



วิธีการวาดและเล่าเรื่องในการ์ตูนช่องของ ฮ่องอาจ ชัยชาญชีพ วิชาวุฒิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

จิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2559

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

วิธีการวาดและเล่าเรื่องในการ์ตูนช่องของ องอาจ ชัยชาญชีพ วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล  
ทิวสมบุญ



โดย  
นางสาวนัตยา เทียงมิตร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต  
จิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2559  
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

DRAWING METHOD AND NARRATIVE IN COMICS OF ONGART  
CHAICHARNCHEEP WISUT PONNIMIT AND SONGSIL THEWSOMBOON



A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements  
for Master of Fine Arts (Art Theory)  
Painting Sculpture and Graphic Arts Silpakorn University  
Academic Year 2016  
Copyright of Graduate School, Silpakorn University



57005207 : ทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : องอาจ ชัยชาญชีพ, วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ทรงศีล ทิวสมบุญ, สกอตต์ แมคเคลาวด์, การ์ตูนช่อง, การเชื่อมต่อช่องช่อง

นางสาว นาดยา เทียงมิตร: วิธีการวาดและเล่าเรื่องในการ์ตูนช่องของ องอาจ ชัยชาญชีพ วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎิวรรพ์

การ์ตูนช่องเป็นสื่อรูปแบบหนึ่งที่ใช้ภาพในการเล่าเรื่อง ใช้ตัวอักษรในการสื่อสารเรื่องราวได้ยากกว่าสื่ออื่น ๆ ผ่านการเล่าเรื่องจากนักวาดการ์ตูนจนสามารถกลายเป็นงานศิลปะที่น่าขบถและครองใจผู้อ่านทุกเพศทุกวัยได้ในที่สุด กำเนิดของการ์ตูนเกิดขึ้นจากการที่มนุษย์ต้องการจะสื่อสารพูดคุยเรื่องราวผ่านภาพวาด ที่พัฒนาจากแผ่นภาพหนึ่งแผ่นจนกลายเป็นการ์ตูนช่องมากมาย สร้างวัฒนธรรมการ์ตูนที่สำคัญให้กับผู้คนทั่วโลก และสร้างคุณค่าสร้างคามงามทางสุนทรียศาสตร์ให้กับตัวมันเองได้อย่างลึกซึ้งและน่าชื่นชม ปัจจุบันการ์ตูนช่องสามารถพาตัวมันเองก้าวข้ามพ้นขีดจำกัดในเรื่องของภาษาที่ใช้การสื่อสารระหว่างมนุษย์กับตัวอักษรได้ด้วยภาษาภาพในการ์ตูนช่อง ภาษาภาพจึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้การ์ตูนช่องสามารถสร้างคุณค่าในด้านงานศิลปะเป็นที่จดจำของผู้อ่านได้ ดังนั้น รูปแบบการวาด และการเล่าเรื่องในการ์ตูนช่องจึงเป็นกลวิธีหนึ่งที่นักวาดการ์ตูนนำมาเล่าเรื่องอะไรกันตรงในทางศิลปะให้กับภาพที่ถ่ายทอดในโลกของการ์ตูน

นักวาดการ์ตูนแต่ละคน มีเทคนิควิธีการสร้างรูปแบบ และการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันไป ในการที่จะใช้สื่ออย่างการ์ตูน เป็นช่องทางในการแสดงออกทางความคิดและสร้างแนวทางเป็นของตัวเอง องอาจ ชัยชาญชีพ, วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ ก็เช่นเดียวกัน พวกเขาได้รับการยอมรับว่าเป็นนักวาดภาพและนักเล่าเรื่องที่ยอดเยี่ยมได้อย่างมีสไตล์และมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน ทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาและวิเคราะห์การสื่อสารภาพจากรูปแบบวิธีการวาดและการเล่าเรื่องในการ์ตูนช่องของนักวาดการ์ตูนทั้งสามท่าน โดยทำการศึกษาจากการ์ตูนทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ซิงซ่า 1 และถ่วงอกและหัวไฟ ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสุด การวิจัยนี้เน้นมองคุณค่าของการ์ตูนได้ที่ภาพมากกว่าเนื้อหาในการ์ตูนเป็นหลัก ในแง่ของการศึกษากลไกรูปแบบวิธีการวาดและการเชื่อมต่อช่องช่องในการ์ตูนที่ทำให้สื่ออย่างการ์ตูนสามารถเข้าใจได้ ตามกรอบวิธีการศึกษาคาร์ตูนของสกอตต์ แมคเคลาวด์ นักวาดการ์ตูนและนักวิเคราะห์การ์ตูนชาวอเมริกา และจากการศึกษาแนวทางการวาดและการเล่าเรื่องในการ์ตูนของนักวาดการ์ตูนทั้งสามท่าน สามารถสรุปได้ว่า นักวาดการ์ตูนทั้งสามท่านมีรูปแบบและแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นไปตามแนวทางตะวันออกอย่างชัดเจน คือ เน้นวิธีการวาดและการออกแบบตัวละครอย่างเรียบง่ายด้วยการใช้

ลายเส้นสร้างความสมจริงให้กับตัวละครและใช้รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในการเล่าเรื่องเป็นหลัก  
เพื่อให้ง่ายต่อการถ่ายทอดเรื่องราวและผู้อ่านสามารถเข้าใจและติดตามได้ง่ายด้วยเช่นกัน



57005207 : Major (Art Theory)

Keyword : Ongart Chaicharncheep, Wisut Ponnimit, Songsil Thewsomboon, Scott McCloud, Comics, Closure

MISS Narttaya THIENGMIT : Drawing Method and Narrative in Comics of Ongart Chaicharncheep Wisut Ponnimit and Songsil Thewsomboon Thesis advisor : Assistant Professor Chaiyos Isavorapant, Ph.D.

Comics are one of various kinds of media that tell a story by using pictures and communicate with readers by words. Today, comics become one of admirable art and popular among people in all ages. The reason why human created comics is because they wanted to share their idea or express their feeling through pictures which spreading from a single picture to an arranged and organized frames of artworks, creating a comical culture that people across the globe can reach and making their own deeply aesthetic and praiseworthy. Nowadays, comics have pushed to the limit of language so they could add more value of art, moreover, some good comics are also memorable among bookman.

Each cartoonist has his or her own style; Thai cartoonists Chaicharncheep, Wisut Ponnimit and Songsil Thewsomboon are famous that have a clear identity and character, inspiring me to study and analyze these 3 experts by study from 3 comics; Hua Tang Mo 1: When I Head Turns to a Watermelon, Ching Cha 1 and Beansprout & Firehead: In The Infinite Madness. This research focus on a value of art more than a content by using a criteria of narrative mechanism, drawing style and closure which make comics are understandable in a frame of theory of Scott McCloud, an American comics theorist and analyst. From the study, it can be concluded that the 3 cartoonists' styles and pattern of narratives are similar with eastern cartoonist style by focus on simple drawing and simple cartoon characters. The narratives relate to a timeline in order to make the stories easy to understand and follow.

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี จากความกรุณาของอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ ที่คอยให้คำปรึกษา และคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ตลอดมา ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์ หัวหน้าภาควิชาทฤษฎีศิลป์ ประธานกรรมการสอบ และรองศาสตราจารย์กันจณา คำโสภี กรรมการสอบ ที่คอยชี้แนะข้อบกพร่องต่าง ๆ ในวิทยานิพนธ์เล่มนี้

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ทุกท่านที่เปิดโอกาสให้ข้าพเจ้าได้เข้าศึกษาต่อในสาขานี้ ทำให้ข้าพเจ้ามีมุมมองต่อโลกศิลปะได้กว้างไกลและลึกซึ้งยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการฝึกฝนทักษะและการพัฒนาตนเองของข้าพเจ้าเป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ คุณน้า ที่คอยเป็นแรงใจและสนับสนุนให้ข้าพเจ้าได้มีกำลังใจศึกษาต่อในสิ่งที่ต้องการ ขอขอบคุณน้องสาวที่คอยอยู่เคียงข้างมาโดยตลอดและช่วยเหลือในหลาย ๆ ด้าน ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ในภาคทฤษฎีศิลป์ทุกคนที่เป็นกำลังใจและคอยแนะนำ ให้คำปรึกษาเสมอมา ทำให้ข้าพเจ้าสามารถแก้ปัญหาลุล่วงไปได้ด้วยดีตลอดระยะเวลาที่ทำการศึกษา

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่า วิทยานิพนธ์เล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อองค์ความรู้ด้านศิลปะ ในแง่ของการศึกษาด้านองค์ประกอบศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการຕຸ້ນຂ່ອງໃຫ້ກັບຜູ້ທີ່ສົນໃຈສຶກສາຕໍ່ໄປໄດ້ເພີ່ມກຳລັງນ້ອຍ หากมีข้อผิดพลาดประการใดขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย



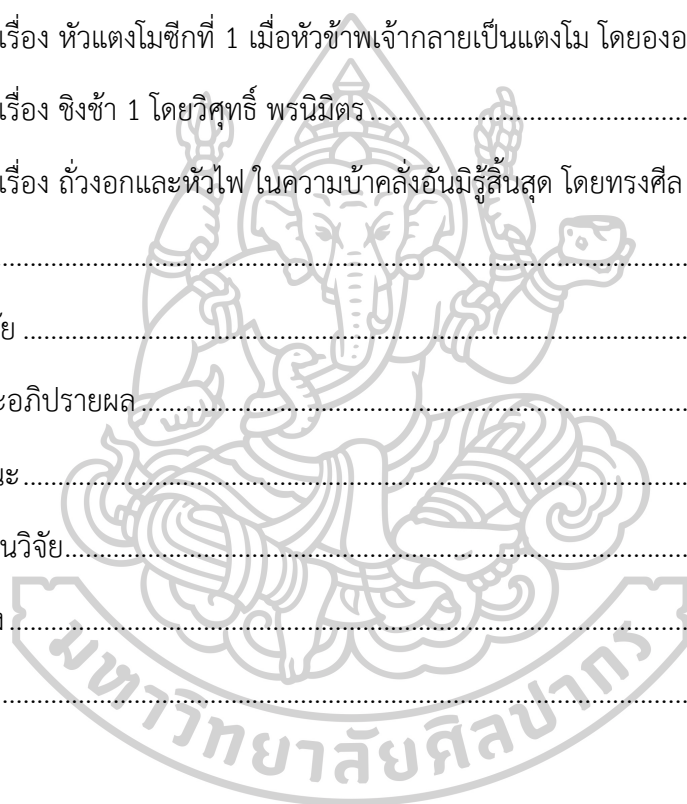
นาตยา เทียงมิตร



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ .....	ช
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ.....	ญ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญแผนภูมิ.....	ด
บทที่ 1.....	1
บทนำ .....	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
2. ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	3
3. ขอบเขตการศึกษา.....	3
4. ขั้นตอนของการศึกษา.....	3
5. วิธีการศึกษา .....	4
6. คำสำคัญ.....	4
บทที่ 2.....	6
นิยามของการ์ตูน.....	6
1. นิยามของการ์ตูนช่อง.....	9
2. รูปแบบของการ์ตูนช่อง.....	10
3. ทฤษฎีและองค์ประกอบของการ์ตูนช่อง.....	12
บทที่ 3.....	22

การ์ตูนขององอาจ ชัยชาญชีพ วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ.....	22
1. องอาจ ชัยชาญชีพ .....	22
2. วิศุทธิ์ พรนิมิตร.....	39
3. ทรงศีล ทิวสมบุญ.....	76
บทที่ 4.....	100
บทวิเคราะห์รูปแบบการวาดและการเล่าเรื่องในการ์ตูนช่อง .....	100
1. การ์ตูนเรื่อง หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม โดยองอาจ ชัยชาญชีพ.....	100
2. การ์ตูนเรื่อง ชิงช้า 1 โดยวิศุทธิ์ พรนิมิตร.....	125
3. การ์ตูนเรื่อง ถ่วงอกและหัวไฟ ในความบ้าคลั่งอันมีรสสิ้นสุด โดยทรงศีล ทิวสมบุญ.....	165
บทที่ 5.....	196
สรุปผลการวิจัย .....	196
สรุปผลและอภิปรายผล.....	196
ข้อเสนอแนะ.....	203
ข้อจำกัดงานวิจัย.....	203
รายการอ้างอิง.....	204
ประวัติผู้เขียน.....	205



## สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 การเชื่อมโยงช่องการ์ตูนในการ์ตูน .....	10
ภาพที่ 2 ภาพสัญลักษณ์แทนคน สัตว์ สิ่งของและภาษา.....	11
ภาพที่ 3 ภาพระดับความเหมือนจริงของการวาดจากระดับที่ 1-5.....	12
ภาพที่ 4 ตัวอย่างการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องในการ์ตูนทั้ง 6 รูปแบบ .....	13
ภาพที่ 5 ภาพหนึ่งภาพเป็นช่วงขณะหนึ่งเดียวกันในช่วงเวลา.....	14
ภาพที่ 6 ภาพหนึ่งภาพที่เพิ่มช่องแบ่งเข้าไประหว่างช่องแสดงช่วงเวลาที่แตกต่างกัน.....	15
ภาพที่ 7 ภาพแสดงลักษณะการวาดของการ์ตูนยุโรป.....	16
ภาพที่ 8 แผนภูมิแสดงลักษณะการเชื่อมต่อช่องของการ์ตูนยุโรป.....	17
ภาพที่ 9 ภาพอธิบายลักษณะการวาดของการ์ตูนอเมริกา.....	17
ภาพที่ 10 แผนภูมิแสดงลักษณะการเชื่อมต่อช่องของการ์ตูนอเมริกา .....	18
ภาพที่ 11 ตัวอย่างวิธีการเชื่อมต่อในการ์ตูนอเมริกาแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นจากเรื่อง “Fantastic Four” .....	18
ภาพที่ 12 ตัวอย่างวิธีการเชื่อมต่อในการ์ตูนอเมริกาแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำจากเรื่อง “Fantastic Four” .....	19
ภาพที่ 13 ภาพแสดงลักษณะการวาดของการ์ตูนญี่ปุ่น.....	19
ภาพที่ 14 แผนภูมิแสดงลักษณะการเชื่อมต่อช่องของการ์ตูนญี่ปุ่น .....	20
ภาพที่ 15 ตัวอย่างการเชื่อมต่อในการ์ตูนญี่ปุ่นแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำจากงานของ Osamu Tezuka.....	20
ภาพที่ 16 ตัวอย่างการเชื่อมต่อในการ์ตูนญี่ปุ่นแบบแง่มุมสู่แง่มุมจากงานของ Osamu Tezuka, Shigeru Mizuki .....	21
ภาพที่ 17 ผลงานทั้งหมดขององอาจ ชัยชาญชีพ .....	23
ภาพที่ 18 หน้าปกหนังสือ หัวแดงโมซิกที่ 1 : เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม.....	24

ภาพที่ 19 ผลงานทั้งหมดของวิศุทธิ์ พรนิมิตร.....	40
ภาพที่ 20 หน้าปกหนังสือ ชิงช้า 1.....	41
ภาพที่ 21 ผลงานทั้งหมดของทรงศีล ทิวสมบุญ.....	76
ภาพที่ 22 หน้าปกหนังสือ ถังอกและหัวไฟ ในความบ้าคลั่งอันมีรู้สิ้นสุด .....	77
ภาพที่ 23 ลักษณะการวาดของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 1 ขององอาจ ชัยชาญชีพ	101
ภาพที่ 24 ลักษณะการวาดของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 2 ขององอาจ ชัยชาญชีพ	102
ภาพที่ 25 ลักษณะการวาดของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 3 ขององอาจ ชัยชาญชีพ	103
ภาพที่ 26 ลักษณะการวาดของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 4 ขององอาจ ชัยชาญชีพ	104
ภาพที่ 27 ลักษณะการวาดของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 5 ขององอาจ ชัยชาญชีพ	104
ภาพที่ 28 ลักษณะการวาดของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 6 ขององอาจ ชัยชาญชีพ	105
ภาพที่ 29 ลักษณะการวาดของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 7 ขององอาจ ชัยชาญชีพ	106
ภาพที่ 30 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา และรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 1 .....	109
ภาพที่ 31 รูปแบบฉากสู่ฉากในบทที่ 1 ขององอาจ ชัยชาญชีพ .....	110
ภาพที่ 32 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 2 ขององอาจ ชัยชาญชีพ .....	111
ภาพที่ 33 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 2 ขององอาจ ชัยชาญชีพ.....	111
ภาพที่ 34 รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 2 ขององอาจ ชัยชาญชีพ.....	112
ภาพที่ 35 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 3 ขององอาจ ชัยชาญชีพ .....	113
ภาพที่ 36 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 3 ขององอาจ ชัยชาญชีพ .....	114
ภาพที่ 37 รูปแบบฉากสู่ฉากในบทที่ 3 ขององอาจ ชัยชาญชีพ .....	114
ภาพที่ 38 รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 3 ขององอาจ ชัยชาญชีพ.....	115
ภาพที่ 39 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 4 ขององอาจ ชัยชาญชีพ .....	116
ภาพที่ 40 รูปแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำในบทที่ 4 ขององอาจ ชัยชาญชีพ .....	116
ภาพที่ 41 รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 4 ขององอาจ ชัยชาญชีพ.....	117
ภาพที่ 42 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 5 ขององอาจ ชัยชาญชีพ .....	118



ภาพที่ 67 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 15 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร.....	138
ภาพที่ 68 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 16 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร.....	139
ภาพที่ 69 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 17 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร.....	140
ภาพที่ 70 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 1 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร.....	142
ภาพที่ 71 รูปแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำและรูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 1 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร.....	143
.....	
ภาพที่ 72 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 2 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร.....	144
ภาพที่ 73 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 2 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร .....	144
ภาพที่ 74 รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 2 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร .....	145
ภาพที่ 75 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 3 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร.....	146
.....	
ภาพที่ 76 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 4 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร.....	147
ภาพที่ 77 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 4 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร .....	147
ภาพที่ 78 รูปแบบฉากสู่ฉากในบทที่ 4 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร .....	148
ภาพที่ 79 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 5 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร.....	149
ภาพที่ 80 รูปแบบฉากสู่ฉากในบทที่ 5 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร .....	149
ภาพที่ 81 รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 5 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร .....	150
ภาพที่ 82 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 6 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร.....	151
.....	
ภาพที่ 83 รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 6 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร .....	151
ภาพที่ 84 รูปแบบแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 7 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร .....	152
ภาพที่ 85 รูปแบบแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 8 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร .....	153
ภาพที่ 86 รูปแบบแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำในบทที่ 8 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร .....	153
ภาพที่ 87 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 9 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร.....	154
ภาพที่ 88 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 9 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร .....	155



ภาพที่ 113 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 1 ของทรงศีล ทิวสมบุญ.....	178
ภาพที่ 114 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 1 ของทรงศีล ทิวสมบุญ.....	179
ภาพที่ 115 รูปแบบแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 2 ของทรงศีล ทิวสมบุญ.....	180
ภาพที่ 116 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 2 ของทรงศีล ทิวสมบุญ.....	180
ภาพที่ 117 รูปแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมในบทที่ 2 ของทรงศีล ทิวสมบุญ.....	181
ภาพที่ 118 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น และรูปแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำในบทที่ 3 ของทรงศีล ทิวสมบุญ.....	182
ภาพที่ 119 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา และรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 4 ของทรงศีล ทิวสมบุญ.....	183
ภาพที่ 120 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 5 ของทรงศีล ทิวสมบุญ.....	184
ภาพที่ 121 รูปแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมในบทที่ 5 ของทรงศีล ทิวสมบุญ.....	185
ภาพที่ 122 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 6 ของทรงศีล ทิวสมบุญ.....	185
ภาพที่ 123 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 6 ของทรงศีล ทิวสมบุญ.....	186
ภาพที่ รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา และรูปแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมในบทที่ 1246 ของทรงศีล ทิวสมบุญ.....	187
ภาพที่ 125 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 8 ของทรงศีล ทิวสมบุญ.....	188
ภาพที่ 126 รูปแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมในบทที่ 8 ของทรงศีล ทิวสมบุญ.....	188
ภาพที่ 127 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา และรูปแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมในบทที่ 9 ของทรงศีล ทิวสมบุญ.....	189
ภาพที่ 128 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 10 ของทรงศีล ทิวสมบุญ.....	190
ภาพที่ 129 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา และรูปแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมในบทที่ 11 ของทรงศีล ทิวสมบุญ.....	191
ภาพที่ 130 รูปแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมในบทที่ 12 ของทรงศีล ทิวสมบุญ.....	192



## สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ตารางสรุปการนับจำนวนการเปลี่ยนช่องในการ์ตูนขององอาจ ชัยชาญชีพ .....	108
ตาราง 2 ตารางสรุปผลรวมการเปลี่ยนช่องในการ์ตูนขององอาจ ชัยชาญชีพ.....	124
ตาราง 3 ตารางสรุปการนับจำนวนการเปลี่ยนช่องในการ์ตูนของวิศุทธิ์ พรนิมิตร.....	141
ตาราง 4 ตารางสรุปผลรวมการเปลี่ยนช่องในการ์ตูนของวิศุทธิ์ พรนิมิตร .....	163
ตาราง 5 ตารางสรุปการนับจำนวนการเปลี่ยนช่องในการ์ตูน.....	164
ตาราง 6 ตารางสรุปการนับจำนวนการเปลี่ยนช่องในการ์ตูนของทรงศีล ทิวสมบุญ .....	177
ตาราง 7 ตารางสรุปผลรวมการเปลี่ยนช่องในการ์ตูนของทรงศีล ทิวสมบุญ .....	192



## สารบัญแผนภูมิ

หน้า

แผนภูมิที่ 1 แผนภูมิสรุปการเชื่อมต่อช่องในการ์ตูนขององอาจ ชัยชาญชีพ.....	200
แผนภูมิที่ 2 แผนภูมิสรุปการเชื่อมต่อช่องในการ์ตูนของวิศุทธิ์ พรนิมิตร .....	201
แผนภูมิที่ 3 แผนภูมิสรุปการเชื่อมต่อช่องในการ์ตูนบางตอนของวิศุทธิ์ พรนิมิตร .....	201
แผนภูมิที่ 4 แผนภูมิสรุปการเชื่อมต่อช่องในการ์ตูนของทรงศีล ทิวสมบุญ .....	202



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การ์ตูนช่องเป็นผลผลิตหนึ่งที่ได้รับใช้สังคมมาอย่างยาวนาน ผ่านการเล่าเรื่องจากนักวาดการ์ตูนมากมายที่บันทึกภาพวาดและตัวอักษรจำนวนมากลงบนกระดาษ สร้างรูปแบบและแนวทางมากมายกลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมการ์ตูนที่สำคัญ เกิดความนิยมและแพร่หลายในสังคมทุกชนชั้นจนสามารถเป็นงานศิลปะที่น่าชื่นชมได้ในที่สุด การ์ตูนช่องเป็นสื่อรูปแบบหนึ่งที่ใช้ภาพในการเล่าเรื่องใช้ตัวอักษรในการสื่อสารเรื่องราวได้ง่ายกว่าสื่ออื่น ๆ เนื่องด้วยความรุนแรงของเนื้อหาที่น้อยและรูปแบบการวาดที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวจึงทำให้การ์ตูนช่องสามารถครองใจและเข้าถึงผู้อ่านได้ทุกเพศทุกวัย

นักวาดการ์ตูน (cartoonist) ทั้งหลายจำเป็นต้องค้นหารูปแบบและเทคนิคให้กับแนวทางการสร้างภาพและเรื่องราวของตนเอง เพราะภาพวาดที่ตั้งใจถ่ายทอดออกมานั้นจะต้องสามารถสื่อสารไปหาผู้อ่านได้ ตั้งแต่การค้นหาแรงบันดาลใจและแนวความคิด การกำหนดเทคนิควิธีการวาด และการสร้างเรื่องราวที่สอดคล้องกับการวาด ตลอดจนการสื่อสารการ์ตูนให้กับผู้อ่านจะมีสอดคล้องกันและเข้าถึงผู้อ่านได้ง่าย

การ์ตูนช่องหรือ คอมิกส์ (comics) ใช้เรียกภาพนิ่งการ์ตูนที่วางเรียงต่อเนื่องกันอยู่ภายในช่องตั้งแต่หนึ่งช่องขึ้นไป มีหรือไม่มีตัวอักษรบรรยายข้างบนหรือข้างล่างที่เรียกว่า แคปชั่น (caption) และมีหรือไม่มีพื้นที่ปิดล้อมแสดงบทสนทนาที่เรียกว่า บอลูน (balloon) มักใช้แสดงเรื่องราว แง่คิดและมุมมองต่าง ๆ ของเรื่องที่ต่อเนื่องกันจนจบ<sup>1</sup> สร้างขึ้นเพื่อสะท้อนความเป็นไปของสังคม วัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่ปลดปล่อยจินตนาการของมนุษย์และลักษณะตัวตนของคนในสังคมได้ ลักษณะเฉพาะของการ์ตูนช่องคือ การ์ตูนช่องมักจะแบ่งภาพเป็นช่อง ๆ ที่แสดงความต่อเนื่องของเวลาภายในช่องแต่ละช่องทำให้ให้ฉากต่าง ๆ ชัดเจนขึ้น มีเวลาและพื้นที่เป็นหนึ่งเดียวกัน ใช้ภาพแทนเสียงและความเคลื่อนไหวภายในช่องที่มีเทคนิคคล้ายกับการตัดต่อในภาพยนตร์ และผู้อ่านจะต้องเติมเต็มส่วนที่ขาดหายไปของการ์ตูนด้วยตัวเองที่เรียกว่า จินตนาการ

<sup>1</sup> ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, ตามหาการ์ตูน (กรุงเทพฯ: มติชน 2546), 14.

ต้นกำเนิดของการตูนช่องอยู่ที่ยุโรป ประเทศอังกฤษในศตวรรษที่ 17 กลไกการทำงานของ การตูนเริ่มต้นขึ้นที่แผ่นภาพล้อเลียนขนาดใหญ่ที่มีเนื้อหาควนแรงจากการสะท้อนสภาพสังคมของ อังกฤษในอดีตที่สร้างขึ้นเพื่อกลุ่มชนชั้นล่างและพัฒนาไปสู่การตูนตลกขบขันล้อเลียนการเมือง บุคคล สำคัญและความเป็นไปของสังคมที่เผยแพร่ในนิตยสารรายวันและรายสัปดาห์จนสามารถสร้างตลาด ให้กับกลุ่มชนชั้นกลางและชนชั้นสูงในอังกฤษได้สำเร็จ ขณะเดียวกันก็แผ่ขยายกว้างขวางไปทั่ว ภูมิภาคยุโรป เช่น ฝรั่งเศส เยอรมัน โปรตุเกส เป็นต้น และออกไปถึงอเมริกา จีนและญี่ปุ่น จนในที่สุด การตูนล้อก็สามารรถแผ่ขยายไปทั่วทุกประเทศได้สำเร็จและกลายมาเป็นการตูนช่องที่เราเห็นใน ปัจจุบัน<sup>2</sup>

ประเทศไทยก็เช่นเดียวกับต่างประเทศที่การตูนช่องถือกำเนิดขึ้นและพัฒนาารูปแบบ เรื่อยมาจนกลายมาเป็นอุตสาหกรรมบันเทิงประเภทหนึ่งเช่นกัน จากการตูนภาพเดี่ยวล้อการเมือง และบุคคลสำคัญได้ถูกพัฒนาเป็นการตูนช่องตลกขบขัน นิยายภาพประกอบ หรือการตูนแนวจักร ะ วงศ์ ๆ ที่ดัดแปลงมาจากวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านของไทยในเวลาต่อมา กระทั่งในยุคที่สื่อบันเทิง แพร่หลายในไทย การตูนช่องญี่ปุ่นก็เริ่มเผยแพร่และสร้างรากฐานให้การตูนช่องญี่ปุ่นในไทยจน สามารถครองตลาดการตูนช่องในไทยได้สำเร็จ ส่งผลให้การตูนช่องไทยมีกลิ่นอายผสมการตูนช่อง ญี่ปุ่นไปโดยปริยาย ทำให้การตูนช่องไทยที่เราเห็นทั่วไปจากนักวาดการตูนไทยเป็นไปตามแนว ทางการสร้างแบบฉบับการตูนช่องญี่ปุ่น ดังจะเห็นได้จากนักวาดการตูนสมัยใหม่หลาย ๆ คน ที่พัฒนา รูปแบบและแนวความคิด จนสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตนเป็นที่จดจำของสังคมไทยได้เป็นอย่างดี<sup>3</sup>

องอาจ ชัยชาญชีพ, วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ เป็นนักวาดการตูนสมัยใหม่ ที่ได้รับการยอมรับและชื่นชมในผลงานเฉกเช่นนักวาดการตูนท่านอื่น ๆ เป็นอย่างมาก ผลงานการตูน ของพวกเขาล้วนแล้วแต่นำเรื่องราวปัญหาในสังคมมาเล่าเรื่องราวได้เป็นอย่างดี ในแบบฉบับลายเส้น การตูนญี่ปุ่นที่ผสมผสานจินตนาการและรูปแบบของไทยลงไป ถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละครได้อย่าง ลึกซึ้งกินใจ ไม่ว่าจะเป็นการตูนชุดหัวแดงโมขององอาจ ชัยชาญชีพ ที่แฝงไปด้วยปรัชญาความจริงอัน โหดร้ายของชีวิตธรรมดาของเด็กผู้ชายคนหนึ่ง หรือการตูนชุดซิงซ่าของวิศุทธิ์ พรนิมิตร ที่เล่าเรื่องราว สุดประหลาดในชีวิตประจำวันของเด็กสาวคนหนึ่ง และการตูนชุดถ่วงอกกับหัวไฟของทรงศีล ทิวสม บุญ ที่สะท้อนชีวิตอันขมขื่นของเด็กกำพร้า 2 คน ที่ออกเดินทางตามหาความฝันในโลกกว้าง เป็นต้น

เมื่อพูดถึงนักวาดการตูนทั้ง 3 ท่าน หลายคนจะต้องนึกถึงตัวการตูนและเรื่องราวอันเป็น เอกลักษณ์ของแต่ละคนได้เป็นอย่างดี ด้วยสไตล์การวาดและการเล่าเรื่องที่ไม่เหมือนใครของทั้ง 3 ท่าน ทำให้ผู้วิจัยมีความน่าสนใจที่จะศึกษารูปแบบวิธีการวาดและการเล่าเรื่องในการตูนในแง่ของงาน

<sup>2</sup> เรื่องเดียวกัน, 15-26.

<sup>3</sup> นิรวาณ คุระทอง, ประวัติย่อการตูนไทย (กรุงเทพฯ: เล็ต คอมีค, 2553), 11-14.

ศิลปะมากกว่าที่จะเป็นผลิตผลทางบันเทิงเพียงอย่างเดียว อีกทั้งในต่างประเทศการศึกษาวิเคราะห์คุณค่าและความงามทางศิลปะที่เกี่ยวกับการ์ตูนช่อง รวมถึงทฤษฎีมาสนับสนุนในการวิเคราะห์การ์ตูนช่องมีให้เห็นมานานแล้ว แต่ในประเทศไทยยังไม่มีการศึกษาวิเคราะห์คุณค่าและความงามทางศิลปะอย่างจริงจัง ทั้งรูปแบบวิธีการวาด และเทคนิคการเล่าเรื่องของการ์ตูนช่องที่ต้องการจะสื่อออกมาให้ผู้อ่านได้รับรู้และสามารถเข้าใจได้ ถึงแม้ว่าจะมีการวิเคราะห์และวิจารณ์มาบ้าง แต่ก็ไม่เน้นการศึกษาไปในแนวทางที่การ์ตูนช่องเป็นผลงานการสร้างสรรค์หรือการออกแบบทางศิลปะที่มีคุณค่าเท่าที่ควร ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงอยากเปิดมุมมองใหม่ด้วยวิทยานิพนธ์เล่มนี้ เพื่อมุ่งสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับการ์ตูนช่องไทย ที่มีคุณค่าในเชิงศิลปะและยังขาดผู้ที่ศึกษา ค้นคว้า วิจัย ในเรื่องนี้อย่างจริงจัง

## 2. ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

2.1 ศึกษาที่มาและความสำคัญของโครงสร้างการ์ตูนช่อง รูปแบบวิธีการวาดและการเล่าเรื่องในการ์ตูนช่องขององอาจ ชัยชาญชีพ, วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ

2.2 เพื่อวิเคราะห์รูปแบบวิธีการวาดและการเล่าเรื่องในงานการ์ตูนช่องขององอาจ ชัยชาญชีพ, วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ

## 3. ขอบเขตการศึกษา

ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลอย่างละเอียดจากหนังสือ วารสาร นิตยสารที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนช่องทั้งหมด ตั้งแต่ที่มาและความสำคัญของการ์ตูนช่องไปจนถึงการวิเคราะห์หาแนวทางการ์ตูนช่องของนักวาดการ์ตูนทั้ง 3 ท่าน จากการศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์เฉพาะรูปแบบวิธีการวาดและการเล่าเรื่องในการ์ตูนช่องของนักวาดการ์ตูนทั้ง 3 ท่าน ได้แก่ ผลงานการ์ตูนเรื่องหัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม ขององอาจ ชัยชาญชีพ, ผลงานการ์ตูนเรื่องชิงช้า 1 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร และผลงานการ์ตูนเรื่องถ่วงอกและหัวไฟ ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสุด ของทรงศีล ทิวสมบุญ

## 4. ขั้นตอนของการศึกษา

4.1 ศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูลจากเอกสารชั้นต้นและเอกสารชั้นรองที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนช่องทั้งหมด

4.2 ศึกษารูปแบบวิธีการวาดและเทคนิคการเล่าเรื่องในผลงานการ์ตูนช่องของนักวาดการ์ตูนทั้ง 3 ท่าน

4.3 นำผลที่ได้จากการศึกษาผลงานการ์ตูนช่องของนักวาดการ์ตูนทั้ง 3 ท่าน มาทำการวิเคราะห์

4.4 สรุปผลทั้งหมดที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์ในผลงานการ์ตูนช่องของนักวาดการ์ตูน ทั้ง 3 คน เพื่อให้สามารถเข้าใจผลงานในแง่ศิลปะได้อย่างถูกต้อง

4.5 นำเสนอบทความออนไลน์และตีพิมพ์วิทยานิพนธ์ฉบับเสร็จสมบูรณ์

## 5. วิธีการศึกษา

เป็นการวิจัยแบบเชิงคุณภาพ ที่เริ่มต้นศึกษาจากแหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร หนังสือ บทความ นิตยสาร และสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนช่องทั้งหมด ตั้งแต่ที่มาและความสำคัญของการ์ตูนช่อง ไปจนถึงรูปแบบวิธีการวาดและการเล่าเรื่องในการ์ตูนช่องที่ใช้เทคนิคการวิเคราะห์ เชื่อมต่อช่องสู่ช่องในการ์ตูนตามแนวทางทฤษฎีของสกอตต์ แมคคลาวด์ (Scott McCloud, 1960) จำนวน 6 รูปแบบ ได้แก่ 1. ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา (moment to moment) 2. แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น (action to action) 3. ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (subject to subject) 4. ฉากสู่ฉาก (scene to scene) 5. แง่มุมสู่แง่มุม (aspect to aspect) และ 6. ไม่ปรากฏความสัมพันธ์ใด ๆ (non-sequitur) มาใช้ในการวิเคราะห์ถึงผลงานการ์ตูนของนักวาดการ์ตูนทั้งหมด 3 ท่าน คือ ผลงานการ์ตูนเรื่องหัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม ขององอาจ ชัยชาญชีพ ผลงานการ์ตูนเรื่องชิงช้า 1 ของ วิศุทธิ์ พรนิมิตร และผลงานการ์ตูนเรื่องถ่วงอกและหัวไฟ ในความบ้าคลั่งอันมีรูสึ้นสุด ของทรงศีล ทิวสมบุญ

## 6. คำสำคัญ

- การ์ตูนช่อง (comics) เป็นรูปและภาพนิ่งที่วางเรียงข้าง ๆ กันตั้งแต่หนึ่งช่องขึ้นไป โดยช่องแต่ช่องมีความต่อเนื่องกันอย่างจงใจ ใช้ภาพแทนเสียงและความเคลื่อนไหวภายในช่อง มีหรือไม่มีตัวอักษรบรรยายข้างบนหรือข้างล่างที่เรียกว่า แคปชั่น (caption) และมีหรือไม่มีพื้นที่ปิดล้อมแสดงบทสนทนาที่เรียกว่า บอลลูน (balloon) นำเสนอเรื่องราวที่มีความต่อเนื่องกันจนจบความยาวหลายหน้า

- โคลสเชอร์ (closure) หรือการเชื่อมต่อช่องสู่ช่อง เป็นการเชื่อมโยงภาพมากกว่าหนึ่งภาพขึ้นไปเพื่อเชื่อมต่อให้เกิดกระแสเวลาขึ้น

- ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา (moment to moment) เป็นการต่อเนื่องของเวลาของตัวละครหรือเหตุการณ์ที่ดำเนินไปอย่างช้า ๆ ไม่สิ้นสุดและไม่มีผลลัพธ์ที่ชัดเจน ความเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลาน้อยและมีจำนวนช่องที่เยอะ

- แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น (Action to Action) เป็นการเปลี่ยนลักษณะของเหตุการณ์หรือตัวกระทำเดียวกัน แบบดับพลัน รวดเร็ว โดยลักษณะของเหตุการณ์ดำเนินไปแบบมีผลลัพธ์เกิดขึ้นชัดเจน

- ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (Subject to Subject) ในขณะที่ยังอยู่กับฉาก เหตุการณ์หรือความคิดนั้น ๆ ได้มีการเปลี่ยนตัวกระทำขึ้นมา เกิดผลลัพธ์ของเหตุการณ์และเวลาขึ้นด้วย
- ฉากสู่ฉาก (Scene to Scene) เป็นการเปลี่ยนเวลาและพื้นที่ที่มีนัยสำคัญ จากฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่ง ให้ผลของเวลาและพื้นที่ที่เปลี่ยนแปลงไป
- แง่มุมสู่แง่มุม (Aspect to Aspect) มีความสนใจในการเปลี่ยนแปลงของเวลาน้อย แต่จะนำสายตาสู่แง่มุมต่าง ๆ ของฉากสถานที่ ความคิด การกระทำหรืออารมณ์นั้น ๆ



## บทที่ 2

### นิยามของการ์ตูน

“มีคนจำนวนมากกังวลเกี่ยวกับเนื้อหาความรุนแรงในการ์ตูน บางคนเชื่อว่าการ์ตูนมีอิทธิพลเหนือสังคม สามารถเหนี่ยวนำผู้เสพการ์ตูนให้เบี่ยงเบนและเหนี่ยวนำสังคมให้ต่ำทรามไปกับเนื้อหาเหล่านั้นได้ ส่วนบางคนเชื่อว่าการ์ตูนเป็นแค่เพียงผลผลิตหนึ่งของสังคมที่ช่วยระบายความเครียดให้กับสังคมเท่านั้น มีคำถามและตัวแปรมากมายที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมการ์ตูนว่าคุณค่าของการ์ตูนอยู่ที่ไหน การ์ตูนเป็นเพียงศิลปะชั้นต่ำภายใต้บริบทของสังคมที่สมควรทอดทิ้งเอาไว้ข้างหลังหรือมีคุณค่าน้อยกว่าสื่อบันเทิงอย่างภาพยนตร์ วรรณกรรม ดนตรีจริงหรือไม่ หรือความน่าเชื่อถือของการ์ตูนอยู่ที่ไหน”<sup>4</sup>

การ์ตูน (cartoon) เป็นผลผลิตหนึ่งของวัฒนธรรมการ์ตูนที่มีมาแต่ยาวนาน ทำหน้าที่รับใช้และเป็นกระจกสะท้อนวัฒนธรรม วิถีชีวิตและขนบธรรมเนียม ประเพณีภายใต้บริบทของสังคม ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ก่อนหน้านี้มีหลักฐานว่าภาพวาดในลักษณะเดียวกันกับการ์ตูนถูกค้นพบก่อนยุคโคลัมเบียโดยคอร์เตส (cortes) ที่ค้นพบม้วนบันทึกภาพเรื่องราวของวีรบุรุษ ความยาว 36 ฟุตได้ใน ค.ศ. 1519 หรือค้นพบภาพจิตรกรรมของชาวอียิปต์โบราณบนหินหลุมศพของเม็นนา (menna) ก่อนคริสต์ศักราชปี 1300 ได้ ซึ่งจากข้อสันนิษฐานเหล่านี้ไม่อาจระบุแน่ชัดได้ จนกระทั่งมีหลักฐานแน่ชัดว่าการ์ตูนนั้นมีจุดเริ่มต้นที่ประเทศอังกฤษราวศตวรรษที่ 17 เดิมทีการ์ตูนช่วงแรก ๆ ถูกผลิตขึ้นเพื่อบันทึกภาพเหตุการณ์ทางศาสนาและสังคมของประเทศอังกฤษในขณะนั้นและผูกพันกับความรุนแรงในสังคมอย่างแนบแน่นจึงทำให้คุณค่าทางศิลปะลดน้อยลงจนถูกเหยียดหยามว่าเป็นศิลปะชั้นต่ำเพียงเพราะถูกผลิตขึ้นมาเพื่อความบันเทิงและการค้าโดยแท้ อย่างไรก็ตามการ์ตูนก็ไม่ได้ถูกทอดทิ้งและมองข้ามไปซะทีเดียว เพราะตลาดของการ์ตูนถูกเจาะจงไปที่กลุ่มเป้าหมายแรกอย่างกลุ่มชนชั้นล่างก่อนที่จะขยับรสนิยมการเสพขึ้นมาเป็นกลุ่มชนชั้นกลาง<sup>5</sup> จากการค้าภาพเหตุการณ์รุนแรงในตอนแรกนำไปสู่ตลาดการค้าอารมณ์ขันด้วยการ์ตูนตลกขบขันแบบภาพล้อ (caricature) บุคคลสำคัญในเวลาต่อมาเพื่อกลุ่มชนชั้นกลางและชนชั้นแรงงานโดยเฉพาะ อีกทั้งการพัฒนาเนื้อหาที่เกิดขึ้นพร้อมกับการพัฒนาเทคโนโลยีการผลิตจากแม่พิมพ์ไม้ในตอนแรกเปลี่ยนไปใช้แม่พิมพ์ทองแดง

<sup>4</sup> ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. 14.

<sup>5</sup> เรื่องเดียวกัน, 15-16.



จากแผ่นภาพขนาดใหญ่ค่อย ๆ เปลี่ยนเป็นนิตยสารรายสัปดาห์และรายวัน จนตลาดของการ์ตูนเริ่มหยั่งรากและแผ่ขยายกว้างขวางมากขึ้นในสังคมอังกฤษได้ในที่สุด

ต่อมาช่วงศตวรรษที่ 18 ยุคของการปฏิวัติอุตสาหกรรมเกิดการแบ่งชนชั้นทางสังคมในประเทศอังกฤษขึ้นจึงทำให้กลไกการทำงานในตลาดของการ์ตูนดีขึ้นไปด้วย จากเดิมที่ตลาดของการ์ตูนมีขึ้นเฉพาะกลุ่มชนชั้นแรงงานได้ขยายเปลี่ยนไปเป็นพวกคนชนชั้นสูงและพวกที่ครองอำนาจอย่างแท้จริง ทำให้เนื้อหาของภาพล้อเลียนบุคคลมีตั้งแต่ชนชั้นแรงงานไปจนถึงนักการเมืองและคนชนชั้นสูง ถือกำเนิดนักเขียนการ์ตูนล้อเลียนมากมาย อาทิ วิลเลียม โฮการ์ท (William Hogarth, 1697-1764) โทมัส โรว์แลนด์สัน (Thomas Rowlandson, 1756-1827) เจมส์ กิลเรย์ (James Gillray, 1757-1815) เป็นต้น<sup>6</sup>

เมื่อขึ้นศตวรรษที่ 19 ได้ไม่นานวัฒนธรรมการเขียนภาพล้อเลียนก็ลงหลักปักฐานอย่างมั่นคงในประเทศอังกฤษอย่างถาวรถึงแม้ว่าสายเส้นยังไม่เป็นการ์ตูนเท่าใดนักก็ตาม แต่การ์ตูนก็ได้รับความนิยมและความสนใจอยู่ จากความซับซ้อนของสังคมและประโยชน์จากเทคโนโลยีการพิมพ์ที่เพิ่มมากขึ้นทำให้ในสมัยนี้การเล่าเรื่องในการ์ตูนและการเผยแพร่ทางนิตยสารมีมากขึ้น ตลอดจนตลาดของการ์ตูนก็กว้างขวางขึ้นด้วยเช่นกัน<sup>7</sup> ในขณะที่ประเทศฝรั่งเศสช่วงเวลาเดียวกันจากตอนที่การ์ตูนถูกจำกัดเสรีภาพและพื้นที่ในการเผยแพร่ นับตั้งแต่ฝรั่งเศสมีการปฏิวัติและมีการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองหลายครั้ง บรรยายภาพการเขียนภาพล้อเลียนและเผยแพร่ก็กลับมาคึกคักและสร้างนักวาดการ์ตูนจำนวนมากได้อีกครั้ง จนการ์ตูนล้อเลียนเริ่มแพร่หลายและมีชื่อเสียงลามไปถึงต่างประเทศและราชวงศ์ต่าง ๆ ทั่วภาคพื้นยุโรป เช่น เยอรมัน สเปน โปรตุเกส และออกจากยุโรปไปถึงอเมริกา จีนและญี่ปุ่น จนในที่สุดปลายศตวรรษที่ 19 การ์ตูนล้อเลียนการเมืองก็สามารถแผ่ขยายไปในทุกประเทศได้สำเร็จกลายมาเป็นการ์ตูนช่องที่เราเห็นในปัจจุบัน และรูปแบบของการ์ตูนช่องก็ตั้งรากฐานมั่นคงตั้งแต่นั้นมา<sup>8</sup>

ในฟากของโลกตะวันตกอย่างอเมริกานั้น การ์ตูนได้หยั่งรากลึกและประสบความสำเร็จอย่างมากเช่นกัน ดังเห็นได้จากผลงานการ์ตูนที่โด่งดังและได้รับความนิยมอย่างสูงมากมายหลายเรื่อง เช่น การ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่อย่าง Captain marvel หรือ Avengers เป็นต้น หรือแม้แต่ในฝั่งญี่ปุ่นเองที่วัฒนธรรมการ์ตูนได้วางรากฐานอย่างยาวนานจนกลายเป็นสินค้าส่งออกทางวัฒนธรรมที่สำคัญ สร้างชาติ สร้างภาษาการ์ตูนขึ้นมาได้จนประสบความสำเร็จและได้รับความนิยมทั้งในประเทศและ

<sup>6</sup> เรื่องเดียวกัน, 18.

<sup>7</sup> เรื่องเดียวกัน, 22.

<sup>8</sup> เรื่องเดียวกัน, 24-25.

ต่างประเทศไม่แพ้กัน จากความสำเร็จของการ์ตูนที่ไม่สิ้นสุดนี้เองย่อมการันตีได้แล้วว่าการ์ตูนนั้นเป็นศิลปะที่ควรค่าแก่การยกย่องอย่างแท้จริง

ส่วนในประเทศไทยการ์ตูนเริ่มเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในปัจจุบันจนกลายมาเป็นอุตสาหกรรมบันเทิงที่สำคัญและประสบความสำเร็จสามารถครองใจผู้อ่านได้ทุกเพศทุกวัยเช่นกัน การเติบโตของการ์ตูนในประเทศไทยเริ่มต้นขึ้นเมื่อพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 6) ทรงสนพระทัยในศิลปะภาพล้อและโปรดเกล้าแปลคำว่า cartoon เป็นภาษาไทยว่า ภาพล้อ ในพุทธศักราช 2460 และพัฒนาวงการการ์ตูนไทยเรื่อยมาจากการ์ตูนล้อภาพเดี่ยวการเมืองและบุคคลสำคัญทางสังคมได้เปลี่ยนไปเป็นการ์ตูนตลกขบขัน นิยายภาพประกอบ หรือแนวจักรๆ วงศ์ๆ ในเวลาต่อมากระทั่งในยุคที่สื่อบันเทิงแพร่หลายใน พ.ศ. 2499 การ์ตูนไทยก็เริ่มมีเนื้อหาและรูปแบบที่เปลี่ยนไปจากเดิมเมื่อการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างโดเรมอน ดรากอนบอล ถูกเผยแพร่และสร้างรากฐานในไทยได้สำเร็จจนสามารถครองตลาดการ์ตูนไทยได้ในปี พ.ศ. 2510 ส่งผลให้นับตั้งแต่นั้นมาการ์ตูนไทยจึงมีกลิ่นอายผสมการ์ตูนช่องญี่ปุ่นไปโดยปริยายจนถึงปัจจุบัน

จากความเจริญเติบโตและมีพัฒนาการอย่างต่อเนื่องของการ์ตูนช่องตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ทำให้ทราบว่า สื่อบันเทิงประเภทการ์ตูนช่องที่สามารถก่อให้เกิดอุตสาหกรรมบันเทิงไปทั่วโลกจนประสบความสำเร็จนี้ ทำให้การ์ตูนช่องถูกมองเป็นงานศิลปะมากขึ้นและเป็นงานศิลปะที่สร้างวัฒนธรรม จริยธรรมและสร้างศิลปินมากมายได้อย่างน่าชื่นชม จนเกิดเป็นทฤษฎีการ์ตูนที่ประเมินคุณค่าและความงามทางสุนทรียศาสตร์ได้อย่างลึกซึ้งและเข้าใจ

ในการวิจัยนี้ มองคุณค่าของงานศิลปะทางองค์ประกอบของรูปทรงที่ปรากฏในการ์ตูนช่องเป็นหลัก โดยเน้นความสำคัญที่เทคนิควิธีการวาดและการเล่าเรื่องที่ทำให้สื่ออย่างการ์ตูนช่องเกิดความสมจริงและสามารถเข้าใจได้ ตามการศึกษาการ์ตูนของสกอตต์ แมคคลาวด์ นักทฤษฎีและวิเคราะห์การ์ตูนชาวอเมริกัน

ทฤษฎีการ์ตูนเกิดขึ้นครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1993 จากงานเขียนของนักทฤษฎีชาวอเมริกาชื่อสกอตต์ แมคคลาวด์ (Scott McCloud, 1960) งานของเขาในช่วงแรกๆ นำมาซึ่งการถกเถียงและการศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับประเด็นต่างๆ ในการ์ตูนช่องอย่างต่อเนื่องทั้งในสหรัฐอเมริกาและต่างประเทศ ถึงแนวคิดในการวิเคราะห์คอมิกส์หรือการ์ตูนช่องอย่างเป็นระบบทั้งในแง่มุมมองของผู้วาดและการเล่าเรื่องจนก่อให้เกิดแง่มุมการพูดคุยรวมไปถึงการค้นคว้าวิจัยจำนวนมากตามมา<sup>9</sup>

สกอตต์ แมคคลาวด์ได้อธิบายถึงการศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับทฤษฎีการ์ตูนช่องในแง่ของการวาดและการเล่าเรื่องไว้ในงานเขียนของตนเองได้อย่างละเอียดและชัดเจน จึงทำให้ผู้วิจัยมีความ

<sup>9</sup> สกอตต์ แมคคลาวด์, **Understanding Comics**, แปลโดย ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ และ เมธาวี กิตติอาภรณ์ พล (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซูเปอร์ฟิกเชล, 2559), ไม่ปรากฏหน้า.

สนใจต่อการศึกษาทฤษฎีการ์ตูนของสกอตต์ แมคเคลาวด์ จนนำมาซึ่งสรุปแนวคิดและทฤษฎีการ์ตูนตามความเข้าใจของผู้วิจัยที่แบ่งเป็นหัวข้อได้ดังนี้

1. นิยามของการ์ตูนช่อง
2. รูปแบบของการ์ตูนช่อง
3. ทฤษฎีและองค์ประกอบของการ์ตูนช่อง
  - 3.1 รูปแบบวิธีการวาดในการ์ตูน
    - 3.1.1 ระดับความเหมือนจริงของการวาด
  - 3.2 โคลสเซอร์ (closure) หรือการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องในการ์ตูน
    - 3.2.1 การเชื่อมต่อช่องสู่ช่องในการ์ตูน
  - 3.3 ปฏิสัมพันธ์ของเวลา
    - 3.3.1 เสี่ยง
    - 3.3.2 ความเคลื่อนไหว
  - 3.4 การผสมผสานของคำและรูปในการ์ตูนช่อง
  - 3.5 การเปรียบเทียบการ์ตูนช่องในแต่ละวัฒนธรรม
    - 3.5.1 ลักษณะการ์ตูนยุโรปกระแสหลัก
    - 3.5.2 ลักษณะการ์ตูนอเมริกากระแสหลัก
    - 3.5.3 ลักษณะการ์ตูนญี่ปุ่นกระแสหลัก

ผู้วิจัยเลือกทำการศึกษาเฉพาะหัวข้อรูปแบบวิธีการวาดในการ์ตูนและการเชื่อมต่อช่องในการ์ตูน ในขณะที่อีกสองหัวข้ออันได้แก่ ปฏิสัมพันธ์ของเวลากับการผสมผสานของคำและรูปในการ์ตูนช่องเป็นเพียงการอ้างอิงเพื่อให้สามารถเข้าใจกลไกการทำงานภายในการ์ตูนช่องเท่านั้น

## 1. นิยามของการ์ตูนช่อง

การ์ตูนช่อง หรือคอมิกส์ (comics) คือ รูปและภาพนิ่งที่วางเรียงข้าง ๆ กันตั้งแต่หนึ่งช่องขึ้นไป โดยช่องแต่ละช่องมีความต่อเนื่องกันอย่างจริงจัง ใช้ภาพแทนเสียงและความเคลื่อนไหวภายในช่อง มีหรือไม่มีตัวอักษรบรรยายข้างบนหรือข้างล่างที่เรียกว่า แคปชั่น (caption) และมีหรือไม่มีพื้นที่ปิดล้อมแสดงบทสนทนาที่เรียกว่า บอลลูน (balloon) นำเสนอเรื่องราวที่มีความต่อเนื่องกันจนจบความยาวหลายหน้าจนกลายเป็นภาษการ์ตูนที่สมบูรณ์แบบที่ใช้เทคนิคการเชื่อมโยงที่เรียกว่า โคลสเซอร์ (closure - การเชื่อมโยงภาพมากกว่าหนึ่งภาพเพื่อเชื่อมต่อให้เกิดกระแสเวลา) มาใช้อธิบายภาพและเล่าเรื่อง มีเวลาและพื้นที่เป็นหนึ่งเดียวกัน ผู้อ่านเป็นผู้สร้างกรอบในใจหรือจินตนาการขึ้นมาเอง

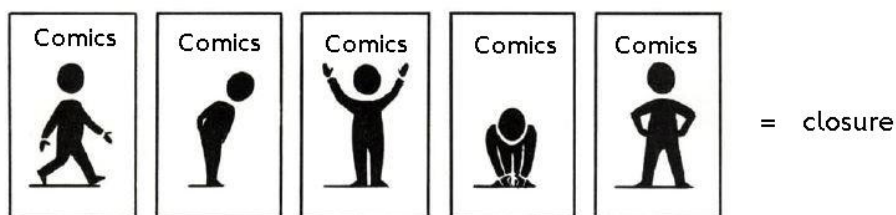
การ์ตูนที่เป็นภาพนิ่งเรียกว่า หนังสือการ์ตูน (comic book) อยู่ในนิตยสารและหนังสือพิมพ์เรียกว่า คอมีกสตริป (comic strips) เป็นภาพเคลื่อนไหวเรียกว่า แอนิเมชัน (animation) ในภาษาอังกฤษเราเรียกหนังสือการ์ตูนว่า คอมีกส์ (comics) ภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า มังงะ (manga) และภาษาไทยเรียกว่า การ์ตูน (cartoon)

แอนิเมชัน (animation) มักใช้แสดงเรื่องราวผ่านการวาดด้วยมือหรือคอมพิวเตอร์เป็นหลัก จากการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกันและแสดงผลอย่างต่อเนื่องในแง่ของเวลา รวมถึงแต่หนึ่งการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวแบบสองมิติ (2D animation) ที่มองเห็นได้เพียงความสูงและความกว้างไปจนถึงหนึ่งการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวแบบสามมิติ (3D animation) ที่มองเห็นทั้งความสูง ความกว้างและความลึกจนเหมือนจริง กล่าวได้ว่าแอนิเมชัน สร้างภาพให้มีความต่อเนื่องในแง่ของเวลาและไม่มีการใช้พื้นที่ระหว่างช่องที่จัดวางคู่กันอย่างการ์ตูนช่อง ในแต่ละเฟรมของแอนิเมชันจะถูกฉายลงบนพื้นที่ว่างเดียวกันแต่คนละช่วงเวลา ในขณะที่ภาพแต่ละเฟรมของการ์ตูนช่องจะถูกจัดวางลงบนพื้นที่ว่างที่แตกต่างกันออกไปแต่ทำหน้าที่เดียวกับเวลาในภาพยนตร์

## 2. รูปแบบของการ์ตูนช่อง

- การ์ตูนช่อง คือ ไอคอน (icon) ที่เกิดจากภาพถ่าย (photo)--ภาพเหมือนจริง (realistic)--ภาพลายเส้นที่มีเพียงเส้นรอบนอกและเงาต่างๆ--ภาพลายเส้นที่เหลือแต่เส้นรอบนอกตัดทอนรูปทรงลง--คอมีกส์ (comics)

- การ์ตูนช่อง คือปรากฏการณ์ของการมองเห็นบางส่วนแต่รับรู้ทั้งหมดที่เรียกว่า การเชื่อมโยง หรือ โคลสเซอร์ (closure) คือ การเชื่อมโยงช่องของการ์ตูนที่แยกเวลาและพื้นที่นำเสนอของช่วงเวลาที่ไม่ต่อเนื่องกันให้สามารถเชื่อมต่อช่วงเวลาที่มีความต่อเนื่องกับความจริงหนึ่งเดียวในใจได้ และสามารถแบ่งโคลสเซอร์ตามการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องในการ์ตูนได้ดังนี้



ภาพที่ 1 การเชื่อมโยงช่องการ์ตูนในการ์ตูน

ที่มา: สกอตต์ แมคเคลลาวด์, **Understand Comics**, แปลโดย ชัยยศ อิษฏ์วรพันธุ์ และ เมธาวี กิตติอาภรณ์พล

(กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซูเปอร์ฟิกเชล, 2559), 67.

