UED Journal of Social Sciences, Humanities & Education, ISSN: 1859 - 4603
https://doi.org/10.47393/jshe.vol16.i1.3956

TẠP CHÍ KHOA HỌC XÃ HỘI, NHÂN VĂN VÀ GIÁO DỤC

TIẾP NHẬN *MAUS - CHUYỆN MỘT KẺ SỐNG SÓT* TỪ ĐẶC TRƯNG THỂ LOẠI TIỂU THUYẾT ĐỒ HỌA (*GRAPHIC NOVEL*)

Nguyễn Phương Khánh, Nguyễn Minh Tuyết, Đặng Lâm Thanh Vân, Trang Tưởng Trâm Thuy
Trường Đại học Sư phạm - Đại học Đà Nẵng
Tác giả liên hệ: Nguyễn Phương Khánh - Email: npkhanh@ued.udn.vn
Ngày nhận bài: 06-4-2026; ngày nhận bài sửa: 20-4-2026; ngày duyệt đăng: 08-5-2026

Tóm tắt: *Maus - Chuyện một kẻ sống sót* của Art Spiegelman là một trong những tác phẩm *graphic novel* nổi tiếng và có tiếng vang sâu rộng trong thế kỷ XX, đồng thời là tác phẩm đầu tiên thuộc thể loại này giành giải Pulitzer (1992). Bài viết tiếp cận *Maus - Chuyện một kẻ sống sót* từ các bình diện tự sự đặc thù của tiểu thuyết đồ họa, xem đây như một hình thức tự sự lai ghép và đa phương thức, nơi hình ảnh, ngôn từ và các chất liệu tư liệu cùng tham gia vào quá trình kiến tạo ý nghĩa. Bài viết triển khai ba bình diện phân tích: (1) tính lai ghép và đa phương thức của tự sự; (2) hệ thống biểu tượng ký hiệu thị giác; và (3) hình ảnh đồ họa và ngữ pháp thị giác. Từ đó, bài viết làm rõ cách *Maus - Chuyện một kẻ sống sót* biểu đạt ký ức chấn thương Holocaust không chỉ như một nội dung lịch sử, mà như một trải nghiệm đọc được tổ chức bằng những phương tiện đặc thù của *graphic novel*.

Từ khóa: *Maus - Chuyện một kẻ sống sót*; tiểu thuyết đồ họa; tự sự thị giác; ký ức; Holocaust.

1. Mở đầu

Sự xuất hiện của tiểu thuyết đồ họa (*graphic novel*) trong nửa sau thế kỷ XX đã đánh dấu một chuyển dịch quan trọng trong lịch sử tự sự văn học. Không còn dựa thuần túy vào ngôn từ như tiểu thuyết truyền thống, *graphic novel* vận hành như một hình thức tự sự lai ghép và đa phương thức, trong đó hình ảnh, văn bản và nhiều chất liệu thị giác khác phối hợp để sản sinh ý nghĩa. Sự chuyển dịch này không chỉ mở rộng phạm vi biểu đạt của văn học mà còn đặt ra những vấn đề lý thuyết mới liên quan đến bản chất của tự sự, ký ức và khả năng biểu đạt những trải nghiệm cực hạn.

Trên thực tiễn đời sống văn hóa nghệ thuật thế giới, xu hướng tự sự đa phương thức ngày càng trở nên phổ biến trong văn học đương đại. Nhiều tác giả đã chủ động phá vỡ ranh giới giữa các phương tiện biểu đạt truyền thống bằng cách kết hợp văn bản với hình ảnh, sơ đồ, tài liệu lưu trữ hoặc các yếu tố thị giác khác. Có thể kể đến các tiểu thuyết của W.G. Sebald, nơi hình ảnh tư liệu đan xen vào dòng tự sự như một phần không thể tách rời của ký ức, hay các thử nghiệm cấu trúc và siêu tự sự của Italo Calvino, nơi hình thức văn bản liên tục được tái cấu trúc. Trong bối cảnh này, ranh giới giữa các hình thức thể loại cũng dần bị xóa mờ: nhiều thể loại từng bị xem là "ngoại vi" như truyện tranh (*comics*), tiểu thuyết đồ hoạ hay các hình thức tự sự lai ghép khác (chẳng hạn các sáng tác văn học *hypertext*) đang dần bước vào trung tâm của hệ thống văn học đương đại.

Trong bối cảnh đó, *Maus - Chuyện một kẻ sống sót* (*Maus: A Survivor's Tale*, 1986-1991) của Art Spiegelman có thể được xem như một trường hợp tiêu biểu cho việc vận hành các đặc trưng tự sự của *graphic novel*. Khởi nguồn từ một truyện ngắn ba trang vào năm 1972, tác phẩm sau đó được phát triển thành các chương lẻ và đăng tải định kỳ trên tạp chí truyện tranh underground *Raw* từ năm 1980 đến 1991. Việc xuất bản dưới dạng *graphic novel* hoàn chỉnh với hai tập: I - *Lịch sử rỉ máu từ cha tôi* (*My Father Bleeds History*, 1986) và II - *Và từ đây các phiền toái bắt đầu* (*And Here My Troubles Began*, 1991) đã tạo nên "một cú hit" lớn trong

Cite this article as: Nguyen, P. K, Nguyen, M. T, Dang, L. T. V, Trang, T. T T (2026). Approaching *Maus: A Survivor's Tale* through the Formal Characteristics of the Graphic Novel. *UED Journal of Social Sciences, Humanities and Education*, *16*(01), 32-41.
https://doi.org/10.47393/jshe.vol16.i1.3956

làng văn chương thế giới. Thành công lớn của *Maus - Chuyện một kẻ sống sót* (từ đây gọi ngắn là *Maus*) không chỉ dừng lại ở sự đón nhận của công chúng mà còn được khẳng định bằng giải thưởng danh giá Pulitzer (1992). Cho đến nay, đây vẫn là *graphic novel* đầu tiên và duy nhất ở hiện tại (năm 2026) nhận được vinh dự này, một cột mốc lịch sử chính thức xóa bỏ định kiến và đưa loại hình tiểu thuyết bằng tranh lên ngang hàng với các thể loại văn học chính thống cao quý.

Art Spiegelman, nhà văn Mỹ gốc Ba Lan, đã xây dựng cốt truyện trên nền tảng của một trong những chương đen tối nhất của lịch sử nhân loại: nạn diệt chủng Holocaust (1941-1945). Tác phẩm không chỉ đơn thuần là một bản ghi chép lịch sử mà là lời chứng sống động về những trải nghiệm kinh hoàng của Vladek Spiegelman - cha ruột tác giả, một người Do Thái Ba Lan từng bị giam cầm tại trại tập trung kinh hoàng Auschwitz. Điểm đáng chú ý nằm ở bối cảnh sáng tác vào những năm 1970 và 1980, giai đoạn xã hội phương Tây bắt đầu có những chuyển biến trong việc nhìn nhận và đối diện với các chấn thương lịch sử. Tuy nhiên, việc Art Spiegelman lựa chọn hình thức *graphic novel* lúc bấy giờ vốn bị coi là một phương tiện giải trí nhẹ nhàng để truyền tải sự khốc liệt của Holocaust - một sự đối lập mạnh mẽ, một hành động mang tính cách mạng và đầy rẫy tranh cãi. Qua đó, tác giả đã trực tiếp thách thức các ranh giới nghệ thuật, chứng minh rằng những chủ đề nghiêm trọng nhất hoàn toàn có thể được khai thác sâu sắc thông qua sự kết hợp của văn bản chữ viết với ngôn ngữ hình ảnh và đồ họa.

Trong những thập niên gần đây, *Maus* đã trở thành đối tượng của nhiều hướng tiếp cận học thuật khác nhau. Các nghiên cứu tập trung vào chấn thương nhấn mạnh tính chất "không thể kể" của Holocaust; các tiếp cận ký ức, đặc biệt là khái niệm *postmemory* (hậu ký ức) của Marianne Hirsch, làm rõ cách ký ức được truyền tải giữa các thế hệ; trong khi các nghiên cứu về *graphic narrative* và *multimodality* chỉ ra vai trò đặc biệt của hình thức thị giác trong việc biểu đạt lịch sử và ký ức. Tuy nhiên, phần lớn các công trình vẫn nghiêng về việc đọc *Maus* như một văn bản ký ức hoặc một trường hợp tự sự chấn thương, trong khi chưa đặt trọng tâm đầy đủ vào việc đọc tác phẩm từ chính các đặc trưng thể loại của *graphic novel*.

Tại Việt Nam, nghiên cứu về tiểu thuyết đồ họa còn khá mỏng và chủ yếu dừng ở mức giới thiệu thể loại hoặc tác phẩm. Một số công trình gần đây bắt đầu tiếp cận *graphic novel* từ góc độ thể loại, hay thi pháp tự sự lai ghép (Nguyễn Đức Toàn, 2025), cho thấy sự quan tâm ban đầu đang hình thành. Tuy nhiên, tiếp nhận Maus từ cấu trúc tự sự đặc thù của tiểu thuyết đồ họa vẫn chưa được quan tâm nghiên cứu sâu.

Trên cơ sở kế thừa các nghiên cứu về thi pháp tự sự lai ghép của tiểu thuyết đồ họa, bài viết này tiếp cận *Maus* như một trường hợp nghiên cứu nhằm làm rõ cách thức các dấu hiệu đặc thù của thể loại. Bài viết đặt tác phẩm trong khung liên ngành, kết hợp giữa phương pháp tự sự học, ký hiệu học hình ảnh và nghiên cứu đa phương thức, từ đó xem *graphic novel* như một hình thức tự sự đặc thù nơi ngôn từ và hình ảnh cùng tham gia vào quá trình sản sinh ý nghĩa. Bài viết phân tích ba đặc trưng cơ bản của tiểu thuyết đồ họa biểu hiện trong tiểu thuyết đồ hoạ *Maus* gồm: (1) tính lai ghép và đa phương thức của tự sự, (2) hệ thống biểu tượng ký hiệu thị giác, và (3) hình ảnh đồ họa và ngữ pháp thị giác để đọc sâu tác phẩm *Maus*. Từ đó, bài viết không chỉ làm rõ cơ chế biểu đạt ký ức chấn thương trong *Maus*, mà còn góp phần khẳng định khả năng của *graphic novel* như một hình thức tự sự đặc thù, đồng thời gợi mở hướng tiếp cận so sánh với các *graphic memoir* khác, chẳng hạn như *The Best We Could Do* (tạm dịch: *Điều tốt nhất chúng ta có thể làm*) của Thi Bui (người Mỹ gốc Việt) liên quan chiến tranh Việt Nam, trong việc biểu đạt ký ức lịch sử và trải nghiệm hậu chiến.

2. Các bình diện tự sự của tiểu thuyết đồ hoạ trong *Maus - Chuyện một kẻ sống sót*

Ở cấp độ thi pháp, *Maus* có thể được đọc như một cấu trúc tự sự vận hành trên ba bình diện chính: lai ghép và đa phương thức; biểu tượng ký hiệu thị giác; và hình ảnh đồ họa cùng ngữ pháp thị giác. Ba bình diện này không tồn tại tách biệt mà đan xen, bổ sung lẫn nhau trong quá trình kiến tạo ý nghĩa. Nếu bình diện thứ nhất cho thấy *Maus* kể chuyện bằng sự kết hợp của nhiều hình thức và nhiều lớp diễn ngôn, thì bình diện thứ hai nhấn mạnh cách các biểu tượng hình ảnh mã hóa ký ức và chấn thương; còn bình diện thứ ba làm rõ vai trò của nét vẽ, sắc độ và cấu trúc khung hình trong việc định hình trải nghiệm đọc.

2.1. Cấu trúc chất lai ghép và đặc trưng đa phương thức

Trong lịch sử hình thành của *graphic novel*, tính lai ghép trước hết thể hiện ở chính vị thế thể loại của nó: vừa

kế thừa truyện tranh như một hình thức kể chuyện bằng hình tuần tự, vừa tiếp cận tiểu thuyết ở quy mô tự sự, chiều sâu chủ đề và tham vọng tư tưởng. Roger Sabin xem tiểu thuyết đồ hoạ như một giai đoạn phát triển mới của *comics* (Sabin, 1996), trong khi Charles Hatfield nhấn mạnh đây là một "emerging literature" - một hình thức văn học đang nổi lên, không còn bị giới hạn trong phạm vi văn hóa giải trí đại chúng mà ngày càng bước vào không gian học thuật và phê bình văn học (Hatfield, 2005). Jan Baetens và Hugo Frey cũng lưu ý rằng *graphic novel* chiếm một vị trí trung gian giữa văn học và nghệ thuật thị giác, giữa di sản của *comic book* và yêu cầu biểu đạt của một hình thức tự sự dài hơi, phức hợp (Baetens & Frey, 2015).

Từ góc độ đó, tính lai ghép của *graphic novel* không chỉ là sự kết hợp giữa truyện tranh và tiểu thuyết, mà còn là sự giao thoa giữa những cặp phạm trù vốn thường được tách biệt: giữa đại chúng và hàn lâm, giữa giải trí và chính luận, giữa hư cấu và chân thực, giữa tự thuật và việc kể lại đời sống của người khác. Chính khả năng đi qua những đường biên ấy khiến *graphic novel* trở thành một hình thức thích ứng với cả chủ đề khó, nặng tính lịch sử và đạo đức, đảm nhận được việc kể chuyện như là một hành vi ghi chép, hồi cố và phản tư.

Maus là một ví dụ tiêu biểu cho cấu trúc lai ghép ấy. Tác phẩm vừa có thể được đọc như một hồi ký gia đình, vừa như tiểu sử của Vladek Spiegelman - một người Do Thái sống sót sau Auschwitz, vừa như một tự thuật gián tiếp của Art Spiegelman về vị thế của người con thuộc "thế hệ thứ hai", lại vừa như một văn bản lịch sử được hình thành từ phỏng vấn, ký ức, khảo sát hiện trường và nhiều dấu vết tư liệu khác. Ở bình diện này, Maus không chỉ kể một câu chuyện về Holocaust mà còn kể cả quá trình câu chuyện ấy được thu thập, tái hiện và hoài nghi. Tính siêu tự sự vì thế trở thành một thành tố quan trọng: tác giả không ẩn mình phía sau văn bản, mà nhiều lần xuất hiện như một chủ thể đang vật lộn với chính giới hạn của việc kể lại cái gần như "không thể kể".

Maus I bắt đầu từ giữa thập niên 1930 đến mùa đông 1944, có tên là *"Lịch sử rỉ máu từ cha tôi"*. Bắt đầu từ chương I - *Chàng Sheik,* người kể chuyện là "tôi" quay ngược lại thời hiện tại bằng lời dẫn chuyện bên ngoài: *"Tôi về Rego Park thăm bố. Đã lâu tôi không gặp ông - bố con tôi không thân nhau"* (Spiegelman, (1986/2024), p.13) - chính điều này đã đưa câu chuyện trở về thời hiện tại, một trong những khung truyện đầu tiên đã giới thiệu người đọc một trong hai nhân vật chính của câu chuyện: người bố và người con, cũng chính là nhân vật "tôi" đang tường trình lại câu chuyện. Nếu *Maus I* chủ yếu tập trung vào quá trình Vladek kể lại quá khứ, thì *Maus II* đồng thời đẩy mạnh sự tự ý thức của người kể chuyện, khi Art ngày càng nhận rõ giới hạn và áp lực của việc đại diện cho một trải nghiệm lịch sử mà anh không trực tiếp trải nghiệm. Những phân đoạn siêu tự sự - nơi Art xuất hiện như một nhân vật đang sáng tác *Maus*, đối diện với thành công, mặc cảm tội lỗi và khủng hoảng biểu đạt - đã làm cho cấu trúc tự sự trở nên phức tạp hơn: ký ức không chỉ được kể, mà còn bị chất vấn ngay trong quá trình kể.

Với cấu trúc hai phần: *Maus I: My Father Bleeds History* và *Maus II: And Here My Troubles Began*, trong đó các lớp người kể chuyện và các lớp ký ức liên tục đan xen, chồng xếp lên nhau, Maus đưa đến một lối tự sự đồng hiện với chấn thương kép: một bên là ký ức trực tiếp của người sống sót (*memory*), bên kia là ký ức được thừa hưởng và tái kiến tạo bởi thế hệ sau (*postmemory*). Theo Marianne Hirsch, hậu ký ức không phải là sự tái hiện đơn thuần của quá khứ, mà là một hình thức "ghi nhớ gián tiếp", được hình thành thông qua những câu chuyện, hình ảnh và khoảng trống ký ức mà thế hệ sau tiếp nhận từ thế hệ trước (Hirsch, 2008). Trong *Maus*, điều này thể hiện rõ qua việc Art không chỉ "ghi lại" câu chuyện của cha, mà còn liên tục đặt câu hỏi, nghi ngờ và thậm chí xung đột với chính ký ức ấy. Từ đó, *Maus* không còn là một hồi ký tuyến tính, mà trở thành một không gian tự sự đa tầng, nơi ký ức cá nhân, ký ức gia đình và ký ức lịch sử đan xen với hậu ký ức của thế hệ sau. Chính sự chồng xếp này tạo nên một dạng "địa tầng ký ức" (*stratified memory*), trong đó mỗi lớp tự sự vừa bổ sung vừa làm lệch các lớp khác, khiến việc đọc *Maus* luôn là một quá trình di chuyển giữa các cấp độ thời gian, kinh nghiệm và điểm nhìn. Điều này cũng cho thấy một đặc trưng quan trọng của *graphic memoir*: không chỉ tái hiện quá khứ, mà còn phản tư về chính khả năng kể lại quá khứ ấy.

Chính vì vậy, tính lai ghép trong *Maus* còn là sự kết hợp giữa nhiều chế độ chân thực khác nhau. Tác phẩm vừa sử dụng phép ẩn dụ động vật và nhiều thao tác hư cấu hóa, vừa không ngừng kéo người đọc trở lại với những dấu hiệu của sự thực lịch sử. Câu chuyện của Vladek được kể qua những khung hình vẽ đơn giản, nhưng đồng thời lại được neo vào những dữ kiện rất cụ thể của Holocaust, vào tên địa điểm, tuyến đường trốn chạy, trại tập trung, những cuộc phỏng vấn kéo dài nhiều

năm và các tàn tích vật chất của quá khứ. Sự đan xen này tạo nên một kiểu chân thực đặc thù của *graphic novel*: không phải chân thực của mô phỏng hiện thực trực tiếp, mà là chân thực được sản sinh từ việc đặt hư cấu, tư liệu và tự phản tư vào cùng một trường tự sự.

Ở *Maus*, tính lai ghép ấy còn được đẩy lên cao độ thông qua việc dung nạp nhiều hình thức biểu đạt khác nhau trong cùng một văn bản. Từ góc nhìn đa phương thức (*multimodality*), có thể nói tác phẩm không kể chuyện chỉ bằng chữ hay chỉ bằng tranh, mà bằng sự phối hợp giữa ngôn từ, tranh vẽ, bố cục khung hình, khoảng trắng, bản đồ, hình chụp và cả những văn bản tư liệu được chèn trực tiếp vào mạch kể. Roberto A. Valdeón định nghĩa *multimodality* như một hình thức tạo nghĩa trong đó nhiều phương thức ký hiệu (*modes*) - như ngôn ngữ, hình ảnh, âm thanh, bố cục không gian, yếu tố thị giác - cùng phối hợp để kiến tạo ý nghĩa trong một văn bản; với *graphic novel*, điều đó có nghĩa là ý nghĩa luôn được phân bố qua nhiều kênh biểu đạt, chứ không nằm trọn trong một mã đơn nhất (Valdeón, 2024).

Maus cho thấy rất rõ cơ chế này. Ngoài hệ thống tranh vẽ xuyên suốt, tác phẩm còn chèn vào những thành phần không đồng chất: bốn trang "Prisoner on the Hell Planet" (Spiegelman, p.102-105) với phong cách biểu hiện đậm đặc, khác hẳn lối vẽ động vật của toàn bộ tác phẩm; một bài báo của Đức giữa thập niên 1930 (Spiegelman, p.164); bản đồ Auschwitz II - Birkenau (Spiegelman, p.166); và đặc biệt là bức ảnh chụp thật của Vladek trong bộ đồ trại tập trung ở cuối sách (Spiegelman, p.294)... Những chất liệu này không phải phụ lục minh họa, mà là các thành tố tự sự thực sự, làm thay đổi nhịp đọc, thay đổi quy chế của hình ảnh và buộc người đọc liên tục chuyển đổi giữa các chế độ tiếp nhận: đọc, nhìn, đối chiếu, kiểm chứng và suy diễn.

Chính ở đây, tính lai ghép và tính đa phương thức gặp nhau. Nếu tính lai ghép giải thích vì sao *Maus* có thể đồng thời là truyện tranh và tiểu thuyết, là hồi ký và lịch sử, là văn bản đại chúng và diễn ngôn chính luận, thì tính đa phương thức cho thấy tác phẩm vận hành cụ thể ra sao trong quá trình kể chuyện: ngôn từ, hình ảnh vẽ, ảnh thật và tư liệu không tồn tại theo quan hệ minh họa đơn giản mà bổ sung, đối kháng và tái mã hóa lẫn nhau. Theo McCloud, chính các khoảng trống giữa khung hình và sự tham gia của người đọc vào thao tác *closure* (kết nối các khung tranh để thành nội dung chuỗi sự kiện) làm cho tác phẩm trở thành một hình thức tự sự đặc biệt; trong *Maus*, cơ chế ấy còn được mở rộng khi người đọc phải nối ghép không chỉ các hình ảnh vẽ tuần tự, mà cả những lớp chất liệu khác được đưa vào trong văn bản (McCloud, 1993).

Trong cấu trúc lai ghép ấy, *Maus* không chỉ đặt cạnh nhau hai hình thức tự sự - lời kể và hình ảnh - mà còn đặt cạnh nhau hai chế độ kinh nghiệm: kinh nghiệm sống trực tiếp và kinh nghiệm được kể lại. Điều đáng chú ý là ký ức của Vladek không bao giờ xuất hiện như một dòng hồi tưởng liền mạch, mà luôn bị "nhiễu" bởi hiện tại: những ám ảnh về tiết kiệm, những cơn cáu giận, những hành vi mang dấu vết của sinh tồn trong trại tập trung. Chính sự chen lấn này khiến ký ức Holocaust không hiện ra như một quá khứ khép kín, mà như một hiện diện kéo dài, tiếp tục xâm nhập vào đời sống hiện tại. Chính trong cơ chế này, tính đa phương thức của tác phẩm cũng bộc lộ rõ hơn. Người đọc không chỉ "nghe" câu chuyện qua lời kể của Vladek, mà còn "thấy" nó qua hình ảnh, và quan trọng hơn, phải tự kết nối giữa những gì được nói và những gì được vẽ. Khoảng cách giữa lời và hình - đôi khi trùng khít, đôi khi lệch pha - tạo ra một không gian diễn giải nơi ký ức không bao giờ hoàn toàn ổn định. Như vậy, tính đa phương thức không chỉ là sự kết hợp nhiều phương tiện biểu đạt, mà còn là một cơ chế buộc người đọc tham gia vào việc tái cấu trúc câu chuyện.

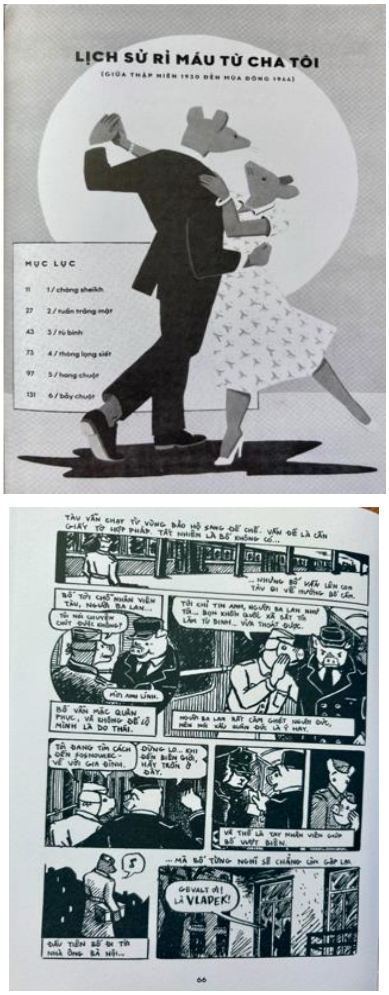
Từ đó có thể thấy, bình diện lai ghép và đa phương thức không chỉ là bối cảnh hình thành của *Maus*, mà là nguyên lý tổ chức tự sự của tác phẩm. Chính nhờ nguyên lý này, *Maus* mới có khả năng vừa giữ được sức truyền đạt trực tiếp của hình ảnh, vừa đạt tới chiều sâu phản tư và tính nghiêm túc của tiểu thuyết hiện đại; vừa kể một câu chuyện rất riêng của gia đình Spiegelman, vừa mở rộng nó thành một suy tư về lịch sử, ký ức và giới hạn của biểu đạt. Từ nền tảng ấy, các phương diện tiếp theo - biểu tượng thị giác và hình thức đồ họa - thực sự phát huy vai trò trong việc truyền tải ký ức và chấn thương Holocaust.

2.2. Biểu tượng thị giác - ký hiệu của ký ức và chấn thương

Ở bình diện thứ hai, *Maus* cho thấy hình ảnh không chỉ là chất liệu của một cấu trúc đa phương thức mà còn vận hành như một hệ thống biểu tượng, thông qua đó các vấn đề về căn tính, ký ức và chấn thương được mã hóa trực tiếp bằng thị giác. Nổi bật nhất là ẩn dụ động vật: Trong *Maus,* tác giả không vẽ các nhân vật là những con

người bình thường, mà ông đã ẩn dụ những con người ấy thành những con vật ngay từ đầu câu chuyện - việc này đã giúp cho tác phẩm có tính ẩn dụ biểu tượng ngay từ đầu và xuyên suốt cả tác phẩm. Khi nhân vật chính là những người Do Thái - được vẽ thành những con chuột, bọn Đức Quốc xã - những con mèo, người Ba Lan là những con lợn - tác giả đã nêu ra được một hệ thống hình tượng ẩn dụ bằng các loài vật, từ đó giúp Spiegelman có được sự diễn đạt độc đáo trong việc bộc lộ ý nghĩa về thảm họa Holocaust xuyên suốt câu chuyện. Hệ thống này không chỉ tạo hiệu ứng nhận diện tức thời, mà còn phơi lộ logic phân loại và phi nhân hóa của chủ nghĩa phát xít. Những gì trong lịch sử từng diễn ra dưới dạng diễn ngôn kỳ thị chủng tộc ở đây được chuyển thành hình ảnh; người đọc không chỉ "hiểu" mà còn "thấy" được cơ chế truy bức ấy.

Chẳng hạn, hình tượng ẩn dụ đầu tiên chính là chuột - ẩn dụ cho những người Do Thái là nạn nhân trong vụ diệt chủng Holocaust. Tạo hình chuột gợi nên thân phận bé nhỏ, đáng thương của những người Do Thái, đồng thời, cho thấy việc mất tiếng nói của người Do Thái trước việc thảm sát hàng loạt của cả dân tộc, khi tiếng kêu của họ không được ai biết đến và nếu có biết đến cũng không được công nhận và quan tâm. Ẩn dụ chuột khắc sâu thêm nỗi đau mang tính nhân loại của người Do Thái nói riêng và cả loài người trong thời điểm ấy nói chung, nỗi đau bị truy đuổi và sát hại một cách tàn nhẫn, nỗi đau khi phải che giấu thân phận và không được công khai danh tính thật, cũng như nỗi đau về một số phận mặc nhiên bị định đoạt bởi số phận khác. Nhà văn còn tô đậm tính bi thảm của thân phận con người khi đặt các khuôn hình cái chết của người-chuột với con chó dại bị bắn chết.



Hình 1. *Lối minh hoạ ẩn dụ mang tính biểu tượng trong Maus - Chuyện một kẻ sống sót.*



Hình 2. *Số phận bi thảm của người Do Thái qua những biểu tượng song hành.*

Hơn thế, hệ thống ẩn dụ động vật trong *Maus* không nên được hiểu như một sơ đồ mã hóa đơn giản, trong đó mỗi loài tương ứng với một nhóm người cố định. Trên thực tế, Spiegelman nhiều lần làm cho hệ thống này trở nên bất ổn, qua đó phơi lộ tính chất kiến tạo của mọi phân loại căn tính. Những nhân vật phải đeo mặt nạ - chuột đeo mặt nạ heo, hoặc người Do Thái cố "hóa trang" thành người Ba Lan - cho thấy căn tính không phải là một bản chất tự nhiên, mà là một hiệu ứng của nhận diện và quyền lực.

Nhưng điều đó đồng thời thể hiện được sự can trường và bền bỉ khi ở tận cùng của cái chết họ vẫn tìm được đường sống và bằng mọi cách để sống. Điều đó được thể hiện bằng nhân vật Vladek - cha của nhân vật "tôi", đồng thời cũng chính là cha của tác giả Art Spiegelman. Vladek mặc dù đã bước một chân vào cửa tử, nhưng vẫn bằng chính tài năng, kinh nghiệm và sự bền bỉ, cũng như tinh thần không bỏ cuộc để chiến đấu tới cùng của mình - đã "đi trên dây" qua hố sâu của vực thẳm và sống sót một cách đáng khâm phục.

Bên cạnh hệ thống ẩn dụ động vật ấn tượng nói trên, *Maus* còn triển khai một mạng lưới các biểu tượng thông qua hình ảnh thị giác khác có ý nghĩa đặc biệt trong việc mã hóa ký ức và cấu trúc quyền lực của Holocaust. Chẳng hạn, bộ quần áo sọc của tù nhân trại tập trung xuất hiện gợi ký ức đau thương của nhân loại, đồng thời như một dấu hiệu của sự phi cá thể hóa, xoá nhoà bản thể, chuyển con người thành những đơn vị có thể quản trị và kiểm soát. Ở cấp độ thị giác, sự lặp lại này tạo nên một nhịp điệu hình ảnh mang tính cưỡng chế, nơi thân phận bị quy chuẩn hóa. Song song với đó, sự xuất hiện của bản đồ - đặc biệt là sơ đồ Auschwitz - không chỉ mang chức năng tư liệu, mà còn phơi lộ một dạng quyền lực khác: quyền lực tổ chức không gian. Đáng chú ý hơn, các hình ảnh về cửa, đường và hành trình di chuyển cũng tạo thành một trường biểu tượng quan trọng trong tác phẩm. Những con đường, lối đi, tuyến tàu hay hành trình chạy trốn không đơn thuần là yếu tố cốt truyện, mà phản ánh trạng thái tồn tại luôn bị đặt trong chuyển động cưỡng bức: con người bị đẩy từ nơi này sang nơi khác, từ không gian sống sang không gian chết. Trong một số phân đoạn, hình ảnh con đường hiện lên với cấu trúc gợi liên tưởng đến hình chữ thập ngoặc (swastika). Chính sự giao thoa giữa các biểu tượng này - từ trang phục, bản đồ đến không gian di chuyển - đã cho thấy *Maus* không chỉ kể lại lịch sử Holocaust, mà còn tái hiện nó như một hệ thống ký hiệu, nơi quyền lực vận hành thông qua việc tổ chức cơ thể, không gian và cả hành trình sống còn của con người.



Hình 3. *Những ngả đường chữ thập ngoặc bủa vây.*

Có thể thấy, hệ thống biểu tượng trong *Maus* không vận hành như những hình ảnh minh họa đơn lẻ, mà như một mạng lưới ký hiệu liên kết chặt chẽ với nhau. Các biểu tượng này vừa mã hóa ký ức, vừa phơi lộ cơ chế quyền lực, đồng thời tạo ra một trải nghiệm thị giác nơi người đọc không chỉ tiếp nhận câu chuyện mà còn phải đối diện với những cấu trúc bạo lực đã sản sinh ra nó. Chính ở điểm này, *graphic novel* cho thấy khả năng đặc thù của mình: chuyển tải những kinh nghiệm lịch sử cực hạn thông qua sự kết hợp giữa hình ảnh và tự sự.

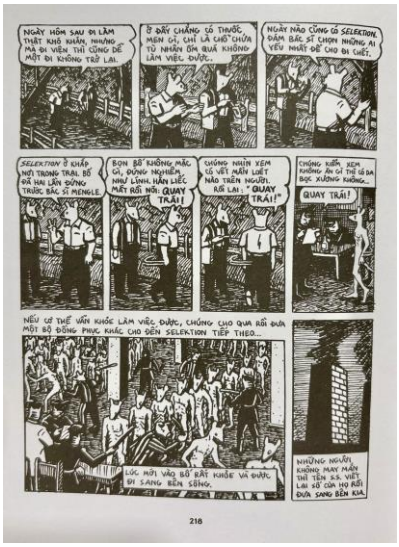
2.3. Bình diện hình ảnh ngôn ngữ - đồ họa và ngữ pháp thị giác

Đặc trưng của *graphic novel* không chỉ nằm ở sự hiện diện của hình ảnh, mà còn ở hình thức đồ họa cụ thể: nét vẽ, sắc độ, cấu trúc khung hình, nhịp điệu bố cục và sự phân bố khoảng trắng. Chính những yếu tố này tạo nên điều có thể gọi là "ngữ pháp thị giác" của Maus - tức hệ thống các quy tắc tổ chức hình ảnh, qua đó trải nghiệm đọc được định hình. Tương tự như ngữ pháp trong ngôn ngữ lời nói và văn bản - nơi các quy tắc về trật tự, quan hệ và kết hợp của các đơn vị (từ, câu) cho phép tạo nghĩa - ngữ pháp thị giác cũng vận hành như một hệ thống tổ chức các yếu tố hình ảnh nhằm kiến tạo và điều hướng ý nghĩa tự sự.

Nét vẽ của Spiegelman trong *Maus* mang tính giản lược, tiết chế và có chủ ý phi hiện thực. Các nhân vật động vật được tạo hình bằng những đường nét khá đơn sơ, khuôn mặt ít chi tiết, đồng nhất không phân biệt được các nhân vật với nhau. Sự giản lược này không làm giảm

sức nặng cảm xúc của câu chuyện; ngược lại, nó tạo ra một khoảng cách thẩm mỹ cần thiết, cho phép người đọc tiếp cận một chủ đề lịch sử cực hạn mà không bị nhấn chìm trong chủ nghĩa tả thực. Nói theo Hillary Chute, sức mạnh của *comics* thường nằm ở khả năng vừa cho thấy vật chất của hình ảnh, vừa duy trì một độ khúc xạ khiến người đọc không quên rằng đây là một hành vi trình bày, ghi chép và phản tư về lịch sử (Chute, 2017).

Hệ thống biểu tượng thị giác trong *Maus* còn hoạt động độc lập ở cấp độ cấu trúc. Nhiều khung tranh gần như không có lời thoại hoặc lời thoại cực kỳ ngắn gọn, nhưng hình ảnh vẫn truyền tải được tầng nghĩa sâu sắc. Chẳng hạn, cảnh những người Do Thái bị treo cổ giữa phố Modrzejowska (phần I), lời truyện chỉ là một câu lạnh lùng: "Họ bị treo ở đó tròn một tuần." (*Maus*, p.85). Trong khi đó, hình ảnh với những thân chuột đung đưa trên giá treo, bóng đen của lính Đức và phông nền thành phố tĩnh lặng đã nói lên nỗi kinh hoàng trơ trọi và sự vô cảm của lịch sử. Hoặc chi tiết các cô gái trẻ bị treo cổ xuất hiện đột ngột cắt ngang hiện thực trò chuyện giữa các cha con (*Maus*, p.239) như thể bóng ma quá khứ bất cứ khi nào cũng đồng hiện với cuộc sống hiện tại. Ở đây, biểu tượng thị giác không còn là "phụ" cho ngôn từ mà trở thành ngôn ngữ chính, buộc người đọc phải dừng lại, quan sát và tự cảm nhận sự im lặng chết chóc của ký ức chấn thương. Sự cộng hưởng giữa diễn ngôn hình ảnh và diễn ngôn ngôn từ trong *Maus - chuyện một kẻ sống sót* là yếu tố then chốt tạo nên sức mạnh truyền tải thông điệp của tác phẩm. Ngôn từ trong tác phẩm bổ sung và tương tác với các yếu tố hình ảnh. Vì các nhân vật được vẽ theo dạng động vật đồng nhất, lời thoại và chú thích trở thành công cụ quan trọng để phân biệt nhân vật, xác định bối cảnh và giải thích hành động. Ngoài ra, ngôn từ cũng giúp làm nổi bật các chi tiết quan trọng mà hình ảnh không thể truyền tải đầy đủ, chẳng hạn như cảm giác căng thẳng nội tâm, ký ức về nỗi sợ hãi, hay những suy nghĩ về đạo đức và tồn tại. Sự kết hợp giữa hình ảnh và ngôn từ tạo ra một hiệu ứng đồng thời, khiến câu chuyện trở nên sống động và sâu sắc hơn. Diễn ngôn ngôn từ không chỉ giúp người đọc hiểu câu chuyện mà còn định hình trải nghiệm cảm xúc và nhận thức về Holocaust. Điều này hiện lên rõ nét trong cảnh Vladek kể lại quy trình *Selektion* tại Auschwitz[1]. Khi nhắc đến mệnh lệnh "FACE LEFT!" (Quay trái) (Spiegelman, p.218), người cha không chỉ thuật lại bằng lời mà còn lặp lại bằng chính cơ thể mình, xoay người theo động tác năm xưa ngay trong khoảnh khắc hiện tại, trước ánh nhìn và máy ghi âm của con trai. Ký ức, vì thế, không nằm yên như một câu chuyện đã khép lại, mà sống dậy trong hành động kể, như thể quá khứ vẫn chưa từng rời đi. Đáng chú ý, trên văn bản, Vladek giữ nguyên từ *Selektion*, một từ tiếng Đức để chỉ việc phân loại tù nhân sống và chết. Chính lựa chọn ngôn ngữ này làm lộ ra một điều quan trọng: ký ức Holocaust trong *Maus* không thể được "dịch" trọn vẹn sang một hệ ngôn ngữ khác. Nó luôn mang theo dấu vết của nơi nó đã sinh ra, khiến ngôn từ trở nên nặng trĩu lịch sử, không còn trong suốt mà trở thành một lớp ký hiệu đậm đặc, nơi sự lệch chuẩn và pha trộn ngôn ngữ phản ánh sự đứt gãy của trải nghiệm chấn thương.Tuy nhiên, ngay khi lời kể đang nối liền hai thời điểm, hình ảnh lại bất ngờ cắt ngang, đưa người đọc trở về trực tiếp với cảnh trong trại tập trung - nơi Vladek hiện lên như một thân thể trẻ, trần trụi và bị kiểm soát. Sự chuyển đổi này tạo ra một căng thẳng đặc biệt: nếu hình ảnh dường như tách bạch quá khứ và hiện tại, thì lời kể lại làm điều ngược lại, giữ chúng trong một dòng liên tục. Nhờ đó, quá khứ không bị đẩy lùi về phía sau, mà tiếp tục tồn tại trong hiện tại, ám ảnh và chi phối cách nó được kể lại.



Hình 4. *Quy trình Selektion: chỉ cần "quay trái" và sau đó đến lò hơi ngạt.*

[1]*Selektion* (tiếng Đức: "lựa chọn") là thuật ngữ được sử dụng trong các trại tập trung của Đức Quốc xã để chỉ quy trình phân loại tù nhân, trong đó các bác sĩ SS (điển hình như Josef Mengele tại Auschwitz) quyết định nhanh chóng ai còn đủ sức lao động và ai sẽ bị đưa đến các phòng hơi ngạt. Quy trình này thường diễn ra định kỳ, mang tính tùy tiện và vô nhân đạo, trở thành một trong những cơ chế giết người mang tính hệ thống trong Holocaust.

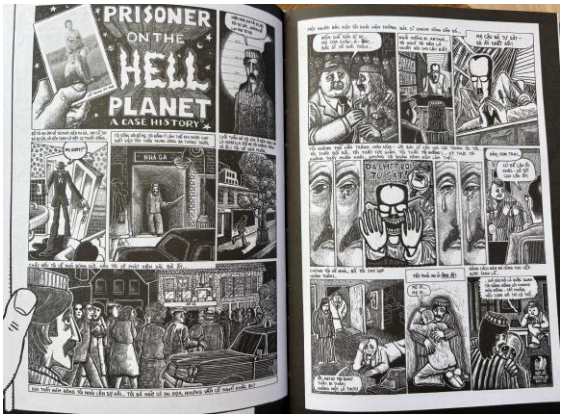


Hình 5. *Chân dung Vladek trong bộ đồ trại tập trung (ảnh thật).*

Việc sử dụng đen - trắng xuyên suốt tác phẩm là một lựa chọn có tính nguyên tắc trong ngữ pháp thị giác của *Maus*. Nhưng những khuôn hình dày đặc sự kiện, nơi các mảng đen, xám và trắng liên tục tổ chức lại cảm giác về không gian, thời gian và tâm trạng. Đen - trắng trước hết tạo cảm giác tư liệu, gần với ảnh lưu trữ, báo cũ và ký ức xa xăm; đồng thời, nó cũng làm cho thế giới trong truyện hiện lên như một không gian đã bị rút kiệt sinh khí. Khi đặt cạnh bức ảnh thật của Vladek ở cuối tác phẩm, người đọc càng thấy rõ rằng toàn bộ hệ thống đồ họa đen - trắng ấy không chỉ là một lựa chọn mỹ thuật, mà còn là một chiến lược gợi nhắc mối quan hệ giữa ký ức vẽ lại và dấu tích vật chất của lịch sử.

Trong *Maus*, Art Spiegelman sử dụng cấu trúc truyện tranh với các khung tranh liên tiếp để kể câu chuyện Holocaust dưới hai dòng thời gian: hiện tại khi Art phỏng vấn cha mình (Vladek), và quá khứ khi Vladek nhớ lại trải nghiệm tại các trại tập trung Đức Quốc xã. *Maus - chuyện một kẻ sống sót* không trình bày mọi chi tiết, hành động hoặc dòng thời gian bằng những hình ảnh liên tục; thay vào đó, nhiều sự kiện và chuyển động giữa các khung tranh không được tác giả minh họa một cách liền mạch nhằm mục đích để người đọc tự lấp đầy khoảng trống. Với dụng ý này, nghệ thuật kể chuyện của Art Spiegelman không đơn thuần truyền tải các sự kiện lịch sử mà còn phản ánh cách ký ức chấn thương của nhân vật. Nhờ vậy, phần hình ảnh giữa các khung tranh luôn yêu cầu độc giả sử dụng trí tưởng tượng để hoàn chỉnh các sự kiện mà Vladek kể, điều này tạo ra sự tương tác sâu sắc giữa ý thức người đọc và ký ức lịch sử. Nhiều nhà nghiên cứu cũng lưu ý rằng tác phẩm chủ động tận dụng sự tham gia này để gây ấn tượng mạnh đối với người đọc về Holocaust, khiến họ không chỉ nhìn mà còn cảm nhận và "hoàn thiện" các sự kiện trong tâm trí của mình.

Cấu trúc khung hình của Maus cũng góp phần quan trọng vào việc định hình nhịp điệu kể chuyện. Phần lớn tác phẩm được tổ chức bằng các khung tương đối đều, tạo cảm giác ổn định, kiểm soát và tuần tự. Chính sự đều đặn ấy khiến mỗi biến động của bố cục - một khung đặc biệt dày đặc, một đoạn bị nén lại, một trang chèn truyện tranh khác phong cách như "Prisoner on the Hell Planet" - trở nên nổi bật và mang giá trị nhấn mạnh.



Hình 6. *Truyện lồng truyện: Prisoner on the Hell Planet với phong cách vẽ khác lồng ghép trong Maus.*

Đặc biệt, việc chèn vào truyện những chất liệu khác phong cách - như đoạn *Prisoner on the Hell Planet* với lối vẽ biểu hiện mạnh, tương phản hoàn toàn với phần còn lại - không chỉ tạo hiệu ứng thị giác, mà còn làm gián đoạn ngữ pháp quen thuộc của tác phẩm. Người đọc buộc phải "đọc lại" cách mình đang đọc, nhận ra rằng mỗi hình ảnh không chỉ là một phần của câu chuyện, mà còn là một dấu vết của một chế độ biểu đạt khác. Nhờ đó, hình thức đồ họa trong *Maus* không chỉ phục vụ nội dung, mà trở thành một cách suy tư về chính khả năng biểu đạt của hình ảnh.

Từ góc độ này, có thể nói Maus cho thấy bản sắc của *graphic novel* không chỉ nằm ở việc kể chuyện bằng hình ảnh, mà ở cách hình ảnh được tạo hình và tổ chức như một ngôn ngữ. Nét vẽ giản lược, bảng màu đen - trắng,

nhịp khung ổn định nhưng linh hoạt, sự chen cài của chất liệu tư liệu và sự vận hành của khoảng trắng đã cùng nhau làm nên một ngữ pháp thị giác đặc thù. Chính ngữ pháp ấy biến việc đọc *Maus* thành một kinh nghiệm vừa thị giác vừa nhận thức, nơi người đọc không chỉ theo dõi câu chuyện Holocaust mà còn cảm nhận được hình thức đồ họa như một phương tiện suy tư về lịch sử, ký ức và giới hạn của biểu đạt.

Trong tương quan với các *graphic memoir* đương đại, *Maus* khiến liên tưởng đến tác phẩm *The Best We Could Do* của Thi Bui như hai câu chuyện đồng điệu trong hành trình tìm kiếm một phương thức khác trong biểu đạt ký ức cá nhân bằng tự sự đồ họa. Thi Bui cũng lựa chọn một hướng tiếp cận đi sâu vào trải nghiệm cá nhân và gia đình trong bối cảnh chiến tranh và di cư, qua đó kiến tạo ký ức như một hành trình tìm hiểu căn tính. Tác phẩm của Thi Bui truy vết lịch sử gia đình từ Việt Nam sang Hoa Kỳ, đồng thời làm nổi bật kinh nghiệm tị nạn, sự đứt gãy văn hóa và những căng thẳng giữa các thế hệ. Điểm gặp gỡ quan trọng giữa hai tác phẩm nằm ở việc cả hai đều đặt ký ức trong trạng thái không hoàn tất. Ở *Maus*, ký ức luôn bị gián đoạn bởi chấn thương và bởi khoảng cách thế hệ; trong khi đó, ở *The Best We Could Do*, ký ức hiện lên như một quá trình truy vấn liên tục, nơi người kể chuyện vừa là người thừa hưởng vừa là người tái kiến tạo quá khứ của gia đình mình. Cả hai đều cho thấy rằng ký ức không phải là một kho lưu trữ tĩnh, mà là một thực hành tự sự, luôn vận động giữa nhớ - quên - kể lại.

Nhưng ở Maus sử dụng bảng màu đen - trắng và hình ảnh động vật như một chiến lược khái quát hóa và tạo khoảng cách thẩm mỹ, tạo cảm giác đau đớn nặng nề hơn, thì Thi Bui lại sử dụng màu sắc ấm, đường nét mềm và bố cục giàu cảm xúc để nhấn mạnh tính thân mật của ký ức gia đình. Nếu *Maus* hướng tới việc suy tư về giới hạn của biểu đạt khi đối diện với một thảm họa lịch sử mang tính toàn cầu, thì *The Best We Could Do* lại nhấn mạnh khả năng kể lại lịch sử từ những câu chuyện nhỏ, riêng tư, nơi ký ức được tái cấu trúc thông qua trải nghiệm cá nhân và quan hệ gia đình.

Từ góc nhìn so sánh này, có thể thấy *graphic novel*, đặc biệt trong dạng *graphic memoir*, có khả năng trở thành một không gian quan trọng để tái cấu trúc ký ức lịch sử trong văn học đương đại. Không chỉ dừng ở việc kể lại quá khứ, các tác phẩm này còn cho thấy ký ức luôn được trung gian hóa qua hình thức, và chính hình thức đồ họa - với tính lai ghép và đa phương thức - đã mở ra những khả năng biểu đạt mới cho những kinh nghiệm lịch sử phức tạp và khó diễn đạt.

3. Kết luận

Tiếp cận *Maus - Chuyện một kẻ sống sót* từ các bình diện tự sự đặc thù của *graphic novel* cho thấy tác phẩm này không chỉ là một văn bản về Holocaust, mà còn là một thực nghiệm tự sự phức hợp của văn học đương đại. Ở bình diện lai ghép và đa phương thức, *Maus* cho thấy khả năng dung nạp nhiều hình thức kể chuyện, nhiều chế độ chân thực và nhiều loại chất liệu biểu đạt trong cùng một văn bản. Ở bình diện biểu tượng thị giác, tác phẩm chuyển tải các vấn đề về căn tính, ký ức và chấn thương bằng một hệ thống hình ảnh có sức nén và sức ám ảnh đặc biệt. Ở bình diện hình ảnh đồ họa và ngữ pháp thị giác, nét vẽ, sắc độ và cấu trúc khung hình đã trực tiếp định hình trải nghiệm đọc, cho thấy hình thức đồ họa không đứng ngoài mà tham gia vào quá trình sản sinh ý nghĩa.

Maus chứng minh rằng *graphic novel* không chỉ là sự mở rộng của truyện tranh hay sự minh họa cho văn bản, mà là một hình thức tự sự đặc thù, có khả năng biểu đạt lịch sử, ký ức và chấn thương bằng những phương tiện mà tiểu thuyết ngôn từ thuần túy khó đạt tới theo cùng một cách. Việc đặt Maus trong tương quan với các *graphic memoir* khác như *The Best We Could Do* của Thi Bui cũng gợi mở một hướng nghiên cứu quan trọng: đọc lại ký ức lịch sử và kinh nghiệm hậu chiến thông qua những hình thức tự sự thị giác, nơi nội dung và hình thức cùng được tái tổ chức trong một không gian biểu đạt mới.

Tài liệu tham khảo

Alekseev, A. V. (2025). On the genre specificity of the graphic novel. *Litera*, (8), 190-209. https://doi.org/10.25136/2409-8698.2025.8.75624

Baetens, J. (2008). *Graphic novels: Literature without text?* https://sins.au.dk/fileadmin/sins.au.dk/Texts/Baetens_2008.pdf

Baetens, J., & Frey, H. (2015). *The graphic novel: An introduction*. Cambridge University Press.

Bui, T. (2018). *The best we could do: An illustrated memoir*. Abrams ComicArts.

Chute, H. (2017). *Why comics? From underground to everywhere*. Harper.

Hatfield, C. (2005). *Alternative comics: An emerging literature*. University Press of Mississippi.

Hirsch, M. (1992-1993). Family pictures: Maus, mourning, and post-memory. *Journal for Theoretical Studies in Media and Culture, 15*(2), 3-29.

Hirsch, M. (2008). The generation of postmemory. *Poetics Today, 29*(1), 103-128.

McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. Kitchen Sink Press.

Romero-Jódar, A. (2017). *The trauma graphic novel*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315296616

Sabin, R. (1996). *Comics, comix & graphic novels: A history of comic art*. Phaidon Press.

Spiegelman, A. (1986/2024). *Maus - Chuyện một kẻ sống sót* (Đức Anh dịch). Hội nhà văn.

Toan, N. D. (2025a). Tiểu thuyết đồ hoạ (graphic novel) như một loại hình tiểu thuyết nhìn từ lí thuyết của M.Bakhtin. *Tạp chí Tâm lý - Giáo dục, 31*(8), 150-153.

Toan, N. D. (2025b). Khung và khe như những thành tố tạo thành ngữ pháp tự sự của tiểu thuyết đồ hoạ. https://lyluanphebinh.vn/tin-tuc/nghien-cuu-trao-doi/4242/khung-va-khe-nhu-nhung-thanh-to-tao-thanh-ngu-phap-tu-su-cua-tieu-thuyet-do-hoa

Valdeón, R. A. (2024). The translation of multimodal texts. *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice*. https://doi.org/10.1080/0907676X.2024.2290928

APPROACHING *MAUS: A SURVIVOR'S TALE* THROUGH THE FORMAL CHARACTERISTICS OF THE GRAPHIC NOVEL

Nguyen Phuong Khanh, Nguyen Minh Tuyet, Dang Lam Thanh Van, Trang Tuong Tram Thuy

The University of Danang - University of Science and Education, Vietnam

Corresponding Author: Nguyen Phuong Khanh - Email: npkhanh@ued.udn.vn

Article History: Received on 6th April 2026; Revised on 20th April 2026; Published on 25th April 2026

Abstract: *Maus: A Survivor's Tale* by Art Spiegelman is one of the most renowned and influential graphic novels of the twentieth century, and the first work of its kind to receive the Pulitzer Prize (1992). This article approaches *Maus:A Survivor's Tale* through the specific narrative dimensions of the graphic novel, treating it as a hybrid and multimodal form of storytelling in which images, words, and documentary materials jointly contribute to the construction of meaning. The study develops three main analytical dimensions: (1) hybridity and multimodality in narrative; (2) the system of visual-symbolic representations; and (3) graphic imagery and visual grammar. Accordingly, the article clarifies how *Maus:A Survivor's Tale* articulates the traumatic memory of the Holocaust not merely as historical content, but as a reading experience structured through the distinctive affordances of the *graphic novel* form.

Key words: *Maus: A Survivor's Tale*; graphic novel; visual narrative; memory; Holocaust.