

สุนทรียศาสตร์ในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

AESTHETICS IN JAPANESE COMIC

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นันทอง ทองใบ

หัวหน้าสาขาวิชาวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

E-mail : nubthong.th@spu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการวิเคราะห์สื่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นด้วยกรอบแนวคิดด้านสุนทรียศาสตร์ โดยสุนทรียะในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเกิดจากการค้นหาความแปลกใหม่ ความโดดเด่นไปจากความเคยชินของผู้อ่าน โดยครอบคลุม 2 มิติหลัก คือ (1) มิติด้านรูปแบบการสื่อสารเฉพาะตัวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งประกอบด้วย ช่องการ์ตูน ช่องคำพูด ขนาดภาพ มุมมองภาพ ความเคลื่อนไหวของภาพ การตัดต่อภาพ และการจัดวางฉาก (2) มิติด้านเนื้อหาซึ่งพิจารณาตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง โดยเฉพาะการสร้างบุคลิกลักษณะตัวละคร ซึ่งการนำเสนอด้านสุนทรียะในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นก็เพื่อปลุกเร้าให้ทั้งผู้สร้าง ผู้อ่าน และนักวิชาการได้ทำความเข้าใจ และหันมาสนใจศึกษาหนังสือการ์ตูนในแง่มุมเชิงสุนทรียศาสตร์ เพราะประสบการณ์เชิงสุนทรียะ จะช่วยสร้างความประทับใจแก่ผู้อ่านได้ยาวนาน อันจะช่วยกระตุ้นให้เกิดวัฒนธรรมการอ่านอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ : การ์ตูนญี่ปุ่น สุนทรียศาสตร์ การสร้างบุคลิกลักษณะตัวละคร การเล่าเรื่อง

ABSTRACT

The objective of this article is to present an analysis approach of Japanese comic in aesthetically conceptual framework. The aesthetics in Japanese comic is derived from the search for novelty which is distinct from what the readers are familiar with. This will be covered in 2 main dimensions which are (1) the dimension of specific communication pattern in Japanese comic including the comic frame, the speech balloon, the picture size, the picture view, the movement, the picture editing, and the setting; and (2) the dimension of contents which can be considered according to components of narration, especially the creation of comic characters. The presentation of aesthetics in Japanese comic is to encourage the creators, readers and academicians to try to understand and study the aesthetic aspect of the comic. This is because the aesthetic experience will facilitate deep and sustainable impression in the readers and also motivate the sustainable reading culture.

KEYWORDS : Japanese comic, Aesthetics, Creation of characters, Narration

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แม้การ "อ่าน" คือชุมทรัพย์ทางปัญญา เป็นเครื่องมือแห่งการเรียนรู้อันทรงพลังของมนุษย์ แต่สถิติการ "อ่าน" หนังสือของคนไทยกลับลดลงอย่างน่าใจหาย โดยผลการสำรวจของสมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทยในปี 2558 พบว่า ร้อยละ 12 หรือ 1 ใน 10 ของคนไทย (ที่มีอายุ 15-69 ปีทั่วประเทศ จำนวน 3,432 ตัวอย่าง) "ไม่อ่านอะไรเลย" ขณะที่ระยะเวลาในการอ่านหนังสือต่อวันของคนไทยเหลือเพียงเฉลี่ย 28 นาทีต่อวัน (จากปี 2556 เฉลี่ย 37 นาทีต่อวัน) แต่ท่ามกลางความน่าวิตกถึงสถิติการอ่านของคนไทยข้างต้นนั้น ยังมีประเด็นที่น่าสนใจจากผลสำรวจว่าประเภทของหนังสือที่คนไทยเลือกอ่านมากที่สุดคือ "การ์ตูน/นิยายภาพ" ถึงร้อยละ 34.4 (สมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย, 2558: 2-3) ขณะเดียวกันสถานะของการ์ตูนในบ้าน

เรายังคงถูกมองข้ามจากวงวิชาการ ถูกกล่าวโทษในเชิงลบ และไม่ได้รับการส่งเสริมมากนัก บทความเรื่องนี้จึงรวบรวมสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ผู้เขียนได้ศึกษาวิจัยงานการ์ตูน เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจในกลวิธี รูปแบบการสื่อสารของหนังสือการ์ตูน และเสนอแนะแง่มุมด้านสุนทรียศาสตร์จากการ์ตูน โดยเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่น หรือมังงะ (Manga) ที่ได้รับการยอมรับในแง่กลวิธีการเล่าเรื่อง เพื่อให้ นักเขียนการ์ตูน นักวิชาการด้านสื่อได้เห็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานหนังสือการ์ตูน รวมถึงผู้สื่อบรรณาการ และผู้ปกครองเข้าใจ และใช้เป็นกรอบในการเลือกหาเลือกอ่านประเภทของ "หนังสือ" ที่คนไทยอ่านมากที่สุด เพราะการได้เลือกอ่านในสิ่งที่เริ่มจาก "ตัวเอง" ไม่ใช่ถูกบังคับให้อ่าน น่าจะก่อให้เกิดความประทับใจ และปมเพาะนิสัยรักการอ่านอย่างมั่นคง

การ์ตูนคือ ศิลปะการเล่าเรื่องแขนงหนึ่ง

ก่อนจะกล่าวว่าสุนทรียะในการ์ตูนเกิดขึ้นจากอะไร และอยู่ตรงไหน คงต้องทำความเข้าใจความหมาย และรูปแบบของสื่อชนิดนี้ว่า "การ์ตูน" ไม่ใช่แค่เพียง "ภาพร่าง" บนกระดาษที่ใช้ถ่ายทอดเป็นชิ้นงานจริงในงานจิตรกรรม ภาพฝาผนัง หรือภาพลายกระเบื้องโมเสกตามความหมายในแต่ดั้งเดิมเท่านั้น แต่ "การ์ตูน" ก็นิยามความหมายที่กว้างมากขึ้น โดยเฉพาะ "การ์ตูนที่เน้นศิลปะในการเล่าเรื่อง" (Narrative Art Cartoon)

ซึ่งเป็นการ์ตูนที่มุ่งเน้นการใช้ภาพเพื่อถ่ายทอดเรื่องราว ภาพจึงมีความสำคัญเทียบเท่าเนื้อหา ไม่ใช่ภาพเป็นเพียงส่วนประกอบของเรื่องเท่านั้น โดยอาจแยกย่อยการ์ตูนที่เน้นศิลปะการเล่าเรื่องที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ได้ดังนี้ (Harrison, 1981; ศักดา วิมลจันทร์, 2548: 64-65)

1. การ์ตูนช่อง (Comic Strip) มักมีจำนวนช่องขนาดเท่าๆ กัน 3-4 ช่อง และส่วนใหญ่มีถ้อยคำอยู่ในบอลลูน

2. หนังสือการ์ตูน (Comic Book หรือ Comics) มีลักษณะเป็นรูปเล่ม พัฒนามาจากการ์ตูนช่อง (Strip) มีรูปแบบการนำเสนอเป็นลักษณะเฉพาะที่ทำให้ผู้อ่านมองเห็นภาพนิ่งที่มีความต่อเนื่องกันจนเกือบเหมือนภาพเคลื่อนไหว ช่องมักมีขนาดไม่เท่ากัน ซึ่งลักษณะของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น เรียกว่า "มังงะ" (Manga)