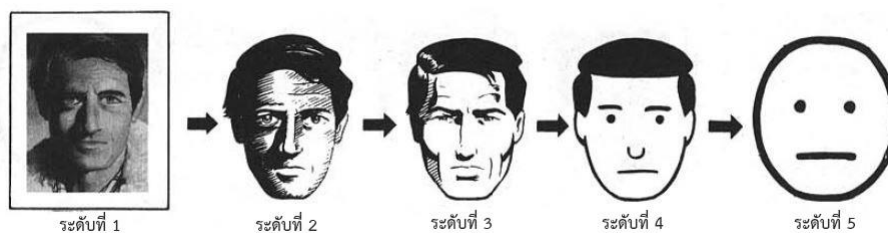


งานและแก้ปัญหาเพื่อให้งานนั้นสมบูรณ์ และสุดท้ายขั้นที่หกการสร้างลักษณะภายนอกให้กับงานที่ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ง่าย เช่น รูปทรง พื้นผิว เป็นต้น

### 3. ทฤษฎีและองค์ประกอบของการ์ตูนช่อง

3.1 รูปแบบวิธีการวาดในการ์ตูน การกำหนดระดับความเหมือนจริงของการวาดที่บ่งบอกความเหมือนจริงของคน วัตถุ สิ่งของและสถานที่

#### 3.1.1 ระดับความเหมือนจริงของการวาด



ภาพที่ 3 ภาพระดับความเหมือนจริงของการวาดจากระดับที่ 1-5

ที่มา: สกอตต์ แมคเคลาวด์, **Understand Comics**, แปลโดย ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล

(กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซูเปอร์ฟิกเชล, 2559), 29.

ระดับที่ 1 คือ ภาพถ่ายเหมือนจริง

ระดับที่ 2 คือ ภาพวาดเหมือนจริง

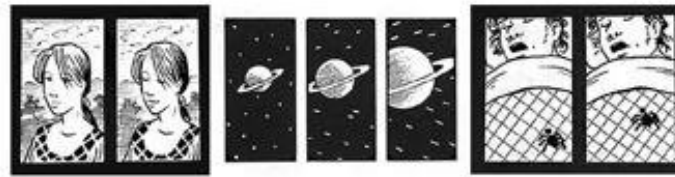
ระดับที่ 3 คือ ภาพวาดลายเส้นที่มีความเป็นนามธรรมมากขึ้นในลักษณะของลายเส้นที่เหลือเพียงเส้นรอบนอกและเงาจางๆ อยู่ภาพในภาพวาดการ์ตูน

ระดับที่ 4 คือ ภาพวาดลายเส้นที่มีความเป็นนามธรรมมากขึ้นในลักษณะของลายเส้นที่เหลือแต่เส้นรอบนอกและไม่ต้องการเข้าถึงความเหมือนจริงของภาพวาด

ระดับที่ 5 คือ ภาพวาดลายเส้นที่เหลือแต่เส้นรอบนอกตัดทอนรูปทรงที่ออกแบบให้คล้ายคลึงกับภาพต้นแบบ ใช้แสดงแทนคน สถานที่ สิ่งของหรือความคิดในลักษณะของไอคอนการ์ตูน

3.2 โคลสเชอร์ (closure) หรือการเชื่อมต่อช่องว่างในการ์ตูน คือ การเชื่อมโยงภาพมากกว่าหนึ่งภาพขึ้นไปเพื่อเชื่อมต่อให้เกิดกระแสเวลาขึ้น

#### 3.2.1 การเชื่อมต่อช่องว่างในการ์ตูน



ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา



แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น



ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ



ฉากสู่ฉาก



แง่มุมสู่แง่มุม



ไม่ปรากฏความสัมพันธ์

ภาพที่ 4 ตัวอย่างการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องในการ์ตูนทั้ง 6 รูปแบบ  
 ที่มา: สกอตต์ แมคเคลลาร์ด, *Understand Comics*, แปลโดย ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ และ เมธวี กิตติอาภรณ์พล  
 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซูเปอร์ฟิกเชล, 2559), 70-72.

3.2.1.1 ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา (Moment to Moment) เป็นการต่อเนื่องของเวลาของตัวละครหรือเหตุการณ์ที่ดำเนินไปอย่างช้าๆ ไม่สิ้นสุดและไม่มีผลลัพธ์ที่ชัดเจน ความเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลาน้อยและมีจำนวนช่องที่เยอะ เน้นการเล่าเรื่องในแบบที่ให้อ่านสร้างอารมณ์ในแบบช้า ๆ อย่างค่อยเป็นค่อยไป

3.2.1.2 แอ็คชันสู่แอ็คชัน (Action to Action) เป็นการเปลี่ยนลักษณะของเหตุการณ์หรือตัวละครทำเดียวกัน แบบฉับพลัน รวดเร็ว โดยลักษณะของเหตุการณ์ดำเนินไปแบบมีผลลัพธ์เกิดขึ้นชัดเจน เน้นการเล่าเรื่องด้วยการสัมผัสอารมณ์ความเคลื่อนไหวในแบบเร็วอารมณ์

3.2.1.3 ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (Subject to Subject) ในขณะที่ยังอยู่กับฉากเหตุการณ์หรือความคิดนั้นๆ ได้มีการเปลี่ยนตัวกระทำขึ้นมา เกิดผลลัพธ์ของเหตุการณ์และเวลาขึ้นด้วย เน้นการเล่าเรื่องด้วยการทำให้ผู้อ่านมีประสบการณ์ในการรับรู้ที่มากขึ้น

3.2.1.4 ฉากสู่ฉาก (Scene to Scene) เป็นการเปลี่ยนเวลาและพื้นที่ที่มีนัยสำคัญ จากฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่ง ให้ผลของเวลาและพื้นที่ที่เปลี่ยนแปลงไป เน้นการเล่าเรื่องในแบบที่ให้อ่านสัมผัสช่วงเวลาทางประสบการณ์ของตัวละคร

3.2.1.5 แง่มุมสู่แง่มุม (Aspect to Aspect) มีความสนใจในการเปลี่ยนแปลงของเวลาน้อย แต่จะนำสายตาสู่แง่มุมต่างๆ ของฉากสถานที่ ความคิด การกระทำหรืออารมณ์นั้นๆ เน้นการเล่าเรื่องที่ให้อ่านสัมผัสอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครและบรรยากาศของสถานที่นั้น ๆ ได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น

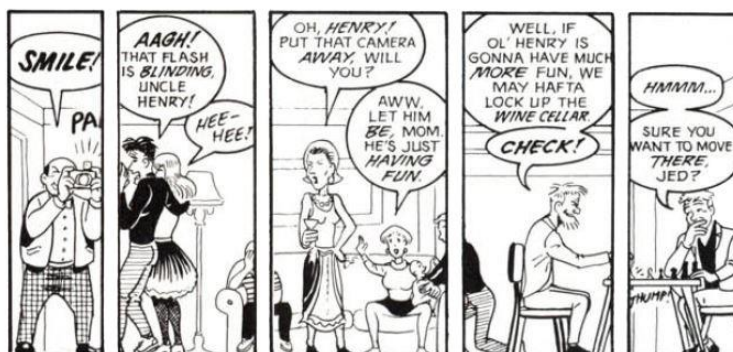
3.2.1.6 ไร้ความสัมพันธ์ (Non-Sequitur) ไม่มีความสัมพันธ์ในทุกบริบท ทั้งเวลา ฉาก สถานที่ ความคิด อารมณ์ ไปคนละทิศทาง ไม่เน้นให้อ่านสัมผัสการกระทำและอารมณ์ใดๆ ของตัวละครและ

3.3 ปฏิสัมพันธ์ของเวลา เป็นการแสดงช่วงเวลาหนึ่งในแต่ละช่องของการ์ตูน ซึ่งระหว่างช่วงเวลา ในหนึ่งช่องการ์ตูนจะถูกเติมเต็มส่วนที่ขาดหายไปทำให้ฉากนั้นๆ ชัดเจนขึ้น คือมีเวลาและภาพเคลื่อนไหว ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 5 ภาพหนึ่งภาพเป็นช่วงขณะหนึ่งเดียวกันในช่วงเวลา





ภาพที่ 6 ภาพหนึ่งภาพที่เพิ่มช่องแบ่งเข้าไประหว่างช่องแสดงช่วงเวลาที่แตกต่างกัน

ที่มา: สกอตต์ แมคเคลาวด์, *Understand Comics*, แปลโดย ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ และ เมธวี กิตติอาภรณ์พล  
(กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซูเปอร์ฟิกเชล, 2559), 96-97.

### 3.3.1 เสียง แบ่งเป็น 2 แบบ คือ

3.3.1.1 บอลลูนคำพูด เป็นการสร้างเวลาโดยใช้เสียงแทนสิ่งที่อยู่ในเวลา

3.3.1.2 ซาวด์เอฟเฟค ไม่มีร่องรอยบอกช่วงเวลา สามารถสร้างความรู้สึกไร้เวลาขึ้นมาได้เช่นเดียวกับสภาวะไร้ช่อง

### 3.3.2 ความเคลื่อนไหว

3.3.2.1 ความต่อเนื่องระหว่างช่องต่อช่อง คือ โคลสเซอร์ หรือการเชื่อมโยงมีช่วงเวลาที่แตกต่างกัน

3.3.2.2 ความเคลื่อนไหวภายในช่อง มีช่วงเวลาเป็นหนึ่งเดียวกัน

3.4 การผสมผสานของคำและรูปในการ์ตูนช่อง เป็นการสื่อสารภายในการ์ตูนช่องที่สามารถแยกแยะออกเป็น 7 รูปแบบ ได้ดังต่อไปนี้

3.4.1 การผสมคำให้ความหมายเฉพาะ (word specific combinations) รูปทำหน้าที่ประกอบแต่ไม่เพียงพอที่จะใช้ข้อความที่สมบูรณ์มากได้

3.4.2 การผสมผสานภาพให้ความหมายเฉพาะ (picture specific combinations) คำทำหน้าที่แค่สร้างเสียงประกอบสำหรับชุดเล่าต่อเนื่องเป็นภาพ

3.4.3 ผสมผสานคู่ (duo specific combinations) คำและภาพส่งสารเดียวกัน

3.4.4 ผสมผสานแบบเติมเข้าไป (additive combinations) คำไปขยายความหรือเพิ่มเติมรายละเอียดให้รูปหรือในทางตรงกันข้าม

3.4.5 การผสมผสานแบบคู่ขนาน (parallel combinations) คำและรูปไปคนละทิศไม่ติดต่อกัน

3.4.6 การผสมผสานแบบตัดต่อ (montage combinations) คำถูกเขียนให้เป็นส่วนหนึ่งของภาพ

3.4.7 การผสมผสานแบบพึ่งพากันและกัน (independent combinations) คำและรูปทำงานร่วมกัน

### 3.5 การเปรียบเทียบการ์ตูนช่องในแต่ละวัฒนธรรม

ตามการศึกษาของสกอตต์ แมคเคลาวด์ พบรูปแบบการ์ตูนช่องจากการแยกแยะและเปรียบเทียบลักษณะของการ์ตูนยุโรป อเมริกันและญี่ปุ่น ได้ว่า

ลักษณะการ์ตูนยุโรปกระแสหลัก ปรากฏลักษณะการ์ตูนในรูปแบบของไอคอนที่รวมเอาคาแร็คเตอร์ที่เป็นไอคอนมากๆ เข้ากับฉากหลังที่เหมือนจริง มีรูปแบบงานแนวเส้นชัด (Clear-Line) เส้นตัดขอบคมชัดเป็นหลักและใช้เส้นกำหนดความเคลื่อนไหวน้อยมาก (ดังภาพที่ 7 หน้า 16)

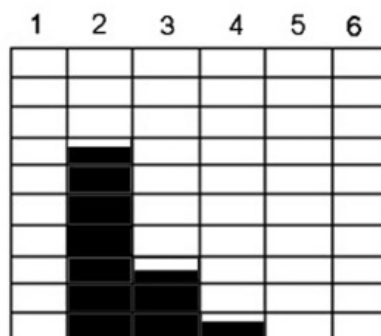


ภาพที่ 7 ภาพแสดงลักษณะการวาดของการ์ตูนยุโรป

ที่มา: ภาพจากหนังสือการ์ตูน Les Aventures de Tintin ของ Hergé<sup>10</sup>

โดยเน้นวิธีการเล่าเรื่องแบบผสมความเหมือนจริงกับคาแร็คเตอร์ตัวการ์ตูนเข้าด้วยกัน เพื่อรับรู้ถึงบทบาทตัวละครที่เต็มไปด้วยสัมผัสที่มาจากประสบการณ์มากกว่าการรับรู้ผ่านอารมณ์ความรู้สึก มีวิธีการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องปรากฏในรูปแบบที่ 2-4 คือ แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น, ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ และฉากสู่ฉาก โดยมีรูปแบบการเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมา ชัดเจน เน้นความกลมกลืนเป็นสำคัญ คล้ายคลึงกับการ์ตูนฝั่งอเมริกา (ดังภาพที่ 8 หน้า 17)

<sup>10</sup> Hergé, Les Aventures De Tintin, เข้าถึงเมื่อ 3 สิงหาคม 2559 เข้าถึงได้จาก



ภาพที่ 8 แผนภูมิแสดงลักษณะการเชื่อมต่อช่องของการ์ตูนยุโรป

ที่มา: สกอตต์ แมคเคลลาร์ด, *Understand Comics*, แปลโดย ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซูเปอร์ฟิกเชล, 2559), 80.

การ์ตูนอเมริกันกระแสหลัก เดิมโตมาจากคอมิกส์ตรีปในหนังสือพิมพ์รายวัน มีลักษณะการ์ตูน เป็นระนาบ 2 มิติ ที่มีระยะชัดลึกชัดเจน มีความเคลื่อนไหวฉับพลัน รวดเร็วภายในช่อง นำเทคนิคภาพสั้นไหวของภาพถ่ายและเทคนิคเคลื่อนกล้องไปพร้อมกับวัตถุที่เคลื่อนไหว (ฉากสั้น) เข้ามาใช้ รวมถึงบทพูดละเอียดเพื่ออธิบายความหมายของการสื่อสารภาพ (ดังภาพที่ 9)



ภาพที่ 9 ภาพอธิบายลักษณะการวาดของการ์ตูนอเมริกา

ที่มา: ภาพจากหนังสือการ์ตูน *Avengers* (1963) ของ Jack Kirby<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Jack Kirby, *Avengers* (1963) #5, เข้าถึงเมื่อ 3 สิงหาคม 2559 เข้าถึงได้จาก

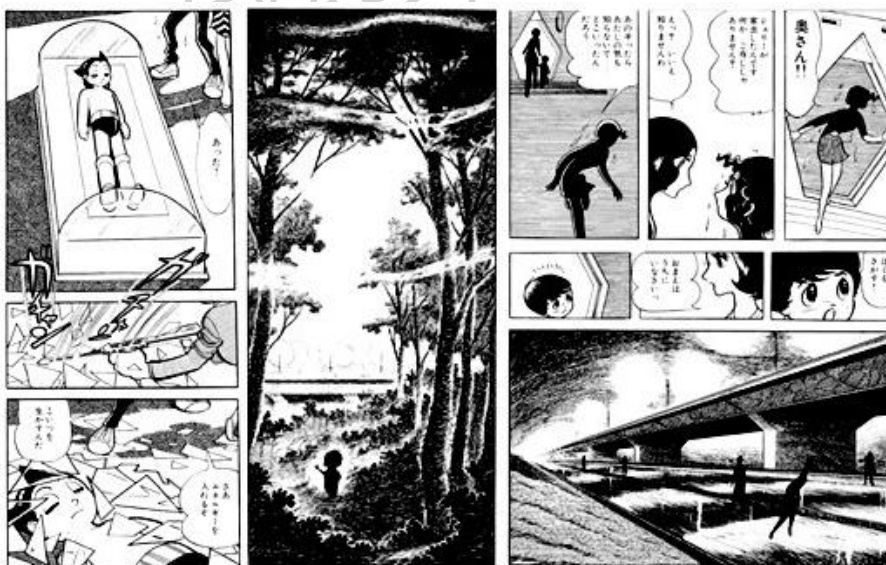




ภาพที่ 12 ตัวอย่างวิธีการเชื่อมต่อในการ์ตูนอเมริกาแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำจากเรื่อง  
“Fantastic Four”

ที่มา: สกอตต์ แมคเคลาวด์, *Understand Comics*, แปลโดย ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล  
(กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซูเปอร์ฟิกเชล, 2559), 74.

การ์ตูนญี่ปุ่นกระแสหลัก เน้นผลงานด้วยภาพขาวดำสไตล์ผสมทำให้เกิดขอบข่ายที่กว้างขวางมากของไอคอน ตั้งแต่คาแร็กเตอร์ที่เป็นการ์ตูนมาก ๆ และวาดอย่างเรียบง่ายไปจนถึงฉากหลังที่เกือบจะเป็นภาพถ่ายกับวัตถุทุกอย่างที่แทบจะเหมือนจริงทางกายภาพทั้งหมด<sup>12</sup> (ดังภาพที่ 13)



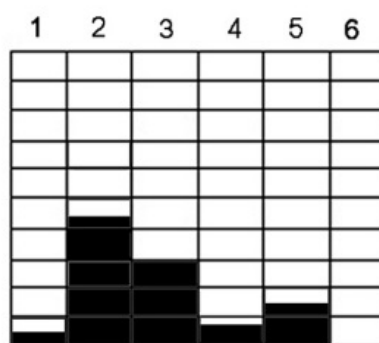
ภาพที่ 13 ภาพแสดงลักษณะการวาดของการ์ตูนญี่ปุ่น

ที่มา: ภาพจากหนังสือการ์ตูน *Astro Boy* (1952-68) ของ Osamu Tezuka<sup>13</sup>

<sup>12</sup> สกอตต์ แมคเคลาวด์. 44.

<sup>13</sup> Osamu Tezuka, *Astro Boy* (1952-68), เข้าถึงเมื่อ August 3 2016 เข้าถึงได้จาก <http://moshikowa.blog.jp/archives/12880584.html>

มีรูปแบบการเชื่อมต่อช่องที่ห่างไกลจากตะวันตกคือ เน้นรูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมเป็นสำคัญ ถึงแม้ว่ารูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นจะยังคงเป็นส่วนหลักของแนวทางตะวันออก แต่รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแง่มุมสู่แง่มุมก็ทำให้เห็นความต่างที่ชัดเจนมากขึ้นเมื่อเทียบกับแนวทางตะวันตก (ดังภาพที่ 14) ดังนั้นการเล่าเรื่องจึงเป็นไปอย่างช้าๆ ละเอียดและละมุนละไม เน้นสร้างอารมณ์ให้แก่ผู้อ่านมากกว่าการดำเนินเรื่องในกระแสเวลา กล่าวคือ เน้นสัมผัสอารมณ์มากกว่าประสบการณ์ (ดังภาพที่ 15,16 หน้า 20)



ภาพที่ 14 แผนภูมิแสดงลักษณะการเชื่อมต่อช่องของการ์ตูนญี่ปุ่น

ที่มา: สกอตต์ แมคเคลลาวด์, **Understand Comics**, แปลโดย ชัยยศ อิษฏ์วรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซูเปอร์ฟิกเชล, 2559), 80.



ภาพที่ 15 ตัวอย่างการเชื่อมต่อในการ์ตูนญี่ปุ่นแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำจากจากงานของ

Osamu Tezuka

ที่มา: สกอตต์ แมคเคลลาวด์, **Understand Comics**, แปลโดย ชัยยศ อิษฏ์วรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซูเปอร์ฟิกเชล, 2559), 78.



ภาพที่ 16 ตัวอย่างการเชื่อมต่อในการ์ตูนญี่ปุ่นแบบแง่มุมสู่แง่มุมจากงานของ  
Osamu Tezuka, Shigeru Mizuki

ที่มา: สกอตต์ แมคเคลลาร์ด, **Understand Comics**, แปลโดย ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติอาภรณ์พล  
(กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซูเปอร์พิคเชล, 2559), 79.

จะเห็นได้ว่า การ์ตูนช่องมีพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน จนปัจจุบันมันได้กลายสื่อบันเทิงและงานศิลปะที่สร้างวัฒนธรรมการ์ตูนไปทั่วโลกได้สำเร็จ ไม่ว่าจะเป็นยุโรป อเมริกา ญี่ปุ่น รวมถึงไทย จนสามารถสร้างคุณค่าและสร้างนักวาดการ์ตูนมากมายนับไม่ถ้วน ไปจนถึงเกิดทฤษฎีการ์ตูน งานการวิจัยต่างๆ และความงามทางสุนทรียศาสตร์ได้อย่างลึกซึ้งและเข้าใจ ดังนั้นในการวิจัยนี้ จึงเน้นมองคุณค่าของการ์ตูนช่องในแบบเป็นงานศิลปะเป็นหลัก โดยให้ความสำคัญไปที่เทคนิควิธีการวาดและการเล่าเรื่องที่ทำให้สื่ออย่างการ์ตูนช่องเกิดความสมจริงและสามารถเข้าใจได้ ตามกรอบวิธีการศึกษาคำการ์ตูนของสกอตต์ แมคเคลลาร์ด นักทฤษฎีและนักวิเคราะห์การ์ตูนชาวอเมริกา ในแง่ของการศึกษาทฤษฎีการวาดและการเล่าเรื่องในการ์ตูนช่อง ได้แก่ การศึกษากลไกการทำงานของรูปแบบวิธีการวาดและการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องในการ์ตูน

### บทที่ 3

#### การ์ตูนขององอาจ ชัยชาญชีพ วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ

ในบทนี้ได้รวบรวมประวัติชีวิตและผลงานการ์ตูนของนักวาดการ์ตูน 3 ท่าน คือ องอาจ ชัยชาญชีพ วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ อันประกอบด้วยรายละเอียดของเนื้อหา 2 ส่วนหลัก ๆ คือ ส่วนที่ 1 ชีวิตและผลงานของศิลปิน และส่วนที่ 2 เนื้อเรื่องโดยย่อของการ์ตูน อันได้แก่

1. องอาจ ชัยชาญชีพ
  - 1.1 ชีวิตและผลงาน
  - 1.2 เนื้อเรื่องโดยย่อการ์ตูนเรื่องหัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม
2. วิศุทธิ์ พรนิมิตร
  - 1.1 ชีวิตและผลงาน
  - 2.2 เนื้อเรื่องโดยย่อการ์ตูนเรื่อง ชิงช้า 1
3. ทรงศีล ทิวสมบุญ
  - 3.1 ชีวิตและผลงาน
  - 3.2 เนื้อเรื่องโดยย่อการ์ตูนเรื่อง ถังอกและหัวไฟ ในความบ้าคลั่งอันมิรู้สิ้นสุด

#### 1. องอาจ ชัยชาญชีพ

##### 1.1 ชีวิตและผลงาน

องอาจ ชัยชาญชีพ เกิดเมื่อวันที่ 14 ตุลาคม พ.ศ.2516 เป็นนักวาดการ์ตูน นักเขียนนิยายและเรื่องสั้นอิสระ เจ้าของสำนักพิมพ์เปิด เต่า ควาย ที่เคยผ่านงานเขียนคอลัมน์ให้กับนิตยสารต่างๆ มากมายนับไม่ถ้วน ผลงานของเขาเริ่มเป็นที่รู้จักแพร่หลายในวงกว้างจากหนังสือเล่มแรกที่มีชื่อว่า หมูบินได้ (ตีพิมพ์ครั้งแรก 2544) หนังสือนิยายภาพประกอบเชิงปรัชญาที่ได้รับรางวัลชนะเลิศจากการประกวดหนังสือดีเด่น 7Books Award ประจำปี 2003-2004 ระดับ Master Piece และถูกซื้อลิขสิทธิ์เพื่อแปลไปเป็นภาษาต่างประเทศในโครงการของ N.J.Magazine ที่ชื่อ One of 100 Books You Should Read Before You Die! รวมถึงเคยเป็นหนึ่งในตัวแทนนักเขียนคนไทย จากทั้งหมด 15 คน ในฐานะ Guest of Honor ของงานหนังสือ Taipei International Book Exhibition 2014 (TIBE2014) ณ ประเทศไต้หวัน



จากความสำเร็จนี้เองทำให้ผลงานเล่มต่อ ๆ มาของเขาต่างก็ได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนเรื่องพระเจ้าเป็นหมา หัวแดงโม (ซีกที่ 1-5) ปราบฎการณ์ธรรมดา ภาคฤดูร้อน เทพเจ้าแมวแพนด้า (เล่ม 1-3) หัวแดงโมซีกพิเศษ Slow But Grow และผลงานล่าสุดกับยอดมนุษย์ดาวเส้า (ตีพิมพ์ครั้งแรก 2560) ต่างก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเช่นกัน รวมถึงผลงานการเขียนนิยายและเรื่องสั้นของเขา อาทิ ปีศาจหัวโต ความน่าจะมีแมว สุนัขรำพึง ขอให้รักคุ้มครอง จักรवालในโพรงไม้ ชายหนุ่มผู้ไม่ทำอะไรเลย และมนุษย์เป็นสัตว์ประหลาด ก็ประสบความสำเร็จเช่นกัน



ภาพที่ 17 ผลงานทั้งหมดขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: ภาพหน้าปกหนังสือทั้งหมดขององอาจ ชัยชาญชีพ<sup>14</sup>

จุดเริ่มต้นงานวาดและงานเขียนขององอาจเกิดจากความตั้งใจที่จะถ่ายทอดความคิดเห็นและความรู้สึกที่อยู่ในใจของตัวเองออกมาให้ผู้อื่นฟัง ทั้งทัศนคติด้านบวกและด้านลบที่มาจากเรื่องราวในสังคม การใช้ชีวิต ตลอดจนเรื่องราวความรัก บอกเล่าแบบมีศิลปะ ผ่านวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ เนื้อเรื่อง และตัวละครที่หลากหลาย สามารถเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัยตั้งแต่เด็กไปจนถึงผู้ใหญ่

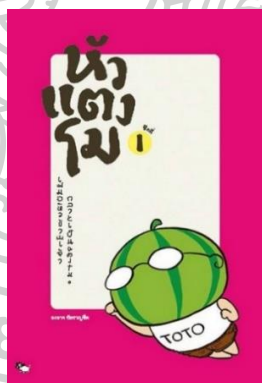
ความน่าสนใจในงานวาดและงานเขียนของเขามีตั้งแต่การ์ตูน นิยายภาพประกอบ นิทานเรื่องสั้น บทความและบันทึก ซึ่งบางครั้งเขาก็บอกไม่ได้ว่า “ผมก็ไม่รู้ว่าตัวเองถนัดแนวไหนกัน

<sup>14</sup> องอาจ ชัยชาญชีพ, Store, เข้าถึงเมื่อ 27 มีนาคม 2559 เข้าถึงได้จาก

แน่ อาจจะเป็นแนวบอกเล่าความคิด แต่ไม่ได้บอกเล่าในเชิงของบทความ เป็นการบอกเล่าที่ เหมือนกับการยกมือถามครูในห้อง ยกมือแสดงความคิดเห็นในกลุ่ม คือไม่ได้เป็นผู้นำกลุ่มแต่แค่คนพูด ในกลุ่มด้วยเสียงเบา ๆ คือวิธีการดำเนินเรื่องของผมจะเป็นอย่างนั้น”<sup>15</sup> แต่งานวาดและงานเขียนของเขาที่มีรูปแบบและเอกลักษณ์เฉพาะตัวค่อนข้างสูง ในแง่ของการสะท้อนสังคมเป็นหลัก เขามองว่าการ์ตูนเป็นศิลปะประเภทหนึ่งที่เป็นงานสื่อสารเรื่องราวไม่ต่างจากวรรณกรรมหรือภาพยนตร์ หรือไม่ต่างจากงานจิตรกรรมหรือดนตรี

ผลงานทุกเรื่องขององอาจ มักจะนำเสนอความคิดและเรื่องที่จะเล่าเป็นอันดับแรกก่อนเสมอ เพราะเขามักจะร่างความคิดเป็น *Story Board* หรือจัดเป็นประโยคเก็บไว้ ขั้นตอนที่สองคือการร้อยเรื่องและวางลำดับภาพ ซึ่งเขาจะใส่ใจขั้นตอนนี้เป็นพิเศษเพราะเขาเชื่อว่าการ์ตูนหรือนิยายที่ดีคือการ์ตูนที่สามารถดึงคนอ่านให้มีส่วนร่วมได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่รู้สึกสะดุด ส่วนขั้นตอนที่สามก็คือการลงมือวาดและเขียนอีกครั้งเพื่อนำไปเป็นต้นฉบับตีพิมพ์ ในแง่ของเทคนิคการเล่าเรื่องมีรูปแบบที่หลากหลาย ตั้งแต่การ์ตูนช่อง นิยายภาพประกอบ นิทานเล่าเรื่องและเรื่องสั้น ที่มีตัวละครหลักเป็นตัวดำเนินเรื่องและถ่ายทอดเรื่องราวไม่ว่าจะเป็นการสะท้อนสังคม การใช้ชีวิต หรือเรื่องราวความรักที่แฝงไว้ด้วยแค้นคิดและปรัชญาภายในเรื่องที่ต้องอาศัยการสื่อออกมา

## 1.2 เนื้อเรื่องโดยย่อของการ์ตูนเรื่อง หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม



ภาพที่ 18 หน้าปกหนังสือ หัวแดงโมซิกที่ 1 : เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม

ที่มา: ภาพหน้าปกหนังสือ หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้าเป็นแดงโม ขององอาจ ชัยชาญชีพ<sup>16</sup>

<sup>15</sup> วัฒน์ อนุวัฒน์, ธุรกิจหนังสือ: เปิดตำราขาย สำนักพิมพ์ส่วนตัว ส่วนตัว ของคนแปลกแยก, เข้าถึงเมื่อ 20 พฤศจิกายน พ.ศ.2559 เข้าถึงได้จาก <http://www.all-magazine.com/ColumnDetail/allColumnDetail/tabid/106/articleType/ArticleView/articleId/2537/categoryId/70/---.aspx>

<sup>16</sup> องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, พิมพ์ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดตำราขาย, 2557), หน้าปก.

การ์ตูนเรื่อง หัวแตงโมซีกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแตงโม ตีพิมพ์ครั้งแรก 2546 ประกอบไปด้วยเนื้อหาจำนวน 7 บท รวมความยาว 216 หน้า เนื้อหาหลักในหนังสือสะท้อนเรื่องราวในชีวิตและสังคมปัจจุบันที่มีตัวละครหลักอย่างหัวแตงโมเป็นผู้ร้อยเรื่องราวทั้งหมดเข้าด้วยกัน ผ่านทัศนคติของตัวละคร ฉาก และเหตุการณ์ต่าง ๆ ภายใต้เนื้อหาที่แตกต่างกันออกไปในลักษณะของการตูนช่องเรื่องยาว ซึ่งสามารถแจกแจงรายละเอียดของหนังสือจำนวน 7 บท ได้ดังต่อไปนี้

บทที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแตงโม ความยาว 13 หน้า

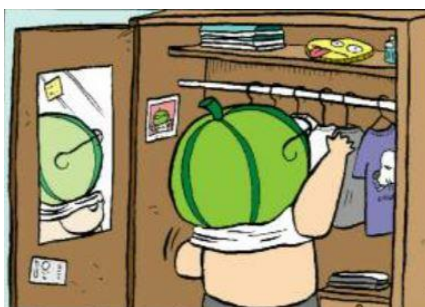
ตัวละคร



“หัวแตงโม”

เป็นตัวแปรและตัวละครที่สำคัญที่เชื่อมต่อเรื่องราวทั้งหมดไว้ด้วยกันในแต่ละบท

สถานที่



“ห้องของหัวแตงโม “

เป็นที่พักของหัวแตงโม



“ร้านขายกาแฟ”

เป็นร้านค้าที่หัวแดงโมไปทานอาหารเช้า



“ลานจอดรถ”

เป็นสถานที่ทำงานพิเศษของหัวแดงโม (รับจ้างขนของทั่วไป)



“ร้านมินิมาร์ท”

เป็นสถานที่ทำงานของหัวแดงโม

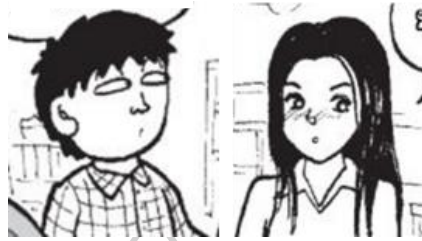
### เนื้อเรื่องโดยย่อ

จุดเริ่มต้นของหัวแดงโมเกิดขึ้นจากการมองหางานที่ดีและงานที่เหมาะสมให้กับตนเอง โดยเริ่มจากการทำงานพิเศษรับจ้างขนของทั่วไปตามสถานที่ต่าง ๆ ที่ได้เงินเป็นครั้ง ๆ คราว ๆ ไปจนถึงการสมัครเป็นพนักงานบริการของร้านมินิมาร์ท

ที่มา: งามอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าวเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เปิดเต่าควาย, 2557), 7-16.

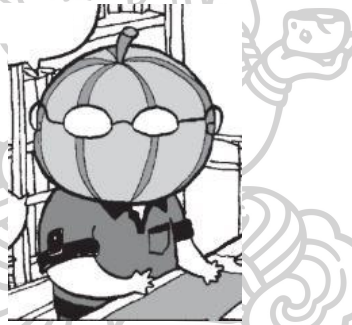
บทที่ 2 มินิมาร์ทหลังเที่ยงคืน ความยาว 30 หน้า

ตัวละคร



“ลูกค้าชายหญิง”

เป็นลูกค้าที่เข้ามาใช้บริการในร้านมินิมาร์ท



“หัวแตงโม”

เป็นพนักงานบริการร้านมินิมาร์ท

สถานที่



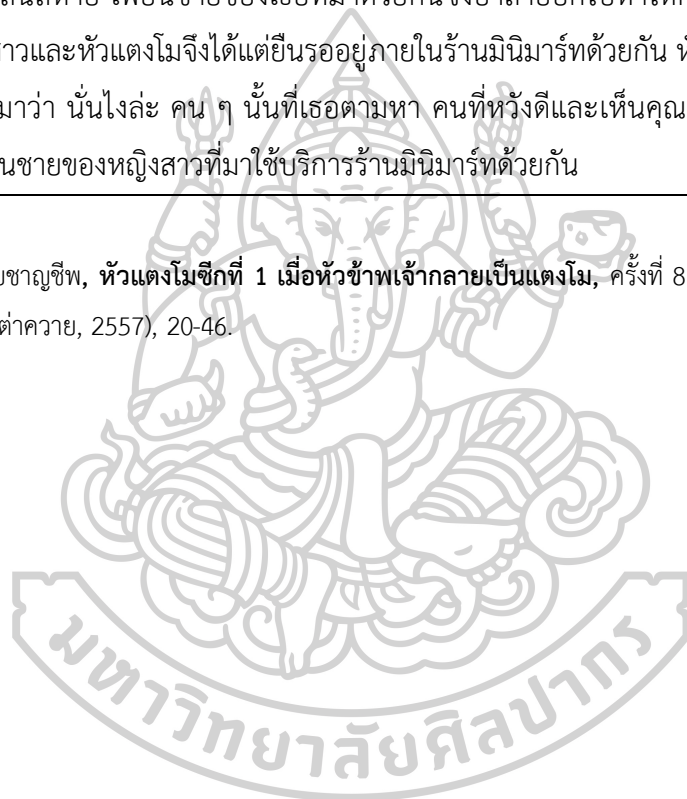
“ร้านมินิมาร์ท”

เป็นสถานที่ทำงานของหัวแตงโม

### เนื้อเรื่องโดยย่อ

เล่าถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงกลางดึกของร้านมินิมาร์ทที่หัวแดงโมเป็นพนักงานพาร์ทไทม์ได้มีลูกค้าชายหญิงคู่หนึ่งเดินเข้ามาขอซื้อบุหรีกับหัวแดงโมภายในร้านมินิมาร์ท และขณะที่กำลังรอหัวแดงโมหยิบบุหรีให้อยู่ที่นั่นพวกเขาทั้งสองก็เริ่มสนทนากันขึ้น โดยฝ่ายชายพูดห้ามไม่ให้ฝ่ายหญิงซื้อบุหรีเพราะเป็นสิ่งไม่ดีแต่ฝ่ายหญิงจะซื้อให้ได้เนื่องจากต้องการประชดแฟนเก่าที่ไม่เห็นคุณค่าในตัวเธอ จนทำให้เธอตัดสินใจหาแฟนใหม่ให้ได้ก่อนพระอาทิตย์ขึ้นและใครก็ตามที่เดินเข้ามาในร้านมินิมาร์ทเป็นคนแรกนับจากนี้จะต้องมาเป็นแฟนกับเธอ และระหว่างที่รอนั้น ฝ่ายหญิงก็นึกขึ้นได้ว่าทำคอนเทคเลนส์หาย เพื่อนชายของเธอที่มาด้วยกันจึงอาสาออกไปหาให้กับเธอภายนอกร้านมินิมาร์ท หญิงสาวและหัวแดงโมจึงได้แต่ยืนรอลูกค้าภายในร้านมินิมาร์ทด้วยกัน หัวแดงโมจึงพูดเตือนสติหญิงสาวขึ้นมาว่า นั่นไงล่ะ คน ๆ นั้นที่เธอตามหา คนที่หวังดีและเห็นคุณค่าในตัวเธอ พร้อมกับมองไปที่เพื่อนชายของหญิงสาวที่มาใช้บริการร้านมินิมาร์ทด้วยกัน

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซีกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เปิดเต่าควาย, 2557), 20-46.



บทที่ 3 ก๋วยเตี๋ยวราดหน้าความรัก ความยาว 34 หน้า

ตัวละคร



“คู่รักชายหญิง”  
เป็นลูกค้าร้านก๋วยเตี๋ยว ราดหน้า



“หัวแดงโม”  
เป็นคนขายดอกไม้

สถานที่



“ร้านก๋วยเตี๋ยว ราดหน้า”  
เป็นร้านขายอาหาร



“อพาร์ทเมนท์”

แฟนหนุ่มใช้เป็นที่สังสรรค์และระบายความทุกข์ของตนเองกับเพื่อน ๆ



“ร้านคาเฟ่”

แฟนสาวใช้เป็นที่นั่งกินข้าวและระบายความทุกข์ของตนเองกับเพื่อน

เนื้อเรื่องโดยย่อ

เล่าถึงเรื่องราวการทะเลาะกันของคู่รักชายหญิงที่มาใช้บริการร้านก๋วยเตี๋ยวราดหน้า โดยฝ่ายชายได้แนะนำให้แฟนสาวของตนเองใส่น้ำตาลลงไปในการราดหน้าดูบ้างเพื่อเพิ่มความอร่อยให้กับอาหารแต่ฝ่ายหญิงไม่ยอมจึงเผลอปิดช้อนน้ำตาลที่แฟนหนุ่มยื่นให้ตกลงพื้นจนเป็นเหตุทำให้ทั้งคู่ทะเลาะกัน โดยมีหัวหน้าแถมที่กำลังเดินขายดอกไม้เป็นผู้สังเกตการณ์อยู่ห่าง ๆ ทั้งสองคนจึงไปนั่งระบายความทุกข์ให้กับเพื่อน ๆ ของตนเองฟัง โดยฝ่ายชายไปนั่งสังสรรค์และระบายความทุกข์ให้กับเพื่อน ๆ ของตนเองฟังและระหว่างการพูดคุยได้บังเอิญพูดคุยถึงเรื่องสไตล์การแต่งตัวของแต่ละคนขึ้นมา ชายหนุ่มผู้ซึ่งแต่งตัวดูเซ็กซี่จึงถูกเปรียบเทียบสไตล์การแต่งตัวของตนเองกับกลุ่มเพื่อน ๆ ถึงขั้นบังคับให้ลองเปลี่ยนสไตล์การแต่งตัวดู แต่ชายหนุ่มไม่ชอบสไตล์การแต่งตัวแบบเพื่อน ๆ เพราะมันไม่เป็นตัวของตัวเองและฝ่ายหญิงระหว่างที่นั่งกินข้าวกับเพื่อนของตนเองอยู่ในคาเฟ่ร้านอาหารนั้นก็กำลังราดหน้ามาากิน



อีกครั้ง และเปลือใส่ น้ำตาลลงไป ในราดหน้าของตนเอง เมื่อหญิงสาวตักราดหน้าเข้าปากจึงได้รู้ว่า ราดหน้ามีรสชาติอร่อยมาก จากเหตุการณ์ดังกล่าวของทั้งสองจึงทำให้ฝ่ายชายคิดว่าไม่ควรบังคับให้คนอื่นทำในสิ่งที่ไม่ชอบและไม่เป็นตัวของตัวเอง ส่วนฝ่ายหญิงก็คิดได้เช่นกันว่าควรลองในสิ่งใหม่ๆ ที่ตนเองยังไม่เคยทำบ้าง ทั้งสองจึงกลับมาคืนดีกันที่ร้านก๋วยเตี๋ยว ราดหน้าอีกครั้ง

ที่มา: งาม อัจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าวเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เปิดเต่าควาย, 2557), 50-81.

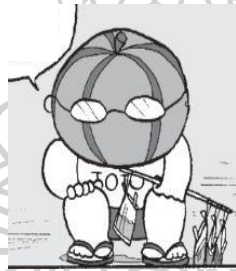


บทที่ 4 สามแยกบางรัก ความยาว 34 หน้า

ตัวละคร



“ผู้หญิงผมสั้น”  
เป็นคนขี้บรดกึ่ง



“หัวแดงโม”  
เป็นคนขายน้ําลูก

สถานที่



“สามแยกบางรัก”

เป็นสถานที่ที่หัวแดงโมขายน้ำปั่นอยู่

### เนื้อเรื่องโดยย่อ

ผู้หญิงผมสั้นที่บังเอิญทำแหวนขอแต่งงานของแฟนหนุ่มกลิ้งหล่นลงท่อระบายน้ำกลางสามแยกบางรัก และโชคดีที่เธอสามารถกระโดดไปคว้าแหวนไว้ได้ทันท่วงทีก่อนที่มันจะร่วงลงไปยังพื้นท่อระบายน้ำแต่บังเอิญว่ามือของเธอข้างที่ถือแหวนอยู่นั้นใหญ่เกินไปสำหรับการดึงออกมาจากตะแกรงท่อระบายน้ำและขากางเกงของเธอเองก็ไปติดอยู่ที่ใต้เบาะที่นั่งฝั่งคนขับจึงเป็นเหตุทำให้เกิดความวุ่นวายขึ้นกลางสามแยกบางรักที่หัวแดงโมเย็นขายน้ำถูงอยู่ตรงมุมถนน และระหว่างที่รอความช่วยเหลือจากเจ้าหน้าที่อยู่นั้นก็ทำให้หญิงสาวนึกถึงที่มาที่ไปของแหวนที่ถูกแฟนหนุ่มของตนเองขอแต่งงานกับที่มาของกางเกงยีนส์ที่ครึ่งหนึ่งในอดีตแฟนเก่าของตนเองเคยทำให้ ด้วยความที่ของทั้งสองอย่างนี้มีความสำคัญเท่า ๆ กัน จึงทำให้หญิงสาวตัดสินใจไม่ได้ว่าจะเลือกอะไรดี จะดึงกางเกงออกมาจากใต้เบาะที่นั่งก็ได้เพราะกลัวขาด จะปล่อยแหวนขอแต่งงานลงท่อระบายน้ำก็ได้ จนท้ายที่สุดขณะที่มือของตนเองยังอยู่ในท่อระบายน้ำนั้นก็ได้ถูกหนูกระโดดกัดเข้าที่มือทำให้หญิงสาวสะดุ้งและรีบกระโดดลุกขึ้นยืนทันทีทำให้มือและขาของตนเองหลุดออกจากสิ่งกีดขวางได้สำเร็จ เป็นเหตุทำให้ไม่สามารถรักษาของทั้งสองสิ่งไว้ได้เพราะความลืงเลของตนเอง

ที่มา: งามาง ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมชิกที่ 1 เมื่อหัวข่าวเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เปิดเต่าควาย, 2557), 85-114.



บทที่ 5 พังพร ความยาว 29 หน้า

ตัวละคร



“ยักษ์วิเศษหัวแดงโม”  
เป็นยักษ์วิเศษ



“ลุงคนเก็บขยะ”  
มีอาชีพเป็นคนเก็บขยะ

สถานที่



“ลานขยะกองโต”  
เป็นสถานที่เก็บขยะ



### “บ้านสูงเก็บขยะ”

เป็นที่พักอาศัยของลุงคนเก็บขยะ

#### เนื้อเรื่องโดยย่อ

ระหว่างที่ลุงคนเก็บขยะกำลังเดินเก็บขยะอยู่ตามทางเดินอยู่นั้น ก็ได้บังเอิญไปเก็บกระป๋องน้ำอัดลมเปล่าใบหนึ่งที่มียักซ์วิเศษหัวแดงโมอาศียอยู่ในกระป๋องเข้า ยักซ์วิเศษหัวแดงโมจึงให้ลุงคนเก็บขยะขอพรกับตนเองได้ 3 ข้อ แต่ลุงคนเก็บขยะไม่สนใจและไม่ต้องการจะขอพรใด ๆ กับยักซ์หัวแดงโมวิเศษเลยจึงพยายามเดินหนีไป ยักซ์หัวแดงโมวิเศษจึงพยายามตามตื้อให้พบกับลุงคนเก็บขยะเพื่อปลดปล่อยตัวเองให้เป็นอิสระ แต่เนื่องจากยักซ์วิเศษหัวแดงโมไม่ได้กินข้าวมาหลายวันจึงทำให้ไม่มีแรง ลุงคนเก็บขยะจึงยื่นข้อเสนอให้ยักซ์วิเศษหัวแดงโมช่วยตนเองเก็บขยะไปขายเพื่อแลกกับข้าว 1 มื้อ ทั้งสองคนจึงนำเงินที่ได้จากการเก็บขยะไปขายมาซื้อข้าวเพื่อไปทำอาหารกินกันที่บ้านของลุงคนเก็บขยะ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าวเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เปิดเต่าควาย, 2557), 118-145.

บทที่ 6 เรอกับฉั่น ความยาว 33 หน้า

ตัวละคร



“เฟร็ดดี้”

เป็นเจ้าของร้านขายกีตาร์



“เฮียอ้วน”

เป็นพนักงานบริษัทแห่งหนึ่ง



“หัวแดงโม”

เป็นพนักงานที่ร้านขายกีตาร์ของเฟร็ดดี้

สถานที่



“ร้านขายกีตาร์”

มีหัวแตงโมทำงานเป็นเด็กดูแลร้าน

เนื้อเรื่องโดยย่อ

ในทุก ๆ วันเฮียอ้วนมักจะมายืนดูกีตาร์ตัวโปรดของเฟร็ดดีอยู่หน้าร้านขายกีตาร์ที่หัวแตงโมทำงานอยู่เป็นประจำ เพื่อหวังว่าสักวันหนึ่งตัวเองจะมีโอกาสได้สัมผัสและเล่นกีตาร์ตัวนั้นบ้าง ถึงแม้ว่าจะถูกเฟร็ดดีดูถูกในความสามารถและไล่กลับไปทุกครั้งก็ตามแต่เฮียอ้วนก็ไม่เคยย่อท้อและลดความพยายามลงต่อความหวังเล็ก ๆ นั้นเลย จนในที่สุดความฝันของเฮียอ้วนที่จะได้สัมผัสและเล่นกีตาร์ตัวโปรดของเฟร็ดดีก็เป็นจริงขึ้นมาเมื่อเฟร็ดดีลืมนกุญแจล็อกตู้เก็บกีตาร์ตัวโปรดไว้ที่ร้าน จึงทำให้เฮียอ้วนได้เล่นกีตาร์ตัวนั้นทันที เมื่อเฟร็ดดีรู้ว่าตนเองลืมนกุญแจสำคัญไว้ที่ร้านจึงรีบเดินทางกลับมายังร้านและทำให้รู้ว่าเฮียอ้วนคือคนที่เหมาะสมกับกีตาร์ตัวโปรดของตนเองอย่างแท้จริง

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแตงโมซีกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแตงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เปิด  
เต่าควาย, 2557), 148-177.

บทที่ 7 ตะกาย ความยาว 39 หน้า

ตัวละคร



“นักป็นเขา”

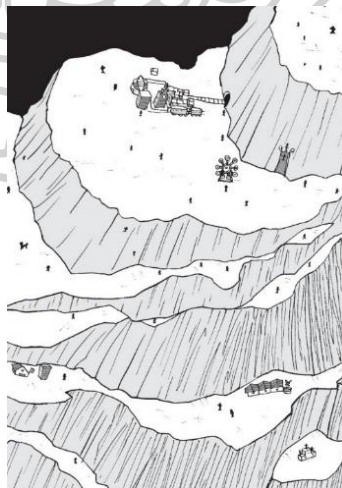
เป็นนักป็นเขาที่มีพยายามที่จะป็นให้ถึงยอดเขา



“หัวแดงโม”

เป็นพนักงานร้านมินิมาร์ท

สถานที่



“ยอดเขา”

ยอดเขาที่ไม่มีที่สิ้นสุด





“ร้านมินิมาร์ท”

มีหัวแดงโมเป็นพนักงานบริการ

### เนื้อเรื่องโดยย่อ

เรื่องราวความฝันของนักปีนเขาคนหนึ่งที่ต้องการจะปีนขึ้นไปยังจุดสูงสุดของยอดเขาให้ได้ เขาจึงเริ่มต้นปีนเขาขึ้นไปเรื่อย ๆ อย่างไม่ลดละความพยายามในทุก ๆ วัน จนในที่สุดก็มารู้ว่ายอดเขาที่เขาพยายามปีนขึ้นไปให้ถึงจุดสูงสุดของยอดเขานั้นมันไม่มีอยู่จริง

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซีกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เปิดเต่าควาย, 2557), 180-216.

## 2. วิศุทธิ์ พรนิมิตร

### 2.1 ชีวิตและผลงาน

วิศุทธิ์ พรนิมิตร เกิดวันที่ 15 สิงหาคม พ.ศ.2519 จบการศึกษาปริญญาตรี จากคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร นักวาดการ์ตูนไทยที่ดังไปไกลถึงญี่ปุ่นกับการเดินทางบนเส้นทางน้ำหมึกกว่า 17 ปี ที่มีจุดเริ่มต้นเหมือนนักวาดการ์ตูนหลาย ๆ คน ที่เริ่มจากการเป็นคนชอบอ่านการ์ตูนแล้วจึงลองวาดและลอกเลียนแบบตามตั้งแต่สมัยเด็ก ๆ จนช่วงที่เรียนอยู่มหาวิทยาลัยปี 3 ได้มีโอกาสวาดการ์ตูนเรื่องแรก ‘hesheit’ ของตัวเอง ลงตีพิมพ์ในนิตยสาร Katch ของบอย โกสิยพงษ์ และต่อมาได้ตีพิมพ์นิตยสาร a day จนประสบความสำเร็จเริ่มเป็นที่รู้จักแพร่หลาย

หลังจากวิศุทธิ์วาดและเขียนการ์ตูนในไทยได้ระยะหนึ่ง ด้วยความที่อยากเรียนอะไรสักอย่างและที่ไหนก็ได้ บวกกับอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นมานานจึงตัดสินใจไปเรียนภาษาญี่ปุ่นที่โกเบและเขียนการ์ตูนไปด้วย จากการทำเอง วาดเองและรวมเล่มพิมพ์เอง แจกจ่ายให้กับคนข้างบ้านเหมือน local art ในท้องถิ่นให้อ่านกันในละแวกนั้น ๆ หรือเอาไปขายตามร้านหนังสือ ร้านกาแฟเล็ก ๆ บ้าง เขาเก็บผลงานและแสดงผลงานของตนเองไปเรื่อย ๆ จนเริ่มมีคนชื่นชอบ จากจุดเริ่มต้นนี้เองทำให้เขาเริ่มสานฝันการเป็นนักเขียนการ์ตูนอีกครั้ง จนเมื่อมีโอกาสได้ไปเล่นดนตรีประกอบแอนิเมชันของการ์ตูน

hesheit ที่โตเกียวและบังเอิญว่าภายในงานวันนั้นมีสำนักพิมพ์มาดูการแสดงและชื่นชอบมากจึงชักชวนให้มาตีพิมพ์หนังสือด้วยกัน

จุดเริ่มต้นเล็ก ๆ ในประเทศญี่ปุ่นของวิศุทธิ์จึงเริ่มต้นขึ้น เมื่อการ์ตูนไทยเล่มแรกเรื่อง ‘Everybodyeverything’ ได้รับการตีพิมพ์และเผยแพร่ออกสู่สายตาคนญี่ปุ่นในตอนนั้น เป็นผลทำให้วิศุทธิ์ พรนิมิตร ได้รับความนิยมและเป็นที่รู้จักในประเทศญี่ปุ่นทันที จนผลงานการ์ตูนเล่มต่อ ๆ มาของเขา อย่างการ์ตูนเรื่อง ชิงช้า ที่ใช้ชื่อภาษาญี่ปุ่นว่า ‘blanco’ ตีพิมพ์ลงในนิตยสาร IKKI ฉบับรายเดือนของประเทศญี่ปุ่นในปี 2549 หรือการ์ตูนมะม่วงจิ้งที่โด่งดังมาก ๆ ในตอนนี้ ต่างก็ได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากในประเทศญี่ปุ่นด้วยเช่นกัน

นอกจากจะโด่งดังในประเทศญี่ปุ่นแล้ว ผลงานการ์ตูนของวิศุทธิ์ก็ได้รับความนิยมในประเทศไทยเป็นอย่างมากไม่แพ้กัน นอกจากการ์ตูน hesheit, Everybodyeverything, ชิงช้า, มะม่วงจิ้ง (เคยจัดแสดงนิทรรศการเดี่ยวครั้งที่ 1 ในปี 2015 ภายใต้ชื่อ WISUT PONNIMIT 'MELO HOUSE' EXHIBITION ที่บางกอก ซิตี้ซิตี้ แกลเลอรีและครั้งที่ 2 ในปี 2017 ภายใต้ชื่อ WISUT PONNIMIT'S LR EXHIBITION ที่บางกอก ซิตี้ซิตี้) จะได้รับความนิยมแล้ว ผลงานการ์ตูนเรื่องอื่น ๆ อย่างควันใต้หมอก ต้มกับญี่ปุ่น โรแมนติก และสัตว์เลี้ยงหลังบ้าน ก็ได้รับการตอบรับและเป็นที่พูดถึงอย่างมากด้วยเช่นกัน จนสามารถครองใจคนไทยและก้าวกระโดดเป็นนักเขียนการ์ตูนไทยอันดับต้น ๆ ของประเทศเลยก็ว่าได้



ภาพที่ 19 ผลงานทั้งหมดของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: ภาพหน้าปกหนังสือทั้งหมดของวิศุทธิ์ พรนิมิตร<sup>17</sup>

<sup>17</sup> วิศุทธิ์ พรนิมิตร, วิศุทธิ์ พรนิมิตร, เข้าถึงเมื่อ 27 มีนาคม 2559 เข้าถึงได้จาก

เนื้อหาการ์ตูนส่วนใหญ่ของวิศุทธิ์มักจะมาจากการสปรกการณ์ในชีวิตประจำวันกับการนำความคิดและเรื่องที่พบเจอมาสร้างเป็นพล็อตเรื่องและสะท้อนออกมาเป็นการตูนที่สอดแทรกปรัชญาแง่คิดต่าง ๆ ไว้เป็นหลัก โดยมีตัวละครเป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวภายในเรื่องทั้งหมด

ความน่าสนใจในงานวาดของวิศุทธิ์ พรนิมิตรคือ เน้นใช้ความรู้สึกมาอธิบายความหมายของภาพ โดยนำทุกอย่างที่รู้สึกและพบเจอจากประสบการณ์ชีวิตมาสร้างแรงบันดาลใจและเขียนออกมาเป็นการตูนที่วางอยู่บนกระดาษและใส่แนวความคิด จินตนาการในหลาย ๆ มุมมองไปเรื่อย ๆ เท่านั้น เขาเชื่อว่าการตูนที่สนุกมีชีวิตชีวาต้องมีกลิ่นอายของความจริงและสามารถถ่ายทอดความรู้สึกออกมาได้

## 2.2 เนื้อเรื่องโดยย่อของการตูนเรื่อง ชิงช้า 1



ภาพที่ 20 หน้าปกหนังสือ ชิงช้า 1

ที่มา: ภาพหน้าปกหนังสือชิงช้า 1 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร<sup>18</sup>

การ์ตูนเรื่อง ชิงช้า 1 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร ตีพิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2554 ประกอบด้วยเนื้อหาจำนวน 17 บท รวมความยาว 368 หน้า เป็นหนังสือการ์ตูนที่เล่าเรื่องราวของชิงช้า เด็กผู้หญิงที่ถูกโชคชะตานำพาให้มาพบเจอกับเรื่องราววุ่น ๆ ที่แสนจะไม่ธรรมดาของครอบครัวและผองเพื่อนที่สอดแทรกเรื่องราวผ่านการตูนแนววิทยาศาสตร์ เล่าเรื่องย้อนไปมาระหว่างอดีต ปัจจุบันและปริศนาจากโลกอนาคตที่ชิงช้าต้องพบเจอและข้องเกี่ยวกับ ซึ่งคละเคล้าด้วยอารมณ์ที่หลากหลายทั้งสนุกสนาน ตื่นเต้น เศร้า เหงา เมื่อได้อ่าน นำเสนอในลักษณะของการตูนช่องเรื่องยาว ซึ่งสามารถแจกแจงรายละเอียดของหนังสือจำนวน 17 บท ได้ดังต่อไปนี้

<sup>18</sup> วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), หน้าปก.

บทที่ 1 ตา ความยาว 24 หน้า

ตัวละคร



“ชิงซ่า”

เป็นตัวแปรและตัวละครสำคัญที่เชื่อมต่อเรื่องราวทั้งหมดไว้ด้วยกันในแต่ละบท



“แพ”

เป็นแฟนของชิงซ่า

สถานที่



“ห้องโดยสารบนเครื่องบิน”

มีชิงซ่าและแพเป็นผู้โดยสาร

เนื้อเรื่องโดยย่อ

การกล่าวถึงที่เคยเกิดขึ้นในอดีตของแพกับการกล่าวถึงที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคตของชิงซ่า คือ หัวข้อบทสนทนาที่ชิงซ่าและแพกำลังพูดคุยและไตร่ตรองถึงความกลัวของแต่ละคนตอนนั่งโดยสาร

อยู่บนเครื่องบิน โดยแพเป็นโรคกลัวลิฟต์เนื่องจากในอดีตเคยเจอเหตุการณ์ที่ฝังใจเกี่ยวกับลิฟต์ และชิงช้าก็กลัวว่าในอนาคตเครื่องบินที่ตนเองนั่งโดยสารอยู่อาจจะตกก็ได้ ซึ่งหลังจากที่ทั้งสองคน นั่งคิดทบทวนและไตร่ตรองแล้วก็ทำให้คิดได้ว่า ไม่ควรยึดติดกับอดีตหรืออนาคตมากเกินไป ควรอยู่กับปัจจุบันดีกว่า เพราะโลกที่เราเห็นอยู่ตรงหน้าก็สวยงามดีอยู่แล้ว

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 6-27.



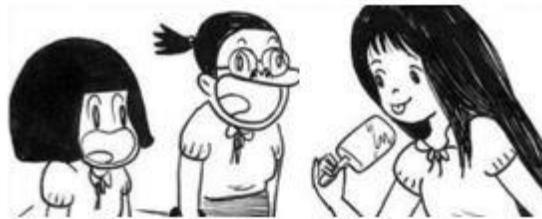
บทที่ 2 ป่อน้ำ ความยาว 22 หน้า

ตัวละคร



“ชิงซ่า”

เป็นตัวแปรและตัวละครสำคัญที่เชื่อมต่อเรื่องราวทั้งหมดไว้ด้วยกันในแต่ละบท



“เพื่อนชิงซ่า”

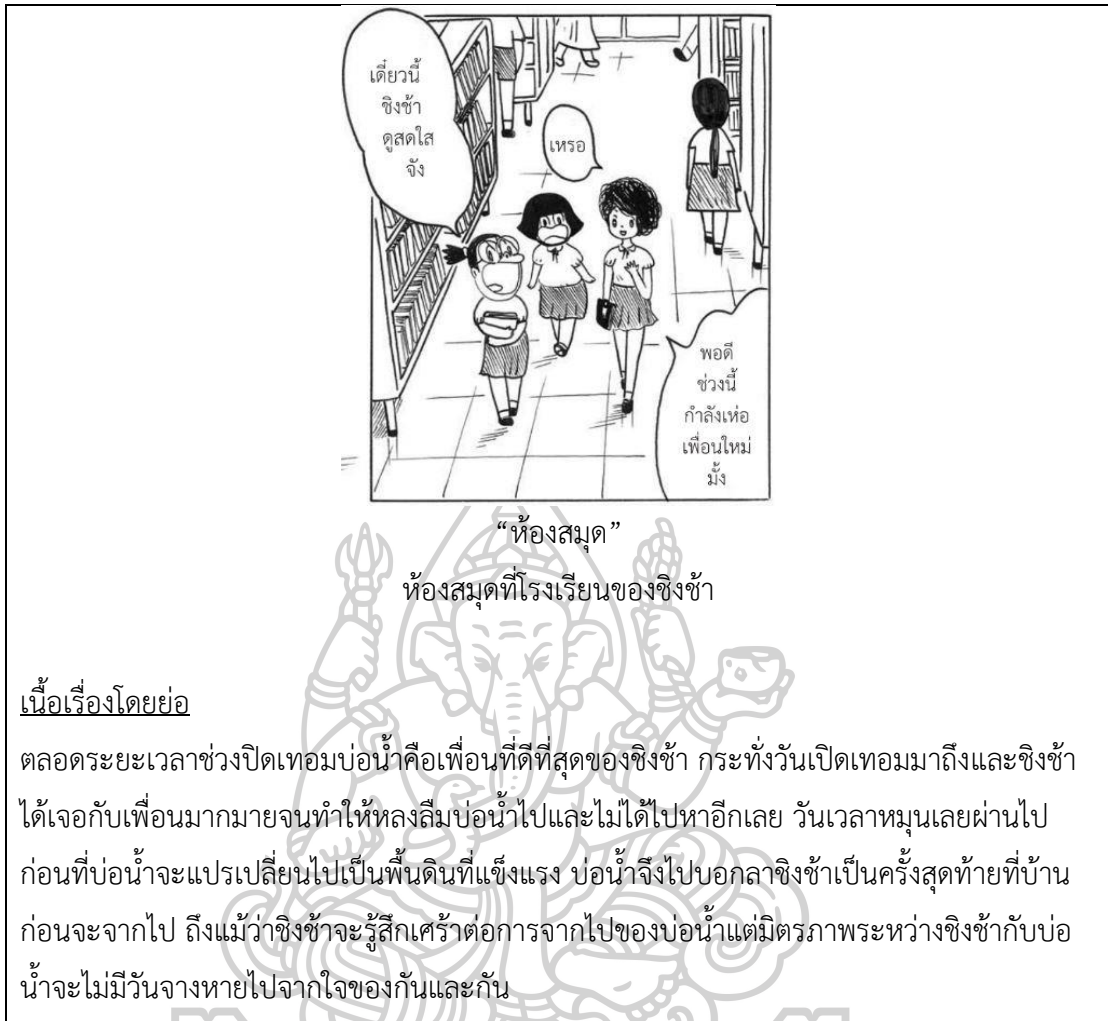
เป็นเพื่อนร่วมห้อง เรียนของชิงซ่า

สถานที่



“ป่อน้ำ”

เป็นเพื่อนเล่นให้กับชิงซ่าตอนช่วงปิดเทอม



ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 30-48.

บทที่ 3 แมว ความยาว 22 หน้า

ตัวละคร



“ชิงซ่า”

เป็นตัวแปรและตัวสำคัญที่เชื่อมต่อเรื่องราวทั้งหมดไว้ด้วยกันในแต่ละบท



“ลูกแมว”

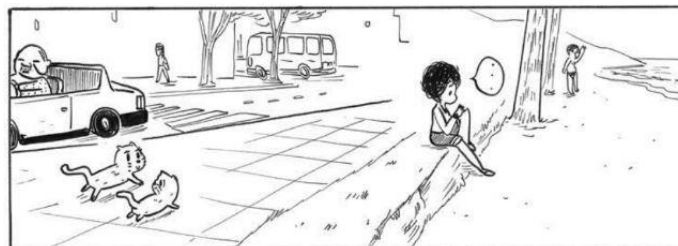
เป็นตัวละครที่ชิงซ่าให้การช่วยเหลือ



“แม่แมว”

เป็นตัวละครที่ชิงซ่าให้การช่วยเหลือ

สถานที่



“บริเวณริมถนนข้างทะเล”

ชิงซ่าเจอแม่แมวกับลูกแมว





“ริมชายหาด”

บริเวณที่ชิงช้าพามาแม่มาฝั่ง

เนื้อเรื่องโดยย่อ

ชิงช้าบังเอิญไปเจอแม่แมวกับลูกแมวนอนบาดเจ็บอยู่ข้างทาง จึงใช้พลังเคลื่อนย้ายความเจ็บปวดช่วยเหลือแม่แมวกับลูกแมวไว้ ชิงช้าช่วยเหลือชีวิตลูกแมวไว้ได้แต่ไม่สามารถรักษาชีวิตของแม่แมวได้ทำให้ชิงช้าเศร้าเสียใจต่อการจากไปของแม่แมว จึงตอบแทนลูกแมวด้วยการพาร่างของแม่แมวมายังไว้ริมชายหาดใกล้ ๆ กับสถานที่ที่แม่แมวจากมา

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 52-70.



บทที่ 4 นักเขียน ความยาว 22 หน้า

ตัวละคร



“นักเขียน”

เป็นลูกที่มีอดีตอันแสนเจ็บปวด



“พ่อเลี้ยงและแม่”

เป็นพ่อแม่ของนักเขียน

สถานที่



“คุก”

เป็นสถานที่ที่พ่อของนักเขียนอยู่



“บ้านนักเขียน”

เป็นบ้านที่นักเขียนอาศัยอยู่กับพ่อและแม่ของตนเอง



“ร้านหนังสือ”

สถานที่พบปะแฟนคลับของนักเขียน

เนื้อเรื่องโดยย่อ

เล่าเรื่องราวในอดีตอันแสนเจ็บปวดของนักเขียนที่ทำผิดต่อพ่อเลี้ยงและแม่ของตนเอง เรื่องราวเกิดขึ้นภายในบ้านของนักเขียนตอนเป็นเด็ก ขณะที่นักเขียนในตอนนั้นเป็นเด็กไม่เอาไหนกำลังโดนพ่อเลี้ยงของตนเองทุบตีโดยมีแม่ของตนเองเข้ามาห้ามปราม แต่ไม่สำเร็จเพราะระหว่างการทะเลาะกันได้เกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิดเกิดขึ้นเมื่อพ่อของนักเขียนพลาดพลั้งเอามือข้างที่ถือมีดคัตเตอร์ไปแทงเข้าที่คอของภรรยาตาย จนเป็นเหตุทำให้ตนเองต้องติดคุกและทิ้งนักเขียนในวัยเด็กใช้ชีวิตเพียงลำพัง นักเขียนในวัยเด็กที่ไม่มีทั้งพ่อและแม่ยังคงใช้ชีวิตไปวัน ๆ และเป็นเด็กไม่เอาไหนเหมือนเคย ส่วนแม่ของนักเขียนหลังจากที่ตายไปได้มาเกิดเป็นนกและคอยช่วยเหลือสามีที่อยู่ในคุกด้วยการเป็นผู้ส่งสารไปหานักเขียนในวัยเด็กทุก ๆ วัน นักเขียนหลังจากที่เห็นนกบินมาทิ้งใบไม้ที่หน้าบ้านของตนเองเป็นประจำทุกวันจึงเกิดความไม่พอใจเพราะคิดว่านกตัวนั้นบินมาทิ้งขยะที่หน้าบ้านของตัวเองจึงได้ดักกรอและรอบทำร้ายนกตัวนั้นได้สำเร็จ แต่เมื่อนักเขียนได้เห็นข้อความที่อยู่บนใบไม้ที่นกได้คาบมาก็รู้ทันทีว่านกตัวนั้นเป็นแม่ของตนเอง นักเขียนจึงรีบวิ่งไปดูที่กองใบไม้ที่แม่นกได้บินมาทิ้งไว้และพบว่ามันเป็นนิยายเรื่องสุดท้ายที่พ่อเลี้ยงของตนเองได้เขียนไว้ให้ก่อนตาย

นักเขียนสำนึกผิดและเสียใจเป็นอย่างมากที่ตนเองไม่เคยเชื่อฟังพ่อกับแม่เลยจนทำให้ตัวเองเกิดแรงผลักดันและแรงใจในการต่อสู้กับอุปสรรคต่าง ๆ กลายเป็นนักเขียนโด่งดังที่ทำตามความฝันต่อจากพ่อได้สำเร็จในที่สุด

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 73-92.



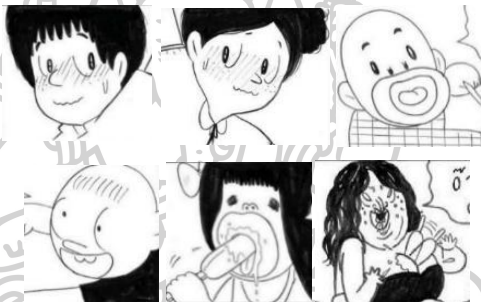
บทที่ 5 สนทนาก ความยาว 22 หน้า

ตัวละคร



“ชิงช้า”

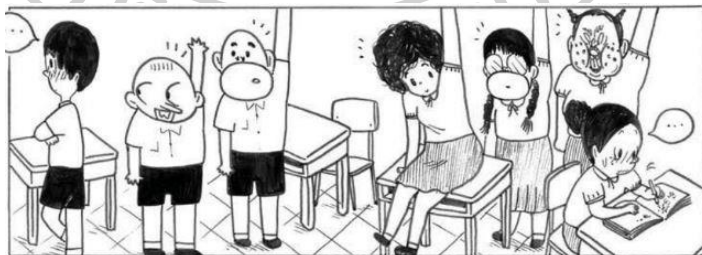
เป็นตัวแปรและตัวละครที่สำคัญที่เชื่อมต่อเรื่องราวทั้งหมดไว้ด้วยกันในแต่ละบท



“เพื่อนของชิงช้า”

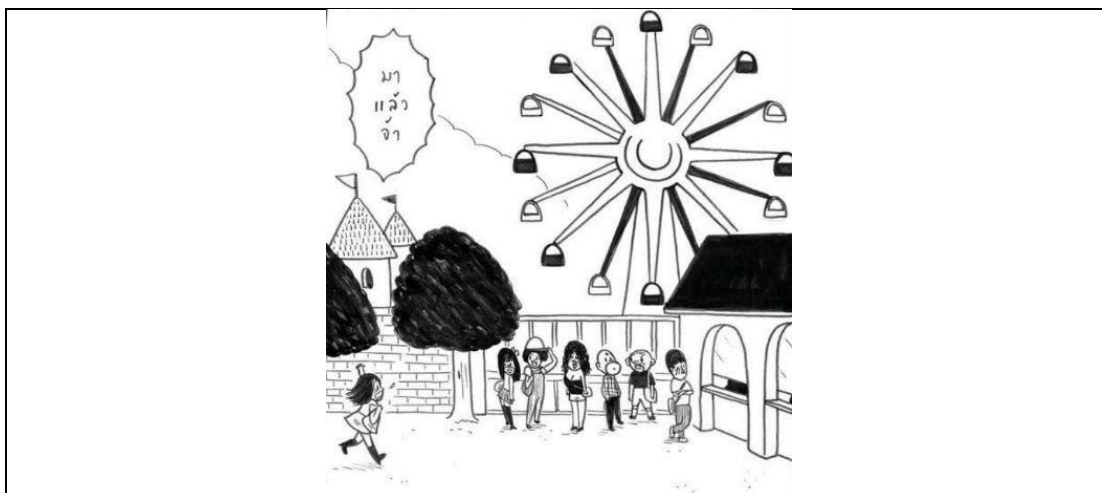
เป็นเพื่อนร่วมชั้นเรียนของชิงช้า

สถานที่



“ห้องเรียน”

ห้องเรียนของชิงช้า



“สวนสนุก”

เป็นสถานที่ที่ชิงช้ากับเพื่อนไปเที่ยวในช่วงสุดสัปดาห์

#### เนื้อเรื่องโดยย่อ

ชิงช้าวางแผนกับเพื่อนในห้องไปเที่ยวสวนสนุกด้วยกันในวันสุดสัปดาห์ เพื่อหวังจะให้ดอกไม้และคิ้วหน้าได้ใกล้ชิดกัน เมื่อวันสุดสัปดาห์มาถึงชิงช้าและเพื่อน ๆ จึงนัดเจอกันที่สวนสนุกและเริ่มทำตามแผนการที่วางไว้ว่าจะให้ดอกไม้และคิ้วหน้าได้ใกล้ชิดกันโดยเริ่มจากการเล่นบ้านผีสิง เล่นรถไฟเหาะและดูภาพยนตร์ แต่ระหว่างที่ชิงช้านั่งดูภาพยนตร์บังเอิญได้เจอและนั่งข้าง ๆ แพ ซึ่งการพบกับแพครั้งนี้ทำให้ชิงช้ารู้สึกตื่นเต้น ปนเหงา อ่างว้างและโดดเดี่ยวในเวลาเดียวกัน ชิงช้าจึงตัดสินใจลองที่จะเปลี่ยนแปลงและสร้างความสุขให้กับตัวเองดูบ้าง

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 95-114.

บทที่ 6 ขาดำ ความยาว 22 หน้า

ตัวละคร



“ชิงช้า”

เป็นตัวแปรและตัวสำคัญที่เชื่อมต่อเรื่องราวทั้งหมดไว้ด้วยกันในแต่ละบท



“โจร”

เป็นโจรวิ่งราวทรัพย์

สถานที่



“ถนน”

เส้นทางที่ชิงช้าเดินเดินผ่าน

เนื้อเรื่องโดยย่อ

เกิดเหตุวุ่นวายกลางถนนสายหนึ่งขณะที่ชิงช้ากำลังเดินผ่านถนนเส้นนั้น ได้มีโจรขโมยรถยนต์เพื่อไปปล้นธนาคารและพยายามขับรถหลบหนีการจับกุมของตำรวจหลังกระทำความผิดมา ซึ่งระหว่าง

ที่โจรทำการหลบได้ผลอยingtารวจเสียชีวิต 1 คน และไม่สำนึกผิดยังคงทำการข้บรณหลบหนีตำรวจต่อไปจนท้ายที่สุดก็หนีไม่รอดโดนเจ้าหน้าที่ตำรวจเข้าล้อมจับกุมได้ แต่โจรกลัวความผิดจึงตัดสินใจยิงตัวเองตายในที่สุด

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 117-136.





บทที่ 7 แม่มดป่า ความยาว 22 หน้า

ตัวละคร



“จิงจ๋า”

เป็นแม่มดป่า



“หญิงสาว”

เป็นหญิงสาวผู้นิสัยเสีย

สถานที่



“ป่า”

เป็นที่อยู่ของคุณปูต้นไม้



### “ชุมชนเมือง”

สถานที่รับรักษาโรคโดยแม่มดป่า

#### เนื้อเรื่องโดยย่อ

แม่มดซิงซ่าถูกหญิงสาวผู้เห็นแก่ตัวทำร้ายร่างกายและขโมยวิชาเคลื่อนย้ายความเจ็บป่วยของตนเองไปทำมาหากินเปิดร้านรักษาความเจ็บป่วยให้กับผู้อื่นเพื่อหวังรวยทางลัด ด้วยการย้ายความเจ็บป่วยจากผู้ที่มารอรับการรักษามาหาตัวเองและเอาไปปล่อยให้กับสัตว์ป่าที่จับมามากมายนับไม่ถ้วน คนแล้วคนเล่าจนกระทั่งมาเจอกับคุณปู่ คุณปู่จึงขอให้หญิงสาวย้ายความแก่ชราของตนเองออกไปให้ที หญิงสาวไม่รอช้าจึงตอบตกลงและทำการรักษาโรคชราให้กับคุณปู่ทันที แต่ยิ่งย้ายความเจ็บป่วยมามากเท่าไรหญิงสาวก็ยิ่งเจ็บปวดมากขึ้น จนในท้ายที่สุดก็ไม่สามารถรักษาโรคชราของคุณปู่ได้ หญิงสาวรู้สึกเจ็บปวดมากจึงพยายามกลับไปหาแม่มดซิงซ่าเพื่อขอให้ช่วยรักษาตนเองอีกครั้ง แต่เมื่อมาถึงกลับพบว่าแม่มดซิงซ่าบาดเจ็บสาหัสอยู่ไม่สามารถขยับตัวไปไหนได้ หญิงสาวจึงตัดสินใจย้ายความเจ็บป่วยของแม่มดซิงซ่ามาไว้ที่ตนเอง เมื่อแม่มดซิงซ่าหายจากอาการเจ็บป่วยจึงพาหญิงสาวมารักษากับคุณปู่ต้นไม้ (ต้นไม้เทพเจ้า) คุณปู่ต้นไม้จึงช่วยรักษาหญิงสาวให้หายจากอาการเจ็บป่วยได้สำเร็จ หญิงสาวรู้สึกสำนึกผิดและซาบซึ้งใจต่อแม่มดซิงซ่าเหลือเกินจึงได้แต่พูดขอบคุณจากใจจริงต่อแม่มดซิงซ่าเพื่อเป็นการตอบแทน

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ซิงซ่า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 139-158.

บทที่ 8 ฟาผ่า ความยาว 22 หน้า

ตัวละคร



ชิงซ่า - ชิงซ่าในวัยเด็ก



ใจ  
ชิงซ่า

ป๊ะป๊ะ - เป็นพ่อของชิงซ่า

สถานที่



บ้านของชิงซ่า - ห้องเก็บของใต้ดิน

**เนื้อเรื่องโดยย่อ**

เสียงเปรี้ยง!! ของฟ้าผ่าทำให้ชิงช้ากลัวและไม่กล้าขยับลุกออกจากเตียงไปไหน แต่เพราะไฟดับ และป๊ะป๊ะของตนเองติดอยู่ในยานอวกาศ (สิ่งประดิษฐ์ของป๊ะป๊ะ) ชิงช้าจึงรวบรวมความกล้าทั้งหมดที่มีพาตัวเองเดินไปยังห้องใต้ดินเพื่อเปิดเครื่องปั่นไฟสำรองได้สำเร็จ

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 161-180.



บทที่ 9 คุณอนาคต ความยาว 22 หน้า

ตัวละคร



“ชิงซ่า”

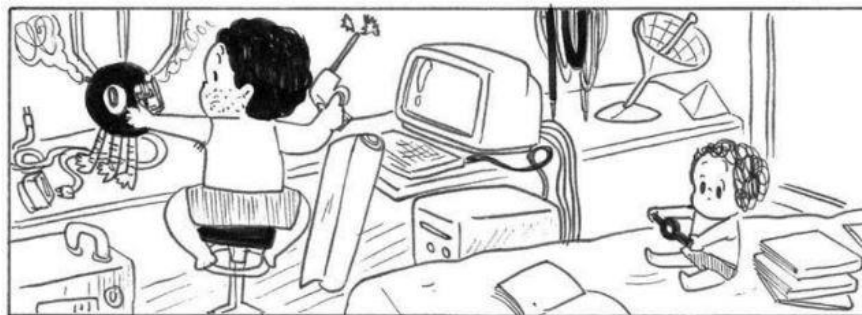
เป็นตัวแปรและตัวละครที่สำคัญที่เชื่อมตอเรื่องราวทั้งหมดไว้ด้วยกันในแต่ละบท



“ป๊ะป๊ะ”

เป็นพ่อของชิงซ่า

สถานที่



“บ้านของชิงซ่า”

ห้องนอนของป๊ะป๊ะ

### เนื้อเรื่องโดยย่อ

แม่ของชิงช้าถูกมนุษย์ต่างดาวจับตัวไปยังโลกอนาคตตั้งแต่ชิงช้ายังเด็ก ๆ จึงทำให้ ป๊ะป๊ะและชิงช้าพยายามค้นหาวิธีไปยังโลกอนาคตเพื่อพาแม่ของชิงช้ากลับบ้าน ในที่สุดป๊ะป๊ะก็สร้างยานอวกาศไปตามหาแม่ของชิงช้าได้สำเร็จและตัดสินใจออกเดินทางช่วงกลางดึกทันทีทำให้ชิงช้าต้องอยู่โดยลำพัง

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: ระเบิด บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 184-202.



บทที่ 10 มือ ความยาว 22 หน้า

ตัวละคร



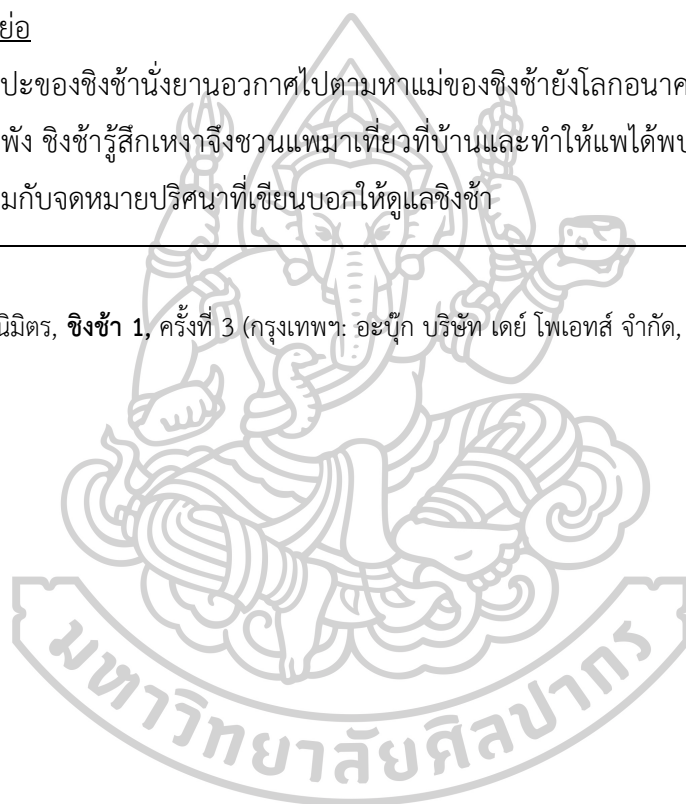
สถานที่



“ห้องเรียน”  
ห้องเรียนของชิงซ่า



ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 205-224.





บทที่ 11 ป่าลูกโป่ง ความยาว 24 หน้า

ตัวละคร



“ชิงช้า”

เป็นตัวแปรและตัวสำคัญที่เชื่อมต่อเรื่องราวทั้งหมดไว้ด้วยกันในแต่ละบท



“แพ”

เป็นเพื่อนสนิทของชิงช้า



“ป่าลูกโป่ง”

เป็นตัวละครที่มีพลังวิเศษในการลบความทรงจำ

สถานที่



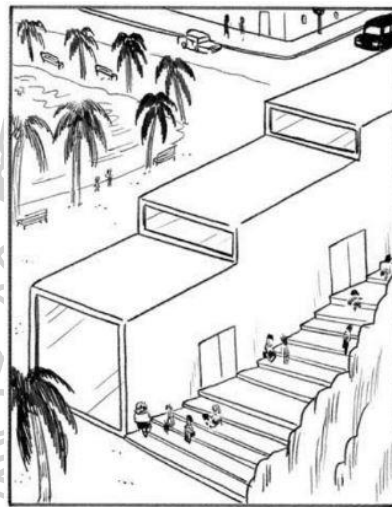
“บ้านชิงช้า”

ห้องนอนของชิงช้า



“บ้านของแพ”

ห้องนอนของแพ



โรงเรียน

โรงเรียนของชิงช้าและแพ

### เนื้อเรื่องโดยย่อ

ป้าลูกโป่งมาหาชิงช้าและแพเพื่อขอให้ทั้งสองช่วยขอให้ตนเองลบความทรงจำที่ไม่ดีออกไป แพและชิงช้าจึงให้ป้าลูกโป่งช่วยลบความทรงจำที่ทั้งคู่ทะเลาะกันออกไปเพื่อให้ทั้งคู่ลืมความทรงจำที่ไม่ดีและกลับมาคืนดีกันเหมือนเดิม ชิงช้าและแพเมื่อกลับมาเจอกันอีกครั้งจึงก็จำเรื่องราวแย่ ๆ ไม่ได้และกลับมาพูดคุยกันเหมือนเดิม

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 228-246.

บทที่ 12 วันอาทิตย์ ความยาว 22 หน้า

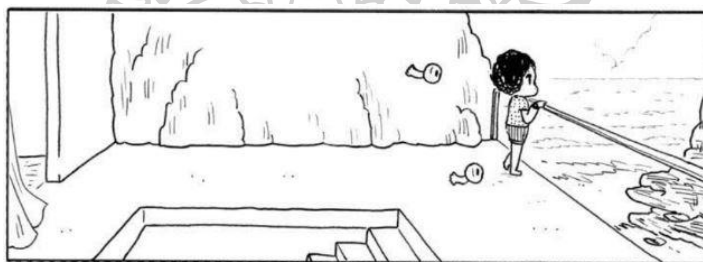
ตัวละคร



“ชิงช้า”

เป็นตัวแปรและตัวสำคัญที่เชื่อมต่อเรื่องราวทั้งหมดไว้ด้วยกันในแต่ละบท

สถานที่



“บ้านของชิงช้า”

ระเบียงนอกห้องนอน

เนื้อเรื่องโดยย่อ

วันอาทิตย์อันแสนน่าเบื่อของชิงช้ากับการรอคอยเสียงโทรศัพท์จากป๊ะปะที่อยู่โลกอนาคต แต่ยิ่งรอนานเท่าไรหรีป๊ะปะก็ไม่โทรกลับมาสักที ชิงช้าจึงตัดสินใจคว้านาฬิกาที่ใช้สื่อสารกับป๊ะปะทิ้งลงทะเล แต่ขณะที่นาฬิกากำลังจะร่วงหล่นลงทะเลกลับมีเสียงโทรเข้า ชิงช้าจึงรีบว่ายน้ำลงไปเก็บนาฬิกาขึ้นมาพร้อมกับรีบกรับข้อความของป๊ะปะทันที แต่เมื่อกรับกลับพบว่าเป็นแพที่โทรมานั่นเอง ชิงช้าจึงตอบกลับไปด้วยเสียงอันน่าผิดหวัง และพบว่าแพซีจรรย์านมาอยู่ที่ด้านหลังของตนเอง แพซีจรรย์านมาบ้านชิงช้าเพราะรู้ว่าชิงช้าเหงาและคิดถึงป๊ะปะมากจึงตั้งใจชวนชิงช้าออกไปนั่งจรรย์านเล่นกับตนเองเพื่อให้ชิงช้ารู้สึกดีขึ้น

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเทอส์ จำกัด, 2554), 250-268.

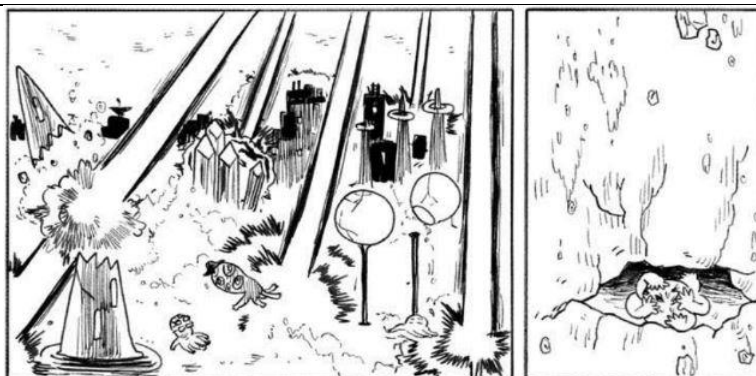
บทที่ 13 ไม่มีเมล็ด ความยาว 22

ตัวละคร



สถานที่





“โลกของมนุษย์ต่างดาวตาสีบปรด”

### เนื้อเรื่องโดยย่อ

ขณะที่ซิงซ้ากำลังใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ค้นหาหีบห่อและแม่ที่อยู่โลกอนาคตอยู่นั้น ก็ได้บังเอิญพบเข้ากับมนุษย์ต่างดาวตาสีบปรดที่กำลังใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ค้นหาลูกที่พลัดหลงกันตอนเกิดสงครามนิวเคลียร์ที่โลกของตนเอง ทั้งสองตนจึงพูดคุยและแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน ซิงซ้าบอกกับมนุษย์ต่างดาวตาสีบปรดว่าเคยเจอลูกมนุษย์ต่างดาวตาสีบปรดที่โลกมนุษย์และคิดว่าน่าจะกลับไปยังโลกที่จากมาแล้ว มนุษย์ต่างดาวตาสีบปรดจึงรีบกล่าวขอบคุณซิงซ้าที่ช่วยบอกข้อมูล และจะช่วยตามหาหีบห่อและแม่ของซิงซ้าด้วยอีกแรงหนึ่ง

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ซิงซ้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 272-290.



บทที่ 14 ลี้ม ความยาว 22 หน้า

ตัวละคร



“ชิงช้า”

เป็นตัวแปรและตัวละครที่สำคัญที่เชื่อมต่อเรื่องราวทั้งหมดไว้ด้วยกันในแต่ละบท



“แจ๊”

เป็นเพื่อนสนิทของชิงช้า



“ป้าลูกโป่ง”

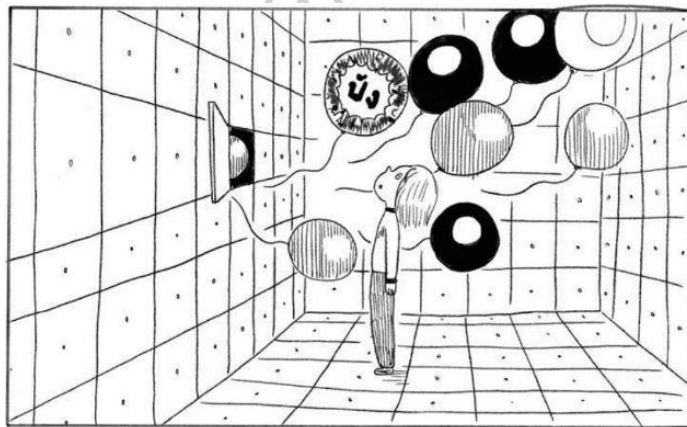
เป็นตัวละครที่มีพลังวิเศษในการลบความทรงจำ

สถานที่



“บ้านของชิงช้า”

ห้องนอนของชิงช้า



“ห้องล็อกเกอร์เก็บความทรงจำของป้าลูกโป่ง”

เนื้อเรื่องโดยย่อ

ชิงช้าและแพรู้สึغبื่อซึ่งกันและกันจึงทำให้ทั้งสองเริ่มเมินเฉยซึ่งกันและกัน ชิงช้าอังเอิญเจอเข้ากับ ป้าลูกโป่งจึงขอให้ลบความทรงจำและความรู้สึกเบื้อที่มีต่อแพออกไป แพเองหลังจากที่พึ่งทะเลาะกับชิงช้าก็บังเอิญเดินไปเจอเข้ากับตู้ ล็อกเกอร์เก็บความทรงจำของป้าลูกโป่งและเจอเข้ากับลูกโป่ง ความทรงจำของตนเองกับชิงช้า ป้าลูกโป่งเข้ามาเห็นแพกำลังยื่นมองลูกโป่งความทรงจำจึงรีบใช้นิ้ว จิ้มลูกโป่งความทรงจำให้แตก แพเมื่อโดนลบความทรงจำออกไปจึงจำไม่ได้ว่าเคยทะเลาะกับชิงช้า และกลับมาคืนดีกันเหมือนเดิม

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 294-312.

บทที่ 15 เผื่อไว้ ความยาว 24 หน้า

ตัวละคร



“ชิงช้า”

เป็นตัวแปรและตัวสำคัญที่เชื่อมต่อเรื่องราวทั้งหมดไว้ด้วยกันในแต่ละบท



“แพ”

เป็นเพื่อนสนิทของชิงช้า

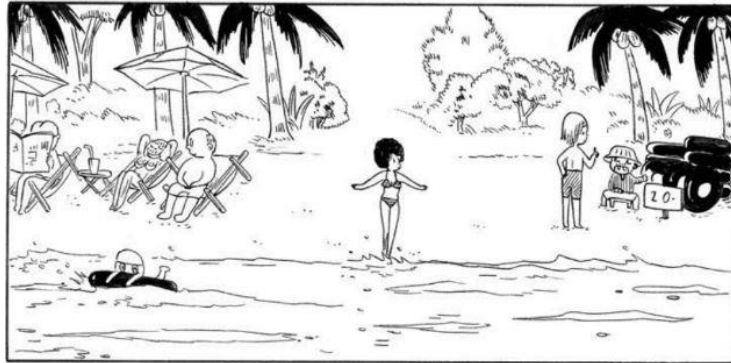


“มนุษย์ต่างดาวลุงบุหรี”

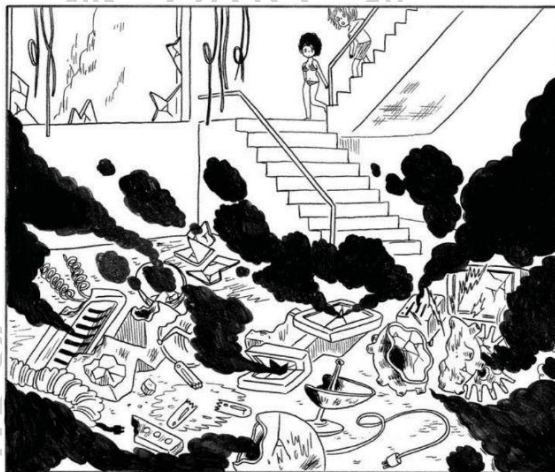
เป็นตัวละครจากโลกอนาคตที่ประสกร้ายต่อชิงช้าและแพ



สถานที่



“ชายทะเล”



“บ้านของชิงช้า”

ห้องเก็บของใต้ดิน

เนื้อเรื่องโดยย่อ

ระหว่างที่ชิงช้าและแพไปเที่ยวพักผ่อนที่ทะเลได้ถูกมนุษย์ต่างดาวลึกลับทำร้ายร่างกายและขโมยนาฬิกาของปิยะปะที่ให้กับชิงช้ากลับไปยังโลกของตนเองและทำลายห้องใต้ดินที่บ้านชิงช้าได้สำเร็จ

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 315-334.

บทที่ 16 ฮาร์ท ความยาว 22 หน้า

ตัวละคร



“ชิงช้า”

เป็นตัวแปรและตัวละครที่เชื่อมต่อเรื่องราวทั้งหมดไว้ด้วยกันในแต่ละบท



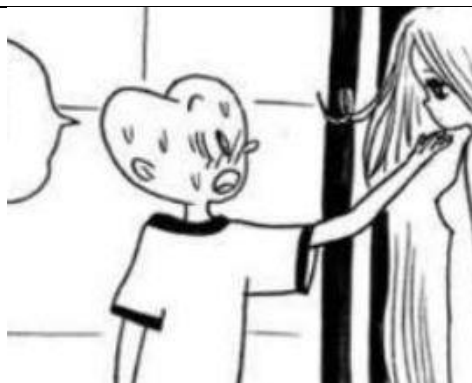
“แพ”

เป็นเพื่อนสนิทของชิงช้า



“มนุษย์ต่างดาวลูงบุหรี”

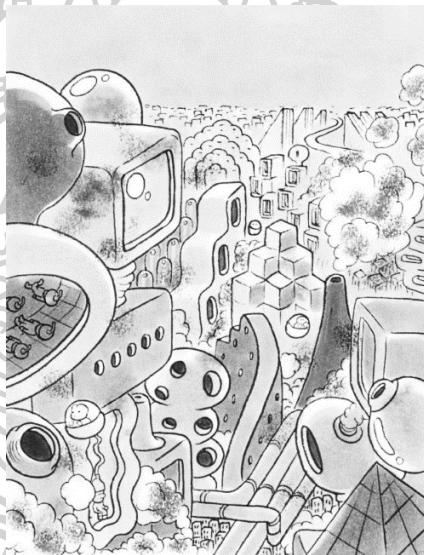
เป็นตัวละครจากโลกอนาคตที่ประสกร้ายต่อชิงช้าและแพ



“เพื่อนของมนุษย์ต่างดาวลูงบุหรี”

เป็นคนไม่รู้จักรักพอ

สถานที่



“โลกของมนุษย์ต่างดาวลูงบุหรี”



“บ้านของชิงซ่า”

ชายระเบียบนอกห้องนอนของชิงซ่า

### เนื้อเรื่องโดยย่อ

มนุษย์ต่างดาวลุงบุหรือนำนาฬิกาที่ขโมยมาจากชิงช้าไปขายต่อให้กับเพื่อนของตนเอง เพื่อนของมนุษย์ต่างดาวลุงบุหรือนำนาฬิกาไปใช้ในทางที่ผิดศีลธรรมด้วยการสร้างหญิงสาวในอุดมคติของตนเองขึ้นมาและโดนหญิงสาวที่ตนเองสร้างขึ้นมาทำร้ายความรู้สึก เพื่อนของมนุษย์ต่างดาวลุงบุหรืจึงใช้นาฬิกาของชิงช้าทำลายหญิงสาวและเหตุการณ์ครั้งนี้ทำให้เพื่อนของมนุษย์ต่างดาวลุงบุหรืคิดว่าคนเราควรรู้จักพอ และเพื่อนของมนุษย์ต่างดาวลุงบุหรืก็ไม่ใช้นาฬิกาของชิงช้าอีกเลย

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 338-356.



บทที่ 17 บทส่งท้าย ความยาว 6 หน้า

ตัวละคร



“ชิงช้า”

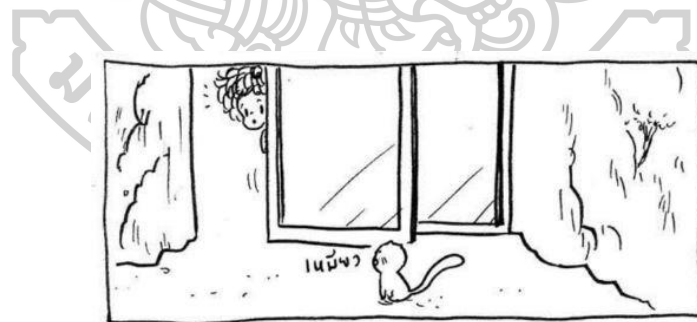
เป็นตัวแปรและตัวสำคัญที่เชื่อมต่อเรื่องราวทั้งหมดไว้ด้วยกันในแต่ละบท



“ลูกแมว”

เป็นตัวละครที่ชิงช้าให้การช่วยเหลือ

สถานที่



“บ้านของชิงช้า”

หน้าประตูบ้าน

เนื้อเรื่องโดยย่อ

ลูกแมวที่ชิงช้าเคยช่วยเหลือไว้มาร้องเรียกขออาหารและน้ำจากชิงช้าที่บริเวณหน้าบ้าน ชิงช้าจึงนำอาหารและน้ำออกมาให้ลูกแมว ลูกแมวจึงได้กินอย่างเอร็ดอร่อย

### 3. ทรงศีล ทิวสมบุญ

#### 3.1 ชีวิตและผลงาน

ทรงศีล ทิวสมบุญ เกิดในปี พ.ศ.2524 เติบโตและเรียนที่กรุงเทพมหานคร จากคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้บุกเบิกแนวทางใหม่ๆ ของ Graphic novel ในเมืองไทย และปัจจุบันทำงานเป็นนักวาดภาพประกอบและนักเขียนอิสระ ควบคู่ไปกับการเป็นบรรณาธิการ อาจารย์พิเศษทางด้านศิลปะและมีวงดนตรีแนวร็อกภายใต้ชื่อ Bobby Swingers band อีกทั้งยังเคยผ่านงานเขียนการ์ตูนรายสัปดาห์ 4 ช่องและเคยแสดงนิทรรศการกลุ่มชุด DOODLECAFE, tales from the six และ 4BIZZARE ที่ artgorillas art gallery ทรงศีลสร้างสรรค์ผลงานทั้งในรูปแบบการ์ตูน เรื่องสั้น และนิยายภาพประกอบด้วยการทำงานทั้งเรื่องและภาพอย่างต่อเนื่อง ผลงานของเขามีกลิ่นอายของความเป็นไทยผสมลายเส้นแบบตะวันตกที่สะท้อนเรื่องราวในสังคมไทยได้อย่างลึกซึ้ง ไม่ว่าจะเป็นผลงานที่ได้รับความนิยมอย่าง ถ้างอกและหัวไฟ เล่ม 1-6 (2549), Improvise (2550), Nine Lives (2550), Once upon sometimes (2552), Stories of Bobby swingers (2554), ฝุ่นกับฝนมรกต เล่ม 1 (2555) จดหมายถึงวันวาน (2557) ฝุ่นกับห้องสมุดที่สาบสูญ (2558) และผลงานล่าสุดอย่าง Stories of Bobby swingers Afterlife Diaries (2560)



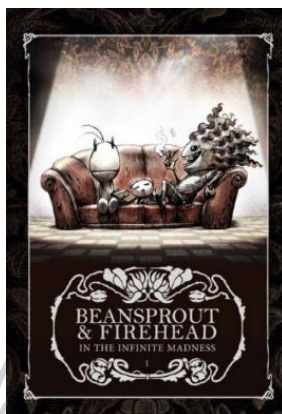
ภาพที่ 21 ผลงานทั้งหมดของทรงศีล ทิวสมบุญ

ที่มา: ภาพหน้าปกหนังสือทั้งหมดของทรงศีล ทิวสมบุญ<sup>19</sup>

<sup>19</sup> ทรงศีล ทิวสมบุญ, **ทรงศีล ทิวสมบุญ**, เข้าถึงเมื่อ 27 มีนาคม 2559 เข้าถึงได้จาก <http://www.fullstopbook.com/index.php?page=category&action=search&value=%B7%C3%A7%C8%D5%C5%20%B7%D4%C7%CA%C1%BA%D8%AD>

ผลงานของทรงศีลมีเสน่ห์ด้วยงานด้านภาพหม่นและลายเส้นอันประณีตที่แฝงไว้ด้วยความอ่อนโยนมาพร้อมกับเรื่องราวแนวคิดละเอียดอ่อนและตลกร้ายพิลึกพิลั่นที่ไม่เหมือนใครเฉกเช่นวรรณกรรมชั้นดีที่มักสะท้อนเรื่องราวมาจากความหดหู่ของสังคมไทยที่สามารถพบเห็นได้ในปัจจุบัน

### 3.2 เนื้อเรื่องโดยย่อของการ์ตูนเรื่องถั่วอกและหัวไฟ ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสิ้นสุด



ภาพที่ 22 หน้าปกหนังสือ ถั่วอกและหัวไฟ ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสิ้นสุด

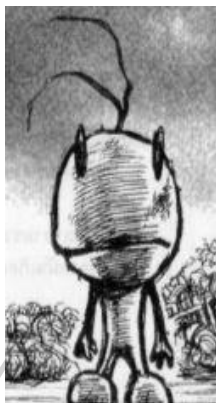
ที่มา: ภาพหน้าปกหนังสือการ์ตูน ถั่วอกและหัวไฟ ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสิ้นสุด ของทรงศีล ทิวสมบุญ<sup>20</sup>

งานลายเส้นการ์ตูนที่ดูเหนือจริงในการ์ตูนเรื่อง ถั่วอกและหัวไฟ ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสิ้นสุด ตีพิมพ์ครั้งแรก พ.ศ. 2551 ความยาว 248 หน้า ถือเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของทรงศีล ทิวสมบุญ บอกเล่าเรื่องราวของเด็กชายเร่ร่อน 2 คน ถั่วอกและหัวไฟกับการออกไปเผชิญโลกอันกว้างใหญ่เพียงลำพัง ทรงศีลสร้างโลกแห่งความจริงให้อยู่ในโลกแห่งความฝันและเต็มไปด้วยจินตนาการได้อย่างน่าตื่นตาตื่นใจไปพร้อม ๆ กับโลกของถั่วอกและหัวไฟที่เดินทางตามหาความฝันที่พวกเขาเชื่อว่าจะเป็นจริงได้ในสักวันหนึ่ง แบ่งเนื้อหาจำนวน 12 บท ดังนี้

<sup>20</sup> ทรงศีล ทิวสมบุญ. ถั่วอกและหัวไฟ ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสิ้นสุด, พิมพ์ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), หน้าปก.

บทที่ 1 Like a Junk ความยาว 18 หน้า

ตัวละคร



“ถ่วงอก”  
เป็นเด็กกำพร้าผู้หลงทาง



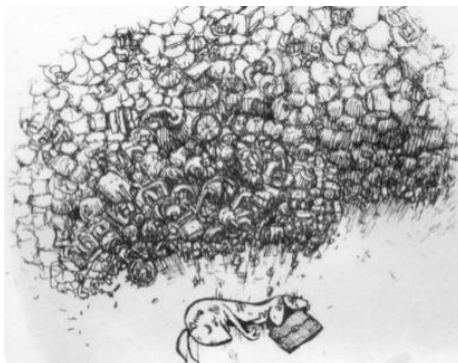
“หัวไฟ”  
เป็นเด็กกำพร้าที่อยากจะยึดครองโลกด้วยศิลปะ



“บวบบิบ”  
เป็นสัตว์เลี้ยงของหัวไฟ



สถานที่



“กองขยะ”

เนื้อเรื่องโดยย่อ

การพบกันครั้งแรกของเด็กกำพร้า 2 คน คือ ถั่วอกกับหัวไฟและลิ่วล้อย่างบวบิบิบ ถั่วอกรู้สึกตัวตื่นขึ้นมาก็พบว่าตนเองอยู่ท่ามกลางกองขยะลึกลับ และบังเอิญได้พบกับหัวไฟและลิ่วล้อย่างบวบิบิบ ถั่วอกจึงตัดสินใจร่วมออกเดินทางไปในโลกกว้างพร้อมกับพวกเขาทั้งสอง

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถั่วอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โทเอทส์ จำกัด, 2552), 16-30.



บทที่ 2 When I Grow up ความยาว 12 หน้า

ตัวละคร



“ถ่วงอก”

เป็นเด็กกำพร้าผู้หลงทาง



“หิวไฟ”

เป็นเด็กกำพร้าที่อยากจะยึดครองโลกด้วยศิลปะ



“จุกบิบิบ”

เป็นสัตว์เลี้ยงของหิวไฟ

สถานที่

“โลกภายนอกอันกว้างใหญ่”

เนื้อเรื่องโดยย่อ

การร่วมเดินทางครั้งนี้ของถ่วงอกทำให้ถ่วงอกได้รู้ถึงความฝันอันยิ่งใหญ่ของหิวไฟที่อยากจะยึดครองโลกด้วยผลงานศิลปะชิ้นเอกของตนเองให้สำเร็จ

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหิวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 34-42.

บทที่ 3 Know Your Enemy ความยาว 16 หน้า

ตัวละคร



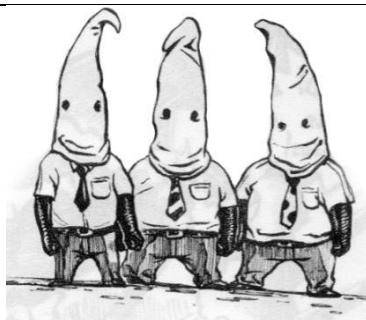
“ถั่วอก”  
เป็นเด็กกำพร้าผู้หลงทาง



“หัวไฟ”  
เป็นเด็กกำพร้าที่อยากจะยึดครองโลกด้วยศิลปะ



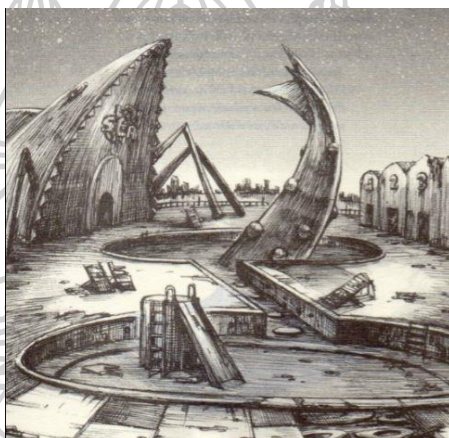
“บวบบิบ”  
เป็นสัตว์เลี้ยงของหัวไฟ



“กลุ่มคนแปลกหน้าสามคน”

เป็นกลุ่มคนลึกลับผู้ไม่ประสงค์ดีต่อถั่วอกและหัวไฟ

สถานที่



“สวนสนุกร้าง”

สถานที่หยุดพักระหว่างทาง

เนื้อเรื่องโดยย่อ

ถั่วอก หัวไฟและบวบบิบ ตัดสินใจหยุดเดินทางและพักที่สวนสนุกร้างแห่งหนึ่งแถวชานเมืองจึงได้พบกับกลุ่มคนปริศนาแปลกหน้าสามคนเข้ามาทำร้ายพวกเขาทั้งสามจนเกือบได้รับบาดเจ็บ

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถั่วอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมิรู้สิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 46-58.

บทที่ 4 Mystery ความยาว 26 หน้า

ตัวละคร



“ถั่งออก”  
เป็นเด็กกำพร้าผู้หลงทาง



“บุบบิบ”  
เป็นสัตว์เลี้ยงของหัวไฟ

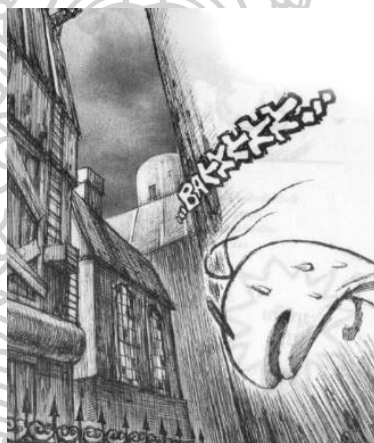


“ชายร่างใหญ่ผมทอง”  
เป็นชายวัยกลางคนผู้โหดร้าย

สถานที่



“ร้านสะดวกซื้อ”



“ชอกตึก”

สถานที่ถ่วงอกวิ่งผ่านไปหาบวบบิบ

เนื้อเรื่องโดยย่อ

ขณะที่ถ่วงอกและบวบบิบ กำลังยืนรอหัวไฟชื้อบหรืออยู่หน้าร้านสะดวกซื้ออยู่นั้น จู่ ๆ บวบบิบก็วิ่งตาม บางอย่างออกไปอย่างรวดเร็วจนทำให้ถ่วงอกรู้สึกแปลกใจและรีบวิ่งตามบวบบิบไปเช่นกัน กระทั่ง ถ่วงอกได้ยินเสียงบวบบิบร้องเสียงดังมาจากชอกตึกแห่งหนึ่งอย่างเจ็บปวด จึงทำให้ถ่วงอกรีบเร่ง ฝืนเท้าวิ่งไปยังสถานที่ที่ได้ยินเสียงร้องของบวบบิบอย่างรวดเร็วและพบว่าบวบบิบกำลังถูกชายร่างใหญ่ ฆมทองรังแก ถ่วงอกจึงวิ่งไปช่วยบวบบิบทันทีด้วยการกระโดดกัดขาชายร่างใหญ่ฆมทองและถูกทำร้ายจนสลบไป

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้สิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 62-85.

บทที่ 5 Awake ความยาว 16 หน้า

ตัวละคร



“ถั่วอก”

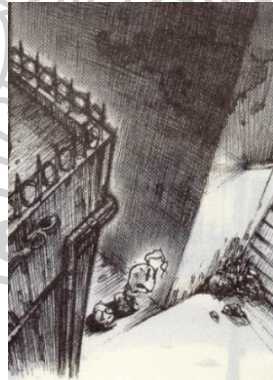
เป็นเด็กกำพร้าผู้หลงทาง



“บวบิบิบ”

เป็นสัตว์เลี้ยงของหัวไฟ

สถานที่



“ชอกตึก”

สถานที่ที่ถั่วอกและบวบิบิบใช้เป็นทางผ่านกลับไปยังร้านสะดวกซื้อ

เนื้อเรื่องโดยย่อ

หลังจากที่ถั่วอกฟื้นจากการถูกทำร้าย จึงพาบวบิบิบหาทางกลับไปเจอหัวไฟยังร้านสะดวกซื้อที่จากมาและระหว่างที่เดินผ่านชอกตึกได้พบกับข้อความที่หัวไฟฝากทิ้งไว้บนกำแพงสาธารณะ

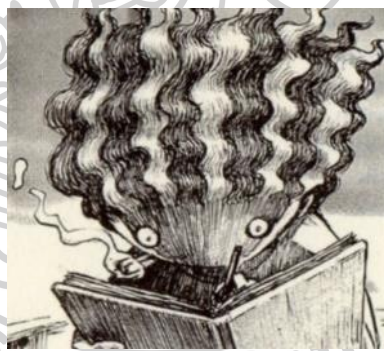
ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถั่วอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 88-101.

บทที่ 6 Lifetime ความยาว 26 หน้า

ตัวละคร



“ถั่งออก”  
เป็นเด็กกำพร้าผู้หลงทาง



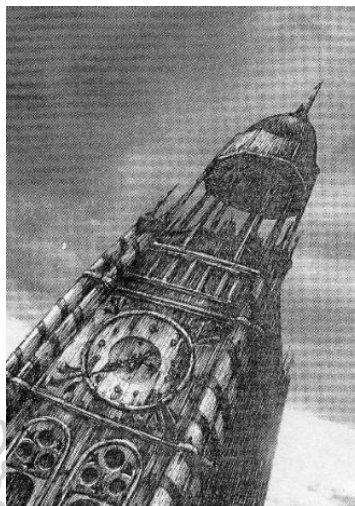
“หัวไฟ”  
เป็นเด็กกำพร้าที่อยากจะยึดครองโลกด้วยศิลปะ



“บวบิบ”  
เป็นสัตว์เลี้ยงของหัวไฟ



สถานที่



“หอคอย”

สถานที่หยุดพักระหว่างทาง

เนื้อเรื่องโดยย่อ

ถ่วงอก หัวไฟและบุงบิบ ใช้สถานที่บนหอคอยเป็นที่หยุดพักอีกครั้ง การหยุดพักครั้งนี้ทำให้หัวไฟ  
 อุกคิตขึ้นมาได้ว่า ไม่ควรปล่อยความฝันและปล่อยเวลาไปโดยเปล่าประโยชน์แบบไม่มีจุดหมายและ  
 ไม่มีที่สิ้นสุดเสียที ควรเริ่มต้นวางแผนการครองโลกด้วยงานศิลปะของตนเองซักที แผนการยึดครอง  
 โลกของหัวไฟจึงจริงจังขึ้นมาอีกครั้ง ทั้งสามจึงเริ่มออกเดินทางโดยทันที

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรูปลักษณ์, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์  
 โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 110-126.

บทที่ 7 Loser Fountain ความยาว 22 หน้า

ตัวละคร



“ถ้างอก”

เป็นเด็กกำพร้าผู้หลงทาง



“หิวไฟ”

เป็นเด็กกำพร้าที่อยากจะยึดครองโลกด้วยศิลปะ



“ชายเร่ร้อน”

เป็นกลุ่มคนชายแฉงลอยอยู่ในสวนสาธารณะ



“คุณแม่ลูก”

เป็นครอบครัวที่เดินอยู่ในสวนสาธารณะ

สถานที่



“สวนสาธารณะ”

สถานที่ที่ถั่วงอกและหัวไฟใช้เป็นทางผ่าน

เนื้อเรื่องโดยย่อ

น้ำพุซีแพ้เป็นสถานที่ที่ทำให้หัวไฟได้ร่วมพูดคุยกับชายเร่ร่อนอย่างสนุกสนานและทำให้ถั่วงอกได้เจอกับคุณแม่ลูกที่เดินผ่านสวนสาธารณะและทำให้ถั่วงอกหวนนึกถึงความหลังและสงสัยเกี่ยวกับครอบครัวของตนเอง

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถั่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 130-149.

## บทที่ 8 Get Your Gun ความยาว 24 หน้า

ตัวละคร



“ถั่วอก”  
เป็นเด็กกำพร้าผู้หลงทาง



“หัวไฟ”  
เป็นเด็กกำพร้าที่อยากจะยึดครองโลกด้วยศิลปะ



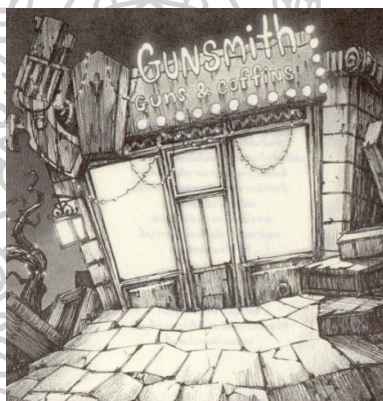
“บวบิบ”  
เป็นสัตว์เลี้ยงของหัวไฟ



“ชายหัวล้านขายปืน”

เป็นเจ้าของร้านขายปืนและโรงศพ

สถานที่



“ร้านขายปืน”

เป็นสถานที่ที่หัวไฟและถั่วอกมาซื้อปืน

เนื้อเรื่องโดยย่อ

หัวไฟอยากซื้อปืนสัก 1 กระบอก จึงพาถั่วอกและบุงบิบมาหยุดยืนอยู่หน้าร้านขายปืนและโรงศพแห่งหนึ่ง เมื่อเข้ามาในร้านจึงได้พบกับชายขายปืนและโรงศพยื่นเชื้อเชิญและต้อนรับอยู่หน้าเคาน์เตอร์ หัวไฟจึงให้ชายขายปืนช่วยแนะนำปืนให้กับตัวเอง

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถั่วอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรูสิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 151-173.

บทที่ 9 Night Train ความยาว 12 หน้า

ตัวละคร



“ถั่วอก”  
เป็นเด็กกำพร้าผู้หลงทาง

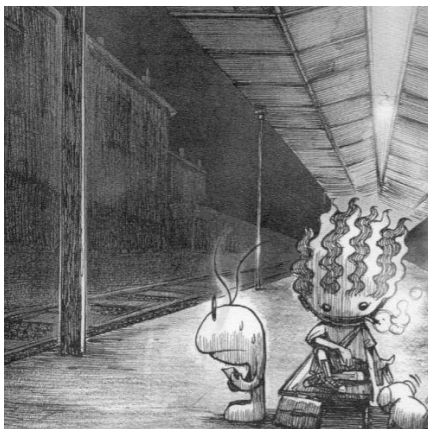


“หัวไฟ”  
เป็นเด็กกำพร้าที่อยากจะยึดครองโลกด้วยศิลปะ



“บวบบิบ”  
เป็นสัตว์เลี้ยงของหัวไฟ

สถานที่



“ซานซาลารถไฟ”

เป็นสถานที่ที่หัวไฟและถั่วงอกใช้ในการเดินทาง

เนื้อเรื่องโดยย่อ

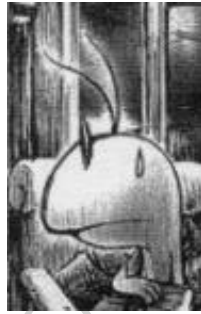
หัวไฟต้องการสร้างเรื่องราวอันน่าจดจำให้กับการเดินทางในครั้งนีที่มีถั่วงอกและบวบิบร่วมเดินทางด้วย จึงใช้รถไฟเป็นพาหนะเดินทางไปยังจุดหมายปลายทาง

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถั่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 176-185.



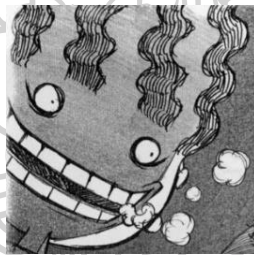
บทที่ 10 Black Dress ความยาว 22 หน้า

ตัวละคร



“ถ้างอก”

เป็นเด็กกำพร้าผู้หลงทาง



“หัวไฟ”

เป็นเด็กกำพร้าที่อยากจะยึดครองโลกด้วยศิลปะ



“บวบิบ”

เป็นสัตว์เลี้ยงของหัวไฟ

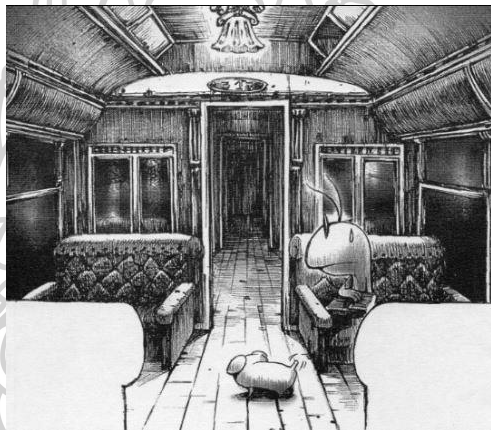




“เลดี้ชูดดำ”

เป็นผู้หญิงลึกลับที่เป็นเพื่อนกับหัวไฟ

สถานที่



“ห้องโดยสารบนขบวนรถไฟ”

ถ่วงอกกับหัวไฟและบุงบิบใช้เดินทาง

เนื้อเรื่องโดยย่อ

บนขบวนรถไฟที่ถ่วงอก หัวไฟและบุงบิบร่วมเดินทางในครั้งนี้นำให้ถ่วงอกได้พบกับเลดี้ชูดดำเพื่อนเก่าแก่ของหัวไฟที่ไม่ได้เจอกันมานานและถูกเชื่อเชิญพูดคุย ดูดวงชะตากับเลดี้ชูดดำ

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 188-206.

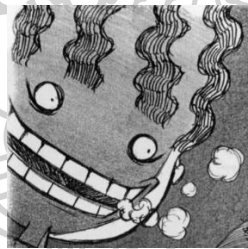
บทที่ 11 Fate ความยาว 32 หน้า

ตัวละคร



“ถั่วอก”

เป็นเด็กกำพร้าผู้หลงทาง



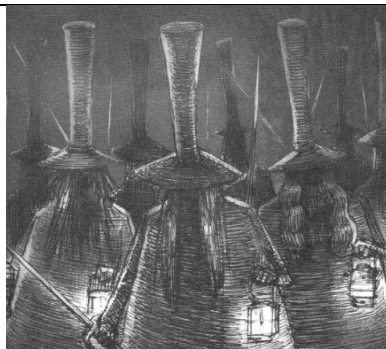
“หัวไฟ”

เป็นเด็กกำพร้าที่อยากจะยึดครองโลกด้วยศิลปะ



“เลดี้ชุดดำ”

เป็นผู้หญิงลึกลับที่เป็นเพื่อนกับหัวไฟ



“กลุ่มชายถือปืน”

เป็นกลุ่มชายปริศนาผู้ไม่หวังดีต่อเลดี้ชุดดำ

สถานที่

“บนรถไฟ”

เนื้อเรื่องโดยย่อ

ระหว่างการทำนายดวงชะตาของถั่วอก ได้เกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันเกิดขึ้นเมื่อเลดี้ชุดดำต้องต่อสู้กับกลุ่มชายถือปืนที่มาดักรอทำร้ายข้างนอกขบวนรถไฟ เลดี้ชุดดำจึงจำเป็นต้องลาจากถั่วอกกับหัวไฟไป

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถั่วอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมิรู้สิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 211-238.



บทที่ 12 Outside ความยาว 10 หน้า

ตัวละคร



“ถ่วงอก”

เป็นเด็กกำพร้าผู้หลงทาง



“หัวไฟ”

เป็นเด็กกำพร้าที่อยากจะยึดครองโลกด้วยศิลปะ

สถานที่



“ห้องโดยสารบนขบวนรถไฟ”

เนื้อเรื่องโดยย่อ

ในที่สุดทั้งสามก็เดินทางมาถึงซานซาลาสุดท้ายที่ซึ่งเป็นจุดหมายปลายทางของทั้งสาม เด็กกำพร้า 2 คน จะเป็นอย่างไรกับโลกแห่งความเป็นจริงที่ต้องเจอ และโลกภายนอกที่ไม่มีที่สิ้นสุดกำลังจะเริ่มต้นขึ้นอีกครั้ง

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความข้าคลั่งอันมีรูปลิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 242-249.

จะเห็นได้ว่า การ์ตูนช่องเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่มีองค์ประกอบและโครงสร้างที่หลากหลายมารวมกัน ดังนั้นในงานวิจัยนี้จึงไม่สามารถนำทุกโครงสร้างของการ์ตูนช่องมาศึกษาและวิเคราะห์ได้ทั้งหมด ซึ่งจะเน้นไปที่การวิเคราะห์ภาพมากกว่าเนื้อหาในการ์ตูนช่องเป็นหลัก ซึ่งในบทนี้ได้ทำการอธิบายโครงสร้างทางกายภาพของการ์ตูนที่องอาจ ชัยชาญชีพ วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ ได้ถ่ายทอดและสร้างสรรค์ขึ้นก่อนที่จะนำไปสู่ขั้นตอนการวิเคราะห์รูปแบบการ์ตูนช่องในลักษณะของงานศิลปะอันแสดงให้เห็นถึงแนวทางในการวาดและทิศทางการในเล่าเรื่องที่ชัดเจนและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนของนักวาดการ์ตูนทั้ง 3 คนในบทที่ 4 ต่อไป



## บทที่ 4

### บทวิเคราะห์รูปแบบการวาดและการเล่าเรื่องในการ์ตูนช่อง

จากการศึกษาผลงานการ์ตูนขององอาจ ชัยชาญชีพ วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ อย่างละเอียดดังที่กล่าวไว้ในบทที่ 3 พบว่า แนวทางการสร้างสรรค์การ์ตูนขององอาจ วิศุทธิ์ และทรงศีลมีรูปแบบที่สอดคล้องกับการศึกษาวิเคราะห์การ์ตูนช่องของสกอตต์ แมคคลาวด์ ตามที่ได้อธิบายไว้ในบทที่ 2 อันได้แก่

1. รูปแบบวิธีการวาดในการ์ตูน
2. การเชื่อมต่อช่องสู่ช่องในการ์ตูน

ซึ่งในบทนี้จะทำการวิเคราะห์รูปแบบวิธีการวาดและการเชื่อมต่อช่องในการ์ตูนของนักวาดการ์ตูนทั้งสามท่านจำนวน 3 เรื่อง คือ

1. การ์ตูนเรื่อง หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม โดยองอาจ ชัยชาญชีพ
2. การ์ตูนเรื่อง ชิงช้า 1 โดยวิศุทธิ์ พรนิมิตร
3. การ์ตูนเรื่อง ถ่วงอกและหัวไฟ ในความบ้าคลั่งอันมีรูสิ้นสุด โดยทรงศีล ทิวสมบุญ

#### 1. การ์ตูนเรื่อง หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม โดยองอาจ ชัยชาญชีพ

##### 1.1 รูปแบบวิธีการวาด

วิธีการวาดตัวการ์ตูนเป็นสิ่งสำคัญที่บ่งบอกเอกลักษณ์เฉพาะของนักวาดแต่ละคน โดยถ่ายทอดวิธีการวาดและไอเดียผ่านโลกของแนวความคิดที่แสดงความงามผ่านภาพวาดลายเส้นจากความจริงไปสู่ความเหมือนจริงและทำให้เป็นนามธรรมมากขึ้นในรูปแบบของการ์ตูน ซึ่งพบรูปแบบที่ปรากฏในผลงานขององอาจ ชัยชาญชีพ ดังนี้

บทที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม

รูปแบบการวาดขององอาจที่เห็นชัดในบทนี้ส่วนมากจะเน้นการนำเสนอคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในลักษณะของการใช้ลายเส้นที่ไม่ซับซ้อนประสานกันสร้างเป็นรูปทรงของตัวละครและฉากหลังขึ้นมาอย่างเรียบง่าย โดยไม่เน้นรายละเอียดภายในของรูปทรงเลย แต่เน้นความเหมือน

จริงของรูปทรงภายนอกด้วยการออกแบบที่สมจริงเป็นหลัก ตัวอย่างเช่น ฉากในห้องน้ำที่มีตัวละครอย่างหัวแดงโม่กำลังยืนแปรงฟันอยู่หน้ากระจก กระจกออกแบบตัวละคร (หัวแดงโม่) และฉากหลัง (ห้องน้ำ) ด้วยการไล่เส้นคมชัด สร้างมิติเป็นรูปทรงอย่างเรียบง่าย มีการวาดคาแร็คเตอร์ของตัวละครที่ผสมผสานร่างกายมนุษย์กับส่วนหัวที่เป็นลูกแตงโมได้สมจริงตามหลักกายวิภาค คือมีรายละเอียดส่วนหัวคล้ายคลึงกับลูกแตงโมที่เต็มแต่งลักษณะใบหน้าของมนุษย์ที่มีตา หู ปากไว้อย่างชัดเจน ตลอดจนสัดส่วนของร่างกาย เช่น ลำตัว แขน นิ้วมือและเครื่องแต่งกายจำพวกเสื้อผ้าหรือแว่นตาของตัวละครก็มีการวาดไว้อย่างถูกต้องและเหมือนจริงตามสัดส่วนของตัวละคร รวมถึงฉากหลังและสภาพแวดล้อมก็มีการออกแบบและวาดไว้ได้อย่างสมจริงด้วยเช่นกัน มีการใช้เส้นนำสายตาสร้างมิติของห้องน้ำได้ถูกต้องตามหลักความเป็นจริง และมีการจัดองค์ประกอบของสภาพแวดล้อมภายในห้องน้ำได้อย่างสมบูรณ์ อีกทั้งวัตถุ สิ่งของที่อยู่ในฉาก อาทิ กระจก แปรงสีฟัน อ่างล้างหน้า ชักโครก ฝักบัวอาบน้ำ กระจกฝ้าของห้องน้ำ และชั้นวางของ ก็ถูกออกแบบไว้ให้คล้ายคลึงกับภาพต้นแบบไม่ว่าจะเป็นรูปทรงภายนอกที่ไม่มีรายละเอียดภายในของรูปทรงหรือแม้กระทั่งพื้นผิวของวัตถุและสิ่งของก็ถูกออกแบบไว้อย่างสมจริง นอกจากนี้ยังมีการใช้สีเข้มอ่อนเพื่อสร้างแสงเงาเพิ่มมิติให้กับตัวละครและฉากหลังอีกด้วย ดังจะเห็นได้จาก (ภาพที่ 23)



คาแร็คเตอร์



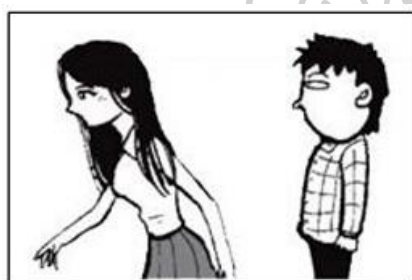
สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 23 ลักษณะการวาดของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 1 ขององอาจ ชัยชาญชีพ  
ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโม่ซีกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแตงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เบ็ดเต่าควาย, 2557), 7.

บทที่ 2 มินิมาร์ทหลังเที่ยงคืน

ในบทนี้เมื่อมองจาก (ภาพที่ 24 หน้า 102) จะเห็นว่าวิธีการวาดขององอาจส่วนมากจะเน้นใช้ไล่เส้นที่คมชัดแต่เรียบง่ายสร้างรูปทรงที่ไม่เน้นรายละเอียดภายในของรูปทรงและใช้น้ำหนัก

เข้ม-อ่อนสร้างมิติให้กับรูปทรงของตัวละครและฉากหลังได้อย่างสมจริง คือ มีการออกแบบและวาดตัวละคร (ลูกค้าชาย-หญิง) ที่ปรากฏภายในฉากร้านมินิมาร์ทที่หัวแดงโมทำงานเป็นพนักงานบริการ ด้วยลักษณะตัวละครที่สมจริงตามสัดส่วนกายวิภาคของมนุษย์อย่างถูกต้อง โดยใส่รายละเอียดภายในส่วนหัวและร่างกายไว้อย่างละเอียด เช่น สัดส่วนของใบหน้า มีการใส่ผม คิ้ว ตา หู จมูก ปาก ด้วยการวาดรูปทรงที่ลดทอนรายละเอียดอย่างเรียบง่าย และสัดส่วนของร่างกาย อาทิ ลำคอ แขน ขา นิ้วมือ ลำตัวของผู้ชายและผู้หญิง รวมถึงเครื่องแต่งกายจำพวกเสื้อ กระโปรงหรือกางเกง ก็มีการวาดไว้ให้ใกล้เคียงกับภาพต้นแบบด้วยรูปทรงภายนอกและภายในที่ไม่มีความซับซ้อนของรูปทรงแต่คงความสมจริงของตัวละครเช่นกัน ส่วนฉากหลังและสภาพแวดล้อมมีการใช้ลายเส้นวาดเป็นรูปทรงอย่างเรียบง่ายโดยไม่เน้นรายละเอียดภายในและลงน้ำหนักแสง-เงาสร้างมิติให้กับรูปทรงจำพวกวัตถุ สิ่งของและสถานที่ภายในฉากอย่างชัดเจนและสมจริง สังเกตได้จากป้ายโฆษณา ชั้นวางของภายในร้านมินิมาร์ท ประตู กระชก และเพดาน มีโครงสร้างของรูปทรง น้ำหนัก-แสงเงาและพื้นผิวของวัตถุที่ค่อนข้างสมจริง คือ ใช้เส้นวาดพื้นผิวของกระชก หรือใช้น้ำหนักเข้ม-อ่อนของสีขาว-ดำ สร้างมิติให้กับโครงสร้างอาคารของร้านมินิมาร์ท เป็นต้น รวมถึงการจัดองค์ประกอบของสถานที่ที่มีการกำหนดระยะใกล้-ไกลในการวางวัตถุและสิ่งของภายในฉากได้อย่างสมบูรณ์แบบด้วยเช่นกัน



คาแร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 24 ลักษณะการวาดของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 2 ขององอาจ ชัยชาญชีพ  
ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต้าควาย, 2557), 36.

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต้าควาย, 2557), 21.

บทที่ 3 กว๋ยเตี๋ยว รัตหน้า ความรัก

วิธีการวาดขององอาจในบทนี้จะเน้นใช้ลายเส้นดินสอวาดตัวละครและฉากหลังทั้งหมด โดยการวาดรูปทรงของตัวละครและฉากหลังด้วยลายเส้นคมชัดเรียบง่ายสร้างเป็นมิติและน้ำหนัก-แสงเงาภายในภาพไว้อย่างสมบูรณ์ เช่น ตัวอย่างฉากในร้านกว๋ยเตี๋ยวรัตหน้า มีการวาดคาแร็คเตอร์



ของตัวละคร (ลูกค้าคู่รักชาย-หญิงของร้านก๋วยเตี๋ยวราดหน้า) ด้วยลายเส้นที่ไม่มีคมชัดชัดเจนใด ๆ ของรูปทรง ไม่ว่าจะเป็นสัดส่วนหัวและใบหน้าที่มีผม คิ้ว ตา จมูก ปาก และคาง ที่ถูกออกแบบไว้ด้วยลายเส้นของรูปทรงภายนอกที่ไม่เน้นรายละเอียดภายในของรูปทรงอย่างเรียบง่ายแต่มีลักษณะสมจริง รวมถึงสัดส่วนของร่างกาย อาทิ ลำคอ ลำตัวช่วงบนของผู้ชายและผู้หญิง แขน มือ หรือเครื่องแต่งกาย ก็ถูกออกแบบไว้อย่างถูกต้องและสมจริงตามหลักกายวิภาคด้วยเช่นกัน ในส่วนของฉากหลังและสภาพแวดล้อมก็มีลักษณะการวาดที่คล้ายคลึงกับการวาดตัวละคร คือ ใช้ลายเส้นดินสอวาดเป็นรูปทรงของวัตถุ สิ่งของและสถานที่อย่างเรียบง่าย รวมถึงมีการลงน้ำหนัก-แสงเงาสร้างมิติภายในฉากได้ด้วยเช่นกัน เห็นได้จากสิ่งก่อสร้างและข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ ภายในร้านก๋วยเตี๋ยวราดหน้า อาทิ ป้ายชื่อร้าน กระจก ถ้วย ชาม ตะเกียบ ตะหลิว และถังน้ำ ถูกวาดด้วยลายเส้นง่าย ๆ และลงน้ำหนักแสงเงาไว้ได้อย่างสมจริงและมีมิติที่ชัดเจน ดังที่เห็นจาก (ภาพที่ 25)



คาแร็คเตอร์

สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 25 ลักษณะการวาดของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 3 ขององอาจ ชัยชาญชีพ  
ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต้าควาย, 2557), 75.

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต้าควาย, 2557), 50.

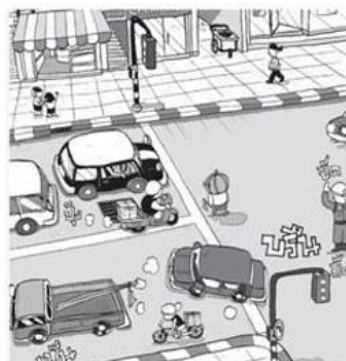
บทที่ 4 สามแยกบางรัก

ในบทนี้อาจจะเน้นใช้ลายเส้นคมชัดวาดรูปทรงของตัวละครและฉากหลังในลักษณะเรียบง่ายและสมจริง ทั้งในแง่ของการวาดและการลงสีเข้ม-อ่อนสร้างมิติให้กับตัวละครและฉากหลัง ดังที่เห็นใน (ภาพที่ 26 หน้า 104) ฉากกลางสามแยกบางรัก มีการออกแบบและวาดตัวละครด้วยลายเส้นคมชัดที่แสดงรายละเอียดส่วนหัวและร่างกายตามหลักกายวิภาคอย่างสมจริง เช่น ใบหน้าของตัวละคร (ผู้หญิงผมสั้นเจ้าของรถเก๋งที่จอดอยู่กลางสามแยกบางรัก) มีการวาดรายละเอียดของคิ้ว ตา หู จมูก ปาก คางไว้ได้อย่างสมจริงและชัดเจน รวมถึงสัดส่วนโครงสร้างของร่างกาย อาทิ แขน หัวไหล่ และลำตัวช่วงบนของตัวละครก็ถูกวาดให้มีความเหมือนจริงทั้งในด้านรูปทรงและการลงสีน้ำหนักแสง-

เงาด้วยเช่นกัน การวาดฉากหลังและสภาพแวดล้อมขององอาจมีการใช้เส้นนำสายตาวาดวัตถุ สิ่งของ และสภาพแวดล้อมภายในฉากออกมาให้ดูสมจริง เช่น มุมมองของฉากกลางสามแยกบางรักมีระดับ มุมมองที่สมจริงเหมือนมองจากที่สูงลงมาอย่างถูกต้อง และมีการลงสีเข้ม-อ่อนของวัตถุ สิ่งของและ สิ่งแวดล้อมภายในฉากไว้อย่างสมจริงและเรียบง่ายด้วยเช่นกัน เช่น ถนน สัญญาณไฟจราจร รถยนต์ รถมอเตอร์ไซด์ และร้านค้าต่าง ๆ ดูมีมิติและมีแสง-เงาที่ค่อนข้างสมจริง เป็นต้น



คาแร็คเตอร์

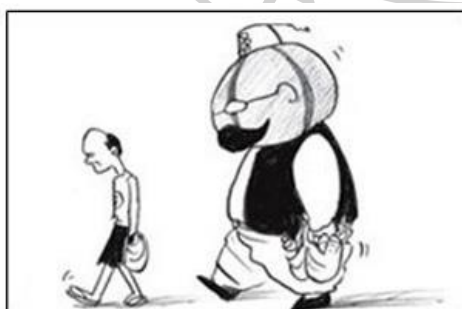


สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 26 ลักษณะการวาดของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 4 ขององอาจ ชัยชาญชีพ  
ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต่าควาย,  
2557), 110.

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต่าควาย,  
2557), 92.

บทที่ 5 พังพร



คาแร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 27 ลักษณะการวาดของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 5 ขององอาจ ชัยชาญชีพ  
ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต่าควาย,  
2557), 133.

ในบทนี้จาก (ภาพที่ 27 หน้า 104) รูปแบบการวาดตัวละครและฉากหลังขององอาจ ทั้งหมดจะเน้นการใช้ลายเส้นดินสอวาดเป็นหลัก โดยเน้นย้ำลายเส้นคมชัดที่ไม่มีรายละเอียดภายในของรูปทรง แต่ให้รายละเอียดลายเส้นรอบรูปของรูปทรงตัวละครและฉากหลังที่เรียบง่ายและสมจริง ดังจะเห็นได้จากฉากภายในบ้านของลุงคนเก็บขยะมีการออกแบบคาแร็คเตอร์ของตัวละคร (ลุงคนเก็บขยะเจ้าของบ้านและยักษ์วิเศษหัวแดงโม) ที่ดูเหมือนจริงตั้งแต่สัดส่วนโครงสร้างของร่างกาย ลำตัว แขน ขา เท้า มือ และใบหน้า หรือเครื่องแต่งกายล้วนเกิดจากการผสมกันของลายเส้นคมชัดและระบายน้ำหนัก-แสงเงาที่ชัดเจน เป็นต้น การออกแบบและวาดฉากหลังจะเน้นใช้ลายเส้นที่เรียบง่าย วาดวัตถุ สิ่งของและสิ่งแวดล้อมภายในฉาก เช่น มีการออกแบบบ้านและข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ ด้วยลายเส้นที่ไม่ซับซ้อน เป็นต้น และนอกจากนี้ยังมีการใช้เส้นนำสายตากำหนดการมองเห็นที่เหมือนจริงตามหลักทัศนียภาพที่มีระยะใกล้-ไกลของฉากด้วย เช่น สถานที่ภายในฉากมีมิติที่สมจริง คือ ขนาดของต้นไม้ที่อยู่ข้างหน้า และขนาดบ้านของลุงคนเก็บขยะที่อยู่ตรงกลางและบ้านเรือนอื่น ๆ ที่อยู่ด้านหลัง มีระยะชัด-ลึก หน้า กลาง หลัง ที่ต่างกันอย่างชัดเจน เป็นต้น

บทที่ 6 เธอกับฉัน



คาแร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 28 ลักษณะการวาดของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 6 ขององอาจ ชัยชาญชีพ ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดตำราควาย, 2557), 158.

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดตำราควาย, 2557), 165.

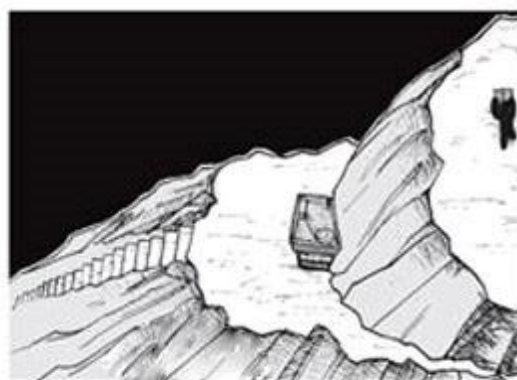
ในบทนี้ จาก (ภาพที่ 28) องอาจใช้ลายเส้นดินสอวาดตัวละครและฉากหลังทั้งหมด คือ เน้นออกแบบตัวละครด้วยลายเส้นที่หนักแน่นและไม่พิถีพิถันในรายละเอียดใด ๆ แต่มีความสมจริงของลายเส้นและรูปทรง เช่น ตัวอย่างฉากรอบ ๆ บริเวณร้านขายกีตาร์ของเฟร็ดดี้ มีการวาดตัวละคร

(เฟร็ดดีเจ้าของร้านก๊าดาร์) ด้วยลายเส้นและรูปทรงที่มีการคลี่คลายฟอร์มและลดทอนรายละเอียดภายในลง เห็นได้จากสัดส่วนองค์ประกอบของใบหน้าที่มีผม คิ้ว ตา จมูก ปาก และคาง รวมถึงร่างกาย ลำตัว แขน มือ นิ้วมือ ตลอดจนเครื่องแต่งกายที่ไม่ซับซ้อนแต่ดูสมจริงตามหลักกายวิภาค ในขณะที่การออกแบบฉากหลังและสภาพแวดล้อม (บริเวณร้านขายก๊าดาร์ของเฟร็ดดี) ก็มีการวาดอย่างเรียบง่ายด้วยเช่นกันคือ มีการวาดรูปทรงของอาคาร ร้านค้าและบ้านเรือนต่าง ๆ ภายในฉากอย่างง่าย ๆ และที่ไม่มีความซับซ้อนของรูปทรง รวมถึงมีการใช้เส้นนำสายตาส่งฉากหลังและสิ่งแวดล้อมภายในฉากให้มีมิติ ไกล-ใกล้ที่สมจริงด้วย เช่น อาคารร้านค้าต่าง ๆ มีระยะใกล้-ไกล ที่ชัดเจน และมีระยะชัดลึก กว้าง ยาว และสูงที่สมสัดส่วนทำให้สถานที่มีความสมจริงยิ่งขึ้น

บทที่ 7 ตะกาย



คาเร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 29 ลักษณะการวาดของคาเร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 7 ขององอาจ ชัยชาญชีพ  
ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดตัวควาย, 2557), 194.

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดตัวควาย, 2557), 212.

จากตัวอย่าง (ภาพที่ 29) มีการใช้ลายเส้นเรียบง่ายวาดตัวละครและฉากหลังให้เกิดเป็นฟอร์มและรูปทรงของลายเส้นที่ค่อนข้างสมจริงแต่ไม่มีรายละเอียดภายในของรูปทรง เช่น ฉากบนยอดเขาที่มีร้านมินิมาร์ทของหัวแดงโมไปเปิดสาขาให้บริการอยู่ที่นั่น มีการออกแบบและวาดตัวละคร (นักปีนเขา) ด้วยลายเส้นที่ประณีตและมีความเรียบง่ายของสัดส่วนสรีระร่างกายของตัวละครอย่างสมจริง คือ มีการแสดงสัดส่วนของหัว แขน ลำตัว และขาตามลักษณะทางกายภาพของร่างกายมนุษย์ ได้ถูกต้องครบถ้วนและสมบูรณ์ รวมถึงเครื่องแต่งกาย อย่างกระเป๋าสพายหลังและผ้าพันแผลที่มือ

ช่างขวาของนักปั้นเขาก็มีความเหมือนจริงของรูปทรงและลักษณะการใช้งานด้วย ในส่วนของฉากหลังและสภาพแวดล้อมเกือบทั้งหมดจะใช้ลายเส้นคมชัดสร้างฟอร์มและรูปทรงของฉากหลังและสิ่งแวดล้อมจำพวกวัตถุและสิ่งของภายในฉาก (บนยอดเขา) ขึ้นมา เช่น โครงสร้างทางกายภาพของร้านมินิมาร์ท บ้านโตบนยอดเขา และยอดเขา ถูกสร้างขึ้นด้วยฟอร์มและรูปทรงง่าย ๆ ที่มีการลดทอนรายละเอียดภายในของรูปทรงลงให้เหลือเพียงรูปทรงพื้นฐานภายนอกเท่านั้น รวมถึงมีการกำหนดระยะใกล้-ไกล และน้ำหนัก-แสงเงาด้วยขนาดและสีของวัตถุ สิ่งของและสิ่งแวดล้อมภายในฉากด้วยการสานกันของลายเส้นเพื่อเพิ่มความสมจริงยิ่งขึ้น

จากการวิเคราะห์การวาดตัวละครและฉากหลังของการ์ตูนเรื่องหัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม ทั้งหมด 7 บท สามารถสรุปได้ว่า แนวทางการวาดขององอาจส่วนใหญ่จะเน้นไปที่การออกแบบคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมไปในทิศทางเดียวกันทั้งหมดคือ เน้นการวาดด้วยการสร้างฟอร์มและรูปทรงของตัวละคร วัตถุ สิ่งของและสภาพแวดล้อมภายในฉากอย่างเรียบง่ายในแง่ของลายเส้นและรูปทรงที่เหมือนจริงแต่ลดทอนรายละเอียดภายในของรูปทรงลงเหลือเพียงโครงสร้างภายนอกของรูปทรงเป็นหลัก มากกว่าการวาดแบบเหมือนจริงทั้งหมดที่เข้าถึงได้ยากกว่า ซึ่งข้อดีของวิธีการวาดแบบนี้คือ ตัวละครจะมีความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อนและเข้าถึงได้ง่าย ผลที่ตามมาคือ ผู้อ่านจะชื่นชอบและเข้าใจความหมาย ความรู้สึกของตัวละครที่ผู้วาดต้องการถ่ายทอดและสื่อสารออกมาให้กับผู้อ่านได้ง่ายขึ้น

## 1.2 การเชื่อมต่อช่องว่างในการ์ตูน

การเชื่อมต่อช่องว่างเป็นการนำผู้อ่านสัมผัสประสบการณ์จากโลกความจริงสู่โลกของการ์ตูนที่มาจากภาพวาด โดยการเชื่อมโยงภาพมากกว่าหนึ่งภาพเข้าด้วยกันจนเกิดการต่อเนื่องของเวลาขึ้นในภาพ 2 มิติ ที่ทำงานภายใต้จิตใจของผู้อ่าน ทำให้ภาพที่แตกต่างกันเชื่อมต่อเป็นเวลาเดียวกันได้ด้วยวิธีการเชื่อมต่อช่องว่างในการ์ตูน 6 รูปแบบ ได้แก่ ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา, แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น, ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ, ฉากสู่ฉาก, แง่มุมสู่แง่มุม และไม่ปรากฏความสัมพันธ์ ซึ่งในผลงานขององอาจ ชัยชาญชีพ พบวิธีการเชื่อมต่อช่องว่างในการ์ตูน ดังต่อไปนี้

ตาราง 1 ตารางสรุปการนับจำนวนการเปลี่ยนช่องในการ์ตูนขององอาจ ชัยชาญชีพ

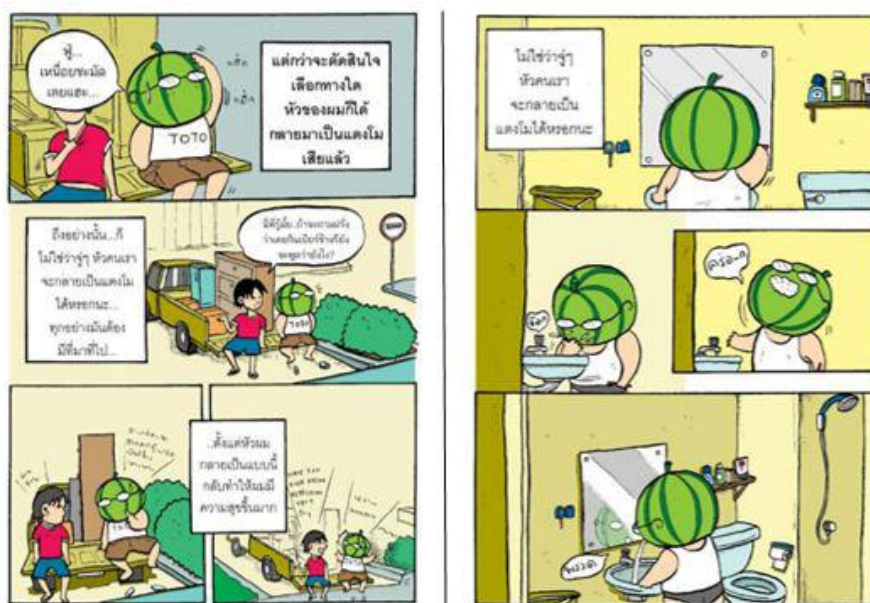
การเชื่อมต่อ ช่องในการ์ตูน	ช่วงเวลา ช่วงเวลา	แอ็คชั่น แอ็คชั่น	ตัวกระทำ ตัวกระทำ	ฉาก ฉาก	แง่มุม แง่มุม	ไม่ปรากฏ ความสัมพันธ์
บทที่ 1	17 ครั้ง	16 ครั้ง	1 ครั้ง	4 ครั้ง	0 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 2	75 ครั้ง	17 ครั้ง	6 ครั้ง	0 ครั้ง	16 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 3	55 ครั้ง	11 ครั้ง	1 ครั้ง	2 ครั้ง	16 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 4	65 ครั้ง	14 ครั้ง	12 ครั้ง	0 ครั้ง	24 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 5	66 ครั้ง	22 ครั้ง	5 ครั้ง	1 ครั้ง	24 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 6	72 ครั้ง	14 ครั้ง	3 ครั้ง	0 ครั้ง	25 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 7	93 ครั้ง	27 ครั้ง	7 ครั้ง	0 ครั้ง	17 ครั้ง	0 ครั้ง

และจากการการนับจำนวนการเชื่อมต่อช่องขององอาจ ชัยชาญชีพ สามารถนำมาอธิบายรูปแบบของการเล่าเรื่องภายในการ์ตูนเรื่องหัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม ได้ดังนี้

บทที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม

การเล่าเรื่องขององอาจในบทนี้ส่วนมากจะเน้นไปที่การเชื่อมต่อช่องในการ์ตูนด้วยรูปแบบช่วงเวลาช่วงเวลาและแอ็คชั่นแอ็คชั่นเป็นหลักมากกว่าการนำเสนอฉากแง่มุมแง่มุม ในขณะที่เดียวกันก็เน้นการเปลี่ยนฉากด้วยเช่นกัน (ดังตารางที่ 1) โดยจะเน้นเล่าเรื่องในแบบที่ให้ผู้อ่านเข้าถึงความรู้สึกของตัวละครภายในฉากและเหตุการณ์ไปอย่างช้า ๆ และค่อย ๆ เพิ่มระดับอารมณ์ของผู้อ่านให้ชัดเจนยิ่งขึ้นด้วยการกระทำของตัวละครและฉากต่าง ๆ ภายในเรื่อง เช่น ในบทนี้อาจถ่ายทอดความรู้สึกและการกระทำของตัวละคร (หัวแดงโม) ด้วยการให้หัวแดงโมค่อย ๆ เล่าความรู้สึกและการกระทำของตนเองผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่มาจากการใช้ชีวิตภายในสังคมเพียงลำพังผ่านการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาช่วงเวลาที่น่าสนใจอารมณ์ในแบบช้า ๆ ด้วยจำนวนช่องที่มากและเพิ่มระดับของอารมณ์ที่มากขึ้นด้วยรูปแบบแอ็คชั่นแอ็คชั่นและฉากฉาก ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 30 หน้า 109) เป็นการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาช่วงเวลาที่เกิดจากเหตุการณ์ของตัวละครตอนหัวแดงโมกำลังทำงานพาร์ทไทม์เป็นเด็กรับจ้างขนของทั่วไปตามสถานที่ต่าง ๆ จากภาพที่หนึ่งเป็นการอธิบายภาพเหตุการณ์ตอนหัวแดงโมและเพื่อนร่วมงานกำลังเริ่มต้นแสดงความคิดและความรู้สึกผ่านการพูดคุยกันบนท้ายรถกระบะหลังจากทำงานเสร็จสิ้น ต่อเนื่องมายังภาพที่สองและภาพที่สามเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ระหว่างที่หัวแดงโมและเพื่อนร่วมงานกำลังพูดคุยแสดงความคิดของกันและกันอย่างออกรสออกชาติอยู่บนท้ายรถกระบะ และต่อเนื่องมายังภาพที่สี่เป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์เดิมที่

ไม่มีที่ท่าว่าการนั่งพูดคุยกันระหว่างหัวแตงโมและเพื่อนร่วมงานจะสิ้นสุดลง ตัวอย่าง (ภาพที่ 30) เป็นการเปลี่ยนช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นที่อธิบายภาพเหตุการณ์ของตัวละครตอนหัวแตงโมยืนแปรงฟันอยู่ในห้องน้ำ จากภาพที่หนึ่งเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของหัวแตงโมตอนกำลังยืนแปรงฟันอยู่ในห้องน้ำ ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของหัวแตงโมตอนก้มแล้วเอามือควักน้ำจากอ่างล้างหน้าขึ้นมาอมไว้ในปากเพื่อล้างยาสีฟันที่อยู่ในปาก ต่อเนื่องมายังภาพที่สามเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของหัวแตงโมตอนกำลังยืนเงยหน้าก้มปากและคอบอยู่ในห้องน้ำ และต่อเนื่องมายังภาพที่สี่เป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของหัวแตงโมตอนยืนบ้วนน้ำออกจากปากอยู่ในห้องน้ำ



ภาพที่ 30 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา และรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 1

ขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแตงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแตงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต้าควาย, 2557), 12.

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแตงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแตงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต้าควาย, 2557), 7.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 31 หน้า 110) เป็นการเปลี่ยนภาพเหตุการณ์จากฉากบนรถเมย์ไปยังฉากหน้าร้านมินิมาร์ท จากภาพที่หนึ่งเป็นภาพเหตุการณ์จากฉากบนรถเมย์ที่มีหัวแตงโมเป็นผู้โดยสาร ณ ช่วงขณะนั้นต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นการเปลี่ยนฉากและเวลามาที่หน้าร้านมินิมาร์ทที่ซึ่งหัวแตงโมเพิ่งมาถึงและกำลังจะเปิดประตูเข้าไปภายในร้านเพื่อสมัครงานพาร์ทไทม์เป็นพนักงานบริการของร้านมินิมาร์ท



ภาพที่ 31 รูปแบบฉากสู่ฉากในบทที่ 1 ขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต้าควาย, 2557), 14-15.

บทที่ 2 มินิมาร์ทหลังเที่ยงคืน

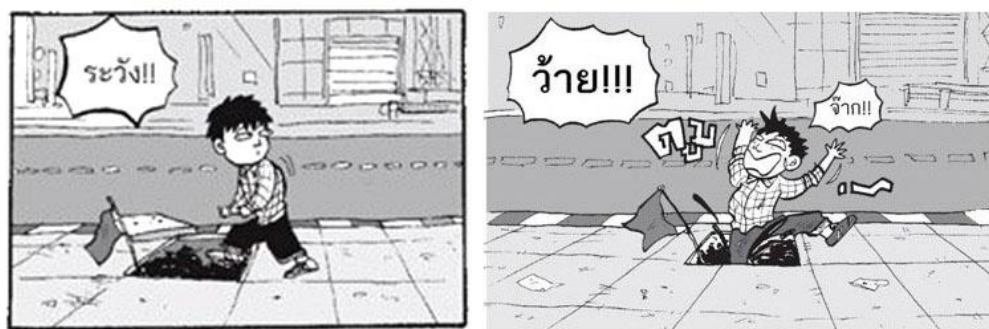
ในบทนี้องอาจจะเน้นการเล่าเรื่องด้วยการใช้ฉากและสถานที่เดียวกันตลอดทั้งเรื่องคือ ไม่มีการเปลี่ยนฉากสู่ฉากเลยและเน้นรูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลามากที่สุด แต่ในขณะที่เดียวกันรูปแบบ แอคชั่นสู่แอ็คชั่นและแง่มุมสู่แง่มุมก็ยังคงมีให้เห็นเช่นกัน (ดังตารางที่ 1 หน้า 108) เมื่อมองจาก ภาพรวมพบว่าองอาจให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องด้วยการให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครและแง่มุมบรรยากาศของสถานที่อย่างลึกซึ้งมากกว่าการเล่าอารมณ์อย่าง ตรงไปตรงมาในช่วงเวลาสั้น ๆ เช่น เนื้อหาภายในบทนี้จะเล่าเรื่องราวของลูกค้าชาย-หญิงที่มาใช้บริการร้านมินิมาร์ทที่หัวแดงโมทำงานเป็นพนักงานบริการอยู่ในช่วงกลางคืน โดยจะเน้นให้ตัวละคร (ลูกค้าชาย-หญิง) เป็นผู้ถ่ายทอดอารมณ์และเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในร้านมินิมาร์ทของหัวแดงโมผ่าน รูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาที่น่าสนใจสัมผัสอารมณ์อย่างช้า ๆ และเพิ่มการรับรู้ทางอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครให้กับผู้อ่านมากขึ้นด้วยการนำสายตาสู่แง่มุมอารมณ์และบรรยากาศของตัวละครและสถานที่ด้วยรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นและแง่มุมสู่แง่มุม ดังตัวอย่าง (ภาพ ที่ 32 หน้า 111) เป็นการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่ออธิบายภาพเหตุการณ์ของลูกค้าผู้หญิง ขณะกำลังยื่นพุดขอหัวแดงโมเป็นแฟนอยู่หน้าเคาน์เตอร์จ่ายเงิน จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของ เหตุการณ์ตอนหัวแดงโมแสดงสีหน้าตกใจหลังได้ยินคำขอเป็นแฟนจากหญิงสาว (ลูกค้า) ที่มาใช้บริการในร้านมินิมาร์ท ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนหัวแดงโมแสดงสีหน้า ตกใจและรีบตอบปฏิเสธการขอเป็นแฟนของหญิงสาวในทันที





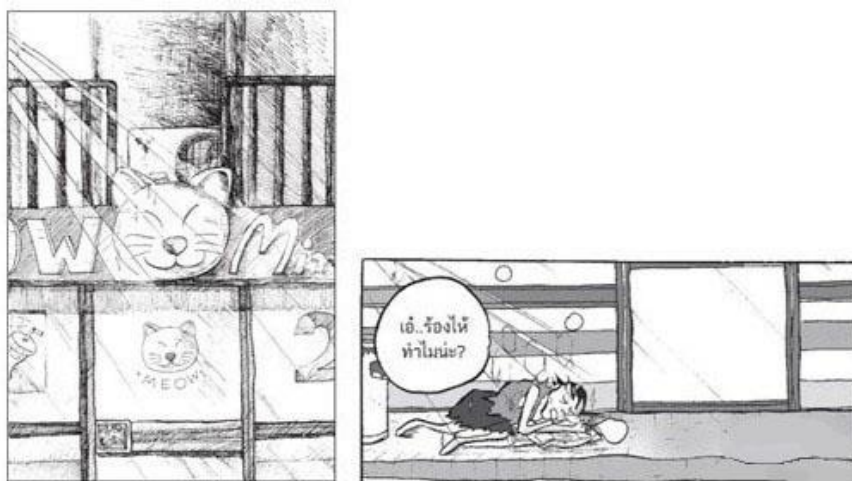
ภาพที่ 32 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 2 ขององอาจ ชัยชาญชีพ  
ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต่าควาย, 2557), 33.

ตัวอย่าง (ภาพที่ 33) เป็นการเปลี่ยนช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นที่อธิบายภาพเหตุการณ์ของลูกค้าผู้ชายที่อาสาออกมาหาคอนแทคเลนส์ให้กับเพื่อนหญิงของตนเองบริเวณหน้าร้านมินิมาร์ทของหัวแดงโม จากภาพที่หนึ่งเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของชายหนุ่ม (ลูกค้า) ขณะกำลังก้าวเดินอยู่บนทางเท้าที่ข้างหน้ามีพื้นชำรุดและน้ำท่วมขังตรงบริเวณหน้าร้านมินิมาร์ทต่อเนื่องกับภาพที่สองเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของชายหนุ่มตอนเดินไม่ระวังจนทำให้ตนเองตกลงพื้นที่ชำรุดและมีน้ำท่วมขังอยู่บนทางเท้าหน้าร้านมินิมาร์ทขณะกำลังหาคอนแทคเลนส์



ภาพที่ 33 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 2 ขององอาจ ชัยชาญชีพ  
ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8(กรุงเทพฯ) : เปิดเต่าควาย , 2557(, 39.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 34) เป็นการเปลี่ยนช่องแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมที่อธิบายภาพบรรยากาศยามเช้ารอบ ๆ บริเวณร้านมินิมาร์ทของหัวแดงโม จากภาพที่หนึ่งเป็นแ่งมุมบรรยากาศของช่วงเวลายามเช้าที่แสงพระอาทิตย์สาดส่องลงมากระทบกับผนังกระจกของร้านมินิมาร์ทต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแ่งมุมบรรยากาศการนอนหลับของคนจรจัดขาประจำตรงหน้าร้านมินิมาร์ทที่ไม่มีที่ท่าว่าจะตื่นขึ้นมาเลย แม้ว่าจะเป็นเวลาเช้าแล้วก็ตาม



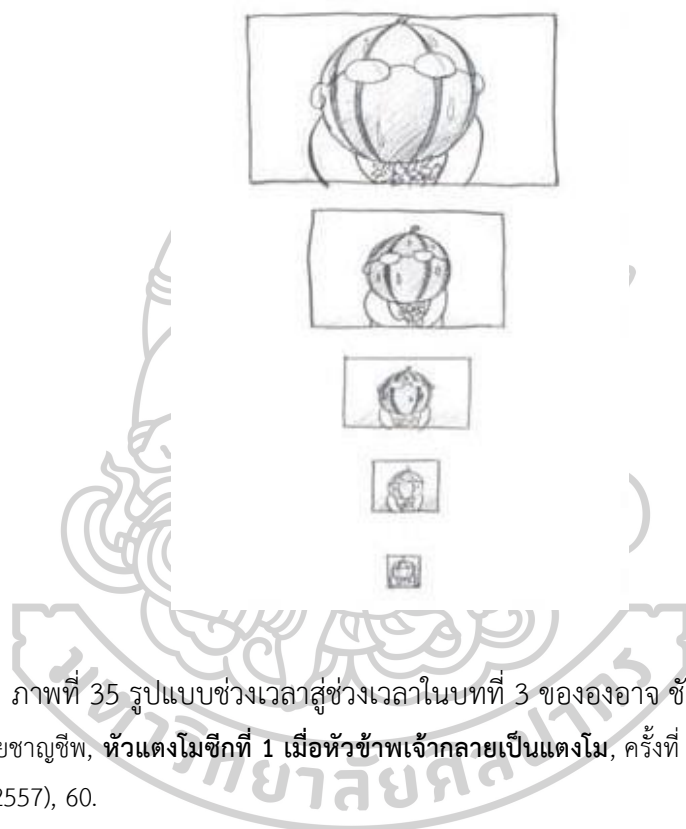
ภาพที่ 34 รูปแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมในบทที่ 2 ขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซีกที่ 1 เมื่อหัวข้าฟเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต้าควาย, 2557), 45-46.

บทที่ 3 กว๋ยเตี้ยวราดหน้าความรัก

การเล่าเรื่องในบทนี้ขององอาจจะเน้นการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นหลัก และไม่เน้นรูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมหรือแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นมากนัก เช่นเดียวกับการเปลี่ยนฉากสู่ฉากที่มีให้เห็นน้อยเช่นกัน (ดังตารางที่ 1 หน้า 108) ซึ่งการเล่าเรื่องขององอาจส่วนมากจะเน้นให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครในแบบช้า ๆ และลึกซึ้งขึ้นเรื่อย ๆ ด้วยการสัมผัสแ่งมุมบรรยากาศของสถานที่ต่าง ๆ ภายในฉาก เช่น ในบทนี้จะเล่าถึงเรื่องราวการทะเลาะกันของคู่รักชายหญิงที่มาใช้บริการร้านกว๋ยเตี้ยวราดหน้า ที่เน้นให้ตัวละคร (คู่รักชายหญิง) ทำหน้าที่เป็นผู้ถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกและเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในและภายนอกร้านกว๋ยเตี้ยวราดหน้าผ่านรูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาที่ใช้จำนวนช่องที่มากและบอกเล่าเรื่องราวและอารมณ์ของตัวละครแบบค่อยเป็นค่อยไปอย่างลึกซึ้งและค่อย ๆ เพิ่มการรับรู้ทางอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครให้กับผู้อ่านมากขึ้นด้วยรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นและนำสายตาสู่บรรยากาศแ่งมุม อารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครและสถานที่ต่าง ๆ ด้วยรูปแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมและฉาก

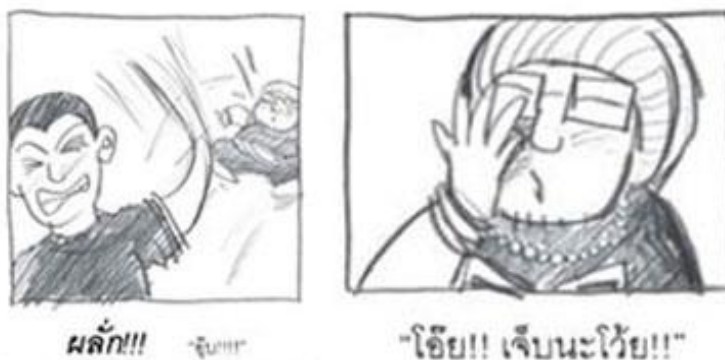
สู่ฉาก ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 35) เป็นการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาที่ยอธิบายภาพเหตุการณ์ตอนหัวแดงโมกำลังแสดงความรู้สึกตกใจผ่านทางสีหน้าขณะเดินมาพบคู่รักชายหญิงกำลังยืนทะเลาะกันอยู่ภายในร้านก๋วยเตี๋ยวด่วนหน้า จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนหัวแดงโมเริ่มแสดงอาการตกใจขณะเดินมาพบคู่รักชายหญิงกำลังยืนทะเลาะกัน ต่อเนื่องมายังภาพที่สองและภาพที่สามเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ที่หัวแดงโมอยู่ในอาการตกใจ และต่อเนื่องมายังภาพที่สี่และภาพที่ห้าเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์เดิมของหัวแดงโมที่ยังคงไม่หายจากอาการตกใจต่อคู่รักชายหญิงที่ยืนทะเลาะกันอยู่ภายในร้านก๋วยเตี๋ยวด่วนหน้า



ภาพที่ 35 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 3 ขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซีกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ:เปิดเต้าควาย, 2557), 60.

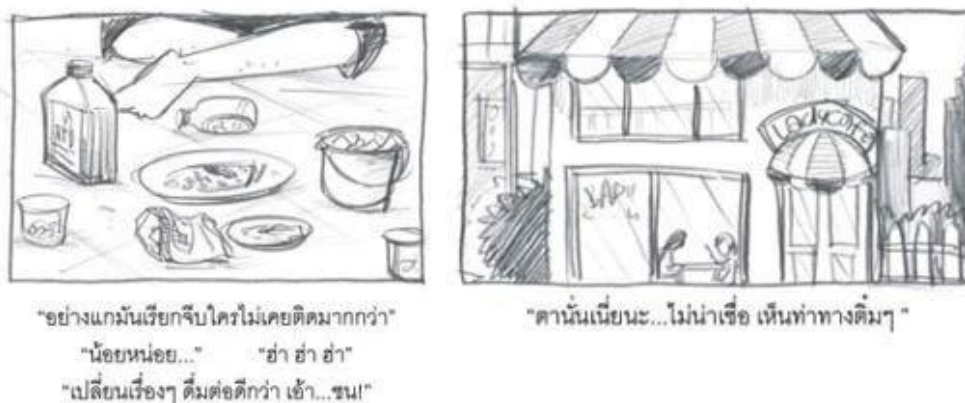
ตัวอย่าง (ภาพที่ 36 หน้า 114) เป็นการเปลี่ยนช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นที่ยอธิบายภาพเหตุการณ์ตอนฝ่ายชาย (คู่รัก) ใช้แรงทั้งหมดที่มี ผลักเพื่อนของตนเองกระเด็นออกไปเพราะไม่ชอบการถูกบังคับให้เปลี่ยนรสนิยมการแต่งตัว จากภาพที่หนึ่งเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ตอนชายหนุ่มตัดสินใจใช้แรงทั้งหมดที่มี ผลักเพื่อนชายที่บังคับให้ตนเองเปลี่ยนรสนิยมกระเด็นออกไปจากตนเองต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแอ็คชั่นแสดงอาการบาดเจ็บของเพื่อนชายหลังถูกชายหนุ่มผลักเข้าอย่างแรง



ภาพที่ 36 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 3 ขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข่าวเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต่าควาย, 2557), 71-72.

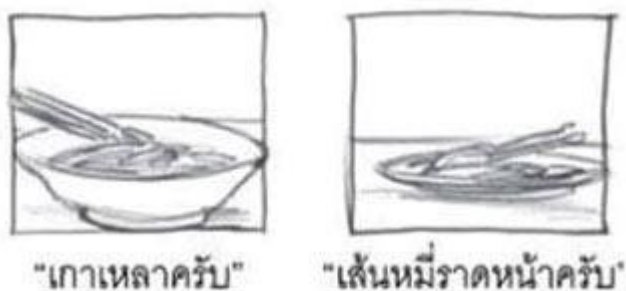
ตัวอย่าง (ภาพที่ 37) เป็นการเปลี่ยนฉากสู่ฉากที่อธิบายภาพเหตุการณ์ตอนกำลังเปลี่ยนฉากก่อนหน้านี้ จากฉากอพาร์ทเมนท์ของฝ่ายชายไปเป็นฉากคาเฟ่ร้านอาหารของฝ่ายหญิง จากภาพที่หนึ่งเป็นฉากของเหตุการณ์ก่อนหน้านี้ของฝ่ายชาย (คู่รัก) ที่มานั่งปรับทุกข์ให้กับเพื่อนชายของตนเองฟังที่อพาร์ทเมนท์ต่อเนื่องมายังภาพที่สองได้เปลี่ยนฉากไปเป็นคาเฟ่ร้านอาหารที่ฝ่ายหญิง (คู่รัก) กำลังนั่งปรับทุกข์ให้กับเพื่อนสาวของตนเองฟังเช่นเดียวกัน



ภาพที่ 37 รูปแบบฉากสู่ฉากในบทที่ 3 ขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข่าวเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต่าควาย, 2557), 62-63.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 38) เป็นการเปลี่ยนแง่มุมสู่แง่มุมที่อธิบายแง่มุมของภาพอาหารที่คู่รักชายหญิงสั่งมาทานภายในร้านก๋วยเตี๋ยวราดหน้า จากภาพที่หนึ่งเป็นแง่มุมอาหาร (เกาเหลา) ของคู่รักฝ่ายหญิงที่สั่งมาทานภายในร้านก๋วยเตี๋ยวราดหน้า ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นการบรรยายแง่มุมอาหาร (เส้นหมี่ราดหน้า) ของคู่รักฝ่ายชายคู่รักชายที่สั่งมาทานภายในร้านก๋วยเตี๋ยวราดหน้า



ภาพที่ 38 รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 3 ขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต้าควาย, 2557), 54.

บทที่ 4 สามแยกบางรัก

ในบทนี้จะเน้นการเล่าเรื่องด้วยการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแง่มุมสู่แง่มุมเป็นหลัก รวมถึงมีการเชื่อมต่อช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น และตัวละครทำสู่ตัวละครทำให้เห็นด้วยเช่นกัน (ดังตารางที่ 1 หน้า 108) โดยเล่าเรื่องในลักษณะที่ให้ผู้อ่านค่อย ๆ รับรู้และสัมผัสอารมณ์ความรู้สึกและแง่มุมบรรยากาศที่หลากหลายของตัวละครและสถานที่ภายในฉาก เช่น เนื้อเรื่องในบทนี้จะเล่าเรื่องของผู้หญิงผมสั้นที่บังเอิญทำแหวนขอแต่งงานของแฟนหนุ่มกลิ้งหล่นลงที่โต๊ะระบายน้ำกลางสามแยกบางรัก และโชคดีที่เธอสามารถคว้าแหวนไว้ได้ทันช่วงที่ก่อนที่มันจะร่วงลงไปยังพื้นต่อโต๊ะระบายน้ำจนไม่ทันได้ระวังว่ามือของเธอนั้นใหญ่เกินไปสำหรับการดึงออกมาจากตะแกรงที่โต๊ะระบายน้ำ โดยให้ตัวละคร (ผู้หญิงผมสั้น) เป็นผู้พาเราสัมผัสไปกับอารมณ์และความรู้สึกที่หลากหลายของตัวละครและสถานที่ภายในฉากด้วยการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแง่มุมสู่แง่มุมที่เน้นให้ผู้อ่านสัมผัสแง่มุมอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครไปอย่างช้า ๆ พร้อมกับการรับรู้ทางอารมณ์ที่หลากหลายของตัวละครด้วยการเชื่อมต่อช่องแบบตัวละครทำสู่ตัวละครทำ ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 39 หน้า 116) เป็นการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่เวลาที่อธิบายภาพเหตุการณ์ของตัวละคร (ผู้หญิงผมสั้น) ขณะกำลังนั่งมองแหวนขอแต่งงานจากแฟนหนุ่มของตนเองอยู่ภายในรถที่จอดรอสัญญาณไฟจราจรกลางสามแยกบางรัก จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนหญิงสาวนั่งมองดูแหวนขอ

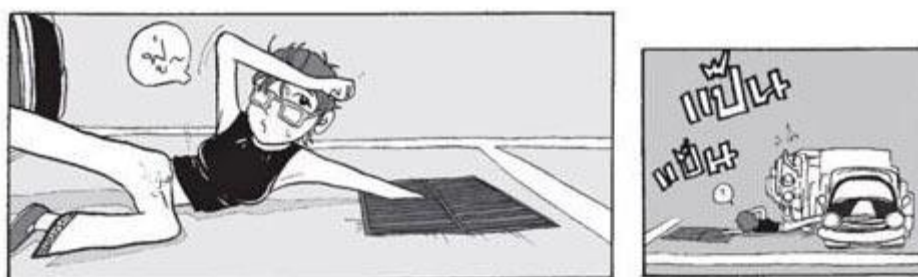
แต่งงานที่ตนเองพึงถอดออกมาจากนิ้วนางข้างซ้าย ต่อเนื่องไปยังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนหญิงสาวกำลังจะสวมแหวนขอแต่งงานกลับเข้าไปที่นิ้วนางข้างซ้ายของตนเอง



ภาพที่ 39 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 4 ขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต่าควาย, 2557), 91.

ตัวอย่าง (ภาพที่ 40) เป็นการเชื่อมต่อช่องแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำที่อธิบายภาพเหตุการณ์ตอนผู้หญิงผมสั้นถูกรถคันหลังบีบแตรไล่ เนื่องจากทำให้การจราจรติดขัดตรงบริเวณสามแยกบางรัก จากตัวกระทำที่หนึ่งคือ ผู้หญิงผมสั้นที่ไม่สามารถขยับตัวและเคลื่อนรถไปไหนได้เนื่องจากมือของตนเองไปติดกับตะแกรงท่อระบายน้ำกลางสามแยกบางรัก ต่อเนื่องมายังตัวกระทำที่สองคือ มีเสียงเป็น!! ของแตรรถยนต์คันอื่น ๆ แทรกเข้ามาขณะที่รถของหญิงสาวจอดขวางทางจราจรอยู่บนถนน



ภาพที่ 40 รูปแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำในบทที่ 4 ขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต่าควาย, 2557), 94.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 41 หน้า 117) เป็นการเชื่อมต่อช่องแบบแง่มุมสู่แง่มุมที่อธิบายแง่มุมความคิดของผู้หญิงผมสั้นที่มีต่อแหวนขอแต่งงานบนนิ้วนางข้างซ้าย จากภาพที่หนึ่งเป็นแง่มุมบรรยากาศตอน

หญิงสาวกำลังก้มมองดูแหวนขอแต่งงานบนนิ้วนางข้างซ้ายของตนเองต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็น  
แ่งมุมลักษณะของแหวนแต่งงานที่อยู่บนนิ้วนางข้างซ้ายของหญิงสาวและต่อเนื่องมายังภาพที่สามเป็น  
แ่งมุมของการแสดงสีหน้าถึงที่มาที่ไปของแหวนขอแต่งงานของหญิงสาว



ภาพที่ 41 รูปแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมในบทที่ 4 ขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเตาควาย, 2557), 87.

#### บทที่ 5 พังพร

การเล่าเรื่องในบทนี้ขององอาจจะเน้นการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นหลักมากกว่าแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นและแ่งมุมสู่แ่งมุมรวมถึงรูปแบบตัวละครทำสู่ตัวละครทำด้วย (ดังตารางที่ 1 หน้า 108) โดยจะเน้นเล่าเรื่องในลักษณะที่ให้ผู้อ่านเข้าถึงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร เหตุการณ์และสถานที่ภายในฉากอย่างช้า ๆ และค่อย ๆ เพิ่มระดับอารมณ์ของผู้อ่านให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ด้วยการรับรู้ทางอารมณ์ที่หลากหลายภายในเรื่อง เช่น ในบทนี้องอาจจะเล่าถึงเรื่องราวมิตรภาพระหว่างลุงคนเก็บขยะกับยักษ์วิเศษหัวแดงโมที่บังเอิญมาพบกันขณะที่ลุงคนเก็บขยะกำลังเก็บกระป๋องเปล่าไปขาย โดยให้ตัวละคร (ลุงคนเก็บขยะ) เป็นผู้ถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของตนเองผ่านเรื่องราวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในฉาก ในลักษณะของการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแ่งมุมสู่แ่งมุมที่เน้นให้ผู้อ่านสัมผัสแ่งมุมอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครและบรรยากาศของสถานที่ในแบบ ช้า ๆ และเพิ่มระดับของการรับรู้ทางอารมณ์ที่หลากหลายด้วยรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นและตัวละครทำสู่ตัวละครทำ ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 42 หน้า 118) เป็นการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาที่ดีบายภาพเหตุการณ์ของการพบกันระหว่างลุงคนเก็บขยะและยักษ์วิเศษหัวแดงโม จาก

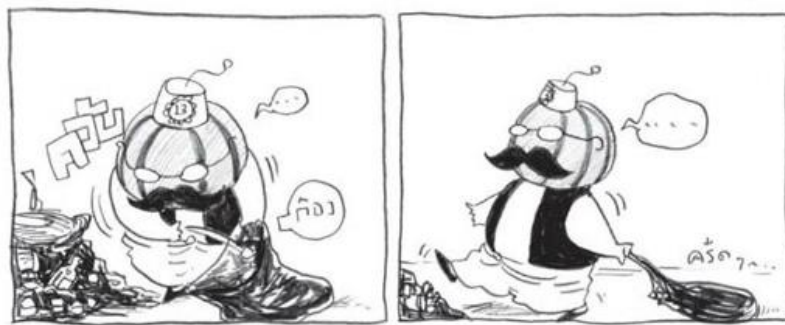
ภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนลุงคนเก็บขยะหันไปมองยักษ์วิเศษหัวแดงโมที่ยืนอยู่ข้างหลังตนเองต่อเนื่องไปยังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนลุงคนเก็บขยะพยายามทำเป็นไม่สนใจและกำลังเดินหนียักษ์วิเศษหัวแดงโม



ภาพที่ 42 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 5 ขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซีกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต่าควาย, 2557), 120-121.

ตัวอย่าง (ภาพที่ 43) เป็นการเปลี่ยนของแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นที่อธิบายภาพเหตุการณ์ตอนยักษ์วิเศษหัวแดงโมกำลังเดินเก็บขยะใส่ถุงไปขายเพื่อแลกกับข้าว 1 มื้อ จากภาพที่หนึ่งเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ตอนยักษ์วิเศษหัวแดงโมกำลังก้มเก็บขยะใส่ถุงไปใหญ่ ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของหัวแดงโมตอนกำลังจะเดินลากถุงที่บรรจุขยะจากการเก็บก่อนหน้านั้นไปยังทิศทางข้างหน้า



ภาพที่ 43 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 5 ขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซีกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต่าควาย, 2557), 130.

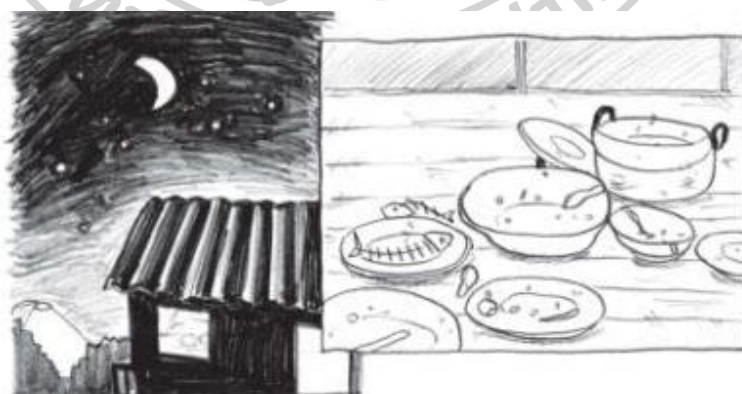


ตัวอย่าง (ภาพที่ 44) เป็นการเปลี่ยนช่องแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำที่อธิบายภาพเหตุการณ์ตอนยักษ์วิเศษหัวแดงโมมีเหงื่อออกท่วมตัวเนื่องจากสภาพอากาศที่ร้อนอบอ้าวของช่วงกลางวัน จากตัวกระทำที่หนึ่งคือ ยักษ์วิเศษหัวแดงโมมีเหงื่อออกไปทั่วร่างกายเนื่องจากสภาพอากาศที่ร้อนอบอ้าวต่อเนื่องมายังตัวกระทำที่สองคือ มีเสียงโครม! ของถุงขยะดังขึ้นระหว่างที่ยักษ์วิเศษหัวแดงโมปล่อยถุงขยะลงกับพื้น



ภาพที่ 44 รูปแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำในบทที่ 5 ขององอาจ ชัยชาญชีพ  
ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซีกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต้าควาย, 2557), 131.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 45) มีการเปลี่ยนช่องแบบแง่มุมสู่แง่มุมที่อธิบายแง่มุมบรรยากาศยามค่ำคืนรอบ ๆ บ้านของลุงคนเก็บขยะ จากภาพที่หนึ่งเป็นแง่มุมบรรยากาศยามค่ำคืนบริเวณรอบ ๆ บ้านของลุงคนเก็บขยะต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแง่มุมมีอาหารของลุงคนเก็บขยะกับยักษ์วิเศษหัวแดงโมที่กินอาหารกันจนหมดเกลี้ยงและเหลือทิ้งไว้เพียงจานเปล่า



ภาพที่ 45 รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 5 ขององอาจ ชัยชาญชีพ  
ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซีกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต้าควาย, 2557), 139.

### บทที่ 6 เธอกับฉัน

ในบทนี้จะเน้นการเล่าเรื่องด้วยฉากและสถานที่เดียวกันทั้งหมดผ่านรูปแบบการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นหลักมากกว่าการเชื่อมต่อช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นและแ่งมุมสู่แ่งมุม (ดังตารางที่ 1 หน้า 108) โดยเล่าเรื่องในลักษณะที่ให้อ่านค่อย ๆ สัมผัสแ่งมุมอารมณ์ ความรู้สึกและบรรยากาศของตัวละครและสถานที่ภายในฉาก เช่น เนื้อเรื่องในบทนี้จะเล่าถึงความพยายามของเฮียอ้วนที่มักจะมาइनดูกีตาร์ตัวโปรดของเฟร็ดที่อยู่หน้าร้านขายกีตาร์ที่หัวแดงโมทำงานอยู่เป็นประจำ เพื่อหวังว่าสักวันหนึ่งจะได้มีโอกาสสัมผัสกีตาร์ตัวนั้นบ้าง โดยให้ตัวละคร (เฟร็ดดีและเฮียอ้วน) ค่อย ๆ พาผู้อ่านสัมผัสไปกับอารมณ์ ความรู้สึกและเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในร้านขายกีตาร์ผ่านการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา, แ่งมุมสู่แ่งมุมและแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นที่เน้นให้อ่านค่อย ๆ สัมผัสแ่งมุมอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครและสถานที่ ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 46) มีการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาที่อธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนหัวแดงโมมาถึงร้านขายกีตาร์ของเฟร็ดดีสายเกินเวลาเข้างาน จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนหัวแดงโมรีบวิ่งไปร้านขายกีตาร์ของเฟร็ดดี ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนหัวแดงโมวิ่งมาถึงร้านขายกีตาร์ของเฟร็ดดีแล้วและรีบขโมยโทษเฟร็ดดีอย่างรวดเร็วเนื่องจากเป็นความผิดของตนเองที่มาทำงานสาย ต่อเนื่องไปยังภาพที่สามเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนหัวแดงโมสังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงบางอย่างของเฟร็ดดีขณะกำลังก้มหัวขอโทษ



ภาพที่ 46 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 6 ขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, **หัวแดงโมซิกที่ 1** เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต่าควาย, 2557), 173.

ตัวอย่าง (ภาพที่ 47 หน้า 121) มีการเชื่อมต่อช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นที่อธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนเฟร็ดดีรีบขี่มอเตอร์ไซค์กลับมาถึงร้านขายกีตาร์ของตนเองเพื่อมาเอากุญแจที่ลืมทิ้งไว้ จากภาพที่หนึ่งเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของเฟร็ดดีตอนกำลังขี่รถมอเตอร์ไซค์กลับไปยังร้านขายกีตาร์ของตนเอง

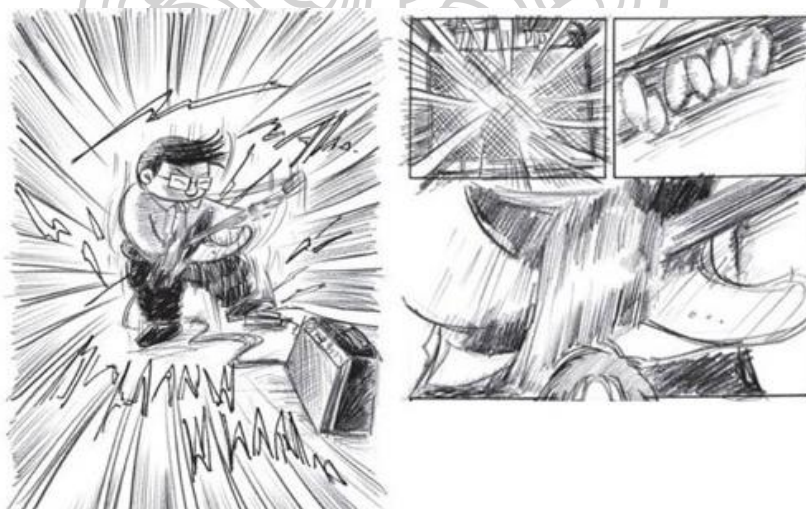
ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของเฟร็ดดี้ตอนกำลังจอตกรมอเตอร์ไซค์ไว้บริเวณลานจอดรถแถวร้านขายกีตาร์ของตนเอง



ภาพที่ 47 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 6 ขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต้าควาย, 2557), 164-165.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 48) มีการเชื่อมต่อช่องแบบแง่มุมสู่แง่มุมที่อธิบายแง่มุมการถ่ายทอดอารมณ์ของเฮียอ้วนขณะเล่นกีตาร์ตัวโปรดของเฟร็ดดี้ จากภาพที่หนึ่งเป็นแง่มุมการถ่ายทอดอารมณ์การเล่นกีตาร์ของเฮียอ้วนต่อเนื่องไปยังภาพที่สองเป็นแง่มุมของเสียงเพลงที่ดังออกมาจากเล่นกีตาร์ของเฮียอ้วน และต่อเนื่องมายังภาพที่สามและภาพที่สี่เป็นแง่มุมการตีคอร์ดกีตาร์อันเร้าร้อนและทรงพลังของเฮียอ้วน

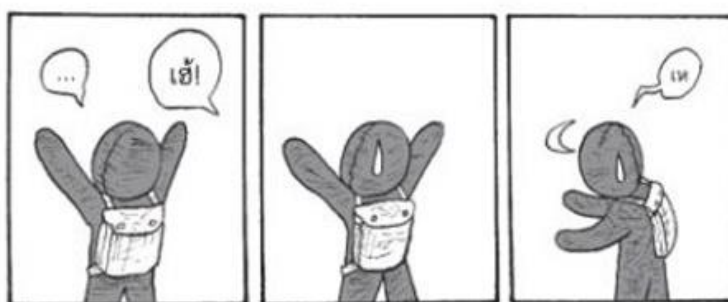


ภาพที่ 48 รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 6 ขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต้าควาย, 2557), 168-169.

### บทที่ 7 ตะกาย

การเล่าเรื่องในบทนี้ขององอาจจะเน้นการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นหลักมากกว่าแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น, แง่มุมสู่แง่มุมและตัวละครทำสู่ตัวละครทำ (ดังตารางที่ 1 หน้า 108) โดยจะเน้นเล่าเรื่องให้ผู้อ่านสัมผัสแง่มุมอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครและบรรยากาศของสถานที่ภายในฉากอย่างช้า ๆ และค่อย ๆ เพิ่มระดับอารมณ์ของผู้อ่านให้ชัดเจนขึ้นด้วยการรับรู้ทางอารมณ์ที่หลากหลายภายในเรื่อง เช่น ในบทนี้จะเล่าเรื่องราวความฝันของนักปีนเขาที่ต้องการจะปีนขึ้นไปให้ถึงจุดสูงสุดของยอดเขาให้ได้โดยไม่ลดละความพยายาม โดยเน้นให้ตัวละคร เป็นผู้ (นักปีนเขา) ถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของตนเองผ่านเรื่องราวที่เกิดขึ้นบนยอดเขาในลักษณะของการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแง่มุมสู่แง่มุมที่เน้นให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสแง่มุมอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครและบรรยากาศของสถานที่และนำผู้อ่านสร้างการรับรู้ทางอารมณ์ที่หลากหลายด้วยรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นและตัวละครทำสู่ตัวละครทำ ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 49) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่ออธิบายภาพเหตุการณ์ของนักปีนเขาหลังคิดว่าตัวเองปีนขึ้นมาถึงยอดเขาได้สำเร็จ จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนนักปีนเขากำลังส่งเสียงร้องดีใจที่ตัวเองปีนมาถึงยอดเขาได้สำเร็จ ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนนักปีนเขาแสดงอาการตกใจที่เห็นทิวทัศน์เบื้องหน้าของยอดเขา ต่อเนื่องมายังภาพที่สามเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์เดิมตอนนักปีนเขาสังเกตเห็นความผิดปกติบางอย่างบนยอดเขานั้น

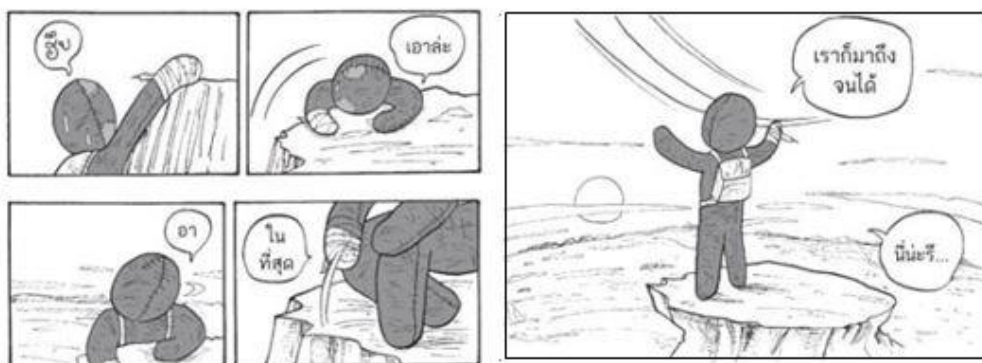


ภาพที่ 49 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 7 ขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต้าควาย, 2557), 195.

ตัวอย่าง (ภาพที่ 50 หน้า 123) มีการเปลี่ยนช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นที่อธิบายภาพเหตุการณ์ของนักปีนเขาตอนปีนมาถึงยอดเขาได้สำเร็จ จากภาพที่หนึ่งเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของนักปีนเขาขณะกำลังเอื้อมมือปีนขึ้นไปยังปลายของยอดเขาต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของนักปีนเขา

ขณะกำลังใช้แขนสองข้างดันตัวเองขึ้นไปยังปลายยอดเขา ต่อเนื่องมายังภาพที่สามเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของนักปีนเขาตอนหันไปมองทิวทัศน์บนยอดเขา ต่อเนื่องมายังภาพที่สี่เป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของนักปีนเขาปีนตอนดันตัวเองขึ้นไปบนยอดเขาได้สำเร็จ ต่อเนื่องมายังภาพที่ห้าเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของนักปีนเขาตอนยืนแสดงความดีใจที่ตนเองมาถึงจุดสูงสุดยอดเขาได้สักที



ภาพที่ 50 รูปแบบแอ็คชั่นสู้อแอ็คชั่นในบทที่ 7 ขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต่าควาย, 2557), 194.

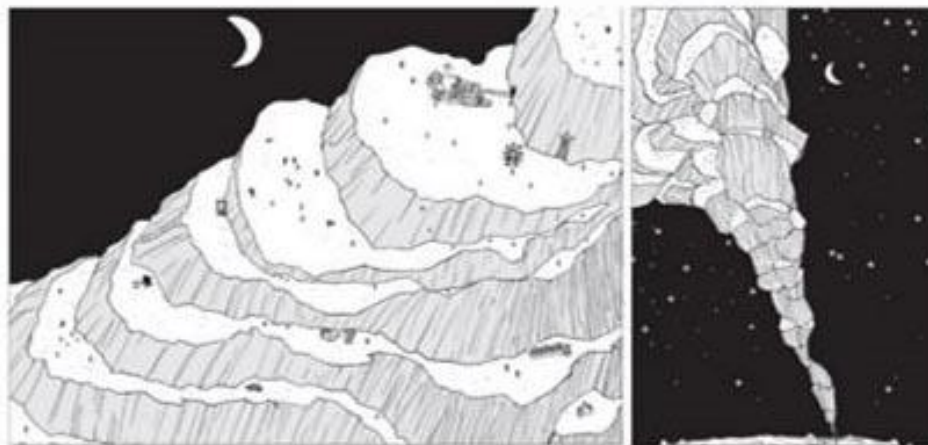
ตัวอย่าง (ภาพที่ 51) มีการเปลี่ยนช่องแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำที่อธิบายภาพเหตุการณ์ต่อนักปีนเขากำลังยืนถามนักปีนเขาคนอื่น ๆ ว่าตนเองมาถึงยอดเขารึยัง จากตัวกระทำที่หนึ่งคือ นักปีนเขาคนอื่น ๆ ใช้มือชี้บอกคำตอบแก่นักปีนเขา ต่อเนื่องมายังตัวกระทำที่สองคือ มีเสียงแว้ง!! ดั่งขึ้นแทรกบทสนทนาของนักปีนเขาทั้งสองคนถึงระยะทางอันยาวไกลกว่าจะขึ้นไปถึงยอดเขา



ภาพที่ 51 รูปแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำในบทที่ 7 ขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เปิดเต่าควาย, 2557), 190.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 52) มีการเปลี่ยนช่องแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมที่อธิบายแ่งมุมบรรยากาศบนยอดเขา จากภาพที่หนึ่งเป็นแ่งมุมบรรยากาศตอนกลางคืนบนยอดเขา ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแ่งมุมอีก ด้านหนึ่งของยอดเขาที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด



ภาพที่ 52 รูปแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมในบทที่ 7 ขององอาจ ชัยชาญชีพ

ที่มา: องอาจ ชัยชาญชีพ, หัวแ่งโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแ่งโม, ครั้งที่ 8 (กรุงเทพฯ: เป็ดเต่าควาย, 2557), 214-216.

จากการวิเคราะห์การเปลี่ยนช่องในการ์ตูนทั้งหมดขององอาจ ชัยชาญชีพ สามารถสรุปการนับจำนวนการเปลี่ยนช่องทั้งหมดในการ์ตูนหัวแ่งโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นหัวแ่งโม จากทั้งหมด 7 บท ได้ดังนี้

ตาราง 2 ตารางสรุปผลรวมการเปลี่ยนช่องในการ์ตูนขององอาจ ชัยชาญชีพ

รูปแบบการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องในการ์ตูน	จำนวนการเปลี่ยนช่องในการ์ตูน/ครั้ง
1.รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา	443 ครั้ง
2.รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น	121 ครั้ง
3.รูปแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ	35 ครั้ง
4.รูปแบบฉากสู่ฉาก	7 ครั้ง
5.รูปแบบแ่งมุมสู่แ่งมุม	122 ครั้ง
6.แบบไม่ปรากฏความสัมพันธ์	0 ครั้ง

เมื่อมองภาพรวมของการเปลี่ยนช่องในการ์ตูนทั้งหมดขององอาจ สามารถสรุปได้ว่า การเล่าเรื่องในการ์ตูนขององอาจส่วนมากจะเน้นวิธีการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องตั้งแต่รูปแบบที่ 1-5 โดยจะเน้นรูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลามากที่สุด และให้ความสำคัญกับรูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบแฉ่มมู่แฉ่มมู่ และแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในลำดับรองลงมา และไม่เน้นการเปลี่ยนช่องแบบฉากสู่ฉากและตัวละครทำสู่ตัวกระทำ ดังรายละเอียดใน ตารางที่)๒( จะเห็นได้ว่า องอาจให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นหลักเพื่อให้เรื่องราวที่ถ่ายทอดออกมาเข้าใจได้ง่ายและผู้อ่านก็สามารถติดตามได้ง่าย

และจากภาพรวมทั้งหมดยังพบอีกว่า องอาจ ชัยชาญชีพ มีรูปแบบการวาดและการเล่าเรื่องในการ์ตูนที่สอดคล้องกับแนวทางตะวันออกอย่างชัดเจน คือ เน้นวิธีการวาดการ์ตูนในลักษณะเรียบง่ายที่ผู้อ่านสามารถเข้าถึงได้ง่าย รวมถึงให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องด้วยการให้ผู้อ่านสัมผัสอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครและบรรยากาศของสถานที่ด้วยรูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแฉ่มมู่แฉ่มมู่เป็นหลักมากกว่าการรับรู้ทางประสบการณ์ของตัวละครเพียงอย่างเดียวแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นหรือตัวละครทำสู่ตัวกระทำ ดังนั้นผู้อ่านจึงสนุกและซาบซึ้งไปกับโลกของการ์ตูนที่เขาสร้างขึ้นมาได้

## 2. การ์ตูนเรื่อง ชิงช้า 1 โดยวิศุทธิ์ พรนิมิตร

รูปแบบวิธีการวาดที่ปรากฏในผลงานการ์ตูนของวิศุทธิ์ พรนิมิตร ส่วนมากต้องการเน้นให้ผู้อ่านเข้าถึงโลกของการ์ตูนได้ด้วยการสัมผัสคาแร็คเตอร์ของตัวละครและสภาพแวดล้อมของฉากหลังในแบบเรียบง่าย แต่ดูเหมือนจริงเป็นหลัก ดังตัวอย่างต่อไปนี้

บทที่ 1 ตา



คาแร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 53 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 1 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 6.

รูปแบบการวาดที่เห็นชัดในบทนี้ของวิศุทธิ์ ส่วนมากจะเน้นการนำเสนอคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในลักษณะของการใช้ลายเส้นคมชัดที่ไม่มีความซับซ้อนใด ๆ สร้างเป็นรูปทรงของตัวละครและฉากหลังในลักษณะเรียบง่าย โดยไม่เน้นรายละเอียดภายในของรูปทรง แต่เน้นความเหมือนจริงของรูปทรงภายนอกด้วยการออกแบบที่สมจริงเป็นหลัก ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 53 หน้า 125) ฉากภายในห้องโดยสารบนเครื่องบินที่ชิงช้าและแพร่วมเดินทาง ได้มีการออกแบบตัวละคร (ชิงช้าและแพ) ด้วยการใช้น้ำลายเส้นคมชัดสร้างเป็นตัวละครให้มีมิติและรูปทรงที่เหมือนจริงตามหลักกายวิภาคได้อย่างสมบูรณ์ คือมีรายละเอียดส่วนหัวและใบหน้าที่มีผม ตา หู จมูกและปากไว้อย่างชัดเจน รวมถึงสัดส่วนร่างกาย เช่น คอ หัวไหล่ ลำตัว แขน และเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของตัวละครก็มีการวาดไว้อย่างสมบูรณ์และถูกต้องตามสัดส่วนร่างกายของมนุษย์ด้วยกัน ส่วนฉากหลังและสภาพแวดล้อมภายในฉาก ก็มี (ห้องโดยสารบนเครื่องบิน) การจัดองค์ประกอบของภาพที่สมบูรณ์และมีการใช้เส้นนำสายตา มาสร้างมิติให้กับฉากหลังและสิ่งแวดล้อมที่อยู่ภายในฉากได้ถูกต้องตามหลักความเป็นจริง ดังจะเห็นได้จากสภาพแวดล้อมภายในห้องโดยสารบนเครื่องบินที่ชิงช้าและแพร่วมเดินทาง มีการจัดวางมิติแสงเงาให้กับเก้าอี้ที่นั่งของผู้โดยสารและสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ จำพวกโครงสร้างผนังและหน้าต่างบนเครื่องบินไว้ได้อย่างเรียบง่ายและสมจริง

บทที่ 2 บ่อน้ำ



คาแร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 54 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 2 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 36.

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 42.



ในบทนี้เมื่อมองจาก (ภาพที่ 54 หน้า 126) จะเห็นว่าได้ว่าวิศุทธิ์ใช้ลายเส้นที่เรียบง่าย วาดและออกแบบรูปทรงภายนอกที่ไม่มีรายละเอียดภายในของรูปทรงตัวละครและฉากหลักเป็นสำคัญโดยเน้นใช้น้ำหนักเข้ม-อ่อนของแสงเงาสร้างความสมจริงและมิติให้กับรูปทรงของตัวละครและฉากหลัง คือ มีการออกแบบและวาดตัวละคร (ชิงช้า) ด้วยลักษณะของคาแร็คเตอร์ที่เรียบง่ายและมีความสมจริงตามสัดส่วนกายวิภาคของมนุษย์ได้อย่างถูกต้อง โดยมีรายละเอียดภายในของสัดส่วนร่างกายไว้อย่างละเอียด เช่น สัดส่วนของหัวและใบหน้า มีการใส่ผม คิ้ว ตา จมูกและปาก ด้วยวิธีการวาดรูปทรงที่ลดทอนรายละเอียดลงอย่างเรียบง่าย และสัดส่วนของร่างกาย อาทิ ลำคอ แขน ขา นิ้วมือ ลำตัวและเท้า รวมถึงเครื่องแต่งกายชุดกระโปรงและรองเท้านักเรียนหญิงก็มีการออกแบบให้ใกล้เคียงกับภาพต้นแบบมากที่สุดด้วยรูปทรงที่ไม่มีความซับซ้อนใด ๆ แต่สมจริง ในส่วนของฉากหลังและสภาพแวดล้อมก็เช่นเดียวกัน (บริเวณบ้านของชิงช้า) มีการใช้ลายเส้นวาดเป็นรูปทรงของวัตถุสิ่งของและสถานที่อย่างเรียบง่ายโดยลงน้ำหนักแสง-เงาสร้างมิติให้กับรูปทรงได้ถูกต้องตามหลักทัศนียภาพและความเป็นจริง สืบเกิดได้จากโครงสร้างของบ้าน ต้นไม้ พื้นผิวของน้ำในบ่อน้ำและน้ำหนัก-แสงเงาของวัตถุมีการวาดและออกแบบที่เหมือนจริง ซึ่งรวมถึงการจัดองค์ประกอบของภาพด้วยการกำหนดระยะใกล้-ไกลของวัตถุและสิ่งของภายในฉากไว้อย่างสมบูรณ์ด้วยเช่นกัน

บทที่ 3 แมว



คาแร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 55 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 3 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

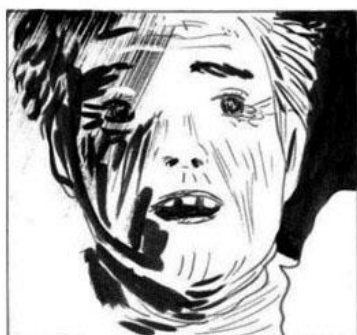
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 70.

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 58.

วิธีการวาดของวิศุทธิ์ในบทนี้จะเน้นการใช้ลายเส้นที่เรียบง่ายวาดตัวละครและฉากหลังด้วยการใช้เส้นสร้างมิติและน้ำหนัก-แสงเงาภายในภาพวาดไว้อย่างสมจริง ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 55) บริเวณฉากริมชายหาด มีการวาดคาแร็คเตอร์ของตัวละคร (ชิงช้าและลูกแมว) ไว้อย่างสมบูรณ์ด้วยลายเส้นง่าย ๆ ที่ไม่มีความซับซ้อนใด ๆ ของลายเส้นและรูปทรง ไม่ว่าจะเป็นสัดส่วนของใบหน้าที่มีผม คิ้ว ตา จมูก ปาก และคางของชิงช้า หรือสัดส่วนหัวที่มี หู ตา จมูก ปาก ฟัน และหนวดของลูก

แมวที่มีการออกแบบรูปทรงด้วยลายเส้นที่ไม่เน้นรายละเอียดภายในของรูปทรงอย่างเรียบง่ายแต่มีลักษณะสมจริง รวมถึงสัดส่วนร่างกายของชิงช้าและลูกแมว อาทิ ลำคอ หัวไหล่ ลำตัวช่วงบน มือ นิ้วมือและเส้นแขนงุดของชิงช้าหรือนิ้วเท้า ลำตัว หางของลูกแมวก็นูนออกแบบไว้อย่างถูกต้องและสมจริงตามหลักกายวิภาคของโครงสร้างมนุษย์และสัตว์ด้วยเช่นกัน ส่วนฉากหลังและสภาพแวดล้อมก็มีลักษณะวิธีการวาดที่คล้ายคลึงกับการวาดตัวละคร คือ ใช้ลายเส้นวาดเป็นรูปทรงของวัตถุ สิ่งของและสถานที่อย่างเรียบง่ายและลงน้ำหนัก-แสงเงาส่งสร้างมิติให้กับวัตถุ สิ่งของและสภาพแวดล้อมอย่างสมจริง ดังเห็นได้จากสิ่งปลูกสร้างและวัตถุภายในฉากบริเวณริมชายหาดที่มีชิงช้านั่งอยู่ อาทิ ถนน ต้นไม้ พุ่มพาท รถยนต์ ถูกวาดไว้อย่างสมจริงและมีมิติที่ชัดเจน

บทที่ 4 นักเขียน



คาแร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 56 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 4 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

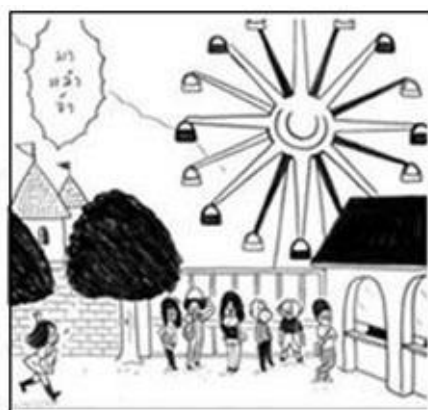
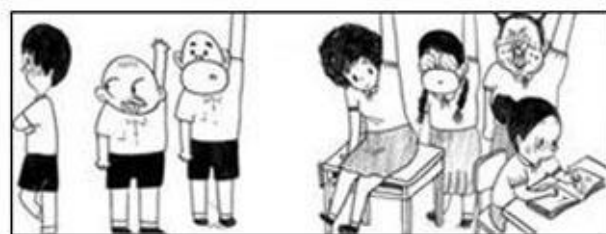
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 80.

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 73.

ในบทนี้วิศุทธิ์จะเน้นใช้ลายเส้นคมชัดวาดรูปทรงของตัวละครและฉากหลังอย่างเรียบง่ายและสมจริงทั้งในแง่ของการวาดและการลงสีเข้ม-อ่อนสร้างมิติให้กับตัวละครและฉากหลัง เช่น ฉากภายในคุกที่ของพ่อนักเขียนอยู่ มีการออกแบบและวาดตัวละครด้วยลายเส้นอย่างเรียบง่ายที่แสดงรายละเอียดสัดส่วนของร่างกายตรงตามหลักกายวิภาคอย่างสมจริง เช่น ใบหน้าของตัวละคร (พ่อนักเขียน) มีการวาดรายละเอียดของคิ้ว ตา หู จมูก ปาก คางและลำคอไว้อย่างสมจริงและมีความชัดเจนของลายเส้น รวมถึงการลงสีน้ำหนัก-แสงเงาก็ดูสมจริงด้วยเช่นกัน ในส่วนของการวาดสภาพแวดล้อมมีการใช้เส้นนำสายตามาส่งสร้างมุมมองและระยะชัดลึกให้กับฉากหลังได้อย่างน่าสนใจ

คือ มีมุมมองของฉากหลังที่กว้างและมีความลึกที่ชัดเจนทำให้เพิ่มการรับรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น มุมมองที่กว้างของฉากภายในคุกทำให้เราสามารถมองเห็นวัตถุ สิ่งของและสภาพแวดล้อมภายในฉากได้อย่างชัดเจน และนอกจากนี้ยังมีการใช้สีเข้มและอ่อนเป็นตัวกำหนดน้ำหนัก-แสงเงาของวัตถุ สิ่งของและสถานที่ตามหลักความเป็นจริงด้วยเช่นกัน อาทิ ฉากภายในคุกมีการระบายสีเข้มที่ผนังด้านซ้ายเป็นแนวเฉียงพาดยาวลงมาที่พื้นเพื่อกำหนดเงา และระบายสีอ่อนที่ผนังด้านหลังและด้านขวาของคุกเป็นแนวเฉียงที่พอดีกับเงาที่ผนังด้านซ้ายเพื่อกำหนดแสง เป็นต้น ดังที่เห็นใน (ภาพที่ 56 หน้า 128)

บทที่ 5 สวนสนุก



คาแร็คเตอร์

สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 57 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 5 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 95.

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 97.

ในบทนี้ของวิศุทธิ์ มีรูปแบบการวาดตัวละครและฉากหลังที่เน้นย้ำลายเส้นอย่างเรียบง่าย และไม่มีรายละเอียดภายในของรูปทรงแต่ให้รายละเอียดลายเส้นรอบรูปของรูปทรงที่สมจริง เช่น ฉากภายในสวนสนุกที่ชิงช้ากับเพื่อน ๆ ไปเที่ยวพักผ่อนในช่วงสุดสัปดาห์ มีการออกแบบคาแร็คเตอร์ของตัวละคร (ชิงช้าและเพื่อน ๆ ) ด้วยลายเส้นง่าย ๆ ที่ไม่ซับซ้อนและค่อนข้างเหมือนจริง เช่น สัดส่วนโครงสร้างของร่างกาย ลำตัว แขน ขา เท้า มือ และใบหน้าที่มี ตา หู จมูก ปาก หรือเครื่องแต่งกายชุดนักเรียนล้วนเกิดจากการผสมกันของลายเส้นสร้างมิติที่สมจริงให้กับตัวละคร เป็นต้น ในส่วนของการออกแบบและวาดฉากหลังของวิศุทธิ์ส่วนใหญ่ก็จะเน้นใช้ลายเส้นอย่างเรียบง่ายวาดวัตถุ สิ่งของและสิ่งแวดล้อมภายในฉากด้วยเช่นกัน คือ มีการออกแบบสิ่งก่อสร้าง อาคารต่าง ๆ และเครื่องเล่นภายใน

ฉากสวนสนุกด้วยรูปทรงที่เรียบง่ายและไม่มีความซับซ้อนใด ๆ ของรูปทรงทั้งภายในและภายนอก เป็นต้น รวมถึงมีการใช้เส้นนำสายตาตามกำหนดการมองเห็นที่เหมือนจริงตามหลักทัศนียภาพที่มีระยะใกล้-ไกลของฉากด้วย ดังที่ปรากฏอยู่ภายในฉากสวนสนุก มีมิติและความลึกที่ชัดเจนและสมจริง คือ ขนาดของคน อาคารและสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ จำพวกเครื่องเล่น ประตุ และต้นไม้มีขนาดที่ต่างกัน อย่างชัดเจนและดูสมจริงตามหลักของความเป็นจริง เป็นต้น ดังจะเห็นได้จาก (ภาพที่ 57 หน้า 129)

#### บทที่ 6 ขาวดำ

ในบทนี้รูปแบบการวาดของวิศุทธิ์จะเน้นการใช้ลายเส้นคมชัดและประณีต วาดตัวละคร และฉากหลังอย่างเรียบง่าย คือ เน้นการออกแบบตัวละครด้วยลายเส้นเรียบง่ายที่มีความสมจริงของรูปทรง เช่น ตัวอย่างฉากริมฟุตบอล มีการวาดตัวละคร (โจร) ด้วยลายเส้นและรูปทรงที่มีการคลี่คลายฟอร์มและลดทอนรายละเอียดภายในลงอย่างเรียบง่าย ดังจะเห็นได้จากสัดส่วนขององค์ประกอบของร่างกายและใบหน้าที่มีผม คิ้ว หู จมูก ปาก และคาง รวมถึงลำตัว หัวไหล่ และเครื่องแต่งกายอย่างเสื้อ หมวก แว่นตา มีการวาดที่สมจริงตามหลักกายวิภาคของมนุษย์ที่ถูกต้อง ส่วนการออกแบบฉากหลังและสภาพแวดล้อม (บริเวณริมฟุตบอลข้างทาง) ก็มีการวาดด้วยลายเส้นอย่างเรียบง่ายด้วยเช่นกันคือ วาดรูปทรงของสิ่งปลูกสร้างประเภทต้นไม้ กำแพง พื้นถนน ฟุตบอลรวมถึงรถยนต์อย่างปราณีตและไม่มีความซับซ้อนใด ๆ ของรูปทรง และใช้เส้นนำสายตาเข้ามาทำให้ฉากหลังมีมิติที่น่าสนใจและสมจริงอีกด้วย เช่น ขนาดของคน รถยนต์และต้นไม้ที่อยู่ภายในฉากมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนทำให้มีระยะชัดลึก หน้า กลาง หลังที่ดูสมจริงมากขึ้น เป็นต้น ดังจะเห็นได้จาก (ภาพที่ 58)



คาเร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 58 ลักษณะของคาเร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 6 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 117.

## บทที่ 7 แม่เมด



คาเร็กเตอร์

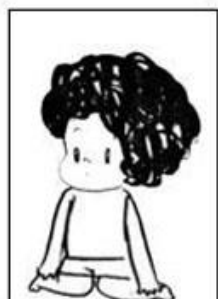


สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 59 ลักษณะของคาเร็กเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 7 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
 ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 139.  
 ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 140.

จาก (ภาพที่ 59) จะเห็นได้ว่าวิศุทธิ์เน้นรูปแบบการวาดส่วนมากด้วยลายเส้นคมชัดและมี  
 ฝีแปรงที่หนักแน่นสร้างฟอร์มและรูปทรงของตัวละครและฉากหลังอย่างเรียบง่ายเป็นหลัก อาทิ ฉาก  
 ในป่าที่คุณปู่ต้นไม้อาศัยอยู่มีการออกแบบและวาดตัวละคร (แม่เมดชิงช้า) ด้วยฝีแปรงที่หนักแน่นและ  
 มีความสมจริงของร่างกายตามหลักกายวิภาคของมนุษย์ที่ถูกต้อง คือ มีการแสดงสัดส่วนของหัวและ  
 ใบหน้าของแม่เมดชิงช้าที่แสดงรายละเอียดของผม ตา จมูก ปากและคางตามลักษณะทางกายภาพของ  
 ร่างกายมนุษย์ได้ต้องครบถ้วนและสมบูรณ์ ส่วนฉากหลังและสภาพแวดล้อมก็มีการใช้ลายเส้นและฝี  
 แปรงที่คมชัดและหนักแน่นสร้างเป็นฟอร์มและรูปทรงของวัตถุ สิ่งของและสถานที่ด้วยเช่นกัน ดังจะ  
 เห็นได้จากฉากในป่าที่คุณปู่ต้นไม้อาศัยอยู่ มีการวาดลำต้นของคุณปู่ต้นไม้และต้นไม้ต้นอื่น ๆ ที่อยู่ใน  
 ป่าด้วยฝีแปรงคมชัดที่ลดทอนรายละเอียดของลายเส้นลงเหลือแต่ลายเส้นที่เรียบง่ายและมีการระบาย  
 น้ำหนัก-แสงเงาของต้นไม้ไว้อย่างชัดเจน รวมถึงมีการกำหนดระยะใกล้-ไกลของภาพด้วยขนาดของ  
 วัตถุที่ทำให้ภาพดูสมจริงยิ่งขึ้นด้วย

## บทที่ 8 ฟ้าผ่า



คาเร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 60 ลักษณะของคาเร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 8 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
 ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3** (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 179.  
 ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3** (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 164.

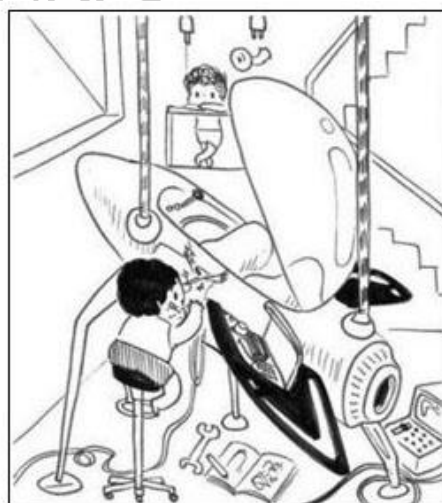
ในบทนี้รูปแบบการวาดตัวละครและฉากหลังของวิศุทธิ์ส่วนมากจะเน้นการใช้ลายเส้นคมชัดที่ไม่มีรายละเอียดภายในของรูปทรงแต่ให้รายละเอียดลายเส้นรอบรูปของรูปทรงตัวละครและฉากหลังที่มีความเรียบง่ายและสมจริงเป็นหลัก ดังจะเห็นได้จาก (ภาพที่ 60) ฉากภายในห้องเก็บของที่บ้านชิงช้า มีการออกแบบคาเร็คเตอร์ของตัวละคร (ชิงช้า) ที่ดูเหมือนจริงตั้งแต่สัดส่วนโครงสร้างของร่างกาย ลำตัว แขน ขา เท้า มือ และใบหน้าที่แสดงรายละเอียดของผม คิ้ว ตา จมูกปากหรือเครื่องแต่งกายล้วนเกิดจากการผสมผสานกันของลายเส้นที่มีความสมจริงและคมชัด เป็นต้น ส่วนการออกแบบและวาดฉากหลังของวิศุทธิ์ทั้งหมดก็จะเน้นใช้รูปแบบของลายเส้นที่เรียบง่ายวาดวัตถุ สิ่งของ และฉากหลัง คือ มีการวาดและออกแบบข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ ภายในห้องเก็บของ เช่น จอคอมพิวเตอร์ คีย์บอร์ด โคมไฟ เก้าอี้ รถของเล่น สายไฟ ล้อจักรยาน ตู้เก็บของ ด้วยลายเส้นที่ไม่ซับซ้อนและมีความเรียบง่ายของรูปทรง เป็นต้น และนอกจากนี้ยังมีการใช้เส้นนำสายตากำหนดการมองเห็นที่เหมือนจริงตามหลักทัศนียภาพที่มีระยะชัดลึกของฉากและสถานที่ด้วย เช่น กำหนดมุมมองการมองเห็นที่กว้างและใช้เส้นนำสายตาแนวเฉียงของตู้เก็บของด้านซ้ายและด้านขวาที่ตั้งฉากกับประตูห้องที่ชิงช้ายืนอยู่เป็นตัวสร้างความลึกและระยะไกลไกล รวมถึงมีการกำหนดขนาดของวัตถุและสิ่งของภายในฉากให้มีระยะหน้า กลาง หลัง ที่สมจริงด้วยเช่นกัน

## บทที่ 9 คุณอนาคต

การวาดของวิศุทธิ์ในบทนี้จะเน้นใช้ลายเส้นคมชัดวาดรูปทรงของตัวละครและฉากหลัง ในลักษณะเรียบง่ายและสมจริงในแง่ของการวาดตัวละครและฉากหลัง ดังที่เห็นใน (ภาพที่ 61) ฉากห้องใต้ดินที่บ้านชิงช้า มีการออกแบบและวาดตัวละครด้วยลายเส้นคมชัดที่แสดงรายละเอียดส่วนหัวและร่างกายตามหลักกายวิภาคอย่างสมจริง เช่น ใบหน้าของตัวละคร (ปะปะกับชิงช้า) มีการวาดรายละเอียดของผม คิ้ว ตา หู จมูก ปาก คางและหนวดไว้ได้อย่างสมจริงและมีลายเส้นที่ชัดเจนรวมถึงมีการสร้างสัดส่วนโครงสร้างของร่างกาย อาทิ แขน และลำตัวช่วงบนของตัวละครก็ถูกวาดให้มีความเหมือนจริงคล้ายคลึงกับภาพต้นแบบด้วยเช่นกัน ในส่วนของการวาดฉากหลังและสภาพแวดล้อมก็มีการใช้เส้นนำสายตาวาดฉากหลังให้มีความสมจริงด้วย เช่น มุมมองของฉากในห้องใต้ดินมีระดับมุมมองที่เหมือนจริงเหมือนมองจากที่ต่ำขึ้นที่สูงอย่างสมจริงอีกทั้งยังมีการใช้เส้นนำสายตาสร้างความลึกให้กับฉากหลังด้วยคือ ใช้เส้นของพื้นห้องใต้ดินลากทำมุมตั้งฉากกับผนังด้านซ้ายและบันไดข้างหลังเพื่อกำหนดระยะความลึกของฉากทำให้ภาพมีมิติที่ชัดเจนและสมจริง รวมถึงมีการลงสีเข้ม-อ่อน กำหนดพื้นผิวของวัตถุและสิ่งของภายในฉากด้วย



คาแร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 61 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 9 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 191-193.

บทที่ 10 มือ



คาแร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 62 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 10 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 208.

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 217.

การวาดของวิศุทธิ์ในบทนี้ส่วนมากจะเน้นใช้ลายเส้นคมชัดวาดรูปทรงของตัวละครและฉากหลังในลักษณะเรียบง่ายและสมจริงในแง่ของการวาดตัวละครและฉากหลัง ดังที่เห็นใน (ภาพที่ 62) ฉากภายในบ้านชิงช้า มีการออกแบบและวาดตัวละครด้วยลายเส้นคมชัดที่แสดงรายละเอียดส่วนหัวและร่างกายตามหลักกายวิภาคอย่างสมจริง เช่น ใบหน้าและร่างกายของตัวละคร (ชิงช้ากับแพ) มีการวาดรายละเอียดของผม คิ้ว ตา จมูก ปากและคางไว้ได้อย่างสมจริงและมีลายเส้นที่ชัดเจนรวมถึงมีการสร้างสัดส่วนโครงสร้างของร่างกายชายและหญิง อาทิ แขน ขา ลำตัวของผู้ชายและผู้หญิงก็ถูกวาดให้มีความเหมือนจริงคล้ายคลึงกับภาพต้นแบบด้วยเช่นกัน ในส่วนของการวาดฉากหลังและสภาพแวดล้อมก็มีการใช้เส้นนำสายตาวาดฉากหลังให้มีความสมจริงด้วย เช่น มีการใช้มุมมองระดับสายตาภายในฉากที่สมจริงและใช้เส้นนำสายตาสร้างความลึกให้กับฉากหลังด้วยคือ ใช้เส้นของพื้นห้องใต้ดินลากทำมุมตั้งฉากกับผนังด้านซ้ายและด้านขวาเพื่อกำหนดระยะความลึกของฉากทำให้ภาพมีมิติที่ชัดเจนและสมจริง รวมถึงมีการลงสีเข้ม-อ่อนกำหนดพื้นผิวของวัตถุและสิ่งของภายในฉากด้วย

บทที่ 11 ป่าลูกโป่ง

รูปแบบการวาดของวิศุทธิ์ในบทนี้ส่วนมากจะเน้นใช้ลายเส้นคมชัดวาดรูปทรงของตัวละครและฉากหลังอย่างเรียบง่ายและสมจริงในแง่ของการวาดตัวละครและฉากหลัง เช่น ฉากภายในห้องนอนของชิงช้า มีการออกแบบและวาดตัวละครด้วยลายเส้นคมชัดที่แสดงรายละเอียดส่วนหัวและร่างกายตามหลักกายวิภาคอย่างสมจริง เช่น ใบหน้าและร่างกายของตัวละคร (ชิงช้า) มีการวาดรายละเอียดของผม คิ้ว ตา และปากไว้ได้อย่างสมจริงและมีลายเส้นที่ชัดเจนรวมถึงมีการสร้างสัดส่วนโครงสร้างของร่างกาย อาทิ แขน ขา ลำตัว และเท้าก็ถูกวาดให้มีความเหมือนจริงคล้ายคลึงกับภาพ



ต้นแบบด้วยเช่นกัน ในส่วนของการวาดฉากหลังและสภาพแวดล้อมก็มีการใช้เส้นนำสายตาวาดฉากหลังให้มีความสมจริงด้วย เช่น มีการใช้มุมมองเหมือนมองลงมาจากที่สูงและใช้เส้นนำสายตาสรางความลึกให้กับฉากหลังคือ ใช้เส้นของพื้นห้องใต้ดินลากทำมุมตั้งฉากกับผนังด้านซ้ายและด้านขวาเพื่อกำหนดมุมมองและระยะความลึกของฉากทำให้ภาพมีมิติที่ชัดเจนและสมจริงยิ่งขึ้น ดังที่เห็นใน (ภาพที่ 63)



คาแร็คเตอร์

สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 63 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 11 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 243.

บทที่ 12 วันอาทิตย์



คาแร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 64 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 12 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 263.  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 266.

รูปแบบการวาดของวิศุทธิ์ในบทนี้ส่วนมากจะเน้นใช้ลายเส้นคมชัดวาดรูปทรงของตัวละครและฉากหลังอย่างเรียบง่ายและสมจริงในแง่ของการวาดตัวละครและฉากหลัง ดังจะเห็นใน (ภาพที่ 64 หน้า 135) ฉากทะเลข้างบ้านของชิงช้า มีการออกแบบและวาดตัวละครด้วยลายเส้นคมชัดที่แสดงรายละเอียดส่วนหัวและร่างกายตามหลักกายวิภาคอย่างสมจริง เช่น ใบหน้าและร่างกายของตัวละคร (ชิงช้า) มีการวาดรายละเอียดของผม คิ้ว ตา จมูก และปากไว้ได้อย่างสมจริงและมีลายเส้นที่ชัดเจน รวมถึงมีการสร้างสัดส่วนโครงสร้างของร่างกาย อาทิ แขน ขา ลำตัว เท้า และเครื่องแต่งกาย จำพวกเสื้อ กางเกงและนาฬิกาที่ถูกวาดให้มีความเหมือนจริงคล้ายคลึงกับภาพต้นแบบและลักษณะของการใช้งานด้วยเช่นกัน ในส่วนของการวาดฉากหลังและสภาพแวดล้อม (ทะเล) มีการใช้เส้นระดับสายตาวาดฉากหลังให้มีความสมจริงด้วย เช่น มีการใช้เส้นขอบของน้ำทะเลเป็นตัวกำหนดระยะของพื้นดินและน้ำทะเลทำให้ภาพมีความสมจริงและมีมิติยิ่งขึ้นรวมถึงขนาดของตัวละครและวัตถุภายในฉาก อาทิ โขดหินและต้นไม้ด้วยเช่นกัน

บทที่ 13 ไม่มีเมล็ด



คาเร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 65 ลักษณะของคาเร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 13 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 289.

รูปแบบการวาดของวิศุทธิ์ในบทนี้ส่วนมากจะเน้นใช้ลายเส้นคมชัดวาดรูปทรงของตัวละครและฉากหลังในลักษณะเรียบง่ายและสมจริงในแง่ของการวาดตัวละครและฉากหลัง ดังที่เห็นใน (ภาพที่ 65) ฉากห้องใต้ดินที่บ้านชิงช้า มีการออกแบบและวาดตัวละครด้วยลายเส้นคมชัดที่แสดงรายละเอียดส่วนหัวและร่างกายตามหลักกายวิภาคอย่างสมจริง เช่น ใบหน้าและร่างกายของตัวละคร (ชิงช้า) มีการวาดรายละเอียดของผม คิ้ว ตา หู จมูก และปาก ไว้ได้อย่างสมจริงและมีลายเส้นที่ชัดเจนรวมถึงมีการสร้างสัดส่วนโครงสร้างของร่างกาย อาทิ คอ แขน ขา ลำตัว มือ เท้าและเสื้อผ้า

เครื่องแต่งกายก็ถูกวาดและออกแบบให้มีความเหมือนจริงคล้ายคลึงกับภาพต้นแบบและลักษณะการใช้งานด้วยเช่นกัน ในส่วนของการวาดฉากหลังและสภาพแวดล้อมก็มีการใช้เส้นนำสายตาวาดฉากหลังให้มีความสมจริงด้วย เช่น มุมมองของฉากในห้องใต้ดินมีระดับมุมมองที่เหมือนจริงในลักษณะเหมือนมองลงมาจากที่สูงได้อย่างสมจริง อีกทั้งยังมีการใช้เส้นนำสายตาสร้างความลึกให้กับฉากหลังคือ ใช้เส้นของพื้นห้องใต้ดินลากทำมุมตั้งฉากกับผนังด้านซ้ายและด้านหลังเพื่อกำหนดระยะความลึกของฉากทำให้ภาพมีมิติที่ชัดเจนและสมจริง รวมถึงมีการลงสีเข้ม-อ่อนกำหนดพื้นผิวของวัตถุและสิ่งของภายในฉากด้วย

บทที่ 14 ลืม



คาแร็คเตอร์

สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 66 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 14 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 298.

การวาดของวิศุทธิ์ในบทนี้ส่วนมากจะเน้นใช้ลายเส้นคมชัดวาดรูปทรงของตัวละครและฉากหลังในลักษณะเรียบง่ายและสมจริงในแง่ของการวาดตัวละครและฉากหลัง จากตัวอย่าง (ภาพที่ 66) ฉากบริเวณหน้าบ้านของชิงช้า มีการออกแบบและวาดตัวละครด้วยลายเส้นคมชัดที่แสดงรายละเอียดส่วนหัวและร่างกายตามหลักกายวิภาคอย่างสมจริง เช่น ใบหน้าและร่างกายของตัวละคร (ชิงช้ากับแพ) มีการวาดรายละเอียดของผม คิ้ว ตา จมูก ปากและคางไว้ได้อย่างสมจริงและมีลายเส้นที่ชัดเจน รวมถึงมีการสร้างสัดส่วนโครงสร้างของร่างกายชายและหญิง อาทิ แขน ขา ลำตัว นิ้วมือของผู้ชายและผู้หญิงก็ถูกวาดให้มีความเหมือนจริงคล้ายคลึงกับภาพต้นแบบด้วยเช่นกัน ในส่วนของการวาดฉากหลังและสภาพแวดล้อมก็มีการใช้เส้นนำสายตาวาดฉากหลังให้มีความสมจริงด้วย เช่น มีการใช้มุมมองที่สมจริงในลักษณะเหมือนมองลงมาจากที่สูงฉากและใช้เส้นนำสายตาสร้างความลึกให้กับฉากหลังคือ ใช้ขนาดของวัตถุและเส้นของแนวกำแพงด้านขวาฉากทำมุมตั้งฉากกับพื้นดินด้านหลังเป็นตัวกำหนดระยะความลึกของฉากทำให้ภาพมีมิติที่ชัดเจนและสมจริงขึ้น รวมถึงวัตถุและสิ่งของภายในฉากก็มีการวาดและลงสีเข้ม-อ่อนสร้างพื้นผิวให้กับวัตถุและสิ่งของภายในฉากที่เหมือนจริงด้วย ดังจะเห็นได้จาก รถยนต์ ต้นไม้ และกำแพงบ้าน เป็นต้น

### บทที่ 15 เผื่อไว้

การวาดของวิศุทธิ์ในบทนี้ส่วนมากจะเน้นใช้ลายเส้นคมชัดวาดรูปทรงของตัวละครและฉากหลังในลักษณะเรียบง่ายและสมจริงในแง่ของการวาดตัวละครและฉากหลัง เช่น ฉากภายในห้องใต้ดินของชิงช้าที่ข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ ถูกทำลาย มีการออกแบบและวาดตัวละครด้วยลายเส้นคมชัดที่แสดงรายละเอียดส่วนหัวและร่างกายตามหลักกายวิภาคอย่างสมจริง เช่น ใบหน้าและร่างกายของตัวละคร (ชิงช้ากับแพ) มีการวาดรายละเอียดของผม คิ้ว ตา จมูก ปากและคางไว้ได้อย่างสมจริง และมีลายเส้นที่ชัดเจน รวมถึงมีการสร้างสัดส่วนโครงสร้างของร่างกายชายและหญิง อาทิ แขน ขาลำตัว มือ เท้าและเครื่องแต่งกายของผู้ชายและผู้หญิงก็ถูกวาดให้มีความเหมือนจริงคล้ายคลึงกับภาพต้นแบบและลักษณะการใช้งานด้วยเช่นกัน ในส่วนของการวาดฉากหลังและสภาพแวดล้อมก็มีการใช้เส้นนำสายตาวาดฉากหลังให้มีความสมจริงด้วย เช่น มีการใช้มุมมองที่สมจริงในลักษณะเหมือนมองจากที่ต่ำขึ้นที่สูงและใช้เส้นนำสายตาสร้างความลึกให้กับฉากหลัง คือใช้ขนาดของวัตถุและเส้นของแนวกำแพงด้านซ้ายและขวาฉากทำมุมตั้งฉากกับบันไดที่อยู่ด้านหลังเป็นตัวกำหนดระยะความลึกของฉากทำให้ภาพมีมิติที่ชัดเจนและสมจริงขึ้น รวมถึงลักษณะของวัตถุและสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ภายในฉากก็ถูกวาดให้มีความสมจริงตามขนาดและสถานการณ์ไว้อย่างสมบูรณ์ จากตัวอย่าง (ภาพที่ 67)



คาแร็คเตอร์

สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 67 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 15 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 331.

### บทที่ 16 ฮาร์ท

รูปแบบการวาดของวิศุทธิ์ที่เห็นชัดในบทนี้ส่วนมากจะเน้นการนำเสนอคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในลักษณะของการใช้ลายเส้นที่ไม่ซับซ้อนประสานกันสร้างเป็นรูปทรงของตัวละครและฉากหลังขึ้นมาอย่างเรียบง่าย โดยไม่เน้นรายละเอียดภายในของรูปทรงแต่จะเน้นความเหมือนจริง

ของรูปทรงภายนอกด้วยการออกแบบที่สมจริงเป็นหลัก เช่น ฉากภายในโลกของมนุษย์ต่างดาว ลุง บุหรี่มีการวาดและออกแบบตัวละคร (เพื่อนของมนุษย์ต่างดาว ลุง บุหรี่) ด้วยการใช้ลายเส้นคมชัดสร้าง มิติให้กับรูปทรงอย่างเรียบง่ายที่ไม่มีความซับซ้อนใด ๆ ของรูปทรงวาดออกมาเป็นคาแร็คเตอร์ของตัว ละครที่เลียนแบบโครงสร้างร่างกายของมนุษย์ได้อย่างสมจริง คือมีรายละเอียดส่วนหัวและใบหน้าที่มี ตา หู ปากไว้อย่างชัดเจน ตลอดจนสัดส่วนของร่างกาย เช่น ลำตัว แขน ขา นิ้วมือ เท้าและเครื่องแต่ง กายจำพวกเสื้อผ้าหรือนาฬิกาที่มีการวาดไว้อย่างถูกต้องและเหมือนจริงตามสัดส่วนของตัวละคร รวมถึงการสร้างฉากหลังและสภาพแวดล้อมก็มีการออกแบบและวาดไว้อย่างสมจริงด้วยเช่นกัน มีการ จัดองค์ประกอบของภาพและกำหนดขนาด ระยะเวลาความลึกของวัตถุ สิ่งของ เช่น บ้านของมนุษย์ต่าง ดาว ลุง บุหรี่และสิ่งก่อสร้างอื่น ๆ บริเวณบ้านของมนุษย์ต่างดาว ลุง บุหรี่ถูกสร้างตามหลักความเป็นจริง ได้อย่างสมบูรณ์ ดังจะเห็นได้จาก (ภาพที่ 68)



คาแร็คเตอร์

สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 68 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 16 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
 ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 353.  
 ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 339.

บทที่ 17 บทส่งท้าย



คาแร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 69 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 17 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 359.

วิธีการวาดของวิศุทธิ์ในบทนี้จะเน้นการใช้ลายเส้นที่เรียบง่ายวาดตัวละครและฉากหลังด้วยการใช้เส้นสร้างมิติและน้ำหนัก-แสงเงาภายในภาพวาดไว้อย่างสมจริง ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 69) ฉากบริเวณหน้าบ้านของชิงช้า มีการวาดคาแร็คเตอร์ของตัวละคร (ชิงช้ากับลูกแมว) ไว้อย่างสมบูรณ์ด้วยลายเส้นง่าย ๆ ที่ไม่มีความซับซ้อนใด ๆ ของลายเส้นและรูปทรง ไม่ว่าจะเป็นสัดส่วนของใบหน้าที่มีผม คิ้ว ตา จมูก ปาก และคางของชิงช้าหรือสัดส่วนหัวที่มีหู ตา จมูก ปาก และหนวดของลูกแมวที่มีการออกแบบรูปทรงด้วยลายเส้นที่ไม่เน้นรายละเอียดภายในของรูปทรงอย่างเรียบง่ายแต่มีลักษณะสมจริง รวมถึงสัดส่วนร่างกายของชิงช้าและลูกแมว อาทิ ลำคอ หัวไหล่ ลำตัว แขน ขา มือ นิ้วมือ เท้า และเสื้อชุดกระโปรงของชิงช้าหรือลำตัว เท้าทั้ง 4 ข้าง และหางของลูกแมวก็นอกจากถูกออกแบบไว้อย่างถูกต้องและสมจริงตามหลักกายวิภาคของโครงสร้างมนุษย์และสัตว์ด้วยเช่นกัน ส่วนฉากหลังและสภาพแวดล้อมก็มีลักษณะวิธีการวาดที่คล้ายคลึงกับการวาดตัวละครและเพิ่มการใช้เส้นนำสายตาเข้ามาสร้างมิติ ระยะชัดลึกให้กับฉากหลัง คือ ใช้ลายเส้นวาดเป็นรูปทรงและพื้นผิวของวัตถุ สิ่งของและสถานที่อย่างเรียบง่ายและเหมือนจริง ดังเห็นได้จากกำแพงบ้านและประตูกระจกที่บ้านของชิงช้า เป็นต้น หรือใช้เส้นแนวกำแพงทั้งสองฝั่งของบ้านชิงช้าลากมาตั้งฉากกับประตูกระจกที่อยู่ตรงกลางด้านหลังเพื่อกำหนดมิติภายในภาพให้มีความสมจริงขึ้น

จะเห็นได้ว่า วิธีการวาดการ์ตูนด้วยลายเส้นเรียบง่ายที่ไม่เน้นรายละเอียดภายในของรูปทรงคือเทคนิคการวาดที่โดดเด่นที่สุดในงานของวิศุทธิ์ พรนิมิตร ดังนั้นแนวทางวิธีการวาดของเขา จึงให้ความสำคัญไปที่การวาดรูปทรงของตัวละครและฉากหลังเป็นหลักในแง่ของการใช้ลายเส้นสร้างรูปทรงที่เน้นความเหมือนจริงของรูปทรงในลักษณะเรียบง่ายที่ไม่มีความซับซ้อนใด ๆ ของรูปทรงทั้งโครงสร้างภายในและภายนอก ดังจะเห็นได้จากการ์ตูนบทที่ 1 ไปจนถึงบทที่ 17 ของเขาจะมีวิธีการ

วาดในแบบเดียวกันทั้งหมด ซึ่งวิธีการวาดแบบนี้จะทำให้ตัวการ์ตูนของเขามีความน่ารัก เข้าถึงผู้อ่านได้ง่าย และผู้อ่านเองก็สามารถรับรู้ถึงอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครได้ง่ายขึ้นด้วยเช่นกัน

## 2.2 การเชื่อมต่อช่องสี่ช่องในการ์ตูน

ลักษณะกลวิธีการนำเสนอที่วิศุทธิ์ พรนิมิตร ใช้ในการเชื่อมโยงการเล่าเรื่อง ซึ่งซ้ำ 1 คือ การดึงผู้อ่านให้เข้ามาอยู่ในโลกของจินตนาการและสัมผัสประสบการณ์การรับรู้ที่หลากหลาย ในลักษณะของการ์ตูนช่องที่เป็นไปตามรูปแบบของการเชื่อมต่อช่องสี่ช่องในการ์ตูนจำนวน 6 รูปแบบ โดยสามารถจำแนกเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับการเชื่อมต่อในการ์ตูนได้ดังต่อไปนี้

ตาราง 3 ตารางสรุปการนับจำนวนการเปลี่ยนช่องในการ์ตูนของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

การเชื่อมต่อช่องในการ์ตูน	ช่วงเวลาสี่ช่องเวลา	แอ็คชั่นสี่ช่องแอ็คชั่น	ตัวกระทำสี่ช่องตัวกระทำ	ฉากสี่ช่องฉาก	แง่มุมสี่ช่องแง่มุม	ไม่ปรากฏความสัมพันธ์
บทที่ 1	59 ครั้ง	12 ครั้ง	4 ครั้ง	0 ครั้ง	23 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 2	66 ครั้ง	14 ครั้ง	3 ครั้ง	1 ครั้ง	9 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 3	51 ครั้ง	11 ครั้ง	0 ครั้ง	0 ครั้ง	4 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 4	62 ครั้ง	22 ครั้ง	0 ครั้ง	3 ครั้ง	13 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 5	69 ครั้ง	3 ครั้ง	3 ครั้ง	6 ครั้ง	14 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 6	73 ครั้ง	23 ครั้ง	0 ครั้ง	0 ครั้ง	15 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 7	90 ครั้ง	6 ครั้ง	0 ครั้ง	1 ครั้ง	8 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 8	60 ครั้ง	2 ครั้ง	12 ครั้ง	0 ครั้ง	7 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 9	70 ครั้ง	13 ครั้ง	0 ครั้ง	0 ครั้ง	12 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 10	79 ครั้ง	2 ครั้ง	6 ครั้ง	0 ครั้ง	4 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 11	82 ครั้ง	6 ครั้ง	4 ครั้ง	1 ครั้ง	3 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 12	49 ครั้ง	15 ครั้ง	4 ครั้ง	0 ครั้ง	3 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 13	60 ครั้ง	2 ครั้ง	4 ครั้ง	1 ครั้ง	14 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 14	73 ครั้ง	4 ครั้ง	4 ครั้ง	1 ครั้ง	17 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 15	63 ครั้ง	12 ครั้ง	0 ครั้ง	0 ครั้ง	12 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 16	62 ครั้ง	3 ครั้ง	2 ครั้ง	1 ครั้ง	22 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 17	17 ครั้ง	1 ครั้ง	0 ครั้ง	0 ครั้ง	2 ครั้ง	0 ครั้ง

และจากการการนับจำนวนการเชื่อมต่อช่องของวิศุทธิ์ พรนิมิตร สามารถนำมาอธิบายรูปแบบของการเล่าเรื่องภายในการ์ตูนเรื่องชิงช้า 1 ได้ดังนี้

#### บทที่ 1 ตา

ในบทนี้วิศุทธิ์จะเน้นการเล่าเรื่องด้วยการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแง่มุมสู่แง่มุมเป็นหลักมากกว่าการเปลี่ยนช่องแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำและแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น (ดังตารางที่ 3 หน้า 141) โดยเล่าเรื่องในลักษณะที่ให้อ่านค่อย ๆ รับรู้และสัมผัสแง่มุมทางอารมณ์ ความรู้สึกที่หลากหลายของตัวละครภายในฉาก เช่น เนื้อเรื่องในบทนี้จะเล่าถึงการพูดคุยกันระหว่างชิงช้ากับแพเกี่ยวกับเรื่องการกลัวเหตุการณ์ในอดีตและเหตุการณ์ในอนาคตของทั้งคู่ขณะโดยสารอยู่บนเครื่องบิน โดยให้ตัวละคร (ชิงช้าและแพ) เป็นผู้พาเรารู้เรื่องราวและอารมณ์ ความรู้สึกที่หลากหลายของตัวละครในฉากด้วยการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแง่มุมสู่แง่มุมที่เน้นให้อ่านสัมผัสแง่มุมอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครไปอย่างช้า ๆ พร้อมกับการรับรู้ทางอารมณ์และความรู้สึกที่หลากหลายของตัวละครด้วยการเปลี่ยนช่องแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 70) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่ออธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนชิงช้าและแพนั่งโดยสารอยู่บนเครื่องบิน จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ขณะที่ชิงช้ากำลังเล่าเรื่องความกลัวของตนเองให้แพฟังด้วยสีหน้าและท่าทางจริงจัง ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนชิงช้ายังคงเล่าเรื่องความกลัวของตนเองให้แพฟังด้วยสีหน้าและท่าทางอย่างจริงจังเช่นเดิม



ภาพที่ 70 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 1 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเทอส์ จำกัด, 2554), 10.

ตัวอย่าง (ภาพที่ 71 หน้า 143) มีการเปลี่ยนช่องแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำที่อธิบายภาพเหตุการณ์ระหว่างที่แพและผู้หญิงที่ตนเองแอบชอบอยู่ในลิฟต์ด้วยกัน จากตัวกระทำที่หนึ่งคือ แพและผู้หญิงที่



ตนเองชอบโดยสารอยู่ในลิฟต์ด้วยกันต่อเนื่องมายังตัวกระทำที่สองคือ เกิดเสียงกึ่ง!! ดังขึ้นแทรกบรรยากาศภายในลิฟต์ที่ทั้งสองคนกำลังโดยสาร และตัวอย่าง (ภาพที่ 71) มีการเปลี่ยนช่องแบบแง่มุมสู่แง่มุมที่อธิบายแง่มุม บรรยากาศของเครื่องบินขณะกำลังเคลื่อนที่และภาพบรรยากาศภายในห้องโดยสารบนเครื่องบิน จากภาพที่หนึ่งเป็นแง่มุมของล้อเครื่องบินที่กำลังเคลื่อนที่ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแง่มุมบรรยากาศของเครื่องบินทั้งลำที่กำลังจะทะยานขึ้นสู่ท้องฟ้าและต่อเนื่องไปยังภาพที่สามเป็นบรรยากาศ แง่มุมภายในห้องโดยสารบนเครื่องบิน



ภาพที่ 71 รูปแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ และรูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 1  
ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 22.

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

## บทที่ 2 บ่อน้ำ

การเล่าเรื่องของวิศุทธิ์ในบทนี้ส่วนมากจะเน้นไปที่การเชื่อมต่อช่องในการ์ตูนด้วยรูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นเป็นหลักมากกว่าการนำเสนอสายตาสู่แง่มุมสู่แง่มุม (ดังตารางที่ 3 หน้า 141) โดยจะเน้นเล่าเรื่องในแบบที่ให้อ่านเข้าถึงความรู้สึกของตัวละครภายในฉากและเหตุการณ์ไปอย่างช้า ๆ และค่อย ๆ เพิ่มระดับอารมณ์ของผู้อ่านให้ชัดเจนยิ่งขึ้นด้วยการกระทำของตัวละคร ภายในเรื่อง เช่น ในบทนี้จะเล่าถึงเรื่องราวมิตรภาพระหว่างชิงช้ากับบ่อน้ำไม่มีวันจางหายไปจากใจของกันและกัน ด้วยการให้ตัวละคร (ชิงช้า) ค่อย ๆ เล่าอารมณ์ ความรู้สึกและการกระทำของตนเองผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่มาจากการใช้ชีวิตผ่านการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาที่น่าสนใจผสมอารมณ์ในแบบช้า ๆ ด้วยจำนวนช่องที่มาก และเพิ่มระดับของอารมณ์ที่มากขึ้นด้วยรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นและนำเสนอสายตาสู่มุมมองทางด้านอารมณ์ของตัวละครและบรรยากาศของสถานที่แบบแง่มุมสู่แง่มุม ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 72 หน้า 144) มีการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาให้อธิบาย

ภาพของเหตุการณ์ตอนก่อนหินของชิงช้ากำลังจะจมหายไปใบบ่อน้ำ จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนก่อนหินของชิงช้ากำลังลอยอยู่นือผิวน้ำ ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนก่อนหินของชิงช้าเริ่มจมลงในบ่อน้ำ และต่อเนื่องมายังภาพที่สามเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนก่อนหินของชิงช้ากำลังจะจมหายไปใบบ่อน้ำ



ภาพที่ 72 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 2 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 30.

ตั้งตัวอย่าง (ภาพที่ 73) มีการเชื่อมต่อช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นที่อธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนชิงช้าโยนก้อนหินลงบ่อน้ำ จากภาพที่หนึ่งเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวตอนชิงช้าเตรียมตัวเหวี่ยงก้อนหินออกไป ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวตอนชิงช้าโยนก้อนหินลอยออกไปกลางอากาศ ต่อเนื่องมายังภาพที่สามเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของก้อนหินตอนกำลังจะตกลงสู่ผิวน้ำ



ภาพที่ 73 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 2 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 31.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 74 หน้า 145) มีการเชื่อมต่อช่องแบบแง่มุมสู่แง่มุมที่อธิบายแง่มุม บรรยากาศของช่วงเวลาฝนตก จากภาพที่หนึ่งเป็นแง่มุมของการก้าวเดินของชิงช้า ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแง่มุมของเหตุการณ์ตอนชิงช้ากำลังเดินกลางร่มอยู่ท่ามกลางสายฝนที่ตกลงมาไม่ขาดสายต่อเนื่อง

มายังภาพที่สามเป็นแง่มุมใบหน้าซึ่งเข้าตอนเดินกลางร่มท่ามกลางสายฝนต่อเนื่องมายังภาพที่สี่เป็นแง่มุมแสดงอารมณ์และความคิดของซึ่งเข้าที่มีต่อสถานที่

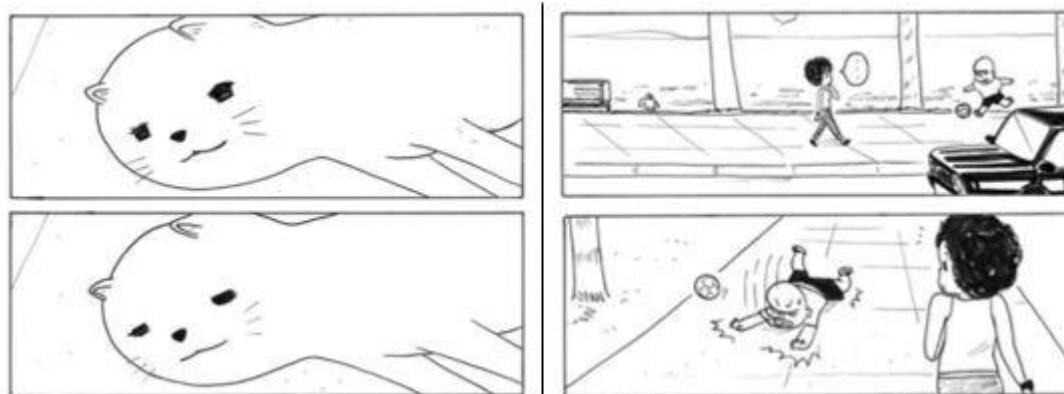


ภาพที่ 74 รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 2 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ซึ่งเข้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 45.

บทที่ 3 แมว

ในบทนี้ของวิศุทธิ์จะเน้นการเล่าเรื่องด้วยการใช้ฉากและสถานที่เดียวกันตลอดทั้งเรื่อง คือ ไม่มีการเปลี่ยนฉากสู่ฉากและตัวกระทำสู่ตัวกระทำเลย โดยจะเน้นรูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลามากที่สุดและไม่เน้นรูปแบบแอคชั่นสู่แอคชั่นและแง่มุมสู่แง่มุม (ดังตารางที่ 3 หน้า 141) เมื่อมองจากภาพรวมจะพบว่าวิศุทธิ์ให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องด้วยการให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครและสถานที่มากกว่าการเล่าอารมณ์อย่างตรงไปตรงมาในเวลานั้น ๆ เช่น เนื้อหาภายในบทนี้จะเล่าเรื่องราวมิตรภาพระหว่างซึ่งเข้ากับแม่แมวและลูกแมว โดยจะเน้นให้ตัวละคร (ซึ่งเข้า) เป็นผู้ถ่ายทอดอารมณ์และเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับแม่แมวและลูกแมวผ่านรูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเน้นการสัมผัสอารมณ์อย่างช้า ๆ และเพิ่มการรับรู้ทางอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครให้กับผู้อ่านมากขึ้นด้วยรูปแบบแอคชั่นสู่แอคชั่น ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 75 หน้า 146) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่ออธิบายภาพเหตุการณ์ตอนแม่แมวนอนอยู่ริมถนนเนื่องจากได้รับบาดเจ็บจากการถูกรถชน จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนแม่แมวนอนกระพริบตาอยู่ริมถนนต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์เดิมตอนแม่แมวนอนหลับตาอยู่ริมถนน

และตัวอย่าง (ภาพที่ 75) มีการเปลี่ยนช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นที่อธิบายภาพเหตุการณ์ตอนชิงช้ากำลังเดินอยู่ริมถนนข้างชายหาด จากภาพที่หนึ่งเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ตอนชิงช้ากำลังเดินอยู่บนฟุตบอลต่อเนื่องไปยังภาพที่สองเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ตอนมีเด็กผู้ชายวิ่งมาล้มอยู่ตรงหน้าของชิงช้าขณะที่กำลังเดินอยู่บนฟุตบอล



ภาพที่ 75 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา และรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 3

ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 63.

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 54-55.

#### บทที่ 4 นักเขียน

ในบทนี้วิศุทธิ์จะเน้นการเล่าเรื่องด้วยรูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลามากที่สุดและรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น แ่งมุมสู่แ่งมุม และฉากสู่ฉากก็ยังคงมีให้เห็นเช่นกัน (ดังตารางที่ 3 หน้า 141) วิศุทธิ์ให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องด้วยการให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครมากกว่าการเล่าอารมณ์อย่างตรงไปตรงมาในช่วงเวลาสั้น ๆ และการนำสายตาสู่แ่งมุมบรรยากาศของตัวละครและสถานที่ เช่น เนื้อหาภายในบทนี้จะเล่าเรื่องราวในอดีตอันแสนเจ็บปวดของนักเขียนที่ทำผิดต่อพ่อเลี้ยงและแม่ของตนเอง โดยจะเน้นให้ตัวละคร (นักเขียน) เป็นผู้เล่าเรื่องราวและถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกของตนเองที่มีต่อพ่อและมาของตนเองผ่านรูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่เวลาที่เน้นการสัมผัสอารมณ์อย่างช้า ๆ และเพิ่มการรับรู้ทางอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครให้กับผู้อ่านมากขึ้นด้วยรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นและฉากสู่ฉาก ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 76 หน้า 147) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่เวลาที่อธิบายภาพเหตุการณ์ตอนนักเขียนในวัยเด็กกำลังพูดคุยกับพ่อเลี้ยงของตนเอง จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนนักเขียนในวัยเด็กกำลังพูดคุยกับพ่อต่อเนื่องกับภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์เดิมตอนนักเขียนในวัยเด็กหันไปคุยกับแม่ของตนเอง



ภาพที่ 76 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 4 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 74.

ตัวอย่าง (ภาพที่ 77) มีการเปลี่ยนช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นที่อธิบายภาพเหตุการณ์ตอนพ่อเลี้ยงกำลังทุบตีนักเขียนในวัยเด็กและเปลือยใช้มีดคัตเตอร์ที่อยู่ในมือแทงกรรยาของตนเองจนตาย จากภาพที่หนึ่งเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ตอนนักเขียนในวัยเด็กถูกพ่อเลี้ยงของตนเองตบเข้าที่หน้าจนล้มลงกับพื้นต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ตอนพ่อของนักเขียนใช้เท้ากระทืบท้องของนักเขียนต่อเนื่องมายังภาพที่สามเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ตอนแม่ของนักเขียนพยายามเข้ามาห้ามการทะเลาะกันระหว่างสามีกับลูกต่อเนื่องกับภาพสี่เป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ตอนพ่อของนักเขียนพลัดปลั่งถือมีดคัตเตอร์แทงกรรยาของตนเองตาย



ภาพที่ 77 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 4 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 75-76.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 78) มีการเปลี่ยนช่องแบบฉากสู่ฉากที่อธิบายภาพเหตุการณ์ตอนนักเขียนในวัยหนุ่มกำลังเดินเข้างานแจกลายเซ็นของตนเอง จากภาพที่หนึ่งเป็นฉากป้ายประกาศปกหนังสือที่ได้รับรางวัลภายในห้างสรรพสินค้าต่อเนื่องมายังภาพที่สองได้เปลี่ยนไปเป็นฉากลานจอดรถข้างนอกห้างสรรพสินค้าที่มีนักเขียนเดินลงจากรถเพื่อเข้าห้างสรรพสินค้า



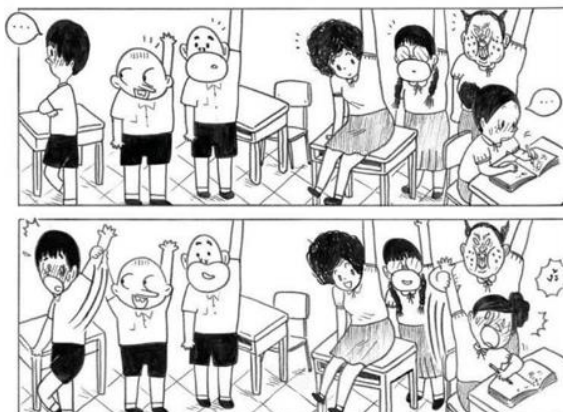
ภาพที่ 78 รูปแบบฉากสู่ฉากในบทที่ 4 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเทส จำกัด, 2554), 91.

#### บทที่ 5 สวนสนุก

การเล่าเรื่องของวิศุทธิ์ในบทนี้ส่วนมากจะเน้นไปที่การเชื่อมต่อช่องในการ์ตูนแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแง่มุมสู่แง่มุมเป็นหลักมากกว่าแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นและฉากสู่ฉาก (ดังตารางที่ 3 หน้า 141) โดยจะเน้นการเล่าเรื่องในแบบที่ให้ผู้อ่านเข้าถึงอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครและสัมผัสบรรยากาศของสถานที่และเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างช้า ๆ เป็นหลักและค่อย ๆ เพิ่มการรับรู้ทางอารมณ์ให้ชัดเจนยิ่งขึ้นด้วยการนำสายตาสู่แง่มุมและบรรยากาศของสถานที่ เช่น ในบทนี้จะเล่าถึงเรื่องราวการมาเที่ยวสวนสนุกของชิงช้ากับเพื่อน ๆ ในช่วงสุดสัปดาห์ ที่ให้ตัวละคร (ชิงช้า) ค่อย ๆ เป็นผู้เล่าเรื่องราวและถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกของตนเองผ่านการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาที่น่าสนใจสัมผัสอารมณ์ในแบบช้า ๆ ด้วยจำนวนช่องที่มาก และเพิ่มระดับของอารมณ์ที่มากขึ้นในแง่ของการนำสายตาสู่มุมมอง บรรยากาศและอารมณ์ของตัวละครและสถานที่ ด้วยรูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมและฉากสู่ฉาก ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 79 หน้า 149) มีการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา อธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนชิงช้ากำลังชวนเพื่อนในห้องเรียนไปเที่ยวสวนสนุกในช่วงสุดสัปดาห์ จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนชิงช้าถามเพื่อนในห้องว่ามีใครจะไปสวนสนุกกับตนเอง

บ้างต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์เดิมตอนชิงช้าได้รับคำตอบจากเพื่อนในห้องเรียนว่ามีใครไปเที่ยวสวนสนุกในช่วงสุดสัปดาห์บ้าง



ภาพที่ 79 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 5 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 95.

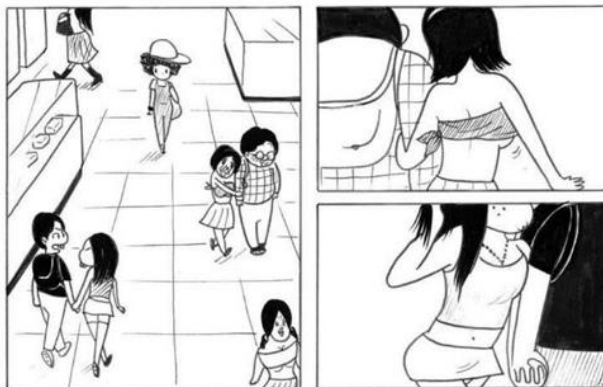
ตัวอย่าง (ภาพที่ 80) มีการเชื่อมต่อช่องแบบฉากสู่ฉากที่อธิบายภาพเหตุการณ์ตอนชิงช้าและ เพื่อน ๆ กำลังจะเดินไปเล่นรถไฟเหาะ จากภาพที่หนึ่งเป็นฉากของเหตุการณ์ตอนชิงช้าและเพื่อน ๆ กำลังเดินออกจากบ้านผีสิงต่อเนื่องไปยังภาพที่สองเป็นการเปลี่ยนฉากจากทางออกของบ้านผีสิงไปยังเครื่องเล่นรถไฟเหาะในลำดับถัดมา



ภาพที่ 80 รูปแบบฉากสู่ฉากในบทที่ 5 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 100-101.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 81 หน้า 150) มีการเชื่อมต่อช่องแบบแง่มุมสู่แง่มุมที่อธิบายภาพเหตุการณ์ตอนชิงช้าเดินเล่นภายในร้านค้าของสวนสนุก จากภาพที่หนึ่งเป็นแง่มุมบรรยากาศการเล่นของชิงช้า

ภายในร้านค้าของสวนสนุกต่อเนื่องมายังภาพที่สองและภาพที่สามเป็นแง่มุมความคิดของชิงช้าที่มองมายังการแต่งตัวของลูกค้าคนอื่น ๆ ภายในร้านค้าของสวนสนุก



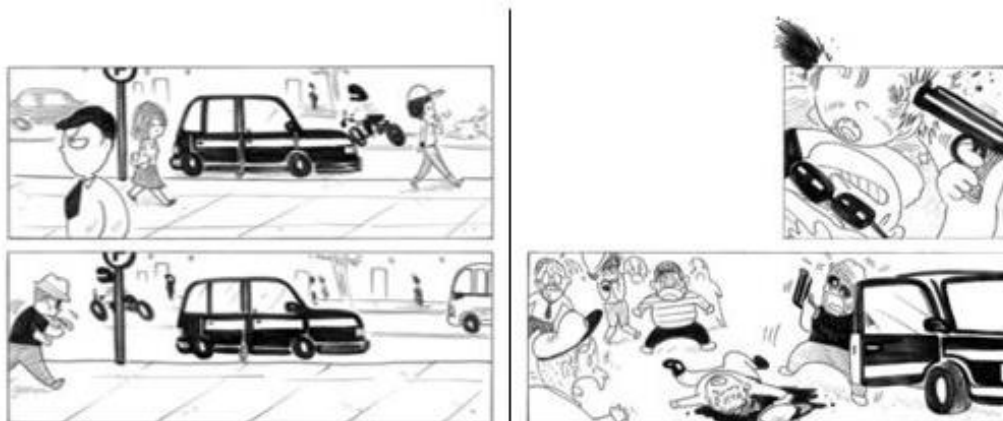
ภาพที่ 81 รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 5 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 108.

บทที่ 6 ขาวดำ

ในบทนี้ของวิศุทธิ์จะเน้นการเล่าเรื่องด้วยการใช้ฉากเดียวกันทั้งหมดคือ ไม่มีการเปลี่ยนฉากสู่ฉากและตัวกระทำสู่ตัวกระทำเลย ส่วนมากจะเน้นรูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลามากที่สุดและไม่เน้นรูปแบบแอคชั่นสู่แอคชั่นและแง่มุมสู่แง่มุมมากนัก (ดังตารางที่ 3 หน้า 141) เมื่อมองจากภาพรวมจะพบว่าวิศุทธิ์ให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องด้วยการให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครและสถานที่มากกว่าการเล่าอารมณ์อย่างตรงไปตรงมาในช่วงเวลาสั้น ๆ เช่น เนื้อหาภายในบทนี้จะเล่าถึงเรื่องราวการหลบหนีของโจรวิ่งราวที่ขโมยรถยนต์เพื่อไปปล้นธนาคาร โดยให้ตัวละคร (ชิงช้า) เป็นผู้เล่าเรื่องราวและถ่ายทอดความรู้สึกของเหตุการณ์ที่ตนเองไปพบเจอมาผ่านรูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาที่น่าสนใจอย่างซ้า ๆ และเพิ่มมุมมองการรับรู้ทางอารมณ์และความรู้สึกที่หลากหลายของตัวละครให้กับผู้อ่านมากขึ้นด้วยรูปแบบแอคชั่นสู่แอคชั่นและแง่มุมสู่แง่มุม ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 82 หน้า 151) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาที่ยธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนชิงช้ากำลังเดินผ่านรถยนต์ที่กำลังจะถูกโจรขโมย จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนชิงช้ากำลังจะเดินผ่านรถยนต์ไปต่อเนื่องกับภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์เดิมตอนโจรวิ่งราวกำลังจะเดินไปถึงรถยนต์ที่ตนเองกำลังจะขโมย ตัวอย่าง (ภาพที่ 82 หน้า 151) มีการเปลี่ยนช่องแบบแอคชั่นสู่แอคชั่นที่ยธิบายภาพเหตุการณ์ตอนโจรผล็อยยิงตำรวจตาย 1 คนขณะกำลังจะทำการหลบหนี จากภาพที่หนึ่งเป็นแอคชั่นเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ตอนโจรวิ่งราวใช้ปืนยิงตำรวจขณะทำการหลบหนีต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแอคชั่นเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ตอนตำรวจเสียชีวิตทันทีหลังโดนยิง





ภาพที่ 82 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา และรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 6  
ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 120.

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 126.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 83) มีการเปลี่ยนช่องแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมที่อธิบายแ่งมุมความคิดของโจระหว่าง  
ทำความดีกับทำความชั่ว จากภาพที่หนึ่งเป็นแ่งมุมของโจขณะกำลังใช้ความคิดเลือกของตนเองเลือก  
ทำความดีหรือความชั่วต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแ่งมุมความคิดการทำความชั่วของโจด้วยการ  
ปล้นกระเป๋าเงินจากผู้หญิงที่พึ่งลงมาจากแท็กซี่ต่อเนื่องมายังภาพที่สามเป็นแ่งมุมความคิดการทำ  
ความดีของโจด้วยการไม่ปล้นผู้หญิงที่กำลังจะลงจากรถแท็กซี่



ภาพที่ 83 รูปแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมในบทที่ 6 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 117.

### บทที่ 7 แม่มดป่า

การเล่าเรื่องในบทนี้ของวิศุทธิ์จะเน้นการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นส่วนใหญ่ และเกือบจะไม่ใช้รูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบแ่งมมู่แ่งมมู่ แอ้คซันสู้อี้คซัน และฉากสู้อากเลย (ดังตารางที่ 3 หน้า 141) โดยจะเน้นเล่าเรื่องให้ผู้อ่านสัมผัสอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครภายในฉากเป็นสำคัญ เช่น ในบทนี้จะเล่าเรื่องราวของแม่มดชิงช้าที่ถูกหญิงสาวผู้เห็นแก่ตัวทำร้ายร่างกายและขโมยวิชาเคลื่อนย้ายความเจ็บป่วยของตนเองไป โดยเน้นให้ตัวละคร (แม่มดชิงช้า) เป็นผู้ถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกและเรื่องราวของตนเองผ่านการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเน้นให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสแ่งมมู่แ่งมมู่อารมณ์ความรู้สึกของตัวละครและบรรยากาศของสถานที่ ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 84) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่ออธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนชิงช้าโดนหญิงสาวนิสัยเสียช่วยเคลื่อนย้ายความเจ็บป่วยให้ จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนชิงช้าแสดงอาการเจ็บปวดขณะโดนเคลื่อนย้ายความเจ็บป่วยมา ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนชิงช้าไม่มีอาการเจ็บปวดใด ๆ หลงเหลือในร้ายกายเลย



ภาพที่ 84 รูปแบบแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 7 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 152.

### บทที่ 8 ฟ้าผ้า

ในบทนี้จะเน้นการเล่าเรื่องด้วยการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลามากที่สุด ในขณะที่รูปแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำเป็นลำดับรองลงมา และปรากฏรูปแบบแอ้คสู้อี้คซันและแ่งมมู่แ่งมมู่ให้เห็นน้อยมาก (ดังตารางที่ 3 หน้า 141) โดยเล่าเรื่องในลักษณะที่ผู้อ่านค่อย ๆ รับรู้และสัมผัสอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครและสถานที่ภายในฉาก เช่น เนื้อเรื่องในบทนี้จะเล่าเรื่องของชิงช้าในวันที่ฝนตกหนักและฟ้าร้องเสียงดัง โดยให้ตัวละคร (ชิงช้าในวัยเด็ก) เป็นคนพาผู้อ่านสัมผัสเหตุการณ์ที่ถ่ายทอดผ่านอารมณ์และความรู้สึกของตนเองด้วยการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเน้นให้ผู้อ่านสัมผัสอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครไปอย่างช้า ๆ พร้อมกับรับรู้ทาง

อารมณ์ที่หลากหลายของตัวละครด้วยการเชื่อมต่อช่องแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 85) มีการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่ออธิบายภาพเหตุการณ์ตอนชิงช้าโดนปี๊ปะไล่กลับไปนอนในห้องของตนเอง จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนปี๊ปะเปิดประตูมาไล่ชิงช้ากลับไปนอนในห้องต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนปี๊ปะกำลังจะปิดประตูหลังจากพูดคุยกับชิงช้าเสร็จ



ภาพที่ 85 รูปแบบแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 8 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบู้ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 168.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 86) มีการเชื่อมต่อช่องแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำเพื่ออธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนฟ้ากำลังผ่าลงมาตรงบริเวณบ้านของชิงช้า จากตัวกระทำที่หนึ่งคือ ฟ้าผ่ารอบ ๆ บริเวณบ้านของชิงช้าต่อเนื่องกับตัวกระทำที่สองคือ เกิดเสียงเปรี้ยง!! ของฟ้าผ่าดังแทรกเข้ามาในห้องนอนของชิงช้า



ภาพที่ 86 รูปแบบแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำในบทที่ 8 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อะบู้ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 161.

### บทที่ 9 คุณอนาคต

ในบทนี้ของวิศุทธิ์จะเน้นการเล่าเรื่องด้วยการใช้ฉากและสถานที่เดียวกันทั้งหมด โดยไม่มีการเปลี่ยนฉากสู่อีกและตัวกระทำสู่ตัวกระทำเลย แต่จะเน้นรูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นหลักมากกว่ารูปแบบแอคชั่นสู่อีกแอคชั่นและแง่มุมสู่มุม (ดังตารางที่ 3 หน้า 141) เมื่อมองจากภาพรวมจะพบว่าวิศุทธิ์ให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องด้วยการให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครและสถานที่มากกว่าการเล่าอารมณ์อย่างตรงไปตรงมาในช่วงเวลาสั้น ๆ เช่น เนื้อหาภายในบทนี้จะเล่าเรื่องราวของป๊ะปะและชิงช้าที่พยายามช่วยกันค้นหาวิธีไปยังโลกอนาคตเพื่อพาแม่ของชิงช้ากลับบ้าน โดยจะเน้นให้ตัวละคร (ป๊ะปะกับชิงช้า) เป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ ความรู้สึกของตนเองผ่านรูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาที่มีการสัมผัสอารมณ์อย่างช้า ๆ ละเพิ่มการรับรู้ทางอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครให้กับผู้อ่านมากขึ้นด้วยรูปแบบแอคชั่นสู่อีกแอคชั่น ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 87) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่ออธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนจบจดหมายจากโลกอนาคต จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนจบจดหมายจากโลกอนาคตไหลออกมาให้เห็นจากกำแพงบ้านของชิงช้าต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนจบจดหมายจากอนาคตกำลังจะหายเข้าไปในกำแพงบ้านของชิงช้า



ภาพที่ 87 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 9 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 194-195.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 88 หน้า 155) มีการเปลี่ยนฉากแบบแอคชั่นสู่อีกแอคชั่นที่อธิบายภาพเหตุการณ์ตอนชิงช้าถูกลูกมनुษย์ต่างดาวตาสับประรดพันหมึกดำใส่หน้าขณะกำลังจะถ่ายรูป จากภาพที่หนึ่งเป็นแอคชั่นเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ตอนชิงช้าถูกลูกมनुษย์ต่างดาวตาสับประรดพันหมึกดำใส่หน้าต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นผลมาจากแอคชั่นเดิมที่ทำให้ชิงช้าล้มลงไปนั่งอยู่ที่พื้นหลังโดนหมึกดำของลูกมनुษย์ต่างดาวตาสับประรดกระแทกใส่



ภาพที่ 88 รูปแบบแอ็คชั่นสู้แอ็คชั่นในบทที่ 9 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 198-199.

#### บทที่ 10 มือ

การเล่าเรื่องในบทนี้ของวิศุทธิ์ส่วนมากจะเน้นการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นหลัก และมีการเปลี่ยนช่องแบบแง่มุมสู่แง่มุม แอ็คชั่นสู้แอ็คชั่น และตัวละครทำสู่อะไรทำน้อยมาก (ดังตารางที่ 3 หน้า 141) โดยจะเน้นเล่าเรื่องให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครภายในฉากเป็นสำคัญ เช่น ในบทนี้จะเล่าเรื่องราวตอนแพมมาที่บ้านของชิงช้าและได้พบกับมือล่องหนจากโลกอนาคต โดยเน้นให้ตัวละคร (ชิงช้าและแพม) เป็นผู้เล่าเรื่องราวและถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตนเองผ่านการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่เวลาที่เน้นให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครและสถานที่ ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 89) มีรูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่เวลาที่อธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนแพมมาชิงช้าเกี่ยวกับมือล่องหนที่ตนเองไปเจอมาจากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนแพมกำลังเดินเข้ามาหาชิงช้าภายในห้องต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนแพมมาชิงช้าเกี่ยวกับมือล่องหนที่ตนเองไปเจอมา



ภาพที่ 89 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 10 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 217.

### บทที่ 11 ป่าลูกโป่ง

ในบทนี้วิศุทธิ์จะเน้นการเล่าเรื่องด้วยรูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลามากที่สุดและรูปแบบฉากสู่ฉากน้อยที่สุด (ดังตารางที่ 3 หน้า 141) คือวิศุทธิ์ให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องด้วยการให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครและสถานที่เป็นหลัก เช่น เนื้อหาภายในบทนี้จะเล่าเรื่องราวของป่าลูกโป่งที่มาขอให้ชิงช้าและแพช่วยขอให้ตนเองลบความทรงจำที่ไม่ดีออกไป โดยจะเน้นให้ตัวละคร (ชิงช้าและแพ) เป็นผู้พาเราสัมผัสอารมณ์และความรู้สึกของทั้งคู่ที่มีต่อกัน ผ่านรูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาที่น่าการสัมผัสอารมณ์อย่างช้า ๆ ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 90) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่ออธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนแพกำลังรอชิงช้ารับสายโทรศัพท์ จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนแพกำลังถือสายรอชิงช้ารับสายโทรศัพท์ ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนแพใจจดจ่ออยู่กับการรอให้ชิงช้ารับสายโทรศัพท์ ต่อเนื่องไปยังภาพที่สามเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนแพดีใจที่ชิงช้ากลับสายโทรศัพท์จากตนเอง



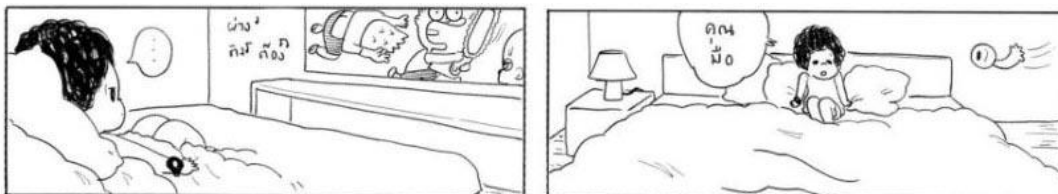
ภาพที่ 90 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 11 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 238.

### บทที่ 12 วันอาทิตย์

การเล่าเรื่องของวิศุทธิ์ในบทนี้ส่วนมากจะเน้นไปที่การเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นเป็นหลัก (ดังตารางที่ 3 หน้า 141) โดยจะเน้นการเล่าเรื่องในแบบที่ให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสและเข้าถึงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครภายในฉากและเหตุการณ์อย่างช้า ๆ และค่อย ๆ เพิ่มระดับอารมณ์ของผู้อ่านให้ชัดเจนยิ่งขึ้นด้วยการกระทำของตัวละคร เช่น ในบทนี้ของวิศุทธิ์จะเล่าถึงเรื่องราวในวันอาทิตย์ที่แสนจะน่าเบื่อของชิงช้า ด้วยการให้ตัวละคร (ชิงช้า) ค่อย ๆ ถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของตนเองผ่านการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาที่น่าให้ผู้อ่านสัมผัสอารมณ์ในแบบช้า ๆ ด้วยจำนวนช่องที่มาก และเพิ่มระดับของอารมณ์ที่มากขึ้นด้วยรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 91 หน้า 157) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่ออธิบาย

ภาพของเหตุการณ์ตอนกำลังนอนดูทีวีอยู่ในห้องนอน จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ขณะที่ชิงช้ากำลังนอนดูทีวีอยู่ในห้องนอนต่อเนื่องมายังภาพที่สองช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนชิงช้าเรียกมืออัจฉริยะเข้ามาภายในห้องนอนระหว่างที่กำลังดูทีวี



ภาพที่ 91 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 12 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 252.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 92) มีการเปลี่ยนช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นที่อธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนชิงช้ารู้สีกงอนปะปะที่ขาดการติดต่อไปนาน จากภาพที่หนึ่งเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ตอนชิงช้าก้าวลงจากเตียงไปหยิบนาฬิกาของปะปะที่ไว้กับตนเอง ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของชิงช้าตอนวิ่งถือนาฬิกาออกมาจนกระเปียงห้องนอนเพื่อจะขว้างลงไปบนทะเลต่อเนื่องไปยังภาพที่สามเป็นผลของแอ็คชั่นตอนนาฬิกาของปะปะถูกชิงช้าขว้างและกระเด็นลอยออกไปกลางอากาศ



ภาพที่ 92 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 12 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 264.

### บทที่ 13 ไม่มีเมล็ด

ในบทนี้จะเน้นการเล่าเรื่องด้วยผ่านรูปแบบการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นหลักมากกว่าการเชื่อมต่อช่องแบบแง่มุมสู่แง่มุม (ดังตารางที่ 3 หน้า 141) เน้นการเล่าเรื่องในลักษณะที่ให้อ่านค่อย ๆ สัมผัสอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครที่อยู่ในฉากอย่างลึกซึ้งซึ่งเป็นหลัก เช่น เนื้อเรื่องในบทนี้จะเล่าถึงตอนที่ชิงเข้าพบกับมนุษย์ต่างดาวตาสี่บกระดโดยบังเอิญผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ทั้งสองใช้ตามหาครอบครัวของตนเอง โดยให้ตัวละคร (ชิงช้า) เป็นผู้พาเราสัมผัสอารมณ์ ความรู้สึกและเรื่องราวของตนเองผ่านการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแง่มุมสู่แง่มุมที่เน้นให้อ่านสัมผัสแง่มุมอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครอย่างช้า ๆ ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 93) มีการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่ออธิบายเหตุการณ์ตอนชิงช้ากำลังพยายามตามหาแม่ที่อยู่โลกอนาคต จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนชิงช้ากำลังใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ตามหาแม่ของตนที่อยู่โลกอนาคตต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์เดิมที่ชิงช้ายังคงหมกหมุ่นตามหาแม่ผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์

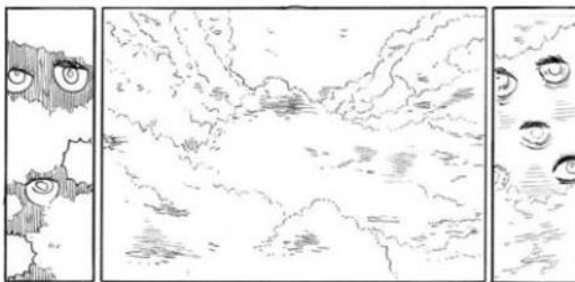


ภาพที่ 93 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 13 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 274.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 94 หน้า 159) มีการเชื่อมต่อช่องแบบแง่มุมสู่แง่มุมที่อธิบายแง่มุมบรรยากาศตอนมนุษย์ต่างดาวตาสี่บกระดซ่อนตัวจากสงครามนิวเคลียร์ จากภาพที่หนึ่งเป็นแง่มุมการแสดงสีหน้าของมนุษย์ต่างดาวตาสี่บกระดขณะซ่อนตัวจากระเบิดนิวเคลียร์ต่อเนื่องไปยังภาพที่สองเป็นแง่มุมบรรยากาศหลังสงครามนิวเคลียร์สงบลง ต่อเนื่องมายังภาพที่สามเป็นแง่มุมการแสดงสีหน้าของมนุษย์ต่างดาวตาสี่บกระดหลังรู้ว่าสงครามนิวเคลียร์สงบลงแล้ว





ภาพที่ 94 รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 13 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 281.

#### บทที่ 14 ลืม

การเล่าเรื่องในบทนี้ของวิศุทธิ์จะให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นหลักมากกว่ารูปแบบแง่มุมสู่แง่มุม (ดังตารางที่ 3 หน้า 141) โดยจะเน้นการเล่าเรื่องในลักษณะที่ให้ผู้อ่านสัมผัสแง่มุมอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครภายในฉากอย่างช้า ๆ เช่น ในบทนี้วิศุทธิ์จะเล่าถึงเรื่องราวของชิงช้าและแพที่รู้สึกเบื่อซึ่งกันและกันจึงเรียกให้ป่าลูกโป่งมาช่วยลบความทรงจำและความรู้สึกเพื่อที่มีให้กันออกไป ในลักษณะที่ให้ตัวละคร (ชิงช้าและแพ) เป็นผู้เล่าเรื่องราวและถ่ายทอดความรู้สึกของตนเองที่มีต่อกันและกันผ่านการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแง่มุมสู่แง่มุมที่เน้นให้ผู้อ่านสัมผัสแง่มุมความรู้สึกที่หลากหลายของตัวละครในแบบช้า ๆ ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 95) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่เวลาที่อธิบายภาพเหตุการณ์ตอนชิงช้ายื่นมือของพิ๊ก่อนกันอยู่บนกระโปรงหนักรถแก๊ง จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนชิงช้ายื่นมือของตนเองมาจับมือของแพที่กำลังอ่านหนังสือพิมพ์อยู่บนกระโปรงรถแก๊ง ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนแพดึงมือของตนเองข้างที่ถูกชิงช้าจับมาพลิกหน้าหนังสือพิมพ์ ต่อเนื่องมายังภาพที่สามเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนแพเอามือข้างที่พลิกหน้าหนังสือพิมพ์มาพาดไว้ที่หลังคอกของตนเอง



ภาพที่ 95 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 14 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 294.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 96) มีการเปลี่ยนช่องแบบแง่มุมสู่แง่มุมที่อธิบายภาพเหตุการณ์แง่มุมบรรยากาศ ความสัมพันธ์ระหว่างชิงช้ากับแพ จากภาพที่หนึ่งเป็นแง่มุมของชิงช้ากับแพตอนกำลังนั่งอ่านหนังสือด้วยกันอยู่บนรถเก๋ง ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแง่มุมของชิงช้ากับแพตอนเดินทางร่วมท่ามกลางสายฝนด้วยกันต่อเนื่องกับภาพที่สามเป็นแง่มุมของชิงช้ากับแพตอนจับกันอยู่บนเตียงและต่อเนื่องมายังภาพที่สี่เป็นแง่มุมการประสานกันของมือชิงช้ากับมือของแพ



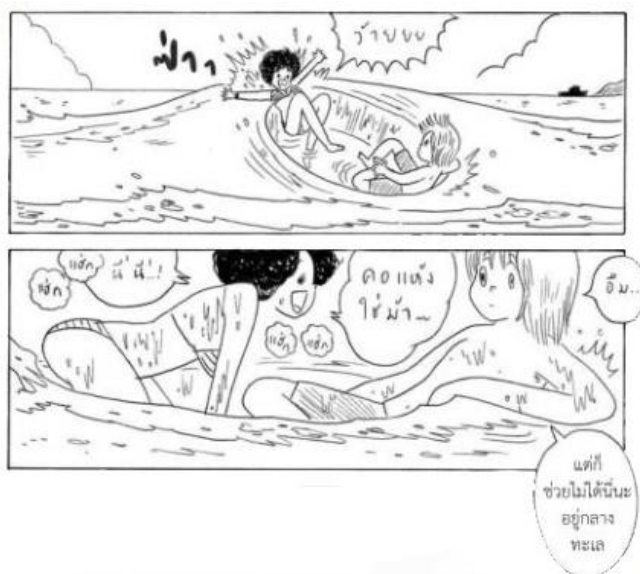
ภาพที่ 96 รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 14 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 299.

บทที่ 15 เผื่อไว้

ในบทนี้จะเน้นการเล่าเรื่องด้วยสถานที่เดียวกันทั้งหมดผ่านรูปแบบการเชื่อมต่อช่องแบบ ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นหลักมากกว่าการเชื่อมต่อช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นและแง่มุมสู่แง่มุม (ดัง ตารางที่ 3 หน้า 141) โดยเล่าเรื่องในลักษณะที่ให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสแง่มุมอารมณ์ ความรู้สึกและการกระทำของตัวละครที่อยู่ในฉาก เช่น เนื้อเรื่องในบทนี้จะเล่าเรื่องราวระหว่างที่ชิงช้าและแพไปเที่ยวพักผ่อนที่ทะเลและได้บังเอิญถูกมนุษย์ต่างดาวลึกลับทำร้ายร่างกายและขโมยนาฬิกาของปิ๊ปปะ ที่ให้ไว้กับชิงช้ากลับไปยังโลกของตนเอง โดยให้ตัวละคร (แพและชิงช้า) เป็นผู้พาเราสัมผัสแง่มุมอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครที่ต้องมาเจอเรื่องราวอันโศกเศร้าผ่านการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น และแง่มุมสู่แง่มุมที่เน้นให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสแง่มุมอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครภายในฉาก ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 97 หน้า 161) มีการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา ที่อธิบายภาพเหตุการณ์ตอนชิงช้าและแพกำลังเพลิดเพลินไปกับการพักผ่อนอยู่กลางทะเล จากภาพที่

หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนชิงช้าและแพล่องเรือจำลองอยู่ในทะเลด้วยกันอย่างสนุกสนาน ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนชิงช้ากัมตัมตัวมาพูดคุยกับแพขณะที่กำลังล่องเรือจำลองอยู่ในทะเลด้วยกัน



ภาพที่ 97 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 15 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โพลเทส จำกัด, 2554), 320.

ตัวอย่าง (ภาพที่ 98) มีการเชื่อมต่อช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นที่อธิบายภาพเหตุการณ์ตอนชิงช้าถูกมนุษย์ต่างดาวลุงบุหรี่ลือกตัวจากข้างหลังเพื่อขโมยนาฬิกาของปิ๊ะปะ จากภาพที่หนึ่งเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของมนุษย์ต่างดาวลุงบุหรี่ตอนลือกตัวชิงช้าจากข้างหลังได้สำเร็จ ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของแพตอนพุ่งเข้าไปขมมนุษย์ต่างดาวลุงบุหรี่เพื่อให้ปล่อยตัวชิงช้า

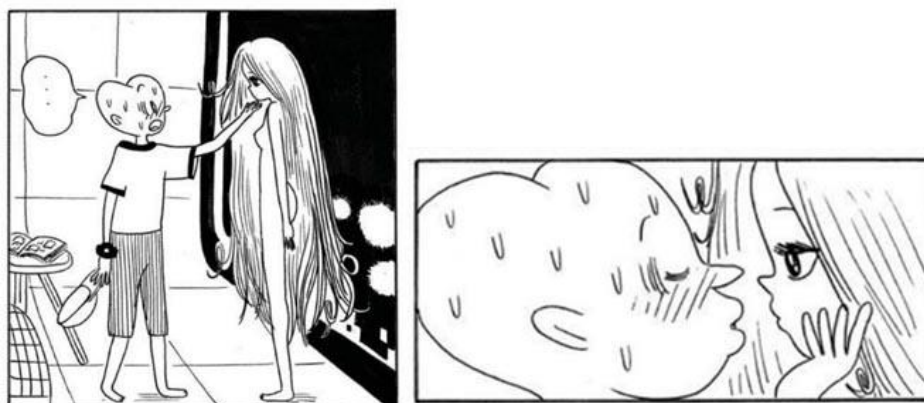


ภาพที่ 98 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 15 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, ชิงช้า 1, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โพลเทส จำกัด, 2554), 322.

### บทที่ 16 ฮาร์ท

ในบทนี้วิศุทธิ์จะเน้นการเล่าเรื่องมีรูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลามากที่สุดและรูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมเป็นลำดับรองลงมา (ดังตารางที่ 3 หน้า 141) การเล่าเรื่องของวิศุทธิ์จะเน้นให้ผู้อ่านค่อย ๆ ซาบซึ้งและสัมผัสอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครอย่างช้า ๆ และลึกซึ้งมากกว่าการเร้าอารมณ์อย่างตรงไปตรงมาในช่วงเวลาสั้น ๆ เช่น เนื้อหาภายในบทนี้จะเล่าเรื่องราวของเพื่อนมนุษย์ต่างดาวลุงบุหรีที่นำนาฬิกาของชิงเข้าไปใช้ในทางที่ผิดศีลธรรมเพราะไม่รู้จักพอ โดยจะเน้นให้ตัวละคร (เพื่อนของมนุษย์ต่างดาวลุงบุหรี) เป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวและความรู้สึกของตนเองทั้งหมดผ่านรูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่เวลาที่เน้นการสัมผัสแง่มุมอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครอย่างช้า ๆ ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 99) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่เวลาที่อธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนเพื่อนมนุษย์ต่างดาวลุงบุหรีกำลังจะร่วมรักกับหญิงสาวจำลองที่ตนเองใช้นาฬิกาของชิงสร้างขึ้นมาจากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนเพื่อนของมนุษย์ต่างดาวลุงบุหรีใช้มือเซยคางของหญิงสาวจำลอง ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนมนุษย์ต่างดาวลุงบุหรีกำลังดึงหญิงสาวจำลองของตนเองมาจูบ



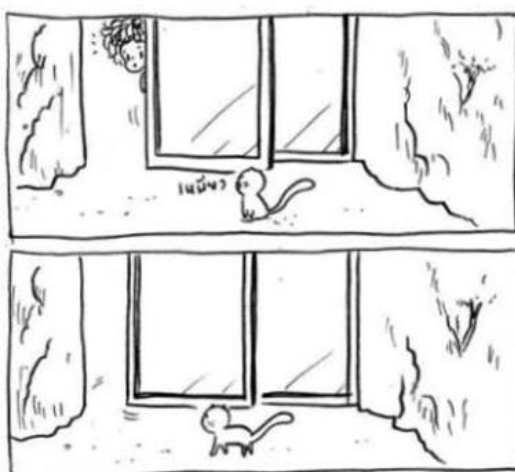
ภาพที่ 99 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 16 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, *ชิงช้า 1*, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเทส จำกัด, 2554), 349.

### บทที่ 17 บทส่งท้าย

การเล่าเรื่องในบทนี้ของวิศุทธิ์จะเน้นการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นหลัก (ดังตารางที่ 3 หน้า 141) ที่เน้นเล่าเรื่องโดยให้ผู้อ่านสัมผัสแง่มุมอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครภายในฉากอย่างช้า ๆ เช่น ในบทนี้จะเล่าถึงการมาเยือนของลูกแมวที่ชิงช้าเคยช่วยเหลือไว้ โดยเน้นให้ตัวละคร (ชิงช้าและลูกแมว) เป็นผู้ถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของกันและกันในลักษณะของการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่เวลาที่เน้นให้ผู้อ่านค่อย ๆ ซึมซับและสัมผัสแง่มุมอารมณ์และ

ความรู้สึกของตัวละคร ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 100) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาที่ยธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนลูกแมวมาร้องขออาหารกับชิงช้าที่หน้าประตูบ้าน จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนลูกแมวนั่งร้องขออาหารกับชิงช้าที่หน้าประตูบ้าน ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนลูกแมวยืนรออาหารจากชิงช้าที่หน้าประตูบ้าน



ภาพที่ 100 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 17 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่มา: วิศุทธิ์ พรนิมิตร, **ชิงช้า 1**, ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: อะบูก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554), 359.

จากการเชื่อมต่อช่องช่องในการ์ตูนของวิศุทธิ์ พรนิมิตร เรื่องชิงช้า 1 ทั้งหมด 17 บท สามารถสรุปการนับจำนวนการเชื่อมต่อช่องช่องในการ์ตูนได้ต่อไปนี้

ตาราง 4 ตารางสรุปผลรวมการเปลี่ยนช่องในการ์ตูนของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

รูปแบบการเชื่อมต่อช่องช่องในการ์ตูน	จำนวนการเปลี่ยนช่องในการ์ตูน/ครั้ง
1.รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา	1,085 ครั้ง
2.รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น	151 ครั้ง
3.รูปแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ	46 ครั้ง
4.รูปแบบฉากสู่ฉาก	15 ครั้ง
5.รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุม	254 ครั้ง
6.แบบไม่ปรากฏความสัมพันธ์	0 ครั้ง

ตามกลวิธีในการเชื่อมต่อช่องในการ์ตูนของวิศุทธิ์ พรนิมิตร ดังที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า วิศุทธิ์ให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องที่เชื่อมต่อช่องทั้งหมด 5 รูปแบบ (ดังตารางที่ 4 หน้า

163) ด้วยการนำเสนอภาพและเรื่องราวในลักษณะที่เน้นให้ผู้อ่านเข้าถึงอารมณ์เป็นหลักมากกว่าการต่อเนื่องของเวลาแบบเร้าอารมณ์ เรียกได้ว่าเน้นสัมผัสของการอยู่ที่นั่นมากกว่าไปให้ถึงที่นั่น โดยเน้นรูปแบบการเชื่อมต่อช่องสู่อ่างในการ์ตูนแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแง่มุมสู่แง่มุมเป็นหลัก เพื่อให้ผู้อ่านมีส่วนร่วมกับตัวละครและสามารถติดตามได้ง่าย และให้ความสำคัญกับรูปแบบตัวละครทำสู่อ่างตัวละครทำและฉากสู่อ่างน้อยมาก แต่ก็ไม่ได้ทำให้งานของเขาकिनใจน้อยลงเลย และในการ์ตูนเรื่องชิงช้า 1 ของวิศุทธิ์ ยังพบอีกว่ามีจำนวนตอนบางตอนที่ไม่มีปรากฏบอลลูกคำพูดและใช้ภาพในการสื่อสารเพียงอย่างเดียว จำนวน 3 ตอน จากทั้งหมด 17 บท ได้แก่ บทที่ 3, 6, 17 เป็นต้น ซึ่งพบรูปแบบการเปลี่ยนช่อง ดังต่อไปนี้

ตาราง 5 ตารางสรุปการนับจำนวนการเปลี่ยนช่องในการ์ตูน  
บางตอนของวิศุทธิ์ พรนิมิตรที่ไม่มีปรากฏบอลลูกคำพูด

รูปแบบการเชื่อมต่อช่องสู่อ่างในการ์ตูน	จำนวนการเปลี่ยนช่องในการ์ตูน/ครั้ง
1.รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา	141 ครั้ง
2.รูปแบบแอ็คชั่นสู่อ่างแอ็คชั่น	35 ครั้ง
3.รูปแบบตัวละครทำสู่อ่างตัวละครทำ	0 ครั้ง
4.รูปแบบฉากสู่อ่างฉาก	0 ครั้ง
5.รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุม	21 ครั้ง
6.แบบไม่ปรากฏความสัมพันธ์	0 ครั้ง

และจากการเปลี่ยนช่องดังกล่าวจะเห็นได้ว่า รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาก็ยังคงเป็นกระแสหลักในงานของเขาเหมือนเดิม แม้ว่าจะไม่เน้นแง่มุมสู่แง่มุมเช่นเคย แต่เขาก็ยังคงพาเราเข้าถึงอารมณ์และความรู้สึกได้ดังเดิม

และสรุปภาพรวมทั้งหมดได้ว่า วิศุทธิ์ พรนิมิตร ใช้วิธีการวาดและการเล่าเรื่องตามแนวทางตะวันออกอย่างชัดเจน โดยการสร้างความเคลื่อนไหวของภาพด้วยจำนวนช่องที่มากเป็นหลัก เพื่อให้ง่ายต่อการถ่ายทอดเรื่องราวและผู้อ่านก็สามารถเข้าถึงและเป็นหนึ่งเดียวกับตัวละครได้ง่ายเช่นกัน

### 3. การ์ตูนเรื่อง ถ้างอกและหัวไฟ ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสุด โดยทรงศีล ทิวสมบุญ

#### 3.1 รูปแบบวิธีการวาด

คาแร็คเตอร์ที่แฝงไว้ด้วยความดุตัน แต่เคลือบความอ่อนหวานที่ทรงพลัง ถือเป็นเสน่ห์เฉพาะตัวของทรงศีล ทิวสมบุญ ที่ตั้งใจแสดงความงามผ่านภาพวาดลายเส้นในรูปแบบของนิยายภาพประกอบ ซึ่งวิธีการแสดงความงามดังกล่าวของทรงศีล ทิวสมบุญ สามารถอธิบายและแจกแจงได้ดังต่อไปนี้

บทที่ 1 Like a Junk



คาแร็คเตอร์

สภาพแวดล้อม

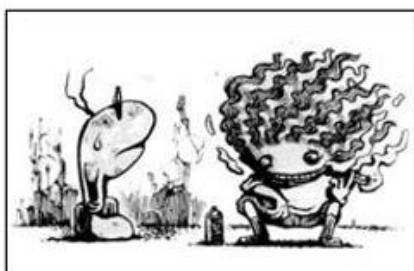
ภาพที่ 101 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 1 ของทรงศีล ทิวสมบุญ  
ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ้างอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 16.

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ้างอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 21.

รูปแบบการวาดที่เห็นชัดในบทนี้ของทรงศีลส่วนมากจะนำเสนอคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในลักษณะของการใช้ลายเส้นคมชัดที่ไม่เน้นการออกแบบที่สมจริงแต่ใช้การวาดน้ำหนัก-แสงเงาสร้างความเหมือนจริงให้ตัวละครและสถานที่เป็นหลัก ดังจะเห็นได้จาก (ภาพที่ 101) ฉากข้าง ๆ กองขยะ มีการออกแบบตัวละคร (ถ้างอกกับหัวไฟและบูบิบ) และสถานที่ (กองขยะ) ด้วยการใช้ลายเส้นคมชัดวาดตัวละครและฉากหลังขึ้นมาในลักษณะเรียบง่ายโดยการผสมผสานลายเส้นสร้างเป็นฟอร์มและรูปทรงที่ถ้อยห่างจากความเหมือนจริงและทำให้เป็นนามธรรมมากขึ้น ใช้น้ำหนัก-แสงเงาเป็นตัวกำหนดมิติและความสมจริง เช่น หัวไฟมีการคลี่คลายรายละเอียดรูปทรงของร่างกาย

และใบหน้าที่มีผม ตา หู ปาก ลำตัว แขน ขา มือและเท้า รวมถึงเครื่องแต่งกายจำพวกเสื้อยืด กางเกง ขาสั้น รองเท้าผ้าใบและกระเป๋าสะพายข้างไว้ได้อย่างเรียบง่ายที่มีความสมจริงของน้ำหนัก-แสงเงา หรือ ถ่วงอกก็มีการออกแบบให้คล้ายคลึงกับต้นถ่วงอกในลักษณะของการสร้างฟอร์มและรูปทรงขึ้นมาใหม่ ที่มีสัดส่วนของร่างกายส่วนหัว ใบหน้า ลำตัว แขน ขาและเท้าอย่างครบถ้วนและมีความสมจริงของแสงเงาที่สมบูรณ์ และคาแร็คเตอร์ของบุบิบเองก็ถูกออกแบบไว้ด้วยรูปทรงที่มีรายละเอียดส่วนหัว ลำตัว ขาและเท้าสี่ข้างอย่างเรียบง่ายและมีความสมจริงของแสงเงาด้วยเช่นกัน ในส่วนของฉากหลัง และสภาพแวดล้อม (กองขยะ) ถึงแม้ว่าจะมีการออกแบบที่ไม่สมจริง แต่องค์ประกอบและมุมมองของภาพก็ถูกออกแบบได้อย่างสมบูรณ์และเหมือนจริง คือ ใช้น้ำหนักแสงเงาเป็นตัวสร้างระยะ ความลึก และมิติให้กับฉากหลังและสิ่งแวดล้อมภายในได้สมจริง ดังจะเห็นได้จากสภาพแวดล้อมของกองขยะ มีการวาดแสงเงาของวัตถุและสิ่งของต่าง ๆ ที่กระจุกกระจายอยู่ตรงพื้นอย่างประณีตทำให้ภาพมีลักษณะสมจริงมากขึ้น

บทที่ 2 When I Grow Up



คาแร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 102 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 2 ของทรงศิลป์ ทิวสมบุญ  
ที่มา: ทรงศิลป์ ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 34-35.

วิธีการวาดในบทนี้ของทรงศิลป์ส่วนมากจะเน้นการนำเสนอคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในลักษณะของการออกแบบลายเส้นและรูปทรงที่ไม่สมจริงแต่ใช้น้ำหนัก-แสงเงาสร้างความเหมือนจริงให้กับตัวละครและสถานที่เป็นหลัก ดังจะเห็นได้จาก (ภาพที่ 102) ฉากบ้านในเขตเมือง มีการออกแบบตัวละคร (ถ่วงอกกับหัวไฟ) และสถานที่ ด้วยการใส่รายละเอียดที่ประณีตวาดรูปทรงของตัวละครและฉากหลังขึ้นมาอย่างเรียบง่ายในลักษณะของการทำให้รูปทรงเป็นนามธรรมมากขึ้น

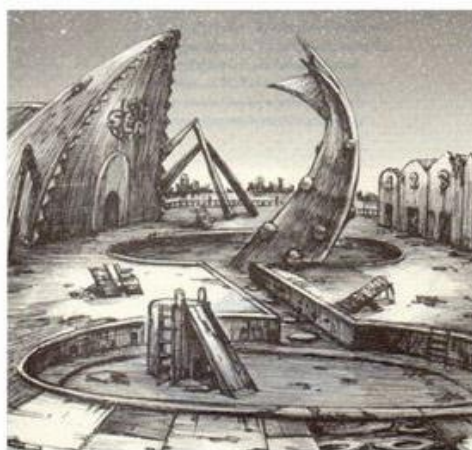


และใช้น้ำหนัก-แสงเงาเป็นตัวกำหนดมิติและสร้างความสมจริง เช่น หัวไฟมีการคลี่คลายรายละเอียด รูปทรงของร่างกายและใบหน้าที่มีผม ตา หู ปาก ลำตัว แขน ขา มือ และเท้า รวมถึงเครื่องแต่งกาย จำพวกเสื้อยืด กางเกงขาสั้น รองเท้าผ้าใบและกระเป๋าสะพายข้างไว้ได้อย่างเรียบง่าย มีความสมจริงของน้ำหนัก-แสงเงา และถ่วงอกก็มีการออกแบบให้คล้ายคลึงกับต้นถ่วงอกในลักษณะของการสร้างฟอร์ม และรูปทรงขึ้นมาใหม่ที่มีสัดส่วนของร่างกายส่วนหัว ใบหน้า ลำตัว แขน ขา และเท้าอย่างครบถ้วน และมีความสมจริงของแสงเงาที่สมบูรณ์ด้วยเช่นกัน ในส่วนของฉากหลังและสภาพแวดล้อม (บ้านในเขตเมือง) มีการออกแบบโครงสร้างของบ้านและสภาพแวดล้อมจำพวกวัตถุและสิ่งของภายในฉากที่ไม่สมจริงคือ เน้นการวาดด้วยการลดทอนรายละเอียดของรูปทรงลงอย่างเรียบง่าย แต่ในขณะที่เดียวกันก็ใช้วิธีการวาดน้ำหนัก-แสงเงาเป็นตัวสร้างระยะ ความลึกและมิติให้กับบ้านและสภาพแวดล้อมภายในเขตเมืองที่สมจริงเช่นกัน

### บทที่ 3 Know Your Enemy



คาแร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 103 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 3 ของทรงศีล ทิวสมบุญ  
ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 45.  
ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 50.

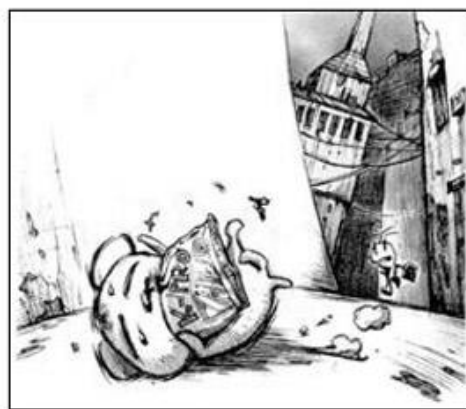
วิธีการวาดของทรงศีลในบทนี้จะเน้นการนำเสนอคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมด้วยการออกแบบลายเส้นและรูปทรงที่ไม่สมจริงแต่ใช้น้ำหนัก-แสงเงาสร้างความเหมือนจริงให้กับตัวละคร และสถานที่เป็นหลัก ดังจะเห็นได้จาก (ภาพที่ 103) ฉากบ้านในสวนสนุกร้าง มีการออกแบบตัวละคร

(ชายแปลกหน้าสามคน) และสถานที่ ด้วยการใช้ลายเส้นที่หนักแน่นวาดรูปทรงของตัวละครและฉากหลังขึ้นมาในลักษณะของการทำให้รูปทรงมีความเรียบง่ายมากขึ้นและมีน้ำหนัก-แสงเงาที่สมจริง เช่น ชายแปลกหน้าสามคนมีการคลี่คลายรายละเอียดของร่างกาย ลำตัว แขน ขา มือ และเท้า รวมถึงเครื่องแต่งกายประเภทเสื้อเชิ้ตแขนสั้น กางเกงขายาว เนคไท ถุงมือแบบยาว เข็มขัด และหมวกคลุมหน้าในลักษณะของการออกแบบที่ไม่สมจริงแต่น้ำหนัก-แสงเงาที่สมจริงตามหลักองค์ประกอบศิลป์อย่างถูกต้องสมบูรณ์ ในส่วนของฉากหลังและสภาพแวดล้อม (สวนสนุกร้าง) มีการออกแบบวัตถุสิ่งก่อสร้างและอาคารต่าง ๆ ด้วยรูปทรงที่สร้างขึ้นใหม่และมีแสงเงาที่สมจริง ดังจะเห็นได้จากอาคารรูปปลาที่มีขาคล้ายแมงมุมที่อยู่ด้านหลังของภาพมีลักษณะการออกแบบที่เหนือจริงอย่างเรียบง่าย ที่มีกลิ่นอายความสมจริงของเรื่องราวและสถานที่จากการสร้างแสงและเงาภายในฉาก

#### บทที่ 4 Mystery



คาเร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 104 ลักษณะของคาเร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 4 ของทรงศิลป์ ทิวสมบุญ  
ที่มา: ทรงศิลป์ ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 68-69.

วิธีการวาดในบทนี้ของทรงศิลป์ส่วนมากจะเน้นการนำเสนอตัวละครและฉากหลักในลักษณะของการวาดด้วยลายเส้นและรูปทรงที่ไม่สมจริงแต่น้ำหนัก-แสงเงาที่สมจริงเป็นหลัก ดังจะเห็นได้จาก (ภาพที่ 104) ฉากชอกตึกเล็ก ๆ ในเขตเมือง มีการออกแบบตัวละคร (ชายร่างใหญ่ผอมทอ) และสถานที่ ด้วยการใช้ลายเส้นคมชัดวาดรูปทรงของตัวละครและฉากหลังขึ้นมาอย่างเรียบง่ายและไม่สมจริงด้วยการคลี่คลายรูปทรงและทำให้เป็นนามธรรมมากขึ้นรวมถึงมีการใช้ลายเส้นสร้างน้ำหนัก-แสงเงาให้มีมิติและความสมจริงภายในภาพด้วย อาทิ มีการคลี่คลายรายละเอียดรูปทรงของ

คาแร็คเตอร์ชายร่างใหญ่ผมทองด้วยลายเส้นคมชัดและหนักแน่นที่แสดงสัดส่วนร่างกายและใบหน้าที่ประกอบไปด้วยผม ตา หู ปาก ลำตัว แขน ขา มือ และเท้า รวมถึงเครื่องแต่งกายอย่างเรียบง่ายที่เน้นการระบายน้ำหนัก-แสงเงาที่ค่อนข้างสมจริง ส่วนของฉากหลังและสภาพแวดล้อม (ชอกตึกเล็ก ๆ ในเขตเมือง) มีการออกแบบโครงสร้างของอาคาร วัตถุและสิ่งของภายในฉากจำพวกหน้าต่าง สายไฟ และหลังคาที่ไม่สมจริงคือ เน้นการวาดด้วยการลดทอนรายละเอียดของรูปทรงลงอย่างเรียบง่ายและมีมุมมองของการมองเห็นที่ไม่สมจริง แต่เน้นน้ำหนัก-แสงเงาภายในฉากอย่างสมจริงตามหลักองค์ประกอบ

บทที่ 5 Awake



คาแร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 105 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 5 ของทรงศิลป์ ทิวสมบุญ  
ที่มา: ทรงศิลป์ ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเทอส์ จำกัด, 2552), 93-94.

รูปแบบการวาดในบทนี้ของทรงศิลป์จะเน้นการนำเสนอคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในลักษณะของการใช้ลายเส้นคมชัดที่ไม่เน้นการออกแบบที่สมจริงแต่ใช้การวาดน้ำหนัก-แสงเงาสร้างความเหมือนจริงให้ตัวละครและสถานที่เป็นหลัก ดังจะเห็นได้จาก (ภาพที่ 105) ฉากชอกตึกในเขตเมือง มีการออกแบบตัวละคร (ถ่วงอกกับบุงบิบ) และสถานที่ ด้วยการใช้น้ำหนัก-แสงเงาที่ลดทอนรายละเอียดของรูปทรงลงอย่างเรียบง่ายโดยการผสมผสานลายเส้นสร้างเป็นฟอร์มและรูปทรงที่ถ้อยห่างจากความเหมือนจริงและทำให้เป็นนามธรรมมากขึ้น ใช้น้ำหนัก-แสงเงาเป็นตัวกำหนดมิติและความสมจริง เช่น ถ่วงอกมีการออกแบบให้คล้ายคลึงกับต้นถ่วงอกในลักษณะของการสร้างฟอร์มและ

รูปทรงขึ้นมาใหม่ที่มีสัดส่วนของร่างกายส่วนหัว ใบหน้า ลำตัว แขน ขาและเท้าอย่างครบถ้วนและมีความสมจริงของแสงเงาที่สมบูรณ์ และคาแร็คเตอร์ของบุงบิบก็ถูกออกแบบไว้ด้วยรูปทรงที่มีรายละเอียดส่วนหัว ลำตัว ขาและเท้าที่ข้างอย่างเรียบง่ายและมีความสมจริงของแสงเงาด้วยเช่นกัน ในส่วนของฉากหลังและสภาพแวดล้อม (ชอกติกในเขตเมือง) มีการออกแบบฉากหลังที่ไม่สมจริง แต่จัดองค์ประกอบและมุมมองของภาพได้อย่างสมจริง คือ ใช้ลายเส้นน้ำหนัก-แสงเงาสร้างมุมมองและมิติให้กับฉากหลังและสิ่งแวดล้อมภายในอย่างสมจริง ดังจะเห็นได้จากซากกรณยนต์และกำแพงตึกภายในฉากมีการวาดแสง-เงาไว้อย่างประณีตและค่อนข้างสมจริง

บทที่ 6 Lifetime



คาแร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 106 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 6 ของทรงศีล ทิวสมบุญ  
ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้สิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 125.

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้สิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 108.

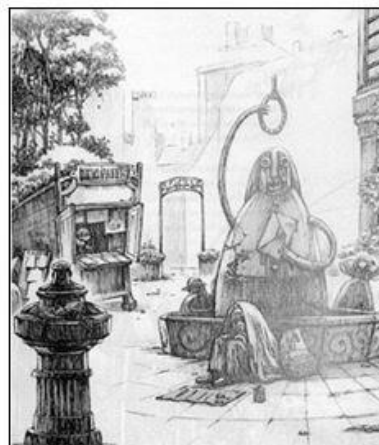
วิธีการวาดในบทนี้ของทรงศีลส่วนมากจะเน้นการนำเสนอตัวละครและฉากหลังในลักษณะของการออกแบบลายเส้นและรูปทรงที่ไม่สมจริงแต่ใช้น้ำหนัก-แสงเงาสร้างความเหมือนจริงให้กับตัวละครและสถานที่เป็นหลัก ดังจะเห็นได้จาก (ภาพที่ 106) ฉากหอนาฬิกา มีการออกแบบตัวละคร (ถ่วงอกกับหัวไฟและบุงบิบ) และสถานที่ (หอนาฬิกา) ด้วยการใช้น้ำหนักที่ประณีตวาดรูปทรงของตัวละครและฉากหลังขึ้นมาอย่างเรียบง่ายในลักษณะของการทำให้รูปทรงเป็นนามธรรมมากขึ้น

และใช้น้ำหนัก-แสงเงาเป็นตัวกำหนดมิติและสร้างความสมจริง เช่น หัวไฟมีการคลี่คลายรายละเอียด รูปทรงของร่างกายและใบหน้าที่มีผม ตา หู ปาก ลำตัว แขน ขา มือและเท้า รวมถึงเครื่องแต่งกาย จำพวกเสื้อยืด กางเกงขาสั้น รองเท้าผ้าใบและกระเป๋าสะพายข้างไว้ได้อย่างเรียบง่ายที่มีความสมจริงของน้ำหนัก-แสงเงาและถ่วงอกก็มีการออกแบบให้คล้ายคลึงกับต้นถ่วงอกในลักษณะของการสร้างฟอร์มและรูปทรงขึ้นมาใหม่ที่มีสัดส่วนของร่างกายส่วนหัว ใบหน้า ลำตัว แขน ขาและเท้าอย่างครบถ้วน และมีความสมจริงของแสงเงา คาแร็คเตอร์ของบุบิบเองก็ถูกออกแบบไว้ด้วยรูปทรงที่มีรายละเอียดของส่วนหัว ลำตัว ขา และเท้าที่ข้างอย่างเรียบง่ายและมีความสมจริงของแสงเงาด้วยเช่นกัน ในส่วนของฉากหลังและสภาพแวดล้อม มีการออกแบบหอคอยที่ไม่สมจริงด้วยการสร้างฟอร์มและรูปทรงขึ้นมาใหม่โดยไม่เน้นรายละเอียดภายในของรูปทรงและทำให้มีความเรียบง่ายมากขึ้น แต่ใช้วิธีการวาดและวาดน้ำหนัก-แสงเงาที่สมจริงแทนทำให้ภาพมีมิติที่ชัดเจนขึ้น

บทที่ 7 Loser Fountain



คาแร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 107 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 7 ของทรงศิลป์ ทิวสมบุญ  
ที่มา: ทรงศิลป์ ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรูปลักษณ์สุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเทอส์ จำกัด, 2552), 129-130.

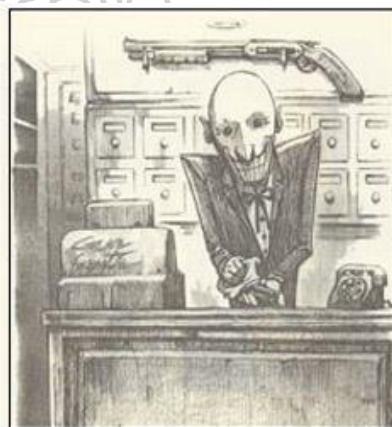
รูปแบบการวาดในบทนี้ของทรงศิลป์จะเน้นการนำเสนอตัวละครและสภาพแวดล้อมในลักษณะของการใช้ลายเส้นคมชัดวาดเป็นรูปทรงอย่างเรียบง่ายที่มีการออกแบบที่ไม่สมจริงแต่น้ำหนัก-แสงเงาที่ค่อนข้างสมจริงเป็นหลัก ดังจะเห็นได้จาก (ภาพที่ 107) ฉากในสวนสาธารณะ มีการออกแบบคาแร็คเตอร์ของตัวละคร (คุณแม่ลูก) และฉากหลัง ด้วยการใส่ลายเส้นประณีตและคมชัดวาด

รูปทรงของตัวละครและฉากหลังขึ้นมามีอย่างเรียบง่ายและไม่สมจริงด้วยการคลี่คลายรูปทรงและทำให้เป็นนามธรรมมากขึ้นรวมถึงมีการใช้ลายเส้นสร้างน้ำหนัก-แสงเงาให้มีมิติและความสมจริงภายในภาพด้วย อาทิ มีการคลี่คลายรายละเอียดรูปทรงของคาแร็คเตอร์คู่แข่งด้วยลายเส้นคมชัดและหนักแน่นที่แสดงสัดส่วนร่างกายและใบหน้าที่ประกอบไปด้วยผม ตา จมูก ปาก ลำตัว แขน ขา มือ และชุดแต่งกายของผู้หญิงก็ออกแบบอย่างเรียบง่าย เน้นการระบายน้ำหนัก-แสงเงาที่ค่อนข้างสมจริง ส่วนของฉากหลังและสภาพแวดล้อม (สวนสาธารณะ) มีการออกแบบโครงสร้างของน้ำพุระดับสวน รูปปั้นหิน และร้านค้า โดยเน้นรูปแบบการวาดในลักษณะของการลดทอนรายละเอียดภายในของรูปทรงลงอย่างเรียบง่ายและไม่สมจริง แต่ยังคงมีน้ำหนัก-แสงเงา ระยะใกล้ไกลและขนาดของวัตถุ สิ่งของและสิ่งแวดล้อมภายในฉากที่ถูกต้องและสมจริงตามหลักองค์ประกอบ

บทที่ 8 Get Your Gun



คาแร็คเตอร์



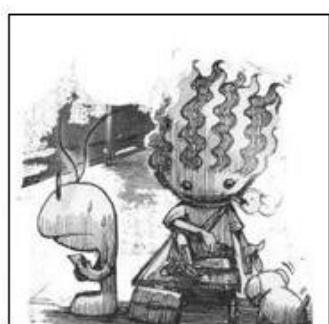
สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 108 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 8 ของทรงศีล ทิวสมบุญ  
ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรัฐสิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเทส จำกัด, 2552), 153-154.

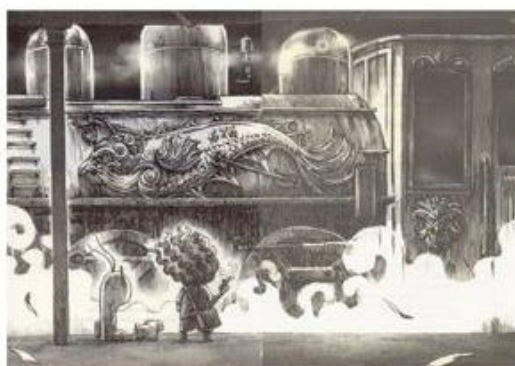
วิธีการวาดในบทนี้ส่วนมากจะเน้นการออกแบบตัวละครและฉากหลังด้วยรูปทรงที่ไม่สมจริงแต่ใช้น้ำหนัก-แสงเงาสร้างความเหมือนจริงให้กับตัวละครและสถานที่เป็นหลัก จาก (ภาพที่ 108) ฉากภายในร้านขายปืนและโรงศพ มีการออกแบบตัวละคร (ชายขายปืนและโรงศพ) และสถานที่ ด้วยการคลี่คลายฟอร์มลงให้เรียบง่ายและลดทอนความเหมือนจริงในลักษณะของการทำให้รูปทรงเป็นนามธรรมมากขึ้น มีการใช้น้ำหนัก-แสงเงาเป็นตัวสร้างมิติและความสมจริงให้กับตัวละครและสถานที่ ดังจะเห็นได้จาก คาแร็คเตอร์ของชายขายปืนที่มีการคลี่คลายรายละเอียดรูปทรงของ

ร่างกายและใบหน้าที่มีผม ตา หู ปาก ลำตัว แขน มือ และเครื่องแต่งกายของเขาไว้อย่างเรียบง่ายที่ให้ความสมจริงของน้ำหนัก-แสงเงาอย่างชัดเจนและถูกต้องตามหลักองค์ประกอบ ส่วนฉากหลังและสภาพแวดล้อม (ร้านขายปืนและโรงศพ) มีการออกแบบวัตถุ สิ่งของและสภาพแวดล้อมภายในฉากด้วยการสร้างฟอร์มและรูปทรงขึ้นมาใหม่อย่างเรียบง่ายและถอยห่างจากความเหมือนจริงออกไป มีระยะหน้าหลังชัดเจนและถูกต้องตามหลักความเป็นจริงรวมถึงมีใช้สายเส้นน้ำหนัก-แสงเงาที่สมจริงด้วยเช่นกัน

### บทที่ 9 Night Train



คาเร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 109 ลักษณะของคาเร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 9 ของทรงศีล ทิวสมบุญ  
ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรูปลิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 175.  
ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรูปลิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 180-181.

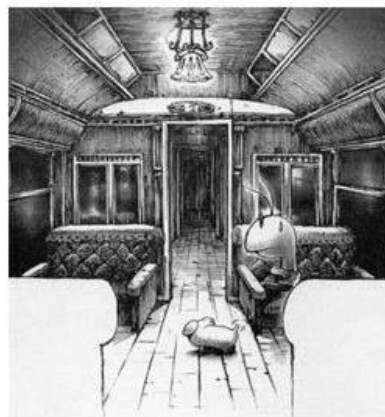
วิธีการวาดในบทนี้ส่วนมากจะเน้นการวาดตัวละครและฉากหลังในลักษณะของการออกแบบลายเส้นและรูปทรงที่ไม่สมจริง แต่ใช้น้ำหนัก-แสงเงาสร้างความเหมือนจริงให้กับตัวละครและฉากหลังเป็นหลัก ดังจะเห็นได้จาก (ภาพที่ 109) ฉากในสถานีรถไฟ มีการออกแบบตัวละคร (ถ่วงอกกับหัวไฟและบุงบิบ) และสถานที่ ด้วยการใส่สายเส้นที่หนักแน่นและประณีตวาดรูปทรงของตัวละครและฉากหลังขึ้นมาอย่างเรียบง่ายในลักษณะของการทำให้รูปทรงเป็นนามธรรมมากขึ้นและใช้น้ำหนัก-แสงเงาเป็นตัวกำหนดมิติและความสมจริงภายในฉาก เช่น หัวไฟมีการคลี่คลายรายละเอียดรูปทรงของร่างกายและใบหน้าที่มีผม ตา หู ปาก ลำตัว แขน ขา มือและเท้า รวมถึงเครื่องแต่งกายจำพวกเสื้อยืด กางเกงขาสั้น รองเท้าผ้าใบและกระเป๋าสะพายข้างไว้อย่างเรียบง่ายที่มีความสมจริง

ของน้ำหนัก-แสงเงาและถ่วงอกก็มีการออกแบบให้คล้ายคลึงกับต้นถ่วงอกในลักษณะของการสร้างฟอร์มและรูปทรงขึ้นมาใหม่ที่มีสัดส่วนของร่างกายส่วนหัว ใบหน้า ลำตัว แขน ขา และเท้าอย่างครบถ้วนและมีความสมจริงของแสงเงา รวมถึงคาแร็คเตอร์ของบุบิบก็ถูกออกแบบไว้ด้วยรูปทรงที่มีรายละเอียดส่วนหัว ลำตัว ขา และเท้าสี่ข้างอย่างเรียบง่ายและมีความสมจริงของแสงเงาด้วยเช่นกัน ในส่วนของฉากหลังและสภาพแวดล้อม ได้มีการออกแบบรถไฟด้วยการสร้างฟอร์มของรูปทรงขึ้นมาใหม่ที่ไม่เน้นรายละเอียดภายในของรูปทรงและทำให้มีความเรียบง่ายมากขึ้นด้วย คือ ไม่เน้นความสมจริงของลวดลายประดับตกแต่งบนขบวนรถไฟ แต่ใช้วิธีการวาดและวาดน้ำหนัก-แสงเงาบนขบวนรถไฟด้วยการผสมกันของเส้นที่สมจริงแทนทำให้ภาพมีมิติที่ชัดเจนขึ้น

บทที่ 10 Black dress



คาแร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 110 ลักษณะของคาแร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 10 ของทรงศิลป์ ทิวสมบุญ  
ที่มา: ทรงศิลป์ ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 195.

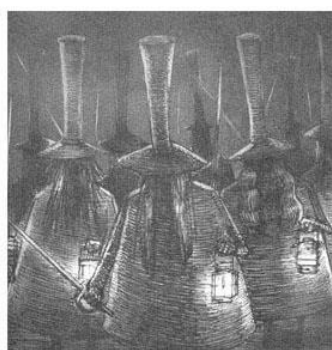
ที่มา: ทรงศิลป์ ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 190.

ในบทนี้วิธีการวาดของทรงศิลป์ส่วนมากจะเน้นการวาดตัวละครและฉากหลังในลักษณะของการออกแบบลายเส้นและรูปทรงที่ไม่สมจริงแต่ใช้น้ำหนัก-แสงเงาสร้างความเหมือนจริงให้กับตัวละครและฉากหลังเป็นหลัก ดังจะเห็นได้จาก (ภาพที่ 110) ฉากภายในห้องโดยสารบนขบวนรถไฟ มีการออกแบบตัวละคร และสถานที่ ด้วยการใส่ลายเส้นที่คมชัดวาดรูปทรงของตัวละครและฉากหลัง

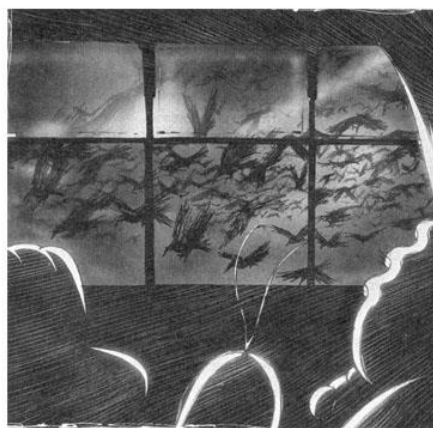


ขึ้นมาโดยทำให้รูปทรงมีความเรียบง่ายมากขึ้น โดยใช้น้ำหนัก-แสงเงาเป็นตัวสร้างมิติและความสมจริง ภายในฉาก เช่น เลดีชูดามีการออกแบบและคลี่คลายรูปทรงของสัดส่วนร่างกายและใบหน้า รวมถึงเครื่องแต่งกายจำพวกชุดกระโปรงยาว หมวกปีกกว้าง ตาข่ายคลุมหน้า และถุงมืออย่างเรียบง่าย โดยวาดให้ถอยห่างออกจากความเหมือนจริงและใช้ความสมจริงของน้ำหนัก-แสงเงาเข้ามาช่วยให้ภาพมีมิติยิ่งขึ้น ส่วนฉากหลังและสภาพแวดล้อม (ภายในห้องโดยสารบนขบวนรถไฟ) ก็ได้มีการออกแบบรูปทรงของวัตถุ สิ่งของและสถานที่อย่างเรียบง่ายด้วยเช่นกัน อาทิ เฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ เช่น โซฟา โคมไฟ ประตู หน้าต่างภายในห้องโดยสารส่วนมากมีการออกแบบรูปทรงและพื้นผิวที่ไม่สมจริงและไม่เน้นรายละเอียดภายในของรูปทรง แต่ใช้วิธีการวาดน้ำหนัก-แสงเงาภายในวัตถุ สิ่งของและสถานที่เพื่อให้ภาพมีมิติที่ชัดเจนและสมจริงยิ่งขึ้น

บทที่ 11 Fate



คาเร็คเตอร์



สภาพแวดล้อม

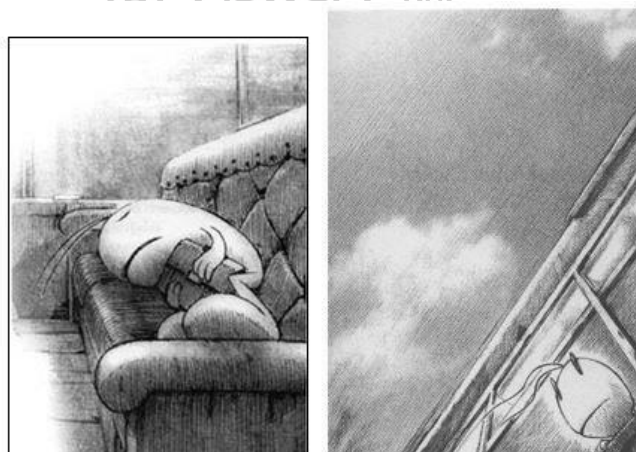
ภาพที่ 111 ลักษณะของคาเร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 11 ของทรงศิลป์ ทิวสมบุญ  
ที่มา: ทรงศิลป์ ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมิรู้สิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 228.

ที่มา: ทรงศิลป์ ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมิรู้สิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 233.

วิธีการวาดของทรงศิลป์ในบทนี้จะเน้นการออกแบบคาเร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมด้วยการคลี่คลายฟอร์มของรูปทรงตัวละครและสถานที่ให้มีความเรียบง่ายมากขึ้น และใช้วิธีการวาดน้ำหนัก-แสงเงาสร้างความเป็นจริงให้กับตัวละครและสถานที่ที่เป็นหลัก ดังจะเห็นได้จาก (ภาพที่

111 หน้า 175) ฉากบรรยากาศด้านนอกขบวนรถไฟ มีการออกแบบตัวละคร (กลุ่มชายถือดาบ) และสถานที่ ด้วยการใช้ลายเส้นที่หนักแน่นวาดรูปทรงของตัวละครและสถานที่ขึ้นมาในลักษณะของการทำให้รูปทรงมีความเรียบง่ายมากขึ้นและมีน้ำหนัก-แสงเงาที่สมจริง เช่น กลุ่มคนในชุดประหลาดมีการออกแบบและคลี่คลายรายละเอียดรูปทรงของร่างกาย ลำตัว แขน มือ นิ้วมือ และเครื่องแต่งกายด้วยการลักษณะการวาดลายเส้นที่ไม่สมจริงแต่น้ำหนัก-แสงเงาที่สมจริงตามหลักองค์ประกอบศิลป์อย่างถูกต้อง ในส่วนของฉากหลังและสภาพแวดล้อม (ฉากด้านนอกขบวนรถไฟ) มีการใช้น้ำหนัก-แสงเงาที่เกิดจากการผสมกันของลายเส้นสร้างบรรยากาศของท้องฟ้ายามค่ำคืนและรูปทรงของฝูงนกสีดำขึ้นอย่างสมจริงภายในฉาก

บทที่ 12 Outside



คาเร็คเตอร์

สภาพแวดล้อม

ภาพที่ 112 ลักษณะของคาเร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในบทที่ 12 ของทรงศีล ทิวสมบุญ

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 241.

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 249.

ในบทนี้ทรงศีลจะเน้นรูปแบบการวาดคาเร็คเตอร์และสภาพแวดล้อมในลักษณะของการใช้ลายเส้นคมชัดที่ไม่เน้นการออกแบบที่สมจริงแต่ใช้วิธีการวาดน้ำหนัก-แสงเงาสร้างความเหมือนจริงให้กับตัวละครและสถานที่เป็นหลัก ดังจะเห็นได้จาก (ภาพที่ 112) ฉากท้องฟ้า มีการออกแบบตัวละคร (ถ่วงอก) และสถานที่ ด้วยการใช้ลายเส้นคมชัดวาดตัวละครและฉากหลังขึ้นมาอย่างเรียบง่าย โดยการผสมลายเส้นสร้างเป็นฟอร์มของรูปทรงที่ถ้อยห่างจากความเหมือนจริงและทำให้เป็น

นามธรรมมากขึ้น รวมถึงมีการใช้น้ำหนัก-แสงเงาเป็นตัวกำหนดมิติและความสมจริงภายในฉาก เช่น ถังอกมีการออกแบบให้คล้ายคลึงกับต้นถังอกในลักษณะของการสร้างฟอร์มและรูปทรงขึ้นมาใหม่ที่มีสัดส่วนของร่างกายส่วนหัว ใบหน้า ลำตัว แขน ขาและเท้าอย่างครบถ้วนและมีความสมจริงของแสงเงาที่สมบูรณ์ ในส่วนของฉากหลังและสภาพแวดล้อม (ท้องฟ้า) มีการจัดมุมมองของภาพได้อย่างสมจริงและใช้ลายเส้นน้ำหนัก-แสงเงาสร้างมิติให้กับสิ่งแวดล้อมภายในได้อย่างสมจริง ดังจะเห็นได้จากบรรยากาศยามเช้าบนท้องฟ้ามีการวาดแสง-เงาของก้อนเมฆและท้องฟ้าไว้อย่างสมจริงและประณีต

จะเห็นได้ว่า วิธีการวาดการ์ตูนของทรงศีล ทิวสมบุญ ภายในเรื่องถังอกและหัวไฟ ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสุด ส่วนใหญ่จะเน้นงานของเขาที่มีวิธีการนำเสนอคาแร็คเตอร์ของตัวละครและสภาพแวดล้อมในลักษณะของรูปทรงที่ถูกคลี่คลายฟอร์มและทำให้มีความเรียบง่ายมากขึ้น และใช้น้ำหนักของแสงเงาที่เกิดจากการผสานกันของลายเส้นมาสร้างความสมจริงให้กับตัวละครและฉากหลังเป็นหลัก ซึ่งวิธีการวาดแบบนี้จะทำให้ตัวการ์ตูนมีชีวิตชีวาและดูสมจริงขึ้นทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงโลกของการ์ตูนที่เขาสร้างขึ้นมาได้อย่างไม่สิ้นสุด

### 3.2 การเชื่อมต่อช่องช่องในการ์ตูน

พบกลวิธีการเล่าเรื่องที่สุดคล้องกับการเชื่อมต่อช่องช่องทั้ง 6 รูปแบบในผลงานการ์ตูนเรื่อง ถังอกและหัวไฟ ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสุด ของทรงศีล ทิวสมบุญ ได้ดังต่อไปนี้

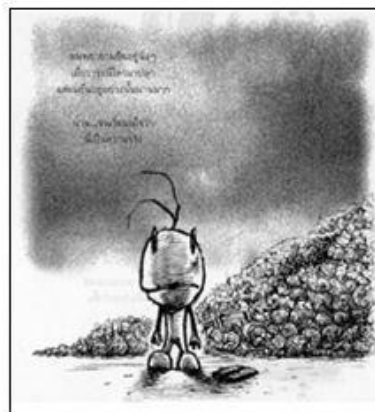
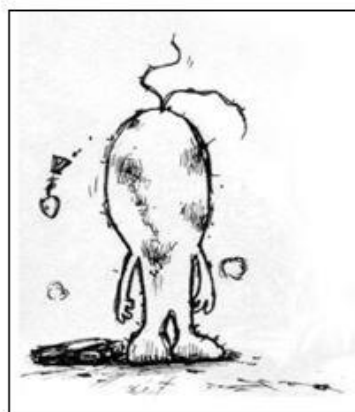
ตาราง 6 ตารางสรุปการนับจำนวนการเปลี่ยนช่องในการ์ตูนของทรงศีล ทิวสมบุญ

การเชื่อมต่อช่องในการ์ตูน	ช่วงเวลาช่อง	แอ็คชั่นช่อง	ตัวกระทำช่อง	ฉากช่อง	แง่มุมช่อง	ไม่ปรากฏความสัมพันธ์
บทที่ 1	17 ช่อง	5 ช่อง	0 ช่อง	0 ช่อง	1 ช่อง	0 ช่อง
บทที่ 2	6 ช่อง	2 ช่อง	0 ช่อง	0 ช่อง	3 ช่อง	0 ช่อง
บทที่ 3	6 ช่อง	4 ช่อง	1 ช่อง	0 ช่อง	4 ช่อง	0 ช่อง
บทที่ 4	18 ช่อง	8 ช่อง	1 ช่อง	0 ช่อง	2 ช่อง	0 ช่อง
บทที่ 5	6 ช่อง	0 ช่อง	0 ช่อง	0 ช่อง	3 ช่อง	0 ช่อง
บทที่ 6	13 ช่อง	3 ช่อง	0 ช่อง	0 ช่อง	1 ช่อง	0 ช่อง
บทที่ 7	18 ช่อง	0 ช่อง	0 ช่อง	0 ช่อง	2 ช่อง	0 ช่อง
บทที่ 8	18 ช่อง	0 ช่อง	0 ช่อง	0 ช่อง	5 ช่อง	0 ช่อง

บทที่ 9	5 ครั้ง	0 ครั้ง	0 ครั้ง	0 ครั้ง	4 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 10	13 ครั้ง	0 ครั้ง	0 ครั้ง	0 ครั้ง	2 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 11	8 ครั้ง	3 ครั้ง	0 ครั้ง	0 ครั้ง	8 ครั้ง	0 ครั้ง
บทที่ 12	3 ครั้ง	0 ครั้ง	0 ครั้ง	0 ครั้ง	1 ครั้ง	0 ครั้ง

### บทที่ 1 Like a Junk

ในบทนี้ของทรงศีลจะเน้นการเล่าเรื่องด้วยรูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นหลักมากกว่ารูปแบบแอคชั่นสู่แอคชั่น (ดังตารางที่ 6 หน้า 177) คือทรงศีลมักให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องด้วยการให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครในแบบช้า ๆ อย่างลึกซึ้ง เช่น เนื้อหาภายในบทนี้จะเล่าเรื่องราวการพบกันครั้งแรกระหว่างถั่วอกกับหัวไฟและบุงบิบท่ามกลางกองขยะ ลึกกลับ โดยจะเน้นให้ตัวละคร (ถั่วอกกับหัวไฟและบุงบิบ) เป็นผู้ถ่ายทอดอารมณ์และเรื่องราวที่ทั้งสามพบเจอผ่านรูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาที่เน้นการสัมผัสอารมณ์อย่างช้า ๆ และเพิ่มการรับรู้ทางอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครที่มากขึ้นด้วยรูปแบบแอคชั่นสู่แอคชั่น ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 113) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่ออธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนถั่วอกยืนอยู่ท่ามกลางกองขยะแห่งหนึ่ง จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนถั่วอกลุกขึ้นยืนมาสำรวจตัวเองและสภาพแวดล้อมรอบ ๆ กาย ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนถั่วอกค้นพบว่าตนเองตื่นขึ้นมาข้าง ๆ กองขยะแห่งหนึ่ง

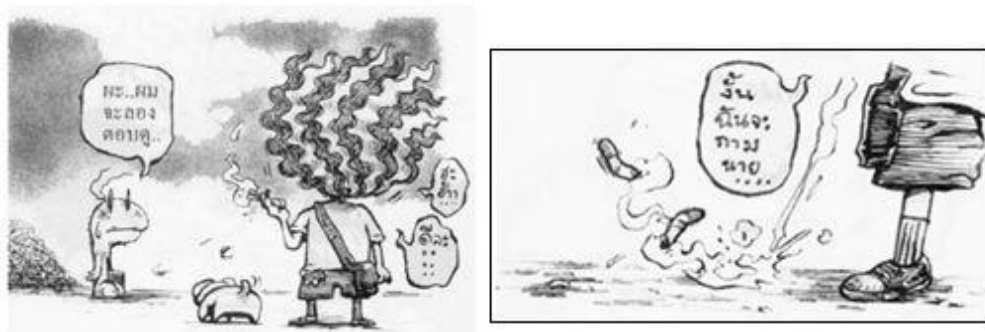


ภาพที่ 113 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 1 ของทรงศีล ทิวสมบุญ

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, *ถั่วอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสุด*, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 17-18.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 114) มีการเปลี่ยนช่องแบบแอคชั่นสู่แอคชั่นเพื่ออธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนถั่วอกและหัวไฟเจอกันครั้งแรกที่ข้าง ๆ กองขยะ จากภาพที่หนึ่งเป็นแอคชั่นเคลื่อนไหวของหัวไฟ

ตอนยืนคืบบุหรืออยู่ท่ามกลางกองขยะต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของหัวไฟตอนทั้งกันบุหรือลงกับพื้น



ภาพที่ 114 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 1 ของทรงศีล ทิวสมบุญ

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, **ถั่วอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรูปลักษณ์ที่สุด**, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 25.

## บทที่ 2 When I Grow Up

ในบทนี้ของทรงศีลจะเน้นการเล่าเรื่องด้วยรูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นหลักและไม่เน้นรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นและแง่มุมสู่แง่มุมมากนัก (ดังตารางที่ 6 หน้า 177) ทรงศีลมักให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องด้วยการให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครมากกว่า นำสายตาสู่แง่มุมบรรยายของสถานที่ เช่น เนื้อหาภายในบทนี้จะเล่าถึงการร่วมเดินทางครั้งแรกของถั่วอกกับหัวไฟและบวบิบที่มีความฝันอันยิ่งใหญ่ที่รอพวกเขาอยู่ โดยให้ตัวละคร ถั่วอกกับหัวไฟเป็นผู้เล่าเรื่องราว (ไฟและบวบิบวและถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกของเหตุการณ์ที่พวกเขาทั้งสามไปพบเจอมาระหว่างการเดินทางผ่านรูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา ที่เน้นการสัมผัสอารมณ์อย่างช้า ๆ และเพิ่มมุมมองการรับรู้ทางอารมณ์และความรู้สึกที่หลากหลายของตัวละครมากขึ้นด้วยรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นและแง่มุมสู่แง่มุม ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 115 หน้า 180) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่ออธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนถั่วอกยื่นดูหัวไฟสร้างผลงานศิลปะบนกำแพง จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนถั่วอกยื่นมองผลงานศิลปะของหัวไฟ และถั่วอกหัวไฟเกี่ยวกับผลงานศิลปะขึ้นก่อนหน้าว่าเป็นอย่างไรต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนหัวไฟกำลังอธิบายถึงผลงานศิลปะขึ้นก่อนหน้าลำดับที่ 218 ให้ถั่วอกฟัง



ภาพที่ 115 รูปแบบแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 2 ของทรงศิลป์ ทิวสมบุญ  
ที่มา: ทรงศิลป์ ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมิรู้สิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โปเอทส์ จำกัด, 2552), 36-37.

ตัวอย่าง (ภาพที่ 116) มีการเปลี่ยนช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นที่อธิบายภาพเหตุการณ์ตอนหัวไฟชวนให้ถ่วงอกลงเขียนสิ่งที่อยู่ในใจบนกำแพงสาธารณะ จากภาพที่หนึ่งเป็นแอ็คชั่นของเหตุการณ์ตอนหัวไฟพูดชวนให้ถ่วงอกลงเขียนสิ่งที่อยู่ในใจบนกำแพงสาธารณะ ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของถ่วงอกตอนใช้มือของตนเองขีดเขียนสิ่งที่อยู่ในใจลงไปบนกำแพงสาธารณะ



ภาพที่ 116 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 2 ของทรงศิลป์ ทิวสมบุญ  
ที่มา: ทรงศิลป์ ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมิรู้สิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โปเอทส์ จำกัด, 2552), 39-40.

และ ตัวอย่าง (ภาพที่ 117 หน้า 181) การเปลี่ยนช่องแบบแง่มุมสู่แง่มุมที่อธิบายภาพแง่มุมความคิดของหัวไฟที่อยากจะยึดครองโลกด้วยผลงานศิลปะ จากภาพที่หนึ่งเป็นแง่มุมภาพจินตนาการของหัวไฟ

ที่อยากจะยึดครองโลกด้วยผลงานศิลปะต่อเนื่องกับภาพที่สองเป็นแง่มุมลักษณะภาพผลงานศิลปะของหัวไฟที่เคยเผยแพร่ตามสถานที่ต่าง ๆ ในโลกอันกว้างใหญ่นี้



ภาพที่ 117 รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 2 ของทรงศีล ทิวสมบุญ

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถังอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรูปลิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเทอส์ จำกัด, 2552), 41-42.

### บทที่ 3 Know Your Enemy

ในบทนี้ของทรงศีลจะเน้นการเล่าเรื่องด้วยการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นหลักมากกว่าแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นและตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (ดังตารางที่ 6 หน้า 177) เมื่อมองจากภาพรวมจะพบว่าทรงศีลให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องด้วยการให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครมากกว่าการเร้าอารมณ์อย่างตรงไปตรงมาในช่วงเวลาสั้น ๆ เช่น เนื้อหาภายในบทนี้จะเล่าเรื่องราวการเผชิญหน้ากับกลุ่มคนแปลกหน้าสามคนที่เข้ามาทำร้ายพวกเขาจนเกือบได้รับบาดเจ็บ โดยจะเน้นให้ตัวละคร (ถังอกกับหัวไฟและบุงบิบ) เป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ความรู้สึกของตนเองผ่านรูปแบบการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา, แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นและตัวกระทำสู่ตัวกระทำที่เน้นการสัมผัสอารมณ์ที่หลากหลายของตัวละครอย่างซ้ำ ๆ ตัวอย่าง (ภาพที่ 118 หน้า 182) มีการเชื่อมต่อช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นที่อธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนการมาเยือนของกลุ่มคนแปลกหน้าสามคน จากภาพที่หนึ่งเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวตอนหนึ่งในชายกลุ่มคนแปลกหน้ากำลังวิ่งหนีหัวไฟต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ขณะที่หนึ่งในกลุ่มคนแปลกหน้าวิ่งไปเหยียบสปูของถังอกที่ทำตกไว้จนทำให้ตนเองล้มลงไปกับพื้น และตัวอย่าง (ภาพที่ 118 หน้า 182) มีการเชื่อมต่อช่องแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำที่อธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนถังอกกำลังอาบน้ำอยู่ด้านหลังสวนน้ำ จากตัวกระทำที่หนึ่งคือ ถังอกกำลังยืนอาบน้ำอยู่ด้านหลัง

สวนน้ำในสวนสนุกร้างต่อเนื่องมายังตัวกระทำที่สองคือ มีเสียงร้องของบวบบิบดังขึ้นแทรกกระหว่างที่ ถังอกกำลังอาบน้ำอยู่



ภาพที่ 118 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น และรูปแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำในบทที่ 3  
ของทรงศีล ทิวสมบุญ

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถังอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรูปลักษณ์, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 47-50.

#### บทที่ 4 Mystery

ทรงศีลจะเน้นการเล่าเรื่องในบทนี้ด้วยการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นหลัก และรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นเป็นลำดับรองลงมา โดยมีรูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมให้เห็นน้อยมาก (ดังตารางที่ 6 หน้า 177) เน้นเล่าเรื่องในลักษณะที่ทำให้ผู้อ่านเข้าถึงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครอย่าง ช้า ๆ เป็นสำคัญ เช่น เนื้อเรื่องในบทนี้จะเล่าเรื่องราวของถังอกที่พยายามเข้าไปช่วยเหลือบวบบิบจากการถูกขायร้ายใหญ่ผมทองรังแก โดยให้ตัวละคร (ถังอกและบวบบิบ) เป็นคนพาเราสัมผัสเหตุการณ์ที่ถ่ายทอดผ่านอารมณ์และความรู้สึกของตนเองผ่านการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา ที่เน้นให้ผู้อ่านสัมผัสอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครอย่างช้า ๆ พร้อมกับการรับรู้ทางอารมณ์ที่ชัดเจนยิ่งขึ้นด้วยการเชื่อมต่อช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 119 หน้า 183) มีการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่ออธิบายภาพเหตุการณ์ตอนถังอกสลับและฝันว่าตนเอง



ตื่นขึ้นมาในทุ่งดอกไม้สีเหลืองที่เคยปลูกไว้ในกระถางต้นไม้ที่บ้านเลี้ยงเด็กกำพร้า จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนถั่วงอกเริ่มลืมหืมตาตื่นขึ้นมาในความฝัน ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนถั่วงอกรู้สึกงงว่าตัวเองมาอยู่ในทุ่งดอกไม้สีเหลืองได้อย่างไรต่อเนื่องมายังภาพที่สามเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนถั่วงอกยังคงงงว่าตัวเองมาอยู่ในทุ่งดอกไม้ได้อย่างไร และต่อเนื่องมายังภาพที่สี่เป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนความฝันอันแสนหวานในทุ่งดอกไม้สีเหลืองของถั่วงอกกำลังจะสิ้นสุดลง และตัวอย่าง (ภาพที่ 119) มีการเชื่อมต่อช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นที่อธิบายภาพเหตุการณ์ตอนถั่วงอกพุ่งเข้าชนชายร่างใหญ่ผมทอง จากภาพที่หนึ่งเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของถั่วงอกตอนกำลังวิ่งเข้าชนชายร่างใหญ่ผมทอง ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นผลของแอ็คชั่นภายหลังพุ่งชน คือถั่วงอกใช้ปากจับที่ขาของชายร่างใหญ่ผมสีทองทันที



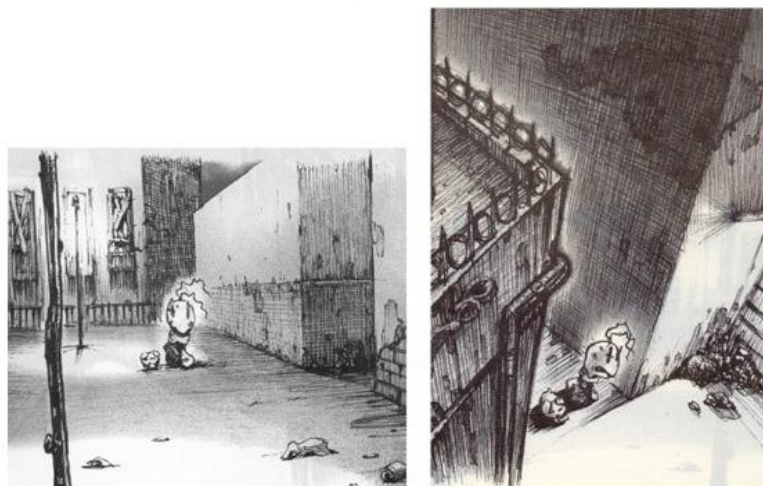
ภาพที่ 119 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา และรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 4

ของทรงศีล ทิวสมบุญ

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถั่วงอกและหัวใจ: ในความบ้าคลั่งอันมีรูปลักษณ์, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเทอส์ จำกัด, 2552), 82-85.

## บทที่ 5 Awake

ในบทนี้ของทรงศีลจะเน้นการเล่าเรื่องด้วยรูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและรูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมเป็นหลัก (ดังตารางที่ 6 หน้า 177) ทรงศีลให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องด้วยการให้ผู้อ่านค่อย ๆ ซาบซึ้งและสัมผัสอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครเป็นสำคัญ เช่น เนื้อหาภายในบทนี้จะเล่าเรื่องราวของถั่วอกและบวบิบที่พยายามช่วยกันหาทางกลับไปหาหัวไฟยังร้านสะดวกซื้อที่จากมา โดยให้ตัวละคร (ถั่วอกและบวบิบ) เป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ ความรู้สึกหลังจากเจอเหตุการณ์เลวร้ายมาผ่านรูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา ที่เน้นการสัมผัสอารมณ์อย่างช้า ๆ และนำสายตาสู่แง่มุมอารมณ์และบรรยากาศของสถานที่ด้วยรูปแบบแง่มุมสู่แง่มุม ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 120) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่ออธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนถั่วอกและบวบิบเดินทางกลับไปยังร้านสะดวกซื้อที่มีหัวไฟรออยู่ จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนถั่วอกและบวบิบเดินมุ่งหน้าไปยังชอกติกเพื่อกลับไปยังร้านสะดวกซื้อที่มีหัวไฟรออยู่ ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ขณะที่ถั่วอกและบวบิบกำลังเดินผ่านชอกติกเพื่อกลับไปยังร้านสะดวกซื้อ



ภาพที่ 120 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 5 ของทรงศีล ทิวสมบุญ

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถั่วอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรูปลักษณ์, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 93-94.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 121 หน้า 185) มีการเปลี่ยนช่องแบบแง่มุมสู่แง่มุมเพื่ออธิบายแง่มุมบรรยากาศของชอกติกที่ถั่วอกและบวบิบเดินผ่าน ภาพที่หนึ่งเป็นแง่มุมอธิบายลักษณะของข้อความที่หัวไฟทิ้งไว้ให้ถั่วอกกับบวบิบบนกำแพงสาธารณะ ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแง่มุมความคิดและความรู้สึกของถั่วอกที่พร้อมจะเติบโตและเดินทางในโลกอันกว้างใหญ่กับหัวไฟ



ภาพที่ 121 รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 5 ของทรงศีล ทิวสมบุญ  
ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถั่วอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรูปลักษณ์, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โปเอทส์ จำกัด, 2552), 99-100.

#### บทที่ 6 Lifetime

ในบทนี้ของทรงศีลจะเน้นการเล่าเรื่องด้วยรูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นเป็นหลัก (ดังตารางที่ 6 หน้า 177) โดยเน้นการเล่าเรื่องด้วยการให้ผู้อ่านค่อย ๆ ซาบซึ้งและสัมผัสอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครเป็นสำคัญ เช่น เนื้อหาภายในบทนี้จะเล่าเรื่องราวของการค้นพบความฝันอันยิ่งใหญ่ของหัวไฟที่อยากจะยึดครองโลกด้วยผลงานศิลปะของตนเอง โดยให้ตัวละคร (หัวไฟ) เป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ ความรู้สึกของตนเองหลังจากถูกคิดได้ว่าไม่ควรปล่อยความฝันและปล่อยเวลาไปโดยเปล่าประโยชน์แบบไม่มีจุดหมายผ่านรูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาที่น่าสนใจสัมผัสอารมณ์อย่างช้า ๆ และเพิ่มมุมมองการรับรู้ทางอารมณ์และความรู้สึกมากขึ้นด้วยรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 122) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาที่ดีอธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนหัวไฟไปพูดคุยกับถั่วอกเกี่ยวกับความฝันอันยิ่งใหญ่ จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนหัวไฟยืนพนันควันทูหรือไปพร้อม ๆ กับการพูดถึงหนทางของการยึดครองโลกด้วยงานศิลปะให้ถั่วอกฟัง ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนหัวไฟที่หยิบบุหรี่ขึ้นมาสูบอีกครั้งในระหว่างการพูดคุยกับถั่วอก



ภาพที่ 122 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 6 ของทรงศีล ทิวสมบุญ  
ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถั่วอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรูปลักษณ์, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โปเอทส์ จำกัด, 2552), 120-121.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 123) มีการเปลี่ยนช่องแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นที่อธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนหัวไฟไหม้ตนเองที่ละเลยความฝัน จากภาพที่หนึ่งเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของถังอกตอนหันหัวไปมองการกระทำของหัวไฟ ต่อเนื่องด้วยภาพที่สองเป็นแอ็คชั่นเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ตอนหัวไฟขว้างหนังสือลงกับพื้นอย่างแรง



ภาพที่ 123 รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในบทที่ 6 ของทรงศีล ทิวสมบุญ

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, **ถั่วอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรสสิ้นสุด**, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเทส จำกัด, 2552), 115-116.

#### บทที่ 7 Loser Fountain

การเล่าเรื่องในบทนี้ของทรงศีลส่วนมากจะเน้นการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา และแง่มุมสู่แง่มุมเป็นหลัก (ดังตารางที่ 6 หน้า 177) โดยจะเน้นเล่าเรื่องให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสแง่มุมของอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครภายในฉากเป็นสำคัญ เช่น ในบทนี้จะเล่าเรื่องราวการมาเยือนน้ำพุชี้แพ้ทำให้ถั่วอกนึกถึงความหลังเกี่ยวกับครอบครัวของตนเอง โดยเน้นให้ตัวละคร (หัวไฟกับถั่วอกและบุงบิบ) เป็นผู้เล่าเรื่องราวและถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกของตนเองผ่านการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแง่มุมสู่แง่มุมที่เน้นให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสแง่มุมอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครและสถานที่ภายในฉาก ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 124 หน้า 187) มีรูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่เวลาที่อธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนถั่วอกยืนมองเด็กหญิงขอร้องแม่ของตนเองให้ซื้อกระป๋องแป้งรูปหมีสีฟ้าให้ จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนเด็กหญิงใช้มือชี้ไปที่กระป๋องแป้งรูปหมีสีฟ้าต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนเด็กหญิงหันไปขอร้องให้แม่ของตนเองซื้อกระป๋องแป้งรูปหมีสีฟ้าให้กับตนเอง และตัวอย่าง (ภาพที่ 124 หน้า 187) มีการเปลี่ยนช่องแบบแง่มุมสู่แง่มุมที่อธิบายแง่มุมบรรยากาศภายในสวนสาธารณะ จากภาพที่หนึ่งเป็นแง่มุมการแสดงสีหน้าหดหูของถั่วอกที่มีต่อรูปปั้นประดับสวนสาธารณะ ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็น

แง่มุมลักษณะข้อความที่อยู่บนแผ่นป้ายโลหะด้านหลังรูปปั้นประดับสวนสาธารณะที่ถ่วงอกกับหัวไฟ และบุงบิบกำลังจะเดินผ่าน



ภาพที่ 124 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา และรูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 6 ของทรงศีล ทิวสมบุญ  
ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเทอส์ จำกัด, 2552), 140-141.

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเทอส์ จำกัด, 2552), 130-132.

#### บทที่ 8 Get Your Gun

การเล่าเรื่องในบทนี้ของทรงศีลส่วนมากจะเน้นการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา และแง่มุมสู่แง่มุมเป็นหลัก (ดังตารางที่ 6 หน้า 177) โดยจะเน้นเล่าเรื่องให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสแง่มุมของอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครภายในฉากเป็นสำคัญ เช่น ในบทนี้จะเล่าเรื่องราวของหัวไฟที่ต้องการซื้อปืนซัค 1 กระบอก โดยเน้นให้ตัวละคร (หัวไฟกับถ่วงอกและบุงบิบ) เป็นผู้เล่าเรื่องราวและถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกของตนเองผ่านการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแง่มุมสู่แง่มุมที่เน้นให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสแง่มุมอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครและสถานที่ภายในฉาก ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 125 หน้า 188) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่เวลาที่อธิบายภาพเหตุการณ์

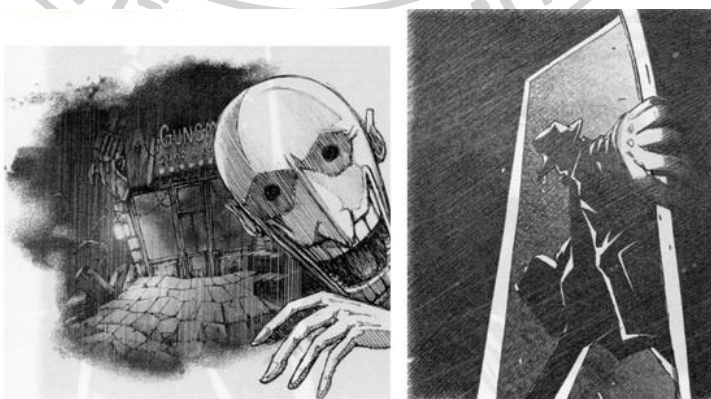
ตอนชายขายปืนและโรงศพกล่าวต้อนรับการมาเยือนของถั่วอกกับหัวไฟและบวบบิบ จากภาพที่หนึ่ง เป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนชายขายปืนยืนกล่าวต้อนรับการมาเยือนของถั่วอกกับหัวไฟและบวบบิบ ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนชายขายปืนผายมือเชิญให้ถั่วอกกับหัวไฟและบวบบิบเข้ามาภายในร้าน



ภาพที่ 125 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 8 ของทรงศีล ทิวสมบุญ

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถั่วอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โปเอทส์ จำกัด, 2552), 153-154.

และตัวอย่าง (ภาพที่ 126) มีการเปลี่ยนช่องแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมที่อธิบายแ่งมุมนึกคิดของชายขายปืนและโรงศพ จากภาพที่หนึ่งเป็นแ่งมุมนึกคิดของชายขายปืนและโรงศพตอนเล่าเหตุการณ์อันสยองขวัญที่เคยเกิดขึ้นที่ร้านขายปืนและโรงศพของตนเองให้ถั่วอกกับหัวไฟและบวบบิบฟัง ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแ่งมุมภาพเริ่มต้นของเหตุการณ์อันสยองขวัญในอดีตของชายขายปืนคือ ในคืนฝนตกเมื่อปีที่แล้ว ได้มีชายแปลกหน้าเดินพรวดปราดเข้ามาในร้านขอให้รับซื้อปืนของตนเอง

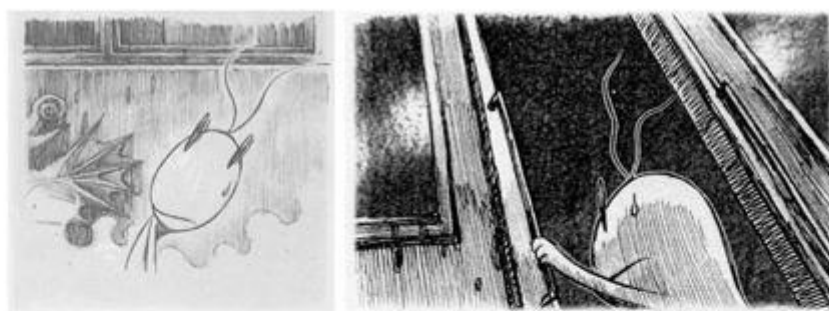


ภาพที่ 126 รูปแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมในบทที่ 8 ของทรงศีล ทิวสมบุญ

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถั่วอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรู้อันสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โปเอทส์ จำกัด, 2552), 165-166.

### บทที่ 9 Night Train

การเล่าเรื่องในบทนี้ของทรงศีลส่วนมากจะเน้นการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา และแง่มุมสู่แง่มุมเป็นหลัก (ดังตารางที่ 6 หน้า 178) โดยจะเน้นเล่าเรื่องให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสแง่มุม อารมณ์และความรู้สึกของตัวละครและบรรยากาศของสถานที่ที่สำคัญ เช่น ในบทนี้จะเล่าเรื่องราว การเดินทางด้วยรถไฟครั้งแรกของถั่วอกที่มีหัวไฟและบุบิบิร่วมเดินทางด้วย โดยเน้นให้ตัวละคร (ถั่วอก) เป็นผู้เล่าเรื่องราวและถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกของตนเองที่มีต่อการเดินทางครั้งนี้ผ่านการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแง่มุมสู่แง่มุมที่เน้นให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสแง่มุมอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครและสถานที่ภายในฉาก ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 127) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาที่ดีบายภาพของเหตุการณ์ตอนถั่วอกตื่นตื่นที่ได้ขึ้นรถไฟ จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ขณะถั่วอกกำลังเดินไปขึ้นรถไฟ ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนถั่วอกกำลังก้าวขึ้นไปบนรถไฟ และตัวอย่าง (ภาพที่ 127) มีการเปลี่ยนช่องแบบแง่มุมสู่แง่มุมที่ดีบายแง่มุมลักษณะของขบวนรถไฟ จากภาพที่หนึ่งเป็นแง่มุมลักษณะของรูปโลหะเต็มตัวที่ประดับอยู่บนขบวนรถไฟ ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแง่มุมลักษณะส่วนหัวของรูปโลหะที่ประดับอยู่บนขบวนรถไฟ



ภาพที่ 127 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา และรูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 9 ของทรงศีล ทิวสมบุญ  
ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถั่วอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรสสิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โพอเทส์ จำกัด, 2552), 182-185.

### บทที่ 10 Black dress

การเล่าเรื่องในบทนี้ของทรงศิลป์ส่วนมากจะเน้นการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นหลัก (ดังตารางที่ 6 หน้า 178) โดยจะเน้นเล่าเรื่องให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสแง่มุมอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครเป็นสำคัญ เช่น ในบทนี้จะเล่าเรื่องราวการพบกันครั้งแรกของถั่วอกกับเลดี้ชุดดำบนขบวนรถไฟ โดยเน้นให้ตัวละคร (ถั่วอก) เป็นผู้เล่าเรื่องราวและถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกของตนเองที่มีต่อการเดินทางครั้งนี้ผ่านการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาที่น่าสนใจให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสแง่มุมอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครภายในฉาก ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 128) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาที่ยธิบายภาพของเหตุการณ์ตอนถั่วอกอยู่ในห้องโดยสารเดียวกันกับเลดี้ชุดดำและหัวไฟ จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนถั่วอกแสดงอาการตกใจที่เห็นหัวไฟอยู่ในห้องโดยสารของเลดี้ชุดดำ ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอน หัวไฟปรากฏตัวให้ถั่วอกเห็นภายในห้องโดยสารของเลดี้ชุดดำ



ภาพที่ 128 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในบทที่ 10 ของทรงศิลป์ ทิวสมบุญ

ที่มา: ทรงศิลป์ ทิวสมบุญ, ถั่วอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรัฐสันสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 196-197.

### บทที่ 11 Fate

การเล่าเรื่องในบทนี้ของทรงศิลป์ส่วนมากจะเน้นการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแง่มุมสู่แง่มุมเป็นหลัก (ดังตารางที่ 6 หน้า 178) โดยจะเน้นเล่าเรื่องให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสแง่มุมอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครและบรรยากาศของสถานที่ที่เป็นสำคัญ เช่น ในบทนี้จะเล่าเรื่องราวระหว่างการทำนายดวงชะตาของถั่วอกได้เกิดเหตุการณ์ต่อสู้ขึ้นระหว่างเลดี้ชุดดำกับกลุ่มชายถือปืน ทำให้เลดี้ชุดดำและถั่วอกกับหัวไฟต้องจากกัน โดยเน้นให้ตัวละคร (ถั่วอกกับหัวไฟ) เป็นผู้เล่าเรื่องราวและถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกของตนเองที่มีต่อการเดินทางครั้งนี้ผ่านการเชื่อมต่อช่องแบบ



ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแง่มุมสู่แง่มุมที่เน้นให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสแง่มุมอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครและสถานที่ภายในฉาก ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 129) มีการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา อธิบายภาพเหตุการณ์ตอนเล็ดสุดดำกำลังจะจากไป จากภาพที่หนึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนเล็ดสุดดำยื่นหน้าไปทางแนวป่า ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ตอนเล็ดสุดดำกำลังจะเดินหายเข้าไปในแนวป่า และดังตัวอย่าง (ภาพที่ 129) มีการเปลี่ยนช่องแบบแง่มุมสู่แง่มุมที่อธิบายแง่มุมลักษณะของไฟที่ถ่วงอกหีบได้ จากภาพที่หนึ่งเป็นแง่มุมลักษณะไฟใบที่ 1 ของถ่วงอกที่เล็ดสุดดำกำลังจะทำนาย ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแง่มุมลักษณะไฟใบที่ 2 ของถ่วงอกที่รอการทำนายจากเล็ดสุดดำ



ภาพที่ 129 รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา และรูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 11 ของทรงศีล ทิวสมบุญ ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรูปลิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 237-238.

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถ่วงอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรูปลิ้นสุด, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 219-220.

## บทที่ 12 Outside

การเล่าเรื่องในบทนี้ของทรงศีลส่วนมากจะเน้นการเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา และแง่มุมสู่แง่มุมเป็นหลัก (ดังตารางที่ 6 หน้า 178) โดยจะเน้นเล่าเรื่องให้ผู้อ่านค่อย ๆ สัมผัสแง่มุม อารมณ์และความรู้สึกของตัวละครและบรรยากาศของสถานที่ที่สำคัญ เช่น ในบทนี้จะเล่าเรื่องราว การเดินทางมาถึงจุดหมายปลายทางอย่างปลอดภัยของถั่วอกกับหัวไฟและบวบบิบด้วยขบวนรถไฟ โดยเน้นให้ตัวละคร (ถั่วอกกับหัวไฟ) เป็นผู้เล่าเรื่องราวและถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกของตนเองที่มี ต่อการเดินทางครั้งนี้ผ่านการเชื่อมต่อช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแง่มุมสู่แง่มุมที่เน้นให้ผู้อ่าน ค่อย ๆ สัมผัสแง่มุมอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครและสถานที่ภายในฉาก ดังตัวอย่าง (ภาพที่ 130) มีการเปลี่ยนช่องแบบแง่มุมสู่แง่มุมที่อธิบายแง่มุมลักษณะของไฟแช็คที่อยู่ในมือของหัวไฟ จาก ภาพที่หนึ่งเป็นแง่มุมการแสดงออกทางสีหน้าของหัวไฟที่กำลังจ้องมองสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่บนไฟ แช็คภายในมือของตนเอง ต่อเนื่องมายังภาพที่สองเป็นแง่มุมสัญลักษณ์บนไฟแช็คที่หัวไฟถืออยู่ในมือ ปรากฏสัญลักษณ์รูปอีเกอคาอยู่ตรงกลางไฟแช็ค



ภาพที่ 130 รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในบทที่ 12 ของทรงศีล ทิวสมบุญ

ที่มา: ทรงศีล ทิวสมบุญ, ถั่วอกและหัวไฟ: ในความบ้าคลั่งอันมีรูปลักษณ์, ครั้งที่ 11 (กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552), 244-245.

สรุปการนับจำนวนการเชื่อมต่อช่องในการ์ตูนของทรงศีล ทิวสมบุญ เรื่องถั่วอกและหัวไฟ ในความบ้าคลั่งอันมีรูปลักษณ์ ทั้งหมด 12 บท ได้ดังนี้

ตาราง 7 ตารางสรุปผลรวมการเปลี่ยนช่องในการ์ตูนของทรงศีล ทิวสมบุญ

รูปแบบการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องในการ์ตูน	จำนวนการเปลี่ยนช่องในการ์ตูน/ครั้ง
1.รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา	135 ครั้ง
2.รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น	20 ครั้ง
3.รูปแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ	2 ครั้ง

4.รูปแบบฉากคู่ฉาก	0 ครั้ง
5.รูปแบบแง่มุมคู่แง่มุม	37 ครั้ง
6.แบบไม่ปรากฏความสัมพันธ์	0 ครั้ง

จากการเชื่อมต่อช่องคู่ช่องข้างต้นทำให้สรุปได้ว่า กลวิธีการเชื่อมต่อช่องคู่ช่องในการ์ตูนของทรงศีลมีทั้งหมด 4 รูปแบบ คือ ช่วงเวลาคู่ช่วงเวลา, แอ็คชั่นคู่แอ็คชั่น, ตัวกระทำคู่ตัวกระทำและแง่มุมคู่แง่มุม เป็นต้น และจากตารางที่ 7 สามารถกล่าวได้ว่า ทรงศีลนำเสนอการเล่าเรื่องด้วยภาพในลักษณะของการเล่าเรื่องแบบแบบช่วงเวลาคู่ช่วงเวลามากที่สุดเพื่อให้ผู้อ่านสามารถติดตามและสัมผัสแง่มุมอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครได้ง่าย ในขณะที่การสัมผัสที่เร้าอารมณ์ของตัวละครแบบแอ็คชั่นคู่แอ็คชั่น, ตัวกระทำคู่ตัวกระทำและฉากคู่ฉากถูกลดความสำคัญลง แต่ก็ไม่ได้ทำให้งานของเขาเลิกซึ่งน้อยลงเลย ตรงกันข้ามงานของเขากลับทำให้ผู้อ่านสามารถคล้อยตามไปกับเรื่องราวของตัวละครเสมือนเป็นหนึ่งในเดียวกับตัวละครได้อย่างแท้จริง

และจากภาพรวมทั้งหมดของทรงศีล ทิวสมบุญ พบว่า ทรงศีลเน้นการวาดและการเล่าเรื่องด้วยการกำหนดอารมณ์และบรรยากาศของสถานที่ที่สำคัญ เพื่อให้ผู้อ่านรับรู้และสัมผัสอารมณ์ของตัวละครได้ง่ายขึ้น ซึ่งแนวทางตะวันออกเป็นแนวทางเดียวที่มีอยู่ภายในงานของเขา



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย

ในงานวิจัยค้นคว้าวิธีการวาดและเล่าเรื่องในการ์ตูนช่องขององอาจ ชัยชาญชีพ, วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาแนวทางรูปแบบวิธีการวาดและเทคนิคการเล่าเรื่องในการ์ตูนช่องขององอาจ ชัยชาญชีพ วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ ที่ได้ทำการสร้างสรรค์ทั้งหมด 3 เรื่อง โดยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

#### สรุปผลและอภิปรายผล

งานวิจัยนี้เริ่มต้นด้วยการเล็งเห็นความสำคัญของการนำเอาทฤษฎีทางศิลปะมาใช้สนับสนุนสื่ออย่างการ์ตูนช่อง เพื่อเพิ่มคุณค่า ความน่าสนใจและสร้างแนวทาง รูปแบบ เอกลักษณ์ที่โดดเด่นให้กับการ์ตูนช่องสามารถดึงดูดผู้อ่านได้

การ์ตูนช่องมีพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน จนปัจจุบันมันกลายเป็นสื่ออุตสาหกรรมบันเทิงและงานศิลปะที่สร้างวัฒนธรรมการ์ตูน นักวาดการ์ตูนมากมายไปทั่วโลกได้สำเร็จ ซึ่งนักวาดการ์ตูนแต่ละคนมีเทคนิควิธีการสร้างรูปแบบและการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันออกไปในการที่จะใช้สื่ออย่างการ์ตูนเป็นช่องทางในการแสดงออกทางความคิดและสร้างแนวทางเป็นของตัวเอง องอาจ ชัยชาญชีพ, วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ ก็เช่นเดียวกัน พวกเขาเป็นหนึ่งในนักวาดการ์ตูนที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นนักวาดภาพและนักเล่าเรื่องที่ยอดเยี่ยมได้อย่างมีสไตล์ และมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน จากการค้นหารูปแบบและพัฒนางานของตนเองอย่างมีชั้นเชิงและมีศิลปะให้ได้มากที่สุด จึงทำให้การ์ตูนของพวกเขาเป็นที่ชื่นชมยอมรับจากสังคม

ดังนั้นในการวิจัยนี้ จึงเน้นมองคุณค่าของการ์ตูนไปที่เทคนิควิธีการวาดและการเล่าเรื่องที่ทำให้สื่ออย่างการ์ตูนช่องเกิดความสมจริงและสามารถเข้าใจได้ ในแง่ของการศึกษากลไกรูปแบบวิธีการวาดและการเชื่อมต่อช่องสู่ช่องในการ์ตูน โดยจะเน้นไปที่ภาพมากกว่าเนื้อหาในการ์ตูนช่องเป็นหลัก ตามกรอบวิธีการศึกษาคาร์ตูนของสกอตต์ แมคเคลาวด์ นักทฤษฎีและนักวิเคราะห์การ์ตูนชาวอเมริกา

จากการศึกษาผลงานของนักวาดการ์ตูนทั้งสามท่าน ได้แก่ องอาจ ชัยชาญชีพ, วิศุทธิ์ พรนิมิตรและทรงศีล ทิวสมบุญ จากทั้งหมด 3 เรื่อง ด้วยการให้ความสำคัญไปที่การวาดมากกว่าเนื้อหา

เรื่องราวภายในการ์ตูน ทำให้พบว่าการ์ตูนของนักวาดการ์ตูนทั้งสามท่านใช้เทคนิคการวาดและการเล่าเรื่องในการ์ตูน ดังต่อไปนี้

1. รูปแบบวิธีการวาดในการ์ตูน
2. โคลสเซอร์ หรือการเชื่อมต่อช่องช่องว่างในการ์ตูน

ซึ่งรูปแบบทั้ง 2 แนวทางนี้ เป็นเครื่องมือสำคัญในการนำมาใช้สนับสนุนวิธีการวาดและการเล่าเรื่องที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของนักวาดการ์ตูน สามารถสรุปและอธิบายรายละเอียดได้ว่า

1. รูปแบบวิธีการวาดในการ์ตูน

หมายถึงการกำหนดระดับความเหมือนจริงของการวาดที่บ่งบอกความเหมือนจริงของคน วัตถุ สิ่งของ และสถานที่ภายในภาพวาด ซึ่งระดับความเหมือนจริงของการวาดจะขึ้นอยู่กับทักษะและแนวคิดของนักวาดการ์ตูนที่ต้องการนำเสนอออกมาให้กับผู้อ่านได้เห็น เช่น ต้องการให้การ์ตูนเข้าถึงผู้อ่านได้ง่ายดังนั้นตัวการ์ตูนก็จะต้องมีความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน เพราะภาพวาดที่ถ่ายทอดออกมาเป็นเสมือนหัวใจสำคัญของนักวาดการ์ตูนที่ใช้เป็นสื่อแทนการแสดงออกทางความคิด

องอาจ ชัยชาญชีพ, วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ มีรูปแบบวิธีการวาดที่สามารถสื่อสารกับผู้อ่านได้ด้วยการทำให้ภาพและเรื่องราวภายในการ์ตูนของพวกเขามีความเรียบง่ายและดึงดูดผู้อ่านได้ด้วยการใช้ตัวละครเป็นสื่อกลางระหว่างผู้วาดกับผู้อ่าน ดังนั้นรูปแบบวิธีการวาดจึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญของนักวาดการ์ตูนในการแสดงออกทางความคิดออกมาเป็นภาพวาดการ์ตูน

ในการ์ตูนเรื่องหัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้าเป็นแดงโม ขององอาจ ชัยชาญชีพ มีแนวทางการวาดและการออกแบบคาแร็คเตอร์กับสภาพแวดล้อมไปในทิศทางเดียวกันทั้งหมดคือ เน้นการวาดด้วยการสร้างฟอร์มและรูปทรงของตัวละคร วัตถุ สิ่งของและสภาพแวดล้อมภายในฉากอย่างเรียบง่ายในแง่ของลายเส้นและรูปทรงที่เหมือนจริงแต่ลดทอนรายละเอียดภายในของรูปทรงลงเหลือเพียงโครงสร้างภายนอกของรูปทรงเป็นหลัก มากกว่าการวาดแบบเหมือนจริงทั้งหมดที่เข้าถึงได้ยากกว่า ซึ่งข้อดีของวิธีการวาดแบบนี้คือ ตัวละครจะมีความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อนและเข้าถึงได้ง่าย ผลที่ตามมาคือ ผู้อ่านจะชื่นชอบและเข้าใจความหมาย ความรู้สึกของตัวละครที่ผู้วาดต้องการถ่ายทอดและสื่อสารออกมาให้กับผู้อ่านได้ง่ายขึ้น และสามารถแบ่งระดับความเหมือนจริงของการ์ตูนตามการศึกษาของสกอตต์ แมคเคลวดีได้ดังนี้คือ การวาดขององอาจมีระดับของความเหมือนจริงตั้งแต่ระดับที่ 3 ไปหากึ่งกลางของระดับที่ 2 มากที่สุด ดังที่ปรากฏในแผนภาพ



แผนภาพแสดงระดับความเหมือนจริงของรูปแบบการวาดในการ์ตูนขององอาจ ชัยชาญชีพ

ในการ์ตูนเรื่องชิงช้า 1 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร วิธีการวาดการ์ตูนด้วยลายเส้นเรียบง่ายที่ไม่เน้นรายละเอียดภายในของรูปทรงคือ เทคนิคการวาดที่โดดเด่นที่สุดในการ์ตูนเรื่อง ชิงช้า 1 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร ดังนั้นแนวทางวิธีการวาดของเขาจึงให้ความสำคัญไปที่การวาดรูปทรงของตัวละครและฉากหลังเป็นหลักในแง่ของการใช้ลายเส้นสร้างรูปทรงที่เน้นความเหมือนจริงของรูปทรงในลักษณะเรียบง่ายที่ไม่มีความซับซ้อนใด ๆ ของรูปทรงทั้งโครงสร้างภายในและภายนอก ดังจะเห็นได้จากการ์ตูนบทที่ 1 ไปจนถึงบทที่ 17 ของเขาจะมีวิธีการวาดในแบบเดียวกันทั้งหมด ซึ่งวิธีการวาดแบบนี้จะทำให้ตัวการ์ตูนของเขามีความน่ารัก เข้าถึงผู้อ่านได้ง่าย และผู้อ่านเองก็สามารถรับรู้ถึงอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครได้ง่ายขึ้นด้วยเช่นกัน งานของเขาสามารถแบ่งระดับความเหมือนจริงในการ์ตูนตามการศึกษาของสกอตต์ แมคเคลวาดได้ดังนี้คือ มีระดับของความเหมือนจริงตั้งแต่ระดับที่ 3 ไปหากึ่งกลางระดับที่ 2 มากที่สุด ดังที่เห็นในแผนภาพ



แผนภาพแสดงความถี่ของการใช้รูปแบบวิธีการวาดในการ์ตูนของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

ในการ์ตูนเรื่องถั่วอกและหัวไฟ ในความบ้าคลั่งมีรูสึ่ม ของทรงศีล ทิวสมบุญ มีวิธีการวาดที่เห็นในงานของเขาส่วนใหญ่จะเน้นวิธีการนำเสนอคาแร็คเตอร์ของตัวละครและสภาพแวดล้อมในลักษณะของรูปทรงที่ถูกคลี่คลายฟอร์มและทำให้มีความเรียบง่ายมากขึ้น และใช้น้ำหนักของแสงเงาที่เกิดจากการผสมกันของลายเส้นมาสร้างความสมจริงให้กับตัวละครและฉากหลังเป็นหลัก ซึ่งวิธีการวาดแบบนี้จะทำให้ตัวการ์ตูนมีชีวิตชีวาและดูสมจริงขึ้นทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงโลกของการ์ตูนที่เขาสร้างขึ้นมาได้โดยไม่สิ้นสุด และงานของเขาสามารถแบ่งระดับความเหมือนจริงของการ์ตูนตาม

การศึกษาของสกอตต์ แมคเคลลาวด์ได้ตั้งนี้คือมีระดับความเหมือนจริงตั้งแต่ระดับที่ 3 ช่วงแรกไปจนถึงกึ่งกลางของระดับที่ 3 มากที่สุด ดังจะเห็นได้จากแผนภาพ



แผนภาพแสดงความถี่ของการใช้รูปแบบวิธีการวาดในการ์ตูนของทรงศีล ทิวสมบุญ

## 2. โคลสเซอร์ หรือการเชื่อมต่อช่องสู่อ่างในการ์ตูน

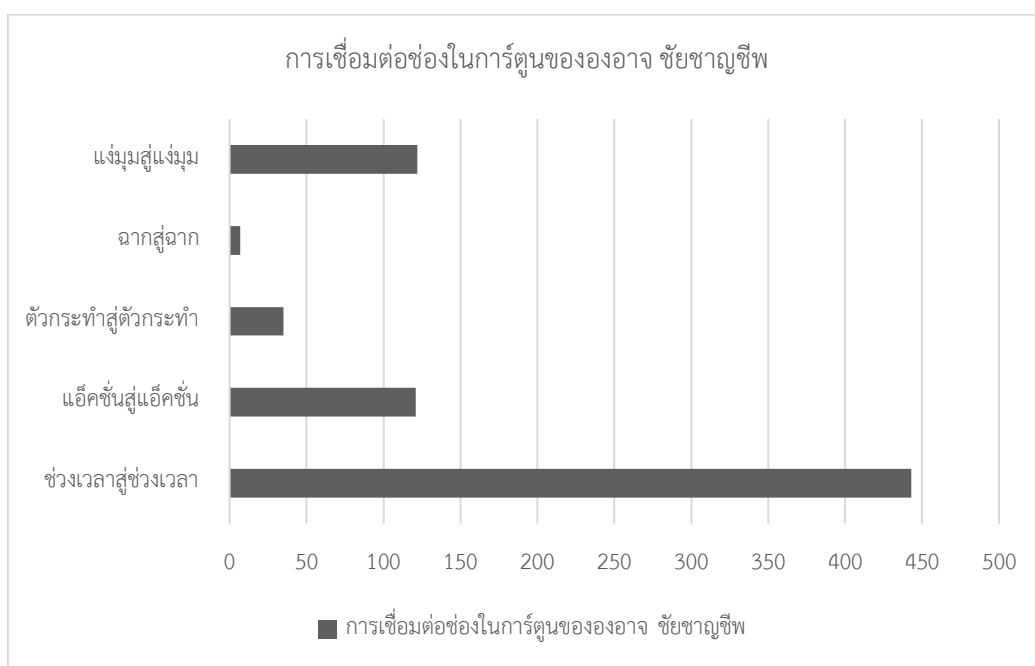
การเชื่อมโยงหรือการเชื่อมต่อช่องของการ์ตูนจะแยกเวลาและพื้นที่นำเสนอของช่วงเวลาที่ไม่ต่อเนื่องกันให้สามารถเชื่อมต่อช่วงเวลาที่มีความต่อเนื่องกับความจริงหนึ่งเดียวในใจ คือ เชื่อมโยงภาพที่อยู่ในช่องการ์ตูนมากกว่าหนึ่งช่องขึ้นไปและเวลาภายในระหว่างช่องการ์ตูนไม่ต่อเนื่องกัน การเชื่อมต่อช่องในการ์ตูนเป็นการกำหนดการสัมผัสอารมณ์ ความรู้สึกและประสบการณ์การรับรู้ภายในการ์ตูนผ่านการเล่าเรื่องและภาพให้กับผู้อ่าน

โดยทั่วไปการเชื่อมต่อช่องในการ์ตูนจะใช้เทคนิคการนับจำนวนภาพในแต่ละช่องภายในการ์ตูน เพื่อนำมาอธิบายผลของการถ่ายทอดภาพและเรื่องราวของนักวาดการ์ตูนอย่างองอาจ ชัยชาญชีพ, วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบุญ สามารถสรุปได้ดังนี้

จากการศึกษาการเชื่อมต่อช่องที่สัมพันธ์กับการเล่าเรื่องในการ์ตูนของนักวาดการ์ตูนทั้งสามท่าน พบว่า นักวาดการ์ตูนทั้งสามท่านใช้รูปแบบการเชื่อมต่อช่องทั้ง 5 รูปแบบเหมือนกันคือ 1. ใช้รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในการเล่าเรื่องเพื่อให้เรื่องราวที่ถ่ายทอดออกมาเข้าใจได้ง่ายและผู้อ่านก็สามารถติดตามได้ง่าย 2. ใช้รูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมในการเล่าเรื่องเพื่อกำหนดอารมณ์และความรู้สึกของผู้อ่านทำให้ผู้อ่านมีส่วนร่วมกับตัวละครมากขึ้น 3. ใช้รูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นในการเล่าเรื่องเพื่อสร้างความเคลื่อนไหวภายในช่องทำให้ผู้อ่านคล้อยตามและสนุกมากขึ้น 4. ใช้รูปแบบตัวละครทำสู่ตัวละครทำในการเล่าเรื่องเพื่อเพิ่มการรับรู้ทางอารมณ์ให้กับผู้อ่านทำให้ผู้อ่านก็จะได้รับประสบการณ์การรับรู้ที่หลากหลาย และ 5. ใช้รูปแบบฉากสู่ฉากในการเล่าเรื่องเพื่อถ่ายทอดช่วงเวลาของเหตุการณ์และสถานที่ภายในฉากทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจลำดับเหตุการณ์ได้ง่ายขึ้น

ดังนั้น วิธีการเล่าเรื่องในการ์ตูนเรื่องหัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้าเป็นแดงโม ที่องอาจ ชัยชาญชีพใช้ส่วนมากจะเน้นไปที่การเปลี่ยนช่องในการ์ตูนแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นหลักมากที่สุด

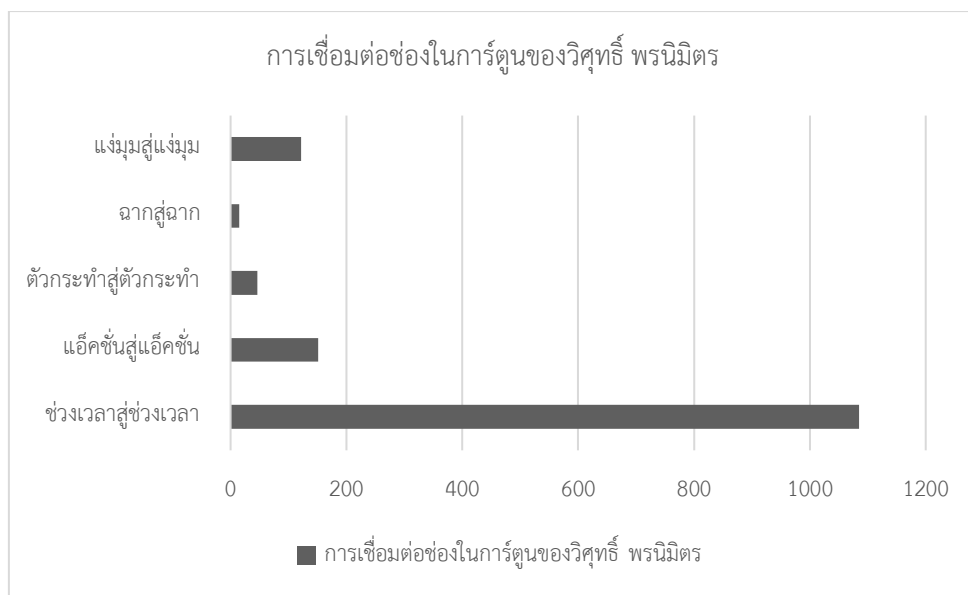
และรูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมกับแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นก็มิให้เห็นมากพอเช่นกัน เพื่อให้ผู้อ่านเข้าถึงและอินกับตัวละครและเรื่องราวให้ได้มากที่สุด ในขณะที่รูปแบบการเปลี่ยนช่องแบบฉากสู่ฉากแทบจะไม่มีผล และเปลี่ยนทิศทางในการเล่าเรื่องของเขาเลย กล่าวได้ว่า องอาจเน้นการเล่าเรื่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเป็นหลักเพื่อให้เรื่องราวที่ถ่ายทอดออกมาเข้าใจได้ง่ายและผู้อ่านก็สามารถติดตามได้ง่าย



แผนภูมิที่ 1 แผนภูมิสรุปการเชื่อมต่อช่องในการ์ตูนขององอาจ ชัยชาญชีพ

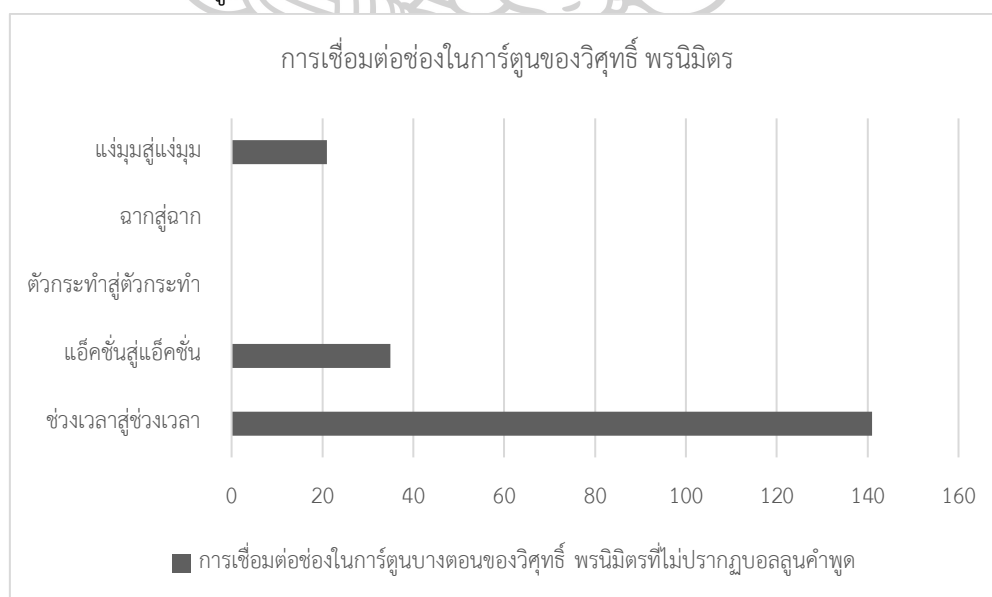
วิธีการเล่าเรื่องในการ์ตูนเรื่องชิงช้า 1 ของวิศุทธิ์ พรนิมิตร ส่วนมากจะให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องที่เชื่อมต่อช่องด้วยการนำเสนอภาพและเรื่องราวในลักษณะเน้นให้ผู้อ่านเข้าถึงอารมณ์เป็นหลักมากกว่าการต่อเนื่องของเวลาแบบเร้าอารมณ์ เรียกได้ว่าเน้นสัมผัสของการอยู่ที่นั่นมากกว่าไปให้ถึงที่นั่น ตามรูปแบบการเปลี่ยนช่องสู่ช่องในการ์ตูนแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแง่มุมสู่แง่มุมเป็นหลัก เพื่อให้ผู้อ่านมีส่วนร่วมกับตัวละครและสามารถติดตามได้ง่าย และให้ความสำคัญกับรูปแบบตัวละครทำสูตัวละครทำและฉากสู่ฉากน้อยมาก แต่ก็ไม่ได้ทำให้งานของเขาгинใจน้อยลง





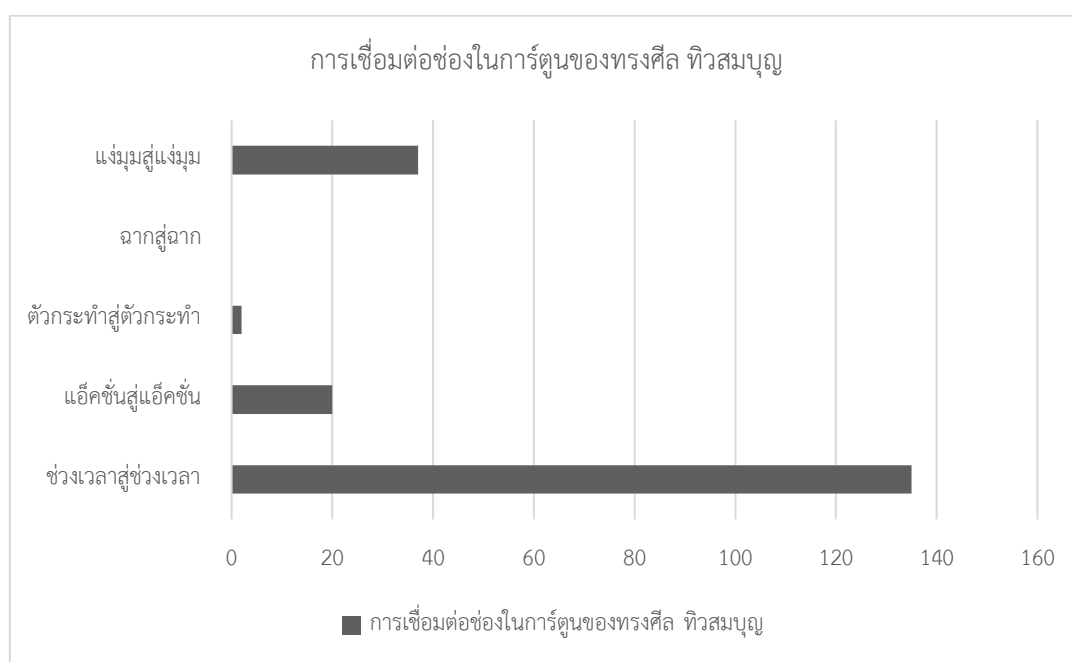
แผนภูมิที่ 2 แผนภูมิสรุปการเชื่อมต่อช่องในการ์ตูนของวิศุทธิ์ พรนิมิตร

และในการ์ตูนของเขายังพบอีกว่ามีจำนวนตอนบางตอนที่ปรากฏบอลลูนคำพูดและใช้ภาพในการสื่อสารเพียงอย่างเดียว จำนวน 3 ตอน จากทั้งหมด 17 บท การเปลี่ยนช่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาก็ยังคงเป็นกระแสหลักในงานของเขาเหมือนเดิม แม้ว่าจะไม่นับแง่มุมสู่แง่มุมเช่นเคย แต่ก็ยังพาเราเข้าถึงอารมณ์และความรู้สึกได้ดังเดิม



แผนภูมิที่ 3 แผนภูมิสรุปการเชื่อมต่อช่องในการ์ตูนบางตอนของวิศุทธิ์ พรนิมิตร  
ที่ไม่ปรากฏบอลลูนคำพูด

และวิธีการเล่าเรื่องในการ์ตูนเรื่องถั่วอกและหัวไฟ ในความบ้าคลั่งอันมีรูสึ้นสุด ของทรงศีล ทิวสมบุญ ส่วนมากจะนำเสนอการเล่าเรื่องด้วยภาพในลักษณะของการเล่าเรื่องแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลามากที่สุดเพื่อให้ผู้อ่านสามารถติดตามและสัมผัสแง่มุมอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครได้ง่าย ในขณะที่การสัมผัสที่เร้าอารมณ์ของตัวละครแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น ตัวกระทำสู่ตัวกระทำและฉากสู่ฉากถูกลดความสำคัญลง แต่ก็ไม่ได้ทำให้งานของเขาถึงขั้นน้อยลงเลย ตรงกันข้ามงานของเขา กลับทำให้ผู้อ่านสามารถคล้อยตามไปกับเรื่องราวของตัวละครเสมือนเป็นหนึ่งเดียวกับตัวละครได้อย่างแท้จริง



แผนภูมิที่ 4 แผนภูมิสรุปการเชื่อมต่อช่องในการ์ตูนของทรงศีล ทิวสมบุญ

ภาพรวมโดยสรุปจากการศึกษาแนวทางการวาดและการเล่าเรื่องในการ์ตูนขององอาจชัย ชาญชีพ, วิศุทธิ์ พรนิมิตรและทรงศีล ทิวสมบุญ สามารถสรุปได้ว่า นักวาดการ์ตูนทั้งสามท่านมีรูปแบบและแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นไปตามแนวทางตะวันออกอย่างชัดเจน คือ เน้นวิธีการวาดและการออกแบบตัวละครอย่างเรียบง่ายด้วยการใช้ลายเส้นสร้างความสมจริงให้กับตัวละครและใช้รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในการเล่าเรื่องเป็นหลัก เพื่อให้ง่ายต่อการถ่ายทอดเรื่องราวและผู้อ่านสามารถเข้าใจและติดตามได้ง่ายด้วยเช่นกัน

### ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยชิ้นนี้เน้นไปที่เนื้อหาของภาพที่ปรากฏในการ์ตูนช่องเสียส่วนใหญ่ จึงทำให้ขาดองค์ประกอบในหลาย ๆ ด้านของการ์ตูนช่องที่ยังไม่ได้ถูกเน้นรายละเอียดมากนัก เช่น เรื่องเวลาในการ์ตูนช่อง เรื่องการเคลื่อนไหว เรื่องคำพูดหรือบอลูน และเรื่องสี เป็นต้น ที่ยังไม่ได้ถูกนำเสนออย่างละเอียดและจริงจังเท่าที่ควร งานวิจัยชิ้นนี้จึงเป็นเพียงจุดเริ่มต้นทางการศึกษาวิจัยที่จะทำให้เกิดการต่อยอดไปสู่แขนงอื่น ๆ ทางศิลปะของวงการการ์ตูนต่อไปได้

### ข้อจำกัดงานวิจัย

ปัจจุบันมีสื่อบันเทิงแขนงอื่นๆ ที่สร้างด้วยภาพเคลื่อนไหวและเสียงมากมายหลายประเภท ในขณะที่การ์ตูนช่องเป็นเพียงสื่อที่อยู่บนหน้ากระดาษ 2 มิติและไม่สามารถแสดงเป็นภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติและเสียงได้จึงทำให้เป็นข้อจำกัดที่สำคัญในการนำเสนอและอธิบายรายละเอียดของภาพได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์เพียงอย่างเดียว



## รายการอ้างอิง

Hergé. "Les Aventures De Tintin." เข้าถึงเมื่อ 3 สิงหาคม 2559 เข้าถึงได้จาก.

<http://en.tintin.com/albums/show/id/35/page/0/0/the-secret-of-the-unicorn>

Kirby, Jack "Avengers (1963) #5." เข้าถึงเมื่อ 3 สิงหาคม 2559 เข้าถึงได้จาก.

[http://marvel.com/comics/issue/6953/avengers\\_1963\\_10](http://marvel.com/comics/issue/6953/avengers_1963_10).

Tezuka, Osamu "Astro Boy (1952-68)." เข้าถึงเมื่อ August 3 2016 เข้าถึงได้จาก.

<http://moshikowa.blog.jp/archives/12880584.html>.

ทรงศีล ทิวสมบุญ. ถ่วงอกและหัวไฟ ในความบ้าคลั่งอันมีรัฐสิ้นสุด. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: อະบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2552.

———. "ทรงศีล ทิวสมบุญ." เข้าถึงเมื่อ 27 มีนาคม 2559 เข้าถึงได้จาก.

<http://www.fullstopbook.com/index.php?page=category&action=search&value=%B7%C3%A7%C8%D5%C5%20%B7%D4%C7%CA%C1%BA%D8%AD>.

นิรวาณ คุระทอง. ประวัติย่อการ์ตูนไทย. กรุงเทพฯ: เลียด คอมิค, 2553.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. ตามหากการ์ตูน. กรุงเทพฯ: มติชน 2546.

วัฒน์ อนุวัฒน์. "ธุรกิจหนังสือ: เปิดเต้าควาย สำนักพิมพ์ส่วนตัว ส่วนตัว ของคนแปลกแยก." เข้าถึง

เมื่อ 20 พฤศจิกายน พ.ศ.2559 เข้าถึงได้จาก. [http://www.all-](http://www.all-magazine.com/ColumnDetail/allColumDetail/tabid/106/articleType/ArticleView/articleId/2537/categoryId/70/---.aspx)

[magazine.com/ColumnDetail/allColumDetail/tabid/106/articleType/ArticleView/articleId/2537/categoryId/70/---.aspx](http://www.all-magazine.com/ColumnDetail/allColumDetail/tabid/106/articleType/ArticleView/articleId/2537/categoryId/70/---.aspx)

วิศุทธิ์ พรนิมิตร. ชิงช้า 1. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: อะบุ๊ก บริษัท เดย์ โฟเอทส์ จำกัด, 2554.

———. "วิศุทธิ์ พรนิมิตร." เข้าถึงเมื่อ 27 มีนาคม 2559 เข้าถึงได้จาก.

<http://godaypoets.com/a-book-writer/wisut>

สกอตต์ แมคเคลลาวด์. Understanding Comics. แปลโดย ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ และ เมธาวิ กิตติ

อารมณ์พล. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ซูเปอร์ฟิกเซล, 2559.

องอาจ ชัยชาญชีพ. "Store." เข้าถึงเมื่อ 27 มีนาคม 2559 เข้าถึงได้จาก.

<https://store.minimore.com/ptk>.

———. หัวแดงโมซิกที่ 1 เมื่อหัวข้าพเจ้ากลายเป็นแดงโม. พิมพ์ครั้งที่ 8 กรุงเทพฯ: เปิดเต้าควาย, 2557.

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นัตยา เทียงมิตร
วัน เดือน ปี เกิด	26 มิถุนายน 2534
สถานที่เกิด	ลำปาง
วุฒิการศึกษา	2552 มัธยมปลาย เอกอังกฤษ-คณิต โรงเรียนบุญวาทย์วิทยาลัย ลำปาง 2557 ศิลปบัณฑิต สาขาจิตรกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ที่อยู่ปัจจุบัน	399/18 หมู่บ้านคาซ่าซิติ์ ซอยโยธินพัฒนา 3 ถนนประดิษฐ์มนูธรรม แขวง คลองกุ่ม เขตบึงกุ่ม กรุงเทพมหานคร 10230

