

อภิธาน์ทนาการ

การพัฒนาการ์ตูนไทยในรูปแบบมัลติมีเดียสำหรับเยาวชน



สำนักหอสมุด

ชินะพร กาญจนพิษฐ์

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร

วันลงทะเบียน 25 ส.ย. 2553

เลขทะเบียน 15047092

เลขเรียกหนังสือ.....

1997.5

ซ 558 ก.

2553 1

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

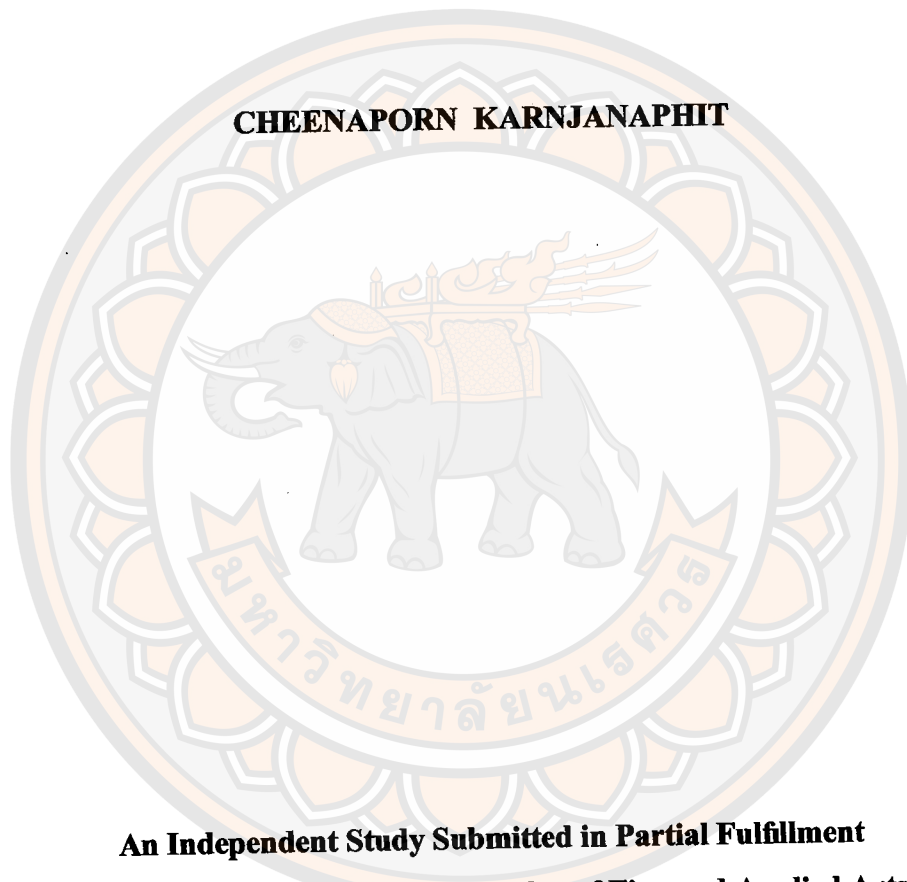
สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรม

มีนาคม 2553

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

THAI CARTOON: MULTIMEDIA FOR JUVENILE

CHEENAPORN KARNJANAPHIT




**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirement for the Bachelor of Fine and Applied Arts**

In Innovative media design

March 2010

Copyright 2010 by Naresuan University

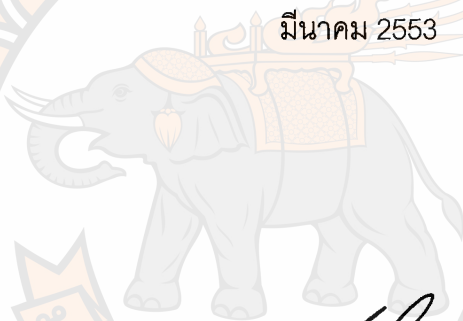
คณะกรรมการสอบได้พิจารณาภาคนิพนธ์ของ นางสาวชินะพร กาญจนพิษณุ เรื่อง "การพัฒนาการ์ตูนไทยในรูปแบบมัลติมีเดียสำหรับเด็กเยาวชน" แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ วิชาเอกการออกแบบสื่อนวัตกรรม ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(อาจารย์วิสิฐ จันมา)

อาจารย์ที่ปรึกษา

มีนาคม 2553



(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

มีนาคม 2553

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาการตูนไทยในรูปแบบมัลติมีเดียสำหรับเยาวชน
ผู้ศึกษาค้นคว้า : นางสาวชินะพร กาญจนพิษณุ
 รหัสนิสิต 49710269 สาขาวิชาออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ
ที่ปรึกษา : อาจารย์วิสิษฐ จันมา
ประเภทภาคินิพนธ์ : การศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง ศิลปศาสตรบัณฑิต
 (การออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ) สาขาออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ, 2553

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์นี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อทราบถึงประวัติความเป็นมาของการ์ตูนไทย พร้อมทั้งพัฒนาและส่งเสริมการอนุรักษ์การ์ตูนไทยเล่มละบาท โดยศึกษาข้อมูลจาก หนังสือ วารสาร และการ์ตูนไทยเล่มละบาท พิจารณาจากรูปแบบการนำเสนอเนื้อเรื่อง เทคนิคการเขียนลายเส้น การจัดองค์ประกอบของภาพและองค์ประกอบศิลป์ เป็นแนวทางในการออกแบบตัวละคร จากประกอบ และกลวิธีนำเสนอเนื้อเรื่อง เพื่อนำมาพัฒนาเป็นสื่อมัลติมีเดียและสื่อโต้ตอบ

การนำเสนอเนื้อเรื่องจะเน้นเรื่องการให้แนวคิดของสังคมเมืองในปัจจุบัน แนวทางของการ์ตูนไทยที่พัฒนาออกแบบโทนสีขาว เทา ดำ ให้ดูน่าสนใจและเพิ่มจุดเด่นด้วยสีแดงในฉากที่เน้นอารมณ์ของเรื่อง ด้านการนำมาพัฒนาในรูปแบบสื่อโต้ตอบนั้น จัดทำในรูปแบบเป็นการ์ตูนคอมมิคแบบคลิกได้ในแต่ละช่อง เพื่อเพิ่มความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นในการอ่านการ์ตูนไทยเล่มละบาท ให้เยาวชนรุ่นใหม่และบุคคลทั่วไปนั้นหันมาสนใจการ์ตูนไทยเล่มละบาทมากยิ่งขึ้น

ประกาศคุณูปการ

การทำวิจัยฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณา และความช่วยเหลืออย่างดียิ่งของ อาจารย์วิสิฐ จันมา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์ทวีร์ศมี พรหมรัตน์ อาจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์ อาจารย์ลัทธนา วงศ์สวัสดิ์ และ อาจารย์รุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ให้ความกรุณาในการแสดงความคิดเห็น แนะนำ และช่วยเหลือในการแก้ไขข้อบกพร่องต่างอย่างดีเสมอมาจวบจนจบการวิจัยนี้ ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ตลอดระยะเวลาที่ได้สั่งสมวิชาความรู้มาจนถึงขั้นตอนสุดท้ายในการทำวิจัยนี้ได้ด้วยความกรุณาของอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ทุกท่าน ขอกราบขอบพระคุณอย่างสูง และขอขอบคุณขอขอบคุณพี่ๆ เพื่อนๆ น้องๆ สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ และ สาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์ทุกท่าน ที่คอยช่วยเหลือทุกอย่างและมีน้ำใจให้ ทั้งคอยให้กำลังใจ และ อยู่เคียงข้างกันมาตลอดระยะเวลาการทำวิจัยนี้ขอขอบคุณอย่างยิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณครอบครัวกาญจนพิชญ์ ที่ให้ความสนับสนุนในทุกๆด้าน และเป็นกำลังใจที่ดีที่สุด สำหรับผู้วิจัยมาตลอด ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ตลอดจนบุคคลทุกท่านที่ไม่สามารถเอ่ยนามได้ทั้งหมด ที่มีส่วนคอยช่วยเหลือ และให้กำลังใจตลอดการทำวิจัยนี้ ความช่วยเหลือและกำลังใจที่มีให้นั้นทำให้ข้าพเจ้าได้สำเร็จการทำวิจัยในครั้งนี้ ข้าพเจ้าจะจดจำไว้ในความทรงจำให้คงอยู่ตลอดไป

นางสาวชินะพร กาญจนพิชญ์

สารบัญ

หน้า

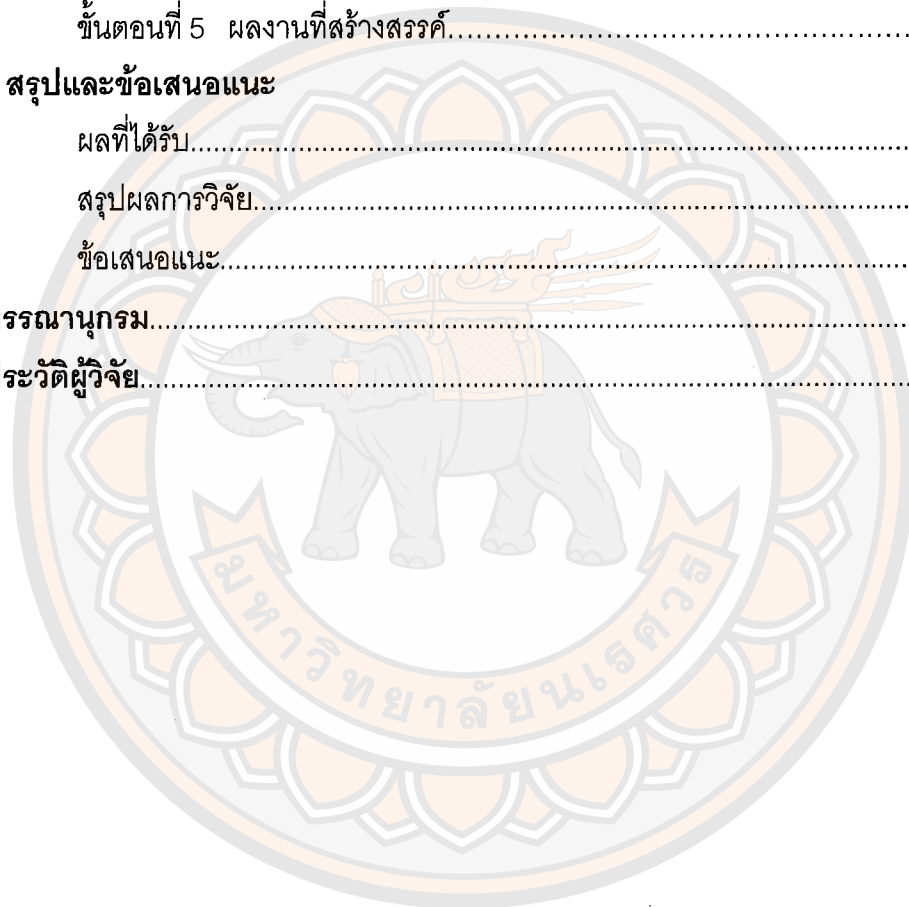
บทคัดย่อ.....	
กิตติกรรมประกาศ.....	
สารบัญ.....	
บทที่	
1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
ขอบเขตของโครงการศึกษาวิจัย.....	3
วิธีดำเนินการวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
1. การออกแบบ.....	5
กระบวนการออกแบบ.....	9
2. บริบทของการ์ตูนนิยายภาพของไทย.....	10
3. การ์ตูนนิยายภาพ ยุคบุกเบิก.....	12
4. การ์ตูนนิยายภาพ ยุคกลาง.....	16
5. การ์ตูนนิยายภาพ ยุคปัจจุบัน.....	21
6. ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน.....	23
7. การ์ตูนศาสตร์และศิลป์แห่งจินตนาการ.....	24
การ์ตูนในฐานะต่างๆ.....	25
ลักษณะภาพการ์ตูน.....	26
8. การจัดองค์ประกอบภาพของการ์ตูนนิยายภาพ.....	29
9. การออกแบบภาพเคลื่อนไหว Animation.....	36
3 วิธีการดำเนินการวิจัย	
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	40
เครื่องมือในการวิจัย.....	40
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	40
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	40
วิธีการดำเนินการวิจัย.....	41
แผนการดำเนินงาน.....	41

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่

งบประมาณของโครงการวิจัย.....	42
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล และผลงานออกแบบ	
ขั้นตอนที่ 1 กำหนดแนวความคิดในการออกแบบ (Concept).....	43
ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบพัฒนาในแบบร่าง (Sketch).....	46
ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนาและทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหว (Animate).....	50
ขั้นตอนที่ 4 พัฒนารูปแบบเป็นสื่อโต้ตอบ (Interactive).....	69
ขั้นตอนที่ 5 ผลงานที่สร้างสรรค์.....	71
5 สรุปและข้อเสนอแนะ	
ผลที่ได้รับ.....	74
สรุปผลการวิจัย.....	74
ข้อเสนอแนะ.....	75
บรรณานุกรม.....	76
ประวัติผู้วิจัย.....	77



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
2.1 ภาพล้อ ฝีพระหัตถ์ รัชกาลที่ 6.....	10
2.2 ภาพเปล่ง ไตรปิ่น (ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต).....	11
2.3 ภาพตัวอย่างงานของ เปล่ง ไตรปิ่น (ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต).....	11
2.4 ภาพการ์ตูนเรื่อง พระสมุทร ของ คุณสวัสดิ์ จุฑะรพ.....	13
2.5 ภาพหนังสือการ์ตูน ตึกตา ของ คุณพิมพ์ล กาศสิทธิ์.....	14
2.6 ภาพหนังสือการ์ตูน หนูจ๋า และเบบี้.....	15
2.7 ภาพการ์ตูนเรื่อง อัศวินสายฟ้า ของ คุณ พ. บางพลี.....	17
4.1 ภาพการออกแบบตัวละคร.....	46
4.2 ภาพแบบร่างฉาก และ ภาพลงสีแล้ว เพื่อนำไปใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว.....	48
4.3 ภาพการพัฒนาตัวละครโดยการตัดข้อ ส่วนต่างๆของ ร่างกาย เพื่อทำการเคลื่อนไหว.....	50
4.4 ภาพการพัฒนาฉากประกอบ ตัดชิ้นส่วนห้องฟ้า เพื่อทำการเคลื่อนไหว.....	52
4.5 - 4.20 ภาพStory board.....	53-68
4.21 ภาพปุ่ม กลับ - ถัดไป เพื่อนำไปใช้ในสื่อโต้ตอบ.....	69
4.22 ภาพปุ่ม หน้าปก เพื่อนำไปใช้ในสื่อโต้ตอบ.....	69
4.23 ภาพปุ่ม ออก เพื่อนำไปใช้ในสื่อโต้ตอบ.....	70
4.24 สัญลักษณ์แทนการพูดหรือบัลลูนเพื่อสื่อสารเนื้อหาของเรื่อง.....	70
4.25 ภาพพื้นหลัง เพื่อใช้ประกอบสื่อโต้ตอบ.....	70
4.26 ภาพบางส่วนจากผลงานสื่อโต้ตอบ.....	71
4.27 ภาพบางส่วนจากผลงานสื่อโต้ตอบ.....	72
4.28 ภาพวันนำเสนอผลงาน.....	73

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมไทยในยุคปัจจุบันได้มีวิวัฒนาการในการพัฒนาสิ่งต่างๆมากขึ้น ได้รับคำนิยามจากต่างประเทศมากขึ้นเป็นเท่าตัว จึงส่งผลกระทบต่อสิ่งต่างๆที่เคยอยู่เป็นเอกลักษณ์ในสังคมสมัยก่อน ไม่เว้นแม้แต่การ์ตูนไทยเล่มละบาท ที่เป็นสิ่งให้ความบันเทิงแก่คนไทยมาอย่างยาวนาน มักจะนำเสนอรูปแบบการ์ตูนในเรื่องราวความเป็นอยู่ของชาวบ้านชนบท ฝึสางเทวดา เรื่องผู้สาว ซึ่งในเรื่องราวเหล่านี้ นั้น ก็จะถูกแต่งถูกเรียบเรียงโดยนักเขียนท่านต่างๆที่จะสร้างสรรค์ออกมาตามจินตนาการของแต่ละคน แต่ด้วยเงื่อนไขของยุคสมัย คำนิยามที่มีความเปลี่ยนแปลงด้านสังคมและเศรษฐกิจทางด้านการ์ตูน จึงทำให้การ์ตูนไทยเล่มละบาทได้ถูกการ์ตูนญี่ปุ่นและการ์ตูนต่างชาติมาบดบังบทบาทให้ได้รับความนิยมนลดน้อยลง บุคคลส่วนใหญ่เลยมักจะมองข้ามเสน่ห์ และ ความมีเอกลักษณ์ ของการ์ตูนไทย

การ์ตูนไทยในยุคสมัยก่อนนั้นนอกจากจะมีบทบาทกระตุ้นการอ่าน โดยมีภาพเป็นสื่อ นำแล้วยังมีรสชาติทางวรรณกรรมอีกด้วย มีทั้งแบบการ์ตูนนิยายภาพที่แสดงถึงความเป็นไทยอย่างชัดเจน (จุลศักดิ์ อมรเวช 2545:42) ภาพประกอบและภาพเขียนสีวิจิตร ซึ่งรวมทั้งเรื่องที่ดัดแปลงมาจากหนังสือการ์ตูนของฝรั่งเศส เปอร์ซีไรต์ ความขบถ ความตื่นเต้นและการผจญภัย ขณะเดียวกัน การ์ตูนข่าวขัน หรือ การ์ตูนการเมืองนั้น นักเขียนการ์ตูนสามารถสอดแทรกเนื้อหาสาระตามที่ต้องการลงไปในการ์ตูนได้เป็นอย่างดี เพราะการ์ตูนไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวที่แน่นอนและปราศจากข้อบังคับ ทุกอย่างจึงเป็นไปได้ในการ์ตูน . . . อันที่จริงการ์ตูนไทยมีมานานมากกว่า 80 ปีแล้ว แต่ มักจะแฝงอยู่ตามภาพวิจิตรศิลป์ภาพฝาผนังต่างๆ ตั้งแต่รัชกาลสมัยที่ 3 และรัชกาลที่ 4 ในสมัยนั้นจิตรกรเอกที่มีฝีมือในการวาดภาพได้วิจิตรสวยงามมาก คือ "ขรัวอินโข่ง" ภาพของขรัวอินโข่งนั้น จะมีลักษณะเป็นภาพแบบสมจริง และทุกครั้งที่ขรัวอินโข่งวาดภาพก็จะสอดแทรกอารมณ์ขันด้วยการเขียนภาพ หรือ สิ่งล้อเลียนต่างๆไว้ด้วยเสมอ ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของภาพวาดการ์ตูนนั่นเอง ต่อมาในรัชสมัยของรัชกาลที่ 6 พระองค์ทรงสนพระทัยในการวาดภาพมาก ได้ทรงวาดภาพล้ออำนาจคนสนิท และทรงวาดภาพตักเตือนข้าราชการอรรษาฎ์บังหลวง ซึ่งภาพล้อของพระองค์เองได้ดีพิมพ์ในหนังสือ "ดุสิตสมิต" ซึ่งในสมัยนั้นกว่าที่คนไทยจะได้รู้จักหนังสือการ์ตูน ก็เป็นช่วง

พ.ศ. 2480 ซึ่งนานาประเทศล้วนมีหนังสือการ์ตูน นิยายภาพ เป็นของตนเอง เอกลักษณะที่เห็นได้ชัดเจนก็คือ ภาษาที่เป็นสากลเหมือนกัน ก็คือการดำเนินเรื่องราวด้วยภาพ และมีตัวอักษรเป็นคำบรรยาย ซึ่งภาพการ์ตูนของไทยในยุคต้นๆไม่ค่อยมีลักษณะและลีลาของการ์ตูนอย่างแท้จริงทีเดียวนัก ทั้งนี้เพราะภาพส่วนใหญ่มักเขียนเป็นภาพลายเส้น เก็บรายละเอียดในภาพเกือบหมดทุกแง่มุม แม้กระทั่งแสงเงา จนเกือบเป็นภาพสมบุรณ์ ภาพการ์ตูนในยุคนั้นจึงเป็นเหมือนภาพวิจิตรมากกว่าภาพการ์ตูน ซึ่งแสดงเค้าโครง หรือ กรอบนอกของภาพเพียงแต่มีคำบรรยายประกอบเท่านั้น อิทธิพลส่วนใหญ่ของการ์ตูนยุคแรกนั้นนักเขียนการ์ตูนได้เลียนแบบมาจากต่างประเทศ สำหรับการ์ตูนไทยที่ผ่านมาจนถึงปัจจุบัน มีการนำเสนอภาพการ์ตูนที่มีรูปแบบ และ ลักษณะที่แตกต่างกันไปตามจุดประสงค์ของหนังสือการ์ตูน โดยใช้ภาพเป็นส่วนประกอบหลัก และ เนื้อหาส่วนอื่นๆ เป็นส่วนประกอบรอง/และตรงจุดนี้แหละที่นักเขียนการ์ตูนได้นำเสนอแนวความคิดเทคนิค และวิธีการของตนเอง ลงในผลงานออกไปสู่สาธารณชน ซึ่งผู้เขียนการ์ตูนแต่ละคน ก็จะนำเสนอแนวความคิดของตนเองแตกต่างกันออกไป และจากช่วงเวลาดังกล่าว หนังสือการ์ตูนได้มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น จากการรับอิทธิพลจากต่างชาติ เช่น การ์ตูนญี่ปุ่นยุคแรกมีหนังสือชุดทางทีวีที่ฉายเรื่องทีฉายทางโทรทัศน์ทุกช่อง แต่หนังสือการ์ตูนแปลไทยยังไม่มีที่มีกลับเป็นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งเขียนโดยคนไทย พอห้างไทยได้มารูเปิดกิจการ พร้อมกับกาเปิดตัวของร้านไทยบุนโด ซึ่งขายหนังสือส่งตรงจากญี่ปุ่น รวมทั้งการ์ตูน หลังจากนั้นไม่นานการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยก็ทะลักออกมาเต็มแผงหนังสือ ตั้งแต่มีการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยออกวางขาย เด็กไทยก็ดูจะเห็นห้างการ์ตูนไทยออกไปทุกที่ เพราะไม่มีกาไม่ปราบสัตว์ประหลาดเลยไม่ยากอ่าน แถมยังมีข้อความเล่าเรื่องแทบทุกช่อง แต่ด้วยเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้า ทำให้นักเขียนการ์ตูนไทยมีพัฒนาการในการสร้างสรรค์ รวมถึงเทคนิคและวิธีการที่แตกต่างกัน มีรูปแบบที่แตกต่างกัน และมีสไตล์เป็นของตัวเองเด่นชัดขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาของลักษณะการ์ตูนไทยและพัฒนาแนวคิดในการออกแบบ
2. เพื่อออกแบบการ์ตูนไทยให้มีลักษณะร่วมสมัยมากขึ้นด้วยการสร้างการเคลื่อนไหว ออกแบบตัวละคร ฉากประกอบ เพิ่มความดึงดูดความสนใจ
3. บทภาพยนตร์เพื่อนำเสนอเนื้อหาการ์ตูนไทยในรูปแบบมัลติมีเดียสำหรับเยาวชน
4. การพัฒนารูปแบบมัลติมีเดียให้การ์ตูนไทยเล่มละบาทเพื่อเพิ่มกลุ่มเป้าหมาย และ มีการโต้ตอบกับคนดู

ขอบเขตการออกแบบ

1. บทภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ และดนตรีประกอบ
2. การออกแบบตัวละครและฉากประกอบเรื่องจากบทในภาพเคลื่อนไหว
3. Storyboard และ Page Map
4. พื้นที่จัดแสดงการนำเสนอ
5. การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย และสื่อเชิงโต้ตอบ (Interactive media)

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าเรื่องการออกแบบและพัฒนาลักษณะการ์ตูนไทยเล่มละบาท มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษการ์ตูนไทยเล่มละบาท เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาการออกแบบ ตลอดจนการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบให้มีลักษณะที่น่าสนใจ สามารถดึงดูดความสนใจจากเยาวชนรุ่นใหม่ รวมถึงบุคคลที่สนใจทั่วไปได้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลเอกสาร เว็บไซต์ เพื่อหาความรู้พื้นฐาน สร้างแนวความคิดและกำหนดกรอบการศึกษาข้อมูลของการ์ตูนไทยเล่มละบาท

1. แหล่งข้อมูลประเภทตำราเอกสาร โดยศึกษาจาก หนังสือ ตำรา, เอกสาร สิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนไทยเล่มละบาท
2. แหล่งข้อมูลประเภทอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยการศึกษาข้อมูลผ่านเว็บไซต์ (Website) เรื่องข้อมูลบทวิจารณ์การ์ตูนไทยเล่มละบาท

ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสารเว็บไซต์ เพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบในการพัฒนาลักษณะการ์ตูนไทยเล่มละบาท

ขั้นตอนที่ 3 กระบวนการพัฒนาสร้างสรรค์ ภายใต้กรอบแนวความคิดการพัฒนาลักษณะการ์ตูนไทยเล่มละบาท ขอบเขตการออกแบบเป็นแนวทางพัฒนาการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบพัฒนาลักษณะการ์ตูนไทยเล่มละบาท

ขั้นตอนที่ 4 สรุปประเมินผล อภิปราย นำเสนอผลงาน แนวทางการพัฒนาการออกแบบพัฒนาลักษณะการ์ตูนไทยเล่มละบาท

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เพื่อให้ผู้รับสื่อตระหนักถึงคุณค่า ค่านิยม เอกลักษณ์ ของการ์ตูนเล่มละบาทที่เป็น ศิลปะการวาดลายเส้นการ์ตูนของคนไทย ให้เป็นที่รู้จักถึงสากลของคนทั่วไปและต่างประเทศ ด้วยเทคนิคและวิธีการนำเสนอที่เข้ากับยุคสมัยเพื่อสร้างความแปลกใหม่แก่การ์ตูนไทย เล่มละบาท และเป็นการเผยแพร่เอกลักษณ์ที่หลากหลายลงไปในเรื่องหา และตัวละคร โดยการ นำเสนอที่ต้องการพัฒนาให้น่าสนใจไปจากการ์ตูนไทยเล่มละบาทแบบเดิม เพื่อเอกลักษณ์การ์ตูน ไทยเล่มละบาทกระจายไปยังกลุ่มผู้รับในวัยคนรุ่นใหม่ได้สัมผัสถึงกลิ่นอายของการ์ตูนแนวชนบท ท้องถิ่น ให้ชนรุ่นหลังต่อไป

นิยามศัพท์เฉพาะ

การ์ตูน เป็นคำทับศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า "Cartoon" ซึ่งสันนิษฐานว่ามีรากศัพท์มาจาก คำว่า "Cartone" (คาโตเน) ในภาษาอิตาลี ซึ่งหมายถึงแผ่นกระดาษที่มีภาพวาด ต่อมา ความหมายของคำนี้อาจจะเปลี่ยนไป เป็นภาพล้อเลียนเชิงขบขัน เปรียบเปรยเสียดสี หรือ แสดง จินตนาการผ่นเฟื่อง

ภาพเคลื่อนไหว หมายถึง ความมีชีวิตชีวา
พัฒนา หมายถึง ทำให้เจริญ ทำให้ดียิ่งขึ้นไป
เอกลักษณ์ หมายถึง ลักษณะที่เหมือนกันหรือมีส่วนร่วม
สื่อ หมายถึง ตัวกลาง

การสื่อสาร หมายถึง กระบวนการของการถ่ายทอดสาร จากบุคคลฝ่ายหนึ่งซึ่งเรียกว่า ผู้ส่งสารไปยังอีกฝ่ายหนึ่งซึ่งเรียกว่า ผู้รับสาร

Interactive หมายถึง การมีปฏิสัมพันธ์ การโต้ตอบกับการกระทำของผู้ใช้ เช่น อิเล็กทรอนิกส์ เป็น

มัลติมีเดีย (multimedia) หรือ สื่อประสม หรือ สื่อหลายแบบ เป็นการใช้อยู่ในหลาย รูปแบบไม่ว่าจะเป็น ข้อความ เสียง รูปภาพ หรือ ภาพเคลื่อนไหว สำหรับให้ข้อมูลความรู้หรือให้ ความสำราญต่อผู้ชม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

1. ความหมายของการออกแบบ

เมื่อมนุษย์พบเห็นวัตถุสิ่งของตลอดจนปรากฏที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ก็รู้จักสังเกตและจดจำเก็บไว้เป็นความรู้ในสมอง เมื่อมีโอกาสก็นำความรู้นี้มาทดลองปฏิบัติตามแบบอย่างที่ได้สังเกตและจดจำไว้ ถ้าผลออกมาไม่ตรงตามที่คาดหมาย ก็จะต้องมีการปรับปรุงแก้ไขจนได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ

พฤติกรรมขั้นพื้นฐานของมนุษย์หรือเกือบจะทุกสิ่งที่เราจะนำมาทำเป็นการออกแบบขึ้นหนึ่งแม้กระทั่งการเก็บหนังสือ การวางรองเท้า การปลูกต้นไม้ ฯลฯ เมื่อเราจะทำอะไรโดยมีจุดมุ่งหมายนั้น สิ่งนั้นคือการสร้างสรรค์ เช่น การออกแบบคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์ที่มีการออกแบบที่ดีไม่เพียงแต่จะมีรูปร่างสวยงามน่าพอใจเท่านั้น แต่จะต้องให้แสงสว่างที่พอเหมาะด้วย ไม่จำเกินไปจนแสบตา หรือไม่หรือเกินจนเหมือนไม่ได้เปิดไฟ ความคงทนของตัวผลิตภัณฑ์ เนื้อวัสดุที่นำมาประกอบเป็นคอมพิวเตอร์ ผลิตได้ในราคาที่เหมาะสม สามารถเก็บและดูแลรักษาได้สะดวก

นอกจากนั้นการออกแบบคือการจัดองค์ประกอบของหลายสิ่งสร้างสรรค์ให้มีความสัมพันธ์กัน ไม่ว่าจะเป็องค์ประกอบที่คล้ายคลึงกัน หรือแตกต่างกัน นำมาจัดด้วยการใช้สายตา ทำให้มีจุดสนใจ การออกแบบจะปรากฏในรูปแบบ รูปร่าง รูปทรง ซึ่งแตกต่างกันหลายชนิด ถ้าเราสังเกตอย่างถี่ถ้วน เราจะรู้ว่างานศิลปะทั่วไปจะประกอบขึ้นมาได้ ต้องอาศัยหลักในการออกแบบเสมอ

ศิลปะนอกจากเป็นการจัดองค์ประกอบ และเป็นการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆแล้วศิลปะยังเป็นผลงานที่เกิดจากการแสดงออกทางอารมณ์ ปัญญา ทักษะสติ และทักษะความชำนาญของมนุษย์ซึ่งสอดคล้องกับวัสดุ และเทคโนโลยีในสมัยปัจจุบัน

การออกแบบหมายถึง การรู้จักแผนขั้นตอนและรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ การออกแบบเป็นการแสดงความพยายามที่จะทำให้สิ่งที่เกิดขึ้นนั้นมีความสวยงาม มีองค์ประกอบและจุดประสงค์ในการออกแบบที่ลึกซึ้งเพื่ออำนวยความสะดวก

การออกแบบหมายถึง การรวบรวมหรือการจัดองค์ประกอบทั้งที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ เข้าด้วยกันอย่างมีหลักเกณฑ์ การนำองค์ประกอบของการออกแบบมาจัดรวมกันนั้น ผู้ออกแบบ

จะต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามอันเป็นคุณลักษณะสำคัญของการออกแบบการออกแบบเป็นศิลปะของมนุษย์เนื่องจากเป็นการสร้างค่านิยมทางความสวยงามและสนองคุณประโยชน์ทางกายภาพให้แก่มนุษย์

การออกแบบที่ดีคือการแสดงออกซึ่งรูปแบบที่ดีที่สุดจากสาระของสิ่งใดสิ่งหนึ่งไม่ว่าจะเป็นการออกแบบเพื่อข่าวสาร (Message) หรือผลิตภัณฑ์ (Product) วิรุณ ตั้งเจริญ, 2537. หน้า 7

การออกแบบที่ดีนั้นควรคำนึงถึงปัจจัยหลายอย่างดังต่อไปนี้

1. รูปแบบที่สร้างสรรค์
2. มีความงามน่าสนใจ
3. เหมาะสมกับวัสดุ
4. สอดคล้องกับการผลิต
5. สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย

มีผู้ให้ความหมายของการออกแบบต่างๆกันมากมาย ซึ่งพอจะสรุปได้ดังนี้

1. Design is the deliberate ordering of space , or activity for a give Purpose (Hoimes,1934)การออกแบบ คือ การจัดระเบียบหรือการวางผังอย่างตั้งใจสำหรับเรื่องราวกิจกรรมตามจุดมุ่งหมายที่กำหนด
2. Design is the intiation of Chang in man – made things. (Jhon,1962)การออกแบบคือการเสนอแนะเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงในสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น
3. Design in to conceive the idea for some artifact or system and /or to express the idea in an embeddable from (Archer,1971)การออกแบบ คือ กระบวนการทางความคิดขึ้นสำหรับชิ้นงานหรือระบบ และหรือการแสดงออกของความคิดให้มีรูปทรงเป็นตัวตน
4. Design in highly innovative cross-disciplinary process through which man seek to satisfy only himself but also the need of other.(Gasson,1974) การออกแบบคือกระบวนการคิดค้นข้ามสาขา ซึ่งมนุษย์ค้นหาเพื่อสร้างความพึงพอใจให้กับตนเองแล้วยังเพื่อความต้องการของคนอื่นๆ
5. Design is the area of human experience, skill,and knowledge that reflect man's concept with appreciation and adaptation of his surroundings in this light of his material and spiritual needs. In particular,it relates with configuration,meaning,vale and purpose in man-made phenomena " (archer,1976) การออกแบบเป็นสาขาที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ ความชำนาญและความรู้ซึ่งสะท้อนถึงความเอาใจใส่ ต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อม ให้เป็นไปตามความ

ต้องการทางด้านวัตถุและจิตใจเฉพาะอย่างยิ่ง นั้นเกี่ยวข้องกับการจัดเรียง การจัดองค์ประกอบ ความหมาย คุณค่าและจุดหมายในเงื่อนไขที่มนุษย์กำหนดขึ้น

งานออกแบบ หมายถึงสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเท่านั้น

การออกแบบ เป็นความพยายามสร้างให้เกิดความเปลี่ยนแปลง โดยการจัดระเบียบด้วยความมุ่งหมายที่จะแก้ปัญหา และเพื่อสนองต่อประโยชน์ทั้งของตนเองและในสังคม

คุณสมบัติของนักออกแบบควรเป็นผู้มีความรู้ ความชำนาญ ตลอดจนประสบการณ์ และที่สำคัญคือเป็นผู้ที่มีความคิดและจินตนาการ (หลักการออกแบบ นวลน้อย บุญวงษ์ หน้า 2)

ออกแบบ (Design) คำนี้มีความหมายมากกว่ารูปแบบ (Pattern) ลวดลายหรือการตกแต่ง รวมไปถึงโครงสร้างและมีแผนงานในโครงสร้างทั้งหมด ซึ่งผลผลิตที่เกิดขึ้นจาก 2 กระบวนการ คือ กระบวนการออกแบบซึ่งยังอยู่ในรูปของแนวความคิด แบบร่าง ตลอดจนต้นแบบ และจากกระบวนการที่ทำให้เกิดผลในข้อข้างต้นนั่นเอง (นพวรรณ หมั่นทรัพย์, 2527 หน้า 128)

คำจำกัดความที่นำมาส่วนหนึ่งนั้น เป็นการให้ความหมายของการออกแบบ ของผู้ที่มีความรู้ในหลายๆสาขาวิชา ในปัจจุบันเราสามารถพบเห็นสิ่งต่างๆรอบตัว ที่เกิดจากการออกแบบคิดค้น สร้างสรรค์ขึ้นโดยมนุษย์นั้นเป็นผู้สร้าง การคิดค้นปรับเปลี่ยนสิ่งต่างๆในปัจจุบันมักจะมีจุดมุ่งหมายเพื่อการแก้ปัญหาและเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ การออกแบบของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องของระบบที่ซับซ้อนเพื่อแก้ปัญหาอำนวยความสะดวกและความมีประสิทธิภาพในความเป็นอยู่ ผู้ที่จะทำการออกแบบต้องมีความรู้ความสามารถเชี่ยวชาญเฉพาะในการคิดค้น ไปจนถึงการออกแบบที่ใช้วิธีเลือกองค์ประกอบทางด้านรูปทรง ขนาดของวัตถุ การประกอบสี และการตกแต่งพื้นผิวเพื่อให้ได้เป็นผลงานที่มีความงดงามน่าชื่นชม

ในการออกแบบนี้ถือว่าเป็นวิชาชีพเกี่ยวกับการวิเคราะห์ การสร้างสรรค์และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ เพื่อเป็นการผลิตที่เหมือนกันเป็นจำนวนมากให้ได้รูปร่างที่ถูกต้องแน่นอนก่อนที่จะลงทุนในการผลิตนอกจากนี้เพื่อจัดวัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือเครื่องจักรที่ใช้ในการผลิตให้ได้ในราคาพอสมควรที่ผู้ซื้อพอจะซื้อได้ ในการออกแบบควรคำนึงในเรื่องของสี อย่างไรก็ตามการใช้สีเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากของศิลปะในสมัยนี้ อันที่จริง โลกปัจจุบันมีการใช้สีกันอย่างกว้างขวางแทบจะกล่าวได้ว่า อยู่ท่ามกลางการปฏิบัติของสี

ที่เดียว สมัยก่อนเห็นว่าห้องครัวสีเหลืองไม่เหมาะสมเพราะสีเหลืองไม่ควรเกี่ยวกับอาหาร แต่ในสมัยนี้กลับมีความเห็นว่าสีเหลืองช่วยให้รู้สึกกระตุ้นน้ำย่อย และทำให้อยากรับประทานอาหาร

สำคัญ (ทิพากร มกรเสน การพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์กาแฟ ร้านคอฟฟี่มาเนีย อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก)

2. คุณสมบัติทางอารมณ์ของสีในการออกแบบ

สีมีคุณสมบัติเฉพาะตัวในการแสดงมิติ ที่จะมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ในอากาศ (space)สีจะให้ความรู้สึกเหมือนเดินออกออกมาข้างหน้า หรือถอยไปด้านหลังได้ เพราะปฏิกิริยาทางกล่อมเนื้อในดวงตา เวลาที่จ้องมองสีต่างๆกัน ซึ่งมีความแตกต่างที่ความแรงของสี สีในวงจรัสแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มสีคือ

1.กลุ่มสีร้อน (Warm Tone) ได้แก่สี ม่วงแดง แดงส้ม แดง ส้มเหลือง เหลือง สีเหล่านี้จะให้ความรู้สึกเหมือนเดินมาอยู่ข้างหน้า

2. กลุ่มสีเย็น (Cool Tone) ได้แก่ สี ม่วง ม่วงน้ำเงิน น้ำเงินเขียว น้ำเงิน เขียว เหลือง จะให้ความรู้สึกเหมือนถอยไปอยู่ด้านหลัง

เนื่องจากสีมีความเกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึก สำหรับผู้ที่ต้องการจะปลูกเร้าการตอบสนองทางอารมณ์จากผู้ดู การใช้สีเป็นสิ่งที่ได้ผลที่สุด ก่อนที่จะอ่านความหมายหรือบ่งชี้รูปแบบต่างๆ สีได้ช่วยสร้างบรรยากาศที่คนเราต้องการเสนอไว้แล้ว

ดังกล่าวมาแล้วว่า สีแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม สีให้อารมณ์ต่างกันคือ กลุ่มสีร้อนให้ความรู้สึกของความอบอุ่น ความสนุกและปฏิกิริยาที่รื่นเริง กลุ่มสีเย็นให้ความรู้สึกสงบ เงียบ และสามารถแสดงความรู้สึกโศกเศร้า หดหู่ใจได้ สีที่ใช้ในการออกแบบ จะใช้สีที่ให้ความรู้สึกโดยตรงต่อปฏิกิริยาของคน ที่ประมวลมาเป็นตัวอย่างดังนี้

สีเทา ให้ความรู้สึก เครื่องขีมิ สุภาพ เป็นผู้ดี

สีดำ ให้ความรู้สึก มีด ทุกข์โศก จริงจัง

สีขาว ให้ความรู้สึก สะอาด บริสุทธิ์ เบา

สีแดง ให้ความรู้สึก สนุกตื่นเต้น เร้าใจ อันตราย อบอุ่น

สีเหลือง ให้ความรู้สึก เบรียว สด ความเป็นหนุ่มสาว ความร่าเริง

สีแสด ให้ความรู้สึก กล้าหาญ สง่างาม มั่งคั่ง ร้อน

สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึก สุภาพ ถ่อมตน หนักแน่น ขีมิ

สีม่วง ให้ความรู้สึก ความรัก ความเงียบ มีฐานะนักรงค์ดี

สีเขียว ให้ความรู้สึก สดชื่น ร่าเริง ความสุข
 สีชมพู ให้ความรู้สึก น่ารัก นุ่มนวล อ่อนโยน
 สีน้ำตาล ให้ความรู้สึก แข็งแรง กลมกลืน ป้องกันกลิ่น
 สีฟ้า ให้ความรู้สึก สะอาดปราศจากโรค เบา โปร่งใส

สีดังกล่าวนี้ถูกนำมาใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ งานออกแบบพาณิชย์ศิลป์ เช่นงานโฆษณา
 ค่อนข้างมาก เนื่องจากสีเหล่านี้แสดงปฏิกิริยาความรู้สึกซึ่งเป็นสื่อความหมายได้ชัดเจน
 (นพวรรณ หมั่นทรัพย์, 2539 หน้า 61-78)

นอกจากเรื่องของสีในการออกแบบแล้ว ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบในการ
 ออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นรูปทรง เส้น สี รูปร่าง ลวดลาย ค่าน้ำหนักสี และอื่นๆ การจัดองค์ประกอบ
 เป็นการจัดระเบียบของภาพ และพื้นที่ เพื่อให้มีความน่าสนใจและสามารถดึงดูดผู้ชมได้
 กระบวนการออกแบบมีลักษณะที่สนับสนุนให้ผู้ออกแบบมีการปล่อยใจให้ผู้ออกแบบมีอิสระใน
 การสร้างความคิดจินตนาการ การคาดเดาและการเห็นแจ้งสำหรับทางเลือกต่างๆในเวลาใดก็ได้
 โดยไม่ถูกยึดติดหรือครอบงำด้วยข้อจำกัดใดๆ

3. กระบวนการออกแบบ

กระบวนการออกแบบอย่างเป็นระบบเป็นวิธีการออกแบบที่ช่วยลดความผิดพลาดในการ
 ทำงานและมีความเหมาะสมกับการแก้ปัญหาในงานออกแบบสมัยใหม่ โดยเฉพาะปัญหาที่มี
 ข้อมูลเป็นปริมาณมากเป็นโจทย์ที่ต้องการผู้ร่วมงานจากต่างสาขาและเป็นงานออกแบบที่ต้องการ
 ความริเริ่มสร้างสรรค์ในระดับสูงกระบวนการออกแบบอย่างเป็นระบบ ลักษณะเฉพาะที่สำคัญ
 ประการหนึ่งของการออกแบบอย่างเป็นระบบคือ การแบ่งกระจายการทำงานออกจากกันเป็น
 ขั้นตอนย่อยๆ เพื่อช่วยให้ผู้ร่วมงานสามารถมุ่งความสนใจกับงานแต่ละขั้นตอนได้อย่างเต็มที่ช่วย
 ลดความสับสนในการคิดค้นแก้ปัญหา ในการแบ่งกระจายขั้นตอนการออกแบบนั้น เนื่องจากนัก
 ออกแบบแต่ละคนเมื่อผ่านประสบการณ์ในการทำงานมาช้านาน ได้สะสมความรู้ความชำนาญ
 ตลอดจนมีความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาหรืออุปสรรคขณะลงมือทำงานจึงพัฒนาขั้นตอนการทำงาน
 เฉพาะเป็นของตัวเองตามความถนัดและความมีประสิทธิภาพด้วยวิธีที่ตนได้เรียนรู้มา ดังนั้น ตาม
 สำนักงานออกแบบต่างๆ เช่น สำนักงานสถาปนิก เพื่อให้ นักออกแบบและเจ้าหน้าที่ต่างๆปฏิบัติ
 เป็นขั้นตอนมีการกำหนดอย่างชัดเจนเกี่ยวกับลักษณะผลผลิตที่ต้องทำส่งในแต่ละขั้นตอนและให้
 ดำเนินไปเป็นลำดับอย่างเคร่งครัด การทำงานตามแบบแผนอย่างเป็นขั้นตอนมีส่วนช่วยให้การ
 ออกแบบประสบผลสำเร็จได้เป็นอย่างดี ในหัวข้อนี้จึงขอเสนอแนะวิธีการแบ่งขั้นตอนการทำงานซึ่ง

มีผู้เชี่ยวชาญได้ทดลองปฏิบัติและเผยแพร่ไว้แล้วเป็น 3 ลักษณะเปรียบเทียบกัน แต่ละวิธีการกระจายการทำงานเป็นขั้นตอนย่อยและเน้นการให้ความสำคัญของขั้นตอนที่ต่างกันอย่างชัดเจน โดยรวมแล้วการแบ่งขั้นตอนลักษณะต่างๆล้วนมีวิธีการเข้าสู่ปัญหาในแนวทางเดียวกัน และสามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหาทางการออกแบบได้ทั้งสิ้น การเลือกวิธีการแบ่งขั้นตอนลักษณะได้นั้นย่อมขึ้นกับวิธีการทำงานตามความถนัดและความเคยชินของนักออกแบบเป็นสำคัญ (ทิพากร มกรเสน การพัฒนาบรรจุกณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์กาแฟ ร้านคอฟฟี่มาเนีย อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก) (นวน้อย บุญวงษ์,2539 หน้า 131-140)

บริบทของการ์ตูนนิยายภาพของไทย

การ์ตูนมีความเป็นมา และได้ถือกำเนิดในประเทศไทย คือ ประมาณปี พ.ศ. 2460 โดยเริ่มจุดประกายขึ้นเมื่อพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ทรงสนพระทัยเป็นอย่างมากในเรื่องศิลปะการเขียนภาพล้อ และทรงโปรดเกล้าฯ ให้มีการจัดการประกวดภาพเขียนสมัครเล่นเป็นการภายในโดยแบ่งการประกวดออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. ภาพล้อ (Cartoon)
2. ภาพนึกเขียน (ภาพเขียนจากความนึกคิด)
3. ภาพเหมือน (ภาพที่เขียนเหมือนจริง)



2.1 ภาพล้อ ฝีพระหัตถ์ รัชกาลที่ 6

ในการประกวดครั้งนั้น รัชกาลที่ 6 ได้ทรงวาดภาพล้อมากมายหลายภาพหลายชุด แม้ว่าฝีพระหัตถ์จะยังไม่ถึงขั้นเป็นนักเขียนการ์ตูนได้ แต่สามารถรับรู้ได้ว่าเป็นใครโดยที่ไม่ต้องบอกให้รู้

นอกจากนั้นหนังสือพิมพ์หลายฉบับในรัชสมัยของพระองค์ ได้เริ่มมีการนำภาพ มาใช้ประกอบกับข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์ และ เริ่มมีการเขียนภาพล้อการเมืองขึ้นในหนังสือพิมพ์ประมาณปี พ.ศ. 2548 และ นักเขียนภาพล้อการเมืองคนแรกของไทย คือ เปล่ง ไตรปิ่น (ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต)



2.2 ภาพเปล่ง ไตรปิ่น (ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต)

เป็นผู้ที่ทำให้วงการหนังสือพิมพ์ และหนังสือการ์ตูนเจริญรุ่งเรือง ซึ่งนายเปล่งได้เป็นผู้นำวิชาการทำแม่พิมพ์ (บล็อก) โลหะเข้ามาในประเทศไทย โดยการเปิดร้าน "ฮาล์ฟโตน" รับทำบล็อกขึ้นเป็นแห่งแรก แล้วได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในวงการหนังสือพิมพ์ และโรงพิมพ์ นับว่าเป็นมิติใหม่ในวงการพิมพ์ ที่มีความหมายอย่างยิ่งต่อวงการหนังสือการ์ตูน และในฐานะที่เป็นผู้นำแม่พิมพ์โลหะเข้ามาเป็นคนแรก รัชกาลที่ 6 จึงทรงโปรดเกล้าฯ ให้นายเปล่ง ไตรปิ่น เป็นขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต และจากเอกสารสิ่งพิมพ์ จึงทำให้ทราบว่าการ์ตูนในยุคแรกมีลักษณะเป็นภาพล้อทางการเมืองบ้าง เป็นการ์ตูนตลก 3 ช่องบ้าง 8 ช่องบ้าง แต่ว่าในยุคที่นั้น ยังมีรูปเขียนประเภทหนึ่งที่ไม่ใช่การ์ตูนตลกแต่เป็นลักษณะ "ภาพแทรก" หรือ "ภาพประกอบเรื่อง" ปรากฏอยู่ในหนังสือ คุณพิน รอดดอริห์ ถือเป็นนักเขียนการ์ตูนภาพแทรกในยุคบุกเบิกผู้หนึ่ง ผู้ซึ่งใช้นามปากกาว่า เดช ณ บางโคล่ ซึ่งในยุคต่อมานั้นจะดูคล้ายกับการ์ตูนในแนวนิยายภาพ



2.3 ภาพตัวอย่างงานของ เปล่ง ไตรปิ่น (ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต)

การ์ตูนนิยายภาพ ยุคบุกเบิก

ในช่วงทศวรรษที่ 70 หรือตั้งแต่ปี พ.ศ. 2470 นั้น ถือเป็นยุครุ่งเรืองของหนังสืออ่านเล่นที่เป็นนวนิยาย โดยนักเขียนจะประพันธ์เรื่อง จิตรกรเป็นผู้สร้างภาพปก และภาพประกอบ ในยุคนั้นก็มีคุณเฉลิม วุฒิโฆสิต (เฉลิมวุฒิ) คุณเสน่ห์ คล้ายเคลื่อน (เสน่ห์) เป็นผู้ที่มีมือระดับที่เรียกได้ว่าเป็นปรมาจารย์แห่งยุค และในยุคนั้นนักเขียนที่มีบทบาท และมีฝีมืออยู่อีกหลายท่าน อาทิเช่น คุณธัญญา อุตทกานนท์ ในนามปากกา "ธัญญา" เป็นนักเขียนภาพล้อที่มีชื่อเสียง และมีมือดีคนหนึ่ง ในสมัยนั้น คุณพิน รอดอริห์ เขียนภาพรวมเกียรติเรื่องยาว คุณฉันท สุวรรณบุญ เขียนภาพเป็นการ์ตูนประกอบนิทานโลกนิติ เรื่องป้องกันเบรียง คุณรงค์ ราชภูมิ หรือ คุณณรงค์ จันทร์เพ็ญ เขียนการ์ตูนชุดจุกกับเกลละ คุณเหม เวชกร เขียนเรื่องราวราชา และอีกหลายท่านได้มีผลงานในรูปของการ์ตูนและภาพข่าว เป็นภาพประกอบ 3 หรือ 4 เรื่อง ช่องจบบ้าง 8 ช่องจบบ้าง และมักจะใส่ได้ภาพเป็นกลอน หรือ กาพย์ให้อ่านได้ในหนังสือพิมพ์รายวัน

คุณสวัสดิ์ จุฑะรพ ถือว่าเป็นผู้บุกเบิกการ์ตูนเรื่องยาวของเมืองไทย มีทั้งเรื่องจักรวาลต่างๆ เช่น พระสมุทรสังข์ทอง, ไกรทอง, สังข์ศิลป์ชัย, พระอภัยมณี สำหรับเรื่องชาดก เช่น ชูชก และเรื่องที่ตั้งขึ้นเอง คือ เมืองแม่หม้าย คุณจำนง รอดอริห์ ก็เป็นอีกผู้หนึ่งที่เขียนการ์ตูนเรื่องยาว เรื่องที่มีชื่อเสียง คือ ระเบิดลันได กับพญาน้อยชมตลาด โดยเฉพาะเรื่องระเบิดลันได ได้มีการวางแผนเขียนและเนื้อเรื่องไว้อย่างแยบคาย เป็นที่น่าตื่นเต้นและน่าสนใจมากในสมัยนั้น และ คุณเฉลิม วุฒิโฆสิต ผู้เขียนภาพวิจิตรและการ์ตูนในเดลิเมล์วันจันทร์ ซึ่งเป็นการ์ตูนประเภทที่ไม่ใช่ภาพล้อการเมือง แต่เป็นการ์ตูน 4 ช่องจบ ส่วนคุณประยูร จรรย์วรงค์ ก็เขียนการ์ตูนเรื่องยาวเอาไว้หลายเรื่องเหมือนกันก่อนที่จะหันมาเขียนการ์ตูนการเมือง เรื่องแรกที่สร้างชื่อเสียงให้โด่งดังมาก คือ จันทะโครพ เรื่องต่อมาก็คือเรื่อง อาบู่หะซัน, ไกรทอง ซึ่งรวบรวมผลงานได้ทั้งหมด 34 เรื่อง และยังมีคุณวิฑิต์ สุทธิเสถียรซึ่งเป็นผู้เขียนนิยายภาพเรื่องสาวน้ำเค็ม และต่อมาได้มีการ์ตูนแนวนิยายออกมามีเรื่องบ้านผีร้างของชานาญการ * (มีดอกจัน) ที่เรียกว่า "หนังสือภาพ หรือ หนังสือด" ซึ่งมีภาพให้ชมกันมากถึง 50 ภาพในเล่มเป็นเรื่องราวของวิญญาณที่ยังไม่หลุดพ้นจากบ่วงกรรมไปผุดไปเกิดนั่นเอง และในสมัยนั้นเรื่องผีดูจะมีผู้เขียนกันมาก แต่ของ ครูเหม เวชกร นั้นถือว่าคลาสสิกที่สุดเป็นเพราะภาพประกอบเรื่องที่เขียนนั้นได้บรรยายภาคดูแล้ววังเวงชวนให้ขนลุก แต่หนังสือการ์ตูนนิยายภาพผีของไทยส่วนใหญ่ เน้นไปในทางความน่าเกลียดน่ากลัวของผีหรือซากศพโดยตรงเลย (จุลศักดิ์ อมรเวช 2544 : 57 – 60)



2.4 ภาพการ์ตูนเรื่อง พระสมุทร ของ คุณสวัสดิ์ จุฑะพร

ในปี พ.ศ. 2480 เมืองไทยเติบโตด้วยการ์ตูนการเมือง และการ์ตูนเรื่องยาว ที่ซึ่งแม้ว่าจะเขียนขึ้นจากวรรณคดี หรือนิทานพื้นบ้าน จนกระทั่งปี พ.ศ. 2495 ปราบฏกาการณ์ใหม่เอี่ยมบนหน้าหนังสือพิมพ์รายวัน คือภาพวิจิตร เรื่อง ราชาริราช ของหม เวชกร ซึ่งมีลักษณะเป็นช่อง 4 ช่อง ช่องละ 1 ภาพ และทุกรูปภาพมีหมายเลขกำกับต่อเนื่องกันไป เป็นเรื่องเกี่ยวกับทำนองพงศาวดารของไทยมีอยู่หลายตอน สำหรับเนื้อหาก็ก่เกี่ยวกับความรัก โศกเศร้า และแฝงคติสอนใจ ผลงานของครูหม เวชกร ถือได้ว่าเป็นแรงบันดาลใจให้กับนักเขียนรุ่นน้องและรุ่นต่อมา ซึ่งทางด้านองค์ประกอบภาพถือว่ามีควมมงดงามมากทีเดียว ไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกาย อาคาร หรือสถานที่ต่างๆ และภาพวิจิตร เรื่องราชาริราช ของครูหมนี้ มีจำนวน 2,662 ภาพ และใช้เวลาเขียนทั้งหมดเป็นเวลา 2 ปี แล้วจึงนำไปรวมเล่มเป็นหนังสือ และยังคงถือเป็นผลงานที่คลาสสิกที่สุดเรื่องหนึ่ง นอกจากนี้ ยังมีเรื่องศรีธนญชัยเรื่องขุนช้างขุนแผน ทั้งสองเรื่องนี้มีภาพราวๆ 200 – 3000 ภาพ โดยประมาณ และเรื่องกามนิต 2000 ภาพ อิเหนา 1,849ภาพ สังข์ทอง 1,320 ภาพ นอกจากนี้ยังมีภาพประกอบ และภาพหน้าปกซึ่งมีทั้งภาพลายเส้น ภาพขาวดำแบบฮาล์ฟโทน และภาพเขียนสีที่วิจิตรบรรจงอีกหลายร้อยภาพ

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2490 ได้มีการผลิตหนังสือการ์ตูนนิยายภาพขึ้นมา ก็คือนิตยสารสกุลไทย ซึ่งเป็นนิตยสารที่ตีพิมพ์นวนิยายเรื่องยาว และนิยายภาพด้วย ซึ่งนิยายภาพเรื่องที่โดดเด่น และได้รับความนิยมที่สุด คือ เจ้าหญิงเมืองทอง เขียนเรื่องโดย พิมพ์ตรา ซึ่งได้ดัดแปลงมาจาก กนกนคร ของ “น.ม.ส.” (พระราชนิพนธ์ของ กรมหมื่นพิทยาลงกรณ์) เขียนภาพโดย คุณสุภี ปุสตนาวิน ผู้มีลายเส้นเป็นเลิศในยุคบุกเบิก และนักเขียนการ์ตูนที่โดดเด่นอีกคนหนึ่ง มีชื่อว่า “แทน” ได้นำเรื่องจ้าวทุ่งงานประพันธ์ของ คุณบรรพต สิงห์พันธุ์ มาแปลงเป็นนิยายภาพ และได้รับความนิยมเป็นอย่างมากซึ่งลายเส้นของ “แทน” ใช้เส้นพู่กันล้วนๆ ทำให้ได้น้ำหนัก แสงเงาเข้ม และเป็นความ

ใหม่ที่ดูเหมือนว่าไม่เคยมีใครทำมาก่อน นั่นคือ สไตลอันเป็นสากล แต่ที่น่าประทับใจก็คือ “แทน” สามารถประยุกต์มาเป็นสไตล์ไทยได้อย่างสวยงามและจะเห็นได้ว่านิยายภาพในยุคนี้ ต้องพึ่งพาเรื่องราวจากนวนิยายยอดนิยมเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งยังไม่มี การแต่งเรื่องขึ้นมาเพื่อเขียนเป็นการ์ตูน นิยายภาพโดยตรง มีก็แต่นิทานพื้นบ้าน วรรณคดี และชาดกจะมีก็เรื่องแม่หม้ายเท่านั้นที่แต่งขึ้น เพื่อเขียนเป็นการ์ตูนโดยตรง เพราะคุณสวัสดิ์ จุฑะระพ เขียนเองทั้งหมด ทั้งเรื่องและรูป

เมื่อ พ.ศ. 2493 – 2494 วงการการ์ตูนนิยายภาพ เริ่มต้นตัวอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะ การ์ตูนตลก “แก๊ก” (Magazine Gag Cartoon) ของคุณพิมล กาฬสีห์ ใช้นามปากกา “ตุ๊กตา” ผู้มี อารมณ์ขันเป็นเลิศในหนังสือชาวกรุงแล้ว ยังได้เขียนการ์ตูนที่เป็นกึ่งนิยายภาพเรื่องยาว อาทิเรื่อง เวียงฮ่อ เป็นเรื่องของหนุ่มทหารไทยสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ขึ้นไปปราบฮ่อที่กระด้างกระเดื่อง แล้วพบรักกับเอื้องเหนือดอกงาม เป็นเรื่องรักระหว่างรบ และ “ตุ๊กตา” ก็เป็นขวัญใจของคนอ่าน การ์ตูนในยุคสมัยนั้น และไม่นานจากนามปากกา ก็กลายมาเป็นตัวหนังสือ คือ ตุ๊กตาหนังสือ การ์ตูนสำหรับครอบครัว มีตัวเอกเป็นเด็กน่ารัก คือ หนูนิด หนูไก่ หนูหน้อย และหนูแจ๋วจอมเจื้อย เป็นที่นิยมชมชื่นของผู้อ่าน หนังสือการ์ตูนตุ๊กตา ยังเป็นต้นแบบของการ์ตูน หนูจ๋า โดยคุณจำนงญ เล็กสมทิต และเบบี๋หรือหรรษา โดยคุณวิวัฒนา เพ็ชรสุวรรณ อีกด้วย



2.5 ภาพหนังสือการ์ตูน ตุ๊กตา ของ คุณพิมล กาฬสีห์



2.6 ภาพหนังสือการ์ตูน หนูจำ โดยคุณจ้านุญ เล็กสมทิต และเบบี โดยคุณวัฒนา เพ็ชรสุวรรณ

ยุคทองของหนังสือการ์ตูน หนูจำ โดยคุณจ้านุญ เล็กสมทิต และเบบี โดยคุณวัฒนา เพ็ชรสุวรรณ ภาพเติบโตอย่างรวดเร็ว โดยมีนวนิยายขายดีเป็นฐานรองรับในด้านเนื้อเรื่อง อาทิเช่น เล็บครุฑ อาชญากรรมของ "พนมเทียน" (คุณฉัตรชัย วิเศษสุวรรณภูมิ) โดยให้ คุณพนม สุวรรณะบุญ ในนามปากกา "เนรมิตต์" และคุณฉลอง ธาราพรรค เขียนเป็นนิยายภาพ และยังมีการ์ตูนเอาเทพนวนิยายขายดีของคุณ เสรี เปรมฤทัย มาสร้างเป็นนิยายภาพ โดยนักเขียนการ์ตูนฝีมือดีหลายคน ซึ่งเรื่องเหล่านั้นล้วนแต่งขึ้นมาใหม่ในรูปแบบนิทานพื้นบ้าน หรือ เรื่องจักรวาลต่างๆ ได้แก่ เรื่องดาบเจ็ดสี ทำเป็นนิยาย ภาพโดย "เทพา" เป็นปากกาของคุณสมบุญ สว่างจันทร์ มณีโสภา มณีเจ็ดแสง เจ้าชายดำรงค์ฤทธิ์ เดชดำผจญภัย เจ้าชายจักรา ต่อมวิเศษ ขวานฟ้าหน้าดำ ดวงทินกร ตะเพียนทอง สันธยาภาณุมาศ ขุนศึกม้าดำ และเจ้าชายกาสิ เป็นนิยายภาพ โดยคุณฉลอง ธาราพรรค นอกจากนี้ยังมี เรื่องซุเปอร์แมนแกละ ของ ป. อินทรปาลิต แต่ไม่ใช่เนื้อหาแนววิทยาศาสตร์ล้ำยุค กลับเป็นเรื่องจักรวาลๆแบบแฟนตาซี คือ มีการรบทัพจับศึกระหว่างแม่ทัพไทยกับแม่ทัพจีน และแม่ทัพฝรั่ง เป็นนิยายภาพโดยคุณปรีชา กิมมณี ซึ่งจะเห็นว่าแนวทางการ์ตูนนิยายภาพตอนนั้น ประเมินว่า เรื่องประเภทพันดาบหรือเจ้าหญิงเจ้าชาย มือปืนหรรเสกคาถาและปล่อยของวิเศษเป็นที่ชื่นชอบ และเป็นที่ยอมรับของผู้อ่าน (จุลศักดิ์ อมรเวช 2544 : 230) พันท้ายนรสิงห์ เป็นนิยายภาพเรื่องหนึ่งที่มีเนื้อหาอิงประวัติศาสตร์และเป็นที่ยอมรับมากในสมัยนั้น ผู้เขียนได้ใช้นามปากกาว่า "อนูราช" ซึ่งเขียนภาพอย่างได้อารมณ์และบรรยายภาคแบบไทยๆดีมาก ส่วนการ์ตูนตลก 7 หน้า เรื่อง ถือเป็นการ์ตูนคลาสสิกในยุคบุกเบิกมีคำกลอนประกอบ ซึ่งผู้เขียนใช้นามว่า "บุญ" ซึ่งเป็นนามปากกาของคุณฉันทิ สุวรรณะบุญ

หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ยุติลง ในเมืองไทยราว พ.ศ. 2490 เรื่องแนววิทยาศาสตร์ยังไม่ค่อยได้รับความสนใจเท่าที่ควร แต่ยังมีผู้บุกเบิกนวนิยายวิทยาศาสตร์อย่างเอาจริงจัง คือ คุณจัน

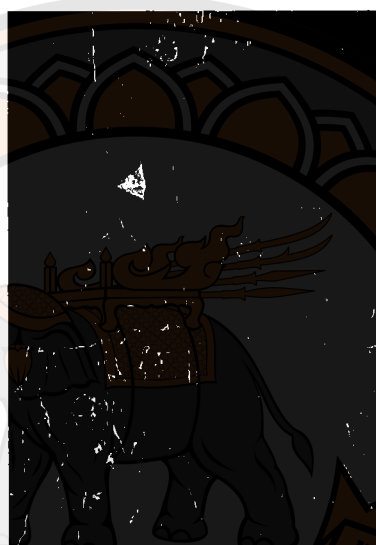
ตรี ศิริบุญรอด ซึ่งได้รับคุณชอบ ศรีสุภปลั่ง เป็นผู้เขียนภาพออกมาได้อย่างโดดเด่นไม่มีที่ติ และได้รับการต้อนรับจากนักอ่าน หลังจากนั้นต่อมา ก็ไม่มีนิยายภาพเรื่องใดเลยที่เป็นเรื่องแนววิทยาศาสตร์ที่เขียนโดยคนไทย นอกจากผลงานของผู้ใช้นามปากกา "อภิมรย์" นิยายภาพวิทยาศาสตร์ มีคุณภาพอย่างยิ่งต่อจินตนาการอันกว้างไกล ไร้ขอบเขต แต่การสร้างงานดูเหมือนไม่ง่าย การบรรยายฉากและเหตุการณ์ด้วยตัวอักษร เพื่อให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการภาพตามไปด้วยนั้น ถือเป็นงานที่หนักมากส่วนการเขียนรูปก็ไม่แตกต่างกัน เพราะอุปกรณ์เครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ในการเขียนให้สมจริงนั้นไม่ใช่เรื่องง่ายเลย จึงทำให้นักเขียนการ์ตูนไม่ยอมเขียนในแนวนี้ ดังนั้นงานของคุณอภิมรย์ที่ออกมาได้นั้น ต้องนับว่าต้องใช้ความกล้าหาญและวิริยะอุตสาหะเป็นอย่างยิ่ง อาทิเช่น ชุดวิทยาศาสตร์มหัศจรรย์ มีความยาว 3 ตอนจบ ได้แก่ ตอนพิภพมหัศจรรย์ มนุษย์ถ้ำ และรากษสได้บาดาลเขียนเรื่องโดย ส.เนาวราช (คุณสนิท โกศะรอด) เป็นการเดินทางในอวกาศของนักวิทยาศาสตร์ไทยกลุ่มหนึ่ง แล้วถูกกระแสนอกสมิธของดาวหางดวงหนึ่งทำให้หลงทาง ต้องนำยานไปจอดที่ดาวดวงหนึ่ง ซึ่งเต็มไปด้วยมนุษย์ประหลาด และสัตว์ยักษ์น่ากลัว (กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย : 2470-ปัจจุบัน : นางสาวณัฐมา ใต้เงิน :2544)

การ์ตูนนิยายภาพ ยุคกลาง

การ์ตูนนิยายภาพที่โด่งดัง และได้รับความนิยมก็คือ จอมอภินิหาร หนูเล็กกับลุงไกร่ง เรื่องแรกดัดแปลงมาจากแคปเทิน มาร์เวล ส่วนอีกเรื่องก็ดัดแปลงมาจากมิกกี้ (เมาส์) กับ กูฟฟี ซึ่งถูกใจผู้อ่านอย่างมาก และอีกเรื่องหนึ่งคือ เดซฟีพราย ของ ต.ส.เขียนภาพ โดยคุณมนตรี ว.น. เป็นเรื่องทำนองมหากาพย์ มีสงครามชิงเมืองและตัวเอกมากมาย ซึ่งนอกจากจะยกทัพจับศึกแล้วยังมีการต่อสู้กันด้วยเวทมนตร์คาถา และของวิเศษ ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ตัวเอกมาจากการดัดแปลงมาจากการ์ตูนคอมิกส์ของฝรั่ง ทำให้การ์ตูนนิยายภาพของไทยไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องจากวรรณคดีชาดก หรือเทพนิยายอีกต่อไป

"หลังจาก" เป็นนามปากกาของคุณชุมพร แก้วสาร ผู้เขียนเรื่องจอมอภินิหาร ซึ่งเดิมที่ใช้ชื่อว่าซูเปอร์แมน แต่ได้รับการทักท้วงจากเจ้าของลิขสิทธิ์ Superman ที่ได้เอาตัวอักษร S มาประดับไว้บนอกเสื้อ จึงเปลี่ยนมาใช้ชื่อจอมอภินิหารแทน แต่ว่าไม่ได้ทำให้ความนิยมเสื่อมถอยลงแต่อย่างใดจอมอภินิหาร ได้จำลองแบบเครื่องแต่งกายมาจาก Captain Marve ซูเปอร์ฮีโร่ตัวแรกของการ์ตูนคอมิกส์อเมริกัน ทั้งเสื้อคลุม ปลอกแขน และรองเท้า รวมตัวละคร กลุ่มของพระเอกฝ่ายธรรมะกับกลุ่มผู้ก่อการร้ายฝ่ายอธรรม ก็ยกมาแปลงเป็นไทยทั้งหมด ต่อมาซูเปอร์ฮีโร่ตัวนี้ได้ถูก

นำไปดัดแปลงเป็นพระเอกนิยายภาพไทยอีกเรื่องโดยฝีมือ คุณ พ.บางพลี เนื่องจาก Captain Marvel มีเครื่องหมายสายฟ้าที่หน้าอก จึงได้รับสมญาว่า "อัศวินสายฟ้า" และส่วนพระองค์อื่นๆ คุณ พ. บางพลี แปลงโฉมเป็นไทยได้อย่างกลมกลืน เช่นเดียวกันหนูเล็ก – ลุงโกร่ง ที่รับว่าเค้าโครงมาจาก มิคกี้ กับ กุฟฟี ของดิสนีย์ ซึ่งก็มีหนูกับลุงอีกคู่หนึ่งมีที่มาเดียวกันเกิดขึ้น คือ หนูป้อม – ลุงเปื้อ โดยคุณปรีชา ชวนเสถียร ซึ่งได้รับความนิยมจากผู้อ่าน และในขณะเดียวกันเทพนิยายแบบไทยๆ เรื่องจักรๆ วงศ์ๆ ก็มีได้เสื่อมถอย ยังคงได้รับความนิยมและถูกนำมาเขียนเป็นนิยายภาพเช่นเดิม



2.7 ภาพการ์ตูนเรื่อง อัศวินสายฟ้า ของ คุณ พ. บางพลี

และยุคนี้หนังสือที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ตึกตา ซึ่งต่อมาไม่นานในปี พ.ศ. 2502 ก็ได้พบคู่แข่งสำคัญ คือ การ์ตูนหนูจ๋า โดย "จุ่มจุ่ม" คุณจำนุญ เล็กสมทิต มาประกบโดย "จุ่มจุ่ม" ได้สร้างตัวการ์ตูนเด็กประกบ ตึกตา อย่างชัดเจน คือ หนูอ้อย หนูอ้อม หนูตุ้ม หนูจุ่ม หนูแกละ และ เจ้าบ๊อ (หมา) ส่วนตัวการ์ตูนผู้ใหญ่ก็มี จุ่มจุ่ม ลุงอ้วน และโอมฉุน ซึ่งเรียกรอยยิ้มได้ง่ายกว่า เพราะมีความเป็นชาวบ้านมากกว่า ทางด้านเนื้อหาภายในเล่มก็ไม่แตกต่างกัน คือ นอกจากการ์ตูนแก๊กมากมายทั้งเล่มแล้ว ก็จะต้องมีการ์ตูนตลกเรื่องสั้นจบในฉบับ และนิยายภาพเรื่องยาว หนังสือการ์ตูนหนูจ๋า แบ่งตลาดจากตึกตามาจนถึง พ.ศ. 2505 – 2506 ก็สามารถครอบครองตลาด หนังสือการ์ตูนแนวนิยายสารเด็กได้อย่างโดดเด่น อาวัฒน์ (คุณวัฒนา เพ็ชรสุวรรณ) เป็นอีกผู้หนึ่งที่ก้าวเข้ามาในทิศทางหนังสือการ์ตูนเด็ก เริ่มต้นที่การ์ตูนหรรษา โดยการสร้างตัวการ์ตูนเด็กขึ้นมา กลุ่มหนึ่งเหมือน กัน มีหนูปู้ หนูแกละ หนูจุก และหนูแป้น นอกนั้นก็เป็นตัวประกอบที่มีอายุทางด้านเนื้อหาสาระก็ไม่ได้แตกต่างไปจากสองเล่มแรก และในราว พ.ศ. 2504 คุณวัฒนา ก็ได้

ออกหนังสือใหม่ชื่อ เบบี และย้ายตัวการ์ตูนจากหรรษามาทั้งหมด โดยเพิ่มตัวการ์ตูนเด็กสองตัวเข้าไป คือ หนูป้อม และหนูเป่า และตัวประกอบสูงอายุ คือ ลุงเห่ง กับอาวัฒน์ ส่วนเนื้อหาหลักยังเป็นการ์ตูนเด็กล้วนๆ ทั้งเรื่องสั้นเรื่องยาว และการ์ตูนช่อง ส่วนนิยายภาพยังเป็นเรื่องราวที่มีเด็กเป็นตัวเอก แต่ว่าเป็นเรื่องที่ทันสมัย เวลาในท้องเรื่องก็จะเป็นปัจจุบัน ซึ่งน่าจะได้อิทธิพลมาจากห้องสี่ชมพู ของ "ตุ๊กตา"

ในขณะที่การ์ตูนเด็ก หรือการ์ตูนสำหรับครอบครัว กำลังได้รับความนิยม การ์ตูน และนิยายภาพแนวอื่นก็ยังได้รับความนิยมเหมือนเดิม เจ้าชายผมทอง ของคุณจุก เบี้ยวสกุล ก็ได้แจ้งเกิดและก่อให้เกิดนิยายภาพแนวใหม่ขึ้นมาอีกประเภทหนึ่ง คือแทนที่จะเป็นเรื่องจักรๆ วงศ์กลายเป็นแนวผจญภัยของวีรบุรุษผู้ท่องพิภพพิทักษ์คุณธรรมปราบปรามความชั่วร้าย ที่ปรากฏโฉมในรูปแบบของอมมนุษย์ อสูรร้าย พ่อมดชั่ว ซึ่งในปีต่อมา คุณจุก เบี้ยวสกุล ได้สร้างสรรคินิยายภาพแนวเดียวกันนี้ออกมาอีกมากมายหลายเรื่อง อาทิเช่น ล่าทรชน เป็นต้น ต่อมา ในปี พ.ศ. 2503 – 2504 คุณจุก เบี้ยวสกุล ก็นำเสนอการ์ตูนแนวครอบครัว เพื่อนหนู ออกสู่ผู้อ่าน ส่วนเนื้อหาที่เหมือนกับการ์ตูนเด็กยุคหลังๆ คือมีการ์ตูนเรื่องสั้นจบในเล่ม มีตัวเอกเป็นเด็ก และให้ความสำคัญกับนิยายเรื่องยาว "เพื่อนหนู" มีตัวการ์ตูนเด็กเป็นตัวเอกเหมือนกัน คือ หนูก้อย หนูกุ่ม ส่วนอีกเรื่องเป็นเรื่องโบราณแบบเทพนิยายมีเด็กผู้ชายเป็นตัวเอก จุดเด่นของหนังสือการ์ตูนเล่มนี้ คือ มีการแนะนำวิธีเขียนการ์ตูน โยให้ชื่อว่า "มุขศิลป์" ทว่าเพื่อนหนูมีอายุได้ไม่ยืนยาวเท่าใดก็ต้องจบลงและอีกหลายปีต่อมา การ์ตูนขวัญใจของคุณจุก เบี้ยวสกุล จึงได้เปิดตัวต่อสวายตาผู้อ่านอีกครั้ง โดยนำเสนอ นิยายภาพ เรื่องเพื่อนแก้ว เป็นเรื่องของเด็กสาวกำพร้ากับหมาแสนรู้ ทั้งคู่พบเนจรไปด้วยกันอย่างไร้จุดหมาย ด้วยความที่มีจิตใจดีงาม เศรษฐีชราใจบุญผู้หนึ่งจึงรับไปอุปถัมภ์ค่าจุน ส่วนอีกเรื่องหนึ่ง เป็นการพบกันของสองพระเอกยอดนิยม คือ "เจ้าชายผมทอง" กับ "รุ่งฟ้า" จากเรื่องมังกรสามหัว ในตอนที่ให้ชื่อว่า ผมทองคะนองศึก เนื้อเรื่องดัดแปลงมาจากตำนานสองอัศวินผู้กล้าในยุคกลาง (Middle Ages) เต็มไปด้วยเหตุการณ์ตื่นเต้นเร้าใจ พลิกผันยากจะคาดเดา และการ์ตูนตลกจบในเล่ม ก็เป็นการนำเอาหนังสือลายลับสุดฮิตคือ เจมส์บอนด์ 007 มาล้อเลียน เป็นเจมส์ เบี้ยว 007 ปะทะกับจอมวายร้ายสมอบบวม ดร.เน่า สร้างความสนุกสนานแก่นักอ่านทั่วไปในยุคนั้น และปีเดียวกัน หนังสือการ์ตูน เด็กน้อย ก็ออกมาสู่ สายตาประชาชน โดยที่การ์ตูนกับรูปเขียนทั้งหมดในเล่มนั้น เป็นฝีมือของ "ปัญญา" (คุณสากล อุตตปัญญา) ซึ่งมีผลงานหลากหลายในวีรกรรม ชัยพฤกษ์ จนถึงฟ้าเมืองไทย ฟ้าเมืองทอง ฟ้านารี ฟ้าอาชีพ และในเดลินิวส์ ฉบับวันอาทิตย์ แต่เรื่องที่ทำให้ผู้อ่านจำชื่อคุณสากล ได้จนถึงปัจจุบัน คือ การ์ตูนเด็กชุด จุ่น – ต้อย แต่ว่าเป็นเนื้อหาสาระของเด็กน้อย น่าจะเป็นการ์ตูนผู้ใหญ่มากกว่า เพราะว่ามีเนื้อหาใกล้เคียงกับความเป็นนิยายสารมาก มีเพียงแต่นิยายเท่านั้นที่เล่าเรื่องด้วยภาพแทนตัวอักษรเด็กน้อยอายุไม่ยืนยาว

เท่าใดนักก็ปิดตัวลง และต่อมาก็มีหนังสือการ์ตูน หรือนิยายภาพแนวนิยายสารคดีสำหรับเด็กน้อยนี้ ออกมาในไม่กี่ปีต่อมา คือราว พ.ศ. 2506 – 2507 ชื่อว่า มนต์บางกอก

ในปี 2504 เป็นยุคนักเขียนการ์ตูนใหม่ในย่านผ่านฟ้า ซึ่งมีสองสำนักใหญ่เป็นตัวนำ บันลือสาสน์นำด้านการ์ตูนตลก ผ่านฟ้าพิทยานำด้านนิยายภาพ โดยมีคุณจุก เบี้ยวสกุล คุณนุภาพ สวันตร์จจ์ (แดน เดชา) กับคุณอุตร पालเกิด (ดอน ปานเทวี หรือ ชายชล ชีวิน) ส่วนผลงานโดดเด่นที่ทำให้หนักอึ้งรู้จักชื่อของคุณแดน เดชา ได้แก่ ดาวฟ้าหน้ายก ดาบมังกรทอง โดยเขาถอดแบบใบหน้าของเอลวิส เพรสลีย์ จากการ์ตูนของฝรั่งมาเป็นตัวเอกของเขาในการ์ตูนนิยายภาพเรื่องหนึ่ง สำหรับคุณดอน ปานเทวี มีเรื่องนางโจรในสิงห์ กับเรื่องผีบอบแห่งโนนทองกลาง อีกทั้งยังมีคุณราช เลอสรวง คุณราชันย์ คุณราเชนทร์ และคุณเชิดชัย ผู้ใช้นามปากกาว่า “ปาน” เป็นผู้ที่สามารถวัดเส้นพู่กันได้อย่างเฉียบขาด ปังบอกถึงความคับใจไม่ลั้งเล ผลงานนิยายภาพที่โดดเด่นของ “ปาน” คือ เท่าไฟ และ นิยายภาพต่อต้านลัทธิคอมมิวนิสต์

วงการนิยายภาพในยุค พ.ศ. 2510 ขึ้นไป เรียกได้ว่าเป็นยุคของ “คลื่นลูกใหม่รุ่นสอง” คุณเตรียมก็เป็นคนหนึ่งในกลุ่มนี้ ซึ่งเมื่อหลังจากท้อปโปปปิดลงไม่นาน เขาก็ได้นำผลงานไปเสนอต่อคุณวิริยะ สิริสิงห ซึ่งขณะนั้นเป็นผู้จัดทำนิตยสารชัยพฤกษ์ ฉบับวิทยาศาสตร์ และจากนั้นเขาได้รับมอบหมายให้เขียนบนนิยายภาพแนววิทยาศาสตร์ทันที โดยมีคอมิกส์ต่างประเทศเป็นต้นแบบนำร่องคุณเตรียมใช้นามแฝงใหม่ว่า “ตรี นาถภาพ” และต่อมาก็ได้ย้ายไปทำหนังสือชัยพฤกษ์ฉบับการ์ตูนซึ่งมีคุณณรงค์ ประกาสะโนบล (พีรงค์ ชัยพฤกษ์) เป็นคนควบคุมดูแลทีมงาน และที่นี่ คุณเตรียมได้เปล่งประกายศักยภาพของเขาออกมาอย่างเต็มที่ และได้รับการยอมรับผู้อ่านเมื่อเรื่อง “เพื่อน” ได้ตีพิมพ์ในชัยพฤกษ์การ์ตูน ซึ่งเค้าโครงเรื่องนี้ได้มาจากเรื่องสั้นของคุณมน เมธี เป็นเรื่องของเด็กชายชาวชนบทกับเด็กหญิงชาวกรุงที่มีโอกาสได้รู้จักกัน และร่วมมือประสบความสำเร็จท่องเที่ยวไปในธรรมชาติของท้องไร่ท้องนา และเมื่อต้องจากกันในตอนจบ ก็ทำเอาคนอ่านใจหายไปตามๆกัน และเมื่อชัยพฤกษ์มีนโยบายผลิตหนังสือการ์ตูนใหม่ ในชื่อว่า “ตุ๊กตุน” คุณเตรียม ชำชุมพร จึงได้รับหน้าที่สร้างสรรค์นิยายภาพซึ่งเป็นเรื่องนำในเล่มเช่นเคย และผลงานโดดเด่นอีกชิ้นหนึ่งที่มักไม่ค่อยมีใครกล่าวถึงคือภาพประกอบแบบเรียนภาษาไทย ชั้น ป.1 เล่ม 1 ของกรมวิชาการงาน ชุดนี้ถือดิวิญญาณชนบทของเขาออกมาได้อย่างเป็นเลิศ ไม่นานคุณเตรียม ชำชุมพร ก็อยู่ในฐานะผู้นำด้านหนังสือเด็ก ที่นักเขียนการ์ตูนรุ่นใหม่พร้อมที่จะเดินตามรอยที่เขาได้บุกเบิกไว้ในชองก่อนและหลัง พ.ศ. 2510 ไม่มากนักนิยายภาพ อย่างเช่นเรื่อง สิงห์ดำ จิ้งจอกล่องหน ก็หายไประหว่างหนังสืออย่างสิ้นเชิง หรือแม้จะยังพอมืออยู่บ้าง แต่มนต์เสน่ห์ที่เคยจับใจก็จางลงไป เพราะนิยายภาพเหล่านั้นไม่สามารถวางตลาดอย่างต่อเนื่องและตรงต่อเวลา และยังไม่สามารถเชื่อมต่อกับอารมณ์บันเทิงได้เร็วพอนั่นเอง สาเหตุนั้นมีหลายประการ อาทิเช่น ความไม่มีระบบ การทำงานคนเดียวทั้งหมด และในขณะที่นิยายภาพเรื่องเดี่ยวประเภทนี้เริ่มหมดไป หนังสือการ์ตูนแนว

นิตยสารก็รุ่งเรืองขึ้นมาแทนที่ นักเขียนการ์ตูนนิยายภาพจึงต้องหันมาจัดทำนิตยสารการ์ตูน ท่านใดที่ไม่เคยเขียนการ์ตูนตลกช่อง หรือการ์ตูนตลกเรื่องยาวก็ต้องเขียน ส่วนเนื้อหาในของนิตยสารการ์ตูนยังคงเป็นสูตรตายตัว นั่นก็คือมีนิยายภาพเรื่องยาว และ การ์ตูนตลกเรื่องสั้นจบในฉบับ

นิยายภาพ ถือว่าเป็นหนังสือที่มีคุณภาพ เพราะได้นักเขียนการ์ตูนนิยายภาพที่มีฝีมือดี อย่างเช่น คุณจุก เบี้ยวสกุล คุณสกลนธ์ แพทยกุล คุณทวีพร (ทอง ทวีพร) คุณอำพล เจนคุณ ทองคำใบ และ คุณวสันต์ เริงชัย ซึ่งถือว่าเป็นคอกลุ่มจินตศาสตร์มีโดดเด่นในยุคนั้น ดังนั้นเมื่อนิตยสารนิยายภาพเปิดตัวโดยมีจุดประสงค์ที่จะสร้างมาตรฐานใหม่ของนิยายภาพทั้งในด้านเรื่องและรูป พร้อมกับสร้างกลุ่มผู้อ่านใหม่ คือกลุ่มผู้ใหญ่ หรือเด็กโต ทางด้านเนื้อหามีการนำเรื่องสั้นของนักเขียนมาถ่ายทอดเนื้อหาออกเป็นภาพ ส่วนเรื่องสั้นนั้นก็มีเช่นเดียวกัน จึงทำให้การเลือกเรื่องมาเขียนรูปจำเป็นต้องมีความพิถีพิถันอย่างยิ่งโดยมีคุณทอง ทวีพร รับหน้าที่ถ่ายทอดเรื่องให้เป็นรูปอย่างวิจิตรบรรจงนิยายภาพ ยังมีเป้าหมายในการสร้างนักเขียนรุ่นใหม่ ๆ อาทิเช่น คุณวสันต์ เริงชัย ก็เป็นผู้หนึ่งที่ผ่านมาการคัดเลือกให้มาร่วมงาน แต่นิยายภาพ รูปเล่มขนาดนิตยสารรายสัปดาห์ ทำยอดขายไม่ดี จึงต้องปรับเปลี่ยนรูปเล่ม และหลังจากนั้นอีกไม่นานนิยายภาพ ก็ปิดฉากลงด้วยปัญหาหลายอย่าง ซึ่งเป็นที่เสียดายของทั้งคนอ่าน และคนเขียน กล่าวในด้านคนเขียนรูป นิยายภาพ คือมาตรฐานใหม่ ทั้งของรูปแบบและการนำเสนอ รวมถึงขนาดรูปเล่มที่โดดเด่น

ขณะที่กระแสการ์ตูนญี่ปุ่นมีอิทธิพลต่อการ์ตูนไทยอยู่ ยังมีหนังสือการ์ตูนไทยที่ฝังใจอยู่ได้อย่างสง่างาม ก็คือ ชายหัวเราะ ที่เป็นหัวหนังสือของค่ายบันลือศาสตร์ และเป็นการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ เนื่องจากในช่วงเวลานั้น “เดอริตี้เจ๊ก” เป็นที่เฟื่องฟูมาก มีทั้งที่เป็นการ์ตูนและข้อเขียน และส่วนนักเขียนการ์ตูนของค่ายนี้ก็มี คุณจุ่มจุ่ม คุณวัฒนา คุณปิยะดา คุณทวี วิษณุกร คุณ พ.บางพลี คุณพล ข้าวสด และคุณพลังกร สุรเดช ส่วนเนื้อหาของชายหัวเราะ ก็คือชายการ์ตูนตลกอย่างเดียวแต่จุดเด่นก็ยังเป็นผลงานของคุณจุ่มจุ่ม คุณวัฒนา คุณปิยะดา คุณทวี วิษณุกร คุณ พ.บางพลี คุณพล ข้าวสด และคุณพลังกร สุรเดช ส่วนเนื้อหาของชายหัวเราะก็คือชายการ์ตูนตลกอย่างเดียว แต่จุดเด่นก็ยังเป็นผลงานของคุณจุ่มจุ่ม กับคุณวัฒนานั่นเอง และในเวลาต่อมาบรรลือศาสตร์ก็ผลิตการ์ตูนมหาสนุกออกมา โดยที่ทีมงานนักเขียนการ์ตูนก็ยังคงนำโดย คุณจุ่มจุ่ม และคุณวัฒนาเหมือนเดิม แต่เนื้อหาไม่ใช่การ์ตูนตลกแล้วๆ แต่มีนำเสนอเรื่องราวหลากหลายทำนองนิตยสาร ซึ่งปกหน้าปกหลังเป็นฝีมือของคุณวัฒนา และมีการ์ตูนสั้น จบในเล่มหลายเรื่อง นอกนั้นจะเป็นการ์ตูนตลกช่องและดูเหมือนว่า บันลือศาสตร์จะมีระบบการทำงานของตัวเองในด้านพิมพ์การ์ตูนตลอดระยะเวลาอันยาวนานที่สำนักพิมพ์นี้ไม่เคยทอดทิ้งหนังสือการ์ตูน แต่กลับได้รับการดูแลอย่างเอาใจใส่ใจเสมอมาที่มีการพลิกแพลงรูปเล่ม และสร้างนักเขียนการ์ตูนขึ้นมาตลอดเวลา

ก่อนปี พ.ศ. 2520 โดยประมาณ ได้มีปรากฏการณ์เกิดขึ้นในวงการการ์ตูน นั่นคือ “การ์ตูนเล่มละบาท” การเกิดขึ้นของการ์ตูนเล่มละบาท น่าจะมีที่มาจากกลไกการตลาดบาง

ประการ กล่าวคือ มีสำนักพิมพ์เกิดใหม่หลายต่อหลายเจ้า ซึ่งหมายถึงว่าจำนวนผู้อ่านมากขึ้นด้วย แต่ในเวลาเดียวกันนักเขียนการ์ตูนกลับไม่ได้เพิ่มขึ้น สำหรับนักเขียนการ์ตูนมือซึ่งมีอยู่ไม่กี่คนนั้น ล้วนแต่มีสังกัดหรือมีที่ส่งงานเป็นประจำอยู่แล้ว จึงไม่มีใครเหลือเวลาให้กับสำนักพิมพ์เกิดใหม่ หนังสือการ์ตูนที่ขายได้ขายดีอยู่ในเวลานั้นมีแต่การ์ตูนตลก ส่วนหนังสือแนวนิยายภาพที่มีตัวเอกจับใจผู้อ่านแทบไม่มีใครเขียน และได้เสื่อมความนิยมลงไป นักเขียนการ์ตูนมือใหม่บางคนจึงต้องหันไปเขียนการ์ตูนตลกกัน การ์ตูนเล่มละบาทจึงเป็นทางออกเป็นทางอยู่รอด เพราะต้นทุนค่อนข้างถูก ซึ่งขณะเดียวกันยังเป็นทางออกสำหรับการนำเสนอผลงานของนักเขียนนิยายภาพที่มีมือยังไม่ถึงขั้นนัก นักเขียนนิยายภาพฝีมือพอใช้จึงพากันหลังไหลเข้าสู่วงการ แล้วทางสำนักพิมพ์บางกอกสาส์น ก็ได้ “ตอน” (คุณอุตร पालเกิด) หรือ นามใหม่ “ชายชล ชีวิน” มาเป็นหัวหน้าคุมทีมผลิตการ์ตูนเล่มละบาท โดยมี “คุณรุ่ง” (เจ้าเก่า) คุณพงษ์ พันธุวิษณุ คุณอดุลย์ ณ ระนอง คุณอำพล เสาหม คุณพจน์ไชยา และอีกหลายคนเป็นคนเขียนเรื่องละภาพให้ ซึ่งการ์ตูนเล่มละบาทของบางกอกสาส์น ที่มีคุณชายชล ชีวิน เป็นผู้คุมทีมนั้นออกสู่ตลาดได้ไม่นาน ปรากฏว่าได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ส่วนนิยายภาพประเภทฮีโร่ได้ปิดฉากสนิทไปเรียบร้อยแล้ว ดังนั้น คุณจุก เบี้ยวสกุล กับคุณเตรียมชาชุมพร จึงถูกตามตัวมารับงานปก และทำให้ “เล่มละบาท” ของบางกอกสาส์นโดดเด่นกว่าใคร และ ก็ถือว่าเป็นปรากฏการณ์ที่ไม่เคยมีมาก่อนในวงการการ์ตูนไทยที่หนังสือการ์ตูนเล่มละบาทจะขายดีอย่างมากมายในยุคนั้นสร้างความสั่นสะเทือนไปทั่ว โดยเฉพาะผู้หวังไยเยาวชนและอนาคตของชาติ แต่ผู้หวังไยที่สามารถแสดงความรู้สึกออกมาได้นั้น คือสิ่งพิมพ์ด้วยกัน คำวิพากษ์วิจารณ์ต่อหนังสือการ์ตูน โดยเฉพาะ “เล่มละบาท” ไม่มีดีเอาเสียเลย กล่าวหาคือมีเนื้อหาหมอมเมาไร้สาระมีแต่เรื่องภูตผีปีศาจที่ขูดออกมาจากขุมมรกต เรื่องยั่วยุกามารมณ์ และเรื่องจกๆ วงศ์ๆ นิทานพื้นบ้าน นิทานชาดก ก็ไม่สร้างสรรค์นั้นเป็นเหตุการณ์ในช่วงเวลาที่เกิดกระแสความคิดในสังคม ที่สับสน และเชื่อว่ามีอิทธิพลต่อความคิดของเด็ก ทำให้เกิดความเสื่อมถอย และลดความนิยมลง ไม่ได้นานนักก็ค่อยๆ หายไปจากวงการที่เหลืออยู่ก็มีเพียงเล็กน้อย แต่ไม่มีคุณภาพเท่าไรนักทั้งเรื่อง และภาพ (ราช เลอสรวง : สัมภาษณ์)

การ์ตูนนิยายภาพ ยุคปัจจุบัน

ถือว่าเป็นยุคแห่งการก้าวสู่ยุคอุตสาหกรรมการ์ตูนก็ว่าได้ ซึ่งจะเห็นได้ว่าการ์ตูนนิยายภาพในสมัยนี้ จะมีลักษณะที่เป็นคอมมิคบุ๊ก (Comic Book) มากกว่าในยุคก่อนหน้านี้ ที่นิยายภาพจะอยู่ในรูปเล่มของนิตยสาร หรือรูปเล่มวารสารส่วนใหญ่ ซึ่งรูปเล่มนี้จะมีลักษณะที่คล้ายกับรูปเล่มของการ์ตูนขายหัวเราะ เนื่องจากเป็นความสะดวกในการพกพาไปได้ทุกที่นั่นส่วนหนึ่ง แต่

สำหรับเนื้อหาส่วนใหญ่ ก็จะเป็นเรื่องราวที่ใกล้เคียงกับในยุคก่อน มีทั้งเรื่องที่เป็นนิทานพื้นบ้าน และวรรณคดีไทย อีกทั้งยังมีเรื่องราวที่หลากหลาย เช่น เรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งที่ใกล้ตัว เช่น กีฬา ชีวิตประจำวัน เรื่องที่แต่งขึ้นจากจินตนาการ หรือซุบเปอร์ฮีโรก็ตาม อีกทั้งยังมีเกี่ยวกับญาติ ปีกา การผจญภัยต่างๆ หรือแม้แต่เรื่องความรัก ซึ่งจะไม่แตกต่างจากในยุคก่อนมากนัก เพียงแต่จะแตกต่างกันที่รูปแบบการนำเสนอ ที่มีการพัฒนาการ และเทคนิคต่างๆ รวมถึงลักษณะของตัวการ์ตูนที่ทันสมัยขึ้น เนื่องจากได้รับอิทธิพลมาจากญี่ปุ่นเป็นส่วนใหญ่ และได้ส่งผลมายังนักเขียนการ์ตูนในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก แต่ยังมีนักเขียนการ์ตูนบางท่านที่มีฝีมือ และลายเส้นสวยงามที่น่าสนใจหลายคนในยุคสมัยนี้ ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และมีการนำเสนอเรื่องราวที่แปลกแหวกแนวไม่เหมือนใคร เช่น กลุ่ม Be – Boyd ของคุณบอย โกสิยพงษ์ ซึ่งรูปแบบการ์ตูนของค่ายนี้ จะมีเนื้อหาที่ทันสมัยและลายเส้นที่มีลักษณะตัวเฉพาะตัว เช่น คุณสุทธิชาติ ศรภักย์วานิช ผู้แต่งเรื่อง Joe the sea – cret agent โดยมีตัวเอกของเรื่องเป็นหัวปลาหมึก และเนื้อหาของเรื่องก็เกี่ยวกับการสืบสวนสอบสวน ผสมกับแอ็คชั่น ก็ถือว่าการนำเสนอตัวเอกได้น่าสนใจ อีกทั้งยังมีการใช้เทคนิคสมัยใหม่มาใช้กับงานอีกด้วย คือ คอมพิวเตอร์นั่นเอง แต่ยังคงลายเส้นไว้ด้วยการเขียนด้วยมืออยู่ คุณจิระศักดิ์ ชำนาญศรีก็เป็นอีกผู้หนึ่งที่มีลายเส้นที่สวยงาม เขียนเรื่อง ซี-กัม-ซา มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ชีวิตของนักศึกษาที่อยู่ในมหาวิทยาลัย ความสนุกสนาน มิตรภาพ เป็นตัวช่วยในการเล่าเรื่องได้อย่างดี รวมถึงมีการนำเสนอภาพที่น่าสนใจ อีกด้วย และยังมีนักเขียนการ์ตูนอีกหลายคน อาทิเช่น คุณวชิระ เพชรมณีใส เขียนเรื่องทูปีคิด และคุณทรงวิทย์ สীগิตกุล คุณวิสุทธิ พรนิมิต คุณวชิระ เพชรมณีใสเขียนเรื่องทูปีคิด และคุณทรงวิทย์ สীগิตกุล คุณวิสุทธิ พรนิมิต คุณวชิระ ส่งสมบุรณ์ และคุณอรพิน วรโสภณ ซึ่งนักเขียนเหล่านี้ ได้จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยศิลปากรส่วนใหญ่ ซึ่งมีพื้นฐานในการวาดภาพที่ดี จึงทำให้มีจินตนาการในการคิดเนื้อเรื่อง และการนำเสนอภาพที่น่าสนใจ อีกทั้งยังมีลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์อีกด้วย ทั้งรวมถึงศิลปินลูกใหม่อย่างนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยศิลปากรที่สร้างสรรค์การ์ตูนหน้าพระลาน

และยังมีอีกนิตยสารภาพอีกหลายเรื่อง ที่ได้รับความนิยมไม่แพ้กัน หนึ่งในนั้น คือ มิดเล่มที่ 13 ซึ่งเขียนโดยคุณพวิฑูรย์ทอง และอภิมณีชาเก้า ที่เขียนโดยเอคอง (คุณสุพล) ของค่ายเนชั่นและยังมีของค่ายวิบูลย์กิจอีก อาทิเช่น คุณเอกรันต์ บรรณาศักดิ์ คุณวิรัช ยืนยงประธานกิจ

คุณมงคลโสภณ คุณกฤษณา นพกัน และมากมายอีกหลายท่าน เนื้อหาของการ์ตูนจะมีหลากหลายรูปแบบและหลายแนวทาง แล้วแต่ความถนัด และความชอบของนักเขียนแต่ละคน ส่วนทางค่ายของบุรพัฒน์ก็มีคุณวัฒนา บันชพัท ผู้เขียนหนูแมน และคุณทีคำพร แสงขาน ผู้เขียนเรื่องไกรทอง ซึ่งเป็นการนำเอาวรรณคดีพื้นบ้านมาประยุกต์ และปรับปรุงใหม่ให้เข้ากับยุคสมัยมากขึ้น ด้วยลายเส้นที่ลงตัวและสวยงาม และ ทางด้านสำนักพิมพ์บงกช ก็ได้มี คุณกันดา วัจดี และคุณนราเกตุต์ ซึ่งเขียนการ์ตูนสไตล์ญี่ปุ่น และมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักเป็นส่วนใหญ่

(กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย : 2470-ปัจจุบัน : นางสาวณัฐธิดา ไต่เงิน :2544)

ผลงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน

1. กรรณิกา ศรีเจริญ งานวิจัยเรื่อง "วิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูนเล่มละบาท"

การวิจัยครั้งนี้เป็นโครงการวิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูน มีผู้ร่วมวิจัยสามคน โดยแบ่งหนังสือการ์ตูนเป็นสามลักษณะคือ หนังสือการ์ตูนเล่มละบาท หนังสือการ์ตูนไทยเล่มละ 3 – 10 บาท หนังสือที่ได้การ์ตูนเค้าโครงจากต่างประเทศเล่มละ 3 – 10 บาท สำหรับวิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูนเล่มละบาทมีจุดมุ่งหมายเพื่อประเภทและอันดับที่ของคุณธรรม และเปรียบเทียบปริมาณพฤติกรรมของตัวละครด้านส่งเสริมคุณธรรม และทำลายคุณธรรม แล้วรวบรวมหนังสือการ์ตูนเล่มละบาทจากแผงหนังสือต่างๆ ในเดือนมีนาคม 2524 ได้จำนวน 250 เล่ม จาก 18 สำนักพิมพ์ และแบ่งหนังสือการ์ตูนเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ประเภทผจญภัย เรื่องอ้างอิงประวัติศาสตร์ และสงคราม อาชญากรรมและเรื่องผี และเรื่องเกี่ยวกับชีวิตรักและความรัก

ผลการวิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูนเล่มละบาท พบว่ามีคุณธรรม 28 คุณธรรม โดยแบ่งเป็นด้านส่งเสริมคุณธรรมและด้านทำลายคุณธรรม ส่วนการจัดอันดับที่ของคุณธรรมพบว่าในด้านส่งเสริมคุณธรรมที่มีมากอันดับหนึ่ง คือ ความเมตตากรุณา อันดับสอง คือ การให้ความรักความห่วงใย อันดับสาม คือ ความสุภาพอ่อนน้อม คุณธรรมด้านส่งเสริมที่ไม่ปรากฏ คือ การไม่ละเมิดของรักของคนอื่น การถือประโยชน์ส่วนรวม และการละเว้นจากการพนัน ในด้านทำลายคุณธรรมคุณธรรมที่มีมากอันดับ คือ การไม่ประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย อันดับสอง คือ ความซื่อสัตย์สุจริต

อันดับสาม คือ ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมของตัวละคร ด้านส่งเสริมคุณธรรมและด้านทำลายคุณธรรม จะพบว่าเรื่องอิงประวัติศาสตร์ และ เรื่องสงคราม และ ประเภทเรื่องเกี่ยวกับชีวิตและความรัก ประเภทเรื่องอาชญากรรม และ เรื่องผีมีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ปริมาณพฤติกรรมของตัวละครด้านทำลายคุณธรรมสูงกว่าปริมาณพฤติกรรมของตัวละครด้านส่งเสริมคุณธรรม และ เมื่อเปรียบเทียบผลรวมของตัวละครที่ส่งเสริมคุณธรรมและด้านทำลายคุณธรรมของหนังสือการ์ตูน เล่มละบาททุกประเภท พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ คือ ปริมาณพฤติกรรมของตัวละครด้านทำลายคุณธรรมสูงกว่าของตัวละครด้านส่งเสริมคุณธรรม

หนังสือการ์ตูนไทยที่ใช้ในการวิเคราะห์จำนวน 79 เล่ม แบ่งเป็น ห้าประเภท คือ การ์ตูนประกอบนิทาน 27 เล่ม การ์ตูนที่มีคุณค่าทางการศึกษา 12 เล่ม การ์ตูนเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัย

12 เล่ม การ์ตูนเกี่ยวกับชีวิตครอบครัวและความรัก 15 เล่ม และการ์ตูนเกี่ยวกับอาชญากรรม ฝีมือเรื่องลึกลับ 13 เล่ม จากการวิเคราะห์ปรากฏว่า คุณธรรมที่ปรากฏในการ์ตูนไทยมีทั้งสิ้น 27 คุณธรรม คุณธรรมที่ไม่ปรากฏมีหนึ่งคุณธรรม คุณธรรมในการไม่ละเมิดของรักของผู้อื่น พฤติกรรมด้านส่งเสริมคุณธรรมพบว่า คุณธรรมความเมตตากรุณาปรากฏเป็นอันดับหนึ่งและอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนคุณธรรมอันดับรองลงมา คือความกล้าหาญและเชื่อมั่นในตนเอง และ ความสุภาพอ่อนน้อม พฤติกรรมด้านทำลายคุณธรรมพบว่า คุณธรรมการไม่ประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกายปรากฏเป็นอันดับหนึ่งและอยู่ในระดับปานกลาง คุณธรรมอันดับรองลงมา คือ ความซื่อสัตย์สุจริต และการไม่ประพฤตินิดในกาม และ พบว่าประมาณพฤติกรรมของตัวละครด้านส่งเสริมคุณธรรมสูงกว่าปริมาณพฤติกรรมของตัวละครด้านทำลายคุณธรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย : 2470-ปัจจุบัน : นางสาวณัฐมา โต๊ะเงิน : 2544)

การ์ตูนศาสตร์และศิลป์แห่งจินตนาการ

คำว่า "การ์ตูน" เป็นคำทับศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า "Cartoon" ซึ่งสันนิษฐานว่ามีรากศัพท์มาจากคำว่า "Cartone" (คาโตเน) ในภาษาอิตาลี ซึ่งหมายถึงแผ่นกระดาษที่มีภาพวาด ต่อมาความหมายของคำนี้อาจจะเปลี่ยนไป เป็นภาพล้อเลียนเชิงขบขัน เปรียบเปรยเสียดสี หรือแสดงจินตนาการผ่นเฟื่อง

การ์ตูน (Cartoon) มีศัพท์ใกล้เคียงที่สามารถอธิบายได้ดังนี้ คือ

1. Cartoon เป็นคำฝรั่งเศส หมายถึง รูปวาดบนกระดาษแข็งที่เป็นภาพล้อเลียน วาดอยู่ในกรอบ และแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจง่าย ชัดเจน มีคำบรรยายสั้นๆ
2. Comic เป็นลักษณะการ์ตูนที่มีความต่อเนื่องเป็นเรื่องราว มีคำบรรยายบทสนทนาในภาพแต่ละภาพ ลักษณะของภาพจะออกมาในเชิงภาพการ์ตูนที่ไม่เน้นความสมจริงของกายวิภาคอันเป็นลักษณะเดียวกับ Cartoon
3. Illustrated Tule นิยายภาพ เป็นการเขียนเล่าเรื่องด้วยภาพเช่นกัน แต่ลักษณะภาพมีความสมจริงสมจัง เขียนถูกต้องตามหลักกายวิภาค (Anatomy) การเขียนฉากประกอบ การให้แสงเงา การดำเนินเรื่องต่อเนื่องตั้งแต่กรอบแรกจนกรอบสุดท้าย ไม่ข้ามขั้นตอนอันสามารถโน้มน้าวใจผู้อ่านให้คล้อยตามเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี
4. Caricature ภาพล้อ เป็นคำที่มีรากศัพท์จากคำว่า "Caricare" หมายถึง ภาพ



ล้อเลียนที่แสดงถึงการเปรียบเทียบ เสียดสีเยาะเย้ยถากถาง หรือ ให้ความขบขัน โดยเน้นส่วนน้อยหรือ
ส่วนเด่นของใบหน้า บุคลิกลักษณะให้ผันแปรไปจากธรรมชาติที่เป็นจริง ซึ่งส่วนมากมักใช้เป็นภาพ
ล้อทางการเมืองบุคคลสำคัญที่มีชื่อเสียง เป็นต้น

สำนักหอสมุด
๒๕ ส.ย. ๒๕๕๓
15047092

ส่วนความหมายสำหรับคนไทยโดยทั่วไป การ์ตูน คือภาพวาดที่รวมลักษณะดังกล่าวของ
Cartoon, Comic, Illustrated Tale และ Caricature ไว้ทั้งหมดโดยไม่แยกแยะลักษณะเด่นชัดลง
ไปเหมือนรากศัพท์เดิม กล่าวคือ ภาพเขียนลักษณะใดๆ ทั้งที่เขียนเหมือนจริงและไม่เหมือนจริง
คนไทยรวมเรียกว่าเป็นการ์ตูนทั้งสิ้น และมักจะทำให้ค่าความรู้สึกเป็นเรื่องของเด็กๆ ซึ่งความจริงเป็น
เรื่องของผู้ใหญ่เกี่ยวข้องกับผู้ใหญ่โดยตรงในฐานะเป็นผู้สร้าง ผู้ผลิตอันสามารถนำเสนอเนื้อหาที่
เป็นสาระเป็นคุณประโยชน์ต่อผู้อ่าน หรือนะเสนอสิ่งที่เป็นการมอมเมาสติปัญญาของผู้อ่านให้
เสื่อมทรามลงได้

ดังนั้นคำว่า "การ์ตูน" (Cartoon) อาจสรุปได้คำว่า หมายถึงภาพวาดในลักษณะง่ายๆ บิด
เบี้ยวโย้เย้นลักษณะไม่เหมือนภาพในโลกแห่งความจริง ซึ่งมีรูปลักษณะที่เลียนแบบธรรมชาติเรา
ชาคนิต หรือรูปร่างอิสระที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อ
ความหมายแทนตัวหนังสือ เป็นผู้แสดงแทนในการพูดหรือแสดงออกต่างๆ ทั้งเป็นภาพประกอบ
ตกแต่งมุ่งให้เกิด ความสวยงาม น่าขัน ล้อเลียน เสียดสี ในทางการเมืองสังคม และใช้เป็นสื่อใน
การโฆษณาประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดี และสารคดี

การ์ตูนในฐานะต่างๆ

ภาพการ์ตูนเป็นที่ยอมรับในสังคมโดยทั่วไป ซึ่งสามารถแบ่งฐานะของการ์ตูนออกได้
หลายระดับดังนี้

1. ในฐานะศิลปะลายเส้น (Graphic Art) ลักษณะของภาพการ์ตูนต้องอาศัยทักษะ
ฝีมือที่ฝึกฝนมาเป็นอย่างดีในการเขียนภาพออกมาเป็นลายเส้นที่สวยงาม มีน้ำหนัก เส้นอ่อนแก่
หนักเบา และ ใช้สติปัญญา จัดวางลำดับเรื่องราวให้ต่อเนื่อง เพื่อโน้มน้าวจิตใจผู้อ่านให้คล้อยตาม
ซึ่งต้องใช้ความสามารถนี้เองจึงถือว่าการ์ตูนเป็นงานแขนงหนึ่งของศิลปะลายเส้น
2. ในฐานะงานวรรณกรรม (Literature) การ์ตูนเป็นสื่อประเภทหนึ่งในการเล่าเรื่อง
โดยมีเทคนิควิธีการนำเสนอเรื่องที่มีขั้นตอน ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงศิลปะชั้นสูง เปรียบได้กับ
งานวรรณกรรมที่มีการนำเสนอเรื่องด้วยตัวหนังสือ แต่การ์ตูนนั้นนำเสนอด้วยภาพ ดังนั้นการ์ตูน
โดยเฉพาะนิยายภาพจึงถือเป็นงานวรรณกรรมอย่างหนึ่ง
3. ในฐานะศิลปะการละคร (Drama) การ์ตูนเป็นพัฒนาการสืบต่อจากศิลปะการ

ละครเนื่องจากมีบทสนทนาได้ตอบมีการดำเนินเรื่องติดต่อ และท่าทางการแสดง เช่นเดียวกับการแสดงละครบนเวที

4. ในฐานะการ์ตูนภาพยนตร์ (Cartoon and Picture) นิยายภาพ และการ์ตูนที่ได้รับ ความนิยมสูงมักจะนำไปสร้างภาพยนตร์ และ ในขณะเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนหลายเรื่องถูก นำมาสร้างเป็นหนังสือการ์ตูน จึงเห็นได้ว่าการ์ตูนกับภาพยนตร์ลักษณะงานที่สอดคล้องกัน อีกทั้ง การทำสคริปต์ภาพยนตร์ (Script) จำเป็นต้องมีสตอรี่บอร์ด (Story Board) ซึ่งเป็นภาพวาดใน ลักษณะของการ์ตูนเพื่อแสดงตำแหน่งมุมกล้องต่างๆ การจัดแสงเงา การตัดต่อดำเนินเรื่อง ก่อนที่ จะลงมือถ่ายทำภาพยนตร์จริง

5. ภาพยนตร์ กับนิยายภาพ (Picture and Illustrated Tale) ภาพยนตร์ กับนิยายภาพ นั้นนับว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างมากที่สุด โดยนิยายภาพมีลักษณะการนำเสนอภาพเหมือนกับ ภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นด้านมุมกล้อง ตำแหน่งของตัวละครการทำภาพเคลื่อนไหวช้า (Slow – Motion) นิยายภาพก็สามารถถ่ายทอดได้ดีเหมือนภาพยนตร์

(กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย : 2470-ปัจจุบัน : นางสาวณัฐมา ไต่เงิน :2544)

ลักษณะภาพการ์ตูน

ภาพการ์ตูนสามารถแบ่งออกได้ 4 ลักษณะ ดังนี้ คือ

1. ภาพเขียนแบบธรรมชาติ (Natural Cartoon) แบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะย่อย คือ

1.1 การ์ตูนรูปสัตว์ รูปสัตว์นี้ยังแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1.1.1 รูปสัตว์เหมือนจริง หมายถึง รูปสัตว์ที่เขียนเลียนแบบธรรมชาติ

อาจจะมึลักษณะเหมือนจริง หรือลดตัดทอนไปอย่างภาพการ์ตูน แต่กริยาท่าทางยังคงเป็นสัตว์ประเภทนั้นๆ

1.1.2 รูปสัตว์ท่าทางคน หมายถึง รูปสัตว์ต่างๆ ที่เขียนเลียนแบบธรรมชาติจริง แต่มีกริยาท่าทางการแต่งตัวเลียนแบบคน

2. การ์ตูนภาพวิจิตร (Fine Cartoon) หมายถึง ลักษณะการ์ตูนลายการเขียนสวยงาม ในลักษณะวิจิตรศิลป์ การใช้เส้นตกแต่งลวดลายทำอย่างประหลาดพิสดารอาจถือได้เป็นงานศิลปะที่มีค่า

3. การ์ตูนกราฟฟิค (Graphic Cartoon) หมายถึง การเขียนภาพการ์ตูนให้เหมือนกับ

งานออกแบบรูปร่างการ์ตูนมักเป็นรูปร่างง่ายๆ ทรงเรขาคณิต วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงรี เป็นต้น การระบายสีมักเป็นสีเรียบหรือไล่อ่อนจางเล็กน้อย มีขอบเขตของการลงสีแน่นอน มีรูปแบบลายเส้นชัดเจน ในลักษณะเช่นเดียวกับงานออกแบบกราฟิก

4. การ์ตูน 3 มิติ (Three – Dimension) หมายถึง การสร้างรูปการ์ตูนจากวัสดุต่างๆ เช่น ดินน้ำมัน ไม้ พลาสติก เพื่อให้เป็นรูปการ์ตูน 3 มิติ ก่อนแล้ว จึงถ่ายเป็นภาพหรือภาพยนตร์ การ์ตูน 2 มิติอีกครั้งหนึ่ง ในการถ่ายทำเป็นภาพยนตร์ยังสามารถใช้เทคนิคถ่ายทำให้หุ่นการ์ตูนนั้น สามารถเคลื่อนไหวได้ (Animation) เหมือนมีชีวิตจริง (ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ 2530 : 7 – 10)

ประเภทของการ์ตูน

การ์ตูนอาจแบ่งประเภท หรือ คุณสมบัติในการใช้งานการ์ตูนได้ 13 ประเภท ดังนี้คือ

1. การ์ตูนภาพระดับ/แทรก (Sport Illustration) มีขนาดเล็ก ไม่มีกรอบรายละเอียด จะแทรกอยู่กับภาษาถ้อยคำ ใช้กระตุ้นความสนใจที่ต้นเรื่อง และ สร้างบรรยากาศระหว่างเรื่อง
2. การ์ตูนสัญลักษณ์, โลโก้ (Symbol, Logo) รูปทรง เส้นสาย เรียบง่าย รายละเอียดไม่มากเพื่อให้จดจำ อาจมีภาษาถ้อยคำร่วมด้วยก็ได้ ใช้เป็นสัญลักษณ์ของงาน หรือ กิจกรรม
3. การ์ตูนมาสคอต (Mascot) การออกแบบคาแรคเตอร์การ์ตูน ใช้เป็นสัญลักษณ์ของงานกิจกรรมมักใช้คนสวมชุดหุ่น เพื่อการปฏิสัมพันธ์ (Interactivity)
4. การ์ตูนภาพประกอบ (Illustration) เป็นการ์ตูนที่มีหลากหลายรูปแบบ และมีรายละเอียดที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ซึ่งอาจมีคำบรรยายได้ภาพด้วย แต่จะทำหน้าที่หลักเป็นภาพนำเรื่อง ภาพประกอบระหว่างเรื่อง และภาพช่วยเล่าเรื่อง (ในหนังสือภาพสำหรับเด็ก) และสามารถใช้ได้กับเนื้อหาต่างๆไป ไม่เฉพาะเจาะจงต้องเป็นเรื่องซ้ำชั้น หรือเรื่องใดเรื่องหนึ่ง
5. การ์ตูนภาพเดี่ยว หรือ ภาพปก (Picture and Cover Illustration) เป็นภาพ ไม่มีถ้อยคำ รูปแบบมีทั้งภาพเหมือนจริง และภาพล้อแบบการ์ตูน เล่าเรื่องด้วยตัวเอง
6. การ์ตูนช่องเดี่ยวจบ หรือ การ์ตูนแก๊ก (Gag Panel) เป็นการ์ตูนที่มีกรอบ หรือไม่มีกรอบ ก็ได้มีหลายขนาด ถ้าไม่มีภาษาถ้อยคำ เรียกว่าการ์ตูนใบ้ (Pantomime Cartoon) ถ้ามีถ้อยคำก็จะเป็นคำพูดของตัวการ์ตูนเพียงตัวเดียว อยู่ในเครื่องหมายคำพูด ตอนกลางของภาพ (แบบคลาสสิก) ต่อมา มีการดัดแปลงให้ตัวการ์ตูนพูดหลายตัว โดยใช้บอลูนอยู่ในภาพบ้าง คำบรรยายบ้าง เป็นชื่อเรียกโดยเฉพาะว่าการ์ตูนซ้ำชั้น
7. การ์ตูนหลายช่องจบ (Comic Strip, Strip) จะมีลักษณะเป็นกรอบ มี 3 – 4 ช่องขึ้นไปแต่ไม่มากนัก และมีขนาดเท่าๆกัน มักมีถ้อยคำอยู่ในบอลูนและกล่อง เมื่อแรกใช้กับการ์ตูนซ้ำชั้นจบในตอน ต่อมาใช้กับการ์ตูนที่ไม่ซ้ำชั้น และไม่จบในตอน แต่ไม่เป็นที่นิยมกันมากนัก เพราะ

เดินเรื่องซ้ำไม่น่าติดตาม และ บทสนทนาในภาพแต่ละภาพ จะมีการดำเนินเรื่องต่อเนื่องกันตั้งแต่กรอบแรกจนถึงกรอบสุดท้าย จนเกือบมองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ เพื่อให้ความรู้สึกเกี่ยวกับมิติเวลาที่สามารรถโน้มน้าวใจผู้อ่านให้คล้อยตามเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี และมีทั้งลักษณะภาพที่เขียนแบบสมจริงถูกต้องตามหลักกายวิภาค และ แบบเชิงภาพการ์ตูนที่ไม่เน้นความสมจริงของกายวิภาค

8. การ์ตูนเรื่องประกอบภาพ (Illustrated Story) เนื้อเรื่องใช้ภาษาถ้อยคำเป็นหลัก และสมบูรณ์ในตัวเอง สังเกตได้ว่าจะไม่มีภาพก็ได้ เกิดจากการทำงานแยกส่วน (ทำเรื่องเสร็จก่อน แล้วเขียนภาพตามหลัง) มักจะมีรูปแบบเป็นการ์ตูนต่อเนื่องหลายช่อง ที่มีเนื้อเรื่องดำเนินเรื่องขนานไปทุกช่อง ภาพแต่ละภาพเป็นอิสระจากภาษาถ้อยคำ ไม่มีบอลลูนคำพูด

9. การ์ตูนนิยายภาพ (Comics) มีลักษณะรูปแบบ และวิธีการสื่อสารของการ์ตูน ที่เป็นภาพนิ่งซึ่งพัฒนาการมาจากการ์ตูนช่อง (Strip) จนเกือบสามารถมองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ โดยนำเสนอเรื่องราวในช่องต่อเนื่องกัน ช่องภาพเหล่านี้จะมีขนาดที่ไม่เท่ากัน เพื่อให้ความรู้สึกเกี่ยวกับมิติของเวลา ความยาวไม่จำกัด แล้วแต่เนื้อเรื่อง และมักจะอยู่ในรูปแบบที่เป็นรูปเล่มหนังสือ

10. การ์ตูนล้อสังคม (Social Parody and Cometary Cartoon) มักเป็นภาพในเชิงภาพล้อ (Caricature) โดยนักเขียนการ์ตูนภาพล้อโดยเฉพาะ นิยมพิมพ์ในหนังสือพิมพ์และนิตยสารเป็นการ์ตูนที่มีอยู่แล้ว แต่ยังไม่มีการเรียก มีสถานะอยู่ระหว่างการข้ามขั้น กับการ์ตูนการเมือง คือ มีจุดมุ่งหมายที่อารมณ์ขัน และ เนื้อหาเกี่ยวกับสังคม ซึ่งเป็นเรื่องที่อยู่ยาวกว่าการ์ตูนการเมือง เป็นการ์ตูนที่แสดงถึงบทบาทสำคัญในสังคม คือ ไม่เพียงแต่ให้อารมณ์ขัน แต่ยังเป็นเครื่องกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ต่อปัญหาสังคมอีกด้วย.

11. การ์ตูนการเมือง (Political and Editional Cartoon) มีลักษณะเด่น คือ เป็นภาพล้อ ซึ่งมักจะล้อบุคคล (Caricature) เน้นทางด้านการเมืองและการปกครอง โดยมีจุดมุ่งหมายกระตุ้นผู้อ่านให้เห็นในเชิงตรงกันข้าม หรือล้อเลียนเชิงเสียดสี (Satire) โดยเฉพาะในหนังสือพิมพ์อีกยังเป็นการ์ตูนที่มีอายุงานสั้น เพราะต้องตามเหตุการณ์การเมืองซึ่งเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งมักจะเป็นการ์ตูนช่องเดี่ยวจบส่วนใหญ่ ที่เป็นหลายช่องแต่ก็มีน้อย

12. การ์ตูนประชาสัมพันธ์ (Public Relations Cartoon) เป็นการ์ตูนในลักษณะเดียวกับการ์ตูนโฆษณา แต่ต่างกันที่วัตถุประสงค์ว่าการ์ตูนประชาสัมพันธ์เป็นการ์ตูนที่ใช้ประดับตกแต่งเพื่อกระตุ้นในการบอกข่าวแจ้งข่าวให้ผู้อื่นได้ทราบโดยมิได้มุ่งหวังทางการค้า เหมือนการ์ตูนโฆษณา

13. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animation) หรือ ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon)

เป็นภาพเคลื่อนไหว ที่สังเคราะห์ขึ้นจากการดูภาพที่มีลักษณะต่อเนื่องกันหลายภาพในพื้นที่เดียวกันและในเวลาอันรวดเร็ว จนมองเห็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างมีชีวิตจริง ซึ่งแรกเริ่มผลิตโดยกล้องที่ใช้ฟิล์ม และแผ่นเซลลูลอยด์ แต่ปัจจุบันนี้ได้ใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิตแทน (ศักดิ์นา วิมลจันทร์ 2548 : 50 – 51)

การจัดองค์ประกอบภาพของการ์ตูนนิยายภาพ

1. โครงเรื่อง (Plot) หรือ เนื้อเรื่อง
2. การดำเนินเรื่อง
3. ตัวละคร
4. ฉาก
5. การจัดองค์ประกอบภาพ
6. เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน
7. สัญลักษณ์

โครงเรื่อง (Plot) หรือ เนื้อเรื่อง

โครงเรื่อง เป็นแนวความคิด (Concept) และแรงบันดาลใจจากจินตนาการของผู้เขียนในการสร้างสรรค์เรื่องราวต่างๆ ที่ต้องการสื่อสารมายังผู้อ่าน ซึ่งในบางครั้งผู้เขียนอาจจะอยากบอกกับผู้อ่านโดยตรง โดยให้ตัวละครเป็นผู้บอกเรื่องราวเหล่านั้น แต่โดยส่วนมากแล้วผู้เขียนจะไม่บอกกับผู้อ่านโดยตรงๆ ผู้อ่านเองจะต้องเป็นผู้ค้นหาสาระของเรื่องเอง ว่าผู้แต่งต้องการที่จะบอกและแสดงทัศนะอย่างไร

แนวคิดและแรงบันดาลใจ ในการทำงานของนักเขียนการ์ตูน ส่วนใหญ่ได้มาจากการรับข้อมูลต่างๆ รอบตัว ไม่ว่าจะเป็นจากการอ่านหนังสือ วรรณกรรม ภาพยนตร์ บทเพลง ประสบการณ์ ความทรงจำ ความประทับใจ ความรู้สึก และแนวคิดที่ได้รับจากสิ่งต่างๆ เหล่านี้ เมื่อนำมาผสมเข้ากับจินตนาการของผู้เขียน ทำให้เกิดเรื่องราวในการสร้างสรรค์เนื้อเรื่องที่ได้ดี เพราะเนื้อเรื่องที่ดีถือเป็นหัวใจสำคัญของการเขียนการ์ตูนนิยายภาพ

เค้าโครงเรื่องของการ์ตูนนิยายภาพ ทั้ง 3 ยุคสมัย นำมาจาก

1. เรื่องจินตนาการ ลักษณะของเรื่องมักมีเนื้อหาเชิญชวนให้ผู้อ่านก้าวเข้ามาสู่โลกของจินตนาการเพื่อฝัน อันจะเป็นการเร้าอารมณ์ให้สู่ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน เป็นการ์ตูนที่มีเนื้อหาเพื่อการพักผ่อน บันเทิงมัย

2. เรื่องจริง ลักษณะของเรื่องเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน และมักมีเนื้อหาที่ชวนให้ผู้อ่านรับรู้ว่ามีเหตุผลกับสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคม หรือสิ่งต่างๆ อีกทั้งยังเป็นการปลูกจิตสำนึกต่างๆ ในด้านคุณธรรมที่ดั่งามแก่สังคม และตนเอง เป็นการ์ตูนที่มีเนื้อหาเพิ่มความรอบรู้ให้แก่ผู้อ่าน

การนำเสนอเนื้อหาของการ์ตูนนิยายภาพ ทั้ง 3 ยุคสมัย แบ่งออกได้เป็น 10 ประเภท ดังนี้

1. การ์ตูนแนวบู๊ (Action) เน้นการต่อสู้ โดยใช้กำลังเป็นหลัก
2. การ์ตูนแนวตลก (Comedy) เป็นการ์ตูนแก๊กที่แทรกมุขตลกตลอดเวลา เนื้อเรื่องเป็นแบบสบายๆอ่านง่ายๆ
3. การ์ตูนแนวกีฬา (Sports) เป็นการ์ตูนประเภทแข่งขัน โดยยึดกีฬาประเภทใดประเภทหนึ่งมาเป็นเกณฑ์ในการนำเสนอเนื้อเรื่อง
4. การ์ตูนแนวสยองขวัญ ระทึกขวัญ (Horror) การ์ตูนประเภทนี้ส่วนใหญ่มีการสืทิมๆดูน่ากลัว แต่การ์ตูนบางเรื่องก็ใส่ความเป็นแฟนตาซีเข้าไปช่วยในการนำเสนอเนื้อเรื่อง
5. การ์ตูนแนวโรแมนติก (Romantic) เป็นแนวการ์ตูนที่พบได้มากในการ์ตูนผู้หญิง เป็นเรื่องราวที่เน้นเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก เนื้อเรื่องส่วนใหญ่ดูหวานซึ้ง ชวนฝัน มีการใช้คำพรรณนามาประกอบ แต่การ์ตูนแนวนี้เมื่อจะหาส่วนผสมแล้ว แนว Comedy ดูเหมือนเหมาะที่จะเป็นส่วนผสมการ์ตูนแนวนี้ที่สุด
6. การ์ตูนแนวแฟนตาซี (Fantasy) เป็นการ์ตูนที่มีการออกแบบอย่างอิสระ ไม่จำกัดกับยุคสมัย ไม่จำกัดรูปแบบ ส่วนใหญ่จะเป็นการ์ตูนที่มีเนื้อหา เรื่องราวเกี่ยวกับเจ้าชาย เจ้าหญิง ปีศาจ พ่อมด นักรบ และนิทานพื้นบ้าน นิทานชาดก และซูเปอร์ฮีโร่ต่างๆ
7. การ์ตูนแนววิทยาศาสตร์ (Sci - fi) เป็นการ์ตูนที่กล่าวถึงเทคโนโลยีของโลก และมนุษย์ส่วนใหญ่มักจะเป็นการ์ตูนที่อยู่ในยุคอนาคต ที่มีความล้ำยุค และทันสมัย
8. การ์ตูนแนวชีวิตจริง (Realistic & Drama) เป็นการจำลองแบบชีวิตจริงของมนุษย์ในรูปแบบของการ์ตูน จุดเด่นของการ์ตูนประเภทนี้ คือ ทุกสิ่ง ทั้งตัวละคร ฉาก เรื่องราว มีพื้นฐานมาจากชีวิตจริงทั้งหมด
9. การ์ตูนแนวเสียดสี ล้อเลียน (Ridicule) เป็นการ์ตูนที่เขียนขึ้นมาในแนวประชดประชันต้องการล้อเลียนเพื่อเสียดสีบุคคล หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
10. การ์ตูนประวัติศาสตร์ (Period) เป็นประวัติศาสตร์การเมือง หรือประวัติบุคคลสำคัญ เนื้อหาในเรื่องจะเอามาจากประวัติศาสตร์ ซึ่งการ์ตูนแนวนี้จะทำให้คนอ่านสามารถเข้าใจเนื้อหาในประวัติได้ง่ายกว่าการอ่านจากตัวหนังสือ การเล่าเรื่องในการ์ตูนแนวนี้มักจะดำเนินเรื่องไม่ยาวนานนัก ส่วนใหญ่จะเน้นแต่เหตุการณ์สำคัญมากกว่า

การดำเนินเรื่อง

คือ สิ่งที่ผู้เขียนกำหนดรายละเอียดเอาไว้แต่แรกว่าจะเปิดเรื่องอย่างไร จะสร้างอุปสรรคให้เกิดแก่ตัวละครอย่างไร และจะให้ตัวละครมีความขัดแย้งกันอย่างไร และเมื่อไร การสร้างอุปสรรค และ ความขัดแย้งเหล่านั้นให้กับตัวละครแล้ว ก็ติดต่อไปจนกระทั่งถึงตอนจบเรื่องว่าจะปิดอย่างไรดีจึงจะเหมาะสมที่สุด (เถกิง กันธุ์เถกิง 2528 : 296 – 297) และนั่นคือ การผูกเค้าโครงของเรื่อง หรือ การสร้างเรื่องคร่าวๆ ที่ผู้เขียนแต่ละคนอาจมีวิธีสร้างการดำเนินเรื่องที่ต่างกัน โดยมุ่งเน้นให้เห็นถึงความขัดแย้งเพื่อนำไปสู่จุดยอดของเรื่อง ซึ่งพอสรุปได้ว่า การดำเนินเรื่อง คือ การเรียงลำดับความคิด หรือ เหตุการณ์โดยผู้เขียนจะเป็นผู้ที่กำหนดไว้อย่างคร่าวๆ โดยต้องมีการกำหนดถึงเรื่องราว และ เนื้อหาที่น่าเสนอ บุคคล พฤติกรรม สถานที่ และผลแห่งพฤติกรรมนั้นด้วยการ์ตูนนิยายภาพ เป็นการ์ตูนที่แสดงถึงเรื่องราว เนื้อหา และเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นตั้งแต่ต้นจนจบ มีทั้งที่เป็นการ์ตูนตลก การต่อสู้ และผจญภัยต่างๆ ดังนั้น วิธีการดำเนินเรื่องก็จะมี ความแตกต่างกันออกไปตามลักษณะของเรื่องราว และเนื้อหา ซึ่งโดยรวมแล้วลักษณะการดำเนินเรื่องของการ์ตูน 3 ยุคสมัย มีดังนี้

1. การเรียงลำดับของเหตุการณ์ก่อนหลัง ประกอบด้วย การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง โดยเริ่มต้นตั้งแต่การเปิดเรื่อง ที่เป็นการปูพื้นกว้างๆ ให้กับผู้อ่านเห็นถึงสภาพโดยรวมทั่วไปก่อน จากนั้นจึงมีการดำเนินเรื่องค่อยๆ นำผู้อ่านไปสู่ความเกี่ยวพันในตอนกลาง ของเรื่องซึ่งอาจแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งในลักษณะต่างๆ และ จากความขัดแย้งอย่างใดอย่างหนึ่ง นี้ก็นำผู้อ่านไปสู่การคลี่คลาย อันเป็นจุดจบของเรื่องก็คือการปิดเรื่องนั่นเอง ซึ่งในการวางเรื่องนี้ ขึ้นอยู่กับลักษณะของเรื่องราว และเนื้อหาน่าเสนอ คือ

1.1 การ์ตูนประเภทโรแมนติค แนวชีวิตจริง จะมีการวางเรื่อง หรือดำเนินเรื่อง ในลักษณะเหมือนกับ A

1.2 การ์ตูนประเภทแนวสยองขวัญ ระทึกขวัญ แนวตลก แนววิทยาศาสตร์ หรือ ดำเนินเรื่องในลักษณะเหมือนกับ B

1.3 การ์ตูนประเภทแนวบู๊ แนวกีฬา แนวแฟนตาซี มีการวางเรื่อง หรือ การดำเนินเรื่องในลักษณะเหมือน C

2. การกำหนดให้แต่ละเหตุการณ์จบลงในหน้านั้น หรือใน 1 หน้า เพราะเป็นการสร้างความเข้าใจได้ง่าย และไม่เกิดความสับสน ไม่ใช่จบลงที่ครึ่งหน้า หรือ 3 ใน 4 หน้า หมายถึง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่องสุดท้ายของหน้า จะเป็นการจบเรื่องราวของเหตุการณ์ในแต่ละหน้านั้นๆเอง เหมือนกับการสังคัตของบทภาพยนตร์ แล้วจะมีการเริ่มฉากใหม่ทุกครั้งในหน้าต่อไป

ลักษณะการแบ่งแบบนี้จะทำให้การ์ตูนที่มีเนื้อหาจริงจัง ดูแล้วไม่ซีเรียสจนเกินไปมากนัก เหมือนกับการเบรกเป็นช่วงๆ เพื่อให้ผู้อ่านรู้สึกผ่อนคลาย และสร้างความสนใจให้แก่ผู้อ่านติดตามในตอนต่อไป

3. การสร้างจุดไคลแมกซ์ของเรื่อง หมายถึง จุดที่ความสนุกของการ์ตูนขึ้นถึงจุดสูงสุด โดยความสนุกที่ว่านี้ ไม่ใช่ความหมายถึงความสนุกสนาน แต่เป็นความสนุกลักษณะของการ์ตูนในแบบต่างๆกัน เช่น การ์ตูนเศร้าจุดไคลแมกซ์ ก็คือช่วงที่เศร้าที่สุด แต่ว่าการวางจุดไคลแมกซ์ของการ์ตูนนั้น ตำแหน่งที่ดีที่สุดก็คือ “หน้าซ้าย” นั่นเอง ทั้งนี้เนื่องจากระยะที่มองเห็นของคนเราจะกว้างและครอบคลุมเวลาที่อ่านการ์ตูนทั้ง 2 หน้า และ ถ้าวางจุดไคลแมกซ์ไปอยู่ที่หน้าขวา พอผู้อ่านเปิดมาก็พบแล้ว แต่กลับต้องอ่านเนื้อเรื่องทางซ้ายก่อนอีก จุดไคลแมกซ์ก็จะจืดหมด ความหมายไปในทันที

สัญลักษณ์

สัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้ประกอบภาพ เป็นสิ่งที่ผู้เขียนใช้แทนบางสิ่งบางอย่างเพื่อสื่อสารเรื่องราว อันแสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด ผู้เขียนจะใช้เป็นตัวแทนในการอธิบายประกอบกิริยาอาการต่างๆ รวมไปถึงการบอกอารมณ์ ความต้องการของตัวละครทั้งนี้อาจเนื่องมาจากบางกรณีที่ผู้เขียนไม่สะดวกในการใช้คำพูด หรือมีเนื้อที่ไม่เพียงพอจะอธิบายด้วยคำพูด ก็ใช้สัญลักษณ์เป็นสื่อแทน และผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ง่าย เข้าใจได้ทันที เมื่อเห็นสัญลักษณ์นั้นๆ

สุชาติ พงษ์พานิช (อ้างถึงใน วันเนาวิ ยูเด็น 2522 : 68) แบ่งสัญลักษณ์ออกเป็น 2 ประเภทดังนี้

1. สัญลักษณ์ตามแบบแผน หมายถึง สัญลักษณ์ส่วนใหญ่ที่นำมาใช้แทนสิ่งใดสิ่งหนึ่งในลักษณะซ้ำๆจะเป็นที่เข้าใจง่ายแต่การตีความหมาย
2. สัญลักษณ์ส่วนตัว หมายถึง สัญลักษณ์ที่คนหนึ่ง สมมติขึ้นแทนสิ่งที่ต้องการเพื่อใช้แสดงว่าเป็นของส่วนตัวโดยเฉพาะ ไม่แพร่หลายเหมือนสัญลักษณ์ตามแบบแผน และสัญลักษณ์ส่วนตัวนี้ เมื่อใช้ซ้ำๆ หรือมีผู้อื่นนำไปใช้ตามแบบอย่างจนเป็นที่เข้าใจกัน สัญลักษณ์นั้นจะกลายเป็นสัญลักษณ์ตามแบบแผนสามารถตีความหมายได้ง่ายขึ้น

การ์ตูนนิยายภาพ จะมีการใช้สัญลักษณ์ประกอบตามลักษณะของสัญลักษณ์ 2 ประเภทข้างต้นเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะการ์ตูนเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับอารมณ์ และความรู้สึก เป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากผู้เขียนมีการใช้สัญลักษณ์แตกต่างกันออกไปตามประเภทของงานเขียนแต่ละคนและการใช้สัญลักษณ์นั้น ในบางส่วนจะขึ้นอยู่กับลักษณะของภาพการ์ตูนด้วย ซึ่งหมายถึงการ์ตูนมีคำบรรยาย และการ์ตูนไม่มีคำบรรยาย แต่ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนที่มีคำบรรยายหรือไม่มีคำ

บรรยาย ต่างต้องอาศัยสัญลักษณ์เข้ามาประกอบในภาพการ์ตูนทั้งสิ้น เนื่องจากว่าการ์ตูนเป็นภา
 หนึ่ง ดังนั้นผู้อ่านจะต้องสามารถเข้าใจ และรับรู้ถึงอารมณ์ ความรู้สึก ของตัวละครได้ ต้องอาศัย
 สัญลักษณ์ในรูปแบบต่างๆเข้ามาช่วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพการ์ตูนไม่มีคำบรรยาย เพราะภาพ
 การ์ตูนเหล่านี้ไม่มีการใช้คำบรรยาย หรือบทสนทนาในการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของ
 ตัวละครเลย จะมีก็แต่เพียงใช้ภาพในการสื่อความหมายเท่านั้น ถ้าไม่มีการนำสัญลักษณ์ต่างๆ
 แทนเสียง หรืออาการของตัวละครยังถูกนำมาใช้มากมาย เพื่อเป็นส่วนประกอบอันสำคัญของ
 การ์ตูน ในการที่จะใช้เป็นตัวเร้ามขตลกในฉากต่างๆของภาพการ์ตูนด้วย

สัญลักษณ์ใช้กันในภาพการ์ตูน มีดังนี้

บัลลูน (Balloos) การใช้บัลลูน หรือสัญลักษณ์แทนการพูด มีไว้สำหรับเนื้อที่ ที่เป็นคำพูด
 ของตัวละครซึ่งบัลลูน จะมีปรากฏก็เฉพาะแต่ในการภาพการ์ตูนที่มีคำบรรยาย หรือ บทสนทนา
 เท่านั้น การใช้บัลลูนเริ่มปรากฏครั้งแรกในสหรัฐอเมริกา เมื่อปี 1800 เมื่อเริ่มใช้ครั้งแรกจะมี
 ลักษณะเป็นเส้นตรงโยงจากคำพูดไปยังปากของตัวละครเพื่อให้ผู้อ่านทราบว่าคำพูดนี้เป็นของตัว
 ละครตัวใดปัจจุบันนักเขียนการ์ตูนที่ใช้บัลลูนในลักษณะนี้ ได้แก่ นายชัย ราชวัตร จากการ์ตูนชุด
 ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน และประเภทบัลลูนที่นิยมใช้กันมากสำหรับการ์ตูนในปัจจุบันก็คือ บัลลูน
 ไปรงใส่ที่ล้อมรอบคำพูดไว้ และมีปลายแหลมข้างหนึ่งโยงออกมาจากปาก ของตัวละครเป็น
 เจ้าของคำพูดในบัลลูนนั้น บัลลูนแบบนี้นักเขียนการ์ตูนใช้เพื่อแสดงให้ผู้อ่านเห็นว่าส่วนไหนเป็น
 คำพูดของตัวละครใดบ้าง และส่วนไหนเป็นฉากที่ไม่มีตัวหนังสือ เพื่อที่ผู้อ่านจะได้ไม่เกิดความ
 สับสนว่า ในขณะที่นั้นตัวละครใดกำลังพูดว่าอะไร ในลักษณะเดียวกัน เมื่อผู้เขียนต้องการแสดงการ
 กระซิบของตัวละครผู้เขียนจะใช้เส้นรอบคำพูดนั้นๆ แต่จะต่างออกไปตรงที่ใช้เส้นประแทนเส้นที่
 ผู้อ่านก็สามารถเข้าใจได้ทันทีว่า ขณะนั้นตัวละครกำลังทำกิริยาโดยอยู่

ถ้าหากการสนทนาของภาพการ์ตูนนั้นมาจากวิทยุ หรือโทรทัศน์ จะใช้เส้นหยักที่มี
 ลักษณะเหมือนสายฟ้า เพื่อแสดงให้เห็นว่าเป็นการสนทนาของตัวละครที่ไม่ได้ตอบโต้ตอบกันซึ่ง
 หน้าและถ้าผู้เขียนต้องการแสดงให้ผู้อ่านทราบว่า ขณะนั้นตัวละครไม่ได้พูด แต่กำลังใช้ความนึก
 คิดผู้เขียนจะใช้บัลลูนที่มีปลายพองเสียงจากเล็กไปใหญ่ นอกจากเครื่องหมายสำหรับภาพ
 การ์ตูนมีคำบรรยายเหล่านี้ ก็ยังมีการใช้เครื่องหมาย "คำพูด" ("...") เพื่อแยกส่วนคำพูดของตัว
 ละครออกมา ซึ่งการใช้เครื่องหมายคำพูดจะมีหน้าที่ เช่นเดียวกัน การใช้เครื่องหมายบัลลูน คือ ใช้
 กำกับเพื่อให้ทราบว่าคำพูดของตัวละครเมื่อนำมาใช้ตำแหน่งของเครื่องหมายคำพูดนี้ ผู้เขียน
 จะวางไว้ส่วนบนสุดของภาพการ์ตูน และการที่ผู้อ่านจะทราบได้ว่าเป็นคำพูดของตัวละครใดนั้น
 ต้องใช้ความสังเกตเอาเองจากสีหน้า อากัปกิริยา ของตัวละครตลอดจนการใช้สรรพนามแทนตัว

ละครที่เป็นผู้พูด ซึ่งเครื่องหมายคำพูดนี้ สามารถใช้ร่วมกับเครื่องหมายบัลลูนแสดงคำพูดในส่วนอื่นได้ด้วย และการจะเลือกใช้เครื่องหมายอย่างใดนั้นขึ้นอยู่กับอิสระทางความนึกคิดของผู้เขียนแต่ละคน

(กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย : 2470-ปัจจุบัน : นางสาวณัฐมา ไต๊ะเงิน :2544)

การใช้สัญลักษณ์แทนการแสดงออกทางอารมณ์

มีปรากฏอยู่ทั้งในส่วนของภาพการ์ตูน ที่มีคำบรรยายและภาพการ์ตูนไม่มีคำบรรยาย นักเขียนการ์ตูนจะใช้สัญลักษณ์มากมาย เพื่อช่วยในการแทนเสียง แทนการแสดงออกทาง อากัปกริยา ความคิด ความรู้สึก ในลักษณะต่างๆ ของตัวละคร เนื่องจากการแสดงออกทาง อารมณ์ของตัวละคร ในการ์ตูนเหล่านั้น บางครั้งไม่สามารถแสดงออกมาเป็นคำพูดได้

การ์ตูน ต้องประกอบด้วยภาพ และคำพูดที่มีความสมดุลกัน ถ้ามีคำพูดหรือคำบรรยาย มากเกินไป อาจทำลายดุลยภาพระหว่างภาพและคำพูดได้ ดังนั้น ผู้เขียนจึงต้องเลือกใช้คำพูด หรือ คำบรรยายให้เหมาะสม กระทัดรัด และไม่มากจนเกินไป และใช้เท่าที่จำเป็น ในบางส่วนที่จะต้องใช้ คำบรรยายยาวๆ หรือ ในบางส่วนที่ไม่สามารถอธิบายคำพูดได้ เช่น ความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ผู้เขียนก็นำเอาสัญลักษณ์มาใช้แทน ซึ่งสัญลักษณ์ที่ผู้เขียนนำมาใช้ในการเสริมแต่งภาพการ์ตูนนั้น ผู้อ่านต้องสามารถรับรู้ได้ง่ายในทันทีที่เห็น และเป็นสัญลักษณ์ที่คนทั่วไปเข้าใจได้

ภาพการ์ตูนที่มีคำบรรยายอยู่แล้ว สัญลักษณ์เหล่านี้จะมีส่วนช่วยเพิ่มความสมจริงสมจัง ให้กับเรื่องราวเหตุการณ์ได้มากยิ่งขึ้น และถ้าเป็นภาพการ์ตูนที่ไม่มีคำบรรยายสัญลักษณ์ ก็เปรียบเสมือนเป็นตัวแทนของคำบรรยายได้อย่างหนึ่ง ใช้สื่อความหมายได้รวดเร็วและเห็น ภาพพจน์ อีกทั้งยังทำให้ภาพการ์ตูนแสดงความเคลื่อนไหวต่างๆ ได้ดีจนดูราวกับว่า ตัวละครใน ภาพการ์ตูนเหล่านั้นเป็นสิ่งมีชีวิตจิตใจ สัญลักษณ์ที่ผู้เขียนมักนำมาใช้ประกอบในภาพการ์ตูนมี อยู่มากมาย อย่างเช่นการใช้เส้น หรือกลุ่มควันล้อมตัวละคร แสดงถึงอาการเคลื่อนไหวของอวัยวะ ส่วนต่างๆ ของร่างกายหรือแสดงถึงความซุกซนวุ่นวาย การต่อสู้ ซึ่งเหมือนกับการแสดงออกของ บุคคลจริง หรือใช้หลอดไฟแทนความคิด หรือทางออก น้ำตา แทนความเสียใจ กลุ่มควันสีดำ ข เหนือศีรษะตัวละคร แทนความรู้สึกโกรธ เหงื่อ แทนความรู้สึกเหนียว กัด หรือเจ็บปวด และหัว กะโหลก แทนความตาย หัวใจ แทนความรัก แทนการนอนหลับ เป็นต้น

การใช้คำแทนเสียง

จัดเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่ช่วยเพิ่มรสชาติ สีสันให้กับภาพ รวมถึงการช่วยเพิ่มความน่าสนใจในภาพการ์ตูนได้ และที่สำคัญ คือ สามารถทำให้ภาพการ์ตูนมีลักษณะเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่งอยู่กับที่เรียกร่องความสนใจจากผู้อ่านได้อีกทางหนึ่ง ซึ่งจะปรากฏอยู่ทั้งในภาพการ์ตูนมีคำบรรยายและไม่มีคำบรรยาย

สิ่งที่สามารถแสดงถึงความมีชีวิต ก็คืออารมณ์และการเคลื่อนไหว ดังนั้น เมื่อผู้เขียนต้องการทำให้การ์ตูนซึ่งเป็นภาพนิ่ง สามารถแสดงถึงความมีชีวิตจิตใจได้ จึงต้องนำคำต่างๆ มาใช้ประกอบเพื่อเป็นตัวแทนในการแสดงออกถึงอารมณ์ และ ความรู้สึก ความเคลื่อนไหวเหล่านั้น เนื่องจากการดำเนินชีวิตของบุคคลจริงในสังคม ก็จำเป็นต้องอาศัยเสียงในการบ่งบอกอารมณ์ ความรู้สึกและในการสื่อสารไปยังบุคคลอื่นได้ ว่าขณะนั้นตนเองมีความรู้สึกอย่างไร หรือกำลังทำอะไรอยู่

คำที่ใช้แทนเสียงในการ์ตูน เป็นการเลียนเสียงมาจากธรรมชาติ ของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็น คำที่แสดงถึง อารมณ์โกรธ ความรู้สึกเจ็บปวด เสียงเดิน เสียงกรน เสียงวัตถุกระทบกัน รวมไปถึงอาการต่างๆ ของบุคคลที่ก่อให้เกิดเป็นเสียงได้ สิ่งเหล่านี้ทำให้ภาพการ์ตูนสมจริงมากขึ้น ถึงแม้ว่าบางคำที่ผู้เขียนนำมาใช้ จะเป็นคำที่คิดขึ้นมาใหม่ และอาจไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์เท่าใดนักก็ตาม แต่เพื่อความสะดวกในการอ่านออกเสียง และสามารถสื่อความหมายไปยังผู้อ่านได้ คำเหล่านี้จึงเกิดขึ้น และมีความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปได้ตามจินตนาการของผู้เขียน

ในต่างประเทศการใช้คำแทนเสียงเป็นที่นิยมกันมากสำหรับนักเขียนการ์ตูน ในระยะเริ่มแรกของการเขียนภาพการ์ตูน จะมีการนำคำแทนเสียงมาใช้ร่วมกับคำสนทนา หรือ คำบรรยายมากกว่าที่จะใช้สัญลักษณ์แทนอารมณ์ เช่น เครื่องหมายตกใจ (!) ส่วนลักษณะของตัวอักษรเริ่มแรก ปรากฏออกมาเป็นแบบเรียบๆ ธรรมดา เป็นตัวหนังสือที่อาจใหญ่กว่าปกติเล็กน้อย ซึ่งต่อมาในภายหลังการใช้คำแทนเสียงได้รับการเสริมแต่งให้เด่นชัดขึ้นด้วยการใช้เงา หรือการเล่นตัวอักษรในลักษณะต่างๆ เช่น การเน้น หรือการใช้ตัวอักษรคำหนาเพื่อเป็นการเน้น และแสดงให้ผู้อ่านทราบว่าคำนี้ใช้แทนอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร นอกจากนี้ยังมีการนำสัญลักษณ์แทนอารมณ์ และ ความรู้สึกต่างๆ มาใช้ประกอบกับคำแทนเสียงด้วย (Nelson 1975: 210) จนกลายเป็นที่นิยมกันต่อมาสำหรับนักเขียนการ์ตูนในปัจจุบัน

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการออกแบบภาพยนตร์ Animation ลักษณะไทยโดยมีข้อมูลที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. การออกแบบภาพเคลื่อนไหว Animation

ในขั้นแรกมีความจำเป็น ต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของ Animation เพื่อทำความเข้าใจต่อความหมายรวม และขั้นตอนการสร้างผลงาน

Animation มาจากรากศัพท์ภาษาละตินที่มีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต วิญญาณ และในความหมายรวมๆ ในปัจจุบันนั้น มีความหมายว่าภาพเคลื่อนไหว ซึ่งจะคนละความหมายกับคำว่า Motion Picture กับ Movie หรือ (Moving Picture) ความหมายในภาษาไทยคือภาพยนตร์ แต่คำว่า Animation ยังมีความหมายมีเทคนิคและวิธีสร้างสรรค์หลากหลายวิธี เช่น

- 2D Animation โดยวิธีการวาดด้วยมือหรือสร้างขึ้นจาก computer รวมไปถึง Cutout Animation การเขียนลงไปบนฟิล์ม และอีกหลากหลาย เทคนิควิธี โดยที่เทคนิคยังจำกัดอยู่บนระนาบ สองมิติ ไม่มีส่วนที่หนาหรือมีความลึกมาก

- 3D Animation จากการที่สร้างตัวละครขึ้นมาด้วยวัสดุหลากหลายเช่นดินน้ำมัน ยาง ผ้า ไม้ โดยที่มีโครงสร้างภายในที่สามารถทำให้ ตัวละครสามารถขยับส่วนต่างๆ ได้ จากนั้นทำการถ่ายทำด้วย กล้องถ่ายภาพยนตร์ หรือ กล้องวิดีโอ ที่ละเฟรมจากนั้นนำภาพที่ถ่ายทำทั้งหมดนำมาเรียงต่อกัน เกิด เป็นภาพเคลื่อนไหว (Stop – motion) หรือการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิค คอมพิวเตอร์ graphic ในโปรแกรม สร้างผลงานสามมิติ

การผสมเทคนิคหลากหลาย เข้าด้วยกัน เช่น การนำคนแสดง เช่นเทคนิค Pixilation (ไม่ใช่การแสดงแบบ Live action) เข้ากับเทคนิค Animation ที่ต่าง ๆ กันและเทคนิคอีกมากมาย ขึ้นอยู่ กับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของผู้กำกับและผู้สร้าง

จุดเริ่มต้นของ Animation เกิดขึ้นตั้งแต่ยุคโบราณ ในภาพวาดของมนุษย์ถ้ำที่วาดภาพสัตว์ที่มีขามากมาย เพื่อถ่ายทอดออกมาให้เห็นว่าสัตว์ต่างๆ กำลังวิ่ง หรือ เคลื่อนไหว หรือ แม้แต่ในทางเอเชียก็ ตาม รูปปั้นรูปเคารพ ที่มีแขนมากมายดูคล้ายเป็นการแสดงถึงความเคลื่อนไหวของร่างกายจึงนับเป็น การ สร้างภาพเคลื่อนไหว ในยุคแรกๆ เลยทีเดียว (Peter Lord and Brian Sibley. Creating 3-d animation : 1998)

ส่วนในประวัติศาสตร์ Animation เกิดขึ้นยุคที่มอสอนศาสนา Magic lantern ขึ้นมาเพื่อใช้สำหรับ สอนศาสนา และต่อมาปรับเปลี่ยนเป็นงานที่มีภาพเรียงอยู่ข้างในมีชื่อว่า Zoetrope และต่อมามีการสร้างเทคโนโลยีการถ่ายภาพ จนปี ค.ศ. 1888 เอดิสันได้สร้างภาพยนตร์ขึ้นจึงก่อให้เกิด การพัฒนาวงการ Animation ขึ้นอีกมากมาย

(การออกแบบภาพยนตร์ Animation ลักษณะไทย นายวิสิฐ จันมา : 2547)

หลักการเบื้องต้นในการสร้างผลงาน Animation

การเริ่มต้น Basic การสร้างสรรค์ผลงาน Animation โดยที่หลักการเบื้องต้นเหล่านี้ จะเป็นส่วนสำคัญและจำเป็นในการสร้างสรรค์ผลงาน Animation ทุกประเภท ส่วนแรก Animation คือ ภาพที่ต่างจากภาพนิ่ง เพราะเรื่องเวลา ระยะทาง และการเคลื่อนไหว ที่เกิดขึ้นต้องมีความหมาย และต้องเกิดความงามขึ้นด้วยพร้อมกัน การสร้างผลงาน Animation คือการที่นำภาพนิ่งมาเรียงต่อกัน ด้วยเครื่องมือ หรือ เครื่องจักรกลต่างๆ เพื่อให้เกิดภาพติดตาเป็นภาพเคลื่อนไหว

เพื่อให้ผลงาน Animation นั้นมีความสมจริงนุ่มนวลและเป็นธรรมชาติ ตรงตามจังหวะการเคลื่อนไหวจริง จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้หลักการเบื้องต้นในการสร้างสรรค์ผลงาน Animation

ส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน Animation ขึ้นมาอยู่ที่การเขียนภาพหลักที่กำหนดการเคลื่อนไหวในส่วนสำคัญ คือ ภาพหลัก (Key Frame Animation) หรือ Pose to Post ในการจัดทำทางบุคลิกของตัวละคร ระบบการวิ่งของจำนวนภาพในระบบฟิล์ม และระบบที่บันทึกโดยเทป วีดีโอชนิดต่างๆนับเป็นจำนวนเฟรมภาพต่อเวลาหนึ่งวินาที เพื่อความเข้าใจต่อเรื่องเวลาการทำงานของภาพยนตร์และภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ จำนวนเฟรมต่อระบบบันทึกภาพเคลื่อนไหวมีระบบบันทึกต่อหนึ่งวินาทีเป็นดังต่อไปนี้

- ระบบฟิล์มภาพยนตร์มีจำนวนเฟรมวิ่งต่อหนึ่งวินาที 24 เฟรม (ภาพ)
- เทปวีดีโอระบบ NTSC (เป็นระบบของอเมริกาและญี่ปุ่น) มีจำนวนเฟรมวิ่งต่อหนึ่งวินาที 30 เฟรม (ภาพ)
- เทปวีดีโอระบบ PAL (เป็นระบบของไทยและยุโรป) มีจำนวนเฟรมวิ่งต่อหนึ่งวินาที 25 เฟรม (ภาพ)

Key Animation หรือ Pose to Pose ของภาพหลักในการสร้างงาน Animation จะมีจำนวนเท่ากันในทุกเทคนิควิธี ไม่ว่าจะเป็วิธีที่เขียนและวาดด้วยมือ หรือ ใช้การคำนวณและสร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ทั้ง Key Animation ก็มีความสำคัญต่อการทำงานไม่ว่าจะเป็นงาน Animation ในระบบสายงานอาชีพหรือ สำหรับนักเรียนนักศึกษาทุกคน นั้นจำเป็นต้องรู้จักและเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดในการกำหนดการเคลื่อนไหวให้ตัวละคร

เป็นงาน Animation ในระบบสายงานอาชีพหรือ สำหรับนักเรียนนักศึกษาทุกคน นั้นจำเป็นต้องรู้จักและเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดในการกำหนดการเคลื่อนไหวให้ตัวละคร

Key Animation หรือ Pose to pose ความหมายโดยรวมคือภาพหลักในการแสดงความเคลื่อนไหวของตัวละครและภาพที่จะเกิดขึ้นในระหว่างภาพ Key Animation ทั้งสองภาพที่เกิดระหว่างนั้นเรียกว่า Inbetween

ตำแหน่งในการทำงาน Animation

- Executive Producer ผู้ควบคุมงานทั้งหมด รวมถึงการจัดหาทุนหาผู้กำกับ
- Art Director ผู้กำกับศิลป์ ดูแลในด้านการออกแบบ ทั้งตัวละคร จาก รูปแบบการดำเนินเรื่อง กำหนดภาพลักษณ์ทั้งหมด
- Designer นักออกแบบ ที่ทำการกำหนดงานออกแบบภาพยนตร์ ภาพเคลื่อนไหวทั้งหมด เช่น ลักษณะรายละเอียด ในเรื่อง ภาพ จาก สภาพแวดล้อม ทำงานตามที่คุณกำกับศิลป์กำหนดภาพรวม
- Director ผู้กำกับ ควบคุมการทำงานทุกอย่างในภาพเคลื่อนไหวที่จะออกมา Visual Effects Director ควบคุมการเคลื่อนไหวในส่วนขอเทคนิคพิเศษ รวมทั้งสภาพแวดล้อมทั้งหมดโดยรวม
- CG Supervision ผู้ควบคุมการทำงานด้วยคอมพิวเตอร์graphicทั้งหมด
- Animation Director ควบคุมลักษณะการเคลื่อนไหวทั้งหมด
- Supervision Animation ผู้ควบคุมการเคลื่อนไหวในส่วนย่อย
- Animator ผู้สร้างการเคลื่อนไหว ลักษณะท่าทางต่างๆ
- Technical Director ผู้ควบคุมทางเทคนิคต่างๆ
- Model สร้างตัวละครขึ้นมาเป็นลักษณะทางสามมิติเพื่อเป็นตัวอย่างในการทำงาน
- Light/Shadow ผู้ควบคุมแสง เงา พื้นผิว ค่าน้ำหนักของภาพ สี
- Effects Animator ผู้สร้างการเคลื่อนไหวในส่วนขอเทคนิคพิเศษ รวมทั้งสภาพแวดล้อมทั้งหมด ทิศทางการสร้างเทคนิค
- Compositor ผู้ทำการรวบรวมภาพให้เกิดความสมบูรณ์ การผสมภาพเทคนิคพิเศษ สี สั้นแสง ในขั้นสุดท้าย

ขั้นตอนการสร้างผลงาน Animation

แนวคิด เรื่องย่อ และเนื้อหา (Idea + treatment + Script) เป็นส่วนที่สำคัญที่สุด เรื่องราวที่ดีสามารถชักจูงใจให้เกิดความรู้สึกร่วมได้มากที่สุด คือจุดที่สำคัญในการสร้างงาน Animation ขึ้นมาการออกแบบ (Design & Art direction) การออกแบบสร้างสรรค์ส่วนต่างๆ ทั้งหมดเช่นการออกแบบตัวละคร (Character Design) จาก โทนสี รูปแบบ ลักษณะทางศิลปะ (Art Direction)

Story Board (Blueprint) ก็เป็นส่วนที่สำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราวจากต้นฉบับ ให้แสดงออกมาเป็นภาพ แสดงให้เห็นถึงมุมมองของภาพ ทิศทางการเคลื่อนไหวของกล้อง ทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละคร นำไปสู่ความเข้าใจในการดำเนินงานร่วมกันภายในทีมงานทุกฝ่าย ค้นหาจุดเด่น จุดด้อย และจุดบกพร่อง นำไปสู่การแก้ไขปรับปรุง ทำให้เกิดความสมบูรณ์ก่อนขึ้นการถ่ายทำจริง เปรียบเป็นแผนผังแผนที่ในการทำงาน

เสียงในการสร้างผลงาน Animation สำหรับงานในสายอาชีพและการทำงาน Project ใหญ่ๆ เช่นในสตูดิโอดิสนีย์นั้น จะต้องทำการบันทึกเสียงในส่วนต่างๆ ก่อนการสร้างขั้นตอนการเคลื่อนไหว เช่นการบันทึกเสียงของตัวละคร เสียงประกอบส่วนอื่นๆ เพราะในการสร้างการเคลื่อนไหว ระดับผลงาน Project ใหญ่ๆ นั้น ลักษณะเสียงของตัวละครที่มีความแตกต่างกันจะนำมาใช้กำหนดในการสร้างความเคลื่อนไหวของผลงาน Animation

Production ขั้นตอนการดำเนินงาน ซึ่งแบ่งไปตามเทคนิคที่ต้องการตามที่กำหนดไว้ในขั้นตอนการทำ Story Board เช่นการสร้างผลงาน Animation ด้วยเทคนิคการวาด ก็ทำการสร้างการเคลื่อนไหวให้ตัวละครและงานด้วยวิธีการวาดและใส่สี เป็นต้น

ถ่ายทำ ทำการถ่ายทำผลงานในแต่ละภาพ ตามเทคนิคที่ทำการเลือกสร้างสรรค์ขึ้นมา สร้างผลงาน Animation ด้วยเทคนิคการวาดก็ทำการถ่ายทำด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ กล้องวีดีโอ หรือทำการ scan ภาพแต่ละภาพเข้าไปใน Computer ก็เป็นอีกวิธี ทั้งหมดนั้นก็ขึ้นอยู่กับงบประมาณและความต้องการของผู้ผลิตนั่นเอง

Composite & Editing ตัดต่อ และ การรวบรวมภาพทั้งหมด ทำการตัดต่อผลงานทั้งส่วนของภาพและเสียง เรียงลำดับการเล่าเรื่องตามที่ได้กำหนดไว้ในส่วนของ Story Board ให้เกิดเป็นผลงาน Animation ที่เสร็จสมบูรณ์ (Tony White : 1986)
(การออกแบบภาพยนตร์ Animation ลักษณะไทย นายวิสิฐ จันมา : 2547)

ทั้งหมดก็คือส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน Animation ขึ้นมาเรื่องหนึ่ง ซึ่งมีกระบวนการทำงานหรือขั้นตอนที่คล้ายคลึงกับการสร้างภาพยนตร์เรื่องหนึ่งเลยทีเดียว ทั้งหมดนี้ส่วนที่สำคัญต่อมาที่เป็นตัวกำหนดให้การสร้างสรรค์ออกมาดีก็ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบเหล่านี้ด้วยเช่นกัน

- ทุนในการทำงาน
- ระยะเวลาในการทำงาน
- ทีมงานที่สร้างสรรค์ผลงาน

(Tony White : 1986) (การออกแบบภาพยนตร์ Animation ลักษณะไทย นายวิสิฐ จันมา : 2547)

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาการ์ตูนไทยในรูปแบบมัลติมีเดียสำหรับเด็กเยาวชน เป็นการศึกษาวิจัยที่มีจุดมุ่งหมายในการพัฒนารูปแบบและออกแบบการ์ตูนไทยให้มีลักษณะร่วมสมัยมากขึ้นด้วยการสร้างการเคลื่อนไหวนำเสนอในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย และสื่อเชิงโต้ตอบ (Interactive media) เพื่อให้ผู้รับสื่อตระหนักถึงคุณค่า ค่านิยม เอกลักษณ์ ของการ์ตูนเล่มละบาทที่เป็นศิลปะการวาดลายเส้นการ์ตูนของคนไทย ให้เป็นที่รู้จักถึงสากลของคนทั่วไปและต่างประเทศ ด้วยเทคนิคและวิธีการนำเสนอที่เข้ากับยุคสมัยเพื่อสร้างความแปลกใหม่แก่การ์ตูนไทย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายตั้งแต่วัยรุ่นตอนปลาย(15-19 ปี)จนถึงบุคคลทั่วไปที่สนใจ

2. เครื่องมือในการวิจัย

2.1 การศึกษาเอกสาร (Documentary Studies)

เป็นการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเป็นพื้นฐานในการศึกษาเรื่องราวประวัติความเป็นมาของการ์ตูนไทยและเพื่อเป็นข้อมูลความรู้ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ได้รวบรวมข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ และ วารสารที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนไทย อิทธิพลทางศิลปะที่ได้รับ ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่างๆ เมื่อได้ข้อมูลต่างๆ เหล่านี้แล้วก็จะวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้ได้แนวทางในการเขียนการ์ตูนไทย และเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงาน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาการ์ตูนไทยในรูปแบบมัลติมีเดียสำหรับเด็กเยาวชนมีการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ดังต่อไปนี้

a. เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปมัย มาสรุปผลโดยพิจารณาจากสิ่งที่ศึกษาเป็นหลักโดยวิเคราะห์ได้จากประวัติความเป็นมา และ ตัวเล่มของหนังสือการ์ตูนเล่มละบาท

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยประกอบด้วยขั้นตอน 5 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารและวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบพัฒนาลักษณะของการ์ตูนไทยและศึกษาเพื่อการออกแบบลักษณะตัวละครของการ์ตูนไทย ลายเส้น และ เนื้อหา

ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์ลักษณะวิธีการวางรูปแบบ เนื้อหา ลายเส้น ของการ์ตูนไทย เล่มละบาท เพื่อเป็นข้อมูลในการสร้างภาพเคลื่อนไหว

ขั้นตอนที่ 3 ออกแบบบทภาพยนตร์ภายใต้แนวคิดหลักเรื่องสังคมเมืองในปัจจุบัน ออกแบบลักษณะตัวละคร ฉากประกอบ เขียนโครงเรื่อง (story board) ตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษา และคณะกรรมการ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาการสร้างภาพเคลื่อนไหว

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนาการสร้างสรรค์ ด้วยการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนไทย สร้างภาพเคลื่อนไหว และ พัฒนาเป็นสื่อโต้ตอบ (Interactive) โดยรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาการออกแบบการ์ตูนไทยในรูปแบบมัลติมีเดียทำการพัฒนาและออกแบบโดยอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการตรวจสอบ

ขั้นตอนที่ 5 ผลงานสร้างสรรค์สื่อโต้ตอบ(Interactive) และพื้นที่จัดแสดงผลงาน อภิปรายผลข้อเสนอแนะ ด้วยวิธีวิเคราะห์ข้อมูลตามที่ปรึกษา คือ การพัฒนาการ์ตูนไทยในรูปแบบมัลติมีเดียสำหรับเยาวชน

ระยะเวลาการทำการวิจัยและเวลาในการดำเนินงานโครงการ

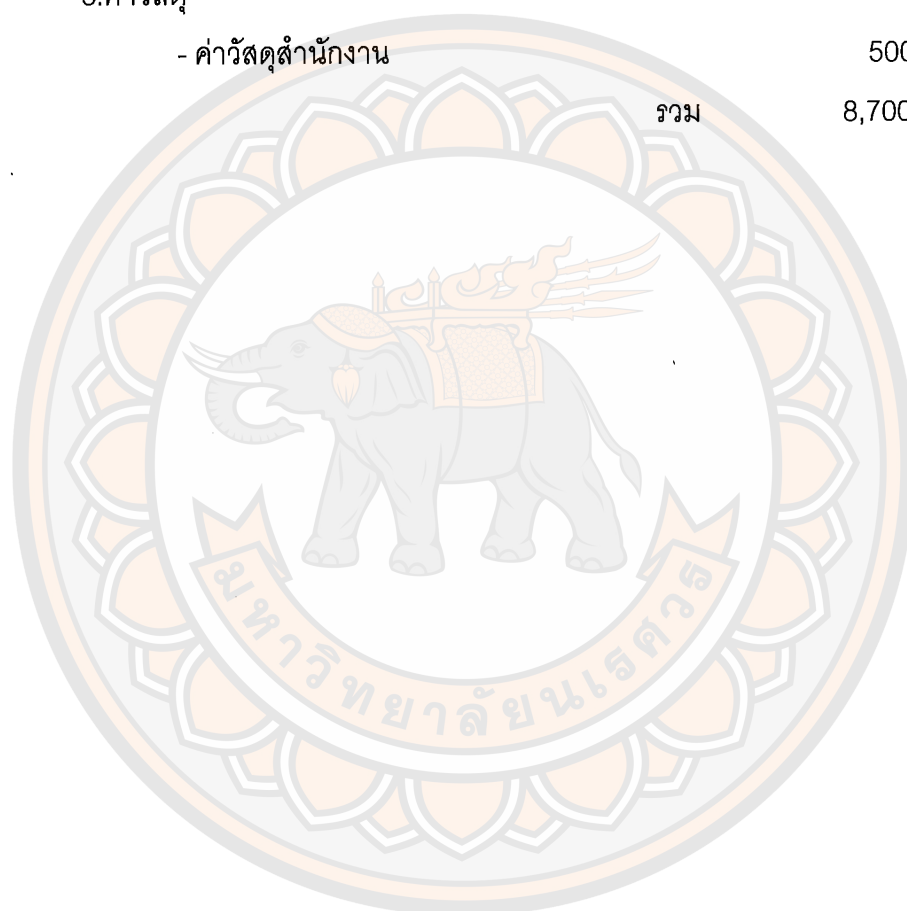
ใช้ระยะเวลาในการดำเนินงานเป็นเวลา 4 เดือน

แผนการดำเนินงาน

ที่	รายละเอียดโครงการ	1	2	3	4
1.	ศึกษาเอกสาร	↔			
2.	เก็บรวบรวมข้อมูล	↔	↔		
3.	การศึกษาข้อมูล		↔		
4.	การคิดสร้างสรรค์		↔	↔	
5.	สรุปผลการศึกษา				↔

งบประมาณของโครงการวิจัย

1.ค่าตอบแทนใช้สอย	2,500 บาท
2.ค่าใช้จ่าย	
- ค่าสร้างพื้นที่จัดแสดงงาน	3,000 บาท
- ค่าจ้างเหมาถ่ายเอกสาร สำเนา สแกนภาพ	1,000 บาท
- ค่าจ้างสำเนาเข้าปกเย็บเล่ม รายงานฉบับสมบูรณ์	1,200 บาท
- ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	500 บาท
3.ค่าวัสดุ	
- ค่าวัสดุสำนักงาน	500 บาท
รวม	8,700 บาท



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การ์ตูนไทยมีลักษณะเป็นการตูนที่สื่อสารด้วยภาพ และ ตัวหนังสือที่ใช้เขียนกำกับภาพไว้ เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาของเรื่องได้ชัดเจนขึ้น จากการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาเป็นพื้นฐานในการออกแบบและพัฒนา เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรคงานออกแบบให้มีประโยชน์มากที่สุด โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

- ขั้นตอนที่ 1 กำหนดแนวความคิดในการออกแบบ (Concept)
- ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบพัฒนาในแบบร่าง (Sketch)
- ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนาและทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหว (Animate)
- ขั้นตอนที่ 4 พัฒนารูปแบบเป็นสื่อโต้ตอบ (Interactive)
- ขั้นตอนที่ 5 ผลงานที่สร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดแนวความคิดในการออกแบบ (Concept)

แนวคิดหลักของการ์ตูนไทยเล่มละบาท คือ การทำให้ตัวการ์ตูนไทยเป็นภาพเคลื่อนไหว มีการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ จากการตัดชิ้นส่วนต่างๆ ขั้วพับตาม ขั้วมือ แขน ขา หัว หรือ เรียกว่า Cutout Animation ภายใต้การออกแบบตัวละครที่มีลักษณะอุปนิสัยตามลักษณะนิสัยของผู้คนธรรมดาทั่วไป ที่ต้องเข้าไปเผชิญหน้ากับสังคมในเมืองหลวง เจอสิ่งรอบข้างกดดันจากสภาพสังคมที่เห็นแก่ตัว พร้อมทั้งเป็นการเสียดสีสังคมเมืองให้ตระหนักถึงสิ่งแวดล้อมที่กระทบกระเทือนสภาพจิตใจของผู้คนที่อาศัยอยู่ จนเกิดความเฉยชาไปเสียแล้ว

การเลือกพัฒนารูปแบบชนิดสื่อ และการนำไปใช้ โดยหลักแล้ว การ์ตูนไทยเล่มละบาท นั้นเป็น การ์ตูนที่เป็น นิยายภาพ สามารถอ่านได้อย่างเดียว มีบทสนทนา จาก ตัวละคร สิ่งที่จะเลือกพัฒนาเพิ่มมานั้นก็คือ ตัวละครที่สร้างใหม่ขึ้น จากประกอบ บทภาพยนตร์ เพื่อให้ ผสมผสานความร่วมมือมากขึ้น เข้ากับยุคสมัยในปัจจุบัน โดยสามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ คือ การทำเป็นภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคต่างๆ สามารถนำไปใช้กับการเผยแพร่การ์ตูนไทยในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย และสื่อเชิงโต้ตอบ (Interactive media) ให้วัยรุ่นยุคปัจจุบันที่หลงลืมไปแล้ว ได้เห็นอีกครั้ง โดยนำเสนอเป็น อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อเพิ่มความสนใจมากยิ่งขึ้น

เนื้อเรื่อง

เรื่อง เมืองวิปลาส

วันเวลาเปลี่ยนไป กาลเวลาของคนก็เปลี่ยนแปลง ความคิดที่ดูใสซื่อนั้นก็จมหายลง
ไปทุกที.....ทุกที สิ่งที่เข้ามาแทนที่นั่น ก็มีเพียงแต่ ชยะ ที่รวมตัวกันจนเน่าเฟะ ส่งกลิ่นเหม็น
คลุ้งไปทั่วจิตใจ แล้วจะอย่างไร ทำอย่างไร...ถึงจะหลุดพ้นไปจากที่ตรงนี้ได้เสียที

การใช้ชีวิตประจำวันที่รอบตัวของเขามักดูุ่นวายอยู่เสมอเป็นเรื่องที่ ไม่ ยังไม่ชินสักที
กับบรรยากาศรอบตัว มันดูเป็นเรื่องที่น่าหวาดกลัวสำหรับเขาเหลือเกิน แต่เมื่อเศรษฐกิจมัน
บังคับให้เขาต้องมาอยู่ในสังคมเมืองแบบนี้ เรื่องของปากท้องนั้นเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ในการ
ดำรงชีวิตอยู่ ไม่มีอาชีพรับจ้างทั่วไป บ่อยครั้งเขาก็ไปรับจ้างแจกใบปลิวตามห้างสรรพสินค้าหรือ
ที่ๆ ผู้คนพลุกพล่าน แล้วเขาก็ได้พบกับผู้หญิงคนหนึ่ง เธอมักจะเดินผ่านทางห้างสรรพสินค้านี้
เป็นประจำ เขามองเห็นความมีน้ำใจของเธอมาตลอด เธอชอบช่วยเหลือผู้คนที่กำลังลำบากอยู่
เสมอ ความเหงาก่อเกิดขึ้นในหัวใจของเขาเข้าทันที ทำให้หัวใจของชายหนุ่มนั้นตอบสนอง
ความรู้สึกที่ชื่นชอบอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เขาพยายามหาทางใกล้ชิดเธอ แต่ก็ทำได้แค่เพียงเดินไป
แจกใบปลิวให้เธอเท่านั้น รอยยิ้มแรกตั้งแต่ที่เขาเข้ามาทำงานในเมืองหลวงแห่งนี้ เขาก็ได้รับจาก
เธอคนนี้เช่นกัน เขาประทับใจในตัวเธอมาก และคิดถึงหน้าเธออยู่ตลอดเวลา ช่างแตกต่างจากคน
อื่นๆที่เขาได้พบเห็นอยู่ทุกๆวันที่เขาแจกใบปลิวให้แล้วมักจะเดินผ่านไปอย่างไม่แยแส รอยยิ้มของ
เธอนั้นทำให้เขาคิดถึงความอบอุ่นของบ้านเกิดขึ้นมาทีเดียว เพราะที่นั่นทุกคนมักจะยิ้มแย้ม
ให้แก่กันเสมอ ต่างจากที่นี่อย่างสิ้นเชิง ไม่เกิดความหดหู่ท่ามกลางผู้คนมากมาย เขาไม่รู้จะทำ
เช่นไร จึงได้แต่จำทนกับสิ่งแวดล้อมแบบนี้ต่อไป ความเหน็ดเหนื่อยทวีความรุนแรงขึ้นเมื่อเขา
แจกใบปลิวหมด ไม่รีบเก็บข้าวของกลับที่พักของตนอย่างรวดเร็ว ระยะเวลาเดินทางกลับนั้นสิ่งที่จะ
บรรเทาความเหน็ดเหนื่อยจากการทำงานมาทั้งวันได้บ้างนั้นก็คือ การคิดถึงรอยยิ้มของเธอคนนั้น
คนที่เขาแอบชอบหล่อ่น และในตอนนั้นเองเขาก็ได้ยินเสียงกรีดร้อง ขอความช่วยเหลือ ด้วย
ความเป็นคนบ้านนอกนั้นจึงกระตือรือร้นกับการขอให้ช่วยเหลือเป็นอย่างมาก เขาจึงวิ่งตามเสียง
นั้นไป คิดจะช่วยเหลือ แต่เมื่อเขาวิ่งเข้าไปในซอยแคบตามต้นเสียงนั้นก็พบว่า มีผู้คนมุงดูหญิง
และชายกลุ่มหนึ่งอยู่ ผู้คนเหล่านั้นยืนดูอย่างไม่มีทีท่าว่าจะเข้าไปช่วยเหลือหญิงคนนั้นเลยสักคน
จนเมื่อหญิงคนนั้นได้โดนชายทั้งกลุ่มนั้นอุกกระชากเข้าไปในซอยลึกเข้าไปอีก ไม่จึงวิ่งตามไปอีก
หวังที่จะช่วยเหลือเธอให้ได้ แต่เมื่อเขาเห็นเหตุการณ์นั้นเริ่มรุนแรงมากขึ้นทุกที ด้วยสัญชาติ
ญาณไม่จึงกระโจนเข้าไปแอบอยู่หลังกำแพงทันที และแล้วภาพที่สะท้อนในดวงตาของเขาก็คือ
ภาพของหญิงสาวที่เขาแอบชอบนั้นโดนอุกกระชาก และถูกลวนลามอยู่ ไม่ตกใจมาก แต่เขาไม่

กล้าที่จะขยับตัว หวาดกลัว มือสั่น ลมหายใจติดขัด แล้วสิ่งที่ไม่เคยคิดวาดฝันไว้ก็ได้เกิดขึ้น เมื่อชายเหล่านั้นข่มขืน และ ฆ่า หญิงคนนั้นต่อหน้าเขา ไม่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมด เขากลัว .. กลัว จนคลั่ง และได้วิ่งหนีออกจากที่ตรงนั้นอย่างรวดเร็ว ระหว่างที่เขาวิ่งอยู่นั้นเขาก็คิดถึงเธอ และ เสียใจที่ช่วยเธอไม่ได้ และคนที่มุ่งดูอยู่ละ ผู้คนเหล่านั้นก็ไม่คิดที่เข้าไปช่วยเหลือเธอเช่นกัน ทั้งๆ ที่เธอนั้นมีน้ำใจกับทุกคนแท้ๆ ทุกอย่างแย่ง..แย่ง เขาหมดความเชื่อใจ ไว้ใจ ในผู้คนรอบข้าง ไปเสียแล้ว ทุกคนคือคนอื่น ไม่มีน้ำใจให้กันไม่ใช่เรื่องเสียหาย ทุกอย่างย่อมมีเหตุผลในตัวของมันเอง โลกในสายตาและความคิดของเขาเปลี่ยนไป มันไม่สามารถจะย้อนเอาความสวยงาม กลับมาได้อีกแล้ว วันนี้เป็นวันที่ทุกอย่างเขาดูแปลกประหลาดไปหมด ทุกอย่างที่เคยเคลื่อนไหวนั้น เปรียบเสมือน อารูฐที่คอยจ้องจะทิ่มแทงเมื่อไรก็ได้ ไม่วิ่งจนหอบและยืนพักเหนื่อย แต่แล้วเมื่อ เหยหน้าขึ้นมา ก็พบเด็กผู้หญิงคนหนึ่งเดิน เด็กคนนั้นมองไม่อย่างแปลกๆ จนทำให้เขาสงสัย แต่ เรื่องในหัวนั้นก็ไม่สามารถลบเลือนออกไปได้ พระอาทิตย์ที่กำลังจะถูกทดแทนด้วยแสงจันทร์เข้ามา แทนที่ เมื่อนั้น ทุกคนที่เดินผ่านไปมาก็มีอะไรบางอย่างที่เปลี่ยนไป สยดหายที่ดูแล้วไร้อารมณ์นั้น ตอนนี้ก็ดูเหมือนจะเปลี่ยนไปมากกว่าเดิม ตาทุกคนค่อยๆ เปลี่ยนสีเป็นสีแดง แวตานั้นเต็มไปด้วยความเย็นชา นี่หรือสายตาที่ทุกคนบนสังคมนี้อะจะมอบให้กัน เหมือนทุกๆ คนจ้องจะทำร้าย กันอยู่ อีกไม่นานแน่ ...ไม่นานหรอก ไม่แสดงอาการกลัวออกมาอย่างชัดเจน เขาเอาทุกอย่าง มารวมกันในสมอง จนตอนนี้มันแทบจะระเบิดออกมาแล้ว ไม่ไหว ไม่ทนต่อไปไม่ไหวกับสังคม แบบนี้ เขาไม่รู้จะทำอย่างไรต่อไปแล้ว เขาเอามือกุมหัว แล้วรีบวิ่งออกมาจากที่ตรงนั้นอย่างรวดเร็ว จนไปขึ้นรถแท็กซี่คันหนึ่ง เพื่อที่อยากไปจากตรงนั้นให้เร็วที่สุด แต่รถแท็กซี่กลับติดไฟแดง เขากะวนกระวายใจมาก รีบมองไปรอบๆ เพื่อให้แน่ใจว่าไม่มีคนพวกนั้นตามเขามา เมื่อไฟเขียวเป็นสัญญาณให้รถแล่นจากตรงนั้น เขาได้นั่งนิ่งเพื่อจะสงบสติอารมณ์ของตนแต่แล้ว เมื่อมองออกไปข้างนอกนั้นสิ่งที่ไม่คาดฝันก็กลับเกิดขึ้น เมื่อผู้คนทั้งถนน ตามข้างทางนั้น ทุกคน ล้วนแต่มีดวงตาสีแดงแทบทั้งสิ้น ทั้งรูปร่างที่เคยเป็นเหมือนกันทุกนั้นก็ ดูแปลกประหลาดไปเรื่อยๆ ทุกคน เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงที่นำกลัวขึ้นเรื่อยๆ เรื่อยๆ

ขยาดขึ้น บางคนดูคอบยาว แขนยาว สัดส่วนของพวกเขา นั้นมันไม่ใช่คนแล้ว !!

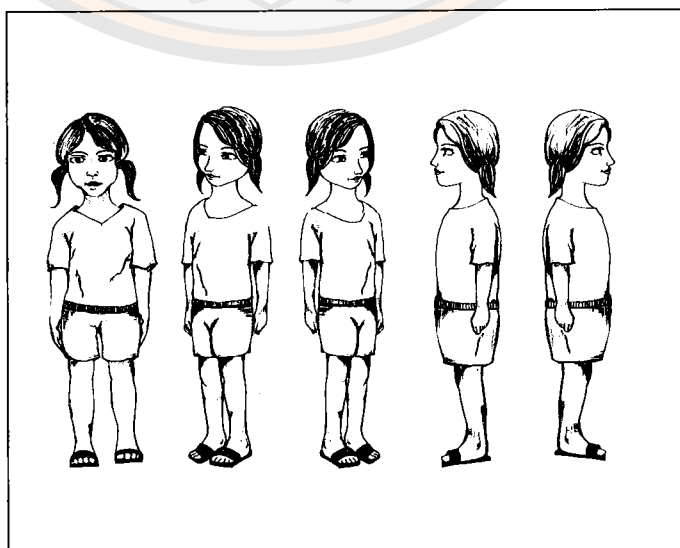
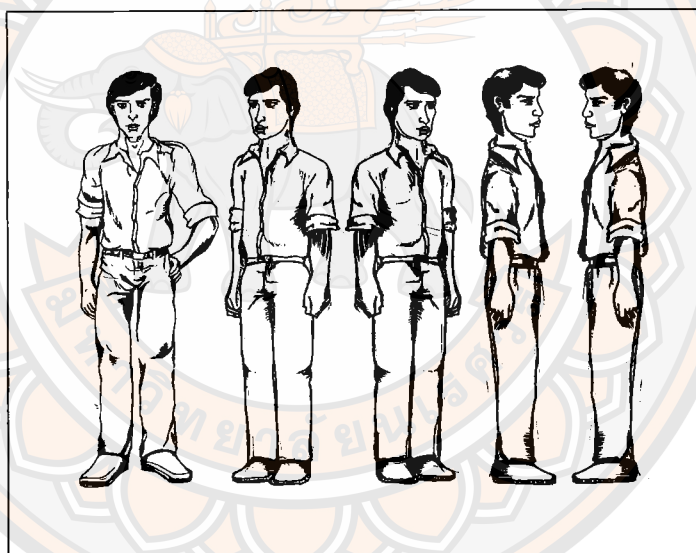
ท้องฟ้าเหมือนจะเจ็บปวดไปด้วยกับสิ่งที่เกิดขึ้น เมฆฝนเริ่มก่อตัวขึ้น ลมพัดมากับความเจ็บปวดของสังคมที่เสื่อมถอย สยดหายของคนซบถนั้นเปรียบได้กับมิดที่มาทิ่มแทงบนตัวเขา เมื่อรู้สึกว่าคุณนั้นจ้องมองเขามันรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ ไม่รีบลงจากรถอย่างรวดเร็วเขารีบวิ่งหนีสิ่งเหล่านี้อย่างสุดชีวิต คิดอะไรไม่ออกแล้วว่าทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นนั้นมันคืออะไร !! แน่نون ไม่มีใครที่สามารถมาอธิบายให้เขาเข้าใจได้ ไม่วิ่งอย่างเมที่ที่สิ้นสุด เขาไม่รู้ว่าตนควรที่จะไปหยุดที่ไหนดี และแล้วก็เหมือนมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งมาทำให้เขาหกล้ม ตัวลอย เมื่อความเร็วที่วิ่งมานั้นไม่ได้ลดลงแม้แต่น้อยเลย เสียงหอบ พร้อมกับหยดเหงื่อ นั้นทำงานของมันอย่างอัตโนมัติ เมื่อเขา

พยายามจะลุกขึ้นวิ่งอีกครั้ง เขาก็ได้หันมาเจอกับเด็กผู้หญิงคนที่เคยจ้องมองเขาอย่างแปลกๆ เธอมายืนอยู่ตรงหน้าเขา เขาสงสัยเป็นอย่างมากพยายามค้นหาคำตอบแล้วจึงเข้าไปในตาเด็กคนนั้น สิ่งที่น่ากลัวที่สุดกว่าสิ่งอื่นใดในตอนนั้นก็คือ...เขาได้พบกับความจริงแล้ว แววดตาเด็กนั้นได้สะท้อนภาพที่เคลื่อนไหวอยู่ตรงหน้าอย่างชัดเจน นั่น..นั่น!! นั่นก็คือ ตัวของเขาเอง ไม่มองดูหน้าตัวเอง และแล้ว เรื่องทุกอย่างก็เริ่มชัดเจนขึ้นเรื่อยๆ คำถามนับพันล้านคำกระจัดกระจายอยู่ในหัวเขา ทุกอย่างคืออะไร!! ที่แท้จริงแล้ว ไม้ ก็เหมือนกับคนอื่นๆหรือ ?

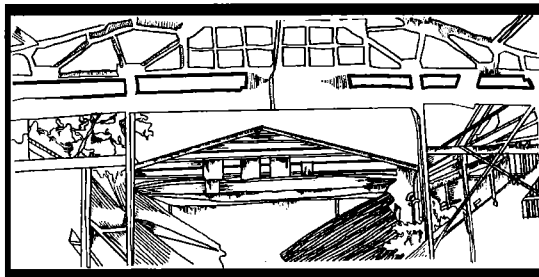
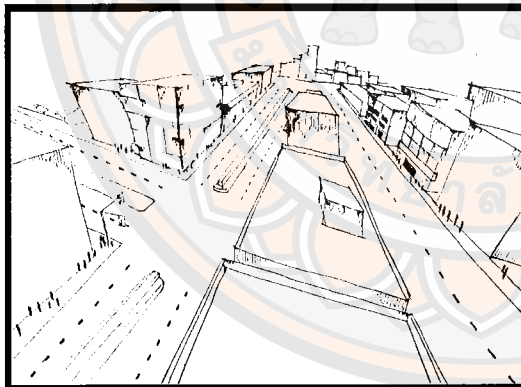
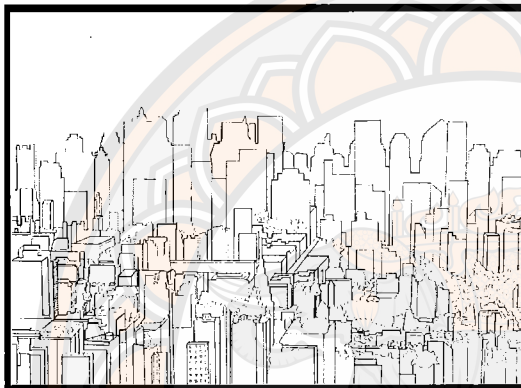
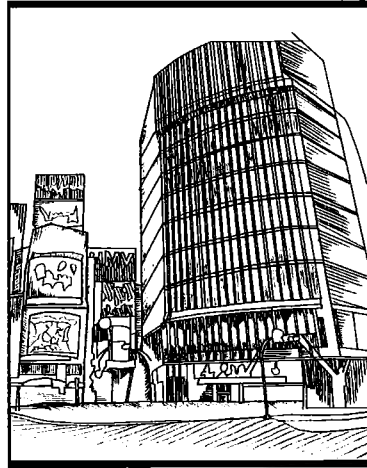
ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบพัฒนาในแบบร่าง (Sketch)

การออกแบบตัวละครและฉาก

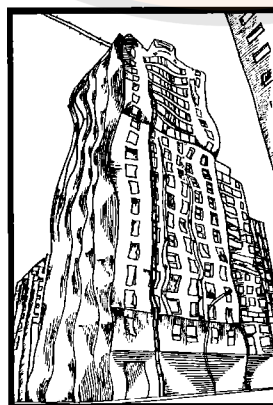
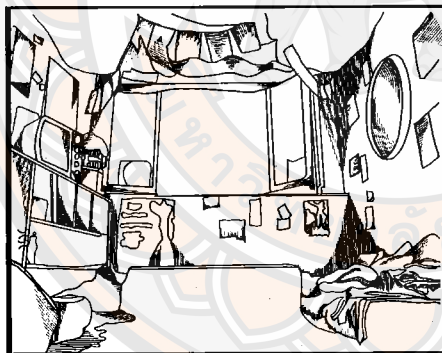
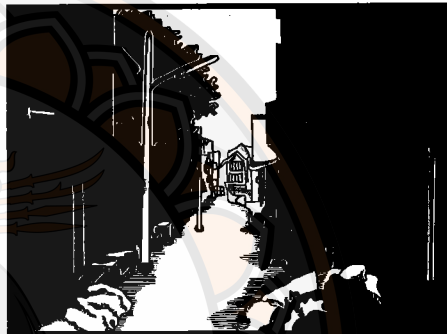
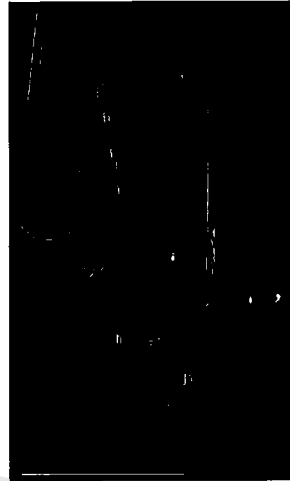
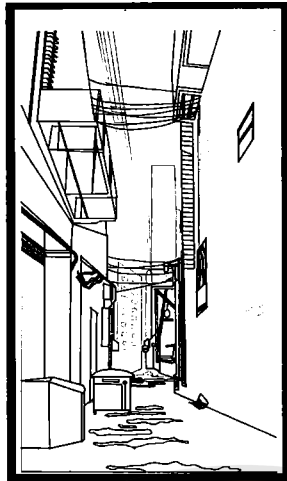
4.1 ภาพการออกแบบตัวละคร







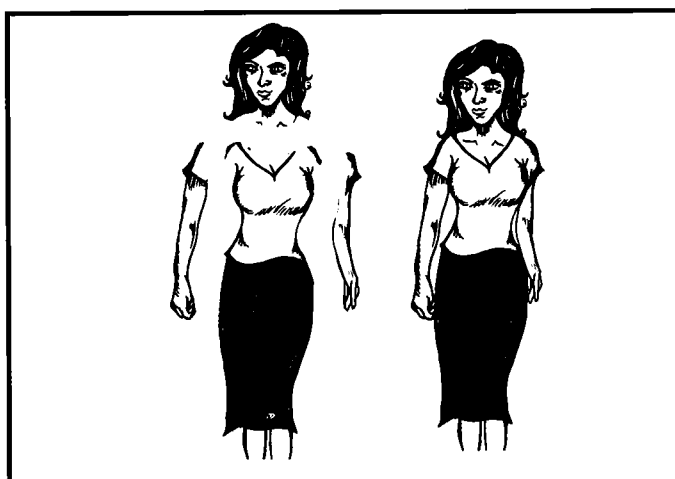
4.2 ภาพแบบร่างจาก และ ภาพลงสีแล้ว เพื่อนำไปใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว

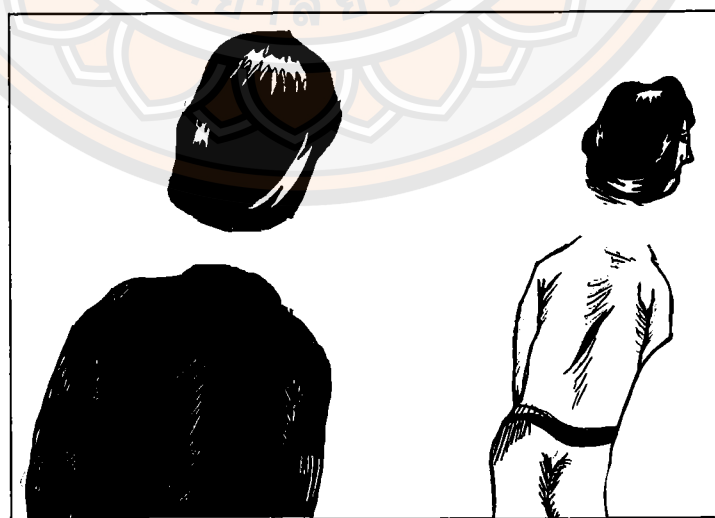


4.2 ภาพแบบร่างฉาก และ ภาพลงสีแล้ว เพื่อนำไปใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว

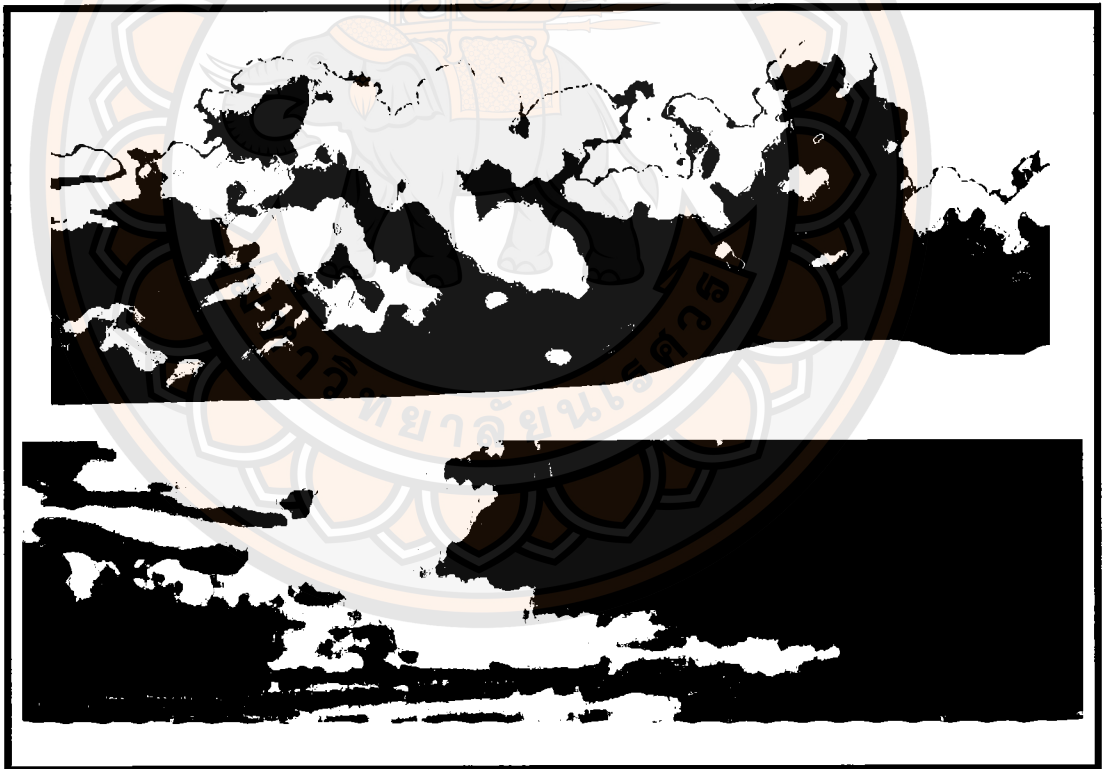
ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนาและทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหว (Animate)

เมื่อได้ลักษณะตัวละครที่ตามต้องการแล้ว เทคนิคที่จะเริ่มในกระบวนการต่อมาก็คือ นำตัวละครมาตัดข้อพับตามส่วนต่างๆ เช่น ส่วนหัว แขน ขา ดวงตา และ ลำตัว ในโปรแกรม Adobe Photoshop จากนั้น นำ ข้อพับส่วนต่างๆนั้น มาทำการเคลื่อนไหว(Animate)ในโปรแกรม Adobe After Effects โดยจะทำการรวมข้อพับต่างๆเข้าด้วยกัน และ ใส่ตัวเชื่อม(Link)ระหว่างข้อพับ เช่น ขา จะเชื่อมกับลำตัว ข้อพับต่างๆนั้นจะเชื่อมกับลำตัวที่เป็นส่วนที่ใหญ่ที่สุดเพื่อเพิ่มความสะดวกในการเคลื่อนไหวมากยิ่งขึ้น เมื่อเริ่มทำการขยับนั้นจะสามารถขยับส่วนลำตัวเพียงส่วนเดียวได้เลย ส่วนอื่นๆที่ได้ตัดข้อพับมานั้น ก็จะขยับตามไปด้วยทั้งหมด หลักการเคลื่อนไหวนั้นก็ยึดหลักการเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ ขยับแค่บางส่วนเท่านั้นในแต่ละฉาก เมื่อทำการเคลื่อนไหวเรียบร้อยแล้ว สามารถนำภาพเคลื่อนไหวที่ขยับนั้นออกมาเป็นไฟล์วิดีโอ(Avi)ได้โดยการRender เทคนิคกลวิธีต่อมาก็คือ นำไฟล์วิดีโอ (Avi) ที่ได้มานั้นมาทำการใส่เสียงในโปรแกรมAdobe Premiere Pro โดยเสียงประกอบต่างๆนั้น ต้องผ่านการคัดกรองแล้วให้เข้ากับไฟล์วิดีโอที่ทำการเคลื่อนไหว รวมทั้งเสียงพากย์ด้วย ที่ต้องนำมาสร้างอารมณ์ประกอบการดำเนินตลอดเนื้อเรื่อง เมื่อสำเร็จขั้นตอนการตัดต่อเสียงนั้น สามารถทำการ Export ไฟล์วิดีโอออกมาตรวจดูได้ที่



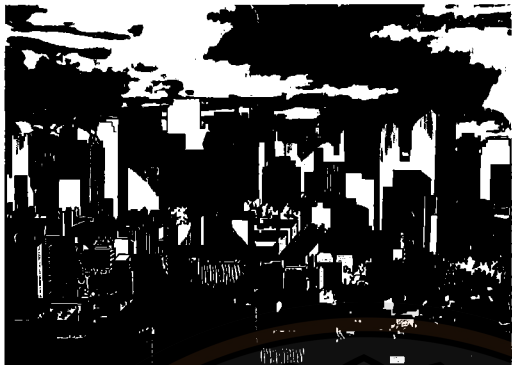
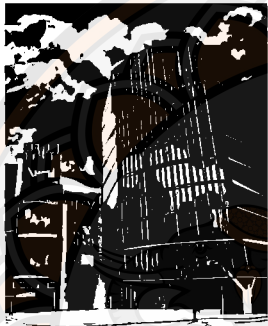
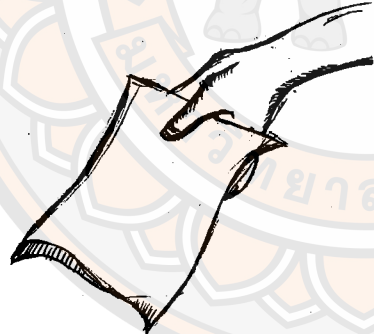



4.3 ภาพการพัฒนาตัวละครโดยการตัดข้อ ส่วนต่างๆของ ร่างกาย เพื่อทำการเคลื่อนไหว


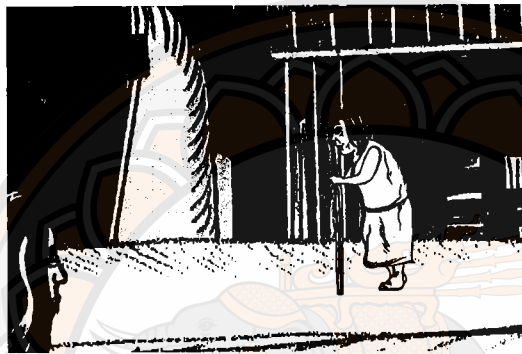




4.4 ภาพการพัฒนาจากประกอบ ตัดชิ้นส่วนท้องฟ้า เพื่อทำการเคลื่อนไหว

การสร้างสรรค์โครงเรื่อง (Story board)

1		Zoom out ออกมาจากตัวตึก	0.18 วินาที
2		Plan กล้องลงมาจากท้องฟ้า เห็นฉากโดยรอบ	0.17 วินาที
3		Close up มือค่อยๆยื่น ออกมา	0.09 วินาที
4		Medium shot ผู้คนเดินผ่านไป มา ไม่กำลังยื่นแจกใบปลิว	0.13 วินาที


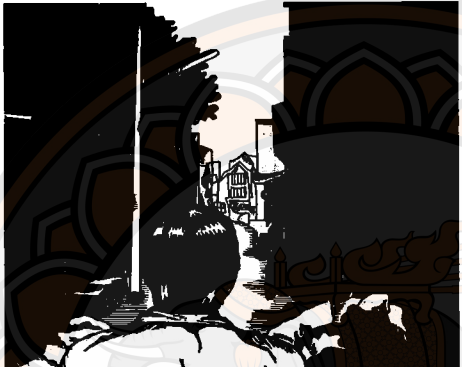
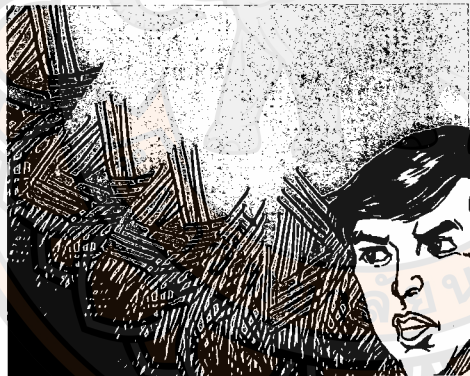

4.5 ภาพStory board

5		Medium shot ไม่นิ่งมองหญิง	0.18 วินาที
6		Plan ตามหญิงเดิน เธอเดินไปช่วยยาย	0.11 วินาที
7		Close up zoom out จากตัวหญิง	0.11 วินาที
8		Medium shot หญิงกำลังช่วยเด็ก	0.06 วินาที


4.6 ภาพStoryboard

9		Medium shot ไม่ยื่นมองหญิง พลงยิ้มไปคิดไป	0.05 วินาที
10		Close up มือทั้ง 2 ค่อยๆเลื่อน เข้ามาหากัน ไม่ส่งใบปลิวให้หญิง	0.05 วินาที
11		Medium shot หญิงเดินมายิ้ม ให้ไม่	0.08 วินาที
12		Medium shot ไม่ยื่นยิ้มคิดถึงเธอ	0.05 วินาที



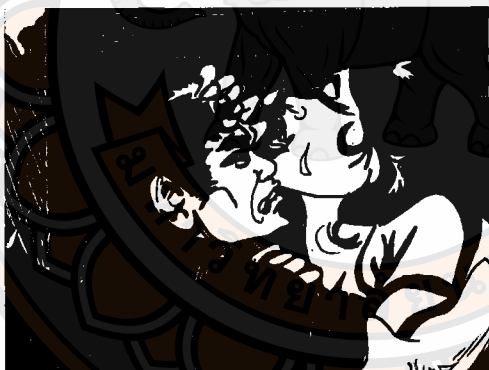
4.7 ภาพStory board

13		Medium shot ยืนคิดว่าทำไมผู้ คนเหล่านั้นถึงได้ยื่นชานัก	0.06 วินาที
14		Medium shot ไม่ได้กลับมาที่พัก	0.07 วินาที
15		Medium shot ไม่ได้ยินเสียงร้อง ให้ช่วย	0.03 วินาที
16		Long shot ผู้หญิงโดนจุด	0.09 วินาที




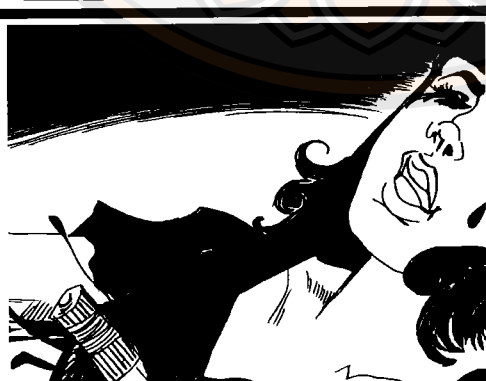
4.8 ภาพStory board

17		<p>Medium shot คนยืนมองดูหญิง โดนจุดแต่ไม่ยอมเข้าไปช่วย</p>	0.09 วินาที
18		<p>Close up ไม่รีบวิ่งไปช่วยเธอ</p>	0.03 วินาที
19		<p>Medium shot ชายกลุ่มหนึ่ง กำลังจุดกระชากเธออยู่</p>	0.12 วินาที
20		<p>Close up ไม่รู้จะทำอย่างไร</p>	0.03 วินาที

4.9 ภาพStory board

21		zoom in ไม่รู้จำทำอะไร	0.03 วินาที
22		Close up หญิงโดนจุดกระชาก	0.06 วินาที
23		Medium shot หญิงต่อสู้	0.04 วินาที
24		Medium shot หญิงต่อสู้อย่างสุดกำลัง	0.01 วินาที

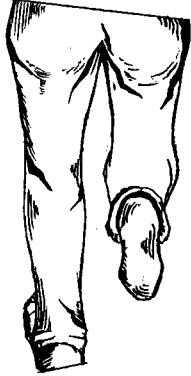



4.10 ภาพStoryboard

25		Medium shot โดนดึงเสื้อ	0.04 วินาที
26		Medium shot โดนกระชากแขน	0.02 วินาที
27		Medium shot โดนชกท้อง	0.01 วินาที
28		Close up ถูกแทง	0.01 วินาที





4.11 ภาพStory board

29		Medium shot ตกใจสุดขีด	0.10 วินาที
30		Medium shot วิ่งหนี	0.04 วินาที
31		Close up หญิงถูกข่มขืนแล้วฆ่า	0.08 วินาที
32		Medium shot วิ่งหนีสุดชีวิต	0.07 วินาที


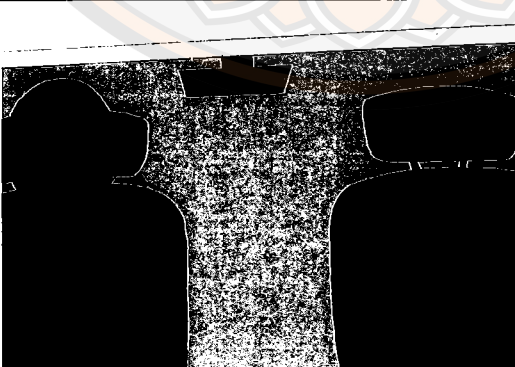
4.12 ภาพStory board

33		Medium shot ไม้จิ้งไปเรื่อยๆ	0.05 วินาที
34		Medium shot ไม้ยื่นพักเหนื่อย	0.08 วินาที
35		Close up เท้าเด็ก	0.04 วินาที
36		Medium shot เด็กมองหน้าไม้	0.05 วินาที

4.13 ภาพStoryboard

37		Close up ไม้มองอย่างสงสัย	0.01 วินาที
38		Medium shot เด็กมองไม้ด้วย สายตาแปลกๆ	0.07 วินาที
39		Close up ไม้สงสัย	0.05 วินาที
40		Close up ไม้เห็นบางสิ่งแปลกไป	0.05 วินาที


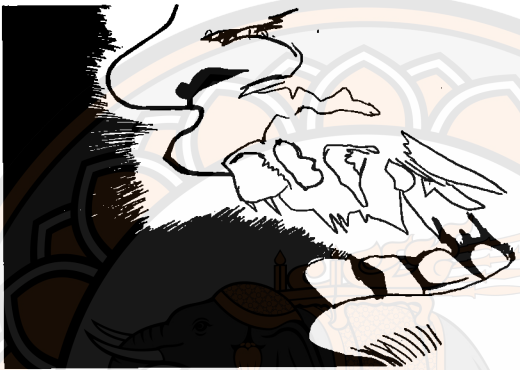

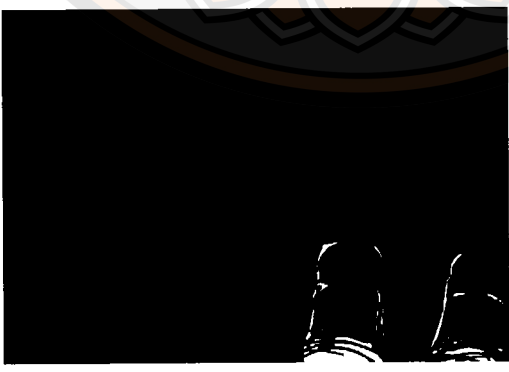
4.14 ภาพStory board

41		Plan กล้อง ลงมาจนเห็น บรรยากาศโดยรอบ	0.07 วินาที
42		Medium shot ผู้คนเปลี่ยนไป มีดวงตาสีแดง	0.14 วินาที
43		Long shot รถแล่นมาอย่าง รวดเร็ว และ จอดรับไม้	0.02 วินาที
44		Medium shot ไม้รับวิ่งขึ้นรถ	0.03 วินาที

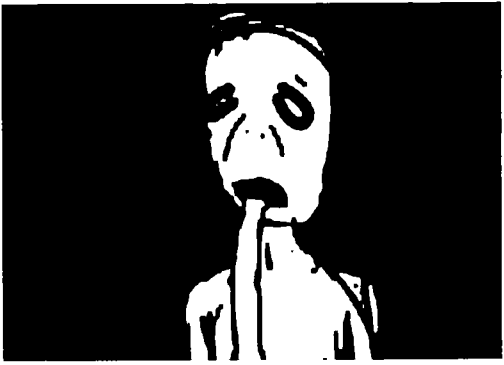

4.15 ภาพStory board

45		<p>Plan กล้องจากหลังไม้ เห็นผู้คน มีดวงตาสีแดงโดยรอบ</p>	0.06 วินาที
46		<p>Medium shot ฝนกำลังจะตก เมฆค่อยๆเคลื่อนที่ไปเรื่อยๆ</p>	0.12 วินาที
47		<p>Medium shot คนขับรถแท็กซี่ หันมาจ้องหน้าไม้</p>	0.06 วินาที
48		<p>Medium shot ไม้วิ่งออกจากกรร อย่างรวดเร็ว</p>	0.02 วินาที



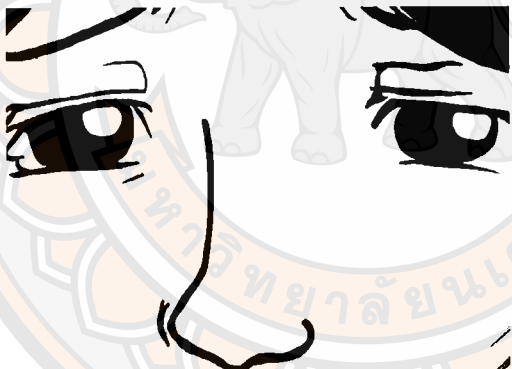
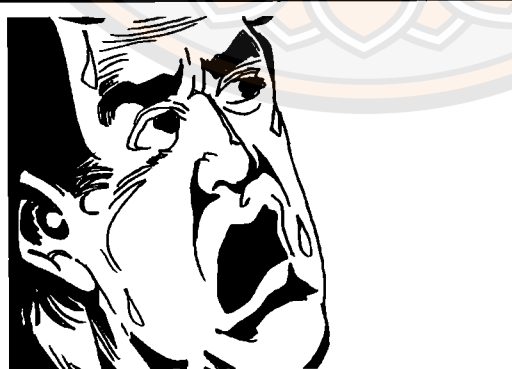
4.16 ภาพStoryboard

49		Close up ไม่น่าเชื่อสายตาตนเองกับเรื่องที่เกิดขึ้น	0.07 วินาที
50		Close up คนแปลงร่าง	0.01 วินาที
51		Medium shot มือคนค่อยๆ เปลี่ยนไป	0.01 วินาที
52		Medium shot หัวคนค่อยๆ เปลี่ยน	0.05 วินาที

4.17 ภาพStory board

53		Close up คนแปลงร่างเป็นสัตว์ประหลาด	0.05 วินาที
54		Close up ไม่กล้าพูดซ้ำ	0.04 วินาที
55		Medium shot ไม่ฟังเหมือนอย่างรวดเร็ว	0.02 วินาที
56		Medium shot ไม่ฟังสะดุ้งกับบางอย่างเข้าอย่างจัง	0.04 วินาที

4.18 ภาพStory board

57		Close up ไม่หกถล่มลงอย่างแรง	0.03 วินาที
58		Close up ไม่เงยหน้าขึ้นมาเจอกับขาเด็กผู้หญิง	0.04 วินาที
59		Close up - Zoom in สายตาของเด็กได้สะท้อนตัวตนที่แท้จริงของไม้ออกมา	0.18 วินาที
60		Close up ไม้ไม่เชื่อกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	0.05 วินาที

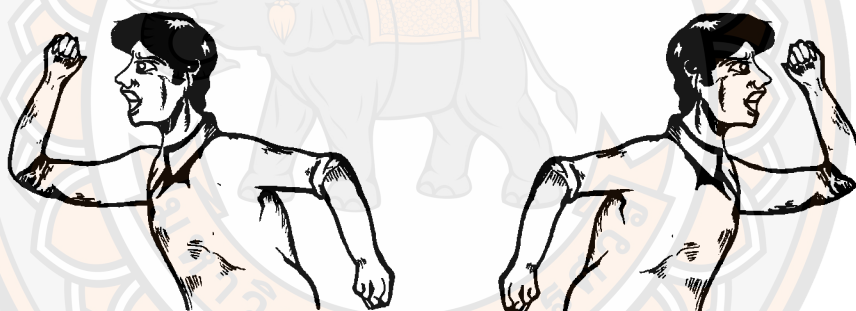
4.19 ภาพStoryboard

61		Close up รับไม่ได้กับสิ่งที่เห็น	0.15 วินาที
62		Close up - Zoom out ทุกๆอย่าง ปิดเบือนและเปลี่ยนไป เมืองมีรูป ทรงบิดเบี้ยว ไม่เข้าใจกับ เหตุการณ์ทุกอย่างแล้ว	1.02 วินาที

ขั้นตอนที่ 4 พัฒนารูปแบบเป็นสื่อโต้ตอบ (Interactive)

เทคนิควิธีการในการพัฒนาเป็นสื่อโต้ตอบนั้น สามารถทำได้ในโปรแกรม Adobe Flash cs3 เริ่มจากนำไฟล์วิดีโอที่เสร็จสมบูรณ์จากการตัดต่อเข้ามาโดยการ Import จากนั้นก็นำส่วนต่างๆที่เตรียมไว้เช่น ปุ่มถัดไป ปุ่มกลับ ปุ่มออก ปุ่มหน้าปก มาจัดเรียงองค์ประกอบให้สวยงามเหมาะสมแก่การใช้งาน เมื่อทำขั้นตอนดังกล่าวแล้วสามารถใส่ Action script ในแต่ละปุ่มเพื่อจะทำให้สามารถคลิกได้เลย ส่วนไฟล์วิดีโอที่เอาเข้ามาใน Adobe Flash cs3 นั้น ทำเป็นปุ่มด้วยเช่นเดียวกันเพื่อที่เมื่อนำมาทำไปโดนพื้นที่ที่มีไฟล์วิดีโอ นั้น จะเกิดการโต้ตอบกับผู้ใช้ทันที ซึ่งการทำให้ผู้ใช้ได้รู้ถึงการโต้ตอบนั้นทำได้โดยการนำภาพนิ่งภาพแรกของไฟล์วิดีโอมาทำเป็นปุ่มและสร้างความแตกต่างให้เห็นโดยการทำภาพเป็นภาพตรงกันข้าม(Invert)กับไฟล์วิดีโอ เพราะฉะนั้นผู้ใช้จะสามารถเห็นการโต้ตอบได้โดยทันที

4.21 ภาพปุ่ม กลับ - ถัดไป เพื่อนำไปใช้ในสื่อโต้ตอบ



4.22 ภาพปุ่ม หน้าปก เพื่อนำไปใช้ในสื่อโต้ตอบ



4.23 ภาพมุมมอง ออก เพื่อนำไปใช้ในสื่อโต้ตอบ



4.24 สัญลักษณ์แทนการพูดหรือบัลลูนเพื่อสื่อสารเนื้อหาของเรื่อง

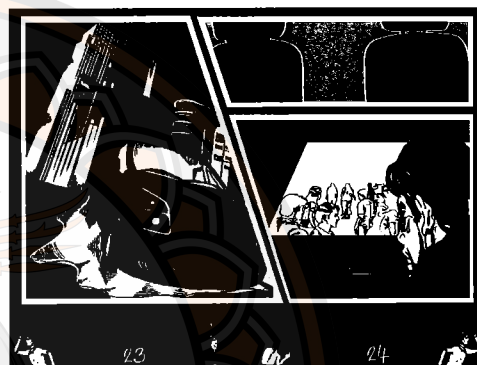


4.25 ภาพพื้นหลัง เพื่อใช้ประกอบสื่อโต้ตอบ

ขั้นตอนที่ 5 ผลงานที่สร้างสรรค์

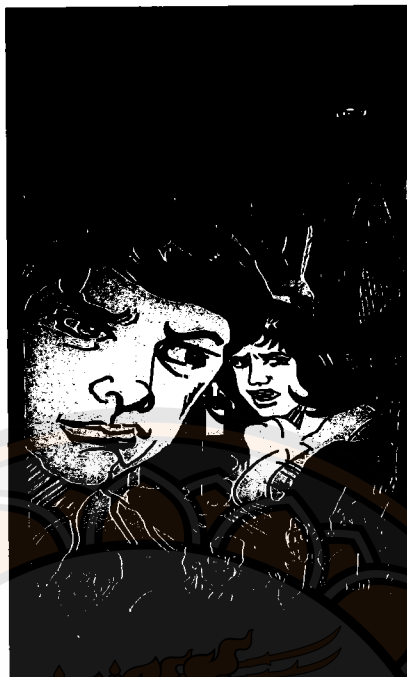


4.26 ภาพบางส่วนจากผลงานสื่อโต้ตอบ



4.27 ภาพบางส่วนจากผลงานสื่อโต้ตอบ

4.28 ภาพวันนำเสนอผลงาน



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การ์ตูนไทยในสังคมเมืองทุกวันนี้ได้เหือดหายไปมาก ซึ่งเยาวชนรุ่นใหม่ก็หันเหความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นส่วนใหญ่ ทำให้กลุ่มผู้บริโภคการ์ตูนไทยเล็กลงมาเรื่อยๆ มักจะเป็นกลุ่มคนมีอายุ กลุ่มคนรากหญ้า มากกว่าเด็กรุ่นใหม่ ผู้วิจัยจึงเน้นที่จะศึกษาถึงประวัติความเป็นมา รวมทั้งวิเคราะห์ถึง ลายเส้น และลักษณะรูปแบบของการ์ตูนไทย

ผลที่ได้รับ

1. วิเคราะห์เนื้อหาของลักษณะการ์ตูนไทยและพัฒนาแนวคิดในการออกแบบ
2. ออกแบบการ์ตูนไทยให้มีลักษณะร่วมสมัยมากขึ้นด้วยการสร้างการเคลื่อนไหว ออกแบบตัวละคร ฉากประกอบ
3. บทภาพยนตร์เพื่อนำเสนอเนื้อหาการ์ตูนไทยในรูปแบบมัลติมีเดียสำหรับเยาวชน

สรุป

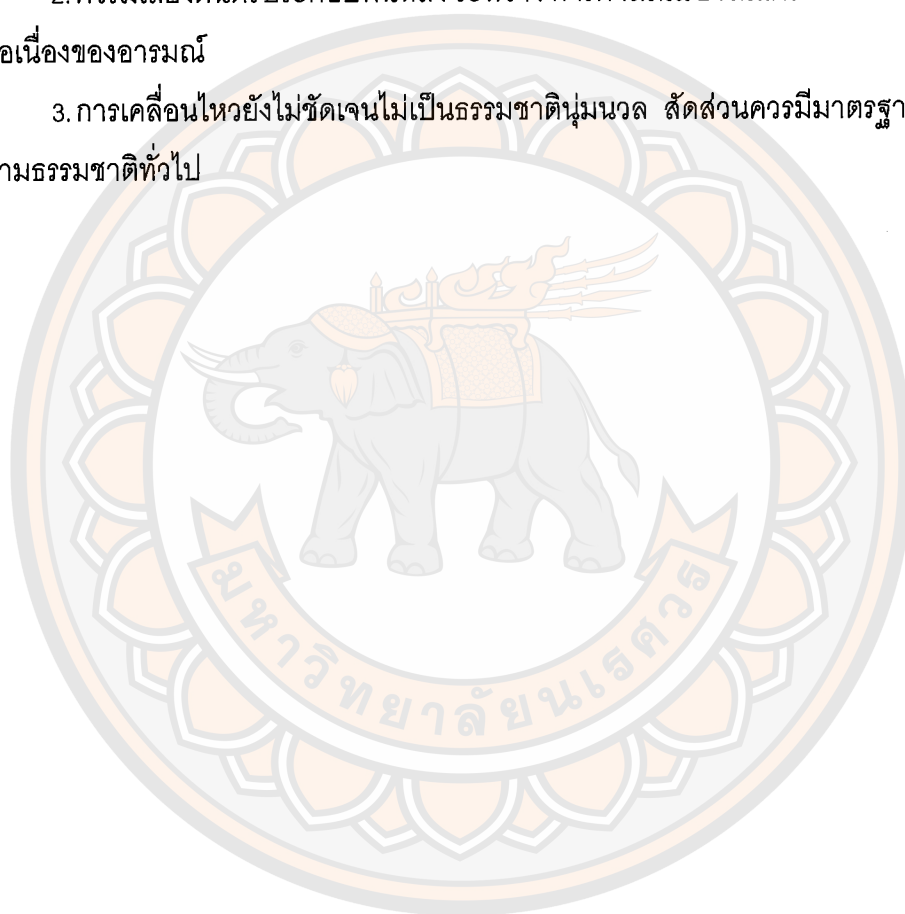
ผลจากการศึกษาเรื่องการพัฒนาการ์ตูนไทย ในรูปแบบมัลติมีเดียสำหรับเยาวชนเพื่อให้เยาวชนคนรุ่นหลังได้รู้จักถึงลักษณะของการ์ตูนไทย และ พัฒนาวิธีการเล่าเรื่องให้เข้ากับยุคสมัย จึงต้องทำการค้นคว้า และ วิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัยสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาประวัติความเป็นมา และ วิเคราะห์ลักษณะลายเส้น ของการ์ตูนไทย เพื่อหาลักษณะเด่นของการ์ตูนไทย สำหรับการนำพัฒนาการออกแบบลักษณะท่าทางของตัวละครให้เกิดความน่าสนใจ ได้นำลักษณะลายเส้นมาดัดแปลง และ เพิ่มฉากประกอบที่ดูทันสมัย ให้เข้ากับเนื้อหา เพื่อให้เกิดความดึงดูดแก่ผู้รับชมและกลุ่มเป้าหมาย
2. การออกแบบลักษณะเนื้อหา เน้นการดำเนินเรื่องไปยังสังคมเมืองยุคปัจจุบัน ที่ได้เปลี่ยนไปมาจากสังคมเมืองสมัยก่อน โดยให้ตัวละครเอก คือ ไม้ เป็นผู้ดำเนินเรื่อง ใช้เทคนิควิธีการเล่าเรื่องแบบ ตัวละครเป็นผู้เล่า โดยยังคงกลิ่นอายความเป็นการ์ตูนไทยให้คงไว้
3. การออกแบบภาพเคลื่อนไหว(Animate) โดยผ่านเทคนิคที่เรียกว่า Digital Cut out - Animation และใช้วิธีการนำเสนอออกมาในรูปแบบสื่อโต้ตอบ (Interactive) โดยนำภาพเคลื่อนไหว

มาประกอบให้เข้ากับลักษณะของสื่อโต้ตอบที่ออกแบบไว้ในลักษณะการ์ตูน (Comic) เพื่อเพิ่มความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น และ ต้องการนำเสนอในรูปแบบที่แตกต่างจากการ์ตูนไทยทั่วไป

ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ (อาจารย์ผู้ตรวจ)

1. การเล่าเรื่องแบบแอนิเมชัน น่าจะสามารถสื่อสารอารมณ์ให้ต่อเนื่องได้มากกว่าด้วยเสียงประกอบที่ต่อเนื่อง
2. ควรมีเสียงดนตรีประกอบพื้นหลัง ระหว่าง การดำเนินเรื่องในแต่ละช่อง เพื่อเพิ่มความต่อเนื่องของอารมณ์
3. การเคลื่อนไหวยังไม่ชัดเจนไม่เป็นธรรมชาตินุ่มนวล สัดส่วนควรมีมาตรฐานให้ถูกต้องตามธรรมชาติทั่วไป



บรรณานุกรม

- จุลศักดิ์ อมรเวช. ตำนานการ์ตูน. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แสงดาว, 2544
- ณัฐธิดา โต๊ะเงิน. กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย : 2470-ปัจจุบัน, 2544
- นายวิสิฐ จันมา การออกแบบภาพยนตร์ Animation ลักษณะไทย, 2547
- เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างสรรค์และการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น 2530
- ทิพากร มกรเสน การพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์กาแฟ ร้านคอฟฟี่มาเนีย อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก, 2550
- Tony White (1986). Animation

