

พัฒนาการการ์ตูนและสิ่งพิมพ์การ์ตูน

. . . การอ่านออกเขียนได้ถือเป็นความสำคัญอย่างยิ่งยวด เพราะความสามารถในการเขียนและอ่าน เป็นส่วนหนึ่งที่เสริมสร้างคุณภาพชีวิตและเพิ่มจำนวนทรัพยากรที่มีคุณค่าของประเทศ<sup>1</sup>. . . ความสำคัญของการส่งเสริมการอ่านโดยเฉพาะในกลุ่มประเทศกำลังพัฒนานั้น เป็นที่ยอมรับกันทั่วไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสริมสร้างนิสัยรักการอ่านแก่เด็กเล็ก ความพยายามใ้ปรากฏในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้จุดประสงค์ในการขยายการอ่านออกสู่คนกลุ่มต่าง ๆ เช่น การก่อตั้งสมาคมส่งเสริมการอ่านระหว่างประเทศของยูเนสโก ซึ่งได้ดำเนินงานมาถึง 27 ปีแล้ว และขยายสาขาไปตามประเทศต่าง ๆ<sup>2</sup> ในประเทศไทยได้ก่อตั้งขึ้นเป็นสมาคมพัฒนาการอ่านของเด็กในปี พ.ศ. 2525 วัตถุประสงค์ของสมาคมเหล่านี้มุ่งเสริมสร้างสมรรถภาพในการอ่านของเด็กและเผยแพร่ความรู้ในการพัฒนาการอ่านของเด็ก<sup>3</sup> เมื่อเด็กเป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาการอ่าน สิ่งจูงใจหลายอย่างเพื่อให้เด็กรักการอ่านได้คือการศึกษารูปแบบและเผยแพร่ควย "สื่อ" หลายรูปแบบ ทั้งเป็น ภาพ หนังสือ การแสดง หรือแม้แต่การกำหนดวันหนังสือเด็กสากลในวันที่ 2 เมษายนของทุกปี โดยคณะกรรมการว่าด้วยหนังสือสำหรับเด็ก IBBY (International Board on Books for Young People) เพื่อเฉลิมฉลองพัฒนาการหนังสือเด็ก<sup>4</sup>

<sup>1</sup> "วันหนังสือเด็กสากล: หลายคนยังอ่านไม่ออก," เทลิวิสต์ (24 มีนาคม 2526): 11.

<sup>2</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 2.

<sup>3</sup> "ความหวังใหม่ของเด็กชนบท," ไทยรัฐ (5 เมษายน 2526): 9.

<sup>4</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 12.

แม้ว่า "สื่อ" เพื่อจูงใจเด็กมาสู่การอ่านนั้นจะปรากฏในรูปแบบต่าง ๆ แต่ก็เป็นที่ยอมรับว่า "การ์ตูน" เป็นหนึ่งในอิทธิพลระดับต้น ๆ ที่เด็กให้ความสนใจและใฝ่รับการยอมรับในระดับที่ว่า " . . . หนังสือการ์ตูน คือ วัฒนธรรมทางหนังสือในช่วงแรกเริ่มของชีวิต. . ."<sup>1</sup> เมื่อเด็กมีความสนใจ ผูกพันกับการ์ตูน และใช้การ์ตูนเป็นบันไดขั้นแรกไปสู่ความใคร่ในเรื่องอื่น ๆ เป็นตัวราสอนนอกโรงเรียน การ์ตูนจึงควรได้รับการศึกษาโดยใกล้ชิดและมีการควบคุมคุณภาพเพื่อการ์ตูนที่จะออกมาสู่เด็กและเยาวชนจะเป็น "ครุ่นอกโรงเรียน"<sup>2</sup> และเพื่อความเข้าใจและตระหนักในบทบาทอันสำคัญของการ์ตูน การศึกษาถึงความหมายและพัฒนาการโดยละเอียดจึงไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ เมื่อศึกษาถึงเรื่องราวของการ์ตูนจะพบคำที่เกี่ยวข้องใกล้ชิดกันอยู่ 3 คำ ได้แก่ การ์ตูน (Cartoon) การ์กาเชอร์ (Caricature) และ คอมิกส์ (Comics) ซึ่งมีรายละเอียดต่อไปนี้

#### ความหมาย

คำว่า "การ์ตูน" เป็นคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ Cartoon ซึ่งในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ให้ความหมายไว้ว่า "การ์ตูน (น.) หมายถึง ภาพล้อ ภาพตลก หรือบางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดง เหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนจะให้อุกรสขบขัน บางทีก็เขียนตลกต่อกัน เป็นเรื่องราว"<sup>3</sup> โดยแท้จริงแล้ว ในภาษาอังกฤษ "การ์ตูน" หมายถึงภาพล้อเลียน ภาพเปรียบเทียบหรือภาพล้อบุคคล ทั้งในคำจำกัดความที่ว่า การ์ตูน คือ ภาพวาดหรือชุดภาพวาดที่แสดง เรื่องราวหรือข่าวสารต่าง ๆ ซึ่งให้ถึงความขบขัน สนุกสนาน และช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ การ์ตูนส่วนใหญ่เป็นภาพวาดเกินจริงและมีคำพูดประกอบ

<sup>1</sup> "ภัย เหลืองภาคพิเศษ," โลกหนังสือ 6 (เมษายน 2526): 4.

<sup>2</sup> "ครุ่นอกโรงเรียน," เคลิโทม์ (2 สิงหาคม 2523): 9.

<sup>3</sup> พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์, 2525), หน้า 90.

นักวาดการ์ตูน (Cartoonist) มักจะไม่ใช้รายละเอียดนักแต่จะเน้นบุคลิกตัวการ์ตูน โดยเฉพาะส่วนหัว ซึ่งแสดงความรู้สึกออกมาทางใบหน้าและบางครั้งมีการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนคำพูด<sup>1</sup> รากศัพท์ของคำว่า Cartoon ในภาษาอังกฤษนั้นมาจากภาษาอิตาลีเลียน Cartone และภาษาละติน Charta ซึ่งหมายถึง กระดาษ โดยแต่ก่อนหมายถึง ภาพร่าง (sketch) ขั้นแรกก่อนจะวาดบนแผ่นผ้าใบหรือเขียน เป็นภาพบน เบี้ยก (เพรสโก)<sup>2</sup>

คำว่า "การริกาเชอร์" (Caricature) มาจากภาษาอิตาลีเลียน Caricare หมายถึง บรรทุกหรือบรรทุกยารายละเอียดเกินจริง ความหมายของ การริกาเชอร์ ก็คือ ภาพล้อบุคคลหรือวัตถุที่ทำให้ขบขันโดย เปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่างให้เกินความจริง แต่ไม่มีจุดมุ่งหมายแสดงให้เห็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง เป็นจุดสำคัญ การเขียนภาพล้อบุคคลในลักษณะการริกาเชอร์มีมาแต่โบราณแล้ว จนปัจจุบันความนิยมที่จะเขียนล้อเลียนบุคคลทางการเมือง (Political Caricature) ทำให้ภาพล้อบุคคลมีลักษณะเป็นการ์ตูนการเมืองไป<sup>3</sup>

ส่วนคำว่า คอมิกส์ (Comics) นั้น ได้แก่ ภาพการ์ตูนที่เป็นช่องเดี่ยวหรือหลาย ๆ ช่องก็ได้ แสดง เรื่องหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ชำช้น หรืออาจเป็นเรื่องราวต่อเนื่องมีการผจญภัยต่าง ๆ เป็นเทพนิยายหรือนิทาน หรืออีกนัยหนึ่ง เป็นหนังสือการ์ตูนที่ตีพิมพ์เรื่องราวนิทาน เหตุการณ์ต่าง ๆ เป็นภาพการ์ตูนทั้งหมด ซึ่งในภาษาอังกฤษจะใช้คำเรียกต่าง ๆ กัน เช่น Comics, Comic Books, Comic Strips, Comic Magazines, Funnies, Serial Cartoon etc. แต่ในภาษาไทยนั้น เราเรียกรวมกันว่า เป็นหนังสือการ์ตูนหรือนิยายภาพ<sup>4</sup> **วิรัตน์ จินตวงส์ นัลดการศึกษ**

<sup>1</sup> กระทรวงศึกษาธิการ และธนาคารกสิกรไทย, "นิตรรศการหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก" (กรุงเทพมหานคร: ม.ป.ป.)

<sup>2</sup> David Low. "Cartoon," The Encyclopedia Americana 5 (1974): 728.

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> จุลศักดิ์ อมร เวช, "การ์ตูนและคนเขียนการ์ตูน," ฟ้าเมืองไทย 15 (ตุลาคม 2526): 30

กล่าวถึง Comics โดยบัญญัติศัพท์เป็นภาพชวนขัน และให้ความหมายว่า หมายถึง ภาพขก มีถ้อยคำบรรยายประกอบตามเนื้อเรื่อง แต่เดิมเนื้อเรื่องเป็น เรื่องชวนขัน เป็นส่วนใหญ่ ปัจจุบันเนื้อเรื่องอาจเป็น เรื่องแนวโลกก็ไค เช่น อาชญากรรม สงคราม การผจญภัย หรือเพนินยาย นิทานพื้นเมืองต่าง ๆ<sup>1</sup> ภาพชวนขันหรือภาพการ์ตูนเหล่านี้ ใกรับชื่อเรียกแตกต่างกันในภาษาอังกฤษตามลักษณะที่ปรากฏในสิ่งพิมพ์แต่ละประเภท เช่น ที่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ เป็นลักษณะของ เดียวหรือหลายช่อง ลอเลียน เหตุการณ์หรือบุคคล เรียกว่า Comic Strips หรือการ์ตูนช่อง และเมื่อตีพิมพ์เป็น เล่มอาจ เป็น เรื่องยาว หรือไม่ก็ไค เรียกว่า Comic Books หรือ Funnies ในภาษาไทยคือ หนังสือ การ์ตูน เมื่อภาพชวนขันตีพิมพ์ในนิตยสารก็จะเป็น Comic Magazine หรือนิตยสาร การ์ตูน ซึ่งหมายถึง นิตยสารที่ตีพิมพ์บทความส่วนใหญ่ในรูปของ แผนภาพการ์ตูนต่อเนื่องกัน ลักษณะสำคัญของคอมิกส์ ทั้งที่เป็นช่อง ๆ และเป็น เรื่อง คือ จะมีคำพูดของตัวการ์ตูนอยู่ใน "บอลลูน" แทนลักษณะการพูดของตัวละคร<sup>2</sup>

จากความหมายของคำข้างต้นทั้ง 3 จะเห็นว่าต่างมีความใกล้เคียงกันมาก โดยเฉพาะการ์ตูนและคอมิกส์ ในภาษาไทยเรามีการใช้สับสนกันอยู่ โดยเรียกภาพล้อใน ลักษณะของคำภาษาอังกฤษทั้ง 3 เป็นการันหมก ซึ่งความแตกต่างของคำทั้ง 3 มีอยู่ ดังกล่าวไค คือ การ์กาเซอร (Caricature) เป็นภาพล้อบุคคลเกินจริง โดยเฉพาะลอเลียนบุคคลสำคัญ ซึ่งไคกลายมาเป็นการันการ เมืองในปัจจุบัน ส่วนการ์ตูน (Cartoon) เป็นภาพลอเลียน เรื่องราว เหตุการณ์สั้น ๆ ซึ่งเกิดขึ้นขณะนั้น หรือเป็น เหตุการณ์หน้าขึ้น เรื่องตลกของบุคคลหรือกลุ่มคน และสุดท้าย คอมิกส์ (Comics) นั้นคือ

<sup>1</sup> วิสิทธิ์ จินตวงศ์, "หนังสือภาพชวนขัน," วารสารทองสมุก 14(มกราคม-กุมภาพันธ์ 2513): 4-13.

<sup>2</sup> E.W. Hildick, A Close Look at Magazines and Comics (London: Faber and Faber, 1966), p. 71

ลักษณะการ์ตูนลายเส้นง่าย ๆ ที่มีการผูกเป็นเรื่องราว เป็นการเฉลียว มีตัวละคร เป็น  
 ผู้ดำเนินเรื่องต่าง ๆ กัน เป็นชุด คอมิกส์นี้เป็นลักษณะตรงที่สุดสำหรับคำภาษาไทยที่ชื่อว่า  
 การ์ตูน เพราะเรามักจะหมายถึง การ์ตูน เป็น เรื่องราวที่พิมพ์ เป็นหนังสือหรือนิตยสาร  
 มากกว่าความหมายอื่น

### ประเภทของการ์ตูน

จากความเห็นของนักเขียนการ์ตูน อาจแบ่งการ์ตูนปัจจุบันได้เป็น

1. การ์ตูนบทบรรณาธิการและการ์ตูนการเมือง (Editorial Cartoons  
 and Political Cartoons)

เป็นการ์ตูนที่สืบเนื่องมาจากสาระสำคัญของบทบรรณาธิการหรือเหตุการณ์ทาง  
 การเมืองที่น่าสนใจ เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความคิดเห็น อาจมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้

2. การ์ตูนของเนื้อเรื่องสั้นจบในตัว (Comic Strips and Panels)

มีลักษณะเป็นตัวการ์ตูนที่วาดกำหนดบทบาทให้ อาจเป็นการ์ตูนประเภทนี้ต่อวัน  
 หรือวันเดียวจบ คำพูดของตัวการ์ตูนจะอยู่ในวงที่เรียกว่า บอลลูน (ballons) ข้าง ๆ  
 หัวพูด

3. การ์ตูนขำขันมุขตลกรูปเดียวจบ (Gag Cartoons)

เน้นความตลกขบขันเป็นหลัก เป็นการ์ตูนของเดี่ยวโดยมีคำบรรยายสั้น ๆ เป็น  
 คำพูดของการ์ตูนนั้น หรืออาจจะไม่มีคำบรรยายเลย ในผู้อ่านตีความจากท่าทางของตัว  
 การ์ตูนเอง

4. การ์ตูนเรื่องยาว (Comics, Serial Cartoons)

เป็นการ์ตูนที่มีเรื่องราว เนื้อหาต่อเนื่องกันไป อาจเป็นเล่มหรือปรากฏใน  
 นิตยสาร หรือหนังสือพิมพ์ต่อเนื่องกันทุกฉบับก็ได้

### 5. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoons)

เป็นการ์ตูนที่ไม่ใคร่มีความหมายในตัวเอง มักประกอบกับแบบเรียนหรือโฆษณาเพื่อการสอนหรืออธิบาย การ์ตูนในลักษณะนี้แบ่งย่อยได้เป็น การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon) และการ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual Aid Cartoon) หรือเรียกเป็น การ์ตูนแบบ (Pattern Cartoon)

### 6. ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoons)

เป็นการทำให้ภาพการ์ตูนมีชีวิตเคลื่อนไหวได้โดยนำภาพการ์ตูนหลาย ๆ ภาพมาเรียงลำดับต่อเนื่องอย่างรวดเร็ว เป็นกริยาของตัวการ์ตูนบันทึกไวบนฟิล์มภาพยนตร์ ภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้นใช้ภาพ 10,000-15,000 ภาพ และขนาดยาวอาจใช้ถึง 2 ล้านภาพ ภาพยนตร์การ์ตูนนี้รวมถึงการ์ตูนทางโทรทัศน์ด้วย (Television Cartoons)

### 7. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoons)

ส่วนมากการ์ตูนชนิดนี้จะล้อเลียนบุคคลทางการเมือง จึงอาจนับเนื่องเป็นการ์ตูนการเมืองได้<sup>1</sup>

#### การ์ตูนตลกขำขัน

จากลักษณะการแบ่งการ์ตูนข้างต้น ปรากฏการ์ตูนในประเภทที่ 3 หรือการ์ตูนตลกขำขัน เป็นลักษณะที่น่าสนใจควรแก่การศึกษาโดยละเอียดในงานวิจัยนี้ การ์ตูนขำขัน เป็นความหมายของการ์ตูนที่คนทั่วไปยอมรับ คือ เมื่อพูดถึงการ์ตูน ความหมายของสาธารณชน คือ ภาพขบขันที่ปรากฏในนิตยสารหรือนิตยสารพิมพ์ การ์ตูนขำขันนี้จะหยิบยกเอาธรรมชาติของคน มารยาทสังคม กีฬา หรือแม้แต่การดำเนินชีวิตประจำวันขึ้นมาล้อเลียน

<sup>1</sup> กระทรวงศึกษาธิการ และธนาคารกสิกรไทย, "นิตยสารการ์ตูนขำขันสำหรับเด็ก."



## 1. ประเภท

การ์ตูนขำขันที่ได้รับความนิยมสูงสุด มี 2 ประเภท คือ

- 1.1 การ์ตูนขำขันที่มีแต่ภาพล้วน ๆ ไม่มีคำบรรยายประกอบ
- 1.2 การ์ตูนขำขันที่มีคำบรรยายหรือคำพูดประกอบ

พัฒนาการของการ์ตูนขำขันดำเนินไปพร้อม ๆ กับการ์ตูนการเมืองคงจะกล่าวต่อไป จนเมื่อ พันธ์ (Punch) ถือกำเนิดขึ้นในอังกฤษ เป็นปัจจัยให้สิ่งพิมพ์การ์ตูนเริ่มกว้างขวางขึ้นมากและต่อมาข้ามทวีปไปสู่อเมริกาโดยนักเขียนการ์ตูนของพันธ์ 2 คน คือ วิลเลียม นิวแมน (William Newman 1805-1897) และแฟรงค์ เลสลีย์ (Frank Leslie 1821-1880) โคนำการ์ตูนขำขันเข้าเผยแพร่ในอเมริกา โดยเป็นผู้จัดพิมพ์นิตยสารและวารสารหลายเล่ม เช่น จอลลี โจคเกอร์ (Jolly Joker) คอมิก มันทลี (Comic Monthly) บัคเจ็ท ออฟ ฟัน (Budget of Fun) และ เลสลีย์ วีคลี่ (Leslie's Weekly) กิจกรรมการ์ตูนขำขันแพร่หลายเป็นที่นิยมมาก จนถึง เมื่อกำเน็ค พัค (Puck) (1876) จัจจ (Judge) (1881) และไลฟ์ (Life) (1883) ซึ่งเป็นนิตยสารที่ตีพิมพ์ภาพการ์ตูนขำขันที่ได้รับความนิยมอย่างมาก การ์ตูนขำขันในนิตยสารของอเมริกันได้รับการยอมรับว่ามีมาตรฐานในการวาดสูง ต่อมาในทศวรรษปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 เมื่อกระบวนการทางการพิมพ์มีเทคโนโลยีเข้ามาช่วยและการ์ตูนเป็นที่ต้องการมากในเวลาอันสั้น เช่น การตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์วันก่อนวัน ลายเส้นที่สวยงาม รายละเอียดของฉาก ตลอดจนลักษณะของตัวละคร (การ์ตูน) ตกคักตกลง เป็นลายเส้นง่าย ๆ และการใช้สัญลักษณ์แทน<sup>1</sup> ต่อมาเมื่อการ์ตูนขำขันเป็นที่นิยมและต้องการของมหาชนมากเข้า ทั้งกลายเป็นกิจการที่ทำเงินและมีคู่แข่งมากมาย จึงเกิดการก่อตั้งองค์กรในรูปของบริษัทระดับประเทศขึ้น (Syndication) เพื่อควบคุมการเผยแพร่และผลประโยชน์ของการ์ตูนขำขันที่เป็นช่อง ๆ และที่เป็นเรื่องยาว การตั้งเป็นรูปบริษัท เช่นนี้ เป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้การ์ตูนแพร่หลายไปทั่วโลก<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Key, "Cartoons," The New Book of Knowledge 3(1974): 127.

