

HƯỚNG TỚI MỘT THI PHÁP TỰ SỰ LAI GHEP: TRƯỜNG HỢP TIỂU THUYẾT ĐỒ HOẠ

TOWARD A HYBRID NARRATIVE POETICS: THE CASE OF GRAPHIC NOVELS

Nguyễn Phương Khánh*, Đặng Bình An, Nguyễn Trinh Thủy Tiên

Trường Đại học Sư phạm - Đại học Đà Nẵng, Việt Nam¹

*Tác giả liên hệ / Corresponding author: npkhanh@ued.udn.vn

(Nhận bài / Received: 01/4/2026; Sửa bài / Revised: 15/5/2026; Chấp nhận đăng / Accepted: 21/5/2026)

DOI: 10.31130/ud-jst.2026.24(6B).202

Tóm tắt - Bài viết khảo sát tiểu thuyết đồ họa (*graphic novel*) như một thể loại văn học trong bối cảnh đương đại, tập trung vào cơ chế kết hợp giữa ngôn từ và hình ảnh như một hình thức tự sự lai ghép đặc thù. Vượt qua cách tiếp cận xem tiểu thuyết đồ họa chỉ là sự mở rộng của truyện tranh, nghiên cứu cho rằng sự tương tác giữa hai hệ thống ký hiệu này không đơn thuần mang tính minh họa, mà kiến tạo một cấu trúc tự sự đa phương thức, trong đó ý nghĩa được hình thành qua mối quan hệ động giữa hình ảnh, ngôn ngữ và khoảng trống thị giác. Trên cơ sở kết hợp lý thuyết thể loại, bài viết chỉ ra rằng tiểu thuyết đồ họa vận hành như một hình thức tự sự lai ghép, đồng thời mở ra những không gian biểu đạt linh hoạt cho người viết và những khả năng diễn giải đa chiều cho người đọc.

Từ khóa - Tiểu thuyết đồ họa; tự sự lai ghép; nghiên cứu thể loại; hình thức văn học; ký hiệu học

1. Tiểu thuyết đồ họa và những tư duy khác về hình thức văn học

Trong lịch sử văn học, khái niệm “hình thức văn học” (*literary form*) thường gắn với những tiêu chí tương đối ổn định, trong đó ngôn từ là phương tiện kiến tạo tự sự trung tâm. Tuy nhiên, bước sang bối cảnh văn hóa đương đại, sự trỗi dậy của văn hóa thị giác và các phương tiện truyền thông đa phương tiện đã đặt lại vấn đề về bản chất của hình thức văn học: liệu tự sự có còn là đặc quyền của văn-bản-chữ, hay đang dịch chuyển sang những cấu trúc lai ghép, nơi nhiều hệ thống ký hiệu cùng tham gia vào quá trình kiến tạo ý nghĩa? Chính trong bối cảnh đó, tiểu thuyết đồ họa (*graphic novel*) xuất hiện như một hiện tượng vừa thách thức vừa mở rộng các quan niệm truyền thống về hình thức văn học.

Sự nổi lên của tiểu thuyết đồ họa không chỉ thể hiện ở sự mở rộng của thị trường xuất bản, mà còn được khẳng định thông qua những thành tựu nghệ thuật và sự công nhận học thuật ngày càng rõ rệt. Các tác phẩm *graphic novel* tiêu biểu như *Maus - chuyện một kẻ sống sót* [1] của Art Spiegelman (1991), *Watchmen* [2] của Alan Moore và Dave Gibbons (1987), hay *Persepolis* [3] của Marjane Satrapi (2000) cho thấy khả năng của hình thức này trong việc xử lý những vấn đề phức tạp như ký ức lịch sử, bản thể cá nhân và cấu trúc quyền lực. Những tiểu thuyết này đặt các vấn đề “chính kịch” trong trung tâm truyện kể, đòi hỏi người đọc quan tâm sâu hơn không chỉ khía cạnh ngôn ngữ và còn cấu trúc hình ảnh song hành. Đặc biệt, việc

Abstract - This article examines the graphic novel as a literary genre in contemporary literature, focusing on the interplay between verbal and visual elements as a distinctive form of hybrid narrative. Moving beyond the view of the graphic novel as merely an extension of comics, the study argues that the interaction between these two semiotic systems is not illustrative but constitutive, generating a multimodal narrative structure in which meaning emerges through the dynamic relations among images, words, and visual gaps. Drawing on genre theory, the article demonstrates that the graphic novel operates as a hybrid narrative form that opens up flexible spaces of expression for authors and multiple interpretive possibilities for readers.

Key words - Graphic novel; hybrid narrative; genre studies; literary form; semiotics

Maus - chuyện một kẻ sống sót được trao giải Pulitzer năm 1992 có thể được xem như một dấu mốc quan trọng trong quá trình “chính danh hóa” của *graphic novel*, khi một hình thức từng gắn với văn hóa đại chúng và bị đặt bên lề của văn học chính thống bắt đầu được thừa nhận như một phương tiện tự sự nghiêm túc.

Sự xuất hiện và tạo được dấu ấn của nhiều tác phẩm tiểu thuyết đồ họa (*graphic novel*) cũng đặt ra một vấn đề quan trọng đối với lý thuyết thể loại: *graphic novel* là giai đoạn mới trong tiến trình truyện tranh (*comics*) [4], hoặc một “dạng đặc biệt” của truyện tranh (*a Special Type of Comics*) [5], hay được xem là một hình thức văn học mới, một “emerging literature” theo cách gọi của Hatfield [6], hoặc là một kiểu dạng giao thoa, lai ghép thể loại [7]. Tranh luận này không chỉ mang tính phân loại hình thức, mà phản ánh một sự dịch chuyển sâu sắc trong bản chất của tự sự hiện đại, nơi ranh giới giữa văn học và nghệ thuật thị giác ngày càng trở nên linh hoạt và thẩm thấu lẫn nhau.

