

บทที่ 4

การวิเคราะห์ลักษณะการใช้รหัส

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะได้นำเอาผลงานการค้นที่เก็บรวบรวมไว้ มาวิเคราะห์ถึงการใช้รหัสของแต่ละภาพโดยละเอียด ทั้งนี้เพื่อที่จะทราบถึงแนวทางการเลือกใช้รหัสของนักวาดการ์ตูนแต่ละท่าน ตลอดจนการเลือกใช้รหัสของการ์ตูนแต่ละประเภท และองค์ประกอบอื่นๆที่มีอิทธิพลเกี่ยวเนื่อง เพื่อนำผลที่ได้มาเปรียบเทียบและพิจารณาถึงภาพรวมของการใช้รหัสของนักเขียนการ์ตูนไทย โดยจะจัดลำดับการศึกษาวิเคราะห์ตามกลุ่มประเภทของการ์ตูน ดังนี้

ประเภทการ์ตูนการเมือง

เนื่องจากการ์ตูนการเมืองเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในประเทศไทย จนถึงได้ว่า หนังสือพิมพ์เกือบทุกฉบับตลอดจนนิตยสารหลายๆฉบับ จะต้องมีการ์ตูนการเมืองลงตีพิมพ์เป็นประจำจนกลายเป็นจุดขายส่วนหนึ่ง และนักวาดการ์ตูนหลายต่อหลายคนก็สามารถประสบความสำเร็จและมีชื่อเสียงจากการวาดการ์ตูนการเมืองนี้เอง โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่ระบบการเมืองไทยยังถูกรอบงำด้วยกลไกอำนาจที่ไม่เป็นเป็นประชาธิปไตย ซึ่งกลายเป็นวัตถุดิบอย่างดีสำหรับนักเขียนการ์ตูนการเมืองในการล้อเลียนเสียดสีพฤติกรรมดังกล่าว ".....การ์ตูนการเมืองสามารถนำเสนอเนื้อหาได้แหลมคม และตรงไปตรงมามากกว่าการเขียนบทความ หรือคอลัมน์อย่างที่ได้อีกแล้วมาแล้วว่า รูปแบบของการ์ตูนมีรูปแบบเป็นสัญลักษณ์ บางครั้งการ์ตูนนิสต์ได้สร้างตัวละครขึ้น เพื่อแสดงบทบาทแทนบุคคลใดบุคคลหนึ่งที่จะกล่าวถึงตามจินตนาการ ซึ่งอาจจะเขียนให้ตัวละครนั้นๆ มีรูปแบบที่เกินความจริง เพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมายของเนื้อหาที่ผู้วาดการ์ตูนจะเสนอออกมาทำให้ผู้ดูเกิดจินตนาการและอารมณ์ขบขันหรือไม่ก็สะใจ..." (เกรียงรัตนเทพบุตร, มอการ์ตูนการเมือง : 1) ผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานของนักวาดการ์ตูนในกลุ่มนี้จำนวน 3 ท่านคือ ชัย ราชวัตร แอ็ค มติชน และอรุณ วัชรสวัสดิ์ และงานการ์ตูนการเมืองบางส่วนของคุณ ณรงค์ ประภาสะโนบลมาวิเคราะห์

คุณสมชัย กัตถัญญคานันท์ หรือนามปากกาที่รู้จักกันคือ "ชัย ราชวัตร" เขียนการ์ตูนการเมืองที่ได้รับความนิยมอย่างสูงและเป็นระยะเวลายาวนานคือ การ์ตูน "ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน" มีวิธีการนำเสนองานที่เป็นรูปแบบแน่นอนตายตัว คือเป็นการ์ตูน 2-4 ช่องตอนจบ แต่โดยส่วนใหญ่มักจะเสนอเป็นการ์ตูน 3 ช่องจบ การ์ตูนชุด "ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน" เขียนครั้งแรกตั้งแต่ปี พ.ศ. 2521 ในหนังสือพิมพ์เดลินิวส์ โดยได้ความคิดจากจดหมายของอาจารย์ป๋วย อึ๊งภากรณ์ที่ลง ในนิตยสารชาวบ้าน คือนายเข้ม เย็นยิ่ง ซึ่งหมายถึงตัวอาจารย์ป๋วยเอง ถึง นายทำนุ เกียมนิถก้อง ซึ่งหมายถึงจอมพลถนอมกิตติขจรเป็นรูปของจดหมายเปิดผนึกร้องเรียนให้ผู้ใหญ่ดูแลลูกบ้าน ชัย ราชวัตร จึงนำความคิดนี้มาดัดแปลงโดย "เอาประเทศไทยเป็นทุ่งหมาเมิน ผู้ใหญ่บ้านคือนายกรัฐมนตรีหรือผู้นำคนใดก็ได้ ใจ๋จ๋อยเป็นชาวบ้านธรรมดาๆ เฒ่าหย่อยเป็นปัญญาชนในหมู่บ้าน..." (สื่อมวลชนปริทรรศน์) จนประมาณปี 2522 จึงนำกรอบการ์ตูนชุดนี้มาเขียนและตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐจวบจนปัจจุบัน โดยลักษณะของตัวการ์ตูนยังคงเป็นตัวแทนชนชั้นต่างๆ ในสังคม แต่ไม่คงเส้นคงวามากนักเนื่องจากสถานการณ์การเมืองที่คลี่คลายเป็นประชาธิปไตยมากขึ้นจนการใช้สัญลักษณ์ตัวแทนลดความสำคัญลง

".....รูปแบบที่นำเสนอของการ์ตูนการเมืองแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ คือ การ์ตูนช่องเดียวจบ (The gag strip) เป็นการสื่อสารและนำเสนอเนื้อหาด้วยภาพเป็นส่วนใหญ่ และสรุปความคิดรวบยอดภายในช่องเดียว อีกลักษณะหนึ่งแบ่งออกเป็นช่องๆ (The story strip) ตั้งแต่ 2 ช่องขึ้นไป นำเสนอเนื้อหาภายในช่องแต่ละช่องด้วยบทสนทนา อาจจะเป็นตัวละครพูดคุยถกเถียงปัญหากัน หรือไม่ก็ดำเนินภาพเหตุการณ์ไปที่ละช่อง ซึ่งจะหักมุมหรือสรุปในช่องสุดท้าย" (เกรียงรัตน เทพบุตร, มองการ์ตูนการเมือง : หน้า 2) การเขียนการ์ตูนเรื่อง "ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน" ของชัย ราชวัตร จะใช้รูปแบบการเดินเรื่องแบบที่ 2 ดังกล่าว โดยนำเสนอด้วย

ภาพพร้อมถ้อยความบรรยาย(Narative)และเน้นไปที่การล้อเลียนเสียดสี(Satire) มีการนำเข้าเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอก่อนเป็นลำดับแรก แล้วจึงตั้งคำถามโดยนัยต่อเรื่องราวนั้นๆในลักษณะที่ทำให้ผู้ดูคาดคะเนถึงคำตอบ จากนั้นจึงเฉลยในลักษณะของการหักมุมให้ผิดจากความคาดหมายของผู้ดูในตอนจบ ถือเป็นมุข(Gag)ในการนำเสนอเพื่อความตลกขบขันให้กับการ์ตูน กระบวนการนำเสนอดังกล่าวผ่านการเข้ารหัสที่ผสมผสานและยืดหยุ่น และเนื่องจากเป็นการ์ตูนการเมือง จึงมีความจำเป็นต้องอาศัยประสบการณ์ร่วมวัฒนธรรมในการสื่อสารระหว่างผู้สร้างงานและผู้เสพงาน ภายใต้องค์ประกอบสำคัญของกรอบทางด้านเวลาและพื้นที่(Time and Space) ".....งานของผมเป็นงานที่ขายไอเดีย ขายความคิด ดังนั้นงานจะมีช่วงอายุอยู่เพียงระยะสั้นๆเท่านั้น พอเลยช่วงเวลานั้นไป ก็ไม่มีใครดูออกว่างานเขียนเพื่อสะท้อนอะไร แม้กระทั่งตัวผมเองพอได้พลิกดูงานเก่าๆ ก็ยังนึกไม่ออกเลยว่าคอนนั้นเขียนงานอะไรเอาไว้บ้าง ยิ่งเป็นงานเขียนช่องเดียวด้วยแล้วยิ่งนึกไม่ออก แต่ถ้าเป็น 3-4 ช่องก็พอจะเดาออกได้บ้างเพราะมันมีอาร์มภทนิคหน่อย"(สัมภาษณ์ชัย ราชวัตร,นิตยสารTrendy มกราคม 2540 : 95)

สำหรับนักเขียนการ์ตูนการเมืองอีกท่านหนึ่ง ที่มีลักษณะและแบบแผนการนำเสนองานใกล้เคียงกับคุณชัย ราชวัตร เป็นการ์ตูนการเมืองที่นำเสนอแบบแบ่งเป็นช่องๆ (The story strip) คือคุณแอ๊ด มติชน หรือคุณอรณพ กิติชัชววรรณ การ์ตูนช่องที่เป็นที่รู้จักกันทั่วไปคือ การ์ตูน"ปลัดเกลี้ยง มาเอง" โดยเริ่มต้นการ์ตูนชุดนี้ที่หนังสือพิมพ์เดลินิวส์ แทน"ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน"ของคุณชัย ราชวัตร ที่ตอนตัวออกไป ".....เคยเสนอว่า ถ้าอย่างนั้นก็ควรสร้างอะไรใหม่ๆแต่เขาไม่ยอม คุณชัยเคยเขียน"ผู้ใหญ่มาก" ทางเดลินิวส์ก็เลยมี"ปลัดเกลี้ยง" ปลัดเกลี้ยงก็เกิดขึ้นนี้แหละ"(สัมภาษณ์แอ๊ด เดลินิวส์,วารสารสื่อสารมวลชน มิ.ย.-ค.ค. 2524 : หน้า37-38) ตัวการ์ตูนปลัดเกลี้ยงนั้น มีที่มาที่ไปโดยสร้างขึ้นมาจากนักการเมืองในยุคนั้น "...ที่เขาชื่อ "เกลี้ยง" เพราะต้องการจะล้อเลียน พลเอกเกรียงศักดิ์ ชมะนันทน์ ...เกรียงกับเกลี้ยง... ตอนนั้นเกรียงศักดิ์เป็นนายก ก็สมมติเอาตัว



ปลัดเกลี้ยงแทนตัวคุณเกรียงศักดิ์ที่ชอบทำอะไรเด้อ ๆ คำ ๆ..."และ"...อย่างภาพล้อเลียน แรก ๆ ก็ต้องเอาภาพเหมือนมาดูก่อน เขียนแล้วมักมีเส้นมีเงาเยอะเยอะไปหมด ไป ๆ มา ๆ ก็ชำนาญ เหลือเพียง 2-3 เส้นก็เป็นรูปก็กฤทธิได้ เป็นรูปเกรียงศักดิ์ได้ คือทุกอย่างมันจะพัฒนาไปในตัวเองทั้งนั้น...ก็ต้องมีพื้นฐานทางด้านการเมืองมาก ขอย้อนไปเมื่อ 14 ตุลา ตอนนั้นมีการตื่นตัวทางการเมืองมากเลย เรียกว่ามีความรู้เก่าเป็นพื้นฐาน และเอาเหตุการณ์ประจำวันมาเพิ่มเติมด้วย"(สัมภาษณ์แอ๊ด เคลินิวส์,วารสารสื่อสารมวลชน มิ.ย.-ค.ค. 2524 : หน้า38-40) ต่อมา แอ๊ด เคลินิวส์จึงนำการ์ตูนชุดนี้มาเสนอในหนังสือพิมพ์มติชน และเปลี่ยนนามปากกาตามสังกัดว่า แอ๊ด มติชน

นักเขียนการ์ตูนการเมืองที่มีชื่อเสียงอีกท่านหนึ่ง ที่มีรูปแบบการนำเสนอแตกต่างจากสองท่านแรก คือคุณอรุณ วัชรสวัสดิ์ โดยนำเสนอผลงานในรูปแบบช่องเดี่ยวจบเป็นส่วนใหญ่ (The gag strip) คุณอรุณสนใจที่จะวาดการ์ตูนตั้งแต่ยังเป็นนักเรียน และเริ่มเขียนการ์ตูนการเมืองให้กับหนังสือพิมพ์สยามรัฐตั้งแต่เรียนปี 4 ๕๓๖ จิตรกรรมฯ มหาวิทยาลัยศิลปากร และต่อเนื่องมาถึงหนังสือวิทยาสารและหนังสือพิมพ์ประชาชาติยุค 14 ตุลาคมถึง 6 ตุลาคม แล้วจึงหันมาเขียนการ์ตูนเด็กให้กับสำนักพิมพ์ดวงกมลในยุคที่สถานการณ์การเมืองไม่เอื้ออำนวย ".....สมัยก่อนหนังสือพิมพ์จริง ๆ นั้นมันโดนเยอะ โดนปิด โดนอะไร แต่ถ้าพูดในแง่การ์ตูนอย่างเดียวปัญหาจะเจอน้อย เชื่อผมเถอะว่าน้อย เพราะการ์ตูนมันตลก อันนี้ต้องยอมรับ คนอ่านเขาแบ่งใจไว้แล้วว่านี่เป็นการเขียนตลกนะ เป็นการล้อเลียน ...เหมือนกับล้อตลกไปพูดเรื่องการเมืองที่ท้องสนามหลวง ล้อตลกค่าใคร คนก็เฮ เฟลอ ๆ คนโดนค่าชอบใจ..."(สัมภาษณ์อรุณ วัชรสวัสดิ์,นิตยสารแพรว ฉบับที่ 243 หน้า 156) ปัจจุบัน คุณอรุณวาดการ์ตูนการเมืองประจำอยู่ที่หนังสือพิมพ์เดอะเนชั่นและกรุงเทพมหานครกิจ

นักวาดการ์ตูนอีกท่านหนึ่งที่หันมาวาดการ์ตูนการเมือง แต่โด่งดังจากการจัดทำหนังสือชัชพลักษณ์การ์ตูนที่เคยมียอดขายเกือบแสนเล่ม มีคนรู้จักกันทั่วประเทศ คือณรงค์ ประกาสะโนบล หรือที่ใช้ชื่อนามปากกาว่า "รงค์" ปัจจุบัน ณรงค์วาดการ์ตูนการเมืองให้กับหนังสือพิมพ์เดลินิวส์ แต่ก็ยังคงวาดการ์ตูนเด็กอยู่ด้วย

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ผลงานของนักเขียนการ์ตูนทั้ง 4 ท่านโดยระเอียดถึงการใช้รหัสในงานการ์ตูนการเมืองพบว่า มีการใช้รหัสที่ผสมผสานกันหลายรหัสเพื่อกำกับและตีความหมายของสัญลักษณ์ ทั้งที่เป็นความหมายตรงและที่เป็นความหมายแฝง นับตั้งแต่การสร้างตัวการ์ตูนในการดำเนินเรื่อง การสร้างบรรยากาศ การใช้มุขต่างๆกันในการนำเสนอเรื่องราว การดำเนินเรื่องโดยใช้รหัสของภาษา และบริบทอื่นๆที่เกี่ยวข้อง แต่ก็มีมีการให้ความสำคัญต่อรหัสที่เลือกนำมาใช้นั้นแตกต่างกัน ซึ่งสามารถแยกแยะเรียงตามลำดับความสำคัญได้ดังนี้

1. รหัสเฉพาะของการ์ตูน (Cartoon Codes)

สามารถแยกออกได้เป็น 2 ส่วนคือ

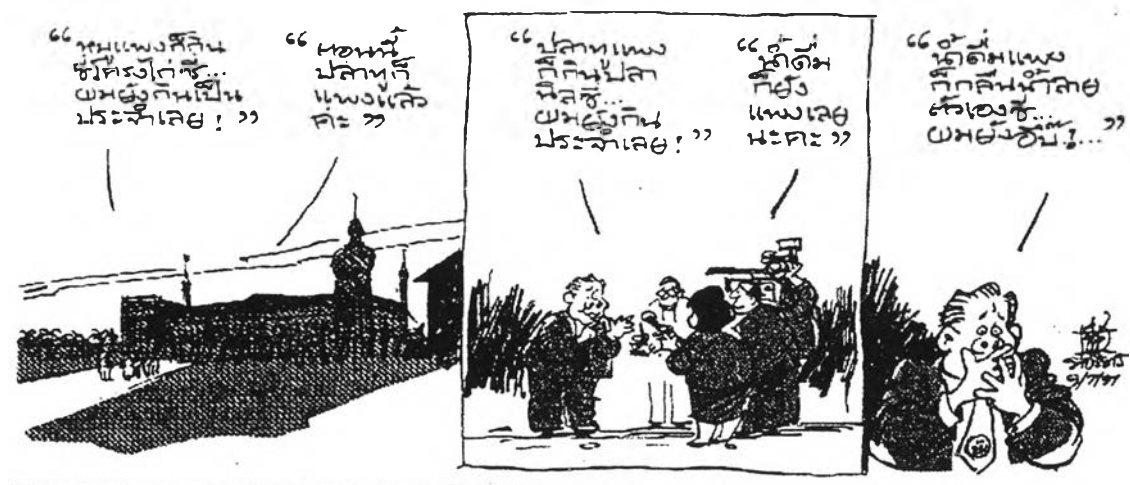
1.1 การ์ตูนล้อเลียน (Caricature) โดยที่การ์ตูนการเมืองนั้น มีลักษณะที่พิเศษกว่าการ์ตูนประเภทอื่นๆ เนื่องจากความสามารถในการถอดรหัสของผู้ดูงานการ์ตูนการเมืองเพื่อตีความหมายได้ตรงตามความตั้งใจของผู้สร้างงานการ์ตูนที่เข้ารหัสไว้นั้น จำเป็นจะต้องอาศัยองค์ประกอบของการมีประสบการณ์ร่วมในบริบทที่ทำการสื่อสาร ทั้งนี้เพราะการ์ตูนการเมืองโดยมากจะเป็นการ์ตูนล้อเลียนบุคคลและมีตัวการ์ตูนนั้นๆเป็นตัวเดินเรื่องนั่นเอง ผู้ดูจึงจำเป็นต้องมีความสามารถในการเชื่อมโยงและอ้างอิงภาพการ์ตูนที่เห็นกับบุคคลจริงๆที่ภาพนั้นต้องการหมายถึง (Referent) ได้อย่างถูกต้อง จึงจะสามารถเข้าใจเนื้อหาที่การ์ตูนเรื่องนั้นๆต้องการนำเสนอ "...การ

เขียนการ์ตูนนั้นมีลักษณะการเขียนที่ล้อเลียนของจริง โดยมีมุขตลกตามความคิดของนักเขียนการ์ตูนแต่ละคน แต่ในการล้อเลียนของจริงนั่นเอง ศิลปินได้จับเอาส่วนสำคัญหรือลักษณะเด่นของสิ่งที่ตนต้องการจะเขียนล้อเลียนมาเขียนไว้ในภาพการ์ตูน.....โดยเขียนให้เห็นจุดเด่นเฉพาะตัวของนักการเมืองคนนั้น ซึ่งอาจจะเป็นแว่นตา ทรงผม ส่วนต่างๆของใบหน้า เป็นต้นว่าหวดปาก จมูก หากเป็นภาพเหตุการณ์ ก็อาจเขียนให้ตัวการ์ตูนเป็นตัวแสดงเหตุการณ์นั้นๆ โดยทำทางหรือมีคำพูดประกอบ..." (การ์ตูนคืออะไร, หน้า 47-48)

จะเห็นว่า การ์ตูนของชัย ราชวัตร มีการใช้รหัสพื้นฐานที่ใช้ เป็นรหัสเกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานของตัวการ์ตูน(Basic Elements)ที่สร้างขึ้น คุณชัย ราชวัตรเคยให้สัมภาษณ์ว่า "หน้านักการเมืองที่ผมเขียนอยู่ทุกวันนี้ ช่วงแรกๆก็ต้องดูแบบจากภาพถ่ายแล้วสเก็ตช์ออกมาเป็นการ์ตูน ซึ่งใหม่ๆหน้าจะไม่เป็นการ์ตูนมาก เพราะเดี๋ยวคนอ่านไม่รู้จกจึงต้องเขียนเป็นการ์ตูนอิงตัวจริงก่อน พออ่านเข้าเราไม่ต้องดูรูปถ่ายแล้ว คนอ่านเริ่มคุ้นกับหน้าแล้ว ทีนี้สัดส่วนต่างๆจะค่อยๆขยายขึ้นคือลักษณะเด่นบางอย่างเพียงนิดเดี๋ยวนี้ ใหม่ฯยังเขียนมากไม่ได้ แต่พออ่านเข้าก็ค่อยๆดึงออกมาอย่างนายกษัตริย์ ตอนแรกเป็นรูปการ์ตูนคางไม่ยื่น พอเขียนไปนานๆคางก็เริ่มยื่นยาว จมูกเริ่มงุ้ม....สำหรับบางคนที่มีแคแรกเตอร์เด่นมาก อย่างอาจารย์หม่อมราชวงศ์คึกฤทธิ์ คนเขียนการ์ตูนจะเขียนเน้นที่หัวได้ตรงกันหมด คือเลียงไม่ได้ที่จะไม่เน้นตรงจุดนั้น แต่บางคนดึงยังไงก็ไม่ออก เพราะหน้าจืดมาก ทางแก้ปัญหาก็เป็นการเขียนภาพเหมือนไปก่อน ซึ่งนักเขียนด้วยกันดูแล้วรู้ว่านี่ดึงไม่ออกแล้ว แต่คนอ่านดูไม่รู้ คือเขียนหน้าเป็นภาพเหมือนหัวโตๆแล้วตัวเป็นการ์ตูน ซึ่งเป็นเทคนิคที่จะเห็นมากตามโปสเตอร์หนังตลก ยิ่งเฉพาะผู้หญิงแล้วยิ่งดึงยาก คือคนที่หน้าตาสวยมากหรือหล่อจะเขียนเป็นการ์ตูนยาก นักเขียนที่ชำนาญแล้วก็ยังมีปัญหาในเรื่องนี้" การที่ผู้วาดการ์ตูนจะสามารถจับบุคลิกของตัวการ์ตูนแล้วทราบว่าจะหมายถึงใครนั้น จำต้องอาศัยการเรียน

รู้จดจำที่เคยเห็นหน้าตาและบุคลิกลักษณะของนักการเมืองนั้นๆ มาก่อน การเขียนภาพล้อเลียน จึงถือได้ว่าเป็นงานศิลปะที่ทำได้ยาก เป็นการลอกเลียนแบบจากสิ่งจริงเพื่อนำมาลดทอนดัดแปลง ให้เกินจริงและน่าขำ และต้องอาศัยประสบการณ์ของช่างเขียนอย่างสูงในการนำรหัสของการ์ตูน (Cartoon Codes) มาสร้างตัวการ์ตูนที่ทำหน้าที่เป็นตัวแทนโดยจัดสัดส่วนและองค์ประกอบได้อย่างเหมาะสมดุจศิลปะ เช่น