3. นิยายภาพ (Graphic Novel) ในขณะที่หนังสือการ์ตูน หรือ Comic Book มักใช้เรียกหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นหลัก แต่การ์ตูนที่มีลักษณะเป็นรูปเล่มในรูปแบบอื่นๆ เช่น การ์ตูนเล่มละบาทของไทย (ที่ปัจจุบันราคา 10-15 บาท) หรือการ์ตูนที่มุ่งเน้นความเป็นศิลปะในการนำเสนอภาพ เหมือนเช่นการ์ตูนส่วนใหญ่จากยุโรป สหรัฐอเมริกา เช่นเรื่อง Watch men Bat Man มักเรียกกันว่านิยายภาพ หรือ Graphic Novel

4. การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon) มักมีลักษณะเป็นภาพล้อบุคคล และมีเนื้อหาเชิงเสียดสีเหตุการณ์บ้านเมือง โดยนำเสนอผ่านสื่อหนังสือพิมพ์ อาจมีช่องเดียวจบ หรือหลายช่องจบก็ได้เช่น การ์ตูน "ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน"

แต่ประเภทของการ์ตูนที่เน้นศิลปะการเล่าเรื่องที่ได้รับนิยามอย่างมากในบ้านเราก็คือการ์ตูนญี่ปุ่น (Manga) ที่ถูกนำมาแปลและตีพิมพ์เป็นครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2463 กับเรื่อง "ไซจังกับกระรอก" และเข้าสู่ยุคทองในช่วงปี พ.ศ. 2520-2530 ก่อนจะได้รับนิยามต่อเนื่องยาวนานมาจนถึงปัจจุบัน (ธรรมจักร อยู่โพธิ์, 2539: 102-103) ด้วยประวัติศาสตร์อันยาวนานของการ์ตูนญี่ปุ่นหรือมังงะ (Manga) จึงทำให้การเล่าเรื่องแบบมังงะมีรูปแบบการสื่อสารเฉพาะตัว จนกลายเป็นแม่แบบในการเขียนการ์ตูนไปทั่วโลก

รูปแบบการสื่อสารของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

หนังสือการ์ตูนมีลักษณะเฉพาะตัว เพราะมีส่วนผสมระหว่างสื่อต่างๆ ทั้งวรรณกรรม ละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์ เช่นหากเปรียบกับศิลปะการวาดภาพประกอบ จะเห็นว่าภาพประกอบเน้นที่การนำเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่สำคัญมาแสดงเพียงจุดเดียว ส่วนการ์ตูนจะเล่าเหตุการณ์อย่างต่อเนื่องไปตามลำดับ หรือหากเปรียบเทียบกับวรรณกรรม การ์ตูนเป็นเรื่องเล่าที่เข้าถึงคนในวงกว้างได้ง่ายกว่า เพราะมีภาพประกอบและหากเปรียบการ์ตูนกับละคร การ์ตูนก็ยังสามารถไล่ความคิดของตัวละครลงไปได้ตลอดเวลา และเมื่อเปรียบกับสื่อภาพยนตร์ เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ (2552) นักเขียนการ์ตูนและนักเขียนบทภาพยนตร์กล่าวไว้ว่า "การ์ตูนก็คือหนัง" เพราะนักเขียนการ์ตูนไม่ต่างไปจากผู้กำกับภาพยนตร์ที่สามารถกำกับเรื่องราว ตัวละคร ให้สนุกสนาน ตื่นเต้นอย่างไรก็ได้ เพียงแต่ใช้เครื่องมือในการกำกับแตกต่างกันเท่านั้น โดยนักเขียนการ์ตูนกำกับทิศทางผลงานด้วยการออกแบบลายเส้นผ่านอุปกรณ์ดินสอปากกา หรือคอตโต้ ในขณะที่ผู้กำกับภาพยนตร์กำกับทิศทางผลงานด้วยอุปกรณ์กล้อง เครื่องตัดต่อ นักแสดง ฯลฯ ดังนั้นอาจสรุปรูปแบบการสื่อสารหรือการนำเสนอเทคนิคเฉพาะตัวของการ์ตูนญี่ปุ่นได้ดังนี้

1. กรอบหรือช่องการ์ตูน (Comic Frame)

"ช่อง" ในการ์ตูนญี่ปุ่น อาจเปรียบได้กับ 1 ช็อต (Shot) ในภาพยนตร์ แต่ละช่องที่ต่อเนื่องกันในการ์ตูนจึงเหมือน การที่ผู้กำกับภาพยนตร์ตัดต่อภาพแต่ละช็อตร้อยเรียงออกมาเป็นเรื่องราว ช่องแต่ละช่องอาจวาดให้มีความกว้างเท่ากันหรือต่างกัน อาจมีเส้นกรอบ หรือมีรูปทรงแปลกๆ ก็ได้ การลำดับช่องในการ์ตูน Comic จึงมีความสำคัญอย่างมาก เพราะหากผู้เขียนลำดับช่องไม่ถูกต้อง ผู้อ่านก็อาจสับสนกับเรื่องราว และพาลเลิกอ่านไปเลยก็เป็นได้ ดังนั้นผู้เขียนการ์ตูนจึงต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับการลำดับ "ช่อง" ในการ์ตูนเพื่อสื่อสารกับผู้อ่านให้เข้าใจตรงกัน โดยช่องในการ์ตูนญี่ปุ่นมีความสำคัญดังนี้ (สุทธิชาติ ศราภย์วานิช, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2553.)

1.1 ช่อง เป็นตัวกำหนด

ความรู้สึกเรื่อง "เวลา" ในการอ่าน ซึ่งหากผู้เขียนต้องการให้ผู้อ่านอ่านเนื้อเรื่องอย่างไหลลื่น หรือกำลังนำเสนอเรื่องที่เป็นเวลาต่อเนื่องกัน ก็สามารถทำได้โดยการวาด "ระยะห่าง"

ระหว่างรอยต่อช่องการ์ตูนให้แคบ (เช่นเรื่องยังดำเนินอย่างต่อเนื่องในสถานที่เดิม) แต่หากต้องการแสดงให้เห็นว่าแต่ละช่องหรือแต่ละภาพมีการเว้นช่วงระยะเวลา หรือมีการเปลี่ยนสถานที่หรือเหตุการณ์ ก็ควรวาดรอยต่อระหว่างช่องให้กว้างขึ้น

1.2 ขนาดและรูปแบบของ

กรอบหรือช่อง จะสัมพันธ์กับอารมณ์ของตัวละครและบรรยากาศ (Mood and Tone) ของเรื่องราว หากผู้เขียนวาดช่องการ์ตูนให้มีขนาดเท่ากันทั้งหมดใน 1 หน้าจะส่งผลให้อารมณ์ของเรื่องราบเรียบ อืด ไม่มีจุดสูงสุดทางอารมณ์ของเรื่อง (Climax) ให้ติดตาม แต่หากมีการปรับเปลี่ยนขนาดของช่องให้ใหญ่บ้างเล็กบ้าง หรือมีรูปทรงแปลกตา ก็จะช่วยเสริมอารมณ์ในเรื่องได้อย่างมาก เช่น ถ้าเนื้อหาสำคัญมากก็มักใช้กรอบใหญ่เพื่อสร้างอารมณ์ตื่นตาตื่นใจให้ผู้อ่าน ในขณะที่กรอบเล็กจะเป็นแค่การเชื่อมให้การเล่าเรื่องมีความลื่นไหลเท่านั้น

