

บทที่ 4

ผลการวิจัยการเล่าเรื่องในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

ผลการวิจัยเรื่อง “กลวิธีการเล่าเรื่องและการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น” ซึ่งใช้วิธีการศึกษาเนื้อหา (Content Research) หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย จำนวน 6 เรื่อง และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านการเล่าเรื่อง การสร้างคาแรคเตอร์ นักวิจารณ์และนักวิชาการด้านการ์ตูนจำนวน 12 คน แบ่งออกเป็น สองส่วนหลัก คือการเล่าเรื่อง และการสร้างตัวละคร โดยในบทนี้จะเป็นผลการวิจัยในด้านการกลวิธีการเล่าเรื่องโดยแบ่งออกเป็นสามส่วนหลัก คือการเล่าเรื่องผ่านแนวคิดการเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องผ่านเทคนิคการ์ตูน และการเล่าเรื่องผ่านลายเส้นการ์ตูน ดังต่อไปนี้

1. การเล่าเรื่องผ่านแนวคิดการเล่าเรื่อง

1.1 แนวเรื่อง (Genre)

อาจเป็นการยากที่จะระบุชัดเจนว่าการ์ตูนทั้งหมด 6 เรื่องที่นำมาศึกษาจัดเป็นแนวเรื่องประเภทใดประเภทหนึ่งโดยเฉพาะ เพราะการ์ตูนที่เข้าถึงคนส่วนใหญ่ได้ดีย่อมสร้างความรู้สึกร่วมกัน “ครบรส” แก่ผู้อ่าน นั่นคือมีหลากหลายผสมผสานรวมเข้าไว้ในเรื่องเดียวกัน ซึ่งอาจแบ่งแนวเรื่องของแต่ละเรื่องได้ดังนี้

ดราโก้บอล อาจเรียกได้ว่าเป็นการ์ตูนแนว “ครบรส” ยุคแรกๆ ที่รวมเอาแนวต่อสู้ผจญภัย แฟนตาซี และตลก รวมอยู่ในเรื่องเดียวกัน โดยเนื้อหาหลักจะมีสองส่วนคือส่วนการผจญภัยทั้งบนโลกและนอกโลก และการต่อสู้ หรือแอ็คชั่น ในขณะที่เดียวกันก็มีมุขตลกสอดแทรกตลอดเรื่องราว ทำให้ช่วยลดทอนความรุนแรงของการต่อสู้ลง ซึ่งด้วยความที่มีหลากหลายแนวในเรื่องเดียวกันนี้เอง (ผสมกับลายเส้นที่เรียบง่าย ซึ่งจะกล่าวถึงในหัวข้อการเล่าเรื่องผ่านเทคนิคการ์ตูน) จึงทำให้มีกลุ่มผู้อ่านในวงกว้างมากกว่าแค่กลุ่มเด็กผู้ชายที่ส่วนใหญ่ชื่นชอบการ์ตูนแนวต่อสู้ แต่ยังเข้าถึงกลุ่มเด็กผู้หญิง หรือผู้ใหญ่ได้เป็นอย่างดี

ในขณะที่ **วัน พิช** การ์ตูนที่ครองใจผู้อ่านชาวญี่ปุ่นและทั่วโลกเป็นอันดับ 1 มาอย่างยาวนานจนถึงปัจจุบันเรื่องนี้มีจุดเด่นอย่างมากในแง่ของแนวเรื่อง เพราะมีแนวเรื่องครบทุกแนวเสียยิ่งกว่าดราโก้บอล เพราะในขณะที่การ์ตูนยอดฮิตส่วนใหญ่อาจให้รสชาติที่มีทั้งแฟนตาซี ผจญภัย ต่อสู้ ตลกรวมอยู่ในเรื่องเดียว แต่วันพิชนั้นกลับเหนือกว่าเพราะนอกจากจะให้รส

ที่กล่าวมาแล้วยังให้รสที่เรียกว่า “ดราม่า” หรือการสร้างความรู้สึกมีส่วนร่วมจากผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่าน “อิน” ไปกับเรื่องราวและตัวละครได้มากกว่าการ์ตูนในแนวทางที่ดูลายเส้นหรือเรื่องราวโดยผิวเผินเป็นแนวต่อสู้ แฟนตาซี ผจญภัยด้วยกัน ซึ่งก็เกิดจากการสร้างมิติให้กับตัวละครของเรื่องอย่างลึกซึ้ง (ผู้เขียนจะนำเสนอรายละเอียดของการสร้างอารมณ์ร่วมหรือดราม่าในหัวข้อโครงเรื่องและการสร้างตัวละคร)

ส่วน**นิวจาคาตา ไอโซเฮะ** แค่เพียงชื่อเรื่องย่อมทำให้ผู้อ่านจินตนาการไปถึงภาพของชายชุดดำที่พรางตัวในเงามืด ซึ่งเป็นแบบฉบับของนิวจาที่เราคุ้นชินกันอยู่ตามภาพยนตร์ที่เคยชม หรืออาจนึกไปถึงการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องดังอย่าง นิวจาฮาไตร ทำให้หลายคนอาจรู้สึกไม่ตื่นต้นกับการ์ตูนนิวจาเรื่องนี้มากนัก แต่หากได้อ่านไปถึงเนื้อในของ**นิวจาคาตา ไอโซเฮะ**ก็จะพบว่าผู้เขียนอย่างมาซาชิ คิซิมิโตะได้รื้อสร้าง “โลกของนิวจา” ที่ลึกไปกว่านิวจาที่คนส่วนใหญ่เคยรู้จัก เพราะเราจะไม่พบฉากการต่อสู้โดยใช้อาวุธลับอย่างดาวกระจาย หรือการพรางตัวได้ผิวน้ำตามที่คุ้นชินกันอยู่แบบพว่้าเพื่อ แต่กลับมีฉากการต่อสู้ที่หลากหลายจนผู้อ่านยากจะจินตนาการถึง (เช่นการอัญเชิญเทพเจ้าในร่างสัตว์ต่างๆ การใช้เงาเป็นอาวุธในการต่อสู้ ฯลฯ)

ดังนั้นแนวเรื่องของ**นิวจาคาตา ไอโซเฮะ** จึงขยับเน้นไปที่การต่อสู้เป็นหลัก ขณะเดียวกันในรายละเอียดของการต่อสู้ก็เต็มไปด้วยเรื่องราวแฟนตาซีจากการใช้คาถาและพลังวิเศษของนิวจา นอกจากนี้ก็ยังให้อารมณ์แบบ “ดราม่า” เช่นเดียวกับ**วัน พิช** เพราะตัวละครเอกของเรื่องเต็มเปี่ยมไปด้วยความขัดแย้งต่อตัวเอง ต่อเพื่อนสนิท และต่อสังคมนิวจาที่เขาอาศัยอยู่ (ผู้เขียนจะนำเสนอรายละเอียดในหัวข้อโครงเรื่อง ตัวละคร และความขัดแย้ง)

ด้านแนวเรื่องของ**เดธโน้ต**ก็ไม่ต่างจากการ์ตูนยอดนิยมส่วนใหญ่ ที่มักต้องมีความหลากหลายในเรื่องเดียว โดยเรื่องนี้จะเน้นไปที่แนว “การต่อสู้” หรือแอ็คชั่น โดยผสมผสานความเป็นแฟนตาซี และความลึกลับเป็นตัวดึงดูดผู้อ่าน แต่ในความเป็นการ์ตูนต่อสู้ของเดธโน้ตนี้เองที่ไม่เหมือนใคร เพราะในขณะที่การ์ตูนแนวต่อสู้ของญี่ปุ่นโดยทั่วไปเน้นไปที่การต่อสู้ “ภายนอก” หรือการใช้พลังฝีมือผ่านร่างกาย เพื่อชิงตำแหน่งสูงสุดแห่งยุทธจักร/โลก/จักรวาล แต่เดธโน้ตกลับเน้นไปที่การประลองฝีมือ “ภายใน” ด้วยการปะทะกัน “ทางปัญญา” ผ่านตัวละครเอก 2 ฝ่ายที่ต่างก็คิดว่าตัวเองคือ “ความถูกต้อง” และเป็น “ผู้ดุดคุณธรรม” จึงทำให้เกิดความรู้สึกแปลกใหม่สำหรับผู้อ่าน “การ์ตูน” ซึ่งคุ้นชินอยู่กับการต่อสู้แบบรบราฆ่าฟันกันด้วยอาวุธและพลังฝีมือทางร่างกาย เพราะเดธโน้ตได้บ่งบอกว่าเรื่องราวที่เชือดเฉือนกันผ่านสติปัญญาก็สามารถถ่ายทอดให้สนุกผ่านสื่อ “การ์ตูน” ได้เช่นกัน

ขณะเดียวกัน**ทเวนตีเซนจูรีบอยส์ (20th Century Boys)** หรือ **แก๊งนี้มีป่วน** ก็ให้อารมณ์ของเรื่องต่างออกไปจากการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ นั่นคือแนวลึกลับ ผสานไซไฟ (sci-fiction) โดย **ทเวนตี** ว่าด้วยเรื่องราวของ “เพื่อน” ชายผู้หวังจะครอบครองโลกโดยใช้ไวรัสทำลายล้างมวลมนุษยชาติ แต่ก็มียุทธศาสตร์ “ขบวนการเคนจิ” และหญิงสาวผู้มีพลังพิเศษในการเป็นศูนย์รวมจิตใจผู้คนอย่างเอ็นโด คันนะ คอยขัดขวางไม่ให้ “เพื่อน” ทำตามแผนร้ายนี้ ซึ่งจากเรื่องราวข้างต้นหลายคนคงนึกไปถึงการ์ตูนแนวฮีโร่ แฟนตาซีของญี่ปุ่นจำพวกกลุ่มขบวนการ (มดแดง มดเอ็กซ์ ฯลฯ) เพียงแต่เปลี่ยนรูปแบบจากมนุษย์ดัดแปลง (แปลงกาย) มาเป็นคนธรรมดาๆ และเปลี่ยนจากสัตว์ประหลาดนอกโลก มาเป็นมนุษย์เรานี่เอง ซึ่งก็น่าจะไม่มีอะไรน่าตื่นเต้นมากนัก แต่หากลองได้อ่านเรื่องราวของทเวนตีฯ ตั้งแต่เล่มแรกแล้วจะเห็นถึงความ “ไม่ธรรมดา” ที่แตกต่างไปจากเรื่องราวแบบฮีโร่ขบวนการ และฉีกไปจากแนวของการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ (โดยเฉพาะในยุคที่การ์ตูนเรื่องนี้วางขาย) อย่างมาก นั่นเพราะผู้เขียนสอดแทรกกลิ่นไอของแนวเรื่องแบบหวนรำลึกอดีต (Nostalgia) ลงไปตลอดทั้งเรื่อง (อ่านรายละเอียดในโครงเรื่อง) ขณะเดียวกันยังผสมผสานแนวเรื่องแบบจิตวิทยาลงไปด้วย¹ โดยนำเสนอเรื่องราวการเล่น ของเด็กชั้นประถมกลุ่มหนึ่งที่นึกสนุกเขียนบันทึกคำทำนายโลกอนาคตอันสูญสิ้น (มีทั้งหุ่นยนต์ มีทั้งไวรัสทำลายล้างโลก) และทำให้บันทึกในกระดาษนั้นกลายเป็นเรื่องจริง ที่คนทั้งโลกต้องตระหนักถึง “วันสิ้นโลก”

จากข้างต้นคงไม่มากเกินไปหากกล่าวว่า**ทเวนตีเซนจูรีบอยส์** คือการ์ตูนแนวแปลก แตกต่างจากการ์ตูนส่วนใหญ่ที่นักอ่านการ์ตูนไทยเคยผ่านตา และนอกจากความแปลกแล้วยังสร้างสรรค์เนื้อหาได้ไม่เหมือนใครตรงที่หยิบเอา “เรื่องไม่เป็นเรื่อง” (บันทึกคำทำนายของเด็กประถม) ให้กลายเป็นเรื่อง” (ไวรัสทำลายล้างโลก) ขึ้นมาจริงๆ

ด้านยอดนักสืบจิ๋วโคนัน แค่เห็นชื่อเรื่องคนอ่านก็เดาแนวเรื่องได้ชัดเจนนั่นคือแนวสืบสวนสอบสวน ซึ่งเป็นแนวของการ์ตูนที่หาได้ไม่มากนักในท้องตลาดบ้านเรา เพราะรูปแบบสืบสวนส่วนใหญ่มักมีเรื่องราวจริงจัง มีภาพความตาย การฆาตกรรม และปมปัญหาในเชิงจิตวิทยาที่ทำให้กลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็ก (ซึ่งเป็นกลุ่มใหญ่ที่อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น) อาจรู้สึกหดหู และรู้สึกว่าการ์ตูนแนวนี้ “อ่านยาก” กว่าแนวเรื่องประเภทแฟนตาซี หรือต่อสู้ แต่**ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน** ก็ได้ฉีกไปจากกฎข้างต้น เพราะสร้างความดึงดูดจากผู้อ่านกลุ่มเด็กได้เป็นอย่างดี นั่นอาจเพราะหากมองในอีกแง่หนึ่งแล้วเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน ก็จัดเป็นเรื่องราวการต่อสู้ชนิดหนึ่งที่ตัว

¹ เป็นแนวที่ผู้เขียนอย่างนาโอกิ อุราซาว่าถนัดเพราะเคยนำเสนอประเด็นด้านจิตใญ่มนุษย์ได้อย่างน่าสนใจในผลงานก่อนหน้าเรื่อง Monster

เอกต่อสู้กับผู้ร้ายที่ก่อคดีเพื่อความยุติธรรม (เหมือนเช่น **เดธโน้ต**) ซึ่งเป็นแนวเรื่องที่กลุ่มผู้อ่านหลักอย่างเด็กผู้ชายชื่นชอบ ขณะเดียวกันการสร้างตัวละครเอกที่เป็นเด็ก การลดทอนความน่ากลัวของเรื่องราวลง อีกทั้งยังมีรายละเอียดของเรื่องที่ได้ความเป็นแฟนตาซีจากสิ่งประดิษฐ์ล้ำยุคคอยช่วยเหลือตัวเอก ทั้งหมดนี้จึงช่วยให้ **ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน** เป็นการ์ตูนสืบสวนสอบสวนที่แตกต่างไปจากการ์ตูนแนวเดียวกัน เพราะในช่วงเวลาใกล้เคียงกับที่การ์ตูนเรื่องนี้เริ่มวางจำหน่ายผู้อ่านชาวไทยคุ้นเคยอยู่กับการ์ตูนสืบสวนเรื่องดังอย่าง **คินดะอิจิกับฆาตกรรมปริศนา** ซึ่งเป็นการสืบสวนแบบเดียวกัน (ฆาตกรรมในสถานที่ปิดตาย) เพียงแต่ตัวละครเอกเป็นผู้ใหญ่ และให้ความรู้สึกจริงจังของเรื่องราวมากกว่าเพราะตัวเอกไม่มีตัวช่วยประเภทอุปกรณ์ล้ำยุคเหมือนเช่น โคนัน

จากทั้ง 6 เรื่องอาจสรุปได้ว่าแม้ทุกเรื่องจะมีหลากหลายแนว หลายรส แต่ก็มีความร่วมที่เหมือนกันคือเนื้อหายังคงอยู่ในวังวนของแนวเรื่องแบบต่อสู้ (อาจต่อสู้ทางร่างกายเช่นดราโก้ บอล วันพีซ นินจาคาถาฯ หรือต่อสู้ทางสติปัญญาอย่างเดธโน้ต หรืออาจต่อสู้เพื่ออุดมการณ์อย่างทเวนตี้และโคนัน) นอกจากนี้ทุกเรื่องยังมีกลิ่นไอของความเป็นแฟนตาซี (เหนือจริง) ซึ่งเป็นแนวที่เอื้อต่อการ์ตูนอันสามารถสร้าง “จินตนาการ” ให้กลายเป็น “เรื่องจริง” ได้อย่างแทบไร้ขีดจำกัด (เช่นเดธโน้ตก็สร้างเรื่องของยมทูต และสมุติโน้ตฆ่าคน หรือกระทั่งเรื่องนักสืบอย่างโคนันก็ยังสร้างเรื่องของกลุ่มองค์กรลึกลับที่สร้างยาประหลาดให้ผู้ใหญ่กลายเป็นเด็ก) ซึ่งหากแยกแยะแนวเรื่องของการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องก็อาจสรุปได้ดังนี้ (เรียงลำดับจากแนวเรื่องที่ปรากฏในเนื้อเรื่องมากไปหาน้อย)

เรื่อง	แนวเรื่อง
ดราโก้บอล	ต่อสู้ แฟนตาซี ผจญภัย ตลก
วันพีซ	แฟนตาซี ผจญภัย ต่อสู้ ตลก ดราม่า
นินจาคาถาฯ	ต่อสู้ แฟนตาซี ดราม่า
เดธโน้ต	ลึกลับ แฟนตาซี ต่อสู้
ทเวนตี้	ลึกลับ แฟนตาซี ดราม่า ต่อสู้
ยอดนักสืบจิ๋ว	สืบสวน ต่อสู้ แฟนตาซี

ตารางที่ 1 แนวเรื่องของการ์ตูนทั้ง 6 เรื่อง

1.2 โครงเรื่อง (Plot)

1.2.1 จังหวะและลำดับการเดินเรื่อง

ก. เดินเรื่องกระชับ ฉับไว

จากทั้งหมด 6 เรื่อง **ดราگونบอล** และ **เดธโน้ต**โดดเด่นในแง่จังหวะของการเดินเรื่องที่รวดเร็วมากที่สุด และน่าสังเกตว่าตลอดทั้งเรื่องไม่มีการเล่าเรื่องย้อนอดีต (flash back) เพื่ออธิบายปูมหลังของตัวละคร หรือเพื่อหาเหตุผลให้กับการกระทำที่เกิดขึ้น แต่ผู้เขียนเลือกจะเดินเรื่องราวพุ่งตรงไปข้างหน้าโดยสร้างเหตุการณ์หรือสถานการณ์อัดแน่นให้ตัวละครต้อง “ปะทะ” ฝีมือกันอยู่ตลอดเวลา เรียกได้ว่าแทบไม่ต้องหายใจหายคอกันเลยทีเดียว นอกจากนี้ยังสร้างสรรคตัวละครฝ่ายตรงกันข้ามกับพระเอกให้มีจำนวนมากพร้อมๆ กับสร้างคาแร็คเตอร์ที่หลากหลายทำให้สร้างความน่าตื่นตึ่งนให้ผู้อ่านได้ลุ่มอยู่ตลอดเวลาว่าคู่ต่อสู้ของพระเอกคนต่อไปจะเป็นใคร มีลักษณะเด่นอย่างไร นอกจากนี้ยังออกแบบการต่อสู้ให้ตัวละครไม่ต้องปะทะมือกันกลับไปกลับมาหลายครั้ง และไม่ต้องเสียเวลาวางแผนต่อสู้กันให้ซับซ้อนหลายขั้นตอน เพราะมักตัดสินผลแพ้ชนะกันได้ภายในฉากเดียว ซึ่งหากจะลำดับเหตุการณ์ที่ใจคู่ต้องพบเจอกับตัวละครซึ่งเป็นคู่ต่อสู้หลักนั้นมีเป็นจำนวนมากโดยเรียงลำดับได้ดังนี้

ปิล่าฟ → กองทัพเวรดิบบ้อน → จอมมารพิคโกโร่ → ราดิซ (นักรบดาวไซย่า) → เบจิต้านิปป่า (นักรบดาวไซย่า) → ฟรีเซอร์ (มนุษย์ต่างดาว) → มนุษย์ดัดแปลงหมายเลข 17-18 และเซล → จอมมารนู

การเดินเรื่องอย่างกระชับ ฉับไวของดราگونบอลนั้นเหมาะสมกับเรื่องราวที่มุ่งเน้นไปที่การต่อสู้เป็นหลัก เพราะผู้อ่านย่อมคาดหวังความเร้าใจในฉากต่อสู้ขณะเดียวกันการสร้าง “ผู้ร้าย” ให้มีความหลากหลาย ไม่ผูกขาดตัวละครร้ายอยู่เพียงตัวเดียวก็เปิดทางให้ผู้เขียนได้สร้างสรรค์ตัวละครและเหตุการณ์ใหม่ๆ จนยากจะคาดเดาซึ่งก็ส่งผลให้ผู้อ่านย่อมต้องการติดตามผลงานอย่างต่อเนื่อง

ส่วน **เดธโน้ต** ก็ใช้กลวิธีเดินเรื่องไปข้างหน้า (สร้างสถานการณ์/เหตุการณ์ปัจจุบัน) โดยไม่มีการท้าวความย้อนหลัง (flash back) เช่นกัน โดยหากได้ลองอ่านเพียงหน้าแรก ก็จะได้เห็นทิศทางของเรื่องผ่านคำพูดของยมทูต “ลุด” ที่กำลังรู้สึกเบื่อหน่ายกับการฆ่ามนุษย์ด้วยการเขียนรายชื่อคน (ที่ถูกสุ่มเลือก) ผ่านสมุดบันทึกมรณะหรือ “เดธโน้ต” จึงนึกสนุกโดยทำเดธโน้ตตกลงไปยังโลกเพื่อให้มนุษย์ที่เก็บโน้ตมรณะเป็นผู้กำหนดชะตาชีวิตมนุษย์ (ซึ่งเป็นซีต่าย) แทนยมทูตเสียเอง ซึ่งมนุษย์ที่เก็บโน้ตมรณะได้นั้นก็เป็นนักเรียนมัธยมที่แสนเพียบพร้อมคนหนึ่งชื่อ “ยางามิ ไคท์”

และแค่เนื้อหาเล่มแรกก็มีเหตุการณ์เกิดขึ้นหลายเหตุการณ์ ทั้งการที่ตัวละครเอกอย่างไลที่ใช้เดธโน้ตฆ่าอาชญากรตัวเฒ่าระดับโลกจำนวนมากเพื่อเป้าหมายการทำให้โลกสงบสุข ส่วนตำรวจก็มองว่าผู้ที่อยู่เบื้องหลังการเสียชีวิตของเหล่าอาชญากรคือฆาตกรที่ต้องไล่ล่าตัวมาลงโทษให้ได้ แต่ขณะเดียวกันสังคมออนไลน์กลับสนับสนุนการกระทำของฆาตกรโดยตั้งฉายาให้กับฆาตกรว่าเป็น “คิระ” (Killer) หรือพระเจ้าของพวกเขา นอกจากนี้ยังเกิดตัวละครหลักอย่าง “แอล” เด็กหนุ่มปริศนาที่อยู่เบื้องหลังการคลี่คลายคดีสำคัญๆ ระดับโลกให้กับองค์กรตำรวจสากล ซึ่งกลายมาเป็นคู่ปรับตัวฉกาจที่วางแผนสืบหาคิระตัวจริง โดย “แอล” สามารถใช้แผนล่อหลอกให้คิระเผยตัวออกมาจนจำกัดพื้นที่การสอบสวนได้ว่าคิระที่ตำรวจตามหานั้นอยู่ในญี่ปุ่น จนทำให้ต้องมีการระดมกำลังเอฟบีไอช่วยกันสืบหาคิระ

จากชุดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในการ์ตูนเล่มแรกของเดธโน้ตก็คงพอเห็นแล้วว่า เป็นการ์ตูนที่เดินเรื่องรวดเร็ว กระชับเหมือนเช่นดรามาก่อนบอล ซึ่งเนื้อหาเพียงแค่เล่มเปิดตัวก็จับคนอ่านได้อยู่หมัดแล้ว เพราะเรื่องราวมีความชัดเจน ทั้งการเปิดตัวตัวละครหลักสองฝ่าย และปมของเรื่องที่ทำให้ผู้อ่านเห็นทิศทางในก้าวต่อไปว่าผู้อ่านจะได้เห็นเรื่องราวการต่อสู้ห้ำหั่นกันระหว่างคิระ กับแอล ขณะเดียวกันจินตนาการของผู้เขียนที่สามารถสร้างตัวละครให้เก่งกาจจนวางแผนก้าวไปไกลกว่าที่ผู้อ่านคาดคิดก็เป็นจุดดึงดูดสำคัญของเดธโน้ต

“ผมรู้สึกทึ่งมากที่แค่เพียงแป๊บเดียว ตัวละครอย่างแอลก็สามารถใช้แผนการถ่ายทอดสดทำตายคิระจนสืบรู้ได้ว่าคิระตัวจริงอยู่ในญี่ปุ่น มันแสดงถึงความฉลาดของตัวละคร และความเก่งของผู้เขียน” (ประสพโชค จันทรมงคล, สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554)

อาจกล่าวได้ว่าความรวดเร็ว และความกระชับในการเดินเรื่องโดยการสร้างตัวละครฝ่ายร้าย/เหตุการณ์ใหม่ๆ ให้ตัวละครเอกต้องฟันฝ่าอุปสรรคไปได้ (ดรามาก่อนบอลได้ทุ่มกำลังในการออกแบบตัวละครใหม่ๆ ให้โง่คู่ต่อสู้อยู่ตลอด/เดธโน้ตก็สร้างสรรค์เหตุการณ์วางแผนเอาชนะคะคานซึ่งกันและกันระหว่างแอลและคิระ) คือจุดแข็งของทั้งดรามาก่อนบอล และเดธโน้ตที่สร้างแรงดึงดูดจากผู้อ่านให้ติดตามได้เป็นอย่างดี

ข. เล่าย้อนอดีตเพื่อสร้างความลึกซึ้งให้ตัวละคร

แม้ว่าการเดินเรื่องตรงไปข้างหน้าอย่างรวดเร็วจะเป็นวิธีการที่เหมาะสมกับสื่อการ์ตูน (เพราะผู้อ่านกลุ่มใหญ่ยังคงเป็นเยาวชนที่ยากจะมีสมาธิกับเรื่องที่ยังหวัหือวเรื้อย) แต่ก็ไม่อาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนยอดนิยมส่วนใหญ่จะใช้วิธีดังกล่าวทั้งหมด เพราะวัน พิช และนิจาคาถาฯ เองก็ใช้วิธีตรงกันข้าม โดยให้ความสำคัญกับการย้อนเล่าถึงเหตุการณ์ในอดีต

โดยวันพิชนั้น ถึงแม้จะมีลักษณะของการ์ตูนแนวต่อสู้ซึ่งส่วนใหญ่เน้น

ความซับซ้อนในการเดินเรื่อง แต่กลับไม่เดินหน้าสร้างสถานการณ์-เหตุการณ์ใหม่ๆ เพื่อผลักดันเรื่องไปข้างหน้าเพียงอย่างเดียว เพราะมักจะหยุดเล่าเหตุการณ์ในปัจจุบันและอนาคตผ่านการเล่าย้อนอดีต หรือแฟลชแบ็ค (flash back) เพื่อสร้างแรงขับ-เหตุผลของนิสัย การกระทำ และความมุ่งมั่นของตัวละครในปัจจุบัน ความโดดเด่นในการใช้แฟลชแบ็คแสดงถึงความกล้าของผู้เขียนในการเลือกใช้วิธีเดินเรื่องเช่นนี้ เพราะการเล่าแบบแฟลชแบ็คทำให้เรื่องราวในปัจจุบันหยุดนิ่ง ดังนั้นหากผู้เขียนเลือกจะไม่เดินเรื่องไปข้างหน้าเป็นเวลานานก็อาจทำให้ผู้อ่านรู้สึกเบื่อเนื่องจากเรื่องไม่คืบหน้าจนพาลเลิกติดตามเรื่องราวได้ แต่การใช้วิธีเล่าย้อนอดีตในวันพีชกลับทำให้เรื่องราวในปัจจุบัน และเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดในอนาคตน่าเชื่อถือมากขึ้น เพราะเป็นการเล่าย้อนอดีตในช่วงเวลาที่ตัวละครหลัก (ที่กำลังดำเนินเรื่องอยู่ในเวลานั้น) กำลังทำพฤติกรรมน่าสงสัย หรือกำลังสร้างเงื่อนปมบางอย่างที่กระตุ้นให้คนอ่านสนใจอยากรู้ถึงสาเหตุของการกระทำของตัวละคร ดังนั้นการย้อนไปเล่าถึงเหตุการณ์ที่ตัวละครประสบในอดีต ทั้งชีวิตวัยเด็ก และสภาพแวดล้อมที่ตัวละครเติบโตขึ้นมา ซึ่งเป็นวิธีการเล่าโดยใช้ “ผลลัพธ์” ก่อน “สาเหตุ” เช่นนี้เองจึงทำให้ผู้อ่านเข้าใจความคิด และการกระทำของตัวละครในปัจจุบันมากขึ้น

การเล่าย้อนถึงปมอดีตของตัวละครแสดงถึงการให้ความสำคัญกับ “ที่มาของตัวละคร” ดังนั้นประวัติชีวิตของตัวละครหลักในวันพีชจึง “ไม่ธรรมดา” เพราะล้วนถูกกระทำจากสังคม หรือมีแรงกดดันบางอย่างที่ส่งผลให้ต้องเป็นโจรสลัด และส่งผลต่อการกำหนดเป้าหมายในชีวิตที่น่าสนใจ (อ่านรายละเอียดในหัวข้อตัวละคร) เช่น การเล่าเรื่องราวของ “ซ็อบเปอร์” ซึ่งเปิดตัวละครด้วยภาพของกวางเรนเดียร์ที่กินผลปีศาจเข้าไปจนมีรูปลักษณะก้ำกึ่งระหว่างคนและกวาง ทำให้ซ็อบเปอร์มีอาการหวาดกลัว ไม่กล้าเผชิญหน้ากับผู้คน และเมื่อตั้งตาคูผู้อ่านด้วยคาแร็คเตอร์ประหลาดของซ็อบเปอร์แล้ว ก็ได้เล่าย้อนไปเฉลยอาการหวาดกลัวมนุษย์ของเจ้ากวางเรนเดียร์ตัวนี้ว่า เป็นเพราะร่างกายที่ผิดแปลก-แตกต่าง ไม่ใช่ทั้งคนและไม่ใช่ทั้งกวาง ทำให้กลุ่มกวางป่าก็ไม่ยอมรับ และกลุ่มมนุษย์ในหมู่บ้านก็มองว่าเป็นตัวประหลาดจนเอาก้อนหินมาขว้างปาขับไล่ซ็อบเปอร์อยู่ร่ำไป แต่ในช่วงเวลาที่ทั้งร่างกายและจิตใจบอบช้ำจากการ “ไม่เข้าพวก” กับใครเลยนั้นกลับมีชายคนหนึ่งที่ยอมรับซ็อบเปอร์หมดหัวใจ และชายคนที่ว่านี้ก็คือหมอประจำหมู่บ้าน (ซึ่งน่าสนใจว่าหมอนี้ก็ไม่ใช่หมอที่ได้รับการยอมรับจากคนในหมู่บ้านเท่าไรนัก) และวันหนึ่งหมอที่เขารัก (และเป็นคนเดียวที่ยอมรับมนุษย์กวาง) ได้เสียชีวิตลง นี่จึงเป็นแรงผลักดันที่ทำให้ซ็อบเปอร์มุ่งมั่นในความฝันที่ต้องการเป็นหมอชั้นเซียนระดับโลกให้ได้

จะเห็นได้ว่าการใช้ flash back ในวันพีชช่วยให้ผู้อ่านไม่ใช่แค่มองเห็น

การกระทำของตัวละครตามแบบที่ผู้เขียนต้องการผลทำให้เรื่องเดินตรงไปข้างหน้าแต่เพียงผิวเผินเพียงอย่างเดียว แต่ช่วยให้ผู้อ่าน “เข้าใจ” อย่างถ่องแท้ถึงวิถีการดำเนินชีวิต และความฝันของตัวละคร ดังนั้นจึงไม่แปลกที่วันพีซจะทำให้ผู้อ่านยอมรับถึงการกระทำของตัวละครอย่างหมดหัวใจ กระทั่งแอบลุ้นกับบทสรุปของตัวละคร (หากตัวละครทำความฝันเป็นจริงก็เปรียบเหมือนได้ชดเชยความรู้สึกของผู้อ่านที่อยากจะทำความฝันให้เป็นจริงเช่นกัน เพราะในโลกแห่งความจริงนั้นมีคนเพียงหยิบมือเดียวที่ฝันกลายเป็นจริง) หรือถึงขั้นหลงรักตัวละครหลายๆ ตัวในเรื่องนี้ได้ไม่ยาก ซึ่งนี่ก็เป็นจุดเด่นที่ทำให้วันพีซเหนือชั้นกว่าการ์ตูนเรื่องอื่นๆ ที่เน้นแนวผจญภัย ต่อสู้อย่างชัดเจน และก็น่าจะเป็นจุดสำคัญที่ทำให้วันพีซเป็นการ์ตูนที่ครองใจผู้อ่านทั้งชาวญี่ปุ่น ชาวไทย รวมทั้งทั่วโลกเป็นอันดับหนึ่งมาอย่างยาวนานจนถึงปัจจุบัน

ส่วน **นิจาคาธา** นั้นค่อนข้างให้ความสำคัญกับอดีตของตัวละครเหมือนวันพีซ และนอกจากจะใช้กลวิธีเล่าแบบย้อนอดีต (flash back) แทรกเป็นเนื้อเดียวกับเนื้อเรื่องเหมือนเช่นวันพีซแล้ว ยังมักจะเล่าแยกออกมาเป็น “ตอนพิเศษ” เพื่อบ่งบอกให้ผู้อ่านทราบอย่างชัดเจนว่านี่คือตอนพิเศษที่จะหยุดเล่าถึงเหตุการณ์หลักของเรื่องที่กำลังเกิดขึ้นเพื่อเปลี่ยนอารมณ์-บรรยากาศของเรื่องราวในปัจจุบันให้ผ่อนคลายลง โดยไปอธิบายถึงที่มาที่ไปของตัวละครแทน เหมือนเช่นการอธิบายถึงที่มาของการมีความสามารถในการลอกเลียนแบบของ คาคาชิ จนทำให้เกิดเรื่องราวตอนพิเศษเพื่อขยายความที่มาจากความสามารถในการใช้ตาลอกเลียนท่าทางของผู้อื่นได้เหมือนเช่นนิจาคาจากตระกูลอุจิวะขึ้น ซึ่งการเล่าถึงอดีตของตัวละครโดยแบ่งแยกออกจากเนื้อหาหลักของเรื่องเช่นนี้ทำให้ผู้อ่านรู้สึกถึงความสำคัญที่น้อยกว่าตอนปกติ หรือรู้สึกว่าเป็น “ตอนคั่นเวลา” ที่ทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่า “อ่านก็ได้-ไม่อ่านก็ได้” ในขณะที่การเล่าย้อนอดีตที่แทรกซึมเป็นเนื้อเดียวกับเรื่องราวหลักที่กำลังดำเนินอยู่เหมือนเช่นวันพีซย่อมสามารถลอกล่อให้ผู้อ่านติดตามอ่านเรื่องราวในอดีตได้โดยไม่มีกร “อ่านข้าม” นั่นเพราะไม่มีการแยกเนื้อหา (ตอนพิเศษ) ออกจากเนื้อหาปกติอย่างชัดเจนเหมือนเช่นนิจาคาธา นั่นเอง แต่ขณะเดียวกันการสร้าง “ตอนพิเศษ” ก็ช่วยสร้าง “ความลึกซึ้ง” ของตัวละครและเรื่องมากขึ้นไปอีก

ค. การเล่า 3 เหตุการณ์คู่ขนานไปพร้อมกัน

ขณะที่เรื่องราวใน **ทเวนต์เซ็นจูรี่บอยส์** ก็โดดเด่นเรื่องกลวิธีการลำดับเหตุการณ์อย่างมาก นั่นเพราะฉากเหตุการณ์สำคัญในการ์ตูนเรื่องนี้มีถึง 3 ช่วงเวลา โดยช่วงแรกเหตุการณ์เกิดขึ้นในปีโชวะที่ 40 หรือประมาณปี 1969-1971 ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องราววัยเด็กของเอ็นโด เคนจิ ตัวเอกของเรื่อง และอดีตของ “เพื่อน” ผู้ตั้งองค์กรลึกลับขึ้นมาเพื่อครองโลก ส่วนช่วงเวลาที่ 2 คือปี 1997-2000 เคนจิรวบรวมเพื่อนๆ ในวัยเด็ก เพื่อต่อสู้กับเหล่าองค์กร “เพื่อน”

แต่ข่าวสารกลับถูกบิดเบือนเมื่อ “เพื่อน” กลับกลายเป็นฮีโร่ ในขณะที่เคนจิกกลับกลายเป็นอาชญากร (เนื่องจากเพื่อนมีเส้นสายใหญ่โตและเป็นพรรคการเมืองใหญ่ที่กุมหัวอำนาจของรัฐบาลญี่ปุ่น) และช่วงเวลา 3 คือปี 2014-2015 เป็นเรื่องราวความพยายามของคินนะ หลานสาวของเคนจิก (ลูกของพี่สาว) ที่ต้องการเปิดเผยโฉมหน้าความเลวร้ายของเพื่อนออกมาให้ได้

ด้วยเหตุการณ์หลักของเรื่องที่มีหลายช่วงเวลาและค่อนข้างซับซ้อนทำให้ผู้เขียนเลือกจะเล่าเรื่องโดยใช้การตัดกลับไปกลับมาให้เห็นฉาก เหตุการณ์ทั้งอดีต ปัจจุบัน และอนาคตจนกลายเป็นเอกลักษณ์ของการ์ตูนเรื่องนี้ โดยผู้เขียนอย่างนาโอกิ อูราซาว่าใช้วิธีการเล่าเหตุการณ์ตัดกลับไปกลับมาตั้งแต่เปิดเรื่องโดยเพียง 20 หน้าแรก ก็ระดมสร้างเหตุการณ์ให้ผู้อ่านต้องออกอาการ “ฉงน” กันถึง 4 เหตุการณ์ คือ

1. เล่าถึงโรงเรียนชั้นประถมแห่งหนึ่งเพื่อเล่าเหตุการณ์ในวัยเด็กของตัวเองอย่างเอ็นโด เคนจิ
2. ตัดไปเล่าถึงหอประชุมยักษ์แห่งหนึ่งกำลังแห่แหนกันต้อนรับฮีโร่ผู้ช่วยมนุษยชาติให้รอดพ้นภัยพิบัติ (ยังไม่บอกว่าใครและภัยพิบัติคืออะไร)
3. ตัดไปเล่าหญิงสาวคนหนึ่ง (เอ็นโด คินนะ-แต่ยังไม่ได้ออกที่มาที่ไปตัวละคร) เห็นเงาดำทะมึนของสัตว์ประหลาดพร้อมเอ่ยออกมาว่า “มันอีกแล้ว”
4. ตัดไปเปิดตัวละครหลักเคนจิก พระเอกของเรื่อง ผ่านชีวิตที่แสนเรียบง่าย โดยหลังจากทำความฝันไม่สำเร็จ (การเป็นนักดนตรี) จึงกลับมาทำงานช่วยแม่ขายของในร้านมินิมาร์ทเล็กๆ แห่งหนึ่ง (ที่เมื่อก่อนเป็นร้านขายเหล้าแต่เพราะพิษเศรษฐกิจจึงต้องเปลี่ยนกิจการ) พร้อมกับต้องแบกเป้หุ้มเด็กทารก (คินนะ) ไปด้วย ขณะเดียวกันก็เกิดปมการเสียชีวิตของอาจารย์มหาวิทยาลัย (ซึ่งเคยเป็นลูกค้าร้านเหล้า) จากนั้นก็เล่าเหตุการณ์เสียชีวิตของ “ดองกี้” เพื่อนในวัยประถม

แค่เพียง 20 หน้าแรกการ์ตูนเรื่องนี้ก็ทำให้คนอ่านงุนงงกับเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นในทเวนต์เซ็นจูรี่บอยส์เสียแล้ว นั่นเพราะผู้เขียนใส่เหตุการณ์ และตัวละครที่หลากหลายอย่างมาก ซึ่งก็ทำให้ผู้อ่านที่คุ้นชินกับการเล่าเรื่องไปตามลำดับเวลา หรือการเล่าผ่านมุมมองของผู้เล่าที่ตามติดตัวละครหลักไปตลอดเรื่องอาจเลิกอ่านการ์ตูนเรื่องนี้ไปกลางคัน แต่ขณะเดียวกันความซับซ้อนของเรื่องก็ดึงดูดความสนใจกลุ่มผู้อ่านที่ชอบเรื่องลึกลับ และกลุ่มผู้อ่านที่อยู่ในวัยผู้ใหญ่เอาไว้ได้ ขณะเดียวกันการใส่รายละเอียดฉาก เหตุการณ์ในหลายช่วงเวลาพร้อมก็นำเสนอตัดไปตัดมาเช่นนี้ก็แสดงถึงชั้นเชิงของผู้เขียนในแง่การลำดับ

เรื่องราวที่สามารถกระตุ้นให้ผู้อ่านได้คิดและนำรายละเอียดของแต่ละเหตุการณ์มาปะติดปะต่อ เพื่อเข้าใจเรื่องราวโดยรวมในตอนท้ายเรื่อง

ง. การเล่าเรื่องเดิมซ้ำไปซ้ำมา

ในขณะที่ยอดนักสืบจิ๋วโคนันเองก็มีจังหวะการเดินเรื่องที่ค่อนข้าง กระชับ แต่ไม่ได้เน้นกลวิธีเล่าเรื่องที่เดินหน้าอย่างรวดเร็วเหมือนเช่นดราโก้บอลลและเดธโน้ต โดยยอดนักสืบจิ๋วโคนันแทบไม่มีการเล่าย้อนอดีต (ที่ลงลึกถึงรายละเอียดของตัวละครเหมือน เช่นวันพีซ) หรือการตัดสลับเหตุการณ์แบบไม่เรียงลำดับเวลา นั่นเพราะแนวเรื่องที่เป็น การสืบสวนสอบสวนจึงเป็นการเล่าย้อนอดีตเพียงสั้นๆ ถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนคดีฆาตกรรม และ ด้วยลักษณะของการ์ตูนที่จบในตอน (มีความยาวไม่มากนัก) ประกอบกับเนื้อเรื่องที่ไม่ใช่คดี ซับซ้อนจึงเหมาะสมกับการเล่าเรื่องที่สร้างความเข้าใจได้ง่ายนั่นคือการเรียงไปตามลำดับเวลา ไม่มีการตัดสลับเหตุการณ์กลับไปกลับมา นั่นเพราะไม่มีเหตุการณ์เกิดขึ้นหลายเหตุการณ์เหมือน เช่นทเวนตีๆ แต่มีเหตุการณ์หลักเกิดขึ้นเพียงช่วงเวลาเดียวคือ ณ จุดเกิดเหตุฆาตกรรม การเล่าเรื่องจึงเน้นย้ำอยู่ที่จุดเกิดเหตุในบริเวณแคบๆ ซ้ำไปซ้ำมา โดยค่อยๆ เล่าให้เห็นรายละเอียดที่ละ เล็กทีละน้อย ณ จุดที่เกิดคดี (ที่ตัวเอกเคยมองข้ามไป) เพื่อการคลี่คลายปมของคดีให้ได้นั่นเอง ดังนั้นจึงอาจสรุปจังหวะและการลำดับเรื่องของการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องได้ดังนี้

จังหวะ-การลำดับเรื่อง	ชื่อเรื่อง
เน้นเล่าเรื่องรวดเร็ว ไปข้างหน้า	ดราโก้บอลล เดธโน้ต
เน้นเล่าย้อนอดีต	วันพีซ นินจาคาถา
เน้นเล่าหลายเหตุการณ์พร้อมกัน	ทเวนตีๆ
เน้นเล่าเหตุการณ์เดียวซ้ำไปซ้ำมา	ยอดนักสืบจิ๋ว

ตารางที่ 2 จังหวะ-การลำดับเรื่อง

1.2.2 ความสมจริง และความน่าเชื่อถือของโครงเรื่อง

แม้การ์ตูนจะเป็นสื่อที่ช่วยถ่ายทอดจินตนาการได้อย่างมากจนทำให้หลายคนมัก รู้สึกว่าเนื้อหาของสื่อชนิดนี้ “โอเวอร์” (เกินจริง) แต่ในความเป็นจริงนั้นการ์ตูนก็ยังเป็นเรื่องราว ชนิดหนึ่งซึ่งแน่นอนว่าเรื่องที่ดีย่อมต้องทำให้ผู้อ่านรู้สึก “สมจริง” หรือรู้สึก “เชื่อ” ในจินตนาการ ที่ผู้เขียนได้ถ่ายทอดออกมาให้ได้ และยังแปรเปลี่ยนจินตนาการให้ผู้อ่านเชื่อถือได้มากเท่าไร

การ์ตูนเรื่องนั้นย่อมน่าติดตามมากขึ้น ซึ่งจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 6 เรื่องก็มีการวางโครงเรื่องที่สมจริง และน่าเชื่อถือแตกต่างกันดังนี้

1.2.2.1 ดราม่าก่อนบอล

ก. เดินเรื่องเร็วแต่โครงเรื่องโหด

ดราม่าก่อนบอลมีการเดินเรื่องกระชับฉับไวพร้อมกับมุขตลกที่สอดแทรกอยู่ตลอดเวลาซึ่งทำให้เรื่องราวสนุกสนานอย่างต่อเนื่อง แต่ก็ยอมส่งผลให้การใส่ใจในรายละเอียดบางส่วนหล่นหายไปจนอาจทำให้โครงเรื่องไม่สมเหตุสมผลเท่าที่ควร โดยเฉพาะเรื่อง “ภูมิหลังของตัวละคร” เช่น ความเก่งกาจของตัวละครพระเอกอย่างโง่ที่ผู้เขียนมักเลือกใช้วิธีเล่าเรื่องผ่านบุคคลที่ 3 ว่าเหตุการณ์ได้ผ่านไปแล้วหลายปีพร้อมกับตัวละครกลับมาเก่งกาจขึ้นโดยไม่มีการเล่าถึงรายละเอียดในการฝึกฝีมือของตัวละคร (เช่นตอนที่พระเอกไปฝึกวิชาเคล็ดอน้ยามิตีกลับมา ผู้อ่านก็รู้เพียงว่าพระเอกได้ฝึกวิชาใหม่แต่ไม่รู้รายละเอียดในการฝึกฝนหรือผู้ที่ช่วยสอนวิชาให้เลย แต่ผู้เขียนกลับบอกผู้อ่านผ่านการให้ตัวละครเป็นคนพูดกับกลุ่มเพื่อนแทน) การเลือกที่จะไม่ให้อ่านรับรู้รายละเอียดในการฝึกฝีมือของตัวเอกอย่างแจ่มชัด นี้จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้อ่านไม่รู้ลึกเข้าถึงในความพยายามของตัวละคร แต่กลับทำให้รู้สึกว่าการได้มาซึ่งฝีมือนั้นเป็นเรื่อง “ง่ายดาย”

และเนื่องจากตัวละครเอกต้องพัฒนาฝีมือให้เก่งขึ้นเรื่อยๆ (ตามความคาดหวังของผู้อ่าน) ทำให้โครงเรื่องมีรอยโหว่ในบางเงื่อนไขที่ผู้เขียนสร้างเอาไว้จนทำให้เรื่องราวไม่สมเหตุสมผล เช่น พระเจ้าสูงสุดของโลกมนุษย์แท้จริงแล้วมีพื้นเพเป็นมนุษย์ต่างดาว (ชาวดาเม็ก) ซึ่งดูจะไม่เป็นเหตุเป็นผลนัก เพราะหากต้องการสร้างพระเจ้าผู้สร้าง-ทำลายสิ่งใดในโลกได้ก็ควรสร้างตัวละครที่ไม่ถูกจัดหมวดหมู่ว่าเป็นชาวโลกหรือชาวต่างดาว แต่ควรจะเป็นผู้ที่ดำรงสถานะอยู่นอกละแวกอื่นใด หรือการที่ “ท่านโคโธ” ซึ่งนับเป็นพระเจ้าสูงสุดแห่งจักรวาลยอมรับว่าตนเองไม่สามารถไปสู้รบปรบมือกับนักรบชาไซย่าเพราะตนมีฝีมือด้อยกว่า ทั้งๆ ที่ชาวยุไซย่าก็เป็นเพียงสิ่งมีชีวิตหนึ่งในจักรวาลเท่านั้น นั้นหมายความว่าผู้ควบคุมจักรวาลสู้ชาวยุไซย่าไม่ได้ อย่างนั้นหรือ แต่โง่-พระเอกของเรื่องกลับสู้กับชาวยุไซย่าได้ หรือการที่โง่ผู้มีพลังเคล็ดอน้ยาย (สิ่งของ) ซ้ำมิตีได้ แต่กลับไม่ได้นำพลังดังกล่าวมาใช้ในยามคับขัน เช่นไม่ได้ช่วยให้มนุษย์ดัดแปลงหมายเลข 17 รอดพ้นจากฝีมือของฝ่ายตัวร้ายอย่างเชล แต่ในเวลาไล่เลี่ยกันโง่กลับนึกถึงวิชาเคล็ดอน้ยาย (สิ่งของ) ซ้ำมิตีขึ้นได้โดยกลับมาช่วยเพื่อนตัวเอง อย่างพิศโกโร่ และเท็นชินฮัง หลังจากที่เชลดูพลังมนุษย์ดัดแปลงหมายเลข 17 ไปแล้ว เป็นต้น

ข. จุดคลี่คลายซ้ำซาก

“ความบังเอิญ” ดูจะเป็นทางออกหรือจุดคลี่คลายเรื่องราวในดราม่าก่อนจบอยู่หลายครั้ง ซึ่ง “ความบังเอิญ” นี้เองที่เป็นตัวลดทอนความสมจริงในเรื่องราวลงไป เช่นตัวละครอย่างโง่ และพระเจ้าที่ถูกส่งลงมายังโลกมนุษย์ตั้งแต่เยาว์วัยกลับไม่มีใครจำพื้นเพความเป็นชาวต่างดาวของตัวเองได้โดยผู้เขียนเลือกจะให้เหตุผลเดียวกันอย่างคลุมเครือคือ “สูญเสียความทรงจำเพราะหัวโดนกระแทกบางอย่างอย่างรุนแรง” นั่นอาจแสดงถึงผู้เขียนไม่ได้ผูกเรื่อง หรือนึกไม่ถึงว่าเรื่องจะไปไกลขนาดที่ต้องอธิบายที่มาของตัวละคร (เพราะตัวละครอย่างโง่เก่งกาจกว่ามนุษย์นับพันเท่า และพระเจ้ายิ่งหน้าตาเหมือนปีศาจผสมมนุษย์ต่างดาว จนทำให้ผู้เขียนต้องอ้างเหตุผลว่าทั้งคู่มาจากนอกโลกนั่นเอง)

และนอกเหนือจากการใช้ความบังเอิญเป็นทางออกของปมขัดแย้งในบางจุดแล้ว การที่ต้องคลี่คลายเรื่องราวให้จบแบบมีความสุข (Happy Ending) ตามลักษณะของการ์ตูนสำหรับกลุ่มผู้อ่านเด็กไปจนถึงวัยรุ่นจึงผลักดันให้ผู้เขียนต้องนำ “ดราม่าก่อนจบ” มาใช้เป็นทางออกของทุกๆ สิ่ง ซึ่งแน่นอนว่าเป็นการตอกย้ำ “ชื่อเรื่อง” และ แก่นความคิดของเรื่องให้ชัดเจนมากขึ้น แต่ “มุขเกี่ยวกับมังกร” หรือการคลี่คลายเรื่องผ่านมังกรผู้สามารถดับบันดาลพรได้ก็นับถูกนำมาใช้อยู่บ่อยครั้ง (ตลอดทั้งเรื่องเทพเจ้ามังกรปรากฏตัวถึง 14 ครั้ง) จนทำให้เรื่องราวขาดความสมจริงสมจัง และไม่ทำให้เกิดอาการ “ลึน” จากผู้อ่าน เพราะอย่างไรผู้อ่านก็นึกอยู่เสมอว่า “เดี๋ยวตัวละครฝ่ายพระเอกที่ตายไปก็จะถูกชุบชีวิตใหม่ด้วยเทพมังกรอยู่ดี”

นอกจากนี้การนำมังกรมาใช้เป็นทางออกของเรื่องยังมีการแปรเปลี่ยนเงื่อนไขไปในตอนท้ายเรื่อง แสดงถึงผู้เขียนไม่ซื่อสัตย์กับเงื่อนไขที่สร้างขึ้นแก่ผู้อ่านตั้งแต่แรกว่าเทพเจ้ามังกรสามารถให้พรแก่ผู้ที่รวบรวมดราม่าก่อนจบครบ 7 ลูกได้เพียง 1 ข้อ โดยในช่วงท้ายเรื่องนั้น ไทริยาม่า อากิระได้เพิ่มความสามารถของมังกรให้บันดาลพรเพิ่มได้จาก 1 ข้อเป็น 3 ข้อ พร้อมๆ กับให้เหตุผลว่ามังกรให้พรเพิ่มได้ตามเงื่อนไขของชาวนามะก (ผู้สร้างมังกรตัวจริง) ซึ่งมังกรบนดาวนามะกสามารถให้พรได้ 3 ข้อ แต่ทั้งนี้ผู้เขียนเพิ่มความสามารถของมังกรก็เพื่อช่วยคลี่คลายปมหลายๆ จุดในเรื่องให้จบแบบ happy ending พร้อมๆ กัน เช่นการขอให้ตัวละครฝ่ายพระเอกฟื้นขึ้นจากความตาย พร้อมๆ กับขอให้ทุกคนบนโลกมนุษย์ฟื้นคืนชีพอีกครั้ง เป็นต้น ดังนั้นแม้การที่ต้องพึ่ง “ตัวช่วย” หรือ “สิ่งศักดิ์สิทธิ์” ในนิทาน เทพนิยาย หรือกระทั่งการ์ตูนแนวแฟนตาซีดูจะเป็นเรื่องธรรมดาที่จริงอยู่ แต่การเสริมแต่ง “เงื่อนไข” ให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์มีฤทธิ์เดชเพิ่มขึ้น ในภายหลังดูจะเป็นทางออกของการคลี่คลายปมปัญหาที่ไม่ค่อยเห็นข้อขึ้นนัก

ค. ไม่มีใครตายจริงในดราม่าก่อนจบ

ความพยายามในการรักษาชีวิต-บทบาทของตัวละครมากเกินไป จนไม่ยอมให้ตัวละครหลักๆ ฝ่ายพระเอกตายจริงเสียที (โดยพึ่งฝีมือชุบชีวิตจากเทพเจ้ามังกรอยู่ตลอดเวลา) ก็ทำให้ผู้อ่านไม่ลืมนึกไปกับการต่อสู้อันที่ควร นอกจากนี้แม้กระทั่งมังกรที่ถูกฆ่าตายไปแล้วด้วยฝีมือของพิคโกโร่ แต่จนแล้วจนรอดก็ยังคงถูกชุบชีวิตให้ฟื้นขึ้นมาใหม่ได้ สถานะของมังกรที่น่าจะเป็นผู้ช่วยเหลือสูงสุดของเรื่อง (ตามชื่อเรื่อง และทิศทางของเรื่องในตอนแรกที่ผู้รวบรวมดราโก้บอลลสำเร็จจะสามารถขอพรจากเทพเจ้ามังกรได้ 1 ข้อ) จึงลด “ความศักดิ์สิทธิ์” ลงไป (เพราะมีพระเจ้าและชาวดาเม็กผู้ที่เหนือกว่ามังกร และสามารถขึ้นขี่ตายมังกรได้โผล่ขึ้นมาภายหลังนั่นเอง)

แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นการไม่อธิบายถึงที่มาที่ไปของตัวละครมากนัก การคลี่คลายปมขัดแย้งที่ไม่สมเหตุสมผลในหลายๆ เรื่องใหม่ที่ผู้เขียนสร้างขึ้น รวมทั้งการมีชีวิตรอดของตัวละคร (ไม่ตายจริง) ตามที่กล่าวไปแล้วข้างต้น ก็ไม่ได้ลดทอนความน่าสนใจในการติดตามอ่านดราโก้บอลลลงเลย เพราะการเล่าเรื่องที่กระชับ เดินหน้าอย่างรวดเร็ว มุขตลกที่สอดแทรกมาเป็นระยะ รวมทั้งการปิดเรื่องแบบ happy ending เหล่านี้ล้วนเป็นความคาดหวังตามลักษณะเฉพาะของสื่อที่เรียกว่า “การ์ตูน” (โดยเฉพาะการ์ตูนสำหรับเด็ก) ซึ่งช่วยให้ผู้อ่านมองข้ามความไม่สมจริงของเรื่องราวไปได้โดยง่าย

“มันเป็นพิมพ์นิยมอยู่แล้วล่ะ ที่การ์ตูน โดยเฉพาะการ์ตูนที่เน้นกลุ่มผู้อ่านเป็นเด็ก จะไม่สร้างตัวละครเอกให้ตาย ...และจริงๆ แล้วดราโก้บอลลมันถูกยึดเรื่องให้ยาวกว่าที่ควรจะเป็นเพราะได้รับความนิยมมาก โครงเรื่องก็เลยเริ่มออกทะเลในระยะหลัง” (สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช, สัมภาษณ์, 20 กันยายน 2554)

“ถึงเรื่องมันจะดูเวอร์ (over) ยังไงซะคนก็ตามอ่านดราโก้บอลล เพราะมันเป็นยุคที่คนอ่านได้ปลดปล่อยจินตนาการจริงๆ ไม่ต้องคำนึงถึงเหตุผลของเรื่องมากนัก” (ธนินทร์ วีระศักดิ์วงศ์, สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2554)

1.2.2.2 เดธโน้ต: ติดกับดักเงื่อนไขโครงเรื่อง

ขณะที่เดธโน้ตซึ่งเดินเรื่องรวดเร็วไม่แพ้ดราโก้บอลลโดยมุ่งเน้นไปที่การวางแผนสู้กันระหว่างฝ่ายยามิ ไลท์ (หรือ คิระ) ผู้ครอบครองเดธโน้ต (ในสมรรถนะที่ผู้ครอบครองสามารถเขียนชื่อลงในโน้ตเพื่อฆ่าใครก็ได้) กับ แอล ซึ่งช่วยเหลือองค์กรตำรวจสากลในการปราบปรามไลท์ โดยมีองค์กรต่างๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่นเอฟบีไอ หรือตัวช่วยอื่นๆ เช่นยมทูต ทำให้ผู้เขียนต้องสร้างให้ตัวเอกของเรื่องอย่าง “ไลท์” เก่งกาจมากชนิดหาตัวจับยาก (ตามที่เรื่องได้ปูเอาไว้ด้วยการทำให้ไลท์ฟันฝ่าอุปสรรคยากๆ ในการถูกล่าตามตัวมาตลอด) ดังนั้นการเดินเรื่อง

ช่วงท้ายที่ต้องค่อยๆ ตะล่อมให้ไลท์ต้องจมนม หรือพบจุดจบในตอนท้ายนั้น จึงเป็นเรื่องยากที่จะหาเหตุผลรองรับตามไปด้วย จนทำให้มีบางช่วงที่เนื้อเรื่องขาดความสมเหตุสมผลอยู่บ้าง เช่นตอนที่ไลท์ถูกแอลส่งสัยอย่างหนักก็เลยจำเป็นต้องสละสิทธิการครอบครองเดธโน้ต ซึ่งการสละหรือละทิ้งโน้ตนั้นไลท์จะต้องสูญเสียความทรงจำเกี่ยวกับโน้ตโดยสิ้นเชิง ดังนั้นการที่ผู้เขียนเลือกจะใช้วิธีให้ไลท์เป็นคนวางแผนที่จะสูญเสียโน้ตและเสียความทรงจำก่อนจะได้โน้ตกลับคืนมาอีกครั้ง เพื่อให้ความทรงจำในการใช้โน้ตกลับคืนมาด้วยนั้นจึงเป็นการสร้างเงื่อนไขที่เป็นไปได้ค่อนข้างยาก

และก็เพราะการใช้เดธโน้ตเพื่อฆ่าคนนั้นมีกฎข้อบังคับอยู่มาก ทำให้ความสนุกอีกประการของการ์ตูนเรื่องนี้จึงอยู่ที่ “เงื่อนไข” ของการใช้โน้ต ซึ่งผู้เขียนปู้ไว้ตั้งแต่ต้นเรื่องว่ามีกฎของการใช้หลายข้อที่แม้แต่ตัวมทูตผู้ถือโน้ตเองก็ยังไม่อาจทราบหมด ซึ่งก็เอื้อต่อการให้ผู้เขียนใส่รายละเอียดลงไปได้ภายหลังโดยไม่มีข้อผูกมัด (ซึ่งแตกต่างจากดราม่าก่อนบอลที่ผู้เขียนระบุชัดเจนว่าเทพเจ้ามังกรสามารถให้พรได้เพียงข้อเดียว แต่กลับเพิ่มกฎใหม่เข้ามาภายหลังให้เทพเจ้ามังกรให้พรได้มากกว่า 1 ข้อ) ทั้งนี้เพื่อช่วยคลี่คลายปมของเรื่องในบางจุดได้อ่างน่าเชื่อถือ เช่นถ้าผู้ใช้เดธโน้ตอยากได้ดวงตายมทูตที่สามารถฆ่าคนได้สะดวกมากขึ้น เพราะแค่เพียงเห็นหน้าแล้วรู้ชื่อเพื่อเขียนลงในโน้ตให้คนคนนั้นตายทันทีก็สามารถทำได้ (จากเดิมที่ต้องสืบรู้ชื่อจริงให้ได้เสียก่อนจึงจะสามารถลงมือสังหารได้) แต่ผู้ที่ต้องการดวงตายมทูตนี้ก็ต้องแลกเปลี่ยนด้วยอายุขัยครึ่งหนึ่งของตัวเองเป็นต้น ซึ่งเงื่อนไขเช่นนี้เองที่ช่วยให้ตัวละครเอกอย่างยามิไลท์มีจุดอ่อน (หรือจุดแข็งในเวลาเดียวกัน) เพราะสามารถใช้ตัวละครผู้ช่วยอย่างมิสะ สาวผู้คลั่งไคล้ใคร่ให้ช่วยเป็นมือขวาที่มีดวงตายมทูตแทน ในขณะที่ไม่ต้องลดชีวิตของตัวเองลงครึ่งหนึ่งด้วย

แม้วิธีการใช้เดธโน้ตที่มีเงื่อนไขหลากหลายข้างต้นจนทำให้เกิดความยากย้อนในการวางแผนต่อสู้ระหว่างตัวเอกอย่างแอลและไลท์นั้นจะช่วยให้เกิดความสมจริงของการ์ตูนเรื่องนี้ แต่ในทางกลับกันเงื่อนไขของการใช้โน้ตมรณะที่มากขึ้นทุกขณะก็ทำให้ผู้เขียนยังต้องหาเหตุผลมาอธิบายทั้งกฎเกณฑ์ของโน้ตและวิธีคิดวางแผนต่อสู้ของตัวเอกมากขึ้นเป็นเงาตามตัวเพื่อสร้างความสมจริงให้กับเรื่องราวมากที่สุด จนทำให้การ์ตูนเรื่องนี้อัดแน่นไปด้วยข้อมูลซึ่งก็ทำให้มี “ตัวหนังสือ” มากกว่าการ์ตูนโดยทั่วไป ซึ่งก็กลายเป็นจุดอ่อนสำหรับ “คอการ์ตูน” ที่แน่นอนว่าย่อมชื่นชอบหรือคุ้นชินกับการ “อ่านภาพ” มากกว่า “อ่านตัวหนังสือ”

“ผมว่ามันก็สนุกหรอกระ เออแรกๆ ก็รู้สึกเจ๋งดี แต่พอตามอ่านตอนหลังๆ ผมก็อ่านผ่านๆ ไม่ครบทุกหน้า รู้สึกว่าตัวหนังสือมันเยอะเกิน เวลาอ่านเดธโน้ตเนี่ยต้องใช้เวลานานกว่าการ์ตูนเรื่องอื่นมาก” (วีระชัย ดวงพลา, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2554)



ภาพประกอบ 8 เสียงบทพูด/บทบรรยายในเดชนิตที่มากกว่าการ์ตูนทั่วไป

ที่มา: <http://www.sj.in.th/forum.php?mod=viewthread&tid=9322&extra=page%3D1>

1.2.2.3 ทเวนต์ : เรื่องเด็กเล่นที่แสนสมจริง

ตามที่กล่าวไปแล้วใน “แนวเรื่อง” ว่าความน่าสนใจของทเวนต์นี้ เกิดจากการที่ผู้เขียนหยิบเอาเรื่องแต่ง (บันทึกคำทำนายโลก) ของเด็กชั้นประถมมาทำให้กลายเป็นเรื่องจริง แต่ในความน่าสนใจนั้นก็ทำให้หลายคนอาจกังขาถึง “ความสมจริง” ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แต่ผู้เขียนอย่างนาโอกิ อูราซาวาก็ชาญฉลาดพอที่จะเติมเหตุผลจนทำให้เรื่องเด็กเล่นสมจริงอย่างน่าเชื่อถือ เช่นผู้เขียนได้เฉลยถึงแรงจูงใจในการเลือกเป้าหมายในการปล่อยอาวุธเชื้อโรคโจมตีซานฟรานซิสโกเอาไว้ว่า ไม่ได้เกิดจากขนาดหรือความสำคัญของเมือง (เหมือนเช่นในภาพยนตร์แนวหายนะทั่วๆ ไป) แต่เพราะ “ซานฟรานซิสโก” คือชื่อร้านกาแฟที่ตัวเอกอย่างเคนจิเคยไปและรู้สึกประทับใจจนใส่เอาไว้ในบันทึกคำทำนาย หรือการใช้อาวุธเชื้อโรคโจมตี “ลอนดอน” ก็มีที่มาจากชื่อบาร์เหล้าที่อยู่ข้างร้านกาแฟ รวมทั้งการใช้อาวุธเชื้อโรคโจมตี “โอซาก้า” ก็เพราะเป็นสถานที่อันโด่งดังที่ใช้จัดงานเอ็กซ์โป (ซึ่งเด็กญี่ปุ่นทุกคนรวมทั้งเคนจิต้องการจะไป)

การใส่เหตุผล ในรายละเอียดปลีกย่อยของการ์ตูนเรื่องนี้โดยอ้างอิงจาก

สถานที่ที่มีอยู่จริงจึงแสดงให้เห็นการวางแผนเรื่องบทเป็นอย่างดี และยังทำให้เรื่องราว “หุ่นยักษ์ และไวรัสทำลายโลก” ไม่ใช่แค่เรื่องเด็กเล่นอีกต่อไป

“การผูกเรื่องเด็กขึ้นมามันจริงจังมาก เขาใช้เวลาคิดเรื่องถึง 5 ปี โดยเริ่มจากภาพคูก (ในเรื่องมีตัวละครในกลุ่มตัวเอกอย่างโอดิโจะแหกคูกออกมา) และก็มีตอนจบอยู่ในใจอยู่แล้ว โครงเรื่องของเขาเลยน่าติดตามมาก” (วีระชัย ดวงพลา, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2554)

“พล็อตเขาแน่นมาก อิงการเมือง วางแผนไว้อย่างดีจบในตัวเอง ไม่ใช่วางแผนตอนต่อตอนลงใน Jump เรื่องมันเลยน่าเชื่อถือ ...อ่านเล่ม 20 ก็ยังเชื่อมถึงเล่ม 1” (ธนินทร์ วีระศักดิ์วงศ์, สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2554)

เรื่องราวเด็กเล่นในการ์ตูนเรื่องนี้จึงสร้างความรู้สึกสมจริงสมจังให้กับผู้อ่านอย่างถึงที่สุดเพราะความพยายามของผู้เขียนและทีมงานที่ใส่ใจกับการหาข้อมูลมาประกอบเรื่องราว รวมทั้งรายละเอียดปลีกย่อยที่หลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวในการ์ตูนเรื่องนี้ โดยเฉพาะการสร้างตัวละครที่ใกล้เคียงมนุษย์ธรรมดาอย่างมาก (จะกล่าวรายละเอียดในหัวข้อการสร้างตัวละคร) และแก่นเรื่องที่พูดถึงธรรมะกับธรรมะในอีกมุมมองหนึ่ง (จะกล่าวรายละเอียดในหัวข้อแก่นเรื่อง)

“ทเวนตีให้ความรู้สึกสมจริงมากที่สุด เพราะเขา research ข้อมูลอย่างจริงจัง ทำให้ประทับใจกับการอ่านที่รู้สึกว่ามันเป็นการ์ตูนที่ให้ทั้งความเหนือจริงแต่ขณะเดียวกันก็ดูสมจริงไปพร้อมกัน” (ธัญลักษณ์ เตชศรีสุธี, สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2554)

1.2.2.4 ยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน: ส่วนผสมกลมกล่อมระหว่าง “สมจริง” –

“เหนือจริง”

ยอดนักสืบจิ๋วโคนันเป็นการ์ตูนที่มีขาสองข้างยื่นอยู่บนฝั่งของ “ความจริง” และ “ความเหนือจริง” ได้อย่างสมดุลย์ แม้ว่าแก่นแท้ของแนวเรื่องสืบสวน สอบสวนก็คือ “การค้นหาความจริง” ซึ่งต้องการความจริงของทั้งแรงจูงใจของฆาตกร และวิถีคิดที่คลาแคลิอย่างสมเหตุผลของนักสืบอย่างมาก แต่ยอดนักสืบจิ๋วฯ นั้นแม้จะมีความสมจริงเรื่องแรงจูงใจของฆาตกรกลับมีวิถีคิดที่คลาแคลิที่ดูเหนือจริงแต่ขณะเดียวกันก็หาทางออกให้ผู้อ่านยอมรับความไม่สมจริงนั้นได้อย่างน่าเชื่อถือ

¹ ผู้ให้สัมภาษณ์อ้างอิงข้อมูลจากการเดินทางไปดูงานเขียนของผู้เขียนเรื่องทเวนตีเซนจูรี่บอยส์

เนื่องจากตัวละครเอกในการ์ตูนเรื่องนี้เป็นผู้ใหญ่ (นักเรียนมัธยมปลาย วัย 17 ปีผู้เก่งกาจเรื่องสืบสวน-คุ้ได้ ซินอิจิ) ที่อยู่ในร่างเด็ก (ชั้นประถม 1-เอโดงาวะ โคนัน) เพราะถูกชายชุดดำจับกรอกยาประหลาดชนิดหนึ่งจนทำให้อายุลดลง ตัวละครเอกจึงมี “ข้อจำกัด” หลายประการโดยเฉพาะในการคลี่คลายคดีที่แน่นอนว่าคงไม่มีผู้ใหญ่คนไหนเชื่อคำพูดของเด็ก ประถม ดังนั้นผู้เขียนจึงสร้างตัวช่วยที่ทำให้เด็กสามารถคลี่คลายคดีได้โดยอาศัยสิ่งประดิษฐ์ของนักวิทยาศาสตร์อย่าง ดร.อากาสะ ฮิโรชิ ซึ่งก็คือนาฬิกาข้อมือ และหูกระต่ายเปลี่ยนเสียง เพื่อเปลี่ยนเสียงของเด็กให้กลายเป็นเสียงผู้ใหญ่ (นักสืบเอกชนไมริ โคโกโร่) แล้วจึงค่อยคลี่คลายคดีแทน จึงทำให้เกิดฉายาว่า *โคโกโร่ในทรา* ขึ้นเพราะเวลาคลี่คลายคดีจะเหมือนกำลังนอนหลับอยู่นั่นเอง

จะเห็นได้ว่าผู้เขียนอย่างอาโอยาม่า โโกโซ ชาญฉลาดในการนำวิทยาศาสตร์มาอธิบายเรื่อง “เหนือจริง” ทั้งการย้อนไปสู่วัยเด็กของพระเอก และวิธีการคลี่คลายคดีด้วยการใช้เครื่องเปลี่ยนเสียง เพราะย่อมเป็นวิธีที่เหมาะสมกับเรื่องแนวสืบสวนสอบสวน (ที่หัวใจอยู่ที่การค้นหาความจริง) มากกว่าจะเลือกเอาเหตุผลประเภทเรื่องเหนือธรรมชาติมาอธิบาย (เช่น เกิดปาฏิหาริย์กับพระเอกทำให้เปิดกล่องวิเศษแล้วกลายเป็นเด็ก) ขณะเดียวกันการนำเรื่องราวที่ดูเหนือจริงมาใส่ในการ์ตูนเรื่องนี้ก็เป็นการเพิ่มเสน่ห์ดึงดูดกลุ่มผู้อ่านโดยเฉพาะเยาวชนที่ชื่นชอบเรื่องแฟนตาซีมากกว่าผู้ใหญ่ เพราะจะทำให้โทนของเรื่องไม่หนักอึ้งไปกับการมุ่งค้นหาความจริงของคดีเพียงอย่างเดียว ซึ่งการผสมผสานความจริงและความเหนือจริงเช่นนี้เองที่ทำให้ยอดนักสืบจิ๋ว เป็นการ์ตูนแนวสืบสวนสอบสวนที่ไม่ซ้ำใคร และทำให้เกิดกลุ่มผู้อ่านในวงกว้างจนเรียกได้ว่าเป็นการ์ตูนที่ “เด็กอ่านได้ ผู้ใหญ่อ่านดี”

“ส่วนใหญ่เรื่องสืบสวนมักมีพระเอกเป็นผู้ใหญ่ แต่โคนันเป็นเด็กชั้นประถม เรื่องมันก็เลยไม่ซีเรียสมาก เด็กอ่านเข้าใจง่าย ผู้ใหญ่ก็อ่านได้เพลินๆ” (วรุฒิ วรวิทยานนท์, สัมภาษณ์, 23 สิงหาคม 2554)

“ที่โคนันยังออกวางขายมาได้ยาวนาน ผมว่าส่วนหนึ่งเป็นเพราะพ่อแม่สนับสนุน เพราะผู้ใหญ่มักชอบให้ลูกอ่านการ์ตูนแนวนี้เพราะคิดว่าอ่านแนวนักสืบ จะทำให้ลูกฉลาด เพราะมันมีวิธีการเสาะหาความจริง การสังเกต การคิดที่เป็นเหตุเป็นผล ...ดีกว่าจะปล่อยให้ซื้อการ์ตูนแฟนตาซี หรือต่อสู้ต่างๆ ไป” (อิศเรศ ทองปัสโกณ์, สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2554)



ภาพประกอบ 9 ซินอิจิและโคนันพระเอกสองวัยในร่างเดียวจากยอดนักสืบจิ๋วฯ

ที่มา: <http://sukanyabutchuang.wordpress.com/2012/02/10/>

1.2.2.5 วันพีช-นินจาคาถา: ข้อมูลล้นเหลือเติมโลกจินตนาการ ให้น่าเชื่อถือ

แม้วันพีชจะเป็นเรื่องราวจินตนาการของโลกโจรสลัดที่ดูเหนือจริงไปเสียทุกอย่าง ทั้งการสร้างบรรดา “ของวิเศษ” (เช่นผลไม้ปีศาจที่มีพลังพิเศษหลากหลายรูปแบบให้แก่ผู้ที่ได้กิน) “ผู้วิเศษ” (เช่น เหล่า 7 เทพโจรสลัด เผ่าพันธุ์ยักษ์ เผ่าพันธุ์เงือก ฯลฯ) หรือ “สถานที่วิเศษ” (เช่น เมืองเงือก เมืองซอมบี้ หรือคุกใต้ทะเล) ขึ้นมาเพื่อเป็นการสร้างจุดดึงดูดของเรื่อง แต่ความเหนือจริงที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อสร้างความรู้สึกแปลกใหม่ให้กับคนอ่านในวันพีชนั้น กลับดูเหมือนจริงเสียจนทำให้ผู้อ่านแทบหลงเชื่อไปว่าโลกแห่งวันพีชนั้นเป็น “ของจริง” นั่นเพราะทุกจินตนาการที่ผู้เขียนอย่างเออิจิโร โอดะสร้างขึ้นล้วนมีข้อมูลรายละเอียดประกอบสร้างขึ้นมารองรับ โดยใช้วิธีการให้ข้อมูลเสริม (ข้อมูลที่ไม่ได้มีผลต่อโครงเรื่องแต่เป็นการให้รายละเอียดเพิ่มเติมเพื่อเสริมความน่าเชื่อถือของเรื่อง) แยกส่วนออกมาจากเนื้อเรื่อง เช่นการให้รายละเอียดของผลไม้ปีศาจซึ่งปรากฏในเรื่องบ่อยครั้งจึงมีการอธิบายให้ผู้อ่านเข้าใจเพิ่มผ่านการจัดทำแผนผังการแบ่งประเภทของผลไม้ปีศาจว่ามีกี่ประเภท แต่ละประเภทมีพลังอำนาจแค่ไหน และจุดเด่นจุดด้อยอย่างไร หรือการให้ข้อมูลการแบ่งสายงานของกลุ่มองค์กรลับในเรื่อง เป็นต้น

“จุดเด่นของวันพีชคือรายละเอียดของเรื่อง ผมอ่านถึงเล่ม 40 กว่าแต่เรื่องก็ยังเชื่อมถึงเล่ม 1 เนื้อหาไม่มีหลุด วันพีชมีชั้นเชิงมากพอไม่ทำให้เวียนเหมือนบางเรื่องที่

ชายแต่ตัวละครใหม่ๆ คิดแต่ทำไม่ตายโผล่ออกมา” (ธนีสร์ วีระศักดิ์วงศ์ , สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2554)

ไม่ใช่แค่วันพีซเพียงเรื่องเดียวเท่านั้นที่เน้นการให้รายละเอียดของข้อมูล เพื่อเติมความสมจริงของโลกแห่งจินตนาการ (ที่ไม่เป็นจริง) เพราะ**นินจาคาถา** เองก็ใช้กลวิธีนี้เช่นกัน โดยเมื่อสร้างโลกของนินจาที่เต็มไปด้วยสงคราม การต่อสู้ ดึงให้ผู้อ่านสนใจแล้ว จึงค่อยเติมความน่าเชื่อถือของเรื่องด้วยการให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับนินจา เช่นวิธีการรีดจักระ (การรีดพลังของนินจา) การแบ่งความสามารถของนินจาตามธาตุพื้นฐานในตัว (เช่น ดิน น้ำ ลม ไฟ) หรือขีดความสามารถทางสายเลือดของนินจาแต่ละตระกูล ซึ่งแน่นอนว่าการให้ข้อมูลเหล่านี้ยิ่งเพิ่มความสมจริงของเรื่องมากขึ้น

“แม้ความหลากหลายของตัวละครจะน้อยกว่าวันพีซ แต่ชอบ skill การต่อสู้ การรีดจักระ มันทำให้เรื่องดูเป็นวิทยาศาสตร์ แต่ละท่าดูเป็นเหตุเป็นผล ทำให้โลกนินจาของเขาน่าเชื่อถือขึ้นเยอะ” (ธนีสร์ วีระศักดิ์วงศ์ , สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2554)

นินจาคาถา นั้นใช้วิธีการให้ “ข้อมูลเสริม” ทั้งการหลอมรวมกับเนื้อหา โดยให้ตัวละครบางตัวเป็นผู้อธิบาย หรือการแยกส่วนออกมาจากเนื้อเรื่องอย่างชัดเจน (เช่นการให้ข้อมูลสั้นๆ ใน 1 หน้ากระดาษเพื่อคั่นระหว่างตอน) หรือกระทั่งการออกเล่มพิเศษเพื่ออธิบายที่มาที่ไปของตัวละคร (เช่นตอนคาคาชิโกเดน ซึ่งเป็นตอนที่คาคาชิ ครูของนารูโตะตัวเอกของเรื่อง ออกปฏิบัติภารกิจและเฉลยที่มาของการได้เนตรวงแหวน) จะเห็นได้ว่ายิ่งแนวเรื่องแฟนตาซีมากเท่าไร (เช่นวันพีซ นินจาคาถา เดธโน้ต) ผู้เขียนที่จำต้อง “สมมติ” โลกแห่งจินตนาการขึ้นยิ่งต้องทำการบ้านในการสร้างโลกแห่งการ์ตูนให้ดูสมจริงมากเท่านั้นด้วยการ “ให้รายละเอียด” ของสิ่งที่จินตนาการเพื่อสร้างของสมมติให้มีชีวิตขึ้นมาให้ได้ ยิ่งผู้เขียนให้รายละเอียดของโลกที่ถูกสร้างขึ้นได้มากเพียงใดก็ยิ่งแสดงถึงความใส่ใจของผู้เขียนและทีมงาน และก็ยังแสดงถึงความพยายามในการค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อสร้างโลกจินตนาการให้ดูน่าเชื่อถืออีกด้วย นั่นเพราะในโลกไซเบอร์นักอ่านการ์ตูนหลายคนอาจมีข้อมูล ความรู้มากกว่านักเขียนเสียอีกดังนั้นการหาข้อมูล (research) จึงเป็นสิ่งจำเป็นมากสำหรับนักเขียนการ์ตูนในปัจจุบัน

“สูตรสำเร็จของการ์ตูนในยุคนี้ “หัวใจคือข้อมูล” ทั้งการหาข้อมูลโดยรวมของเรื่อง และการใส่รายละเอียดข้อมูลของตัวละครที่ยังละเอียดยิ่งสมบูรณ์ ยิ่งผู้สร้างงานมีข้อมูลมากใ้ห้ก็ยิ่งสร้างความรู้สึก “แน่น” และ “แม่น” ให้ผู้อ่านตื่นเต้นได้มากเท่านั้น” (วรวิภา นนท์, สัมภาษณ์, 23 สิงหาคม 2554)

จากทั้ง 6 เรื่อง สรุปความสมจริงและความน่าเชื่อถือได้ดังนี้

เรื่อง	ความจริง	วิธีสร้างความสมจริง/ความน่าเชื่อถือ
ดราม่าก่อนบอล	น้อย	ไม่เน้นความจริง
เดธโน้ต	ปานกลาง	ใช้ตัวหนังสืออธิบายกฎการใช้โน้ต (เพื่อสร้างและคลี่คลายปม)
ยอดนักสืบจิ๋ว	ปานกลาง	สร้างตัวละครให้มีที่มาแฟนตาซีแต่ยังคงหัวใจการคลี่คลายคดีเพื่อหาความจริงตามแนวเรื่องสืบสวน
ทเวนต์ซึ่	มาก	การใส่ใจข้อมูล-รายละเอียดเรื่องสถานที่ สิ่งของที่สมมติขึ้น
วันพีซ	มาก	การใส่ใจข้อมูล-รายละเอียดเรื่องสถานที่ สิ่งของที่สมมติขึ้น
นินจาคาถา	มาก	การใส่ใจข้อมูล-รายละเอียดเรื่องสถานที่ สิ่งของที่สมมติขึ้น

ตารางที่ 3 สรุปความจริงและความน่าเชื่อถือของเรื่อง (เรียงจากน้อยไปมาก)

แต่นอกเหนือจากการหาข้อมูล และการวางโครงเรื่องข้างต้นแล้วความจริงของการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องยังเกิดจากองค์ประกอบอื่นๆ ร่วมด้วย เช่นตัวละคร แก่นเรื่อง การออกแบบลายเส้น ฯลฯ ซึ่งจะกล่าวถึงในหัวข้อต่อไป

1.2.3 ความลึกซึ้ง และความซับซ้อนของโครงเรื่อง

1.2.3.1 ดราม่าก่อนบอล: โครงเรื่องง่ายๆ ได้ใจคนอ่าน

แน่นอนว่าความลึกซึ้งและความซับซ้อนของโครงเรื่องสัมพันธ์กับความจริงของเรื่อง โดยดราม่าก่อนบอลที่ขาดความจริงของโครงเรื่องในหลายๆ จุดตามที่กล่าวไปนั้น ก็มีโครงเรื่องที่ไม่ซับซ้อนเช่นกัน ในภาคดราม่าก่อนบอล (ภาคแรก) ทิศทางของเรื่องชัดเจนอย่างมากเพราะสามารถทำให้ผู้อ่านสนใจเรื่องราวได้ตั้งแต่เปิดเรื่อง โดยภายใน 10 หน้าแรก ตัวละครหลัก (กลุ่มเพื่อนของตัวเอก) อย่างบลูมาก็บอกทิศทางของเรื่องออกมาอย่างไม่อ้อมค้อมว่าหากใครรวบรวมดราม่าก่อนบอลได้ครบ 7 ลูก จะสามารถขอพรจากเทพเจ้ามังกรได้หนึ่งข้อ ทำให้ผู้อ่านรู้เป้าหมายของเรื่องได้ทันที พร้อมกับเป็นการเฉลยตั้งแต่ต้นเรื่องว่า “ดราม่าก่อนบอล” นั้นหมายถึงอะไร ขณะเดียวกันก็เป็นการจูงมือผู้อ่านให้ก้าวเข้าสู่โลกแห่งจินตนาการที่ผู้เขียนสร้างขึ้น ซึ่งแม้จะไม่ได้บอกชัดเจนว่าเป็นโลกของโจรสลัด (เหมือนวันพีซ) หรือโลกของนินจา (เช่นนินจาคาถาโอ้โฮเฮะ) แต่ก็ชัดเจนพอจะทำให้ผู้อ่านคาดเดาและคาดหวังเหตุการณ์ต่อไปของเรื่อง ซึ่งเรื่องราวก็เดินไปตามความคิดของตัวเอกอย่างโง่ๆเพียงด้านเดียว ทำให้

โครงเรื่องหลักก็คือการรวบรวมดราม่าก่อนบอลของโงคูเพื่อฝึกฝนตนเอง และเมื่อระหว่างการเดินทางรวบรวมบอลพิเศษทำให้โงคูมีเพื่อนพ้องมากขึ้น เป้าหมายการรวบรวมดราม่าก่อนบอลจึงเปลี่ยนไปเพื่อช่วยเหลือกลุ่มเพื่อนและปกป้องโลกจากผู้ร้ายหลากหลายรูปแบบ มีทั้งจอมมาร และกลุ่มองค์กรอย่างกองทัพเว็รดิบบอน (แต่ขณะเดียวกันโงคูก็ทำเพื่อตอบสนองความต้องการการเป็นผู้แข็งแกร่งเหนือใครของตนด้วย) เช่นเดียวกับดราม่าก่อนบอลภาค Z ที่ต่อเนื่องจากภาคแรก โครงเรื่องหลักก็ยังอยู่ที่การพัฒนาตนเองของโงคูให้มีฝีมือเก่งกาจขึ้นเรื่อยๆ แต่เมื่อเอาชนะคู่ต่อสู้ทุกคนบนโลก (แม้กระทั่งจอมมารก็ชนะมาแล้ว) ก็เลยมีเป้าหมายใหม่เป็นการประมือระหว่างชาวโลกกับนอกโลก (ชาวไซย่า มนุษย์ต่างดาวอย่างฟรีเซอร์) รวมทั้งมนุษย์ดัดแปลง และเมื่อตัวละครเอกเก่งเสียจนเริ่มถึงจุดอิ่มตัวแล้ว โทริยาม่า อากิระก็เลยเปลี่ยนตัวละครเอกเป็นรุ่นลูกแทน โดยพูดถึงโงฮัง ลูกชายของโงคูเพื่อเดินเรื่องวนกลับไปเป็นแบบเดิมเช่นเดียวกับรุ่นพ่อ (โงคู) นั่นคือเล่าถึงการฝึกฝนตนเองของโงฮังอีกครั้ง

จะเห็นได้ว่าโครงเรื่องของดราม่าก่อนบอลมีประเด็นหลักๆ เพียงการต่อสู้ของโงคู ซึ่งแม้จะมีเพื่อนพ้องเข้าร่วมกลุ่มด้วยเป็นจำนวนไม่น้อย (เช่นคุริลิน พิคโกโร่ ผู้เฒ่าเต๋า ฯลฯ) แต่ตัวละครเหล่านี้ก็ไม่ได้ก่อให้เกิดโครงเรื่องย่อยๆ ตามมาอย่างชัดเจน (เช่นอาจเปลี่ยนบรรยากาศของเรื่องไปเล่าที่มาของการไม่มีจมูกของคุริลินในวัยเด็ก) นั่นเพราะผู้เขียนมุ่งประเด็นไปที่การต่อสู้เพื่อเอาใจผู้อ่านที่ต้องการเห็นตัวละครเอกอย่างโงคูว่าสามารถเก่งขึ้นได้แค่ไหน โดยไม่ไขว่เขวไปเล่าเรื่องของตัวละครหลักคนอื่น ๆ ดังนั้นการเปิดเรื่องที่บอกทิศทางของเรื่องอย่างชัดเจนโดยเร็วและการสร้างโครงเรื่องที่ไม่ซับซ้อนของดราม่าก่อนบอลย่อมทำให้อ่านไม่เกิดอาการ “สับสน” หรือ “ตามไม่ทัน” กับเรื่องราว ซึ่งก็ช่วยให้ดราม่าก่อนบอลเข้าถึงกลุ่มคนอ่านในวงกว้างตามไปด้วย

1.2.3.2 วันพีซ: หลากโครงเรื่องหลอมรวมเป็นเนื้อเดียว

แม้จะสามารถเนรมิตโลกโจรสลัดให้กว้างใหญ่ไพศาลแค่ไหนก็ได้เพราะเป็นอีกโลกเร้นลับที่เราเคยได้ยินเพียงคำเล่าขาน แต่ทุกโครงเรื่องย่อยๆ ที่ปรากฏในวันพีซก็ไม่ได้ใหญ่โตหรือซับซ้อนจนเงื่อนเสียจนทำให้ทิศทางของเรื่องสะดะปะสะดะ เพราะทุกเหตุการณ์เรื่องราวในการ์ตูนเรื่องนี้มีค่าเทียบเท่าจิ๊กซอว์หนึ่งชิ้นที่ต่างก็ช่วยทำให้เป้าหมายของเรื่องชัดเจนขึ้น โดยผู้เขียนอย่างเออิจิโระ โอดะไม่เสียเวลาอ้อมค้อมกับเป้าหมายของเรื่องตั้งแต่เปิดเรื่อง เพราะเพียงหน้าแรกก็ดึงผู้อ่านเข้าสู่เรื่อง (โลกแห่งโจรสลัด) ด้วยคำพูดของเจ้าแห่งโจรสลัดอย่างโกลด์ โรเจอร์ที่ทิ้งปริศนากระตุ้นให้อ่านเกิดความสงสัยพร้อมๆ กับเข้าใจทิศทางของเรื่องได้ว่าเรื่องราวต่อไปนี้คือการแย่งชิง-ตามหาสมบัติของเจ้าแห่งโจรสลัดโรเจอร์นั่นเอง (ซึ่งก็ยังมีใคร

ตอบได้ว่าสมบัติที่ว่ามันคืออะไรกันแน่) ขณะเดียวกันตัวละครเอกอย่างลูฟี่ก็พูดออกมาอย่างชัดเจนว่าเป้าหมายของเขาคือการเป็นโจรสลัดที่ยิ่งใหญ่ให้ได้ความฝัน (หลัก) หรือโครงเรื่องหลักของการ์ตูนเรื่องนี้จึงเป็นการเดินทางผจญภัยค้นหา “วันพีซ” ของกลุ่มโจรสลัดหมวกฟาง (กลุ่มของพระเอกอย่างลูฟี่) นั่นเอง และนอกจากความฝันหลักของตัวละคร (เป้าหมายหลักหรือโครงเรื่องหลัก) แล้ว ผู้เขียนยังสร้างเป้าหมายรอง หรือโครงเรื่องย่อยๆ อีกเป็นจำนวนมาก ซึ่งโครงเรื่องย่อยดังกล่าวก็เกิดขึ้นได้อย่างน่าเชื่อถือ เพราะผู้เขียนสร้างตัวละครกลุ่ม (เพื่อนพ้องของลูฟี่) ที่มีบทบาทจำเป็นต่อเนื้อเรื่องขึ้นมา ทั้งยังสร้างให้มีบทบาทโดดเด่นไม่แพ้ตัวเอกอย่างลูฟี่อีกด้วย (อ่านรายละเอียดในบทถัดไปหัวข้อความแตกต่างของตัวละคร) ดังนั้นโครงเรื่องย่อยๆ จึงเกิดจากการที่ตัวละครกลุ่มเหล่านี้ต่างร่วมแรงร่วมใจช่วยเหลือให้พวกพ้องของตนทำความฝัน (โครงเรื่องย่อยๆ) ให้สำเร็จ เช่นการปลกแฉครอบครัวและคนในหมู่บ้านของนามิให้รอดพ้นจากการกดขี่เก็บค่าคุ้มครองของกลุ่มเงือก หรือ การช่วยให้อุซปเป็นฮีโร่ในสายตาของคายะ (สาวน้อยผู้มีร่างกายอ่อนแอและเชื่อมั่นในตัวอุซป) และแม้ความฝันของตัวละครกลุ่มเหล่านี้จะประสบความสำเร็จแล้วแต่พวกเขาก็ยังมีเหตุผลในการออกเดินทางในฐานะโจรสลัดลูกเรือของลูฟี่ต่อไป นั่นเพราะด้วยความสามารถในการ “ให้กำลังใจ” แก่คนรอบข้างของลูฟี่จึงทำให้ลูกเรือของเขามุ่งมั่นจะไล่ล่า “ความฝันส่วนตัว” ขึ้น เช่นการเป็นนักเขียนแผนที่เดินเรือไปทั่วโลกของนามิ หรือการเป็นโจรสลัดที่หาหาญและสมศักดิ์ศรีของอุซป การออกผจญทะเลในฐานะกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางทั้งหมดจึงมีเป้าหมายร่วมกันคือ “การทำฝันของตนให้เป็นจริง” จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าวิธีการคิดโครงเรื่องย่อยๆ ของโอดะสอดคล้องกับโครงเรื่องหลัก (การทำความสำเร็จคือการเป็นโจรสลัดที่ยิ่งใหญ่ของตัวเอกอย่างลูฟี่จะได้มากก็ต่อเมื่อช่วยกันสานฝันของพวกพ้องบนเรือให้เป็นจริงเสียก่อน) ขณะเดียวกันโครงเรื่องย่อยๆ ทั้งหมดก็สะท้อนถึงชื่อเรื่องวันพีซ (One Piece – รวมกันเป็นหนึ่งเดียว/ชิ้นเดียว) การ์ตูนเรื่องนี้จึงเป็นตัวอย่างชั้นดีสำหรับการสร้างโครงเรื่องหลัก-รองที่แม้จะมีจำนวนมากแต่กลับหลอมรวมเป็นเนื้อเดียวกันได้อย่างมีเอกภาพ

“การวางโครงเรื่องของวันพีซเหนือกว่านารูโตะ (นินจาคาถาฯ) เหนือกว่าดราโก้จนบอกมาก อ่านสองเรื่องนี้รู้ว่าบางช่วงเหมือนไม่อยากเขียน เหมือนเบื่อๆ แต่วันพีซเขาสร้างโลกโจรสลัดได้ลึกมาก วางโครงมาเสร็จแล้ว ไม่จำเป็นต้องยืดเรื่อง เลย์รักษาความสนุกได้ตลอดทั้งเรื่อง” (ธนินทร์ วีระศักดิ์วงศ์, สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2554)

“คนเขียนสร้าง One Piece World โดยไม่เสียโครงเรื่องเลย เขาวางแผนเขียน 100 เล่มตั้งแต่แรก จนถึงเล่ม 40, 50 ปมสำคัญก็ยังต่อกันหมด แสดงว่าเขาผูกเรื่อง

ล่วงหน้า ไม่เหมือนดราม่าก่อนบอลที่เขียนไปเรื่อยๆ” (กมลรัตน์ เสราดี, สัมภาษณ์, 22 สิงหาคม 2554)

1.2.3.3 นิินจาคาถา: โครงเรื่องซับซ้อนและลึกซึ้ง

ในขณะที่วันพีซมีโครงเรื่องหลักคือการตามหา“วันพีซ” เพื่อการเป็นเจ้าของโจรสลัดของตัวเองอย่างลูฟี่ นิินจาคาถา เองก็มีโครงเรื่องหลักคือการได้เป็นโฮคาเงะหรือผู้ปกครองหมู่บ้านนินจาของตัวเองอย่างอุซึมาทึ่ นารูโตะ และขณะที่วันพีซสร้างโครงเรื่องย่อยผ่านการเดินทางตามน่านน้ำต่างๆ ที่พบพานทั้งมิตรและศัตรู นิินจาคาถา ก็สร้างโครงเรื่องย่อยๆ ผ่านการฝึกฝนตัวเองของนารูโตะที่ต้องทำภารกิจนินจาตามคำสั่งของหัวหน้าหมู่บ้านโคโนฮะ แต่ในความแตกต่างของทั้งสองเรื่องที่สร้างโลกจินตนาการได้อย่างยอดเยี่ยมจนครองใจผู้อ่านจำนวนมากในบ้านเรานั้นก็คือ โครงเรื่องย่อยๆ ของวันพีซถูกสร้างขึ้นโดยอาศัย “มิตรภาพ” เป็นเครื่องชี้ นำ เช่นการเล่าย้อนอดีตของตัวละครหลักๆ ที่ต่อยอดความรู้ลึกนึกคิดของตัวละครนั้นๆ เพื่อต่อยอดความเหนียวแน่นในมิตรภาพของกลุ่มโจรสลัดหมวกฟาง (กลุ่มของลูฟี่) หรือการช่วยเหลือเจ้าหญิงเนเฟลตาลี บีบีแห่งอลาบาสตัดำให้กอบกู้อาณาจักร (ทั้งๆ ที่บีบีเองก็ไม่ใช่สมาชิกของกลุ่ม) จึงทำให้ต้องต่อกรกับอาชญากรตัวร้ายอย่างคิริคโคโดล์ หรือกระทั่งการเดินทางเพื่อค้นหาสกายเปียร์ เกาะแห่งท้องฟ้า เพราะสาเหตุส่วนหนึ่งก็เพื่อลบคำครหา “จอมโกหก” ของมอนบลัด โนแลนด ที่ยืนยันว่ามีขุมทองบนเกาะแห่งท้องฟ้าจริง แต่นิินจาคาถา นั้นแม้จะกล่าวถึงมิตรภาพของกลุ่มเพื่อนร่วมทีมนินจาแต่ก็เน้นไปที่การใช้ “ความแค้น” เป็นจุดเริ่มต้นของโครงเรื่องย่อยหลายๆ เรื่อง ทั้งการโจมตีหมู่บ้านโคโนฮะของหมู่บ้านชินะ หรือการออกเดินทางเพื่อล้างแค้นพี่ชาย (อุจิวะ อิทาจิ) ของอุจิวะ ซาสึเกะ (เพื่อนรักเพื่อนแค้นของนารูโตะ) ซึ่งก็ทำให้นารูโตะและทีมต้องไปตามตัวซาสึเกะกลับมา

และแม้ว่าทั้งวันพีซ และนิินจาคาถา จะมีโครงเรื่องย่อยจำนวนมาก แต่นิินจาคาถา นั้นกลับมีความซับซ้อนของโครงเรื่องมากกว่า โดยวันพีซนั้นเดินเรื่องไปตามกลุ่มตัวละครหลัก (ที่แม้จะมีหลายคนแต่อยู่รวมกันบนเรือลำเดียว) ทำให้ไม่ต้องเสริมแต่งฉากสถานการณ์ของตัวละครกลุ่มให้มากมาย (ไม่ต้องเล่ากลับไปกลับมาจนอาจทำให้คนอ่านงงหรือรู้สึกว่าคุณเขียนซึ่งนำหน้าตัวละครบางตัวมากไปหรือน้อยไป) ขณะเดียวกันการเดินทางของกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางในวันพีซนั้นก็เข้าใจได้ไม่ยากนัก เนื่องจากการเริ่มต้นของโจรสลัดไร้นามคนหนึ่งย่อมต้องเกิดจากการหา “พรรคพวก” คู่ใจบนเรือเสียก่อน ดังนั้นผู้อ่านย่อมเข้าใจโครงเรื่องย่อยและทิศทางของเรื่องได้ว่าเรื่องราวต่อไปก็คือการรวบรวมพรรคสมาชิกบนเรือ ซึ่งมีตำแหน่งต่างๆ คอยกำกับอยู่แล้วทั้งต้นหน ยอดฝีมือ (นักดาบ) กู้ก หมอ ช่าง เป็นต้น ขณะเดียวกันก็เสริมแต่ง

อุปสรรคของการเดินทางให้เข้มข้นมากขึ้นจากการขัดขวางของกองทัพเรือ และกลุ่มโจรสลัดต่างๆ ส่วนทางด้านนิวจาคาธา นั้นมีโครงเรื่องที่ซับซ้อนมากกว่า เพราะไม่ได้เดินเรื่องเน้นไปที่ตัวละครเอกอย่าง “นารูโตะ” เพียงคนเดียว แต่กลับเลือกจะให้น้ำหนักกับการเสริมแต่ง “อดีต” ของตัวละครที่อยู่รอบตัวเอก เช่น “ซาสึเกะ” ที่มีความต้องการ (ความฝัน) ที่แตกต่างออกไป (ในวันพีชตัวละครแม้ฝันแตกต่างกันบ้างแต่ก็ลงเรือลำเดียว-จุดมุ่งหมายจึงเป็นที่เดียวกัน) โดยซาสึเกะนั้นเต็มเปี่ยมไปด้วยความแค้นส่วนตัวต่อพี่ชาย หรือการเล่าถึงอดีตของนิวจากลุ่มต่างๆ ที่เป็นสาเหตุให้เกิดสงครามครั้งใหญ่ของกลุ่มนิวจาขึ้น จะเห็นได้ว่าการที่มีตัวละครเด่นจำนวนมากแต่ไม่สามารถเล่าตัวละครเด่นเหล่านั้นพร้อมๆ กัน (เหมือนเช่นวันพีชที่ตัวละครเด่นๆ อยู่บนเรือเดียวกันและอยู่ในเหตุการณ์เดียวกันจึงเล่าตัวละครไปพร้อมกันได้) จึงทำให้บางครั้งผู้อ่านเกิดความรู้สึกว่าตัวละครหลักบางตัวถูก “ทิ้ง” นานจนเกินไป และทำให้ตัวละครพระเอกอย่าง “นารูโตะ” ไม่ได้รับบทเด่นมากเท่าที่ควร แต่ขณะเดียวกันการสร้างโครงเรื่องย่อยๆ ที่ซับซ้อนก็มีข้อดีตรงที่ทำให้เรื่องราว “เข้มข้น” ดูลึกลับน่าติดตาม แต่กลับกันผู้อ่านที่เป็นเด็กก็อาจเข้าไม่ถึงความซับซ้อนของเรื่องได้เท่าที่ควร

“นารูโตะมีช่วงที่เดินเรื่องอดีตไป เล่าถึงตัวละครอื่นๆ เยอะจนตัวเอกไม่เด่น แต่วันพีชค่อนข้างจะวางโครงเรื่องมาดีมีจุดพีคอยู่ตลอดเวลา และเข้าใจง่ายเกาะไปตามตำแหน่งของตัวละครบนเรือ” (กมลรัตน์ เสราดี, สัมภาษณ์, 22 สิงหาคม 2554)

“วันพีชโครงเรื่องมันไม่ยาก เข้าใจง่าย แต่นารูโตะสนุกมันก็สนุกแต่อาจจะซับซ้อน ลึกลับเกินไป” (อิศเรศ ทองปัสโลนวิ, สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2554)

1.2.3.4 ยอดนักสืบจิ๋ว: โครงเรื่องง่ายๆ ตามแบบฉบับซีรีส์

จากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 6 เรื่อง ยอดนักสืบจิ๋ว มีลักษณะของโครงเรื่องที่ต่างออกไป นั่นเพราะในขณะที่การ์ตูนเรื่องดังส่วนใหญ่ของญี่ปุ่นในปัจจุบันมักมีโครงเรื่องเหมือนนิยายขนาดยาวที่แม้จะมีบทหรือตอนแต่จะไม่มีบทปิดเรื่องหากยังไม่ถึงตอนจบ แต่ยอดนักสืบจิ๋วนี้มีลักษณะโครงเรื่องตามแบบการ์ตูนจบในตอน หรือเหมือนซีรีส์ (หรือละครชุดของอเมริกัน หรือในบ้านเราก็คคล้ายลักษณะของละครซิตคอม-situation comedy) ดังนั้นโครงเรื่องจึงไม่ซับซ้อนมากนัก โดยมีโครงเรื่องหลัก (โครงเรื่องระยะยาวที่รอการคลี่คลายปมในตอนจบ) คือ การเสาะหาองค์กรของชายชุดดำลึกลับที่ทำให้ตัวเอกของเรื่องอย่างชินอิจิต้องกลายร่างจากเด็กมัธยมไปเป็นเด็กประถมพร้อมๆ กับการค่อยๆ ทำให้ผู้อ่านได้ลุ้นเรื่องราวความรักระหว่างคู่พระนางว่าจะลงเอยเมื่อไหร่-อย่างไร ขณะเดียวกันก็มีโครงเรื่องย่อยๆ ที่คลี่คลายจบในตอนตามแต่ละครที่ตัวเอกได้เข้าไปเกี่ยวข้องด้วย (ซึ่งในแต่ละตอนย่อยก็ค่อยๆ คลี่คลายปมหลักของโครงเรื่อง

ระยะยาวคือเรื่องชายชุดดำและเรื่องความรักไปด้วย) ซึ่งการวางโครงเรื่องเช่นนี้ทำให้ยอดนักสืบจิ๋ว แตกต่างไปจากการ์ตูนแนวเดียวกันที่วางจำหน่ายในบ้านเราในเวลาไล่เลี่ยกันอย่าง “คินดะอิจิกับคดีฆาตกรรมปริศนา” เพราะคินดะอิจิ ไม่ได้วางโครงเรื่องหลัก หรือปมปริศนาที่ทำให้คนดูต้องตามร่องรอย (clue) ในแต่ละตอนเพื่อลุ้นกันในระยะยาวจนถึงตอนจบ ซึ่งข้อดีโดยตรงนี้เองจึงทำให้ผู้เขียนคินดะอิจิ ต้องออกผลงานใหม่ที่ต้องวางปมปริศนาระยะยาว (โครงเรื่องหลัก) ที่ค่อยๆ “ปล่อย” จุดคลี่คลายในแต่ละตอนย่อยออกมาในภายหลัง นั่นก็คือผลงานเรื่อง “โรงเรียนนักสืบ Q” นั่นเอง

ข้อดีของการที่ยอดนักสืบจิ๋ว สร้างโครงเรื่องไม่ซับซ้อนและมีแบบแผนค่อนข้างตายตัวก็คือช่วยสร้าง “ความอบอุ่นคุ้นเคย” ให้กับผู้อ่านผ่านรายละเอียดแบบเดิมๆ ในการคลี่คลายคดี เช่นการใช้เครื่องแปลงเสียง การหลับของโคโกโร่ (ที่ถูกตัวเอกอย่างโคนันยิงยาสลบเพื่อเยี่ยมร่างผู้ใหญ่ในการคลี่คลายคดี) แต่ในอีกทางหนึ่งการนำแบบแผนคลี่คลายคดีเดิมๆ มาใช้อยู่บ่อยครั้งก็สร้างความจำซึ่งผู้เขียนก็หาทางออกด้วยการหาวิธีคลี่คลายคดีใหม่ และสร้างตัวละครใหม่ ให้มีบทบาทเพิ่มขึ้นมา (อ่านรายละเอียดในหัวข้อตัวละคร) จุดเด่นอีกประการของการสร้างโครงเรื่องหลักระยะยาว ซ้อนไปกับโครงเรื่องย่อยที่จบในตอนก็คือผู้อ่านสามารถอ่านเล่มไหนก็ได้โดยที่ไม่รู้สึกรว่า “ตามไม่ทัน” และขณะเดียวกันก็ยังอยากซื้ออ่านต่อไปเรื่อยๆ เพราะมีเรื่องให้ “ลุ้น” อยู่กับปมที่ผู้เขียนวางไว้ในโครงเรื่องหลักที่แน่นอนว่าต้องมาเฉลยกันในเล่มจบ

1.2.3.5 ทเวนตี้: โครงเรื่องไม่ซับซ้อนแต่เล่าเรื่อง (ให้ดูเหมือน) ซับซ้อน ที่กล่าวว่าทเวนตี้ มีโครงเรื่องไม่ซับซ้อนก็เพราะโครงเรื่องหลักที่แท้จริงมีเพียงแค่ความพยายามกอบกู้โลกของ “ขบวนการเคนจิ” ที่คอยขัดขวางแผนการร้ายของ “เพื่อน” ซึ่งหากฟังโครงเรื่องเพียงผิวเผินเราย่อมนึกไปถึงโครงเรื่องย่อยๆ ที่เติมไปด้วยเรื่องราวการวางแผนต่อสู้ระหว่างตัวเอก-ตัวร้ายที่เกือบจะพลาดพลังใส่กันหลายต่อหลายครั้งแล้วจึงค่อยจบลงด้วยการที่ตัวร้ายถูกตัวเอกปราบลงได้ในที่สุด น่าสนใจว่าการ์ตูนเรื่องนี้แทบไม่ได้สร้างโครงเรื่องย่อยผ่านฉากต่อสู้ระหว่างตัวเอก-ตัวร้ายตามที่เราคาดหวังเลยแม้แต่น้อย แต่กลับสามารถดึงดูดผู้อ่านเอาไว้ได้ผ่านการสร้างโครงเรื่องย่อยๆ ที่มักเกิดจาก “อดีต” ของตัวละครกลุ่มพระเอก และจากรายละเอียดชีวิตของตัวละครประกอบ (จะกล่าวละเอียดอีกครั้งในหัวข้อตัวละคร) ซึ่ง น่าสนใจว่าการเล่าโครงเรื่องย่อยๆ ผ่านตัวละครที่อยู่รอบตัวเอกนั้นยิ่งช่วยเติมเต็มโครงเรื่องหลัก (เป้าหมายหลักของเรื่องคือการต่อสู้กันระหว่างขบวนการเคนจิและ “เพื่อน”) ให้ดูน่าเชื่อถือมากขึ้นเรื่อยๆ เช่นการเล่าย้อนไปถึงอดีตของเพื่อนพระเอกอย่างโอดิโอะที่ชีวิตไร้จุดหมาย

หลังจากถูกขายเสียชีวิต ดังนั้นการได้เข้าร่วมขบวนการเคนจิจึงจะช่วยเติมเต็มชีวิตอันว่างเปล่าของเขา แต่แม้โครงเรื่องจะไม่ซับซ้อน ผู้เขียนก็พยายามสร้างความซับซ้อนของเรื่องราวด้วยกลวิธีการลำดับเรื่องที่เล่าตัดเหตุการณ์กลับไปกลับมาระหว่าง 3 เหตุการณ์หลักตามที่กล่าวไปแล้วนั้น ซึ่งก็ช่วยสร้างความลึกซึ้ง-ซับซ้อนของปมเรื่องที่ทำให้คนอ่านติดตามไปจนถึงบทสรุปเพื่อหาคำตอบว่าใครกันแน่คือ “เพื่อน” และเหตุใดเขาจึงต้องการนำบันทึกคำทำนายของเคนจิมาเป็นแม่แบบในการยึดครองโลก

ทเวนตี้ จึงเป็นการดูที่นำเสนอใจตรงที่มีโครงเรื่องหลักชัดเจน-ไม่ซับซ้อน ขณะเดียวกันก็ยังสามารถสร้างโครงเรื่องย่อยที่ช่วยขับเคลื่อนโครงเรื่องหลักได้อย่างน่าเชื่อถือ (การย้อนอดีตสร้างความสงสัยว่า “เพื่อน” ที่แท้จริงคือใครและเหตุใดถึงต้องใส่ร้ายเคนจิพระเอกของเรื่อง) และยังทำให้ปมปัญหาของเรื่องดูซับซ้อนและน่าติดตามไปพร้อมกัน

1.2.3.6 เดธโน้ต: โครงเรื่องประเด็นเดียวแบบเรื่องสั้น

จากทั้งหมด 6 เรื่องเดธโน้ตมีโครงเรื่องหลักเพียงประเด็นเดียวอย่างชัดเจนมากที่สุด คือการต่อสู้ระหว่างตัวแทนความดี-ความชั่วผ่านตัวละครหลักสองตัว คือคิระและแอล (รวมทั้งทายาทของแอลอย่างเนียร์) ซึ่งต้องลงเอยด้วยจุดจบของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง โดยที่ไม่มีการสร้างโครงเรื่องย่อยๆ ทั้งเบื้องหลังชีวิต การกระทำของตัวละครหลัก หรือตัวละครประกอบเข้ามาทำให้เรื่องไขว้เขวเลย ดังนั้นความน่าสนใจของเดธโน้ตจึงอยู่ที่การใส่รายละเอียดของเรื่องราวการวางแผนต่อกรกันระหว่างตัวเอกทั้งสองฝั่ง ซึ่งผู้เขียนก็สร้างรายละเอียดดังกล่าวได้น่าสนุกสนานอยู่ตลอดเวลา และแม้ผู้อ่านจำเป็นต้องใช้เวลาในการอ่านตัวหนังสือค่อนข้างมาก แต่ก็เข้าใจได้ไม่ยากจนเกินไป เพราะคนอ่านก็ยังรับรู้ได้ว่าเรื่องราวทั้งหมดย่อมไม่หลุดหนีไปจากการต่อสู้ห้าพันกันระหว่างตัวละครหลักสองตัวนั่นเอง โครงเรื่องของเดธโน้ตซึ่งมีลักษณะเข้าใจได้ง่ายนั้นจึงเป็นลักษณะโครงเรื่องแบบเรื่องสั้น ซึ่งผู้เขียนก็โดดเด่นตรงที่สามารถดึงดูดผู้อ่านให้รู้สึกว่าการอ่านเข้มข้นจนอยู่กับเรื่องได้แทบตลอดเวลา

จะเห็นได้ว่าการดูที่เลือกมาศึกษาทั้งหมดมีความซับซ้อนของโครงเรื่องแตกต่างกันออกไป ทั้งน้อยและมาก ซึ่งโครงเรื่องที่ค่อนข้างซับซ้อนจะเป็นลักษณะของการดูที่นิยมในปัจจุบันที่มีขนาดยาว (จำนวนเล่มมากกว่า 50 เล่มขึ้นไปเช่นวันพีซ นารูโตะ ส่วนดราม่าก่อนบอสนั้นแม้จะตีพิมพ์ออกมาหลายเล่มแต่ก็มีจุดอ่อนของโครงเรื่องตามที่กล่าวไปแล้ว) ส่วนโครงเรื่องที่ไม่ซับซ้อนจะเหมาะกับการดูที่มีความยาวไม่มากนัก (เช่นเดธโน้ต ยาว 13 เล่มและทเวนตี้ ยาว 22 เล่ม) ในขณะที่ยอดนักสืบจิ๋ว มีโครงเรื่องแบบละครชุดหรือซีทคอมที่มีทั้งโครงเรื่องหลัก (ที่ยัง

ไม่เฉลยปมจนกว่าจะจบเรื่อง) และโครงเรื่องย่อย (ที่เฉลยปมแบบจบในตอน) ซึ่งอาจสรุปความลึกซึ้ง ชับซ้อนของโครงเรื่องทั้ง 6 เรียงลำดับจากน้อยไปหามากได้ดังนี้

เรื่อง	ความลึกซึ้ง น้อย	ความลึกซึ้ง ปานกลาง	ความลึกซึ้ง มาก
เดธโน้ต	✓		
ดราโก้บอล	✓		
ยอดนักสืบจิ๋ว		✓	
ทเวนต์		✓	
วันพีซ		✓	
นินจาคาถา			✓

ตารางที่ 4 ความลึกซึ้งและซับซ้อนของโครงเรื่อง

1.2.4 การสร้างและการคลี่คลายเงื่อนงำ

1.2.4.1 ดราโก้บอล: สร้างเงื่อนงำและคลี่คลายแบบทันทีทันใด

เพราะดราโก้บอลมีโครงเรื่องที่ไม่ซับซ้อน เดินเรื่องแบบตรงไปตรงมา เน้นขายความสนุกที่ฉากต่อสู้ระหว่างพระเอกกับผู้ร้ายเพื่อปกป้องโลก ดังนั้นเงื่อนงำหรือปมปัญหาของเรื่องจึงถูกสร้างขึ้นเพียงชั่วเวลาสั้นๆ แล้วจึงเฉลยในเวลาต่อมาแบบทันทีทันใด ไม่ทิ้งช่วงปล่อยให้ผู้อ่านสงสัยเป็นเวลานาน ทำให้ผู้อ่าน “รู้เท่าๆ กับตัวละคร” เช่นการสร้างตัวละครหน้าใหม่ขึ้นพร้อมๆ กับเฉลยถึงความสามารถด้านการต่อสู้ของตัวละครตัวนั้นในทันทีผ่านบทสนทนาของตัวละครหลักตัวอื่น นอกจากนี้ยังใช้กลวิธีการกระตุ้นความสงสัยให้ผู้อ่านติดตามเรื่องราวแบบง่ายๆ ด้วยการใช้มุมมองการเล่าเรื่องบุคคลที่ 3 มาคอยกระตุ้นความสงสัยผู้อ่านอย่างตรงไปตรงมาว่า “เอล่าะสิใจคุณกำลังเจอกับทางตัน เขาจะหาหนทางแก้ไขอุปสรรคใหญ่นี้ได้อย่างไร”

และแม้ฉากการต่อสู้จะเป็นจุดขายของการ์ตูนเรื่องนี้ แต่การสร้างเงื่อนงำเป็นปริศนาให้คนดูต้องติดตามกลับไม่ได้อยู่ที่เหตุการณ์ หรือสถานการณ์ที่พลิกผัน เพราะตัวเอกแบบใจคุณนั้นเก่งกาจจนทำให้คนอ่านรู้สึกว่าจะไม่ว่าจะอย่างไรก็ต้องเอาชนะคู่ต่อสู้ได้อยู่แล้ว ผู้อ่านจึงไม่ต้องเสียเวลาลุ้นว่าผลการต่อสู้จะออกมาอย่างไร นอกจากนี้ดราโก้บอลก็ได้ “แบไต่” ให้

ผู้อ่านรู้จัก “ดราโก้บอล” ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญของเรื่องกันแบบหมดเปลือกตั้งแต่ต้นเรื่อง (ให้ผู้อ่านรู้ว่าดราโก้บอลเป็นหินวิเศษที่ทำให้คนที่เป็นเจ้าของหินทั้ง 7 ก้อนสามารถขอพรจากเทพเจ้ามังกรได้ 1 ข้อ) ดังนั้นอาการ “ลึน” หรือความรู้สึก “คาดไม่ถึง” ของคนอ่านจึงมีไม่มากนัก แต่สิ่งที่ไทรยาม่า อากิระสร้างขึ้นมาทดแทนเงื่อนไขหลักของเรื่องก็อยู่ที่ “คาเร็คเตอร์” ตัวละคร เพราะด้วยความเก่งกาจของตัวเอกทำให้ต้องสร้างคู่ต่อสู้หน้าใหม่อยู่ตลอดเวลา ดังนั้นตัวละครในดราโก้บอลโดยเฉพาะฝั่งผู้ร้ายจึงมีความแตกต่างแต่น่าสนใจทุกตัวละคร (จะกล่าวรายละเอียดในหัวข้อการสร้างตัวละคร)

1.2.4.2 ยอดนักสืบจิ๋ว: อุปกรณวิทยาศาสตร์ช่วยคลี่คลายคดี

แนวเรื่องของโคนันคือสืบสวนสอบสวน ดังนั้นจึงต้องให้ความสำคัญกับการสร้างและคลี่คลายเงื่อนไขคดีฆาตกรรมเป็นหลัก ซึ่งจุดเด่นของการสร้างเงื่อนไขในการ์ตูนเรื่องนี้คือ ความไม่ซับซ้อนจนยากเกินเข้าใจ โดยหากเทียบกับการ์ตูนในแนวเดียวกันเรื่องดังอย่าง คินดะอิจิ กับคดีฆาตกรรมปริศนาก็พบว่าแม้จะสร้างคดีในแนวทางเดียวกันคือการเปิดเรื่องด้วยการสร้างปมปัญหาขึ้นมาผ่าน “เหตุฆาตกรรมในสถานที่ปิดตาย” เพื่อช่วยจำกัดวงแคบให้ผู้อ่านได้ร่วม “ลึน” กับ “ผู้ต้องสงสัย” เหมือนๆ กัน แต่คินดะอิจิ จะเปิดเผยขั้นตอนการสืบสวน และยอม “ปล่อย” ร่องรอย (clue) ของการฆาตกรรมให้ผู้อ่านได้ครุ่นคิดกันมากกว่าโคนัน ในขณะที่โคนันจะไม่ค่อยเปิดเผยร่องรอยของคดีให้เห็นรายละเอียดมากนัก ทำให้ผู้อ่าน “รู้�้อยกว่าตัวละคร” เช่นโคนันเดินออกไปตรวจที่เกิดเหตุอีกครั้งและพบร่องรอยน่าสงสัยก่อนพูดว่า “คนร้ายใช้วิธีอย่างนี้เอง” (โคนันรู้ทริคของคนร้ายแล้วแต่คนอ่านยังไม่รู้) การทำให้ผู้อ่าน “รู้�้อยกว่าตัวละคร” มีข้อดีตรงที่สามารถปิดบังเงื่อนไขบางส่วนไว้ทำให้ผู้อ่านเดาตัวคนร้ายไม่ค่อยถูก (หรือถ้าเดาถูกก็เป็นเพียงการเดาสุ่มจากความรู้สึกไม่ใช่จากหลักฐานหรือร่องรอยที่ผู้เขียนปล่อยออกมา) แต่ในทางกลับกันก็อาจไม่ถูกใจผู้อ่านที่เป็นแฟนประจำของเรื่องราวแนวนี้ซึ่งมักชื่นชอบการค่อยๆ คิดหาคำตอบได้ไปตามเงื่อนไขที่ผู้เขียนพยายามปล่อยออกมา และสนุกกับการได้ “ลึน” ว่าตนสามารถ “ทาย” ผู้ร้ายตัวจริงได้ถูกต้อง

แม้ยอดนักสืบจิ๋ว จะให้ตัวเอกแสดงความสามารถในการสืบหาร่องรอยของคดีไม่มากนัก แต่การคลี่คลายปมของการ์ตูนเรื่องนี้ก็สามารถทำให้คนอ่านที่เป็นเด็กสามารถ “เข้าถึง” เรื่องราวแบบสืบสวนสอบสวนได้ง่ายขึ้นด้วยการนำ “วิทยาศาสตร์” มาเป็น “พระเอก” ของเรื่อง เพราะจุดเด่นในการคลี่คลายปมของยอดนักสืบจิ๋วคือการนำเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์มาใช้ (ทุกระต่ายแปลงเสียง และการยิงยาสลบ ตามที่กล่าวไปแล้วในหัวข้อการสร้างความจริงของเรื่อง) นอกจากนี้ยังมักมีการอ้างกฎทางฟิสิกส์เพื่อแสดงถึง “ทริค” ของคนร้ายในการลงมือ

ฆาตกรรม เช่นผู้ร้ายต้องเปิดหน้าต่างที่ท่ามม 45 องศา เพื่อสอดเชือกเข้าไปแล้วเกิดแรงส่งให้รูปปั้นหล่นลงมาสู่ร่างผู้ตาย เป็นต้น

การนำวิทยาศาสตร์เข้ามาเป็นตัวช่วยสำคัญในการคลี่คลายคดีจึงเป็นรสชาติที่ค่อนข้างแปลกใหม่สำหรับแนวเรื่องแบบสืบสวนและการคลี่คลายคดีฆาตกรรมในสถานที่ปิดตาย ซึ่งก็ได้สะท้อนแนวโน้มของเรื่องราวแนวสืบสวนของสื่ออื่นในปัจจุบันที่เน้นการคลี่คลายคดีด้วยหลักนิติวิทยาศาสตร์มากขึ้นด้วย (เช่นการหารอยเลือด เส้นผม ของละครชุดทางโทรทัศน์อย่าง CSI) ส่วนการ “เฉลย” แรงจูงใจของฆาตกรในการ์ตูนเรื่องนี้แน่นอนว่าย่อมหนีไม่พ้นการหาเหตุด้าน “จิตวิทยา” โดยเฉพาะการกระทำที่เกิดจาก “ความรัก” (เช่นฆ่าเพราะไม่สมหวังในรัก หรือฆ่าเพื่อช่วยเหลือคนที่เรารัก) นั่นเพราะการฆาตกรรมในที่ปิดตายมักต้องเกิดจากฝีมือคนที่อยู่ในสถานที่เกิดเหตุซึ่งมักเป็นผู้ใกล้ชิดกับผู้ตาย แต่เพราะด้วยข้อจำกัดของการ์ตูนจบในตอนที่มีความยาวไม่มากนัก (เมื่อเทียบกับนิยายแนวสืบสวนสอบสวน) จึงทำให้เมื่อถึงเวลา “เฉลย” แรงจูงใจของฆาตกรจึงไม่ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเข้าถึง หรือสะท้อนอารมณ์ได้เท่าที่ควร

1.2.4.3 วันพีช: การสร้างความเซอร์ไพรส์คือหัวใจของวันพีช

ลักษณะการวางเงื่อนงำของวันพีชก็ไม่ต่างจากการ์ตูนเรื่องยาวโดยส่วนใหญ่มากทำให้ “คนอ่านรู้้น้อยกว่าตัวละคร” เป็นระยะเวลาที่นานกว่าครึ่งก่อนเรื่องจะเฉลยเงื่อนงำสำคัญนั้นๆ โดยเริ่มต้นด้วยการวางเงื่อนงำปมหลักของเรื่องเพียงประเด็นเดียวนั่นคือ “อะไรคือวันพีช” ตามชื่อเรื่อง และในช่วงแรกของการ์ตูนเรื่องนี้ (10 เล่มแรก) อาจดูเหมือนไม่ได้มุ่งหน้าคลี่คลายปมหลักของเรื่องมากนัก แต่กลับขับเน้นไปที่การสร้างปมปัญหาและการคลี่คลายปมผ่านตัวละครกลุ่มสมาชิกโจรสลัดหมวกฟางที่ได้เดินทางไปยังน่านน้ำ และเมืองประหลาดต่างๆ ซึ่งหากมองเพียงผิวเผินอาจเหมือนการเดินทางเพื่อสร้างความสนุกสนานตามแนวเรื่องผจญภัยที่มักมีจุดขายที่การสร้างฉาก สถานการณ์อันแปลกใหม่ให้ตัวละครต้องฟันฝ่า แต่แท้จริงการเดินทางในแต่ละสถานที่ก็มีความหมายเพื่อการปล่อยร่องรอย ให้ผู้อ่านได้เข้าถึง “วันพีช” ไปทีละนิด เช่นการค้นพบอักษรโฟโนกลิฟบนเกาะแห่งท้องฟ้าก็ทำให้ขยับเข้าใกล้ประวัติของโลกโจรสลัดที่ปกครองโดยรัฐบาลโลก และเข้าใกล้ความหมายของ “วันพีช” มากขึ้น

จุดเด่นของการวางเงื่อนงำที่ช่วยดึงดูดผู้อ่านในวันพีชอีกประการก็คือการสร้างตัวละครหลักขึ้นมาหลายตัวโดยที่ยังไม่บอกที่มาที่ไปของตัวละครอย่างชัดเจน โดยเฉพาะตัวละครเอกอย่างลูฟี่ที่ผู้เขียนเปิดตัวด้วยคาแร็คเตอร์ภายนอกเท่านั้น หลังจากนั้นจึงค่อยๆ เปิดเผยรายละเอียดของตัวละครภายหลัง เช่นลูฟี่เป็นพี่น้องกับเอส (โจรสลัดหนุ่มไฟแรงที่โด่งดังจากการเป็นหัวหน้าหน่วยที่ 2 ของกลุ่มโจรสลัดหนวดขาว กลุ่มโจรสลัดที่แข็งแกร่งที่สุดใน

โลก) หรือการเปิดเผยว่าแท้จริงแล้วลูฟี่เป็นลูกของนักปฏิวัติชื่อดังผู้กำลังถูกกล่าวขวัญถึงในโลกโจรสลัด การเปิดเรื่องที่ทำให้ลูฟี่ดูเหมือนเด็กหนุ่ม “ธรรมดาๆ” คนหนึ่ง (nobody) ซึ่งอาจมีดีแค่เพียงความกล้าหาญและความมุ่งมั่น แล้วกลับมาเฉลยหรือคลี่คลายในภายหลังว่าโดยเนื้อแท้ นั้นเด็กหนุ่มคนนี้เป็นทายาทของบุคคลสำคัญแห่งโลกโจรสลัด (somebody) จึงสร้างความรู้สึกคาดไม่ถึง หรือเซอร์ไพรส์ผู้อ่านได้เป็นอย่างดี ขณะเดียวกันก็ช่วยให้ตัวเอกขยับเข้าใกล้ความฝันการเป็นเจ้าของโจรสลัดได้อย่างน่าเชื่อถือมากขึ้นด้วย

อาจกล่าวได้ว่ากลวิธีการสร้างเงื่อนไขและการคลี่คลายของวันพีซ สะท้อนการวางแผนโครงเรื่องระยะยาวมาอย่างดีของผู้เขียน ที่มีลักษณะการวางแผนเงื่อนไขสำคัญไว้แต่ต้นและจะยังไม่ยอมคลี่คลายเงื่อนไขนั้นจนกว่าจะถึงปลายทางของเรื่อง แต่ขณะเดียวกันในระหว่างทางของเรื่องก็พยายามหาทางสร้างและคลี่คลายเงื่อนไขย่อยๆ ที่น่าสนใจผ่านตัวละครและฉากสถานการณ์ต่างๆ เพื่อดึงผู้อ่านให้อยู่กับเรื่องราวได้ตลอดรอดฝั่ง

1.2.4.4 นิินจาคาถา: ชีวิตชื่นชมสร้างอารมณ์รามา

บ่อยครั้งที่คอการ์ตูนชาวไทยมักเปรียบเปรยวันพีซ กับนิินจาคาถา และเมื่อเทียบการสร้างเงื่อนไขระหว่างสองเรื่องนี้แล้วก็พบว่าไม่ต่างกันนั่นคือการทำให้ “คนอ่านรู้แน่นอนกว่าตัวละคร” อยู่เสมอ แต่นิินจาคาถา มุ่งเน้นการสร้างเงื่อนไขของเรื่องและตัวละครมากกว่าวันพีซ โดยตั้งแต่เปิดเรื่องผู้เขียนได้วางเงื่อนไขเพื่อจับคนอ่านได้อย่างอยู่หมัดผ่านปมชีวิตของตัวละครเอกอย่างนารูโตะ ที่มีสัตว์ประหลาดจอมวายร้าย (สัตว์หาง อย่างจิ้งจอกเก้าหาง) ถูกสะกดอยู่ในร่าง เรียกได้ว่าแค่เพียงเปิดเรื่องตัวละครอย่างนารูโตะก็มีมิติที่ลึกซึ้งและทำให้คนดูคาดเดาแนวทางต่อไปของเรื่องกันได้มากมาย ซึ่งผู้เขียนก็ค่อยๆ คลี่คลายปมของจิ้งจอกเก้าหางออกมาเป็นระยะ ทั้งวิธีที่จะควบคุมจิ้งจอกเก้าหาง หรือสัตว์หางประเภทอื่นๆ อยู่ในร่างของใครบ้าง นอกจากการสร้างเงื่อนไขผ่านตัวเอกแล้ว ตัวละครประกอบอื่นๆ ก็มีเบื้องหลังชีวิตน่าสนใจไม่แพ้กัน (ตามทีกล่าวไปบ้างแล้วในความลึกซึ้ง ซับซ้อนของโครงเรื่อง) เช่นการสร้างเงื่อนไขในชีวิตของเพื่อนร่วมทีมนิินจาของนารูโตะอย่าง “อุจิวะ ซาสึเกะ” ที่มีชีวิตอยู่เพื่อความแค้นและการแก้แค้นพี่ชายของตน (ซึ่งสังหารพ่อแม่และครอบครัวตัวเองอย่างอิทาจิ) แต่แท้จริงแล้วเรื่องราวกลับมากลี่ยคลายในภายหลังว่าพี่ชายของซาสึเกะนั้นลงมือสังหารครอบครัวเพื่อปกป้องเกียรติของคนในตระกูลและได้สร้างปมเงื่อนไขต่อไปอีกว่าสาเหตุการตายของคนในตระกูลอุจิวะ มาจากการที่ถูกชาวโคโนฮะ (หมู่บ้านนิินจาของตนเอง) หักหลัง หรือการสร้างเงื่อนไขของตัวละครโฮคาเงะรุ่นที่ 4 (ผู้ปกครองหมู่บ้านนิินจา) ซึ่งผู้เขียนได้กล่าวไว้ในตอนต้นว่าเป็นผู้สละชีวิต

ตนเองเพื่อฉีกจิ้งจอกเก้าหางเอาไว้ในตัวนารูโตะ แล้วจึงค่อยมาเฉลยในภายหลังว่าแท้จริงแล้วไฮคาเงะรุ่นที่ 4 ซึ่งเป็นที่รักของคนในหมู่บ้านนินจา นั้นเป็นพอบังเกิดเกล้าของนารูโตะ



ภาพประกอบ 10 ปีศาจจิ้งจอกเก้าหางที่สถิตอยู่ในร่างนารูโตะ

ที่มา: <http://www.siamzone.com/board/view.php?sid=1510881>

เห็นได้ว่าวิธีการสร้างเงื่อนงำเพื่อดึงดูดผู้อ่านของนินจาคาถาฯ นั้นเกิดขึ้นผ่าน “ตัวละคร” ทั้งตัวละครเอกและตัวละครหลักอื่นๆ ที่มีพฤติกรรมหรือนิสัยที่ลึกซึ้งในตอนต้นเรื่อง ก่อนจะเฉลยหรือคลี่คลายเหตุผลในภายหลังโดยสร้างเรื่องราวที่เต็มไปด้วยอารมณ์ ทั้งขมขื่น ปวดร้าว ความรัก ความเสียสละ ความพยายาม ฯลฯ เพื่อสร้างความสะเทือนอารมณ์แก่ผู้อ่าน

อาจกล่าวได้ว่าตลอดทั้งเรื่องของนินจาคาถาฯ นั้นเต็มไปด้วยเงื่อนงำ ลึกลับผ่านการกระทำของตัวละคร หรือกลุ่มองค์กรลึกลับ (เช่น โอโรจิมารุ หรือกลุ่มแสงอุษา) ซึ่งผู้เขียนก็ใช้ประโยชน์จากการสร้างตัวละครที่ “ดูลึกลับ” ในตอนเปิดตัว เพราะสามารถใส่เหตุผลเพื่อสร้างความเซอร์ไพรส์ให้กับคนอ่านในภายหลังได้ตลอดเวลา (เช่น พ่อของนารูโตะเป็นใคร หรือ จิไรยะ นินจาจอมลามากในปัจจุบันที่แท้จริงแล้วเป็นยอดนินจาในตำนาน เป็นต้น)

1.2.4.5 ทเวนตี้ : ทิ้งเรื่องราวให้ค้างคาใจ

นอกเหนือจากการเล่าเรื่องที่ไม่เป็นไปตามลำดับเวลาแล้วสิ่งที่น่าสนใจอีกประการในการ์ตูนเรื่องนี้ก็คือ “วิธีการปูเรื่องราวเพื่อเร้าอารมณ์ผู้อ่านไปสู่จุดที่น่าสนใจจนถึงที่สุด” (จุดไคลแมกซ์-climax) ซึ่งในการเล่าเรื่องโดยส่วนใหญ่จะคลี่คลายจุดไคลแมกซ์ในทันที เช่น ตัวละครเอกกำลังจมนมโตนผู้ร้ายไล่ล่าจนเจียนจะตกตึก (ปูเรื่องต้นกราฟความน่าสนใจไปถึงจุดไคลแมกซ์) แล้วภาพก็ตัดมาที่ด้านหลังของผู้ร้ายเผยให้เห็นว่ายังมีเพื่อนพระเอกที่คอยช่วยขัดขวางตัวร้ายไม่ให้หนีวุ่นไปที่พระเอกในเสี้ยววินาทีไคลแมกซ์นั้น ซึ่งก็ทำให้พระเอกรอด

พ้นจากความตายมาได้หวุดหวิด (การคลี่คลายเรื่องและบทสรุป) แต่ในการ์ตูนเรื่องนี้กลับเลือกที่จะ “ตัดโคเลแม็กซ์” ทิ้ง ทำให้ผู้อ่านจึงต้องหยุดอารมณ์ เอาดี้อๆ (ในช่วงเวลาที่อารมณ์กำลังพุ่งถึงขีดสุด) เพราะผู้เขียนไม่ยอมเฉลยจุดโคเลแม็กซ์และจุดคลี่คลายในแต่ละปมปัญหา เช่น หลังจากทีปูเรื่องมาจนถึงช่วงที่กลุ่มของพระเอก “ขบวนการเคนจิ” กำลังจะไปกู้วิกฤติโลกโดยการหยุดหุ่นยักษ์ที่จะปล่อยเชื้อไวรัสทำลายล้างเมือง ผู้เขียนก็เล่าถึงเพียงแค่เคนจิได้พยายามปีนขึ้นไปบนห้องควบคุมหุ่นยักษ์เพื่อยับยั้งการปล่อยเชื้อไวรัส แต่แล้วก็ตัดจุดคลี่คลายเหตุการณ์ทิ้งไป ทิ้งให้คนดูเข้าใจเอาเองว่าเคนจิถูกไฟทำลายล้างไปพร้อมกับหุ่นยักษ์ (เพราะหลังจากนั้นก็ไม่มีใครพบเคนจิอีกเลย) ส่วนชะตากรรมของเพื่อนร่วมขบวนการเคนจิอีกหลายคนเป็นอย่างไรนั้นผู้เขียนก็ยังไม่ได้อธิบายเหตุการณ์ในทันที (เช่น คนอ่านไม่รู้ว่าโอดิโจะ หัวหอกของขบวนการเคนจิอีกคนอยู่ที่ไหนจนกระทั่งผู้เขียนได้เฉลยในภายหลังว่าเขาโดนจับขังคุก)

การไม่ยอมคลี่คลายปมปัญหาหรืออุปสรรคในทันทีทันใดเป็นกลวิธีหลักที่ผู้เขียนใช้ดึงความสนใจของผู้อ่านในการ์ตูนเรื่องนี้ โดยเลือกจะเบี่ยงเบนความสนใจคนอ่านด้วยการเปลี่ยนไปเล่าเรื่องราวของตัวละครอื่น หรือเหตุการณ์อื่นแทน แล้วจึงค่อยมาเฉลยจุดคลี่คลายในภายหลัง (ไม่เฉลยในเล่มเดียวกัน แต่ห่างกันหลายเล่ม) ซึ่งการนำเสนอเช่นนี้อาจเป็นทั้งจุดเด่นและจุดด้อยในเวลาเดียวกัน ในแง่จุดเด่นก็คือ “ความคาวใจ” ทำให้ผู้อ่านทำให้สนใจติดตามเรื่องราวต่อไป (โดยผู้เขียนมักทิ้งจุดคลี่คลายเอาไว้เสมอเมื่อนำเสนอเรื่องราวมาจนท้ายเล่ม) แต่เมื่อผู้เขียนใช้วิธีนี้บ่อยครั้งก็ทำให้บางครั้งผู้อ่านลืมเรื่องราวก่อนหน้าที่เกิดขึ้นจนออกอาการงันกับเรื่องราวและทำให้ต้องไล่อ่านเรื่องราวย้อนหลังเพื่อปะติดปะต่อเหตุการณ์ (เพราะกว่าการ์ตูนจะวางจำหน่ายแบบรวมเล่มก็ต้องใช้เวลานานประมาณ 1 เดือน) เช่น เหตุการณ์ที่ดองก็ผู้กล้าหาญพบบางสิ่งบางอย่างในห้องวิทยาศาสตร์ตอนกลางคืน ผู้เขียนได้เล่าถึงเหตุการณ์นี้หลายครั้ง โดยสร้างความสงสัยผ่านการบรรยายว่า “สิ่งที่ดองก็เห็นตอนนั้นเป็นที่รู้จักกันในภายหลัง แต่ว่าตอนที่รู้เรื่องนั้น สถานการณ์มันก็สายเกินกว่าจะแก้ไขเสียแล้ว” และในการย้อนกลับไปเล่าเรื่องนี้ก็แต่ละครั้งก็ค่อยๆ ขยับเข้าใกล้จุดคลี่คลายมากขึ้นทุกขณะ แต่จนแล้วจนรอดก็ไม่ยอมเฉลยเสียที่ว่าสิ่งที่ดองก็เห็นจนทำให้คนที่ “ขวัญดี” ที่สุดต้อง “ขวัญหาย” นั่นคืออะไรกันแน่

“วิธีเล่าเรื่องของทเวนตีมันตีตรงที่ทำให้เรารู้สึกเหมือนดูซีรีส์ฝรั่ง เพราะวางโครงเรื่องมาอย่างดี พออ่านจบหนึ่งเล่มก็เหมือนดูซีรีส์จบ chapter แต่ก็จะต้องมีปมอะไรบางอย่างทิ้งให้เราตามในตอนต่อไป” (ทรงวิทย์ สีกิติกุล, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2554)

“เขาเก่งมากในการสร้างปมใหม่ให้เราสนใจ สงสัยได้ตลอด พอเล่าไปจน

จะไคลแม็กซ์แล้วก็ไม่ยอมเฉลยปมซักที วิธีการเล่ามันเหมือนเรื่องสั้นย่อยๆ ที่เมื่อปิดเรื่องย่อยๆ โดยทิ้งปมไว้ แต่พอเปิดตอนใหม่ขึ้นมาก็สร้างปมใหม่ที่น่าสนใจกว่าเก่าขึ้นมาอีก มันเลยชัดเราชะอยู่หมัดเลย” (เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์, สัมภาษณ์, 13 กันยายน 2554)

“มันให้ความรู้สึกเหมือนดูหนังฮอลลีวู้ด เล่ากลับไปกลับมา พร้อมๆ กับ ช้อนปมให้เราสงสัยติดตามเรื่องได้ตลอด (ประสพโชค จันทรมงคล, สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554)

“มันเล่าคล้ายหนังซีรีส์ ทั้งการทิ้งปม การไม่บอกเรื่องทั้งหมด มัน เดินเรื่องไม่เป็นเสต็ปของมังงะจำๆ ไม่เหมือนกับมังงะดังๆ อย่าง *Bleach*” (ธัญลักษณ์ เตชศรี สุธี, สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2554)

“มันมีลักษณะของนิยายผู้ใหญ่ เป็นการต่อสู้ด้วยความเชื่อ และการ รวมตัวของกลุ่มฆวนการ โดยผู้เขียนผูกปมให้ปริศนาตามทีละเปลาะๆ ล่อให้คนติดตามว่า “เพื่อน” คือใครกันแน่” (อิศเรศ ทองปัสโกณ, สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2554)

1.2.4.6 เดธโน้ต: เฉลยเงื่อนงำสำคัญตั้งแต่เปิดเรื่อง

ขณะที่การ์ตูน หรือเรื่องเล่าในสื่ออื่นๆ (เช่นนิยาย ละคร หรือภาพยนตร์) มักพยายามเก็บเงื่อนงำหรือปมหลักของเรื่องที่ตนสร้างไว้ก่อนจะคลี่คลายปมสำคัญนั้นในตอนท้ายเรื่องเพื่อรักษา-ดึงดูดผู้อ่านหรือผู้ชมเอาไว้ เหมือนเช่นวันพีซ คนอ่านยังค้างคาใจกับปมเรื่องประวัติชีวิตของลูฟี่ หรือเรื่องวันพีซที่แท้จริงคืออะไร ส่วนนารูโตะก็ยังมีปมมากมายที่ยังไม่ยอมเฉลยให้คนอ่านรู้ เช่นอิทธิฤทธิ์ที่แท้จริงของจิ้งจอกเก้าหาง เบื้องลึกเหตุการณ์ในวัยเด็กของนารูโตะ และซาสึเกะ หรือกระทั่งโคนันยอดนักสืบจิ๋ว ที่เป็นเรื่องราวสืบสวนแบบจบในตอนก็ยังมีเงื่อนปมระยะยาวให้คนอ่านลุ้นว่าแท้จริงแล้วองค์การของชายชุดดำมีความสำคัญต่อเรื่องอย่างไร แต่สำหรับเดธโน้ตกลับฉีกไปจากกฎที่ว่านี้ เพราะยอมให้ผู้อ่านรู้ “คำตอบ” สำคัญตั้งแต่ต้นเรื่อง นั่นคือการบอกว่า “ใครคือเจ้าของเดธโน้ตตัวจริง” อาจเรียกได้ว่าการตูนเรื่องนี้ “แบไต๋” หรือ “เฉลย” เงื่อนงำสำคัญของเรื่องให้ผู้อ่านรู้ตั้งแต่ต้น ซึ่งหากเป็นวิธีการเขียนเรื่องแนวลึกลับสืบสวนสอบสวนส่วนใหญ่ก็อาจเปิดเรื่องผ่านเงื่อนปมให้คนสงสัยผ่านการตายของผู้ร้ายที่อยู่ในคุก จากนั้นจึงเปิดด้วยตัวละครเอกอย่างแอลที่คอยสืบหาร่องรอยของคดีต่างๆ ก่อนสาวไปถึงตัวผู้ร้ายที่ก่อคดี (คลี่คลายเงื่อนงำ) ในตอนท้ายเรื่อง

แต่กลวิธีเล่าเรื่องของเดธโน้ตด้วยการคลี่คลายปมว่าใครคือผู้ร้ายตัวจริง ตั้งแต่เปิดเรื่องยอมทำให้ทิศทางในการเขียนเรื่องเปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิง จากเดิมที่เรื่องแนวสืบสวนลึกลับมักทำให้ผู้อ่านสนุกกับการสร้างปมและคลี่คลายปมบางส่วนให้คนอ่านค่อยๆ “คาดเดาตัว

ผู้ร้าย” ทีละนิดๆ ก่อนเฉลยแบบเซอร์ไพรส์ในตอนจบ กลับกลายมาเป็นการสร้างยุทธวิธี “พรางตัว” ของยางามิ ไคท์ (ผู้ครอบครองเดธโน้ตซึ่งสามารถเขียนชื่อใครก็ได้เป็นการสั่งให้ตายนั่นเอง) ว่าจะสามารถซ่อนตัวไม่ให้ถูกจับจากยอดนักสืบรุ่นราวคราวเดียวกันอย่างไรแฉ่ได้อย่างไรแทน การสร้างและการคลี่คลายเงื่อนงำของเดธโน้ตจึงมีลักษณะ “คนอ่านรู้เท่าๆกับตัวละคร” ซึ่งก็เป็นความท้าทายในการเล่าเรื่องราวว่าทำอะไรถึงจะดึงคนอ่านในระยะยาวเอาไว้ได้ เพราะไม่มีเงื่อนปมของคดีมาช่วยดึงดูด แถมยังไม่มีการสร้างปมอดีตของตัวละครเข้ามาช่วยสร้างความเซอร์ไพรส์ (เหมือนเช่นวันพีซ หรือนินจาคาถาฯ) แต่ด้วยการพลิกวิธีเล่าเรื่องมาเป็นการยอมเปิดเผยให้ผู้อ่านได้รับรู้ขั้นตอน วิธีคิดวางแผนของตัวเอกอย่างละเอียดแทน จึงกลายเป็นรสชาติที่แปลกใหม่สำหรับผู้อ่านที่เสมือได้เป็น “จอมวางแผน” เสียเอง และก็กลายเป็นจุดเด่นของเดธโน้ตที่สามารถดึงความน่าสนใจจากคนอ่านไว้ได้ตลอดรอดฝั่ง

“การเขียนเรื่องแบบเดธโน้ตมันยากนะ เพราะคนอ่านเดาตอนจบออกอยู่แล้ว ว่ายังไงไคท์ก็ต้องถูกจับ จนมุมแน่ๆ มันเลยท้าทายว่าจะทำให้คนอ่านเขาสนใจเรื่องไปจนจบได้ยังไง แต่เขาก็ทำได้ มันทำให้ผมอ่านรวดเดียวจบเลย สุดยอดมาก” (เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์, สัมภาษณ์, 13 กันยายน 2554)

ดังนั้นจึงสรุปกลวิธีการสร้างเงื่อนงำและการคลี่คลายเงื่อนงำของทุกเรื่องได้ดังนี้

เรื่อง	กลวิธีสร้าง-คลี่คลายปม/เงื่อนงำ	การรับรู้ของคนอ่านต่อเรื่อง	การสร้างความคาดไม่ถึง
ดราگونบอล	สร้าง-คลี่คลายทันที ไม่ทิ้งปมไว้นาน	คนอ่านรู้เท่าๆกับตัวละคร	น้อย
ยอดนักสืบจิ๋ว	สร้าง- คลี่คลายทีละนิดและไม่คลี่คลายปมทั้งหมดจนกว่าจะจบตอน	คนอ่านรู้น้อยกว่าตัวละคร	ปานกลาง
วันพีซ	สร้างปมหลักต้นเรื่องและไม่เฉลยจนกว่าจบเรื่อง /สร้างปมย่อยๆ-คลี่คลายเป็นระยะ	คนอ่านรู้น้อยกว่าตัวละคร	มาก
นินจาคาถาฯ	สร้างปมหลักต้นเรื่องและไม่เฉลยจนกว่าจบเรื่อง /สร้างปมย่อยๆ-คลี่คลายเป็นระยะ	คนอ่านรู้น้อยกว่าตัวละคร	มาก
ทเวนตี้	สร้างปมหลักต้นเรื่องและไม่เฉลยจนกว่าจบเรื่อง /สร้างปมย่อยๆ-ทิ้งช่วงให้คนอ่านสงสัยก่อนคลี่คลายภายหลัง	คนอ่านรู้น้อยกว่าตัวละคร	มาก
เดธโน้ต	สร้าง-คลี่คลายปมตั้งแต่เปิดเรื่อง	คนอ่านรู้มากกว่าตัวละคร	น้อย

ตารางที่ 5 สรุปกลวิธีการสร้าง-คลี่คลายเงื่อนงำ

จากที่กล่าวมาทั้งหมดในส่วนขอโครงเรื่องจะพบว่าลักษณะของเรื่องที่มีความสมจริง มักจะมีความซับซ้อนลึกซึ้งของโครงเรื่อง และมีวิธีการสร้างปมหลัก และปมรองเอาไว้ค่อนข้างมาก รวมทั้งมักจะไม่นิยมเฉลยปมสำคัญของเรื่องจนกว่าจะจบเรื่อง อย่างเช่น วันพีซ นินจาคาถาฯ และยอดนักสืบจิ๋ว ในขณะที่ดราม่าก่อนบอล มีความซับซ้อนของโครงเรื่องน้อยมาก แต่ก็สามารถดึงดูดคนอ่านไว้ด้วยการสร้างคาแร็คเตอร์ที่แข็งแกร่ง ส่วนเดธโน้ต และทเวนตีๆ นั้น มีวิธีการเล่าเรื่องที่เฉพาะตัว เพราะแม้จะมีความสมจริงในการเล่าเรื่องมาก แต่ก็ไม่ได้มีปมหลัก หรือปมรองที่ซับซ้อนมากนัก โดยเดธโน้ตพลิกการเล่าเรื่องจากการ “ปิดบังปมหรือเงื่อนงำ” มาเป็นการ “คลี่คลายปมหรือเงื่อนงำ” ตั้งแต่เปิดเรื่อง ขณะที่ทเวนตีๆ ก็อาศัยกลวิธีการเรียงลำดับการเล่าเรื่องที่ซับซ้อนส่งผลให้เรื่องราวดูลึกลับและน่าติดตาม

1.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

นอกจากโครงเรื่องที่เป็นองค์ประกอบสำคัญในการถ่ายทอดเรื่องราวแล้ว ความขัดแย้ง หรือปมขัดแย้ง หรืออาจเรียกว่าอุปสรรคที่มาขัดขวางการเดินทางไปสู่เป้าหมายของตัวละคร (conflict) ก็มีผลสำคัญที่จะเสริมสร้างให้เรื่องสนุก เข้มข้น หรืออาจลดทอนให้น่าเบื่อได้เช่นกัน ซึ่งจากทั้ง 6 เรื่องก็พบว่าอาจแบ่งความขัดแย้งออกเป็น 3 ประเภทด้วยกัน

1.3.1 ประเภทเน้นความขัดแย้งภายนอก ได้แก่ ดราม่าก่อนบอล เดธโน้ต และยอดนักสืบจิ๋วฯ

1.3.2 ประเภทเน้นความขัดแย้งภายใน ได้แก่ ทเวนตีๆ

1.3.3 ประเภทเน้นทั้งความขัดแย้งภายนอก-ภายในใกล้เคียงกัน ได้แก่ วันพีซ และนินจาคาถาฯ

1.3.1 ประเภทเน้นความขัดแย้งภายนอก

ก. ดราม่าก่อนบอล: ความขัดแย้งภายนอกคือคู่ต่อกรของใจคู่

การสร้างความขัดแย้ง หรืออุปสรรคที่ทำให้ตัวละครต้องฟันฝ่าในดราม่าก่อนบอลหนีไม่พ้นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน (ในเรื่องนี้อาจหมายถึงปีศาจกับปีศาจด้วยกันหรือมนุษย์กับสัตว์ประหลาด) ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นความขัดแย้งภายนอก ที่เราเห็นเป็นรูปธรรม ปรากฏในรูปของตัวละครฝ่ายตรงกันข้ามกับตัวเอง หรือฝ่ายร้ายนั่นเอง และความขัดแย้งประเภทนี้ก็มักพบในเรื่องแนวต่อสู้อยู่แล้ว แต่จุดเด่นในการสร้าง “ตัวอุปสรรค” ของดราม่าก่อนบอลนั้นอยู่ที่การสร้างตัวละครศัตรูของตัวเอกให้มีคาแร็คเตอร์ที่หลากหลาย โดยมีทั้งคน

สัตว์ สิ่งมีชีวิตนอกโลกอย่างชาวไซย่า สิ่งประดิษฐ์อย่างมนุษย์ดัดแปลง รวมทั้งเผ่าพันธุ์ปีศาจ
ต่างๆ อย่างจอมมารบู

และเนื่องจากผู้เขียนเน้นไปที่ความขัดแย้งภายนอกระหว่างมนุษย์กับ
มนุษย์ (ฝ่ายพระเอกและศัตรู) อย่างเข้มข้น โดยจะเห็นได้จากฉากต่อสู้ที่เกิดขึ้นอยู่อย่างต่อเนื่อง
โดยที่ตัวละครเอกแทบไม่มีช่วงเวลาได้พักเพื่อฝึกฝีมือเลยนั้น จึงทำให้ความขัดแย้งภายในถูก
ละเลยไปต่างๆ ที่ผู้เขียนได้สร้าง “ปม” ที่น่าสนใจขึ้น นั่นคือการสร้างพื้นเพของตัวละครเอกอย่างใ
งคว่าไม่ใช่มนุษย์แต่กลับมีสายเลือดของมนุษย์ต่างดาว (ชาวไซย่า) ที่ถูกส่งมายังโลกตั้งแต่ยังแบ
เบาะเพื่อทำลายล้างโลกมนุษย์ จากจุดนี้เองเมื่อโงคูทราบเรื่องในภายหลัง เขากลับไม่ได้มี
ปฏิกิริยาใดใด ไม่แปลกใจ ไม่เสียใจ (ที่ชาวไซย่าค่อนข้างจะโหดร้าย รักเพียงการต่อสู้) และไม่
สับสนกับการต้องเลือกระหว่างความเป็นชาวไซย่า และความเป็นชาวโลก ยิ่งไปกว่านั้นโงคูยัง
สามารถลงมือฆ่าพี่ชายของตัวเอง (ชาวไซย่าซึ่งมีปรากฏตัวพร้อมเป้าหมายการโจมตีโลกมนุษย์)
โดยไม่แสดงความรู้สึกใดอีกเช่นกัน การที่ผู้เขียนไม่ได้ใช้ประโยชน์จากความขัดแย้งใน
เรื่อง “สายเลือดที่แท้จริง” ของโงคูให้เกิดประโยชน์ ทั้งๆ ที่อุทิศสำหรับสร้างปมความขัดแย้งในตัวเอง
ได้อย่างน่าสนใจแล้วนั้นจึงเป็นเรื่องที่น่าเสียดายอย่างยิ่ง ซึ่งอาจเป็นเพราะเป้าหมายของโทริยามา
อากิระที่ต้องการให้เรื่องอ่านง่าย ไม่ซับซ้อนก็จริงอยู่ แต่หากมีการใส่ใจรายละเอียดในแง่
ความรู้สึก “ผิดบาป” จากการฆ่าพี่ชายแท้ๆ ของโงคู หรือให้ตัวละครได้แสดงออกถึงความลังเล
เจ็บปวดที่ต้อง “เลือก” ระหว่างการต่อสู้เพื่อโลกที่เขาใช้ชีวิตมาเกือบตลอดชีวิต กับ พี่ชายและ
สายเลือดชาวไซย่าที่มีภารกิจเพื่อทำลายล้างโลก ก็น่าจะทำให้สถานะความเป็น “ฮีโร่” ของโงคู
ไม่ได้อยู่บนหิ้งจนผู้อ่านแต่ละต้องไม่ได้ (เพราะตลอดทั้งเรื่องโงคูฝีมืออยู่ชั้นเหนือกว่าผู้อื่นโดย
สิ้นเชิง) แต่จะทำผู้อ่านได้พักสมองกับฉากต่อสู้และเปลี่ยนไปรับรสความรู้สึกเข้าถึง “ความเป็น
มนุษย์” ของตัวละครเอกที่สามารถเศร้า เสียใจ และต้องพบพานกับอุปสรรคอื่นๆ ที่ไม่ใช่แค่เรื่อง
“การต่อสู้” เท่านั้น

ข. เดธโน้ต : เปิดด้วยปมภายในแต่กลับซับซ้อนปมภายนอก

น่าแปลกที่เดธโน้ตเปิดเรื่องด้วยความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับระบบ
สังคม โดยทำให้ผู้อ่านเชื่อว่าเรื่องราวที่เรากำลังจะได้พบในการ์ตูนเรื่องนี้เกิดจากสาเหตุความ “ไม่
เชื่อมั่นต่อระบบยุติธรรม” ของเด็กหนุ่มอย่างยามิ ไทท์ ที่เชื่อมกับการต้องพึ่งมือตำรวจ-อัยการ
ซึ่งไร้หน้าตาในการจับคนร้ายมาลงโทษให้สาสมกับความผิด จนทำให้เขาต้องแต่งตั้งตัวเองเป็น
“ศาลเตี้ย” ขำระความผิดต่ออาชญากรผ่านการเขียนชื่ออาชญากรลงบนสมุดบันทึกลึกลับที่ชื่อ
“เดธโน้ต” ซึ่งเป็นสมุดบันทึกของยมทูตที่ทำตกไว้บนโลกมนุษย์ แน่นนอนว่าเมื่อเปิดเรื่องเช่นนี้

คนอ่านย่อมคาดเดาว่าเรื่องราวอาจเน้นไปที่ความขัดแย้งระหว่างความรู้สึกในจิตใจของไลท์ที่หน้าจะต้องแบกรับกับความรู้สึกผิดในการลงมือสังหารผู้คน (ความขัดแย้งภายในจิตใจ) รวมทั้งความรู้สึกผิดต่อการกระทำที่เกิดจากเสียงตอบรับจากสังคมที่มีทั้งเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยกับการกระทำของไลท์ (ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับระบบสังคม) แต่ทิศทางการเล่าเรื่องของเดธโน้ตกลับซับซ้อนไปในทิศทางตรงกันข้ามเพราะให้ความสำคัญกับความขัดแย้งภายนอกอย่างมาก ผ่านการแสดงรายละเอียด วิถีคิดการต่อสู้วางแผนไล่ต้อนกันระหว่างนักสืบหนุ่มรุ่นราวคราวเดียวกันอย่างแอลและเจ้าของเดธโน้ตผู้สังหารฆาตกรอย่างไลท์ ซึ่งการมุ่งเน้นไปที่วิธีการวางแผนซ่อนแผนที่ว่านี้สร้างรสชาติแปลกใหม่ให้กับคนอ่าน และทำให้รู้สึกสนุก หรือทิ้งกับความเก๋กาจของตัวละคร และของผู้เขียนก็จริง แต่ก็เท่ากับว่าผู้เขียนได้ลิ้มเสียน้ำที่เย็นย่ำความขัดแย้งภายในที่เคย “ปูทาง” เอาไว้ตั้งแต่ต้นเรื่อง เช่นถ้าผู้เขียนเลือกให้พระเอกอย่างไลท์แสดงความรู้สึกผิดในใจอยู่บ้างที่บางครั้งต้องฆ่าคนบริสุทธิ์ ตัวละครอย่างไลท์ก็น่าจะทำให้ผู้ชมรู้สึกลุ้นรัก และอยากเอาใจช่วยมากกว่านี้ หรือหากผู้เขียนเลือกจะให้เห็นจิตใจภายในของแอลมากกว่านี้ (เช่นการใช้แฟลชแบ็คช่วยให้เห็นที่มาที่ไปของตัวละครว่าทำไมเด็กวัยรุ่นคนหนึ่งถึงได้เก่งกาจขนาดองค์กรระดับตำรวจสากลยังต้องเชื่อถือฝีมือคนคนนี้) ก็จะช่วยให้ตัวละครและเรื่องราวดูจริงจัง น่าเชื่อถือ และสร้างอารมณ์ร่วมจากผู้อ่านได้มากขึ้นด้วย

ค. ยอดนักสืบจิ๋ว : ปมขัดแย้งภายนอกสร้างเอกลักษณ์แก่เรื่องราว

แม้การ์ตูนเรื่องนี้จะสร้างตัวละครขึ้นมาโดยมีเงื่อนไขที่สามารรถหยิบจับขึ้นมาปิบเป็นเกลียวอุปสรรคภายในจิตใจตัวละครได้ผ่านการต้องกลายร่างจากเด็กมัธยมปลายมาเป็นเด็กประถมของตัวเอกอย่างโคนัน หลังจากที่ถูกองค์กรลึกลับจับกรอกยาหวังฆ่าให้ตายแต่แผนกลับผิดพลาดทำให้ชินอิจิกลายร่างเป็นเด็ก “โคนัน” จนกลายเป็นที่มาของเรื่องราวยอดนักสืบจิ๋วจอมคลั่งคลายคดีฆาตกรรมปริศนา แต่ปมอุปสรรคจากความรู้สึกเป็นเด็กในจิตใจของชินอิจิ กลับไม่ได้แสดงออกมาเป็นรูปธรรมมากนัก (เช่นการปล่อยให้ตัวเอกได้ครุ่นคิดว่าการอยู่ในร่างเด็กทำให้ไม่สามารถแสดงความรู้สึกรักหญิงสาวที่เขาชื่นชอบอย่างรัน หรือการเป็นเด็กทำให้เขาไม่อาจเข้าใกล้พ่อ-แม่ได้ดังเดิม เป็นต้น) เพราะอุปสรรคจาก “ความเป็นเด็ก” นั้นเพาะสร้างปมปัญหา-ความขัดแย้งภายนอกมากกว่า โดยเฉพาะการนำข้อจำกัดของความเป็นเด็กมาใช้ในการสืบคดี เช่น หลายครั้งที่โคนันเร็วแรงน้อยเกินไปเพราะเป็นเด็กจนทำให้ต้องเกือบจมน้ำผู้ร้าย หรือการเอื้อมมือหยิบของไม่ถึงเพราะแขนของเด็กนั้นยาวไม่เท่าผู้ใหญ่ รวมทั้งการสืบและการคลั่งคลายคดีที่ต้องการความน่าเชื่อถือของผู้ใหญ่ทำให้โคนันต้องใช้เครื่องเปลี่ยนเสียงกลายเสียงเป็นนักสืบรุ่นเก๋าอย่างโมริ เรียกได้ว่า

ผู้เขียนใช้ประโยชน์จากข้อจำกัด (ปมอุปสรรค) ของความเป็นผู้ใหญ่ในร่างเด็กได้อย่างน่าสนใจ จนทำให้วิธีการคลี่คลายคดีของนักสืบโมริ (ที่ต้องมีแบบแผนในการถูกยิงยาเสพติดและการนอนหลับทุกครั้งก่อนคลี่คลายคดี) กลายมาเป็น “เอกลักษณ์” ให้กับการ์ตูนเรื่องนี้ไปโดยปริยาย ซึ่งนอกจากการ์ตูนเรื่องนี้จะสร้างแบบแผนของการคลี่คลายคดีข้างต้นแล้วยังสร้างแบบแผนของคดีที่มักต้องเกิดเหตุในสถานที่ปิดตาย แถมตัวละครเอกอย่างโคนันยังต้องอยู่ในเหตุการณ์ทุกครั้งไป สิ่งเหล่านี้ที่อาจเรียกได้ว่า “ความบังเอิญ” ที่ผู้เขียนจงใจสร้างขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่า ที่แม้จะดูเป็นเรื่องไม่น่าเชื่อถือ จนหลายๆ คนอาจร้องว่า “เอาอีกแล้ว” แต่เมื่อถูกตอกย้ำ ซ้ำเดิมหลายๆ ครั้งก็ย่อมเพาะสร้างแฟนประจำกลุ่มที่รู้สึกคุ้นเคยและเรียกร่องจะเห็นแบบแผนที่ตนเคยเห็นนั้นซ้ำแล้วซ้ำเล่า นั้นเพื่อความอบอุ่นใจ (ไม่ต่างอะไรกับคนดูละครไทยในบ้านเราที่ต้องการเห็นละครแนวทางเดิมๆ อยู่ซ้ำไปนั่นเอง) “แบบแผน” หรือ “แนวทาง” ที่ยอดนักสืบจิ๋วฯ ได้สร้างขึ้นเหล่านี้จึงกลายเป็นเอกลักษณ์ของเรื่องที่ย่อมส่งผลให้มีผู้อ่านที่ติดตามผลงานอยู่อย่างยาวนานจนถึงปัจจุบัน

1.3.2 ประเภทเน้นความขัดแย้งภายใน ได้แก่ ทเวนต์ตี้

ก. ทเวนต์ตี้: ความขัดแย้ง “นามธรรม” เหนือ “รูปธรรม”

คัทสึมาตะคุง (“เพื่อน” คนใหม่): นายช่วยเป็น “เพื่อน” กับฉันได้มั๊ย

เคนจิ: ได้สิ แต่ว่า... เพื่อนนะไม่ใช่แค่บอกว่าเป็นเพื่อนกันแล้วจะเป็นกันได้ง่ายๆ หรอกนะ

จากบทสนทนาระหว่างตัวปัญหาหลักของเรื่องอย่าง “เพื่อน” กับตัวเอกอย่างเคนจิข้างต้น คือที่มาของปมปัญหา หรือความขัดแย้งหลักที่ขับเคลื่อนการ์ตูนเรื่องนี้ ซึ่งก็คือ “ความต้องการการยอมรับจากสังคม” นั่นเอง ผู้เขียนอย่างอุราซาวาว่าได้สร้างตัวปัญหาที่แท้จริงเป็นเพียงมนุษย์ปุถุชนที่เรียกตัวเองว่า “เพื่อน” (ทั้งฟุคุเบเพื่อนตัวจริง หรือคัทสึมาตะคุงเพื่อนคนใหม่) เหล่าเด็กชายวัยประถมที่ใครๆ ก็ไม่เหลียวแล (กลุ่มคนประเภทที่นั่งมุมห้อง กินข้าวเพียงลำพัง หรือคนที่เมื่อยามโตเป็นผู้ใหญ่กลับมางานเลี้ยงรุ่น ไม่มีใครนึกชื่อเขาออก) ซึ่งกลุ่ม “คนนอก” แบบนี้เองที่ต้องต่อสู้กับความรู้สึก “ต้องการการยอมรับ” จากคนรอบข้าง อยากให้ใครสักคนเรียกเขาว่า “เพื่อน” อยากมีกลุ่มพวกพ้องที่ไปไหนไปกัน เปิดอกพุดคุยกันแบบสนิทใจ และในเรื่องนี้กลุ่มคนนอกเหล่านี้ต้องการการยอมรับเป็นพิเศษจาก (เด็ก) ชายคนหนึ่ง ที่ชื่อ “เคนจิ” ซึ่งเป็นหัวใจ หรือคนที่เพื่อนๆ รักที่สุดในห้อง (ในอีกมุมหนึ่ง “เพื่อน” ตัวจริงอย่างฟุคุเบอาจต้องการทั้งการยอมรับ และการเอาชนะเคนจิ ซึ่งเคยปฏิเสธไม่ให้เขาเข้าร่วมกลุ่มไปพร้อมกัน)

ปมปัญหาหลักของเรื่องนี้จึงเกิดจากความพยายามข้ามผ่านความรู้สึก

ต้องการการยอมรับของชายที่เรียกตัวเองว่า “เพื่อน” ซึ่งแม้เขาจะมีตัวตนจริง แต่การใช้สมญานามว่า “เพื่อน” ก็เป็นเพียงสัญลักษณ์ของคนที่ต้องการ “พื้นที่ในสังคม” ซึ่งผู้เขียนตั้งใจสื่อว่า “เพื่อน” ไม่ได้มีคนเดียว แต่ “เพื่อน” มีการสืบทอดอุดมการณ์ไม่ต่างจากลัทธิ กลุ่มก้อนทางศาสนา (ในเรื่อง “เพื่อน” ตัวจริงตายไป ก็มี “เพื่อน” คนใหม่มาสานต่ออุดมการณ์)

ดังนั้นแม้เหตุการณ์บันทึกคำทำนายโดยใช้ไวรัสฆ่าล้างเผ่าพันธุ์มนุษย์ ในทเวนต์เซ็นจูรี่บอยจะเป็นเพียงเรื่องแต่งของเด็กประถม แต่ความรู้สึกจริงจังที่ผู้อ่านรับรู้ นั้นนอกเหนือจากการให้รายละเอียดเรื่องฉาก สถานที่ อย่างน่าเชื่อถือตามที่กล่าวมาแล้ว ส่วนหนึ่งย่อมมาจากการสร้าง “ปมปัญหา” หรือความขัดแย้งได้อย่างลึกซึ้ง เพราะผู้เขียนให้ความสำคัญกับ “ปมปัญหาภายใน” จิตใจของตัวละคร หรือการต่อสู้กับ “นามธรรม” มากกว่าที่ตัวละครจะต้องต่อกรกับ “รูปธรรม” จำพวกผู้ร้าย หรือสัตว์ประหลาด ทั้งๆ ที่หากฟังเค้าโครงเรื่องของทเวนต์เซ็นจูรี่บอยก็ไม่ใช่ว่าเรื่องยากหรือผิดแปลกอะไรหากผู้เขียนจะมุ่งเน้นไปที่ภาพเหตุการณ์ท่ามกลางโลกของหุ่นยักษ์ (ในเรื่องมีการสร้างตัวละครอย่าง “หุ่นยักษ์” ขึ้นมา แต่นั่นเป็นเพียงเครื่องมือดึงความสนใจจากผู้อ่าน เพราะหุ่นยักษ์ปรากฏตัวเพียงไม่กี่ครั้ง และไม่เน้นรูปลักษณ์ ความแปลกอลังการของตัวหุ่น) หรือขบขันให้เห็นภาพความสยดสยองผู้คนนอนตายเกลื่อนเพราะสัมผัสไวรัส รวมทั้งสามารถฉายให้เห็นภาพการต่อสู้ห้าพันกันระหว่างเจ้าลัทธิ “เพื่อน” กับพระเอกของเรื่องอย่าง “ขบวนการเคนจิ” แต่ผู้เขียนอย่างนาโอะกิ อูราซาว่ากลับไม่ทำ เพราะสิ่งที่เขาเน้นย้ำกลับเป็นเรื่อง “ความรู้สึกภายในจิตใจมนุษย์”

ปมปัญหาย่อยๆ ที่ทเวนต์นำเสนอในประเด็น ความรู้สึกขัดแย้งภายในจิตใจมนุษย์ถูกนำเสนอผ่านตัวละครแทบทุกตัว ทั้งฝ่ายร้าย (เพื่อน) และฝ่ายดี (เคนจิ) เช่น พระเอกอย่างเคนจิเอง ก็ต้องต่อสู้กับความขัดแย้งระหว่างความต้องการผดุงความยุติธรรม (ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาเคยพูดเสมอเมื่อยามเป็นเด็ก) กับความรู้สึกหวาดกลัวที่ต้องเผชิญหน้ากับการกระทำของ “เพื่อน” ทำให้เขาต้องหลบหนีไม่พบเจอผู้คนไปหลายปีกว่าจะปรากฏตัวอีกครั้งหนึ่ง ส่วนตัวเอกอีกคนหนึ่งอย่างคินนะ (หลานสาวของเคนจิและลูกชายของ “เพื่อน”) ก็ต้องต่อสู้กับความรู้สึกสับสนที่ตนเป็นลูกของ “เพื่อน” และขณะเดียวกันก็เป็นหลานของเคนจิ (เลือดในกายครึ่งหนึ่งเกิดจากฝ่ายธรรมแต่จิตใจกลับอยู่ข้างธรรมะ) หรือลูกสมุนฝ่ายร้ายอย่างมันโจเมะ อินซุ ก็ต้องต่อสู้กับความรู้สึกผิดกับแผนการทำร้ายคนบริสุทธิ์ของ “เพื่อน” แต่ขณะเดียวกันความทะเยอทะยานในหน้าที่การงานและการเงินที่ได้รับจากการค้าของ “เพื่อน” ก็ค้าคอกเขาอยู่เช่นกัน

การสร้างปมอุปสรรคแบบ “นามธรรม” ให้มีความหมายเหนือ “รูปธรรม”

ในการ์ตูนเรื่องนี้จึงส่งผลให้เรื่องราวทั้งหมดดูน่าเชื่อถือ และสร้างความรู้สึกกลุ่มเล็กให้แก่ผู้อ่านมากกว่าการ์ตูนส่วนใหญ่ที่ใส่ใจกับปมขัดแย้ง “ภายนอก” เพราะในชีวิตจริงเราคงไม่มีโอกาสพานพบกับอุปสรรคประเภทหุ่นยักษ์ หรือไวรัสทำลายล้างโลก มากไปกว่าอุปสรรคเรื่องการเข้าสังคม หรือการต่อสู้เพื่อมี “ตัวตน” ให้ใครๆ ยอมรับ

1.3.3 ประเภทที่เน้นทั้งความขัดแย้งภายนอก-ภายในใกล้เคียงกัน ได้แก่ วันพีซ และนินจาคาถา

ก. วันพีซ: ขัดแย้งภายนอกเหนือจินตนาการ-ขัดแย้งภายในเข้มข้น

โดยธรรมชาติของแนวเรื่องแบบผจญภัยย่อมต้องมุ่งออกแบบความขัดแย้งหรืออุปสรรค“ภายนอก” เพื่อให้ตัวละครต้องข้ามผ่านไปให้ได้ (เช่นต้องปะทะกับพอมดปีศาจ หรือสัตว์ประหลาด) ซึ่งในวันพีซก็ได้สร้างอุปสรรคหรือปมปัญหาภายนอกในรูปของตัวละคร และสิ่งของขึ้นมาได้อย่างน่าสนใจ เพราะมีการจัดหมวดหมู่ให้กับสิ่งของเหล่านั้น เช่นการสร้างกลุ่มองค์กรบาล็อคเวิร์คส์ ที่มีการนำเอาหมายเลขมาตั้งฉายาให้กับผู้ที่ทำงานให้กับองค์กร (เช่นมิสเตอร์ซีโร่ มิสเตอร์วัน มิสเตอร์ทูว์ โดยเรียงลำดับให้มิสเตอร์ซีโร่มีความเก่งกาจที่สุด) หรือการสร้างผลไม้ปีศาจให้มีหลากหลายสายพันธุ์/ตระกูล¹ ซึ่งหมายถึงความพยายามของผู้เขียนที่ได้ทำการบ้าน และคิดวางแผนคาแรคเตอร์สิ่งของ หรือตัวละครที่แม้จะเป็นเพียงตัวประกอบของเรื่องมาอย่างดี

ขณะเดียวกันวันพีซก็ไม่ได้ละเลยการสร้างความขัดแย้ง “ภายใน” ในเชิงนามธรรม หรือความรู้สึกของตัวละคร แต่กลับให้ความสำคัญอย่างมาก เช่นตัวละครกลุ่มเพื่อนของตัวเอกอย่างนิโค โรบิน ที่ต้องขัดแย้งกับความรู้สึกในจิตใจที่ต้องเลือกระหว่างเพื่อน กับตัวเอง ซึ่งเธอก็เลือกอย่างแรกโดยพร้อมสละชีวิตตัวเองเพื่อให้เพื่อนทุกคนมีชีวิตรอด หรือการสร้างความขัดแย้งภายในตัวละครอย่างอุซป ที่ใครๆ ต่างเข้าใจว่าเป็น “จอมโกหก” แต่การโกหกของอุซปทุกครั้งเขามีเหตุผลเพื่อ “ความสุข” ของผู้อื่นเสมอ และแม้ทำายที่สุดจะมีเพียงไม่กี่คนที่เข้าใจว่าเขาสร้างเรื่องขึ้นเพื่อประโยชน์สุขของคนอื่นก็ตาม

¹ ผลไม้ปีศาจแบ่งประเภทออกเป็น 3 สาย คือ 1. สายโรเกีย หรือสายพลังธรรมชาติ ผู้ที่กินเข้าไปจะสามารถกลายเป็นสสารนั้นๆ เช่นกลายเป็นไฟ หรือกลายเป็นสายฟ้า 2. สายพาราเมิเซีย ผู้ที่กินเข้าไปจะมีพลังเหนือมนุษย์ อย่างเช่น ลูฟี่ตัวเอกของเรื่องมีพลังยางยืด 3. สายโซออน หรือ สายที่ใช้พลังของสัตว์ จะสามารถเปลี่ยนรูปร่างเป็นสัตว์และมีร่างแปลงได้หลายระดับเหมือนเช่น ซ้อปเปอร์



ภาพประกอบ 11 อุซปในวันพีซ จอมโกหกที่ (ในรูป) ต้องการเห็นรอยยิ้มของแม่ที่ป่วย
ที่มา: <http://dyukefundee.exteen.com/20081011/onepiece-3/page/2>

ความน่าสนใจในแง่ปมขัดแย้งของวันพีซอีกประการหนึ่งก็คือ “วิธีการคลี่คลายหรือข้ามผ่านอุปสรรค/ปมขัดแย้ง” เพราะเป็นวิธีที่สร้างเอกลักษณ์ให้กับเรื่องอย่างมาก เนื่องจากแตกต่างจากการ์ตูนแนวต่อสู้โดยทั่วไปที่มักอาศัย “พลังฝีมือ” (ภายนอก) โดยให้ตัวเอกได้รับพลังที่เก่งกาจขึ้น ซึ่งอาจเกิดจากการฝึกฝน หรืออาจเกิดจากตัวช่วยประเภทอุปกรณ์วิเศษ หรือผู้มีพลังวิเศษ (เช่นในดราก้อนบอล ใงคูมีตัวช่วยทั้งผู้เฒ่าเต่า ดราก้อนบอล ฯลฯ หรือในนินจาจอมคาถา นารูโตะมีอาจารย์ที่เป็นยอดเซียนมาช่วยสอน หรือมีพลังพิเศษเป็นจิ้งจอกเก้าหางในร่างกาย) แต่ในวันพีซแม้ตัวเอกอย่างลูฟี่จะมีตัวช่วยคือผลไม้สาขที่ทำให้ผู้ที่กินผลไม้เหล่านี้เข้าไปมีพลังพิเศษตามแต่ชนิดของผลไม้ แต่ผู้เขียนก็เลือกจะไม่พึ่งพาของวิเศษ หรือผู้วิเศษมาคลี่คลายในปมปัญหาสำคัญๆ (จุดค้ำขึ้นของตัวละคร) แต่กลับใช้แรงผลักดันจาก “พลังใจ” (ภายใน) ตัวละครมาช่วยเหลือแทน เช่นการต่อสู้ระหว่างลูฟี่กับครีคโคโคโดล์ ซึ่งลูฟี่ตกเป็นรองและน่าจะพ่ายแพ้หลายต่อหลายครั้งจนทำให้ครีคโคโคโดล์ต้องเอ่ยปากถากถางว่าการที่ลูฟี่ต่อสู้เพื่อพวกพ้องจนตัวตายนั้นเป็นเรื่องน่าชื่น และจากคำพูดที่เหยียบย่ำ “มิตรภาพ” ระหว่างเพื่อนฝูงนี่เองที่ทำให้ลูฟี่เกิดแรงใจที่ทำให้เกิดเป็นแรงพลังมากพอจนเอาตัวรอดจากสถานการณ์คับขันได้ ซึ่งข้อดีของการใช้ประโยชน์จากแรงผลักดันภายในนั้นนอกจากจะช่วยให้ผู้เขียนไม่ต้องขบคิดออกแบบหน้าตา-คุณสมบัติของ “ของวิเศษ” หรือพลังฝีมือใหม่ๆ เพื่อมาคลี่คลายปมอุปสรรคให้กับตัวละครอยู่ร่ำไปแล้ว ยังช่วยสร้างความรู้สึก “เข้าถึงตัวละคร” จากผู้อ่านได้เป็นอย่างดี นั้น

เพราะในโลกแห่งความเป็นจริงมนุษย์เดินดินอย่างเราก็ย่อมไม่มีของขวัญหรือพลังฝีมืออันเหนือมนุษย์มาคอยช่วยเหลือในยามคับขันอย่างแน่นอน แต่แรงใจต่างหากที่สามารถเกิดได้จริงกับคนธรรมดาสามัญ แม้ว่ามันเป็นสิ่งที่กำลังขาดแคลนเหลือเกินในโลกปัจจุบัน (และคงด้วยความขาดแคลนนี้เองที่ทำให้เรายังสัมผัส เข้าถึงเรื่องราวที่อาศัยแรงใจเป็นแรงขับเคลื่อนให้กับตัวละครในวันพีชได้เป็นอย่างดี) แต่ขณะเดียวกันการเลือกใช้ “พลังใจ” มาเป็นตัวช่วยในการคลี่คลายปม-อุปสรรคอยู่บ่อยครั้งก็เป็นดาบสองคมเพราะอาจทำให้ผู้อ่านรู้สึก “เบื่อ” หรือ รู้สึก “เฟือ” จนไม่ค่อยจะเชื่อถือวิธีการข้ามผ่านอุปสรรคแบบนี้ ซึ่งก็ทำให้เรื่องราวในระยะหลังของวันพีชจึงต้องสร้างสถานการณ์ให้ตัวละครได้ฝึกฝนฝีมือ (ภายนอก-ไม่ใช่ฝึกฝนพลังใจ) เพื่อเป็นตัวช่วยในการก้าวข้ามอุปสรรคด้วยอีกทางหนึ่ง

ข. นินจาคาถา: ชัดแย้งภายในสำคัญไม่แพ้ชัดแย้งภายนอก

นินจาคาถา ก็เช่นเดียวกับวันพีช ที่ให้ความสำคัญมากทั้งความชัดแย้งภายนอก และความชัดแย้งภายใน โดยความชัดแย้งหลักๆ ของเรื่องนั้นเชื่อมโยงถึงกันอย่างสมเหตุสมผล เริ่มจากการเปิดเรื่องด้วยความชัดแย้งภายในร่างกายและจิตใจของตัวเอกอย่างนารูโตะที่ภายในตัวเขามีปีศาจจิ้งจอกเก้าหางซึ่งออกอาละวาดฆ่าคนในอดีต ส่งผลให้ต้องทนต่อสู้กับความไม่พึงพอใจของคนในหมู่บ้าน (ความชัดแย้งระหว่างมนุษย์กับระบบสังคม) และก็ทำให้เขาพยายามเป็นนินจาที่เก่งกาจเพื่อเป็นโฮคาเงะ หรือหัวหน้าผู้ปกครองนินจาของทุกคนในหมู่บ้านให้ได้ ทั้งหมดนี้เองที่กลายเป็นสาเหตุของความชัดแย้งหรืออุปสรรคภายนอก ซึ่งก็คือฉากการต่อสู้ระหว่างนารูโตะกับอุปสรรคในการไปถึงฝันของเขา เริ่มตั้งแต่การสอบให้ผ่านเป็นนินจาระดับเกะนิน จูนิิน ไปจนถึงการทำภารกิจนินจาตามที่ได้รับมอบหมายจากโฮคาเงะประจำหมู่บ้าน (ผู้ปกครองสูงสุดของหมู่บ้าน)

จะเห็นได้ว่าอุปสรรคหรือปมชัดแย้งหลักของนินจาคาถา นั้นน่าสนใจอย่างยิ่ง เพราะแกนหลักที่ทำให้เรื่องเริ่มต้นคือความชัดแย้งภายในจิตใจนารูโตะที่ต้องต่อสู้กับสิ่งชั่วร้ายในจิตใจ และยังต้องต่อสู้กับความรู้สึกเกลียดชังจากคนในหมู่บ้านนั้นช่วยสร้างความรู้สึก “เอาใจช่วย” ให้กับตัวละครพระเอกอย่างนารูโตะเติบโตเป็นสุดยอดนินจาอย่างมากตั้งแต่ต้นเรื่อง ในขณะที่วันพีชเองไม่ได้สร้างความชัดแย้งหรือปมอุปสรรคภายในจิตใจตัวละครพระเอกอย่างลูฟี่ให้ชัดเจนและลึกซึ้งมากพอตั้งแต่เปิดเรื่อง โดยบอกเพียงลูฟี่อยากเป็นโจรสลัดที่ยิ่งใหญ่เพราะได้แรงบันดาลใจจากเซซุสที่ยอมสละแขนตัวเองเพื่อช่วยชีวิตเขาแน่นอนว่าความอยากเป็นคนเก่งเพราะเห็นคนอื่นเป็นแบบอย่างของลูฟี่ยอมดูไม่มีแรงผลักดันมากเท่ากับการอยากเป็นคนเก่งเพื่อพิสูจน์ตัวเองให้มีพื้นที่ยืนในสังคมนินจาของนารูโตะ

ส่วนทางด้าน การสร้างปมขัดแย้งภายนอก หรือการต่อสู้กับกลุ่มนินจาต่างๆ ของนาธุโตะนั้นก็น่าสนใจไม่แพ้ปมขัดแย้งภายใน เพราะผู้เขียนได้สร้างกลุ่มองค์กรนินจา ทั้งจากหมู่บ้านต่างๆ กลุ่มแสงอุษา หรือ กลุ่มปีศาจที่มีทางชนิดต่างๆ ขึ้นมาอย่างหลากหลาย และด้วยความลึกซึ้งของโลกนินจา (เช่นเดียวกันโลกแห่งโจรสลัดอย่างวันพีซ) การสร้างตัวอุปสรรคให้เป็นรูปธรรม ทั้งสัตว์ประหลาด กลุ่มนินจาที่มีฝีมือที่ตายแล้วฟื้นคืนชีพขึ้นใหม่ นั้นย่อมเปิดกว้างให้สร้างจินตนาการได้อย่างแทบไร้ขีดจำกัดอยู่แล้ว

จะเห็นได้ว่าทั้งนินจาคาถา และวันพีซนั้นต่างให้ความสำคัญกับการเปิดเรื่องด้วย “ปมขัดแย้ง” ในจิตใจตัวละครเอกก่อนเพื่อสร้าง “ความน่าเชื่อถือ” แก่ผู้อ่าน ซึ่งเมื่อเกิดความเชื่อ-ศรัทธาในความคิด-การกระทำของตัวละครเอกแล้ว การจะสร้างปมขัดแย้งภายนอกที่ปรากฏเป็นรูปธรรมจำพวกสัตว์ประหลาดนั้นย่อมเป็นเรื่องรอง ซึ่งก็แล้วแต่จินตนาการของผู้เขียนที่จะสรรค์สร้างปมอุปสรรคภายนอกออกมาให้แปลกใหม่ และหลากหลายได้อย่างไร ซึ่งทั้งวันพีซ และนินจาคาถา ต่างก็สร้างปมขัดแย้งภายนอกได้อย่างน่าสนใจตามที่กล่าวไปข้างต้น

และจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 6 เรื่องอาจกล่าวได้ว่าเรื่องที่เน้นความขัดแย้งภายนอก (การต่อสู้กับผู้ร้าย/ฝ่ายตรงข้าม) มักทำให้เรื่องสนุก และเดินเรื่องได้กระชับฉับไว แต่ผู้อ่านยังเข้าไม่ถึงตัวละคร (ตัวละครดูเป็นเทพมากกว่ามนุษย์) แต่เรื่องที่เน้นความขัดแย้งภายใน (ต่อสู้กับความรู้สึกตนเองและการมีพื้นที่อื่นในสังคม) มักทำให้ผู้อ่านเข้าถึงความรู้สึกและเอาใจช่วยตัวละครในเรื่องได้มาก ซึ่งสรุปวิธีการความขัดแย้ง/ปมปัญหา หรืออุปสรรคของเรื่องได้ดังนี้

เรื่อง	ลักษณะความขัดแย้ง	จุดเด่นการสร้างความขัดแย้ง	ผลต่อการรับรู้ของผู้อ่าน
ดราagoonบอล	ภายนอก	เน้นฉากต่อสู้และตัวละครฝ่ายร้าย	เรื่องสนุกแต่ขาดความลึกซึ้งของตัวละคร
เดธไนต์	ภายนอก	เน้นวิธีการคิดแผนต่อสู้อย่างละเอียด	เรื่องสนุกแต่ขาดความลึกซึ้งของตัวละคร
ยอดนักสืบจิ๋ว	ภายนอก	สร้างแบบแผนความขัดแย้งจนเกิดเอกลักษณ์	คุ้นเคยกับแนวเรื่องและตัวละคร
ทเวนต์ตี้	ภายใน	เน้นความรู้สึกตัวละคร	เรื่องไม่คืบหน้านักแต่เข้าถึงตัวละคร
วันพีซ	ภายนอก-ภายใน	เน้นพลังใจเอาชนะความขัดแย้ง	เรื่องสนุกและเข้าถึงตัวละคร
นินจาคาถา	ภายนอก-ภายใน	เน้นฉากต่อสู้และปมขัดแย้งในตัว	เรื่องสนุกและเข้าถึงตัวละคร

ตารางที่ 6 ลักษณะและจุดเด่นการสร้างความขัดแย้ง/ปมอุปสรรคของเรื่อง

1.4 แก่นเรื่อง (theme)

แม้การ์ตูนจะเป็นสื่อที่ใครๆ ต่างมองว่ามุ่งให้ความบันเทิงแต่ก็ไม่ได้หมายความว่า จะเป็นสื่อไร้สาระ หรือไร้ซึ่ง “แก่นความคิด” ซึ่งจากการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องที่เลือกศึกษานั้นอาจเป็นตัวตัวแทนที่ยืนยันความคิดที่ว่าการ์ตูนในปัจจุบันมิได้ไร้สาระ เพราะทำหน้าที่ไกลไปถึงการวิพากษ์-เสียดสีสังคม รวมถึงการตั้งคำถามเชิงปรัชญาด้วยซ้ำไป ซึ่งหากแบ่งประเภทของแก่นเรื่อง หรือแก่นความคิดที่น่าเสนอได้อย่างชัดเจนนั้นอาจแบ่งได้ดังนี้

1.4.1 แก่นว่าด้วยศีลธรรม

“ความดี-ความชั่ว” จะเป็นแก่นความคิดพื้นฐานที่อยู่คู่กับเรื่องเล่าหลากหลายแนว ซึ่งก็หนีไม่พ้นที่การ์ตูนทั้ง 6 เรื่องจะว่าด้วยแก่นความคิดดังกล่าวในมุมที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้

ก. ดราม่าก่อนบอล : ธรรมะย่อมชนะอธรรม

“ธรรมะย่อมชนะอธรรม” จะเป็นแก่นเรื่องแบบดั้งเดิมที่ปรากฏในเรื่องแนวต่อสู้หรือแอ็คชั่นมาโดยตลอด ซึ่งดราม่าก่อนบอลเองก็นำมายึดเป็นแก่นความคิดหลักของเรื่องเช่นกัน โดยบอกกับผู้อ่านว่า “สุดท้ายกลุ่มคนดีผู้ปกป้องโลกก็ย่อมเอาชนะกลุ่มคนร้าย ที่ต้องการทำลายล้างโลกลงจนได้” และนำเสนอว่าในการเอาชนะคู่ต่อสู้ของใจคุณนั้น เป็นการเอาชนะที่แฝงด้วยคำว่า “ให้อภัย” เพราะแม้ตลอดทั้งเรื่อง ใจคุณมีคู่ต่อสู้มากมายนับร้อย แต่ผู้เขียนกลับเลือกให้ใจคุณมีมือสังหารคู่ต่อสู้ถึงตายเพียงแค่ 9 คนเท่านั้น ซึ่งก็สะท้อนความเชื่อตามศาสนาชินโตของชาวญี่ปุ่นที่มองว่าโดยเนื้อแท้แล้วมนุษย์ทุกคนเป็นคนดี ดังนั้นคนช่วยยอมกลับตัวเป็นคนดีได้เสมอ เหมือนเช่น พิคโกโร่ที่เคยเป็นศัตรูตัวฉกาจของใจคุณ แต่สุดท้ายก็กลายเป็นคนดีในที่สุด

ข. ทเวนตี้ : ธรรมะไม่จำเป็นต้องชนะอธรรม

ในขณะที่ดราม่าก่อนบอลยังคงนำเสนอแนวความเชื่อแบบเดิมๆ คือไม่ว่าจะอย่างไรธรรมะจะต้องเอาชนะอธรรมด้วยการลงมือทำหันกันให้ได้เสมอ แต่ในทเวนตี้ กลับนำเสนออีกมุมมองในประเด็นเรื่อง อธรรม-ธรรมะ และความดี-ความเลว โดยการตูนเรื่องนี้เลือกจะสร้างตัวละครกลุ่มพระเอกให้ “ขบวนการเคนจิ” เป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะ ส่วนองค์กรที่มีหัวหน้าอย่าง “เพื่อน” คือตัวแทนของฝ่ายอธรรม ซึ่งแม้ว่าทำที่ดีที่สุดฝ่ายอธรรมก็ต้องพ่ายแพ้ (ทำลายล้างเผ่าพันธุ์มนุษย์ไม่สำเร็จ) แต่ “วิธีการปะทะกัน” ของฝ่ายธรรมะ และอธรรมในเรื่องนี้กลับแตกต่างจากการ์ตูนทั่วไปที่ฝ่ายธรรมะมักต้องหาทางคลี่คลายเหตุการณ์ด้วยการลงมือเอาชนะคะคานฝ่ายอธรรมผ่านการต่อสู้ (เช่นในดราม่าก่อนบอลเอาชนะกันทางร่างกาย ในเดธโน้ตเอาชนะกันทางสมอง) แต่ตัวเอกอย่างเคนจิกลับหาทางคลี่คลายปมอุปสรรค (ตัวละครฝ่ายร้าย)

ด้วยวิธี “ไม่เอาชนะ” แต่ด้วยการ “ทำความเข้าใจ” กับความรู้สึก และอดีตที่ฝังใจของอีกฝ่าย ทำให้ฉากการเผชิญหน้าระหว่าง พระเอก กับ ผู้ร้ายในการ์ตูนเรื่องนี้ ไม่มีเลียดเจ็งนอง ไม่มีการแสดงความสามารถทั้งปุ่นและบู๊ของตัวเอกเหมือนเช่นที่เราคุ้นชินจากการ์ตูนทั่วไป เคนจิใช้เพียง “คำพูด” ที่แสนธรรมดา เพื่อทำความเข้าใจกับคนธรรมดาๆ คนหนึ่งแต่กลับเหมือนเข้าไปนั่งอยู่ในใจคนฟัง และนี่คือคำพูดที่เคนจิใช้จัดการกับสาวกของ “เพื่อน” ที่กำลังถือปืนจ้องจะเอาชีวิตเขาอยู่

“การเป็นคนชั่วลำบากนะไอ้ห้องอยู่ฝ่ายธรรมะสบายกว่ากันตั้งเยอะ”

สาเหตุที่เคนจิล่าว่ากับคน (ที่อ้างตัวว่าเป็นคน) ที่ชั่วร้ายที่สุดแบบนี้ เพราะเขารู้ดีว่าชายคนนี้อาจใจที่แบกความทุกข์เอาไว้มากมาย และเพราะเคนจิเชื่อว่าการลงมือฆ่าคน แท้จริงแล้วตัวคนกระทำย่อมเจ็บปวด ย่อมหวนไหวกับความรู้สึกผิดบาปที่กัดกินหัวใจ และด้วยคำพูดที่ “จี๋ใจดำ” เช่นนี้เองที่ช่วยให้เคนจิสยบฝ่ายตรงข้ามลงได้

การตัดสินปัญหาของเคนจิข้างต้น นอกจากสะท้อนความสามารถของผู้เขียนที่เข้าถึง “จิตใจ” มนุษย์เป็นอย่างดีแล้ว ยังสะท้อนความเชื่อในพลัง “ความดี” ของมนุษย์ (ที่ไม่ว่าจะทำชั่วสักเท่าใดแต่ก็สามารถกลับตัวกลับใจได้ตามแนวคิดศาสนาชินโตของญี่ปุ่น เช่นกัน) อีกทั้งยังชี้ให้ผู้อ่านตระหนักถึง “วิธีจัดการกับปัญหา” ที่ไม่จำเป็นต้องตัดสินด้วยพลังกำลังหรือความรุนแรง (หากเป็นการต่อสู้ส่วนใหญ่ตัวเอกคงคิดหาพลัง-วิชา-อุปกรณ์วิเศษมาเอาชนะฝ่ายอธรรม) แต่ที่เราสามารถเลือกจะจัดการกับปัญหาด้วยวิธีประนีประนอมโดยไม่ต้องเสียเลือดเนื้อได้ แถมผลลัพธ์ที่ได้ย่อมดีกว่า เพราะไม่มีใครต้องสูญเสีย ขณะเดียวกันการไม่ลงมือกระทำ (ฆ่าคน) แม้ว่าคนที่เราต้องการฆ่ามันจะเลวร้ายเพียงใด ย่อมทำให้ไม่ต้องแบกรับกับปมปัญหาในใจ (ความรู้สึกบาปจากการฆ่า) ที่จะตามหลอกหลอนเราไปชั่วชีวิต

ค. วันพีซ/เดธโน้ต : อะไรคือความดี-ความเลว

แม้แก่นหลักของวันพีซจะต้องการกระตุ้นให้ผู้อ่านกลับมาครุ่นคิดถึง ความฝันของตัวเอง ซึ่งเป็นเรื่องปัจเจกของแต่ละคน แต่ขณะเดียวกันก็ได้พูดไกลไปถึงเรื่องส่วนรวม โดยตั้งคำถามเชิงปรัชญาว่า “อะไรคือความถูกต้องกันแน่ ” รวมทั้งตั้งคำถามคู่ขนานถึงความชั่ว ความยุติธรรม อยุติธรรม ผ่านตัวละครนอกคอกอย่างโจรสลัดกลุ่มของลูฟี่ (กลุ่มโจรสลัดหมวกฟาง) ที่ไม่ได้ทำตัวเลวร้ายระราน-ปล้นสะดมกับผู้อื่นเช่นภาพของโจรสลัดที่เราคุ้นชินกันมาโดยตลอด ตรงกันข้ามกลับเต็มใจช่วยเหลือผู้อื่นโดยไม่คิดถึงความปลอดภัยของตนเองด้วยซ้ำไป แต่พวกเขากลับต้องถูกหมายหัวว่าเป็น “ตัวอันตราย” โดยต่างก็ถูกตั้งค่าหัวสูงลิบลิว ในขณะที่กองทัพเรือ (อยู่ภายใต้การดูแลของรัฐบาลโลกและเป็นผู้ควบคุม-ตั้งค่าหัวโจรสลัด) นั้น

กลับฆ่าคนเป็นว่าเล่นจนทำให้ลูกน้องบางคนยังกังขากับการกระทำของผู้บังคับบัญชาและเกิดสงสัยใน “ความถูกต้อง” ของกองทัพเรือ เช่นการทำลายเกาะโอร่าว่าทั้งเกาะซึ่งเป็นศูนย์รวมของนักวิชาการและนักประวัติศาสตร์เพื่อปกปิดความลับบางอย่างที่เป็นกุญแจสำคัญของเรื่อง (ซึ่งผู้เขียนยังไม่เฉลยในประเด็นนี้แต่ทำให้ผู้อ่านคาดเดาว่ารัฐบาลโลกจะต้องทำเรื่องเลวร้ายอย่างมากเอาไว้)

การนำเสนอการกระทำของกลุ่มตัวละครเอกที่ทำความดีในคราวใจสลัดในวันพีซได้กระตุ้นเตือนให้เราต้องย้อนกลับมาตั้งคำถามเกี่ยวกับความดี-ความชั่วเสียใหม่ว่าคนที่ใครๆ (คนส่วนใหญ่ในสังคม) ต่างว่าดีนั้นแท้จริงแล้วอาจไม่ดีจริงก็ได้ เช่นเดียวกับคนที่ใครๆ ต่างตัดสินว่าเลวนั้นก็อาจไม่ได้เลวจริงเสมอไป สิ่งที่คุณเขียนอย่างเออิจิโร โอดะต้องการบอกจึงน่าจะเป็น “เรามิอาจตัดสินคนเพียงภายนอก” ขณะเดียวกันก็บอกด้วยว่าทุกอาชีพ ทุกชนชั้นย่อมมีทั้งคนดี-เลวปะปนกันไปเป็นสัจธรรมของมนุษย์

ไม่ใช่แค่เพียงวันพีซที่ตั้งคำถามเชิงปรัชญาว่าด้วยความดี-เลวเพียงเรื่องเดียวแต่ **เดธโน้ต**เองก็ตั้งคำถามเก๋าดังกล่าวแต่ในมุมมองใหม่เช่นกัน โดยนำเสนอผ่านตัวละครเอกอย่างยามิ ไลท์ ที่ดูเหมือนจะเป็นฝ่าย “ธรรมะ” เพราะเมื่อเปิดเรื่องเขาเป็นคนดีมีอุดมการณ์ที่อยากเห็นโลกใหม่อันแสนสงบสุขปราศจากคนชั่วจึงใช้เดธโน้ต (สมุดบันทึกฆ่ามนุษย์ของยมทูต) เป็นเครื่องมือในการฆ่าคนร้าย (ที่รอดพ้นเงื้อมมือกฎหมายรวันพันโทษออกจากคุก) เพราะเชื่อว่าหากคนเลวน้อยลงเท่าไรโลกจะสงบสุขมากเท่านั้น แต่เมื่อนานวันเข้าไลท์เริ่มถูกไล่ล่าจากแอล (เด็กหนุ่มรุ่นราวคราวเดียวกันที่เป็นยอดนักสืบซึ่งตำรวจขอให้มาช่วยสืบคดีการตายปริศนาของนักโทษ) จึงเริ่มออกอาการเห็นแก่ตัวและฆ่าคนบริสุทธิ์ ทั้งการหลอกใช้สาวน้อยผู้หลงรักตนอย่างมิสะให้มีอายุสั้นลงเพื่อแลกกับดวงตายมทูต หรือความคิดที่ยอมให้น้องสาวตนเองตายเพื่อปิดบังสถานะความเป็นเจ้าของเดธโน้ตของตนเอง ฯลฯ

เด็กหนุ่มอย่างไลท์ (หรือที่ประชาชนในเรื่องเรียกว่า “คิริะ”) จึงเป็นภาพแทนของคนดี (ที่อยากเห็นโลกสงบสุข) แต่ไม่เชื่อมั่นกับระบบยุติธรรมจนตั้งตัวเป็นผู้พิพากษาชีวิตของเหล่าคนชั่วเสียเอง ซึ่งผู้เขียนก็นำเสนอเรื่องราวของไลท์แบบ “ไม่ตัดสิน” ว่าถูก-ผิดอย่างชัดเจน เพราะในตอนต้นเรื่องมีเนื้อหาที่กล่าวถึงประชาชนหลายคนก็สนับสนุนคิริะ เพราะการกระทำของเขาทำให้ผู้ร้ายต่างหดหู่ และคดีอาชญากรรมก็ลดน้อยลงอย่างมาก แม้กระทั่งตำรวจบางส่วนเองก็ยังแอบเข้าข้างคิริะ แถมยังมีกลุ่มแฟนคลับคิริะผ่านทางอินเทอร์เน็ตอีกด้วย แต่ท้ายที่สุดเมื่อการกระทำของไลท์เริ่มสวนทางกับอุดมการณ์ตามที่กล่าวข้างต้นทำให้ต้องพบกับจุดจบในที่สุด

สิ่งที่เดธโน้ตต้องการจะนำเสนอในประเด็นด้านศีลธรรมจึงเป็นการตั้งคำถามถึงเส้นแบ่งระหว่างคนดี-คนชั่ว ว่าอยู่ที่ตรงไหนกันแน่ คิระต้องการให้โลกมีแต่คนดีโดยยอมให้มือเปื้อนเลือดฆ่าคนชั่วนั้นเราเรียกว่าเป็น “คนดี” ได้หรือไม่ และคิระเป็นใครจึงสามารถชี้นิ้วตัดสินความชั่วของคน (ในเรื่องคนชั่วส่วนใหญ่ที่ถูกตัดสินเพียงแค่คนคุก) เพราะท้ายที่สุดแล้วคิระก็ไม่ต่างอะไรกับคนคุกเหล่านั้นที่ต่างก็มีเหตุผลในการสังหารผู้คน (คิระอ้างว่าเพื่อสังคมส่วนรวมแต่สังคมส่วนรวมต้องการอย่างนั้นจริงหรือ)

“ผมขอรับการตั้งประเด็นของเรื่อง เดธโน้ตเขาตั้งคำถามเชิงปรัชญาถึงคุณค่าของชีวิต ว่าคนที่ทำผิดยังมีคุณค่าต่อโลกนี้หรือไม่ ซึ่งเขาก็บอกเป็นนัยว่าคนคนหนึ่งอยู่ในสถานการณ์ที่แตกต่าง ในวาระที่ต่างไป เขาอาจดี หรือไม่ดีก็ได้ ไม่ควรตัดสินโดยเหมารวม” (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย , สัมภาษณ์, 24 สิงหาคม 2554)

1.4.2 แก่นที่ว่าด้วยการวิพากษ์/สะท้อน/เสียดสีสังคม

นอกจากแก่นความคิดหลักที่สะท้อนหลากหลายมุมของความดี-ความชั่วแล้วการ์ตูนที่เลือกมาศึกษานี้ยังมีประเด็นวิพากษ์และเสียดสีสังคมสอดพ่วงมาเป็นแก่นรองร่วมด้วยหลายเรื่อง ดังนี้

ก. เดธโน้ต: ความเชื่อมั่นต่อระบบยุติธรรม

การ์ตูนเรื่องนี้สะท้อนความรู้สึกของประชาชน (โดยเฉพาะชาวญี่ปุ่น) ที่มีต่อตำรวจ และระบบยุติธรรมของทั้งระดับประเทศและนานาชาติในแง่ลบอย่างตรงไปตรงมา ด้วยตัวละครที่ช่างหยามหยัน “ผีมือ” ของตำรวจเสียเหลือเกินอย่างคิระ และแอล เพราะทั้งคู่ต่างเป็นตัวแทนของ “คนรุ่นใหม่” ที่ไม่ต้องการจะ “ทนกับระบบ” ระเบียบการทำงานของตำรวจ (แบบเก่า) ซึ่งดูจะอึดอาดจนพวกเขาต้องออกมาแสดงผีมือเสียเอง (แอลเป็นหัวหน้าตำรวจ ส่วนคิระตั้งตนเป็นศาลเดี่ยวเสียเอง) และแน่นอนว่าความเชื่อมั่นของประชาชนต่อตำรวจนี้ดูจะเป็นประเด็นร่วมของแทบทุกสังคมโลกทำให้แก่นความคิดการวิพากษ์การทำงานของตำรวจสามารถเข้าถึงคนอ่านได้ในวงกว้าง

ข. นินจาคาถา: การเมืองการปกครองอันแสนวุ่นวาย

การจำลองโลกจินตนาการของการ์ตูนให้ดูสมจริงและเข้าถึงได้นั้นย่อมต้องอาศัย “ความคุ้นชิน” จากโลกของความเป็นจริงเข้าช่วย ดังนั้นโลกของนินจาจึงเปรียบเหมือนการจำลองโลกของมนุษย์เราดีดีนี่เอง โดยการแก่งแย่งช่วงชิงอำนาจกันตลอดเวลาระหว่างหมู่บ้านนินจาก็ไม่ต่างอะไรจากการแผ่ขยายอำนาจของประเทศมหาอำนาจ หรือการมีคลื่นใต้น้ำเป็นบุคคลภายในหมู่บ้านจึงจะโค่นอำนาจผู้ปกครองหมู่บ้านเพื่อนขึ้นเป็นผู้นำคนใหม่ ก็เปรียบได้

กับการปฏิวัติรัฐประหารบนโลกมนุษย์ที่เกิดขึ้นอยู่บ่อยครั้ง หรือแม้กระทั่งปีศาจในจินตนาการ จำพวกสัตว์หางหรือคาถาวิเศษต่างๆ ที่ช่วยเพิ่มความสามารถให้แก่เหล่านินจาแต่ละหมู่บ้านก็คงเทียบเคียงได้กับอาวุธจำพวกปืน รถถัง เครื่องบินรบ หรืออาวุธชีวภาพที่มนุษย์ต่างพยายามทุ่มกำลังคิดค้นขึ้นเพื่อสร้างความเป็นใหญ่ให้กับประเทศของตน และแน่นอนว่าการสู้รบ-โลกนินจาก็คือภาพจำลองเหตุการณ์สงครามโลกของมวลมนุษยชาติที่ต่างก็เต็มไปด้วยเลือด คราบน้ำตา ความสูญเสียและความเจ็บปวดเจ็บกัน

ค. วันพีซ: ความไม่เท่าเทียมกันในโลกโจรสลัดอันอิสระเสรี

แม้เรื่องราวของโจรสลัดจะทำให้เรานึกถึงเสรีภาพที่น่าจะอยู่เหนือเงื้อมมือกฎหมายหลายๆ ประการ แต่วันพีซก็ได้ทำให้โลกแห่งการอยู่ร่วมกันของเหล่าโจรสลัดมีระบบระเบียบการปกครองขึ้นภายใต้เสรีภาพนั้นอย่างสมจริง โดยสร้างกองทัพเรือซึ่งอยู่ภายใต้การดูแลของรัฐบาลโลกเข้าควบคุม-ไล่ล่าเหล่าโจรสลัด แต่ก็ยังต้องสร้างกลุ่มโจรสลัดอย่างกลุ่ม 4 จักรพรรดิไว้เพื่อคานอำนาจกับเหล่ากองทัพเรือและแน่นอนว่าเมื่อมี “การเมืองการปกครอง” เกิดขึ้นย่อมต้องเกิดการจัด “ลำดับชั้นทางสังคม” ซึ่งวันพีซก็ได้สะท้อนโลกแห่งความเป็นจริงด้านชาติพันธุ์ที่แตกต่างหลากหลายของมนุษย์จนเกิดความ “ไม่เท่าเทียมกัน” ทางสังคมผ่านกลุ่มมนุษย์เงือกซึ่งเป็นเผ่าพันธุ์ที่ถูกมองว่าด้อยต่ำจึงมักถูกจับตัวไปเป็นทาส แถมยังสร้างกลุ่มชนชั้นอภิสิทธิ์อย่างเผ่ามังกรฟ้าที่ได้รับความคุ้มครองพิเศษจากกองทัพเรือจึงมีอำนาจเต็มที่ที่จะสามารถประมูลค่าตัวเหล่าทาสเพื่อเอาไปทำอะไรก็ได้ นอกจากนี้จะวิพากษ์การกดขี่ของมนุษย์ผ่านการสร้างลำดับชั้นทางสังคมของกลุ่มโจรสลัดแล้ว ในวันพีซยังได้สร้างการปกครองบน “สรวงสวรรค์” ในมุมมองที่ “จิกกัด” ยิ่งนัก โดยสร้าง “เกาะแห่งท้องฟ้า” ที่เปรียบเหมือนสรวงสวรรค์ แต่บรรดาเทพเจ้าบนเกาะดังกล่าวแทนที่จะก่อคุณความดีกลับทำหน้าต่อสู้กันเพื่อแย่งชิงอาณาเขต (หมายถึงพื้นดินซึ่งถือเป็นของหายาก-มีค่าสำหรับคนที่อยู่บนท้องฟ้า) ของตัวเองไม่ต่างจากการก่อสงครามขยายอาณาเขตของประเทศมหาอำนาจบนโลก

ง. ทเวนตี้: สภาพจิตใจมนุษย์ที่แสนอ่อนแอ

ในขณะที่เดธโน้ต นินจาคาถา และวัน พีซ สะท้อนและวิพากษ์การทำงานของกลุ่มผู้ปกครองสังคม-ประเทศ แต่ทเวนตี้เลือกที่จะสะท้อน “จิตใจมนุษย์” ในปัจจุบันผ่านการก้าวขึ้นเป็นผู้ปกครองประเทศและโลกของ “เพื่อน” โดย “เพื่อน” ชายผู้ไม่อดเปิดเผยใบหน้าของตนสามารถจูงใจให้คนยอมรับเขาด้วย “ภาพลวงตา” และ “มายากล” ราคาถูก เช่นการง้อข้อน การใช้เชือกยกร่างกายให้ดูเหมือนบินได้ แม้ในระยะหลังเพื่อนจะเปลี่ยนมายากลเป็นเรื่องอื่นแต่ก็ยังนำเสนอแต่เรื่องหลอกลวงตบตาประชาชนทั้งสิ้น

ความหลอกลวงของ “เพื่อน” และการหากินกับความเชื่อและความศรัทธาของผู้อื่นนั้นล้วนเป็นสิ่งที่มีมนุษย์เราต้องพบเจอกันมาตลอดทุกยุคทุกสมัย แต่การนำเสนอเรื่องความเชื่อ-พลังศรัทธาของมนุษย์ในยุคนี้อาจสะท้อน “สภาพจิตใจมนุษย์” ในปัจจุบันที่เทคโนโลยี และวัตถุภายนอกยิ่งสูงค่ามากเท่าไร จิตใจมนุษย์ยิ่งอ่อนแอ-โหยหาสิ่งยึดเหนี่ยวที่ฉาบฉวยมากขึ้นทุกขณะ จนทำให้มายากลข้างถนนของ “เพื่อน” ก็สามารถครอบงำ-ยึดกุมหัวใจคนและกลายเป็นจุดเริ่มต้นแห่งความสำเร็จในการปูทางให้เขาก้าวขึ้นสู่ผู้นำระดับประเทศและระดับโลกได้ ซึ่งเรื่องราวข้างต้นนี้ก็คงไม่ต่างอะไรกับสภาพสังคมไทยปัจจุบันนี้ที่เกิดเจ้าลัทธิความเชื่อต่างๆ จำนวนมากที่ผุดขึ้นมาเพื่อ “หากิน” กับความเชื่อ-พลังศรัทธาของคน

1.4.3 แก่นความคิดที่ว่าด้วยธรรมชาติของมนุษย์

ก. ทเวนตี้: มนุษย์ทุกคนต้องการการยอมรับ

“เพื่อน” คำคำนี้มีค่าแค่ไหนสำหรับมนุษย์ หลายคนอาจบอกว่าเขาไม่ต้องการเพื่อน (อาจเพราะโลกเราขณะนี้ทุกคนล้วนมีตัวตนที่แตกต่างกันจนยากจะหา “คนคอเดียวกัน” มาเป็นเพื่อนซี้) แต่ลึกๆ แล้วเราเองก็คงอดคิดไม่ได้ว่าหากมีเพื่อนแท้สักคน คนที่รู้จักเข้าใจเรา และพร้อมจะอยู่เคียงข้างเราในทุกสถานการณ์นั้นย่อมดีกว่าไม่มีแน่ ในการ์ตูนเรื่องนี้ก็เช่นกัน ตัวละครอย่าง “เพื่อน” หรือฟุคุเบ-ผู้ก่อตั้งองค์กรเพื่อนนั้น มีนิสัยขี้ขลาด ชอบดูถูกผู้อื่น แต่กระนั้นก็ยังต้องการเข้ากลุ่มกับเคนจิ แต่เมื่อถูกปฏิเสธ อีกทั้งยังถูกกลุ่มของเคนจิสร้างวีรกรรมโด่งดังจนกลบวีรกรรมที่เขาทำ (เช่นการได้ไปงานเอ็กซ์โปที่เด็กญี่ปุ่นทุกคนอยากไป) เขาจึงต้องการพิสูจน์ให้คนอื่นอย่างเคนจิ (และพวกพ้อง) ยอมรับในตัวเขาให้ได้ ส่วนคัทสึมาตะ (ผู้สานต่อเจตนารมณ์เป็น “เพื่อน” คนใหม่) ก็เป็นคนประเภทไม่มีตัวตนในสายตาคนอื่น เมื่อเขาถูกฟุคุเบบอก “เลิกคบ” จึงต้องทำทุกวิถีทางเพื่อให้ความสัมพันธ์อันที่เพื่อนกลับคืนมาอีกครั้ง

การกระทำของ “เพื่อน” (รวมทั้งฟุคุเบผู้สานต่อเจตนารมณ์เป็นเพื่อนคนใหม่) ในการ์ตูนเรื่องนี้จึงเป็นภาพแทนของพวกเราทุกคนที่โดยเนื้อแท้แล้วย่อมต้องการใครสักคนที่เราเรียกว่า “เพื่อน” ได้เต็มปาก และยังแสดงถึงพลังแห่งความต้องการเป็นที่รู้จัก-ได้รับการยอมรับ (somebody) ของมนุษย์ว่าสามารถเป็นแรงผลักดันให้เกิดเรื่องยิ่งใหญ่ (ไม่ว่าจะในทางดีหรือทางร้ายซึ่งในการ์ตูนเรื่องนี้นำเสนอไปในทางร้าย) ได้เพียงใด

ข. นินจาคาถา: มนุษย์ทุกคนมีปีศาจ (ความชั่วร้าย) อยู่ในจิตใจ

ในขณะที่ศาสนาซันโตเชื่อในตัวมนุษย์ว่าโดยธรรมชาติดั้งเดิมของมนุษย์

เป็นคนดีและบริสุทธิ์ ส่วนสิ่งชั่วร้ายนั้นเกิดจากสิ่งแวดล้อมภายนอก แต่ในนินจาคาถา กลั้มองในมุมตรงกันข้ามโดยบอกว่าสิ่งชั่วร้ายนั้นติดตัวเราทุกคนมาแต่กำเนิด แต่ทำดีที่สุดแล้วสิ่งชั่วร้ายจะพองตัวหรือหดเล็กลงขึ้นอยู่กับ “ความแข็งแกร่งของจิตใจ”

แก่นความคิดหลักของเรื่องข้างต้นถูกนำเสนออย่างชัดเจนผ่านตัวละครเอกอย่างนารูโตะ ที่ถูกปีศาจร้ายอย่างจิ้งจอกเก้าหางฉีกไว้ในร่างกาย รอวันที่จะตื่นออกมาเมื่อใดก็ตามที่นารูโตะ “โกรธ” หรือควบคุมอารมณ์ไม่อยู่จนอาจเข้า “ควบคุม” ทั้งความคิด-ร่างกายของนารูโตะ ดังนั้นการรู้จักสะกดอารมณ์ ไม่โกรธ และรู้จักให้อภัยของนารูโตะจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากในการควบคุมจิ้งจอกเก้าหาง (ซึ่งก็คือการรู้จักควบคุมจิตใจตนเอง) นอกจากการนำเสนอเรื่องสิ่งชั่วร้ายอยู่ในตัวเราทุกคนมาแต่กำเนิดผ่านนารูโตะแล้ว ผู้เขียนยังย้ำแก่นความคิดดังกล่าวผ่านตัวละครหลักคู่รักคู่แค้นกับพระเอกอีกตัว นั่นคือ ซาสึเกะ ที่แม้จะมีเพื่อน-พี่ชายที่ดีเพียงใด แต่ด้วยจิตใจที่ถูกครอบงำด้วยความแค้นมาตลอดชีวิต (จากความเข้าใจผิดว่าพี่ชายฆ่าพ่อแม่-คนในตระกูลของตน) จึงทำให้แม้จะรู้ความจริงเกี่ยวกับความดีของพี่ชายที่เสียสละตนเพื่อหมู่บ้านและครอบครัวแล้วก็ตาม แต่ด้วยปีศาจที่ชื่อ “ความแค้น” สิ่งที่อยู่ในจิตใจเป็นเวลานานจนยากจะยอมรับจึงทำให้ทำที่สุดความแค้นนั้นได้ฝังแน่นและหลอมรวมเป็นตัวตนของซาสึเกะจนเขาเลือกจะเดินไปในทางร้ายและเป็นศัตรูกับนารูโตะ นอกจากนี้การสร้างตัวละคร “สัตว์หาง” หมายเลขต่างๆ (0-9) ที่สิ่งอยู่ในร่างสถิตของมนุษย์อีกหลายคน เช่นกาอาระหัวหน้าหมู่บ้านนินจาขึ้นะที่เป็นเด็กชายผู้ถูกสาปส่งจากคนในหมู่บ้านเพราะมีปีศาจ (สัตว์หาง) สิ่งอยู่ในร่าง(เช่นเดียวกับนารูโตะ) ก็เคยเป็นเด็กชายผู้เกี่ยวกราดและฆ่าคนโดยไม่เลือก แต่เมื่อเข้าใจ-ยอมรับว่ามีปีศาจอยู่ในร่างกายได้แล้วจึงสามารถควบคุมความรู้สึกเกี่ยวกราดนั้นได้ในภายหลัง

การ์ตูนเรื่องนี้จึงบอกเป็นนัยให้เราเห็นว่าแม้ทุกคนจะมีปีศาจ (ความชั่วร้าย) แฝงฝังอยู่ในจิตใจก็ตามแต่หากเราเรียนรู้ที่จะควบคุมปีศาจตนนั้นได้ (ข่มใจ-สะกดอารมณ์มิให้ความอาฆาตแค้น แรงโกรธ แรงพยาบาทมาครอบงำจิตใจ) เราก็สามารถดำเนินชีวิตไปได้อย่างปกติสุข แถมยังอาจใช้ประโยชน์จากเจ้าปีศาจในใจเราได้อีกด้วย เหมือนเช่นนารูโตะที่บางครั้งก็อาศัยพลังของจิ้งจอกเก้าหางในการต่อสู้ และอาจเปรียบได้กับการที่เราเอาเก็บงำความโกรธไว้ในจิตใจแล้วแปรเปลี่ยนพลังแห่งความโกรธเป็นพลังในการพัฒนาตัวเองให้ดีขึ้น (ให้ดีกว่าคนที่เราโกรธ)

แท้จริงแล้วการนำเสนอแก่นเรื่องการควบคุมความโกรธของนินจาคาถา

ก็ได้สะท้อนแนวคิดแบบพุทธศาสนานิกายเซ็นที่ต้องการให้มนุษย์ตั้ง “สติ” หรือเจริญสติเพื่อขจัดความคิดปรุงแต่ง (เทียบได้กับความโกรธแค้น-พยาบาท) เพราะเมื่อไม่มีสติ ความคิดปรุงแต่ง (ความโกรธแค้น-พยาบาท) ก็เกิดขึ้น แต่เมื่อมีสติความคิดปรุงแต่ง (ความโกรธแค้น-พยาบาท) ก็หายไป และก็ทำให้เกิด “ความรู้สึกตัวที่พร้อม” ซึ่งย่อมก่อให้เกิด “ปัญญารู้แจ้ง” ในการใช้ชีวิตตามมา

1.4.4 แก่นที่สะท้อน/สอดแทรกวิถีชีวิต-แนวคิด-วัฒนธรรมญี่ปุ่น

ก. ดราก้อนบอล/วันพีซ/นารูโตะ: มิตรภาพและการเสียสละเพื่อส่วนรวม

แนวคิดการใช้ชีวิตแบบอิงกลุ่มตามวิถีชาวญี่ปุ่นปรากฏชัดเจนใน **ดราก้อนบอล**

ดราก้อนบอล เพราะหลายครั้งที่แรงขับเคลื่อนในการออกเดินทางของตัวละคร คือการช่วยเหลือกลุ่มมิตรสหาย เช่นการที่โงคู่ออกตามหาดราก้อนบอลเพื่อช่วยชุบชีวิตพ่อของคุป้าเด็กชายชาวชนเผ่าพื้นเมืองที่โงคูพบพานระหว่างการเดินทาง หรือการร่วมกันต่อสู้เคียงบ่าเคียงไหล่ถึงขั้นสละชีวิตของกลุ่มนักรักโลกอย่าง พิคโกโร่ คุริลิน หย่าฉา (ยามูซา) เท็นชินฮัง ฯลฯ เพื่อปกป้องโลกมนุษย์ให้พ้นจากน้ำมือของชาวไซย่าอย่างราดิซ เบจิด้า และ นัปป้า ซึ่งนอกจากจะแสดงให้เห็นถึงแก่นของเรื่องด้านความรักในพวกพ้องแล้วยังพ่วงแนวคิดการ “เสียสละเพื่อส่วนรวม” มากกว่าจะยึดถือประโยชน์ส่วนตนตามแนวคิดของคนญี่ปุ่นอีกด้วย ดังจะเห็นได้จากเมื่อถึงยามคับขันที่โลกต้องการความสามัคคีของเหล่านักรู้ พิคโกโร่ซึ่งเคยเป็นคู่ต่อสู้กับโงคูก็ไม่ยึดเอาความบาดหมางในอดีตมาใส่ใจ แต่ได้กลับตัวมาเข้ากับพวกของโงคูและต่อสู้ร่วมกันเพื่อความปลอดภัยของชาวโลก ซึ่งการเปลี่ยนตนให้เป็นคนดีนั้นก็ยิ่งสะท้อนแนวคิดตามศาสนาชินโตของญี่ปุ่นที่เชื่อว่าโดยเนื้อแท้แล้วมนุษย์ดี-บริสุทธิ์ คนเราจึงสามารถเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นได้เสมออีกด้วย

ส่วน **นินจาคาถา** นั้น แน่นนอนว่าแค่เพียงเรื่องราวของนินจาก็ย่อมบ่ง

บอกถึงสังคม วัฒนธรรมของชาวอาทิตย์อุทัยได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะแก่นความคิดเรื่อง “สังคมแนวตั้ง” ที่มีลำดับชั้นสูงต่ำ จนเกิดการกำหนดบทบาทหน้าที่ ความสำคัญของแต่ละคนไว้ให้เหลื่อมล้ำ ไม่เท่าเทียมกันนั้นยังปรากฏอยู่อย่างชัดเจน เช่นการแบ่งแยกอาณาเขตเป็นหมู่บ้าน นินจาที่มีกฎ-ระเบียบของใครของมันอย่างชัดเจน การสร้างตระกูลนินจาที่ล้วนมีความสามารถที่แตกต่างกัน และในตระกูลเองก็ยังมีลำดับชั้นความสำคัญของสายเลือดหลัก-สายเลือดรองของตระกูล จนเกิดความอิจฉาริษยา แค้นเคืองกันเองในตระกูล ซึ่งสังคมแนวตั้งที่กำหนดบทบาทแต่ละคนไว้ชัดเจนนี้ก็เพื่อเป้าหมายการใช้ชีวิตแบบ “อิงกลุ่ม” ที่ทุกคนทุกบทบาทหน้าที่ต้องทำเพื่อประโยชน์ในสังคมของตนเอง ซึ่งแสดงผ่านนินจาในเรื่องทุกคนที่ไม่ว่าจะอย่างไรก็ต้องนำความสามารถพิเศษ (ที่แม้เป็นความลับประจำตระกูล) มาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่การทำ “ภารกิจ”

ให้แก่ผู้ปกครองหมู่บ้าน และแน่นอนว่าการนำเสนอประเด็น “มิตรภาพ” “การทำงานเป็นทีม” ตามวิถีชีวิตแบบอิงกลุ่มจึงถูกถ่ายทอดออกมาตลอดทั้งเรื่อง เริ่มตั้งแต่การเรียน (ในโรงเรียน นินจาของนารูโตะ) ที่ต้องจัดกลุ่มการเรียนออกเป็น 3 คน เพื่อทั้งแข่งขันกันและช่วยเหลือเกื้อกูลกัน รวมทั้งการทำงานของนินจาจริงๆ ก็ยังต้องเดินทางกันไปเป็นทีมเพื่อช่วยเหลือ-ทดแทนความสามารถที่แตกต่างกันในทีม และเพื่อประสิทธิภาพสูงสุดในการทำภารกิจนินจา

“มิตรภาพมีค่าเหนือสิ่งอื่นใด” ประโยคนี้ยังถูกต่อยอดผ่านความคิดและการกระทำของนารูโตะตัวเอกของเรื่อง ที่ไม่ว่าจะอย่างไรก็ยังต้องการ “มิตรภาพ” จากซาสึเกะที่แม้จะตัดสินใจออกจากหมู่บ้านและหันไปอยู่ฝ่ายร้ายก็ตาม แต่เขาและเพื่อนร่วมทีมอย่างซากุระก็ยังยืนยันที่จะตามตัวเพื่อนรักกลับมาเป็นทีมเดียวกันเหมือนเดิมให้ได้ (แม้ท้ายที่สุดจะพุดเกลี้ยกล่อมเพื่อนรักคนนี้ไม่สำเร็จก็ตาม) และแม้เรื่องราวจะฉลักให้นารูโตะจำต้องเกลียดซาสึเกะแต่ลึกๆ ในใจนั้นนารูโตะก็ยังเชื่อมั่นและรอให้ซาสึเกะกลับตัวกลับใจคืนมาเป็นนินจาของหมู่บ้านโคโนฮะอีกครั้งหนึ่ง

ในขณะที่**วันพีซ**ก็นำเสนอแก่นแกนเรื่อง “มิตรภาพ” และ “การเสียสละ” ได้อย่างชัดเจนและลึกซึ้ง เพราะตั้งแต่เปิดเรื่อง การกระทำของแซงคูส โจรสลัดหนุ่มผมแดงที่ยอมสละแขนหนึ่งข้างของตนเพื่อช่วยชีวิตเด็กชายที่ไม่ได้มีความเกี่ยวพันทางสายเลือดอย่างลูฟี่ (ตัวเอกของเรื่อง) ก็ได้กลายมาเป็นแรงผลักดันให้ลูฟี่อยากเป็นโจรสลัดผู้ยิ่งใหญ่ให้ได้

นอกจาก “ความเสียสละ” จะถูกหยิบชูขึ้นมาเป็นแก่นสำคัญที่ช่วยผลักดันเป้าหมายให้กับตัวละครเอกอย่างลูฟี่ตั้งแต่ต้นเรื่องแล้ว แน่นนอนว่าฮีโร่ในใจของลูฟี่อย่างแซงคูสย่อมเป็นแบบอย่างให้ลูฟี่เอาชนะใจลูกเรือและผู้อื่นด้วยการให้คุณค่ากับคำว่า “มิตรภาพ” แก่ผู้คนรอบข้างเช่นเดียวกัน ซึ่งก็ได้ส่งผ่านการช่วยเหลือผู้คนที่พวกเขาได้พบเจอระหว่างการเดินทางอย่างการช่วยปลดแอกการปกครองของกลุ่มมนุษย์เงือกให้กับหมู่บ้านโคโคยาชิ การช่วยเจ้าหญิงบีบีแห่งอลบาสตัดำในการกอบกู้อาณาจักร นอกจากนี้ลูฟี่ยังตีค่าของมิตรภาพผ่านการแสดงความรู้สึก “เชื่อใจ” แก่ลูกเรือของเขาแบบหมดหัวใจ เห็นได้จากนิโค โรบิน สาวสวยที่มีอดีตลึกกลับผู้ไม่เคยเชื่อถือในคำว่ามิตรภาพ เพราะเธอพร้อมจะหักหลังทุกคนเพื่อเอาตัวเองให้รอด แต่ลูฟี่ก็ทำให้โรบินเชื่อใจได้สำเร็จ หลังจากที่โรบินสร้างภาพว่าต้องการออกจากกลุ่มของลูฟี่เพื่อไม่ให้เพื่อนๆ ต้องเดือดร้อน และได้สร้างสถานการณ์ว่าเธอได้หักหลังกลุ่ม แต่แม้เหตุการณ์จะดูเหมือนว่าโรบินได้หักหลังเพื่อน ลูฟี่และกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางก็ยังคง “เชื่อใจ” โรบิน และพยายามตามตี้อเธอเพื่อถามความจริงออกมาให้ได้

หรือกระทั่งตัวละครอย่างมิสเตอร์ทุว์ ซึ่งเคยเป็นศัตรูกับกลุ่มของลูฟี่ แต่

ด้วยการกระทำของลูฟี่และเพื่อนๆ ที่แสดงถึงมิตรภาพ (ไม่เคยทอดทิ้งและเข้าใจกันร้อยเปอร์เซ็นต์ ต่างจากกลุ่มองค์กรบาลีออคเวิร์คส์ของมิสเตอร์ทูวเองที่ต่างขัดแย้งขัดขากันเองเพื่อขึ้นเป็นเบอร์หนึ่ง ขององค์กร) จึงทำให้มิสเตอร์ทูวรู้สึกประทับใจ และหันมาช่วยลูฟี่ในภายหลัง อีกทั้งยังถึงกับยอม สละชีวิตตัวเองเพื่อช่วยเหลือลูฟี่อีกด้วย

จะเห็นได้ว่าการนำเสนอแก่นแกนเรื่อง “มิตรภาพ” ในนิยายคาถา และ วันพีซนั้นค่อนข้างลึกซึ้งหากเทียบกับดราม่าก่อนบอล เพราะ “มิตรภาพ” ของทั้งสองเรื่องนี้มีบท พิสูจน์จาก “ความไว้น้ำใจ” และการพร้อม “ให้อภัย” ซึ่งกันและกันได้เสมอ (ลูฟี่อภัยให้โรบินที่ โทก-ปิดบังความจริงบางอย่าง-นารูโตะระอการกลับมาของซาดีเกะเสมอแม้ซาดีเกะจะจ้องทำร้าย หมูบ้านโคโนะของเขาก็ตาม) ซึ่งความลึกซึ้งของแก่นความคิดเรื่อง “มิตรภาพ” แม้จะสะท้อน แนวคิดแบบสังคมนิยมแต่ก็เป็นแก่นความคิดสากลที่ใครๆ ก็เข้าถึงได้ ไม่เฉพาะชาวญี่ปุ่นเท่านั้น และด้วยแก่นที่สามารถหลายกำแพงเรื่องวัฒนธรรมลงได้นี่เองจึงน่าจะเป็นสาเหตุสำคัญประการ หนึ่งที่เป็นแรงเสริมให้นิยายคาถา และวันพีซ เข้าถึงผู้อ่านในวงกว้างได้

ข. วันพีซ/นิยายคาถา: จงเชื่อมั่นและมุ่งมั่นในความฝัน

วันพีซและนิยายคาถา ไม่ใช่จะสะท้อนแค่เพียงความดี-ความซื่อ หรือการวิพากษ์สังคมที่ดูจะเป็นเรื่องไกลตัวและยากจะเข้าถึงสำหรับผู้อ่านเยาวชนเท่านั้น แต่ ยังมีแก่นแกนว่าด้วยเรื่องราวใกล้ตัวเด็กและเยาวชนปรากฏอย่างชัดเจนนั่นคือประเด็นเรื่อง “การมุ่งมั่นทำความฝันให้เป็นจริง”

ในวันพีซตามที่กล่าวในส่วนโครงเรื่องไปแล้วจะเห็นได้ว่าไม่ว่าจะเป็นตัวละครหลัก หรือตัวละครประกอบเล็กๆ แทบทุกตัวละครได้ทำหน้าที่เป็นจิ๊กซอว์ตัวแทนความคิด ของผู้เขียนที่ต้องการจะบอกว่า “คนเราเกิดมาย่อมต้องมีเป้าหมาย (ความฝัน) และยึดมั่น ไม่ย่อ ท้อกับการเดินไปตามรอยฝันนั้นอย่างมั่นคง” และเพราะ “ความฝัน” เป็นสิ่งที่เราทุกคนมี แต่ หลายคนอาจลืมเลือนความฝันไปแล้ว และก็อีกหลายคนมีชีวิตจริงตรงข้ามอย่างสิ้นเชิงกับความ ฝัน ดังนั้นแก่นเรื่องที่ว่าด้วยความฝันอันหลากหลายในวันพีซจึง “กระทบใจ” ผู้อ่านทุกคน (ทั้ง ฝันเล็กๆ แค่การได้พบกับวาฬน้อยอีกครั้งของบรูค (สมาชิกหน้าใหม่ของกลุ่มโจรสลัดของลูฟี่) หรือ ฝันใหญ่ๆ อย่างการเป็นเจ้าของโจรสลัดของลูฟี่เองก็ตาม และยังเป็นแรงบันดาลใจชั้นดีให้ผู้อ่าน เหล่านักล่าที่จะปฏิวัติตัวเองด้วยการไล่ล่าความฝันเหมือนเช่นตัวละครในการ์ตูนเรื่องนี้อีกด้วย

“ขั้นพุดแล้วไม่คืนคำ นี่แหละคือวิถีนิยายของชั้น”

ประโยคข้างต้นคือคำพูดติดปากของตัวเอกในนิยายคาถา อย่าง

นารูโตะ ซึ่ง “ตัวตน” ของเขาย่อมสะท้อนถึงการให้ความสำคัญในประเด็น “การมุ่งมั่นตามฝัน” โดยนำเสนอผ่านนารูโตะซึ่งแม้จะเป็นเด็กที่ไม่ค่อยมีใครอยากคบเพราะมีปีศาจจิ้งจอกเก้าหางผีนึกอยู่ในร่างอีกทั้งยังดูเหมือนไม่มีทั้งพรสวรรค์และพรแสวงในการฝึกวิชานินจาสักเท่าไร แต่นารูโตะก็ประกาศออกมาตั้งแต่เปิดเรื่องว่าความฝันของเขาคือการเป็นโฮคาเงะ หรือผู้ปกครองหมู่บ้านนินจาโคโนฮะ และเขาจะต้องเป็นโฮคาเงะที่ยิ่งใหญ่ที่สุด เก่งที่สุดให้ได้อีกด้วย ซึ่งด้วยความมุ่งมั่นของนารูโตะเช่นนี้ก็ยิ่งทำให้การเดินทางไปสู่เป้าหมายของนารูโตะนั้นเพิ่มความรู้สึก “เอาใจช่วย” จากผู้อ่าน เพราะระหว่างหนทางของเขาเต็มไปด้วยอุปสรรคมากมาย ทั้งจากการพิสูจน์ตัวเองให้เป็นที่ยอมรับของเพื่อนร่วมทีม จากผู้หลักผู้ใหญ่ของหมู่บ้านนินจาในการทำภารกิจที่ดูยิ่งใหญ่เกินความสามารถในหลายๆ ครั้ง รวมทั้งอุปสรรคจากการต้องข่มใจเอาชนะปีศาจในร่างตัวเอง

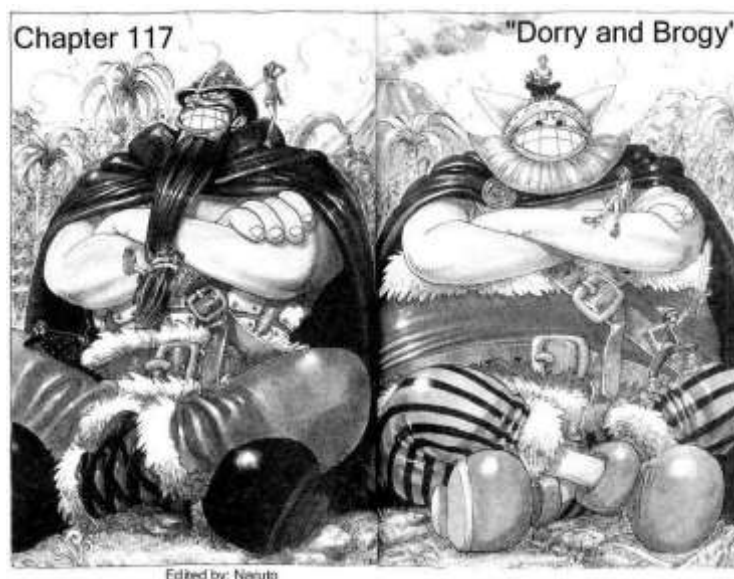
การสร้างตัวละครเอกที่เริ่มต้นจากศูนย์และการระดมอุปสรรคให้เขาต้องฟันฝ่าให้ได้เช่นนี้ย่อมทำให้คนอ่านรู้สึกทั้งรักทั้งลุ้นไปกับตัวละครและยอมเฝ้ารอคอยการเติบโตของตัวละครให้ไปถึงฝั่งฝัน จึงไม่น่าแปลกใจที่การ์ตูนเรื่องนี้ยังคงไม่ยอมให้ตัวละครขยับเข้าใกล้ความฝันอย่างรวดเร็วนัก เพราะจะได้รักษากลุ่มผู้อ่านให้ติดตามเรื่องราวไปได้นานๆ

ค. วันพีซ:ปรัชญาแฝงอยู่ในทุกสิ่ง

สิ่งที่วันพีซสร้างความประทับใจให้กับผู้อ่านส่วนหนึ่งอาจเกิดจากการใส่ “ปรัชญา” หรือแก่นแท้ของสิ่งที่ตัวละครกำลังกระทำผ่านการคลี่คลายอุปสรรค หรือปัญหาหลายต่อหลายครั้ง โดยเฉพาะในฉากการต่อสู้ ซึ่งในแนวเรื่องแบบแอ็คชั่นส่วนใหญ่ไม่ได้ใส่ใจในประเด็นนี้ เช่นการต่อสู้ระหว่างคนยักษ์ “ดอร์รี่” กับ “โบรกี” (ตัวละครประกอบที่กลุ่มโจรสลัดหมวกฟางเจอระหว่างการเดินทางไปสู่วันพีซ) ที่ฟาดฟันกันมายาวนานนับ 100 ปี (อายุขัยของคนยักษ์มากกว่าคนธรรมดา 3 เท่า) และแม้จะตัดสินหาผู้ชนะไม่ได้ แต่ก็ไม่มีใครคิดยอมแพ้ ซึ่งแน่นอนว่าในสายตาของหลายๆ คน คงคิดว่ายักษ์คู่นี้ไม่บ้าก็โง่ เพราะไม่เข้าใจว่าทำไมจะต้องเสียเวลาเกือบครึ่งชีวิตเพื่อการต่อสู้อันไร้สาระ (ที่คนส่วนใหญ่คิดว่าเป้าหมายการต่อสู้ก็แค่วัดผลแพ้-ชนะ) แต่ดอร์รี่กับโบรกีก็ให้เหตุผลของการต่อสู้ที่ยาวนานในครั้งนี้แก่กลุ่มของลูฟี่อย่างน่าสนใจว่า “ทรัพย์สินเงินทองชีวิตคนเรา มันเป็นสิ่งที่ไม่จีรังยั่งยืนนะนะ พวกข้ามีอายุขัยยืนยาวกว่าพวกเจ้า (มนุษย์) จึงคาดหวังความตายอย่างสมศักดิ์ศรีเป็นสิ่งสำคัญที่สุด...เกียรติยศความภาคภูมิใจคือสมบัติอันเป็นนิรันดร์...”

เหตุผลของการต่อสู้ข้างต้นทำให้ตัวละครประกอบสองตัวนี้กลายเป็น

ยักษ์ฉลาดขึ้นมาทันที (และแน่นอนว่าผู้อ่านย่อมรู้สึกดี-ผูกพันด้วย) นั่นเพราะผู้เขียนเลือกจะสร้างตัวละครประหลาด รวมทั้งการกระทำที่แปลกประหลาดได้อย่าง “มีเหตุผล” ขณะเดียวกัน คำพูดของยักษ์คู่นี้ก็สะท้อนให้ผู้อ่านเห็นว่าเราทุกคนย่อมมี “เป้าหมาย” หรือ “ความฝัน” ที่แตกต่างกัน บางฝันก็ดูแปลก บ้าบอในสายตาของบางคน แต่เราไม่ควรดูหมิ่น-หยามเหยียดความฝันของใคร เพราะแต่ละความฝันย่อมเปี่ยมด้วยความเชื่อและเหตุผลของเจ้าของความฝันนั้น



ภาพประกอบ 12 คนยักษ์ดอร์รี่และโบรกีจากเรื่องวันพีซ

ที่มา: <http://www.mangarush.com/manga/one-piece/117/p-1>

หรือในการต่อสู้ของโซโล (อีกหนึ่งสมาชิกกลุ่มโจรสลัดหมวกฟางของลูฟี่) ที่ต้องต่อสู้กับมนุษย์ดาบ (คนที่ก็จบลงไม่ปีศาจเข้าไปทำให้ร่างกายทุกส่วนเป็นดาบ) จนทำให้โซโลเกือบจะต้องถอดออยยอมรับความพ่ายแพ้ไปแล้วนั้น ผู้เขียนก็ได้ใส่ปรัชญาของการต่อสู้ด้วยดาบลงไปผ่านคำสอนของอาจารย์ของโซโลว่า “ดาบที่คมที่สุด แกร่งที่สุดคือดาบที่ไม่ได้ฟันอะไรเลย” นั่นก็คือการปล่อยวางจิตใจของผู้ถือดาบไม่ให้คาดหวังว่าจะต้องฟันสิ่งใดที่อยู่ตรงหน้า คำสอนของอาจารย์ของโซโลนั้นนำมาปรับใช้ได้กับหลายๆ สิ่งเพราะสะท้อนว่าหากเราลงมือทำสิ่งใดอย่างเต็มที่โดยไม่ยึดมั่นถือมั่นกับคำว่า “ชัยชนะ” เมื่อนั้นเราจะข้ามผ่านทุกสิ่ง และผลของการกระทำก็ย่อมมีประสิทธิภาพสูงสุด

ตัวอย่างของตัวละครในวันพีซที่มองหา “แก่นแท้” หรือปรัชญาในสิ่งที่ตน

เลือกทำข้างต้นได้สะท้อนวิถีคิด และวิถีชีวิตของคนญี่ปุ่นที่หลอมรวมให้กลายเป็นคนที่มีองสิ่งต่างๆ อย่างลึกซึ้ง-ถึงแก่น และพยายามมุ่งมั่นพัฒนาสิ่งเหล่านั้นจากตัวตน (อัตลักษณ์) ของสิ่งนั้นอย่างแท้จริง ซึ่งก็ส่งผลให้คนญี่ปุ่นสามารถพัฒนาประเทศให้ดีขึ้นอยู่ตลอดเวลา

จะเห็นได้ว่าแก่นความคิดในสี่การ์ตูนทั้ง 6 เรื่องนี้หลากหลายอย่างมาก มีทั้งสะท้อนความคิดที่เป็นสากล วิพากษ์สังคม และสะท้อนเรื่องส่วนตัวระดับปัจเจกด้วยเช่นกัน โดยแก่นความคิดที่ได้วิเคราะห์นั้นผู้เขียนเลือกมาเฉพาะแก่นความคิดที่สะท้อนออกมาได้อย่างเฉียบคมมากพอจะกล่าวถึง ดังนั้นจะเห็นได้ว่าผู้เขียนไม่ได้กล่าวถึงแก่นความคิดของยอดนักสืบจิ๋ว เพราะการ์ตูนเรื่องนี้ไม่ได้นำเสนอองค์ประกอบของการเล่าเรื่องด้าน “แก่นความคิด” ได้ชัดเจนมากนัก แม้จะมีถ่ายทอดออกมาบ้างผ่านคติที่ตัวเอกสืบสวนและคลี่คลายโดยสะท้อนการทำงานของอาชีพนักสืบที่ต้องการ “ค้นหาความจริง” และการสะท้อนสาเหตุของคดีฆาตกรรมส่วนใหญ่ที่เกิดจาก “ธรรมชาติของมนุษย์” หรือแรงผลักดันจากความ “รัก-โลภ-โกรธ-หลง” แต่ผู้เขียนการ์ตูนเรื่องนี้ก็ไม่ได้ทำให้ผู้อ่านสัมผัสในแก่นดังกล่าวอย่างชัดเจน ซึ่งอาจเพราะข้อจำกัดของการ์ตูนแบบจบในตอนที่มีความยาวไม่มากนักจึงทำให้ยากที่จะสะท้อนแก่นความคิดได้อย่างเฉียบคม

ดังนั้นอาจสรุปแก่นความคิดของการ์ตูนทั้ง 6 เรื่อง แยกตามประเภทของแก่นความคิดได้เป็น 4 กลุ่มดังนี้

เรื่อง	รายละเอียดของแก่น
ดราagoonบอล	สะท้อนว่าธรรมะย่อมชนะอธรรม
ทเวนต์	สะท้อนว่าธรรมะไม่จำเป็นต้องชนะอธรรม
วันพีซ/เดธโน้ต	ตั้งคำถามว่าอะไรคือความดี-เลว

ตารางที่ 7 สรุปเรื่องที่ว่าด้วยแก่นความคิดเกี่ยวกับศีลธรรม

เรื่อง	รายละเอียดของแก่น
เดธโน้ต	สะท้อนความเชื่อมั่นต่อระบบยุติธรรม
นินจาคาถา	สะท้อนการเมืองการปกครองอันแสนวุ่นวาย
วันพีซ	สะท้อนความไม่เท่าเทียมกันของสังคม

ตารางที่ 8 สรุปเรื่องที่มีแก่นความคิดว่าด้วยการวิพากษ์/สะท้อน/เสียดสีสังคม

เรื่อง	รายละเอียดของแก่น
ทเวนตีๆ	มนุษย์ทุกคนต้องการการยอมรับ
นินจาคาถา	มนุษย์ทุกคนมีความชั่วร้ายอยู่ในจิตใจ
ยอดนักสืบจิ๋ว	ความรัก-โลก-โศก-หลงคือต้นเหตุแห่งการฆาตกรรม

ตารางที่ 9 สรุปเรื่องที่มีแก่นความคิดว่าด้วยธรรมชาติมนุษย์

เรื่อง	รายละเอียดของแก่น
วันพีซ/นินจาคาถา	มิตรภาพและการเสียสละเพื่อส่วนรวม
วันพีซ/นินจาคาถา	จงเชื่อมั่นและมุ่งมั่นในความฝัน
วันพีซ	ปรัชญาแฝงอยู่ในทุกสิ่ง

ตารางที่ 10 สรุปเรื่องที่สะท้อนแก่นความคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น

1.5 ฉาก (Setting)

ความหมายของฉากในเรื่องเล่าไม่ได้หมายถึงการออกแบบพื้นหลังตัวละครในแง่ของศิลปะประกอบศิลป์ แต่หมายถึงการสร้างเหตุการณ์ สถานการณ์เพื่อรองรับการกระทำของตัวละคร ซึ่งหัวใจของการสร้างฉากที่ดีย่อมต้องไม่โดดเด่นไปกว่าตัวละคร แต่จะต้องช่วยเสริมเรื่องราวให้น่าเชื่อถือมากขึ้น โดยจากการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องอาจแบ่งประเภทของการสร้างฉากเป็นสองกลุ่มคือ กลุ่มที่สร้างฉากจินตนาการขึ้นใหม่ และกลุ่มที่สร้างฉากเหตุการณ์ให้เกิดขึ้นบนโลกแห่งความจริง

1.5.1 กลุ่มที่สร้างฉากจินตนาการขึ้นใหม่ ได้แก่ วันพีซ นินจาคาถา ดรา ก้อนบอล

ก. วันพีซ: ฉากหลากหลาย-รายละเอียดประกอบฉากแสนสร้างสรรค์
หัวใจของการสร้างฉาก สถานการณ์ที่เป็นเรื่อง “ไม่จริง” ให้ดูสมจริงย่อมเกิดจากการใส่รายละเอียดในโลกที่ “ไม่จริง” นั้นให้มีองค์ประกอบเหมือนโลกมนุษย์ที่เราคุ้นชิน ดังนั้นโลกในวันพีซซึ่งแม้จะเป็นโลกแห่งใจสลัดแต่ก็เป็นการจำลองโลกมนุษย์เราดีนี่เอง เช่นการสร้าง “กฎเกณฑ์” การปกครองของกลุ่มใจสลัด การสร้างตัวละครที่มีทั้งดีและร้าย การสร้างความไม่เท่าเทียมกันทางสังคมตามที่ได้กล่าวไปแล้วในหัวข้อแก่นความคิด

แต่ในอีกทางหนึ่งการสร้างรายละเอียดของฉาก สถานการณ์ให้สมจริงก็

เพียงตอบสนองความรู้สึก “คุ้นชิน” ให้ผู้อ่านเข้าถึงเรื่องราวได้โดยง่ายเท่านั้น แต่สิ่งที่จะช่วยสร้างความน่าสนใจ หรือตื่นตาตื่นใจให้กับผู้อ่านย่อมเป็นการสร้าง “โลกแห่งจินตนาการ” ของเหล่าโจรสลัดให้มีรายละเอียดมากที่สุดเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือแห่งโลกดังกล่าว

และฉากในจินตนาการที่วันพีซได้สร้างขึ้นนั้นก็มีความหลากหลาย และเต็มไปด้วยตัวละคร สิ่งของ ที่หลอมรวมกันเป็นฉากสถานการณ์ที่คาดไม่ถึงได้อย่างมาก ทั้งเมืองแห่งทะเลทราย เมืองซอมบี้ หรือแม้แต่คุกกี้ทะเล ฯลฯ โดยจุดเด่นของการสร้างฉากในวันพีซคือการสร้างรายละเอียดประกอบฉากเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับฉากนั้นๆ เช่นในเกาะแห่งท้องฟ้า ผู้เขียนได้สร้างอุปกรณ์ที่คนบนเกาะประดิษฐ์ขึ้นได้อย่างน่าสนใจนั่นคือ เปลือกหอยชนิดหนึ่งเรียกว่าไดอัล (Dials) ซึ่งด้วยพลังทางธรรมชาติของไดอัลที่แตกต่างกันจึงทั้งสามสามารถนำมาติดตั้งลงในอาวุธซึ่งทำให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น หรือสร้างเป็นยานพาหนะที่มีกำลังแรงสูงได้เช่นกัน โดยสิ่งของเหล่านั้นต่างก็มีบทบาทเป็นผู้ช่วยให้ตัวละครได้คลี่คลายอุปสรรคสำคัญได้เป็นอย่างดี (ในขณะที่ยังคงมีผู้ช่วยเหลือเป็นพลังฝีมือ หรือเทพอันศักดิ์สิทธิ์ หรือจินจาคาถาเองมีตัวช่วยเป็นพลังคาถาจินจา หรือสัตว์วิเศษ/สัตว์หางที่สิงอยู่ในร่างคน) ซึ่งการสร้างฉากที่หลากหลายและอุปกรณ์ประกอบฉากที่สร้างสรรค์เหล่านี้ย่อมดึงดูดคนอ่านให้รู้สึกตื่นตันทึ่งไปกับการลุ้นว่าตัวละครจะได้พบกับสิ่งของประหลาดได้อีกบ้าง และจะแก้ไขปัญหาตามฉากสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาได้อย่างไร



ภาพประกอบ 13 เปลือกหอยหรือ dials (ซ้าย), dial ดัดแปลงเป็นพลังงานให้เรือ (ขวา)
ที่มา: <http://onepiece.wikia.com/wiki/Dials> และ http://onepiece.wikia.com/wiki/Dial_Boat

ข. จินจาคาถา: ฉากต่อสู้แบบใหม่ของโลกจินจา

ภาพจำที่เราเคยคุ้นกับเรื่องราวของจินจาผ่านสื่อภาพยนตร์ หรือละครโทรทัศน์โดยส่วนใหญ่มักเกิดจากการสร้างฉากและสถานการณ์ให้จินจาต้องพรางตัวอยู่ในสังคมมนุษย์ปกติ แต่สำหรับการ์ตูนเรื่องนี้กลับเลือกจะสร้างฉาก-เรื่องราวที่ว่าด้วย “ความเป็นอยู่ของ

โลกนิินจา” ที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับชีวิตมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริง และเมื่อทิศทางของเรื่องไม่จำเป็นต้องสร้างฉาก-สถานการณ์ให้นินจาต้องหลบๆ ซ่อนๆ กับการต้องทำภารกิจลับเช่นการลอบฆ่าผู้ปกครองผู้ทรงอำนาจ ภาพที่เราคุ้นชินกับการเห็นนินจาทำภารกิจภายใต้เงามืด ฉากกลางคืน หรือฉากการพรางตัวได้น่าจึงแทบไม่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนเรื่องนี้ เพราะผู้เขียนสามารถสร้างฉากสถานการณ์ได้อย่างเปิดเผยในที่โล่งแจ้ง และทำให้ผู้อ่านได้รับรู้ “ตัวตนของนินจา” ที่ทำงานกันเป็นทีม และออกมาต่อสู้กันอย่างเปิดเผยเพื่อปกป้องหมู่บ้านนินจาของตัวเอง หรือเพื่อการครองความเป็นใหญ่ในโลกนินจาแบบถาวรชีวิต ซึ่งฉาก-สถานการณ์ที่เปิดโอกาสให้นินจาได้เปิดเผยตัวตนในสังคมแบบนี้ย่อมสร้างความรู้สึกแปลกใหม่ให้แก่ผู้อ่านได้ในแบบที่ไม่เคยพบเห็นจากแนวเรื่องแบบนินจาที่โหดมาก่อน

“นารูโตะฉีกเรื่องนินจาโบราณที่คอยลอบสังหาร เรื่องนี้ไม่มีซูริเค็น (ดาวกระจาย)พร่าเพรีอ มันสู้พลังกันเลย ไม่อยู่ในโลกมืด ไม่ชุ่มแอบ สู้ที่โล่งแจ้ง เปิดตัวตลอด ไม่เหมือนนินจาที่เราเคยเห็น มันเลยดูตื่นตาตื่นใจ” (กมลรัตน์ เสราดี, สัมภาษณ์, 22 สิงหาคม 2554)

นอกจากฉาก สถานที่ที่เกิดขึ้นในการ์ตูนเรื่องนี้จะเป็นโลกสมมติแล้ว ตัวละครก็ยังคงค่อนข้างเหนือจริงอีกด้วย (เมื่อเทียบกับวันพีซ ที่มีตัวละครเป็นโจรสลัดนั้นเราอาจเคยได้ยินข่าวตามสื่อจริงๆ แต่ตัวละครนินจาจะเป็นเรื่องลึกลับในตำนานที่จับต้องได้ยากยิ่งกว่า) ดังนั้นการสร้างฉาก สถานการณ์ในการ์ตูนเรื่องนี้จึงจำเป็นต้องเนรมิต “เรื่องลึกลับ” ของนินจาให้ปรากฏสู่สายตาผู้อ่านอย่างสมจริงผ่านการสร้างรายละเอียดของสถานที่ เหตุการณ์ และสถานการณ์ ซึ่งผู้เขียนก็ทำออกมาได้อย่างน่าเชื่อถือผ่านการกำหนดอาณาเขตการปกครองของแต่ละหมู่บ้านนินจาตั้งแต่เปิดเรื่อง และสร้างเรื่องราวให้มีฉากที่ปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลาโดยให้ตัวละครเดินทางออกไปทำ “ภารกิจนินจา” นอกหมู่บ้านนินจาของตนเอง ขณะเดียวกันฉากสถานการณ์ภายในหมู่บ้านก็ไม่เคยหยุดนิ่งเพราะต้องรับศึกเพื่อทำสงครามอยู่บ่อยครั้ง



ภาพประกอบ 14 จากต่อสู้ในนินจาคาถา

ที่มา: <http://ipmaya.com/naruto-595/>

ค. ดราก้อนบอล: ฉากล้ำยุคไม่หยุดนิ่ง

ด้านการออกแบบฉากของดราก้อนบอลก็ไม่ต่างอะไรไปจากการ

ออกแบบตัวละครที่มีความหลากหลายสมกับเป็นการ์ตูนแนวแฟนตาซี เพราะมีการเปลี่ยนฉากเหตุการณ์อยู่ตลอดเวลา เรียกได้ว่าไม่มีการหยุดนิ่ง ณ ฉากใดฉากหนึ่งเป็นเวลานานจนทำให้คนอ่านรู้สึกเบื่อ โดยมีการโยกย้ายสถานที่จากป่า (ในตอนเปิดเรื่อง) สู่เมือง (ศึกประลองยุทธ์ชิงตำแหน่งเจ้ายุทธภพ) ไปยังใต้ทะเล (ในการต่อสู้กับกองทัพเว้ดริบบอน) รวมทั้งหอคอยสูงเสียดฟ้า หรือปรโลก และในยามที่ผู้อ่านนึกไปว่าจะถึงทางตันเพราะมนุษย์ต่างดาวมาบุกโลกจนพระเอกต่อสู้เอาชนะไปแล้ว ก็ยังสร้างสถานการณ์ให้เดินทางไปต่อสู้กันยังดาวเคราะห์นอกโลกได้อย่างน่าเชื่อถือนั้นเพราะตัวละครเอกอย่างโกคูก็มีใช้มนุษย์แต่เป็นมนุษย์ต่างดาว (ชาวไซย่า) เช่นกัน อีกทั้งยังมีการสร้างฉากให้เกิดขึ้นใน “หมู่บ้านนกเพนกวิน” ซึ่งเป็นการหยิบยืมฉากมาจากผลงานเรื่องดังกล่าวหน้านี้ของผู้เขียนอย่างโทริยาม่า อากิระคือ “ดร.สลัมป์กับหนูน้อยอาราเล่” ซึ่งก็แสดงถึงความเป็นผู้สร้างสรรค์งานแบบประพันธ์ที่มักใส่รายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ที่แสดงถึง “ตัวตน” ของผู้สร้างลงไปในงานเพื่อสร้าง “ภาพจำ” และสร้าง “ความสนิทชิดเชื้อ” ให้เกิดขึ้นแก่แฟนๆ ที่ติดตามผลงาน



ภาพประกอบ 15 ใจอยู่ในดราม่าก่อนบอลพบกับอาราเล่ตัวละครเอกในเรื่อง ดร.สลัมป์ฯ

ที่มา: <http://www.tumblr.com/tagged/arale>

1.5.2 กลุ่มที่สร้างฉากเหตุการณ์ให้เกิดขึ้นบนโลกแห่งความเป็นจริง ได้แก่ ทเวนตี้ เดธไนต์ และยอดนักสืบจิ๋วฯ

ในขณะที่เรื่องจินตนาการที่ถูกสร้างขึ้นบนฉาก-สถานการณ์ที่เป็นโลกสมมติ อย่างดราม่าก่อนบอล วันพีซ และนินจาคาถาฯ ง่ายต่อการเสกสรรปั้นแต่ง “โลกใหม่” ให้ตรงตามใจผู้เขียนได้โดยไม่ต้องกังวลว่าจะผิดไปจากความจริง หรือกระทบกับความเป็นจริง แต่เรื่องที่ถูกจินตนาการขึ้นโดยอาศัยฉาก-เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบนโลกมนุษย์เหมือนเช่น ทเวนตี้ และเดธไนต์นั้น ยากยิ่งกว่าในการ “สร้างความน่าเชื่อถือ” ของเรื่องราว เพราะผู้เขียนต้องนำเอา “เรื่องไม่จริง” (หรือเรื่องที่เกิดขึ้นได้ยากมาก) มาหลอมรวมให้เข้ากับ “เรื่องจริง” (หรือเรื่องที่คนส่วนใหญ่ในสังคมเชื่อ) แต่ทั้ง 2 เรื่องดังกล่าวก็สามารถสร้างฉาก-สถานการณ์โดยยึดประเด็นข้างต้นได้แตกต่างกันดังนี้

ก. ทเวนตี้: ฉากจริงในอดีตสร้างอารมณ์รำลึกความหลัง

ความยากในการสร้างฉาก-สถานการณ์ของเรื่องนี้ คือจะหาเหตุผลให้ผู้อ่านเชื่อได้อย่างไรว่า “เพื่อน” ชายชาวญี่ปุ่นผู้อำพรางใบหน้าของตนเองและต้องการยึดครองโลกมนุษย์โดยทำตามแผนการที่อยู่ใน “บันทึกคำทำนาย” ของเด็กชายวัยประถมอย่างเคนจิ (ซึ่งในคำทำนายบอกว่าหุ่นยักษ์ และไวรัสจะเป็นตัวการทำลายล้างโลก) สามารถยึดครองโลกได้อย่างน่าเชื่อถือ เพราะตัวละครที่ปิดบังใบหน้าแต่สามารถเข้าไปนั่งในใจประชาชนจำนวนมากได้จน

สามารถจูงใจให้เชื่อถือในแผนการชั่วร้ายที่มีการปล่อยไวรัสทำลายล้างโลกได้นั้นช่างดู “เหลือเชื่อ” ยิ่งนัก แต่ผู้เขียนอย่างนาโอกิ อูราซาว่าสามารถสร้างฉาก เหตุการณ์ให้ตัวละครอย่าง “เพื่อน” สามารถเป็นผู้ยิ่งใหญ่ได้อย่างน่าเชื่อถือโดยอาศัยคำว่า “ฮีโร่” เป็นที่ตั้ง โดยการใส่รายละเอียดของการเคนจิว่าเป็นตัวการในการบังคับหุ่นยักษ์เพื่อทำลายล้างโลกในวันสิ้นปี 2000 และอ้างว่ารัฐบาล (ซึ่งถูกควบคุมโดย “เพื่อน”) สามารถจับกุมตัวผู้ร้ายในขบวนการเคนจิได้บางส่วนแล้ว รวมทั้งการจัดฉากให้ “เพื่อน” เป็นผู้ช่วยเหลือชีวิตพระสันตะปาปาผู้มาเยือนญี่ปุ่น การสร้างฉาก-สถานการณ์ที่อาศัยแรงศรัทธาของมหาชนเพื่อสร้างภาพ “ฮีโร่” ให้เกิดขึ้นนี้เองที่ช่วยสร้างความยิ่งใหญ่ให้กับ “เพื่อน” ที่ไม่หยุดอยู่แค่ความเป็นฮีโร่สำหรับชาวญี่ปุ่น แต่ยังเป็นฮีโร่สำหรับคนทั้งโลกโดยเฉพาะคริสตศาสนิกชน (ผู้นับถือ-ศรัทธาพระสันตะปาปา) ดังนั้นด้วยแรงศรัทธาจากมวลชนทั่วทั้งโลกนี้เองที่ทำให้แผนการยึดครองโลกของ “เพื่อน” เกิดขึ้นได้อย่างไม่ยากเย็นนัก

นอกจากความน่าเชื่อถือในทิศทางของเรื่องจะเกิดจากการสร้างฉาก-สถานการณ์ให้เพื่อนกลายเป็นฮีโร่แล้ว ยังเกิดจากการให้รายละเอียดที่ตรงกับความเป็นจริงอย่างมากในฉากอีกด้วยโดยเห็นได้จากฉากที่โอตโอะ (หนึ่งในขบวนการเคนจิ-ตัวเอกของเรื่อง) ใช้ชีวิตอยู่ที่ประเทศไทย ซึ่งเขาวาดฉากออกมาได้อย่างสมจริงเสียจนคนอ่านซึ่งเป็นคนไทยอย่างเรายังยอมรับ ทั้งขนาด รูปร่างตัวอักษรภาษาไทยที่ปรากฏเป็นชื่อร้านตามตึกต่างๆ รวมไปถึงการแต่งตัวของคน ซึ่งแสดงถึงการลงทุนของสำนักพิมพ์ ผู้เขียน และทีมงานที่ต้องเดินทางมาประเทศไทยเพื่อหาข้อมูลฉากมาอ้างอิงได้อย่างน่าเชื่อถือ และแน่นอนว่าการให้รายละเอียดของทั้งฉากตัวละครประกอบฉาก รวมทั้งทุกสิ่งทุกอย่างบนหน้าหนังสือการ์ตูนอย่างสมจริงนั้นยิ่งสร้างความรู้สึก “เชื่อ” ในเรื่องราวให้เกิดแก่ผู้อ่านอย่างมาก

และเพราะการ์ตูนเรื่องนี้จะไร้ความน่าเชื่อถือไปทันทีหากขาดฉากสถานที่ รวมทั้งมิติของเวลาที่ระบุอย่างชัดเจนและถูกต้อง ทำให้ผู้เขียนอย่างอูราซาว่าได้ทำการบ้านกับการคิดฉากอย่างหนัก โดยเฉพาะฉากหลักอย่างฉากในวัยเด็กของเคนจิซึ่งผู้เขียนผูกโยงให้ตัวละครส่วนร่วมกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงบนหน้าประวัติศาสตร์ เช่น ดอกก็ได้มาดูการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์เพื่อดูเหตุการณ์ยานอพอลโล 11 ลงจอดบนดวงจันทร์ เมื่อวันที่ 20 กรกฎาคม 1969 ที่บ้านของเคนจิ หรือการจัดงานเอ็กซ์โปอันเป็นที่ฮือฮาของคนญี่ปุ่น EXPO '70 (The Japan World Exposition) ที่โอซาก้า ช่วงเดือนมีนาคม-กันยายน ปี 1970 อูราซาว่าก็สร้างให้ดอกก็เยี่ยมจักรยานเคนจิไปร่วมงาน (แต่สุดท้ายก็ต้องล้มเลิก) ส่วนเคนจิก็คงไปงานเพราะพ่อของเขาเปลี่ยนใจพาครอบครัวไปทะเลแทน นอกจากนี้ยังสร้างฉากเหตุการณ์ที่เด็กผู้ชายแทบทุกคนต่างเคยผ่านช่วงเวลาเหล่านั้นเหมือนกัน นั่นคือการสร้างฉากให้เคนจิตั้งฐาน

ทัพลับกลางทุ่งเพื่อสร้างบรรยากาศของ “สถานที่เก็บความลับ” สำหรับกลุ่มแก๊งเด็กชายวัยประถม หรือการสร้างร้านขายขนมและของเล่นของตา-ยายที่กลุ่มเคนจิแวะเวียนอยู่เป็นประจำก็จะมี รายละเอียดของขนมและของเล่นในช่วงยุค 60-70 ตรงตามปี ค.ศ. ที่เหตุการณ์ เกิดขึ้นจริง



ภาพประกอบ 16 ทางเข้าฐานทัพลับของเคนจิและเพื่อนในวัยเด็ก

ที่มา: <http://www.goodreads.com/review/list/160319-seth-hahne>

การใส่ใจในฉากและรายละเอียดที่อยู่ในฉากให้ถูกต้องตรงตามมิติของ สถานที่-เวลาที่เกิดขึ้นจริงดังกล่าว ย่อมทำให้การ์ตูนเรื่องนี้สร้างอารมณ์หววนรำลึกอดีต หรือ nostalgia (ในช่วงปีโชวะที่ 40 หรือประมาณปี 1969-1971) ให้แก่ผู้อ่าน (ที่แน่นอนว่าเคยเป็นเด็ก มาก่อนและโดยเฉพาะชาวญี่ปุ่นเอง) ได้เป็นอย่างดี

ข. เดธโน้ต: ฉากเมืองใหญ่สะท้อนความคิดคนเมือง

เมื่อเรื่องราวในเดธโน้ตค่อนข้างเหนือจริง (โน้ตสำหรับยมทูตที่ใช้เขียน

รายชื่อคนตายหล่นลงบนโลกมนุษย์ เด็กหนุ่มแสนชาญฉลาดอย่างยามิ ไฉท์จึงเก็บโน้ตมรณะ ที่ว่านี้มาใช้ฆ่าคนชั่วเสียเอง) แต่การที่ผู้เขียนเลือกจะให้ “ความเหนือจริง” เกิดขึ้นในฉาก สถานที่ ที่มีอยู่จริงและเป็นพื้นที่ที่คนอ่านคุ้นเคย นั่นคือประเทศ “ญี่ปุ่น” ผ่านการสร้างตัวละครเอกซึ่งเป็น เด็กหนุ่มวัยรุ่นชาวญี่ปุ่น 2 คนที่เก่งกาจในการวางแผนและการสืบสวนให้ต่อสู้กันภายในประเทศ นั้นย่อมสร้างความท้าทายของผู้เขียนในแง่ฉาก-สถานการณ์ เช่นเดียวกับ ทเวนต์ๆ ซึ่งต้องตอบ

โจทย์ว่า “จะทำอย่างไรให้การครองโลกโดยอาศัยเดธโน้ตของยางามิ ไลท์ดูน่าเชื่อถือ” (ในขณะที่ทเวนตี้ ต้องสร้างการครองโลกของ “เพื่อน” โดยอาศัยบันทึกคำทำนายของเคนจิให้ดูน่าเชื่อถือ)

ข้อก้ำขาในการสร้างให้เด็กหนุ่มชาวญี่ปุ่นสามารถทำให้นานาประเทศเชื่อในสถานะความเป็นพระเจ้า (เหมือนเช่น “เพื่อน” ในทเวนตี้) นั้นได้มลายหายไปเพราะผู้เขียนฉลาดที่จะใช้วิธีการสร้าง “กฎ” ในการใช้เดธโน้ตซึ่งเปรียบเสมือนตัวละครแบบ “ผู้วิเศษ” ที่มีอำนาจเกินหยั่งถึงมาช่วยทลายกำแพงเรื่อง ฉาก-สถานที่ไปโดยสิ้นเชิง เพราะผู้ครอบครองเดธโน้ตอย่างไลท์ ไม่จำเป็นต้องเดินทางออกไปจากห้องสี่เหลี่ยมแคบๆ ในบ้านของตนเองก็ยังสามารถฆ่าคนได้ผ่านการอ่านข่าวหรือหาข้อมูลอาชญากรตามสื่อต่างๆ ที่อยู่รายรอบตัว (ทั้งโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรือทางออนไลน์) ดังนั้นการที่เด็กหนุ่มชาวญี่ปุ่นจะสามารถฆ่าอาชญากรตัวเอ้ระดับโลกได้จึงทำได้ง่ายตายและสมเหตุสมผลโดยที่ผู้เขียนไม่ต้องสร้างฉาก-สถานการณ์การฆาตกรรม หรือฉากต่อสู้ให้ตื่นตาตื่นใจเหมือนเช่นการ์ตูนที่ต้องประลองกำลังฝีมือกันทางร่างกายเพราะไลท์ ผู้ครอบครองเดธโน้ตนั้นสามารถต่อสู้-ควบคุมให้คนตายได้แค่เพียงจรดปลายปากกาที่ได้ก็ได้อีกด้วย ดังนั้นภาพฉาก-สถานการณ์ในการ์ตูนเรื่องนี้จึงเป็นความแปลกใหม่สำหรับผู้อ่านที่จะได้เห็นภาพความเป็น “เมือง” ของญี่ปุ่นผ่านตึกกรมบ้านช่อง ฉากรถไฟฟ้าใต้ดิน หรือห้องสี่เหลี่ยมแคบๆ ซึ่งเป็นที่กักขังตัวไลท์ รวมทั้งเซฟแฮร์สของทีมสืบสวนสอบสวนไล่ล่าตัวลึกลับ



ภาพประกอบ 17 ตัวอย่างฉากที่แอลใช้วางแผนต่อสู้ไล่ล่าเจ้าของเดธโน้ตในห้องแคบ-มืด

ที่มา: <http://www.sj.in.th/forum.php?mod=viewthread&tid=9322&extra=page%3D1>

ฉาก เหตุการณ์ข้างต้นกลายเป็นเสน่ห์ให้กับการ์ตูนเรื่องนี้เพราะเดธโน้ตได้แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนต่อสู้ที่สนุก (ไม่ว่าจะต่อสู้ทางร่างกายหรือปัญญาเหมือนเช่นในเดธโน้ต) ไม่จำเป็นต้องให้ตัวละครออกเดินทางไปนอกโลก และไม่จำเป็นต้องเนรมิตรายละเอียดประกอบฉากที่เหนือจินตนาการ แต่ฉากซ้ำซากจำเจที่เราชินตากันอยู่แบบภาพเมืองก็เสริมสร้างเรื่องราวให้สนุกและน่าเชื่อถือได้เช่นกัน หน้าซ้ำยังสอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่องที่กล่าวถึงความคิดและสภาพจิตใจของคนเมืองเหมือนเช่นเด็กหนุ่มวัยรุ่นซึ่งเป็นตัวเอกของเรื่องอย่างยามิ ไคท์ (คิระ) ได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

“ในเดธโน้ตถึงจะสู้กันตลอดทั้งเรื่องแต่มันไม่มีฉากต่อสู้แบบเรื่องอื่น มันเลยเป็นความแปลกใหม่ที่ทำให้เราเห็นฉากต่อสู้แบบเมืองสมัยใหม่” (ฉัญลักษณ์ เตชศรีสุธี, สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2554)

ค. ยอดนักสืบจิ๋ว: สถานที่ปิดตายคือฉากหลักของเรื่องแนวสืบสวน จากทั้งหมด 6 เรื่อง ยอดนักสืบจิ๋วเป็นเพียงเรื่องเดียวที่เป็นแนวสมจริง (reality) มากที่สุด แม้จะมีกิมมิก (gimmick) ที่ช่วยลดทอนความไม่สมจริงเรื่องการปลอมเสียงเป็นผู้ใหญ่ขณะคลี่คลายคดีของตัวเอกอย่างโคนันตามที่กล่าวไปแล้วก็ตาม แต่ด้วยเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการสืบสวนสอบสวนคดีฆาตกรรม และเน้นภาพขั้นตอน-วิธีการสืบสวนและคลี่คลายคดีของโคนันในที่เกิดเหตุ ทำให้ฉาก สถานการณ์ที่เกิดขึ้นในการ์ตูนเรื่องนี้จึงต้องรองรับ “ความจริง” ให้มากที่สุด เพื่อให้เข้ากับแนวเรื่อง และเพื่อให้ผู้อ่านคิด ไชคดี โดยใช้หลักเหตุผลให้ได้มากที่สุด ดังนั้นสถานที่เกิดเหตุที่เป็นห้องปิดตาย เกาะที่ถูกตัดขาด บ้านร้าง หรือเรือสำราญในทะเล ซึ่งสามารถ “จำกัด” พื้นที่เกิดเหตุฆาตกรรมให้อยู่ในวงแคบๆ ได้ จึงเป็นฉากสถานการณ์หลักของการ์ตูนเรื่องนี้ เพื่อให้ยอดนักสืบจิ๋วอย่างโคนัน “แสดงความสามารถ” ทั้งความช่างสังเกต ไหวพริบ และระบบความคิดที่เป็นเหตุเป็นผลในการสืบคดีภายในพื้นที่จำกัดนั้นได้อย่างเต็มที่ และนอกจากการสร้างฉากในที่เกิดเหตุแล้วในยอดนักสืบจิ๋ว ยังให้ความสำคัญกับการใส่รายละเอียดประกอบฉากจำพวกอุปกรณ์ภายในครัวเรือนเพราะสามารถดัดแปลงเป็นอาวุธได้เช่น กระจ่าง ไขควง น้ำมัน เชือก ฯลฯ

แต่แม้ฉาก เหตุการณ์จะรองรับเนื้อเรื่องและการกระทำของตัวละคร (การสืบคดี) ได้อย่างสมจริง แต่ฉากที่เป็นเรื่องจริง ไม่ใช่เรื่องจินตนาการเช่นนี้ย่อมทำให้ผู้อ่านรู้สึกเบื่อในความจำเจของฉาก เหตุการณ์ได้ง่ายเช่นกัน ดังนั้นทางออกของการ์ตูนเรื่องนี้จึงเหมือนเช่นละครชุดทางโทรทัศน์ (ซีรีส์) หรือละครซิทคอม (situation comedy) ที่ต้องหลีกเลี่ยงความจำเจในฉากเดิมๆ (ที่แม้ตัวเอกจะเดินทางไปเที่ยวทั่วญี่ปุ่นแล้วก็ตาม) ด้วยการเพิ่มตัวละครใหม่ เพื่อสร้าง

ปมปัญหาใหม่ๆ ให้นำสนใจขึ้นมา รวมทั้งนำเสนอคติที่ไม่มีเงื่อนไขปมซับซ้อนมากนัก เพื่อให้กลุ่ม
 แก๊งเพื่อนวัยประถมของโคนันได้แสดงความสามารถ ช่วยกันสืบสวนและคลี่คลายคดีเพื่อเปลี่ยน
 บรรยายกาศของเรื่อง และเพื่อเอาใจกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กอีกทางหนึ่งด้วย

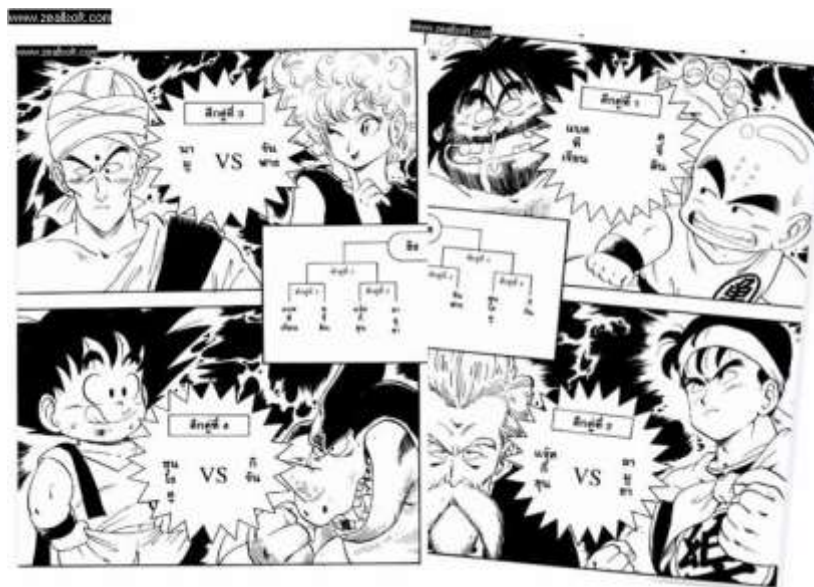
และสำหรับการ์ตูนที่มีเรื่องราวการต่อสู้เป็นปมขัดแย้งหลักของเรื่องแล้ว
 การออกแบบ “ฉาก-สถานการณ์การต่อสู้” ก็เป็นหัวใจสำคัญที่จะช่วยสร้างสีสัน และความสนุก
 ตื่นเต้นให้ผู้อ่านได้ไม่น้อย ซึ่งจากทั้ง 6 เรื่องนั้นก็พบว่ามี 3 เรื่องที่ออกแบบฉากต่อสู้ได้อย่าง
 น่าสนใจดังนี้

ก. การออกแบบฉากต่อสู้

ดราagoonบอล: อ่านดราagoonบอลก็เหมือนเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ความสนุกในการอ่านดราagoonบอลนอกจากจะเกิดจากการสร้างฉาก
 ต่อสู้แบบตรงไปตรงมาด้วยการสร้างสถานการณ์ให้มีการแข่งขัน “ศึกประลองยุทธ์” แบบตัวต่อตัว
 (ซึ่งเรามักพบเวทีต่อสู้แบบเป็นทางการเช่นนี้ได้ในการ์ตูนแนวต่อสู้แทบทุกเรื่องเพื่อให้ตัวละครเอก
 ได้พิสูจน์พลังฝีมือที่ฝึกฝนมา) ยังเกิดจากการที่ผู้เขียนได้สร้างสถานการณ์ให้ตัวละครเอกอย่าง
 ใจสู้ที่ฝีมือแข็งแกร่งขึ้นหลังจากได้ตัวช่วยทั้งจาก “ผู้ช่วยเหลือ” เช่นพระเจ้า หรือจาก “พลังพิเศษ”
 เช่นพลังของร่างแปลงซูเปอร์ไซย่า พร้อมๆ กับการ “ฝ่าด่าน” เอาชนะคู่ต่อสู้ที่เก่งยิ่งขึ้นเป็น
 ลำดับในด่านต่อไป เช่นการเอาชนะคู่แข่งหลากหลายคาเร็คเตอร์ในศึกประลองยุทธ์ หรือการ
 เอาชนะลูกสมุนแต่ละคนของกองทัพเว็ตรีบบ้อน

การ “ฝ่าด่าน” หรือข้ามผ่านอุปสรรคของใจสู้จึงเปรียบเหมือนการที่ผู้อ่าน
 ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทต่อสู้-ฝ่าด่านไปเจอคู่แข่งที่เก่งกาจขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กส่วน
 ใหญ่ชื่นชอบและเข้าถึงได้ง่าย ดังนั้นเมื่อการ์ตูนเรื่องนี้มีทั้งความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างด่าน
 ต่างๆ แถมยังผสมผสานกับวิธีการเดินเรื่องที่ฉับไว นี่จึงน่าจะเป็นสาเหตุให้ฉากต่อสู้ในดราagoon
 บอลดึงดูดความน่าสนใจจากผู้อ่านรุ่นเยาว์ได้ไม่ยาก



ภาพประกอบ 18 ตัวอย่างการประกบคู่แข่งขันในศึกชิงเจ้ายุทธภพครั้งที่ 21

ที่มา: <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=easywandering&month=11-2011&date=20&group=19&gblog=1>

นอกจากนี้การสร้างสถานการณ์การต่อสู้เป็นทีม ระหว่างทีมของพระเอก กับผู้ร้าย เช่นฉากการต่อสู้เซดเกม โดยตัวละครแต่ละฝ่ายต้องขึ้นมาต่อสู้ตัวต่อตัวจนกว่าจะพบผู้ชนะ(เหมือนการแข่งขันมวยปล้ำ) ก็ยังคงยกย้าความเป็นการ์ตูน-เกมของดราโก้บอล ซึ่งแน่นอนว่าช่วยให้ผู้อ่านชื่นชอบ “เกมการต่อสู้” ในดราโก้บอลมากขึ้นอีก

“ดราโก้บอลน่าจะเป็นเรื่องแรกๆ ที่เซตฉากต่อสู้เป็นทีม ให้อารมณ์แบบแข่งเกม มันเลยสนุก ...อย่างว่าแต่เด็กๆ เลย ผู้ใหญ่ก็ชอบ ผมว่าดราโก้บอลนี่เป็นต้นแบบการสร้างฉากต่อสู้ที่มากที่สุดและหลากหลายที่สุดเลยนะ” (สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช, สัมภาษณ์, 20 กันยายน 2554)

“เขาเปิดมิติการต่อสู้ไว้มาก ทั้งสู้แบบตัวต่อตัวเหมือนนักมวย และสร้างธรรมเนียมเรื่องร่างแปลง การเพิ่มพลังแบบเกินลิมิต การตายแล้วฟื้น” (ประสพโชค จันทรมงคล, สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554)

“ผมว่าถ้าดราโก้บอลออกมายุคนี้ก็คงไม่ดัง แต่มันเป็นความแปลกใหม่ในยุคนั้น การสร้างฉากต่อสู้ไปเรื่อยๆ การวาดรายละเอียดจำพวกเครื่องยนต์กลไก มันทำให้เกิด Toriyama World อย่างมีเอกลักษณ์ แต่เหตุการณ์ช่วงหลังมันเริ่มซ้ำๆ จนเดาทางได้หมด มันเลยเหมาะกับนักอ่านรุ่นเด็ก” (อิศเรศม์ ทองปัสโกณ, สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2554)

ด้วยการสร้างฉากต่อสู้ที่เหมือนการเล่นเกมส์เช่นนี้เองจึงทำให้แม้ฉากก่อนบอลจะมีฉากต่อสู้ที่วัดผลแพ้-ชนะ และมีความตายเกิดขึ้นอยู่บ้าง (ฝั่งตัวร้ายตายจริงในบางฉากแต่ผู้เขียนไม่จับเน้นภาพการตาย ส่วนฝั่งตัวเอกไม่มีใครตายจริง) แต่ก็ทำให้ความรุนแรงในฉากต่อสู้ของดราโก้บอลนั้นถูกลดทอนลงไปไม่น้อย

วันพีซ: ตัวละครประกอบเพิ่มความเข้าใจให้ฉากต่อสู้

ทั้งวันพีซ และนิจาคาถาฯ ต่างได้รับอิทธิพลจากงานที่แวดวงนักเขียนการ์ตูนต่างยกย่องอย่างดราโก้บอล โดยเฉพาะแนวทางการสร้างฉากต่อสู้แบบเปิดเผยและเป็นการประลองกันแบบ “ตัวต่อตัว” แน่แน่นอนว่าการต่อสู้ระหว่างสมาชิกในกลุ่มพระเอกกับฝ่ายตรงกันข้ามแบบตัวต่อตัวสร้างความ “เข้าใจ” ให้ผู้อ่านได้มากกว่าการสร้างฉากต่อสู้ประเภทตะลุมบอน หรือฉากสงคราม นั่นเพราะสายตาทุกดวง (ของทั้งผู้ชมการต่อสู้ในเรื่อง และของผู้อ่านเอง) ย่อมจับจ้องไปที่ตัวละครที่มีเพียง 2 คนเท่านั้น การสร้างฉากต่อสู้เช่นนี้ยังสามารถเชิดชูความเป็นฮีโร่ของตัวละครได้ง่ายดายผ่าน “การบรรยายของผู้ชมการต่อสู้” เช่นฉากต่อสู้ระหว่างพระเอกอย่างลูฟี่กับอารอน มนุษย์เงือกนั้นมีผู้ชมที่เป็นทั้งพรรคพวกของลูฟี่ – อารอน และชาวบ้านทั่วไป ซึ่งชาวบ้านส่วนใหญ่ไม่รู้จักรูฟี่ดังนั้นจึงเอ่ยปากปราชัยฝีมือลูฟี่ตั้งแต่เริ่มฉากต่อสู้ แต่ตัวละครอย่างโซโลซึ่งเป็นเพื่อนกับลูฟี่และเป็นดูการต่อสู้ครั้งนี้อยู่ด้วยกลับมีเสียงคิดในใจว่าเกมนี้เขาเชื่อมั่นว่าลูฟี่ต้องเป็นฝ่ายชนะแน่นอน

จากตัวอย่างการบรรยายเกมต่อสู้ของผู้ชมรอบข้างข้างต้น นอกจากจะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจสถานการณ์ของตัวละครมากขึ้นแล้ว ยังทำให้คนอ่านรับรู้ความรู้สึกของผู้คนที่อยู่รอบการต่อสู้ซึ่งทำให้ผู้อ่านรู้สึกลุ้นและเอาใจช่วยตัวละครมากขึ้นอีกด้วย

แต่ในขณะที่ฉากต่อสู้ของดราโก้บอลนั้นสู้กันค่อนข้างจริงจัง โดยอาศัยพลังฝีมือเพื่อเอาชนะคะคานกันโดยไม่ค่อยอาศัย “ความบังเอิญ” เป็นทางออก วันพีซมักอาศัย “พลังใจ” ของตัวละคร (ตามที่กล่าวไปแล้วในหัวข้อความขัดแย้ง conflict) มากกว่าพลังฝีมือและในหลายๆ ฉาก-สถานการณ์ ความบังเอิญก็กลายมาเป็นทางออก โดยเฉพาะในฉากต่อสู้ของตัวละครหลักที่ไม่มีพลังฝีมือโดดเด่นแถมพลังใจก็ยังไม่แข็งแกร่งมากนัก เช่นอุซป ที่ผู้เขียนได้สร้างอาวุธคู่กายคือหนังสือสำหรับการช่มยิง ซึ่งแม้จะเป็นอาวุธที่ดูเหมือน “ของเด็กเล่น” แต่ของเด็กเล่นเช่นนี้เองที่มีคุณสมบัติยืดหยุ่น และทำให้ผู้อ่านคาดเดาผลลัพธ์ได้ยากจากทิศทางของหิน หรือวัสดุอื่นๆ ที่ถูกปล่อยออกมาจากหนังสือ จนอาจกล่าวได้ว่าอาวุธเช่นนี้เองที่สามารถสร้าง “ความบังเอิญ” ให้เกิดขึ้นในฉากต่อสู้ได้อย่างน่าเชื่อถืออีกทั้งยังเข้ากับโทนของเรื่องที่เน้นการสร้างมุขตลกได้ดีอีกด้วย เช่นเดียวกับตัวละครอย่างลูฟี่ที่มีพลังพิเศษคือร่างกาย

สามารถยืดหยุ่นได้ตามใจชอบ ซึ่งการสร้างคามพิเศษเช่นนี้ให้กับตัวละครย่อมส่งผลให้ฉากต่อสู้ในวันพีชเต็มไปด้วย “ความยืดหยุ่น” (เหมือนเช่นลูฟี่) และลดทอนความรุนแรงของฉากต่อสู้ลงไปไม่น้อย จนทำให้คอการ์ตูนแนวต่อสู้แบบจริงจังอาจไม่ชื่นชอบ “ฉากต่อสู้” ในวันพีชมากเท่าที่ควร

นินจาคาถา: ฉากต่อสู้หลากหลาย อลังการ

อาจกล่าวได้ว่าฉากต่อสู้ของนินจาคาถา นั้นเป็นจุดขายของการ์ตูนเรื่องนี้เลยทีเดียว เพราะนอกจากจะมีการต่อสู้แบบ “ตัวต่อตัว” ในฉากการประจบคู่แข่งขั้นเพื่อสอบเป็นนินจาในระดับจุนินที่ได้รับอิทธิพลมาจากฉากต่อสู้ในดราโก้ฉบับแล้ว ยังมีฉากต่อสู้ของนินจาที่ปฏิบัติภารกิจจริง (ไม่ใช่แค่โรงเรียนนินจา) ที่สร้างความตื่นตาตื่นใจให้ผู้อ่านอย่างมาก เพราะนินจาคาถา ทำให้ผู้อ่านได้เห็นภาพการทำงานของนินจาที่แท้จริงแบบเปิดเผยเป็นขั้นเป็นตอน ซึ่งต้องอาศัยทีมเวิร์คในการทำงาน และนอกจากฉากการต่อสู้แบบตัวต่อตัว และการต่อสู้แบบทีมแล้วความพิเศษในพลังคาถาของนินจาทำให้ตัวละครสามารถ “อัญเชิญ” สัตว์วิเศษ เหมือนเช่นนารูโตะตัวเอกของเรื่องที่สามารถอัญเชิญปูบ มาช่วยในฉากสู้รบ รวมทั้งในบางครั้งยังมีพลังของ “สัตว์หาง” อย่างจิ้งจอกเก้าหางที่ถูกผนึกเอาไว้ในร่างกายมุคโผล่ขึ้นมาช่วยในฉากต่อสู้อีกด้วย ดังนั้นจึงเรียกได้ว่า “ฉากต่อสู้” ของนารูโตะนั้น “ครบรส” สำหรับผู้อ่านที่ชื่นชอบความจริงจังในฉากการต่อสู้ เพราะมีทั้งฉากต่อสู้ที่หลากหลายอย่างมากทั้งตัวต่อตัว ต่อสู้แบบทีม ต่อสู้แบบใช้พลังพิเศษ (สัตว์วิเศษ-พลังพิเศษประจำตระกูลซึ่งมีแตกต่างกัน) ดังนั้นด้วยองค์ประกอบที่เป็น “ตัวช่วย” ในฉากต่อสู้ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้จึงล้วนสร้างความอลังการและสร้างผลลัพธ์ที่ยากจะคาดเดาให้กับการ์ตูนเรื่องนี้เป็นอย่างมาก

“ฉากต่อสู้มันมีอะไรมากกว่าแค่ขีดดาวกระจาย ต่อยเตะกันอย่างเดียว เขาคิดบทบู๊ไว้มาก วางแผนต่อสู้ดี เหมือนตัวละครที่ใช้เงาต่อสู้ แทนที่จะใช้ตัวเองสู้ แต่ใช้สมองสู้แทน มันทำให้รู้สึกว้าวแะแะแปลก...เจ๋งดี แค่นั่งอยู่เฉยๆ แต่ถ้าวางแผนคำนวณทิศทางของแสงอาทิตย์กับเงาที่สะท้อนบนพื้นให้ดีๆ มันก็เล่นงานคู่ต่อสู้ได้เหมือนกัน” (ฉนิสร วีระศักดิ์วงศ์ , สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2554)

“วันพีชเน้นการต่อสู้เดี่ยวต่อเดี่ยวมากกว่า แต่นารูโตะมันสู้กันสนุกเพราะแฟนตาซีเยอะ ทั้งคาถา เวทมนตร์ เอาสัตว์อสูรสู้กัน อลังการทุกกลุ่ม ทั้งหมู่บ้าน ผู้เขียนเขาผูกแผนการต่อสู้ได้น่าสนุกกว่า” (กมลรัตน์ เสราดี, สัมภาษณ์, 22 สิงหาคม 2554)



ภาพประกอบ 19 สัตว์วิเศษที่มาร่วมต่อสู้กับนารูโตะเมื่อได้ยินคาถาอัญเชิญ

ที่มา: <http://www.clanvamp.com/newvamp/boardread.php?topic=1281>

ดังนั้นวิธีการสร้างฉากเหตุการณ์ของการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องจึงสรุปได้ดังนี้

เรื่อง	จุดเด่นในการสร้างฉาก-เหตุการณ์
วันพีช	ฉากหลากหลายมีรายละเอียดประกอบฉากมาก
นินจาคาถา	ฉากเปิดโล่งฉีกความคุ้นเคยเรื่องภาพนินจาที่ชอบซ่อนตัว
ดราโก้บอล	ฉากหลากหลาย ปรับเปลี่ยนตลอดเวลา

ตารางที่ 11 เรื่องที่สร้างฉากจินตนาการขึ้นใหม่

เรื่อง	จุดเด่นในการสร้างฉาก-เหตุการณ์
ทเวนตี	ฉากตรงตามมิติเวลาและมีรายละเอียดปลีกย่อยที่สมจริง
เดธโน้ต	ฉากเมืองใหญ่ของญี่ปุ่นช่วยขับเน้นเนื้อเรื่อง
ยอดนักสืบจิ๋ว	ฉาก/สถานที่ที่มีพื้นที่จำกัดและเน้นอุปกรณ์ประกอบฉากที่สมจริง

ตารางที่ 12 เรื่องที่สร้างฉากเหตุการณ์บนโลกความเป็นจริง

เรื่อง	วิธีสร้างความโดดเด่นในฉากต่อสู้
ดราโก้บอล	สร้างเกมต่อสู้เหมือนเกมฟาด่านในคอมพิวเตอร์
วันพีซ	ต่อสู้ตัวต่อตัว และเน้นอุปกรณ์และพลังพิเศษแบบแปลกใหม่
นินจาคาถา	สร้างฉากต่อสู้หลากหลาย จริงจัง อลังการ

ตารางที่ 13 วิธีสร้างฉากต่อสู้ของเรื่องที่เน้นแนวต่อสู้

1.6 สัญลักษณ์ (Symbol)

แม้การ์ตูนจะตอบสนองของกลุ่มผู้อ่านเยาวชนเป็นหลัก แต่สัญลักษณ์ในเรื่องราวที่ต้องอาศัยการสังเกต-ขบคิดเพื่อตีความถึงนัยยะบางอย่างที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อนั้นก็ยังมีปรากฏอยู่ในสื่อชนิดนี้ไม่น้อยเลยทีเดียว ซึ่งจากกลุ่มตัวอย่างที่เลือกมาศึกษาพบว่าการสอดแทรกสัญลักษณ์ในเรื่องราวได้อย่างชัดเจนในประเด็นต่อไปนี้

1.6.1 ดราโก้บอล : ความแข็งแกร่งพึ่งได้มาด้วยความโกรธ

ในขณะที่นินจาคาถา ต้องการจะบอกให้ “ควบคุมความโกรธ” แต่ดราโก้บอล กลับพูดตรงกันข้ามนั่นคือให้ “ระเบิดความโกรธ” ด้วยเนื้อหาและแก่นเรื่องของดราโก้บอล ที่ตรงไปตรงมาคือต่อสู้-พัฒนาตนเอง-ช่วยเพื่อน-ช่วยโลก แนวทาง “การต่อสู้” ของตัวเอกในการ์ตูนเรื่องนี้จึงกลายเป็นสัญลักษณ์ที่นำเสนอในทางลบแก่เด็กและเยาวชนโดยไม่รู้ตัว เพราะในช่วงท้ายของเรื่อง โทริยาม่า อากิระอาศัยการคลี่คลายเรื่องและการพัฒนาตัวละครเอกอย่างโงคูด้วย “ความโกรธ” ยิ่งตัวละครถูกกระตุ้นด้วยความโกรธแค้น เช่นเพื่อนพ้อง หรือคนรักถูกทำร้าย โงคูก็จะมีพลังเพิ่มขึ้นจนแปลงร่างเป็นซูเปอร์ไซย่าเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้ามได้ หรือกระทั่งการฝึกฝนลูกชายของโงคูอย่าง “โงฮัง” ซึ่งมีนิสัยอ่อนโยนไม่ได้ชื่นชอบการต่อสู้ก็ต้องฝึกปรี๊ดตัวเองให้ “ระเบิดความโกรธ” ออกมาเพื่อพัฒนาพลังของตัวเองในการเอาชนะจอมวายร้ายอย่างเซล

แม้ผู้เขียนอาจไม่ตั้งใจจะบอกว่าความโกรธทำให้มีพลังแข็งแกร่ง แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้เช่นกันว่าผู้อ่านโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนย่อมซึมซับแนวคิดเรื่อง “ความโกรธ” ผ่านการกระทำของตัวละครที่พวกเขาชื่นชอบไว้ และอาจส่งผลต่อการเลียนแบบเป็นเยี่ยงอย่างในชีวิตประจำวันด้วยการ “เอาชนะผู้อื่นด้วยความโกรธ” โดยไม่รู้ตัว

“ผมว่าโทริยาม่า อากิระ เขาเหมือนผู้ใหญ่ที่เป็นเด็กตลอดกาลนะ เขาไม่ได้คิดถึงประเด็นนี้ แต่ถ้าเด็กๆ อ่านเห็นพระเอกที่เขาชอบเพิ่มพลังได้เพราะโกรธคนอื่น เด็กๆ ก็อาจจะทำตามได้ ...มันไม่ดีแน่ๆ” (ทรงวิทย์ สีกิติกุล, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2554)

1.6.2 ทเวนต์สี่: พลังแห่งคำว่า “เพื่อน”

การตั้งคำถามถึงความหมายที่แท้จริงของคำว่า “เพื่อน” ถูกถ่ายทอดผ่านสัญลักษณ์และการกระทำของตัวละครในเรื่องอยู่ตลอดเวลา เริ่มตั้งแต่การตั้งคำถามแบบตรงไปตรงมาผ่านชายลึกลับ ตัวการร้ายของเรื่องที่คิดทำลายล้างโลกโดยเรียกตัวเองว่า “เพื่อน” โดยการสร้างให้ “เพื่อน” ปิดบังใบหน้าด้วยการพันผ้าพันแผลเอาไว้ ซึ่งอาจเป็นสัญลักษณ์บ่งบอกถึงการสร้างความสัมพันธ์กับใครสักคนที่เราคิดว่าน่าจะเรียกเขาได้ว่าเป็นเพื่อนแท้ได้เต็มปากนั้น ต้องมองอย่างลึกซึ้งถึงจิตใจภายในมิใช่เพียงแค่รูปร่างหน้าตาภายนอกโดยผิวเผิน (เพราะหากมองเพียงผิวเผินเหมือนประชาชนที่เชื่อในกลลวงตาของ “เพื่อน” ก็อาจต้องตกเป็นทาสทางความคิดของ “เพื่อน” ในที่สุด)

“เพื่อนคืออะไร”...เราอาจพบคำตอบนี้ได้จากผลพวงแห่งการกระทำของ “เพื่อน” เพราะเมื่อเคนจิ ตัวเอกของเรื่องเริ่มรู้ว่า “เพื่อน” กำลังปฏิบัติการทำลายล้างโลกตามบันทึกคำทำนายที่เขาและกลุ่มเพื่อนสนิททำขึ้นสนุกๆ ในวัยเด็ก เคนจิจึงต้องลงทุนบากหน้าไปขอรับ “กลุ่มเพื่อน” ในวัยเด็ก (ที่ต่างก็เติบโตเป็นผู้ใหญ่มีภาระมากมายหลากหลายให้ต้องแบกรับ) ให้ช่วยกันสละชีวิตส่วนตัวเพื่อส่วนรวม นั่นคือการร่วมมือกันแก้ไขวิกฤติโลกที่เกิดจากเรื่องเด็กเล่นของพวกเขา ซึ่งกลุ่มเพื่อนเหล่านั้นต่างตอบรับเข้าร่วม “ขบวนการเคนจิ” ไม่เว้นแม้แต่อันธพาลที่ชอบแกล้งเพื่อนอย่างยัมโบ มาโบเองก็ยังมีส่วนช่วยเหลือขบวนการเคนจิเช่นกัน

เสียงตอบรับจากเพื่อนพ้องในวัยเด็กของเคนจิจึงเป็นสัญญาณที่อาจบ่งบอกถึงความหมายที่แท้จริงของคำว่าเพื่อนในสายตาของผู้เขียน นั่นคือไม่ว่าจะอย่างไร “เพื่อนก็คือเพื่อน” เพื่อนไม่ทิ้งเพื่อน และเพื่อนยอมเสียสละเพื่อเพื่อนได้เสมอ

ในอีกคำตอบของคำถามว่า “เพื่อนคืออะไร” อาจนิยามได้ว่า “เพื่อนคือสิ่งล้ำค่าของชีวิต” ที่มีความสำคัญ และทรงอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำของคนเรามากพอจะทำให้เกิดเรื่องดี-เลวตามมา เหมือนเช่น “เพื่อน” ตัวละครในเรื่องที่โยยหาเพื่อนผู้ยกย่องและเทิดทูนในตัวเขา ดังนั้นเมื่อไม่ได้รับในสิ่งที่เขาโยยหาจึงทำให้เกิดการ “ชวนมาเล่นกันอีกครั้ง” ของเด็กชายคนหนึ่ง โดยนำเอาเรื่องสนุกในวัยเด็กมาจับป็นให้เป็นเรื่องจริงอันชั่วร้าย (แผนการทำลายล้างโลก) เพื่อป่วนหัว “กลุ่มเพื่อน” อันเหนียวแน่นของเคนจิให้สำนึกและยอมรับการดำรงอยู่ของ “เพื่อน” ในทางตรงกันข้ามเคนจิเองก็อาศัยแรงใจจากกลุ่มเพื่อนในวัยเด็กเป็นพลังขับเคลื่อนให้ต่อสู้กับแผนการร้ายของ “เพื่อน” เช่นกัน

1.6.3 ทเวนต์สี่: พลังของคนตรี

ความเชื่อของผู้เขียนอย่างนาโอกิ อูราซาว่าในเรื่องการจัดการกับปัญหา

ด้วยความไม่รุนแรง หรือด้วยสันติวิธี (ตามที่กล่าวไปในหัวข้อแก่นเรื่อง) ยังถูกนำเสนอผ่านสัญลักษณ์อีกอย่างหนึ่ง นั่นคือ “ดนตรี” ดูราวว่าเชื่อในพลังของดนตรีอย่างมาก โดยปรากฏอยู่ในสัญลักษณ์ตลอดทั้งเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นชื่อเรื่องของการ์ตูน “20th Century Boys” ก็มาจากชื่อเพลงของวงดนตรีร็อกชาวอังกฤษ T-Rex และเพลงดังกล่าวก็ถูกนำมาใช้ในการ์ตูนเรื่องนี้ พร้อมกับเฉลยในตอนท้ายว่า เพลงเพียงหนึ่งเพลงก็สามารถเปลี่ยนแปลง-เยียวยาจิตใจคนฟังได้ เพราะเมื่อตัวละครอย่างคัตสึมาตะคุง (“เพื่อน” คนใหม่) ที่กำลังกระโดดตึกตาดฟ้าโรงเรียนอยู่นั้น ได้ฟังเพลง 20th Century Boy (ที่เคนจิแอบเอามาออกอากาศ) เพลงเพลงนี้กลับทำให้คัตสึมาตะคุงเปลี่ยนใจไม่ฆ่าตัวตายได้

นอกจากนี้ตัวละครเอกอย่างเคนจิ ก็ได้แต่งเพลงที่แทบจะไม่มีเนื้อหาให้จับต้องได้ (เกือบทั้งเพลงก็แค่ร้องว่า “กูตาลาลา ชื่อตาลาลา”) แต่เพลงนี้กลับทำให้ผู้คนที่ได้ฟังเกิดความรู้สึกแหม่มชื่น มีพลังขึ้นมา ทั้งๆ ที่เคนจิเองก็ไม่ใช่นักร้องเสียงทอง หรือนักเล่นดนตรีชั้นเซียน ดังนั้นผู้เขียนจึงทำให้ผู้อ่านคาดเดาเอาเองว่าเพราะนี่คือ “ดนตรีที่เล่นด้วยใจ” ไม่ว่าจะเป็นเพราะหรือไม่ คนฟังย่อมรับรู้ได้ถึงพลังที่สื่อถึงการ “ให้กำลังใจ” ผู้คนที่กำลังตกอยู่ในภาวะหดหู่ สิ้นหวังกับการนอนรอวันตายจากไวรัสฝีมือ “เพื่อน”

อีกทั้งในเรื่องนี้ยังได้พูดถึงการจัดคอนเสิร์ตของเคนจิ โดยเชื่อว่าพลังดึงดูดของคอนเสิร์ต ย่อมจะช่วยให้คนมารวมตัวกันเพื่อแสดงพลังบางอย่าง และแม้ว่าผลลัพธ์ที่เกิดกับคนที่มาดูคอนเสิร์ตจะไม่ได้ช่วยยับยั้งให้ “เพื่อน” ปล่อยไวรัสก็ตาม แต่ท้ายที่สุดสิ่งสำคัญกว่านั้นก็คือผู้คนที่ได้รับความ “อิมใจ” กลับไป “เติมเต็ม” ชีวิตในช่วงเวลาที่จิตใจแห้งแล้งจากภาวะของโลกที่ถูกปิดกั้นสื่อและศิลปะ (เพราะในเรื่องเด็กๆ ถูกปิดกั้นจากแบบเรียนจอมปลอม และนักเขียนการ์ตูนเองก็ถูกห้ามเขียนการ์ตูนที่เร้าอารมณ์ผู้อ่าน เป็นต้น)

ไม่บ่อยนักที่เราจะเห็นการ์ตูนญี่ปุ่นที่แปลเป็นภาษาไทยให้ความสำคัญกับ “ดนตรี” รวมถึงสื่อ-ศิลปะอื่นๆ ว่าช่วยจรรโลงจิตใจ จรรโลงโลกได้ (มีอยู่บ้างเหมือนกันแต่เน้นไปที่การแข่งขัน-การพัฒนาความสามารถของตัวละครในเรื่องดนตรี¹) การชูประเด็นดังกล่าวผ่านสัญลักษณ์ต่างๆ ที่กล่าวมาในทวนนี้ นอกจากจะช่วยยกคุณค่าของดนตรีแล้ว ยังยกคุณค่าของสื่อและศิลปะรวมทั้งสื่อการ์ตูนเองว่ามีพลังมากพอที่จะขับเคลื่อนมวลชนได้เช่นกัน

1.6.4 สัญลักษณ์แห่งอาวุธ

¹ การ์ตูนญี่ปุ่นแปลเป็นไทยที่นำเสนอเรื่องดนตรีและได้รับความนิยมก็เช่น วุ่นรัก นักดนตรี (Nodame Cantabile) (ว่าด้วยดนตรีคลาสสิกและเปียโน) และ ปุปะจิ้งหะฮฮา BECK : The Mongolian Chop Squad (การร้องเพลงและการตั้งวงดนตรี) ทั้งสองเรื่องว่าด้วยการพัฒนาความสามารถทางดนตรีของตัวละคร

ในศาสตร์แห่งเรื่องเล่าเรามักพบ “อาวูธ” เป็นของคู่กายตัวละครในเรื่องไม่ว่าจะ ตัวเอก ตัวร้าย หรือตัวประกอบ ซึ่งอาวูธในกลุ่มตัวอย่างที่เลือกมาศึกษานี้มีอยู่ 3 เรื่องด้วยกันที่แสดงถึงสัญลักษณ์ที่มีความหมายต่อเรื่องดังนี้

ก. เดธไนต์: ไม่ใช่แค่สมุดไนต์แต่เป็นตัวแทนแห่งพลังอำนาจ

นอกจากยามมี ไลท์ และแอล จะเป็นภาพแทนของวัยรุ่นในปัจจุบันที่มี “อัตลักษณ์” หรือ “ตัวตน” สูงเพราะคิดและทำตามความคิดของตัวเองอย่างแน่วแน่แล้ว “เดธไนต์” หรือสมุดไนต์มรณะที่ยมทูตใช้เขียนชื่อคนตายนั้นยังเป็นสัญลักษณ์ของอาวูธที่ร้ายแรงยิ่งกว่าอาวูธสงคราม หรืออาวูธชีวภาพที่มนุษย์เราหวาดกลัวกันเสียอีก เพราะเดธไนต์เปรียบเหมือนภาพแทนของ “อำนาจ” ที่ขึ้นอยู่กับผู้ใช้อำนาจ (เดธไนต์) ที่จะนำอำนาจ (เดธไนต์) ในมีอนั้นไปใช้ในทางใด

แม้ยามมี ไลท์ ผู้ได้รับ “อำนาจ” จากเดธไนต์จะดูเหมือนเป็นผู้ปกครองอำนาจที่ดีในตอนแรก เพราะมีอุดมการณ์แน่วแน่ในการเขียนเฉพาะชื่อคนร้ายที่สมควรตายอยู่ด้านล่างในเดธไนต์ แต่เมื่อสถานการณ์บีบคั้นจากการสืบสวนของแอลที่เชื่อมั่นในระบบยุติธรรมของตำรวจ และศาลในการตัดสินคนชั่ว ไลท์ก็จำต้องฆ่าผู้บริสุทธิ์เพื่อปิดบังตัวตนที่แท้จริงในการเป็นผู้ครอบครองอำนาจ (เดธไนต์)

การกระทำของไลท์จึงแสดงถึงธรรมชาติของมนุษย์ที่ไม่่ว่าใครก็ตามย่อมตกเป็นเหยื่อของ “อำนาจ” (เดธไนต์) ได้อย่างง่ายดาย และ “เดธไนต์” ก็ช่วยอธิบายให้เราเข้าใจได้ว่าคนดีๆ คนหนึ่งสามารถเปลี่ยนไปเป็นคนชั่วได้อย่างไร

“ผมขอขอบคุณสิ่งซึ่งของเรื่อง การตั้งคำถามถึงคนที่มีอำนาจอยู่ในมือ เขาจะใช้อำนาจนั้นอย่างไร โดยไม่ถูกครอบงำ ...มันทำให้เดธไนต์เป็นการ์ตูนที่มีแก่นที่น่าสนใจมากกว่าการ์ตูนเรื่องอื่น” (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย , สัมภาษณ์, 24 สิงหาคม 2554)

ข. วันพีซ: ความยืดหยุ่นอันทรงพลัง

โดยปกติแล้วในเรื่องเล่าแนวผจญภัย หรือแฟนตาซี ตัวละครเอกมักจะมีตัวช่วยเป็น “อาวูธ” หรือ “ความสามารถพิเศษ” ที่โดดเด่นกว่าตัวละครอื่นในเรื่อง เหมือนเช่นในปีตะก็มีโดราเอมอนเป็นตัวช่วยให้หิบบีมของวิเศษ หรือแฮร์รี่ พอตเตอร์เองก็มีสายเลือดของผู้ยิ่งใหญ่ในโลกพ่อมดแม่มดอยู่ในตัว ซึ่งอาวูธ ความสามารถ หรือตัวช่วยเหล่านี้ย่อมทำให้ตัวละครน่าเชื่อถือในยามเอาชนะคู่ต่อสู้ ในวันพีซเองก็เช่นกันที่ได้สร้างให้ตัวละครในเรื่องส่วนใหญ่มีความสามารถพิเศษมากมาย หลากหลายกันไป (จะกล่าวละเอียดในบทที่ 5 หัวข้อความพิเศษของตัวละคร) รวมทั้งตัวละครเอกของเรื่องอย่างลูฟี่ด้วย แต่ความสามารถ

ของลูฟี่นั้นกลับไม่ใช่ความสามารถที่ดู “พิเศษ” เหนือผู้อื่นแต่อย่างใดเพราะผลไม้ปีศาจที่ลูฟี่กินเข้าไปนั้นคือ “ผลยางยืด” ทำให้ร่างกายกลายเป็นยาง สามารถยืด-หดได้ ในขณะที่ตัวละครประกอบ หรือตัวละครฝ่ายร้ายอื่นๆ ที่กินผลไม้ปีศาจเข้าไปกลับมีพลังที่ “พิเศษ” โดดเดี่ยวกันหรืออาจจะมากกว่าด้วยซ้ำ เช่นผลระเบิดของมิสเตอร์ 5 ที่ร่างกายทุกส่วนสามารถแปรเป็นระเบิดได้ ผลใบมีดของมิสเตอร์ 1 ที่ทำให้ทุกส่วนของร่างกายคบกริบเหมือนมีด หรือผลสายฟ้า ที่เมื่อเสียชีวิตก็ใช้พลังของสายฟ้าบีบหัวใจตัวเองให้ฟื้นขึ้นใหม่ได้

การสร้างให้ตัวละครเอกอย่างลูฟี่มี “ความสามารถพิเศษ” ที่ดูบ้าๆ บอๆ ไม่น่าจะนำไปใช้ประโยชน์ได้มากนักในการเอาชนะผู้อื่นเช่นนี้ นั้นเพราะผู้เขียนอย่างเอคิโระโอดะไม่ต้องการให้ลูฟี่อาศัยเพียงแค่ “ของวิเศษ” ในการเอาชนะผู้อื่นเพียงอย่างเดียว จึงทำให้ลูฟี่นั้นต้องอาศัย “แรงฮึด” หรือแรงใจจากคนรอบข้างในการเอาชนะอุปสรรคอยู่เสมอ ในขณะที่เดียวกันเขาก็ไม่ปฏิเสธ “การพึ่งพาของวิเศษ” เช่นกัน จากสัญญาเรื่องคุณสมบัติพิเศษของลูฟี่ข้างต้นจึงเป็นการบอกเราเป็นนัยว่า ของวิเศษซึ่งอาจเปรียบเหมือนเทคโนโลยีที่เราพึ่งพามันอยู่ทุกวันนี้ เป็นเพียงตัวช่วยที่ทำให้เราฟันฝ่าอุปสรรค หรือใช้ชีวิตประจำวันได้ง่ายขึ้น แต่การอาศัยเพียงตัวช่วยหรือของวิเศษ (เทคโนโลยี) เพียงอย่างเดียวไม่ทำให้เราฟันฝ่าอุปสรรคได้เสมอไป เพราะสิ่งสำคัญกว่าของวิเศษ (เทคโนโลยี) ที่เราต้องพึ่งพานั้นคือการพึ่งพามันสมองและสองมือของตัวเอง (เหมือนเช่นลูฟี่ที่ต้องพึ่งสมองในการคิดเอาชนะคู่ต่อสู้ หรือพึ่งพลังใจที่มาจากอารมณ์น้ำใจจากคนรอบข้าง)

ในอีกทางหนึ่งพลังวิเศษของลูฟี่ที่ทำให้เขาเป็น “มนุษย์ยางยืด” ก็เป็นสัญญาที่บ่งบอกถึงคนที่จะเก่ง-แกร่ง และเป็นใหญ่ได้ในโลกปัจจุบันอาจไม่จำเป็นต้องมีคุณสมบัติในเชิงทำลายล้างผู้อื่นเช่น ไฟ ระเบิด หรือสายฟ้า แต่ควรมีคุณสมบัติในเชิงตั้งรับหรือหลบหลีก นั่นคือมี “ความยืดหยุ่น” ไม่ตึง ไม่แข็งแรงแบบหินผา และไม่อ่อนนุ่มปวกเปียกเหมือนสาลี นั่นเพราะความยืดหยุ่นจะช่วยให้เราพร้อมเข้าใจ-รับมือ-ปรับแก้สถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเหมือนเช่นสถานการณ์บนโลกมนุษย์ที่เรากำลังเผชิญกันอยู่ทุกวันนี้ได้เป็นอย่างดี

ค. นิินจาคาถาฯ : จงเรียนรู้ที่จะสะกดความโกรธ (ปีศาจ) ในจิตใจ

ตามที่กล่าวไปบ้างแล้วในหัวข้อแก่นเรื่องถึง “ปีศาจ” ที่มีบทบาทสำคัญในนิินจาคาถาฯ โดย “ปีศาจจึงจอกแก้วหาง” ถูกผนึกอยู่ในร่างตัวเอกของเรื่องอย่างนารูโตะและเป็นต้นเหตุให้เขาต้อง “สูญเสีย” แทบทุกอย่าง ทั้งครอบครัว ความรักจากคนรอบข้างจนทำให้เขากลายเป็นนินจาจนอกคอกในสายตาผู้อื่น นอกจากนี้ตัวละครอื่นที่มีปีศาจที่เรียกว่า “สัตว์

หาง” สิ่งสถิตอยู่ในร่างล้วนต้องทนทุกข์กับความแปลกแยกจากผู้อื่นเช่นกันเหมือนอย่างกาอาระ ผู้มีหนึ่งหางสถิตอยู่และมีความสามารถในการควบคุมทรายได้

แม้ “ปีศาจ” จะถูกนำมาใช้เพื่อสร้างเรื่องราวให้ดูลึกลับ ตื่นเต้นในฉากต่อสู้ เพราะด้วยพลังของปีศาจที่เรียกว่าสัตว์หางนั้นเปรียบเหมือน “ผู้ช่วยเหลือ” ชั้นดีของนินจา แต่ในอีกทางหนึ่ง “ปีศาจ” ที่ถูกผนึกอยู่ในร่างตัวละครนั้นก็สามารถออกมาทักท้วง อาละวาดผู้ที่ เป็นร่างสถิตได้ตลอดเวลา ดังนั้นนารูโตะจึงต้องรู้จักสะกดใจมิให้หวั่นไหวต่อแรงโกรธเพื่อไม่ให้ ปีศาจแก้หางเติบโตในร่างของเขาจนสามารถเข้าครอบงำความคิดและจิตใจจนกลืนกลายเป็นตัวเขา ไปนั่นเอง

“ปีศาจ” ในการ์ตูนเรื่องนี้จึงไม่ใช่แค่ผู้ช่วยเพิ่มพลังให้ตัวละครเท่านั้นแต่มีความหมายแทน “สิ่งชั่วร้าย” ในจิตใจมนุษย์ที่ผู้เขียนเชื่อว่าเราทุกคนล้วนมีสิ่งนี้อยู่และรอวันเติบโตใหญ่ขึ้น แต่ตัวตนของเราจะถูกกลืนกลายเป็นปีศาจ (ชั่วร้าย) หรือไม่อย่างไรนั้นขึ้นอยู่กับ “การควบคุม” แรงอารมณ์ของเราเอง โดยเฉพาะอารมณ์โกรธที่ส่งผลให้เกิดการกระทำโดยไม่ยั้งคิด ดังนั้นหากเราสามารถควบคุมแรงโกรธได้มากเท่าไรก็จะสามารถควบคุมสิ่งชั่วร้ายในจิตใจได้มากเท่านั้น

เรื่อง	สัญลักษณ์ที่ปรากฏ
ดราโก้บอล	ความแข็งแกร่งที่ได้มาด้วยความโกรธ
ทเวนต์	พลังแห่ง “เพื่อน” พลังแห่งดนตรี
เดธโน้ต/วันพีซ/ นินจาคาถา	สัญญาแห่งอาวูธ เดธโน้ต: ไม่ใช่แค่สมุดโน้ตแต่เป็นตัวแทนแห่งพลังอำนาจ วันพีซ: ความยึดหยุ่นอันทรงพลัง นินจาคาถา : จงเรียนรู้ที่จะสะกดความโกรธ (ปีศาจ) ในจิตใจ

ตารางที่ 14 สัญลักษณ์ที่สื่อความหมาย

สัญลักษณ์ที่ได้กล่าวถึงข้างต้นเป็นเพียงสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายซ้ำๆ และมีนัยยะสอดคล้อง-ตอกย้ำกับแก่นเรื่อง แท้จริงนั้นมีสัญลักษณ์เกิดขึ้นมากมายที่ปรากฏผ่านการ์ตูนทั้ง 6 เรื่อง เช่นชื่อเรื่องวันพีซ แสดงถึงการหลอมรวมกันเป็นหนึ่งเดียวของตัวละครกลุ่มใจ

สลัดที่จะนำไปสู่เป้าหมายของเรื่องคือ “วันพีช” ส่วน “โจรสลัด” ในวันพีช “ไลท์” ในเดธโน้ต “โค่นัน” ในยอดนักสืบจิ๋วและ “นารูโตะ” ใน นินจาคาถาฯ ต่างก็เป็นสัญลักษณ์แทนคนรุ่นใหม่ที่มีอิสระทางความคิด และไม่อยู่ในกรอบที่สังคมขีดไว้ ส่วนสัญลักษณ์อื่นๆ ก็ได้กล่าวมาบ้างแล้วในหัวข้อแก่นเรื่อง ฉาก และจะกล่าวต่ออีกครั้งในการวิเคราะห์การสร้างบุคลิกลักษณะตัวละครในบทถัดไป

1.7 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

มุมมองการเล่าเรื่องของการ์ตูนที่เลือกมาศึกษาส่วนใหญ่ใช้มุมมองแบบผู้รู้รอบด้าน (Omniscient) ซึ่งเป็นมุมมองที่นิยมใช้มากที่สุดในการเล่าเรื่องทุกสื่อ ทุกแนวเรื่อง ส่วนที่พบรองลงมาคือการเล่าเรื่องผ่านมุมมองบุคคลที่ 1 (First-Person Narrator) หรือผ่านตัวละครเอก

โดยดราม่าก่อนบอกลั้นเล่าเรื่องให้คนอ่านรู้ความเป็นไปของทั้งตัวเอกอย่างใจคู่ ตัวละครกลุ่มเพื่อน และตัวละครฝ่ายร้าย ซึ่งเรียกได้ว่าเหมาะสมกับจังหวะในการเล่าเรื่องที่เน้นการต่อสู้ที่อาศัยความรวดเร็ว ฉับไว เพราะการเล่าด้วยมุมมองแบบผู้รู้รอบด้าน ทำให้ผู้อ่านเห็นความเป็นไปของทั้งฝ่ายตัวเอก ตัวร้าย ตัวประกอบ โดยไม่ต้องเสียเวลากับการให้ความสำคัญกับตัวละครเอกเพียงฝ่ายเดียว แต่หากมองในมุมกลับกันก็ทำให้ผู้อ่านไม่อาจรับรู้ “ความรู้สึกนึกคิด” ของตัวละครเอกอย่างใจคู่ ซึ่งก็ทำให้ความผูกพันต่อตัวละคร การลุ้น เหาใจช่วยย่อมลดน้อยตามไปด้วย

ส่วนวันพีช ยอดนักสืบจิ๋วฯ และนินจาคาถาฯ ใช้วิธีเล่าเรื่องผสมผสานระหว่างมุมมองจากผู้รู้รอบด้าน และมุมมองของบุคคลที่ 1 โดยวันพีชนั้นใช้มุมมองผู้รู้รอบด้านในฉากต่อสู้และการเปิดตัวตัวละครฝ่ายร้าย แต่ขณะเดียวกันก็เลือกมุมมองบุคคลที่ 1 มาใช้ได้อย่างโดดเด่นจนกลายเป็นเอกลักษณ์ของเรื่อง เพราะมีการสลับสับเปลี่ยนให้ “กลุ่มโจรสลัดหมวกฟาง” สามารถเป็น “ตัวเอก” ของเรื่องได้ทุกตัวละคร ไม่เฉพาะพระเอกอย่างลูฟี่เท่านั้น โดยใช้กลวิธีการเล่าผ่านมุมมองความคิดของพวกห้องกลุ่มโจรสลัดแต่ละคนเพื่อย้อนเล่าถึงปฐมหลัง ที่มาที่ไปของตัวละคร เพื่อที่ผู้เขียนจะได้สามารถพาผู้อ่านไปรู้จักกับเรื่องราวของกลุ่มตัวละครหลักได้อย่างทั่วถึง และทำให้รับรู้ เข้าใจความรู้สึก นึกคิดของตัวละครหลักแต่ละตัว เช่นเมื่อย้อนไปเล่าถึงอดีตของนิโค โรบิน มุมมองการเล่าเรื่องก็จะเน้นผ่านสายตาของโรบินว่ารู้สึกอย่างไรกับการเป็นเด็กประหลาดไม่มีใครรักเพราะฤทธิ์ของผลไม้ปีศาจที่ทำให้เธอสามารถเสกอวัยวะต่างๆ ให้งอกออกมาจากร่างกาย หรือการที่เธอไม่มีแม่คอยอยู่เคียงข้างตั้งแต่เด็กนั้นเป็นอย่างไร เป็นต้น

ขณะเดียวกันยอดนักสืบจิ๋วฯ ก็ใช้วิธีการที่ไม่แตกต่างไปจากเรื่องราวแนวสืบสวน สอบสวนส่วนใหญ่ที่มักเล่าผ่านมุมมองบุคคลที่ 1 เป็นแกนหลักเพื่อใช้แทนสายตาและ

ความคิดของตัวละครเอกอย่างโคนัน ยอดนักสืบในร่างเด็กประถม ซึ่งก็ทำให้ผู้อ่านสามารถได้ทันวิหิตขบคิดคลี่คลายคดีของโคนัน และยังเป็นการกระตุ้น “ต่อมสงสัย” หรือการวางปมผ่านความคิดของตัวละครเอกที่สื่อสารกับผู้ชมโดยตรง ดังนั้นมุมมองการเล่าเรื่องของโคนันจึงมักเป็นการใช้ “เสียงในความคิด” ของโคนันนั่นเอง แต่นอกจากมุมมองของตัวเอกแล้วยังนำเสนอเรื่องราวผ่านมุมมองผู้รอบด้านในยามที่เกิดคดีฆาตกรรม เพื่อให้เห็นการกระทำและบทสนทนาของตัวละครที่อยู่ในสถานที่เกิดเหตุอย่างทั่วถึงอีกด้วย

ส่วนนิวจาคาถา ก็ใช้มุมมองการเล่าเรื่องคล้ายคลึงกับวันพีซ ที่มีทั้งมุมมองจากผู้รอบด้านซึ่งจำเป็นอย่างมากในการเล่าเรื่องที่มีตัวละครจำนวนมาก และมีโครงเรื่องย่อยที่ซับซ้อนเช่นนิวจาคาถา เพราะการกระจายมุมมองของเรื่องราวโดยไม่ตามติดตัวละครใครคนใดคนหนึ่งทำให้ผู้เขียนสามารถถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครหลักๆ ได้อย่างครบถ้วนขณะเดียวกันนิวจาคาถา ยังให้ความสำคัญกับการเล่าผ่านมุมมองบุคคลที่ 1 โดยเฉพาะตัวเอกอย่างนารูโตะ รวมทั้งเปลี่ยนให้ตัวละครหลักที่อยู่รอบนารูโตะได้เล่าผ่านมุมมองของตัวเองเพื่อสร้างความผูกพันกับผู้อ่านอีกด้วย

แต่สำหรับ **เดธโน้ต** เล่าเรื่องผ่านมุมมองบุคคลที่ 1 เป็นหลัก และน่าสนใจว่าผู้เขียนตามติดตัวละครหลัก (บุคคลที่ 1) สองตัวละครคือทั้งผู้ไล่ล่าอาชญากรอย่าง (แอล) และผู้ถูกล่าอย่าง (ยางามิ ไลท์) ในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน ทำให้ผู้อ่านไม่รู้สึกรู้สึกรู้สึกเข้าข้างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเป็นพิเศษซึ่งก็สอดคล้องกับแก่นเรื่องที่ต้องการตั้งคำถามกับผู้ชมว่าการกระทำของยางามิ ไลท์ (ตั้งตนเป็นยมทูตฆ่าคนชั่วที่ลอบยวดยอยู่ในสังคม) นั้นถูกต้องแล้วหรือไม่ ขณะเดียวกันเดธโน้ตก็ยังเล่าจากมุมมองบุคคลที่ 3 (Third-Person Narrator) ผ่านความคิด ความรู้สึกของตัวละครประกอบอย่างยมทูตลึกลับที่มักมีเสียงในความคิดอยู่บ่อยครั้งเพื่อแสดงความรู้สึกต่อการกระทำของไลท์ เช่นหลังจากได้เห็นการวางแผนฆ่าคนของไลท์ลึกลับก็คิดขึ้นมาว่า “มนุษย์นี่ช่างน่ากลัวเหลือเกิน” ซึ่งการเล่าผ่านมุมมองบุคคลที่ 3 ของยมทูตลึกลับก็ช่วยทำหน้าที่แทนผู้เขียนที่สามารถสื่อสารประเด็น หรือแก่นความคิดที่ต้องการจะบอกไปยังผู้อ่านได้อีกด้วย

ในบรรดาทั้ง 6 เรื่อง เรื่องที่ให้ความสำคัญกับมุมมองการเล่ามากที่สุดก็คือ **ทเวนตี้** ซึ่งใช้กลวิธีเล่าเรื่องผ่านมุมมองบุคคลที่ 3 เป็นหลัก โดยการเล่าผ่านบุคคลที่ 3 นั้นมักทำให้เกิดความรู้สึก “เหินห่าง” จากตัวละครเอกมากกว่าการเล่าผ่านบุคคลที่ 1 หรือผ่านตัวละครเอกของเรื่อง แต่น่าแปลกที่การเล่าผ่านบุคคลที่ 3 ของทเวนตี้ ยังสามารถสร้างความรู้สึก “รัก” และ “เอาใจช่วย” ตัวละครได้ดีไม่แพ้การเล่าผ่านสายตาของตัวละครเอกเอง

กลวิธีเล่าจากมุมมองจากตัวละครบุคคลที่ 3 ที่ผู้เขียนให้ความสำคัญนั้นก็คือตัว

ละครประกอบที่ไม่ได้มีความสำคัญต่อเรื่องเลย เช่นตัวละครอย่างนักเขียนการ์ตูนโนเนม (อุจิกกับคาเนโกะ) ที่ฝันจะเขียนการ์ตูนสนุกๆ ให้ได้ (แม้ว่าโลกในขณะนั้นจะไร้ซึ่งชีวิตชีวาเพราะหวาดกลัวภัยของเชื้อไวรัสและหุ่นยักษ์ทำลายล้างโลกฝีมือของ “เพื่อน”) แต่เขากลับถูกจับโทษฐานเป็นกบฏต่อรัฐบาล “เพื่อน” และนักเขียนการ์ตูนโนเนมนี้เองที่ได้กลายมาเป็น “ผู้เล่า” ความเป็นไปของตัวละครหลักอย่าง “โอดโจะ” ซึ่งเป็นเพื่อนสนิทกับตัวละครเอกของเรื่อง (และเป็นกลุ่มตัวละครหลักด้วย) โดยผู้เขียนได้ใช้ประโยชน์จาก “ความคิด” “ความรู้สึก” ของนักเขียนการ์ตูนโนเนมคนหนึ่งเพื่อแสดงความรู้สึก “เซิดชู” ตัวละครหลักอย่างโอดโจะว่าเป็นคนดีเพียงใด และเก่งกาจแค่ไหน หรือการเล่าเรื่องผ่านเพลย์บอยคนหนึ่งก็ตามสังเกตการณ์ตัวละครเอกอย่างเคนจิ ซึ่งเขาพบว่าเคนจินั้นได้ทำความดีอยู่ตลอดเวลาจนทำให้เขายกย่องเคนจิว่าเป็นตัวแทนของ “ความยุติธรรม”

การเล่าจากบุคคลที่ 3 ในทเวนต์ๆ จึงเป็นการสร้างบรรยากาศการเล่าเรื่องด้วยมุมมองที่แปลกใหม่ในแบบที่การ์ตูนส่วนใหญ่ไม่ค่อยทำกัน นั่นคือให้ความสำคัญกับการเล่าโดยใช้บุคคลที่ 3 (ตัวละครประกอบ) เพื่อเล่าความเป็นไปของบุคคลที่ 1 (ตัวละครหลัก) ซึ่งนอกจากจะสร้างความรู้สึกที่สดใหม่และสร้างความลึกซึ้งให้กับตัวละครเพราะผู้อ่านย่อมรู้สึก “เข้าไม่ถึง” แล้ว การเล่าเช่นนี้ยังมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการสร้าง “ความเป็นฮีโร่” ของตัวละครหลักๆ ในเรื่องได้เป็นอย่างดี เพราะการนำเสนอความรู้สึกนึกคิดของตัวละครประกอบ (มุมมองบุคคลที่ 3) ทำให้ผู้อ่านได้รับรู้ความรู้สึกของผู้คนรอบข้างที่มีต่อตัวละครหลัก ดังนั้นการที่ตัวละครประกอบแสดงอาการยกย่อง เซิดชูการกระทำของตัวละครหลักจึงน่าเชื่อถือกว่าให้ตัวละครเอกพูดยกย่องตัวเอง และแน่นอนว่าดีกว่าการให้ผู้อ่านรับรู้ความเป็นฮีโร่ของตัวละครเอาเองผ่านการกระทำแบบตรงไปตรงมาด้วยเช่นกัน

มุมมองการเล่าเรื่องของกลุ่มตัวอย่างการ์ตูนที่เลือกมาศึกษานั้นจึงสรุปได้ดังนี้

เรื่อง	ประเภทของมุมมองการเล่าเรื่อง
ดราگونบอล	ผู้รอบด้าน
วันพีซ	ผู้รอบด้าน บุคคลที่ 1
ยอดนักสืบจิ๋ว	บุคคลที่ 1 ผู้รอบด้าน
นินจาคาถา	ผู้รอบด้าน บุคคลที่ 1

เดธโน้ต	บุคคลที่ 1
ทเวนตี้	บุคคลที่ 3

ตารางที่ 15 ประเภทของมุมมองการเล่าเรื่อง

2. การเล่าเรื่องผ่านเทคนิคการ์ตูน

แม้แนวคิดด้านการเล่าเรื่องข้างต้นจะช่วยให้เห็นกลวิธีถ่ายทอดเรื่องราวได้พอสมควร แต่เมื่อ “การ์ตูน” มีธรรมชาติเฉพาะตนในการสื่อสารไปยังผู้อ่านดังนั้นจึงต้องพิจารณาการเล่าเรื่องผ่านเทคนิคเฉพาะของสื่อชนิดนี้เพื่อให้เห็นภาพรวมของ “กลวิธีเล่าเรื่อง” ในแบบการ์ตูนญี่ปุ่น (มังงะ) ดังประเด็นต่อไปนี้

2.1 กรอบหรือช่องการ์ตูน

“กรอบ” หรือ “ช่อง” ในการ์ตูนญี่ปุ่น อาจเปรียบได้กับ 1 shot ในภาพยนตร์ แต่ละช่องที่ร้อยเรียงต่อกันจึงเหมือนกับการตัดต่อภาพที่ละภาพแบบเดียวกับภาพยนตร์ ซึ่งการวางขนาดกรอบก็ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวนัก เป็นสไตล์ของนักเขียนแต่ละคน นักเขียนบางคนนิยมวางช่องเยาะๆ บางคนนิยมวางช่องน้อยๆ โดยการ์ตูนที่ศึกษาทั้ง 6 เรื่องมีวิธีการวางขนาด และจำนวนของกรอบหรือช่องคล้ายคลึงกัน นั่นคือขึ้นอยู่กับ “เนื้อหา” และขึ้นกับ “กลุ่มผู้อ่าน” เป็นหลักดังนี้

2.1.1 ใช้กรอบหลากหลายตามท้องเรื่อง

ในทเวนตี้ มีเรื่องราวส่วนใหญ่เน้นการสนทนา และมีการตัดไปยังเหตุการณ์ต่างๆ ที่มีความต่างในเรื่องสถานที่และเวลา จึงใช้กรอบจำนวนมากต่อหน้า แต่ขณะเดียวกันในช่วงเวลาที่ต้องมีฉากต่อสู้ กรอบก็จะน้อยลงเพื่อเน้นให้เกิดความตื่นเต้น

ส่วนยอดนักสืบจิ๋ว วาดกรอบคล้ายคลึงกับทเวนตี้ คือมีทั้งช่วงที่เมื่อเนื้อเรื่องเน้นการสืบสวนก็จำเป็นต้องใช้กรอบเยาะเพื่อให้เห็นรายละเอียดของเหตุการณ์ ขณะเดียวกันเมื่อถึงช่วงต่อสู้ก็ใช้กรอบน้อยลงเพื่อเน้นความสำคัญในกรอบมากขึ้น แต่เนื่องจากยอดนักสืบจิ๋ว เจาะผู้อ่านในวงกว้างมากกว่าทเวนตี้ ดังนั้นรูปทรงของกรอบภาพรวมทั้งรูปวาดในกรอบจึงดูเรียบง่ายกว่า (ไม่เน้นขีดเส้นกรอบเอียงๆ กรอบส่วนใหญ่มักเป็นเส้นตรงธรรมดาๆ)

ด้านเนื้อเรื่องในเดธโน้ตเน้นเหตุการณ์ที่ไม่หวือหวามาก ไม่ได้มีฉากต่อสู้ด้วยการประลองฝีมือเหมือนเช่นดราโก้บอล ดังนั้นกรอบต่อหน้าจะมีจำนวนค่อนข้างมาก ยกเว้นเหตุการณ์ที่ต้องการสร้างอารมณ์ตื่นเต้นของตัวละคร หรือต้องการเฉลย หรือหักมุม จึงจะเลือกใช้ช่องขนาดใหญ่เพื่อเน้นความสำคัญของฉากนั้นๆ

ขณะที่นินจาคาถาฯ มีเนื้อหาเน้นฉากต่อสู้กันค่อนข้างเยอะ ทำให้ในฉากที่ต้อง

ไหว้ความสามารถของตัวละครจึงวาดกรอบใหญ่ มีจำนวนกรอบต่อหน้าน้อย แต่เมื่อถึงบทที่ต้องการเน้นความรู้สึก สภาวะจิตใจตัวละคร ก็จะทำให้กรอบมีขนาดเล็ก และรูปทรงของกรอบดูซับซ้อนมากขึ้น



ภาพประกอบ 20 ตัวอย่างการใช้กรอบ/ช่องในยอดนักสืบจิ๋วที่เป็นรูปสี่เหลี่ยมเรียงง่าย
ที่มา: <http://itszaa.com/index.php/topic,283.0.html>

2.1.2 ดราโก้บอล: เน้นกรอบใหญ่โชว์ฉากต่อสู้

เมื่อฉากต่อสู้แทบจะเป็นตัวขับเคลื่อนหลักให้เรื่องราวในดราโก้บอล เดินไปข้างหน้า จึงย่อมมีกรอบรูปต่อหน้าน้อย และมีขนาดของกรอบโดยรวมค่อนข้างใหญ่กว่าเรื่องอื่นๆ และเนื่องจากดราโก้บอลเป็นการ์ตูนที่เจาะกลุ่มผู้อ่านวงกว้าง (พิจารณาจากเนื้อหาที่ไม่มีภาพรุนแรง หรือความไม่สมจริงสมจังที่เมื่อตัวละครตายแล้วก็ยังฟื้นคืนกลับมาได้) กรอบจึงไม่ถูกซอยย่อยให้ผู้อ่านรู้สึกซับซ้อนมากนัก และทำให้กรอบมีขนาดใหญ่กว่าการ์ตูนแนวต่อสู้ทั่วไป



ภาพประกอบ 21 แสดงการใช้กรอบขนาดใหญ่ในดรากรักอนบอล (ภาพ 1 หน้าคู่)

ที่มา: <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=easywandering&month=11-2011&date=20&group=19&gblog=1>

2.1.3 วันพีซ: ไม่จำเป็นต้องใช้กรอบใหญ่ในฉากสำคัญเสมอไป

แม้ดรากรักอนบอลและนารูโตะจะมีวิธีสร้างกรอบไปตามสูตรของการ์ตูนต่อสู้ของญี่ปุ่นโดยส่วนใหญ่ที่เมื่อต้องการขบเน้นอารมณ์ผู้อ่านในฉากปะทะฝีมือกัน หรือฉากสำคัญๆ ย่อมขยายพื้นที่ให้ตัวละคร และฉากนั้นๆ มีขนาดใหญ่ขึ้น ดังนั้นกรอบการ์ตูนจึงใหญ่ตามไปด้วย แต่วันพีซ ซึ่งแม้จะมีฉากต่อสู้เยอะไม่แพ้กัน แต่กลับเป็นการ์ตูนที่ชอยย่อยกรอบเยอะมากในหนึ่งหน้านั้นเพราะวันพีซมีตัวละครต่อฉากจำนวนมาก (เนื่องจากตัวละครกลุ่มพระเอกเป็นสมาชิกโจรสลัดที่เดินทางไปไหนไปกันตลอด สู้จิ้งสู้พร้อมๆ กัน) การวางกรอบจึงต้องมีขนาดเล็กลงเพื่อกระจายบทให้ทุกตัวละคร ทำให้ผู้อ่านเห็นสีหน้า ท่าทาง ความรู้สึก และการกระทำของตัวละครกลุ่มเหล่านี้ แม้กระทั่งฉากที่เป็นการต่อสู้ก็ตาม

“คนอ่านวันพีซที่เป็นเด็กเล็กหรือคนทั่วไปที่ไม่ค่อยได้อ่านการ์ตูนจะอ่านวันพีซได้ยากกว่าดรากรักอนบอล เพราะกรอบเยอะกว่าการ์ตูนแอ็คชั่นด้วยกัน มันทำให้รายละเอียดใน 1 หน้าของวันพีซเยอะมาก แต่ข้อดีคือทำให้คนอ่านเห็นตัวละครครบถ้วน แล้วมันก็ทำให้เรื่องสนุกมากขึ้นด้วย เพราะได้เห็นรีแอ็ค (reaction) กับเหตุการณ์แตกต่างกันตามคาแร็คเตอร์” (สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช, สัมภาษณ์, 20 กันยายน 2554)

“ลองสังเกตดูจะรู้ว่าในฉากเดี่ยวเขาสร้าง plot ช้อยเยอะมาก เพราะชอยย่อยแต่

ละช่องให้เห็นความเป็นไปของตัวละครหลายๆ ตัวในหน้าเดียว” (ธนีสร์ วีระศักดิ์วงศ์, สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2554)



ภาพประกอบ 22 ตัวอย่างการชอยกรอบ/ช่องย่อยๆ เพื่อแสดงปฏิกริยาของกลุ่มตัวละครเอก

ที่มา: <http://cartoon.tlcthai.com/one-piece-653/12453/>

2.2 บอลลูน หรือช่องคำพูด (Balloon)

การวางบอลลูน หรือช่องคำพูดจะมีจำนวนมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่ผู้อ่านต้องการเล่า ช่องคำพูดยิ่งมาก กลุ่มผู้อ่านก็จะมีช่วงอายุมากขึ้น การ์ตูนที่ไม่มีช่องคำพูดจึงสามารถเข้าถึงกลุ่มคนทั่วไป ไม่ว่าจะเป็ชนชาติใด (แต่ก็ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของการ์ตูนนั้นด้วยว่าจะเล่าเรื่องยากง่ายเพียงใด) ซึ่งการใช้บอลลูนหรือการวางช่องคำพูดในแต่ละกรอบภาพทั้ง 6 เรื่องนั้นโดยรวมมีจำนวนค่อนข้างน้อย แต่ก็อาจเรียงลำดับจากเรื่องที่ใช้ช่องคำพูดมากไปหาน้อยได้ดังนี้

วันพีซ ใช้ช่องคำพูดค่อนข้างเยอะ เพราะมีตัวละครจำนวนมาก และผู้เขียนนิยมสร้างบุคลิกตัวละครผ่านบทสนทนา (เช่นสำเนียงตัวละคร หรือคำพูดติดปาก) ทำให้เกิดช่องคำพูดจำนวนมากกว่าการ์ตูนแนวต่อสู้ด้วยกัน (ดราโก้บอลและนินจาคาถา)

ทเวนตี้ ใช้ช่องคำพูดพอสมควร เพราะเนื้อหาในแต่ละตอนค่อนข้างมาก รวมทั้งวิธีการเล่าเรื่องเน้นการหลอกล่อผู้อ่าน ดังนั้นคำพูด บทสนทนาจึงเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในการดำเนินเรื่อง แต่แม้บทสนทนาจะเป็นตัวขับเคลื่อนหลักของทเวนตี้ ก็ไม่ใช่บทสนทนาที่เยิ่นเย้อมาก ความดังนั้นขนาดของช่องคำพูดจึงไม่ใหญ่จนกินพื้นที่ตัวละคร หรือรายละเอียดในฉาก

เดธโน้ต เนื่องจากเรื่องราวเน้นการต่อสู้ทางมันสมองมากกว่าฉากต่อสู้แบบ

ปะทะฝีมือทางร่างกาย ช่องคำพูดจึงมีจำนวนค่อนข้างมาก แต่ด้วยเนื้อเรื่องที่เน้นความลึกซึ้ง และบรรยากาศในเรื่อง ดังนั้นถึงแม้ช่องคำพูดจะมีจำนวนค่อนข้างมากแต่ก็ไม่มากจนทำให้คนอ่านรู้สึกกรงกรัง

ยอดนักสืบจิ๋ว คล้ายคลึงกับทเวนตีๆ เพราะเนื้อหามีทั้งช่วงสืบสวน (พูดเยอะ) และแอ็คชั่น (พูดน้อย) ช่วงที่สืบสวนจึงต้องมีช่องคำพูดมากตามไปด้วย ส่วนช่วงที่เป็นฉากต่อสู้ก็ย่อมมีช่องคำพูดน้อยเช่นกัน

นินจาคาถา และ**ดราก้อนบอล**ใช้ช่องคำพูดน้อย เน้นแต่ส่วนสำคัญ เช่นในนินจาคาถา อาจมีตอนเฉลยถึงความเป็นไปของตัวละครจึงต้องใช้ช่องคำพูดมากขึ้น หรือในดราก้อนบอลอาจใช้ช่องคำพูดบ้างในช่วงมุขตลก ตรงกันข้ามกับช่วงแอ็คชั่นซึ่งเป็นเนื้อหาหลักใหญ่ของเรื่องที่แทบจะไม่ใช้ช่องคำพูดเลย



ภาพประกอบ 23 ตัวอย่างช่องคำพูด/บอลลูกที่มีจำนวนมากในวันพีซ
ที่มา: <http://cartoon.tlcthai.com/>

2.3 การใช้เทคนิคเกี่ยวกับภาพ

นอกจากการใช้ขนาดของกรอบ จำนวนของบอลลูกแล้ว การวาดภาพในแต่ละกรอบแต่ละหน้าของผู้เขียนต่างส่งผลต่ออารมณ์ของเรื่องราวได้อย่างมากเช่นกัน ซึ่งก็เปรียบได้กับการใช้ขนาด/ระยะภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนไหวของภาพ และการจัดวางองค์ประกอบในสื่อ

ภาพเคลื่อนไหวเช่นภาพยนตร์หรืองานโทรทัศน์ ซึ่งการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องส่วนใหญ่ไม่ใช่เทคนิคเกี่ยวกับภาพเพื่อสร้างอารมณ์แก่เรื่องราวมากนัก แต่มีอยู่ 2 เรื่องที่ใช้เทคนิคเกี่ยวกับภาพได้น่าสนใจคือ

2.3.1 ทเวนตี้: เปลี่ยนมุมมองเพื่อสร้างอารมณ์ร่วม

ตามที่กล่าวไปแล้วในกลวิธีการเล่าเรื่องว่าทเวนตี้ มีภาพรวมของเรื่องเน้นไปที่ “ความลึกลับ” และด้วยวิธีการเล่าเรื่องที่คล้ายซีรีส์ และภาพยนตร์อเมริกัน จึงทำให้ในทเวนตี้ ใช้ มุมกล้องที่หลากหลายกว่าการ์ตูนเรื่องอื่นๆ โดยเฉพาะการเลือกใช้มุมที่สร้างบรรยากาศ “ชวนให้ สงสัย” ดังนั้นจึงเกิดมุมมองที่เหมือนผู้อ่านกำลังแอบดูเหตุการณ์อยู่ ทำให้ผู้อ่านรู้สึกมีส่วนร่วม และตื่นเต้นกับเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น ซึ่งก็เข้ากับโทนของเรื่องที่เน้นความลึกลับ ไม่น่าไว้วางใจ นอกจากนี้ยังใช้การตัดภาพ และการเปลี่ยนขนาดภาพเพื่อสื่ออารมณ์ บรรยากาศในเรื่องได้อย่าง น่าสนใจ เช่นในฉากที่ภายในหนึ่งหน้ากระดาษไม่ได้มีเหตุการณ์เปลี่ยนแปลงต่อเนื่องกัน ผู้เขียน จึงใช้การปรับเปลี่ยนขนาดภาพทั้งระยะไกล - ใกล้ หรือตัดไปที่องค์ประกอบอื่นๆ ในฉาก เพื่อช่วย ให้อารมณ์ผู้อ่านทดแทนความนิ่งของตัวละครได้เป็นอย่างดี



ภาพประกอบ 24 ลักษณะการเปลี่ยนระยะภาพในทเวนตี้

ที่มา:<http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2008/12/A7272369/A7272369.html>

2.3.2 วันพีซ: มุมแปลกตาสร้างพลังให้เรื่องราว

เป็นการ์ตูนที่นิยมเขียนมุมภาพแปลกๆ หรือหวือหวา เปรียบได้กับการใช้เทคนิคการถ่ายภาพ เช่น การใช้มุมมองแบบตาปลา (Fish Eye) หรือมุมมองจากกายภาพที่แปลกประหลาดของตัวละคร เพราะตัวเอกอย่างลูฟี่ที่มีร่างกายเป็นยางยืดก็สามารถสร้างมุมมองที่แปลก

ประหลาดกว่าปกติได้ดรามาก่อนบอล การวางภาพและมุมมองจะเรียบง่ายในช่วงเดินเรื่อง แต่ มักจะเปลี่ยนมุมมอง และตัดภาพบ่อยครั้งในช่วงฉากต่อสู้

“เขาเด่นมากเรื่องมุมมอง มันเป็นแรงบันดาลใจให้งานของผลเลยนะ ผมรู้สึกถึงพลังจากการใช้มุมแบบแปลกๆ เขากล้าที่จะคิดมุมใหม่ๆ ออกมามันทำให้เรื่องสนุก ตื่นเต้นขึ้นเยอะ” (วีระชัย ดวงพลา, สัมภาษณ์, 12 มิถุนายน 2554)

“มุมน่าสนใจในวันพีชมันเด่นมาก ทำให้เล่าเรื่องได้ชัด และทำให้เร้าใจ ตื่นเต้น...เขาสามารถเขียนฉากต่อสู้กันโดยทำให้เราเชื่อว่ามีคนอยู่ในฉากเป็นพันๆ คนได้” (ธนิสร์ วีระศักดิ์วงศ์, สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2554)

ด้วยมุมน่าสนใจแปลกใหม่ของวันพีช ทั้งมุมเงย มุมกด ผสานกับการชอยล์อยกรอบให้เด็กในหนึ่งหน้ากระดาษ เหล่านี้จึงทำให้ผู้อ่านรู้สึกถึงความเคลื่อนไหว ความเร็ว ของตัวละครซึ่งทำให้เรื่องราวดูกระชับ จับใจได้เป็นอย่างดี



ภาพประกอบ 25 มุมกล้องแปลกตาในวันพีช

ที่มา: <http://www.niceoppai.net/onepiece/18/7/>

2.4 การจัดวางฉากและการจัดวางองค์ประกอบอื่นๆในกรอบ/ช่องการ์ตูน จากทั้งหมด 6 เรื่อง มีการจัดวางฉากที่น่าสนใจดังนี้

2.4.1 ทเวนตี้ : จัดวางฉากแต่พอดีเสริมรับเรื่องราว

การจัดวางในฉาก การวางองค์ประกอบต่างๆ ในกรอบภาพของการ์ตูนเรื่องนี้

สามารถคุมโทนของเรื่องที่สร้างปมลึกกลับอยู่ตลอดเวลาได้อย่างดี โดยทั้งจำนวนของบอลูนที่เป็นบทสนทนาของตัวละคร รายละเอียดของคนและสิ่งของในฉากที่ไม่ได้มีจำนวนมาก ต่างล้วนเสริมแต่งความรู้สึกโดดเดี่ยว เปลี่ยวเหงาของตัวละครที่อยู่ในภาวะ “ครุ่นคิด” ถึงปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งก็ส่งผลให้ผู้อ่านได้ “ครุ่นคิด” และ “ใคร่ครวญ” ถึงความคิด จิตใจของตัวละครตามไปด้วย จึงเรียกได้ว่าการจัดวางองค์ประกอบของภาพ (รวมทั้งการใช้มุขล้อตามที่กล่าวไปแล้ว) ในการ์ตูนเรื่องนี้ผ่านกระบวนการคิดเพื่อสื่อความหมายแก่ผู้ชมมาอย่างดี อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวของเรื่องอย่างพอเหมาะพอเจาะอีกด้วย

“การออกแบบในฉาก ทั้งตัวอักษร คำพูด มันไม่มากเกินไป ทำให้เรามีสมาธิกับเรื่อง ให้อารมณ์ไม่โหวกเหวก โวยวาย ไม่ฟุ้ง ตึงโป๊ะ ซึ่งก็เข้ากับเรื่องที่ค่อยๆ เดินไป ทำให้มีพลัง ดูแล้วรู้สึก cool ดี” (เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์, สัมภาษณ์, 13 กันยายน 2554)

2.4.2 ดราม่าก่อนบอล: ความเรียบง่ายที่ไม่เรียบง่าย

“ความเรียบง่ายที่ไม่เรียบง่าย” คงเป็นนิยามสำหรับการจัดวางองค์ประกอบในฉาก และกรอบภาพในการ์ตูนของโทริยาม่า อากิระได้เป็นอย่างดี เพราะนอกจากตัวละครจะดูเรียบง่ายเพราะมีลายเส้นกลมมนเป็นหลักแล้ว องค์ประกอบอื่นๆ ในฉากก็ยิ่งเรียบง่าย สอดคล้องกับเรื่องราวที่เป็นเรื่องต่อสู้อันไม่มีโครงเรื่องซับซ้อน แค่ตัวละครอยากเก่ง-แกร่งขึ้น มีแค่การปะทะฝีมือวัดผลแพ้-ชนะเท่านั้น

“เขาออกแบบสภาพแวดล้อมในฉากให้เป็นต้นแบบของนักเขียนในยุคนั้นเลย ทั้งการวาดต้นไม้ ภูเขา มันดูวาดเป็นทรงง่ายๆ มาก แต่ดูรวมๆ แล้วรู้สึก “ใช่” ทำให้จินตนาการไปได้ เช่นวาดเมฆเป็นก้อนกลมๆ ง่ายๆ แต่ก็เข้าใจได้ทันทีจนเป็นเอกลักษณ์ของเขาไปเลย” (ประสพโชค จันทรมงคล, สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554)



ภาพประกอบ 26 จากเรียงบ่งายในดราก่อนบอล (สังเกตก่อนเมฆและภูเขาในกรอบล่าง)
 ที่มา: <http://thaimanga.bestgoo.com/t1601-topic>

นอกจากการวาดองค์ประกอบและจัดวางสิ่งต่างๆ ในฉากให้เรียงบ่งาย สอดคล้องกับเรื่องราวแล้ว เขายังใส่ความเป็นตัวตนลงไปในฉากเพื่อแสดงความสามารถด้านการวาดเครื่องยนตร์กลไก และตัวละครสัตว์ประหลาดแปลกตาอีกด้วย ซึ่งความถนัดในสองสิ่งนี้ยังช่วยสร้าง “ความขัดแย้ง” ให้เกิดภายในฉากเดียวกัน เช่นการใส่ไดโนเสาร์ในฉากเดียวกับรถยนต์สุดล้ำยุคจนเกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ยากจะลืม

“อาจารย์โทริยาม่าแม้จะออกแบบโลกส่วนเจริญให้เจริญมาก แต่ในโลกนี้นักลับมีไดโนเสาร์อยู่ การสร้างรายละเอียดของตัวละครประกอบ หรือสิ่งของในฉากให้ดูขัดแย้งกับฉากเลยเป็นเสน่ห์ ที่ทำให้ฉากน่าจดจำ” (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, สัมภาษณ์, 7 กันยายน 2554)



ภาพประกอบ 27 แสดงความขัดแย้งในฉากดราก้อนบอล (หุ่นล้ายุคในชนบทท่ามกลางภูเขา)
ที่มา: <http://thaimanga.bestgoo.com/t1601-topic>

3. การเล่าเรื่องผ่านลายเส้นการ์ตูน

นอกเหนือจากการเล่าเรื่องด้วยเทคนิคเฉพาะตัวของการ์ตูนช่องแบบญี่ปุ่นแล้ว อีกสิ่งหนึ่งที่จะช่วยให้การเล่าเรื่องน่าติดตามยิ่งขึ้นย่อมต้องคำนึงถึง “ลายเส้น” ของนักเขียน เพราะลายเส้นเปรียบเสมือนลายมือของนักเขียนการ์ตูน บางคนก็ลายมือสวย บางคนก็ไม่ แต่นักเขียนการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จจะมีจุดร่วมของลายเส้นคือความน่าสนใจ และเป็นเอกลักษณ์จดจำได้ ซึ่งการจะวิเคราะห์ “ลายเส้น” ในการ์ตูนนั้น ต้องคำนึงถึงการทำสกριν หรือการติดสกรินโทน¹ ประกอบด้วย เพราะการ์ตูนที่ทำสกรินมากๆ ภาพโดยรวมจะออกไปในโทนมืด ซึ่งทำให้จำกัดกลุ่ม

¹ การทำสกริน ย่อมาจากคำว่า การติดสกรินโทน ซึ่งเป็นแผ่นใสคล้ายสติ๊กเกอร์ที่มีจุดสีดำเล็กๆ เรียงกันเต็มแผ่นเพื่อให้เกิดสีเทา ซึ่งเหมาะกับงานสิ่งพิมพ์ แต่ที่จริงแล้วการทำสกรินนั้นคือการเติมน้ำหนักสีเทาให้ภาพขาวดำ (การ์ตูนที่มีแค่ลายเส้นคือภาพขาวดำ) เพื่อสร้างความสมจริง และน้ำหนักที่สมดุลทั้งภาพ (ภาพขาวดำที่สมบูรณ์จะต้องมีน้ำหนักขาว-เทา-ดำที่สมดุลกัน) ดังนั้นการทำสกรินนั้นจะทำด้วยวิธีใดก็ได้ขึ้นอยู่กับนักเขียน เช่นการวาดเส้นตรงติดๆกันก็จะเกิดน้ำหนักสีเทาได้ เรียกว่า “การสานเส้น” หรือจะใช้หมึกผสมน้ำระบายลงไปในงานจนเกิดเป็นสีเทา หรือใช้คอมพิวเตอร์เข้าช่วย หรือในญี่ปุ่นมีการทำแผ่นสกรินโทนออกมาวางขายเพื่อทุ่นเวลาให้นักเขียน

ผู้อ่านเป็นวัยรุ่นหรือผู้ใหญ่ตั้งนั้นการ์ตูนที่ต้องการกลุ่มผู้อ่านในวงกว้างจะติดสกรีนน้อย และใช้ลายเส้นเป็นตัวช่วยมากกว่า ซึ่งแต่ละเรื่องก็มีเอกลักษณ์ในเรื่อง “ลายเส้น” ที่แตกต่างกัน และส่งผลให้เกิดอารมณ์ที่ต่างกันออกไปดังนี้

3.1 ดราก่อนบอกล: ลายเส้นเรียบง่ายเข้ากับเรื่องเรียบง่าย

ดราก่อนบอกลอาจเปรียบเหมือนดิสนีย์ฉบับพัฒนาเป็นโทริยาม่า อากิระ ที่มีลายเส้นโดยรวมดูเรียบง่าย น้ำหนักเส้นสม่ำเสมอ แต่ชัดเจน สมบูรณ์ในตัว ดูสะอาดตา เข้าใจง่าย ซึ่งทำให้ฉีกไปจากลักษณะลายเส้นการ์ตูนญี่ปุ่นแนวต่อสู้ในยุคใกล้เคียงกันที่เน้นสัดส่วน ลายเส้นที่สมจริงเป็นหลัก

“โทริยาม่า อากิระเป็นคนแรกๆ ที่ใช้กราฟิกผสมความเป็นจริง เพราะก่อนหน้านี้เราจะเจอแต่แบบหมัดดาวเหนือ โรงเรียนลูกผู้ชาย ซึ่งลายเส้นสมจริง แต่ดราก่อนบอกลทั้งลายเส้นทั้งเรื่องมัน simple ไม่ซับซ้อน อ่านได้เพลินๆ” (ฉัญลักษณ์ เตชศรีสุธี, สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2554)

“ดีไซน์ของโทริยาม่าเขาทำให้เราหลงรักตัวละครได้ง่าย เหมือนกับการดีไซน์ตัวละครในเกม ทำให้เขามีไอเดียกระตุกมากเรื่องตัวละคร พอตัวละครตัวใหม่ออกมาเราจะรู้สึกว่ามันทำอะไรก็ดูเทไปหมด” (ฉนิสร วีระศักดิ์วงศ์, สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2554)

ความเรียบง่าย สะอาดตาในดราก่อนบอกลเกิดจากการไม่ทำสกรีน ซึ่งนักเขียนการ์ตูนส่วนใหญ่นิยมใช้เพื่อสร้างมิติ อารมณ์ ความรู้สึกให้กับตัวละคร แต่ดราก่อนบอกลสามารถใช้แต่ลายเส้นล้วนๆ (หรือใช้การสานเส้นเพื่อสร้างน้ำหนักในบางจุดเท่านั้น) ก็สามารถสื่อถึงอารมณ์ แอ็คชั่นของตัวละครได้ไม่แพ้กัน

“เวลามีการปล่อยพลังกระจายออกไป ก็มีเส้นสปิดที่เขียนให้เป็นแสงเท่านั้น ไม่ต้องลงน้ำหนักเทาดำ (การทำสกรีน) ก็รู้สึกถึงพลังเต่า สว่างจ้ามาก ซึ่งวิธีการวาดแบบนี้ไม่มีในการ์ตูนเรื่องอื่นๆ ซึ่งผมชอบการเขียนที่ง่ายๆ ไม่ต้องใช้ลายเส้นมาก ไม่ต้องลงแสงเงามันสวยด้วยตัวมันเอง เหมือนเช่นโดราเอมอน โปเกมอน ซินจัง อิคคิวซัง พวกนั้น” (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, สัมภาษณ์, 7 กันยายน 2554)

“ดราก่อนบอกลวาดน้อย ใช้แค่เส้นขาวดำ ไม่วุ่นวายมาก การวาดน้อยมันทำให้เราอ่านเท่าไรก็รู้สึกไม่พอ อยากตามอ่านมากขึ้นๆ อีกร้อยๆ” (เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์, สัมภาษณ์, 13 กันยายน 2554)

นอกจากลายเส้นที่เรียบง่าย สะอาดตาแล้ว ลายเส้นของดราก่อนบอกลยังเป็นแบบตัดทอนรายละเอียดให้ดูเป็นการเขียนแบบการ์ตูน (การลดทอนและการเพิ่มขยายสัดส่วนตัวละคร) มากขึ้น ซึ่งก็ทำให้ลายเส้นดูน่าสนใจและเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านในวงกว้างได้มากตามไปด้วย



ภาพประกอบ 28 ลายเส้นเรียบง่าย สะอาดตา และเส้นสปีดในดรากร้อนบอล

ที่มา: <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=easywandering&month=11-2011&date=20&group=19&gblog=1>

3.2 เคนไต้: ลายเส้นเนียบ-ซับซ้อน

ในขณะที่ดรากร้อนบอลมีลายเส้นเรียบง่าย น้ำหนักสม่ำเสมอ ชัดเจน แต่ผู้เขียนภาพอย่างทาเคชิ โอบาตะ กลับสร้างตัวละคร ทั้งการออกแบบเครื่องแต่งกาย และรูปร่างหน้าตาตัวละครในเคนไต้ด้วยลายเส้นที่ซับซ้อน ด้วยขนาดของเส้นที่ค่อนข้างเล็กและบางทำให้ตัวละครดูมีรายละเอียดเยอะ และด้วยการติดสกรีนโทนในเรื่องค่อนข้างมากทำให้ภาพโดยรวมเป็นโทนดำซึ่งก็เหมาะสมกับเรื่องราวที่เน้นความลึกลับ และการสืบสวน และก็ทำให้เรื่องดูซับซ้อนขึ้นไปอีก นอกจากนี้ด้วยเรื่องราวที่เกิดบนโลกมนุษย์ (ไม่ใช่โลกจินตนาการขึ้นเหมือนวันพีซ หรือนินจาคาถาฯ) ทำให้การวาดฉากในเรื่องใช้วิธีที่แตกต่างไปจากการวาดฉากในการ์ตูนปกติ คือแทนที่จะวาดฉากเองกลับถ่ายรูปจริงมาลอกลายเส้นแล้วแปะสกรีนโทนเพื่อความสมจริง

“เคนไต้เป็นลายเส้นแบบยุคใหม่ ที่มีลายเส้นค่อนข้างซับซ้อน เหมือนลายเส้นแบบแอนิเมชัน” (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, สัมภาษณ์, 7 กันยายน 2554)

และแน่นอนว่าเมื่อลายเส้นค่อนข้างละเอียด ซับซ้อนจึงอาจส่งผลกระทบต่อกลุ่มผู้อ่านบางกลุ่ม โดยเฉพาะเด็กที่ย่อมเข้าถึงลายเส้นเรียบง่ายอย่างดรากร้อนบอลได้มากกว่า

“เขาวาดสวยนะ ลายเส้นเนียบสุดยอดเลย แต่มันก็อึดอัดไป ดูเจ้าระเบียบเกินไปสำหรับผม” (เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์, สัมภาษณ์, 13 กันยายน 2554)

3.3 เทวเนติฯ: ลายเส้นสมจริงแต่ไม่ซับซ้อนสวยงามเกินจริง

ด้วยเนื้อเรื่องที่เน้นความสมจริง ตัวละครก็เป็นมนุษย์ธรรมดาๆ เดินดิน ดังนั้นลายเส้นของนาโอกิ อูราซาว่าจึงวาดในแนวเหมือนจริงอย่างมากทั้งฉากและโดยเฉพาะตัวละคร รวมทั้งมีการทำสกรีนค่อนข้างมากเพื่อสร้างความสมจริงให้กับเรื่องราวเหมือนเช่นเดิเน็ต แต่ในขณะที่เดิเน็ตเน้นวาดตัวละครสมจริงแต่ก็เป็นตัวละครสมจริงที่อิงกับกลุ่มคนที่เป็นต้นแบบของสังคม (Idol) ดังนั้นจึงยังคงสร้างความหล่อ-สวย-เท่ผ่านสัดส่วนและหน้าตาของตัวละคร (ผอมเพรียว ตาโต) แต่เทวเนติฯ กลับวาดตัวละครสมจริงที่เป็นคนกลุ่มใหญ่ของสังคมจริงที่สัดส่วนและหน้าตาตัวละครไม่หล่อ ไม่สูงยาวเข้าดีเหมือนเช่นเดิเน็ต ขณะเดียวกันก็ไม่ได้มีลายเส้นที่บางละเอียด ซับซ้อนเท่ากับเดิเน็ตเช่นกัน ดังนั้นลายเส้นของเดิเน็ตแม้จะเข้าไม่ถึงกลุ่มเด็กแต่ก็น่าจะถูกใจกลุ่มผู้อ่านวัยรุ่น และกลุ่มผู้อ่านที่ยึดติดกับการออกแบบรูปร่างหน้าตาตัวละครมากกว่าเทวเนติฯ

“ลายเส้นเขาสมจริงมาก มันสร้างเอกลักษณ์ให้ตัวละครก็จริงอยู่แต่ก็เรียกคนอ่านได้ยาก” (อิศเรศ ทองปัสโลว์ , สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2554)

“ลายเส้นเขาเหมือนเพลงสุนทราภรณ์ ถามว่าเพราะไหม เพราะแน่ แต่ร้องตามยาก ไม่ยึดในวงกว้าง ความยากของลายเส้นมันก็ทำให้เป็นอุปสรรคในการสร้างการจดจำของคนอ่าน โดยเฉพาะเด็กที่ย่อมชอบลายเส้นง่ายๆ ดูแล้วจำได้ วาดตามได้ พอวาดตามได้ก็ภูมิใจอยากซื้ออ่านต่อ” (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, สัมภาษณ์, 7 กันยายน 2554)

แต่หากมองอีกมุม การสร้างตัวละครและฉากให้มีลายเส้นสมจริงโดยไม่ตั้งใจจะขายหน้าตา-รูปร่างของตัวละครภายนอกให้โดดเด่นเกินคนจริงในเทวเนติฯ ก็อาจเป็นความต้องการของผู้เขียนที่อยากให้ผู้อ่านเพ่งพิจไปที่บรรยากาศและปมของเรื่องที่ทำให้ดูซับซ้อนชวนติดตามมากขึ้น

“ลายเส้นเทวเนติฯ ไม่เนี้ยบเกินไปจนทำให้ผู้อ่านอึดอัด มันไม่เป็นทางการมากจนพอจะมีพื้นที่สบายๆ ให้คนอ่านบ้าง ไม่เหมือนเดิเน็ตที่ลายเส้นเนี้ยบมากๆ จนไม่เหลือที่ที่จะก้าวไปได้ ซึ่งเรื่องทีลายเส้นเนี้ยบมากๆ ไม่มีลายเส้นหลุดๆ สบายๆ ก็ทำให้คนอ่านโฟกัสอยู่กับตัวละครมากเกินไป แต่เทวเนติฯ เปิดพื้นที่มากพอจะทำให้คนอ่านมีสมาธิกับเนื้อเรื่อง ทำให้เรื่องเด่นขึ้น” (เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์, สัมภาษณ์, 13 กันยายน 2554)



ภาพประกอบ 29 ลายเส้นละเอียดในเดธโน้ต (ซ้าย) และลายเส้นสมจริงในทเวนตี้ (ขวา)

ที่มา: <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=405591>

<http://asiabeam.com/v/films/20th-Century-Boys/20th-Century-Boys-manga-01>

3.4 วันพีซ : ลายเส้นละเอียดแต่สัดส่วนแบบการ์ตูน

แม้วันพีซจะเป็นการ์ตูนที่ลายเส้นมีรายละเอียดสูง ซึ่งโดยปกติอาจเป็นข้อจำกัดในการเข้าถึงสำหรับกลุ่มเด็ก แต่ด้วยวิธีการออกแบบตัวละครที่มีความเป็นการ์ตูนแบบตัดทอนและเพิ่มขยายมาก (เช่นภาพตัวละครอ้าปากกว้างเกินจริง) จึงเป็นตัวช่วยทำให้เกิดความรู้สึกสนุกและตลกจนทำให้เรื่องได้รับความนิยมในวงกว้างมากกว่าการ์ตูนที่ลายเส้นมีความละเอียดสูงและสัดส่วนก็เน้นสมจริง (เช่นเดธโน้ตหรือทเวนตี้)

“ลายเส้นของวันพีซมันเร้าอารมณ์สูงเพราะเขาวาดแบบโอเวอร์ไว้ก่อน เช่นปากกว้าง มันทำให้ลายเส้นเขาโดดเด่น” (ธัญลักษณ์ เตชศรีสุธี, สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2554)

“*first impression* ของลูฟี่ (พระเอกวันพีซ) เนี่ยไม่ผ่านนะ ผมว่าเขาวาดคาแร็คเตอร์ไม่สวยเลยนะ แรกๆ ไม่โอ.เค.เลย แต่ไปๆ มาๆ อ่านเรื่องไปแล้วมันก็สนุกดี ดูไปดูมาแขนที่ไม่สมส่วน ไม่มีข้อพับ ออกแนวโค้งๆ ก็ดูชินตาจนเป็นเอกลักษณ์ไป ผมว่าการ์ตูนที่เนื้อเรื่องสนุก ก็มีผลยับเยียดคาแร็คเตอร์ให้ผู้อ่านได้เหมือนชินจัง” (ประสพโชค จันทรมงคล, สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554)



ภาพประกอบ 30 ลักษณะลายเส้นและการวาดสัดส่วนตัวละครที่เกินจริงในวันพีซ

ที่มา: <http://cartoon.tlcthai.com/>

ขณะเดียวกันการติดสกรีนโทนน้อย (การใช้แผ่นสกรีนโทนแบบสำเร็จรูป) แต่ใช้การสานเส้นด้วยมือค่อนข้างมาก (มากกว่าดราท่อนบอลและนินจาคาถาฯ) ทำให้ผู้อ่านที่ไม่คุ้นกับการอ่านการ์ตูนอาจรู้สึกสับสนเพราะแยกแยะรายละเอียดต่างๆ ในภาพได้ยาก

“ลายเส้นวันพีซมันดูตึงไปะ วุ่นวาย ไม่สวย ไม่ค่อยมีน้ำหนัก” (เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์, สัมภาษณ์, 13 กันยายน 2554)

3.5 นินจาคาถาฯ: ลายเส้นเรียบง่ายแต่สัดส่วนสมจริง

ลายเส้นของนินจาคาถาฯ ได้รับอิทธิพลจากดราท่อนบอลตรงการติดสกรีนน้อยเช่นกัน และลายเส้นก็ค่อนข้างเรียบง่ายเมื่อเทียบกับโทนของเรื่องที่นอกจากจะต่อสู้อันจริงจังแล้วยังพูดถึงปมของตัวละครในด้านมืดค่อนข้างเยอะ ทำให้ภาพรวมของตัวละครและฉากไม่ได้ดูมีมิติลึกซึ้งหรือซับซ้อนมากนัก แต่ขณะเดียวกันการออกแบบสัดส่วนตัวละครให้ค่อนข้างสมจริง ไม่ได้เน้นการตัดทอน เพิ่มขยายสัดส่วนเหมือนดราท่อนบอลหรือวันพีซจึงทำให้เรื่องราวดูสมจริงมากกว่า

“ขอความเรียบง่าย ลายเส้นเขาดูเขี่ยๆ แต่ work ในแง่การเล่าเรื่อง มันทำให้เรื่องดูน้อย และสวยโดยไม่ต้องใส่รายละเอียดเยอะ” (ธนสิทธิ์ วีระศักดิ์วงศ์, สัมภาษณ์, 19 สิงหาคม 2554)

3.6 ยอดนักสืบจิ๋ว: ลายเส้นแบบการ์ตูนลดทอนความรุนแรงของเรื่องสืบสวน

ลายเส้นของยอดนักสืบจิ๋ว มีทั้งแบนและกลมในเรื่องเดียวกัน โดยมักใช้เส้นแหลม ที่ผ่านการออกแบบตัวละครหลักเกือบทุกตัว (ที่หน้าตาดีและอยู่ในช่วงวัยรุ่น) โดยเฉพาะการวาดจมูก และทรงผม ขณะเดียวกันก็ออกแบบตัวละครให้ลดทอนและเพิ่มขยายสัดส่วนและใส่ทรงกลมลงไป (โดยเฉพาะในตัวละครวัยเด็กที่ตาโต หัวใหญ่ ตัวเล็ก) จนทำให้มีความเป็นการ์ตูนค่อนข้างมาก และทำให้รู้สึกถึงความ “ไม่สมจริง” ตามไปด้วย ดังนั้นแม้จะมีฉากนองเลือดจากเหตุฆาตกรรมปรากฏให้เห็นตลอดทั้งเรื่องก็ไม่ทำให้ผู้อ่านรู้สึกถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้นเท่าที่ควรจะเป็นดังนั้นจึงเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านในวงกว้างได้มากกว่าเรื่องแนวสืบสวนทั่วไป

“โคันนั้นมีลายเส้นถึงลูกถึงคน ปาก ตาโต มีจุดร่วมคล้ายๆ ไทริยาม่า การอำปาก ตาถลนเหมือนๆ กัน มีความเป็นการ์ตูนสูง มีไดนามิกเยอะ ตูยท้องปากถลนปากอำเหมือนๆ กับวันพีซ ซึ่งก็เข้ากับเรื่อง” (เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์, สัมภาษณ์, 13 กันยายน 2554)

แต่ในทางกลับกันลายเส้นที่ยังคงความเป็นการ์ตูน (ลด-เพิ่มสัดส่วน) และการใช้ทรงกลมเข้าช่วยในตัวละครที่เป็นเด็กก็ทำให้ความเข้มข้นของเรื่องราวแบบสืบสวนสอบสวนลดลงไปด้วย

“ลายเส้นเขาเป็นเอกลักษณ์สูง วาดเด็กก็น่ารัก วาดผู้ใหญ่ก็สวย แต่จุดอ่อนคือลายเส้นมีความเป็นเด็กสูงทำให้บางครั้งรู้สึกว่ามันไปไม่ถึงเรื่องแนวสืบสวน เพราะลายเส้นที่ดูเป็นเด็กทำให้เรื่องดู soft “ (ธัญลักษณ์ เตชศรีสุธี, สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2554)



ภาพประกอบ 31 สัดส่วนแบบการ์ตูนที่ลดความจริงจังของเรื่องยอดนักสืบจิ๋ว

ที่มา: <http://th.wikipedia.org/wiki/>

แม้ลายเส้นในการ์ตูนทั้ง 6 เรื่องจะแตกต่างกันอย่างไร แต่สิ่งที่เหมือนกันของทุกเรื่องคือ การเลือกใช้ลายเส้น (รวมทั้งการสานเส้นหรือการติดสกรีน) ให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง บรรยากาศ และความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเป็นสำคัญ โดยอาจสรุปออกเป็นตารางได้ดังนี้

เรื่อง	ความเรียบง่าย/ ความละเอียดเส้น	การลด-เพิ่ม สัดส่วนตัวละคร	วิธีสร้างน้ำหนัก/มิติ ให้ตัวละคร	ผลรวมของการใช้ลายเส้น
ดราagoon บอล	เส้นเรียบง่าย มีความ เป็นกราฟิก	ลด-เพิ่มสัดส่วน ค่อนข้างมาก	แทบไม่ติดสกรีน ไม่ เน้นสร้างมิติ	เส้นดูเข้าใจง่าย สะอาดตา
เดธโน้ต	เส้นละเอียด เล็กบาง ดูเนี้ยบ	สัดส่วนสมจริง	ติดสกรีนมาก ตัวละคร จากดูมีมิติ	เส้นดูซับซ้อน โทนภาพมืด หม่นเข้ากับเรื่อง
ทเวนต์	เส้นละเอียดพอควร แต่ไม่เล็กเท่าเดธโน้ต	สัดส่วนสมจริงมาก	ติดสกรีนค่อนข้างมาก ตัวละคร จากดูมีมิติ	เส้นไม่ซับซ้อนเกิน แต่ตัว ละครดูสมจริงเข้ากับเรื่อง
วันพีซ	เส้นละเอียดมาก	ลด-เพิ่มสัดส่วน มากที่สุด	สานเส้นด้วยมือ เข้าใจ ยากกว่าติดสกรีน	เส้นดูค่อนข้างยุ่งเหยิง แต่ สร้างความตลกได้มาก
นินจาคาถา	เส้นค่อนข้างเรียบง่าย	สัดส่วนค่อนข้าง สมจริง	ติดสกรีนน้อย ไม่เน้น มิติตัวละคร ฉากนัก	เส้นดูเข้าใจง่าย โทนภาพไม่ มืดหม่นเกินไป
ยอดนักสืบ จิ๋วๆ	เส้นค่อนข้างเรียบง่าย ใช้เส้นตรงชี้และทรง กลมผสมผสาน	ทั้งสมจริงและ ลดทอนตามวัยของ ตัวละคร	ติดสกรีนพอสมควร จากดูมีมิติเข้าใจง่าย	เส้นดูเข้าใจง่าย โทนภาพมืด หม่นตามแนวเรื่อง

ตารางที่ 16 ภาพรวมวิธีการใช้ลายเส้น