



ชีวประวัติศิลปินในรูปแบบการ์ตูน: กรณีศึกษาหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะห์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

จิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2559

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร





ชีวประวัติศิลปินในรูปแบบการ์ตูน: กรณีศึกษาหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน
โก๊ะท์



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

AN ARTIST'S BIOGRAPHY IN THE COMIC FORM: A CASE STUDY OF VINCENT
VAN GOGH COMIC BIOGRAPHY BOOKS



By
MISS Paleepat SOPHON

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

หัวข้อ ชิวประวัติศิลป์ในรูปแบบการ์ตูน: กรณีศึกษาหนังสือการ์ตูนชิวประวัติวิน
เซนต์ แวน โกะห์
โดย ปาลีพัชร โสภณ
สาขาวิชา ทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ .

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศน์วงศ์)
พิจารณาเห็นชอบโดย
..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ สุธี คุณาวิชยานนท์)
..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์)
..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(รองศาสตราจารย์ กัญจนา คำโสภี)



57005210 : ทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : การ์ตูน, การ์ตูนชีวิตประวัติ, วินเซนต์ แวน โก๊ะ, จิตรกรรม

นางสาว ปาลีพัชร โสภณ: ชีวประวัติศิลปินในรูปแบบการ์ตูน: กรณีศึกษาหนังสือการ์ตูนชีวิตประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อธิวัตรพันธุ์

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบและการนำเสนอเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนชีวิตประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะ ซึ่งศึกษาจากหนังสือการ์ตูนชีวิตประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องที่ 1 Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle เรื่องที่ 2 Vincent Van Gogh: The Raven Hunt และเรื่องที่ 3 Vincent โดยอาศัยทฤษฎีการเล่าเรื่องที่อิวราตี ไตลิ่งคะรวบรวมไว้และทฤษฎีการ์ตูนของสก็อตต์ แม็กคลาวด์เป็นหลัก

ผลการวิจัยพบว่าในหนังสือการ์ตูนชีวิตประวัติวินเซนต์แต่ละเรื่องมีรูปแบบการเล่าเรื่องและการวาดภาพที่แตกต่างกัน เรื่องที่ 1 เน้นการสร้างจังหวะในการเล่าเรื่อง และวาดภาพเหมือนจริงมากที่สุด เรื่องที่ 2 เน้นการสรุปเหตุการณ์ให้สั้นกระชับ และวาดภาพเหมือนจริงปานกลาง ส่วนเรื่องที่ 3 เน้นการแสดงรายละเอียดของเหตุการณ์และอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร และวาดภาพเหมือนจริงน้อยที่สุด ซึ่งแบ่งเป็นการถ่ายทอดชีวิตของวินเซนต์ใน 2 รูปแบบด้วยวิธีการที่หลากหลาย ได้แก่ 1) การถ่ายทอดชีวิตของวินเซนต์แบบตรงไปตรงมา โดยเล่าเรื่องเรียงลำดับเหตุการณ์, ใช้ผู้เล่าเรื่องเพียงแบบเดียว, ใช้คำบรรยายดำเนินเรื่องเป็นหลัก, และสร้างตัวละครตามชีวิตประวัติ 2) การถ่ายทอดชีวิตของวินเซนต์แบบพลิกแพลง โดยเล่าเรื่องสลับลำดับเหตุการณ์, ใช้ผู้เล่าเรื่องแบบผสมผสาน, ใช้ภาพและบทสนทนาดำเนินเรื่องเป็นหลัก, สร้างตัวละครเพิ่มเติมจากชีวิตประวัติ และสร้างความสงสัยใคร่รู้ให้กับผู้อ่าน อีกทั้งแบ่งเป็นการถ่ายทอดภาพวาดของวินเซนต์ใน 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) การถ่ายทอดเป็นภาพวาดในฉาก 2) การถ่ายทอดเป็นฉาก 3) การถ่ายทอดเป็นตัวละคร โดยใช้วิธีการคงลักษณะเดิมไว้, ตัดแปลงบางองค์ประกอบ, ตัดทอนองค์ประกอบเดิมออกไป, และเพิ่มเติมองค์ประกอบใหม่เข้ามา ซึ่งรูปแบบและวิธีการนำเสนอเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนชีวิตประวัติวินเซนต์แวน โก๊ะที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ออกมานี้ สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวิตประวัติของศิลปินอื่น หรือหนังสือการ์ตูนความรู้เกี่ยวกับศิลปะในด้านอื่น ๆ ได้ต่อไป

57005210 : Major (Art Theory)

Keyword : Cartoon, Biography Comic, Vincent van Gogh, Painting

MISS Paleepat SOPHON: An Artist's Biography in the Comic Form: A Case Study of Vincent Van Gogh Comic Biography Books Thesis advisor : Assistant Professor Chaiyosh Isavorapant, D.Arch.

This is a qualitative research aiming to analyze the composition and the representation of contents in Vincent van Gogh comic biography books by studying 3 comic biography books which are 1) Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle 2) Vincent Van Gogh: The Raven Hunt and 3) Vincent, mainly relying on the narrative theories by Irawadee Tailanga and cartoon theories by Scott McCloud.

Resulted from the research, it was found that each of the 3 books are different in terms of the narrative format and the visual representation. The 1st book puts an emphasis on narrative patterns and illustrates the most realistic visual images. The 2nd book puts an emphasis on summarization of the events and illustrates semi-realistic images. The 3rd book puts an emphasis on details of the events and moods of the characters, and illustrates the least realistic images. The way Vincent's life is conveyed to the readers can be categorized into 2 formats with various methods, which are 1) straightforwardly conveying Vincent's life by chronologically telling the story, with only one form of the narrator, mainly using narration to run the story, and creating characters according to Vincent's biography 2) equivocatingly conveying Vincent's life by disorderly, with a mix of narrators, mainly using images and conversations to run the story, adding new characters to Vincent's biography, and making the readers remain doubtful towards the story. Besides, the way Vincent's paintings are conveyed can be categorized into 3 formats, which are 1) conveying Vincent's paintings by depicting them in scenes 2) conveying Vincent's paintings by showing scenes 3) conveying Vincent's paintings by showing characters. These 3 formats of how Vincent's paintings are conveyed are done by continuing the same aspects, adapting some of the factors, reducing the same factors, and adding new factors. The formats and the methods aforementioned can be used as a guide that leads to productions of comic biography books about other artists or other books about any other branches of art afterwards.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎ์วร . พันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รวมทั้งรองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์ ประธานกรรมการสอบ วิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์กันจณา คำโสภี ผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งสละเวลาให้คำแนะนำอันเป็น ประโยชน์ต่อการค้นคว้าวิจัยและแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้มีความถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอ กราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ทุกท่านที่มอบความรู้และประสบการณ์ ทางด้านศิลปะแก่ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณเจ้าหน้าที่คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ และ เจ้าหน้าที่บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากรทุกท่านที่กรุณาให้ความช่วยเหลือและคำแนะนำ เกี่ยวกับการดำเนินการด้านเอกสารต่าง ๆ

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และพี่ชายที่ให้การสนับสนุนผู้วิจัยเป็นอย่างดีเสมอมา ขอขอบคุณคุณพลวัชร เบี้ยวไข่มุข ผู้แปลบทคัดย่อและช่วยเพิ่มพูนทักษะทางด้านภาษาอังกฤษให้กับ ผู้วิจัย ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการเข้าถึงข้อมูลสำหรับการวิจัย ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ทุกคนที่คอยเป็นกำลังใจ และให้ความช่วยเหลือจนผู้วิจัยสามารถผ่านพ้นอุปสรรคทั้งปวงและสามารถทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี



ปาลีพัชร โสภณ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ.....	ฌ
สารบัญแผนภูมิ.....	ต
สารบัญตาราง.....	ถ
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	6
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	6
บทที่ 2	7
แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
แนวคิดที่เกี่ยวข้อง	7
1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการ์ตูน.....	7
2. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับชีวประวัติ	20

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	31
1. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง.....	31
2. ทฤษฎีการเปลี่ยนกรอบภาพ.....	38
3. ทฤษฎีการวาดการ์ตูน.....	42
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	47
บทที่ 3.....	49
หนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์.....	49
เรื่องที่ 1 Vincent Van Gogh: An Artist’s Struggle.....	49
เรื่องที่ 2 Vincent Van Gogh: The Raven Hunt.....	53
เรื่องที่ 3 Vincent.....	57
บทที่ 4.....	62
องค์ประกอบของหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์.....	62
เรื่องที่ 1 Vincent Van Gogh: An Artist’s Struggle.....	62
1. การเล่าเรื่อง.....	62
2. การวาดภาพ.....	74
3. การเปลี่ยนกรอบภาพ.....	82
เรื่องที่ 2 Vincent Van Gogh : The Raven Hunt.....	94
1. การเล่าเรื่อง.....	94
2. การวาดภาพ.....	100
3. การเปลี่ยนกรอบภาพ.....	108
เรื่องที่ 3 Vincent.....	113
1. การเล่าเรื่อง.....	113
2. การวาดภาพ.....	120
3. การเปลี่ยนกรอบภาพ.....	128

การเปรียบเทียบองค์ประกอบของหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะห์	141
1. การเล่าเรื่อง	141
2. การวาดภาพ.....	144
3. การเปลี่ยนกรอบภาพ.....	146
บทที่ 5	147
การถ่ายทอดเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะห์.....	147
การถ่ายทอดชีวิตของวินเซนต์ แวน โก๊ะห์.....	147
1. การเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมา.....	147
2. การเล่าเรื่องแบบพลิกแพลง	148
การถ่ายทอดผลงานของวินเซนต์ แวน โก๊ะห์.....	164
1. การถ่ายทอดเป็นภาพวาดในฉาก.....	164
2. การถ่ายทอดเป็นฉาก	174
3. การถ่ายทอดเป็นตัวละคร.....	184
บทที่ 6	211
บทสรุป.....	211
สรุปผลการวิจัย.....	211
1. องค์ประกอบของหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะห์	211
2. การถ่ายทอดเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะห์	212
อภิปรายผลการวิจัย.....	214
ข้อเสนอแนะสำหรับการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน	217
1. ปัจจัยสำคัญในการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน	217
2. ขั้นตอนการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน.....	219
3. แนวทางการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน.....	220
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย.....	223

รายการอ้างอิง..... 224

ประวัติผู้เขียน..... 230



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 โครงสร้างการ์ตูนเรื่องแพร์ซโพลิส ของมาร์จัน ชาตราปี	10
ภาพที่ 2 หนังสือการ์ตูนเรื่องเมาส์: เรื่องเล่าของผู้รอดชีวิต ของอาร์ต สปีเกลแมน	15
ภาพที่ 3 ตัวอย่างการเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา.....	38
ภาพที่ 4 ตัวอย่างการเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำ.....	39
ภาพที่ 5 ตัวอย่างการเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ	39
ภาพที่ 6 ตัวอย่างการเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉาก	40
ภาพที่ 7 ตัวอย่างการเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุม	40
ภาพที่ 8 ตัวอย่างการเปลี่ยนกรอบภาพแบบไร้ความสัมพันธ์.....	41
ภาพที่ 9 การเปลี่ยนกรอบภาพในการ์ตูนเรื่องการผจญภัยของแต๊งแต๊ง	41
ภาพที่ 10 การเปลี่ยนกรอบภาพในการ์ตูนของไอสมุ เทะซึคะ	42
ภาพที่ 11 ภาพในสำนึกเกี่ยวกับตัวตนของผู้อื่น.....	46
ภาพที่ 12 ภาพในสำนึกเกี่ยวกับตัวตนของตนเอง.....	46
ภาพที่ 13 การวาดตัวละครให้มีระดับความเหมือนจริงน้อยกว่าฉาก.....	46
ภาพที่ 14 หนังสือการ์ตูนเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle.....	49
ภาพที่ 15 ตัวอย่างหนังสือการ์ตูนของมูลนิธิยูโรเคอเคน.....	51
ภาพที่ 16 ตัวอย่างผลงานของมาร์ก เฟอร์ฮาเคน ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Senne & Senne.....	52
ภาพที่ 17 หนังสือการ์ตูนเรื่อง Vincent Van Gogh: The Raven Hunt	53
ภาพที่ 18 หนังสือการ์ตูนชุดไมล์สโตนส์ ออฟ อาร์ต ของสำนักพิมพ์บลูวอเตอร์โปรดักชันส์	55
ภาพที่ 19 ตัวอย่างผลงานของวิลลี เบลิสส์ ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Keith Haring.....	56
ภาพที่ 20 หนังสือการ์ตูนเรื่อง Vincent.....	57
ภาพที่ 21 หนังสือการ์ตูนชุดอาร์ต มาสเตอร์ส ของสำนักพิมพ์เชลฟ์เมดฮีโร	59
ภาพที่ 22 ตัวอย่างผลงานของบาร์บารา สตีอก	60

ภาพที่ 23 ตัวอย่างผลงานของบาร์บารา สตีอก ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Toch Een Geluk.....	61
ภาพที่ 24 ตัวละครวินเซนต์.....	70
ภาพที่ 25 ตัวละครเฮอร์โ.....	71
ภาพที่ 26 ตัวละครดุง.....	72
ภาพที่ 27 ฉากบริษัทกูปีล์แอนด์ซี	73
ภาพที่ 28 ฉากต้นไม้พูดได้.....	73
ภาพที่ 29 ฉากหลังสีเขียวอ่อน	74
ภาพที่ 30 การวาดตัวละครที่มีความเหมือนจริงระดับ 4.....	75
ภาพที่ 31 การวาดตัวละครที่มีความเหมือนจริงระดับ 3.....	76
ภาพที่ 32 การวาดตัวละครที่มีความเหมือนจริงระดับ 2.....	76
ภาพที่ 33 ตัวละครผู้ซูดหลุมฝังศพ ภาพชายชราสวมหมวก และภาพชายชราสวมเสื้อโค้ด	77
ภาพที่ 34 การวาดฉากที่มีความเหมือนจริงระดับ 4	79
ภาพที่ 35 ฉากโบสถ์ดัตช์รีฟอร์มในซุนเดิร์ด	79
ภาพที่ 36 โบสถ์ดัตช์รีฟอร์มในซุนเดิร์ด	80
ภาพที่ 37 ฉากชายหาดในแซ็ง-มารี-เดอ-ลา-แมร์และภาพวาดเรือประมงบนชายหาด	80
ภาพที่ 38 การวาดฉากโดยนำบางส่วนจากภาพวาดของวินเซนต์มาประกอบกัน	81
ภาพที่ 39 ภาพดอกไอริสและภาพแจกันกับดอกทานตะวันสีฟ้าดอก	81
ภาพที่ 40 การวาดฉากเป็นภาพนามธรรมเพื่อเน้นวัตถุ.....	82
ภาพที่ 41 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อถ่ายทอดเหตุการณ์ต่างสถานที่.....	84
ภาพที่ 42 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อถ่ายทอดเหตุการณ์ต่างช่วงเวลา.....	84
ภาพที่ 43 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อสรุปเหตุการณ์.....	85
ภาพที่ 44 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อเน้นฉากจากภาพวาดของวินเซนต์.....	86
ภาพที่ 45 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อแทรกภาพตัวอย่างของสถานที่.....	87
ภาพที่ 46 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่อเน้นอารมณ์ที่ต่อเนื่อง.....	88

ภาพที่ 47 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่อเน้นทสนทนาที่ต่อเนื่อง	88
ภาพที่ 48 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่อเน้นการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง	89
ภาพที่ 49 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำเพื่อเปลี่ยนจุดสนใจ	90
ภาพที่ 50 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำโดยไม่เปิดเผยตัวกระทำ	91
ภาพที่ 51 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำเพื่อเน้นการกระทำที่ต่อเนื่อง	92
ภาพที่ 52 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำเพื่อเน้นการกระทำที่ต่อเนื่อง	92
ภาพที่ 53 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุมเพื่อเน้นบรรยากาศ.....	93
ภาพที่ 54 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุมเพื่อเน้นอารมณ์	94
ภาพที่ 55 ตัวละครวินเซนต์.....	98
ภาพที่ 56 ฉากเหมือนในโบรินาณ	99
ภาพที่ 57 ฉากหลังสีน้ำตาลอ่อน.....	100
ภาพที่ 58 การวาดตัวละครที่มีความเหมือนจริงระดับ 3.....	101
ภาพที่ 59 การวาดตัวละครที่มีความเหมือนจริงระดับ 2.....	102
ภาพที่ 60 ภาพตัวละครหมอกาเซต์และภาพเหมือนของหมอกาเซต์.....	103
ภาพที่ 61 ภาพตัวละครตุลส-โลเตรีกและภาพถ่ายของตุลส-โลเตรีก.....	103
ภาพที่ 62 ฉากสถานีรถไฟในปารีส.....	105
ภาพที่ 63 ฉากบ้านของวินเซนต์ในเนเจอร์แลนด์.....	105
ภาพที่ 64 ฉากห้องซัง.....	106
ภาพที่ 65 ฉากหลังสีฟ้า.....	106
ภาพที่ 66 ฉากริมแม่น้ำในอาร์ลและภาพสะพานซัคกับรถม้า	107
ภาพที่ 67 ฉากริมแม่น้ำในปารีสและภาพบ่ายวันอาทิตย์บนเกาะลากรองด์มันด์.....	108
ภาพที่ 68 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อสรุปเหตุการณ์.....	110
ภาพที่ 69 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อสรุปเหตุการณ์.....	110
ภาพที่ 70 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำเพื่อเปลี่ยนจุดสนใจ	111

ภาพที่ 71 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำโดยไม่เปิดเผยตัวกระทำ	112
ภาพที่ 72 ตัวละครวินเซนต์.....	117
ภาพที่ 73 ตัวละครเฮอร์โธ.....	118
ภาพที่ 74 ตัวละครโกแก็ง	118
ภาพที่ 75 ฉากบ้านของหมอกาเซต์	119
ภาพที่ 76 ฉากภายในบ้านสีเหลืองที่ปิดเบียร์	120
ภาพที่ 77 ฉากหลังสีดำ.....	120
ภาพที่ 78 การวาดตัวละครให้ผิดสัดส่วนเพื่อเน้นอารมณ์	122
ภาพที่ 79 การวาดรายละเอียดบนใบหน้าให้เปลี่ยนแปลงไปเพื่อแสดงอารมณ์	122
ภาพที่ 80 เครื่องแต่งกายของวินเซนต์และโกแก็ง.....	122
ภาพที่ 81 เครื่องแต่งกายของเฮอร์โธและโจ	123
ภาพที่ 82 ฉากบ้านสีเหลือง.....	124
ภาพที่ 83 ฉากทุ่งข้าวสาลี.....	124
ภาพที่ 84 ฉากภายในบ้านสีเหลือง.....	124
ภาพที่ 85 ฉากสถานีรถไฟในปารีสและภาพสถานีลียงในปารีส.....	125
ภาพที่ 86 สถานีลียงในปารีส เมื่อคริสต์ศักราช 1900	125
ภาพที่ 87 ฉากโรงพยาบาลในแซ็ง-เรมีและภาพต้นไม้ในสวนของโรงพยาบาลแซ็ง-ปอล	126
ภาพที่ 88 ฉากอาคารบ้านเรือนในอาร์ล.....	126
ภาพที่ 89 ฉากนิทรรศการในปารีส.....	127
ภาพที่ 90 การวาดฉากเป็นภาพนามธรรมเพื่อเน้นอารมณ์	127
ภาพที่ 91 การวาดฉากแบบผสมผสานเพื่อแสดงสถานที่พร้อมกับเน้นอารมณ์.....	128
ภาพที่ 92 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่อเน้นอารมณ์ที่ต่อเนื่อง.....	130
ภาพที่ 93 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่อเน้นบทสนทนาที่ต่อเนื่อง.....	131
ภาพที่ 94 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่อเน้นการกระทำที่ต่อเนื่อง	132

ภาพที่ 95 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อถ่ายทอดเหตุการณ์ต่างสถานที่.....	133
ภาพที่ 96 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อเน้นความถี่ของการกระทำ	133
ภาพที่ 97 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อแทรกเหตุการณ์ในอดีต	134
ภาพที่ 98 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อแทรกเหตุการณ์ในจินตนาการ	135
ภาพที่ 99 การเปลี่ยนกรอบภาพจากแง่มุมสู่แง่มุมเพื่อถ่ายทอดมุมมองของตัวละคร.....	136
ภาพที่ 100 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุมเพื่อถ่ายทอดรายละเอียดของฉาก.....	136
ภาพที่ 101 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุมเพื่อถ่ายทอดมุมมองของตัวละคร	137
ภาพที่ 102 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุมเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละคร.....	138
ภาพที่ 103 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำเพื่อเน้นการกระทำที่ต่อเนื่อง.....	139
ภาพที่ 104 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำเพื่อเน้นการกระทำที่ต่อเนื่อง.....	139
ภาพที่ 105 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำเพื่อเปลี่ยนจุดสนใจ	140
ภาพที่ 106 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำเพื่อเน้นจำนวนของตัวกระทำ.....	140
ภาพที่ 107 การเปลี่ยนเส้นกรอบภาพเพื่อเน้นเหตุการณ์ในชั้นวิกฤตของเรื่อง	148
ภาพที่ 108 การเปลี่ยนโทนสีของภาพเพื่อแยกเหตุการณ์ในอดีตออกจากเหตุการณ์ปัจจุบัน.....	149
ภาพที่ 109 วินเซนต์กำลังจะตัดใบหูของตน.....	152
ภาพที่ 110 วินเซนต์ตัดใบหูของตน แล้วนำไปให้ผู้หญิงขายบริการ	153
ภาพที่ 111 วินเซนต์ตัดตั้งหูซ้ายของตนแล้วห่อไว้ในกระดาษ.....	154
ภาพที่ 112 วินเซนต์ตัดใบหูของตน แล้วนำไปให้ผู้หญิงขายบริการ	155
ภาพที่ 113 วินเซนต์มองเห็นต้นไม้พูดได้.....	156
ภาพที่ 114 วินเซนต์มองเห็นภาพวาดพูดได้	157
ภาพที่ 115 วินเซนต์มองเห็นผู้ซูดหลุมฝังศพและนกกา	157
ภาพที่ 116 วินเซนต์มองเห็นอุปกรณ์วาดภาพมีซีวิต.....	157
ภาพที่ 117 หมอเริ่ย์ทยาออกจากขวดและวินเซนต์นั่งอยู่ในห้องมืด	158
ภาพที่ 118 วินเซนต์มองเห็นสภาพแวดล้อมบิดเบี้ยว	159

ภาพที่ 119	วินเซนต์ถูกนกการุมที่จิ้งจกล้มลงและมีเสียงปิ่นดังขึ้นกลางทุ่งข้าวสาลี	160
ภาพที่ 120	วินเซนต์กล่าวประโยคสุดท้ายในชีวิตและสิ้นใจลง.....	161
ภาพที่ 121	ภาพที่ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงได้ว่าวินเซนต์ยังตัวตาย	162
ภาพที่ 122	วินเซนต์ออกไปวาดภาพที่ทุ่งข้าวสาลี	162
ภาพที่ 123	ป้ายหลุมศพของวินเซนต์และเฮโอ	163
ภาพที่ 124	ภาพแจกันกับดอกทานตะวันและภาพวาดดอกทานตะวันในฉากบ้านสีเหลือง	165
ภาพที่ 125	ภาพทิวทัศน์ยามเก็บเกี่ยวและภาพวาดที่วินเซนต์ทำตกบนรถไฟ.....	165
ภาพที่ 126	ภาพคนกินมันฝรั่งและภาพวาดคนกินมันฝรั่งในฉากสตูดิโอของวินเซนต์.....	166
ภาพที่ 127	ภาพต้นพีชผลิดอกและภาพวาดต้นพีชในฉากห้องโถงของโรงแรมคาร์เรล.....	167
ภาพที่ 128	ภาพโบสถ์ในโอแวร์และภาพวาดโบสถ์ในฉากห้องพักของโรงแรมราวู	168
ภาพที่ 129	ภาพคนกินมันฝรั่งและภาพวาดคนกินมันฝรั่งในฉากสตูดิโอของวินเซนต์.....	169
ภาพที่ 130	ภาพเหมือนตนเองในฐานะศิลปินและภาพวาดเหมือนตนเองในฉากบ้านของเฮโอ.....	170
ภาพที่ 131	ภาพหวักะโหลกกับบุหรีและภาพวาดหวักะโหลกในฉากห้องพักของวินเซนต์.....	170
ภาพที่ 132	ภาพแจกันกับดอกทานตะวันและภาพวาดดอกทานตะวันในฉากนามธรรม.....	171
ภาพที่ 133	กระบวนการวาดภาพดอกทานตะวันของวินเซนต์.....	171
ภาพที่ 134	ภาพราตรีประดับดาวเหนือแม่น้ำโรนและภาพวาดทิวทัศน์ในฉากแม่น้ำโรน	172
ภาพที่ 135	ภาพคนกินมันฝรั่งในเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle.....	173
ภาพที่ 136	ภาพแจกันกับดอกทานตะวันในเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle	173
ภาพที่ 137	ภาพแจกันกับดอกทานตะวันในเรื่อง Vincent.....	174
ภาพที่ 138	ภาพราตรีประดับดาวเหนือแม่น้ำโรนในเรื่อง Vincent	174
ภาพที่ 139	ภาพสะพานซีกกับบรม้าของวินเซนต์และฉากสะพานซีก.....	175
ภาพที่ 140	ภาพบ้านสีเหลืองและฉากบ้านสีเหลือง.....	177
ภาพที่ 141	ทุ่งข้าวสาลีกับอีกา.....	178
ภาพที่ 142	ฉากทุ่งข้าวสาลีในเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle	179

ภาพที่ 143 ฉากทุ่งข้าวโพดในเรื่อง Vincent Van Gogh: The Raven Hunt	180
ภาพที่ 144 ฉากทุ่งข้าวสาลีในเรื่อง Vincent.....	180
ภาพที่ 145 ราตรีประดับดาว	181
ภาพที่ 146 ส่วนหนึ่งของภาพราตรีประดับดาวที่ปรากฏแทนฉากห้องพักในโอแวร์	181
ภาพที่ 147 ฉากทิวทัศน์ในแซ็ง-เรมี เวลากลางคืน.....	182
ภาพที่ 148 ภาพดอกไม้ของวินเซนต์และภาพดอกไม้ที่ปรากฏแทนฉากห้องพักในโอแวร์	182
ภาพที่ 149 ภาพราตรีประดับดาวและฉากทิวทัศน์ในแซ็ง-เรมี เวลากลางวัน.....	183
ภาพที่ 150 ภาพทุ่งข้าวสาลีกับผู้เก็บเกี่ยวและฉากทุ่งข้าวสาลี.....	184
ภาพที่ 151 ภาพเหมือนตนเองของวินเซนต์และตัวละครวินเซนต์.....	185
ภาพที่ 152 ลักษณะหน้าตาในภาพเหมือนตนเองของวินเซนต์และตัวละครวินเซนต์	185
ภาพที่ 153 การแต่งกายในภาพเหมือนตนเองของวินเซนต์และตัวละครวินเซนต์	186
ภาพที่ 154 การแต่งกายในภาพเหมือนตนเองของวินเซนต์และตัวละครวินเซนต์	186
ภาพที่ 155 ภาพเหมือนของหมอกาเซต์และตัวละครหมอกาเซต์	187
ภาพที่ 156 ภาพเหมือนของอูแม็็น โบชและตัวละครอูแม็็น.....	188
ภาพที่ 157 ภาพเหมือนของแปร์ ต็องกีและตัวละครต็องกี	188
ภาพที่ 158 ภาพชายชราสวมหมวก ภาพชายชราสวมเสื้อโค้ด และตัวละครผู้ชุดหลุมฝังศพ	189
ภาพที่ 159 ภาพทิวทัศน์ยามเก็บเกี่ยวและภาพวาดทุ่งนาในฉากทุ่งนา.....	190
ภาพที่ 160 ภาพวาดทุ่งนาในฉากทุ่งนา.....	191
ภาพที่ 161 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในฉากทุ่งนา.....	191
ภาพที่ 162 ภาพมาตามโอกุสติน รูแล็ง ภาพวาดมาตามรูแล็ง และฉากบ้านของครอบครัวรูแล็ง ...	192

สารบัญแผนภูมิ

หน้า

แผนภูมิที่ 1 แผนภูมิสามเหลี่ยมแสดงรูปแบบการวาดการ์ตูน.....	43
แผนภูมิที่ 2 แผนภูมิสามเหลี่ยมแสดงรูปแบบการวาดตัวการ์ตูนจากทั่วโลก.....	44
แผนภูมิที่ 3 ระดับความเหมือนจริงในการวาดการ์ตูน.....	45
แผนภูมิที่ 4 การวาดตัวละครที่มีความเหมือนจริงระดับ 4 ถึงระดับ 2.....	75
แผนภูมิที่ 5 การวาดฉากที่มีความเหมือนจริงระดับ 4.....	78
แผนภูมิที่ 6 สรุปการเปลี่ยนกรอบภาพในเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle.....	83
แผนภูมิที่ 7 การวาดตัวละครที่มีความเหมือนจริงระดับ 3 และระดับ 2.....	101
แผนภูมิที่ 8 การวาดฉากที่มีความเหมือนจริงระดับ 3 จนถึงระดับ 1.....	104
แผนภูมิที่ 9 สรุปการเปลี่ยนกรอบภาพในเรื่อง Vincent Van Gogh: The Raven Hunt.....	109
แผนภูมิที่ 10 การวาดตัวละครที่มีความเหมือนจริงระดับ 2.....	121
แผนภูมิที่ 11 การวาดฉากที่มีความเหมือนจริงระดับ 2 และระดับ 1.....	123
แผนภูมิที่ 12 สรุปการเปลี่ยนกรอบภาพในเรื่อง Vincent.....	129
แผนภูมิที่ 13 การเปรียบเทียบระดับความเหมือนจริงของตัวละคร.....	145
แผนภูมิที่ 14 การเปรียบเทียบระดับความเหมือนจริงของฉาก.....	145
แผนภูมิที่ 15 การเปรียบเทียบรูปแบบการเปลี่ยนกรอบภาพ.....	146
แผนภูมิที่ 16 การเปลี่ยนกรอบภาพในการ์ตูนยุโรป อเมริกา และญี่ปุ่น.....	216
แผนภูมิที่ 17 การเปลี่ยนกรอบภาพในการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์.....	216
แผนภูมิที่ 18 ปัจจัยที่สำคัญในการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์.....	218

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 โครงเรื่องใหญ่ที่ 1 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle.....	64
ตารางที่ 2 โครงเรื่องใหญ่ที่ 2 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle.....	64
ตารางที่ 3 โครงเรื่องย่อยที่ 1 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle	65
ตารางที่ 4 โครงเรื่องย่อยที่ 2 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle	65
ตารางที่ 5 โครงเรื่องย่อยที่ 3 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle	66
ตารางที่ 6 โครงเรื่องย่อยที่ 4 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle	66
ตารางที่ 7 โครงเรื่องย่อยที่ 5 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle	67
ตารางที่ 8 โครงเรื่องย่อยที่ 6 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle	67
ตารางที่ 9 โครงเรื่องย่อยที่ 7 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle	68
ตารางที่ 10 โครงเรื่องย่อยที่ 1 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: The Raven Hunt.....	95
ตารางที่ 11 โครงเรื่องย่อยที่ 2 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: The Raven Hunt.....	96
ตารางที่ 12 โครงเรื่องย่อยที่ 3 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: The Raven Hunt.....	96
ตารางที่ 13 โครงเรื่องของเรื่อง Vincent.....	114
ตารางที่ 14 การเปรียบเทียบลักษณะของผู้เล่าเรื่อง	142
ตารางที่ 15 การเปรียบเทียบลักษณะของโครงเรื่อง.....	142
ตารางที่ 16 การเปรียบเทียบลักษณะของเวลา.....	143
ตารางที่ 17 การเปรียบเทียบลักษณะของตัวละคร	144
ตารางที่ 18 การเปรียบเทียบลักษณะของฉาก.....	144
ตารางที่ 19 รูปแบบและวิธีการถ่ายทอดชีวิตของวินเซนต์ แวน โก๊ะห์	151
ตารางที่ 20 รูปแบบและวิธีการถ่ายทอดผลงานของวินเซนต์ แวน โก๊ะห์.....	194
ตารางที่ 21 ขั้นตอนการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน.....	220
ตารางที่ 22 แนวทางการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน.....	222



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

คำว่าการ์ตูน (Cartoon) ในภาษาอังกฤษเคยเป็นศัพท์เฉพาะในวงการศิลปะที่ใช้เรียกภาพร่างในกระดาษ ก่อนที่จะนำไปถ่ายทอดสู่พื้นที่การทำงานจริง ต่อมาความหมายของการ์ตูนแปรเปลี่ยนไปเป็นภาพล้อเลียน ภาพขำขัน เนื่องจากในคริสต์ศักราช 1843 นิตยสารพังก์ (Punch) ซึ่งเป็นนิตยสารแนวล้อเลียนเสียดสีของประเทศอังกฤษหยิบยกเหตุการณ์ในการจัดแสดงภาพร่างที่เรียกว่าการ์ตูนของภาพจิตรกรรมฝาผนังอาคารรัฐสภาไปวาดเป็นภาพล้อเลียน และยังคงมีภาพล้อเลียนทำนองเดียวกันนี้ตีพิมพ์ในทุกฉบับ ผู้คนต่างนำคำว่าการ์ตูนไปเรียกภาพล้อเลียน จนเกิดเป็นความหมายใหม่ ซึ่งภาพล้อเลียนส่วนใหญ่เป็นภาพวาดที่มีลักษณะเรียบง่าย และในภายหลังต่อมาภาพที่มีลักษณะเช่นนี้ แม้ไม่ได้มีเจตนาล้อเลียน หรือวาดให้ขำขันก็มักถูกเรียกว่าการ์ตูนเช่นกัน ความหมายของการ์ตูนจึงแปรเปลี่ยนไปอีกครั้ง เป็นภาพที่มีลักษณะเรียบง่าย¹ คำว่าการ์ตูนในภาษาไทยที่ใช้ทับศัพท์ภาษาอังกฤษจึงหมายความว่าถึงรูปแบบหนึ่งของภาพ

นอกจากนี้ความหมายของคำว่าการ์ตูนในภาษาไทยยังครอบคลุมไปถึงรูปแบบหนึ่งของสื่อ ซึ่งตรงกับคำว่าคอมิก (Comic) ในภาษาอังกฤษ หมายถึง ศิลปะที่มีความต่อเนื่อง ซึ่งจัดเรียงภาพและข้อความเพื่อบอกเล่าเรื่องราว² อาจเป็นเรื่องราวขนาดสั้น จบภายใน 3 – 4 ช่อง หรือเรื่องราวขนาดยาวรวมเป็นเล่ม เดิมทีมักเล่าเรื่องราวตลกขบขัน แต่สก็อตต์ แม็กคลาวด์ (Scott McCloud) นักวาดการ์ตูนชาวอเมริกันพยายามแสดงให้เห็นว่าการ์ตูนไม่ใช่สื่อเพื่อความบันเทิงเท่านั้น การ์ตูนยังมีศักยภาพเพียงพอสำหรับเป็นสื่อในการนำเสนอความรู้ทางวิชาการ ในคริสต์ศักราช 1993 เขาเขียนหนังสือเรื่อง Understanding Comics The Invisible Art ขึ้น โดยใช้รูปแบบการ์ตูนตลอดทั้งเล่ม เพื่ออธิบายความหมายและรูปแบบทางศิลปะของการ์ตูน สาเหตุที่นักวาดและนักเขียนสามารถใช้รูปแบบการ์ตูนในการนำเสนอข้อมูลความรู้ได้นั้นเนื่องจากธรรมชาติของสมองมนุษย์มักมีความสุขกับการรับรู้ภาพและสามารถจดจำภาพได้แม่นยำกว่าตัวอักษร ด้วยภาพเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ของมนุษย์

¹ ศักดา วิมลจันทร์, **เข้าใจการ์ตูน** (กรุงเทพฯ: โครงการสื่อการ์ตูนเพื่อการพัฒนาสุขภาวะทางจิตวิญญาณ สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก, 2548), 12-15.

² Will Eisner, **Graphic Storytelling and Visual Narrative** (New York: W. W. Norton & Company, 2008), XVII.

ตั้งแต่แรกเกิด เช่น ภาพใบหน้าของบิดา มารดา³ อีกทั้งมนุษย์มีสำนึกเกี่ยวกับตัวตนของตนเองเป็นภาพร่างที่ไม่มีรายละเอียดมากนัก เช่นเดียวกับภาพการ์ตูนที่ปรากฏในสื่อการ์ตูน ซึ่งเป็นภาพวาดที่เรียบง่าย แสดงเฉพาะรายละเอียดที่ให้ความหมายที่จำเป็น ยิ่งเป็นภาพแบบการ์ตูนมากเท่าใด ยิ่งมีโอกาที่ผู้อ่านจะเชื่อมโยงตัวตนของตนเองเข้ากับตัวตนของตัวละครและการดำเนินเรื่องได้มากเท่านั้น การใช้ภาพการ์ตูนในสื่อการ์ตูนจึงมีความเป็นสากล สามารถดึงดูดและสื่อสารกับผู้คนได้เป็นจำนวนมาก⁴

ไม่เพียงแต่การใช้สื่อการ์ตูนนำเสนอความรู้เกี่ยวกับการ์ตูนเท่านั้น ในประเทศที่ให้ความสำคัญกับศิลปะ โดยเฉพาะประเทศในแถบยุโรป สื่อการ์ตูนยังถูกนำมาใช้ถ่ายทอดชีวประวัติของศิลปินแขนงอื่น ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ตลอดจนลักษณะผลงานของศิลปิน อันเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจศิลปะ ชีวประวัติศิลปินในรูปแบบการ์ตูนได้รับความนิยมอย่างมากในกลุ่มผู้สนใจศิลปะ จนกระทั่งมีการจัดนิทรรศการ Art-Comics: Artists' Lives As Graphic Novels ขึ้นเมื่อคริสต์ศักราช 2014 ในประเทศเยอรมนี โดยจัดแสดงภาพบางหน้าจากหนังสือการ์ตูนที่นำเสนอเรื่องราวชีวิตของศิลปิน พร้อมกับต้นฉบับและภาพร่างจากการเตรียมการทำหนังสือแต่ละเล่มของนักวาดการ์ตูน 6 คน จาก 3 ประเทศ ได้แก่ นอร์เวย์ เนเธอร์แลนด์ และฝรั่งเศส⁵ แสดงให้เห็นว่าชีวประวัติศิลปินในรูปแบบการ์ตูนได้รับการผลิตเป็นภาษาต่าง ๆ มากมาย บ้างก็ได้รับการแปลเป็นภาษาอังกฤษ เพื่อให้เข้าถึงผู้อ่านได้กว้างขวางยิ่งขึ้น

สำนักพิมพ์วิลลี เบลิสส์ (Willi Bloess Publisher) ในประเทศเยอรมนี ผลิตหนังสือชุดอาร์ติสต์ คอมิก ไบโอบิโกราฟีส์ (Artist Comic Biographies) ซึ่งเป็นหนังสือการ์ตูนเล่มเล็ก มีความยาวประมาณ 40 หน้า นำเสนอชีวประวัติของศิลปินคนสำคัญแต่ละคน เพื่อเป็นสื่อทางเลือกสำหรับคนทุกวัยที่ต้องการศึกษาชีวิตและผลงานของศิลปิน โดย 5 เรื่องแรกได้รับการผลิตและวางจำหน่ายในคริสต์ศักราช 2002 หลังจากนั้นทางสำนักพิมพ์จึงทยอยผลิตออกมาปีละ 1 – 2 เรื่องอย่างต่อเนื่อง จนถึงปัจจุบันมีจำนวนทั้งหมด 28 เรื่อง ถ่ายทอดชีวประวัติของศิลปิน 28 คน เช่น แอนดี วอร์ฮอล

³ ชมนาด บุญอารีย์, "นิยายภาพ: การ์ตูนสร้างสรรค์เพื่อการอ่าน," *มนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์* 29, 1 (มกราคม – เมษายน 2555): 117.

⁴ สก็อตต์ แม็กคลาวด์, *Understanding Comics the Invisible Art* [Understanding Comics The Invisible Art], แปลโดย ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ และเมธาวิ กิตติอาภรณ์พล (กรุงเทพฯ: อาร์ตโพร์ตี, 2559), 30–31, 36.

⁵ Paul Gravett, "Art-Comics: Artists' Lives as Graphic Novels," เข้าถึงเมื่อ 5 ธันวาคม 2559, เข้าถึงจาก http://www.paulgravett.com/articles/article/art_comics

(Andy Warhol) โจเซฟ บอยส์ (Joseph Beuys) ฟรีดา กาลโล (Frida Khalo) เป็นต้น⁶ ส่วนสำนักพิมพ์เซลฟ์เมดฮีโร่ (SelfMadeHero) ในประเทศอังกฤษ คัดสรรหนังสือการ์ตูนที่นำเสนอชีวประวัติศิลปินที่น่าสนใจจากหลายประเทศในยุโรปที่พิมพ์เป็นภาษาต่าง ๆ เช่น ภาษาดัตช์ ภาษาฝรั่งเศส มาแปลเป็นภาษาอังกฤษ และตีพิมพ์เป็นหนังสือชุดอาร์ต มาสเตอร์ส (Art Masters) วางจำหน่ายในคริสต์ศักราช 2014 และยังคงผลิตออกมาอย่างต่อเนื่อง จนถึงปัจจุบันมีหนังสือในชุดนี้รวม 6 เล่ม ได้แก่ เร็มบรันต์ (Rembrandt) วินเซนต์ (Vincent) ปาโบล (Pablo) มุนช์ (Munch) ดาลี (Dali) และโกแก็ง (Gauguin) ซึ่งเป็นหนังสือการ์ตูนช่องที่นำเสนอเรื่องราวชีวิตของเร็มบรันต์ ฟัน ไรน์ (Rembrandt Van Rijn) วินเซนต์ แวน โกะห์ (Vincent Van Gogh) ปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso) เอ็ดวาร์ด มุนช์ (Edvard Munch) ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) และปอล โกแก็ง (Pual Gauguin) ตามลำดับ ด้วยการคัดสรรต้นฉบับจากสำนักพิมพ์ในประเทศต่าง ๆ มาแปลเป็นภาษาอังกฤษ หนังสือแต่ละเล่มในชุดนี้จึงสร้างสรรค์ขึ้นโดยนักวาดคนละคนกันทั้งหมด ทุกเล่มมีรูปแบบการวาดและวิธีการนำเสนอที่แตกต่างกัน ซึ่งมีส่วนสัมพันธ์กับลักษณะเด่นของผลงานของศิลปินที่นำเสนอในเล่มนั้น

นอกเหนือไปจากสำนักพิมพ์ พิพิธภัณฑ์ศิลปะต่างก็เลือกใช้สื่อการ์ตูนนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับศิลปะหรือศิลปินที่สอดคล้องกับการจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์ อาทิ พิพิธภัณฑ์แวน โกะห์ (Van Gogh Museum) ในประเทศเนเธอร์แลนด์ร่วมมือกับมูลนิธิยูโรเอดูเคชัน (The EurEducation Foundation) ผลิตหนังสือการ์ตูนเรื่อง Vincent van Gogh: An Artist's Struggle ออกมาเมื่อคริสต์ศักราช 2011 ซึ่งนำเสนอเรื่องราวชีวิตและผลงานของวินเซนต์ แวน โกะห์⁷ เพื่อเสริมสร้างความรู้เพิ่มเติมจากการชมผลงานศิลปะที่จัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์ ในอีกด้านหนึ่งนับเป็นการกระตุ้นความสนใจให้ผู้ที่ยังไม่เคยชมผลงานจริงของวินเซนต์มาเยี่ยมชมในพิพิธภัณฑ์

วินเซนต์ แวน โกะห์ เป็นศิลปินคนสำคัญในลัทธิโพสต์อิมเพรสชันนิสม์ (Post-Impressionism) เดิมทีเขาเป็นคนที่ล้มเหลวในหลายด้าน ทั้งด้านการศึกษา ด้านการทำงานหาเลี้ยงตน รวมถึงด้านความสัมพันธ์ วินเซนต์เพิ่งเริ่มต้นชีวิตศิลปินอย่างจริงจังในคริสต์ศักราช 1880 หรือเพียง 10 ปีสุดท้ายของชีวิต ผู้คนมักจดจำเขาได้จากชีวิตที่อาภัพและการสร้างสรรค์ผลงานด้วยฝีแปรงหนักแน่นรุนแรง ประกอบกับการแต่งสีหนาอันเป็นเอกลักษณ์ นอกจากนี้ผลงานของวินเซนต์ยังมีความสำคัญต่อวงการวิทยาศาสตร์และการแพทย์ เนื่องจากภาพวาดของเขามักแสดงรูปทรงและสี

⁶ Willi Bloess, "About Us," เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน 2560, เข้าถึงจาก <https://kuenstler-biografien.de/index/ueber-uns>

⁷ "Teaching Material Graphic Novel," เข้าถึงเมื่อ 4 ธันวาคม 2559, เข้าถึงจาก <https://www.vangoghmuseum.nl/en/group-and-school-visits/schools/lessons-and-teaching-materials/teaching-material-graphic-novel>

ผิดเพี้ยนไปจากที่ตาของคนทั่วไปมองเห็น แต่ตรงตามการมองเห็นของคนที่มีความผิดปกติบางอย่างทางสายตาและระบบประสาท⁸ ด้วยความสลับซับซ้อนในการดำเนินชีวิตและความสำคัญของผลงานทำให้เรื่องราวของวินเซนต์ถูกถ่ายทอดผ่านสื่อต่าง ๆ นอกเหนือไปจากตำราศิลปะ หรือเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดผลงานอื่นอีกมากมาย อาทิ นวนิยายเรื่อง Lust for Life เขียนโดยเออร์วิง สโตน (Irving Stone) นักเขียนชาวอเมริกัน ในคริสต์ศักราช 1934 และได้รับการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ในชื่อเดียวกันเมื่อคริสต์ศักราช 1956 กำกับโดยวินเซนต์ มินเนลลี (Vincente Minnelli) ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวอเมริกัน ภาพยนตร์เรื่อง Vincent & Theo กำกับโดยโรเบิร์ต อัลต์แมน (Robert Altman) ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวอเมริกัน และภาพยนตร์เรื่อง Van Gogh กำกับโดยโมริซ ปียาลา (Maurice Pialat) ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศส เป็นต้น รวมถึงละครโทรทัศน์ ละครโอเปร่า เพลง และหนังสือการ์ตูนอีกจำนวนมาก

ส่วนหนังสือการ์ตูนในประเทศไทยที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับศิลปะหรือชีวประวัติศิลปินนั้นพบน้อยมาก อีกทั้งยังเป็นหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากต่างประเทศ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาชีวประวัติศิลปินในรูปแบบการ์ตูน โดยมีกรณีศึกษาเป็นหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์ จำนวน 3 เรื่อง ซึ่งมีลักษณะเด่นด้านองค์ประกอบและการถ่ายทอดเนื้อหาที่แตกต่างกัน เพื่อเป็นแนวทางในการนำรูปแบบของการ์ตูนมาผลิตหนังสือและสื่อการเรียนรู้ทางด้านศิลปะหรือด้านอื่น ๆ โดยคนไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยนี้มุ่งศึกษาชีวประวัติของศิลปินในรูปแบบการ์ตูน โดยมีกรณีศึกษา คือ หนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์ ซึ่งผู้วิจัยกำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยไว้ ดังนี้

1. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์
2. เพื่อวิเคราะห์การถ่ายทอดเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัยนี้ คือ ศึกษาองค์ประกอบและการถ่ายทอดเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์ จำนวน 3 เรื่อง ซึ่งผู้วิจัยคัดเลือกจากหนังสือการ์ตูนที่มีการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตและผลงานของวินเซนต์ แวน โก๊ะท์ที่ผลิตขึ้นในประเทศต่าง ๆ และมีการแปลเป็นภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ รวมถึงเป็นหนังสือที่มีรูปแบบการเล่าเรื่องและ

⁸ DeScience, "Van Gogh ไม่ได้บ้า?" (ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส 8 มีนาคม 2557).

รูปแบบการวาดภาพที่แตกต่างกัน จากการสำรวจในเบื้องต้น ซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงแนวทางอันหลากหลายในการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน ได้แก่

1. Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle ของมูลนิธิยูโรเอดูเคชันและพิพิธภัณฑสถาน โกะห์ วาดโดยมาร์ก เฟอร์ฮาเคน (Marc Verhaegen) เขียนโดยมาร์ก เฟอร์ฮาเคนและยัน คราคต์ (Jan Kragt) แปลโดยลอร่า วัตคินสัน (Laura Watkinson)

2. Vincent Van Gogh: The Raven Hunt ของบลูวอเตอร์ โปรดักชันส์ (Bluewater Productions) วาดและเขียนโดยวิลลี เบลิสส์ (Willi Bloess) แปลโดยรอล์ฟ โกลล์นิตซ์ (Rolf Goellnitz)

3. Vincent ของสำนักพิมพ์เซล์ฟเมดฮีโร่ (SelfMadeHero) วาดและเขียนโดยบาร์บารา สโต๊ก (Barbara Stok) แปลโดยลอร่า วัตคินสัน

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. เนื่องด้วยราชบัณฑิตยสถานยังไม่มีการบัญญัติหลักเกณฑ์การทับศัพท์ภาษาดัตช์ออกมาอย่างเป็นทางการ ผู้วิจัยจึงเขียนชื่อวินเซนต์ แวน โกะห์ ในรูปแบบการเขียนที่คนไทยคุ้นตา ตามหลักเกณฑ์การทับศัพท์ภาษาอังกฤษ แม้จะไม่ตรงตามการออกเสียงในภาษาดัตช์ และในการวิจัยนี้จะเรียกชื่อวินเซนต์เป็นหลัก โดยไม่ตามด้วยนามสกุลแวน โกะห์ในทุกครั้ง ส่วนภาษาดัตช์คำอื่น ๆ จะเขียนทับศัพท์ให้ใกล้เคียงกับการออกเสียงมากที่สุด

2. ในการแสดงผลการวิเคราะห์ห้องคำประกอบและการถ่ายทอดเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์ ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยจะเรียกแทนหนังสือการ์ตูนแต่ละเรื่องเพียงสั้น ๆ เพื่อความสะดวกในการเขียนอธิบายความให้กระชับและเข้าใจง่าย โดยคำว่าเรื่องที่ 1 แทนเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle เรื่องที่ 2 แทนเรื่อง Vincent Van Gogh: The Raven Hunt และเรื่องที่ 3 แทนเรื่อง Vincent

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การ์ตูน หมายถึง รูปแบบของภาพที่มีลักษณะเรียบง่าย และรูปแบบของสื่อที่จัดเรียงภาพและข้อความให้ต่อเนื่องกัน เพื่อเล่าเรื่องราว

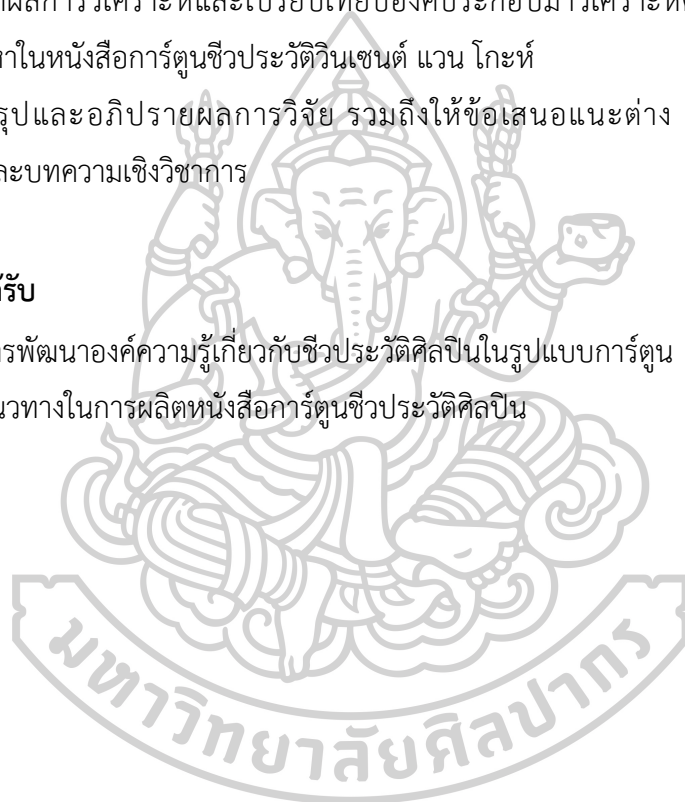
2. ชีวประวัติศิลปินในรูปแบบการ์ตูน หมายถึง ภาพแบบการ์ตูนและสื่อแบบการ์ตูนที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตและผลงานของศิลปิน

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

1. สํารวจหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน เพื่อกําหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตของการวิจัย
2. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยเกี่ยวกับชีวประวัติศิลปิน การ์ตูน และการเล่าเรื่อง
3. ศึกษาชีวประวัติของวินเซนต์ แวน โกะห์และหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์ตามขอบเขตการวิจัยอย่างละเอียด
4. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาทั้งหมดมาวิเคราะห์องค์ประกอบของหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์ทีละเล่ม แล้วนำมาเปรียบเทียบกัน
5. นำผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบองค์ประกอบมาวิเคราะห์ต่อ และสรุปเป็นวิธีการถ่ายทอดเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์
6. สรุปและอภิปรายผลการวิจัย รวมถึงให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ นำเสนอเป็นรูปเล่มวิทยานิพนธ์และบทความเชิงวิชาการ

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. การพัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับชีวประวัติศิลปินในรูปแบบการ์ตูน
2. แนวทางในการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเรื่อง “ชีวประวัติศิลปินในรูปแบบการ์ตูนช่อง: กรณีศึกษาหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะห์” เป็นส่วนหนึ่งของพื้นฐานความรู้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบและการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะห์ โดยสามารถแบ่งประเด็นความรู้ที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ แนวคิดที่เกี่ยวข้อง ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์องค์ประกอบและการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะห์ คือ ความคิดหรือข้อมูลที่เป็นความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการ์ตูน และความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับชีวประวัติ

1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการ์ตูน

ผู้วิจัยทำการศึกษาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการ์ตูน โดยแบ่งออกเป็น 6 ส่วน ได้แก่ ความหมายของการ์ตูน โครงสร้างของการ์ตูน ขั้นตอนการวาดการ์ตูน ประเภทของการ์ตูน ความเป็นมาของการ์ตูนในด้านการศึกษา และศักยภาพของหนังสือการ์ตูนในด้านการศึกษา ดังนี้

1.1 ความหมายของการ์ตูน

แต่เดิมคำว่าการ์ตูน (Cartoon) ในภาษาอังกฤษเคยเป็นศัพท์เฉพาะในวงการศิลปะที่ใช้เรียกภาพร่างในกระดาษ ก่อนที่จะนำไปถ่ายทอดสู่พื้นที่การทำงานจริง เช่น การวาดจิตรกรรมฝาผนัง การปักลายผ้า การประดับกระเบื้องโมเสก เป็นต้น ต่อมาความหมายของการ์ตูนแปรเปลี่ยนไปเป็นภาพล้อเลียน ภาพขำขัน เนื่องจากในคริสต์ศักราช 1843 นิตยสารพังก์ ซึ่งเป็นนิตยสารแนวล้อเลียนเสียดสีของประเทศอังกฤษ ได้หยิบยกเหตุการณ์ในการจัดแสดงภาพร่างที่เรียกว่าการ์ตูนของภาพจิตรกรรมฝาผนังอาคารรัฐสภาไปวาดเป็นภาพล้อเลียน และยังคงมีภาพล้อเลียนทำนองเดียวกันนี้ตีพิมพ์ในทุกฉบับ ผู้คนต่างนำคำว่าการ์ตูนไปเรียกภาพล้อเลียน จนเกิดเป็นความหมายใหม่ ซึ่งภาพล้อเลียนส่วนใหญ่เป็นภาพวาดที่มีลักษณะเรียบง่าย ในภายหลังต่อมา ภาพที่มีลักษณะเช่นนี้ แม้ไม่ได้

มีเจตนาล้อเลียนหรือवादให้ขำขันก็มักถูกเรียกว่าการ์ตูนเช่นกันความหมายของการ์ตูนจึงแปรเปลี่ยนไปอีกครั้ง เป็นภาพที่มีลักษณะเรียบง่าย⁹

ปัจจุบันราชบัณฑิตยสถานแบ่งความหมายของคำว่าการ์ตูนในภาษาไทยทางด้านศิลปะออกเป็น 2 ความหมาย ได้แก่

1. การ์ตูนที่เป็นรูปแบบของภาพ หมายถึง ภาพตลก ภาพล้อให้ดูรู้สึกขบขัน ซึ่งตรงกับคำว่าการ์ตูน (Cartoon) ในภาษาอังกฤษ ดังที่ได้กล่าวไป

2. การ์ตูนที่เป็นรูปแบบของสื่อ หมายถึง หนังสือที่เล่าเรื่องด้วยภาพ แบ่งหน้ากระดาษเป็นช่อง มีคำบรรยายสั้น ๆ ให้อ่านง่าย¹⁰ ซึ่งตรงกับคำว่าคอมิก (Comic) ในภาษาอังกฤษ โดยวิลล์ ไอส์เนอร์ (Will Eisner) ให้ความหมายของคอมิกไว้ว่า ศิลปะที่มีความต่อเนื่องซึ่งจัดเรียงภาพและข้อความเพื่อบอกเล่าเรื่องราว¹¹ คล้ายคลึงกันกับความหมายของคอมิกที่สก็อตต์ แม็กคลาวด์ นิยามไว้ว่า ภาพนิ่งที่วางข้างกันและมีความต่อเนื่องกันอย่างจงใจ เพื่อสื่อข้อมูลบางอย่างและสร้างสุนทรียะให้กับผู้อ่าน¹²

สำหรับการวิจัยนี้ ผู้วิจัยสรุปความหมายของการ์ตูนว่าเป็นรูปแบบของภาพที่มีลักษณะเรียบง่าย และรูปแบบของสื่อที่จัดเรียงภาพและข้อความให้ต่อเนื่องกัน เพื่อเล่าเรื่องราว

1.2 โครงสร้างของการ์ตูน

ฮิคารุ ฮายาชิ (Hikaru Hayashi) แจกแจงโครงสร้างพื้นฐานของการ์ตูนที่ปรากฏในแต่ละหน้าออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่ กรอบภาพ ช่องคำพูด ตัวละคร ฉากหลัง และตัวเสียง¹³

1.2.1 กรอบภาพ (Panel) คือ เส้นที่ตีกรอบเป็นรูปทรงปิดสำหรับบรรจุภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่อง แบ่งเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ กรอบภาพแบบมาตรฐาน และกรอบภาพแบบไม่มาตรฐาน

1) กรอบภาพแบบมาตรฐาน คือ กรอบภาพที่ใช้เส้นตรงตีกรอบเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าหรือสี่เหลี่ยมจัตุรัส ใช้ในการเล่าเหตุการณ์ทั่วไปในเรื่อง ทำให้ผู้อ่านติดตามลำดับของเหตุการณ์ได้ง่าย

⁹ ศักดา วัฒนจันทร์, 12-15.

¹⁰ ราชบัณฑิตยสถาน, พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน, 2556), 118.

¹¹ Eisner, XVII.

¹² แม็กคลาวด์, 9.

¹³ ฮิคารุ ฮายาชิ, How to Draw Manga Ultimate Manga Lesson เล่ม2 [How To Draw Manga Ultimate Manga Lesson Vol.2], แปลโดย อิศราพันธ์ แซ่ตั้ง, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: ดวงกมลพับลิชชิ่ง, 2556), 9-19.

2) กรอบภาพแบบไม่มาตรฐาน คือ กรอบภาพที่มีลักษณะนอกเหนือจากกรอบภาพแบบมาตรฐาน ใช้ในการเล่าเหตุการณ์ที่แตกต่างไปจากเหตุการณ์ทั่วไปในเรื่องที่ดำเนินมา เช่น กรอบภาพที่เป็นเส้นหยัก ใช้ในการเล่าเรื่องราวย้อนหลังหรือความฝันของตัวละคร ทำให้ผู้อ่านมีความรู้สึกพิเศษต่อเหตุการณ์ในช่วงนั้น

1.2.2 ช่องคำพูด (Speech Bubble) คือ ช่องว่างในกรอบภาพสำหรับบรรจุคำพูดของตัวละคร โดยจะมีหางชี้ไปยังตัวละครที่เป็นผู้พูด ซึ่งรูปแบบของช่องคำพูดสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามน้ำเสียงของผู้พูด เช่น ช่องคำพูดที่เป็นเส้นหยักแหลม แสดงคำพูดที่เต็มไปด้วยความตกใจหรือความโมโห ช่องคำพูดที่เป็นเส้นหยักมน แสดงคำพูดที่ไม่ออกเสียงหรือความคิดของตัวละคร เป็นต้น

1.2.3 ตัวละคร (Character) คือ ผู้ที่มีบทบาทในการดำเนินเรื่อง ซึ่งจะมีขนาดแตกต่างกันออกไปตามระยะภาพที่ผู้วาดต้องการนำเสนอ แบ่งออกเป็น 3 ขนาด คือ ขนาดใหญ่ ขนาดกลาง และขนาดเล็ก ยิ่งตัวละครอยู่ในระยะใกล้เข้ามา ภาพตัวละครก็จะมีขนาดใหญ่ขึ้น โดยภาพตัวละครขนาดกลางจะเป็นขนาดปกติที่ใช้ดำเนินเรื่องโดยทั่วไป

1.2.4 ฉาก (Setting) คือ องค์ประกอบที่อยู่เบื้องหลังตัวละคร ซึ่งทำให้ผู้อ่านทราบว่าเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นที่ไหนหรือในช่วงเวลาใด

1.2.5 ตัวเสียง (Sound Effect) คือ ตัวอักษรประดิษฐ์เป็นรูปแบบพิเศษ ซึ่งปรากฏในบริเวณที่เกิดเสียง เพื่อแสดงเสียงประกอบเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะนั้นตามที่ตัวอักษรเขียนกำกับไว้ หรือเน้นอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร แม้ในขณะนั้นจะไม่มีเสียงใด ๆ เกิดขึ้นก็ตาม

นอกจากนี้การ์ตูนยังมีโครงสร้างบางส่วนที่นอกเหนือไปจากการแจกแจงโครงสร้างของการ์ตูนโดยฮายาชิ ได้แก่ เสียงพากย์ เส้นสถานะ และช่องว่าง¹⁴

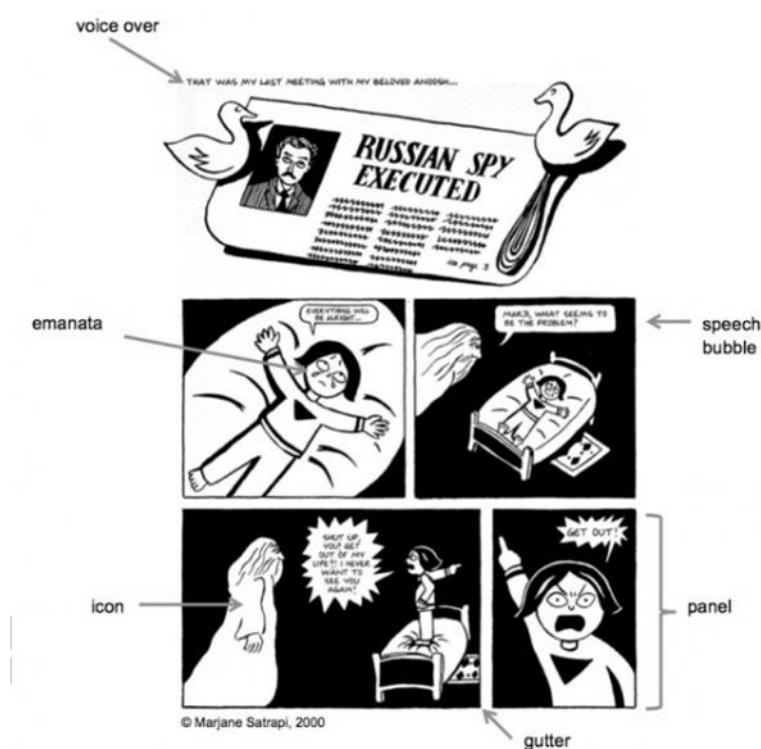
1.2.6 เสียงพากย์ (Voice Over) คือ คำพูดของผู้เล่าเรื่องที่ต้องการสื่อสารกับผู้อ่านโดยตรง บ้างก็เรียกว่าคำบรรยาย (Caption) ใช้สำหรับสื่อสารข้อมูลบางอย่างที่ไม่สามารถสื่อสารได้ด้วยภาพหรือคำพูดของตัวละคร¹⁵ มักเขียนแยกไว้ในกรอบบริเวณส่วนบนสุดหรือส่วนล่างสุดของกรอบภาพ

¹⁴ "Graphic Novel," เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2560, เข้าถึงจาก <http://www.thinkib.net/englishalanglit/page/13891/graphic-novel>

¹⁵ Ralph Contreras, "Comic Art Terms – Captions," เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม 2560, เข้าถึงจาก <http://comicbookgraphicdesign.com/comic-art-terms-captions>

1.2.7 เส้นสถานะ (Emanata) คือ เส้นหรือสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่เคียงข้างตัวละครหรือวัตถุ เพื่อแสดงสถานะหรือสภาพภายในของสิ่งนั้น เช่น อารมณ์ ความรู้สึก กลิ่น อุณหภูมิ เป็นต้น

1.2.8 ช่องว่าง (Gutter) หมายถึง ช่องว่างที่อยู่ระหว่างกรอบภาพ เมื่อนำแต่ละกรอบภาพมาจัดเรียงเป็นลำดับต่อเนื่องกันในหน้ากระดาษ ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินเรื่องของการ์ตูน เนื่องจากผู้อ่านการ์ตูนใช้ช่องว่างในการเปิดโอกาสให้ผู้อ่านเชื่อมโยงเหตุการณ์ในแต่ละกรอบภาพเข้าด้วยกันเป็นเรื่องราว



ภาพที่ 1 โครงสร้างการ์ตูนเรื่องเพอร์ซิปอลิส (Persepolis) ของมาร์จัน ซาตราปี (Marjane Satrapi) ที่มา : "Graphic Novel," เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2560, เข้าถึงจาก

<http://www.thinkib.net/englishalanglit/page/13891/graphic-novel>

1.3 ขั้นตอนการวาดการ์ตูน

ขั้นตอนต่าง ๆ ในการทำต้นฉบับการ์ตูนเรื่องหนึ่งสามารถแจกแจงได้เป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ ได้แก่ ขั้นตอนคิดเรื่อง ขั้นวาดภาพ และขั้นตกแต่ง¹⁶

¹⁶ อิศารุ ฮายาชิ, *How to Draw Manga Ultimate Manga Lesson เล่ม1* [How To Draw Manga Ultimate Manga Lesson Vol.1], แปลโดย อิศารัตน์ แซ่ตั้ง, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: ดวงกมลพับลิชชิ่ง, 2556), 54-78.

1.3.1 ชั้นคิดเรื่อง

1) **คิดโครงเรื่อง** โดยเขียนความคิดต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการเขียนออกมา โดยเริ่มจากความคิดหยาบ ๆ อย่างแนวเรื่องที่ต้องการเล่า เช่น เรื่องรักโรแมนติก เรื่องสืบสวนสอบสวน เรื่องการผจญภัย และเรื่องการต่อสู้ เป็นต้น จากนั้นจึงพัฒนาความคิดให้ละเอียดขึ้นเป็นโครงเรื่อง โดยคำนึงถึงลำดับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นภายในเรื่อง ตัวละครและฉากที่ต้องการวาด

2) **ออกแบบตัวละคร** โดยทดลองวาดตัวละครต่าง ๆ ภายในเรื่องในหลายอิริยาบถ พัฒนาจนได้รูปร่างหน้าตาของตัวละครที่มีเอกลักษณ์ตามต้องการ และนำลักษณะภายนอกของตัวละครเหล่านั้นไปออกแบบลักษณะนิสัย รวมถึงประวัติชีวิตของตัวละครให้สอดคล้องกัน

3) **ร่างภาพอย่างหยาบ** โดยร่างเรื่องราวที่คิดไว้อย่างหยาบ ๆ ลงในกระดาษที่ยังไม่ใช่กระดาษต้นฉบับ เพื่อจัดวางตำแหน่งของกรอบภาพ ตัวละครและช่องคำพูดในแต่ละหน้า ตั้งแต่หน้าแรกจนถึงหน้าสุดท้าย สำหรับเป็นแนวทางในการวาดต้นฉบับจริง หรือที่เรียกว่าสตอรี่บอร์ด (Story Board)

1.3.2 ชั้นวาดภาพ

1) **ร่างภาพอย่างละเอียด** โดยร่างเรื่องราวตามสตอรี่บอร์ดลงบนกระดาษที่ใช้ทำต้นฉบับด้วยดินสอ เริ่มจากกรอบภาพ ตัวละคร ฉากและช่องคำพูด รวมถึงข้อความในช่องคำพูดและข้อความอื่น ๆ โดยวาดรายละเอียดให้ชัดเจนและสมบูรณ์ที่สุด เพื่อให้ตัดเส้นได้ง่าย

2) **วาดรายละเอียดเพิ่มเติม** โดยวาดตัวเสียง เส้นหรือสัญลักษณ์อื่น ๆ เพิ่มเติมให้สอดคล้องกับการดำเนินเรื่อง หากยังไม่แน่ใจในตำแหน่งของรายละเอียดที่จะเพิ่มเติมลงไป ให้ร่างรายละเอียดที่ต้องการใส่กระดาษแผ่นอื่น ตัดออกมา แล้วลองทาบกับภาพที่ร่างไว้ ปรับเปลี่ยนจนได้ตำแหน่งที่เหมาะสม จึงร่างรายละเอียดนั้นลงไปบนกระดาษต้นฉบับ

3) **ตัดเส้น** โดยตัดเส้นภาพและข้อความที่ร่างไว้ทั้งหมดให้ชัดเจนด้วยปากกาหมึกสีดำ โดยเริ่มจากเส้นกรอบภาพ และภาพที่มีพื้นที่ใหญ่สู่รายละเอียดในพื้นที่เล็ก

1.3.3 ชั้นตกแต่ง

1) **ลบรอยดินสอ** โดยรองจนแน่ใจว่าหมึกสีดำทั้งหมดแห้งสนิทแล้วจึงใช้ยางลบเนื้อนิ่มลบรอยดินสอที่ร่างไว้ไปในทิศทางเดียวกัน จากนั้นนำเศษยางลบออกให้หมด ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี อาทิ ตั้งกระดาษขึ้นแล้วเขย่าจนเศษยางลบตกลงมา บั่นกระดาษที่ขรุขระเป็นก้อนกลมหลวม ๆ แล้วนำไปปิดเศษยางลบออก ใช้แปรงขนนกหรือแปรงขนอ่อนปิดเศษยางลบออก เป็นต้น

2) **ลงน้ำหนัก** ด้วยการถมสีดำหรือติดสกรีนโทน (Screentone)¹⁷ เพื่อให้ภาพมีน้ำหนักอื่น ๆ นอกจากน้ำหนักเข้มที่สุดและอ่อนที่สุด

2.1) **ถมสีดำ** โดยทำเครื่องหมายกากบาทในบริเวณที่ต้องการให้มีความเข้มที่สุดไว้ล่วงหน้า เช่น ผม และเงา แล้วระบายสีดำทับลงบนส่วนที่ต้องการจนครบ

2.2) **ติดสกรีนโทน** โดยทาแผ่นสกรีนโทนลงบนต้นฉบับในบริเวณที่ต้องการลงน้ำหนัก กระดาษขอบเพื่อออกมาจากบริเวณที่ต้องการเล็กน้อย แล้วใช้คัตเตอร์กรีด โดยไม่ให้ทะลุถึงแผ่นรอง ลอกแผ่นสกรีนโทนออกจากแผ่นรอง แล้วค่อย ๆ ทาบติดลงไปบนกระดาษต้นฉบับในบริเวณที่กำหนดไว้ ใช้คัตเตอร์ตัดแผ่นสกรีนโทนส่วนเกินและลอกออก จากนั้นถูไล่ฟองอากาศออกจากแผ่นสกรีนโทนที่ติดเรียบร้อยแล้ว

3) **แต่งสีขาว** โดยใช้น้ำยาลบคำผิดหรือสีโปสเตอร์สีขาวทาที่บริเวณที่ตัดเส้นเกินหรือมีหมึกเลอะเทอะทีละน้อย เพื่อป้องกันไม่ให้น้ำยาหรือสีเลอะเกินเข้าไปในส่วนอื่น

4) **ลงสี** หากผู้วาดตั้งใจวาดการ์ตูนสี เมื่อลบบรอยดินสอและนำเศษยางลบออกจนหมดแล้ว สามารถลงสีในต้นฉบับได้เลย โดยสีที่ใช้นั้นขึ้นอยู่กับความถนัดของผู้วาด อาทิ สีอะครีลิค สีน้ำ ปากกาสี ดินสอสี รวมถึงการลงสีด้วยคอมพิวเตอร์¹⁸

5) **ตรวจสอบความเรียบร้อย** โดยอ่านต้นฉบับ เพื่อตรวจทานความถูกต้องเรียบร้อยหลาย ๆ ครั้ง จนแน่ใจว่าเรียงหน้าทั้งหมดถูกต้อง ไม่มีจุดไหนที่วาดผิด เขียนผิดหรือลืมลบรอยดินสอออก

1.4 ประเภทของการ์ตูน

โดยทั่วไปการ์ตูนมักถูกแบ่งประเภทตามเนื้อหาของเรื่อง เช่น การ์ตูนผจญภัย การ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ การ์ตูนวิทยาศาสตร์ การ์ตูนสยองขวัญ การ์ตูนรักโรแมนติก การ์ตูนแฟนตาซี และการ์ตูนชีวประวัติ เป็นต้น แต่พอล มาร์ติน เลสเตอร์ (Paul Martin Lester) ใช้รูปแบบการนำเสนอและวิธีการสื่อสารเป็นเกณฑ์ในการแบ่งการ์ตูนออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การ์ตูนช่องเดียว และการ์ตูนหลายช่อง¹⁹

¹⁷ สกรีนโทน คือ แผ่นใสคล้ายสติ๊กเกอร์ที่พิมพ์ลายต่าง ๆ บนผิวหน้า เช่น ลายไลโทนจากสีดำไปสีขาว ลายจุดที่มีความละเอียดแตกต่างกัน แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นแผ่นใสพิมพ์ลาย มีกาวฉาบบาง ๆ และส่วนที่เป็นกระดาษรองกึ่งโปร่งแสง

¹⁸ "How to Create a Graphic Novel," เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม 2560, เข้าถึงจาก <http://www.wikihow.com/Create-a-Graphic-Novel>

¹⁹ ศักดา วิมลจันทร์, 18-19.

1.4.1 การ์ตูนช่องเดียว (Single-Framed Cartoon) เป็นการ์ตูนที่สื่อสารโดยไม่อาศัยความต่อเนื่องของภาพและเรื่องราว เช่น ภาพล้อเลียน การ์ตูนฆ่าฟัน หรือการ์ตูนการเมืองที่นำเสนอแบบช่องเดียวจบ เป็นต้น

1.4.2 การ์ตูนหลายช่อง (Multi-Framed Cartoon) เป็นการ์ตูนที่สื่อสารโดยไม่อาศัยความต่อเนื่องของภาพและเรื่องราว เช่น การ์ตูนในหนังสือพิมพ์ที่มีความยาว 3 - 4 ช่องจบ การ์ตูนเรื่องยาวในรูปแบบหนังสือ รวมถึงภาพยนตร์การ์ตูน เป็นต้น

นอกจากนี้การแบ่งประเภทการ์ตูนโดยรอย พอล เนลสัน (Roy Paul Nelson) ยังมีการ์ตูนที่มีการนำเสนออีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งนอกเหนือจากการแบ่งประเภทของการ์ตูนโดยเลขเตอร์ คือ การ์ตูนประกอบ²⁰

1.4.3 การ์ตูนประกอบ (Illustrative Cartoon) เป็นการ์ตูนที่ประกอบด้วยข้อความ อาจสื่อสารโดยไม่อาศัยความต่อเนื่องของภาพหรืออาศัยความต่อเนื่องของภาพก็ได้ ขึ้นอยู่กับความต่อเนื่องของเนื้อหาเป็นหลัก เช่น การ์ตูนประกอบนิทานที่มีเนื้อหาต่อเนื่องกันเป็นเรื่องราว การ์ตูนประกอบโฆษณาที่ไม่มีเนื้อหาต่อเนื่องกันเป็นเรื่องราว เป็นต้น

หนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์ที่ผู้วิจัยเลือกมาศึกษา เรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle และเรื่อง Vincent มีลักษณะเป็นการ์ตูนหลายช่อง แต่เรื่อง Vincent Van Gogh: The Raven Hunt มีลักษณะที่ใกล้เคียงกับการ์ตูนประกอบมากกว่า

1.5 ความเป็นมาของการ์ตูนในด้านการศึกษา

การ์ตูนในช่วงเริ่มแรกถูกตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์เป็นการ์ตูนแบบช่องเดียวจบ ต่อมาพัฒนาเป็นการ์ตูนหลายช่อง มีเรื่องราวต่อเนื่องกัน ตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์และนิตยสาร มักมีเนื้อหาล้อเลียน เพื่อสร้างความตลกขบขันเป็นส่วนใหญ่ จนกระทั่งมีการพิมพ์การ์ตูนออกมาเป็นเล่ม โดยเฉพาะในคริสต์ศักราช 1837 คือ หนังสือการ์ตูนเรื่องการผจญภัยของโอบาดิอาห์ โอลด์บัค (The Adventures of Obadiah Oldbuck) ของรูดอล์ฟ ท็อบพีเฟออร์ (Rudolphe Topffer) นักวาดการ์ตูนชาวสวิสเซอร์แลนด์ ซึ่งนับเป็นหนังสือการ์ตูนเล่มแรกของโลก²¹ หลังจากนั้นจึงมีหนังสือการ์ตูนแนวผจญภัยและแนวสืบสวนตีพิมพ์ออกมาอีกมาก

ในช่วงทศวรรษที่ 1940 นักวิชาการเริ่มทำการวิจัยและอภิปรายกันถึงคุณค่าของหนังสือการ์ตูนในด้านการศึกษา รวมถึงมีการออกแบบหลักสูตรที่สนับสนุนการใช้หนังสือการ์ตูนในห้องเรียนและนำไปทดลองปฏิบัติจริง ซึ่งได้รับผลตอบรับที่ดี แต่ในขณะเดียวกันก็มีผู้ที่ไม่เห็นด้วยกับ

²⁰ เรื่องเดียวกัน, 20.

²¹ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนวัชศิริวงศ์, การ์ตูน มหัศจรรย์แห่งการพัฒนาสมอง และการอ่าน (กรุงเทพฯ: มูลินนิธิเด็ก, 2552), 130-131.

การนำหนังสือการ์ตูนไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน อาทิ ครูใหญ่ของโรงเรียนเนบราสกา (Nebraska) ในประเทศสหรัฐอเมริกา มีความคิดเห็นว่าหนังสือการ์ตูนเป็นอุปสรรคต่อความเข้าใจในการอ่าน อีกทั้งยังทำให้สายตาอ่อนล้า และเฟรดริก เวิร์ธแฮม (Fredric Wertham) จิตแพทย์ชาวเยอรมันอเมริกันแสดงทรรศนะผ่านบทความและการบรรยายว่าหนังสือการ์ตูนส่งเสริมให้เกิดความต้อ รัน ความรุนแรงทางเพศ และการเหยียดสีผิว เป็นต้น ต่อมาในคริสต์ศักราช 1954 เวิร์ธแฮมได้รับการ แต่งตั้งจากคณะกรรมการของวุฒิสภาด้านการกระทำอันมิชอบของเด็กและเยาวชนให้เป็นหัวหน้า ผู้ตรวจสอบหนังสือการ์ตูน โดยเวิร์ธแฮมได้ส่งหนังสือแจ้งเตือนไปยังสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ใน ประเทศสหรัฐอเมริกาว่า หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก การวิจัยเกี่ยวกับคุณค่าของ หนังสือการ์ตูนในด้านการศึกษาลงถึงสิ้นสุดลง

จนกระทั่งในช่วงทศวรรษที่ 1970 นักการศึกษาเริ่มกลับมาให้ความสนใจกับหนังสือ การ์ตูนอีกครั้ง และมีผู้สนับสนุนการใช้หนังสือการ์ตูนในห้องเรียนมากขึ้น อาทิ ริชาร์ด ดับเบิลยู แคมป์เบลล์ (Richard W. Campbell) รวบรวมหนังสือการ์ตูนไว้ในหลักสูตรการอ่านของนักเรียน เกรด 4 และโรเบิร์ต ซูฟ (Robert Schoof) ใช้หนังสือการ์ตูนในการสอนวิชาศิลปะการใช้ภาษา พบว่าหนังสือเป็นประโยชน์อย่างมากในการทำความเข้าใจกับการอ่าน เป็นต้น ส่วนจุดเริ่มต้นที่ทำให้ หนังสือการ์ตูนกลายเป็นสื่อที่มีความสัมพันธ์แน่นแฟ้นกับวงการการศึกษา คือ เมื่อหนังสือการ์ตูนเรื่อง เมาส์: เรื่องเล่าของผู้รอดชีวิต (Maus: A Survivor's Tale) ของอาร์ต สปีเกลแมน (Art Spiegelman) นักวาดการ์ตูนชาวอเมริกันได้รับรางวัลพูลิตเซอร์ สาขาพิเศษ (Special Pulitzer Price) ในคริสต์ศักราช 1992 ซึ่งเป็นครั้งแรกที่หนังสือการ์ตูนได้รับรางวัลอันทรงเกียรติด้าน วรรณกรรมนี้²²

เมาส์มีเนื้อหาเกี่ยวกับการทำลายล้างเผ่าพันธุ์ยิวในสมัยสงครามโลกครั้งที่สอง และ แสดงความสัมพันธ์ระหว่างของสปีเกลแมนกับบิดาของเขา ซึ่งเป็นผู้รอดชีวิตจากค่ายกักกันเอาชวิตซ์ (Auschwitz) โดยใช้ภาพสัตว์เป็นตัวละครแทนมนุษย์เชื้อชาติต่าง ๆ จึงประสบความสำเร็จอย่างมาก ในการถ่ายทอดเรื่องราวอันซับซ้อนทางประวัติศาสตร์ และการบันทึกชีวประวัติในรูปแบบการ์ตูน ทำ ให้หนังสือการ์ตูนได้รับการยอมรับว่าเป็นวิธีการสร้างสรรค์และนำเสนอวรรณกรรมอีกรูปแบบหนึ่ง นักการศึกษาสามารถนำหนังสือการ์ตูนมาใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนได้โดยไร้ข้อโต้แย้งตั้งแต่นั้นเป็น ต้นมา²³

²² Gene Yang, "History of Comics in Education," เข้าถึงเมื่อ 15 เมษายน 2560, เข้าถึงจาก <http://www.humblecomics.com/comicsedu/history.html>

²³ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนวัชศิริวงศ์, 135-137.



ภาพที่ 2 หนังสือการ์ตูนเรื่องเมาส์: เรื่องเล่าของผู้รอดชีวิต ของอาร์ต สปีเกลแมน

ที่มา : Michael-Joseph Mercanti-Anthony, "Maus: A Literary Comic Book," เข้าถึงเมื่อ 15 เมษายน 2560, เข้าถึงจาก <http://faculty.georgetown.edu/bassr/218/projects/mercanti-anthony/maus1.htm>

หนังสือการ์ตูนไม่เพียงแต่เป็นหนังสือสำหรับเด็กเท่านั้น ยังเป็นสื่อที่สามารถนำเสนอเรื่องที่ยากหรือความรู้ในระดับวิชาการให้เข้าใจง่ายสำหรับคนทุกวัย ดังที่สก็อตต์ แม็กคลาวด์เขียนหนังสือเรื่อง Understanding Comics The Invisible Art ขึ้น เพื่ออธิบายความหมายและรูปแบบทางศิลปะของการ์ตูนออกมาในรูปแบบหนังสือการ์ตูน โดยนำเสนอเนื้อหาทั้งหมดเป็นการ์ตูนหลายช่องที่มีความต่อเนื่องกันเป็นบท เจย์ ฮอสเลอร์ (Jay Hoster) เขียนหนังสือการ์ตูนเรื่องผจญภัยไปที่ละก้าว (Sandwalk Adventures) ขึ้น โดยใช้ชาร์ลส์ ดาร์วิน (Charles Darwin) นักธรรมชาติวิทยา ชาวอังกฤษเป็นตัวละครหลัก เพื่ออธิบายวิวัฒนาการทางชีววิทยาและการเกิดขึ้นของสิ่งมีชีวิต²⁴ รวมถึงคณะกรรมการที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับเหตุการณ์ก่อการร้ายในประเทศสหรัฐอเมริกา เมื่อวันที่ 11 เดือนกันยายน คริสต์ศักราช 2001 ได้จัดพิมพ์รายงานผลการศึกษานั้นออกมาในรูปแบบหนังสือการ์ตูน เพื่อให้ประชาชนชาวอเมริกันจำนวนมากรับรู้และเข้าใจเรื่องราวดังกล่าว โดยไม่จำเป็นต้องอ่านรายงานจากรัฐบาลที่มีความหนาถึง 3 นิ้ว เป็นต้น²⁵

ส่วนในประเทศไทย การ์ตูนเริ่มแพร่หลายในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวหรือในช่วงพุทธศตวรรษที่ 2460 ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการ์ตูนล้อเลียนบุคคลผู้มีบทบาททางการเมือง จำนวน 3 – 8 ช่อง ตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ กลุ่มผู้อ่านจึงเป็นผู้ใหญ่²⁶ ต่อมาในพุทธศักราช 2472 มีการ์ตูนสำหรับเด็กเกิดขึ้นเป็นครั้งแรก คือ การ์ตูนชุดป้องกันเปรี้ยว ของฉันท สุวรรณะบุญย์ ซึ่งตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์เดลิเมล์ โดยหยิบยกเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสมัยนั้นมาถ่ายทอดเป็น

²⁴ เรื่องเดียวกัน, 159-161.

²⁵ เรื่องเดียวกัน, 179-180.

²⁶ จุลศักดิ์ อมรเวช, ตำนานการ์ตูน = Legend of Cartoons and Comics (กรุงเทพฯ: แสงดาว, 2544), 28-32.

โคลงโลกนิติและภาพที่สัมพันธ์กัน รวมถึงสอดแทรกอารมณ์ขันเข้าไปในบทสนทนาของเด็กชาย 2 คน ซึ่งเป็นผู้ดำเนินเรื่อง²⁷ หลังจากนั้นเริ่มมีการนำการ์ตูนของต่างประเทศมาแปลลงในนิตยสาร เช่น การ์ตูนเรื่องป๊อปปาย กะลาสีหัวเห็ด (Popeye The Sailor Man) และแต่งแต่งผจญภัย (The Adventure of Tintin) ในนิตยสารวีรกรรมรายสัปดาห์ เป็นต้น²⁸

นอกเหนือจากการ์ตูนที่ให้ความบันเทิงแล้ว ในพุทธศักราช 2513 ยังมีการ์ตูนที่ให้ความรู้ตีพิมพ์ออกมาในรูปแบบนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็ก คือ ชัยพลกษการ์ตูน โดยความรู้และข้อคิดจะสอดแทรกอยู่ในการ์ตูนหรือนิทานเรื่องต่าง ๆ ภายในเล่ม²⁹ และในพุทธศักราช 2524 มีการ์ตูนที่สอดแทรกความรู้ตีพิมพ์ออกมาในรูปแบบหนังสือ คือ หนังสือการ์ตูนเรื่องคำแพง เด็กอีสาน ของเตรียม ชาชุมพร ซึ่งสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับการดำเนินชีวิต ภาษาและวัฒนธรรมของชาวอีสาน รวมถึงหน่วยงานราชการ คือ กรมวิชาการยังตื่นตัวกับการใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อเสริมทักษะและการเรียนรู้ของเยาวชน โดยผลิตหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการส่งเสริมคุณธรรมพื้นฐาน และแจกจ่ายไปยังโรงเรียนทั่วประเทศ หลังจากนั้นจึงมีการผลิตหนังสือการ์ตูนที่มุ่งให้ความรู้ทางวิชาการอย่างเต็มรูปแบบออกมาตามลำดับ อาทิ หนังสือการ์ตูนเรื่องวิทยาศาสตร์รอบตัว ของสุรพล พิทยาสกุล และหนังสือการ์ตูนชุดคณิตคิดสนุก ของกรมวิชาการ เป็นต้น³⁰

ตั้งแต่พุทธศักราช 2528 เป็นต้นมา มีสำนักพิมพ์เอกชนหลายแห่งซื้อลิขสิทธิ์หนังสือการ์ตูนเสริมความรู้จากต่างประเทศ นำมาแปลเป็นภาษาไทยและตีพิมพ์ออกมาเป็นชุด โดยมีบริษัท ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน) (SE-EDUCATION Public Company Limited) เป็นผู้บุกเบิก ซื้อลิขสิทธิ์หนังสือการ์ตูนเสริมความรู้ทางวิทยาศาสตร์จากประเทศญี่ปุ่นและนำมาแปลเป็นหนังสือการ์ตูนชุดวิทยาศาสตร์อ่านสนุก จำนวน 9 เล่ม โดยมีการเสริมและแปลงเนื้อหาบางส่วนให้เหมาะสมกับประเทศไทย ซึ่งได้ผลตอบรับที่ดีจากผู้อ่าน บริษัทซีเอ็ดจึงผลิตหนังสือการ์ตูนความรู้ออกมาอีกหลายชุด³¹ รวมถึงสำนักพิมพ์อื่น ๆ ก็มีบทบาทในการผลิตการ์ตูนเสริมความรู้มากขึ้น โดยยังคงเน้นหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะประเทศญี่ปุ่นและประเทศเกาหลี เช่น บริษัทนานมีบุ๊คส์ จำกัด (Nanmeebooks Company Limited) และบริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน) (Amarin Printing & Publishing Public Company Limited) ซึ่ง

²⁷ วรชัย คุรุจิต และ นันทอง ทองใบ, **การ์ตูนความรู้ไทย: ความเป็นมา สถานการณ์ และแนวทางการพัฒนา** (กรุงเทพฯ: สำนักงานอุทยานการเรียนรู้, 2552), 9.

²⁸ ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, "แต่งแต่งผจญภัย," เข้าถึงเมื่อ 15 เมษายน 2560, เข้าถึงจาก <https://www.facebook.com/prasertpp/posts/351521238529710>

²⁹ วรชัย คุรุจิต และ นันทอง ทองใบ, 11-13.

³⁰ เรื่องเดียวกัน, 17-19.

³¹ เรื่องเดียวกัน, 20-21.

ภายหลังต่อมาได้ก่อตั้งสำนักพิมพ์สำหรับพิมพ์หนังสือการ์ตูนเสริมความรู้โดยเฉพาะ คือ สำนักพิมพ์ อมารินท์คอมมิคส์ (Amarin Comics) เป็นต้น

จนกระทั่งพุทธศักราช 2546 มีการก่อตั้งสถาบันการ์ตูนไทยขึ้น เพื่อผลิตหนังสือการ์ตูนทางเลือกที่สร้างสรรค์ อันจะทำให้เยาวชนไทยได้รับสาระประโยชน์ควบคู่ไปกับความเพลิดเพลินจากการอ่านหนังสือการ์ตูน โดยเริ่มผลิตหนังสือการ์ตูนเรื่อง 14 ตุลา วันประชาธิปไตย: บันทึกตำนาน 14 ตุลาคม 2516 ฉบับเยาวชนขึ้นในรูปแบบภาพประกอบคำบรรยายและสอดแทรกด้วยบทสนทนา อีกทั้งในปีเดียวกันนั้นบริษัทสกายบุ๊กส์ จำกัด (Skybook Company Limited) ได้ขยายสินค้าในเครือนอกเหนือจากการผลิตหนังสือวิชาการ โดยมุ่งเน้นการผลิตหนังสือวรรณคดีไทยในรูปแบบการ์ตูนเพิ่มเติม ซึ่งใช้ชื่อว่าการ์ตูน เลิร์นนิ่ง บาย สกายบุ๊กส์ (Cartoon Learning by Skybook) และเริ่มผลิตหนังสือวรรณคดีในรูปแบบการ์ตูนเรื่องรามเกียรติ์เป็นเล่มแรก ซึ่งดำเนินเรื่องโดยใช้ภาพประกอบคำบรรยาย ในขณะเดียวกัน สุรนิตย์ ชุมสาย ณ อยุธยาก่อตั้งบริษัทอีคิวพลัส กรุ๊ป จำกัด (E.Q. Plus Group Company Limited) ขึ้น ด้วยจุดมุ่งหมายที่จะผลิตหนังสือการ์ตูนเสริมความรู้ที่วาดและเขียนโดยชาวไทย โดยผลิตหนังสือการ์ตูนเรื่องสมเด็จพระนเรศวรมหาราชออกมาเป็นเล่มแรกในพุทธศักราช 2547 ซึ่งนับเป็นการ์ตูนเสริมความรู้เล่มแรกของประเทศไทยที่น่าเสนอในรูปแบบการ์ตูนช่อง³² อีกทั้งยังมีการระบุไว้บนหน้าปกว่าเป็นการ์ตูนความรู้ชุดประวัติศาสตร์ไทยและชีวประวัติ หนังสือทั้ง 3 เล่มที่กล่าวไปนี้ประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี ทั้งในด้านการได้รับรางวัลและการพิมพ์ซ้ำ หนังสือการ์ตูนเรื่อง 14 ตุลา วันประชาธิปไตย: บันทึกตำนาน 14 ตุลาคม 2516 ฉบับเยาวชนและรามเกียรติ์ ฉบับการ์ตูนได้รับรางวัลชมเชยในการประกวดหนังสือดีเด่นของกระทรวงศึกษาธิการ ส่วนหนังสือการ์ตูนเรื่องสมเด็จพระนเรศวรได้รับการพิมพ์ซ้ำอีกหลายครั้ง³³ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญของวงการผลิตหนังสือการ์ตูนเสริมความรู้โดยคนไทย หลังจากนั้นจึงมีอีกหลายสำนักพิมพ์ที่ผลิตหนังสือการ์ตูนเสริมความรู้ออกมาอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน

1.6 ศักยภาพของการ์ตูนในด้านการศึกษา

นอกจากหนังสือการ์ตูนเรื่องเมาส์: เรื่องเล่าของผู้รอดชีวิตจะเป็นหนังสือการ์ตูนเล่มแรกที่ได้รับรางวัลพูลิตเซอร์ จนทำให้ทั้งวงการการศึกษาและวงการการ์ตูนต่างเห็นพ้องต้องกันว่าหนังสือการ์ตูนมีศักยภาพมากพอสำหรับเป็นสื่อการเรียนรู้ในทุกวิชาและทุกระดับชั้นแล้ว ยังมีผลการทดลองของนักการศึกษาหลายคนที่น่าหนังสือการ์ตูนไปใช้ในห้องเรียนและได้ผลตอบรับที่ดี ช่วยแสดงศักยภาพของหนังสือการ์ตูนในด้านการศึกษาให้เป็นที่ประจักษ์ชัดเจนยิ่งขึ้น ดังนี้

³² เรื่องเดียวกัน, 35-43.

³³ เรื่องเดียวกัน, 86.

1.6.1 หนังสือการ์ตูนสามารถพกพาและเปิดอ่านได้ง่าย

หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่มีขนาดที่เหมาะสมสำหรับการพกพา สามารถเปิดอ่านเมื่อไร ที่ไหนก็ได้ อีกทั้งหนังสือการ์ตูนยังมีองค์ประกอบของความถาวร ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาหรือเทคโนโลยี เวลาในหนังสือการ์ตูนจะเคลื่อนไปตามที่ผู้อ่านเคลื่อนสายตาไปในแต่ละหน้า สามารถย้อนกลับมาอ่านเนื้อหาที่อ่านผ่านไปแล้วได้ซ้ำแล้วซ้ำอีกตามต้องการ³⁴

1.6.2 หนังสือการ์ตูนช่วยดึงดูดความสนใจและให้ความเพลิดเพลิน

การนำเนื้อหาวิชาการหรือองค์ความรู้ต่าง ๆ มาผูกเป็นเรื่องเล่า ประกอบกับการใช้ภาพเล่าเรื่องในหนังสือการ์ตูน สามารถดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้ อีกทั้งยังให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้ผู้อ่านได้ซึมซับความรู้โดยไม่ต้องรู้ตัว หนังสือการ์ตูนจึงเป็นเอดูเทนเมนต์ (Edutainment) รูปแบบหนึ่ง ซึ่งหมายถึงการนำเสนอความรู้ผสมผสานกับความบันเทิงผ่านสื่อต่าง ๆ โดยไพรัช ธีชัยพงษ์ให้คำจำกัดความคำว่าเอดูเทนเมนต์เป็นภาษาไทยว่า การศึกษาเชิงสันทนการ³⁵

ในประเทศสหรัฐอเมริกา หน่วยงานร่างหลักสูตรของมหาวิทยาลัยพิตต์สเบิร์ก (University of Pittsburg) และหน่วยวิจัยปฏิบัติการด้านการ์ตูนของมหาวิทยาลัยนิวยอร์ก (New York University) ออกแบบหลักสูตรการเรียนการสอนโดยใช้หนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์พุก (Puck) และทดลองนำไปใช้สอนนักเรียนชาวอเมริกันหลายห้องเรียน พบว่าร้อยละ 74 ของครูผู้สอนเห็นว่าหนังสือการ์ตูนช่วยกระตุ้นการอ่านให้กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี และร้อยละ 79 ยืนยันว่าหนังสือการ์ตูนทำให้เกิดการอ่านด้วยตนเองเพิ่มขึ้น³⁶ ส่วนฮาโรลด์ ดาวน์ส (Harold Downes) อาจารย์สอนภาษาอังกฤษในรัฐแมสซาชูเซตส์ (Massachusetts) ประเทศสหรัฐอเมริกาและโรเบิร์ต ธอร์นไดค์ (Robert Thorndike) นักจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกัน ร่วมกับสำนักพิมพ์ดีซีคอมิกส์ (DC Comics) จัดทำหนังสือแบบเรียนศิลปะการใช้ภาษา โดยใช้ตัวการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ที่เป็นที่นิยมอย่างซูเปอร์แมน (Superman) เป็นตัวเอก เมื่อนำหนังสือดังกล่าวไปทดลองใช้ในห้องเรียนพบว่านักเรียนให้ความสนใจมากกว่าปกติ และสามารถอ่านเรื่องที่ปกติใช้เวลาในการอ่านหนึ่งสัปดาห์จบได้ภายในหนึ่งคืน³⁷

1.6.3 หนังสือการ์ตูนทำให้ผู้อ่านเข้าใจง่ายและช่วยเพิ่มการจดจำ

หนังสือการ์ตูนสามารถใช้ภาพในการให้ความหมายเพิ่มเติมแก่ตัวอักษรได้ โดยภาพของตัวละครที่เปี่ยมไปด้วยการแสดงออกทางความคิดและอารมณ์ความรู้สึกมีผลต่อการ

³⁴ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนวัชศิริวงศ์, 156-157.

³⁵ เทียมยศ ปะสาวะโน, "เอดูเทนเมนต์: การศึกษาแนวใหม่ที่เน้นความบันเทิง," *วไลยอลงกรณ์ปริทัศน์* 3, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2556): 161-162.

³⁶ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนวัชศิริวงศ์, 141, 152.

³⁷ เรื่องเดียวกัน, 152-153.

เชื่อมโยงกันกับความคิดและอารมณ์ความรู้สึกของผู้อ่าน³⁸ การมองเห็นภาพที่ต่อเนื่องกันในหนังสือการ์ตูนช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายของเนื้อหาได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังทำให้ผู้อ่านเกิดการจดจำได้มากกว่าหนังสือแบบเรียนทั่วไปที่มีเพียงตัวอักษร สปีเกลแมนกล่าวว่า ธรรมชาติของสมองมนุษย์มักมีความสุขกับการรับรู้ภาพและสามารถจดจำภาพได้แม่นยำกว่าตัวอักษร ภาพในหนังสือการ์ตูนจะแทรกเข้าไปในความทรงจำถาวรของสมอง เนื่องด้วยภาพเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ของมนุษย์ตั้งแต่แรกเกิด เช่น เด็กแรกเกิด 1 – 2 สัปดาห์สามารถจดจำภาพใบหน้าของบิดามารดาได้ และเรียนรู้จากภาพรอบตัวอย่างรวดเร็ว³⁹ หนังสือการ์ตูนจึงสามารถใช้เป็นสื่อกลาง เพื่อนำไปสู่การอ่านเนื้อหาที่ยากขึ้นหรือการทำความเข้าใจกับความรู้อันในระดับวิชาการได้

เจมส์ คาคาลิโอส (James Kakalios) ศาสตราจารย์ทางด้านฟิสิกส์ของมหาวิทยาลัยมินเนโซตา (University of Minnesota) ประเทศสหรัฐอเมริกา ทดลองใช้หนังสือการ์ตูนวิทยาศาสตร์ในการสอน พบว่าหนังสือการ์ตูนทำให้นักเรียนมองเห็นภาพเกี่ยวกับเนื้อหาในวิชาฟิสิกส์เบื้องต้นได้ชัดเจนขึ้น อีกทั้งการวิจัยของดับเบิลยูดับเบิลยูดี โจนส์ (W.W.D Sones) ศาสตราจารย์จากมหาวิทยาลัยเพิตส์เบิร์ก แบ่งนักเรียนเกรด 9 ออกเป็น 2 กลุ่ม โดยให้นักเรียนกลุ่มที่ 1 อ่านเรื่องในรูปแบบการ์ตูนที่มีทั้งภาพและตัวอักษร ให้นักเรียนกลุ่มที่ 2 อ่านเรื่องที่มีเพียงตัวอักษร จากนั้นจึงทดสอบเนื้อหาจากการอ่านและทำการทดสอบอีกครั้งในสัปดาห์ถัดไป โดยให้นักเรียนกลุ่มที่ 1 สลับไปอ่านเรื่องที่มีเพียงตัวอักษร ให้นักเรียนกลุ่มที่ 2 สลับไปอ่านเรื่องในรูปแบบการ์ตูนที่มีทั้งภาพและตัวอักษร พบว่าในการทดสอบทั้ง 2 ครั้ง นักเรียนกลุ่มที่ได้อ่านเรื่องในรูปแบบการ์ตูนจะทำคะแนนได้ดีกว่า

1.6.4 หนังสือการ์ตูนมีความเป็นสากล สื่อสารกับผู้อ่านได้มาก

หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่มีความเป็นสากล สามารถสื่อสารกับผู้คนได้เป็นจำนวนมาก เนื่องจากภาพที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนมักเป็นภาพวาดที่เรียบง่าย แสดงเฉพาะรายละเอียดที่ให้ความหมายที่จำเป็น เช่นเดียวกับภาพในสำนักเกี่ยวกับตัวตนของตนเองของมนุษย์ ซึ่งเป็นภาพร่างที่ไม่มีรายละเอียดมากนัก ยิ่งภาพในหนังสือการ์ตูนเป็นภาพวาดที่มีรายละเอียดน้อยเท่าใด ยิ่งมีโอกาที่ผู้อ่านจะเชื่อมโยงตัวตนของตนเองเข้ากับตัวตนของตัวละครและการดำเนินเรื่องได้มากเท่านั้น⁴⁰ โดยเฉพาะเด็ก ซึ่งมักคิดว่าตนเองเป็นศูนย์กลางของจักรวาล เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นย่อม

³⁸ เรื่องเดียวกัน, 145.

³⁹ เรื่องเดียวกัน, 89.

⁴⁰ แม็กคลาวด์, 30–31, 36.

เกี่ยวข้องกับตนหรือมีสาเหตุมาจากตน ด้วยความคิดเช่นนี้ ทำให้ผู้อ่านที่เป็นเด็กสามารถสวมรอยเป็นตัวละครในหนังสือการ์ตูนได้อย่างง่ายดาย⁴¹

2. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับชีวประวัติ

ผู้วิจัยทำการศึกษาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับชีวประวัติ โดยแบ่งออกเป็น 6 ส่วน ได้แก่ ความหมายของชีวประวัติ โครงสร้างของการเขียนชีวประวัติ ขั้นตอนการเขียนชีวประวัติ ประเภทของชีวประวัติ ความเป็นมาของการเขียนชีวประวัติ และชีวประวัติของวินเซนต์ แวน โก๊ะห์ ดังนี้

2.1 ความหมายของชีวประวัติ

ราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายของชีวประวัติไว้ว่า ประวัติชีวิตบุคคล⁴² ส่วนประวัติชีวิตบุคคลที่เจ้าของเขียนหรือเล่าด้วยตนเอง เรียกว่าอัตชีวประวัติ⁴³ การเขียนชีวประวัติในช่วงแรกเริ่มของประเทศไทยพบบ้างในรูปแบบพงศาวดาร แต่ส่วนใหญ่ไม่มีใครกล้าบันทึกเรื่องราวชีวิตของผู้อื่นไว้ จนกระทั่งสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเป็นต้นมา เริ่มมีการเขียนชีวประวัติอย่างจริงจังในรูปแบบสารคดี⁴⁴

สารคดี หมายถึง เรื่องที่เขียนขึ้นจากเค้าความจริง ไม่ใช่จากจินตนาการ⁴⁵ นอกจากนี้บุญเหลือ เทพยสุวรรณยังให้ความหมายเพิ่มเติมว่า แม้สารคดีจะเป็นงานเขียนที่ผู้เขียนเจตนาจะให้ความรู้แก่ผู้อ่าน แต่ก็ต้องการให้ความพึงพอใจแก่ผู้อ่านด้วย โดยเลือกใช้ถ้อยคำที่ทำให้เกิดอารมณ์ตามสมควร งานเขียนที่มุ่งสอนเพียงอย่างเดียว โดยไม่คำนึงถึงอารมณ์ ไม่เป็นสารคดี แต่เป็นหนังสือความรู้วิชาการ⁴⁶ จึงสามารถสรุปได้ว่า สารคดีเป็นงานเขียนเกี่ยวกับเรื่องจริง ซึ่งนำเสนออย่างมีศิลปะ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ความรู้เป็นหลักและให้ความเพลิดเพลินเป็นรอง⁴⁷ ส่วนสารคดีเกี่ยวกับชีวิตบุคคล ซึ่งมุ่งนำเสนอเรื่องราวหรือแง่มุมในชีวิตบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เรียกว่าสารคดีชีวประวัติ⁴⁸

⁴¹ ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, "ความคิดรวบยอดเรื่องการ์ตูน," ใน การ์ตูน โลกใบใหญ่ของความรักและจินตนาการ (กรุงเทพฯ: สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก, 2548), 149.

⁴² ราชบัณฑิตยสถาน, 383.

⁴³ เรื่องเดียวกัน, 1394.

⁴⁴ ประทีป เหมือนนิล, *วรรณกรรมไทยปัจจุบัน* (กรุงเทพฯ: สารสยาม, 2519), 117.

⁴⁵ ราชบัณฑิตยสถาน, 1221.

⁴⁶ บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, *วิเคราะห์วรรณคดีไทย* (กรุงเทพฯ: สมาคมสังคมศาสตร์แห่งประเทศไทย, 2517), 6-7.

⁴⁷ ธัญญา สังขพันธานนท์, *การเขียนสารคดีภาคปฏิบัติ*, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ :อินทนิล, 2553), 15.

⁴⁸ เรื่องเดียวกัน, 24.

สารานุกรมบริแทนนิกา (Encyclopædia Britannica) ให้ความหมายของคำว่าสารคดีชีวประวัติไว้ว่า การบันทึกบุคลิกภาพและพฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคลหนึ่ง โดยมุ่งหมายที่จะค้นหาความจริงในเรื่องนั้นและนำเสนออย่างมีชีวิตชีวา น่าสนใจ ไม่ใช่การบันทึกประวัติศาสตร์หรือแตงนิยาย⁴⁹

การวิจัยนี้มุ่งศึกษาชีวประวัติของศิลปินในรูปแบบการ์ตูน ซึ่งนอกจากเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตของศิลปินที่ต้องศึกษาตามความหมายของชีวประวัติแล้ว ผู้วิจัยยังได้ขยายความหมายของชีวประวัติออกไปให้ครอบคลุมถึงผลงานของศิลปินอีกด้วย

2.2 โครงสร้างของการเขียนชีวประวัติ

ชีวประวัติเป็นสารคดีประเภทหนึ่ง ซึ่งมีโครงสร้างเช่นเดียวกับสารคดีทั่วไป โดย ัญญา สังขพันธานนท์แบ่งโครงสร้างของสารคดีออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ความนำ ความเชื่อม เนื้อเรื่อง และความจบ⁵⁰ นอกจากนี้ชโล รอดลอยยังมีทรรศนะเพิ่มเติมว่าชื่อเรื่องเป็นอีกส่วนหนึ่งซึ่งสำคัญมากสำหรับสารคดี เนื่องด้วยชื่อเรื่องเป็นส่วนแรกสุดที่ผู้อ่านจะให้ความสนใจ⁵¹

2.2.1 ชื่อเรื่อง คือ คำหรือข้อความแรกของสารคดีที่ผู้อ่านมองเห็น มีหน้าที่บ่งบอกเนื้อหาภายในเรื่องและช่วยดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน

2.2.2 ความนำ คือ เนื้อความตอนต้นของเรื่อง มีหน้าที่ช่วยเร้าความสนใจและชักจูงให้ผู้อ่านติดตามเรื่องราวต่อไป

2.2.3 ความเชื่อม คือ คำหรือข้อความระหว่างประโยคสุดท้ายของความนำกับประโยคแรกของเนื้อเรื่อง มีหน้าที่โยงความสนใจจากความนำไปสู่เนื้อเรื่อง⁵²

2.2.4 เนื้อเรื่อง คือ เนื้อความส่วนที่ยาวที่สุดของสารคดี⁵³ มีรายละเอียดซับซ้อนเนื่องจากรวบรวมสาระทั้งหมดของเรื่องไว้

2.2.5 ความจบ คือ เนื้อความตอนท้ายต่อจากเนื้อเรื่อง มีหน้าที่เสริมสร้างความประทับใจให้แก่ผู้อ่านหลังจากที่อ่านเนื้อเรื่องทั้งหมด

⁴⁹ ประทีป เหมือนนิล, 117.

⁵⁰ ัญญา สังขพันธานนท์, 27.

⁵¹ ชโล รอดลอย, การเขียนสารคดี, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2551), 30.

⁵² มาลี บุญศิริพันธ์, การเขียนสารคดีสำหรับสื่อสิ่งพิมพ์, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: ปรกาศพฤษ, 2535), 54.

⁵³ ชโล รอดลอย, 30.

2.3 ขั้นตอนการเขียนชีวประวัติ

การเขียนชีวประวัติมีขั้นตอนเช่นเดียวกับสารคดีและงานเขียนประเภทอื่น ๆ ซึ่งแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นเตรียม ขั้นเขียน และขั้นตรวจแก้ โดยทุกขั้นตอนมีความสำคัญเท่ากัน⁵⁴ แต่แต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดแตกต่างกัน ดังนี้

2.3.1 ขั้นเตรียม คือ การวางแผนหรือกำหนดแนวทางไว้ล่วงหน้า ได้แก่ การเลือกรื่องและประเด็นที่จะเขียน การเตรียมและจัดระบบข้อมูลสำหรับการเขียน และการกำหนดโครงเรื่อง หากเตรียมการอย่างดีจะทำให้การเขียนชัดเจนและง่ายขึ้น

2.3.2 ขั้นเขียน คือ การถ่ายทอดเรื่องราวที่เตรียมไว้ออกมาให้ผู้อ่านได้รับรู้ การเขียนสารคดีให้น่าอ่านชวนติดตามต้องมียุทธศาสตร์ประกอบในการเขียนที่ชัดเจน ได้แก่ เอกภาพ คือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน สัมพันธภาพ คือ ความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกัน และสารัตถภาพ คือ การเน้นใจความสำคัญ⁵⁵ โดยเขียนตามลำดับโครงสร้างของสารคดีที่กล่าวไปข้างต้น

2.3.3 ขั้นตรวจแก้ คือ การตรวจสอบความถูกต้องด้านต่าง ๆ ของงานเขียนก่อนนำไปตีพิมพ์เผยแพร่ อาทิ ความถูกต้องของข้อมูล ความถูกต้องของภาษา ความถูกต้องของรูปแบบ เป็นต้น ทำให้งานเขียนนั้นสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

2.4 ประเภทของชีวประวัติ

เจือ สตะเวทินแบ่งประเภทของชีวประวัติออกเป็น 5 ประเภทตามลักษณะเนื้อหาที่ปรากฏ ได้แก่ ชีวประวัติแบบจำลองลักษณะ ชีวประวัติแบบสดุดี ชีวประวัติแบบประเมินค่า ชีวประวัติแบบรอบวง และอัตชีวประวัติ⁵⁶

2.4.1 ชีวประวัติแบบจำลองลักษณะ (Portrait) คือ ชีวประวัติที่อธิบายรูปร่างลักษณะ บุคลิกภาพ อุปนิสัย ความคิด และรสนิยมของเจ้าของประวัติอย่างตรงไปตรงมา เช่นเดียวกับการถ่ายภาพให้เหมือนตัวจริง

2.4.2 ชีวประวัติแบบสดุดี (Appreciation) คือ ชีวประวัติที่มุ่งสรรเสริญความสำเร็จหรือข้อดีของเจ้าของประวัติ โดยละเว้นการกล่าวถึงข้อด้อยไว้ มักพบมากในหนังสืออนุสรณ์งานฌาปนกิจศพของคนไทย

2.4.3 ชีวประวัติแบบประเมินค่า (Appraisal) คือ ชีวประวัติที่นำเสนอให้ผู้อ่านเห็นความสำคัญเฉพาะด้าน มุ่งถ่ายทอดข้อเท็จจริงมากกว่าการสรรเสริญอย่างชีวประวัติแบบสดุดี

⁵⁴ ธีัญญา สังขพันธานนท์, 35.

⁵⁵ ชลล รอดลอย, 20-22.

⁵⁶ เจือ สตะเวทิน, *ตำรับร้อยแก้ว* (กรุงเทพฯ: สุทธิสารการพิมพ์, 2517), 11-46.

2.4.4 ชีวประวัติแบบรอบวง (Profile) คือ ชีวประวัติที่มุ่งนำเสนอผลงานของบุคคลที่ยังมีชีวิตอยู่เป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้อ่านได้ทราบว่าปัจจุบันบุคคลนั้นทำอะไรอยู่ และมีแนวโน้มจะประสบผลอย่างไรในอนาคต

2.4.5 อัตชีวประวัติ (Autobiography) คือ ชีวประวัติที่เจ้าของประวัติเป็นผู้เขียนขึ้นเอง โดยอาจเขียนเล่าประวัติของตนโดยตรงหรือเขียนในรูปแบบบันทึกเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ แล้วแทรกชีวประวัติของตนไว้

หนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์ที่ผู้วิจัยเลือกมาศึกษาทั้ง 3 เล่ม เป็นชีวประวัติแบบประเมินค่า เนื่องจากมุ่งถ่ายทอดข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตและการสร้างสรรค์ผลงานของวินเซนต์ ทั้งด้านที่ประสบความสำเร็จและด้านที่ล้มเหลว

2.5 ความเป็นมาของการเขียนชีวประวัติ

งานเขียนเกี่ยวกับประวัติชีวิตบุคคลมีความเป็นมายาวนานทั้งในประเทศทางฝั่งตะวันตกและประเทศไทย โดยในช่วงแรกเริ่มผู้เขียนนิยมเขียนชีวประวัติของบุคคลที่มีชื่อเสียงในเชิงสรรเสริญ ยกย่องคุณงามความดีที่น่ายึดถือ⁵⁷ บ้างมีเจตนาให้เป็นบทเรียนหรือแบบอย่างทางศีลธรรม ต่อมาการเขียนชีวประวัติได้พัฒนาไปโดยไม่จำกัดเฉพาะประวัติชีวิตของบุคคลที่มีชื่อเสียงเท่านั้น อาจเป็นประวัติชีวิตของบุคคลธรรมดาก็ได้ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ชีวิตที่น่าสนใจ ซึ่งมีทั้งด้านที่ดีและด้านที่บกพร่อง⁵⁸

หนังสือเกี่ยวกับชีวิตบุคคลเล่มแรกเกิดขึ้นในสมัยกรีก เขียนโดยซีโนฟอน (Xenophon)⁵⁹ ชาวกรีกนิยมบันทึกบทสนทนาของนักปรัชญาไว้เป็นลายลักษณ์อักษร ซึ่งในบทสนทนามักมีเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตของบุคคลนั้นเป็นส่วนประกอบ ในช่วงประมาณ 371 ปีก่อนคริสต์ศักราช ซีโนฟอนรวบรวมบันทึกบทสนทนาของโสกราตีส (Socrates) เป็นหนังสือชื่อว่า Memorabilia แบ่งออกเป็น 4 เล่ม รวมทั้งหมด 39 บท ภายในมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องราวชีวิตของโสกราตีส เช่น การควบคุมตนเอง ความเคร่งครัดในศาสนา การให้การศึกษาแก่ลูกศิษย์ เป็นต้น ส่วนผู้ที่ตั้งใจเขียนประวัติชีวิตของบุคคลเป็นคนแรก คือ พลูทาร์ก (Plutarch) นักประวัติศาสตร์และนักเขียนชาวโรมันเชื้อสายกรีก ในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 1 เขาเขียนหนังสือเรื่อง Parallel Lives ขึ้น ซึ่งเป็นหนังสือรวบรวมเรื่องราวชีวิตของขุนนางชาวกรีกและชาวโรมันผู้กล้าหาญทั้งหมด 46 คน

⁵⁷ วนิดา บำรุงไทย, สารคดี: กลวิธีการเขียนและแนววิจารณ์ (กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น, 2545), 105.

⁵⁸ ธัญญา สังขพันธานนท์, 125.

⁵⁹ วนิดา บำรุงไทย, 101.

การบันทึกประวัติชีวิตของบุคคลเช่นนี้สืบทอดมาจนถึงสมัยกลาง โดยผู้เขียนจะเขียนถึงเรื่องราวชีวิตของกษัตริย์ ขุนนางและนักบวชเท่านั้น เพื่อให้เป็นคติสอนใจและการส่งเสริมศีลธรรมแก่ประชาชน⁶⁰

ในปลายสมัยจักรพรรดิออกัสตัส (Augustus) เริ่มมีการเขียนบันทึกความทรงจำกันอย่างแพร่หลาย แต่เป็นรูปแบบที่เน้นประวัติศาสตร์มากกว่าบันทึกชีวประวัติ มีลักษณะคล้ายคลึงกับเรื่องชีวประวัติของอเล็กซานเดอร์มหาราช (Life of Alexander the Great) หลังจากนั้นมีการเขียนชีวประวัติของบุคคลต่าง ๆ ออกมามากมาย อาทิ ชีวประวัติของอากริโคลาส (Life of Agricola) โดยตาติกัส (Tacitus) ซึ่งบันทึกชีวิตของพ่อตาของตนเอง ชีวประวัติของสิบสองจักรพรรดิ (Lives of the Twelve Caesars) โดยซูเอโตนิอุส (Suetonius) และในคริสต์ศตวรรษที่ 4 มาริอุสแมกซ์ิมัส (Marius Maximus) เขียนหนังสือชีวประวัติของจักรพรรดิโรมันไว้หลายองค์ แต่ไม่ได้รับการเก็บรักษาไว้⁶¹

การเขียนชีวประวัติเริ่มปรากฏในวรรณคดีอังกฤษเมื่อปลายรัชสมัยของกษัตริย์เฮนรีที่ 8 (Henry VIII) วิลเลียม โรเปอร์ (William Roper) เขียนหนังสือเกี่ยวกับเรื่องราวชีวิตอันน่าสงสารของเซอร์ โทมัส มอร์ (Life of Sir Thomas More) ผู้เป็นพ่อตาของเขา ซึ่งผลงานเรื่องนี้ยังคงอยู่ในสภาพที่เป็นต้นฉบับลายมือจนถึงคริสต์ศตวรรษที่ 17 ส่วนผู้บุกเบิกการเขียนชีวประวัติในประเทศอังกฤษอย่างแท้จริง คือ ไอแซก วอลตัน (Isaac Walton) เขาเขียนเรื่องราวชีวิตของบุคคลต่าง ๆ และพิมพ์เผยแพร่ออกมาอย่างต่อเนื่องในศตวรรษที่ 17 อาทิ ชีวประวัติของดอน (Life of Donne) เรื่องราวชีวิตของเซอร์ เฮนรี วอตเตน (Sir Henry Wotton) ริชาร์ด ฮุกเกอร์ (Richard Hooker) เป็นต้น ภายหลังจากต่อมาได้รับการพิมพ์รวมเล่มในหนังสือรวมงานชีวประวัติของวอลตัน (Walton's Lives) ส่วนผลงานที่สมควรเป็นรากฐานของการเขียนชีวประวัติ คือ บันทึกแห่งชีวิต (Minutes of Lives) ของจอห์น ออเบอรี (John Aubrey) เนื่องจากแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจอันแจ่มแจ้งเกี่ยวกับความรู้ขั้นต้นเรื่องบุคลิกส่วนบุคคล

ต่อมาในคริสต์ศักราช 1774 ผลงานเรื่องชีวประวัติและจดหมายของเกรย์ (Life and Letters of Gray) ของแมนสัน (Manson) ซึ่งเป็นบันทึกความทรงจำเรื่องแรกที่มีการใช้จดหมายที่เขียนโต้ตอบกันธรรมดาสำหรับอธิบายเป็นตัวอย่างและขยายความเรื่องเล่า ทำให้เกิดการริเริ่มการเขียนชีวประวัติสมัยใหม่ของอังกฤษ เนื่องจากเป็นครั้งแรกที่มีการยอมรับว่าจดหมายที่บุคคลเขียนถึง

⁶⁰ Encyclopædia Britannica Volume 3, พิมพ์ครั้งที่ 11 (New York: The Encyclopaedia Britannica Company, 1910), 637.

⁶¹ ซลล รอดลอย, 53.

เพื่อนสนิท ซึ่งไม่ได้เขียนเพื่อพิมพ์เผยแพร่ มีลักษณะเด่นในด้านการแสดงให้เห็นบุคลิกที่แท้จริงของผู้เขียนได้⁶²

ส่วนคำว่าอัตชีวประวัติหรือ Autobiography ปรากฏขึ้นครั้งแรกเมื่อปลายคริสต์ศตวรรษที่ 6 แต่ยังไม่มีความหมายที่ชัดเจนนัก จนกระทั่งในคริสต์ศตวรรษที่ 18 อัตชีวประวัติกลายเป็นงานประพันธ์ชั้นสูง เช่น อัตชีวประวัติของเบนจามิน แฟรงคลิน (The Autobiography of Benjamin Franklin) และคำสารภาพ (Confessions) ของฌ็อง ฌัก รูโซ (Jean Jacques Rousseau) เป็นต้น คริสต์ศตวรรษที่ 19 และภายหลังต่อมา อัตชีวประวัติมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นและกลายเป็นงานเขียนที่เป็นธุรกิจแสวงผลกำไรประเภทหนึ่ง บุคคลในอาชีพต่าง ๆ เช่น ช่างทำผม นักสืบ นักไต่ที่สูง หรือกรรมการตัดสินการชกมวย ต่างหาช่องทางที่จะพิมพ์เผยแพร่ประสบการณ์ชีวิตของตนต่อสาธารณชน⁶³ การเขียนชีวประวัติกลายเป็นศิลปะอย่างหนึ่ง ซึ่งให้ความเพลิดเพลินแก่ผู้อ่านเช่นเดียวกับวรรณคดี

ส่วนในประเทศไทย มีการบันทึกประวัติของบุคคลสำคัญตั้งแต่สมัยสุโขทัย แต่มักเป็นประวัติของบุคคลสำคัญที่แทรกอยู่ตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ เช่น อัตชีวประวัติของพ่อขุนรามคำแหงในศิลาจารึกหลักที่ 1 เป็นต้น ต่อมาในสมัยอยุธยา ประวัติของบุคคลสำคัญ โดยเฉพาะพระราชประวัติของพระมหากษัตริย์ยังคงได้รับการบันทึกปะปนอยู่กับประวัติเหตุการณ์บ้านเมืองในพงศาวดาร จดหมายเหตุต่าง ๆ ทั้งของไทยและต่างประเทศ นอกจากนี้ยังมีประวัติของกวีในสมัยอยุธยาที่มักแทรกอยู่ในผลงานของกวีที่กล่าวถึงตนเอง

จนกระทั่งในสมัยต้นรัตนโกสินทร์ เมื่อพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวขึ้นครองราชย์ ประเทศไทยทำการติดต่อกับต่างประเทศมากขึ้น จึงได้รับอิทธิพลในการบันทึกชีวประวัติจากประเทศตะวันตก ทำให้เกิดผลงานที่เป็นการบันทึกชีวประวัติโดยเฉพาะ ไม่ได้แทรกอยู่ในหลักฐานทางประวัติศาสตร์อื่น ๆ ดังเช่นที่ผ่านมา และในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เริ่มมีการบันทึกและตีพิมพ์เผยแพร่ชีวประวัติของบุคคลทั่วไป จนถึงสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวมีการนำประวัติชีวิตของผู้ตายมาพิมพ์เป็นหนังสือที่ใช้เป็นของชำร่วยแจกผู้มาร่วมงานฌาปนกิจ

ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา บุคคลที่มีบทบาททางราชการและการเมือง รวมถึงบุคคลทั่วไปก็หันมาสนใจในการบันทึกเรื่องราวชีวิตและประสบการณ์ส่วนตัว เพื่อให้คนรุ่นหลังได้ทราบ จึงมีการตีพิมพ์เผยแพร่งานเขียนประเภทชีวประวัติและอัตชีวประวัติมากขึ้น ซึ่งเป็นการเขียนจากคำบอกเล่า

⁶² เรื่องเดียวกัน, 53-54.

⁶³ The Encyclopedia American Internation V.3, (U.S.A: Grolier incorporated printed and Manufactorted, 1985), 766-768, อ้างถึงใน ชลอ รอดลอย, 55.

ของเจ้าของประวัติ หรือเขียนด้วยความคุ้นเคยกับเจ้าของประวัติ และอาศัยเอกสารหรือหนังสือที่เขียนขึ้นในสมัยที่เจ้าของประวัติมีชีวิตอยู่ ภายหลังจากต่อมาจึงมีหนังสือบันทึกชีวประวัติที่ผู้เขียนกับเจ้าของประวัติมีชีวิตอยู่ในคนละสมัยกันเกิดขึ้น⁶⁴ โดยงานเขียนที่เกี่ยวกับประวัติบุคคลในยุคแรก ๆ เห็นได้ชัดจากพระนิพนธ์ของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาตาดำรงราชานุภาพ ซึ่งรวบรวมประวัติของบุคคลสำคัญหลายท่านไว้ เช่น พระราชประวัติสมเด็จพระนเรศวรมหาราช และประวัติของสุนทรภู่ เป็นต้น⁶⁵

2.6 ชีวประวัติของวินเซนต์ แวน โก๊ะ

ผู้วิจัยทำการศึกษาชีวประวัติของวินเซนต์ แวน โก๊ะอย่างละเอียดจากหนังสือหลายเล่ม อาทิ วินเซนต์ แวน โก๊ะ เขียนโดยหนึ่งธิดา เมตตาพร, ฟานก็อกซ์: เจิดจ้าแรงแห่งสีสัน เรียบเรียงโดยกิติมา อมรทัต และแวน โก๊ะ เขียนโดยอินโก เอฟ. วอลเธอร์ (Ingo F. Walther) เป็นต้น พบว่าหนังสือชีวประวัติของวินเซนต์ แวน โก๊ะส่วนใหญ่มักแบ่งบทการนำเสนอตามการย้ายถิ่นที่อยู่ของวินเซนต์ในแต่ละช่วงชีวิต เนื่องจากวินเซนต์ย้ายที่อยู่อาศัยบ่อยครั้งและในแต่ละสถานที่นั้น ล้วนมีบรรยากาศแตกต่างกัน อีกทั้งทำให้เขาได้พบผู้คนใหม่ ๆ รวมถึงเพื่อนศิลปิน ซึ่งทั้งบรรยากาศและผู้คนต่างส่งผลให้วิธีการทำงานและลักษณะผลงานของวินเซนต์เปลี่ยนแปลงไปทั้งสิ้น ซึ่งสามารถเรียบเรียงเป็นชีวประวัติของวินเซนต์ฉบับย่อได้ ดังนี้

วินเซนต์ แวน โก๊ะมีชื่อเต็มว่าวินเซนต์ วิลเลม แวน โก๊ะ (Vincent Willem Van Gogh) เกิดเมื่อวันที่ 30 มีนาคม คริสต์ศักราช 1853 ณ หมู่บ้านกรูต-ซุนเดิร์ต (Groot-Zundert) ซึ่งเป็นหมู่บ้านเล็ก ๆ ในเมืองนอร์ทบราบันต์ (North Brabant) ทางตอนใต้ของประเทศเนเธอร์แลนด์ ติดกับชายแดนของประเทศเบลเยียม วินเซนต์เป็นบุตรคนแรกในจำนวนบุตร 6 คนของเฮโอโดริส แวน โก๊ะ (Theodorus Van Gogh) กับแอนนา คอร์เนเลีย คาร์เบนตัส (Anna Cornelia Carpentus) บิดาของเขาเป็นนักบวชในโบสถ์ดัตช์ รีฟอร์ม (Dutch Reformed Church) ส่วนมารดาเป็นทายาทของร้านหนังสือแห่งหนึ่ง วินเซนต์มีน้องชาย 2 คน และน้องสาวอีก 3 คน นอกจากนี้เขาเคยมีพี่ชายที่ควรจะเป็นบุตรคนแรกของครอบครัว แต่แท้งระหว่างที่อยู่ในครรภ์มารดา

ในวัยเด็ก เมื่อคริสต์ศักราช 1861 วินเซนต์เข้าเรียนชั้นประถมศึกษาที่โรงเรียนในหมู่บ้าน ต่อมาเขาถูกย้ายไปเรียนที่โรงเรียนประจำในเซเวนเบอร์เกน (Zevenbergen) และย้ายโรงเรียนอีกครั้งไปเรียนที่โรงเรียนประจำในทิลเบิร์ก (Tilburg) โดยเรียนวิชาภาษาฝรั่งเศส

⁶⁴ ลักษณะหญิง รัตสราร, "งานเขียนเชิงชีวประวัติของไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ ระหว่าง พ.ศ. 2325-2475" (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2519), 29-40, อ้างถึงใน นภาวรรณ พันธุ์จินดา, "การวิเคราะห์สารคดีชีวประวัติพระนิพนธ์สมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอ เจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนา กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์" (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2554), 14-16.

⁶⁵ ธัญญา สังขพันธานนท์, 124.

ภาษาอังกฤษและภาษาเยอรมัน พร้อมกับฝึกฝนการวาดภาพไปด้วย แต่ยังไม่ทันจบ เขาก็ลาออกในปีคริสต์ศักราช 1868 และกลับบ้านที่ซุนเดิร์ท

ในปีต่อมาเมื่อวินเซนต์อายุ 16 ปี เขาย้ายไปทำงานที่กรุงเฮก (The Hague) ในบริษัทกูปีล์แอนด์ซี (Goupil & Cie) ซึ่งเป็นบริษัทค้าขายงานศิลปะที่ลุง 2 คนของเขาเป็นผู้ก่อตั้ง คือ ลุงวินเซนต์ (Vincent) และลุงคอร์เนลิส (Cornelis) ระหว่างนั้นในปีคริสต์ศักราช 1872 วินเซนต์เริ่มเขียนจดหมายติดต่อกับเธโอดอร์ส แวน โกะห์ (Theodorus Van Gogh) ผู้เป็นน้องชายของเขา ซึ่งทำงานที่บริษัทเดียวกันนี้ ในสาขาบรัสเซลส์ (Brussels) ประเทศเบลเยียม ในปีถัดมาวินเซนต์ถูกย้ายไปทำงานที่สาขาบรัสเซลส์และสาขาลอนดอน ประเทศอังกฤษตามลำดับ เขาเริ่มศึกษางานศิลปะอย่างจริงจังตามพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ต่าง ๆ โดยสนใจงานของฌ็อง ฟร็องซัว มิลเลต์ (Jean-François Millet) และฌูล เบรอตง (Jules Breton) เป็นพิเศษ เนื่องจากภาพวาดของศิลปินทั้งสองคนนี้นำเสนอภาพชีวิตชาวชนบท ซึ่งเป็นสิ่งที่ใกล้ชิดกับพื้นฐานครอบครัวของเขาที่มาจากหมู่บ้านในชนบทเช่นกัน⁶⁶ ระหว่างที่ทำงานในลอนดอน วินเซนต์ตกหลุมรักยูจีนี โลเยอร์ (Eugenie Loyer) บุตรสาวของเออร์ซูลา โลเยอร์ (Ursula Loyer) ผู้ที่แบ่งเช่าห้องพักด้วยกันกับเขา แต่ยูจีนีไม่สนใจเขาแต่อย่างใด

หลังจากนั้นวินเซนต์กลับไปเยี่ยมบิดามารดาซึ่งตอนนี้อยู่ที่เอตเทน (Etten) บิดาของเขาต้องการให้เขาศึกษาด้านศาสนาเพิ่มเติม เพื่อสานต่ออาชีพนักบวช เมื่อวินเซนต์กลับมาลอนดอนอีกครั้ง เขาหันไปสนใจใฝ่หาความรู้ด้านศาสนา วินเซนต์อ่านคัมภีร์ไบเบิลอย่างจริงจัง จนไม่เอาใจใส่กับการทำงาน เขาถูกย้ายไปทำงานที่สาขาปารีส (Paris) ประเทศฝรั่งเศส ซึ่งเป็นสาขาใหญ่ของบริษัทกูปีล์แอนด์ซี แต่เขาเริ่มเบื่อหน่ายกับการทำงานที่นี่ จึงใช้เวลาไปกับการเข้าชมงานศิลปะที่มีชื่อเสียงในพิพิธภัณฑ์ลูฟว์ (Musée du Louvre) และสะสมงานศิลปะภาพพิมพ์ จนกระทั่งในปีคริสต์ศักราช 1876 วินเซนต์ตัดสินใจลาออกจากงาน

วินเซนต์ย้ายไปเป็นครูสอนศาสนาที่โรงเรียนประจำในแรมส์เกต (Ramsgate) ใกล้กับลอนดอน ไม่นานนักเขาย้ายไปสอนที่โรงเรียนอีกแห่งในไอเซลเวิร์ธ (Isleworth) และได้เทศน์เป็นครั้งแรก ในช่วงปลายปีนั้น วินเซนต์กลับไปเยี่ยมบิดามารดาอีกครั้ง บิดาไม่ยอมให้เขากลับไปที่อังกฤษอีก เขาจึงเริ่มต้นชีวิตใหม่ด้วยการทำงานที่ร้านหนังสือในดอร์เดรคท์ (Dordrecht) พร้อมทั้งแปลคัมภีร์ไบเบิลเป็นภาษาต่าง ๆ และฝึกฝนการวาดภาพไปด้วย แต่ไม่นานเขาก็ลาออกจากงานอีก และตัดสินใจไปศึกษาวิชาศาสนาเพิ่มเติมที่อัมสเตอร์ดัม (Amsterdam) ซึ่งต้องเรียนเป็นภาษากรีกและลาติน อีกทั้งยังต้องเรียนวิชาคณิตศาสตร์ที่เขาไม่ถนัด วินเซนต์จึงไม่สามารถอดทนเรียนจนจบได้ หลังจากนั้นบิดาพยายามเคี่ยวเข็ญให้เขาเป็นนักเทศน์ให้ได้ โดยส่งเขาไปศึกษาวิชาศาสนาที่โรงเรียน

⁶⁶ หนึ่งริตา เมตตาพร, วินเซนต์ แวน โกะ (กรุงเทพฯ: พิราบ, 2546), 7.

สอนศาสนาในเบลเยียมถึง 2 แห่ง แต่เขาก็ไม่สามารถเรียนจนสำเร็จได้เช่นเดิม วินเซนต์จึงได้รับมอบหมายให้เดินทางไปยังถิ่นทุรกันดารในประเทศเบลเยียม คือ เมืองโบรินาญ (Borinage) ซึ่งเป็นเมืองที่ทำอุตสาหกรรมเหมืองถ่านหินทางตอนใต้ของเบลเยียม เพื่อสอนศาสนาแก่คนในชุมชนและพิสูจน์ความอดทน ระหว่างนี้ชีวิตของเขาเป็นไปด้วยความยากลำบาก โดยเขาได้ร่างภาพคนงานและสิ่งแวดล้อมบริเวณเหมืองเก็บไว้เป็นระยะ จนค้นพบว่าตนเองเหมาะกับการเป็นศิลปินมากกว่านักเทศน์

คริสต์ศักราช 1880 วินเซนต์เดินทางไปรัสเซีย เพื่อศึกษาการวาดภาพทิวทัศน์และภาพบุคคลคนในสถาบันศิลปะ เขาได้พบกับอันโธนิ ฟัน รัพพาร์ด (Anthon van Rappard) ศิลปินชาวดัชต์ที่อาศัยอยู่ในรัสเซีย ซึ่งกลายมาเป็นเพื่อนสนิทของเขาในเวลาต่อมา เมื่อวินเซนต์เข้าเรียนได้ประมาณ 6 เดือนก็กลับไปหาบิดามารดาที่เอเดน เขาได้พบและตกหลุมรักคี (Kee) หรือคอร์เนเลีย อาเดรียนา วอส-สตรีกเกอร์ (Cornelia Adriana Vos-Stricker) ซึ่งเป็นลูกพี่ลูกน้องของเขาและเป็นแม่ยายลูกติดที่เดินทางมาจากอัมสเตอร์ดัม เพื่อกลับมาเยี่ยมครอบครัวของเธอ วินเซนต์พยายามแวะเวียนไปหาคีเสมอ แต่ถูกบิดาของเธอ ซึ่งเป็นลุงของเขาขัดขวาง วินเซนต์เคยนำมือของตนลงเปลวไฟเพื่อพิสูจน์ความตั้งใจจริง แต่ก็ไม่สำเร็จ จนเขาท้อถอยไป

ปลายคริสต์ศักราช 1881 วินเซนต์เดินทางไปกรุงเฮก พบกับอันโทนิ โมฟ (Anton Mauve) ผู้เป็นญาติของเขาและเป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงในกรุงเฮก วินเซนต์ได้เรียนรู้การวาดภาพหุ่นนิ่งด้วยสีน้ำและสีน้ำมันเป็นครั้งแรกจากโมฟ อีกทั้งโมฟยังให้วินเซนต์ยืมเงินใช้ นอกจากนั้นเขายังได้รับเงินรายเดือนจากเธโอ ต่อมาวินเซนต์เริ่มเบื่อหน่ายกับการวาดภาพจากหุ่นปูนปลาสเตอร์ จึงหาผู้ที่จะมาเป็นแบบให้ จนพบกับเซน (Sien) หรือคลาสีนา มาเรีย ฮูร์นิค (Clasina Maria Hoornik) นอกจากนั้นวินเซนต์ยังมีความสัมพันธ์ลึกซึ้งกับเซน และรับดูแลบุตรของเซนที่ติดมาด้วย ซึ่งโมฟได้เตือนเขาว่าไม่เหมาะสม เนื่องจากเซนมีอาชีพเป็นหญิงขายบริการและติดสุรา แต่วินเซนต์กลับไม่ใส่ใจ จนห่างเหินกับโมฟไปในที่สุด ระหว่างนี้วินเซนต์จริงจังกับการวาดภาพมาก โดยวาดในสิ่งที่ตนอยากจะวาดอย่างแท้จริง เช่น ภาพความทุกข์ (Sorrow) เป็นภาพหญิงเปลือยนั่งก้มหน้าซนเขา ซึ่งวาดด้วยถ่าน โดยมีเซนเป็นแบบให้ ภาพชายหาด คนและเรือ (Beach with Figure an Sea) ซึ่งเขาเดินทางไปวาดที่ชายฝั่งทะเลเชฟนิงเงิน (Scheveningen) เป็นต้น เขาวาดภาพอย่างไม่หยุดหย่อน ทั้งออกไปวาดภาพตามที่ต่าง ๆ และวาดอยู่ในสตูดิโอของเขา จนเครียดและหงุดหงิดในบางครั้ง ทำให้มีปากเสียงกับเซน เซนจึงหนีจากเขาไป วินเซนต์เสียใจและมุ่งมั่นทำงานหนักขึ้นไปอีก โดยหมกมุ่นกับเทคนิคการใช้สีน้ำมันแบบต่าง ๆ และเริ่มสนใจภาพพิมพ์หิน อีกทั้งยังชอบอ่านหนังสือและวารสาร เช่น Harper's Weekly และ The Graphic เป็นต้น เขาออกเดินทางหาสถานที่วาดภาพจนไปถึงเดรนเธ (Drenthe) หมู่บ้านทางตะวันออกเฉียงเหนือของเนเธอร์แลนด์ ซึ่งมีชีวิตของชาวชนบทอย่างที่เขาต้องการ

ปลายคริสต์ศักราช 1883 วินเซนต์กลับไปเยี่ยมบิดามารดา ซึ่งตอนนี้ย้ายไปอยู่ที่นูเนิน (Nuënen) ตำบลหนึ่งในเมืองนอร์ธบราบันต์ เขาใช้เวลาไปกับการวาดภาพวิถีชีวิตของชนชั้นแรงงาน เช่น ช่างทอผ้าและชาวไร่ โดยใช้โทนสีน้ำตาลที่มีแสงและเงามืดทึมเป็นหลัก ต้นปีถัดมา วินเซนต์พบรักกับเพื่อนบ้านของเขา คือ มาร์โกต์ เบเกมันน์ (Margot Begemann) แต่ครอบครัวของมาร์โกต์ก็คัดค้านความรักระหว่างเธอและวินเซนต์ จนเธอต้องยาพิษ เพื่อฆ่าตัวตายประชดบิดามารดา แต่วินเซนต์พาไปส่งโรงพยาบาลได้ทันเวลา หลังจากนั้นในปีถัดมา บิดาของวินเซนต์เสียชีวิตอย่างกระทันหันด้วยโรคลมชัก ทำให้วินเซนต์แสดงอาการหดหู่ออกมาอย่างชัดเจน แต่ยังคงทำงานต่อไปอย่างหนัก โดยวาดภาพผู้คนในชนบทเช่นเดิม ได้แก่ ภาพคนกินมันฝรั่ง (The Potato Eaters) ซึ่งได้รับคำวิจารณ์ในแง่ลบจากนักวิจารณ์หลายคน รวมถึงรพพาร์ดที่เป็นเพื่อนสนิทของเขา ทำให้วินเซนต์โมโหมาก จนตัดความสัมพันธ์กับรพพาร์ดตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา

วินเซนต์ออกเดินทางจากนูเนินในปลายคริสต์ศักราช 1885 เพื่อไปศึกษาต่อในสถาบันศิลปะในแอนต์เวิร์ป (Antwerp) ประเทศเบลเยียม แต่เพียง 2 เดือนวินเซนต์ก็ไม่สามารถทนต่อระบบการเรียนการสอนอันอึดอัดได้ จึงเลิกเรียน และเดินทางไปปารีส พักอาศัยอยู่กับเธโอ เขามีโอกาสได้ทำความรู้จักกับศิลปินกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์ (Impressionist) ทำให้ภาพวาดของเขามีโทนสีสดใสขึ้น เห็นได้ชัดจากภาพดอกไม้ที่เขาวาดไว้เป็นจำนวนมากในช่วงนี้ อีกทั้งเขายังสนใจในภาพพิมพ์แกะไม้จากญี่ปุ่น จึงซื้อสะสมไว้ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการใช้สีสดตัดกันในภาพวาดของเขา เช่น ภาพเหมือนของแปร์ ต็องกี (Portrait of Père Tanguy) เจ้าของร้านขายสีที่วินเซนต์รู้จักเป็นอย่างดี ในระหว่าง 2 ปีที่อยู่ในปารีส วินเซนต์มีเพื่อนศิลปินที่สนิทสนมกัน คือ ปอล โกแก้ง (Paul Gauguin) ตูลูส-โลเตรีก (Toulouse-Lautrec) จอห์น รัสเซลล์ (John Russell) และเอมีล แบร์นาร์ด (Émile Bernard) ซึ่งรวมตัวกันตั้งกลุ่มนักวาดภาพแห่งถนนเปอติ (Peintres du Petit Boulevard) ทำให้พวกเขาแยกตัวออกมาจากกลุ่มศิลปินอิมเพรสชันนิสต์อย่างชัดเจน และด้วยลักษณะนิสัยแปลก ๆ ของวินเซนต์ ทำให้เธโอไม่ค่อยพอใจในตัวเขา เนื่องจากเธโอต้องการให้วินเซนต์อยากดูเป็นคนน่าเชื่อถือมากกว่านี้ เพื่อที่ภาพวาดของเขาจะเป็นที่นิยมขึ้นมาบ้าง ส่วนวินเซนต์เองก็เริ่มท้อแท้กับคำพูดของเธโอที่มักบั่นทอนกำลังใจของเขาเสมอ วินเซนต์จึงตัดสินใจย้ายออกจากปารีสในช่วงต้นคริสต์ศักราช 1888 ไปยังเมืองอาร์ล (Arles) ในแคว้นโพรวองซ์ (Provence) ซึ่งอยู่ทางตอนใต้ของประเทศฝรั่งเศส

วินเซนต์เช่าห้องพักที่โรงแรมคาร์เรล (Hotel Carrel) เพื่อเป็นที่พักและสตูดิโอชั่วคราว เขาได้ที่พักใหม่ในอีกไม่กี่เดือนถัดมา โดยเช่าห้อง 4 ห้องที่อยู่ทางปีกขวาของบ้านแฝดสีเหลือง ซึ่งวินเซนต์วาดฝันไว้ว่าจะทำให้สถานที่แห่งนี้เป็นศูนย์รวมของศิลปินในภาคใต้ ที่อาร์ลมีบรรยากาศที่อบอุ่นของแสงแดดและทิวทัศน์ที่สวยงามทั้งทะเล ทุ่งนา รวมถึงสวนผลไม้ วินเซนต์จึงวาดภาพทิวทัศน์ได้ชุดใหญ่ รวมถึงภาพแจกันกับดอกทานตะวัน (Vase with Sunflowers) อีกหลาย

ภาพ เขาชักชวนให้โกแก็งมาทำงานร่วมกับเขาที่บ้านสีเหลือง ซึ่งเธอก็เห็นด้วย เนื่องจากลึก ๆ แล้ว เธอต้องการให้วินเซนต์ได้ซึมซับทักษะการวาดภาพในส่วนที่ยังขาดหายไปจากโกแก็ง เพื่อที่ภาพของ วินเซนต์จะเป็นที่ต้องการของท้องตลาดบ้าง แต่โกแก็งมาอยู่ร่วมทำงานกับวินเซนต์ที่บ้านสีเหลืองได้ ประมาณ 2 เดือน เนื่องด้วยลักษณะนิสัยที่แตกต่างกันมาก โกแก็งเป็นคนสงบและมีเหตุผล ส่วนวิน เซนต์ใจร้อนและไม่อดทน อีกทั้งยังชอบตามติดโกแก็งมากเกินไป ทำให้พวกเขาที่มีปากเสียงกัน วินเซนต์เกิดอาการประสาทหลอนและคลุ้มคลั่งจนตัดหูข้างซ้ายของตน ห่อใส่กระดาษหนังสือพิมพ์ แล้วนำไปให้หญิงขายบริการคนหนึ่ง วันรุ่งขึ้นวินเซนต์ถูกตำรวจนำตัวไปส่งโรงพยาบาลเอเตล-ดีเยอ (Hétel-Dieu) เหตุการณ์นี้ทำให้ความเป็นเพื่อนของวินเซนต์และโกแก็งสิ้นสุดลง พวกเขาไม่ติดต่อกัน เป็นการส่วนตัวอีกเลย เธอทราบข่าวของวินเซนต์จากโกแก็ง จึงรีบเดินทางมาเยี่ยมวินเซนต์ นายแพทย์เฟลิกซ์ เรย์ (Dr. Felix Rey) วินิจฉัยว่าสิ่งที่วินเซนต์ทำลงไปนั้น เนื่องมาจากการได้รับการ กระทบกระเทือนทางจิตใจจากบุคคลรอบข้าง จนอารมณ์หลุดถึงขีดสุด เมื่อวินเซนต์กลับไปพักรักษา ตัวที่บ้านสีเหลือง เขามีอาการนอนไม่หลับ อีกทั้งยังส่งเสียงรบกวนชาวบ้านในละแวกนั้น จนชาวบ้าน ร้องเรียนให้จับตัววินเซนต์ไปขัง ตำรวจจึงนำตัววินเซนต์ไปส่งโรงพยาบาลอีกครั้งและปิดบ้านสีเหลือง

ในเดือนเมษายน คริสต์ศักราช 1889 เธอแต่งงานกับโจอันนา บองเกอร์ (Johanna Bonger) ซึ่งเป็นน้องสาวของเพื่อนของเขา หลังจากนั้นวินเซนต์ย้ายไปเข้ารับการรักษาทางจิต อย่างจริงจัง ที่โรงพยาบาลแซ็ง-ปอลเดอโมซอล (Saint-Paul de Mausole) ที่อยู่ในแซ็ง-เรมี (Saint-Rémy) ตามคำแนะนำของเธโอ นายแพทย์เธโอโพลี ซาคารี โอกุสต์ เปรง (Théophile Zacharie Auguste Peyron) แพทย์ผู้ดูแลวินเซนต์วินิจฉัยว่า อาการป่วยของวินเซนต์จัดอยู่ในกลุ่มลมบ้าหมู มักจะรู้สึกเจ็บปวดขึ้นมาเมื่ออาการกำเริบ และอาจเกิดการมองเห็นภาพหลอน วินเซนต์ได้รับการ บำบัดด้วยน้ำให้เลือดไหลเวียนเป็นปกติ เพื่อสร้างความสมดุลในร่างกาย และบรรเทาความเจ็บปวด เขาเริ่มกลับมาวาดภาพอีกครั้งในเดือนมิถุนายน โดยสังเกตเห็นถึงความพลีไหวของต้นไซเปรสได้มาก เป็นพิเศษ ต้นไซเปรสจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่เขาวาดขึ้นในช่วงนี้ เช่น ภาพราตรีประดับดาว (The Starry Night) การวาดภาพเป็นเพียงหนทางเดียวที่ทำให้วินเซนต์มีความสุข และลืมอาการ เจ็บป่วยไปได้บ้าง เธอคัดลอกภาพวาดของวินเซนต์ไปจัดแสดงที่นิทรรศการศิลปะในบรัสเซลส์ ทำให้ภาพวาดของเขาเริ่มได้รับความวิจารณ์ในแง่บวก และสามารถขายได้เป็นครั้งแรกในราคา 400 ฟรังก์ คือ ภาพไร่องุ่นสีแดง (The Red Vineyard)

ต้นคริสต์ศักราช 1890 วินเซนต์เดินทางไปเยี่ยมครอบครัวของเธอที่ปารีส เนื่องจากโจอันนาเพิ่งให้กำเนิดบุตรชาย ซึ่งตั้งชื่อตามชื่อของเขาวินเซนต์ วิลเลม แวน โกะท์ โดย เขาได้วาดภาพกิ่งอัลมอนด์ผลิบาน (Branches of Almond tree in Bloom) เพื่อมอบให้กับ หลานชาย หลังจากนั้นวินเซนต์ย้ายไปพักรักษาตัวที่โอแวร์-ซูร์-อวซ (Auvers-Sur-Oise) ซึ่งเป็น หมู่บ้านเล็ก ๆ ที่เงียบสงบใกล้กันกับปารีส โดยมีนายแพทย์ปอล กาชต์ (Dr. Paul Gachet) เป็น

ผู้ดูแลและเป็นเพื่อน ซึ่งหมอกาเซตก็มีความสนใจในด้านศิลปะและเป็นจิตรกรเช่นเดียวกัน วินเซนต์ เข้าห้องพักอยู่ในโรงแรมเล็ก ๆ ชื่อว่า ราวู อินน์ (Ravoux Inn) ในเดือนกรกฎาคมวินเซนต์กลับไปเยี่ยมครอบครัวของเธอที่ปารีสอีกครั้ง พบว่าสุขภาพของบุตรชายของเธอไม่สู้ดีนัก เธอกับโจอันนา ต้องเหน็ดเหนื่อยมากขึ้น และมีปัญหาทางการเงิน วินเซนต์เกรงว่าตนจะเป็นภาระให้กับเธออีก คน เขาจึงรู้สึกเศร้าและอ้างว้าง ซึ่งความรู้สึกนี้ถูกถ่ายทอดออกมาในภาพทุ่งข้าวสาลีกับอิกา (Wheatfield with Cloud) หลังจากนั้นในเย็นวันที่ 27 กรกฎาคม วินเซนต์เดินออกไปที่ทุ่งนา และใช้ปืนพกยิงบริเวณหน้าอกของตน เขาใช้เรียวแรงทั้งหมดที่มีพาดตนเองกลับห้องพักที่ราวู อินน์ เจ้าของโรงแรมรู้สึกผิดสังเกต จึงตามขึ้นไปดู พบว่าวินเซนต์นอนจมกองเลือดอยู่บนเตียง จึงรีบตามแพทย์ รวมถึงหมอกาเซต ซึ่งเป็นผู้ส่งโทรเลขไปแจ้งข่าวแก่เธอ เธอมาเยี่ยมวินเซนต์ในวันถัดมา และเฝ้าเขาอยู่ทั้งวัน จนกระทั่งวินเซนต์เสียชีวิตในอีกวันถัดมา หรือสองวันหลังจากที่เขายิงตนเอง รวมอายุ 37 ปี

หลังจากที่วินเซนต์เสียชีวิตไปประมาณ 6 เดือน เธอก็เสียชีวิตลงเช่นกัน ด้วยปัญหาสุขภาพ ปัจจุบันร่างของวินเซนต์และเธอถูกฝังไว้ข้างกันที่สุสานในโอแวร์ เมื่อวินเซนต์เสียชีวิตไปแล้ว ภาพวาดของเขาเริ่มเป็นที่ต้องการของนักสะสมงานศิลปะ โจอันนาเป็นผู้ดูแลภาพวาดของวินเซนต์ที่เหลือทั้งหมด ซึ่งหลังจากที่เธอเสียชีวิต บุตรชายก็เป็นผู้ดูแลภาพวาดเหล่านั้นต่อ รวมถึงก่อตั้งกองทุนวินเซนต์ แวน โกะห์และพิพิธภัณฑสถาน โกะห์ขึ้นตามลำดับ เพื่อจัดแสดงภาพวาดของวินเซนต์และเปิดให้ผู้สนใจทั่วไปเข้าชมจนถึงปัจจุบัน

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์องค์ประกอบและการถ่ายทอดเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะในหนังสือการ์ตูนชีวิตประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์ ได้แก่ ทฤษฎีการเล่าเรื่อง ทฤษฎีการเปลี่ยนกรอบภาพ และทฤษฎีการวาดภาพ มีรายละเอียดดังนี้

1. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง

เรื่องเล่า คือ เหตุการณ์ที่ร้อยเรียงเป็นเรื่องราว ซึ่งสามารถสื่อสารได้ด้วยทั้งเสียง ภาพ หรือตัวอักษร คำว่าเรื่องเล่าจึงมีความหมายกว้าง ครอบคลุมถึงนิทานที่เล่าแบบปากต่อปาก นวนิยาย เรื่องสั้น กวีนิพนธ์ ภาพยนตร์ ภาพวาด และการ์ตูน เป็นต้น⁶⁷

ในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของการ์ตูนชีวิตประวัตินั้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตามแนวทางการศึกษาเรื่องเล่าของอิราวตี ไตลังคะเป็นหลัก กล่าวคือ อิราวตีศึกษาเรื่องเล่าประเภทบันเทิงคดีตามองค์ประกอบต่าง ๆ อันเป็นลักษณะร่วมกันของเรื่องเล่าทุกประเภท โดยศึกษาจากแนวคิดของนัก

⁶⁷ อิราวตี ไตลังคะ, ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2546), คำนำ.

ทฤษฎีเรื่องเล่า เช่น เจราด เจอเน็ตต์ (Gérard Genette) เจอรัลด์ ปรินซ์ (Gerald Prince) และซีมัวร์ แซตแมน (Seymour Chatman) เป็นต้น⁶⁸ และเรียบเรียงไว้ในหนังสือศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง

นอกจากทฤษฎีการเล่าเรื่องที่อรวิตีเรียบเรียงไว้ในหนังสือศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่องแล้ว ผู้วิจัยยังศึกษาทฤษฎีการเล่าเรื่องอื่น ๆ เพิ่มเติม และนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของการ์ตูนชีวประวัติ โดยแบ่งองค์ประกอบของการเล่าเรื่องออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่ ผู้เล่าเรื่อง โครงเรื่อง เวลา ตัวละคร และฉาก ซึ่งเรียบเรียงได้ดังนี้

1.1 ผู้เล่าเรื่อง

ผู้เล่าเรื่อง คือ ผู้ที่ถ่ายทอดเรื่องราวออกมา แต่ผู้เล่าเรื่องไม่ใช่ผู้เขียนเสมอไป แม้จะเป็นเรื่องเล่าจากมุมมองของบุรุษที่ 1 ก็ตาม เช่นในบางกรณีผู้เขียนเป็นผู้หญิง แต่ตัวละครที่เป็นผู้เล่าเรื่องนั้นเป็นผู้ชาย จึงต้องแยกผู้เขียนกับผู้เล่าเรื่องออกจากกัน⁶⁹ ผู้เล่าเรื่องแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่องและผู้เล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นตัวละครในเรื่อง

1.1.1 ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง ผู้เขียนใช้ตัวละครใดตัวละครหนึ่งเป็นผู้เล่าเรื่อง โดยใช้สรรพนามบุรุษที่ 1 ในการเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นกับผู้เล่า หรือเรื่องและผู้เล่าพบเห็นมา ซึ่งผู้เล่าเรื่องจะเป็นตัวละครหลักหรือตัวละครรองก็ได้ ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครหลักจะเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตนเอง ส่วนผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครรองจะเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครหลัก ซึ่งตนเองไปพบเห็นหรือได้ยินมา

1.1.2 ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นตัวละครในเรื่อง ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นตัวละครในเรื่องแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ ผู้เล่าเรื่องแบบผู้ประพันธ์ ผู้เล่าเรื่องเสมือนมีตัวตน และผู้เล่าเรื่องแบบไม่แสดงทรศนะ โดยแต่ละรูปแบบมีรายละเอียดดังนี้

1) **ผู้เล่าเรื่องแบบผู้ประพันธ์** คือ ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นตัวละครในเรื่อง แต่ใช้สรรพนามบุรุษที่ 1 ในการเล่าเรื่อง โดยล่วงรู้ความคิด เรื่องราวในอดีตและปัจจุบันของตัวละครทุกตัว มักแสดงทรศนะ วิพากษ์วิจารณ์ตัวละครและเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่อง

2) **ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตน** คือ ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นตัวละครในเรื่อง และไม่ใช้สรรพนามบุรุษที่ 1 ในการเล่าเรื่อง แต่ใช้สรรพนามบุรุษที่ 3 แทน ผู้อ่านจะรู้สึกว่าคุณเล่าเรื่องเป็นเพียงเสียงของคนที่มีตัวตน แบ่งเป็น 2 รูปแบบ คือ ผู้เล่าเรื่องแบบผู้รู้แจ้ง และผู้เล่าเรื่องแบบผู้รู้จำกัด

⁶⁸ เรื่องเดียวกัน, 2.

⁶⁹ เรื่องเดียวกัน, 31.

2.1) **ผู้เล่าเรื่องแบบผู้รู้แจ้ง** หมายถึง ผู้เล่าเรื่องที่ล่วงรู้และบรรยายเหตุการณ์หรือความคิดของตัวละครได้ทุกตัว สามารถวิพากษ์วิจารณ์ตัวละครได้อย่างอิสระ รวมถึงสอดแทรกความคิดเห็นของตนเอง ซึ่งคล้ายคลึงกับผู้เล่าเรื่องแบบผู้ประพันธ์ เพียงแต่ไม่ใช่สรรพนามบุรุษที่ 1 ในการเล่าเรื่อง

2.2) **ผู้เล่าเรื่องแบบผู้รู้จำกัด** หมายถึง ผู้เล่าเรื่องที่เลือกตัวละครใดตัวละครหนึ่งเป็นจุดศูนย์กลางในการเล่าเรื่องและบรรยายเฉพาะสิ่งที่เกี่ยวข้องหรือเกิดจากตัวละครนั้นเท่านั้น⁷⁰ ซึ่งคล้ายคลึงกับผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครหลัก เพียงแต่ไม่ใช่สรรพนามบุรุษที่ 1 ในการเล่าเรื่อง

3) **ผู้เล่าเรื่องแบบไม่แสดงทรรศนะ** คือ ผู้เล่าเรื่องที่ถ่ายทอดเพียงลักษณะภายนอกของตัวละคร บทสนทนาหรือเหตุการณ์ ไม่ถ่ายทอดถึงความคิดของตัวละคร ผู้อ่านจึงต้องตีความจากบทสนทนาและการกระทำของตัวละครนั้น จึงคล้ายกับว่าเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นเอง โดยไม่มีผู้เล่า

1.2 โครงเรื่อง

โครงเรื่อง คือ การจัดลำดับเหตุการณ์ โดยแสดงถึงความเป็นเหตุเป็นผล⁷¹ ซึ่ง เจอร์ลด์ พรินซ์ นักทฤษฎีวรรณกรรมชาวอเมริกัน แบ่งประเภทของโครงเรื่องตามลักษณะโครงสร้างออกเป็น 2 ประเภท คือ โครงเรื่องเชิงเดี่ยวและโครงเรื่องเชิงซ้อน⁷²

1.2.1 **โครงเรื่องเชิงเดี่ยว** คือ โครงเรื่องที่มีเหตุการณ์ต่อเนื่องเป็นเหตุเป็นผลกันเพียงชุดเดียว มักเป็นโครงเรื่องของเรื่องสั้นโดยทั่วไป

1.2.2 **โครงเรื่องเชิงซ้อน** คือ โครงเรื่องที่มีเหตุการณ์ต่อเนื่องเป็นเหตุเป็นผลกันหลายชุด มักเป็นโครงเรื่องของนวนิยายโดยทั่วไปและเรื่องสั้นบางเรื่อง ประกอบด้วยโครงเรื่องใหญ่ หมายถึง โครงเรื่องสำคัญที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอ และโครงเรื่องย่อย หมายถึง โครงเรื่องที่สอดแทรกอยู่ในโครงเรื่องหลัก เพื่อทำให้เรื่องราวซับซ้อนยิ่งขึ้น⁷³ โดยโครงเรื่องเชิงซ้อนแบ่งเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ โครงเรื่องเชิงซ้อนแบบเชื่อมโยง โครงเรื่องเชิงซ้อนแบบสลับ และโครงเรื่องเชิงซ้อนแบบกรอบ

1) **โครงเรื่องเชิงซ้อนแบบเชื่อมโยง** คือ โครงเรื่องที่มีชุดเหตุการณ์แต่ละชุดต่อเนื่องกัน โดยชุดเหตุการณ์แรกจะทำให้เกิดชุดเหตุการณ์ถัดไป

2) **โครงเรื่องเชิงซ้อนแบบสลับ** คือ โครงเรื่องที่มีชุดเหตุการณ์หลายชุดสลับกัน

⁷⁰ กอบกุล อิงคุทานนท์, **ศัพท์วรรณกรรม** (กรุงเทพฯ: รักอักษร, 2540), 101.

⁷¹ อีราวตี ไตลิ่งคะ, 1, 5.

⁷² Gerald Prince, **Dictionary of Narratology** (Lincoln: University of Nebraska Press, 1987), ไม่ปรากฏเลขหน้า, อ้างถึงใน อีราวตี ไตลิ่งคะ, 21.

⁷³ กอบกุล อิงคุทานนท์, 100.

3) **โครงเรื่องเชิงซ้อนแบบกรอบ** คือ โครงเรื่องที่มีชุดเหตุการณ์หนึ่งซ้อนเข้าไปในอีกชุดเหตุการณ์หนึ่ง

อริสโตเติล (Aristotle) นักปรัชญากรีกโบราณ ให้ความสำคัญกับโครงเรื่องมากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ในการเล่าเรื่องของละคร โดยแบ่งโครงเรื่องที่ได้ออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ ตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบ ซึ่งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละตอนนั้นต้องเกี่ยวเนื่องกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล⁷⁴ นอกจากนี้กาญจนา แก้วเทพยังแจกแจงโครงสร้างของการเล่าเรื่องไว้ ดังนี้

ทฤษฎีการเล่าเรื่องของกาญจนา แก้วเทพ

กาญจนา แก้วเทพกล่าวว่า การเล่าเรื่องเป็นวิธีสื่อสารที่มีโครงสร้างที่ชัดเจน สามารถแบ่งได้เป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นเริ่มเรื่อง ขั้นพัฒนาเหตุการณ์ ขั้นวิกฤต ขั้นคลี่คลาย และขั้นยุติเรื่องราว⁷⁵

1) **ขั้นเริ่มเรื่อง (Exposition)** เป็นขั้นชักจูงความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องราวต่อไป โดยอาจใช้การแนะนำตัวละครหรือฉาก และการเปิดประเด็นความขัดแย้งหรือปมปัญหาเป็นกลยุทธ์ในการทำให้เรื่องราวที่น่าติดตาม

2) **ขั้นพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)** เป็นขั้นดำเนินเรื่องราวอย่างต่อเนื่อง และสมเหตุสมผล ความขัดแย้งหรือปมปัญหาทวีความเข้มข้นและความรุนแรงขึ้นเรื่อย ๆ จนตัวละครเริ่มเกิดความลำบากใจ

3) **ขั้นวิกฤต (Climax)** เป็นขั้นที่ความขัดแย้งหรือปมปัญหาพุ่งทะยานสู่จุดที่สูงที่สุด จนเกิดการแตกหัก ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง

4) **ขั้นคลี่คลาย (Falling Action)** เป็นขั้นที่ความขัดแย้งหรือปมปัญหาต่าง ๆ ได้รับการแก้ไขและผ่านพ้นไป

5) **ขั้นยุติเรื่อง (Ending)** เป็นขั้นที่เรื่องราวทั้งหมดจบสิ้นลง โดยมีจุดจบหลากหลายแบบแตกต่างกันไป เช่น จบด้วยความสุข จบด้วยความสูญเสีย หรือจบด้วยปริศนาให้ผู้อ่านได้ขบคิดต่อ เป็นต้น

ทฤษฎีการเล่าเรื่องของกาญจนา มีความสอดคล้องกับการเล่าเรื่องขนาดยาวในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์ ซึ่งบางเรื่องมีทั้งโครงเรื่องใหญ่และโครงเรื่องย่อยหลายโครงเรื่องประกอบกันอยู่ ผู้วิจัยจึงจะใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่องของกาญจนาในการวิเคราะห์ขั้นตอน

⁷⁴ อุมพร มะโรณีย์, "สัมพันธบทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย" (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551), 19.

⁷⁵ กาญจนา แก้วเทพ, *การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค* (กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสัน เพรส โปรดักส์, 2542), 157-158.

การเล่าเรื่องของแต่ละโครงเรื่องในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซน ร่วมกับการแบ่งประเภทของโครงเรื่องโดยปรินซ์

1.3 เวลา

เวลา คือ ช่วงระยะเวลาความยาวนานที่อยู่ในเรื่อง⁷⁶ ซึ่งมีผลต่อลักษณะโครงสร้างของโครงเรื่อง อีกทั้งรูปแบบการจัดลำดับเวลาและวิธีการแสดงระยะในเรื่องเล่ายังสัมพันธ์กับเวลาในชีวิตจริงของผู้อ่าน⁷⁷ ดังนี้

1.3.1 ลำดับเวลา (Order) ผู้เขียนสามารถจัดลำดับของเหตุการณ์ในเรื่องได้ตามต้องการ ซึ่งเป็นไปได้ทั้งการเรียงลำดับเหตุการณ์และการสลับลำดับเหตุการณ์ โดยผู้อ่านจะรับรู้อดีตและปัจจุบันของตัวละครได้แตกต่างกัน ดังนี้

1) การเล่าเรื่องตามลำดับเวลา (Chronological Order) คือ การเล่าเรื่องเรียงลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อน แล้วเล่าเรื่องราวเรียงลำดับไปจนถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทีหลังสุด เรื่องราวที่ผู้อ่านกำลังรับรู้ขณะอ่านการ์ตูน จึงเป็นเรื่องราวในปัจจุบันของตัวละครเสมอ

2) การเล่าเรื่องย้อนต้น (Flashback) คือ การเล่าเรื่องสลับลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มจากเหตุการณ์ตอนใดตอนหนึ่งในเรื่อง แล้วเล่าเรื่องราวย้อนหลังจากเหตุการณ์นั้น เพื่อแสดงเหตุการณ์ในอดีตหรือเล่าเรื่องราวสลับไปมาระหว่างเหตุการณ์ในอดีตและปัจจุบัน เรื่องราวที่ผู้อ่านกำลังรับรู้ขณะอ่านการ์ตูน จึงอาจเป็นเรื่องราวในอดีตหรือเรื่องราวในปัจจุบันของตัวละครก็ได้

1.3.2 ระยะเวลา (Duration) กลวิธีที่ผู้เขียนเลือกใช้ในการเล่าเรื่องสามารถแสดงช่วงเวลาในเรื่องเล่าได้หลายลักษณะ ซึ่งจะส่งผลต่อระยะเวลาที่ผู้อ่านใช้ในการอ่านเรื่องนั้น ดังนี้

1) การเล่าย่อ (Summary) คือ การเล่าเรื่องราวให้เร็วกว่าเวลาที่เกิดขึ้นจริงในเรื่อง เช่น การเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับตัวละครในระยะเวลาหลายปีภายในไม่กี่หน้า เวลาที่เกิดขึ้นในการ์ตูนอาจยาวนานหลายปี แต่ผู้อ่านสามารถรับรู้ได้ด้วยการอ่านเรื่องราวนั้นเพียงไม่กี่นาที

2) การเล่ายืด (Stretch) คือ การเล่าเรื่องราวให้ช้ากว่าเวลาที่เกิดขึ้นจริงในเรื่อง เช่น การบรรยายรายละเอียดของตัวละครหรือฉากโดยใช้พื้นที่หลายกรอบภาพหรือหลายหน้า ผู้อ่านจึงต้องใช้เวลาอ่านเรื่องราวนั้นนานกว่าที่ตัวละครในเรื่องมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ด้วยเวลาเพียงชั่วครู่

3) การเล่าข้าม (Ellipsis) คือ การไม่เล่าเหตุการณ์บางตอน เนื่องจากเป็นเหตุการณ์ที่ไม่สำคัญหรืออาจเป็นเหตุการณ์ที่สำคัญมาก จนสามารถผูกเป็นปมของเรื่องได้ ผู้เขียนจึง

⁷⁶ ราชบัณฑิตยสถาน, 1130.

⁷⁷ Garard Genette, *Narrative Discourse: An Essay in Method* (Ithaca: Cornell University Press, 1980), ไม่ปรากฏเลขหน้า, อ้างถึงใน อีราวตี ไตลิ่งคะ, 9-10.

เล่าข้ามเหตุการณ์นั้นไปก่อน แล้วนำกลับมาเล่าในตอนท้ายของเรื่อง เพื่อคลี่คลายปม ทำให้การเล่าเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว เช่นเดียวกับการเล่าย่อ

4) การเล่าละเอียด (Scene) คือ การเล่าเหตุการณ์โดยละเอียดตามระยะเวลาที่เกิดขึ้นในการ์ตูน เช่น การถ่ายทอดบทสนทนาหรือการกระทำของตัวละคร เวลาที่ผู้อ่านใช้ในการอ่านการ์ตูนจึงมีระยะเวลาพอ ๆ กันกับเวลาในการ์ตูน

5) การหยุดเล่า (Pause) คือ การหยุดเล่าเหตุการณ์ที่กำลังเล่าอยู่ แล้วไปเล่าเหตุการณ์อื่นแทน โดยอาจย้อนกลับไปเล่าเหตุการณ์เดิมนั้นต่อหรือไม่ได้ โดยมีวัตถุประสงค์คล้ายคลึงกับการเล่าข้าม คือ เก็บเหตุการณ์สำคัญไว้คลี่คลายปมในตอนท้ายของเรื่อง

1.4 ตัวละคร

ตัวละคร หมายถึงผู้ที่มีบทบาทในเรื่อง ซึ่งกระทำสิ่งต่าง ๆ ตามแรงจูงใจในการกระทำ⁷⁸ การแบ่งประเภทของตัวละครที่มีผู้อ้างอิงมากที่สุด คือ การแบ่งประเภทของตัวละครโดยอี.เอ็ม.ฟอร์สเตอร์ (E.M. Forster) นักเขียนชาวอังกฤษ ซึ่งแบ่งตัวละครออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ตัวละครมิติเดียว และตัวละครหลายมิติ⁷⁹

1. ตัวละครมิติเดียว คือ ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยเพียงด้านเดียว ไม่ซับซ้อน และไม่เปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์ในเรื่อง

2. ตัวละครหลายมิติ คือ ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหลากหลายด้าน ซับซ้อน และเปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์ในเรื่อง

นอกจากนี้ยังมีตัวละครที่มีลักษณะนิสัยแบบตัวละครมิติเดียวกับตัวละครหลายมิติผสมผสานกัน เช่น ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยซับซ้อน แต่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยเลยตลอดทั้งเรื่องหรือตัวละครที่มีลักษณะนิสัยไม่ซับซ้อน แต่มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยในตอนจบของเรื่อง การแบ่งประเภทของตัวละครนั้นจึงจำเป็นต้องแยกความซับซ้อนของลักษณะนิสัย และการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยออกจากกัน รวมถึงต้องนำบทบาทของตัวละครมาพิจารณาด้วย⁸⁰ ดังนี้

1. การแบ่งประเภทของตัวละครตามบทบาท แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ตัวละครหลัก คือ ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในเรื่อง และตัวละครรอง คือ ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญรองลงมาจากตัวละครหลัก

⁷⁸ กอบกุล อิงคุทานนท์, 17.

⁷⁹ E.M. Forster, *Aspects of the Novel* (New York: Penguin, 1963), ไม่ปรากฏเลขหน้า, อ้างถึงใน อีราวตี ไตลิ่งคะ, 51.

⁸⁰ อีราวตี ไตลิ่งคะ, 53.

2. การแบ่งประเภทของตัวละครตามความซับซ้อนของลักษณะนิสัย แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ตัวละครเชิงเดี่ยว คือ ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย และตัวละครหลายเชิง คือ ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยซับซ้อน คาดเดาได้ยาก

3. การแบ่งประเภทของตัวละครตามการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัย แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ตัวละครสถิต คือ ตัวละครที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัย และตัวละครพลวัต คือ ตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัย

1.5 ฉาก

ฉาก คือ สถานที่ สภาพแวดล้อม หรือช่วงเวลาตัวละครมีตัวตนปรากฏอยู่⁸¹ รายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับตัวละครจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดฉากขึ้น ได้แก่ ยุคสมัยของตัวละคร เวลาที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง สภาพภูมิประเทศ สถานที่ที่ตัวละครอาศัยอยู่ อาชีพ และกิจกรรมในชีวิตประจำวันของตัวละคร รวมถึงเงื่อนไขอื่น ๆ ของตัวละคร เช่น ศาสนา อารมณ์ สภาพจิตใจของตัวละคร เป็นต้น⁸²

สายหยุด บัวทุมศึกษาองค์ประกอบของวรรณกรรมเรื่องสามก๊กฉบับการ์ตูน โดยแบ่งฉากในการ์ตูนออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ ฉากกายภาพ และฉากนามธรรม⁸³

1.5.1 ฉากกายภาพ คือ ฉากที่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาหรือสามารถสัมผัสได้ เช่น อาคารบ้านเรือน พืช สัตว์ วัตถุสิ่งของ เป็นต้น ซึ่งแสดงลักษณะของสถานที่หรือเวลาที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นอย่างชัดเจน โดยไม่ต้องอาศัยการตีความจากบริบทอื่น ๆ แบ่งเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ ฉากกายภาพแบบสมจริง และฉากกายภาพแบบจินตนาการ

1) ฉากกายภาพแบบสมจริง คือ ฉากที่มีลักษณะเหมือนจริงตามที่ปรากฏตามธรรมชาติหรือหลักฐานด้านประวัติศาสตร์และภูมิศาสตร์

2) ฉากกายภาพแบบจินตนาการ คือ ฉากที่มีลักษณะตามจินตนาการของผู้วาด ซึ่งผิดไปจากความจริงตามธรรมชาติ

1.5.2 ฉากนามธรรม คือ ฉากที่ไม่ปรากฏแก่สายตา ไม่สามารถสัมผัสได้ เช่น เส้นรูปทรง สี เป็นต้น ซึ่งช่วยบ่งบอกบรรยากาศของเรื่องหรืออารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในขณะนั้น โดยต้องอาศัยการตีความ จินตนาการ ตลอดจนประสบการณ์ของผู้อ่าน

⁸¹ เรื่องเดียวกัน, 60.

⁸² กอบกุล อิงคุทานนท์, 125 – 126.

⁸³ สายหยุด บัวทุม, "เปรียบเทียบสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) กับสามก๊กฉบับการ์ตูน ของมิติเทรู โยโกยามะ แปลโดยอังคณา รัตนจันทร์" (มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2547), 245-250.

2. ทฤษฎีการเปลี่ยนกรอบภาพ

การ์ตูนเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีความต่อเนื่องกัน เรื่องราวในการ์ตูนจะดำเนินไปได้ด้วยการเปลี่ยนจากกรอบภาพหนึ่งไปสู่อีกกรอบภาพหนึ่ง โดยมีช่องว่างปรากฏอยู่ระหว่างแต่ละกรอบภาพนั้น ซึ่งทำให้ผู้อ่านเกิดการเชื่อมโยง (Closure) เหตุการณ์ในแต่ละกรอบภาพเข้าด้วยกันเป็นเรื่องราว แม้ผู้อ่านจะเห็นเหตุการณ์เพียงบางส่วนจากแต่ละกรอบภาพ แต่สามารถรับรู้ได้ถึงเรื่องราวทั้งหมด โดยจินตนาการถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในช่องว่างและเปลี่ยนภาพที่แยกออกจากกันให้รวมเป็นความคิดเดียว⁸⁴

ในการวิเคราะห์การเปลี่ยนกรอบภาพของการ์ตูนชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ตามแนวทางการศึกษาการเปลี่ยนกรอบภาพของสก็อตต์ แม็กคลาวด์เป็นหลัก กล่าวคือ แม็กคลาวด์ศึกษาการเปลี่ยนกรอบภาพในการ์ตูนจากหลายแหล่ง ทั้งจากทวีปอเมริกา ยุโรป ญี่ปุ่น และหลากหลายแนว เช่น การ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ การ์ตูนผจญภัย การ์ตูนการเมือง และการ์ตูนใต้ดิน เป็นต้น โดยจำแนกรูปแบบของการเปลี่ยนกรอบภาพออกเป็น 6 รูปแบบ ได้แก่ การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา แบบการกระทำสู่การกระทำ แบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ แบบฉากสู่ฉาก แบบแง่มุมสู่แง่มุม และแบบไร้ความสัมพันธ์⁸⁵ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังอาศัยการขยายความเกี่ยวกับการเปลี่ยนกรอบภาพเพิ่มเติมจากแซลกู๊ด แซม (Salgood Sam) ประกอบการวิเคราะห์ด้วย มีรายละเอียดดังนี้

1. การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา (Moment-to-Moment) แสดงความต่อเนื่องของช่วงเวลา เหตุการณ์ดำเนินไปอย่างช้า ๆ ไม่มีจุดสิ้นสุดและผลลัพธ์ที่ชัดเจน หรือแสดงการเคลื่อนไหวของสิ่งต่าง ๆ ที่เปรียบได้กับการมองเห็นโดยกระพริบตาหรือระหว่างช่วงเวลา 2 วินาทีในภาพเคลื่อนไหว ซึ่งหากใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบนี้มากเกินไป อาจทำให้เรื่องราวน่าเบื่อได้⁸⁶



ภาพที่ 3 ตัวอย่างการเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา

ที่มา : แม็กคลาวด์, 70.

⁸⁴ แม็กคลาวด์, 63, 66.

⁸⁵ เรื่องเดียวกัน, 70-72.

⁸⁶ Salgood Sam, "Transitions!," เข้าถึงเมื่อ 20 เมษายน 2560, เข้าถึงจาก

2. การเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำ (Action-to-Action) แสดงการกระทำหรือการเคลื่อนไหวของตัวกระทำหนึ่ง ซึ่งมีความหมาย ทำให้เหตุการณ์เปลี่ยนแปลงไป และมีผลลัพธ์ที่ชัดเจน แม้ว่าการเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาจะสามารถแสดงการกระทำได้เช่นเดียวกัน แต่ต้องใช้กรอบภาพจำนวนมาก การเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำจึงทำให้เรื่องราวดำเนินไปรวดเร็วกว่าการเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา⁸⁷



ภาพที่ 4 ตัวอย่างการเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำ

ที่มา : แม็กคลาวด์, 70.

3. การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (Subject-to-Subject) แสดงช่วงเวลาที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน แต่มุ่งความสนใจไปยังตัวกระทำที่แตกต่างกัน ในขณะที่ยังอยู่ในฉากเดิม⁸⁸ หรือความคิดเดิม



ภาพที่ 5 ตัวอย่างการเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ

ที่มา : แม็กคลาวด์, 71.

⁸⁷ แม็กคลาวด์, 76.

⁸⁸ Salgood Sam.

4. การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉาก (Scene-to-Scene) แสดงเหตุการณ์ที่ข้ามผ่านระยะห่างทางเวลาและพื้นที่ที่มีนัยสำคัญ ซึ่งเป็นจุดจบของฉากเดิมและเป็นจุดเริ่มต้นของฉากใหม่เนื่องจากฉาก หมายถึง ชุดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสถานที่หนึ่งหรือช่วงเวลาหนึ่ง⁸⁹



ภาพที่ 6 ตัวอย่างการเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉาก
ที่มา : แม็กคลาวด์, 71.

5. การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุม (Aspect-to-Aspect) แสดงมุมมองต่าง ๆ ของฉาก หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน ซึ่งไม่ทำให้เรื่องดำเนินไปข้างหน้า แต่ทำให้ผู้อ่านได้เปลี่ยนแง่มุมในการรับรู้และได้พิจารณารายละเอียดในแต่ละมุมมองอย่างลึกซึ้ง⁹⁰

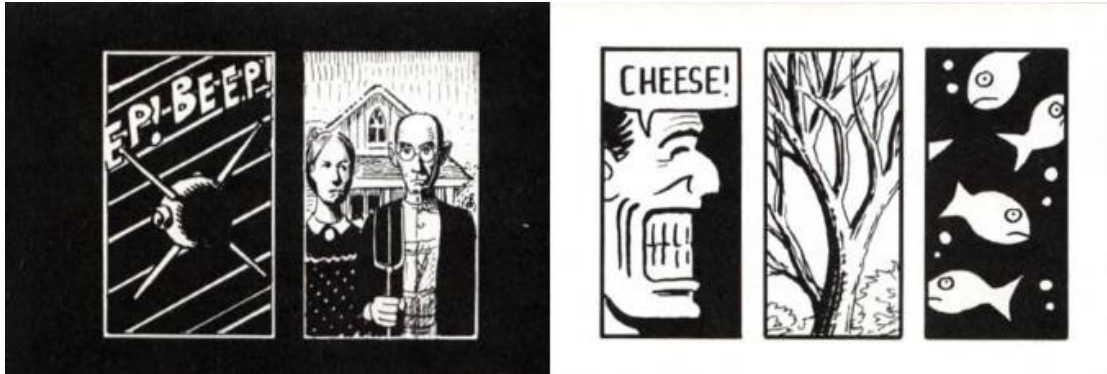


ภาพที่ 7 ตัวอย่างการเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุม
ที่มา : แม็กคลาวด์, 72.

⁸⁹ เรื่องเดียวกัน .

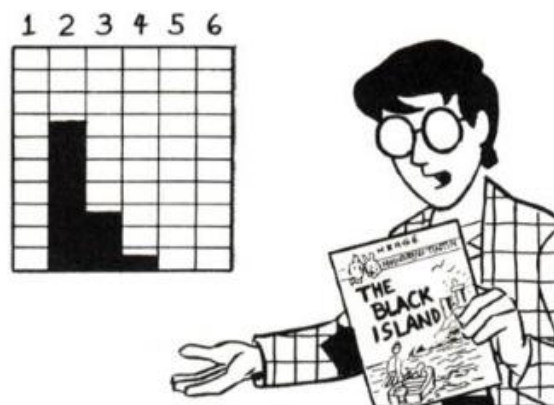
⁹⁰ ซัยยศ อิชฎีวรพันธุ์, "Understanding Comics: The Invisible Art," *Journal of Fine Arts* 1, 2 (มีนาคม 2557): 244.

6. การเปลี่ยนกรอบภาพแบบไร้ความสัมพันธ์ (Non-Sequitur) ไม่แสดงตรรกะ หรือความสัมพันธ์ใด ๆ ระหว่างการเปลี่ยนกรอบภาพ



ภาพที่ 8 ตัวอย่างการเปลี่ยนกรอบภาพแบบไร้ความสัมพันธ์
ที่มา : แม็กคลาวด์, 72.

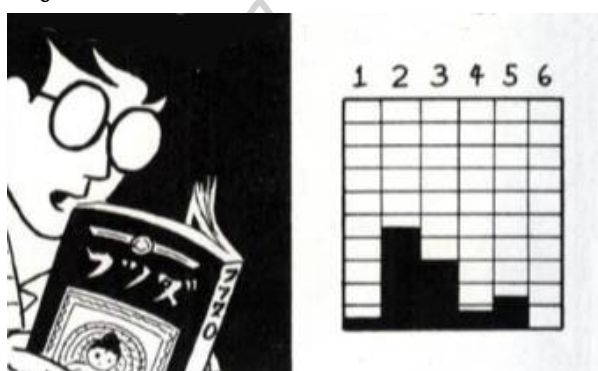
เมื่อจำแนกรูปแบบของการเปลี่ยนกรอบภาพแล้ว แม็กคลาวด์นับจำนวนครั้งของการเปลี่ยนกรอบภาพแต่ละรูปแบบที่ปรากฏในการ์ตูนเรื่องนั้น ๆ และคิดเป็นร้อยละ แล้วนำมาเปรียบเทียบกันในแผนภูมิแท่ง พบว่าการเปลี่ยนกรอบภาพที่เน้นความต่อเนื่องของการกระทำและเวลา ซึ่งทำให้เรื่องราวดำเนินไปข้างหน้า⁹¹ เช่น การ์ตูนเรื่องการผจญภัยของแต็งแต็ง ของแอร์ฌ (Hergé) และแฟนตาซติกโฟร์ (Fantastic Four) ของลี-เคอร์บี้ (Lee-Kirby) มีการเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำมากที่สุด



ภาพที่ 9 การเปลี่ยนกรอบภาพในการ์ตูนเรื่องการผจญภัยของแต็งแต็ง
ที่มา : แม็กคลาวด์, 75.

⁹¹ เรื่องเดียวกัน .

อีกทั้งแม้กลลาวด์ยังสังเกตเห็นว่านักวาดการ์ตูนชาวญี่ปุ่นใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสูง แแง่มุมมากเป็นพิเศษ เนื่องมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นมักพิมพ์เป็นตอนในนิตยสารก่อน แล้วจึงนำมาพิมพ์รวมเล่ม ซึ่งอาจมีความยาวหลายพันหน้า ความยาวของการ์ตูนจึงไม่เป็นข้อจำกัด นักวาดการ์ตูนสามารถใช้กรอบภาพจำนวนมากในการสร้างความเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ เพื่อสร้างอารมณ์ให้กับผู้อ่าน อีกทั้งวัฒนธรรมตะวันตกยังให้ความสำคัญกับการอยู่ในที่นั้นมากกว่าการไปถึงที่นั้น (Being there over getting there) ซึ่งแตกต่างจากวัฒนธรรมตะวันตก⁹² เช่น การ์ตูนของโอซะมุ เทะซึคะ (Osamu Tezuka) มีการเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและแบบแง่มุมสูงแง่มุมเพิ่มขึ้นมาจากการ์ตูนยุโรปและอเมริกันส่วนใหญ่



ภาพที่ 10 การเปลี่ยนกรอบภาพในการ์ตูนของโอซะมุ เทะซึคะ
ที่มา : แม็กคลาวด์, 77.

ในการศึกษาชีวประวัติศิลปินในรูปแบบการ์ตูนนี้ ผู้วิจัยจะแสดงผลสรุปของการเปลี่ยนกรอบภาพในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะห์ ด้วยแผนภูมิแท่งเช่นเดียวกับแม็กคลาวด์ โดยกำหนดหมายเลขแทนการเปลี่ยนกรอบภาพแต่ละรูปแบบไว้ที่ด้านล่างแผนภูมิ ได้แก่ หมายเลข 1 แทนการเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา หมายเลข 2 แทนการเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำ หมายเลข 3 แทนการเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ หมายเลข 4 แทนการเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉาก หมายเลข 5 แทนการเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสูงแง่มุมและหมายเลข 6 แทนการเปลี่ยนกรอบภาพแบบไร้ความสัมพันธ์

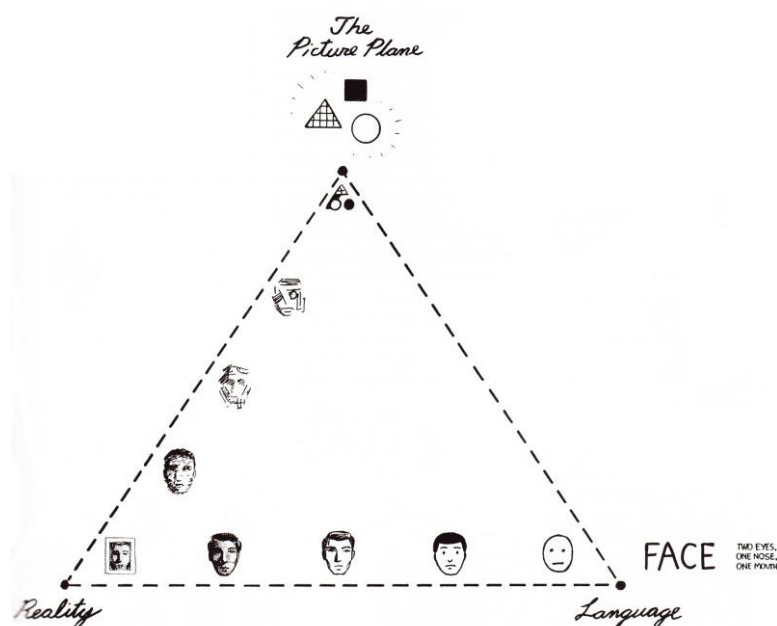
3. ทฤษฎีการวาดการ์ตูน

ในการวิเคราะห์การวาดการ์ตูนในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะห์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตามแนวทางการจำแนกรูปแบบการวาดของสก็อตต์ แม็กคลาวด์ กล่าวคือ แม็กคลาวด์สำรวจรูปแบบการวาดการ์ตูนในฐานะการขยายความโดยการทำให้ง่าย ผู้วาดจะให้ความสำคัญกับรายละเอียดเฉพาะมากกว่าการตัดทอนรายละเอียดอื่น ๆ ภาพการ์ตูนที่วาดออกมาจึงเหลือเพียงความหมายที่จำเป็น⁹³

⁹² แม็กคลาวด์, 79-81.

⁹³ เรื่องเดียวกัน, 30.

และกลายเป็นไอคอน (Icon) ซึ่งหมายถึงภาพแทนคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่หรือความคิด⁹⁴ แม้กคลาวด์ใช้แผนภูมิตระกูลสามเหลี่ยมในการนำเสนอรูปแบบการวาดการ์ตูน โดยแบ่งรูปสามเหลี่ยมออกเป็น 3 ชั้น ตามสิ่งที่ผู้อ่านรับรู้จากการ์ตูน ได้แก่ ความจริง ความหมาย และระนาบภาพ⁹⁵ และนำภาพตัวการ์ตูนจากทั่วโลกมาวางลงไปในพื้นที่ตรงที่ตรงกับรูปแบบการวาด ดังนี้

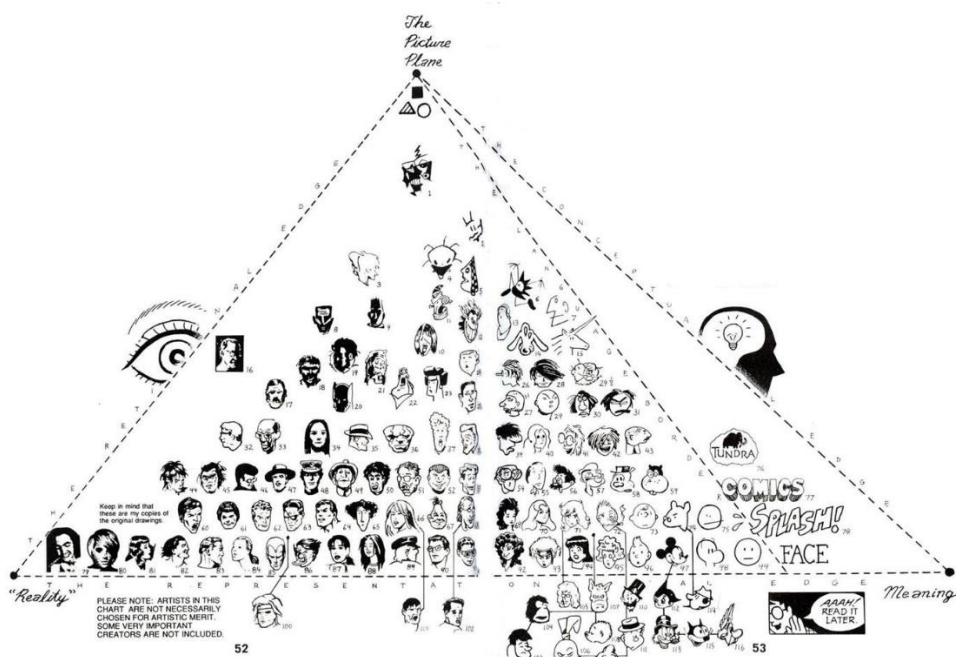


แผนภูมิที่ 1 แผนภูมิตระกูลสามเหลี่ยมแสดงรูปแบบการวาดการ์ตูน

ที่มา : Scott McCloud, *Understanding Comics The Invisible Art* (New York: Kitchen Sink Press, 1993), 51.

⁹⁴ เรื่องเดียวกัน, 27.

⁹⁵ เรื่องเดียวกัน, 51-53.



แผนภูมิที่ 2 แผนภูมิสามเหลี่ยมแสดงรูปแบบการวาดตัวการ์ตูนจากทั่วโลก

ที่มา : McCloud, 52-53.

1. **ความจริง (Reality)** ภาพที่อยู่ใกล้ความจริงมากที่สุด คือ ภาพถ่ายใบหน้าบุคคล ซึ่งแสดงทุกรายละเอียดเหมือนความเป็นจริง เนื่องจากอาชีพการทำงานของกล้องถ่ายภาพที่ตรงไปตรงมาตามวิทยาศาสตร์และธรรมชาติ⁹⁶

2. **ภาษา (Language) และ ความหมาย (Meaning)** ภาพที่อยู่ใกล้กับข้อความมากที่สุด คือ ภาพวงกลม 1 วง จุด 2 จุด และเส้นตรง 1 เส้น ซึ่งเป็นภาพที่แสดงรายละเอียดเฉพาะ เพื่อให้ความหมายว่าเป็นใบหน้า เพียงแต่ไม่ได้ให้ความหมายอย่างเจาะจงว่าเป็นใบหน้าของบุคคลใด นอกจากนี้ถัดออกไปทางด้านขวา ในส่วนที่ใกล้กับข้อความมากที่สุดยังปรากฏตัวอักษรประกอบเป็นคำว่า “FACE” ซึ่งให้ความหมายว่าใบหน้าได้อย่างชัดเจน แม้ไม่ได้มีลักษณะเหมือนใบหน้าจริง อีกทั้งยังสามารถรับรู้ได้ด้วยสายตาเช่นเดียวกับภาพอื่น ๆ คำจึงถูกรวมไว้ในแผนภาพนี้ด้วย

3. **ระนาบภาพ (The Picture Plane)** ภาพที่อยู่ใกล้กับระนาบภาพมากที่สุด คือ ภาพรูปทรงเรขาคณิต ได้แก่ สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และวงกลม ซึ่งไม่ได้เป็นภาพแทนหรือมุ่งที่จะสื่อความหมายใด เช่นเดียวกับภาพนามธรรมที่ไม่ได้แสดงความหมายโดยตรง แต่แสดงความงามของรูปทรง สี่ และการจัดวางองค์ประกอบ⁹⁷

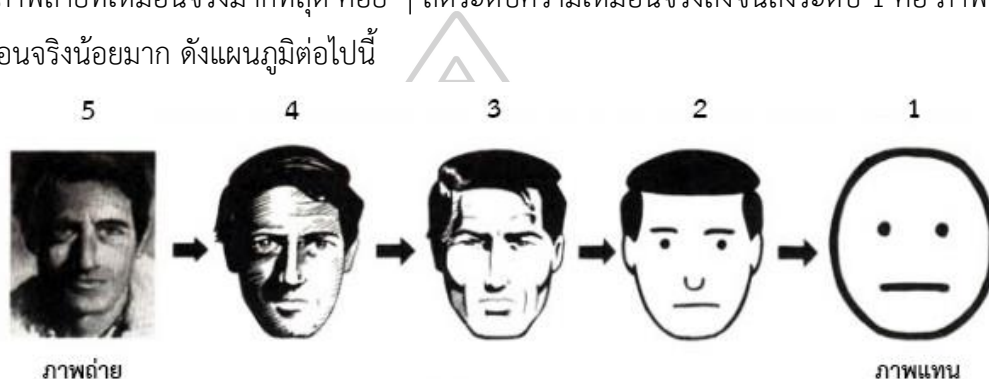
ภายในแผนภูมิที่ 1 จากข้อความจริงสู่ข้อความมีภาพใบหน้าแบ่งเป็น 5 ระดับ และจากข้อความจริงสู่ข้อความมีภาพใบหน้าแบ่งเป็น 5 ระดับเช่นกัน โดยเริ่มจากภาพถ่ายใบหน้า ซึ่ง

⁹⁶ ศักดา วิลลจันท์, 38.

⁹⁷ เรื่องเดียวกัน, 39.

ซับซ้อนที่สุด มีความเฉพาะเจาะจงที่สุด และไม่เปิดโอกาสให้ผู้อ่านตีความมากที่สุดในข้อความจริง ค่อย ๆ ลดระดับลงจนกลายเป็นภาพแทนใบหน้า ซึ่งเรียบง่ายที่สุด เป็นสากลที่สุด และเปิดโอกาสให้ผู้อ่านตีความมากที่สุดในข้อความ หรือเป็นภาพนามธรรมที่ไม่สื่อความหมายว่าเป็นใบหน้าเลยในชั่วระนาบภาพ

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะเน้นการวิเคราะห์รูปแบบการวาดจากข้อความจริงสู่ข้อความเป็นหลัก ซึ่งแบ่งระดับความเหมือนจริงออกเป็น 5 ระดับ โดยกำหนดหมายเลขแทนภาพในแต่ละระดับความเหมือนจริงที่แม็กคลาวด์ได้แบ่งไว้ เพื่อความสะดวกในการอธิบายและทำความเข้าใจ ตั้งแต่ระดับ 5 คือ ภาพถ่ายที่เหมือนจริงมากที่สุด ค่อย ๆ ลดระดับความเหมือนจริงลงจนถึงระดับ 1 คือ ภาพแทนที่เหมือนจริงน้อยมาก ดังแผนภูมิต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 3 ระดับความเหมือนจริงในการวาดการ์ตูน

ที่มา : แม็กคลาวด์, 29. และดัดแปลงโดยผู้วิจัย

นอกเหนือจากนี้แม็กคลาวด์ยังตั้งข้อสังเกตว่า ผู้วาดการ์ตูนนิยมวาดตัวละครให้มีระดับความเหมือนจริงน้อยกว่าฉาก เพื่อให้ผู้อ่านมีส่วนร่วมกับเรื่องราวที่อ่าน โดยเชื่อมโยงตัวตนของตนเองเข้ากับตัวตนของตัวละคร ยิ่งภาพของตัวละครเป็นภาพวาดที่มีรายละเอียดน้อยเท่าใด ยังมีโอกาสที่ผู้อ่านจะเชื่อมโยงตัวตนของตนเองเข้ากับตัวตนของตัวละครและการดำเนินเรื่องได้มากเท่านั้น⁹⁸ เนื่องจากภาพในสำนักเกี่ยวกับตัวตนของตนเองของมนุษย์ เป็นภาพร่างที่ไม่มีรายละเอียดมากนัก เช่นเดียวกับภาพแบบการ์ตูน⁹⁹

⁹⁸ แม็กคลาวด์, 42.

⁹⁹ เรื่องเดียวกัน, 36.



ภาพที่ 11 ภาพในสำนึกเกี่ยวกับตัวตนของผู้อื่น

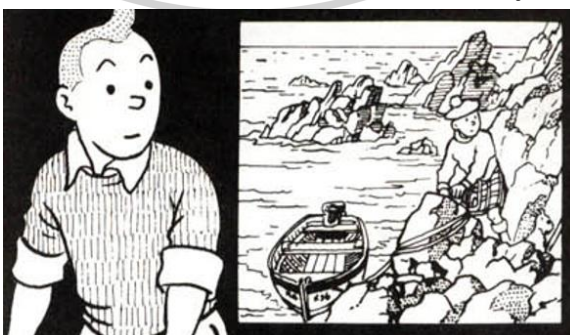
ที่มา : แม็กคลาวด์, 35.



ภาพที่ 12 ภาพในสำนึกเกี่ยวกับตัวตนของตนเอง

ที่มา : แม็กคลาวด์, 36.

ฉากจึงมีแนวโน้มที่จะมีระดับความเหมือนจริงมากกว่าตัวละคร เนื่องด้วยผู้วาดไม่ได้คาดหวังให้ผู้อ่านเชื่อมโยงตัวตนของตนเองเข้ากับฉาก แต่ฉากเป็นเสมือนโลกที่ผู้อ่านสวมหน้ากากของตนให้กับตัวละครแล้วเดินเข้าไป ซึ่งรูปแบบการวาดเช่นนี้จะพบได้มากในการ์ตูนที่ได้รับความนิยมในยุโรป เช่น การผจญภัยของแต็งแต็ง และการผจญภัยของแอสเทริกซ์ (The Adventures of Asterix) เป็นต้น แต่พบได้น้อยในการ์ตูนอเมริกา ส่วนผู้วาดการ์ตูนญี่ปุ่นพัฒนาการวาดภาพด้วยระดับความเหมือนจริงที่แตกต่างกันไปอีกชั้น โดยวาดตัวละครหลักอย่างเรียบง่าย เพื่อให้ผู้อ่านเชื่อมโยงตัวตนของตนเองเข้ากับตัวละครได้โดยง่าย แต่วาดตัวละครอื่น ๆ ให้เหมือนจริงมากขึ้น เพื่อแบ่งแยกให้ตัวละครเหล่านั้นมีสถานะเป็นคนอื่นหรือเป็นคนละพวกกับผู้อ่าน¹⁰⁰



ภาพที่ 13 การวาดตัวละครให้มีระดับความเหมือนจริงน้อยกว่าฉาก

ที่มา : แม็กคลาวด์, 42.

¹⁰⁰ เรื่องเดียวกัน, 42-44.

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์องค์ประกอบและวิธีการถ่ายทอดเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์ส่วนใหญ่จะเป็นงานวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูนและการเล่าเรื่อง ได้แก่

1. วิมลีน มีศิริทำการวิจัยเรื่อง “หนังสือภาพ: โครงสร้างการเล่าเรื่องกับการสื่อสารความหมายสำหรับเด็ก” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง ทั้งตัวบทและภาพประกอบ โดยศึกษาจากหนังสือภาพสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 20 เล่ม ผลการวิจัยพบว่าหนังสือภาพมีลักษณะเป็นเรื่องเล่า ด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกัน ได้แก่ โครงเรื่อง แนวคิด ตัวละคร ฉาก เทคนิคการเล่าเรื่อง ท่วงทำนองของภาษา การใช้เส้นและสี รวมถึงขนาดและตำแหน่งของภาพประกอบ¹⁰¹

2. สายหยุด บัวทุมทำการวิจัยเรื่อง “เปรียบเทียบสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) กับสามก๊กฉบับการ์ตูนของมิตสึเทรุ โยโกยามะ แพลโดย อังคณา รัตนจันทร์” มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบองค์ประกอบ และกลวิธีการประพันธ์ของสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) กับสามก๊กฉบับการ์ตูนของมิตสึเทรุ โยโกยามะ ผลการวิจัยพบว่า สามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) กับสามก๊กฉบับการ์ตูนของมิตสึเทรุ โยโกยามะ มีจุดมุ่งหมายในการประพันธ์ กลุ่มผู้อ่าน และวิธีการถ่ายทอดเรื่องราวแตกต่างกัน แต่รายละเอียดเรื่องราวที่นำมาเล่าผ่านองค์ประกอบและวิธีการประพันธ์ มีทั้งส่วนที่แตกต่างและเหมือนกัน¹⁰²

3. อุมพร มะโรณีทำการวิจัยเรื่อง “สัมพันธ์ของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์และนวนิยาย” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์และนวนิยาย เรื่องตั้งดวงหลุ่ยและเรื่องฟูลเฮาส์ (Full House) รวมถึงเปรียบเทียบลักษณะสัมพันธ์ใน 2 รูปแบบ คือ ลักษณะสัมพันธ์จากการ์ตูนสู่ละครโทรทัศน์และนวนิยายกับลักษณะสัมพันธ์จากนวนิยายสู่การ์ตูนและละครโทรทัศน์ ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะสัมพันธ์ในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์และนวนิยาย มีการคงเดิม ขยายความ ตัดทอนและดัดแปลงรายละเอียดองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง โดยสัมพันธ์จากการ์ตูนสู่ละครโทรทัศน์และนวนิยายเน้นการตัดทอนและดัดแปลงองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ส่วนสัมพันธ์จากนวนิยายสู่การ์ตูนและละครโทรทัศน์เน้นการขยายความองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง¹⁰³

¹⁰¹ วิมลีน มีศิริ, "หนังสือภาพ: โครงสร้างการเล่าเรื่องกับการสื่อสารความหมายสำหรับเด็ก" (มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2551), (1).

¹⁰² สายหยุด บัวทุม, บทความย่อ.

¹⁰³ อุมพร มะโรณี, ง.

งานวิจัยทั้ง 3 เรื่องนี้ทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงแนวทางในการศึกษาเรื่องเล่าตามองค์ประกอบและเรื่องเล่าที่มีภาพวาดเป็นส่วนหนึ่งในการเล่าเรื่อง โดยเฉพาะการวิจัยของสายหยุดและอุมาพรที่ศึกษาเปรียบเทียบการเล่าเรื่องเดียวกันด้วยสื่อที่ต่างกัน โดยมีการ์ตูนเป็นหนึ่งในสื่อที่เลือกทำการศึกษา ซึ่งคล้ายคลึงกันกับการนำชีวประวัติของวินเซนต์มาถ่ายทอดใหม่ในรูปแบบการ์ตูนที่ผู้วิจัยจะต้องศึกษาและวิเคราะห์ในการวิจัยนี้เป็นลำดับต่อไป

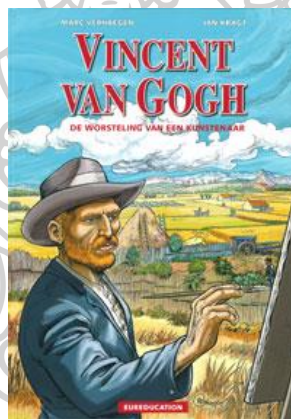


บทที่ 3

หนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์

การวิจัยนี้มุ่งศึกษาองค์ประกอบและการถ่ายทอดเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์ จำนวน 3 เรื่อง ซึ่งผู้วิจัยคัดเลือกจากหนังสือการ์ตูนที่มีการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตและผลงานของวินเซนต์ แวน โก๊ะท์ ซึ่งผลิตขึ้นในประเทศต่าง ๆ และมีการแปลเป็นภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ รวมถึงเป็นหนังสือที่มีรูปแบบการเล่าเรื่องและรูปแบบการวาดภาพที่แตกต่างกัน ซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงแนวทางอันหลากหลายในการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปินได้แก่

เรื่องที่ 1 Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle



ภาพที่ 14 หนังสือการ์ตูนเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle

ที่มา : Marc Verhaegen และ Jan Kragt, **Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle**, พิมพ์ครั้งที่ 2, แปลโดย Laura Watkinson (ม.ป.ท.: The Eureducation Foundation, 2012), หน้าปก.

Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle เป็นหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์ที่เกิดจากความร่วมมือกันของมูลนิธิยูโรเอดูเคชันและพิพิธภัณฑสถานแวน โก๊ะท์ ในประเทศเนเธอร์แลนด์ วาดโดยมาร์ก เฟอร์ฮาเคน เขียนโดยมาร์ก เฟอร์ฮาเคนและยัน คราคต์ นักวาดและนักเขียนการ์ตูนชาวดัตช์ แปลโดยลอร่า วัตคินสัน พิมพ์ครั้งแรกเมื่อคริสต์ศักราช 2011 รูปเล่มมีขนาด 30x21 เซนติเมตร จำนวน 48 หน้า พิมพ์ด้วยกระดาษเคลือบผิวด้าน โดยพิมพ์ 4 สีตลอดทั้งเล่ม และเข้าเล่มแบบไสกาว

เรื่องย่อ

เดือนพฤษภาคม คริสต์ศักราช 1890 วินเซนตน์นั่งรถไฟไปหาเธโอและครอบครัวที่ปารีส แต่ทำภาพวาดล่อนบนรถไฟ มีชายผู้หนึ่งเก็บได้ เขารู้สึกว่ามันเป็นผลงานที่ยอดเยี่ยมมาก มีเอกลักษณ์และเปี่ยมด้วยพลัง เมื่อวินเซนตน์ไปถึงบ้านของเธโอ จึงทราบว่าเธโอลาออกจากงาน และต้องการเปิดกิจการค้าขายงานศิลปะเป็นของตนเอง โดยให้ความสนใจกับศิลปะสมัยใหม่เป็นหลัก วินเซนตน์กังวลว่าเธโอจะไม่สามารถให้เงินสนับสนุนเขาได้อีกต่อไป หลังจากนั้นวินเซนตน์เดินทางไปพักอาศัยที่โอแวร์ เขาพยายามออกไปวาดภาพและมีความสุขกับทิวทัศน์ที่สวยงาม เพื่อไม่ให้หนักถึงอาการเจ็บป่วย โดยมีหมอกาเซต์ หมอด้านระบบประสาท ผู้หลงใหลในศิลปะคอยเป็นทั้งเพื่อนและผู้ดูแล

ไม่กี่วันต่อมาหลุย ดูปง (Louis Dupont) ชายผู้เก็บภาพวาดของวินเซนตน์ได้บนรถไฟพยายามนำภาพนั้นไปถามหาผู้วาดตามแกลเลอรีต่าง ๆ ในปารีส จนทราบว่าวินเซนตน์ แวน โก๊ะท์เป็นผู้วาด จึงตั้งใจนำภาพนั้นไปคืนให้กับวินเซนตน์ แต่เขาเผลอกลับไปในสวนสาธารณะ ภาพวาดจึงถูกขโมยไป แต่เมื่อหวัชขโมยนำภาพนั้นไปขาย ปรากฏว่าไม่มีผู้รับซื้อ เขาจึงทิ้งภาพนั้นลงบนพื้นถนน อันโทน ฟัน รัฟพาร์ด เพื่อนเก่าของวินเซนตน์เป็นคนเก็บภาพนั้นได้เป็นคนต่อไป เขาจึงลองนำภาพวาดนั้นไปให้อ็องบรอซ โวลยาร์ด (Ambroise Vollard) ผู้ค้าขายงานศิลปะตีราคา โวลยาร์ดให้ราคาสูงถึง 70 ฟรังก์ และวางขายภาพนั้นที่แกลเลอรีของเขาในราคา 100 ฟรังก์

ในคืนหนึ่งวินเซนตน์เกิดอาการประสาทหลอน มองเห็นภาพบุคคลที่เขาเคยรู้จักและต้นไม้พูดได้ หมอกาเซต์แนะนำให้เขาพักผ่อนให้เพียงพอ แต่วินเซนตน์มักถูกนกการบกวอน หมอกาเซต์จึงให้เขายืมปืนพกสำหรับยิงไล่นกกา วินเซนตน์เล่าถึงอาการเจ็บป่วยทางประสาทครั้งแรก เมื่อโกแก็งจะย้ายออกจากบ้านสี่เหลี่ยมให้หมอกาเซต์ฟัง เมื่อเล่าถึงตอนที่เขากำลังจะตัดใบหูข้างซ้ายของตน เขาก็ปวดศีรษะอย่างรุนแรงและเกิดอาการประสาทหลอนขึ้นมาอีกครั้ง วินเซนตน์มองเห็นผู้ชุดหลุมฝังศพในชุดสีดำ พร้อมด้วยหมุ่นกกา เขาจึงหยิบปืนพกออกไปจัดการ

ดูปงพบภาพวาดของวินเซนตน์ที่เขาเคยเก็บได้วางขายในแกลเลอรีของโวลยาร์ด จึงซื้อไว้ในขณะเดียวกันเธโอได้รับโทรเลขว่าวินเซนตน์ถูกยิง เขารีบเดินทางไปโอแวร์ในทันที ระหว่างทางเธโอพบกับดูปงโดยบังเอิญ เมื่อดูปงทราบว่าเธโอเป็นพี่ชายของวินเซนตน์ เขาจึงฝากภาพวาดนั้นไปคืนวินเซนตน์ แต่เธโอให้ดูปงเก็บไว้ เนื่องจากเขาเป็นผู้ซื้อมา ดูปงจึงเป็นหนึ่งในคนแรก ๆ ที่ซื้อภาพวาดของวินเซนตน์ เมื่อเธโอมาถึงโอแวร์ เขาจึงทราบว่าวินเซนตน์พยายามจะฆ่าตัวตายในวันก่อน ซึ่งตอนนี้วินเซนตน์นอนบาดเจ็บสาหัสอยู่ในห้องพัก เธโอเข้าไปเยี่ยมวินเซนตน์ที่ห้องพัก ไม่นานนัก วินเซนตน์ก็เสียชีวิตลงในอ้อมแขนของเธโอ เมื่อวันที่ 29 กรกฎาคม คริสต์ศักราช 1890

มูลนิธิยูโรเอดูเคชัน

มูลนิธิยูโรเอดูเคชันก่อตั้งเมื่อวันที่ 28 ตุลาคม คริสต์ศักราช 2005 ด้วยวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็ก ๆ ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ในยุโรปผ่านหนังสือการ์ตูนและสื่ออื่น ๆ โดยมีเรื่องราวที่น่าสนใจและภาพวาดที่ยอดเยี่ยมเป็นส่วนประกอบสำคัญ¹⁰⁴ จึงผลิตหนังสือการ์ตูนที่น่าเสนอเรื่องราวชีวิตของบุคคลสำคัญหรือเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ อาทิ หนังสือการ์ตูนเรื่อง George Maduro เล่าเรื่องราวชีวิตของจอร์จ มาดูโร นักศึกษากฎหมายชาวดัตช์ผู้เสียสละตนรับใช้ชาติในฐานะทหาร เพื่อป้องกันการถูกรุกรานจากประเทศเยอรมนีในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 คริสต์ศักราช 1940 และหนังสือการ์ตูนเรื่อง Combating Water นำเสนอเหตุการณ์น้ำท่วมครั้งใหญ่ในประเทศเนเธอร์แลนด์ เมื่อคริสต์ศักราช 1953 ซึ่งสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับการจัดการน้ำไว้ เช่น การสร้างเขื่อน เพื่อปกป้องพื้นที่ลุ่ม เป็นต้น นอกจากนี้มูลนิธิยังผลิตใบงานเป็นแบบฝึกหัดประกอบหนังสือการ์ตูนแต่ละเรื่อง พร้อมใบเฉลยแนวทางการตอบ เพื่อให้คุณครูหรือผู้ปกครองนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนและเพิ่มพูนความรู้ให้กับเด็ก ซึ่งสามารถดาวน์โหลดได้บนเว็บไซต์ของมูลนิธิยูโรเอดูเคชัน โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย



ภาพที่ 15 ตัวอย่างหนังสือการ์ตูนของมูลนิธิยูโรเอดูเคชัน

ที่มา : “Albums,” เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน, เข้าถึงจาก

http://www.euroeducation.nl/wordpress/?page_id=245

¹⁰⁴ "Over Ons," เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน 2560, เข้าถึงจาก

http://www.euroeducation.nl/wordpress/?page_id=2

มาร์ก เฟอร์ฮาเคน

มาร์ก เฟอร์ฮาเคนเป็นนักวาดการ์ตูนชาวเบลเยียม เกิดในคริสต์ศักราช 1957 เขาชอบวาดภาพมาตั้งแต่เด็กและเริ่มอาชีพนักวาดภาพเคลื่อนไหว (Animator) เมื่อเรียนจบมหาวิทยาลัย เฟอร์ฮาเคนเป็นที่รู้จักดีจากหนังสือการ์ตูนเรื่อง Senne & Senne ที่เขาวาดขึ้นในคริสต์ศักราช 2005 และยังคงวาดอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับสงครามโลกครั้งที่ 2 แต่ใช้ตัวละครเด็กชายและเด็กหญิงวัย 14 ปี เป็นผู้ดำเนินเรื่อง เขาจึงใช้รูปแบบการวาดที่เรียบง่ายในการวาดตัวละคร โดยตัดทอนรายละเอียดบางอย่างของตัวละครออก แต่วาดฉากให้มีรายละเอียดมาก หลังจากนั้นในคริสต์ศักราช 2007 เฟอร์ฮาเคนได้ร่วมงานกับมูลนิธิโรเอดูเคชัน โดยเป็นทั้งผู้วาดการ์ตูนและผู้ร่วมเขียนเรื่องราวกับยัน คราค์ต ซึ่งเน้นการ์ตูนชีวประวัติบุคคลและการ์ตูนประวัติศาสตร์เป็นหลัก อาทิ เรื่อง The Secret of Michiel de Ruyter ซึ่งเล่าเรื่องราวชีวิตของกะลาสีเรือชาวดัตช์ และเรื่อง V-Bombs at Antwerp ซึ่งเล่าถึงเหตุและผลของเหตุการณ์วี-บอมบส์ที่แอนต์เวิร์ป เป็นต้น เขาเลือกใช้รูปแบบการวาดที่เหมือนจริงมากขึ้นและมีรายละเอียดมากขึ้นในหนังสือการ์ตูนของมูลนิธิโรเอดูเคชัน



ภาพที่ 16 ตัวอย่างผลงานของมาร์ก เฟอร์ฮาเคน ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Senne & Senne
ที่มา : “Marc Verhaegen,” เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน, เข้าถึงจาก

<http://www.devergeetachtigevijftiger.nl/marcverhaegen.html>

เรื่องที่ 2 Vincent Van Gogh: The Raven Hunt



ภาพที่ 17 หนังสือการ์ตูนเรื่อง Vincent Van Gogh: The Raven Hunt

ที่มา : Willi Bloess, **Vincent Van Gogh: The Raven Hunt**, แปลโดย Rolf Goellnitz (United States: Bluewater Productions, 2013), หน้าปก.

Vincent Van Gogh: The Raven Hunt เป็นหนึ่งในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปินชุด ไมล์สโตนส์ ออฟ อาร์ต (Milestones of Art) ของสำนักพิมพ์บลูวอเตอร์ โปรดักชันส์ ประเทศสหรัฐอเมริกา วาดและเขียนโดยวิลลี เบลีสส์ นักวาดการ์ตูนชาวเยอรมัน แปลโดยรอล์ฟ โกล์นิตซ์ พิมพ์ครั้งแรกเมื่อคริสต์ศักราช 2012 รูปเล่มมีขนาด 23x15.5 เซนติเมตร จำนวน 40 หน้า พิมพ์ด้วยกระดาษไม่เคลือบผิว โดยพิมพ์ 4 สี แต่ในแต่ละหน้านั้นใช้สีน้อยเพียง 1 - 3 สีเท่านั้น และเข้าเล่มแบบไสกาว

เรื่องย่อ

วินเซนต์ แวน โก๊ะท์ เกิดเมื่อวันที่ 30 มีนาคม คริสต์ศักราช 1853 ที่หมู่บ้านดัตช์ในซุนเดิร์ต บิดาของเขาเป็นบาทหลวง ส่วนลุงของเขาเป็นผู้ค้าขายงานศิลปะ เมื่อวินเซนต์อายุ 16 ปี ลุงของเขา รับเขาเข้าทำงานเป็นพนักงานขายงานศิลปะในบริษัทกูปีล์แอนด์ซี สาขากรุงเทพฯ และได้ย้ายไปทำงานที่สาขาลอนดอนและสาขาปารีสในเวลาต่อมา วินเซนต์ตกหลุมรักยูจีนี ลูกสาวเจ้าของบ้านที่เขาเช่าอยู่ แต่เธอมีคู่หมั้นแล้ว วินเซนต์เสียใจมากจนกลายเป็นคนที่หมกมุ่นอยู่กับคัมภีร์ไบเบิล และมีปัญหาในการทำงาน บ่อยครั้งที่ลูกค้าต้องเผชิญกับอารมณ์ไม่ดีของเขา เขาจึงถูกไล่ออก และหันเหไปทำงานด้านศาสนาแทน วินเซนต์ย้ายไปทำงานเป็นครูผู้ช่วยสอนศาสนาที่แรมส์เกต และเป็นนักเทศน์ที่ไอเชิลเวิร์ธ จากนั้นจึงไปศึกษาวิชาศาสนาเพิ่มเติมที่อัมสเตอร์ดัม และย้ายไปเป็นนักเทศน์ที่โบรินาัม ในขณะเดียวกันเขายังคงฝึกร่างภาพสิ่งที่เขาพบเห็นไปด้วย โดยได้รับเงินสนับสนุนจากเธโอ น้องชายที่อายุน้อยกว่าเขา 4 ปี ซึ่งประสบความสำเร็จในการทำงานที่กูปีล์แอนด์ซี สาขาปารีส

ปลายคริสต์ศักราช 1880 วินเซนต์มุ่งหน้าสู่กรุงบรัสเซลส์ และเริ่มศึกษาศิลปะจากการเยี่ยมชมสตูดิโอของศิลปิน เขาไปเยี่ยมชมสตูดิโอของอันโทน ฟัน รัฟพาร์ดอยู่บ่อยครั้ง ซึ่งรัฟพาร์ดก็อดทน

สอนเขาเป็นอย่างดี หลังจากนั้นวินเซนต์ได้ไปพักอาศัยอยู่กับอันโทน โมฟ ศิลปินผู้เป็นญาติของเขาในกรุงเฮก แต่แล้วเขาก็ปลีกตัวออกห่างจากโมฟ เนื่องจากด้วยความสัมพันธ์กับเซิน หลุยส์สาวที่เป็นแบบวาดภาพให้ ในคริสต์ศักราช 1885 วินเซนต์วาดภาพคนกินมันฝรั่งขึ้นโดยใช้สีน้ำตาลในโทนที่มีมิติ ทิม ซึ่งร่ำพาร์ดได้วิพากษ์วิจารณ์ว่าเป็นภาพที่น่าเกลียด น่าสะอิดสะเอียน วินเซนต์รู้สึกเจ็บปวดและหมดความอดทน จึงยุติความสัมพันธ์กับร่ำพาร์ดตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา

วินเซนต์เดินทางไปเบลเยียมอีกครั้ง เพื่อเข้าศึกษาที่สถาบันศิลปะในอานต์เวิร์ป แต่ระบบการเรียนการสอนในสถาบันศิลปะนั้นไม่เหมาะสำหรับคนใจร้อนอย่างเขา วินเซนต์จึงเดินทางต่อไปยังปารีส และพักอาศัยอยู่กับเธโอ วินเซนต์ได้พบกับเพื่อนศิลปินมากมาย เขานำเทคนิคจากศิลปินอิมเพรสชันนิสต์มาใช้ เช่น การวัดวัตถุกันอย่างรวดเร็วเป็นเส้นหรือจุดเล็ก ๆ อีกทั้งเขายังใช้สีที่สว่างสดใสแทนสีน้ำตาลมืดทึมที่เขาเคยใช้ในการวาดภาพที่เนเธอร์แลนด์ แต่เมื่อเธโอพยายามนำเสนอภาพวาดของวินเซนต์ในแกลเลอรีที่เขาทำงาน เจ้านายของเขากลับพิจารณาว่าภาพวาดแบบนี้เสี่ยงต่อการขายไม่ได้ จึงให้แสดงเฉพาะภาพวาดสมัยใหม่เท่านั้น เกือบ 2 ปีที่วินเซนต์อาศัยอยู่ที่ปารีสกับเธโอ เริ่มเกิดความตึงเครียด วินเซนต์ออกเดินทางจากปารีสไปยังโพรวองซ์ ระหว่างทางเขานึกถึงการตั้งกลุ่มศิลปินขึ้นทางตอนใต้ของประเทศฝรั่งเศส

ในช่วงกลางคริสต์ศักราช 1888 วินเซนต์เช่าห้อง 4 ห้องของบ้านสีเหลืองในอาร์ล โดยโกแก็งเดินทางมาพักอาศัยด้วยในเดือนตุลาคมปีเดียวกันนั้น แต่การทำงานของศิลปินทั้ง 2 คนที่ยึดตนเองเป็นศูนย์กลางนำมาซึ่งการโต้เถียงกันอย่างไม่หยุดยั้ง ผ่านไป 2 เดือน โกแก็งต้องการย้ายออกจากบ้านสีเหลือง วินเซนต์จึงมีอาการผิดปกติไป เขาตัดตั้งหูข้างซ้ายของตน ส่งไปให้ราเซล ผู้หญิงขายบริการ หมอเธอวินิจฉัยว่าวินเซนต์เป็นโรคลมบ้าหมู อันเนื่องมาจากการได้รับการกระทบกระเทือนทางจิตใจและขาดอาหาร วินเซนต์มองเห็นภาพหลอนอีกครั้งใน 2 เดือนถัดมา เขาส่งเสียงรบกวนผู้อื่นจนถูกควบคุมตัว วินเซนต์เข้ารับการรักษาที่โรงพยาบาลจิตเวชในแซ็ง-เรมี ภายในห้องพักผู้ป่วย เขาใช้เวลาศึกษาผลงานของศิลปินผู้มีชื่อเสียง นอกจากนี้เขายังออกไปวาดภาพข้างนอก โดยมีผู้ติดตามไปด้วย ในขณะเดียวกันที่ปารีส ภาพของวินเซนต์ได้รับการจัดแสดงในนิทรรศการของกลุ่มศิลปินดิ อินเดเพนเดนตส์ (The Independents) ส่วนที่บรัสเซลส์ภาพวาดของเขาสามารถขายได้เป็นครั้งแรก คือ ภาพไร่องุ่นสีแดง

วินเซนต์ไปเยี่ยมครอบครัวของเธโอที่ปารีส ซึ่งในขณะนั้นเธโอแต่งงานแล้ว มีบุตรชาย 1 คน และปรารถนาจะเปิดกิจการค้าขายงานศิลปะเป็นของตนเอง จึงกลัวว่าจะไม่สามารถสนับสนุนวินเซนต์ทางการเงินได้อีกต่อไป วินเซนต์ย้ายไปอาศัยที่โอแวร์์ และยังคงวาดภาพอย่างต่อเนื่อง เขาสามารถวาดภาพได้ 80 ภาพภายใน 8 สัปดาห์ แต่เมื่ออาการเจ็บป่วยกำเริบอีกครั้ง เขาไม่มีพลังอีกต่อไป วินเซนต์ออกไปที่ไร่ข้าวโพด ใช้ปืนพกสั้นยิงเข้าที่หน้าอกของตนและพาดตนเองกลับมา

ห้องพัก เขาเสียชีวิตลงใน 2 วันถัดมา หรือในวันที่ 29 กรกฎาคม คริสต์ศักราช 1890 ซึ่งในอีก 7 เดือนหลังจากนั้น เธอก็เสียชีวิตลงเช่นกัน

บลูวอเตอร์โปรดักชันส์

บลูวอเตอร์โปรดักชันส์เป็นสตูดิโอผลิตหนังสือการ์ตูนในเมืองแวนคูเวอร์ (Vancouver) รัฐวอชิงตัน (Washington) ประเทศสหรัฐอเมริกา ก่อตั้งขึ้นในคริสต์ศักราช 2007 โดยดาร์เรน จี. เดวิส (Darren G. Davis) เพื่อพิมพ์หนังสือการ์ตูนที่สร้างสรรค์ตัวละครและเรื่องราวขึ้นมาใหม่ทั้งหมด มีผลงานที่โดดเด่น คือ การ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่เรื่อง The 10th Muse ภายหลังจากได้ร่วมมือกันกับ เรย์ แฮร์ริฮาวเซน (Ray Harryhausen) พิมพ์หนังสือการ์ตูนที่มีเรื่องราวต่อเนื่องมาจากภาพยนตร์ที่เคยฉายในอดีต เช่น Clash of Titans และ The 7th Voyage of Sinbad เป็นต้น นอกจากนี้บลูวอเตอร์ยังพิมพ์หนังสือการ์ตูนชีวประวัติบุคคล โดยเฉพาะชีวประวัติศิลปินที่รวมเป็นชุดไมล์สโตนส์ ออฟ อาร์ต สุดท้ายแล้วบลูวอเตอร์ย้ายไปรวมกับไทด์เวฟโปรดักชันส์ (TidalWave Productions) ที่ก่อตั้งมาตั้งแต่คริสต์ศักราช 2001 ซึ่งพิมพ์หนังสือการ์ตูนออกมาหลากหลายแนว เช่น แนววิทยาศาสตร์ แนวสยองขวัญ แนวผจญภัย การ์ตูนจากเทพนิยายหรือวรรณกรรมที่มีชื่อเสียง และการ์ตูนชีวประวัติบุคคล เป็นต้น



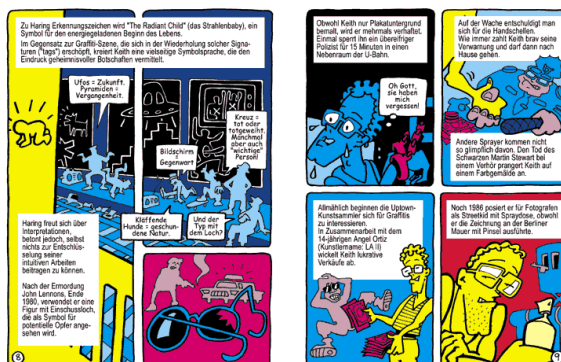
ภาพที่ 18 หนังสือการ์ตูนชุดไมล์สโตนส์ ออฟ อาร์ต ของสำนักพิมพ์บลูวอเตอร์โปรดักชันส์
ที่มา : “Art History Graphic Novels Bios Now Available,” เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน, เข้าถึงจาก
<http://www.geekthenews.com/2012/11/23/art-history-graphic-novels-bios-now-available/>

หนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปินชุดไมล์สโตนส์ ออฟ อาร์ตประกอบด้วยหนังสือการ์ตูนจำนวน 6 เล่ม ซึ่งนำเสนอเรื่องราวชีวิตของศิลปิน 6 คน คือ ปาโบล ปิกัสโซ, แอนดี วอร์ฮอล, วินเซนต์ แวนโก๊ะ, ซัลวาดอร์ ดาลี, ฟรีดา กาลิ และคีธ แฮริง โดยคัดเลือกมาจากหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน

ภาษาเยอรมัน ชุดอาร์ติสต์ คอมิก ไบโกราฟีส์ ของวิลลี เบลิสส์ ซึ่งมีทั้งหมด 28 เล่ม แล้วนำมาแปลเป็นภาษาอังกฤษ เริ่มออกวางจำหน่ายเมื่อเดือนตุลาคม คริสต์ศักราช 2012

วิลลี เบลิสส์

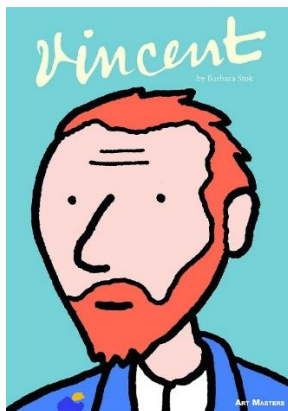
วิลลี เบลิสส์เป็นนักวาดการ์ตูนชาวเยอรมัน เกิดในคริสต์ศักราช 1958 ทำงานเป็นนักวาดภาพประกอบให้กับเอเจนซีโฆษณาและสำนักพิมพ์ นอกเหนือจากงานแล้ว เขายังวาดการ์ตูนไว้เป็นจำนวนมาก และผลิตนิตยสารการ์ตูน OUTSIDE ร่วมกับเพื่อนดีไซเนอร์ชาวเยอรมันและฝรั่งเศส ออกมาจำนวน 21 ฉบับ ในคริสต์ศักราช 1998 เบลิสส์มีความคิดที่จะผลิตหนังสือชุดอาร์ติสต์ คอมิก ไบโกราฟีส์ ซึ่งเป็นหนังสือการ์ตูนเล่มเล็ก มีความยาวประมาณ 40 หน้า นำเสนอเรื่องราวในชีวิตของศิลปินคนสำคัญ เพื่อเป็นสื่อทางเลือกสำหรับคนทุกวัยที่ต้องการศึกษาชีวิตและผลงานของศิลปิน โดยผลิตในนามสำนักพิมพ์ของตนเอง คือ สำนักพิมพ์วิลลี เบลิสส์ ซึ่ง 5 เรื่องแรกที่ได้รับการผลิตและวางจำหน่ายในคริสต์ศักราช 2002 ได้แก่ ปาโบล ปิกัสโซ, แอนดี วอร์ฮอล, โจเซฟ บอยส์, วินเซนต์ แวนโก๊ะ และฮีโรนีมัส โบช (Hieronymus Bosch) หลังจากนั้นทางสำนักพิมพ์จึงทยอยผลิตหนังสือการ์ตูนในชุดนี้ออกมาปีละ 1 – 2 เรื่องอย่างต่อเนื่อง จนถึงปัจจุบันมีจำนวนทั้งหมด 28 เรื่อง ถ่ายทอดชีวประวัติของศิลปิน 28 คน โดยเขาเป็นผู้วาดด้วยตนเองถึง 22 เรื่อง¹⁰⁵ โดยใช้รูปแบบการวาดที่แตกต่างกันออกไป ตามลักษณะที่สอดคล้องกับผลงานของศิลปินแต่ละคน เช่น ในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติคิธ แฮริง เขาวาดภาพด้วยเส้นหนาปิดทึบ ลงสีสด และมักจะวาดรูปทรงภายนอกของคนพอให้เห็นเป็นเงา ซึ่งคล้ายคลึงกับผลงานของคิธ แฮริง



ภาพที่ 19 ตัวอย่างผลงานของวิลลี เบลิสส์ ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Keith Haring

ที่มา : “Keith Haring,” เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน, เข้าถึงจาก <https://kuenstler-biografien.de/keith-haring>

เรื่องที่ 3 Vincent



ภาพที่ 20 หนังสือการ์ตูนเรื่อง Vincent

ที่มา : Barbara Stok, **Vincent**, แปลโดย Laura Watkinson (London: SelfMadeHero, 2014), หน้าปก.

Vincent เป็นหนึ่งในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปินชุดอาร์ต มาสเตอร์ส ของสำนักพิมพ์ เซลฟ์เมดฮีโร่ ในประเทศอังกฤษ วาดและเขียนโดยบาร์บารา สโต๊ก นักวาดการ์ตูนชาวดัตช์ แปลโดยลอร่า วัตคินสัน พิมพ์ครั้งแรกเมื่อคริสต์ศักราช 2014 รูปเล่มมีขนาด 24x17 เซนติเมตร จำนวน 144 หน้า พิมพ์ด้วยกระดาษไม่เคลือบผิว โดยพิมพ์ 4 สีตลอดทั้งเล่ม และเข้าเล่มแบบเย็บกึ่งไสกาว

เรื่องย่อ

วินเซนต์ออกเดินทางจากปารีสไปพรอวองซ์ด้วยรถไฟ เมื่อเดินทางถึงอาร์ล เขาเช่าห้องของ โรงแรมคาร์เรล เพื่อเป็นที่พักอาศัยอย่างไม่มีกำหนด วินเซนต์ออกไปวาดภาพทิวทัศน์ตามสถานที่ต่าง ๆ และเขียนจดหมาย พร้อมกับส่งภาพที่เขาวาดไปให้เธอเป็นกิจวัตร เขาจึงมีบุรุษไปรษณีย์เป็นเพื่อน นอกจากนี้เขายังได้พบกับเพื่อนศิลปินอีก 2 คน คือ ดอดจ์ แม็กไนต์ (Dodge MacKnight) และอูแฌน โบช (Eugène Boch) แต่ไม่นานวินเซนต์ก็บาดหมางกับดอดจ์ เนื่องจากดอดจ์กล่าวว่าทุ่งนาที่เขาชอบออกไปวาดนั้นเป็นทิวทัศน์ที่น่าเบื่อ อีกทั้งวินเซนต์ยังมีปากเสียงกับเจ้าของโรงแรมที่เขาพักอาศัย เนื่องจากเขาไม่ยอมจ่ายค่าไวน์ที่เคยสั่งมาดื่ม และคิดว่าถูกทางโรงแรมเอาเปรียบโดยการคิดเงินเกินราคา จึงย้ายออก

ต่อมาวินเซนต์เช่าห้อง 4 ห้องในบ้านสีเหลือง สำหรับเป็นสตูดิโอวาดภาพ เขาต้องการก่อตั้งชุมชนศิลปินด้วยการเชิญเพื่อนศิลปินมาอยู่ร่วมกัน จึงเขียนจดหมายเชิญให้โกแฌ็งมาที่นี่ วินเซนต์นับถือโกแฌ็งเป็นศิลปินที่มีพรสวรรค์ และหวังว่าการได้ทำงานร่วมกับโกแฌ็งจะทำให้เขาได้พัฒนาตนเอง โกแฌ็งตกลงมาหาเขาที่บ้านสีเหลือง วินเซนต์เป็นคนจริงจังและหมกมุ่นกับการทำงานมาก เขาจึงพูดถึงเรื่องการวาดภาพและการสร้างชุมชนศิลปินกับโกแฌ็งตลอดเวลา ส่วนโกแฌ็งต้องการเวลาพักผ่อนที่เป็นส่วนตัวบ้าง อีกทั้งวินเซนต์ยังหมกมุ่นให้โกแฌ็งเป็นผู้นำของสตูดิโอแห่งนี้ แต่โกแฌ็งตั้งใจมาที่นี่เพื่อเยี่ยมเยียนวินเซนต์เพียงไม่กี่สัปดาห์เท่านั้น ด้วยลักษณะนิสัยและความต้องการที่แตกต่างกัน ทำ

ให้ทั้งคู่มีปากเสียงกันในที่สุด โกอแก้งย้ายออกจากบ้านสี่เหล็กลับไปที่ปารีส วินเซนต์รู้สึกผิดหวังอย่างรุนแรงจนเกิดอาการประสาทหลอน ใช้มีดเฉือนหูข้างซ้ายของตนแล้วนำไปให้ผู้หญิงขายบริการที่เคยมีความสัมพันธ์กับเขา

วินเซนต์เข้ารับการรักษาอาการบาดเจ็บบริเวณหูข้างซ้ายที่โรงพยาบาลในอาร์ล โดยมีเธโอมายีเยม หลังจากนั้นวินเซนต์ได้กลับไปที่บ้านสี่เหล็อีกครั้ง แต่ด้วยอาการประสาทหลอนของเขา ชาวเมืองอาร์ลร้องเรียนไปยังนายกรัฐมนตรีว่าเขาไม่เหมาะที่จะอยู่อย่างเสรีภาพ ตำรวจจึงจำเป็นต้องปิดบ้านสี่เหล็ที่เขาอาศัยอยู่ วินเซนต์ตระหนักถึงปัญหา และย้ายไปพักรักษาตัวที่โรงพยาบาลสำหรับผู้ป่วยทางจิตในแซ็ง-เรมี ซึ่งเขาคิดว่าเป็นหนทางที่ดีที่สุด เนื่องจากเขาไม่สามารถเข้าสตูดิโอแห่งใหม่ และอาศัยอยู่ตามลำพังได้ แพทย์วินิจฉัยว่าวินเซนต์เป็นโรคลมบ้าหมู ซึ่งเป็นสาเหตุให้เกิดอาการชักและอาการประสาทหลอน จึงให้เขารับการบำบัดด้วยน้ำ และอนุญาตให้เขาออกไปวาดภาพที่ไหนก็ได้ในโรงพยาบาล วินเซนต์ยังคงวาดภาพส่งไปให้เธโอมายีเยมเรื่อยๆ ภาพของเขาได้จัดแสดงในนิทรรศการ และได้รับคำชื่นชมเป็นอย่างมาก

วินเซนต์ทราบข่าวการคลอดบุตรของภรรยาของเธโอมายีเยม อีกทั้งเธโอมายีเยมก็กับหมอที่สามารถดูแลเขาได้ในโอแวร์ ใกล้กับปารีส วินเซนต์ย้ายออกจากโรงพยาบาลในแซ็ง-เรมีไปเช่าห้องพักในโอแวร์ โดยมีครอบครัวของเธโอมายีเยม เขาพาทุกคนไปรับประทานอาหารที่บ้านของหมอกาเซต์ วินเซนต์พูดคุยกับเธโอมายีเยมถึงอนาคตที่จะเต็มไปด้วยปัญหา แต่เขาสามารถยอมรับได้ว่าอะไรจะเกิดก็ต้องเกิด หลังจากนั้นในวันหนึ่งวินเซนต์ออกไปวาดภาพที่ทุ่งข้าวสาลี เขาเสียชีวิตลงในคริสต์ศักราช 1890 และในปีถัดมาเธโอมายีเยมก็เสียชีวิตลงเช่นกัน

สำนักพิมพ์เซลฟ์เมดฮีโร

สำนักพิมพ์เซลฟ์เมดฮีโรเป็นสำนักพิมพ์อิสระในกรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ก่อตั้งโดยเอ็มมา เฮย์เลย์ (Emma Hayley) และมุ่งเน้นผลิตสื่อในรูปแบบนิยายภาพ (Graphic Novel) ที่มีคุณภาพสูงมาตั้งแต่คริสต์ศักราช 2007¹⁰⁶ โดยเริ่มต้นจากการผลิตนิยายภาพแบบญี่ปุ่นชุดมังงะเชกสเปียร์ (Manga Shakespeare) ซึ่งดัดแปลงมาจากบทละครเรื่องต่าง ๆ ของวิลเลียม เชกสเปียร์ (William Shakespeare) นักประพันธ์ชาวอังกฤษ เช่น Romeo & Juliet, Hamlet และ Macbeth เป็นต้น หลังจากนั้นจึงผลิตนิยายภาพออกมาอีกหลายชุด ทั้งนิยายภาพที่ให้ความบันเทิงหลากหลายแนว เช่น แนววิทยาศาสตร์ แนวสยองขวัญ และแนวอาชญากรรม เป็นต้น ทั้งนิยายภาพที่ให้ความรู้ เช่น นิยายภาพชุดกราฟิก ฟรอยด์ (Graphic Freud) ซึ่งให้ความรู้ทางจิตวิทยา โดยรวบรวมกรณีศึกษาที่โด่งดังของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) มาเล่าในรูปแบบนิยายภาพ รวมถึง

¹⁰⁶ "About Hq," เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน 2560, เข้าถึงจาก

หนังสือภาพที่เล่าเรื่องชีวประวัติของบุคคลต่าง ๆ เช่น เรื่อง Haddon Hall เล่าเรื่องราวชีวิตของเดวิด โบวี่ (David Bowie) นักร้องและนักแต่งเพลงชาวอังกฤษ และเรื่อง Agatha เล่าเรื่องราวชีวิตของ อกาธา คริสตี (Agatha Christie) นักประพันธ์ชาวอังกฤษ เป็นต้น รวมถึงหนังสือภาพชีวประวัติของ ศิลปินหลายเล่มที่รวมเป็นชุดอาร์ต มาสเตอร์ส



ภาพที่ 21 หนังสือการ์ตูนชุดอาร์ต มาสเตอร์ส ของสำนักพิมพ์เซลฟ์เมดฮีโร่

ที่มา : “Art Masters,” เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน, เข้าถึงจาก

<http://www.selfmadehero.com/books.php?series=19>

หนังสือภาพชุดอาร์ต มาสเตอร์สนำเสนอเรื่องราวชีวิตของศิลปินผู้มีชื่อเสียงโด่งดังไปทั่วโลก โดยคัดสรรหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปินที่น่าสนใจจากหลายประเทศในยุโรปที่พิมพ์เป็นภาษาต่าง ๆ เช่น ภาษาดัตช์ ภาษาฝรั่งเศส มาแปลเป็นภาษาอังกฤษ โดยเริ่มต้นจากการพิมพ์หนังสือการ์ตูนชีวประวัติเริ่มบรรณต์ ออกวางจำหน่ายในคริสต์ศักราช 2013 และยังคงผลิตหนังสือในชุดนี้ออกมาอย่างต่อเนื่อง อีก 5 เรื่องจนถึงปัจจุบัน ได้แก่ หนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์, ปาโบล ปิกัสโซ, เอ็ดวาร์ด มุนช์, ซัลวาดอร์ ดาลี และปอล โกแก็งตามลำดับ ด้วยการคัดสรรต้นฉบับจาก สำนักพิมพ์ในประเทศต่าง ๆ มาแปลเป็นภาษาอังกฤษ หนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปินแต่ละเล่มในชุดนี้จึงสร้างสรรค์ขึ้นโดยนักวาดคนละคนกันทั้งหมด ทุกเล่มจึงมีรูปแบบการวาดและวิธีการนำเสนอแตกต่างกันออกไป ซึ่งมีส่วนสัมพันธ์กับลักษณะเด่นของผลงานของศิลปินที่นำเสนอในเล่มนั้น

บาร์บารา สต็อก

บาร์บารา สต็อกเป็นนักวาดการ์ตูนชาวดัชต์ เกิดในคริสต์ศักราช 1970 และเริ่มต้นทำหนังสือการ์ตูนเมื่อเธออายุ 24 ปี ควบคู่ไปกับการทำงานเป็นช่างภาพและนักข่าวหนังสือพิมพ์¹⁰⁷ สต็อกเริ่มเป็นที่รู้จักดีจากหนังสือการ์ตูนอัตชีวประวัติของเธอ ซึ่งตีพิมพ์เมื่อคริสต์ศักราช 2009¹⁰⁸ ปัจจุบัน สต็อกมีผลงานหนังสือการ์ตูนออกมา 11 เล่ม ซึ่งส่วนใหญ่เป็นหนังสือการ์ตูนอัตชีวประวัติและหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปินชาวดัชต์คนสำคัญ เช่น เฮ็นดริก เวิร์กมัน (Hendrik Werkman) ศิลปินแนวทดลองด้านการพิมพ์ รวมถึงหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะห์ที่ผู้วิจัยเลือกทำการศึกษา โดยบาร์บาราใช้รูปแบบการวาดและการนำเสนอเนื้อหาคล้ายคลึงกันในทุกเล่ม คือ ใช้เส้นหนาวาดภาพที่ตัดทอนรายละเอียดออกไปค่อนข้างมาก และเล่าเรื่องราวอย่างตรงไปตรงมา สอดแทรกด้วยอารมณ์ขันและเนื้อหาเกี่ยวกับการทำความเข้าใจชีวิต



ภาพที่ 22 ตัวอย่างผลงานของบาร์บารา สต็อก

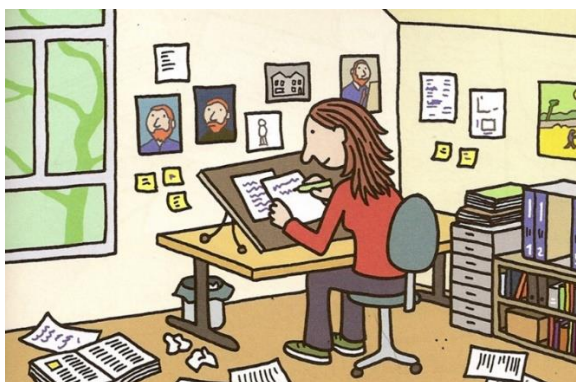
ที่มา : “Boeken,” เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน, เข้าถึงจาก <http://www.barbaraal.nl/boeken.html>

หนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะห์ เรื่อง Vincent ทำให้สต็อกประสบความสำเร็จอย่างมากในระดับสากล เนื่องจากหนังสือเล่มนี้ถูกซื้อลิขสิทธิ์ไปแปลเป็นอีกหลายภาษา เช่น ภาษาจีน ภาษาสเปน และภาษารัสเซีย เป็นต้น อีกทั้งยังได้รับการวิจารณ์ในแง่ดีจากนิตยสารและหนังสือพิมพ์มากมาย เช่น Times และ The Guardian เป็นต้น สต็อกเริ่มต้นทำหนังสือเล่มนี้จากการอ่านจดหมายของวินเซนต์และคัดเลือกช่วงที่น่าสนใจไว้ จากนั้นเธอเดินทางไปอาร์ลและแซ็ง-เรมี เพื่อสังเกตสภาพแวดล้อมที่วินเซนต์อยู่อาศัย รวมถึงค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นอยู่ของผู้คนในปลายศตวรรษที่ 19 เช่น เฟอร์นิเจอร์ที่พวกเขาใช้ หรือแม้กระทั่งชุดชั้นในที่หญิงสาวในสมัยนั้นสวมใส่ แล้วจึงวาดภาพร่างเป็นสตอรี่บอร์ด เขียนบทสนทนาของตัวละคร และลงมือวาดจริงทีละหน้า โดยเลือกภาพวาดของวินเซนต์หนึ่งภาพสำหรับแต่ละฉาก เมื่อวาดเสร็จ สามี่ของเธอเป็นผู้ลงสีให้ด้วย

¹⁰⁷ Barbara Stok, “Info,” เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน 2560, เข้าถึงจาก <http://www.barbaraal.nl/meer.html>

¹⁰⁸ “About Authors & Adaptors,” เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน 2560, เข้าถึงจาก <http://www.selfmadehero.com/about.php?list=3>

คอมพิวเตอร์ โดยเลือกใช้สีตามที่ปรากฏในภาพวาดของวินเซนต์ รวมเป็นระยะเวลาทั้งหมด 3 ปี¹⁰⁹ ซึ่งสต็อกได้เล่าเรื่องราวเบื้องหลังการทำหนังสือเล่มนี้ลงในหนังสือการ์ตูนการ์ตูนชีวิตประวัติเล่มล่าสุดของเธอเรื่อง Toch Een Geluk ที่ตีพิมพ์ออกมาในคริสต์ศักราช 2016



ภาพที่ 23 ตัวอย่างผลงานของบาร์บารา สต็อก ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง Toch Een Geluk

ที่มา : “Toch een geluk,” เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน, เข้าถึงจาก

<http://informatiesite.stripaap.nl/recensies/1589-recensie-toch-een-geluk-door-barbara-stok>

จากการพิจารณาหนังสือการ์ตูนชีวิตประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์ทั้ง 3 เล่มนี้ในเบื้องต้น พบว่าในแต่ละเล่มมีเนื้อหาบางส่วนที่เหมือนกัน แต่มีรูปแบบการเล่าเรื่องและการวาดภาพที่แตกต่างกันมาก ดังจะแจกแจงผลการวิเคราะห์ห้องประกอบของหนังสือการ์ตูนชีวิตประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์ในบทต่อไป

¹⁰⁹ "New Release: Vincent by Barbara Stok," เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน 2560, เข้าถึงจาก

<http://www.selfmadehero.com/news/2014/03/new-release-vincent-by-barbara-stok>

บทที่ 4

องค์ประกอบของหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะห์

ด้วยธรรมชาติของสื่อการ์ตูนที่สามารถแสดงภาพให้เห็นและบอกข้อความให้ทราบได้ในเวลาเดียวกัน ผู้วาดจะผสมผสานการเล่าเรื่องโดยตรงและการเล่าเรื่องโดยอ้อมเข้าด้วยกัน โดยอาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เป็นกลไกในการสร้างความหมายให้เกิดขึ้นในความคิดและความรู้สึกของผู้อ่าน ได้แก่ การเล่าเรื่อง การวาดภาพ และการเปลี่ยนกรอบภาพ¹¹⁰

ในบทนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ลักษณะขององค์ประกอบดังกล่าวในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะห์ทีละเรื่อง แล้วนำผลการวิเคราะห์นั้นมาเปรียบเทียบกัน มีรายละเอียดดังนี้

เรื่องที่ 1 Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle

1. การเล่าเรื่อง

ผู้วิจัยแบ่งประเด็นการวิเคราะห์เกี่ยวกับการเล่าเรื่องออกเป็น 5 ส่วนตามองค์ประกอบของเรื่องเล่า ได้แก่ ผู้เล่าเรื่อง โครงเรื่อง เวลา ตัวละคร และฉาก มีรายละเอียดดังนี้

1.1 ผู้เล่าเรื่อง

ในเรื่องนี้มีการใช้ผู้เล่าเรื่องแบบผสมผสาน ทั้งผู้เล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นตัวละครในเรื่องและผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง ดังนี้

1.1.1 ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นตัวละครในเรื่อง

ผู้วาดใช้ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นตัวละครในเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนและเป็นผู้รู้แจ้งในการเล่าเรื่องราวในปัจจุบันของวินเซนต์ ซึ่งเริ่มต้นตั้งแต่วินเซนต์ออกเดินทางจากโพรวองซ์ไปยังปารีส ในเดือนพฤษภาคม คริสต์ศักราช 1890 จนกระทั่งวินเซนต์เสียชีวิต ในเดือนกรกฎาคม ปีเดียวกันนั้น รวมถึงเรื่องราวและความรู้สึกนึกคิดของตัวละครตัวอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างนี้ แม้จะไม่มีวินเซนต์ร่วมด้วยในเหตุการณ์ โดยเล่าผ่านภาพ บทสนทนาของตัวละคร และคำบรรยาย

1.1.2 ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง

ผู้วาดใช้ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง ทั้งตัวละครหลัก คือ วินเซนต์ และตัวละครรอง คือ เธโอ และรัฟพาร์ด ในการเล่าเรื่องราวในอดีตของวินเซนต์ที่แบ่งออกเป็นช่วงเวลา

¹¹⁰ "Graphic Novel".

ต่าง ๆ ผ่านการเล่าเรื่องแบบปากต่อปากของผู้เล่าเรื่องหลายคน ซึ่งผู้ที่ฟังเรื่องเล่าเหล่านั้นก็เป็นตัวละครในเรื่องด้วยเช่นกัน ดังนี้

1) **ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครหลัก** คือ วินเซนต์ ซึ่งเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองในช่วงที่ย้ายออกจากปารีสไปก่อตั้งสตูดิโอศิลปะที่อาร์ล โดยมีโกแก็งมาอาศัยอยู่ร่วมกันในช่วงเวลาหนึ่งให้หมอกาเซต์ฟัง

2) **ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครรอง** คือ เธโอและร็พพาร์ด ผู้ใกล้ชิดกับวินเซนต์ ซึ่งเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับวินเซนต์ที่ตนเคยประสบมาให้ผู้อื่นที่ตนพบเจอฟัง ได้แก่

2.1) เธโอ น้องชายของวินเซนต์ เล่าเรื่องราวในวัยเด็กและชีวิตการทำงานของวินเซนต์ก่อนที่จะเป็นศิลปินให้โจ ภรรยาของเขาฟัง

2.2) ร็พพาร์ด อดีตเพื่อนสนิทของวินเซนต์ เล่าเรื่องราวในช่วงที่วินเซนต์เริ่มจริงจังกับการฝึกวาดภาพในเบลเยียมและเนเธอร์แลนด์ให้โวลยาร์ด ผู้ค้าขายงานศิลปะและอัลแบร์ โอริเยร์ (Albert Aurier) นักวิจารณ์งานศิลปะฟัง

2.3) เธโอเล่าเรื่องราวในช่วงที่วินเซนต์เข้าเรียนศิลปะที่อานต์เวิร์ปและย้ายมาทำงานศิลปะในปารีสให้ร็พพาร์ดฟัง

2.4) เธโอเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับอาการเจ็บป่วยและการรักษาตัวของวินเซนต์ให้ดูปง ชายผู้เก็บภาพวาดของวินเซนต์ได้บนรถไฟฟัง

1.2 โครงเรื่อง

ผู้วาดใช้โครงเรื่องเชิงซ้อนแบบสลับและโครงเรื่องเชิงซ้อนแบบกรอปร่วมกันในการเล่าเรื่อง คือ ใช้โครงเรื่องเชิงซ้อนแบบสลับนำเสนอโครงเรื่องใหญ่ 2 ชุดสลับกันไปมา โดยกำหนดช่วงเวลาปัจจุบันเป็นช่วงเวลาประมาณ 2 เดือนก่อนที่วินเซนต์จะเสียชีวิต นำเรื่องราวเกี่ยวกับวินเซนต์ในช่วงเวลานั้นมาเล่าสลับกับเรื่องราวของตัวละครอื่น ๆ ที่เก็บภาพวาดของวินเซนต์ได้ ซึ่งเกิดขึ้นในขณะเดียวกัน และใช้โครงเรื่องเชิงซ้อนแบบกรอปร่วมนำเสนอโครงเรื่องย่อย 7 ชุด ซึ่งเป็นเรื่องราวในอดีตของวินเซนต์ที่แบ่งเป็นช่วงเวลาต่าง ๆ ซ้อนเข้าไปในโครงเรื่องใหญ่

ผู้วาดร้อยเรียงโครงเรื่องทั้งหมดเข้าด้วยกันโดยผูกเรื่องราวให้วินเซนต์ทำภาพวาดตกบนรถไฟ และดูปงเป็นผู้เก็บได้ จึงพยายามตามหาวินเซนต์ เพื่อคืนภาพวาดนั้นให้ ซึ่งเป็นโอกาสให้ตัวละครรองหลายตัวได้พบกัน จนเกิดการเล่าเรื่องราวในอดีตของวินเซนต์ขึ้น ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 โครงเรื่องใหญ่ที่ 1 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle

โครงเรื่อง	รายละเอียดเหตุการณ์
1. ชั้นเริ่มเรื่อง	วินเซนต์นั่งรถไฟไปปารีสและทำภาพวาดตลกบนรถไฟ
2. ชั้นพัฒนาเหตุการณ์	วินเซนต์ทราบว่าเธโอกำลังจะเปิดกิจการใหม่, วินเซนต์ไปพักอาศัยที่โอแวร์์และพบกับหมอกาเซต์, วินเซนต์เกิดอาการประสาทหลอน แต่รับประทานยาต้าน, หมอกาเซต์มอบปืนพกให้วินเซนต์ใช้ยิงไล่คนกกา, วินเซนต์เล่าเรื่องความบาดหมางระหว่างเขากับโกแก็งให้หมอกาเซต์ฟัง
3. ชั้นวิกฤต	วินเซนต์เกิดอาการประสาทหลอนอีกครั้ง มองเห็นผู้ขูดหลุมฝังศพและหมุ่นกกา, วินเซนต์คว้าปืนพกสั้นออกไป, มีเสียงปืนดังขึ้นกลางทุ่งนา, เธโอบอกว่าวินเซนต์ถูกยิง
4. ชั้นคลี่คลาย	เธโอบอกเยี่ยมวินเซนต์, เธโอบอกว่าวินเซนต์พยายามจะฆ่าตัวตาย, วินเซนต์กล่าวประโยคสุดท้ายในชีวิตว่า “ความเศร้าจะคงอยู่ชั่วนิรันดร์” ¹¹¹ (La tristesse durera toujours.) ¹¹²
5. ชั้นยุติเรื่อง	วินเซนต์เสียชีวิต

ตารางที่ 2 โครงเรื่องใหญ่ที่ 2 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle

โครงเรื่อง	รายละเอียดเหตุการณ์
1. ชั้นเริ่มเรื่อง	คู่งเก็บภาพวาดที่วินเซนต์ทำตลกบนรถไฟได้
2. ชั้นพัฒนาเหตุการณ์	คู่งพยายามคืนภาพวาดให้วินเซนต์, คู่งเพลอหลับในสวนสาธารณะ จึงมีคนมาขโมยภาพวาดไป, หัวขโมยขายภาพวาดไม่ได้ จึงทิ้งลงบนถนน, รัฟพาร์ดเก็บภาพวาดได้และนำไปให้โวลยาร์ดตีราคา, โวลยาร์ดวางขายภาพวาดนั้นในแกลเลอรีของตน
3. ชั้นวิกฤต	คู่งซื้อภาพวาดนั้นคืนจากโวลยาร์ดและทราบว่าวินเซนต์พักอาศัยที่โอแวร์์, คู่งพบเธโอบอกและทราบว่าเขาเป็นน้องชายของวินเซนต์
4. ชั้นคลี่คลาย	คู่งเดินทางไปโอแวร์์กับเธโอบอก เพื่อคืนภาพวาดให้วินเซนต์, คู่งทราบว่าวินเซนต์ถูกยิง
5. ชั้นยุติเรื่อง	เธโอบอกให้คู่งเก็บภาพวาดนั้นไว้

¹¹¹ ตรงกับข้อความในภาษาอังกฤษว่า “The sadness will last forever”

¹¹² Marc Verhaegen และ Jan Kragt, *Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle*, แปลโดย Laura Watkinson, พิมพ์ครั้งที่ 2 (ม.ป.ท.: The Eureducation Foundation, 2012), 46.