Những công trình ban đầu như *Comics and Sequential Art* của Will Eisner [8] và *Understanding Comics* của Scott McCloud [9] từ việc nhìn nhận truyện tranh như một hình thức tự sự có cấu trúc riêng mở ra các hướng tiếp cận, xem *graphic novel* như một hình thức lai ghép nằm ở giao điểm giữa văn học và nghệ thuật thị giác. Bài viết “Graphic Novels: Literature without Text?” [10] của Jan Baetens đã đặt lại vấn đề về bản chất của văn học khi cho rằng tự sự không còn phụ thuộc hoàn toàn vào ngôn từ, mà có thể được kiến tạo thông qua hình ảnh. Các nghiên cứu như [5] hay [7]

¹ The University of Danang – University of Science and Education, Vietnam (Nguyen Phuong Khanh, Dang Binh An, Nguyen Trinh Thuy Tien)

cũng khẳng định, *graphic novel* ở vị trí trung gian giữa văn học và nghệ thuật thị giác.

Về cơ bản, mối quan tâm đối với tiểu thuyết đồ họa đều cho thấy một đánh giá chung là chấp nhận tên gọi *graphic novel*, đồng thời hướng tới tìm kiếm phương thức tự sự đặc thù của thể loại này, phân biệt với truyện tranh hay sách hình ảnh. Đồng thời, có thêm nhiều hướng nghiên cứu chuyên sâu, tiếp cận liên ngành đối với thể loại này, chẳng hạn công trình *The Trauma Graphic Novel* [11] - chuyên khảo học thuật của Andrés Romero-Jódar, do Routledge phát hành lần đầu năm 2017 trong series “Routledge Research in Cultural and Media Studies”. Cuốn sách phân tích cách tiểu thuyết đồ họa (*graphic novel*) biểu đạt trải nghiệm chấn thương cá nhân, tập thể và chính trị, qua một số tác phẩm có ảnh hưởng lớn trong thế kỷ XX - XXI.

Ở Việt Nam, trong những năm gần đây, tiểu thuyết đồ họa và các hình thức tự sự bằng tranh đang dần xuất hiện như một hiện tượng đáng chú ý trong đời sống sáng tác và xuất bản. Một số tác phẩm tiêu biểu có thể kể đến như *Cửa sổ* (Tạ Huy Long, 2014), *Cô bé ganh tị* (Nguyễn Hương – Phương Thảo), *Phía sau cánh cửa* (Ngọc Linh – Phạm Ngọc Tân), *Hạ về trên đồi cỏ lau hồng* (Vương Thùy Linh – Hoàng Phương Thúy, 2018), hay *Lính thợ, Chân đấng, Tôi chọn lãng du thay vì trở thành triệu phú* (Clément Baloup), *Yersin - Khúc hát cá ông* (Tạ Huy Long, 2025)... Những sáng tác này cho thấy, sự thử nghiệm ngày càng rõ rệt trong việc kết hợp giữa hình ảnh và ngôn từ, qua đó mở rộng khả năng biểu đạt của văn học đương đại Việt Nam theo hướng đa phương thức.

Song song với hoạt động sáng tác, nghiên cứu học thuật về tiểu thuyết đồ họa cũng bước đầu hình thành. “Tiểu thuyết đồ họa như một loại hình tiểu thuyết nhìn từ lý thuyết của M. Bakhtin” của Nguyễn Đức Toàn [12] tiếp tục từ góc độ thể loại tiểu thuyết, nhấn mạnh các đặc trưng như tính đa thanh, tính chưa hoàn kết và khả năng kiến tạo thế giới tự sự phức hợp. Trong bài viết “Khung và khe như những thành tố tạo thành ngữ pháp tự sự của tiểu thuyết đồ họa” [13], tác giả nhấn mạnh vai trò của khung hình (*frame*) và khe (*gutter*) như những đơn vị cơ bản cấu thành ngữ pháp kể chuyện, không chỉ tổ chức không – thời gian tự sự mà còn tạo ra nhịp điệu trần thuật và kích hoạt sự tham gia của người đọc trong quá trình kiến tạo ý nghĩa.

Tuy nhiên, nhìn chung, các nghiên cứu trong nước vẫn chủ yếu dừng lại ở việc xác lập vị thế thể loại hoặc phân tích một số yếu tố hình thức riêng lẻ, trong khi những vấn đề mang tính nền tảng hơn như cơ chế tự sự thị giác, tính đa phương thức và đặc biệt là thi pháp tự sự lai ghép của tiểu thuyết đồ họa vẫn chưa được khảo sát một cách hệ thống. Điều này cho thấy một khoảng trống nghiên cứu đáng kể, đồng thời cũng gợi mở nhu cầu phát triển những khung lý thuyết mới, có khả năng tích hợp giữa tự sự học, ký hiệu học và lý thuyết hình ảnh nhằm lý giải đầy đủ hơn bản chất của hình thức tự sự này.

Trong bối cảnh đó, việc nghiên cứu tiểu thuyết đồ họa không chỉ góp phần mở rộng phạm vi của nghiên cứu văn học, mà còn có ý nghĩa quan trọng trong việc tái định nghĩa bản chất của tự sự và hình thức văn học trong thời đại hình ảnh. *Graphic novel*, với tư cách là một hình thức tự sự lai ghép, buộc chúng ta phải vượt ra khỏi những khuôn khổ

phân loại truyền thống để hướng tới những cách tiếp cận liên ngành, nơi ý nghĩa được kiến tạo trong sự tương tác giữa các hệ thống ký hiệu khác nhau, và nơi người đọc trở thành một chủ thể đồng sáng tạo trong quá trình tự sự.

Xuất phát từ những vấn đề trên, bài viết này hướng đến việc khảo sát tiểu thuyết đồ họa như một thể loại văn học, đồng thời đề xuất cách tiếp cận “thi pháp tự sự lai ghép” nhằm làm rõ cơ chế hình thành và vận hành của hình thức này. Cụ thể, bài viết tập trung vào ba mục tiêu chính: (1) xác lập *graphic novel* như một thể loại văn học trong hệ thống thể loại hiện đại; (2) phân tích cơ chế tương tác giữa ngôn từ và hình ảnh như một hình thức tự sự (*visual – verbal*); và (3) trên cơ sở đó, đề xuất khung “thi pháp tự sự lai ghép” nhằm lý giải cách thức mà sự kết hợp này tạo nên tính đa phương thức và mở ra những không gian biểu đạt mới cho người viết cũng như những khả năng diễn giải đa chiều cho người đọc.

Về phương pháp nghiên cứu, bài viết lựa chọn tự sự học thị giác (*visual narratology*) làm khung tiếp cận trung tâm. Từ góc độ này, tiểu thuyết đồ họa được xem như một hệ thống tự sự lai ghép, trong đó hình ảnh và ngôn từ không tồn tại như hai lớp biểu đạt tách biệt, mà tương tác như những hệ thống ký hiệu đồng kiến tạo ý nghĩa. Trên nền tảng đó, bài viết kết hợp với lý thuyết thể loại và ký hiệu học để phân tích các đặc trưng thi pháp của *graphic novel*. Qua đó, bài viết không chỉ góp phần làm rõ vị thế thể loại của tiểu thuyết đồ họa, mà còn đề xuất một cách tiếp cận thi pháp phù hợp với những hình thức tự sự lai ghép trong bối cảnh văn hóa đương đại.

2. Từ thể loại đến thi pháp: cấu trúc tự sự lai ghép của tiểu thuyết đồ họa

2.1. Tiểu thuyết đồ họa như một hình thức thể loại lai ghép

Như nhiều nghiên cứu đã chỉ ra, việc phân biệt *graphic novel* không thể dừng lại ở định dạng xuất bản, mà phải xét đến cấu trúc tự sự và cơ chế tạo nghĩa của nó [8]. Khi *graphic novel* bị giản lược thành “truyện tranh dài hơi”, điều bị bỏ qua không chỉ là tính đặc thù của hình thức này, mà còn là sự thay đổi căn bản của tự sự trong bối cảnh văn hóa thị giác - nơi hình ảnh không còn đóng vai trò minh họa, mà trở thành một phương tiện tham gia trực tiếp vào việc kiến tạo ý nghĩa.

Như Baetens và Frey [5] đã đề xuất, tiểu thuyết đồ họa nên được hiểu như một “medium” nằm trong các thực hành văn học thị giác và tự sự hình ảnh rộng lớn hơn. Theo hai tác giả, giữa *graphic novel* và *comic book* không tồn tại ranh giới tuyệt đối mà chỉ là các thang độ khác biệt (*scales of differences*) về hình thức, nội dung, định dạng xuất bản và phương thức sản xuất – phân phối [5, p.19]. Một điểm quan trọng trong phân tích của Baetens và Frey là: đặc trưng tự sự của tiểu thuyết đồ họa nằm chính ở tính lai ghép (*hybrid quality*) giữa hình ảnh và ngôn từ: “Câu chuyện không chỉ được cung cấp bởi hình ảnh mà còn bởi văn bản (bong bóng lời thoại, chú thích hoặc các yếu tố chữ được tích hợp)... thông tin được phân phối qua cả kênh thị giác lẫn kênh ngôn ngữ” [5, p.144]. Chính sự lai ghép này tạo nên một cấu trúc tự sự đa phương thức, trong đó ý nghĩa không nằm ở một hệ thống ký hiệu duy nhất mà nảy sinh từ mối tương tác động giữa chúng.

Sự khác biệt này trở nên rõ ràng hơn khi xét đến cách

thức vận hành của graphic novel trong tương quan với truyện tranh truyền thống. Trong nhiều trường hợp, *comics* gắn với cấu trúc tuần kỳ và tính lặp lại, trong khi *graphic novel* có xu hướng xây dựng những tự sự khép kín, mang tính cá nhân hóa và có chiều sâu tư tưởng. Điều này không có nghĩa là hai hình thức hoàn toàn tách biệt, mà cho thấy graphic novel đã tái tổ chức những yếu tố của *comics* để phục vụ cho những mục tiêu tự sự khác [6]. Nói cách khác, sự khác biệt không nằm ở phương tiện biểu đạt, mà ở cách thức tổ chức tự sự.

Người đọc có thể nhận ra điều này trong tác phẩm *Persepolis* của Marjane Satrapi [3], khi hình ảnh đen - trắng không chỉ mang tính thẩm mỹ, mà tham gia trực tiếp vào việc thể hiện sự phân mảnh của ký ức và bản sắc văn hóa. Ở đây, ý nghĩa không được truyền tải qua một kênh duy nhất, mà được hình thành qua sự tương tác giữa các lớp biểu đạt. Hay như *Watchmen* [2], tự sự còn được tổ chức ở cấp độ không gian của trang truyện. Cấu trúc đối xứng và sự lặp lại của các khung hình tạo ra những mối liên hệ mà người đọc phải chủ động nhận ra, qua đó hình thành những tầng nghĩa vượt ra ngoài chuỗi sự kiện tuyến tính. Điều này phù hợp với nhận định của McCloud [6], rằng ý nghĩa trong truyện tranh không chỉ nằm trong từng khung hình, mà được kiến tạo trong mối quan hệ giữa chúng, đặc biệt là qua quá trình “closure” của người đọc (tức quá trình người đọc tự lấp đầy khoảng trống (gutter – khe giữa các khung hình) bằng trí tưởng tượng của mình, để biến những hình ảnh tách biệt thành một câu chuyện liên tục, có thời gian và chuyển động).