<sup>2</sup> Williams, "Cartoons," The Encyclopedia Americana 5(1974): 736.

## 2. ลักษณะของการ์ตูนซ้ำชั้นที่นำเสนอใจ

### 2.1 มุขการ์ตูนซ้ำชั้น (cartoon cliché)

การ์ตูนซ้ำชั้นจะหยิบยกสถานการณ์หรือเหตุการณ์ประจำวันบางอย่างขึ้นมา ล้อเลียนจนเป็นที่รู้จักหรือเผยแพร่กันอย่างกว้างขวาง จึงจะเห็นได้ในการ์ตูนซ้ำชั้นของ ชาติต่าง ๆ เช่น คนหลงทางในทะเลทราย คนผิวขาว เคนป่าถูกคนพื้นเมืองจับตัวคุมใน หมอนำ ทลกเกี่ยวกับโยคีบนเตียงตะปู พรหมวิเศษ มนุษย์ต่างดาวมาเยือนโลก หรือ คนกับคอมพิวเตอร์ มุขเหล่านี้มีปรากฏตีพิมพ์เสมอ แต่จะเปลี่ยนรายละเอียดหรือคำพูด ตกไปตามเหตุการณ์ที่ของการล้อเลียน เวลานั้น ลักษณะของมุขนั้นจะล้อเลียนกันไ้ และเป็นมุขที่ "ไม่ตาย" คือ สามารถไหลลือไหลคลอเคลอเวลา

### 2.2 การ์ตูนเหนือจริง (fantasy cartoon)

การ์ตูนเหนือจริง เป็นอีกลักษณะหนึ่งของการ์ตูนซ้ำชั้น ซึ่งไม่ได้นำเหตุการณ์จริง ๆ หรือข่าววิบัติประจำวันมาล้อเลียน แต่เป็นการ เสนออารมณ์ขันใน เหตุการณ์ที่ไม่ อาจเป็นไปได้ คือ ไม่เป็นจริงตามธรรมชาติ เช่น รูปการ์ตูนที่ เคนและมีชื่อเสียงของ ชาร์ลส์ อัดดัม (Charles Addam) ที่เป็นรูปนักเล่นสกี เล่นสกีผ่านคนไม้ไ้ โดยเห็น เป็นรอยสกีแต่ละข้าง ออมนคนไม้มายรรจบกัน เป็นทางปกติไ้ หรือรูปจาก นิทานอีสป เรื่องหมากับเงา ที่หมาคาบ เนื้อขามสะพาน เห็นเงาของตัวกับ เนื้อในปาก จึงกระโดดลงไปในน้ำ และโผล่ขึ้นมาพร้อมกับ เนื้อในปากเป็น 2 ชิ้น หรือการ์ตูนที่เห็น บอย ๆ เช่น เด็กถือลูกโป่งถูกพาลอยขึ้นไปไ้ การ์ตูนเหนือจริง เหล่านี้ยัง เป็นที่นิยม และแพร่หลายในวงการการ์ตูนซ้ำชั้นของชาติต่าง ๆ เสมอมา<sup>1</sup>

เมื่อ ฟิลิปอน (Philipon) เริ่มก่อตั้ง เลอ คาริวารี (Le Carivari) หนังสือพิมพ์ที่ตีพิมพ์ภาพการ์ตูนฉบับแรกในฝรั่งเศสนั้น เขาได้เป็นแรงบันดาลใจให้เกิด พันซ์ ขึ้นในอังกฤษ และ พันซ์ นี้เองที่มีอิทธิพลสำคัญยิ่งต่อพัฒนาการสำคัญของการ์ตูนซ้ำชั้น โดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกา เมื่อ นิวยอร์กเกอร์ (New Yorker) เริ่มวางตลาดในปี

<sup>1</sup>Ibid.



1925 ในช่วงปลายทศวรรษ 1930 พันซ์ ได้รับความเชื่อถือในประสมการณ์และเป็นแม่แบบในการก่อกำเนิดของนิตยสารการ์ตูนแนวนี้ในยุโรปอีกหลายเล่ม เช่น ซิมพลิซิมัส (Simplicissimus) ในเยอรมัน เลอ รัว และ เลอ กานาร์ ออง เซนเน ในฝรั่งเศส (Le Rire, Le Canard Enchaîné) และแม่แค โครโคคิล (Krokodil) ในสหภาพโซเวียต แต่กล่าวกันว่าอารมณ์ขันของ โครโคคิล ค่อนข้าง "ลึก" และไม่สนุกตามมาตรฐานของตะวันตก แม่ลายเส้นการ์ตูนในเล่มอยู่ในเกณฑ์ดี<sup>1</sup>

### ประวัติความเป็นมา

จากลักษณะประเภทและความหมายของการ์ตูนและถ้อยคำที่เกี่ยวข้อง ทำให้การศึกษาในคานประวัติพัฒนาการจำต้องแยกศึกษาในเรื่องของ การ์ตูน และการ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

#### 1. การ์ตูน (Cartoon)

จากประวัติศาสตร์และวิชาโบราณคดี ทำให้คนรุ่นหลังได้ทราบว่ามนุษย์ที่เป็นบรรพบุรุษของเรารู้จักการใช้ภาพวาดในการบอกเล่าหรือบันทึกเรื่องราวมานานนับพัน ๆ ปีแล้ว โดยวาดภาพบนผนังถ้ำ และในสมัยอียิปต์และกรีกโบราณ ภาพวาดได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารในรูปอักษรภาพ (hieroglyphic) ศิลปะการวาดภาพสลับทอดและมีการเปลี่ยนแปลงมาเป็นลำดับจนถึงยุคของการพิมพ์ในราวศตวรรษที่ 15<sup>2</sup> ในซีกโลกตะวันตก อาจกล่าวได้ว่าเริ่มมีพัฒนาการของลักษณะการ์ตูนขึ้น ดังกล่าวในรายละเอียดต่อไปนี้

##### 1.1 กำเนิดและพัฒนาการของการ์ตูนในยุโรปและอเมริกา

เมื่อมีการประดิษฐ์เครื่องพิมพ์ขึ้นในยุโรปในราวคริสต์ศตวรรษที่ 15 นั้น การสื่อสารหรือสื่อมวลชนเริ่มเป็นหนทางที่ทำให้สาธารณชนทราบความเป็นไปของเหตุการณ์บ้านเมืองหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ใกองายและกว้างขวางขึ้น ภาพวาดหรือภาพล้อเลียน

<sup>1</sup>Ibid., p. 735.

<sup>2</sup>กระทรวงศึกษาธิการและธนาคารกลีกรไทย, "นิทรรศการหนังสือการ์ตูนสำหรับ เด็ก."

เหตุการณ์หรือบุคคลสำคัญวาดในลักษณะอันสวยงามวิจิตร ใ้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ ซึ่ง  
 ต่อมาได้กลายเป็นต้นกำเนิดของการ์ตูนการเมืองในความหมายปัจจุบัน ในคอนตนคริสต-  
 ศตวรรษที่ 16 ยุคของการปฏิรูปศาสนา ทั้งมาร์ติน ลูเธอร์ (Martin Luther)  
 และพระสันตปาปา อเล็กซานเดอร์ที่ 6 (Pope Alexander VI) ำงให้การ  
 สนับสนุนวิจิตรศิลป์ดังกล่าวจนเป็นที่ยอมรับของสาธารณชน จิตรกรภาพล้อ (Satire  
 painter) คนสำคัญของยุค โคอแก บิเอเตอร์ เบรอกเกล ผู้อาวุโส (Pieter  
 Bruegel, the Elder) แห่งฟลานเดอร์ส เป็นจิตรกรที่มีจินตนาการกว้างไกลและ  
 ไขสัจธรรมในภาพของเขา ต่อมาในคริสต์ศตวรรษที่ 17 สถานการณ์ทางการเมือง  
 ในยุโรปไม่เปิดโอกาสให้จิตรกรเหล่านี้เขียนภาพได้โดยแจ่มแจ้งและเปิดเผย โรมและ  
 ฝรั่งเศสตกอยู่ในอำนาจของกลุ่มสงฆ์ เช่น คาร์ดินาล ริเชอลิเออ (Cardinal  
 Richelieu) ผู้มีชื่อเสียงในประวัติศาสตร์ การเติบโตของภาพเขียนเหตุการณ์บ้าน  
 เมืองจึงข้ามไปสู่ดินแดนอังกฤษ โดยในยุคคลายคริสต์ศตวรรษที่ 17 ถึงต้นคริสต์ศตวรรษ  
 ที่ 18 ใ้มีนักวาดภาพคนสำคัญและมีชื่อเสียงหลายคนของอังกฤษ คนแรก คือ วิลเลียม  
 โฮการ์ท (William Hogarth 1697-1764) ซึ่งเป็นทั้งจิตรกรและนักถ่ายภาพ  
 พิมพ์ เขาใ้วาดภาพและชายภาพล้อเลียนบุคคลต่าง ๆ การ์ตูนของเขามีลักษณะเสียดสี  
 พฤติกรรมต่าง ๆ ของคน วิลเลียม โฮการ์ท เป็นผู้ริเริ่มศิลปะของการเขียนภาพการ์ตูน  
 โดยที่เขาเป็นผู้สนใจในธรรมชาติของมนุษย์ ลักษณะนิสัยและทัศนคติของคน ซึ่งลักษณะ  
 และธรรมชาติของมนุษย์ที่ถกนำมา เขียนการ์ตูนล้อเลียนนั้น เป็นลักษณะสากล เช่น ขำขัน  
 เกี่ยวกับคนเมา เรื่องประเพณีการคลุมถุงชน หรือการเลี้ยงลูกแบบตามใจจนเด็กเสีย  
 หรือแม่แต่การโกง เลือกตั้ง เรื่องราวเหล่านี้ไม่เพียงเกิดในยุคใดสมัยใดหรือในที่แห่งหนึ่ง  
 แห่งใด แต่เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไ้ทั่วไป ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ลักษณะดังกล่าว  
 เรียกใ้ว่าเป็นสากล ซึ่งเป็นเหตุผลที่ใ้เขาใ้รับการยกย่อง เป็นบิดาแห่งการ์ตูนยุคใหม่  
 สมกับที่ เขา เป็นผู้ริเริ่มศิลปะของงานเขียนการ์ตูนอันอมตะ<sup>1</sup> นอกเหนือจากโฮการ์ท  
 นักเขียนชาวอังกฤษอีกคนหนึ่งใ้รับการยกย่อง เป็นบิดาแห่งการ์ตูนการเมือง โคอแก เจมส์  
 กิลเรย์ (James Gillray 1757-1815) ทั้งนี้เพราะงานของเขาเน้นในเหตุการณ์

<sup>1</sup>Low, "Cartoon," The Encyclopedia Americana 5(1974): 729 .

การ เมืองมากกว่าคนอื่น ๆ ในยุคเดียวกันนั้นเอง นักเขียนการ์ตูนร่วมสมัยของกิล เวย์  
อีกคนหนึ่งที่มีชื่อเสียงมากกว่า เป็นนักเขียนภาพล้อเลียนที่แท้จริง คือ โทมัส โรว์แลนคัสสัน  
(Thomas Rowlandson 1756-1827) ภาพการ์ตูนของเขาเป็นภาพพิมพ์ (etching)  
ซึ่งได้รับการพิมพ์เป็นจำนวนมากจำหน่ายทั่วยุโรป (ในขณะนั้น ภาพการ์ตูนผลิตขึ้นมา  
จำหน่ายทางหาก ไม่มีตีพิมพ์รวมอยู่ในสิ่งพิมพ์ใด ๆ ) งานภาพพิมพ์ของโรว์แลนคัสสัน  
เป็นเรื่องตลกขบขันแปลกและเป็นเรื่อง เกินจริง เขาจะตำหนิปรากฏคนในคุกตลก ๆ และ  
ทำท่าทางให้เขากับอุปนิสัย นักเขียนการ์ตูนทั้ง 3 เป็นหญิงใหญ่ที่ทำให้อังกฤษในยุค  
คริสต์ศตวรรษที่ 18 โค้งงอว่าเป็นบ้านแห่งภาพล้อ (Home of Caricature)  
การ์ตูนยุคนี้ นับ เป็นการ์ตูนยุคคน ซึ่ง เป็นคนกำเนิดของการ์ตูนบทบรรณาธิการ และการ์ตูน  
ล้อเลียนการเมือง<sup>1</sup>

ต่อจากสหราชอาณาจักร ความเจริญของภาพล้อโคเคลื้อนสู่แผ่นดินใหญ่ นับ  
เป็นช่วงของการ์ตูนสมัยใหม่ เป็นพัฒนาการช่วงที่ 2 โดยฝรั่งเศส เป็นแหล่งรับช่วง  
ความนิยมในการ์ตูน ซึ่งความผันแปรทางการเมืองโดยการปฏิวัติในปารีส ปี 1830  
มีผลทำให้ ชาร์ลส์ ฟิลิปอน (Charles Philipon 1800-1862) คิดเริ่มจัดทำ  
วารสาร ลา การ์กาตอร์ (La Caricature) เป็นวารสารรายสัปดาห์ที่พิมพ์ภาพ  
ล้อเลียน เสียดสีอย่างทันสมัย เป็นเล่มแรก แคววารสารนี้ดำเนินงานได้เพียง 4 ปี ทาม  
กลางอุปสรรคต่าง ๆ เช่น ถูกคำขู่ ถูกปรับ ถูกจำคุก และถูกปิดในที่สุด ในปี  
1832 เขาเริ่มทำ เลอ ชาริวาริ (Le Charivari) เป็นหนังสือพิมพ์ฉบับแรกที่ตี  
พิมพ์ภาพวาดทุก ๆ วัน ช่วงเวลาดังกล่าว เป็นโอกาสให้เกิดนักเขียนการ์ตูนการเมือง  
หลายคน เช่น จัง เจราด (Jean Gérard 1803-1847) ซึ่งใช้นามปากกาว่า  
"กรังควิลล์" (Grandville) ชาร์ลส์ โจเซฟ ทราวิเยส เดอ วิลเลอร์ (Charles  
Joseph Traviès de Villers 1804-1859) และนักเขียนการ์ตูนการเมืองคน  
สำคัญของยุค โอนอร์เร โคมิเยร์ (Honore Daumier 1808-1879) เป็นผู้ที่เลือก

<sup>1</sup>Ibid.



ผลจากการวิ เริมของฟิลิปอนในการพิมพ์ภาพการ์ตูนในหนังสือพิมพ์และวารสาร  
ไค้ เป็นตัวอย่างตอวงการหนังสือพิมพ์ของหลายประเทศ เช่น วารสาร คลาดเดราดัทช์  
(Kladderadatsch 1848) ในเบอร์ลิน ดิ ฟลิเกนเคอ เบลทเทอ์ (Die fliegende  
Blatter 1845) และวารสาร เคเนในเวลาคมา ซิมพลิซซิมุส (Simplicissimus)  
ในมิวนิก วารสารชื่อหลังนี้มีทีมงานเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงมาก เช่น โอลาฟ กัลبرانสัน  
(Olaf Gulbransson) บรูโน ปาร์ก (Bruno Park) โทมัส ซีโอเคอ์ ไฮน์  
(Thomas Theodor Heine) และ บลิกซ์ (Blix) ซึ่งทำให้มิวนิก เป็นศูนย์กลาง  
ที่สำคัญที่สุดของยุโรปในคานการ เขียนภาพลอกการ เมืองของศนคริสต์ศตวรรษที่ 20<sup>1</sup>

ในสหรัฐอเมริกา เริมมีการลอกเลียนแบบงานผลิตการ์ตูนและสิ่งพิมพ์ลอคแทรก  
การ์ตูน เช่นเดียวกับในยุโรป และ เริมเขมชนขึ้นคาม เหตุการณการ เมืองที่เปลี่ยนไปคังแค  
สงคราม เมกโกจนถึงสงครามกลาง เมือง นักเขียนการ์ตูนการ เมืองหลายคน เริมมีชื่อ  
เสียงขึ้นมมา ที่สำคัญมีชื่อเสียงโคงคังในเวลาคมา ไคแก โทมัส นาสต์ (Thomas  
Nast 1840-1902) เขาทำงาน เป็นนักเขียนภาพประกอบชาวในวารสารรายสัปดาห์  
เลสลี่ วีคลี่ (Leslie's Weekly) เขาเป็นผู้เริ่มใช้สัญลักษณ์แทนพรรคการ เมือง  
อเมริกัน ซึ่งยังคง เป็นที่ยอมรับจนทุกวันนี้ คือ ลา แทนพรรคเคโมแครต ชาง แทนพรรค  
รีพับลิกัน และ เสือ แทนพรรคแทมมานี่ รูปสัตว์ เหล่านี้ปรากฏครั้งแรกในวารสาร  
ฮาร์เปอร์ส วีคลี่ (Harper's Weekly)<sup>2</sup> หลังยุคของ โทมัส นาสต์ มีนักเขียน  
การ์ตูนคนสำคัญคมา ไคแก โอ.จี.บุช (O.G. Bush 1842-1909) โจเซฟ  
เคปเปเลอร์ (Joseph Keppler 1838-1894) และเบร์นฮาร์ด กิลแลม (Bern-  
hard Gillam 1856-1896) โดยเฉพาะ โจเซฟ เคปเปเลอร์ เป็นผู้จัดทำวารสาร  
การ์ตูนฮาซัน (Humorous magazines) เลมแรกในอเมริกันช้น ไค้อา พัค  
(Puck) ในราวปี 1876-1877 ในเลม พัค มีแค่การ์ตูนสี่ เป็นหังการ์ตูนลอกการ เมือง  
และสภาพสังคมคานตาง ๆ โดยเหตุที่ พัค มักให้คามเห็นใจและสนับสนุนพรรคเคโม-  
แครต ในเวลาคมาจึงเกิดมี จัจจ (Judge) ขึ้น เพื่อให้การสนับสนุนพรรครีพับลิกัน

<sup>1</sup>Ibid., p. 731.

<sup>2</sup>Ted Key, "Cartoon," The New Book of Knowledge 3(1974): 126

โดยมีฝีมือการวาดการ์ตูนของกิลแลม เป็นกำลังสำคัญ วารสารทั้งสองต่างได้รับความนิยมเท่าเทียมกัน และในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 นิตยสาร ไลฟ์ (Life) 1883 พุ่งขึ้นมาสู่ความนิยม แต่ ไลฟ์ แตกต่างจากวารสารข้างต้นทั้ง 2 ฉบับ เพราะใน ไลฟ์ เป็นการตูนตลกเกี่ยวกับ เรื่องฮาซันและ เรื่องในชีวิตประจำวันมากกว่า เรื่องการเมือง นักเขียนการ์ตูนคนสำคัญของ ไลฟ์ โทแก ชาร์ลส์ กานา กิบสัน (Charles Dana Gibson) ซึ่งภาพวาดของ เขามีอิทธิพลต่อการแต่งกายและบุคลิกท่าทางของสตรีอเมริกัน ในยุคนั้นทีเดียว<sup>1</sup>

จากกำเนิดและพัฒนาการของโลกการ์ตูนโดยเฉพาะของประเทศตะวันตก เห็นได้ว่า การ์ตูนกำเนิดขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อล้อเลียนหรือเยาะเย้ยเรื่องราวหรือเหตุการณ์ทางการเมือง การบริหารงานของคณะบุคคลเป็นประการสำคัญ ดังนั้น ภาพวาดในยุคแรก ๆ จึงจัดเป็นภาพล้อหรือการ์ตูนการเมือง ไททังสิ้น ต่อมาได้มีการล้อเลียนตัวบุคคลหรือการจิกน้าเอาลักษณะเด่นของบุคคลหรือเชื้อชาติ แมแต่เหตุการณ์ประจำวันขึ้นมาเขียนล้อเลียน จึงเป็นกำเนิดของการ์ตูนฮาซันขึ้น อันที่จริง ลักษณะต่างประเภทของการ์ตูนทั้ง 2 ต่างมีกำเนิดและพัฒนาการไปพร้อม ๆ กัน ไม่แยกจากกันโดยสิ้นเชิง แต่ในที่นี้จะขอกล่าวโดยละเอียดถึงการ์ตูนฮาซันเท่านั้น เนื่องจากลักษณะของการ์ตูนการเมืองไม่มีความแตกต่างกันมากนัก อีกทั้งสนใจเกี่ยวกับการ์ตูนการเมืองโคปรากฎบางแล้วในส่วนตนของกำเนิดและพัฒนาการของการ์ตูนในยุโรปและอเมริกา\*

## 1.2 การผลิตการ์ตูน

กระบวนการนำเสนการ์ตูนในนิตยสาร เมื่อแรกเริ่มของความนิยมนั้นใช้วิธีการให้วาดการ์ตูนวาดไปบนบล็อกไม้ (boxwood block) โดยตรง แล้วช่างแม่พิมพ์จะแกะบล็อกอีกทีหนึ่ง กระบวนการ เช่นนี้ช้ามากสำหรับรูปเต็มหน้า 1 รูป ต้องใช้เวลาถึง 24 ชั่วโมง และรายละเอียดของรูปหรือแสงเงาที่วาดได้เสมอก็มักจะทำให้งานซ้ำไปอีก

<sup>1</sup>Williams, "Cartoons," The Encyclopedia Americana 5(1974): 736.

\*เพิ่มเติมที่หน้า 28.

เพราะช่างแกะบล็อกจะต้องทำอย่างระมัดระวังเพิ่มขึ้น การผลิตการ์ตูนด้วยวิธีการ เช่นนี้ ความสำคัญของช่างแกะบล็อก เป็นที่ยอมรับนับถือเท่า ๆ กับพวกที่เกี่ยว โดยช่างแกะบล็อกจะเขียนนามยอของตัวไม้ที่มุงตรงข้ามของชื่อวารุการตูน ต่อมาในราวคริสต์ศตวรรษที่ 19 ราวปี 1860 ไม้เริ่มมีการทำลอคขนาดใหญ่แล้วคึกแวง เป็นสวน ๆ แวงงานให้ช่างแกะบล็อกหลาย ๆ คนช่วยกันทำเพื่อให้ไกองานเร็วขึ้น จากนั้นจึงนำชิ้นส่วนจากช่างแต่ละคนมารวมกัน เพื่อนำไปพิมพ์ไค ในปี 1880 มีการประดิษฐ์กลองถายรูปขึ้น ทำให้นักวารุการตูนทำงานไคสะดวกขึ้น โดยไม่ถูกจำกัดขนาดภาพ เพราะเมื่อวารุการตูนเสร็จก็จะถายเป็นภาพลงไบบนบล็อกไคโดยตรง ทำให้รูปคนฉบับไม่ถูกทำลายไปคย แต่แมจะมีวิธีการ เช่นนี้แล้ว การแกะบล็อกก็มิไคหมดไป และนอกเหนือจากการแกะภาพบนบล็อกไค ในสหราชอาณาจักรแล้ว ยังมีกระบวนการผลิตภาพการ์ตูนด้วยวิธีที่น่าสนใจในฝรั่งเศส และสหรัฐอเมริกา คือ การใช้ภาพพิมพ์หิน (Lithograph) ภาพพิมพ์หินนี้แมจะมีราคาแพง แต่มีข้อไคยว่าสามารถทำภาพสีไค แมว่ากระบวนการผลิตภาพการ์ตูนจะแตกต่างกันไคในประเทศต่าง ๆ แต่เมื่อมีการทำแม่พิมพ์สำเร็จ เมื่อปี 1890 ภาพวาดทั้งหลายจะถูกถายลงบนบล็อกไคโลหะและไคกรคกัคส่วนที่ไม่ต้องการในภาพออกไป แล้วจึงนำไปพิมพ์ วิธีการ เช่นนี้ทำให้นักวารุการตูนทั้งหลายพอใจมาก เพราะภาพจะถูกถายทอดมาในรายละเอียดทุกออยางแมแต่แสงเงา เมื่อมาถึงคริสต์ศตวรรษปัจจุบัน (ที่ 20) มีการคิดค้นและเสริมสร้างกระบวนการพิมพ์คยวิทยาการใหม่ ๆ มากขึ้น ไควงการพิมพ์มีการผลิตภาพพิมพ์ 4 สี ภาพพิมพ์ระบบออฟเซต การพิมพ์แบบแทนพิมพ์หมุน กระบวนการเหล่านี้ เปิดโอกาสให้นักวารุการตูนใช้สีและรายละเอียดในภาพไคไคโดยอิสระ ไคไรก็ตาม แมวารุการตูนสีจะคิงคยสายคยไคคิงกว่า แต่ภาพการ์ตูนขาว-คยาก็มิไคสูญไป ตรงกันข้าม กลับมีผู้นิยมวารุการตูนขาว-คย อาจเป็นเพราะการคยสีไม่จำเป็นคองมีชุดคยที่คยคยกว่า การคยขาว-คยเสมอไป<sup>1</sup>

เมื่อศึกษาถึงประวัติและความ เป็นมาของภาพวาดไคในลักษณะที่ เป็นการคยไคโดยละเอียดแล้ว และจากนิยามความหมายในคยณคยของคยภาษาอังกฤทั้ง 3 คย (การริกาเชอร์การคย และคยมิคัส) เห็นไควารุการคยไคในภาษาไทยที่ไคกันทั่วไปนั้นจะคยกัคไคในความหมาย

<sup>1</sup> Ibid., p. 737.

ของคอมิกส์ ที่เป็นลักษณะการ์ตูนที่เป็นเรื่องยาวค่อยไม่ค่อย แต่เนื่องจากในภาษาไทย ยังไม่มีคำเฉพาะสำหรับคอมิกส์นี้ เราจึงเรียกกันเป็นชื่อต่าง ๆ เช่น การ์ตูน เรื่อง หนังสือการ์ตูน การ์ตูนเรื่องยาว การ์ตูนช่อง และนิยายภาพ เป็นต้น ในการศึกษา วิจัย เรื่องนิยายภาพการ์ตูนครั้งนี้ ความหมายของนิยายภาพการ์ตูนที่กำหนดไว้จะ เขาลักษณะ ของคอมิกส์ด้วยเช่นกัน คอย เหตุคั้งนี้ ความหมายและประวัติพัฒนาการของคอมิกส์ หรือ คอไปจะไขวานิยายภาพ จึง เป็น เรื่องควรรศึกษาโดยละเอียดไม่น้อยกว่าการ์ตูนในความ หมายของภาพวาดซ้ำซึ่งที่ผ่านมาจากคน เช่นกัน

## 2. การ์ตูน เรื่องหรือนิยายภาพ (Comics, Comic Strips)

วิจัยไทกลาวตอนทบทวนทาง แลวถึงความหมายของการ์ตูน เรื่อง แต่ จะสรุปอีกครั้งหนึ่งว่าคอมิกส์หรือการ์ตูน เรื่องนั้น เป็นรูปภาพที่มีองค์ประกอบที่จำเป็นคั้งนี้ คือ การเล่าเรื่องโดยลำดับภาพ การคงรักษามุขลิตกต่าง ๆ ไว้ในภาพลำดับต่าง ๆ กัน และการรวมบทสนทนาหรือคำบรรยายไว้ภายในภาพ ลักษณะเด่นของการ์ตูน เรื่องนี้ คือ การผสมผสานภาพและถ้อยคำเข้าด้วยกัน โดยมีองค์ประกอบพื้นฐาน เป็นภาพวาดอยู่ใน กรอบ (ส่วนใหญ่เป็นสี่เหลี่ยม) แต่ละกรอบแยกจากกันและสัมพันธ์กัน เหมือนคำในประโยค เกี่ยวกัน ภาพหลาย ๆ กรอบ เมื่อรวมกัน เขาจะเป็นภาพเรียง (Strip) ที่ส่วนมาก เราจะเรียกกัน เป็นการตูนช่อง เมื่อภาพเรียงมาประกอบ เขาด้วยกันจะเป็น เรื่องราว ฉากหนึ่ง (episode) เขาลักษณะเป็นการตูน เรื่อง ในการตูน เรื่องจะมีการใช้วงกลม รอยคำพูด เนื้อหรือตัวละคร หรือมีการใช้รูปสื่อความหมายแทนคำพูด เช่น รูปหลอดไฟ หมายถึง เกิดความคิด รูปควีนคำหรือตัวละคร หมายถึง เกิดอารมณ์ขันมัว ส่วนที่ให้ คำศัพท์ นิยายภาพ วัชวางคนนั้น เป็นศัพท์บัญญัติของจุลศักดิ์ อมร เวช ซึ่งให้นิยามถึง Comic Strips วัชวาง ๆ ที่กลาวไปแลววานิยายภาพเป็นรูปแบบที่สมจริง เป็นการ เล่า เรื่องด้วยภาพที่ต่อเนื่องกัน คำเนิน เนื้อหาและเรื่องราวโดยแบ่ง ออก เป็นช่อง แต่ ละช่องที่ถกแบ่งออกจะมีขนาดเท่า ๆ กันโดยตลอดหรือไม่ก็ไค ภายในช่อง เป็นภาพเขียน เรื่องราวของตัวละคร สถานที่ ฯลฯ มีการบรรยายเรื่องราว เหตุการณ์สถานที่ด้วย

<sup>1</sup>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, การ์ตูน เพื่อพัฒนาเด็ก (กรุงเทพฯ-มหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523), หน้า 12.



ตัวอักษรไวส่วนหนึ่ง มีบทสนทนาและคำพดของตัวละครบรรจุอยู่ในวงบอลูน (balloon) นิยายภาพที่จะต้องมีเค้าโครง เรื่องที่เราใจให้ติดตามอย่างสม่ำเสมอ และนิยายภาพที่ประสบความสำเร็จอย่างดียิ่งจะต้องสร้างตัวละคร เอกที่มีลักษณะหรือบุคคลิกพิเศษขึ้นมา ตัวเอกของนิยายภาพทอง เป็นวีรชน เป็นดยุอมอูทิสต์ เขาคลี่คลายปัญหาผู้อื่น มีทั้งที่เป็น มนุษย์ธรรมดาและผู้พิเศษ เช่น ทารุชาน, แฟลช กอร์กอน, บัค โรเจอร์, ซุปเปอร์แมน, ฆนุษย์คางคาว หรืออัปตันมาร์เวล เป็นต้น<sup>1</sup>

## 2.1 กำเนิดและพัฒนาการการ์ตูน เรื่องหรือนิยายภาพในยุโรปและอเมริกา

กำเนิดการ์ตูนในลักษณะภาพวาดมีขึ้นพร้อมอารยธรรมของโลก จึงจะพบได้จาก ภาพวาดของยุคก่อนประวัติศาสตร์ และยุคประวัติศาสตร์ตอนต้น แมแต่ในยุคอียิปต์โบราณ ยังปรากฏภาพการ์ตูนซ้ำกันของสัตว์บนแผ่นปาปรัส หรือยุคของโรมันสมัยซาร์ มีการแกะสลักการ์ตูนลอยเลียนบนแผ่นหนัง<sup>2</sup> แต่หากถือเอาค่านิยามที่ว่าการ์ตูน เรื่อง เป็นสื่อการเล่าเรื่อง โดยใช้ทั้งภาพและถ้อยคำแล้ว เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci 1452-1519) น่าจะเป็นคนแรกที่ใคร่เริ่มเรื่องนี้โดยพยายามจะผสมผสานภาพและถ้อยคำ แคนดุก เบิกและตีพิมพ์ผลงานที่แต่ง เอกภาพของข้อความและรูปภาพเป็นคนแรก ไคแก วิลเลียม โฮการ์ท ศิลปินชาวอังกฤษ\* ในยุคนั้น เริ่มปรากฏแผนภาพที่เป็นคล้าย จุลสารหรือแผนปลิวของการ์ตูนที่มีชื่อของอังกฤษ คือ "พินซ์และจู้ดี" (Punch and Judy) จำหน่ายตามงานออกงานแล้ว นับได้ว่าเรื่อง "พินซ์และจู้ดี" นี้เป็นหนังสือการ์ตูน เรื่องแรก ต่อมาในคริสต์ศตวรรษที่ 19 มีการคิดค้นเทคนิคการพิมพ์แบบใหม่ อันเป็นผลให้การ์ตูนเรื่องประกอบภาพได้รับความนิยมแพร่หลายมาก ศิลปินที่มีบทบาทและอิทธิพลสำคัญต่อพัฒนาการการ์ตูน โดยเฉพาะการ์ตูนเรื่องสมัยใหม่ ไคแก วิลเฮล์ม บุช (Wilhelm Busch 1832-1908) เจ้าของเรื่อง "แมกซ์และโมริทซ์" (Max and Moritz, 1870) และอีกผู้หนึ่งซึ่งเป็นแคนดุก เบิกและสร้างสรรค์ศิลปะ

<sup>1</sup> จุลศักดิ์ อมรเวช, "การ์ตูนและคนเขียนการ์ตูน," หน้า 30.

<sup>2</sup> David Manning White, "Comics," The Encyclopedia Americana 7 (1974): 370.

\* ดูเพิ่มเติมที่หน้า 29.

การค้นคนสำคัญ คือ ยอร์ช โกลอมบ์ (George Colomb 1856-1945) โดยใช้นามปากกา "คริสตอฟ" (Christophe) ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 นั้นนับไควว่าเป็นยุคแรกของการกำเนิดรูปแบบของการค้น เรื่องหรือนิยายภาพ ที่มีองค์ประกอบสำคัญ คือ การเล่าเรื่องตามลำดับภาพ การรักษายุคคลิกของตัวการค้นและการใส่คำพูดโดยรวมไว้ในภาพ งานที่มีชื่อเสียงโด่งดังของยุคเป็นผลงานของ ริชาร์ด เฟลตัน เอาท์คอล์ท (Richard Felton Outcault 1863-1928) ในเรื่อง "เยลโลว์ คิค" (Yellow Kid 1896) ตีพิมพ์เป็นใบแทรกหนังสือพิมพ์ฉบับวันอาทิตย์ของ นิวยอร์ก เวิร์ลด์ (New York world) ซึ่งการแทรกการค้นในหน้าหนังสือพิมพ์เป็นวิธีการเรียกยอดอย่างหนึ่ง ในยุคนั้น อันที่จริง "เยลโลว์ คิค" ไม่ใช่เรื่องแรกที่ทำเช่นนั้น การค้นเรื่องแรกที่ เป็นใบแทรกของหนังสือพิมพ์ เป็นงานของวิลเลียม แรนคอล์ฟ เฮิร์สต์ (William Randolph Hearst 1908- ) ใน ซานฟรานซิสโก เอกซามิเนอร์ (San Francisco Examiner) เรื่อง "ลิตเทิล แบร์ส" (Little Bears) อย่างไรก็ตามงานชิ้นต่อมาของ เอาท์คอล์ท เรื่อง "ออริจิน ออฟ อะ นิว สปีชีส์" (Origin of a New Species) ในหนังสือพิมพ์ นิวยอร์ก เวิร์ด ทำให้เขาเป็นศิลปินคนสำคัญของวงการการค้น ขณะเดียวกันในหนังสือพิมพ์อื่น ๆ ต่างก็มีนักเขียนการค้นประจำของตน ซึ่งเป็นนักเขียนคนสำคัญและมีชื่อเสียงต่อมาไม่น้อย เช่น นิวยอร์ก เจอร์นัล (New York Journal) มี เจมส์ สวินเนอร์ตัน (James Swinnerton 1875-1974) ผู้สร้างผลงานเรื่อง "เดอะ เจอร์นัล ไทเกอร์ส" (The Journal Tigers) "เฟรเดอริก บัน ออปเปอร์" (Frederick Bun Oppen) และงานเด่นเรื่อง "แฮปปี้ ฮูลิแกน" (Happy Hooligan) ซึ่งถือเป็นงาน "คลาสสิก" ของวงการการค้น รูดอล์ฟ เคิร์ค (Rudolph Dirks 1877-1968) เป็นผู้สร้างงานที่มีชื่อเสียงเรื่อง "เดอะ แคทเชนแจมเมอร์ คิคส์" (The Katzenjammer kids) โดยดัดแปลงมาจากโครงเรื่อง "แมกซ์และโมวิทซ์" ของบร็อค ช่วงเวลาของนักเขียนการค้นเหล่านี้ ถือกันว่าเป็นยุคของการบุกเบิกและทดลองหาแนวทาง เรื่อง ซึ่งมีมากมายหลายหลากกัน จนเข้าสู่คริสต์ศตวรรษที่ 19 อันใดชื่อว่า เป็นยุคแห่งการเสริมสร้างความมั่นคงแก่โลกการค้น ซึ่งในเวลาถึงกลาง การค้น เรื่องหรือนิยายภาพ และการค้นของจะมีเสนอเป็นรายวันในหน้าหนังสือพิมพ์เกือบทุกฉบับ<sup>1</sup>

<sup>1</sup> ภาลางกรณมหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, การค้นเพื่อพัฒนาเด็ก, หน้า 21.

## 2.2 การเสนอการ์ตูน เรื่องหรือนิยายภาพ\*

ความเปลี่ยนแปลงของวงการการ์ตูนไปสู่ความเป็นปึกแผ่น การยอมรับของสาธารณชน และความมั่นคงของวิชาชีพเริ่มขึ้นในปี 1914 เมื่อมีการรวมตัวเป็นรูปบริษัท (Syndication) เป็นผลให้หลังจากนั้นไม่นานหนังสือพิมพ์ทุกฉบับในสหรัฐอเมริกาต้องมีหน้าการ์ตูน แต่อันที่จริงการเริ่มแทรกการ์ตูนเป็นส่วนหนึ่งของหนังสือพิมพ์รายวันคนแรก โคลแก แคลร์ บริกก์ (Clare A. Brigg 1875-1930) ซึ่งเขียนเรื่อง "ไปเกอร์ คลาร์ก" (Piker Clerk) ลงในหนังสือพิมพ์ ชิคาโก อเมริกัน (Chicago American) ในปี 1904 และ 3 ปีต่อมา บัค ฟิชเชอร์ (Bud Fisher 1883-1954) ได้สร้าง "มัทท์และเจฟฟ์" (Mutt and Jeff) ลงพิมพ์ในซานฟรานซิสโก โครนิเคิล (San Francisco Chronicle) แนวการแทรกการ์ตูนเป็นส่วนหนึ่งของหนังสือพิมพ์ปรากฏขึ้นแล้ว แต่กว่าจะประสบความสำเร็จเกือบครึ่งศตวรรษ เมื่อเกิดแนวคิดที่จะให้การ์ตูนรายวันและการ์ตูนใบแทรกฉบับวันอาทิตย์มีเนื้อหาสอดคล้องต่อเนื่องกัน จึงทำให้หตุของลงพิมพ์การ์ตูนทุกวันและการ์ตูนรายวันได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง<sup>1</sup>

## 2.3 ยุคทองของการ์ตูน เรื่องหรือนิยายภาพ

เมื่อแนวทางของการ์ตูนมีการเปลี่ยนแปลงแสวงหาสิ่งใหม่ ๆ เพื่อสื่อความหมายให้ชัดเจนขึ้น มีการคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ เช่น การวางรอยคำพูด การใช้คำลอกเลียนเสียง การเขียนเส้นขน ๆ กันแสดงการเคลื่อนไหว การตีเส้นกรวยรูปภาพ ฯลฯ สิ่งเหล่านี้เป็นที่ยอมรับของผู้อ่านได้ แคนักเขียนการ์ตูนก็ยังรักษาแนวทางดั้งเดิมที่เน้นความเรียบง่ายของตัวการ์ตูนแบบลวดลายหรือขอบชั้น ศิลปินคนสำคัญของช่วงเวลานี้ โคลแก วินเซอร์ แมคเคย์ (Winsor McCay 1869-1934) ผลงานที่ทำชื่อเสียงให้เขา โคลแก "ลิตเติล นีโม อิน สลัมเบอร์แลนด์" (Little Nemo in Slumberland) เป็นการ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพในแนวเหนือจริง (fantasy) เป็นการ์ตูนที่มีทั้งโครงเรื่อง (plot) และแก่นเรื่อง (theme) อย่างเห็นได้ชัด

<sup>1</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 24.