1.3 จำนวนของช่องยัง

กำหนดกลุ่มผู้อ่าน ยิ่งช่องมากก็ยิ่งต้องการทักษะในการอ่านการ์ตูนสูงขึ้นด้วย เช่น การ์ตูนสำหรับคนทั่วไปก็จะมีกรอบน้อย เช่นการ์ตูนแก๊ก 1-3 ช่องจบ วางกรอบเรียงกันง่าย ๆ ไม่สับสน หรือการ์ตูนสำหรับเด็กก็จะมีกรอบใหญ่ อาจจะมี 1-2 กรอบต่อหน้า การ์ตูนวัยรุ่นขึ้นไปก็จะมีกรอบเยอะขึ้น และวางกรอบซับซ้อนขึ้น แต่ทั้งนี้จำนวนช่องส่วนใหญ่ของการ์ตูนญี่ปุ่นใน 1 หน้ามักมีจำนวนช่องไม่เกิน 10 ช่อง

2. ช่องคำพูด หรือบอลลูน (Speech Balloon)

"หากนักเขียนรู้จักศึกษาเทคนิคของบอลลูนให้มาก เข้าใจก็จะสามารถนำมาใช้เพื่อให้คนอ่านเข้าถึงอารมณ์การ์ตูนได้สนุกสนานมากขึ้น" คำกล่าวข้างต้นของ เรื่องศักดิ์ ดวงพล (2552) นักเขียนการ์ตูนอาชีพมีรางวัล บ่งบอกถึงความสำคัญของ "บอลลูน" หรือช่องคำพูด ซึ่งรูปทรงของบอลลูนก็เป็นอีกหนึ่งอวัจนภาษา (Non-Verbal Language) เช่นเดียวกับกรอบหรือช่องการ์ตูนที่สื่อความหมายทั้ง ความคิด วิธีพูด และอารมณ์ของตัวละครอย่างมาก นอกจากนี้บอลลูนยังใช้แทนเสียงประกอบ (Sound effect) ได้อีกด้วย

ในการ์ตูนอเมริกัน รูปทรงของบอลลูนจะเน้นความเรียบง่าย มีลักษณะกลม จึงมักสร้างรูปทรงบอลลูนในคอมพิวเตอร์ ในขณะที่การ์ตูนญี่ปุ่นจะมีลักษณะรูปทรงบอลลูนเป็นวงรี แนวตั้ง รูปร่างคล้ายไข่ หรือลูกโป่ง (Balloon) เนื่องจากตัวอักษรญี่ปุ่นนั้น

เขียนแนวตั้ง ซึ่งถ้าเป็นประเทศที่เขียนตัวอักษรแนวนอนจะมีช่องคำพูดเป็นแนวนอนมากกว่า และมีกรูปร่างไม่ตายตัวเพราะเป็นการวาดด้วยมือ

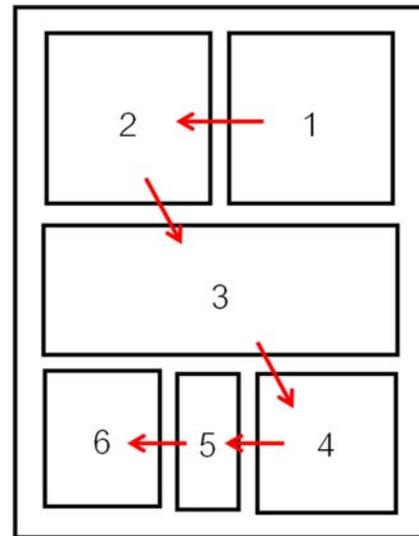


แผนภาพที่ 1 ตัวอย่างการวาดกรอบ/ช่องแบบปกติ และรูปร่างบอลลูนในการ์ตูนญี่ปุ่น
ที่มา: โทริยาม่า, 2551, เล่ม 5: 32

รูปร่างของบอลลูนจะแตกต่างกันไปตามลักษณะของคำพูดนั้นๆ เช่น คำพูดสนทนาปกติ ก็จะใช้ช่องคำพูดปกติ แต่ถ้าพูดเสียงดังหรือตะโกนก็จะใช้ช่องคำพูดที่มีเส้นแหลมๆ ออกไปรอบๆ (คล้ายทุเรียน) แต่การออกแบบช่องคำพูดก็ไม่มีกฎตายตัวเช่นเดียวกับการออกแบบกรอบหรือช่องการ์ตูน ขึ้นอยู่กับสไตล์ของนักเขียน ส่วนการวางบอลลูนในแต่ละกรอบภาพผู้เขียนจะถือว่าบอลลูนคือองค์ประกอบหนึ่งทางศิลปะในกรอบนั้นๆ จึงต้องไม่ไปทับส่วนสำคัญของภาพ และช่องคำพูดก็มีส่วนกำหนด

กลุ่มผู้อ่านเช่นกัน ช่องคำพูดยิ่งมาก กลุ่มผู้อ่านจะยิ่งน้อยลง และมีช่วงอายุมากขึ้น ดังนั้นการ์ตูนที่ไม่มีช่องคำพูดจึงเข้าถึงกลุ่มคนในวงกว้างได้ดี

บอลลูนยังมีหน้าที่สร้างความไหลลื่นในการอ่าน เช่นเดียวกับกรอบหรือช่องการ์ตูนด้วยเช่นกัน โดยความไหลลื่นในการอ่าน จะขึ้นอยู่กับวิธีการกำหนดลำดับช่องคำพูดของผู้เขียนอย่างมาก ซึ่งโดยหลักการการเรียงลำดับช่องคำพูดของการ์ตูน Comic ที่แปลเป็นภาษาไทยในปัจจุบัน จะต้องเป็นไปตามวิธีการอ่านดั้งเดิมของญี่ปุ่นคืออ่านจากทิศทาง "ขวาไปซ้าย" และ "บนลงล่าง" เพื่อรักษาอรรถรสของเรื่องให้มากที่สุด



แผนภาพที่ 2 การเรียงลำดับการอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม

3. **ขนาดภาพ** หมายถึงการกำหนดขนาดภาพหรือระยะภาพที่ปรากฏในแต่ละช่องการ์ตูน เช่น ภาพไกล (Long Shot) ภาพใกล้ (Close-Up) ขนาดของภาพในหนังสือการ์ตูนมีผลต่อการสื่ออารมณ์แตกต่างกันออกไปเช่นเดียวกับภาพยนตร์ ซึ่งในการ์ตูนญี่ปุ่นโดยเฉพาะแนวต่อสู้ ยิ่งมีความแตกต่างของขนาดภาพทั้งใกล้-ไกลมากเท่าไร ก็ยิ่งสร้างความหือหวาเร้าใจของภาพได้มากเท่านั้น

4. มุมกล้อง หรือมุมมองภาพในภาพยนตร์

มุมมองภาพก็คือ ภาพที่เกิดจากการจัดวางระดับความสูงของกล้องที่สัมพันธ์กับสิ่งที่ถ่ายทำ เพื่อเสริมความหมายคุณค่าด้าน สุนทรียศาสตร์และด้านจิตวิทยาการรับรู้ ซึ่งมีผลต่อ

อารมณ์ ความรู้สึกของผู้ชม เช่นเดียวกับในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นหรือมังงะ ที่ผู้เขียนสามารถจัดวางมุมมองแบบใดก็ได้โดยไม่ต้องใช้กล้อง แต่ใช้ปากกาเคมี หรืออุปกรณ์การเขียนอื่นๆ แทนความคิด ออกมาได้ตามต้องการ มุมมองภาพในการ์ตูนจึงเรียกได้ว่า "ไร้ขีดจำกัด" เช่น มุมมอง (Worm's-Eye View) ถ้าใช้กับตัวละคร ก็จะสร้างความน่าเกรงขาม ผู้อ่านจะรู้สึกว่าตัวละคร (และตัวผู้อ่าน) กำลังถูกคุกคาม หรือถ้าใช้กับสถานที่ที่จะสร้างความอลังการ ให้กับสถานที่ แต่ถ้าเป็นมุมสูง หรือมุมมอง (Bird's-Eye View) ก็จะมีความรู้สึกว่าตัวละครอยู่เหนือกว่า (เช่น ฉากตัวละครยืนอยู่ บนตึกสูงและมองลงไปในเมือง ซึ่งใช้บ่อยในการ์ตูนฮีโร่ต่างๆ) โดยการเปลี่ยนมุมมองเป็นระยะต่างๆ ในแต่ละกรอบแต่ละหน้า ก็ช่วยสร้างความน่าสนใจให้การ์ตูนทำให้ผู้อ่านไม่รู้สึกเบื่อหน่าย แต่ถ้าเปลี่ยนมุมมองโดยไม่มีเหตุผลก็อาจสร้างความสับสนให้เรื่องได้

5. การเคลื่อนไหวของภาพ

แม้หนังสือการ์ตูนจะเป็นภาพนิ่ง แต่ด้วยภาพที่ร้อยเรียงต่อเนื่องกันในแต่ละช่องหรือกรอบซึ่งมีระยะห่างระหว่างช่องแตกต่างกัน รวมทั้งการใช้เทคนิคเฉพาะตัวของการ์ตูนเช่น การขีดเส้นนำสายตา การวาดให้ตัวละครหันหน้าไปยังทิศทางที่ต้องการ หรือการวาดเส้นสปีดเพื่อแสดงความเคลื่อนไหวของตัวละคร สิ่งเหล่านี้จึงเปรียบได้กับการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์ ที่ให้ความรู้สึกที่ตัวละครกำลังเคลื่อนไหว และภาพแต่ละภาพ (ในแต่ละช่อง) กำลังเกี่ยวร้อยออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่งทำให้ผู้อ่านรู้สึกด้าน "เวลา" ช้าเร็ว และให้อารมณ์ที่แตกต่างหลากหลายได้ไม่ต่างจากภาพยนตร์ (สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2553.)

การสร้างต่อเนื่องของภาพ หรือความเคลื่อนไหวในแต่ละหน้าให้ผู้อ่านรับรู้ถึงความเร็ว-ช้าได้นั้น ยังเกิดจากการวาดจำนวนของกรอบภาพด้วย โดยถ้าผู้เขียนต้องการสร้างความเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร หรือเหตุการณ์มากๆ ก็ต้องวาดรูปที่ต่อเนื่องกันมากในแต่ละช่อง ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับผู้เขียนว่าต้องการเล่าให้ต่อเนื่องหรือฉับไวนั่นเอง

6. การตัดต่อภาพ

การตัดต่อภาพของภาพยนตร์ทำให้เกิดจังหวะ ส่งผลทางด้านอารมณ์ของผลงาน และยังมียุทธศาสตร์ในด้านโครงสร้างเรื่องช่วงเวลา ซึ่งในหนังสือการ์ตูนก็มีวิธีการตัดต่อภาพเช่นกัน

แต่ทำได้โดยใช้เทคนิคเฉพาะตัวของการ์ตูนเหมือนเช่นการเคลื่อนไหวของภาพ นั่นคือการสื่อสารผ่านกรอบ หรือช่องภาพ เช่นหากใช้ช่องขนาดเล็ก ซอยถี่ๆ หลายๆ ช่องใน 1 หน้าจะให้ความรู้สึกเหมือนการตัดต่อภาพฉับไว และส่งผลให้รู้สึกเวลาที่เวลาในเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว หรือรู้สึกว่าผู้เขียนไม่ต้องการใส่ใจรายละเอียดในช่วงนี้มากนัก แต่หากใช้ช่องขนาดใหญ่เราก็จะรู้สึกว่าเหตุการณ์เกิดขึ้นช้าๆ เหมือนการแช่กล้องในภาพยนตร์ ที่แสดงถึงเวลาในเรื่องดำเนินไปอย่างไม่เร่งรีบ รวมทั้งยังแสดงถึงการให้ความสำคัญของตัวละคร รายละเอียดของฉาก หรือเหตุการณ์ที่กำลังปรากฏอยู่ด้วย

7. การจัดวางฉาก และการจัดวางองค์ประกอบอื่น ๆ ในกรอบ/ช่องการ์ตูน

ฉากเป็นสิ่งสำคัญไม่แพ้ตัวละครในการวาดการ์ตูน และการเปิดเรื่องในหนังสือ การ์ตูนที่ดีควรเริ่มจากการวาดฉาก เพื่อให้คนอ่านรับรู้มิติเรื่องสถานที่และเวลาได้ทันที ซึ่งการวาดฉากที่ดีนั้นนอกจากผู้เขียนจะต้องศึกษาจุดทัศนมิติ (Perspective) ที่ช่วยให้ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉากมีสัดส่วนไม่ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง นอกจากนี้การจัดวางองค์ประกอบอื่น ๆ ในกรอบภาพก็มีความสำคัญที่ทำให้ภาพการ์ตูนดูน่าอ่าน สบายตาอีกด้วย ซึ่งองค์ประกอบที่ว่านี้ก็คือ การจัดวางขนาด และรูปทรงของตัวการ์ตูน ลักษณะของบอลลูก รวมทั้งขนาดและรูปแบบของตัวอักษร ซึ่งช่วยแสดงถึงมิติด้าน "เสียง" ทั้งบทสนทนา เสียงประกอบฉาก (Sound Effect) เช่นเสียงระเบิด เสียงกรี๊ดร้องของผู้หญิง ซึ่งลักษณะของตัวอักษรที่ดีในการ์ตูนช่องนั้นควรมีขนาดไม่ใหญ่เกินไปจนถึงความสนใจไปจากภาพ เพราะตัวหนังสือควรเป็นเพียงส่วนประกอบของภาพและเรื่องเท่านั้น ส่วนการใส่คำบรรยายและบทสนทนาในการ์ตูนก็ควรสั้น กระชับ และที่สำคัญคือไม่ควรพูดซ้ำกับสิ่งที่ภาพสื่อความได้ชัดเจนอยู่แล้ว แต่คำบรรยายและบทสนทนาจะเป็นตัวเสริมภาพ บรรยายาก อารมณ์ของตัวละครรวมทั้งเนื้อหาโดยภาพรวม (เรื่องศักดิ์ ดวงปลา, 2552)

จะเห็นว่าด้วยรูปแบบ (Form) เฉพาะตัวของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นทำให้ลักษณะของภาพที่เป็น "ภาพนิ่ง" กลับสร้างความรู้สึกได้เสมือน "ภาพเคลื่อนไหว" และมีข้อได้เปรียบสื่อภาพเคลื่อนไหวอื่นๆ (เช่นโทรทัศน์ และภาพยนตร์) ตรงที่นักเขียนการ์ตูนไม่จำเป็นต้องกังวลในข้อจำกัดเรื่องกล้อง งบประมาณ ในการสร้างเทคนิคพิเศษ หรือห่วงว่านักแสดงจะมีขีดความ

สามารถไม่เข้ากันได้โดยสิ้นเชิง ซึ่งก็ส่งผลให้ "มังงะ" เป็นสื่อที่ผู้เขียนสามารถส่งผ่าน "จินตนาการ" ของตัวเองไปยังผู้อ่านได้เต็มที่ ดังนั้นนักเขียนที่เข้าใจรูปแบบ เทคนิคการสื่อสารของการ์ตูนญี่ปุ่น และยึดกุมหัวใจของความเป็นสื่อการ์ตูนที่ได้เปรียบเรื่องการสร้าง "จินตนาการ" เอาไว้ให้มัน ย่อมเป็นพื้นฐานสำคัญด้านแรกที่จะช่วยให้ผลงานมีโอกาสสร้างสุนทรียะแก่ผู้อ่านได้มากตามไปด้วย

สุนทรียะในการ์ตูนญี่ปุ่น

อย่างไรก็ตามแม้ผู้สร้างสรรค์การ์ตูนจะเข้าใจรูปแบบ เทคนิคการสื่อสารเฉพาะตัวของสื่อเป็นอย่างดี แต่ก็เปรียบเหมือนเหรียญเพียงด้านเดียวคือการสื่อสารความคิดด้วย "รูปแบบ" (Form) ซึ่งอาจไม่สามารถสร้างประสบการณ์เชิง "สุนทรียะ" ต่อผู้เสพได้เต็มที่ เพราะสุนทรียศาสตร์ ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยการค้นหาความหมายของความงาม ความพยายามค้นหาหลักเกณฑ์ในเรื่องความงาม (จิ.ศรีนิวาสน์, แปลโดยสุเชาว์ พลอยชุม, 2534: 1-2) จึงต้องพิจารณาองค์ประกอบงานศิลปะ หรืองานสร้างสรรค์ให้รอบด้าน ดังเช่นแนวคิดรูปลักษณ์นิยมของ Victor Shklovsky (1893-1984) นักรูปลักษณ์นิยมชาวรัสเซีย (Russian Formalism) ที่มองว่าแก่นสาระของงานศิลปะ หรือวรรณกรรมใดก็ตามต้องมองแบบ "องค์รวมเป็นหนึ่งเดียว" หรือศึกษาถึง "รูปลักษณ์" (Morphology) ซึ่งหมายถึงมิติทุกด้าน ทุกองค์ประกอบ และทุกส่วนของงาน โดยให้ความสำคัญกับตัวบทของศิลปะและวรรณกรรม และยังพบว่าหัวใจของความเป็นศิลปะและวรรณกรรมอยู่ที่ การทำให้แปลก (Defamiliarization) และ การทำให้เด่น (Foregrounding) ซึ่งความแปลกไปจาก ความคุ้นเคยนี้เองที่ก่อให้เกิดผลลัพธ์เชิงสุนทรียะ และ ประสบการณ์เชิงสุนทรียะในการเสพสื่อของแต่ละปัจเจกบุคคล ซึ่งสามารถช่วยกอบกู้สัมผัสแห่งชีวิตที่คนเราได้สูญเสียไปกลับคืนมา (Shklovsky, 1965 อ้างถึงใน ภิรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์ และคณะ, 2547: 19) ดังนั้นการจะกล่าวว่าการ์ตูนเรื่องไหนมี "สุนทรียะ" มากน้อยเพียงใดจึงต้องพิจารณาในมิติอื่นๆ ที่นอกเหนือจากรูปแบบ (Form) ของการ์ตูน ซึ่งหมายถึงมิติด้าน เนื้อหา (Content) ซึ่งต้องใช้ข้อองค์ประกอบแห่งการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) มาร่วมเป็นกรอบในการหาคำตอบด้วย นั่นคือ การสร้าง โครงเรื่อง (Plot) การสร้างตัวละคร (Characterization) ทั้งการออกแบบรูปร่างหน้าตา รวมถึงนิสัยใจคอของตัวละคร

ปมขัดแย้ง (Conflict) ฉาก (Setting) แก่นเรื่อง (Theme) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) และสัญลักษณ์ (Symbol) ต่างๆ ที่ปรากฏในเรื่องหลอมรวมเข้าด้วยกัน (Giannetti, 1998) เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจนในการนำประเด็นข้างต้นมาใช้ในการพินิจ พิจารณาหาสุนทรียะในการ์ตูนจึงขอยกตัวอย่างการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องวันพีซ (One Piece) การ์ตูนแนวแฟนตาซี ต่อสู้ ผจญภัย ที่มียอดตีพิมพ์สูงที่สุดในโลกตลอดกาล คือ 320,866,000 เล่ม จาก 30 ประเทศทั่วโลก จากการบันทึกของ Guinness book World Record เมื่อสิ้นปี พ.ศ. 2557 เขียนโดย เออิจิโระ โอเดะ ตั้งแต่ พ.ศ. 2540-ปัจจุบัน เนื้อเรื่องกล่าวถึงการตามหา "วันพีซ" โดยผู้ที่ได้มาครอบครองจะได้เป็นเจ้าแห่งโจรสลัด โดย "วันพีซ" เป็นตัวอย่างของการ์ตูนญี่ปุ่นที่สามารถนำรูปแบบ (Form) การสื่อสารแบบ "มังงะ" ผสมผสานเข้ากับเนื้อหา (Content) หรือกลวิธีการเล่าเรื่องมาหลอมรวมกันจนทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกแปลกใหม่ สร้างประสบการณ์เชิง "สุนทรียะ" จนครองใจนักอ่านไปทั่วโลก ซึ่งอาจแยกแยะข้อเด่นของการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องวันพีซได้ดังนี้

กรณีศึกษาสุนทรียะจากการ์ตูน "วันพีซ" (One Piece): การสร้างตัวละคร

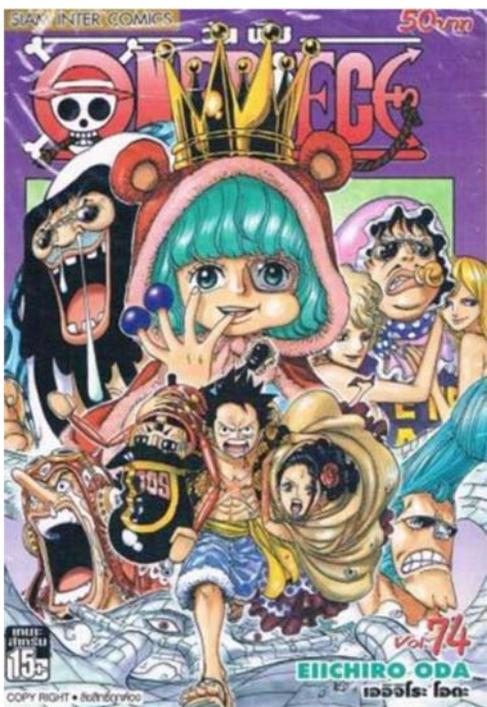
ความโดดเด่นที่สุด (Foregrounding) ในวันพีซอยู่ที่ "การสร้างตัวละคร" (Characterization) ซึ่งเป็นสิ่งที่สื่อการ์ตูนแอนิเมชันให้ความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นจุดเรียกความประทับใจเมื่อแรกเห็น โดยมีประเด็นสำคัญด้านการออกแบบตัวละครที่น่าสนใจคือ

1. ตัวละครกลุ่มแตกต่าง ไม่ซ้ำซ้อน

การสร้างรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครหลักในวันพีซที่เป็นตัวละครกลุ่ม มีความแตกต่างหลากหลายของรูปร่างหน้าตา และทุกตัวละครต่างมี "ความพิเศษ" ในตัวเองที่ไม่ซ้ำกัน โดยความแตกต่างของตัวละครเกิดขึ้นจาก "ผลไม้ปีศาจ" ที่เป็นตัวแทนของผลรวมของทั้งสิ่งมีชีวิตบนโลกทุกรูปแบบทั้งคน สัตว์ สิ่งของ หรือกระทั่งสสารเช่นดิน น้ำ ลม ไฟ เช่น "ผลพื้นดินซีฟ" ที่ทำให้มีชีวิตเป็นอมตะ หรือ "ผลดอกไม้" ที่ทำให้ร่างกายงอกออกมาได้ทุกส่วน กระทั่ง "ผลเอื่อยเฉื่อย" ที่ทำให้คนที่โดนพลังของผู้กินผลไม้เข้าไปแข็งขาลง ซึ่งเมื่อตัวละครแต่ละตัวมีความพิเศษที่แปลก แตกต่างเช่นนี้ย่อมทำให้เมื่อยามเผชิญหน้า

กันจึงกลายเป็นเรื่องสนุก หลากหลาย และยากจะคาดเดาถึง ผลการต่อสู้อตามมา ดังนั้นสุนทรียะจึงเกิดจากการได้เห็นตัวละคร หน้าตาแปลกใหม่ และส่งผลให้ผู้อ่าน "เดาทางเรื่องไม่ออก" ซึ่งก็ยอมทำให้โครงเรื่อง (Plot) น่าติดตามไปด้วย

โดยตัวละครหลักในวัน พีชเป็นกลุ่มสมาชิกโจรสลัด หมวกฟางถึง 9 คน ที่มีรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละคร แม้จะมี วัยใกล้เคียงกัน (ส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่นระหว่าง 15-19 ปี) แต่ก็มี รูปร่าง หน้าตาหลากหลาย เช่นตัวละครหนุ่มหล่อ (กัปตันเรือลูฟี่ นักดาบโซโล และพ่อครัวซันจิ) ตัวละครหญิงสาวสวย (แมวขโมย นามิและนักโบราณคดีสาว โรบิน) แต่ก็มีตัวละครไม่หล่อ ไม่เท่ อย่างจอมโกหกจุกยาว (อุซป) รวมทั้งตัวละครที่ไม่ใช่ "มนุษย์" อย่างครึ่งคนครึ่งกวาง (ช็อบเปอร์) หนุ่มผู้ตัดแปลงตัวเองเป็น ไชบอร์ก (แฟรงก์) และโครงกระดูกคืนชีพทรงผมแอฟโฟร (บรู๊ค) ซึ่งการสร้างตัวละครแบบกลุ่มที่หลากหลายก็ช่วยสร้างทางเลือก ให้ผู้อ่านที่อาจไม่ได้ชอบพระเอกที่หล่อ เท่ ตามกระแสหลักของ สังคมอย่างเดียว เพราะผู้อ่านย่อมชอบตัวละครที่มีรูปร่าง นิสัย ใกล้เคียงกับตัวเองมากกว่า (เพราะได้เปรียบเทียบกับตัวเองว่าฉัน ก็เป็นตัวเอกได้เหมือนกัน) ดังนั้นสุนทรียะอีกประการที่เกิดจาก



แผนภาพที่ 3 ตัวละครในการ์ตูน วัน พีช
ที่มา: เอิชิโรโอะ, 2557, เล่ม 74

ตัวละครในวัน พีชจึงมาจากการที่ยังมีตัวละครมากที่ยังมีโอกาส ที่ตัวละครจะเหมือนผู้อ่านเข้าสักตัว และสร้างความชื่นชอบ หรือถึงขั้นหลงรักได้ง่ายกว่าการสร้างตัวละครเอกขึ้นมาเดี่ยวๆ

2. ตัวละครที่ไม่สมบูรณ์แบบคือ ตัวละครที่สมบูรณ์แบบ

แต่รูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครวัน พีชก็ไม่ได้โดดเด่น ถึงขั้นเทียบเคียงกับการออกแบบการ์ตูนในตำนานอย่างโดราเอมอน ที่สามารถสร้างตัวละครประเภทที่ "เห็นหน้าแล้วรู้สึกใจคอ" โดยไม่ต้องเห็นข้อมูล หรือการกระทำ (เช่น ไจแอนท์ อ้วน-ชอบใช้ กำลัง ชูเนโอะ ปากแหลม-เจ้าเล่ห์) ความโดดเด่นที่แท้จริง ของตัวละครในวัน พีชอยู่ที่การออกแบบนิสัยใจคอภายในตัวละคร ที่มี "จุดร่วมกัน" คือ ตัวละครทุกตัวต้องเป็นคน "ไม่สมบูรณ์แบบ" มีความเป็น "ขบถ" เป็นคน "นอกคอก" ที่สังคมไม่ยอมรับ กลุ่มโจรสลัดหมวกฟางซึ่งเป็นตัวละครหลักในเรื่องนี้คือ ภาพแทน ของเด็กวัยรุ่นในสังคม ซึ่งไม่ได้มีแต่ลักษณะของตัวละครที่สังคม ให้คุณค่าว่า "ดี" เท่านั้น แต่ยังสร้างภาพแทนของวัยรุ่นอีกมากที่ "แปลกแยก" "ไม่เหมือนใคร" เช่น ตัวละครที่รูปร่างครึ่งคน ครึ่งกวางอย่างช็อบเปอร์ที่ไม่มีใครรับเข้าเป็นพรรคพวก หรือกระทั่ง ตัวละครที่มีนิสัยที่คนในสังคมส่วนใหญ่ประณามเหมือนเช่น "จอมโกหก" อย่างอุซป "แมวขโมย" ที่ทำทุกอย่างเพื่อเงิน อย่างนามิ หรือ "จอมทรยศ" ทักหลังคนอื่นอย่างไร้ปรีชา

ตัวละครหลักทุกตัวในเรื่องนี้จึงล้วนเป็นกลุ่มคนที่ "เว้าแหว่ง" ต้องการเป็นโจรสลัดออกเดินทางเพื่อค้นหาบางสิ่ง บางอย่างเพื่อเติมเต็มสิ่งที่ขาดหายไปของตน ซึ่งตัวละครเช่นนี้ นี้เองที่ช่วยขับเคลื่อน-ส่งสะท้อน "แก่นเรื่อง" (Theme) ให้เฉียบคม และยิ่งสอดคล้องกับชื่อเรื่อง วัน พีช (One Piece) ที่เกิดจาก ชิ้นส่วนจิ๊กซอว์ของตัวละครกลุ่มที่เว้าแหว่งมาปะ-ต่อ กันจนเป็น หนึ่งเดียว ขึ้นเดียวกัน (One Piece) การออกแบบตัวละครที่เสริม แก่นเรื่องเช่นนี้เองที่ทำให้โครงเรื่องในวัน พีชแข็งแรง ทั้งยังเป็น การสร้างตัวละครที่ดีตามหลักการสร้างตัวละครที่ว่า "ตัวละคร ที่ไม่สมบูรณ์แบบคือ ตัวละครที่สมบูรณ์แบบ" (สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2553.)

3. เติมนิติ - ความลึกให้ตัวละคร

เมื่อตัวละครหลักมีคุณสมบัติด้านลบหรือข้อพร่องที่ สังคมส่วนใหญ่ไม่ยอมรับ แต่วัน พีชกลับสามารถสร้างการยอมรับ จากผู้อ่านด้วยกลวิธี สร้างมิติ สร้างปมหลังให้ตัวละคร (Back-

ground) โดยย้อนเล่า Flash Back บั้นแต่ "อดีต" อันขมขื่น เพื่อหาเหตุผลของนิสัยและการกระทำของตัวละคร เช่น อุซป นักแม่นปืนประจำเรือ เขาต้องทนทุกข์กับความเจ็บป่วยของแม่ ซึ่งเฝ้ารอพ่อผู้ออกรเรือไปกับกลุ่มโจรสลัดแห่งคุส ทำให้เขาจำเป็นต้องแต่งเรื่องโกหกเพื่อต้องการเห็นรอยยิ้มของแม่จนทำให้เขาคนในหมู่บ้านมองว่าอุซปคือเด็กเลี้ยงแกะไร้ค่าคนหนึ่ง ในขณะที่นามิ ดันหนเรือที่เป็นจอมขโมย นั่นก็เพราะเธอจำใจขโมยเพื่อหาเงิน มาปลดแอกอิสรภาพให้กับครอบครัวที่ถูกกดขี่จากกลุ่มเงือก เป็นต้น ซึ่งทั้งการออกแบบตัวละครให้มีข้อบกพร่อง พร้อมกับบอกที่มาที่ไปอย่างสมเหตุสมผลนี้เองที่ทำให้ตัวละครในวัน พิชแตกต่างไปจากการ์ตูนแนวผจญภัย แฟนตาซี หรือต่อสู้แบบเดียวกันที่มุ่งเน้นแต่การเดินเรื่องไปข้างหน้าด้วยการสร้างโลกที่หลุดพ้นจากความคั่งคั่งของมนุษย์ เพราะตัวละครในวัน พิชเปี่ยมไปด้วยความเป็นมนุษย์ที่จับต้อง เข้าถึงได้ และเป็นตัวละครแบบกลม (Round Character) ที่ทำให้ผู้อ่านรอลุ้นกับบทสรุปของตัวละครไปจนถึงปลายทาง (นับทอง ทองใบ, 2555)

กรณีศึกษาสุนทรียะจากการ์ตูน "วัน พิช" (One Piece) : การใช้รูปแบบการสื่อสารเฉพาะตัวของการ์ตูน

นอกจากการสร้างตัวละครที่น่าจดจำแล้ว วัน พิชยังสามารถนำรูปแบบการสื่อสารเฉพาะตัวของการ์ตูนได้นำสนใจเช่นกันคือ

1. ลายเส้นละเอียดแต่สัดส่วนการ์ตูน

แม้วัน พิชจะเป็นการ์ตูนที่ลายเส้นมีรายละเอียดสูงซึ่งโดยปกติอาจเป็นข้อจำกัดในการเข้าถึงสำหรับกลุ่มเด็ก แต่ด้วยวิธีการออกแบบตัวละครที่มีความเป็นการ์ตูนแบบตัดทอนและเพิ่มขยายมาก (เช่น ภาพตัวละครอ้าปากกว้างเกินจริง) ลายเส้นของวัน พิชจึงโดดเด่นเพราะเจ้าอารมณ์ให้ผู้อ่านรู้สึกสนุกสนานและตลก จนทำให้เรื่องได้รับความนิยมในวงกว้างมากกว่าการ์ตูนที่ลายเส้นมีความละเอียดสูงและสัดส่วนเน้นความสมจริง (สัญลักษณ์เดชศรีสุธี, สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2554) สุนทรียะของวันพิชจึงเกิดจากการได้อ่านการ์ตูนที่ลายเส้นค่อนข้างซับซ้อนแต่กลับมีความตลก สนุกสนานที่เข้ากับรสนิยมการเสพสื่อของคนไทย

2. การสร้างกรอบการ์ตูนไม่ตามสูตรการ์ตูนต่อสู้

โดยปกติแล้วการสร้างกรอบตามสูตรการ์ตูนต่อสู้ของญี่ปุ่นที่ต้องการขบขันอารมณ์ผู้อ่านในฉากปะทะฝีมือกัน หรือ

ฉากสำคัญๆ มักขยายพื้นที่ให้ตัวละครและฉากนั้นๆ มีขนาดใหญ่ขึ้น ดังนั้นกรอบการ์ตูนจึงใหญ่ตามไปด้วย แต่วัน พิชซึ่งแม้จะมีฉากต่อสู้ค่อนข้างมาก กลับเป็นการ์ตูนที่ขอย่อยกรอบในหนึ่งหน้าเยอะ เพราะวัน พิชมีตัวละครต่อจากจำนวนมาก (เนื่องจากตัวละครกลุ่มพระเอกเป็นสมาชิกโจรสลัดที่เดินทางไปไหนไปกันตลอด) การวางกรอบจึงต้องมีขนาดเล็กลงเพื่อกระจายบทให้ทุกตัวละคร ทำให้ผู้อ่านเห็นสีหน้า ท่าทาง ความรู้สึก และการกระทำของตัวละครกลุ่มเหล่านี้แม้กระทั่งฉากที่เป็นการ์ตูนต่อสู้ก็ตาม ซึ่งก็ส่งผลให้คนอ่านรู้สึกสนุกมากขึ้น เพราะได้เห็นปฏิกิริยาของตัวละครต่อเหตุการณ์ที่แตกต่างกันตามบุคลิกลักษณะของแต่ละคน และก็ส่งผลให้ตัวละครในเรื่องของวัน พิชได้รับบทกระจายกันอย่างเท่าเทียม ไม่มีใครได้รับบทเด่นนานๆ จนถูกลืมเหมือนเช่นการ์ตูนที่สร้างตัวละครมากแต่กลับทิ้งบทบาทความสำคัญตัวละครเอากลางคัน

3. มุมภาพหลากหลาย แปลกตา

งานด้านภาพของวัน พิชที่แปลก แตกต่างไปจากการ์ตูนญี่ปุ่นด้วยกัน คือการเขียนมุมมองแปลก หรือหยา เปรียบได้กับการใช้เทคนิคการถ่ายภาพ เช่น การใช้มุมมองแบบตาปลา (Fish Eye) หรือมุมมองจากกายภาพที่แปลกประหลาดของตัวละคร โดยเฉพาะในฉากต่อสู้ที่มีมุมมองแปลกใหม่ ทั้งมุมเงย มุมกด ผสานกับการขอย่อยกรอบให้เล็กในหนึ่งหน้ากระดาษเหล่านี้จึงทำให้ผู้อ่านรู้สึกถึงความเคลื่อนไหว ความเร็วของตัวละครซึ่งทำให้เรื่องราวดู กระชับ ฉับไว ไม่น่าเบื่อ ซึ่งก่อให้เกิดสุนทรียะในการได้อ่านหนังสือที่ให้ความรู้สึกเร้าอารมณ์ได้เหมือนภาพยนตร์

บทสรุป

จากที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น คงทำให้เห็นกรอบแนวทางของการสร้าง การค้นหาสุนทรียศาสตร์ในการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งต้องพิจารณาองค์ประกอบสองมิติหลักคือ มิติด้านรูปแบบ (Form) ที่มีลักษณะเฉพาะตัวของการสื่อสารผ่านงานด้านภาพที่แม้จะเป็นภาพนิ่งแต่ก็สามารถสร้างจินตนาการและเจ้าอารมณ์ผู้อ่านได้คล้ายภาพเคลื่อนไหว ขณะเดียวกันก็ต้องไม่ลืมมิติด้านเนื้อหา (Content) โดยนำองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง โดยเฉพาะการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละคร ให้ตัวละครมีความแตกต่างหลากหลาย มีมิติ ความลึก และความไม่สมบูรณ์แบบอย่างสมเหตุผล มาบั้นแต่-หลอมรวมจนทำให้ผลงานกลายเป็น

ความสดใหม่ และโดดเด่น (Foregrounding) แตกต่างจากความคุ้นชินของผู้อ่าน ซึ่งความพยายามค้นหาความงาม หรือสุนทรียะในหนังสือการ์ตูนที่กล่าวมานี้ก็น่าจะช่วยให้ทั้งผู้สร้าง ผู้เสพ ผู้ปกครอง และผู้เฝ้าดู (นักวิชาการ) ได้ขยับ เข้าใกล้และพร้อมทำความเข้าใจหนังสือการ์ตูนในแง่มุมของ "สุนทรียศาสตร์" มากขึ้น เพราะเป็นสื่อที่ให้ประสบการณ์เชิงสุนทรียะที่สามารถสร้างความซาบซึ้ง ความประทับใจอย่างง่าย ๆ ด้วยการสื่อสารผ่าน "ภาพ" และความประทับใจแรกเริ่มนี้เองก็เปรียบเหมือนเมล็ดพันธุ์ที่ชื่อ "รักการอ่าน" ซึ่งพร้อมหยั่งรากลึกให้เติบโตในใจต่อไป และก็อาจเป็นหนทางหนึ่งในการเยียวยาปัญหาคนไทย ที่ ณ วันนี้รู้สึก "ไม่ชอบอ่าน" ให้แปรเปลี่ยนเป็นคน "รักการอ่าน" ที่เริ่มอ่านจากความชื่นชอบของตัวเอง เพื่อร่วมกันสร้างวัฒนธรรมการอ่าน และสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- จี, ศรีนิวาสน์. 2534. **สุนทรียศาสตร์ ปัญหาและทฤษฎี เกี่ยวกับความงามและศิลปะ**. แปลโดยสุเชาว์ พลอยชุม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- จิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และคณะ. 2547. **สุนทรียนิเทศศาสตร์ : การศึกษาสื่อสารการแสดงและสื่อจินตคติ**. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โทริยามา, อากิระ. 2551. **ดรากอ้อนบอล**. แปลโดย นภาพล จันทรคตะ. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์การพิมพ์เนชั่นกรุ๊ป.
- ธรรมจักร อยู่โพธิ์. 2539. "การศึกษาระดับความชอบและพฤติกรรมการบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร". วิทยานิพนธ์

ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฉัญลักษณ์ เตชศรีสุธี. 10 สิงหาคม 2554. **บรรณาธิการนิตยสารการ์ตูน Let's comic**. สัมภาษณ์.

นับทอง ทองใบ. 2555. "กลวิธีการเล่าเรื่องและการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น." **วารสารจันทร์เกษมสาร ฉบับพิเศษ**: 29-39.

เรื่องศักดิ์ ดวงผลา. 26 ตุลาคม 2552. **หลักสูตรการ์ตูนสร้างชาติ หัวข้อเทคนิคการเล่าเรื่องแบบการ์ตูนคอมิค**. ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต. การบรรยาย.

ศักดิ์ วิมลจันทร์. 2548. **เข้าใจการ์ตูน**. กรุงเทพมหานคร: เรือนแก้วการพิมพ์.

สุทธิชาติ ศราภย์วานิช. 8 มีนาคม 2553. **อาจารย์ประจำและนักวิชาการการ์ตูน**. สัมภาษณ์.

สมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย. 2558. "การศึกษาพฤติกรรมการอ่านและชื่อหนังสือของคนไทย". สืบค้นเมื่อวันที่ 20 มกราคม 2559, จาก <http://www.pubat.or.th/index/document/0>

เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์. 21 ตุลาคม 2552. **หลักสูตรการ์ตูนสร้างชาติ หัวข้อการพัฒนาบทการ์ตูน**. ศูนย์พัฒนาทุนมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต. การบรรยาย.

เออิจิโระ, โอดะ. 2557. **วัน พีช**. แปลโดย เชิดพันธ์ วรสถิต. กรุงเทพมหานคร: สยามอินเตอร์คอมิกส์.

Giannetti, L. 1998. **Understanding Movies**. 8th ed. New Jersey: Prentice Hall.

Harrison, R. P. 1981. **The Cartoon: Communication to the Quick**. Beverly Hills, CA: Sage Publications.



>> ผู้ช่วยศาสตราจารย์นับทอง ทองใบ

จบการศึกษา นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (นศ.ม.) ภาควิชาวาริชวิทยาและสื่อสารการแสดง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) (เกียรตินิยมอันดับ 1) สาขาวิชาเอก สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ปัจจุบันทำงานในตำแหน่งหัวหน้าสาขาวิชาวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม