

การศึกษาวิธีการเชื่อมต่อช่องสี่ช่องในการ์ตูนเรื่อง “ชิงช้า 1” โดยวิศุทธิ์ พรนิมิตร*

A Study of Method of Comic Frame Linkage form Comics of Wisut Ponnimit, “Ching Cha 1”.

นัตยา เทียงมิตร (Narttaya Thiengmit)**

บทคัดย่อ

การ์ตูนช่อง (Comics) เป็นหนึ่งในสิ่งได้รับความนิยมอย่างสูงมานาน เป็นที่ทราบกันดีว่าความนิยมอ่านการ์ตูนแพร่หลายทั้งในเด็กและผู้ใหญ่ด้วยเนื้อเรื่องและรูปแบบที่หลากหลายจากแหล่งการ์ตูนทั้งต่างชาติและไทย วิศุทธิ์ พรนิมิตร เป็นนักวาดการ์ตูนที่น่าจับตามอง ณ ขณะนี้ ผลงานทั้งเก่าและใหม่ของเขาล้วนแล้วแต่ประสบความสำเร็จและได้รับความนิยมในหมู่นักอ่านรุ่นใหม่ งานของเขามักให้ความสำคัญกับสถานะความจริงที่สะท้อนอยู่ในสังคมของการดำรงอยู่ในชีวิตประจำวัน โดยถ่ายทอดออกมาผ่านรูปแบบการ์ตูนช่อง ที่ได้รับการยอมรับว่ามีแบบฉบับการวาด การเล่าเรื่องและเนื้อหาที่มีลักษณะเฉพาะตัว

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาวิธีการเชื่อมต่อช่องสี่ช่อง (Closure) ในการ์ตูนของวิศุทธิ์ พรนิมิตร เรื่อง ชิงช้า 1 ตีพิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2554 โดยมุ่งประเด็นที่การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวิธีการเชื่อมต่อช่องและการสื่อความหมายของเรื่องในการ์ตูนโดยใช้กรอบวิธีการศึกษาของนักวิเคราะห์การ์ตูนอเมริกันชื่อ สกอตต์ แมคคลาวด์ (Scott McCloud) พบว่า วิศุทธิ์ พรนิมิตร ใช้วิธีการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาช่วงเวลาสุดท้ายที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับการเล่าเรื่องด้วยภาพและวิธีการวาดแบบเน้นความรู้สึกมากกว่าแอ็คชั่นหรือความเคลื่อนไหว ดังที่เห็นในการ์ตูนบางตอนของนักเขียนผู้นี้ที่ไม่มีบอลลูนคำพูดเลยแต่สามารถสื่อความรู้สึกออกมาได้ดี

คำสำคัญ : วิศุทธิ์ พรนิมิตร, การ์ตูนช่อง, การเชื่อมต่อช่องสี่ช่อง, สกอตต์ แมคคลาวด์

* บทความนี้เรียบเรียงขึ้นจากเนื้อหาส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ เรื่อง วิธีการวาดและเล่าเรื่องในการ์ตูนช่องของ งามอาจ ชัยชาญชีพ วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบูรณ์ อันเป็นวิทยานิพนธ์ ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2559 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผศ.ดร.ชัยยศ อิชฎฐ์วรพันธุ์

This article is compiled from a partial thesis theme study on the subject of Drawing Method and Narrative in Comics of Ongart Chaicharncheep Wisut Ponnimit and Songsil Thewsomboon. It is the thesis of Master Degree in Art Theory, Silpakorn University, study year 2016. Thesis Advisor: Asst. Prof. Chaiyosh Isavorapant

** นัตยา เทียงมิตร นักศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ภาควิชาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 0875655491, minimook26@gmail.com

Narttaya Thiengmit, The Master Degree of Art Theory in Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, 0875655491, minimook26@gmail.com

Abstract

Comics are one of things which has been very popular for a long time. Without doubt, comics are regarded with great favor among both children and adults because of the variety of contents and styles. In those comics that came from different countries including Thailand, Wisut Ponnimit is an outstanding cartoonist; both of his old and new works were successful and popular among a young generation. His works give precedence to condition of facts which reflected in a social of existence in everyday life and tell the stories through the comics to recognized that the patterns, narratives, and contents are very unique.

This research aims to study a methods of closure in comics of Wisut Ponnimit, “Ching Cha 1”, first published in 2554 A.D. Analyzing, based on “Closure” methods of American Cartoonist, “Scott McCloud”, found that the most frequently connecting method that Wisut Ponnimit used in his comics is “Moment to Moment” which conform to his visual storytelling technique and drawing method that emphasize on feeling more than action or movement. Although some episodes of his comics are shown without any speech bubble, they can still express feelings very well.

Keywords : Wisut Ponnimit, Comics, Closure, Scott McCloud

บทนำ

การ์ตูนช่องเป็นรูปแบบวิธีการหนึ่งที่ศิลปินใช้แสดงออก ถ่ายทอดผ่านมุมมองและความคิดเพื่อสะท้อนสังคมจากโลกแห่งความจริงมุ่งไปสู่โลกของจินตนาการ จากรูปภาพ 1 ภาพ นำมารวมกับตัวอักษร 1 ตัวอักษร ผสมผสานกันจนกลายเป็นภาษาการ์ตูนที่สมบูรณ์แบบที่ศิลปินทั้งหลายต่างพากันสรรหาลิขิตต่าง ๆ มาสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวเพื่อสร้างภาพของจินตนาการภายในการ์ตูน ซึ่งหนึ่งในเทคนิคที่การ์ตูนช่องใช้อธิบายภาพและเล่าเรื่องได้ชัดเจนที่สุดก็คือ การเชื่อมต่อช่องช่องหรือเรียกในภาษาวិชาการว่า โคลสเชอร์ (closure) ที่เกิดจากการเชื่อมโยงภาพมากกว่าหนึ่งภาพเพื่อเชื่อมต่อให้เกิดกระแสเวลาขึ้นนั่นเอง

ในการศึกษานี้จะเน้นที่ผลงานชื่อ “ชิงช้า 1” ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร นักวาดการ์ตูนชาวไทย ผู้มีภาษาการ์ตูนเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีผลงานที่ได้รับความนิยมทั้งในประเทศไทยและญี่ปุ่น การ์ตูนเรื่อง ชิงช้า 1 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร ตีพิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2554 ประกอบด้วยเนื้อหาจำนวน 17 บท รวมความยาว 368 หน้า เป็นหนังสือการ์ตูนที่เล่าเรื่องราวของชิงช้า เด็กผู้หญิงที่ถูกโชคชะตานำพาให้มาพบเจอกับเรื่องราววุ่น ๆ ที่แสนจะไม่ธรรมดาของครอบครัวและผองเพื่อนที่สอดแทรกเรื่องราวผ่านการตูนแนววิทยาศาสตร์ เล่าเรื่องย้อนไปมาระหว่างอดีต ปัจจุบันและปรศนาจากโลกอนาคตที่ชิงช้าต้องพบเจอและข้องเกี่ยวกับ ซึ่งคละเคล้าด้วยอารมณ์ที่หลากหลายทั้งสนุกสนาน ตื่นเต้น เศร้า เหงา เมื่อได้อ่าน นำเสนอในลักษณะของการ์ตูนช่องเรื่องยาว

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาวิธีการเชื่อมต่อช่องช่องในการ์ตูนของวิศุทธิ์ พรนิมิตร
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวิธีการเชื่อมต่อช่องและการสื่อความหมายของเรื่องในการ์ตูน

วิธีการศึกษา

นำวิธีการศึกษาการเชื่อมต่อช่องในการ์ตูนของสกอตต์ แมคคลาวด์ มาวิเคราะห์ในบทความ โดยสามารถอธิบายลักษณะของการเชื่อมต่อช่องหรือโคลสเซอร์ได้ว่า การเชื่อมต่อช่องคือ วิธีการเชื่อมโยงการ์ตูนในแต่ละช่องเข้าด้วยกันจนเกิดความต่อเนื่องของเวลาขึ้นในภาพสองมิติ และทำงานภายในจิตใจของผู้อ่าน ให้ภาพที่แตกต่างกันและเชื่อมต่อเป็นเวลาเดียวกันได้ จากการศึกษาของสกอตต์ แมคคลาวด์ (Scott McCloud) พบว่าสามารถแยกแยะการเชื่อมต่อช่องในการ์ตูนออกมาได้ 6 รูปแบบ ดังนี้

1. ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา (Moment to Moment) เป็นการต่อเนื่องของเวลาของตัวละครหรือเหตุการณ์ที่ดำเนินไปอย่างช้าๆ ไม่สิ้นสุดและไม่มีผลลัพธ์ที่ชัดเจน ความเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลาน้อยและมีจำนวนช่องที่เยอะ เน้นการเล่าเรื่องในแบบที่ให้ผู้อ่านสร้างอารมณ์ในแบบช้า ๆ อย่างค่อยเป็นค่อยไป (ดังภาพที่ 1)

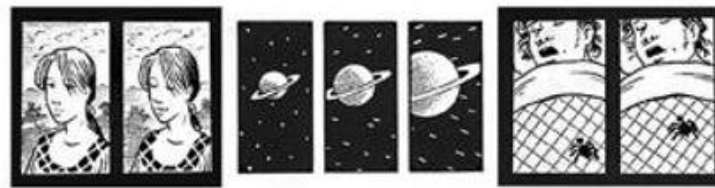
2. แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น (Action to Action) เป็นการเปลี่ยนลักษณะของเหตุการณ์หรือตัวกระทำเดียวกัน แบบเคลื่อนไหวฉับพลันและรวดเร็ว โดยลักษณะของเหตุการณ์ดำเนินไปแบบมีผลลัพธ์เกิดขึ้นชัดเจน เน้นการเล่าเรื่องด้วยการสัมผัสอารมณ์ความเคลื่อนไหวในแบบเร้าอารมณ์ (ดังภาพที่ 2)

3. ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (Subject to Subject) ในขณะที่ยังอยู่กับฉาก เหตุการณ์หรือความคิดนั้นๆ ได้มีการเปลี่ยนตัวกระทำขึ้นมา เกิดผลลัพธ์ของเหตุการณ์และเวลาขึ้นด้วย เน้นการเล่าเรื่องด้วยการทำให้ผู้อ่านมีประสบการณ์ในการรับรู้ที่มากขึ้น (ดังภาพที่ 3)

4. ฉากสู่ฉาก (Scene to Scene) เป็นการเปลี่ยนเวลาและพื้นที่ที่มีนัยสำคัญ จากฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่ง ให้ผลของเวลาและพื้นที่ที่เปลี่ยนแปลงไป เน้นการเล่าเรื่องในแบบที่ให้ผู้อ่านสัมผัสช่วงเวลาทางประสบการณ์ของตัวละคร (ดังภาพที่ 4)

5. แง่มุมสู่แง่มุม (Aspect to Aspect) มีความสนใจในการเปลี่ยนแปลงของเวลาน้อย แต่จะนำสายตาสู่แง่มุมต่างๆ ของฉากสถานที่ ความคิด การกระทำหรืออารมณ์นั้นๆ เน้นการเล่าเรื่องที่ทำให้ผู้อ่านสัมผัสอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครและบรรยากาศของสถานที่นั้น ๆ ได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น (ดังภาพที่ 5)

6. ไม่ปรากฏความสัมพันธ์ (Non-Sequitur) ไม่มีความสัมพันธ์ในทุกบริบท ทั้งเวลา ฉาก สถานที่ ความคิด อารมณ์ ไปคนละทิศทาง ไม่เน้นให้ผู้อ่านสัมผัสการกระทำและอารมณ์ใด ๆ ของตัวละครและสถานที่ (ดังภาพที่ 6)



ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา



แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น



ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ



ฉากสู่ฉาก



แง่มุมสู่แง่มุม



ไม่ปรากฏความสัมพันธ์

(ภาพที่ 1-6) รูปแบบการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องในการ์ตูน

ที่มา: สกอตต์ แมคคลาวด์, Understand Comics (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซูเปอร์ฟิกเชล, 2559), 70-72.

จากการศึกษาข้างต้นพบว่า สกอตต์ แมคคลาวด์ ศึกษารูปแบบวิธีการเชื่อมต่อช่องในการ์ตูนจากการแยกแยะลักษณะการ์ตูนยุโรป อเมริกันและญี่ปุ่น ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า ลักษณะการ์ตูนยุโรปกระแสหลักปรากฏลักษณะการ์ตูนในรูปแบบของไอคอน (Icon) ¹ หมายถึงภาพใดก็ตามที่ใช้แสดงแทนคน สถานที่ สิ่งของหรือความคิด ที่รวมเอาคาแร็คเตอร์ที่เป็นไอคอนมาก ๆ เข้ากับฉากหลังที่เหมือนจริงมีรูปแบบงานแนวเส้นชัด (Clear-Line) เส้นตัดขอบคมชัดเป็นหลักและใช้เส้นกำหนดความเคลื่อนไหวน้อยมาก (ดังภาพที่ 7)



(ภาพที่ 7) อธิบายลักษณะการวาดในการ์ตูนยุโรป

ที่มา: Hergé. (2016). *Les Aventures de Tintin*. Accessed August 3. Available from <http://en.tintin.com/albums/show/id/35/page/0/0/the-secret-of-the-unicorn>

เน้นวิธีการเล่าเรื่องแบบผสมความเหมือนจริงกับคาแร็คเตอร์ตัวการ์ตูนเข้าด้วยกัน เพื่อรับรู้ถึงบทบาทตัวละครที่เต็มไปด้วยสัมผัสที่มาจากประสบการณ์มากกว่าการรับรู้ผ่านอารมณ์ความรู้สึก วิธีการเชื่อมต่อช่องช่องปรากฏในรูปแบบที่ 2-4 คือ แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น, ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ และฉากสู่ฉาก โดยมีรูปแบบการเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมา ชัดเจน เน้นความกลมกลืนเป็นสำคัญ คล้ายคลึงกับการ์ตูนฝั่งอเมริกา

การ์ตูนอเมริกันกระแสหลัก เดิบทมาจากคอมิกส์ที่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์รายวัน มีลักษณะการ์ตูน เป็นระนาบ 2 มิติ ที่มีระยะชัดลึกชัดเจน มีความเคลื่อนไหวฉับพลัน รวดเร็วภายในช่อง นำเทคนิคภาพสั่นไหวของภาพถ่ายและเทคนิคเคลื่อนไหวไปพร้อมกับวัตถุที่เคลื่อนไหว (ฉากสั่น) เข้ามาใช้ รวมถึงบทพูดละเอียดเพื่ออธิบายความหมายของการสื่อสารภาพ (ดังภาพที่ 8)

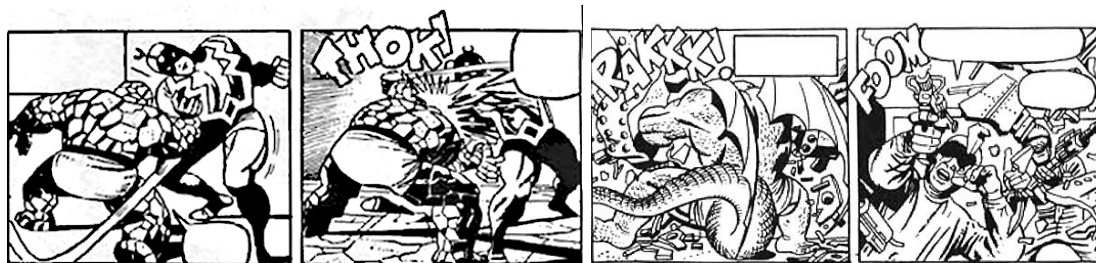


(ภาพที่ 8) ภาพอธิบายลักษณะการวาดในการ์ตูนอเมริกา

ที่มา: Jack Kirby. (2007). *Avengers (1963) #5*. Accessed August 3. Available from http://marvel.com/comics/issue/6953/avengers_1963_10

¹ สกอตต์ แมคคลาวด์, *Understanding Comics*, แปลจาก *Understanding Comics*, แปลโดย ชัยยศ อิชฎีวร-พันธุ์ และเมธาวิ กิตติอาภรณ์พล (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซูเปอร์ฟิกเชล, 2559), 27.

การ์ตูนอเมริกันเน้นรูปแบบวิธีการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องแบบที่ 2-4 คือ แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น, ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ และฉากสู่ฉากในการเชื่อมต่อช่องในการ์ตูน โดยเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมาที่เน้นสัมผัสประสบการณ์มากกว่าการรับรู้ผ่านอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครด้วยรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นและตัวกระทำสู่ตัวกระทำเป็นหลัก (ดังภาพที่ 9)



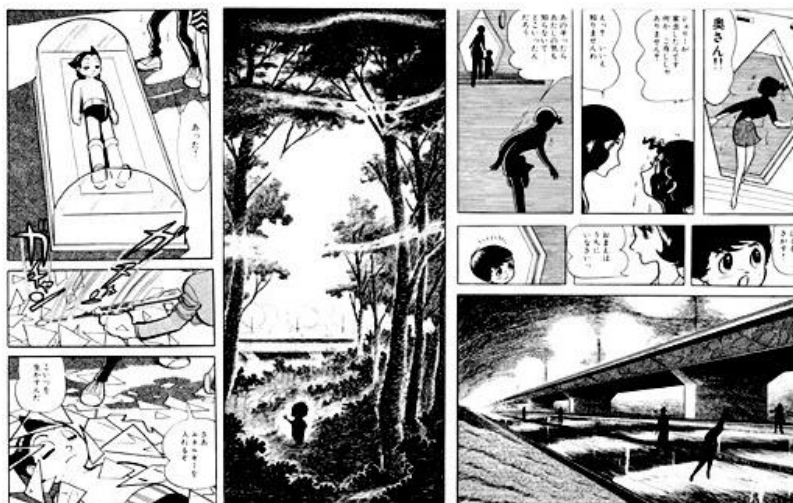
แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น

ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ

(ภาพที่ 9) รูปแบบการเชื่อมต่อช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นและตัวกระทำสู่ตัวกระทำ

ที่มา: สกอตต์ แมคคลาวด์, *Understand Comics* (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซูเปอร์ฟิกเชล, 2559), 74.

ในขณะเดียวกันเมื่อเทียบกับการ์ตูนญี่ปุ่นกระแสหลัก จะพบว่า การ์ตูนญี่ปุ่นเน้น¹ผลงานด้วยภาพวาดคำสไตล์สมทำให้เกิดขอบข่ายที่กว้างขวางมากของไอคอน ตั้งแต่คาแร็กเตอร์ที่เป็นการ์ตูนมาก ๆ และวาดอย่างเรียบง่ายไปจนถึงฉากหลังที่เกือบจะเป็นภาพถ่ายกับวัตถุทุกอย่างที่แทบจะเหมือนจริงทางกายภาพทั้งหมด (ดังภาพที่ 10)



(ดังภาพที่ 10) อธิบายลักษณะการวาดของการ์ตูนญี่ปุ่น

ที่มา: Osamu Tezuka. (2014) *Astro Boy (1952-68)*. Available from <http://moshikowa.blog.jp/archives/12880584.html>

¹ สกอตต์ แมคคลาวด์, *Understanding Comics*, แปลจาก *Understanding Comics*, แปลโดย ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ และเมธาวิ กิตติอาภรณ์พล (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซูเปอร์ฟิกเชล, 2559), 44.

ปรากฏรูปแบบการเชื่อมต่อช่องที่ห่างไกลจากตะวันตกคือ เน้นรูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมเป็นสำคัญ ถึงแม้ว่ารูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นจะยังคงเป็นส่วนหลักของแนวทางตะวันออก แต่รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแง่มุมสู่แง่มุมก็ทำให้เห็นความต่างที่ชัดเจนมากขึ้นเมื่อเทียบกับแนวทางตะวันตก ดังนั้นการเล่าเรื่องจึงเป็นไปอย่างช้าๆ ละเอียดยและละมุนละไม เน้นสร้างอารมณ์ให้แก่ผู้อ่านมากกว่าการดำเนินเรื่องในกระแสเวลา กล่าวคือ เน้นสัมผัสอารมณ์มากกว่าประสบการณ์ (ดังภาพที่ 11)

ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา



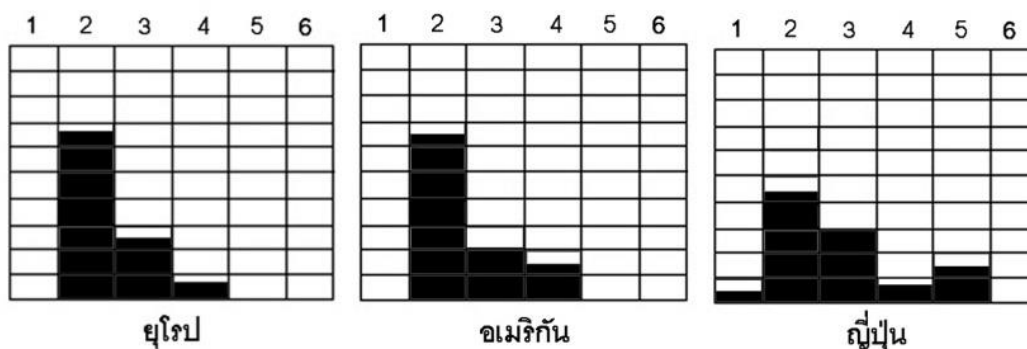
แง่มุมสู่แง่มุม



(ภาพที่ 11) รูปแบบการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแง่มุมสู่แง่มุม

ที่มา: สกอตต์ แมคเคลาวด์, *Understand Comics* (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซูเปอร์เพอร์ฟิกเซล, 2559), 78-79.

จากการศึกษาลักษณะของการ์ตูนยุโรป อเมริกันและญี่ปุ่น ของสกอตต์ แมคเคลาวด์ สามารถนำมาเปรียบเทียบการเชื่อมต่อช่องช่องทั้ง 6 รูปแบบตามการศึกษารูปแบบวิธีการเชื่อมต่อช่องได้ดังนี้



ที่มา: สกอตต์ แมคเคลาวด์, *Understand Comics* (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซูเปอร์เพอร์ฟิกเซล, 2559), 80.

บทวิเคราะห์ ชิงช้า 1



หน้าปกหนังสือ ชิงช้า 1

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โพเทส จำกัด, 2554), หน้าปก.

ลักษณะกลวิธีการนำเสนอที่ใช้ในการเชื่อมโยงการเล่าเรื่องของวิศุทธิ์ พรนิมิตร ในเรื่อง ชิงช้า 1 คือ การดึงผู้อ่านเข้ามาอยู่ในโลกของชิงช้าที่เป็นตัวละครหลัก ใช้รูปแบบการดำเนินเนื้อเรื่องแบบค่อยเป็นค่อยไป ให้ตัวละครเป็นผู้ร้อยเรียงเรื่องราวต่าง ๆ ย้อนถึงที่มาที่ไปของเหตุการณ์ในแต่ละบท พบว่าวิศุทธิ์ได้ทำการสร้างสรรค์ผลงานด้วยรูปแบบการนำเสนอภาพในลักษณะของการตุนช่องที่สัมพันธ์กับรูปแบบการเชื่อมต่อช่องและการสื่อความหมายในการตุนตามกรอบวิธีการศึกษาของสกอตต์ แมคคลาวด์ ได้ดังนี้

แบบที่ 1 คือ ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา ส่วนใหญ่จะแสดงออกในลักษณะของเหตุการณ์หรือการกระทำที่ดำเนินไปอย่างช้า ๆ โดยไม่แสดงผลลัพธ์ อธิบายถึงความต่อเนื่องของเวลาของตัวละครหรือเหตุการณ์นั้นๆ ว่ายังคงอยู่ ดังตัวอย่างภาพที่ 12, 13 ในเรื่องชิงช้า 1 ของวิศุทธิ์ นำเสนอภาพที่สัมพันธ์กับวิธีการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาด้วยลักษณะการเล่าเรื่องที่เน้นสร้างอารมณ์ในแบบช้า ๆ และเพิ่มระดับการรับรู้ของอารมณ์อย่างค่อยเป็นค่อยไป



ภาพที่ 12 (บน), 13 (ล่าง) วิธีอธิบายภาพ

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โพเอสส์ จำกัด, 2554), 10.

จากภาพอธิบายช่วงเวลาของเหตุการณ์ในขณะที่ชิงช้าและแพกำลังนั่งพูดคุยกันอยู่ภายในห้องโดยสารบนเครื่องบินในตอนชื่อ “ตา” จากช่องที่ 1 ภาพที่ 12 (บน) เป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ขณะที่ชิงช้ากำลังเล่าเรื่องความกลัวของตนเองให้แพฟังด้วยสีหน้าและท่าทางจริงจัง ต่อเนื่องมายังช่องที่ 2 ภาพที่ 13 (ล่าง) เป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนชิงช้ายังคงเล่าเรื่องความกลัวของตนเองให้แพฟังด้วยสีหน้าและท่าทางอย่างจริงจังเช่นเดิม ตามลำดับ

แบบที่ 2 คือ แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น นำมาอธิบายถึงลักษณะการกระทำของตัวละครหรือเหตุการณ์ที่ดำเนินไปแบบฉับพลัน รวดเร็ว ดังตัวอย่างภาพที่ 14, 15, 16 ในเรื่องชิงช้า 1 ของวิศุทธิ์ นำเสนอภาพที่สัมพันธ์กับวิธีการเชื่อมต่อช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นด้วยลักษณะการเล่าเรื่องที่เน้นความเคลื่อนไหวภายในช่องแบบรวดเร็วและมีผลลัพธ์เกิดขึ้นชัดเจน

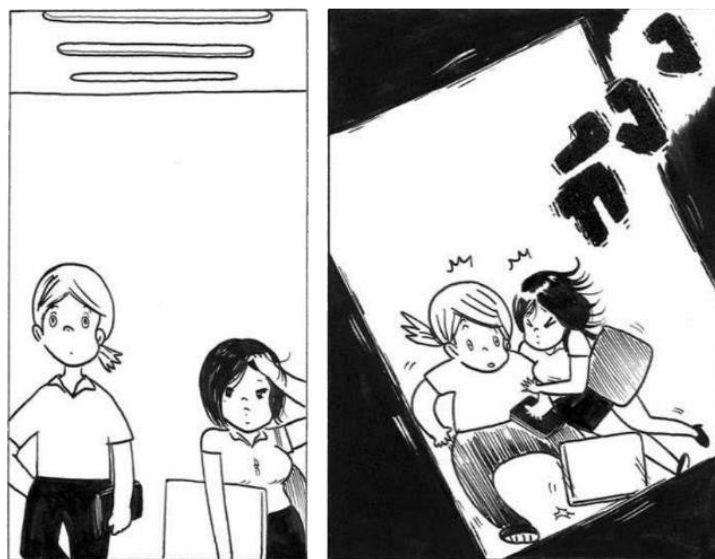


ภาพที่ 14, 15, 16 (ซ้ายไปขวา)

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โพเอทส์ จำกัด, 2554), 31.

จากภาพอธิบายแอ็คชั่นของเหตุการณ์ในตอนชื่อ “บ่อน้ำ” เป็นเหตุการณ์ตอนชิงช้าว่างก้อนหินออกไปหาบ่อน้ำ เพื่อที่จะสื่อสารกับบ่อน้ำ จากในช่องที่ 1 ภาพที่ 14 (ซ้าย) เป็นการกระทำของชิงช้าขณะกำลังถือก้อนหินเตรียมตัวที่จะขว้าง ต่อเนื่องไปยังช่องที่ 2 ภาพที่ 15 (กลาง) เป็นการกระทำของชิงช้าตอนโยนก้อนหินออกไปกลางอากาศ ส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ในช่องที่ 3 ภาพที่ 16 (ขวา) คือ ก้อนหินก้อนนั้นร่วงลงสู่พื้นผิวน้ำอย่างรวดเร็ว ตามลำดับ

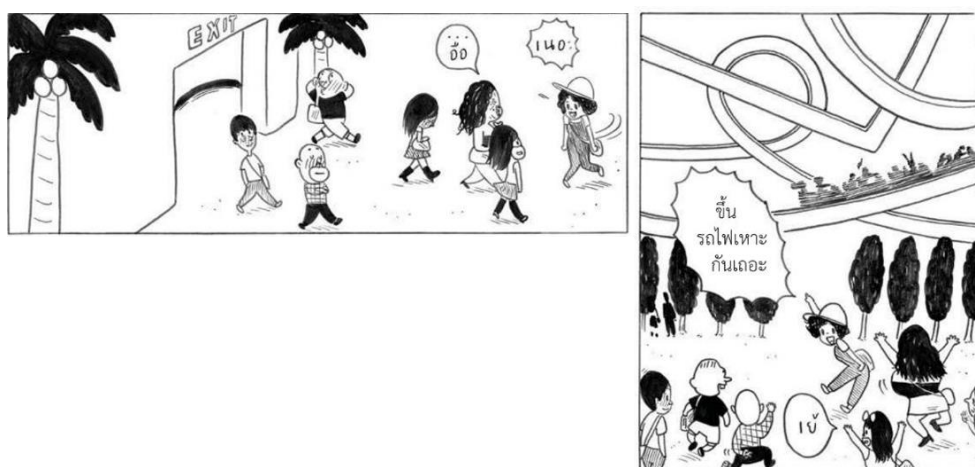
แบบที่ 3 คือ ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ ในขณะที่สายตายังคงอยู่กับฉาก เหตุการณ์ การกระทำหรือความคิดนั้นๆ ได้มีการเปลี่ยนตัวกระทำขึ้นมาเกิดเป็นผลลัพธ์และเวลาขึ้น ดังตัวอย่างภาพที่ 17, 18 ในเรื่องชิงช้า 1 ของวิศุทธิ์ นำเสนอภาพที่สัมพันธ์กับวิธีการเชื่อมต่อช่องแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำด้วยลักษณะการเล่าเรื่องที่เน้นให้ผู้อ่านมีประสบการณ์ในการรับรู้ที่เพิ่มมากขึ้น



ภาพที่ 17 (ซ้าย), 18 (ขวา)

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โพเอทส์ จำกัด, 2554), 19.
จากภาพอธิบายตัวกระทำของเหตุการณ์ในตอนชื่อ “ตา” ขณะที่แพอยู่ในลิฟต์กับผู้หญิงที่ชอบ จากช่องที่ 1 ภาพที่ 17 (ซ้าย) ปรากฏตัวกระทำแรกคือแพและผู้หญิงที่ชอบกำลังโดยสารอยู่ในลิฟต์ด้วยกัน ต่อเนื่องมายัง ช่องที่ 2 ภาพที่ 18 (ขวา) ได้มี เสียงก๊ิง!! ของลิฟต์เป็นตัวกระทำที่แทรกเข้ามาภายในเหตุการณ์เดิม ทำให้ ธรรมชาติในการรับรู้ถึงอารมณ์และบรรยากาศชัดเจนขึ้น

แบบที่ 4 คือ ฉากสู่ฉาก เวลาและพื้นที่มีนัยสำคัญเป็นตัวกำหนดความเคลื่อนไหวของฉากหรือ เหตุการณ์นั้นๆ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือเป็นการเปลี่ยนฉากจากฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่งทำให้เวลาและพื้นที่เปลี่ยนไป ดังตัวอย่างภาพที่ 19, 20 ในเรื่องชิงช้า 1 ของวิศุทธิ์ นำเสนอภาพที่สัมพันธ์กับวิธีการเชื่อมต่อช่องแบบฉากสู่ฉาก ด้วยลักษณะการเล่าเรื่องที่เน้นให้อ่านสัมผัสช่วงเวลาทางประสบการณ์ของตัวละคร

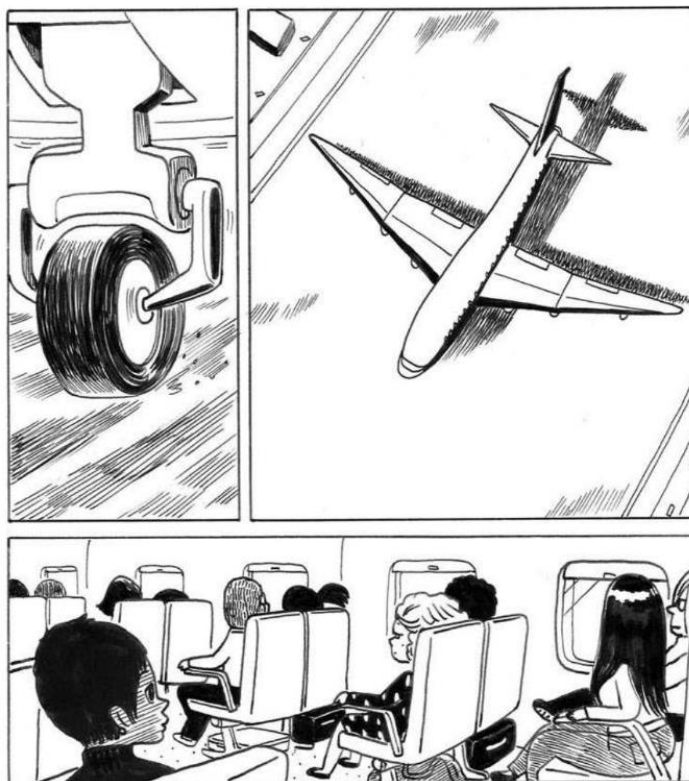


ภาพที่ 19 (บน), 20 (ล่าง)

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โพเอทส์ จำกัด, 2554), 100-101.

จากภาพอธิบายการเปลี่ยนฉากของเหตุการณ์ในตอนชื่อ “สวนสนุก” ขณะที่ชิงช้าและเพื่อน ๆ กำลังจะเดินไปเล่นรถไฟเหาะ จากช่องที่ 1 ภาพที่ 19 (บน) เป็นฉากของเหตุการณ์ตอนชิงช้าและเพื่อน ๆ กำลังเดินออกจากบ้านผีสิง ต่อเนื่องไปยังในช่องที่ 2 ภาพที่ 20 (ล่าง) เป็นการเปลี่ยนฉากจากทางออกของบ้านผีสิงไปยังเครื่องเล่นรถไฟเหาะในลำดับถัดมา การเปลี่ยนช่องจากช่องที่ 1 ไปสู่ช่องที่ 2 นี้เองทำให้เวลาและพื้นที่เกิดการเปลี่ยนแปลงจากฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่ง

แบบที่ 5 คือ แฉมมู่แฉมมู่ ฉากหรือเหตุการณ์ที่น่าสยดสยองต่างๆ ของสถานที่ ความคิดหรืออารมณ์นั้นๆ ที่เฉพาะเจาะจงให้รับรู้และสัมผัสถึงแฉมมู่กายของฉากหรือเหตุการณ์เท่านั้น ดังตัวอย่างภาพที่ 21, 22, 23 ในเรื่องชิงช้า 1 ของวิศุทธิ์ นำเสนอภาพที่สัมพันธ์กับวิธีการเชื่อมต่อช่องแบบแฉมมู่แฉมมู่ด้วยลักษณะการเล่าเรื่องที่เน้นการสัมผัส อารมณ์และความรู้สึกของตัวละครและบรรยากาศของสถานที่ได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น



ภาพที่ 21 (บนซ้าย), 22 (บนขวา), 23 (ล่าง)

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โพเอทส์ จำกัด, 2554), 6.

จากภาพอธิบายแฉมมู่บรรยากาศของเหตุการณ์ในตอนชื่อ “ตา” บรรยายแฉมมู่ บรรยากาศของเครื่องบินขณะกำลังเคลื่อนที่และภาพบรรยากาศภายในห้องโดยสารบนเครื่องบิน จากช่องที่ 1 ภาพที่ 21 (บน) แสดงให้เห็นถึงแฉมมู่ของล้อเครื่องบินที่กำลังหมุน ต่อเนื่องมายังช่องที่ 2 ภาพที่ 22 (กลาง) เป็นแฉมมู่ของเครื่องบินที่กำลังจะทะยานขึ้นสู่ท้องฟ้าในอีกไม่ช้า และต่อเนื่องมายังช่องที่ 3 ภาพที่ 23 (ล่าง) บรรยายถึงแฉมมู่บรรยากาศภายในห้องโดยสารบนเครื่องบิน ตามลำดับ

แบบที่ 6 คือ ไม่ปรากฏความสัมพันธ์ ไม่ปรากฏในผลงานของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

จากการนำรูปแบบการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องในการ์ตูน ทั้ง 6 รูปแบบ มานับจำนวนการเปลี่ยนช่อง ในการ์ตูนเรื่อง ชิงช้า 1 จำนวน 17 บท สามารถสรุปจำนวนการนับช่องต่อช่อง ได้ดังนี้

รูปแบบการเปลี่ยนช่องสู่ช่องในการ์ตูน	จำนวนช่องต่อช่อง
1.ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา	1,085 ครั้ง
2.แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น	151 ครั้ง
3.ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ	46 ครั้ง
4.ฉากสู่ฉาก	15 ครั้ง
5.แง่มุมสู่แง่มุม	254 ครั้ง
6.ไม่ปรากฏความสัมพันธ์	0 ครั้ง

โดยจำแนกเป็นบทที่มีบอลลูกคำพูด จำนวน 14 บท และบทที่ไม่มีบอลลูกคำพูดใช้ภาพในการสื่อสาร เพียงอย่างเดียว จำนวน 3 บท สามารถสรุปจำนวนการนับช่องได้ ดังนี้

รูปแบบการเปลี่ยนช่องสู่ช่องในการ์ตูน	บทที่มีบอลลูกคำพูด	บทที่ไม่มีบอลลูกคำพูด
1.ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา	944 ครั้ง	141 ครั้ง
2.แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น	116 ครั้ง	35 ครั้ง
3.ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ	46 ครั้ง	0 ครั้ง
4.ฉากสู่ฉาก	15 ครั้ง	0 ครั้ง
5.แง่มุมสู่แง่มุม	233 ครั้ง	21 ครั้ง
6.ไม่ปรากฏความสัมพันธ์	0 ครั้ง	0 ครั้ง

ผลสรุปการวิจัย

จากการวิเคราะห์วิธีการนำเสนอภาพที่สัมพันธ์กับการเชื่อมต่อช่องสู่ช่อง ในผลงานชิงช้า 1 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร ตามการศึกษากา์ตูนช่องของสกอตต์ แมคเคลาวด์ ในที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ดังนี้

1. เมื่อมองภาพรวมในผลงานเรื่องชิงช้า 1 ของวิศุทธิ์ จะเห็นได้ว่า วิศุทธิ์ใช้รูปแบบการเชื่อมต่อช่องทั้งหมด 5 รูปแบบในการเล่าเรื่อง ดังนี้ 1. ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา (moment to moment) 2. แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น

(action to action) 3. ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (subject to subject) 4. ฉากสู่ฉาก (scene to scene) และ 5. แง่มุมสู่แง่มุม (aspect to aspect)

2. จากสถิติการนับจำนวนช่องในการ์ตูนชิงช้า 1 ของวิศุทธิ์ ดังที่ปรากฏตามตารางข้างต้น สามารถสรุปรูปแบบการเชื่อมต่อช่องที่สัมพันธ์กับการเล่าเรื่องได้ว่า วิศุทธิ์ใช้รูปแบบการเชื่อมต่อช่องทั้ง 5 รูปแบบเพื่อนำให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงโลกของการ์ตูนได้ง่ายขึ้นเสมือนเป็นหนึ่งในตัวละคร ใช้รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในการเล่าเรื่องมากที่สุดเพื่อให้เรื่องราวที่ถ่ายทอดออกมาเข้าใจได้ง่ายและผู้อ่านก็สามารถติดตามได้ง่าย ในขณะที่ใช้รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในการเล่าเรื่องเพื่อกำหนดอารมณ์และความรู้สึกของผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านมีส่วนร่วมกับตัวละครมากขึ้น ใช้รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในการเล่าเรื่องเพื่อสร้างความเคลื่อนไหวภายในช่องทำให้ผู้อ่านสนุกมากขึ้น ใช้รูปแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำในการเล่าเรื่องเพื่อเพิ่มการรับรู้ทางอารมณ์ให้กับผู้อ่าน ผู้อ่านก็จะได้รับประสบการณ์การรับรู้ที่หลากหลายมากขึ้นและใช้รูปแบบฉากสู่ฉากในการเล่าเรื่องเพื่อถ่ายทอดช่วงเวลาของเหตุการณ์และสถานที่ภายในฉากทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจลำดับเหตุการณ์ได้ง่ายขึ้น

3. กลวิธีการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องในการ์ตูนเรื่องชิงช้า 1 ของวิศุทธิ์ สามารถอธิบายได้ว่าวิศุทธิ์ให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องด้วยการนำเสนอภาพและการเล่าเรื่องที่เป็นไปตามรูปแบบการเชื่อมต่อช่องตามแนวทางตะวันตกอย่างชัดเจน ดังรายละเอียดในบทความ โดยเน้นการเล่าเรื่องเพื่อให้ผู้อ่านเข้าถึงอารมณ์มากกว่าการต่อเนื่องของเวลา เรียกได้ว่าเน้นสัมผัสของการอยู่นั้นมากกว่าการไปให้ถึงที่นั้น ด้วยการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นหลัก ด้วยจำนวนช่องที่มากเพื่อเน้นสร้างอารมณ์ที่มากขึ้นในแบบซ้ำๆ ให้กับผู้อ่านมากกว่าการเชื่อมต่อช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นที่เน้นให้สัมผัสแบบเร้าอารมณ์ ในขณะเดียวกันแบบแง่มุมสู่แง่มุม วิศุทธิ์ก็สามารถถ่ายทอดเรื่องราวออกมาได้อย่างจับใจเช่นกัน แสดงให้เห็นถึงมุมมองด้านต่างๆ ของตัวละครและสถานที่ ทำให้สามารถเข้าถึงอารมณ์ได้อย่างสมบูรณ์ ถึงแม้ว่ารูปแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำและฉากสู่ฉากจะปรากฏให้เห็นน้อยและห่างไกลจากงานของวิศุทธิ์ก็ตาม แต่ไม่ได้ทำให้ผลงานของวิศุทธิ์กึ่งใจน้อยลงเลย

4. ผลงานเรื่องชิงช้า 1 ของวิศุทธิ์ พบว่ามีบางตอนที่ปรากฏบอลูนคำพูด และวิศุทธิ์ใช้วิธีการเชื่อมต่อช่องเพียง 3 รูปแบบเท่านั้นได้แก่ ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น และแง่มุมสู่แง่มุม ในการเล่าเรื่องด้วยภาพเพียงอย่างเดียวของวิศุทธิ์นั้น ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาก็ยังเป็นกระแสหลักในงานของวิศุทธิ์ แม้จะไม่เน้นแง่มุมสู่แง่มุมเช่นเคย วิศุทธิ์ยังคงพาเราเข้าถึงอารมณ์และความรู้สึกได้เหมือนเดิม

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- นิรwaan คุระทอง. (2553). **ประวัติย่อการ์ตูนไทย**. กรุงเทพฯ: เล็ต คอมีค.
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2546). **ตามหาการ์ตูน**. กรุงเทพฯ: มติชน.
- _____. (2546). **100 ปี การ์ตูนไทย: จากสยามคลาสสิกสู่ไทยโมเดิร์น**. กรุงเทพฯ: มติชน.
- วิศุทธิ์ พรนิมิตร. (2554). **ซิงช้า 1**. กรุงเทพฯ: บริษัท เดย์ โพเอทส์ จำกัด.
- สกอตต์ แมคเคลวาร์ด. (2559). **Understanding Comics: The Invisible Art**. แปลโดย ชัยยศ อิชฎ์วรพันธุ์และเมธาวิ กิตติอาภรณ์พล. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซูเปอร์เพอร์ฟิกเซล.

ระบบออนไลน์

- สุริรัตน์ อุปพงศ์. (2559). อิทธิพลศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (SURREALISM) ที่ปรากฏในการกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรี ในภาพยนตร์เรื่อง THE SCIENCE OF SLEEP. เข้าถึงเมื่อ 29 ตุลาคม. เข้าถึงได้จาก [HTTP://WWW.TCI-THAIJO.ORG/INDEX.PHP/VERIDIAN-E-JOURNAL/ARTICLE/VIEW/75553](http://www.tci-thaijo.org/index.php/veridian-e-journal/article/view/75553)
- แมนฤทธิ์ เต็งยะ. (2559). จากวัฒนธรรมกราฟฟิตีสู่งานสตรีทอาร์ตในประเทศไทย. เข้าถึงเมื่อ 29 ตุลาคม. เข้าถึงได้จาก [HTTP://WWW.TCI-THAIJO.ORG/INDEX.PHP/VERIDIAN-E-JOURNAL/ARTICLE/VIEW/75566](http://www.tci-thaijo.org/index.php/veridian-e-journal/article/view/75566)
- Hergé. (2016). **Les Aventures de Tintin**. Accessed August 3. Available from <http://en.tintin.com/albums/show/id/35/page/0/0/the-secret-of-the-unicorn>
- Jack Kirby. (2007). **Avengers (1963) #5**. Accessed August 3. Available from http://marvel.com/comics/issue/6953/avengers_1963_10
- Osamu Tezuka. (2014) **Astro Boy (1952-68)**. Available from <http://moshikowa.blog.jp/archives/12880584.html>