

บทที่ 2
แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้อง



การศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้รหัสที่ปรากฏในงานของนักเขียนการ์ตูนไทยนั้น ได้นำกรอบแนวคิดในการศึกษาและใช้เป็นแนวทางในการวิจัยวิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บรวบรวมทั้งหมด ดังนี้คือ

1. การแบ่งประเภทของการ์ตูน
2. สัญลักษณ์วิทยา (Smiology) และการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ (Semiological Analysis)
3. แนวคิดเกี่ยวกับรหัสของการ์ตูน (Cartoon Code)
4. แนวคิดเกี่ยวกับมุขของการ์ตูน (Gags)

1. การแบ่งประเภทของการ์ตูน

การ์ตูนนั้นมีหลายประเภทโดยสามารถแบ่งออกได้หลายวิธี และแต่ละประเภทของการ์ตูนก็ประกอบด้วยปัจจัยที่มีอิทธิพลแตกต่างกัน นักการสื่อสารและนักเขียนการ์ตูน Randall P. Harrison (1981 : 17-18)ได้แบ่งการ์ตูนออกเป็น 5 ประเภทคือ

1. การ์ตูนภาพ (The Cartoon Illustration)การ์ตูนจะทำหน้าที่ประกอบคำพูดให้เรื่องราวสมบูรณ์ชัดเจน แบ่งออกเป็น

- 1.1 การ์ตูนเฉพาะจุด (The Spot) เพื่อช่วยให้เกิดความงุดงามในงานพิมพ์ หรือภาพวาดขนาดเล็กในนิตยสารต่างๆ
 - 1.2 การ์ตูนเพื่อการสอน (The Instructional Illustration) เช่นสอนการวาดการ์ตูนผ่านหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือหนังสือ
 - 1.3 การ์ตูนภาพประกอบเรื่อง (The Story Illustration) เช่นหนังสือเด็ก ภาพประกอบนิตยสาร
 - 1.4 การ์ตูนโฆษณา (The Advertising Illustration)
2. การ์ตูนช่องเดี่ยวจบ (The Single-Panel Cartoon) สามารถเข้าใจได้จากการดูการ์ตูนเพียงช่องเดียว เช่น
 - 2.1 การ์ตูนตลก (The Humor Cartoon)
 - 2.2 การ์ตูนการเมือง (The Editorial Cartoon)
 - 2.3 การ์ตูนกีฬา (The Sports Cartoon)
 - 2.4 การ์ตูนจบในช่องเดียวแบบอื่นๆ (Other Single-Panel Features)
3. การ์ตูนที่ผูกเป็นเรื่องราว (The Narrative Art Cartoon) เป็นการดำเนินเรื่องโดยใช้ภาพและคำพูดจากตัวการ์ตูนในการดำเนินเรื่อง เช่น
 - 3.1 การ์ตูนชุด (Comic Strip)
 - 3.1.1 การ์ตูนชุดขำขัน (The Humor Strip)
 - 3.1.2 การ์ตูนชุดผจญภัย (The Serial Action Adventure Strip)

3.1.3 การ์ตูนชุดแบบฟองสบู่ (The Serial "Soap Opera" Strip) เช่นละคร
ชีวิตรักของหนุ่มสาว เช่นเดียวกับละครโทรทัศน์

3.2 หนังสือการ์ตูน (The Comic Book)

3.2.1 หนังสือการ์ตูนแบบดั้งเดิม (Traditional Comic Books) รวบรวมเรื่องตลก
การผจญภัย อาชญากรรม วิทยาศาสตร์ หนังสือการ์ตูนคลาสสิก เรื่องของความรัก

3.2.2 หนังสือการ์ตูนใต้ดิน (Underground Comic Book) เป็นหนังสือที่พิมพ์ขึ้น
โดยไม่ผ่าน The Comic Code Authority

4. ภาพยนตร์การ์ตูน (The Animated Cartoon) การทำให้ภาพการ์ตูนประกอบเสียง
เคลื่อนไหวได้เพื่อเล่าเรื่องราว โดยอาศัยเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์

4.1 ภาพยนตร์การ์ตูนสั้น ๆ

4.2 ภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการศึกษา

4.3 ภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาว

4.4 ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา

5. ผลิตภัณฑ์การ์ตูน (The Cartoon Product) แบ่งออกเป็น

5.1 บัตรอวยพร เครื่องเขียน โปสเตอร์

5.2 เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เช่นการ์ตูนบนเสื้อยืด ผ้าพันคอ กระเป๋าหิ้ว

5.3 ผลิตภัณฑ์อื่น ๆ เช่น ผ้าปูที่นอน กล่องใส่อาหาร

นอกจากนี้ สังเกต นาคไพจิตร (2530 : 44) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนออกเป็นสอง
ประเภทคือ

1. แบ่งตามลักษณะรูปแบบ

- 1.1 รูปแบบเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่นเรื่องตลกขบขัน ผจญภัย เรื่องอิงวิทยาศาสตร์ เรื่องภายในครอบครัว เป็นต้น
- 1.2 รูปแบบเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่นเรื่องเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ ศาสนา เป็นต้น

2. แบ่งตามชนิดของการแสดงออก

- 2.1 การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon)
- 2.2 การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon)
- 2.3 การ์ตูนสั้นเป็นตอนๆ (Strip)
- 2.4 การ์ตูนข้ามขันรูปเดียวจบ ซึ่งจะเป็นการ์ตูนเงียบหรือมีคำพูดประกอบก็ได้ (Gag)
- 2.5 การ์ตูนข้ามขันหลายช่องจบในหน้าเดียว
- 2.6 การ์ตูนเรื่องยาว (Comic)
- 2.7 การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon)
- 2.8 การ์ตูนเคลื่อนไหว (Animation Cartoon)หมายถึงการ์ตูนภาพยนตร์
- 2.9 การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoon)
- 2.10 การ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual Aid Cartoon)
- 2.11 การ์ตูนโทรทัศน์ (Television Cartoon)
- 2.12 การ์ตูนแบบ (Pattern Cartoon5)

จากประเภทต่างๆของการ์ตูนที่แบ่งไว้นี้ ผู้วิจัยจะได้นำมาศึกษาวิเคราะห์ปัจจัยที่แตกต่างกันที่มีอิทธิพลต่อการใช้รหัส (code)ตามประเภทของการ์ตูน โดยอาศัยมุมมองจากแนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยา(Semiology)ที่จะกล่าวถึงโดยละเอียดต่อไป

2. สัญลักษณ์วิทยา (Semiology) และการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์

(Semiological Analysis)

สัญลักษณ์วิทยา (Semiology หรือ Semiotics) นั้น O'Sullivan (1983 : 210,214) ได้อธิบายและให้คำจำกัดความไว้ว่า เป็นการศึกษาในเรื่องของ สัญลักษณ์ (Sign) รหัส (Codes) และวัฒนธรรมซึ่งเกี่ยวข้องกับการแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญของสัญลักษณ์ และการที่สัญลักษณ์นั้นถูกนำมาใช้ในสังคม

สัญลักษณ์นี้มีลักษณะที่สำคัญ 3 ประการคือ

ประการที่ 1 จะต้องมิลักษณะทางกายภาพ

ประการที่ 2 จะต้องมีความหมายถึงบางสิ่งบางอย่าง นอกเหนือไปจากตัวของมันเอง

ประการที่ 3 สัญลักษณ์นี้ จะต้องถูกนำมาใช้และรับรู้โดยผู้ที่เกี่ยวข้องว่าเป็นสัญลักษณ์

Ferdinand de Saussure (อ้างถึงใน ศิริชัย ศิริกายะ และ กาญจนา แก้วเทพ 2531 : 183-184)ให้ความหมายของสัญลักษณ์ไว้ว่า คือสิ่งที่สัมผัสได้ด้วยอายตนะ (ประสาทรับสัมผัสทั้ง 5) และเป็นสิ่งที่คนกลุ่มหนึ่งตกลงใช้สิ่งนั้นเป็นเครื่องหมาย(mark)ถึงอีกสิ่งหนึ่งซึ่งไม่ได้ปรากฏในสัญลักษณ์นั้น เช่นเวลาเราเขียนอักษรว่า "ม้า" โดยที่เราหมายถึง "ตัวม้าจริงๆ" ส่วนที่เป็นเครื่องหมาย (ตัว

อักษรเขียนคำว่า "ม้า")นี้ เรียกว่า "ตัวหมาย" (signifier) ส่วนตัวม้าจริงๆ เรียกว่า "ตัวหมายถึง" (signified) กระบวนการทั้งหมดนี้เราเรียกว่า "การสร้างความหมาย" (signification)

การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ ก็เพื่อที่จะทราบว่า ความหมายถูกสร้างและถ่ายทอดออกมาได้อย่างไร "...การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ มุ่งเน้นไปที่ความหมายในเนื้อสาร เป็นความหมายที่มีสาเหตุมาจากความสัมพันธ์ (Relation) โดยเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์" (Berger 1991 : 7) ความสัมพันธ์จึงเป็นตัวกำหนดความหมาย ไม่ใช่"เนื้อหา" เพราะความหมายไม่ได้เกิดขึ้นโดยตัวของมันเอง "...ถ้าตัวSignifierจะสร้างความหมายได้ ความสัมพันธ์ระหว่างSignifier กับ Signified ต้องมีลักษณะที่ไม่ตายตัว เพราะฉะนั้น ความหมายที่ Signifier มีอยู่นี้จึงจำเป็นต้องมีการเรียนรู้บ้าง นั่นก็หมายความว่า ต้องมีความสัมพันธ์อย่างเป็นระบบ ของสองสิ่งนี้อย่างแน่นชัด ซึ่งเราเรียกว่า Code (รหัส) เราต้องมีCodeiเพื่อช่วยให้เราตีความหมาย Sign ได้เนื่องจากความสัมพันธ์ระหว่างตัว Signifier กับ Signified เป็นสิ่งที่ไม่ตายตัว และเปลี่ยนแปลงไปได้อย่างรวดเร็ว เพราะฉะนั้น ผู้ศึกษาต้องติดตามให้ทัน" (ศิริชัย สิริกายะ, 2540 : 5)

...พื้นฐานเรื่องแรกที่ต้องเข้าใจกันเสียก่อนก็คือ สำหรับเรื่องการเชื่อมโยงระหว่างตัวหมาย (บางที่เรียกว่า "เสียง-ภาพ" ซึ่งหมายถึงเสียงที่ก่อให้เกิดภาพในมโนภาพ) และสิ่งที่เป็นตัวหมายถึงนั้น มีลักษณะที่ไม่เป็นไปตามกฎเกณฑ์อันใดอันหนึ่งอย่างชัดเจน โดยหลักการแล้ว อะไรก็ตามที่สามารถสร้างประทับใจความรู้สึกที่เกิดจากสัญลักษณ์ ไม่จำเป็นต้องสอดคล้องไปกับภาพประทับใจความรู้สึกที่เกิดจากสิ่งที่เป็น"ตัวหมายถึง" หมายความว่า การเห็นตัวอักษรที่เขียนคำว่า"ม้า"ไม่จำเป็นต้องทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกแบบเดียวกับการได้เห็น"ตัวม้าจริงๆ" จุดนี้เป็น

จุดที่สำคัญและทำให้เราต้องสนใจกับระบบสัญลักษณ์ทั้งระบบเป็นพิเศษ ทั้งนี้เพราะในการสื่อสารนั้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความหมาย หรือการถ่ายทอดเรื่องการแตกตัว(อนุพันธ์-derive)ทั้งหลายนั้น ล้วนแล้วแต่มีที่มาจากระบบสัญลักษณ์และความรู้ที่เรามีต่อระบบนี้ทั้งนั้น การที่บรรดาสัญญะแต่ละตัวล้วนแต่เกิดมีความหมายเฉพาะตัวขึ้นมาได้ ก็เนื่องมาจากสัญลักษณ์แต่ละตัวนั้น ต่างก็มีความผิดแผก ความแตกต่าง และต่างก็มีตัวเลือกออกไปหลายๆแบบ (ความแตกต่างนี้ เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ มิใช่โดยบังเอิญ) การเกิดขึ้นของความหมายทั้งหลายนี้ ล้วนถูกควบคุมจากรหัสทางภาษาศาสตร์หรือรหัสของระบบสัญลักษณ์และจากค่านิยม(ไม่ว่าจะเป็นค่านิยมในทางบวกหรือลบก็ตาม)ที่กำหนดมาจากกฎเกณฑ์ของวัฒนธรรมและกฎเกณฑ์ของระบบสัญลักษณ์นั่นเอง...

(ศิริชัย ศิริเกษ และ กาญจนา แก้วเทพ 2531 : 184-185)

ในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการใช้รหัสนี้ ได้มีนักคิดหลายคน กล่าวถึงกระบวนการสื่อสารในส่วนของ รหัส (code) John Fiske (1982 : 64,19)กล่าวไว้ว่า "รหัส(code) คือ กระบวนการที่ใช้ในการสร้างความหมายขึ้นมา ซึ่งระบบสัญลักษณ์หรือรหัส ถูกสร้างขึ้นโดยสมาชิกของคนในสังคมที่ใช้รหัสนั้น ดังนั้น การศึกษารหัสก็ย่อมหมายถึงการศึกษามุมมองต่างๆของสังคมด้วย..."และ"...รหัสคือ ระบบของการให้ความหมายร่วมกันของสมาชิกในกลุ่มวัฒนธรรมเดียวกัน ซึ่งประกอบไปด้วยสัญลักษณ์และกฎเกณฑ์หรือระเบียบแบบแผนว่าด้วยการใช้ และการเชื่อมโยงสัญลักษณ์ให้สัมพันธ์กับการพัฒนาที่ซับซ้อนในวัฒนธรรมนั้นๆได้อย่างไร และในบริบทใด..."

ในมุมมองของรหัสทางภาษา(Language Code) กล่าวถึงกฎเกณฑ์เกี่ยวกับการรับรู้ความหมายโดยทั่วไป ที่ทำให้ผู้คนสามารถสัมพันธ์กับบุคคลอื่นผ่านกระบวนการสื่อสารที่เข้าใจกัน โดยอาศัยความหมายนั้นๆ ดังนั้น ภาษาที่หลากหลายของมนุษย์ก็คือ"รหัส"นั่นเอง เป็นกฎเกณฑ์

และกรอบในการสร้างความหมายในภาษาศาสตร์ซึ่งสามารถปรับจำนวนความแตกต่างของรหัส โดยขึ้นอยู่กับใครใช้มันและใช้มันอย่างไรที่จะทำให้การสื่อสารนั้นไม่ฟุ่มเฟือยและมีประสิทธิภาพ จึงเป็นที่เข้าใจได้ว่า ระบบของสัญญาณใด ๆ ที่รับรู้ร่วมกันระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร เพื่อใช้ในการ แสดงและถ่ายทอดข้อมูล เรียกว่า "รหัส"

"รหัส"คือ รูปแบบเชิง Association สามารถถ่ายทอดและเรียนรู้ได้ มีลักษณะเฉพาะในแต่ละสังคมในแต่ละวัฒนธรรม รหัส(เรียกเล่น ๆ ว่าโครงสร้างซ่อนเร้น)ที่อยู่ในใจเรา มีผลต่อการตีความตามสัญญาณ และสัญญาณลักษณะที่เราพบในตัวText ตัวรหัสยังแสดงให้เห็นถึงวิถีการดำรงชีวิตของบุคคลผู้นั้น รหัสมีอยู่ด้วยกันหลายประเภท รหัสจะบอกให้เราทราบว่าเราต้องทำอะไรบ้างในสถานการณ์ต่าง ๆ...เพราะฉะนั้น Code เน้นไปที่มิติทางสังคมของการสื่อสาร"

(ศิริชัย ศิริกาณะ, 2540 : 16)

นอกจากนี้ ยังมีกรให้คำจำกัดความของรหัสที่แตกต่างกันไป เช่น

"รหัสคือคำจำกัดความทั่วไปของระบบการรวบรวมและจัดการเกี่ยวกับสัญญาณ ภายใต้ความยินยอมเห็นชอบร่วมกัน"หรือ"รหัสเป็นการเปลี่ยนแปลงที่ยอมรับร่วมกันเป็นปกติจากความหมายหนึ่งสู่อีกความหมายหนึ่ง และยังสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ซึ่งตัวสาร(Messages)สามารถที่จะเปลี่ยนแปลงจากสัญญาณรูปแบบหนึ่งไปสู่รูปแบบอื่น ๆ ได้...มีข้อแตกต่างอย่างเด่นชัดระหว่างภาษา ซึ่งพัฒนามาเป็นระยะเวลาานาน กับรหัส(Code)ที่คิดค้นขึ้นเพื่อจุดประสงค์บางประการภายใต้ กติกาที่ชัดเจน" (Peter Hartley, 1993 : 150)

นักคิดอีกคนหนึ่งที่กำลังกล่าวถึงเรื่องรหัสคือ Arthur Asa Berger (1991 : 23)

"...รหัสคือ ระบบที่ซับซ้อนของความสัมพันธ์ที่เราเรียนรู้จากสังคม และวัฒนธรรม รหัสเหล่านี้ (หรือ"โครงสร้างลับๆ"ในจิตสำนึกของเรา) มีผลต่อวิธีที่เราใช้อธิบาย "สัญลักษณ์" และ"สัญลักษณ์"ที่พบในสื่อและวิถีชีวิตของเรา..." Eco (อ้างถึงใน Berger 1991 : 24)กล่าวว่า"...การถอดรหัสดั้งเดิม เป็นกฎเกณฑ์ของการสื่อสารมวลชน...ทั้งนี้เพราะมนุษย์ใช้รหัสและการอธิบายความหมายที่แตกต่างกันในการถอดรหัสข่าวสารที่ได้รับ" "รหัสและรหัสย่อยประยุกต์เข้ากับตัวสาร ภายใต้กรอบทั่วไปของตัวอ้างอิงทางวัฒนธรรม ซึ่งประกอบกันขึ้นจากความรู้ดั้งเดิม มโนคติ จริยธรรม ศาสนา ทศนคติทางจิตวิทยา รสนิยม และระบบคุณค่าของตัวผู้รับสาร"(1972 : 115)

Eco ได้ให้ตัวอย่างที่เสนอแนะให้เห็นถึงการถอดรหัสดั้งเดิมนั้น โดยชี้ให้เห็นถึงช่องว่างระหว่างผู้สร้างสารผ่านสื่อและผู้รับสารนั้น ผู้รับสารอาจจะรับสารจากมุมมองของตนเอง อันสืบเนื่องมาจากความเข้าใจและความแตกต่างระหว่างผู้ส่งต่อข่าวสารและผู้รับสาร ในความเข้าใจที่มีต่อรหัสไม่ตรงกัน เนื่องจากปัจจัยที่แตกต่างทางด้านชนชั้นทางสังคม ระดับการศึกษา ความคิดทางการเมือง ทศนต่อโลก ลักษณะทางชนชาติ และอื่นๆ ในอดีตนั้น นักการสื่อสารได้ค้นพบประสิทธิภาพของการ์ตูนในการส่งข่าวสารเช่นเกี่ยวกับสุขภาพอนามัยความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ไปยังกลุ่มผู้ไม่รู้หนังสือ แต่กระนั้นก็ตาม การสื่อสารดังกล่าวก็ยังคงต้องการระดับหนึ่งของ"ความรู้ร่วมกัน"เพื่อทำความเข้าใจในภาพที่ใช้ในการส่งข่าวสารนั้น (Harrison 1981 : 119) จะเห็นได้ว่าความเข้าใจในรหัสของการ์ตูนนั้น สำคัญอย่างยิ่งต่อคำตอบที่ว่า เราได้รับอิทธิพลและได้เรียนรู้อะไรบ้างจากภาพการ์ตูนที่เราเห็น จากลักษณะทางการสื่อสารด้วยภาพและเส้นสายที่ง่ายดายของมัน การวิจัยของ Gavriel Salomon ชี้ให้เห็นว่า ประโยชน์ของการ์ตูนในการสื่อสารนั้น มีอิทธิพลต่อการพัฒนาทักษะของประสาทเกี่ยวกับการรับรู้ ที่ซึ่งบุคคลแต่ละคน จะสามารถรังสรรค์โลกแห่งสัญลักษณ์ของตนเองขึ้น

เห็นได้ว่ามนุษย์มีความรู้ในสัญลักษณ์ไม่เท่าเทียมกัน จึงเกิดปัญหาในการตีความหมาย (Decodeing) ในเนื้อสารระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร การตีความจะประสบความสำเร็จมากน้อยแค่ไหน ขึ้นอยู่กับปริมาณความสัมพันธ์ระหว่างประเภทรหัสและสัญลักษณ์ของผู้ส่งสาร กับประสบการณ์ทางสัญลักษณ์ของผู้รับสาร สุริย์ ศิริพัฒน์ (2531 : 48-50) กล่าวถึงประสบการณ์ด้านสัญลักษณ์ศาสตร์เกี่ยวกับการตีความ หรือถอดความ โดยแบ่งประสบการณ์ออกเป็นสองประเภทคือ

1. ประสบการณ์เชิงรับรู้หรือเข้าใจ เป็นประสบการณ์ที่เราจะถูกบังคับให้ยอมรับในความหมายของสิ่งนั้น มีลักษณะชัดเจน เป็นวัตถุวิสัย ต้องทำความเข้าใจและสนใจ
2. ประสบการณ์เชิงอารมณ์หรือความรู้สึก นำเอาค่านิยม ความเชื่อ หรือทัศนคติส่วนตัวมาเป็นบรรทัดฐานในการคิดหรือตีความสารต่าง ๆ นั้น

การนำความคิดที่อ้างอิงวัตถุกับจินภาพแห่งความหมายมาสัมพันธ์กันนั้น ทำให้เกิดระบบสัญลักษณ์ที่มีความหมายหลายลักษณะ ได้แก่ ความหมายนัยเดียว ซึ่งทำให้เกิดการตีความหมายตรงไปตรงมา (Denotation) และความหมายหลายนัย (Connotation) ทำให้เห็นความแตกต่างระหว่างสัญลักษณ์(Sign)กับรหัส(Code)ในอีกลักษณะหนึ่งคือ สัญลักษณ์จะมีความหมายได้ต้องตีความ (Hermeneutics) มีความหมายได้หลายแง่หลายมุม ไม่ปรากฏเด่นชัด เป็นนัย ๆ ส่วนรหัสมีความหมายชัดเจน ตามกฎเกณฑ์หรือข้อบังคับในสังคม (Social Convention)

John Fiske ได้กล่าวถึงลักษณะพื้นฐานของรหัสไว้ดังนี้

1. มิติทางโครงสร้างของรหัส (Paradigmatic Dimension) จะประกอบไปด้วยหน่วยย่อยๆจำนวนมาก หรืออาจประกอบด้วยหน่วยเพียงหน่วยเดียวก็ได้ หน่วยต่างๆเหล่านี้ ประกอบกันขึ้นภายใต้ปัจจัยของกฎเกณฑ์หรือยุคสมัย ซึ่งเป็นมิติในการสร้างถ้อยคำ (Syntagmatic Dimension)

2. รหัสเป็นตัวแทนถ่ายทอดความหมาย หน่วยของมันนั้นเป็น"สัญลักษณ์" ซึ่งจะให้ความหมายนอกเหนือไปจากตัวของมันเอง

3. รหัสกำหนดขึ้นมาจากข้อตกลงของผู้ใช้รหัส และการให้ความหมายร่วมกันของกลุ่มคนที่มีรากทางวัฒนธรรมเดียวกัน ดังนั้น รหัสกับวัฒนธรรม จึงมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอย่างใกล้ชิด

4. รหัส แสดงถึงความเป็น"เอกภาพ"ของสังคม และมีหน้าที่ทางการสื่อสาร

5. รหัส สามารถกระจายตัวไปโดยสื่อเฉพาะ หรือโดยช่องทางการสื่อสาร

John Fiske (1990 : 65-81) แยกประเภทของรหัสตามมุมมองและลักษณะการใช้งาน ออกเป็น 6 ประเภทด้วยกันคือ

1. Analogue Code และ Digital Code

Analogue Code เป็นรหัสที่ Signifier และ Signified แยกแยะออกจากกันได้ยาก มีลักษณะคล้ายคลึงและสัมพันธ์เป็นระบบต่อเนื่องกันไปและไม่สามารถบันทึกได้ ขณะที่ Digital Code นั้น Signifier และ Signified แยกออกจากกันอย่างเด่นชัด และสามารถเข้าใจได้โดยง่าย

2. Presentational Code และ Representational Code

รหัสทั้ง 2 ประเภทนี้ จะทำหน้าที่เชิงสุนทรียะและแสดงความหมาย แต่ Representational Code ยังทำหน้าที่เสริมความหมายอีกด้วย Jakobson's model ได้แยกความแตกต่างของรหัสทั้ง 2 ชนิดไว้ดังนี้คือ

Representational Code เป็นรหัสที่สามารถทำหน้าที่อ้างอิงถึงสิ่งอื่นนอกเหนือจากตัวของมันเอง และชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างสารกับสิ่งที่อ้างอิง และยังสามารถทำหน้าที่ให้ข่าวสารข้อมูลความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่ได้อยู่ เป็นนามธรรม และสร้างสารตลอดจนตัวบทที่ไม่ขึ้นต่อผู้ทำการสื่อสารและสถานการณ์ (Cognitive & Ideational)

Presentational Code เป็นรหัสที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก และแสดงให้เห็นถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ร่างกายของมนุษย์จัดเป็นสื่อหลักของ Presentational Code ซึ่ง Argyle ระบุไว้ดังนี้

1. การสัมผัสทางร่างกาย (Bodily contact) สัมผัสใคร อย่างไร และเมื่อใด ล้วนแต่มีความสำคัญต่อความสัมพันธ์ในการสื่อสาร โดยเฉพาะความหมายที่แตกต่างกันไปในเรื่องวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน

2. ระดับของความใกล้ชิด (Proximity) สามารถบ่งบอกความสัมพันธ์ในการสื่อสาร

3. ทิศทางของคู่อสื่อสาร (Orientation) เช่นการเผชิญหน้าโดยตรง อาจหมายถึงการรุกร้าความเป็นส่วนตัวหรือดูกร้าวร้าว

4. การแสดงหรือปรากฏตัว (Appearance) แบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะคือส่วนที่ควบคุมได้ง่ายเช่น ทรงผม เสื้อผ้า ผิวหนัง เครื่องประดับ และส่วนที่ควบคุมได้ยาก เช่น ความสูง น้ำหนัก ลักษณะต่าง ๆ เหล่านี้ ล้วนสามารถบ่งบอกถึงบุคลิกภาพ สถานะทางสังคม ความพึงพอใจ ความมีส่วนร่วมในหมู่คณะ

5. การพยักหน้า (Head nods) มีอิทธิพลต่อความสำคัญในการผลิตกันพูดระหว่างการสื่อสาร เช่นการพยักหน้าซ้ำ ๆ หมายถึงให้คู่สนทนาพูดต่อไป ขณะที่การพยักเร็ว ๆ อาจหมายถึงการขอพูดบ้าง

6. การแสดงสีหน้า (Facial expression) สามารถแยกออกเป็นรหัสย่อย (Sub-codes) ต่าง ๆ เช่น ตำแหน่งของคิ้ว รูปร่างของตา รูปร่างของปาก ขนาดของรูจมูก การรวมเอา

รหัสย่อยแบบต่างๆเหล่านี้เข้าด้วยกัน จะเป็นการแสดงออกของสีหน้าซึ่งมักจะมี ความหมายที่แน่นอน และความแตกต่างทางวัฒนธรรมมีอิทธิพลน้อยมาก

7. การแสดงท่าทาง การเคลื่อนไหวทางร่างกาย (Gestures or Kinesics) รวม ความเคลื่อนไหวของมือ เท้า และศีรษะ

8. ลักษณะอาการ (Posture) การนั่ง การยืน การทอดตัว

9. การเคลื่อนไหวและการประสานสายตา (Eye movement and eye contact) การสื่อสารด้วยสายตา นับเป็นการสื่อสารที่ทรงประสิทธิภาพอย่างยิ่ง

10. ลักษณะท่าทางการพูด (Non-verbal aspects of speech) สามารถแยกออก เป็น 2 ส่วนคือ Prosodic Code จังหวะการเน้น ที่มีผลต่อความหมายของคำ และ Paralinguistic Code ที่รวมเอา น้ำเสียง ความดังค่อย สำเนียง ความถูกต้องในการออกเสียง ซึ่งสามารถสะท้อน ถึงระดับของอารมณ์ บุคลิกภาพ ชนชั้น สถานทางสังคม และมุมมองที่มีต่อคู่สนทนาได้

3. Elaborated Code และ Restricted Code

Elaborated Code คือรหัสที่มีโครงสร้างซับซ้อน ไม่จำกัดและมีลักษณะนามธรรมเหมาะสม สำหรับสารที่ใช้แทนและเน้นสัญลักษณ์ แสดงลักษณะความเป็นปัจเจกมากกว่าบทบาท สถานภาพในกลุ่มเป็นรหัสที่ไม่ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมท้องถิ่น แต่ขึ้นอยู่กับรหัสภาษาที่คล้ายคลึงกัน และการฝึก การเรียนรู้ การศึกษาที่เป็นแบบแผน

Restricted Code คือรหัสที่มีลักษณะจำกัด เช่นความสัมพันธ์ทางสังคมจารีตแบบปิด ทำหน้าที่ดำเนินการ(Platic)มากกว่าเป็นตัวอ้างอิง เป็นเครื่องชี้สถานภาพของผู้ใช้รหัสในกลุ่ม และขึ้นอยู่กับประสบการณ์ความคิดเห็นข้อสรุปร่วมกันตลอดจนขึ้นอยู่กับลักษณะวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นรหัสที่แสดงรูปธรรมใกล้เคียงกับ Presentational Code

4. Broadcast Code และ Narrowcast Code

Broadcast Code เป็นรหัสที่กลุ่มของมวลชนใช้ร่วมกัน เพื่อเชื่อมโยงกลุ่มคนให้เข้าร่วมในสังคม มีหน้าที่ในการย้ำความเหมือนกันระหว่างกลุ่ม ขณะที่ Narrowcast Code เป็นรหัสที่ส่งถึงกลุ่มผู้รับสารเฉพาะ มักจะเป็นผู้ที่เรียนรู้รหัสที่เกี่ยวข้องนั้น โดยไม่ได้อาศัยการมีประสบการณ์ในกลุ่มร่วมกัน หากแต่อาศัยการศึกษาพื้นที่หรือประสบการณ์ทางสติปัญญา มีหน้าที่ในการย้ำความแตกต่างระหว่างกลุ่ม

5. Arbitrary Code (Logical Code) เป็นรหัสเชิงเหตุผลที่มีการตกลงอย่างชัดเจนระหว่างผู้ใช้โดยถูกกำหนดความหมายไว้แล้ว มีลักษณะตายตัว

6. Aesthetic Code รหัสเชิงสุนทรีย์จะถูกกำหนดความหมายไว้หลวม ๆ มีความหลากหลายในการให้ความหมาย กระบวนการเข้ารหัสและถอดรหัสมีลักษณะเป็นอัตวิสัย ขึ้นกับอารมณ์และความรู้สึกของแต่ละคน

Peter Hartley (1993) ได้จัดกลุ่มของรหัสออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ด้วยกันคือ Verbal Code ซึ่งได้แก่รหัสทางภาษา (Language Code) และ Nonverbal Code ซึ่งก็คือการสื่อสารที่ไม่เกี่ยวข้องกับถ้อยความ หมายถึงรหัสทั้งหมดที่ใช้เป็นเครื่องหมายแสดงถึงสิ่งอื่น ๆ นอกเหนือไปจากคำที่เราพูด ตัวอย่างของ Nonverbal Code คือ

1. การแสดงออกทางสีหน้า (Facial expression)
2. การจ้อง การเพ่งมอง การสบตา (Gaze)
3. ลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหว การวางท่าทางของร่างกาย (Bodily posture)
4. การสัมผัส(สื่อสาร)ทางร่างกาย (Bodily contact) เช่นการสัมผัส(Touching)บุคคลอื่น

ซึ่งแตกต่างหลากหลายออกไปตามวัฒนธรรม

5. การกำหนดพื้นที่และทิศทางของสิ่งแวดล้อม (Orientation) เช่น ณ จุดที่เรานั่งหรือยืน ย่อมสัมพันธ์และมีอิทธิพลกับบุคคลที่เราพูดด้วย

6. พฤติกรรมเกี่ยวกับอาณาเขตและดินแดน (Territorial behaviour) เช่นเราใช้พื้นที่รอบๆตัวเราอย่างไรให้อุ่นสำหรับแขกที่มาเยือน นักมนุษยวิทยาชี้ว่า เรามีความอ่อนไหวต่อพื้นที่รอบๆตัวเรา และวัฒนธรรมที่แตกต่าง จะใช้พื้นที่ (Zone) ที่แตกต่างในการบ่งชี้ถึงความสัมพันธ์ที่แตกต่างกันไป

7. เสื้อผ้าและลักษณะท่าทาง (Clothes and appearance) ความหมายของสัญญาณที่แตกต่างเหล่านี้ชัดเจนมาก เช่นความยาวของ "ผม" เมื่อเปรียบเทียบความหมายในยุคสมัยต่างๆกัน จะเห็นว่าเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา

8. ลักษณะท่าทางการพูด (Nonverbal aspects of speech) เช่น น้ำหนักของเสียง สำเนียง การเน้น

(Peter Hartley, 1993 : 153-155)

Pierre Guiraud (อ้างถึงสุรีย์ ศิริพัฒน์ 2531 : 51-52) ได้กล่าวถึงรหัส(สำหรับระบบสัญลักษณ์ที่ไม่ใช่ภาษา) โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ

1. รหัสเชิงเหตุผล เป็นประสบการณ์ด้านวัตถุวิสัย ซึ่งเป็นความสำคัญของมนุษย์ที่มีต่อโลก ประกอบไปด้วย

1.1 รหัสเชิงปริกษา (Paralinguistic Codes) คือสิ่งที่ใช้แทนภาพเช่น ตัวอักษร ธง (Prosodic Codes) ลักษณะท่าทาง (Kinesic Codes) ระยะใกล้ห่าง (Proxemic Codes)

1.2 รหัสเชิงปฏิบัติ (Practical Codes) ได้แก่อาณัติสัญญาณ แผนดำเนินงาน ช่วยในการควบคุม แนะนำ ดักเตือน

1.3 รหัสเชิงธรรมชาติแห่งความรู้ (Epistemological Codes) ถ่ายทอด ประสบการณ์จากความคิดหรือความรู้ออกมาเป็นรหัส เช่นรหัสด้านวิทยาศาสตร์

1.4 รหัสเชิงอำนาจการทำนาย(Mantic Codes) คือรหัสที่นำเอาสัญลักษณ์ หรือประสบการณ์ไปเทียบแบบความคล้ายคลึงกับสิ่งอื่นๆ เพื่อให้เกิดรหัสที่มีความหมาย อีกอย่างหนึ่ง การตีความต้องยอมรับข้อตกลงที่ทำไว้อย่างชัดเจนในการที่จะกำหนดความหมาย ของสัญลักษณ์หรือรหัสนั้นๆ

2. รหัสเชิงสุนทรียภาพมีลักษณะเป็นจินตภาพ (Image หรือ Icon)และการเทียบแบบ (Analogy) โดยนำเอาการตีความสัญลักษณ์(Symbolism)การดำเนินเรื่องของบทประพันธ์ (Thematics) จินตภาพดั้งเดิม (Archetypes of Image)ความเชื่อตามคติพื้นบ้าน (Mythology)มาใช้ในการตีความหมายของรหัส ผู้ตีความต้องอาศัยประสบการณ์ส่วนตัวเข้ามาช่วย ซึ่งเป็นประสบการณ์ด้านอารมณ์เป็นส่วนใหญ่

3. รหัสเชิงสังคม แสดงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ที่มีบทบาทต่าง ๆ กัน ในสังคม โดยสะท้อนบทบาทออกมาทั้งรูปรหัสและสัญลักษณ์ ดังนั้น มนุษย์จึงเป็นทั้ง Signified และ Signifier เช่นสัญลักษณ์แสดงความเป็นพวกพ้อง (เครื่องแบบ ธง ทรงผม ชื่อสกุล ยี่ห้อ) สัญลักษณ์แสดงลักษณะความสุภาพ(น้ำเสียง กิริยาท่าทาง การทักทาย โอกาสและสถานที่) ในกรณีที่บทบาทสะท้อนออกมาเป็นรหัสได้แก่ สมบัติผู้ดีในการพูดหรือรับประทานอาหาร พิธีกรรม แฟชั่น การละเล่นต่างๆ

เกี่ยวกับแนวคิดรหัสเชิงสังคมนั้น(2531 : 55)เป็นส่วนที่น่าสนใจมาก เพราะทำให้เห็น

ธรรมชาติของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคลในสังคมหนึ่ง นั้นหมายความว่า ทุกคนที่อยู่ในสังคมต้องมีบทบาทใดบทบาทหนึ่งเสมอ ซึ่งบทบาทนั้นจะแสดงออกมาเป็นสัญลักษณ์ เพราะทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นผลผลิตทางสังคมหรือตัวสังคมเอง เช่นโครงสร้างสังคม มรดกทางสังคมต่าง ๆ (วัฒนธรรม สิ่งประดิษฐ์ ความคิด ความเชื่อ) มีค่าเป็นสัญลักษณ์ทั้งนั้น รหัสเชิงสังคมเป็นตัวบ่งบอกคุณค่าของคน เพราะคนเป็นสัญลักษณ์ที่จะถ่ายทอดความคิดหรือความหมายให้คนอื่นทราบ ว่า สิ่งเหล่านี้มันหมายถึงอะไรกันในแต่ละสังคม และสะท้อนให้เห็นถึงระบบความคิดของมนุษย์ที่ไม่แตกต่างกันมากนัก มนุษย์ที่สื่อสารกันอยู่ตลอดเวลา ภายใต้อิทธิพลของระบบสัญลักษณ์

3. แนวคิดเกี่ยวกับรหัสของการ์ตูน (Cartoon Code)

การ์ตูนมีวิธีการแสดงออกที่แสดงความเป็นส่วนตัวของนักเขียนการ์ตูน เพราะต้องสร้างสรรค์รายละเอียดต่าง ๆ ขึ้นมาเองจากจินตนาการคล้ายงานฝีมือ นักเขียนการ์ตูนเป็นเหมือนตัวเชื่อมโยงที่อ่อนโยน ระหว่างส่วนที่จริงจังของมนุษย์ กับความเปราะบางที่เก็บซ่อนอยู่ภายใน ส่วนใหญ่มักจะนึกถึงงานศิลปะลายเส้น (Graphic Art) การสร้างแบบของตัวการ์ตูนขึ้นมาเป็นสัญลักษณ์ตลอดจนความเข้าใจเกี่ยวกับอิทธิพลของการ์ตูน ขึ้นอยู่กับ การพิจารณาอย่างละเอียด และความซาบซึ้งเข้าใจในรหัสของการ์ตูน ว่ามันคืออะไร ทำงานอย่างไรและทำไม รหัสของการ์ตูนนั้นซับซ้อนแต่ก็มีตรรกเหตุผลรองรับ ซึ่งประกอบไปด้วยวิธีการที่นักวาดการ์ตูนได้ สร้างสรรค์สัญลักษณ์เฉพาะขึ้นชุดหนึ่งในการทำให้เกิดโลกที่เหมือนจริงขึ้น (Make-believe world) ซึ่งเป็นโลกที่ทุกสิ่งเป็นจริงได้ตามแต่จะจินตนาการ เป็นโลกที่ยังรากลึกลงสู่การรับรู้ ความทรงจำ ในกระบวนการสื่อสารของมนุษย์

การ์ตูนนั้นสามารถหักเหออกจากความเป็นจริง(Reality)ได้ 2 วิธีคือ

1. จากความเรียบง่าย เน้นที่เส้นรอบนอก(Outline)ของรูปทรงหรือวัตถุ
2. จากความเกินจริง(Exaggerates) เส้นสายรอบนอก(Outline)สามารถบิดเบี้ยวจากรูปทรงที่แท้จริง

(Randall P. Harrison,1981 : 54)

วนิดา จึงประสิทธิ์ (โสตทัศนศึกษา : 137-145) ได้กล่าวถึงหลักของการเขียนการ์ตูนไว้ดังนี้

1. ศึกษารูปร่างลักษณะของสิ่งที่จะเขียน ต้องมีความรู้ทางด้านสรีรวิทยาด้วย โดยรู้ลักษณะที่สำคัญเพียงบางส่วน ที่ประกอบกันเป็นตัวตนหรือตัวสัตว์
2. ต้องสังเกตอัตราส่วนของรูปร่างที่จะเขียน เราใช้เส้นยาวบ้าง สั้นบ้าง เพื่อแสดงความสูงต่ำ อ้วน ผอม ทำให้จำได้ว่าเป็นสุนัข แมว หรือคน และหากจะวาดให้บิดเบือนจากความเป็นจริงให้ตลกขบขัน ก็ใช้อัตราส่วนที่ผิดปกติไปเสีย
3. ต้องสังเกตการแสดงออกของอารมณ์บนใบหน้า เพื่อให้ภาพการ์ตูนของเราแสดงความรู้สึกออกมา ซึ่งเราสามารถทำได้โดยตัดแปลงรูปปากและตา ให้เป็นไปตามความรู้สึกนั้น

กลยุทธ์การสร้างตัวการ์ตูน

ในการสร้างตัวการ์ตูนนั้น รูปทรง พื้นผิว เงา ล้วนแต่ใช้เส้นที่เรียบง่าย และใช้เส้นให้น้อยที่สุด องค์ประกอบทุกอย่างจะชัดเจน รูปจะแยกจากพื้นหลังอย่างเด่นชัด รายละเอียดที่ไม่สำคัญ

จะเลื่อนกลาง เราสามารถแยกศึกษาออกเป็น 4 ส่วนหลัก ๆ ด้วยกันคือ

1. การแสดงอารมณ์ผ่านศรีษะและรูปร่างของการ์ตูน
2. การสร้างโลก 3 มิติ
3. สัญลักษณ์ที่ใช้แทนความคิด ความรู้สึก การเคลื่อนไหว และองค์ประกอบของภาพ
4. รหัสของสี

1. การแสดงอารมณ์ผ่านศรีษะและรูปร่างของการ์ตูน

ในโลกของการ์ตูน ใบหน้าของคนจะถูกลดทอนรายละเอียดขององค์ประกอบทางสรีระที่ซับซ้อนลงเหลือเพียงโครงทรงกลม และเฉพาะส่วนที่สำคัญที่ต้องใช้ในการแสดงอารมณ์บนใบหน้าของมนุษย์ คือ ตา คิ้ว และปาก Spitz and Wolf (1946) เชื่อว่า การตอบสนองทางใบหน้าของคนต่ออารมณ์ต่าง ๆ นั้นเป็นมาตั้งแต่กำเนิด (Inner reaction) เราอาจแบ่งรายละเอียดปลีกย่อยได้ดังนี้

- การจัดรูปทรงของใบหน้า จะขึ้นอยู่กับสัดส่วนขององค์ประกอบระหว่างรูปและพื้น (Figure and Ground)
- ใบหน้าของผู้ใหญ่นั้น ตาจะอยู่กึ่งกลางใบหน้า ขณะที่ปากมีความยาวเท่ากับความห่างของตา
- เมื่อคนเราเพิ่งเกิด องค์ประกอบต่าง ๆ บนใบหน้าจะมีขนาดเล็กและอยู่ในตำแหน่งด้านล่างของใบหน้า ศรีษะจะโต ตาจะโตเมื่อเทียบกับปาก สัดส่วนเหล่านี้ นักเขียนการ์ตูนจะนำมาใช้เมื่อต้องการสร้างบุคลิกตัวการ์ตูนผู้ใหญ่ให้น่ารักเหมือนเด็ก

- ตำแหน่งต่างๆของตาและปากตลอดจนคิ้ว จะแสดงองค์ประกอบของใบหน้าในการสร้างสรรค์เกี่ยวกับอายุ ความสุข ความเศร้า ความโกรธ แปลกใจ ความกลัว ความน่ารังเกียจ และอื่นๆ นักเขียนการ์ตูนสามารถสร้างการแสดงออกทางอารมณ์เหล่านี้ได้โดยเพียงแต่ขยับปาก ตา และคิ้ว อันเป็นองค์ประกอบที่เคลื่อนไหวได้ ซึ่งมนุษย์เรามักจะให้ความสำคัญกับตาและปาก ในขณะที่ทำการสื่อสาร บางส่วนของการแสดงออกนี้จะซับซ้อนยุ่งยาก แต่นักเขียนการ์ตูนก็จะนำเอาหลักการของความเรียบง่าย ความชัดเจน และเกินจริงมาแก้ปัญหา

(Randall P. Harrison,1981 : 57-60)

การสร้างการแสดงออกทางสีหน้าของตัวการ์ตูนนั้น ก็โดยวิธีการเลียนแบบจากธรรมชาติ วิธีหนึ่งที่นักเขียนการ์ตูนจะวาดขึ้นมาได้คือ *อาศัยการเลียนแบบจากหน้าตาของตนเองที่แสดงออกในอารมณ์ต่างๆผ่านกระจกเงา* ดังตัวอย่างบางส่วนเช่น

อารมณ์โกรธ หัวคิ้วจะกดลงเข้าหากันและเข้าใกล้กับตา ปลายริมฝีปากจะเหม่ลง เมื่อโกรธมากๆ ใบหน้าจะมีสีแดงเรื่อๆ ปากที่เบะลงจะเผยอขึ้นจนเห็นฟัน และปรากฏกับอาการทางร่างกายเช่นการกำหมัด สำหรับการ์ตูนอาจทำให้เกินจริงมากขึ้น เช่นการกำหมัดที่กำอยู่เป็นการสะกดอารมณ์

อารมณ์เบื่อหน่าย ตาปรือหรือหลับ มื่อยกขึ้นบังปากที่กำลังหาว

อารมณ์เก็บกด ไหล่ห่อ มือตกลงตรงๆ แขนมือออก ใบหน้าแสดงความกังวล

ความอับอาย ยิ้มอายๆมองเห็นฟัน หัวคิ้วขมวดขึ้น ตายิ้ม

เจ้าเล่ห์ มุมปากกดลงขณะยิ้ม หัวคิ้วกดลงคล้ายขณะกำลังโกรธ ตาเหลือบมองด้านบน

ลักษณะนี้มักไม่ปรากฏในชีวิตจริงแต่พบเสมอในโลกของการ์ตูน

ตารางที่ 1 : แสดงการประกอบสัญลักษณ์ของอวัยวะที่เป็นองค์ประกอบหลักในการแสดงอารมณ์ (Facial Expression) ได้แก่ คิ้ว ตา และปาก

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
คิ้ว																	
ตา																	
ปาก																	

สัญลักษณ์เหล่านี้ หากไม่นับรวมทิศทางอารมณ์ของสายตาและระดับความเข้มข้นของอารมณ์แล้ว จะสามารถเชื่อมประกอบกันเพื่อสร้างบุคลิกและการแสดงสีหน้าได้ถึง 4,913 แบบ (แต่หากรวมองค์ประกอบทั้งหมดแล้ว จะได้บุคลิกและการแสดงสีหน้ากว่าหมื่นแบบ) การประกอบสัญลักษณ์ต่าง ๆ ตามตารางนี้ ยังอาจเสริมด้วยองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น 1. สัดส่วนและระยะห่างระหว่างอวัยวะต่างๆ 2. ส่วนอื่นๆของร่างกายที่เสริมบุคลิกได้แก่ผม หู จมูก รูปหน้า หนวด 3. ตำแหน่งและการเคลื่อนไหวของร่างกายจากมือ เท้า ศรีษะ ลำตัว 4. องค์ประกอบและสัญลักษณ์อื่นๆเช่นหมวก แว่นตา เสื้อผ้า เครื่องใช้ คำพูด คำอุทานต่างๆ

ความกลัว หัวคิ้วชิดกันและยกขึ้น ตาเบิกกว้าง ผมดั่ง ปากเปิดและโค้งลง
มีนงง ตาปิดหรือหม่นควงเป็นวงกลม ปากหยักซิกแซก หัวคิ้วชิดกันและชี้ขึ้น
อารมณ์ดี ตาปิดคว่ำลง ปากยิ้มหรือหัวเราะ ศรีษะหงายไปด้านหลัง หัวคิ้วชี้ขึ้น อาจมีน้ำ
 ตาหยดหรือสองหยดเหมือนเป็นอาการหัวเราะจนน้ำตาไหล

ความเศร้า ยกมือขึ้นกุมหน้าผาก ไหล่ห่อ ไบหน้าท่าทางกังวล อาจมีน้ำตา ถ้าเศร้ามาก
 จนถึงกับร้องไห้ จะหงายศรีษะไปด้านหลัง ตาปิดคว่ำลง ปากเปิดกว้างและคว่ำลง

หน้าตาไร้เดียงสา ดากลมโต คิ้วโก่งยกสูง ปากยิ้มน้อยๆ

เกิดแรงบันดาลใจ มีหลอดไฟสว่างอยู่เหนือศรีษะ อาจจะมีปรากฏอยู่ในบัลลูน ตาโตไบหน้า
 ยิ้มแย้ม

ไบหน้าเฉลียวฉลาด มักจะหรี่ตาลงลึกๆ เน้มปากยิ้ม เชิดหน้าน้อยๆ

อารมณ์รัก มีรูปหัวใจลอยอยู่เหนือศรีษะ หรือลูกศรปักทะลุหัวใจ 2 ดวง และมีการ
 แสดงอารมณ์ออกทางไบหน้าอย่างมีความสุข

อารมณ์แห่งความทุกข์ การแสดงออกทางไบหน้าเป็นการผสมผสานกันระหว่างความกังวลและ
 ความเศร้า

คนชรา ริมฝีปากบาง มีเส้นสั้นๆหลายๆเส้นชี้คิ้วอยู่เหนือและใต้ริมฝีปาก ไบหน้ามีรอยย่น
 ลำคอเล็ก มีถุงใต้ตา ผมบาง เสื้อผ้าหลวมๆ ลำตัวโน้มไปข้างหน้า แขนขาเล็กเรียว

เจ็บปวดหรือบาดเจ็บ มีดาวปรากฏในตำแหน่งปลายเส้นที่ตัวออกมาจากจุดที่เจ็บ อาจ
 จะมีกากบาทหรือพลาสติกไขว้กันปรากฏอยู่ด้วย อาจวาดตาของการ์ตูนด้วยกากบาทก็ได้

งุนงง มีเครื่องหมายขยุกขยิกหรือเครื่องหมายคำถามลอยอยู่เหนือศรีษะ หรือมีเส้น
 วงกลมหม่นอยู่โดยรอบพร้อมดวงดาว ไบหน้าแสดงความกังวล

อารมณ์แสดงความพึงพอใจ ดวงตาปิดหงายขึ้น คิ้วเชิดขึ้น เพยปากและยิ้มที่มุมปาก

เจ็ดศัริษะเล็กน้อย ลำคอยาว

แสดงความโง่ ตาปิดลงครึ่งหนึ่ง(ตาปรือ) คางสั้น ฟันยื่น อ้าปากหวอ หน้าผากต่ำ

แปลกใจ คิ้วโก่งสูง อ้าปากหวอ ตาโต ถ้าต้องการแสดงอาการแปลกใจมาก อาจเน้นด้วย

คำอุทานที่ลอยอยู่เหนือศัริษะ

อารมณ์เขินอาย ใส่นิ้วเข้าไปในปาก(กัดเล็บ) หรือให้จ้องมองไปที่เท้าขณะที่สีหน้าดูกังวล

บางที่อาจจะเพิ่มรอยยิ้มน้อย ๆ บนใบหน้าก็ได้

กังวล ขมวดคิ้ว(หัวคิ้วยกสูง ปลายคิ้วต่ำ) หน้าผากย่น ปากแบะลง นิ้วตึงคอปกเสื่อออก

จากลำคอ

หน้าตาสดใส ใบหน้ากลม หน้าผากอím

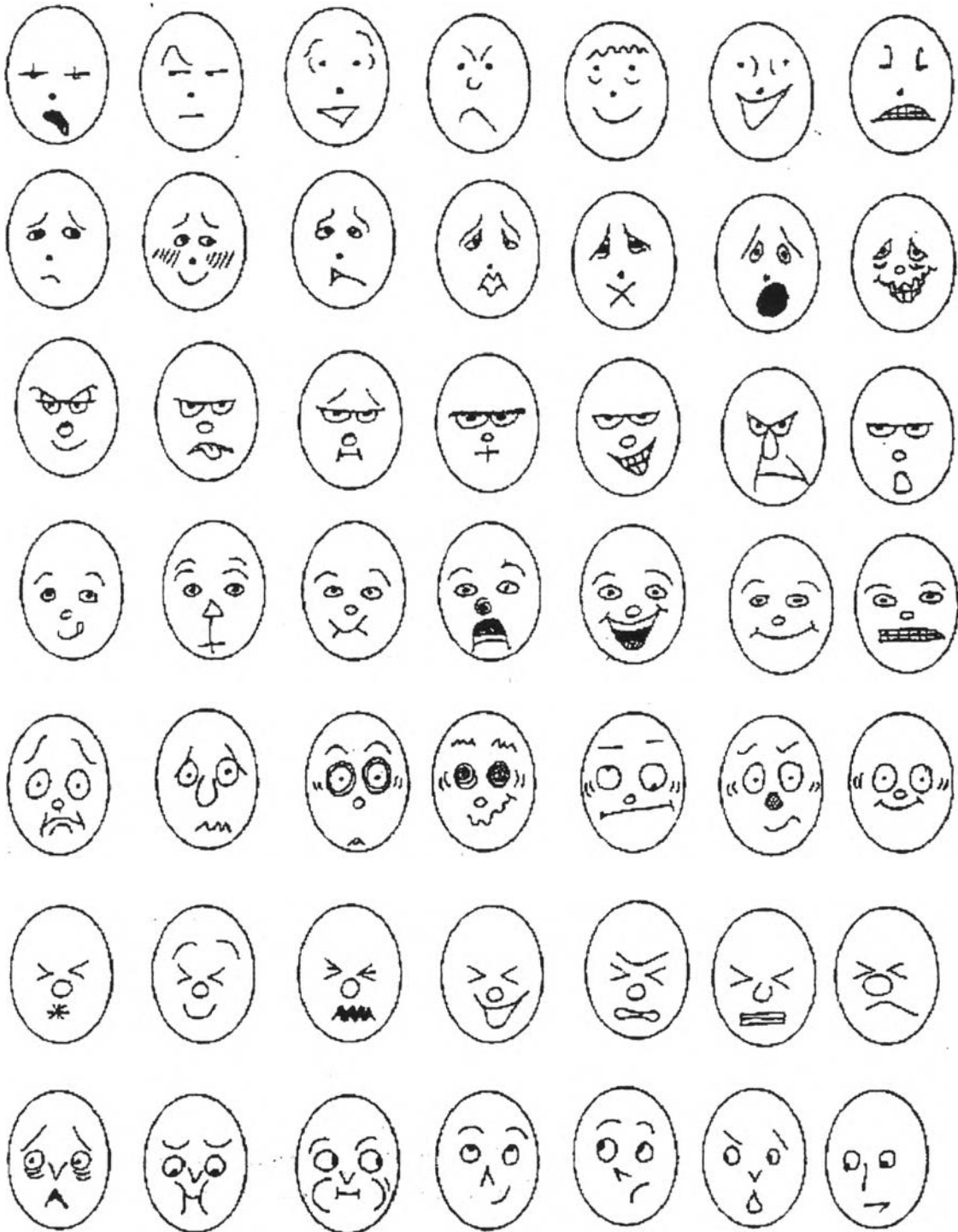
นักเขียนการ์ตูนมักจะนำเอาอารมณ์ที่ขัดแย้งกัน มาเสริมกันและกันให้เด่นชัดยิ่งขึ้น

(Roy Paul Nelson, 1975 : 221-226)

สำหรับรูปร่างของการ์ตูนนั้น โดยปกติแล้ว ความสูงของรูปร่างของคนจะเท่ากับ 8 เท่าของความสูงของศัริษะคน ๆ นั้น แต่สำหรับตัวการ์ตูนเกี่ยวกับกีฬา แฟชั่น ซึ่งเน้นไปที่การเคลื่อนไหวของร่างกาย ความสูงจึงอาจถึง 10 เท่าของศัริษะ เขาอาจยาวกว่าปกติเพื่อเน้นร่างกาย แต่สำหรับการ์ตูนตลก สัดส่วนของศัริษะมักจะมีขนาดใหญ่กว่าลำตัวเสมอ โดยอาจมีขนาดใหญ่ถึง 3 ใน 8 ส่วนของขนาดปกติ ศัริษะอาจมีขนาดใหญ่เท่ากับตัว "...การที่ศัริษะมีขนาดใหญ่นั้นสามารถก่อผลได้ 2 ประการคือ ทำให้รูปร่างของการ์ตูนดูน่ารักคล้ายเด็ก และขนาดของศัริษะที่เกินจริงนั้น ทำให้สามารถแสดงสีหน้าอารมณ์ได้เต็มที่..."

(Randall P. Harrison,1981 : 62)

Polly Keener (Cartooning 1992 : 71) ได้ให้ตัวอย่างของภาพการ์ตูนที่แสดงสีหน้า
 ขั้นพื้นฐาน โดยใช้รหัสของสัญลักษณ์แบบต่างๆ เพื่อแสดงอารมณ์ไว้ส่วนหนึ่งดังนี้

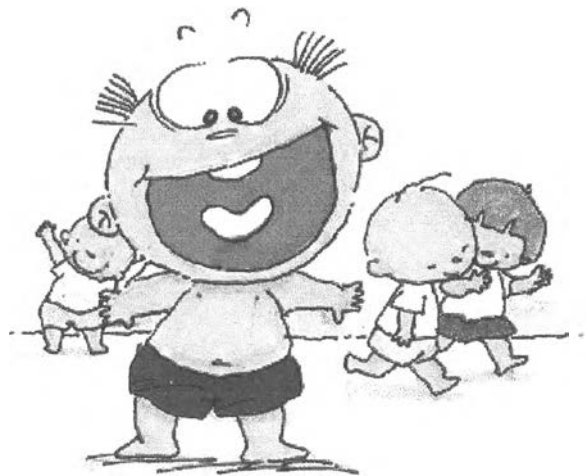


2. การสร้างโลก 3 มิติ

การสร้างเรื่องราวของภาพการ์ตูนโดยนำเอาเทคนิคของมุมมองกล้องถ่ายภาพนิ่งหรือภาพยนตร์มาใช้ จะช่วยให้งานการ์ตูนนั้นน่าสนใจ มีความแตกต่างจากมุมมองที่แปลกออกไป เนื่องจาก"...งานการ์ตูนหนึ่งๆจะมีเวลาเพียง 3 ถึง 15 วินาที ที่จะดึงดูดความสนใจจากผู้ดูงาน..."(Polly Keener, Cartooning 1992 : 102)

การสร้างภาพ 3 มิติให้เหมือนกับภาพที่เห็นจริง ๆ นั้น นักเขียนการ์ตูนจะใช้การสังเกตและรับรู้โลกที่เป็นจริงมาสร้างหลักการต่าง ๆ ขึ้นดังนี้

1. ขนาด (Size) โดยคนหรือวัตถุจะมีขนาดใหญ่เมื่ออยู่ใกล้ และขนาดเล็กเมื่ออยู่ไกล

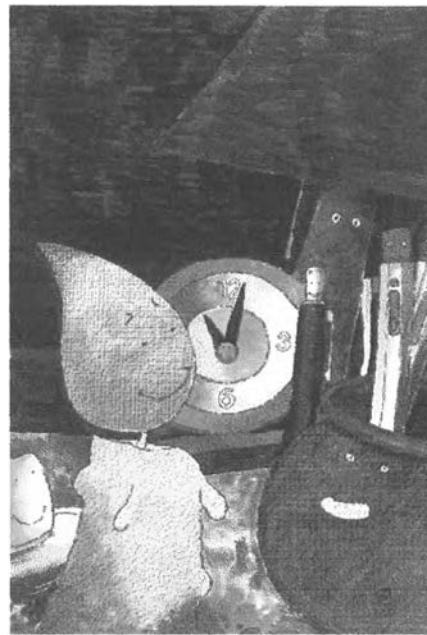


2. การซ้อนทับกัน (Overlap) เพื่อแสดงลำดับความใกล้ไกล หน้าหลัง ภาพที่อยู่หน้า จะทับภาพที่อยู่หลัง



3. ความคมชัด (Clarity) สิ่งที่อยู่ใกล้จะชัดเจนกว่าสิ่งที่อยู่ไกล นักเขียนการ์ตูนจะใช้เทคนิคของน้ำหนักของภาพที่เกิดจากสีและเส้นในการแสดงความรู้สึกนี้

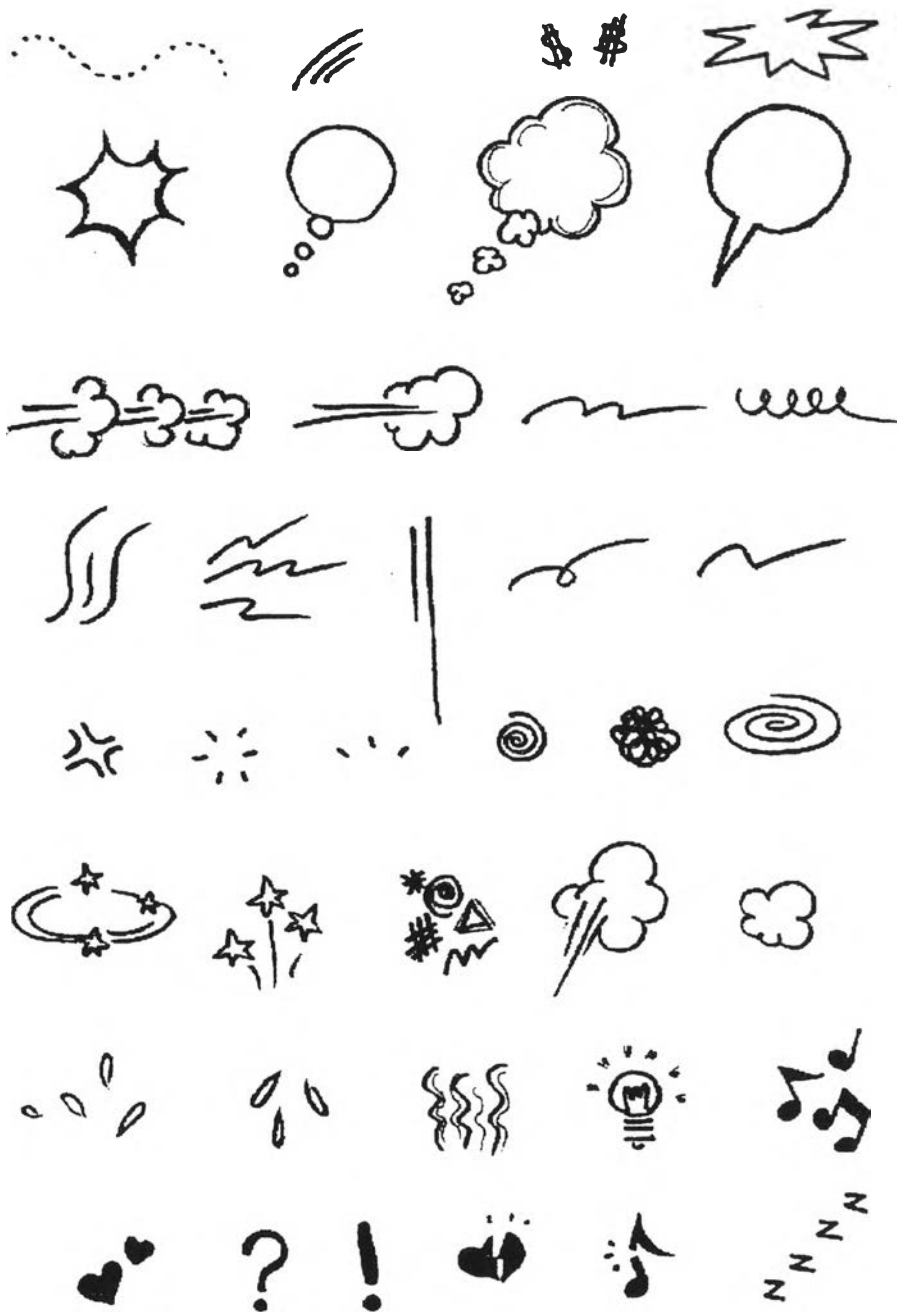
4. รายละเอียด (Detail) สิ่งที่อยู่ใกล้จะสามารถให้รายละเอียดได้มากกว่าสิ่งที่อยู่ไกล เช่น พื้นผิวของเสื้อผ้า ร่องรอยต่างๆบนใบหน้าร่างกาย



5. สี (Color) ในกรณีที่งานการ์ตูนนั้นๆเป็นภาพสี สามารถจะทำให้เกิดมายาภาพ (Illusion) ของระยะใกล้ไกลได้ ระยะใกล้จะดูสว่างสดใสชัดเจน(สีร้อน) ขณะที่ระยะไกลจะทึบทึมจืดจางออกไป(สีเย็น)

3. สัญลักษณ์ที่ใช้แทนความคิด ความรู้สึก การเคลื่อนไหว และองค์ประกอบ
ของภาพ

นักเขียนการ์ตูนได้สร้างสัญลักษณ์ที่เป็นภาพเฉพาะขึ้นมาชุดหนึ่งสำหรับผู้อ่านการ์ตูน



เป็นกลุ่มสัญลักษณ์ที่มีความหมายและสามารถเข้าใจร่วมกันเช่นเดียวกับความเข้าใจร่วมกันใน"ตัวอักษร" โดยเลียนแบบจากทั้งสิ่งที่เราเห็นและไม่เห็นในโลกแห่งความเป็นจริง เช่นเมื่อมีบางสิ่งผ่านไปอย่างรวดเร็ว เราจะเห็นสิ่งนั้นพร่ามัวไม่ชัดเจน นักวาดการ์ตูนจึงสร้าง"เส้นแสดงการเคลื่อนที่ (Action Line)"ขึ้นเพื่อแสดงทิศทางและความเร็วในการเคลื่อนไหว เส้นตรงแสดงถึงความเร็วขณะที่เส้นคดแสดงความเร็วช้า และเมื่อสิ่งนั้นเคลื่อนที่เร็วจนหายไปในกลุ่มคว้นนักเขียนการ์ตูนก็นำเอาคว้นมาแสดงอาการวิ้งเร็วจนไม่เห็นฝุ่นเป็นการอุปมาอุปมัย(Metaphor) เป็นเสมือนการสร้างมายาภาพในโลกที่พยายามให้เหมือนจริง นักเขียนการ์ตูนจะสังเกตปรากฏการณ์นี้นำมาใช้เป็นรหัสในการสื่อสาร ซึ่งพอจะสรุปรวบรวมได้ดังนี้คือ

การสะท้อน(Reflection)

สะท้อนจากกระจกนูน ภาพที่สะท้อนจะบิดเบี้ยวดูน่าขัน

สะท้อนจากกระจกเว้า ภาพที่สะท้อนจะกลับหัวกลับหาง

สะท้อนจากน้ำ เช่นจากทะเลสาบ แอ่งน้ำ หรือพื้นผิวที่มันเงา ใช้เส้นขนานหลายๆเส้น

สะท้อนจากกระจกหน้าต่างหรือกระจกเงา ใช้เส้นขนานในแนวทะแยงมุม

สะท้อนจากแว่นตา สามารถสะท้อนภาพที่เจ้าของแว่นตามองเห็น

หยดน้ำ น้ำแต่ละหยดจะสะท้อนภาพโดยอิสระ

เงาสะท้อนจุดสว่างบริเวณเส้นผม เสื้อผ้า เครื่องเรือน โดยการเว้นพื้นที่สีขาวบริเวณที่มี

การสะท้อนนั้น

การเคลื่อนไหว(Movement)

ทิศทาง การเคลื่อนที่ ใช้เส้นซ้ำ ๆ กันไปตามรูปทรงที่กำลังเคลื่อนที่นั้น

การเคลื่อนที่เร็ว มักใช้กลุ่มคว้งตรงปลายสุดของเส้นการเคลื่อนที่เพื่อแสดงความเร็ว

เคลื่อนที่ไปอย่างช้า ๆ ใช้เส้นประแสดงทิศทาง การเคลื่อนที่

เคลื่อนที่ช้า ๆ กัน ใช้เส้นซ้ำ ๆ กันสะท้อนเส้นขอบนอกของรูปร่างที่กำลังเคลื่อนที่

เคลื่อนไหวไม่มั่นคง ใช้เส้นโค้งบิดไปมา

การเปล่งประกาย ฟุ้งกระจายออก(Emanations)

เส้นคดโค้ง แสดงไอน้ำและความร้อน น้ำที่กำลังเดือด ไข่อสุก กาแฟร้อน หรือแม้แต่คนที่กำลังโกรธก็สามารถใช้ได้

เส้นตรง เหมือนเส้นรังสีที่พุ่งตรงไปยังเป้าหมาย มักจะแทนค่าแสง เสียง หรือความรู้สึก สามารถใช้ร่วมกับสัญลักษณ์อื่น ๆ เช่นร่วมกับรูปหัวใจ จะแสดงความรัก

กลุ่มเมฆเล็ก ๆ แทนค่าควันหรือกลิ่นเหม็น

ฟองสบู่แตก แสดงอาการมีนงง เมาเหล้า

ดาวหรือรังสีที่ระเบิดตัวออก ใช้กับจุดที่เน้นหรือเสียงดัง

หยดเหงื่อ แสดงความกังวล ยุ่งยากใจ ร่างกายเหนื่อยล้า

หัวใจ ความรักหรือมิตรภาพ

ฟองสบู่ การชักผ้า บางสิ่งที่ฟูขึ้นมาหรือกำลังเดือด

หลอดไฟ ประกายความคิด

ดวงดาว แทนความเจ็บปวด มีนงง ถ้าเป็นดวงดาวเล็ก ๆ ที่ตาอาจหมายถึงการตกหลุมรัก

ZZ แทนอาการกรน นอนหลับสนิท

การผสมปนประหว่างดาว ขดวงกลม ขยุกขยิก เครื่องหมายตกใจ แทนคำคำว่า

เครื่องหมายคอกใจ เพื่อเน้นสัญลักษณ์อื่น ๆ ให้มีน้ำหนักมากขึ้น

อุ้งเงินหรือเครื่องหมายเงิน แสดงถึงเงิน ความโลภ

สัญลักษณ์ที่แตกออก แสดงความสูญเสียจากความหมายดั้งเดิมของสัญลักษณ์นั้น ๆ เช่น หัวใจแตกออกแสดงการรอกหัก โน้ตเพลงแตกออกแสดงถึงการร้องเพลงผิดโน้ต หลอดไฟแตกออกแสดงถึงความคิดที่ดับหายไป

(โบโอะ นูมาตะ, 1970 : 80-83)

นอกจากนี้ นักเขียนการ์ตูนยังสามารถสร้างบุคลิกของเสียง(Character voice)ขึ้นมาได้ โดยอาศัยการบรรจุคำพูด คำอธิบาย ความคิด หรือเส้นเสียง(Sound track)ของภาพที่เกิดจากความคิดและการกระทำต่าง ๆ เข้าไว้ในกรอบคำพูด(Speech balloon) หรือกรอบของความคิด และบรรจุลงในสัญลักษณ์ต่าง ๆ เป็นการก่อให้เกิดการบอกเล่าเรื่องราวที่กว้างขวาง

4. รหัสของสี

นอกเหนือจากภาพการ์ตูนประเภทการ์ตูนการเมือง ที่นิยมใช้สีขาวและสีดำโดยส่วนใหญ่แล้ว การ์ตูนประเภทอื่น ๆ เช่นการ์ตูนตลกบางส่วนโดยเฉพาะการ์ตูนเด็ก จะมีการนำเอารหัสของสีเข้ามาใช้ เพื่อช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น บุคคลจะมีความรู้สึกต่อสีต่าง ๆ ตามพื้นฐานทางวัฒนธรรม และความรู้สึกส่วนตัวอันเนื่องมาจากวัย เพศ อายุ พื้นฐานทางการศึกษาและประสบการณ์ ในวัยเด็ก สีที่สดใสสะดุดตา เช่นแม่สีจะเป็นสีโปรด ของเล่น เสื้อผ้า เครื่องใช้ของเด็กจึงมักจะมีสีฉูดฉาดที่ค่าความสดสูง และนักจิตวิทยาพบว่าเมื่ออายุมากขึ้น ความชอบในสีสด ๆ เหล่านี้ก็จะเริ่มลดลงไป.....ในเรื่องภูมิประเทศและภูมิอากาศ ก็มีผลต่อการชอบสีต่าง ๆ ของคนเราเช่นกัน

คนในประเทศที่มีแสงแดดจัดมักจะชอบสีร้อนและสีสด เช่นสีแดง ขณะที่คนในประเทศที่มีแสงแดดน้อยมักจะชอบสีที่เย็นกว่าและหม่นกว่า เช่นสีฟ้า เขียวอมฟ้า..."

(ปิยนันต์ ประสารราชกิจ, 2521 : 45-46)

Max Luscher (ค.ศ. 1923-ปัจจุบัน) ได้ค้นคิดการทดสอบสีอย่างกว้างๆในปี ค.ศ. 1947 เรียกว่า "The Luscher Colour Test" จำนวนทั้งสิ้น 8 สีเพื่อทำนายบุคลิกภาพของคน ดังนี้



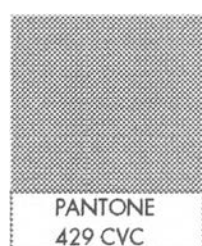
สีเขียว แสดงถึงความมั่นคง แน่นอน ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง เป็นผู้นับถือในตนเอง ต้องการชีวิตที่ยืนยาวและมีคุณภาพ



สีแดง ความสำเร็จ ความตื่นเต้นที่จะเพิ่มรสชาติในชีวิตและประสบการณ์ ต้องการชัยชนะ



สีน้ำตาล แสดงความมั่นคงปลอดภัย ความอบอุ่น รักความสะดวกสบาย รักสันโดษ



สีเทา ชอบกันตนเองออกจากอิทธิพลภายนอก ไม่ต้องการยุ่งเกี่ยวกับผู้ใด ชอบที่จะเป็นผู้เฝ้าดูอยู่เบื้องหลัง เป็นคนระมัดระวังตน



สีน้ำเงิน เครื่องจักรคนบธรรมนิยมประเพณี ต้องการความสงบและสภาพแวดล้อมที่เป็นระเบียบเรียบร้อย สงบสันโดษและมีธรรมจรรยา



สีเหลือง เป็นผู้ชอบการเปลี่ยนแปลง ปรารถนาความสุขสมบูรณ์ในชีวิต รักความก้าวหน้า ชอบสิ่งใหม่ๆทันสมัย เป็นนักพัฒนาทะเยอทะยาน



สีม่วง ความเร้นลับของความปรารถนาและความใฝ่ฝัน ต้องการเป็นผู้มีเสน่ห์และน่าสนใจ พยายามทำให้ผู้อื่นติดใจหลงไหล



สีดำ เปรียบได้กับเสียงปฏิเสธคือ"ไม่" เป็นคนดื้อรั้น ต่อต้านทิศทางของโชคชะตา

Faber Birren (1900-1988) นักเขียนและนักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ได้ศึกษาถึงสีโปรดของบุคคลจำนวนมากอีก 3 สีคือ



สีชมพู มักเป็นสีโปรดของผู้มีงมี ผู้มีการศึกษาดี ทำให้ระลึกถึงวัยเยาว์ ความรัก



สีส้ม สีของการเข้าสังคม ร่าเริง เรืองรองและอบอุ่น มีบุคคลิก
เป็นมิตร เปี่ยมรอยยิ้มและเจตियวฉลาด ไม่ชอบอยู่ตามลำพัง



สีขาว สีแห่งความอ้างว้าง เยือกเย็น ไร้อารมณ์ สะอาดบริสุทธิ์

(อ้างถึง ปิยานันต์ ประสารราชกิจ, 2521 : 46-47)

ทั้งหมดนี้เป็น"กลวิธีในการแทนค่า" เป็นเงื่อนไขของรหัสที่นักเขียนการ์ตูนใช้สร้างโลกที่เหมือนจริง สร้างรูปร่าง ความลึก การเคลื่อนไหว ความคิดและภาษาขึ้น "...ความเข้าใจในรหัสของการ์ตูน(Cartoon Code)เหล่านี้ มีความสำคัญต่อการคาดการณว่า ใครเรียนรู้อะไรจากการ์ตูนบ้าง และทำให้การสอนการสื่อสารด้วยภาพง่ายขึ้น ตลอดจนมีอิทธิพลต่อทักษะการเรียนรู้เหตุผล(Cognitive skill) ความสามารถในการมองและจัดการเกี่ยวกับโลกของสัญลักษณ์..."

(Randall P. Harrison,1981 : 119)

4. แนวคิดเกี่ยวกับมุขของการ์ตูน (Gags)

เสน่ห์ของการ์ตูนนั้น คือความหมายซ้อนที่ซ่อนอยู่ด้วยกลวิธีของนักเขียนการ์ตูนที่เรียกว่า "มุข" (Gags) มุขของการ์ตูนหรือที่นักเขียนการ์ตูนมักจะเรียกว่า *Idea ในการวาดการ์ตูน* คือความคิดเบื้องหลังในการสร้างงานการ์ตูนแต่ละชิ้น ซึ่งก็คือรหัสที่นักเขียนการ์ตูนได้ "เข้ารหัส" ไว้ในงานที่ตนวาดขึ้น ซึ่งหากผู้ดูงานชิ้นนั้น ๆ สามารถ "ถอดรหัส" เข้าใจความหมายที่ซ่อนอยู่ สามารถเห็นในสิ่งที่ภาพและคำบรรยายไม่ได้บอกผลที่ตามมาคือความพึงพอใจตลอดจนเสียงหัวเราะ การสร้างรหัสดังกล่าวนี้มีด้วยกันหลาย ๆ วิธี บางครั้งก็คิดมุขขึ้นมาก่อนเรื่องราว (Line) แต่บางครั้งก็คิดเรื่องราวขึ้นมาก่อน แล้วจึงคิดมุขตามมาในภายหลัง

Jack Markow's (1976 : 10-23) ได้กล่าวถึงมุขแบบต่าง ๆ ไว้ดังนี้

1. *องค์ประกอบที่ซ่อนอยู่* (Hidden Element) พื้นฐานของมุขนี้อยู่ที่การซ่อนบางสิ่งบางอย่างไว้ หรือมีบุคคลิกหลายแบบในภาพที่ปรากฏ และมีแต่ผู้ดูเท่านั้นที่รู้ว่าอะไรเป็นอะไรอะไรกำลังจะเกิดขึ้น ทำให้ผู้ดูรู้สึกเหนือกว่าตัวการ์ตูนในเรื่อง
2. *ถ้อยคำที่บรรยายน้อยกว่าความเป็นจริง* (Understatement) มุขแบบนี้ก็คือ การสร้างภาพให้ยุ่งเหยิง น่าตื่นเต้น มีบางสิ่งบางอย่างที่รุนแรงหรือผิดปกติเกิดขึ้นในภาพ ขณะเดียวกันกลับใช้คำบรรยายภาพแบบเรียบ ๆ นิ่ง ๆ (Quiet) บุคคลที่อยู่ในภาพจะสนทนากันโดยไม่เน้นไปที่จุดสำคัญในภาพ มุขในลักษณะนี้มักจะมาในรูปของคำถาม
3. *การสร้างเนื้อหาให้ขัดแย้งกัน* (The Reverse) คือการทำให้ผู้อ่านไม่คาดคิดว่าจะได้ผลลัพธ์ในลักษณะนั้น มีอยู่ด้วยกัน 2 วิธีคือ

3.1 เน้นคำบรรยาย(Caption)มากกว่าภาพ ใจความสำคัญที่ก่อให้เกิดมุก จะอยู่ในบทสนทนา ทำหน้าที่ในการเสริมภาพ มีลักษณะเยาะเย้ยถากถาง

3.2 เน้นในการใช้ภาพเพื่อแสดงความขัดแย้งของเรื่องราวมากกว่าคำบรรยาย โดยมากมักจะไม่ต้องการคำบรรยายเลย

4. เปรียบเทียบเรื่องยิ่งใหญ่กับเรื่องเล็กน้อย (Huge and Tiny) จุดหลักของมุกนี้คือการที่เรื่องสำคัญมาก ๆ กำลังดำเนินอยู่ แต่กลับถูกทำให้หมดความสำคัญไปด้วยเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ (ซึ่งมักจะแสดงออกมาด้วยคำพูด) ที่สำคัญคือ ภาพที่เห็นจะต้องสามารถบอกเล่าเรื่องราวได้โดยสมบูรณ์

5. ของโบราณและของสมัยใหม่ (Antique and Modern) ความคิดนี้ใช้การผสมผสานเก่ากับใหม่ ผ่านทางอุปนิสัย การแสดงออก คำพูดที่ใช้ เช่น คำบรรยายแบบโบราณกับภาพแบบสมัยใหม่ หรือคำบรรยายสมัยใหม่ใช้กับภาพแบบโบราณ หรืออาจจะเสนอความขัดแย้งนี้ด้วยภาพเพียงอย่างเดียว แต่ต้องระวังให้เหตุการณ์ที่นำมาใช้นั้นมีความเป็นไปได้

6. เขาเล่าว่า (Shop Talking) เป็นมุกที่นิยมนำมาใช้กันเสมอเมื่อมุขอื่น ๆ ใช้ไม่ได้ผล เช่นยกเอาคำพูดของนักปราชญ์ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้มีชื่อเสียงมากกล่าว แนวคิดนี้จะเริ่มต้นที่คำบรรยาย และภาพที่สอดคล้องกัน มักใช้กับจิตใต้สำนึกที่ซ่อนอยู่

7. การแต่งกายและอุปนิสัย (Habits and Customs) เสื้อผ้า การแต่งกายและนิสัยใจคอกของคน ชนชาติ ชนชั้นทางสังคม อาชีพ ล้วนแต่สามารถนำมาใช้เป็นวัตถุดิบทางความคิด ในมุกนี้ โดยใช้ภาพเป็นตัวนำเรื่อง เช่นเสื้อผาระหว่างคนต่างวัฒนธรรม ต่างกลุ่ม ต่างอาชีพ

8. คำบรรยายที่หักมุมในตอนจบ (Surprise Ending Caption) มุกนี้จะให้ความสำคัญต่อคำบรรยายอย่างมาก โดยคำบรรยายจะเริ่มต้นที่ถ้อยความธรรมดาและเน้นหักมุมในตอนจบแบบคนดูคาดไม่ถึง เช่น"...เลิกสูบบุหรี่นี้ะง่ายมาก....ผมลองมาหลายครั้งแล้ว" ภาพมักจะ

เป็นการสนทนาระหว่าง 2 ฝ่าย ทำหน้าที่เสริมคำบรรยายให้เด่นชัด การเน้นตัวอักษรเป็นสิ่งที่สำคัญ

จะเห็นได้ว่ารูปแบบและประเภทต่างๆของมุขนั้น เลียนแบบและอิงจากชีวิตจริง Polly Keener (1992 : 38-43) ได้แยกแยะมุขต่างๆโดยละเอียดดังนี้

1. *การเล่นสำนวน (Puns)* เล่นตลกกับคำที่รูปหรือเสียงคล้ายกันแต่ต่างความหมายกัน ต้องขึ้นกับประสบการณ์การรับรู้ความหมายของผู้ดู ภาพที่ดีจะช่วยให้การตีความหมายชัดเจนขึ้น
2. *ตลกเจ็บตัว (Slapstick / pratfalls)* เล่นตลกกับพฤติกรรมแบบดิบๆ เป็นตลกเวทีแบบแรกๆ
3. *การกล่าวเกินจริง (Hyperbole)* อาจเป็นการบรรยายที่เกินจริง หรือภาพที่เกินจริงก็ได้
4. *น้อยกว่าที่เป็นจริง (Understatements)* ตรงกันข้ามกับ Hyperbole สามารถสร้างอารมณ์ขันเล็กๆให้ผู้อ่าน
5. *บุคลิกที่ผิดไปจากรูปแบบที่ควรเป็น (Character doing something unusual for his or her type)* เช่นคนสูงวัยเดินร่าแบบวัยรุ่น
6. *การยึดเอาตามตัวอักษร (Literalism)* คนดูจะจินตนาการไปตามตัวอักษรแบบคำต่อคำและผิดไปจากความหมายที่ควรเป็น
7. *การพูดหรือความเห็นที่น่าหัวเราะ (The absurd remark)* เหตุผลที่น่าหัวเราะเพราะเป็นเรื่องไม่จริงอย่างเห็นได้ชัด เกี่ยวกับความคลาดเคลื่อน หรือการให้ความสำคัญกับสิ่งที่ไม่ควรได้รับ

8. คำถามหรือความเห็นที่โจ่งแจ้ง (The obvious question or comment) ซึ่งไม่มีใครคาดว่าจะได้ยินเพราะโจ่งแจ้งเกินไป
9. บุคคลิกบางอย่างที่ไม่รู้ตัวซึ่งผู้อ่านสามารถสังเกตเห็น (Character unaware of something the reader can see)
10. เล่นกับผลลัพธ์หรือนิสัยที่คาดเดาได้ล่วงหน้า (Playing on condition reflexes and habits) เช่น พ่อแม่บอกว่า"ไม่" ก่อนที่เด็กจะทันอ้าปากขออะไรเสียอีก
11. ความหมายซ้อน (Double entendre) คำหรือข้อความที่มี 2 ความหมาย โดยมากจะเป็นคำพวน ซึ่งผู้อ่านๆแล้วหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะคิดถึงความหมายที่แฝงอยู่
12. ความไม่ลงรอย (Non sequitur) ข้อสรุปที่ดูเหมือนมีเหตุผลไม่ลงรอยกับความคิดเห็นที่มีอยู่ก่อน คล้ายกับการใช้คำกวนหรือเล่นสำนวนโวหาร
13. สิ่งที่มีลักษณะเหมือนมนุษย์ (Anthropomorphism) ใส่อารมณ์และอุปนิสัยของมนุษย์ลงในสัตว์ สิ่งของ หรือพืช
14. มนุษย์ปลอมตัวเป็นสัตว์หรือสิ่งของ (Humans masquerading as animals or objects)ตรงข้ามกับหัวข้อที่ 13
15. ความไม่กลมกลืนของสิ่งที่อยู่ใกล้ๆกันหรือการไม่เข้ากับยุคสมัย (Incongruous juxtapositions or anachronisms) เช่น แก้วอัญมณีวางในห้อง Pop art
16. การล้อเล่นและการเลียนแบบ (Parody and pastiche) เช่นการล้อเลียนตลกตลกโดยเลียนแบบงานที่มีชื่อเสียง
17. การเย้ยหยัน (Satire) การหัวเราะเยาะข้อผิดพลาด ความโง่
18. การย้อนกลับ (Reversal) ความคิดพื้นฐานถูกมองให้แตกต่างออกไปจากมุมมองของสิ่งที่ไม่น่าสนใจ เช่นสัตว์เลี้ยง เด็ก

19. ความกลัว (Fears) การขยายความกลัวให้มากเกินไปจนเหตุก็อาจกลายเป็นสิ่งที่น่าหัวเราะได้จากความน่าอัศจรรย์นั้นๆ

20. สะท้อนภาพหรือตั้งคำถามในความเป็นผู้เชี่ยวชาญ (Echoing the expert or questioning the expert) การทำตัวเป็น"ผู้เชี่ยวชาญ"จากคนที่ไม่ใช่"ผู้เชี่ยวชาญ"เป็นเรื่องน่าขำ

21. ผสมผสานการอุปมาอุปไมยและการใช้ถ้อยคำผิด ๆ (Mixed metaphors and malapropisms) เป็นการเล่นกับคำอีกแบบหนึ่ง โดยนำเอาคำอุปมาอุปไมยมาผสมผสานให้ผิดไปจากเดิมและไม่สมเหตุสมผล

22. การพูดกลับตัวอักษรโดยไม่ตั้งใจ (Spoonerisms)

23. ข้อความที่ขัดแย้งกับความรู้สึก (Paradox) คำกล่าวที่ขัดแย้งในตัวเอง อาจขัดแย้งกันโดยภาพ หรือภาพกับคำบรรยาย

24. การรู้ความจริงน้อยมาก (Little known facts)

25. ช่วงเวลาที่น่าอับอาย (Embarrassing moments) ทุกคนสามารถรับรู้ถึงความอับอายได้ และพร้อมที่จะขำขันบุคคลที่ทำตัวน่าอับอาย (ที่ไม่เกิดกับตนเอง)

26. การจูงใจให้คิด (Suggestion) เป็นการสร้างจินตนาการนอกเหนือไปจากในภาพหรือคำบรรยายของการ์ตูนได้บอกไว้ สามารถสื่อไปถึงบางสิ่งบางอย่างโดยอาศัย"พลังของการชักจูงใจให้คิดตาม"(Power of suggestion) ซึ่งผู้อ่านจะสร้างภาพตลกขึ้นในใจของตน

27. ช่วงเวลาที่น่าสงสาร (Poortiming) แสดงออกโดยบุคคลิกที่น่าขำ เช่นพนักงานขายที่กำลังพยายามทักทายลูกค้าอย่างนอบน้อม ขณะที่ตนกำลังถูกสุนัขของลูกค้าคนนั้นกัด

แนวคิดและทฤษฎีที่ได้เสนอมานี้ เพื่อเป็นกรอบนำความคิดในการศึกษาการใช้รหัสที่ปรากฏในงานของนักเขียนการ์ตูนไทยประเภทต่างๆ โดย

1. นำการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์วิทยา มาศึกษาถึงความหมายที่ปรากฏในการสื่อสารของงาน การ์ตูน ทั้งที่เป็นความหมายตรง(Denotation)และความหมายแฝง(Connotation) เพื่อค้นย้อน ไปถึงน้ำหนักและความสำคัญของรหัสที่นักวาดการ์ตูนเลือกใช้ ในการกำกับระบบของสัญลักษณ์ ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความหมายนั้น ๆ ในการ์ตูนแต่ละประเภทที่ทำการศึกษา

2. แนวคิดเกี่ยวกับรหัสเฉพาะของการ์ตูน (Cartoon Codes) ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นรหัส หลักและรหัสย่อยของ Facial Expression Codes ทำหน้าที่เป็น Presentational Code ในการสร้างบุคลิก นิสัย อารมณ์ ความรู้สึก การเคลื่อนไหว เพศ วัย รสนิยม ชั้นชั้นของตัวการ์ตูน สามารถวิเคราะห์ให้เห็นถึงลักษณะและความสำคัญที่นักวาดการ์ตูนแต่ละประเภทนำ Cartoon Codes มาใช้ ซึ่งมีผลต่อความยากง่ายของตัวการ์ตูน ตามความตั้งใจที่จะสื่อเข้าถึงกลุ่มผู้รับได้เร็วที่สุด โดยให้ผิดพลาดในการสื่อความหมายน้อยที่สุด

3. นำแนวคิดเกี่ยวกับมุข (Gags) ของการ์ตูน มาวิเคราะห์ถึงรหัสที่นำมาใช้สำหรับการ กำกับและดำเนินเรื่องราวเพื่อให้เกิดความน่าสนใจและอารมณ์ขัน การนำมุขมาใช้ในการสร้างงาน การ์ตูนให้ประสบความสำเร็จในการสื่อสารนั้น ย่อมเกี่ยวพันไปถึงความสอดคล้องของปริบทที่ เกี่ยวเนื่อง อันได้แก่ประสบการณ์ วัฒนธรรมร่วมของผู้รับสาร และอายุ

ทั้งนี้ เพื่อศึกษาให้เห็นถึงรูปแบบและความสำคัญของรหัส ที่นักวาดการ์ตูนประ เภทต่าง ๆ นำมาใช้ เพื่อสื่อสารกับกลุ่มผู้รับเป้าหมายให้เร็วที่สุดและผิดพลาดน้อยที่สุด ตาม ประเภทของการ์ตูนที่แจกแจงไว้ ซึ่งเกี่ยวข้องไปถึงปริบทต่างๆ ประเภทของรหัสและการเข้า รหัสเพื่อสื่อสารผ่านช่องทางการสื่อสารไปสู่ผู้รับสารผ่านการตีความ ความสัมพันธ์ของกระบวนการ สื่อสารนี้ จะนำไปสู่ความเข้าใจในเรื่องการใช้รหัสในงานการ์ตูนตามที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา