

วรรณกรรมการ์ตูนไทย



*สมัย วิถีรุ่งโรจน์

การ์ตูน

เป็นวรรณกรรมที่สื่ออารมณ์แห่งความสุขความหรรษา ขณะเดียวกัน การ์ตูนก็ยังสะท้อนให้เห็นถึงแนวความคิดของคนในสังคม และแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมภายในของชาติอีกด้วย โดยผู้เขียนได้แสดงออกด้วยรูปภาพหรือลายเส้น เพื่อให้เห็นบุคลิกลักษณะ รูปร่าง และพฤติกรรมของตัวละครการ์ตูนนั้น ๆ ซึ่งอาจ จะใช้ภาพเดียวหรือหลายภาพเล่าเรื่องติดต่อกัน คำว่า “การ์ตูน” มาจากภาษาอังกฤษว่า “Cartoon” ซึ่งสันนิษฐานว่ารากศัพท์มาจากคำว่า “Cartone” (คาโตเน) ในภาษาอิตาลี แต่บางคนกล่าวว่ามาจากภาษาละตินว่า “Charta” ซึ่งหมายถึง กระดาษ ต่อมาความหมายเปลี่ยนไปเป็น หมายถึง ภาพล้อเลียน เสียดสีเชิงขบขัน นอกจากนี้ได้มีผู้ให้ความหมายคำว่า “การ์ตูน” ไว้อีก ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2522 : 11) ให้ความหมายของการ์ตูนว่าการ์ตูนในภาษาไทย มาจากภาษาอังกฤษสองคำ คือ “Cartoon และ Carton” หมายถึงรูปวาดบนกระดาษแข็ง ในที่นี้จะนิยามว่า เป็นรูปวาดที่เป็นภาพล้อเลียนการเมืองหรือขบขัน วาดอยู่บนกรอบและแสดงเหตุการณ์เข้าใจได้ชัดเจนโดยง่าย และมีคำบรรยายสั้น ๆ ส่วน “Comics” เป็นรูปภาพซึ่งมีองค์ประกอบที่จำเป็นดังนี้ คือการเล่าเรื่องโดยลำดับภาพ การคงรักษามุขลักษณะต่างๆ ไว้ในภาพลำดับต่าง ๆ กัน และการรวมบทสนทนาหรือคำบรรยายไว้ในภาพ

ราชบัณฑิตยสถาน (2525 : 90) ให้ความหมายของการ์ตูนว่า ภาพล้อ หรือภาพตลก หรือบางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตัดสินใจล้อเลียนจะให้ผู้รู้สึกขบขัน บางทีก็เขียนติดต่อกันเป็นเรื่องราว

สังเขต นาคไพจิตร (2530 : 2) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การ์ตูน หมายถึงภาพที่เขียนขึ้นในลักษณะต่าง ๆ ให้ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง เขียนเพื่อเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ในการเขียนก็จะเขียนแต่เส้นหยาบ ๆ หรือมองรู้อะไร การ์ตูนเป็นวรรณกรรมประเภทที่ถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึกด้วยภาพ

*ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

สถาบันราชภัฏสงขลา



ไพโรธ เลิศพิริยกุลมล (2539 : 543) ได้ให้ความหมายของคำว่า การ์ตูน มาจากภาษาอังกฤษว่า Cartoon โดยรับคำนี้มาจากภาษาอิตาเลียนอีกต่อหนึ่ง คือ Cartone ซึ่งมาจากคำภาษาละตินว่า Catra หมายถึงกระดาษ

กล่าวได้ว่า การ์ตูน คือ ภาพวาดลายเส้นที่แสดงบุคลิกลักษณะของคนหรือสัตว์ เพื่อถ่ายทอดความรู้ ความรู้สึก อารมณ์ ของตัวผู้เขียนการ์ตูน และการ์ตูนยังแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมประเพณี และการเปลี่ยนแปลงของสังคมนั้น ๆ โดยผู้เขียนอาจจะใช้ภาพเดี่ยวหรือหลายภาพติดต่อกันเป็นเรื่องมีคำบรรยายสั้น ๆ มีบทสนทนาอยู่ในภาพหรือในวงที่เรียกว่า *บอลูน* เนื้อหาส่วนใหญ่มุ่งเพื่อความตลกขบขัน หรือล้อเลียน เสียดสีบุคคลและความเป็นไปในสังคม

ประวัติการ์ตูนไทย

จากหลักฐานภาพลายเส้นสมัยทวารวดี ณ เจดีย์จุลปะโทน จังหวัดนครปฐม เป็นภาพลายเส้นรูปใบหน้าด้านข้างของชาวอาหรับ ประมาณพุทธศตวรรษที่ 12-14 สามารถจัดอยู่ในการ์ตูนประเภทล้อเลียนบุคคล และภาพลายเส้นบนแผ่นศิลาชนวนที่อุโมงค์ผิงวัดศรีชุม จังหวัดสุโขทัย อายุประมาณพุทธศตวรรษที่ 18 หลักฐานชิ้นนี้มีลักษณะคล้ายกับการ์ตูนประกอบเรื่องพระเจ้าห้าร้อยชาติ อาจสรุปได้ว่าลักษณะของภาพที่ปรากฏอยู่ในภาพจิตรกรรมเป็นจุดเริ่มต้นของภาพเขียนการ์ตูน

ฝาผนังที่ *ขรวินโขง* ได้วาดไว้ในช่วงระหว่างรัชกาลที่ 3 และรัชกาล 4 ซึ่งมีลักษณะที่ต่างจากภาพวาดแบบไทยโบราณ มาเป็นภาพลักษณะเหมือนจริง เชื่อกันว่า *ขรวินโขง* ได้รับอิทธิพลมาจากหนังสือภาพวาดของต่างประเทศที่เริ่มเข้ามาในประเทศไทยในช่วงนั้น (เรื่องศิริ นิชรัตน์ 2527 : 27)

ช่วงต่อมาประมาณ พ.ศ. 2460 พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงสนพระทัยในศิลปะการเขียนภาพล้อ และโปรดเกล้าฯ พระราชทานคำว่า *Cartoon* เป็นภาษาไทยว่า “ภาพล้อ” พระองค์ได้ทรงวาดภาพล้อบุคคลไว้หลายภาพ และเมื่อล้อผู้ใดก็สามารถบอกได้ว่าเป็นใคร ซึ่งภาพล้อของพระองค์มักเป็นการเตือนสติข้าราชการที่ประพฤติไม่ดี โดยนำลงในหนังสือพิมพ์ดุสิตสมิต ฉบับที่ 20 ประจำเดือนเมษายน - มิถุนายน 2463 ต่อมาหนังสือพิมพ์กรุงเทพเดลิเมอเรย์วันได้เริ่ม นำภาพวาดมาประกอบข่าวสำคัญ ๆ ซึ่งนักเขียนภาพล้อการเมือง คนแรกของไทยคือ *เปล่ง ไตรปิ่น* เนื่องจากภาพจะต้องใช้ไม้ทำแม่พิมพ์ คุณภาพของภาพไม่ดี ดังนั้น *เปล่ง ไตรปิ่น* จึงไปศึกษาวิธีทำแม่พิมพ์เป็นโลหะ และนำมาเผยแพร่ในเมืองไทย ได้เปิดร้านทำแม่พิมพ์เป็นแห่งแรกชื่อร้าน “ฮาล์ฟโตน” รับทำแม่พิมพ์ นับเป็นประโยชน์แก่วงการพิมพ์ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว จึงโปรดเกล้าฯ ให้นายเปล่ง ไตรปิ่น เป็น “ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต” (จุลศักดิ์ อมรเวช : 2544 : 31)

เมื่อเกิดการปฏิวัติเปลี่ยนแปลงการปกครองในรัชกาลที่ 7 นักเขียนการ์ตูนมีเสรีภาพทางความคิดมากขึ้น จึงเขียนการ์ตูนล้อการเมืองกันอย่างแพร่หลาย และตัวการ์ตูน *ขุนหมื่น* ของ *สวัสดิ์ จุฑะรพ*

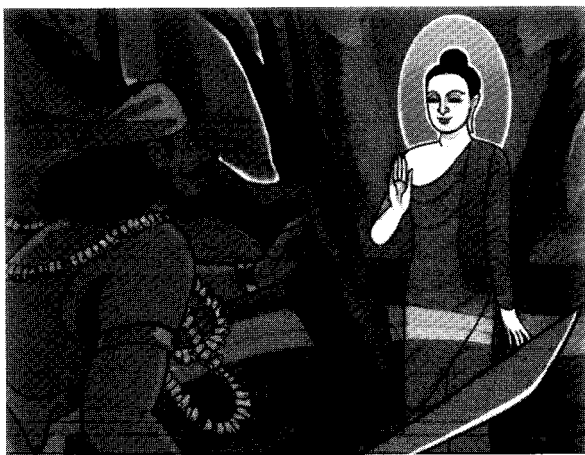


ซึ่งดัดแปลงจากใบหน้าของการ์ตูนป๊อปปาย และร่องเท้าดัดแปลงจากของมิกกี้เมาส์ กลายเป็นการ์ตูนที่มีชื่อมาก (ไพรด์ เลิศพิริยกุลมล 2539 : 567) การ์ตูนล้อการเมืองยุคแรก จะเป็นการ์ตูน 3 ช่องจบ 4 ช่องจบ จนถึง 8 ช่องจบ และมีการเขียนการ์ตูนประกอบเรื่องอยู่บ้าง เรียกว่า “ภาพแทรก” เช่นงานภาพของ เดช ณ บางโคส (พิน รอดอริห์) ต่อมาก็มักเขียนการ์ตูนซ้ำกันในหนังสือพิมพ์รายวันมากขึ้น เช่น เฉลิม วุฒิโมลิต, จำนง รอดอริห์, ฉันท์ สุวรรณบุญ, สวัสดิ์ จุฑะรพ, เหม เวชกร, วิจิตต์ สุทธิเสถียร, ประยูร จรรยาวัชร์ เป็นต้น นอกจากนี้ก็มักเขียนภาพเหล่านี้ได้เขียนการ์ตูนเรื่องยาวโดยนำวรรณคดีไทยมาถ่ายทอดเป็นภาพวาด เช่น สวัสดิ์ จุฑะรพ เขียนนิยายภาพ เรื่อง สังข์ทอง ไกรทอง พระอภัยมณี ฯ จำนง รอดอริห์ เขียนนิยายภาพเรื่อง ระเด่นลันได พญาน้อยชมตลาด และ ประยูร จรรยาวัชร์ เขียนนิยายภาพเรื่อง จันทะโครพ อาบหะชัน เป็นต้น

ปี พ.ศ. 2470 หนังสืออ่านเล่นเป็นที่นิยมของตลาด จึงมีการเขียนภาพมาประกอบบนหน้าปก และมีภาพประกอบเรื่อง จิตรกรวาดภาพเหล่านั้น เช่น เฉลิม วุฒิโมลิต, เหม เวชกร, เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน และเริ่มมีนักเขียนภาพการ์ตูนตลก คือ วิจิตต์ สุทธิเสถียร ใช้นามปากกาว่า “วิตตมิน” และเสเตอร์ กัณฑุลย์ ใช้นามปากกาว่า “มิสเตอร์”

หนังสือพิมพ์เพลินจิตต์ ได้เริ่มการ์ตูนแนวใหม่ คือนำนิยายเรื่องเด่น ๆ มาเขียนเป็นนิยายภาพ เรื่องแรกคือเรื่อง สวาน้ำเค็ม ตามมาด้วยเรื่อง บ้านผีร้าง เลือดน้ำเค็ม ขนาด 16 หน้ายกธรรมดา ราคาเล่มละ 5 สตางค์

ปี พ.ศ. 2478 นวนิยายเรื่อง “จ้าวทุ่ง” ได้กลายเป็นนิยายภาพโดย “แทน” ที่สามารถเขียนรูปยึดแนวของ เหม เวชกร แต่ใช้ลายเส้นที่แปลกตาและสมจริงซึ่งไม่มีผู้ใดทำมาก่อน จากนั้น “ล่องไพร” ของน้อย อินทนนท์ ก็กลายมาเป็นนิยายภาพเช่นเดียวกัน จะสังเกตเห็นว่ายังไม่มีการผลิตเรื่องเพื่อทำหนังสือการ์ตูนโดยเฉพาะ อาศัยดัดแปลงเอานิยายหรือวรรณคดี มาเขียนเป็นนิยายภาพที่ขายดีมาตลอดสำนักพิมพ์ต่าง ๆ ในเวียงนครเขมร นับเป็นตลาดหนังสือที่ใหญ่ที่สุด เพราะมีร้านขายหนังสือเป็นแถวยาวติดต่อกันหลายร้าน แต่ละร้านมีหนังสือหลาย ๆ ประเภทและการ์ตูนหลาย ๆ เรื่องให้เลือก



พ.ศ. 2480 หนังสือพิมพ์ชั้นนำได้เริ่มมีภาพการ์ตูนล้อการเมือง และการ์ตูนเรื่องยาวจากวรรณคดีพื้น บ้านของไทยสอดแทรกมุขเสียดสีการเมืองไม่ว่าจะเป็นเรื่องระเด่นลันไดของพิน รอดอริห์ จันทะโครพ ของ ประยูร จรรยาวัชร์ และเมืองแม่หม้าย ของ สวัสดิ์ จุฑะรพ ส่วน เหม เวชกร ได้แสดงงานวาดการ์ตูนภาพวิจิตรเพิ่มมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง ศรีธัญชัย ขุนช้างขุนแผน อิเหนา สังข์ทอง ฯ

นิยายภาพจากวรรณคดีเรื่องเด่นของ เหม เวชกร คือเรื่องราชาธิราช ได้ลงพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ชาวไทยรายวัน โดยลงวันละ 4 ช่องต่อเนื่องกันไป รวม 2,662 ภาพ ใช้

เวลา 2 ปี จากนั้นจึงมีการรวมเล่มเป็นหนังสือขนาด 8 หน้ายกธรรมดา หน้า 48 หน้า ราคา 2.50 บาท

ประมาณ พ.ศ. 2490 เริ่มมีการสร้างตัวการ์ตูนเป็นตัวละครเอก เป็น “ฮีโร่” ที่มีความเก่งกล้าสามารถ คอยช่วยเหลือผู้ที่ถูกรังแก คอยปราบปรามอาชญากร ในลักษณะ “พิชิตคนพาล อภิบาลคนดี” เช่น ขวานฟ้าหน้าดำ ดาบเจ็ดสีมณีเจ็ดแสง เจ้าชายลันดำ อัศวินสายฟ้า เจ้าชายผมทองจอมอภินิหาร เป็นต้น และมีตัวการ์ตูนเอกที่มีลักษณะผู้ร้ายผู้ดี เช่น อินทรีแดง อินทรีทอง เขี้ยว

ราตรี ที่ให้ตัวเอกสวมหน้ากาก ส่วนเรื่องแพรด้า จะมีผ้าแพรด้าคลุมหน้าเจาะรูเฉพาะที่ตา จะเห็นว่าในช่วงนี้มีการนำนิยายภาพของฝรั่งมาดัดแปลง เช่น *จอมอภินิหาร* จากเรื่อง กัปตันมาร์เวล *หนูเล็กลูกโกร่ง* จากเรื่อง มิคกี้เมาส์กับกูปพี *ซูเปอร์แกละ* จากเรื่อง ซูเปอร์แมน หรือแม้กระทั่งการ์ตูน *ชุดตุ๊กตา* ก็เลียนแบบมาจากการ์ตูนชุดตุ๊ก

สำนักพิมพ์ผดุงศึกษา เป็นสำนักพิมพ์ที่ใหญ่ที่สุดแห่งวังนครเขมร ขณะนั้นมียอดฝีมือระดับพู่กันทองมาเป็นผู้เขียนภาพ โดยมีนวนิยายที่ขายดีเป็นฐาน เช่น เรื่องเล็บครุฑ อาชญากรรมของพนมเทียน (จักรชัย วิเศษสุวรรณภูมิ) โดยให้ “เนรมิตร” (พนม สุวรรณบุญ) เขียนเป็นนิยายภาพ แต่เนื่องจากงานเขียนภาพบนใบหุ้มปกมีมาก จึงโอนงานเขียนนิยายภาพให้ฉลอง ธาราพรรค รับต่อ นอกจากนี้เทพนิยายขายดี ของ ผดุงศึกษา โดย เสรี ประมฤทัย ล้วนเป็นเทพนิยายที่แต่งขึ้นใหม่ในรูปแบบนิทานพื้นบ้านและเรื่องจักร ๆ วงศ์ ๆ และพนม สุวรรณบุญ วาดการ์ตูนให้ เช่น เจ้าชายดำรงค์ฤทธิ์ มณีโสภา เจ้าชายจักรา ดวงทินกร ตะเพียนทอง ขุนศึกม้าดำ ขวานฟ้าหน้าดำ เป็นต้น นอกจากนี้สำนักพิมพ์อื่น ๆ ก็ออกหนังสือนิยายภาพออกมามากมาย นิยายภาพที่จบในเล่มซึ่งนิยมมากคือ พันท้ายนรสิงห์ ผู้เขียนใช้นามปากกาว่า “อนูราช” นับเป็นช่วงยุคทอง

ของการ์ตูนไทย (พ.ศ. 2499-2502) ขณะเดียวกัน ฉันทิ์ สุวรรณบุญ วาดการ์ตูนตลก 7 หน้า 7 เรื่อง นับเป็นการ์ตูนคลาสสิกยุคบุกเบิก เพราะนอกจากจะต้องคิดหามุขตลกแล้ว ผู้เขียนยังต้องแต่งคำกลอนประกอบอีกด้วย เช่น เรื่อง *อกหัก* มีภาพหนุ่มเอาเชือกผูกคอ โดยมีหินก้อนใหญ่ผูกกับเชือกอีกด้านหนึ่ง แล้วโยนลงในน้ำที่มีน้ำแค่ว่า *พรานบุรุษ* ช่วยแต่งคำกลอนให้ ดังนี้ “อกหักชกกลุ่มจิต เบื่อชีวิตคิดอยากตาย ผูกหมดโคดลงไป เอ๊ะ ยังไง ตื่นนึกเดียว”

การ์ตูนจีนซึ่งเข้ามาในไทยเมื่อใดไม่ปรากฏ แต่เมื่อการ์ตูนไทยขายดี การ์ตูนจีนก็เริ่มแปลเป็นภาษาไทย เรื่องที่ได้รับความนิยม คือ *ไซอิ๋ว* ส่วนการ์ตูนจีนประเภทกังฟู และกำลังภายในก็มีออกมามากมาย ได้รับความนิยมมาก ไม่ว่าจะเป็นมังกรหยก ฤทธิ์มีดสั้น ฤทธิ์ดาบสะท้านบุลิ้ม จ้าวยุทธจักร กระบี่ไร้เทียมทาน ฯลฯ ซึ่งนอกจากจะมีเนื้อหาแย่งชิงกันเป็นเจ้ายุทธจักรแล้ว ยังมี





เนื้อหา การตามล้างตามแก้แค้นในลักษณะ “การแก้แค้น 20 ปีก็ไม่สาย” และ “บุญคุณต้องทดแทนความแค้นต้องชำระ” การ์ตูนจีนเหล่านี้ มักจะออกมาเป็นชุด ๆ ชุดละหลายเล่มจบ ซึ่งได้รับความนิยมมากจากตลาดการ์ตูนไทย

แม้ว่าช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 การ์ตูนของไทยหยุดชะงักลงเพราะกระดาษราคาแพง แต่เนื้อหาของอเมริกาที่ยังคงคึกคักมากขึ้น และหลังจากสงครามสงบลง นิยายภาพของอเมริกาก็หันเหแนวเรื่องไปเขียนแนวการผจญภัยในห้วงอวกาศ หรือแนววิทยาศาสตร์ ของไทยก็มีผู้เขียนนิยายประเภทนี้บ้าง เช่น ผู้ที่ใช้นามปากกาว่า “อภิรมย์” แห่งสำนักพิมพ์บางกอก ได้เขียนนิยาย

The Story

MAHA

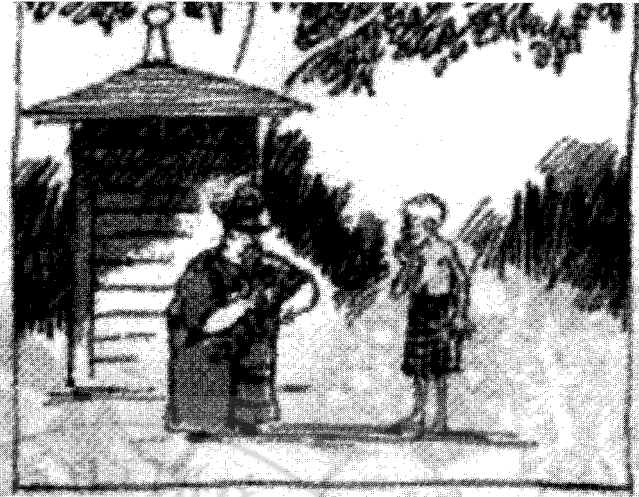
ภาพแนววิทยาศาสตร์จากงานเขียนเรื่อง โดย ส. เนาวราช (สนิท โกศะรัต) เป็นเรื่องการเดินทางไปในอวกาศของนักวิทยาศาสตร์ไทย มีความยาวสามตอนจบ คือตอนพิภพมหัศจรรย์ มนุษย์ถ้ำและรากษสได้บาดาล นอกจากนี้ “อภิรมย์” ยังเขียนนิยายภาพเรื่องมนุษย์ล่องหน ตอนปราบมนุษย์ผีบ้าและพิชิตทรชนกับชุดดิงพสุธา ซึ่งเป็นเรื่องแนวผจญภัยที่มีการกระโดดร่ม แบบดิงพสุธาเป็นแกนเรื่อง

นิยายภาพชุด “สามเกลอ” พล นิกร กิมหงวน ของ ป. อินทรปาลิต เป็นนิยายภาพที่จบเป็นตอน ๆ ซึ่งเป็น นิยายยอดนิยมตลอดกาล ผู้เขียนภาพคือ อารมณ์ อินทรปาลิต น้องชายของผู้เขียน นอกจากนี้ก็มีชุด เลือดใบเสือด้า ซูเปอร์แมนแกละ

การ์ตูนชุด “ตุ๊กตา” ของพิมณ กาฬสีห์ นับเป็นการ์ตูนที่ดีที่สุด เพราะเป็นเรื่องสำหรับเด็กๆ ที่มีเนื้อหาสาระจากเรื่องสนุกในครอบครัว มีการ์ตูนตัวพ่อ แม่ หนูนิด หนูโก้ หนูหน้อย หนูแจ๋ว และไอ้ด่าง อีเหมียว เป็นขวัญใจในเรื่อง หนังสือมีขนาด 8 หน้ายก หนา 60 หน้า ราคา 5 บาท แต่เมื่อกระดาษแพงก็ปรับเป็น 52 หน้า ราคา 3.50 บาท การ์ตูนชุด “ตุ๊กตา” เริ่มตั้งแต่ ปี พ.ศ.2498 จนถึง พ.ศ.2502 ก็เริ่มมีคู่แข่ง โดยสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น มีการ์ตูนชุด “หนูจ๋า” ของ จุ่มจิม (จรรยา เล็กสมพิศ) การ์ตูนหนูจ๋า มีตัวละครผู้ใหญ่ คือ จุ่มจิม ลุงอ้วน และโคมจูน ตามด้วยตัวละคร

เด็ก คือ หนูอ้อย หนูอ้อม หนูตุ้ม หนูจุ่ม หนูแกละ และเจ้าบ๊อง และการ์ตูน “หรรษา” ของ อาววัฒน์ (วัฒนา เพ็ชรสุวรรณ) ในการ์ตูนเด็กชุดนี้มี หนูปู้ หนูเปีย หนูแกละ หนูจุกและหนูแบน มีการ์ตูน ผู้ใหญ่ คือลุงหน่ง กับอาววัฒน์ ต่อมาเปลี่ยนชื่อจากการ์ตูนหรรษา เป็น “เบบี๋” เพราะย้ายจากสำนักพิมพ์บางกอกมาอยู่สำนักพิมพ์บรรลือสาส์น

ในวงการภาพยนตร์การ์ตูน ปยุต เงากระจ่าง ได้ชื่อว่า วอลท์ ดิสนีย์ เมืองไทย เพราะได้ทำภาพยนตร์การ์ตูนไทย เรื่องแรกคือเรื่อง “เหตุมหัศจรรย์” ออกฉายที่โรงหนังบรอดเวย์ ปี พ.ศ.2498 ในขณะที่ญี่ปุ่นยังไม่มีภาพยนตร์การ์ตูนเลย ต่อมา ปยุต เงากระจ่าง ก็สร้าง “หนุมานผจญภัย” และ พ.ศ. 2522 การ์ตูนเรื่องล่าสุด คือ “สุดสาคร”



ต่อมาหนังสือการ์ตูนแนวครอบครัวก็เริ่มเปลี่ยนเป็น นิตยสารสำหรับเด็ก เช่น เพื่อนหนู ของ นครสาส์น ขวัญใจ ของ ผ่านฟ้าพิทยา และ ชัยพฤกษ์การ์ตูน ของ ไทยวัฒนาพานิช ผู้เขียนการ์ตูน คือเตรียม ชาชุมพร นครไทยการ์ตูน ของนครไทย ผู้เขียนการ์ตูน คือ ต้อย (เจตน์ มหาเกต) และ พุทธรักษา นิตยสารสำหรับเด็กเยาวชนเพื่อสนองพระราชปณิธานของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และการ์ตูนเฟรช ของสยามอินเตอร์ คอมิกส์ เป็นต้น ส่วนนิตยภาพ ได้มีการนำวรรณคดีเก่ามาเขียนใหม่ เช่น “ชัย ราชวัตร” ได้รับโปรดเกล้าฯ จากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวให้เขียนภาพประกอบเรื่อง “พระมหาชนก” และนักเขียนการ์ตูนที่มีความสามารถสูงทางด้านสร้างสิ่งใหม่จากสิ่งเก่าๆ มาเป็นสไตล์ของตัวเอง สมควรที่จะได้รับรางวัลนักเขียนการ์ตูนไทยยอดเยี่ยมแห่งปี คือ “ตาโปน” ซึ่งได้เสนอผลงานจากวรรณกรรมพื้นบ้าน “ไกรทอง” (ฉบับตาโปน) ที่นำอัศจรรย์ในวงการการ์ตูนไทย

หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 วรรณกรรมการ์ตูนญี่ปุ่นได้เปลี่ยนแนวจากการเล่าเรื่องไปเป็น แนววิทยาศาสตร์ เช่น เทลลูว์นอะตอม ของไอซามุ เตซูกะ แนวผจญภัย เช่น ซาซูกะ โกะซุเน โอคามิ อาชิตะ โนโจเอ ส่วนเรื่องที่เบาสมองก็มี เช่น ซุนจิ โซโนยามะ ในชุด ยิอาไตรชิ และ ทัดสุยิกะ ยามากามิ ในชุด ทากิเดกะ (ไพโรด เลิศพิริยมล 2539 : 557)

พ.ศ.2503-2523 ช่วงนี้การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นแนววีรบุรุษ ที่เป็นสูตรสำเร็จ คือ การต่อสู้ระหว่าง ตัวแทนฝ่ายดีกับฝ่ายชั่วร้าย เป็นการมองโลกอย่างมีการแบ่งแยกชัดเจน การที่เห็นว่าฝ่ายชั่วร้ายต้องตายในตอนสุดท้าย เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความต้องการในการจัดระเบียบสังคม ต่อมาการ์ตูนญี่ปุ่นพัฒนาให้มีแนวเรื่องมากขึ้น แต่เนื้อหาก็ยังมีแนวอุดมคตินิยมอยู่ คือฝ่ายดีต้องดีทั้งหมด ฝ่ายชั่วต้องผิดอย่างสมบูรณ์ เช่น แนวอาชญาวิทยาหรือแนวสืบสวน แนวการต่อสู้ ได้แก่ หน้ากากเสือ ไอ้มดแดง มดเอ็กซ์ ซาซูกะยอดนินจา หรือแนวชีวิตรักนักศึกษา ซึ่งมักนิยมวาดให้ตัวการ์ตูนมีดวงตากลมโต จึงเรียกว่า “การ์ตูนตาโต” ส่วนแนววิทยาศาสตร์ จะสะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของ คอมพิวเตอร์ เช่น ซูโอมารุ นักสู้คอมพิวเตอร์, อัศวิน สมองกล พลาโม เคียวชิโร เป็นต้น



พ.ศ.2523-2533 การ์ตูนวิทยาศาสตร์ใน สมัยนี้แตกต่างจากสมัยก่อน คือ แนวคิดในการ มองผลกระทบในแง่ลบของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีต่อมนุษย์ ความไม่มั่นคงของสันติภาพ ล้มล้างแนวคิดเชิงอุดมคติ และแนวมนุษยนิยม แนวใหม่เข้ามามีบทบาท การมองเห็นคุณค่าของ การมีอารมณ์ความรู้สึกแบบมนุษย์และเน้นการมีตัวตน ของมนุษย์ สิ่งสำคัญมนุษย์พบว่าไม่มีความดีและความเลว

อย่างสมบูรณ์อีกต่อไป ข้อมูลสารสนเทศเข้ามาจนเกิดความเป็นจริงที่ถูกสร้างขึ้น ความจริงถูกทดแทนด้วยโลกเสมือนจริง เช่น ริว ไอ เจ้าหนูพลังจิต คุณปู่ไซเบอร์ก G-Chan, ผ่าจักรวาล 2001 เพชฌฆาตไซเบอร์กัลลี่ เป็นต้น

อุษณีย์ มงคลพร (2533 : 19) ได้กล่าวไว้ในบทความเรื่อง “การ์ตูนญี่ปุ่นเพื่อนสนิทของลูก 7” ซึ่งสรุปได้ว่า การ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มเข้ามาในเมืองไทย โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่ผู้ใหญ่ก่อนในโครงเรื่อง ซามูไร จากนั้นอีก 15 ปี ต่อมาก็เปลี่ยนเป้าหมายเป็น การ์ตูนสำหรับเด็ก ๆ ตั้งแต่เรื่อง หุ่นยนต์ ลัทธิประหลาด มดเอ็กซ์ มดแดง การ์ตูนอิกคิวซัง เณรน้อยเจ้าปัญญา ไโดเรมอน นินจาฮาโตริ เป็นต้น

กวี บ้านไทยและสุชาติ สวัสดิ์ศรี (2526 : 29-30) ได้จัดแยกลักษณะของการ์ตูนญี่ปุ่นไว้ 3 ประการ ดังนี้ ประการแรกเป็นประเภททำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว โดยให้หุ่นยนต์ยอดมนุษย์เป็นตัวแทนความดีและลัทธิประหลาดที่ถูกบังคับจากยานอวกาศเป็นตัวแทนความชั่ว ประการที่สองเป็นประเภทมิตรภาพสายสัมพันธ์การเป็นเพื่อน ความรักและการเสียสละ ประการที่สามเป็นประเภทแนวความมานะพยายาม อดทน บากบั่นเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จ โดยจะเน้นเรื่องการแข่งขันทางด้านกีฬา

การ์ตูนญี่ปุ่นเจริญรุ่งเรืองมาก จนการผลิตหนังสือการ์ตูนของญี่ปุ่นเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ซึ่งสามารถผลิตการ์ตูนแบบครบวงจร คือ ผลิตทั้งหนังสือ ภาพยนตร์ วิดีโอ เพลงการ์ตูน ของที่ระลึก และสินค้าอื่นที่ออกแบบเป็นรูปดาวการ์ตูนมีสำนักพิมพ์นิตยสารการ์ตูนประมาณ 60 สำนักพิมพ์ และการ์ตูนปกอ่อนประมาณ 30 สำนักพิมพ์ขณะที่การ์ตูนญี่ปุ่นกำลังรุ่งเรือง การ์ตูนไทยประเภทตลกถูกเดียวก็ดังขึ้นมา เช่น *ตัวตลก* ตามด้วย *ชายหัวเราะ* ที่พาดมูกกว่าสำหรับผู้ใหญ่ เพราะมีมุขตลกประเภท “เดอร์ตี้จ๊าก” โดยมีนักเขียนการ์ตูนตั้งแต่ จุ่มจุ่ม วัฒนา ปิยะดา พ. บางพลี ทวี วิษณุกร พล พิตยาสกุล และปลั่งกร จากนั้นก็มีการ์ตูน *มหาสนุก* ขณะเดียวกันการ์ตูนเล่มละบาทก็เกิดขึ้น ซึ่งทำให้การ์ตูนไทยเริ่มคึกคักขึ้นอีกครั้ง มีการปรับปรุงคุณภาพการพิมพ์ สำนักพิมพ์ก็เกิดขึ้นมากมาย เช่น บางกอกสาส์น นครไทย, ทูตสาส์น จักรสาส์น อำนวยสาส์น สามดาว

สากล มิตรไมตรี ศิริสาส์น อักษรวิวัฒน์ อรุณศิลป์ มีการปั้นนักวาดฝีมือดี ๆ ในจำนวนสำนักพิมพ์เหล่านั้น สำนักพิมพ์ *บางกอกสาส์น* โดดเด่นที่สุด เพราะรวมผู้เขียนปกการ์ตูนเขียนภาพไว้ครบ ทั้ง ชายชล ชีวิน จุก เบี้ยวสกุล และเตรียม ขาชุมพร เนื้อหาในเล่มก็มีหลากหลายทั้งนิทานพื้นบ้าน นิทานชาดก จักร ๆ วงศ์ ๆ ภูตผีปีศาจ จนถึงการ์ตูนยุคสมัยใหม่ เนื้อหามอมเมาเยาวชน ไร้สาระ ขาดการสร้างสรรค์ จึงมีคำวิพากษ์วิจารณ์ออกมามากมาย มีส่วนให้การ์ตูนเล่มละบาทเริ่มเสื่อมลง

แม้ว่าการ์ตูนไทยจะมีการปรับเปลี่ยน และพัฒนาขึ้นจากที่ผ่านมา แต่มีหลายฝ่ายมองว่าการ์ตูนไทยยังพัฒนาไปไม่ไกล ได้มีการสัมมนานักเขียนการ์ตูนไทย เรื่อง “บทบาทและการพัฒนาผลงานการ์ตูนไทย” โดยสมาคมการ์ตูนไทย เป็นการจัด





สัมมนากลุ่มย่อย มีผู้มาร่วมประมาณ 20 คน มีผู้อยู่ในวงการการ์ตูน เช่น เขียว จากไทยรัฐ Zen นักเขียน การ์ตูนแห่ง ZERO Team และนักเขียนการ์ตูนฝีมือดีและนักเขียนสมัครเล่นอีกมาก ที่ต้องการเห็นการ์ตูนไทย โดยเฉพาะการ์ตูน Comic มีการพัฒนาขึ้นกว่าที่เป็นอยู่ ทั้งในด้านเอกลักษณ์ของไทย เนื้อหา ฝีมือ รวมทั้งการตลาดด้วย และสาเหตุที่การ์ตูนไม่พัฒนา เพราะโรงพิมพ์ทำการ์ตูนมาแล้วขายไม่ได้ ส่วนผู้ซื้อ เมื่อซื้อแล้วไม่คุ้มค่า เรื่องไม่น่าสนใจ ภาพไม่สวย และส่วนของคนเขียนการ์ตูนที่ไม่ได้ปรับปรุง เพราะผลงานที่ออกไปได้รับค่าตอบแทนน้อย จะเห็นว่าเป็นปัญหาเกี่ยวเนื่องกัน ที่สัมมนาจึงขอให้ได้ร่วมมือกันทุกฝ่าย เพื่อจะได้แข่งขันกับการ์ตูนจากต่างประเทศ โดยเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่นที่เข้ามามีอิทธิพลมากต่อเด็กไทย ซึ่งจะเห็นได้จากการจัดประกวดภาพวาดการ์ตูนของเด็ก ในหัวข้อ “การ์ตูนที่ฉันชอบ” ของสถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา เมื่อปี 2527 (พรทิพย์ เอื้ออภัยกุล 2533 : 3) พบว่าเด็กวาดภาพที่มาจากการ์ตูนญี่ปุ่นถึง 73.36 % ส่วนการ์ตูนจากฝรั่ง 14.55 % และวาดภาพจากตัวละครการ์ตูนไทย ที่ได้รับการทำเป็นภาพยนตร์การ์ตูนจากวรรณคดีเรื่องแรกของไทย คือ สุตสาคร 6.1 %

ประเภทของการ์ตูน

76

ไพโรธ เลิศพิริยกุลม (2539 : 548) ได้กล่าวถึงประเภทของการ์ตูนจากหนังสือ เอนไซโคลปิเดีย (The World Book Encyclopedia 1987 : 263-265) ซึ่งจำแนกการ์ตูนไว้ 6 ชนิด ดังนี้

1. Gag cartoons เป็นภาพการ์ตูนที่เขียนจากชีวิตประจำวันการปกครอง รัฐบาล และธุรกิจการค้า เป็นภาพที่แสดงถึงข้อบกพร่องอย่างนุ่มนวล การ์ตูนแบบนี้เป็นที่นิยมในหน้าหนังสือพิมพ์และนิตยสาร

2. Political and Editortial Cartoons เป็นเครื่องมืออย่างสำคัญของการแสดงความคิดเห็นต่อสาธารณะ โดยมากจะปรากฏในหน้าวิจารณ์การเมืองและบทบรรณาธิการ เป็นจุดเด่นของการวิจารณ์ข่าวในแต่ละวัน ภาพการ์ตูนนั้นจะดีหรือไม่ดีขึ้นอยู่กับข่าวและจุดมุ่งหมายที่จะกระตุ้นผู้อ่านในการกระทำนั้น ๆ ภาพการ์ตูนการเมืองบางครั้งตลกขบขัน บางครั้งก็เสียดสี

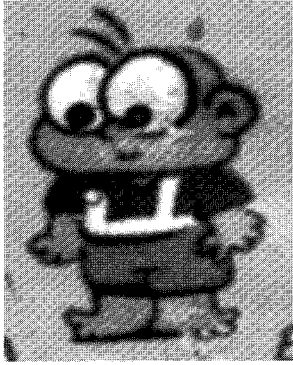
3. Comercial Cartoons ช่วยในการโฆษณาชวนเชื่อในสิ่งที่โฆษณานั้น นอกจากนั้นหนังสือภาพประกอบส่วนมากจะใช้ภาพการ์ตูนประกอบที่พบในหนังสือตำราเรียน หนังสือสำหรับเด็ก และหนังสือทั่ว ๆ ไป

4. Caricature Cartoons ส่วนมากจะเป็นภาพการ์ตูนล้อเลียนบุคคลหรือกลุ่มบุคคลให้ดูตลกขบขัน โดยวาดบุคลิกลักษณะเกินความเป็นจริง

5. Comic Strip Cartoons เป็นการ์ตูนประกอบการเล่าเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบแต่ละเรื่อง

6. Animated Cartoons การวาดภาพการ์ตูนลงบนแผ่นฟิล์มเข้าเครื่องฉาย เกิดการเคลื่อนไหวแบบการถ่ายทำภาพยนตร์ ภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายทางโทรทัศน์และโรงภาพยนตร์ต่าง ๆ เป็นที่นิยมแพร่หลาย เช่นภาพยนตร์การ์ตูนของ วอลท์ ดิสนีย์ (Walt Disney)

แต่เมื่อวรรณกรรมการ์ตูนได้รุ่งเรืองขึ้นในระยะหลัง จึงได้มีผู้จัดประเภทของการ์ตูนเสียใหม่ เพื่อให้เหมาะกับยุคสมัยการพัฒนาของวรรณกรรมการ์ตูน โดยเฉพาะ เรื่องสิริ นิชรรัตน์ (2527 : 24 - 25) ได้แบ่งการ์ตูนออกเป็น 7 ประเภท ดังนี้



1. การ์ตูนบทบรรณาธิการและการ์ตูนการเมือง (Editorial Cartoons and Political Cartoons)

เป็นการ์ตูนที่สืบเนื่องมาจากสาระสำคัญของบทบรรณาธิการหรือเหตุการณ์ทางการเมืองที่ น่าสนใจ เพื่อกะตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความคิดเห็น อาจมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้

2. การ์ตูนช่องเนื้อเรื่องสั้นจบในตัว (Comic Strip and Panels) มีลักษณะเป็นตัวการ์ตูนที่ผู้วาดกำหนดบุคลิกให้ อาจเป็นการ์ตูนประเภทวันต่อวันหรือวันเดียวจบ คำพูดของการ์ตูนจะอยู่ในวงที่เรียกว่า บอลลูน ข้าง ๆ ตัวผู้พูด

3. การ์ตูนซ้ำชั้นมุขตลกรูปเดียวจบ (Gog Cartoons) เน้นความตลกขบขันเป็นหลัก เป็นการ์ตูนช่องเดียวโดยมีคำบรรยายสั้น ๆ เป็นคำพูดของการ์ตูนนั้น หรืออาจจะไม่มีคำบรรยายเลย ให้ผู้อ่านตีความจากท่าทางของตัวการ์ตูนเอง

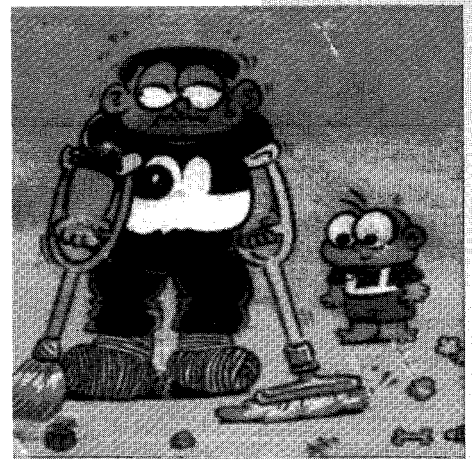
4. การ์ตูนเรื่องยาว (Comics, Serial Cartoons) เป็นการ์ตูนที่มีเรื่องราว เนื้อหาต่อเนื่องกันไป อาจเป็นเล่มหรือปรากฏในนิตยสาร หรือหนังสือพิมพ์ต่อเนื่องกันทุกฉบับก็ได้

5. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoons) เป็นการ์ตูนที่ไม่ใคร่มีความหมายในตัวเอง มักประกอบแบบเรียนหรือโฆษณาเพื่อการสอนหรือการอธิบาย การ์ตูนในลักษณะนี้แบ่งย่อยได้เป็น การ์ตูนโฆษณาและการ์ตูนประกอบการศึกษา หรือเรียกเป็นการ์ตูนแบบ

6. ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoons) เป็นการทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนมีชีวิตเคลื่อนไหวได้โดยนำภาพการ์ตูนหลาย ๆ ภาพมาเรียงลำดับต่อเนื่องอย่างรวดเร็วเป็นกิริยาของการ์ตูนบันทึกไว้บนฟิล์มภาพยนตร์ ภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้นใช้ภาพ 10,000-15,000 ภาพ และขนาดยาวอาจใช้ถึง 2 ล้านภาพ ภาพยนตร์การ์ตูนนี้รวมถึงการ์ตูนทางโทรทัศน์ด้วย

7. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoons) ส่วนมากการ์ตูนชนิดนี้จะล้อเลียนทางการเมือง จึงอาจนับเนื่องเป็นการ์ตูนการเมืองได้

ปัจจุบันเทคโนโลยีทันสมัย เครื่องคอมพิวเตอร์นับวันจะพัฒนาก้าวไกล จึงมีการใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการผลิตการ์ตูนอาจจะจัดเป็นการ์ตูนอีกประเภทหนึ่งโดยเฉพาะการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนยุคใหม่สามารถใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำให้ภาพเคลื่อนไหวอย่างที่เรียกว่าแบบแอนิเมชัน หรืออาจจะใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ผลิตภาพการ์ตูนแบบไหนอย่างไรก็ได้ อาจจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของต่างๆ ที่มีลักษณะคล้ายของจริง อย่างที่เรียกว่า การ์ตูนคอมพิวเตอร์ หรือ การ์ตูนกราฟิก ภาพการ์ตูนเหล่านั้นดูแล้วแข็งทื่อ ไม่อ่อนไหวอย่างเช่นการ์ตูนที่วาดจากลายเส้น ซึ่งการ์ตูนยุคคอมพิวเตอร์นี้ ก็จัดเป็นการพัฒนาการของการ์ตูนที่แปลกและทันสมัยในยุคของโลกอันไร้พรมแดน เป็นที่ชื่นชมของเด็กรุ่นใหม่ที่ได้ใส่ใจอยู่แต่เฉพาะหน้าคอมพิวเตอร์



“บั้งปอนด์” เป็นการ์ตูนที่อาศัยเทคโนโลยีสมัยใหม่ อย่างที่เรียกว่าการ์ตูนแอมิเมชัน 3 มิติ ของไทยจากฝีมือคนไทย คือ วิจิต อุดสาหจิต บรรณาธิการหนังสือการ์ตูนชายหัวเราะ และมหาสนุก ผู้สร้างการ์ตูนเด็กจอมขบถ วัย 2-3 ขวบ ที่อารมณ์ดี เห็นทุกอย่างเป็นเรื่องเล่นไปหมด ที่ชื่อ “บั้งปอนด์” เด็กที่โหดแล่นมาจากปลายปากกาของ ต่าย (ภักดี แสนทวีกุล) นักเขียนการ์ตูนลำดับต้น ๆ ของไทย

“บั้งปอนด์” เป็นเนื้อหาที่ไปในทางครอบครัว และผจญภัย ซึ่งหนูบั้งปอนด์ มีพ่อแม่และมีพี่สาวชื่อหนึ่ง ที่ซื่อคาถาของนางสาวอยู่บ้าง ตามด้วยเจ้าบ๊วก สุนัขประจำบ้าน “บั้งปอนด์” แม้จะเป็นเด็กแก่นขน แต่เป็นเด็กที่ชอบช่วยเหลือผู้อื่น และเป็นการช่วยเหลือที่ทำให้เกิดเรื่องปั่นป่วนแต่จบลงอย่าง “แฮปปี้เอนด์” การ์ตูนเรื่องนี้ได้รับความนิยมสูงเป็นอันดับ 1 ของไทยในปัจจุบัน

ถึงแม้ว่าการ์ตูนจะปรับเปลี่ยนและพัฒนาไปเพียงไร ความบันเทิงจากการ์ตูนก็ยังช่วยคลายเครียดแก่ผู้ที่ได้ดูได้อ่าน นับว่าการ์ตูนยังเป็นวรรณกรรมที่คงรักษาอุดมมุ่งหมายเดิมในตัวเองไว้ สมบูรณ์ไม่ว่ายุคสมัยจะเปลี่ยนไปอย่างไร จึงเชื่ออย่างแน่อนว่า วรรณกรรมการ์ตูนจะยังคงอยู่คู่สังคมไทยและสังคมโลกต่อไปอีกนาน

บรรณานุกรม

- กวี บ้านไทย และสุชาติ สวัสดิ์ศรี “วัฒนธรรมการ์ตูนในญี่ปุ่น” โลกหนังสือ. 6 (เมษายน 2506) : 18- 22.
- จุลศักดิ์ ออมรเวช. ตำนานการ์ตูน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แสงดาว, 2544. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์. การ์ตูนเพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2522.
- ไพโรถ เลิศพิริยมล. วรรณกรรมปัจจุบัน. กรุงเทพฯ : สถาบันราชภัฏธนบุรี, 2539. ราชบัณฑิตยสถาน.
- พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525. ครั้งที่ 5 : กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์, 2538.
- เรื่องสิริ นิษรัตน์. ทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในโรงเรียนรัฐบาลเขตกรุงเทพมหานครตอนใต้ยสารการ์ตูน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย : 2527.
- สังเขต นาคไพบิจิตร. การ์ตูน. มหาสารคาม : บริษัทการพิมพ์. 2530.
- อุษณีย์ มงคลพร. “การ์ตูนญี่ปุ่นเพื่อนสนิทของคุณ ๗” มติชนรายวัน (25 พฤศจิกายน 2533) : 19. “ประวัติเรื่องราวและบทความเกี่ยวกับการ์ตูน” (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://thaicartoon.hypermart.net/history/history1.htm> 21 กรกฎาคม 2545.
- “มองโลกวิทยาศาสตร์ผ่านการ์ตูนญี่ปุ่น” (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://www.geocities.com/yakyaicartoon/headline/watchsf.htm>. 19 กรกฎาคม 2545.
- “รวมเรื่องราวการ์ตูนของคนไทย” (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://thaicartoon.hypermart.net/news/n000319/m000319.htm> 19 กรกฎาคม 2545.
- “หนุ่มก๋ายาคิดทำ” (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก : <http://www.thaiday.com/thailand/entertain/item/esp?itemid=9216> 19 กรกฎาคม 2545.