

# ẨN DỤ ĐIỆN ẢNH TRONG PHIM CỦA ROBERT ZEMECKIS

BÙI KIM QUY\*

**Tóm tắt:** Nghiên cứu điện ảnh truyền thống thường tiếp cận ẩn dụ như yếu tố hình ảnh riêng lẻ mang tính biểu tượng. Bài viết này lập luận rằng trong điện ảnh đương đại, ẩn dụ đã trở thành cơ chế cấu trúc, chi phối cách tổ chức câu chuyện và định hình trải nghiệm của khán giả. Dựa trên lý thuyết Ẩn dụ khái niệm, nghiên cứu khảo sát cách ẩn dụ vận hành qua các thể loại điện ảnh khác nhau, với trọng tâm là phân tích sâu các tác phẩm của Robert Zemeckis. Qua ba phim “Forrest Gump” (1994), “Chuyến bay” (“Flight”, 2012) và “Bước đi thế kỷ” (“The Walk”, 2015), bài viết chỉ ra cách Zemeckis xây dựng một hệ thống ẩn dụ hành trình nhất quán: chạy để tồn tại, rơi để đối diện sự thật, đi trên không để khẳng định niềm tin nhằm khám phá những vấn đề triết học về sự tồn tại của con người. Nghiên cứu đóng góp vào việc hiểu ẩn dụ như ngôn ngữ tư duy đặc thù của điện ảnh hiện đại.

**Từ khóa:** ẩn dụ điện ảnh, cấu trúc kể chuyện, hành trình, triết lý tồn tại, Robert Zemeckis.

**Abstract:** Traditional film scholarship approaches metaphor as a symbolic device tied to discrete visual details. This article argues that in contemporary cinema, metaphor has evolved into a structural mechanism that governs narrative organization and shapes viewer experience. Drawing on conceptual metaphor theory, the study examines how metaphor operates across various film genres, with particular focus on the works of Robert Zemeckis. Through close analysis of “Forrest Gump” (1994), “Flight” (2012), and “The Walk” (2015), the article demonstrates how Zemeckis constructs a coherent system of journey metaphors running to endure, falling to confront truth, walking on air to affirm faith that explore philosophical questions about human existence. The research contributes to understanding metaphor as cinema's distinctive cognitive language, one that operates simultaneously at universal and culturally specific levels.

**Keywords:** cinematic metaphor, narrative structure, journey, philosophy of existence, Robert Zemeckis.



Trong lịch sử nghiên cứu điện ảnh, ẩn dụ được tiếp cận như một yếu tố biểu tượng hoặc phong cách, gắn với các chi tiết hình ảnh mang tính gợi nghĩa và thường được xem như lớp ý nghĩa bổ sung cho câu chuyện. Ẩn dụ không chỉ tồn tại ở cấp độ hình ảnh đơn lẻ, mà

ngày càng can dự sâu vào cách câu chuyện được tổ chức, cách thời gian và không gian được cấu trúc, cũng như cách khán giả trải nghiệm cũng như định hình ý nghĩa trong quá trình tiếp nhận bộ phim. Robert Zemeckis là một trong số ít đạo diễn duy trì được một hệ ẩn dụ hành trình

nhất quán xuyên suốt nhiều thể loại và giai đoạn sáng tác khác nhau, đồng thời vẫn hoạt động trong không gian điện ảnh đại chúng.

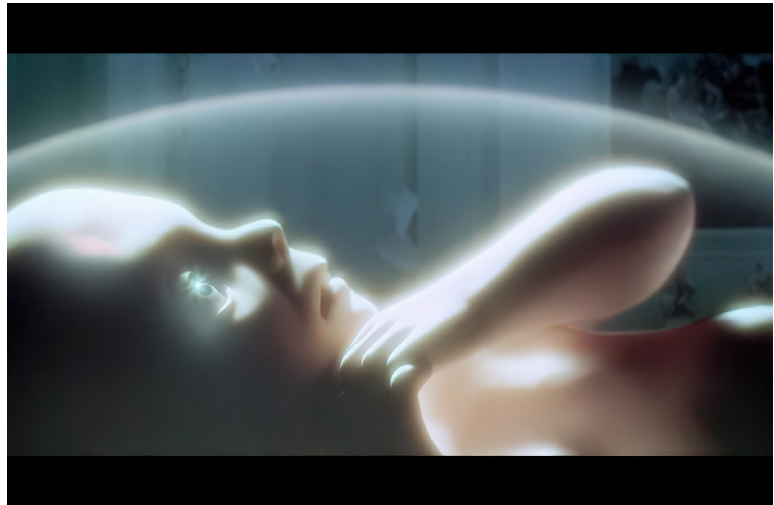
Cuộc cách mạng trong cách hiểu về ẩn dụ chỉ thực sự diễn ra vào thập niên 1980, khi George Lakoff và Mark Johnson công bố công trình mang tính bước ngoặt *Chúng ta sống bằng ẩn dụ* (*Metaphors We Live By*, 1980). Hai học giả này đã chứng minh rằng, ẩn dụ không chỉ là một hiện tượng ngôn ngữ thuần túy, mà còn là một cơ chế nhận thức cơ bản. Theo họ, con người không chỉ nói bằng ẩn dụ, mà còn tư duy, cảm nhận và hành động thông qua các hệ thống ẩn dụ khái niệm ăn sâu trong đời sống tinh thần.

Ở lĩnh vực điện ảnh, ẩn dụ không chỉ tồn tại ở tầng ngôn ngữ đối thoại hay tường thuật, mà còn hiện diện mạnh mẽ trong toàn bộ cấu trúc của phim. Ẩn dụ được truyền tải đồng thời qua nhiều kênh như hình ảnh, âm thanh, chuyển động và cấu trúc kể chuyện. Một cảnh mưa không chỉ đơn thuần là yếu tố thời tiết, mà có thể hoạt động như một ẩn dụ cho nỗi buồn, sự thanh tẩy hoặc mối đe dọa, tùy theo ngữ cảnh. Ánh sáng và bóng tối trong phim kinh dị không chỉ là kỹ thuật chiếu sáng, mà là một hệ thống ẩn dụ trực quan về thiện và ác, chân lý và dối trá.

Điện ảnh đương đại kế thừa và phát triển tiềm năng của ẩn dụ thành một ngôn ngữ phức hợp mang tính đặc thù. David Bordwell đã đưa ra trong cuốn *Kể chuyện phim truyện* (*Narration in the Fiction Film*, 1985) rằng, điện ảnh tạo ra ý nghĩa không chỉ thông qua những gì được nói hoặc hiển thị trực tiếp, mà còn thông qua cách các yếu tố hình ảnh, âm thanh và cấu trúc kể chuyện được sắp đặt, kết nối và vận hành trong mối quan hệ với nhau. Trong bối cảnh đó, ẩn dụ có khả năng truyền đạt những khái niệm trừu tượng, những trạng thái cảm xúc tinh tế và

những tầng ý nghĩa phức tạp mà ngôn ngữ thông thường khó có thể diễn đạt trọn vẹn.

Trong lịch sử điện ảnh, nhiều tác phẩm tiêu biểu đã cho thấy cách ẩn dụ vận hành ở cấp độ toàn bộ cấu trúc phim. Trong *2001: Cuộc phiêu lưu ngoài không gian* (*2001: A Space Odyssey*, 1968) của Stanley Kubrick, hành trình vũ trụ không chỉ được trình bày như một cuộc thám hiểm khoa học, mà như là một ẩn dụ cho quá trình tiến hóa của loài người. Cảnh kết, khi phi hành gia Dave Bowman biến đổi thành đĩa trẻ sao, không đơn thuần là một hình ảnh kỳ ảo, mà còn là một ẩn dụ thị giác mạnh mẽ về sự tái sinh và giai đoạn tiếp theo của nhân loại.



Đĩa trẻ Sao trong phim *2001: A Space Odyssey*

Kubrick không diễn giải trực tiếp ý nghĩa của những hình ảnh này. Ông để chúng mở ra một không gian diễn giải, nơi khán giả tự định hình ý nghĩa thông qua các lớp biểu tượng như khối đá nguyên thủy hay hành trình không gian.

Trong *Khởi nguồn* (*Inception*, 2010), Christopher Nolan đẩy ẩn dụ lên cấp độ cấu trúc kể chuyện khi xây dựng toàn bộ phim dựa trên ẩn dụ về các tầng ý thức. Việc đi sâu vào từng tầng giấc mơ không chỉ là một thiết kế cốt truyện phức tạp, mà còn là cách hình tượng hóa quá trình khám phá những tầng sâu của tâm thức con người. Mỗi tầng giấc mơ đại diện cho một mức độ tiềm thức khác nhau, nơi thời gian

bị bóp méo và thực tại trở nên ngày càng chủ quan. Hình ảnh con quay ở đoạn kết trở thành biểu tượng cô đọng cho một câu hỏi cốt lõi: “Đâu là thực, đâu là ảo, và liệu con người có thể đạt tới sự chắc chắn tuyệt đối về thực tại mà mình đang sống hay không?”.



Con quay trong cảnh cuối của phim *Khởi nguồn*

Cảm giác choáng ngợp trước không gian vũ trụ, sự bất an khi theo dõi nhân vật lún sâu vào các tầng giấc mơ, hay sự thanh thản khi chứng kiến dòng chảy của sự sống trong *Cây đời* (*The Tree of Life*, 2011) đều là những trải nghiệm chỉ có thể được cảm nhận đầy đủ thông qua chính ngôn ngữ điện ảnh. Trong không gian của bộ phim, ẩn dụ vận hành liên tục, tạo ra nhiều lớp ý nghĩa khác nhau, cho phép mỗi khán giả tiếp cận và hiểu bộ phim theo mức độ trải nghiệm và khả năng cảm nhận riêng của mình.

Ẩn dụ thường xuất hiện dưới dạng những chi tiết hình ảnh cụ thể. Một con chim bay ngang khuôn hình, màu sắc trang phục của nhân vật, hay thời tiết trong một cảnh quay. Những chi tiết này, về mặt bề mặt, có thể được hiểu theo nghĩa đen hoặc thậm chí bị bỏ qua mà không làm gián đoạn khả năng theo dõi cốt truyện. Tuy nhiên, đối với những khán giả có khả năng quan

sát và giải mã cao hơn, chính các chi tiết tưởng như thứ yếu ấy lại mở ra những tầng ý nghĩa sâu hơn. Trong *Nhà tù Shawshank* (*The Shawshank Redemption*, 1994), hình ảnh chú quạ Jake mà Brooks nuôi không chỉ đóng vai trò như một thú cưng, mà vận hành như một ẩn dụ cho chính

Brooks, một con người đã quen với sự giam cầm đến mức không còn khả năng tồn tại trong tự do. Khi Brooks thả chim và sau đó tự kết liễu đời mình, ẩn dụ này khép lại vòng tròn bi kịch về sự thể chế hóa, nơi tự do không còn là khả năng sống mà trở thành một gánh nặng không thể chịu đựng.

Tuy nhiên, nếu chỉ hiểu ẩn dụ như những hình ảnh riêng lẻ, cách đọc này sẽ bộc lộ giới hạn khi nhìn điện ảnh ở cấp độ tổng thể. Ở cấp

độ này, ẩn dụ không còn nằm trong từng khuôn hình đơn lẻ, mà chi phối cách câu chuyện được sắp xếp và triển khai trong thời gian và không gian. Một trong những dạng ẩn dụ cấu trúc phổ



Cảnh Brooks thả chú quạ Jake trong phim *Nhà tù Shawshank*

biến nhất của điện ảnh là cấu trúc hành trình. Sở dĩ cấu trúc này được sử dụng rộng rãi vì nó gắn trực tiếp với một cách nghĩ quen thuộc của con người: cuộc đời được nhìn như một hành trình. Trong *Người anh hùng với hàng ngàn khuôn mặt* (*The Hero with a Thousand Faces*, 1949),

Joseph Campbell đã hệ thống hóa hành trình của người anh hùng thành các chặng: rời bỏ thế giới quen thuộc, đối mặt với thử thách và quay trở về.

Điện ảnh đương đại không còn chỉ lặp lại những ẩn dụ cấu trúc quen thuộc, mà thường xuyên phá vỡ, đảo ngược hoặc làm cho chúng trở nên phức tạp hơn. Ở đây, ẩn dụ không chỉ nằm trong nội dung câu chuyện, mà được đẩy thẳng vào cách bộ phim được kể. Trong *Kẻ mất trí nhớ* (*Memento*, 2000), Christopher Nolan sử dụng cấu trúc kể chuyện đảo ngược không phải như một trò chơi hình thức, mà như một ẩn dụ trực tiếp cho tình trạng mất trí nhớ ngắn hạn của nhân vật chính. Khán giả bị buộc phải tiếp nhận câu chuyện trong trạng thái thiếu thông tin, mất phương hướng và luôn nghi ngờ những gì vừa xảy ra. Trải nghiệm xem phim vì thế không còn đứng ngoài nhân vật, mà trở thành sự đồng cảm mang tính nhận thức, nơi hình thức kể chuyện trùng khớp với trạng thái tâm lý bên trong. Qua những ví dụ trên, có thể thấy trong điện ảnh, ẩn dụ không còn là lớp nghĩa được đặt lên hình ảnh hay câu chuyện, mà trở thành nguyên tắc tổ chức của toàn bộ phim. Hình thức kể chuyện, cấu trúc thời gian và trải nghiệm của khán giả cùng lúc đảm nhiệm chức năng ẩn dụ, khiến việc xem phim trở thành một quá trình trải nghiệm và suy nghĩ, chứ không chỉ là tiếp nhận một câu chuyện đã được sắp đặt sẵn.

Thể loại khoa học viễn tưởng là môi trường đặc biệt thuận lợi để các nhà làm phim tạo ra những thế giới tưởng tượng có quy mô lớn, từ đó soi chiếu trực tiếp các vấn đề rất thực của con người hôm nay. Trong *Tội phạm nhân bản* (*Blade Runner*, 1982) và *Tội phạm nhân bản 2049* (*Blade Runner 2049*, 2017), hình ảnh các người nhân bản không chỉ phục vụ câu chuyện khoa học viễn tưởng, mà trở thành ẩn dụ trung tâm cho câu hỏi: thế nào là con người. Thành phố tương lai chìm trong mưa axit không đơn thuần là bối cảnh u ám, mà gợi lên cảm giác

về một xã hội đã suy thoái cả về môi trường lẫn đạo đức.

Nếu phim khoa học viễn tưởng sử dụng ẩn dụ để khám phá những khả năng tương lai và bản chất con người qua các thế giới tưởng tượng, thì thể loại kinh dị lại đi theo hướng ngược lại, đào sâu vào những nỗi sợ hãi và lo âu đã ăn sâu trong tiềm thức cá nhân và tập thể. Những hình ảnh kinh dị trên màn ảnh không chỉ nhằm hù dọa khán giả, mà thường đại diện cho những bất an, tổn thương và xung đột bị che giấu trong đời sống thực. Trong *Trốn thoát* (*Get Out*, 2017), hình ảnh vùng đất chìm, nơi ý thức của Chris bị nhốt lại và chỉ có thể nhìn thế giới từ rất xa, không đơn thuần là một cảnh phim gây ám ảnh. Nó hoạt động như một ẩn dụ rõ ràng cho cảm giác bị tước mất quyền làm chủ bản thân của người da đen trong xã hội Mỹ. Chris vẫn tồn tại, vẫn nhìn thấy mọi thứ, nhưng không còn khả năng kiểm soát hành động hay tiếng nói của chính mình. Việc những nhân vật da trắng tự xem mình là cởi mở và tiến bộ lại chính là những người duy trì một hình thức áp bức mới cho thấy chủ nghĩa phân biệt chủng tộc không biến mất, mà chỉ thay đổi hình dạng.

Trong các phim tâm lý - xã hội, ẩn dụ thường được thể hiện thông qua không gian và kiến trúc. Đây là cách điện ảnh làm cho những vấn đề trừu tượng như quyền lực hay trật tự xã hội trở nên dễ nhìn thấy hơn. Vì vậy, không gian trong phim không chỉ là nơi câu chuyện diễn ra, mà còn giúp thể hiện mối quan hệ giữa cá nhân và xã hội. Trong phim *Ký sinh trùng* (*Parasite*, 2019) của Bong Joon-ho là một ví dụ tiêu biểu. Bộ phim được xây dựng dựa trên ẩn dụ về không gian cao và thấp. Gia đình Kim sống trong một căn hộ bán ngầm, thiếu ánh sáng và dễ bị ngập nước, trong khi gia đình Park sống trong một biệt thự rộng rãi, nằm trên cao và tách biệt với xung quanh. Việc các nhân vật liên tục di chuyển lên và xuống giữa hai không gian này không chỉ là hành động đi lại thông thường, mà

trở thành ẩn dụ cho sự chênh lệch giai cấp và khát vọng vươn lên trong xã hội. Cảnh mưa lớn ở phần cuối phim làm rõ điều đó, gia đình Kim phải chạy xuống những con dốc dài để trở về căn nhà ngập nước, còn gia đình Park chỉ bận tâm vì buổi tiệc bị ảnh hưởng. Cùng một cơn mưa, nhưng tác động lại hoàn toàn khác nhau, tùy vào vị trí xã hội của mỗi gia đình. Căn hầm bí mật dưới ngôi nhà của gia đình Park tiếp tục mở rộng ẩn dụ này. Nhân vật Geun-sae sống ẩn mình trong bóng tối, tồn tại nhưng không được nhìn thấy, đại diện cho những tầng lớp bị gạt ra bên lề xã hội, vẫn hiện diện nhưng không được thừa nhận.

Ẩn dụ không gian cũng đóng vai trò trung tâm trong phim *Joker* (2019) của Todd Phillips, hành trình của Arthur Fleck được hình tượng hóa thông qua hình ảnh cầu thang. Hai chuỗi cảnh đối lập Arthur mệt mỏi leo lên những bậc



Hình 8: Joker. Nguồn *Joker*

thang dài để về nhà và sau khi trở thành Joker, anh nhảy múa đi xuống chính cầu thang ấy tạo nên một ẩn dụ cho sự đảo chiều giá trị. Việc leo lên theo các chuẩn mực xã hội gắn liền với đau khổ và thất bại, trong khi sự đi xuống vào hỗn loạn lại được cảm nhận như một hình thức giải phóng. Những hình ảnh Arthur liên tục nhìn vào gương, không phải để ngắm mình mà để tập diễn các biểu cảm, tiếp tục củng cố ẩn dụ về sự xa lánh bản thân, nơi cá nhân đánh mất khả

năng phân biệt giữa cảm xúc thật và những vai diễn buộc phải mang để tồn tại trong xã hội.

Ẩn dụ không chỉ để phân biệt thiện và ác, mà còn để nói về sự rạn vỡ của trật tự đạo đức. Trong *Không chốn dung thân* (*No Country for Old Men*, 2007), Anton Chigurh không đơn thuần là một sát thủ. Chigurh được xây dựng như hiện thân của bạo lực trần trụi và cái chết không có lý do. Khẩu súng khí nén mà Chigurh sử dụng, cùng việc tung đồng xu để quyết định sống chết của nạn nhân, trở thành ẩn dụ cho một thế giới nơi đạo đức không còn ý nghĩa, và mọi chuyện xảy ra theo sự ngẫu nhiên lạnh lùng. Chigurh giống như một lực lượng hủy diệt không thể thương lượng hay thuyết phục. Trái lại, những lời độc thoại của Sheriff Ed Tom Bell phản ánh sự bất lực của thế hệ cũ trước một thực tại bạo lực mới. Ông không chỉ đối diện với tội ác, mà còn đối diện với cảm giác rằng

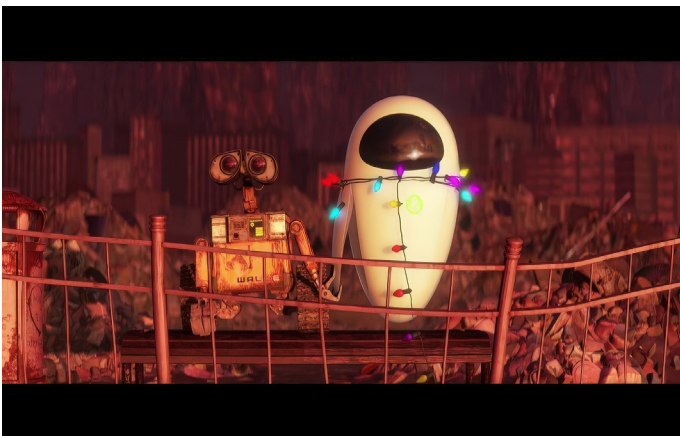
những giá trị từng giúp con người hiểu và kiểm soát thế giới nay đã không còn tác dụng.

Nếu phim *noir* sử dụng chính những giới hạn của thế giới thực - ánh sáng, bóng tối, không gian đô thị để xây dựng ẩn dụ, thì phim hoạt hình lại hoạt động trong một không gian tự do hoàn toàn khác, nơi mọi giới hạn vật lý đều có thể được vượt qua. Nhờ không bị ràng buộc bởi các giới hạn vật lý của thế giới thực, phim hoạt hình trở thành

một môi trường đặc biệt thuận lợi để xây dựng ẩn dụ bằng hình ảnh. Trong *Những mảnh ghép cảm xúc* (*Inside Out*, 2015), cảm xúc được nhân cách hóa thành những nhân vật sống động bên trong tâm trí của một cô bé. Những khái niệm vốn trừu tượng như ký ức dài hạn hay sự lãng quên được thể hiện bằng hình ảnh cụ thể, giúp khán giả dễ dàng cảm nhận quá trình lớn lên và thay đổi tâm lý của một đứa trẻ. Sự hy sinh của Bing Bong, người bạn tưởng tượng dần bị

lãng quên trở thành một ẩn dụ giản dị nhưng xúc động về cái giá của sự trưởng thành, khi tuổi thơ phải nhường chỗ cho những cách nhìn và cảm xúc chín chắn hơn.

Ẩn dụ về môi trường trong *Robot biết yêu* (*Wall-e*, 2008) tiếp tục cho thấy sức mạnh của hoạt hình, thậm chí gần như không cần lời thoại. Trái đất ngập rác và con người sống thụ động, dần mất vào màn hình là một hình ảnh cảnh báo về tương lai của chủ nghĩa tiêu dùng và công nghệ không kiểm soát. Trong bối cảnh đó, chính chú robot nhỏ bé Walle vẫn còn tò mò, biết lưu giữ ký ức và khao khát yêu thương lại trở thành biểu tượng cho phần nhân tính mà con người đã dần đánh mất.



Cảnh phim *Robot biết yêu*

Những phân tích trên cho thấy ẩn dụ xuất hiện rất rộng trong điện ảnh đương đại, từ phim khoa học viễn tưởng, kinh dị, phim tâm lý - xã hội cho đến hoạt hình. Tuy nhiên, để hiểu rõ hơn cách ẩn dụ có thể vận hành một cách nhất quán trong toàn bộ sự nghiệp của một đạo diễn, cần tập trung vào một trường hợp cụ thể. Robert Zemeckis là một ví dụ tiêu biểu. Với sự nghiệp kéo dài từ những năm 1980 đến nay, ông đứng ở một vị trí khá đặc biệt: không hoàn toàn thuộc về điện ảnh nghệ thuật, nhưng cũng không chỉ làm phim giải trí thuần túy. Các bộ phim của Zemeckis có cách kể chuyện rõ ràng, dễ theo dõi, không đòi hỏi khán giả phải có kiến thức

lý thuyết phức tạp. Tuy vậy, bên dưới lớp kể chuyện đơn giản ấy là một hệ thống ẩn dụ được xây dựng cẩn thận, đặt ra những câu hỏi lớn về con người, cuộc sống và số phận. Chính sự kết hợp giữa tính đại chúng và chiều sâu tư tưởng này khiến Zemeckis trở thành một trường hợp nghiên cứu phù hợp để tìm hiểu cách ẩn dụ hành trình có thể đồng thời tiếp cận khán giả rộng rãi mà vẫn giữ được giá trị tư tưởng.

Zemeckis thường bắt đầu bằng những câu chuyện rất đơn giản: một người đàn ông chạy xuyên nước Mỹ, một phi công đối diện với tai nạn, hay một nghệ sĩ xiếc đi dây giữa hai tòa nhà cao tầng. Khác với các đạo diễn thiên về điện ảnh nghệ thuật như Terrence Malick hay

Andrei Tarkovsky, Zemeckis không tạo khoảng cách với khán giả đại chúng. Ông kể chuyện theo cách rõ ràng, mạch lạc, dễ tiếp cận. Tuy nhiên, phía sau lớp kể chuyện ấy là một hệ thống ẩn dụ được xây dựng cẩn thận, xoay quanh những vấn đề lớn như con người là ai, sống để làm gì, và cá nhân có thể lựa chọn hay chống lại số phận đến đâu. Theo nghĩa này, các bộ phim của Zemeckis là một minh chứng sinh động cho quan điểm của George Lakoff và Mark Johnson: ẩn dụ không phải là thứ ngôn ngữ cầu kỳ chỉ dành cho

giới học thuật, mà là một cách con người suy nghĩ và hiểu thế giới, xuất hiện tự nhiên trong đời sống hằng ngày cũng như trong những câu chuyện điện ảnh quen thuộc.

Các bộ phim của Zemeckis thường được xây dựng như những hành trình ẩn dụ, nhân vật chính đối mặt với những thử thách vừa mang tính vật lý vừa hàm chứa chiều sâu nội tâm. Hành trình ấy không đơn thuần là một chuỗi sự kiện nối tiếp theo thời gian, mà là biểu tượng cho quá trình cá nhân khám phá và định hình bản thân. Thông qua các lựa chọn và hành động của nhân vật, Zemeckis liên tục đặt họ vào điểm va chạm giữa thế giới bên ngoài đầy bất trắc và

nhu cầu tìm kiếm một điểm tựa nội tâm. Trong *Forrest Gump*, hành động chạy xuyên nước Mỹ của nhân vật chính ban đầu có thể được cảm nhận như một hành vi kỳ lạ, thậm chí vô nghĩa. Tuy nhiên, chính sự không thể giải thích này lại làm cho hành động ấy mang chiều sâu ẩn dụ rõ nét. Khi con người không thể diễn đạt nỗi đau bằng ngôn ngữ, cơ thể trở thành phương tiện biểu đạt thay thế. Việc Forrest bắt đầu chạy sau khi mất Jenny cho thấy đây không phải là một hành động bột phát, mà là một cách chuyển hóa nỗi mất mát không thể gọi tên thành chuyển động liên tục. Forrest không chạy để tìm lại Jenny, mà để tồn tại cùng nỗi đau của mình. Cuộc chạy của Forrest, đi qua những địa danh mang tính

biểu tượng của nước Mỹ trong giai đoạn xã hội đầy biến động, vận hành như một chiếc đồng hồ tâm lý. Mỗi bước chân tương ứng với một đơn vị thời gian, mỗi cảnh quan trở thành một lát cắt của lịch sử. Forrest không chạy ngược thời gian để sửa chữa quá khứ, mà chạy cùng thời gian, để thời gian cuốn đi nỗi đau và tái cấu trúc bản thân anh. Trong hành trình ấy, Forrest hiện diện như một nhân chứng trầm lặng cho những biến đổi xã hội mà chính anh không hoàn toàn hiểu, nhưng vẫn không ngừng di chuyển trong đó. Khoảnh khắc Forrest dừng lại giữa sa mạc và nói: “Tôi mệt rồi. Tôi nghĩ tôi sẽ về nhà”, đánh dấu một bước ngoặt quan trọng trong cấu trúc ẩn dụ của bộ phim. Sự dừng lại này không phải là biểu hiện của kiệt sức, mà là một hành động có ý thức, nơi nhân vật lần đầu tiên tự xác lập quyền lựa chọn điểm dừng cho chính mình. Hành trình thể chất kết thúc để nhường chỗ cho một hành trình tinh thần khác. Với một nhân vật thường bị coi là không bình thường, quyết định ấy trở thành một tuyên bố mạnh mẽ về giá trị của cá nhân, mỗi con người, dù đơn giản đến

đâu, đều có quyền lựa chọn con đường tồn tại của riêng mình. Sau cuộc chạy, Forrest không quay lại điểm xuất phát, mà bước vào một vai trò mới làm cha mở ra một hành trình khác, nơi anh không còn là kẻ lang thang giữa thế



Cảnh phim *Forrest Gump*

giới, mà trở thành người bảo vệ và gắn bó.

Khác với hành trình chạy để tồn tại trong *Forrest Gump*, bộ phim *Chuyến bay* đưa người xem đi theo một hướng ngược lại: hành trình rơi tự do của nhân vật Whip Whitaker, cả theo nghĩa vật lý lẫn nghĩa đạo đức. Nếu Forrest di chuyển trong không gian mở để cùng tồn tại với thời gian và nỗi mất mát, thì Whip lại đi vào một hành trình hướng nội khắc nghiệt, nơi mỗi bước đi thực chất là một sự suy sụp, nhưng đồng thời cũng là tiền đề cho khả năng biến đổi. Vụ tai nạn máy bay ở đầu phim không chỉ là một sự cố kỹ thuật, mà vận hành như một ẩn dụ trung tâm cho sự sụp đổ đạo đức. Whip, dù được tung hô như một người hùng nhờ kỹ năng điều khiển máy bay trong tình huống hiểm nghèo, lại bị phơi bày là một con người nghiện rượu và ma túy. Sự rơi của máy bay vì thế phản chiếu trực tiếp sự rơi của bản ngã, nơi mọi vỏ bọc đạo đức bắt đầu tan rã.

Sau tai nạn, hành trình của Whip không tiến về phía trước mà chìm dần xuống qua chuỗi không gian khép kín: bệnh viện, nghĩa



Nhân vật Whip trong phim *Chuyến bay*

trang, ngôi nhà cũ của cha, căn hộ của Nicole, phòng khách sạn và cuối cùng là phòng điều trần. Mỗi không gian đều đặt ra một khả năng lựa chọn đạo đức, nhưng ở mỗi điểm dừng, Whip tiếp tục trì hoãn, trốn tránh hoặc làm tê liệt bản thân bằng rượu. Chính sự lặp lại này khiến cấu trúc hành trình trong *Chuyến bay* không mang tính tiến bộ, mà trở thành một ẩn dụ cho sự sa lầy. Cao trào của bộ phim diễn ra khi Whip đứng trước lựa chọn cuối cùng, tiếp tục nói dối để được tha bổng, hay đổi diện sự thật và chấp nhận hình phạt. Việc Whip công khai thừa nhận mình là kẻ nghiện rượu và từ chối đổ lỗi cho người đã khuất không phải là hành động anh hùng theo kiểu

Hollywood, mà là cử chỉ mang sức nặng đạo đức quyết định. Ẩn dụ rơi tự do khép lại không bằng sự cứu rỗi kỳ diệu, mà bằng một khoảnh khắc trung thực tuyệt đối.

Nếu *Chuyến bay* là hành trình rơi và thú nhận, thì *Bước đi thế kỷ* lại triển khai một ẩn dụ đối nghịch: sự dân thân tuyệt đối thông qua hành động đi trên không. Bộ phim tái hiện màn đi dây lịch sử của Philippe Petit giữa hai tòa tháp đôi ở New York, nhưng không dừng lại ở việc tái hiện một kỳ tích thể chất. Zemeckis

nâng câu chuyện này thành một ẩn dụ hiện sinh về niềm tin và sự lựa chọn. Hành trình của Philippe, từ một nghệ sĩ đường phố vô danh đến khoảnh khắc đứng giữa bầu trời ở độ cao hơn bốn trăm mét, phản ánh quá trình vượt thoát khỏi những giới hạn của luật pháp, cơ thể và



Nhân vật Philippe trong phim *Bước đi thế kỷ*

nỗi sợ hãi. Không giống Forrest, người chạy để vượt qua mất mát, hay Whip, người bị đẩy tới bờ vực bởi sự suy sụp, Philippe chủ động bước vào ranh giới cuối cùng của bất an.

Khoảnh khắc Philippe đặt chân lên sợi dây giữa sương mù và gió mạnh là một hình ảnh ẩn dụ có tính nghi lễ. Không có dây an toàn hay bất kỳ hình thức bảo vệ nào, hành động đi dây trở thành một tuyên bố hiện sinh, con người tồn tại bằng cách chấp nhận rủi ro. Ở đây, nghệ thuật không còn là phương tiện để sinh tồn, mà là

cách khẳng định sự sống ngay bên bờ cái chết. Việc Philippe bị truy đuổi bởi cảnh sát, bị xem là kẻ điên rồ hay tội phạm, trái lại càng làm nổi bật tính biểu tượng của hành động trong một xã hội bị ràng buộc bởi luật lệ, tiện nghi và nỗi sợ, hành động vô lý ấy lại khơi dậy những cảm xúc nguyên sơ nhất của con người là sự kinh ngạc, kính phục và khát vọng vượt qua giới hạn bản thân. Phần thưởng cuối cùng của hành trình không nằm ở sự công nhận pháp lý, mà ở dấu ấn tinh thần không thể xóa nhòa mà Philippe để lại trong ký ức tập thể, ngay cả khi chính hai tòa tháp sau này không còn tồn tại.

Đặt *Forrest Gump*, *Chuyến bay* và *Bước đi thế kỷ* cạnh nhau, có thể thấy Robert Zemeckis đã triển khai ba biên thể khác nhau của cùng một cấu trúc ẩn dụ nhận thức: chạy để tồn tại cùng thời gian, rơi để đối diện sự thật, và đi trên không để khẳng định niềm tin tuyệt đối. Ba hình thức vận động này phản ánh những cách khác nhau mà con người chống lại cảm giác vô nghĩa của thế giới, thông qua những hành động mang ý nghĩa hiện sinh. Ở Zemeckis, hành trình không nhất thiết phải có đích đến rõ ràng, tiến bộ không luôn đồng nghĩa với việc đi lên, và giá trị của chuyển động không nằm ở khoảng cách vật lý, mà ở sự biến đổi tinh thần mà nó tạo ra.

Các bộ phim *Forrest Gump*, *Chuyến bay* và *Bước đi thế kỷ* của Robert Zemeckis cho thấy ẩn dụ hành trình có thể vận hành như một cách suy nghĩ nhất quán trong điện ảnh, chứ không chỉ là ý tưởng riêng của từng bộ phim. Mỗi hành trình chạy trên mặt đất, rơi xuống vực sâu, hay bước đi trên không, không chỉ là hành động thể chất, mà còn tượng trưng cho cách con người đối diện với thời gian, sự thật và niềm tin. Qua đó, Zemeckis cho thấy ngay cả trong những bộ phim dễ xem, ẩn dụ vẫn có thể giúp khán giả suy ngẫm về những câu hỏi căn bản của đời sống, chứ không chỉ theo dõi câu chuyện trên màn ảnh.

Nhìn rộng hơn, việc khảo sát ẩn dụ trong điện ảnh đương đại cho thấy đây không phải là yếu tố trang trí hay phụ thuộc vào sở thích cá nhân của đạo diễn. Trái lại, ẩn dụ đã trở thành một phần cốt lõi của ngôn ngữ điện ảnh, góp phần tổ chức câu chuyện và định hình trải nghiệm của khán giả. Dù là phim khoa học viễn tưởng, kinh dị, tâm lý - xã hội hay hoạt hình, ẩn dụ luôn giữ vai trò trung tâm trong cách bộ phim được xây dựng và được cảm nhận. Như George Lakoff và Mark Johnson đã chỉ ra, ẩn dụ không chỉ thuộc về ngôn ngữ, mà là cách con người suy nghĩ và cảm nhận thế giới. Điện ảnh, với hình ảnh, âm thanh, chuyển động và thời gian, đã biến ẩn dụ thành một hình thức biểu đạt đặc biệt, vừa dễ cảm nhận vừa giàu chiều sâu.

Khi điện ảnh ngày càng được xem như một loại ngôn ngữ chung, vượt qua ranh giới văn hóa, việc hiểu rõ cách ẩn dụ vận hành trở nên ngày càng quan trọng. Ẩn dụ giúp nhà làm phim truyền tải những ý tưởng phức tạp theo cách gần gũi, đồng thời mở ra nhiều lớp nghĩa khác nhau cho khán giả. Mỗi người, với trải nghiệm và nền tảng văn hóa riêng, có thể tìm thấy cách hiểu phù hợp cho mình. Chính điều này giúp điện ảnh luôn giữ được sức sống, không chỉ như một hình thức giải trí, mà còn như một phương tiện để con người suy nghĩ và hiểu về chính mình.

Nghiên cứu ẩn dụ trong điện ảnh, đặc biệt qua trường hợp của Robert Zemeckis, gợi ra những hướng tiếp cận mới cho cả lý thuyết và sáng tác. Thay vì chỉ xem ẩn dụ là những hình ảnh riêng lẻ, cần nhìn chúng như một hệ thống có khả năng tổ chức toàn bộ bộ phim, từ câu chuyện, nhịp điệu cho đến trải nghiệm của khán giả. Cách nhìn này không chỉ giúp hiểu sâu hơn các tác phẩm đã có, mà còn mở ra nhiều khả năng sáng tạo cho những nhà làm phim trong tương lai, khi ẩn dụ tiếp tục được khai thác như một ngôn ngữ tư duy đặc thù của điện ảnh.

\* *Ths.*, Giảng viên khoa Nghệ thuật điện ảnh, Trường Đại học Sân khấu – Điện ảnh Hà Nội.

#### TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Laffont, R. (2016), *Từ điển biểu tượng văn hóa thế giới* (Phạm Vĩnh Cư dịch), NXB. Đà Nẵng,
2. Lakoff, G., & Johnson, M, (1980). *Chúng ta sống bằng ẩn dụ*, NXB. Đại học Quốc gia Hà Nội.
3. Lại Nguyên Ân (2004), *150 thuật ngữ văn học*. NXB, Văn học, Hà Nội.
4. Martin, M. (1985), *Ngôn ngữ Điện ảnh*, (Nguyễn Hậu dịch), Cục Điện ảnh xuất bản, Hà Nội.
5. Brandl, M. S. (2023), *A Philosophy of Visual Metaphor in Contemporary Art (Triết lý về ẩn dụ thị giác trong nghệ thuật đương đại)*, NXB. Bloomsbury Academic.
6. Greifenstein, S., Horst, D., Scherer, T., Schmitt, C., Kappelhoff, H., & Muller, C. (2018). *Cinematic Metaphor in Perspective (Góc nhìn về ẩn dụ điện ảnh)*, NXB. De Gruyter; 1st edition.
7. Sergei Eisenstein, *The Cinematographic Principle and the Ideogram*, (Nguyên lý điện ảnh và biểu tượng), 1929, In *Film Theory*, Jackie M, Darien, Melissa, Casey and Jackie C.
8. Christian Metz. *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, (Ngôn ngữ điện ảnh: Ký hiệu học điện ảnh), Oxford University Press, 1974.

Ngày nhận được bài: 5/2/2026; Ngày nhận xét, phản biện: 12/2/2026

Ngày chấp nhận đăng: 6/3/2026; Ngày đăng: 25/3/2026