ภาพที่ 1 สามารถเห็นได้ชัดเจนถึงการใช้หลักของ Metonymy ผ่านรหัสเฉพาะของ การ์ตูน(Cartoon Codes) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ Facial Expression Code ในการจับเอา ลักษณะเด่นลักษณะใดลักษณะหนึ่งของผู้ที่จะถูกวาด มาเน้นอย่างเด่นชัดเกินจริง เพื่อให้ผู้ดู สามารถโยงไปได้ถึงคนผู้นั้น อย่างไรก็ตาม ผู้ดูก็จำเป็นต้องมีความรู้ในสัญลักษณ์ของคู่ ความสัมพันธ์ที่นำมาวาดนั้นในระดับหนึ่ง ในที่นี้ผู้วาดได้ใช้ขนาดของจมูกที่ดูคล้ายชมพูมาแทน คุณสมภาร สุนทรเวชซึ่งเป็น Representational Code ที่เข้าใจกันโดยทั่วไป เนื่องจากผู้ดูจะ



คุ้นเคยกับภาพและหน้าตาของคุณสมัคร สุนทรเวชในฐานะของบุคคลสาธารณะเป็นอย่างดี ในที่นี้
คุณสมัคร สุนทรเวช จึงถือเป็นตัวอ้างอิง (Referent) ของตัวการ์ตูน



ภาพที่ 2 มีการใช้รหัสเฉพาะของการ์ตูน (Cartoon Code) ในการสร้างบุคลิกเลียนแบบนักการเมือง โดยใช้หลักของ Metonymy เช่น จมูกชมพูแทนคุณสมัคร สุนทรเวช ผมแสดกลางแทนคุณมนตรี พงษ์พาณิชย์ จมูกงุ้มหน้ากลมแทนคุณเฉลิม อยู่บำรุง รูปหน้าสี่เหลี่ยมและตัวเตี้ยแทนคุณบรรหารอยู่ ศิลปอาชา หน้าสั้นและโหนกแก้มสูงแทนคุณเสนาะ เทียนทองเป็นต้น และใช้รหัสทางภาษาเป็นตัวเดินเรื่องสร้างความหมายในเชิงนัย ผู้ดูต้องมีประสบการณ์ร่วมจึงจะสามารถถอดรหัสได้ว่า ผู้เขียนงานต้องการกล่าวถึงนัยของ"เหล่าเก่าในขบวนการ"นั่นเอง

ภาพที่ 3 ล้อเลียนเกี่ยวกับการชุมนุมประท้วง โดยใช้แมลงเป็นตัวแทนของมือบ(กำกับโดยรหัสทางภาษา) บินอยู่เหนือศีรษะของคุณสนั่น ขจรประศาสน์(ซึ่งใช้รหัสของการ์ตูน สร้างตัวการ์ตูนเป็นตัวแทนคุณสนั่นขึ้นมา ด้วยลักษณะเด่นของใบหูกาง คางแหลม โหนกแก้มสูง และทรงผม) และใช้ Representational Code โยงคู่ความสัมพันธ์ระหว่าง"ตำรวจ"กับ"ยักษ์"

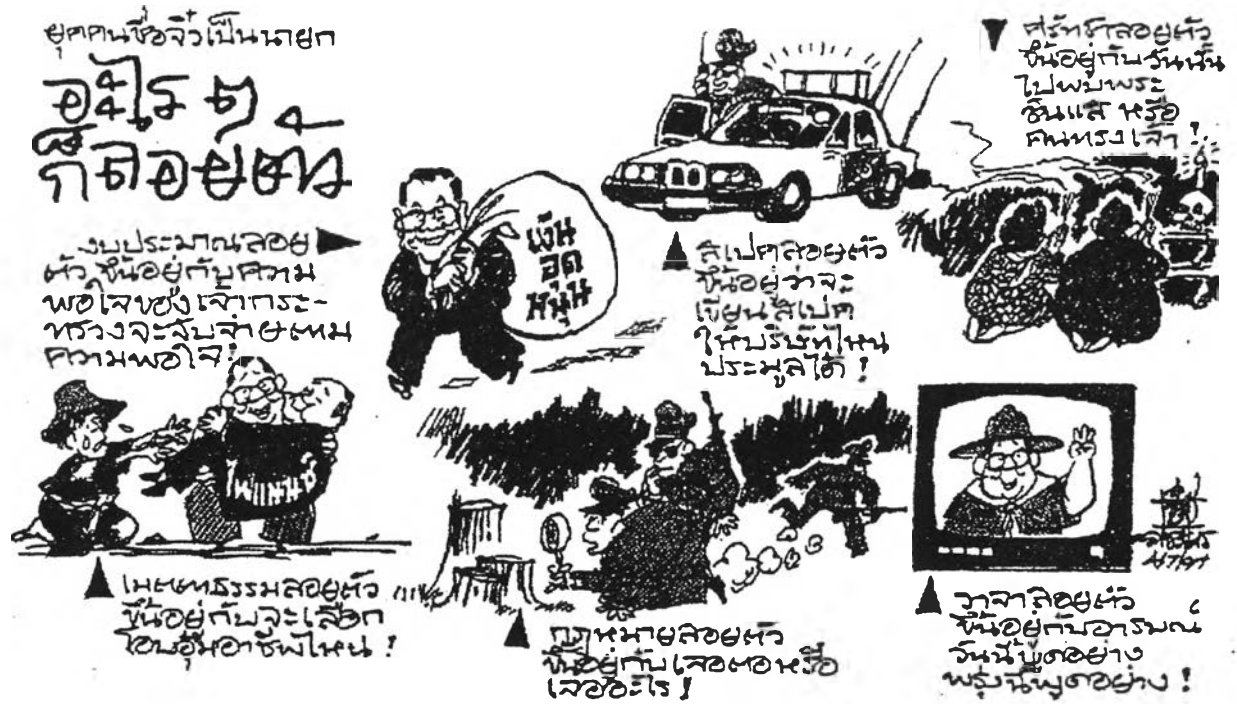


เช่นหน้าคาเฟ่ทาง(กล้ามเนื้อมัดขวางที่ใบหน้า การส่ายะยัม คิ้วโก่ง ขนาดของลำตัว) มีการใช้
 สัญลักษณ์เกี่ยวกับมุมของการมอง (Perspective) ซึ่งในที่นี้คือการมองด้วยมุมต่ำ (Low-
 angle) เพื่อให้ภาพตัวจริงที่ปรากฏดูใหญ่ขึ้น และให้ความรู้สึกน่ากลัวเพิ่มมากขึ้น ยังมีการใช้รหัส
 ทางด้านแสง (Lighting) ในที่นี้คือแสงมุมต่ำ ที่ให้แสงตัดกันอย่างรุนแรง มักให้ความรู้สึกถึงความ
 น่าสพรึงกลัวที่ผนวกเข้ากับฉากหลังสีดำ และกระบอกที่ตำรวจถือ สามารถโยงคู่ความสัมพันธ์เข้า
 กับตำนานไทยเกี่ยวกับยักษ์ที่มักจะถือกระบอกเป็นอาวุธ รวบรวมรหัสที่ผสมผสานเข้าด้วยกันแล้วก็
 สามารถตีความได้ว่าตำรวจที่เห็นนั้นดูร้ายน่ากลัวเหมือนยักษ์ที่พร้อมจะใช้ความรุนแรง(จากการ
 वादให้เงื่อกระบอกขึ้น) ในภาพนี้ ถ้าหากตำรวจตีตัวแมลง(ปราบม็อบ)ก็จะต้องกระทบถูกหัวของ
 คุณสนั่น(ซึ่งเป็นรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทยและเป็นผู้บังคับบัญชาของกรมตำรวจโดย
 ตรง)อย่างแน่นอน ส่วนผลต่อเนื่องนั้น เป็นลักษณะปลายเปิดที่สามารถตีความไปตามอวัสัยของ
 แต่ละบุคคล



ภาพที่ 4 ในภาพนี้มีการใช้ธงชาติเป็นรหัสแสดงถึงประเทศ และมีการใช้หลักการเชื่อมคู่สัมพันธ์แบบ Metonymy โดยอาศัยรหัสการ์ตูนที่มีลักษณะ Personal Code เช่น รูปหน้าแหลม ลักษณะแว่นตา โดยเฉพาะปอยผมที่ตกลงมา แทนหน้าของฮุนเซน ประมุขของประเทศกัมพูชา รูปน้ากลม ลักษณะปาก โดยเฉพาะท่าทางการใช้มือ แสดงเอกลักษณ์ของสมเด็จพระรณฤทธิ์ ยังมีการใช้รหัสทางภาษา (Language Code) เพื่อแสดงความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) เชื่อมระหว่างหนึ่งประเทศสองระบบในการปกครองฮ่องกงของจีน กับหนึ่งประเทศสองนายกของกัมพูชาเป็นมุข (Gag) ในการล้อเลียน

ภาพที่ 5 เป็นลักษณะการเขียนการ์ตูนอีกแบบหนึ่งที่ไม่ใช่แบบ 3 ตอนจบ แต่เป็นการเขียนโดยวิธีการตั้งประเด็นที่น่าสนใจขึ้นมาประเด็นหนึ่ง แล้วจึงนำเอาประเด็นที่ตั้งขึ้นนั้นมาโยงเข้ากับเรื่องอื่นๆ ทั้งที่อยู่ในบริบทเดียวกันและต่างบริบท เป็นการนำเสนอความจริงในแง่มุมอื่นที่มักจะนอกเหนือความคาดหวังของผู้ดูงาน เป็นการแหวกจากกรอบมาเล่นตลกกับความหมาย ภาพนี้ใช้เรื่องราวของเงินบาทลอยตัวมาเป็นประเด็นหลักในการนำเสนอ และโยงเข้ากับเรื่องอื่นๆ ที่กำลังเป็นข่าว และใช้ภาพล้อเลียนนักการเมืองคือคุณเขาวลิต ยงใจยุทธและคุณสุขวิช รังสิตพล มีการใช้รหัสทางภาษา (Language Code) เช่น "เจตคอ" ที่ไม่ได้หมายถึงคอไม้ หากแต่หมายถึง "การ



เผชิญกับอิทธิพล" คำว่า"กฎหมายลอดตัว"ที่ไม่ได้หมายถึงตัวกฎหมาย(ที่เป็นนามธรรม)สามารถลอดได้ แต่หมายถึง"ความไม่มีหลักมีเกรณซ์ของกฎหมาย"ซึ่งเป็นนัยเดียวกันกับคำว่า"วาจาลอดตัว" "เมตคารมลอดตัว"หรือ"สรีรทาลอดตัว" ซึ่งก็คือความไม่มีหลักมีเกรณซ์ของสิ่งต่าง ๆ ดังกล่าวนั้นเอง

นอกจากนี้ ยังมีการใช้รหัสทางเสื้อผ้าและลักษณะท่าทาง (Clothes and Appearance Code) ให้ขัดแย้งกับรหัสทางภาษา เช่น ขณะที่กล่าวถึงวาจาลอดตัว แต่ให้ชายเขาลิดแต่งชุดลูกเสือที่แสดงถึงความซื่อสัตย์ หรือขณะที่กล่าวถึงเมตคารมลอดตัว แต่ให้ชายเขาลิดอ้อม(ซึ่งหมายถึงการช่วยเหลือ)คนใส่เสื้อนอกที่มีรหัสภาษากำกับไว้ให้หมายถึงสถาบันการเงิน แทนที่จะอ้อมชวานา(แทนคำด้วยงอบ)ที่มีเสื้อผ้าขาดรุ่งริ่งแสดงความยากจน ภาพนี้ยังมีการใช้Presentational Code เช่นหัวกระโหลกแทนพระพุทธรูป แสดงถึงความมกมายในการเชื่อผีและการขาดที่ฟังฟังทางใจของผู้คนร่วมยุคสมัย

ภาพที่ 6 ภาพนี้ไม่ใช้การเดินเรื่องแบบการ์ตูนช่องหลายช่อง หากแต่เป็นการ์ตูนช่องใหญ่ที่มีการตั้งประเด็น (Concept) ขึ้นมา (ในที่นี้คือ"จิวยอมทุกอย่าง") แล้วล้อเลียนเสียดสีประเด็นที่

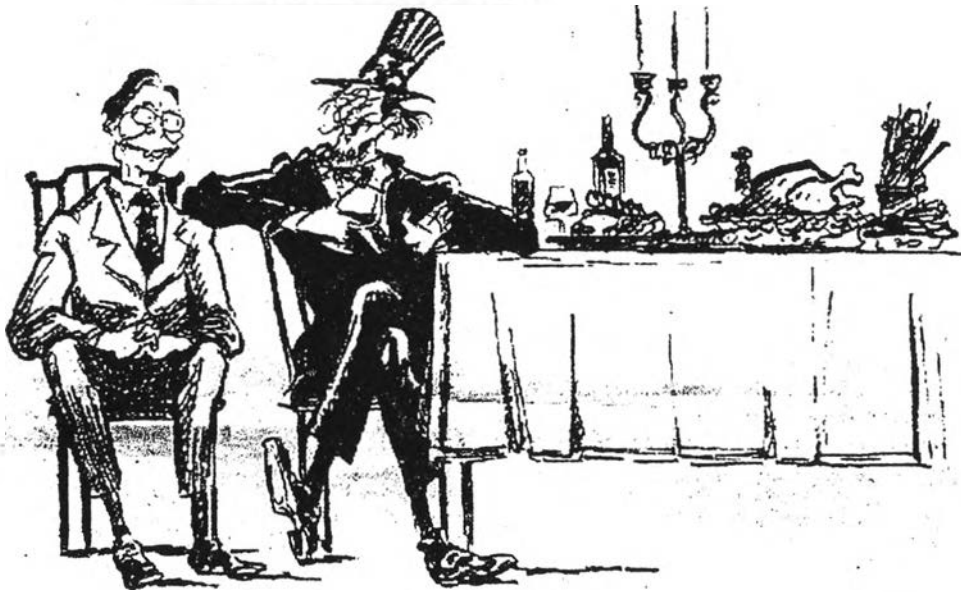
ประมาณคนนั่นเอง มีการใช้พานรัฐธรรมนูญแสดงถึงความเป็นประชาธิปไตยที่ถูกเหยียบย่ำโดยตัวการ์ตูนที่กำกับไว้ด้วยรหัสทางภาษาว่าเป็น"ลิวลือ"ซึ่งหมายถึงลูกน้องชั้นปลายแถวนั่นเอง และเช่นเดียวกัน ผู้ดูงานการ์ตูนนี้จะต้องมีประสบการณ์ร่วมจึงจะสามารถถอดรหัสได้ใกล้เคียงกับที่ผู้สร้างงานได้เข้ารหัสไว้

การ์ตูน : อรุณ วัชรสวัสดิ์

๒๖/๑๒/๖๖

คุยกันด้วยความสุภาพอ่อนน้อม
และเห็นใจ แต่ขอโทษ...
เพื่อมิให้ขรมกันชาวโลก...

ผลกรรมของ วิญญาณไทย
และสหรัฐ วนเวียนแต่คำนี้...

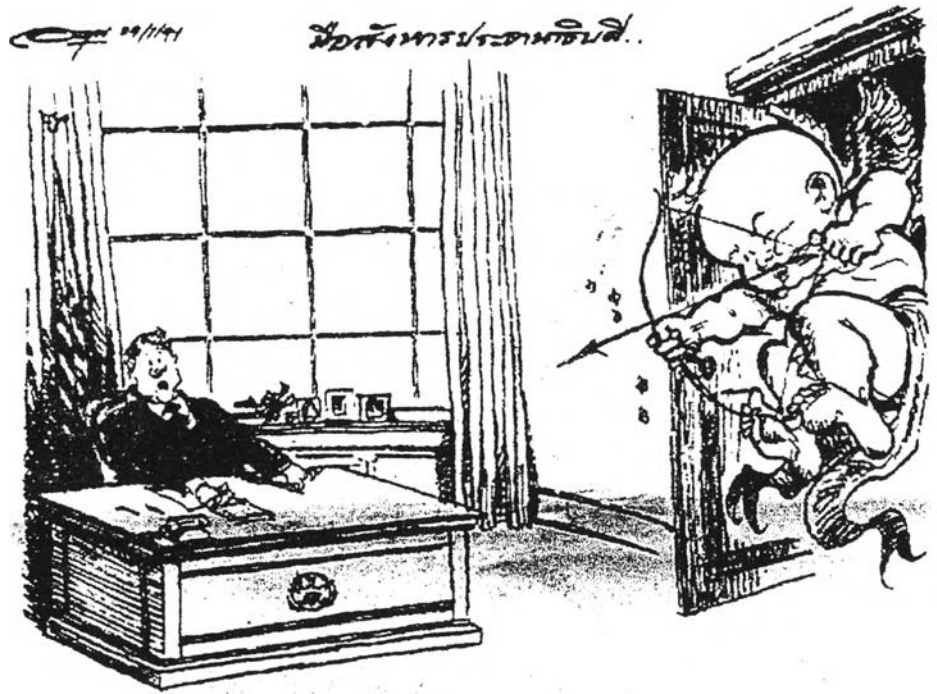


ภาพที่ 7 มีการใช้รหัสการ์ตูนและ Appearance Code ในการสร้างตัวการ์ตูนของคุณธารินทร์ (จากทรงผม แว่นตา โดยเฉพาะลักษณะของปาก) และสัญลักษณ์ตัวแทนของอเมริกา (ผู้ชายจมูกยาว ใส่หมวกทรงสูงลายธงชาติอเมริกา เสื้อนอกผูกหูกระต่าย) ในกรณีนี้ จึงเป็น Representational Code ที่มีความหมายถึงประเทศสหรัฐอเมริกา ไม่ได้หมายถึงผู้ชายใส่เสื้อนอกนั่งอยู่บนโต๊ะอาหารเท่านั้น การจัดโต๊ะอาหารและประเภทอาหารฝรั่ง เป็นรหัสที่แสดงถึงชนชาติอย่างเด่นชัด

มีการใช้ Orientation Code และ Posture Code แสดงสถานะทางความสัมพันธ์ที่เหนือกว่าของอเมริกาที่มีต่อไทย (ท่าทางการวางมือ การไขว้ขา การใช้ศอกมาทำไหล่คู่สนธนาของ การ์ตูนสัญลักษณ์อเมริกา ที่มักเรียกกันว่า"ลุงแซม" และการประสานมือไว้ระหว่างขาของตัว การ์ตูนคุณธารินท์ การนั่งห่างจากโต๊ะอาหารเสมือนหนึ่งไม่มีส่วนร่วม) มีการขยายความให้ชัดเจน โดยรหัสทางภาษา (Language Code) ประชดประชันน้ำใจที่มีต่อไทยของสหรัฐอเมริกา



ภาพที่ 8 ใช้รหัสการ์ตูนในการสร้างตัวการ์ตูนของนายทชวณ โดยเฉพาะลักษณะเด่นที่ ทรงผม และแว่นตา ใช้สัญลักษณ์แทนประเทศอินโดนีเซียด้วการ์ตูนอิเหนาที่แต่งตัวด้วผ้าขาดรूंรัง เหงือตก มือเท้าสั้น แสดงภาพการเผชิญปัญหาเศรษฐกิจอย่างหนัก ภาพแสดงการเปรียบเทียบ ระหว่างอิเหนาซึกกริช กับไทยที่กำลังจะซึกคาบ ซึ่งหมายถึงการดชำระหนี้ด้งประเทศ โดยมี การ์ตูนลุงแซมที่หมายถึงสหรัฐอเมริกายื่นคอยห้าม แสดงอาการตกใจอยู่ด้งด้านหลัง



ภาพที่ 9 ผู้วาดโยงเรื่องอื้อฉาวทางเพศของประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา เข้ากับเทพคิวปิดที่เป็นรหัสตัวที่แสดงถึงตัวแทนแห่งความรักกำลังแฝงสรไปที่นายบิล คลินตัน (เข้ารหัสโดยจับลักษณะเด่นที่ทรงผม รูปหน้า และจมูก) ล้อกันกับรหัสทางภาษาคำว่า"สังหาร" ซึ่งเป็นรหัสตัวแทนที่ไม่ได้มีความหมายถึงการเข้ามาจริงๆ หากแต่หมายถึงการฆ่ากันทางการเมือง ซึ่งก็คือการเสื่อมเสียชื่อเสียงและถูกถอดจากอำนาจทางการเมือง ฉากของภาพแสดงถึงห้องทำงานของประธานาธิบดีของสหรัฐ ซึ่งต้องการ"ความคุ้นเคยจากการเห็นมาก่อน"อาจจะเห็นจากภาพถ่ายหรือภาพยนตร์ จึงจะถอดรหัสได้

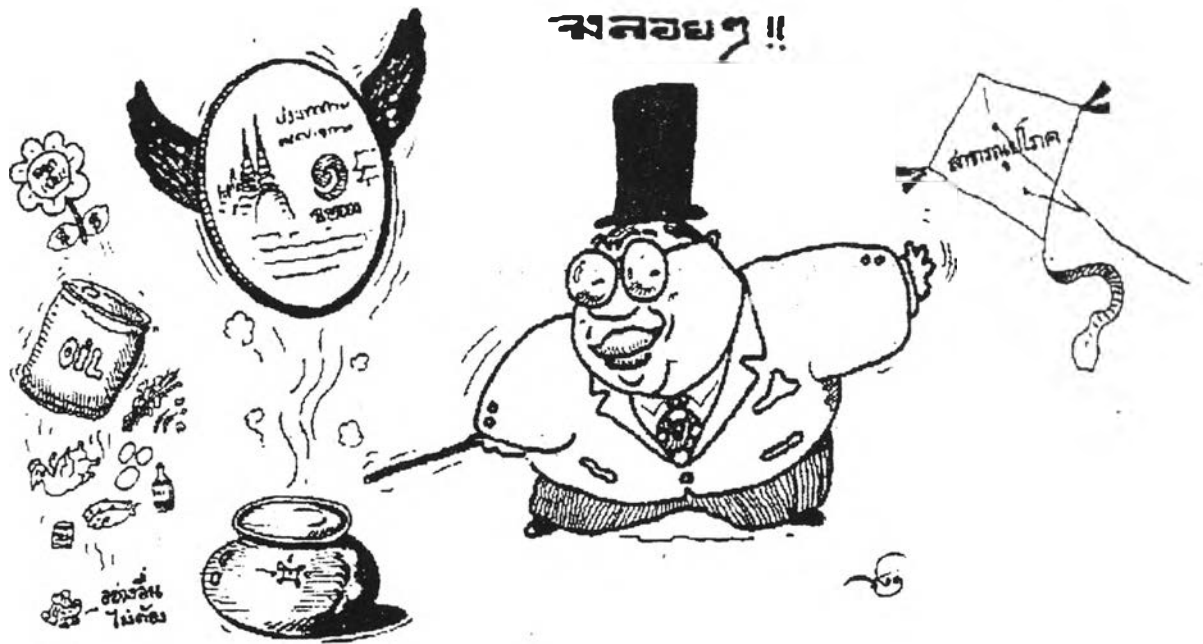
ภาพที่ 10 เป็นการเล่นกับความหมายระหว่างความเป็นวิทยาศาสตร์กับความมกมาย โดยมี"ศาลพระภูมิ"เป็นRepresentational Code ที่อาจวิเคราะห์ได้ในลักษณะ Metonymy ในการทำหน้าที่เป็นตัวแทนของความมกมาย และยังมีการสร้างบุคคลิกของนายกเชาวลิต โดยใช้รหัสการ์ตูน ซึ่งก็คือตำแหน่งขององค์ประกอบของใบหน้า รูปร่างของคิ้ว คา จมูก ปาก โดยอาศัยหลัก Metonymy เช่นเดียวกัน เช่น ทรงผม โครงหน้าอ้วนกลมและไม่มีคอ ปากหนา เป็นต้น ส่วนการเดินเรื่องใช้รหัสทางภาษา (Language Code) มุขที่ใช้ความขัดแย้งระหว่างการนำ



ประเทศให้เป็นวิทยาศาสตร์ แต่กลับใช้วิธีการขอจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หากผู้ดูอยู่ใน परिवรรวมทางสังคม ขณะนั้นแล้ว ยังสามารถตีความหมายซ้อนที่ซ่อนอยู่ได้อีกว่า บุคลิกของนายท้าวตั้นนั้น เป็นคนเชื่อในเรื่องดวงและถือเลขพานาที่ก่อนมีกิจกรรมที่สำคัญทางการเมืองเสมอ



ภาพที่ 11 ผู้วาดสร้างการ์ตูนล้อเลียนพลตรีสนั่น ขจรประศาสน์ ซึ่งมีข้อสังเกตได้จากขนาดของใบหู โครงหน้า ทรงผม แว่นตา เนื้อหาเป็นการล้อความหมายกับถ้อยคำ "มีแต่ขนมจีน แต่ไม่มีน้ำยา" ซึ่งเป็นรหัสทางภาษาที่ไม่ได้หมายถึงอาหารชนิดหนึ่ง แต่หมายถึงการไร้ความสามารถในการทำงาน ในการแก้ปัญหา โดยโยงเข้ากับเหตุการณ์รุนแรงที่ภาคใต้ การถอดรหัสความหมายในลักษณะนี้ ต้องการประสบการณ์ร่วมของผู้ดู และมีเงื่อนไขของเวลากำกับอยู่



ภาพที่ 12 สร้างภาพล้อเลียนนายเกษวลิต จากโครงหน้าอ้วนไม่มีคอ ปากหนา ทรงผมเรียบมันเงา ลักษณะคิ้ว และโยงความหมายระหว่างมายากล กับเงินบาทลอยตัว ภาพเงินบาทติดปีกบินออกมาจากหม้อดิน(แสดงโดยเส้นโค้งหลาย ๆ เส้นและกลุ่มควัน)ที่มียันต์กำกับ(ใช้สำหรับจับผีตามความเชื่อของไทย) แสดงถึงค่าเงินบาทในเชิงเปรียบเทียบว่าเสียชีวิตไปแล้ว ซึ่งก็คืออยู่ในภาวะย่ำแย่ที่สุดจนยากที่จะฟื้น และรหัสที่แสดงให้เห็นการขึ้นราคาของสินค้าอื่น ๆ ตามมา(ว่าว)

ภาพที่ 13 ถือได้ว่าเป็นการเสียดสีในการพยายามวาดภาพล้อเลียนนายแพทย์เปรมศักดิ์ เพียยุระ เนื่องจากนายแพทย์เปรมศักดิ์ยังไม่เป็นที่รู้จักกันในวงกว้างนัก ผู้ดูจึงอาจไม่สามารถโยงโยภาพการ์ตูนเข้ากับตัวอ้างอิงได้ ผู้ดูต้องมีความรู้เกี่ยวกับคดีวางระเบิดบ้านหมอเปรมศักดิ์ และความขัดแย้งระหว่างหมอเปรมศักดิ์กับพลตรีสนั่นจึงจะตีความเรื่องนี้ได้ชัดเจน เพราะเป็นการเล่นกับความหมายของรหัสทางภาษา ของคำว่า"สนั่น"ที่โยงกันระหว่างพลตรี สนั่น ขจรประศาสน์ กับสนั่นที่หมายถึงความดังของเสียง ฟองที่ลอยออกมาจากปากของหมอเปรมศักดิ์(แสดงสัญลักษณ์ตัวการ์ตูนหมอเปรมศักดิ์ด้วยแว่นตา ทรงผมและด้วยเครื่องฟังหัวใจที่คล้องอยู่กับคอ) เป็นรหัสที่จะโยงไปถึงสำนวนไทยที่ว่า"น้ำลายแตกฟอง" คือการพูดมากไม่ยอมหยุด ซึ่งโยงต่อไปได้ถึง



ลักษณะนิสัยส่วนตัวของหมอเปรมศักดิ์ ที่มักถูกล้อเลียนว่าพูดมากนั่นเอง มือที่ทุบโต๊ะของหมอเปรมศักดิ์ (สังเกตจากลักษณะตัวที่โน้มไปข้างหน้า และการแสดงอารมณ์ทางสีหน้า) เพิ่มความแรงด้วยเส้น 3 เส้นเหนือมือที่เป็นรหัสแสดงถึงทิศทางการเคลื่อนไหวและความเร็ว ส่วนความแรงนั้นแสดงออกด้วยหยดน้ำที่กระจอกออกจากแกวทางด้านหน้าของภาพ การกุมมือไว้ข้างหน้าของตำรวจ (Bodily Posture Code) ก็เป็นการแสดงถึงความนอบน้อมและความเกรงใจที่ตำรวจมีต่อนักการเมืองอย่างเห็นได้ชัด.

1.2 รหัสของการ์ตูนโดยทั่วไป (Cartoon Codes) นอกเหนือจากภาพการ์ตูนล้อเลียนที่ต้องการตัวอ้างอิงแล้ว ยังมีตัวการ์ตูนอื่นๆ ที่สร้างขึ้นมาใช้ในการดำเนินเรื่องโดยไม่ได้ล้อเลียนผู้หนึ่งผู้ใดโดยเฉพาะ อาจจะทำหน้าที่เป็นตัวแทนของกลุ่มทางสังคม หรือเป็นตัวการ์ตูนที่มีบุคลิกนิสัยเฉพาะตัว มีอารมณ์ที่คาดเดาและเรียนรู้ได้ (เสมือนหนึ่งมีตัวตนจริงๆ) จัดเป็น Simuraclum ที่ไม่ต้องการอ้างอิงใดๆ เช่น ผู้ใหญ่มา หรือเจ้าจ้อยของชัย ราชวัตร หรือปลัดเกลี้ยงของแอดมิดชัน หรืออาจจะป็นสัตว์ที่เป็นตัวแทนของกลุ่มและมีความคิดอย่างมนุษย์ก็ได้ ดังตัวอย่างคือ



ภาพที่ 14 เป็นการนำเสนอที่มีรูปแบบเฉพาะ ตัวการ์ตูนเฉพาะ ฉากและท้องเรื่องเฉพาะ ที่สร้างขึ้นมาจากคนดูรู้จักคุ้นเคย กระทั่งถึงอุปนิสัย ทั้งผู้ใหญ่มาก เจ้าอ้อย และตัวการ์ตูนอื่นๆ ของชัย ราชวัตร สำหรับเนื้อเรื่องนั้น ผู้เสพงานจะต้องมีส่วนร่วมในปริบททางสังคมขณะนั้น เกี่ยวกับ กระแสที่ได้รับความนิยมคือ "การดูขวงจ้อย" ผู้วาดใช้ "ขวงจ้อย" เป็น Representational Code เพื่อให้ตีความไปถึง "ความมกมาย" ซึ่งสามารถโยงไปถึง "ความล้มเหลวในการแก้ไขปัญหา" อันเนื่องจากความไม่เป็นเหตุเป็นผลจากความมกมายนั้น นอกจากนี้ ยังใช้ Clothes and appearance Code เช่นการแต่งตัว บ้านหลังคามุงจาก ถุงตรางหมากรุกที่มักเรียกกันว่า "ถุง โขคดี" (ที่มีตราประทับทางชนชั้นไว้ว่าสำหรับชนชั้นล่าง) มาแสดงสภาพทางชนชั้นและทาง เศรษฐกิจของตัวการ์ตูน

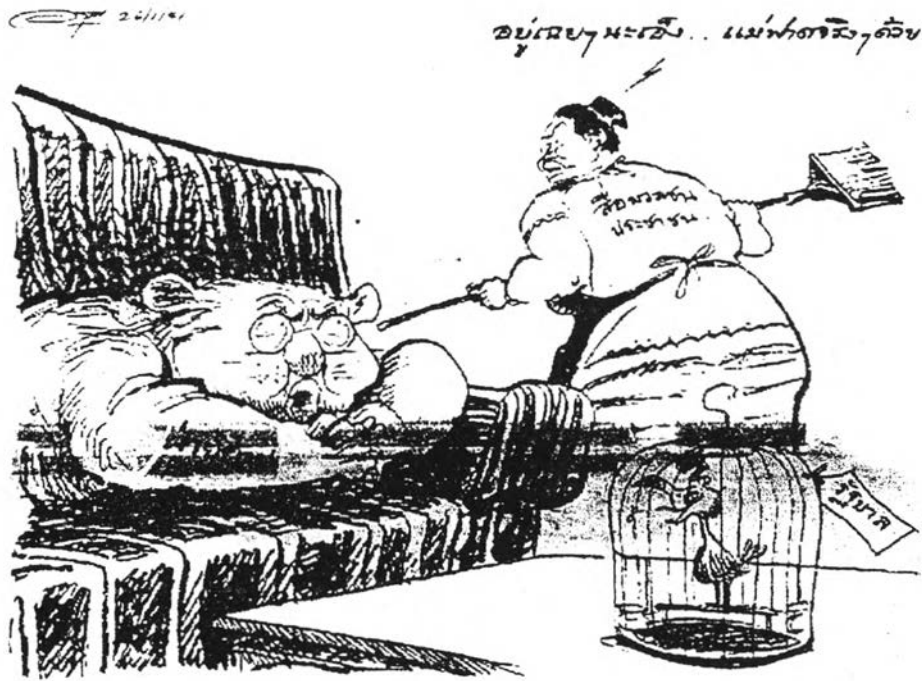
ภาพที่ 15 แอ็ด มติชน ได้สร้างตัวการ์ตูนปลัดเกลี้ยงขึ้นมาให้มีชีวิตเช่นเดียวกับผู้ใหญ่มาก ของชัย ราชวัตร ภาพในการ์ตูนเรื่องนี้ เห็นได้ชัดเจนมากในแง่ของการใช้ Cartoon Codes ถ่ายทอดท่าทางหน้าตาของตัวการ์ตูนที่บอบช้ำและบาดเจ็บ เช่นหัวโน ปิดผ้าพันแผล ฟันหลุด ดาซ้่า เข้าฝือก เสื้อผ้าขาดรุ่งริ่ง รวมเป็นการแสดงออกด้วยรหัสทางสีหน้า (Facial expression) เป็นการสร้างแบบให้เกินจริงเพื่อความขบขัน เพื่อนำมาโยงเข้ากับเหตุการณ์ที่ต้องการเสียดสี โดย



เป็นการสร้างแบบให้เกินจริงเพื่อความขบขัน เพื่อนำมาโยงเข้ากับเหตุการณ์ที่ต้องการเสียดสี โดยมีตัวการ์ตูนอื่นๆแสดงสีหน้าตกใจ ตากลมโต คิ้วตก มือเกร็ง "...การแสดงออกทางใบหน้าเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับการ์ตูน ตัวเราเองสามารถเป็นแบบได้เป็นอย่างดี ลองยืนอยู่หน้ากระจกแล้วทำหน้าบูดเบี้ยว ก็จะได้เข้าใจและเห็นการแสดงออก เมื่อเกิดความกลัว โกรธ สงสัย แต่ภาพของการ์ตูนจะแสดงออกเกินเลยกว่าความจริง..."(How to draw and sell cartoon : 70) ผู้ดูงานการ์ตูนต้องมีประสบการณ์ร่วมกับเหตุการณ์ดังกล่าว จึงจะสามารถถอดรหัสออกและเข้าใจความหมายถึงการใช้อิทธิพลทางการเมืองข่มขู่ผู้เสียหายที่ถูกคนทำร้ายร่างกายไม่ให้แจ้งความ โดยใช้รหัสทางภาษา (Language Code) เป็นตัวเล่าเรื่องราว

ภาพที่ 16 คุณอรุณสร้างตัวการ์ตูนขึ้นมาเพียงเพื่อเป็นตัวแทนของเรื่องราวและแสดงอารมณ์เท่านั้น ภาพนี้สามารถแปลความได้หลายนัย เป็นการประชดประชันได้ทั้งฝ่ายค้านกับฝ่ายรัฐบาล กรณีที่มีคำว่า "รัฐบาล" ติดอยู่นั้น เป็นรหัสที่ทำให้โยงไปถึงสำนวนไทย "นกในกรงทอง" คือเป็นผู้ที่อยู่สุขสบาย แต่ต้องไม่ได้ ขณะที่แมวยักษ์ที่หมอบอยู่บนโซฟานั้นคือฝ่ายค้านที่แสดงสีหน้าไม่พอใจ อยากจะตะปบนกก็ไม่กล้าเพราะ นิสัยมวลชนและประชาชนคอยปกป้องรัฐบาล (ใช้สัญลักษณ์แสดงความมีอำนาจด้วยภาพมุนตา เป็นสตรีร่างใหญ่ถือไม้กวาดอันยาวที่พร้อมจะฟาด

การ์ตูน : อรุณ วัชรสวัสดิ์



ตลอดเวลา ด้วยสีหน้าดูต้น)ไม่เหมือนกับยุคที่ตนเป็นรัฐบาลที่มักจะถูกโจมตีตลอดเวลา แต่การที่ผู้วาดสร้างภาพให้สัญลักษณ์ของสื่อมวลชนและประชาชน(หญิงอ้วน)กำลังหันหลังเดินไป เป็น Representational Code ที่ให้ความหมายในมุมมองที่จะเตือนว่า หากสื่อมวลชนและประชาชนเพเลอเมื่อไร ฝ่ายค้านก็จะขยับ(รัฐบาล)ทันที

การ์ตูน : อรุณ วัชรสวัสดิ์ 17-10-10



ภาพที่ 17 ภาพนี้ใช้หลักการตูนสร้างตัวสารที่ผู้วาดต้องการสื่อ ผู้ดูจำเป็นที่จะต้องมีส่วนร่วมอยู่ในปริบทเดียวกันจึงจะสามารถถอดรหัสได้ เพราะเนื้อสารนั้นสืบเนื่องมาจากกรณีของการติดยาเสพติดในหมู่ดาราดูโดยใช้"ผี" เป็นRepresentational Code ที่หมายถึงยา

เสพติด(กำกับไว้ด้วยรหัสทางภาษาคำว่า"ยาเสพติด") การที่ผีถือเครื่องขยายเสียง และตะโกนคำ
ว่า"คัท"(ใช้ขนาดของตัวอักษร และการวางตัวอักษรให้โยโย่ แสดงการตะโกน) ฉากหลังที่เป็นดวง
ไฟ เป็นการแสดงบทบาทของผู้กำกับในกองถ่ายภาพยนตร์ ซึ่งมีความหมายแฝงในการโยงไปถึง
การกำกับชีวิตของนักแสดงที่คิดยาเสพติดนั่นเอง

ภาพที่ 18 ตัวการ์ตูนใน
ภาพนี้สร้างขึ้นเป็นตัวแทนภาพรวม
ของเด็กยากจนในชนบทโดยไม่ระบุ
เจาะจงถึงใคร และใช้ประเด็นหลัก
ในเรื่องของ"งบประมาณ"เป็น
ประเด็นในการเดินเรื่อง ใช้เสื้อผ้า
และลักษณะท่าทาง การแสดงออก
ทางสีหน้า การแสดงหรือปรากฏตัว
(Appearance) ตลอดจนภาพฉาก
หลัง เข้ารหัสที่แสดงถึงความยาก
จนเช่นเด็กหน้าคามอมแมม เสื้อผ้า
ขาด ผมยุงเหยิง ไม่ใส่รองเท้า คิ้ว
คด คาบปรือ (เช่นเดียวกับครู) และ
ฉากหลังที่นำเฟิงมาเป็นห้องเรียน
แสดงถึงความยากจนขัดสน และ
มาหักมุมที่ภาพรถและตึกมากมาย
แสดงความร่ำรวย โดยใช้รหัสทาง
ภาษาเป็นเครื่องโยงเปรียบเทียบกัน





ภาพที่ 19 มีการใช้รหัสการ์ตูนในการแสดงออกทางสีหน้า และการแสดงท่าทาง การเคลื่อนไหวทางร่างกายเพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ของตัวการ์ตูนตำรวจในเรื่อง เช่นท่าที่ตกใจเมื่ออ่านคำสั่งตาเหลือก คิ้วตก อ้าปากกว้างแสดงอาการตกใจ ตำรวจกอดกันเป็นวงร้องให้เห็นหยดน้ำตาแสดงอาการเสียใจ มีการใช้จังหวะการเน้นด้วยขนาดของตัวอักษร (Prosodic Code) แต่ความหมายโดยนัยที่ซ่อนอยู่ของการ์ตูนชุดนี้ หากจะสามารถถอดรหัสได้ จะต้องทราบถึงปัญหาทางสังคมร่วมกันในขณะนั้นที่มักกล่าวกันว่า "ตำรวจคุมบ่อน" จึงจะสามารถเชื่อมโยงคู่ความสัมพันธ์กับความเศร้าของตำรวจที่ได้รับคำสั่งให้ "ปรานปรอน" กลายเป็นมุขตลกได้

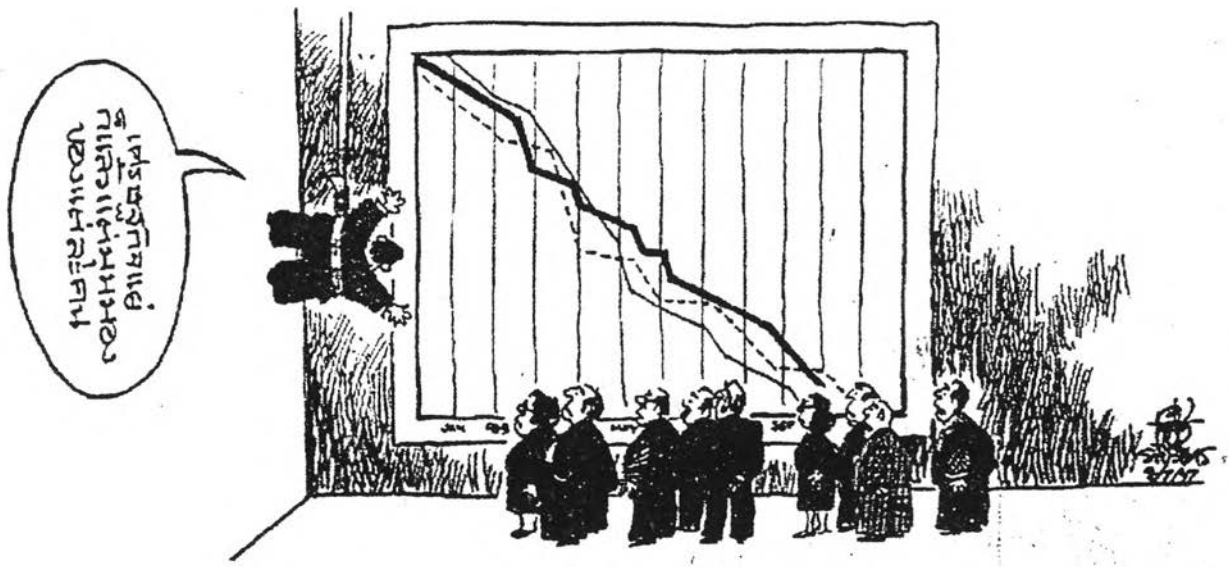
จะเห็นได้ว่า การ์ตูนการเมืองนั้น ได้นำเอา "รหัสเฉพาะของการ์ตูน" มาใช้ในการสร้างตัวการ์ตูนเพื่อดำเนินเรื่องราวและเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ โดยแยกออกเป็น 2 ลักษณะคือ

1. การ์ตูนล้อเลียน (Caricature) โดยเฉพาะรูปร่างหน้าตาของนักการเมือง
2. รหัสของการ์ตูนโดยทั่วไป (Cartoon Code) โดยมากจะสร้างขึ้นเป็นตัวแทนของกลุ่มคนในสังคมที่ต้องการพูดถึง

2. มุข (Gag) ของการ์ตูน

เป็นกระบวนการและกลวิธีในการดำเนินเรื่องเพื่อให้เกิดความตลกขบขัน น่าสนใจ ชวนติดตาม ซึ่งเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับการ์ตูนการเมือง "...ในวงการการ์ตูน เวลาเราจะวาดการ์ตูน เราเรียกกันว่าคิดIdea หรือคิดมุขในการวาดการ์ตูน เข้าใจว่าIdeaหรือมุขคงเหมือนกับรหัสที่ตนเอง..."(สัมภาษณ์วัลลภ แม่นยำ,4 มีนาคม 2541) รหัสในการดำเนินเรื่องหรือมุขที่นักวาดการ์ตูนใส่ไว้ในงานการ์ตูนนั้น ถ้าหากผู้ดูงานสามารถถอดรหัสได้ ก็จะเกิดความรู้สึกขบขัน ชวนคิด สะใจ และจินตนาการต่อเนื่องไปตามความรับรู้ของคน แต่ข้อจำกัดของการ์ตูนการเมืองก็คือ การถูกกำกับไว้ด้วยเงื่อนไขทางด้านเวลาและบริบททางการสื่อสาร ตลอดจนข้อจำกัดของกรอบพื้นที่ในการนำเสนอเรื่องราว "... การใช้มุขต่างๆในการวาดการ์ตูน ไม่มีหลักเกณฑ์แน่นอน ส่วนมากเป็นเรื่องของประสบการณ์ วาดมานาน ดูมาเยอะ พอศึกษาข้อมูลในเรื่องที่จะวาดได้แล้ว ก็มานั่งคิดมุขที่จะใช้ว่ามุขไหนที่จะเข้ากับเรื่องได้ อาจคิดถึง2-3มุขก่อนมาสรุปเอาที่ดีที่สุดมาใช้ ถ้ายากหรือซับซ้อนเกินไป คนดูเขาก็ไม่รู้เรื่องว่าเราต้องการบอกอะไร ก็ต้องดูกลุ่มคนดูของเราด้วยว่าเป็นใคร..." (สัมภาษณ์แอ๊ด มติชน,15 ธันวาคม 2540)

จากการวิเคราะห์จะเห็นได้ว่า งานการ์ตูนการเมืองจะมีการเข้ารหัสในลักษณะของมุขเป็นตัวดำเนินเรื่อง การใช้มุขในการดำเนินเรื่องนั้น จะอาศัยรหัสอื่นๆมาช่วยอย่างผสมผสานนอกเหนือไปจากรหัสเฉพาะของการ์ตูน โดยเฉพาะรหัสของภาษา (Verbal Code) และรหัสที่ทำหน้าที่ของ Presentational Code และ Representational Code อื่นๆในการสร้างความหมาย ทั้งที่เป็นความหมายตรงและความหมายแฝง และยังมีการสร้างภาพในการเดินเรื่องด้วยมุมมองของกล้องถ่ายภาพ มีการใช้มุมภาพในมิติต่างๆ การเลือกใช้มุมแสงที่น่าสนใจเพื่อเสริมความหมายของภาพให้โดดเด่นยิ่งขึ้น ดังตัวอย่าง



ภาพที่ 20 ภาพนี้ ใช้นุขเกี่ยวกับ"ความเห็นที่น่าหัวเราะ"(The Absurd Remark)ซึ่งเป็นการสะท้อนเรื่องที่ไม่เป็นจริงอย่างเห็นได้ชัด ตัวการ์ตูนทุกตัวที่ยืนอยู่ในแนวระนาบ มีการเข้ารหัสที่บ่งบอกให้ผู้ดูทราบถึงความรู้สึก (Cartoon Code) ลักษณะคือตัวก เบ้าปากแสดงความกังวลและความผิดหวัง ประกอบเข้ากับเส้นกราฟที่ตกลง(ในแนวระนาบ) บ่งบอกถึงความกังวลในภาวะเศรษฐกิจที่ถดถอย และการวางตัวหนังสือตะแคงพร้อมกับตัวการ์ตูนในระนาบตั้ง เป็นการเข้ารหัสเพื่อแสดงความหมายเชิงนัย (Representational Code)ถึงมุมมองที่ผิดปกติจากมุมมองของข้อเท็จจริงทั่วไปที่ยึดถือ คล้ายกับการตะแคงข้าง ๆ ในการแสดงความเห็น

ภาพที่ 21 ชัย ราชวัตรใช้นุขของ"การสร้างเนื้อหาให้ขัดแย้งกัน (The Reverse)"คือการทำให้ผู้อ่านไม่คาดคิดว่าจะมีผลลัพธ์ในลักษณะนี้โดยผ่านการผสมผสานระหว่างภาพและคำบรรยาย



มีการใช้ Clothes and Appearance Code เช่นตัวการ์ตูนเก่าแก่มีการใช้เส้นการ์ตูนคิ้วคดกนา เสื้อผ้าปล่อยชาย ขาสั้น ผสมเข้ากับรหัสทางภาษา (Language Code) ในการสะกดคำให้ดู เหมือนพูดภาษาไทยไม่ชัด สามารถแสดงลักษณะทางเชื้อชาติได้ ส่วนการ์ตูนตัวอื่นๆเช่นจ้อย แต่งตัวในลักษณะนุ่งผ้าขาวม้า ถอดเสื้อ โปกศรียะ แสดงฐานะคนงานยากจน ภาพยังแสดงความ สัมพันธ์ (Orientation) ระหว่างตัวการ์ตูนในลักษณะ"เก่าแก่นิ่ง และลูกจ้างยื่นเข้าแถว" แสดง ความมีอิทธิพลเหนือกว่าของพ่อค้า(ที่มีก้อยอยู่ในมือของคนจีน)ที่กุมอำนาจเศรษฐกิจ

ภาพที่ 22 ใช้มุกของ"ความหมายซ้อน (Double Entendre)" ทำให้ผู้ดูนึกถึงความ หมายที่ซ่อนอยู่จากคำพังเพยไทย มีการใช้รหัสทางภาษาเป็นตัวผูกเรื่อง และใช้ภาพอิก้าเป็นรหัส ตัวแทน (Representational Code) ซึ่งไม่ได้ต้องการให้มีความหมายถึงนกตัวใหญ่มีสีดำชนิดหนึ่ง ผู้ดูจะต้องมีความเข้าใจในสำนวนไทยที่ว่า "สาวใส่ให้กากิน"ซึ่งหมายถึงการเปิดโปงความลับที่ ซ่อนเร้นไว้ออกมา จึงจะสามารถโยงคู่ความสัมพันธ์ระหว่างนกก้าเข้ากับสำนวนนี้ได้ อันถือเป็นมุก หลักของการ์ตูนชุดนี้ นอกจากนี้ ยังมีการใช้ปริภาษา (Paralinguistic Code) มาเน้นและแสดง น้ำเสียง ความดังค่อย โดยแทนคำด้วยขนาดของตัวอักษรคำว่า"อ๊วกิ..." ซึ่งแสดงถึงระดับของ อารมณ์ได้ดี ภาพฉากหลังที่เป็นรูปภูเขา กระโจมและการแต่งกายของตัวการ์ตูน ล้วนเป็นรหัสที่ แสดงถึงฐานะทางชนชั้นได้เป็นอย่างดี





ภาพที่ 23

ใช้มุมของ "องค์ประกอบที่ซ่อนอยู่ (Hidden Element)" ผู้ดูจะสามารถสังเกตเห็นถึงความผิดปกติของภาพนี้ได้จากการแสดงออกทางสีหน้าของตัวการ์ตูน มีการนำเสนอภาพในลักษณะคล้ายกล้องถ่ายภาพในมุมต่ำ

(Worm's-eye view) เพื่อให้เกิดความรู้สึกน่าตื่นเต้น และใช้รหัสทางภาษาตลอดจน Presentational Code รูปเคาน์เตอร์ แสดงสถานที่ให้รู้ว่าเป็นธนาคาร ภาพของผู้ชายที่ยกถุงเงิน (ใช้เครื่องหมายเงินบาทเป็นรหัสแสดง) นั้นมีรูปร่างอ้วน ลงพุง ลักษณะการใส่เสื้อคล้ายเสื้อฮาวายปล่อยชาย และภาษาที่พูดไม่ชัด ล้วนโยงไปถึงการเป็นตัวแทนของนายทุน (ซึ่งมักจะเป็นคนจีน) ภาษาพูดและภาพเป็นทีแสดงเรื่องราวที่กำลังมีการปล้นนั้น ขัดแย้งกันกับการแสดงออกทางสีหน้า (Facial Expression Code) ที่มีลักษณะยินดีแบบเจ้าเล่ห์ (คิ้วโก่งและส่ายยิ้ม) และคำพูดของผู้ชายที่ว่า "โอ้หยา ลีจิง" ทำให้สามารถตีความสัญลักษณ์จากความสัมพันธ์ของรหัสต่างๆ เหล่านี้ได้ว่า มีการสมรู้ร่วมคิดหรือมีนอกมีในระหว่างธนาคารกับพ่อค่านายทุน



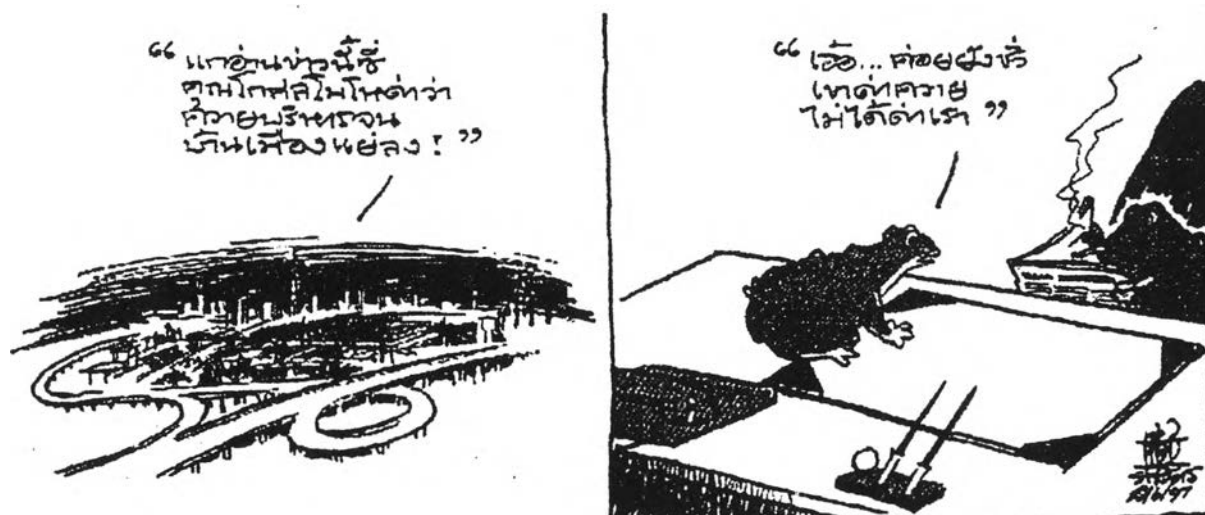
ทางภาษา ที่ใช้แนวคิดสำนวนไทยที่ว่า "เหล่าเก่าในขวดใหม่" มาเป็นแกนในการล้อเลียนผู้ดูจะรู้สึก ขำปนเสใจได้ ถ้าหากมีการรับรู้ร่วมกันว่าคณะรัฐมนตรีของรัฐบาลบริหารและรัฐบาลเซาวลิตเป็น ชุดเดียวกันเกือบทั้งหมด และมีกระแสในขณะนั้นถึงความล้มเหลวในการทำงานของรัฐบาลอยู่ด้วย

ภาพที่ 26 ภาพแยกย่อยต่างๆ ใช้นุขของ "การพูดหรือความเห็นที่หน้าหัวเราะ (The Absurd Remark)" โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับ "การพูดอย่างทำอย่าง" ภายใต้รหัสทาง



ภาษา(Language)ว่า"พวกคัตจัด"ที่หมายถึงการเสแสร้งแกล้งทำ เป็นการประชดประชันหรือล้อเลียนเสียดสี (Parody)โดยใช้ความหมายในเชิงConnotative meaning ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และการตีความของผู้ดูงานและยังมีเงื่อนไขของการมีส่วนร่วมในเวลาและสถานที่(Time and Space)เป็นการใช้ภาพอธิบายการกระทำขณะเดียวกับการใช้คำบรรยายในการหักมุมเพื่อเป็นมุข(Gag)ให้งานน่าสนใจ มีการใช้การแสดงออกทางสีหน้า (Facial expression Code) เช่น ลักษณะตาและเส้นรอบศีรษะของคนเสพยา แสดงถึงความมึนงง ลักษณะของคิ้วที่ตกลงและหนวดกับปากที่ส่ายอัมพวนกเข้ากับแว่นตาตาของคนค้าของเถื่อน แสดงถึงความเจ้าเล่ห์เจ้ากล การเปลื้องเสื้อผ้าของตัวการ์ตูนที่เล่นการพนัน จัดเป็น Mantic Code เพื่อเทียบแบบกับความหมายที่เข้าใจกันคือ"หมดเนื้อหมดตัว"นั่นเอง

ภาพที่ 27 การ์ตูนชุดนี้ใช้"การจูงใจให้คิด (Suggestion)เป็นมุข มีการใช้รหัสทางภาษา (Language Code) คือคำว่า"ควาย" ซึ่งไม่ได้หมายถึงสัตว์สี่เท้ามีเขา แต่หากหมายถึง"คนโง่"ที่มาบริหารบ้านเมืองจนแย่ง และยังมีกรวาดรูปคางคกแสดงการเปรียบเทียบ (Metaphor)เป็นการใช้Representational Code ที่ทำให้นักไปถึงสุภาษิตไทย"คางคกขึ้นวอ" คนดูการ์ตูน



ต้องตีความหมายออกจึงจะสามารถเข้าใจว่า ผู้เขียนต้องการหมายถึง "การไม่รู้จักประมาณตน" หรือ "คนโง่ที่คิดว่าตนเองฉลาด" เป็นที่น่าสังเกตว่า บ่อยครั้งที่การดูขนาดนี้ของชัย ราชวัตร จะไม่เกี่ยวข้องกับ "ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน"



ภาพที่ 28 ภาพนี้ใช้การดูรูป "ช้าง" เป็น Representational Code หมายถึงทวีปเอเชียที่มีขนาดใหญ่โต แต่กลายเป็นช้างล้มเพราะความเจ็บป่วยจากปัญหาทางเศรษฐกิจ เป็นมุขที่นำเอาสัตว์มาใส่ชีวิตจิตใจและความรู้สึกเหมือนมนุษย์ และสร้างการดูตัวแทนประเทศสหรัฐอเมริกาด้วยรหัสที่คุ้นตากันดี เป็นชาวยุโรปงมูกยาว ใส่หมวกทรงสูง ใส่เนื้อมอก และยังคงกำกับไว้ด้วยคำว่า US ทำทางการฟัง (Gestures) โยงไปถึงท่าทางของหมอที่กำลังฟังอาการของคนไข้ แต่กลับฟังในตำแหน่งที่ผิด (เป็นที่ทราบกันทั่วไปว่า หมอจะฟังอาการของคนไข้จากการเต้นของหัวใจ)



Representational Code ที่ชัดเจนมาก ผู้ดูต้องมี "ความรับรู้ร่วมกัน" ของความหมายคำว่า "เมฆ" ที่เข้าใจกันอยู่ จึงจะสามารถตีความภาพออกได้ว่า หมายถึงการโกหก หลอกลวง การปั้นน้ำเป็นตัวโดยไม่มีมูลความจริง ผู้วาดใช้ Presentational Code แสดงออกตรงๆ โดยให้ตัวการ์ตูนที่หมายถึงนายกเขาวลิตเดินยกก้อนเมฆและใช้รหัสทางภาษาเป็นคำเสริมในการเดินเรื่อง (โดยความเป็นจริงแล้ว สำหรับงานชิ้นนี้ ภาพเพียงอย่างเดียวก็สามารถจะตีความได้ชัดเจน) เป็นการเสียดสีรัฐบาลในขณะนั้นว่าไม่มีผลงานแต่ชอบอวดอ้างนั่นเอง



ภาพที่ 31
ดำเนินเรื่องโดยใช้มุขของการจูงใจให้คิดจากภาพ (Suggestion) ใช้รหัสการ์ตูนในการสร้างตัวแทนที่มีเอกลักษณ์เป็นตัวแทนนักการเมือง ป้อยพมดั่งและแวนดา แสดงเอกลักษณ์ของนายกชวัน หลีกภัย และ

ใช้สุนัขสีดำทำทางดูร้ายให้หมายถึงการตั้งขบวนประท้วงโดยมีตัวการ์ตูนข้างหลังคอยอุ้มแห่(จากคำพูดคำว่า"นมามัน") ภาพของการชุมนุมชาวนาเป็นนายท้ายเรือ กำลังคัดท้ายให้พ้นจากหินโสโครกท่ามกลางคลื่นลมแรงนั้น เป็น Representational Code ที่สามารถตีความโดยนัยไปถึง รัฐนาวาไทยที่มีชาวนาเป็นผู้บริหาร และกำลังฝ่าวิกฤตเศรษฐกิจ แต่กลับมีการอุ้มให้เกิดการประท้วงซึ่งเข้ากับสำนวน"มือไม่พาย ยังเอาเท้าราน้ำ"นั่นเอง

● ผู้คนเศรษฐกิจรุ่ง...

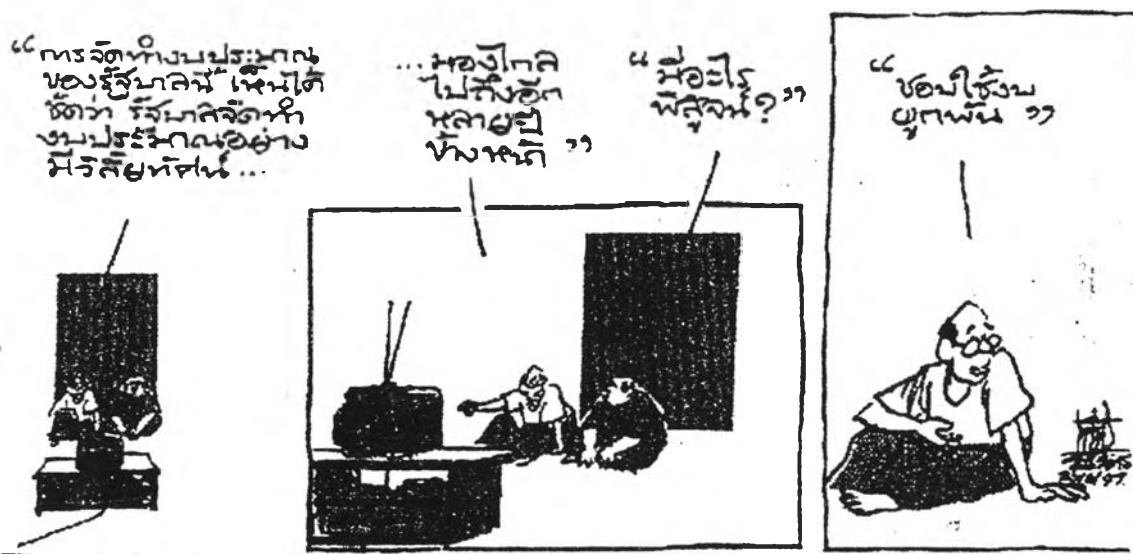


● ผู้คนเศรษฐกิจร่วง...



ภาพที่ 32 ใช้การเล่นตลกกับคำ (Puns) เป็นमुख ภาพนี้ใช้การเปรียบเทียบสภาพที่แตกต่างกันทางเศรษฐกิจของ 2 ช่วงเวลา โดยการใช้อักษรภาษา (Language Code) ในลักษณะคำล้อกันระหว่าง "รุ่ง" กับ "ร่วง" เป็นการเล่นตลกกับภาษา ซึ่งย่อมาหมายถึงความรุ่งเรืองและตกต่ำทางเศรษฐกิจนั่นเอง และยังใช้อักษรของการแสดงออกทางสีหน้า (Facial Expression Code) ที่เลียนแบบจากลักษณะกายภาพตามธรรมชาติ เช่น เส้นของปากที่โค้งขึ้นแสดงการยิ้มยินดี ขณะที่เส้นปากโค้งลงแสดงถึงความท้อแท้สิ้นหวัง(เช่นเดียวกับคิ้วที่ตกลง) ทำทางที่แสดงความเป็นปกติในตอนแรก กับทำทางคอดก ยกไหล่ที่ดูสิ้นหวังในตอนหลัง ทั้งยังใช้ Product Code แสดง

ความคดต่ำทางเศรษฐกิจเช่นรอยแตกที่กำแพง รอยขาดของเก้าอี้ จำนวนเอกสารที่น้อยลง ผู้ดูแลการดูแลนี้จะเข้าใจและมีส่วนร่วมได้มากขึ้น หากมีประสบการณ์ร่วมในบริบทเดียวกันเกี่ยวกับสภาพทางเศรษฐกิจที่ตกต่ำและกระแสการปลดพนักงานที่ดำเนินอยู่



ภาพที่ 33 ใช้การสร้างเนื้อหาให้ขัดแย้งกันในการดำเนินเรื่อง มีการใช้ลักษณะการวางท่าทางของร่างกาย (Bodily posture Code) คือการนั่งกับพื้นเท้าแขนชมโทรทัศน์ เป็นรหัสในการแสดงถึงสถานะทางชนชั้น แสดงความเป็นอยู่แบบชาวบ้านทั่วไป ซึ่งก็คือเป็นตัวแทนของประชาชนส่วนใหญ่ทั่วไปนั่นเอง ขณะเดียวกัน คนดูแลการดูแลจะคลกถ้าหากเข้าใจถึงการเล่นความหมายของคำในรหัสทางภาษา (Language Code) ที่ใส่ไว้ เพราะงบบผูกพันในที่นี้ ไม่ได้หมายถึงวิธีการทำงบประมาณแบบหนึ่ง หากแต่ต้องการแสดงให้เห็นในอีกนัยหนึ่งคือ มีความหมายในทางลบเกี่ยวกับความไม่มีวิสัยทัศน์และความฟุ่มเฟือยของรัฐบาล และในขณะที่ตีพิมพ์การดูแลนี้ ประเด็นงบบผูกพันกำลังเป็นข่าวที่ผู้คนสนใจ จึงเข้ากันกับสถานการณ์ได้ดี

เมื่อสังเกตจากผลของการวิเคราะห์การ์ตูนการเมืองแล้ว จะเห็นได้ชัดเจนมากกว่า มีการใช้รหัสที่ซับซ้อนและผสมผสาน โดยรหัสพื้นฐานที่จำเป็นที่สุดคือ รหัสเฉพาะของการ์ตูน(Cartoon Codes)ที่นำมาเป็นเครื่องมือในการสร้างตัวการ์ตูนขึ้นมา ทั้งการ์ตูนล้อเลียน (Caricature)และตัวการ์ตูนทั่วไปที่ใช้ในการเดินเรื่อง มีการเข้ารหัสในลักษณะของมุข (Gag)ในการดำเนินเรื่องราวที่น่าสนใจและน่าติดตาม นอกจากนี้ยังมีการผสมผสานระหว่างรหัสทางภาษา (Language Code)และรหัสที่ไม่ใช่ถ้อยความ "ลักษณะที่เด่นเป็นเฉพาะของการ์ตูน คือการผสมผสานภาพและถ้อยคำเข้าเป็นหนึ่งเดียวกัน งานศิลป์และงานเขียนจะมาเสริมสร้างกันในหลายๆด้าน ถ้าเขียนโครงเรื่องหรือบทสนทนาได้ดี แม้ศิลปะการวาดจะด้อยหน่อยก็พอไปได้ หรือถ้าวาดได้ดีแต่เรื่องราวจะอ่อนไปหน่อยก็ไม่เป็นไร แต่ถ้าเด่นทั้งการวาดและการเขียนเรื่องละก็ จะได้เป็นผลงานชิ้นเอก..."(การ์ตูนคืออะไร,กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก หน้า 11) "เช่นเดียวกับละคร การ์ตูนใช้บทสนทนาได้ตอบให้เป็นประโยชน์อย่างมาก เช่นเพื่อแสดงนิสัยและเจตนา (George Mcmanus"Herge) เพื่อขมวดปมให้ฉงนชวนคิดตาม (E.P.Jacobs) เพื่อบอกแนวเรื่องและแนวคิดหลักของผลงาน (George Harriman"Charles Schulz) เพื่อแสดงบรรยากาศ เพื่อให้ความหมายแก่เหตุการณ์ฯ นอกจากนี้ ถ้อยคำในการ์ตูนได้พยายามที่จะให้สะท้อนเหตุการณ์ได้มากกว่าภาษาเขียนธรรมดา โดยใส่น้ำเสียง สำเนียง สีสาวเข้าไปด้วย ถ้อยคำที่เขียนในการ์ตูน นอกจากจะเป็นคำสนทนา คำบรรยายแล้ว ยังเป็นเรื่องความคิดคำนึงได้ด้วย"(การ์ตูนคืออะไร.หน้า 14) และ การใช้รหัสต่างๆในการสร้างตัวการ์ตูนเลียนแบบนักการเมืองซึ่งถือได้ว่าเป็นตัวละครเอก โดยมีลักษณะการเขียนล้อเลียนของจริงโดยจับเอาส่วนสำคัญหรือลักษณะเด่นออกมาเป็นบุคลิกเฉพาะตัว (...Caricature เป็นศัพท์ที่มาจากภาษาอิตาลีว่า Caricaturis แปลว่าบรรทุกหรือบรรจุ The Encyclopedia Americana ได้ให้ความหมายของ Caricature ไว้ว่า หมายถึงภาพล้อบุคคลหรือวัตถุที่ทำให้ขันโดยการเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่างให้เกินความเป็นจริง แต่ไม่มีความประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นจุดสำคัญ เช่นวาดเขียนรูปคอยาว หรือรูปร่างสูง

แก๊งก้าง ฯลฯ แต่ก็สามารถดูออกทันทีว่าเป็นใครหรืออะไร เพราะผู้วาดยังคงลักษณะเดิมไว้ Caricature พบมากในหนังสือพิมพ์ คือมักใช้วาดประชดประชันสังคม โดยเฉพาะทางด้านการเมือง จนบางครั้งเรียก Caricature ว่าการดูนกการเมือง"(เอกสารประกอบนิทรรศการการ์ตูนไทย,2538) และเกือบทั้งหมดเป็นการให้ความหมายเชิงนัย (Connotative Meaning) และมีมุขในการนำเสนอให้ตลกด้วยแนวทางการเสียดสีประชดประชัน "การเล่นตลกประเภทเสียดสี หรือ Satire นอกจากจะสร้างความขบขันแล้ว ยังทำให้ทั้งผู้เล่นเกิดความสะใจที่ได้หัวเราะใส่คนอื่น หรือเป็นการระบายความคับข้องใจบางประการซึ่งโดยปกติถูกเก็บกดเอาไว้ การเล่นตลกในแนวนี้มักจะเป็นการเสียดสีการเมือง หรือวิพากษ์วิจารณ์ปัญหาสังคม ความสัมพันธ์ในครอบครัว หรือความสัมพันธ์ทางสังคมอื่นๆ"(อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536 : 40)

ที่สำคัญก็คือ การ์ตูนการเมืองนั้นสร้างขึ้นมายุคภายใต้กรอบของสถานการณ์ปัจจุบัน ณ เวลาหนึ่งๆ ดังนั้นจึงล้ำสมัยอย่างรวดเร็ว การตีความหรือการถอดรหัสการ์ตูนการเมืองเพื่อเข้าใจความหมายนั้นจึงต้องการ"ความมีส่วนร่วม"หรือ"ประสบการณ์ร่วม"ของผู้ดูงานอย่างสูง นี่เองคือจุดอ่อนของการ์ตูนการเมือง ที่อาจก่อให้เกิดการตีความที่ผิดเพี้ยน หากผู้รับไม่มีประสบการณ์เพียงพอที่จะแยกแยะและตีความสัญลักษณ์ต่างๆได้ "...ข้อดีของการ์ตูนการเมืองคือการด่วนสรุปซึ่งทำให้รับข้อมูลที่ผิดพลาดได้ สำหรับคนที่ไม่มีพื้นฐานในเรื่องที่การ์ตูนนิสต์นำเสนอ...การ์ตูนการเมืองถูกจำกัดด้วยเนื้อที่ และรูปแบบไม่อาจกล่าวหรือพรรณนาถึงพื้นหลังของตัวละครหรือสัญลักษณ์ที่นำมาใช้ได้อย่างละเอียด โดยการ์ตูนนิสต์คิดว่าเป็นที่เข้าใจในคนหมู่มากได้เช่นเดียวกับข้อเขียนหรือบทความ...อีกอย่างหนึ่ง ลักษณะของการนำเสนอ เป็นการเลือกอ้างเพื่อเลือกสรุป กล่าวคือการนำเสนอจะหยิบยกเอาด้านใดด้านหนึ่งในการมองปัญหา มาแสดงและสรุปผลของปัญหานั้นๆ"(เกรียงศักดิ์ เทพบุตร,มองการ์ตูนการเมือง : 3-4)

ประเภทการ์ตูนเด็ก

นอกเหนือจากการ์ตูนการเมืองแล้ว การ์ตูนสำหรับเด็กก็เป็นการ์ตูนอีกประเภทหนึ่งที่ได้รับ ความนิยมอย่างสูง ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกวิเคราะห์การ์ตูนสำหรับเด็กเล็ก โดยไม่ได้ศึกษา การ์ตูนสำหรับเด็กโตและวัยรุ่น เนื่องจากตลาดหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กโตและวัยรุ่นนั้น เกือบ ทั้งหมดเป็นการ์ตูนที่มาจากต่างประเทศ โดยเฉพาะอิทธิพลของการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นที่มีต่อวัย รุ่นของไทย "...อนาคตของการ์ตูนที่ได้กลายมาเป็นธุรกิจมูลค่าหลายร้อยล้าน และการเข้ามามีบทบาท ในชีวิตประจำวันของการ์ตูนญี่ปุ่น ทำให้การ์ตูนไทยหดหายไปอย่างสิ้นไร้ไม้ดอก..."(กรุงเทพฯธุรกิจ, 8 ธันวาคม 2539) บางส่วนของหนังสือการ์ตูนที่คนไทยผลิตเองนั้น ก็เป็นการ์ตูนที่ไม่มีคุณภาพ ที่ขายในราคาถูก และรู้จักกันในนาม"การ์ตูนเล่มละบาท"(แม้ว่าปัจจุบัน ราคาจะขึ้นไปแล้วก็ตาม) หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กในประเทศไทยที่ถือว่ามีคุณภาพนั้น โดยมากจะจัดทำในลักษณะของ หนังสือเรื่องประกอบภาพ (Picture Story Book) บางทีจึงเรียกภาพการ์ตูนนั้นว่า"ภาพ ประกอบ"(Illustration) สำหรับหนังสือการ์ตูนในความหมายของ"การ์ตูนช่อง"(Strip)ที่เดินเรื่อง ด้วยภาพนั้น กลับไม่ค่อยมีการผลิตออกมาสู่ตลาด เนื่องจากต้องใช้เวลามากในการผลิตงาน แต่ค่า คอบแทนที่ได้รับนั้นไม่คุ้มค่ากัน การทำหนังสือสำหรับเด็กนั้น ผู้วาดจะต้องเข้าใจจิตวิทยาในกลุ่ม อายุของเด็กที่คนกำลังสื่อสารอยู่พอสมควร "...ในการทำงานกับเด็ก เราก็น่าจะเป็นคนรักเด็กด้วย ไม่อย่างนั้นจะสื่อสารกับเด็กไม่ได้ เพราะการเขียนการ์ตูนให้เด็กอ่าน ตัวละครของเราก็ควรต้อง เป็นเด็กด้วย และเด็กมีวิธีคิดและพูดจาแบบเด็ก ดังนั้นเราจึงต้องรู้จักจิตวิทยาของเด็ก บ้าง"(สัมภาษณ์ณรงค์ ประกาศะโนบล,สารคดี สิงหาคม 2533)

ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเอาตัวอย่างงานการ์ตูนสำหรับเด็ก ของนักวาดการ์ตูนเด็กที่ ประสบความสำเร็จอย่างสูงในอาชีพนี้จำนวน 3 ท่านคือ เกริก ยूनพันธ์ ปรีดา ปัญญาจันทร์และ ณรงค์ ประกาศะโนบล มาทำการวิเคราะห์ถึงการใช้รหัสที่ปรากฏในงานเหล่านั้น

เกริก ยุ้นพันธ์ เป็นนักวาดการ์ตูนเด็กที่รู้จักกันดีในแวดวงของหนังสือเด็กในไทยและนานาชาติ เพราะเคยได้รับรางวัล Noma ขององค์การยูเนสโกจากประเทศญี่ปุ่นถึง 2 ครั้งและรางวัลในประเทศอีกหลายรางวัล ทั้งยังได้รับเชิญให้ไปแสดงหนังสือสำหรับเด็กในหลายๆประเทศทั่วโลก ผลงานหนังสือเด็กได้รับการแปลเป็นภาษาต่างประเทศหลายภาษา ปัจจุบัน เกริก ยุ้นพันธ์ เป็นอาจารย์สอนศิลปะที่ มศว.ประสานมิตร "...สไตล์ที่ผมทำนี้ จะมีสื่อจากตัวผมออกไปหาเด็ก โดยผมจะสร้างตัวละครของผมออกมาในลักษณะเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชาย เด็กผู้หญิงจะมีลักษณะเป็นนางฟ้า แต่ไม่มีอิทธิฤทธิ์อะไรหรอก ก็คือแทนตัวลูกสาวผมเอง เด็กผู้หญิงเมื่ออ่านหนังสือ จะรู้สึกว่านางฟ้าคือตัวเขาเอง ส่วนเด็กผู้ชายก็จะดูตัวการ์ตูนเด็กผู้ชายว่าเป็นตัวเขาเอง นอกจากนี้ ก็จะมีตัวการ์ตูนอื่นๆในลักษณะต่างๆ"(สัมภาษณ์เกริก ยุ้นพันธ์,16 ธันวาคม 2540) เอกลักษณะภาพวาดของเกริก ยุ้นพันธ์ จะเป็นภาพที่มีองค์ประกอบเรียบง่ายไม่ซับซ้อน โดยมากเป็นภาพ 2 มิติ เพื่อให้เด็กสามารถซึมซับได้ง่าย "...ถ้ารูปไหนเด็กดูแล้วบอกว่ารูปร่างง่าย ใครๆก็วาดได้ แสดงว่านักวาดคนนั้นประสบความสำเร็จ เพราะสามารถจูนรูปแบบเข้ากับเด็กได้แล้ว..."(สัมภาษณ์เกริก ยุ้นพันธ์,16 ธันวาคม 2540)

ภาพรวมของการ์ตูนเด็กที่น่าเสนอโดยเกริก ยุ้นพันธ์นั้น เป็นภาพที่สดใสและมีความสุข ผ่านการแสดงออกด้วยท่าทางและสีหน้าของตัวการ์ตูน ใช้โครงเส้นง่ายๆและสีสรรสดใส ใช้รหัสทางวัฒนธรรมแสดงออกถึงวิถีชีวิตของความเป็นไทย จะสังเกตได้ว่าการใช้รหัสเป็นสองระดับ ประกอบด้วย Presentational Code ที่ให้ความหมายอย่างตรงไปตรงมา ซึ่งก็พอเพียงที่จะให้เด็กมีความสนใจ ความสนุกและมีจินตนาการร่วม กับระดับที่ลึกซึ้งของรหัสตัวแทนที่ซับซ้อน เช่นความหมายแฝงทางวัฒนธรรม นับเป็นผลพลอยได้ถ้าหากเด็กสามารถเข้าใจ ส่วนรหัสทางสีนั้น

นักจิตวิทยาสมัยมักกล่าวหนังสือเด็กจะต้องมีสีสันสดใส แต่ความจริงนั้นขึ้นอยู่กับแนวคิดและสภาพทางภูมิศาสตร์ที่ว่า เด็กทางเอเชียชอบสีสันสดใสเพราะเป็นเมืองมีแดด ขณะที่เด็กทางยุโรปชอบสีทึม ๆ ตามสภาพบรรยากาศ

ปรีดา ปัญญาจันทร์นั้นมีผลงานหนังสือเด็กที่ได้รับรางวัลหลายต่อหลายเล่ม เคยหันไปสนุกกับการปั้นหุ่นการ์ตูนดินเผาที่สะท้อนภาพชีวิตแบบไทย ๆ จนโด่งดังไปทั่ว แต่ในที่สุดก็กลับมาทุ่มเทให้งานหนังสือเด็กอีกครั้ง "...ภาพการ์ตูนเด็กนี้ ส่วนมากในเมืองไทยจะเป็นการวาดภาพประกอบเรื่องมากกว่าที่จะเป็นการตูนแท้ ๆ แบบของญี่ปุ่นเขา ภาพประกอบทำหน้าที่ในการเสริมเรื่องราวมากกว่าที่จะทำหน้าที่ในการเดินเรื่องราวเสียเอง ตัวการ์ตูนต่าง ๆ ก็สร้างขึ้นมาจากจินตนาการ ให้มีนิสัยใจคอตามเรื่องที่เขียนไว้ มันเป็นทักษะของนักวาดการ์ตูนที่จะทำให้คนดูรู้ว่า เด็กคนนี้นิสัยอย่างไรโดยอาศัยการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่นเด็กเกเร เด็กดี เด็กที่ไม่มั่นใจตัวเอง...เด็กนี้เป็นคนเจ้าคิดเจ้าค้น ชอบเก็บรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ผู้ใหญ่ยังไม่ทันได้เห็น เด็กเห็นก่อนแล้ว การ์ตูนของผมชอบมีอะไรก็ก๊อกรูปมาให้เด็กได้ค้นหา ก็เหมือนเป็นเกมส์ให้เด็กได้เล่นนั่นแหละ..." "...เรื่องสั้นี่สำคัญมาก การ์ตูนเด็กที่ไม่มีสี ก็เหมือนกินส้มตำไม่ใส่พริกนั่นแหละ..." (สัมภาษณ์ปรีดา ปัญญาจันทร์, 16 ธันวาคม 2540)

สำหรับณรงค์ ประภาสะโนบล เจ้าของตัวการ์ตูนชื่อดังอย่าง "ทาร์ซานกับเจ้าจุ่น" เป็นผู้จัดทำหนังสือยอดฮิต "ซัพพลาย์การ์ตูน" "...ตอนนั้นผมสร้างตัวการ์ตูนหนูแหวน เจ้าแพะ พริกขี้หนู ลุงก้านันขึ้นมาจากความประทับใจในเด็กท้องถิ่นที่ไว้ผมแกละ ผมเปีย ซึ่งผมรู้สึกว่าเป็นเด็กไทยดี แล้วก็พยายามสร้างบุคลิกให้เป็นเด็กกิ่งเมืองกิ่งชนบทที่เล่นอยู่กับธรรมชาติ...ส่วนทาร์ซานกับ

เจ้าจูนนั้นเกิดจากในสมัยนั้น มีหนังการ์ตูนที่จอห์นนี่ ไวส์มูลเลอร์เล่น ซึ่งตัวจริงเขาลำบาก แต่ผมคิดว่าการเป็นการ์ตูนแบบไทยๆไม่น่าจะเป็นอย่างนั้น เพราะอยู่ป่าก็น่าจะผอมแห้งอดอยาก จึงสร้างให้เป็นการ์ตูนในแบบของผม ดูแล้วซึ้งเห่ดี จุดประสงค์ที่สร้างเจ้าสองตัวนี้ก็เพื่อเป็นการอนุรักษ์สัตว์และธรรมชาติ เพราะเจ้าสองตัวนี้อาศัยอยู่ในป่าสงวนแห่งชาติ ซึ่งเรื่องการอนุรักษ์นี้ถ้าเราไปสอนเด็กตรงๆเขาก็คงรับไม่ได้ เราก็เลยสร้างไอ้ตัวซึ้งเห่ที่คิดว่าเขาจะชอบหรือผูกพันกับมันขึ้น เพราะตัวละครที่เข่าชานี้มักจะอยู่ในใจคนอ่าน เหมือนตัวชาร์ลี บราวน์ ที่ต้องผิดหวังอยู่เป็นประจำ ลักษณะเช่นนี้จะทำให้คนรัก เพราะชีวิตจริงของคนเรานี้มีโอกาสน้อยมากที่จะเป็นฮีโร่ได้ตลอดเวลา ส่วนมากจะเป็นผู้แพ้..."(สารคดี,สิงหาคม 2533 : 89)

จากการวิเคราะห์พบว่า การ์ตูนสำหรับเด็กนั้นจะเป็นการ์ตูนที่ทำหน้าที่เป็นภาพประกอบตามเรื่องราวที่ได้เขียนไว้ เนื่องจากการผลิตหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กในประเทศไทย โดยมากจะผลิตออกมาในลักษณะหนังสือประกอบภาพ(Picture Story Book) และโดยมากจะเป็นภาพสี ทั้งที่เป็นภาพ 2 สีและ 4 สี ตัวการ์ตูนที่สร้างขึ้นมานั้นจะสร้างขึ้นมาจากจินตนาการของนักวาดการ์ตูนเองโดยไม่มีตัวอ้างอิง (Referent)ตามบุคลิกลักษณะของตัวละครในท้องเรื่องนั้นๆ และโดยมากจะไม่ปรากฏว่ามีการใช้มุขใดๆในการนำเสนอเรื่องราวในแต่ละภาพ เนื่องจากแต่ละภาพจะเป็นภาพต่อเนื่องที่ไม่ได้จบในตัวเอง นอกจากการ์ตูนเด็กภาพเดี่ยวจบที่ตีพิมพ์ตามหนังสือพิมพ์และนิตยสาร จะมีลักษณะของมุขการ์ตูนอยู่ แต่ก็ก็เป็นมุขที่ไม่ซับซ้อนและตีความง่าย

อาจกล่าวได้ว่า รหัสสำคัญที่ใช้ในการ์ตูนเด็กคือ

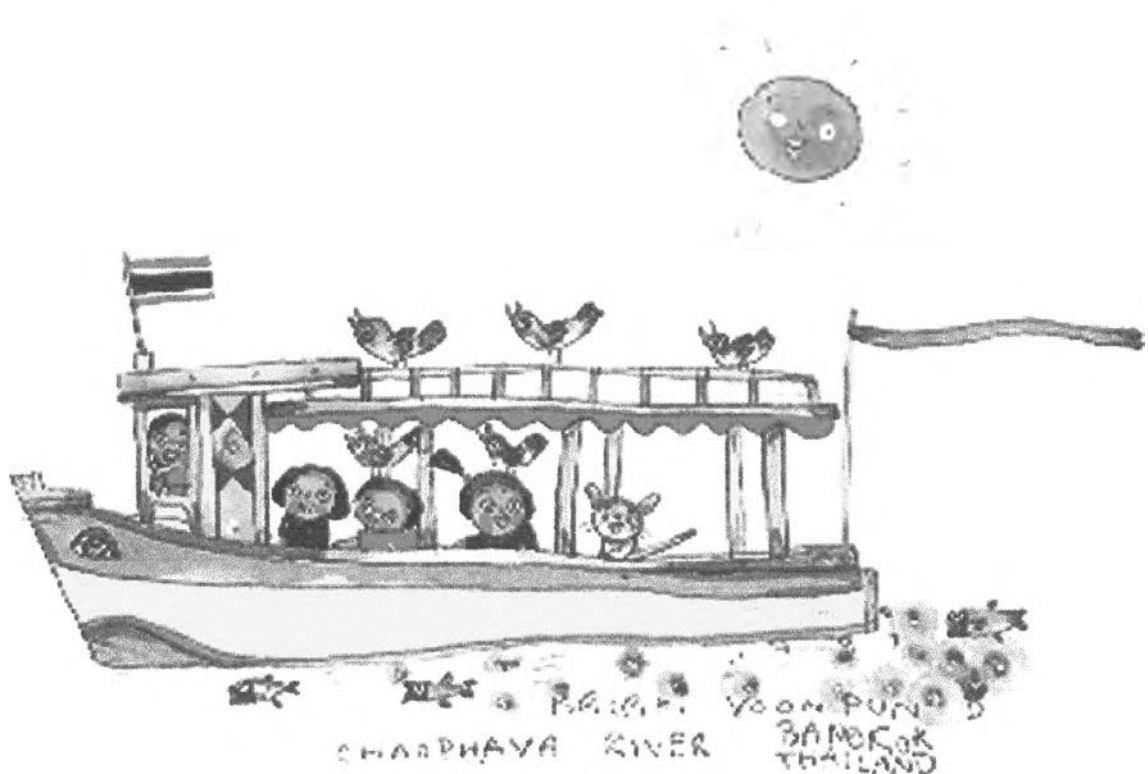
1. รหัสทางด้านภาษา (Language Codes)ในการเรียงร้อยเรื่องราว และ
2. รหัสเฉพาะของการ์ตูน (Cartoon Codes)ในการสร้างตัวการ์ตูนขึ้น โดยเฉพาะรหัส

เกี่ยวกับการใช้สีที่เกี่ยวพันไปถึงจิตวิทยาของสีที่มีอิทธิพลต่อผู้ดู

3. รหัสเกี่ยวกับมุข (Gag) ใช้ในการ์ตูนสำหรับเด็ก เป็นการ์ตูนที่มีเนื้อหาจบในตัวเอง เป็นมุขที่ตีความได้ง่ายและไม่ซับซ้อน

เนื่องจากเนื้อหาของการ์ตูนเด็กมักเกี่ยวข้องกับจริยธรรม วัฒนธรรม คุณธรรม ธรรมชาติ ดังนั้น รหัสทางวัฒนธรรมและอื่นๆจึงทำหน้าที่เป็นรหัสเสริมให้ความหมายของภาพชัดเจนยิ่งขึ้น เนื่องจากการ์ตูนเด็กจะต้องนำเสนอความหมายอย่างตรงไปตรงมา ประกอบกับเด็กไม่สามารถในการรับรู้และตีความลักษณะของความหมายแฝงได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ภาพที่ 34 เป็นภาพที่ให้ความรู้สึกใสๆ แสดงความสุขของเด็กกับธรรมชาติ การแสดงสีหน้าของเด็ก (Cartoon Code) ในลักษณะตลกมโหฬาร ปากยิ้ม คิ้วสูงแสดงอาการตื่นเต้น เป็น



โลกของเด็กที่แม้แต่คนขับเรือก็ยังเป็นเด็ก และมีการให้ความหมายของธรรมชาติที่สดใสด้วยรอยยิ้มของดวงอาทิตย์ นก ปลา สะท้อนภาพออกมาตรงๆ เพื่อให้เด็กสามารถโยงเข้ากับประสบการณ์ในการนั่งเรือเที่ยวอย่างสนุกสนาน มีข้อน่าสังเกตในการใช้รหัสเช่น เส้นขีดสั้นๆ รอบดวงอาทิตย์แสดงการเปล่งแสงสว่าง(เป็นหนึ่งในภาษาสัญลักษณ์ที่เข้าใจกันโดยทั่วไป) เรือพุ่งไปข้างหน้าด้วยทิศทางของธงและการนั่งเรียงลำดับของเด็กและนกไปในทิศทางเดียวกัน จุดสีเทาฟ้าเข้มเป็นดวงๆ ด้านล่างให้ความรู้สึกเป็นน้ำ ธรรมชาติไทยแสดงความเป็นประเทศ การใช้รหัสของสีสรรสดใสควบรับกับอารมณ์สดใสของภาพ และการไม่เข้มงวดต่อข้อเท็จจริงมากนักเช่นสีของดวงอาทิตย์เป็นสีชมพูแสดงถึงความจริงที่ว่า ทุกอย่างเป็นไปได้ทั้งสิ้นภายใต้จินตนาการของเด็ก และสำหรับในการ์ตูนเด็กแล้ว สัตว์ทุกตัวไม่ว่าจะเป็นแมว นก ปลา คุณจะมีมีความสำคัญเท่าเทียมกัน และยังมีรหัสทางวัฒนธรรมที่แสดงให้เห็นเช่นเด็กผู้หญิงที่"ผูกหางม้า"เป็นต้น

