

บทที่ 5

การวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอภาพการ์ตูนของ "ชายหัวเราะฉบับกระเป๋"

"การเล่าเรื่องเป็นสาระสำคัญของการ์ตูน ซึ่งมุ่งตอบสนองผู้อ่านในวงกว้างและการ์ตูนมีไว้สำหรับ "อ่าน" จึงจัดเข้าในประเภทวรรณกรรมได้" (การ์ตูน 2524 : ไม่มีเลขหน้า) ถึงแม้การ์ตูนที่ใช้ภาพแสดงเรื่องราวโดยไม่ใช้คำบรรยาย ก็จัดได้ว่าเป็นวรรณกรรมที่เรียกว่า วรรณกรรมภาพ

ด้วยลักษณะดังกล่าวการ์ตูนจึงเป็นวรรณกรรมอย่างหนึ่ง ซึ่งการดำเนินเรื่องราวต่าง ๆ จะประกอบด้วยตัวละคร พฤติกรรมของตัวละคร เรื่องราวและเหตุการณ์ เช่นเดียวกับนวนิยายหรือเรื่องสั้น ดังนั้นการที่จะเข้าใจถึงรูปแบบต่าง ๆ ในการนำเสนอภาพการ์ตูนของชายหัวเราะฉบับกระเป๋ จึงได้นำเอาองค์ประกอบหลักของวรรณกรรม มาเป็นพื้นฐานในการอ้างอิงดังต่อไปนี้

1. แก่นเรื่อง
2. โครงเรื่อง
3. ตัวละคร
4. การใช้ภาษาในบทสนทนา
5. ฉาก
6. วัตถุประสงค์ และการเลือกสรรมานำเสนอ

1. แก่นเรื่อง

แก่นเรื่อง หรือสาระสำคัญของเรื่องเป็นแนวความคิด หรือเจตนาารมณ์ของผู้เขียนที่ต้องการสื่อสารมายังผู้อ่าน บางครั้งผู้เขียนอาจบอกผู้อ่านตรง ๆ หรือให้ตัวละครเป็นผู้บอก แต่โดยมากแล้วผู้เขียนจะไม่บอกตรง ๆ ผู้อ่านต้องค้นหาสาระสำคัญของเรื่องเอง ว่าผู้แต่งต้องการแสดงทัศนะว่าอย่างไร

สำหรับแก่น เรื่องของภาพการ์ตูนทั้งหลายในขยหัวเราะฉบับกระเป๋าโดยรวมก็คือ ความขบขัน แต่ถ้าจะมองถึงการตูนในแต่ละภาพแล้ว แก่นเรื่องหรือสาระของเรื่องที่ปรากฏ แบ่งได้เป็น 2 ชนิด คือ

1. แก่นเรื่องแสดงทัศนะ เป็นการแสดงถึงทัศนคติ ความคิดเห็นของผู้เขียนที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่เกิดขึ้นในสังคม อันมีความเกี่ยวข้องและเป็นผลกระทบต่อประชาชนส่วนใหญ่ ซึ่งผู้เขียนก็เป็นบุคคลหนึ่งในสังคม ดังนั้นจึงแสดงทัศนะต่าง ๆ ของตนเองในอีกแง่มุมหนึ่ง และถ่ายทอดออกมาเป็นภาพการ์ตูน โดยใช้ตัวละครเป็นผู้บอกกล่าวแทน

2. แก่นเรื่องแสดงสภาพ และเหตุการณ์ เป็นการจำลองถึงชีวิตประจำวัน สภาพความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคมมาไว้ในภาพการ์ตูน อันเป็นการแสดงถึงสภาวะ ตลอดจนความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่กำลังเกิดขึ้นกับสังคมในปัจจุบัน

## 2. โครงเรื่อง

โครงเรื่อง คือ การที่ผู้เขียนกำหนดไว้แต่แรกว่าจะเปิดเรื่องอย่างไร จะสร้างอุปสรรคให้เกิดแก่ตัวละครอย่างไร จะให้ตัวละครมีความขัดแย้งกันอย่างไร เมื่อไร เมื่อสร้างอุปสรรคและความขัดแย้งแล้วจะต้องหากวิธีในการแก้อุปสรรค และความขัดแย้งนั้นให้แก่ตัวละครด้วย จนกระทั่งตอนจบเรื่อง หรือปิดเรื่อง จะปิดอย่างไรจึงดี และเหมาะสมที่สุด (เถิง พันธุ์เถิง 2528 : 296-297) ซึ่งก็คือ การผูกเค้าโครงของเรื่อง หรือการสร้างเรื่องคร่าว ๆ ที่ผู้เขียนแต่ละคนอาจมีวิธีสร้างโครงเรื่องต่างกัน โดยมุ่งให้เห็นความขัดแย้งเพื่อนำไปสู่จุดยอดของเรื่อง

พอสรุปได้ว่า โครงเรื่องเป็นการเรียงลำดับความคิด หรือเหตุการณ์โดยผู้เขียนจะกำหนดไว้อย่างคร่าว ๆ ต้องมีการกำหนดถึงบุคคล พฤติกรรม สถานที่และผลแห่งพฤติกรรมนั้น

โครงเรื่องอาจแบ่งออกได้เป็น 3 ส่วน คือ

1. การเปิดเรื่อง หรือการนำเข้าสู่เรื่อง

2. การดำเนินเรื่อง
3. การปิดเรื่อง

รูปแบบของชายหัวเราะฉบับกระเป๋าคือ เป็นภาพการ์ตูนที่แสดงถึงเรื่องราวเหตุการณ์สั้น ๆ ซึ่งมีทั้งที่เป็นการ์ตูนกรอบเดียว และหลายกรอบจบ ดังนั้นลักษณะของโครงเรื่องก็จะมี ความแตกต่างกันออกไปด้วย ถ้าเป็นภาพการ์ตูนกรอบเดียวจะไม่มีโครงเรื่อง เพราะทุกภาพต้องจบลงในตัวของมันเองทุกเรื่อง คือจะเป็นเหตุการณ์ที่เสมือนหนึ่งอยู่กับที่ ไม่ต้องอาศัยความเคลื่อนไหวใด ๆ ทั้งสิ้น ส่วนภาพการ์ตูนหลายกรอบจบนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีโครงเรื่อง เนื่องจากต้องอาศัยการเรียงลำดับของเหตุการณ์ก่อนหลัง ต้องเริ่มต้นตั้งแต่การเปิดเรื่องที่เป็น การปูพื้นกว้างให้ผู้อ่านเห็นถึงสภาพธรรมดาก่อน จากนั้นจึงมีการดำเนินเรื่อง ค่อย ๆ นำผู้อ่านไปสู่ความเกี่ยวพันในตอนกลาง ซึ่งอาจแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งในลักษณะต่าง ๆ เช่น ความขัดแย้งภายในของบุคคลคนหนึ่ง ความขัดแย้งระหว่างบุคคลต่อบุคคล บุคคลต่อสังคม หรือบุคคลกับธรรมชาติ และจากความขัดแย้งอย่างใดอย่างหนึ่งนี้จะนำผู้อ่านไปสู่การคลี่คลาย อันเป็นจุดจบของเรื่อง

การศึกษาถึงลักษณะของโครงเรื่องในภาพการ์ตูน จึงสามารถใช้ได้กับภาพการ์ตูนหลายกรอบจบเท่านั้น และโครงเรื่องที่ปรากฏมีลักษณะดังนี้

### 1. การเปิดเรื่อง หรือการนำเข้าสู่เรื่อง

การเปิดเรื่อง หรือการนำเข้าสู่เรื่อง คือ จุดเริ่มต้นของเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อาจถือได้ว่าเป็นกรอบสำคัญกรอบแรกที่ดึงดูดความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องราวในกรอบถัดไป ซึ่งเอกลักษณ์ในการเปิดเรื่อง หรือการนำเข้าสู่เรื่องของภาพการ์ตูนนั้น จะมีความแตกต่างออกไปจากวรรณกรรมประเภทอื่นอย่างเช่น นวนิยาย หรือเรื่องสั้น เนื่องจากวรรณกรรมเหล่านั้นล้วนแต่ใช้การเล่าเรื่องโดยอาศัยตัวหนังสือทั้งสิ้น ดังนั้นการจะทำให้ผู้อ่านเห็นถึงภาพพจน์ได้ก็จำเป็นต้องเปิดเรื่องโดยอาศัยการบรรยาย หรือการพรรณนาตัวละคร ฉาก หรือเหตุการณ์ แต่การ์ตูนจะใช้ภาพในการบอกเล่า และภาพ ๆ หนึ่งสามารถบอกเล่าได้ทุกสิ่งทุกอย่างโดยสมบูรณ์ด้วยตัวของมันเอง โดยไม่ต้องอาศัยการบรรยาย หรือการพรรณนาใด ๆ ทั้งสิ้น ซึ่งการเปิดเรื่องของการ์ตูนมี 2 ลักษณะ คือ

### 1.1 การเปิดเรื่องโดยใช้ภาพประกอบบทสนทนา นำเข้าสู่เรื่อง

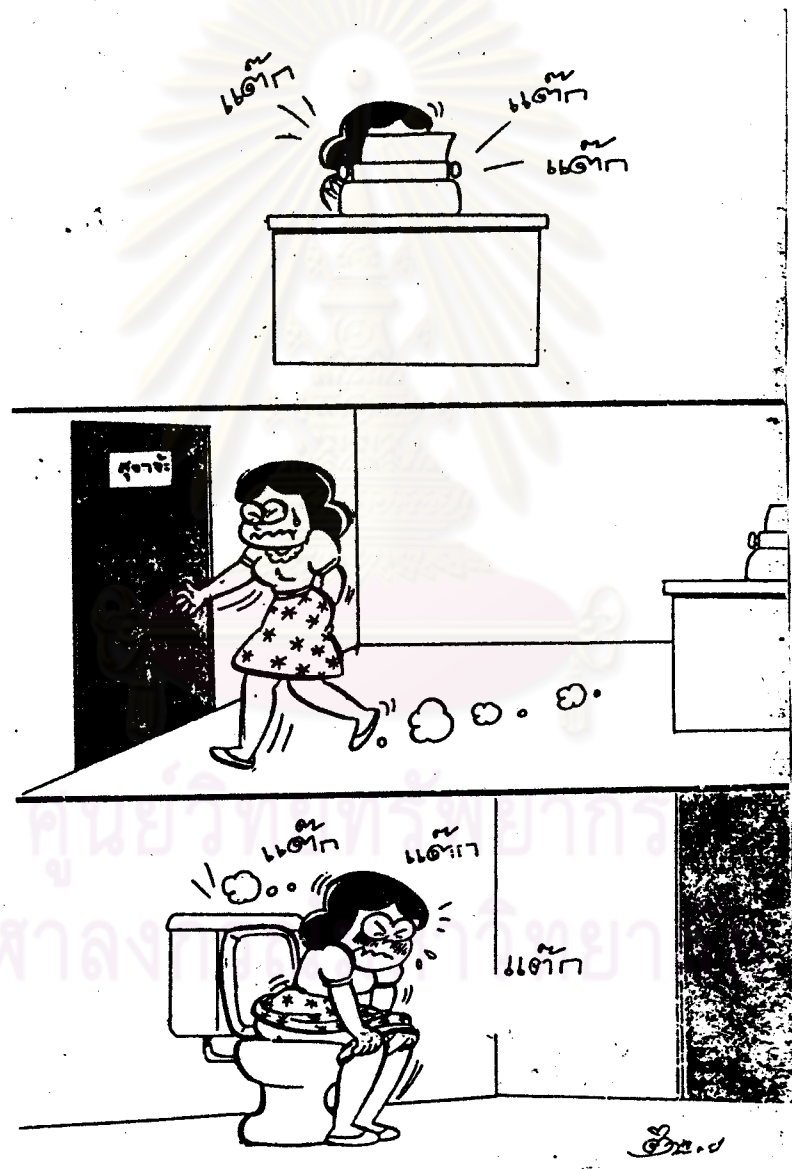
การเปิดเรื่องในลักษณะนี้สามารถเรียกร้องความสนใจของผู้อ่านได้ดีวิธีหนึ่ง ถ้าถ้อยคำที่นำมาเริ่มต้นนั้นมีความเร้าใจ หรือกระทบใจผู้อ่านทันที ซึ่งการเปิดเรื่องด้วยบทสนทนาจะช่วยเพิ่มความเข้าใจในเนื้อหา และยังเป็นสิ่งจำเป็นมากสำหรับภาพการ์ตูนบางภาพที่ไม่สามารถสื่อความหมายโดยตรงให้ผู้อ่านเข้าใจได้ นอกจากนี้ยังมีส่วนช่วยให้ตัวละครดูเหมือนมีชีวิตจิตใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเป็นตัวละครประเภท สัตว์ สิ่งของ หรือมนุษย์ทั้งหลาย เนื่องจากการเปิดเรื่องในลักษณะเช่นนี้จะใช้แสดงถึงจุดประสงค์ ความต้องการ อุปนิสัย และอารมณ์ของตัวละครตามท้องเรื่อง และยังเป็นการบอกเล่าถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้ผู้อ่านเริ่มต้นคิด โดยการสร้างลี หรือประโยคสนทนา ขึ้นมาประกอบกิริยาท่าทางของตัวละครให้แตกต่างกันออกไป ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเป๋" ฉบับที่ 6 หน้า 128

1.2 การเปิดเรื่องโดยใช้ภาพที่ไม่มีทสนทนาประกอบนำเข้าสู่เรื่อง

การเปิดเรื่องในลักษณะนี้จะมีปรากฏให้เห็นอยู่ห่างสม่ำเสมอ นับเป็นการเปิดเรื่องที่ทำให้ผู้อ่านเกิดความสนใจใคร่รู้เรื่องราวของภาพการ์ตูนในกรอบต่อไปได้คืออีกวิธีหนึ่ง ผู้เขียนจะเปิดเรื่องโดยใช้ภาพเพียงอย่างเดียวก็ต่อเมื่อตัวละครตัวนั้นไม่ได้แสดงการสนทนา แต่ผู้อ่านก็สามารถเข้าใจเรื่องราวได้โดยสังเกตจากสีหน้าอกาภิปรายของตัวละคร นอกจากนี้ยังมีการนำสัญลักษณ์ต่าง ๆ มาใช้ประกอบเพื่อช่วยสื่อสารด้วย อย่างเช่น การใช้สัญลักษณ์ที่เป็นป้ายหน้าประตู เพื่อแสดงถึงสถานที่, ฐานะ ตำแหน่งของตัวละคร หรือการใช้คำแทนเสียงต่าง ๆ เพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ตัวอย่างเช่น

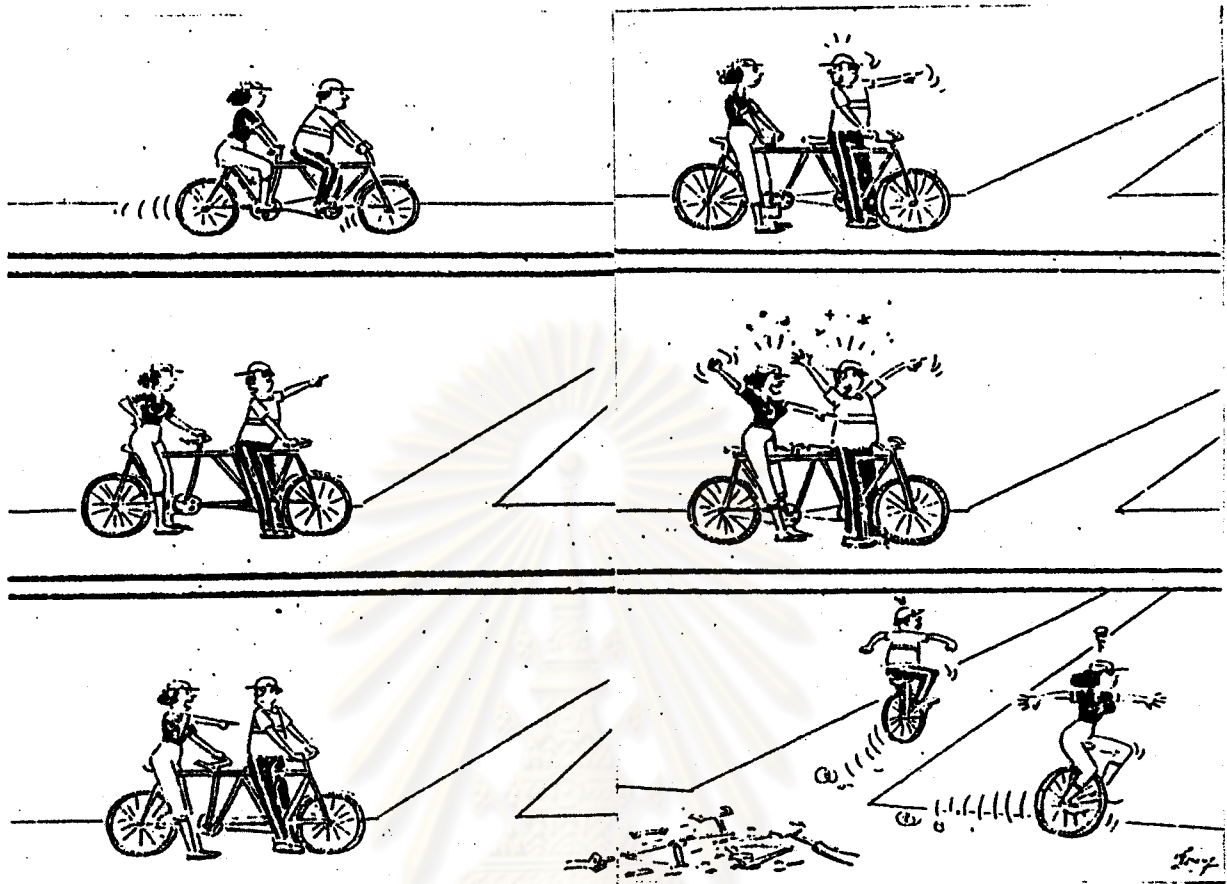


และไม่ว่าจะเป็นการเปิดเรื่องในลักษณะใดก็ตาม จะต้องเริ่มต้นด้วยการใช้ตัวละครเป็นผู้นำเข้าสู่เรื่องทั้งสิ้น อาจใช้ตัวละครเพียงตัวเดียว หรือเป็นความสัมพันธ์ของตัวละคร 2 ตัว หรืออาจมากกว่านั้น แต่จะปรากฏว่าเป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร 2 ตัวมากที่สุด และตัวละครที่ได้รับการนำมาเข้าคู่กันนั้น ก็นำมาจากคู่ความสัมพันธ์ของบุคคลจริง ๆ ในสังคม อย่างเช่น สามเณรหมา ตำรวจผู้ร้าย ผู้ร้ายเจ้าทุกข์ ครูนักเรียน ลูกจ้างนายจ้าง เป็นต้น

## 2. การดำเนินเรื่อง

นอกจากโครงเรื่องจะประกอบด้วยการเปิดเรื่องในรอบแรกของภาพการ์ตูนแล้ว กรอบต่อไปก็ถือว่าเป็นการดำเนินเรื่องราวเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องมาจากกรอบแรก และนับเป็นตอนกลางของเรื่อง ซึ่งกรอบที่ใช้ในการดำเนินเรื่องนี้จะประกอบด้วยภาพจำนวนกี่กรอบก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับแนวเรื่องของผู้เขียน และจากการสังเกตพบว่าภาพการ์ตูนที่มีบทสนทนาประกอบอยู่ จะมีกรอบกลางที่ใช้เชื่อมระหว่างการเปิดเรื่อง และปิดเรื่องเพียง 1-2 กรอบเท่านั้น ส่วนภาพการ์ตูนเงียบที่ไม่มีบทสนทนาประกอบเลยจะมีกรอบที่ใช้ดำเนินเรื่องมากกว่า เนื่องจากภาพการ์ตูนเงียบจะมีเพียงสีหน้าอากัปภิกขัยของตัวละคร และอาจมีคำแทนเสียง สัญลักษณ์เข้ามาประกอบอยู่บ้างในการสื่อความหมายเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราว ดังนั้นผู้เขียนจึงต้องใช้กรอบมากขึ้น เพื่อให้ภาพเหล่านั้นแสดงพฤติกรรมของตัวละครอย่างต่อเนื่อง

ในส่วนของการดำเนินเรื่องนี้ เป็นส่วนที่มีความสำคัญมากเช่นเดียวกัน เนื่องจากผู้เขียนต้องดึงดูดความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องราวอย่างจดจ่ออยู่เสมอ ดังนั้นผู้เขียนจึงต้องสร้างปมของเรื่องขึ้นมา จะมีมากบ้างน้อยบ้าง หรือไม่มีเลยก็สุดแล้วแต่ความเหมาะสมของเนื้อเรื่องและความคิดของผู้เขียน ทั้งนี้อาจเป็นเรื่องของความขัดแย้ง (Conflict) ที่สามารถเร้าความสนใจผู้อ่านได้ จากนั้นก็ถึงช่วงของการคลี่คลายความขัดแย้ง ให้ดำเนินไปจนกระทั่งถึงจุดสุดท้ายในตอนเปิดเรื่อง ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเป๋้า" ฉบับที่ 11 หน้า 42, 43

### 3. การปิดเรื่อง

เป็นจุดจบของเรื่องซึ่งนับได้ว่าเป็นช่วงที่มีความสำคัญที่สุด บางครั้งเรียกว่า "จุดสุดยอดของเรื่อง" (Climax) ซึ่งจะเป็นกรอบสุดท้ายของเรื่องด้วย ณ จุดนี้เองเป็นตอนที่ความสนใจ หรือความคาดหวัง รวมถึงความรู้สึกอื่น ๆ ของผู้อ่านจะทวีขึ้นสูงสุด โดยทั่วไปแล้วภาพการ์ตูนหลายกรอบ มักจบเรื่องลงตรงจุดนี้ และมักจะพลิกไปจากความคาดหวังเดิมทั้งหลายของผู้อ่าน ที่เรียกได้ว่าเป็น "Surprised Ending"

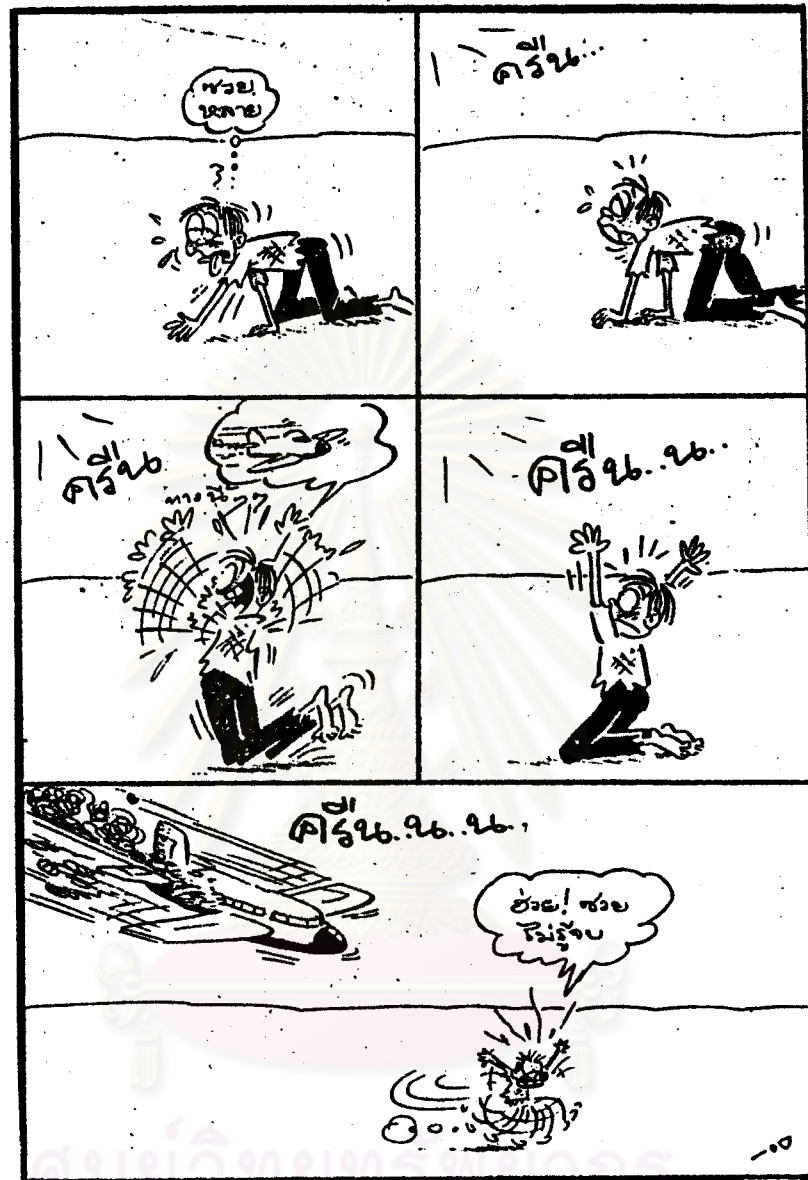
การปิดเรื่องโดยการพลิกความคาดหมายของผู้อ่าน หรือการปิดเรื่องโดยการหักมุม เป็นการที่ผู้อ่านคาดการณ์ไม่ถึง กล่าวคือผู้เขียนได้สร้างเรื่องราวเงื่อนไขต่าง ๆ ไว้ในตอนดำเนินเรื่อง ตั้งแต่ภาพการ์ตูนกรอบแรก และเก็บงำส่วนหนึ่ง หรือแง่มุมหนึ่งของเหตุการณ์นั้นเอาไว้ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความคิดไขว่เขวไปในทางใดทางหนึ่ง และเมื่อถึงจุดสุดท้าย หรือตอนปิดเรื่อง ผู้เขียนก็หักมุมแนวคิด ตลอดจนการคาดคะเนของผู้อ่าน หรือเปลี่ยนความนึกคิดคาดหวังของผู้อ่านโดยฉับพลันทันที ทำให้ผู้อ่านเกิดความฉงนสนเท่ห์มาก เนื่องจากไม่ทันมาก่อนว่าเรื่องจะมาจบลงอย่างไม่คาดหมายเช่นนี้

ภาพการ์ตูนหลายกรอบจบในชายหัวเราะฉับกระเป่าทั้งหมด ส่วนสำคัญจะเน้นที่การจบเรื่องในลักษณะนี้ เพราะจุดเด่นของวรรณกรรมอย่างการ์ตูนนั้นไม่เพียงแต่มีเนื้อหาที่ดีเท่านั้น ยังต้องมีกลวิธีในการปิดเรื่องอย่างตลกก็ด้วย เนื่องจากการปิดเรื่องดังกล่าวมาจะเป็นส่วนที่ให้ความรู้สึกแก่ผู้อ่านอย่างสมบูรณ์ และนับเป็นจุดหมายปลายทางที่สิ้นสุดของความนึกคิดสำหรับผู้อ่านในลักษณะคลี่คลายปมของเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึก เกิดอารมณ์ขบขันและเกิดความพึงพอใจ

นอกจากนี้การปิดเรื่องแบบหักมุมส่วนหนึ่ง ผู้เขียนจะใช้การปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม เป็นการจบเรื่องลงด้วยความโศคร้าย ความผิดหวัง ความสูญเสีย หรือความล้มเหลวในชีวิต ซึ่งสามารถเรียกอารมณ์ขันได้คือ ดังที่ โทมัส ฮอบบ์ (Thomas Hobbes) กล่าวไว้พอสรุปได้ว่ามนุษย์เราจะหัวเราะกับความโศคร้าย ความบกพร่องของบุคคลอื่น โดยการเปรียบเทียบพฤติกรรมของบุคคลอื่นกับตนเอง แต่เมื่อสิ่งเหล่านั้นเกิดขึ้นกับตนเอง เราจะหัวเราะไม่ออก ซึ่งผู้เขียนจะนำสิ่งต่าง ๆ ที่ใกล้ตัวมาผูกเป็นเรื่องราว เช่น อุบสรรค ความผิดพลาด หรือความตาย ฯลฯ ตัวอย่างเช่น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย





การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเป๋" ฉบับที่ 7 หน้า 34

### 3. ตัวละคร

เหตุการณ์ทั้งหลายที่ประกอบขึ้นเป็นโครงเรื่อง ย่อมบังเกิดแก่นมนุษย์หรือสัตว์ ซึ่งเราเรียกว่า "ตัวละคร" วรรณกรรมต่าง ๆ ที่ใช้ตัวละครเป็นมนุษย์นั้นมีอยู่มากและไม่เป็นของแปลกอะไร เพราะผู้อ่านเป็นมนุษย์ก็ย่อมอยากทราบพฤติกรรมของมนุษย์ด้วยกัน แต่นักประพันธ์บางท่าน

อาจต้องการเขียนเรื่องเพื่อเสียดสีประชดประชันสังคมโดยใช้สัตว์เป็นตัวละคร ในกรณีเช่นนี้ ตัวละครซึ่งเป็นสัตว์นั้นต้องคิดและทำเหมือนมนุษย์ทุกประการ (ทองสุก เกตุโรจน์ 2519 : 37)

ดังนั้น ตัวละครอาจหมายถึง บุคคลที่ผู้ประพันธ์สมมติขึ้นมาเพื่อให้กระทำกิจกรรมต่าง ๆ หรือเป็นผู้ที่ได้รับผลจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามโครงเรื่อง และต้องให้สอดคล้องกับเรื่องราวที่กำหนด เพราะเรื่องนั้น ๆ จะดำเนินไปได้ก็ต้องขึ้นอยู่กับพฤติกรรมของตัวละครเป็นส่วนใหญ่ ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ หรือสิ่งของที่ไม่มีชีวิตจิตใจก็ได้ทั้งสิ้น

และถึงแม้ว่าตัวละครจะเป็นบุคคลที่ถูกสมมติขึ้นของผู้เขียน แต่พฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครย่อมมาจากพฤติกรรมของบุคคลจริง ๆ ในสังคมนั้นคือ ตัวละครจะต้องมีความสมจริง และสมเหตุสมผล ซึ่งบรรจง บรรเจิกศิลป์ อธิบายถึงความสมจริงและสมเหตุสมผลของตัวละครไว้ว่า "สมจริง ก็คือการสร้างตัวละครขึ้นโดยอาศัยความจริงเป็นพื้นฐาน แต่ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่า จะต้องตรงกับความจริงทุกกระเบียดนิ้ว สมเหตุสมผล ก็คือความเป็นมา เป็นอยู่ เป็นไปของตัวละครที่สร้างขึ้นมานั้น เป็นไปอย่างมีเหตุผล" (บรรจง บรรเจิกศิลป์ 2527 : 112-113)

### แนวการสร้างตัวละคร

นักเขียนวรรณกรรมประเภทต่าง ๆ ต้องมีแนวในการสร้างตัวละคร ซึ่งนักเขียนการ์ตูนของชายหัวเราะฉบับกระเป๋าก็เช่นกัน จะต้องมีแนวในการสร้างตัวละครเช่นเดียวกับนักเขียนวรรณกรรมประเภทอื่น ดังนี้ (วิภา กงกะนันทน์ 2520 : 98-104)

1. สร้างให้สมจริง (Realistic) เป็นตัวละครที่ผู้เขียนจะต้องสร้างให้สมจริง เช่นถ้าตัวละครเป็นคน ก็ต้องมีความเป็นคนจริง ๆ คือ ต้องมีอารมณ์ ความรู้สึก หัสนคติ ความนึกคิด ต้องมีลักษณะและธรรมชาติเป็นคน และแสดงธรรมชาติของบุคคล

2. สร้างตามอุดมคติ (Idealistic) คือ การสร้างตัวละครขึ้นในลักษณะที่ควรจะเป็น หมายความว่าไม่ได้ถือความสมจริง หรือความเหนือจริงเป็นหลัก หากแต่มีความปรารถนา หรือต้องการสิ่งที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ ที่มีอยู่ ที่ปรากฏอยู่ ตัวละครตามแนวนี้ย่อมขาดความสมจริง คือจะตั้งงามผิดธรรมดา แต่การสร้างตัวละครตามอุดมคติก็เป็นการให้บทเรียนทางจริยธรรม

แก่ผู้อ่านได้

3. สร้างตามแบบเหนือจริง (Surrealistic) การสร้างตัวละครแบบนี้ทำให้เกิดความตื่นเต้น ผู้สร้างจะสร้างตัวละครขึ้นมาให้มีพฤติกรรมต่าง ๆ เหมือนมนุษย์ เช่น ตัวละครในวรรณคดีอย่างขุนแผน ที่มีวิชาคมปลุกผี ฯลฯ ถึงแม้ว่าขุนแผนจะเป็นตัวละครที่เป็นคน แต่ผู้สร้างก็สร้างให้มีลักษณะเหนือจริงในพฤติกรรม ความเหนือจริงนี้อาจปรากฏได้ในกายภาพของตัวละคร เช่น นางเงือก ฯลฯ

4. สร้างแบบบุคคลิฐาน (Personification) ตัวละครแบบนี้จะเป็นสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่ใช่มนุษย์ แต่ผู้เขียนกำหนดบทบาท และพฤติกรรมไว้ราวกับว่าเป็นมนุษย์ ตัวละครประเภทนี้แม้จะมีลักษณะไม่สมจริง เราก็ไม่เรียกว่าแบบเหนือจริง เพราะการที่สร้างให้สัตว์หรือพืชพูดได้นั้น ไม่ใช่การสร้างความตื่นเต้นให้แก่ผู้อ่าน เหตุผลที่สร้างตัวละครตามแบบนี้คือเพื่อให้ผู้อ่านซึ่งรวมถึงเด็ก หรือผู้ที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะได้เข้าใจในเรื่องนั้นง่ายขึ้น โดยเฉพาะเรื่องเกี่ยวกับพืชและสัตว์ ซึ่งแท้ที่จริงเป็นการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด และจินตนาการของคนจริง ๆ นั้นเอง

5. สร้างโดยใช้ตัวละครแบบฉบับ (Type) ตัวละครแบบฉบับจะมีลักษณะคงที่ เช่น ถ้าเป็นคนไม่ว่าในเวลาไหน และในสถานที่อย่างไร ก็มีลักษณะนิสัย และพฤติกรรมเช่นเดิมไม่เปลี่ยนแปลง ผู้อ่านสามารถจะเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ว่า เมื่อมีปัญหาตัวละครตัวนั้นจะปฏิบัติอย่างไร

#### ประเภทของตัวละคร

ตัวละครที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋า อาจจัดให้แตกต่างกันออกไปเป็น 6 ประเภท คือ

1. คน
2. สัตว์
3. อมนุษย์

4. ธรรมชาติ
5. ผลผลิตจากวิทยาศาสตร์และสังคม
6. อาหารชนิดต่าง ๆ

โดยแต่ละประเภทยังแยกย่อยได้อีก ดังนี้

1. คน แบ่งเป็น คนจริง และคนสมมติ หรือบางครั้งผู้เขียนอาจใช้ตัวเองเป็นตัวละครก็ได้

#### 1.1 คนจริง ๆ

1.1.1 บุคคลทั่วไปที่มีตัวตนจริง ๆ ในสังคม เป็นบุคคลที่ผู้เขียนสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นตัวแทนของบุคคล หรือกลุ่มบุคคลต่าง ๆ และแสดงพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในสังคม ทั้งที่เกิดขึ้นจริง และพฤติกรรมที่ผู้เขียนนำมาดัดแปลงให้เกินความเป็นจริง ได้แก่

- ก. กลุ่มข้าราชการ เจ้าหน้าที่ของรัฐ รัฐวิสาหกิจ ทหาร ตำรวจ ที่ไม่ระบุว่าเป็นบุคคลใด แต่อาจระบุตำแหน่งชั้น ยศ
- ข. บุคคล หรือกลุ่มบุคคล ที่ประกอบอาชีพต่างกันไป ทั้งนี้รวมถึงอาชีพทุจริตต่าง ๆ ด้วย เช่น แพทย์ พยาบาล โสเภณี เลขานุการ อาชญากร เป็นต้น
- ค. บุคคล หรือกลุ่มบุคคลที่ไม่ปรากฏอาชีพ เช่น ประชาชนทั่วไป
- ง. บุคคล หรือกลุ่มบุคคล ที่เป็นชาวต่างประเทศ เช่น นักท่องเที่ยว
- จ. ตัวละครที่เป็นเด็ก

1.1.2 บุคคลสำคัญที่มีตัวตนจริง ๆ ในสังคม เป็นตัวละครที่ผู้เขียนได้นำเอาบุคคลสำคัญ ที่มีชื่อเสียง มีตัวตนจริง และเป็นที่ยู้งักกันในวงการต่าง ๆ มาล้อเลียน ได้แก่

- ก. บุคคลสำคัญ เช่น ประธานาธิบดีเรแกน, พลเอกเปรม ติณสูลานนท์, พลตรี จำลอง ศรีเมือง, ภรณ์ทิพย์ นาคหิรัญกนก เป็นต้น

- ข. นักร้อง นักแสดง เช่น อ่ำพล ลำพูน, อนุพล แก้วกาญจน์, วินัย พันธุรักษ์ เป็นต้น
- ค. นักกีฬา เช่น ขาวผ่อง, เขาค้อ, เขาทราย เป็นต้น

## 1.2 คนสมมติ

1.2.1 บุคคลสมมติจากเทพนิยาย หรือนิทาน เป็นบุคคลที่ถูกสมมติขึ้นมาในเทพนิยาย หรือนิทานเรื่องต่าง ๆ และผู้เขียนนำมาล้อเลียน เช่น เจ้าชายกบ เจ้าหญิงนิทรา สโนว์ไวท์ แม่มด โจรสลัด เป็นต้น

1.2.2 บุคคลสมมติจากภาพยนตร์ เช่น แดร์กิกิวล่า มนุษย์หมาป่า นินจา มนุษย์ต่างดาว และจอมยุทธ์ เป็นต้น

## 2. สัตว์ แบ่งเป็นสัตว์จริง และสัตว์สมมติ

2.1 สัตว์จริง ได้แก่ สัตว์ประเภทต่าง ๆ ที่มีอยู่จริงและผู้เขียนนำมาใส่จินตนาการให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ แปลก ๆ ใหม่ ๆ โดยใส่ความนึกคิดให้กับสัตว์ เช่น หมู สุนัข ไก่ มด ปลา แมลง เป็นต้น

2.2 สัตว์สมมติ เป็นสัตว์ที่อยู่ในวรรณคดี และผู้เขียนนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการล้อเลียน เช่น หนุมาน เป็นต้น

3. อมนุษย์ เช่น เทวดา นางฟ้า ผี ยมทูต พายม เป็นต้น

4. ธรรมชาติอย่างอื่น ได้แก่ พืช สสารอื่น ๆ และพลังงาน เช่น ต้นไม้ ดอกไม้ ผง ลม ดวงดาวต่าง ๆ ดวงจันทร์ ดวงอาทิตย์ เป็นต้น

5. ผลิตผลจากวิทยาศาสตร์และสังคม ได้แก่ สิ่งของ เครื่องใช้ เครื่องอำนวยความสะดวก ที่ผู้เขียนจะใส่ชีวิตให้กับสิ่งของเหล่านั้น เช่น นาฬิกาปลุก ตู้ไปรษณีย์ เป็นต้น

6. อาหารชนิดต่าง ๆ เช่น ชูบ สลัด ข้าวผัด เป็นต้น

จากตัวละครเหล่านี้ ผู้เขียนการ์ตูนจะเลือกนำมาใช้ในการดำเนินเรื่องราวของ ภาพการ์ตูนตามที่คุณเขียนแต่ละคนเห็นว่าเหมาะสม ซึ่งตัวละครประเภทบุคคลถูกผู้เขียนนำมาใช้มากที่สุด เนื่องจากเป็นตัวละครที่ให้ความรู้สึกสมจริงได้มากกว่า จึงเป็นการง่ายที่จะถ่ายทอดทัศนคติ ความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียนที่มีต่อบุคคลหรือสังคม ผู้เขียนสามารถสร้างสรรค์ได้ตั้งแต่บุคลิกลักษณะ อุปนิสัย พฤติกรรม ตลอดจนสภาวะแวดล้อมต่าง ๆ และการใช้ตัวละครประเภทบุคคลนี้ ก็ถือเป็นเรื่องธรรมดา เพราะไม่ว่าจะเป็นผู้เขียนหรือผู้อ่าน ต่างก็ถูกเรียกว่าเป็นบุคคลคนหนึ่ง ในสังคมเช่นเดียวกัน

นอกจากนี้การนำตัวละครมาใช้ในภาพการ์ตูนไม่จำเป็นต้องเป็นบุคคลเสมอไป อาจเป็นตัวละครที่คุณเขียนสร้างขึ้นมาจากสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ทั้งที่มีชีวิต ไม่มีชีวิต มีตัวตน หรือไม่มีตัวตน อย่างเช่น การนำญาติพี่น้อง สัตว์ หรือสิ่งของมาสร้างเป็นตัวละครของเรื่องแทนบุคคลก็ได้ ซึ่งผู้เขียนจะใส่ตัวตนลงไปในเรื่องไม่มีตัวตน และใส่ชีวิตลงไปในเรื่องไม่มีชีวิต ให้เป็นเสมือนกับบุคคลคนหนึ่งที่อยู่ในสังคม สามารถแสดงอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด อุปนิสัย ตลอดจนพฤติกรรมได้ การที่คุณเขียนนำตัวละครเหล่านี้มาใช้ช่วยสร้างความแปลกใหม่ และหลีกเลี่ยงจากความซ้ำซากจำเจได้ จากนั้นผู้เขียนจะเลือกนำตัวละครเหล่านี้ มาประกอบในเรื่องราวที่ผูกขึ้นมา เพื่อให้เป็นผู้ดำเนินและสานต่อเหตุการณ์ในลักษณะต่าง ๆ ตั้งแต่จุดเริ่มต้นจนกระทั่งถึงจุดสิ้นสุด ตามที่คุณเขียนต้องการจะถ่ายทอดทัศนคติเห็นทั้งหลายของคุณไปสู่ผู้อ่าน

ในการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋้า ผู้เขียนสามารถนำสิ่งที่อยู่รอบตัว และมีส่วนเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันมาสร้างเป็นตัวละครได้อย่างมากมาย แม้แต่สิ่งที่มีไม่ถึงและไม่น่าจะเป็นไปได้ เช่นสิ่งไม่มีชีวิต ไม่มีตัวตน แต่ผู้เขียนก็สามารถนำเอาสิ่งเหล่านั้นมาสร้างให้กลายเป็นสิ่งสมจริง และเหตุที่คุณเขียนทำเช่นนี้ได้เนื่องมาจากลักษณะพิเศษของภาพการ์ตูน ที่สามารถนำมาใช้ในการส่งผ่านความคิดสร้างสรรค์ของคุณเขียนได้เป็นอย่างดี

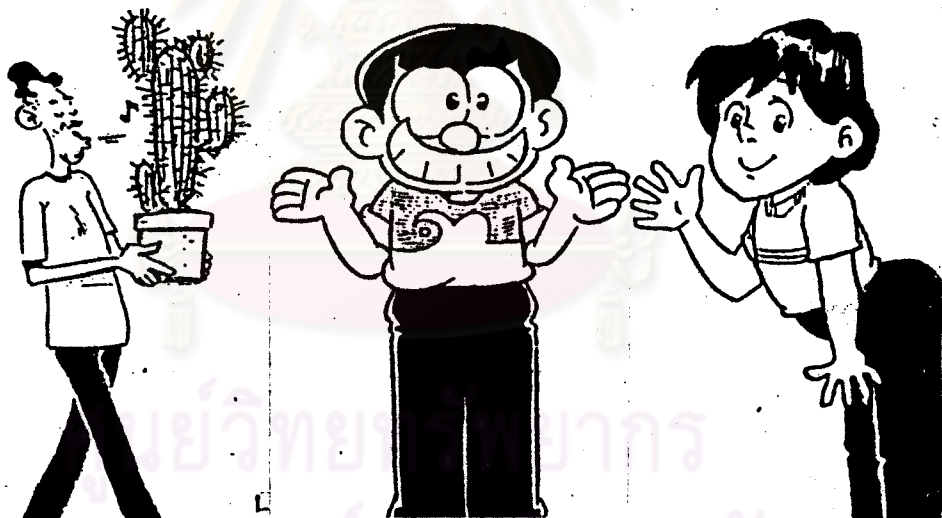
นอกจากนี้ "ตัวละคร" อาจจำแนกออกตามความสำคัญของบทบาทได้ 2 ประเภท คือ (ทองสุก เกตุโรจน์ 2519 : 37)

1. ตัวละครหลัก
2. ตัวละครรอง

### 1. ตัวละครหลัก

ได้แก่ ตัวละครที่เกี่ยวข้องพัวพันกับโครงเรื่องมากที่สุด เป็นตัวละครที่เป็นผู้แสดงบทบาทหรือพฤติกรรมต่าง ๆ ซึ่งปรากฏเสมอในการ์ตูนขายหัวเราะฉบับกระเป๋ การสร้างตัวละครหลักนี้ ผู้เขียนแต่ละคนจะสร้างตัวละครหลักของตนเองขึ้นมา เพื่อใช้แทนตัวของผู้เขียนในการกระทำพฤติกรรมและดำเนินเหตุการณ์ต่าง ๆ มักปรากฏอยู่ในเรื่องราวแทบทุกครั้ง โดยเป็นผู้ดำเนินเรื่องนั่นเอง หรือบางครั้งก็อาจเป็นเพียงผู้หนึ่งที่มีส่วนร่วมอยู่ในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

ตัวละครหลักของผู้เขียนแต่ละคน จะมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไปตามบุคลิก อุปนิสัย ตลอดจนความพอใจของผู้เขียนแต่ละคนที่จะสร้างสรรค์ขึ้นมา ซึ่งผู้อ่านจะระลึกได้ทันทีเมื่อเห็นตัวละครตัวนั้น ว่าใครเป็นผู้เขียน ตัวอย่างเช่น



ตัวละครหลักของ "วัฒนา" "ค่าย" "นิค"

### 2. ตัวละครรอง

คือ ตัวละครซึ่งมีบทบาทในฐานะเป็นส่วนประกอบของการดำเนินเรื่องเท่านั้น แต่จะต้องมีการกระทำต่อเนื่อง หรือเกี่ยวข้องกับตัวละครหลัก เพื่อให้เรื่องดำเนินไปสู่เป้าหมาย โดยอาจ

จะเป็นการกระทำที่สนับสนุน หรือขัดแย้งกับตัวละครหลักก็ได้ (ประทีป เหมือนนิล 2523 : 24)

ในส่วนของชายหัวเราะฉับกระเบา ผู้เขียนจะสร้างตัวละครรองขึ้นมา เพื่อใช้ในการเพิ่มสีสัน ความเข้าใจให้กับเรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ ในแต่ละตอน อันทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกเสมือนหนึ่งเข้าไปรับรู้กับเหตุการณ์นั้น ๆ ด้วย และตัวละครรองของผู้เขียนแต่ละคนก็จะแตกต่างกันออกไปตามความนึกคิดของผู้เขียนแต่ละคน ซึ่งตัวละครรองนี้อาจสร้างขึ้นจาก

1. บุคคลต่าง ๆ ในสังคมที่มีตัวตนจริง
2. บุคคลต่าง ๆ ที่ถูกสมมติขึ้น
3. อมนุษย์
4. สัตว์และสิ่งของ

ตัวอย่างเช่น



การดำเนินเรื่องของตัวละคร

ตัวละครต่าง ๆ จะมีลักษณะการดำเนินเรื่องดังนี้

1. ตัวละครหลักเป็นตัวดำเนินเรื่อง แสดงเหตุการณ์ในเรื่องเองโดยไม่มีตัวละครรองเข้ามาเกี่ยวข้อง ตัวละครหลักจะเป็นผู้ทำให้เกิดเรื่องนั้นขึ้น เป็นผู้ดำเนินเรื่อง จนกระทั่งถึง



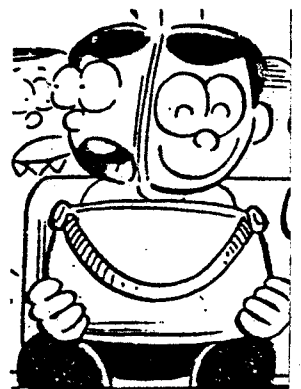
จุดสิ้นสุดของเรื่อง เป็นการแสดงพฤติกรรมของตัวละครหลักเท่านั้น โดยไม่มีการแสดงพฤติกรรมของตัวละครตัวอื่น ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉีกกระเป๋้า" ฉบับที่ 10 หน้า 33

ตัวละครตัวนี้ ผู้เขียน "วิมล" จะใช้เป็นเสมือนหนึ่งตัวแทนของผู้เขียนเองที่จะปรากฏอยู่บ่อยครั้งในการ์ตูนแต่ละเรื่อง

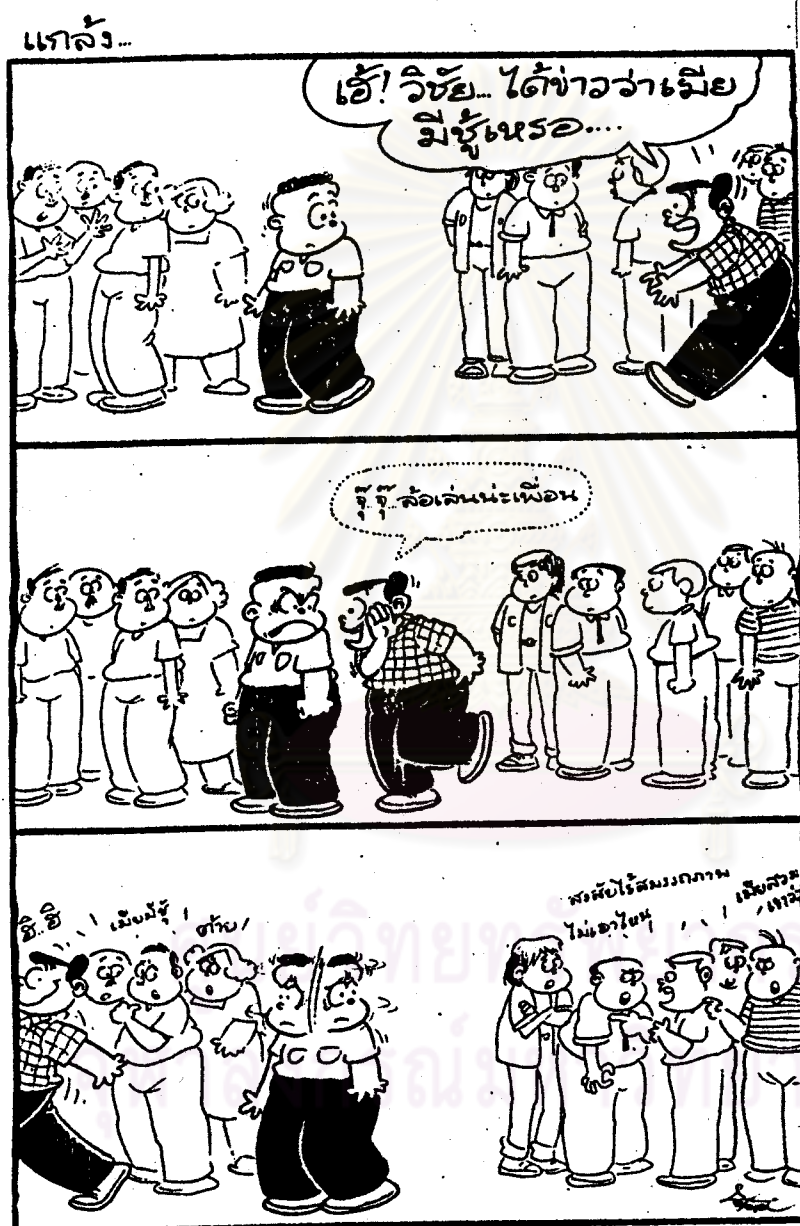
2. ตัวละครหลักเป็นตัวดำเนินเรื่อง แสดงเหตุการณ์ในเรื่องเอง และมีตัวละครรองเป็นตัวประกอบ ตัวละครหลักจะเป็นผู้ทำให้เรื่องเกิดขึ้น และเป็นผู้ดำเนินเรื่องจนกระทั่งถึงจุดสิ้นสุดของเรื่อง โดยมีตัวละครตัวอื่น ๆ เข้ามาร่วมแสดงพฤติกรรมในเหตุการณ์เรื่องราวเหล่านั้นด้วย ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเป๋" ฉบับที่ 36 หน้า 82

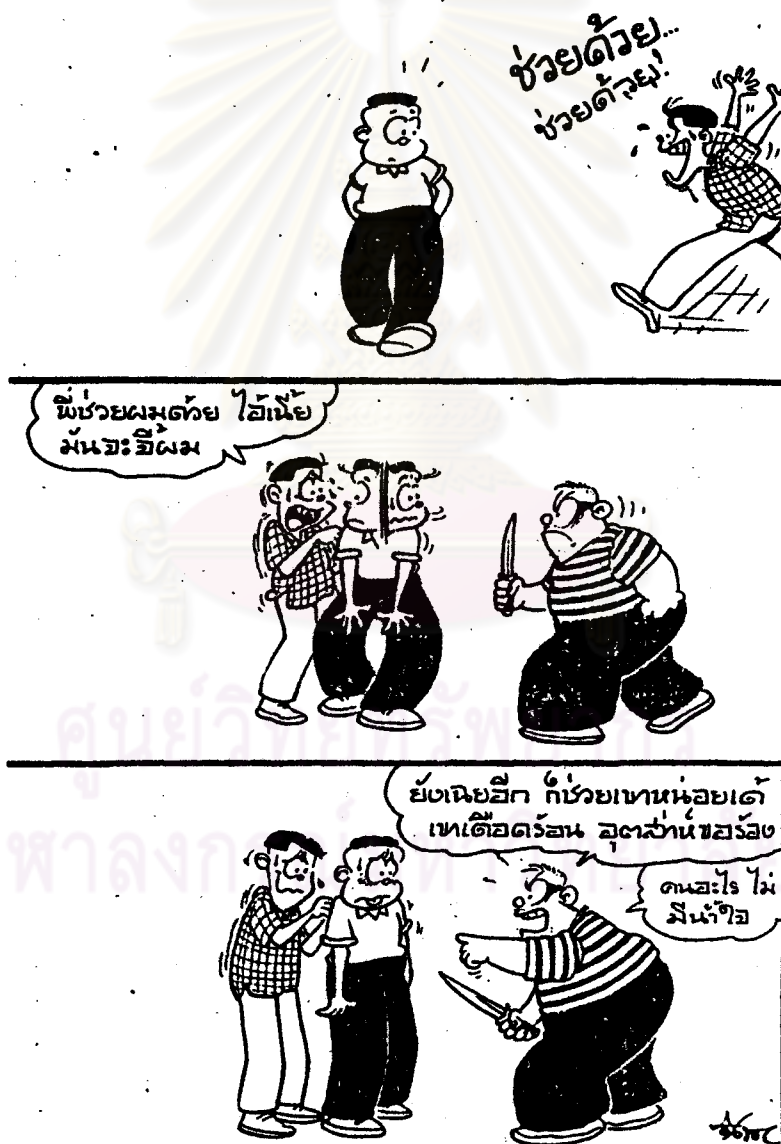
ตัวละครตัวนี้ ผู้เขียนการ์ตูน "ภักดี แสนทวีสุข" หรือ "ต่าย" จะใช้แทนตัวของ ผู้เขียนเอง โดยนำมาเป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องราวเหตุการณ์ ซึ่งจะปรากฏให้เห็น อย่างสม่ำเสมอ นอกจากต่ายแล้ว นักเขียนการ์ตูนคนอื่นก็จะมีตัวละครหลักที่ใช้แทนตัวเองของ เขาเองทุกคน