\* คุรายละเอียดยุคเพิ่มเติมที่ ภาคผนวก ง , หน้า 171.

นักเขียนการ์ตูนสำคัญอีกคนหนึ่ง ไค้แก จอร์จ แมคมานัส (George McManus 1884-1954) เขาได้สร้างงานชิ้นเอกที่มีตัวละครที่เด่นชัดมากชุดหนึ่งไว้ให้แกวงการการ์ตูน คือ "แมกกีและจิกส์" (Maggie and Jiggs) จากเรื่อง "บริงกิง อ๊ฟ ฟาเธอร์" (Bringing Up Father) ในปี 1912 งานชิ้นนี้ของเขาเป็นที่นิยมของสาธารณชนมาก<sup>1</sup> นอกเหนือจากศิลปินทั้ง 2 ของยุคนี้แล้ว คนสำคัญที่จะเว้นเสียมิไค้คืออีกคนหนึ่ง คือ จอร์จ เฮอร์แมน (George Herriman 1880-1944) งานสำคัญของเขาได้รับการยกย่องมากกว่า เป็นงานแห่งจินตนาการ และ เรื่องของการแสวงหา ทั้งเป็นงานที่สามารถอ่านไค้หลายระดับ เช่น เกี่ยวกับการในชุดของ "ลิล แอบเนอร์" (Li'l Abner) และ "พี้นัทส์" (Peanuts) ในเวลาต่อมา แม้แต่ในบุคคลที่มีการศึกษาสูงไม่ เคยยอมรับการ์ตูนว่าเป็นรูปแบบแขนงหนึ่งของวรรณกรรม ยังคงจับงานนี้อ่าน งานชิ้นนี้ คือ "เครซี่ แคท" (Krazy Kat) ซึ่งได้รับความนิยมมากขนาดได้รับการนำไปดัดแปลง เป็นเรื่องบัลเล่ตควาย "เครซี่ แคท" นี้ยังเป็นหนึ่งในการ์ตูน เรื่องที่ขึ้นถึงจุดสุดยอดของวงการการ์ตูน ซึ่งสามารถให้อ่านไค้ธรรมดาทั้งด้านความบันเทิงและเนื้อหา<sup>2</sup> เวลาประมาณเกือบ 2 ทศวรรษของคริสต์ศตวรรษที่ 20 นี้ นับเป็นยุคทองของโลกการ์ตูนไค้แต่ ความสำคัญส่วนใหญ่ในการเขียนการ์ตูนจะมุ่งที่แนวเรื่อง และนักเขียนการ์ตูนหลายคนไค้ความสำคัญกับความ เป็นไปในสังคมและ โศกชะตา คอมา เมื่อเกิดความนิยมในการ์ตูน เรื่องหรืออนิยายภาพมากขึ้นตามลำดับ สิ่ง ที่หลีกเลี่ยงไม่ไค้ คือ การก้าว เขาสู่ลักษณะธุรกิจ ซึ่งเป็นผลให้มีการผลิตการ์ตูนออกมา ในรูปแบบต่าง ๆ กัน เพื่อป้อนสู่ตลาด

## 2.4 ประเภทของการ์ตูนเรื่อง

### 2.4.1 การ์ตูนเรื่องชีวิตครอบครัว

ช่วงปี 1920-1929 เป็นทศวรรษที่การ์ตูนถูกนำเขาสู่การค้าเป็นงานในรูปแบบของธุรกิจมาก ลักษณะเช่นนี้กำหนดไค้ให้นักเขียนการ์ตูนจำต้องยึดแนวเรื่องอย่างไค้

<sup>1</sup>White, "Comics," *The Encyclopedia Americana* 7(1974): 371.

<sup>2</sup>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, การ์ตูนเพื่อพัฒนาเด็ก, หน้า 25.

อย่างหนึ่ง เป็นลักษณะเฉพาะของคน ไม่อาจเขียนการ์ตูนแบบหลากหลายได้ ที่เป็น  
 เช่นนี้ เพราะการรวมตัวในลักษณะบริษัท (Syndicate) ซึ่งจะกำหนดลักษณะการ์ตูน  
 ที่ต้องการสำหรับแต่ละกลุ่มไว้ เช่น การสนองความต้องการของผู้อ่านที่เป็นชนชั้นกลาง  
 ของสังคม ซึ่งถือเป็นลูกคาถากลุ่มใหญ่ คนเหล่านี้ต้องการการผจญภัยอารมณ์และความ  
 ขบขัน เพลิดเพลินกับสิ่งคุ้นเคยไกล ๆ คิว กังนัน แนวชีวิตครอบครัวจึง เหมาะมากสำหรับ  
 กลุ่มนี้ ก็ปรากฏเป็นการ์ตูนชุดหลายเรื่อง เช่น "เกอะ กัมปัส" (The Gumps)  
 ของซิดนีย์ สมิท (Sydney Smith 1877-1935) และการ์ตูนชุดสำคัญ ๆ ที่ยัง เป็น  
 ที่นิยมจนถึงปัจจุบัน ได้แก่ "ลิตเติล ออร์แฟน แอนนี่" (Little Orphan Annie)  
 "ฮาร์โวลด์ ทีน" (Harold Teen) "แกสโซลีน อัลลี" (Gasoline Alley),  
 "มูน มัลลินส์" (Moon Mullins), "สมิตตี้" (Smitty), "วินนี่ วิงเคิล"  
 (Winnie Winkle), "ดิก เทรซี่" (Dick Tracy) เป็นต้น ส่วนการ์ตูนชุด  
 สำคัญที่ไคส์วางตัวละครสำคัญมากจนทุกวันนี้ ได้แก่ งานชุด "ทิมเบอร์ เธียเตอร์"  
 (Timber Theatre) ในปี 1919 ผลงานของเอลซี ซี. ซีการ์ (Elzie C.  
 Segar 1894-1938) และตัวละครนั้น คือ "ป๊อปอาย" (Pop Eye) และ  
 "โอลิว ออย" (Olive Oyl) ซึ่ง "ป๊อป อาย" นั้นถือกำเนิดขึ้นมาโดยมีเจตนา  
 ทางการเมืองปลุกใจให้เด็กอเมริกันหันมากินผักกินมากขึ้น กังนัน เมื่อใดที่ "ป๊อป อาย" ถึง  
 คราวรับประทานอาหารก็จะต้องกินสปินแนช (Spinach) คือ ผักขม แล้วเกิดพลังมหาศาล  
 พิษิตคุปรับใจ ต่อมา "ป๊อป อาย" ถูกนักวิจารณ์โจมตีว่าเป็นหนึ่งในการ์ตูนที่มอมเมา  
 เยาวชนทวยความรุนแรง เพราะมีการเอาขณะกินควายกำลังอยู่เป็นประจำ นอก  
 หนึ่งจากนี้ยังมีการ์ตูนชุด "มิกกี้ เมาส์" (Micky Mouse) ชุด "ลิต แอบ เนอร์"  
 (Li'l Abner) ของอัล แคปป (Al Capp 1909- ) และชุด "อัลเลย์ อ็อป"  
 (Alley Oop) ของวินเซนต์ แฮมลิน (Vincent Hamlin 1900- )  
 ขณะเดียวกันในยุโรปก็มีการ์ตูนที่มีชื่อเสียงที่สุด ได้แก่ ชุด "แตงแตง" (Tintin) ของ  
 แฮร์เจ (Hergé) ซึ่งเป็นนามปากกาของจอร์จ ริเม (Georges Rimé 1907- )<sup>2</sup>

<sup>1</sup> จุลศักดิ์ อมร เวช, "การ์ตูนและคนเขียนการ์ตูน," หน้า 49.

<sup>2</sup> ภาลางกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, การ์ตูน เพื่อพัฒนาเด็ก, หน้า 31.

## 2.4.2 การ์ตูน เรื่องผจญภัย

นอกเหนือจากแนวสะท้อนความเป็นไปของชีวิตประจำวันแล้ว ในส่วนลึกของจิตใฝ่ฝันยังแสวงหาการผจญภัยและความลึกลับขวัญจินตนาการของคนเสมอมา ดังนั้นการ์ตูนแนวผจญภัยจึงเป็นอีกลักษณะหนึ่งที่เป็นที่ต้องการของตลาด รอย เครน (Roy Crane 1901- ) นักเขียนการ์ตูนอเมริกัน เป็นคนแรกที่ได้นำเสนอแนวเรื่องที่เปลี่ยนไปจากการล้อเลียนขบขัน โดยเสนอการ์ตูนชุด "วอช ทับบ์" (Wash Tubbs) มี "กัปตัน อีซี" (Captain Easy) เป็นตัวเอก นอกจากการผจญภัยแล้ว ลักษณะของนิยายวิทยาศาสตร์ยังได้ปรากฏในการ์ตูนเหล่านี้ด้วย เช่น ชุด "บัค โรเจอร์" (Buck Rogers) ของนาวแลน และ คัลกิน (Nowlan and Calkin) ชุด "ทาร์ซาน" (Tarzan) ของฮาโรลด์ ฟอสเตอร์ (Harold Foster 1892- ) "แฟลช กอร์ดอน" (Flash Gordon) ของอเล็กซ์ เรย์มอนด์ (Alex Raymond 1909-1956) เป็นต้น งานเหล่านี้เริ่มปรากฏในช่วงทศวรรษ 1930 อันเป็นช่วงที่ออกจากรูปแบบการ์ตูนชีวิตครอบครัว การ์ตูนผจญภัยนี้เริ่มเปลี่ยนลักษณะการเขียนภาพการ์ตูนจากลายเส้นง่าย ๆ ของการ์ตูนยุคแรกมาเป็นภาพที่คล้ายภาพประกอบเรื่อง คล้ายภาพเหมือนและมีการจัดลำดับภาพคล้ายเทคนิคภาพยนตร์ การ์ตูนเริ่มเคลื่อนไหวและเป็นการเล่าเรื่องอย่างต่อเนื่องกัน คล้ายกับว่าเวลาไม่ใช่ชีวิตจากที่ การผจญภัยมีสืบเนื่องกันไปไม่จบ การ์ตูนผจญภัยหลายเรื่องที่มีอยู่เดิมแล้วมาเล่าใหม่บาง หรือสร้างขึ้นเองบาง เช่น เซส เกลด์ กุลด์ (Chester Gould 1900- ) สร้างชุดนักสืบ "คิก เทรซี" โดยใช้ฉากเหตุการณ์ในสังคมปัจจุบัน<sup>1</sup>

### หนังสือการ์ตูน (Comic books)

หนังสือการ์ตูนได้พัฒนามาจากการ์ตูนที่ลงพิมพ์ในหนังสือพิมพ์รายวันนั้นเอง และแม้ว่าการ์ตูนจะมีชื่อเพียงเรื่องตลกขบขัน ล้อเลียน เช่นความหมายเค็ม แต่ได้ครอบคลุมเนื้อหาในเรื่องต่าง ๆ มากมาย เรายังคงใช้คำว่า การ์ตูน เรื่อยมา หนังสือ

<sup>1</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 30.

การ์ตูนจำนวนมากออกจำหน่ายรายปักษ์ รายเดือน ราย 2 เดือน หรือราย 3 เดือน รวมทั้งหนังสือการ์ตูนชนิดที่มีการ์ตูนซ้ำชั้นหลาย ๆ แบบในเล่ม หนังสือการ์ตูนเหล่านี้จะเป็นแนวจินตนาการ แนวเรื่องรัก การผจญภัยในอวกาศ เรื่องการบุกเบิกภาคตะวันออก หรือเรื่องทหาร โดยแท้จริงและเพื่อให้ออกของแล้ว หนังสือการ์ตูนเหล่านี้ควรเรียกว่านิตยสาร เนื่องจากตั้งแต่ต้นมาการ์ตูนเหล่านี้ได้รับการจัดพิมพ์และกำหนดจำหน่ายเป็นคาบเวลาแน่นอน และบางเล่มมุ่งสนองอารมณ์เด็กเล็ก บางเล่มมุ่งทำเพื่อกลุ่มวัยรุ่น บางเล่มทำเพื่อสนองความรักและความต้องการการผจญภัยของเด็กผู้ชาย ขณะที่บางเล่มเน้นเรื่องการแต่งกายที่ทันสมัยและเรื่องรักใคร่ ซึ่งเหมาะสำหรับเด็กผู้หญิง กลุ่มผู้อ่านกลุ่มใหญ่ที่สุดของหนังสือหรือนิตยสารการ์ตูนเหล่านี้ ได้แก่ กลุ่มอายุ 7-14 ปี แม้ว่าโดยแท้จริงแล้วจะมีกลุ่มเด็กกชน เข้าโรงเรียนและกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมอ่านควบคู่ไป สงครามโลกครั้งที่ 2 หนังสือการ์ตูนถูกจำหน่ายออกไปหมดก่อน ไลฟ์ หรือ ริกเคอร์ส ไคเจสท์ ถึง 10 เท่า ณ. ศูนย์ไปรษณีย์แลกเปลี่ยน ของกองทัพบกสหรัฐอเมริกา จนถึงทุกวันนี้ หนังสือการ์ตูนได้รับการจำหน่ายเกือบละลาน ๆ เล่ม โดยไม่มีการอ่านแบบ "ขอยืมกัน" ซึ่งอ่านอย่างน้อยถึง 3 คนต่อ 1 เล่ม<sup>1</sup>

#### 1. กำเนิดและพัฒนาการของหนังสือการ์ตูน

การตีพิมพ์ผลงานรวมเล่มการ์ตูนนั้น เคยมีมาแล้วในอเมริกาเมื่อปี 1911 แต่หนังสือการ์ตูนที่เป็นเล่มและพิมพ์จำหน่ายอย่างสม่ำเสมอเป็นจำนวนมากในราคาถูกลงนั้น ถือกำเนิดครั้งแรกในประเทศญี่ปุ่น ก่อนหนังสือการ์ตูนในอเมริการวม 10 ปี ผลงานเด่นในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นยุคนั้น ได้แก่ "นากากัทซึ โน ซันจู" ของ ชูเม อิมโตะ และ "นินจา บุกเกโซ" ของ ชินเป ชิราโตะ<sup>2</sup> ส่วนในอเมริกานั้น หนังสือการ์ตูนเล่มแรกในลักษณะที่มีชื่อการรวมพิมพ์การ์ตูนจากหนังสือพิมพ์ ได้แก่ เรื่อง ดีเทคทีฟ คอมิกส์ (Detective Comics) จำหน่ายในปี 1937 และในปีต่อมา (1938) ใ้มีหนังสือ

<sup>1</sup>White, "Comics," The Encyclopedia Americana 7(1974): 373.

<sup>2</sup>พาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, การ์ตูนเพื่อพัฒนาเด็ก, หน้า 31.

การ์ตูนยอกนียม แอคชั่น คอมิกส์ (Action Comics) เสนอตัวละครสำคัญเป็นที่คึกใจ  
ผู้อ่านจำนวนมากในเวลาต่อมาในชุด "ซูเปอร์แมน" (Superman) จากผลงานของ  
เจอร์รี่ ซีเกล (Jerry Siegel) และ โจ ชัสเตอร์ (Joe Shuster) เป็นผู้  
เขียนภาพ ทั้งคู่ทำงานให้กับหนังสือการ์ตูน ทีเทคทีฟ คอมิกส์ ซึ่งเป็นนิตยสารภาพเชิง  
สืบสวน แต่เมื่อเขาสร้าง "ซูเปอร์แมน" ขึ้นมา และถูกปฏิเสธจากหลายสำนักพิมพ์และ  
สำนักพิมพ์รายวันที่ป้อนการ์ตูนในหนังสือพิมพ์รายวัน เขาจึงไม่กล้าเสนอกับสำนักพิมพ์ของตน  
จนเมื่อมีการวางแผนทำหนังสือการ์ตูนเล่มใหม่ในชื่อ แอคชั่น คอมิกส์ มีผู้แนะนำให้ลอง  
เรื่อง "ซูเปอร์แมน" ที่พิมพ์บ้าง ผู้จัดพาเห็นชอบด้วย จึงเป็นจุดกำเนิดของซูเปอร์แมน  
ที่ทำให้ แอคชั่น คอมิกส์ ประสบความสำเร็จสูงสุดและกำเนิดวีรบุรุษอีกคนหนึ่งของโลก  
การ์ตูน<sup>1</sup> จากความสำเร็จของ แอคชั่น คอมิกส์ ทำให้มีสำนักพิมพ์เกิดขึ้นใหม่มากมาย  
และออกจำหน่ายการ์ตูนในชุดต่าง ๆ แนวต่าง ๆ โดยในปี 1940 มีประมาณ 60 ชื่อ  
และเพิ่มเป็น 168 ชื่อในปีต่อมา<sup>2</sup> ในช่วงทศวรรษ 1950 เมื่อหนังสือการ์ตูนปรากฏ  
ในท้องตลาดมากมายหลายชนิด โคเริ่มมีการเรียกร้องให้มีการตรวจสอบหนังสือการ์ตูน  
ที่รุนแรงบางประเภท โดยผู้วิจารณ์หนังสือการ์ตูนอย่างรุนแรงที่สุดเป็นจิตแพทย์ ชื่อ  
เฟรเดอริก เวิร์ทแฮม (Frederick Wertham) ผู้เขียนเรื่อง เคอะ ซึคักชั่น ออฟ  
กิ อินโนเซนต์ (The Seduction of the Innocent) ในปี 1954 เขาโคชี้ให้  
เห็นว่าการ์ตูนบางประเภทที่ให้ความรุนแรงและเป็นเรื่องที่หยาบคายก้าวร้าว นั้น เป็นผล  
ต่อจิตใจของเด็กเพียงใด เพื่อเป็นการหาทางป้องกันและแก้ไขปัญหานี้ กลุ่มผู้ผลิตหนังสือ  
การ์ตูนได้รวมตัวกันเป็นสมาคมในปี 1954 เรียกชื่อสมาคมนี้ว่า The Comics  
Magazines Association of America และได้มีการกำหนดจรรยาบรรณซึ่งอยู่ใน  
รูปขององค์กร ชื่อว่า "คอมิค โคด ออธอริตี้"<sup>3</sup> (Comic Code Authority)

<sup>1</sup> จูลส์ คี อมร เวช, "การ์ตูนและคนเขียนการ์ตูน," หน้า 54.

