

DIỄN GIẢI HIỆU ỨNG ẢO DỊ THỊ GIÁC KHUÔN MẶT ĐÁ CỔ SUỐI CỎ

HÀ HỮU NGA*, LÊ HẢI ĐĂNG**

Giới thiệu

Tư liệu khảo cổ học về nghệ thuật đá cổ cho thấy trải qua hàng triệu năm tiến hóa, hệ thống thị giác của con người không ngừng được điều chỉnh và hoàn thiện để phát hiện khuôn mặt ở mọi sắc thái, hình dạng và kích thước. Quá trình tiến hóa đó không chỉ mang lại những lợi thế sinh tồn to lớn, đặc biệt là trong những tình huống đòi hỏi phải phân biệt an nguy, bạn thù cho bản thân, cơ hội phát hiện ra những kẻ săn mồi và con mồi, hoặc phát hiện bạn tình, mà còn làm cho con người trở thành một loài duy nhất phát triển và hoàn thiện được hệ thống mỹ cảm thị giác (visual aesthetics). Tuy nhiên trong vô vàn trạng huống tâm trí, con người đã chạm trán và xử lý thì cũng vẫn xảy ra tình trạng hệ thống thị giác nhận diện không chân thực về khuôn mặt. Và đó chính là nguồn gốc ra đời một loại hội chứng có tên gọi là ảo dị khuôn mặt “face pareidolia” - một loại nhận thức về cấu trúc giống khuôn mặt, hình thành bởi các kích thích ngẫu nhiên, được gọi lên từ những ảo tượng ám ảnh tín ngưỡng phổ biến, có nguồn gốc sâu xa từ thời tiền sử, mà di sản nghệ thuật chạm khắc đá cổ được người dân địa phương gọi là “mặt khi” hay “mặt quỷ” với đôi mắt được khắc họa nổi bật ở địa điểm Suối Cỏ (xóm Chum, xã Mỹ Thành, huyện Lạc Sơn, tỉnh Hòa Bình cũ) là một điển hình. Loại hình di sản vô giá này là một minh chứng rõ ràng cho sự ra đời sớm và tồn tại lâu dài của một phương thức sản xuất ở quy mô gia đình và cộng đồng, mà các nhà nhân học gọi là “kinh tế nghi lễ” (ritual economy) - coi kinh tế gia đình tiền sử như là loại hình kinh tế nghi lễ, nhấn mạnh vào phương diện nghi lễ của các hoạt động kinh tế. Đó chính là một trong những nguyên do cho thấy việc diễn giải dữ liệu nghệ thuật đá cổ trong Khảo cổ học ngày càng đòi hỏi các cách tiếp cận liên ngành, trong đó có các cách tiếp cận kỹ thuật đồ họa, hiệu ứng ảo dị thị giác (pareidolia) và kinh tế nghi lễ (Hà Hữu Nga, Phùng Hoa Miên 2024; Hà Hữu Nga 2025; Hà Hữu Nga, Lê Hải Đăng 2025).

1. Ảo dị thị giác và cội nguồn tín ngưỡng trong nghệ thuật đá cổ

1.1. Nội hàm khái niệm Pareidolia - Ảo dị thị giác

Pareidolia có nguồn gốc từ tiếng Hy Lạp παραίδωλον [paraeídōlon], có nghĩa đen là các “hình ảnh ảo/khác thường” do nhà Tâm lý học thần kinh người Đức Karl Ludwig Kahlbaum tạo ra vào năm 1866, sau đó được dịch sang tiếng Anh là *pareidolia*. Lý do ra đời của thuật ngữ *pareidolia* để chỉ chứng ảo dị thị giác là do thuật ngữ *Personenverwechselung*, loạn giác nhân hình,

* Viện Nghiên cứu Ứng dụng Văn hóa và Du lịch

** Viện Khảo cổ học

lầm lẫn về con người, có ý nghĩa quá hẹp, nên người ta có thể sử dụng từ *Objectsverwechselung* - loạn giác đối tượng nói chung hoặc lầm lẫn về đối tượng. Do đó, ông muốn đề xuất thuật ngữ *ảo thị giác lược đồ* hoặc *ảo thị giác cục bộ* [schematische oder partielle Hallucination] như một cái tên phù hợp cho loại hiện tượng đặc biệt này, vốn trước đây được phân loại là loạn giác. Ngoài ra bản thân hiện tượng này vẫn có thể được nắm bắt và xem xét hoàn toàn bằng thực nghiệm, nên ông đã đề xuất một từ nhận thức hình ảnh thứ cấp là *pareidolia* (Kahlbaum K. L 1866: 76 - 77). Các nhà thần kinh học thị giác coi hiện tượng ảo thị khuôn mặt là một loại *apophenia*. Thuật ngữ này được diễn giải là *xu hướng nhận thức* các kết nối có ý nghĩa giữa các yếu tố không liên quan, phản ánh lược đồ khuôn mặt thô gợi lên hai mắt phía trên miệng có trong các hình ảnh trông giống khuôn mặt, chẳng hạn như các gợn sóng, các vệt bóng hoặc các vệt màu vô tình trên đồ vật (Omer, Y. et al 2019: 437 - 438). Trong những năm gần đây, hiện tượng ảo thị khuôn mặt đã thu hút sự quan tâm nghiên cứu lớn, chủ yếu là vì các hình ảnh không giống khuôn mặt, nhưng lại thúc đẩy quá trình xử lý khuôn mặt của não bộ. Hơn nữa, các kích thích không phải khuôn mặt giúp loại bỏ các thành kiến văn hóa riêng biệt có thể xảy ra, vẫn tồn tại trong các nghiên cứu liên văn hóa, ngay cả trong trường hợp đảo ngược khuôn mặt. Các nghiên cứu ở những cá nhân mắc chứng rối loạn phát triển thần kinh như tâm thần phân liệt, rối loạn phổ tự kỷ (ASD), hội chứng Down, hội chứng rối loạn di truyền, cho thấy những khiếm khuyết đáng kể trong việc điều chỉnh khuôn mặt. Những khiếm khuyết này được đặc trưng bởi động học bệnh - đặc thù khác biệt (Rolf, R., Sokolov, A. N., Rattay, T. W., Fallgatter, A. J. & Pavlova, M. A 2020: 140).

1.2. Cơ sở đồ họa của hiệu ứng ảo thị giác trong nghệ thuật đá cổ

1.2.1. Chiều sâu và phối cảnh đồ họa

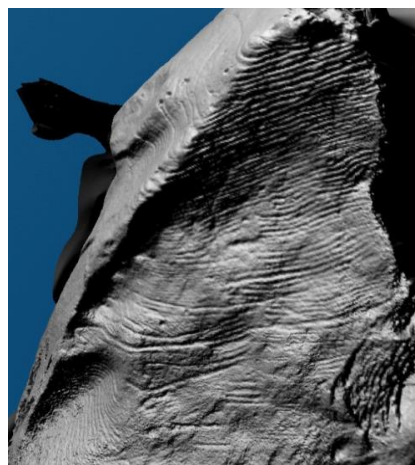
Phối cảnh là một nguồn tài nguyên đồ họa mà những người nghệ sĩ cổ đã sử dụng một cách có ý thức hoặc vô thức để tạo ra ảo giác về chiều sâu và không gian trên một bề mặt phẳng, đặc biệt là trên bề mặt đá như ở địa điểm Suối Cỏ. Bằng cách sử dụng hiệu ứng của các đường hội tụ, nghệ sĩ có thể kéo các vật thể lại gần hơn hoặc đẩy xa hơn, tạo ra cảm giác về chiều sâu không gian. Mắt và não phối hợp với nhau giúp chúng ta nhìn thấy ba chiều: Chiều cao, chiều rộng và chiều sâu. Mỗi mắt nhìn thấy một vật thể từ một góc hơi khác nhau. Não kết hợp hai góc nhìn riêng biệt và hơi khác nhau này thành một, tạo ra hình ảnh ba chiều. Hình dạng và hình thể nhìn thấy phụ thuộc vào góc nhìn hay phối cảnh thị giác của ta. Chiều sâu và phối cảnh là những cách thể hiện thể giới ba chiều trên bề mặt hai chiều, chẳng hạn như màn hình hoặc giấy. Chiều sâu đề cập đến ảo giác về khoảng cách giữa các vật thể trong một cảnh, trong khi phối cảnh đề cập đến ảo giác về cách các vật thể dường như thay đổi về kích thước, hình dạng và vị trí khi chúng lùi lại hoặc tiến lại gần người xem. Chiều sâu và phối cảnh có thể được tạo ra bằng cách sử dụng các yếu tố khác nhau, chẳng hạn như màu sắc, độ tương phản, bóng đổ, ánh sáng, kết cấu, tỷ lệ, chồng chéo và điểm biến mất. Đây là những kỹ thuật được sử dụng để tạo ra ảo giác về không gian ba chiều trên một bề mặt hai chiều. Chiều sâu liên quan đến việc thao túng các yếu tố trực quan như kích thước, chồng chéo, đổ bóng và màu sắc để gợi ý khoảng cách giữa các vật thể. Phối cảnh, bao gồm phối cảnh một điểm, hai điểm và ba điểm, sử dụng các đường hội tụ và điểm biến mất để truyền tải chiều sâu và khoảng cách trong một bố cục. Các kỹ thuật này làm tăng tính chân thực và sự thú vị về mặt thị giác của các thiết kế. Chiều sâu và phối cảnh góp phần làm cho các thiết kế không chỉ hấp dẫn, mà còn cuốn hút, thậm chí chỉ phối tâm trí về mặt thị giác và dễ liên tưởng đến các thể lực siêu nhiên bên ngoài thế giới con người (Hà Hữu Nga 1991: 18).

1.2.2. Các yếu tố phối cảnh đồ họa

Có bốn yếu tố cốt lõi xác định mức độ và góc nhìn của người quan sát đối với các bản phối cảnh trong nghệ thuật đá cổ. Đó là: i) Đường chân trời: Là yếu tố xây dựng phối cảnh đại diện cho tầm mắt của người xem; đây chính là đường phân chia bầu trời và mặt đất; khi nhìn từ xa, nó có thể nằm ở chân núi và chạy ngang qua mực nước biển; ii) Điểm nhìn: Thường được xác định trong bản đồ họa phối cảnh bằng một đường thẳng đứng vuông góc với đường chân trời; Điểm nhìn nằm chính xác tại giao điểm của hai đường này; tùy thuộc vào góc nhìn trực quan của đối tượng, đường thẳng đứng xác định vị trí điểm nhìn có thể nằm ở giữa bố cục hoặc ở một trong các cạnh của nó, bên trái hoặc bên phải; iii) Điểm biến mất (vanishing point) là điểm trên đường chân trời mà tất cả các đường song song hội tụ khi nhìn theo phối cảnh; một số loại phối cảnh nhất định có thể yêu cầu sử dụng hai hoặc nhiều điểm biến mất; do đó các điểm biến mất có thể được định vị trên cả đường chân trời và đường thẳng đứng của điểm nhìn; Tuy nhiên, điểm biến mất cũng có thể nằm ngoài cả đường chân trời và điểm nhìn; iv) Đường biến mất (vanishing line): Thể hiện các cạnh của vật thể, là một phần của một tập hợp các đặc điểm đồ họa được gọi là các thành phần phối cảnh (Norling E. R 1939: 3). Nó là thành phần thiết yếu trong sơ đồ các hình dạng và không gian, mô phỏng nhận thức thị giác của mắt người; thu hẹp các đường này về phía điểm biến mất tạo ra ấn tượng thị giác về chiều sâu trong các mặt được rút ngắn của các vật thể trong phối cảnh. Nghệ thuật đồ họa tôn giáo tín ngưỡng ở các cơ sở thờ tự thường triệt để khai thác các yếu tố phối cảnh điểm/ đường biến mất này (Hà Hữu Nga 1991: 18).

1.2.3. Kỹ thuật đường đồng mức

Trong nghệ thuật đá cổ, đường đồng mức (contour lines) và/hoặc đường đồng tâm (concentric lines) xác định đường viền của một vật thể, hình dạng, cũng như cấu trúc bên trong, mà không cần sử dụng kỹ thuật bóng đổ của hội họa. Là một nền tảng cơ bản của kỹ thuật đồ họa, đường đồng mức thường được người ta áp dụng để vẽ khuôn mặt người, đặc biệt là cặp mắt và khuôn miệng với mọi sắc độ biểu cảm khác nhau. Một đường đồng mức đơn giản có thể tạo ra một hình dạng tối thiểu trong khi vẫn cho phép đạt hiệu quả tối đa các trạng thái tâm lý của cả đối tượng mô tả lẫn chủ thể quan sát. Trong các di sản đá cổ Miền núi phía Bắc, việc sử dụng đường đồng mức để thể hiện cảnh trí ruộng bậc thang đã tuân thủ hàng loạt nguyên lý thiết kế đồ họa, dù chỉ mới ở dạng thức đơn giản. Trên các di tích chạm khắc có thể thấy rất rõ toàn bộ 7 nguyên lý cơ bản của thiết kế đồ họa, bao gồm: i) Cân bằng; ii) Nhịp điệu; iii) Nhấn mạnh; iv) Độ tương phản; v) Chuyển động; vi) Hải hòa, và vii) Tỷ lệ. Điều gây bất ngờ đối với người chiêm ngắm di sản đá cổ là các nghệ nhân xưa không chỉ am hiểu, quán triệt và ứng dụng thành thạo các nguyên lý cơ bản của đồ họa, mà họ còn am hiểu và ứng dụng thành thạo các quy luật phối cảnh, theo nghĩa dân dã của các từ này. Có thể dẫn chứng từ trường hợp các bản chạm khắc hình ruộng bậc thang tại xã Chế Cu Nha, huyện Mù Cang Chải, tỉnh Yên Bái cũ (Hình 1). Điều thú vị là có những tảng đá với các vùng lõm tạo thành mặt âm so với đường chân trời (horizontal line) nổi hai điểm trong tầm nhìn của



Hình 1. Hình ruộng bậc thang Chế Cu Nha, Mù Cang Chải (Nguồn: Lê Hải Đăng 2024)

người quan sát. Nếu đúng là các tay thợ thuần túy ngẫu thơ thì họ có thể vẽ các đường song song với đường chân trời hai điểm, nhưng ở đây, người nghệ nhân tài giỏi đã biết sử dụng nguyên lý phối cảnh với đường chân trời mà điểm biến mất chính là vùng âm sâu nhất của mặt khối đá được chạm khắc. Chính kỹ nghệ này, dù có vẻ đơn giản đến mấy, nhưng cũng đã bao hàm trong đó hầu hết các nguyên lý cân bằng, nhịp điệu, chuyển động, hài hòa và tỷ lệ của một sản phẩm thiết kế đồ họa. Ngoài ra, các biến thể của đường đồng mức còn được thể hiện phổ biến ở hầu hết các di sản đá cổ Miền núi phía Bắc, đặc biệt là dưới dạng các đường đồng tâm. Điều thú vị là các bản vẽ đường đồng mức kiểu này được nhìn từ mọi góc nhìn (point of view): góc nhìn trực diện, góc nhìn ngang, góc nhìn xiên, góc nhìn mắt chim, góc nhìn mắt sâu, vv... gần như gồm đủ. Và đặc biệt là không chỉ có đủ các phối cảnh không gian, mà đường đồng mức còn được đặt thẳng đứng theo luật phối cảnh song song với người quan sát để nhấn mạnh hay đúng hơn là cường điệu ý nghĩa, vai trò của người phụ nữ. Tiêu biểu là hình *d* ở bãi đá Sa Pa, lần đầu tiên được công bố năm 1925 (Goloubew V 1925: 430), sau này được Lévy P (1938: 48) và những người khác dẫn lại (Le Failler 2014: 66).

2. Hiệu ứng ảo thị khuôn mặt trong phát sinh tín ngưỡng

2.1. Hiệu ứng ảo thị khuôn mặt

Thần kinh học thị giác chứng minh rằng tín ngưỡng trước hết bị chi phối và được hình thành từ các ám ảnh thị giác nguyên sơ của con người. Hiệu ứng của ảo thị thể hiện qua biểu cảm của khuôn mặt mà biểu cảm lại do tác động của nhận thức xã hội gây ra. Hiệu ứng này tạo dựng khả năng nắm bắt được hành vi, ý định và cảm xúc của người khác, nhằm thấu hiểu, chi phối lẫn nhau giữa các cá nhân, tạo ra các hành động thích ứng trong một ngữ cảnh nhất định. Việc nhận dạng biểu cảm khuôn mặt ảnh hưởng sâu sắc đến quá trình này, vì nó tự động kích hoạt các hành vi phù hợp trong môi trường xã hội. Ví dụ, việc nhìn thấy khuôn mặt tức giận hoặc sợ hãi của những kẻ cùng loài sẽ tự động kích hoạt phản ứng phòng thủ ở người quan sát. Ngược lại, biểu cảm khuôn mặt vui vẻ thúc đẩy hành vi tiếp cận (Derntl, B; Habel, U 2017: 621-627). Ở đây, một vấn đề đặt ra là cách phản ứng của từng vùng bị ảnh hưởng bởi sự hiện diện của các đặc tính cơ bản của kích thích khuôn mặt. Đó là các bộ phận khuôn mặt như mắt, mũi, miệng và cấu hình khuôn mặt hình chữ T cơ bản do các bộ phận đó tạo ra. Bất kỳ sự khác biệt nào giữa các vùng chọn lọc khuôn mặt trong các khía cạnh kích thích khuôn mặt mà chúng phản ứng đều cung cấp manh mối về chức năng của các vùng đó. Ví dụ, bằng chứng trước đây liên kết FFA (Fusiform Face Area - Vùng Khuôn mặt hình thoi) với nhận dạng khuôn mặt cho thấy rằng vùng này rất nhạy cảm với cả các bộ phận khuôn mặt và cấu hình khuôn mặt, vì cả hai đều có liên quan đến nhận dạng khuôn mặt. Phù hợp với giả thuyết này, người ta đã phát hiện ra sự kích hoạt mạnh mẽ trong vùng FFA khi các đối tượng phân biệt giữa các khuôn mặt dựa trên hình dạng bộ phận hoặc khoảng cách giữa các bộ phận như mắt, mũi, miệng, v.v... (De Valk, J.M.; Wijnen, J.G.; Kret, M.E 2015: 1225).

Khoa học thần kinh đã chứng tỏ rằng trong số tất cả các dạng ảo thị, thì *pareidolia* khuôn mặt là dạng ảo thị phổ biến nhất vì khuynh hướng tự nhiên của con người trong việc phát hiện ra khuôn mặt. Tất cả các khuôn mặt đều có cấu hình hình chữ T cơ bản - gồm hai mắt, một mũi và một miệng - biểu thị cho một “khuôn mẫu” giúp phân biệt ngay được khuôn mặt với các kích thích thị giác khác trong môi trường xung quanh. Các thực nghiệm khám phá ảo thị thị giác chỉ ra rằng các biểu cảm tiêu cực của khuôn mặt mang tính đe dọa [như khuôn mặt Suối Cỏ] được xử lý hiệu quả hơn các biểu cảm tích cực hoặc trung tính. Hiệu ứng đe dọa vượt trội này có liên quan đến một mô -

đun sợ hãi tiến hóa với hạch hạnh nhân là cấu trúc trung tâm. Vùng mắt chứa đủ thông tin để phát hiện trạng thái tinh thần phức tạp của kẻ khác, chẳng hạn biểu cảm tội lỗi, tán tỉnh, đe dọa, hay thôi miên đều gợi ý về “ngôn ngữ của đôi mắt” (Tsao, D. Y & Livingstone, M. S 2008: 420).

Càng ngày các nghiên cứu mới mẻ nhất đều chứng minh rằng hạch hạnh nhân có thể được kích hoạt bởi các đặc điểm thị giác có trong khuôn mặt, chẳng hạn như kích cỡ của lòng trắng mắt. Lòng mày hình chữ V được đánh giá là yếu tố chính quyết định khuôn mặt “tiêu cực”, trong khi miệng hướng lên ($\cap$) cũng phân bổ khuôn mặt vào “khu vực đe dọa” trong không gian cảm xúc ba chiều (Lundqvist D, Esteves F, Öhman A 1999: 708). Khuôn mặt có cả hai đặc điểm này được phát hiện nhanh hơn nhiều trong các tác vụ tìm kiếm so với khuôn mặt có các đặc điểm khác. Khuôn mặt đe dọa có lòng mày hình chữ V được phát hiện nhanh hơn khuôn mặt không đe dọa có lòng mày hình chữ V ngược nhưng lòng mày hình chữ V tương tự không được phát hiện nhanh hơn khi chúng xuất hiện trong một vật thể không giống khuôn mặt, ví dụ hình vuông; kết quả tương tự đối với “miệng” cong hướng lên ($\cap$) và hướng xuống ($\cup$) (Fox E, Lester V, et al 2000: 61-92). Hiệu ứng này đã được bậc thầy/thợ xưa khai thác triệt để trong việc thiết kế và thể hiện phần miệng cong lên đầy đe dọa, mà TS. Nguyễn Việt gọi là ‘hình hạt đậu’ - thay vì cong xuống thể hiện biểu cảm vui tươi - của khuôn mặt Suối Cỏ (Nguyễn Việt 2022).

Các kết quả phân tích hồi quy bội của 12 đặc điểm khuôn mặt và xếp hạng đặc điểm nét mặt giúp làm rõ hiệu ứng và tính chất đặc trưng của tính ảo dị khuôn mặt. Các đặc điểm đó bao gồm: Khung mặt, tóc, trán, lông mày, mắt, tai, mũi, miệng, răng, tỷ lệ, tính đối xứng, và đặc tính biểu lộ cảm xúc. Mục tiêu của thí nghiệm này là khám phá ra những đặc điểm nào là quan trọng để phát hiện khuôn mặt, và kiểm tra mối tương quan các kích thích giữa sự hiện diện của 12 đặc điểm khuôn mặt và điểm số về đặc tính khuôn mặt (faceness) dựa trên đánh giá của con người. Kết quả cho thấy sự hiện diện của mắt hoặc miệng trong hình ảnh có mối tương quan cao với điểm số về đặc tính khuôn mặt (faceness). Những phát hiện này xác nhận và mở rộng các phát hiện về mối tương quan, đồng thời cho thấy thêm rằng việc nhận biết khuôn mặt phụ thuộc vào sự hiện diện của mắt hoặc miệng trong hình ảnh. (Omer, Y., Sapir, R., Hatuka, Y. & Yovel, G 2019: 441 - 443). Thật tình cờ, các kết quả nghiên cứu trên đã trở thành một minh chứng đầy thuyết phục cho đặc tính ảo dị của khuôn mặt Suối Cỏ được chạm khắc chỉ nhấn vào hai đặc điểm chính là *mắt* và *miệng*. Có thể dễ dàng nhận thấy hai đặc điểm này đã tạo thành hiệu ứng ám thị, chi phối rất mạnh mẽ tâm trí của người quan sát, và đó chính là hai trong số các hiệu ứng góp phần tạo ra cội nguồn tín ngưỡng của di sản đá cổ Suối Cỏ.

2.2. Hiệu ứng tâm lý của khuôn mặt đá cổ Suối Cỏ

Tại địa điểm Suối Cỏ giáp ranh giữa hai huyện Lạc Sơn và Kim Bôi (các xã Mỹ Thành và Cuối Hạ) đã phát hiện được hai khối đá có hình khắc và đặt tên là khối A và khối B. Khối A nằm sát bờ bên trái dòng suối, hình tượng được chạm khắc ở độ cao 1,5m so với mặt nước suối. Theo TS Nguyễn Việt thì đồ án này giống như hình dáng một người bụng phệ giơ hai tay lên trời; phía đỉnh hai tay là hai hình tròn đồng tâm có chấm ở giữa, đường kính vành ngoài khoảng 6 - 7cm, mô típ vòng tròn đồng tâm này rất quen thuộc trên đồ đồng văn hóa Đông Sơn. Phần “mặt” khá mờ nên “mắt, mồm” cũng có thể chỉ là đường viền của một ô trang trí mà thôi. Phần “bụng” có đáy bằng, tạo thành các khoanh với *lời nhân hình hạt đậu rìa cong lên phía trên*. Ở khối B, có 4 cụm hình khắc khá giống nhau, mỗi cụm là hai hình tròn đồng tâm đường kính khoảng 7 - 8cm. Phía dưới là một ô gần vuông có khoét hình giống như hai lỗ mũi trông giống kiểu mồm lợn hoặc hình hạt đậu

hoặc như mặt khi. (Nguyễn Việt 2022, Mục 2.) Cách khối A và B khoảng 100m về phía dưới suối là khối C chỉ nổi trên mặt ruộng chừng 30cm, dáng vẻ như một bàn thờ. Ngoài ra, cách hai khối A, B khoảng 50m, có một tảng đá hình một con cá lớn nằm hờ lưng trên mặt ruộng, chiều dài 125cm rộng nhất hiện trên mặt ruộng là 60cm, trên thân phần đá hờ ra đếm được 9 hốc đá lõm xuống dạng lòng bát, đường kính miệng hốc khoảng 6 - 9cm. Theo người dân địa phương thì từ lâu, hòn đá này được coi như một vật linh thiêng và họ thường làm lễ cầu xin khi có việc, được dùng cho các nghi lễ tâm linh thời trước. Thung lũng Suối Cỏ còn có một ngôi đền thờ được chọn làm nơi ngự trị của thánh thần, ma quỷ (Nguyễn Việt 2022, Mục 2). Tuy nhiên, đối với thần kinh học thị giác thì đó chỉ là một trong những biểu hiện của hiệu ứng pareidolia - ảo dị gây ra cho người quan sát mà thôi.

Trên cơ sở xem xét các kết quả nghiên cứu của TS. Nguyễn Việt, và dựa vào các bức ảnh chụp hai khối A và B, chúng tôi có một cách nhận dạng mới về di sản Suối Cỏ. Trên khối B (Lê Hải Đăng 2024) có các hình chạm khắc 04 khuôn mặt, mỗi mặt được tạo bởi một chấm và hai vòng tròn đồng tâm mô tả đôi mắt “trố” và phía dưới là hình một khuôn miệng được tạo bởi hai đường đồng mức (contour) biến hình, *cong lên*. Sở dĩ bốn khuôn mặt này gây nên cảm giác *pareidolia* ảo dị đến mức được coi là “mặt quỷ” hay “mặt khi” chính là nhờ ở kỹ thuật tối giản nhưng lại đầy “thần khí” của người nghệ nhân/bậc thầy xưa. Kết hợp với hình khắc khuôn mặt ở khối đá A, các khuôn mặt ảo dị này đã làm cho địa điểm Suối Cỏ trở thành một loại linh địa đối với người Mường nơi đây. Trước hết cần phân tích bố cục của mô thức chạm khắc khuôn mặt ở *Hình 2* trên khối đá A. Chúng được tạo bởi một loại yếu tố cơ bản nhất của nghệ thuật đường nét. Trong thiết kế đồ họa, đường nét được chia thành năm loại: i) Đường thẳng từ trên xuống dưới, hoặc từ dưới lên trên, mà ở quy mô vũ trụ thì là từ đất lên trời, hoặc ngược lại từ trời xuống đất; ii) đường ngang song song với mặt đất và đường chân trời; iii) Đường chéo kết hợp của các giao cắt, thay đổi hướng, định hướng mắt người quan sát rất mạnh; iv) đường cong thường mềm mại, uyển chuyển, yên bình; v) Đường đứt đoạn, còn gọi là đường ẩn của vật thể bị che khuất, rất thu hút sự chú ý; v) Đường zig zắc mang đặc tính thay đổi hướng liên tục. Dưới đây chúng tôi sẽ phân tích thêm về hiệu ứng *pareidolia* ảo dị của các hình khắc trên hai khối đá Suối Cỏ.

Khác với TS. Nguyễn Việt coi hình khắc ở khối đá A (*Hình 2*) thể hiện một người bụng phệ, chúng tôi thử nhìn nhận nó chỉ là bố cục của một khuôn mặt được tạo bởi một yếu tố duy nhất, đó là sử dụng tuyệt kỹ đường đồng mức (contour lines), kết hợp với nhau tạo thành 5 cụm. Bao gồm: i) Mắt trái; ii) Mắt phải; iii) Mũi; iv) Miệng; và v) Các đường viền liên hoàn ngoài cùng, tạo thành tổng thể khuôn mặt. Như đã đề cập ở trên, hiệu ứng *pareidolia* ảo dị khuôn mặt thể hiện rõ ràng nhất ở mắt, kể cả mắt chủ thể quan sát và mắt đối tượng quan sát. Để làm rõ hiệu ứng Pareidolia Suối Cỏ, cần lược thuật về cấu trúc các bộ phận của mắt có liên quan như sau: i) Giác mạc là bề mặt trước trong suốt, hình vòm của mắt, hoạt động như một lớp ngoài bảo vệ và giúp tập trung ánh sáng vào thủy tinh thể và võng mạc, nó còn có vai trò khúc xạ ánh sáng của mắt; ii) Mống mắt là một cấu trúc hình tròn mỏng, có màu bao gồm mô cơ và các tế bào sắc tố, chứa một lỗ mở gọi là đồng tử ở trung tâm; mống mắt kiểm soát lượng ánh sáng đi vào mắt bằng cách điều chỉnh kích thước của đồng tử, nó co lại trong ánh sáng mạnh để giảm kích thước



Hình 2. Khối đá A, Suối Cỏ
(Nguồn: Lê Hải Đăng 2024)

đồng tử và mở rộng trong ánh sáng yếu để cho nhiều ánh sáng đi vào hơn; iii) Đồng tử là lỗ mở tròn, tối ở trung tâm của mống mắt, kích cỡ của nó được điều chỉnh bởi các cơ của mống mắt, điều chỉnh lượng ánh sáng đi vào mắt; co lại và giãn ra phản ứng với các điều kiện ánh sáng khác nhau để kiểm soát lượng ánh sáng đến võng mạc (Coburn Stephen 2022: 2). Điều đặc biệt đáng lưu ý là ảo thị giác do mắt và miệng gây nên, tạo ra hiệu ứng lây lan lập tức giữa đối tượng và chủ thể quan sát (Isabellaa Giuliana and Valter Afonso Vieirab 2020: 376).

3. Cơ sở kinh tế - xã hội của di sản đá cổ Suối Cỏ

3.1. Di sản đá cổ Suối Cỏ nhìn từ góc độ kinh tế

Về nhiều phương diện có thể khẳng định rằng cơ sở kinh tế của các xã hội tiền tư bản chính là kinh tế nghi lễ. Ngày nay kinh tế nghi lễ đã trở thành một cách tiếp cận phổ biến để thấu hiểu và giải thích các cách thức mà tri thức, kinh tế, quyền lực và tác nhân con người gắn kết với nhau trong xã hội và biến đổi xã hội, là “quá trình cung cấp và tiêu thụ nhằm vật chất hóa và chứng minh thế giới quan để quản lý ý nghĩa và định hình diễn giải”. Để kết nối các lĩnh vực nghiên cứu thường bị cô lập, kinh tế nghi lễ được sử dụng để phân tích quá trình hiện thực hóa thế giới quan thông qua thực hành nghi lễ đã cấu trúc nên hành vi kinh tế. Trong bối cảnh đó người ta đã đề xuất ba lĩnh vực nghiên cứu chủ chốt: 1) Thực tiễn kinh tế, tức là cung cấp và tiêu dùng; 2) Các kết quả của thực hành, tức là vật chất hóa và chứng minh; và 3) Vai trò xã hội quan trọng của thực hành nghi lễ trong việc xác lập ý nghĩa và diễn giải kinh nghiệm sống (Gudeman, Stephen and Chris Hann 2015).

Mọi hệ thống tôn giáo, tín ngưỡng, niềm tin, giá trị chung đều giúp mở rộng các yếu tố xã hội dù chúng được thể hiện dưới hình thức nghi lễ của các hoạt động kinh tế. Ngoài ra, nghi lễ còn có vai trò rất cơ bản đối với các thể chế, đặc biệt là các thể chế kinh tế - xã hội. Vì vậy các nhà kinh tế học nghi lễ của viện Max Planck đã khám phá vấn đề trọng tâm chính là tình trạng vướng víu về tính xã hội giữa các cá nhân và vai trò của các thể chế. Họ đã phản kháng với cách phân chia đơn giản các nghi lễ tôn giáo và thể tục, và sự chia tách nghi lễ với kinh tế (Gudeman, Stephen and Chris Hann 2015: 8.). Kinh tế nghi lễ liên quan đến hàng hóa vật chất, nhưng những loại hàng hóa này có giá trị cao hơn bất kỳ giá trị thực dụng hoặc giá trị trao đổi nào (Rappaport, Roy A 1999: 207). Ngoài ra, Kinh tế Nghi lễ còn được nhìn nhận từ một xuất phát điểm khác: i) Đó là một thể chế kinh tế được thiết lập trên cơ sở của các giao tiếp chuẩn mực với bản thân, gia đình, cộng đồng, môi trường, với thế giới khác, với kẻ khác, với cái khác để có được các nguồn lực khan hiếm; ii) Các nguồn lực khan hiếm trong kinh tế nghi lễ chính là *năng lực giao tiếp* để thiết lập các mối *quan hệ chuẩn mực* thông qua hàng loạt công cụ giao tiếp nhằm gắn kết những cái khác, kẻ khác, thế giới khác; iii) Kinh tế nghi lễ chủ yếu được xây dựng ở quy mô gia đình, và cộng đồng, sản xuất ra các sản phẩm, hàng hóa, dịch vụ trên cơ sở giao tiếp chuẩn mực với bản thân, gia đình, cộng đồng, môi trường, thế giới khác, kẻ khác, cái khác; iv) Trong các nền kinh tế nghi lễ, hệ thống biểu tượng, hình tượng quy ước ý nghĩa được sử dụng làm công cụ giao tiếp chuẩn mực với các đối tượng trên; v) Kẻ khác, cái khác bao gồm mọi hiện hữu vật chất và phi vật chất bên trong cộng đồng, xung quanh cộng đồng (Hà Hữu Nga 2023a: 71-86). Tùy theo trường hợp, bối cảnh văn hóa - lịch sử mà: i) Bản thân (The Self) có thể được đồng nhất với cá nhân, gia đình, nhóm, cộng đồng, v.v...; ii) Môi trường với mọi tác tố (agencies), tác nhân (agents) liên quan mật thiết đến đời sống cộng đồng; iii) Thế giới khác bao gồm cõi trời, cõi đất, cõi nước, cõi rừng, cõi chết, địa ngục...v.v; iv) Kẻ khác, cái khác bao gồm mọi hiện hữu bên trong cộng đồng, xung quanh cộng đồng, trong đó có thần linh, ma

quý, vạn vật có linh hồn, và đặc biệt là các cộng đồng khác có thể là đồng minh, nhưng cũng có thể là thù địch (Hà Hữu Nga 2023b: 40).

Trong các xã hội tiền tư bản, quy mô gia đình trong các hoạt động kinh tế đã được xác định thành một loại phương thức sản xuất. Đó trước hết là công lao của học thuyết Marx khi cho rằng: “Trong sản xuất xã hội ra đời sống của mình, con người tham gia vào các quan hệ nhất định, cần thiết, độc lập với ý chí của họ, các quan hệ sản xuất tương ứng với một trình độ phát triển nhất định của lực lượng sản xuất vật chất của họ” (Marx, Karl 1956a: 362-363) Khái niệm phương thức sản xuất còn được mở rộng thành “phương thức sản xuất nghi lễ” như một cách điều tiết sản xuất thặng dư và tiêu dùng công cộng trong các mối quan hệ với “các thế lực siêu nhiên” ở quy mô cộng đồng (Rappaport, Roy A 1979: 43-95). Nó liên quan mật thiết với tình trạng kém sản xuất cổ hữu trong “phương thức sản xuất gia đình” (Sahlins, Marshall 1972: 41-99), tạo ra sự phụ thuộc lẫn nhau trong một phương thức sản xuất nghi lễ như vậy (Watanabe, John M 2007: 105). Nó tương ứng với giai đoạn sản xuất chưa phát triển, trong đó người dân sống dựa vào săn bắn và đánh cá, chăn nuôi gia súc hoặc phổ biến nhất là nông nghiệp... mà cấu trúc xã hội chỉ giới hạn ở phạm vi mở rộng của gia đình...” (Marx, Karl 1956b: 3, 22). Hệ quả là các cấp độ tự cung tự cấp của hộ gia đình lôi kéo họ vào mạng lưới có đi có lại với thế giới vô hình - linh thiêng được nghi lễ hóa. Việc kiểm soát các mối quan hệ sản xuất ngày càng khác biệt mà nền kinh tế nghi lễ tạo ra giữa những người sản xuất, trao đổi và tiêu dùng bị ấn định bởi các nghi lễ và lễ vật (Watanabe, John M 2007: 305). Khi sự khác biệt này phát triển, thì phương diện nghi lễ vẫn tồn tại cùng với nền kinh tế ngày càng tự trị vì nó không chỉ liên quan đến việc tích lũy và thực thi quyền lực kinh tế chính trị mà còn liên quan đến cấu trúc đạo đức của bản thân xã hội (Mauss 1990). Do đó, phương diện nghi lễ của kinh tế vẫn có ý nghĩa ngay cả trong nền kinh tế nghi lễ ở các xã hội đa dạng hơn, tập trung hóa và phân tầng xã hội mạnh hơn.

Cơ sở kinh tế nghi lễ Suối Cỏ chính là niềm tin vào cái linh thiêng, tạo hình nên một vũ trụ địa linh của thung lũng Suối Cỏ. Điều đó thể hiện rõ nhất ở ngôi miếu nằm cách vị trí phiến đá có hình khắc “mặt quỷ” chưa tới 100m về hướng đông. Đây là ngôi miếu do người Mường lập ra để thờ cúng người đã có công “khai hoang, mở bản”, đó là ông Cun Lang Chàng Chúa Đóng. Ngôi miếu là nơi người Mường ở xóm Chum thực hiện các nghi lễ nông nghiệp như *lễ khai hạ* (ngày 8 tháng Giêng theo lịch Mường) và *lễ rửa lá lúa* (ngày 8 tháng Ba lịch Mường), đồng thời còn là nơi để người dân thực hiện các nghi lễ cầu an mỗi khi gia đình có công việc trọng đại (Man Khánh Quỳnh 2024: 9). Qua các tư liệu thu thập được cùng với lời kể của người dân địa phương, có thể nhận thấy rằng: Những hình chạm khắc “mặt quỷ” trên hai phiến đá có từ lâu đời và có thể không phải do người Mường tại khu vực xóm Chum, xã Mỹ Thành, huyện Lạc Sơn, tỉnh Hòa Bình khắc họa. Vì khi họ di cư đến khu vực thung lũng suối Cỏ thì đã thấy có hình khắc “mặt quỷ” và thửa ruộng bậc thang. Người Mường vùng thung lũng suối Cỏ tiếp tục kế thừa khai thác ruộng bậc thang có sẵn và lập ngôi miếu thờ thành Hoàng có công khai hoang đất. Đồng thời, khi đến sinh sống tại đây, người Mường cũng đã thực hiện nghi lễ tại phiến đá hình con cá có 09 vết lõm. Những vết lõm trên phiến đá đó có thể là do người Mường dùng chày đóng vào tạo thành và họ gọi là nghi lễ “đóng đuông” (Man Khánh Quỳnh 2024: 9).

3.2. Di sản đá cổ Suối Cỏ nhìn từ góc độ vũ trụ luận

Vũ trụ trung tâm của các xã hội truyền thống được xây dựng dựa trên sự đối lập giả định giữa khu vực mà con người cư trú và cái không gian không được biết và bất định bao quanh họ.

Khu vực cư trú của họ chính là thế giới của họ, và đó chính là vũ trụ linh thiêng do họ tạo dựng nên. Trong cái vũ trụ đó, tất cả mọi thứ bên ngoài không còn là vũ trụ nữa mà là một loại “thế giới khác”, một không gian hỗn loạn, xa lạ, do ma, quỷ, kẻ lạ, thường được đồng nhất hóa với ma quỷ và linh hồn của người chết cư chiếm, đó là cái không gian không xác định vượt ra ngoài biên giới của nó chỉ là sự hỗn độn. Cái vũ trụ đó phải được thiêng hóa (Eliade, Mircea 1965: 32). Người Suối Cỏ xưa đã thiêng hóa cái thế giới của họ bằng cách cho hiện diện vĩnh hằng hình tượng khuôn mặt *pareidolia* ảo dị đầy ma mị trên tảng đá A ở chính di sản đó. Trong khuôn mặt này, đúng như Eliade đã tổng kết thành nguyên lý: Ba cấp độ vũ trụ - Cõi đất, Cõi trời và Cõi âm đều có thể giao tiếp với nhau. Cõi trời ở đây chính là cặp mắt của khuôn mặt ảo dị được thể hiện vượt trội, trở thành biểu tượng của Mặt trời ban ngày và Mặt trăng ban đêm. Mũi và miệng vừa là Cõi đất, tượng trưng cho sự sống với hoạt động thở, ăn uống, nhưng khuôn miệng đặc biệt *pareidolia* ảo dị của vị thần linh Suối Cỏ lại chính là Miệng hang bắt đầu con đường đi xuống Cõi âm. Như vậy khối đá A ở Suối Cỏ với hình tượng Khuôn mặt Ảo dị kia đã thực sự trở thành một loại cột vũ trụ, trở thành trung tâm vũ trụ của cộng đồng người Suối Cỏ, để cho toàn bộ thế giới mà con người có thể sinh sống được triển khai xung quanh nó (Eliade, Mircea 1965: 38).

Trên cơ sở ba cấp độ vũ trụ sơ khai xưa, người ta có được một chuỗi các quan niệm tôn giáo và hình ảnh một thế giới được kết nối hữu cơ và tạo thành “một hệ thống”, thịnh hành trong các xã hội truyền thống. Đó chính là hệ thống thế giới của người Suối Cỏ, bao gồm: i) Một nơi linh thiêng tạo ra sự phá vỡ tính đồng nhất không gian (Tảng đá A, B, tảng đá hình con cá và toàn bộ khu vực xung quang); ii) Sự phá vỡ này được biểu trưng bằng một cửa mở thông từ cõi vũ trụ này sang cõi vũ trụ khác - từ thiên đường xuống trái đất và ngược lại; từ trái đất xuống âm phủ, thông qua Cửa hang được biểu trưng bằng cái miệng ảo dị trên Khuôn mặt ảo dị Suối Cỏ; iii) Việc giao tiếp với thiên đàng được thể hiện bằng một hoặc một số hình ảnh nhất định, tất cả đều quy về *axis mundi* trục thế giới: cột vũ trụ (*universalis columna*), thang vũ trụ, núi, cây, dây nho, v.v. ; iii) Xung quanh trục vũ trụ này là thế giới của người Suối Cỏ, thể hiện rõ cả cộng đồng người, vật, ma quỷ ở tảng đá B. Đó là thế giới trong các mối quan hệ giữa ta/chúng ta với chính mình (cộng đồng) và với kẻ khác, luôn được đồng nhất với ma quỷ. Do đó trục này nằm ở “tâm”, tại “rốn trái đất”; đó là Tâm Thế giới (Eliade, Mircea 1965: 38).

Sau khi đã xây dựng xong trục vũ trụ và sự hiện diện (các khuôn mặt trên tảng đá A, B) rồi, người Suối Cỏ tiếp tục hoàn thiện thể chế kinh tế nghi lễ nơi đây dựa trên cơ sở phương thức sản xuất gia đình với nguyên tắc tự cấp tự túc. Cùng với các biểu tượng ở hai khối đá A và B còn có phiến đá hình con cá có 09 vết lõm mà người dân Mường nơi đây gọi là đá “đóng” thuộc hệ biểu tượng cho việc thực hành nghi lễ cổ của người Mường trước đây. Thể chế được xây dựng qua nghi thức *đóng đuống* tại phiến đá “đóng” có hình con cá với 09 vết lõm. Toàn bộ các biểu tượng và hình tượng này đóng vai trò chủ chốt trong giao dịch kinh tế nghi lễ. Đó chính là các giao dịch chuẩn mực với bản thân, gia đình, cộng đồng, môi trường, với thế giới khác, với kẻ khác, với cái khác. Năng lực giao dịch ấy chính là các nguồn lực khan hiếm trong kinh tế nghi lễ để thiết lập các mối *quan hệ chuẩn mực* thông qua hàng loạt công cụ giao tiếp nhằm gắn kết những cái khác, kẻ khác, thế giới khác được tạo thành từ các nhu cầu của thực tại đời sống đầy biến động đối với các tộc người ở quy mô và trình độ phát triển thuộc phạm vi gia đình và cộng đồng.

Tạm kết

Di sản đá cổ Suối Cỏ được hình thành nhờ hệ thống hình chạm khắc tạo thành khuôn mặt “ảo dị thị giác” xứng đáng được coi là một “kiệt tác” của những bậc thầy bình dân xưa. Trong bài viết này, chúng tôi cố gắng sử dụng một vài công cụ khái niệm cập nhật nhằm bước đầu nhìn nhận các giá trị thiết kế đồ họa, văn bản học, tâm lý học động thái, lẫn *pareidolia* ảo dị thị giác dưới góc nhìn kinh tế nghi lễ. Ngoài ra, loại hình di sản này vẫn chứa đựng một nguồn dữ liệu đáng kể cần được khai thác, nhằm bảo tồn và phát huy các giá trị to lớn của nó trong rất nhiều viễn cảnh khác nhau, kể cả môi trường, xã hội, văn hóa, nghệ thuật, bản sắc tộc người, v.v... Hy vọng rằng phương pháp tiếp cận liên ngành kỹ thuật đồ họa, ảo dị thị giác và kinh tế nghi lễ vào diễn giải di sản khảo cổ học sẽ khai mở thêm các nguồn lực quý giá tạo thành nền tảng kinh tế - xã hội với vô số niềm tin, hành vi ứng xử chuẩn mực của người Suối Cỏ và các cư dân tiền sử khác có cùng trình độ phát triển, giúp làm rõ hơn nữa không chỉ các giá trị kinh tế - xã hội mà còn là cả một lịch sử lâu dài của loại hình di sản độc đáo này.

Chú thích:

Kết quả nghiên cứu này thuộc Dự án: *Nghiên cứu bảo tồn và phát huy giá trị di sản chạm khắc đá cổ Miền núi Phía Bắc Việt Nam*. Mã số 09.2023.DA 06 do Quỹ VINIF tài trợ kinh phí. Viện Nghiên cứu Ứng dụng Văn hóa và Du lịch - Liên hiệp các Hội Khoa học và Kỹ thuật Việt Nam chủ trì.

TÀI LIỆU DẪN

- COBURN STEPEN 2022. Pupil of the Eye and its Function, Size and Testing. In *Journal of Contemporary Medical Education*, Vol. 12, No. 9: 2.
- DE VALK, J.M.; WIJNEN, J.G.; KRET, M.E 2015. Anger fosters action. Fast responses in a motor task involving approach movements toward angry faces and bodies, *Front. Psychol*, 6, 1240: 1225.
- DERNTL, B.; HABEL, U 2017. Angry but not neutral faces facilitate response inhibition in schizophrenia patients, *Eur. Arch. Psychiatry Clin. Neurosci*, 267: 621-627.
- ELIADE, MIRCEA 1965. *Le Sacré et le Profane*. Gallimard, Paris.
- FOX E, LESTER V, et al 2000. Facial expressions of emotion: Are angry faces detected more efficiently?. In *Cognition and Emotion*, 14: 61-92.
- GOLOUBEV V 1925. Roches gravées dans la région de Chapa. In *Bulletin de l'École française d'Extrême-Orient Année*, 25: 423-434.
- GUDEMAN, STEPHEN AND CHRIS HANN 2015. Introduction: Ritual, Economy and the Institutions of the Base, In *Economy and Ritual - Studies of Postsocialist Transformations*. Edited by Stephen Gudeman and Chris Hann, Published by Berghahn Books.
- HÀ HỮU NGA 1991. Khái niệm Không gian trong Thiết kế Đồ họa. Trong *Lịch sử Nghệ thuật Tiền sử*, Tập bài giảng tại Trường Đại học Mỹ thuật Công nghiệp Khóa 1991-1992.
- HÀ HỮU NGA 2023a. Kinh tế nghi lễ - Nội hàm Khái niệm và gợi ý Ứng dụng cho Lễ hội Đền Bảo Hà. Trong Kỷ yếu Hội thảo Khoa học *Thần vệ quốc Hoàng Bảy - Bảo Hà: Công tác Quản lý và Phát huy Giá trị Di tích Lịch sử*, Bảo Yên, Lào Cai ngày 26/8/2023 do UBND huyện Bảo Yên tổ chức: 71-86.

- HÀ HỮU NGA 2023b. Kinh tế Nghi lễ và Xã hội Truyền thống người Dao, Kỳ yếu Hội thảo Khoa học *Vận dụng Lý thuyết Nhân học, Tôn giáo học Đương đại trong Nghiên cứu Nghi lễ người Dao*. Viện Nghiên cứu Ứng dụng Văn hóa - Du lịch và Đại học Thái Nguyên-Phân hiệu Lào Cai tổ chức, Hà Nội 29/12/2023: 25-49.
- HÀ HỮU NGA 2025. Diễn giải di sản chạm khắc đá cổ miền núi phía Bắc từ góc độ kinh tế nghi lễ, Trong *Văn hóa Nghệ thuật số 596*: 35 - 39.
- HÀ HỮU NGA VÀ PHÙNG HOA MIÊN 2024. Nghệ thuật đá cổ miền núi phía Bắc trong viễn cảnh lý thuyết ỏ sinh thái. Trong *Văn hóa Nghệ thuật số 590*: 31 - 35.
- HÀ HỮU NGA, LÊ HẢI ĐĂNG 2025. Kinh tế Nghi lễ - góc khuất trong di sản đá cổ Suối Cỏ. *Khảo cổ học số 1*: 3 - 13.
- ISABELLA GIULIANA AND VALTER AFONSO VIEIRAB 2020. The effect of facial expression on emotional contagion and product evaluation in print advertising, In *RAUSP Management Journal*, Vol. 55 No. 3: 375-391.
- KAHLBAUM, KARL LUDWIG 1866. Die Sinnesdelirien, *Allgemeine Zeitschrift für Psychiatrie und psychisch - gerichtliche Medicin*, herausgegeben von Deutschlands Irrenärzten, unter der Mit - Redaktion von Damerow, Flemming, Roller durch Heinrich Laehr. Dreiundzwanzigster - Band. 1. und 2. Heft. Verlag von August Hirschwald, Berlin: 76-77.
- LE FAILLER, PHILIPPE 2014. Đá cổ Sa Pa, Bài nghiên cứu giới thiệu cuốn ca-ta-lôc về bãi đá có hình khắc cổ ở huyện Sa Pa, tỉnh Lào Cai, Việt Nam, Hanoi, NXB Tri Thức - EFEO.
- LÊ HẢI ĐĂNG 2024. Báo cáo kết quả thực địa Khảo cổ học di tích chạm khắc đá ở tỉnh Hòa Bình tháng 3 năm 2024, Dự án: *Nghiên cứu bảo tồn và phát huy giá trị di sản chạm khắc đá cổ Miền núi Phía Bắc Việt Nam*, Đơn vị thực hiện: *Viện Nghiên cứu Ứng dụng Văn hóa và Du lịch*, thuộc *Liên hiệp các hội Khoa học và Kỹ thuật Việt Nam*. Đơn vị Tài trợ: *Công ty cổ phần VinBigdata* thuộc *Tập đoàn Vingroup*.
- LEVY P 1938. Rapport entre les gravures rupestres de Chapa (Tonkin) et certain faits ethnologiques et prehistoriques, In *Bulletin de l'Institut indochinois pour l'Étude de l'Homme*, Ha Noi, Taupin: 48.
- LUNDQVIST D, ESTEVES F, Öhman A 1999. The face of wrath: Critical features for conveying facial threat, In *Cognition and Emotion*, 13: 691-711.
- MAN KHÁNH QUỲNH 2024. Báo cáo Kết quả điều tra khảo sát di sản chạm khắc đá cổ tại Xóm Chung, xã Mỹ Thành, huyện Lạc Sơn, tỉnh Hòa Bình, Báo cáo Thực địa Dự án: *Nghiên cứu bảo tồn và phát huy giá trị di sản chạm khắc đá cổ Miền núi Phía Bắc Việt Nam*. Hà Nội tháng 4 năm 2024.
- MARX, KAR 1956a. Kritik der politischen Ökonomie, In Marx-Engels-Werke, (MEW), Berlin 1956ff.
- MARX, KARL 1956b. Deutsche Ideologie, In Marx-Engels-Werke, (MEW), Berlin 1956ff.
- MAUSS, M 1990. *The Gift: The Form and Reason for Exchange in Archaic Societies* (W. D. Halls, Trans.). Routledge.
- NGUYỄN VIỆT 2022. Kết quả nghiên cứu Bãi đá có hình khắc nguyên thủy tại Suối Cỏ, Mỹ Thành, Lạc Sơn, Hòa Bình. <https://vanhoavaphattrien.vn/ket-qua-nghien-cuu-bai-da-co-hinh-khak-nguyen-thuy-tai-suoi-co-my-thanh-lac-son-hoa-binh-a15605.html>

- NORLING, E. R 1939. *Perspective Made Easy: A Step-by-Step Method for Learning the Basis of Drawing*. The Macmillan Company
- OMER, Y., SAPIR, R., HATUKA, Y. & YOVEL, G 2019. What is a face? Critical features for face detection, In *Perception* 48: 441-443.
- RAPPAPORT, ROY A 1979. Ecology, Adaptation, and the Ills of Functionalism, In *Ecology, Meaning, and Religion*, North Atlantic Books, Richmond, California: 43-95.
- RAPPAPORT, ROY A 1999. Ritual and Religion in the Making of Humanity, Cambridge Studies in *Social and Cultural Anthropology* No. 110. Cambridge University Press, Cambridge, UK: 207
- ROLF, R., SOKOLOV, A. N., RATTAY, T. W., FALLGATTER, A. J. & PAVLOVA, M. A 2020. Face pareidolia in schizophrenia, In *Schizophrenia Research* 218: 138-145.
- SAHLINS, MARSHAL 1972. The Domestic Mode of Production: The Structure of Underproduction, In *Stone Age Economics*. Aldine Publishing Company, New York: 41-99.
- TSAO, D. Y., & LIVINGSTONE, M. S 2008. Mechanisms of face perception, In *Annual Review of Neuroscience*, 31: 411-437.
- WATANABE, JOHN M 2007. Ritual Economy and the Negotiation of Autarky and Interdependence in a Ritual Mode of Production, In *Mesoamerican Ritual Economy - Archaeological and Ethnological Perspectives*, Edited by E. Christian Wells and Karla L. Davis-Salazar, University Press of Colorado, Published by the University Press of Colorado: 105.

INTERPRETATION OF PAREIDOLIA EFFECT OF THE ROCK ART FACES IN SUỐI CỎ HERITAGE

HÀ HỮU NGA, LÊ HẢI ĐĂNG

The interpretation of archaeological data of Rock Art increasingly requires interdisciplinary approaches, including graphic-design techniques, pareidolia and ritual economy. In Ancient Rock Art, the artisans thoroughly exploited perspective elements, especially the contour lines technique to create visual pareidolia that is expressed primarily through the expression of the eyes and faces. It is the ability to interact, control behavior, intentions and emotions between individuals and community, allowing for appropriate comportments in all economic, social, cultural, in particular the generation of religion and belief arising on the basis of ritual economy. The ancients believed that all material resources were controlled by gods. People used those resources to create economic values by behaving reverently and ritually with gods. That implication is very characteristically expressed in the Rock Art Heritage of Suoi Co. Therefore, interpreting the “pareidolia power” of rock art under the interdisciplinary prism of graphic arts, visual pareidolia and ritual economy will help clarify the meaning and contribute significantly to the preservation and promotion of the great values of this invaluable heritage.