3. ตัวละครรองเป็นตัวดำเนินเรื่อง แสดงบทบาทสำคัญ โดยที่มีตัวละครหลักทำหน้าที่เป็นตัวประกอบ ตัวละครรองจะเป็นผู้จุดประเด็นที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอขึ้นมา ซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้เริ่มต้นเรื่อง ดำเนินเรื่อง ไปจนถึงจุดสิ้นสุดของเรื่องนั้น ๆ และมีตัวละครหลักเข้ามาเป็นเพียงผู้มีส่วนร่วมในเหตุการณ์ อาจมีพฤติกรรมร่วม หรือเป็นผู้สังเกตการณ์เท่านั้น ตัวอย่างเช่น



ตัวละครตัวนี้ ผู้เขียนการ์ตูน "นิพนธ์ เสงี่ยมศักดิ์" หรือ "นิค" จะใช้แทนตัวของ  
 ผู้เขียนเอง โคนนำมาเป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง ซึ่งจะปรากฏให้เห็นอย่างสม่ำเสมอ  
 แต่ในบางครั้งตัวละครหลักที่เป็นตัวแทนของผู้เขียนนี้ ก็อาจสวมบทบาทเป็นเพียงตัวละคร  
 ประกอบในเรื่องเท่านั้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการจัดวางตัวละครของผู้เขียนเอง ซึ่งนักเขียนการ์ตูนคน  
 อื่น ๆ ก็จะกำหนดการดำเนินเรื่องของตัวละครในลักษณะเดียวกัน

นอกจากนี้แล้วการดำเนินเรื่องของตัวละครในการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋านั้น  
 บางครั้งผู้เขียนจะกำหนดให้ตัวละครรองแสดงพฤติกรรม เป็นทั้งตัวละครสำคัญและตัวละคร  
 ประกอบของเรื่องได้ ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉบับกระเป๋าน้ำ" ฉบับที่ 42 หน้า 137

เป็นที่น่าสังเกตว่า ลักษณะการดำเนินเรื่องของตัวละครเหล่านี้ตำแหน่งต่าง ๆ ของตัวละครแต่ละตัวที่ผู้เขียน นำมาใช้มันจะไม่แน่นอน สามารถพลิกกลับไปกลับมาได้ตามแต่ผู้เขียน จะกำหนดว่า ภาพการ์ตูนเรื่องใดต้องการให้ตัวละครตัวใดเป็นตัวละครสำคัญในการดำเนินเรื่อง หรือตัวละครตัวใดเป็นเพียงตัวละครประกอบในเรื่องนั้น ๆ

หลักเกณฑ์ต่าง ๆ ในการดำเนินเรื่องของตัวละครดังกล่าวมา ไม่ได้ใช้เฉพาะกับบุคคลเท่านั้น แต่ยังใช้กับตัวละครประเภทอื่น ๆ ด้วย ผู้เขียนสามารถนำเอาตัวละครทุกประเภท ที่กล่าวข้างต้นมาใช้ในการถ่ายทอดและดำเนินเรื่องราวเหตุการณ์ร่วมกันได้ จากนั้นผู้เขียนก็จะเติมแต่งชีวิตชีวาให้กับภาพการ์ตูน โดยการใส่ความขบขันบันเทิงลงไปตามความนึกคิดของผู้เขียน

### ตัวละครสามารถสร้างอารมณ์ขันได้อย่างไร

การสร้างความขบขันให้เกิดขึ้นในภาพการ์ตูน นอกจากจะใช้สิ่งที่เรียกว่า "มุขตลก" แล้ว ยังสามารถใช้ตัวละครในการสร้างอารมณ์ขันได้อีกด้วย ซึ่งเรื่องของตัวละครที่เป็นตัวขวนหัว ย่อมเป็นสิ่งที่นักประพันธ์โดยทั่ว ๆ ไปให้ความสำคัญเป็นพิเศษไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของนวนิยาย เรื่องสั้น บทละคร หรือแม้กระทั่งการ์ตูนเอง ทั้งนี้เพราะวรรณกรรมทั้งหลายจะสามารถเรียกร้องความสนใจจากผู้อ่านได้มากน้อยเพียงใด ก็ขึ้นอยู่กับตัวละครเสียเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งตัวละครสามารถสร้างอารมณ์ขันให้กับผู้อ่านได้จาก

1. บุคลิกลักษณะของตัวละคร
2. นิสัยและพฤติกรรมของตัวละคร
3. โชคชะตาของตัวละคร

### 1. บุคลิกลักษณะของตัวละคร

อารมณ์ขันที่เกิดขึ้นมาจากบุคลิกลักษณะของตัวละครนั้น จะหมายถึงรูปร่างหน้าตาของตัวละครที่มีความแตกต่าง หรือผิดปกติไปจากบุคคลส่วนใหญ่ของสังคม และความผิดปกติของสรีระในด้านต่าง ๆ นี้ มักเป็นลักษณะที่ก่อให้เกิดอารมณ์ขันได้เป็นอย่างดี ซึ่งความผิดปกติของตัวละครในภาพการ์ตูนบางครั้งอาจแสดงออกมาในลักษณะที่เกินเลยจากความเป็นจริงไปบ้าง ทั้งนี้ก็

เนื่องมาจากผู้เขียนได้เพิ่มเติมความคิดตลอดจนเสริมแต่งจินตนาการของตนเอง ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเป๋" ฉบับที่ 13 หน้า 70

2. นิสัย และพฤติกรรมของตัวละคร

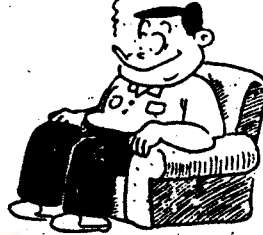
เป็นลักษณะของอาชีพกิริยาบางอย่าง หรืออุปนิสัยที่ไม่สามารถแก้ไขได้ เป็นเรื่อง  
 ของความโง่เขลา ผิดพลาด การกระทำบางสิ่งบางอย่างที่ไม่เหมาะสมกับฐานะ กาลเทศะ  
 ตลอดจนการแสดงออกทางพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ที่มีความบกพร่อง ผิดปกติ หรือเกินความพอดี  
 ไปของตัวละคร เช่น การแต่งกายที่ต่างออกไปจากบุคคลส่วนใหญ่ของสังคม ฯลฯ ซึ่งลักษณะ  
 ต่าง ๆ เหล่านี้ ต่างก็เป็นบ่อเกิดของความขบขัน อันสืบเนื่องมาจากลักษณะของตัวละครได้ทั้งสิ้น  
 ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเป๋" ฉบับที่ 3 หน้า 63

แวรกรรม

อ้อ... ลูกกินนมให้มาก  
เกาะนะ มันมีประโยชน์



แวร...กรรม

การ์ตูน "ชายหัวเราะฉบับกระเป๋" ฉบับที่ 17 หน้า 136

### 3. โชคชะตาของตัวละคร

การที่ตัวละครต้องประสบกับความโชคร้าย ภัยอันตราย หรือภัยพิบัติต่าง ๆ ก็สามารถนำมาซึ่งความขบขันได้ เนื่องจากเหตุการณ์เหล่านี้ผู้อ่านทราบที่อยู่แล้วว่าเป็นเพียงภาพการ์ตูน มิใช่เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในความเป็นจริง และผู้ที่พบกับโชคชะตาอันโหดร้ายเหล่านั้นเป็นเพียงตัวละครตัวหนึ่ง มิใช่บุคคลจริง ๆ ตัวอย่างเช่น



๑



๒



๓

ขลุ.

การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเป๋้า" ฉบับที่ 21 หน้า 121

ในการนำตัวละครที่เป็นสัตว์ สิ่งของ หรือมนุษย์มาใช้นั้น ก็สามารถสร้างความขบขันให้กับผู้อ่านได้ เช่นเดียวกับตัวละครที่เป็นบุคคล โดยใช้มุขตลกตามลักษณะต่าง ๆ ดังกล่าวมาข้างต้น และมีการแต่งเติมชีวิต สร้างความไร้เดียงสา หรือการแสวงกระทำอย่างกับเป็นมนุษย์ให้กับตัวละครเหล่านี้



เฮนรี เบิร์กสัน (Henri Bergson) ผู้ตั้งทฤษฎีเรื่องเงื่อนไขของความตลก กล่าวไว้ว่า "ความตลกจะอยู่ในวงของสิ่งซึ่งเกี่ยวกับมนุษย์โดยตรง เราไม่หัวเราะภูมิภาพ หรือสัตว์ และในประการหลัง ถ้าเราหัวเราะก็เป็นเพราะเรามองเห็นท่าที่ หรือการแสดงออก ซึ่งเป็นของมนุษย์ (อ้างถึงใน สุธา ศาสตร์ 2526 : 7)

และตัวละครเหล่านี้ยังต้องอาศัยส่วนประกอบอันเป็นที่มาของอารมณ์ขันในลักษณะอื่น ๆ เข้ามาช่วยเสริมเพิ่มเติมอีก ตามแต่ความต้องการของผู้เขียน เพื่อให้ภาพการ์ตูนสามารถสร้างความขบขันแก่ผู้อ่านได้อย่างสมบูรณ์ ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉบับกระเป๋" ฉบับที่ 18 หน้า 126

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉันทักปลา" ฉบับที่ 4 หน้า 22

การที่ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขันเมื่อได้เห็นภาพความผิดปกติในลักษณะต่าง ๆ ของตัวละครนั้น เป็นรูปแบบที่ผู้เขียนการ์ตูนนำมาจากสภาพความเป็นจริงของอารมณ์ที่มีอยู่ในมนุษย์ทั่วไปทุกคน กล่าวคือมนุษย์เรานั้นเมื่อได้เห็นความบกพร่องผิดปกติ ตลอดจนความโชคร้ายในลักษณะต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับบุคคลอื่น เขาสามารถจะหัวเราะกับสิ่งเหล่านั้นได้ เพราะเขาจะเกิดความรู้สึกว่าได้อยู่ในตำแหน่งที่เหนือกว่า และสิ่งที่ถูกนำมาหัวเราะนั้นจะอยู่ในตำแหน่งที่ต่ำกว่า แต่ในทางกลับกัน ถ้าหากว่าความบกพร่องผิดปกติ หรือความโชคร้ายต่าง ๆ ได้เกิดขึ้นกับตัวของเขาเองแล้ว เขาจะไม่สามารถหัวเราะออกมาได้เลย

มนุษย์จะหัวเราะกับความโชคร้าย และความหยาบโหล่น นอกจากนั้นมนุษย์ยังหัวเราะในการกระทำที่ไม่คาดหวังของตน และหัวเราะในความบกพร่องของผู้อื่น โดยเปรียบเทียบพฤติกรรมของผู้อื่นกับตนเอง นอกจากนั้นมนุษย์จะหัวเราะกับความตลกขบถ เพราะรู้สึกว่าตนเองได้พบความเหลวไหลไร้สาระของผู้อื่น แต่เมื่อ

ความตลกคะนองนั้นเกิดขึ้นกับตัวเรา หรือเพื่อนฝูง ซึ่งเรามีส່วร่วมอยู่ด้วย เราก็จะหัวเราะไม่ออก การหัวเราะจะเป็นความรู้สึกมีชัยในทันทีทันใด ซึ่งเกิดขึ้นจากความคิดที่ว่าตนเองอยู่ในตำแหน่งสูงกว่า โดยเปรียบเทียบความมกพร่องต่าง ๆ ของผู้อื่นกับข้อดีของเรา

เมื่อผู้อ่านได้พบเห็นลักษณะบางอย่างของตัวละครที่แตกต่างไปจากบุคคลส่วนใหญ่ในสังคม ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกซึ่งพฤติกรรม หรืออุปนิสัยที่มีความมกพร่อง ผิดปกติ หรือกระทำการบางอย่างผิดพลาดจนนำมาซึ่งความโชคร้าย ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกว่าตนเองได้อยู่ในตำแหน่งเหนือกว่าบุคคลที่เป็นตัวละครในภาพนั้นแล้ว ก็จะกลายเป็นที่มาของความรู้สึกขบขัน โดยการเปรียบเทียบกับตัวของผู้อ่านเองในขณะที่กำลังอ่านภาพการ์ตูนนั้นอยู่ ซึ่งความผิดปกติต่าง ๆ อันนำมาซึ่งความขบขันนี้ ส่วนหนึ่งก็นำมาจากสิ่งที่ผู้เขียนพบเห็นอยู่ในปัจจุบัน และสะท้อนออกมาในงานเขียนการ์ตูนของตน

#### 4. การใช้ภาษาในบทสนทนา

ภาษาเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งในการสื่อความหมาย และการใช้ภาษาในบทสนทนาของการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋านั้น นับว่าเป็นส่วนหนึ่งที่ใช้สร้างความเข้าใจในการอ่าน ช่วยเพิ่มสีสัน รสชาติให้กับเรื่องราวได้มากยิ่งขึ้น และการใช้ภาษาก็จะมีความเป็นเฉพาะตัวแตกต่างกันไปตามรูปแบบของผู้เขียนแต่ละคน ซึ่งจะมีลักษณะของภาษาแบบไม่เป็นทางการที่บุคคลทั่วไปในสังคมใช้สนทนากันอยู่ในชีวิตประจำวัน ดังนั้นการใช้ภาษาตลอดจนการใช้สรรพนามต่าง ๆ จึงมีรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไปตามวัยวุฒิ คุณวุฒิ และสถานะที่ตัวละครดำรงอยู่ โดยผู้เขียนจะเลือกใช้ตามความเหมาะสม นอกจากนี้ยังมีการให้น้ำเสียงเสริมลงไปใ้ประโยคหรือวลีที่ใช้ เพื่อให้ตัวละครผู้มีชีวิตจิตใจอย่างสมบูรณ์ สามารถแสดงอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด ความต้องการของตนผ่านทางบทสนทนาได้

ลักษณะการใช้ภาษาในบทสนทนาของการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋า แบ่งได้เป็น

1. การใช้ภาษาพูด
2. การใช้น้ำเสียง

### 1. การใช้ภาษาพูด

ภาษาพูด หรือภาษาปาก เป็นการใช้ภาษาในลักษณะไม่เป็นทางการ ที่นำคำหรือสำเนียงการพูดของบุคคลจริงในสังคมมาประกอบลงในภาพการ์ตูน ภาษาปากนี้ใช้กันมากในชีวิตประจำวัน เป็นถ้อยคำธรรมดาที่ใช้ตามสบาย โดยตัดพยางค์บางพยางค์ออกเพื่อสะดวกในการพูด ภาษาในระดับนี้ตั้งแต่การใช้คำสุภาพ คำไม่สุภาพ ที่บางครั้งอาจมีการเปลี่ยนเสียงของคำ ให้ความหมายของคำเหล่านั้นลดความรุนแรงลง หรือคำตามสมัยนิยม ภาษาท้องถิ่น ภาษาที่ใช้ในการสนทนาระหว่างบุคคลที่คุ้นเคย เป็นต้น ซึ่งการใช้ภาษาในชายหัวเราะฉบับกระเป๋าคือเป็นภาษาที่สื่อความหมายง่าย ผู้อ่านสามารถเข้าใจในทันที

การใช้ภาษาที่มีลักษณะเป็นภาษาพูด และไม่เป็นทางการในชายหัวเราะฉบับกระเป๋านี้ ยังแสดงให้เห็นว่าในการสนทนาในภาษาไทยโดยทั่วไป ดิคตลกอยู่ที่การพูดมากกว่าการแสดงกิริยาท่าทาง อาจโดยอาศัยการเล่นคำ สำนวนต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันที่ฟังดูเป็นกันเอง ไม่จำเป็นต้องเป็นทางการแต่อย่างใด

### 2. การใช้น้ำเสียง

นักเขียนการ์ตูนแต่ละคนจะมีวิธีสื่อความหมายด้วยน้ำเสียงได้หลายวิธี และแตกต่างกันไป ซึ่งขึ้นอยู่กับอารมณ์ของผู้แต่งว่ามีพื้นอารมณ์อย่างไร ที่ทำให้บรรยากาศของเสียงที่แต่งขึ้นนั้นเป็นไปตาม เช่น อารมณ์เศร้าหมอง ครั้นเคร่ง เบิกบาน ขบขัน เยาะหยัน สร้างความรู้สึกต่าง ๆ ให้แก่ผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านทราบทัศนคติ หรือท่าทีของผู้แต่งได้ ซึ่งน้ำเสียงนี้จะแฝงเร้นอยู่ในงาน หรือข้อเขียนของผู้แต่งโดยที่ผู้แต่งเองอาจรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ได้ จึงอาจกล่าวได้ว่าน้ำเสียงก็คืออารมณ์ความรู้สึก หรือเจตนาที่แฝงมากับข้อเขียนหรือบทประพันธ์ เป็นการสื่อความหมายอีกด้านหนึ่งนอกเหนือจากการเสนอทัศนคติของผู้เขียนที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยมีอารมณ์ความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ โกรธ เกลียด จะสื่อความรู้สึกโดยผ่านผลงานมายังผู้อ่าน ซึ่งผู้อ่านจะรับสารนี้

ได้ต้องพิจารณาอย่างละเอียดรอบคอบและต้องอาศัยบริบทแวดล้อมประกอบการตีความ จึงจะจับน้ำเสียงของผู้แต่งได้ตรงกับเจตนาที่ผู้แต่งแฝงเร้นมาที่ผลงานชิ้นนั้น หรือบางที่ผู้อ่านต้อง "เรียนรู้" เพื่อถอดรหัส ซึ่งหมายความว่าผู้เขียนต้องใช้ระบบรหัสแน่นอนเป็นระบบที่มีแบบแผน

สำหรับการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋้า ผู้อ่านสามารถจับน้ำเสียงได้โดยการพิจารณาจากภาพการ์ตูน ประกอบกับคำบรรยายในแต่ละเรื่อง และไม่ว่าผู้เขียนจะมีทัศนคติ หรือเจตนาอย่างไรในการนำเสนอผลงานแต่ละชิ้น ผู้เขียนต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์ของการนำเสนอที่มุ่งเน้นการล้อเลียน ซึ่งแฝงไว้ด้วยอารมณ์ขันเสมอ ดังนั้นน้ำเสียงส่วนใหญ่ที่ปรากฏในการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋้ามักแสดงออกมาในลักษณะของน้ำเสียงขวนขัน มากกว่าที่จะเสนอแนะหรือแฝงเร้นเจตนาอื่นใดในการนำเสนอความคิด

แต่อย่างไรก็ตาม นอกจากการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋้าจะแสดงอารมณ์ขันเป็นจุดล้อเลียนในแต่ละเรื่องแล้ว ก็ยังแฝงน้ำเสียงอื่น ๆ ไว้อีกด้วย

1. น้ำเสียงเสียดสี
2. น้ำเสียงเยาะหยัน
3. น้ำเสียงประชดประชัน
4. น้ำเสียงถากถาง

#### 1. น้ำเสียงเสียดสี

คือ ลักษณะการว่ากล่าวโดยการเปรียบเทียบ กระทบกระเทียบ หรือการเหน็บแนม ด้วยการยกเอาเหตุการณ์หนึ่งให้ไปสัมพันธ์กันกับเจตนาที่ต้องการแสดงน้ำเสียงในลักษณะนี้ ซึ่งต้องอาศัยเหตุการณ์แวดล้อมมาประกอบการพิจารณา จึงจะจับน้ำเสียงนี้ออกมาได้ ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉบับกระเป๋" ฉบับที่ 46 หน้า 113

## 2. น้ำเสียงเยาะหยัน

คือ การเย้ยหยันบุคคล หรือกลุ่มบุคคลที่คิดว่าได้ประพฤติผิดพลาดน่าตำหนิติเตียน หรือ ล้มเหลว ในบางประการมีลักษณะเหมือนกับการสมน้ำหน้าทีบุคคลนั้นได้ประสบผลอย่างนั้น หรือ เยาะหยันในเชิงรู้ทันบุคคลที่ผู้เขียนเชื่อว่าหลงกลวง ซึ่งแบ่งออกเป็น

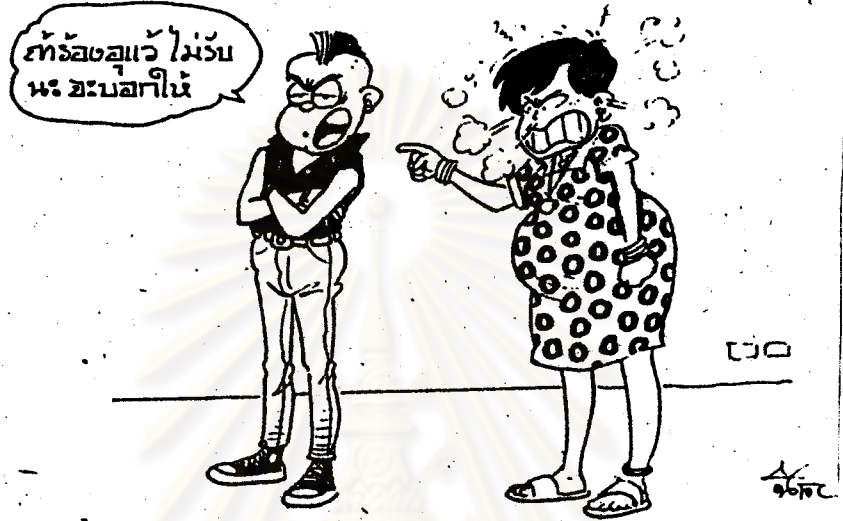
2.1 น้ำเสียงแสดงลักษณะเขาะหยันในเชิงสมน้าหน้า ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเป๋" ฉบับที่ 8 หน้า 46

2.2 น้ำเสียงแสดงลักษณะเฉพาะหยิ่งในเชิงรู้ทัน ตัวอย่างเช่น

“ผมขอขอมรดมรดกในถังปลาในตู้ปลาของผมทันทีที่เด็กคนสุดท้าย  
สกปรกแล้วเรียกผมว่าพ่อ”



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเป๋่า" ฉบับที่ 8 หน้า 116

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



### 3. น้ำเสียงประชดประชัน

คือ การกระทำ หรือพูดอย่างหนึ่งแต่หมายความเป็นอย่างหนึ่ง ซึ่งไม่ตรงกับคำพูด เช่น บอกว่าดี แต่หมายความว่า ไม่ดี หรือเป็นการแกล้งกระทำให้เกิดความโกรธ หรือการพูด แหกคอกเพราะความไม่พอใจ ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉบับกระเป๋" ฉบับที่ 14 หน้า 27

4. น้ำเสียงถากถาง

คือ การแสดงน้ำเสียงตำหนิติเตียนการกระทำของบุคคล หรือกลุ่มบุคคล ซึ่งลักษณะของการถากถางนั้นจะแสดงออกมาอย่างตรงไปตรงมา ไม่อ้อมค้อม ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉบับกระเป๋" ฉบับที่ 46 หน้า 112

## 5. ฉาก

ฉากในงานวรรณกรรมจะเป็นส่วนที่บ่งบอกถึงเหตุการณ์ว่าเกิดขึ้นที่ไหน และเมื่อใด ซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์คล้ายตาม หรือเห็นสภาพเหตุการณ์ และเข้าใจเรื่องราวนั้น ๆ ได้เด่นชัดยิ่งขึ้นและฉากนั้นจะต้องเป็นมากกว่าการสะท้อนความจริงของสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมา ณ ที่ใดที่หนึ่งตามท้องเรื่อง ฉากต้องมีความเกี่ยวข้องกับโครงเรื่อง หรือตัวละคร และผู้เขียนจะสร้างฉากขึ้นมาให้มีความสมจริง และสมเหตุสมผลต่อการกระทำ หรือพฤติกรรมของตัวละคร นอกจากนี้ฉากที่ปรากฏแต่ละฉากจะต้องมีความหมาย และมีคุณค่าที่จะสื่อ หรือบ่งบอกสิ่งต่าง ๆ ได้มากกว่า การบ่งบอกเพียงลักษณะทางด้านกายภาพเท่านั้น ซึ่งความหมายและคุณค่าของแต่ละฉากในภาพการ์ตูน ล้วนเป็นสิ่งที่สื่อแสดงถึงผลของการกระทำ ตลอดจนพฤติกรรมของตัวละครนั้นได้อีกด้วย และในทางกลับกันการกระทำ หรือพฤติกรรมทั้งหลายของตัวละครต่างก็มีผลต่อฉากแต่ละฉากนั้นด้วย เช่นเดียวกัน

### การสร้างฉาก

การสร้างฉากในภาพการ์ตูนแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

#### 1. สร้างฉากแบบเหมือนจริง

การสร้างฉากให้มีลักษณะเหมือนจริงนั้น ผู้เขียนจะจำลองมาจากความเป็นจริงต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็นอยู่ในสังคมรอบ ๆ ตัว ซึ่งฉากต่าง ๆ นี้ ก็จะเปลี่ยนแปลงไปให้มีความสอดคล้องกับลักษณะของเนื้อเรื่อง

การสร้างฉากในลักษณะนี้จะปรากฏอยู่ในภาพการ์ตูนมากที่สุด คิดเป็นปริมาณ 83.13 เปอร์เซ็นต์ เป็นผลมาจากการที่ผู้เขียนใช้ตัวละครที่เป็นบุคคลมากที่สุด ดังนั้นฉากที่นำมาใช้จึงจำเป็นต้องมีลักษณะสมจริงไปด้วยเพื่อให้เกิดความกลมกลืน แต่ในภาพการ์ตูนแต่ละภาพนั้น ก็ไม่เสมอไปนักที่ตัวละครประเภทบุคคลจะต้องถูกใช้ควบคู่ไปกับฉากสมจริง เพราะการ์ตูนสามารถใช้จินตนาการได้กว้างไกล และทั้งนี้ก็ต้องขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของส่วนประกอบต่าง ๆ ที่นำมาเกี่ยวข้องอย่างมีความสอดคล้องต้องกัน

นอกจากนี้ฉากสมจริงต่าง ๆ ยังเป็นสภาพแวดล้อมที่บุคคลต้องพบเห็นอยู่เสมอในชีวิตประจำวัน ต้องเข้าไปผูกพันใกล้ชิด ไม่ว่าจะบุคคลจะกระทำสิ่งใดต่างก็ต้องเผชิญกับเวลา และสถานที่อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ และจะหมุนเวียนเปลี่ยนไปไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งฉากในภาพการ์ตูนส่วนหนึ่งก็นำมาจากสภาพแวดล้อมที่สามารถมองเห็น สัมผัสได้นั่นเอง ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉบับกระเป๋" ฉบับที่ 24 หน้า 137

## 2. สร้างฉากแบบเนื้อจริง

ลักษณะของการใช้ฉากแบบนี้ ส่วนใหญ่ผู้เขียนใช้เพื่อมุ่งสร้างความตื่นตัวทางอารมณ์มากกว่ามุ่งบันทึกถึงความเป็นจริงด้านสภาพแวดล้อมทางกายภาพ ฉากประเภทนี้ผู้เขียนสร้างขึ้นมาจากความคิดความเชื่อ ที่ได้รับการถ่ายทอดสืบต่อกันจากคนรุ่นหนึ่งมาสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง หรืออาจมาจากฉากที่ผู้เขียนเคยพบเห็นในหนังสือ หรือภาพยนตร์ต่าง ๆ อย่างเช่น ฉากนรกสวรรค์ ฉากในอวกาศ เป็นต้น

ภาพการ์ตูนในชายหัวเราะฉบับกระเป๋ จะปรากฏฉากประเภทนี้อยู่บ่อยที่สุด คิดเป็น 1.43 เปอร์เซ็นต์ของฉากทั้งหมด เนื่องจากเป็นฉากที่เกิดจากความคิด ความเชื่อ และ

ยังพิสูจน์ไม่ได้ว่ามีตัวตนอยู่จริง ซึ่งตัวผู้เขียนเองก็ไม่เคยพบเห็น จึงได้แต่วาดภาพฉากเหล่านั้นตามความเชื่อ หรือคำบอกเล่าที่ได้ยินได้ฟังมา ดังนั้นฉากในลักษณะเหนือจริงจึงปรากฏอยู่เพียงไม่กี่ประเภท และเมื่อมีภาพการ์ตูนที่ต้องใช้ฉากประเภทเดียวกันนี้ ผู้เขียนก็ได้แต่วาดให้มีมุมมองที่แตกต่างกันออกไปเท่านั้น ตัวอย่างเช่น



เมื่อไหร่... คงจริงหรือฐานอันแท้จริง ในเรื่องเกี่ยวกับฟ้าเสื่อที่...เอ้อ

การ์ตูน "ชายหัวเราะฉบับกระเป๋" ฉบับที่ 18 หน้า 37

#### 6. วัตถุดิบ และการเลือกสรรมานำเสนอ

สำหรับผู้ที่คิดจะสร้างงานประพันธ์อย่างใดอย่างหนึ่งขึ้นมาสักเรื่องคงจะมีปัญหาแรกให้คิดเหมือนกันว่า "เราจะเอาอะไรมาเขียน" ทั้งนี้เพราะการจะเลือกเห็นเรื่องดี ๆ เหมาะ ๆ มาเขียนให้ผู้อ่านสนใจนั้น คงจะไม่ใช่งานที่ง่ายจนเกินไปนัก โรงงานอุตสาหกรรมต้องมี "วัตถุดิบ" มาป้อนเครื่องจักรให้ผลิตสินค้าออกมาฉันใด การเขียนหนังสือก็ต้องมี "วัตถุดิบ" มาป้อนสมองให้ผลิตออกมาเป็นเรื่องราวฉันนั้น ส่วนผลผลิตที่ออกมาจะดีหรือไม่ดี ก็ย่อมจะขึ้นอยู่กับคุณภาพของวัตถุดิบ และเทคนิคของการผลิตด้วย วัตถุดิบในการเขียนหรือเรื่องที่จะเอามาเขียนจึงนับเป็นสิ่งสำคัญเบื้องต้นที่นักเขียนต้องเสาะแสวงหาไว้ให้มากที่สุด (ประทีป เหมือนนิล

วัตถุดิบในการนำเสนอเป็นงานประพันธ์ต่าง ๆ นั่นก็คือ เรื่องราวเหตุการณ์ สภาพการณ์  
แวดล้อมต่าง ๆ ที่ผู้เขียนได้ประสบพบเห็น แล้วนำมาถักทอขึ้นเพื่อเสนอออกมาเป็นผลงาน โดยผ่าน  
การสร้างสรรค์ของผู้เขียน ผลงานนั้นอาจเสนอออกมาในลักษณะต่าง ๆ เช่น เรื่องสั้น นวนิยาย  
หรือแม้แต่การ์ตูน ก็เช่นกัน ซึ่ง วิภา กงกะนันท์ (2520 : 76) กล่าวไว้ว่า "วัตถุดิบ"  
อาจมาจากแหล่งเดียวกัน แต่จะปรากฏเป็นงานประเภทใด รูปแบบใดและมีคุณสมบัติขนาดไหน  
ขึ้นอยู่กับเจตนาารมณ์ และฝีมือของนักประพันธ์"

การ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋านั้นถึงแม้จะเป็นการ์ตูนที่มีรูปแบบต่างออกไปจากนวนิยาย  
หรือเรื่องสั้นในหลาย ๆ ลักษณะก็ตาม แต่วัตถุดิบหรือแหล่งที่มาของภาพการ์ตูนเรื่องต่าง ๆ ก็  
เป็นเช่นเดียวกับวรรณกรรมอื่น ๆ ดังกล่าวมาแล้ว คือจะมีเรื่องราวของมนุษย์ในสังคม เศรษฐกิจ  
การเมือง สภาพแวดล้อมทั้งทางธรรมชาติ และวัฒนธรรม มาใช้เป็นแหล่งในการสร้าง หรือ  
ประกอบเรื่องราว และเนื่องจากการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋าคือเป็นนิตยสารการ์ตูนที่เน้นความ  
ขบขันโดยเฉพาะ ดังนั้นลักษณะของเรื่องราวในภาพการ์ตูนจะเป็นเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น  
และมีความใกล้ชิด ผูกพันกับผู้อ่าน

วัตถุดิบที่นำมาใช้ในการเขียนการ์ตูนล้อเลียนนั้น มาจากแหล่งต่าง ๆ ดังนี้

1. ฝ่ายผู้เขียน ซึ่งแหล่งที่ผู้เขียนนำมาใช้เป็นข้อมูล ได้แก่

1.1 จากชีวิตจริง

1.2 จากสื่อมวลชน

- สื่อมวลชนในประเทศ
- สื่อมวลชนของต่างประเทศ

2. ฝ่ายผู้อ่าน

1. ฝ่ายผู้เขียน

ในการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋าคือ ผู้เขียนจะล้อเลียนสิ่งที่เกิดขึ้น โดยอยู่ในรูป  
ของภาพการ์ตูนเรื่อง การล้อเลียนนี้ผู้เขียนใช้ความนึกคิดที่ตั้งอยู่บนรากฐานของประสบการณ์ด้าน

ต่าง ๆ ของตัวผู้เขียนเอง ซึ่งนำมาจากชีวิตประจำวันที่เขาได้พบเห็น อาทิเช่น จากการสังเกตถึงสภาพแวดล้อม การได้รับจากสื่อมวลชนทุกประเภทไม่ว่าจะเป็นจากสื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุ หรือโทรทัศน์ จากนั้นผู้เขียนต้องใช้ความสามารถทั้งทางด้านศาสตร์และศิลป์ ตลอดจนอาศัยปฏิภาณไหวพริบในการนำแนวความคิดจากเหตุการณ์นั้นมาบอกเล่าต่ออีก โดยการสร้างสรรค์ กลั่นกรอง และถ่ายทอดเป็นภาพการ์ตูนที่ทำให้ผู้อ่านได้รับทั้งความคิด และความบันเทิงไปพร้อมกัน ซึ่งเรื่องราวเหตุการณ์ที่ผู้เขียนใช้นำมาจาก

### 1.1 จากชีวิตจริง

เรื่องราวเหตุการณ์ส่วนหนึ่งที่ผู้เขียนการ์ตูนนำมาเขียนเป็นภาพล้อเลียน ได้แก่ สภาพทางสังคมที่ปรากฏให้เห็นในชีวิตจริง ผู้เขียนจะใช้ภาพการ์ตูนในการบอกเล่าเรื่องราวความเป็นไปของเหตุการณ์ อันอาจแสดงถึงความเปลี่ยนแปลงทั้งที่เจริญขึ้น และเสื่อมลงของสังคม ตามความนึกคิดของผู้เขียนเอง อาจเป็นเพียงการชี้แนะเพื่อนำไปสู่การแก้ไขในเวลาต่อมา นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ต่าง ๆ ของบุคคลในสังคมที่ผู้เขียนมองเห็น ได้แก่ สภาพทางวัฒนธรรม อย่างเช่น ขนบธรรมเนียมประเพณี ความนิยมของยุคสมัย ตลอดจนการดำเนินชีวิต ภาพการณ์เหล่านี้ล้วนนำมาสร้างสรรค์เป็นภาพการ์ตูนได้ ซึ่งโดยปกติแล้วสภาพการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรม มีอิทธิพลมาก กล่าวคือ ทั้งผู้เขียนและผู้อ่าน ต่างเป็นผลผลิตของสังคมและวัฒนธรรม ดังนั้นความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมอย่างการ์ตูนกับสังคม จึงใกล้ชิดกันอย่างแยกไม่ออก

นับว่า ผู้เขียนการ์ตูนต้องเป็นนักสังเกตชีวิต รู้จักจับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ทั้งนี้อาจเป็นสิ่งที่ผู้เขียนรับรู้มาด้วยตนเอง หรือรับรู้มาจากบุคคลอื่นเล่าให้ฟัง จากนั้นประมวลสิ่งเหล่านี้ไว้ในความนึกคิด และนำมาสื่อสารเป็นภาพการ์ตูน ซึ่งสภาพการณ์ที่มาจากชีวิตจริงนี้เป็นสิ่งใกล้ชิดที่ผู้อ่านรู้จัก และมีประสบการณ์ร่วม นอกจากนี้การนำเรื่องใกล้ตัวมาล้อเลียน ยังง่ายต่อการที่ผู้อ่านจะเกิดความเข้าใจในสิ่งที่ผู้เขียนต้องการชี้แนะโดยการแอบแฝงมา กับภาพการ์ตูนด้วย ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเป๋้า" ฉบับที่ 14 หน้า 7

## 1.2 จากสื่อมวลชน

### - สื่อมวลชนในประเทศ

สื่อมวลชน เป็นลักษณะของการสื่อสารประเภทหนึ่ง ที่เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของบุคคลเป็นอย่างมาก เห็นได้ว่าในสังคมใดก็ตามที่มีความเจริญทางด้านเศรษฐกิจและสังคม บทบาทของสื่อมวลชนต่อชีวิตประจำวันก็ยิ่งมีเพิ่มมากขึ้นทุกขณะ สื่อมวลชนเป็นเสมือนแหล่งสารความรู้ความบันเทิง ข่าวสารต่าง ๆ ในอันที่จะเป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต และการตัดสินใจทุก ๆ ด้าน จนกระทั่งสื่อมวลชนกลายเป็นสิ่งจำเป็นและเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของมนุษย์ไปโดยปริยายเมื่อมองถึงระบบของการสื่อสารมวลชนแล้ว มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องส่งข่าวสารข้อมูลในส่วนต่าง ๆ ผ่าน "สื่อ" ซึ่งระบบการสื่อสารมวลชนต่างมีวิธีการและขั้นตอนในการผลิตสื่อ เพื่อส่งข่าวสารข้อมูลอย่างสลับซับซ้อน และมีความแตกต่างกันออกไป สิ่งเหล่านี้ก็ได้แก่ วิทยุ โทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ ฯลฯ ซึ่งสื่อมวลชนแต่ละประเภทจะทำหน้าที่ถ่ายทอดข่าวสารของผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร ผลที่เกิดจากสื่อมวลชนก็คือ ทำให้คนในสังคมได้รับรู้เรื่องราวอย่างเดียวกัน และตีความหมายไปในทางเดียวกัน



นักเขียนการ์ตูนของชายหัวเราะฉับกระเบาเป็นบุคคลกลุ่มหนึ่งที่อยู่ในสังคมที่มีความเจริญทั้งทางด้านเศรษฐกิจ และสังคม ดังนั้นเขาจึงต้องพึ่งพาสื่อมวลชนที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตเท่ากับว่านักเขียนการ์ตูนเปรียบเสมือนเป็นผู้รับสารที่ต้องรับข่าวสาร ความรู้ ความบันเทิงจากผู้ส่งสาร ซึ่งถ่ายทอดผ่านทางสื่อมวลชน และจะต้องใช้ประโยชน์ในสิ่งที่ได้รับจากสื่อมวลชนให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ จากนั้นนักเขียนการ์ตูนก็ทำหน้าที่ของผู้ส่งสารบ้าง โดยนำข้อมูลที่ได้รับมาเขียนเป็นภาพการ์ตูนเพื่อถ่ายทอดไปยังผู้อ่านอีกที นับว่าชายหัวเราะฉับกระเบาเป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่งที่พึ่งพาอาศัยสื่อมวลชนด้วยตนเอง และนำมาใช้ได้อย่างเป็นประโยชน์ ซึ่งสิ่งที่ผู้เขียนนำมาจากสื่อมวลชนเหล่านี้ ส่วนใหญ่แล้วเป็นเนื้อหาประเภทข่าวและความบันเทิง

เนื้อหาประเภทข่าว ผู้เขียนนำมาจากทั้งหนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ เนื่องจากเป็นหน้าที่ของสื่อมวลชนทั้ง 3 ประเภทนี้อยู่แล้วในการนำเสนอข่าวสารประจำวันให้ประชาชนทราบว่าในรอบวันหนึ่งมีเรื่องราวเหตุการณ์อะไร เกิดขึ้นที่ไหน อย่างไรบ้าง โดยนำข่าวสารข้อมูลที่เกิดขึ้นจริง และนำเสนอผ่านทางสื่อมวลชนแล้ว มาใช้เป็นวัตถุดิบในการเขียนภาพการ์ตูนล้อเลียน จากนั้นผสมผสานเข้ากับแนวคิดของผู้เขียนเอง แล้วถ่ายทอดออกมาทางการ์ตูน โดยที่นักเขียนการ์ตูนและผู้อ่านจะสามารถเข้าใจความหมายร่วมได้ (Shared Meaning) เพราะสื่อมวลชนอื่น ๆ ได้ช่วยจัดระบบความหมายให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันแล้ว

ส่วนเนื้อหาประเภทบันเทิง อันได้แก่ โฆษณา ภาพยนตร์หรือเพลง ฯลฯ ผู้เขียนนำมาจากสื่อมวลชนประเภทโทรทัศน์เป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากว่านอกจากโทรทัศน์จะเป็นสื่อมวลชนที่เข้าถึงในครัวเรือนแล้ว ยังมีคุณสมบัติเหนือสื่อมวลชนประเภทอื่นตรงที่ให้ทั้งภาพ เสียง และความเคลื่อนไหวเหมือนจริง ซึ่งโฆษณา ภาพยนตร์ หรือแม้แต่เพลงนับเป็นรายการโทรทัศน์ประเภทบันเทิงที่ดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้มาก อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่บุคคลทั่วไปใช้ในการผ่อนคลายความตึงเครียดในชีวิตประจำวันด้วย จึงเป็นแหล่งวัตถุดิบที่ผู้เขียนนำมาใช้อย่างสม่ำเสมอ

ในเรื่องนี้นักเขียนการ์ตูนของชายหัวเราะฉับกระเบา กล่าวไว้ว่า "เอามาจากสื่อมวลชนเป็นหลัก ข่าวหนังสือพิมพ์ ข่าวชาวบ้าน ข่าววิทยุ ฟังแล้วได้มุขอะไรเยอะเยอะ แต่ก่อนทำอยู่บ้าน แล้วมีรายการวิทยุรายการหนึ่งเป็นข่าวชาวบ้าน คนที่เป็นโฆษกจะอธิบายว่า เรื่องเป็นยังไงและมีบุคคลออกแทรกเหมือนชาวบ้านเขาสื่อคือ ก็เลยดึงจากจุดนี้มาช่วยได้เยอะ" (ภักดี แสนทวีสุข, สัมภาษณ์)

เหตุที่ผู้เขียนนำเอาวัตถุดิบจากสื่อมวลชนมาล้อเลียนนั้นเนื่องมาจากสิ่งที่สื่อมวลชนนำเสนอเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับบุคคลส่วนใหญ่ในสังคม ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกว่าอยู่ใกล้ตัวและยากแก่การหลีกเลี่ยงปัญหาต่าง ๆ เหล่านั้น นอกจากนี้เมื่อผู้อ่านเคยรับรู้เรื่องราวเหตุการณ์ที่นำเสนอในสื่อมวลชนประเภทอื่น และได้มาพบเห็นอีกครั้ง ทำให้ผู้อ่านสามารถเรียนรู้ และเข้าใจได้อย่างรวดเร็วจากสิ่งที่รู้สึกคุ้นเคยอยู่แล้ว

#### - สื่อมวลชนของต่างประเทศ

. วรรณกรรม จัดเป็นวัฒนธรรมประเภทหนึ่งซึ่งมีลักษณะคล้ายกับวัฒนธรรมประเภทอื่น คือไม่อยู่กับที่มีการเปลี่ยนแปลง สามารถถ่ายทอดจากที่ ๆ หนึ่ง สมัยหนึ่ง ไปยังอีกที่หนึ่ง และอีกสมัยหนึ่งได้เสมอ การเปลี่ยนแปลงนี้เองที่มีส่วนทำให้สื่อใหม่ ๆ เกิดขึ้นมา และนับเป็นผลของวิวัฒนาการทางด้านความคิดของมนุษย์ การเปลี่ยนแปลงนี้เกิดขึ้นได้ทั้งที่มนุษย์ตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ

การ์ตูน ก็เป็นวรรณกรรมที่สามารถถ่ายทอดจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งได้ นักเขียนการ์ตูนของชายหัวเราะฉับกระเป๋าก็สามารถนำภาพการ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนต่างประเทศมาใช้เป็นวัตถุดิบส่วนหนึ่งในการถ่ายทอดงานเขียนของตนเองได้ ซึ่งมีทั้งการลอกมา และนำมาดัดแปลง นักเขียนการ์ตูนของชายหัวเราะฉับกระเป๋าก็แสดงความคิดเห็นว่า "แรก ๆ ลอกมาจากต่างประเทศ บางครั้งเอาไอเดียมา แล้วมาเขียนเองใหม่ ซึ่งไอเดียต่าง ๆ ก็มาจากไอเดียแรก มันค่อย ๆ แยกออกไป ส่วนใหญ่ช่วงแรกเอามาจาก "แม็ค" (ภักดิ์ แสันทวีสุข, สัมภาษณ์)

"ก็ดูจากของต่างประเทศ แต่บางทีมันใช้ไม่ได้เยอะ มันไม่เข้ากับสภาพสังคมส่วนมากจึงดัดแปลง แต่ที่เอามาทั้งหมดเลยก็มีแต่น้อยมากประมาณ 1 เปอร์เซ็นต์... เอามาจาก แม็ค (Mad) และมีอีกอันก็เป็นนิยายสารของอังกฤษ ฝรั่งเศส และออสเตรเลียที่เอามาแปลเป็นสารคดีมันจะมีการ์ตูนแทรกอยู่นิดหน่อย แต่ต้องเอามาดัดแปลงอีก" (นิพนธ์ เสงี่ยมศักดิ์, สัมภาษณ์)

นอกจากนี้ยังได้นำตัวละครจากต่างประเทศมาใช้ อย่างเช่น ซุปเปอร์แมน มนุษย์หมาป่า แครกคิวด่า เจ้าชายกบ หรือสโนว์ไวท์ ฯลฯ เนื่องจากเป็นเรื่องราวของตัวละครที่ผู้อ่านทั่วไป รู้จักที่อยู่แล้ว และผู้เขียนก็นำมุขเหล่านี้มาดัดแปลง และแตกออกเป็นภาพการ์ตูนต่อกันมากมาย ก็คงมีลักษณะเช่นเดียวกับ มุขโจรที่อยู่มุ่มตึก หรือมุขตึกเกาะ ที่ผู้เขียนนำมาจากการ์ตูนต่างประเทศ แหล่งวัตถุดิบจากต่างประเทศนี้ได้รับการถ่ายทอดผ่านทางสื่อมวลชน ทั้งที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ ผู้เขียนสามารถนำมาใช้ได้ตั้งแต่ ตัวละคร ไปจนกระทั่งถึงมุขการ์ตูนรูปแบบต่าง ๆ "มันเหมือนกับเป็นอาจารย์...จากจุดนี้ก็ถึงออกมา คำว่า การ์ตูนมาจากต่างประเทศอยู่แล้ว ไม่ว่าจะญี่ปุ่น เขาก็แตกมาจากการ์ตูนต่างประเทศ กว่าจะมายิ่งใหญ่ในวงการการ์ตูนสมัยนี้ได้ เขาก็พัฒนามาจากต่างประเทศ" (ภักดี แสนทวีสุข, สัมภาษณ์)

นับว่าแหล่งวัตถุดิบเหล่านี้ เป็นต้นแบบของภาพการ์ตูนตลกมากมายที่ปรากฏอยู่ใน หน้าต่าง ๆ ของนิตยสาร ซึ่งผู้เขียนสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ ตลอดจนเป็นแนวทางที่จะ พัฒนารูปแบบการ์ตูนอันเป็นเอกลักษณ์ของตนสืบต่อไป และการนำวัตถุดิบจากต่างประเทศมาใช้ นั้นสามารถทำได้โดย

ก. การลอกเลียนแบบ เป็นการนำภาพการ์ตูนตลกซ้ำกันของต่างประเทศมาใช้ โดยการลอกเลียนแบบจากต้นฉบับทั้งหมด ไม่มีการดัดแปลงแต่อย่างใด ตัวอย่างเช่น



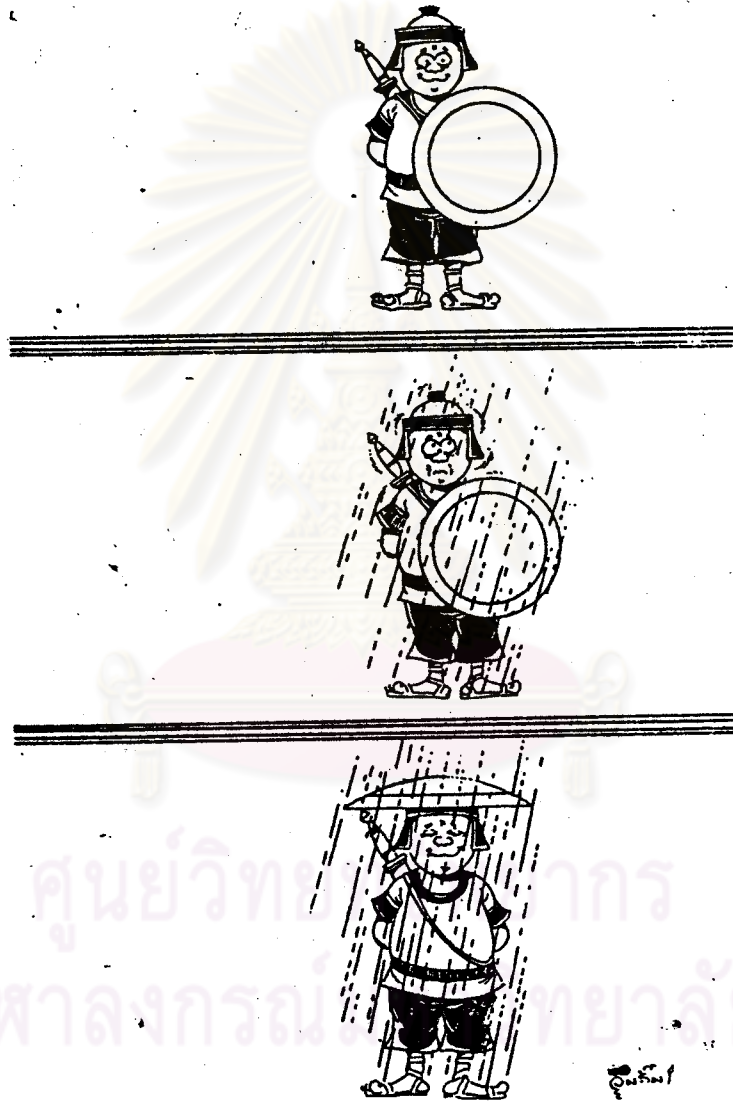
การ์ตูน "ชายหัวเราะฉบับกระเป๋้า" ฉบับที่ 52 หน้า 63



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
การ์ตูน "ชายหัวเราะฉันทกระเป๋" ฉบับที่ 10 หน้า 109

ข. การตัดแปลง เป็นการนำภาพการ์ตูนจากนิตยสารการ์ตูนข้ามชั้นของต่างประเทศ มาตัดแปลง โดยอาจคงมุขเดิมของต่างประเทศเอาไว้ และผู้เขียนทำการตัดแปลงในส่วนที่เป็น ตัวละคร พฤติกรรม หรือคำพูดก็ได้ทั้งนี้ เพื่อให้ถูกกลมกลืนและเข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ของ สังคมไทย ตัวอย่างเช่น

### หัวเจี๊ว



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเบา" ฉบับที่ 5 หน้า 128

จากภาพนี้ เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับภาพในข้อ 1 ที่ลอกเลียนแบบมาจากต่างประเทศ แล้ว เห็นว่าผู้เขียนยังคงรูปแบบมุขตลกและสถานการณ์เดิมเอาไว้ หากแต่มีการดัดแปลงตัวละคร จากเทพีเสรีภาพถือคบเพลิงมาเป็นทหารยามถือโล่ และเมื่อตัวละครเปลี่ยน ลักษณะของพฤติกรรม ตัวละครก็เปลี่ยนแปลงไปด้วย กล่าวคือเมื่อเกิดฝนตก เทพีเสรีภาพเปลี่ยนมาถือร่ม ในขณะที่ ทหารยามก็ใช้โล่ต่างร่มอันแสดงลักษณะแบบไทย ๆ ที่ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย และรู้สึกเป็นเรื่อง ไกลตัวมากกว่า

## 2. จากฝ่ายผู้อ่าน

ผู้อ่าน เป็นแหล่งวัตถุดิบสำคัญอีกแหล่งหนึ่ง ที่ทางกองบรรณาธิการของนิตยสารการ์ตูน ชายหัวเราะฉบับกระเป๋าค่าเปิดโอกาสให้ผู้อ่านทุกคนมีส่วนร่วมกับทางนิตยสาร โดยการส่งเรื่อง ขบขันประเภทต่าง ๆ เข้าไปร่วมสนุก ไม่ว่าจะป็นขำขัน เรื่องสั้นไม่จำกัดความยาว หรือการ์ตูน ตลก ซึ่งแต่ละส่วนก็จะมีค่าตอบแทนให้กับผู้อ่านในอัตราแตกต่างกันไปตามความยากง่าย กรณีของ ภาพการ์ตูนตลก ถ้าเรื่องใดได้รับการพิจารณาจากกองบรรณาธิการให้ลงตีพิมพ์ ผู้อ่านที่เป็น เจ้าของเรื่องจะได้รับค่าตอบแทนเป็นจำนวนเงิน 50 บาท ทั้งนี้ แหล่งวัตถุดิบในส่วนนี้ ผู้อ่านจะ ส่งมาทั้งในลักษณะที่เป็นรูปภาพ และแนวความคิด ซึ่ง คุณวิจิต อุตสาหจิต ผู้บริหารและบรรณาธิการ จะเป็นผู้คัดเลือกก่อนว่ารูปภาพหรือแนวความคิดใดใช้ได้

"ถ้าเอามาตีพิมพ์ก็แสดงว่าใช้ได้ และนักเขียนคนไทยจะเขียนก็ไปหยิบเอา หรือ มันจะตรงกับบุคลิกของใคร ถ้าเหมาะ บอกอ จะบอกให้คนนั้นเอาไปเขียน แต่ผมก็รู้อีกทีว่าแก๊ก เก๋าริเปลา่ ซ้ำกันริเปลา่ ถ้าเก่าจะดึงออก" (นิพนธ์ เสงี่ยมศักดิ์, สัมภาษณ์)

วิธีนี้เป็นเสมือนการ "ซื้อ" มุขตลก หรือแนวความคิดแปลก ๆ ใหม่ ๆ จากผู้อ่าน โดยมีนักเขียนการ์ตูนของชายหัวเราะฉบับกระเป๋าค่าถ่ายทอดแนวความคิดของผู้อ่านเหล่านั้น ออกมาเป็นภาพการ์ตูนเรื่องอย่างสมบูรณ์อีกครั้งหนึ่งพร้อมกำกับได้ภาพว่า ภาพการ์ตูนเรื่องนั้นมาจาก แนวความคิดของผู้อ่านคนใด ซึ่งภาพการ์ตูนในแต่ละเล่มจะมีส่วนที่ผู้อ่านส่งเข้ามาประมาณ 20-30 เบอร์เซ็นต์ อีก 70 เบอร์เซ็นต์เป็นแนวความคิดของนักเขียนเอง

การที่ต้องอาศัยแหล่งข้อมูลจากผู้อ่านนั้นสำคัญ คือ มุขตลกหรือภาพการ์ตูน ล้วนแต่เป็นสิ่งที่ต้องการ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ แปลก ๆ ใหม่ ๆ เมื่อนักเขียนการ์ตูนได้ แนวความคิดเหล่านั้นมาแล้วจะมีส่วนช่วยในการเพิ่มรูปแบบใหม่ให้เกิดความหลากหลายมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยลดความซ้ำซากจำเจของภาพการ์ตูนรูปแบบเก่าลงได้บ้างไม่มากนักน้อย ทั้งนี้สืบเนื่อง มาจากการที่นักเขียนการ์ตูนแต่ละคนนำเสนอผลงานของตนออกมาเป็นจำนวนมาก ในบางครั้ง ทำให้เกิดความสับสน ซึ่งอาจมาจากความเคยชิน โยคนำมุขตลกของภาพการ์ตูนเก่าที่นำเสนอแล้ว มาเสนอใหม่อีก ถึงแม้ว่าจะมีบรรณาธิการคอยดูแล คัดเลือกก่อนออกเผยแพร่ไปยังสายตาของ ผู้อ่านก็ตาม แต่คงไม่สามารถจดจำภาพการ์ตูนทั้งหมดได้ว่ามีภาพการ์ตูนภาพใด หรือมุขใดเคยนำ ลงพิมพ์ไปแล้วบ้าง เนื่องจากนิตยสารการ์ตูนในลักษณะนี้ต้องมีความเคลื่อนไหว และจัดออก จำหน่ายให้ตรงกับกำหนดอยู่ตลอดเวลา

ทั้งนี้ การที่ชายหัวเราะฉับพลันจะหลีกเลี่ยงไม่เสนอมุขตลก หรือภาพการ์ตูน รูปแบบเก่า ตลอดจนมีภาพการ์ตูนที่เป็นแนวคิดสร้างสรรค์สร้างใหม่ ๆ รวดลงตีพิมพ์ได้นั้น แหล่ง วัตถุดิบส่วนหนึ่งที่เข้ามามีบทบาทก็คือจากฝ่ายผู้อ่านนั่นเอง

สำหรับในต่างประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา ถ้าหากเกิดกรณีที่นักเขียนการ์ตูนมีชื่อเสียง เกิดหมกมุ่น หรือไม่สามารถคิดมุขตลกใหม่ได้ทันกำหนดการลงตีพิมพ์ และไม่ต้องการนำมุขการ์ตูน มาใช้ใหม่ นักเขียนการ์ตูนเหล่านั้นจะใช้วิธีการหาซื้อมุขตลกเช่นกัน แต่ไม่ได้ซื้อมาจากผู้อ่าน นักเขียนการ์ตูนอาชีพของต่างประเทศเหล่านั้นจะหาซื้อมุขตลกหรือแนวความคิดใหม่มาจากนักเขียน การ์ตูนสมัครเล่นที่มีงานประจำอย่างอื่นอยู่แล้ว หรืออาจหาซื้อมาจากนักเขียนการ์ตูนอิสระที่ไม่ได้ เข้าสังกัด และไม่ได้ขึ้นอยู่กับหน่วยงาน หรือบริษัทใด ซึ่งนักเขียนการ์ตูนอาชีพที่มีชื่อเสียง เหล่านี้จะจ่ายค่าตอบแทนให้เป็นจำนวนเงินประมาณ 25 เพอร์เซ็นต์ ของค่าเรื่อง และภาพการ์ตูน ที่ตนเองได้รับ และนักเขียนการ์ตูนที่ซื้อมุขตลก หรือภาพการ์ตูนมานั้น อาจนำมาใช้เป็นผลงาน ของตนเองเลยทันที โดยการใส่ชื่อของตนกำกับลงไปในการ์ตูนนั้น หรืออาจนำเอามุขตลกหรือ ภาพการ์ตูนมาทำการดัดแปลงให้กลายเป็นภาพการ์ตูนเรื่องใหม่ขึ้นมา (Paul Nelson

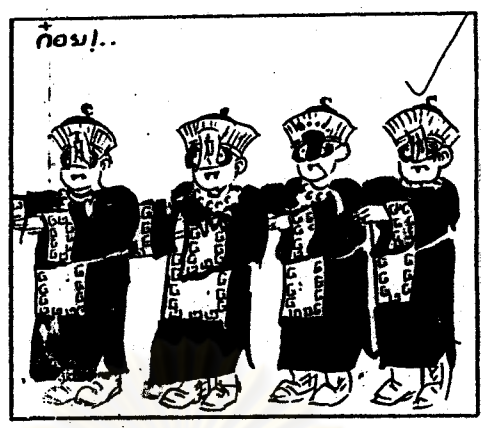
ในส่วน of ชายหัวเราะฉบับกระเป๋ามีได้เป็นเช่นนี้ เนื่องจากผู้เขียนการ์ตูนได้รับ วัตถุประสงค์เพื่อนำมาเป็นข้อมูลจากฝ่ายผู้อ่านมากเพียงพอแล้ว นอกจากนี้ เป้าหมายอีกประการหนึ่ง ของการเปิดโอกาสให้ผู้อ่านส่งมุขการ์ตูนเข้ามายังกองบรรณาธิการก็คือ เป็นส่วนที่ช่วยสร้าง ความสัมพันธ์ ความใกล้ชิดระหว่างผู้อ่านและกองบรรณาธิการ ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเหมือนเป็นส่วนหนึ่ง ของนิตยสาร อันมีผลในการช่วยให้ผู้อ่านกลายเป็นกลุ่มเป้าหมายประจำได้อีกด้วย

เชื่อกันว่า มีผู้อ่านอีกหลาย ๆ ท่าน คอยลุ้นกับหนังสือของเราฉบับนี้อยู่ ไม่ใช่ ลุ้นว่าจะออกวางตลาดรีเปล่า เพราะชายหัวเราะกระเป๋ารอออกวางตลาดประจำ ตามกำหนดอยู่แล้วไม่มีการชักช้า ให้เสียเวลา แต่ที่ลุ้น ๆ กันอยู่ก็คือ...เอ เล่มนี้ เรื่องตลกของเราจะได้ลงรีเปล่า...ลุ้นมา 2 เล่มแล้วนะยังไม่เห็นซักที ครับ... สำหรับท่านที่ลุ้นอย่างนี้ ก็ใจเย็น ๆ นะครับ ถ้าเรื่องของท่าน อ่านแล้วสนุก ตลกจริง ๆ เข้าชั้นและไม่ได้ลอกใครมาละก็ ต้องได้ลงแน่ ๆ ใจเย็น ๆ ไว้...แล้วคอยลุ้นกัน ต่อไป ระหว่างรอเรื่องของท่านจะได้ลงในชายหัวเราะฉบับกระเป๋านี้หรือไม่ นั่งลุ้นรอ ลุ้นกันอยู่แล้ว เพื่อไม่ให้เสียเวลาก็เขียนเรื่องตลกส่งมาอีกได้เลย...จะได้ลุ้นกัน ไปเรื่อย ๆ (ชายหัวเราะฉบับกระเป๋่า 2531 : 5)

เมื่อทางผู้จัดทำมีการเสนอคำตอบแทนสำหรับภาพการ์ตูน หรือแนวความคิดของผู้อ่าน ที่ได้รับการลงตีพิมพ์ดังกล่าวแล้วข้างต้นนั้น เป็นสิ่งที่ช่วยชักจูงใจอย่างหนึ่งให้ผู้อ่านมีปฏิริยา สะท้อนกลับไปยังผู้จัดทำด้วยการส่งจดหมายเข้าร่วมสนุก ถึงแม้ว่าผู้อ่านเองจะไม่มี ความมั่นใจ ว่าจดหมายที่ส่งไปนั้นจะได้รับความสนใจ และผ่านการพิจารณาจากกองบรรณาธิการหรือไม่ แต่ เมื่อผู้อ่านส่งเรื่องเข้ามาของตนไปแล้ว ย่อมต้องมีความหวังอยู่บ้างว่าตนจะได้รับคำตอบ และ รอคอยว่าเรื่องของตนจะได้รับการตีพิมพ์หรือไม่ โดยผู้อ่านต้องติดตามชื่อชายหัวเราะฉบับกระเป๋่า ทุกฉบับไปนั่นเอง (ผู้อ่าน, สัมภาษณ์)

ตัวอย่าง รูปภาพ และแนวความคิดที่ผู้อ่านส่งเข้ามา ทั้งที่ผ่านและไม่ผ่านการพิจารณา คัดเลือกจากบรรณาธิการ





✓ ใบลาน

1. ข้อเขียนใบลาน - ปรากฏในสมัยกรุงธนบุรี และรัตนโกสินทร์
2. ใบลานเขียน - ปรากฏใช้ตั้งแต่ครั้งกรุงสุโขทัย
3. ข้อเขียนใบลาน - ปรากฏใช้ตั้งแต่ครั้งกรุงสุโขทัย หรือ สมัยกรุงศรีอยุธยา
4. รัชกาลที่ 1 - ปรากฏใช้ตั้งแต่ครั้งรัชกาลที่ 1 (สมัยกรุงธนบุรี)
5. ใบบอก - ปรากฏใช้ตั้งแต่ครั้งรัชกาลที่ 1 ในสมัยกรุงธนบุรี
6. ใบบอก - ปรากฏใช้ตั้งแต่ครั้งรัชกาลที่ 1 ในสมัยกรุงธนบุรี
7. ใบบอก - ปรากฏใช้ตั้งแต่ครั้งรัชกาลที่ 1 ในสมัยกรุงธนบุรี
8. ใบบอก - ปรากฏใช้ตั้งแต่ครั้งรัชกาลที่ 1 ในสมัยกรุงธนบุรี
9. ใบบอก - ปรากฏใช้ตั้งแต่ครั้งรัชกาลที่ 1 ในสมัยกรุงธนบุรี

✓ ใบลาน

1. ปรากฏใช้ตั้งแต่ครั้งรัชกาลที่ 1 ในสมัยกรุงธนบุรี
2. ใบบอก
  1. ปรากฏใช้ตั้งแต่ครั้งรัชกาลที่ 1 ในสมัยกรุงธนบุรี
  2. ปรากฏใช้ตั้งแต่ครั้งรัชกาลที่ 1 ในสมัยกรุงธนบุรี
  3. ปรากฏใช้ตั้งแต่ครั้งรัชกาลที่ 1 ในสมัยกรุงธนบุรี
3. ปรากฏใช้ตั้งแต่ครั้งรัชกาลที่ 1 ในสมัยกรุงธนบุรี

ชื่อคน	หน้า
๓๕	๗
๓	๓
๗	๓
3A190	

ตัวอย่าง ภาพการ์ตูนที่ผู้เขียนถ่ายทอดออกมาจากแนวความคิดของผู้อ่าน



ภาพนี้จากไอเดียของ สมทบ โคมประสิทธิ์ จ.สมุทรสาคร

การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเป๋" ฉบับที่ 21 หน้า 67

จากองค์ประกอบของการนำเสนอภาพการ์ตูนดังกล่าวมาทั้งหมดนี้ต้องมีการนำมุขตลกประเภทต่าง ๆ มาผสมผสานด้วย เพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของความเป็นนิยายสารการ์ตูนตลกขบขัน ซึ่งมุขตลกแต่ละประเภทย่อมจะแยกแยะอยู่ในการสร้างอารมณ์ขันที่จะกล่าวถึงในหัวข้อต่อไป

#### การสร้างอารมณ์ขันด้วยมุขตลก

มีสภาพการณ์หลายอย่างทำให้มนุษย์เราเกิดอารมณ์ และความรู้สึกขึ้นมา ซึ่งสภาพการณ์ที่มีความแตกต่างกันออกไปจะก่อให้เกิดอารมณ์ และความรู้สึกที่แตกต่างกันด้วย การเกิดอารมณ์ต่าง ๆ กันนั้นต้องอาศัยแรงกระตุ้นบางสิ่งบางอย่างจากสภาพการณ์ทั้งหลายมา เราให้ผู้ได้รับแรงกระตุ้นนั้นแสดงอารมณ์อย่างใดอย่างหนึ่งออกมา และโดยปกติแล้วมนุษย์เรามักต้องการแสวงหาแรงกระตุ้นที่จะทำให้เกิดอารมณ์ในทางบวก คือ การหัวเราะอันสืบเนื่องมาจากความพึงใจ และหลีกเลี่ยงสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดอารมณ์ในทางลบ คือ ความเสียใจ ด้วยกันทั้งนั้น การหัวเราะอันสืบเนื่องมาจากความพึงใจนี้ เป็นการแสดงออกในรูปแบบหนึ่งของอารมณ์ขัน ดังนั้นการที่จะทราบว่า

สภาพการณ์เช่นไคนำไปสู่การหัวเราะได้ ก็ต้องทราบถึงที่มาของอารมณ์นั้นก่อนว่า อารมณ์นั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร?

บรรจง บรรเจิดศิลป์ ตอบคำถามนี้ว่า

อารมณ์นั้นจะเกิดขึ้นได้ก็แต่ในจิตใจที่ว่างจากความวิตกกังวล สามารถมองโลกในแง่ดี แ่งสนุกสนาน และแง่ขำขัน กล่าวคือขั้นในความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของมนุษย์ อกภัยให้แก่ความผิดพลาดที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ของคน ถือว่าความถูกต้องดีงามของมนุษย์เป็นสิ่งที่แน่นอนถาวร ความผิดพลาดบกพร่องของมนุษย์ เป็นสิ่งชั่วคราวแก้ไขได้ ยอมรับว่าความโง่ของตนมักมาก่อนความฉลาด และความผิดมักเป็นครูที่ประเสริฐอยู่เสมอ จิตใจที่ว่างแล้วเช่นนี้ย่อมหัวเราะได้เสมอ (อุคม ศรีสุวรรณ 2527 : 38)

จากการเกิดอารมณ์นั้นของมนุษย์นี้เอง ที่ทำให้มักเขียนวรรณกรรมไม่ว่าจะเป็นบทละคร วรรณคดี นวนิยาย หรือการ์ตูน ฯลฯ นำมาใช้ในการสร้างเงื่อนไข หรือกลวิธีทำให้เกิดความขบขันในงานของตน ทั้งนี้ก็เขียนที่จะเขียนเรื่องตลกขบขันทั้งหลายให้ได้ ก็ต้องเป็นผู้มีอารมณ์ขันด้วย เพราะผู้ที่ไม่มีอารมณ์ขันย่อมไม่สามารถเห็นแง่มุมขบขันของชีวิตได้ ซึ่งอารมณ์ขันของนักเขียนเกิดขึ้นมาจากหลาย ๆ สิ่งรอบตัว อาจเป็นความเครียดของชีวิต เช่น กิเลสตัณหา ความน่ารังเกียจ ฯลฯ ผู้เขียนนำมาแสดงออกโดยวิธีล้อเลียน เสียดสี เยาะเย้ยถากถาง หรือประชดประชัน สิ่งสำคัญที่จะขาดไม่ได้ และช่วยเพิ่มรสชาติ สีสัน ให้กับการล้อเลียนเหล่านั้นก็คือ "มุขตลก"

มุข หมายถึง น. หน้า., ปาก., ทาง., หัวหน้า., ส่วนของตึก หรือเรือนที่ยื่นออกมา ส่วนใหญ่อยู่ด้านหน้า (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 : 636)

ตลก หมายถึง ว. ขำขัน, ทำให้หัวเราะ, ทำแปลก ๆ น. คนคะนอง, คนที่เล่นขำ ๆ, ตัวละครที่เล่นให้ขบขัน (พจนะ - สารานุกรม ฉบับทันสมัย พ.ศ.2516 : 167)

พอจะอนุมานได้ว่า มุขตลก หมายถึง ทางที่นำไปสู่ความขบขัน ซึ่งก็คือกลวิธีที่ทำให้เกิดความขบขัน นั่นเอง

ในการมองถึงลักษณะของความคิดที่อยู่เบื้องหลังภาพการ์ตูนบางครั้งเราสามารถเริ่มต้นจากการศึกษาถึงมุขตลกของภาพการ์ตูน หรือรูปแบบของการเขียนภาพการ์ตูนใหม่ ๆ ได้

ซึ่งนักเขียนการ์ตูนแต่ละคนต่างมีรูปแบบตลอดจนวิธีคิดค้นมุขตลกมากมายหลายวิธี บางครั้งผู้เขียนอาจใช้จินตนาการของตนเองวาดเป็นภาพการ์ตูนออกมาก่อน แล้วจึงใส่คำพูด หรือบทสนทนาลงไป ตามที่เห็นว่าเหมาะสม แต่บางครั้งผู้เขียนการ์ตูนอาจนึกคำพูด หรือบทสนทนาออกมาได้ก่อน แล้วจึงนึกวาดเป็นภาพการ์ตูนขึ้นมา ซึ่งก็แล้วแต่ความถนัด นอกจากนี้การ์ตูนเรื่องนั้น ๆ จะมีการใช้มุขตลกประเภทใด ก็ขึ้นอยู่กับรูปแบบของผู้เขียนแต่ละคน

ประเภทของมุขตลกที่ผู้เขียนการ์ตูนนิยมใช้กันมากคงจะกล่าวต่อไป จะสร้างความขบขันให้เกิดแก่ผู้อ่านได้อย่างไรนั้น สามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ขันดังกล่าวไว้ในบทที่ 2 ซึ่งมุขตลกทั้งหมดมีดังนี้

1. การซ่อนปม (Hidden Element) องค์ประกอบของมุขตลกประเภทนี้คือ จะซ่อนบางสิ่งบางอย่างไว้ในภาพการ์ตูน อาจเป็นสิ่งเดียว หรือหลายสิ่งก็ได้ ผู้อ่านสามารถรู้ว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นต่อไปนั้นเป็นอย่างไร โดยการจินตนาการจากภาพที่ได้เห็นเพียงภาพเดียว ซึ่งผู้อ่านจะรู้สึกถึงความเขลา หรืออาจเป็นความโศกเศร้าของตัวละคร

2. การอำพราง (Understatement) มุขตลกประเภทนี้สามารถสร้างความขบขันให้กับผู้อ่านได้เป็นอย่างมาก โดยการสร้างสถานการณ์ หรือบางสิ่งบางอย่างที่มีความผิดปกติขึ้นมาในภาพการ์ตูน ซึ่งตัวละครไม่มีทางทราบได้ว่าตนเองต้องประสบกับอะไร หรือถูกกระทำอย่างไรบ้าง ผู้อ่านเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์เท่านั้น ในส่วนของคำพูดอาจไม่มีก็ได้ หรือถ้ามีก็จะทำให้ตัวละคร สื่อความหมายกันคนละอย่าง

มุขตลกที่ใช้การซ่อนปม และการอำพรางจะมีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือในภาพนั้นผู้เขียนกำหนดให้มีเหตุการณ์บางอย่างเกิดขึ้นกับตัวละคร โดยที่ตัวละครไม่มีโอกาสได้รับรู้เลยว่าจะมีอะไรเกิดขึ้นกับตนบ้าง มีเพียงผู้อ่านเท่านั้นที่สามารถสังเกตเห็นได้จากพฤติกรรมของตัวละคร และทราบจากจินตนาการของตนเองว่าต่อไปจะมีอะไรเกิดขึ้นบ้าง ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้รวมมุขตลกทั้ง 2 ประเภทนี้เข้าไว้ด้วยกัน

ผู้เขียนการ์ตูนนำมุขตลกที่ใช้การซ่อนปม หรือการอำพราง มาประกอบในการเขียนการ์ตูนมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเภทที่ใช้ฉาก "หัวมุม" ส่วนใหญ่ผู้เขียนกำหนดให้ตัวละคร

สำคัญเป็นอาชญากร ที่หลบซ่อนอยู่ตามมุมตึกเพื่อก่ออาชญากรรม ผู้เขียนจะสร้างสถานการณ์ในลักษณะที่ตัวละครไม่มีทางทราบได้เลยว่า จากอีกด้านหนึ่งของมุมตึกนั้นตนเองต้องพบกับอะไร และต่อไปจะมีอะไรเกิดขึ้น ซึ่งผู้ที่ทราบก็คือผู้อ่านเท่านั้น มุขตลกประเภทนี้ทำให้เกิดความขบขันจากความโง่เขลาของตัวละครที่ไม่รู้เรื่องอะไรเลย และผู้อ่านจะมีความรู้สึกว่าตนเองได้อยู่ในตำแหน่งที่เหนือกว่าตัวละครตัวนั้น ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเป๋" ฉบับที่ 1 หน้า 55

3. การหักมุม (The Reverse) จากหลาย ๆ ความหมายของคำว่า อารมณ์ขัน (Humor) ที่มีผู้ให้คำอธิบายกันมา มุขตลกเรื่องการหักมุมนี้อาจเป็นความหมายแท้จริงของคำว่า อารมณ์ขันก็เป็นได้ มุขตลกนี้นักเขียนการ์ตูนเริ่มต้นจากเรื่องธรรมดาทั่วไป ที่ทุกคนเข้าใจกันอยู่แล้วอย่างหนึ่ง แล้วจึงค่อย ๆ ล้อมกรอบเข้ามาจนถึงตอนสุดท้ายก็เปลี่ยนไปเป็นอีกจุดหนึ่ง ที่ตอนแรกผู้อ่านคิดว่าต้องจบแบบนี้แต่กลับจบอีกอย่างหนึ่งซึ่งผู้อ่านอาจคาดไม่ถึงมาก่อน

อริสโตเติล บุคคลแรกที่ริเริ่มการวิเคราะห์เหตุผลแห่งอารมณ์ขัน ได้กล่าวไว้ว่า  
 "เมื่อคนใดกำลังได้เห็นเหตุการณ์อันหนึ่งอันใดอยู่แล้ว เหตุการณ์นั้นเปลี่ยนแปลงลักษณะไปอย่างฉับพลัน  
 ทันที คุณจะเกิดอารมณ์สำรวลขันและหัวเราะ" (อ้างถึงใน ม.ล.ศุข ชุมสาย 2516 : 140)

การวิเคราะห์ถึงสถานการณ์ของอริสโตเติลนี้ ยังคงเป็นหลักการของการ  
 ทำให้บุคคลเกิดอารมณ์ขันอยู่จนกระทั่งทุกวันนี้ นั่นก็คือการนำพาความคิดของบุคคลให้มุ่งไปยัง  
 จุด ๆ หนึ่ง จากนั้นก็พลิกเรื่องราวให้จบลงเป็นอีกลักษณะหนึ่งที่ผู้อ่านมิได้คาดคิดมาก่อน

มุขตลกที่ใช้การหักมุม เป็นที่นิยมกันอย่างมากสำหรับนักเขียนเรื่องขบหัว  
 โดยทั่วไป ที่ใช้การหักมุมจบเพื่อเรียกเสียงหัวเราะจากผู้อ่าน ซึ่งการตูนขำขันก็นำเอาหลักการนี้  
 มาใช้กันมากเช่นกัน การหักมุมของการตูนตลกขำขันอาจทำได้ใน 2 ลักษณะ ดังนี้คือ

3.1 การหักมุมด้วยคำพูด ลักษณะของการหักมุมเช่นนี้ ผู้เขียนการ์ตูนจะกำหนด  
 ให้คำพูด หรือบทสนทนาเป็นส่วนสำคัญ โดยนำคำพูดหรือบทสนทนาของตัวละคร มาใช้ในการ  
 หักมุมจบอย่างที่ว่าผู้อ่านมิได้คาดคิด อันช่วยสร้างอารมณ์ขันได้เป็นอย่างมาก และคำพูดที่ใช้ในผู้อ่าน  
 ไม่ต้องอาศัยการตีความมากนัก ก็สามารถเข้าใจได้ทันทีเมื่ออ่านจบ นอกจากนี้ในส่วนของภาพการ์ตูน  
 ผู้เขียนกำหนดให้เป็นภาพที่แสดงถึงพฤติกรรมของตัวละครแบบธรรมดาทั่วไปไม่มีความน่าสนใจ ซึ่ง  
 ผู้เขียนใช้เพียงเพื่อกำเนินเรื่องราวต่าง ๆ ให้สมจริงเท่านั้น ไม่ได้มุ่งหมายที่จะให้ความสำคัญ  
 กับภาพเท่าใด ตัวอย่างเช่น

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ศูนย์วิทยุกระจายเสียง  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเป๋" ฉบับที่ 7 หน้า 19

3.2 การหักมุมด้วยภาพ ลักษณะของการหักมุม เช่น ผู้เขียนใช้ภาพการ์ตูนเป็นหลักในการสร้างอารมณ์ขัน โดยที่ภาพการ์ตูนเรื่องนั้นอาจไม่ใช่คำพูด หรือบทสนทนาของตัวละครมาประกอบเป็นเครื่องขันนำเลยก็ได้ ผู้เขียนจะใช้เพียงภาพการ์ตูนเป็นส่วนช่วยในการสื่อความหมาย และการหักมุมซึ่งเมื่อผู้อ่านได้เห็นภาพการ์ตูนก็เกิดความเข้าใจได้ง่าย และเกิดความขบขันขึ้นมาทันที เพราะเพียงภาพก็สามารถใช้ในการสื่อความหมายได้ครบถ้วนโดยตัวของมันเอง บางครั้งอาจชัดเจน และสมบูรณ์กว่าการใช้คำพูด ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเบา" ฉบับที่ 7 หน้า 92



นอกจากนี้ การ์ตูนขำหัวเราะฉบับกระเป๋ายังใช้การหักมุมด้วยภาพ ที่มีคำพูดบรรยาย หรือบทสนทนาประกอบด้วย ซึ่งคำพูด หรือบทสนทนาของตัวละครนั้น จะใช้ในการนำเข้าสู่เรื่อง และดำเนินเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่านมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้นเป็นลำดับ เมื่อมาถึงตอนสุดท้าย ผู้เขียนจะใช้ภาพเป็นจุดสำคัญในการหักมุมจบ โดยแสดงให้เห็นถึงลักษณะ หรือพฤติกรรมของตัวละครที่แตกต่างกันออกไป ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ขำหัวเราะฉบับกระเป๋" ฉบับที่ 26 หน้า 65

4. การทำเรื่องใหญ่เป็นเรื่องเล็ก (Huge and Tiny) เป็นการสร้างมุขตลกที่ใช้สิ่งของใหญ่โตมาเป็นฉากประกอบในภาพ เช่น รูปปั้น ฝูงชน หรือนำเรื่องที่น่ากลัว ขึ้นต้นมาทำเป็นเพียงเรื่องเล็ก ๆ ไม่น่าสนใจแต่อย่างใดทั้งสิ้น โดยอาศัยภาพและคำพูดช่วยสื่อความหมาย ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเป๋" หน้าที่ 13 หน้า 59

5. ความแตกต่างระหว่างยุคสมัย (Antique and Modern) เป็นการใช่มุขตลกที่นำเอาชีวิต ความเป็นอยู่ อุปนิสัย คำพูด สิ่งของในยุคสมัยปัจจุบัน เข้าไปเกี่ยวข้องกับฉาก หรือตัวละครที่เป็นคนละยุคคนละสมัยกัน เพื่อก่อให้เกิดความขัดแย้ง ซึ่งลักษณะของความแตกต่างนี้จะแสดงออกมาในภาพ หรือคำพูดก็ได้

ซึ่งภาพการ์ตูนส่วนใหญ่ในชายหัวเราะฉับกระเป๋ จะใช้สถานการณ์ดังกล่าว เนื่องจากผู้อ่านอาจไม่คาดมาก่อนว่าสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะนำมาเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กันได้ ตัวอย่างเช่น



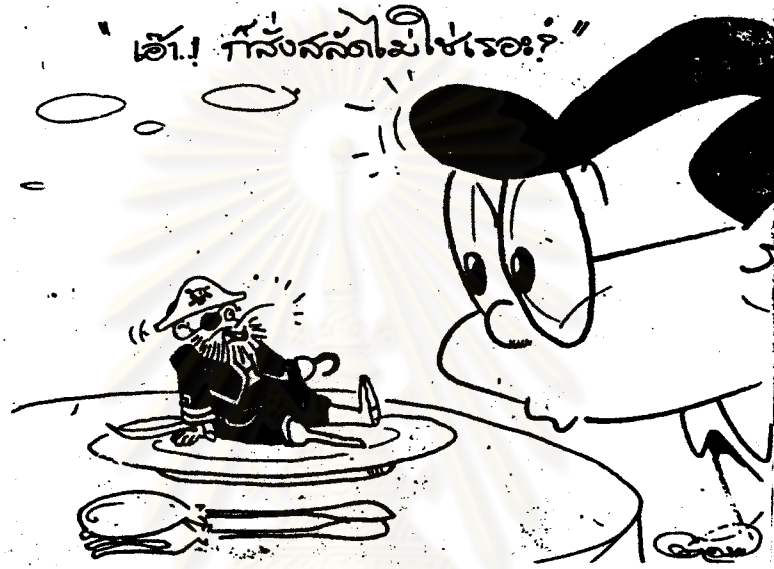
การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเป๋" ฉบับที่ 21 หน้า 56

ภาพการ์ตูนที่ใช้มุขตลกทั้ง 2 ประเภทนี้ แสดงให้เห็นถึงความขัดแย้ง และสิ่งที่ไม่สามารถเกิดขึ้นมาได้ในความเป็นจริง ซึ่งผู้อ่านได้รับรู้ถึงความไปด้วยกันไม่ได้ระหว่างสิ่งที่ภาพการ์ตูนเสนอ และความเป็นจริง ประกอบกับจินตนาการของภาพการ์ตูน เป็นเหตุให้เกิดความขบขันขึ้นมาได้

6. การใช้ศัพท์เฉพาะวงการ (Shop Talking) เป็นลักษณะของการใช้ภาษาที่พูดกันในแต่ละวงการ เช่น ธุรกิจ พ่อค้า ฯลฯ นำมาใช้เป็นคำพูด หรือบทสนทนาของตัวละครในภาพ ซึ่งลักษณะเช่นนี้ต้องอาศัยตัวหนังสือ หรือคำพูดในการแสดงออกมาให้เห็น มิฉะนั้นผู้อ่านจะไม่เข้าใจ

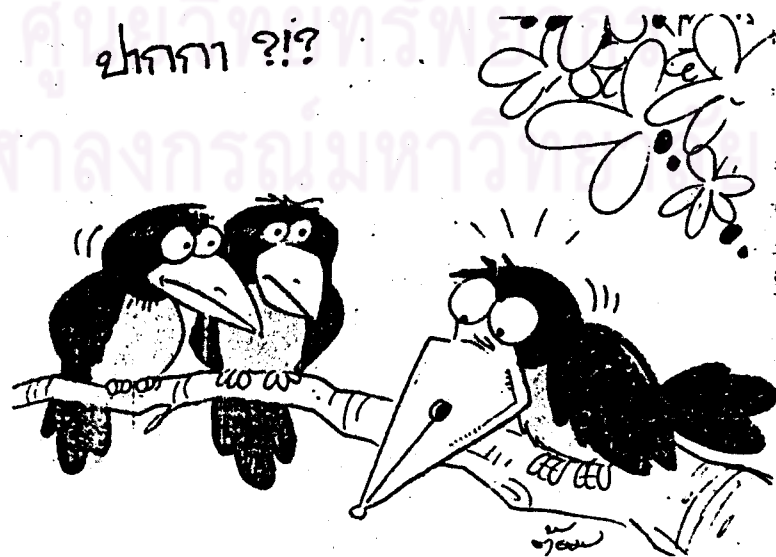
การใช้ภาษาในการ์ตูนชายหัวเราะฉับกระเป๋ มีหลายลักษณะ แต่การใช้ภาษาที่ก่อให้เกิดอารมณ์ขันได้นั้น นอกจากจะมีการใช้ศัพท์เฉพาะวงการ หรือศัพท์สแลงแล้ว ยังมีการใช้ภาษาในลักษณะอื่นอีก แต่การใช้ภาษาเหล่านั้นต้องใช้ประกอบกับภาพการ์ตูนด้วย จึงสามารถทำให้เกิดอารมณ์ขันได้ ซึ่งอารมณ์ขันนั้นเกิดขึ้นมาจากการที่ผู้เขียนนำภาพการ์ตูนมาแสดงให้เห็นถึงความหมายตรงของคำ ที่ผู้อ่านอาจคาดไม่ถึง เช่น เกี่ยวกับการใช้มุขตลกประเภทอื่น และการใช้ภาพการ์ตูนอธิบายถึงความหมายตรงของคำนั้น มีหลายลักษณะ ดังนี้

6.1 คำที่มีความหมายหลายนัย และผู้เขียนการ์ตูนตีความหมายของคำที่นำมาใช้โดยตรงตามตัวอักษร โดยไม่ได้คำนึงถึงความหมายแท้จริงที่ผู้อื่นเข้าใจหรือที่ใช้กันอยู่เป็นประจำ จากนั้นใช้ภาพแสดงความหมายตรงตามตัวอักษรของคำ เป็นสิ่งที่ผู้อ่านอาจคาดไม่ถึงว่าคำนั้นยังสามารถตีความหมายได้อีกส่วนหนึ่ง ซึ่งการใช้ภาษาในลักษณะนี้ ผู้เขียนการ์ตูนจะนำมาใช้มาก ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉบับกระเป๋้า" ฉบับที่ 41 หน้า 34

6.2 คำที่มีความหมายหลายนัย และผู้เขียนนำความหมายทั้งที่เป็นความหมายตรงและความหมายโดยนัยมารวมกัน จากนั้นใช้ภาพแสดงถึงความหมายทั้ง 2 ส่วนของคำ ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉบับกระเป๋้า" ฉบับที่ 9 หน้า 66

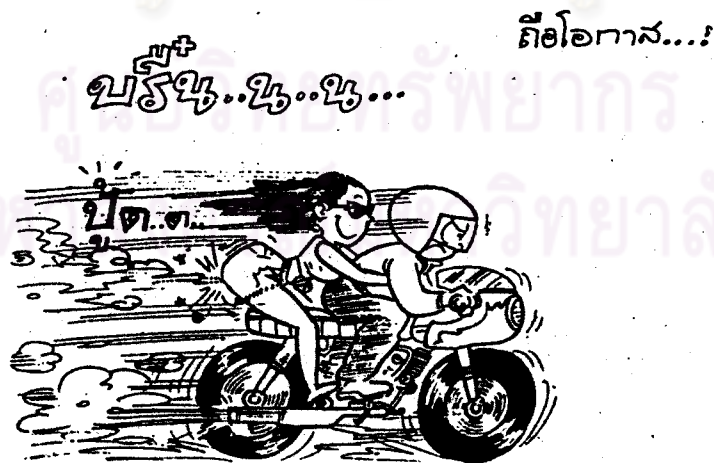
6.3 คำที่มีความหมายคล้าย และผู้เขียนนำคำนั้นมาแบ่งแยกวรรคออกเป็น 2 ส่วน และใช้ภาพแสดงถึงความหมายของคำในแต่ละส่วนตามตรง ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเป๋" ฉบับที่ 17 หน้า 29

7. การใช้ลักษณะนิสัย และความเป็นอยู่ (Habits and Customs)

เป็นมุขตลกที่นำนิสัย พฤติกรรม ตลอดจนความเป็นอยู่ในลักษณะต่าง ๆ ของบุคคลในสังคมจริงมาใช้ในภาพการ์ตูน บางครั้งนิสัย หรือพฤติกรรมบางอย่างของบุคคลบางกลุ่มที่ต่างออกไปจากบุคคลส่วนใหญ่ อาจเป็นสิ่งน่าขบขัน และสิ่งเหล่านี้ก็เป็นลักษณะของความเป็นจริงที่มีอยู่ในสังคม ซึ่งผู้อ่านสามารถเข้าใจถึงลักษณะนิสัย ตลอดจนความคิด พฤติกรรมที่ตัวละครแสดงออกมา ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเป๋" ฉบับที่ 14 หน้า 26

นอกจากมุขตลกเหล่านี้แล้ว Paul Nelson (1975 : 77) ยังได้เสนอถึงมุขตลกอีกประเภทหนึ่งที่แตกต่างออกไป คือ

8. สิ่งเกินความจริง (Exaggeration) เป็นมุขตลกที่เกิดขึ้นมาจาก ความคิดสร้างสรรค์ การจินตนาการภาพต่าง ๆ ขึ้นมา โดยที่ในชีวิตจริงขณะนั้น หรือไม่ว่าขณะใดก็ตาม ไม่สามารถมีภาพ หรือเกิดเหตุการณ์เหล่านั้นขึ้นมาได้ ผู้อ่านจะเกิดความขบขันจากความขัดแย้งระหว่างความจริงกับจินตนาการ และความเป็นไปไม่ได้มันเอง

"ทช้อ๊กห่อขบขะขี้รัก อ๊กเดียวเดียวซ่งก็มถึงแล้ว!"



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉับกระเป๋" ฉบับที่ 3 หน้า 111

มุขตลกเหล่านี้ ประกอบด้วยรูปแบบการนำเสนอที่มองค์ประกอบทั้ง 6 ประการ ดังกล่าวข้างต้น เมื่อนำมาผสมผสานกันแล้วจะเกิดเป็นภาพการ์ตูนเรื่องขึ้นมา และภาพการ์ตูนเรื่องนี้จะมีการดำเนินเรื่องราวเหตุการณ์ไปตามกรอบของภาพการ์ตูน ไม่ว่าจะ เป็นกรอบเดี่ยวจบ หรือหลายกรอบจบ นอกจากนี้การเลือกใช้อุขตลกประเภทใดประเภทหนึ่งจะสามารถสร้างความขบขันขึ้นมาได้มากน้อยเพียงใด ต้องขึ้นอยู่กับ การสร้างสรรค์เนื้อเรื่อง และกรอบของภาพการ์ตูน เป็นสำคัญอีกด้วย ซึ่งกรอบของภาพการ์ตูนแต่ละประเภทก็มีลักษณะแตกต่างกัน ตลอดไปจนถึง

ภาพการ์ตูนมีคำบรรยาย หรือไม่มีคำบรรยายก็จะมีการใช้มุขตลกแตกต่างกันออกไปด้วย ทั้งจะอธิบายต่อไป

### ภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวจบ และหลายกรอบจบ

นอกจากรูปแบบการนำเสนอภาพการ์ตูนของชายหัวเราะฉบับกระเป๋ามีลักษณะต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังมีรูปแบบเฉพาะของภาพการ์ตูนในอีกลักษณะหนึ่งที่แตกต่างออกไปจากรรณกรรมประเภทอื่น นั่นก็คือรูปแบบที่ใช้การดำเนินเรื่องอยู่ในกรอบ ซึ่งเมื่อพิจารณาถึงรูปแบบภาพการ์ตูนในปัจจุบันของนิตยสารโดยทั่วไปแล้วมีหลายลักษณะ อาจประกอบด้วยภาพการ์ตูนเป็นกรอบ มีการนำเสนอในลักษณะของภาพการ์ตูนเรื่องสั้นจบในตอนจบในฉบับ หรือเรื่องยาวต่อเนื่องกันไปหลายฉบับ อาทิ เช่นการ์ตูนเล่มละบาท หรือการ์ตูนญี่ปุ่น ฯลฯ

สำหรับภาพการ์ตูนซ้ำกันที่พบเห็นกันอยู่จะมีลักษณะเฉพาะไปกว่านั้น อย่างเช่น การ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋ามีรูปแบบเป็นภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวจบ หรือสองสามกรอบจบเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากการ์ตูนตลกต้องการความรวดเร็วในการนำเสนอ ตลอดจนคุณลักษณะของความขบขันจะเกิดขึ้นมาเป็นช่วงสั้น ๆ เท่านั้น ซึ่งรูปแบบของการ์ตูนกรอบในลักษณะเช่นนี้ไม่ใช่สิ่งที่เป็นความแปลกใหม่แต่อย่างใด การ์ตูนตลกประเภทกรอบเดี่ยวจบ หรือสองสามกรอบจบมีการตีพิมพ์ลงในนิตยสารของเมืองไทยมานานแล้ว นับได้หลายสิบปี และได้รับความนิยมน่าจะมีคุณค่าไม่น้อยเลย

นิตยสารประเภทตลกซ้ำกันในช่วงแรก รูปแบบของภาพการ์ตูนจะมีเพียงภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวจบเท่านั้น คือในช่วงปี 2458 ได้ปรากฏนิตยสารรายเดือน "จำอวด" ซึ่งเป็นนิตยสารประเภทขบขันโดยเฉพาะ ภายในเล่มประกอบด้วยเนื้อหาในส่วนที่เป็นเรื่องซ้ำกันสั้น ๆ เกร็ดความรู้ เรื่องแปล เกมส์ โฆษณา ส่วนภาพการ์ตูนจบแต่เพียงอย่างเดียว (จำอวด 2458)

ต่อมาในราว พ.ศ. 2475-2476 นิตยสารรายสัปดาห์ "สารานุกรม" ซึ่งทั้งเล่มมีหน้ากระดาษอาร์ตอยู่เพียงแผ่นเดียว ด้านหนึ่งของกระดาษอาร์ตแผ่นนี้ พิมพ์ภาพประกอบนวนิยายเรื่องเอก "แพรดำ" เป็นประจำ และอีกด้านหนึ่งก็คือการ์ตูนตลกขบขันนั่นเอง เมื่อมาถึงยุคของ

นิเทศสารรายเดือน "กระหิงทอง" นิเทศสารเล่มนี้มีการ์ตูนตลกกรอบเดี่ยวจบแทรกอยู่ไม่น้อยตลอดเล่ม กระตุ้นให้เกิดนักเขียนการ์ตูนตลกขึ้นมาอีกหลายคน

เมื่อถึงปี พ.ศ.2494-2495 พิมพ์ ภาพสีห์ ผลิตนิตยสารการ์ตูนข่าวชั้น "ตุ๊กตา" ออกมา ซึ่งเป็นนิเทศสารที่ได้รับความนิยมสูงสุดในขณะนั้น และนิเทศสารการ์ตูน "ตุ๊กตา" นี้เองที่เป็นต้นแบบในการก่อกำเนิดนิเทศสารการ์ตูนที่มีรูปแบบใกล้เคียงกันขึ้นมา (จุลศักดิ์ อมรเวช 2526 : 31-54)

นิเทศสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋าน้ำ เป็นนิเทศสารตลกข่าวชั้นฉบับหนึ่งในปัจจุบันที่ได้ก่อกำเนิดและพัฒนาขึ้นมา โดยมีรูปแบบเฉพาะของภาพการ์ตูนในลักษณะที่เป็นภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวจบ และหลายกรอบจบ ซึ่งภาพการ์ตูนทั้งสองรูปแบบนี้จะมีความแตกต่างกันไปอย่างเด่นชัด

#### ภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวจบ

องค์ประกอบที่นับว่าสำคัญของภาพการ์ตูน ก็คือการเล่าเรื่องราวโดยใช้การลำดับเหตุการณ์ การรักษามูลค่าของตัวละครไว้ ตลอดจนมีบทสนทนา หรือการบรรยายภาพในภาพ ซึ่งนักเขียนการ์ตูนอาจเล่าเรื่องราวนั้นโดยการใช้ภาพเพียงภาพเดียว หรือหลายภาพ ซึ่งแต่ละภาพอาจมีความสัมพันธ์กัน และรวมกันอยู่ภายในกรอบเดียวกัน หรือแยกกรอบจากกันก็ได้

การ์ตูนกรอบเดี่ยวจบ เป็นการ์ตูนกรอบ ๆ หนึ่ง มีส่วนที่เป็นภาพและส่วนที่เป็นคำพูด ซึ่งจำนวนของคำพูดที่ถูกรรจลงไปในวงคำพูดจะเป็นสิ่งที่บอกถึงความจำกัดของกรอบหนึ่ง ดังนั้นภาพการ์ตูนเรื่องใดที่มีการใช้คำพูด หรือคำบรรยายเพียงสั้น ๆ ภาพการ์ตูนของเรื่องนั้นก็จะเป็นภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวจบ

เมื่อผู้เขียนใช้คำพูด หรือคำบรรยายที่มีความสั้น กระชับรัดกุม อันเป็นส่วนที่ช่วยกำหนดกรอบแล้ว กรอบของภาพการ์ตูนนั้นก็ยังมีส่วนช่วยในการกำหนดเรื่องราวในภาพการ์ตูนอีกต่อหนึ่งด้วย ซึ่งเรื่องราว หรือเหตุการณ์ที่ถูกกำหนดด้วยรูปแบบที่เป็นกรอบเพียงกรอบเดี่ยวนี้ ผู้เขียนต้องกำหนดให้ภาพการ์ตูนในกรอบนั้นเป็นเรื่องที่จบลงได้ในตัวของมันเองโดยใช้ภาพ ๆ เดี่ยวทุกเรื่อง ดังนั้นแต่ละเรื่องจะใช้เพียงฉากเดียวเท่านั้น ส่วนตัวละครหลักจะมีไม่เกิน 2-3 ตัว



ภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวฉบับนี้ สามารถสื่อความหมายได้อย่างรวดเร็วเมื่อผู้อ่านเห็นเพียงภาพจะทำความเข้าใจกับภาพการ์ตูนเรื่องนั้นได้ง่าย และในทันทีที่อ่านจบ ว่าผู้เขียนต้องการสื่อสารในเรื่องใด เพราะภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวฉบับนี้ ไม่จำเป็นต้องใช้การดำเนินเรื่อง ต่อๆ กันให้ยืดเยื้อ

นอกจากนี้ คำพูด หรือคำบรรยายจะเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการ์ตูนกรอบเดี่ยวฉบับนี้ จากการศึกษาในเชิงปริมาณพบว่า ภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวส่วนใหญ่จะเป็นภาพที่มีคำพูด หรือคำบรรยายประกอบคิดเป็น 90.94 เปอร์เซ็นต์ ส่วนภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวฉบับที่ไม่มีคำบรรยายจะมีปรากฏอยู่ไม่มากนักคิดเป็น 9.06 เปอร์เซ็นต์ เท่านั้น แสดงให้เห็นว่าภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวฉบับนี้ ต้องอาศัย คำพูด หรือคำบรรยายประกอบเพื่อให้เกิดความเข้าใจ เนื่องจากภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวฉบับนี้ไม่มีการดำเนินเรื่องอย่างต่อเนื่อง จึงเป็นการยากต่อความเข้าใจถ้าไม่มีคำพูดหรือคำบรรยายประกอบ ซึ่งจะต่างไปจากภาพการ์ตูนหลายกรอบฉบับนี้ เมื่อไม่มีคำพูด หรือคำบรรยายประกอบ ผู้อ่านก็สามารถเข้าใจเรื่องราวได้โดยอาศัยภาพ และพฤติกรรมของตัวละครที่เคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง สามารถใช้อธิบายแทนคำพูด หรือคำบรรยายได้ และรายละเอียดของภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวฉบับนี้แต่ละเรื่องนั้น ผู้อ่านแต่ละคนอาจตีความหมายของเรื่องราวเหตุการณ์นั้นแตกต่างกันออกไปได้หลายอย่าง ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้อ่านเอง

ส่วนมุขตลกที่ใช้มากที่สุดคือ มุขตลกประเภทการใช้ลักษณะนิสัยและความเป็นอยู่ ที่มีเป็นจำนวน 47.77 เปอร์เซ็นต์ เพราะมุขตลกประเภทนี้แสดงถึงลักษณะนิสัย ตลอดจนพฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคลในสังคมที่ไม่ต้องการคำบรรยายมาก ผู้อ่านก็สามารถเข้าใจได้จากที่ผู้อ่านเคยพบเห็นมาจากชีวิตประจำวัน

#### ภาพการ์ตูนหลายกรอบฉบับ

การ์ตูนหลายกรอบ หรือการ์ตูนชุดในปัจจุบัน สืบ "เชื้อสาย" มาจากภาพการ์ตูนตลกในหนังสือพิมพ์รายวันในศตวรรษที่ 19 (เช่น ภาพการ์ตูนในบทบรรณาธิการ) ในปลายศตวรรษที่ 19 หนังสือพิมพ์ในเมืองใหญ่ ๆ ทั่วโลกได้อาศัยการ์ตูนเป็นกลยุทธ์ในการแย่งลูกค้า เสนอผู้อ่านโดยการพิมพ์ภาพการ์ตูนแทรกเป็นหน้าพิเศษในฉบับวันอาทิตย์ ภาพการ์ตูนที่ตีพิมพ์เป็นภาพตลกกรอบเดี่ยวหลาย ๆ ภาพ ซึ่งในขณะนั้นยังไม่มีภาพการ์ตูนชุด ในระยะแรก ๆ คำพูดที่ใช้จะปรากฏอยู่ใต้ภาพ ไม่ได้บรรจุลงในกรอบของภาพ

ศตวรรษที่ 20 ภาพการ์ตูนชุดผสม กับภาพการ์ตูนเดี่ยวเริ่มปรากฏขึ้น ภาพการ์ตูนชุดแบบ โอลิแกน ของเฟรเดอริค ออฟเฟอร์ (Frederic Opper) ตีพิมพ์เมื่อ พ.ศ. 2442 เป็นภาพการ์ตูนชุด ชุดแรกที่มีรูปแบบแน่นอน จากนั้นภาพการ์ตูนชุดที่เคยปรากฏในใบแทรกวันอาทิตย์ก็เริ่มไปปรากฏอยู่ในเล่มเป็นประจำทุกวัน เริ่มต้นในปี พ.ศ. 2451 ซึ่งนักเขียนการ์ตูนมักจะสร้างสัญลักษณ์เฉพาะตัวขึ้นมา วิธีการใช้เส้นในภาพเริ่มแตกต่างกันไปตามนักเขียนการ์ตูนแต่ละคน นักเขียนการ์ตูนเริ่มมีแบบฉบับของตัวเอง และมีภาพตัวละครเป็นของตัวเอง

ในระยะแรก ๆ ของประวัติศาสตร์การเขียนการ์ตูนชุด เจตนาส่วนใหญ่ก็เพื่อความขบขัน ต่อมาในปี พ.ศ. 2463 ภาพการ์ตูนชุดบางชุดเริ่มเปลี่ยนแนวจากความขบขันไปเป็นการเล่านิทาน ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เกิดภาพการ์ตูนประเภทที่สองขึ้น ซึ่งเป็นประเภทย่อยออกไป และมีเจตนาแตกต่างไปจากภาพการ์ตูนประเภทอื่น ๆ ภาพการ์ตูนจึงอาจจำแนกออกไปตามประเภท เช่นภาพการ์ตูนชุดประเภทตลก หรือภาพการ์ตูนชุดประเภทเล่าเรื่องยาวต่อเนื่องกันไปหลายฉบับ

ในระยะพัฒนา ได้มีการเขียนภาพการ์ตูนเรื่องยาว เล่าเรื่องการท่องเที่ยวผจญภัยไปจนกระทั่ง พ.ศ. 2473 เมื่อนักเขียนภาพประกอบเรื่อง หัม เข้าไปหาการเขียนภาพการ์ตูนชุด ซึ่งนักเขียนภาพประกอบเรื่องจะอาศัยวิธีการเขียนภาพโดยใช้เส้นที่เหมือนจริงในการวาดภาพ เช่น เรื่องทาร์ซาน ทำให้เรื่องราวเกิดชีวิตชีวา และมีความตื่นเต้น ตูสมจริงมากยิ่งขึ้น ภาพการ์ตูนชุดชนิดนี้มักจะเป็นเรื่องราวของการผจญภัย แต่ก็มีบ้างที่เป็นเรื่องชีวิตที่ยาวต่อเนื่องกันไปหลายฉบับ และในทุกวันนี้ เราอาจจำแนกภาพการ์ตูนตามเนื้อเรื่อง เช่น เรื่องตลกต่อเนื่องกันแล้วจบด้วยการหักมุม เรื่องแนวชีวิต หรือเรื่องราวการผจญภัย (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง 2529 : 44-45)

เห็นได้ว่า เมื่อมีการ์ตูนกรอบเดี่ยวเกิดขึ้นมาแล้ว ก็ย่อมเป็นการง่ายที่จะมีการ์ตูนหลายกรอบตามออกมา เนื่องจากภาพการ์ตูนหลายกรอบจะขยายมาจากการเริ่มต้นเป็นการ์ตูนกรอบเดี่ยวก่อน ซึ่งรูปแบบต่าง ๆ ของการ์ตูนหลายกรอบนั้นขึ้นอยู่กับความเชี่ยวชาญ และแนวการเขียนของนักเขียนการ์ตูนแต่ละคนที่จะขยายเรื่องราวของภาพการ์ตูนเรื่องนั้นออกไป และโดยทั่วไปแล้ว ภาพการ์ตูนหลายกรอบจะประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. มีการ์ตูนเล่าเรื่อง (ตลก หรือจริงจัง) ด้วยภาพต่อเนื่องกันไปเป็นกรอบ ๆ

2. มีตัวละครประกอบเรื่อง หรือมีตัวละครต่อเนื่องกันไป และ
3. มีคำบรรยาย หรือคำพูดของตัวละครรวมอยู่ในบท (โดยปกติอยู่ในวงที่โยงอยู่กับปากตัวละคร) (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง 2529 : 53)

ภาพการ์ตูนหลายกรอบ หรือที่เรียกกันว่าภาพการ์ตูนชุด จัดว่าเป็นวรรณกรรมชนิดหนึ่ง ที่ให้ความบันเทิงได้เป็นอย่างมาก และเมื่อกล่าวถึงภาพการ์ตูนชุดในสถานะที่เป็นวรรณกรรมเชิงศิลปะ สามารถถือได้ว่าภาพการ์ตูนชุด เป็นเสมือนกับภาพยนตร์อย่างหนึ่งที่มาปรากฏอยู่ในรูปของนิยายสาร โดยการใช้ภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาจัดวางเรียงต่อกัน จนจนเกิดเป็นเรื่องราว เหตุการณ์ต่าง ๆ ขึ้นมา จนเรียกได้ว่าภาพการ์ตูนชุดเป็น "ภาพยนตร์นิ่ง" แบบหนึ่ง

การเขียนภาพการ์ตูนขึ้นมาั้น บางครั้งไม่สามารถจบลงอย่างสมบูรณ์ได้ในกรอบเดียว ก็ต้องมีการขยายกรอบของการ์ตูนออกไปอีกเป็น 2 กรอบหรือมากกว่า เพื่อใช้ในการดำเนินเรื่องให้นำไปสู่ผลของเหตุการณ์นั้นตามจินตนาการของผู้เขียนการ์ตูน นอกจากนี้ยังเป็นการช่วยเพิ่มรายละเอียดให้เห็นความเคลื่อนไหวของตัวละคร และมีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น และสิ่งสำคัญที่การ์ตูนหลายกรอบจะขาดไม่ได้ ก็คือความต่อเนื่องสัมพันธ์กันของภาพการ์ตูนในแต่ละกรอบ ซึ่งต้องมีการเรียงลำดับตามเหตุการณ์หรือกาลเวลาว่าสิ่งใดควรเกิดขึ้นก่อน สิ่งใดควรเกิดขึ้นหลัง และภาพการ์ตูนแต่ละกรอบต้องเป็นเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องเป็นเหตุเป็นผลกัน อาจมีตั้งแต่ 2 กรอบขึ้นไป จนกระทั่ง 20 กรอบ หรือมากกว่าก็ได้ แต่กรณีมักปรากฏอยู่ในภาพการ์ตูนชุดของต่างประเทศที่เป็นเรื่องราวต่อเนื่องกันไปเป็นหลาย ๆ ตอน อย่างเช่น ภาพการ์ตูนชุดซูเปอร์แมน ฯลฯ สำหรับภาพการ์ตูนในชายหัวเราะฉบับกระเป๋าคือเป็นการ์ตูนหลายกรอบจบ จะมีภาพการ์ตูนตั้งแต่ 2 กรอบขึ้นไป จนกระทั่งถึง 9 กรอบ และจะไม่มีจำนวนกรอบเกินกว่านี้ เพราะชายหัวเราะฉบับกระเป๋าคือใช้นิยายสารการ์ตูนเรื่องยาวที่ต้องการความต่อเนื่องของเรื่องแบบหลายตอนจบ แต่เป็นนิยายสารการ์ตูนที่ต้องการการ์ตูนเรื่องสั้น มีความกระชับ มีการเริ่มเรื่อง ดำเนินเรื่อง และจบลงอย่างรวดเร็ว ทำให้การ์ตูนแต่ละเรื่องมีความยาวพอประมาณ ทั้งยังสามารถจบลงได้ด้วยตัวของมันเองในทุก ๆ เรื่อง

ตอนเริ่มต้นของภาพการ์ตูนในกรอบแรก ๆ จะมีลักษณะเป็นภาพหรือคำบรรยายธรรมดา เหมือนกับเหตุการณ์โดยทั่วไป อาจเป็นเรื่องราวที่ผู้อ่านรู้สึกคุ้นเคยอยู่แล้ว และเมื่อถึงกรอบสุดท้ายจะจบลงด้วยความไม่ธรรมดา คือมีการหักมุมของเรื่องอย่างคาดไม่ถึง เมื่อผู้อ่านได้อ่าน

การทวนในกรอบแรก ผู้อ่านแต่ละคนก็ตีความภาพเหล่านั้นตามประสบการณ์ของตนเอง และจะมีการคาดหวัง หรือจินตนาการถึงตอนจบแตกต่างกันออกไปในหลายแง่หลายมุม แต่เมื่อมาถึงภาพในกรอบสุดท้าย ผู้อ่านจะพบว่าสิ่งที่ตนได้จินตนาการไว้นั้นไม่เป็นไปดังคาด เพราะผู้เขียนจะพลิกแนวของเรื่องเป็นอีกลักษณะหนึ่งที่ผู้อ่านทุกคนสามารถตีความให้เข้าใจเป็นอย่างเดียวกันได้ตามที่ผู้เขียนต้องการ

ภาพการทวนหลายกรอบจบ จะมีการใช้มุขตลกประเภทหักมุมทุกเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกผิดจากสิ่งที่ได้คาดหมายไว้ ซึ่งลักษณะที่ผู้อ่านรู้สึกผิดความคาดหมายนี้เองทำให้เกิดอารมณ์ขันขึ้นมาได้ เพราะสาเหตุสำคัญอันนำมาซึ่งการหัวเราะนั้นก็คือ ความไม่ลงรอย ไม่สอดคล้องต้องกันของเนื้อหาสาระ เนื่องจากทุกเหตุการณ์ที่ผู้เขียนนำมาสร้างเป็นเรื่องราวขึ้น จะมีลักษณะของความขัดแย้งกันอยู่ด้วย กล่าวคือในตอนสุดท้ายของเรื่องราวในภาพการทวนจะเป็นเรื่องที่น่าไม่ถึง และเป็นความขัดแย้งที่ไม่สอดคล้องกับเนื้อความใหญ่ ถึงแม้ว่าเนื้อความในตอนต้นจะฟังดูปกติ และมีเหตุมีผลก็ตาม ก็จะเป็นเหตุที่ทำให้ภาพการทวนหลายกรอบเรื่องนั้นกลายเป็นเรื่องไร้สาระ ไปด้วยกันไม่ได้ และนำหัวเราะเยาะ ดังที่ เบลส ปาสกาล (Blaise Pascal) นักเขียนชาวฝรั่งเศส กล่าวไว้ว่า "เขาเชื่อในเรื่องของความผิดหวังจากสิ่งที่คาดหวังเอาไว้ และไม่มีอะไรที่จะทำให้คนหัวเราะได้มากเท่ากับความไม่เหมือนกันอันน่าแปลกใจ ระหว่างสิ่งที่เราคาดหวัง และสิ่งที่เราค้นพบ" (Blistein 1977 : 563)

และเนื่องจากอารมณ์ขัน เป็นอารมณ์ที่เกิดขึ้นเพียงชั่วคราว และเป็นหัว ๆ แต่ละหัวมีช่วงระยะเวลาไม่มากนัก ดังนั้นการที่ภาพการทวนหลายกรอบจบจะสามารถสร้างอารมณ์ขันได้ในคราวใดคราวหนึ่งนั้น ผู้เขียนจำเป็นต้องสร้างอารมณ์ขันให้เกิดขึ้นกับผู้อ่านทีละน้อย ๆ ให้เป็นไปตามลำดับขั้น จนกระทั่งถึงจุดสุดยอด (Climax) ของภาพ และจุดที่ทำให้เกิดอารมณ์ขันส่วนใหญ่จะมีเพียงจุดเดียวคือ ในภาพการทวนกรอบสุดท้าย ซึ่งผู้เขียนการทวนจะใช้เวลาควบคุมเวลา เป็นส่วนประกอบสำคัญส่วนหนึ่งของการทวนตลกแบบหลายกรอบจบ การควบคุมเวลานั้นทำได้โดย การที่ผู้เขียนจะทิ้งช่วงเวลาระหว่างกรอบของภาพการทวนเอาไว้ กล่าวคือผู้เขียนอาจใช้บทสนทนา หรือคำบรรยายในภาพของกรอบแรก กับกรอบสุดท้าย ส่วนกรอบกลางจะไม่ใช้บทสนทนา หรือคำบรรยาย จะทิ้งกรอบกลางนี้ให้ "เงียบ" โดยผู้เขียนมีวัตถุประสงค์ให้ผู้อ่านต้องใช้เวลาในการคิด ตีความหมายภาพ อันสืบเนื่องมาตั้งแต่ภาพในกรอบแรกจนใกล้จะถึง

กรอบสุดท้าย ผู้เขียนก็จะ "ซังกะเวลา" เอาไว้ ก่อนที่จะนำผู้อ่านไปถึงจุดหักมุมในที่สุด และการหักมุมของภาพการ์ตูนหลายกรอบจบ ที่ต้องอาศัยบทสนทนาประกอบ จะมีการใช้อยู่ 2 ลักษณะ คือ การหักมุมโดยอาศัยคำพูด และการหักมุมโดยอาศัยภาพ

การหักมุมด้วยคำพูด เป็นลักษณะธรรมดาของการ์ตูนหลายกรอบจบที่ต้องอาศัยบทสนทนาอยู่แล้ว การหักมุมในลักษณะนี้ ผู้เขียนจะเริ่มตั้งเรื่องในกรอบแรกด้วยบทสนทนาธรรมดาทั่วไป อาจเป็นการสนทนาของตัวละคร 2 ตัว ที่ทำให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องราวไปในลักษณะหนึ่ง และคาดไว้ว่าเรื่องนี้ต้องจบลงในลักษณะนี้ แต่เมื่อถึงตอนสุดท้ายของเรื่อง ตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในภาพจะสนทนาโต้ตอบกลับโดยการใช้อำนาจในลักษณะที่ตัวละครอีกตัว รวมทั้งผู้อ่านก็คาดไม่ถึง

นอกจากนี้ เนื้อเรื่องของการ์ตูนหลายกรอบจบ ผู้เขียนสามารถสร้างสรรค์เรื่องราวได้อย่างเป็นอิสระตามความนึกคิดของตนโดยไม่ถูกกำหนดด้วยรูปแบบ ซึ่งอิสระตามความนึกคิดของผู้เขียนนั้น หมายความว่าผู้เขียนสามารถจินตนาการทุกสิ่งทุกอย่างที่ประกอบกันขึ้นมาเป็นภาพการ์ตูนได้อย่างไม่มีขอบเขต นับตั้งแต่การสร้างตัวละคร พฤติกรรมของตัวละคร ตลอดจนเรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ ดังนั้นเรื่องราวที่ผู้เขียนสร้างขึ้นจะมีทั้งส่วนที่เป็นไปได้ และเป็นไปไม่ได้ สิ่งที่ได้เห็นได้ชัดก็คือ การใช้ตัวละครประกอบเรื่อง ผู้เขียนสามารถกำหนดได้ตั้งแต่ ประเภทของตัวละคร รูปร่างลักษณะ อุปนิสัย การกระทำ ซึ่งตัวละครพวกนี้อาจมีตัวตนอยู่จริง กระทำพฤติกรรมเหล่านั้นจริงในสังคม หรือเป็นสิ่งที่ไม่มีตัวตน แต่ผู้เขียนสามารถสร้างขึ้นมาใหม่ได้อย่างไม่มีข้อจำกัด และนำมาใช้ดำเนินเรื่องราวตามกรอบตามตอนต่าง ๆ ในภาพการ์ตูนอย่างที่คุณเขียนเห็นว่าเหมาะสม

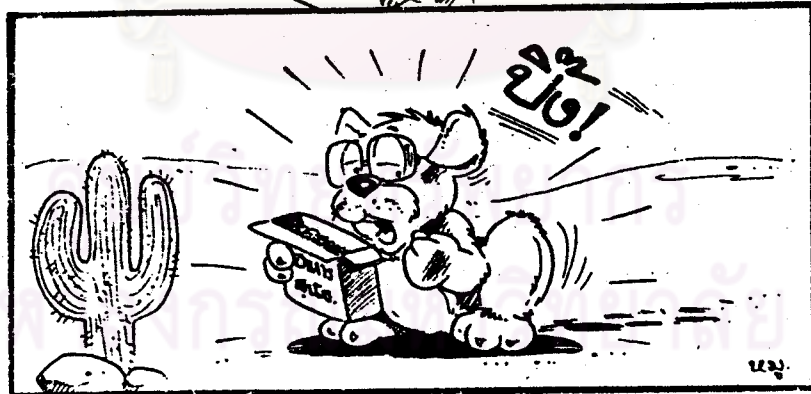
ภาพการ์ตูนหลายกรอบจบนี้ โครงเรื่องของการ์ตูนแต่ละเรื่องจะไม่สลับซับซ้อน มีการใช้ตัวละครไม่มากนัก ส่วนใหญ่การสนทนาโต้ตอบ จะใช้ตัวละครไม่เกิน 3 ตัว และตัวละครเหล่านี้ถูกใช้ให้แสดงพฤติกรรมต่อเนื่องในกรอบถัดไปด้วย ส่วนตัวละครแวดล้อมอื่น ๆ ที่เข้ามาประกอบในเหตุการณ์มีจำนวนมากเท่าใดก็ได้ เช่น เรื่องราวที่เกิดขึ้นในสนามกีฬาแห่งหนึ่ง ตัวละครหลักที่สนทนาโต้ตอบกันจะมีไม่เกิน 3 ตัว ส่วนตัวละครประกอบที่เป็นผู้กีฬา ผู้เขียนอาจสมมติขึ้นมาจำนวนหนึ่งซึ่งนับไม่ถ้วนก็ได้ เมื่อเปลี่ยนภาพการ์ตูนเรื่องใหม่ ตัวละครที่ใช้ก็เปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์ที่ถูกสร้างขึ้นด้วย นอกจากนี้ ฉาก หรือสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์จะไม่สลับเปลี่ยนบ่อย ส่วนใหญ่มีเพียงฉากเดียวเท่านั้น หรือถ้ามีมากกว่าก็ไม่เกิน 2 ฉาก ซึ่งการใช้ฉากน้อยเป็นวิธี

การหนึ่งที่ทำให้ภาพการ์ตูนเรื่องสั้นที่มีความยาวไม่เกิน 9 กรอบ มีความต่อเนื่อง และความรวดเร็วในการดำเนินเรื่องมากขึ้น ลักษณะของโครงเรื่องต้องอาศัยการดำเนินเรื่องที่รวดเร็ว ไม่ต้องเสียเวลาในการบรรยายหรือพรรณนาดตัวละครหรือแม้แต่ว่าฉาก อย่างยืดเยื้อ ไม่ว่าจะนำเข้าสู่เรื่อง หรือขณะกำลังดำเนินเรื่อง ซึ่งภาพการ์ตูนแบบหลายกรอบจบที่ต้องการคำบรรยายนี้ ผู้เขียนสามารถทำให้โครงเรื่องรัดกุม และดำเนินไปอย่างรวดเร็วได้ โดยตอนเริ่มเรื่องอาจเริ่มโดยการใช้บทสนทนากระชับโดยทันที หรืออาจเริ่มเรื่องโดยไม่ใช้บทสนทนาเลยก็ได้ แต่ใช้พฤติกรรมของตัวละครแทน เพราะในบางส่วนพฤติกรรมของตัวละครในภาพเพียงอย่างเดียวสามารถอธิบายแทนคำบรรยายได้ก็อยู่แล้ว และบทสนทนาของตัวละครอาจไปปรากฏอีกครั้งในช่วงสุดท้ายเลยก็ได้ นอกจากนี้การปิดเรื่องในตอนสุดท้ายของการ์ตูนหลายกรอบจบก็ต้องปิดฉากลงอย่างรวดเร็วเช่นเดียวกับการเปิดเรื่อง และการดำเนินเรื่อง สิ่งที่สำคัญที่สุด และเป็นเอกลักษณ์ของการ์ตูนหลายกรอบจบ ก็คือการปิดเรื่องลงแบบพลิกความคาดหมาย

นอกจากภาพการ์ตูนหลายกรอบจบที่ประกอบด้วยการเล่นทางจะใช้การหักมุมด้วยคำพูดหรือบทสนทนาได้แล้ว ยังใช้การหักมุมโดยอาศัยภาพได้อีกด้วย ซึ่งการหักมุมโดยใช้ภาพที่มีบทสนทนาประกอบนี้ ผู้เขียนใช้การเริ่มต้น และดำเนินเรื่องให้เป็นเหตุการณ์ปกติธรรมดา ตัวละครจะสนทนาโต้ตอบซึ่งกันและกัน และแสดงพฤติกรรมไปตามเหตุการณ์นั้นควบคู่กันไป และเมื่อถึงจุดสุดท้ายผู้เขียนจะหักมุมของเรื่องให้เปลี่ยนไปในอีกลักษณะหนึ่งที่ตรงข้ามกับตอนต้นเรื่อง โดยการหักมุมนี้ผู้เขียนให้ความสำคัญกับภาพเป็นหลักใหญ่ การหักมุมด้วยภาพทั้งมีบทสนทนาประกอบและไม่มีผู้เขียนสามารถนำมุขตลกประเภทอื่นมาใช้ร่วมกับมุขตลกแบบหักมุมได้ด้วย เช่น มุขตลกประเภทใช้ความแตกต่างระหว่างยุคสมัย, การใช้บุคลิกลักษณะและความเป็นอยู่, สิ่งเกินความจริง แต่อย่างไรก็ตาม อารมณ์ขันในการดูภาพการ์ตูนหลายกรอบจบจะเกิดขึ้นจากการหักมุม หรือการพลิกความคาดหมายทุกเรื่อง ตัวอย่างเช่น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การที่มุมมองสภาพโลดใช้สิ่งที่ไม่เป็นความจริง

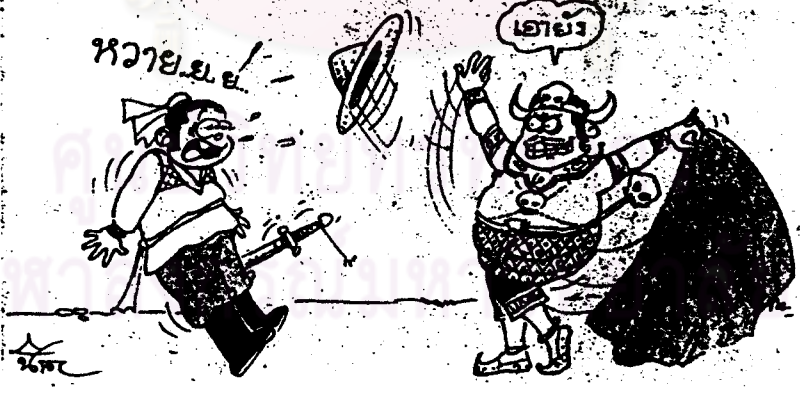
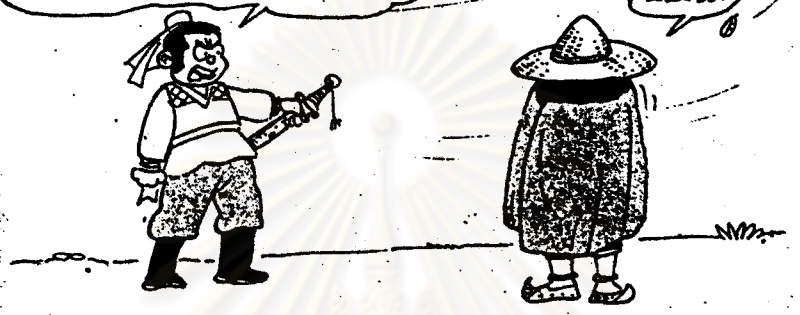


การหักมุมด้วยภาพ โดยใช้ความแตกต่างระหว่างบุคคล

ทำประหลาด..

ก่อนที่จะแกล้งผมกับมัจจุราช. ข้าขุด  
ศพที่แดนน้อย...มันเป็นประเพณี...

ฮือ...ได้



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉบับกระเป๋" ฉบับที่ 9 หน้า 39



โดยสรุปแล้วภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวจบ และหลายกรอบจบ มีความแตกต่างกันตรงการนำเสนอเนื้อหา จำนวนกรอบ และมุขตลกที่ใช้เป็นสำคัญ ส่วนลักษณะของความยากง่ายในการคิด การเขียนนั้น จากการศึกษาเชิงปริมาณพบว่า นิเทศสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋ายาวในช่วงฉบับแรก ๆ นั้น การนำเสนอภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวจบ กับหลายกรอบจบ มีความแตกต่างกัน กล่าวคือ ภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวจบจะมีมากกว่าภาพการ์ตูนหลายกรอบจบ คิดเป็น 5.37 เปอร์เซ็นต์ และ 1.29 เปอร์เซ็นต์ ตามลำดับ แต่ในฉบับต่อ ๆ มา จนกระทั่งถึงฉบับสุดท้ายของปีที่ศึกษาพบว่า ภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวจบจะมีปริมาณน้อยกว่าภาพการ์ตูนหลายกรอบจบ คิดเป็น 3.75 เปอร์เซ็นต์ และ 4.92 เปอร์เซ็นต์

อาจแสดงให้เห็นว่า เมื่อแรกเริ่มเขียนภาพการ์ตูนใหม่ ๆ ภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวจบ จะเขียนได้มาก เนื่องจากวัตถุประสงค์ที่ห้ามใช้หัวหรือผลสิ่งตก และในการเขียนภาพการ์ตูน มักเริ่มต้นที่ภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวจบก่อน ซึ่งก็เป็นเช่นเดียวกับพัฒนาการของรูปแบบการเขียนการ์ตูนที่จะเริ่มต้นจากภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยว จากนั้นจึงแตกออกเป็นภาพการ์ตูนหลายกรอบ

เมื่อมุขการ์ตูนกรอบเดี่ยวถูกใช้ไปเรื่อย ๆ จะนำมาเล่นได้น้อยลง เนื่องจากกรอบเป็นตัวจำกัดอิสระของเนื้อเรื่องนั่นเอง ซึ่งการนำเรื่องราวสักเรื่องที่ต้องแสดงให้เห็นทั้งเหตุการณ์ แสดงพฤติกรรมของตัวละคร มาบรรจุลงในกรอบเพียงกรอบเดียวนั้นเป็นการยากกว่า จึงต้องนำมุขการ์ตูนมาแตกออกเป็นภาพการ์ตูนหลายกรอบจบที่มีอิสระในการบรรจุเนื้อหาลงในกรอบแต่ละกรอบได้มากขึ้น และยังสามารถดัดแปลงเรื่องราวเหตุการณ์ไปได้อีกมากมาย นอกจากนี้การที่ผู้เขียนแตกมุขออกเป็นภาพการ์ตูนหลายกรอบ ยังสืบเนื่องมาจากความต้องการที่จะให้มีภาพการ์ตูนเต็มเร็วขึ้นในแต่ละหน้ากระดาษ ซึ่งถ้าเป็นภาพกรอบเดี่ยวจบอาจทำให้ต้องคิดภาพการ์ตูนเรื่องอื่นมาเสริมเข้าไปอีก

และจากการสัมภาษณ์ผู้อ่านชายหัวเราะฉบับกระเป๋ายาวที่ส่งมุขการ์ตูนเข้าไปร่วมสนุกกับทางนิเทศสาร ก็ทำให้ทราบว่า การคิดมุขการ์ตูนกรอบเดี่ยวจบทำได้ยากกว่าการคิดมุขการ์ตูนหลายกรอบจบ ก็ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้นเช่นกัน ประกอบกับ จากตารางแสดงปริมาณการนำเสนอมุขตลก 7 ประเภท พบมุขตลกประเภทหักมุมปรากฏอยู่มากที่สุด คิดเป็น 43.41 เปอร์เซ็นต์ แสดงให้เห็นว่ามุขตลกประเภทหักมุมซึ่งใช้กับภาพการ์ตูนหลายกรอบจบนี้ เป็นมุขตลกที่ผู้เขียนนิยมใช้กันมาก เนื่องจากภาพการ์ตูนหลายกรอบจบมีมุขตลกตายตัวอยู่แล้ว ส่วนเนื้อเรื่องนั้นผู้เขียน

สามารถสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นอิสระตามความนึกคิดโดยไม่ถูกจำกัดด้วยกรอบ ดังนั้นจึงเป็น  
สิ่งสนับสนุนว่าภาพการ์ตูนหลายกรอบจบ เขียนได้ง่ายกว่า

เมื่อกลับมามองถึงความแตกต่าง ความยากง่ายของภาพการ์ตูน 2 รูปแบบนี้ในความคิด  
เห็นของผู้เขียนการ์ตูนเองแล้ว ทั้งนิพนธ์ เสงี่ยมศักดิ์ และ ภัคดี แสนทวีสุข ต่างแสดงทัศนะ  
ไว้ว่า

มันอยู่ที่เนื้อหาของการ์ตูน บางอันกรอบเดียวก็รู้เรื่อง ตลกได้ ถ้าเป็นสามกรอบมัน  
ซ่อนมุขได้ แล้วมาเปิดเผยตอนหลังในกรอบที่สามซึ่งไม่มีอะไรยากกว่ากัน บางช่วง  
เขียนกรอบเดียวได้ดี บางช่วงเขียนสามกรอบได้ดี นักเขียนการ์ตูนบางคนเอาแก่นที่  
ควรเป็นกรอบเดียวมาเขียนเป็นสามกรอบคนอ่านตุงไม่รู้ แต่นักเขียนการ์ตูนรู้ว่า  
เอามายืดให้เต็ม ซึ่งก็อยู่ที่ฝีมือการนำเสนอ บางคนยืดออกมาแล้วไม่ได้อะไรเลย  
บางคนยืดออกมาแล้วมันหัวเราะมากกว่าเก่า อยู่ที่วิธีของแต่ละคน (นิพนธ์  
เสงี่ยมศักดิ์, สัมภาษณ์)

มันยากง่ายพอกัน สำหรับกรอบเดียวจบต้องสรุปให้ได้ภายในกรอบเดียว คำพูด  
ภาพ กูแล้วต้องเข้าใจเลย อาจมีซ่อนมุขไว้ทีมน้อย แต่ต้องอยู่ในภาพเดียว แต่บางที  
กรอบเดียวมันจบไม่ได้ และคนอ่านอาจไม่รู้ที่มาของแก่น เพราะใหม่เกินไปจนรับไม่ได้  
ถ้าเป็นหลายกรอบจบ กรอบแรกก็เริ่ม กรอบที่สองเดินเรื่อง กรอบที่สามจบ...มีบางที  
นึกแก้ภาพเดียวได้ แล้วมันควรจะเขียนเป็นสามกรอบมากกว่า ต้องมีการเดินเรื่อง  
ให้คนอ่านรู้ก่อนกรอบสองติดตาม กรอบสามจบ แต่บางทีนึกได้สองกรอบ แต่มาคิดอีก  
ทีว่ามันควรจะเป็นกรอบเดียวมากกว่า เพราะถ้าสามกรอบมันยืดเยื้อเกินไป อันนี้ก็  
แล้วแต่...การ์ตูนหลายกรอบจบเล่นแอ็คชั่นได้มากกว่า ตั้งแต่กรอบแรก จนถึงกรอบที่  
สาม...เวลาคิดออกมาจริง ๆ คืออะไรก็ได้แล้วเขียนลงไปเท่านั้นเอง ไม่ได้กะว่า  
กรอบเดียว หรือหลายกรอบ เห็นว่าอันไหนเหมาะกับกรอบเดียวก็เขียน อันไหนเหมาะ  
กับสามกรอบก็เขียน ถ้าเขียนกรอบเดียวแล้วไม่เข้าใจไม่ตลก เอามายืดได้เป็นหลาย  
กรอบ (ภัคดี แสนทวีสุข, สัมภาษณ์)

ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้เป็นลักษณะ และความแตกต่างของภาพการ์ตูนกรอบเดียวจบ และ  
หลายกรอบจบมีคำบรรยายประกอบ ต่อไปจะกล่าวถึงภาพการ์ตูนกรอบเดียวจบ และหลายกรอบจบ

ไม่มีคำบรรยาย ซึ่งก็จะมีลักษณะพิเศษของความเป็นการ์ตูนไม่มีคำบรรยายในอีกรูปแบบหนึ่ง

### ภาพการ์ตูนไม่มีคำบรรยาย

การ์ตูน โดยตัวของมันเองแล้วหมายถึงภาพวาดลายเส้นกึ่งเหมือนจริง อยู่กับที่ไม่เคลื่อนไหว เพียงแต่มีการเพิ่มเติม ตกแต่งรูปภาพเหล่านั้นด้วยคำพูดอีกครั้งหนึ่ง และนักเขียนการ์ตูนก็จะนำไปใช้ในการบรรยาย หรือเล่าเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้เขียนจินตนาการขึ้นเองด้วยการใช้ทั้งภาพและถ้อยคำประกอบกัน

จากคำนิยามข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการใช้ภาพแต่เพียงอย่างเดียว หรือการใช้คำพูดแต่เพียงอย่างเดียวจะยังไม่มีความสมบูรณ์ แต่ทั้ง 2 ส่วนนี้จำเป็นต้องอาศัยซึ่งกันและกัน เพราะความหมายของภาพบางภาพต้องขึ้นอยู่กับส่วนของคำพูด และความหมายของคำพูดบางครั้งก็ต้องขึ้นอยู่กับภาพด้วย นอกจากนี้ความสัมพันธ์ระหว่างภาพและคำพูด ยังมีส่วนทำให้ภาพการ์ตูนเรื่องนั้นมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตนเอง และยังช่วยเพิ่มความมีชีวิตชีวาได้อีกด้วย

แต่ในปัจจุบัน ลักษณะดังกล่าวไม่ได้เป็นความจริงเสมอไปสำหรับนักเขียนการ์ตูนหลายคน เนื่องจากนักเขียนการ์ตูนเหล่านั้นสามารถเขียนภาพเพื่อเล่า เรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างสมบูรณ์โดยมิได้อาศัยคำพูดเลย

ในสหรัฐอเมริกา จากการถือกำเนิดของนิตยสาร เดอะ นิวยอร์คเกอร์ (The New Yorker) ได้นำเสนอภาพการ์ตูนที่ชี้ให้เห็นถึงแนวทางของภาพการ์ตูนซึ่งประกอบด้วยคำบรรยายสั้น ๆ มีอยู่เพียงบรรทัดเดียว รวมถึงการเริ่มแพร่กระจายของภาพการ์ตูนที่ปราศจากคำบรรยายต่อมาในปี 1937 นิตยสาร บัลลียู (Ballyhoo) ได้เกิดขึ้นพร้อมกับนำปรากฏการณ์ใหม่เข้ามาในวงการของการเขียนการ์ตูนอย่างไม่เคยมีมาก่อน นั่นคือภาพการ์ตูนที่นำเสนอในนิตยสารเล่มนี้ทั้งหมดเป็นภาพการ์ตูนไม่มีคำบรรยายเลยแม้แต่ภาพเดียว

จากลักษณะเช่นนี้ทำให้บรรณาธิการของนิตยสารการ์ตูนอื่น ๆ ออกมาได้แย่งชิงเรื่องของภาพการ์ตูนที่ปราศจากคำบรรยายเหล่านี้ เป็นเวลานานหลายปี เนื่องจากพวกเขาเกิดความรู้สึกว่าผู้อ่านจะไม่สามารถเข้าใจภาพการ์ตูนได้เลย ถ้าหากภาพการ์ตูนนั้นขาดส่วนของคำบรรยายไป ทั้งนี้เพราะทั้งคำบรรยาย และภาพการ์ตูนล้วนเป็นส่วนประกอบสำคัญของการ์ตูนอย่างแท้จริง

(Jack Markow 1976 : 61)

ในบางครั้ง ผู้อ่านอาจมีความเก่งกล้าสามารถที่จะเข้าใจความหมายของภาพการ์ตูน  
ไม่มีคำบรรยายได้ ดังมีผู้เคยกล่าวไว้ว่า เป็นเพราะ "ภาพหนึ่งภาพ สามารถใช้แทนคำพูดได้  
พันคำ"

ลักษณะของภาพการ์ตูนไม่มีคำบรรยายประกอบ<sup>๕</sup> จะเป็นภาพการ์ตูนอย่างเดียว  
แท้ ๆ ที่สมบูรณ์ได้ในตัวของมันเอง ต้องอาศัยเพียงการมองภาพเท่านั้น ซึ่งการ์ตูนไม่มี  
คำบรรยายประกอบ หรือเรียกว่าเป็น "การ์ตูนเงียบ" ได้กลายเป็นการ์ตูนที่บุคคลทั่วไปแม้จะอ่าน  
ไม่ออกเขียนไม่ได้ก็สามารถเข้าใจอย่างกว้างขวาง และเป็นสากล โดยไม่ต้องแปลความหมาย  
มากนัก เพียงแต่อาศัยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้อ่านเองในการตีความภาพการ์ตูนแต่ละภาพ  
และโดยส่วนตัวนักเขียนการ์ตูนทั้งหลาย ต่างพยายามสร้างสรรค์ผลงานภาพการ์ตูนของตนเองให้  
สมบูรณ์แบบมากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเขียนการ์ตูนประเภทตลกขบขัน ต้องใช้ความพยายาม  
อย่างมากในการนึกหามุขตลกสำหรับภาพการ์ตูนไม่มีคำบรรยาย และเนื่องจากภาพการ์ตูนนั้น  
บางครั้งสามารถใช้สื่อความหมายแทนคำพูดได้ ดังนั้นนักเขียนการ์ตูนตลกโดยทั่วไปจะพยายาม  
ตัดคำพูด หรือคำบรรยายที่ไม่มีประโยชน์ หรือไม่จำเป็นออกไปให้หมด และคำพูดหรือคำบรรยาย  
ที่ผู้เขียนการ์ตูนพยายามให้ลดน้อยลงไปจะถูกแทนที่เข้าไปด้วยภาพ ซึ่งสามารถทำให้ภาพการ์ตูน  
มีความสมบูรณ์ในตัวของมันเองขึ้นมาได้

มุขตลกที่ผู้เขียนการ์ตูนใช้สำหรับภาพการ์ตูนไม่มีคำบรรยาย ถ้าเป็นภาพการ์ตูน  
กรอบเดียวจบจะใช้มุขตลกประเภทสิ่งเกินความจริงมากที่สุด คิดเป็น 60.34 เปอร์เซ็นต์ เนื่องจาก  
เหตุการณ์หรือพฤติกรรมของตัวละคร จะถูกผู้เขียนนำมาแสดงให้ลักษณะตรงข้าม และขัดแย้งกับ  
ความจริง กล่าวคือ ผู้เขียนนำมาเขียนเป็นภาพการ์ตูนให้เหมือนกับว่าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ โดยใน  
ความเป็นจริงแล้วไม่สามารถเกิดขึ้นได้เลย ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่จำเป็นต้องใช้คำอธิบาย ผู้อ่านก็  
สามารถรับรู้ และเข้าใจได้ทันที

ส่วนภาพการ์ตูนหลายกรอบจบไม่มีคำบรรยาย มุขตลกจะมีลักษณะเช่นเดียวกับที่ใช้  
ในภาพการ์ตูนหลายกรอบจบมีคำบรรยาย คือ มุขตลกประเภทหักมุม หากแต่ลักษณะการดำเนิน  
เรื่อง และลักษณะการหักมุมจะมีความแตกต่างจากภาพการ์ตูนหลายกรอบจบแบบมีคำบรรยายเพียง

เล็กน้อย คือ ภาพการ์ตูนหลายกรอบแบบมีคำบรรยายต้องใช้ทศนนาในการดำเนินเรื่อง ส่วนภาพการ์ตูนไม่มีคำบรรยายนั้น การดำเนินเรื่องไม่จำเป็นต้องใช้ทศนนาเลย และถึงแม้จะใช้กับการหักมุมเหมือนกัน แต่ลักษณะของการหักมุนั้นต่างกัน ถ้าเป็นภาพการ์ตูนหลายกรอบแบบมีคำบรรยายลักษณะการหักมุนอาจใช้ให้ทั้งการหักมุนด้วยคำพูด และการหักมุนด้วยภาพ ซึ่งการหักมุนด้วยภาพของภาพการ์ตูนหลายกรอบแบบมีคำบรรยายยังต้องอาศัยทศนนาเป็นส่วนประกอบเพียงแต่ผู้เขียนการ์ตูนจะให้ความสำคัญกับภาพมากกว่าคำพูดเท่านั้น แต่ลักษณะการหักมุนของภาพการ์ตูนหลายกรอบแบบไม่มีคำบรรยาย จะใช้ภาพเพียงอย่างเดียว ความสำคัญที่ทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขันขึ้นได้ จะมาจากการหักมุนด้วยภาพนั่นเอง

ไม่ว่าจะเป็นภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวจบ หลายกรอบจบ มีคำบรรยายหรือไม่มีคำบรรยาย ผู้เขียนการ์ตูนได้ชี้แจงถึงเรื่องนี้ไว้ว่า "เมื่อภาพนั้นบอกตัวเองเสร็จว่า ความหมายของมันว่าอย่างไรแล้ว ก็ไม่ต้องมีคำบรรยาย อันแรกเราต้องเข้าใจก่อนว่าคนอ่านคิดยังไงรับได้มั้ย ตัวละครตัวนั้นคนอ่านรับได้แล้ว และเอามารวมกับเหตุการณ์อีกเหตุการณ์หนึ่งโดยเป็นการตบเนียนคิดว่าคนอ่านเข้าใจมั๊ย ก็โอเค. ว่าไม่ต้องใส่คำพูด" (ภักดี แสนทวีสุข, สัมภาษณ์)

"ไม่มีคำบรรยายใช้เมื่อมีภาพบรรยายแล้วเข้าใจเลย มันอยู่ที่เนื้อหาจะนำเสนอแนวไหนมากกว่า บางอันไม่ต้องมีคำบรรยายก็ตลกได้ บางอันมีคำบรรยายนิดหน่อยจะช่วยเสริมให้ตลกยิ่งขึ้น" (นิพนธ์ เสงี่ยมศักดิ์, สัมภาษณ์)

### การใช้สัญลักษณ์

สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ประกอบภาพ เป็นสิ่งที่ผู้เขียนใช้แทนบางสิ่งบางอย่างเพื่อสื่อสารเรื่องราว อันแสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด ผู้เขียนจะใช้เป็นตัวแทนในการอธิบายถึง หรืออธิบายประกอบกิริยาอาการต่าง ๆ รวมไปถึงการบอกอารมณ์ ความต้องการของตัวละคร ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากบางกรณีผู้เขียนไม่สะดวกในการใช้คำพูด หรือมีเนื้อที่ไม่เพียงพอจะอธิบายด้วยคำพูด ก็ใช้สัญลักษณ์เป็นสื่อแทน และผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ง่าย เข้าใจได้ทันที เมื่อเห็นสัญลักษณ์นั้น ๆ

สุชาติ พงษ์พานิช (อ้างถึงใน วันเนาว์ ยุคตื่น 2522 : 68) ได้แบ่งสัญลักษณ์ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้คือ

1. สัญลักษณ์ตามแบบแผน หมายถึง สัญลักษณ์ที่ส่วนใหญ่ใช้แทนสิ่งใดสิ่งหนึ่งในลักษณะซ้ำ ๆ จนเป็นที่เข้าใจ ง่ายแก่การตีความหมาย

2. สัญลักษณ์ส่วนตัว หมายถึง สัญลักษณ์ที่วิคนใดคนหนึ่งสมมติขึ้นแทนสิ่งที่ต้องการแสดง ใช้เป็นของส่วนตัวโดยเฉพาะ ไม่แพร่หลายเหมือนสัญลักษณ์ตามแบบแผน สัญลักษณ์ส่วนตัวนี้ เมื่อกวีใช้ซ้ำ ๆ หรือมีผู้อื่นนำไปใช้ตามแบบอย่างจนเป็นที่เข้าใจกัน สัญลักษณ์นั้นจะกลายเป็นสัญลักษณ์ตามแบบแผนสามารถตีความหมายได้ง่ายขึ้น


การทูลขยายหัวเราะฉบับกระเป่า จะมีการใช้สัญลักษณ์ประกอบตามลักษณะของสัญลักษณ์ 2 ประเภทข้างต้นเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะการทูลเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึก เป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากผู้เขียนมีการใช้สัญลักษณ์แตกต่างกันออกไปตามประเภทของงานเขียนของแต่ละคน


การใช้สัญลักษณ์ ในบางส่วนจะขึ้นอยู่กับลักษณะของภาพการทูลด้วย ซึ่งหมายถึง การทูลมีคำบรรยาย และการทูลไม่มีคำบรรยาย แต่ไม่ว่าจะเป็นการทูลมีคำบรรยาย หรือไม่มีคำบรรยาย ต่างต้องอาศัยสัญลักษณ์เข้ามาประกอบในภาพการทูลทั้งสิ้น เนื่องจากว่าการทูลเป็นภาพหนึ่ง ดังนั้นผู้อ่านจะสามารถเข้าใจ และรับรู้ถึงอารมณ์ ความรู้สึก ของตัวละครได้ ต้องอาศัยสัญลักษณ์ในรูปแบบต่าง ๆ เข้ามาช่วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพการทูลไม่มีคำบรรยาย เพราะภาพการทูลเหล่านี้ไม่มีการใช้คำบรรยาย หรือบทสนทนาในการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเลย จะมีก็แต่เพียงใช้ภาพในการสื่อความหมายเท่านั้น ถ้าไม่มีการนำสัญลักษณ์เข้ามาประกอบแล้ว ภาพการทูลไม่มีคำบรรยายเรื่องนั้นจะปราศจากชีวิตชีวา นอกจากนั้นสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนเสียง หรืออาการของตัวละคร ยังถูกนำมาใช้มากมาย เพื่อเป็นส่วนประกอบในการทำให้ผู้อ่านเข้าใจถึงมุขต่าง ๆ ที่ผู้เขียนการทูลต้องการนำเสนอ และสัญลักษณ์ยังกลายมาเป็นส่วนประกอบอันสำคัญของการทูล ในการที่จะใช้เป็นตัวเร้ามุขตลกในฉากต่าง ๆ ของภาพการทูลด้วย


สัญลักษณ์ที่ใช้กันในภาพการทูล มีดังนี้


## 1. บัลลูน (Balloos)

การใช้บัลลูน หรือสัญลักษณ์แทนการพูด มีไว้ใช้สำหรับเนื้อที่ ที่เป็นคำพูดของตัวละคร ซึ่งบัลลูน จะมีปรากฏก็เฉพาะแต่ในภาพการ์ตูนที่มีคำบรรยาย หรือบทสนทนาเท่านั้น การใช้บัลลูนเริ่มปรากฏครั้งแรกในสหรัฐอเมริกา เมื่อปี 1800 เมื่อเริ่มใช้ครั้งแรกจะมีลักษณะเป็นเส้นตรง โยงจากคำพูดไปจับปากของตัวละคร เพื่อให้ผู้อ่านทราบว่าคำพูดนี้เป็นของตัวละครตัวใด (ปัจจุบัน นักเขียนการ์ตูนที่ใช้บัลลูนในลักษณะนี้ ได้แก่ ชัย ราชวัตร จากการ์ตูนชุดผู้ใหญ่มา กับ หุ่นหมาเมิน - ผู้วิจัย)

และประเภทของบัลลูนที่นิยมใช้กันมาก สำหรับภาพการ์ตูนในปัจจุบันก็คือ บัลลูนโปร่งใสที่ล้อมรอบคำพูดไว้ และมีปลายแหลมข้างหนึ่งโยงออกมาจากปากของตัวละครผู้เป็นเจ้าของคำพูดในบัลลูนนั้น (  ) บัลลูนแบบนี้มักเขียนการ์ตูนนิยมใช้เพื่อแสดงให้ผู้อ่านเห็นว่าส่วนไหนเป็นคำพูดของตัวละครตัวใบบ้าง และส่วนไหนเป็นฉากที่ไม่มีตัวหนังสือเพื่อผู้อ่านจะได้ไม่เกิดความสับสนว่า ขณะนั้นตัวละครตัวใบบ้างกำลังพูดว่าอะไร

ในลักษณะเดียวกัน เมื่อผู้เขียนต้องการแสดงการกระซิบกันของตัวละคร ผู้เขียนจะใช้เส้นวงรอบคำพูดนั้น ๆ แต่จะต่างออกไปตรงที่ใช้เส้นประแทนเส้นทึบ (  ) ผู้อ่านก็สามารถเข้าใจได้ทันทีว่า ขณะนั้นตัวละครกำลังทำกิริยาใบบ้าง

ถ้าหากการสนทนาของภาพการ์ตูน เรื่องนั้นมาจากวิทยุ หรือโทรศัพท์ จะใช้เส้นหยักที่มีลักษณะเหมือนสายฟ้า (  ) เพื่อแสดงให้เห็นว่าเป็นการสนทนาของตัวละครที่ไม่ได้โต้ตอบกันซึ่งหน้า

และถ้าผู้เขียนต้องการแสดงให้ผู้อ่านทราบว่า ขณะนั้นตัวละครไม่ได้พูด แต่กำลังใช้ความนึกคิด ผู้เขียนจะใช้บัลลูนที่มีปลายเป็นพวงเรียงจากเล็กไปใหญ่ (  )

นอกจากเครื่องหมายสำหรับภาพการ์ตูนมีคำบรรยายเหล่านี้แล้ว ก็ยังมีการใช้เครื่องหมาย "คำพูด" ( "... " ) เพื่อแยกส่วนคำพูดของตัวละครออกมา ซึ่งการใช้เครื่องหมายคำพูดจะมีหน้าที่เช่นเดียวกับ การใช้เครื่องหมายบัลลูน คือใช้กำกับเพื่อให้ทราบว่าเป็นคำพูดของตัวละคร เมื่อนำมาใช้ ตำแหน่งของเครื่องหมายคำพูดนี้ ผู้เขียนจะวางไว้ส่วนบนสุดของภาพการ์ตูน และการที่ผู้อ่านจะทราบได้ว่าเป็นคำพูดของตัวละครตัวใบบ้าง ต้องใช้ความสังเกตเอาเองจากสีหน้า

อาภักภิรยา ของตัวละคร ตลอดจนการใช้สรรพนามแทนตัวละครที่เป็นผู้พูด ซึ่งเครื่องหมายคำพูดสามารถใช้ร่วมกับเครื่องหมายบัลลูนแสดงคำพูดในส่วนอื่นได้ด้วย และการจะเลือกใช้เครื่องหมายอย่างใดนั้น ขึ้นอยู่กับอิสระทางความนึกคิดของผู้เขียนแต่ละคน

## 2. การใช้สัญลักษณ์แทนการแสดงออกทางอารมณ์

การใช้สัญลักษณ์แทนการแสดงออกทางอารมณ์ มีปรากฏอยู่ทั้งในส่วนของภาพการ์ตูนมีคำบรรยาย และภาพการ์ตูนไม่มีคำบรรยาย ซึ่งนักเขียนการ์ตูนจะใช้สัญลักษณ์มากมาย เพื่อช่วยในการแทนเสียง แทนการแสดงออกทางอาภักภิรยา ความคิด ความรู้สึก ในลักษณะต่าง ๆ ของตัวละคร เนื่องจากการแสดงออกซึ่งอารมณ์ของตัวละครในการ์ตูนเหล่านี้ บางครั้งไม่สามารถแสดงออกมาเป็นคำพูดได้

การ์ตูน ต้องประกอบด้วยภาพ และคำพูดที่มีความสมดุลย์กัน ถ้ามีคำพูดหรือคำบรรยายมากเกินไป อาจทำลายดุลยภาพระหว่างภาพและคำพูดได้ ดังนั้นผู้เขียนต้องเลือกใช้คำพูด หรือคำบรรยายให้เหมาะสม กระชับรัดกุม ไม่มากจนเกินไป และใช้เท่าที่จำเป็น ในบางส่วนที่ต้องใช้คำบรรยายยาว ๆ หรือ ในบางส่วนที่ไม่สามารถอธิบายด้วยคำพูดได้ เช่น ความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ผู้เขียนก็นำเอาสัญลักษณ์มาใช้แทน ซึ่งสัญลักษณ์ที่ผู้เขียนนำมาใช้ในการเสริมแต่งภาพการ์ตูนนั้น ผู้อ่านต้องสามารถรับรู้ได้ง่ายในทันทีที่เห็น และมีสัญลักษณ์ที่ชัดเจนไม่เข้าใจได้

ภาพการ์ตูนที่มีคำบรรยายอยู่แล้ว สัญลักษณ์เหล่านี้จะมีส่วนช่วยเพิ่มความสมจริงสมจังให้กับเรื่องราวเหตุการณ์ได้มากยิ่งขึ้น และถ้าเป็นภาพการ์ตูนไม่มีคำบรรยาย สัญลักษณ์ก็เปรียบเสมือนเป็นตัวแทนของคำบรรยายได้อย่างหนึ่ง ใช้สื่อความหมายได้รวดเร็ว และเห็นภาพพจน์ และยังทำให้ภาพการ์ตูนแสดงความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ได้ดีจนดูราวกับว่า ตัวละครในภาพการ์ตูนเหล่านั้น เป็นสิ่งมีชีวิตจิตใจ

สัญลักษณ์ที่ผู้เขียนมักนำมาใช้ประกอบในภาพการ์ตูนมีอยู่มากมาย อย่างเช่น การใช้เส้นหรือ กลุ่มควันสีม่วงแดงแสดงถึงการเคลื่อนไหวของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย หรือแสดงถึงความขุ่นมัววุ่นวาย การต่อสู้ ซึ่งเหมือนกับการแสดงออกของบุคคลจริง หรือ ใช้หลอดไฟแทนความคิด หรือทางออก, น้ำตา แทนความเสียใจ, กลุ่มควันสีดำเหนือศีรษะตัวละคร แทน



ความรู้สึกโกรธ, เหนือ แทนความรู้สึกเหนื่อย กลัว หรือเจ็บปวด, หัวกระโหลก แทนความตาย, หัวใจ แทนความรัก,  $Z^Z$  แทน การนอนหลับ เป็นต้น

### 3. การใช้คำแทนเสียง

การใช้คำแทนเสียงในภาพการ์ตูน จัดเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่ช่วยเพิ่มรสชาติ สีสัน ให้กับภาพ รวมถึงการช่วยเพิ่มความน่าสนใจในภาพการ์ตูนได้ และที่สำคัญคือ สามารถทำให้ภาพการ์ตูนมีลักษณะเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่ เรียกร้องความสนใจจากผู้อ่านได้อีกทางหนึ่ง ซึ่ง จะปรากฏอยู่ที่ในภาพการ์ตูนมีคำบรรยาย และไม่มีคำบรรยาย

สิ่งที่สามารถแสดงถึงความมีชีวิต ก็คืออารมณ์และการเคลื่อนไหว ดังนั้นเมื่อผู้เขียน ต้องการทำให้การ์ตูนซึ่งเป็นภาพนิ่ง สามารถแสดงถึงความมีชีวิตจิตใจได้ จึงต้องนำคำต่าง ๆ มาใช้ประกอบเพื่อเป็นตัวแทนในการแสดงออกถึง อารมณ์ ความรู้สึก และความเคลื่อนไหว เหล่านั้น เนื่องจากการดำเนินชีวิตของบุคคลจริงในสังคม ก็จำเป็นต้องอาศัยเสียงในการบ่งบอก อารมณ์ ความรู้สึก และในการสื่อสารไปยังบุคคลอื่นได้ ว่าขณะนั้นตนเองมีความรู้สึกอย่างไร หรือกำลังทำอะไรอยู่

คำที่ใช้แทนเสียงในการ์ตูน เป็นการเลียนเสียงมาจากธรรมชาติจริง ๆ ของมนุษย์ ไม่ว่าจะ เป็นคำที่แสดงถึงอารมณ์โกรธ ความรู้สึกเจ็บปวด เสียงเค็ม เสียงกรน เสียงวัตถุกระทบ กัน รวมไปถึงอาการต่าง ๆ ของบุคคลที่ก่อให้เกิดเป็นเสียงได้ สิ่งเหล่านี้ทำให้ภาพการ์ตูนสมจริง มากขึ้น ถึงแม้คำบางคำที่ผู้เขียนนำมาใช้ จะเป็นคำที่คิดขึ้นมาใหม่ และอาจไม่ถูกต้องตามหลัก ไวยากรณ์เท่าใดนักก็ตาม แต่เพื่อความสะดวกในการอ่านออกเสียง และสามารถสื่อความหมายไปยังผู้อ่านได้ คำเหล่านี้จึงเกิดขึ้น และมีความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปได้ตามแต่จินตนาการของผู้เขียน

ในต่างประเทศ การใช้คำแทนเสียงเป็นที่นิยมกันมากสำหรับนักเขียนการ์ตูน ในระยะ เริ่มแรกของการเขียนภาพการ์ตูนจะมีการนำคำแทนเสียงมาใช้ร่วมกับคำสนทนา หรือคำบรรยาย มากกว่าที่จะใช้สัญลักษณ์แทนอารมณ์ เช่น เครื่องหมายตกใจ (!) ส่วนลักษณะของตัวอักษร ตอนเริ่มแรก ปรากฏออกมาเป็นแบบเรียบ ๆ ธรรมดา เป็นตัวหนังสือที่อาจใหญ่กว่าปกติเล็กน้อย

ต่อมาภายหลังการใช้คำแทนเสียงได้รับการเสริมแต่งให้เด่นชัดขึ้นด้วยการใช้เงา หรือการเล่น  
ตัวอักษรในลักษณะต่าง ๆ เช่น การเน้น หรือการใช้ตัวอักษรคำหนาเพื่อเป็นการเน้น และ  
แสดงให้ผู้อ่านทราบว่า คำนี้ใช้แทนอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร นอกจากนี้ยังมีการนำสัญลักษณ์  
แทนอารมณ์ ความรู้สึกต่าง ๆ มาใช้ประกอบกับคำแทนเสียงด้วย (Paul Nelson 1975 : 210)  
จนกลายเป็นที่นิยมกันต่อมาสำหรับนักเขียนการ์ตูนในปัจจุบัน แม้แต่การ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋  
ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉบับกระเป๋" ฉบับที่ 13 หน้า 144



การ์ตูน "ชายหัวเราะฉบับกระเป๋" ฉบับที่ 23 หน้า 93

#### 4. การใช้สัญลักษณ์ประตุ

เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้กับภาพการ์ตูนไม่มีคำบรรยาย สัญลักษณ์ฉบับเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ชิดกับการ์ตูน  
เจียมมากที่สุด และเป็นสิ่งเก่าแก่ที่สุดที่ผู้เขียนการ์ตูนใช้เป็นพื้นฐานในการเขียนการ์ตูนตลอดมา  
จนกระทั่งถึงปัจจุบัน

รูปแบบง่าย ๆ ที่ผู้เขียนการ์ตูนใช้เกี่ยวกับเรื่องประตุก็คือ มักมีชื่อบริษัท ห้างร้าน  
หรือชื่อเจ้าของห้องติดอยู่ ลักษณะการใช้สัญลักษณ์เกี่ยวกับประตุนี้ เริ่มต้นครั้งแรกจากการเขียน

ป้าย "หยุดพักกลางวัน" ไว้ที่ประตูหน้าห้อง ต่อมาจากภาพการ์ตูนที่มีปรากฏในลักษณะของป้าย  
 แขนงไว้หน้าบริษัทที่ได้รับการตัดแปลงพัฒนาให้มีความแตกต่างกันออกไป และนิยมใช้กันอย่าง  
 แพร่หลาย ทั้งในรูปแบบของภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยว และภาพการ์ตูนหลายกรอบ ในช่วงระยะแรก  
 นั้น ดูเหมือนกับว่าบางเวลา วัตถุประสงค์ที่จะนำมาใช้ในการคิดสร้างเรื่องราวโดยการใช้สัญลักษณ์  
 เกี่ยวกับประตูกำลังจะหมดไป เนื่องจากภาพการ์ตูนในลักษณะเช่นนี้เป็นสิ่งที่ค่อนข้างยาก แต่  
 อย่างไรก็ตาม จากการพัฒนาและการคิดของนักเขียนการ์ตูนรุ่นต่อ ๆ มาสักระยะหนึ่งก็  
 เริ่มแจ่มใสขึ้น เพราะนักเขียนเหล่านั้นต่างนำแนวความคิดใหม่ ๆ มาใช้ในการสร้างเหตุการณ์  
 ที่ทำให้ปรากฏขึ้นมาซึ่งเรื่องราวเกี่ยวกับประตูในลักษณะนี้ (Jack Markow 1976 : 66)

การใช้สัญลักษณ์ประตู จะรวมไปถึงป้ายต่าง ๆ ด้วย ซึ่งป้ายเหล่านี้จะบอกชื่อ  
 ตำแหน่ง สถานที่ คำชี้แจงต่าง ๆ ตลอดจนถึงการแสดงความเป็นเจ้าของ เมื่อผู้เขียนนำมาใช้  
 เป็นการ์ตูนแบบกรอบเดี่ยวจบ การใช้ป้ายจะบอกถึงเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างสมบูรณ์โดยตัวของ  
 มันเอง อาจมีตัวละครเข้ามาประกอบบ้าง แต่จะเป็นภาพการ์ตูนที่ไม่ต้องอาศัยคำบรรยายหรือบท  
 สนทนาของตัวละครเลย แต่ถ้าเป็นภาพการ์ตูนเรื่องหลายกรอบจบ ผู้เขียนอาจใช้ป้ายเป็นส่วน  
 ช่วยเริ่มเรื่อง คำเนินเรื่อง และจบเรื่องได้ โดยอาศัยพฤติกรรมของตัวละครเข้ามาประกอบ  
 เพื่อเพิ่มความเข้าใจให้กับผู้อ่านมากขึ้น

สำหรับการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋านอกจากจะใช้ป้ายในภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยว  
 และหลายกรอบจบแบบไม่มีคำบรรยายแล้ว ยังมีการนำมาใช้กับภาพการ์ตูนกรอบเดี่ยวและหลาย  
 กรอบจบแบบมีคำบรรยายด้วย เนื่องมาจากอิสระทางความคิดของผู้เขียนเอง ที่สามารถสร้าง  
 สรรค์เรื่องราว โดยนำหลายสิ่งหลายอย่างมาใช้รวมกันได้อย่างกลมกลืนในภาพการ์ตูนแต่ละ  
 เรื่อง ตัวอย่างเช่น



การ์ตูน "ขำหัวเราะ" ฉบับกระเป๋ากบ ฉบับที่ 5 หน้า 148



การ์ตูน "ทอยด์เราะ ฉมับกระเม้า" ฉบับที่ 1 หน้า 134