การสื่อสารด้วยลายเส้นเพื่อบ่งบอกถึงลักษณะดีหรือร้าย ของตัวการ์ตูนเฉพาะเรื่องที่คัดสรร
Communication of Lines to Indicates the Goodness and Badness of Selected Cartoon Characters

ศิริชัย ศิริกายะ* และลัทธสิทธิ์ ทวีสุข**

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ผู้เขียนมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิจัยการสื่อความหมายเชิงสัญญะ ความหมายอันเกิดจากลักษณะการใช้ลายเส้นที่ประกอบสร้างกันจนเกิดความหมายเพื่อสร้างความเข้าใจในการสื่อสารด้วยลายเส้นเพื่อบ่งบอกถึงลักษณะดีหรือร้ายของตัวการ์ตูนในบริบทที่ต่างกัน โดยมุ่งเน้นการศึกษาการใช้ลายเส้นในการออกแบบเพื่อสื่อความหมายในตัวการ์ตูนดีและร้าย ที่มีบริบท (Context) ต่างกัน เป็นการ์ตูนจาก 4 ประเทศคือ ประเทศไทย ประเทศญี่ปุ่น ประเทศฝรั่งเศส ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยการคัดสรรค์ตัวการ์ตูน ดีและร้าย มาวิเคราะห์ในเชิงสัญญะ ผู้วิจัยนำตัวการ์ตูนทั้งสองฝ่ายมาถอดแบบวิเคราะห์เพื่อหาข้อเปรียบเทียบกันว่ามีการใช้ลักษณะลายเส้นอย่างไร

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ลายเส้นจากตัวการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง โดยนำตัวการ์ตูนมากรื้อสร้าง (deconstruction) จากรูปร่าง มาเป็นรูปทรง จนถึงลายเส้น เพื่อสืบค้นหา สัญญะ (Sign) ลักษณะของลายเส้น (Line) ในการออกแบบตัวการ์ตูน เพื่อนำมาวิเคราะห์ร่วมกับเนื้อเรื่อง (Text) สืบหาถึงมายาติ (Myth) ของการ์ตูนแต่ละประเทศ ว่ามีความเป็นมาอย่างไรในบริบท (Context) ของเนื้อเรื่องการ์ตูน และ บริบทของประเทศนั้น ๆ

การสื่อความหมายของลายเส้นในการ์ตูนไทย การ์ตูนญี่ปุ่น การ์ตูนฝรั่งเศส นั้นมีการใช้ลักษณะลายเส้น (Line) และภาพฝังใจ (Stereotyping) ที่คล้ายกันคือตัวการ์ตูนที่ดีจะใช้เส้นโค้งมากส่วนตัวการ์ตูนร้ายจะใช้เส้นตรงแนวตั้ง เส้นตรงแนวเฉียง เป็นส่วนมาก ไม่แตกต่าง ตัวการ์ตูนดีจะตัวเล็กกว่าตัวที่ร้าย จะแตกต่างก็เพียงในเรื่องของการวางเนื้อเรื่องที่มีผลตัวตัวการ์ตูนนั้น ๆ นั่นเป็นเพราะการ์ตูนทั้งสองเรื่องมีกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน มีบริบท (Context) ที่แตกต่างกัน จึงส่งผลต่อการสื่อความหมายของการ์ตูน

Abstract

The study samples herein are good and evil characters chosen from 5 comic books from 4 different countries of origin; Thailand, Japan, France and USA. The drawing of each character is deconstructed to investigate the sign and the characteristic of lines used in character design. The deconstruction of the line drawing and the text narration are analyzed by researcher to investigate the myth behind the comic from each country in order to understand the background of the myth in the Context of the comic and the culture in which it is created.

* รองศาสตราจารย์ ดร. คณบดีคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

** นักศึกษาปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

The result shows that in Thai, Japanese and French comics, lines and Stereotyping are used similarly to convey the meaning: good characters are drawn with curved lines while evil characters are mostly drawn with straight, vertical and angled lines. And good characters are also drawn smaller than evil characters. While the narratives affecting the characters are different since each comic has a different target group and cultural Context which affects how the meaning of the comic is conveyed.

บทนำ

สื่อการ์ตูนถูกนำเสนอออกมาอย่างหลากหลายรูปแบบ จากการ์ตูนเล่มละบาท หนังสือการ์ตูน (Comics) ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Movie) การ์ตูนทางโทรทัศน์ (Animation Series) จนมาถึงยุคปัจจุบันสื่อการ์ตูนถูกนำมาใช้ให้เป็นภาพตัวแทน (Representamen) ในการสื่อสารผ่านเครื่องมือสื่อสารต่างๆ สื่อการ์ตูนจึงมีความสำคัญในยุคปัจจุบันในการสื่อสารผ่านเครื่องมือต่างๆ โดยเฉพาะในสื่อของภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Movie) ซึ่งเข้าถึงง่ายต่อผู้ชมในสื่อดังกล่าวเพราะเข้าถึงง่ายไม่ใช่แค่กลุ่มเป้าหมาย (Target group) ได้อย่างง่ายดายอีกด้วย อาจเป็นเพราะการสร้างตัวละครหลักของสื่อการ์ตูนที่มีตัวดีและตัวละครร้ายให้ถูกใจกลุ่มเป้าหมาย (Target group) การสร้างเรื่องราว (story) หรือรูปแบบของสื่อภาพยนตร์การ์ตูนที่ปัจจุบันมีการ์ตูนในรูปแบบ 3 มิติ (3D Animation) และการ์ตูน 2 มิติ (2D Animation) ที่มีออกมาอย่างต่อเนื่องหลากหลายสายพันธ์การ์ตูนในประเทศต่างๆ

สื่อการ์ตูนก็มีการคิดออกแบบสร้างลักษณะของตัวละครดีหรือร้ายโดยการใช้ลายเส้นในการออกแบบให้ถูกใจกลุ่มเป้าหมาย (Target group) ตามบริบท (Context) ของประเทศนั้นๆ สื่อดังกล่าวยังออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครดีและร้ายออกมาอย่างต่อเนื่องในรูปและบริบทที่แตกต่างกันไป ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในเรื่องของการใช้ลายเส้นในการออกแบบเพื่อสื่อความหมายของลักษณะตัวละครที่ดีหรือร้ายของสื่อการ์ตูน จากการใช้แนวคิดเริ่มแรกของการ์ตูนที่เริ่มจากการกำหนดของลายเส้นก่อนที่ตัวการ์ตูนที่ถูกออกแบบจะถูกนำไปผลิตในสื่อการ์ตูนแต่ละประเภทนั้นอย่างไร ตัวละครในการ์ตูนจะถูกสื่อสารออกมาได้อย่างไรว่าตัวการ์ตูนจะดีหรือร้ายนั้นถูกกำหนดด้วยตัวเนื้อเรื่องหรือลายเส้นที่ทำให้ตัวละครในการ์ตูนเหล่านั้นสื่อสารออกมาดีหรือร้ายอย่างไร จากข้อสงสัยที่เกิดขึ้นผู้วิจัยจึงจัดทำบทความวิจัยนี้เพื่อสร้างความเข้าใจในการสื่อสารด้วยลายเส้นเพื่อบ่งบอกถึงลักษณะดีหรือร้ายของตัวการ์ตูนในบริบทที่ต่างกันอย่างไร

วัตถุประสงค์

สร้างความเข้าใจในการสื่อสารด้วยลายเส้นเพื่อบ่งบอกถึงลักษณะดีหรือร้ายของตัวการ์ตูนในบริบทที่ต่างกัน

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเรื่องสัญญะ (Sign) เนื่องจากการ์ตูนที่ใช้นั้นเป็นเสมือนภาพแทนในการสื่อสารและยังใช้เนื้อเรื่องเพื่อที่จะเล่าเรื่องราว การใช้เส้นที่มาประกอบสร้างเพื่อแสดงอารมณ์หรือการแสดงอากับกิริยาที่สื่อความหมาย ซึ่งนับเป็นกระบวนการสื่อความหมายให้เข้าใจ ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำแนวคิดดังกล่าวเข้ามาร่วมในการศึกษา โดยทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำแนวคิดของ 3 นักคิดด้านสัญญะ ได้แก่ Ferdinand de Saussure, Charles S. Peirce และ Roland Barthes มาคิดวิเคราะห์ในการใช้ลักษณะลายเส้นในการสร้างตัวการ์ตูนดีและร้าย

ตามแนวคิดของ Saussure ผู้วิจัยจะศึกษาสัญญะ (Sign) ประกอบขึ้นมาจาก 2 ส่วนคือ ตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signifed) ที่สามารถรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส (อายตนะทั้ง 5) จนเกิดความ

หมายอันปรากฏในคาร์แรคเตอร์ดีหรือร้ายที่ถูกกำหนด และบริบท (Context) ที่ทำให้รูปลักษณะที่ต่างกัน

ตามแนวคิดของ Peirce ที่แบ่งสัญญะออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

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

แนวคิดมายาคติ (Mythologies) ของ Roland Barthes ศึกษาการเกิดของความหมายของสัญญะมีอยู่ด้วยกัน 2 ระดับได้แก่ความหมายตรง (Denotation) และความหมายแฝง (Connotation) แนวคิดการรื้อสร้าง จากความหมายที่ของความหลากเลื่อน Jacques Derrida จึงเสนอว่า การรื้อสร้าง คือ การวิเคราะห์กระบวนการที่สิ่งหนึ่งซึ่งเคยนิยามตนเองด้วยการขจัดสิ่งอื่นที่มิใช่ตนเองออกไป กลับถูกรุกล้ำโดยสิ่งอื่นซึ่งถูกปฏิเสธไปในตอนแรก ผู้วิจัยใช้แนวคิดดังกล่าวในการถอดแบบตัวการ์ตูนทั้งหมดเพื่อค้นหาความต่างของลายเส้นในการวิเคราะห์ข้อมูล

เส้น (Line)

ตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์บ่งว่า งานทัศนศิลป์ชิ้นแรกๆ ของมนุษย์เริ่มจากเส้นดังที่เราเห็นตามผนังถ้ำคนสมัยดั่งเดิม (Primitive) การเริ่มต้นของศิลปะในวัยเด็กก็ใช้เส้นเช่นเดียวกัน เส้นเป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด เป็นแกนของทัศนศิลป์ทุกๆ แขนง เชนเป็นพื้นฐานของโครงสร้างของทุกสิ่งในจักรวาล เส้นแสดงความรู้สึกได้ทั้งด้วยตัวของมันเองและด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่างๆขึ้น งานจิตรกรรมของไทย จีน และญี่ปุ่น ล้วนมีเส้นเป็นหัวใจของการแสดงออก ศิลปินตะวันตกบางคนเช่น ซันดร บอตตีเชลลี (Sandro Botticelli) วิลเลี่ยม เบลกปาโบล ปีกัโซ ก็ใช้เส้นเป็นแกนสำคัญ แม้แต่ ในงานประติมากรรม ซึ่งส่วนมากจะแสดง ด้วยวัสดุและปริมาตร ก็ยังประกอบขึ้นด้วยมวลของรูปทรง กับเส้นรูปนอกที่สมบูรณ์ ดังตัวอย่างความรู้สึกของเส้น (ชลูด นิ่มเสมอ. องค์ประกอบของศิลปะ.)

แนวคิดเกี่ยวกับรหัสของการ์ตูน (Cartoon Code) การ์ตูนมีวิธีการแสดงออกที่แสดงความเป็นส่วนตัวของนักเขียนการ์ตูน เพราะต้องสร้างสรรค์รายละเอียดต่างๆขึ้นมาเองจากจินตนาการคล้ายงานฝีมือ นักเขียนการ์ตูนเป็นเสมือนตัวเชื่อมโยงที่อ่อนโยนระหว่างส่วนที่จริงจังของมนุษย์ กับความเปราะปรางที่เก็บซ่อนอยู่ภายในส่วนใหญ่มักจะนึกถึงงานศิลปะลายเส้น (Graphic Art) การสร้างแบบของตัวการ์ตูนขึ้นมาเป็นสัญลักษณ์ตลอดจนความเข้าใจเกี่ยวกับอิทธิพลของการ์ตูน ขึ้นอยู่กับการพิจารณาอย่างละเอียดและความซาบซึ้งเข้าใจในรหัสของการ์ตูน ว่ามันคืออะไร ทำงานอย่างไรและทำไม รหัสของการ์ตูนนั้นซับซ้อนแต่ก็มีตรรกเหตุผลรองรับ ซึ่งประกอบไปด้วยวิธีการที่นักวาดการ์ตูนได้สร้างสรรค์สัญญลักษณ์เฉพาะขึ้นชุดหนึ่งในการทำให้เกิดโลกที่เหมือนจริงขึ้น (Make-belive word) ซึ่งเป็นโลกที่ทุกสิ่งเป็นจริงได้ตามแต่ละจินตาการ เป็นโลกที่หยั่งรากลึกลงสู่การรับรู้ ความทรงจำในกระบวนการสื่อสารของ

ศึกษาตามทฤษฎีอารมณ์ และ การแสดงออกทางอารมณ์ เพื่อใช้ศึกษาความรู้สึกที่เปลี่ยนแปลงไปตามการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายจนสามารถแสดงออกทางสีหน้าและลายเส้นที่บอกถึงอารมณ์ความรู้สึก อันเกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายขึ้นก่อนตามคำนิยามด้านอารมณ์ของ James 1884

Watson (1924) นิยามไว้ว่า อารมณ์เป็นผลของรูปแบบการตอบสนองที่เกี่ยวข้องกับกลไกลการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย คือรูปแบบการตอบสนองทางกายที่แตกต่างกันทำให้เกิดอารมณ์ที่แตกต่างกัน

Plutchick (1984 อ้างถึง Carl and Hatfield, 1992) นิยามไว้ว่า อารมณ์เป็นลำดับขั้นที่ซับซ้อนของการตอบสนองต้อสิ่งเร้า และรวมถึงการประเมินทางปัญญา การเปลี่ยนแปลงที่เป็นอัตนัย การเร้าระบบประสาทอัตโนมัติ การกระตุ้นพฤติกรรม โดยทั้งหมดจะขึ้นอยู่กับสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดลำดับขั้นที่ซับซ่อนนี้

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยกระบวนการออกแบบลายเส้นเพื่อสื่อสารผ่านลักษณะดีและร้ายของตัวการ์ตูน เป็นการศึกษาวิจัยในลักษณะ วิจัยเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลที่ถูกนำเสนออยู่บนสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการ์ตูน เพื่อเป็นแนวทางสนับสนุนในการวิเคราะห์และตีความข้อมูล เพื่ออธิยายในสิ่งที่ผู้วิจัยกำลังศึกษา

แหล่งข้อมูลและการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยมีแหล่งข้อมูลด้วยกัน 3 แหล่ง คือ

ประเภทภาพยนตร์การ์ตูน ที่นำมาศึกษาตัวละครในสื่อการ์ตูนในบริบทที่ต่างกัน ศึกษาการสื่อสารด้วยลายเส้นเพื่อบ่งบอกถึงลักษณะดีหรือร้ายของตัวการ์ตูนในบริบทที่ต่างกันทั้งหมด 5 เรื่อง ทั้ง 5 เรื่องเป็นสื่อภาพยนตร์การ์ตูนทั้งหมด คือ

เรื่องที่ 1 เป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประเทศไทย เรื่อง ก้านกล้วย

เรื่องที่ 2 เป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประเทศไทย เรื่อง ยักษ์

เรื่องที่ 3 เป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประเทศฝรั่งเศส เรื่อง A Cat in The Paris

เรื่องที่ 4 เป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่น เรื่อง One piece film Z

เรื่องที่ 5 เป็นการ์ตูนแอนิเมชันของประเทศสหรัฐอเมริกา เรื่อง American Dad

ผู้ให้ข้อมูล

สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการ์ตูน นักเขียนและผู้ผลิตสื่อการ์ตูน

<u>สัมภาษณ์แบบเจาะลึกนักเขียนการ์ตูน</u>

1. คุณวีระชัย ดวงพลา หรือ เดอะดวง เป็นนักวาดการ์ตูนชาวไทย มีผลงานเป็นที่รู้จักอยู่มากมาย โดยเฉพาะเรื่อง “เรื่องมีอยู่ว่า” ที่สร้างชื่อเสียงให้เขาโดยเป็นเรื่องที่ทำให้เขาได้รับรางวัลรองชนะเลิศ (Silver Award) จากเวทีประกวดรางวัลการ์ตูนนานาชาติ ครั้งที่ 4 ที่ประเทศญี่ปุ่น เมื่อปี พ.ศ. 2554

2. คุณคมภิญญ์ เข็มกำเนิด ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย และเคยได้ร่วมงานในผลงานในการ์ตูนแอนิเมชันชื่อดัง ของบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ และบลูสกายสตูดิโอ

3. คุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้สร้างชื่อมาจากภาพยนตร์เรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชั่น” บริษัท วิธิตา แอนิเมชั่น และ บริษัท สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด, บริษัท บ้านอิทธิฤทธิ์ จำกัด, บริษัท ซูเปอร์จิ๋ว จำกัด และดำเนินงานสร้างโดย บริษัท เวิร์คพอยท์ พิคเจอร์ส จำกัด ปัจจุบันคุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ เป็นกรรมการผู้จัดการและผู้อำนวยการ ฝ่ายสร้างสรรค์และแอนิเมชั่น บริษัท บ้านอิทธิฤทธิ์ จำกัด

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะนำข้อมูลมาแยกและจัดหมวดหมู่ของเนื้อหาที่ได้เก็บข้อมูลมา โดยการนำเอาการ์ตูนทั้ง 5 เรื่องที่ได้ศึกษามาว่าตัวดีของทั้ง 5 เรื่องใช้ลายเส้นในลักษณะใด และ ตัวร้ายของทั้ง 5 เรื่องใช้ลายเส้นในลักษณะใด แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์การสื่อความหมายโดยใช้แนวคิดเชิงสัญญะ (Sign) เพื่อนำมาศึกษาถึงความหมายที่ปรากฏในการสื่อสารของตัวละครดีและร้ายของการ์ตูน ตีความเนื้อหา (Text) ของการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง ทั้งที่เป็นความหมายตรง (Denotation) และ ความหมายแฝง (Connotation) โดยใช้แนวคิดของการรื้อสร้างรื้อโครงสร้างทั้งหมดให้เหลือเพียงลายเส้น เพื่อสืบค้นไปถึงการสื่อความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นในแบบของรหัสของสื่อ (Media Code) รหัสการ์ตูน (Cartoon Code) ที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ลายเส้นต่างๆ ที่นำมาผลิตและสร้างบุคลิกของตัวการ์ตูน รวมถึงการศึกษาบริบท (Context) และ ภาพฝังใจ (Stereotyping) ของการ์ตูนในประเทศนั้นๆ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ให้เห็นถึงลักษณะการสื่อความหมายที่เกิดขึ้นโดยการใช้ลายเส้นในตัวละครดีและร้ายในการ์ตูน

ในบทความวิจัยนี้ผู้วิจัยจะนำผลการวิจัยมานำเสนอทั้งหมด 2 เรื่อง จากทั้งหมด 5 เรื่อง และจากบริบทที่ต่างกัน ดังนี้ เรื่องที่จะนำเสนอเรื่องที่ 1 เรื่องก้านกล้วย เรื่องที่ 2 วันพีซ ฟิล์ม แซด (one piece

film z) ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ลักษณะการใช้ลายเส้นและเชิงสัญญะ ดังนี้

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 5 เรื่องที่ผู้วิจัยได้คัดสรรมานั้นเป็นการนำเสนอให้เห็นถึงการใช้ลายเส้น (Line)ในลักษณะที่ต่างกันบ้างและไม่ต่างบ้างในหลายตัวการ์ตูน ซึ่งทำให้แยกแยะได้ว่าการ์ตูนตัวใดเป็นตัวการ์ตูนดี หรือ ร้าย สิ่งที่ผู้วิจัยได้พบในการใช้ลายเส้นในการสร้างตัวการ์ตูน คือ “ความจริงเสมือน” (simulation) มีการนำเรื่องของมายาคติ (Myth) และภาพฝังใจ (Stereotype) ของแต่ละบริบท (Context) ของประเทศนั้นๆ มาใช้เป็นต้นแบบในการออกแบบตัวการ์ตูนให้เป็นการใช้ภาพตัวแทน (Representation) เพื่อให้ผู้รับสารได้เข้าใจในสิ่งที่ผู้สร้างการ์ตูนได้เข้าใจและเข้าถึงตัวการ์ตูนนั้นๆ ได้ง่ายขึ้น ส่วนตัวเนื้อเรื่อง (Story) มีผลต่อการกำกับตัวการ์ตูนนั้นๆด้วยเช่นกัน ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ให้เห็นเป็นลำดับ ดังต่อไปนี้

เรื่องก้านกล้วย

ภาพยนตร์การ์ตูนของประเทศไทยบริบทของไทย ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากการประกอบสร้างของเส้นในลักษณะต่างๆ ผู้วิจัยนำหลักของสัญญะ (Sign) มาใช้ในการศึกษาโดยใช้ตัวการ์ตูนทั้งหมด 4 ตัวในการวิเคราะห์ลายเส้น แบ่งเป็นตัวการ์ตูน 2 ตัวที่เป็นฝ่ายดีคือ ก้านกล้วย กับ ชบาแก้ว และ 2 ตัวเป็นฝ่ายร้าย ฝ่ายดีนั้นมีการใช้เส้นโค้งเพื่อมาประกอบสร้างกัน หากจะดูจากแนวความคิดเรื่องเส้นที่ผู้วิจัยได้นำมาในบทที่ที่สองก็จะเห็นว่าเส้นโค้งส่งผลต่อผู้รับสารว่าไม่มีอันตราย ก้านกล้วยและชบาแก้วดูเป็นมิตร จนทำให้เกิดลักษณะใหม่ของช้างที่เป็นตัวการ์ตูน ซึ่งทำให้เป็นภาพตัวแทน (Representamen) ของช้างศึกที่เป็นตัวเอกของเรื่อง ส่วนฝ่ายตัวร้าย 2 ตัวคือ งวงแดง กับ งานิล นั้นมีการใช้เส้นแนวดิ่ง เส้นตรงแนวเฉียง เส้นฟันปลา ทำให้เกิดจุดตัดที่แหลมคม พอเกิดความแหลมคมทำให้ผู้รับสารนั้นรู้สึกถึงความน่ากลัวของตัวร้ายทั้งสองตัวนี้

ประเทศไทยให้ความสำคัญกับช้างเป็นอย่างมาก ช้างยกให้เป็นสัตว์ที่มีตำนานอันศักดิ์สิทธิ์ ไม่ว่าจะเป็นช้างทรงของพระอินทร์ ช้างเอราวัณ ได้ถูกนำ

มาใช้ในตราสัญลักษณ์ของจังหวัดกรุงเทพมหานครจนปัจจุบัน นอกจากช้างเป็นสัตว์ในตำนานของไทยแล้ว ช้างยังเป็นสัตว์คู่บ้านคู่เมืองของชาวไทย เช่นช้างเผือกของพระมหากษัตริย์ไทย แสดงให้เห็นซึ่งพระบารมีของกษัตริย์พระองค์นั้นๆ ช้างเผือกยังมาใช้เป็นธงชาติในสมัยในปี พ.ศ. 2398-2459 ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ก้านกล้วยก็คือช้างคู่พระบารมีในสมเด็จพระนเรศวรมหาราช หลังจากขึ้นระวางแล้ว ได้บรรดาศักดิ์เป็น เจ้าพระยาไชยานุภาพ ต่อมาได้รับพระราชทานนามว่า เจ้าพระยาปราบหงสาวดี และช้างยังถูกนำมาใช้เป็นการเรียกชื่อของทีมฟุตบอลไทยคือ ทีมช้างศึก อีกด้วย

ส่วนทางด้านของการเหมารวมหรือภาพฝังใจ (Stereotype) นั้น ภาพที่แสดงออกมาของก้านกล้วยที่มีขนาดเล็กกว่างวงแดงเป็นอย่างมาก จึงเป็นการเหมารวมหรือภาพฝังใจว่า ก้านกล้วยนั้นเป็นฝ่ายดีและงวงแดงเป็นฝ่ายร้าย ในส่วนของเนื้อเรื่องนั้นถูกสร้างให้กำหนดตัวการ์ตูนทั้ง 4 ตัวอยู่แล้ว เพราะตัวการ์ตูนทั้ง 4 ตัวนั้นถูกกำกับให้อยู่ในรูปแบบของตัวละครแบน (Flat Characters) เป็นตัวละครลักษณะเดียวทั้งเรื่อง จึงทำให้ตัวการ์ตูนแบ่งเป็นฝ่ายดีฝ่ายร้ายอย่างชัดเจน

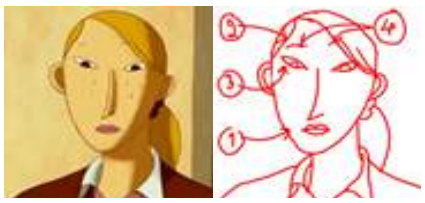
เรื่องยักษ์

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการดูลักษณะเส้นของตัวการ์ตูนดีและร้ายทั้ง 2 ตัว คือน้าเขียว และ เผือก พบว่าตัวการ์ตูนทั้ง 2 ตัวในเรื่อง ยักษ์ นั้นลายเส้นมีผลเพียงเล็กน้อยเท่านั้น เนื่องจากตัวการ์ตูนถูกออกแบบมาให้เป็นลักษณะของหุ่นกระป๋อง สภาพแวดล้อมและบริบทของการ์ตูนเรื่องนี้ก็เป็นเหล็ก ไปหมด การใช้ลักษณะลายเส้นที่จะส่งผลในการออกแบบของตัวการ์ตูนดีและร้ายจึงมีเส้นตรงในลักษณะต่างๆ เป็นส่วนมาก ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาองค์ประกอบอื่นๆ

ยักษ์กับคนไทย คำว่า “ยักษ์” หากคนไทยได้ยินคำนี้ก็จะกลัวและตีความถึงความน่ากลัวตามในวรรณคดีไทยเรื่องต่างๆ พระอภัยมณี ตัวร้ายก็เป็นยักษ์ คือ ผีเสื้อสมุทร จนเป็นภาพฝังใจที่ไม่เป็นมิตรเท่าไหร่นัก เช่น เค้าทำหน้ายักษ์ใส่ฉัน อีนางยักษ์ขมูขีเป็นต้น แต่ยักษ์ก็ไม่ใช่ตัวร้ายเพียงอย่างเดียว ยักษ์เป็นตัวดีก็มีเช่นยักษ์ พิเภก ในรามเกียรติ์ ซึ่งมาช่วยฝั่งพระรามจนชนะ ทศกัณฐ์ได้ และในบริเวณของพระอุโบสถในหลายวัด ก็มียักษ์เฝ้าประตูอยู่หลายแห่ง ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยักษ์ เป็นเรื่องที่ถูกแปลงมาจากรามเกียรติ์เช่นกัน ตัวเรื่องแตกต่างจากในวรรณคดีไทยอย่างมากดังเรื่องย่อที่ผู้วิจัยกล่าวไว้ข้าง

ต้น ยักษ์ น้าเขียว มีทั้งดีและร้ายในร่างเดียวกันแสดงให้เห็นถึงความเป็นยักษ์ในตัวตนของมนุษย์นั่นเอง

การวิเคราะห์เนื้อเรื่อง (Story) บริบทของการ์ตูน จากเนื้อเรื่องของยักษ์ ซึ่งถูกวางมาให้ตัวการ์ตูนนั้นไม่รู้ว่าตัวเองเป็นใคร ตัวการ์ตูน น้าเขียวเป็นยักษ์ตั้งแต่แรกดังนั้นจึงต้องออกแบบให้ดูน่าเกรงขามอยู่แล้ว อีกทั้งด้วยบริบท (Context) ของภาพยนตร์ดังกล่าวนั้นเป็นเมืองของเหล็กหุ่นยนต์ ซึ่งจะยิ่งดูเรื่องของการใช้ลายเส้นนั้นเป็นเรื่องยากเพราะตัวการ์ตูนนั้นจะถูกอิงไปตามสภาพแวดล้อมของการ์ตูนเส้นจึงมีผลเพียงเล็กน้อย จะดูได้เพียงเรื่องของเนื้อเรื่อง (Story) เป็นหลักมากกว่า ตามหลักในการดูครั้งแรกการเหมารวมหรือภาพฝังใจ (Stereotype) น้าเขียวนั้น ดูดุร้ายเพราะ ตัวใหญ่ มีเขี้ยว ดังที่ผู้วิจัยกล่าวไว้ในตอนที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ เนื้อเรื่อง (Story) กำกับให้ตัวของน้าเขียว เปลี่ยนไป ทำให้จำเป็นต้องร้าย ส่วนตัวของ เผือก นั้น เนื้อเรื่อง (Story) นั้นกำกับให้ต้องทำตามหน้าที่ จึงจำเป็นต้องต่อสู้กับน้าเขียว หรือทศกัณฐ์ เนื้อเรื่องเป็นตัวกำหนดตัวการ์ตูนมากกว่าลักษณะการใช้ลายเส้น เพราะการ์ตูนเรื่องนี้เป็นตัวละครแบบกลม (Round Character) จึงทำให้เส้นมีผลเพียงเล็กน้อยเท่านั้น



Cat in The Paris

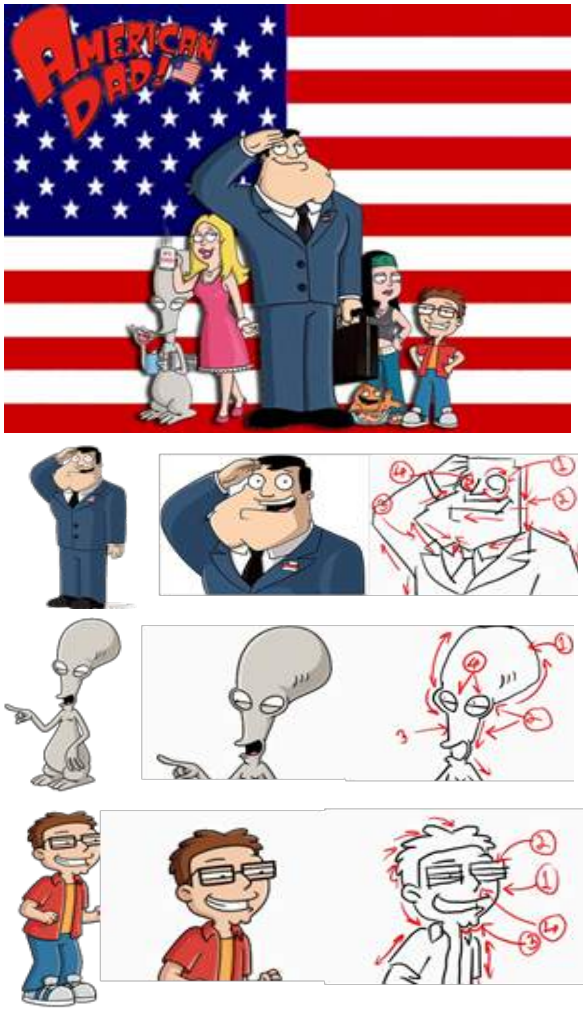
การวิเคราะห์ลายเส้นของตัวการ์ตูนทั้ง 3 ตัวของเรื่อง A Cat in The Paris นั้นมีการใช้เส้นที่เป็นเส้นโค้งสำหรับตัวการ์ตูนที่เป็นตัวการ์ตูนฝ่ายดี ส่วนฝ่าร้ายนั้นมีการใช้เส้นแนวดิ่งหรือเส้นตรง และ เส้นเฉียงมากกว่าทางตัวการ์ตูนฝ่ายดี ดังนั้นสำหรับการออกแบบโดยการใช้ลักษณะของเส้นนั้นแตกต่างกันอย่างค่อนข้างชัดเจน เป็นเพราะตัวเนื้อเรื่อง (Story) เป็นตัวกำหนด ตัวการ์ตูนทั้งหมดให้เป็นตัวละครแบบแบน (Flat Characters) เช่นเดียวกับเรื่องก้านกล้วย

ในเรื่องของแมว ในลักษณะนิสัยของแมวโดยทั่วไป แมวจะไม่ถูกเป็นเจ้าของแต่เป็นเจ้าของมนุษย์ต่างหาก แมวจะทำตามสิ่งที่ตัวเองคิดว่าพอใจ และจะแสดงพฤติกรรมไม่ดีกับสิ่งที่ไม่ชอบเท่านั้น แมวอาจจะเชื่องกับคนในช่วงกลางวัน แต่ตอนกลางคืนก็จะท่องเที่ยวตามลักษณะนิสัยของแมว ดังที่ ดีโน่ แมวสองบุคลิก (นั่นก็เป็นลักษณะของแมว) อาจจะเป็นขโมยปลา แมวไล่จับหนู และความเชื่อเรื่องแมวประเทศฝรั่งเศส

วันพีช ฟิล์ม แซด (One piece film z)

จากตัวการ์ตูนทั้ง 4 ตัวคือ 1.มั้งกี้ ดี ลูฟี่ 2.โรโนอาร์ โซโล 3.เซตโต้ 4.บินซ์ ที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ลายเส้นนั้น การ์ตูนเรื่องนี้เป็นการ์ตูนภาคภาพยนตร์หรือภาคพิเศษ จึงทำให้ตัวการ์ตูนหลัก 2 ตัวที่เป็นฝ่ายดีนั้นต้องทำการย้อนกลับไปหาเพื่อดูการพัฒนาของตัวการ์ตูน จึงทำให้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงลายเส้นในการออกแบบตัวการ์ตูนฝ่ายดี ดังนี้ ลักษณะลายเส้นที่ใช้ประกอบสร้างตัวการ์ตูนนั้นมีผลทางการสื่อสารเพียงส่วนหนึ่ง อีกส่วนหนึ่งเป็นพัฒนาการทางสรีระทางร่างกายที่ถูกพัฒนาตามความยาวของการ์ตูนซีรี่ ส่วนตัวการ์ตูนฝ่ายร้ายลักษณะการใช้ลายเส้นนั้นสามารถแสดงให้เห็นได้ชัดเจนมากว่าตัวการ์ตูนฝ่ายดี เนื่องจากเป็นตัวการ์ตูนที่เพิ่งปรากฏตัวในตอนเดอะมูฟวี่ ในส่วนเรื่องของการใช้ลักษณะลายเส้นเพื่อสื่อความหมายของตัวการ์ตูนนั้น ยังคงมีผลกับเส้นที่มีความแข็งแล้วเกิดจุดตัดของเส้นทำให้เกิดความคมยังคงสื่อสารออกมาเป็นตัวการ์ตูนฝ่ายร้าย ส่วนตัวการ์ตูนฝ่ายดีนั้นยังคงเป็นเส้นโค้งที่ดูไม่เป็นอันตรายและไม่มีความแหลมคม

จากเนื้อเรื่องย่อของการ์ตูนเรื่อง วันพีช ฟิล์ม แซด จะเห็นได้ว่าตัวการ์ตูนทั้งหมดที่ถูกอออกแบบมานั้นเป็นตัวการ์ตูนในแบบให้เป็น ตัวละครแบบหลากลักษณะ (Round Characters) หรือตัวละครแบบกลม ตัวละครประเภทนี้จะมีพัฒนาการทางพฤติกรรมเป็นตัวละครที่มีข้อดีข้อเสียในตัวเองและจะค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามสถานการณ์ ตัวละครประเภทนี้มีความเป็นพลวัต (Dynamic Character) (วีรวัฒน์ อินทรพร ๒๕๔๕, หน้า ๑๒๒) จึงทำให้ลักษณะการใช้เส้นเพื่อบ่งบอกตัวการ์ตูนดีหรือร้ายมีผลแค่ส่วนหนึ่งเท่านั้น ตัวเนื้อเรื่อง (Story)ก็มีผลส่วนหนึ่งเช่นกัน



American Dad

เรื่องการการใช้ลายเส้นเพื่อบ่งบอกลักษณะดีหรือร้ายของตัวการตูนเรื่อง American Dad นั้น ผู้วิจัยพบว่าการใช้ลักษณะลายเส้นนั้นสำหรับการ์ตูนเรื่องนี้ไม่มีผลใดๆ ตัวการ์ตูนถูกประกอบสร้างขึ้นมาเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น เช่นเดียวกับการ์ตูนในประเทเดียวกันคือ ซิมสัน และ แฟมิลี่ กาย ที่มีตัวเนื้อเรื่องกำกับให้ตัวการ์ตูนเป็นไปตามนั้น ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้เป็นภาพยนตร์การ์ตูน ซีรีย์ เนื้อเรื่องอย่างที่ผู้วิจัยได้กล่าวไว้ข้างต้นว่าการ์ตูนเรื่องนี้เป็นการตูนที่มีการเสียดสีสังคม วัฒนธรรมของคนอเมริกัน ตัวการ์ตูนทั้งหมดของเรื่องเป็นตัวการ์ตูนแบบ ตัวละครแบบหลากลักษณะ (Round Characters) หรือตัวละครแบบรอบด้าน ตัวละครประเภทนี้จะมีพัฒนาการทางพฤติกรรม เป็นตัวละครที่มีข้อดีข้อเสียในตัวเองและจะค่อย ๆเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามสถานการณ์ ตัวละครประเภทนี้มีความเป็นพลวัต (Dynamic Character) (วีรวัฒน์ อินทรพร ๒๕๔๕, หน้า ๑๒๒) ดีหรือร้ายขึ้นอยู่กับเหตุการที่เนื้อเรื่อง (Story) ในตอนนั้นๆ ตัวการ์ตูน สแตน สมิธ เป็นพระเอกก็จริงแต่เป็นคนที่ชอบความรุนแรง แบบไม่สนใจผู้อื่น ส่วน โรเจอร์ หากดูเพียงรูปภายนอกก็ถูกมองว่าเป็นตัวไม่ดีอย่างแน่นอนเพราะเป็นมนุษย์ต่างดาว ตามหลักของการเหมารวมหรือภาพฝังใจ (Stereotype) และในเนื้อเรื่อง โรเจอร์ ยังคอยเป่าหูสตีฟให้ไม่ชอบพ่อของตัวเองอีกด้วย ความหมายแฝงของโรเจอร์ที่เป็นมนุษย์ต่างดาวนั้น หมายถึงตัวโรเจอร์ อาจเป็นคนต่างด้าวที่สังคมอเมริกันยังมีการเหยียดสีผิวลไม่ยอมรับในเรื่องของเพศสภาพ ในส่วนของตัวเนื้อเรื่องที่กำกับให้ตัวการ์ตูนในเรื่องแสดงให้เห็นถึงบริบทในสังคมของคนอเมริกัน ที่หน้าไหว้หลังหลอก อาจดูเหมือนไม่จริงใจในแง่มุมต่างๆ

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาพบว่าการใช้ลักษณะลายเส้นเป็นมีส่วนในการสร้างตัวการ์ตูนดีหรือร้ายนั้นมีผลที่จริง แต่ต้องมีในเรื่องของการใช้ตัวบท (Text) เนื้อเรื่อง (Story) เข้ามากำกับตัวการ์ตูนด้วยเช่นกัน เพราะตัวเนื้อเรื่องนั้นจะกำหนดให้ตัวการ์ตูนนั้นเป็น แบบแบน (Flat character) ที่มีลักษณะเดียวอย่างเรื่องก้านกล้วยและ Cat in the Paris ที่ถูกสร้างให้เป็นตัวละครที่ดีหรือร้ายมาตั้งแต่เริ่มต้นจึงสามารถทำการวิเคราะห์ได้ไม่ยากนัก แต่หากเป็นตัวละครแบบกลม (Round Character) เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัย อารมณ์ ความรู้สึก เปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์และสิ่งแวดล้อมอย่างเรื่องการ์ตูนเรื่องวันพีช ตอน ฟิล์ม Z ยักษ์ และ American Dad ตัวการ์ตูนทุกตัวถูกเขียนบทให้มีเหตุผลในการกระทำทั้งสิ้นจึงทำให้ตัวการ์ตูนจากทั้ง 3 เรื่องนั้นจึงทำให้การวิเคราะห์ข้อมูลได้ยากกว่า มีการเปลี่ยนแปลงด้านการกระทำดีหรือร้าย ส่วนในด้านของเรื่องของภาพฝังใจ (Stereotyping) มีการใช้ลักษณะของลายเส้นที่ประกอบสร้างให้ตัวการ์ตูนนั้นมีขนาดที่แตกต่างกัน เช่น ตัวร้ายตัวใหญ่กว่าดี อัน

นี้เป็นภาพฝังใจ (Stereotyping) แบบสากลเลยก็ว่าได้เพราะคนตัวใหญ่มักถูกใช้เป็นผู้ที่รังแกคนที่ตัวเล็กกว่าเสมอจากการ์ตูน ภาพยนตร์ และบริบทในสังคมส่วนใหญ่ และการสร้างตัวการ์ตูนในแต่ละตัวนั้นต้องอ้างอิงตามบทนั้นๆ ว่าจะสร้างสรรค์ให้กับกลุ่มเป้าหมายใด

การสื่อความหมายของลายเส้นในการ์ตูนไทย การ์ตูนญี่ปุน การ์ตูนฝรั่งเศส นั้นมีการใช้ลักษณะลายเส้น (Line) และภาพฝังใจ (Stereotyping) ที่คล้ายกันคือตัวการ์ตูนที่ดีจะใช้เส้นโค้งมากส่วนตัวการ์ตูนร้ายจะใช้เส้นตรงแนวตั้ง เส้นตรงแนวเฉียง เป็นส่วนมาก ไม่แตกต่าง ตัวการ์ตูนดีจะตัวเล็กกว่าตัวที่ร้ายจะแตกต่างก็เพียงในเรื่องของการวางเนื้อเรื่องที่มีผลตัวตัวการ์ตูนนั้นๆ นั่นเป็นเพราะการ์ตูนทั้งสองเรื่องมีกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน มีบริบท (Context) ที่แตกต่างกัน จึงส่งผลต่อการสื่อความหมายของการ์ตูน

ข้อเสนอแนะทางวิชาชีพ

จากการทำการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ นั้น จึงมีความเห็นว่า งานวิจัยนี้มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทราบถึงเรื่องการใช้เส้น และ ลักษณะการใช้เส้นที่สามารถสื่อสารได้ ในการทำงานด้านการออกแบบตัวการ์ตูน และ การสร้างสรรค์งานการ์ตูน ได้ดังนี้

1. ไม่จำเป็นต้องมีการใช้ลายเส้นที่สวยงามเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ควรคำนึงถึงการสื่อสารของลายเส้นด้วย

2. การศึกษาเรื่องของกลุ่มเป้าหมายนั้นมีส่วนในการออกแบบลายเส้นของตัวการ์ตูน เพราะกลุ่มเป้าหมายนั้นมีผลต่อการ คิดออกแบบตัวการ์ตูนว่าจะมีลักษณะแบน (Flat character) หรือ กลม (Round Character) การสื่อสารของเส้นผู้รับสารจะเข้าใจตามช่วงอายุที่เป็นกลุ่มเป้าหมายนั้นๆ

3. การศึกษาบริบท (Context) ที่ต่างกันทำให้ทราบถึงภาพฝังใจ (Stereotyping) ที่ต่างกัน มีผลด้านการออกแบบตัวการ์ตูนเพราะลักษณะของภาพฝังใจ (Stereotyping) นั้นแตกต่างกันในแต่ละบริบทของในประเทศนั้น ๆ

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

ชลูด นิ่มเสมอ. *องค์ประกอบของศิลปะ*. พิมพ์ครั้งที่ 9. สำนักพิมพ์อัมรินทร์, 2557

ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์, วารสารอาษา.สุภางค์ จันทวานิช, *ทฤษฎีสังคมวิทยา*, สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551, 234-238.

ประภาส ชลศรานนท์. *ยักษ์* กรุงทพฯ : สำนักพิมพ์ฟูลสต๊อป, 2555

ประสพโชค นวพันธ์พิพัฒน์. *"การใช้รหัสที่ปรากฏในงานของนักเขียนการ์ตูนไทย."* วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540

มณเฑียร ศุภโรจน์. *การวิเคราะห์การใช้การ์ตูนสื่อความหมายเพื่อการรณรงค์โรคเอดส์* (พ.ศ.2535-2539). วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541

มัทนียา สุวรรณวงศ์. *การวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์.* วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สื่อสารมวลชนมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2542

โรล็องด์ บาร์ตส์, *มายาคติ Mythologies,* พิมพ์ครั้งที่ 3, แปลโดย วรรณพิมล อังคศิริสรรพ (กรุงทพฯ : โครงการจัดพิมพ์คบไฟ, 2544), 71.

วรชัย รวบรวมเลิศ. *โครงงานออกแบบเครื่องประดับจากแนวคิดสิ่งสมมุติ.* วิทยานิพนธ์ศิลปะศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการออกแบบเครื่องประดับ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร 2555

วจี เรืองพรวิสุทธิ์. *การบริโภคสัญญะในการท่องเที่ยวของสังคมไทยร่วมสมัย.* วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อมหาวิทยาลัย เชียงใหม่, 2550, 12.

ศักดา วิมลจันทร์. *การวิเคราะห์วิธีการสื่อสารในการ์ตูนใบ้ ของเซอร์จิโอ อาราโกเน่ส์.* วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สื่อสารมวลชนมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547

สิรตากร ส่งน้อย. *การวิเคราะห์ฉากละครโทรทัศน์เรื่องเสาร์ 5 ของฉลอง ภักดีวิจิตรม*, วิทยานิพนธ์ศิลปะศาสตร์มหาบัณฑิต คณะวิทยากหารจัดการ สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 2555), 10.

สุพัฒนศิริ แพงพันธุ์.*การประกอบสร้างและการสื่อความหมายของการ์ตูนการเมืองไทย ในช่วงรณรงค์การเลือกตั้งทั่วไป พ.ศ. 2544"* วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544

ภาษาอังกฤษ

Blair , P. *Cartoon Animation* . HongKong : Walter Foster , 1994

Dynamics. The Regents of the University of California, 1954,1974

Frederik L. Schodt. *The World Of Japanese Comics*. Kodansha International Ltd,1983

Fiske , J.*Introduction to Communication*.London :Methunen , 1993.

Jean Baudrillard, *simulacra and simulation* 1994

Polly Keener *Cartooning* 1992 : 71

Potts, Alex (1996) '*Sign' in Robert S. Nelson and Richard Shiff*, eds., Critical

Randall P. Harrison,1981 : 57-60

Roy Paul Nelson, 1975 : 221-226

Scott McCloud. Understanding Comics.HarperCollins Published , 1994

ระบบออนไลน์

*เจ้าพระยาปราบหงสาวดี.*2560.เจ้าพระยาปราบหงสาวดี.สืบค้นจาก https://th.wikipedia.org/wiki/เจ้าพระยาปราบหงสาวดี

บทความเว็บไซต์ สารคดี เรื่องของช้าง “หนึ่งเอกลักษณ์ไทย” พ.ย. 26, 2014

งานจากค่ายสารคดีครั้งที่ 10 เขียน : สุรพันธุ์ เจริญปฐมตระกูลคุณวนิดา ทองธำรง

พิพิธภัณฑ์ธงชาติไทย.2554.ประวัติ ความเป็นมา และรูปแบบธงชาติไทย.สืบค้นจาก http://www.t-h-a-i-l-a-n-d.org/thaiflag/newsite/detail.php?id=4

ยักษ์ สัญลักษณ์มากกว่าตัวร้าย บทบาทเล่าเรื่องเปลี่ยนไปตามยุคสมัย : บทความ, เดลินิวส์วาไรตี้ วันจันทร์ที่ 27 กรกฎาคม 2558

ศรีหทัย ใหม่มงคล.มปป.ความเชื่อเกี่ยวกับแมว : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์.สืบค้นจาก http://www.uniserv.buu.ac.th/forum2/topic.asp?TOPIC_ID=1997

สุรพันธุ์ เจริญปฐมตระกูล.2557.เรื่องของช้าง “หนึ่งเอกลักษณ์ไทย”.สืบค้นจาก http://www.sarakadee.com/2014/11/26/elephant/#sthash.nkTSqhwu.dpuf