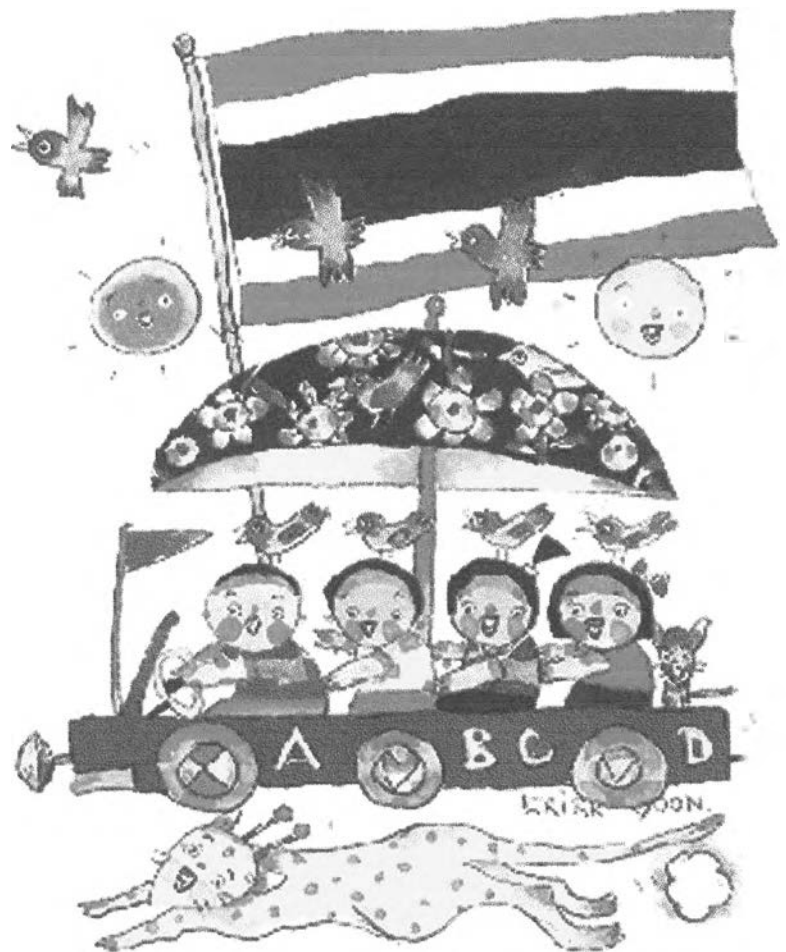
ภาพที่ 35 แสดงถึงลักษณะของชีวิตไทยโดยใช้รหัสทางวัฒนธรรมผ่านรูปเรือนไทยได้ดูสูง



ซึ่งเป็น Representational Code ที่สามารถบอกเรื่องราวมากมายให้ทราบมากกว่า"บ้านหนึ่งหลัง" สะท้อนถึงวิถีชีวิตไทยที่ปลูกบ้านด้วยไม้อาศัยอยู่ตามริมลำคลองหรือแม่น้ำ

ลักษณะเฉพาะของรูปทรงบ้าน โองคินแสดงรูปแบบการใช้ชีวิต(สมัยก่อนมักไม่ใส่รองเท้า) ผู้วาดต้องการให้เด็กได้ซึมซับถึงวัฒนธรรมความเป็นไทยผ่านรหัสเหล่านี้ แต่ก็ยังคงไว้ซึ่งความสุขผ่านการแสดงสีหน้าของเด็กที่เต็มไปด้วยความอยากรู้อยากเห็น(คาโต สามารถตีความได้หลายความหมาย)และรอยยิ้ม สีสรรสดใส แสดงความใกล้ชิดธรรมชาติด้วยรายละเอียดเล็กๆ เช่นนกทำรังได้หลังคา รอยยิ้มของดวงอาทิตย์(ที่กลับกลายเป็นสีเหลืองในภาพนี้) หรือนกร้องเพลงอยู่บนหลังคา (อาการโง่งง อ้าปาก)

ภาพที่ 36 จุดเด่นที่สุดของภาพคือ"ธงชาติไทย" และเด็กที่มีความสุขอยู่ได้ร่มสีสวย สรรพชีวิตในภาพต่างสดใสร่าเริงด้วยการแสดงออกทางใบหน้าด้วยรอยยิ้ม และกิริยาอาการ เป็น Representational Code ที่โยงไปถึงการอยู่"ได้ร่มธงไทย"นั่นเอง ธงชาติสามารถโยงไปถึงการให้ความหมายของแถบสีจากการเรียนรู้ของเด็ก แดงแทนชาติ ขาวแทนศาสนา และน้ำเงินแทนพระมหากษัตริย์ หากสังเกตจะเห็นว่า มีนกที่ไม่ยอมบิน แต่ชอบมาเกาะที่ศีรษะของเด็กคล้าย



กันกับภาพที่ 31 อยู่หลายตัว เกริก ยืนพันธอธิบายให้ฟังว่า "...นก แสดงถึงความอิสระ ความกว้างใหญ่ อยากจะไปไหนก็ไปได้ อยากจะลอยตัวก็ลอยได้ อยากจะร้องเพลงก็ร้องได้ นกอิสระที่สุดนกของผมชอบเกาะหัวเด็ก เพราะทำให้เด็กรู้สึกใกล้ชิดธรรมชาติ..." ภาพนี้สามารถยืนยันแนวคิดของเกริกที่เชื่อในความกว้างใหญ่ของจินตนาการของเด็ก จากการเข้ารหัสให้มีพระอาทิตย์ 2 ดวง ต่างสี ล้อรถข้างละ 3 ล้อ และเสื้อที่มีเขารูปทรงแปลกๆ ที่กำลังวิ่งฝุ่นคลบ (ผ่านเส้นและก้อนรูปทรงสีขาวด้านหลังเสื้อ)

ภาพที่ 37 ภาพได้ใส่รหัสทางวัฒนธรรมไว้หลายอย่างผ่านการละเล่นของเด็กไทย เช่น การเล่นพินคาบ การเล่นขายขนม การเล่นเจ้าชายเจ้าหญิง (การสวมมงกุฎ) เด็กเล็กๆ ที่ไม่ใช่เสื้อ



ผ้าสะท้อนความใกล้ชิดธรรมชาติของเด็กไทยแต่ก่อน สังเกตได้จากวัสดุที่ใช้ในการเล่นทุกอย่างนำมาจากธรรมชาติ และใช้รหัสการคูนทำหน้าที่แสดงอารมณ์ (Facial Expression) แสดงสีหน้า การเคลื่อนไหว ท่าทาง(Kinesics) เพื่อแสดงความสนุก ความสดใสของเด็ก เช่นการอ้าปากหัวเราะ ตาขีคเล็กน้อยแสดงการยิ้ม ท่าวิ่งเล่น

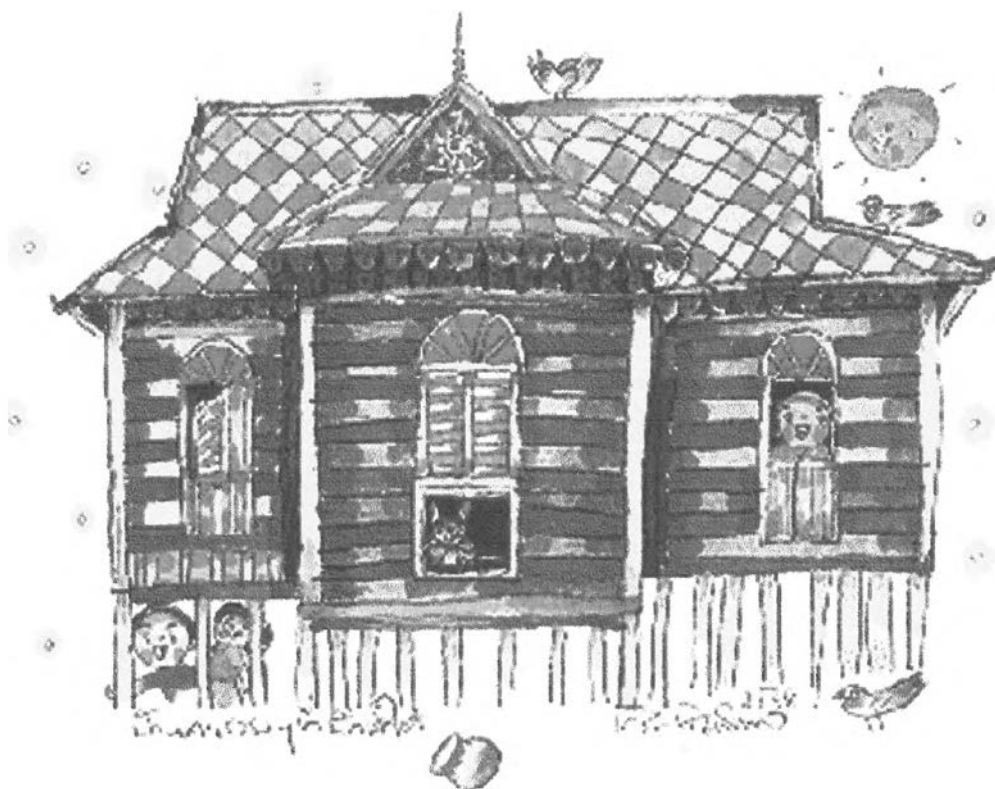


ภาพที่ 38 เป็นภาพที่ใช้สีเพียง 2 สี สีแดงบนตัวเสือเด่นขึ้นมามากเมื่อเทียบสัดส่วนของสีต่อพื้นที่รอบๆ จุดเด่นของภาพนี้คือ การใช้รหัสการคูนแสดงสีหน้าของเสือถึงอารมณ์หยิ่งยะโส ดาพระจันทร์เสี้ยวหงายขึ้นเหลือบมองไปข้างหนึ่ง การขีดหน้าและยิ้มที่มุมปากตลอดจนท่าทางอย่างเหยาะแบบไว้เชิง ภาพฉากหลังที่เป็นต้นไม้และสัตว์หลากหลายประเภทแสดงให้เห็นว่าอยู่ในป่า ทั้งหมดนี้เป็นการแสดงความหมายตรงๆ



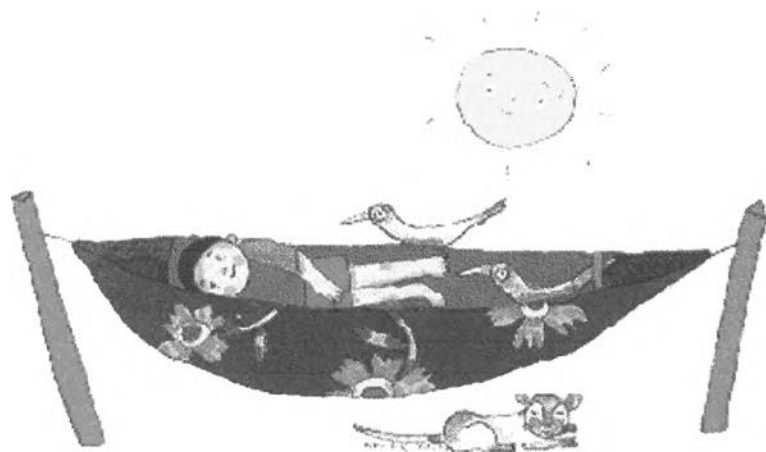
ภาพที่ 39 ลักษณะของการใช้รหัสการ์ตูนที่เกี่ยวกับสัตว์ลดจนพื้นผิวในการสร้างงาน มีส่วนช่วยเป็นอย่างยิ่งต่อการที่ทำให้ภาพที่ได้ ดูเหมือนมีการเคลื่อนไหว(Movement) โดยเฉพาะสีไม้ที่วาดให้มีลักษณะของเส้นที่ไปในทางเดียวกัน อาจแสดงให้เห็นถึงฝนที่กำลังตก และสัตว์ทุกตัวไปหลบฝนอยู่ใต้ต้นไม้ ภาพนี้มีการจัดวางตำแหน่งของตัวละครให้น่าสนใจ(Orientation) ที่ให้สัตว์ทุกตัวเทไปอยู่ทางขวามือและยังยื้อโงงเงยเงยไปทางขวา และถ่วงน้ำหนักโดยเม่นที่อยู่ทางซ้ายสังเกตการแสดงออกทางสีหน้าของสัตว์ต่างๆ คาโต การห่อปาก การอ้าปาก การกางแขน ล้วนให้ความหมายแสดงถึงความกลัวหรือความตกใจที่กลุ่มสัตว์มีต่อเม่นซึ่งทำหน้าที่เจยเมย

ภาพที่ 40 ภาพนี้ใช้รหัสทางวัฒนธรรมแสดงออกถึงแบบแผนชีวิตความเป็นไทย ที่ละเอียดลงไปยิ่งกว่านั้นก็คือ หากผู้ดูมีประสบการณ์ในรหัสที่ใช้ นี้ก็จะสามารถโยงไปถึงบ้านไทยภาคใต้ได้ถนัดสูง จากรูปทรงและเอกลักษณ์ของจั่วบ้าน ลักษณะหน้าต่าง ชายคาบ้าน สิ่งที่ตั้งไว้เหมือนทุก



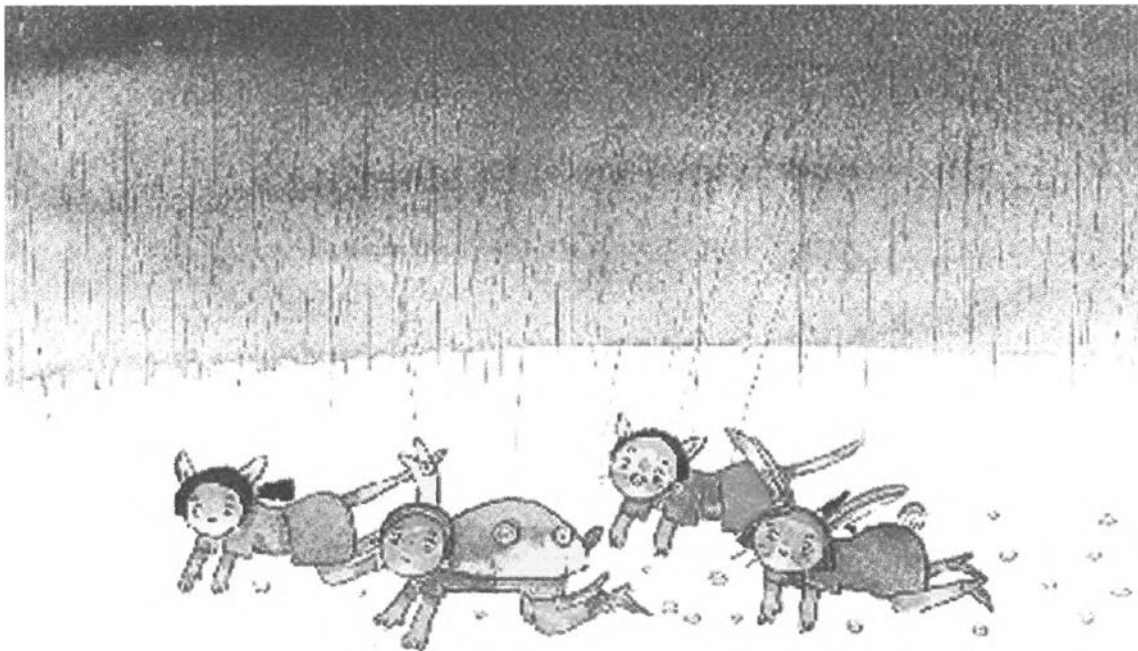
รูปคือความสุขสดใสผ่านหน้าตาของเด็ก แม่(ซึ่งมีทุกรูปด้วยพื้นฐานทางจิตใจที่รักและกรุณาสัตว์ของคนไทยตามคติทางพุทธศาสนา) นก และดวงอาทิตย์(สีชมพู)

ภาพที่ 41 เป็นภาพที่มีองค์ประกอบง่ายและสะอาด มีลักษณะแบนแบบ 2 มิติ เป็น Presentational Code ที่แสดงออกตรงๆถึงความสุขสบายของเด็กในเปลผ้า สื่อความหมายด้วยการแสดงสีหน้า (Facial Expression Code) ยิ้มแย้มของเด็ก ของ ดวงอาทิตย์ และบรรยากาศ แวดล้อมที่น่าสบายด้วยสีหน้าที่หลับตาพร้อมยิ้มละไมของแม่ เหมือนว่าด้านล่างเปล รหัสที่น่าสนใจ อีกจุดหนึ่งคือ เสาผูกเปลที่ใช้ถ่าง



ออกทั้งสองข้างขณะที่เชื่อมต่อกับเส้นเชือกเล็กๆ สามารถให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักและการถ่วงตัว
กดทับของเปลที่เด็กกำลังนอนได้ดี

ภาพที่ 42 เป็น Representational Code ที่โยงความหมายได้กับนิทานเด็ก"กระต่ายกับเต่า"
ขณะเดียวกัน ก็สามารถโยงความหมายให้เข้ากับเพลงเด็กร้องที่ว่า"โยกเยกเยก น้ำท่วมเมฆ
กระต่ายลอยคอ หมาหางอกคอกโยกเยก"นับเป็นความหมายปลายเปิด (Open end)ที่สามารถ
เลือกตีความได้ตามประสบการณ์ของผู้ดูแต่ละคน การใช้รหัสของสีฟ้าและม่วงอมฟ้าที่ซึมเข้าหากัน
และเส้นแนวตั้งที่ขีดอย่างมีพลัง และหยดน้ำใสที่พื้นภาพด้านล่าง(จากการสังเกตตามธรรมชาติ)
ให้ความรู้สึกของฟ้าจำลองได้ดี ผู้วาดไม่ลืมที่จะระบายความสุขไว้ตามสีหน้าของตัวการ์ตูน

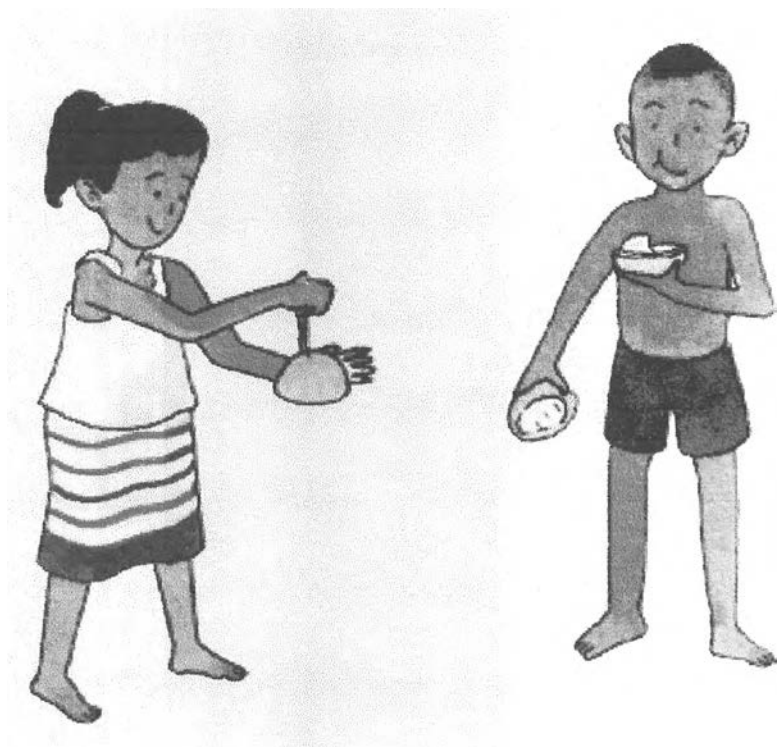




ภาพที่ 43
ภาพนี้เป็นภาพ
ประกอบหนังสือ
เด็กเล็ก เป็นการ
วาดให้ใกล้เคียงกับ
สิ่งที่เป็นจริง ใช้
รหัสของสีในการ
แสดงมิติของภาพ

ที่น่าสนใจ สีม่วงอมชมพูแสดงถึงช่วงเวลายามเย็นใกล้ค่ำ มีการใช้รหัสการคูณแสดงสีหน้าของลูก
นกตัวน้อย ดากลมโต อ้าปากกว้างแสดงการพูดคุย และระบุขนาดของตัวการ์ตูนได้จากการเปรียบเทียบ
เทียบกับฉากหลัง

ภาพที่ 44 เป็น
รหัสทางวัฒนธรรมที่แสดง
ด้วยลักษณะการแต่งกาย
(คอกระเช้าและผ้าถุงของ
เด็กหญิง) ทรงผม (ผูกหาง
ม้าของเด็กหญิง และทรง
ผมเกรียนของเด็กชาย) เด็ก
ทั้งคู่ไม่ใส่รองเท้า การละ
เล่นที่เด็กหญิงกำลังเล่นกับ



กะลามะพร้าว แสดงสถานะทางสังคมที่เข้าใจได้ว่าเป็นเด็กชาวสวนชาวไร่ในชนบท และยังมีกรแสดงออกทางสีหน้าท่าทางแก่นแก้วของเด็กผู้ชาย (ปากโยไปข้างหนึ่งและคิ้วยกสูง) และท่าทางสนุกของเด็กผู้หญิง (คิ้วตกแต่มีรอยยิ้มน้อยๆ)

ภาพที่ 45 ใช้ภาพของว้าวบักเป้าและว้าวจุฬา(ซึ่งเป็นว้าวที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของไทย) เป็นรหัสที่แสดงถึงความเป็นไทย สีหน้าแห่งความสุขของตัวการ์ตูนสามารถโยงไปถึงความสุขจากกีฬาชักว้าวของเด็กๆ เกริกให้สัมภาษณ์ว่า "...เพราะว่าตอนสมัยผมเด็กๆผมชอบเล่นว้าว เป็นสัญลักษณ์ของผมที่ชอบความเป็นธรรมชาติของเด็ก ลึกๆแล้ว เรายังโหยหาธรรมชาติของความเป็นเด็ก อยากกลับไปเป็นเด็กอีก.." (16 ธันวาคม 2540) เส้นซิกเล็ก ๆ ซ้ำ ๆ กันรอบ ๆ ตัวว้าว และที่หางของนก แสดงถึงการเคลื่อนไหว และการใช้น้ำหนักของเส้นตรงที่ไม่เสมอกัน(มีความหนักเบา)ของสายป่าน สามารถให้ความรู้สึกถึงการดึงรั้งตัว การโยกตัว และน้ำหนักของว้าวได้





ภาพที่ 46 เป็นการ
ใช้รหัสตรงๆที่แสดงให้เห็น
ความสุขของเด็กในการเล่น
จี่ม้าผ่านสีหน้าท่าทาง รอย
ยิ้ม (การวางจังหวะชาติที่
สังเกตได้จากธรรมชาติ ที่
แสดงถึงการวิ่ง)และยังโยง

ไปได้ถึงรหัสทางวัฒนธรรม"การละเล่นของเด็กไทย"ในสมัยก่อน คือการ"จี่ม้าก้านกล้วย" ซึ่ง
ความลึกซึ้งในความหมายจากการถอดรหัสนี้ เด็กชนบทที่เคยเล่นมาก่อนย่อมรู้สึกถึงความ
สนุกสนานได้มากกว่าเด็กในสังคมเมืองที่ไม่รู้จักวัฒนธรรมการเล่นในลักษณะนี้

ภาพที่ 47 ภาพนี้ใช้รหัสทางวัฒนธรรมแสดงบุคลิกความมีสัมมาคารวะ ความอ่อนน้อม
ผ่านท่าทางการยกมือไหว้"สวัสดี"(Posture) แสดงความตั้งใจด้วยรูปหัวใจสีชมพู และการแสดง
สีหน้า รอยยิ้มเบิกบาน (Cartoon Code) ขนาดความสูงของตัว แสดงความเป็นผู้ใหญ่ สีเทา
ของผมและคิ้ว ตลอดจนเส้น
ขีดที่หางตาแสดงถึงความขร
ภาพ (Appearance) ภาพนี้
ยังมีการจัดลำดับของความ
สัมพันธ์ (Proximity)จาก
หน้าไปหลัง จากเด็กไปหาคน
ชราเพื่อแสดงลำดับของอาวุโส
ในสังคม





ภาพที่ 48 มีการใช้รหัสทางภาษา (Language Code) แสดงถึงภาษิตไทยคำว่า "รักดี นามจิว รักชั่ว นามเส้า" ผู้ดูจะต้องเข้าใจความหมายของสุภาษิตนี้จึงจะสามารถถอดรหัสตีความหมายได้ว่า ถ้าเป็นคนดีก็จะได้รับผลดี แต่ถ้าเป็นคนชั่วยุก็จะได้รับผลชั่ว ลายมือที่เขียนถ้อยความก็ให้ความรู้สึกเป็นเด็ก ภาพที่แสดงออกดูจะไม่เคร่งครัดให้สอดคล้องกับถ้อยความมากนัก

แทนที่จะห้ามแต่จิวบ้าน ก็ห้ามเป็นเสียงทั้งหลัง ด้วยการแสดงสีหน้าที่มีความสุขยิ้มแย้มแสดงให้เห็นว่าเด็กทั้งสองเป็นเด็กดี(นามจิว) ภาพต้นกล้วยฉากหลังให้ความรู้สึกเป็นเป็นไทย

สำหรับการ์ตูนเด็กที่เป็นแนวการ์ตูนขำขัน และจบลงใน 1-3 ช่องนั้น ได้มีการใช้รหัสที่เกี่ยวกับ มุข(Gag) มาเพิ่มสีสันเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน แต่ก็เป็นมุขที่ไม่ซับซ้อน นำเสนอแบบตรงไปตรงมาและง่ายต่อการตีความ เช่น

ภาพที่ 49 ภาพนี้ใช้มุขของการให้สัตว์มีลักษณะเหมือนมนุษย์ (Anthropomorphism) เป็นการล้อเล่นกับความหมายของสุภาษิต "เดินตามผู้ใหญ่หมาไม่กัด" ซึ่งแสดงลักษณะการจัด

ต้นฉบับ หน้าขาดหาย

ต้นฉบับ หน้าขาดหาย

ต้นฉบับ หน้าขาดหาย

ต้นฉบับ หน้าขาดหาย

ต้นฉบับ หน้าขาดหาย

เป็นที่น่าสังเกตว่า การเล่นตลกกับความหมายของการ์ตูนตลกนั้น มักจะใช้ความหมายแฝงปลายเปิด ในการจูงใจให้ผู้ดูการ์ตูนคิดและสร้างภาพตลกขึ้นในใจของตนโดยอาศัย"พลังของการชักจูงใจให้ติดตาม (Power of Suggestion)" มีทั้งประเภทที่เป็นตลกบรรยายประกอบภาพ และที่เป็นตลกไขว้ซึ่งสร้างความหมายโดยเล่นกับสัญลักษณ์ล้วนๆไม่อาศัยรหัสทางภาษาเลย การ์ตูนตลกจะไม่เน้นในเรื่องของการใช้สี และมุขต่างๆที่ใช้นั้นมักจะไม่ตายตัวแน่นอน ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของนักวาดการ์ตูน ดังตัวอย่างคือ

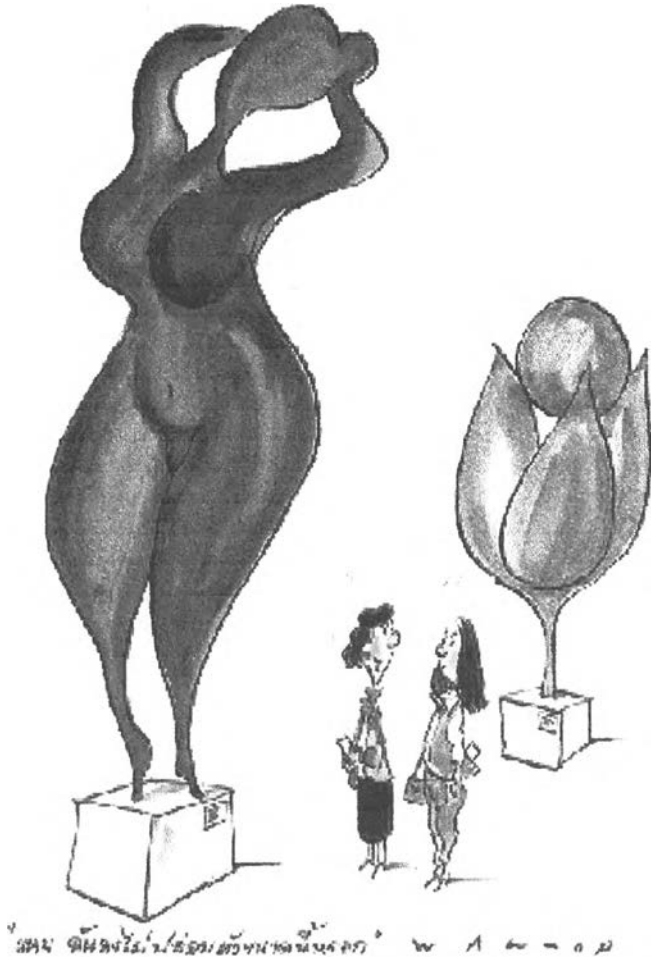
ภาพที่ 52 มุขที่ใช้ในภาพนี้คือการดำเนินเรื่องที่นำมาสู่การหักมุมในตอนจบ (Surprise Ending Caption) ซึ่งเป็นการจบที่คนดูคาดไม่ถึง นำเสนอเป็นการ์ตูนช่อง (Comic Strip) ใช้การแสดงสีหน้า (Cartoon Code) และเส้นรอบศีรษะแสดงอารมณ์ของการ์ตูนผู้ชาย และใช้กรอบภาพเป็นเครื่องมือในการเดินเรื่องช่วยให้รหัสในแง่ของ Orientation ที่ผิดธรรมชาติเด่นชัดขึ้น คนดูจะคิดไปในแง่ที่ผู้ชายอับอายในความเดียวของตน จนไม่ยอมยื่นข้างผู้หญิง ก่อนที่จะมาหักมุมในตอนท้าย ภาพนี้แม้ไม่มีถ้อยคำพูด ก็ยังสามารถจะตีความหมายได้จากรหัสของภาพ





ภาพที่ 53 ผู้ดูภาพนี้จะรู้สึกขบขันจากमुखของ"การจงใจให้คิด (Suggestion)" ถ้าหากมีความเข้าใจร่วมกับผู้สร้างงานเกี่ยวกับคำว่า"สวมเขา"ที่ผู้วาดใช้Presentational Codeเสนอออกมาตรงๆด้วยรูป"เขา"บนศรีษะ และแวดล้อมด้วยรหัสเสริมอื่นๆเช่นผู้หญิงนุ่งผ้าขนหนูปล่อยผมยาวและมีผู้ชายถอดเสื้อใส่กางเกงนอนซ่อนอยู่ข้างหลัง ทำให้ตีความหมายได้ว่า ภรรยา(คือผู้หญิงในภาพ)มีชู้นั่นเอง เป็นเรื่องอีกแบบหนึ่งที่ชอบใช้กันในการ์ตูนตลก อารมณ์ของภาพได้จากการใช้รหัสการ์ตูนในการสร้างสีหน้าของตัวการ์ตูน ท่าทางตกใจ ตาโตของผู้หญิงและผู้ชายหลังประตู และตาปรือแสดงความโง่ของผู้ชายที่ถูกสวมเขา

ภาพที่ 54 อารมณ์ขันของภาพอยู่ที่"การเปรียบเทียบเรื่องที่ยิ่งใหญ่กับเรื่องเล็กน้อย(Huge and Tiny)" เป็นการนำเอาศิลปะนามธรรมที่ดูยิ่งใหญ่ (โดยสังเกตจากขนาดของมัน) มาล้อเลียน



ด้วยมุมมองของผู้เสพงาน ที่มองงานศิลปะในแง่มุมมองทางกายภาพ ใช้การเปรียบเทียบความสัมพันธ์ระหว่างคนกับรูปปั้น แสดงความใหญ่โตของขนาดให้มีความหมายไปถึงความอ้วนของคนเท่านั้น โดยมองไม่เห็นความหมายทางนามธรรมของงานศิลป์

ภาพที่ 55 ใช้มุขของ"การชักจูงใจให้คิดตาม"ในสิ่งที่ภาพไม่ได้บอกไว้

โดยเริ่มจากคำถามที่รหัสทางภาษาเสนอไว้และจากภาพต่างๆที่แขวนอยู่ด้านหลัง ซึ่งเป็นภาพในแนวนามธรรมทั้งสิ้น เปรียบเทียบกับภาพที่ศิลปินกำลังวาดอยู่ ตีความหมายได้ว่า ศิลปินหันกลับมาวาดภาพในแนวFigureเพราะแรงยั่วยวนจากผู้หญิงตรงหน้า และหากจะตีความหมายซ้อนให้ลึกกลงไปอีก จากเครื่องแต่งกายของผู้หญิงที่ตั้งคำถามในภาพซึ่งดูมิดชิดและอนุรักษ์นิยม อาจเป็นต้นเหตุที่ทำให้ตัวศิลปินไปวาดภาพนามธรรมก็ได้



ต้นฉบับ หน้าขาดหาย

ครั้งที่ลูกหลานเปิดเทอม นำมาโยงกับสำนวนไทยคำว่า"หมดเนื้อ หมดตัว" ซึ่งแสดงออกมาด้วยภาพของผู้ชายในโรงรับจำนำที่กำลังถอดกางเกง และยังมีการใช้หัตถ์การ์ตูนสร้างตัวการ์ตูนที่แสดงชนชาติ คือใบหน้าคนจีนของเจ้าแม่โรงรับจำนำ(ตาชั้นเดียว ผมเกรียน ใส่เสื้อยืด) ซึ่งสะท้อนสภาพทางสังคมที่คนจีนเป็นผู้กุมเศรษฐกิจ

ภาพที่ 58 ใช้มุข"การพูดหรือแสดงความคิดเห็นที่น่าหัวเราะ (The Absurd Remark)" เนื่องจากเรื่องที่ถูกนั้นไม่จริงอย่างเห็นได้ชัด เป็นการดำเนินเรื่องที่ใช้ในการ์ตูนตลกอีกแบบหนึ่ง คือการเล่นตลกกับความน่าขบขันของสระ การ์ตูนชุดนี้ใช้ความขัดแย้งระหว่างภาพที่ปรากฏ กับ



เรื่องราวที่ใช้ภาษาในการเดินเรื่อง มีการเน้นการแสดงออกโดยใช้หัตถ์การ์ตูนในการแสดงออกทางสีหน้า ท่าทางของตัวการ์ตูน เช่น ตัวกลม "ไม่มีคอ แขนสั้น และใช้สีตัดกันเพื่อแสดงการแบ่งฝ่ายอย่างชัดเจน ผู้วาดใช้กรอบของภาพเป็นเครื่องมือกำกับการดำเนินเรื่องคล้ายกับจอภาพยนตร์ เช่นในการเปิดตัวละครออกมาจากปลายกรอบภาพทั้งสองข้าง และเดินเข้ามาพบกันตรงกลางภาพ



ภาพที่ 59

ใช้ "การจูงใจให้คิด (Suggestion)" มาสร้างอารมณ์ขัน การเชื่อมโยงภาพเข้ากับถ้อยคำแปลความ

หมายได้ว่า ผู้หญิงท้องในภาพเป็นของเก่าที่ใช้แล้ว ไม่ใช่ของใหม่ที่คำทำนายบอกไว้ ขณะเดียวกัน ผู้หญิงในภาพก็เข้าใจความหมายนี้ จึงแสดงสีหน้าอารมณ์ไม่พอใจ พร้อมอาวุธในมือ

ภาพที่ 60 เป็นตลกใบ้ที่ไม่เน้นความสำคัญของถ้อยคำบรรยาย โดยสร้างความหมายจากสัญลักษณ์ในภาพ ในลักษณะจูงใจให้คิดและจินตนาการจากความหมายปลายเปิดนี้ ผู้ดูงานการ์ตูนชิ้นนี้ ต้องมีความรับรู้เกี่ยวกับสำนวนที่ว่า "ความรักทำให้คนตาบอด" ที่หมายถึงการยอมทุ่มเททุกสิ่งทุกอย่างเพื่อความรัก โดยใช้รหัสของเครื่องมือเครื่องใช้แสดงความเป็นคนตาบอด คือไม้เท้านำทางและแว่นตาทึบ ที่ซ่อนรหัสของความรักจากแว่นตา รูปหัวใจสีแดง คนดูอาจสงสัยว่าตาบอดจริงหรือไม่จากรอยยิ้มและอาการตกใจวิงหนีของหญิงสาว



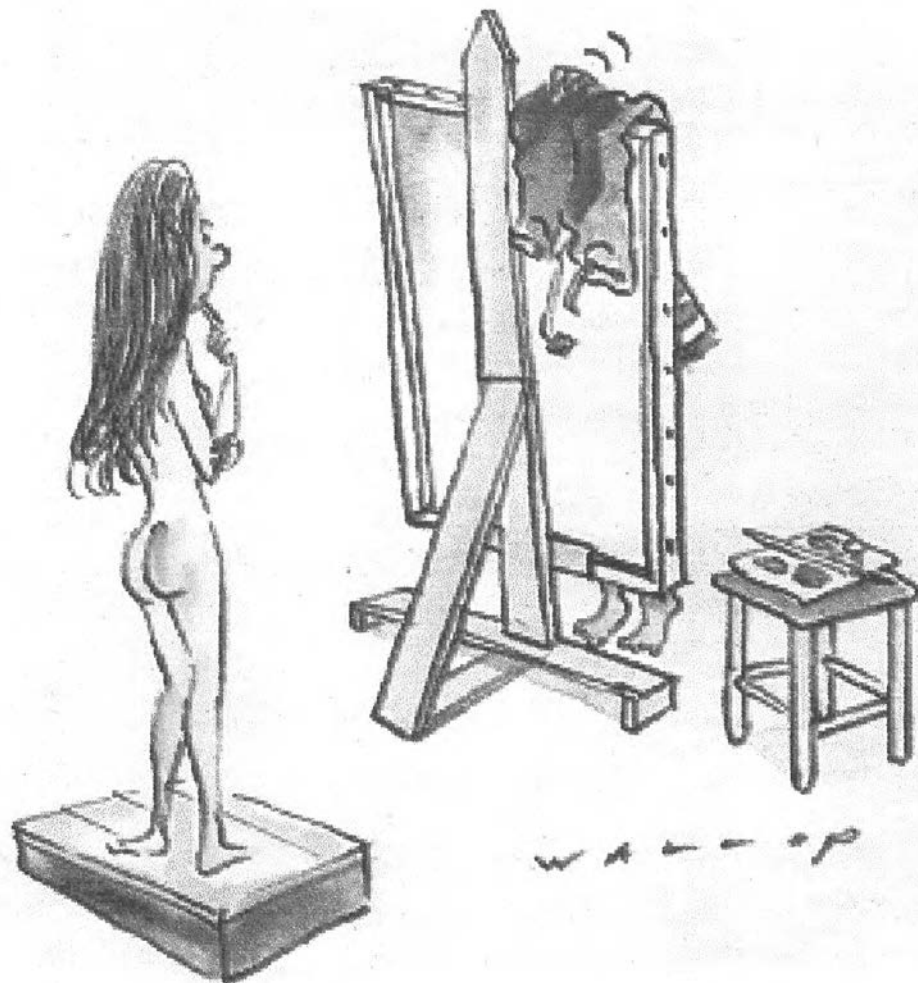


ภาพที่ 61 เป็น
ตลกใบ้อีกรูปหนึ่ง และเป็น
ตลกร้ายที่เล่นกับมุข"การจูง
ใจให้คิด(Suggestion)จาก
สัญลักษณ์รูปมือและเท้าที่
บริเวณบั้นท้ายของทั้งสอง
ฝ่าย เมื่อผนวกกับการ
แสดงออกทางสีหน้าร่างกาย
เช่นผู้หญิงที่กำลังโกรธ คือ

ขมวด กุมมือ และอาการคอดก หลังโค้งของผู้ชาย ขณะที่ทั้งคู่ต่างหันหน้าเดินไปคนละทิศละทาง
ทำให้เราอ่านความหมายที่ซ่อนอยู่ออกได้ว่า ผู้ชายลวนลามผู้หญิงแต่ถูกโต้ตอบกลับมามีใจคนดู

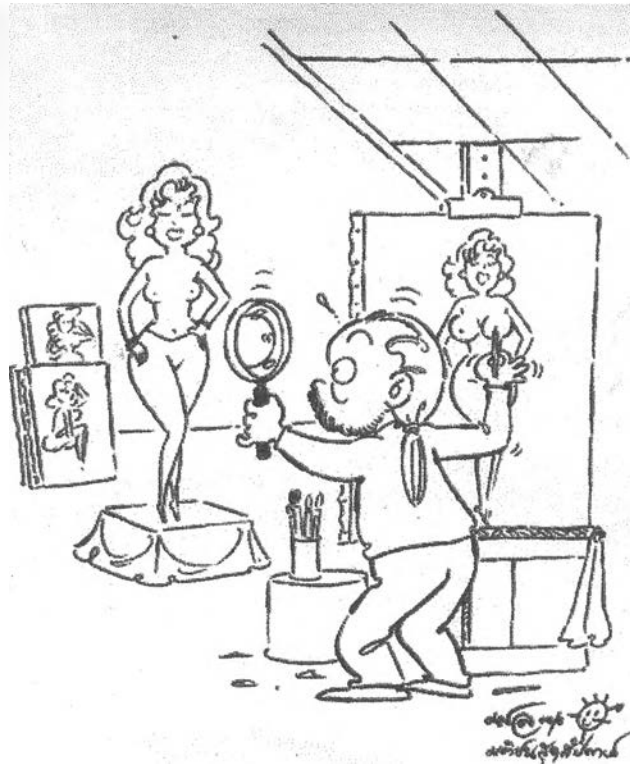
ภาพที่ 62 เป็นการเล่นสำนวน
(Puns)ระหว่างคำว่า"อาการบ้า ๆบอ ๆ"กับ"โรค
บ้า ๆบอ ๆ" การ์ตูนชุดนี้ใช้คำบรรยายเป็นแกน
ในการเดินเรื่อง และใช้การแสดงสีหน้าแสดง
ความรู้สึกของเรื่อง เช่นคุณโจลงที่ตาปรีอ
ตลอดเวลาที่หาหมอ หมอที่มีสีหน้าดูและดวง
ตาโปนโตซึ่งยิ้มเจ้าเล่ห์(ยิ้มยิงฟัน)ในภาพ
กรอบสุดท้าย มีการใช้รหัสของสีมาแสดง
อารมณ์คือ สีแดงที่ใบหน้าคนไข้ในกรอบสุดท้าย
ให้ความรู้สึก"หน้าชา"ซึ่งหมายถึงอาการ
พะอืดพะอม กลืนไม่เข้าคายไม่ออก





ภาพที่ 63 เป็นภาพตลกใบ้ที่ใช้การจงใจให้คนดูติดตามจินตนาการของคนมาเป็นमुखในการนำเสนอ เป็นภาพที่สื่อความหมายแบบง่าย ๆ เมื่อศิลปินวาดภาพNude หักมุมจากการถอดเสื้อผ้าแทนการวาดภาพ เพิ่มเรื่องราวด้วยใบหน้าสงสัยของนางแบบ สังกัด Cartoon Code ในการใช้ขีดเพียง 2 ขีดเหนือเสื้อผ้าจึงศิลปิน ทำให้รู้สึกถึงมิติของเวลาว่ากำลังเกิดขึ้นในขณะนั้น และยังเป็นการเน้นไปยังจุดสนใจของภาพ

ภาพที่ 64 เป็นตลกใบ้อีกภาพหนึ่งที่ใช้ मुख ของ "การจงใจให้คิด (Suggestion)" เป็นการใช้ประเด็นทางเพศมาเล่นตลกโดยใช้เรื่องราวเกี่ยวกับ "ขนาด" ศิลปิน(ทรงผม แสดงความ

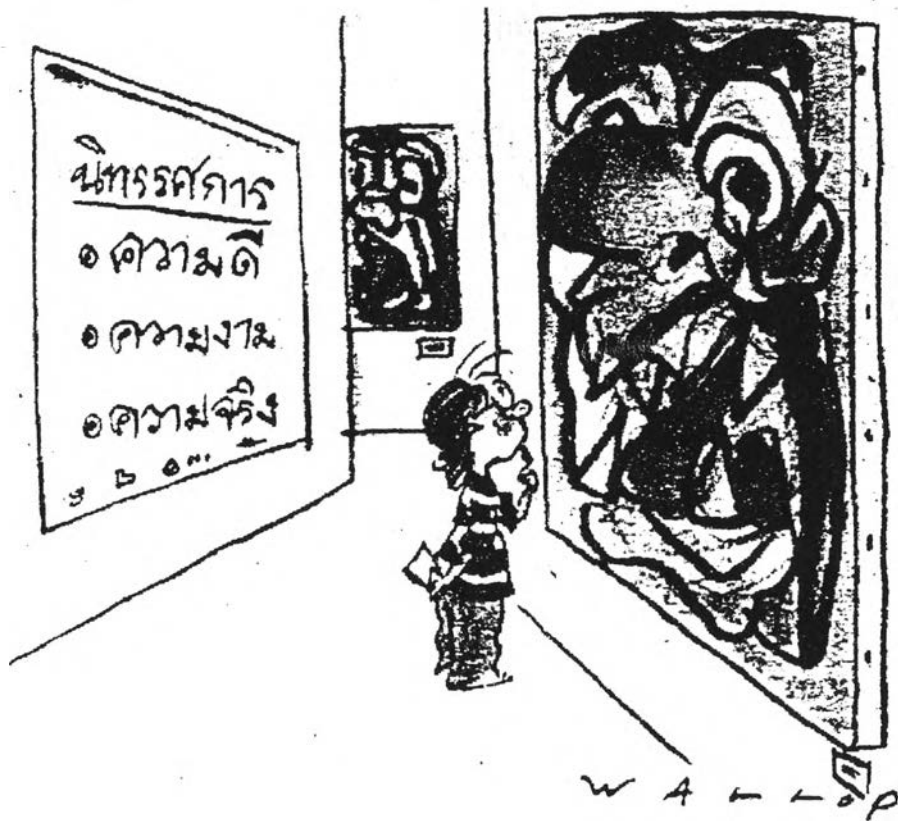


เป็นศิลปิน)ในภาพมองผ่านแว่นขยายไปยังจุดสำคัญ โยงกับมือขวาที่ถือฟูกันอันถือเป็นคำตอบของเรื่องตลกนี้ ภาพฉากหลังเช่นกรอบภาพที่วางอยู่ นางแบบ ขาดังกรอบภาพ และกิจกรรมที่ดำเนินอยู่ของศิลปิน แสดงสภาพสถานที่ได้เป็นอย่างดี การแสดงออกด้วยสีหน้าของตัวการ์ตูนแสดงอารมณ์หลักของภาพได้ ทั้งตาที่กลมโต เม็ดเหงื่อ เส้นที่แว่นขยายแสดงอาการสั่นของมือ