Ví dụ điển hình nhất là *Maus – Chuyện một kẻ sống sót* của Art Spiegelman [1]. Tác phẩm không chỉ kể lại bi kịch Holocaust qua lời Valdek – người cha của nhân vật – mà còn xây dựng một lớp tự sự đa chiều, nơi nhiều thể loại văn học đan xen một cách tự nhiên. Trên phương diện hình thức, Spiegelman dùng ẩn dụ động vật (người Do Thái là chuột, người Đức là mèo, người Ba Lan là lợn...) như một thủ pháp quen thuộc của truyện ngụ ngôn và truyện tranh để tái hiện bi kịch lịch sử nặng nề nhất thế kỷ XX. Những hình ảnh này không đơn thuần minh họa, mà tham gia trực tiếp vào việc tạo dựng ý nghĩa, biến câu chuyện lịch sử thành hành trình cá nhân và đồng thời phản ánh chính quá trình tái hiện ký ức chấn thương (Xem Hình 1).



Hình 1. Ấn dụ động vật qua tạo hình tự sự trong tiểu thuyết đồ họa *Maus – Chuyện một kẻ sống sót* [1]

Về nội dung, *Maus* dung hòa ít nhất bốn lớp tự sự: (1) tự truyện của Art Spiegelman với những xung đột chưa-con đầy day dứt; (2) tiểu sử của Valdek Spiegelman – một người Do Thái sống sót Auschwitz; (3) tài liệu lịch sử dựa

trên phỏng vấn thực tế và khảo sát hiện trường; và (4) siêu tự sự (meta-narrative) khi chính Art xuất hiện thường xuyên để tự vấn về giới hạn của hình thức truyện tranh trước một chủ đề gần như “không thể kể”. Sự giao thoa giữa các lớp này khiến *Maus* không còn là một câu chuyện đơn tuyến mà trở thành một không gian tự sự phức hợp, nơi quá khứ và hiện tại, cá nhân và lịch sử luôn đan xen. Tính lai ghép còn được đẩy lên cao độ qua kỹ thuật *collage* (cắt dán) tư liệu, chẳng hạn: Trang 102 - 105 tái hiện nguyên vẹn truyện ngắn *underground* “Prisoner on the Hell Planet” của chính ông với phong cách vẽ biểu cảm, tối tăm và không sử dụng ẩn dụ động vật; trang 166 đưa vào bản đồ Auschwitz II (Birkenau) với chú thích tư liệu (xem Hình 2); trang 294 là bức ảnh chụp thật của Valdek mặc đồng phục trại tập trung (xem Hình 3)... [1].



Hình 2. Các bản đồ, sơ đồ liên quan trại tập trung Auschwitz xuất hiện trong *Maus – Chuyện một kẻ sống sót* [1]



Hình 3. Bức ảnh chân dung nhân vật chính Valdek – người cha của tác giả - chèn trong khuôn tranh của *Maus – Chuyện một kẻ sống sót* [1]

Những yếu tố “chèn” này không phải là phụ chú minh họa mà là thành tố cấu trúc tự sự. Chúng tạo ra sự đối thoại liên tục giữa ký hiệu hư cấu (đồ họa) và ký hiệu thực tế (tư liệu), từ đó tăng cường tính xác thực lịch sử đồng thời khẳng định *graphic novel* là một hình thức tự sự linh hoạt, có khả năng dung nạp nhiều hệ thống ký hiệu khác nhau để tái tạo ký ức chấn thương một cách toàn diện và thuyết phục nhất.

Và như thế, *Maus* đã vượt qua giới hạn của *comic* truyền thống, trở thành một hình thức lai ghép thực sự – vừa giữ sức sống thị giác của *underground comic*, vừa

mang chiều sâu tư tưởng và cấu trúc phức hợp của tiểu thuyết văn học hiện đại. Việc nhận giải Pulitzer đặc biệt năm 1992 chính là minh chứng rõ ràng nhất cho sự chuyển dịch này: một tác phẩm xuất phát từ thể giới truyện tranh ngầm đã được công nhận như một thành tựu văn học đích thực, khẳng định tiểu thuyết đồ họa không chỉ là “truyện tranh dài” mà là một hình thức tự sự mới, nơi ranh giới giữa văn học và nghệ thuật thị giác dần được xóa nhòa.

Chính khả năng tổ chức một cấu trúc tự sự phức hợp như vậy đã cho phép *graphic novel* tiếp cận những vấn đề thường gắn với văn học hàn lâm, đặc biệt là ký ức và chấn thương. Sự chuyển dịch này đồng thời gắn với quá trình tái định vị của truyện tranh trong đời sống văn học. Như Hatfield [6] nhận định, *graphic novel* đã góp phần đưa comics từ vị trí bên lề của văn hóa đại chúng vào không gian học thuật và văn học. Tuy nhiên, đây không phải là một sự “nâng cấp” đơn thuần, mà là một sự tái cấu trúc: *graphic novel* đạt được vị thế này không phải bằng cách từ bỏ yếu tố hình ảnh, mà bằng cách phát huy sự tương tác giữa hình ảnh và ngôn từ như một nguyên lý tự sự. Vì vậy, cần tiếp cận tiểu thuyết đồ họa như một thể loại văn học đặc thù, được định hình bởi sự tương tác giữa các hệ thống ký hiệu. Chính từ nền tảng này, việc phân tích cơ chế tự sự và thi pháp của *graphic novel* trở thành bước tiếp theo cần thiết.

2.2. Cơ chế tự sự thị giác – ngôn từ trong tiểu thuyết đồ họa

Nếu việc xác lập tiểu thuyết đồ họa như một thể loại văn học lai ghép cho phép đặt lại vấn đề về ranh giới thể loại, thì việc đi sâu vào cơ chế tự sự của nó lại giúp làm rõ cách thức mà hình thức này vận hành như một hệ thống biểu đạt đặc thù. Ở đây, vấn đề không chỉ là “kể chuyện bằng hình ảnh”, mà là sự tái tổ chức toàn bộ quá trình tự sự thông qua sự tương tác giữa hai hệ thống ký hiệu: hình ảnh và ngôn từ. Chính sự tương tác này làm thay đổi cách thức ý nghĩa được tạo ra, đồng thời định hình một kiểu trải nghiệm đọc khác biệt so với văn bản thuần chữ.

Từ góc độ tự sự học thị giác, tiểu thuyết đồ họa có thể được hiểu như một “visual-verbal form”, trong đó hình ảnh và văn bản không tồn tại theo quan hệ minh họa, mà cùng tham gia vào việc kiến tạo ý nghĩa. Như Baetens và Frey nhấn mạnh, “hình ảnh không bao giờ bị giản lược thành những ‘minh họa’ thuần túy”; vai trò của chúng là bổ sung cho văn bản theo cách rất cụ thể: hoặc cung cấp thông tin mà văn bản không có, hoặc tạo ra một điểm đối lập thường mang tính châm biếm [5, p.147]. Chính sự tương tác này – thay vì quan hệ phụ thuộc một chiều – đã biến *graphic novel* thành một hình thức tự sự lai ghép thực sự.

Một trong những cơ chế quan trọng của kiểu tự sự này là tính tuần tự gián đoạn. Theo Scott McCloud [9], truyện tranh vận hành thông qua các khung hình rời rạc, giữa chúng luôn tồn tại những khoảng trống (gutter), nơi người đọc thực hiện thao tác “closure” – tự mình kết nối các mảnh rời rạc để tạo thành một chuỗi sự kiện. Cơ chế này khiến quá trình đọc không còn mang tính tiếp nhận thụ động, mà trở thành một hành vi nhận thức tích cực. Bên cạnh tính tuần tự, tự sự trong tiểu thuyết đồ họa còn mang tính không gian rõ nét. Khác với văn bản thuần chữ vốn được tiếp nhận theo một trật tự tuyến tính, trang truyện trong *graphic novel* tồn tại như một cấu trúc đồng hiện, nơi nhiều lớp thông tin

có thể được tiếp nhận cùng lúc. Điều này cho phép tự sự không chỉ diễn ra theo thời gian, mà còn được tổ chức trong không gian thị giác. Mặt khác, cấu trúc hình ảnh cũng có thể tạo ra sự lệch pha với ý nghĩa ngôn từ. Thay vì luôn cùng cố lẫn nhau, hai hệ thống này trong nhiều trường hợp lại tạo ra khoảng cách hoặc mâu thuẫn, từ đó mở ra những tầng nghĩa mới. Trong *Maus*, những chuyển đổi giữa hiện tại và quá khứ thường không được đánh dấu trực tiếp bằng lời, mà được gợi ra qua sự thay đổi về bố cục và nhịp điệu hình ảnh. Người đọc buộc phải tự thiết lập mối liên hệ giữa các lớp thời gian, qua đó tham gia vào việc kiến tạo ký ức tự sự. Về bố cục khung tranh, Spiegelman vận dụng kỹ thuật hồi tưởng (*flashback*) một cách tinh tế: các khung hình không theo trật tự tuyến tính mà đan xen liên tục giữa quá khứ và hiện tại. Ranh giới giữa hai dòng thời gian thường mờ nhạt, tạo cảm giác ký ức phân mảnh và đột ngột trở lại. Những khoảng trống (*gutter*) giữa các khung không chỉ là khoảng ngắt mà trở thành cầu nối, buộc người đọc phải thực hiện “closure” để nối liền các mảnh ký ức rời rạc, từ đó tái hiện bản chất đứt gãy của chấn thương Holocaust. Biểu tượng thị giác càng làm sâu sắc thêm sự tương tác này. Toàn bộ nhân vật được nhân cách hóa dưới hình dạng động vật, kết hợp với tông màu đen - trắng đơn sắc và kỹ thuật mật nạ. Những hình ảnh này không phải là phụ trợ mà mang tính biểu đạt độc lập: chúng vừa gợi lên chủ nghĩa phân biệt chủng tộc, vừa tạo khoảng cách xa lạ hóa, giúp người đọc cảm nhận nỗi kinh hoàng một cách phổ quát và ám ảnh hơn. Quan trọng nhất là sự kết hợp giữa ngôn từ và hình ảnh. Ngôn từ trong *Maus* thường ngắn gọn, đôi khi chỉ là lời thoại lạnh lùng hoặc gần như vắng bóng, trong khi hình ảnh đảm nhận vai trò chính trong việc truyền tải không gian, cảm xúc và khoảng lặng. Chữ viết không minh họa mà bổ sung tầng nghĩa: font chữ thay đổi kích thước, in đậm hoặc nghiêng để diễn tả nhịp điệu ký ức; ngược lại, hình ảnh cung cấp những chi tiết mà lời không thể nói hết (ánh sáng đèn pin chiếu vào hầm than, bóng tối ngột ngạt, thân chuột co rúm trong boong-ke...). Chính sự lệch pha và cộng hưởng giữa hai hệ thống ký hiệu này tạo nên tầng nghĩa thứ ba – tầng nghĩa của chấn thương – nơi người đọc không chỉ “đọc” mà phải đồng sáng tạo và cảm nhận sự bất toàn của ký ức.

Cơ chế này cũng có thể quan sát trong những tác phẩm gần gũi hơn với bối cảnh châu Á và Việt Nam. Trong *Cửa sổ* [14], các khung hình thường được tổ chức như những lát cắt rời của đời sống đô thị, không liên kết chặt chẽ bằng cốt truyện tuyến tính, mà gợi mở thông qua nhịp điệu thị giác và sự lặp lại của các motif không gian. Những “khoảng trống” giữa các hình ảnh không chỉ là sự ngắt quãng, mà là nơi người đọc phải tự lấp đầy bằng kinh nghiệm cá nhân, từ đó hình thành một dạng tự sự mang tính chiêm nghiệm. Tương tự, trong các tác phẩm của Jimmy Liao như *The Blue Stone (Hòn đá xanh)* [15], chuỗi hình ảnh thường vận hành theo logic cảm xúc hơn là logic sự kiện. Những chuyển động nhẹ của hình ảnh, sự thay đổi tinh tế trong màu sắc và bố cục tạo nên một dòng tự sự không được “kê” bằng lời, mà được cảm nhận thông qua sự liên kết thị giác mà người đọc chủ động thiết lập.

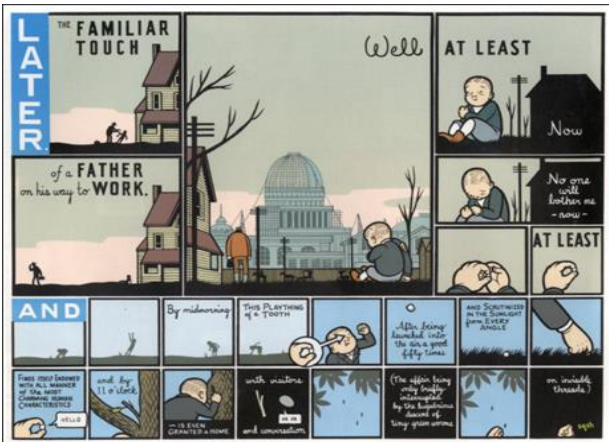
Những đặc điểm này cho thấy tự sự trong tiểu thuyết đồ họa không thể được hiểu như sự chuyển dịch từ ngôn từ sang hình ảnh, mà là một cấu trúc đa mã, trong đó ý

nghĩa được sản sinh từ sự tương tác giữa các hệ thống ký hiệu. Như các nghiên cứu về tự sự thị giác gần đây chỉ ra [5], [12], [13], việc đọc loại hình này đòi hỏi người đọc phải huy động đồng thời nhiều năng lực nhận thức khác nhau - từ việc xử lý hình ảnh đến diễn giải ngôn ngữ. Điều này càng khẳng định rằng *graphic novel* không chỉ mở rộng phương tiện tự sự, mà còn làm thay đổi cách thức tự sự vận hành.

Từ đó, có thể thấy rằng cơ chế tự sự của tiểu thuyết đồ họa đề xuất một mô hình kể chuyện khác biệt: phi tuyến đa phương thức và mang tính tương tác cao. Ở đây, câu chuyện không được truyền tải qua một chuỗi sự kiện đơn nhất, mà được phân tán và tái cấu trúc qua sự tương tác giữa hình ảnh và ngôn từ. Chính cơ chế này tạo nền tảng cho việc hình thành một thi pháp tự sự lai ghép, trong đó ý nghĩa không nằm sẵn trong văn bản, mà được kiến tạo trong quá trình đọc.

2.3. Thi pháp tự sự lai ghép của tiểu thuyết đồ họa

Nếu ở cấp độ cơ chế, tiêu thuyết đồ họa được nhận diện như một hình thức tự sự vận hành thông qua sự tương tác giữa hình ảnh và ngôn từ, thì ở cấp độ thi pháp, vấn đề không còn nằm ở “cách nó hoạt động”, mà ở “nguyên lý nào chi phối sự vận hành ấy”. Nói cách khác, những đặc điểm như tính tuần tự gián đoạn, tính không gian hay sự lệch pha giữa các hệ thống ký hiệu không chỉ là các kỹ thuật riêng lẻ, mà cùng hội tụ thành một logic tổ chức tự sự đặc thù. Có thể gọi logic này là thi pháp tự sự lai ghép, trong đó ý nghĩa không được định vị trong một trung tâm biểu đạt ổn định, mà nảy sinh từ sự tương tác, chuyển dịch và thậm chí là căng thẳng giữa các hệ thống ký hiệu.



Hình 4. Một khung trang trong tiểu thuyết đồ họa Jimmy Corrigan [16]

Trước hết, thi pháp này thể hiện ở tính đa phương thức như một nguyên lý nhận thức. Khác với văn bản chỉ có ngôn từ làm trung tâm, tiểu thuyết đồ họa phân tán chức năng tự sự qua nhiều kênh biểu đạt: hình ảnh, cấu trúc khung hình, màu sắc, kích cỡ... Tuy nhiên, điều quan trọng không nằm ở việc có nhiều phương tiện, mà ở chỗ mỗi phương tiện đều tham gia vào việc kiến tạo ý nghĩa theo những cách khác nhau, buộc người đọc phải đồng thời xử lý nhiều lớp thông tin. Một ví dụ điển hình cho sự tương tác giữa các phương tiện biểu đạt là *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth* [16] của Chris Ware. Tác phẩm không theo bố cục lưới truyền thống mà

xây dựng trang truyện như một hệ thống *panel* phức tạp: những khung hình rất nhỏ xen kẽ với sơ đồ, biểu đồ và khoảng trắng rộng lớn. Ý nghĩa không nằm sẵn trong ngôn từ hay hình ảnh riêng lẻ, mà được kiến tạo chính qua mối quan hệ giữa chúng – người đọc phải di chuyển mắt theo nhiều hướng, ghép nối các mảnh rời rạc và lấp đầy khoảng trống để hình thành tầng nghĩa. Chính thiết kế khung tranh đặc biệt này biến người đọc thành chủ thể động sáng tạo, minh chứng rõ nét dạng trong tiểu thuyết đồ họa, ý nghĩa tự sự không phải là sản phẩm của một kênh biểu đạt duy nhất mà là kết quả của sự tương tác động giữa hình ảnh, ngôn từ và không gian trang.

Tiếp theo, thi pháp tự sự lai ghép được thể hiện rõ qua sự dịch chuyển và tái phân bố trọng tâm biểu đạt giữa hình ảnh và ngôn từ. Trong nhiều trường hợp, hai hệ thống này không vận hành trong trạng thái cân bằng, mà liên tục thay đổi vai trò dẫn dắt. *Hòn đá xanh* của Jimmy Liao là một ví dụ cho sự dịch chuyển này. Hình ảnh một “hòn đá” trôi dạt qua các không gian đô thị không chỉ là một motif lặp lại, mà dần trở thành trục tổ chức toàn bộ tự sự. Ngược lại, văn bản đi kèm thường ngắn, mang tính gợi mở, thậm chí có lúc gần như rút lui khỏi chức năng kể chuyện. Chính sự lệch pha có chủ ý này tạo ra một trạng thái tự sự đặc biệt: người đọc không “theo dõi câu chuyện”, mà bước vào một không gian cảm xúc, nơi ý nghĩa được cảm nhận trước khi được diễn giải. Ở đây, thi pháp lai ghép không phải là sự kết hợp hài hòa, mà là một sự căng kéo giữa các hệ thống ký hiệu, trong đó sự mất cân bằng trở thành nguồn sản sinh ý nghĩa.

Một phương diện khác của thi pháp này là việc sử dụng khoảng lặng, khoảng trống (về mặt hình thức) và tính tối giản về cách vẽ, bố cục, màu sắc... như một chiến lược tạo nghĩa. Nếu trong nhiều hình thức tự sự truyền thống, ý nghĩa được xây dựng thông qua sự tích lũy của chi tiết và sự phát triển của cốt truyện, thì trong một số tiểu thuyết đồ họa - đặc biệt trong bối cảnh châu Á - ý nghĩa lại được hình thành qua những gì không được nói ra. Trong *Cả hồi* của Ahn Do-hyun [17], câu chuyện về hành trình ngược dòng không được triển khai bằng xung đột kịch tính, mà thông qua sự lặp lại của những hình ảnh và những câu văn ngắn, tạo nên một nhịp điệu chậm và gần như thiền định. Khoảng trống giữa các hình ảnh và giữa các câu văn trở thành nơi người đọc dừng lại, suy ngẫm và tự lấp đầy. Ở đây, sự tối giản không làm giảm ý nghĩa, mà ngược lại, mở rộng không gian diễn giải. Điều này cho thấy thi pháp tự sự lai ghép không chỉ vận hành bằng sự “gia tăng” (nhiều mã ký hiệu), mà còn bằng sự “tiết giảm” có chủ ý, nơi khoảng lặng trở thành một thành tố cấu thành tự sự.

Bên cạnh đó, thi pháp tự sự lai ghép còn gắn với sự tái cấu trúc quan hệ giữa thời gian và không gian. Dù tự sự văn học truyền thống đã phát triển nhiều hình thức phi tuyến tính tính vi – từ kỹ thuật hồi tưởng (*flashback*), dòng ý thức đến cấu trúc đa tầng – tiểu thuyết đồ họa lại mang đến một kiểu tổ chức thời gian đặc thù: thời gian được “trải ra” trực quan trong không gian của trang truyện. Các khung hình không chỉ nối tiếp nhau theo thứ tự mà còn có thể đồng hiện, đối chiếu và phản chiếu lẫn nhau trên cùng một bố cục thị giác. Nhờ đó, quá khứ, hiện tại và kỷ yếu có thể cùng tồn tại đồng thời trong một không gian duy nhất. Hệ quả là

người đọc không chỉ “đi theo” dòng kể theo trình tự ngôn từ, mà phải chủ động “định vị” mình trong một không gian tự sự đa chiều, nơi ý nghĩa được kiến tạo từ sự tương tác thị giác giữa các lớp thời gian.

Cuối cùng, tất cả những đặc điểm trên hội tụ trong tính mở của không gian diễn giải. Với văn bản ngôn từ, ý nghĩa tác phẩm vẫn giàu tầng lớp, quá trình đọc tất nhiên không phải giải mã một thông điệp có sẵn, mà là một hoạt động đồng kiến tạo ý nghĩa. Mỗi lần đọc có thể dẫn đến một cấu hình nghĩa khác nhau, tùy thuộc vào cách người đọc kết nối các lớp biểu đạt. Tuy nhiên, đối với tiểu thuyết đồ họa, người đọc đồng thời bị đẩy thêm việc quan sát, diễn giải hệ thống ký hiệu hình ảnh. Vấn đề diễn giải thông điệp, ý nghĩa có thể bị đóng khung, bị định chế bởi tạo hình, nhưng đồng thời chính điều đó cũng đòi hỏi thêm một năng lực tiếp nhận hình ảnh của người đọc. Điều này đồng thời cũng gợi nhắc đến các trò chơi trần thuật kết hợp hình ảnh và ngôn ngữ trong tiểu thuyết của Italo Calvino [18] hay lối tự sự song hành cùng nhiếp ảnh, tư liệu, bản đồ... của nhà văn W.G. Sebald [19]...

Từ những phân tích trên, có thể thấy rằng thi pháp tự sự lai ghép của tiểu thuyết đồ họa không phải là tập hợp của những kỹ thuật rời rạc, mà là một nguyên lý tổ chức tự sự có tính hệ thống. Nguyên lý này vận hành thông qua sự đa phương thức, sự dịch chuyển trọng tâm biểu đạt, việc khai thác khoảng lặng và sự tái cấu trúc quan hệ thời gian – không gian, từ đó tạo ra một mô hình tự sự phi tuyến, mở và mang tính tương tác cao. Chính mô hình này không chỉ mở rộng khả năng biểu đạt của tự sự, mà còn buộc chúng ta phải suy nghĩ lại về cách thức văn học có thể tồn tại trong bối cảnh văn hóa đa phương tiện đương đại.

3. Kết luận

Từ việc khảo sát tiểu thuyết đồ họa trong tương quan với truyện tranh và các hình thức tự sự truyền thống, bài viết khẳng định rằng *graphic novel* không thể được xem như một định dạng mở rộng của *comics*, mà cần được nhìn nhận như một hình thức tự sự văn học lai ghép, được tổ chức bởi sự tương tác giữa ngôn từ và hình ảnh.

Trên cơ sở đó, bài viết đã làm rõ cơ chế tự sự đặc thù của tiểu thuyết đồ họa như một hệ thống “visual-verbal”, trong đó ý nghĩa không được truyền tải theo một tuyến đơn nhất, mà được kiến tạo thông qua các mối quan hệ giữa các lớp biểu đạt. Quá trình đọc vì thế trở thành một hoạt động đồng kiến tạo, đòi hỏi người đọc tham gia tích cực vào việc kết nối và diễn giải.

Từ hai phương diện trên, bài viết đề xuất khái niệm “thi pháp tự sự lai ghép” như một cách khái quát đặc trưng của tiểu thuyết đồ họa. Thi pháp này vận hành dựa trên nguyên lý: ý nghĩa nảy sinh từ sự tương tác giữa các hệ thống ký hiệu, qua các đặc điểm như đa phương thức, dịch chuyển trọng tâm biểu đạt, khoảng lặng và tính mở của diễn giải.

Dù có những biến thể theo ngữ cảnh văn hóa, các đặc điểm này cùng cho thấy một mô hình tự sự phi tuyến, đa mã và mang tính tương tác cao.

Ở bình diện rộng hơn, sự xuất hiện của tiểu thuyết đồ họa không chỉ mở rộng phạm vi thể loại, mà còn đặt lại vấn đề về chính hình thức văn học trong bối cảnh văn hóa thị giác đương đại. Trong đó, *graphic novel* có thể được xem như một biểu hiện tiêu biểu của xu hướng tái cấu trúc tự sự theo hướng đa phương thức và liên ngành.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] A. Spiegelman, *Maus – A Survivor’s Tale, Dục Anh*, Trans. Hanoi, Vietnam: Writers’ Association Publishing House, 2024.
- [2] A. Moore and D. Gibbons, *Watchmen*. New York, NY, USA: DC Comics, 1987.
- [3] M. Satrapi, *Persepolis: The Story of a Childhood*. New York, NY, USA: Pantheon Books, 2003.
- [4] R. Sabin, *Comics, Comix & Graphic Novels: A History of Comic Art*. London, U.K.: Phaidon Press, 1996.
- [5] J. Baetens and H. Frey, *The Graphic Novel: An Introduction*. Cambridge, U.K.: Cambridge University Press, 2015.
- [6] C. Hatfield, *Alternative Comics: An Emerging Literature*. Jackson, MS, USA: University Press of Mississippi, 2005.
- [7] A. V. Alekseev, “On the Genre Specificity of the Graphic Novel,” *Litera*, no. 8, pp. 190–209, 2025. doi: 10.25136/2409-8698.2025.8.75624.
- [8] W. Eisner, *Comics and Sequential Art*. Tamarac, FL, USA: Poorhouse Press, 1985.
- [9] S. McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York, NY, USA: HarperCollins, 1993.
- [10] J. Baetens, “Graphic Novels: Literature without Text?”, *sins.au.dk*, 2008. [Online]. Available: https://sins.au.dk/fileadmin/sins.au.dk/Texts/Baetens_2008.pdf [Accessed March 28, 2026].
- [11] A. Romero-Jódar, *The Trauma Graphic Novel*. New York, NY, USA: Routledge, 2017. (Routledge Research in Cultural and Media Studies). doi: 10.4324/9781315296616.
- [12] N. D. Toan, “Graphic Novels and the Expressive Capacity of Visual Narrative,” *Journal of Educational Psychology*, vol. 31, no. 8, pp. 150–153, 2025.
- [13] N. D. Toan, “Frames and Gutters as Components of the Narrative Grammar of Graphic Novels,” <https://lyluanphebinh.vn/>, 2025. [Online]. Available: <https://lyluanphebinh.vn/tin-tuc/nguyen-cuu-trao-doi/4242/khung-va-khe-nhu-nhung-thanh-to-cao-thanh-ngu-phap-tu-su-cua-tieu-thuyet-do-hoa> [Accessed March 28, 2026].
- [14] T. H. Long, *The Window*. Hanoi, Vietnam: Kim Dong Publishing House, 2014.
- [15] J. Liao, *The Blue Stone*, Ao Thuong, Trans. Hanoi, Vietnam: Kim Dong Publishing House, 2014.
- [16] C. Ware, *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. New York, NY, USA: Pantheon Books, 2000.
- [17] A. Do-hyun, *The Salmon*, Nguyen Thi Thu Yen, Trans. Hanoi, Vietnam: Kim Dong Publishing House, 2016.
- [18] N. P. Khanh, T. D. B. Hue, and V. H. Kin, “Tarot and the Game Narrative in the Novel ‘The Castle of Crossed Destinies’ of Italo Calvino,” *The University of Danang - Journal of Science and Technology*, vol. 22, no. 4, pp. 69–74, 2024.
- [19] N. P. Khanh, “The Journeys and the ‘Rewriting’ in Vertigo by W. G. Sebald,” *Vestnik Tomskogo Gosudarstvennogo Universiteta. Filologiya* (Tomsk State University Journal of Philology), no. 81, pp. 241–255, 2023.