

ภาษาภาพการ์ตูน: จินตนาการในสถานการณ์ปัจจุบัน

The Visual Language of Comics Imagery of Current Situations

ชญานุช วีรสาร*

บทคัดย่อ

สถานการณ์ปัจจุบันคือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาหนึ่ง และส่งผลกระทบต่อสังคมในวงกว้าง ศิลปินนักวาดภาพการ์ตูนมักอาศัยสถานการณ์ปัจจุบันสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสะท้อนจินตนาการและทรศนะส่วนตัวต่อสถานการณ์นั้น ๆ ผ่านโซเชียลมีเดีย เนื่องจากสื่อสารกับผู้อ่านได้ทันที เข้าถึงง่าย และรวดเร็ว ดังนั้น ผู้เขียนจึงเลือกศึกษาภาษาภาพการ์ตูนที่วาดขึ้นช่วงเวลา 18 วันในสถานการณ์ปฏิบัติการกู้ภัย 13 ชีวิตหมูป่า ณ ถ้ำหลวงขุนน้ำนางนอน จังหวัดเชียงราย เพื่อให้เข้าใจคุณลักษณะและการใช้ประโยชน์ของภาษาภาพได้อย่างชัดเจน โดยพบว่าภาษาภาพการ์ตูนดังกล่าวเกิดจากจินตนาการของศิลปินที่อยู่บนพื้นฐานข้อเท็จจริง และได้รับความสนใจเมื่อเผยแพร่ในช่วงเวลาที่เหมาะสม หากสอดคล้องกับอารมณ์ความรู้สึกของผู้อ่านในขณะนั้น ด้วยก็จะได้รับการแบ่งปันในโซเชียลมีเดียต่อไป ซึ่งการสร้างสรรค์ภาษาภาพการ์ตูนจากสถานการณ์ปัจจุบันนั้นเป็นประโยชน์แก่ศิลปินในแง่ของการเผยแพร่ผลงานและผู้อ่านในแง่ของการสื่อความหมาย

คำสำคัญ: ภาษาภาพ / การ์ตูน / สถานการณ์ปัจจุบัน

Abstract

A current situation is an event that occurs over a period of time and impacts society. Thus, comic illustrators often rely on current situations to create a work that reflects his or her own imagination and perspective of the situation, which they share via social media. Since communicating with readers via social media is quick and easy, the author of the study chose to review visual comic language drawn during the 18-day rescue of 13 Wild Boars in the Luang Khun Nam Nang Non cave in Chiang Rai, to clearly understand the features and benefits of visual language. Visual comic language is based on the imagination of the artist using the facts which will garner public attention if published at the right moment. . If this is consistent with the mood of the reader, the reader will continue to share

* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

the artist's work on social media. Creation of comic language from current situations is clearly beneficial to artists in terms of publishing work and in terms of readers' ability to communicate current situations.

Keywords: Visual Language / Comic / Current Situation

บทนำ

ภาพการ์ตูนที่ศิลปินมืออาชีพและมือสมัครเล่นวาดขึ้นล้วนแล้วแต่เป็นภาพที่เกิดจากจินตนาการของศิลปิน และสื่อสารออกมาเป็นภาษาภาพผ่านเรื่องราวต่าง ๆ ตามทรรศนะส่วนตัวของแต่ละคน โดยอาจจะอิงความจริงหรือไม่ก็ได้

ปัจจุบันภาษาภาพในการ์ตูนมีอิทธิพลต่อผู้อ่านและสังคมมากขึ้น เนื่องจากศิลปินใช้ภาพการ์ตูนสื่อสารและเชื่อมโยงกับสถานการณ์ปัจจุบันเพื่อสะท้อนปรากฏการณ์ทางสังคมในขณะนั้น ภาพการ์ตูนหลายภาพอาจจะบอกเล่าอารมณ์ความรู้สึกได้มากกว่าข้อมูลทั่วไป ตามที่อิทธิพล ตั้งโฉลก (2550) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของภาษาภาพไว้ว่าเป็นภาษาที่สื่อความหมายได้อย่างลึกซึ้งในแบบที่ไม่อาจจะใช้ภาษาอื่นมาสื่อแทนกันได้ ภาษาภาพนี้มีอำนาจในการสื่อสารระหว่างมนุษย์มากมายยิ่งกว่าภาษาตัวอักษร แสดงให้เห็นว่าภาษาภาพสื่อความหมายได้มากกว่าข้อความ และการถ่ายทอดเป็นภาษาภาพได้รับความนิยมยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในโลกออนไลน์ ซึ่งอาจเป็นเพราะเข้าถึงง่ายได้ทุกวัยและสามารถเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็ว

นัยหนึ่งเป็นการสะท้อนสถานการณ์ปัจจุบันว่าศิลปินไม่เพียงแต่อยู่ในโลกการ์ตูนเท่านั้นแต่ยังคิดถึงสังคมและมีมุมมองต่อเหตุการณ์หรือเรื่องราวนั้น ๆ ด้วย

อีกนัยหนึ่ง เป็นการแสดงผลงานของตนเอง เพื่อให้ได้รับการยอมรับมากขึ้นโดยอาศัยการเผยแพร่แบ่งปัน (share) จากโซเชียลมีเดีย กลายเป็นพื้นที่หนึ่งที่ศิลปินทั้งมืออาชีพและมือสมัครเล่นได้ประลองฝีมือให้ผู้อ่านเห็นและจดจำลายเส้นของศิลปิน

จากสถานการณ์นักฟุตบอลเยาวชนทีมหมูป่าอะคาเดมีแม่สาย 13 คน เป็นผู้ประสบภัยติดอยู่ในถ้ำหลวงขุนน้ำนางนอนที่จังหวัดเชียงราย เมื่อวันที่ 23 มิถุนายน 2561 – 10 กรกฎาคม 2561 ศิลปินมากมายทั้งไทยและต่างชาติต่างใช้โอกาสนี้สร้างผลงานขึ้นเพื่อแสดงออกถึงทรรศนะและความรู้สึกของตนเองต่อสถานการณ์ดังกล่าวไม่ว่าจะใช้กราฟิก หรือภาพวาดด้วยมือ โดยภาพที่เกิดขึ้นแบ่งเป็น 2 ช่วงเวลา ได้แก่ ก่อนที่จะพบทั้ง 13 คน และหลังจากที่พบทั้ง 13 คนจนภารกิจสำเร็จ

ผู้เขียนตั้งข้อสังเกตจากภาพการ์ตูนจำนวนมากที่ปรากฏในโลกออนไลน์ในช่วงเวลาดังกล่าว พบว่าหลาย ๆ ภาพสามารถเรียกน้ำตาและสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกจากผู้อ่านภาษาภาพดังกล่าวได้มากกว่าภาพถ่ายจริงหรือภาพเคลื่อนไหวในเหตุการณ์ จึงรวบรวมภาพการ์ตูนในช่วงเวลาและสถานการณ์ดังกล่าวมาอธิบายโดยใช้งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษาภาพ รวมถึงข้อมูลจากคำให้สัมภาษณ์หนึ่งในศิลปินที่สร้างสรรค์ภาษาภาพในสถานการณ์นั้นด้วย เพื่อให้เข้าใจถึงคุณลักษณะของภาษาภาพการ์ตูนและการใช้ประโยชน์จากภาษาภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

จินตนาการบนพื้นฐานของข้อมูลข่าวสาร

แม้ว่าภาพการ์ตูนทุกภาพจะเป็นภาพที่วาดจากจินตนาการของศิลปิน เพราะศิลปินไม่เคยเข้าไปสัมผัสภายในถ้ำด้วยตนเอง แต่จินตนาการเหล่านั้นอาศัยข้อมูลข่าวสารข้อเท็จจริงจากสื่อมวลชน เป็นจุดเริ่มต้นของการวาด จากการสัมภาษณ์ผกา มาศ ทัฬหีชัย (2561) หนึ่งในศิลปินที่วาดภาพในช่วงก่อนเจอผู้



รอก่อนนะสิไว้กำลังไปช่วย....



หิวม๊ับ เหนื่อยม๊ับ ออกานไว้จะพวกเธอ สู้ๆ



ภาพที่ 1 ภาพกึ่งเหมือนจริง
ของบุคคลในเหตุการณ์

ประสพภัยทั้ง 13 คน กล่าวถึงจินตนาการและแรงบันดาลใจในการวาดภาพการ์ตูนในสถานการณ์นั้นว่า เกิดจากการติดตามข่าวสารหลังจากมีเหตุการณ์วันที่สอง และรู้สึกว่าการให้กำลังใจทั้ง 13 คน จึงเริ่มกลับไปอ่านข่าวตั้งแต่วันแรกเพื่อทำความเข้าใจในมุมมองของคนที่ทำให้กำลังใจ ผู้เขียนแบ่งภาพการ์ตูนที่ปรากฏในสถานการณ์เป็น 2 รูปแบบคือ ภาพกึ่งเหมือนจริงและภาพสัญลักษณ์ (ชญาณุช วีรสาร, 2560)

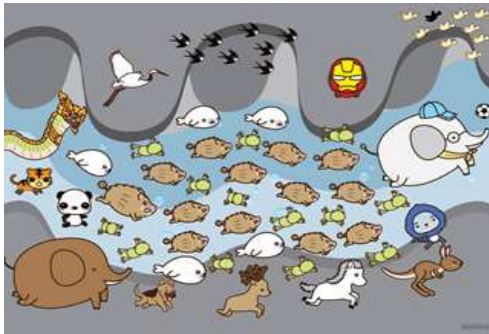
◀ ภาพกึ่งเหมือนจริง คือ ภาพที่ไม่เน้นความสมจริงและหลักกายวิภาค แต่เน้นลักษณะเด่นหรือลักษณะเฉพาะตัวของบุคคล สัตว์ หรือสิ่งของนั้น ๆ ที่มีอยู่จริง ซึ่งในที่นี้ก็รวมถึงสถานที่ที่เกิดเหตุอย่างถ้ำหลวงด้วย โดยศิลปินส่วนใหญ่มักจะเลือกการใช้บุคคล โดยเฉพาะผู้ประสพภัยทีมหมูป่า 13 คน โดยไม่เน้นหน้าตาที่เหมือนกับตัวจริง แต่เน้นบุคลิกท่าทางการแต่งกาย ขนาดของบุคคล ซึ่งทำให้ผู้อ่านนึกถึงและเข้าใจตรงกันได้

ภาพที่ 2 แสดงการใช้สัญลักษณ์ “หมูป่า”



ภาพสัญลักษณ์ คือ ภาพที่ใช้แทนความหมายของคน สัตว์ สิ่งของ หรือเหตุการณ์ เน้นอารมณ์ความรู้สึกของศิลปินและถ่ายทอดไปยังผู้อ่าน โดยมีสัญลักษณ์ที่ศิลปินมักใช้กันมากที่สุดในภาพการ์ตูนในสถานการณ์นี้คือ ภาพ “หมูป่า” แทนผู้ประสบภัยทั้ง 13 คนซึ่งคือนักฟุตบอลเยาวชนทีมหมูป่าอะคาเดมีแม่สาย และกลายเป็นที่มาที่คนในโลกโซเชียล และในสื่อมวลชนต่างใช้คำว่า “หมูป่า” เรียกแทนผู้ประสบภัยทั้ง 13 คนด้วย

ผกามาศ ทับชัย เลือกใช้สัญลักษณ์ “หมูป่า” เช่นกัน โดยมีแนวคิดว่าลูกหมูมาจากชื่อทีมฟุตบอลหมูป่า อะคาเดมี ใช้แทนทุกคนที่อยู่ในถ้ำ หัวของลูกหมูที่ยื่นหน้าออกมาจากโพรงถ้ำเหมือนเป็นความหวังว่าเราต้องเจอทั้ง 13 คน โดยมีภาพหน่วยซีลคอยช่วยเหลืออยู่ใกล้ ๆ อยู่บนภูเขา หมายถึงการวางแผนและการทำงานของทีมค้นหาและทีมกู้ภัย



ภาพที่ 3 แสดงการใช้สัญลักษณ์ “ช้างสวมแว่นใส่หมวกสีฟ้าผูกผ้าพันคอสีเหลือง” เป็นภาพสัญลักษณ์แทนนายณรงค์ศักดิ์ โอสถธนากร ผู้บัญชาการศูนย์อำนวยการร่วมค้นหาผู้สูญหายในวนอุทยานถ้ำหลวง-ขุนน้ำนางนอน



ภาพที่ 4 แสดงการใช้สัญลักษณ์ “ธงชาติ” แทนอาสาสมัครชาติต่าง ๆ ที่เข้ามาเป็นจิตอาสากู้ภัยครั้งนี้



ภาพที่ 5 แสดงการใช้สัญลักษณ์ “ถ้วยฟีฟ่า” หมายถึงแชมป์ฟุตบอลโลก ซึ่งเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในช่วงที่มีการแข่งขันฟุตบอลโลก Russia 2018 ด้วย



ภาพที่ 6 แสดงการใช้สัญลักษณ์ตัวอักษรคำว่า hope ก็เป็นสัญลักษณ์หนึ่ง และมีความหมายว่าความหวังด้วย



ภาพที่ 7 ตัวอย่างภาพสัญลักษณ์อื่น ๆ ที่ศิลปินเลือกนำมาใช้แทนภาพคน

นอกจากนี้ยังมีภาพสัญลักษณ์อื่น ๆ ที่ศิลปินเลือกนำมาใช้แทนภาพคน ได้แก่ มืออธิษฐาน รองเท้าแตะ ฉลาม เหวตา เป็นต้น จากการสังเกตพบว่าศิลปินต่างชาติเองก็มองสถานการณ์ปัจจุบันในไทยนี้เป็นสถานการณ์สำคัญของโลกที่ต้องสื่อสารผ่านภาพการ์ตูน และสามารถสร้างสัญลักษณ์บางอย่างที่ทำให้คนทั่วไป หรือคนทั่วโลกพอจะเข้าใจตรงกันได้ว่าหมายถึงเรื่องอะไร เช่น stephff นักวาดการ์ตูนแนวการเมืองอาศัยอยู่ในประเทศไทยเป็นเวลานาน จึงใช้สัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับประเทศไทยได้เป็นอย่างดี โดยก่อนหน้านี้ได้เคยวาดภาพการ์ตูนในสถานการณ์การเสด็จสวรรคตของรัชกาลที่ 9 ในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับ “รอยยิ้มของพระราชฯ” เมื่อปี พ.ศ. 2559 มาแล้ว โดยใช้ “เรือพระที่นั่งสุพรรณหงส์” เป็นสัญลักษณ์แทนการเดินทางของพระมหากษัตริย์ และในสถานการณ์กัญญาครั้งนี้ ใช้ “ช้าง” เป็นสัญลักษณ์ หมายถึงการช่วยเหลือกันของคนไทย เนื่องจากช้างเป็นสัตว์ประจำชาติไทยที่คนทั่วโลกน่าจะเข้าใจได้ตรงกัน กอปรกับมีสัญลักษณ์ธงชาติไทย ก็ช่วยให้ภาษาภาพนั้นสื่อสารได้ตรงตามทฤษฎีของศิลปินมากยิ่งขึ้น โดย stephff วาดภาพก่อนจะเจอผู้ประสพภัยทั้ง 13 คน และหลังจากได้เจอแล้ว stephff ก็ยังคงวาดอย่างต่อเนื่องอีกหลายภาพ ทั้งภาพที่ใจกำลังใจและภาพล้อเลียนอื่น ๆ ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวันผ่านจินตนาการของศิลปิน



ภาพที่ 8 ตัวอย่างภาพที่ทำให้กำลังใจและภาพล้อเลียนตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

การสื่อสารถูกที่ถูกเวลาของภาษาภาพ

ผู้เขียนแบ่งช่วงเวลาของสถานการณ์นี้เป็น 2 ช่วงเวลา ได้แก่ (1) ช่วงเวลาก่อนเจอผู้ประสบภัยทั้ง 13 คน ข้อมูลข่าวสารเต็มไปด้วยความสับสน ไม่แน่ใจ ความวิตกกังวล และความหวัง คละเคล้ากันไป ดังนั้นภาพส่วนใหญ่ที่สื่อสารออกมาเป็นภาพที่ให้ความหวังและกำลังใจทีมกู้ภัย และครอบครัวของเยาวชน รวมถึงการรอคอยที่จะได้เจอทุกคนอย่างปลอดภัย ภาพการ์ตูนไม่น้อยเป็นภาพที่สร้างความสะเทือนให้แก่ผู้

อ่านมากกว่าภาพถ่ายซึ่งเป็นภาพนิ่งที่ปราศจากการสื่อสารใด ๆ แต่ภาษาภาพการ์ตูนที่สร้างสรรค์โดยศิลปินสามารถสื่อสารและมีพลังแสดงถึงความห่วงใย และความหวังทั้งที่มีข้อความประกอบและไม่มีข้อความประกอบ และ (2) ช่วงเวลาหลังจากเจอผู้ประสบภัยทั้ง 13 คน และกู้ภัยจนสำเร็จ ข้อมูลข่าวสารในสื่อมวลชนและโลกออนไลน์เต็มไปด้วยการให้กำลังใจทั้งผู้ประสบภัยและทีมกู้ภัย ภาษาภาพการ์ตูนที่สื่อสารออกมามีหลากหลายความรู้สึกทั้งยินดี มีความสุข ให้กำลังใจ ขอบคุณ วิธีการช่วยเหลือ ข้อมูลจากทีมกู้ภัย ภาพอาหาร โศกกับการจากไปของนาวาตรีสมาน กุนัน หรือจ่าแซม อดีตหน่วยซีลที่เสียสละชีวิตระหว่างปฏิบัติหน้าที่ รวมถึงการล้อเลียนกับสถานการณ์ฟุตบอลโลก Russia 2018 ซึ่งเกิดขึ้นควบคู่ไปด้วยกับสถานการณ์นี้ ดังนั้นการสื่อสารด้วยภาษาภาพในช่วงหลังจึงสร้างรอยยิ้ม เรียกว่าตา และขบขัน



ภาพที่ 9 ตัวอย่างภาพการ์ตูนที่สร้างสรรค์โดยศิลปินสามารถสื่อสารและมีพลังแสดงถึงความห่วงใย และความหวัง



ภาพที่ 10 ตัวอย่างภาพการ์ตูนที่สื่อสารด้านความรู้สึกที่หลากหลาย



ภาพที่ 11 ตัวอย่างภาพที่สามารถสื่อความหมายได้โดยไม่ต้องมีข้อความประกอบ

ผกา มาศ กล่าวกถึงสิ่งที่ศิลปินต้องการสื่อสารกับผู้อ่านในช่วงเวลานั้นคือ ความหวังที่อยากให้ทุกคนทำงานให้สำเร็จ ฉะนั้นเมื่อการ์ตูนถูกสื่อสารออกไป ผู้อ่านต่างตีความไปในทิศทางเดียวกับศิลปินตามภาพที่เห็น รวมถึงข้อความที่ปรากฏด้วย เช่น ข้อความ Come back soon ศิลปินอยากบอกผู้ประสบภัยในถ้ำทุกคนว่า “กลับมาเร็ว ๆ นะ กลับมาใช้ชีวิตสนุก ๆ ของพวกเรา”

จากงานวิจัยของผู้เขียนเรื่อง การสื่อความหมายและการรับรู้ภาษาภาพในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับ “รอยยิ้มของพระราชินี” และมหาสนุกฉบับ “เมื่อเจ้าชายกลายเป็นพระราชินี” (ชญาณุชวีรสาร, 2018) พบว่า หากภาษาภาพสามารถสื่อความหมายได้ชัดเจนในตัวเองแล้ว ข้อความประกอบอาจจะไม่จำเป็น ภาพบางภาพผู้อ่านสามารถตีความได้โดยไม่ต้องอาศัยข้อความประกอบใด ๆ เลย โดยผู้อ่านจะซึมซับเองว่าภาพดังกล่าวต้องการสื่อถึงเรื่องอะไร ซึ่งแสดงให้เห็นว่าทฤษฎีของศิลปินและการตีความของผู้อ่านตรงกัน เช่นเดียวกับงานวิจัยเรื่อง

Comics, linguistics, and visual language: The past and future of a field (Cohn, 2012) พบว่า ภาษาภาพมีพละานภาพในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพมากกว่าข้อความ ซึ่งหากผู้อ่านรับรู้ เข้าใจ ตีความภาษาภาพในสถานการณ์ดังกล่าวตรงกับศิลปินก็จะเผยแพร่แบ่งปัน (share) ในโซเชียลมีเดียต่อไป

อาจกล่าวได้ว่าการสื่อสารด้วยภาษาภาพเหล่านี้มาในช่วงเวลาที่เหมาะสม กล่าวคืออยู่ในช่วงเกิดสถานการณ์ ซึ่งเป็นระยะเวลาประมาณสองสัปดาห์แต่มีความเคลื่อนไหวตลอดเวลาและคนทั่วโลกรับรู้เหตุการณ์และใจจดจ่อกับสถานการณ์นั้น การที่ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานโดยอาศัยการเผยแพร่และสื่อสารในโลกออนไลน์จึงเป็นช่องทางที่รวดเร็วที่สุด และเข้าถึงคนง่ายที่สุด ทำให้ผู้อ่านเข้าใจและมีส่วนร่วมไปกับสถานการณ์ได้อย่างเต็มที่ผ่านภาพการ์ตูนจำนวนมากในระยะเวลาอันสั้น

ดังที่ผกกามาขอให้สัมภาษณ์ว่า เมื่อเห็นผลงานของตนได้เผยแพร่ไปพร้อมกับศิลปินคนอื่น ๆ ในช่วงเวลาเดียวกันก็เกิดความภูมิใจที่คนไทยช่วยกันส่งแรงใจให้ผู้ประสบภัยและทีมกู้ภัยจากทั่วโลก รวมทั้งสังคมยังมองเห็นกำลังใจจากศิลปินนักวาดการ์ตูนโดยสังเกตจากการแบ่งปัน (share) ภาพการ์ตูนจำนวนมากในโซเชียลมีเดีย

อย่างไรก็ดีเมื่อเวลาผ่านไปภาพบางภาพอาจจะไม่สามารถสื่อสารหรือสื่อความหมายกับผู้อ่านได้ เช่นเดิม เนื่องจากสถานการณ์นั้นได้ผ่านเลยไปแล้ว ภาพสัญลักษณ์บางภาพก็อาจจะไม่มีความหมาย หรือไม่สามารถตีความได้ตรงกับทรรชนะของศิลปินได้อีก เช่น “หมีป่า” ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์นี้เท่านั้นจึงเป็นข้อจำกัดหนึ่งของการนำเสนอสถานการณ์ปัจจุบันมาถ่ายทอดเป็นภาษาภาพการ์ตูน

ความหมายในภาษาภาพกับประสบการณ์ส่วนตัวของผู้อ่าน

การที่ศิลปินนำเสนอภาพการ์ตูนในช่วงเวลาที่เหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบันทำให้ผู้อ่านเข้าใจภาษาภาพได้ทันที หรืออาจจะตีความภาษาภาพนั้น ๆ ได้มากกว่าภาพที่ปรากฏ เช่น ภาพที่เป็นสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพราะผู้อ่านแต่ละคนมีประสบการณ์ส่วนตัวและความรู้ความสนใจที่แตกต่างกันไป เช่น ภาพการ์ตูนล้อเลียนบางภาพอิงกับกระแสฟุตบอลโลก Russia 2018 ณ ขณะนั้นด้วย หากผู้อ่านติดตามไปพร้อมกันก็จะเข้าใจในภาษาภาพบางภาพของศิลปินที่วาดด้วย

ขณะที่ภาพกึ่งเหมือนจริงที่เกี่ยวข้องกับนาวาตรีสมาน กุนัน หรือจ่าแซม ซึ่งเป็นหนึ่งในทีมกู้ภัยที่ผู้อ่านรู้จักจากสื่อมวลชน เนื่องจากเป็นผู้เสียชีวิตเพียงคนเดียวจากปฏิบัติการกู้ภัยในครั้งนี้ ที่มีสัญลักษณ์ของ “หมีป่า” ร่วมด้วย เป็นภาพการ์ตูนที่สะท้อนอารมณ์ของผู้อ่านได้มากที่สุดภาพหนึ่ง เนื่องจากผู้อ่านได้รับทราบข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับประวัติของผู้เสียชีวิตผ่านสื่อมวลชนและโซเชียลมีเดีย ซึ่งเป็นความรู้ความสนใจข่าวสารของผู้อ่านในช่วงเวลาดังกล่าวพอดี สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง Visual Language: an education resource for primary and intermediate teachers. (Lloyd, H., 2015) พบว่า นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างสามารถรับรู้หรือรู้สึกตอบสนองกับงานศิลปะได้เป็นอย่างดี โดยนำเอามุมมองส่วนตัว ประสบการณ์ชีวิต และความสนใจของแต่ละคนมาใช้ในการชมภาพเหล่านั้น

ภาพการ์ตูนบางภาพ แม้จะเป็นภาพสัญลักษณ์ ไม่ใช่ภาพกึ่งเหมือนจริง แต่ก็สร้างความรู้สึกโศกเศร้าได้เช่นกัน เช่น ภาพคนมีปีกที่ลอยอยู่บนฟ้า เปรียบเสมือนเทวดา แม้จะไม่เหมือนบุคคลใดบุคคลหนึ่ง แต่ในสถานการณ์นั้นผู้อ่านย่อมรับรู้ตรงกันว่าหมายถึง จ่าแซม ผู้เสียชีวิตเพียงคนเดียวจากเหตุการณ์กู้ภัยครั้งนี้ และทุกคนรำลึกถึงคุณงามความดีของเขา



ภาพที่ 12 ตัวอย่างภาพที่เป็นสัญลักษณ์



ภาพที่ 13 ตัวอย่างภาพการ์ตูนล้อเลียนอิงกับกระแสฟุตบอลโลก Russia 2018



นี่เป็นอะไรนะ: โตขึ้นต้องเป็นคนดีนะ



ภาพที่ 14 ตัวอย่างภาพกึ่งเหมือนจริงที่เกี่ยวข้องกับนวนาตรีสมาน กุณัน หรือจำแخم



ภาพที่ 15 ตัวอย่างภาพสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับนวนาตรีสมาน กุณัน หรือจำแخم

การใช้ประโยชน์จากภาษาภาพการ์ตูน

อาจกล่าวได้ว่า สถานการณ์ปัจจุบันเป็นส่วนหนึ่งของแรงบันดาลใจให้เกิดผลงานของศิลปินที่ถ่ายทอดเป็นภาษาภาพการ์ตูนเพื่อต้องการสื่อสารกับผู้อ่านในลักษณะของทรศนะ ไม่ใช่ข้อเท็จจริงเช่นข่าว ดังนั้นการใช้ประโยชน์จากภาษาภาพการ์ตูน ผู้เขียนจึงมองในมิติของศิลปินและผู้อ่าน ดังนี้

มิติของศิลปิน นอกจากได้ถ่ายทอดทรศนะ หรือมุมมองของตนเองที่มีต่อสถานการณ์ปัจจุบันแต่ละเรื่องแล้ว ยังได้มีโอกาสเผยแพร่ผลงานผ่านโซเชียลมีเดียที่กว้างขวางกว่าการเผยแพร่ในอดีต ดังที่ผกามาศกล่าวว่า “ถือว่าเป็นโอกาสให้ได้แสดงผลงานด้วย หลัก ๆ แล้วเวลาลงภาพวาดก็ใช้ช่องทางของโซเชียลมีเดียเหมือนเป็นช่องทางที่เราสามารถเข้าถึงกันง่ายให้มีความสนใจ ผลงานที่ทำให้คนสนใจก็คงเป็นภาพวาดที่เกี่ยวกับความชอบในสไตล์เดียวกันหรือเหตุการณ์สำคัญ ๆ ที่เข้าถึงความรู้สึกของคนดู เวลาที่มีคนชื่นชอบผลงานหรือได้ตอบมีแสดงความคิดเห็นในแง่ที่ให้อกำลังใจ ทำให้รู้สึกอยากวาดรูปมากขึ้น” ขณะเดียวกัน ผู้เขียนมองว่าการใช้โซเชียลมีเดียในการเผยแพร่ผลงานของศิลปิน จะทำให้ผู้อ่านและศิลปินสื่อสารกันได้ทันที ซึ่งในอดีตเป็นไปได้ยากที่จะเข้าถึงตัวเจ้าของผลงาน นับเป็นประโยชน์ของจากสื่อสารด้วยภาษาภาพการ์ตูนสำหรับศิลปิน

มิติของผู้อ่าน แม้ว่าจะไม่ได้ข้อมูลหรือข้อเท็จจริงใด ๆ จากภาษาภาพการ์ตูนเนื่องจากเป็นภาพจากจินตนาการทั้งสิ้น แต่ในแง่ของอารมณ์ความรู้สึกนั้น ผู้อ่านจะได้รับมากกว่าการเสพข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชนเพียงอย่างเดียวอย่างแน่นอน เนื่องจากภาษาภาพเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้อ่านได้ใช้จินตนาการส่วนตัวของแต่ละคนเพิ่มมากขึ้น ไม่ใช่เพียงแค่ภาพที่เห็น แต่

สามารถติดต่อหรือสร้างความหมายเพิ่มเติมได้มากกว่านั้น โดยเฉพาะภาพที่ไม่มีข้อความประกอบ ปัจจุบันผู้อ่านหรือผู้รับสารมักเลือกเสพสื่อที่มีความต่าง การได้รับข้อมูลซ้ำ ๆ อาจทำให้เบื่อหน่าย แต่เมื่อได้เห็นสิ่งที่แตกต่างโดยเฉพาะงานสร้างสรรค์ประเภทภาพการ์ตูนที่สามารถสื่อสารได้ด้วยแล้ว จะทำให้ผู้อ่าน

สนใจ และพร้อมที่จะแบ่งปัน (share) ต่อไปในกรณีที่ดีความภาษาภาพดังกล่าวตรงกับอารมณ์ความรู้สึกของตนในขณะนั้น เสมือนเป็นการโน้มน้าวใจให้คนอื่น ๆ ในโซเชียลมีเดียคิดเห็นเช่นเดียวกับตนเอง ดังที่อิทธิพล โคตะมี (2018) กล่าวไว้ว่า “การสื่อสารในโซเชียลเปลี่ยนไป การโน้มน้าวจิตใจคนไม่ได้อยู่แต่ในหลักเหตุผลอย่างเดียว มันมีอย่างอื่นที่สามารถทำให้คนคล้อยตามได้ และไม่ได้จำกัดอยู่แค่เหตุผล” ฉะนั้น การแบ่งปัน (share) ภาพดังกล่าวจึงเป็นการใช้ประโยชน์จากภาษาภาพการ์ตูนของผู้อ่านในการสื่อความหมายอย่างลึกซึ้งแทนการใช้คำพูดหรือข้อความทั่ว ๆ ไป

สรุป - ภาษาภาพการ์ตูนที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ปัจจุบันนั้น สามารถสื่อสารได้ทันท่วงทีและประสบความสำเร็จหากได้รับการเผยแพร่ในช่วงที่เกิดเหตุการณ์ เนื่องจากสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกและกระตุ้นเร้าความสนใจได้เป็นอย่างดีในช่วงเวลาดังกล่าว แต่เมื่อผ่านไปแล้ว ภาษาภาพการ์ตูนเหล่านั้นอาจจะไม่สามารถสื่อสารได้อย่างที่ศิลปินต้องการได้อีก ฉะนั้น โซเชียลมีเดียจึงมีส่วนในการช่วยเผยแพร่ภาษาภาพในช่วงเวลาที่เหมาะสมได้ และทำให้ศิลปินได้เผยแพร่ผลงานเพื่อการยอมรับและจดจำลายเส้นไปพร้อมกันด้วย ซึ่งนับเป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อการสื่อสารรูปแบบหนึ่ง

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

ชญาบุช วีรสาร. (2560). *การสื่อความหมายและการรับรู้ภาษาภาพในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับ “รอยยิ้มของพระราชชา” และมหาสนุกฉบับ “เมื่อเจ้าชายกลายเป็นพระราชชา”* (รายงานการวิจัย). มหาสารคาม: คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

อิทธิพล ตั้งโฉลก. (2550). *แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสูง*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์ พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

ภาษาอังกฤษ

Cohn, N. (2012). Comics, linguistics, and visual language: The past and future of a field. In Bramlett, Frank (ed). *Linguistics and the Study of Comics* (pp. 92-118). New York: Palgrave Macmillan.

ออนไลน์

อิทธิพล โคตะมี. (2561). *การ์ตูน “ไข่แมว” กับกระบอกเสียงของความขบข้องใจ*. เข้าถึงได้จาก https://waymagazine.org/khai_maew_cartoon.

Lloyd, H. (2015). *Visual Language: an education resource for primary and intermediate teachers*. Retrieved from https://www.tepapa.govt.nz/sites/default/files/visual_language_resource_1.pdf.

Veerasarn, Chayanoot. (2018). Communication and Perception of Visual Language in Comic Books, Khai Hua Roh: Smile of the King and Maha Sanook: When the Prince became King. *Proceedings of the Asian Conference on Arts & Humanities 2018*. Retrieved from <https://papers.iafor.org/submission39066/>