<sup>2</sup> White, "Comics," The Encyclopedia Americana 7(1974): 373

<sup>3</sup> จ.ย.ส., "ภาพยนตร์บนแผ่นกระดาษ," สตรีสาร 36 (28 สิงหาคม  
2526): 97.



เพื่อควบคุมทั้ง เนื้อหาและส่วนโฆษณาในหนังสือการ์ตูน เพื่อให้เหมาะสมและไม่เป็นภัยแก่ผู้อ่าน อย่างไรก็ตาม องค์การนี้มีอำนาจควบคุมไต่ต้อนกับสำนักพิมพ์ที่เป็นสมาชิกเท่านั้น อิทธิพลของหนังสือการ์ตูนที่มีต่อเด็ก ๆ นั้นได้รับการกล่าวถึงและศึกษากันมาก เนื่องจากหนังสือการ์ตูนมีแต่จะเพิ่มปริมาณขึ้นทุกขณะ ในปี 1973 ประมาณว่ามีหนังสือหรือนิตยสารการ์ตูนถึง 200 ชื่อ และเชื่อว่ายอดขายของการ์ตูนเหล่านี้เกือบถึงปีละ 500 ล้านดอลลาร์ แต่แม้จะมีผู้คัดถึง อิทธิพลของหนังสือการ์ตูนในศาล เสียแก่เด็ก ๆ คุณค่าของหนังสือการ์ตูนในฐานะที่เป็นสื่อมวลชนแขนงหนึ่งก็ปรากฏเห็นชัดมาก เมื่อทั้งภาครัฐบาลและเอกชนสนับสนุนการพิมพ์หนังสือการ์ตูน เพื่องานสื่อโฆษณา หรืองานเผยแพร่ความรู้แก่ประชาชน<sup>2</sup>

## 2. การ์ตูนช่วงก่อนและหลังสงครามโลกครั้งที่ 2

เมื่อเริ่มสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้น ได้มีลักษณะการ์ตูนวีรชนเกิดขึ้น เช่น "แบทแมน" (Batman) "กัปตัน มาร์เวล" (Captain Marvel) หรือ แมคแค "ซูเปอร์แมน" เกิดขึ้นก่อนแล้ว แต่ในช่วงเวลาของสงครามนั้น การ์ตูนถูกใช้เป็น เครื่องมือในสงครามจิตวิทยาด้วย การ์ตูนชุดที่เด่นที่สุด คือ "บัซ ซอเยอร์" (Buz Sawyer) ของ รอย คราน (Roy Crane, 1901- ) เนื้อหาของการ์ตูนในช่วงนี้แยกกันตามค่ายของมหาอำนาจและฝ่ายอักษะ เป็นการเลียนแบบสถานการณ์จริง เมื่อสงครามสงบลง การ์ตูนมีการแสวงหาแนวทางใหม่อีกครั้ง โดยในทวีปยุโรปหันมาฟื้นฟูนิยายวิทยาศาสตร์ เช่น เรื่อง "เล ปิออนนิเอ เกอ แลส เปรองซ์" (Les pionniers de l' Esperance) หมายถึง แหวกเบิกความหวัง การ์ตูนล้อเลียนโคบาลินเบล เยี่ยมชุด "ลัคกี้ ลุก" (Lucky Luke) โดย โมริส เกอเบอเวร์ (Mourice de Bevére 1923- ) การ์ตูนประวัติศาสตร์ของนักเขียน

<sup>1</sup> Constance Carr McCutcheon, "Comic Books," The New Book of Knowledge 3(1974): 422.

<sup>2</sup> White, "Comics," The Encyclopedia Americana 7(1974): 375.

ฝรั่งเศส จากัก มาร์แตง (Jacque Martin) ในชุด "อาลิกซ์ แลง เทรปิก"  
(Alix l'Intrepide) หรือ การ์ตูนวิทยาศาสตร์พิสดารชุด "เบลคและมอติเมอร์"  
(Blake et Mertimer) โดย เอ็ดการ์ ปิแอร์ จากอปส์ (Edgar-Pierre  
Jacobs)

ส่วนความเคลื่อนไหวของการ์ตูน เอเชีย ในญี่ปุ่น หลังสงครามได้หันมาดำเนิน  
เรื่องยุคใหม่แทนการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมของตน การ์ตูนแบบใหม่นี้ เป็นแนวการผจญภัย  
และเรื่องวิทยาศาสตร์ ผลงานดีเด่นของวงการการ์ตูนญี่ปุ่นช่วงนี้ ได้แก่ "เทคส์วัน-  
อะคอม" โดย โทซามุ เทซูกะ นอกเหนือจากความนิยมในการ์ตูนแนววิทยาศา-  
าสตร์และการผจญภัยแล้ว แนวขบขันซึ่งเป็นคนกำเนิดของรูปแบบการ์ตูนที่ได้รับความนิยม  
พัฒนาขึ้นเช่นกัน ผลงานที่ปรากฏมามีมากมายจากชาติต่าง ๆ เช่น "อัสเตริก"  
(Asterix) จากฝรั่งเศส "กาสตอง ลากาฟ" (Gaston Lagaff) จาก  
เบลเยียม "กัปปา" (Kappa) จากญี่ปุ่น "กอกโก บิล" (Coco Bill)  
จากอิตาลี หรือ "แอนดี้ แคปป์" (Andy Capp) จากอังกฤษ<sup>1</sup> แต่เป็นที่น่าสังเกต  
ว่าขณะที่ประเทศต่าง ๆ มีการพัฒนาแนวเนื้อหาการ์ตูนมากขึ้น ในสหรัฐอเมริกา  
การ์ตูนกลับเสื่อมความนิยมลง ในช่วง 2 ทศวรรษหลังสงครามโลก (1950-1960)  
การ์ตูนอเมริกันถูกวิจารณ์อย่างมาก เนื่องจากการนำเสนอการ์ตูนแนวอาชญากรรมและ  
สยองขวัญของบรรดาสำนักรพิมพ์ต่าง ๆ ที่หวังผลทางการค้า ประกอบกับการ์ตูนในหนังสือ  
พิมพ์ไม่เป็นที่นิยมในการตั้งคนอ่าน เพราะการลดขนาดและการจัดหน้าอย่างแออัดในหนังสือ  
พิมพ์ ไม่อาจจูงใจผู้อ่านได้ดีเท่าเกม การ์ตูนเรื่องที่ได้รับคามนิยมในช่วงนี้มีเพียง  
เรื่อง "บีเทิล เบย์ลีย์" (Beetle Bailey) ของ มอร์ต วอล์กเกอร์ (Mort  
Walker 1923- ) ที่เป็นแนวขบขันเท่านั้น เนื่องจากการตกต่ำในเนื้อหาและ  
การนำเสนอ ทำให้วงการการ์ตูนอเมริกัน เกิดการ์ตูนแนวใหม่ที่เป็นการ์ตูนชุดที่มีชื่อเสียง  
มากจนถึงปัจจุบัน นั่นคือ ชุด "พีนัทส์" (Peanuts) โดย ชาร์ลส์ ชูลซ์ (Charles  
Schulz 1922- ) กล่าวกันว่าการ์ตูนชุดนี้ เป็นการ์ตูนของกลมปัญญานที่สะท้อน  
ถึงความหวังและความลึกลับใจของคนในชาติในยุคโลกของตัวละครแต่ละตัว การ์ตูนชุด

<sup>1</sup> ภาสกรนรินทร์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, การ์ตูนเพื่อพัฒนาเด็ก, หน้า 34.

ที่เป็นผลงานร่วมสมัยของ "พินคัส" ที่น่าสนใจอีกเรื่องหนึ่ง ได้แก่ "โพโก" (Pogo) ของ วอลท์ เคลลี (Walt Kelly 1949- ) หลังจากการ์ตูนชุด "พินคัส" ประสบความสำเร็จในหมู่นักอ่าน ได้เกิดการ์ตูนอีกหลายชุดตามมา ในช่วง 10 ปีหลัง (1951-1960) ปรากฏว่า 32 ใน 39 ของการ์ตูนชุดเป็น เรื่องแนวฮาชั้นบริสุทธิ์ (ไม่ใช่แนวล่อเลียน) เช่น "ซอร์ท ริปส์" (Short Ribs) ของ แฟรงค์ โอนีล (Frank O'Neal) "บี. ซี." (B.C.) ของ จอห์นนี่ ฮาร์ท (Johny Hart 1931- ) "มิส พีช" (Miss Peach) ของ เมล ลาซารัส (Mel Lazarus) โดยเฉพาะ จอห์นนี่ ฮาร์ท นั้น ในเวลาต่อมาได้สร้างผลงานเด่นร่วมกับแบรนค พาร์เกอร์ (Brand Parker) เรื่อง "เคอะ วิซาร์ด ออฟ อิด" (The Wizard of Id) ซึ่งเป็นการ์ตูนชุดในหน้าหนังสือพิมพ์ พร้อมผลงานเด่นของ แกร์รี ทรูโค (Garry Trudeau) เรื่อง "ดูนส์เบอรี่" (Doonsberry) ในช่วงปี 1950-1960 เหตุผลทางเศรษฐกิจ ทำให้หนังสือพิมพ์มีรายได้อดคลง อันเป็นผลกระทบต่อการ์ตูนและนักเขียนการ์ตูนในหนังสือพิมพ์ ไม่เพียงแต่เท่านั้น ผลกระทบทางเศรษฐกิจยังส่งผลถึงการพิมพ์หนังสือการ์ตูน เช่นกัน เมื่อความนิยมคลง สำนักพิมพ์พยายามหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อดึงดูดผู้อ่าน การเปลี่ยนแนวทางการสร้างแนวเรื่องใหม่ สร้างตัวละครที่จะเป็นวีรบุรุษรุ่นใหม่ เช่น "ธอร์" (Thor) หรือ "สไปเดอร์แมน" (Spider Man) แต่ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร การเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญกลับกลายเป็นผลงานประเภท "ใต้ดิน" (Underground) ที่เรียกกันขณะนั้นว่า "คอมิกซ์" (Comix) ซึ่งจัดเป็นหนังสือการ์ตูนที่เลือกเนื้อหาอย่างเสรีมาก รวมทั้ง เรื่องทางเพศ แม้ช่วงเวลาของการ์ตูนใต้ดินจะไม่ยืนยาว เนื่องจากความอิสระเกินไปในการเลือกเนื้อหา แต่ได้ปรากฏนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับในเวลาต่อมาจากการ์ตูนใต้ดิน คือ โรเบิร์ต ครัมป์ (Robert Crumb 1943- ) ผู้สร้างการ์ตูนชุด "ฟริทซ์ เคอะ แคท" (Fritz The Cat) และ "มิสเตอร์ เนช เชอร์วัล" (Mister Natural)<sup>2</sup>

<sup>1</sup>White, "Comics," The Encyclopedia Americana 7(1974): 372.

<sup>2</sup>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, การ์ตูนเพื่อพัฒนาเด็ก, หน้า 39.

### 3. แนวโน้มการค้นในปัจจุบันของประเทศต่าง ๆ

ยุคปัจจุบันของโลกการค้น เริ่มตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมา เมื่อแนวทางการค้นต้อง เปลี่ยนแปลง ไปตามสภาวะสังคมและผลกระทบทาง เศรษฐกิจ อย่างไม่รู้แก่ตาม นับแต่ปี 1960 มา การค้นของประเทศต่าง ๆ นอกเหนือจากสหรัฐอเมริกา เพื่อพัฒนาอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะการค้นแนวข้ามชั้น ในประเทศอังกฤษ การค้นที่มีชื่อ โคน แก ซุก "บริสโตว์" (Bristow) ลอเลียนชีวิตในที่ทำงาน การค้นผจญภัยซุก "โมเคสต์ เบลส" (Modesty Blaise) และซุก "ฮีโร เคอะ สปาร์ตัน" (Hero the Spartan) ของ แฟรงค์ เบลลันนี (Frank Bellany 1917- ) จัดเป็นการค้นที่มีฝีมือในการวาดคี่มาก การค้นของฝรั่งเศสที่เป็น เรื่องคี่ ๆ มีปรากฏ เป็นหลายเรื่อง เช่น "อาชีย์ ตาลอง" (Achille Talon) "เก ลูรอน" (Gai Luron) ซึ่งจัด เป็น เรื่องข้ามชั้น ประเภทผจญภัยก็มี เรื่อง "ลีเออเคธอง บลูเบรี่" (Lieutenant Bluebery) ประเภทเรื่องมหัศจรรย์ โคน แก "ฟิเลมอน" (Philemon) และนิยายวิทยาศาสตร์ โคน แก เรื่อง "บาร์บาราเรลลา" (Barbarella) ในยุโรป ประเทศอื่น ๆ ปรากฏการค้นแนวต่าง ๆ ที่เป็นที่ยอมรับของผู้อ่านแต่ละแห่ง เช่น ในเบลเยียม มีการค้นผจญภัยคี่เคน เช่น "เบอร์นาร์ค พรินซ์" (Bernard Prince) "โคมานเช" (Comanche) และ "เซอวาลิเออร์ อาร์คัง" (Chevalier Ardant) ประเภทเรื่องมหัศจรรย์พิศดาร โคน แก เรื่อง "เล ชตรอมป์" (Les Schtroumpfs) ของ เปโย (Peyo) ในอิตาลีนั้นนิยมการค้นการผจญภัยของวีรบุรุษ เช่น เรื่อง "คิอาโบลิก" (Diabolik) และเรื่อง "กริมินาล" (Kriminal) นักเขียน การค้นของอิตาลี 2 คน เป็นผู้สร้างผลงานสำคัญของยุค โคน แก ฮูโก ปราตต์ (Hugo Pratt 1927- ) สร้างงานเรื่อง "กอร์โต มัลเตส" (Corto Maltese) และ กิโด เกรปักซ์ (Guido Crépax 1933- ) ผู้สร้าง เนื้อหาและรูปแบบใหม่ ในงานการค้นเรื่อง "วาเลนตินา" (Valentina) ของเขา ในประเทศสเปน ผลงานการค้นช่วงนี้ เคนทั้งคานการออกแบบและมีอวก เช่น ปรากฏในเรื่อง "เดลตา 99" (Delta 99) "ฮักซ์ตูร์" (Haxtur) "วอลฟ์" (Walf) และ "นุสกับโซรัง" (Nus and Sorang) ในประเทศทาง เอเชีย ญี่ปุ่น เป็นประเทศที่มีความก้าวหน้า

<sup>1</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 42.

ในวงการการ์ตูนที่สุด มีผลงานการ์ตูน เป็นจำนวนมากทั้งการ์ตูนผจญภัย เคน ๆ เช่น "ซามูไรเกะ" "โทกุเร โอคามิ" และ "อาซึตะ โน โจเอ" หรือการ์ตูนแนว "ไร้สาระ" (nonsense) เช่น "ซุนจิ โซโนยามะ" ในการ์ตูนชุด "ยิอาโทริชิ" และ "ทักสึฮิโกะ ยามาคามิ" ในการ์ตูนชุด "กาอิ เกกะ" แต่ทุกวันนี้ ในวงการผลิตการ์ตูนยอมรับว่าตลาดหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมุ่งผลิต "การ์ตูนรัก ๆ โคร ๆ" ซึ่งมีทั้งแนวโรแมนติกและแนวที่สะท้อนความผิดปกติของสังคม นอกจากนั้นอีกประมาณ 40% ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นขณะนี้ (2526) เป็นเรื่องการ์ตูนแนววิทยาศาสตร์ เกี่ยวกับโลกอนาคต การผจญภัยในอวกาศ หรือจักรวาลอันลึกลับ<sup>1</sup>

#### 4. โลกการ์ตูนในปัจจุบัน

พัฒนาการการ์ตูนที่น่าสนใจทุกวันนี้มีใ้มาจากวงการนักเขียนการ์ตูนแค่วันเดียว ผู้อ่านการ์ตูนต่างมีส่วนในการกำหนดแนวทางการ์ตูน เช่นกัน มีผู้สนใจการ์ตูนในแง่การศึกษา วิจัย และอนุรักษ์มากขึ้น จนมีการรวมกลุ่มกันและจัดการประชุมนานาชาติ เป็นครั้งแรกที่อิตาลีในปี 1965 และมีการจัดนิทรรศการครั้งสำคัญในปารีส เมื่อปี 1967 และที่นิวยอร์กในปี 1971 ตลอดจนการสร้างพิพิธภัณฑ์การ์ตูนที่ญี่ปุ่นในปี 1966<sup>2</sup> การเคลื่อนไหวเพื่อพัฒนาการของวงการการ์ตูนนี้ ทำให้มีการค้นพบและหาทางอนุรักษ์ผลงานศิลปะในอดีต ทั้งช่วยให้เกิดความเข้าใจเพื่อการวิจารณ์ผลงานในปัจจุบัน ทั้งนี้เพราะการ์ตูนที่ปรากฏไม่ว่าในหน้าหนังสือพิมพ์หรือในรูปเล่มนิตยสาร หรือหนังสือก็ต่างจำลองและสะท้อนสภาพสังคมของคนที่มาทั้งสิ้น ดังนั้นการ์ตูนของประเทศหนึ่งจะเหมาะสมแก่ผู้อ่านของประเทศนั้นมากที่สุด การลอกเลียนรูปแบบการ์ตูนของกันโดยมิได้ดัดแปลงแก้ไขเพื่อให้เข้ากับสภาวะสังคมของตน นอกจากจะทำให้ขาดสุนทรีย์รสทางความบันเทิงและอรรถรสในเนื้อหาแล้ว ยังทำให้เกิดอิทธิพลต่อผู้อ่านในลักษณะที่ไม่น่าพอใจ และเมื่อนั้นการ์ตูนต่างชาติจะกลายเป็นการ์ตูน "พหุพิช" แก่เยาวชนไทยไม่ยาก ในต่างประเทศ

<sup>1</sup>สุชาติ สวัสดิ์ศรี, "วัฒนธรรมการ์ตูนในญี่ปุ่น," โลกหนังสือ 6 (เมษายน 2526): 18.

<sup>2</sup>จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, การ์ตูนเพื่อพัฒนาเด็ก, หน้า 42.

ทั้งยุโรปและอเมริกา มีความพยายามที่จะควบคุมคุณภาพของการ์ตูนทั้งที่เป็นการ์ตูนใน  
 หนาหนังสือพิมพ์และการ์ตูนเล่ม เช่น การจัดตั้งหน่วยงานกำหนดมาตรฐานการ์ตูน  
 (Comic Code Authority) หรือการที่รัฐบาลพยายามให้การ์ตูนมีส่วนในการ แฝง  
 แพร่งานในภาครัฐบาล ตัวอย่างของความพยายามที่จะควบคุมคุณภาพของสื่อที่จะสร้าง  
 อิทธิพลแก่อนานที่ เป็น เด็ก เล็กใน ประเทศ คั้งนี้ น่าจะ เป็น ตัวอย่างที่ดีสำหรับหลายประเทศ  
 โดยเฉพาะประเทศกำลังพัฒนา เพื่อการปลูกฝัง อิทธิพลในการดำเนินชีวิต คั้ง เช่น  
 การ์ตูนญี่ปุ่นทำไ้สำเร็จมาแล้วในประเทศของเขาช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2

### การ์ตูนในประเทศไทย

#### 1. กำเนิดและพัฒนาการการ์ตูนในประเทศไทย

คำว่า "การ์ตูน" ในภาษาไทยใช้ทับศัพท์คำอังกฤษ Cartoon ซึ่งมีความ  
 หมายถึงภาพเปรียบเปรย ภาพล้อบุคคล ที่ทำให้ขบขันโดยการขยายลักษณะบางอย่าง<sup>1</sup>  
 ตรงกับความหมายคำว่า Caricature ในภาษาอังกฤษควย แต่ความหมายของ  
 การ์ตูนในสำนักของนักอ่านคนไทยแล้วยังมีความหมายมากกว่านั้น พินิล ภาพสี  
 นักเขียนการ์ตูนมืออาชีพคนสำคัญคนหนึ่งของไทย เจ้าชื่อนามปากกา "ตุ๊กตา" ได้  
 อธิบายลักษณะของการ์ตูนว่า

... การ์ตูนหรือการ์ตูนิกเจอร์นั้นจะต้องมีลักษณะเด่น คือ จะต้องเป็นภาพเขียน  
 ที่ผิดจากความจริง นอญกว่าความจริง หรือเกินความจริง จะต้องเป็นภาพที่เขียน  
 เพื่อจกมุ่งหมายในการล้อเลียนหรือให้เกศอารมณ์ขันหรือประชดประชันในกรณีใด  
 กรณีหนึ่ง จะต้องเป็นภาพที่เขียนควยตนเอง มีโชลออกเลียนแบบผู้อื่นหรือคักแปลง  
 ครอบุติม จะต้องเป็นภาพที่ยึดหลัก เกณฑของความจริง อยบ่าง แมจะ เป็นหลัก เกณฑ  
 ที่อยู่ในขอบ เขตกว้างขวางก็ตาม<sup>2</sup> . . .

<sup>1</sup> ประเสริฐ มาสุปรีดิ์, "ความเป็นมาของการ์ตูนไทย," ครุปริทัศน์  
 6(ตุลาคม 2524): 65.

<sup>2</sup> "การ์ตูน: ศิลปของอารมณ์ขัน," ประชาชาติ 2(มีนาคม 2518): 37.

กำเนิดของการ์ตูนในประเทศไทย เท่าที่สามารถสืบค้นย้อนอดีตลงไปและมีหลักฐานปรากฏอยู่ จะพบลักษณะของการ์ตูนแรกอยู่ในภาพจิตรศิลป์ ภาพผนังต่าง ๆ เท่าที่เห็นชัดมาก โดดเด่น ในยุคต้นของกรุงรัตนโกสินทร์นี้เอง ควบคู่ฝีมือของจิตรกรเอกของยุค ชรวินโฆง ผลงานของท่านที่ปรากฏเป็นภาพฝาผนัง เห็นชัดว่าท่านเป็นผู้อุทิศบุคลิกภาพเหมือนจริง (Realistic) ซึ่งผิดแผกไปจากลักษณะการเขียนภาพแบบไทยโบราณที่เป็นแบบอุดมคติ (Idealistic) เชื่อกันว่าการที่ชรวินโฆงเขียนภาพในลักษณะเหมือนจริงเช่นนี้ เพราะได้รับอิทธิพลจากหนังสือภาพวาดจากต่างประเทศที่เริ่มเข้ามาในประเทศไทยในช่วงนั้น ภาพวาดของชรวินโฆงหลายภาพโดดเด่นอารมณ์ขันและล้อเลียนคนในยุคสมัยนั้นไว้ ลักษณะภาพวาดเช่นนี้จัดได้ว่าเป็นลักษณะอย่างหนึ่งของการ์ตูน แต่ในสมัยนั้นคำว่า การ์ตูน ยังไม่มีคนรู้จักกัน จึงไม่มีการบันทึกไว้ว่าการ์ตูนใดกำเนิดขึ้นแล้วในประเทศไทย<sup>1</sup> นอกจากยุคของชรวินโฆง ในราวรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว และพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ใต้อิทธิพลของช่างภาพบางแต่ไม่มีผลงานเด่นชัด จนถึงรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว เป็นช่วงที่การ์ตูนเริ่มได้รับความนิยมกันบ้างแล้ว โดยเฉพาะองค์พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ทรงสนพระทัยในการวาดภาพอย่างยิ่ง เมื่อมีเวลาว่างจากงานราชการ พระองค์ทรงวาดภาพตลก เคียดล้อเลียนบรรดาข้าราชการที่ประพฤติไม่ดี ฉอราฐบุ้งหลวง แล้วนำลงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์สัพทิสสมิต จากการที่พระองค์ทรงโปรดปรานการวาดภาพมาก จึงทรงส่งเสริมการวาดภาพล้อเลียนอย่างจริงจัง การวาดภาพล้อเลียนจึงเป็นที่นิยมแพร่หลายกันอย่างกว้างขวาง ในราวปีพุทธศักราช 2466 หนังสือพิมพ์ที่จำหน่ายในเมืองไทยยังไม่มีมากนัก ในจำนวนนี้ หนังสือพิมพ์กรุงเทพเคลิเมนต์ ใต้อิทธิพลของภาพการ์ตูนล้อการเมืองชั้นกอน ใต้อิทธิพลของการเขียนของขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต (2428-2485) ซึ่งใช้นามปากกาขณะนั้นว่า "เปล่ง" และ "เปล่ง ไทรปิ่น" ต่อมานี้ หนังสือพิมพ์ยามาโต ของนายไอลียาควา ชาวญี่ปุ่น ที่เข้ามาทำหนังสือพิมพ์ขายในเมืองไทย มีความคิดพิมพ์การ์ตูนล้อการเมืองเช่นกัน นักเขียนการ์ตูนของนายไอลียาควา คือ ษัตริย์ อุตสาหกรรม ใช้นามปากกาว่า "ษัตริย์" ในขณะนี้ปรากฏนักเขียน

<sup>1</sup> ประเสริฐ มาสุปรีดิ์, "ความเป็นมาของการ์ตูนไทย," หน้า 67.

การชุมนุมชื่อด้วยกัน 3 คน คือ "เปล่ง" "เสื่อเคี้ยว" และ "ขวัญ"<sup>1</sup> โดยเฉพาะ "เปล่ง" หรือ ชนปฏิกษาคพิมพลชิต นั้น เป็นผู้ที่มีโอกาสเดินทางไปทวีปยุโรปแล้วนำแบบการวาดภาพการ์ตูนล้อเลียนของต่างประเทศมาโชว์วาดการ์ตูนล้อเลียนเสียดสีการเมืองในประเทศไทย โดยมีลักษณะการ์ตูนเป็นคนที่หัวโต เช่นเดียวกับลายเส้นของอรุณ วัชรสวัสดิ์ ในปัจจุบัน กล่าวคือ เปล่ง ไทรปิ่น หรือ ชนปฏิกษาคพิมพลชิต เป็นนักเขียนการ์ตูนแบบเมิกการ์ตูนการเมืองคนแรกของไทยอย่างแท้จริง เนื่องจากในระยะเริ่มแรกนั้น ส่วนใหญ่ของการ์ตูนที่นิยมเขียนกันมักเป็นการ์ตูนล้อเลียนทางการเมือง หรือสภาพสังคมขณะนั้น ถึงขนาดบางครั้ง การ์ตูนบางรูปที่ล้อเลียนบุคคลเป็นที่พอใจของคนอ่านจนถึงกับต้องพิมพ์ว่า ๆ ผลงานของ เปล่ง ไทรปิ่น ใ้รับการตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์เคลิ เมลวันจันทร์ นิตยสารรายสัปดาห์ของสมัยนั้น เป็นประจำ

### 1.1 การ์ตูน เด็กยุคแรก

การเขียนการ์ตูนพัฒนามาตลอดรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว และพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 7 ซึ่งเป็นช่วงภาวะเศรษฐกิจตกต่ำทั่วโลก ผลของภาวะการณั้กระทบต่อการการ์ตูนด้วย หนังสือที่มีการ์ตูนประกอบไม่อาจจำหน่ายได้อย่างแพร่หลาย เนื่องจากภาวะของแพง เป็นผลให้กำลังของการซื้อลดลง การ์ตูนตกอยู่ในระยะซบเซา แม้จะเริ่มมีการนำการ์ตูนลงพิมพ์ตามหน้าหนังสือพิมพ์ จนถึงราวปี พ.ศ. 2475 อันเป็นช่วงการเปลี่ยนแปลงการปกครอง การ์ตูนเริ่มมีบทบาทอีกครั้งหนึ่ง นักเขียนการ์ตูนมีเสรีภาพทางความคิดมากกว่าเดิม การเขียนการ์ตูนล้อเลียนเสียดสีการเมืองแพร่หลายมาก ช่วงปลายรัชสมัยรัชกาลที่ 7 มีนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงมากที่สุดคนหนึ่งของวงการ คือ สวัสดิ์ จุฑะรพ ผู้สร้าง "ขุนหมื่น" ที่นักอ่านการ์ตูนยุคนี้รู้จักกันดี การเขียนการ์ตูนของสวัสดิ์ เป็นที่ยกย่องกันว่าเป็นยอด เพราะนอกจากจะมีความสามารถพิเศษเป็นของตนเองแล้ว ยังมีการประยุกต์วิธีการเขียนการ์ตูนของต่างประเทศมาเป็นส่วนประกอบในการเขียนของเขาด้วย สวัสดิ์ได้สร้างตัวการ์ตูนเอกชิ้นตัวหนึ่งเป็นที่นิยมมาก นั่นคือ ตัวขุนหมื่น คัดแปลง

<sup>1</sup> วิชัย อภัยสุวรรณ, "การ์ตูนรุ่นปู่," ข่าวกรุง 19 (12 กันยายน 2513): 102.



จากใบหน้าของ "ปอญ อาย" และสวมรองเท้าของ "มิกกี้ เม้าส์" เขาได้สอดแทรก  
 ชนชั้นในการเขียนการ์ตูนทุกเรื่องของเขา นอกจากนี้ สวัสดิ์ จุฑะรพ ยังเป็นคนแรก  
 ที่ใช้ภาพการ์ตูนในหนังสือวรรณคดี คือ เรื่องสังข์ทอง<sup>1</sup>

การ์ตูนและนักเขียนการ์ตูนไทยพัฒนาก้าวหน้าตามลำดับ จากการ์ตูนล้อการ  
 เมืองมาเป็นการ์ตูนเรื่องยาวลงคิตคอกันตามหน้าหลังของหนังสือพิมพ์รายวัน ระยะเวลา  
 การ์ตูนเริ่มมีอิทธิพลต่อผู้อ่านมากถึงขนาดมาขอร้องหน้าโรงพิมพ์เพื่อคอยอ่านการ์ตูน ผู้  
 คิตเขียนการ์ตูน เรียบเรียงขึ้น เป็นเรื่องราวสำเร็จเป็นคนแรกของไทย ไคแก ฟัน รอคอริห์  
 เจ้าของนามปากกา "เคช ฌ บางโคลด์ หรือต่อมา คือ จ๋านงคิ รอคอริห์" นักเขียน  
 การ์ตูนร่วมสมัยของสวัสดิ์ จุฑะรพ ผลงานสำคัญของจ๋านงคิ ไคแก พยานอัยยมคลาด  
 (2478) และการ์ตูนประกอบคำกลอนเรื่อง "ระเด่นลันได"

นอกจากทั้ง 2 ท่านนี้แล้ว นักเขียนการ์ตูนคนสำคัญอีกท่านหนึ่งของยุคแรก  
 เริ่มนี้ ไคแก ฉันท สุวรรณบุญ ซึ่งเป็นคนแรกที่บุกเบิกการ์ตูนเด็กของไทยออกจากเรื่อง  
 นิยายปรัมปราและเวทควงวรรณคดี งานของฉันท สุวรรณบุญ เป็นงานการ์ตูนที่สะท้อน  
 สภาพสังคมขณะนั้นอย่างแท้จริง ใผผลงานชุด "ปอง เปรี๊ยว" ตัวเอกชื่อ "ปอง"  
 ใส่แว่นตาโต ตัวกลมชื่อ "เปรี๊ยว" ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์สยามราษฎร์ ซึ่งเมื่อจบชุด  
 แล้ว บริษัทศรีกรุง ไคจักพิมพ์ เป็นเล่มออกจำหน่ายในลักษณะหนังสือการ์ตูน นอกจากผลงาน  
 แบบใหม่ของฉันท สุวรรณบุญ แล้ว งานที่น่าสนใจของเข่อีกชิ้นหนึ่ง คือ การเขียน  
 การ์ตูนประกอบโคลงโลกนิติ บรรยายเนื้อหาของโคลงให้คนดูการ์ตูนเข้าใจความหมาย  
 และไคประโยชน์จากคำโคลงในชุด "ปอง เปรี๊ยว (นอย) ประกอบโคลงโลกนิติ"<sup>2</sup>

ในช่วงเวลาของนักเขียนการ์ตูนรุ่นบุกเบิกทั้ง 3 ท่านนี้ มีการ์ตูนปรากฏใน  
 วงการวรรณกรรม 2 ประเภท คือ การ์ตูนจากวรรณคดีและการ์ตูนสังคมการเมือง

<sup>1</sup> "การ์ตูน: ศิลปะของอารมณขัน," หน้า 40.

<sup>2</sup> จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, การ์ตูนเพื่อพัฒนาเด็ก, หน้า 44.

ซึ่งส่วนใหญ่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์รายวันและรายสัปดาห์ ในขณะที่เดียวกันก็เริ่มมีหนังสือการ์ตูนแบบรวมเล่มวางจำหน่ายทั่วไปมากขึ้น ทศวรรษต่อมา (2480) จึงเป็นการเริ่มยุคของราชาการ์ตูนคนใหม่ของไทย คือ ประยูร จรรยาวงษ์ ซึ่งแม้ในปัจจุบัน (2526) ยังคงครองความเป็นราชาการ์ตูนอยู่อย่างมั่นคง ประยูร จรรยาวงษ์ เริ่มเขียนการ์ตูนเรื่อง ไกรทอง เป็นชุดแรก ลงพิมพ์ในหนังสือพิมพ์พิมพ์ขาว ในปี 2481 จินตโครพ ลงในหนังสือพิมพ์ สุภาพบุรุษ และ อาบุญะฐน ในเวลาต่อมา ลักษณะการ์ตูนของประยูร จรรยาวงษ์ เริ่มจากการเสียดสีล้อเลียนสังคมและการเมือง แม้วางงานเกินในการเขียนการ์ตูนจากเรื่องวรรณคดีของเขา ไม่ว่า ไกรทอง หรือ หลวิชัย ที่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์พิมพ์ไทย เมื่อปี 2489 จะเป็นที่ยอมรับอย่างมากในวงการการ์ตูน แต่การ์ตูนที่ทำชื่อเสียงใหญ่ เขียนประสบความสำเร็จ ใ้ได้รับรางวัล เป็นเกียรติยศ กลับเป็นการ์ตูนการเมือง โดยได้รับรางวัลชนะเลิศการประกวดการ์ตูนลอกการ เมือง เพื่อสันติภาพของโลก ที่นครนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา ในปี 2503 โดยเขียนภาพชื่อ "การทดลองระเบิดปรมาณูครั้งสุดท้าย" และได้รับรางวัลแมกไซไซ ที่ประเทศฟิลิปปินส์ เมื่อปี 2513 ในสาขาหนังสือพิมพ์วรรณกรรมและศิลปะสื่อสารสร้างสรรค์ (Journalism Literature and Creative Communication Arts)<sup>2</sup> ในยุคต่อมาจนถึงยุคปัจจุบัน นักเขียนการ์ตูนท่านนี้ เปลี่ยนแนวมาเขียนการ์ตูนที่เป็นสาระประโยชน์แก่มหาชนระดับชาวบ้านในชุด "ชบวนการ แกจน" ในหนังสือพิมพ์ ไทยรัฐ นอกเหนือจากการ์ตูนการเมืองที่พิมพ์เป็นประจำอยู่แล้ว แต่แม้ว่าขณะนี้การ์ตูนของประยูร จรรยาวงษ์ จะเปลี่ยนแนวไปในลักษณะดังกล่าวข้างต้น ศักดิ์ศรี อัน เป็นสัญลักษณ์ของท่านเขียนยังคงเป็นที่ยอมรับกันทั้งวงการผู้อ่านการ์ตูนทั้งหลาย เช่นเดียวกับ "ขุนหมื่น" ของสวัสดิ์ จุฑะรพ ประยูร จรรยาวงษ์ มี "สุขเล็ก" โดยตัวสุขเล็กนั้นไซ้ไบหนาของท่านเขียนเองและสวมรองเท้าใหญ่ในลักษณะของ "มิกกี เมาส์" ตัวการ์ตูนสุขเล็กนี้จะปรากฏเป็นตัวละครโรงงานอารมณ์ขันแกมผู้อ่าน

<sup>1</sup> "การ์ตูน: ศิลปะของอารมณ์ขัน," หน้า 41.

<sup>2</sup> สวิมล ณะผลเลิศ, "ชีวประวัติและผลงานของประยูร จรรยาวงษ์," (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2522), หน้า 48.

เป็นอย่างไร จากการศึกษา เทคนิคการ เขียนการ์ตูนและลักษณะลีลาของการ์ตูน จะเห็นว่า ประยูร จรรย์วรางษ์ เขียนการ์ตูนในลักษณะคล้ายคลึงกับของสวัสดิ์ จุฑะรพ มาก ทั้งประยูร จรรย์วรางษ์ ก็ยอมรับว่าอายุของสวัสดิ์ จุฑะรพ มาก เนื่องจากเขียนการ์ตูน อย่างประณีต พิถีพิถัน เป็นงานละเอียดมาก คงร่างภาพควยกินสอกจน เวลาตัดเส้น ควยหมึกค่าจะคง เขียนให้ทับกันสนิท<sup>1</sup> ในยุคของประยูร จรรย์วรางษ์ นั้น มีนักเขียน ภาพการ์ตูนร่วมสมัยคนสำคัญที่มีชื่อเสียงโด่งดังมากอีกท่านหนึ่ง คือ เหม เวชกร (2446-2512) ผลงานของท่านส่วนมากจัดเป็นงานวิจิตรศิลป์ แต่งงานเขียน เรื่องการ์ตูนชุด เท้าที่ปราฏ มี ศรีชนนชัย ลงพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ประจำวัน เหม เวชกร จัดเป็น จิตรกรคนสำคัญของไทยคนหนึ่งของยุค โดยเฉพาะภาพงานศิลป์ประเภทวรรณคดีสำคัญ ๆ เช่น อิเหนา นอกจากนี้ยังมีงานเขียนประกอบ เรื่องราวลึกลับสยองขวัญที่ท่าน เป็นผู้แต่ง ขึ้นเองควย ก่อนจะเขาสัพทศศวรรษที่ 25 วงการการ์ตูนและนักเขียนการ์ตูนมีพัฒนา- การตามปริมาณทั้งทรัพยากรสิ่งพิมพ์และทรัพยากรบุคคล เป็นลำดับมา สืบเนื่องจากยุคทอง วงการการ์ตูนไคนักเขียนฝีมือดี เช่น ประยูร จรรย์วรางษ์ ผู้ยังคงความยิ่งใหญ่ในวงการ จนทุกวันนี้ หรือ เหม เวชกร จิตรกรผู้ล่วงลับไปแล้วแต่ยังคงมีฝีมือไว้ในผลงานของท่าน หลายชิ้น ในคานการ์ตูนการเมืองซึ่ง เป็นพื้นฐานของการ์ตูนอื่น ๆ ในช่วง 2490-2495 นักเขียนการ์ตูนคนสำคัญ โคแก่ ทอง เต็ม เสมรสุต เจ้าของนามปากกา "บันทม" และ อาคม คชนทร์ หรือ "โทน"<sup>2</sup> ซึ่งในปัจจุบันเลิกเขียนการ์ตูนแล้ว ส่วนคานการ์ตูน สำหรับเด็ก นักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงไคก่าเน็คขึ้นอีกคนหนึ่ง คือ พิมพ์ กาฬสีห์ หรือ "ตุ๊กตา" ที่เป็นที่รู้จักกันดีตั้งแต่เด็ก ๆ จนถึงผู้ใหญ่มาเป็นเวลากว่า 30 ปีแล้ว พิมพ์ กาฬสีห์ เริ่มงานอาชีพเขียนการ์ตูนอย่างจริงจังตั้งแต่ 2495 ควยปณิธานที่ว่า ". . . อยากเขียนการ์ตูน อยากเห็นผู้อ่านมีความสุขและให้หัวเราะกับการ์ตูนนั้น . . ." <sup>3</sup>

<sup>1</sup> วิชา, "การ์ตูนสมัยคุณปู่," สตรีสาร 33 (10 สิงหาคม 2523): 23.

<sup>2</sup> จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, การ์ตูนเพื่อพัฒนาเด็ก, หน้า 45.

<sup>3</sup> "ตุ๊กตา," อิทธิพลของการ์ตูนต่อเด็ก (กรุงเทพมหานคร: สมาคมนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย, 2522), หน้า 1.

งานชิ้นแรกที่ทำชื่อเสียงให้ โศก ไรเคนันโค และ หองสีชมพู ความสำคัญ ผลงานที่สำคัญของนักเขียนท่านนี้ นอกเหนือจากผลงานการ์ตูนขงตน โศก การให้กำเนิดนิตยสารการ์ตูน หรือขณะนั้น เรียกกันว่าหนังสือการ์ตูนคลลสำหรับ เด็ก เป็นคนแรก โดยให้ชื่อว่า การ์ตูนตกตา ในปี 2495 ซึ่งการ์ตูนตกตานั้นยังคงยืนหยัดในโลกหนังสือจนทุกวันนี้ (2526) ลักษณะของการการ์ตูนตกตา มีการสร้างตัวเอกขึ้นมา เช่นเดียวกับนักเขียนการ์ตูนยุคก่อน แต่แทนที่จะมีตัวเดียว กลับมีหลายตัว เป็นลักษณะการ์ตูนครอบครัว ประกอบด้วย หนูนิก หนูนอย หนูไก่ และหนูแจว<sup>1</sup> พิมล กาศสิทธิ์ เป็นนักเขียนการ์ตูนอีกท่านหนึ่งที่ได้รับเกียรติคุณนอกเหนือจากการ เป็นที่ยอมรับของมหาชนในระดัยแนวหน้า ในรางวัลที่ 2 ของการประกวดการ์ตูน เอเชียมาแล้ว ในยุคเดียวกับ "ตกตา" มีนักเขียนการ์ตูนอีกท่านหนึ่งมีชื่อเสียง เป็นที่รู้จักดีตั้งแต่ เมื่อเขา เขียนการ์ตูนจน เมื่อบั้นปลายชีวิตได้หันมา เขียนบทความเกี่ยวกับจิตวิญญาณ ท่านผู้นี้ คือ สงบ แจมพัตน (2466-2526) หรือ "แจวแจว" ซึ่งชื่อทั้งในการ เขียนการ์ตูนการเมืองและการ์ตูนสำหรับเด็ก ตัวเอกของ "แจวแจว" เป็นตัวราวจอนนารัก ชื่อ จาแจม<sup>2</sup>

## 1.2 การ์ตูน เด็กยุคปัจจุบัน

ตั้งแต่ปี 2500 เป็นต้นมา วงการการ์ตูนได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศทั้งประเทศตะวันตกและตะวันออก โดยเฉพาะญี่ปุ่นและจีน การ์ตูนถูกนำเสนอในรูปแบบของการ์ตูน เรื่องและนิยายภาพมากขึ้น ซึ่งลักษณะเหล่านี้มีใ้คนไทยกำเนิดในประเทศไทย ดังนั้นรูปแบบต่าง ๆ จึงลอกเลียนและดัดแปลงให้เข้ากับบรรยากาศแบบไทย หากพิจารณาย้อนตั้งแต่คนจะพบว่านักเขียนการ์ตูนไทยสร้างตัวละครโดยดัดแปลงมาจากตัวละครของต่างประเทศมาตั้งแต่ สวัสดิ์ จตุระพ ที่สร้าง "ขุนหมื่น" จากเค้าของ "ป้อม อาย" และยังมี "ป้อม เปรี๊ยะ" ของฉันท สวรรณบดินทร์ ที่ดัดเอาโครงแบบมาจาก "มิกค์และเจฟฟ์" หรือชื่อ "ตกตา" ของพิมล กาศสิทธิ์ ที่ดัดมาคล้ายคลึงกับการ์ตูนชื่อ "ลูลและทัปปี" "หนูเล็ก-ลุงโกรง" ของ "อดิเรก" โครงแบบมาจาก "มิกกี้ เม้าส์ และคูปี้" "จอมอภินิหาร" ของ "หลังฉาก" หรือ ชมพร แก้วสาร และ "อัศวินสายฟ้า" ของ พ.บางพลี ดัดแปลงจาก "ซาแซม หรือ กัปตันมาร์เวล" อิทธิพลของการ์ตูนต่างประเทศ

<sup>1</sup> ประเสริฐ มาสุปรีดิ์, "ความเป็นมาของการ์ตูนไทย," หน้า 69.

<sup>2</sup> จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์, การ์ตูน เพื่อพัฒนาเด็ก, หน้า 45.

ทำให้ นักเขียนการ์ตูนคนสามารถเสาะหาแบบเพื่อสร้างแรงบันดาลใจใก้กว้างขวางขึ้น<sup>1</sup>  
 แนวโน้มของ เรื่องการ์ตูนจะเป็น เรื่องจากเทพนิยาย เรื่องอภินิหาร เรื่องสัตว์ประหลาด  
 และของวิเศษมากมาย การ์ตูนเรื่อง เคน ๆ ในยุคของการ เริ่มคนลอกเลียน เรื่องราวของ  
 ต่างประเทศ มี อาทิ อัศวินสายฟ้า เจาชายค่างอุทธี ปิวิเศษ สิงห์คำ เจาชาย-  
แมทอง เจาชายชนทอง สาengkā อินทรีแดง จอมอภินิหาร ฯลฯ นักเขียนการ์ตูน  
 ลักษณะนิยายภาพยุคนี้ (2500-2510) ยังคงมีชื่อเสียงมาจนทุกวันนี้ เช่น พ. บางพลี  
 ราช เลอสรวง มงคล อุดมวงศ์ (2462-2525) จัญญู เล็กสมทิต (จุมจิม)  
 วัฒนา เพ็ชรสุวรรณ (อวชัน) จก เบี้ยวสกุล ณรงค์ ประภาสโนบล ('รงค์)  
 ปนัถ เลิศสมบุรณ์ (ปนัถ) ฯลฯ สิ่งหนึ่งที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมในช่วง เวลานี้ คือ  
 การ เขาสุคลาคของหนังสือการ์ตูนหรือนิตยสารการ์ตูนที่เพิ่มปริมาณขึ้น นับตั้งแต่ "คกคา"  
 โคบาย เบิก การ์ตูนคกคา ในปี 2495 โดยออกเป็น หนังสือการ์ตูนเพลินจิตร ฉมับคกคา  
 มีเนื้อหาระสำหรับครอขครวี การอยู่ร่วมกันระหว่างพื้นองประกอบความรุ่มอบตัวโ  
 คนอ่านโคทกเพศทวีย ต่อจาก "คกคา" มีนิตยสารการ์ตูนที่ทำออกมาในแนว เดียวกันนี้  
 อีกหลายเล่ม เช่น หนุจา เบบิ คณหนูเกิดคิ เรื่อยมาตลอดช่วงเวลา 30 ปี (2495-  
 2525) นิตยสารการ์ตูนจำนวนมากนลิตออกมาสุคลาคหนังสือ บาง เล่มก็ได้รับความนิยม  
 และยังคง เป็นหนึ่งในความสนใจของ เยาวชนนักอ่านจนปัจจุบัน (2526) นิตยสารคังกล่าว  
 นี้ เช่น คกคา เบบิ หนุจา ชัยพฤษการ์ตูน เยาวชน เป็นต้น บางฉมับก็สูญหาย  
 หรือคองลม เลิกไป เพราะไม่ประสบความสำเร็จในการจำหน่ายจากสา เหตุทางคานคณภาพ  
 บาง คานราคาบาง นิตยสารเหล่านี้ เช่น เพื่อนการ์ตูน เพื่อนรัก คณหนูเกิดคิ  
ทอปอป เป็นต้น โดยแท้จริงแล้ว ในช่วงเวลาประมาณ 30 ปีของการ์ตูนยุคใหม่นี้  
 ใชวานิตยสารการ์ตูนคังกล่าวข้างคณจะเป็นสิ่งที่ครองใจ เยาวชนโคยสิน เชิง โคปรากฎ  
 ว่าในช่วงเวลาหนึ่ง คือ เมื่อประมาณ 2510 เรื่อยมา เกิด ๆ ส่วนใหญ่หันไปคิคอยู่กับ  
 ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ ซึ่งส่วนมากเป็นของญี่ปุ่น เนื่องจากสื่อทางโทรทัศน์นั้น  
เกิด ๆ สามารถสนกสนานกับภาพที่มีชีวิตชีวา มีการ เคลื่อนไหวและคำเนิน เรื่องอย่าง  
 รวดเร็ว เกิด ๆ จึงคิคกับภาพยนตร์การ์ตูนมากกว่าคิคตามอ่านจากนิตยสารการ์ตูน

<sup>1</sup> จุลศักดิ์ อมร เวช, "การ์ตูนและคนเขียนการ์ตูน," หน้า 50.

นี่เป็น เหตุผลหนึ่งที่นิตยสารการ์ตูนบาง เล่มที่ไม่ดีจริง หรือไม่เป็นที่ถูกใจ เด็ก ๆ ต้อง เลิกเลิกการไป นิตยสารการ์ตูนอื่น ๆ ต้องพยายามปรับปรุงคุณภาพเพื่อให้เป็นที่สนใจ ของเยาวชนผู้อ่าน ทั้งนี้ นิตยสารการ์ตูนในยุคปัจจุบันจึงจัดว่ามี เนื้อหาสาระที่เป็น ประโยชน์มากขึ้น และเป็นที่ยอมรับของ เด็กและผู้อ่านมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นนั้น แม้จะเป็น สาเหตุทาง อ้อมให้ เกิดการ เปลี่ยนแปลงในทางที่ดีสำหรับ นิตยสารการ์ตูนบางฉบับแล้ว ยัง เป็นสาเหตุโดยตรงให้ เกิดปัญหาใหม่ ของวงการการ์ตูน คือ หนังสือการ์ตูนที่ เสนอ เรื่อง เลียนแบบการ์ตูนญี่ปุ่น หรือแปลมาจาก เรื่องญี่ปุ่นโดยตรง ซึ่ง เป็น เรื่อง อภินิหาร สัตว์ประหลาด เรื่องการผจญภัย และแม่แต่เรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ ของวัยรุ่น เช่น ชุด "ไอ้มดแดง" "จัมโบ้เอ" "หุ่นกายสิทธิ์" "กัปตันอวกาศ" "ตากลองที่รัก" "เทพธิดาวัยรุ่น" "ดร. สลัมป์และอาราเร" และชุดที่เป็นที่นิยมมาก ที่สุด เมื่อไม่นานมานี้ (2525-2526) คือ ชุด "แมวมหัศจรรย์ โดเรมอน" การ์ตูน เหล่านี้ เป็นที่นิยมของ เด็ก ๆ มาก เนื่องจาก เป็นการ์ตูนที่ สนองจินตนาการในทางโลกิยะ พิศดารอย่างเต็มที่ ปัญหาของวงการการ์ตูนนอกเหนือจากการแปลหรือเลียนแบบการ์ตูน ของญี่ปุ่นแล้ว ในช่วง เวลาเดียวกันยัง เกิดมีการ์ตูนที่ เน้น เรื่อง ไซยศาสตร์ เรื่องผี ๆ ลึกลับ ๆ เช่น "ผีแหกอก" "วิญญาณวิปริต" "ผีหลวง" "นางพรายกลางแค้น" เป็นต้น การ์ตูน เหล่านี้ ก่อเกิดขึ้นจากความ เห็นแก่ได้ ในผลประโยชน์ของนายทุน โดยผลิต การ์ตูนในราคาที่ถูกมาก คือ ประมาณ เล่มละ 1 บาท (2523-2525) เด็ก ๆ นิยมซื้อ กันมาก โดยเฉพาะเด็ก ๆ ในโรงเรียนประถมศึกษาของกรุง เทพมหานคร เนื่องจาก ราคาถูกถึงกลาว และเป็นการ์ตูนที่วางจำหน่ายแพร่หลายมาก แม่แต่แผงหนังสือเล็ก ๆ ก็ มีการ์ตูนประเภทนี้จำหน่าย จุดอันตรายของการ์ตูนประเภทนี้ เกิดขึ้น เมื่อเริ่มมีการสอดแทรก เรื่องราวที่ชวนช่างหยาบคายและ เรื่องลามกอนาจารใน เรื่อง เพศลงในการ์ตูน เล่ม เล็กนี้ โดยมุ่งจะขยายตลาดแก่ผู้ใหญ่ด้วย แต่เมื่อขึ้นชื่อว่า เป็นการ์ตูนและอยู่ในรูปเล่ม ขนาดนั้นแล้ว เด็ก ๆ ต่างพากันซื้อหามาอ่าน ซึ่ง เท่ากับ เป็นการสอดแทรกพิษ เขาไปใน จิตใจเด็กทีละน้อย ๆ ตั้งแต่ เล็ก ๆ ที่เคย เป็นที่น่า เสียดายที่แมวมหาผู้ใหญ่จะตระหนักถึง อันตราย เหล่านี้ แต่ยังไม่มีความสนใจจะหยุดยั้งการ์ตูน เหล่านี้ไป มีแต่เพียงการป้องกัน เด็ก ๆ ให้ห่างจาก เรื่อง เหล่านี้ด้วยความร่วมมือทั้งจากผู้อ่าน และครู ร่วมกันสอดส่อง แนะนำการ์ตูนที่ เหมาะสมแก่เด็ก เท่านั้น!

## 2. การผลิตนิตยสารการ์ตูน

### 2.1 การดำเนินงาน

การดำเนินงานผลิตนิตยสารหรือหนังสือการ์ตูนในยุคแรกเริ่มหรือเมื่อราว 30 ปีมาแล้ว นักเขียนการ์ตูนคน เดียว เป็นผู้ดำเนินการเองทั้งหมด โดยเริ่มตั้งแต่แต่งเรื่องเอง วาดรูปเอง ตัดต่อจนฉบับ ทดทุกอย่างไปจนจบบริบูรณ์ตั้งแต่หน้าแรกจนหน้าสุดท้าย รวมทั้งวาดปกหน้าและปกสุดท้ายด้วย จากนั้นจึงนำไปขายให้แก่อุปกรณ์ หากเจ้าของโรงพิมพ์พอใจฝีมือหรือหาก เป็นนักวาดฝีมือดีมีชื่อเสียงแล้ว ทางโรงพิมพ์จะซื้อเรื่อง และอาจนำมาขายได้บ่อย ๆ ส่วนทางโรงพิมพ์จะนำเรื่องไปพิมพ์จำหน่าย ซึ่งโรงพิมพ์จะพิมพ์ได้มากเล่มและมากครั้งตามที่ต้องการ แต่ในบางกรณี นักเขียนฝีมือดีบางคนจะขายลิขสิทธิ์เล่มต่อเล่ม คือ โรงพิมพ์พิมพ์ได้ครั้ง เดียว หากจะพิมพ์ครั้งต่อไปต้องจ่ายเงินให้คนวาดใหม่ การจัดพิมพ์ในลักษณะ เช่นนี้จนถึงปัจจุบันยังมีอยู่มาก โดยเฉพาะนักเขียนการ์ตูนฝีมือดี ๆ ที่มีชื่อเสียงมานาน เช่น "ตุ๊กตา" ส่วนมากขายงานให้กับสำนักพิมพ์คอมศึกษา "วัฒนา" และ "จุมจิม" เขียนการ์ตูนขายให้กับสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น เป็นต้น นักเขียนการ์ตูนในลักษณะนี้มีความ เป็นอิสระในการสร้างสรรค์งานของตนมากพอสมควร คือ เมื่อวาดเสร็จแต่ละครั้งจะนำมาขายโรงพิมพ์ เมื่อไม่วาดก็ไม่ได้อะไร เพราะไม่ใช่ลักษณะการทำงานประจำมีเงินเดือน แต่โดยเหตุที่นักเขียนการ์ตูนฝีมือดี เหล่านี้ผลิตการ์ตูนที่เป็นที่นิยมของผู้อ่าน เด็ก ๆ มาก จึงทำให้ต้องเขียนการ์ตูนมาขายแก่อุปกรณ์ทุกเดือน เป็นประจำ ส่วนลักษณะการมีทีมงานผลิตประจำนั้น ปัจจุบันเท่าที่ปรากฏ ได้แก่ ไทยวัฒนาพานิช ผลิต ชัยพฤกษ์การ์ตูน และทีมงานของ องค์การ คาชอง ครุสภา ซึ่งแม้ไม่ได้ผลิตงานในลักษณะนิตยสารการ์ตูน แต่ได้ออกจำหน่าย เป็นหนังสือการ์ตูน เล่ม เล็ก ราคาถูก เพื่อแข่งกับหนังสือการ์ตูน เล่ม เล็ก ที่ไม่มีคุณภาพทั้งหลาย การผลิตการ์ตูนทั้ง เล่ม โดยคน เดียวนั้น แม้จะเป็นการทำงานที่ไม่มีระบบ ค่อนข้าง เลื่อนลอยและล้าสมัย แต่จนปัจจุบันยังมีนักเขียนและโรงพิมพ์อีกเป็นจำนวนมากที่ทำเช่นนี้ ส่วนมาก เป็นนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงแล้วจึงกล่าวหาว่าตน สำหรับนักเขียนการ์ตูนรุ่นใหม่หรือผู้ เพิ่ง เขาสูง การนิตยสารการ์ตูนมีวิธีการที่แตกต่างจากเดิมไปบ้าง คือ คน ๆ เดียวอาจคิดทำนิตยสารขึ้น เล่มหนึ่งประกอบด้วยคอลัมน์ต่าง ๆ หลายลักษณะ มีการ์ตูนหลายเรื่องในเล่ม เกี่ยวกันสั้นบางยาวบาง จากนั้นจะจางนักเขียนการ์ตูน

หลายคนร่วมกันกับตนเอง เขียนการ์ตูน จนสำเร็จ เป็น เล่ม เรียบร้อยแล้วนำไปขายกับ  
โรงพิมพ์ เมื่อได้เงินก็จะนำมาแบ่งกัน หากนิตยสารการ์ตูนนั้น เป็นที่นิยมติดตลาดก็จะ  
ผลิตเล่มต่อไปเรื่อย ๆ แต่ในกรณีที่ไม่น่าเป็นที่นิยมขายไม่ออก กลุ่มผลิตจะเลิกไปโดย  
ปริยาย คือ ทางโรงพิมพ์จะไม่รับซื้อ นอกเหนือจากวิธีการ เช่นนี้ อาจมีคนกลางที่รับ  
เหมาจากโรงพิมพ์มาออก แล้วมาตามจ้างนักเขียนการ์ตูนภายหลัง<sup>1</sup> ดังนั้น เห็นได้ว่า  
การผลิตนิตยสารการ์ตูนในปัจจุบันไม่ลำบาก เป็นการดำเนินงานง่าย ๆ ซึ่งคิดแต่เพียง  
ผลประโยชน์ของคนกลุ่มเล็ก ๆ เท่านั้น คุณภาพหรือมาตรฐานของหนังสือหรือนิตยสาร  
ไม่มีผู้ใดสนใจ คอยเหิน จำนวนหนังสือหรือนิตยสารการ์ตูนที่วางจำหน่ายจึงเพิ่มขึ้น  
ไต่ทุกขณะ แม้ว่าจะมีบางเล่มที่วางจำหน่ายได้ไม่กี่ฉบับก็ต้องเลิกกิจการไป แต่จะมี  
การ์ตูนเล่มใหม่ ๆ ขึ้นมาแทนที่หมุนเวียนอยู่ เช่นนี้ทราบเท่าที่ยังไม่มีมาตรการควบคุม  
การผลิตโดยจริงจังจากหน่วยงานของรัฐที่มีอำนาจเพียงพอ

## 2.2 อัตรารางานนักเขียนการ์ตูน

จากการสำรวจอัตรารางานการผลิตนิตยสารการ์ตูนจากเอกสารต่าง ๆ พบว่า  
อัตราราคาการ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนนั้น โรงพิมพ์หรือนายทุน เป็นผู้กำหนดจากฝีมือการ  
เขียน รายได้ขั้นต่ำสุดคือการวาดนิตยสารหรือหนังสือการ์ตูนเล่มละ 1,000 บาท  
และอัตราสูงสุดถึง เล่มละ 10,000 บาท ไทแก๊นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพชั้นครู ส่วน  
นักเขียนการ์ตูนฝีมือปานกลางและมีชื่อเสียงพอสมควรจะได้รับค่าจ้างประมาณ เล่มละ  
5,000-7,000 บาท แต่หากเป็นทีมงานประจำ ทางโรงพิมพ์จะจ่ายเป็นเงินเดือนทด  
เดือน ส่วนการทำงานในลักษณะที่จ้างเหมาจากโรงพิมพ์นั้น ผู้รับเหมาจะแบ่งให้วาด  
ความจำนวนหน้าทีวาด จะคิดเฉลี่ยประมาณหน้าละ 50-60 บาท สำหรับนักเขียนการ์ตูน  
ระดับธรรมดา แต่หากเป็นนักเขียนที่มีชื่อเสียงอาจได้ถึงหน้าละ 400-500 บาท<sup>2</sup>

<sup>1</sup> "การ์ตูน: ศิลปะของอารมณ์ขัน," หน้า 47.

<sup>2</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 49.



ส่วนรายได้ของผลิตภัณฑ์สื่อการ์ตูน เล่ม เล็ก ราคาถูก หรือที่รู้จักกันว่า "การ์ตูน เล่มละบาท" นั้น นายทุน เป็นผู้กำหนดทุกอย่าง นักเขียนจะได้อาชีพเขียนการ์ตูน เล่มละ 500-5,000 บาท (คอก 16 หน้า) ตามแตรระดับฝีมือ<sup>1</sup>

### 2.3 เทคนิคการวาดในนิตยสารการ์ตูน

การวาดการ์ตูนส่วนมาก นักเขียนจะใช้ปากกาคอกแรงหรือปากกัอย่างใดอย่างหนึ่งตามแต่ถนัด ทุกครั้งที่วาด ทุกคนจะต้องร่างควยคินสอก่อน นักเขียนการ์ตูนคนหนึ่ง ๆ สามารถวาดได้ไม่เกินเดือนละ 2 เล่ม ส่วนใหญ่วาดได้เดือนละเล่ม โดยเฉพาะผู้ที่วาดคน เดียวทั้ง เล่มซึ่งมัก เป็นนัก เขียนฝีมือดีที่เป็นที่รู้จักกันดีแล้ว สำหรับนักเขียนรุ่นใหม่ มักแย่งกัน เป็นหนา ๆ ในเล่มหนึ่งและอาศัยเขียนหลายเล่มจึงยึดเป็นอาชีพได้ ส่วนการ สร้าง เรื่องการ์ตูนนั้น ไม่ว่านักเขียนรุ่น เกาหรือรุ่นใหม่มีกว่าคเอง เขียน เรื่อง เอง เป็น ส่วนใหญ่ การ เอา เรื่องที่มีผู้อื่นแต่งมา เขียนนั้นไมโคร เป็นที่นิยม เว้นแต่เป็น เรื่อง วรรณคดีหรือประวัติศาสตร์ ทั้งนี้ เพราะการ เอา เรื่องของผู้อื่นมา เขียนการ์ตูน เท่ากับ เป็น การลดราคาตัว เอง เพราะแทนที่จะได้อาจาก เค็มที่ จะคองแบ่งให้คนแต่ง เรื่องควย โดย เหตุนี้ นักเขียนการ์ตูนส่วนมากคอง เป็นนักประพันธ์โดยปริยายควย<sup>2</sup> แต่นักเขียน ส่วนใหญ่จะพยายามหาแนวทางของคเอง เช่น "วิวัฒนา" เขียน เกี่ยวกับความน่ารักของ เด็ก ๆ ให้เป็นคนดี เอื้อเพื่อ เมื่อแฉ่ จิตใจจอห์นโยน<sup>3</sup> เตรียม ชาชมพร ยึดแนวชีวิต โดยมาก เป็น เรื่องในชนบทอีสาน<sup>4</sup> "จุมจิม" เขียน เรื่องตลกทะเลเล่น แต่ไม่ถึงกับลามก<sup>5</sup> เป็นต้น

<sup>1</sup> เจนภพ จบกระบวนวรรณ, "รายงานจากชนบท การ์ตูน เล่ม เล็กกับ เด็ก- บานนอก," สุนาคศ 2 (กุมภาพันธ์ 2526): 52.

<sup>2</sup> "การ์ตูน: ศิลปะของอารมณ์ขัน," หน้า 49.

<sup>3</sup> "วิวัฒนา: ที่ลามกจนน่าเกลียดไม่ใช่คณ," มติชน (17 มกราคม 2523): 11.

<sup>4</sup> "สี่นักเขียนการ์ตูน," ขวัญเรือน 13 (15 ตุลาคม 2524): 59.

<sup>5</sup> เรื่องเดียวกัน, หน้า 57.

## 2.4 แหล่งผลิตจำหน่าย

สำนักพิมพ์หรือร้านขายหนังสือใหญ่ ๆ ที่พิมพ์หนังสือการ์ตูนออกจำหน่ายขณะนี้ที่มีชื่อเสียง เป็นที่รู้จักของบรรดานักอ่านมาตลอดตั้งแต่ยุคแรก ๆ จนถึงปัจจุบัน ได้แก่ สำนักพิมพ์ดวงฟ้าพิทยา สำนักพิมพ์บรรลือสาส์น สำนักพิมพ์อุดมศึกษา สำนักพิมพ์ไทย-วัฒนาพานิช องค์กรคาชองครสุภา สำนักพิมพ์สยามสปอร์ตพับลิชชิ่ง เป็นต้น ส่วนจำนวนการพิมพ์จำหน่ายนั้น เล่มหนึ่งอย่างค่าจะอยู่ในเกณฑ์ 20,000-40,000 เล่ม แต่ของสำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช หรือ ชัยพฤกษ์การ์ตูน นั้น มียอดพิมพ์ขายมากถึง 90,000 เล่ม (2524)<sup>1</sup> จากตัวเลขเหล่านี้ แสดงให้เห็นว่านิตยสารการ์ตูนมีการจัดพิมพ์ในจำนวนค่อนข้างสูง และขอมอบหมายถึงว่านิตยสารการ์ตูน เป็นสิ่งพิมพ์อีกประเภทหนึ่งที่มีผู้นิยมอ่าน ไม่น้อยกว่าหนังสือสำหรับเด็กอื่นอีกหลายประเภท

## 2.5 ราคาจำหน่าย

ราคาจำหน่ายของนิตยสารการ์ตูนต่อเล่มนั้น ในยุคเริ่มแรก เมื่อประมาณ 20 ปีมาแล้ว (2510-2511) ตกประมาณ 3 บาท แต่ในระยะการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจของทศวรรษที่ผ่านมาอันสืบ เนื่องจากราคาน้ำมัน นิตยสารการ์ตูนมีการเปลี่ยนแปลงราคาตั้งแต่ 80-100 % นั่นคือ ในปัจจุบัน ราคานิตยสารการ์ตูนจะเฉลี่ยได้ราคาเล่มละ 5-7 บาท ทั้งนี้ยังมีนิตยสารการ์ตูนที่ราคาต่ำสุด 4 บาท และสูงสุด 10 บาท จำหน่ายด้วยราคาที่แตกต่างกันนี้ ทำให้คุณภาพของนิตยสารการ์ตูนไม่อยู่ในมาตรฐานเดียวกัน นิตยสารการ์ตูนบาง เล่มลดขนาดและจำนวนหน้า เพื่อขายราคาถูก แต่บางเล่มเพิ่มหน้าและรูปการ์ตูนสี เพื่อดึงดูดใจผู้อ่านมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ขนาดที่พอจะเป็นมาตรฐานของนิตยสารการ์ตูนขณะนี้ทำในลักษณะหน้าไม่ต่ำกว่า 40-50 หน้า และมีขนาดประมาณ 12" x 8.5"

<sup>1</sup> "การ์ตูน: ศิลปะของอารมณ์ขัน," หน้า 49.

### 3. แนวโน้มการครองตลาดจำหน่ายของนิตยสารการ์ตูน

จากการสำรวจตลาดหนังสือในช่วง เดือนมิถุนายน - ธันวาคม 2525 พบว่า นิตยสารการ์ตูนออกมาจำหน่ายแข่งขันกันในตลาดมาก และยังมีสำนักพิมพ์ใหม่ ๆ พิมพ์การ์ตูนออกมาจำหน่ายเพิ่มขึ้นมากมาย จนเป็นที่น่าสงสัยว่าสำนักพิมพ์ผลิตเหล่านี้ทำกำไรให้กิจการของตนเองอย่างไร แต่หากย่นพิจารณาถึงกระบวนการผลิตและระบบการพิมพ์การ์ตูนของสำนักพิมพ์ที่เป็นไปในลักษณะซื้อขายเหมาเล่ม ดังนั้นโอกาสของสำนักพิมพ์ในการเลือกเรื่องการ์ตูนมาพิมพ์ เลือกคนเขียน มีสูงมาก ทั้งการเสี่ยงต่อการขาดทุนมีน้อย เพราะหากนักเขียนการ์ตูนคนใดที่ขายเรื่องให้ทางโรงพิมพ์แล้วตลาดไม่นิยม ทางสำนักพิมพ์หรือโรงพิมพ์จะเลิกซื้อเล่มต่อไป แต่หากการ์ตูนนั้นเป็นที่นิยมของนักอ่าน สำนักพิมพ์จะรับซื้อต่อไป โดยกระบวนการเหล่านี้ สำนักพิมพ์จะเป็นนายทุนที่ได้กำไรแต่ฝ่ายเดียว เพราะเป็นผู้คุมการจำหน่ายแต่ผู้เดียว ขณะที่นักเขียนการ์ตูนแทบไม่มีส่วนสัมฤทธิ์ผลในทางอาชีพของตนเลย โดยเฉพาะนักเขียนการ์ตูนมือใหม่ที่ยังไม่มีชื่อเสียงนัก เป็นเหตุให้นักเขียนรุ่นใหม่จำต้องรวมตัวกัน เป็นทีมทีมมารับเหมาหรือรับจ้างเขียนคนละหน้า จนครบเล่มแล้วนำไปขายแบ่งผลประโยชน์รายใดกัน ระบบการซื้อซื้อขายเหมาเล่มนี้ ทำให้นิตยสารการ์ตูนบางเล่มมีรายจำหน่ายไม่แน่นอนและมีบางเล่มที่พิมพ์จำหน่ายได้ไม่กี่ครั้งก็หายไปจากแผงจำหน่าย<sup>1</sup> เหตุข้างต้นเป็นผลให้นักเขียนการ์ตูนสมัยใหม่หันไปเขียนเรื่องที่เอาใจตลาดและนายทุนมากกว่าจะทำงานเพื่อปลุกฝังสิ่งที่คนอ่านที่เป็นเยาวชน ลักษณะของการ์ตูนสมัยใหม่จึงเป็นการ์ตูนเพื่อ คือ มีแค่ปริมาณ ไม่มีคุณภาพเท่าที่ปรากฏขณะนี้และเป็นที่น่ากังวลในการแพร่หลายของตลาดได้แก่ สิ่งพิมพ์การ์ตูนที่รู้จักกันว่าการ์ตูนเล่มละบาท เนื่องจากเป็นการ์ตูนราคาถูก เด็ก ๆ จึงอ่านกันมาก เนื้อหาโดยทั่วไปของการ์ตูนนี้ ส่วนมากเป็นเรื่องภคินีป้าจ๋าที่วาดออกมาเกลี้ยคนากแล้วเรื่องดังกล่าวจะมีประมาณ 70% ของทั้งหมด ที่เหลือจะเป็นเรื่องจักร ๆ วงศ์ ๆ จากตำนานหรือนิทานท้องถิ่นบางเรื่องแต่งเองบ้าง และที่มากอีกประเภทหนึ่งเป็นเรื่องคอนชางวัยยุคอารมณ์ และเรื่องการต่อสู้อย่างโหดเหี้ยม<sup>2</sup> การ์ตูนเหล่านี้ไม่เพียงแต่เด็ก ๆ

<sup>1</sup> เรื่องเดียวกัน หน้าเดียวกัน.

<sup>2</sup> เจนภพ จบกระบวนวรรณ, "รายงานจากชนบท การ์ตูนเล่มเล็กกับเด็ก-บานนอก," หน้า 53.

ผู้อ่าน แต่ผู้ใหญ่โดยเฉพาะผู้ทำงานรับจ้าง กรรมกร และผู้มีการศึกษาน้อยนิยมกันมาก  
 เนื่องจากราคาถูกถึงกลาง การดูเล่มละบาทเป็นที่นิยมมากในตลาดหนังสือ โดยเฉพาะ  
 ช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา (2522-2525) แต่เป็นที่น่าสังเกตว่าการดูเล่มละบาทเริ่มลดความนิยม  
 ในเขตกรุงเทพมหานครมากแล้ว เนื่องจากเนื้อหาของเรื่องเริ่มซ้ำกันมาก เขา  
 แมวราคาจะตก แต่ผู้อ่านเริ่มเบื่อและหันไปสูกาตูนที่น่าเสนาสิ่งใหม่ ๆ แทน ซึ่ง  
 ขณะนี้ โดแก การ์ตูนแปลจากต่างประเทศ โดยเฉพาะการ์ตูนจากญี่ปุ่น เช่น ชูค  
 "โคเรมอน" ชูค "นินจาฮาโคริ" หรือ "คร. สลิมป์และอาราเร" และแม้แต่เรื่อง  
 แนวรักวัยรุ่นซึ่งมีราคาแพงกว่าการ์ตูนธรรมดา คือ เฉลี่ยเล่มละ 10 บาท ส่วน  
 การ์ตูนเล่มละบาทขณะนี้ เปลี่ยน เข้มงวดตลาดจนบท เนื้อหากร่ายกึ่งตริงอยู่  
 เทาเคิม ทำให้เด็ก ๆ และผู้ใหญ่ต่างจังหวัดที่พออ่านได้นิยมซื้ออิ หลกหลานและตนเอง  
 อ่าน อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาวิจัยการดำเนินงานของนิตยสารและหนังสือ  
 การ์ตูนแล้ว คาดได้ว่าการ์ตูนเล่มละบาทจะค่อย ๆ ลดความนิยมลงดังที่ปรากฏในกรง-  
 เทมมหานคร เนื่องจากเนื้อหาเริ่มซ้ำซากและในไม่ช้าราคา 1 บาทนี้ ทางโรงพิมพ์  
 จะไม่สามารถตรึงไว้ได้ การ์ตูนที่จะเข้ามาครองตลาดแทนจะเป็นการ์ตูนแปลโดย เฉพาะ  
 จากญี่ปุ่น เนื่องจากมีเนื้อหาแปลกและมีความหลากหลาย ประกอบกับการ์ตูนเหล่านี้บาง  
 เล่มมีปรากฏเป็นภาพยนตร์ทางโทรทัศน์ ทำให้เด็ก ๆ ใ้รับการสนองทางคานจินตนาการ  
 เต็มที่ ในส่วนของนิตยสารการ์ตูนแบบปกคินั้น ตลาดสำคัญจะยังคงอยู่ในกรง เทมมหานคร  
 จังหวัดใกล้เคียงและตามจังหวัดใหญ่ ๆ เท่านั้น และเนื่องจากนิตยสารการ์ตูนมีกำหนด  
 วางจำหน่ายค่อนข้างแน่นอนกว่าสิ่งพิมพ์การ์ตูนอื่น ๆ และมีบางเล่มที่จำหน่ายติดตลาดมานาน  
 ทั้งเป็นที่ยอมรับของผู้ปกครองและครูส่วนใหญ่ จึงทำให้เชื่อได้ว่านิตยสารการ์ตูนประเภทนี้  
 จะไม่ตก "คิ" จากการ์ตูนรุ่นใหม่มากนัก ประกอบกับในนิตยสารการ์ตูนมีเนื้อหาต่าง ๆ กัน  
 ทั้งเรื่องสั้น เรื่องยาว เทาก็มีความหลากหลายให้เลือกมากกว่าการ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพ  
 ธรรมดา ทำให้ไม่น่าเบื่อ และนิตยสารการ์ตูนแต่ละเล่มมักมีการติดต่อกันระหว่างผู้จัดทำ  
 และผู้อ่านอย่างใกล้ชิด ในทำนองเกี่ยวกับสมาชิกชมรม fan club ซึ่งอย่างน้อย  
 นิตยสารการ์ตูนแต่ละเล่มจะมีผู้อ่านประจำของตน และจำนวนเหล่านี้มีแต่จะเพิ่มขึ้น เพราะ  
 เด็ก ๆ จะมีการเลียนแบบกัน เหตุผลดังกล่าวนี้ ทำให้นิตยสารการ์ตูนยังคงยืนอยู่แถวหน้า

บนแผงหนังสือทุกวันนี้ เมื่อเปรียบกับการ์ตูน เรื่องต่าง ๆ ซึ่งเป็นไปตามความนิยมชั่วขณะ นอกจากนั้นนิตยสารการ์ตูนยังมีข้อได้เปรียบตรงที่สามารถนำความนิยมหรือเรื่องที่ "ฮิต" แต่ละเรื่องขณะนั้นมาใส่ในงานของตนได้ ทำให้ไม่ล้าสมัย เปลี่ยนแปลงไต่คลอเวลา วิธีการดังนี้ ทำให้นิตยสารการ์ตูนมีความมั่นคงในงานของตน ซึ่งเท่ากับ เป็นปัจจัยให้ครองตลาดอยู่ได้ หากจะนับตั้งแต่ นิตยสารการ์ตูนเล่มแรก คือ ตุ๊กตา ออกจำหน่าย คือ ปี 2495 ลักษณะของนิตยสารการ์ตูนดังกล่าวยังคงดำเนินมาจนทุกวันนี้ เป็นเวลากว่า 30 ปีแล้ว และเป็นที่แน่นอนว่านิตยสารการ์ตูน เช่นนี้ จะยังคงจำหน่ายไต่ยาวนานตราบเท่าที่เด็ก ๆ ยังไม่เลิกอ่านการ์ตูนนั้นเอง



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย