

ĐỒ VẬT BIỂU ĐẠT Ý NGHĨA TƯỢNG TRƯNG, ẨN DỤ VÀ BIỂU TƯỢNG NHẪM THỂ HIỆN Ý ĐỒ NGHỆ THUẬT TRONG PHIM TRUYỆN

TRẦN THỊ THANH HỒNG*

Tóm tắt: Trong phim truyện điện ảnh, đồ vật không chỉ là đạo cụ phục vụ hành động hay hoàn thiện bối cảnh mà còn có khả năng mang những tầng ý nghĩa biểu đạt sâu sắc. Khi được tổ chức có chủ đích trong cấu trúc dàn cảnh và tự sự, đồ vật có thể chuyển hóa từ yếu tố vật chất thông thường thành phương tiện nghệ thuật, tham gia vào việc xây dựng nhân vật, tổ chức kịch tính, biểu đạt tâm lý, phản ánh căn tính văn hóa và chuyển tải tư tưởng của tác giả.

Bài viết làm rõ các cấp độ biểu đạt của đồ vật trong phim truyện điện ảnh, từ tượng trưng, ước lệ đến ẩn dụ và biểu tượng, đồng thời phân tích một số trường hợp tiêu biểu của điện ảnh như “Chính ngọ”, “Một mình giữa đảo hoang”, “Cuộc sống tươi đẹp”, “Đàn dương cầm”, “Forrest Gump”, “Đền lồng đỏ treo cao”... nhằm chỉ ra cơ chế chuyển hóa của đồ vật từ đạo cụ thành cấu trúc ý nghĩa.

Từ khóa: đồ vật, tượng trưng, ước lệ, ẩn dụ, biểu tượng, mise-en-scène, phim truyện điện ảnh.

Abstract: In narrative cinema, objects are not merely props used to support action or complete the setting; they are also capable of carrying multiple layers of meaning. When deliberately organized within mise-en-scène and narrative structure, objects can be transformed from ordinary material elements into artistic devices that contribute to character construction, dramatic organization, psychological expression, the representation of cultural identity, and the articulation of the filmmaker's ideas.

This article examines the different levels of meaning-making of objects in narrative cinema, ranging from symbolism and convention to metaphor and allegory. It also analyzes selected examples from world cinema, including “High Noon”, “Cast Away”, “Life is Beautiful”, “The Piano”, “Forrest Gump”, “Raise the Red Lantern”, etc. in order to clarify the mechanism by which objects evolve from functional props into structures of meaning within the language of cinema.

Keywords: objects, symbolism, convention, metaphor, allegory, mise-en-scène, narrative cinema



Đặt vấn đề

Trong nghệ thuật điện ảnh, bên cạnh cốt truyện, nhân vật, không gian – thời gian,... đồ vật cũng là thành phần quan trọng của phần hình ảnh. Những chi tiết rất bình thường như một chiếc đồng hồ, một chiếc mũ, một cây đàn hay một chiếc đèn lồng... nhiều khi lại để lại ấn tượng sâu sắc trong ký ức người xem, thậm chí trở thành hình ảnh trung tâm khi nhắc đến bộ phim. Điều đó cho thấy đồ vật trong điện ảnh không chỉ tồn tại như yếu tố trang trí, mà có thể trực tiếp tham gia vào quá trình tạo nghĩa⁽¹⁾.

Với cách hiểu thông thường, đồ vật trong phim thường được xếp vào phạm vi đạo cụ, tức là những đồ vật phục vụ diễn xuất của diễn viên hoặc hỗ trợ tạo dựng không gian, thời gian, bối cảnh... Cách hiểu này không sai, nhưng mới chỉ chạm tới chức năng vật chất của đồ vật. Điện ảnh là một loại hình nghệ thuật thị giác – thính giác, mọi yếu tố xuất hiện trong khuôn hình đều mang nghĩa nếu được lựa chọn, sắp đặt và xuất hiện có chủ đích. Vì vậy, một đồ vật trong phim có thể vận hành đồng thời ở tầng công năng vật chất và tầng biểu đạt ý nghĩa. Trong nhiều bộ phim, đồ vật không chỉ ở cạnh nhân vật mà còn “đi cùng” họ; không chỉ phục vụ hành động mà còn can dự vào việc tổ chức hành động; không chỉ hiện diện mà còn tích lũy ý nghĩa qua từng cảnh, từng chặng phát triển của phim. Có những đồ vật trở thành “tiếng nói thứ hai” của nhân vật, trở thành điểm tựa cho cảm xúc, ký ức, căn tính, dự vọng hay nỗi ám ảnh. Cũng có những đồ vật, sau khi được lặp đi lặp lại trong những hoàn cảnh khác nhau, đã trở thành nhân vật hay biểu tượng của một số phận, một cơ chế xã hội hay một triết lý sống.

Từ góc độ lý luận điện ảnh, đồ vật gắn với cách hiểu về dàn cảnh (*mise-en-scène*), về kỹ hiệu học hình ảnh và về cấu trúc tự sự. Bởi trong điện ảnh, ý nghĩa không chỉ do cốt truyện hay lời thoại tạo ra, mà còn được kiến tạo từ cách tổ chức hình ảnh, mối quan hệ giữa vật

thể với nhân vật, ánh sáng, âm thanh, góc máy, nhịp dựng và sự lặp lại có ý đồ. Một đồ vật chỉ thực sự trở thành yếu tố nghệ thuật khi nó được đặt trong mạng lưới quan hệ như vậy. Một loạt các câu hỏi được đặt ra là: “Bằng cách nào một đồ vật cụ thể có thể chuyển hóa từ một yếu tố vật chất đơn giản thành một yếu tố tượng trưng, ước lệ, ẩn dụ hay biểu tượng?”, “Những cấp độ ấy khác nhau như thế nào?”, “Làm thế nào để qua đồ vật, tác giả điện ảnh có thể biểu đạt ý đồ nghệ thuật và thông điệp tư tưởng của tác giả một cách tinh tế mà vẫn giàu sức ám ảnh?”.

Bài viết sẽ phân tích vai trò của đồ vật theo từng cấp độ biểu đạt mà nó có thể thực hiện để tạo ra ý nghĩa như nói ở trên, bên cạnh vai trò đạo cụ thông thường, trong tác phẩm phim truyện.

Đồ vật như một yếu tố biểu đạt: từ tượng trưng đến biểu tượng

Đồ vật như yếu tố tượng trưng: ý nghĩa trực tiếp và ổn định

Ở cấp độ sơ khởi, đồ vật sẽ mang tính tượng trưng nếu nó gọi lên một ý niệm rõ ràng, ổn định và người xem có thể nhận diện. Mối quan hệ giữa đồ vật và ý nghĩa trong trường hợp này là khá trực tiếp. Chẳng hạn: chiếc đồng hồ gọi thời gian, bông hoa trắng gợi sự tinh khiết, chiếc nhẫn gợi ràng buộc hay cam kết... Tuy nhiên, nếu chỉ hiểu tượng trưng như một sự thay thế khái niệm đơn giản thì vẫn chưa đủ. Trong điện ảnh, ngay cả ở cấp độ tượng trưng, ý nghĩa của đồ vật không chỉ ở việc “nó tượng trưng cho cái gì” mà còn ở “nó được đặt vào cấu trúc như thế nào”. Chính nhờ hình ảnh động, nhờ sự lặp lại, nhờ nhịp dựng và quan hệ với ánh sáng, âm thanh, một đồ vật tượng trưng có thể tạo nên sức ép cảm giác hoặc định hướng cảm nhận của người xem.

Trong bộ phim *Chính Ngọ* (*High Noon*, Fred Zinnemann, 1952), chiếc đồng hồ là một ví dụ rất điển hình. Về mặt trực tiếp, chiếc

(1). Bordwell, D. và Thompson, K. (1990)

đồng hồ tượng trưng cho thời gian đang trôi về điểm hẹn sinh tử giữa cảnh sát trưởng Will Kane với tên tội phạm đang tới bằng chuyến tàu trưa. Nhưng nếu chỉ như vậy thì mới dừng ở mặt nghĩa khái niệm. Điều đáng chú ý là các khuôn hình cận mặt đồng hồ liên tục xen kẽ với khuôn mặt căng thẳng của Kane, với những con đường vắng dần, với sự im ắng của thị trấn và những cuộc chối từ giúp đỡ. Chiếc đồng hồ dường như không chỉ “nói” rằng thời gian đang trôi, mà còn khiến khán giả cảm nhận được áp lực của thời gian. Nó trở thành nhịp thị giác lặp đi lặp lại và đẩy căng thẳng lên cao hơn. Ở đây, chiếc đồng hồ đã tham gia vào việc điều khiển cảm xúc người xem. Một ví dụ khác là quả bóng Wilson trong phim *Một mình trên đảo hoang* (*Cast Away*, Robert Zemeckis, 2000). Ban đầu, quả bóng cũng chỉ là một vật dụng và ở tầng nghĩa giản đơn, nó tượng trưng cho nỗi cô đơn khi được đặt ở một góc hang, nơi tá túc của nhân vật Chuck. Nhưng sau khi được nhân vật vẽ lên nó một khuôn mặt người và trò chuyện hàng ngày, thì nó trở nên như một con người cùng hoàn cảnh với nhân vật. Bằng cách dàn dựng của điện ảnh, từ một đồ vật vô tri, quả bóng dần được tiếp nhận như một “người bạn đồng hành” với nhân vật. Ở đây, quả bóng không chỉ gợi nghĩa, mà còn được trao cho vai trò tạo xúc cảm trực tiếp cho người xem.

Như vậy, ở cấp độ tượng trưng, đồ vật trong phim không chỉ đại diện cho một ý niệm mà còn có khả năng tổ chức nhịp cảm xúc và hướng tiếp nhận của người xem. Tuy nhiên, ý nghĩa ở cấp độ này vẫn còn tương đối ổn định, gắn trực tiếp với công năng của vật thể, nhưng khi được đặt vào những quy ước văn hóa, lịch sử và căn tính cộng đồng, nó sẽ được nâng lên cấp độ biểu đạt cao hơn - cấp độ ước lệ.

Đồ vật như yếu tố ước lệ: ý nghĩa văn hóa và căn tính

Nếu tượng trưng chủ yếu dựa vào quan hệ tương đối trực tiếp giữa đồ vật và ý niệm mà nó gợi ra, thì ước lệ dựa nhiều hơn vào hệ thống

quy ước văn hóa – xã hội. Ở cấp độ này, chỉ khi được đặt vào bối cảnh văn hóa cụ thể và được người xem “đọc” bằng kinh nghiệm lịch sử, xã hội hoặc cộng đồng của mình thì đồ vật mới thực sự có ý nghĩa. Vì thế, ước lệ là cấp độ biểu đạt phức tạp hơn của đồ vật. Nó không chỉ gợi nghĩa, mà còn gắn nghĩa với một mã văn hóa. Trong điện ảnh, ước lệ không cứng nhắc như trong sân khấu cổ điển, nhưng vẫn tồn tại rõ ràng. Một bông hoa trắng có thể gợi sự trong trẻo, nhưng trong bối cảnh tang lễ, nó lại gợi sự mất mát... Như vậy, ý nghĩa của đồ vật ở cấp độ ước lệ không thể tách rời nền văn hóa mà nó thuộc về. Bộ phim *Cuộc sống tươi đẹp* (*Life is Beautiful*, Roberto Benigni, 1997) cho thấy khá rõ cách một đồ vật có thể hoạt động theo logic ấy. Chiếc mũ của Guido nếu chỉ nhìn trên bề mặt thì gắn với nét hóm hỉnh, và hơi “diễn trò” của anh ta. Trong những cảnh đầu, Guido di chuyển linh hoạt, ứng biến nhanh, và chiếc mũ trở thành một chi tiết đồng hành với đáng về đó. Nhưng đạo diễn phim không dừng ở việc để chiếc mũ như một nét tạo hình nhân vật, mà trong bối cảnh chủ nghĩa phát xít và nạn bài Do Thái, chiếc mũ còn mang tính quy ước nhận diện căn tính, là dấu hiệu gắn với một cộng đồng, với một vị thế chính trị – xã hội và với nguy cơ bị loại trừ.

Điều đặc sắc là đạo diễn Roberto Benigni không làm cho chi tiết ấy trở nên nặng nề ngay từ đầu. Nó xuất hiện trong không khí nhẹ, vui, có lúc gần như là trò đùa. Chính cách làm ấy khiến ý nghĩa ước lệ của chiếc mũ được “ủ” dần, để rồi khi bối cảnh chính trị trở nên khắc nghiệt hơn, người xem mới nhận ra: cái từng được nhìn như trò vui lại là dấu hiệu của một thân phận. Đây là việc mà điện ảnh làm rất tinh tế. Nó không cắt nghĩa bằng lời, mà để đồ vật tích lũy sức nặng trong sự thay đổi của hoàn cảnh. Chi tiết Guido đội mũ, đội nhằm mũ hoặc làm lệch đi hình thức nhận diện ban đầu có thể được xem như một thao tác chống đỡ bằng hài hước. Nhưng về mặt sâu hơn, đó là nỗ lực né

tránh thân phận... Khi phim chuyển sang bối cảnh trại tập trung, ý nghĩa ấy trở nên cay đắng hơn. Những đồ vật, trang phục, dấu hiệu nhận diện không còn là phần của phong cách cá nhân nữa, mà trở thành dấu ấn của số phận bị áp đặt từ bên ngoài. Chúng không phải biểu tượng đa tầng theo nghĩa rộng, nhưng lại mang chức năng ước lệ mạnh. Điểm quan trọng ở đây là: ở cấp độ ước lệ, đồ vật không còn đơn thuần gắn với một ý niệm phổ quát, mà đi vào lĩnh vực căn tính. Nó có thể nói về dân tộc, tôn giáo, giai tầng, giới tính, gia đình, truyền thống hay lịch sử. Nhờ vậy, đồ vật bắt đầu trở thành nơi giao nhau giữa cái riêng của nhân vật và cái chung của cộng đồng. Trong nhiều trường hợp, đồ vật không chỉ dừng lại ở việc mang nghĩa văn hóa, mà còn trực tiếp tham gia vào hành động, tạo ra xung đột, thúc đẩy các bước ngoặt tự sự. Đó là khi nó bước sang cấp độ ẩn dụ và trở thành tác nhân kịch tính.

Đồ vật như ẩn dụ và tác nhân kịch tính: tham gia vào hành động

Ẩn dụ là một bước phát triển quan trọng của đồ vật trong điện ảnh. Nếu tượng trưng và ước lệ chủ yếu nhấn vào việc đồ vật “gợi” hay “mang” một ý nghĩa nào đó, thì ở cấp độ ẩn dụ, đồ vật bắt đầu “làm việc” mạnh hơn trong cấu trúc phim. Nó không chỉ hiện diện để người xem suy diễn, mà trực tiếp tham gia vào tiến trình hành động, tạo ra xung đột, làm thay đổi quan hệ nhân vật hoặc đánh dấu những nút thắt và cao trào của tự sự. Khi ấy, đồ vật vừa là vật thể cụ thể, vừa là phương tiện biểu đạt một nội dung sâu hơn thông qua hành động mà nó kéo theo.

Bộ phim *Đàn dương cầm* (*The Piano*, Jane Campion, 1993) là một ví dụ mẫu mực. Nếu nói cây đàn là “tiếng nói của Ada” thì mới chỉ là đúng, mà chưa đủ. Giá trị của bộ phim nằm ở chỗ cây đàn không chỉ tượng trưng cho tiếng nói bị tước đoạt, mà còn đi cùng toàn bộ diễn biến của câu chuyện như một tác nhân kịch tính. Ada là người câm, âm nhạc là phương tiện biểu đạt nội tâm của cô. Như vậy, từ xuất phát

điểm, cây đàn đã không chỉ là một nhạc cụ, mà là sự nối dài của chủ thể. Cảnh cây đàn bị bỏ lại trên bãi biển là một chi tiết đắt giá. Về mặt hành động, người chồng cho rằng nó quá cồng kềnh và không cần thiết, nhưng về mặt ẩn dụ, đó là hành động phủ nhận đời sống tinh thần của Ada. Cây đàn nằm chơ vơ giữa bờ cát, giữa sóng, gió và khoảng trống mênh mông, tạo nên hình ảnh của một “tiếng nói bị bỏ rơi”. Cây đàn không chỉ cho thấy sự mất mát vật chất, mà còn vật chất hóa nỗi cô độc của nhân vật, là bi kịch của câu chuyện.

Khi cây đàn thuộc về Baines, ý nghĩa của nó lại chuyển sang một bình diện khác. Những buổi Ada đến chơi đàn không chỉ là những giao tiếp thông thường, mà là đang dần tạo ra một mối quan hệ cảm xúc. Phim nhiều lần nhấn vào bàn tay, vào ngón tay, vào bề mặt phím đàn, vào khoảng cách gần – xa giữa hai cơ thể. Âm thanh của đàn vừa là âm nhạc, vừa là không gian để ham muốn, thương cảm, tôn trọng và sở hữu va đập vào nhau. Cây đàn lúc này không còn chỉ là “phương tiện nói thay”, mà trở thành môi giới của dục vọng, của khao khát được thấu hiểu, của cuộc chuyển dịch tình cảm từ người chồng hợp pháp sang người đàn ông biết lắng nghe. Ở cấp độ này, cây đàn thực sự vận hành như một ẩn dụ sống động. Cao trào ngón tay của Ada bị chặt càng làm rõ hơn vai trò ấy. Ngón tay là điều kiện để cây đàn phát ra âm thanh; chặt ngón tay là cắt đứt khả năng biểu đạt và cũng là hành vi trừng phạt đối với tự do cảm xúc của Ada. Như vậy, cây đàn, bàn tay, ngón tay, âm thanh và dục vọng đan vào nhau thành một chỉnh thể. Nếu không có cây đàn, cấu trúc xung đột của phim sẽ khác. Nói cách khác, đây không chỉ là một đồ vật có nghĩa, mà là một đồ vật tạo nghĩa bằng cách tham gia trực tiếp vào hành động.

Một ví dụ khác tuy nhẹ hơn nhưng rất gợi là chiếc lông vũ trong bộ phim *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994). Chiếc lông vũ không tạo xung đột trực tiếp như cây đàn, nhưng nó

là ẩn dụ về đời người, về số phận, về sự trôi dạt giữa ngẫu nhiên và tất yếu. Ngay đầu phim, lông vũ bay trong không khí, đáp xuống gần Forrest; cuối phim, nó lại tiếp tục bay đi. Sự lơ lửng, nhẹ, không tự quyết đường đi ấy hòa hợp với cách Forrest đi qua nhiều biến cố lịch sử như một con người vừa bị cuốn theo đời sống, vừa vô tình chạm vào tâm điểm của lịch sử Mỹ hiện đại. Lông vũ không “kể chuyện”, nhưng định hình cách người xem hiểu câu chuyện. Nó là ẩn dụ cho cấu trúc tồn tại của nhân vật...

Từ đó có thể thấy, khi trở thành ẩn dụ và tác nhân kịch tính, đồ vật đã không còn đứng ở rìa ý nghĩa mà đi vào trung tâm của cấu trúc hành động. Nó vừa mang tầng nghĩa sâu hơn bản thân nó, vừa trực tiếp thúc đẩy biến cố, làm thay đổi quan hệ nhân vật và định hình chiều hướng phát triển của câu chuyện. Chính sự vận động ấy mở ra khả năng để đồ vật đạt tới cấp độ cao hơn nữa: biểu tượng, nơi ý nghĩa của nó không gắn với một tình huống riêng lẻ mà bao trùm toàn bộ cấu trúc tư tưởng của tác phẩm.

Đồ vật như biểu tượng: cấu trúc ý nghĩa đa tầng

Biểu tượng là cấp độ biểu đạt cao nhất của đồ vật trong điện ảnh. Nếu tượng trưng còn tương đối trực tiếp, ước lệ còn gắn với mã văn hóa cụ thể, ẩn dụ còn gắn chặt với một quan hệ so sánh ngầm hay một tác dụng trong hành động, thì biểu tượng đã có độ mở lớn hơn nhiều. Nó không quy về một nghĩa duy nhất, mà tích lũy nhiều lớp nghĩa thông qua sự lặp lại, biến đổi, đối chiếu và cộng hưởng trong toàn bộ tác phẩm. Biểu tượng vì thế không phải là “một chi tiết có nghĩa”, mà là một cấu trúc ý nghĩa.

Trong *Đèn lồng đỏ treo cao* (*Raise the Red Lantern*, Trương Nghệ Mưu, 1991), chiếc đèn lồng đỏ là trường hợp điển hình. Đèn lồng là một đồ vật trong gia đình phong kiến, nhưng nó không tồn tại như một yếu tố bối cảnh, mà được đặt vào các nghi thức lặp lại: thắp đèn trước phòng người vợ được lựa chọn, kéo theo những đặc quyền vật chất và biểu tượng như đám chân, phục dịch, sự ưu ái của chủ gia đình. Mỗi lần đèn sáng là mỗi

lần quyền lực nam giới được vật chất hóa thành ánh sáng đỏ. Màu đỏ ở đây vừa là màu của hạnh phúc, của dục vọng, của phú quý, vừa là màu của ganh ghét, của đổ máu và của bạo lực ngầm ngăm. Khi đèn bị bọc lại, bị tắt theo lệnh “phong đăng”, bóng tối không chỉ là bóng tối vật lý, mà là dấu hiệu của sự loại bỏ, trừng phạt, mất quyền hiện hữu. Điểm đặc sắc của biểu tượng nằm ở chỗ chiếc đèn không chỉ nói về một nhân vật, mà về cả cơ chế. Nó là quyền lực, là thứ tự trong gia đình, là luật chơi của dục vọng và kiểm soát, là thân phận phụ nữ trong một thiết chế phong kiến nơi họ bị biến thành đối tượng chờ được lựa chọn. Chính sự lặp lại của nghi thức và sự biến thiên của ánh sáng trong không gian khép kín đã nâng chiếc đèn từ một đồ vật gia đình thành biểu tượng xã hội.

Ở phim *Cao lương đỏ* (*Red Sorghum*), cũng của Trương Nghệ Mưu, hệ biểu tượng đồ vật và chất liệu còn phong phú hơn. Cao lương đỏ không chỉ là cảnh quan nông thôn hay sản phẩm nông nghiệp. Nó là sức sống, dục năng, bạo liệt, men say, máu và lịch sử. Những trường đoạn đi giữa ruộng cao lương, màu đỏ phủ ngập khuôn hình, thân thể con người hòa vào sắc đỏ và gió, đã biến chất liệu tự nhiên thành biểu tượng của bản năng sống dân dã, mãnh liệt và dữ dội. Rượu cao lương, chum rượu, xưởng nấu rượu cũng không chỉ là đạo cụ sản xuất mà còn gắn với hương vị cuộc sống, với sức đề kháng văn hóa, với niềm hân hoan bản thể và cả ký ức tập thể trong lịch sử chống xâm lược. Ở đây, Trương Nghệ Mưu không dựng một biểu tượng đơn lẻ như chiếc đèn lồng, mà tạo nên cả một trường biểu tượng của màu đỏ, của rượu, của thân thể, của đất và máu.

Trong bộ phim *Xuân, hạ, thu, đông... rồi lại xuân* (*Spring, Summer, Fall, Winter... and Spring*, Kim Ki-duk, 2003), đồ vật lại được đưa vào một cấu trúc biểu tượng mang tính triết lý. Hòn đá, cánh cổng chùa, con dao khắc kinh, con thuyền, con mèo, mặt hồ... không đứng riêng lẻ mà liên kết với nhau trong một hệ thống nói

về nhân quả, dục vọng, trừng phạt, sám hối và luân hồi. Hòn đá buộc vào con vật rồi sau đó buộc vào chính con người là một biểu tượng rõ về gánh nặng đạo đức, nhưng ý nghĩa của nó không dừng ở đó. Khi những hình ảnh cùng xuất hiện trong nhịp biến đổi của bốn mùa, chúng tạo thành một cấu trúc tư tưởng về vòng đời, nghiệp báo và sự trở lại. Ở đây, biểu tượng không chỉ thuộc về đồ vật đơn lẻ, mà thuộc về cả mạng lưới biểu tượng.

Có thể thấy, ở cấp độ biểu tượng, đồ vật không còn được hiểu theo kiểu “một vật bằng một nghĩa”. Nó luôn đa tầng. Nó vừa gắn với số phận cá nhân, vừa mở ra chiều xã hội; vừa có tính vật chất cụ thể, vừa có tính trừu tượng khái quát; vừa hiện diện trong một cảnh, vừa vang vọng trong toàn bộ tác phẩm. Sức mạnh của biểu tượng nằm ở chính khả năng không khép kín nghĩa, khiến người xem còn tiếp tục suy nghĩ sau khi phim đã kết thúc. Vì vậy, đồ vật đã vượt qua cả chức năng minh họa lẫn chức năng thúc đẩy hành động để trở thành một cấu trúc ý nghĩa đa tầng bao trùm tác phẩm. Ý nghĩa của nó không còn nằm ở từng lần xuất hiện riêng lẻ, mà được tích lũy xuyên suốt bộ phim thông qua sự lặp lại, biến đổi và cộng hưởng với các yếu tố khác của dàn cảnh.

Cơ chế chuyển hóa của đồ vật trong điện ảnh

Từ các cấp độ đã phân tích, có thể rút ra rằng đồ vật trong điện ảnh không tự động trở thành yếu tố nghệ thuật chỉ vì nó được đưa vào khuôn hình. Rất nhiều đạo cụ trong phim chỉ dừng ở chức năng phục vụ hành động. Một đồ vật chỉ bắt đầu “phát nghĩa” khi được đặt trong quan hệ có tổ chức với nhân vật, hoàn cảnh, xung đột và nhịp điệu của tác phẩm. Nói cách khác, cơ chế chuyển hóa của đồ vật từ đạo cụ thành cấu trúc ý nghĩa là một quá trình thẩm mỹ có điều kiện. Có thể hình dung quá trình ấy theo chuỗi sau: Từ đạo cụ, yếu tố này *trước hết mang ý nghĩa tượng trưng, sau đó chuyển sang tính ước lệ, tiếp tục được phát triển như một ẩn dụ, và cuối cùng đạt tới cấp độ biểu tượng*. Đây không phải

là con đường bắt buộc với mọi đồ vật, nhưng là một sơ đồ khái quát hữu ích để thấy sự gia tăng dần về độ sâu của nghĩa.

Thứ nhất, điều kiện quan trọng nhất là *sự lựa chọn có chủ đích*, phải được chọn vì hình dáng, chất liệu, màu sắc, âm thanh, khả năng tương tác với nhân vật và khả năng xuất hiện nhiều lần mà không vô cớ: chiếc đèn lồng đỏ, cây đàn piano, chiếc mũ...

Thứ hai là *sự lặp lại có thay đổi theo hướng phát triển*. Nếu một đồ vật chỉ xuất hiện một lần, nó rất khó đạt tới cấp độ biểu tượng. Nhưng nếu nó lặp lại nhiều lần trong những hoàn cảnh khác nhau, ý nghĩa của nó sẽ dần được bồi đắp. Chiếc đèn lồng trong *Đèn lồng đỏ treo cao* được lặp lại trong nghi thức; cây đàn trong *Cây đàn dương cầm* đi qua nhiều trạng thái quan hệ; lông vũ trong *Forrest Gump* xuất hiện ở đầu và cuối, tạo thành một khung nhận thức... Lặp lại ở đây không phải lặp máy móc, mà là trong biến thiên của hoàn cảnh và tâm thế.

Thứ ba là *mối quan hệ với nhân vật*. Một đồ vật càng gắn chặt với đời sống nội tâm, dục vọng, ký ức hoặc thân phận nhân vật, nó càng dễ trở thành trung tâm biểu đạt. Cây đàn trong *Cây đàn dương cầm* là Ada; quả bóng Wilson là khoảng trống giao tiếp của Chuck... Nhờ quan hệ này, đồ vật không chỉ mang nghĩa khách quan mà còn hấp thụ ý nghĩa từ đời sống chủ thể.

Thứ tư là *vị trí của đồ vật trong cấu trúc hành động*. Khi đồ vật trở thành nguyên nhân, điều kiện hay điểm bùng phát của xung đột, nó sẽ từ chỗ chỉ “gợi nghĩa” sang chỗ “tạo nghĩa”. Cây đàn bị bỏ lại, rồi được “chuộc” lại bằng những lần chơi đàn, rồi liên quan đến hành động chặt ngón tay... cho thấy đồ vật có thể là trục vận động tự sự.

Thứ năm là *sự cộng hưởng với các yếu tố khác của điện ảnh*. Một đồ vật hiếm khi tự nó làm nên ý nghĩa. Nó cần được hỗ trợ bởi ánh sáng, khuôn hình, màu sắc, âm thanh, nhịp dựng: lông vũ phải được quay trong chuyển động lơ lửng; hòn đá trong phim của Kim Ki-

duk phải đi cùng sự tĩnh lặng của hồ nước và nhịp thời gian theo mùa... Ý nghĩa của đồ vật là sản phẩm của dàn dựng điện ảnh.

Thứ sáu là *khả năng khái quát*. Không phải đồ vật nào tham gia hành động cũng trở thành biểu tượng. Biểu tượng chỉ hình thành khi đồ vật có khả năng vượt khỏi câu chuyện riêng để chạm đến những phạm vi rộng hơn: thân phận con người, quyền lực, lịch sử, căn tính, luân hồi, dục vọng, tự do, ký ức, sự sống còn. Hòn đá không chỉ là gánh nặng vật lý; nó là hình ảnh của nghiệp, v.v...

Có thể thấy, cơ chế chuyển hóa của đồ vật là quá trình “thẩm mỹ hóa công năng”. Đồ vật vẫn giữ căn cước vật chất của nó, nhưng được đặt vào hệ thống hình ảnh – âm thanh – hành động khiến cho công năng ấy trở thành nơi kết tinh ý nghĩa. Chính quá trình đó làm cho điện ảnh, dù là nghệ thuật của hình ảnh hiện thực, vẫn có khả năng đạt tới chiều sâu biểu tượng. Vai trò của đồ vật trong phim truyện điện ảnh không chỉ nằm ở việc làm đẹp khuôn hình hay tạo độ chân thực, mà ở chỗ nó có thể trở thành một phương thức tư duy hình ảnh của tác giả.

Kết luận

Có thể khẳng định rằng đồ vật trong phim truyện điện ảnh không phải là thành phần phụ thuộc, càng không chỉ là phần “trang trí” cho bối cảnh hay hành động. Khi được tổ chức có chủ đích trong cấu trúc dàn cảnh và tự sự, đồ vật có thể trở thành một phương tiện biểu đạt đặc biệt quan trọng của ngôn ngữ điện ảnh. Điều đáng chú ý là ý nghĩa của đồ vật trong điện ảnh không phải là cái có sẵn, mà được kiến tạo khi được lựa chọn, sắp đặt, lặp lại, biến đổi và đặt vào quan hệ với nhân vật, xung đột, nhịp điệu...

Khi ngôn ngữ điện ảnh ngày càng đòi hỏi sự tinh tế và đa tầng, việc nghiên cứu vai trò của đồ vật không chỉ có ý nghĩa đối với lý luận, mà còn đối với thực tiễn sáng tác. Nó gợi mở cho biên kịch, đạo diễn, thiết kế mỹ thuật, quay phim... cách nghĩ nhất quán hơn về hình ảnh: mọi vật thể xuất hiện trong khuôn hình đều có thể là một khả năng biểu đạt, nếu được đặt đúng chỗ và được phát triển đúng mức. Nghiên cứu đồ vật, vì thế, cũng là cách để đi sâu vào bản chất biểu đạt của điện ảnh như một nghệ thuật của hình ảnh biết tư duy.

* TS., *Nghiên cứu Nghệ thuật điện ảnh, Trường Đại học Sân khấu – Điện ảnh Hà Nội*

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bordwell, D. và Thompson, K. (1990), *Film Art*, McGraw-Hill Publishing Company, New York.
2. Toussaint, B. (2007), *Ngôn ngữ điện ảnh và truyền hình*, bản dịch, Hội Điện ảnh Việt Nam, Hà Nội.
3. Kriutrenhicop, N., *Cốt truyện và cấu trúc kịch bản*, Trường Đại học Điện ảnh Quốc gia VGIK.
4. Cagan, M. (2004), *Hình thái học của nghệ thuật*, Phan Ngọc dịch, Nxb. Hội Nhà văn, Hà Nội.

*Ngày nhận được bài: 19/4/2026; Ngày nhận xét, phản biện: 23/4/2026
Ngày quyết định đăng: 7/5/2026; Ngày đăng: 25/6/2026*