ตารางที่ 3 โครงเรื่องย่อที่ 1 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle

โครงเรื่อง	รายละเอียดเหตุการณ์
1. ชั้นเริ่มเรื่อง	วินเซนต์เกิดที่ซุนเดิร์ต
2. ชั้นพัฒนาเหตุการณ์	ในวัยเด็กวินเซนต์เข้าเรียนที่โรงเรียนในหมู่บ้าน แต่มีพฤติกรรมไม่ดีจึงถูกเชิญออก, วินเซนต์ย้ายที่เรียนอีก 3 แห่ง แต่เรียนไม่จบ, ในวัยรุ่นวินเซนต์ทำงานเป็นพนักงานขายภาพวาดที่บริษัททูปป์แลนด์ซี สาขากรุงเฮก, วินเซนต์ถูกย้ายไปทำงานที่บริษัทเดิม สาขาลอนดอน, วินเซนต์ตกหลุมรักยูจีนี
3. ชั้นวิกฤต	ยูจีนีหมั้นหมายกับชายอื่น วินเซนต์ผิดหวังมาก, วินเซนต์ถูกย้ายไปทำงานที่บริษัทเดิม สาขาปารีส, วินเซนต์หมกหมุ่นกับการอ่านคัมภีร์ไบเบิล จนไม่ทำงาน, วินเซนต์ถูกไล่ออกจากงาน
4. ชั้นคลี่คลาย	บิดาของวินเซนต์ส่งวินเซนต์ไปศึกษาวิชาการศาสนาที่อัมสเตอร์ดัม
5. ชั้นยุติเรื่อง	วินเซนต์ยอมแพ้ต่อความยากของวิชาเรียน จึงเลิกเรียน

ตารางที่ 4 โครงเรื่องย่อที่ 2 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle

โครงเรื่อง	รายละเอียดเหตุการณ์
1. ชั้นเริ่มเรื่อง	วินเซนต์ได้รับมอบหมายให้ทำหน้าที่นักเทศน์ที่โบรินาม
2. ชั้นพัฒนาเหตุการณ์	วินเซนต์ต้องการมีชีวิตอยู่อย่างพระเยซู จึงนำเสื้อผ้าและอาหารของตนไปมอบให้กับชาวเหมือง ส่วนวินเซนต์นั่งห่มผ้าซีริว นอนบนฟางข้าว และขาดอาหาร, วินเซนต์ไม่ได้รับการต่อสัญญา เนื่องจากถูกพิจารณาว่าไม่ใช่ นักเทศน์ที่ดี, วินเซนต์วาดทัศนียภาพของเหมือง, เฮอร์โสนับสนุนวินเซนต์ด้วยการส่งภาพวาดของมิลเลต์ไปให้เขาศึกษา
3. ชั้นวิกฤต	วินเซนต์อายุ 27 ปี แต่ยังไม่เคยทำอะไรสำเร็จ, บิดาของวินเซนต์ต้องการส่งวินเซนต์ไปยังบ้านพักผู้ป่วยจิตเวชที่หมู่บ้านเกล (Geel) ในประเทศเบลเยียม
4. ชั้นคลี่คลาย	เฮอร์โสภาไปพูดคุยกับวินเซนต์และสนับสนุนค่าใช้จ่ายแก่เขา
5. ชั้นยุติเรื่อง	เฮอร์โชชักชวนให้วินเซนต์เป็นศิลปิน

ตารางที่ 5 โครงเรื่องย่อที่ 3 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle

โครงเรื่อง	รายละเอียดเหตุการณ์
1. ชั้นเริ่มเรื่อง	วินเซนต์เริ่มศึกษาศิลปะอย่างจริงจังโดยฝึกคัดลอกภาพวาดของศิลปินที่มีชื่อเสียง อ่านหนังสือเกี่ยวกับกายวิภาคและทัศนียภาพ
2. ชั้นพัฒนาเหตุการณ์	วินเซนต์ย้ายไปบรัสเซลส์และรู้จักกับร็อล์ฟพาร์ด, วินเซนต์เข้าเรียนที่สถาบันศิลปะ แต่เขาเรียนบ่อยครั้ง, วินเซนต์ย้ายกลับไปอยู่กับครอบครัวที่ประเทศเนเธอร์แลนด์ เนื่องจากค่าครองชีพที่บรัสเซลส์นั้นสูงมาก
3. ชั้นวิกฤต	วินเซนต์ตกหลุมรักคิ แต่ก็ไม่ได้รับรัก, วินเซนต์นำมือของตนเองลงเปลวไฟ เพื่อพิสูจน์ความรักที่ตนมีต่อคิ
4. ชั้นคลี่คลาย	บิดาของคิบอกให้วินเซนต์หยุด
5. ชั้นยุติเรื่อง	วินเซนต์ย้ายไปกรุงเฮก

ตารางที่ 6 โครงเรื่องย่อที่ 4 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle

โครงเรื่อง	รายละเอียดเหตุการณ์
1. ชั้นเริ่มเรื่อง	วินเซนต์ศึกษาการวาดภาพจากโมฟที่กรุงเฮก
2. ชั้นพัฒนาเหตุการณ์	โมฟแนะนำให้วินเซนต์วาดภาพหุ่นปูนปลาสเตอร์, วินเซนต์ไม่เห็นความสำคัญของการวาดหุ่นปูนปลาสเตอร์ จึงหยุดวาด, วินเซนต์มีความสัมพันธ์กับเซน
3. ชั้นวิกฤต	โมฟเตือนว่าเซนเป็นโสเภณี ดิตสุราและกำลังตั้งครภภ, วินเซนต์ไม่ฟังโมฟและต้องการดูแลเซนต่อไป, โมฟเลิกยุ่งเกี่ยวกับวินเซนต์ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา
4. ชั้นคลี่คลาย	ลุงของวินเซนต์มอบหมายให้วินเซนต์วาดภาพทัศนียภาพเมืองจำนวน 20 ภาพ, วินเซนต์วาดภาพชนชั้นล่างและแปลงผักแทน
5. ชั้นยุติเรื่อง	วินเซนต์ยุติความสัมพันธ์กับเซน เนื่องด้วยความกดดันจากครอบครัวของเขา

ตารางที่ 7 โครงเรื่องย่อที่ 5 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle

โครงเรื่อง	รายละเอียดเหตุการณ์
1. ชั้นเริ่มเรื่อง	วินเซนต์ย้ายไปเดรินเดตามคำแนะนำของร็พพาร์ด
2. ชั้นพัฒนาเหตุการณ์	ในเดรินเดไม่มีผู้ที่ต้องการเป็นแบบวาดภาพให้กับวินเซนต์ เขาจึงย้ายกลับไปอยู่กับครอบครัวที่นูเนิน, วินเซนต์วาดภาพผู้ใช้แรงงานในละแวกนั้น เช่น ภาพคนกินมันฝรั่ง, บิดาของวินเซนต์เสียชีวิต, อันนากังวลว่ามารดาจะรับมือกับพฤติกรรมของวินเซนต์ไม่ไหว
3. ชั้นวิกฤต	อันนาขอให้วินเซนต์ออกจากบ้าน, มีหญิงสาวคนหนึ่งตั้งครรภ์หลังจากที่เป็นแบบให้วินเซนต์วาดภาพ, วินเซนต์ไม่สามารถหาผู้ที่จะมาเป็นแบบวาดภาพได้อีก, ร็พพาร์ดวิจารณ์ว่าภาพคนกินมันฝรั่งดูน่ากลัว, วินเซนต์โกรธร็พพาร์ดที่วิจารณ์ภาพวาดของเขาอย่างรุนแรง
4. ชั้นคลี่คลาย	วินเซนต์ตั้งใจศึกษาการวาดภาพเพิ่มเติม
5. ชั้นยุติเรื่อง	วินเซนต์และร็พพาร์ดยุติความสัมพันธ์ระหว่างกัน, วินเซนต์ย้ายไปอานต์เวิร์ป

ตารางที่ 8 โครงเรื่องย่อที่ 6 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle

โครงเรื่อง	รายละเอียดเหตุการณ์
1. ชั้นเริ่มเรื่อง	วินเซนต์เข้าเรียนที่สถาบันศิลปะในอานต์เวิร์ป
2. ชั้นพัฒนาเหตุการณ์	วินเซนต์เบื่อที่ต้องวาดภาพจากหุ่นปูนปลาสเตอร์อีก, วินเซนต์เลิกเรียนและย้ายไปปารีส, วินเซนต์เริ่มซึมซับการวาดภาพจากศิลปินอิมเพรสชันนิสต์ จึงใช้สีที่สดใสมากขึ้น, วินเซนต์ไปศึกษาการวาดภาพที่สตูดิโอของคอรั่มอง, วินเซนต์เลิกเรียนที่สตูดิโอของคอรั่มอง เนื่องจากจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนไม่เหมาะสมสำหรับเขา, วินเซนต์จัดนิทรรศการศิลปะขึ้น 2 นิทรรศการ
3. ชั้นวิกฤต	วินเซนต์พบกับโกแก็งและชื่นชมในผลงานของเขา, วินเซนต์ต้องการก่อตั้งสตูดิโอขึ้นทางตอนใต้ของฝรั่งเศสและอยากให้โกแก็งเข้าร่วมด้วย
4. ชั้นคลี่คลาย	เจโฮสนับสนุนความคิดของวินเซนต์
5. ชั้นยุติเรื่อง	วินเซนต์ออกจากปารีส มุ่งหน้าไปยังตอนใต้ของฝรั่งเศส

ตารางที่ 9 โครงเรื่องย่อที่ 7 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle

โครงเรื่อง	รายละเอียดเหตุการณ์
1. ขั้นเริ่มเรื่อง	วินเซนต์มาถึงอาร์ล อากาศหนาวเย็น มีหิมะตก
2. ขั้นพัฒนาเหตุการณ์	วินเซนต์เข้าโรงแรมอยู่, วินเซนต์เช่าห้องในบ้านสีเหลือง, วินเซนต์ออกไปวาดภาพทิวทัศน์เมื่ออากาศดี, วินเซนต์วาดภาพเหมือนบุคคลจากเพื่อนที่มาเป็นแบบให้, โกแก้งมาเข้าร่วมวินเซนต์ที่บ้านสีเหลือง, วินเซนต์วาดภาพดอกทานตะวันจำนวนมาก, เมื่อโกแก้งมาถึง เขากลายเป็นหัวหน้าของสตูดิโอและวางตัวเหมือนเป็นเจ้าของ, บรรยากาศการอยู่ร่วมกันของวินเซนต์และโกแก้งเริ่มตึงเครียด
3. ขั้นวิกฤต	โกแก้งพุดจาดูผลงานของวินเซนต์ ในขณะที่ออกไปดื่มสุราร่วมกัน, วินเซนต์โมโหโกแก้งมาก, โกแก้งตัดสินใจย้ายออกจากอาร์ล, วินเซนต์รู้สึกผิดหวัง จนเกิดอาการประสาทหลอน, วินเซนต์หิบบิด แล้ววิ่งตามโกแก้งออกไป แต่โกแก้งบอกให้วินเซนต์กลับไปนอน, วินเซนต์กลับไปที่บ้านสีเหลืองและเกิดอาการประสาทหลอนอย่างหนัก มองเห็นชายชราที่เขาเคยวาดมีตัวตนขึ้นมา, วินเซนต์ตัดใบหูของตน แล้วนำไปให้หญิงขายบริการ
4. ขั้นคลี่คลาย	วินเซนต์ถูกนำตัวส่งโรงพยาบาล, วินเซนต์ย้ายไปพักรักษาตัวที่โรงพยาบาลจิตเวชในแซ็ง-เรมี, วินเซนต์กลัวว่าอาการประสาทหลอนจะเกิดขึ้นอีก
5. ขั้นยุติเรื่อง	วินเซนต์ยังคงวาดภาพอยู่ โดยวาดภาพทิวทัศน์ในบริเวณโรงพยาบาลนั้น หรือคัดลอกผลงานของมิลเลต์และเดอลาครัวร์ซ์

1.3 เวลา

ผู้วาดจัดลำดับเวลาด้วยการเล่าเรื่องสลับลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มเล่าจากเหตุการณ์ปัจจุบันของวินเซนต์หรือช่วงเวลา 2 เดือนก่อนที่วินเซนต์จะเสียชีวิต คือ วินเซนต์กำลังนั่งรถไฟไปเยี่ยมครอบครัวของเฮโอที่ปารีส สลับกับการเล่าย้อนไปถึงเหตุการณ์ในอดีต ตั้งแต่วินเซนต์ยังเด็ก จนเหตุการณ์ในอดีตและเหตุการณ์ปัจจุบันมาบรรจบกันในเมื่อเฮโอเดินทางไปเยี่ยมวินเซนต์ หลังจากที่วินเซนต์พยายามฆ่าตัวตาย

นอกจากนี้ผู้วาดยังแสดงระยะเวลาในเรื่องด้วยการเล่าย่อและการหยุดเล่าเป็นหลัก อีกทั้งยังพบการเล่าละเอียดบ้างเล็กน้อย ดังนี้

1) การเล่าย่อ

ผู้วาดใช้การเล่าย่อในการเรียบเรียงแต่ละเหตุการณ์ในช่วงสั้น ๆ ให้ดำเนินต่อเนื่องกันเป็นช่วงยาว ทำให้เรื่องราวทั้งหมดดำเนินไปอย่างรวดเร็ว โดยใช้ภาพและคำบรรยาย เช่น การเล่าเหตุการณ์ที่วินเซนต์ทราบข่าวโกแก๊งตกลงมาที่บ้านสีเหลืองจากจดหมายของเจโอ ต่อเนื่องกับเหตุการณ์ที่วินเซนต์ตกแต่งบ้านสีเหลืองด้วยภาพดอกทานตะวัน เพื่อรอกโกแก๊ง ต่อเนื่องกับเหตุการณ์ที่วินเซนต์ไปรับโกแก๊งที่สถานีรถไฟ ต่อเนื่องกับเหตุการณ์ที่วินเซนต์พาโกแก๊งเข้าบ้านสีเหลือง ซึ่งรวมเป็นเวลาหลายวัน และจะต่อเนื่องกับเหตุการณ์อื่นอีกหลายเหตุการณ์ในขณะที่โกแก๊งยังพักอาศัยที่บ้านสีเหลือง

อีกทั้งผู้วาดยังใช้การเล่าย่อในการสรุปเหตุการณ์ในอดีตหลายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาอันยาวนานให้สั้นลงกว่าเวลาจริงในเรื่อง ซึ่งมักเป็นเหตุการณ์ที่ผู้วาดไม่ต้องการนำเสนอรายละเอียดในเหตุการณ์นั้นมาก แต่ต้องการให้ผู้อ่านเข้าใจเหตุการณ์ที่ผ่านมานั้นอย่างรวดเร็ว เช่น การสรุปช่วงชีวิตในวัยเด็กของวินเซนต์ตั้งแต่เกิด จนเข้าเรียนในโรงเรียนต่าง ๆ ซึ่งรวมเป็นเวลาประมาณ 15 ปี ภายใน 6 กรอบภาพหรือ 1 หน้า และการสรุปช่วงชีวิตวัยรุ่นของวินเซนต์ที่ทำงานเป็นพนักงานขายภาพวาดในบริษัทกูปีล์แอนด์ซีซาลอนดอนและปารีส ซึ่งรวมเป็นเวลาเกือบ 3 ปี ภายใน 5 กรอบภาพ เป็นต้น

2) การหยุดเล่า

ผู้วาดใช้การหยุดเล่าในการสลับการเล่าจากเหตุการณ์ในช่วงเวลาหนึ่งหรือสถานที่หนึ่งไปยังอีกช่วงเวลาหนึ่งหรืออีกสถานที่หนึ่งแทน ซึ่งทำให้การดำเนินเรื่องน่าสนใจมากยิ่งขึ้น อีกทั้งบางส่วนยังเป็นฉากปม เพื่อสร้างความตื่นเต้นและความสนใจใคร่รู้ให้แก่ผู้อ่าน เช่น การหยุดเล่าเหตุการณ์ที่วินเซนต์นำมิดไปจ่อที่ใบหูของตนในอดีต แล้วเริ่มเล่าเหตุการณ์ที่วินเซนต์กำลังเกิดอาการประสาทหลอนในปัจจุบันแทน และการหยุดเล่าเหตุการณ์ที่วินเซนต์หยิบปืนวิงออกไปที่ทุ่งข้าวสาลีในโอแวร์และมีเสียงปืนดังขึ้น แล้วเริ่มเล่าเหตุการณ์ที่ดูปังพบภาพวาดของวินเซนต์อีกครั้งที่แกลเลอรีของโวลยาร์ดในปารีสแทน เป็นต้น ซึ่งเหตุการณ์ที่ถูกหยุดเล่าเหล่านี้จะถูกนำไปเล่าต่อในช่วงถัดไปของเรื่อง เพื่อคลี่คลายปมที่ผู้อ่านสงสัย โดยอาจเปลี่ยนผู้เล่าเรื่องหรือใช้ผู้เล่าเรื่องเดิมก็ได้ เช่น เหตุการณ์ที่วินเซนต์นำมิดไปจ่อที่ใบหูของตน ซึ่งวินเซนต์เป็นผู้เล่าเรื่อง ถูกนำไปเล่าต่อโดยเจโอว่าวินเซนต์ตัดใบหูซ้ายของตน แล้วนำไปให้หญิงขายบริการ เหตุการณ์ที่วินเซนต์หยิบปืนวิงออกไปที่ทุ่งข้าวสาลีในโอแวร์และมีเสียงปืนดังขึ้น ซึ่งผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนและเป็นผู้รู้แจ้งเป็นผู้เล่าเรื่อง ถูกนำไปเล่าต่อโดยผู้เล่าเรื่องเดิมว่า วินเซนต์ถูกยิง เป็นต้น

3) การเล่าละเอียด

ผู้วาดใช้การเล่าละเอียด เพื่อเล่าเหตุการณ์ในช่วงสั้น ๆ โดยนำเสนอรายละเอียดของบทสนทนาที่ต่อเนื่องกันของตัวละคร ซึ่งมีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่องหรือให้

ข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่ผู้อ่าน เช่น การเล่าเหตุการณ์ที่วินเซนต์ไปหาเธอที่บ้านอย่างละเอียด โดยแสดงให้เห็นผู้อ่านทราบถึงบทสนทนาในระหว่างที่ทั้งคู่พูดคุยกันเกี่ยวกับการงานและการเงินว่า เธอเฝ้าออกจากงานและต้องการเริ่มต้นธุรกิจค้างานศิลปะเป็นของตนเอง ซึ่งจะให้ความสนใจกับศิลปะสมัยใหม่เป็นหลัก เธอขอความช่วยเหลือด้านการเงินไปยังครอบครัวที่เนเธอร์แลนด์ แต่พวกเขาไม่สามารถช่วยเหลือได้ เธอกับวินเซนต์จึงต้องอดออม¹¹³ ซึ่งบทสนทนานี้ส่งผลให้วินเซนต์มีความวิตกกังวลเกี่ยวกับอนาคตของเขาที่อาจต้องพึ่งพาตนเองมากขึ้น และการเล่าเหตุการณ์ที่รพาร์ตไปที่แกลเลอรีของโวลยาร์ดอย่างละเอียด โดยใช้บทสนทนาที่โวลยาร์ดและอัลแบร์กำลังพูดคุยกันให้ข้อมูลเกี่ยวกับภาพวาดของวินเซนต์ว่า ภาพวาดของวินเซนต์เป็นภาพวาดที่กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกเป็นอย่างมาก ต้นไม้ในภาพวาดของเขามีสีส้มที่น่าทึ่ง มีเส้นสายเป็นเกลียวคลื่น ราวกับเป็นทะเลแห่งการเคลื่อนไหว อีกทั้งวินเซนต์เป็นศิลปินที่แสดงสิ่งต่าง ๆ ด้วยสัญลักษณ์¹¹⁴ เป็นต้น

1.4 ตัวละคร

เนื่องด้วยหนังสือเล่มนี้เป็นหนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับชีวประวัติของวินเซนต์ จึงเน้นการถ่ายทอดเรื่องราว ลักษณะนิสัย และพัฒนาการของวินเซนต์ที่เป็นตัวละครหลัก ส่วนตัวละครอื่น ๆ เพียงแต่เป็นตัวละครรองที่ช่วยเสริมให้เรื่องราวดำเนินไปตามโครงเรื่องที่ผู้วาดวางไว้ ซึ่งผู้วาดมักไม่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยของตัวละครรองเหล่านี้ โดยในเรื่องนี้มีตัวละครที่มีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง 3 ตัว ได้แก่ วินเซนต์ เธอ และคูปง ดังนี้

1.4.1 วินเซนต์



ภาพที่ 24 ตัวละครวินเซนต์

ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 18.

วินเซนต์เป็นตัวละครหลัก แบบหลายมิติ ซึ่งมีบทบาทสำคัญที่สุดและเป็นจุดศูนย์กลางในการดำเนินเรื่อง เนื่องจากตัวละครอื่น ๆ ต่างเล่าเรื่องราวของเขา รวมถึงเขายังมีบทบาทเป็นผู้เล่าเรื่องราวของตนเอง วินเซนต์แสดงความซับซ้อนของลักษณะนิสัยออกมาหลากหลายด้าน จนคาดเดาได้ยาก เขาเป็นคนที่มุ่งมั่นและมีความพยายามในการวาดภาพมาก แต่กับบางเรื่องเขาก็

¹¹³ เรื่องเดียวกัน, 7.

¹¹⁴ เรื่องเดียวกัน, 21.

ไม่มุ่งมั่นและล้มเลิกความตั้งใจไปง่าย ๆ เช่น การทำงานเป็นพนักงานขายภาพวาด การเข้าเรียนในสถาบันศิลปะ เป็นต้น โดยเฉพาะเมื่อมีเรื่องรบกวนจิตใจหรือเรื่องที่ไม่เป็นดั่งใจเขา นอกจากนี้ วินเซนต์ยังเป็นคนที่ยึดมั่นในความคิดของตนเอง ไม่ค่อยรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและไม่สามารถปรับตัวให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ ซึ่งนิสัยนี้เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นเมื่อวินเซนต์ไปพักฟื้นร่างกายที่โอแวร์ เขาได้รับฟังและยอมทำตามคำแนะนำของหมอกาเซต์ แม้จะไม่ได้รู้สึกคล้อยตามคำแนะนำนั้นเสียทีเดียว เช่น คำแนะนำเรื่องการใช้ยาและการพักผ่อน เป็นต้น แต่เขาอาจเปลี่ยนแปลงไปเป็นคนที่ไม่ยอมฟังใครอีกครึ่ง หากเกิดอาการประสาทหลอน มองเห็นภาพหลอนที่ผู้อื่นมองไม่เห็น

1.4.2 เฮอร์โ



ภาพที่ 25 ตัวละครเฮอร์โ

ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 7.

เฮอร์โเป็นตัวละครรอง แบบมิติเดียว ซึ่งมีบทบาทเป็นน้องชายของวินเซนต์ อีกทั้งยังเป็นผู้เล่าเรื่องราวของวินเซนต์ เฮอร์โแสดงนิสัยออกมาเพียงด้านเดียว คือ มีน้ำใจและเสียสละ ในขณะที่ครอบครัวตัดสินใจส่งวินเซนต์ไปอยู่ที่หมู่บ้านสำหรับผู้ป่วยจิตเวชในเบลเยียม เฮอร์โอาสาเป็นผู้ดูแลวินเซนต์เอง เขาสนับสนุนวินเซนต์ในทุกด้านเสมอมา ทั้งด้านค่าใช้จ่าย ด้านการพัฒนาทักษะการวาดภาพ การขายภาพวาด รวมถึงให้ยืมเสื้อผ้าอย่างดีและที่พักพิงในปารีส แม้วินเซนต์จะมีนิสัยบางประการที่เฮอร์โไม่พอใจก็ตาม เช่น ไม่มีความเกรงใจและไม่รักษาความสะอาด เป็นต้น หรือแม้กระทั่งเฮอร์โจะแต่งงาน มีครอบครัวใหม่และลาออกจากงาน เพื่อเริ่มกิจการของตนเอง ก็ยังคงห่วงใยวินเซนต์เสมอ จนถึงช่วงเวลาสุดท้ายในชีวิตของวินเซนต์ เฮอร์โรับมาเยี่ยมเยียนทันทีหลังจากที่ทราบว่าวินเซนต์ถูกยิง

1.4.3 ดูปง



ภาพที่ 26 ตัวละครดูปง

ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 20.

ดูปงเป็นตัวละครรอง แบบมิติเดียว ซึ่งมีบทบาทเป็นผู้ที่เก็บภาพวาดของวินเซนต์ได้บนรถไฟ แต่รักษาไว้ไม่ได้ เมื่อภาพนั้นหายไป ตัวละครอื่น ๆ จึงมีโอกาสดูพบกันและเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับวินเซนต์ ดูปงแสดงนิสัยออกมาเพียงด้านเดียว คือ มีความมุ่งมั่น ดูปงมุ่งมั่นกับการคืนภาพวาดที่เขาเก็บได้ให้วินเซนต์เป็นอย่างมากตลอดทั้งเรื่อง แม้เขาจะไม่ทราบว่าวินเซนต์เป็นใคร ก็ยังพยายามสืบหาข้อมูลเกี่ยวกับวินเซนต์ตามแกลเลอรีต่าง ๆ อีกทั้งเขายืนยันที่จะอยู่ปารีสต่อ เพื่อตามหาวินเซนต์ แม้ภรรยาของเขาจะเดินทางไปโปรวองซ์ และแม้ภาพวาดนั้นจะถูกขโมยไป เขาก็พยายามตามหาและซื้อกลับคืนมา จนพบกับเฮโอและทราบเรื่องราวเกี่ยวกับวินเซนต์ในที่สุด

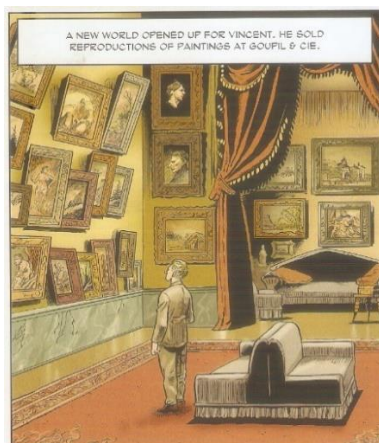
ส่วนตัวละครรองอื่น ๆ แสดงนิสัยออกมาไม่เด่นชัดนัก แต่มีบทบาทในการดำเนินเรื่องเช่นกัน ได้แก่ รัฟพาร์ด มีบทบาทเป็นอดีตเพื่อนสนิทของวินเซนต์ ซึ่งเก็บภาพวาดของวินเซนต์ได้บนถนน อีกทั้งยังเป็นผู้เล่าเรื่องราวของวินเซนต์ โกอแก็ง มีบทบาทเป็นเพื่อนของวินเซนต์ ซึ่งมาพักอาศัยอยู่กับวินเซนต์ที่บ้านสีเหลืองในเมืองอาร์ล อีกทั้งการตัดสินใจย้ายออกจากบ้านสีเหลืองของโกแก็ง ยังส่งผลให้อาคารประสาทหลอนของวินเซนต์กำเริบขึ้นมาอีกครั้ง จนเขาตัดใบหูซ้ายของตนเอง และหมอกาเซต์มีบทบาทเป็นหมอผู้ดูแลวินเซนต์ในโอแวร์และเป็นผู้มอบปืนพกสั้นให้กับวินเซนต์ ซึ่งเป็นปืนที่วินเซนต์ใช้ยิงตัวตาย

1.5 ฉาก

ในเรื่องนี้มีการใช้ฉากทั้ง 3 รูปแบบ โดยใช้ฉากกายภาพแบบสมจริงเป็นส่วนใหญ่ สอดแทรกด้วยฉากกายภาพแบบจินตนาการ และฉากนามธรรมเพียงเล็กน้อย ดังนี้

1.5.1 ฉากกายภาพแบบสมจริง

ผู้วาดใช้ฉากกายภาพแบบสมจริงในการแสดงรายละเอียดของสถานที่และสิ่งแวดล้อมที่ตัวละครอาศัยอยู่หรือปรากฏอยู่ โดยวาดรายละเอียดของสถานที่ตามความเป็นจริง เช่น ฉากบ้านของเฮโอ ฉากบ้านของดูปง ฉากบริษัทกูปีล์แอนด์ซี ฉากแกลเลอรีของโวลยาร์ด ฉากสวนสาธารณะ เป็นต้น

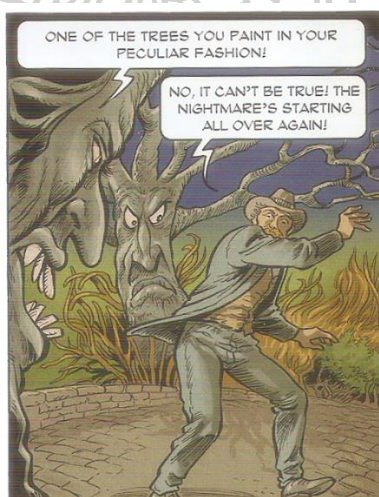


ภาพที่ 27 ฉากบริษัทกูปีล์แอนด์ซี

ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 7.

1.5.2 ฉากกายภาพแบบจินตนาการ

ผู้วาดใช้ฉากกายภาพแบบจินตนาการในการถ่ายทอดการมองเห็นของ วินเซนต์ในขณะที่เกิดอาการประสาทหลอน โดยวาดวัตถุต่าง ๆ ในฉากให้มีลักษณะเหนือความเป็นจริง คือ มีหน้าตา มีแขนขา พุดได้ และสามารถทำกริยาต่าง ๆ ได้เหมือนมนุษย์ เช่น ฉากระหว่างทางที่วินเซนต์กลับจากรับประทานอาหารเย็นกับหมอกาเซต์ ต้นไม้ในฉากนั้นมีแขน มีดวงตา จมูก และปาก อีกทั้งยังขยับแขนได้ พุดได้ และฉากภายในบ้านสีเหลือง หลังจากที่ยินเซนต์ออกจากโรงพยาบาลในอาร์ล เขาตั้งวาดภาพ หลอดสีมีแขน มีขา และขยับได้ รวมถึงบุคคลในภาพที่เขาเคยวาดยังยืนหน้าออกมาจากภาพและพูดคุยกับเขา เป็นต้น

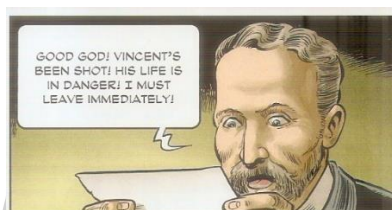


ภาพที่ 28 ฉากต้นไม้พุดได้

ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 23.

1.5.3 ฉากนามธรรม

ผู้วาดใช้ฉากนามธรรมเน้นวัตถุหรือสีหน้าและการกระทำของตัวละครให้โดดเด่น สามารถมองเห็นได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยขีดเส้นหรือวาดรูปทรงอิสระ และลงสีที่พื้นหลังอย่างเรียบง่าย เช่น ฉากรูปทรงหยักสี่เหลี่ยมอ่อ และมีเส้นขีดเฉียงด้านบน เมื่อวินเซนต์กำลังหยิบปืนที่หมอกาเซตีให้ยืม ฉากสีเขียวอ่อนและมีสีดำด้านบน เมื่อเรโอตกใจ หลังจากทีอ่านโทรเลขและทราบว่าเป็นวินเซนต์ถูกยิง เป็นต้น



ภาพที่ 29 ฉากหลังสีเขียวอ่อน

ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 43.

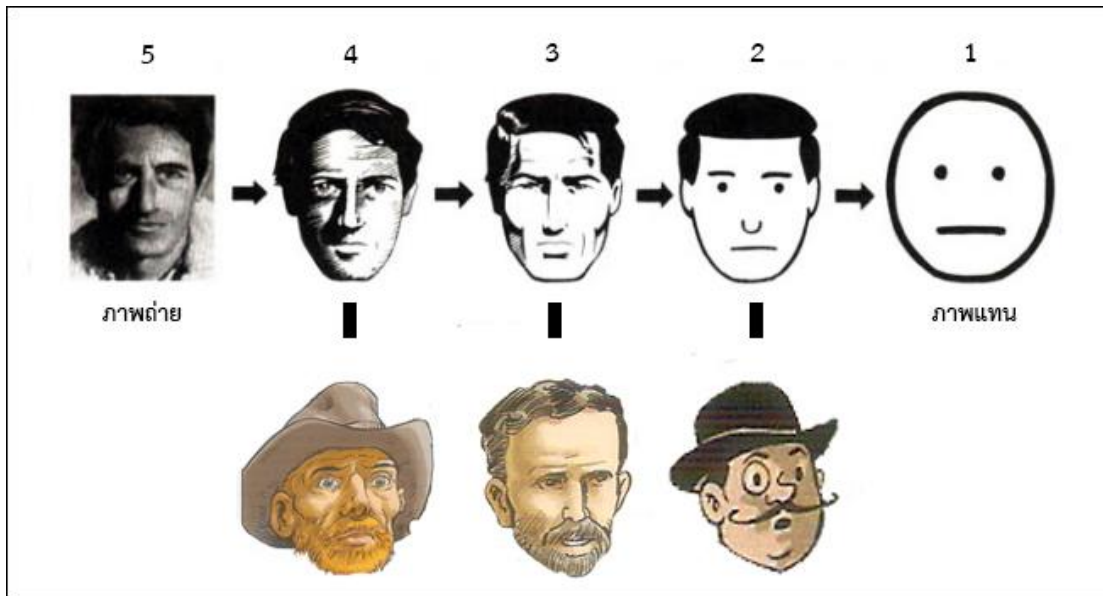
2. การวาดภาพ

ผู้วาดวาดตัวละครและฉากในเรื่องนี้โดยใช้เส้นปิดทึบ คมชัด ส่วนใหญ่ผู้วาดจะใช้เส้นหนาในการวาดเส้นรอบนอกของรูปทรงและใช้เส้นบางในการวาดรายละเอียดภายในรูปทรงนั้น อีกทั้งยังลงสีตามความเป็นจริง สลับกับลดค่าความสดของสีลงจากความเป็นจริง เพื่อแบ่งเหตุการณ์ในอดีตออกจากเหตุการณ์ปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีการลงแสงเงา โดยขีดเส้นสีดำสั้น ๆ และลงสีอ่อนเข้มแตกต่างกัน ทำให้ภาพวาดในเรื่องนี้มีมิติเป็นอย่างมาก

2.1 การวาดตัวละคร

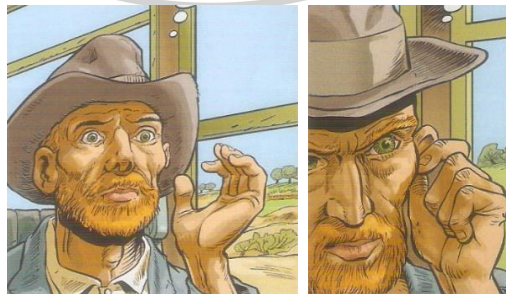
ผู้วาดวาดตัวละครโดยเน้นการถ่ายทอดลักษณะเฉพาะของตัวละครแต่ละตัวออกมาอย่างละเอียด โดยเฉพาะรูปร่าง รูปหน้า ผม และหมวดเครา เช่น วินเซนต์มีผมสั้นสีเหลืองทอง โดยเสยผมไปด้านหลัง และไว้หนวดเคราสีเหลืองทอง แต่วินเซนต์เป็นตัวละครที่ผู้วาดแสดงให้เห็นถึงวัยเด็กและวัยรุ่นของเขาด้วย ซึ่งมีลักษณะแตกต่างกับวัยผู้ใหญ่ คือ มีผมหยักศกสั้นและไม่ไว้หนวดเครา เรโอมีผมสั้นสีเทา โดยปาดผมไปด้านข้าง และไว้หนวดเคราสีเทา ดูปงมีผมสั้นสีดำ โดยเสยผมไปด้านหลังและไว้หนวดสีดำ แต่ไม่ไว้เครา และโกแก็งมีผมสั้นสีดำ โดยปาดผมมาด้านหน้าและไว้หนวดสีดำ แต่ไม่ไว้เครา เป็นต้น ซึ่งทั้งวินเซนต์ เรโอ และโกแก็งมีรูปร่างและรูปหน้าคล้ายคลึงกัน คือ มีรูปร่างสันทัดและมีใบหน้าเรียวแหลม แต่ดูปงมีรูปร่างและรูปหน้าที่ต่างออกไป คือ มีรูปร่างท้วมและมีใบหน้ากลมมน

ความละเอียดของลักษณะเหล่านี้และลักษณะเฉพาะอื่น ๆ จะแตกต่างกันไปตามระดับความเหมือนจริงของตัวละคร ตั้งแต่ระดับ 4 จนถึงระดับ 2 ซึ่งสัมพันธ์กับระยะภาพที่ผู้วาดเลือกนำเสนอ ดังแผนภูมิต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 4 การวาดตัวละครที่มีความเหมือนจริงระดับ 4 ถึงระดับ 2

ผู้วาดวาดภาพตัวละครส่วนใหญ่ โดยเฉพาะภาพตัวละครในระยะใกล้ให้มีความเหมือนจริงในระดับ 4 ซึ่งมีลักษณะเหมือนจริงมาก ใกล้เคียงกับภาพถ่าย โดยวาดตัวละครให้มีรูปร่างสมส่วน มีใบหน้า ลำคอ ลำตัว แขน ขา เท้า มือ นิ้ว รวมถึงเล็บแยกออกเป็นส่วนอย่างชัดเจน และแสดงองค์ประกอบต่าง ๆ ของใบหน้าออกมาอย่างละเอียดตามความเป็นจริง ด้วยรูปทรงอิสระตามธรรมชาติ และลงสีอ่อนเข้มแตกต่างกันหรือขีดเส้นสีดำสั้น ๆ เพื่อแสดงแสงเงา เช่น ภาพตัวละครวินเซนต์ในระยะใกล้ ซึ่งผู้วาดถ่ายทอดลักษณะองค์ประกอบของใบหน้าออกมาอย่างละเอียด ตั้งแต่คิ้วที่มีเส้นขนคิ้ว ดวงตาที่มีรอยเปลือกตา ตาขาว ม่านตา และรูม่านตา จมูกที่มีสันจมูก ปีกจมูก และรูจมูก ปากที่มีทั้งริมฝีปากบนและริมฝีปากล่าง ใบหูที่มีรอยพับของใบหู รวมถึงผม หนวด เคราที่แต่ละเส้นแยกออกจากกัน นอกจากนี้ผู้วาดยังวาดนิ้วมือแต่ละนิ้วให้แยกออกจากกันอย่างชัดเจน อีกทั้งใช้เส้นแสดงรายละเอียดของเล็บและรอยย่นบนนิ้วมือ



ภาพที่ 30 การวาดตัวละครที่มีความเหมือนจริงระดับ 4

ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 3.

ผู้วาดวาดภาพตัวละครในระยะกลางให้มีความเหมือนจริงระดับ 3 ซึ่งมีลักษณะเหมือนจริงปานกลาง อยู่กึ่งกลางระหว่างภาพถ่ายและภาพแทน โดยลดรายละเอียดขององค์ประกอบ

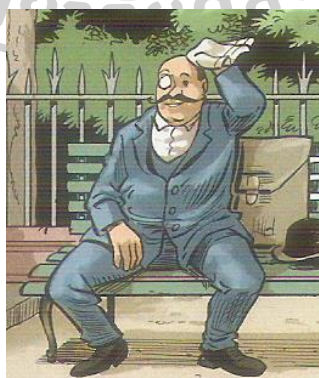
บนใบหน้าลง จากตัวละครที่มีความเหมือนจริงระดับ 4 เช่น ภาพตัวละครเฮโอในระยะกลาง ซึ่งผู้วาดลดรายละเอียดของดวงตา คิ้ว และปาก โดยขีดเส้นเส้นเดียวแทนขนคิ้วทั้งหมด ไม่แสดงความหนาของคิ้ว และขีดเส้นเปิดพอให้เห็นรูปทรงของดวงตาอย่างคร่าว ๆ ไม่ลงสีขาวยที่ตาขาว ม่านตาและรูม่านตากลมกลืนเป็นส่วนเดียวกัน อีกทั้งขีดเส้นเป็นรูปทรงภายนอกของปาก ไม่แสดงความหนาของริมฝีปากบนและริมฝีปากล่าง



ภาพที่ 31 การวาดตัวละครที่มีความเหมือนจริงระดับ 3

ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 31.

ผู้วาดวาดภาพตัวละครในระยะไกลให้มีความเหมือนจริงระดับ 2 ซึ่งมีลักษณะเหมือนจริงน้อย ใกล้เคียงกับภาพแทน โดยลดรายละเอียดขององค์ประกอบบนใบหน้าลง จากตัวละครที่มีความเหมือนจริงระดับ 3 เช่น ภาพตัวละครดูโปงในระยะไกล ซึ่งผู้วาดลดรายละเอียดขององค์ประกอบบนใบหน้าทั้งหมดลง โดยขีดเส้นโค้งสั้น ๆ เป็นคิ้ว ใช้จุดจุดเดียวแทนดวงตาทั้งหมด ไม่แสดงพื้นที่ของเปลือกตา ตาขาว หรือม่านตา ขีดเส้นเป็นสันจมูก ไม่แสดงส่วนปีกจมูกและรูจมูก ขีดเส้นเป็นรูปทรงภายนอกของปาก รวมถึงลดการแสดงเงาด้วยการขีดเส้นสีดำสั้น ๆ ลง แต่ยังคงการแสดงแสงเงาด้วยการลงสีอ่อนเข้มแตกต่างกันไว้



ภาพที่ 32 การวาดตัวละครที่มีความเหมือนจริงระดับ 2

ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 13.

นอกเหนือจากตัวละครที่ได้กล่าวไปแล้ว ผู้วาดยังนำเค้าโครงของบุคคลที่อยู่ในภาพวาดของวินเซนต์มาวาดเป็นตัวละครที่มีตัวตนอยู่ในฉากต่าง ๆ ของเรื่อง เช่น โจเซฟ รูแล็ง จากภาพเหมือนของบุรุษไปรษณีย์โจเซฟ รูแล็ง (Portrait of the Postman Joseph Roulin) ชูอาฟ มิลเลต์ จากภาพชูอาฟ มิลเลต์ในท่านั่ง (Zouave Millet Seated) อูฌีเนน โบช จากภาพเหมือนของอูฌีเนน โบช (Portrait of Eugène Boch) ซึ่งยืนและนั่งรวมตัวกันอยู่ในฉากภายในบ้านสีเหลือง รวมถึงอีกตัวละครหนึ่ง ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง ได้แก่ ตัวละครผู้ขุดหลุมฝังศพที่ปรากฏตัวในฉากบ้านสีเหลืองและฉากทุ่งข้าวสาลี เมื่อวินเซนต์เกิดการประสาทมลอน ซึ่งคอยพูดจาขู่ขโมยวินเซนต์ จนวินเซนต์ตัดหูตนเองและยิงตัวตาย โดยผู้วาดนำเค้าโครงมาจากภาพชายชราสวมหมวกทรงสูง (Old Man with a Top Hat) และภาพชายชราสวมเสื้อโค้ด (Old Man in a Tail-Coat) ที่วินเซนต์วาดขึ้นเมื่อคริสต์ศักราช 1882 ที่กรุงเฮก



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 33 ตัวละครผู้ขุดหลุมฝังศพ ภาพชายชราสวมหมวกทรงสูง และภาพชายชราสวมเสื้อโค้ด
ที่มา (ก) : Verhaegen และ Kragt, 41.

ที่มา (ข) : เรื่องเดียวกัน.

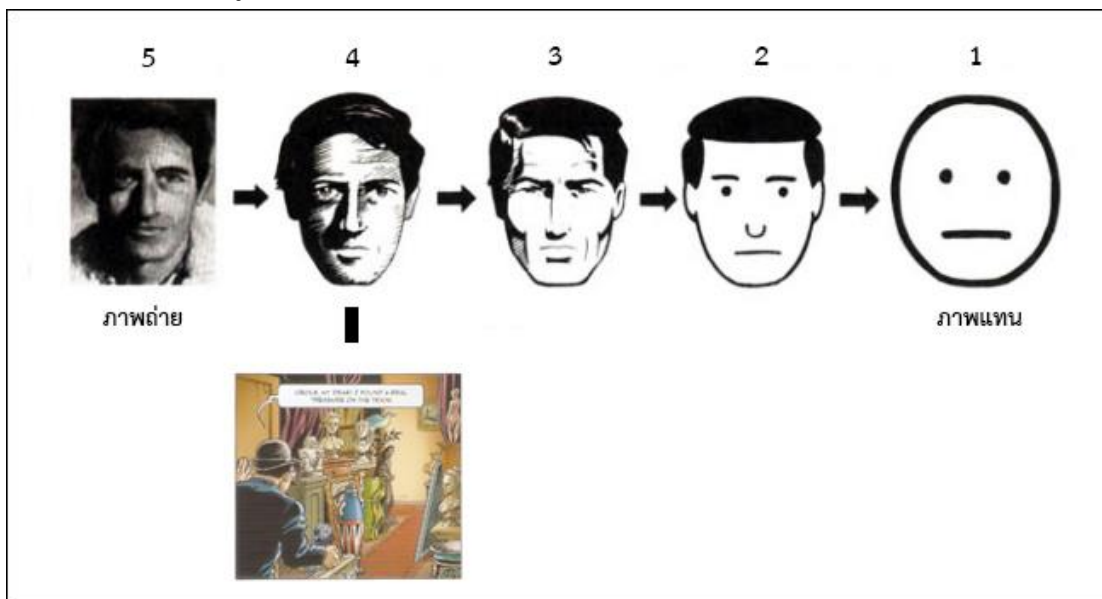
ที่มา (ค) : Vincent Van Gogh, **Old Man with a Top Hat**, 1882.

ที่มา (ง) : Vincent Van Gogh, **Old Man in a Tail-Coat**, 1882.

สรุปได้ว่าผู้วาดวาดภาพตัวละครในเรื่องนี้โดยเน้นการถ่ายทอดลักษณะเฉพาะของตัวละครแต่ละตัวออกมา และนำเค้าโครงของบุคคลที่อยู่ในภาพวาดของวินเซนต์มาวาดเป็นตัวละครที่มีตัวตนอยู่ในฉากต่าง ๆ ของเรื่อง และผู้วาดวาดภาพตัวละครส่วนใหญ่ในเรื่องนี้ให้มีความเหมือนจริงระดับ 4 โดยเฉพาะภาพตัวละครในระยะใกล้ อีกทั้งมีการลดระดับความเหมือนจริงลงเป็นระดับ 3 และระดับ 2 เมื่อภาพของตัวละครนั้นเป็นภาพระยะไกลขึ้น

2.2 การวาดฉาก

ผู้วาดวาดฉากโดยเน้นการถ่ายทอดองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ประกอบกันในแต่ละสถานที่ออกมาอย่างละเอียด ซึ่งช่วยเติมเต็มบรรยากาศอันสมจริงให้กับฉากนั้น ผู้วาดวาดฉากส่วนใหญ่ให้มีความเหมือนจริงในระดับ 4 เช่นเดียวกันกับตัวละคร คือ มีลักษณะเหมือนจริงมาก ใกล้เคียงกับภาพถ่าย ดังแผนภูมิต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 5 การวาดฉากที่มีความเหมือนจริงระดับ 4

ผู้วาดวาดรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงอิสระตามธรรมชาติประกอบกันเป็นภาพที่เหมือนสถานที่ต่าง ๆ โดยแสดงลักษณะของวัตถุที่อยู่ในฉากนั้นอย่างละเอียด รวมถึงการแสงเงาด้วยการลงสีอ่อนเข้มแตกต่างกันและการขีดเส้นสีดำสั้น ๆ เพื่อเน้นส่วนที่เป็นเงา เช่น ฉากบ้านของคูปง ซึ่งเป็นผู้สะสมงานศิลปะ จึงมีงานศิลปะมากมายในบ้านของเขา ผู้วาดวาดวัตถุต่าง ๆ ที่อยู่ในบ้านนั้นอย่างละเอียด ทั้งภาพวาดที่อยู่ในกรอบที่มีขอบยกสูงและมีลวดลาย ซึ่งติดไว้บนผนัง รูปปั้นคนและสัตว์ที่ถูกจัดวางไว้ที่พื้นและบนแท่น บันไดที่มีราวบันไดและราวกันตก พรมที่มีลวดลายที่ขอบผ้า่านที่มีรอยพับตามการรวบมาน หรือแม้กระทั่งรอยลอกของสีทาผนังผู้วาดก็แสดงให้เห็นอย่างละเอียดและมีมิติด้วยการลงแสงเงา



ภาพที่ 34 การวาดฉากที่มีความเหมือนจริงระดับ 4

ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 6.

นอกจากนี้ผู้วาดนำเค้าโครงของสถานที่ที่มีอยู่จริงในประเทศเนเธอร์แลนด์และประเทศฝรั่งเศสมาวาดเป็นฉากบางส่วน เช่น ฉากโบสถ์ดัตช์รีฟอร์มในซุนเดิร์ต ซึ่งมีโครงสร้างและรายละเอียดของอาคาร รวมถึงองค์ประกอบภาพคล้ายคลึงกับภาพโบสถ์ดัตช์รีฟอร์มที่มีอยู่จริงในซุนเดิร์ต ประเทศเนเธอร์แลนด์ คือ เป็นอาคารอิฐสีส้ม หลังคาสีเทา 2 หลังเชื่อมต่อกัน อาคารหลังใหญ่มีประตูโค้ง ช่องที่บค้ายหน้าต่างโค้งและหน้าต่างกลมที่ด้านหน้า มีบานหน้าต่างโค้งเรียงกัน 3 บานที่ด้านข้าง และมีหอคอยด้านบนเหนือหลังคา ส่วนอาคารหลังเล็กปรากฏให้เห็นหน้าต่างเหลี่ยมบานหนึ่งที่ด้านหน้าและมีหน้าต่างเหลี่ยม 3 บานเรียงต่อกันที่ด้านข้าง โดยหน้าต่างบานกลางและบานขวาเป็นหน้าต่างที่มีบานเปิดออกสองข้าง ระหว่างอาคารทั้งสองมีส่วนเชื่อมที่มีประตูเหลี่ยมอยู่ด้านหน้า ภายในบริเวณนั้นมีต้นไม้ใหญ่หลายต้นและมีรั้วเหล็กสีดำล้อมรอบบริเวณไว้



ภาพที่ 35 ฉากโบสถ์ดัตช์รีฟอร์มในซุนเดิร์ต

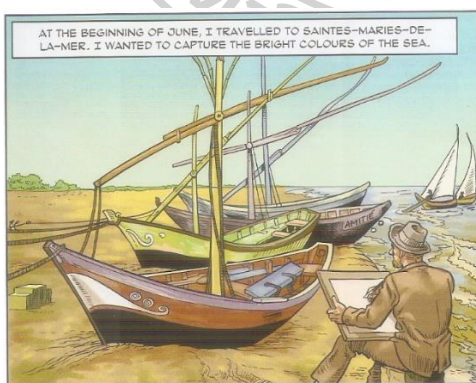
ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 8.



ภาพที่ 36 โบสถ์ดัตช์รีฟอร์มในซุนเดิร์ต

ที่มา : “Dutch Reformed Church Zundert Netherlands,” เข้าถึงเมื่อ 10 มิถุนายน 2560, เข้าถึงจาก <http://mikestravelguide.com/vincent-van-gogh-huis-zundert-birthplace-of-van-gogh/dutch-reformed-church-zundert-netherlands/>

อีกทั้งผู้วาดยังวาดบางฉาก โดยนำเค้าโครงมาจากภาพวาดของวินเซนต์ หรือนำส่วนหนึ่งจากภาพวาดของวินเซนต์มาประกอบเป็นฉาก เช่น ฉากชายหาดในแซ็ง-มารี-เดอ-ลา-แมร์ (Saintes-Maries-de-la-Mer) ซึ่งมีรายละเอียดและการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ คล้ายคลึงกับภาพวาดเรือประมงบนชายหาด (Fishing Boats on the Beach) ซึ่งเป็นภาพเรือประมง 4 ลำจอดเรียงกันอยู่บนชายหาดด้านซ้ายของภาพ เรือลำแรกมีสีแดงออกน้ำตาล เรือลำถัดไปมีสีเขียว และเรือ 2 ลำสุดท้ายมีสีน้ำเงิน นอกจากนี้ยังมีเรือใบแล่นอยู่ในทะเลด้านขวาของภาพ และเหนือขึ้นไปนั้นเป็นท้องฟ้าที่สดใส โดยผู้วาดวาดตัวละครวินเซนต์กำลังนั่งวาดภาพเรือเหล่านั้นอยู่บนชายหาดเพิ่มเติมลงไป



(ก)



(ข)

ภาพที่ 37 ฉากชายหาดในแซ็ง-มารี-เดอ-ลา-แมร์และภาพวาดเรือประมงบนชายหาด

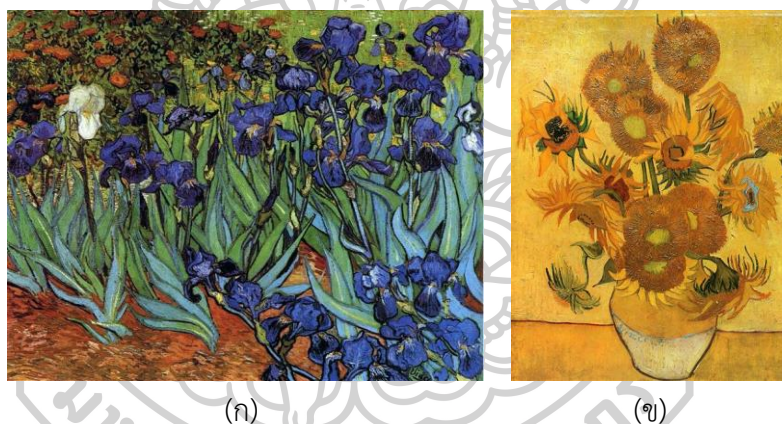
ที่มา (ก) : Verhaegen และ Kragt, 37.

ที่มา (ข) : Vincent Van Gogh, **Fishing Boats on the Beach**, 1888.

ฉากที่วินเซนต์สนใจในอ้อมแขนของเธโอ ผู้วาดนำส่วนหนึ่งของภาพดอกไอริส (Irises) และภาพแจกันกับดอกทานตะวันสิบห้าดอก (Vase with Fifteen Sunflower) มาประกอบกับพื้นหลังสีเหลืองและสีดำเป็นฉากที่ปรากฏแทนฉากห้องพักในโอแวร์์ เป็นต้น



ภาพที่ 38 การวาดฉากโดยนำบางส่วนจากภาพวาดของวินเซนต์มาประกอบกัน
ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 46.



(ก)

(ข)

ภาพที่ 39 ภาพดอกไอริสและภาพแจกันกับดอกทานตะวันสิบห้าดอก

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, *Irises*, 1889.

ที่มา (ข) : Vincent Van Gogh, *Vase with Fifteen Sunflower*, 1888.

นอกจากผู้วาดจะวาดฉากส่วนใหญ่ให้มีความเหมือนจริงในระดับ 4 แล้ว ผู้วาดยังวาดฉากส่วนหนึ่งให้มีลักษณะค่อนข้างไปทางส่วนปลายของช่วงระนาบภาพ ซึ่งมีลักษณะเป็นสีพื้นหลังหรือรูปทรงอิสระที่ไม่ได้ประกอบกันเป็นภาพแทนของสถานที่ใด แต่เป็นภาพนามธรรมที่ช่วยเน้นย้ำวัตถุหรือตัวละครในฉากนั้นให้โดดเด่นยิ่งขึ้น เช่น ฉากรูปทรงหยักอิสระสีเหลืองอ่อนและมีเส้นขีดเฉียงด้านบน ช่วยเน้นมือของวินเซนต์ที่กำลังจะหยิบปืนที่หมอกาเซตีให้ยืมขึ้นมา



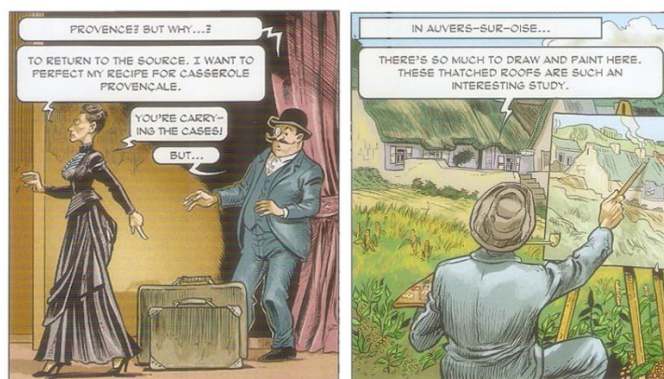
ภาพที่ 40 การวาดฉากเป็นภาพนามธรรมเพื่อเน้นวัตถุ

ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 30.

สรุปได้ว่าผู้วาดฉากฉากส่วนใหญ่ในเรื่องนี้ให้ความเหมือนจริงระดับ 4 โดยเน้นการถ่ายทอดองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ประกอบกันในแต่ละสถานที่ออกมาอย่างละเอียดและนำเค้าโครงของสถานที่ที่มีอยู่จริงในประเทศเนเธอร์แลนด์และประเทศฝรั่งเศส รวมถึงภาพวาดของวินเซนต์มาวาดเป็นฉากบางส่วน อีกทั้งยังวาดฉากส่วนหนึ่งให้มีลักษณะค่อนข้างไปทางส่วนปลายของช่วงระนาบภาพ คือเป็นภาพนามธรรม

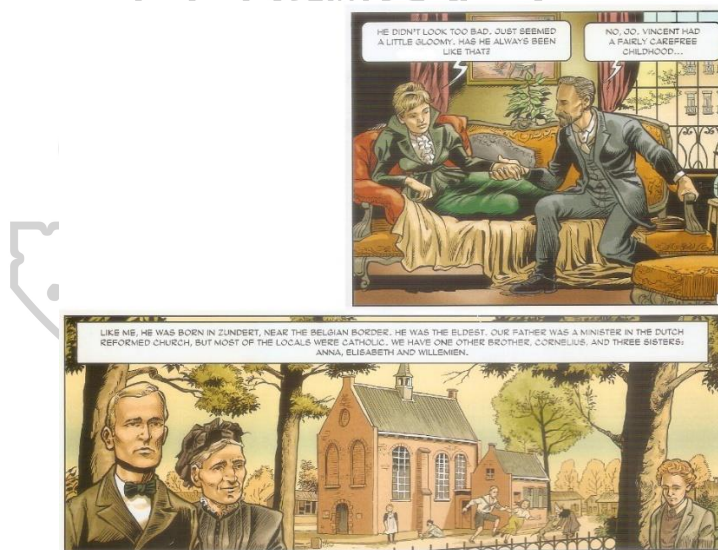
3. การเปลี่ยนกรอบภาพ

ในการ์ตูนเรื่องนี้มีการเปลี่ยนกรอบภาพทั้งหมด 362 ครั้ง ซึ่งในแต่ละหน้าจะมีการเปลี่ยนกรอบภาพประมาณ 5 – 11 ครั้ง โดยพบการเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากมากที่สุด รองลงมาคือการเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ และการเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำตามลำดับ ส่วนการเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุมนั้นพบน้อยที่สุด และไม่พบการเปลี่ยนกรอบภาพแบบไร้ความสัมพันธ์ ดังแผนภูมิแท่งต่อไปนี้



ภาพที่ 41 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อถ่ายทอดเหตุการณ์ต่างสถานที่
ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 18.

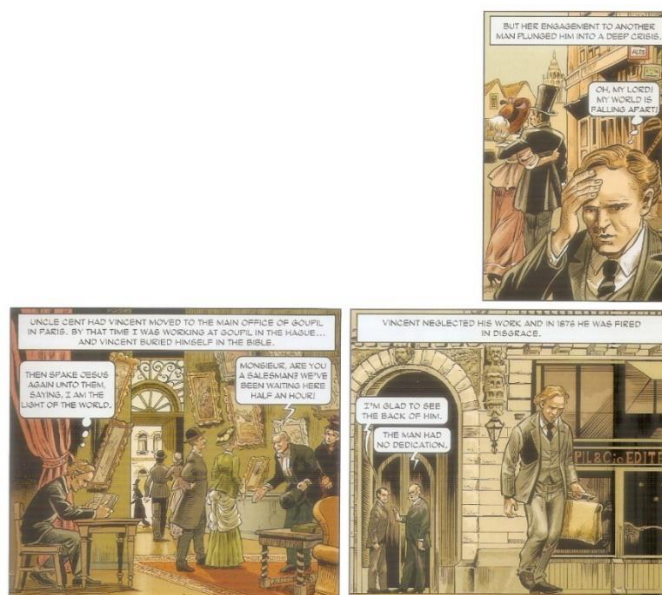
หลังจากที่วินเซนต์ออกจากบ้านของเธอและนั่งรถไฟไปโอแวร์ ผู้วาดนำฉากบ้านของเธอและฉากโบสถ์ดัตช์รีฟอร์มมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นฉากบ้านของเธอในปารีสในปัจจุบัน ซึ่งเธอกำลังพูดคุยกับโจอยู่ ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นฉากโบสถ์ดัตช์รีฟอร์มในซุนเดิร์ตในอดีต ซึ่งมีเด็ก ๆ กำลังวิ่งเล่น เพื่อให้เธอเล่าเรื่องราวในอดีตของวินเซนต์ซ้อนเข้ามาในเรื่องราวในปัจจุบันของเขา



ภาพที่ 42 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อถ่ายทอดเหตุการณ์ต่างช่วงเวลา
ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 7-8.

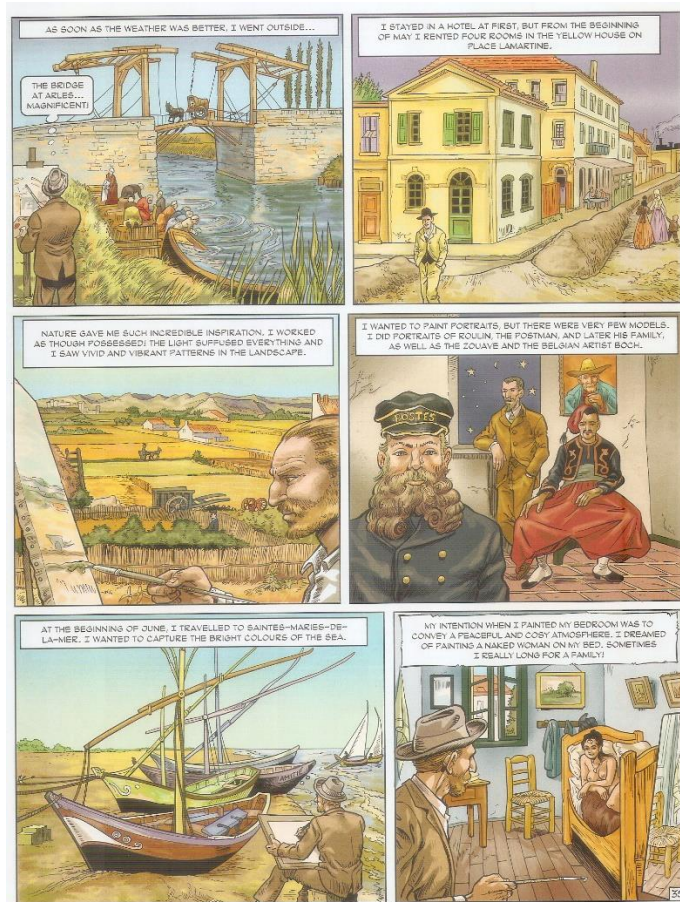
อีกทั้งผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากในการสรุปเหตุการณ์ที่ข้ามผ่านช่วงเวลาอันยาวนาน ซึ่งอาจจะเป็นเวลาหลายชั่วโมง หลายวัน หลายเดือน หรือหลายปีของตัวละครในเรื่องให้สั้นลง ทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างกระชับ ผู้อ่านสามารถเข้าใจเรื่องราวนั้นได้อย่างรวดเร็ว เช่น หลังจากที่วินเซนต์ย้ายมาทำงานที่บริษัททูปป์แอนด์ซี สาขาลอนดอน และตกหลุมรักยูจีนี ผู้วาดนำฉากอาคารบ้านเรือนในลอนดอนและฉากบริษัททูปป์แอนด์ซีมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพ

ที่ 1 เป็นฉากอาคารบ้านเรือนในลอนดอน ซึ่งยูจีนีเดินกอดกันกับคู่มั่นของเธอ วินเซนต์จึงผิดหวังมาก ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นฉากภายในบริษัททูปีลแอนด์ซี สาขาปารีส ซึ่งวินเซนต์ถูกย้ายมาทำงานที่สาขานี้ แต่เขาหมกมุ่นอยู่กับการอ่านคัมภีร์ไบเบิล จนไม่ทำหน้าที่พนักงานขายภาพวาด ต่อเนื่องกับภาพที่ 3 เป็นฉากหน้าบริษัททูปีลแอนด์ซี ซึ่งวินเซนต์กำลังเดินออกมา เนื่องจากถูกไล่ออกจากงาน เพื่อสรุปเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในช่วงที่วินเซนต์ทำงานที่บริษัททูปีลแอนด์ซีสาขาลอนดอนและสาขาปารีส ซึ่งเป็นระยะเวลาเกือบ 3 ปี ให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ภายในช่วงเวลาการอ่านอันสั้นเพียง 3 กรอบภาพ



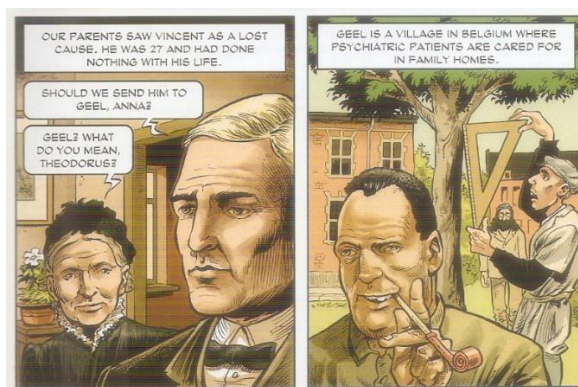
ภาพที่ 43 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อสรุปเหตุการณ์
ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 15.

นอกจากนี้ผู้วาดยังใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากในการให้ความสำคัญกับฉากที่วาดขึ้นตามภาพวาดของวินเซนต์ โดยนำฉากเหล่านั้นมาเล่าต่อเนื่องกัน 6 กรอบภาพ หรือตลอดทั้งหน้า 37 เช่น ภาพที่ 1 เป็นฉากสะพานซีกที่วินเซนต์ออกไปวาดภาพ ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นฉากบ้านสีเหลืองที่วินเซนต์เช่าอาศัยอยู่ ต่อเนื่องกับภาพที่ 3 เป็นฉากทิวทัศน์ทุ่งนาที่วินเซนต์ออกไปวาดภาพ เป็นต้น ซึ่งเป็นฉากที่ผู้วาดนำเค้าโครงมาจากภาพวาดของวินเซนต์ คือ ภาพสะพานซีกกับรถม้า (Drawbridge with Carriage) ภาพบ้านสีเหลือง (The Yellow House) และภาพทิวทัศน์ยามเก็บเกี่ยว (Harvest Landscape) ของวินเซนต์ตามลำดับ และด้วยฉากเหล่านี้มีโทนสีฟ้าสดและสีเหลืองสด เช่นเดียวกับภาพวาดของวินเซนต์ แต่แตกต่างกับฉากอื่น ๆ ในหน้าที่ผ่านมา ซึ่งผู้วาดใช้โทนสีน้ำตาลและสีเทา เมื่อนำมาจัดเรียงต่อเนื่องกันหลายกรอบภาพ จึงช่วยเน้นย้ำให้ฉากที่วาดตามแบบภาพวาดของวินเซนต์นี้โดดเด่นมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 44 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อเน้นฉากจากภาพวาดของวินเซนต์
 ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 37.

รวมถึงผู้วาดยังใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากในการแทรกภาพตัวอย่างของสถานที่ที่ตัวละครกำลังกล่าวถึง เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจในสิ่งที่ตัวละครกล่าวถึงมากขึ้น และสามารถมองเห็นเป็นภาพที่ชัดเจนได้ ได้แก่ ผู้วาดนำฉากบ้านของครอบครัวแวน โกะห์และฉากบ้านพักสำหรับผู้ป่วยจิตเวชมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นฉากบ้านของครอบครัวแวน โกะห์ที่เนเธอร์แลนด์ ซึ่งบิดาและมารดาของวินเซนต์กำลังปรึกษากันว่าจะส่งวินเซนต์ไปยังเคล (Geel) ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นฉากบ้านพักสำหรับผู้ป่วยจิตเวชในหมู่บ้านเคล ประเทศเบลเยียม ซึ่งมีผู้ป่วยจิตเวชอาศัยอยู่ ทำให้ผู้อ่านสามารถนึกภาพตามสถานที่ที่บิดาของวินเซนต์กล่าวถึงได้และมองเห็นลักษณะของบ้านพักสำหรับผู้ป่วยจิตเวชนั้น รวมถึงลักษณะและความเป็นอยู่ของผู้ป่วยจิตเวชที่อาศัยอยู่ที่นั่นได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 45 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อแทรกภาพตัวอย่างของสถานที่
ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 17.

สรุปได้ว่าผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากในการถ่ายทอดเหตุการณ์ในแต่ละโครงเรื่องสลับกัน และสรุปเหตุการณ์ที่ข้ามผ่านช่วงเวลาอันยาวนานให้สั้นลง รวมถึงเพื่อให้ความสำคัญกับฉากที่วาดตามแบบภาพวาดของวินเซนต์ และแทรกภาพตัวอย่างของสถานที่ที่ตัวละครกำลังกล่าวถึง

3.2 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา

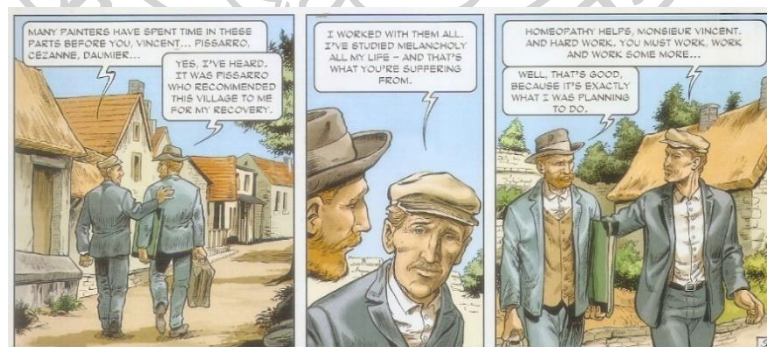
ในเรื่องนี้มีการเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาทั้งหมด 126 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 35 โดยผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องกันในเวลาสั้น ๆ ไม่มีจุดสิ้นสุดที่แน่นอนหรือไม่มีผลลัพธ์ที่ชัดเจนในขณะนั้น เพื่อให้ผู้อ่านซึมซับกับอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในช่วงนั้นอย่างเต็มที่หรือได้รับรู้บทสนทนาที่ตัวละครพูดคุยกันในช่วงเวลานั้นอย่างละเอียด อันเป็นประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจเนื้อเรื่องและเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะที่ผู้วาดสอดแทรกไว้ อาทิ

หลังจากที่วินเซนต์ออกจากบ้านของหมอกาเซต์ ผู้วาดนำช่วงเวลาในระหว่างที่วินเซนต์เดินกลับห้องพักของตน แต่เกิดอาการประสาทหลอนมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นช่วงเวลาที่ยินเซนต์กำลังผะ เมื่อมองเห็นและได้ยินต้นไม้พูดได้ ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นช่วงเวลาที่ยินเซนต์ดึงแขนของตนเองให้ออกห่างจากต้นไม้พูดได้นั้น เพื่อให้ผู้อ่านค่อย ๆ ซึมซับอารมณ์ตกใจและหวาดกลัวของวินเซนต์อย่างต่อเนื่อง



ภาพที่ 46 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่อเน้นอารมณ์ที่ต่อเนื่อง
ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 23.

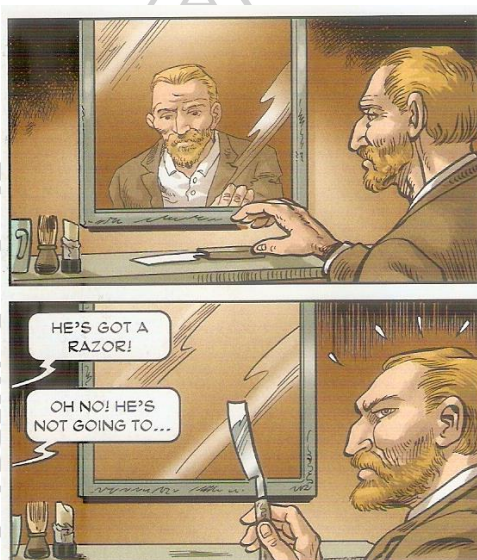
หลังจากที่วินเซนต์เดินทางถึงโอแวร์และหมอกาเซต์มารับเขาที่สถานีรถไฟ ผู้วาดนำช่วงเวลาที่ตั้งคู่เดินพูดคุยกันมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นช่วงเวลาที่ยินเซนต์และหมอกาเซต์พูดคุยกันเกี่ยวกับศิลปินที่เคยมาพำนักอยู่ในโอแวร์ ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นช่วงเวลาที่ยินเซนต์พูดคุยกันเกี่ยวกับอาการเจ็บป่วยของวินเซนต์ ต่อเนื่องกับภาพที่ 3 เป็นช่วงเวลาที่ยินเซนต์พูดคุยกันเกี่ยวกับการรักษาอาการเจ็บป่วยนั้น ทำให้ผู้อ่านรับรู้บทสนทนาที่ทั้งคู่พูดคุยกันในเวลานั้นอย่างละเอียด จึงทราบว่า มีศิลปินมากมายที่เคยใช้เวลาอยู่ในโอแวร์ก่อนหน้าที่วินเซนต์จะมาถึง เช่น เซซานน์ (Cézanne) ปิซาร์โร (Pissarro) โดยปิซาร์โรเป็นผู้แนะนำให้วินเซนต์ย้ายมาที่นี่ เพื่อพักฟื้นจากความเศร้าโศกที่ทำให้เขาทุกข์ทรมาน ซึ่งหมอกาเซต์ ผู้ศึกษาเกี่ยวกับความเศร้าโศกมาตลอดชีวิต แนะนำให้วินเซนต์รักษาด้วยการกระตุ้นภูมิคุ้มกันและทำงานอย่างหนัก อันเป็นสิ่งที่วินเซนต์วางแผนจะทำอยู่แล้ว



ภาพที่ 47 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่อเน้นบทสนทนาที่ต่อเนื่อง
ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 11.

นอกจากนี้ผู้วาดยังใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในการแสดงการค่อย ๆ ขยับเขยื้อนเคลื่อนไหวร่างกายของตัวละครไปยังวัตถุหนึ่ง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง เพื่อเน้นให้วัตถุนั้นเป็นที่สนใจของผู้อ่าน เช่น ในขณะที่วินเซนต์นั่งรถไฟไปปารีส ผู้วาดนำ

ช่วงเวลาที่วินเซนต์กำลังนั่งครุ่นคิดอยู่บนรถไฟมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นช่วงเวลาที่วินเซนต์ยกมือขึ้นมา พร้อมกับครุ่นคิดว่าตนเป็นคนวิกลจริต ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นช่วงเวลาที่วินเซนต์จับใบหูซ้ายของตน พร้อมกับครุ่นคิดว่าตนไม่ได้เป็นคนวิกลจริต แต่เป็นโรคลมบ้าหมูตามที่แพทย์บอก เพื่อเน้นใบหูที่วินเซนต์ยกมือขึ้นจับ เนื่องจากเขาเคยตัดส่วนหนึ่งของใบหูนั้น ในขณะที่เกิดอาการประสาทหลอน ซึ่งเป็นผลจากโรคลมบ้าหมู อีกทั้งหลังจากที่วินเซนต์มีปากเสียงกับโกแก็ง และกลับมาที่บ้านสี่เหลี่ยม ผู้วาดนำช่วงเวลาที่วินเซนต์หุบมีดมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นช่วงเวลาที่วินเซนต์กำลังเอื้อมมือออกไปยังมีดที่วางอยู่บนโต๊ะกระจก ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นช่วงเวลาที่วินเซนต์หุบมีดนั้นขึ้นมาแล้ว เพื่อเน้นมีดที่วินเซนต์หุบขึ้นมา เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่วินเซนต์จะใช้ตัดใบหูของตนในเวลาต่อมา



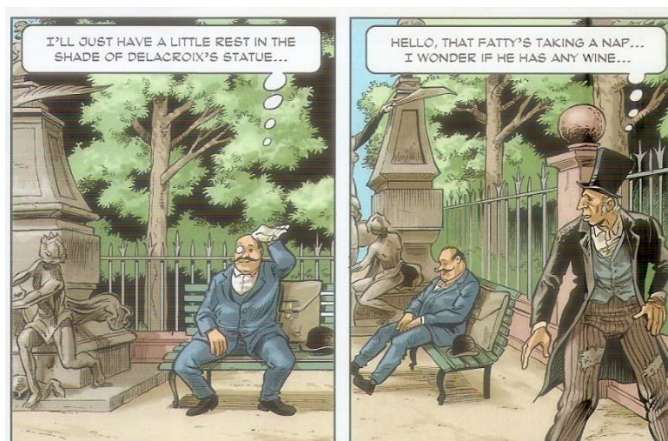
ภาพที่ 48 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่อเน้นการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง
ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 40.

สรุปได้ว่าผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องกันในเวลาสั้น ๆ ไม่มีจุดสิ้นสุดที่แน่นอนหรือไม่มีผลลัพธ์ที่ชัดเจน และการแสดงการค่อย ๆ เคลื่อนไหวร่างกายของตัวละครไปยังวัตถุหนึ่ง เพื่อเน้นวัตถุนั้น เช่น มีดที่วินเซนต์ใช้ตัดใบหูของตน

3.3 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ

ในเรื่องนี้มีการเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำทั้งหมด 48 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 13 โดยผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำในการถ่ายทอดเหตุการณ์ในฉากฉากหนึ่ง ซึ่งมีการเปลี่ยนจุดสนใจจากตัวกระทำหนึ่งไปยังอีกตัวกระทำหนึ่งหรือมีตัวกระทำตัวใหม่ปรากฏขึ้นมา ซึ่งหมายรวมทั้งตัวละครหรือวัตถุที่เป็นตัวกระทำ เพื่อมุ่งความสนใจของผู้อ่านไปยังตัวกระทำที่ผู้วาดต้องการ

เมื่อดูปองตามหาเจ้าของภาพวาดจนเหนื่อย แต่ไม่พบ จึงนั่งพักในสวนสาธารณะ ผู้วาดนำตัวกระทำดูปองและตัวกระทำชายชุดดำมาเล่าต่อเนืองกัน จากภาพที่ 1 เป็นตัวกระทำดูปองที่นั่งพักอยู่บนเก้าอี้ในสวนสาธารณะ ต่อเนืองกับภาพที่ 2 เป็นตัวกระทำชายชุดดำที่เดินผ่านมาในสวนสาธารณะนั้นอยู่เบื้องหน้าและมีตัวกระทำดูปองที่นั่งหลับอยู่เบื้องหลัง เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจจากดูปองที่กำลังนั่งหลับไปยังชายชุดดำที่เดินผ่านมาและคิดว่าในกระเป๋าของดูปองอาจมีไวน์อยู่ ซึ่งเขาเป็นผู้ขโมยภาพวาดไปจากกระเป๋าของดูปองในกรอบภาพถัดไป



ภาพที่ 49 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำเพื่อเปลี่ยนจุดสนใจ

ที่มา : Verhaegen และ Krast, 11.

นอกจากนี้ผู้วาดยังใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำในการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ไม่เปิดเผยตัวกระทำแน่ชัด เพื่อให้ผู้อ่านได้ใช้จินตนาการอย่างเต็มที่ในการเชื่อมโยงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น หลังจากทีวินเซนต์เกิดอาการประสาทหลอน จนมองเห็นผู้ชุดหลุมฝังศพ จึงหยิบปืนวิ่งออกไปในทุ่งข้าวสาลี ผู้วาดนำตัวกระทำหมุ่นกกาและตัวกระทำเสียงปืนมาเล่าต่อเนืองกัน จากภาพที่ 1 เป็นตัวกระทำหมุ่นกกาที่กำลังรุมทึ้งทีวินเซนต์จนล้มลง ต่อเนืองกับภาพที่ 2 เป็นตัวกระทำเสียงปืนที่ตั้งขึ้นในทุ่งข้าวสาลี โดยที่ผู้วาดไม่เปิดเผยตัวกระทำที่ทำให้เกิดเสียงปืนนั้น เพื่อให้ผู้อ่านได้จินตนาการด้วยตนเองว่าใครเป็นผู้ยิงปืนนั้นหรือใครเป็นผู้ถูกยิง



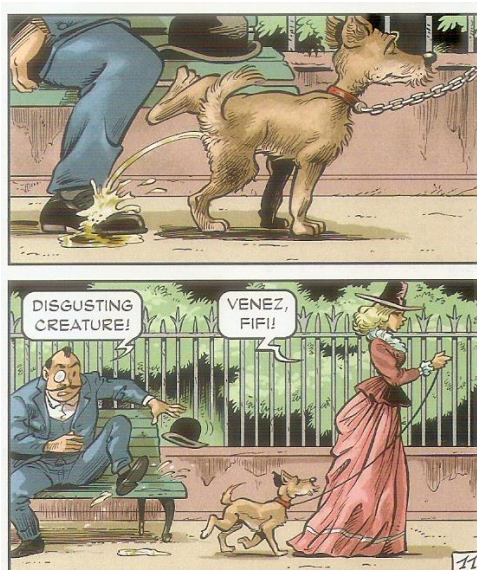
ภาพที่ 50 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำโดยไม่เปิดเผยตัวกระทำ
ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 42-43.

สรุปได้ว่าผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำในการเปลี่ยนจุดสนใจจากตัวกระทำหนึ่งไปยังอีกตัวกระทำหนึ่งในฉากเดียวกัน รวมถึงการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ไม่เปิดเผยตัวกระทำแน่ชัด

3.4 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำ

ในเรื่องนี้มีการเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำทั้งหมด 27 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 7 โดยผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำในการถ่ายทอดการกระทำของตัวละครตัวหนึ่งที่ต่อเนื่องกันในเวลาสั้น ๆ จนเกิดผลของการกระทำที่ชัดเจน เพื่อเพิ่มระดับความเข้มข้นในการดำเนินเรื่อง และกระตุ้นให้ผู้อ่านรู้สึกตื่นเต้นขึ้น หลังจากที่ผู้อ่านได้ทำความเข้าใจกับเนื้อเรื่องอย่างรวดเร็วจากการเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากหรือทอดอารมณ์ระหว่างการเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลามาแล้ว อาทิ

หลังจากที่ดูปองนั่งหลับในสวนสาธารณะ จนถูกขโมยภาพวาดไปจากกระเป๋า ผู้วาดนำการกระทำที่สุนัขตัวหนึ่งเดินผ่านมา และฉีรดเท้าของเขามาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นการกระทำยกขาขึ้นฉี่ของสุนัขและการกระทำนั่งอยู่บนเก้าอี้ของดูปอง ซึ่งฉี่ของสุนัขนั้นรดมาที่เท้าของเขา ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นการกระทำเดินผ่านไปของสุนัขและการกระทำสะดุ้งตื่นของดูปอง พร้อมกับยกเท้าของตนที่เปียกฉี่สุนัขขึ้น และกล่าวคำอุทานด้วยความขยะแขยง อันเป็นผลจากการกระทำที่สุนัขตัวนั้นฉีรดเท้าของเขา



ภาพที่ 51 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำเพื่อนำการกระทำที่ต่อเนื่อง และมีผลตามมา

ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 13.

ในระหว่างที่วินเซนต์กลับจากบ้านของหมอกาเซต์ไปยังห้องพักของตน แต่เกิดอาการประสาทหลอนขึ้นมา ผู้วาดนำการกระทำที่วินเซนต์ดื่มยาที่หมอกาเซต์ให้มาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นภาพการกระทำยกขวดยาขึ้นดื่ม ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นการกระทำยกมือขึ้นกุม ศีรษะ เนื่องจากยังคงมีอาการประสาทหลอนอยู่ ต่อเนื่องกับภาพที่ 3 เป็นการกระทำนั่งลง พร้อมกับอาการประสาทหลอนที่สิ้นสุดลงแล้ว ซึ่งเป็นผลจากการกระทำที่วินเซนต์ยกขวดยาขึ้นดื่ม



ภาพที่ 52 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำเพื่อนำการกระทำที่ต่อเนื่อง และมีผลตามมา

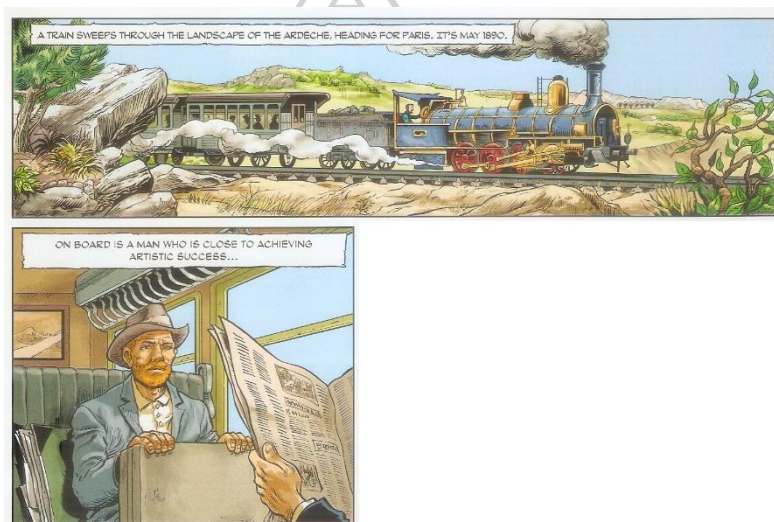
ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 23.

สรุปได้ว่าผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำในการถ่ายทอด การกระทำของตัวละครตัวหนึ่งต่อเนื่องกันในช่วงเวลาสั้น ๆ และเกิดผลของการกระทำที่ชัดเจน

4.5 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแ่งมุมสู่แ่งมุม

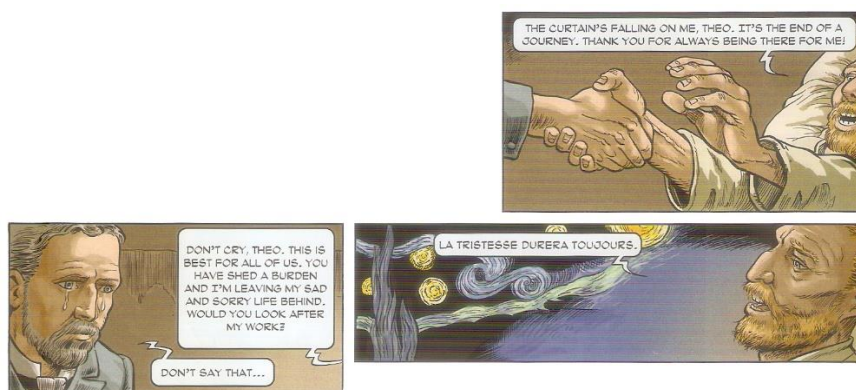
ในเรื่องนี้มีการเปลี่ยนกรอบภาพแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมทั้งหมด 10 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 3 โดยผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมในการถ่ายทอดรายละเอียดต่าง ๆ ในฉากฉากหนึ่งให้ผู้อ่านได้พิจารณาอย่างช้า ๆ เพื่อเน้นบรรยากาศของฉากนั้นให้ชัดเจนยิ่งขึ้นหรือทำให้ผู้อ่านมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครในฉากนั้นมากยิ่งขึ้น อาทิ

เมื่อวินเซนต์นั่งรถไฟมาปารีส ผู้วาดนำแ่งมุมภายนอกรถไฟและแ่งมุมภายในรถไฟมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นแ่งมุมภายนอกรถไฟที่กำลังวิ่งและมีควันพวยพุ่งออกมา ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นแ่งมุมภายในรถไฟ ซึ่งมีวินเซนต์นั่งอยู่ เพื่อเน้นบรรยากาศของรถไฟที่กำลังวิ่งให้ชัดเจนยิ่งขึ้น



ภาพที่ 53 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแ่งมุมสู่แ่งมุมเพื่อเน้นบรรยากาศ
ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 3.

เมื่อเรโอไปเยี่ยมวินเซนต์ที่นอนบาดเจ็บสาหัสและกำลังจะเสียชีวิต ผู้วาดนำแ่งมุมในขณะที่วินเซนต์และเรโอจับมือกันมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นแ่งมุมของมือที่จับกัน ระหว่างมือของเรโอและมือของวินเซนต์ ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นแ่งมุมของใบหน้าของเรโอ ซึ่งมีน้ำตาไหล ต่อเนื่องกับภาพที่ 3 เป็นแ่งมุมของใบหน้าของวินเซนต์ ซึ่งกำลังอ้าปากพูดประโยคสุดท้ายในชีวิต เพื่อให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์เศร้าโศกหดหู่ ร่วมไปกับเรโอและวินเซนต์ด้วย



ภาพที่ 54 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุมเพื่อเน้นอารมณ์

ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 46.

สรุปได้ว่าผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุมในการถ่ายทอดรายละเอียดในมุมมองต่าง ๆ ของฉากหนึ่งให้ผู้อ่านได้พิจารณาอย่างช้า ๆ

จากการวิเคราะห์การเปลี่ยนกรอบภาพรูปแบบต่าง ๆ ในเรื่องนี้ สามารถสรุปได้ว่าผู้วาดเน้นการถ่ายทอดเหตุการณ์ในแต่ละฉากสลับกันเป็นหลัก หมายรวมถึงตั้งแต่สถานที่หรือแต่ละช่วงเวลา ซึ่งช่วยเพิ่มความน่าติดตามให้กับการดำเนินเรื่อง นอกจากนี้ผู้วาดยังให้ความสำคัญกับการสรุปเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต เช่นเดียวกันกับการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องกันในแต่ละฉาก ทำให้เกิดจังหวะที่แตกต่างกันในการดำเนินเรื่อง ผู้อ่านได้รับรู้เรื่องราวบางส่วนอย่างรวดเร็วและได้รับรู้เรื่องราวบางส่วนอย่างช้า ๆ

เรื่องที่ 2 Vincent Van Gogh : The Raven Hunt

1. การเล่าเรื่อง

ผู้วิจัยแบ่งประเด็นการวิเคราะห์เกี่ยวกับการเล่าเรื่องออกเป็น 5 ส่วนตามองค์ประกอบของเรื่องเล่า ได้แก่ ผู้เล่าเรื่อง โครงเรื่อง เวลา ตัวละคร และฉาก มีรายละเอียดดังนี้

1.1 ผู้เล่าเรื่อง

ในเรื่องนี้มีการใช้ผู้เล่าเรื่องเพียงรูปแบบเดียว คือ ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นตัวละครในเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนและเป็นผู้รู้จำกัด ซึ่งมีวินเซนต์เป็นศูนย์กลางในการเล่าเรื่อง จึงเล่าเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับวินเซนต์เท่านั้น ตั้งแต่วินเซนต์เกิดจนกระทั่งเสียชีวิต โดยเล่าผ่านคำบรรยายเป็นหลัก ประกอบกับภาพที่สัมพันธ์กับคำบรรยายนั้น

1.2 โครงเรื่อง

ผู้วาดใช้โครงเรื่องเชิงซ้อนแบบเชื่อมโยงในการเล่าเรื่อง โดยเล่าโครงเรื่องย่อย 3 ชุดต่อเนื่องกัน ซึ่งโครงเรื่องย่อยที่ 1 คือ เหตุการณ์ตั้งแต่วินเซนต์เกิดจนกระทั่งบิดาของวินเซนต์เสียชีวิต

ทำให้เกิดโครงเรื่องย่อยที่ 2 คือ เหตุการณ์ตั้งแต่วินเซนต์ย้ายไปศึกษาศิลปะที่อานต์เวิร์ปจนกระทั่งภาพวาดของวินเซนต์ได้รับการจัดแสดงที่นิทรรศการในปารีส ทำให้เกิดโครงเรื่องย่อยที่ 3 คือ เหตุการณ์ตั้งแต่วินเซนต์ไปเยี่ยมเธโอที่ปารีสจนกระทั่งวินเซนต์เสียชีวิต แต่ละโครงเรื่องย่อยมีรายละเอียดดังที่สรุปในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 10 โครงเรื่องย่อยที่ 1 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: The Raven Hunt

โครงเรื่อง	รายละเอียดเหตุการณ์
1. ขั้นเริ่มเรื่อง	วินเซนต์เกิดเมื่อวันที่ 30 มีนาคม คริสต์ศักราช 1853 ที่หมู่บ้านดัตช์ในซุนเดิร์ต
2. ขั้นพัฒนาเหตุการณ์	วินเซนต์อายุ 16 ปี ทำงานเป็นพนักงานขายภาพวาดที่บริษัทกูปีล์แอนด์ซี สาขากรุงเฮก ต่อมาเขาถูกย้ายไปทำงานที่สาขาลอนดอน และสาขาปารีสตามลำดับ, วินเซนต์ตกหลุมรักยูจินีที่ลอนดอน แต่เธอมีคู่มั่นอยู่แล้ว ทำให้เขารู้สึกขมขื่นจนหมกมุ่นกับคัมภีร์ไบเบิล, วินเซนต์จึงถูกไล่ออก, วินเซนต์ทดลองทำงานหลายอย่างในหลายที่ เช่น เป็นครูผู้ช่วยในแรมส์เกต เป็นนักเทศน์ในไอเซิลเวิร์ธ เป็นคนขายหนังสือในดอร์เดรคท์, วินเซนต์เรียนวิชาการศาสนาในอัมสเตอร์ดัม แต่ไม่สามารถอดทนจนเรียนจบได้, วินเซนต์ได้รับมอบหมายให้ไปเป็นนักเทศน์ที่โบรินาม แต่ไม่ประสบความสำเร็จ, วินเซนต์เร่ร่อนวาดภาพไปเรื่อย ๆ , เธโอสันับสนุนให้วินเซนต์เป็นศิลปิน, วินเซนต์ไปเยี่ยมสตูดิโอของรฟพาร์ดที่บรัสเซลส์, วินเซนต์ย้ายไปพักอาศัยกับโมฟในกรุงเฮก แต่แล้วก็ปลีกตัวออกห่างจากโมฟ เนื่องจากเขามีความสัมพันธ์กับเซน, วินเซนต์กลับมาอยู่กับครอบครัวที่นูนีและวาดภาพคนกินมันขึ้น
3. ขั้นวิกฤต	รฟพาร์ดวิจารณ์ว่าภาพคนกินมันเป็นภาพที่น่าเกลียด น่าสะอิดสะเอียน วินเซนต์จึงยุติความสัมพันธ์กับรฟพาร์ดตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา, บิดาของวินเซนต์เสียชีวิต
4. ขั้นคลี่คลาย	วินเซนต์ย้ายออกจากบ้านที่เนเธอร์แลนด์ โดยมีเธโอเป็นผู้สนับสนุนค่าใช้จ่าย
5. ขั้นยุติเรื่อง	มารดาของวินเซนต์มอบภาพวาดที่วินเซนต์ทิ้งไว้ที่บ้านให้กับผู้ค้ำงานศิลปะมือสอง

ตารางที่ 11 โครงเรื่องย่อที่ 2 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: The Raven Hunt

โครงเรื่อง	รายละเอียดเหตุการณ์
1. ชั้นเริ่มเรื่อง	วินเซนต์เข้าศึกษาที่สถาบันศิลปะในอานต์เวิร์ป
2. ชั้นพัฒนาเหตุการณ์	วินเซนต์ไม่สามารถอดทนต่อระบบการเรียนการสอนในสถาบันศิลปะได้, วินเซนต์ย้ายไปปารีส พักอาศัยกับเธโอและได้พบกับเพื่อนศิลปินอิมเพรสชันนิสต์ ทำให้รูปแบบการวาดภาพของเขาเปลี่ยนไป, วินเซนต์ย้ายไปพรอวองซ์ ระหว่างทางเขานึกถึงการตั้งกลุ่มศิลปินขึ้นมา, วินเซนต์เช่าห้อง 4 ห้องของบ้านสีเหลืองในอาร์ล โดยโกแก็งเดินทางมาพักอาศัยด้วยในเวลาต่อมา, การทำงานของศิลปินทั้ง 2 คนต่างยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง นำมาซึ่งการโต้เถียงกันอย่างไม่หยุดยั้ง
3. ชั้นวิกฤต	โกแก็งต้องการย้ายออกจากบ้านสีเหลือง, วินเซนต์ตัดดีดิ่งหูข้างซ้ายของตัวเอง ส่งไปให้ราเซล, หมอเรียวินิจฉัยว่าวินเซนต์เป็นโรคลมบ้าหมู, วินเซนต์มีอาการประสาทหลอน สงสัยรบกวนผู้อื่นจนถูกควบคุมตัว
4. ชั้นคลี่คลาย	วินเซนต์เข้ารับการรักษาที่โรงพยาบาลจิตเวชในแซ็ง-เรมี, วินเซนต์ใช้เวลาศึกษาผลงานของศิลปินผู้มีชื่อเสียงภายในห้องพักผู้ป่วยและออกไปวาดภาพข้างนอก โดยมีผู้ติดตามไปด้วย
5. ชั้นยุติเรื่อง	ภาพวาดของวินเซนต์ได้รับการจัดแสดงในปารีส, ภาพวาดของวินเซนต์สามารถขายได้เป็นครั้งแรก คือ ภาพไร่ทุ่งสีแดง

ตารางที่ 12 โครงเรื่องย่อที่ 3 ของเรื่อง Vincent Van Gogh: The Raven Hunt

โครงเรื่อง	รายละเอียดเหตุการณ์
1. ชั้นเริ่มเรื่อง	วินเซนต์ไปเยี่ยมครอบครัวของเธโอที่ปารีส
2. ชั้นพัฒนาเหตุการณ์	วินเซนต์ย้ายไปพักอาศัยที่โอแวร์, วินเซนต์วาดภาพอย่างต่อเนื่อง 80 ภาพ ภายใน 80 สัปดาห์, วินเซนต์มีอาการกำเริบอีกครั้ง เขาหมดแรงที่จะทำอะไรอีกต่อไป
3. ชั้นวิกฤต	วินเซนต์ออกไปที่ไร่ข้าวโพด ใช้ปืนพกสั้นยิงเข้าที่หน้าอกของตน
4. ชั้นคลี่คลาย	วินเซนต์พาตนเองกลับมายังห้องพักด้วยความเจ็บปวด
5. ชั้นยุติเรื่อง	วินเซนต์เสียชีวิตลงใน 2 วันหลังจากที่เขายิงตนเอง, หลังจากที่วินเซนต์เสียชีวิตลง 7 เดือน เธโอก็เสียชีวิตเช่นกัน

1.3 เวลา

ผู้วาดจัดลำดับเวลาโดยการเล่าเรื่องสลับลำดับเหตุการณ์ ซึ่งเริ่มเล่าจากเหตุการณ์ที่ วินเซนต์พักอาศัยอยู่กับโมฟที่กรุงเฮก แล้วย้อนไปเล่าเหตุการณ์ตั้งแต่วินเซนต์เกิด จากนั้นจึงเล่าเรื่อง เรียงลำดับเหตุการณ์ไปจนกระทั่งวินเซนต์เสียชีวิต โดยมีเหตุการณ์ที่โมฟให้วินเซนต์มาพักอาศัยที่ สตูดิโอรวมอยู่ด้วย

นอกจากนี้ผู้วาดยังแสดงระยะเวลาในเรื่องด้วยการเล่าย่อเป็นหลัก และใช้การหยุด เล่าเพียงช่วงเริ่มเรื่องเท่านั้น ดังนี้

1) การเล่าย่อ

ผู้วาดใช้การเล่าย่อในการสรุปเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้สั้นกระชับ และเรียบเรียง ให้เหตุการณ์เหล่านั้นดำเนินต่อเนื่องเป็นเรื่องเดียวกัน โดยใช้คำบรรยายเป็นหลัก และใช้ ภาพประกอบกับคำบรรยายนั้น แต่ไม่แสดงรายละเอียดของแต่ละเหตุการณ์มากนัก เพื่อให้ผู้อ่าน เข้าใจเรื่องราวเพียงคร่าว ๆ อย่างรวดเร็ว เช่น การสรุปช่วงชีวิตในวัยเด็กของวินเซนต์เพียงสั้น ๆ ว่า วินเซนต์เกิดที่หมู่บ้านดัตช์ในซุนเดิร์ตและเข้าเรียนที่โรงเรียนประจำหลายแห่ง จึงทนทุกข์กับการต้อง แยกจากครอบครัว¹¹⁵ และการสรุปช่วงชีวิตวัยรุ่นของวินเซนต์ที่ทำงานเป็นพนักงานขายภาพวาดใน บริษัทกูปีล์แอนด์ซีสาขากรุงเฮก สาขาลอนดอน และปารีส ซึ่งเป็นเวลาราว 6 ปี ภายใน 5 กรอบภาพ โดยเล่าเหตุการณ์ที่วินเซนต์เพิ่มเริ่มทำงาน ต่อเนื่องกับเหตุการณ์ที่วินเซนต์ถูกย้ายไปทำงานที่สาขา ลอนดอน ต่อเนื่องกับเหตุการณ์ที่วินเซนต์ผิดหวังในความรักที่มีต่อยูจีนี ต่อเนื่องกับเหตุการณ์ที่ วินเซนต์หมกมุ่นกับการอ่านคัมภีร์ไบเบิล ต่อเนื่องกับเหตุการณ์ที่วินเซนต์ถูกไล่ออก ซึ่งจะต่อเนื่องกับ เหตุการณ์ในช่วงอื่น ๆ ของเรื่องอีก เป็นต้น

2) การหยุดเล่า

ผู้วาดใช้การหยุดเล่าในการสลับการเล่าจากเหตุการณ์ในช่วงเวลาหนึ่งไปยัง อีกช่วงเวลาหนึ่ง โดยยกเหตุการณ์ตอนกลางเรื่องที่น่าสนใจขึ้นมาเล่าก่อน แล้วหยุดเล่า สลับไปเล่า เหตุการณ์ตอนต้นเรื่องแทน เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้อ่าน ได้แก่ การหยุดเล่าเหตุการณ์ที่วินเซนต์ ย้ายออกจากกรุงเฮก หลังจากที่เขาห่างเหินกับโมฟ และหญิงขายบริการที่เขาเคยดูแลมาร่วมปี ย้ายเข้าไป อยู่ในสถานบริการ แล้วเริ่มเล่าเหตุการณ์ตั้งแต่วินเซนต์เกิดแทน

¹¹⁵ Willi Bloess, *Vincent Van Gogh: The Raven Hunt*, แปลโดย Rolf Goellnitz (United States: Bluewater Productions, 2013), 4.

1.4 ตัวละคร

ในเรื่องนี้ผู้วาดเน้นการถ่ายทอดเรื่องราว ลักษณะนิสัยและพัฒนาการของวินเซนต์เป็นหลัก ส่วนตัวละครอื่น ๆ ปรากฏเพียงเล็กน้อย เพื่อช่วยเสริมให้เรื่องราวดำเนินไปตามชีวประวัติของวินเซนต์ ซึ่งบางตัวละครเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญต่อวินเซนต์

1.4.1 วินเซนต์



ภาพที่ 55 ตัวละครวินเซนต์

ที่มา : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 11.

วินเซนต์เป็นตัวละครหลัก แบบหลายมิติ ซึ่งมีบทบาทสำคัญที่สุดและเป็นจุดศูนย์กลางในการดำเนินเรื่อง อีกทั้งวินเซนต์เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยและความสนใจหลากหลายด้าน ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลาหรือเหตุการณ์ในเรื่อง จนคาดเดาได้ยาก อาทิ

ในด้านลักษณะนิสัย เดิมทีวินเซนต์เป็นคนที่ไม่อดทนและไม่พยายามทำอะไร ๆ ให้สำเร็จ เช่น ที่อัมสเตอร์ดัม วินเซนต์ไม่มีความอดทนเพียงพอที่จะเรียนวิชาการศาสนาให้จบ ส่วนที่อานต์เวิร์ป เขาเข้าเรียนในสถาบันศิลปะ แต่ก็ไม่พยายามเรียนจนจบเช่นกัน แต่เมื่อวินเซนต์ย้ายไปทำงานศิลปะในอาร์ล เขาอดทนทุ่มเทกับการวาดภาพมาก แม้ว่าแดดจะร้อน เขาก็ยังออกไปวาดภาพที่ทุ่งข้าวโพदनานหลายชั่วโมง อีกทั้งยังออกเดินทางไปวาดภาพที่ทะเลเมดิเตอร์เรเนียน แม้ว่าเขาจะมีอาการปวดฟันและมีปัญหาสุขภาพท้อง

ส่วนด้านความสนใจ แรกเริ่มเมื่อวินเซนต์ทำงานเป็นพนักงานขายภาพวาดในบริษัทกูปีล์แอนด์ซี สาขากรุงเฮก เขามีความกระตือรือร้นกับการทำงาน และมีความสนใจในด้านศิลปะมาก แต่เมื่อวินเซนต์ผิดหวังในความรักที่มีต่อยูจีนี เขากลายเป็นคนที่ไม่ใส่ใจกับการทำงาน แต่หันไปสนใจการอ่านคัมภีร์ไบเบิลแทน และทำงานเป็นนักเทศน์ในเวลาต่อมา อีกทั้งยังปฏิเสธการเป็นศิลปินอย่างสิ้นเชิง แม้ว่าลุงและน้องชายของเขาพยายามจะโน้มน้าวเท่าใดก็ตาม แต่แล้วเมื่อวินเซนต์ไม่ประสบความสำเร็จในการเป็นนักเทศน์ที่โบรินาจ เขาเริ่มร่างภาพสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ตรงหน้าของเขา เก็บไว้และหันกลับมาสนใจในศิลปะอีกครั้ง โดยพยายามศึกษาการวาดภาพจากสตูดิโอของศิลปินและสถาบันศิลปะ จากนั้นมาวินเซนต์ก็วาดภาพเรื่อยมา จนผลงานของเขาได้รับการจัดแสดงในนิทรรศการ และสามารถขายได้เป็นครั้งแรก

อีกทั้งวินเซนต์ยังเป็นคนแปลก จนครอบครัววิตกกังวลและผู้อื่นเคลือบแคลงสงสัยในตัวเขา วินเซนต์ทำให้ตนเองกลายเป็นคนที่น่าขันโดยแต่งกายแบบกลุ่มคนเคร่งศาสนาในอังกฤษ และท่องเพลงสวดอย่างเคร่งครัด จนอันนา น้องสาวของเขาวิตกกังวลว่าเขาจะกลายเป็นบ้า อีกทั้งวินเซนต์ยังพร้อมที่จะเสียสละสิ่งต่าง ๆ มากเกินไปจนคนงานในเมืองสงสัยในตัวของเขา ประกอบกับโรคลมบ้าหมูของวินเซนต์ทำให้เขาเป็นคนแปลกยิ่งขึ้นไปอีก เมื่ออาการกำเริบ ครั้งหนึ่งเมื่อโกแก้งตัดสินใจย้ายออกจากบ้านสีเหลือง วินเซนต์ก็มีท่าทีเปลี่ยนไปจากเดิม เขาคลุ้มคลั่งจนหยิบมีดและจะกระโดดเข้าใส่โกแก้ง แต่แล้วเขาก็ใช้มีดนั้นตัดตั้งหูซ้ายของตนเองแทน

นอกจากวินเซนต์ที่เป็นตัวละครหลักแล้ว ยังมีตัวละครอื่น ๆ ที่มีบทบาทสำคัญต่อวินเซนต์ ได้แก่ เรโอ มีบทบาทเป็นน้องชายของวินเซนต์และเป็นผู้สนับสนุนค่าใช้จ่ายให้กับวินเซนต์ อีกทั้งยังให้คำแนะนำเกี่ยวกับการฝึกฝนทักษะทางศิลปะ รวมถึงให้ที่พักอาศัยกับเขาในช่วงหนึ่ง และโกแก้ง มีบทบาทเป็นเพื่อนของวินเซนต์ที่มาพักอาศัยอยู่ด้วยกันที่บ้านสีเหลือง ซึ่งการตัดสินใจย้ายออกจากบ้านสีเหลืองโกแก้ง ส่งผลให้วินเซนต์คลุ้มคลั่งจนตัดใบหูซ้ายของตนเอง

1.5 ฉาก

ในเรื่องนี้มีการใช้ฉากเพียง 2 รูปแบบ โดยใช้ฉากกายภาพแบบสมจริงเป็นหลัก และใช้ฉากนามธรรมเพียงเล็กน้อย ดังนี้

1.5.1 ฉากกายภาพแบบสมจริง

ผู้วาดใช้ฉากกายภาพแบบสมจริงในการแสดงรายละเอียดของสถานที่และสิ่งแวดล้อมที่ตัวละครอาศัยอยู่หรือปรากฏอยู่ โดยวาดรายละเอียดของสถานที่ตามความเป็นจริง เช่น ฉากเหมืองในโบรินาาม ฉากสตูดิโอของรฟพาร์ด ฉากทิวทัศน์ริมแม่น้ำแซน ฉากบ้านสีเหลือง และฉากบ้านของเรโอ เป็นต้น

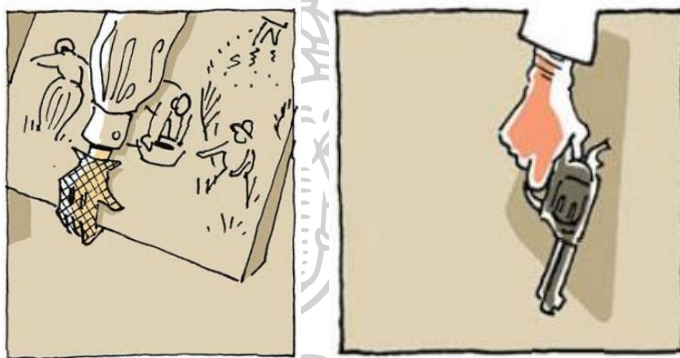


ภาพที่ 56 ฉากเหมืองในโบรินาาม

ที่มา : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 11.

1.5.2 ฉากนามธรรม

ผู้วาดใช้ฉากนามธรรมในการเน้นวัตถุหรือการกระทำของตัวละครให้โดดเด่น สามารถมองเห็นได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยลงสีที่พื้นหลังอย่างเรียบง่าย เพียงโทนสีเดียว แต่มีระดับความอ่อนเข้มแตกต่างกัน เพื่อไม่ให้ฉากมีรายละเอียดมากจนดึงดูดความสนใจจากสิ่งที่คุณวาดต้องการเน้นในฉากนั้น เช่น การใช้ฉากสีฟ้าอ่อนและสีฟ้าเข้ม เมื่อมารดาของวินเซนต์มอบภาพวาดที่วินเซนต์ทิ้งไว้ที่บ้านให้กับผู้จ้างงานศิลปะมือสองและเขานำภาพวาดเหล่านั้นไปเผา เพื่อเน้นผู้จ้างงานศิลปะคนนั้นที่กำลังถือภาพวาดของวินเซนต์ที่มีไฟติดอยู่ และการใช้ฉากสีน้ำตาลอ่อน เมื่อมีผู้ซื้อภาพวาดไร้ร่องสีแดงของวินเซนต์หรือเมื่อวินเซนต์กำลังถือปืน เพื่อเน้นภาพไร้ร่องสีแดงที่มีผู้ซื้อไปและปืนที่ถูกถืออยู่ในมือ เป็นต้น



(ก)

(ข)

ภาพที่ 57 ฉากหลังสีน้ำตาลอ่อน

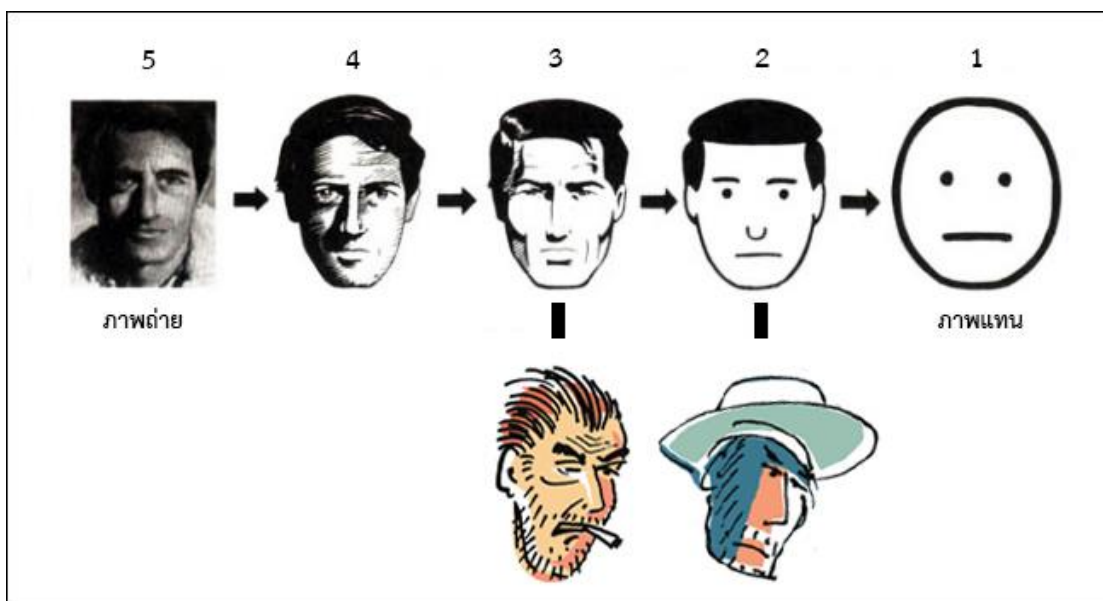
ที่มา : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 36-37.

2. การวาดภาพ

ผู้วาดวาดตัวละครและฉากในเรื่องนี้โดยใช้เส้นเปิด แต่ละเส้นไม่บรรจบกันทั้งหมด และส่วนใหญ่ใช้เส้นบางในการวาดเส้นรอบนอกของรูปทรงและรายละเอียดภายในรูปทรงนั้น ค่อนข้างละเอียด อีกทั้งผู้วาดยังลงสีด้วยสีเพียงไม่กี่โทนสี แต่ไล่ระดับความอ่อนเข้มต่างกัน ได้แก่ โทนสีฟ้า โทนสีเขียว โทนสีส้ม และโทนสีน้ำตาล ซึ่งการไล่ระดับความอ่อนเข้มของสีนั้นทำให้เกิดแสงเงาด้วย

2.1 การวาดตัวละคร

ผู้วาดวาดตัวละครโดยถ่ายทอดลักษณะเฉพาะของตัวละครออกมาค่อนข้างละเอียด เช่น วินเซนต์มีใบหน้าเรียวแหลม จมูกโตง ไร้มันส์และไว้หนวดเครา ซึ่งความละเอียดของลักษณะเหล่านี้และลักษณะเฉพาะอื่น ๆ จะแตกต่างกันไปตามระดับความเหมือนจริงของตัวละคร ตั้งแต่ระดับ 3 ถึงระดับ 2 ซึ่งสัมพันธ์กับระยะเวลาที่ผู้วาดเลือกนำเสนอ และการแสดงอารมณ์ผ่านทางสีหน้าของตัวละครที่คุณวาดต้องการเน้น ดังแผนภูมิต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 7 การวาดตัวละครที่มีความเหมือนจริงระดับ 3 และระดับ 2

ผู้วาดวาดภาพตัวละครในระยะใกล้หรือระยะกลางที่ต้องการเน้นการแสดงอารมณ์ทางสีหน้าในขณะนั้นให้มีความเหมือนจริงในระดับ 3 ซึ่งมีลักษณะเหมือนจริงปานกลาง อยู่กึ่งกลางระหว่างภาพถ่ายกับภาพแทน โดยวาดตัวละครให้มีรูปร่างสมส่วน มีใบหน้า ลำคอ ลำตัว แขน ขา เท้า มือ นิ้ว และเล็บแยกให้เห็นเป็นส่วนอย่างชัดเจน อีกทั้งแสดงองค์ประกอบต่าง ๆ ของใบหน้าออกมาค่อนข้างละเอียด ได้แก่ เส้นผมที่ขีดเป็นเส้นแยกกัน คิ้วที่ขีดเป็นเส้นเดียว ดวงตาที่มีเส้นขอบตา มีตาขาวเป็นพื้นที่ว่างสีขาวและมีรูม่านตาเป็นจุด รวมถึงริ้วรอยใต้ดวงตาที่ขีดเป็นเส้น จมูกที่ขีดเส้นเป็นสัน จมูกและจุดเป็นรูจมูก ปากที่ขีดเป็นเส้นเดียวหรือวาดเป็นรูปทรงภายนอกของปาก ใบหูที่มีรูหูเป็นจุดหรือเส้น และหนดเคราที่ขีดเป็นเส้นแยกกันหรือวาดเป็นรูปทรงโดยรวมของหนดเครา เช่น ภาพหมอกาเซตในระยะใกล้ที่แสดงสีหน้าเซื่องซึมเหม่อลอยและภาพวินเซนตีในระยะกลางที่แสดงสีหน้าดุตันคลุ้มคลั่ง เป็นต้น



(ก)



(ข)

ภาพที่ 58 การวาดตัวละครที่มีความเหมือนจริงระดับ 3

ที่มา : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 37, 35.

ผู้วาดวาดภาพตัวละครในระยะไกลหรือภาพตัวละครที่ผู้วาดไม่ต้องการเน้นการ
แสดงอารมณ์ทางสีหน้าในขณะนั้นให้มีความเหมือนจริงในระดับ 2 ซึ่งมีลักษณะเหมือนจริงน้อย
ใกล้เคียงกับภาพแทน โดยยังคงแสดงองค์ประกอบต่าง ๆ บนใบหน้าคล้ายเดิม แต่ลดความละเอียด
ของดวงตาและจมูกลง ได้แก่ ดวงตาเป็นจุดเดียว หรือขีดเดียว ไม่มีรายละเอียดของขอบตา ลูกตา
ภายในหรือริ้วรอยใต้ดวงตา จมูกมีเพียงเส้นที่ขีดเป็นสันจมูก ไม่มีรูจมูก เช่น ภาพวินเซนต์ในระยะไกล
ที่กำลังเดินเก็บเงินค่าเช่าเรียนในชุมชนแออัดและภาพวินเซนต์ที่กำลังนั่งวาดภาพอยู่ ซึ่งการแสดง
อารมณ์ทางสีหน้าของเขา ไม่มีผลสำคัญต่อการดำเนินเรื่องในขณะนั้น ผู้วาดจึงไม่จำเป็นต้องแสดง
รายละเอียดขององค์ประกอบบนใบหน้ามากนัก



(ก)

(ข)

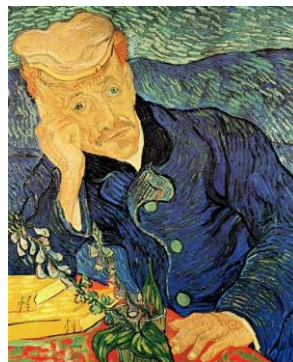
ภาพที่ 59 การวาดตัวละครที่มีความเหมือนจริงระดับ 2

ที่มา : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 8, 6.

นอกเหนือจากตัวละครวินเซนต์ที่ได้กล่าวไปแล้ว ผู้วาดยังให้ความสำคัญกับการ
ถ่ายทอดลักษณะเฉพาะของตัวละครอื่น ๆ แม้จะปรากฏในเรื่องเพียง 1 – 2 กรอบภาพ โดยวาดตาม
เค้าโครงจากภาพถ่ายหรือภาพเหมือนของบุคคลนั้นที่วินเซนต์วาดขึ้น เช่น ตัวละครหมอกาเซต์ ผู้วาด
นำเค้าโครงมาจากภาพเหมือนของหมอกาเซต์ (Portrait of Dr.Gachet) โดยถ่ายทอดลักษณะเฉพาะ
ของหมอกาเซต์ในภาพวาดนั้นออกมา ได้แก่ ใบหน้าเรียวแหลม แววตาเหม่อลอย มีริ้วรอยใต้ดวงตา
ไว้ผมสั้น ไว้หนวดเครา นั่งเท้าคาง และตัวละครตุลัส-โลเตรีก ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับภาพถ่าย
ของเขาที่ปรากฏให้เห็นบ่อยในสื่อต่าง ๆ คือ มีรูปร่างแคระแกร็น สวมหมวก สวมแว่นตา ไว้หนวด
เครา และใช้ไม้เท้าในการช่วยเดิน เป็นต้น



(ก)



(ข)

ภาพที่ 60 ภาพตัวละครหมอกาเซต์และภาพเหมือนของหมอกาเซต์

ที่มา (ก) : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 37.

ที่มา (ข) : Vincent Van Gogh, Portrait of Dr.Gachet, 1890.



(ก)



(ข)

ภาพที่ 61 ภาพตัวละครตุลุต-โลเตรีกและภาพถ่ายของตุลุต-โลเตรีก

ที่มา (ก) : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 25.

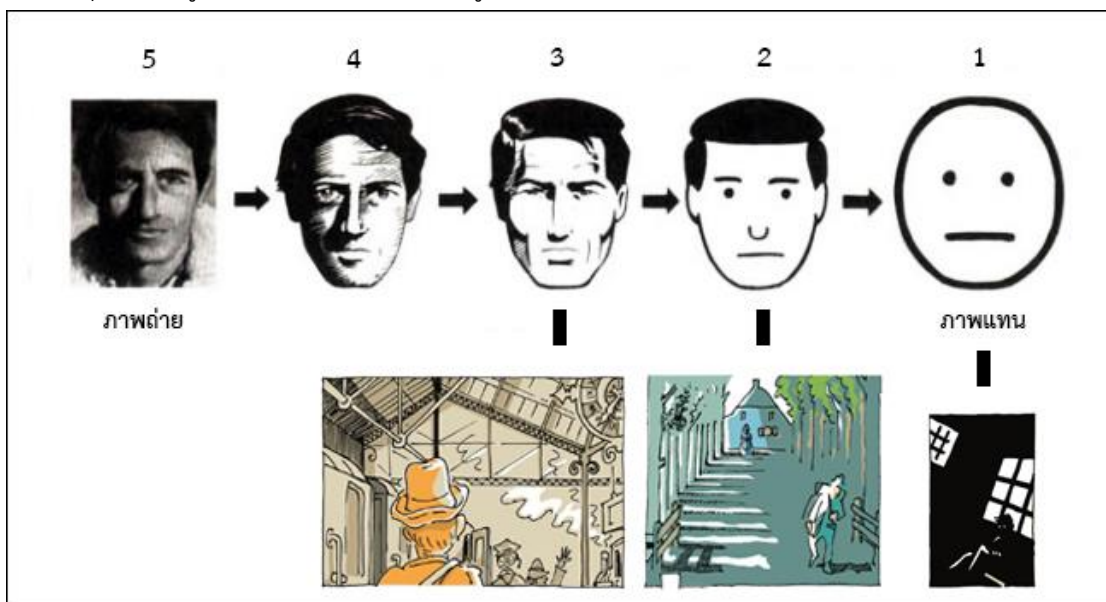
ที่มา (ข) : Henri-de-Toulouse-Lautrec, Accessed June 10, 2017, Available from

<https://www.magnoliabox.com/products/henri-de-toulouse-lautrec-kw320847>

สรุปได้ว่าผู้วาดวาดตัวละครในเรื่องนี้โดยถ่ายทอดลักษณะเฉพาะของแต่ละตัวละครออกมาค่อนข้างละเอียด และนำเค้าโครงจากภาพถ่ายหรือภาพเหมือนของบุคคลนั้นที่วินเซนต์วาดขึ้นมาวาดเป็นตัวละคร ซึ่งภาพตัวละครในระยะใกล้หรือระยะกลางที่ผู้วาดต้องการเน้นการแสดงอารมณ์ทางสีหน้ามีความเหมือนจริงในระดับ 3 ส่วนภาพตัวละครในระยะอื่นที่ผู้วาดไม่ต้องการเน้นการแสดงอารมณ์ทางสีหน้ามีความเหมือนจริงในระดับ 2

2.2 การวาดฉาก

ผู้วาดวาดฉากโดยถ่ายทอดรายละเอียดของแต่ละสถานที่ออกมาในหลายระดับความเหมือนจริง ตั้งแต่ระดับ 3 จนถึงระดับ 1 ซึ่งสัมพันธ์กับระยะเวลาภาพที่ผู้วาดเลือกนำเสนอ และภาพรวมของเหตุการณ์ที่ผู้วาดต้องการเน้น ดังแผนภูมิต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 8 การวาดฉากที่มีความเหมือนจริงระดับ 3 จนถึงระดับ 1

ผู้วาดวาดฉากส่วนใหญ่ให้มีความเหมือนจริงในระดับ 3 เช่นเดียวกับกับตัวละคร ซึ่งมีลักษณะเหมือนจริงปานกลาง อยู่กึ่งกลางระหว่างภาพถ่ายกับภาพแทน โดยใช้รูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงอิสระตามธรรมชาติประกอบกันเป็นภาพที่เหมือนสถานที่ต่าง ๆ แสดงลักษณะของวัตถุที่อยู่ในฉากนั้นค่อนข้างละเอียด และลงสีอ่อนเข้มแตกต่างกันเพื่อแสดงแสงเงา เช่น ฉากสถานีรถไฟในปารีส ผู้วาดแสดงรายละเอียดภายในสถานีรถไฟ ทั้งโครงสร้างที่ประกอบกัน ได้แก่ หลังคาที่มีลวดลายใต้หลังคาเป็นเส้นเฉียง หน้าจั่วที่มีเส้นเฉียงและลงสีขาว ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเงาวาวของหน้าจั่วที่เป็นกระจกใสและเสาที่มีลวดลายยื่นออกมาบริเวณหัวเสา รวมถึงวัตถุอื่น ๆ ที่ประกอบกันในสถานีรถไฟ ทั้งตู้รถไฟที่เปิดประตูไว้ หัวรถไฟที่มีควันพุ่งออกมา นาฬิกาที่มีเลขโรมันและเข็มชี้บอกเวลา หรือแม้แต่เจ้าหน้าที่และผู้โดยสารที่อยู่ในสถานีรถไฟ



ภาพที่ 62 ฉากสถานีรถไฟในปารีส

ที่มา : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 32.

ผู้วาดวาดฉากที่เป็นภาพระยะไกล ซึ่งผู้วาดต้องการเน้นภาพรวมของเหตุการณ์มากกว่ารายละเอียดของฉากให้มีความเหมือนจริงระดับ 2 ซึ่งมีลักษณะเหมือนจริงน้อย ห่างไกลจากภาพถ่ายและใกล้เคียงกับภาพแทน โดยวาดเส้นรอบนอกของวัตถุและวาดรายละเอียดหรือลงแสงเงาในรูปทรงนั้นอีกเล็กน้อย เช่น ฉากบ้านของวินเซนต์ในเนเธอร์แลนด์ ซึ่งผู้วาดต้องการเน้นภาพรวมของเหตุการณ์ที่วินเซนต์เดินจากบ้านมากกว่ารายละเอียดของบ้าน จึงวาดเพียงเส้นรอบนอกของตัวบ้าน วาดรูปทรงสี่เหลี่ยมเป็นหน้าต่างและลงสีฟ้าอ่อนเป็นส่วนแสงบนตัวบ้าน และวาดเส้นรอบนอกเพียงครึ่งหนึ่งของต้นไม้ ลงสีเขียวอ่อนเป็นส่วนแสงบนใบไม้และลงสีน้ำตาลอ่อนหรือสีขาวยเป็นส่วนแสงของลำต้น โดยลงสีฟ้าอมเขียวเกือบทั่วทั้งภาพเป็นส่วนของเขา



ภาพที่ 63 ฉากบ้านของวินเซนต์ในเนเธอร์แลนด์

ที่มา : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 22.

ผู้วาดวาดบางฉากให้มีความเหมือนจริงลดลงเป็นระดับ 1 ซึ่งมีลักษณะไม่เหมือนจริงเป็นเพียงภาพแทน โดยลงสีขาวยและสีดำเป็นแสงและเงา แสดงให้เห็นเพียงโครงสร้างของสถานที่ที่เป็นฉาก ไม่แสดงรายละเอียดภายใน เช่น ฉากห้องซังที่มีวินเซนต์ถูกควบคุมตัวไว้ภายใน ซึ่งผู้วาดลงสี

ดำเกือบทั่วทั้งฉาก และเว้นที่ว่างสีขาวเป็นช่องหน้าต่างต่าง จึงเกิดเป็นโครงสร้างของซี่ลู่กรงและผนังของห้องซึ่งที่ปกคลุมด้วยเงามืดทึบ และมีแสงลอดผ่านช่องหน้าต่างเพียงเล็กน้อย



ภาพที่ 64 ฉากห้องซัง

ที่มา : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 35.

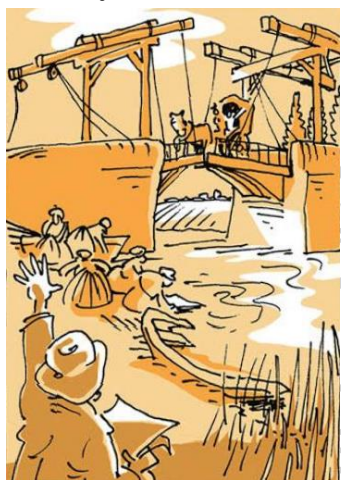
นอกจากผู้วาดจะวาดฉากให้มีความเหมือนจริงระดับ 3 จนถึงระดับ 1 แล้ว ผู้วาดยังวาดบางฉากให้มีลักษณะที่ค่อนข้างไปทางส่วนปลายของช่วงระนาบภาพ คือ ลงสีพื้นหลังลงไปในการอบภาพนั้น โดยไม่ได้ตั้งใจให้เป็นภาพแทนของสิ่งใด แต่เป็นภาพนามธรรมที่ช่วยเน้นย้ำวัตถุหรือตัวละครในฉากนั้นให้เด่นชัดยิ่งขึ้น เช่น เมื่อมารดาของวินเซนต์มอบภาพวาดที่วินเซนต์ทิ้งไว้ที่บ้านให้กับผู้ค้างานศิลปะมือสองและเขานำภาพวาดเหล่านั้นไปเผา ผู้วาดลงสีฉากด้วยสีฟ้าอ่อนและสีฟ้าเข้ม โดยไม่วาดรายละเอียดของสถานที่ใด ๆ เพื่อเน้นภาพวาดของวินเซนต์ที่มีไฟลุกไหม้ ซึ่งผู้วาดลงสีเหลืองและสีขาว ให้แตกต่างจากสีของฉาก



ภาพที่ 65 ฉากหลังสีฟ้า

ที่มา : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 11.

นอกเหนือจากฉากที่ได้ยกตัวอย่างไปแล้ว ผู้วาดยังนำเค้าโครงจากภาพวาดของ วินเซนต์ มาดัดแปลงวาดเป็นเป็นสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่อง เช่น ฉากริมแม่น้ำในอาร์ลที่ วินเซนต์ยืนโบกมือทักทายโกแก็งที่เพิ่งเดินทางมาถึง มีรายละเอียดและการจัดองค์ประกอบของภาพ คล้ายคลึงกับภาพสะพานชักกับรถม้า (Drawbridge with Carriage) ซึ่งเป็นภาพแม่น้ำที่มีสะพานชัก พาดจากฝั่งหนึ่งไปยังอีกฝั่งหนึ่ง โดยมีรถม้ากำลังวิ่งผ่านที่กลางสะพาน ที่ริมฝั่งด้านซ้ายมีกลุ่มหญิงสาว กำลังซักผ้า มีเรือจอดเทียบฝั่งอยู่และมีพุ่มหญ้าแหลมที่ริมฝั่งนั้น ซึ่งปรากฏที่มุมขวาของภาพ นอกเหนือจากนี้ผู้วาดยังวาดตัวละครวินเซนต์ยืนโบกมือเพิ่มเติมลงไปอยู่ที่ริมฝั่งด้านซ้าย



(ก)



(ข)

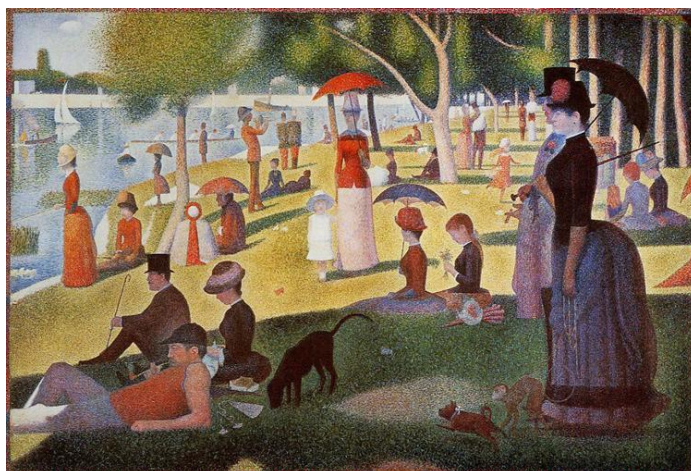
ภาพที่ 66 ฉากริมแม่น้ำในอาร์ลและภาพสะพานชักกับรถม้า
ที่มา (ก) : Bloess, Vincent Van Gogh: *The Raven Hunt*, 34.

ที่มา (ข) : Vincent Van Gogh, *Drawbridge with Carriage*, 1888.

อีกทั้งยังมีภาพวาดของศิลปินอื่นที่ผู้วาดนำเค้าโครงมาดัดแปลงให้เป็นสถานที่ที่ตัวละครปรากฏอยู่เช่นกัน ได้แก่ ฉากริมแม่น้ำในปารีสที่วินเซนต์ออกไปนั่งเล่น ซึ่งมีรายละเอียดและการจัดองค์ประกอบของภาพคล้ายคลึงกับภาพบ่ายวันอาทิตย์บนเกาะลากรองด์ฌัตต์ (A Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte) ของฌอร์ฌ เซอรา (Georges Seurat) ซึ่งเป็นภาพสนามหญ้าริมฝั่งแม่น้ำที่มีผู้คนมากมายนั่งพักผ่อนอยู่ ด้านขวาของภาพมีผู้ชายกับผู้หญิงคู่หนึ่งยืนอยู่ ทั้งคู่สวมหมวก ผู้ชายคิบบุหรี่ไว้ในมือ ส่วนผู้หญิงถือร่มที่กางอยู่และถือเชือกที่จูงลิง ทิวทัศน์เบื้องหลังด้านนั้นเป็นต้นไม้ต้นตรงเรียงกัน ที่มุมล่างซ้ายของภาพมีผู้ชายนอนชันคอไปด้านหลัง ยกเข้าข้างซ้ายขึ้น กำลังสูบไปป์ ทิวทัศน์เบื้องหลังด้านนั้นเป็นแม่น้ำ ซึ่งผู้วาดวาดตัวละครวินเซนต์เข้าไปแทนที่ผู้ชายคนนั้น โดยคงอิริยาบถดังกล่าวไว้ อีกทั้งวาดสะพานข้ามแม่น้ำและศิลปินที่กำลังวาดภาพอยู่ริมแม่น้ำเพิ่มเติมลงไป



(ก)



(ข)

ภาพที่ 67 ฉากริมแม่น้ำในปารีสและภาพบ่ายวันอาทิตย์บนเกาะลากรองด์ฌัตต์

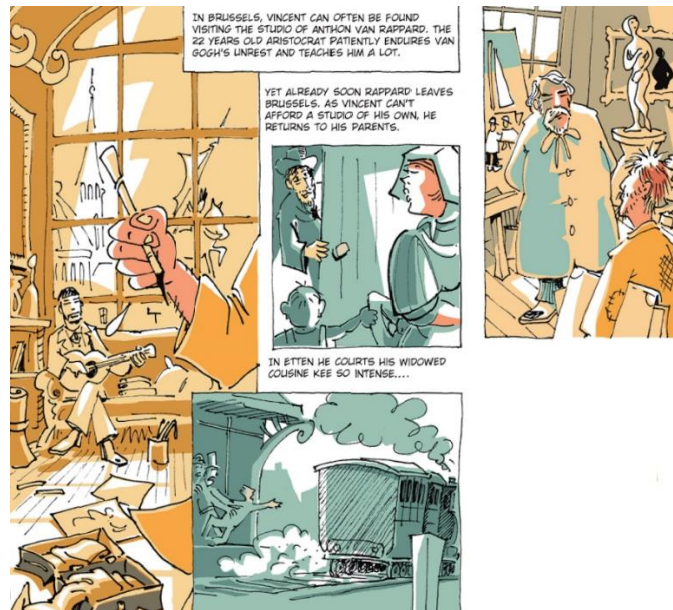
ที่มา (ก) : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 27.

ที่มา (ข) : Georges Seurat, A Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte, 1884-1886.

สรุปได้ว่าผู้วาดวาดฉากโดยถ่ายทอดรายละเอียดของแต่ละสถานที่ออกมาในหลายระดับความเหมือนจริง ตั้งแต่ระดับ 3 จนถึงระดับ 1 ซึ่งภาพฉากส่วนใหญ่ในเรื่องนี้มีความเหมือนจริงระดับ 3 และลดระดับความเหมือนจริงลงเป็นระดับ 2 และระดับ 1 เมื่อภาพของฉากนั้นเป็นภาพระยะไกลขึ้นหรือผู้วาดต้องการเน้นภาพรวมของเหตุการณ์มากกว่ารายละเอียดของสถานที่นั้น อีกทั้งผู้วาดยังนำเค้าโครงของภาพวาดของวินเซนต์และเซอร์รามาวาดเป็นฉากบางส่วน นอกจากนี้ยังมีฉากที่มีลักษณะค่อนข้างไปทางส่วนปลายของช่วงระนาบภาพ คือ เป็นภาพนามธรรม

3. การเปลี่ยนกรอบภาพ

ในการ์ตูนเรื่องนี้มีการเปลี่ยนกรอบภาพทั้งหมด 75 ครั้ง โดยในแต่ละหน้าจะมีการเปลี่ยนกรอบภาพไม่เกิน 5 ครั้งและบางหน้าไม่มีการเปลี่ยนกรอบภาพเลย เนื่องจากผู้วาดวาดภาพในกรอบภาพหนึ่งให้ปรากฏต่อเนื่องกันบนหน้ากระดาษ 2 หน้า ทั้งหน้าซ้ายและหน้าขวา (Double Page Spread) ซึ่งจากการจำแนกประเภทการเปลี่ยนกรอบภาพในเรื่องนี้พบว่า ผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเกือบทั้งหมด ใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำเพียงเล็กน้อยและไม่พบการเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา การเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำ การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุม และการเปลี่ยนกรอบภาพแบบไร้ความสัมพันธ์เลย ดังแผนภูมิแท่งต่อไปนี้



ภาพที่ 68 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อสรุปเหตุการณ์

ที่มา : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 14-15.

เมื่อโกแก้งมาถึงอาร์ล ผู้วาดนำฉากต่าง ๆ ในอาร์ลมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นฉากสะพานซีก ซึ่งวินเซนต์กำลังโบมือทักทายโกแก้งที่เพิ่งเดินทางมาถึง ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นฉากในร้านสุรา ซึ่งวินเซนต์กำลังเฝ้ามองโกแก้งพูดคุยกับหญิงขายบริการอยู่ ต่อเนื่องกับภาพที่ 3 เป็นฉากในบ้านสีเหลือง ซึ่งวินเซนต์กำลังดูภาพที่โกแก้งวาดตอนอยู่ ต่อเนื่องกับภาพที่ 4 เป็นฉากอาคารบ้านเรือนในอาร์ล ซึ่งวินเซนต์ใช้มีดตัดตัวเองเพื่อสรุปเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงที่โกแก้งมาพักอาศัยอยู่ที่บ้านสีเหลืองในอาร์ล ซึ่งเป็นระยะเวลาาร่วม 2 เดือน ให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ภายในระยะเวลาที่ใช้อ่านการ์ตูนใน 4 กรอบภาพ



ภาพที่ 69 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อสรุปเหตุการณ์

ที่มา : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 34-35.

สรุปได้ว่าผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากในการสรุปเหตุการณ์ต่าง ๆ และเรียบเรียงให้เหตุการณ์เหล่านั้นดำเนินต่อเนื่องกัน

3.2 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ

ในเรื่องนี้มีการเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำทั้งหมด 4 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 5 โดยผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำในการถ่ายทอดเหตุการณ์ในฉากฉากหนึ่ง ซึ่งมีการเปลี่ยนจุดสนใจจากตัวกระทำหนึ่งไปยังอีกตัวกระทำหนึ่ง เพื่อมุ่งความสนใจของผู้อ่านไปยังตัวกระทำที่ผู้วาดต้องการ เช่น หลังจากทีวินเซนต์ชอบพอกับมาร์โกต์ แต่ครอบครัวของทั้งคู่ก็ดกกัน ผู้วาดนำตัวกระทำที่อยู่ในบริเวณบ้านของมาร์โกต์และบ้านของวินเซนต์มาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นตัวกระทำมาร์โกต์ที่กำลังส่งเสียงประท้วงและถูกบิดาของตนจับตัวไว้ ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นตัวกระทำบิดาของวินเซนต์ที่ป่าวประกาศอะไรบางอย่างกับเพื่อนบ้าน ต่อเนื่องกับภาพที่ 3 เป็นตัวกระทำเพื่อนบ้านที่ยืนฟังสิ่งที่บิดาของวินเซนต์พูด ต่อเนื่องกับภาพที่ 4 เป็นตัวกระทำวินเซนต์ที่นั่งกุมศีรษะ ซึ่งภาพทั้งหมดนี้เป็นภาพเดียวกัน แต่ผู้วาดแบ่งออกเป็น 4 กรอบภาพ โดยวาดบางส่วนของตัวกระทำวินเซนต์ให้ยื่นออกมานอกกรอบภาพ จนทับกับภาพในกรอบภาพอื่น (Panel Breakout) และลงสีตัวกระทำวินเซนต์ให้แตกต่างจากฉากและตัวกระทำอื่นทั้งหมด เพื่อเน้นตัวกระทำวินเซนต์ที่กำลังตั้งเครียดและอยู่ในช่วงเวลาที่ยากลำบากให้โดดเด่นขึ้นมา



ภาพที่ 70 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำเพื่อเปลี่ยนจุดสนใจ

ที่มา : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 20.

นอกจากนี้ผู้วาดยังใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำในการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ไม่เปิดเผยตัวกระทำในภาพ แต่เปิดเผยตัวกระทำในคำบรรยาย เนื่องจากตัวกระทำนั้นอาจทำการกระทำที่น่ากลัวเกินกว่าจะนำเสนอเป็นภาพ ได้แก่ เมื่อวินเซนต์รู้สึกเจ็บป่วยจนไม่มีกำลังจะทำการใดต่อไป ผู้วาดนำตัวกระทำมือที่ถือปืนและตัวกระทำเสียงปืนมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นตัวกระทำมือของบุคคลหนึ่งซึ่งถือปืนอยู่ ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นตัวกระทำเสียงปืนที่ตั้งขึ้นในทุ่งข้าวโพด โดยไม่เปิดเผยด้วยภาพว่าใครเป็นผู้ยิงปืนนัดนั้น แต่เปิดเผยด้วยคำบรรยายว่า วินเซนต์ยิงปืนเข้าที่หน้าอกของตน กลางทุ่งข้าวโพด เพื่อหลีกเลี่ยงการนำเสนอภาพอันน่าหวาดเสียวในขณะที่วินเซนต์ใช้ปืนยิงตนเอง



ภาพที่ 71 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำโดยไม่เปิดเผยตัวกระทำ
ที่มา : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 37-38.

สรุปได้ว่าผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำในการถ่ายทอดเหตุการณ์ในฉากจากหนึ่ง ซึ่งมีการเปลี่ยนจุดสนใจจากตัวกระทำหนึ่งไปยังอีกตัวกระทำหนึ่งและเหตุการณ์ที่ไม่เปิดเผยตัวกระทำในภาพนั้น

จากการวิเคราะห์การเปลี่ยนกรอบภาพในเรื่องนี้ สามารถสรุปได้ว่าผู้วาดเน้นการสรุปเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงเวลาหรือแต่ละสถานที่ แล้วนำมาเรียบเรียงเป็นเรื่องราว ภาพวาดส่วนใหญ่ไม่ต่อเนื่องกัน ทั้งในด้านการกระทำ บทสนทนาหรืออารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร เพียงแต่เป็นภาพประกอบคำบรรยายเหตุการณ์ที่สรุปเพียงสั้น ๆ ทำให้ผู้อ่านสามารถรับรู้เรื่องราวทั้งหมดได้อย่างรวดเร็ว แต่จะไม่ทราบรายละเอียดในแต่ละเหตุการณ์มากนัก การตูนเรื่องนี้จึงมีลักษณะเป็นการตูนประกอบมากกว่าการตูนช่อง

เรื่องที่ 3 Vincent

1. การเล่าเรื่อง

ผู้วิจัยแบ่งประเด็นการวิเคราะห์เกี่ยวกับการเล่าเรื่องออกเป็น 5 ส่วนตามองค์ประกอบของเรื่องเล่า ได้แก่ ผู้เล่าเรื่อง โครงเรื่อง เวลา ตัวละคร และฉาก มีรายละเอียดดังนี้

1.1 ผู้เล่าเรื่อง

ในเรื่องนี้มีการใช้ผู้เล่าเรื่องแบบผสมผสาน ทั้งผู้เล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นตัวละครในเรื่อง และผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง ดังนี้

1.1.1 ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นตัวละครในเรื่อง

ผู้วาดใช้ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นตัวละครในเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนและเป็นผู้รู้จำกัดในการเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นหลังจากที่วินเซนต์และเฮโอแยกกันที่สถานีรถไฟในปารีส ซึ่งผู้วาดจะเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับวินเซนต์เป็นหลัก และหยั่งรู้ถึงความคิดของวินเซนต์เพียงคนเดียวเท่านั้น โดยเล่าผ่านภาพและบทสนทนาของตัวละคร

1.1.2 ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง

ผู้วาดใช้ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครหลัก คือ วินเซนต์ และผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครรอง คือ เฮโอ ในการเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับพวกเขาในช่วงเวลาต่าง ๆ หลังจากที่ยกกันที่สถานีรถไฟในปารีส ผ่านข้อความในจดหมายที่พวกเขาเขียนโต้ตอบกัน จำนวน 11 ฉบับ ซึ่งมีเนื้อหาสอดคล้องและขยายความเพิ่มเติมจากการเล่าเรื่องโดยผู้เล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นตัวละครในเรื่อง ทำให้ผู้อ่านได้ทราบอารมณ์ความรู้สึกและความคิดที่แท้จริงของตัวละครมากขึ้น

1.2 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของเรื่องนี้เป็นโครงเรื่องเชิงเดี่ยว ผู้วาดนำเสนอเรื่องราวตั้งแต่วินเซนต์นั่งรถไฟออกจากปารีสไปยังพรอวองซ์ จนถึงวินเซนต์เสียชีวิตที่โอแวร์อย่างต่อเนืองกันเป็นโครงเรื่องเดียว โดยสามารถแจกแจงโครงเรื่องได้ดังตารางนี้

ตารางที่ 13 โครงเรื่องของเรื่อง Vincent

โครงเรื่อง	รายละเอียดเหตุการณ์
1. ชั้นเริ่มเรื่อง	วินเซนต์เดินทางจากปารีสไปยังอาร์ลโดยรถไฟ
2. ชั้นพัฒนาเหตุการณ์	วินเซนต์เช่าโรงแรมคาร์เรลเป็นที่พักอาศัย, วินเซนต์ออกไปวาดภาพทิวทัศน์เป็นประจำและได้พบกับอูแฌนและดอจดจ์, วินเซนต์ย้ายจากโรงแรมคาร์เรลและเช่าห้องในบ้านสีเหลืองสำหรับสร้างชุมชนศิลปิน, โกแก็งตกลงมาอยู่ร่วมกันที่บ้านสีเหลืองตามคำเชิญของวินเซนต์, วินเซนต์และโกแก็งมีลักษณะนิสัยและความต้องการแตกต่างกันมาก
3. ชั้นวิกฤต	โกแก็งย้ายออกจากบ้านสีเหลือง, วินเซนต์คลุ้มคลั่ง ตัดใบหูข้างซ้ายของตนเอง นำไปให้ผู้หญิงขายบริการที่เขาเคยมีความสัมพันธ์ด้วย, วินเซนต์ถูกจับกุมตัว เนื่องจากสร้างความเดือดร้อนให้แก่ชาวเมือง, บ้านสีเหลืองถูกสั่งปิด
4. ชั้นคลี่คลาย	วินเซนต์ยอมเข้ารับการรักษาที่โรงพยาบาลจิตเวชในแซ็ง-เรมี, วินเซนต์ยังคงวาดภาพและส่งไปให้เฮโอ, ภาพวาดของวินเซนต์ได้รับการจัดแสดงและได้รับคำชื่นชม, วินเซนต์ย้ายไปพักรักษาตัวที่โอแวร์, วินเซนต์ยอมรับได้ว่าอะไรจะเกิดก็ต้องเกิด
5. ชั้นยุติเรื่อง	วินเซนต์ออกไปวาดภาพที่ทุ่งข้าวสาลี, วินเซนต์เสียชีวิตในคริสต์ศักราช 1890 และเฮโอเสียชีวิตในคริสต์ศักราช 1891

1.3 เวลา

ผู้วาดจัดลำดับเวลาโดยเล่าเรื่องเรียงลำดับเหตุการณ์ ซึ่งเริ่มเล่าจากเหตุการณ์ที่เฮโอไปส่งวินเซนต์ที่สถานีรถไฟในปารีสหรือประมาณ 2 ปีก่อนที่วินเซนต์จะเสียชีวิต จนถึงเมื่อวินเซนต์เสียชีวิต สอดแทรกด้วยภาพเหตุการณ์ในอดีตเพียงเล็กน้อย เมื่อเฮโอเล่าลักษณะนิสัยของวินเซนต์ให้โจฟัง

นอกจากนี้ผู้วาดยังแสดงระยะเวลาในเรื่องด้วยการเล่าย่อและการเล่าละเอียดเป็นหลัก นอกจากนี้ยังพบการเล่ายืด การหยุดเล่า และการเล่าข้ามบ้างเล็กน้อย ดังนี้

1) การเล่าย่อ

ผู้วาดใช้การเล่าย่อในการเรียบเรียงแต่ละเหตุการณ์ในช่วงสั้น ๆ ให้ดำเนินต่อเนื่องกันเป็นเรื่องยาว ทำให้เรื่องราวทั้งหมดดำเนินไปอย่างกระชับรวดเร็ว โดยใช้ภาพและบทสนทนาของตัวละคร รวมถึงจดหมายที่วินเซนต์และเฮโอเขียนโต้ตอบกัน เช่น การเล่าเหตุการณ์ที่เฮโอมาส่งวินเซนต์ที่สถานีรถไฟ ต่อเนื่องกับเหตุการณ์ที่วินเซนต์นั่งรถไฟ ต่อเนื่องกับเหตุการณ์ที่วินเซนต์

มาถึงอาร์ลและเช่าห้องพักในโรงแรมคาร์เรล ต่อเนื่องกับเหตุการณ์ที่วินเซนต์ออกไปวาดภาพและพบกับเพื่อนศิลปิน ต่อเนื่องกับเหตุการณ์ที่วินเซนต์กลับมาเขียนจดหมายถึงเรโอ อันเป็นเรื่องราวในช่วงแรกที่วินเซนต์ย้ายจากปารีสมายังอาร์ล ซึ่งรวมเป็นเวลาหลายวัน และจะต่อเนื่องกับเหตุการณ์อื่นอีกหลายเหตุการณ์จนจบเรื่อง

อีกทั้งผู้วาดยังใช้การเล่าย่อในการเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นระยะเวลาานาน แต่ไม่มีรายละเอียดที่สำคัญในเหตุการณ์นั้น ให้ผู้อ่านรู้สึกราวกับว่าเหตุการณ์นั้นผ่านไปอย่างรวดเร็ว เช่น การเล่าเหตุการณ์ที่วินเซนต์ออกไปวาดภาพที่ทุ่งนาตั้งแต่เช้าจรดเย็น ซึ่งอาศัยความคืบหน้าของภาพที่วินเซนต์กำลังวาดและตำแหน่งของดวงอาทิตย์ที่เปลี่ยนแปลงไปภายใน 3 กรอบภาพในการแสดงการเปลี่ยนผ่านของเวลาเช้า กลางวัน และเย็นอย่างรวดเร็ว โดยไม่ได้เล่ารายละเอียดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างนั้น

2) การเล่าละเอียด

ผู้วาดใช้การเล่าละเอียด ในการเล่าเหตุการณ์ในช่วงสั้น ๆ โดยนำเสนอรายละเอียดของบทสนทนาที่ต่อเนื่องกันของตัวละคร ซึ่งมีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่องหรือให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่ผู้อ่าน เช่น การเล่าเหตุการณ์ที่เรโอมาส่งวินเซนต์ที่สถานีรถไฟในช่วงเริ่มเรื่องอย่างละเอียด โดยใช้บทสนทนาในระหว่างที่ทั้งคู่รำลึกันให้ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับวินเซนต์ คือ วินเซนต์มีปัญหาสุขภาพ วินเซนต์กำลังจะเดินทางไปพรอวองซ์ด้วยความตั้งใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานใหม่จำนวนมาก อีกทั้งวินเซนต์มีเรโอเป็นผู้สนับสนุนค่าใช้จ่ายรายสัปดาห์¹¹⁶ และการเล่าเหตุการณ์ที่สอดคล้องกับอูแฌนมาเยี่ยมวินเซนต์ที่โรงแรมคาร์เรล โดยใช้บทสนทนายาวทั้งสามคนให้ข้อมูลเกี่ยวกับการวาดภาพของวินเซนต์ คือ วินเซนต์กำลังวาดภาพต้นผลไม้เป็นชุด โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ผสมผสานกันและมักจะลงสีให้เกินจริง เพื่อถ่ายทอดจิตวิญญาณของสิ่งที่วาดออกมา¹¹⁷

3) การเล่ายัด

ผู้วาดใช้การเล่ายัดในการนำเสนอรายละเอียดของสถานที่ที่เป็นฉากให้ผู้อ่านได้พิจารณาอย่างช้า ๆ ซึ่งสัมพันธ์กับมุมมองของตัวละครที่มีต่อสถานที่นั้น โดยนำภาพของรายละเอียดต่าง ๆ ในสถานที่เดียวกันมาเรียงต่อเนื่องกัน เช่น การเล่าเหตุการณ์ที่วินเซนต์ออกไปวาดภาพในบริเวณรอบ ๆ โรงพยาบาลจิตเวชในแซ็ง-เรมีที่เขาเข้ารับการรักษาอยู่ โดยวาดภาพไปไม้แต่ละรูปแบบเรียงต่อเนื่องกัน เพื่อให้ผู้อ่านได้พิจารณารายละเอียดของต้นไม้ที่ประกอบกันในสถานที่นั้นอย่างช้า ๆ ซึ่งสัมพันธ์กับมุมมองของวินเซนต์ที่มักจะสังเกตธรรมชาติที่เขาวาดอย่างละเอียด และมีความสุขกับธรรมชาติเหล่านั้น

¹¹⁶ Barbara Stok, Vincent, แปลโดย Laura Watkinson (London: SelfMadeHero, 2014), 6.

¹¹⁷ เรื่องเดียวกัน, 23.

4) การหยุดเล่า

ผู้วาดใช้การหยุดเล่าแสดงจุดสิ้นสุดของเหตุการณ์ในฉากหนึ่ง ซึ่งจะต่อเนื่องกับการเริ่มเล่าเหตุการณ์ใหม่ในอีกฉากหนึ่งแทน ส่วนมากมักเป็นการหยุดเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับวินเซนต์ ต่อเนื่องกับการเริ่มเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับเรโอแทน โดยจะมีการหยุดเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับเรโอเช่นกัน เพื่อกลับไปเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับวินเซนต์ต่อ เป็นเช่นนี้ไปจนจบเรื่อง เพียงแต่เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับเรโอ นั้นเป็นเพียงช่วงสั้น ๆ ที่ไม่ได้ปะติดปะต่อกัน จนสามารถพิจารณาเป็นโครงเรื่องหนึ่งได้ เช่น การหยุดเล่าเหตุการณ์ที่วินเซนต์กำลังเขียนจดหมายถึงเรโอ ต่อเนื่องกับการเริ่มเล่าเหตุการณ์ที่เรโออ่านจดหมายของวินเซนต์ และการหยุดเล่าเหตุการณ์ที่เรโอรำลือใจที่บ้านของตน ต่อเนื่องกับการเริ่มเล่าเหตุการณ์ที่วินเซนต์กำลังวาดภาพอยู่ในโรงแรมคาร์เรล เป็นต้น

5) การเล่าข้าม

ผู้วาดใช้การเล่าข้ามในการมุ่งความสนใจของผู้อ่านไปยังเหตุการณ์ในช่วงเวลาที่เลือกมานำเสนอโดยเฉพาะ โดยไม่เล่าเหตุการณ์ที่ไม่ต้องการนำเสนอ ได้แก่ การเล่าข้ามเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับวินเซนต์ในระหว่างคริสต์ ศักราช 1853 – 1887 ไป ซึ่งเป็นช่วงเวลาตั้งแต่วินเซนต์เกิดจนกระทั่งย้ายไปพักอาศัยกับเรโอในปารีส แล้วเริ่มเล่าเหตุการณ์ในช่วงที่วินเซนต์เดินทางออกจากปารีสไปยังโพรวองซ์จนกระทั่งวินเซนต์เสียชีวิต รวมเป็นระยะเวลาประมาณ 2 ปี โดยผู้วาดให้เหตุผลที่เลือกเหตุการณ์ต่าง ๆ ในช่วงเวลานี้มานำเสนอไว้ว่า “ช่วงเวลา 2 ปีสุดท้ายในชีวิตของวินเซนต์เป็นช่วงเวลาที่น่าสนใจอย่างยิ่ง มีเหตุการณ์สำคัญเกิดขึ้นมากมาย วินเซนต์วาดภาพที่สวยงามจำนวนมาก เขาฝันเกี่ยวกับการก่อตั้งบ้านศิลปิน อีกทั้งเกิดเหตุการณ์อันน่าสลดใจเกี่ยวกับใบหูของเขา สุดท้ายวินเซนต์ยอมเข้ารับการรักษาอาการป่วยทางจิตและพบความผ่อนคลายจากการวาดภาพและธรรมชาติ”¹¹⁸

นอกจากนี้ผู้วาดยังใช้การเล่าข้ามในการไม่เล่าเหตุการณ์ที่ข้อมูลอ้างอิงในส่วนนั้นยังไม่สามารถสรุปได้อย่างแน่ชัด เพื่อไม่ให้เกิดความคลาดเคลื่อนของข้อมูลเกี่ยวกับชีวประวัติของวินเซนต์ที่จะนำเสนอออกมา ได้แก่ การเล่าข้ามเหตุการณ์หลังจากที่วินเซนต์ออกไปวาดภาพที่ทุ่งข้าวสาลี แล้วใช้ภาพป้ายหลุมศพของวินเซนต์และเรโอ เพื่อสื่อความหมายว่าวินเซนต์เสียชีวิตเมื่อคริสต์ศักราช 1890 ส่วนเรโอเสียชีวิตในปีถัดมา เนื่องจากสาเหตุการเสียชีวิตของวินเซนต์นั้นยังไม่มีหลักฐานหรือข้อสรุปที่ชัดเจน ตามตำราศิลปะส่วนใหญ่มักระบุว่า วินเซนต์ออกไปวาดภาพที่ทุ่งนาและใช้ปืนพกสั้นยิงเข้าที่หน้าอกของตน เพื่อฆ่าตัวตาย และเสียชีวิตในอีก 2 วันถัดมา¹¹⁹ แต่ภายหลัง

¹¹⁸ "New Release: Vincent by Barbara Stok".

¹¹⁹ อินโก เอฟ. วอลเธอร์, วินเซนต์ แวน โก๊ะท์ [Van Gogh], แปลโดย สมพร วาร์นาโด (กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไพนธ์อาร์ท, 2552), 77-78.

ต่อมาทีมงานวิจัยที่ระบุข้อสันนิษฐานใหม่เกี่ยวกับการเสียชีวิตของวินเซนต์ เช่น งานวิจัยของสตีเฟน ไนเฟห์ (Steven Naifeh) และเกรกอรี ไวต์ สมิธ (Gregory White Smith) ที่ทำการค้นคว้าเป็นเวลา 10 ปีและพิมพ์เผยแพร่เป็นหนังสือชื่อว่า Van Gogh : The Life ในคริสต์ศักราช 2011 ซึ่งระบุว่า วินเซนต์ไม่ได้ตั้งใจยิงตัวตาย แต่เขาถูกยิงโดยบังเอิญโดยเรเน่ ซีครินตัน (René Secrétan) หนึ่งในสมาชิกของกลุ่มวัยรุ่นที่เคยกลั่นแกล้งระรานเขามาก่อน ในขณะที่เขาออกไปวาดภาพนอกเมือง โอแวร์¹²⁰ ซึ่งการเล่าข้ามทั้งสองรูปแบบนี้นับเป็นการกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความสงสัยใคร่รู้และอยากศึกษาหาข้อมูลในส่วนที่ผู้วาดตั้งใจเล่าข้ามเพิ่มเติมด้วยตนเอง

1.4 ตัวละคร

เนื่องด้วยหนังสือเล่มนี้เป็นหนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับชีวประวัติของวินเซนต์ จึงเน้นการถ่ายทอดเรื่องราว ลักษณะนิสัยและพัฒนาการของวินเซนต์ที่เป็นตัวละครหลัก ส่วนตัวละครอื่น ๆ เพียงแต่เป็นตัวละครรองที่ช่วยเสริมให้เรื่องราวดำเนินไปตามข้อมูลทางชีวประวัติของวินเซนต์ ซึ่งผู้วาดแสดงให้เห็นถึงลักษณะนิสัยของตัวละครรองไม่มากนักและมักไม่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลง ลักษณะนิสัยของตัวละครรอง โดยในเรื่องนี้มีตัวละครที่มีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง 3 ตัว ได้แก่ วินเซนต์ เรโอ และโกแก็ง ดังนี้

1.4.1 วินเซนต์



ภาพที่ 72 ตัวละครวินเซนต์

ที่มา : Stok, Vincent, 12.

วินเซนต์เป็นตัวละครหลัก แบบหลายมิติ กล่าวคือ วินเซนต์เป็นตัวละครที่เป็นจุดศูนย์กลางของการเล่าเรื่อง และมีบทบาทเป็นผู้เล่าเรื่องราวของตนผ่านจดหมายที่เขียนโต้ตอบกับเรโอ วินเซนต์เป็นตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยบางประการในตอนท้ายเรื่อง เดิมทีวินเซนต์เป็นคนขี้โมโหและขี้กังวล อีกทั้งยังมีอาการประสาทหลอน เนื่องจากโรคลมบ้าหมู แต่

¹²⁰ Lorena Muñoz-Alonso, "Was Van Gogh Killed? New Research Says He Was Shot," เข้าถึงเมื่อ 22 พฤษภาคม 2560, เข้าถึงจาก <https://news.artnet.com/art-world/was-van-gogh-killed-new-research-says-he-was-shot-159637>

หลังจากที่เขายอมเข้ารับการรักษาที่โรงพยาบาลจิตเวชในแซ็ง-เรมี เขากลายเป็นคนที่สงบและผ่อนคลายมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ส่วนนิสัยของวินเซนต์ที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงไปเลย คือ วินเซนต์เป็นคนที่มุ่งมั่นกับการทำงาน ซึ่งผู้วาดแสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นขยันทำงานของวินเซนต์ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

1.4.2 เรโอ



ภาพที่ 73 ตัวละครเรโอ

ที่มา : Stok, Vincent, 21.

เรโอเป็นตัวละครรอง แบบมิติเดียว ซึ่งมีบทบาทเป็นน้องชายของวินเซนต์ อีกทั้งยังเป็นผู้เล่าเรื่องราวของตนผ่านทางจดหมายที่เขียนโต้ตอบกับวินเซนต์ ลักษณะนิสัยที่เรโอแสดงออกมา คือ มีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เขาอาสาส่งเงินให้วินเซนต์เป็นรายสัปดาห์ และคอยให้กำลังใจวินเซนต์อยู่เสมอ ซึ่งผู้วาดไม่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยนี้เลย

1.4.3 โกแก็ง



ภาพที่ 74 ตัวละครโกแก็ง

ที่มา : Stok, Vincent, 85.

โกแก็งเป็นตัวละครรอง แบบมิติเดียว มีบทบาทเป็นเพื่อนของวินเซนต์ ซึ่งมาพักอาศัยอยู่กับวินเซนต์ที่บ้านสีเหลืองในช่วงสั้น ๆ อีกทั้งการย้ายออกจากบ้านสีเหลืองของโกแก็งยังส่งผลให้อาการประสาทหลอนของวินเซนต์กำเริบขึ้นมา จนตัดใบหูซ้ายของตนเอง ลักษณะนิสัยที่โกแก็งแสดงออกมา คือ เชื่อมั่นในตนเองและมีโลกส่วนตัวสูง เขามั่นใจว่าเงิน 2,000 ฟรังก์เพียงพอต่อการย้ายกลับไปมาร์ตินิค (Martinique) แม้ว่าวินเซนต์จะแนะนำเขาให้เก็บเงินให้ได้ถึง 5,000 ฟรังก์เสียก่อน รวมถึงเขาจะเป็นคนตัดสินใจเอง เมื่อเขาต้องการย้ายออกจากบ้านสีเหลือง อีกทั้งโกแก็งยัง

ไม่ชอบให้วินเซนทร์บวณเวลาที่เขาทำกิจวัตรส่วนตัว เช่น รับประทานอาหารและอ่านหนังสือ เป็นต้น ซึ่งผู้วาดไม่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยเหล่านี้เลย

1.5 ฉาก

ในเรื่องนี้มีการใช้ฉากทั้ง 3 รูปแบบ โดยใช้ฉากกายภาพแบบสมจริงเป็นส่วนใหญ่วรรองลงมาคือฉากกายภาพแบบจินตนาการและฉากนามธรรมตามลำดับ ดังนี้

1.5.1 ฉากกายภาพแบบสมจริง

ผู้วาดใช้ฉากกายภาพแบบสมจริงในการแสดงรายละเอียดของสถานที่และสิ่งแวดล้อมที่ตัวละครอาศัยอยู่หรือปรากฏอยู่ โดยวาดรายละเอียดของสถานที่ตามความเป็นจริง เช่น ฉากบ้านของเรโอ ฉากบ้านของหมอกาเซต ฉากบ้านสีเหลือง ฉากโรงพยาบาลจิตเวช และฉากทีวีทัศน์ธรรมชาติต่าง ๆ เป็นต้น



ภาพที่ 75 ฉากบ้านของหมอกาเซต

ที่มา : Stok, Vincent, 131.

1.5.2 ฉากกายภาพแบบจินตนาการ

ผู้วาดใช้ฉากกายภาพแบบจินตนาการในการแสดงรายละเอียดของสถานที่ที่ตัวละครปรากฏอยู่ พร้อมกับเน้นย้ำอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่อยู่ในสถานที่นั้นไปด้วยในขณะเดียวกัน โดยบิดเบือนให้ฉากนั้นผิดไปจากความเป็นจริงหรือวาดรูปทรงนามธรรมประกอบเข้ากับฉากกายภาพที่มีอยู่เดิม เช่น ฉากขาตั้งวาดภาพที่วินเซนทร์กำลังวาดภาพดอกทานตะวันบนนั้น ซึ่งประกอบเข้ากับเส้นคดโค้งสีฟ้าอ่อนบนพื้นหลังสีม่วงอ่อน ช่วยเน้นย้ำความรู้สึกหลงใหลดำดิ่งไปกับการวาดภาพนั้นของวินเซนทร์ และฉากภายในบ้านสีเหลืองที่บิดเบี้ยว มีการลงสีฟ้าและเส้นขยุกขยิกสีเหลือง สีม่วงและสีดำทั่วทั้งผนังนั้น ช่วยเน้นย้ำความรู้สึกอันสับสนของวินเซนทร์หลังจากที่โก้งแกงมีท่าทีจะย้ายออกจากบ้านสีเหลือง



ภาพที่ 76 ฉากภายในบ้านสีเหลืองที่ปิดเบียร์

ที่มา : Stok, Vincent, 83.

1.5.3 ฉากนามธรรม

ผู้วาดใช้ฉากนามธรรมในการแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร โดยวาดรูปทรงนามธรรม และลงสีให้สื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกนั้น เช่น ฉากแถบหยักสีม่วงสลับกับสีส้ม แสดงอารมณ์โมโหและรำคาญของโกแก็ง เนื่องจากวินเซนต์พูดถึงเรื่องการสร้างชุมชนศิลปินกับเขาตลอดเวลา และฉากพื้นหลังสีดำแสดงอารมณ์หดหู่ของวินเซนต์ เมื่อต้องเข้ารับการรักษาที่โรงพยาบาลจิตเวชในแซ็ง-เรมี ซึ่งสัมพันธ์กับท่าทางกุมศีรษะและน้ำตาไหลของเขา เป็นต้น



ภาพที่ 77 ฉากหลังสีดำ

ที่มา : Stok, Vincent, 99.

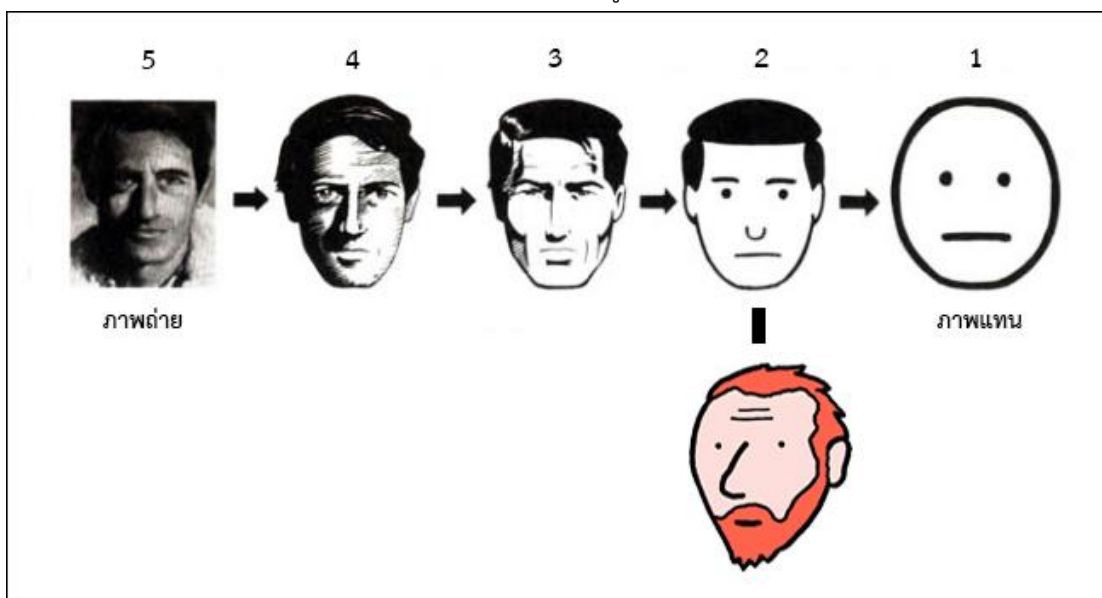
2. การวาดภาพ

ผู้วาดวาดตัวละครและฉากในเรื่องนี้โดยใช้เส้นหนาคมชัดและปิดทึบวาดเส้นรอบนอกของรูปทรงและรายละเอียดเฉพาะที่แสดงลักษณะสำคัญของตัวละครและฉาก อีกทั้งผู้วาดยังเลือกสีจากภาพวาดของวินเซนต์มาใช้ในการลงสีส่วนใหญ่ และมีการลงแสงเงาเพียงไม่กี่ภาพเท่านั้น

2.1 การวาดตัวละคร

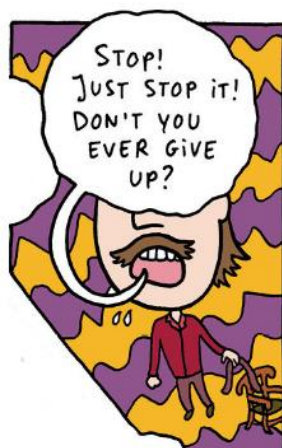
ผู้วาดวาดตัวละครโดยเน้นการถ่ายทอดลักษณะเฉพาะของตัวละครแต่ละตัวออกมาอย่างคร่าว ๆ โดยเฉพาะทรงผม หนวดเครา รูปทรงของใบหน้าและรูปทรงของจมูก เช่น วินเซนต์มีผมสั้นสีส้ม มีหนวดเคราสีส้ม ใบหน้ารูปหัวใจเรียวแหลม ปลายจมูกแหลม และสันจมูกเป็นคลื่น เฮอร์มีผมสั้นสีเหลืองทอง มีหนวดสีเหลืองทอง แต่ไม่มีเครา ใบหน้ารูปไข่รีมน ปลายจมูกมน และสันจมูกเป็นคลื่น โกแก็งมีผมค่อนข้างยาวสีน้ำตาล มีหนวดสีน้ำตาล แต่ไม่มีเครา ใบหน้ารูปไข่รีมน ปลายจมูก

แหลม และสันจมูกเหลี่ยม เป็นต้น ซึ่งผู้วาดวาดตัวละครทั้งหมดให้มีความเหมือนจริงระดับ 2 คือ มีลักษณะเหมือนจริงน้อย ใกล้เคียงกับภาพแทน ดังแผนภูมิต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 10 การวาดตัวละครที่มีความเหมือนจริงระดับ 2

ผู้วาดวาดตัวละครให้มีรูปร่างสมส่วนเป็นส่วนใหญ่ มีใบหน้า ลำคอ ลำตัว แขน ขา มือ และเท้าแยกออกเป็นส่วนอย่างชัดเจน และแสดงองค์ประกอบของใบหน้าออกมาอย่างคร่าว ๆ ด้วยจุด เส้น และรูปทรงเรขาคณิต ได้แก่ วาดจุด 2 จุดเป็นตา ชิดเส้นเป็นคิ้ว สันจมูกและปาก หรือ วาดรูปทรงครึ่งวงกลมเป็นปาก เมื่อตัวละครกำลังอ้าปาก วาดรูปทรงสี่เหลี่ยมเล็กเป็นฟัน แต่บางภาพผู้วาดตั้งใจวาดรูปร่างของตัวละครให้ผิดสัดส่วนหรือวาดองค์ประกอบบนใบหน้าให้มีลักษณะเปลี่ยนแปลงไปจากนี้ เพื่อแสดงหรือช่วยเน้นย้ำอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น ผู้วาดวาดศีรษะของโกแก็งให้ใหญ่กว่าปกติ เพื่อเน้นย้ำอารมณ์โมโหและรำคาญ ซึ่งสัมพันธ์กับการกระทำที่เขากำลังตะคอกใส่วินเซนต์ อีกทั้งผู้วาดวาดดวงตาของเธอเป็นรูปทรงหัวใจ เพื่อแสดงอารมณ์รัก วาดดวงตาของวินเซนต์เป็นเส้นขีด เพื่อแสดงความรู้สึกงุนงง และวาดฟันของวินเซนต์กลายเป็นรูปทรงสามเหลี่ยม เพื่อเน้นอารมณ์โมโห เป็นต้น



ภาพที่ 78 การวาดตัวละครให้ผิดสัดส่วนเพื่อเน้นอารมณ์

ที่มา : Stok, Vincent, 84.



(ก)



(ข)



(ค)

ภาพที่ 79 การวาดรายละเอียดบนใบหน้าให้เปลี่ยนแปลงไปเพื่อแสดงอารมณ์

ที่มา : Barbara Stok, Vincent, 21, 86, 29.

นอกจากนี้ผู้วาดยังใช้สีต่าง ๆ เป็นสีประจำตัวละครแต่ละตัว โดยให้ตัวละครสวมเครื่องแต่งกายสีหนึ่ง ไม่ว่าจะสวมชุดใด ซึ่งช่วยให้ผู้อ่านจดจำตัวละครได้แม่นยำขึ้น เช่น วินเซนต์จะสวมชุดสีฟ้าและน้ำเงิน ส่วนโกแก็งจะสวมชุดสีแดง ทั้งชุดที่ใส่วาดภาพ ชุดที่ใส่ออกไปข้างนอก รวมถึงผ้าพันคอกันหนาว และเธโอจะสวมชุดสีเขียว ส่วนโจจะสวมชุดสีส้ม ทั้งชุดที่ใส่อยู่บ้าน ชุดที่ใส่ออกไปข้างนอก หรือแม้แต่ชุดแต่งงาน



(ก)



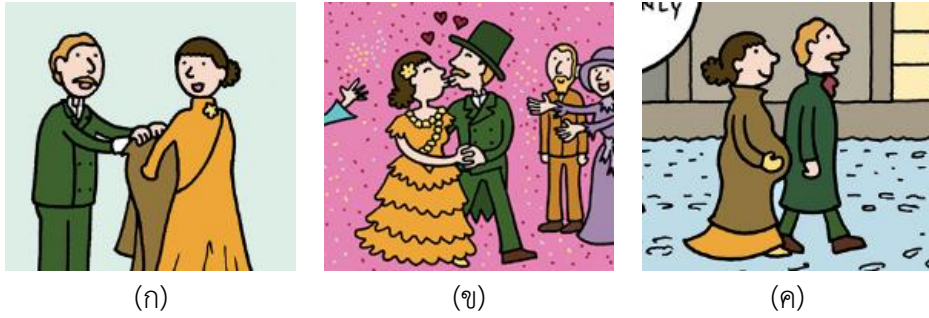
(ข)



(ค)

ภาพที่ 80 เครื่องแต่งกายของวินเซนต์และโกแก็ง

ที่มา : Stok, Vincent, 78, 67, 74.



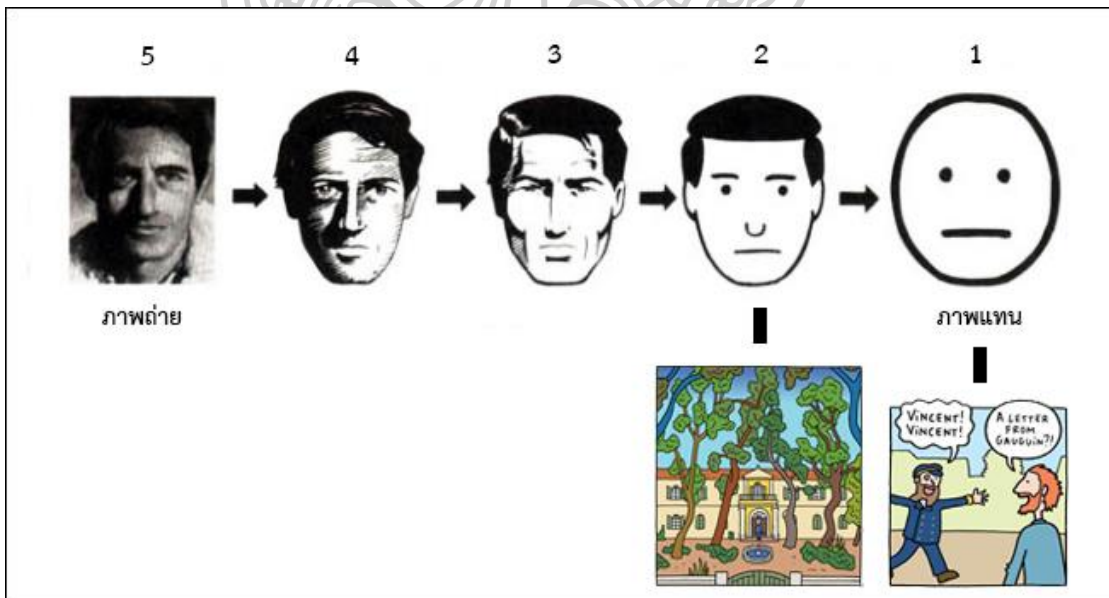
ภาพที่ 81 เครื่องแต่งกายของเธโอและโจ

ที่มา : Stok, Vincent, 21, 110, 119.

สรุปได้ว่าผู้วาดวาดตัวละครในเรื่องนี้ให้มีความเหมือนจริงในระดับ 2 โดยเน้นถ่ายทอดลักษณะเฉพาะของตัวละครแต่ละตัวออกมาอย่างคร่าว ๆ และกำหนดสีประจำตัวละครแต่ละตัวด้วยสีของเครื่องแต่งกายที่ตัวละครสวมใส่ ซึ่งเป็นสีเดิมตลอดทั้งเรื่อง

2.2 การวาดฉาก

ผู้วาดวาดฉากโดยถ่ายทอดองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ประกอบกันในแต่ละสถานที่ออกมาอย่างคร่าว ๆ ผู้วาดวาดฉากฉากส่วนใหญ่ให้มีความเหมือนจริงในระดับ 2 เช่นเดียวกันกับตัวละคร ซึ่งมีลักษณะเหมือนจริงน้อย ห่างไกลจากภาพถ่าย แต่ใกล้เคียงกับภาพแทน และวาดฉากบางส่วนให้มีความเหมือนจริงระดับ 1 ซึ่งมีลักษณะเหมือนจริงน้อยที่สุดและเป็นภาพแทน ดังแผนภูมิต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 11 การวาดฉากที่มีความเหมือนจริงระดับ 2 และระดับ 1

ผู้วาดวาดฉากโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงอิสระตามธรรมชาติประกอบกันเป็นภาพแทนของสถานที่ต่าง ๆ วาดรายละเอียดน้อยและไม่ลงแสงเงา เช่น ฉากบ้านสีเหลือง

ประกอบด้วยรูปทรงเรขาคณิตสี่เหลี่ยมและสามเหลี่ยม และฉากทุ่งข้าวสาลี ประกอบด้วยรูปทรงอิสระตามธรรมชาติของต้นข้าว ใบข้าวและรวงข้าว เป็นต้น



ภาพที่ 82 ฉากบ้านสี่เหลี่ยม

ที่มา : Stok, Vincent, 46.



ภาพที่ 83 ฉากทุ่งข้าวสาลี

ที่มา : Stok, Vincent, 108.

มีเพียงบางฉากเท่านั้นที่ผู้วาดแสดงแสงเงาในฉากด้วยการลงสีอ่อนเข้มต่างกัน เช่น ฉากภายในบ้านสี่เหลี่ยม ซึ่งวินเซนต์กำลังวาดภาพและจุดเทียนไว้ ผู้วาดลงสีอ่อนในบริเวณที่ใกล้กับเทียน เพื่อแสดงแสง และลงสีเข้มขึ้นในบริเวณที่ห่างจากเทียนมากขึ้น เพื่อแสดงเงา

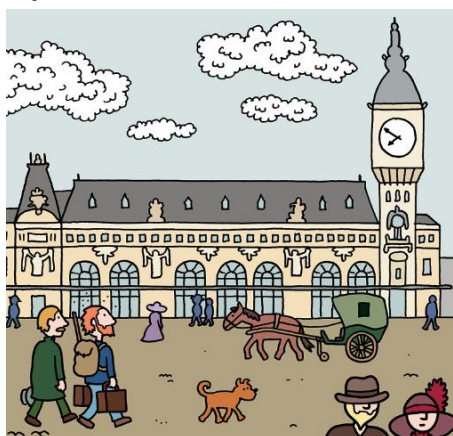


ภาพที่ 84 ฉากภายในบ้านสี่เหลี่ยม

ที่มา : Stok, Vincent, 51.

อีกทั้งผู้วาดยังนำเค้าโครงของสถานที่ที่มีอยู่จริงในฝรั่งเศสมาวาดเป็นฉาก เช่น ฉากสถานีรถไฟในปารีสที่เฮโอไปส่งวินเซนต์ ซึ่งผู้วาดวาดให้โครงสร้างและรายละเอียดของอาคาร รวมถึงบรรยากาศโดยรวมมีลักษณะเช่นเดียวกันกับสถานีที่ยังมีอยู่จริงในปารีส (Paris Gare de Lyon) คือ ด้านหน้าของอาคารเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า สีเหลืองอ่อน มีประตูกระจกที่ด้านบนโค้งมนเรียงกัน

หลายบาน และมีประติมากรรมปูนต่ำประดับอาคาร อีกทั้งมีหอนาฬิกาที่ด้านขวา ซึ่งสูงขึ้นมาจากตัวอาคาร ส่วนหลังคาเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมคางหมูสีเทา มีหน้าต่างเรียงกันหลายบาน บรรยากาศโดยรวมมีผู้คนสัญจรด้วยรถม้าและการเดิน



(ก)



(ข)

ภาพที่ 85 ฉากสถานีรถไฟในปารีสและภาพสถานีลียงในปารีส

ที่มา (ก) : Stok, Vincent, 5.

ที่มา (ข) : “Tour de l'Horloge, Enter the Backstage of the Gare de Lyon,” เข้าถึงเมื่อ 10 มิถุนายน, เข้าถึงจาก <https://www.salutbyebye.com/tour-horloge-gare-de-lyon/>

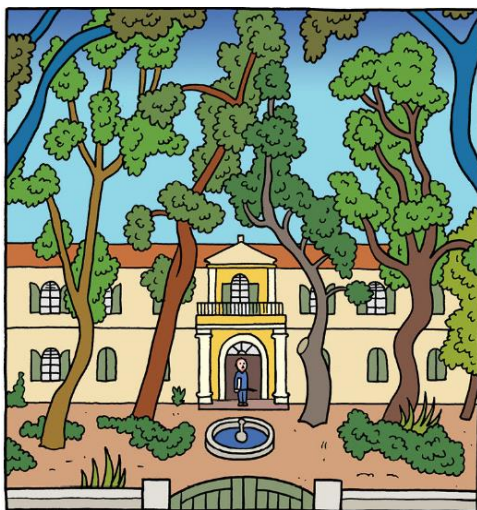


ภาพที่ 86 สถานีลียงในปารีส เมื่อคริสต์ศักราช 1900

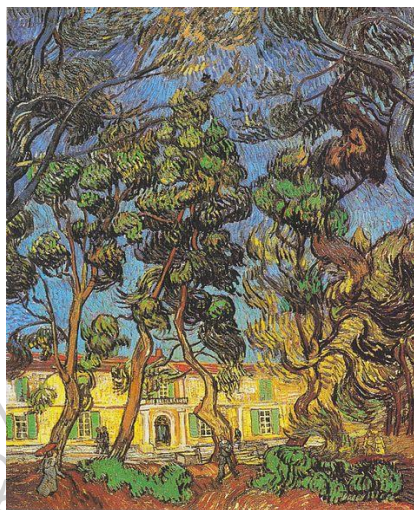
ที่มา : “Paris - The Gare de Lyon in 1900 - ,” เข้าถึงเมื่อ 10 มิถุนายน 2560, เข้าถึงจาก <http://www.cpa-bastille91.com/paris-la-gare-de-lyon-en-1900-la-compagnie-p-l-m/>

รวมถึงบางฉากผู้วาดนำเค้าโครงมาจากภาพวาดของวินเซนต์ เช่น ฉากโรงพยาบาลจิตเวชในแซ็ง-เรมี ซึ่งมีโครงสร้างและรายละเอียดของอาคาร รวมถึงองค์ประกอบภาพคล้ายคลึงกับภาพต้นไม้ในสวนของโรงพยาบาลแซ็ง-ปอล (Trees in the Garden of the Hospital Saint-Paul) ซึ่งเป็นภาพอาคารสี่เหลี่ยม 2 ชั้น มีหลังคาสีส้ม มีหน้าต่างที่มีบานพับสีเขียว มีประตูที่ด้านบนโค้งมน ขนาบด้วยเสาสีขาวทั้งด้านซ้ายและด้านขวา ชั้นสองเหนือประตูนั้นมีระเบียง ด้านหน้าอาคารมีพุ่มไม้

และต้นไม้ใหญ่เรียงกันหลายต้น โดยประตูของอาคารจะอยู่ระหว่างต้นไม้ต้นที่สองและต้นไม้ต้นที่สาม จากด้านซ้าย ซึ่งมีเรือนยอดโน้มเข้าหากัน รวมถึงกิ่งไม้สีน้ำตาลเงินที่อยู่มุมบนทั้งด้านซ้ายและด้านขวา ผู้วาดก็ถ่ายทอดออกมาอย่างครบถ้วน นอกเหนือจากนี้ผู้วาดยังวาดน้ำพุและประตูรั้วเพิ่มเติมลงไป



(ก)



(ข)

ภาพที่ 87 ฉากโรงพยาบาลในแซ็ง-เรมีและภาพต้นไม้ในสวนของโรงพยาบาลแซ็ง-ปอล

ที่มา (ก) : Stok, Vincent, 111.

ที่มา (ข) : Vincent Van Gogh, *Trees in the Garden of the Hospital Saint-Paul*, 1888.

นอกจากนี้ผู้วาดยังวาดฉากที่เป็นภาพระยะไกลหรือฉากที่มีวัตถุซ้ำกันจำนวนมาก ซึ่งผู้วาดต้องการเน้นตัวละครที่อยู่เบื้องหน้ามากกว่า และรายละเอียดของฉากนั้นไม่มีผลสำคัญต่อการดำเนินเรื่องเท่าใดนักให้มีความเหมือนจริงระดับ 1 โดยวาดเพียงเส้นรอบนอกของวัตถุที่ประกอบกันในฉาก เช่น ฉากอาคารบ้านเรือนในอาร์ลที่วินเซนต์เดินผ่านในขณะที่ออกไปวาดภาพ ซึ่งผู้วาดวาดเพียงเส้นรอบนอกของอาคารบ้านเรือนเหล่านั้น ทำให้ตัวละครวินเซนต์โดดเด่นออกมาจากฉาก และฉากนิทรรศการในปารีสที่เรโอและโจเข้าชม ซึ่งผู้วาดวาดเพียงเส้นรอบนอกของผู้เข้าชมนิทรรศการคนอื่น ๆ ทำให้ตัวละครเรโอและโจโดดเด่นออกมาจากผู้เข้าชมนิทรรศการทุกคน เป็นต้น



ภาพที่ 88 ฉากอาคารบ้านเรือนในอาร์ล

ที่มา : Stok, Vincent, 31.



ภาพที่ 89 ฉากนิทรรศการในปารีส

ที่มา : Stok, Vincent, 119.

นอกจากผู้วาดจะวาดฉากให้มีความเหมือนจริงในระดับ 2 และ 1 แล้ว ผู้วาดยังวาดบางฉากให้มีลักษณะที่ค่อนข้างไปทางส่วนปลายของช่วงระนาบภาพ คือ มีลักษณะเป็นจุด เส้น รูปทรงเรขาคณิตหรือรูปทรงอิสระที่ไม่ได้ประกอบกันเป็นภาพแทนของสิ่งใด แต่เป็นภาพนามธรรมที่เมื่อประกอบกับการลงสีแล้วจะช่วยแสดงและเน้นย้ำอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งจะสัมพันธ์กับสีหน้าท่าทางของตัวละคร เช่น ฉากภาพนามธรรมที่เกิดจากการลากเส้นรอบนอกสีระยะของวินเซนต์หลายชั้น มีสีม่วง สีฟ้าและสีเหลืองสลับกัน ช่วยเน้นย้ำอารมณ์งุนงงสับสนของวินเซนต์ ในขณะที่เกิดอาการประสาทหลอน หลังจากที่มีปากเสียงกับโกแก็ง ซึ่งสัมพันธ์กับสีหน้าและดวงตาที่เป็นเส้นขดของเขา



ภาพที่ 90 การวาดฉากเป็นภาพนามธรรมเพื่อเน้นอารมณ์

ที่มา : Stok, Vincent, 83.

อีกทั้งผู้วาดยังผสมผสานลักษณะของภาพนามธรรมเข้าไปในฉากที่เป็นภาพแทนของสถานที่ที่มีความเหมือนจริงระดับ 2 หรือระดับ 1 ซึ่งทำให้ฉากนั้นผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง เพื่อแสดงสถานที่ที่ตัวละครปรากฏอยู่ไปพร้อมกับอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่เกิดขึ้นในสถานที่นั้น เช่น ฉากภายในบ้านสีเหลืองที่บิดเบี้ยว ผันงวและพื้นกลายเป็นสีม่วง กระดาษของหน้าต่างกลายเป็นสีเหลืองและมีจุดสีดำทั่วทั้งห้อง แสดงให้เห็นถึงรายละเอียดภายในบ้านสีเหลืองที่วินเซนต์ยืนอยู่ พร้อมกับช่วยเน้นย้ำอารมณ์งุนงงสับสนของวินเซนต์ที่เกิดขึ้นในขณะนั้น อันเนื่องมาจากอาการประสาท

หลอน หลังจากที่ถูกแก๊งย้ายออกจากบ้านสี่เหลี่ยมและวินเซนต์ตัดหูของตัวเอง ซึ่งสัมพันธ์กับสีหน้า และดวงตาที่เป็นเส้นขดของเขา



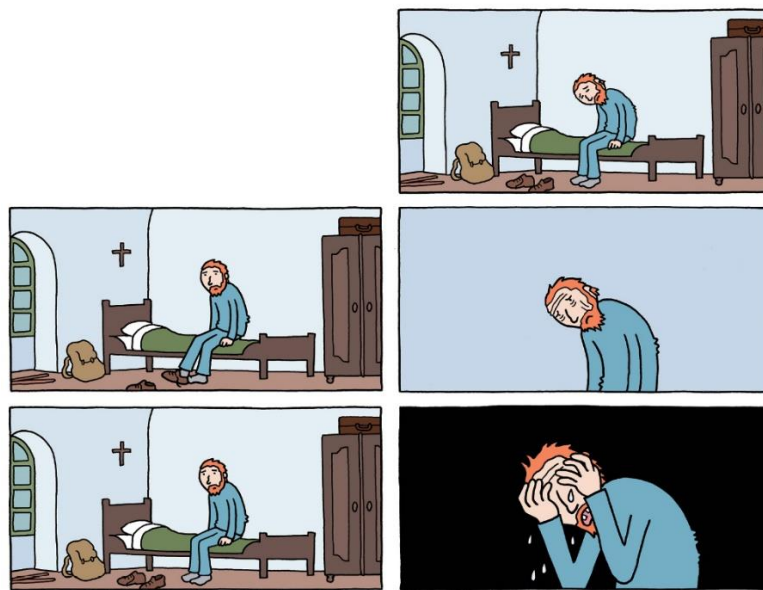
ภาพที่ 91 การวาดฉากแบบผสมผสานเพื่อแสดงสถานที่พร้อมกันเน้นอารมณ์

ที่มา : Stok, Vincent, 93.

สรุปได้ว่าผู้วาดวาดฉากในเรื่องนี้ให้ความเหมือนจริงในระดับ 2 และระดับ 1 ซึ่งบางฉากผู้วาดนำเค้าโครงมาจากสถานที่ที่มีอยู่จริงในฝรั่งเศสและภาพวาดของวินเซนต์ นอกจากนี้ยังมีฉากที่มีลักษณะค่อนข้างไปทางส่วนปลายของช่วงระนาบภาพ คือ เป็นภาพนามธรรม หรือผสมผสานลักษณะของภาพนามธรรมเข้าไปในฉากที่มีความเหมือนจริงในระดับ 2 และระดับ 1

3. การเปลี่ยนกรอบภาพ

ในการ์ตูนเรื่องนี้มีการเปลี่ยนกรอบภาพทั้งหมด 551 ครั้ง โดยในแต่ละหน้าจะมีการเปลี่ยนกรอบภาพไม่เกิน 7 ครั้ง และบางหน้าไม่มีการเปลี่ยนกรอบภาพเลย เนื่องจากผู้วาดวาดให้กรอบภาพหนึ่งปรากฏบนหน้ากระดาษ 2 หน้า ทั้งหน้าซ้ายและหน้าขวา ซึ่งจากการจำแนกรูปแบบการเปลี่ยนกรอบภาพในเรื่องนี้พบว่า ผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลามากที่สุด รองลงมา คือ การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากและการเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุมตามลำดับ ส่วนการเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำและการเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ ซึ่งมีจำนวนใกล้เคียงกันนั้นพบน้อยที่สุด และไม่พบการเปลี่ยนกรอบภาพแบบไร้ความสัมพันธ์ดังแผนภูมิแห่งต่อไปนี้



ภาพที่ 92 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่อเน้นอารมณ์ที่ต่อเนื่อง
ที่มา : Stok, Vincent, 98-99.

เมื่อตัดจกัับอูแฉึนมาเยียมวินเซนต์ที่โรงแรมคาร์เรล ผู้วาดถ่ายทอดช่วงเวลาทีพวกเขาพูดคุยกันติดต่อกัน 9 กรอบภาพ เช่น จากภาพที่ 1 เป็นช่วงเวลาทีวินเซนต์กำลังหยิบภาพภาพหนึ่ง พร้อมกับพูดถึงเทคนิคการใช้สีของตน ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นช่วงเวลาทีวินเซนต์หยิบภาพต้นพีชผลิดอกมาให้ตัดจกัับอูแฉึนดู พร้อมกับพูดถึงลักษณะของภาพนั้น ต่อเนื่องกับภาพที่ 3 เป็นช่วงเวลาทีทุกคนยืนนิ่ง ไม่พูดอะไร ต่อเนื่องกับภาพที่ 4 เป็นช่วงเวลาทีวินเซนต์ลดภาพนั้นลง และตัดจกัับพูดชวนเขาออกไปดื่มสุรา ช่วงเวลาทีวินเซนต์พูดคุยกับตัดจกัับและอูแฉึนถูกนำมาเล่าต่อเนื่องกันเพื่อให้ผู้อ่านรับรู้บทสนทนาทีเกิดขึ้นระหว่างนั้นอย่างละเอียด ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของวินเซนต์สอดแทรกอยู่ คือ วินเซนต์มักจะลงสีให้เกินจริง เพื่อถ่ายทอดจิตวิญญาณของสิ่งที่วาดออกมา และภาพต้นพีชผลิดอกนี้ดูละเอียดบอบบาง แต่เปี่ยมด้วยความสดใสร่าเริงในขณะเดียวกัน¹²¹

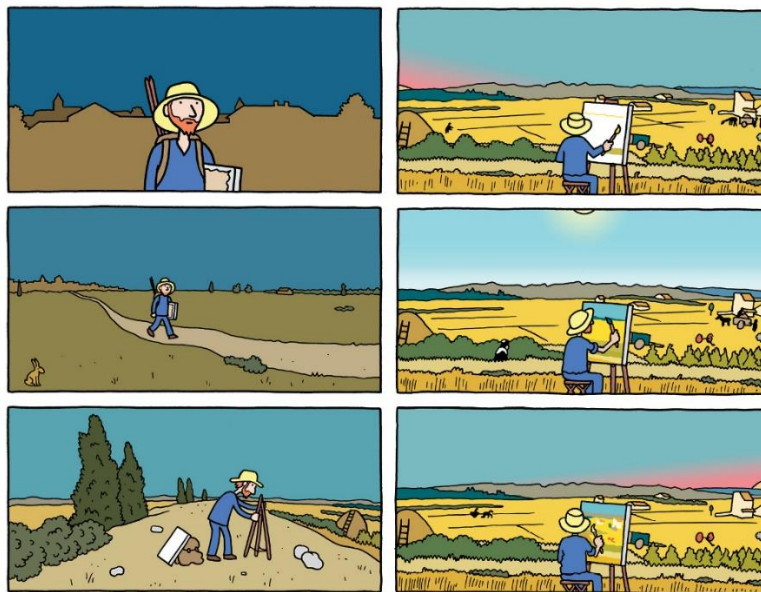
¹²¹ Stok, Vincent, 23.



ภาพที่ 93 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่อเน้นบทสนทนาที่ต่อเนื่อง
ที่มา : Stok, Vincent, 23.

นอกจากนี้ผู้วาดยังใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องกันเป็นเวลานาน ซึ่งแม้เวลาจะเปลี่ยนแปลงไป แต่ตัวละครยังคงทำการกระทำเช่นเดิมในฉากเดิม ทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่าการกระทำนั้นดำเนินไปรวดเร็วกว่าเวลาของตัวละครในเรื่อง เพื่อเน้นย้ำความต่อเนื่องของการกระทำของตัวละคร อาทิ

เมื่อวินเซนต์ออกไปวาดภาพที่ทุ่งนา ผู้วาดถ่ายทอดกระบวนการทำงานของวินเซนต์ในหนึ่งวันนั้นติดต่อกันจำนวนหลายกรอบภาพ เช่น จากภาพที่ 1 เป็นช่วงเวลาเช้ามืด ซึ่งวินเซนต์กำลังเดินออกไป ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 ยังคงเป็นช่วงเวลาเช้ามืดและวินเซนต์ยังคงเดินต่อไป ต่อเนื่องกับภาพที่ 3 เป็นช่วงเวลาเช้าตรู่ ซึ่งวินเซนต์เดินมาถึงทุ่งนาและกำลังกางขาตั้งสำหรับวาดภาพ ต่อเนื่องกับภาพที่ 4 เป็นช่วงเวลาเช้า ซึ่งวินเซนต์กำลังนั่งวาดภาพ ต่อเนื่องกับภาพที่ 5 เป็นช่วงเวลากลางวัน ซึ่งวินเซนต์ยังคงนั่งวาดภาพ ต่อเนื่องกับภาพที่ 6 เป็นช่วงเวลาเย็น ซึ่งวินเซนต์ยังคงนั่งวาดภาพอยู่เช่นเดิม ช่วงเวลาที่วินเซนต์ออกไปวาดภาพที่ทุ่งนาถูกนำมาเล่าต่อเนื่องกัน เพื่อเน้นย้ำการวาดภาพของวินเซนต์ว่า วาดอย่างต่อเนื่องตลอดทั้งวัน ตั้งแต่เช้าจรดเย็น



ภาพที่ 94 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาเพื่อเน้นการกระทำที่ต่อเนื่อง
ที่มา : Stok, Vincent, 31-32.

สรุปได้ว่าผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องกันในช่วงเวลาสั้น ๆ ไม่มีจุดสิ้นสุดที่แน่นอน และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องกันเป็นเวลานาน แต่ตัวละครยังคงทำการกระทำเช่นเดิมในฉากเดิม

3.2 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉาก

ในเรื่องนี้มีการเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากทั้งหมด 120 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 22 โดย ผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากในการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่างสถานที่หรือต่างช่วงเวลาขึ้น เพื่อให้ผู้อ่านทราบว่าเหตุการณ์ในสถานที่หรือช่วงเวลาแรกได้จบลง และเหตุการณ์ในสถานที่หรือช่วงเวลาต่อมาได้เริ่มต้นขึ้น เช่น หลังจากทีวินเซนต์ออกไปเสนอขายภาพให้กับผู้ค้ำงานศิลปะ ผู้วาดนำฉากบ้านสีเหลืองในอาร์ลและฉากบ้านของเธโอในปารีสมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นฉากบ้านสีเหลืองในอาร์ล ซึ่งวินเซนต์กำลังจะเดินเข้าบ้าน ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นฉากบ้านของเธโอในปารีส ซึ่งเธโอกำลังหยิบภาพที่วินเซนต์ส่งมาให้ขึ้นมาดู เพื่อแสดงให้เห็นว่าเหตุการณ์ที่วินเซนต์ออกไปเสนอขายภาพให้กับผู้ค้ำงานศิลปะได้จบลง และเหตุการณ์ที่เธโอได้รับภาพวาดจากวินเซนต์ได้เริ่มต้นขึ้น



ภาพที่ 95 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อถ่ายทอดเหตุการณ์ต่างสถานที่
ที่มา : Stok, Vincent, 60-61.

อีกทั้งผู้วาดยังใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากในการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่างสถานที่กัน แต่ตัวละครยังคงทำการกระทำเช่นเดียวกับที่เคยทำในฉากก่อนหน้านี้ เพื่อเน้นย้ำความถี่ของการกระทำของตัวละคร เช่น หลังจากที่วินเซนต์กับโกแก็งออกไปดื่มสุราร่วมกัน ผู้วาดนำฉากร้านสุรา ฉากบ้านสีเหลือง และฉากเมืองอาร์ลมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นฉากในร้านสุรา ซึ่งวินเซนต์กำลังพูดถึงเรื่องการวาดภาพ ในขณะที่โกแก็งกำลังจะยกสุราขึ้นดื่ม ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นฉากในบ้านสีเหลือง ซึ่งวินเซนต์กำลังพูดถึงเรื่องการวาดภาพ ในขณะที่โกแก็งกำลังรับประทานอาหารเช้า ต่อเนื่องกับภาพที่ 3 เป็นฉากในเมืองอาร์ล ซึ่งวินเซนต์กำลังพูดถึงเรื่องศิลปะ ในขณะที่โกแก็งทำหน้าที่บึ่ง เพื่อเน้นย้ำความถี่ที่วินเซนต์พูดถึงเรื่องศิลปะ การวาดภาพ หรือการทำงานอยู่บ่อยครั้ง ไม่ว่าจะไปทำอะไรที่ไหน



ภาพที่ 96 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อเน้นความถี่ของการกระทำ
ที่มา : Stok, Vincent, 81.

รวมถึงผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากในการในการแทรกภาพเหตุการณ์ในอดีตที่ตัวละครกำลังกล่าวถึงหรือนึกถึงอยู่ในปัจจุบัน เพื่อให้ผู้อ่านมองเห็นภาพเหตุการณ์นั้นได้อย่างชัดเจนและรู้สึกคล้อยตามในสิ่งที่ตัวละครกำลังกล่าวถึง เช่น หลังจากที่เรโอเล่าลักษณะนิสัยต่าง ๆ ของวินเซนต์ให้โจฟัง ผู้วาดนำฉากบ้านของเรโอในปัจจุบันและฉากห้องนอนของวินเซนต์ในอดีตมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นภาพฉากบ้านของเรโอในปัจจุบัน ซึ่งเรโอกำลังเล่าว่าวินเซนต์มักสร้างความสกปรก เขาออกไปวาดภาพกับซีญักที่ทุ่งนาตลอดทั้งวัน และเมื่อกลับบ้านมาก็ตรงดิ่งขึ้นไปบนเตียง ด้วยรองเท้าเปื้อนโคลน ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นฉากห้องนอนของวินเซนต์ในอดีต ซึ่งวินเซนต์กำลังก้าวขึ้นไปบนเตียง ทั้งที่ยังสวมรองเท้าที่เต็มไปด้วยโคลน ซึ่งสอดคล้องกับสิ่งที่เรโอเล่าให้โจฟัง ทำให้ผู้อ่านได้เห็นภาพเหตุการณ์ที่เรโอกล่าวถึงอย่างชัดเจน และรู้สึกคล้อยตามเรโอว่า วินเซนต์เป็นคนที่ชอบสร้างความสกปรก



ภาพที่ 97 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อแทรกเหตุการณ์ในอดีต
ที่มา : Stok, Vincent, 19-20.

นอกจากนี้ผู้วาดยังใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากในการแทรกภาพเหตุการณ์ที่ยังไม่เคยเกิดขึ้นจริง แต่เป็นจินตนาการของตัวละคร เพื่อให้ผู้อ่านมองเห็นภาพที่ตัวละครจินตนาการไว้ และเข้าใจความคิดของตัวละครมากขึ้น เช่น เมื่ออูแฉินมาเป็นแบบให้วินเซนต์วาดภาพที่บ้านสีเหลือง ผู้วาดนำฉากในความเป็นจริงกับฉากที่วินเซนต์จินตนาการขึ้นมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 ฉากบ้านสีเหลืองในความเป็นจริงที่วินเซนต์กำลังพูดคุยกับอูแฉินเรื่องการทำให้บ้านสีเหลืองเป็นบ้านสำหรับศิลปิน ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 ฉากบ้านสีเหลืองในจินตนาการที่วินเซนต์ถูกห้อมล้อมด้วยศิลปินมากมาย ทำให้ผู้อ่านมองเห็นภาพจินตนาการของวินเซนต์ได้อย่างชัดเจน แม้เป็นเหตุการณ์ที่ยังไม่เคยเกิดขึ้น และเข้าใจว่าวินเซนต์ได้วางแผนไว้ล่วงหน้าให้บ้านสีเหลืองในอนาคตเป็นบ้านสำหรับศิลปินที่มีศิลปินมาเข้าร่วมมากมาย



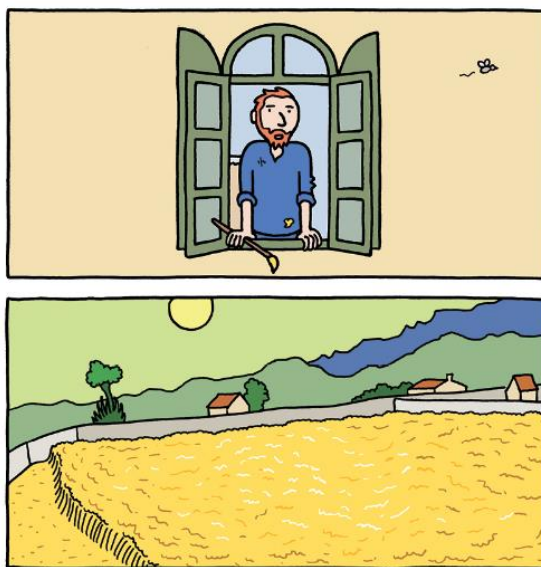
ภาพที่ 98 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากเพื่อแทรกเหตุการณ์ในจินตนาการ
ที่มา : Stok, Vincent, 48-49.

สรุปได้ว่าผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากในการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่างสถานที่หรือต่างช่วงเวลากัน และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่างสถานที่กัน แต่ตัวละครยังคงทำการกระทำเช่นเดียวกับที่เคยทำในฉากก่อนหน้านั้น รวมถึงเพื่อแทรกภาพเหตุการณ์ในอดีตที่ตัวละครกำลังกล่าวถึงหรือนึกถึงอยู่ในปัจจุบัน และภาพเหตุการณ์ที่ไม่เคยเกิดขึ้นหรือยังไม่เกิดขึ้น แต่เป็นจินตนาการของตัวละคร

3.3 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุม

ในเรื่องนี้มีการเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุมทั้งหมด 62 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 12 โดยผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุมในการถ่ายทอดมุมมองของตัวละครที่มีต่อฉากฉากหนึ่งให้ผู้อ่านได้รับรู้ หรือถ่ายทอดรายละเอียดต่าง ๆ ในฉากเดียวกันนั้น เพื่อให้ผู้อ่านได้พิจารณารายละเอียดในฉากอย่างช้า ๆ ซึ่งมักสัมพันธ์กับมุมมองที่ตัวละครมองฉากเหล่านั้น อาทิ

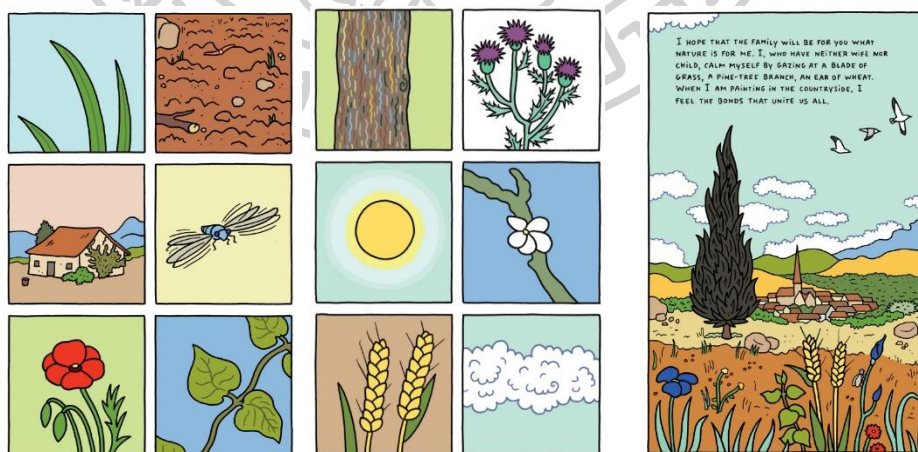
เมื่อวินเซนตี้นวาดรูปริมหน้าต่างห้องพักในโรงพยาบาล ผู้วาดนำแง่มุมของวินเซนตีและแง่มุมของทุ่งข้าวสาลีมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นแง่มุมของวินเซนตีที่กำลังยื่นเท้าขอบหน้าต่างและมองออกมานอกหน้าต่าง ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นแง่มุมของทุ่งข้าวสาลี เพื่อให้ผู้อ่านรับรู้มุมมองของวินเซนตีที่มองออกมานอกหน้าต่างเห็นทิวทัศน์ทุ่งข้าวสาลี บ้าน และภูเขา



ภาพที่ 99 การเปลี่ยนกรอบภาพจากแง่มุมสู่แง่มุมเพื่อถ่ายทอดมุมมองของตัวละคร

ที่มา : Stok, Vincent, 108.

ระหว่างที่วินเซนต์เดินออกจากโรงพยาบาลไปวาดภาพ ผู้วาดถ่ายทอดแง่มุมของธรรมชาติในบริเวณที่วินเซนต์ออกไปวาดภาพติดต่อกันถึง 12 กรอบภาพ หรือ 2 หน้าเต็ม เช่น จากภาพที่ 1 เป็นแง่มุมของใบหญ้า ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นแง่มุมของพื้นดิน ต่อเนื่องกับภาพที่ 3 เป็นแง่มุมของบ้าน ต่อเนื่องกับภาพที่ 4 เป็นแง่มุมของแมลงปอ ต่อเนื่องกับภาพที่ 5 เป็นแง่มุมของดอกไม้สีแดง ต่อเนื่องกับภาพที่ 6 เป็นแง่มุมของใบไม้ แง่มุมของธรรมชาติเหล่านี้ถูกนำมาเล่าต่อเนื่องกัน เพื่อให้ผู้อ่านได้พิจารณารายละเอียดของฉากนี้อย่างช้า ๆ ซึ่งรายละเอียดทั้งหมดล้วนประกอบกันเป็นฉากทิวทัศน์ที่วินเซนต์ออกไปวาดภาพ ซึ่งจะปรากฏในอีก 3 หน้าถัดไป



(ก)

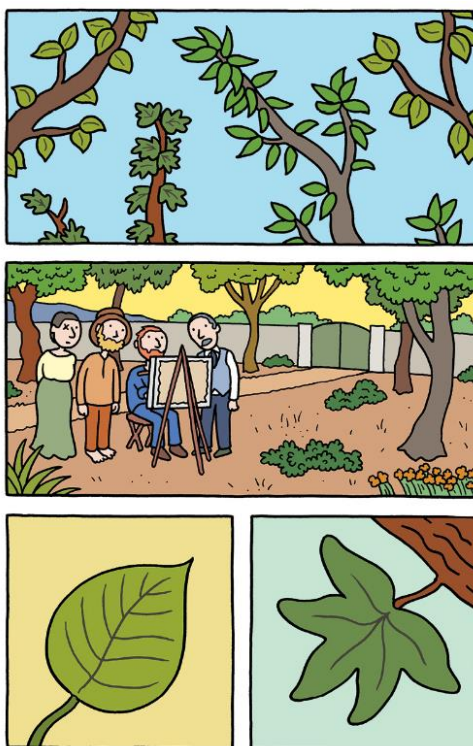
(ข)

ภาพที่ 100 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุมเพื่อถ่ายทอดรายละเอียดของฉาก

และฉากทิวทัศน์ที่วินเซนต์ออกไปวาดภาพ

ที่มา : Stok, Vincent, 114, 117.

เมื่อวินเซนต์ออกไปวาดภาพในบริเวณโรงพยาบาล ผู้วาดนำแง่มุมของต้นไม้ที่ วินเซนต์กำลังวาดและแง่มุมของวินเซนต์ที่กำลังนั่งวาดภาพมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นแง่มุม ของกิ่งไม้และใบไม้หลายแบบ ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นแง่มุมของวินเซนต์ที่กำลังนั่งวาดภาพอยู่ ต่อเนื่องกับภาพที่ 3 เป็นแง่มุมของใบไม้แบบหนึ่ง ต่อเนื่องกับภาพที่ 4 เป็นแง่มุมของใบไม้อีกแบบ หนึ่ง เพื่อให้ผู้อ่านรับรู้มุมมองของวินเซนต์ที่มองต้นไม้หลายต้นในบริเวณนั้นอย่างละเอียด โดยจำแนก ใบไม้ที่มีลักษณะแตกต่างกัน อีกทั้งยังทำให้ผู้อ่านค่อย ๆ พิจารณารายละเอียดของต้นไม้เหล่านั้นไป ด้วย เช่นเดียวกับกับวินเซนต์ที่สังเกตธรรมชาติที่เขาวาดอย่างละเอียดลึกซึ้ง



ภาพที่ 101 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุมเพื่อถ่ายทอดมุมมองของตัวละคร และรายละเอียดของฉาก

ที่มา : Stok, Vincent, 112.

นอกจากแง่มุมต่าง ๆ ที่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาแล้ว ผู้วาดยังใช้การเปลี่ยนกรอบ ภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุมในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครออกมา เนื่องจากเป็นแง่มุมหนึ่ง ที่เกิดขึ้นในฉากเช่นกัน เพียงแต่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเช่นเดียวกับแง่มุมอื่น ๆ ดังที่ได้ ยกตัวอย่างไปแล้ว ผู้วาดจึงใช้ภาพนามธรรมเป็นสื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครออกมาให้ ผู้อ่านได้รับรู้และเข้าใจตัวละครมากยิ่งขึ้น โดยส่วนมากเป็นอารมณ์สับสนงุนงงของวินเซนต์ อัน เนื่องมาจากอาการประสาทหลอน เช่น หลังจากที่ถูกแก๊งย้ายออกจากบ้านสี่เหลี่ยม ผู้วาดนำแง่มุมของ อาการประสาทหลอนของวินเซนต์มาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นแง่มุมของวินเซนต์ที่กำลังยืน

ส่องกระจก แต่เห็นภาพตนเองมีใบหน้าและลำตัวสีแดง มีดวงตาเบิกโพลงสีเหลือง มีผมและหนวดเคราสีม่วง ซึ่งผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นแง่มุมของภาพนามธรรม คือ รูปทรงคดโค้งอิสระสีส้มเข้มและสีส้มอ่อนซ้อนทับกับรูปทรงวงกลมสีเหลือง ซึ่งช่วยสื่อถึงอารมณ์สับสนงุนงง ทำให้ผู้อ่านรับรู้ที่อารมณ์สับสนงุนงุนนั้นเป็นแง่มุมหนึ่งที่เกิดขึ้นในขณะเดียวกันกับที่ วินเซนต์ยืนส่องกระจก และช่วยเน้นย้ำให้ผู้อ่านเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกและการมองเห็นของวินเซนต์เมื่อเกิดอาการประสาทหลอนได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น



ภาพที่ 102 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุมเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละคร
ที่มา : Stok, Vincent, 86.

สรุปได้ว่าผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุมในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร และมุมมองของตัวละครที่มีต่อฉากจากหนึ่ง รวมถึงรายละเอียดในฉากนั้น

3.4 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำ

ในเรื่องนี้มีการเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำทั้งหมด 53 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 9 โดยผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำในการถ่ายทอดการกระทำของตัวละครตัวหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่งที่ต่อเนื่องกันในเวลาสั้น ๆ จนเกิดผลของการกระทำนั้น เพื่อเพิ่มระดับความเข้มข้นและรวดเร็วของการดำเนินเรื่อง ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ผู้อ่านรู้สึกตื่นเต้นขึ้นมาบ้าง หลังจากที่ผู้อ่านได้ทอดอารมณ์ระหว่างการเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลามาแล้ว อาทิ

หลังจากที่ดอตต์และอูแฉินแนะนำตัวกับวินเซนต์ ผู้วาดนำการกระทำที่วินเซนต์แนะนำตัวกับดอตต์และอูแฉินมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นการกระทำจับมือกันระหว่างวินเซนต์กับดอตต์ ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นการกระทำหันกลับไปวาดภาพต่อของวินเซนต์ และการกระทำยกมือขึ้นมาดูของดอตต์ ปรากฏว่ามีมือของเขาเปื้อนสี ซึ่งเป็นผลจากการกระทำที่วินเซนต์นำมือของตนที่เปื้อนสีไปจับมือของดอตต์



ภาพที่ 103 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำเพื่อเน้นการกระทำที่ต่อเนื่อง และมีผลตามมา

ที่มา : Stok, Vincent, 13.

หลังจากที่โกแก็งรับประธานซิสที่ชื่อมา ผู้วาดนำการกระทำที่โกแก็งตั้งใจจะดื่มไวน์ มาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นการกระทำยกขวดไวน์ขึ้นดื่ม ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นการกระทำ สำลักน้ำออกมา ต่อเนื่องกับภาพที่ 3 เป็นการกระทำยกขวดไวน์ขึ้นดื่ม ปรากฏว่าข้างในนั้น คือน้ำมันสน ซึ่งเป็นผลจากการกระทำที่โกแก็งยกขวดไวน์ขึ้นดื่ม โดยที่ไม่ทราบว่าข้างในเป็นน้ำมันสน ไม่ใช่ไวน์



ภาพที่ 104 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำเพื่อเน้นการกระทำที่ต่อเนื่อง และมีผลตามมา

ที่มา : Stok, Vincent, 73.

สรุปได้ว่าผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำในการถ่ายทอด การกระทำของตัวละครที่ต่อเนื่องกันในช่วงเวลาสั้น ๆ และเกิดผลของการกระทำนั้นตามมา

3.5 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำ

ในเรื่องนี้มีการเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำทั้งหมด 52 ครั้ง คิดเป็น ร้อยละ 9 โดยผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำในการถ่ายทอดเหตุการณ์ใน ฉากฉากหนึ่ง ซึ่งมีการเปลี่ยนจุดสนใจจากตัวกระทำหนึ่งไปยังอีกตัวกระทำหนึ่ง หรือมีตัวกระทำใหม่ ปรากฏขึ้นมา เช่น เมื่อเรโอพาครอบครัวของเขามาเยี่ยมวินเซนต์ที่โอแวร์ ผู้วาดนำตัวกระทำวินเซนต์

และตัวกระทำเธโมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นตัวกระทำวินเซนต์ที่กำลังเล่นกับหลานชาย ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นตัวกระทำเธโที่กำลังดูภาพวาดของวินเซนต์ และประหลาดใจที่วินเซนต์วาดภาพไว้จำนวนมาก เพื่อมุ่งความสนใจของผู้อ่านจากการเล่นกับทารกไปยังการแสดงให้เห็นว่าวินเซนต์วาดภาพไว้จำนวนมาก



ภาพที่ 105 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำเพื่อเปลี่ยนจุดสนใจ
ที่มา : Stok, Vincent, 127.

นอกจากนี้ผู้วาดยังใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำในการเน้นจำนวนของตัวกระทำที่แตกต่างกัน ซึ่งมีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง เช่น เมื่อภาพของวินเซนต์ได้รับการจัดแสดงในนิทรรศการ ผู้วาดนำตัวกระทำต่าง ๆ ที่เป็นผู้เข้าชมนิทรรศการมาเล่าต่อเนื่องกัน จากภาพที่ 1 เป็นตัวกระทำผู้เข้าชมนิทรรศการชายที่กล่าวคำชื่นชมผลงานของวินเซนต์ ต่อเนื่องกับภาพที่ 2 เป็นตัวกระทำผู้เข้าชมนิทรรศการชายอีกคนที่กล่าวคำชื่นชมผลงานของวินเซนต์ ต่อเนื่องกับภาพที่ 3 เป็นตัวกระทำผู้เข้าชมนิทรรศการหญิงที่กล่าวคำชื่นชมผลงานของวินเซนต์ เพื่อเน้นย้ำว่ามีผู้เข้าชมนิทรรศการจำนวนมากที่ชื่นชมผลงานของวินเซนต์



ภาพที่ 106 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำเพื่อเน้นจำนวนของตัวกระทำ
ที่มา : Stok, Vincent, 120.

สรุปได้ว่าผู้วาดใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำในการถ่ายทอดเหตุการณ์ในฉากฉากหนึ่ง ซึ่งมีการเปลี่ยนจุดสนใจจากตัวกระทำหนึ่งไปยังอีกตัวกระทำหนึ่งหรือมีตัวกระทำตัวใหม่ปรากฏขึ้นมา

จากการวิเคราะห์การเปลี่ยนกรอบภาพรูปแบบต่าง ๆ ในเรื่องนี้ สามารถสรุปได้ว่าผู้วาดเน้นการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องกันในแต่ละฉากเป็นหลัก ทำให้ผู้อ่านได้รับรู้รายละเอียดของแต่ละเหตุการณ์อย่างเต็มที่ ทั้งบทสนทนา การกระทำ รวมถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร นอกจากนี้ผู้วาดยังให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดรายละเอียดที่ประกอบกันในฉากให้ผู้อ่านได้พิจารณาอย่างช้า ๆ ซึ่งมีส่วนสัมพันธ์กับมุมมองของตัวละครที่มีต่อฉากนั้น อันเป็นประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจตัวละคร เนื้อเรื่อง และเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะที่ผู้วาดสอดแทรกไว้

การเปรียบเทียบองค์ประกอบของหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะ

จากการวิเคราะห์ลักษณะขององค์ประกอบต่าง ๆ ในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะทั้ง 3 เรื่อง สามารถนำมาเปรียบเทียบกันได้ ดังนี้

1. การเล่าเรื่อง

ผู้วิจัยแบ่งประเด็นการเปรียบเทียบเกี่ยวกับการเล่าเรื่องออกเป็น 5 ส่วนตามองค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ได้วิเคราะห์มา ได้แก่ ผู้เล่าเรื่อง โครงเรื่อง เวลา ตัวละคร และฉาก มีรายละเอียดดังนี้

1.1 ผู้เล่าเรื่อง

ในทั้ง 3 เรื่องนี้มีการใช้ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นตัวละครในเรื่อง โดยเรื่องที่ 1 ใช้ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นตัวละครในเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนและเป็นผู้รู้แจ้ง ทำให้ผู้วาดสามารถถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของตัวละครออกมาได้หลายตัว ส่วนเรื่องที่ 2 และเรื่องที่ 3 ใช้ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นตัวละครในเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนและเป็นผู้รู้จำกัด ซึ่งผู้วาดเลือกถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้เพียงตัวเดียว คือ วินเซนต์ นอกจากนี้มีเพียง 2 เรื่องที่ใช้ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง โดยใช้ทั้งตัวละครหลักและตัวละครรองในการเล่าเรื่อง คือ เรื่องที่ 1 ใช้ตัวละครเล่าเรื่องแบบปากต่อปาก และเรื่องที่ 3 ใช้ตัวละครเล่าเรื่องผ่านการเขียนจดหมาย

ตารางที่ 14 การเปรียบเทียบลักษณะของผู้เล่าเรื่อง

ลักษณะของผู้เล่าเรื่อง		หนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์		
		เรื่องที่ 1	เรื่องที่ 2	เรื่องที่ 3
ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง	ตัวละครหลัก	/		/
	ตัวละครรอง	/		/
ผู้เล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นตัวละครในเรื่อง	แบบเสมือนมีตัวตนและเป็นผู้รู้แจ้ง	/		
	แบบเสมือนมีตัวตนและเป็นผู้รู้จำกัด		/	/

1.2 โครงเรื่อง

โครงเรื่องของเรื่องที่ 1 และเรื่องที่ 2 เป็นโครงเรื่องเชิงซ้อน โดยเรื่องที่ 1 มีโครงเรื่องเชิงซ้อนแบบสลับ แบ่งเป็นโครงเรื่องใหญ่ 2 ชุด นำมาเล่าสลับกันไปมา และโครงเรื่องเชิงซ้อนแบบกรอบ แบ่งเป็นโครงเรื่องย่อย 7 ชุด นำมาเล่าซ้อนเข้าไปในโครงเรื่องใหญ่แต่ละชุด และเรื่องที่ 2 มีโครงเรื่องเชิงซ้อนแบบเชื่อมโยง แบ่งเป็นโครงเรื่องย่อย 3 ชุด นำมาเล่าต่อเนื่องกัน ส่วนโครงเรื่องของเรื่องที่ 3 เป็นโครงเรื่องเชิงเดี่ยว มีเหตุการณ์ต่อเนื่องกันเพียงชุดเดียว ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

ตารางที่ 15 การเปรียบเทียบลักษณะของโครงเรื่อง

ลักษณะของโครงเรื่อง		หนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์		
		เรื่องที่ 1	เรื่องที่ 2	เรื่องที่ 3
โครงเรื่องเชิงเดี่ยว				/
โครงเรื่องเชิงซ้อน	แบบเชื่อมโยง		/	
	แบบสลับ	/		
	แบบกรอบ	/		

1.3 เวลา

ในเรื่องที่ 1 ผู้วาดจัดลำดับเวลาโดยการเล่าเรื่องสลับลำดับเหตุการณ์ ซึ่งเริ่มเล่าจากเหตุการณ์ในช่วงเวลา 2 เดือนก่อนที่วินเซนต์จะเสียชีวิต แล้วย้อนไปเล่าเหตุการณ์ในอดีตของวินเซนต์สลับไปมากับเหตุการณ์ปัจจุบัน และเรื่องที่ 2 ผู้วาดเล่าเรื่องสลับลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มเล่าจากเหตุการณ์ในช่วงกลางของเรื่อง แล้วย้อนไปเล่าเหตุการณ์ตั้งแต่วินเซนต์เกิด จากนั้นเล่าเรียงลำดับเหตุการณ์ไปจนถึงวินเซนต์เสียชีวิต ส่วนเรื่องที่ 3 ผู้วาดเล่าเรื่องเรียงลำดับเหตุการณ์ โดยเล่าเหตุการณ์ในช่วงเวลา 2 ปีก่อนที่วินเซนต์จะเสียชีวิตเรียงลำดับไปจนกระทั่งวินเซนต์เสียชีวิต

ในทั้ง 3 เรื่องนี้มีการแสดงระยะเวลาด้วยการเล่าย่อเป็นหลัก ผู้วาดจะเล่าเรื่องราวให้ผู้อ่านรับรู้ได้รวดเร็วกว่าเวลาที่เกิดขึ้นจริงในเรื่อง แต่ในเรื่องที่ 1 ผู้วาดใช้การหยุดเล่าร่วมด้วยในการหยุดเล่าเหตุการณ์หนึ่ง แล้วเริ่มเล่าอีกเหตุการณ์หนึ่งแทน ซึ่งสัมพันธ์กับโครงเรื่องเชิงซ้อนแบบ

สลับของเรื่องนี้ และในเรื่องที่ 3 ผู้วาดใช้การเล่าละเอียดพร้อมด้วยในการถ่ายทอดรายละเอียดของบทสนทนาที่ต่อเนื่องกัน

ตารางที่ 16 การเปรียบเทียบลักษณะของเวลา

ลักษณะของเวลา		หนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์		
		เรื่องที่ 1	เรื่องที่ 2	เรื่องที่ 3
การจัดลำดับเวลา	การเล่าเรื่องเรียงลำดับ		/	/
	การเล่าเรื่องย้อนต้น	/	/	
การแสดงระยะเวลา	การเล่าย่อ	/	/	/
	การเล่ายืด			/
	การเล่าข้าม			/
	การเล่าละเอียด	/		/
	การหยุดเล่า	/	/	/

1.4 ตัวละคร

เนื่องด้วยหนังสือทั้ง 3 เล่มนี้เป็นหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์ จึงมีวินเซนต์เป็นตัวละครหลัก แบบหลายมิติ คือ เป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญที่สุด และเป็นจุดศูนย์กลางในการดำเนินเรื่อง อีกทั้งยังมีการแสดงให้เห็นถึงลักษณะนิสัยอันซับซ้อนหลากหลายด้าน และการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยของวินเซนต์ไปตามช่วงเวลาหรือเหตุการณ์ในเรื่อง ซึ่งสัมพันธ์กับช่วงเวลาในชีวิตของวินเซนต์ที่ผู้วาดเลือกมานำเสนอ กล่าวคือ เรื่องที่ 1 และเรื่องที่ 2 เล่าเรื่องราวของวินเซนต์ตั้งแต่เกิดจนเสียชีวิต รวมเป็นเวลา 37 ปี ทำให้ผู้อ่านเห็นถึงพัฒนาการของตัวละครวินเซนต์ในหลากหลายด้าน อาทิ รูปลักษณ์ภายนอก ลักษณะนิสัยและอารมณ์ความรู้สึกมากกว่าเรื่องที่ 3 ซึ่งเล่าเรื่องราวเพียงช่วง 2 ปีสุดท้ายในชีวิตของวินเซนต์

นอกจากนี้ในเรื่องที่ 1 และเรื่องที่ 3 ยังมีตัวละครอื่น ๆ เป็นตัวละครรอง แบบมิติเดียว คือ เป็นตัวละครมีบทบาทสำคัญรองลงมาจากวินเซนต์ เช่น ดูปง เรโอ และโกแก็ง เป็นต้น ซึ่งผู้วาดมักแสดงลักษณะนิสัยของตัวละครเหล่านั้นออกมาเพียงด้านเดียวและไม่แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยใด ๆ ตัวละครรองส่วนใหญ่เป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับวินเซนต์และมีตัวตนจริงตามชีวประวัติ แต่ในเรื่องที่ 1 ผู้วาดเพิ่มตัวละครที่ไม่ปรากฏในชีวประวัติของวินเซนต์เข้ามา คือ ดูปง เพื่อผูกเรื่องให้ดูปงเป็นผู้เก็บภาพวาดของวินเซนต์ได้บนรถไฟ ซึ่งทำให้เกิดการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับวินเซนต์ตามโครงเรื่องที่ผู้วาดได้วางไว้ ส่วนในเรื่องที่ 2 ไม่มีตัวละครรองที่เด่นชัด เนื่องด้วยเรื่องนี้มีการสรุปเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างกระชับ ตัวละครอื่น นอกจากวินเซนต์จึงปรากฏเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

ตารางที่ 17 การเปรียบเทียบลักษณะของตัวละคร

ลักษณะของตัวละคร		หนังสือการ์ตูนชีวิตประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์		
		เรื่องที่ 1	เรื่องที่ 2	เรื่องที่ 3
ตัวละครหลัก	แบบมิติเดียว			
	แบบหลายมิติ	/	/	/
ตัวละครรอง	แบบมิติเดียว	/		/
	แบบหลายมิติ			

1.5 ฉาก

ในทั้ง 3 เรื่องนี้มีการใช้ฉากกายภาพแบบสมจริงเป็นหลัก เพื่อแสดงรายละเอียดของสถานที่หรือสิ่งแวดล้อมที่ตัวละครปรากฏอยู่ และใช้ฉากนามธรรมร่วมด้วยในวัตถุประสงค์ที่ต่างกัน เรื่องที่ 1 และเรื่องที่ 2 ใช้ฉากนามธรรม เพื่อเน้นวัตถุประสงค์หรือตัวละครให้เด่นชัดยิ่งขึ้น แต่เรื่องที่ 3 ใช้ฉากนามธรรม เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ซึ่งสัมพันธ์กับสีหน้าท่าทางของตัวละครในฉากนั้น นอกจากนี้ในเรื่องที่ 1 และเรื่องที่ 3 ยังมีการใช้ฉากกายภาพแบบจินตนาการเพิ่มเติม เพื่อถ่ายทอดการมองเห็นหรือเน้นย้ำอารมณ์ความรู้สึกของวินเซนต์ในขณะที่เกิดอาการประสาทหลอน

ตารางที่ 18 การเปรียบเทียบลักษณะของฉาก

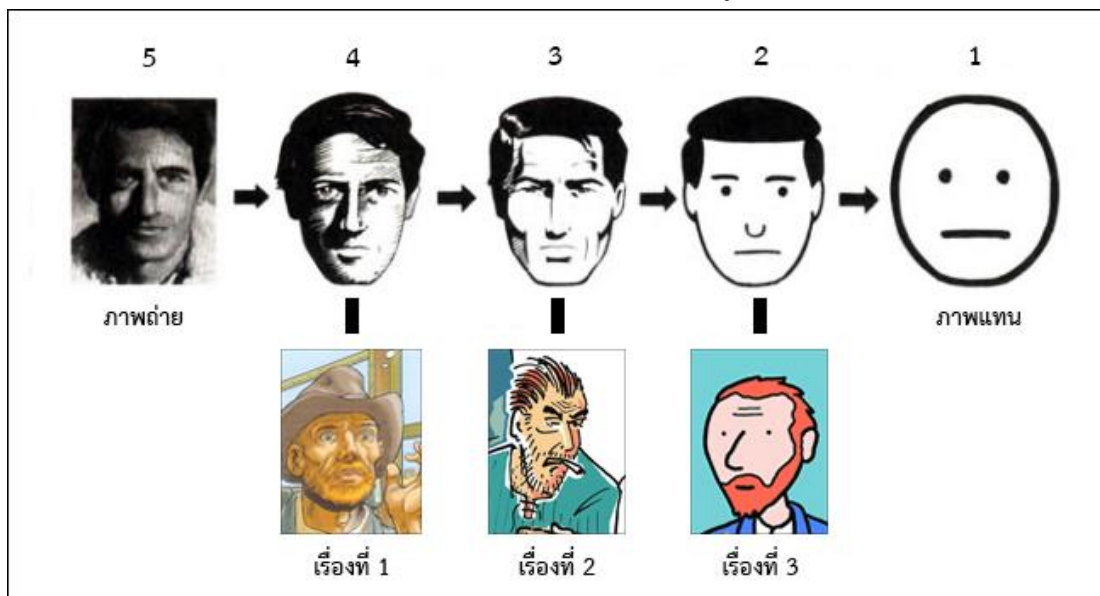
ลักษณะของฉาก		หนังสือการ์ตูนชีวิตประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์		
		เรื่องที่ 1	เรื่องที่ 2	เรื่องที่ 3
ฉากกายภาพ	แบบสมจริง	/	/	/
	แบบจินตนาการ	/		/
ฉากนามธรรม		/	/	/

2. การวาดภาพ

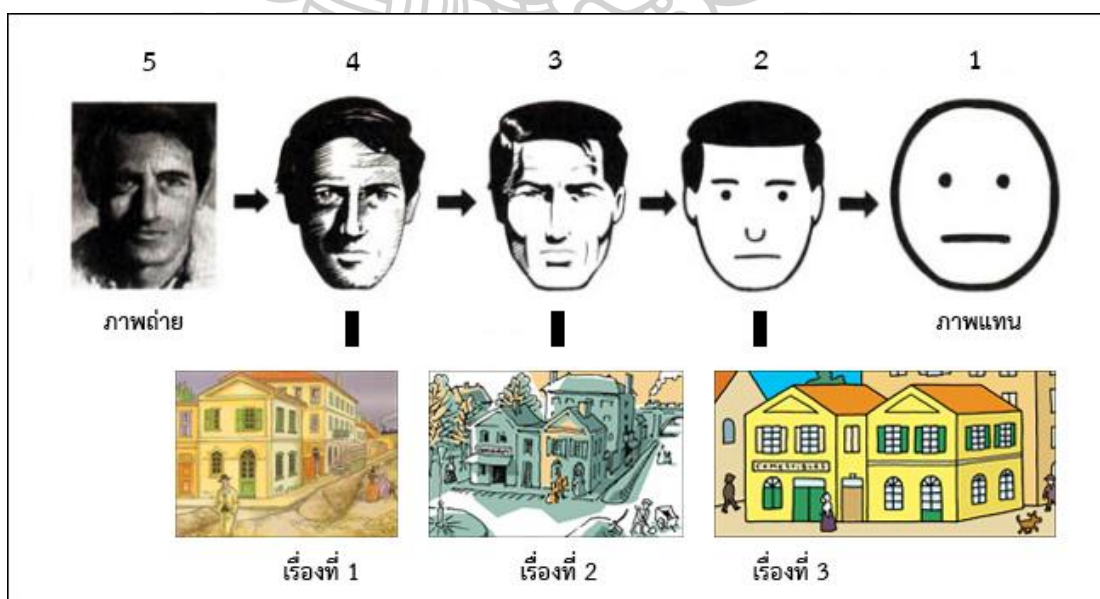
ในหนังสือการ์ตูนชีวิตประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์ทั้ง 3 เรื่องนี้ ผู้วาดวาดตัวละครโดยเน้นการถ่ายทอดลักษณะเฉพาะของตัวละครออกมา เช่น ตัวละครวินเซนต์ มีรูปร่างผอมแห้ง ใบหน้าเรียวแหลม ไร้มันส์ ไร้นวดเครา และสวมหมวกเป็นบางเวลา ซึ่งเป็นลักษณะที่ผู้วาดถ่ายทอดออกมาเหมือนกันในทุกเรื่อง โดยอาศัยเค้าโครงจากภาพวาดของวินเซนต์หรือภาพถ่ายของบุคคลนั้น เช่นเดียวกันกับการวาดฉากในทุกเรื่องที่มีการนำเค้าโครงจากภาพวาดของวินเซนต์และสถานที่ที่มีอยู่จริงในประเทศเนเธอร์แลนด์ เบลเยียมและฝรั่งเศสมาวาดเป็นฉาก อีกทั้งทุกเรื่องยังมีฉากบางส่วนที่มีลักษณะค่อนข้างไปทางส่วนปลายของช่วงระนาบภาพ คือ เป็นภาพนามธรรม

แต่ในทั้ง 3 เรื่องนี้มีรูปแบบการวาดที่แตกต่างกันออกไปตามระดับความเหมือนจริงของตัวละครและฉากที่ผู้วาดเลือกนำเสนอออกมา ซึ่งในแต่ละเรื่องก็จะมีภาพหลากหลายระดับความเหมือนจริง แต่จะมีหนึ่งระดับที่เป็นภาพส่วนใหญ่ในเล่มนั้น โดยภาพในเรื่องที่ 1 มีความเหมือนจริงระดับ 4

ซึ่งเหมือนจริงมากที่สุดและมีรายละเอียดมากที่สุด ในเรื่องที่ 2 มีความเหมือนจริงระดับ 3 ซึ่งเหมือนจริงรองลงมาและมีรายละเอียดปานกลาง ส่วนภาพในเรื่องที่ 3 มีความเหมือนจริงระดับ 2 ซึ่งเหมือนจริงน้อยที่สุดและมีรายละเอียดน้อยที่สุด นอกจากนี้ความเหมือนจริงของภาพในแต่ละเรื่องมักลดระดับลง เมื่อภาพนั้นเป็นภาพในระยะไกลออกไป หรือเป็นภาพที่ผู้วาดไม่ต้องการเน้นรายละเอียดมากนัก ดังตัวอย่างตัวละครวินเซนต์และฉากบ้านสีเหลืองในแผนภูมิต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 13 การเปรียบเทียบระดับความเหมือนจริงของตัวละคร

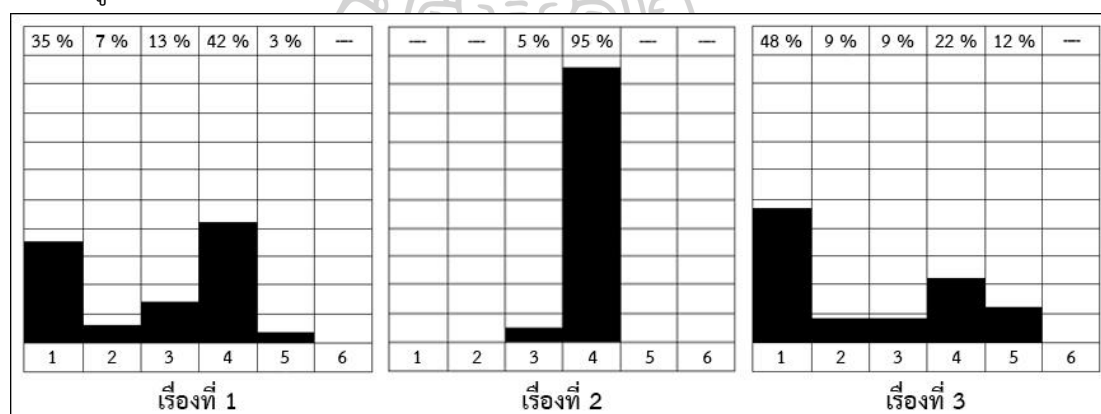


แผนภูมิที่ 14 การเปรียบเทียบระดับความเหมือนจริงของฉาก

3. การเปลี่ยนกรอบภาพ

ในเรื่องที่ 1 และเรื่องที่ 2 มีการใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากมากที่สุด โดยเรื่องที่ 1 จะเน้นการถ่ายทอดเหตุการณ์ในแต่ละฉากสลับกันเป็นหลักและเรื่องที่ 2 จะเน้นการสรุปเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละฉากเป็นหลัก นอกจากนี้เรื่องที่ 1 ยังถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องกันในแต่ละฉากควบคู่กันไปด้วย โดยใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา ซึ่งไม่พบในเรื่องที่ 2

ส่วนในเรื่องที่ 3 มีการใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลามากที่สุด เนื่องจากผู้วาดเน้นการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องกันในแต่ละฉากเป็นหลัก นอกจากนี้ผู้วาดยังให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดรายละเอียดที่ประกอบกันในฉากให้ผู้อ่านได้พิจารณาอย่างช้า ๆ โดยใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุม ซึ่งพบในเรื่องที่ 1 เพียงเล็กน้อยเท่านั้น และไม่พบในเรื่องที่ 2 ดังแผนภูมิเปรียบเทียบต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 15 การเปรียบเทียบรูปแบบการเปลี่ยนกรอบภาพ

รูปแบบการเปลี่ยนกรอบภาพที่ต่างกันเช่นนี้ ทำให้ผู้อ่านรับรู้เรื่องราวแตกต่างกันตามไปด้วย ในเรื่องที่ 2 ผู้อ่านจะรับรู้เรื่องราวทั้งหมดได้อย่างรวดเร็วที่สุด แต่จะไม่ทราบรายละเอียดในแต่ละเหตุการณ์มากนัก ตรงข้ามกับในเรื่องที่ 3 ผู้อ่านจะได้รับรู้เรื่องราวส่วนใหญ่อย่างช้า ๆ จึงได้ทราบรายละเอียดของแต่ละเหตุการณ์อย่างเต็มที่ แม้จะไม่ใช้เรื่องราวตลอดช่วงชีวิตของวินเซนต์ ส่วนในเรื่องที่ 1 นั้นมีรูปแบบการเปลี่ยนกรอบภาพที่อยู่กึ่งกลางระหว่างทั้งสองเรื่อง แต่จะใกล้เคียงกับเรื่องที่ 3 มากกว่าผู้อ่านจะได้รับรู้เรื่องราวบางส่วนอย่างรวดเร็วและได้รับรู้เรื่องราวบางส่วนอย่างช้า ๆ จึงมีทั้งเหตุการณ์ที่ผู้อ่านทราบรายละเอียดเป็นอย่างดีและเหตุการณ์ที่ผู้อ่านไม่ทราบรายละเอียดมากนัก เกิดเป็นจังหวะในการเล่าเรื่อง

บทที่ 5

การถ่ายทอดเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะห์

หลังจากการวิเคราะห์และเปรียบเทียบของคํประกอบต่าง ๆ ในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะห์ทั้ง 3 เรื่องแล้ว ในบทนี้ผู้วิจัยได้สรุปรูปแบบและวิธีการถ่ายทอดเนื้อหาที่พบในหนังสือเหล่านั้น โดยแบ่งเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ การถ่ายทอดชีวิตของวินเซนต์ แวน โก๊ะห์ และการถ่ายทอดผลงานของวินเซนต์ แวน โก๊ะห์

การถ่ายทอดชีวิตของวินเซนต์ แวน โก๊ะห์

ในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะห์ทั้ง 3 เรื่องมีการนำเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามชีวประวัติของวินเซนต์มาเล่าใหม่ โดยอาศัยธรรมชาติของสื่อการ์ตูนที่ใช้ภาพและข้อความที่ต่อเนื่องกันเล่าเรื่องราวใน 2 รูปแบบด้วยวิธีการที่หลากหลาย ได้แก่ การเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมา และการเล่าเรื่องแบบพลิกแพลง มีรายละเอียดดังนี้

1. การเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมา

การเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมามีคล้ายคลึงกับการเล่าเรื่องในหนังสือชีวประวัติโดยทั่วไป ทำให้ผู้อ่านติดตามเรื่องราวได้ง่าย เป็นลำดับที่ต่อเนื่องกัน โดยในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์พบการเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมาด้วย 4 วิธีการ ได้แก่ การเล่าเรื่องเรียงลำดับเหตุการณ์ การใช้ผู้เล่าเรื่องแบบเดียว การใช้คำบรรยายดำเนินเรื่องเป็นหลัก และการสร้างตัวละครตามชีวประวัติ

1.1 การเล่าเรื่องเรียงลำดับเหตุการณ์ โดยเริ่มเล่าจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อน เรียงลำดับไปจนถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทีหลังสุด เช่น เรื่องที่ 2 แม้ผู้วาดจะนำเหตุการณ์ที่วินเซนต์กำลังจะย้ายออกจากกรุงเฮก ซึ่งเป็นเหตุการณ์เกือบกลางเรื่องขึ้นมาเล่าก่อนเล็กน้อยในตอนเริ่มเรื่อง แต่หลังจากนั้นมีการย้อนไปเล่าเหตุการณ์ตั้งแต่ต้น คือ เหตุการณ์ที่วินเซนต์เกิด และเล่าเรียงลำดับไปจนกระทั่งวินเซนต์เสียชีวิต ซึ่งรวมเป็นเหตุการณ์ส่วนใหญ่ในเรื่อง ส่วนเรื่องที่ 3 เริ่มเล่าจากเหตุการณ์ที่วินเซนต์นั่งรถไฟออกจากปารีสไปยังแคว้นโพรวองซ์ เรียงลำดับไปจนกระทั่งวินเซนต์เสียชีวิต โดยเน้นเหตุการณ์ในช่วงที่วินเซนต์กับโกแก็งมีปากเสียงกัน จนโกแก็งย้ายออกจากบ้านสีเหลือง ทำให้วินเซนต์เกิดอาการคลุ้มคลั่งและประสาทหลอน เขาตัดหูตนเองและส่งเสียงรบกวนชาวเมือง ซึ่งเป็นขั้นวิกฤตของเรื่องให้โดดเด่นเป็นพิเศษ ด้วยการเปลี่ยนเส้นกรอบภาพจากเส้นตรงให้เป็นเส้นหยักฟันปลา ซึ่งเมื่อนำภาพจากหน้า 85 - 87 มาเรียงต่อเนื่องกันจะพบว่า ช่องว่างระหว่างกรอบภาพเป็นเหมือนรอย

แตกแยก โดยความถี่ของรอยหยักจะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ตามเหตุการณ์ที่ทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อย ๆ เช่นกัน



ภาพที่ 107 การเปลี่ยนเส้นกรอบภาพเพื่อเน้นเหตุการณ์ในชั้นวิกฤตของเรื่อง
ที่มา : Stok, Vincent, 85-87.

1.2 การใช้ผู้เล่าเรื่องแบบเดียว คือ ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตน เช่น เรื่องที่ 2 ใช้ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนและเป็นผู้รู้จักัด โดยเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับวินเซนต์และความรู้สึกนึกคิดของวินเซนต์เท่านั้น

1.3 การใช้คำบรรยายดำเนินเรื่องเป็นหลัก ร่วมกับการใช้ภาพที่มีความหมายสอดคล้องกัน ประกอบกับคำบรรยายนั้น เช่น เรื่องที่ 2 ใช้คำบรรยายของผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนและเป็นผู้รู้จักัดในการสรุปเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้สั้นกระชับ โดยมีภาพประกอบกับคำบรรยายนั้น ภาพแต่ละภาพจึงไม่ต่อเนื่องกันเท่าใดนัก การตุนชีวิตประวัติวินเซนต์เรื่องนี้จึงมีลักษณะเป็นการตุนประกอบมากกว่าการตุนหลายช่อง

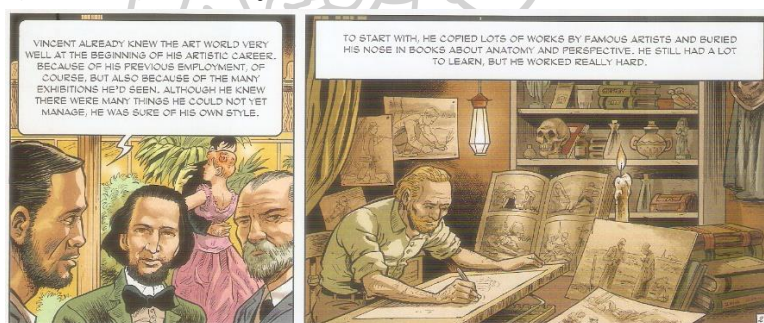
1.4 การสร้างตัวละครตามชีวประวัติ โดยนำบทบาทของบุคคลที่ปรากฏในชีวิตประวัติของวินเซนต์มาสร้างเป็นตัวละครในเรื่อง เช่น เรื่องที่ 2 สร้างตัวละครที่สำคัญทั้งหมดจากบุคคลที่ปรากฏในชีวิตประวัติวินเซนต์ ทั้งตัวละครที่เป็นครอบครัวของวินเซนต์ ได้แก่ บิดา มารดา น้องชาย น้องสาว และลุงของวินเซนต์ เพื่อนศิลปินของวินเซนต์ เช่น รัฟพาร์ด โลเตรีก และโกแก็ง หญิงสาวที่วินเซนต์ตกหลุมรัก ได้แก่ ยูจีนี คี เซน และมาร์โกต์ รวมถึงแพทย์ผู้ดูแลวินเซนต์ ได้แก่ หมอเวร์รี่ และหมอกาเซต์ ซึ่งตรงตามชีวประวัติของวินเซนต์ทั้งหมด

2. การเล่าเรื่องแบบพลิกแพลง

การเล่าเรื่องแบบพลิกแพลงจะแตกต่างกับการเล่าเรื่องในหนังสือชีวประวัติโดยทั่วไป เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้อ่าน ด้วยความแปลกใหม่ ความน่าตื่นเต้น และสนุกสนาน ทำให้เรื่องราวน่า

ติดตามมากขึ้น โดยในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์พบการเล่าเรื่องแบบพลิกแพลงด้วย 5 วิธีการ ได้แก่ การเล่าเรื่องสลับลำดับเหตุการณ์ การใช้ผู้เล่าเรื่องแบบผสมผสาน การใช้ภาพและบทสนทนา ดำเนินเรื่องเป็นหลัก การสร้างตัวละครเพิ่มเติมจากชีวประวัติ และการสร้างความสงสัยใคร่รู้ให้กับผู้อ่าน

2.1 การเล่าเรื่องสลับลำดับเหตุการณ์ คือ การนำแต่ละเหตุการณ์ในเรื่องมาจัดเรียงใหม่ โดยเริ่มเล่าจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทีหลัง แล้วสลับไปเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้านั้น แล้วอาจสลับไปเล่าเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องจากเหตุการณ์เดิมอีกครั้ง และเล่าสลับลำดับเหตุการณ์ไปมาเช่นนี้จนจบเรื่อง เช่น เรื่องที่ 1 เริ่มเล่าจากเหตุการณ์ปัจจุบันที่วินเซนต์นั่งรถไฟไปเยี่ยมครอบครัวของเธอที่ปารีส แล้วสลับไปเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับวินเซนต์ในอดีต ตั้งแต่วินเซนต์เกิด จนเข้าเรียนในโรงเรียนต่าง ๆ แล้วสลับไปเล่าเหตุการณ์ปัจจุบันอีกครั้ง คือ วินเซนต์เดินทางมาถึงโอแวร์ ซึ่งเป็นเหตุการณ์หลังจากที่วินเซนต์ไปเยี่ยมเธอที่บ้านในปารีสมาแล้ว และเล่าสลับลำดับเหตุการณ์เช่นนี้ไปจนจบเรื่อง โดยแบ่งแยกเหตุการณ์ปัจจุบันกับเหตุการณ์ในอดีตออกจากกันอย่างชัดเจน แม้จะอยู่ในกรอบภาพที่ต่อเนื่องกัน ด้วยการทำให้ภาพโดยรวมของเหตุการณ์ในอดีตเป็นสีโทนน้ำตาล และลดค่าความสดของสีลงจากภาพเหตุการณ์ปัจจุบัน ทำให้ผู้อ่านไม่เกิดความสับสนในการติดตามเรื่อง



ภาพที่ 108 การเปลี่ยนโทนสีของภาพเพื่อแยกเหตุการณ์ในอดีตออกจากเหตุการณ์ปัจจุบัน
ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 24.

2.2 การใช้ผู้เล่าเรื่องแบบผสมผสาน โดยใช้ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนและผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่องร่วมกัน เช่น เรื่องที่ 1 ใช้ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนและเป็นผู้รู้แจ้ง ร่วมกับการใช้ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง ทั้งเธอ รัฟพาร์ด และวินเซนต์ ซึ่งเล่าเรื่องแบบปากต่อปากให้ตัวละครอื่นฟัง ส่วนเรื่องที่ 3 ใช้ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนแบบรู้จำกัด ร่วมกับการใช้ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง ทั้งวินเซนต์และเธอ ซึ่งเล่าเรื่องผ่านการเขียนจดหมายถึงกัน

2.3 การใช้ภาพและบทสนทนาดำเนินเรื่องเป็นหลัก ร่วมกับคำบรรยายเพียงเล็กน้อยหรือไม่ใช้คำบรรยายเลย เช่น เรื่องที่ 1 และเรื่องที่ 3 ใช้ภาพและบทสนทนาของตัวละครในการเล่าเหตุการณ์อย่างต่อเนื่องกัน โดยในเรื่องที่ 1 จะมีคำบรรยายประกอบบ้างเล็กน้อย เป็นข้อความในกรอบสี่เหลี่ยมด้านบนสุดของกรอบภาพ เพื่อระบุสถานที่หรือช่วงเวลาให้ผู้อ่านทราบอย่างชัดเจน ซึ่ง

บางครั้งคำพูดของตัวละครที่กำลังเล่าเหตุการณ์ในอดีตของวินเซนต์ให้อีกตัวละครหนึ่งฟังก็จะอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมด้านบนสุดของกรอบภาพเช่นเดียวกับคำบรรยาย ส่วนในเรื่องที่ 3 ไม่มีคำบรรยายเลย แต่มีข้อความในจดหมายที่วินเซนต์และเธโอเขียนถึงกัน ซึ่งช่วยขยายความเรื่องราวที่ถูกเล่าด้วยภาพและบทสนทนาของตัวละครให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.4 การสร้างตัวละครเพิ่มเติมจากชีวประวัติ โดยสร้างตัวละครใหม่ นอกเหนือจากบุคคลที่ปรากฏในชีวประวัติของวินเซนต์ ซึ่งทำให้เกิดเหตุการณ์นอกเหนือจากเหตุการณ์ที่ปรากฏในชีวประวัติของวินเซนต์เช่นเดียวกัน เช่น ในเรื่องที่ 1 และเรื่องที่ 3 สร้างตัวละครส่วนใหญ่ตามชีวประวัติของวินเซนต์ แต่ก็มีการสร้างตัวละครใหม่เพิ่มเติมขึ้นมา โดยเรื่องที่ 1 ผู้วาดสร้างตัวละคร หลุย ดูปงเพิ่มเติมขึ้นมา กำหนดบทบาทให้เป็นนักสะสมงานศิลปะ ผู้เก็บภาพวาดของวินเซนต์ได้บนรถไฟ จึงพยายามตามหาวินเซนต์ เพื่อคืนภาพวาดนั้นให้ และผูกเรื่องให้ดูปงเพลอหลับในสวนสาธารณะ จนภาพวาดนั้นถูกขโมยไป ทำให้ภาพวาดนั้นเปลี่ยนมือไปอีกหลายครั้ง เป็นโอกาสให้ตัวละครต่าง ๆ ได้มาพบกัน จนเกิดการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับวินเซนต์ขึ้น อีกทั้งผู้วาดยังสร้างตัวละคร ผู้ชุดหลุมฝังศพเพิ่มเติมขึ้นมาด้วย โดยนำเค้าโครงมาจากภาพวาดชายชราสวมหมวกทรงสูงและสวมเสื้อโค้ตของวินเซนต์ กำหนดบทบาทให้เป็นผู้ชุดหลุมฝังศพที่วินเซนต์มองเห็นในขณะที่เกิดอาการประสาทหลอน ซึ่งคอยพูดจาขู่จนวินเซนต์ตัดหูตนเองและยิงตัวตายในที่สุด ส่วนเรื่องที่ 3 ผู้วาดสร้างตัวละครพนักงานโรงแรมคาร์เรลเพิ่มเติมขึ้นมา เพื่อเป็นตัวกระตุ้นให้เห็นถึงลักษณะนิสัยของวินเซนต์อย่างชัดเจน เช่น วินเซนต์เป็นคนไม่มีระเบียบ เขาว่างอุปกรณ์การวาดภาพกระจัดกระจายเต็มห้องโถงของโรงแรม จนถูกพนักงานโรงแรมตักเตือน อีกทั้งวินเซนต์ยังเป็นคนขี้โมโห หงุดหงิดง่าย เขาตะคอกใส่พนักงานโรงแรมเมื่อถูกเรียกเก็บค่าไวน์ที่เคยสั่งมาดื่ม เป็นต้น

2.5 การสร้างความสงสัยใคร่รู้ให้กับผู้อ่าน โดยหยุดเล่าเหตุการณ์ที่กำลังเล่าอยู่ หรือเล่าข้ามบางเหตุการณ์ไป ทำให้ผู้อ่านต้องตั้งใจติดตามเรื่องราวมากขึ้น เพื่อไขข้อสงสัยของตน ซึ่งบางเหตุการณ์ผู้อ่านสามารถหาคำตอบได้ด้วยការอ่านเนื้อหาในเล่มนั้นต่อไปจนจบ เช่น ในเรื่องที่ 1 ผู้เล่าเรื่องเล่าเหตุการณ์ที่ดูปงนำภาพวาดของวินเซนต์ที่ตนเก็บได้กลับมาที่บ้านและชื่นชมในความมีพลังของภาพวาดนั้น แต่ผู้เล่าเรื่องก็หยุดเล่าเหตุการณ์นั้นไป แล้วกลับไปเล่าเหตุการณ์ที่วินเซนต์ไปหาเธโอที่บ้านแทน ทำให้ผู้อ่านเกิดความสงสัยว่าดูปงจะทำอะไรต่อไปกับภาพวาดที่เขาเก็บได้ โดยหลังจากนั้นก็มีการกลับมาเล่าเหตุการณ์นี้ต่อ ทำให้ผู้อ่านคลายความสงสัยและทราบว่า ดูปงนำภาพวาดที่เขาเก็บได้ไปถามหาวินเซนต์ตามแกลเลอรีต่าง ๆ ส่วนในเรื่องที่ 2 มีการนำเหตุการณ์ในช่วงเกือบกลางเรื่องขึ้นมาเล่าก่อน คือ เหตุการณ์ที่วินเซนต์กำลังจะย้ายออกจากกรุงเฮก ซึ่งมีคำบรรยายว่า “ชายวัย 30 ปี ตั้งข้อสังเกตไว้ล่วงหน้าว่า ร่างกายที่ผอมแห้งของเขาคงอยู่ได้อีกประมาณ 6 – 10

ปี”¹²² ซึ่งสร้างความสงสัยให้กับผู้อ่านเป็นอย่างมากว่าก่อนหน้านั้นเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นที่กรุงเฮก ทำให้วินเซนต์จึงรู้สึกว่าคุณเองจะมีชีวิตอยู่ต่อไปได้อีกไม่นาน จากนั้นมีการย้อนไปเล่าเรื่องราวตั้งแต่ต้นเรื่องใหม่ จนถึงช่วงกลางเรื่อง จึงมีการเล่าเหตุการณ์นี้อีกครั้ง ทำให้ผู้อ่านทราบว่า ที่กรุงเฮก วินเซนต์มีความสัมพันธ์กับนางแบบเปลือยที่เป็นแบบให้เขาวาดภาพ อีกทั้งวินเซนต์ยังเป็นโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ ต้องพักรักษาตัวในโรงพยาบาลมากกว่า 3 สัปดาห์ หลังจากนั้นเขาเดินทางออกจากกรุงเฮกด้วยสภาพจิตใจอันขมขื่นและสภาพร่างกายที่ผอมแห้ง แต่บางเหตุการณ์ก็ไม่มีคำตอบที่ผู้อ่านต้องการภายในเล่ม ผู้อ่านจำเป็นต้องค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อคลายความสงสัยของตน เช่น ในเรื่องที่ 3 ผู้วาดไม่เล่าเหตุการณ์ก่อนหน้าที่วินเซนต์จะนั่งรถไฟจากปารีสไปยังโพรวองซ์ ทำให้ผู้อ่านอาจสงสัยว่าก่อนหน้านั้นมีอะไรเกิดขึ้นกับวินเซนต์บ้าง ซึ่งเป็นการจุดประกายให้ผู้อ่านค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเอง เนื่องจากไม่มีการย้อนกลับมาเล่าเหตุการณ์ในตอนก่อนหน้าอีกเลยจนจบเรื่อง

จากการศึกษารูปแบบและวิธีการถ่ายทอดชีวิตของวินเซนต์ แวน โก๊ะห์ในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติทั้ง 3 เรื่องในเบื้องต้น สามารถสรุปได้เป็นตารางดังต่อไปนี้ ตารางที่ 19 รูปแบบและวิธีการถ่ายทอดชีวิตของวินเซนต์ แวน โก๊ะห์

การถ่ายทอดชีวิตของวินเซนต์		หนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์		
รูปแบบ	วิธีการ	เรื่องที่ 1	เรื่องที่ 2	เรื่องที่ 3
ถ่ายทอดแบบตรงไปตรงมา	เล่าเรื่องเรียงลำดับเหตุการณ์		/	/
	ใช้ผู้เล่าเรื่องแบบเดียว		/	
	ใช้คำบรรยายดำเนินเรื่องเป็นหลัก		/	
	สร้างตัวละครตามชีวประวัติ	/	/	/
ถ่ายทอดแบบพลิกแพลง	เล่าเรื่องสลับลำดับเหตุการณ์	/		
	ใช้ผู้เล่าเรื่องแบบผสมผสาน	/		/
	ใช้ภาพและบทสนทนาดำเนินเรื่องเป็นหลัก	/		/
	สร้างตัวละครเพิ่มเติมจากชีวประวัติ	/		/
	สร้างความสงสัยใคร่รู้ให้กับผู้อ่าน	/		/

นอกจากนี้ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างการถ่ายทอดข้อมูลหรือเหตุการณ์สำคัญในชีวิตของวินเซนต์ซึ่งปรากฏในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ การตัดหูตนเอง อาการทางประสาท และการเสียชีวิตของวินเซนต์ เพื่อแสดงให้เห็นถึงการใช้วิธีการต่าง ๆ ร่วมกันในการถ่ายทอดชีวิตของวินเซนต์

1) วินเซนต์ตัดหูตนเอง

ตามหนังสือชีวประวัติโดยทั่วไปมักระบุว่า หลังจากที่โกแ็งก์ตัดสินใจจะย้ายออกจากบ้านสีเหลือง เขาออกไปเดินเล่นในตอนเย็น โดยมีวินเซนต์เดินตามออกไปด้วย เมื่อโกแ็งก์ได้ยินฝีเท้า

¹²² Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 1.

ใกล้เข้ามา จึงหันกลับไปมอง พบว่าวินเซนต์ถือมีดโกนอยู่ในมือ โกอแก้งพุดกับวินเซนต์ จนวินเซนต์ยอมเดินกลับบ้านไป เช้าวันถัดมาที่บ้านสี่เหลี่ยม โกอแก้งพบวินเซนต์ ซึ่งมีอาการประสาทหลอน จนตัดหูของตนข้างหนึ่งด้วยมีดโกน หลังจากทีวินเซนต์ห้ามเลือดไว้ชั่วคราว เขานำผ้าเช็ดหน้ามาห่อตั้งหูที่เขาตัดออกมา แล้วนำไปให้หญิงขายบริการคนหนึ่ง¹²³ ชื่อราเซล ซึ่งเธอได้ไปแจ้งความให้ตำรวจมาควบคุมตัววินเซนต์ไปในวันรุ่งขึ้น¹²⁴ โดยหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ทั้ง 3 เรื่องถ่ายทอดเหตุการณ์ที่วินเซนต์ตัดหูตนเองด้วยรูปแบบและวิธีการที่แตกต่างกัน ดังนี้

1.1) เรื่องที่ 1 ถ่ายทอดเหตุการณ์ที่วินเซนต์ตัดหูตนเองแบบพลิกแพลง โดยให้วินเซนต์ ซึ่งปัจจุบันพักรักษาตัวอยู่ในโอแวร์ เล่าย้อนไปถึงเหตุการณ์ที่เขาอาศัยอยู่ในอาร์ลให้หมอกาเซตฟัง จนถึงในคืนหนึ่งที่วินเซนต์และโกแก้งออกไปดื่มสุราร่วมกันจนเริ่มมีเมามา โกอแก้งพุดจากดูถูกผลงานของวินเซนต์ว่าไม่เป็นที่จดจำ พวกเขาเริ่มปากเสียงกันอย่างรุนแรง จนโกแก้งตัดสินใจย้ายออกจากบ้านสี่เหลี่ยม ส่วนวินเซนต์กลับไปที่บ้านเพื่อหยิบมีดโกนแล้ววิ่งตามโกแก้งออกไป แต่โกแก้งบอกให้วินเซนต์กลับบ้านไปนอน เมื่อวินเซนต์กลับไปที่บ้านอีกครั้ง เขาเกิดอาการประสาทหลอน จนมองเห็นชายชราสวมหมวกทรงสูงและเสื้อโค้ดในภาพที่เขาเคยวาด มีตัวตนขึ้นมาจริง ๆ เป็นผู้ขุดหลุมฝังศพ ซึ่งคอยพุดจายูงให้วินเซนต์ทำอะไรบางอย่าง เพื่อสร้างการจดจำที่เขาสมควรจะได้รับในฐานะศิลปิน อันจะทำให้ผลงานของเขามีมูลค่าสูงขึ้น วินเซนต์มีท่าทีเห็นด้วยกับผู้ขุดหลุมฝังศพ ท่ามกลางสภาวะที่สับสน เขาหยิบมีดขึ้นมาจ่อที่ใบหูของตน โดยเมื่อเล่าย้อนเหตุการณ์นี้วินเซนต์ก็ปวดศีรษะขึ้นมาอย่างรุนแรง จนต้องหยุดเล่าเรื่อง จึงมีการสลับให้ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนเป็นผู้เล่าเหตุการณ์ในปัจจุบันของวินเซนต์ที่กำลังปวดศีรษะแทน ทำให้ผู้อ่านเกิดความสงสัยว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป



ภาพที่ 109 วินเซนต์กำลังจะตัดใบหูของตน

ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 41-42.

¹²³ วอลเธอร์, 57.

¹²⁴ หนึ่งธิดา เมตตาพร, 137.

หลังจากนั้นจึงมีการย้อนกลับมาเล่าถึงเหตุการณ์นี้อีกครั้ง โดยให้เรโอเป็นผู้เล่า เหตุการณ์ต่อจากที่วินเซนต์นำมิดไปจ่อที่ใบหูของคุณให้ดูปังฟัง คือ วินเซนต์ตัดส่วนของใบหูซ้าย และนำไปมอบให้หญิงขายบริการคนหนึ่ง เขากลับมานอนชมอยู่บนเตียง จนกระทั่งตำรวจมาพบเข้า ในวันถัดไป จึงนำตัววินเซนต์ส่งโรงพยาบาล



ภาพที่ 110 วินเซนต์ตัดใบหูของคุณ แล้วนำไปให้ผู้หญิงขายบริการ
ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 44.

1.2) เรื่องที่ 2 ถ้ายทอดเหตุการณ์ที่วินเซนต์ตัดหูตนเองแบบตรงไปตรงมา โดยให้ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนเป็นผู้เล่าเหตุการณ์ทั้งหมด ด้วยการสรุปสาระสำคัญออกมาเป็นคำบรรยายเพียงสั้น ๆ ว่า หลังจากทีโกแก๊งย้ายเข้ามาอยู่ในบ้านสีเหลือง ทั้งวินเซนต์และโกแก๊งต่างยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ทำให้เกิดการโต้เถียงกันอย่างไม่หยุดหย่อน เมื่อโกแก๊งต้องการย้ายออกจากบ้านสีเหลือง วินเซนต์มีท่าทีที่แปลกไป เขาจะกระโดดเข้าไปใส่โกแก๊งในคราวแรก แต่แล้วเขาก็ตัดหูข้างซ้ายของคุณแทน แล้วนำไปให้ราเชล ซึ่งเป็นผู้หญิงขายบริการ บาดแผลของวินเซนต์มีเลือดไหลออกมาอย่างต่อเนื่อง เขาถูกนำตัวส่งโรงพยาบาลในวันต่อมา นอกจากนี้ยังมีภาพประกอบคำบรรยายนั้น เช่น ภาพวินเซนต์ที่มีตั้งหูข้างซ้ายหายไป กำลังยื่นมือมิดและชิ้นส่วนใบหูในห่อกระดาษ ซึ่งมีเลือดไหลออกมา



ภาพที่ 111 วินเซนต์ตัดหูซ้ายของตัวเองแล้วห่อไว้ในกระดาษ

ที่มา : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 35.

1.3) เรื่องที่ 3 ถ่ายทอดเหตุการณ์ที่วินเซนต์ตัดหูตนเองแบบพลิกแพลง โดยให้ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนเป็นผู้เล่าเหตุการณ์ด้วยภาพเป็นหลักกว่า วินเซนต์กับโกแก็งมีความต้องการและรูปแบบการใช้ชีวิตที่แตกต่างกันมาก โกแก็งจึงต้องการย้ายออกจากบ้านสี่เหลี่ยม ทำให้วินเซนต์ผิดหวังมาก จนเกิดอาการคลุ้มคลั่งและประสาทหลอน เขาใช้มีดตัดหูตนเอง และนำไปให้หญิงขายบริการที่เขาเคยมีความสัมพันธ์ด้วย เมื่อตื่นขึ้นมาอีกครั้งเขาพบว่า ตนเองกำลังพักฟื้นอยู่ในโรงพยาบาล โดยมีเธโอมาเยี่ยม ซึ่งบางภาพไม่ได้ต่อเนื่องกันอย่างชัดเจนนัก ผู้อ่านจึงต้องอาศัยการเชื่อมโยงอย่างมากในการเข้าใจเนื้อเรื่อง เช่น หน้า 87 มีภาพวินเซนต์กุมศีรษะด้วยความสับสนงวยงงต่อเนื่องกับภาพมีดมีคราบเลือด ต่อเนื่องกับภาพวินเซนต์ที่หูขาด กำลังถือใบหูาบเลือดของตนไว้ในมือและยื่นออกไปข้างหน้า ซึ่งเป็นการเปลี่ยนกรอบภาพแบบตัวกระทำสู่ตัวกระทำทั้งหมด ผู้อ่านต้องใช้ประสบการณ์ของตนในการเชื่อมโยงเหตุการณ์ และถึงแม้ผู้อ่านจะเชื่อมโยงว่า วินเซนต์เป็นผู้ใช้มีดตัดใบหูของตน แต่อาจยังสงสัยว่าเป็นเช่นนั้นจริงหรือไม่ ในฉากถัดไปจึงมีบทสนทนาที่เธอพูดคุยกับวินเซนต์ช่วยยืนยันอีกครั้งว่า วินเซนต์ตัดใบหูของตนในสภาวะที่สับสน ซึ่งทำให้ผู้อ่านคลายความสงสัยลง นอกจากนี้ยังมีการเน้นย้ำเหตุการณ์ในช่วงนี้ ซึ่งเป็นจุดวิกฤตของเรื่องให้โดดเด่นขึ้นมาจากเหตุการณ์อื่น ๆ ด้วยการใช้สีฉูดฉาดตัดกัน เช่น สีเหลืองกับสีม่วง สีส้มกับสีน้ำเงิน เป็นต้น อีกทั้งยังมีการเปลี่ยนกรอบภาพสีเหลี่ยมเป็นกรอบภาพที่เป็นรูปทรงอิสระมากขึ้น โดยเฉพาะในช่วงที่วินเซนต์กำลังตัดหูของตน ผู้วาดใช้เส้นหยักฟันปลาเป็นเส้นกรอบภาพ ทำให้อารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในเรื่องทวีความรุนแรงมากขึ้น ทั้งความรู้สึกสับสนของวินเซนต์และความรู้สึกตกใจของหญิงขายบริการ



ภาพที่ 112 วินเซนต์ตัดใบหูของตน แล้วนำไปให้ผู้หญิงขายบริการ
ที่มา : Stok, Vincent, 87.

2) วินเซนต์มีอาการทางประสาท

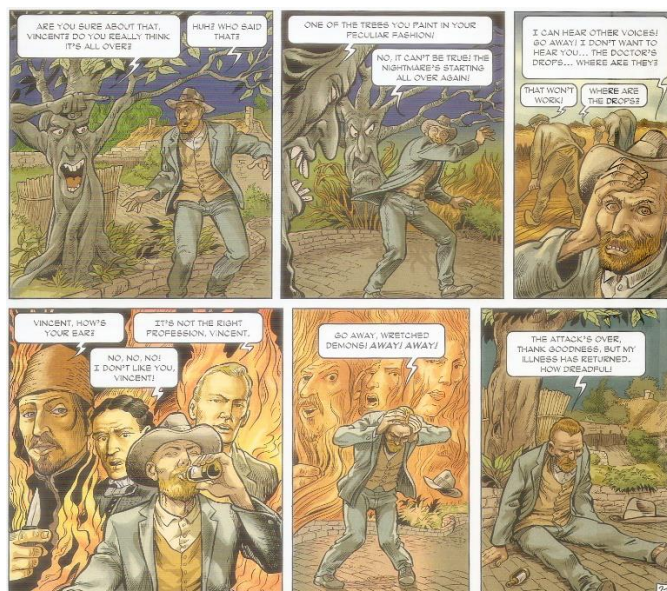
หนังสือชีวประวัติทั่วไปมักระบุว่า หลังจากที่วินเซนต์ตัดหูของตนเอง เขาถูกส่งตัวไปที่โรงพยาบาลเอเทล-ดีเยอในอาร์ล โดยมีนายแพทย์เฟลิกซ์ เรย์เป็นผู้ดูแล แพทย์วินิจฉัยว่า เหตุการณ์ที่วินเซนต์ตัดหูของตนเองนั้นเนื่องมาจากการได้รับการกระทบกระเทือนทางจิตใจจากบุคคลรอบข้าง อีกทั้งวินเซนต์มีอาการทางประสาทอย่างรุนแรง ควรรับรักษา เขามักเจ็บปวดจากอาการทางประสาทจนส่งเสียงร้องออกมา ต่อมาวินเซนต์เข้ารับการรักษาที่โรงพยาบาลจิตเวชแซ็งปอลเดอโมซอลในแซ็ง-เรมี โดยมีนายแพทย์อีโพล์ ซาคารี โอกุสต์ เปรงเป็นผู้ดูแล แพทย์วินิจฉัยว่า อาการป่วยของวินเซนต์จัดอยู่ในกลุ่มโรคลมบ้าหมู มักมีอาการเจ็บปวดเมื่อโรคกำเริบ ทั้งประสาทตาและประสาทหูเกิดการสับสน เนื่องจากมีภาพหลอนประสาทคอยรบกวน ต้องได้รับการบำบัดด้วยน้ำให้เลือดไหลเวียนเป็นปกติ เพื่อบรรเทาอาการเจ็บปวดและสร้างความสมดุลให้กับร่างกาย¹²⁵ ระหว่างนี้ วินเซนต์มักมีอาการชักขึ้นมาอย่างคาดเดาไม่ได้ และเว้นช่วงเป็นระยะเวลานานกว่าจะมีอาการชักอีกครั้ง¹²⁶ ซึ่งหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ทั้ง 3 เรื่องถ่ายทอดข้อมูลเกี่ยวกับอาการทางประสาทของวินเซนต์ด้วยรูปแบบและวิธีการที่แตกต่างกัน ดังนี้

2.1) เรื่องที่ 1 ถ่ายทอดอาการทางประสาทของวินเซนต์แบบพลิกแพลง โดยให้ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนเล่าถึงเหตุการณ์ที่วินเซนต์ไปรับประทานอาหารเย็นกับหมอกาเซต์และหมอกาเซต์มอบยาให้กับเขาไว้ใช้เมื่อเกิดอาการกำเริบ ในระหว่างทางที่วินเซนต์เดินกลับห้องพัก เขา

¹²⁵ เรื่องเดียวกัน, 139-144.

¹²⁶ วอลเธอร์, 64.

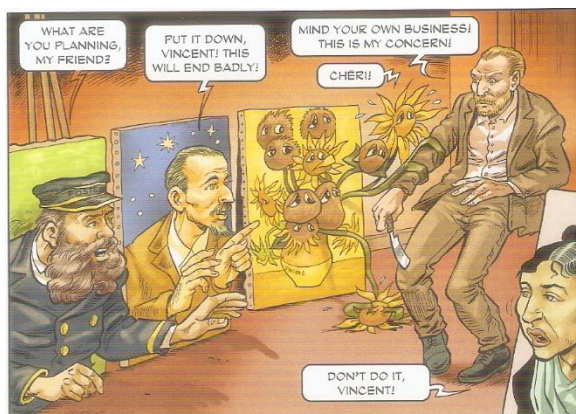
เกิดอาการประสาทหลอนขึ้นมา มองเห็นต้นไม้มีใบหน้าและแขนเหมือนมนุษย์ อีกทั้งยังพูดได้นอกจากนี้วินเซนต์ยังมองเห็นบุคคลที่เขาเคยรู้จักและเคยवादพูดกับเขาขึ้นมา วินเซนต์จึงหนีบขวดยาที่หมอกาเซตีให้ขึ้นมาตี้ม อาการที่กำลังเจ็บจึงยุติลง



ภาพที่ 113 วินเซนต์มองเห็นต้นไม้พูดได้

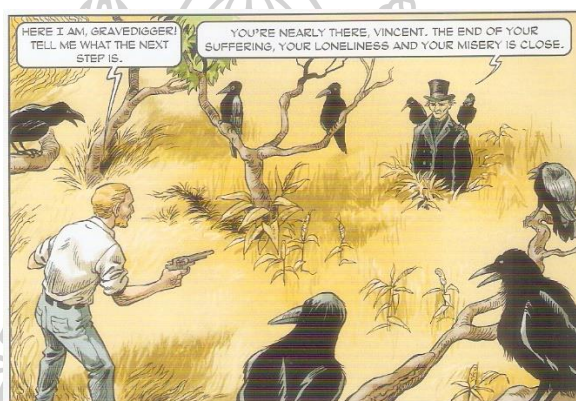
ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 23.

ต่อมาให้วินเซนต์เป็นผู้เล่าเรื่องให้หมอกาเซตีฟังถึงเหตุการณ์ที่เขาหนีปากเสียงกับโกแก๊งหลังจากตี้มสุรา วินเซนต์กลับบ้านไปหนีบมีดโกน ทันใดนั้นเขาก็ได้ยินเสียงภาพที่เขาवादพูดกับเขา ทั้งภาพवादบุคคลต่าง ๆ ที่ยื่นมือและศีรษะออกมานอกผืนผ้าใบ อีกทั้งภาพवादดอกทานตะวันก็ยังมีดวงตาขึ้นมา นอกจากนี้วินเซนต์ยังมองเห็นชายชราที่เขาเคยवादเมื่อ 7 ปีก่อนที่กรุงเฮกมีตัวตนขึ้นมาจริง ๆ เป็นผู้ซูดหลุมฝังศพที่คอยพูดจาอุยงเขา และเมื่อวินเซนต์เล่าถึงเหตุการณ์ที่เขานำมีดไปจ่อที่ใบหูของตน เขาก็ปวดศีรษะขึ้นมาอย่างรุนแรง จนไม่สามารถเล่าเรื่องต่อได้ จึงมีการสลับให้ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนเป็นผู้เล่าเหตุการณ์ต่อจากนั้น คือ วินเซนต์ปวดศีรษะขึ้นมาอย่างรุนแรงและเกิดอาการประสาทหลอน มองเห็นผู้ซูดหลุมฝังศพที่คอยพูดจาอุยงเขาอีกครั้งในทุ่งข้าวสาลี พร้อมด้วยหมุ่นกาที่มารูมทั้งวินเซนต์จนล้มลง



ภาพที่ 114 วินเซนต์มองเห็นภาพวาดพุดได้

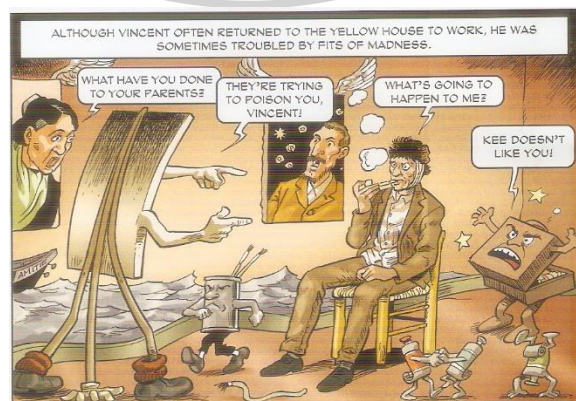
ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 40.



ภาพที่ 115 วินเซนต์มองเห็นผู้ขุดหลุมฝังศพและนกกา

ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 42.

สุดท้ายให้เธอเป็นผู้เล่าเรื่องให้ดูปังฟังถึงเหตุการณ์ที่วินเซนต์อยู่ที่บ้านสีเหลืองและมองเห็นภาพวาดพุดได้ อีกทั้งยังมองเห็นอุปกรณ์การวาดภาพมีใบหน้า แขน ขา เดินได้และพุดได้เหมือนมนุษย์ บางครั้งวินเซนต์ก็ออกไปเดินรำกับผู้คนทีเดินผ่านไปมาบนท้องถนน



ภาพที่ 116 วินเซนต์มองเห็นอุปกรณ์วาดภาพมีชีวิต

ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 44.

2.2) **เรื่องที่ 2** ถ่ายทอดอาการทางประสาทของวินเซนต์แบบตรงไปตรงมา โดยให้ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนเล่าเรื่องราวด้วยการสรุปสาระสำคัญออกมาเป็นคำบรรยายเพียงสั้น ๆ ว่า หลังจากทีวินเซนต์ตัดหูตนเองและถูกนำตัวส่งโรงพยาบาล หมอเรียวินิจฉัยว่าวินเซนต์มีอาการของโรคลมบ้าหมู อันเนื่องมาจากการกระทบกระเทือนจิตใจและการขาดอาหาร วินเซนต์มีอาการสงบลงเมื่อได้รับยาระงับประสาท แต่หลังจากนั้น 2 เดือน วินเซนต์มีอาการกำเริบขึ้นอีกครั้ง จึงถูกคุมตัวไว้ในห้องมืด นอกจากนี้ยังมีภาพที่สอดคล้องกับคำบรรยายนั้นเป็นภาพประกอบ เช่น ภาพหมอเรียทยาออกจากขวดและภาพวินเซนต์นั่งอยู่ในห้องมืด เป็นต้น



ภาพที่ 117 หมอเรียทยาออกจากขวดและวินเซนต์นั่งอยู่ในห้องมืด

ที่มา : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 35.

2.3) **เรื่องที่ 3** ถ่ายทอดอาการทางประสาทของวินเซนต์แบบพลิกแพลงโดยใช้ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนเล่าถึงเหตุการณ์ที่วินเซนต์มีปากเสียงกับโกแก็ง เขาารู้สึกสับสนงุนงงมาก และเกิดอาการประสาทหลอน มองเห็นสภาพแวดล้อมบิดเบี้ยวและเปลี่ยนเป็นสีสุดฉาดแตกต่างไปจากปกติ อีกทั้งยังมีจุด เส้นตรง และเส้นขยุกขยิกกระจายไปทั่ว วินเซนต์ตัดหูตนเอง และถูกนำตัวส่งโรงพยาบาล เขาจำไม่ได้เลยว่าเกิดอะไรขึ้น โกแก็งบอกว่าวินเซนต์เหมือนอยู่ในอีกโลกหนึ่ง เมื่อวินเซนต์กลับมาอยู่ที่บ้านสีเหลือง เขาเกิดอาการประสาทหลอนอีกครั้ง และרבกวนชาวเมืองจนเกิดความรำคาญและหวาดกลัว ตำรวจจึงจับตัววินเซนต์ไปคุมขัง



ภาพที่ 118 วินเซนต์มองเห็นสภาพแวดล้อมบิดเบี้ยว

ที่มา : Stok, Vincent, 83, 93.

นอกจากนี้วินเซนต์ยังเล่าความรู้สึกของตนผ่านจดหมายที่เขียนถึงเธอว่า เขาสูญเสียความทรงจำของวันที่ผ่านมาเหล่านั้น เขารู้สึกว่างเปล่า วิดกกังวล และเหนื่อยล้า ชาวเมืองอาร์ลมากกว่า 80 คนร้องเรียนไปยังนายกเทศมนตรีว่า เขาเป็นบุคคลที่ไม่สมควรจะอยู่อย่างเสรีภาพ ตำรวจจึงปิดบ้านสี่เหลี่ยม และคุมตัวเขามาขังไว้ ซึ่งเขาก็ตระหนักถึงปัญหา และคิดว่าการเข้ารับการรักษาที่โรงพยาบาลจิตเวชในแซ็ง-เรมีเป็นหนทางที่ดีที่สุด หลังจากนั้นผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนเล่าถึงเหตุการณ์ที่วินเซนต์ยอมเข้ารับการรักษาที่โรงพยาบาลจิตเวชในแซ็ง-เรมี ซึ่งแพทย์วินิจฉัยว่าวินเซนต์เป็นโรคลมบ้าหมู ซึ่งทำให้เกิดอาการชักและอาการประสาทหลอน อีกทั้งแพทย์ยังให้เขาเข้ารับการรักษาบำบัดด้วยน้ำ

3) วินเซนต์เสียชีวิต

หนังสือชีวประวัติโดยทั่วไปมักจะระบุว่า ในเย็นวันที่ 27 กรกฎาคม คริสต์ศักราช 1890 วินเซนต์ออกจากที่พักพร้อมกับกระเป๋าสตางค์และภาพเขียนทุกวัน เขาเดินไปที่กลางทุ่งโล่ง หยิบปืนพกขึ้นมาและยิงเข้าที่หน้าอกของตน¹²⁷ บ้างก็ระบุอย่างชัดเจนว่าวินเซนต์ยิงตัวตาย เขารวบรวมแรงทั้งหมดที่มีพาตนเองกลับมายังที่พัก ก่อนที่จะเสียชีวิตในอีก 2 วันถัดมาในอ้อมแขนของเธอ¹²⁸ ซึ่งหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ทั้ง 3 เรื่องถ่ายทอดข้อมูลเกี่ยวกับการเสียชีวิตของวินเซนต์ด้วยรูปแบบและวิธีการที่แตกต่างกัน ดังนี้

¹²⁷ หนึ่งธิดา เมตตาพร, 154.

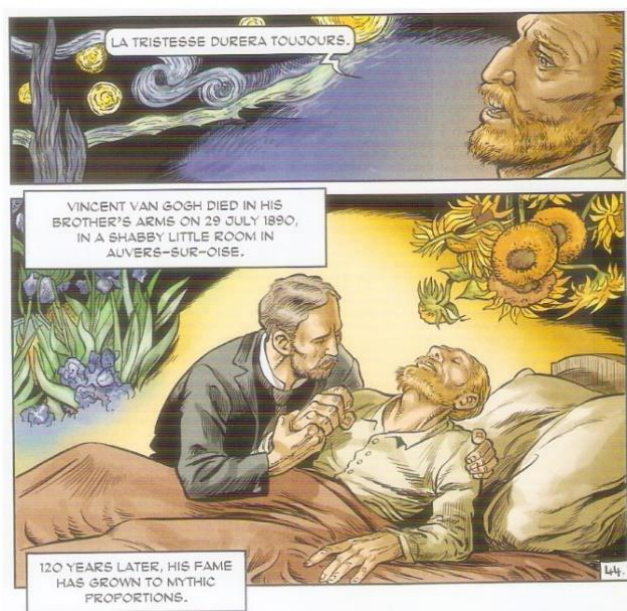
¹²⁸ วอลเธอร์, 88.

3.1) **เรื่องที่ 1** ถ่ายทอดเหตุการณ์ที่วินเซนต์เสียชีวิตแบบพลิกแพลง โดยผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนเป็นผู้เล่าเหตุการณ์ว่า วินเซนต์ปวดศีรษะขึ้นมาอย่างหนักในขณะที่เล่าเรื่องราวที่เขากำลังจะตัดใบหูของตนให้หมอกาเซต์ฟัง เขามองออกไปเห็นผู้ซูดหลุมฝังศพปรากฏภายในทุ่งข้าวสาลีพร้อมนกกา วินเซนต์จึงคว่ำปิ่นวิ้งออกไป ผู้ซูดหลุมฝังศพเห็นการรุมทึ้งวินเซนต์จนล้มลง ทันใดนั้นก็มียปืนดั่งขึ้นกลางทุ่งข้าวสาลี แต่แล้วผู้เล่าเรื่องก็หยุดเล่าไป สลับไปเล่าเหตุการณ์ที่ดูปงพบภาพวาดของวินเซนต์วางขายอยู่ในแกลเลอรีของโวลยาร์ดแทน ทำให้ผู้อ่านยังคงสงสัยว่าเกิดอะไรขึ้นในฉากทุ่งข้าวสาลี



ภาพที่ 119 วินเซนต์ถูกนกการุมทึ้งจนล้มลงและมีเสียงปืนดั่งขึ้นกลางทุ่งข้าวสาลี
ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 42-43.

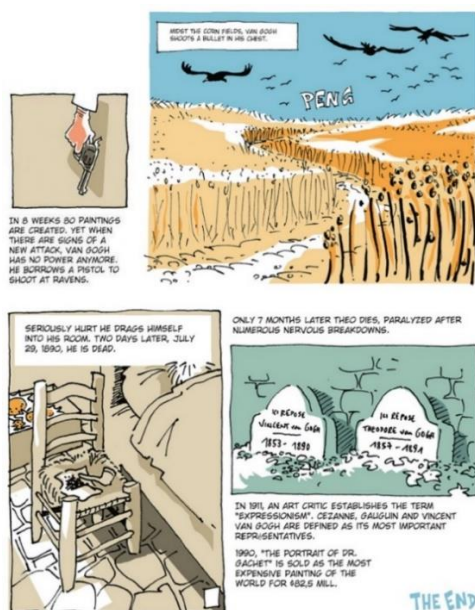
จากนั้นผู้เล่าเรื่องจึงกลับมาเล่าถึงเหตุการณ์เดิมต่อ ผ่านมุมมองการรับรู้ของเรโอ ซึ่งได้รับโทรเลขว่า วินเซนต์ถูกยิง เขาจึงรีบไปเยี่ยมและทราบภายหลังจากเจ้าของห้องพักที่วินเซนต์อาศัยอยู่ว่า วินเซนต์พยายามฆ่าตัวตาย วินเซนต์บอกกับเรโอว่า สิ่งที่เขาทำลงไปนั้นดีที่สุดในชีวิต ทำให้เรโอได้ลดภาระ อีกทั้งทำให้เขาได้ทิ้งชีวิตที่น่าเศร้าและน่าสงสารไว้เบื้องหลัง ไม่นานหลังจากที่เรโอเข้ามาเยี่ยมวินเซนต์ในห้องพัก วินเซนต์ที่นอนบาดเจ็บสาหัสก็เสียชีวิตลงในอ้อมแขนของเรโอ ซึ่งคำบรรยายระบุว่าในวันที่ 29 กรกฎาคม คริสต์ศักราช 1890 ทำให้ผู้อ่านเชื่อมโยงได้ว่า เสียงปืนที่ดั่งขึ้นในทุ่งข้าวสาลีเป็นเสียงปืนที่วินเซนต์พยายามจะยิงตัวตาย



ภาพที่ 120 วินเซนต์กล่าวประโยคสุดท้ายในชีวิตและสิ้นใจลง

ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 46.

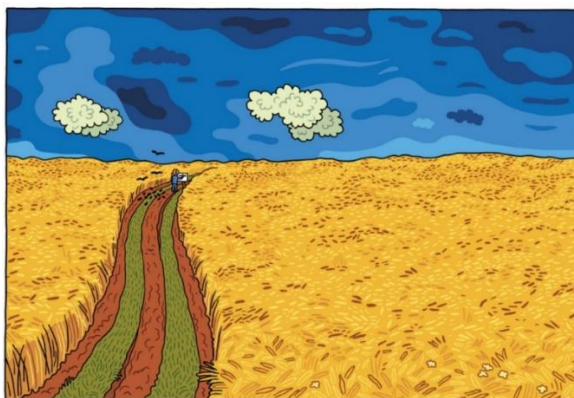
3.2) เรื่องที่ 2 ถ่ายทอดเหตุการณ์ที่วินเซนต์เสียชีวิตแบบตรงไปตรงมา โดยผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนเป็นผู้เล่าเหตุการณ์ทั้งหมดว่า เมื่อวินเซนต์ย้ายไปอยู่ที่โอแวร์ เขาสามารถวาดภาพได้ 80 ภายใน 8 สัปดาห์ แต่เมื่ออาการของโรคลมบ้าหมูกำเริบ วินเซนต์หมดแรงทำทุกสิ่ง เขาหนีปืนสำหรับยิงนกออกไปกลางทุ่งข้าวโพด และยิงเข้าที่หน้าอกของตน วินเซนต์พาตนเองกลับห้องพักด้วยความเจ็บปวด และเสียชีวิตลงใน 2 วันหลังจากนั้น คือ วันที่ 29 กรกฎาคม คริสต์ศักราช 1890 โดยใช้ภาพ เช่น ภาพมือของวินเซนต์ถือปืนอยู่ ภาพทุ่งข้าวโพดที่มีเสียงปืนดังขึ้น ภาพเก้าอี้ของวินเซนต์ที่มีกลองยาสูบวางอยู่ และภาพป้ายหลุมศพของวินเซนต์วางเรียงต่อเนื่องกัน ซึ่งภาพเหล่านี้อาจทำให้ผู้อ่านต้องใช้ในการเชื่อมโยงเป็นอย่างมาก แต่เมื่อประกอบกับคำบรรยายแล้ว ผู้อ่านไม่ต้องอาศัยการเชื่อมโยงในการทำความเข้าใจเนื้อเรื่องอีกเลย เนื่องจากคำบรรยายนั้นเล่าเรื่องราวทั้งหมดอย่างชัดเจน



ภาพที่ 121 ภาพที่ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงได้ว่าวินเซนต์ยิงตัวตาย

ที่มา : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 37-38.

3.3) เรื่องที่ 3 ถ่ายทอดเหตุการณ์ที่วินเซนต์เสียชีวิตแบบพลิกแพลง โดยให้ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนเล่าเหตุการณ์ที่วินเซนต์ไปร่วมรับประทานอาหารที่บ้านหมอกาเซตพร้อมครอบครัวของเธโอ เขาได้พูดคุยกับเธโอเกี่ยวกับความเข้าใจในชีวิตและยอมรับได้ว่าอะไรจะเกิดก็ต้องเกิด ต่อเนื่องกับเหตุการณ์ที่วินเซนต์ออกไปวาดภาพที่ทุ่งข้าวสาลีในวันถัดไป ซึ่งเป็นเหตุการณ์ก่อนที่วินเซนต์จะเสียชีวิต โดยผู้วาดเล่าข้ามเหตุการณ์การเสียชีวิตของวินเซนต์ไป แต่มีภาพป้ายหลุมศพของวินเซนต์ปรากฏในหน้าสุดท้ายของเรื่อง พอจะให้ข้อมูลได้ว่า วินเซนต์เสียชีวิตในคริสต์ศักราช 1890 หรือเมื่อเขาอายุ 37 ปี ซึ่งนอกจากจะทำให้ผู้อ่านต้องอาศัยการเชื่อมโยงอย่างมากในการทำความเข้าใจเนื้อเรื่องแล้ว ยังเป็นการสร้างความสงสัยใคร่รู้และจุดประกายให้ผู้อ่านค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเสียชีวิตของวินเซนต์อีกด้วย



ภาพที่ 122 วินเซนต์ออกไปวาดภาพที่ทุ่งข้าวสาลี

ที่มา : Stok, Vincent, 138-139.



ภาพที่ 123 ป้ายหลุมศพของวินเซนต์และเธโอ

ที่มา : Stok, Vincent, 142.

จากการศึกษาการถ่ายทอดข้อมูลและเหตุการณ์สำคัญที่พบในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติ ทั้ง 3 เรื่อง สามารถสรุปได้ว่า เรื่องที่ 2 เล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมาที่สุด โดยให้ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนเป็นผู้เล่าเหตุการณ์ทั้งหมด ซึ่งจะสรุปสาระสำคัญออกมาเป็นคำบรรยายเพียงสั้น ๆ และมีภาพประกอบคำบรรยายนั้น ทำให้ผู้อ่านไม่ต้องอาศัยการเชื่อมโยงในการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง สามารถเข้าใจเหตุการณ์โดยรวมได้อย่างรวดเร็ว แต่จะไม่ทราบรายละเอียดในเหตุการณ์มากนัก ส่วนเรื่องที่ 1 และเรื่องที่ 3 เล่าเรื่องแบบพลิกแพลงเป็นส่วนใหญ่ โดยให้ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนและผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่องสลับกันเล่าเหตุการณ์ ด้วยภาพและบทสนทนาของตัวละครเป็นหลัก และมีการใช้ฉากภาพแบบจินตนาการและฉากนามธรรมแสดงสิ่งที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริง แต่เป็นการมองเห็น การได้ยิน และอารมณ์ความรู้สึกของวินเซนต์ในขณะที่เกิดอาการประสาทหลอน

ในเรื่องที่ 1 โดดเด่นด้านการถ่ายทอดชีวิตของวินเซนต์ออกมาค่อนข้างละเอียด ผู้อ่านไม่ต้องอาศัยการเชื่อมโยงมากนักในการทำความเข้าใจกับเนื้อเรื่อง แต่ยังคงเกิดความสงสัยใคร่รู้ และได้รับความตื่นเต้นจากการที่ผู้เล่าเรื่องหยุดเล่าเหตุการณ์ที่กำลังเล่าอยู่ แล้วค่อยกลับมาเล่าเหตุการณ์นั้นต่อในภายหลัง อีกทั้งยังมีการแบ่งแยกเหตุการณ์ปัจจุบันที่ตัวละครกำลังเล่าเรื่องอยู่กับเหตุการณ์ในอดีตที่ตัวละครเล่าย้อนไปถึงออกจากกันอย่างชัดเจน ด้วยโทนสีของภาพที่แตกต่างกัน และการสร้างตัวละครใหม่ โดยนำเค้าโครงมาจากภาพวาดของวินเซนต์ กำหนดบทบาทให้เป็นผู้ดูแลหลุมฝังศพที่ปรากฏกายขึ้นในภาพหลอนของวินเซนต์

ส่วนในเรื่องที่ 3 โดดเด่นด้านการใช้ภาพที่ไม่ต่อเนื่องกันอย่างชัดเจนนัก โดยเฉพาะในเหตุการณ์สำคัญ รวมถึงมีการเล่าข้ามบางเหตุการณ์ไป ทำให้ผู้อ่านเกิดความสงสัยใคร่รู้ ซึ่งเป็นโอกาสที่ผู้อ่านจะได้มีส่วนร่วมในการเชื่อมโยงเหตุการณ์ด้วยตนเอง บางเหตุการณ์ก็มีการใช้บทสนทนาและข้อความในจดหมายให้ข้อมูลเกี่ยวกับเหตุการณ์เพิ่มเติมในภายหลัง โดยเฉพาะในด้านอารมณ์ความรู้สึกของวินเซนต์ เช่น เหตุการณ์ที่วินเซนต์ตัดหูตนเอง แต่บางเหตุการณ์ผู้อ่านต้องค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเอง เช่น การเสียชีวิตของวินเซนต์ นอกจากนี้ในเรื่องที่ 3 ยังเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมาในบางส่วน คือ เล่าเรื่องเรียงลำดับเหตุการณ์ โดยเน้นย้ำเหตุการณ์ในขั้นวิกฤตของเรื่องด้วยการใช้สีจุดฉาดตัดกันและกรอบภาพที่เป็นเส้นหยักฟันปลา

การถ่ายทอดผลงานของวินเซนต์ แวน โก๊ะท์

ในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์ทั้ง 3 เรื่องมีการนำผลงานของวินเซนต์มาถ่ายทอดใหม่ใน 3 รูปแบบ คือ ถ่ายทอดเป็นภาพวาดในฉาก ถ่ายทอดเป็นฉาก และถ่ายทอดเป็นตัวละคร นอกจากนี้ยังมีการถ่ายทอดภาพวาดของวินเซนต์ โดยผสมผสานรูปแบบเหล่านี้เข้าด้วยกัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การถ่ายทอดเป็นภาพวาดในฉาก

ผู้วาดนำเค้าโครงจากภาพวาดของวินเซนต์มาวาดเป็นภาพวาดที่อยู่ในฉากต่าง ๆ ซึ่งแบ่งเป็น 2 รูปแบบ คือ ภาพที่ตัวละครวินเซนต์วาดเสร็จเรียบร้อยแล้ว และภาพที่ตัวละครวินเซนต์กำลังวาดอยู่ ทำให้ผู้อ่านมองเห็นลักษณะคร่าว ๆ ของภาพ เช่น การลงสี การจัดองค์ประกอบภาพ เป็นต้น จนสามารถนำไปเทียบเคียงได้ว่าเป็นภาพที่นำเค้าโครงมาจากภาพจริงภาพใด และเมื่อประกอบกับองค์ประกอบอื่น ๆ ของการ์ตูนแล้วจะทำให้ผู้อ่านได้รับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับภาพนั้น รวมถึงกระบวนการทำงานของวินเซนต์ในขณะที่วาดภาพนั้นขึ้นมาอีกด้วย

1.1 ภาพที่วาดเสร็จแล้ว เป็นภาพที่มีรายละเอียดของภาพครบถ้วนสมบูรณ์ตามระดับความเหมือนจริงที่ผู้วาดเลือกนำเสนอในแต่ละเรื่อง ซึ่งภาพเหล่านี้จะถูกจัดวางไว้ในฉากในลักษณะต่าง ๆ ทั้งแขวนประดับไว้บนผนังห้อง วางไว้กับพื้น เพื่อบอกการเคลื่อนย้ายต่อไป หรืออยู่ในมือของตัวละคร ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1) เรื่องที่ 1 ภาพแจกันกับดอกทานตะวันหลายภาพของวินเซนต์ถูกถ่ายทอดเป็นภาพวาดดอกทานตะวันที่วางเรียงรายบนพื้นในฉากบ้านสีเหลือง ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับภาพจริงของวินเซนต์เป็นอย่างมาก ทั้งการลงสีและการจัดองค์ประกอบ เช่น ภาพแจกันกับดอกทานตะวันสีสองดอกถูกถ่ายทอดเป็นภาพวาดดอกทานตะวันที่วางอยู่ทางด้านซ้ายสุดของฉาก โดยผู้วาดลดจำนวนดอกทานตะวันลง 1 ดอก แต่ยังคงองค์ประกอบของดอกทานตะวันดอกอื่น ๆ และพื้นหลังสีฟ้ากับสีเหลืองไว้เช่นเดิม ภาพแจกันกับดอกทานตะวันสีห้าดอกถูกถ่ายทอดเป็นภาพวาดดอกทานตะวันที่วางอยู่ถัดมาทางด้านขวา โดยผู้วาดคงรายละเอียดของดอกทานตะวัน และพื้นหลังสีเหลืองกลมกลืนกันไว้เช่นเดิมตามที่ปรากฏในภาพจริง

เมื่อภาพวาดดอกทานตะวันในฉากประกอบกับการเล่าเรื่องโดยวินเซนต์ ทำให้ผู้อ่านทราบว่าวินเซนต์ต้องการตกแต่งบ้านในระหว่างที่เรือโกแก็งเดินทางมาถึงอาร์ล จึงเริ่มวาดภาพชุดดอกทานตะวันขึ้น ด้วยความสอดคล้องประสานกลมกลืนกันระหว่างสีฟ้าและสีเหลือง¹²⁹

¹²⁹ Verhaegen และ Kragt, 38.



(ก)



(ข)



(ค)

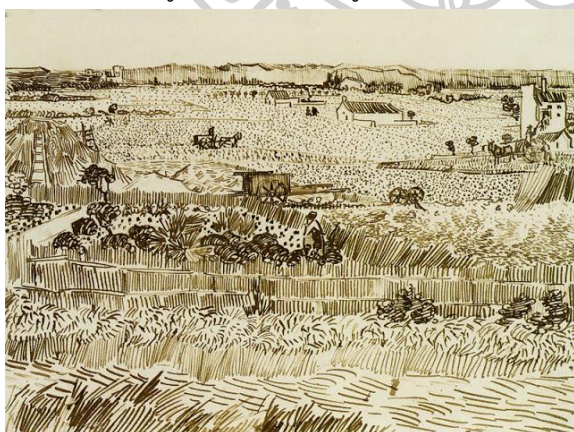
ภาพที่ 124 ภาพแจกันกับดอกทานตะวันและภาพวาดดอกทานตะวันในฉากบ้านสีเหลือง

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, **Vase with Twelve Sunflowers**, 1888-1889.

ที่มา (ข) : Vincent Van Gogh, **Vase with Fifteen Sunflowers**, 1888.

ที่มา (ค) : Verhaegen และ Kragt, 38.

ส่วนภาพทิวทัศน์ยามเก็บเกี่ยว (Harvest Landscape) ซึ่งวาดด้วยปากกาถูกถ่ายทอดเป็นภาพวาดลายเส้นที่วินเซนต์ทำตกบนรถไฟ และดูปงเป็นผู้เก็บได้ ก่อนที่ภาพวาดนี้จะถูกเปลี่ยนมืออีกหลายครั้ง จึงปรากฏอยู่ในหลายฉาก เช่น ฉากบนรถไฟ ฉากบ้านของดูปง ฉากร้านอาหาร และฉากแกลเลอรีของโวลยาร์ด เป็นต้น ซึ่งเป็นภาพที่มีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินเรื่องมาก เนื่องด้วยเมื่อภาพนี้ตกบนรถไฟ ทำให้ตัวละครต่าง ๆ ได้มาพบกัน จนเกิดการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับวินเซนต์ขึ้น โดยผู้วาดถ่ายทอดองค์ประกอบหลักของภาพออกมาอย่างละเอียด และจัดวางตามตำแหน่งที่ปรากฏในภาพจริงของวินเซนต์ เช่น มีต้นข้าวและรั้วอยู่เบื้องหน้าตลอดแนวยาวของภาพ มีข้าวที่เก็บเกี่ยวแล้วกองสูงอยู่ที่ด้านซ้าย โดยมีบันไดพาด มีรถลากอยู่กึ่งกลางภาพ และมีรถม้าอยู่ด้านหลัง มีโรงนาอยู่ไกลออกไป และมีภูเขาที่ทอดยาวอยู่เบื้องหลัง เป็นต้น



(ก)



(ข)

ภาพที่ 125 ภาพทิวทัศน์ยามเก็บเกี่ยวและภาพวาดที่วินเซนต์ทำตกบนรถไฟ

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, **Harvest Landscape**, 1888.

ที่มา (ข) : Verhaegen และ Kragt, 6.

2) **เรื่องที่ 2** ภาพคนกินมันฝรั่งถูกถ่ายทอดเป็นภาพวาดคนกินมันฝรั่งในฉากสตูดิโอของวินเซนต์ที่นูนีน ซึ่งร็อพพาร์ดกำลังวิพากษ์วิจารณ์อยู่ โดยผู้วาดถ่ายทอดรายละเอียดในภาพออกมาเพียงคร่าว ๆ และลงสีด้วยโทนสีฟ้าทั้งภาพ แต่ยังคงจัดองค์ประกอบบางอย่างตามภาพจริง เช่น ท่าทางและตำแหน่งการนั่งของชาวไร่ทั้ง 4 คน ซึ่งนั่งล้อมวงกัน ยกส้อมขึ้นจิ้มมันฝรั่งในงานที่อยู่บนโต๊ะ ส่วนชาวไร่อีกคนหนึ่งถูกวินเซนต์ยื่นบังไว้ เหนือขึ้นไปนั้นมีตะเกียงดวงใหญ่ ที่มีมูซายบนของภาพมีนาฬิกาแขวนผนัง ซึ่งในภาพวาดจริงนั้นมีสีมืดทึมมากจนเกือบมองไม่เห็น ส่วนที่มุมขวาบนของภาพมีภาชนะทรงสูงแขวนอยู่

เมื่อภาพวาดคนกินมันฝรั่งในฉากนี้ประกอบกับคำบรรยาย ทำให้ผู้อ่านทราบว่า ร็อพพาร์ดวิพากษ์วิจารณ์ว่า ภาพคนกินมันฝรั่งที่วินเซนต์วาดขึ้นเป็นภาพที่น่าเกลียด ทำให้วินเซนต์รู้สึกเจ็บปวดถึงยุคความสัมพันธ์กับร็อพพาร์ด¹³⁰



(ก)



(ข)

ภาพที่ 126 ภาพคนกินมันฝรั่งและภาพวาดคนกินมันฝรั่งในฉากสตูดิโอของวินเซนต์

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, *The Potato Eaters*, 1885.

ที่มา (ข) : Bloess, *Vincent Van Gogh: The Raven Hunt*, 21.

3) **เรื่องที่ 3** ภาพต้นพีชผลิดอก (Peach Tree in Bloom) ถูกถ่ายทอดเป็นภาพต้นพีชในฉากห้องโถงของโรงแรมคาร์เรล ซึ่งวินเซนต์กำลังนำภาพนั้นมาให้ตัดต่อและอุ้มมันดู โดยผู้วาดถ่ายทอดภาพนี้ออกมาเพียงคร่าว ๆ ด้วยการแสดงรูปทรงภายนอกของวัตถุที่ประกอบกันอยู่ในภาพ และลงสีให้คล้ายคลึงกับภาพจริง ได้แก่ ต้นพีชที่กำลังออกดอกสีชมพู ถูกล้อมด้วยรั้วสีน้ำตาล บนพื้นดินสีเหลืองอ่อน ภายใต้ท้องฟ้าสีฟ้าสด และมีก้อนเมฆสีขาวลอยอยู่ประปราย แต่ผู้วาดไม่ลงรายละเอียดภาพในรูปทรงเหล่านั้น

¹³⁰ Bloess, *Vincent Van Gogh: The Raven Hunt*, 21.

เมื่อภาพวาดต้นพีชในฉากนี้ประกอบกับบทสนทนาของวินเซนต์ที่กำลังกล่าวถึงภาพวาดของตน ทำให้ผู้อ่านทราบว่า ภาพต้นพีชนี้มีความละเอียดบอบบาง แต่เปี่ยมด้วยความสดใสรุ่งเรืองในขณะเดียวกัน¹³¹



(ก)



(ข)

ภาพที่ 127 ภาพต้นพีชผลิดอกและภาพวาดต้นพีชในฉากห้องโถงของโรงแรมคาร์เรล

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, **Peach Tree in Bloom (In Memory of Mauve)**, 1888.

ที่มา (ข) : Stok, **Vincent**, 23.

ส่วนภาพโบสถ์ในอูแวย์ (The Church at Auvers) ถูกถ่ายทอดเป็นภาพวาดโบสถ์ที่แขวนอยู่บนผนังห้องพักของโรงแรมราวู โดยผู้วาดถ่ายทอดภาพนี้ออกมาเพียงคร่าว ๆ ด้วยการแสดงรูปทรงภายนอกของอาคารและสภาพแวดล้อมโดยรอบ อีกทั้งลงสีให้คล้ายคลึงกับภาพจริง อันประกอบด้วยท้องฟ้าสีน้ำเงินเข้ม โบสถ์ที่มีผนังด้านนอกสีเขียวอ่อน หน้าต่างสีน้ำเงิน หลังคาสีเขียวเข้ม สีน้ำเงินและสีส้ม ตั้งอยู่บนพื้นที่หญ้าสีเขียวอ่อน มีทางเดินสีเหลืองอ่อนเป็นทางแยก 2 ทางลัดเลาะรอบโบสถ์ แต่ผู้วาดไม่ลงรายละเอียดภาพในรูปทรงเหล่านั้น

เมื่อภาพวาดโบสถ์ในฉากนี้ประกอบกับบทสนทนาของเรโอที่กำลังกล่าวถึงภาพวาดของวินเซนต์ ทำให้ผู้อ่านทราบว่า ภาพวาดนี้มีลักษณะคล้ายคลึงกับภาพโบสถ์เก่าในนูเนินที่วินเซนต์เคยวาดไว้ แต่มีสีเข้มขึ้นกว่าเดิม และดูมีความหมายมากกว่า¹³²

¹³¹ Stok, **Vincent**, 23.

¹³² เรื่องเดียวกัน, 127.



(ก)



(ข)

ภาพที่ 128 ภาพโบสถ์ในโอแวร์และภาพวาดโบสถ์ในฉากห้องพักของโรงแรมราวู

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, **The Church at Auvers**, 1890.

ที่มา (ข) : Stok, **Vincent**, 126.

1.2 ภาพที่กำลังวาดอยู่ เป็นภาพที่มีรายละเอียดเพียงบางส่วน ต้องอาศัยการค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม และทดลองนำภาพวาดจริงของวินเซนต์มาเทียบเคียงดู ซึ่งภาพเหล่านั้นจะถูกจัดวางไว้บนขาตั้งสำหรับวาดภาพ บางภาพอาจมีบริบทของการเล่าเรื่องที่ช่วยให้ผู้อ่านทราบได้ง่ายขึ้นว่าภาพนั้นเป็นภาพใด ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1) เรื่องที่ 1 ภาพคนกินมันฝรั่งถูกถ่ายทอดเป็นภาพวาดที่วินเซนต์กำลังวาดอยู่ในสตูดิโอของเขาที่นูแอนด์ ผู้วาดถ่ายทอดรายละเอียดในภาพออกมาอย่างคร่าว ๆ พอให้เห็นการจัดองค์ประกอบภาพที่มีลักษณะเช่นเดียวกับภาพจริง โดยเฉพาะตำแหน่งการนั่งและทิศทางการหันหน้าของชาวไร่ทั้ง 5 คน ซึ่งนั่งล้อมวงกันที่โต๊ะ รวมถึงรูปทรงของหมวกที่พวกเขาสวมใส่ แต่ผู้วาดตัดทอนท่าทางการวางมือของพวกเขาและถ้วยจานที่วางอยู่บนโต๊ะออกไป นอกจากนี้ผู้วาดยังแสดงรายละเอียดของสภาพแวดล้อมโดยรอบอีกเล็กน้อย คือ โครงสร้างของหลังคา หน้าต่าง และเสา รวมถึงวัตถุที่ประกอบกันอยู่ในภาพ ซึ่งปรากฏในตำแหน่งเดียวกับภาพจริง เหนือโต๊ะขึ้นไปมีตะเกียงดวงใหญ่แขวนอยู่ที่มุมล่างด้านขวามีเก้าอี้วางอยู่ และที่มุมบนด้านขวามีภาพบนผนังสูงห้อยไว้ ส่วนที่มุมบนด้านซ้ายมีกรอบรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแขวนผนัง แต่ผู้วาดตัดทอนนาฬิกาแขวนผนังในมุมนั้นออกไป อาจเพราะบริเวณนั้นในภาพจริงมีสีมืดทึมมาก จนเกือบมองไม่เห็นนาฬิกา อีกทั้งผู้วาดยังลงสีภาพนี้ในโทนน้ำตาล ซึ่งคล้ายคลึงกับโทนสีของภาพจริง แต่อ่อนกว่าเล็กน้อย และมีการลงแสงเงาในตำแหน่งที่ใกล้เคียงกับภาพจริง โดยเน้นแสงในบริเวณกลางภาพ เหนือและใต้ตะเกียงที่ส่องลงมา ด้านข้างของเสา และผนังด้านหลังผู้หญิงที่นั่งอยู่ด้านขวาสุด

เมื่อภาพวาดคนกินมันฝรั่งที่วินเซนต์กำลังวาดอยู่ประกอบกับองค์ประกอบอื่น ๆ ในฉากนั้นคือ ภาพร่างมือ แขน และใบหน้าคนหลายภาพที่วางกระจกระบายอยู่บนโต๊ะ และการเล่าเรื่องโดยร็พพาร์ด ทำให้ผู้อ่านทราบว่า ในคริสต์ศักราช 1885 ฤดูใบไม้ผลิ วินเซนต์เริ่มศึกษาการวาดมือ

แขน และใบหน้าคนอย่างเป็นระบบ ด้วยการร่างภาพคนท้องถิ่นในรูเน้นเป็นจำนวนมาก และรวมทุกอย่างนั้นเป็นภาพเดียวกัน คือ ภาพคนกินมันฝรั่ง¹³³



(ก)

(ข)

ภาพที่ 129 ภาพคนกินมันฝรั่งและภาพวาดคนกินมันฝรั่งในฉากสตูดิโอของวินเซนต์ที่รูเน้น

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, **The Potato Eaters**, 1885.

ที่มา (ข) : Verhaegen และ Kragt, 27.

ส่วนภาพเหมือนตนเองในฐานะศิลปิน (Self Portrait As An Artist) ถูกถ่ายทอดเป็นภาพวาดเหมือนตนเองที่วินเซนต์กำลังวาดอยู่ในบ้านของเธโอที่ปารีส โดยผู้วาดถ่ายทอดลักษณะหน้าตา เครื่องแต่งกาย และท่าทางของวินเซนต์ในภาพจริงออกมาได้อย่างใกล้เคียง คือ เป็นชายผู้มีหน้าผากกว้าง ไร้มันเส้น และไว้หนวดเคราสีส้ม สวมเสื้อสีขาวไว้ด้านใน ทับด้วยเสื้อคลุมสีน้ำเงิน กัดกระดาษ 1 เม็ดไว้ด้านนอก ในมือถือกระดาษสีและพู่กันจำนวนมาก แต่ในภาพจริง วินเซนต์จะมีใบหน้ารูปหัวใจที่ชัดเจน และมีผมสั้นเกรียนกว่าในภาพวาดเหมือนตนเองที่อยู่ในฉาก

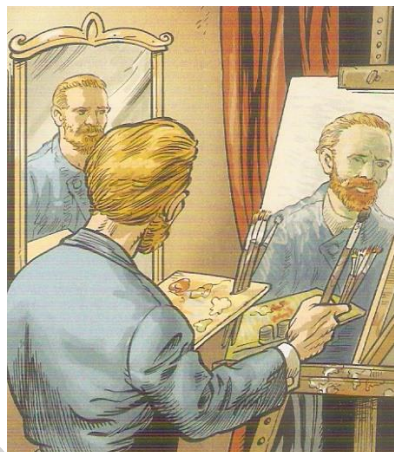
เมื่อภาพวาดเหมือนตนเองที่วินเซนต์กำลังวาดอยู่ประกอบการเล่าเรื่องโดยตัวละครเธโอ ทำให้ผู้อ่านทราบว่า วินเซนต์ไม่มีผู้มาเป็นแบบวาดภาพให้ เขาจึงวาดภาพเหมือนตนเองในรูปแบบที่แตกต่างกัน¹³⁴ อีกทั้งกระจกที่กำลังสะท้อนภาพวินเซนต์ในขณะที่วาดภาพยังแสดงให้เห็นถึงวิธีการวาดภาพเหมือนตนเองของวินเซนต์ คือ วาดจากภาพสะท้อนในกระจก

¹³³ Verhaegen และ Kragt, 27.

¹³⁴ เรื่องเดียวกัน, 34.



(ก)



(ข)

ภาพที่ 130 ภาพเหมือนตนเองในฐานะศิลปินและภาพวาดเหมือนตนเองในฉากบ้านของเจโอที่ปารีส

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, *Self Portrait As An Artist*, 1888.

ที่มา (ข) : Verhaegen และ Kragt, 34.

2) เรื่องที่ 2 ภาพหัวกะโหลกกับบุหรี่ (Skull with Burning Cigarette) ถูกถ่ายทอดเป็นภาพวาดหัวกะโหลกที่วินเซนต์กำลังวาดอยู่ในห้องพักของเขาที่อานต์เวิร์ป ซึ่งผู้วาดถ่ายทอดรายละเอียดในภาพออกมาเพียงส่วนหัวกะโหลกเท่านั้น ตัดทอนโครงกระดูกส่วนลำตัวออก โดยยังคงรูปทรงของหัวกะโหลก และรายละเอียดภายในอีกเล็กน้อยไว้ตามภาพจริง เช่น รอยโบ้ของเบ้าตา รูจมูก และปากที่เผยให้เห็นฟันเรียงตัวอยู่ข้างใน นอกจากนี้ผู้วาดยังลงสีด้วยโทนสีฟ้าทั้งภาพ และมีการตัดแปลงให้บุหรี่ที่หัวกะโหลกคาบไว้เอียงขึ้นเล็กน้อย แตกต่างกับบุหรี่ในภาพจริง ซึ่งเอียงลง อีกทั้งผู้วาดยังตัดแปลงคว้นบุหรี่ให้เป็นรูปทรงหยักที่ชัดเจนขึ้น และลอยสูงขึ้นกว่าเดิม



(ก)



(ข)

ภาพที่ 131 ภาพหัวกะโหลกกับบุหรี่และภาพวาดหัวกะโหลกในฉากห้องพักของวินเซนต์ที่อานต์เวิร์ป

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, *Skull with Burning Cigarette*, 1885.

ที่มา (ข) : Bloess, *Vincent Van Gogh: The Raven Hunt*, 24.

3) **เรื่องที่ 3** ภาพแจกันกับดอกทานตะวันสีเหลืองถูกถ่ายทอเป็นภาพวาดดอกทานตะวัน ที่วินเซนต์กำลังวาดอยู่ในบ้านสีเหลือง โดยผู้วาดถ่ายทอภาพนี้ออกมาเพียงคร่าว ๆ ด้วยการแสดง รูปทรงภายนอกของดอกทานตะวันในแจกันที่ประกอบกันอยู่ในภาพ อีกทั้งคงจำนวนของดอกทานตะวัน การจัดองค์ประกอบและการลงสีโทนสีเหลืองของภาพจริงไว้ แต่ตัดทอนบางรายละเอียดออกไป เช่น เกสรและกลีบดอกบางดอก เนื่องจากเป็นภาพที่ตัวละครวินเซนต์ยังวาดไม่เสร็จ



(ก)



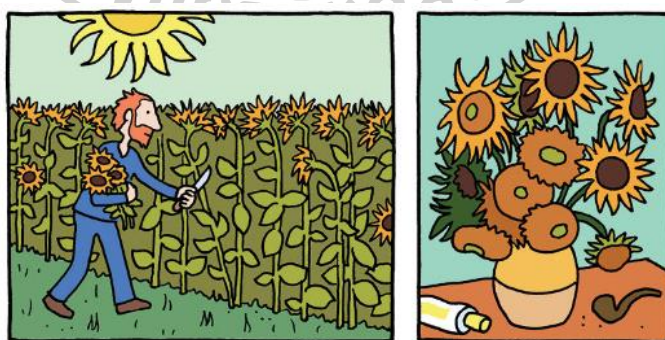
(ข)

ภาพที่ 132 ภาพแจกันกับดอกทานตะวันและภาพวาดดอกทานตะวันในฉากนามธรรม
ที่ปรากฏแทนฉากบ้านสีเหลือง

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, **Vase with Fifteen Sunflowers**, 1888.

ที่มา (ข) : Stok, **Vincent**, 63.

เมื่อภาพวาดดอกทานตะวันที่วินเซนต์กำลังวาดอยู่ ประกอบกับภาพในกรอบภาพก่อนหน้านี้ นั่น คือ ภาพวินเซนต์ออกไปตัดดอกทานตะวันและภาพดอกทานตะวันที่ถูกจัดอยู่ในแจกัน แสดงให้เห็นถึงกระบวนการวาดภาพดอกทานตะวันของวินเซนต์ คือ วาดจากต้นแบบจริง โดยจัดต้นแบบนั้นด้วยตนเอง



ภาพที่ 133 กระบวนการวาดภาพดอกทานตะวันของวินเซนต์

ที่มา : Stok, **Vincent**, 63.

ส่วนภาพราตรีประดับดาวเหนือแม่น้ำโรน (Starry Night Over The Rhone) ถูกถ่ายทอเป็นภาพวาดทิวทัศน์ยามค่ำคืนค่ำคืนที่วินเซนต์กำลังวาดอยู่ในบริเวณริมฝั่งแม่น้ำโรน โดยผู้วาดถ่ายทอ

ภาพนี้ออกมาเพียงคร่าว ๆ ด้วยการแสดงรูปทรงภายนอกของสภาพแวดล้อมในภาพ อันประกอบด้วย ท้องฟ้าที่มีดาวระยิบระยับ แม่น้ำที่มีแสงสะท้อนจากแสงไฟริมฝั่ง พื้นดินโค้งริมฝั่งด้านซ้าย และพื้นดินริมฝั่งที่อยู่เบื้องหน้าของภาพ ซึ่งมีการจัดองค์ประกอบและลงสีน้ำเงินเข้มกับสีเหลืองสดเป็นหลักให้ คล้ายคลึงกับภาพจริง แต่ตัดทอนคนที่ยืนอยู่บนฝั่งและเรือที่จอดอยู่ริมฝั่งออก โดยยังคงเสากระโดงของเรือลำหนึ่งไว้

เมื่อภาพวาดทิวทัศน์ยามค่ำคืนค่าคืนที่วินเซนต์กำลังวาดอยู่ ประกอบกับข้อความในจดหมายที่ วินเซนต์เขียนถึงเธโอ ทำให้ผู้อ่านทราบความคิดของวินเซนต์ที่อยู่เบื้องหลังภาพนี้ว่า ดวงดาวมักทำให้ วินเซนต์นึกถึงจุดบนแผนที่ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แทนเมืองต่าง ๆ จนเขาจินตนาการไปว่า จุดของดวงดาว บนท้องฟ้า นั้นสามารถไปถึงได้ เช่นเดียวกับกับจุดสีดาบนแผนที่ที่สามารถนั่งรถไฟเพื่อไปถึง ส่วนจุด ดวงดาวบนท้องฟ้าต้องอาศัยความตายในการไปถึง จึงเป็นไปได้ว่าอหิวาตกโรค วัณโรค และโรคมาเร็ง จะเป็นพาหะจากสวรรค์ เช่นเดียวกับกับเรือหรือรถไฟที่ทำให้มนุษย์เคลื่อนที่ไปได้บนโลก¹³⁵



(ก)



(ข)

ภาพที่ 134 ภาพราตรีประดับดาวเหนือแม่น้ำโรนและภาพวาดทิวทัศน์ยามค่ำคืนค่าคืนในฉากแม่น้ำโรน
ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, *Starry Night Over The Rhone*, 1888.

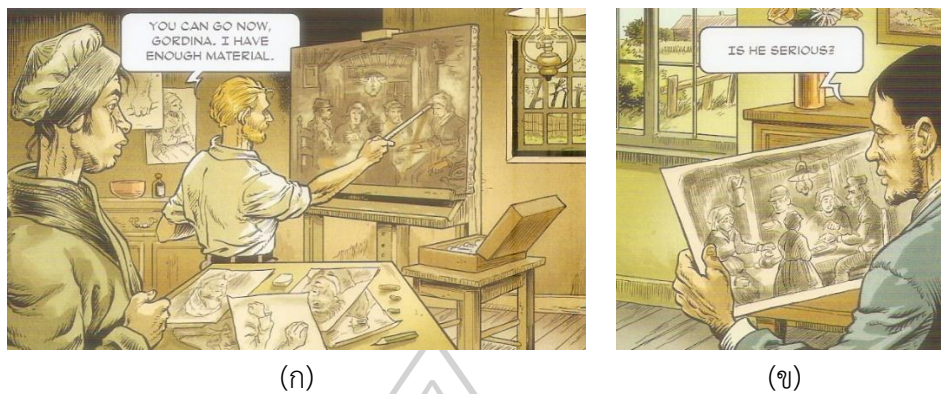
ที่มา (ข) : Stok, *Vincent*, 57.

นอกเหนือจากนี้ ในเรื่องที่ 1 และเรื่องที่ 3 มักถ่ายทอดภาพที่มีชื่อเสียงของวินเซนต์ออกมา เป็นภาพวาดในฉากทั้ง 2 รูปแบบ คือ ภาพที่วินเซนต์วาดเสร็จแล้วและภาพที่วินเซนต์กำลังวาดอยู่ ซึ่ง ทำให้ผู้อ่านได้ทราบทั้งลักษณะและความคิดที่อยู่เบื้องหลังภาพที่มีชื่อเสียงเหล่านั้น กระบวนการ ทำงานของวินเซนต์ รวมถึงความคิดเห็นที่ตัวละครอื่นมีต่อภาพวาดของวินเซนต์ อาทิ

ภาพคนกินมันฝรั่งในเรื่องที่ 1 ถูกถ่ายทอดเป็นภาพที่วินเซนต์กำลังวาดอยู่ ประกอบกับการ เล่าเรื่องราว วินเซนต์ร่างภาพคนท้องถื่นในนูเน็นเป็นจำนวนมากและรวมทุกอย่างนั้นเข้าด้วยกันเป็น

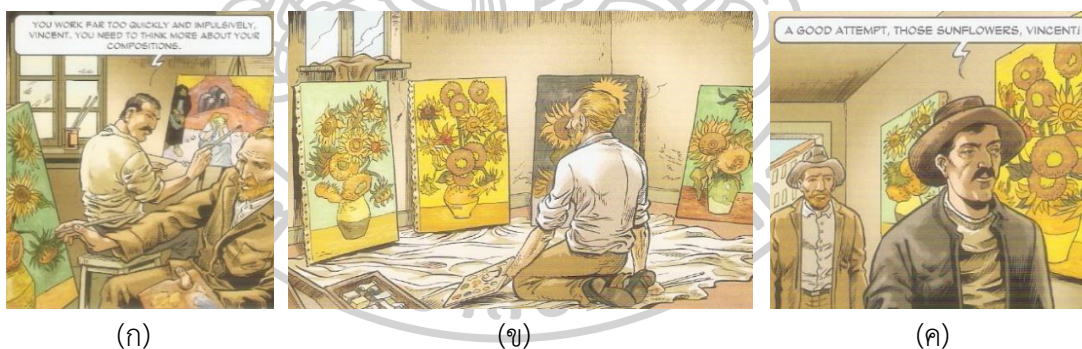
¹³⁵ Stok, *Vincent*, 57.

ภาพคนกินมันฝรั่ง ส่วนภาพที่วินเซนต์วาดเสร็จแล้วและอยู่ในมือของร็พพาร์ด ประกอบกับการเล่า
 เรื่องว่า ร็พพาร์ดคิดว่าภาพนี้ช่างดูน่ากลัว¹³⁶



ภาพที่ 135 ภาพคนกินมันฝรั่งในเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle
 ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 27.

ภาพแจกันกับดอกทานตะวันในเรื่องที่ 1 ถูกถ่ายทอดเป็นภาพที่วินเซนต์กำลังวาดอยู่
 ประกอบกับบทสนทนาของโกแก็งว่า วินเซนต์ทำงานเร็วเกินไป ต้องคำนึงถึงการจัดองค์ประกอบภาพ
 ให้มากกว่านี้ ส่วนภาพที่วินเซนต์วาดเสร็จแล้ว วางเรียงรายอยู่บนพื้นและแขวนประดับไว้บนผนังใน
 บ้านสีเหลือง ประกอบกับการเล่าเรื่องว่า ภาพดอกทานตะวันชุดนี้มีความสอดคล้องประสานกลมกลืนกัน
 ระหว่างสีฟ้าและสีเหลือง¹³⁷



ภาพที่ 136 ภาพแจกันกับดอกทานตะวันในเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle
 ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 38.

ภาพแจกันกับดอกทานตะวันในเรื่องที่ 3 ถูกถ่ายทอดเป็นภาพที่วินเซนต์กำลังวาดอยู่
 ประกอบกับภาพวินเซนต์ออกไปตัดดอกทานตะวันและภาพดอกทานตะวันที่ถูกจัดอยู่ในแจกันใน

¹³⁶ Verhaegen และ Kragt, 27.

¹³⁷ เรื่องเดียวกัน, 38.

กรอบภาพก่อนหน้านั้น ทำให้ผู้อ่านทราบกระบวนการวาดภาพนี้ของวินเซนต์ ส่วนภาพที่วินเซนต์วาดเสร็จแล้ว เขากำลังนำไปแขวนประดับไว้บนผนังในบ้านสีเหลือง



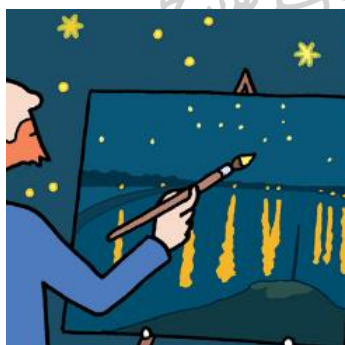
(ก)



(ข)

ภาพที่ 137 ภาพแจกันกับดอกทานตะวันในเรื่อง Vincent
ที่มา : Stok, Vincent, 63-64.

ภาพราตรีประดับดาวเหนือแม่น้ำโรนในเรื่องที่ 3 ถูกถ่ายทอดเป็นภาพที่วินเซนต์กำลังวาดอยู่ ประกอบกับข้อความในจดหมายที่วินเซนต์เขียนถึงเจโอ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความคิดของวินเซนต์ที่อยู่เบื้องหลังภาพนี้ ส่วนภาพที่วินเซนต์วาดเสร็จแล้ว อยู่ในมือของเจโอ ประกอบกับบทสนทนาของเจโอ ที่ชื่นชมภาพวาดนี้ว่าเป็นภาพที่วิเศษมาก



(ก)



(ข)

ภาพที่ 138 ภาพราตรีประดับดาวเหนือแม่น้ำโรนในเรื่อง Vincent
ที่มา (ก) : Barbara Stok, Vincent, 57.

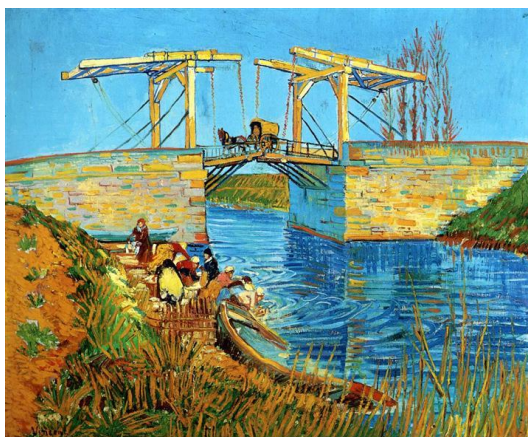
ที่มา (ข) : เรื่องเดียวกัน, 61.

2. การถ่ายทอดเป็นฉาก

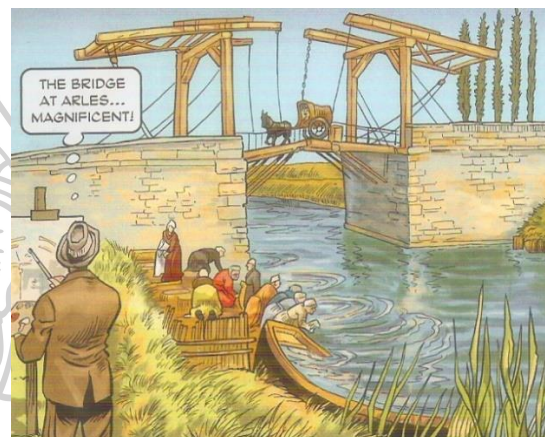
ผู้วาดนำเค้าโครงจากภาพวาดของวินเซนต์มาวาดเป็นฉากต่าง ๆ ที่ตัวละครดำเนินชีวิตอยู่ในเรื่อง ซึ่งมีทั้งฉากที่นำเค้าโครงมาจากภาพภาพเดียวและภาพหลายภาพ โดยอาจมีการเพิ่มเติมหรือตัดทอนองค์ประกอบบางอย่างจากภาพวาดของวินเซนต์ เช่นเดียวกับกับที่วินเซนต์เคยไปสถานที่เหล่านั้นในชีวิตจริง แล้ววาดออกมาเป็นภาพ

2.1 ฉากที่นำเค้าโครงมาจากภาพภาพเดียว เป็นฉากที่มีรายละเอียดใกล้เคียงกับภาพวาด ภาพหนึ่งของวินเซนต์ตามระดับความเหมือนจริงที่ผู้วาดเลือกนำเสนอในแต่ละเรื่อง โดยผู้วิจัยจะ ยกตัวอย่างภาพวาดของวินเซนต์ 3 ภาพที่ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นฉากในทุกรื่อง ได้แก่ ภาพสะพาน ชักกับรถม้า ภาพบ้านสีเหลือง และภาพทุ่งข้าวสาลีกับอู่อีกา มีรายละเอียดดังนี้

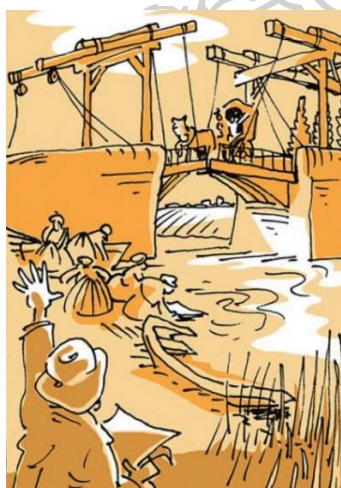
1) ภาพสะพานชักกับรถม้า วินเซนต์วาดภาพสะพานชักกับรถม้าขึ้นบริเวณริมฝั่งคลองบูก (Bouc Canal) ในเมืองอาร์ล ประเทศฝรั่งเศส โดยมีสะพานชักลียงกลัว (Langlois Bridge) พาดผ่าน ซึ่งภาพนี้เป็นภาพแนวอน ขนาด 54 x 64 เซนติเมตร



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 139 ภาพสะพานชักกับรถม้าของวินเซนต์และฉากสะพานชัก

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, *Drawbridge with Carriage*, 1888.

ที่มา (ข) : Verhaegen และ Kragt, 37.

ที่มา (ค) : Bloess, *Vincent Van Gogh: The Raven Hunt*, 34.

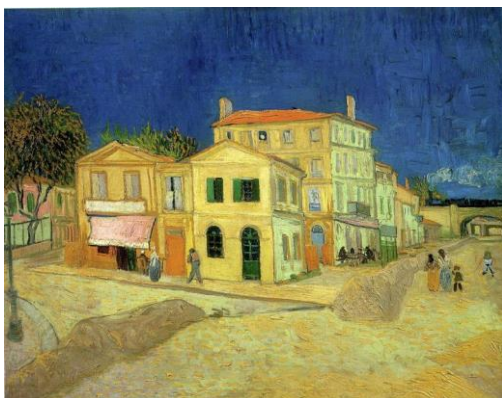
ที่มา (ง) : Stok, *Vincent*, 10.

1.1) เรื่องที่ 1 ภาพสะพานซັกกับรถม้าถูกถ่ายทอดเป็นฉากที่วินเซนต์ออกไปวาดภาพในช่วงแรก ๆ ที่มาถึงอาร์ล โดยผู้วาดถ่ายทอดองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพออกมาอย่างละเอียด และมีลักษณะใกล้เคียงกับภาพจริงมาก เนื่องจากเป็นภาพในมุมมองเดียวกัน แต่ฉากนี้มีกรอบภาพแคบกว่าภาพจริงเล็กน้อย อีกทั้งยังลงสีในโทนเดียวกัน คือ ลงสีฟ้า สีเขียวและสีเหลืองเป็นโทนสีโดยรวม แต่ลดความสดของสีลง รวมถึงจัดองค์ประกอบตามภาพจริงทั้งหมด แม้กระทั่งรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ เช่น จำนวนและท่าทางของกลุ่มหญิงสาวที่กำลังซักผ้าอยู่ริมคลอง และลักษณะโഴงที่ยึดสะพานไว้ เป็นต้น แต่ผู้วาดลดจำนวนต้นไม้สูงชะลูดที่อยู่ด้านขวาจาก 6 ต้น เป็น 5 ต้น และเพิ่มตัวละครวินเซนต์ที่กำลังยืนวาดภาพเข้าไปที่มุมซ้ายล่างของฉาก

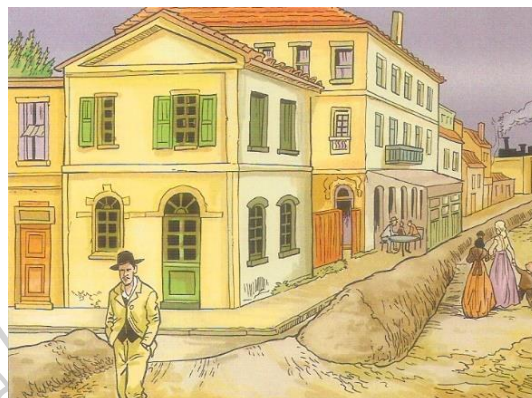
1.2) เรื่องที่ 2 ภาพสะพานซັกกับรถม้าถูกถ่ายทอดเป็นฉากที่วินเซนต์ออกไปโบกมือทักทายโกแก็งที่นั่งรถม้าผ่านมาบนสะพานซັก โดยผู้วาดถ่ายทอดองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพออกมาค่อนข้างละเอียด และมีลักษณะบางส่วนใกล้เคียงกับภาพจริง คือ มุมมองของภาพที่อยู่ในระดับต่ำกว่าสะพาน และการจัดองค์ประกอบโดยรวมของสะพานซັก รถม้า กลุ่มหญิงสาวที่กำลังซักผ้า เรือที่จอดเอียงปริ่มน้ำอยู่ริมฝั่ง และกอหญ้าที่ขึ้นสูง ซึ่งอยู่ในตำแหน่งเดียวกันกับภาพจริง แต่มีหลายลักษณะที่แตกต่างไปจากภาพจริงของวินเซนต์ คือ ภาพสะพานซັกกับรถม้าที่วินเซนต์วาดขึ้นเป็นภาพแนวนอน แต่ผู้วาดวาดฉากนี้ในแนวตั้ง จึงตัดทอนองค์ประกอบที่อยู่ด้านซ้ายและด้านขวาของภาพออกไป ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่ไม่สำคัญนัก คือ พื้นดินและต้นไม้ที่อยู่ริมฝั่ง รวมถึงตัดโทนสีฟ้าและโทนสีเขียวจากภาพจริงออก และใช้เพียงโทนสีเหลืองออกส้ม อีกทั้งลดจำนวนของหญิงสาวที่กำลังซักผ้าลง จาก 9 คน เหลือ 5 คน แต่เพิ่มตัวละครวินเซนต์ที่กำลังยืนโบกมือเข้าไปที่มุมซ้ายล่างของฉาก และตัดแปลงรถม้าให้มีคนโบกมือโผล่ออกมา แทนตัวละครโกแก็งที่เพิ่งเดินทางมาถึงอาร์ล

1.3) เรื่องที่ 3 ภาพสะพานซັกกับรถม้าถูกถ่ายทอดเป็นฉากที่วินเซนต์ออกไปวาดภาพในช่วงแรก ๆ ที่มาถึงอาร์ล ผู้วาดถ่ายทอดองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพออกมาเพียงคร่าว ๆ แต่มีเค้าโครงบางส่วนของภาพจริงอยู่ คือ โทนสีโดยรวมของภาพที่ค่อนข้างสด ซึ่งมีสีฟ้า สีเขียว และสีเหลืองประกอบกัน รวมถึงองค์ประกอบของสะพานซັก ลำคลอง พื้นดินริมฝั่ง กลุ่มหญิงสาว และเรือที่มีตำแหน่งการจัดวางใกล้เคียงกันกับภาพจริง แต่ผู้วาดวาดเพียงรูปทรงภายนอก ไม่แสดงรายละเอียดภายในขององค์ประกอบนั้น นอกจากนี้ยังมีการเปลี่ยนมุมมองให้สูงขึ้นในระดับเดียวกันกับสะพาน และตัดทอนองค์ประกอบหลายอย่างออกไป ได้แก่ รถม้าบนสะพานซັก กอหญ้าที่ขึ้นสูงอยู่บริเวณมุมขวาล่างของภาพ พื้นดิน และต้นไม้ริมฝั่งด้านขวา แต่เพิ่มต้นไม้ พื้นที่ของพื้นดินริมฝั่งด้านซ้าย ก้อนเมฆบนท้องฟ้า และตัวละครวินเซนต์ที่กำลังเตรียมอุปกรณ์วาดภาพเข้ามาที่ด้านซ้ายของฉาก

2) ภาพบ้านสีเหลือง วินเซนต์วาดภาพบ้านสีเหลืองขึ้นบริเวณบ้านแฝดสีเหลืองย่านปลาซลามาร์ติน (Place Lamartine) ในเมืองอาร์ล ประเทศฝรั่งเศส¹³⁸ ซึ่งภาพนี้เป็นภาพแนวอน ขนาด 72 x 91.5 เซนติเมตร



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 140 ภาพบ้านสีเหลืองและฉากบ้านสีเหลือง

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, **The Yellow House**, 1888.

ที่มา (ข) : Verhaegen และ Kragt, 37.

ที่มา (ค) : Bloess, **Vincent Van Gogh: The Raven Hunt**, 33.

ที่มา (ง) : Stok, **Vincent**, 46.

2.1) **เรื่องที่ 1** ภาพบ้านสีเหลืองถูกถ่ายทอดเป็นฉากบ้านสีเหลืองที่วินเซนต์เช่าห้องอยู่ ซึ่งผู้วาดตัดทอนองค์ประกอบของบ้านหลังซ้ายออกไป แล้ววาดบ้านหลังขวาให้มีขนาดใหญ่ขึ้นเมื่อเทียบกับภาพจริง เพื่อให้ความสำคัญกับบ้านหลังขวา เนื่องจากเป็นหลังที่วินเซนต์อยู่อาศัย ผู้วาดถ่ายทอดองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เหลือในภาพออกมาอย่างละเอียด และมีลักษณะใกล้เคียงกับภาพจริงมาก ทั้งการลงสีโดยรวมของภาพที่มีสีเหลืองของบ้านและพื้นดินเป็นสีหลัก แซมด้วยสีเขียวของบานประตูหน้าต่าง และสีส้มของหลังคา แต่ลดความสดของสีท้องฟ้าลง จากสีน้ำเงินสดเป็นสีน้ำเงินอมเทา อีกทั้งยังวาดส่วนประกอบของอาคารและจัดองค์ประกอบตามภาพจริง แม้กระทั่งรายละเอียดเล็ก ๆ

¹³⁸ หนึ่งธิดา เมตตาพร, 131.

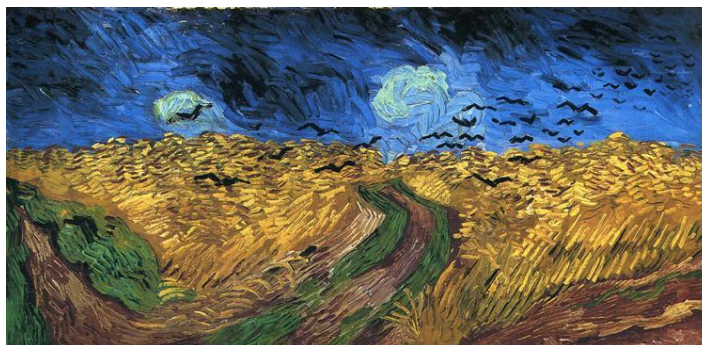
น้อย ๆ เช่น รถไฟที่มีกำลังวิ่งอยู่เบื้องหลัง และกลุ่มคน 3 คนที่กำลังเดินอยู่ข้างคันดินทางด้านขวาของภาพ นอกจากนี้มีการเพิ่มชายหนุ่มที่กำลังเดินบนพื้นดินหน้าบ้านสีเหลืองเข้ามา

2.2) เรื่องที่ 2 ภาพบ้านสีเหลืองถูกถ่ายทอดเป็นฉากบ้านสีเหลืองที่วินเซนต์เช่าห้องอยู่ ผู้วาดถ่ายทอดองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพออกมาค่อนข้างละเอียด และมีลักษณะบางส่วนใกล้เคียงกับภาพบ้านสีเหลืองของวินเซนต์ คือ มุมมองที่อยู่ในระดับเดียวกัน และการจัดองค์ประกอบโดยรวมของบ้านแฝด เสาไฟถนนที่อยู่ด้านหน้า คันดินที่อยู่ด้านข้าง กลุ่มอาคารที่อยู่ด้านหลัง และถัดไปมีทางรถไฟที่เป็นสะพานยกสูงขึ้นมาจากพื้น มีรถไฟวิ่งที่กำลังวิ่ง ปลอ่ยคว้นพวยพุ่ง ซึ่งอยู่ในตำแหน่งเดียวกันกับภาพจริง แต่นอกเหนือจากนี้มีการปรับเปลี่ยนตำแหน่งผู้คนที่เดินผ่านไปมาเล็กน้อย และเพิ่มคนงานที่กำลังขุดดินเข้าไปที่มุมซ้ายล่างของฉาก อีกทั้งผู้วาดยังเปลี่ยนโทนสีของภาพเป็นโทนสีเขียวอมฟ้า แซมด้วยสีเหลืองออกส้มเพียงเล็กน้อย

2.3) เรื่องที่ 3 ภาพบ้านสีเหลืองถูกถ่ายทอดเป็นฉากบ้านสีเหลืองที่วินเซนต์เช่าห้องอยู่ ซึ่งผู้วาดตัดทอนองค์ประกอบของพื้นดินด้านหน้าบ้านและกลุ่มอาคารด้านหลังบ้านออกไป แล้วถ่ายทอดองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เหลือในภาพออกมาอย่างคร่าว ๆ แต่มีเค้าโครงบางส่วนของภาพจริงคือ โทนสีโดยรวมของภาพที่ค่อนข้างสด มีสีเหลืองเป็นหลัก แซมด้วยสีส้มและสีเขียว รวมถึงรายละเอียดของหลังคา หน้าจั่ว ประตูและหน้าต่างของบ้านแฝดก็มีลักษณะและการจัดวางใกล้เคียงกันกับภาพจริง แต่ผู้วาดวาดเพียงรูปทรงภายนอก ซึ่งเป็นรูปทรงเรขาคณิตสามเหลี่ยมสี่เหลี่ยมและครึ่งวงกลมประกอบเข้าด้วยกัน วาดรายละเอียดของกรอบหน้าต่างและประตูอีกเล็กน้อย ปรับเปลี่ยนตำแหน่งของคนที่ไม่เดินผ่านไปมา และเพิ่มสุนัขเข้าไปที่มุมขวาล่างของฉาก

3) ภาพทุ่งข้าวสาลีกับอีกา

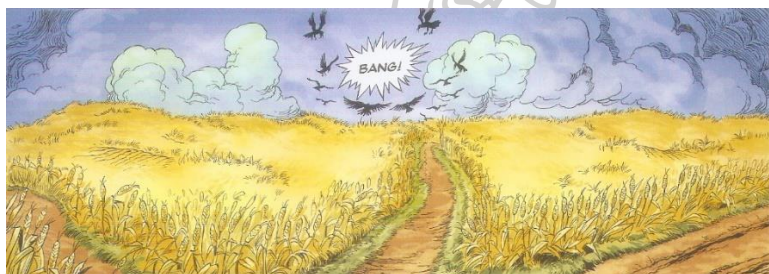
วินเซนต์วาดภาพทุ่งข้าวสาลีกับอีกาในขณะที่พักรักษาตัวอยู่ในโอแวร์-ซูร์-อวซ ซึ่งภาพที่วาดด้วยฝีแปรงหยาบ ๆ นี้เปี่ยมด้วยความรู้สึกสับสน อ้างว้าง และอารมณ์เศร้าของวินเซนต์ หลังจากที่เขาคัดความสัมพันธ์กับหมอกาเซต์ และทราบข่าวว่าบุตรชายของเธโอบัวยหนัก จนเกรงว่าตนจะเป็นภาระให้เธโอบัวยอีกคน เนื่องจากเธโอบัวยสนับสนุนเงินค่าใช้จ่ายให้แก่เขาเสมอมา



ภาพที่ 141 ทุ่งข้าวสาลีกับอีกา

ที่มา : Vincent Van Gogh, *Wheatfield with Crows*, 1890.

3.1) เรื่องที่ 1 ภาพทุ่งข้าวสาลีกับอีกาถูกถ่ายทอดเป็นฉากทุ่งข้าวสาลีที่มีเสียงปืนดังขึ้น หลังจากทีตัวละครวินเซนต์หิบบิ้นวิ่งออกไป โดยผู้วาดถ่ายทอดองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพออกมาค่อนข้างละเอียด โดยเฉพาะต้นข้าวสาลีที่อยู่ในระยะใกล้ และลดความละเอียดลงสำหรับต้นข้าวสาลีที่อยู่ไกลออกไปจนมองเห็นเป็นเพียงภาพรวมของทุ่งนาสีเหลือง แต่โดยรวมแล้วฉากนี้มีลักษณะใกล้เคียงกับภาพจริงมาก เนื่องจากเป็นภาพในมุมมองเดียวกัน แต่ฉากนี้มีกรอบภาพแคบกว่าภาพจริงเล็กน้อย ผู้วาดจึงตัดทอนส่วนบนสุดของท้องฟ้าและส่วนล่างสุดของพื้นดินออก อีกทั้งยังลงสีในโทนเดียวกัน คือ มีสีเหลืองและสีน้ำเงินเป็นโทนสีโดยรวม แซมด้วยสีเขียวและสีน้ำตาล แต่ฉากนี้มีความสว่างของสีมากกว่าภาพจริง นอกจากนี้ผู้วาดยังจัดองค์ประกอบตามภาพจริงเกือบทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นทุ่งข้าวสาลี ทางสามแยกที่ลัดเลาะเข้าไปในทุ่งข้าวสาลี ซึ่งผู้วาดลดความคดโค้งของทางแยกตรงกลางลงเล็กน้อย รวมถึงท้องฟ้าหรือแม้กระทั่งก้อนเมฆบนท้องฟ้าก็ยังคงยึดตำแหน่งตามก้อนเมฆที่ปรากฏในภาพจริง เพียงแต่ผู้วาดวาดก้อนเมฆในฉากให้ใหญ่ขึ้นและชัดเจนขึ้น เว้นแต่นกกาที่ผู้วาดลดจำนวนลงและปรับเปลี่ยนตำแหน่งให้นกกาบินรอบเสียงปืนที่ปรากฏขึ้นด้านบนของฉาก แทนทิศทางการบินกระจัดกระจายเช่นเดียวกับในภาพจริง



ภาพที่ 142 ฉากทุ่งข้าวสาลีในเรื่อง Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle
ที่มา : Verhaegen และ Kragt, 43.

3.2) เรื่องที่ 2 ภาพทุ่งข้าวสาลีกับอีกาถูกถ่ายทอดเป็นฉากทุ่งข้าวโพดที่วินเซนต์ออกไปยิงปืนเข้าที่หน้าอกของตน โดยผู้วาดปรับเปลี่ยนกรอบภาพของฉากนี้ให้แคบลงกว่าภาพจริง จึงต้องตัดทอนองค์ประกอบด้านซ้ายและด้านขวาของภาพออกไป แล้วถ่ายทอดองค์ประกอบที่เหลือออกมาเพียงคร่าว ๆ คือ ท้องฟ้า นกกา ทุ่งข้าวโพดและทางเดินที่ลัดเลาะเข้าไปกลางทุ่งข้าวโพด ซึ่งยังคงมีการจัดองค์ประกอบที่ใกล้เคียงกันกับส่วนกลางของภาพจริง และมีการเน้นนกกาให้โดดเด่นขึ้น โดยวาดนกกา 3 ตัวให้มีขนาดใหญ่กว่านกกาตัวอื่น แต่ในส่วนอื่นของฉากนั้นมีความชัดเจนของรายละเอียดน้อยกว่าภาพจริง เนื่องด้วยผู้วาดใช้เพียงสีเหลืองออกส้มในบริเวณทุ่งข้าวโพดและสีฟ้าในบริเวณท้องฟ้า จึงไม่มีการแสดงรายละเอียดของขอบทางเดินที่มีหญ้าขึ้น หรือก้อนเมฆบนท้องฟ้า



ภาพที่ 143 ฉากทุ่งข้าวโพดในเรื่อง Vincent Van Gogh: The Raven Hunt

ที่มา : Bloess, Vincent Van Gogh: The Raven Hunt, 38.

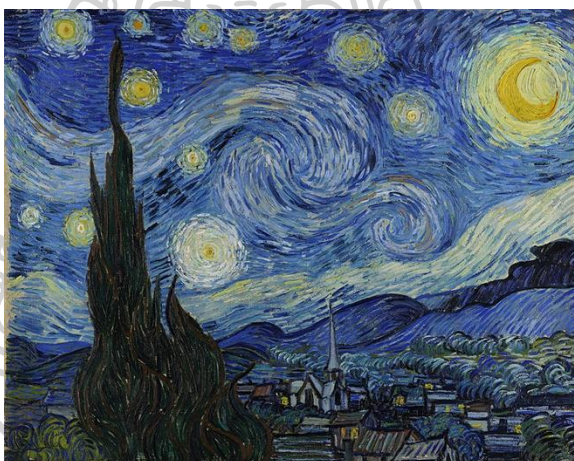
3.3) เรื่องที่ 3 ภาพทุ่งข้าวสาลีกับอีกาถูกถ่ายทอดเป็นฉากทุ่งข้าวสาลีที่วินเซนต์ ออกไปวาดภาพ โดยผู้วาดถ่ายทอดองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพออกมาค่อนข้างละเอียดและมีลักษณะ ใกล้เคียงกับภาพจริงมาก เนื่องจากเป็นภาพในมุมมองเดียวกันและลงสีในโทนเดียวกัน คือ มีสีเหลือง และสีน้ำเงินเป็นโทนสีหลัก แซมด้วยสีเขียวและสีน้ำตาลเล็กน้อย ซึ่งผู้วาดลงสีเป็นขีดในบางส่วน เพื่อ ถ่ายทอดลักษณะผีแปร่งของวินเซนต์ออกมาด้วย แต่เพิ่มความสดใสของสีขึ้นจากภาพจริง อีกทั้งผู้ วาดยังจัดองค์ประกอบตามภาพจริงทั้งหมด แม้กระทั่งรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ อย่างจำนวนนกที่ มองเห็นได้ชัดประมาณ 45 ตัว ซึ่งบินไปในทิศทางเดียวกันกับภาพจริง และก้อนเมฆที่อยู่ในตำแหน่ง ใกล้เคียงกัน แต่ผู้วาดวาดก้อนเมฆในฉากให้ชัดเจนขึ้น



ภาพที่ 144 ฉากทุ่งข้าวสาลีในเรื่อง Vincent

ที่มา : Stok, Vincent, 140-141.

นอกจากภาพวาดของวินเซนต์ทั้ง 3 ภาพนี้ที่ปรากฏเป็นฉากในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติ วินเซนต์ทุกเรื่องแล้ว ยังมีภาพวาดที่มีชื่อเสียงของวินเซนต์อีกหลายภาพที่ถูกถ่ายทอดเป็นฉาก อาทิ ภาพราตรีประดับดาว ในเรื่องที่ 1 นำส่วนหนึ่งของภาพนี้มาถ่ายทอดเป็นฉากที่ปรากฏแทนฉาก ห้องพักในโอแวร์์ ซึ่งวินเซนต์นอนบาดเจ็บสาหัส และกำลังพูดประโยคสุดท้ายในชีวิตกับเธโอ ส่วนในเรื่องที่ 3 นำภาพนี้มาถ่ายทอดเป็นฉากทิวทัศน์ในแซ็ง-เรมี เวลากลางวัน ซึ่งวินเซนต์ออกมาเดินเล่น ภาพห้องนอนของวินเซนต์ในอาร์ล (Vincent's Bedroom in Arles) ในเรื่องที่ 1 ถูกถ่ายทอดเป็นฉากห้องนอนของวินเซนต์ ซึ่งเขากำลังนั่งวาดภาพอยู่ ในเรื่องที่ 3 ถูกถ่ายทอดเป็นฉากห้องนอนของวินเซนต์ ซึ่งเขากำลังนอนอยู่บนเตียง ภาพคาเฟ่ได้รุ่ง (The Night Café) ในเรื่องที่ 3 ถูกถ่ายทอดเป็นฉากร้านที่วินเซนต์ออกไปดื่มสุรากับเพื่อนศิลปิน และภาพทุ่งข้าวสาลีกับต้นไซเปรส (Wheatfield with Cypresses) ในเรื่องที่ 3 ถูกถ่ายทอดเป็นฉากทิวทัศน์ในแซ็ง-เรมีที่วินเซนต์เดินผ่าน ในขณะที่ออกไปวาดภาพ เป็นต้น



ภาพที่ 145 ราตรีประดับดาว

ที่มา: Vincent Van Gogh, *The Starry Night*, 1889.



ภาพที่ 146 ส่วนหนึ่งของภาพราตรีประดับดาวที่ปรากฏแทนฉากห้องพักในโอแวร์์

ที่มา: Marc Verhaegen and Jan Kragt, *Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle*, 46.



ภาพที่ 147 ฉากทิวทัศน์ในเซ็ง-เรมี เวลากลางคืน

ที่มา : Barbara Stok, Vincent, 118.

2.2 ฉากที่นำเค้าโครงมาจากภาพหลายภาพ เป็นฉากที่มีรายละเอียดจากภาพวาดของวินเซนต์หลายภาพประกอบกันอยู่ ซึ่งพบไม่มากนัก ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1) **เรื่องที่ 1** ฉากที่ปรากฏแทนฉากห้องพักในโอแวร์์ ซึ่งวินเซนต์สิ้นใจลงในอ้อมแขนของเธโอ ผู้วาดนำเค้าโครงมาจากบางส่วนของภาพดอกไอริสและภาพแจกันกับดอกทานตะวันสีฟ้าดอก โดยถ่ายทอดภาพเหล่านี้ออกมาอย่างละเอียด มีลักษณะตรงตามภาพจริง และจัดวางบนพื้นหลังสีเหลืองที่มีเงาสีดำด้านบน



(ก)



(ข)



(ค)

ภาพที่ 148 ภาพดอกไม้ของวินเซนต์และภาพดอกไม้ที่ปรากฏแทนฉากห้องพักในโอแวร์์

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, *Iris*, 1889.

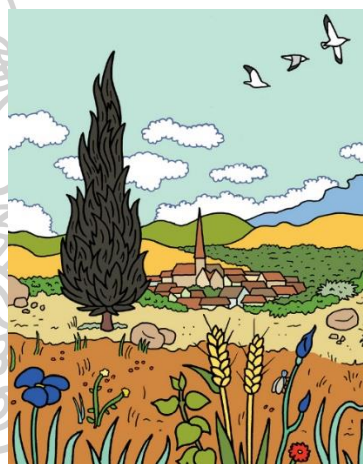
ที่มา (ข) : Vincent Van Gogh, *Vase with Fifteen Sunflower*, 1888.

ที่มา (ค) : Verhaegen และ Kragt, 46.

2) **เรื่องที่ 3** ฉากทิวทัศน์ในแซ็ง-เรมี เวลากลางวัน ผู้วาดนำเค้าโครงมาจากภาพราตรีประดับดาวเป็นหลัก โดยถ่ายทอดภาพนี้ออกมาเพียงคร่าว ๆ ด้วยการวาดรูปทรงภายนอกของบางองค์ประกอบในภาพ ได้แก่ ต้นสนไซเปรสที่อยู่เบื้องหน้า ซึ่งมีการลงรายละเอียดเป็นเส้นใบภายในรูปทรงเล็กน้อย โบลส์ที่อยู่ไกลออกไป กลุ่มอาคารรอบ ๆ โบสถ์ และทิวเขาที่อยู่เบื้องหลัง แล้วนำมาจัดวางไว้กลางฉาก แต่ดัดแปลงให้ฉากนี้เป็นทิวทัศน์ในเวลากลางวัน จึงตัดทอนดวงจันทร์และดวงดาวออกไป อีกทั้งลงสีแตกต่างไปจากภาพราตรีประดับดาวของวินเซนต์ นอกจากนี้ผู้วาดยังนำองค์ประกอบจากภาพอื่นของวินเซนต์มาจัดวางไว้ที่เบื้องหน้าของฉากอีกเล็กน้อย ได้แก่ ดอกไอริสจากภาพดอกไอริส และต้นข้าวสาลีจากภาพทุ่งข้าวสาลีที่วินเซนต์วาดไว้หลายภาพ โดยก่อนหน้านี้อูว์วาดเคยวาดภาพต้นข้าวสาลีในระยะใกล้ เพื่อขยายฉากทุ่งข้าวสาลีที่นำเค้าโครงมาจากภาพทุ่งข้าวสาลีกับผู้เก็บเกี่ยว (Wheatfield with Reaper and Sun) ของวินเซนต์ ซึ่งมีลักษณะเช่นเดียวกันกับต้นข้าวสาลีที่ปรากฏในฉากทิวทัศน์ในแซ็ง-เรมีนี้



(ก)

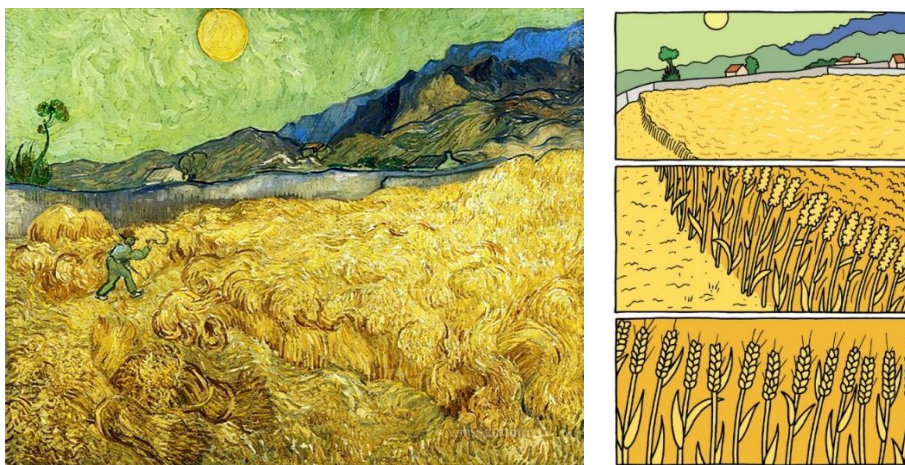


(ข)

ภาพที่ 149 ภาพราตรีประดับดาวและฉากทิวทัศน์ในแซ็ง-เรมี เวลากลางวัน

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, **The Starry Night**, 1889.

ที่มา (ข) : Stok, **Vincent**, 117.



(ก)

(ข)

ภาพที่ 150 ภาพทุ่งข้าวสาลีกับผู้เก็บเกี่ยวและฉากทุ่งข้าวสาลี

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, *Wheatfield with Reaper and Sun*, 1889.

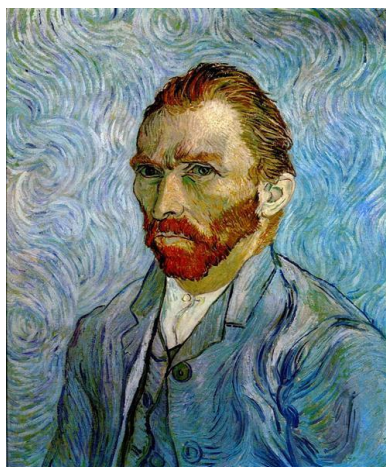
ที่มา (ข) : Stok, *Vincent*, 108-109.

3. การถ่ายทอดเป็นตัวละคร

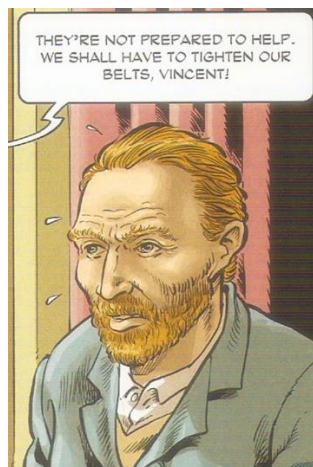
ผู้วาดนำเค้าโครงจากภาพวาดเหมือนบุคคลที่วินเซนต์วาดขึ้นมาสร้างเป็นลักษณะของตัวละครต่าง ๆ ในเรื่อง ทั้งตัวละครที่มีบทบาทตามความจริงและตัวละครที่มีบทบาทเปลี่ยนแปลงไป

3.1 ตัวละครที่มีบทบาทตามความจริง เป็นตัวละครที่มีบทบาทเช่นเดียวกันกับบุคคลที่เป็นต้นแบบให้วินเซนต์วาดภาพเหมือน และทำให้เกิดการถ่ายทอดเรื่องราวตามจริงในชีวิตประวัติ อาทิ

1) ตัวละครวินเซนต์ ในเรื่องที่ 1 มีเค้าโครงของภาพเหมือนตนเองที่วินเซนต์วาดขึ้นที่แซ็ง-เรมี ในเดือนกันยายน คริสต์ศักราช 1889 มากที่สุด ผู้วาดถ่ายทอดลักษณะเฉพาะของวินเซนต์จากภาพเหมือนตนเองออกมาอย่างใกล้เคียง ได้แก่ ใบหน้ารูปหัวใจ ผมสั้น และหวดเครา แม้กระทั่งสีหน้าเคร่งเครียด ผู้วาดก็ถ่ายทอดออกมาในบางฉาก ซึ่งเห็นได้ชัดจากภาพตัวละครวินเซนต์ในขณะที่สนทนากับเฮโอ และทราบว่าเฮโอกำลังจะก่อตั้งกิจการใหม่ ทำให้เขาต้องอดออมมากขึ้น วินเซนต์จึงกังวลว่าเฮโอจะไม่สามารถให้เงินสนับสนุนเขาได้อีกต่อไป แต่ผู้วาดดัดแปลงบางรายละเอียดให้ต่างไปจากภาพจริง โดยเปลี่ยนสีผมและหวดเคราให้ออกเป็นสีเหลืองทองมากกว่าสีส้ม เปลี่ยนสีเสื้อตัวกลางให้เป็นสีน้ำตาลอ่อนและเปลี่ยนลักษณะเสื้อตัวในสุดให้เป็นเสื้อเชิ้ตที่มีปก



(ก)



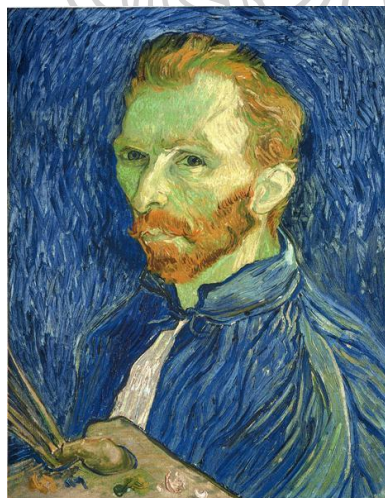
(ข)

ภาพที่ 151 ภาพเหมือนตนเองของวินเซนต์และตัวละครวินเซนต์

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, **Self Portrait**, 1889.

ที่มา (ข) : Verhaegen และ Kragt, 7.

ส่วนตัวละครวินเซนต์ในเรื่องที่ 3 มีเค้าโครงของภาพเหมือนตนเองของวินเซนต์หลาย ๆ ภาพ ทั้งลักษณะหน้าตาและการแต่งกาย ได้แก่ ลักษณะรูปหน้าเรียวแหลม ไร้มันสีส้ม ไร้นวดเคราสีส้ม และสันจมูกเป็นคลื่น ซึ่งเป็นลักษณะที่เห็นได้ชัดจากภาพวาดเหมือนตนเองที่วินเซนต์วาดขึ้นที่อาร์ล เมื่อคริสต์ศักราช 1889 แต่ในภาพเหมือนตนเองบางภาพ ผมของวินเซนต์นั้นเป็นสีเหลืองทองมากกว่าสีส้ม



(ก)



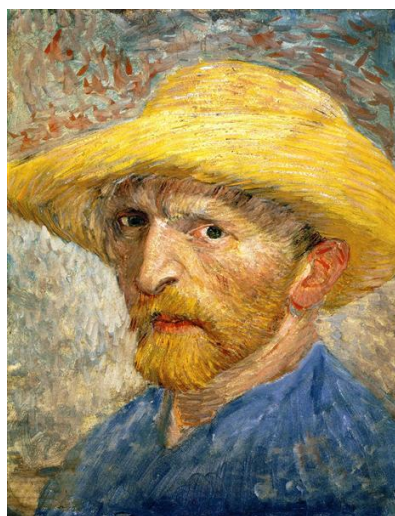
(ข)

ภาพที่ 152 ลักษณะหน้าตาในภาพเหมือนตนเองของวินเซนต์และตัวละครวินเซนต์

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, **Self Portrait with Palette**, 1889.

ที่มา (ข) : Stok, **Vincent**, 50.

อีกทั้งการแต่งกายด้วยเสื้อสีน้ำเงินคอวีและสวมหมวกสีเหลือง มีลักษณะเช่นเดียวกันกับการแต่งกายของวินเซนต์ในภาพเหมือนตนเองที่วินเซนต์วาดขึ้นที่ปารีส ในคริสต์ศักราช 1887 รวมถึงการแต่งกายด้วยสูทสีฟ้าด้านนอก เสื้อสีฟ้าด้านในและเสื้อขาวด้านในสุด มีลักษณะคล้ายคลึงกับการแต่งกายของวินเซนต์ในภาพเหมือนตนเองที่วินเซนต์วาดขึ้นที่แซ็ง-เรมี ในเดือนกันยายน คริสต์ศักราช 1889 โดยในภาพตัวละครวินเซนต์ ผู้วาดตัดทอนรายละเอียดของกระดุมออกไป



(ก)

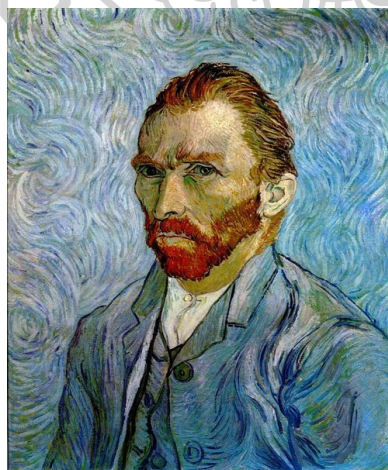


(ข)

ภาพที่ 153 การแต่งกายในภาพเหมือนตนเองของวินเซนต์และตัวละครวินเซนต์

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, **Self Portrait**, 1887.

ที่มา (ข) : Stok, **Vincent**, 31.



(ก)



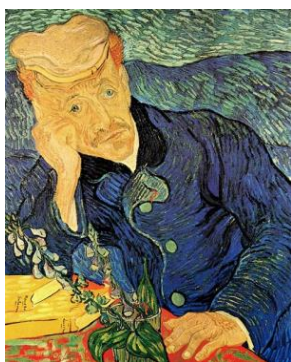
(ข)

ภาพที่ 154 การแต่งกายในภาพเหมือนตนเองของวินเซนต์และตัวละครวินเซนต์

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, **Self Portrait**, 1889.

ที่มา (ข) : Stok, **Vincent**, 7.

2) **ตัวละครหมอกาเซต์** ในเรื่องที่ 1 และเรื่องที่ 2 มีเค้าโครงของลักษณะใบหน้าในภาพเหมือนของหมอกาเซต์ คือ มีใบหน้าเรียวแหลม สวมหมวก ไร่ผมสั้น โพล์พันหมวกออกมาบางส่วนและไ่วหนวดเคราเล็กน้อย ซึ่งในทั้ง 2 เรื่องถ่ายทอดลักษณะเหล่านี้ออกมาอย่างใกล้เคียง โดยเฉพาะการแสดงออกทางสีหน้า ด้วยดวงตาที่ตกลงเล็กน้อย และมีแววตาเซื่องซึม นอกจากนี้ในเรื่องที่ 2 ยังถ่ายทอดท่าทางการนั่งเท้าคางด้วยมือขวา และดอกไม้ที่ปรากฏในภาพจริงออกมาอีกด้วย โดยดัดแปลงให้มือซ้ายของเขาหยิบดอกไม้ขึ้นมาแทนที่จะวางบนโต๊ะเช่นเดียวกับภาพจริง



(ก)



(ข)



(ค)

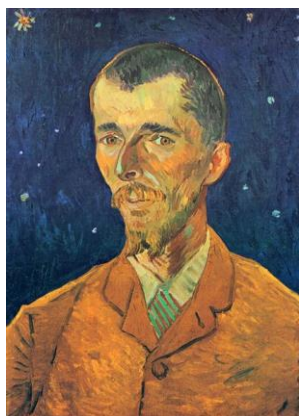
ภาพที่ 155 ภาพเหมือนของหมอกาเซต์และตัวละครหมอกาเซต์

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, *Portrait of Dr. Paul Gachet*, 1890.

ที่มา (ข) : Verhaegen และ Kragt, 11.

ที่มา (ค) : Bloess, *Vincent Van Gogh: The Raven Hunt*, 37.

3) **ตัวละครอูแฉิน** ในเรื่องที่ 1 และเรื่องที่ 3 มีเค้าโครงของภาพเหมือนของอูแฉินโบช (*Portrait of Eugène Boch*) ทั้งลักษณะรูปร่าง หน้าตา รวมถึงเครื่องแต่งกาย คือ เป็นชายรูปร่างผอม มีใบหน้ารูปหัวใจเรียวเล็ก ไร่ผมสั้น และไ่วหนวดเคราสีออกเหลือง ซึ่งเคราของเขาค่อนข้างแหลม มีจมูกโด่ง แต่จุ่มลงเล็กน้อย สวมเสื้อเชิ้ตที่มีลายสีเขียวสลับสีแดงไว้ด้านใน และสวมสูทสีน้ำตาลอมเหลืองไว้ด้านนอก เรื่องที่ 1 ถ่ายทอดลักษณะเหล่านี้ออกมาใกล้เคียงมาก แม้กระทั่งพื้นหลังของภาพเหมือนที่เป็นท้องฟ้าสีน้ำเงินเข้ม มีดวงดาวเป็นจุดประปราย ผู้วาดก็นำมาวาดเป็นฉากที่มีตัวละครอูแฉินยืนอยู่เบื้องหน้า โดยวาดให้รูปทรงของดวงดาวและดวงจันทร์ชัดเจนยิ่งขึ้น ส่วนเรื่องที่ 3 ผู้วาดดัดแปลงใบหน้าของตัวละครอูแฉินให้ใหญ่ขึ้นเล็กน้อย และไม่เป็นรูปหัวใจชัดเจนเท่าภาพจริง อีกทั้งดัดแปลงให้ หนวด เครา ผมเชื่อมต่อกันทั้งหมด และมีสีเหลืองสดขึ้นกว่าในภาพจริง รวมถึงตัดทอนรายละเอียดของลายเสื้อเชิ้ตและกระดุมของสูทออกไป



(ก)



(ข)



(ค)

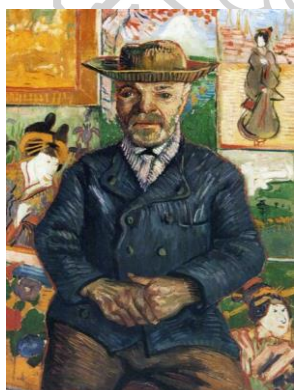
ภาพที่ 156 ภาพเหมือนของอูแฌ็น โบชและตัวละครอูแฌ็น

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, **Portrait of Eugène Boch**, 1888.

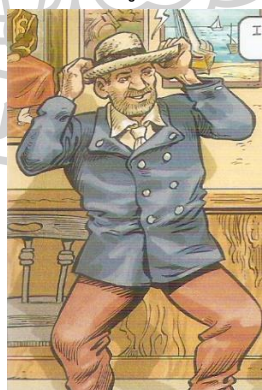
ที่มา (ข) : Verhaegen และ Kragt, 37.

ที่มา (ค) : Stok, **Vincent**, 49.

4) **ตัวละครแปร์ ต็องกี** ในเรื่องที่ 1 ซึ่งเป็นเจ้าของร้านขายอุปกรณ์ศิลปะในปารีส มีเค้าโครงของภาพเหมือนของแปร์ ต็องกี (**Portrait of Père Tanguy**) ทั้งลักษณะรูปร่าง หน้าตา รวมถึงเครื่องแต่งกาย คือ เป็นชายวัยกลางคน รูปร่างท้วม ใบหน้าค่อนข้างกลม ไว้หนวดเครา สวมหมวกสีเหลืองออกน้ำตาล สวมเสื้อเชิ้ตสีขาวไว้ด้านใน สวมสูทสีน้ำเงิน ซึ่งกัลดกระดุม 2 แถวไว้ด้านนอก และสวมกางเกงสีน้ำตาล โดยภาพตัวละครต็องกีมีโทนสีที่สว่างกว่าภาพจริงเล็กน้อย นอกจากนี้ผู้วาดยังนำบางส่วนของพื้นหลังในภาพจริงที่มีภาพพิมพ์ไม้แบบญี่ปุ่นแขวนเรียงรายกัน มาวาดเป็นฉากภายในร้านของต็องกี โดยมีตัวละครต็องกียืนอยู่ในฉากนั้นด้วย



(ก)



(ข)



(ค)

ภาพที่ 157 ภาพเหมือนของแปร์ ต็องกีและตัวละครต็องกี

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, **Portrait of Père Tanguy**, 1888.

ที่มา (ข) : Verhaegen และ Kragt, 13.

ที่มา (ค) : เรื่องเดียวกัน, 12.

3.2 ตัวละครที่มีบทบาทเปลี่ยนแปลงไป เป็นตัวละครที่ผู้วาดดัดแปลงให้มีบทบาทแตกต่างจากบุคคลที่เป็นต้นแบบให้วินเซนต์วาดภาพเหมือน เพื่อประโยชน์บางอย่างในการดำเนินเรื่อง ได้แก่ ภาพชายชราสวมหมวกทรงสูงและเสื้อโค้ต ซึ่งวินเซนต์วาดขึ้นจากผู้ที่พักอาศัยอยู่ในบ้านพักคนชราในกรุงเฮก เมื่อคริสต์ศักราช 1882 - 1883¹³⁹ แต่ในเรื่องที่ 1 ผู้วาดนำเค้าโครงของบุคคลในภาพนั้นมาดัดแปลงให้เป็นตัวละครผู้ซัดหลุมฝังศพที่ปรากฏตัวในฉากบ้านสี่เหลี่ยมและฉากทุ่งข้าวสาลี เมื่อวินเซนต์เกิดอาการประสาทหลอน ซึ่งเขาจะคอยพูดจาขู่ขโมยวินเซนต์ จนวินเซนต์ตัดหูตนเองและยิงตัวตาย โดยผู้วาดวาดตัวละครผู้ซัดหลุมฝังศพให้มีลักษณะใบหน้าและการแต่งกายตามที่ปรากฏในภาพชายชราของวินเซนต์ คือ เป็นชายชราที่มีใบหน้าซูบผอม ใบหูกาง ไร้ผมสั้น สวมหมวกทรงสูงและเสื้อโค้ตสีดำ อีกทั้งใช้ไม้เท้าในการช่วยเดิน



ภาพที่ 158 ภาพชายชราสวมหมวกทรงสูง ภาพชายชราสวมเสื้อโค้ต และตัวละครผู้ซัดหลุมฝังศพ

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, **Old Man with a Top Hat**, 1882.

ที่มา (ข) : Vincent Van Gogh, **Old Man in a Tail-Coat**, 1882.

ที่มา (ค) : Verhaegen และ Kragt, 41.

ที่มา (ง) : เรื่องเดียวกัน.

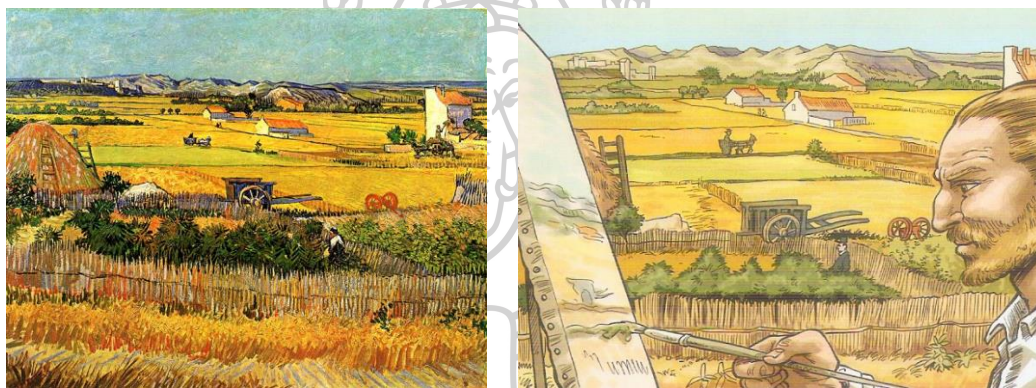
นอกจากการนำภาพวาดของวินเซนต์มาถ่ายทอดใหม่ใน 3 รูปแบบ ได้แก่ การถ่ายทอดเป็นภาพวาดในฉาก การถ่ายทอดเป็นฉาก และการถ่ายทอดเป็นตัวละครดังที่ได้กล่าวไปแล้ว ยังมีการถ่ายทอดภาพวาดของวินเซนต์ โดยผสมผสานรูปแบบเหล่านี้เข้าด้วยกันในภาพเดียว อาทิ

1) ภาพทิวทัศน์ยามค่ำคืนเกือบเกี่ยว ในเรื่องที่ 1 ภาพนี้ถูกถ่ายทอดเป็นภาพวาดทุ่งนาที่ตัวละครวินเซนต์กำลังวาดอยู่และฉากทุ่งนาที่มีตัวละครวินเซนต์กำลังวาดภาพอยู่เบื้องหน้า โดยในภาพวาด ผู้วาดถ่ายทอดรายละเอียดของภาพออกมาเพียงคร่าว ๆ พอให้มองเห็นองค์ประกอบหลัก คือ เกวียนสี

¹³⁹ "Old Man with a Top Hat," เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน 2560, เข้าถึงจาก

คำที่จอตอยู่ในทุ่งนาสีเหลือง ซึ่งผู้วาดลงสีอ่อนเป็นอย่างมาก แต่ยังคงเป็นสีโทนเดียวกันกับจริง คือ สีเหลือง สีฟ้า และสีเขียว ส่วนในฉาก ผู้วาดถ่ายทอดองค์ประกอบหลัก ๆ ออกมาอย่างละเอียด และจัดวางให้ใกล้เคียงกับตำแหน่งที่ปรากฏในภาพจริง เช่น มีรั้วอยู่เบื้องหน้าตลอดแนวยาวของภาพ มีเกวียนสีดำอยู่กลางภาพ มีเกวียนสีแดงอยู่ถัดไปทางด้านขวา มีรถม้ากับโรงนาอยู่ไกลออกไป และมีภูเขาที่ทอดยาวอยู่เบื้องหลัง เป็นต้น แต่เนื่องจากผู้วาดปรับเปลี่ยนกรอบภาพให้แคบลง จึงต้องจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ให้ใกล้กันมากกว่าในภาพจริง อีกทั้งผู้วาดยังลงสีในโทนเดียวกันกับภาพจริง คือ สีเหลือง สีฟ้า และสีเขียว แต่ลดความสดของสีในฉากลง

เมื่อภาพวาดทุ่งนาและฉากทุ่งนาดังกล่าวประกอบกันกับการเล่าเรื่องโดยวินเซนต์ ทำให้ผู้อ่านทราบว่า วินเซนต์ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติอย่างไร้ที่น่าเชื่อ เขามองเห็นความเจิดจ้าและความมีชีวิตชีวาจากทิวทัศน์นี้¹⁴⁰



(ก)

(ข)

ภาพที่ 159 ภาพทิวทัศน์ยามเก็บเกี่ยวและภาพวาดทุ่งนาในฉากทุ่งนา

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, **Harvest Landscape**, 1888.

ที่มา (ข) : Verhaegen และ Kragt, 37.

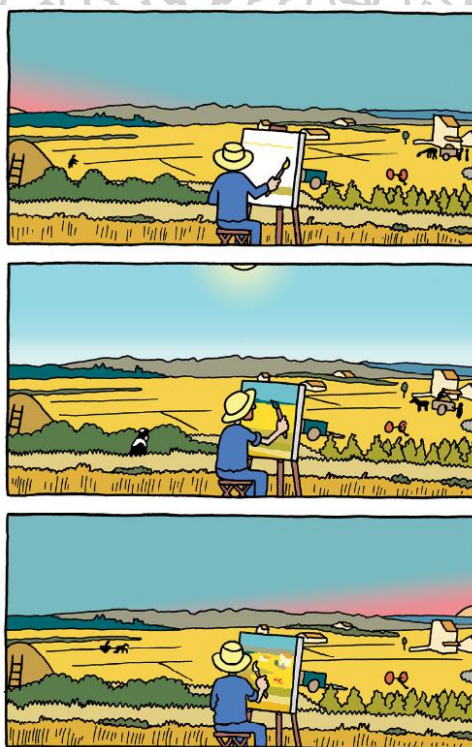
ในเรื่องที่ 3 ภาพทิวทัศน์ยาวเก็บเกี่ยวถูกถ่ายทอดเป็นภาพวาดทุ่งนาที่ตัวละครวินเซนต์กำลังวาดอยู่และฉากทุ่งนาที่มีตัวละครวินเซนต์กำลังนั่งวาดภาพอยู่ในภาพวาด ผู้วาดถ่ายทอดรายละเอียดของภาพออกมาเพียงคร่าว ๆ พอให้มองเห็นองค์ประกอบหลัก คือ เกวียนสีแดงและโรงนาในทุ่งนาสีเหลือง ส่วนในฉาก ผู้วาดถ่ายทอดรายละเอียดของภาพออกมาอย่างคร่าว ๆ เช่นกัน โดยจัดวางองค์ประกอบหลักให้ใกล้เคียงกับภาพจริง เช่น มีรั้วอยู่เบื้องหน้าตลอดแนวยาวของภาพ มีกองข้าวที่เกี่ยวแล้วอยู่ทางด้านซ้าย ซึ่งมีบันไดพาดอยู่ มีเกวียนสีแดงอยู่ทางด้านขวาของภาพ มีรถม้ากับโรงนาอยู่ไกลออกไป และมีภูเขาที่ทอดยาวอยู่เบื้องหลัง เป็นต้น อีกทั้งผู้วาดยังลงสีในโทนเดียวกันกับภาพจริง คือ สีเหลือง สีฟ้า และสีเขียว แต่มีการตัดแปลงเกวียนสีดำให้เป็นเกวียนสีน้ำเงิน และมีการเพิ่มดวงอาทิตย์ที่กำลังลับขอบฟ้าเข้าไปที่ด้านขวาของภาพ เพื่อบ่งบอกเวลาเย็น

¹⁴⁰ Verhaegen และ Kragt, 37.

เมื่อภาพวาดทุ่งนาและฉากทุ่งนาดังกล่าวประกอบกันกับภาพที่คล้ายคลึงกันในกรอบภาพก่อนหน้านี้และการเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา ทำให้ผู้อ่านมองเห็นถึงวิธีการวาดภาพทิวทัศน์ของวินเซนต์ คือ ออกไปวาดภาพในสถานที่จริง และวาดอย่างต่อเนื่องตั้งแต่เช้าจรดเย็น



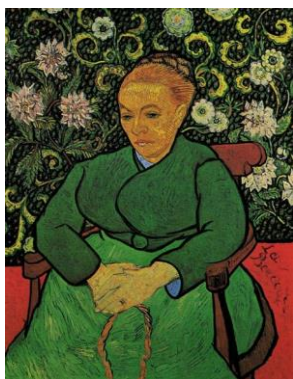
ภาพที่ 160 ภาพวาดทุ่งนาในฉากทุ่งนา
ที่มา : Stok, Vincent, 32.



ภาพที่ 161 การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาในฉากทุ่งนา
ที่มา : Stok, Vincent, 32.

2) ภาพตามโอกุสติน รูแล็ง (Madame Augustine Roulin) ในเรื่องที่ 3 ถูกถ่ายทอดเป็นภาพวาดที่ตัวละครวินเซนต์กำลังวาดอยู่ ฉากภายในบ้านของครอบครัวรูแล็ง และตัวละครตามรูแล็ง โดยในภาพวาด ผู้วาดถ่ายทอดรายละเอียดของภาพออกมาเพียงคร่าว ๆ พอให้มองเห็นว่าเป็นภาพหญิงสาวที่กำลังนั่งกุมมือ อีกทั้งมีการลงสีในโทนสีเขียวและสีน้ำตาลให้คล้ายคลึงกับภาพจริง

ส่วนในฉาก ผู้วาดนำเค้าโครงมาจากพื้นหลังของภาพจริง ซึ่งเป็นผนังสีเขียวเข้ม มีลายจุดและลวดลายดอกไม้สีขาวอมชมพู มีเส้นสายของกิ่งก้านใบที่คดโค้ง ประกอบกับพื้นห้องสีน้ำตาลค่อนข้างเทา แต่ผู้วาดวาดเพียงเส้นรอบนอกของรูปทรงดอกไม้และลายจุดให้กระจายไปทั่วผนัง โดยตัดทอนรายละเอียดของกิ่งก้านใบออกไป และลดความเข้มของสีเขียวที่ผนังลง จนเป็นสีเขียวที่อ่อนกว่าสีของมาตามรูแล็ง ซึ่งแตกต่างจากในภาพจริง อีกทั้งลดสีแดงของพื้นลง จนออกเป็นสีน้ำตาลมากขึ้น และตัวละครมาตามรูแล็ง ผู้วาดถ่ายทอดลักษณะจากภาพจริงออกมาเพียงคร่าว ๆ ทั้งรูปร่าง หน้าตา ทรงผม และเครื่องแต่งกาย คือ เป็นหญิงหน้าผากมน คางเรียว ไข่มุกสีน้ำตาล เก้าอี้ขึ้น โดยผู้วาดวาดตัวละครมาตามรูแล็งให้มีรูปร่างผอมกว่าในภาพจริงเล็กน้อย แต่ยังคงเน้นให้เห็นถึงหน้าอกที่ค่อนข้างใหญ่ ภายใต้ชุดกระโปรงยาวสีเขียว ซึ่งท่อนบนมีสีเขียวเข้มกว่าท่อนล่าง รวมถึงท่าทางที่นั่งกุมมือบนเก้าอี้ โดยในมือนั้นถือเชือกไกวเปลไว้ เช่นเดียวกับกับภาพจริง



(ก)



(ข)

ภาพที่ 162 ภาพมาตามโอกุสตีน รูแล็ง ภาพวาดมาตามรูแล็ง ฉากบ้านของครอบครัวรูแล็ง และตัวละครมาตามรูแล็ง

ที่มา (ก) : Vincent Van Gogh, **Madame Augustine Roulin**, 1889.

ที่มา (ข) : Stok, **Vincent**, 52.

จากการศึกษารูปแบบการถ่ายทอดภาพวาดของวินเซนต์ในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์ทั้ง 3 เรื่องดังที่ได้กล่าวไปแล้ว สามารถสรุปเป็นวิธีการนำภาพของวินเซนต์มาถ่ายทอดใหม่เป็นภาพการ์ตูนได้ 4 วิธีการ ได้แก่ การคงเดิม การตัดแปลง การตัดทอน และการเพิ่มเติม ดังนี้

1. การคงเดิม โดยคงลักษณะที่สำคัญหรือลักษณะเฉพาะบางอย่างในภาพวาดของวินเซนต์ไว้ในภาพการ์ตูน เช่น ในเรื่องที่ 1 ผู้วาดคงลักษณะหน้าตา ท่าทาง และการแต่งกายของวินเซนต์จากภาพเหมือนตนเองในฐานะศิลปินไว้ ในเรื่องที่ 2 ผู้วาดคงการจัดวางวัตถุแขวนผนังและห้อยเพดานในภาพคนกินมันฝรั่งไว้ ในเรื่องที่ 3 ผู้วาดคงลักษณะใบหน้ารูปหัวใจ สันจมูกที่เป็นรอยคลื่น ผมและหวดเคราสีส้มจากภาพเหมือนตนเองของวินเซนต์ไว้

2. การตัดแปลง โดยตัดแปลงลักษณะขององค์ประกอบบางอย่างในภาพวาดของวินเซนต์ให้เปลี่ยนแปลงไปในภาพการ์ตูน เช่น ในเรื่องที่ 1 มีการลดจำนวนดอกทานตะวันในภาพแจกันกับดอกทานตะวันสิบสองดอก ในเรื่องที่ 2 มีการตัดแปลงโทนสีของภาพคนกินมันฝรั่งให้เป็นโทนสีฟ้า และในเรื่องที่ 3 มีการตัดแปลงให้ภาพราตรีประดับดาวเป็นฉากทิวทัศน์ในตอนกลางวัน

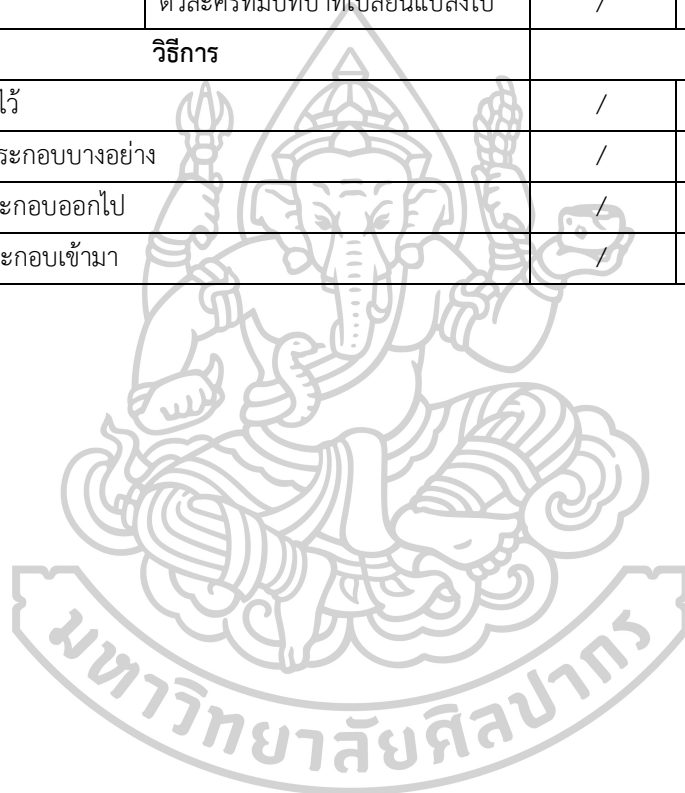
3. การตัดทอน โดยตัดทอนองค์ประกอบที่ปรากฏในภาพวาดของวินเซนต์ออกไปจากภาพการ์ตูน เช่น ในเรื่องที่ 1 มีการตัดทอนท่าทางการวางมือของชาวไร่และภานะที่อยู่บนโต๊ะออกไป ในเรื่องที่ 2 มีการตัดทอนองค์ประกอบด้านซ้ายและด้านขวาออกไปจากภาพทุ่งข้าวสาลีกับอีกา และในเรื่องที่ 3 มีการตัดทอนกลุ่มก๊าซที่ขุดพันกัน แลบแสง ดวงดาว และดวงจันทร์ออกจากภาพราตรีประดับดาวที่เป็นฉากทิวทัศน์ในตอนกลางวัน

4. การเพิ่มเติม โดยเพิ่มเติมองค์ประกอบที่ไม่ปรากฏในภาพวาดของวินเซนต์เข้ามาในภาพการ์ตูน เช่น ในเรื่องที่ 1 มีการเพิ่มชายหนุ่มสวมหมวกเข้ามาในภาพบ้านสีเหลืองที่เป็นฉาก ในเรื่องที่ 2 มีการเพิ่มตัวละครวินเซนต์ยืนโบกมือเข้ามาในภาพสะพานซีกกับรถม้าที่เป็นฉาก และในเรื่องที่ 3 มีการเพิ่มกล้องยาสูบและหลอดสีเหลืองเข้ามาในภาพแจกันกับดอกทานตะวันสิบสองดอกที่เป็นฉาก

สรุปได้ว่าในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์ทั้ง 3 เรื่องมีการนำภาพวาดของวินเซนต์มาถ่ายทอดใหม่ใน 3 รูปแบบ คือ การถ่ายทอดเป็นภาพวาดในฉาก ทั้งภาพวาดที่วินเซนต์วาดเสร็จแล้วและภาพวาดที่วินเซนต์กำลังวาดอยู่ การถ่ายทอดเป็นฉาก ทั้งฉากที่นำเค้าโครงมาจากภาพภาพถ่ายและฉากที่นำเค้าโครงมาจากภาพถ่ายหลายภาพ รวมถึงการถ่ายทอดเป็นตัวละคร ทั้งตัวละครที่มีบทบาทตามความจริงและตัวละครที่มีบทบาทเปลี่ยนแปลงไป นอกจากนี้ยังมีการถ่ายทอดภาพวาดของวินเซนต์โดยผสมผสานรูปแบบเหล่านี้เข้าด้วยกันในภาพถ่าย และพบวิธีการถ่ายทอดภาพวาดของวินเซนต์เป็นภาพการ์ตูน 4 วิธีการ ได้แก่ การคงลักษณะเดิมไว้ การตัดแปลงองค์ประกอบบางอย่าง การตัดทอนองค์ประกอบเดิมออกไป และการเพิ่มเติมองค์ประกอบใหม่เข้ามา ดังตารางที่ 20 ซึ่งเมื่อภาพวาดของวินเซนต์ที่ถูกถ่ายทอดออกมาประกอบกันกับองค์ประกอบอื่น ๆ ของการ์ตูน อาทิ คำบรรยาย บทสนทนาของตัวละคร หรือการเปลี่ยนกรอบภาพจะทำให้ผู้อ่านได้รับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับภาพวาดเหล่านั้น ทั้งลักษณะและความคิดเบื้องหลังของภาพ ความคิดเห็นของตัวละครอื่นที่มีต่อภาพนั้น ตลอดจนกระบวนการทำงานของวินเซนต์ อันเป็นเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับศิลปะที่ผู้วาดสอดแทรกไว้

ตารางที่ 20 รูปแบบและวิธีการถ่ายทอดผลงานของวินเซนต์ แวน โก๊ะห์

การถ่ายทอดผลงานของวินเซนต์		หนังสือการตูนชีวประวัติวินเซนต์		
รูปแบบ		เรื่องที่ 1	เรื่องที่ 2	เรื่องที่ 3
ถ่ายทอดเป็นภาพวาดในฉาก	ภาพที่วาดเสร็จแล้ว	/	/	/
	ภาพที่กำลังวาดอยู่	/	/	/
ถ่ายทอดเป็นฉาก	ฉากที่นำเค้าโครงมาจากภาพเดียว	/	/	/
	ฉากที่นำเค้าโครงมาจากหลายภาพ	/	/	/
ถ่ายทอดเป็นตัวละคร	ตัวละครที่มีบทบาทตามความจริง	/	/	/
	ตัวละครที่มีบทบาทเปลี่ยนแปลงไป	/		
วิธีการ				
คงลักษณะเดิมไว้		/	/	/
ตัดแปลงองค์ประกอบบางอย่าง		/	/	/
ตัดทอนองค์ประกอบออกไป		/	/	/
เพิ่มเติมองค์ประกอบเข้ามา		/	/	/



บทที่ 6

บทสรุป

การวิจัยนี้มุ่งศึกษาชีวประวัติของศิลปินในรูปแบบการ์ตูน โดยมีกรณีศึกษา คือ หนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์ ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกมาศึกษาจำนวน 3 เล่ม ได้แก่ เรื่องที่ 1 Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle เรื่องที่ 2 Vincent Van Gogh: The Raven Hunt และ เรื่องที่ 3 Vincent มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์
2. เพื่อวิเคราะห์การถ่ายทอดเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบและการถ่ายทอดเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์สามารถสรุปเป็นผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. องค์ประกอบของหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์

ผู้วิจัยแบ่งประเด็นการวิเคราะห์ในส่วนนี้ออกเป็น 3 ประเด็น ตามองค์ประกอบที่เป็นกลไกในการสร้างความหมายของการ์ตูนให้เกิดขึ้นในความคิดและความรู้สึกของผู้อ่าน ได้แก่ การเล่าเรื่อง การวาดภาพ และการเปลี่ยนกรอบภาพ สามารถสรุปได้ดังนี้

การเล่าเรื่องในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะท์ทั้ง 3 เรื่องมีตัวละครวินเซนต์เป็นจุดศูนย์กลางในการดำเนินเรื่อง โดยแสดงให้เห็นถึงลักษณะนิสัยอันซับซ้อนหลากหลายด้าน และการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยของวินเซนต์ไปตามช่วงเวลาหรือเหตุการณ์ในเรื่อง ผ่านรูปแบบการเล่าเรื่องที่แตกต่างกัน เรื่องที่ 1 และเรื่องที่ 2 เล่าเรื่องราวตลอดทั้งชีวิตของวินเซนต์ ซึ่งรวมเป็นระยะเวลา 37 ปี จึงจำเป็นต้องแบ่งเรื่องราวออกเป็นหลายโครงเรื่อง และด้วยความจำกัดของจำนวนหน้าในหนังสือ เพียง 40 – 48 หน้า ทำให้ผู้วาดต้องสรุปเหตุการณ์ให้สั้นกระชับเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งเรื่องที่ 1 เล่าแต่ละโครงเรื่องสลับกัน โดยใช้ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนและผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง ผ่านการเล่าเรื่องแบบปากต่อปาก และเรื่องที่ 2 เล่าแต่ละโครงเรื่องต่อเนื่องกัน โดยใช้ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนเพียงแบบเดียว ส่วนเรื่องที่ 3 เลือกช่วงเวลา 2 ปีสุดท้ายในชีวิตของวินเซนต์มานำเสนอ จึงมีเพียงโครงเรื่องเดียว ประกอบกับจำนวนหน้าในหนังสือที่มีมากถึง 144 หน้า ทำให้ผู้วาดสามารถใช้พื้นที่ในการเล่ารายละเอียดของเหตุการณ์ได้อย่างเต็มที่ โดยใช้ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนเป็นหลัก และใช้ผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่องช่วยขยายความเพิ่มเติม ผ่านการเขียนจดหมาย

การวาดภาพในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์ทั้ง 3 เรื่องเน้นการถ่ายทอดลักษณะเฉพาะของตัวละครออกมา โดยอาศัยเค้าโครงจากภาพวาดของวินเซนต์และภาพถ่ายของบุคคลที่เป็นต้นแบบของตัวละคร เช่นเดียวกันกับฉากในทุกเรื่องที่มีการนำเค้าโครงจากภาพวาดของวินเซนต์และสถานที่ที่มีอยู่จริงมาวาดเป็นฉาก ด้วยรูปแบบการวาดที่แตกต่างกันออกไปตามระดับความเหมือนจริงของตัวละครและฉากที่ผู้วาดเลือกนำเสนอออกมา โดยในแต่ละเรื่องจะมีภาพหนึ่งระดับที่เป็นภาพส่วนใหญ่ในเล่มนั้น ภาพในเรื่องที่ 1 มีความเหมือนจริงระดับ 4 ซึ่งเหมือนจริงมากที่สุดและมีรายละเอียดมากที่สุด ภาพในเรื่องที่ 2 มีความเหมือนจริงระดับ 3 ซึ่งเหมือนจริงรองลงมา และมีรายละเอียดปานกลาง ส่วนภาพในเรื่องที่ 3 มีความเหมือนจริงระดับ 2 ซึ่งเหมือนจริงน้อยที่สุด และมีรายละเอียดน้อยที่สุด แต่ระดับความเหมือนจริงของภาพในแต่ละเล่มอาจลดลง เมื่อภาพนั้นเป็นภาพที่อยู่ในระยะไกลออกไป หรือเป็นภาพที่ผู้วาดต้องการเน้นเหตุการณ์โดยรวมมากกว่ารายละเอียดของภาพ

การเปลี่ยนกรอบภาพในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์ทั้ง 3 เรื่องมีรูปแบบที่แตกต่างกัน ทำให้ผู้อ่านรับรู้เรื่องราวแตกต่างกันตามไปด้วย ในเรื่องที่ 2 ผู้อ่านจะรับรู้เรื่องราวทั้งหมดได้อย่างรวดเร็วที่สุด แต่จะไม่ทราบรายละเอียดในแต่ละเหตุการณ์มากนัก เนื่องจากมีการใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากมากที่สุด เพื่อเน้นการสรุปเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละฉากเป็นหลัก ตรงข้ามกันกับในเรื่องที่ 3 ผู้อ่านจะได้รับรู้เรื่องราวส่วนใหญ่อย่างช้า ๆ จึงได้รับรู้รายละเอียดของแต่ละเหตุการณ์อย่างเต็มที่ เนื่องจากมีการใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลามากที่สุด เพื่อเน้นการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องกันในแต่ละฉากเป็นหลัก ส่วนในเรื่องที่ 1 มีรูปแบบการเปลี่ยนกรอบภาพที่อยู่กึ่งกลางระหว่างทั้งสองเรื่อง แต่จะใกล้เคียงกับเรื่องที่ 3 มากกว่า แม้จะมีการใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากมากที่สุด เช่นเดียวกับเรื่องที่ 2 แต่เป็นการใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉาก เพื่อถ่ายทอดเหตุการณ์ในแต่ละฉากสลับกันเป็นหลัก อีกทั้งมีการใช้การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาควบคู่กันไปด้วย ทำให้ผู้อ่านได้รับรู้เรื่องราวบางส่วนอย่างรวดเร็ว และได้รับรู้เรื่องราวบางส่วนอย่างช้า ๆ จึงมีทั้งเหตุการณ์ที่ผู้อ่านทราบรายละเอียดเป็นอย่างดีและเหตุการณ์ที่ผู้อ่านไม่ทราบรายละเอียดมากนัก เกิดเป็นจังหวะในการเล่าเรื่อง

2. การถ่ายทอดเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์

ผู้วิจัยแบ่งประเด็นการวิเคราะห์ในส่วนนี้ออกเป็น 2 ประเด็น ตามเนื้อหาหลัก ๆ ที่พบในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์ ได้แก่ การถ่ายทอดชีวิต และการถ่ายทอดผลงานของวินเซนต์ แวน โกะห์ สามารถสรุปได้ดังนี้

การถ่ายทอดชีวิตของวินเซนต์ แวน โกะห์ในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติ คือ การนำเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตของวินเซนต์ที่ปรากฏตามหนังสือชีวประวัติโดยทั่วไปมาเล่าใหม่ ซึ่งจากการศึกษาการ

ถ่ายทอดชีวิตของวินเซนต์ในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติทั้ง 3 เรื่องพบว่า มีการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตของวินเซนต์ใน 2 รูปแบบด้วยวิธีการที่หลากหลาย ได้แก่ 1) การถ่ายทอดชีวิตของวินเซนต์แบบตรงไปตรงมา ด้วย 4 วิธีการ คือ เล่าเรื่องเรียงลำดับเหตุการณ์, ใช้ผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนเพียงคนเดียว, ใช้คำบรรยายดำเนินเรื่องเป็นหลัก, และสร้างตัวละครทั้งหมดตามบุคคลที่ปรากฏในชีวประวัติ 2) การถ่ายทอดชีวิตของวินเซนต์แบบพลิกแพลง ด้วย 5 วิธีการ คือ เล่าเรื่องสลับลำดับเหตุการณ์, ใช้ผู้เล่าเรื่องแบบผสมผสาน ทั้งผู้เล่าเรื่องแบบเสมือนมีตัวตนและผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในเรื่อง, ใช้ภาพและบทสนทนาของตัวละครดำเนินเรื่องเป็นหลัก, สร้างตัวละครใหม่เพิ่มเติม นอกเหนือจากบุคคลที่ปรากฏในชีวประวัติ และสร้างความสงสัยใคร่รู้ให้กับผู้อ่าน ซึ่งเมื่อพิจารณาการถ่ายทอดชีวิตของวินเซนต์ในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติโดยรวมแล้ว สามารถสรุปได้ว่า เรื่องที่ 2 เล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมาที่สุด โดยสรุปสาระสำคัญออกมาเป็นคำบรรยายเพียงสั้น ๆ และมีภาพประกอบคำบรรยายนั้น ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจเหตุการณ์โดยรวมได้อย่างรวดเร็ว แต่จะไม่สามารถบรรยายละเอียดในเหตุการณ์มากนัก ส่วนเรื่องที่ 1 และเรื่องที่ 3 เล่าเรื่องแบบพลิกแพลงเป็นส่วนใหญ่ โดยเรื่องที่ 1 เน้นการเล่าเหตุการณ์หลายเหตุการณ์สลับกันและการสร้างตัวละครใหม่ขึ้นมา เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความสงสัยใคร่รู้และตื่นตาตื่นใจ จนอยากติดตามเรื่องราวต่อไป และเรื่องที่ 3 เน้นการใช้ภาพที่ต่อเนื่องกันมากในเหตุการณ์สำคัญ และการเล่าข้ามบางเหตุการณ์ไป เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้อ่านได้มีส่วนร่วมในการเชื่อมโยงเหตุการณ์ อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นความสงสัยใคร่รู้ของผู้อ่านเช่นเดียวกันกับเรื่องที่ 1 อันนำไปสู่การค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเอง

การถ่ายทอดผลงานของวินเซนต์ แวน โก๊ะห์ในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติ คือ การนำผลงานของวินเซนต์มาวาดใหม่เป็นภาพการ์ตูน แบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) การถ่ายทอดเป็นภาพวาดในฉาก ทั้งภาพที่วินเซนต์วาดเสร็จแล้วและภาพที่วินเซนต์กำลังวาดอยู่ 2) การถ่ายทอดเป็นฉาก ทั้งฉากที่นำเค้าโครงมาจากภาพภาพเดียวและฉากที่นำเค้าโครงมาจากภาพหลายภาพ 3) การถ่ายทอดเป็นตัวละคร ทั้งตัวละครที่มีบทบาทตามความจริงและตัวละครที่มีบทบาทเปลี่ยนแปลงไป นอกจากนี้ยังมีการผสมผสานรูปแบบเหล่านี้เข้าด้วยกันในการถ่ายทอดภาพวาดของวินเซนต์เพียงภาพเดียว โดยพบวิธีการถ่ายทอดภาพวาดของวินเซนต์เป็นภาพการ์ตูน 4 วิธีการ ได้แก่ การคงลักษณะเดิมไว้, การดัดแปลงองค์ประกอบบางอย่าง, การตัดทอนองค์ประกอบออกไป และการเพิ่มเติมองค์ประกอบเข้ามา ซึ่งเมื่อภาพวาดของวินเซนต์ที่ถูกถ่ายทอดออกมาประกอบกันกับองค์ประกอบอื่น ๆ ของการ์ตูน อาทิ คำบรรยาย บทสนทนาของตัวละคร หรือการเปลี่ยนกรอบภาพ จะทำให้ผู้อ่านได้รับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับภาพวาดเหล่านั้น ทั้งลักษณะและความคิดเบื้องหลังของภาพ ความคิดเห็นของตัวละครอื่นที่มีต่อภาพวาดของวินเซนต์ ตลอดจนกระบวนการทำงานของวินเซนต์ อันเป็นเนื้อหาความรู้ทางศิลปะที่ผู้วาดสอดแทรกไว้

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาและวิเคราะห์องค์ประกอบของหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ รวมถึงรูปแบบและวิธีการถ่ายทอดเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ ทำให้ผู้วิจัยเกิดทรรศนะต่าง ๆ นอกเหนือจากผลสรุปของการวิจัยดังที่ได้กล่าวไปแล้ว คือ องค์ประกอบต่างของหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์มีความสัมพันธ์กัน โดยเฉพาะโครงเรื่อง เวลา และการเปลี่ยนกรอบภาพ ซึ่งองค์ประกอบด้านการวาดภาพและการเปลี่ยนกรอบภาพในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ไม่เป็นไปตามข้อสังเกตของสก็อต แม็กคลาวด์ที่พิจารณาไว้ในหนังสือ Understanding Comics The Invisible Art นอกจากนี้องค์ประกอบทั้งหมดยังเป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ให้เหมาะสมสำหรับผู้อ่านในช่วงวัยต่าง ๆ มีรายละเอียดดังนี้

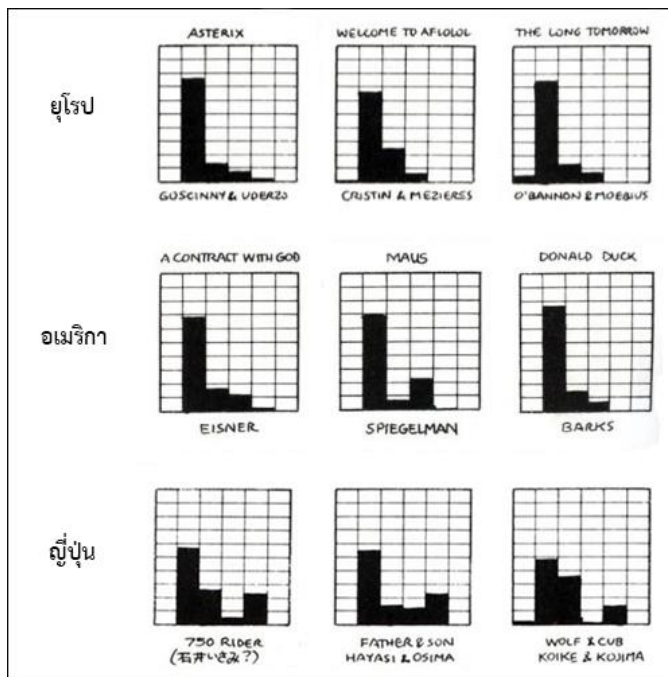
จากการศึกษาองค์ประกอบต่าง ๆ ในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะห์ ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตว่า องค์ประกอบแต่ละส่วนของการ์ตูนมีความสัมพันธ์กัน คือ จำนวนของโครงเรื่องส่งผลต่อการแสดงระยะเวลาในการเล่าเรื่อง ได้แก่ เรื่องที่ 1 และเรื่องที่ 2 มีโครงเรื่องจำนวนมาก จึงต้องใช้การเล่าย่อมากตามไปด้วย เพื่อเล่าเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้สั้นกระชับ จนสามารถเล่าเหตุการณ์ในโครงเรื่องทั้งหมดได้ภายในเล่ม ส่วนเรื่องที่ 3 มีเพียงโครงเรื่องเดียว ผู้วาดจึงมีโอกาสนำการใช้การเล่าละเอียดเพื่อแสดงรายละเอียดของเหตุการณ์ต่าง ๆ มากกว่าเรื่องที่ 1 และเรื่องที่ 2 อีกทั้งรูปแบบของโครงเรื่องยังส่งผลต่อรูปแบบการเปลี่ยนกรอบภาพ อาทิ เรื่องที่ 1 มีโครงเรื่องเชิงซ้อนแบบสลับและแบบกรอบ ทำให้มีการเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากมากเป็นพิเศษ เพื่อถ่ายทอดเหตุการณ์ในโอแวร์สลับกับเหตุการณ์ในปารีส และถ่ายทอดเหตุการณ์ในอดีตซ้อนเข้าไปในเหตุการณ์ปัจจุบัน เป็นต้น

รวมถึงรูปแบบการเปลี่ยนกรอบภาพก็มีผลต่อการแสดงระยะเวลาในการเล่าเรื่องด้วยเช่นเดียวกัน อาทิ การเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา เพื่อเน้นความต่อเนื่องของบทสนทนา เป็นการเล่าละเอียด ทำให้เรื่องราวดำเนินไปใกล้เคียงกับระยะเวลาที่เกิดขึ้นจริงของตัวละครเวลาที่ผู้อ่านใช้อ่านและรับรู้บทสนทนาของตัวละครจะเทียบเท่ากับเวลาที่ตัวละครใช้ในการพูดบทสนทนาเหล่านั้นออกมา ซึ่งผู้วาดนำมาใช้ประโยชน์ในการให้ข้อมูลที่สำคัญต่อการทำความเข้าใจเนื้อเรื่องหรือเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับศิลปะที่ผู้วาดสอดแทรกไว้ และการเปลี่ยนกรอบภาพแบบแง่มุมสู่แง่มุม เพื่อถ่ายทอดรายละเอียดที่อยู่ในฉาก เป็นการเล่ายืด ทำให้เรื่องราวดำเนินไปช้ากว่าเวลาที่เกิดขึ้นจริงในเรื่อง ผู้อ่านต้องไล่มองแต่ละรายละเอียดที่ประกอบกันในฉากตามที่ผู้วาดวาดรายละเอียดเหล่านั้นแยกกันไว้ในแต่ละกรอบภาพ ทั้งที่ในเรื่องนั้นตัวละครสามารถมองเห็นรายละเอียดของฉากทั้งหมดได้ด้วยการมองเพียงครั้งเดียว แต่ผู้วาดเลือกใช้การเปลี่ยนกรอบภาพเช่นนี้ให้สัมพันธ์กับกับมุมมองของวินเซนต์ที่มักจะไม่มองส่วนประกอบต่าง ๆ ของธรรมชาติอย่าง

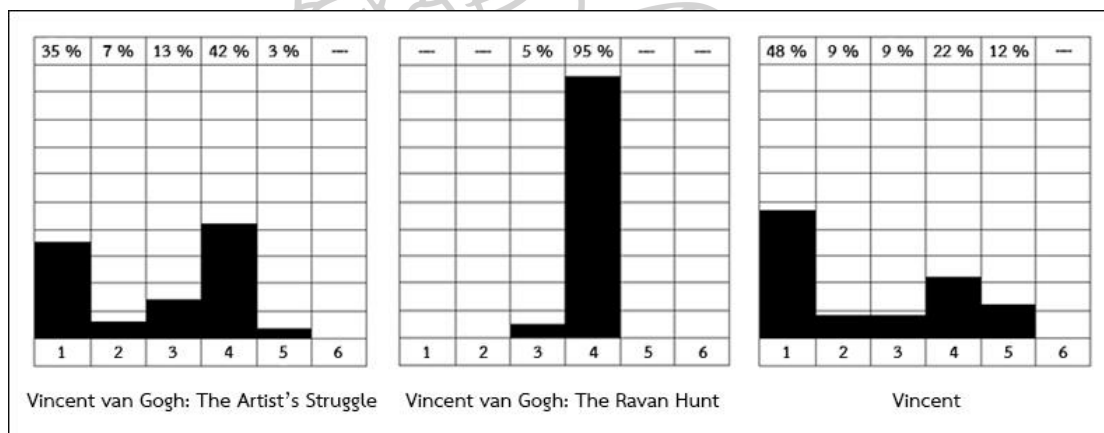
ละเอียด เพื่อศึกษาและนำมาเป็นข้อมูลสำหรับการวาดภาพ ส่วนการเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉาก เพื่อสรุปเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงเวลา เป็นการเล่าย่อ ทำให้เรื่องราวดำเนินไปรวดเร็วกว่า ระยะเวลาที่เกิดขึ้นจริงของตัวละคร ผู้อ่านใช้เวลาในการอ่านเพียงไม่กี่นาที แต่สามารถรับรู้เรื่องราวที่เกิดขึ้นกับตัวละครเป็นเวลาหลายเดือนหรือหลายปีได้ อีกทั้งการเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากยังเอื้อต่อการเล่าข้ามหรือการหยุดเล่าเหตุการณ์ในฉากหนึ่งไปเล่าเหตุการณ์ในอีกฉากหนึ่งแทน

อีกทั้งการวาดภาพและการเปลี่ยนกรอบภาพในหนังสือการ์ตูนชีวิตประวัติวินเซนต์นั้น ไม่เป็นไปตามข้อสังเกตของสก๊อต แม็กคลาวด์ ตามทฤษฎีการวาดภาพและการเปลี่ยนกรอบภาพในหนังสือ Understanding Comics The Invisible Art แม็กคลาวด์มักจะยกตัวอย่างการ์ตูนจากยุโรป อเมริกา และญี่ปุ่น แนวต่อสู้และแนวผจญภัยเป็นหลัก แต่หนังสือการ์ตูนชีวิตประวัติวินเซนต์ทั้ง 3 เรื่องที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาเป็นการ์ตูนแนวชีวิตประวัติ แม้จะวาดโดยนักวาดการ์ตูนชาวยุโรปทั้งหมด ได้แก่ ชาวดัตช์และชาวเยอรมัน แต่ก็มีส่วนที่แตกต่างจากการ์ตูนที่แม็กคลาวด์นำมายกตัวอย่าง คือ การ์ตูนชีวิตประวัติวินเซนต์ แวน โกะที่ไม่ได้เน้นการวาดภาพตัวละครให้มีระดับความเหมือนจริงน้อยกว่าฉาก เพื่อให้ผู้อ่านเชื่อมโยงตัวตนของตนเองเข้ากับตัวละครได้โดยง่าย เช่นเดียวกับการ์ตูนที่ได้รับความนิยมในยุโรปที่แม็กคลาวด์นำมายกตัวอย่าง แต่วาดให้ตัวละครและฉากมีความเหมือนจริงในระดับเดียวกัน เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งความแตกต่างระหว่างระดับความเหมือนจริงของภาพภายในเล่มเดียวกัน มักมีระยะของภาพ และสิ่งที่ผู้วาดต้องการเน้นในภาพเป็นปัจจัยสำคัญ คือ ยิ่งเป็นภาพที่อยู่ในระยะไกลออกไป หรือภาพที่ผู้วาดต้องการเน้นเหตุการณ์โดยรวมมากกว่ารายละเอียดของภาพ ยิ่งมีแนวโน้มที่ผู้วาดจะลดระดับความเหมือนจริงลง

อีกทั้งเมื่อนำแผนภูมิแท่งสรุปการเปลี่ยนกรอบภาพในหนังสือการ์ตูนชีวิตประวัติวินเซนต์ แวน โกะมาเปรียบเทียบกับแผนภูมิแท่งสรุปการเปลี่ยนกรอบภาพในหนังสือการ์ตูนยุโรป อเมริกา และญี่ปุ่นที่แม็กคลาวด์ได้ยกตัวอย่างไว้จะพบว่าแตกต่างกันมาก โดยการ์ตูนจากทั้ง 3 แหล่งนี้ล้วนมีการเปลี่ยนกรอบภาพแบบการกระทำสู่การกระทำมากที่สุด ดังแผนภูมิที่ 16 เพื่อสร้างความสนุกสนานและความตื่นเต้นเป็นหลัก แต่หนังสือการ์ตูนชีวิตประวัติวินเซนต์มีการเปลี่ยนกรอบภาพแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลาและการเปลี่ยนกรอบภาพแบบฉากสู่ฉากมากที่สุด ดังแผนภูมิที่ 17 เพื่อให้ข้อมูลความรู้ด้านศิลปะ และสรุปเหตุการณ์สำคัญในชีวิตของวินเซนต์ให้กระชับเข้าใจง่ายเป็นหลัก



แผนภูมิที่ 16 การเปลี่ยนกรอบภาพในการ์ตูนยุโรป อเมริกา และญี่ปุ่น
ที่มา : แม็กคลาวด์, 75-76, 80.



แผนภูมิที่ 17 การเปลี่ยนกรอบภาพในการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์

นอกจากนี้องค์ประกอบทั้งหมดของหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ยังเป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกหนังสือให้เหมาะสมสำหรับผู้อ่านในช่วงวัยต่าง ๆ โดยการวาดภาพเป็นองค์ประกอบแรกที่ผู้คนจะมองเห็น ซึ่งรูปแบบการวาดที่ผู้วาดเลือกใช้มักทำให้เกิดความคาดหวังเกี่ยวกับผู้อ่านตามมาว่าหนังสือเล่มนั้นเหมาะสมสำหรับผู้อ่านกลุ่มใด แต่อย่างไรก็ตามต้องนำรูปแบบการเล่าเรื่องและเนื้อหาภายในเล่มมาพิจารณาด้วย อาทิ เรื่องที่ 1 มีรูปแบบการวาดที่ซับซ้อน มีรายละเอียดมาก ประกอบกับการเล่าเรื่องที่สลับซับซ้อนเช่นเดียวกัน จึงเหมาะสำหรับเด็กที่โตในระดับหนึ่ง ตั้งแต่วัยรุ่นตอนต้นขึ้นไป อีกทั้งหนังสือเรื่องนี้ยังมีใบงานประกอบ โดยสามารถดาวน์โหลดได้จากในเว็บไซต์ของพิพิธภัณฑ์

แวน โกะห์ ซึ่งมีการระบุไว้อย่างชัดเจนว่าเป็นสื่อการเรียนการสอนสำหรับเด็กอายุ 11-15 ปี และเรื่อง
ที่ 2 มีรูปแบบการวาดที่ไม่ซับซ้อนนัก มีรายละเอียดปานกลาง ประกอบกับการเล่าเรื่องอย่าง
ตรงไปตรงมาด้วยคำบรรยายสั้น ๆ มีรูปเล่มขนาดเล็ก และมีจำนวนหน้าน้อย เปิดอ่านง่าย จึงเหมาะ
สำหรับผู้อ่านทุกวัย ตั้งแต่วัยที่เริ่มอ่านหนังสือออกขึ้นไป โดยเฉพาะผู้ที่ต้องการทราบเรื่องราวชีวิต
ของวินเซนต์ในเบื้องต้น แต่หนังสือเรื่องนี้มีการใช้สีน้อย เพียง 4 โทนสี จึงอาจไม่ดึงดูดใจผู้อ่านที่เป็น
เด็กนัก

ส่วนเรื่องที่ 3 มีรูปแบบการวาดที่เรียบง่าย มีรายละเอียดน้อย ตัดเส้นหนา และมีสีสดใส
เช่นเดียวกับหนังสือภาพสำหรับเด็กเล็กโดยทั่วไป แต่เมื่อนำรูปแบบการเล่าเรื่องและเนื้อหาภายในเล่ม
มาพิจารณาให้ลึกลงไปแล้วพบว่า หนังสือเรื่องนี้ต้องอาศัยประสบการณ์การอ่านและประสบการณ์
ชีวิตมากพอสมควรในการเชื่อมโยงเหตุการณ์ที่ผู้วาดถ่ายทอดออกมาด้วยภาพที่ไม่ต่อเนื่องกันนัก และ
เปี่ยมไปด้วยอารมณ์ของตัวละคร รวมถึงในการทำความเข้าใจเนื้อหาที่เป็นปรัชญาชีวิตที่ผู้วาด
สอดแทรกไว้อย่างลึกซึ้ง เช่น การเป็นคนชายขอบของสังคม ความตาย ความทุกข์ทรมานจากโรคร้าย
ไข้เจ็บ การมองโลกในแง่ดี และการยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิต เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีภาพล้อแหลม
ที่อาจก่อให้เกิดความสะเทือนใจมากจนเกินไปสำหรับเด็ก เช่น ภาพมดเบียนเลือด ภาพตัวละครหูขาด
มีเลือดสาดกระเซ็นออกมา และภาพการร่วมเพศที่ตัวละครเปลือยหมดทั้งตัว เป็นต้น จึงเหมาะ
สำหรับผู้อ่านที่เป็นวัยรุ่นตอนกลางขึ้นไปจนถึงวัยผู้ใหญ่มากที่สุด

ข้อเสนอแนะสำหรับการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน

นอกเหนือจากการสรุปและอภิปรายผลการวิจัยแล้ว ผู้วิจัยยังมีข้อเสนอแนะด้านปัจจัยที่
สำคัญ ขั้นตอน และแนวทางในการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน ซึ่งสามารถนำไปพิจารณาและ
ปรับใช้ให้เหมาะสมกับเรื่องราวชีวิตและผลงานของศิลปินที่ต้องการนำเสนอ รวมถึงความถนัดและ
รูปแบบการทำงานของผู้เขียนและผู้วาด เพื่อผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปินที่สร้างความพึงพอใจ
ให้แก่ผู้อ่าน อันเป็นพื้นฐานของความยินดีที่จะเรียนรู้

1. ปัจจัยสำคัญในการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน

ปัจจัยสำคัญที่ต้องคำนึงถึงในการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน มี 4 ประการ ได้แก่
ศิลปินที่เลือกมานำเสนอ ผู้อ่านที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ศักยภาพของผู้เขียนและผู้วาด รวมถึงรูปเล่มของ
หนังสือ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ล้วนสัมพันธ์กันทั้งหมด สามารถแจกแจงได้ดังนี้

1.1 ผู้เขียนและผู้วาด ผู้เขียนและผู้วาดเป็นศูนย์กลางของปัจจัยทั้งหมด เนื่องด้วยผู้เขียน
และผู้วาดเป็นผู้กำหนดปัจจัยอื่น ๆ ขึ้นมา โดยเริ่มจากการกำหนดศิลปินที่ต้องการนำเสนอเป็นอันดับ
แรก ตามด้วยผู้อ่านและรูปเล่มเป็นลำดับ ซึ่งผู้เขียนต้องเป็นผู้ที่มีศักยภาพในการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ

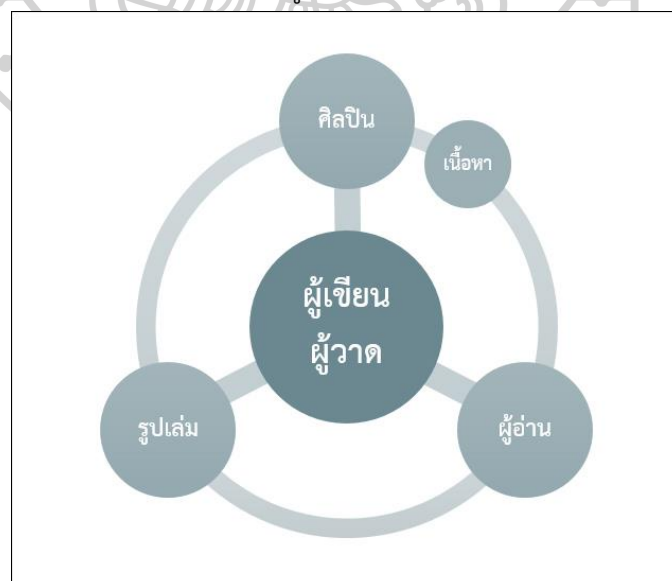
ชีวิตและผลงานของศิลปิน รวมถึงคัดเลือกข้อมูลที่จะนำมาเป็นเนื้อหาภายในเล่ม ส่วนผู้วาดก็ต้องมีศักยภาพในการจัดสรรรูปแบบการวาดของตน เพื่อนำเสนอเนื้อหาให้สอดคล้องกับความน่าสนใจของศิลปินที่เลือกมานำเสนอ เหมาะสมกับผู้อ่านและรูปเล่มของหนังสือ ซึ่งมีหนังสือการ์ตูนจำนวนไม่น้อยที่มีผู้เขียนและผู้วาดเป็นคนเดียวกัน

1.2 ศิลปิน เรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตและผลงานของศิลปินที่เลือกมานำเสนอเป็นที่มาของเนื้อหาภายในเล่ม ซึ่งจะส่งผลต่อปัจจัยอื่น ๆ เนื่องจากศิลปินแต่ละคนมีเหตุการณ์ที่น่าสนใจในชีวิตและจำนวนผลงานมากน้อยแตกต่างกัน ทำให้เนื้อหาที่ควรค่าแก่การนำเสนอมากน้อยแตกต่างกันตามไปด้วย

1.3 ผู้อ่าน ผู้อ่านที่ถูกกำหนดให้เป็นกลุ่มเป้าหมายของหนังสือที่จะผลิตออกมาเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้แนวทางการคัดเลือกเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอเนื้อหานั้นชัดเจนยิ่งขึ้น

1.4 รูปเล่ม รูปเล่มของหนังสือควรกำหนดให้มีขนาดและจำนวนหน้าที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย อีกทั้งเพียงพอต่อการนำเสนอเนื้อหาที่ผู้เขียนคัดเลือกมาและสอดคล้องกับรูปแบบการวาดของผู้วาด

สรุปความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยสำคัญในการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน คือ ผู้เขียนและผู้วาดเป็นผู้กำหนดศิลปิน ผู้อ่าน และรูปเล่ม โดยกำหนดศิลปินที่ต้องการนำเสนอขึ้นมาก่อนเป็นอันดับแรก ซึ่งข้อมูลเกี่ยวกับศิลปินทำให้เกิดเนื้อหาที่จะนำเสนอภายในเล่ม จากนั้นกำหนดผู้อ่านที่เป็นกลุ่มเป้าหมายและคัดเลือกเนื้อหาให้เหมาะสมสำหรับผู้อ่าน สุดท้ายกำหนดรูปเล่มของหนังสือให้เพียงพอต่อเนื้อหาที่เลือกมานำเสนอ ดังแผนภูมิต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 18 ปัจจัยที่สำคัญในการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โกะห์

2. ขั้นตอนการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน

ผู้วิจัยแบ่งขั้นตอนการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปินในเบื้องต้นตามแนวคิดเกี่ยวกับขั้นตอนการวาดการ์ตูนที่ได้กล่าวไปในบทที่ 2 แต่ปรับเปลี่ยนรายละเอียดภายในแต่ละขั้นตอนให้สอดคล้องกับปัจจัยที่สำคัญในการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน ดังนี้

2.1 ขั้นคิดเรื่อง เริ่มจากการกำหนดศิลปินที่ต้องการนำเรื่องราวชีวิตและผลงานมานำเสนอในรูปแบบการ์ตูน ซึ่งอาจเป็นศิลปินหลายคน หากต้องการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปินออกมาเป็นชุด และทำการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับศิลปินที่ต้องการนำเสนอจากหลากหลายแหล่งโดยละเอียด เช่น จดหมายหรือบันทึกของศิลปิน หนังสือ บทความ งานวิจัย บทสัมภาษณ์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปิน และผลงานศิลปะ เป็นต้น จากนั้นกำหนดผู้อ่านที่ต้องการให้เป็นกลุ่มเป้าหมาย และคัดเลือกข้อมูลที่สำคัญและน่าสนใจให้เป็นเนื้อหาภายในเล่มให้เหมาะสมกับผู้อ่านที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย สุดท้ายกำหนดรูปแบบของหนังสือ ทั้งขนาดและจำนวนของหน้ากระดาษให้สอดคล้องกับปริมาณของเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ นอกจากนี้ผู้วาดควรค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับเป็นข้อมูลอ้างอิงในการวาดภาพให้สมจริง โดยเฉพาะเมื่อเลือกนำเสนอเรื่องราวของศิลปินที่ไม่ได้อยู่ร่วมสมัยกับผู้วาด เช่น ค้นหาภาพและข้อมูลเกี่ยวกับสภาพความเป็นอยู่ของผู้คนในยุคสมัยที่ศิลปินมีชีวิตอยู่ และเดินทางไปยังสถานที่ที่ศิลปินเคยอยู่อาศัย เป็นต้น

2.2 ขั้นวาดภาพ เริ่มจากวาดภาพและเขียนเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอออกมาเป็นโครงร่าง โดยแบ่งกรอบภาพก่อน แล้วจึงวาดตัวละคร ฉาก และช่องคำพูดลงไปในแต่ละกรอบภาพ จากนั้นเขียนข้อความที่เป็นคำบรรยายและบทสนทนาของตัวละครลงไป วาดรายละเอียดเพิ่มเติมอีกเล็กน้อย เช่น ตัวเสียงและเส้นสถานะ เป็นต้น ปรับแก้จนเหมาะสม สุดท้ายตัดเส้นตามโครงร่างให้ชัดเจนที่ละหน้า จนครบทุกหน้า

2.3 ขั้นตกแต่ง เริ่มจากลบรอยดินสอออกทั้งหมด จากนั้นลงสีภาพที่วาดไว้ และสุดท้ายตรวจสอบความเรียบร้อยถูกต้องอีกครั้ง

ขั้นตอนการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปินทั้ง 3 ขั้นตอน สามารถแจกแจงและสรุปได้เป็นตารางที่ 21 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 21 ขั้นตอนการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน

ขั้นตอนการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน	
1. ขั้นคิดเรื่อง	1.1 กำหนดศิลปินที่ต้องการนำเรื่องราวชีวิตและผลงานมานำเสนอในรูปแบบการ์ตูน
	1.2 ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับศิลปินจากหลากหลายแหล่งโดยละเอียด
	1.3 กำหนดผู้อ่านที่ต้องการให้เป็นกลุ่มเป้าหมาย
	1.4 คัดเลือกข้อมูลที่สำคัญและน่าสนใจให้เป็นเนื้อหาภายในเล่ม
	1.5 กำหนดขนาดและจำนวนหน้าของหนังสือ
	1.6 ค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับเป็นข้อมูลอ้างอิงในการวาดภาพให้สมจริง
2. ขั้นวาดภาพ	2.1 วาดภาพและเขียนเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอออกมาเป็นโครงร่าง
	2.2 ตัดเส้นตามโครงร่างที่ให้ชัดเจนที่ละหน้า
3. ขั้นตกแต่ง	3.1 ลบรอยดินสอออก
	3.2 ลงสีภาพที่วาดไว้
	3.3 ตรวจสอบความเรียบร้อยถูกต้อง

3. แนวทางการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน

ผู้วิจัยเสนอแนะแนวทางการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน โดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ แนวทางการเลือกเรื่องราวของศิลปินที่จะนำเสนอ แนวทางการนำเสนอเรื่องราวของศิลปิน แนวทางการเลือกผลงานของศิลปินที่จะนำเสนอ และแนวทางการนำเสนอผลงานของศิลปิน

3.1 แนวทางการเลือกเรื่องราวของศิลปินที่จะนำเสนอ ได้แก่ การเลือกเรื่องราวตลอดทั้งชีวิตของศิลปินมานำเสนอ ผู้วาดต้องแบ่งพื้นที่ให้กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตลอดทั้งชีวิตของศิลปิน ซึ่งรวมเป็นระยะเวลาหลายปี อาจทำให้แสดงรายละเอียดของแต่ละเหตุการณ์ได้ไม่มากนัก หรือการเลือกเรื่องราวบางช่วงในชีวิตของศิลปินที่น่าสนใจเป็นพิเศษมานำเสนอ ผู้วาดแบ่งพื้นที่ให้กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพียงไม่กี่ปีในชีวิตของศิลปิน จึงสามารถแสดงรายละเอียดของแต่ละเหตุการณ์ในช่วงนั้นได้มาก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับขนาดของเล่มและจำนวนหน้าในหนังสือเล่มนั้นด้วย

3.2 แนวทางการนำเสนอเรื่องราวของศิลปิน แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ แนวทางการเล่าเรื่อง และแนวทางการวาดภาพ ดังนี้

3.2.1 แนวทางการเล่าเรื่อง ได้แก่ การเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมา โดยเล่าเรื่องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหลัง ใช้ผู้เล่าเรื่องเพียงแบบเดียว อีกทั้งใช้คำบรรยายในการดำเนินเรื่องเป็นหลักและมีภาพประกอบกับคำบรรยายนั้น รวมถึงสร้างตัวละครขึ้นตามบุคคลที่ปรากฏในชีวิตประวัติของศิลปิน หรือการเล่าแบบพลิกแพลง โดยเล่าเรื่องสลับลำดับเหตุการณ์ ใช้ผู้เล่าเรื่องแบบผสมผสาน ทั้งผู้เล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นตัวละครและผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครในการเล่าเรื่อง อีกทั้งใช้ภาพ

และบทสนทนาร่วมกันในการดำเนินเรื่อง รวมถึงสร้างตัวละครใหม่เพิ่มเติม นอกเหนือจากบุคคลที่ปรากฏในชีวิตประวัติดิลปิน และสร้างความสนใจใคร่รู้ให้กับผู้อ่าน

3.2.2 แนวทางการวาดภาพ ได้แก่ การวาดให้เหมือนจริงมาก มีรายละเอียดมาก ซึ่งจะมีความเฉพาเจาะจง จึงเปิดโอกาสให้ผู้อ่านตีความน้อย หรือการวาดให้เหมือนจริงน้อย มีรายละเอียดน้อย ซึ่งจะมีความเป็นสากล จึงเปิดโอกาสให้ผู้อ่านตีความมากกว่า

3.3 แนวทางการเลือกผลงานของศิลปินที่จะนำเสนอ ได้แก่ เลือกผลงานที่มีชื่อเสียงมาแนะนำเสนอให้ผู้อ่านได้รู้จักศิลปินในเบื้องต้น เลือกผลงานที่มีลักษณะโดดเด่น แสดงให้เห็นถึงรูปแบบการสร้างสรรคผลงานอันเป็นเอกลักษณ์ของศิลปิน หรือเลือกผลงานที่มีแนวคิด เทคนิค และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่น่าสนใจมาแนะนำเสนอให้ผู้อ่านได้รู้จักศิลปินมากขึ้น อีกทั้งเป็นการเพิ่มพูนความรู้ทางศิลปะของผู้อ่านให้รอบด้านมากยิ่งขึ้น

3.4 แนวทางการนำเสนอผลงานของศิลปิน แบ่งออกเป็น 2 วิธี คือ การนำเสนอผลงานของศิลปินด้วยข้อความ และการนำเสนอผลงานของศิลปินด้วยภาพ ดังนี้

3.4.1 การนำเสนอผลงานของศิลปินด้วยข้อความ ได้แก่ การนำเสนอผลงานของศิลปินผ่านคำบรรยายของผู้เล่าเรื่อง บทสนทนาของตัวละคร และจดหมายหรือบันทึกที่ตัวละครเขียนขึ้นมา ทั้งตัวละครที่เป็นศิลปิน ซึ่งกล่าวถึงผลงานของตน และตัวละครอื่น ๆ ที่แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานของศิลปิน

3.4.2 การนำเสนอผลงานของศิลปินด้วยภาพ ได้แก่ การนำเค้าโครงจากผลงานของศิลปินมาแนะนำเสนอเป็นภาพวาดในฉาก ทั้งภาพที่ศิลปินวาดเสร็จแล้วและภาพที่ศิลปินกำลังวาดอยู่ แนะนำเสนอเป็นฉาก ทั้งฉากที่นำเค้าโครงมาจากภาพผลงานชิ้นเดียวและฉากที่นำเค้าโครงมาจากผลงานหลายชิ้น หรือนำเสนอเป็นตัวละคร ทั้งตัวละครที่มีบทบาทตามความจริงในชีวิตประวัติและตัวละครที่มีบทบาทเปลี่ยนแปลงไปจากชีวิตประวัติ ซึ่งสามารถนำเสนอออกมาได้ด้วย 4 วิธีการ ได้แก่ การคงลักษณะของภาพวาดเดิมไว้ การตัดแปลงองค์ประกอบบางอย่าง การตัดทอนองค์ประกอบเดิมออกไป และการเพิ่มเติมองค์ประกอบใหม่เข้ามา

แนวทางการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวิตประวัติดิลปินทั้ง 4 ส่วนสามารถสรุปได้เป็นตารางที่ 22 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 22 แนวทางการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน

แนวทางการผลิตหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปิน		
1. แนวทางการเลือกเรื่องราวของศิลปินที่จะนำเสนอ	เลือกเรื่องราวตลอดทั้งชีวิตของศิลปิน เลือกเรื่องราวบางช่วงในชีวิตของศิลปิน	
2. แนวทางการนำเสนอเรื่องราวของศิลปิน 2.1 การเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบเรียบง่าย	เล่าเรื่องเรียงลำดับเหตุการณ์
		ใช้ผู้เล่าเรื่องแบบเดียว
		ใช้คำบรรยายดำเนินเรื่อง
		สร้างตัวละครตามชีวประวัติ
	เล่าเรื่องแบบซับซ้อน	เล่าเรื่องสลับลำดับเหตุการณ์
		ใช้ผู้เล่าเรื่องที่แบบผสมผสาน
		ใช้ภาพและบทสนทนาดำเนินเรื่อง
		สร้างตัวละครใหม่เพิ่มเติม
		สร้างความสงสัยใคร่รู้ให้กับผู้อ่าน
2.2 การวาดภาพ	วาดให้เหมือนจริงมาก มีรายละเอียดมาก วาดให้เหมือนจริงน้อย มีรายละเอียดน้อย	
3. แนวทางการเลือกผลงานของศิลปินที่จะนำเสนอ	เลือกผลงานที่มีชื่อเสียง เลือกผลงานที่มีลักษณะโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ เลือกผลงานที่มีแนวคิดหรือเทคนิคที่น่าสนใจ	
4. แนวทางการนำเสนอผลงานของศิลปิน 4.1 การนำเสนอผลงานของศิลปินด้วยข้อความ	นำเสนอผ่านคำบรรยายของผู้เล่าเรื่อง	
	นำเสนอผ่านบทสนทนาของตัวละคร	
	นำเสนอผ่านจดหมายหรือบันทึกของตัวละคร	
4.2 การนำเสนอผลงานของศิลปินด้วยภาพ	นำเสนอเป็นภาพวาด	คงลักษณะเดิม
	นำเสนอเป็นฉาก	ตัดแปลงองค์ประกอบ
	นำเสนอเป็นตัวละคร	เพิ่มเติมองค์ประกอบ
		ตัดทอนองค์ประกอบ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

หลังจากที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง “ชีวประวัติศิลปินในรูปแบบการ์ตูน: กรณีศึกษาหนังสือการ์ตูนชีวประวัติวินเซนต์ แวน โก๊ะห์” แล้ว ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในเรื่องที่เกี่ยวข้องต่อไป ดังนี้

1. ศึกษาเปรียบเทียบวิธีการนำเสนอเนื้อหาด้านศิลปะในหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปินหลายคนที่มีแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานแตกต่างกัน เช่น เร็มบรันต์, โกแก้ง, ปิกัสโซ และดาลี เป็นต้น
2. ศึกษาแนวทางการนำหนังสือการ์ตูนชีวประวัติศิลปินหรือหนังสือการ์ตูนความรู้ด้านศิลปะไปใช้ในการเรียนการสอน การทำกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ หรือประกอบการเข้าชมพิพิธภัณฑ์ศิลปะ



รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กอบกุล อิงคุทานนท์. **ศัพท์วรรณกรรม**. กรุงเทพฯ: รักรอักษร, 2540.

กาญจนา แก้วเทพ. **การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค**. กรุงเทพฯ: เอดิสัน เพรส โพรดักส์, 2542.

จตุศักดิ์ อมรเวช. **ตำนานการ์ตูน = Legend of Cartoons and Comics**. กรุงเทพฯ: แสงดาว, 2544.

เจือ สตะเวทิน. **ตำรับร้อยแก้ว**. กรุงเทพฯ: สุทธิสารการพิมพ์, 2517.

ชมนาด บุญอารีย์. "นิยายภาพ: การ์ตูนสร้างสรรค์เพื่อการอ่าน." **มนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์** 29, 1 (มกราคม – เมษายน 2555): 117.

ชลอ รอดลอย. **การเขียนสารคดี**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2551.

ชัยยศ อิษฏ์วารพินิจ. "Understanding Comics: The Invisible Art." **Journal of Fine Arts** 1, 2 (มีนาคม 2557): 239-51.

ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และ พิรุณ อนุวัชศิริวงศ์. **การ์ตูน มหัศจรรย์แห่งการพัฒนาสมอง และการอ่าน**. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเด็ก, 2552.

เทียมยศ ปะสาวะโน. "เอดูเทนเมนต์: การศึกษาแนวใหม่ที่เน้นความบันเทิง." **วไลยอลงกรณ์ปริทัศน์** 3, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2556): 159-67.

ธัญญา สังขพันธานนท์. **การเขียนสารคดีภาคปฏิบัติ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อินทนิล, 2553.

นภาพรรณ พันธุ์จินดา. "การวิเคราะห์สารคดีชีวประวัติพระนพอินทร์สมเด็จพระเจ้าพี่นางเธอ เจ้าฟ้ากัลยาณิวัฒนา กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์." มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2554.

บุญเหลือ เทพยสุวรรณ. **วิเคราะห์วรรณคดีไทย**. กรุงเทพฯ: สมาคมสังคมศาสตร์แห่งประเทศไทย, 2517.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. "แต่งแต่งผจญภัย." เข้าถึงเมื่อ 15 เมษายน 2560. เข้าถึงจาก <https://www.facebook.com/prasertpp/posts/351521238529710>

———. "ความคิดรวบยอดเรื่องการ์ตูน." ใน **การ์ตูน โลกใบใหญ่ของความรักและจินตนาการ**, 149. กรุงเทพฯ: สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก, 2548.

ประทีป เหมือนนิล. **วรรณกรรมไทยปัจจุบัน**. กรุงเทพฯ: สารสยาม, 2519.

มาลี บุญศิริพันธ์. **การเขียนสารคดีสำหรับสื่อสิ่งพิมพ์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ประกายพลักษณ์, 2535.

- แม็กเคลาวด์, สก็อตต์. **Understanding Comics the Invisible Art** [Understanding Comics The Invisible Art]. แปลโดย ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ และเมธาวี กิตติอาภรณ์พล. กรุงเทพฯ: อาร์ตโฟร์ดี, 2559.
- ราชบัณฑิตยสถาน. **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554**. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน, 2556.
- ลักษณะหญิง รัตสราร. "งานเขียนเชิงชีวิตประวัติของไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ ระหว่าง พ.ศ. 2325-2475." จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2519.
- วนิดา บำรุงไทย. **สารคดี: กลวิธีการเขียนและแนววิจารณ์**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น, 2545.
- วรรษัญ คุรุจิต และ นันททอง ทองใบ. **การ์ตูนความรู้ไทย: ความเป็นมา สถานการณ์ และแนวทางการพัฒนา**. กรุงเทพฯ: สำนักงานอุทยานการเรียนรู้, 2552.
- วอลเธอร์, อินโก เอฟ. **วินเซนต์ แวน โก๊ะท์** [Van Gogh]. แปลโดย สมพร วาร์นาโด. กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไพนอาร์ท, 2552.
- วิมลีน มีศิริ. "หนังสือภาพ: โครงสร้างการเล่าเรื่องกับการสื่อสารความหมายสำหรับเด็ก." มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2551.
- ศักดา วิมลจันทร์. **เข้าใจการ์ตูน**. กรุงเทพฯ: โครงการสื่อการ์ตูนเพื่อการพัฒนาสุขภาวะทางจิตวิญญาณสถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก, 2548.
- สายหยุด บัวทุม. "เปรียบเทียบสามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลัง (หน) กับสามก๊กฉบับการ์ตูน ของमितสีเทรุ โยโกยามะ แปลโดยอังคณา รัตน์จันทร์." มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2547.
- หนึ่งธิดา เมตตภาพร. **วินเซนต์ แวน โก๊ะ**. กรุงเทพฯ: พีราบ, 2546.
- อิรวดี ไตลังคะ. **ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2546.
- อุมาพร มะโรณีย์. "สัมพันธ์ของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย." จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- ฮายาชิ, ฮิคารุ. **How to Draw Manga Ultimate Manga Lesson เล่ม1** [How To Draw Manga Ultimate Manga Lesson Vol.1]. แปลโดย จิตราต์นั แซ่ตั้ง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ดวงกมลพับลิชชิ่ง, 2556.
- . **How to Draw Manga Ultimate Manga Lesson เล่ม2** [How To Draw Manga Ultimate Manga Lesson Vol.2]. แปลโดย จิตราต์นั แซ่ตั้ง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ดวงกมลพับลิชชิ่ง, 2556.
- DeScience. "**Van Gogh ไม่ได้บ้า?**". ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส 8 มีนาคม 2557.

ภาษาอังกฤษ

"About Authors & Adaptors." เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน 2560. เข้าถึงจาก

<http://www.selfmadehero.com/about.php?list=3>

"About Hq." เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน 2560. เข้าถึงจาก

<http://www.selfmadehero.com/about.php?list=1>

Bloess, Willi. "About Us." เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน 2560. เข้าถึงจาก <https://kuenstler-biografien.de/index/ueber-uns>

———. **Vincent Van Gogh: The Raven Hunt.** แปลโดย Rolf Goellnitz. United States: Bluewater Productions, 2013.

Cohn, Neil. "Visual Narrative Structure." **Cognitive Science** 34, (2013): 413-452.

Contreras, Ralph. "Comic Art Terms – Captions." เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม 2560. เข้าถึงจาก

<http://comicbookgraphicdesign.com/comic-art-terms-captions>

Eisner, Will. **Graphic Storytelling and Visual Narrative.** New York: W. W. Norton & Company, 2008.

Encyclopædia Britannica Volume 3. พิมพ์ครั้งที่ 11. New York: The Encyclopaedia Britannica Company, 1910.

The Encyclopedia American Internation V.3. U.S.A: Grolier incorporated printed and Manufactorted, 1985.

Forster, E.M. **Aspects of the Novel.** New York: Penguin, 1963.

Genette, Garard. **Narrative Discourse: An Essay in Method.** Ithaca: Cornell University Press, 1980.

"Graphic Novel." เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2560. เข้าถึงจาก

<http://www.thinkib.net/englishalanglit/page/13891/graphic-novel>

Gravett, Paul. "Art-Comics: Artists' Lives as Graphic Novels." เข้าถึงเมื่อ 5 ธันวาคม 2559.

เข้าถึงจาก http://www.paulgravett.com/articles/article/art_comics

"How to Create a Graphic Novel." เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม 2560. เข้าถึงจาก

<http://www.wikihow.com/Create-a-Graphic-Novel>

- McCloud, Scott. **Understanding Comics the Invisible Art**. New York: Kitchen Sink Press, 1993.
- Muñoz-Alonso, Lorena. "Was Van Gogh Killed? New Research Says He Was Shot." เข้าถึงเมื่อ 22 พฤษภาคม 2560. เข้าถึงจาก <https://news.artnet.com/art-world/was-van-gogh-killed-new-research-says-he-was-shot-159637>
- "New Release: Vincent by Barbara Stok." เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน 2560. เข้าถึงจาก <http://www.selfmadehero.com/news/2014/03/new-release-vincent-by-barbara-stok>
- "Old Man with a Top Hat." เข้าถึงเมื่อ 25 มิถุนายน 2560. เข้าถึงจาก <https://www.vangoghmuseum.nl/en/collection/d0183V1962>
- "Over Ons." เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน 2560. เข้าถึงจาก http://www.eureducation.nl/wordpress/?page_id=2
- Prince, Gerald. **Dictionary of Narratology**. Lincoln: University of Nebraska Press, 1987.
- Salgood Sam. "Transitions!" เข้าถึงเมื่อ 20 เมษายน 2560. เข้าถึงจาก <http://makingcomics.spiltink.org/transitions>
- Stok, Barbara. "Info." เข้าถึงเมื่อ 27 เมษายน 2560. เข้าถึงจาก <http://www.barbaraal.nl/meer.html>
- . **Vincent**. แปลโดย Laura Watkinson. London: SelfMadeHero, 2014.
- "Teaching Material Graphic Novel." เข้าถึงเมื่อ 4 ธันวาคม 2559. เข้าถึงจาก <https://www.vangoghmuseum.nl/en/group-and-school-visits/schools/lessons-and-teaching-materials/teaching-material-graphic-novel>
- Verhaegen, Marc และ Jan Kragt. **Vincent Van Gogh: An Artist's Struggle**. แปลโดย Laura Watkinson. พิมพ์ครั้งที่ 2. ม.ป.ท.: The Eureducation Foundation, 2012.
- Yang, Gene. "History of Comics in Education." เข้าถึงเมื่อ 15 เมษายน 2560. เข้าถึงจาก <http://www.humblecomics.com/comicsedu/history.html>





ประวัติผู้เขียน

ชื่อสกุล-	ปาลีพัชร โสภณ
วัน เดือน ปี เกิด	24 เมษายน 2533
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	อักษรศาสตรบัณฑิต สาขาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร (2555)
ที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 3 แยก 11-1 ซอย 118 ถนนรามคำแหง แขวงสะพานสูง เขตสะพานสูง กรุงเทพมหานคร 10240

