

PHÂN TÍCH SIÊU CHỨC NĂNG VĂN BẢN TRONG TRUYỆN TRANH
TỪ LÝ THUYẾT DIỄN NGÔN ĐA PHƯƠNG THỨC
(KHẢO SÁT BỘ TRUYỆN TRANH “VANG DANH NGHỀ CỔ”)

LÊ THI LAN ANH¹
NGUYỄN HOÀI LINH²

Abstract: This article is based on the theory of Visual Grammar developed by Gunther Kress and Theo van Leeuwen, to analyze how the textual metafunction is represented in the comic series “Vang Danh Nghề Cổ”. Accordingly, the paper consists of two main parts: (1) the theoretical basis of Functional Grammar, Visual Grammar, and textual metafunction; and (2) an examination and analysis of the textual metafunction of images in the comic series from the perspective of Visual Grammar theory. Based on this, the study shows how the comic series organizes its visual layout to guide information reception, emphasize the value of each traditional craft, and create a system of coherent and easily understandable messages for the reader.

Keywords: *Visual Grammar, textual metafunction, comic book series.*

1. Đặt vấn đề

Lý thuyết diễn ngôn đa phương thức được phát triển trên cơ sở Ngữ pháp chức năng hệ thống (Systemic Functional Grammar, viết tắt là SFG) và cách tiếp cận Ký hiệu học xã hội (Social semiotics) của M.A.K. Halliday. Trong quá trình phát triển, SFG đã được mở rộng và nâng cấp, trở thành Ngôn ngữ học chức năng hệ thống (Systemic Functional Linguistics - SFL), tạo tiền đề lý thuyết vững chắc cho việc nghiên cứu các hiện tượng ngôn ngữ và phi ngôn ngữ trong diễn ngôn. Bài viết áp dụng lý thuyết diễn ngôn đa phương thức để phân tích hình ảnh thể hiện siêu chức năng văn bản (*textual metafunction*) trong truyện tranh. Bởi trong truyện tranh, ngôn ngữ và hình ảnh cùng phối hợp để tạo ra nghĩa. Nói cách khác, truyện tranh là một hình thức nghệ thuật thị giác kết hợp giữa hình ảnh, ngôn ngữ và bố cục trình bày theo trình tự nhằm truyền đạt thông tin hoặc tạo ra trải nghiệm thẩm mỹ cho người xem.

Bài viết lựa chọn ngữ liệu là 6 tập truyện trong Bộ truyện tranh “Vang danh nghề cổ”, sản phẩm hợp tác của nhóm tác giả Việt Nam gồm Phương Bùi, Thành Nguyễn, Kim Dung, Liber cùng các họa sĩ trẻ như Bùi Xuân Quỳnh, Ruốc Đăng và NGART (2024). Bộ truyện gồm nhiều cuốn truyện, mỗi cuốn truyện được xây dựng như một tập phim với cấu trúc tự sự rõ ràng, có nhân vật chính xuyên suốt là bé An, một cô bé khoảng bảy tuổi, thông minh, ham học hỏi và tinh nghịch. Thông qua các vật dụng quen thuộc trong gia đình hoặc những kỉ niệm thân thuộc, bé An có cơ hội trải nghiệm các làng nghề truyền thống trên khắp mọi miền đất nước cùng gia đình. Bằng ngôn ngữ và hình ảnh, bộ truyện đã giới thiệu về các nghề và làng nghề truyền thống của Việt Nam như dệt lụa, làng rèn, nước mắm, đúc đồng... với mong muốn bảo tồn, phát huy và lan tỏa giá trị của chúng đến thế hệ trẻ, khơi gợi niềm tự hào dân tộc và thúc đẩy tình yêu với các nghề cổ vốn đang dần biến mất khỏi đời sống hiện đại.

Trong bài viết, chúng tôi tập trung phân tích hình ảnh, làm rõ cách thức hình ảnh tham gia cấu trúc diễn ngôn, thực hiện siêu chức năng văn bản trong quá trình giới thiệu làng nghề truyền thống Việt Nam. Thông qua đó chỉ ra cách bộ truyện tranh tổ chức bố cục thị giác nhằm định hướng sự tiếp nhận thông tin, nhấn mạnh giá trị của từng nghề truyền thống và kiến tạo hệ thống các thông điệp mạch lạc, dễ hiểu đối với người đọc.

¹ Trường Ngoại ngữ - Du lịch, Đại học Công nghiệp Hà Nội; Email: anhltl@hau.edu.vn

² Trường Ngoại ngữ - Du lịch, Đại học Công nghiệp Hà Nội; Email: linhnh1@hau.edu.vn

2. Cơ sở lí thuyết

2.1. *Ngữ pháp chức năng hệ thống và ngữ pháp hình ảnh theo quan điểm của Kress và Theo van Leeuwen*

Trên nền tảng lí thuyết SFG do M.A.K. Halliday đề xuất, nhiều nhà nghiên cứu đã mở rộng phạm vi phân tích từ ngôn ngữ sang các phương thức phi ngôn ngữ, đặc biệt là hình ảnh, nâng cấp SFG thành SFL. SFL nhìn nhận ngôn ngữ như một hệ thống kí hiệu xã hội được tổ chức dựa trên ba siêu chức năng: *siêu chức năng kinh nghiệm*, *siêu chức năng liên nhân* và *siêu chức năng văn bản*. Một số hướng nghiên cứu hình ảnh tương ứng với ngôn ngữ được hệ thống trong bảng dưới đây:

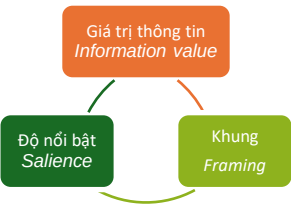
Bảng 1. Sự tương ứng về cấu trúc nghĩa giữa ngôn ngữ và hình ảnh

Metafunction / Modalities	Naturalizing Reality (Tái hiện thực tại)	Enacting Social Relations (Thiết lập quan hệ xã hội)	Organizing Text (Tổ chức văn bản)
Languages (Ngôn ngữ)			
Halliday (1985):	Ideational (Kinh nghiệm)	Interpersonal (Liên nhân)	Textual(Văn bản)
Image (Hình ảnh)			
Kress & van Leeuwen (1996)	Representation (Biểu hiện)	Interaction / Modality (Tương tác / Tình thái)	Composition (Bố cục)
O'Toole (1994)	Representational (Biểu hiện)	Modal (Phương thức)	Compositional (Sự hợp thành)
Lemke (1998b)	Presentational (Trình hiện)	Orientalional (Định hướng)	Organizational (Tổ chức)

Tư tưởng cốt lõi của SFL xem ngôn ngữ là nguồn lực tạo nghĩa đã trở thành nền tảng để nhiều học giả phát triển các mô hình phân tích đa phương thức. Trong đó, nổi bật nhất là công trình của Kress và Theo van Leeuwen (1996), khi hai tác giả này kế thừa ba siêu chức năng của Halliday và vận dụng vào lĩnh vực thị giác để hình thành Ngữ pháp hình ảnh (*Visual Grammar*). Theo đó, hình ảnh cũng được xem là một phương thức kí hiệu có khả năng độc lập tạo nghĩa, với ba thành phần tương ứng: biểu hiện (*representation*), tương tác (*interaction*) và bố cục (*composition*). Cách tiếp cận này giúp tạo tiền đề cho các nghiên cứu về phân tích diễn ngôn đa phương thức trong nhiều hình thức như truyện tranh, sách giáo khoa, quảng cáo, báo chí và truyền thông kĩ thuật số. Từ sự tương ứng giữa các cấu trúc nghĩa trong hình ảnh và trong ngôn ngữ, bài viết dựa trên lí thuyết Ngữ pháp hình ảnh của Kress và Theo van Leeuwen để phân tích siêu chức năng văn bản thể hiện trong phương thức hình ảnh.

2.2. *Ngữ pháp hình ảnh thể hiện siêu chức năng văn bản theo quan niệm của Gunther Kress và Theo van Leeuwen*

Theo Gunther Kress và Theo van Leeuwen (2020), siêu chức năng văn bản (*textual metafunction*) trong Ngữ pháp hình ảnh được hiện thực hoá thông qua khái niệm nghĩa bố cục (*compositional meaning*). Đây là cách tổ chức không gian thị giác sao cho các yếu tố hình ảnh có thể cùng nhau tạo nên một thông điệp mạch lạc và dễ tiếp nhận đối với người xem. Để phân tích bố cục của một hình ảnh, Kress và van Leeuwen đề xuất ba hệ thống chính:



Theo nhóm tác giả, ba nguyên tắc về bố cục hình ảnh này không chỉ áp dụng cho các bức tranh đơn lẻ mà còn áp dụng cho các hình ảnh ghép, những hình ảnh kết hợp ngôn ngữ và hình ảnh, và có thể bao gồm các yếu tố đồ họa khác, cho dù trên một trang giấy, màn hình tivi hay máy tính. Trong việc phân tích các văn bản ghép hoặc đa thức (và bất kì văn bản nào có ý nghĩa được thể hiện thông qua nhiều mã kí hiệu đều là đa thức), câu hỏi đặt ra là liệu các sản phẩm của các phương thức khác nhau có nên được phân tích riêng biệt hay theo cách tích hợp; liệu ý nghĩa của toàn bộ văn bản có nên được coi là tổng hợp của ý nghĩa của các phần hay không, hay các phần nên được xem là tương tác và ảnh hưởng lẫn nhau. Trong bài viết này, trước hết, chúng tôi tập trung làm rõ vấn đề hình ảnh như một phương thức kí hiệu có khả năng tạo nghĩa độc lập, tương tự như các phương thức khác, đặc biệt là ngôn ngữ. Dưới đây, chúng

tôi sẽ lần lượt làm rõ cách thức siêu chức năng văn bản được thể hiện trong Ngữ pháp hình ảnh, đồng thời vận dụng khung lý thuyết này để phân tích bộ truyện tranh “Vang danh nghề cổ.”

2.2.1. Giá trị thông tin

Giá trị thông tin (Information value) là cách các vùng không gian trong hình ảnh được phân chia và gán cho các mức độ thông tin khác nhau. Vị trí của các yếu tố trong không gian ảnh (trái - phải, trên - dưới, trung tâm - biên) quyết định mức độ quan trọng và chức năng của chúng. Ví dụ, phần bên trái thường mang thông tin cũ hoặc đã được biết đến, trong khi phần bên phải chứa thông tin mới hoặc được nhấn mạnh. Trong ngôn ngữ, tương tự như cách sử dụng ngữ điệu để phân biệt giữa thông tin cũ và mới, nơi thông tin được truyền đạt theo trật tự thời gian hoặc mức độ quan trọng.

Khái niệm *Cũ và Mới (Given - New)* trong không gian hình ảnh phản ánh giá trị thông tin của các vùng bên trái và bên phải. Cụ thể, bên trái (Thông tin cũ) đại diện cho những yếu tố đã được người xem biết đến và không cần phải nhấn mạnh, trong khi bên phải (Thông tin mới) chứa đựng các yếu tố chưa được biết đến và là phần quan trọng mà người xem cần chú ý. Trật tự *cũ và mới* này gắn liền với quan điểm cách tổ chức thông tin lấy cảm hứng từ ý tưởng của Halliday về việc phân chia Thông tin cũ và Thông tin mới trong câu, cú (Halliday, 2001). Thông tin cũ, tức những thông tin đã biết, thường xuất hiện ở phía bên trái, trong khi Thông tin mới, hay thông tin quan trọng cần được nhấn mạnh, thường được bố trí ở phía bên phải. Thông tin cũ - mới này đứng ở góc độ của người tiếp nhận để có thể xác định. Khi vận dụng vào hình ảnh, trật tự *cũ - mới* giúp người tiếp nhận định hướng trọng tâm của thông tin. Đối với các ngôn ngữ có trật tự viết từ trái sang phải, bên trái khung hình thường gắn với Thông tin cũ, còn bên phải thể hiện Thông tin mới. Ngược lại, trong các ngôn ngữ viết từ phải sang trái, quy ước này được đảo ngược, theo đó vùng bên phải biểu thị Thông tin cũ và vùng bên trái là Thông tin mới (viết hoa) tin mới.

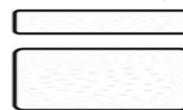
Xét ở góc độ người tạo lập, có thể mở rộng khái niệm này sang Đề - Thuyết (*Theme - Rheme*) mà Halliday đã đề xuất để xác định điểm xuất phát của nội dung diễn ngôn và trọng tâm thông tin cần triển khai. Việc lựa chọn yếu tố nào để làm Đề của câu không hoàn toàn tùy ý mà phụ thuộc vào góc độ người tạo lập. Mặc dù khái niệm Đề - Thuyết và Thông tin cũ - Thông tin mới có mối liên hệ, nhưng không trùng khớp. Thông tin cũ thường mang tính khứ chiếu, tập trung vào nội dung đã biết để tiếp tục khai triển ngữ cảnh, mở rộng trường nghĩa. Ngược lại, Đề mang chức năng thiết lập “giàn khung” định hướng cho diễn ngôn, phục vụ mục tiêu giao tiếp của người tạo lập. Đề là yếu tố định vị nội dung của câu, vừa thể hiện ý định giao tiếp của người nói, vừa điều hướng cách tiếp nhận của người nghe. Quan niệm về Đề trong SFG của Halliday, vốn nhấn mạnh vai trò thành phần khởi đầu (*Theme*) trong tổ chức thông tin ngôn bản, hoàn toàn có thể mở rộng sang phân tích ngữ pháp hình ảnh trong diễn ngôn đa phương thức, đặc biệt là truyện tranh. Trong hình ảnh, Đề không chỉ giới hạn ở từ ngữ mà còn có thể được hiện thực hoá qua bố cục hình ảnh: vị trí bên trái khung hình, yếu tố mở đầu ánh nhìn, hành động hoặc nhân vật dẫn dắt... Chẳng hạn, theo mô hình phân tích hình ảnh của Kress & van Leeuwen, thành phần phía trái của bố cục có thể tương ứng với phần Đề và Thông tin cũ/mới trong ngôn ngữ viết, trong khi phần bố cục bên phải có thể là phần Thuyết và thể hiện Thông tin mới.

Do đó, việc xác định Thông tin cũ - Thông tin mới, Đề - Thuyết là một cách hiểu mở rộng, liên ngành giữa SFG và Ngữ pháp hình ảnh. Đây cũng là cơ sở để có thể làm rõ mối quan hệ giữa ngôn ngữ và hình ảnh thể hiện siêu chức năng văn bản.

Khái niệm *Lí tưởng và Thực (Ideal & Real)* trong không gian hình ảnh phản ánh thông tin của các vùng phía trên và phía dưới, khi các vùng này có tính phân cực. Cụ thể, phần trên (Lí tưởng) thể hiện những yếu tố lí tưởng hoá, khái quát hoá thông tin, thường mang tính trừu tượng, lí thuyết, hoặc hình ảnh lí tưởng. Ngược lại, phần dưới (Thực) chứa đựng thông tin cụ thể hơn, với các chi tiết thực tiễn, dữ liệu thực tế hoặc minh chứng rõ ràng.



Hình 1. Hình thể hiện Giá trị thông tin (Kress & Van Leeuwenc, 2020: 208)



Hình 2. Hình thể hiện Lí tưởng và Thực (Kress & Van Leeuwenc, 2020: 185)

Khái niệm *Tâm và Biên (Center & Periphery)* trong không gian hình ảnh phản ánh giá trị thông tin của các khu vực trung tâm và xung quanh trong một hình ảnh. Cụ thể, phần *Tâm* đại diện cho cái cốt lõi của thông điệp, là yếu tố quan trọng và chủ chốt cần được truyền đạt. Trong khi đó, phần *Biên* bao gồm các vật thể hoặc yếu tố xung quanh, đóng vai trò hỗ trợ, bổ sung hoặc phụ thuộc vào thông điệp chính, giúp làm rõ hoặc mở rộng ý nghĩa của phần trung tâm, nhưng không phải là yếu tố cốt lõi (hình 3).

Kress & Theo van Leeuwen đã mô tả cách thức kết hợp giữa các giá trị thông tin trong hình ảnh thông qua hình 4.



Hình 3. Hình thể hiện Tâm và Biên
(Kress & Van Leeuwenc, 2020: 209)



Hình 4. Các chiều kích của không gian thị giác
(Kress & Van Leeuwenc, 2020: 185)

2.2.2. Khung

Phần thứ hai trong phân tích bố cục hình ảnh, đó là *Khung (Framing)*. *Khung (Framing)* tạo ra sự ngắt quãng giữa các yếu tố trong hình ảnh. Khung có thể là đường viền hoặc khoảng cách giữa các vật thể, giúp xác định giới hạn và làm rõ sự phân tách giữa các phần khác nhau của hình ảnh. Khung cũng có thể kết nối các yếu tố nếu không có dấu hiệu phân tách rõ ràng, tạo ra sự liên kết giữa các yếu tố. Trong lời nói, điều này tương đương với cách ngắt ngữ đoạn để làm rõ ranh giới giữa các phần của câu hoặc ý tưởng, còn trong văn bản viết, điều này thể hiện qua việc sử dụng dấu câu (dấu chấm, dấu phẩy, dấu chấm hỏi...) để phân chia ý nghĩa. Bên cạnh đó, cách tổ chức thông tin này cũng lấy ý tưởng của M.A.K. Halliday về việc tổ chức liên kết trong câu cú.

Trong các diễn ngôn có tính thời gian (ví dụ: âm nhạc, lời nói, hoặc video), Khung được tạo ra thông qua nhịp điệu. Những chu kỳ nhịp điệu đều đặn, khi được gián đoạn bởi một khoảnh khắc ngừng lại, làm chậm lại, hoặc thay đổi nhịp độ, thì các điểm cắt này sẽ tạo ra các đơn vị riêng biệt, phân tách các đoạn âm thanh, âm nhạc hoặc chuyển động khỏi nhau với mức độ khác nhau. Khi không có những điểm cắt này, âm thanh và chuyển động được kết nối trong một dòng liên tục. Tương tự, trong các tác phẩm có cấu trúc không gian, các yếu tố hoặc nhóm yếu tố cũng có thể được ngắt kết nối, phân tách khỏi nhau, hoặc được kết nối với nhau. Bài viết tập trung phân tích Khung hình ảnh, các đơn vị thông tin trong hình ảnh có thể được tạo kết nối hoặc ngắt nối/gián đoạn giữa các vật thể trong cơ cấu không gian. Cấu trúc Khung giúp xác định mối quan hệ giữa các yếu tố trong hình ảnh và cách chúng tương tác với nhau. Có ba loại ngắt nối chính trong không gian hình ảnh:



Hình 5. Hình thể hiện Khung - Phân chia
(Kress & Van Leeuwenc, 2020: 209)



Hình 6. Hình thể hiện Khung - Phân tách
(Kress & Van Leeuwenc, 2020: 209)



Hình 7. Hình thể hiện Khung - Tương phản thị giác
(Kress & Van Leeuwenc, 2020: 210)

Phân chia (Segregation): Là sự tách biệt các vật thể hoặc nhóm vật thể thành các phần riêng biệt, có thể tạo ra cảm giác chia cắt rõ ràng. Trong không gian hình ảnh là quá trình tạo ra ranh giới rõ ràng giữa các vật thể hoặc yếu tố trong hình ảnh. Những ranh giới này có thể được thể hiện qua các yếu tố như đường viền khung, tranh ảnh, đường kẻ, hoặc bức tường,... tạo ra cảm giác phân chia các phần khác nhau của không gian. Tuy nhiên, các vật thể có thể chồng lấn ranh giới (hình 5).

Phân tách (Separation): Trong không gian hình ảnh, Phân tách là việc tạo ra các khoảng giãn cách giữa các vật thể, nhằm làm nổi bật sự khác biệt hoặc sự tương phản giữa chúng. Khoảng cách này không

chỉ tạo ra sự phân biệt giữa các vật thể, mà còn thể hiện mối quan hệ giữa chúng. Trong khi các vật thể có thể tương đồng nhau ở một khía cạnh nào đó, việc phân tách bằng giãn cách cho thấy sự khác biệt ở những khía cạnh khác. Khoảng giãn cách này giúp người xem dễ dàng nhận diện sự độc lập của từng yếu tố trong không gian, đồng thời cũng làm rõ những sự tương phản hoặc những sự tương đồng tiềm ẩn giữa chúng, từ đó mang lại ý nghĩa hoặc thông điệp nhất định trong việc truyền tải thông tin hình ảnh (hình 6).

Tương phản thị giác (Visual contrast): Hai hoặc nhiều yếu tố khác nhau về chất lượng trực quan hoặc kiểu chữ, ví dụ như màu sắc hoặc mức độ đậm, để chỉ ra rằng chúng là các yếu tố riêng biệt sẽ tạo nên Tương phản thị giác (hình 7).

Kết nối cũng được chia thành 2 loại chính:

Tích hợp (Integration): Ngôn ngữ và hình ảnh tích hợp là khi hai yếu tố này chiếm cùng một không gian trong một tác phẩm hoặc một trang. Trong trường hợp này, văn bản có thể được lồng ghép vào trong tranh ảnh, hoặc ngược lại, hình ảnh được lồng vào trong không gian của văn bản. Sự tích hợp này giúp tạo ra một cấu trúc trực quan mạnh mẽ, trong đó cả ngôn ngữ và hình ảnh hỗ trợ làm rõ thông điệp chung. Văn bản có thể cung cấp thông tin chi tiết, trong khi hình ảnh lại hỗ trợ việc truyền tải cảm xúc hoặc làm nổi bật các yếu tố trong văn bản, qua đó tăng cường hiệu quả truyền đạt thông điệp và dễ dàng thu hút sự chú ý của người xem. Mối quan hệ giữa ngôn ngữ và hình ảnh trong không gian này thường mang tính tương hỗ, trong đó mỗi yếu tố bổ sung cho nhau, tạo nên một tổng thể hài hoà, giúp người xem dễ dàng tiếp cận và hiểu nội dung được truyền tải (hình 8).

Đối thị (Visual rhyme): Đối thị là một khái niệm được sử dụng khi nhiều vật thể trong không gian hình ảnh có các đặc điểm chung, như màu sắc, hình khối, hay các yếu tố thị giác khác. Những vật thể này sẽ có sự tương hợp với nhau, tức là chúng có sự liên kết về mặt thị giác nhờ vào các phẩm chất chung như màu sắc tương đồng, hình dạng giống nhau (ví dụ: đều là hình tròn hoặc đều có các cạnh góc). Tuy nhiên, đối thị cũng có thể bao gồm sự tương phản giữa các vật thể, khi chúng có các đặc điểm đối lập nhau về màu sắc, hình dáng hay các yếu tố khác. Mặc dù có sự đối lập, nhưng chúng vẫn được kết nối hoặc bổ sung cho nhau, tạo nên một sự cân bằng và sự hài hoà trong tổng thể thị giác. Sự kết hợp giữa tương hợp và tương phản trong các vật thể đối thị giúp làm nổi bật các yếu tố và tăng cường tính thẩm mỹ của không gian hình ảnh (hình 9).



Hình 8. Hình thể hiện Khung - Tích hợp
(Kress & Van Leeuwenc, 2020: 210)



Hình 9. Hình thể hiện Khung - Đối thị
(Kress & Van Leeuwenc, 2020: 210)

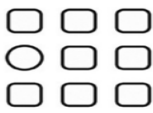
2.2.3. Độ nổi bật

Độ nổi bật (Salience) là kiểu bố cục mà ở đó một vật thể trong hình ảnh có kích thước nổi bật hơn so với các yếu tố khác, thu hút sự chú ý của người xem. Điều này có thể được thực hiện thông qua việc sử dụng kích thước, màu sắc, độ sáng khác biệt, hoặc sự nhấn mạnh vào một yếu tố nhất định. Mục tiêu là khiến đối tượng này trở thành trung tâm hoặc điểm nhấn của hình ảnh. Trong lời nói, độ nổi bật được thể hiện thông qua trọng âm, nơi các từ hoặc cụm từ quan trọng được nhấn mạnh để tạo ra sự chú ý từ người nghe. Theo quan điểm của Halliday trong SFG thì Độ nổi bật được thể hiện thông qua Tiêu điểm.

Độ nổi bật nhấn mạnh chức năng cơ bản của bố cục trong việc tạo ra ý nghĩa cho các yếu tố trong một hình ảnh, trang giấy hoặc màn hình. Bố cục không chỉ xác định “vị trí của các yếu tố”, mà còn quyết định cách chúng được liên kết và sắp xếp để mang lại sự nhất quán và có trật tự. Việc phân bố các yếu tố trong không gian giúp xác định giá trị thông tin của chúng và tạo ra mối liên hệ giữa các phần khác nhau, với sự hỗ trợ của việc phân vùng để tăng cường hoặc làm yếu đi mức độ kết nối hoặc gián đoạn.

Bên cạnh đó, bố cục cũng giúp làm nổi bật các yếu tố khác nhau trong một cách phân bậc. Dù các yếu tố được đặt ở đâu trong không gian, sự nổi bật có thể xác định tầm quan trọng của chúng, làm cho một số yếu tố trở nên đáng chú ý hơn so với các yếu tố khác. Ví dụ, trong mối quan hệ giữa Cũ và Mới, hoặc giữa Lí tưởng và Thực, hoặc giữa Tâm và Biên, Độ nổi bật của các yếu tố có thể được điều chỉnh để truyền tải thông điệp rõ ràng hơn.

Đồng thời, Độ nổi bật (*Salience*) khiến người xem chú ý đến những vật thể nhất định trong hình ảnh. Độ nổi bật (*Salience*) đóng vai trò quan trọng trong việc tạo ra sự phân cấp tầm quan trọng trong các yếu tố, làm cho người xem dễ dàng nhận diện được những phần quan trọng nhất trong hình ảnh. Có thể tạo sự nổi bật trong hình ảnh bằng nhiều cách: kích cỡ, tiêu cự, tương phản tông màu, tương phản màu sắc, vị trí trong trường thị giác (vd cận cảnh).



Hình 10. Hình thể hiện Độ nổi bật (Kress & Van Leeuwenc, 2020: 210)

3. Kết quả nghiên cứu

Siêu chức năng văn bản trong hình ảnh, theo Kress và van Leeuwen, được thể hiện qua bố cục thị giác gồm ba hệ thống chính: (1) **Giá trị thông tin** - cho thấy vai trò khác nhau của các vùng không gian (Cũ - Mới, Lí tưởng - Thực, Tâm - Biên); (2) **Khung** - điều chỉnh mức độ kết nối hoặc ngắt kết nối giữa các yếu tố thông qua viền, khoảng cách hoặc sự tương đồng; (3) **Độ nổi bật** - xác định mức độ thu hút sự chú ý của từng yếu tố dựa vào kích thước, màu sắc, vị trí,... Ba hệ thống này là cơ sở để phân tích và nhận xét bố cục hình ảnh lần lượt trong các phần dưới đây.

3.1. Hình ảnh thể hiện Giá trị thông tin

Bảng 2. Thống kê tần suất hình ảnh thể hiện Giá trị thông tin

Giá trị thông tin				
Tên truyện		Cũ - Mới	Lí tưởng - Thực	Tâm - Biên
Số lượng	Làng rền Vân Chàng	5	10	5
	Làng Mỹ A huyền thoại lựa	3	16	3
	Nước mắt Phú Quốc	4	10	4
	Chạm bạc Đồng Xâm	6	11	3
	Làng gốm Bầu Trúc	13	5	6
	Làng mộc Chàng Sơn	8	5	2
Tổng		39	57	23
Tỉ lệ %		32,77%	47,90%	19,33%

Dữ liệu từ bảng cho thấy trong ba hệ thống vị trí thị giác, trục *Lí tưởng - Thực* được sử dụng nhiều nhất với 57 trường hợp, chiếm 47,90%, phản ánh xu hướng phổ biến trong việc bố trí hình ảnh theo chiều dọc nhằm phân tách giữa thông điệp cảm xúc và thông tin thực tiễn. Tiếp theo là *Tâm - Biên* (*Centre - Margin*) với 23 trường hợp (19,33%), cho thấy một số khung hình sử dụng bố cục tập trung để làm nổi bật chủ thể chính. Bố cục *Cũ - Mới* (*Given - New*) xuất hiện chỉ với 39 trường hợp (32,77%), cho thấy việc tổ chức thông tin theo chiều ngang ít hơn trục trên - dưới trong các văn bản khảo sát. Điều này cho thấy các truyện tranh làng nghề có xu hướng sử dụng bố cục dọc để nhấn mạnh giá trị *Lí tưởng - Thực*, đồng thời kết hợp điểm nhìn tập trung để định hướng tiếp nhận thông tin.

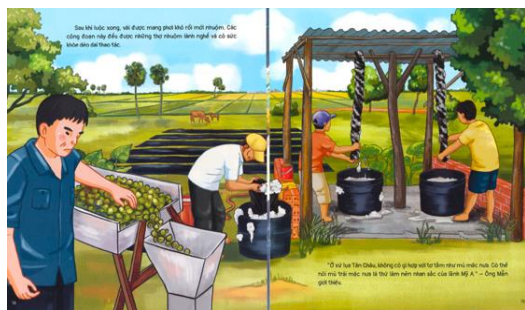
* Hình ảnh thể hiện *Giá trị thông tin*: Các hình ảnh xuất hiện theo trục ngang Thông tin cũ/mới (*Given/New*) thường theo bố cục: (1) Thông tin cũ thường bao gồm bối cảnh làng nghề, nhân vật, nguyên liệu, sản phẩm, hoặc công đoạn đã được giới thiệu trước đó (2) Thông tin mới thể hiện những nguyên liệu, sản phẩm hoặc công đoạn đặc trưng của làng nghề, là nội dung cần được nhấn mạnh trong khung hình. Tuy nhiên, trong một số trường hợp đối tượng thông tin ở trang truyện trước có thể là Thông tin mới nhưng sang trang truyện sau có thể chuyển sang vị trí Thông tin cũ. Ví dụ:



Hình 11. Hình ảnh thể hiện

Giá trị thông tin Cổ - Mới (Ngữ liệu 2, tr. 6-7)

cũ, đóng vai trò làm tiền đề cho phần nội dung mới được triển khai ngay sau đó. Ở phần bên phải của khung hình hình ảnh “trái mặc nửa” được đặt nổi bật, đi kèm lời giới thiệu cụ thể của nhân vật. Về mặt thị giác, yếu tố này có độ tập trung chú ý cao hơn do được bố trí ở vị trí gần với điểm nhìn của người đọc, đồng thời mang giá trị nội dung quan trọng vì đây là nguyên liệu đặc trưng trong nghề nhuộm vải truyền thống. Do vậy, “trái mặc nửa” trong trang 6 - 7 được xem là Thông tin mới, thể hiện ý đồ của người thiết kế khi muốn giới thiệu về một nguyên liệu làm sản phẩm.



Hình 12. Hình ảnh thể hiện

Giá trị thông tin Cổ - mới (Ngữ liệu 2, tr. 18-19)

ảnh còn chạy theo chiều ngang thể hiện giai đoạn kế tiếp trong chuỗi hoạt động sản xuất, chuỗi hình ảnh diễn tả tuần tự các công đoạn trong quy trình sản xuất, từ khâu chuẩn bị nguyên liệu - luộc vải - phơi khô - nhuộm bằng trái mặc nửa và hoàn thiện sản phẩm. Cách sắp xếp này không chỉ thể hiện tính liên kết tuyến tính về mặt thị giác, mà còn giúp người xem hình dung rõ tiến trình lao động thực tế của làng nghề. Như vậy, sự chuyển dịch của hình ảnh “trái mặc nửa” từ vị trí Thông tin mới sang vị trí Thông tin cũ, rồi tiếp nối bằng công đoạn “nhuộm vải” ở vị trí Thông tin mới, cho thấy quá trình chuyển hoá thông tin tuyến tính. Cách tổ chức này giúp tăng tính liên kết và hiệu quả truyền đạt, phù hợp với nội dung ngắn gọn của truyện tranh thiếu nhi. Sắp xếp bố cục hình ảnh thể hiện Giá trị Thông tin cũ - mới nhằm hướng đến mục đích nhấn mạnh vào đặc điểm nguyên liệu, sản phẩm hoặc công đoạn đặc trưng của làng nghề và đây là những nội dung cần được tập trung làm rõ trong truyện tranh giới thiệu các làng nghề truyền thống.

Giá trị thông tin được thể hiện rõ nét nhất trong các hình ảnh khảo sát là theo trục trên - dưới (Lí và Thực), bởi mối quan hệ giữa ngôn ngữ và hình ảnh trong các văn bản này chủ yếu mang tính bổ sung chứ không thay thế hoàn toàn cho nhau. Có thể nhận thấy hai trường hợp tiêu biểu cho quan hệ này:

Thứ nhất, khi hình ảnh được bố trí ở phần trên của bố cục, tương ứng với phần Lí tưởng, hình ảnh thường mang tính khái quát. Ngược lại, ngôn ngữ ở phần phía dưới, tương ứng với phần Thực, có chức năng cung cấp thông tin chi tiết, diễn giải hoặc định hướng những nội dung mà hình ảnh khó thể hiện

Dựa trên nguyên tắc bố cục trục ngang theo quan điểm của Kress và van Leeuwen, có thể phân tích khung hình này theo mối quan hệ *Cũ - Mới*. Trong hình 11 ở trang 6 - 7, bố cục được tổ chức rõ ràng theo nguyên tắc này. Ở phần bên trái khung hình người xem thấy cảnh làng nghề, cảnh các nhân vật đang trò chuyện, trao đổi, và giới thiệu về hoạt động sản xuất tại địa phương. Những hình ảnh này cung cấp bối cảnh không gian và tri thức nền, giúp người đọc hiểu về môi trường văn hoá nơi diễn ra câu chuyện. Đây chính là Thông tin

Ở hình 12 trang 18, bố cục trục ngang tiếp tục được duy trì nhưng thể hiện sự chuyển dịch vai trò thông tin. Hình ảnh “trái mặc nửa” xuất hiện ở bên trái khung hình, mang tính nhắc lại, gợi nhớ đến nội dung đã được giới thiệu trước đó. Theo nguyên tắc Thông tin cũ - mới, chi tiết này không còn giữ vai trò trọng tâm thông tin (Thông tin mới) nữa mà trở thành Thông tin cũ, cơ sở để triển khai nội dung tiếp theo. Ngược lại, phần bên phải khung hình là cảnh nhuộm vải thủ công, nơi các nhân vật đang trực tiếp thao tác với nguyên liệu thể hiện Thông tin mới. Đồng thời trong trang 18 - 19 hình

trực tiếp. Trong các ngữ liệu khảo sát, hình ảnh ở phần trên thường tập trung vào ba nội dung chính: (1) một quy trình sản xuất cụ thể hoặc (2) mô tả sản phẩm làng nghề. Ví dụ:



Quá trình ủ mắm đã được kiểm tra liên tục, đảm bảo độ ẩm và nhiệt độ ổn định. Các thùng gỗ cũng được kiểm tra xem có bị rò rỉ hay gặp các vấn đề khác không.

Hình 13. Hình ảnh thể hiện Giá trị thông tin Lí - Thực (Ngữ liệu 3, tr. 24)

đặc biệt là thiếu nhi có thể dễ dàng tiếp cận và hiểu rõ bản chất của công việc. Sự kết hợp giữa hai phần không gian này tạo nên một mạch thông tin logic, từ tổng quan đến chi tiết.

Thứ hai, trong một số khung hình, ngôn ngữ được bố trí ở phần phía trên, tương ứng với phần Lí tưởng, trong khi hình ảnh được đặt ở phần phía dưới, tương ứng với phần Thực. Trong trường hợp này, phần ngôn ngữ giữ vai trò khái quát hoá thông tin những nhận định tổng thể để dẫn dắt vào hình ảnh. Hình ảnh phía dưới sẽ đảm nhiệm chức năng cụ thể hoá, bằng cách minh hoạ trực tiếp cho nội dung đã được trình bày bằng chữ ở phần trên thông qua các hành động, sự vật hoặc bối cảnh cụ thể một cách chi tiết.



Hình 14. Hình ảnh thể hiện Giá trị thông tin Lí - Thực (Ngữ liệu 2, tr. 8-9)

Trong một số trường hợp, ngôn ngữ giữ vai trò bổ sung thông tin mà hình ảnh không thể hiện đầy đủ; trong những trường hợp khác, ngôn ngữ mang tính đa phương thức, cũng được xem xét như hình ảnh thông qua màu sắc, kích cỡ, kiểu chữ...

* Hình ảnh thể hiện Tâm - Biên: Các bộ truyện tranh về làng nghề đều sử dụng bố cục Tâm - Biên để làm nổi bật sản phẩm thủ công truyền thống ở vị trí trung tâm của hình ảnh.



Hình 15. Hình ảnh thể hiện Giá trị thông tin Trung tâm - Biên (Ngữ liệu 3, tr.30)

Những chi tiết này mang tính bổ sung thông tin, giúp mở rộng ý nghĩa cho phần trung tâm, cung

Trong khung hình 13, bố cục được tổ chức theo trục trên - dưới, phản ánh rõ mối quan hệ Lí tưởng - Thực (Ideal - Real). Phần trên thể hiện hình ảnh các thùng gỗ lớn biểu trưng cho không gian sản xuất nước mắm truyền thống, đồng thời xuất hiện hình ảnh người công nhân đang kiểm tra sản phẩm với vẻ chuyên nghiệp và tập trung. Đây là phần mang tính khái quát hoá, giúp người xem hình dung tổng thể về quy trình sản xuất. Ngược lại, phần dưới đã cụ thể hoá nội dung qua hình ảnh các hoạt động kiểm tra thực tế: lấy mẫu, ghi chép, giải thích quy trình chi tiết hơn. Đây là phần có tính thực tiễn cao, mô tả trực tiếp các thao tác trong chuỗi sản xuất, qua đó giúp người đọc,

Khung hình 14 được bố trí theo trục trên - dưới, thể hiện mối quan hệ Lí tưởng - Thực theo hướng thứ hai. Phần trên là ngôn ngữ dẫn truyện mang tính khái quát, gợi cảm xúc và định hướng thẩm mỹ với những cụm từ như “sang trọng”, “quý phái”, “ánh sáng ấm áp”. Đây là lớp thông tin lí tưởng hoá. Phần dưới là hình ảnh cụ thể hoá nội dung, thể hiện rõ màu sắc rực rỡ của lụa, ánh sáng chiếu lên từng cuộn vải, và bố cục không gian trưng bày sống động. Hình ảnh cũng minh hoạ chi tiết hành vi mua sắm và tương tác của các nhân vật, đóng vai trò thực tiễn. Trong trang truyện, cả ngôn ngữ và hình ảnh đều tương tác, bổ sung cho nhau để cùng truyền tải nội dung.

Trong bố cục hình ảnh 15, bố cục Tâm và Biên được thể hiện rõ nét qua cách tổ chức thông tin thị giác. Phần Tâm nằm ở trung tâm bố cục là hình ảnh bản đồ đảo Phú Quốc, chiếm diện tích lớn nhất, được tô màu nổi bật và đi kèm các số liệu chính như diện tích, dân số, các thị trấn chính (Dương Đông, An Thới). Đây là phần chứa thông tin cốt lõi, định vị không gian và chủ đề chính của toàn bộ nội dung. Phần Biên là các yếu tố được bố trí xung quanh bản đồ, bao gồm hình ảnh minh hoạ về nhà thùng, sản lượng nước mắm, nguồn cá dồi dào và đời sống cư dân ven biển.

cấp dữ kiện cụ thể, hấp dẫn nhưng không thay thế vai trò chính của hình bản đồ. Sự phân chia Tâm - Biên như vậy vừa đảm bảo sự tập trung thị giác, vừa giúp định hướng tiếp nhận thông tin theo mức độ ưu tiên, đồng thời khai thác hiệu quả chức năng minh hoạ trong văn bản đa phương thức có tính giáo dục. Ví dụ:



Hình 16. Sản phẩm làng rèn Vân Chàng
(Ngữ liệu 1, tr.20-21)



Hình 17. Sản phẩm làng lụa Lãnh Mỹ A
(Ngữ liệu 2, tr.10-11)



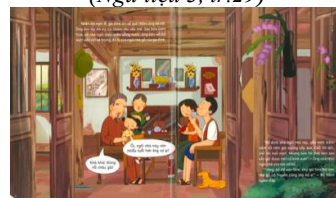
Hình 18. Sản phẩm nước mắm Phú Quốc
(Ngữ liệu 3, tr.29)



Hình 19. Sản phẩm chạm bạc Đồng Xâm
(Ngữ liệu 4, tr.20-21)



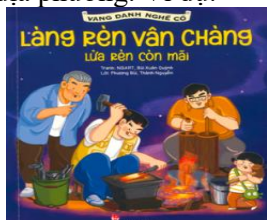
Hình 20. Sản phẩm làng gốm Bầu Trúc
(Ngữ liệu 5, tr.18-19)



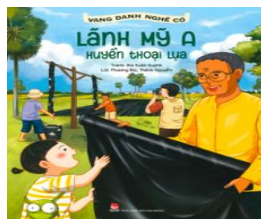
Hình 21. Sản phẩm làng mộc Chàng Sơn
(Ngữ liệu 6, tr.2-3)

Qua khảo sát sáu bộ truyện tranh về các làng nghề truyền thống, có thể thấy bố cục theo Tâm và Biên được áp dụng nhất quán nhằm nhấn mạnh sản phẩm thủ công truyền thống là yếu tố trung tâm của thông điệp thị giác. Trong mỗi hình ảnh đại diện, sản phẩm làng nghề như lưỡi dao nung đỏ (Làng rèn Vân Chàng), bát nước mắm, sản phẩm bạc, đồ gốm, tượng gỗ... đều được đặt ở phần trung tâm (Tâm) của bố cục. Các yếu tố này được làm nổi bật qua kích thước, màu sắc hoặc vị trí, cho thấy đây là nội dung then chốt mà người thiết kế muốn người xem tập trung tiếp nhận.

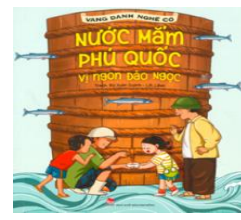
Ngược lại, các yếu tố Biên như nhân vật, công cụ, bối cảnh làng nghề hoặc vật liệu được bố trí xung quanh, giữ vai trò hỗ trợ, làm rõ giá trị văn hoá, quy trình chế tác hoặc nguồn gốc nguyên liệu. Bố cục này không chỉ giúp tổ chức thông tin theo trật tự ưu tiên mà còn phản ánh cách kể chuyện có chủ đích, nhấn mạnh sản phẩm thủ công như là sự kết tinh giữa sức lao động của con người và bản sắc văn hoá địa phương. Ví dụ:



Hình 22. Bìa truyện
Làng rèn Vân Chàng



Hình 23. Bìa truyện
Lãnh Mỹ A



Hình 24. Bìa truyện
Nước mắm Phú Quốc



Hình 25. Bìa truyện
Chạm bạc Đồng Xâm



Hình 26. Bìa truyện
Làng gốm Bầu Trúc



Hình 27. Bìa truyện
Làng mộc Chàng Sơn

Bố cục Tâm và Biên được thể hiện rõ nét ngay trên bìa sách của cả 6 cuốn truyện thuộc bộ truyện tranh làng nghề. Phần Tâm ở mỗi bìa đều đặt hình ảnh sản phẩm tiêu biểu của làng nghề như tấm vải lãnh đen bóng, thùng ủ nước mắm, sản phẩm bạc, gốm, ở vị trí trung tâm, với kích thước lớn và màu sắc nổi bật. Điều này cho thấy thông điệp chủ đạo mà bìa sách muốn truyền tải chính là giá trị sản phẩm truyền thống.

Trong khi đó, phần Biên gồm các yếu tố phụ trợ như nhân vật thực hành nghề, khung cảnh làng nghề, kiến trúc hoặc nguyên liệu, được bố trí ở xung quanh trung tâm. Các yếu tố này đóng vai trò hỗ trợ thị giác, làm rõ không gian và văn hoá của sản phẩm nhưng không chiếm vai trò trung tâm. Đặc biệt, bên cạnh sản phẩm làng nghề, luôn xuất hiện hai nhân vật: người thợ và bé An (nhân vật chính trong các tác phẩm truyện). Cách bố trí này vừa nhấn mạnh mối liên hệ giữa người làm nghề - người tiếp nhận, vừa thể hiện sự truyền nối giữa các thế hệ trong quá trình gìn giữ và lan toả giá trị nghề truyền thống.

Phân tích Giá trị thông tin cho thấy các phương thức như ngôn ngữ hay hình ảnh đều có khả năng truyền tải thông tin. Tùy theo cách tổ chức bố cục và mục đích biểu đạt của người tạo lập diễn ngôn, mỗi phương thức có thể đảm nhiệm vai trò trung tâm hoặc vai trò bổ trợ trong từng ngữ cảnh cụ thể. Đồng thời, phân tích trên còn làm rõ cách hình ảnh và ngôn ngữ phối hợp bổ sung ý nghĩa trong một diễn ngôn đa phương thức. Xác định trọng tâm nội dung của từng khung hình và toàn bộ trang truyện.

3.2. Hình ảnh thể hiện Khung

Chúng tôi tiến hành khảo sát ngữ liệu hình ảnh thể hiện Khung phân chia và thu được kết quả như sau:

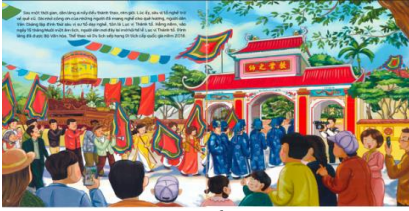
Bảng 3. Thống kê hình ảnh thể hiện Khung trong ngữ liệu

Tên truyện		Ngắt kết nối			Kết nối	
		Phân tách	Phân chia	Tương phản	Tích hợp	Đối thị
Số lượng	Làng rèn Vân Chàng	0	6	0	15	3
	Làng Mỹ A huyền thoại lụa	1	4	2	16	1
	Nước mắm Phú Quốc	0	4	1	18	1
	Chạm bạc Đồng Xâm	1	10	0	15	4
	Làng gốm Bàu Trúc	0	9	0	21	2
	Làng mộc Chàng Sơn	0	9	0	20	5
Tổng		2	42	3	105	16
Tỉ lệ %		1,19%	25,00%	1,79%	62,50%	9,52%

Dữ liệu cho thấy xu hướng nổi bật trong bố cục hình ảnh của các truyện tranh làng nghề là tạo kết nối mạnh giữa các yếu tố, với tỉ lệ tích hợp chiếm 62,50% và đối thị chiếm 9,52%. Tổng tỉ lệ các dạng kết nối lên tới hơn 70%, trong khi các dạng ngắt nối chỉ chiếm gần 28% (phân chia, phân tách, tương phản). Điều này phản ánh chủ đích của người thiết kế trong việc duy trì mạch thị giác liên tục, tạo nên sự gắn kết giữa con người, không gian và sản phẩm trong một bố cục hài hoà, dễ tiếp nhận, đặc biệt phù hợp với đối tượng thiếu nhi.

***Ngắt kết nối:** Trong ba hình thức Ngắt kết nối, Phân chia (25%) là phổ biến nhất, trong khi Phân tách và Tương phản thị giác (lần lượt là: 1,19%, 1,79%) xuất hiện rất ít. Phân chia thường được thể hiện thông qua đường viền, khoảng cách hoặc màu nền để tách biệt các nhóm đối tượng hoặc không gian. Hình thức Phân tách hay Tương phản thị giác lại không thể hiện rõ trong truyện do phần lớn hình ảnh không thể hiện sự khác biệt nhiều mà chủ yếu cho thấy sự nối tiếp giữa các đối tượng với nhau. Tuy nhiên, các yếu tố bị ngắt kết nối không nhằm tạo rời rạc, mà chủ yếu giúp phân nhóm đối tượng hoặc không gian một cách trực quan, dễ hiểu hơn. Ngắt nối thị giác không phải để phá vỡ cấu trúc, mà để tổ chức rõ ràng thông tin. Dưới đây là một số ví dụ về hình thức ngắt nối trong khung hình ảnh:

Truyện tranh *Vang danh nghề cổ* thể hiện rõ đặc trưng **ngắt kết nối phần Khung** (Framing) thông qua việc tổ chức và phân chia các yếu tố thị giác trong khung hình nhằm định hướng quá trình tiếp nhận của người đọc. Cụ thể, sự phân chia này được thực hiện với hai mục đích chính: (1) Phân chia các đối tượng xuất hiện trong khung hình thông qua màu sắc trang phục, bối cảnh xuất hiện... (2) Phân chia không gian (trong - ngoài, trên - dưới...) thông qua màu sắc, đường viền... .



Hình 28. Hình ảnh thể hiện Khung - Phân chia đối tượng (Ngữ liệu 1, tr.10 - 11)

trẻ em và người quay phim, đại diện cho người xem. Những nhân vật này được bố trí quay mặt về phía bên phải, thể hiện sự quan sát, chiêm ngưỡng và ghi lại nghi lễ. Ranh giới giữa hai nhóm được tạo bởi đoàn rước di chuyển dọc trục giữa khung hình, kết hợp với cổng đình làng ở hậu cảnh và hàng cây hai bên. Những yếu tố như dây cờ ngũ sắc, cổng đình cổ kính, hàng rào cang làm nổi bật tính phân chia không gian bên trong và bên ngoài làng.

Bên cạnh sự Phân chia về các nhóm đối tượng còn có sự phân chia về không gian ở trong truyện. Khung được phân chia thể hiện qua một số ví dụ sau:



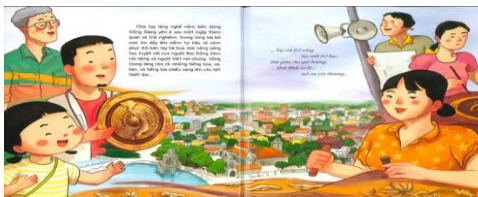
Hình 29 a (Ngữ liệu 4, tr.10 - 11)



Hình 29 b. (Ngữ liệu 4, tr.6)

Việc phân chia khung trong *Vang danh nghề cổ* không đơn thuần nhằm sắp xếp hình ảnh mà còn đóng vai trò làm nổi bật từng đối tượng và từng nhóm không gian, qua đó hỗ trợ hiệu quả cho việc kiến tạo và phân phối ý nghĩa trong diễn ngôn đa phương thức. Chính sự ngắt kết nối có chủ đích này đã góp phần tăng cường tính mạch lạc, rõ ràng và khả năng truyền tải thông tin của truyện tranh.

(2) *Phân tách*: Các vật thể được phân tách nhau bằng những khoảng giãn cách, cho thấy chúng tương đồng nhau ở mặt này, nhưng lại khác nhau ở mặt khác.



Hình 30. Hình ảnh thể hiện Khung - Phân tách (Ngữ liệu 4, tr.26 - 27)

phải là nhóm người dân địa phương, người thợ đang chạm bạc. Nhóm này đại diện cho chủ thể sáng tạo, những người trực tiếp làm nghề, gắn bó với không gian làng nghề trong vai trò lưu giữ và truyền thống. Ranh giới giữa hai nhóm được xác lập bằng các yếu tố thị giác tự nhiên là cảnh quan kiến trúc làng nghề trải dài phía sau, tạo thành lớp nền phân tách giữa tiền cảnh và hậu cảnh. Bên cạnh đó, ranh giới còn được thể hiện ở sản phẩm bạc được thiết kế thành dải mềm kết nối giữa nhóm đối tượng bên trái và nhóm đối tượng bên phải. Tuy có sự phân tách, nhưng màu sắc hài hoà, ánh mắt giao tác giữa các nhân vật và hình ảnh sản phẩm nằm giữa hai nhóm vừa nhấn mạnh sự tương phản nhưng cũng cho thấy sự tương đồng. Bố cục này giúp nhấn mạnh mối quan hệ giữa người làm nghề và người tiếp nhận, quá khứ và hiện tại, đồng thời thể hiện thông điệp về sự tiếp nối và gìn giữ di sản văn hoá dân tộc.

(3) Tương phản thị giác



Hình 31. Hình ảnh thể hiện Tương phản thị giác (Ngữ liệu 4, tr.22 - 23)

Có thể thấy, trong truyện tranh *Vang danh nghề cổ*, việc tác giả sử dụng Ngắt kết nối các vật thể không nhằm tạo sự rời rạc mà chủ yếu để phân nhóm đối tượng hoặc không gian nội dung một cách trực quan và rõ ràng. Ngắt nối thị giác ở đây không phá vỡ cấu trúc diễn ngôn, mà đóng vai trò tổ chức và hệ thống hoá thông tin. Mặc dù các yếu tố được tách biệt về mặt thị giác, chúng vẫn nằm trong một cấu trúc tổng thể thống nhất, đảm bảo mạch liên kết ý nghĩa không bị gián đoạn mà chỉ được làm nổi bật ở những điểm cần nhấn mạnh.

*Kết nối:

Tích hợp là hình thức kết nối nổi bật nhất, xuất hiện trong 105 trường hợp (chiếm 62,5%), thể hiện qua các đường nét liên mạch, phối cảnh liên tục hoặc hành động đồng bộ giữa các nhân vật. Điều này cho thấy các hình ảnh được xây dựng với mạch kết nối thị giác chặt chẽ, giúp trẻ dễ theo dõi, từ đó hiểu được mối quan hệ nhân quả giữa các đối tượng, công đoạn và sản phẩm.



Hình 32. Các công đoạn chính của Làng rèn Vân Chàng (Ngữ liệu 1, tr.28 - 29)



Hình 35. Các công đoạn chính của Chạm bạc Đồng Xâm (Ngữ liệu 4, tr.28 - 29)



Hình 33. Các công đoạn chính của Lãnh Mỹ A (Ngữ liệu 2, tr.28 - 29)



Hình 36. Các công đoạn chính của Làng gốm Bầu Trúc (Ngữ liệu 5, tr.28 - 29)



Hình 34. Các công đoạn chính của Nước mắm Phú Quốc (Ngữ liệu 3, tr.28 - 29)



Hình 37. Các công đoạn chính của Làng mộc Chàng Sơn (Ngữ liệu 6, tr.26 - 27)

Các trang minh họa quy trình sản xuất trong cả sáu truyện giới thiệu về làng nghề truyền thống thể hiện rõ đặc điểm tích hợp không gian giữa ngôn ngữ và hình ảnh. Trong mỗi khung nội dung, văn bản không được tách rời thành khối độc lập, mà thay vào đó được lồng ghép trực tiếp vào hình ảnh minh họa, ví dụ như đánh số công đoạn, mô tả thao tác, tên sản phẩm, hoặc lời giải thích ngắn gọn. Đồng thời, hình ảnh cũng được đặt sau mỗi phần ngôn ngữ, tạo nên một không gian biểu đạt đồng nhất, không ngắt quãng.



Hình 38. Bản đồ làng nghề
Làng rèn Vân Chàng
(Ngữ liệu 1, tr.30 - 31)



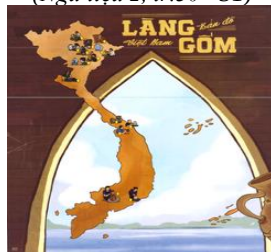
Hình 39. Bản đồ làng nghề
Lãnh Mỹ A
(Ngữ liệu 2, tr.30 - 31)



Hình 40. Bản đồ làng nghề
Nước mắm Phú Quốc
(Ngữ liệu 3, tr.30 - 31)



Hình 41. Bản đồ làng nghề
Chạm bạc Đồng Xâm
(Ngữ liệu 4, tr.28 - 29)



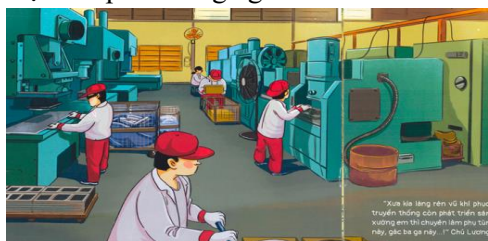
Hình 42. Bản đồ làng nghề
Làng gốm Bầu Trúc
(Ngữ liệu 5, tr.30 - 31)



Hình 43. Bản đồ làng nghề
Làng mộc Chàng Sơn
(Ngữ liệu 6, tr.28 - 29)

Hình ảnh trong các trang bản đồ được thiết kế theo hướng tích hợp, trong đó các hình minh họa và biểu tượng làng nghề đóng vai trò như chú thích trực quan, bổ sung và làm rõ thông tin địa điểm của từng làng nghề trên bản đồ Việt Nam, qua đó giúp người đọc dễ dàng nhận diện làng nghề phân bố ở khắp ba miền. Điều này không chỉ góp phần trực quan hoá thông tin mà còn thể hiện sự đa dạng, phong phú của di sản thủ công truyền thống trên cả nước. Ngôn ngữ được lồng ghép bên phải khung hình và được đánh số chú thích tương ứng với các địa điểm trên bản đồ, giúp người đọc dễ dàng xác định thông tin làng nghề, đồng thời hình dung được đặc trưng sản phẩm gắn với từng vùng miền. Đây là dạng kết hợp hình ảnh - ngôn ngữ nhằm tăng cường khả năng định vị và nhận diện các làng nghề thủ công ở các địa phương khác.

* *Đối thị* được thể hiện ở nhiều vật thể tương hợp với nhau trong thị giác khi có chung một đặc điểm nào đó như màu sắc, đặc thù về hình khối như tròn hay góc cạnh. Trong ngữ liệu khảo sát, Khung thể hiện đối thị xuất hiện 16 trường hợp chủ yếu là thể hiện đặc điểm của các đối tượng nhân vật, nguyên liệu hoặc sản phẩm làng nghề khác nhau. Dưới đây là ví dụ phân tích hình ảnh thể hiện Đối thị:



Hình 44. Hình ảnh thể hiện Khung - Đối thị
(Ngữ liệu 1, tr.24 - 25)

Trong khung hình 44, các vật thể được tổ chức theo nguyên tắc Đối thị (*visual rhyme*), tức là có sự tương hợp về mặt thị giác dựa trên sự lặp lại của các phẩm chất hình học và màu sắc. Cụ thể, các máy móc trong xưởng đều có hình khối vuông vức, kích thước lớn, màu xanh lam đậm, tạo nên sự đồng dạng hình học xuyên suốt khung hình. Nhóm nhân vật công nhân cũng mặc đồng phục trắng - đỏ, đội mũ đỏ, tạo thành chuỗi lặp về màu sắc và trang phục.

Sự sắp xếp này không chỉ giúp người đọc dễ dàng nhận diện mối liên hệ giữa các đối tượng, mà còn tạo ra một nhịp điệu thị giác đồng bộ, nhấn mạnh sự chuyên nghiệp và tính chất dây chuyền trong không gian sản xuất hiện đại. Đây là minh chứng điển hình cho hình thức kết nối thị giác qua đối thị, giúp tổ chức bố cục chặt chẽ và truyền tải thông điệp về tính hệ thống, đồng nhất trong môi trường công nghiệp.

Trong bộ truyện, Khung thể hiện cách bố trí thông tin và điều hướng ánh nhìn của người đọc, qua đó làm rõ chủ đích thiết kế trong việc truyền đạt nội dung và thông điệp. Đồng thời, việc phân tích Khung cho phép đánh giá mức độ kết nối hay ngắt kết nối giữa các hình ảnh, xác định hình ảnh có mang tính rời rạc hay được tổ chức trong một cấu trúc thống nhất. Từ đó, có thể khẳng định rằng hình ảnh không chỉ giữ vai trò minh họa mà còn trực tiếp tham gia vào quá trình kiến tạo và truyền tải ý nghĩa của diễn ngôn.

3.3. Hình ảnh thể hiện Độ nổi bật

Chúng tôi tiến hành khảo sát ngữ liệu hình ảnh thể hiện Độ nổi bật trong bộ truyện tranh và thu được kết quả như sau:

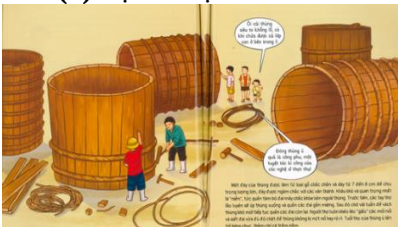
Bảng 4. Thống kê tần suất hình ảnh thể hiện Độ nổi bật

Tên truyện		Độ nổi bật				
		Kích cỡ	Tiêu cự	Tương phản tông màu	Tương phản màu sắc	Vị trí
Số lượng	Làng rèn Vân Chàng	5	2	3	3	3
	Làng Mỹ A huyền thoại lụa	10	12	8	13	6
	Nước mắm Phú Quốc	12	15	2	4	3
	Chạm bạc Đồng Xâm	7	8	3	2	4
	Làng gốm Bầu Trúc	10	11	3	4	5
	Làng mộc Chàng Sơn	5	4	2	3	3
Tổng		49	52	21	29	24
Tỉ lệ %		28,00%	29,71%	12,00%	16,57%	13,71%

Dữ liệu thống kê cho thấy trong các hình ảnh thuộc sáu truyện tranh làng nghề, yếu tố Độ nổi bật được tạo ra chủ yếu thông qua kích cỡ (28%) và tiêu cự (29,71%). Cả hai kỹ thuật tăng “kích cỡ” và “tiêu cự” thường được sử dụng khi người viết muốn đưa sự tập trung vào các sản phẩm làng nghề hoặc các công đoạn quan trọng trong quá trình sản xuất các sản phẩm làng nghề. Các yếu tố còn lại như tương phản màu sắc (16,57%), vị trí (13,71%) và tông màu (12%) cũng góp phần tạo nên độ nổi bật, nhưng ít được khai thác hơn. Việc đặt đối tượng ở trung tâm hoặc khu vực thị giác mạnh, cùng với việc phối màu nổi bật so với nền, thường xuất hiện trong các khung giới thiệu sản phẩm hoặc mô tả công đoạn đặc trưng. Hiệu cách phối hợp các kỹ thuật thị giác (kích cỡ, tiêu cự, màu sắc, vị trí, tông màu) nhằm hỗ trợ kể chuyện bằng hình ảnh.

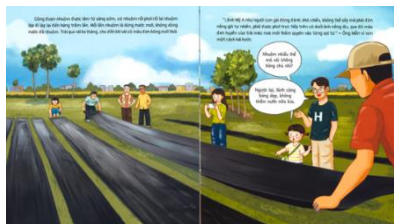
Độ nổi bật được thể hiện một cách nhất quán trong cả sáu truyện, cho thấy chủ đích thiết kế thống nhất của văn bản. Độ nổi bật chủ yếu tập trung vào việc giới thiệu nguyên liệu, sản phẩm làng nghề và các công đoạn sản xuất, qua đó định hướng sự chú ý của người đọc vào những thông tin cốt lõi. Nhờ cách tổ chức này, hình ảnh không chỉ giữ vai trò minh họa mà còn nhấn mạnh và làm sâu sắc nội dung, giúp người đọc nhận diện và ghi nhớ hiệu quả các đặc trưng quan trọng của làng nghề thông qua kênh thị giác. Dưới đây là một số ví dụ hình ảnh thể hiện rõ sự nổi bật này:

(1) Độ nổi bật về kích cỡ



Hình 45. Hình ảnh thể hiện Độ nổi bật - Kích cỡ (Ngữ liệu 3, tr.20 - 21)

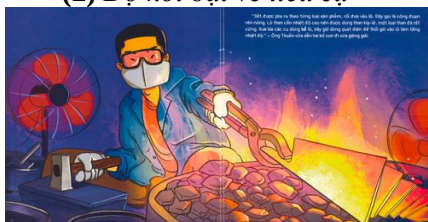
Truyện *Nước mắm Phú Quốc* là truyện có số lượng hình ảnh nổi bật về kích cỡ cao nhất, nhờ sử dụng hiệu quả phối cảnh gần, chi tiết vật thể lớn và cận cảnh thao tác. Trong hình 45 tác giả đã sử dụng độ nổi bật thị giác thông qua yếu tố kích cỡ để thu hút sự chú ý vào đối tượng chính - những thùng gỗ ủ mắm. Các thùng gỗ được vẽ với kích thước lớn, chiếm phần lớn không gian hình ảnh và vượt trội so với kích cỡ các nhân vật xung quanh. Việc phóng đại kích thước không chỉ phản ánh đặc trưng của thùng gỗ, mà còn là một cách nhấn mạnh vai trò trung tâm của vật thể này trong quy trình sản xuất nước mắm truyền thống. Hình ảnh vì thế vừa truyền tải thông tin, vừa tạo hiệu ứng tập trung thị giác hiệu quả cho người đọc nhỏ tuổi.



Hình 46. Hình ảnh thể hiện Độ nổi bật - Kích cỡ (Ngữ liệu 2, tr.20 - 21)

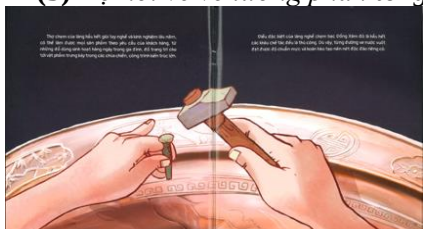
chính của khung hình. Sự phóng đại này không chỉ giúp làm nổi bật vẻ đẹp, độ óng mượt của vải lãnh mà còn nhấn mạnh quy mô và tính thủ công đặc thù trong giai đoạn phơi vải - một công đoạn quan trọng trong quy trình sản xuất.

(2) Độ nổi bật về tiêu cự

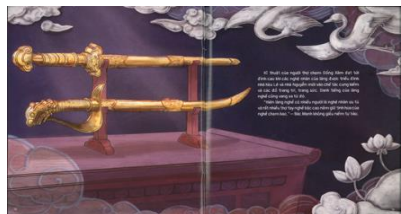


Hình 47. Hình ảnh thể hiện Độ nổi bật - Tiêu cự (Ngữ liệu 1, tr.16 - 17)

(3) Độ nổi về tương phản tông màu



Hình 48. Hình ảnh thể hiện Độ nổi bật - tông màu (Ngữ liệu 4, tr.12 - 13)



Hình 49. Hình ảnh thể hiện Độ nổi bật - Tông màu (Ngữ liệu 4, tr.18 - 19)



Hình 50. Hình ảnh thể hiện Độ nổi bật - Màu sắc (Ngữ liệu 4, tr.10 - 11)

Hình ảnh (hình 46) thuộc truyện *Lãnh Mỹ A - Huyền thoại lụa*, yếu tố độ nổi bật về kích cỡ được sử dụng hiệu quả để thu hút sự chú ý vào các tấm vải lãnh đen, sản phẩm đặc trưng của làng nghề. Những tấm vải trải dài chiếm phần lớn không gian khung hình cả chiều ngang lẫn chiều dọc, trở thành trung tâm thị giác của bố cục. So với các nhân vật được vẽ nhỏ hơn và phân bố rải rác ở hậu cảnh, các tấm vải có kích thước lớn vượt trội, thể hiện rõ vai trò nội dung

Hình ảnh (hình 47) thuộc truyện *Làng rèn Vân Chàng*, yếu tố tiêu cự (focus) được khai thác hiệu quả để tạo độ nổi bật thị giác. Nhân vật người thợ rèn cùng với thao tác đang nung sắt được đặt ở vị trí cận cảnh, chiếm gần toàn bộ chiều ngang khung hình. Đặc biệt, chi tiết khuôn mặt, kính bảo hộ, tay cầm kim và lò nung đều được thể hiện sắc nét, trong khi phông nền phía sau mờ hơn, ít chi tiết hơn. Kỹ thuật này khiến người xem tập trung hoàn toàn vào hành động chính, đó là quá trình rèn nóng.

Trong cả hai hình ảnh (hình 48, 49), yếu tố tương phản tông màu được vận dụng hiệu quả nhằm làm nổi bật các vật thể trung tâm. Phông nền tối (đen, tím than) tạo chiều sâu và làm nền cho các tông màu sáng, cụ thể là vàng đồng của kim loại trở nên nổi bật rõ rệt. Kỹ thuật tương phản này giúp hướng ánh nhìn trực tiếp vào thao tác chế tác hoặc sản phẩm, đồng thời nhấn mạnh giá trị thẩm mỹ cũng như sự tinh xảo trong nghề thủ công truyền thống.

Điểm đáng chú ý là hướng ánh sáng trong hai hình ảnh có sự khác biệt rõ rệt: Hình 48 sử dụng ánh sáng chiếu từ dưới lên, giúp làm nổi bật thao tác thủ công, tập trung thị giác vào đôi tay người thợ và bề mặt sản phẩm đang được chế tác. Ngược lại, hình 49 sử dụng ánh sáng chiếu từ trên xuống, tạo hiệu ứng rơi sáng tổng thể, qua đó làm cho vật phẩm (kiếm) trở nên trang trọng và mang tính thiêng liêng hơn.

Trong hình (hình 50), màu đỏ và vàng rực rỡ của đội bê lễ được bố trí ở vị trí trung tâm, tạo nên điểm tập trung thị giác cao nhất. Hai gam màu này có độ tương phản mạnh so với nền xanh của bầu trời và gam màu nâu, be nhạt của người xem phía bên phải, nhờ đó thu hút ngay ánh nhìn của người xem. Sự nổi bật về màu sắc không chỉ mang giá trị thẩm mỹ mà còn có chức năng biểu tượng, đây là gam màu thường xuất hiện trong lễ hội truyền thống ở Việt Nam.

Dưới góc nhìn của lý thuyết Ngữ pháp hình ảnh do Kress và van Leeuwen (1996) đề xuất, siêu chức năng văn bản của hình ảnh được thể hiện thông qua ba hệ thống tổ chức thị giác chính: *Giá trị thông tin*, *Khung* và *Độ nổi bật*. Các yếu tố này không chỉ đóng vai trò tổ chức bố cục thị giác mà còn phản ánh cách thông tin được sắp xếp, nhấn mạnh và định hướng trong diễn ngôn đa phương thức. Phân tích hình ảnh trong bộ truyện tranh “*Vang danh nghề cổ*” cho thấy sự vận dụng linh hoạt và có chủ đích ba yếu tố trên để phục vụ mục tiêu giáo dục văn hoá, nhận thức cho độc giả thiếu nhi.

Thứ nhất, Giá trị thông tin được thể hiện thông qua ba trục tổ chức không gian: Cũ - Mới (trái - phải), Lí tưởng - Thực (trên - dưới), và Tâm - Biên (trung tâm - ngoại biên). Trong đó, trục dọc thể hiện Lí - Thực là hình thức bố cục phổ biến nhất, cho thấy xu hướng tổ chức nội dung từ lớp thông tin tổng quát đến chi tiết, từ biểu tượng đến thực tiễn. Bố cục trái - phải (Cũ - Mới) đóng vai trò trong việc tổ chức mạch thị giác theo chiều ngang, giúp người xem định hướng thứ tự thông tin và trọng tâm thông tin khi khám phá các làng nghề truyền thống. Bố cục Tâm - Biên, tuy xuất hiện ít hơn, nhưng được sử dụng nhằm làm nổi bật các yếu tố trung tâm như sản phẩm làng nghề, trong khi các yếu tố hỗ trợ như không gian, dụng cụ, nhân vật phụ thường được bố trí ở vùng biên. Bố cục này góp phần định vị tầm quan trọng của các đối tượng thông tin.

Thứ hai, Khung phản ánh mức độ ngắt kết nối hoặc kết nối giữa các đối tượng trong hình ảnh. Ti lệ hình ảnh có mức độ kết nối cao cho thấy rõ ý đồ của người thiết kế trong việc xây dựng diễn ngôn trực quan mạch lạc, liên kết các hành động, nhân vật và bối cảnh một cách đồng bộ. Các khung hình thể hiện sự phân chia không nhằm mục tiêu tách biệt rõ ràng mà để tổ chức các nhóm đối tượng một cách hợp lí, hỗ trợ người xem trong việc nhận diện người thợ, sản phẩm, quy trình sản xuất, không gian làng nghề và người tham quan trong quá trình khám phá các làng nghề.

Thứ ba, Độ nổi bật được triển khai hiệu quả nhằm thu hút thị giác vào các yếu tố cần nhấn mạnh, thông qua các kỹ thuật như điều chỉnh kích cỡ, tiêu cự, tương phản màu sắc, tông màu và vị trí trong trường thị giác. Dữ liệu khảo sát cho thấy hai yếu tố được khai thác nhiều nhất là kích cỡ và tiêu cự để làm nổi bật các sản phẩm làng nghề hoặc các thao tác đặc trưng trong quy trình sản xuất. Sự nhấn mạnh này góp phần không nhỏ vào việc thu hút sự chú ý của độc giả thiếu nhi, đồng thời khắc sâu nhận thức về đặc trưng kỹ thuật và sản phẩm của từng nghề truyền thống.

4. Kết luận

Bài viết đã vận dụng lý thuyết Ngữ pháp hình ảnh của Kress và Theo van Leeuwen để phân tích siêu chức năng văn bản của hình ảnh trong 6 tập truyện thuộc bộ truyện tranh “*Vang danh nghề cổ*” trên cả 3 phương diện: *Giá trị thông tin*, *Khung* và *Độ nổi bật*. Kết quả nghiên cứu cho thấy, *Giá trị thông tin* trong Bộ truyện được phân bố không gian theo ba trục Cũ - Mới, Lí tưởng - Thực và Tâm - Biên. Trong đó, trục Lí - Thực được sử dụng phổ biến nhất, phản ánh xu hướng chuyển tải nội dung từ khái quát đến cụ thể. Các bố cục Tâm - Biên tập trung làm nổi bật sản phẩm làng nghề như trung tâm thông điệp thị giác, trong khi Cũ - Mới định hướng trình tự tiếp nhận thông tin, định hướng thông tin trọng tâm như các nguyên liệu, sản phẩm làng nghề, quy trình sản xuất. *Khung* thể hiện trong bộ truyện phản ánh cách tổ chức mối quan hệ giữa các yếu tố hình ảnh thông qua sự kết nối và phân tách. Các hình thức phân chia hoặc phân tách trong truyện góp phần làm rõ cấu trúc, nhóm đối tượng và tầng nghĩa, đặc biệt trong những khung thể hiện sự đối sánh giữa người thợ và người tham quan (có thể là nhân vật tham gia trong truyện) qua đó gợi nên ý niệm về sự truyền tiếp giữa các thế hệ. Bên cạnh việc phân chia đối tượng, phân chia không gian cũng xuất hiện nhiều trong truyện giúp tạo chuyển động cho nhân vật và tái hiện quá trình lao động trong những bối cảnh khác nhau, làm tăng tính sinh động của hình ảnh. *Độ nổi bật* thể hiện trong bộ truyện cho thấy sự nhấn mạnh có chủ đích vào các yếu tố

trọng tâm như sản phẩm, nhân vật hoặc hành động lao động. Các yếu tố về kích cỡ, tiêu cự, màu sắc, tông sáng và vị trí được vận dụng để thu hút thị giác, làm rõ điểm nhấn của từng khung hình. Nhờ vậy, mỗi truyện không chỉ truyền tải thông tin về làng nghề mà còn tạo hiệu ứng thẩm mỹ, giúp độc giả nhỏ tuổi dễ dàng ghi nhớ và hứng thú với di sản văn hoá dân tộc. Ba yếu tố Giá trị thông tin - Khung - Độ nổi bật được phối hợp hài hoà, tạo nên cấu trúc thị giác thống nhất, vừa đảm bảo tính mạch lạc nội dung, vừa nâng cao giá trị biểu đạt và giáo dục của bộ truyện tranh “Vang danh nghề cổ”. Đây cũng là minh chứng cho khả năng ứng dụng hiệu quả của lý thuyết diễn ngôn đa phương thức trong việc phân tích, bảo tồn và lan toả giá trị văn hoá Việt Nam qua phương tiện hình ảnh.

Kết quả nghiên cứu của bài viết góp phần khẳng định Ngữ pháp hình ảnh là một trong những lý thuyết nền tảng giúp chuyên tải và giải mã cái hay, cái đẹp của truyện tranh. Kết hợp với khung lý thuyết SFG của M.A.K. Halliday, kết quả nghiên cứu cũng tạo tiền đề cho việc tạo lập, phân tích truyện tranh với tư cách là diễn ngôn đa phương thức để nâng cao chất lượng và sức hấp dẫn của loại truyện này đối với các độc giả nhỏ tuổi

NGUỒN NGŨ LIỆU

1. Phương Bùi, Thành Nguyễn (Lời). NGART, Bùi Xuân Quỳnh (Tranh). (2024). *Làng rèn Vân Chàng - Lửa rèn còn mãi*. NXB Kim Đồng.
2. Phương Bùi, Thành Nguyễn (Lời). Bùi Xuân Quỳnh (Tranh). (2024). *Lãnh Mỹ A - Huyền thoại lụa*. NXB Kim Đồng.
3. Liber (Lời), Bùi Xuân Quỳnh (Tranh). (2024). *Nước mắm Phú Quốc - Vị ngon đảo Ngọc*. NXB Kim Đồng.
4. Ruốc Đăng (Lời), Kim Dung (Tranh). (2024). *Chạm bạc Đồng Xâm - Gìn giữ tinh hoa*. NXB Kim Đồng.
5. Phương Bùi, Thành Nguyễn (Lời), Ruốc Đăng, Bùi Xuân Quỳnh (Tranh). (2024). *Làng gốm Bàu Trúc - Đất vàng trên cánh đồng thiêng*. NXB Kim Đồng.
6. Phương Bùi, Thành Nguyễn (Lời), NGART (Tranh). (2024). *Làng mộc Chàng Sơn - Nét chạm của thời gian*. NXB Kim Đồng.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tiếng Việt

1. Halliday, M.A.K. (2001). *Dẫn luận Ngữ pháp chức năng* (Hoàng Văn Vân dịch). NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
2. Loan, B.T.K (2024). *Phân tích diễn ngôn quảng cáo tiếng Việt và tiếng Anh*. NXB Khoa học Xã hội.

Tiếng nước ngoài

3. Dong, L.Q., & Ngoc, P.B. (2024). *A multimodal discourse analysis of a medical textbook in Vietnam - preliminary findings*. VNU journal of foreign studies, VOL. 40, NO. 3, pp 21-34. DOI: 10.63023/2525-2445/jfs.ulis.5220.
4. Halliday, M.A.K (1978). *Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. London: Edward Arnold.
5. Halliday, M. A. K. (1985). *An Introduction to Functional Grammar*. London: Edward Arnold. [revised 2nd edition 1994; revised 3rd edition with C. M. I. M. Matthiessen 2004; revised 4th edition by C. M. I. M. Matthiessen 2014.
6. Kress, G. (2011). *Multimodality - A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.
7. Kress, G. & Van Leeuwen, T. (2020). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Routledge.
8. Martin, J. R. & Rose, D. (2007). *Working with Discourse: Meaning beyond the Clause* (2nd ed). London & N.Y: Continuum.
9. Painter, C. 2008. The role of colour in children's picture books: choices in AMBIENCE. In L. Unsworth, (ed.), *New Literacies and the English Curriculum: Multimodal Perspectives*. London & N.Y: Continuum: 89-111.
10. Painter, C., Martin, J. R., & Unsworth, L. (2013). *Reading visual narratives: Image analysis in children's picture books*. London: Equinox.
11. Van Leeuwen, T. (2005). *Introducing Social Semiotics*. Routledge.
12. Van Leeuwen, T. (2008). *Discourse and Practice - New Tools for Critical Discourse Analysis*. New York: Oxford University Press.