

# การสื่อสารด้วยลายเส้นเพื่อบ่งบอกถึงลักษณะดีหรือร้าย ของตัวการ์ตูนเฉพาะเรื่องที่คัดสรร

Signification of the Construct of Drawing Lines in  
Selected Cartoon Characters Convey the Meaning of Good or Bad.

ลัทธสิทธิ์ ทวีสุข \*

## บทคัดย่อ

บทความนี้ผู้เขียนมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิจัยการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ความหมายอันเกิดจากลักษณะการใช้ลายเส้นที่ประกอบสร้างกันจนเกิดความหมายโดยมุ่งเน้นการศึกษากการใช้ลายเส้นในการออกแบบเพื่อสื่อความหมายในตัวการ์ตูนดีและร้าย ที่มีบริบท (Context) ที่ต่างกัน เป็นการดูจาก 4 ประเทศคือ ประเทศไทย ประเทศญี่ปุ่น ประเทศฝรั่งเศส ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยการคัดสรรตัวการ์ตูน ดีและร้าย มาวิเคราะห์ในเชิงสัญลักษณ์ผู้วิจัยนำตัวการ์ตูนทั้งสองฝ่ายมาถอดแบบวิเคราะห์เพื่อหาข้อเปรียบเทียบกันว่ามีการใช้ลักษณะลายเส้นอย่างไร

การสื่อสารด้วยลายเส้นเพื่อบ่งบอกถึงลักษณะดีหรือร้ายของตัวการ์ตูนเฉพาะเรื่องที่คัดสรรที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไปทั้ง 5 เรื่องจากการศึกษาพบว่าการใช้ลักษณะลายเส้นเป็นส่วนในการสร้างตัวการ์ตูนดีหรือร้ายนั้นมิผลที่จริงแต่ต้องมีในเรื่องของการใช้ตัวบท (Text) เนื้อเรื่อง (Story) เข้ามากำกับตัวการ์ตูนด้วยเช่นกันเพราะตัวเนื้อเรื่องนั้นกำหนดให้ตัวการ์ตูนนั้นเป็นแบบแบน (Flat character) ที่มีลักษณะเดียวอย่างเรื่องก้านกล้วยที่ถูกสร้างให้เป็นตัวละครที่ตีหรือร้ายมาตั้งแต่เริ่มต้นหรือตัวละครแบบกลม (Round Character) เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยอารมณ์ความรู้สึกเปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์และสิ่งแวดล้อมทำให้เปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมเป็นดีหรือร้ายส่วนในด้านของเรื่องของภาพฝังใจ (stereotyping) มีการใช้ลักษณะของลายเส้นที่ประกอบสร้างให้ตัวการ์ตูนนั้นมีขนาดที่แตกต่างกัน

## Abstract

This research aims to study signification of the construct of drawing lines in selected cartoon characters. There are four selected cartoons from four different countries Thailand, Japan, France and United States in which they have different context. The researcher selected the cartoon characters both antagonist and protagonist to analyse their signified and signifier by deconstructed the lines from cartoon characters and compare them. As a result, the researcher found that lines from selected cartoon characters convey the meaning of good or bad. But have to concern about their text and story because the story conducts the character to be flat character such as Khan Kluay which were designed to be good and bad from the

\* ลัทธสิทธิ์ ทวีสุข

นักศึกษาระดับปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

beginning. Also, round character are the character that have characteristic and feeling which changes according to the events and the context. The stereotype of cartoon character was constructed in different sizes.

### บทนำ

สื่อการ์ตูนถูกนำเสนอออกมาอย่างหลากหลายรูปแบบจากการตูนเล่มละบาทหนังสือการ์ตูน (Comics) ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Movie) การ์ตูนทางโทรทัศน์ (Animation Series) จนมาถึงยุคปัจจุบันสื่อการ์ตูนถูกนำมาใช้ให้เป็นภาพตัวแทน (Representamen) ในการสื่อสารผ่านเครื่องมือนี้อีกสื่อต่าง ๆ สื่อการ์ตูนจึงมีความสำคัญในยุคปัจจุบันในการสื่อสารผ่านเครื่องมือนี้อีก โดยเฉพาะในสื่อของภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Movie) ซึ่งเข้าถึงง่ายต่อผู้ชมในสื่อดังกล่าวเพราะเข้าถึงง่ายไม่ใช้แค่กลุ่มเป้าหมาย (Target group) ได้อย่างง่ายด้วยอีกด้วย อาจเป็นเพราะการสร้างตัวละครหลักของสื่อการ์ตูนที่มีตัวดีและตัวละครร้ายให้ถูกใจกลุ่มเป้าหมาย (Target group) การสร้างเรื่องราว (story) หรือรูปแบบของสื่อภาพยนตร์การ์ตูนที่ปัจจุบันมีการตูนในรูปแบบ 3 มิติ (3D Animation) และการ์ตูน 2 มิติ (2D Animation) ที่มีออกมาอย่างต่อเนื่องหลากหลายสายพันธุ์การ์ตูนในประเทศต่างๆ

สื่อการ์ตูนก็มีการคิดออกแบบสร้างลักษณะของตัวละครดีหรือร้ายโดยการใส่รายละเอียดในการออกแบบให้ถูกใจกลุ่มเป้าหมาย (Target group) ตามบริบท (Context) ของประเทศนั้นๆ สื่อดังกล่าวยังออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครดีและร้ายออกมาอย่างต่อเนื่องในรูปแบบที่แตกต่างกันไป ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในเรื่องของการใส่รายละเอียดในการออกแบบเพื่อสื่อความหมายของลักษณะตัวละครที่ดีหรือร้ายของสื่อการ์ตูนจากการใช้แนวคิดเริ่มแรกของการการ์ตูนที่เริ่มจากการกำหนดของลายเส้นก่อนที่ตัวการ์ตูนที่ถูกออกแบบจะถูกนำไปผลิตในสื่อการ์ตูนแต่ละประเภทนั้นอย่างไรตัวละครในการการ์ตูนจะถูกสื่อสาร

ออกมาได้อย่างไรว่าตัวการ์ตูนจะดีหรือร้ายนั้นถูกกำหนดด้วยตัวเนื้อเรื่องหรือลายเส้นที่ทำให้ตัวละครในการการ์ตูนเหล่านั้นสื่อสารออกมาดีหรือร้ายอย่างไร จากข้อสงสัยที่เกิดขึ้นผู้วิจัยจึงจัดทำบทความวิจัยนี้เพื่อสร้างความเข้าใจในการสื่อสารด้วยลายเส้นเพื่อบ่งบอกถึงลักษณะดีหรือร้ายของตัวการ์ตูนในบริบทที่ต่างกัน

### แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

(1) เส้น (Line) หลักฐานทางประวัติศาสตร์บ่งว่างานทัศนศิลป์ชิ้นแรกของมนุษย์เริ่มจากเส้นตั้งที่เราเห็นตามผนังถ้ำคนสมัยดั้งเดิม (Primitive) การเริ่มต้นของศิลปะในวัยเด็กก็ใช้เส้นเช่นเดียวกันเส้นเป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุดเป็นแกนของทัศนศิลป์ทุกแขนงเช่นเป็นพื้นฐานของโครงสร้างของทุกสิ่งในจักรวาลเส้นแสดงความรู้สึกรู้สึกได้ทั้งด้วยตัวของมันเองและด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่างๆ ขึ้นงานจิตรกรรมของไทยจีนและญี่ปุ่นล้วนมีเส้นเป็นหัวใจของการแสดงออกศิลปินตะวันตกบางคนเช่นชั้นศตวรรษที่สิบสี่ (Sandro Botticelli) วิลเลียมเบลกุปาโบลก็ใช้เส้นเป็นแกนสำคัญแม้แต่ในงานประติมากรรมซึ่งส่วนมากจะแสดงด้วยวัสดุและปริมาตรก็ยิ่งประกอบขึ้นด้วยมวลของรูปทรงกับเส้นรูปนอกที่สมบูรณ์ตั้งตัวอย่างความรู้สึกของเส้น (ชวลิต นิมเสมอ, องค์ประกอบของศิลปะ.)

(2) แนวคิดเรื่องสัญลักษณ์ (Sign) เนื่องจากการ์ตูน ที่ใช้นั้นเป็นเสมือนภาพแทนในการสื่อสารและยังใช้เนื้อเรื่องเพื่อที่จะเล่าเรื่องราวการใช้เส้นที่มาประกอบสร้างเพื่อแสดงอารมณ์หรือแสดงออกกับบริบทที่สื่อความหมายซึ่งนับเป็นกระบวนการสื่อความหมายให้เข้าใจดังนั้นผู้วิจัยจึงนำแนวคิดดังกล่าวเข้ามาช่วยในการศึกษาโดยทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำแนวคิดของ 3 นักคิดด้านสัญลักษณ์ได้แก่ Ferdinand de Saussure Charles S. Peirce และ Roland Barthes มาคิดวิเคราะห์ในการใช้ลักษณะลายเส้นในการสร้างตัวการ์ตูนดีและร้าย

ตามแนวคิดของ Saussure ผู้วิจัยจะศึกษาสัญลักษณ์ (Sign) ประกอบขึ้นมาจาก 2 ส่วนคือตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) ที่สามารถรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส (อายตนะทั้ง 5) จนเกิดความหมายอันปรากฏในคาร์แรคเตอร์ตีหรือร้อยที่ถูกกำหนดและบริบท (Context) ที่ทำให้รูปลักษณ์ที่ต่างกัน ตามแนวคิดของ Peirce ที่แบ่งสัญลักษณ์ออกเป็น 3 ส่วนได้แก่

- 1) รูปเหมือน (Icon)
- 2) ดัชนี (Index)
- 3) สัญลักษณ์ (Symbols)

(3) แนวคิดมายาคติ (Mythologies) ของ Roland Barthes ศึกษาการเกิดของความหมายของสัญลักษณ์อยู่ด้วยกัน 2 ระดับได้แก่ความหมายตรง (Denotation) และความหมายแฝง (Connotation)

แนวคิดเกี่ยวกับรหัสของการ์ตูน (Cartoon Code) การ์ตูนมีวิธีการแสดงออกที่แสดงความเป็นส่วนตัวของนักเขียนการ์ตูนเพราะต้องสร้างสรรค์รายละเอียดต่างๆขึ้นมาเองจากจินตนาการคล้ายงานฝีมือ นักเขียนการ์ตูนเป็นเสมือนตัวเชื่อมโยงที่อ่อนโยนระหว่างส่วนที่จริงจังของมนุษย์ กับความเปราะบางที่เก็บซ่อนอยู่ภายในส่วนใหญ่มักจะมีถึงงานศิลปะลายเส้น (Graphic Art) การสร้างแบบของตัวการ์ตูนขึ้นมาเป็นสัญลักษณ์ตลอดจนความเข้าใจเกี่ยวกับอิทธิพลของการ์ตูนขึ้นอยู่กับการพิจารณาอย่างละเอียดและความซาบซึ้งเข้าใจในรหัสของการ์ตูนว่ามันคืออะไร ทำงานอย่างไรและทำไมรหัสของการ์ตูนนั้นซับซ้อนแต่ก็มีตรรกเหตุผลรองรับซึ่งประกอบไปด้วยวิธีการที่เกินกว่าการ์ตูนได้สร้างสรรค์สัญลักษณ์เฉพาะชั้นชุดหนึ่งในการทำให้เกิดโลกที่เหมือนจริงขึ้น (Make-believe word) ซึ่งเป็นโลกที่ทุกสิ่งเป็นจริงได้ตามแต่ละจินตนาการ เป็นโลกที่หยั่งรากถึงลึกลงสู่การรับรู้ ความทรงจำในกระบวนการสื่อสาร

Watson (1924) นิยามไว้ว่าอารมณ์เป็นผลของรูปแบบการตอบสนองที่เกี่ยวข้องกับกลไกการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายคือรูปแบบการตอบสนอง

ทางกายที่แตกต่างกันทำให้เกิดอารมณ์ที่แตกต่างกัน Plutchick (1984 อ้างถึง Carl and Hatfield, 1992) นิยามไว้ว่า อารมณ์เป็นลำดับขั้นที่ซับซ้อนของการตอบสนองต่อสิ่งเร้า และรวมถึงการประเมินทางปัญญา การเปลี่ยนแปลงที่เป็นอัตโนมัติ การเรียนรู้แบบประสาทอัตโนมัติ การกระตุ้นพฤติกรรม โดยทั้งหมดจะขึ้นอยู่กับสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดลำดับขั้นที่ซับซ้อนนี้

### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยกระบวนการออกแบบลายเส้นเพื่อสื่อสารผ่านลักษณะตีและร้อยของตัวการ์ตูนเป็นการศึกษาวิจัยในลักษณะ วิจัยเชิงผสม (ทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ) โดยผู้วิจัยค้นคว้าจากแหล่งข้อมูล ที่ ถูก นำ เสน อ อยู่ บน ลี อ ค ร ์ ตู น อนิเมชัน สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการ์ตูน จากการแจกแบบสอบถามให้กับนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยามและประชาชนทั่วไปที่ชอบสื่อการ์ตูน เพื่อเป็นแนวทางสนับสนุนในการวิเคราะห์และตีความข้อมูลเพื่ออธิบายในสิ่งที่ผู้วิจัยกำลังศึกษา แหล่งข้อมูลและการเก็บรวบรวมข้อมูล 3 แหล่งดังนี้

(1) ประเภทภาพยนตร์การ์ตูนที่นำมาศึกษาตัวละครในสื่อการ์ตูนในบริบทที่ต่างกันศึกษาการสื่อสารด้วยลายเส้นเพื่อบ่งบอกถึงลักษณะตีหรือร้อยของตัวการ์ตูนในบริบทที่ต่างกันทั้งหมด 5 เรื่องทั้ง 5 เรื่องเป็นสื่อภาพยนตร์การ์ตูนทั้งหมดคือ

1.1 วันพีชเดอะมูฟวี่ตอน Z ของประเทศญี่ปุ่น (2D) ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องวันพีชเป็นการ์ตูนที่มีชื่อเสียงที่สุดในญี่ปุ่นยุคปัจจุบันและวันพีช เดอะมูฟวี่ตอน Z เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่เปิดตัวทำรายได้สูงสุดในปี 2012

1.2 ก้านกล้วย การ์ตูนไทยที่ทำให้การ์ตูนไทยในยุคปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น เพราะได้รับความนิยมมากตัวละครออกมาได้โดนใจและสวยงามไม่แพ้การ์ตูนจากต่างประเทศ

(2) ผู้ให้ข้อมูล สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการตูน นักเขียนและผู้ผลิตสื่อการ์ตูนโดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกนักเขียนการ์ตูนดังนี้

2.1 คุณวีระชัย ดวงปลา หรือ เดอะดวงเป็นนักวาดการ์ตูนชาวไทย มีผลงานเป็นที่รู้จักอยู่มากมาย โดยเฉพาะเรื่อง “เรื่องมีอยู่ว่า” ที่สร้างชื่อเสียงให้เขาโดยเป็นเรื่องที่ทำให้เขาได้รับรางวัลรองชนะเลิศ (Silver Award) จากเวทีประกวดรางวัลการ์ตูนนานาชาติ ครั้งที่ 4 ที่ประเทศญี่ปุ่น เมื่อปี พ.ศ. 2554

2.2 คุณคมภิญญา เข็มกำเนิดผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย และเคยได้ร่วมงานในผลงานในการ์ตูนแอนิเมชันชื่อดัง ของบริษัทวอลท์ ดิสนีย์ และบลูสกายสตูดิโอ

2.3 คุณชัยพร พานิชรุทวิวงศ์นักแอนิเมชัน ต้นแบบคนหนึ่ง ผู้สร้างชื่อมาจากภาพยนตร์เรื่อง “ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน” ที่เป็นการตูน 3 มิติ เรื่องแรกเมืองไทยจากการทุ่มทุนสร้างของบริษัท วิธิตา แอนิเมชัน และภาพยนตร์แอนิเมชันสัญชาติไทย ผลงานร่วมทุนระหว่าง บริษัท สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด, บริษัทบ้านอิทธิฤทธิ์ จำกัด, บริษัทซูเปอร์จิว จำกัด และดำเนินงานสร้างโดย บริษัท เวิร์คพอยท์ พิคเจอร์ส จำกัด

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลมาแยกและจัดหมวดหมู่ของเนื้อหาที่ได้เก็บข้อมูลมาโดยการนำเอาการ์ตูนทั้ง 5 เรื่องที่ได้ศึกษามาวาดตัวของทั้ง 5 เรื่องใช้ลายเส้นในลักษณะใด และ ตัวร้ายของทั้ง 5 เรื่องใช้ลายเส้นในลักษณะใด แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์การสื่อความหมายโดยใช้แนวคิดเชิงสัญลักษณ์ (Sign) เพื่อนำมาศึกษาถึงความหมายที่ปรากฏในการสื่อสารของตัวละครดีและร้ายของการ์ตูน เนื้อหา (Text) ของการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง ทั้งที่เป็นความหมายตรง (Denotation) และความหมายแฝง (Connotation) เพื่อสืบค้นไปถึงการสื่อความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นในแบบของรหัสของสื่อ (Media Code) รหัสการ์ตูน (Car-

toon Code) ที่ผู้สร้างสรรคดีหลายเส้นต่าง ๆ ที่นำมาผลิตและสร้างบุคลิกของตัวการ์ตูน รวมถึงการศึกษาบริบท (Context) และ ภาพฝังใจ (stereotyping) ของการ์ตูนในประเทศนั้นๆ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ให้เห็นถึงลักษณะการสื่อความหมายที่เกิดขึ้นโดยการใช้ลายเส้นในตัวละครดีและร้ายในการ์ตูน

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในบทความวิจัยนี้ผู้วิจัยจะนำผลการวิจัยมานำเสนอทั้งหมด 2 เรื่องจากทั้งหมด 5 เรื่องและจากบริบทที่ต่างกันดังนี้เรื่องที่จะนำเสนอเรื่องที่ 1 เรื่อง ก้านกล้วย เรื่องที่ 2 วันพีซฟิล์มแซด (One Piece Film Z) ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ลักษณะการใช้ลายเส้นและเชิงสัญลักษณ์ ดังนี้

#### การ์ตูนเรื่องก้านกล้วย

ลักษณะของตัวการ์ตูนทั้ง 4 ตัวเป็นช้างที่มีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันและเป็นการตูนประเภทสามมิติซึ่งเป็นขั้นตอนสุดท้ายของผลงานจึงยากต่อการดูลักษณะของเส้นที่มาประกอบกันผู้วิจัยได้สอบถามผู้เชี่ยวชาญทางด้านงานการ์ตูนเรื่องนี้คือคุณคมภิญญา เข็มกำเนิดหนึ่งในทีมผู้สร้างการ์ตูนเรื่องก้านกล้วยคุณคมภิญญาเล่าถึงว่า ... “ตัวการ์ตูนเหล่านี้หากมองมันอาจเกิดความสับสนกันระหว่างเส้น (Line) กับรูปร่าง (Shape) เพราะทางการออกแบบของคุณคมภิญญาออกแบบจากรูปร่าง (Shape) เส้นมันอาจจะไม่ค่อยมีผลกับารดูลักษณะดีหรือร้ายของตัวการ์ตูน คุณคมภิญญาจึงแนะนำกับทางผู้วิจัยว่าหากจะหาลักษณะของเส้นก็ต้องย้อนกลับไปจุดเริ่มต้นของการประกอบสร้างของตัวการ์ตูนคือการลองถอดแบบออกจากภาพที่เป็นแบบสามมิติอาจจะทำให้พอทราบถึงการประกอบสร้างเพื่อทำให้มองเห็นลักษณะเส้นดีและร้ายของตัวการ์ตูนได้”

ผู้วิจัยจึงทำการถอดแบบของตัวการ์ตูนทั้ง 4 ตัวโดยการวาดเส้นขึ้นมาใหม่ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยให้คงเหลือเพียงลายเส้นเท่านั้นหลังจากผู้วิจัยได้ถอดแบบเพื่อดูการใช้ลายเส้นของตัวการ์ตูนทั้ง 4 ตัวผู้วิจัยจึงได้มาทำการวิเคราะห์หาเหตุหรือเส้นที่ทำให้ส่งผลไปถึงผู้ชมได้รับรู้ว่าตัวการ์ตูนตัวไหนดีหรือร้ายโดยที่ยังไม่ได้ศึกษาถึงเนื้อเรื่อง (Narrative) หรือบริบท (Context) ของเรื่องแต่อย่างใดผู้วิจัยศึกษาเพียงแค่การสื่อสารเชิงสัญลักษณ์และเส้นในการกำหนดตัวละครก่อนเท่านั้น

ผู้วิจัยจะเริ่มทำการวิเคราะห์จากตัวการ์ตูนที่เป็นฝ่ายดีก่อนคือก้านกล้วยผู้วิจัยแยกออกมาเป็นลำดับ



ภาพที่ 1 ตัวการ์ตูนก้านกล้วย

ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์จากตัวการ์ตูนที่เป็นฝ่ายดีอีกตัวคือขาแก้วผู้วิจัยแยกออกมาเป็นลำดับ



ภาพที่ 2 ตัวการ์ตูนขาแก้ว

ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์จากตัวการ์ตูนที่เป็นฝ่ายร้ายบ้างคือวงแดงผู้วิจัยแยกออกมาเป็นลำดับ



ภาพที่ 3 ตัวการ์ตูนวงแดง

ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์จากตัวการ์ตูนที่เป็นฝ่ายร้ายอีกหนึ่งตัวคืองานิลผู้วิจัยแยกออกมาเป็นลำดับ



ภาพที่ 4 ตัวการ์ตูนงานิล

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการถอดแบบเพื่อดูลักษณะเส้นของตัวการ์ตูนดีและร้ายทั้ง 4 ตัวพบว่าตัวการ์ตูน 2 ตัวที่เป็นฝ่ายดีคือก้านกล้วยกับขาแก้วนั้นมีการใช้เส้นโค้งเพื่อมาประกอบสร้างกันหากจะดูจากแนวความคิดเรื่องเส้นจะเห็นว่าเส้นโค้งส่งผลต่อผู้รับสารว่าไม่มีอันตรายก้านกล้วยและขาแก้วดูเป็นมิตรทำให้เกิดลักษณะใหม่ซึ่งทำให้เป็นภาพตัวแทน (Representamen) ของข้างศึกที่เป็นตัวเอกของเรื่อง ส่วนฝ่ายตัวร้าย 2 ตัวของเรื่องที่ผู้วิจัยได้ถอดแบบออกมาเช่นกันคือวงแดงกับงานิลนั้นมีการใช้เส้นแนวตั้งเส้นตรงแนวเฉียงเส้นฟันปลาทำให้เกิดจุดตัดที่แหลมคมทำให้ผู้รับสารนั้นรู้สึกถึงความน่ากลัวของตัวร้ายทั้งสองตัวนี้

ภาพต่อไปเป็นภาพในเรื่องของขนาดที่แตกต่างกันของก้านกล้วย กับ วงแดง ซึ่งเป็นเรื่องของมายาคติ (Myth) ของโรลิ่งด์บาร์ตส์ (Roland Barthes) ซึ่งนิยามได้ว่าหมายถึงการสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมซึ่งถูกกลบเกลื่อนให้เป็นที่รับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติเป็นภาพของก้านกล้วยกับวงแดงที่ตัวใหญ่กว่ามากและฝ่ายที่ตัวใหญ่กว่าก็จะถูกมองว่าเป็นตัวร้ายเสมอ



ภาพที่ 5 ภาพก้านกล้วยกำลังจะปะทะกับวงแดง

ภาพจะทำให้ผู้รับสารนั้นเชื่อมั่นได้ว่าวงแดงเป็นตัวร้ายอย่างแน่นอน เพราะภาพฝังใจ (Stereotyping) ที่ผู้รับสารนั้นเคยได้รับมานั้นคนตัวใหญ่มักรังแกคนตัวเล็กเสมอ ก้านกล้วยนั้นได้มีการใช้สายเส้นที่เล็กกว่าวงแดงเพื่อให้ผู้รับสารได้รู้สึกว่าการกำลังเอาใจช่วยก้านกล้วย

จากทั้งการวิเคราะห์หลายเส้นรวมกับการวิเคราะห์ห้องประกอบอื่น ๆ ของการสื่อสารผ่านสายเส้นเพื่อปกป้องถึงลักษณะตัวละครดีและร้ายของการ์ตูน ของเรื่อง ก้านกล้วยนั้นได้มีการใช้สายเส้นที่มีลักษณะที่เฉพาะเจาะจงกับตัวการ์ตูนดีและร้าย โดยที่เราไม่จำเป็นต้องดูที่เนื้อเรื่องเลยเป็นเพราะการ์ตูนเรื่องนี้มีกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนไม่ได้ต้องการให้ผู้รับสารรู้สึกสับสนกับตัวการ์ตูนว่าดีหรือร้าย ผู้วิจัยสังเกตเห็นดังนี้ว่าเส้นในแนวตั้งเส้นเฉียงและเส้นนอนหากประกอบสร้างกันทำให้เกิดความอันตรายมากกว่าเส้นที่มีความโค้งที่มีมาประกอบสร้างกันซึ่งเส้นโค้งแล้วรู้สึกปลอดภัยมากกว่า

เรื่องที่จะนำเสนอเรื่องที่ 2 วันพีซ फिल्मแซด (One Piece Film Z) ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ลักษณะการใช้สายเส้นและเชิงสัญลักษณ์นี้ สำหรับการ์ตูนเรื่องนี้ถูกสร้างมาเป็นตอนพิเศษจากการ์ตูนซีรีส์รี่และหนังสือการ์ตูนชื่อตั้งในประเทศญี่ปุ่นยังเป็นการ์ตูนที่มีกระแสตอบรับที่ดียทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย ผู้วิจัยจะวิเคราะห์หลายเส้นจากภาพยนตร์

การ์ตูนเรื่องวันพีซ เดอะมูฟวี่ फिल्म แซด เท่านั้น เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้มีตอนเดอะมูฟวี่มาแล้วถึง 11 ตอน ผู้วิจัยได้ศึกษามาแล้วทุกตอน ผู้วิจัยคัดสรรตัวการ์ตูนหลักออกมา 4 ตัวการ์ตูนดังนี้

ผู้วิจัยจะเริ่มจากการวิเคราะห์ตัวการ์ตูนตัวที่ 1 คือ มังกี้ ตี ลูฟี่ ผู้วิจัยดูจากภายนอกแล้วการออกแบบตัวการ์ตูนของผู้แต่งเรื่องเป็นการออกแบบตัวการ์ตูน เป็นแบบ มังงะ สไตส์ จึงมีความคล้ายกับมนุษย์จริง โดยใช้สัดส่วนของมนุษย์จริง มีการใช้รหัสของการ์ตูน (Cartoon Code) มาใส่เพิ่มให้มีความเหนือจริงมากขึ้น เช่น ขายาวขึ้น ตาโตขึ้น ตัวสูงมากกว่าปกติ ซึ่งแตกต่างจากคนญี่ปุ่นที่มีความสูงไม่มากนัก ผู้วิจัยจะทำการถอดแบบตัวการ์ตูนมังกี้ ตี ลูฟี่ ให้เหลือแต่ลายเส้น ได้ดังนี้

จะเห็นได้ว่าการ์ตูนเรื่องนี้มีความแตกต่างจากการ์ตูนเรื่องที่ผ่านมา เรื่องนี้มีการออกแบบโดยใช้ลักษณะของเส้นต่าง ๆ มาประกอบกันเป็นภาพตัวแทนของชายหนุ่มมีสัดส่วนที่เหมาะสมแต่ก็จะมีการใช้ลักษณะของเส้นบนใบหน้าของตัวการ์ตูนที่มีการนำรหัสการ์ตูนมาใช้ คือบริเวณดวงตา คิ้ว ผู้วิจัยจะขยายให้เห็นถึงใบหน้าของตัวการ์ตูนตัวดังกล่าวได้ดังนี้

- (1) ภาพที่นำมาถอดแบบนำมาจาก DVD เรื่องวันพีซ เดอะมูฟวี่ ตอน फिल्म Z



ภาพที่ 6 วันพีซ เดอะมูฟวี่

- (2) ตัวการ์ตูนตัวที่ 2 ที่ผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์ลายเส้นคือ โลโนอาร์ โจโล ตัวการ์ตูนตัวนี้เป็นการ์ตูนที่ออกแบบมังงะ สไตส์ เช่นเดียวกับมังกี้ ตี ลูฟี่ ผู้วิจัยจะทำการถอดแบบให้เหลือแต่ลายเส้นได้ดังนี้

หลังจากที่ถอดแบบออกมาแล้วนั้น โจโล ก็เช่นเดียวกับ มังกี้ ตี ลูฟี่ คือ เหมือนกับร่างกายของมนุษย์ชายหนุ่มร่างกายกำยำ สูงใหญ่ (icon) ซึ่งแสดง

ให้เห็นถึงภาพตัวแทน และผู้วิจัยจะนำภาพใบหน้าของ โคโนอาร์ โซโร มาขยายให้เหมือนกับที่ขยายภาพของมังกี้ ตี ลูฟี่



ภาพที่ 7 มังกี้ ตี ลูฟี่

จากที่ผู้วิจัยได้ทำการถอดแบบให้เห็นเพียงแค่ลายเส้นของตัวการ์ตูนฝ่ายดีทั้งสองตัวนั้น ผู้วิจัยพบว่าการใช้ลักษณะลายเส้นในการออกแบบนั้นแตกต่างกันไม่เหมือนกับการ์ตูนทั้ง 3 เรื่องที่ผ่านผู้วิจัยจึงทำการสืบค้นไปยังตอน เดอะ มูฟวี่ ในตอนที่ย้อนลงไป แล้วนำมาเปรียบเทียบกัน ผู้วิจัยจะเริ่มจาก มังกี้ ตี ลูฟี่ ได้ดังนี้



ภาพที่ 8 เปรียบเทียบ ของ มังกี้ ตี ลูฟี่

ภาพซ้ายเป็นภาพ ลูฟี่ ใน ปี 2012 ภาพขวาเป็นภาพ ลูฟี่ ใน ปี 1998

ภาพด้านซ้ายคือภาพที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ลักษณะการใช้ลายเส้น รูปด้านขวาคือรูปเมื่อตอนเก่าเมื่อปี 1998 ของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้จะเห็นได้ว่ามีลักษณะการเปลี่ยนแปลงของร่างกายด้านขวาดูกำยำและสมส่วนกว่าภาพด้านขวา ลักษณะการใช้เส้น

ของภาพด้านขวายังดูไม่ค่อยสมส่วนเท่าไรนัก ส่วนเรื่องของใบหน้าแทบไม่มีการเปลี่ยนแปลงใดๆมีเพียงการใช้ลายเส้นที่มีความแข็งมากขึ้น

ผู้วิจัยจะนำภาพของ โคโนอาร์ โซโร มาทำการเปรียบเทียบเช่นเดียวกับ มังกี้ ตี ลูฟี่ ว่าตัวการ์ตูนตัวดังกล่าวนั้นมีการเปลี่ยนแปลงของตัวการ์ตูนหรือไม่อย่างไร ผู้วิจัยจะทำการเปรียบเทียบดังนี้



ภาพที่ 9 เปรียบเทียบ ของ โคโนอาร์ โซโร ภาพซ้ายเป็นภาพ โคโนอาร์ โซโร ใน ปี 2012 ภาพขวาเป็นภาพ โคโนอาร์ โซโร ใน ปี 1998

ภาพด้านซ้ายคือภาพที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ลักษณะการใช้ลายเส้น รูปด้านขวาคือรูปเมื่อตอนเมื่อปี 1998 ของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ จะเห็นได้ว่ามีลักษณะการเปลี่ยนแปลงของร่างกายของ โคโนอาร์ โซโร อย่างเห็นได้ชัดเจนกว่าของมังกี้ ตี ลูฟี่ ด้านขวาดูกำยำและสมส่วนกว่าภาพด้านขวาชัดเจนมาก ลักษณะการใช้เส้นของภาพด้านขวายังดูไม่ค่อยกำยำ ส่วนเรื่องของใบหน้าของ โซโร นั้นมีการเปลี่ยนแปลงของโครงหน้า มีความเหลี่ยมชัดมากขึ้นตั้งนั้นตัวการ์ตูนทั้งสองตัวนั้น ลักษณะการใช้เส้นนั้นจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลา ตามรูปแบบการ์ตูนซีรีส์ี่มีการพัฒนาของตัวละครไปตามซีซั่นนั้นๆ

ตัวการ์ตูนตัวที่ 3 ที่ผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์หลายเส้นคือ เซโด้ (Z) เป็นตัวการ์ตูนฝ่ายร้าย การ์ตูนที่ออกแบบมังงะ สไตล์ เช่นเดียวกันเพราะเป็นการออกแบบตัวการ์ตูนในแบบที่นิยมของประเทศญี่ปุ่น ผู้วิจัยจะทำการถอดแบบให้เหลือแต่ลายเส้น

ผู้วิจัยได้ทำการถอดแบบของเซโด้ออกมา ตัวการ์ตูนตัวนี้มีการใช้เส้นต่างมาประกอบสร้างกันจนเกิดเป็นภาพขยายร่างใหญ่ แข็งแรง ดูน่ากลัว และ น่าเกรงขามอย่างมาก (Icon) ดูจากเส้นที่มาประกอบสร้างกันจากเพียงภายนอกเส้นส่วนใหญ่ของการออกแบบเซโด้ นั้นเป็นเส้นที่มีความแข็งเป็นเส้นตรงเป็นส่วนมาก มีแต่เรื่องของเสื้อผ้าเท่านั้นที่เป็นเส้นโค้ง ผู้วิจัยจะทำการขยายเพื่อทำการถอดแบบเส้นบนใบหน้าของเซโด้ เช่นเดียวกับทั้งสองตัวการ์ตูนข้างต้นได้ดังนี้



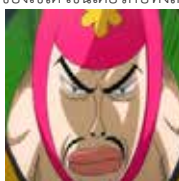
ภาพที่ 10 นำมาถอดแบบนำมาจาก DVD

เรื่องวันพีซ เดอะมูฟวี่ ตอน ฟิสิกส์ Z



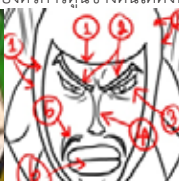
ผู้วิจัยได้แจกแจงการใช้ลักษณะของเส้นในการออกแบบของตัวการ์ตูนเซโด้เห็นได้ว่าลักษณะของเส้นต่าง ๆ ที่มาประกอบสร้างกันทำให้เกิดความหมายที่ถูกสื่อสารออกมาให้ตัวการ์ตูนตัวนี้เป็นฝ่ายร้ายอย่างชัดเจน เนื่องจากการใช้ลักษณะของเส้นเป็นเส้นที่มีจุดตัดกันและมีความคมดูแล้วมีอันตรายไม่เป็นมิตร เช่นเดียวกับการวิเคราะห์หลายเส้นของตัวการ์ตูนเรื่องก้านกล้วย นอกจาก เซโด้ มีการใช้เส้นองค์ประกอบเสริมของการใช้เส้นที่นอกเหนือจากใบหน้า นั้นคือ แวนดาที่มีลักษณะการใช้เส้นตรงมาประกอบกันอีกทั้งอุปกรณ์ที่มีขนาดใหญ่และแข็งติดตัวของตัวการ์ตูนมาด้วย ทำให้เสริมว่าตัวการ์ตูนตัวนี้เป็นตัวการ์ตูนที่มีความรุนแรงเป็นอย่างมาก

ตัวการ์ตูนตัวที่ 4 ของเรื่องนี้ที่ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์หลายเส้นคือบีนซ์เป็นตัวการ์ตูนฝ่ายร้าย การ์ตูนที่ออกแบบมังงะสไตล์เช่นเดียวกันผู้วิจัยจะทำการถอดแบบให้เหลือแต่ลายเส้น ผู้วิจัยได้ทำการถอดแบบของตัวการ์ตูนฝ่ายร้ายตัวนี้พบเบื้องต้นว่า ลักษณะของตัวการ์ตูนนั้นมีคามแตกต่างจากตัวการ์ตูนทั้งสามตัวเป็นเพราะตัวการ์ตูนตัวนี้ถูกออกแบบให้มีลักษณะที่ผิดสัดส่วน คือ แขนยาวมาก ลำตัวยาว ครีษะเล็ก ขาสั้นซึ่งใช้รหัสการ์ตูน (Cartoon Code) จากความเกินจริง (Exaggerates) เส้นลายรอบนอก (Outline) สามารถบิดเบี่ยงจากรูปรตที่แท้จริง (Randall P.Harrison,1981:54) มองดูแล้วคล้ายตัวกลมมากกว่าที่จะเป็นตัวการ์ตูนฝ่ายร้ายเสียด้วยซ้ำ ผู้วิจัยจะทำการขยายเพื่อทำการถอดแบบเส้นบนใบหน้าของเซโด้ เช่นเดียวกับทั้งสองตัวการ์ตูนข้างต้นได้ดังนี้



ภาพที่ 12 นำมาถอดแบบนำมาจาก DVD

เรื่องวันพีซ เดอะมูฟวี่ ตอน ฟิสิกส์ Z



ผู้วิจัยได้ทำการแจกแจงการใช้ลักษณะของเส้นในการออกแบบของตัวการ์ตูนบีนซ์ จะเห็นได้ว่าลักษณะของเส้นต่าง ๆ ที่มาประกอบสร้างกันทำให้เกิดความหมายที่ถูกสื่อสารออกมาให้ตัวการ์ตูนตัวนี้เป็นฝ่ายร้ายค่อนข้างชัด เนื่องจากเส้นโค้งที่ประกอบเป็นภาพแทนผ้าที่คลุมหัวจนถึงคางเป็นเส้นโค้งรอบองค์ประกอบบนใบหน้าของ บีนซ์ ให้ชัดเจนขึ้นว่าตัวการ์ตูนไม่เป็นมิตร เนื่องจากบริเวณที่ใช้เส้นตรงแนวต่าง ๆ เป็นภาพของตาและคิ้ว มีความแหลมคมอันตราย รวมถึงเส้นโค้งด้านข้างของใบหน้ามีขนาดตามหลักของภาพฝังใจ (Stereotyping) รวมถึงองค์ประกอบส่วนอื่นที่สนับสนุนให้ตัวการ์ตูนตัวนี้นั้นเป็นฝ่ายร้าย คือ ร่างกายที่สูงใหญ่ และ ผิดสัดส่วนอย่างมาก ยิ่งทำให้ดูว่ามีความน่ากลัวอยู่ในตัวการ์ตูนตัวนี้



จากตัวการ์ตูนทั้ง 4 ที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หลายเส้นนั้น การตูนเรื่องนี้เป็นการ์ตูนภาคเดอะซูเปอร์หรือภาคพิเศษ จึงทำให้ตัวการ์ตูนหลัก 2 ตัวที่เป็นฝ่ายดีนั้นน้องทำการย้อนกลับไปหาเพื่อดูการพัฒนาของตัวการ์ตูน จึงทำให้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงหลายเส้นในการออกแบบตัวการ์ตูนฝ่ายดี ดังนี้ ลักษณะหลายเส้นที่ใช้ประกอบสร้างตัวการ์ตูนนั้นมีผลทางการสื่อสารเพียงส่วนหนึ่ง อีกส่วนหนึ่งเป็นพัฒนาการทางสรีระทางร่างกายที่พัฒนาตามความยาวของการ์ตูนซีรีส์ ส่วนตัวการ์ตูนฝ่ายร้ายลักษณะการใช้หลายเส้นนั้นสามารถแสดงให้เห็นได้ชัดเจนมากกว่าตัวการ์ตูนฝ่ายดี เนื่องจากเป็นตัวการ์ตูนที่เพิ่งปรากฏตัวในตอนเดอะซูพีวี ในส่วนเรื่องของการใช้ลักษณะหลายเส้นเพื่อสื่อความหมายของตัวการ์ตูนนั้น ยังคงมีผลกับเส้นที่มีความแข็งแล้วเกิดจุดตัดของเส้นทำให้เกิดความคมยังคงสื่อสารออกมาเป็นตัวการ์ตูนฝ่ายร้าย ส่วนตัวการ์ตูนฝ่ายดีนั้นยังคงเป็นเส้นโค้งที่ดูไม่เป็นอันตรายและไม่มีความแหลมคม

เนื้อเรื่องย่อของการ์ตูนเรื่อง วันพีซ พิล์ม แชด จะเห็นได้ว่าตัวการ์ตูนทั้งหมดที่ถู้ออกแบบมานั้นเป็นตัวการ์ตูนในแบบให้เป็นตัวละครแบบหลากหลายลักษณะ (Round Characters) หรือตัวละครแบบรอบด้านตัวละครประเภทนี้มีพัฒนาการทางพฤติกรรม เป็นตัวละครที่มีข้อดีข้อเสียในตัวเองและจะค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามสถานการณ์ ตัวละครประเภทนี้มีความเป็นพลวัต (Dynamic Character) (วีรวัดน์ อินทรพร 2545 หน้า 122)

ภาพยนต์การ์ตูนเรื่องนี้ ที่บ่งบอกในเรื่องของตัวการ์ตูนดีหรือร้าย ไม่ได้ใช้เพียงแค่ประกอบสร้างออกมาเพื่อสื่อความหมายของลักษณะหลายเส้นที่เท่านั้น ตัวบท (Text) บริบท (Context) และตัวการ์ตูน (Character) มีความซับซ้อนหลายด้านทั้งด้านของเหตุผลร่วมกับความเป็นไปได้ ที่มาประกอบกันจึงทำให้ผู้รับชมได้ทราบถึงตัวการ์ตูนตัวไหนดีหรือร้าย

## สรุปโดยรวม

การสื่อสารด้วยลายเส้นเพื่อบ่งบอกถึงลักษณะดีหรือร้ายของตัวการ์ตูนเฉพาะเรื่องที่ดีคือสรรที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไปทั้ง 2 เรื่องจากการศึกษาพบว่าการใช้ลักษณะลายเส้นเป็นส่วนในการสร้างตัวการ์ตูนดีหรือร้ายนั้นมีผลที่จริง แต่ต้องมีในเรื่องของการใช้ตัวบท (Text) เนื้อเรื่อง (Story) เข้ามามีกับตัวการ์ตูนด้วยเช่นกันเพราะตัวเนื้อเรื่องนั้นจะกำหนดให้ตัวการ์ตูนนั้นเป็นแบบฉบับที่มีลักษณะเดียวอย่างเรื่องก้านกล้วยที่ถูกสร้างให้เป็นตัวละครที่ดีหรือร้ายมาตั้งแต่เริ่มต้นหรือ ตัวละครแบบกลม (Round Character) เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัย อารมณ์ ความรู้สึก เปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์และสิ่งแวดล้อมอย่างเรื่องการ์ตูนเรื่องวันพีซ ตอน พิล์ม Z ตัวการ์ตูนทุกตัวเขียนบทให้มีเหตุผลในการกระทำ ทั้งสิ้นจึงทำให้ตัวการ์ตูนจากเรื่องวันพีซ ตอน พิล์ม Z นั้น มีการเปลี่ยนแปลงด้านการกระทำดีหรือร้าย ส่วนในด้านของเรื่องของภาพฝังใจ (stereotyping) มีการใช้ลักษณะของลายเส้นที่ประกอบสร้างให้ตัวการ์ตูนนั้นมีขนาดที่แตกต่างกัน เช่น ตัวร้ายตัวใหญ่กว่าดีเป็นภาพฝังใจ (stereotyping) แบบสากลเลยก็ว่าได้ เพราะคนตัวใหญ่มักถูกใช้เป็นผู้ที่รังแกคนที่ตัวเล็กกว่าเสมอจากการดู ภาพยนตร์ และบริบทในสังคมส่วนใหญ่

การสื่อความหมายของลายเส้นในการ์ตูนไทย และ การ์ตูนญี่ปุ่น นั้นมีการใช้ลักษณะลายเส้น (Line) และภาพฝังใจ (stereotyping) ที่คล้ายกันคือตัวการ์ตูนที่ดีจะใช้เส้นโค้งมากกว่าตัวการ์ตูนร้ายจะใช้เส้นตรงแนวตั้ง เส้นตรงแนวเฉียง เป็นส่วนมากไม่แตกต่าง ตัวการ์ตูนดีจะตัวเล็กกว่าตัวที่ร้าย จะแตกต่างก็เพียงในเรื่องของการวางเนื้อเรื่องที่มีผลตัวการ์ตูนนั้นๆ เป็นเพราะการ์ตูนทั้งสองเรื่องมีกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน มีบริบท (Context) ที่แตกต่างกัน จึงส่งผลต่อการสื่อความหมายของการ์ตูน

## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- ชลูด นิมสมอ. องค์ประกอบของศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่ 9. สำนักพิมพ์อัมรินทร์, 2557
- มณฑะเชียร ศุภโรจน์. “การวิเคราะห์การใช้การ์ตูนสื่อความหมายเพื่อการรณรงค์โรคเอดส์ (พ.ศ. 2535-2539).” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541
- ประสพโชค นวพันธ์พิพัฒน์. “การใช้รหัสที่ปรากฏในงานของนักเขียนการ์ตูนไทย.” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540
- มัทนียา สุวรรณวงศ์. “การวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์” วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต สื่อสารมวลชนมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2542
- ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. “การวิเคราะห์วิธีการสื่อสารในการ์ตูนใบ้ ของเซอร์จิโอ อาราโกเนสส์” วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต สื่อสารมวลชนมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547
- ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. เข้าใจการ์ตูน. พิมพ์ครั้งที่ 1. เรือนแก้วการพิมพ์, 2548
- สุพัฒน์ศิริ แพ่งพันธุ์. “การประกอบสร้างและการสื่อความหมายของการ์ตูนการเมืองไทยในช่วงรณรงค์การเลือกตั้งทั่วไป พ.ศ. 2544” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544

### ภาษาอังกฤษ

- Blair , P. Cartoon Animation . HongKong : Walter Foster , 1994.
- Fiske , J.Introduction to Communication.London :Methunen , 1993.
- Frederik L. Schodt. The World Of Japanese Comics. Kodansha International Ltd,1983
- Potts, Alex (1996) ‘Sign’ in Robert S. Nelson and Richard Shiff, eds., Critical
- Scott McCloud. Understanding Comics.HarperCollins Published , 1994

### สื่อออนไลน์

- <http://www.vanseodesign.com/web-design/visual-grammar-lines/>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/American\\_Dad!](https://en.wikipedia.org/wiki/American_Dad!)
- <http://www.thaionepiece.com/board/>
- [http://www.onepiece.com.au/grandline/?page\\_id=26&siteArea=sunset](http://www.onepiece.com.au/grandline/?page_id=26&siteArea=sunset)