

กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านโครงสร้างของการ์ตูน
ในนิตยสารทางอีสาน
TACTICS IN CREATING A SENSE OF HUMOR IN
THE STRUCTURE OF CARTOONS IN ISAN MAGAZINES

¹เอกลักษณ์ คงทิพย์ และ²นิตยา วรรณกิตร์
¹Akekalak Kongthip and ² Nittaya Wannakit

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, ประเทศไทย
Mahasarakham University, Thailand.

¹k.akekalak@gmail.com

Received December 25, 2021; Revised February 12, 2022; Accepted March 20, 2022

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านโครงสร้างของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน โดยศึกษาจากคอลัมน์การ์ตูน“ช่วงบักจุก”ของจุกชายคา ในนิตยสารทางอีสานตั้งแต่ฉบับที่ 1 เดือนพฤษภาคม 2555 ถึง ฉบับที่ 100 เดือนสิงหาคม 2563 รวมทั้งสิ้น 100 ฉบับ ผลการวิจัยพบว่า กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านโครงสร้างของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน มีรูปแบบการนำเสนอโดยใช้โครงสร้างการ์ตูนแบบ 3 ช่องทั้งหมด โดยที่ผู้เขียนจะไม่มีการใช้เส้นกรอบหรือขีดเส้นเพื่อแบ่งการ์ตูนให้เป็นช่องๆ ซึ่งส่วนประกอบของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสานประกอบด้วย ภาพและตัวหนังสือหรือถ้อยคำ ภาพประกอบเป็นภาพวาดลายเส้นง่ายๆ ที่ไม่ได้ลงรายละเอียดมาก มีตัวละครประจำเป็นภาพบุคคล 2 คน บางครั้งมีการวาดภาพฉากประกอบ สำหรับตัวหนังสือหรือถ้อยคำนั้นมีทั้งที่เป็นคำสั้นๆ เป็นวลี หรือเป็นประโยค ขึ้นกับบริบทของการนำเสนอแต่ละคอลัมน์ รูปแบบโครงสร้างของการ์ตูนในการนำเสนอ ผู้วิจัยได้ประยุกต์กรอบการวิเคราะห์ทางภาษาเพื่อศึกษาถึงลักษณะโครงสร้างทางภาษาในการนำเสนอการ์ตูน ปรากฏ 2 แบบด้วยกัน ได้แก่ แบบถามตอบ และแบบสนทนาโต้ตอบ

คำสำคัญ: กลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน, กลวิธีด้านโครงสร้าง, การ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน

¹ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

² รองศาสตราจารย์ ดร., ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Abstract

The objective of this research was to study tactics in creating a sense of humor in the structure of cartoons in Isan magazine by studying from the comic column titled "Khuang Bak Juk" of Juk Chai Ka in the Isan magazine from the 1st issue in May 2012 to the 100th issue in August 2020 totaling 100 issues. The research results were as follows. Tactics in creating a sense of humor in the structure of cartoons in all Isaan magazines included a presentation format using a 3-channel cartoon structure. The author would not use outlines or draw lines to divide the cartoon into channels that components of the cartoons in the Isaan magazines consisted of pictures and text or words. The illustration was a simple line drawing that did not do much in detail. There were regular characters as portraits of 2 persons and sometimes there were scenes drawn as illustration. Regarding letters or words, there were both short words, a phrase, or a sentence that depends on the context of each column presentation. Regarding cartoon structural format in presentation, the researcher applied the linguistic analysis framework to study the structural characteristics of language in presenting cartoons that existed in two types including Q&A and Chat.

Keywords: Tactics in Creating a Sense of Humor, Structural Tactics, Cartoons in Isan Magazines

บทนำ

การ์ตูนเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีความพิเศษในตนเอง เป็นสื่อที่เข้าใจง่าย มีเสน่ห์และสื่อสารได้รวดเร็ว สื่อสารกับผู้อ่านได้ทุกเพศทุกวัย บทบาทของการ์ตูนมุ่งเน้นสร้างความบันเทิง ตลกขบขันให้แก่ผู้อ่าน การ์ตูนมีการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ถือว่าเป็นวรรณกรรมที่ทันสมัยปัจจุบันมีผู้นิยมน่านการ์ตูนล้อเลียนการเมืองจำนวนมาก เพราะติดใจในอารมณ์ขันและลีลาการประชดประชันแบบตรงไปตรงมา กระชับ ได้ความรวดเร็วกว่าการเขียนบทความการเมือง บางครั้งนำเสนอในรูปแบบของสัญลักษณ์เพื่อย่นระยะเวลาในการทำ ความเข้าใจ เสริมสร้างให้ผู้อ่านสรุปประเด็นของเรื่องที่นำเสนอพร้อมแทรกความสนใจและอารมณ์ขันลงไป ลักษณะเด่นเกิดจากความคิดรวบยอดซึ่งตกผลึกมาอย่างเข้มข้น สามารถเข้าสู่ใจกลางของปัญหาและเหตุการณ์ได้อย่างตรงประเด็น ซึ่งนักเขียนและผู้ผลิตภาพล้อเหล่านี้ต้องมีความสามารถหลายด้านผสมผสานกัน ทั้งด้านศาสตร์และศิลป์

รวมทั้งปฏิภาณเขาวินโวหะพริบของผู้ผลิตด้วย บุญยงค์ เกศเทศ (2530: 21) กล่าวถึงภาษาที่ใช้ประกอบภาพการ์ตูนว่า ใช้การบรรยายสั้นๆ ใช้ประโยคง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน ใช้บทสนทนา มากกว่าบทพรรณนาหรือบทบรรยาย บทสนทนาเหมาะสมกับบุคลิกลักษณะตัวละครในเรื่อง มีความสมจริง สอดคล้องกับบรรยากาศ สิ่งแวดล้อมและสถานการณ์ของเรื่อง การ์ตูนเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งสร้างสรรค์และมีอิทธิพลต่อการพัฒนาภาวะทางอารมณ์ของผู้อ่าน ส่งเสริมให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการและลดภาวะความเครียดของจิตใจได้ดี

การนำเสนอภาพความเป็นอยู่ หรือวิถีชีวิตของคนอีสานในรูปแบบการ์ตูนนั้น ในปัจจุบันยังพบเห็นบ้าง เช่น การ์ตูนหนูหิ่นอินเตอร์ เป็นผลงานชุดการ์ตูนเรื่องสั้นของ ผดุง ไกรศรี หรือ "เอื้อะ" ตีพิมพ์ในหนังสือการ์ตูนมหาสนุก เป็นเรื่องราวของเด็กสาวชาวอีสาน จากบ้านโนนหินแห่ อำเภอดงหลวง จังหวัดอุบลราชธานี เข้ามาหางานทำใน กรุงเทพมหานคร เนื่องจากความแร้นแค้นที่บ้านเกิด เธอทำงานเป็นคนรับใช้ในบ้านของตระกูลผู้ดีเก่า หรือในปัจจุบันมีการนำเสนอเป็นรูปแบบภาพยนตร์หรือละครโทรทัศน์ ดังที่ ปฐม หงษ์สุวรรณ (2556) ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ในกรุงเทพธุรกิจความตอนหนึ่งว่า “เมื่อมีอิทธิพลของสื่อสมัยใหม่ เช่น ละคร ภาพยนตร์ เข้ามา ทำให้คนรับรู้ตัวตนของอีสานในแบบใหม่ จากเมื่อก่อนคนอาจจะมองคนอีสานเป็นคนบ้านนอก แต่ความเป็นบ้านนอกในสังคมปัจจุบันมันหายไป อาจจะมีกระแสของความโหยหาอดีตของคนเมืองร่วมด้วย จะเห็นว่าวิถีชีวิตของคนเมืองเขาเห็นแต่บรรยากาศที่วุ่นวาย แข่งขันกัน เขาก็เลยโหยหาอดีตซึ่งก็คือสังคมชนบทที่ยังบริสุทธิ์ ไม่แก่งแย่งแข่งขัน อากาศดี สภาพแวดล้อมก็ดี เหล่านี้คือสิ่งที่เขาโหยหา ดังนั้นอีสานก็เลยเป็นคำตอบหนึ่งสำหรับโจทย์ที่เขาตั้งขึ้นมา เหล่านี้ก็อาจจะเกิดจากอิทธิพลของกระแสการพัฒนานะ ที่ทำให้คนมองอีสานเปลี่ยนไป”

คอลัมน์การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา เป็นคอลัมน์การ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน ซึ่งเป็นนิตยสารรายเดือน ในฉบับปัจจุบันเป็นปีที่ 8 ฉบับที่ 105 เดือนมกราคม 2564 เป็นคอลัมน์การ์ตูนที่มีการนำเสนอข้อความประกอบการบรรยายภาพ เพื่อให้ผู้อ่านลดความเครียดต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ในคอลัมน์มีการนำเสนอประเด็นทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เหตุการณ์ปัจจุบัน และวิถีชีวิตของคนอีสานมานำเสนอเป็นการ์ตูน มุ่งนำเสนอเรื่องราวในมุมมองที่แตกต่างและให้ความบันเทิงแก่ชีวิต เช่น การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ความทันสมัย ค่านิยมในการบริโภค โดยนำเหตุการณ์ต่าง ๆ มาสะท้อนตามแนวความคิดของผู้แต่ง โดยมุ่งที่จะก่อให้เกิดอารมณ์ขันแก่ผู้อ่าน



แปล/ถอดความจากภาพตัวอย่าง การ์ตูน

ตัวละคร 1: “อีसानบ้านเฮาลือกัน
อาจไม่มีเลือกตั้ง
เพราะ ผบ.ทบ. สั่งให้
เปิดเพลงหนักแผ่นดิน”

ตัวละคร 2: “เขาตูกันยังงี้ ว่าคน
ประเภทไหนหนัก
แผ่นดิน”

ตัวละคร 1: “คนอ้วน”

(ทางอีสาน 2562: 85)

ภาพที่ 1 ตัวอย่างการ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 83 เดือนมีนาคม 2562

จากตัวอย่าง เป็นเหตุการณ์ล้อการเมืองในปัจจุบันที่ พลเอกอภิรัชต์ คงสมพงษ์ ผู้บัญชาการทหารบก (ผบ.ทบ.) ได้สั่งการให้กรมกิจการพลเรือนทหารบกนำเพลงแนวปลุกใจทหาร เช่น มาร์ชกองทัพบก และหนักแผ่นดิน ไปเปิดในสถานีวิทยุกองทัพบกทั่วประเทศ ในรายการกองทัพบกเพื่อประชาชน และ ในรายการ รู้รักสามัคคี ทำความดีเพื่อแผ่นดิน (ไทยรัฐออนไลน์, 2562) เนื่องจากในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ เป็นช่วงที่รัฐบาลคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) มีการประกาศเลื่อนการเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรถึง 4 ครั้ง (ครั้งที่ 1 ในเดือนกันยายน 2558 จนถึงครั้งที่ 4 ในเดือนพฤศจิกายน 2561) และครั้งที่ 4 นี้ รัฐบาลก็ประกาศว่าจะมีการเลือกตั้งในเดือนกุมภาพันธ์อย่างแน่นอน จึงทำให้ประชาชนเกิดความไม่มั่นใจในการบริหารประเทศ เนื้อหาในการ์ตูนจึงมีการสื่อความหมายถึงการวิพากษ์วิจารณ์การเมือง จนทำให้ผู้บัญชาการทหารบกต้องออกคำสั่งให้มีการเปิดเพลงหนักแผ่นดิน สำหรับผู้ที่แสดงความคิดเห็นในเชิงลบกับรัฐบาลว่า เป็นคนหนักแผ่นดิน จากวาทกรรมนี้เอง ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า ผู้เขียนคอลัมน์การ์ตูนนี้ใช้กลวิธีการใช้ภาษาแสดงอารมณ์ขันในการ์ตูนช่วงบักจุก ด้วยการเปรียบว่า “คนอ้วน” คือ คนที่หนักแผ่นดิน นั่นเอง

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นศึกษาวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านโครงสร้าง เป็นกลวิธีที่เกี่ยวข้องกับวิธีการนำเสนอข้อมูลผ่านทางวัจนภาษา เช่น ภาพของการ์ตูน และคำ

บรรยายประกอบภาพ นับว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นกับภาษาในด้านการนำเสนอข้อมูล/เรื่องราว เพื่อให้เกิดอารมณ์ขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษากลวิธีการสร้างอารมณ์ขึ้นในด้านโครงสร้างของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาเรื่อง กลวิธีการสร้างอารมณ์ขึ้นในด้านโครงสร้างของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสาน ผู้วิจัยใช้วิธีศึกษาเอกสาร และนำเสนอผลงานโดยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ โดยรวบรวมข้อมูลภาพการ์ตูนจากคอลัมน์การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ในนิตยสารทางอีสาน ตั้งแต่ฉบับที่ 1 เดือนพฤษภาคม 2555 ถึง ฉบับที่ 100 เดือนสิงหาคม 2563 รวมทั้งสิ้น 100 ฉบับ

รูปแบบการวิจัย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) เพื่อประมวลองค์ความรู้ ศึกษาแนวคิด หลักการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนและนิตยสารทางอีสาน และกลวิธีการใช้ภาษาสร้างอารมณ์ขึ้น โดยมีข้อตกลงเบื้องต้น คือ 1) ผู้วิจัยจะเลือกศึกษาวัจนภาษาเป็นหลัก ในส่วนของภาพประกอบจะเป็นการศึกษาประกอบในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่อง แต่ไม่ศึกษาองค์ประกอบทางศิลป์ของภาพ ได้แก่ สวดลาย การวางตำแหน่ง และการใช้แสงสี และ 2) ชื่อเฉพาะของคอลัมน์และนิตยสารที่เป็นขอบเขตของข้อมูลนั้น ผู้วิจัยจะเขียนสะกดตามที่นิตยสารใช้ ได้แก่ คอลัมน์ช่วงบักจุก ของจุกชายคา และนิตยสารทางอีสาน

ผลการวิจัย

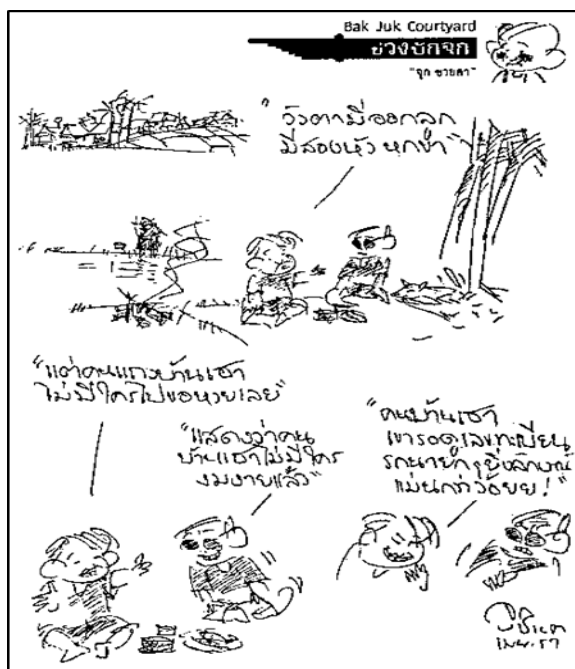
ผู้วิจัยพบว่า คอลัมน์การ์ตูนช่วงบักจุกในนิตยสารทางอีสาน มีรูปแบบการนำเสนอโดยใช้โครงสร้างการ์ตูนแบบ 3 ช่อง ทั้งหมด โดยที่ผู้เขียนจะไม่มีการใช้เส้นกรอบหรือขีดเส้นเพื่อแบ่งการ์ตูนให้เป็นช่อง ๆ ซึ่งส่วนประกอบของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสานประกอบด้วยภาพและตัวหนังสือหรือถ้อยคำ ภาพประกอบเป็นภาพวาดลายเส้นง่ายๆ ที่ไม่ได้ลงรายละเอียดมาก มีตัวละครประจำเป็นภาพบุคคล 2 คน บางครั้งมีการวาดภาพฉากประกอบสำหรับตัวหนังสือหรือถ้อยคำนั้นมีทั้งที่เป็นคำสั้นๆ เป็นวลี หรือเป็นประโยค ขึ้นกับบริบทของการนำเสนอแต่ละคอลัมน์

การพิจารณการ์ตูนในแต่ละช่องพบว่า การ์ตูนมีรูปแบบการนำเสนอเรื่องผ่านภาพและตัวหนังสือหรือถ้อยคำ ภาพที่ปรากฏในการ์ตูน ได้แก่ ภาพคน สัตว์ และฉากประกอบ ในส่วนของการนำเสนอข้อความหรือถ้อยคำที่ปรากฏในการ์ตูน พบว่า นักเขียนใช้ภาษาระดับภาษาปาก เป็นภาษาสนทนา โดยใช้ประโยคสั้นๆ ไม่ซับซ้อน รูปแบบโครงสร้างของการ์ตูนในการนำเสนอผู้วิจัยได้ประยุกต์กรอบการวิเคราะห์ทางภาษาเพื่อศึกษาถึงลักษณะโครงสร้างทางภาษาในการนำเสนอการ์ตูน ปรากฏ 2 แบบด้วยกัน ได้แก่ แบบถามตอบ และแบบสนทนาโต้ตอบ ซึ่งแต่ละลักษณะมีรายละเอียดต่อไปนี้

1. โครงสร้างแบบถามตอบ

โครงสร้างแบบถามตอบ มีลักษณะของการเปิดเรื่องด้วยสนทนาของตัวละครหลักสองตัว ด้วยการเกริ่นนำ แล้วตั้งคำถามและตอบคำถาม โดยมักใช้คำตอบเพื่อการปิดมุขหรือปิดมุขด้วยการลวงให้ตอบคำถามผิด แล้วโต้ตอบเพื่อหักหน้าหรือจนมุมในผลที่สุดท้าย ทั้งนี้แบ่งตามลักษณะที่ปรากฏการตั้งคำถามและตอบคำถาม ตามจำนวนผลัดของการโต้ตอบ โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ การสร้างอารมณ์ขันโดยการผูกเรื่องแบบถามตอบ 2 ผลัด และการสร้างอารมณ์ขันโดยการผูกเรื่องแบบถามตอบ 3 ผลัด

1) การสร้างอารมณ์ขันโดยผูกเรื่องแบบถามตอบ 2 ผลัด เปิดเรื่องด้วยการบรรยายเพื่อปูเนื้อเรื่อง เพื่อเสนอประเด็นหรือบมปัญหา นำไปสู่การตั้งคำถามของคู่สนทนา เพื่อเปิดประเด็นข้อสงสัยในผลัดที่ 1 ตามด้วยการให้คำตอบทันทีในผลัดที่ 2 ดังตัวอย่าง



เปิดเรื่องด้วยการบรรยายเพื่อปูเนื้อเรื่อง	
ผลัดที่ 1	-ตั้งคำถาม
ผลัดที่ 2	-ตอบไม่ตรงคำถาม

ถอดความจากภาพตัวอย่าง

ตัวละคร 1: “วัดามมีออกลูก มีสองแล้ว หกขา”, “แต่คนแกบ้านเราไม่มีใครไปขอห่วยเลย”

ตัวละคร 2: “แสดงว่าคนบ้านเฮาไม่มีใครม่งายแล้ว”

ตัวละคร 1: “คนบ้านเฮาเคารพดูเลขทะเบียนรถนายกฯยิ่งลักษณ์ มันกว่าวอวอ!”

ภาพที่ 3.1 การ์ตูน “ช่วงขักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 24 เดือนเมษายน 2557

จากตัวอย่างพบว่า มีลักษณะการนำเสนอโดยการผูกเรื่องด้วยการเล่าเรื่องก่อนด้วยประเด็น “วัวต้ามึงออกลูก มีสองหัว หกขา” จากนั้นเข้าสู่โครงสร้างของการส่งมุขด้วยคำถามในผลัดที่ 1 ว่า “แต่คนแถวบ้านเราไม่มีใครไปขอห่วยเลย” และยิงมุขด้วยการตอบคำถามในผลัดที่ 2 เพื่อปิดมุขด้วยการให้คำตอบที่ไม่ตรงประเด็นคือ “คนบ้านเฮาเขารอดูเลขทะเบียนรถยนต์ก็ยังลัษณ์ แม่นกว่าว้อยย!” ซึ่งเป็นการสร้างความขบขันที่สอดคล้องกับทฤษฎีความไม่เข้ากัน

2) การสร้างอารมณ์ขันโดยผูกเรื่องแบบถามตอบ 3 ผลัด โครงสร้างดังกล่าวมักเปิดเรื่องด้วยการตั้งคำถามเพื่อเปิดประเด็นข้อสงสัย การตั้งคำถามของคู่สนทนาเพื่อเปิดประเด็นข้อสงสัยในผลัดที่ 1 ตามด้วยการให้คำตอบในผลัดที่ 2 และยิงมุขในผลัดที่ 3 หรืออาจเปิดเรื่องด้วยประโยคบอกเล่าหรือบรรยายก่อนเข้าสู่การตั้งคำถามในผลัดที่ 1 ตามด้วยผลัดที่ 2 และ 3 ผลัด ดังตัวอย่าง



ผลัดที่ 1	- เสนอประเด็นปัญหา - ตั้งคำถาม
ผลัดที่ 2	- ให้คำตอบ
ผลัดที่ 3	- ตอบคำถาม

ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1: “เป็นบุญของคนอีสาน
บ้านเฮานะที่รัฐบาลออก
บัตรเครดิตคนจนให้” “รู้มัย
ทำไมรัฐบาลถึงออกบัตรคน
จน”

ตัวละคร 2: “เพราะอะไร?”

ตัวละคร 1: “รัฐบาลคิดว่าพวกเขาควร
จนต่อไป”

(ทางอีสาน 2560: 79)

ภาพที่ 3.2 การ์ตูน “ช่วงขกจก” ของจกขกขก ฉบับที่ 67 เดือนพฤศจิกายน 2560

จากตัวอย่างพบว่า มีลักษณะการนำเสนอด้วยการตั้งคำถามเพื่อเปิดประเด็นข้อสงสัยในผลัดที่ 1 คือ “เป็นบุญของคนอีสานบ้านเฮานะ ที่รัฐบาลออกบัตรเครดิตคนจนให้” ตามด้วยการให้คำตอบในผลัดที่ 2 ว่า “รู้มัยทำไมรัฐบาลถึงออกบัตรคนจน” และยิงมุขใน

ผลัดที่ 3 หรือปิดเรื่องด้วย“รัฐบาลคิดว่าพวกเขาคควรจนต่อไป”ซึ่งเป็นการสร้างความขบขันที่สอดคล้องกับทฤษฎีความเหนือกว่า

2. โครงสร้างแบบสนทนาโต้ตอบ

โครงสร้างแบบสนทนาโต้ตอบ หรือการพูดคุยตอบ-รับกันระหว่างตัวละคร เพื่อแสดงความคิดเห็นในประเด็นปัญหาที่ต่อเนื่องกัน และมีการใช้ถ้อยคำเสริมเพื่อเสียดสี ซึ่งโครงสร้างแบบสนทนาโต้ตอบนี้มีข้อความมากน้อยตามจำนวนมากน้อยของตัวการ์ตูน โครงสร้างทางภาษาแบบการสนทนาโต้ตอบนี้ แตกต่างจากโครงสร้างแบบผูกเรื่องแบบถามตอบเนื่องจากการโต้ตอบกันด้วยการพูดคุยตอบ-รับทันที หรือหรือการพูดคุยสนทนา แสดงความคิดเห็นในประเด็นที่ต่อเนื่องกัน โดยไม่มีการบรรยายแทรกระหว่างบทสนทนา ซึ่งไม่ใช่ลักษณะของการตั้งคำถามและตอบข้อสงสัย และไม่มีการบรรยายแทรกระหว่างบทสนทนา พบ 2 แบบ คือ เสนอประเด็นปัญหา กล่าวโต้ตอบและยิงมุขด้วยประเด็นที่เหนือความคาดหมาย และเสนอประเด็นปัญหาและกล่าวโต้ตอบในลักษณะเปรียบเทียบความสัมพันธ์เชิงล้อเลียน ดังนี้

แบบที่ 1 เสนอประเด็นปัญหา เพื่อให้คู่สนทนากล่าวโต้ตอบ และยิงมุขด้วยประเด็นที่เหนือความคาดหมาย ดังตัวอย่าง



ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน
ตัวละคร 1: “ชนเผ่าลาวขอพวก
เฮา

นี้แบ่งเป็นลาวพวน
ลาวโซ่ง ลาวภูไท ลาว
ท่าและอีกหลายลาว”
“แต่มีลาวหนึ่งที่นา
รังเกียจที่สุด”

ตัวละคร 2: “หา! มีด้วยเหอ”

ตัวละคร 1: “ลาวสีมชาด”

(ทางอีสาน 2555: 71)

ภาพที่ 3.4 การ์ตูน “ช่วง บัก จุก” ของจุกข่ายคา ฉบับที่ 7 เดือนพฤศจิกายน 2555

จากตัวอย่าง เปิดเรื่องด้วยการบรรยายสถานการณ์ของชนเผ่าลาว ในผลัดที่ 1 ตัวละครได้เสนอประเด็นเรื่องของคนลาวเผ่าต่าง ๆ และในผลัดที่ 2 ตัวละครจึงได้กล่าวว่า “แต่มีลาวหนึ่งที่น่ารังเกียจที่สุด” เพื่อให้ตัวละครที่ 2 ได้สนทนาโต้ตอบผลัดที่ 3 ด้วยการให้ตัวละครตั้งคำถามว่า “หา! มีด้วยหรือ” ซึ่งโครงสร้างในผลัดดังกล่าวนี้ จะทำหน้าที่ส่งมุขไปสู่ผลัดที่ 4 เพื่อยิงมุขโต้ตอบด้วยประเด็นที่ เหนือความคาดหมายคือ “ลาวลืมหัด” ซึ่งคำนี้ไม่ได้เป็นชื่อเผ่าของลาว แต่หมายถึงคนลาวที่ลืมหัดตัวเอง

แบบที่ 2 เสนอประเด็นปัญหาและกล่าวโต้ตอบในลักษณะเปรียบเทียบความสัมพันธ์เชิงล้อเลียน ดังตัวอย่าง



ถอดความจากภาพตัวอย่างการ์ตูน

ตัวละคร 1: “ข้าแต่พญาแถน พวกคนอีสานจุกบั้งไฟขึ้นมาอีกแล้ว พะยะคะ”

ตัวละคร 2: “ขอฝนอีกละสิ”

ตัวละคร 1: “แต่คราวนี้เขาอ้างเศรษฐกิจไม่ดีขอเพิ่มอีกอย่าง”

ตัวละคร 2: “ขออะไรอีกละ”

ตัวละคร 1: “ขอห่วยพะยะคะ”

(ทางอีสาน 2559: 81)

ภาพที่ 3.5 การ์ตูน “ช่วงบักจุก” ของจุกชายคา ฉบับที่ 50 เดือนมิถุนายน 2559

จากตัวอย่างพบว่า มีลักษณะการนำเสนอโดยการปูพื้นเรื่องก่อนด้วยประเด็น “ข้าแต่พญาแถน พวกคนอีสานจุกบั้งไฟขึ้นมาอีกแล้วพะยะคะ” และให้เกิดคำตอบเพื่อดำเนินเรื่องต่อ ด้วยคำถามของตัวละครที่ 2 ว่า “ขอฝนอีกละสิ” และเสนอประเด็นเพื่อสร้างความสงสัย ว่า “แต่คราวนี้เขาอ้างเศรษฐกิจไม่ดีขอเพิ่มอีกอย่าง” เพื่อให้คู่สนทนาดังคำถามว่า “ขออะไรอีกละ” และยิงมุขปิดท้ายโดยให้คำตอบที่เป็นการล้อเลียนด้วย “ขอห่วยพะยะคะ” เนื่องจากเศรษฐกิจไม่ดีและชาวอีสานมักจะชอบในเรื่องของการเสียดวง

โครงสร้างแบบการสนทนาโต้ตอบมีลักษณะการวางโครงเรื่องคล้ายคลึงกับโครงสร้างแบบถามตอบ ซึ่งเป็นการวางโครงเรื่องด้วยบทสนทนาโต้ตอบของตัวละคร การโต้ตอบดังกล่าวไม่ได้เป็นการโต้ตอบในเชิงตั้งคำถาม-ตอบคำถาม แต่เป็นการกล่าวโต้ตอบเพื่อบอกเล่าในประเด็นเดียวกันหรือเกี่ยวเนื่องกัน ผลัดแรกทำหน้าที่เปิดประเด็นและส่งมุข โดยผลัดสุดท้ายทำหน้าที่ยิงมุขด้วยการโต้ตอบที่ เหนือความคาดหมายหรือความไม่เข้ากันจนทำให้เกิดอารมณ์ขัน

อภิปรายผล

กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านโครงสร้าง เป็นกลวิธีที่เกี่ยวข้องกับวิธีการนำเสนอข้อมูลผ่านทางวัจนภาษา เช่น ภาพของการ์ตูน และคำบรรยายประกอบภาพ นับว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นกับภาษาในด้านการนำเสนอข้อมูล/เรื่องราว เพื่อให้เกิดอารมณ์ขัน ดังที่กล่าวไว้ในแนวคิดของ Saussure (อ้างถึงใน กำจร หลุยยะพงศ์, 2556; 34-35) โครงสร้างในการนำเสนอของการ์ตูนนั้นเป็นส่วนหนึ่งของระบบสัญญาณเป็นหัวใจสำคัญที่ทำหน้าที่สื่อความหมายและส่งผลต่อการรับรู้ และสร้างเสียงหัวเราะให้แก่ผู้อ่าน ซึ่งหากมีการวางตำแหน่งองค์ประกอบของโครงสร้างผิดอาจไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกขบขันได้

จากการศึกษาพบว่า คอลัมน์การ์ตูนช่วงบักจุกในนิตยสารทางอีสาน มีรูปแบบการนำเสนอ โดยใช้โครงสร้างการ์ตูนแบบ 3 ช่อง ทั้งหมด โดยที่ผู้เขียนจะไม่มีการใช้เส้นกรอบหรือขีดเส้นเพื่อแบ่งการ์ตูนให้เป็นช่อง ๆ ซึ่งส่วนประกอบของการ์ตูนในนิตยสารทางอีสานประกอบด้วย ภาพและตัวหนังสือหรือถ้อยคำ ภาพประกอบเป็นภาพวาดลายเส้นง่ายๆ ที่ไม่ได้ลงรายละเอียดมาก มีตัวละครประจำเป็นภาพบุคคล 2 คน บางครั้งมีการวาดภาพฉากประกอบ สำหรับตัวหนังสือหรือถ้อยคำนั้น มีทั้งที่เป็นคำสั้นๆ เป็นวลี หรือเป็นประโยค ขึ้นกับบริบทของการนำเสนอแต่ละคอลัมน์ รูปแบบโครงสร้างของการ์ตูนในการนำเสนอผู้วิจัยได้ประยุกต์กรอบการวิเคราะห์ทางภาษาเพื่อศึกษาถึงลักษณะโครงสร้างทางภาษาในการนำเสนอการ์ตูน ปรากฏ 2 แบบด้วยกัน ได้แก่ แบบถามตอบ และแบบสนทนาโต้ตอบ ซึ่งแต่ละลักษณะมีรายละเอียดต่อไปนี้

1. องค์ประกอบหลักของโครงสร้างทางภาษาแบบถามตอบคือบทสนทนาที่มีรูปแบบของการตั้งคำถาม-คำตอบโต้ตอบกันระหว่างตัวละคร ซึ่งมีทั้งรูปแบบของการผูกเรื่องแบบถามตอบทันที เปิดเรื่องด้วยประโยคบอกเล่าของตัวละครเพื่อสร้างประเด็นข้อสงสัยก่อนเข้าสู่การผูกเรื่องแบบถามตอบ และเปิดเรื่องด้วยการบรรยายก่อนเข้าสู่การผูกเรื่องแบบถามตอบ ส่วนใหญ่องค์ประกอบที่ทำหน้าที่ในการยิงมุขคือผลัดสุดท้ายของบทสนทนาโต้ตอบ ซึ่งลักษณะของการยิงมุขมักใช้กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันจากความประหลาดใจ เหนือความคาดหมาย และความรู้สึกเหนือกว่าของผู้อ่านที่ได้เห็นข้อผิดพลาดของตัวละคร ดังที่ นอร์ริก

(ม.ป.ป. อ้างถึงใน อุมารณ สักขมาน, 2559 ;163) กล่าวถึงโครงสร้างของเรื่องตลกว่า ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนเนื้อความ (buid-up) คือ เนื้อหาของเรื่องเล่า ส่วนส่งมุขตลก (pivot) คือ คำวนกรรมกับส่วนยิงมุขตลก (punline) ซึ่งเป็นส่วนที่ทำให้เกิดความขบขัน

2. โครงสร้างแบบการสนทนาโต้ตอบ แตกต่างจากโครงสร้างแบบผูกเรื่องแบบถามตอบ ดังที่ อ้อมทิพย์ มาลีสัย (2560: 54) กล่าวว่า เนื่องจากการโต้ตอบกันด้วยการพูดคุยตอบ-รับทันที หรือหรือการพูดคุยสนทนาแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่ต่อเนื่องกัน โดยไม่มีการบรรยายแทรกระหว่างบทสนทนา ซึ่งไม่ใช่ลักษณะของการตั้งคำถามและตอบข้อสงสัย และไม่มีการบรรยายแทรกระหว่างบทสนทนา พบ 2 แบบ คือ เสนอประเด็นปัญหา กล่าวโต้ตอบ และยิงมุขด้วยประเด็นที่เหนือความคาดหมาย และเสนอประเด็นปัญหาและกล่าวโต้ตอบในลักษณะเปรียบเทียบความสัมพันธ์เชิงล้อเลียน โครงสร้างดังกล่าวเปิดเรื่องด้วยการบรรยายเพื่อปูเนื้อเรื่อง เพื่อเสนอประเด็นหรือปมปัญหา นำไปสู่การตั้งคำถามของคู่สนทนา เพื่อเปิดประเด็นข้อสงสัยในผลัดที่ 1 ตามด้วยการให้คำตอบทันทีในผลัดที่ 2

องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา

กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในด้านโครงสร้างของการตลกในนิยายสารทางอีสาน มีรูปแบบการนำเสนอโดยใช้โครงสร้างการตลกแบบ 3 ช่อง ทั้งหมด โดยที่ผู้เขียนจะไม่มีการใช้เส้นกรอบหรือขีดเส้นเพื่อแบ่งการตลกให้เป็นช่องๆ ซึ่งส่วนประกอบของการตลกในนิยายสารทางอีสานประกอบด้วย ภาพและตัวหนังสือหรือถ้อยคำ ภาพประกอบเป็นภาพวาดลายเส้นง่ายๆ ที่ไม่ได้ลงรายละเอียดมาก มีตัวละครประจำเป็นภาพบุคคล 2 คน บางครั้งมีการวาดภาพฉากประกอบ สำหรับตัวหนังสือหรือถ้อยคำนั้นมีทั้งที่เป็นคำสั้นๆ เป็นวลีหรือเป็นประโยค ขึ้นกับบริบทของการนำเสนอแต่ละคอลัมน์ รูปแบบโครงสร้างของการตลกในการนำเสนอ

โครงสร้างแบบการสนทนาโต้ตอบมีลักษณะการวางโครงเรื่องคล้ายคลึงกับโครงสร้างแบบถามตอบ ซึ่งเป็นการวางโครงเรื่องด้วยบทสนทนาโต้ตอบของตัวละคร การโต้ตอบดังกล่าวไม่ได้เป็นการโต้ตอบในเชิงตั้งคำถาม-ตอบคำถาม แต่เป็นการกล่าวโต้ตอบเพื่อบอกเล่าในประเด็นเดียวกันหรือเกี่ยวเนื่องกัน ผลัดแรกทำหน้าที่เปิดประเด็นและส่งมุข โดยผลัดสุดท้ายทำหน้าที่ยิงมุขด้วยการโต้ตอบที่ เหนือความคาดหมายหรือความไม่เข้ากันจนทำให้เกิดอารมณ์ขัน

เอกสารอ้างอิง

- กำจร หลุยยะพงศ์. (2556). “ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม”. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์.
- บุญยงค์ เกศเทศ. (2530). “เขียนไทย”. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- วัชรพงศ์ หงษ์สุวรรณ. (2545). “การวาดภาพการ์ตูน”. กรุงเทพฯ : วาดศิลป์.
- วรรณวรพงษ์ หงส์จินดา. (2538). “การ์ตูนอารมณ์ขันไม่มีวันตาย”. ศิลปวัฒนธรรม. 16(9) : 65–61, สิงหาคม.
- อ้อมทิพย์ มาลีสัย (2560). “เรื่องเล่ามุขตลกกลาว: ความซับซ้อนทางภาษากับการสื่อความหมายทางสังคม”. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อุมาภรณ์ สังขมาน. (2559). “กลวิธีทางภาษาในวัฒนธรรมเลียดสีเพื่อสร้างความตลกขบขันของไทย”. วารสารมนุษยศาสตร์, 23(1), 162-163.