

TIỂU THUYẾT ĐỒ HOẠ (GRAPHIC NOVEL) NHƯ MỘT LOẠI HÌNH TIỂU THUYẾT
NHÌN TỪ LÝ THUYẾT CỦA M. BAKHTINNguyễn Đức Toàn
Trường Đại học Sư phạm Hà Nội

Tóm tắt: Bài viết làm sáng tỏ mối tương quan giữa tiểu thuyết và tiểu thuyết đồ họa thông qua lăng kính thể loại của M. Bakhtin. Từ đó, bài viết cho thấy có cơ sở vững chắc để khẳng định rằng tiểu thuyết đồ họa có thể được xem như một hình thức của tiểu thuyết, mang những đặc điểm riêng biệt về năng lực tự sự và cấu trúc thế giới quan. Khi công nhận tiểu thuyết đồ họa là một dạng tiểu thuyết, nghiên cứu lập luận rằng thể loại này phải có một sự tồn tại mang chiều sâu lịch sử và gây ảnh hưởng rõ rệt đến cả văn học lẫn thế giới rộng lớn hơn. Trên cơ sở đó, nghiên cứu đặt tiểu thuyết đồ họa vào phạm vi chính thống của văn học và tạo nền tảng cho việc tiếp tục khám phá các nguyên lý tổ chức nghệ thuật và hình thái văn hóa của nó. Hơn nữa, nghiên cứu đóng góp cơ sở cho việc mở rộng ranh giới thể loại trong văn học, qua đó chứng minh tính năng động của dòng chảy văn học đương đại.

Từ khóa: Lý thuyết văn học; Nghiên cứu thể loại; Tiểu thuyết đồ họa; Tiểu thuyết; Lý thuyết tiểu thuyết; Văn học.

THE GRAPHIC NOVEL AS A FORM OF THE NOVEL FROM THE
PERSPECTIVE OF M. BAKHTIN'S THEORYNguyen Duc Toan
Hanoi National University of Education

Abstract: This article elucidates the correlation between the novel and the graphic novel through M. Bakhtin's genre lens. It thereby demonstrates that there is a solid basis for asserting that the graphic novel can be regarded as a form of the novel, bearing specific features in terms of its narrative capacity and worldview configuration. By acknowledging the graphic novel as a novel, the study further contends that it must possess a historically profound existence and exert definable influences on both literature and the broader world. From this standpoint, the research positions the graphic novel within the legitimate domain of literature and provides a foundation for continued exploration of its artistic organizational principles and cultural morphology. Moreover, the study contributes a basis for expanding the genre boundaries of literature, thereby evidencing the dynamism of contemporary literary currents.

Keywords: Literary theory; Genre studies; Graphic novel; Novel; Theory of the novel; Literature

Nhận bài: 13/06/2025

Phản biện: 15/07/2025

Duyệt đăng: 18/07/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Tiểu thuyết đồ họa (graphic novel) thường được xem là một cuốn truyện tranh có dung lượng lớn và kể những câu chuyện có chiều sâu. Từ điển Oxford nêu lên: “tiểu thuyết đồ họa là một câu chuyện dài được xuất bản dưới dạng truyện tranh, thường thuộc thể loại khoa học viễn tưởng hoặc giả tưởng”. Hay từ điển Merriam-Webster đơn giản hơn: “tiểu thuyết đồ họa là một câu chuyện hư cấu được trình bày dưới dạng chuỗi truyện tranh và được xuất bản dưới dạng sách”. Từ điển Oxford về thuật ngữ văn học cũng đề cập: “tiểu thuyết đồ họa là dạng tự sự dài tương đương một cuốn sách được trình bày dưới dạng chuỗi truyện tranh”. Tại Việt Nam, chưa có một cụm từ chính xác để chuyên ngữ cho tiểu thuyết đồ họa kể cả ở các từ điển ngôn ngữ hay từ điển chuyên ngành. Tựu chung, tất cả các định nghĩa tồn tại hiện nay đều nêu ra một vài vấn đề chung: tiểu thuyết đồ họa kể chuyện bằng kênh lời và hình ảnh, phân biệt với truyện tranh bởi dung lượng dài cùng nội dung nghiêm túc, không thuần giải trí

Tiểu thuyết đồ họa với hình thức như một cuốn truyện tranh thường khiến người ta hồ nghi về tính nghiêm túc và giá trị của nó. Việc xem xét và nhìn nhận tiểu thuyết đồ họa dưới cái nhìn của văn học cũng vì thế trở nên mơ hồ và khó khăn hơn. Tiểu thuyết đồ họa thuộc về lĩnh vực của văn chương hay của hội họa, một tác giả sáng tác thể loại này nên được gọi là nhà văn hay họa sĩ? Có thể nói chính sự tồn tại của tiểu thuyết đồ họa khiến chúng ta phải xem xét lại các lý thuyết về thể loại và thậm chí là định hình lại văn học. Đặc biệt là trong tương quan với tiểu thuyết khi thể loại này, như Bakhtin đã đề cập, là thể loại duy nhất mà nòng cốt của nó chưa bị đông cứng (). Tiểu thuyết vì vậy có thể dung hợp, cộng hưởng với các loại hình nghệ thuật khác để tạo nên những khả thể cho văn học. Đó là lý do cũng như cơ sở để bài viết đặt tiểu thuyết đồ họa trong sự đối chiếu với tiểu thuyết.

Trên thực tế khi tìm hiểu về tiểu thuyết đồ họa từ góc độ thể loại, người viết nhận thức được sự tồn tại của nhiều khung lý thuyết về tiểu thuyết khác nhau. Tuy nhiên bài viết lựa chọn và sử dụng

khung lý thuyết của M. Bakhtin bởi nó cung cấp một số cơ sở phù hợp để xem xét và ghi nhận tiểu thuyết đồ họa như một thể loại thuộc về tiểu thuyết từ phương diện mô hình thể giới quan, nguyên tắc xây dựng ngôn ngữ và thể giới hình tượng.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Dung lượng và sự kiện trong tiểu thuyết và tiểu thuyết đồ họa

Khi nhắc đến tiểu thuyết, đặc điểm cốt lõi cần nhấn mạnh là tính chất “tự sự cỡ lớn” – bao gồm cả độ dài văn bản lẫn quy mô thể giới nghệ thuật được kiến tạo. Tiểu thuyết đồ họa, theo định nghĩa hiện nay, có thể được nhìn nhận như một hình thức tiểu thuyết bởi dung lượng tự sự lớn, dù số trang không nhất thiết nhiều. Ví dụ, “Cửa sổ” của Tạ Huy Long chỉ 82 trang nhưng vẫn được xếp vào thể loại tiểu thuyết đồ họa nhờ có hệ thống sự kiện và biến cố mang tính hàm nghĩa sâu sắc, ngang tầm với các tác phẩm đồ sộ như “Maus” hay “Watchmen”. Dung lượng ở đây không chỉ là số lượng trang mà còn là độ dày nội dung – tức sự phân bố và mức độ phức tạp của các sự kiện.

Điểm phân biệt tiểu thuyết đồ họa với truyện tranh hay hoạt hình nằm ở cấu trúc tự sự nhiều lớp. Thay vì xoay quanh một tình huống đơn nhất như sitcom, tiểu thuyết đồ họa triển khai một chuỗi sự kiện vận động, cho phép xuất hiện các yếu tố phi sự kiện như suy tư, miêu tả môi trường, hay phản tỉnh xã hội – yếu tố vốn làm giàu thêm thể giới nghệ thuật. Đây cũng là dấu hiệu cho thấy sự chuyển hóa từ truyện tranh giải trí sang một hình thái nghệ thuật phức tạp hơn.

Sự ra đời của thuật ngữ “tiểu thuyết đồ họa” phản ánh nỗ lực tách biệt khỏi truyện tranh đơn thuần và hướng tới sự công nhận từ giới học thuật và công chúng. Việc dung nạp yếu tố “thừa” không chỉ mang tính nghệ thuật mà còn là phương thức phản kháng với sự giản lược cốt truyện và nhân vật trong truyện tranh truyền thống. Tiểu thuyết đồ họa, vì thế, khẳng định mình như một thể loại cao cấp, kế thừa truyện tranh nhưng vượt ra khỏi giới hạn về dung lượng và nội dung, trở thành một không gian tự sự phong phú hơn về cả nghệ thuật lẫn tư tưởng.

2.2. Môi trường sinh thành và mô hình thể giới quan của tiểu thuyết đồ họa

2.2.1. Môi trường sinh thành của tiểu thuyết đồ họa

M. Bakhtin cho rằng tiểu thuyết khởi sinh từ môi trường phi chính thống, không thuộc về các thể loại văn học cung đình hay truyền thống. Đặc tính này từng khiến thể loại tiểu thuyết bị xem

nhẹ. Tuy nhiên, trong bối cảnh xã hội hiện đại đề cao dân chủ và đa nguyên, tiểu thuyết lại vươn lên trở thành thể loại trung tâm của văn học. Tiểu thuyết đồ họa, xét về bản chất tự sự và quá trình hình thành, cho thấy nhiều điểm tương đồng với sự phát triển của tiểu thuyết văn xuôi.

Ra đời từ truyện tranh – một hình thức bị xem là giải trí đại chúng và thiếu chiều sâu nghệ thuật – tiểu thuyết đồ họa xuất hiện như một phản ứng sáng tạo trước định kiến đó. Những tác phẩm tiên phong như *It Rhymes with Lust* đã đặt nền móng cho thể loại này. Cũng như tiểu thuyết, tiểu thuyết đồ họa đi từ ngoại vi đến trung tâm nhờ khả năng kể chuyện sâu sắc, dung lượng lớn và cấu trúc phức tạp.

Bakhtin nhấn mạnh yếu tố carnival – tính thần hội hè, hài hước, giễu nhại – là bản chất của tiểu thuyết. Dù tiểu thuyết đồ họa thường mang màu sắc nghiêm túc, chúng vẫn duy trì tiếng cười trào lộng, như trong *Maus* của Art Spiegelman, sử dụng dark humour để phản ánh bi kịch.

Về ngôn ngữ, tiểu thuyết đồ họa sử dụng lời thoại mang tính khẩu ngữ, đời thường, tạo cảm giác gần gũi. Sự kết hợp giữa hình ảnh, lời thoại, độc thoại và biểu tượng cho thấy tiểu thuyết đồ họa kế thừa cấu trúc mở, linh hoạt của tiểu thuyết hiện đại.

Từ các yếu tố trên, có thể khẳng định tiểu thuyết đồ họa là một hình thức tiểu thuyết đích thực trong bối cảnh văn học đương đại.

2.2.2. Tính chất hư cấu hay những khả thể của tiểu thuyết đồ họa

Trong Nghệ thuật tiểu thuyết, Milan Kundera khẳng định rằng sức hấp dẫn bền vững của tiểu thuyết đến từ khả năng “mọi thứ đều có thể xảy ra”, nhấn mạnh tính hư cấu và trí tưởng tượng không giới hạn của thể loại này. Tiểu thuyết hiện đại chống lại sự sao chép hiện thực một cách máy móc, đề cao vai trò sáng tạo của nhà văn như một hình thức tự do chính trị. Trên nền tảng đó, các học giả như Wolfgang Iser và Lubomir Dolezel đã phát triển lý thuyết về thể giới khả thể – trung tâm của tư duy hư cấu – để lý giải bản chất sáng tạo của tiểu thuyết. Bài viết sử dụng sáu đặc trưng của thể giới khả thể để chỉ ra mối liên hệ giữa tiểu thuyết đồ họa và truyền thống văn học tiểu thuyết.

Đặc trưng thứ nhất là *tính logic nội tại*. Theo Dolezel, một thể giới khả thể không cần giống hiện thực mà chỉ cần tuân thủ các quy tắc logic riêng để trở nên hợp lý. Điều này biện minh cho sự tồn tại của các nhân vật siêu nhiên, thể giới giả tưởng và những tình tiết phi thực trong tiểu thuyết đồ họa, đồng thời phân bác quan điểm xem truyện tranh là sản phẩm thiếu giá trị.

Thứ hai là *khả năng mở rộng vô hạn*. Dựa vào triết học Leibniz, Dolezel cho rằng có thể tồn tại vô số thế giới song song, miễn là chúng có cấu trúc logic hợp lý. Tiểu thuyết đồ họa, đặc biệt là các tác phẩm thuộc “vũ trụ hư cấu” như DC Comics, tận dụng tối đa khả năng này để tạo nên những dòng thời gian đan xen, nhân vật giao thoa và hệ sinh thái tự sự mở rộng không giới hạn.

Thứ ba là *tính ngữ nghĩa học*. Thế giới khả thể được kiến tạo thông qua ngôn ngữ. Ở tiểu thuyết đồ họa, ngôn ngữ không chỉ là chữ mà còn là hình ảnh, tạo nên một hệ thống biểu đạt đa phương thức. Người đọc vừa tiếp nhận vừa đồng kiến tạo thế giới tự sự bằng cách kết hợp kinh nghiệm cá nhân với cấu trúc văn bản, tương tự như trong tiểu thuyết truyền thống.

Thứ tư là *tính chưa hoàn chỉnh*. Thế giới khả thể không bao giờ được hé lộ trọn vẹn, luôn để lại khoảng trống cho người đọc suy đoán. Điều này phổ biến trong các tiểu thuyết đồ họa được phát hành theo kỳ như Maus, nơi các phần truyện được công bố chậm rãi, kéo dài trong nhiều năm, đòi hỏi sự kiên nhẫn và tưởng tượng từ độc giả.

Thứ năm là *tính đa nguyên*. Các thế giới khả thể chứa đựng nhiều lực lượng đối lập – thiện ác, trật tự-hỗn loạn. Tiểu thuyết đồ họa không còn chỉ là cuộc đối đầu đơn tuyến giữa người hùng và phản diện, mà là nơi nhân vật được khắc họa với chiều sâu tâm lý, mâu thuẫn nội tâm và hành trình biến đổi, giống như tiểu thuyết văn học.

Cuối cùng, thứ sáu là *nhu cầu biểu đạt và thị hiếu*. Việc kiến tạo thế giới khả thể bắt nguồn từ khát vọng sáng tạo. Tiểu thuyết đồ họa không chỉ là một hình thức nghệ thuật mà còn phản ánh thị hiếu đương đại, thu hút cộng đồng độc giả đông đảo và góp phần vào văn hóa đại chúng.

Tóm lại, sáu đặc trưng của thế giới khả thể đã cho thấy tiểu thuyết đồ họa không chỉ tiếp nối truyền thống hư cấu của tiểu thuyết văn học mà còn mở rộng giới hạn tự sự bằng phương tiện thị giác, khẳng định vị thế như một thể loại văn học – nghệ thuật độc lập trong thời đại đa phương tiện.

2.2.3. *Tính chất đa ngữ và đa phương tiện của tiểu thuyết đồ họa*

Theo quan điểm của Bakhtin, tiểu thuyết đồ họa có thể được coi là đại diện tiêu biểu cho tính đa ngữ – đặc trưng quan trọng của tiểu thuyết. Điểm đặc biệt của tiểu thuyết đồ họa nằm ở sự kết hợp đa phương thức của hai kênh phương tiện chính: ngôn từ và hình ảnh. Sự kết hợp này giúp tiểu thuyết đồ họa tạo ra một kiểu “ngôn ngữ biểu đạt” phong phú hơn so với tiểu thuyết truyền

thống, mở rộng khả năng diễn đạt và tính đa dạng trong cách kể chuyện.

Bakhtin từng cho rằng thế giới hiện đại không còn tồn tại những ngôn ngữ khép kín, mà chúng soi sáng lẫn nhau. Chính từ sự giao thoa này mà vẻ đẹp và sức sống của từng ngôn ngữ riêng lẻ được nhận diện. Trong bối cảnh ấy, tiểu thuyết đồ họa phát triển trong môi trường đa ngữ, phản ánh tiếng nói của nhiều cộng đồng và nền văn hóa khác nhau. Chẳng hạn, Persepolis là tiếng nói về thân phận phụ nữ Hồi giáo, trong khi The Best We Could Do của Thi Bui lại kể câu chuyện của cộng đồng di cư. Nhiều yếu tố liên văn hóa và xuyên văn hóa, như thành ngữ, tiếng lóng hay những biểu tượng toàn cầu như Siêu nhân, Người Nhện, Thám tử Conan, đã trở thành một phần của diễn ngôn tiểu thuyết đồ họa.

Đáng chú ý hơn, ngay từ khi ra đời, tiểu thuyết đồ họa đã gắn liền với môi trường đa phương tiện. Nó kết hợp nghệ thuật kể chuyện bằng ngôn từ với nghệ thuật kể chuyện bằng hình ảnh, từ đó đặt lại câu hỏi về giới hạn của tự sự truyền thống. Hình ảnh trong tiểu thuyết đồ họa không chỉ là minh họa, mà trở thành một ngôn ngữ văn học thực thụ, tạo ra một “quan hệ mới” giữa ngôn ngữ và thế giới thực tại, giúp mở rộng khả năng biểu đạt của văn chương.

Về phương tiện nghệ thuật, lý thuyết của G. Lessing cho rằng phương tiện tạo ra cảm quan về không gian hoặc thời gian, qua đó xác định giới hạn của từng loại hình nghệ thuật. Nếu tiểu thuyết – với ngôn từ – được xem là nghệ thuật thời gian, thì hội họa – với hình ảnh tĩnh – thuộc về nghệ thuật không gian. Ngôn từ có ưu thế vượt trội trong việc diễn đạt mối quan hệ nhân quả và sự liên tục của các sự kiện. Trong khi đó, hình ảnh tuy có thể tái hiện chuỗi sự kiện nhưng thường cần đến sự sắp xếp liên hoàn, dấu hiệu gợi ý và khoảng trống để người đọc suy luận.

Tiểu thuyết đồ họa kết hợp được cả hai ưu thế: nó vừa giữ khả năng tự sự liên tục của ngôn từ, vừa cung cấp cảm quan trực quan, không gian và hình tượng từ hình ảnh. Người đọc không chỉ theo dõi câu chuyện qua lời kể mà còn thông qua biểu cảm nhân vật, chi tiết thị giác, ký hiệu ẩn dụ và những khoảng trống mang tính tương tác. Điều này làm gia tăng chiều sâu và sự đa nghĩa của văn bản.

Như vậy, tiểu thuyết đồ họa không chỉ kế thừa truyền thống tiểu thuyết về tính đa ngữ và khả năng tự sự, mà còn mở rộng biên giới văn học bằng việc biến hình ảnh thành một kênh biểu đạt độc lập và sáng tạo. Đây chính là nền tảng khiến

tiểu thuyết đồ họa ngày càng khẳng định vị thế như một hình thái nghệ thuật và văn chương đặc sắc trong thế giới hiện đại.

2.2.4. Góc tiếp cận đời sống và con người trong thế giới quan của tiểu thuyết đồ họa

Theo lý thuyết của M. Bakhtin, tiểu thuyết được đối lập với sử thi ở tính chất chưa hoàn kết, sinh động và luôn hướng tới hiện tại đang vận động, thay vì quá khứ đã hoàn tất và nhị nguyên như trong sử thi. Tiểu thuyết đồ họa, với đặc trưng nội dung và hình thức, tiếp nối tinh thần này, trở thành một hình thái mới của tiểu thuyết hiện đại, chứa đựng khả năng mở rộng không gian, thời gian và chiều sâu của đời sống con người.

Khác với truyện tranh truyền thống, tiểu thuyết đồ họa mở rộng dung lượng và cho phép sự hiện diện của những chi tiết thừa, phi sự kiện nhưng lại làm phong phú thế giới nghệ thuật. Tác phẩm *Chim lửa* của Osamu Tezuka là một ví dụ điển hình. Dù kể nhiều câu chuyện tách biệt ở các thời đại khác nhau, tất cả lại được kết nối thông qua hình ảnh biểu tượng – con chim lửa, từ đó tạo nên một dòng tự sự xuyên thời gian với cấu trúc mở, nhấn mạnh tính chưa hoàn kết và gợi nhiều khả thể. Những yếu tố bất quy tắc, hỗn loạn, phi thực trong *Chim lửa* không làm giảm giá trị tự sự mà còn khẳng định đặc trưng tiểu thuyết của tiểu thuyết đồ họa.

Tiểu thuyết đồ họa cũng chiếm lĩnh hiệu quả thế giới nội tâm của con người. Trong khi truyện tranh truyền thống thường tập trung vào hành động hoặc nhân vật chức năng, thì tiểu thuyết đồ họa lại chú trọng đến sự phát triển tính cách, các mâu thuẫn và suy tư sâu kín của cá nhân. *Watchmen* của Alan Moore là một tác phẩm tiêu biểu, khi lật lại hình ảnh các siêu anh hùng không còn lý tưởng hóa, mà chứa đầy những nghịch lý và nội tâm phức

tạp. Nhân vật Rorschach trở thành biểu tượng cho sự cực đoan hoá lý tưởng, còn Dr. Manhattan dù toàn năng vẫn mang nỗi cô đơn và bản năng nhân loại chưa thể triệt tiêu. Những nhân vật này cho thấy tiểu thuyết đồ họa không chỉ mô tả thế giới bên ngoài mà còn thể hiện chiều sâu tâm lý và sự đa dạng về bản thể con người.

Điểm nổi bật của tiểu thuyết đồ họa là sự kết hợp ngôn từ và hình ảnh – điều giúp biểu đạt thế giới nội tâm không chỉ qua ngôn ngữ trừu tượng mà còn qua các biểu tượng thị giác. Sự kết hợp này cho phép người sáng tác linh hoạt trong biểu hiện cảm xúc, suy tư và tạo dựng chiều sâu cá nhân, đòi hỏi cả kinh nghiệm sống lẫn phong cách cá nhân. Từ đây, người viết tiểu thuyết đồ họa không chỉ là họa sĩ hay nhà văn đơn thuần, mà là người tổng hợp trải nghiệm cá nhân để tạo nên những sản phẩm nghệ thuật có giá trị nội dung và chiều sâu thẩm mỹ đặc sắc.

Từ bốn đặc điểm được trình bày dưới góc nhìn của Bakhtin – tính chưa hoàn kết, khả năng mở rộng bối cảnh, biểu đạt thế giới nội tâm và cá tính sáng tạo – có thể khẳng định tiểu thuyết đồ họa hoàn toàn hội đủ tiêu chí của thể loại tiểu thuyết, đồng thời là một sự phát triển đáng ghi nhận trong lịch sử tự sự hiện đại.

III. KẾT LUẬN

Thông qua nghiên cứu và phân tích, bài viết đã chứng minh được rằng hoàn toàn có đầy đủ cơ sở để tiếp cận tiểu thuyết đồ họa từ góc độ văn học và xem xét nó như một hình thái của tiểu thuyết. Bản thân khái niệm văn học cũng như tiểu thuyết vẫn luôn vận động và sinh thành, bởi vậy nếu chỉ dùng những khung lý luận thể loại có sẵn để loại trừ tiểu thuyết đồ họa ra khỏi hạng mục của đời sống văn học thì sẽ làm giảm đi sự phức tạp và sinh động của văn học.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Ariel Freedman. (2011). *Comics, Graphic Novels, Graphic Narrative: A Review*. Literature Compass.
2. Calvin Reid. (2014). *Comics, graphic novels market hit \$870 million in 2013*. Publishers Weekly. Retrieved from <https://www.publishersweekly.com/pw/bytopic/industry-news/comics/article/63319-comics-graphic-novels-market-hit-870-million-in-2013.html>
3. Charles Hatfield. (2005). *Alternative Comics: An Emerging Literature*. Jackson, MS: University Press of Mississippi.
4. Daniel Clowes. (1988). *Seduction of the Innocent*. M. Beauchamp (Ed.), *Blab!* (Vol. 3, pp. 1–6). New York, NY: Kitchen Sink Press.
5. Daniel Stein & Jan-Noël Thon. (2013). *Narratology: From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Germany, De Gruyter.
6. David Hajdu. (2008). *The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*. New York, NY: Farrar, Straus and Giroux.
7. Fredric Wertham. (1954). *Seduction of the Innocent*. New York, NY: Rinehart & Company.
8. Itamar Even-Zohar. (1990). *Polytextual Studies. Poetics Today*. International Journal for Theory and Analysis of Literature and Communication.
9. Jan Beatens, & Hugo Frey. (2015). *The Graphic Novel: An Introduction*. New York, NY: Cambridge University Press.
10. Jan Beatens, & Hugo Frey. (2018). *The Cambridge History of the Graphic Novel*. New York, NY: Cambridge University Press.
11. Marie-Laure Ryan. (2012). *Narration in Various Media*. Universität Hamburg. Retrieved from <https://www-archiv.fdm.uni-hamburg.de/lnh/node/53.html>
12. Simon Grennan. (2018). *The influence of manga on the graphic novel*. In Jan Baetens, Hugo Frey, & Stephen Tabachnick. (Eds.), *The Cambridge history of the graphic novel* (pp. 320–336). Cambridge University Press.
13. Mikhail Mikhailovich Bakhtin. (2003). *Lý luận và thi pháp tiểu thuyết (Phạm Vĩnh Cư dịch)*. NXB Hội Nhà Văn
14. Milan Kundera. (2023) *Nghệ thuật tiểu thuyết (Nguyễn Ngọc dịch)*. NXB Hội nhà văn.
15. Trần Đình Sử. (2022) *HƯ CẦU, PHI HƯ CẦU VÀ BẢN CHẤT CỦA SÁNG TẠO VĂN HỌC*. Truy xuất từ <https://trandinhso.wordpress.com/2022/10/01/hu-cau-phi-hu-cau-va-banchat-cua-sang-tao-van-hoc-2/>