ภาพที่ 65 ภาพนี้ใช้มุขของการสร้างเนื้อหาที่ขัดแย้งกัน (The Reverse)คือการจบในลักษณะที่คนดูคาดเดาผลลัพธ์ไม่ถูก โดยใช้ถ้อยคำบรรยายเป็นตัวเดินเรื่องผสมเข้ากับความคลงน่าขำของการแสดงออกทางสีหน้าท่าทางที่สร้างขึ้นของตัวการ์ตูน เช่น ความเย็นชาไม่แยแสของหน้าตาผู้หญิง (ปลายคิ้วชี้กลับตา เบ้าปาก) และหน้าตาสะลึมสะลือปากขมยิงฟันแสดงความเจ้าเล่ห์ของผู้ชาย



กระเป๋าดูทางให้ความหมายว่ากำลังจะจากไป หมวกคลุมอาบน้ำ ผ้ากันเปื้อนแสดงความเป็นแม่บ้าน จะเห็นว่า มีการใช้กรอบบลูสำหรับใส่ถ้อยความที่แสดงความคิด ซึ่งเป็นรหัสของการ์ตูนที่ใช้กันเป็นสากลทั่วโลก



ภาพที่ 66 ภาพนี้เป็นตลกแนวประชดประชัน ไข่มุกของ "ข้อความที่ขัดแย้งกับความรู้สึก (Paradox)" ถ้อยความบอกให้ทราบว่าเป็นนิทรรศการความดี ความงาม ความจริง แต่สีหน้าผู้ชมงานแสดงอาการสงสัยขณะที่ชมงานในลักษณะนามธรรมตรงหน้า เมื่อโยงรหัสทั้ง 2 ตัวเข้าด้วยกันแล้ว อ่านความหมายได้ว่า ผู้วาดต้องการสื่อสารให้รู้ถึงความคลางแคลงใจที่มีต่อคุณค่าของความดี ความงาม ความจริง หรืออาจจะต้องการเพียงสะท้อนหรือประชดประชันงานแสดงศิลปะที่ปรากฏอยู่ทั่วไปว่า มักจะสนองความรู้สึกของผู้สร้างงานแต่ฝ่ายเดียวโดยผู้เสพงานไม่สามารถเจาะเข้าไปถึงความหมายภายใน ภายได้ข้ออ้างของคำว่า "ศิลปะบริสุทธิ์"



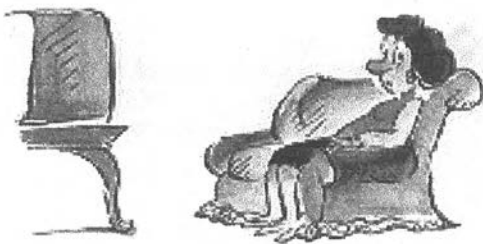
ภาพที่ 67 เป็นการดูใบ้ที่ใช้มุขของการจูงใจให้คิดอีกชั้นหนึ่ง ซึ่งสามารถใช้ภาพเล่าความหมายของเรื่องได้ทั้งหมด ภาพกรงขัง ราวเหล็กกัน แสดงสถานที่(สวนสัตว์)ได้ดี ภาพนี้มีการโยงเป็นเรื่องราว เริ่มต้นที่หญิงสาวหุ่นดี 2 คน เส้นรหัสการ์ตูนที่แสดงการเน้นบริเวณหน้าอก โยงมาถึงสายตาของตัวการ์ตูนผู้ชายที่มองอย่างเอาเป็นเอาตาย เส้นหยัก ๆ บริเวณด้านหน้าผู้ชาย โยงเข้ากับมือของลูกลิงที่ขึ้นมาและส่งต่อความหมายไปที่บัลลูนเหนือศีรษะลูกลิงซึ่งแสดงถึงสิ่งที่ลูกลิงกำลังพูด มีรูปกล้วยปอกเปลือกอยู่ข้างใน ซึ่งถือเป็นคำเฉลยของการ์ตูนกรอบนี้ เพราะภาพกล้วยแฝงความหมายเชิงนัย ที่ไม่ได้หมายถึงผลไม้ชนิดหนึ่ง แต่ตีความไปถึงอวัยวะเพศของผู้ชายนั่นเอง

ภาพที่ 68 ใช้มุขของ"ภาพที่เกินจริง (Hyperbole)"และการใส่พฤติกรรมของมนุษย์ลงไปในสัตว์ เป็นการเอาความหมายของคำว่า"เมาเหมือนหมา"มาเล่นตลก แต่ซ่อนความหมายลงไปให้ขำขันโดยเป็นสุนัขจริง ๆ ที่กำลังเมามา ย รหัสการ์ตูนที่นำมาสร้างใบหน้าของสุนัขนั้นดู



สนุกสนานเป็นพิเศษจากอาการเมามาย เดินอุ่มขวิดเหล้าเดินโง่งงงง ดาปรี้อและซัดซ้ำๆกันที่ใบหน้า เส้นสายแสดงการเคลื่อนไหว เส้นที่หมุนรอบศีรษะแสดงความมันงง เม็ดเหงื่อแสดงความร้อนรุ่มของร่างกาย รหัสทั้งหมดนี้บ่งบอกถึงระดับของความเมามายได้เป็นอย่างดี และการแสดงสีหน้าของผู้ชายและผู้หญิงในภาพก็แสดงอารมณ์ได้อย่างชัดเจน

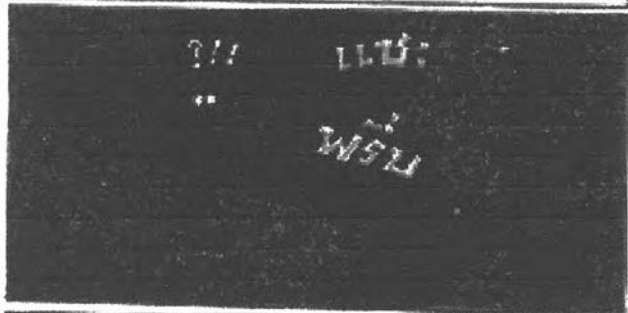
ภาพที่ 69 ใช้ "องค์ประกอบที่ซ่อนอยู่ (Hidden Element)" เป็นमुख โดยผู้ดูสามารถคาดเดาได้ว่า อะไรกำลังจะเกิดขึ้นต่อไป เป็นการดูช่องที่ไม่มีกรอบไว้ แต่ใช้ที่ว่างระหว่างภาพเป็นกรอบโดยธรรมชาติ อาศัยจิตวิทยาการอ่านที่อ่านจากซ้ายไปขวา บนลงล่างเป็นเครื่องมือการกำกับสายตาของผู้อ่าน เป็นตลกที่เล่นกับจิตใต้สำนึกของคนในแง่ความพึงพอใจที่ขึ้นอยู่กับอิทธิพลของสภาพแวดล้อม เป็นการดูใบ้ที่ใช้รหัสการ์ตูนในการสร้างตัวการ์ตูน การเคลื่อนไหว อารมณ์ในการสร้างความหมายโดยไม่ต้องอาศัยถ้อยความ โดยผู้วาดใช้ใบหน้าของผู้ชายเป็นตัวแสดงอารมณ์หลัก เริ่มตั้งแต่สีหน้าเฉยเมยเวลาทานข้าว สีหน้าเบื่อหน่ายเวลาชมทีวีกับผู้หญิงคนแรก สี



หน้ายิ้มแย้มมีความสุขเมื่อพบกับผู้หญิงคนที่สองและนั่งชมทีวีด้วยกัน(ทั้งที่เป็นกิจกรรมเดียวกันกับตอนแรก) โดยมีสีหน้าของผู้หญิงทั้งสองในภาพเป็นตัวเสริม ทั้งหมดนี้สามารถโยงไปถึงสภาพทางสังคมเกี่ยวกับเมียหลวงเมียน้อย

ภาพที่ 70 สร้างอารมณ์ขันโดยจงใจให้ผู้ดูคิด(Suggestion)และการสร้างเนื้อหาให้ขัดแย้งกัน(The Reverse) จุดเริ่มต้นของเรื่องราวจะเน้นที่ลักษณะของตัวการ์ตูนหญิงสาวที่กำลังจะปิดไฟสายดาและรอยยิ้มแสดงสีหน้าเจ้าเล่ห์ ไฟที่ริมฝีปากแสดงบุคลิกของตัวการ์ตูน ที่ทำให้ตีความได้

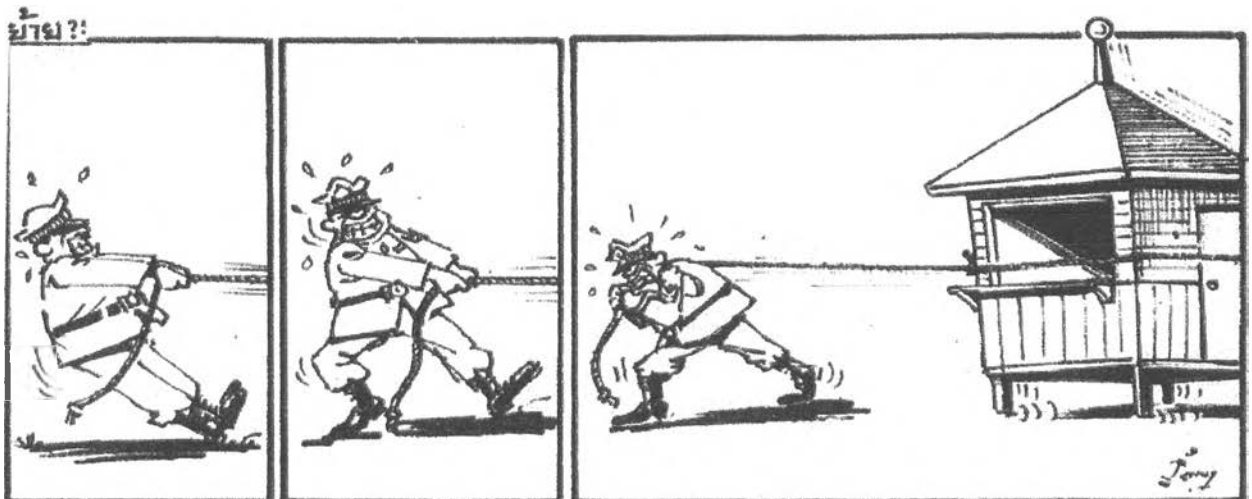
ว่าเธอต้องการปิดไฟเพื่อจุดประสงค์บางอย่าง ซึ่งโยงต่อมาถึงภาพที่สอง เพื่อให้คนดูได้ตีความว่าอะไรกำลังเกิดขึ้นในความมืด แต่เรื่องราวก็มาหักมุมเอาในกรอบที่สามด้วยการบรรยายในตอนจบ



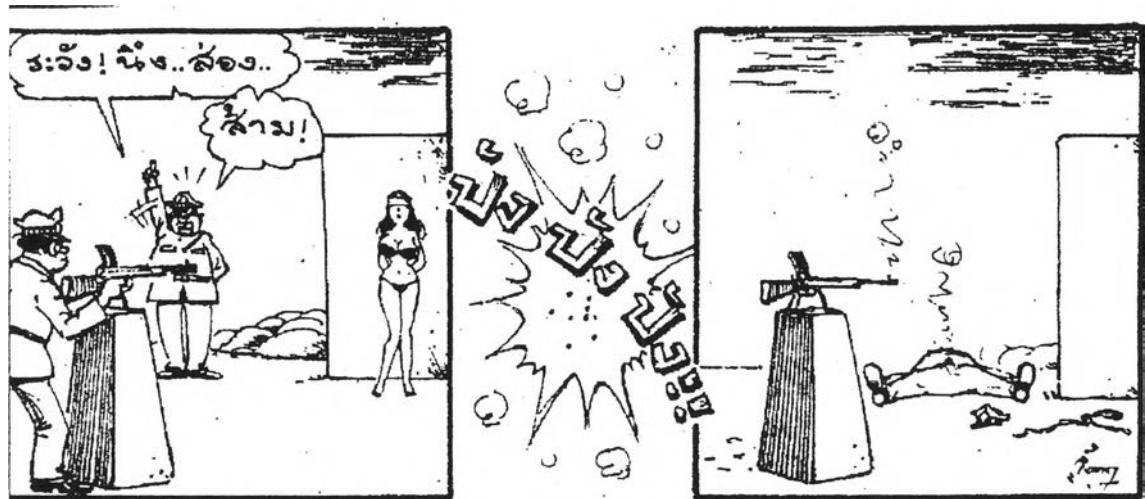
นอกเหนือไปจากการใช้มุข (Gag) เป็นรหัสหลักที่สำคัญในการดำเนินเรื่องราวของการ์ตูนตลกแล้ว บางตัวอย่างของภาพการ์ตูนที่คัดเลือกมานี้ ยังประกอบไปด้วย ลักษณะของการนำเอา

รหัสเฉพาะของการ์ตูน (Cartoon Code) มาสร้างความหมายของงานการ์ตูนอย่างเด่นชัด และยังมีการนำเอารหัสอื่นๆ เพื่อเสริมให้ความหมายชัดเจนมากยิ่งขึ้น ดังนี้

ภาพที่ 71 มีการใช้รหัสที่แสดงสีหน้า ท่าทาง และรหัสเฉพาะของการ์ตูนเช่น เม็ดเหงื่อที่กระเด็นออกมารอบศีรษะ การเอนตัวที่มากเกินไปจนเหตุแสดงการออกแรงถึงจุดสุดแรง เส้น



แนวนอนข้างเชือกให้ความรู้สึกถึงการดึง การรับแรงของเชือก แสดงการเคลื่อนไหวของป้อม
 ดำรวจด้วยเส้นโค้งสั้น ๆ ที่ไปในทิศทางเดียวกัน เป็นการดูเนียบที่ต้องการให้ขบขันกับท่าทางของ
 ตัวการ์ตูน และการย้ายของ(ป้อมดำรวจ)ที่ไม่สมเหตุสมผล



ภาพที่ 72 มีการใช้รหัสของปริญาแทนเสียงดังของปืนด้วยขนาดและแบบ(ตัวหนา มีเงาเข้ม วางตัวเอียง)ของตัวอักษร"ปัง" และเส้นหยักกับกลุ่มควันที่แสดงการระเบิดอยู่ข้างหลัง การแต่งกายของนักโทษสาวที่ดูตลกเพราะผิดธรรมชาติ เส้นหยักในภาพสุดท้ายหมายถึงควันปืนหลังจากยิงแล้ว ซึ่งปรากฏอยู่ที่ปืนและนายตำรวจที่ถูกยิง รหัสของหมวกตำรวจและเชือกมัดนักโทษที่ทิ้งไว้ทำให้รู้ถึง मुखของผู้วาดได้ ในการพยายามจงใจให้ผู้ดูคิด ซึ่งเป็นประเภทของ मुखที่ใช้กันมากแบบหนึ่งเกี่ยวกับการเข้าหลักประหาร

ภาพที่ 73 สามารถเห็นได้ชัดเจนถึงการใช้รหัสการ์ตูน(Cartoon Code)ในการสร้างการเคลื่อนไหวที่มีชีวิตชีวาของตัวการ์ตูน(Gestures or Kinesics)การแสดงกิริยาอาการดีใจใน



ลักษณะต่างๆอย่างสุดเหวี่ยง โดยเฉพาะการแสดงท่าทางในอิริยาบถแปลกๆ เป็นความสามารถของนักวาดการ์ตูนในการใช้เส้นสายเพียงไม่กี่เส้นทำให้ภาพเคลื่อนไหวได้และเป็นตัวอย่างที่ชัดเจนในการแสดงออกทางสีหน้า(Facial Expression Code) เป็นการนำเสนอภาพคล้ายกับภาพยนตร์การ์ตูน (Animation) ที่เดินเรื่องติดต่อกันไป จนเข้าสู่ยุคของการสร้างเนื้อหาให้ขัดแย้งกันเพื่อความขบขัน นำเสนอเรื่องที่เป็นจิตใต้สำนึกของคน เป็นการเสแสร้งเพื่อปิดบังความรู้สึกที่แท้จริง อีกด้วย

ภาพที่ 74 เป็นการใช้รหัสการ์ตูน ในการสร้างภาพตลกที่จะเกิดขึ้นได้ก็แต่ในโลกของการ์ตูนเท่านั้น เป็นการสร้างมิติที่เป็นไปไม่ได้ให้เป็นไปได้ระหว่างคนกับภาพเขียน การแสดงออกทางสีหน้าของตัวการ์ตูนและเส้นสั้นๆขีดซ้ำที่แสดงการเคลื่อนไหวและการเน้นจุดสำคัญรอบๆตัว



การ์ตูนถือเป็นจุดเด่นที่สุดของภาพ มีการใช้ปริศนาแสดงคำอุทาน ซึ่งแทนค่าความดังค่อยของเสียงอุทานด้วยขนาดของตัวอักษร

ภาพที่ 75 เป็นภาพที่สามารถแสดงสีหน้าอารมณ์ได้อย่างชัดเจนโดยอาศัยรหัสการ์ตูนทั้งสุนัขและคน ทั้งจากดวงตาที่เบิกโพรง เม็ดเหงื่อที่กระเด็นคนละทิศละทาง เส้นแสดงการเคลื่อนไหวและการเน้น ไบหน้แงนงของนักท่องเที่ยว (แสดงความเป็นนักท่องเที่ยวโดยกล้องถ่ายรูปที่แขวนอยู่ และสีหมกกับจมูกที่ยื่นยาวแสดงลักษณะทางชนชาติ) ภาพนี้ใช้มุขของการที่ให้สัตว์ มีบุคลลิกนิสัยอย่างมนุษย์ (Anthropomorphism) และการสร้างเรื่องราวให้เกินจริง(Hyperbole)





ภาพที่ 76
 แสดงการเคลื่อนไหว
 โดยใช้รหัสการ์ตูน จาก
 สัญลักษณ์ของเส้น
 กลุ่มควินคลับ การยุบ
 ตัวของกรอบภาพแสดง
 การกระแทกพื้นอย่าง
 รุนแรง เม็ดเหงื่อที่สลับ
 ตัวสวนทางกับทิศทาง
 การวิ่ง ทำทางการหัน
 หน้ามามอง การ
 แสดงออกทางสีหน้า

ล้วนแสดงให้เห็นถึงการวิ่งหนีอะไรบางอย่างที่สุดชีวิต ภาพนี้ใช้มุขของ "การสร้างเนื้อหาให้ขัดแย้ง(The Reverse)" จากกรอบเริ่มต้นที่การเป็นวีรบุรุษ มาจบลงที่กรอบสุดท้ายกลับกลายเป็นคนไข้โรคจิตเหนือความคาดคิดของผู้ดู

จากการวิเคราะห์จะเห็นได้ว่า การ์ตูนตลกจะใช้มุขเป็นรหัสในการดำเนินเนื้อหาเป็นหลัก และใช้รหัสของการ์ตูน(Cartoon Code) มาสร้างตัวการ์ตูนที่มีบุคลิกโดดเด่นและน่าสนใจแตกต่างกันไป เป็นการ์ตูนที่แสดงอารมณ์ออกมาอย่างเกินจริง นอกจากนี้ ยังมีการใช้การเปรียบเทียบความหมายกับสำนวนไทยต่างๆ การเล่นกับความหมายพวนของคำ การเล่นตลกกับประเด็นทางเพศ

รูปร่าง การยุบรวมกันของความหมาย (Implosion of Meaning) ระหว่างเรื่องที่เป็นจริงและ
ไม่เป็นจริง วัฒนา เพ็ชรสุวรรณ ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า ".....นอกจากเทคนิคการวาดการ์ตูนซึ่งถือ
เป็นเรื่องเฉพาะตัวของนักเขียนแต่ละคนที่จะสร้างสรรค์กันโดยไม่มีการสอนอย่างเป็นทางการแล้ว
การ์ตูนยังมีความพิเศษที่"ภาษาเฉพาะตัว"อีกด้วย ซึ่งถ้าคุณใช้ความสังเกตจะพบว่า การ์ตูนมีการ
ใช้ทั้งภาษาทั่วไปและภาษาสัญลักษณ์ เพื่อสื่อความหมายแทนการใช้เป็นตัวหนังสือ เช่น การใช้
รูปหลอดไฟที่บริเวณข้างหรือเหนือศีรษะของตัวการ์ตูนแทนการเกิดความคิดดีๆ การใช้รูปวงคำ
เหนือศีรษะแทนอารมณ์ที่กำลังขุ่นมัวของตัวการ์ตูน การใช้รูปนกบินหรือตัวสปริงที่เหนือหรือข้าง
ศีรษะแสดงอาการมีแรง การใช้เส้นขยุกขยิกยื้อยื้อแทนภาษาคำ การใช้ตัว Z ที่บริเวณเหนือศีรษะ
แทนอาการง่วงหรือหลับสนิท การใช้ตัวโน้ตเพลงที่บริเวณปากของตัวการ์ตูนแทนการร้องเพลง
การใช้รูปหัวใจที่บริเวณเหนือศีรษะแทนการเกิดความรัก หรือการใช้เครื่องหมายคำถามที่บริเวณ
ศีรษะเมื่อรู้สึกสงสัยหรือแปลกใจ เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือเป็นสัญลักษณ์สากลที่ทั่วโลกนิยมใช้
และผู้อ่านทั่วโลกก็เข้าใจความหมายได้ตรงกันโดยไม่ต้องนัดหมาย นอกจากนี้ การ์ตูนยังนิยมใช้
ภาษาที่เลียนมาจากเสียงธรรมชาติด้วย เช่นเขียนคำว่า"แอ็ด"แทนเสียงประตูเปิด เสียง"บั้ง"แทน
เสียงปืน เสียง"โครม"แทนเสียงของหนักที่ปะทะกัน เสียง"ว้าว""เพี้ยวฟ้าว" เป็นต้น ทั้งนี้เพราะ
การ์ตูนถือเป็นสื่อที่เกิดจากการผสมผสานถ้อยคำและภาพให้กลมกลืนกันให้มากที่สุด เพื่อให้
การ์ตูนมีความเด่น ดึงดูดความสนใจ และสื่อความหมายได้ดี และได้มากที่สุดนั่นเอง" (สารคดี,สิงหาคม
2533 : 86)

