



คอมมิคส์กับข้อเขียนทางประวัติศาสตร์ : ประวัติศาสตร์ร่วมสมัยของอาร์ต สปีเกลแมน
วิศรุตา พุ่มสุนทร

ภาควิชาประวัติศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



คำสำคัญ ประวัติศาสตร์นิพนธ์, การ์ตูน, คอมมิคส์, อาร์ต สปีเกลแมน, การนำเสนอ

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งทำความเข้าใจความสัมพันธ์ที่ไม่ลงรอยระหว่างคอมมิคส์ (comics) กับข้อเขียนทางประวัติศาสตร์ ในการนำเสนอเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ หนังสือการ์ตูนเป็นรูปแบบทางศิลปะที่ถูกมองว่าต่ำชั้นและพัฒนาขึ้นมาจากการถ่ายทอดจินตนาการและให้ความบันเทิงสำหรับเด็ก แต่จากปลายทศวรรษที่ 1980 เป็นต้นมา หนังสือประเภท “นวนิยายภาพ” โดยเฉพาะผลงานของอาร์ต สปีเกลแมนและนักเขียนอีกหลายคนได้นำเสนอความรุนแรงและความขัดแย้งอันซับซ้อนของเหตุการณ์ประวัติศาสตร์สมัยใหม่ มีส่วนทำให้ผลงานเหล่านี้ได้รับการยกย่องโดยนักวิจารณ์และได้รับรางวัลการประพันธ์ระดับสูงหลายรางวัล จากการศึกษาพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของคอมมิคส์และผ่านกรอบทางทฤษฎี บทความนี้ชี้ให้เห็นว่าคอมมิคส์มี “ความเป็นประวัติศาสตร์” ในหลายๆแง่มุม ทั้งในแง่ของการนำเสนอและในแง่ของเวลา





“นวนิยายภาพ” หรือ graphic novel ที่มีเนื้อหาประเภทประวัติศาสตร์หรือชีวประวัติได้รับความนิยมและได้รับการศึกษาในเชิงศิลปะและวรรณกรรมอย่างมากตั้งแต่ทศวรรษที่ 1990 เป็นต้นมา โดยเฉพาะจากความสำเร็จของ *Maus : A Survivor's Tale* (1986, 1991) ผลงานหนังสือการ์ตูนของอาร์ต สปีเกลแมน (Art Spiegelman) นักเขียนการ์ตูนชาวอเมริกันเชื้อสายโปแลนด์ ที่ได้รับรางวัลสำคัญทางวรรณกรรมระดับสูงอย่างเช่น รางวัลพูลิตเซอร์ *Maus* ยังถูกนำไปศึกษาในวงวิชาการอย่างกว้างขวางในมิติการนำเสนอทางประวัติศาสตร์และในฐานะผลงานวรรณกรรมประเภท เรื่องจากผู้รอดชีวิต (survivor's tales) มีผลงานหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาประวัติศาสตร์และชีวประวัติอีกหลายชิ้นที่ประสบความสำเร็จในทิศทางเดียวกับ *Maus* ดังเช่น *Palestine* (2001) และ *Safe Area Gorazde : The War in Eastern Bosnia 1992-1995* (2000) โดย Joe Sacco, *Persepolis : The Story of a Childhood* (2003) โดย Marjane Satrapi, *The Plot : The Secret Story of The Protocols of the Elders of Zion* (2005) โดย Will Eisner และ *The 9/11 Report : A Graphic Adaptation* (2006) โดย Sid Jacobson และ Ernie Colón¹ ซึ่งงานที่กล่าวมาล้วนมีมิติการนำเสนอข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์สูง ทั้งผ่านชีวประวัติ อดีตชีวประวัติ และประวัติศาสตร์ ที่เกี่ยวข้องกับความจริงและความขัดแย้ง เช่น การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ สงครามและความขัดแย้งทางชาติพันธุ์และศาสนาในศตวรรษที่ 20 ที่มีความรุนแรง โดยเป็นงานที่ผสมเอาเนื้อหาของข้อเขียนประเภทประวัติศาสตร์ที่ให้ความสำคัญกับการรายงานข้อเท็จจริง ความถูกต้องแม่นยำ และความ เป็นวัตถุวิสัย เข้ากับรูปแบบทางศิลปะหรือสื่อที่พัฒนาขึ้นมาบนการให้ความบันเทิงและจินตนาการ อย่างเช่น คอมมิกส์ (comics) หรือหนังสือการ์ตูน บทความนี้มุ่งทำความเข้าใจมิติทางการประพันธ์ของหนังสือนวนิยายภาพในฐานะข้อเขียนทางประวัติศาสตร์ ซึ่งวางอยู่บนความไม่ลงรอยภายในระหว่างหลักวัตถุวิสัยของข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์กับขนบงานประพันธ์ที่เน้นถึงจินตนาการ ความเหนือจริง และความบันเทิง โดยผ่านการทำความเข้าใจพัฒนาการของวรรณกรรมรูปแบบดังกล่าวในแง่ประวัติศาสตร์ศิลปะและประวัติศาสตร์นิพนธ์ นอกจากนั้นยังทำความเข้าใจวรรณกรรมประเภทนี้ในเชิงทฤษฎีซึ่งกล่าวถึงความตึงเครียดและความไม่ลงรอยระหว่างรูปแบบวรรณกรรม และเนื้อหาที่กล่าวมา โดยศึกษาวิเคราะห์งานชิ้นสำคัญของสปีเกลแมน ได้แก่ *Maus I* และ *Maus II* ที่กล่าวถึงประสบการณ์ของโฮโลคอสต์ของบิดาของผู้แต่ง และ *In the Shadow of No Towers* ที่กล่าวถึงประสบการณ์และทัศนคติต่อเหตุการณ์วินาศกรรมวันที่ 11 กันยายน 2001

ประวัติศาสตร์นิพนธ์กับการเล่าเรื่องด้วยภาพ

ข้อเขียนประเภทประวัติศาสตร์เป็นรูปแบบการประพันธ์ที่มีรากฐานและกำเนิดขึ้นในโลกกรีกโบราณ มีหน้าที่หลักคือการรายงานข้อเท็จจริงจากเหตุการณ์อดีต รูปแบบงานประพันธ์ลักษณะนี้ ถูกเรียก

34 คอบบลิ์กับข้อเขียนทางประวัติศาสตร์ : ประวัติศาสตร์ร่วมสมัยของอาร์ต สปีเกลแมน โดย วิศรุต พึ่งสุนทร





ว่า *historia* (enquiries) ซึ่งมีรากศัพท์มาจากคำกรีกที่มีนัยของการสืบเสาะและไต่ตรองอย่างเป็นเหตุเป็นผล² ผ่านงานของนักประวัติศาสตร์กรีกอย่างเฮโรโดตัส (Herodotus) และ ธุซิดิดีส (Thucydides) *historia* พัฒนาขึ้นเป็นวรรณกรรมที่มีรูปแบบและเนื้อหาเฉพาะตัว กล่าวคือ เป็นเรื่องเล่าในรูปร้อยแก้วที่เน้นถึงเหตุการณ์หรือกลุ่มเหตุการณ์อดีต ผ่านการสืบเสาะอย่างเป็นระบบในเชิงประจักษ์โดยมีแหล่งที่มาของข้อมูลหรือหลักฐานที่น่าเชื่อถือ อธิบายความเป็นไปของเหตุการณ์โดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลางโดยลดบทบาทของคำอธิบายเหนือธรรมชาติ อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับทัศนະแบบวัตถวิสัยและความเป็นกลาง *historia* เป็นข้อเขียนร้อยแก้วที่ใช้ภาษาเชื่อมโยงสาเหตุและผลลัพธ์แบบเหตุผลนิยม โดยสนใจด้านการเมืองและสงครามอย่างจริงจังเพื่อเป็นความรู้ ความเข้าใจ ไม่ได้มุ่งเร้าความรู้สึกร่วมหรือสร้างความบันเทิงเป็นสำคัญ อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับมิติของการรายงานสถานการณ์อย่างเป็นวัตถวิสัย ซึ่งแนวทางดังกล่าวเข้มข้นขึ้นในประวัติศาสตร์ของธุซิดิดีส แม้ว่าศิลปะกรีกจะเป็นแม่แบบสำคัญต่ออารยธรรมต่อๆ มา แต่วัฒนธรรมกรีกไม่ปรากฏความพยายามในการนำแนวทางการเขียนประวัติศาสตร์แบบ *historia* มาสู่งานทัศนศิลป์ในการเล่าเรื่องเหตุการณ์จากอดีต แม้ประติมากรรมกรีกมักนำเสนอทั้งภาพแทนบุคคลในตำนานและบุคคลในประวัติศาสตร์ นอกจากนี้การเล่าเรื่องต่อเนื่องด้วยจิตรกรรมและประติมากรรมจะต้องใช้ทรัพยากรและกำลังคนสูงแล้ว การนำเสนอในแบบลำดับเวลายังไม่สอดคล้องกับศิลปะกรีกที่ให้ความสำคัญกับเอกภาพทางเวลาและสถานที่สูง แม้ศิลปะกรีกจะนำเสนอเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ก็ไม่นิยมนำเสนอการเปลี่ยนผ่านของเวลาและสถานที่ ซึ่งมีความจำเป็นในวรรณกรรมร้อยแก้วเล่าความเป็นไปของเหตุการณ์ในแบบ *historia* ส่วนศิลปะเฮเลนนิสติกที่ให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนผ่านทางเวลาสูง แต่ก็ไม่ได้เน้นการเล่าเรื่องที่มีความละเอียดและต่อเนื่องนัก โดยทั่วไปนิยมใช้ภาพแต่ละฉากเล่าเรื่องแทนตอนแต่ละตอน (cyclic narrative)

จิตรกรรมและประติมากรรมสมัยโรมันมีความพยายามในการเล่าเรื่องด้วยภาพในลักษณะตามลำดับเวลาต่อเนื่องอยู่มาก โรมันตั้งแต่สมัยสาธารณรัฐมีขนบการแท่นและจัดแสดงภาพเขียนฉลวยชัย (triumphal painting) ซึ่งจากหลักฐานทางวรรณกรรมคาดว่าเป็นภาพการรบที่เฟื่องฟูและล้นหลามและมีมิติของการรายงานเชิงวัตถวิสัยที่มีความละเอียดและต่อเนื่องสูง³ แต่เนื่องจากวาดบนวัสดุไม่ทนถาวรจึงไม่พบหลงเหลือมาให้ศึกษา แต่งานทัศนศิลป์ที่เล่าเรื่องต่อเนื่องที่หลงเหลือมาให้เห็นในปัจจุบันคือรูปแกะสลักรอบเสาทรากัน (Trajan's Column) ซึ่งนอกจากการใช้ภาพเล่าเหตุการณ์ประวัติศาสตร์อย่างละเอียดและต่อเนื่องนี้ ยังอาจถือได้ว่าเสาทรากันเป็นจุดสูงสุดประติมากรรม หรือจิตรกรรมพยายามทำหน้าที่ทางวรรณกรรมในแบบ *historia*⁴ ในรัชสมัยของจักรพรรดิพระองค์ต่อๆ มา ยอดแนวทางการรำลึกสงครามด้วยประติมากรรมเล่าเรื่องต่อเนื่องรอบเสา เช่น เสามาร์คัส ออเรเลียส (Column of Marcus Aurelius), เสาอาร์เคเดียส (Column of Arcadius) และเสาจัสติเนียน (Column of Justinian) แต่เสาชัยเหล่านี้ไม่อาจเทียบได้กับเสาทรากัน เนื่องจากลดการเล่าเรื่องที่มีลำดับต่อเนื่องและรายละเอียดลง กลายเป็นนิยมนำเสนอภาพของจักรพรรดิในลักษณะเชิดชู





สรรเสริญ มากกว่าการรายงานความเป็นไปของเหตุการณ์สงครามซึ่งเป็นแนวทางที่มีรากฐานมาจาก *historia* แบบกรีก

ในวรรณกรรมละตินยังมีแนวคิดในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างงานประพันธ์และทัศนศิลป์ที่เห็นได้ค่อนข้างชัดกว่ากรีก ขบวนการการประพันธ์ในสมัยโรมันให้คุณค่ากับภาษาที่บรรยายให้เกิดภาพสูง และส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมและทัศนศิลป์ ดังที่ปรากฏในวลี “ut pictura poesis” (as is painting so is poetry) จากข้อเขียน *Ars Poetica* ของฮอเรซ (Horace) ที่ชี้ให้เห็นความเชื่อมโยงที่ใกล้ชิดระหว่างกวีนิพนธ์และทัศนศิลป์ จะเห็นได้ว่าจิตรกรรมและประติมากรรมโรมันก็มีความสัมพันธ์กับวรรณกรรมที่แนบชิด เห็นได้จากความพยายามเล่าเหตุการณ์อดีตที่ปรากฏบนประติมากรรมและสถาปัตยกรรมโรมันหลายชิ้น รวมถึงประติมากรรมรอบเสาพราจันซึ่งสร้างขึ้นในสมัยเดียวกับที่ทาสิตัส (Tacitus) เขียนประวัติศาสตร์ชิ้นสำคัญทั้งสองชิ้น นักประวัติศาสตร์หลายท่านชี้ให้เห็นถึงความสอดคล้องในด้านการนำเสนอและทัศนคติหลายๆ ด้านระหว่างประวัติศาสตร์ของทาสิตัสและเสาพราจัน เช่น ทศนะต่อชนชาติอื่นภายใต้การปกครองของจักรวรรดิโรมัน ซึ่งในทางกลับกันได้สะท้อนให้เห็นทัศนคติต่อสังคมโรมันเอง⁵ นอกจากนี้ยังชี้ให้เห็นถึงเทคนิคในการเล่าเรื่อง (narrative techniques) ที่มีการส่งอิทธิพลระหว่างทัศนศิลป์และข้อเขียนทางประวัติศาสตร์ โรนัลด์ เมลเลอร์ (Ronald Mellor) ชี้ว่าข้อเขียนเชิงประวัติศาสตร์โรมันตั้งแต่ยุคแรกๆ มีจุดเด่นตรงที่ให้ความสำคัญ กับการทำให้เกิดภาพความสมจริง ทั้งประวัติศาสตร์ของลิวิ ข้อเขียนของจูเลียส ซีซาร์และซูโตเนียสมีความพยายามสร้างเรื่องราวในลักษณะที่เร้าให้เกิดความสมจริงสูง ทั้งลักษณะของบุคคล ความเป็นไปของเหตุการณ์ และการอธิบายลักษณะทางกายภาพ ประวัติศาสตร์ของทาสิตัสก็ได้รับการยกย่องในแง่ที่มีลักษณะการบรรยายให้เกิดภาพสมจริงสูงเช่นเดียวกัน โดยเฉพาะการสร้างภาพบุคคล มีนักเขียนรุ่นหลังหลายท่านที่ชื่นชมทาสิตัสและเปรียบประวัติศาสตร์ของทาสิตัสกับจิตรกรรม⁶

นอกจากเสาพราจันจะเป็นแม่แบบทางสถาปัตยกรรมและประติมากรรมของสิ่งก่อสร้างอนุสรณ์เฉลิมชัยโรมันแล้ว นักวิชาการที่สนใจประวัติศาสตร์ของคอมมิวนิสต์ยังเห็นว่าเป็นงานที่นำทางวิธีการเล่าเรื่องตามลำดับเวลาและเป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาการของสื่อและเทคนิคการเล่าเรื่องของหนังสือการ์ตูน⁷ หากมองคอมมิวนิสต์ในฐานะรูปแบบงานประพันธ์และรูปแบบศิลปะก็ถือได้ว่าเป็นรูปแบบใหม่อันหนึ่งของศตวรรษที่ 20 ที่พัฒนาอยู่บนเทคโนโลยีการผลิตซ้ำสื่อด้วยเครื่องจักร เดินตามภาพถ่ายและภาพยนตร์ที่พัฒนาขึ้นก่อน โดยเป็นรูปแบบทางศิลปะที่มีแนวทางและสุนทรียศาสตร์เป็นของตัวเอง อีกทั้งยังมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อภาพยนตร์ที่มีความสำคัญกับการเปลี่ยนผ่านของเวลาเช่นเดียวกัน ขณะที่ภาพยนตร์เป็นหนึ่งในสื่อที่ขึ้นกับการผลิตซ้ำด้วยเครื่องจักรจึงวางอยู่บนข้อถกเถียงเรื่องวัตถุวิสัย จึงพัฒนาอยู่บนสุนทรียศาสตร์การนำเสนอความเป็นจริงและการรายงานหรือที่เรียกว่า “ลัทธินิยมเชิงสารคดี” (documentary realism) ส่วนคอมมิวนิสต์ที่ผูกอยู่กับการสร้างสรรค์

36 คอบมิกส์กับข้อเขียนทางประวัติศาสตร์ : ประวัติศาสตร์ร่วมสมัยของอาร์ต สปีกาลแมน โดย วิกตอร์ มัวร์





ด้วยมือและปาก เจียงวออยู่บนหลักของการถ่ายทอดตามจินตนาการและความเห็นจริง อีกทั้งยังถูกผูกติดกับการเป็นรูปแบบของความบันเทิงสำหรับเด็กหรือเยาวชน ไม่ได้มีภาพของการเป็นสื่อที่นำเสนอข้อเท็จจริง ความสัมพันธ์ระหว่างคอมมิวนิสต์กับข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์จึงดูเหมือนเป็นสิ่งที่ห่างเหินกัน โดยเฉพาะในช่วงศตวรรษที่ 20 ที่คอมมิวนิสต์มีพัฒนาการมาสู่สื่อที่มุ่งตอบสนองความบันเทิงมวลชนในการนำเสนอสิ่งที่เห็นจริงหรือมาจากจินตนาการ ห่างไกลไปจากการนำเสนอที่ปรากฏอยู่บนเสาหอร้า

ความย้อนแย้งของรูปแบบและเนื้อหาการประพันธ์ : *Maus* และ “Yellow Journalism”

หากมองที่รูปแบบ “นวนิยายภาพ” (graphic novel) ในเนื้อหาประเภทประวัติศาสตร์หรือการรายงานข้อเท็จจริงในลักษณะจริงจัง ดังที่ปรากฏในช่วงทศวรรษ 1990 เห็นได้ถึงการหันกลับไปหาสิ่งที่ขัดกับธรรมชาติของสื่อชนิดนี้ โดยหันมาสนใจเนื้อหาที่วางอยู่บนการรายงานอย่างเป็นวัตถุวิสัย มีแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือและมีภาพของความจริงจัง ในขณะที่รูปแบบที่เป็น “การ์ตูน” มีนัยของการให้ความบันเทิงและจินตนาการที่เห็นจริง อีกทั้งยังมีภาพของความขบขันและเบาสบาย รวมถึงเป้าหมายผู้อ่านที่เป็นเด็กหรือเยาวชนซึ่งผูกโยงกับความไร้เดียงสา นวนิยายภาพเชิงประวัติศาสตร์ที่กล่าวมาจึงวางอยู่บนความย้อนแย้งไม่ลงรอยดังกล่าว เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผลงานของสปีเกลแมนได้รับความสนใจจากนักวิจารณ์และนักวิชาการด้านวรรณกรรม ซึ่งที่ได้รับการศึกษามากที่สุดคือหนังสือชุด *Maus : A Survivor's Tale*⁸ โดยเป็นวรรณกรรมที่มุ่งนำเสนอประเด็นใหญ่ในทางประวัติศาสตร์ของศตวรรษที่ 20 กล่าวคือ ประสบการณ์จากกระบวนการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิวและค่ายกักกันในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง ส่วนงานอีกชิ้นหนึ่งคือ *In the Shadow of No Towers* (2004) เป็นการตูนที่ทำความเข้าใจเหตุการณ์วินาศกรรมวันที่ 11 กันยายน 2001

ใน *Maus* สปีเกลแมนนำเสนอเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่เป็นเรื่องของความรุนแรงและความซับซ้อนทางด้านเหตุการณ์และสาเหตุ ผ่านรูปแบบการประพันธ์ของหนังสือการ์ตูนที่มีนัยของความขบขันและการล้อเลียน การ์ตูนยังเป็นสื่อที่วางอยู่บนพื้นฐานความเข้าใจแบบสามัญทัศน์ (stereotype) ความไม่ลงรอยกันระหว่างรูปแบบการประพันธ์กับเนื้อหาทางประวัติศาสตร์เป็นประเด็นที่ถูกกล่าวถึงอย่างมากในทางวิชาการและการวิจารณ์⁹ ผลงานของสปีเกลแมนชิ้นล่าสุดที่เกี่ยวกับการศึกษาคือหนังสือการ์ตูนที่ใช้ชื่อว่า *In the Shadow of No Towers*¹⁰ ซึ่งเป็นหนังสือที่ตีพิมพ์โดยใช้รูปแบบและชุดของภาษาในการนำเสนอการ์ตูนแทรกในหนังสือพิมพ์ (comics supplement หรือ Sunday comics) ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการประพันธ์ในแบบของการ์ตูนเบาสบายที่มุ่งสร้างความผ่อนคลายและสร้างความบันเทิงระหว่างการอ่านเนื้อหาหนัก ๆ ในหนังสือพิมพ์ เห็นได้ชัดว่าการตูนแทรกดังกล่าวมีนัยของความไม่มีสาระและความต่ำชั้นทางรูปแบบวรรณกรรมและศิลปะ ตัดกับ





เนื้อหาของกรรารายงานข่าวสารการเมืองและเศรษฐกิจที่ปรากฏในสิ่งพิมพ์ อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับความแม่นยำและภาษาที่แสดงถึงความจริงที่น่าเชื่อถือ โดยลักษณะย้อนแย้งดังกล่าวมีความจำเป็นต่อการนำเสนอเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์ในหลายๆ แ่งมมด้วยกัน

ภาวะตึงเครียดที่เกิดจากการปะปนกันระหว่างข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์และการประพันธ์ เป็นประเด็นที่ถูกกล่าวถึงอย่างมากตั้งแต่ในงาน *Maus : A Survivor's Tale* ซึ่งได้ถูกเขียนถึงในแง่มุมของการมาสมกันระหว่างชีวประวัติ เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์กับการ์ตูน ด้วยรูปแบบดังกล่าว *Maus* แสดงถึงความตึงเครียดระหว่างข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์กับเรื่องราวที่ปรุงแต่งขึ้น ระหว่างเรื่องราวประสบการณ์ของไฮโคสส์ที่ถือว่าเป็นเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับ ความรุนแรงกับรูปแบบของการ์ตูนที่สื่อนัยของความไม่เป็นสาระ เกิดเป็นความไม่ลงรอยกันของการประพันธ์ ซึ่งโดยปกติแล้วจะมีทางที่แยกออกจากกัน เกิดเป็นการตั้งคำถามต่อสถานะของเหตุการณ์ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์³⁸ ใน *In the Shadow of No Towers* สปีเกลแมนนำเสนอประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์การก่อวินาศกรรม 9/11 โดยสปีเกลแมนนำเสนอผ่านรูปแบบการ์ตูนพิมพ์แทรกในหนังสือพิมพ์ที่มีทำที่ยั่วถากถางทางการเมือง ใน *In the Shadow of No Towers* สปีเกลแมนชี้ถึงประเด็นดังกล่าวอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ระหว่างรูปแบบที่ต่ำชั้นของส่วนการ์ตูนที่พิมพ์แทรกในหนังสือพิมพ์รายวันในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ซึ่งเน้นความเบาสมองตลกโปกษาและล้อเลียนในประเด็นที่ไม่ถูกต้องทางการเมืองนัก เช่น ความรุนแรงทางสังคม ความขัดแย้งทางการเมืองและทัศนคติเหยียดผิวโดยแสดงออกในลักษณะเบาสมอง สปีเกลแมนนำมาเชื่อมโยงกับบาดแผลทางจิตกับเหตุการณ์ 9/11 ซึ่งนับว่าเป็นประเด็นจริงจัง ซึ่งความตึงเครียดระหว่างเนื้อหาและรูปแบบดังกล่าวเป็นลักษณะที่สปีเกลแมนใช้ในงานของเขาโดยตลอด

หากย้อนกลับไปศึกษาพัฒนาการของคอมมิคส์ในทางประวัติศาสตร์ ซึ่งในทางหนึ่ง *In the Shadow of No Towers* ก็ได้พยายามย้อนกลับไปทำความเข้าใจจากฐานอันนี้ โดยสปีเกลแมนพยายามทบทวนบทบาทของสื่อชนิดนี้ที่ต้องพัวพันกับความขัดแย้ง โดยความขัดแย้งดังกล่าวแฝงอยู่ในพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของคอมมิคส์ *In the Shadow of No Towers* แบ่งออกเป็นสองส่วนด้วยกัน ในส่วนแรกการ์ตูนของสปีเกลแมนเป็นไปในลักษณะของการหยิบยืมเอาอุปหน้า แบบการ์ตูนแทรกหนังสือพิมพ์ โดยใช้รูปแบบการ์ตูนหลากหลายสมัยและหลายรูปแบบมาสมกัน นำเสนอเหตุการณ์ 9/11 ในหลายๆ แ่งมมและผ่านการ์ตูนหลายเรื่องรวมถึงในตัวละครต่างๆ ใน *Maus* โดยนำตัวละครมาจากการ์ตูนแทรกในหนังสือพิมพ์ (comic supplements หรือ Sunday comics) ในยุคแรกเริ่ม ส่วนที่สองเป็นการนำเอาการ์ตูนแทรกจากปลายศตวรรษที่สิบเก้าและต้นศตวรรษที่ 20 มาพิมพ์ใหม่เพื่อสื่อถึงทัศนคติและความรู้สึกต่อเหตุการณ์ 9/11 ซึ่งเวลานั้นเป็นยุคเริ่มแรกของการ์ตูนในหนังสือพิมพ์รายวัน สปีเกลแมนใช้การ์ตูนดังกล่าวเพื่อสะท้อนทัศนคติทางสังคมบางอย่างซึ่งมีอยู่ในยุคนั้นมานำเสนอเหตุการณ์ 9/11 โดยนำตัวการ์ตูนในยุคแรกเช่น *Hogan's*

38 คอมนิกส์กับข้อเขียนทางประวัติศาสตร์ : ประวัติศาสตร์ร่วมสมัยของอาร์ต สปีเกลแมน โดย วิศรุต พึ่งสุนทร





Alley (เริ่ม 1895), *The Katzenjammer Kids* (เริ่ม 1897), *Happy Hooligan* (เริ่ม 1900), *Glorious Forth of July* (เริ่ม 1902), *Little Nemo in Slumberland* (เริ่ม 1905) *The Kinder-Kids* (เริ่ม 1906) และ *Krazy Kat* (เริ่ม 1913)

หากให้ความสนใจต่อบริบททางสังคมและการเมืองของการ์ตูน จะเห็นได้ว่ามันเป็นส่วนสำคัญต่อการเกิดขึ้นของรูปแบบการเขียนข่าวที่เรียกว่า “yellow journalism” ในยุคที่เกิดการอพยพแรงงานสู่สหรัฐอเมริกาครั้งใหญ่ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ซึ่งเป็นยุคกำเนิดหนังสือพิมพ์และการข่าวสมัยใหม่ที่เน้นการเข้าถึงผู้อ่านที่เป็นประชากรหมู่มาก ในยุคที่ข้อจำกัดด้านการอ่านออกเขียนได้และความรู้ภาษาอังกฤษเป็นสิ่งท้าทายการขยายตัวของหนังสือพิมพ์รายวัน ได้มีพัฒนาการของรูปแบบและเนื้อหาแบบใหม่ของหนังสือพิมพ์ที่มีการใช้ภาพประกอบจำนวนมาก มีการใช้พาดหัวและการประโคมข่าวเพื่อเพิ่มยอดขาย โจเซฟ พูลิทเซอร์ (Joseph Pulitzer) ผู้ริเริ่มในหนังสือพิมพ์ *New York World* และวิลเลียม แรนดอล์ฟ เฮิร์สต์ (William Randolph Hearst) ผู้ริเริ่มในหนังสือพิมพ์ *New York Journal* มีส่วนในสงครามแย่งชิงผู้อ่านครั้งนี้ โดยยุทธศาสตร์สำคัญอันหนึ่งคือการตีพิมพ์ส่วนแทรกซึ่งเป็นการดูสีในฉบับวันอาทิตย์ นอกจากจะดึงดูดเด็กแล้วยังให้เข้าถึงผู้อ่านกลุ่มแรงงานอพยพที่มีการศึกษาไม่สูงนักและมีความรู้ภาษาอังกฤษน้อย สีเหลือง จากสีของกระดาษคุณภาพต่ำกลายมาเป็นสิ่งที่เป็เอกลักษณ์ของหนังสือพิมพ์ชนิดนี้ กลายมาเป็นชื่อของรูปแบบการเขียนข่าว ต่อมาจึงกลายเป็นที่มาของคำว่า “yellow journalism” อีกทั้งยังคล้องกับตัวการ์ตูนสำคัญชื่อ “Yellow Kid” จาก *Hogan’s Alley* โดยริชาร์ด เอทโกต์ (Richard Outcault) ที่เสนอเรื่องราวและตัวละครที่เป็นเด็กจรจัด “Yellow Kid” กลายเป็นตัวละครเด่นตัวแรกและเป็นที่มาของวลีดังกล่าว

จนกระทั่งต่อมาจึงพัฒนาวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ เช่น การเล่าเรื่องต่อเนื่องเป็นช่องๆ เส้นแสดงการเคลื่อนไหว การใช้บอลูนคำพูดและเทคนิคอื่นๆ ที่ต่อมากลายเป็นหัวใจสำคัญของการ์ตูน แม้ว่าการ์ตูนเหล่านี้จะเรียกตัวเองว่า “สำหรับเด็ก” แต่ที่จริงแล้วผู้อ่านส่วนมากจะเป็นกลุ่มผู้ใหญ่ การ์ตูนดังกล่าวใช้ภาพในการวิพากษ์วิจารณ์สังคมและการเมือง แม้จะใช้ตัวละครเด็กแต่ก็มีเรื่องราวที่แฝงไว้ด้วยความรุนแรงและปัญหาทางสังคมในหลายๆ ด้าน ซึ่งใน *In the Shadow of No Towers* สปีเกลแมนใช้การ์ตูนนำเสนอประเด็นดังกล่าว รวมไปถึงทัศนคติเหยียดผิวที่โจ่งแจ้งและแสดงออกในทางเบาะสมอง หากมองในแง่มุมมองทางสังคม ความรุนแรงและความเบาะสมองเหล่านี้กลับเป็นสิ่งที่ช่วยในการทำความเข้าใจประวัติศาสตร์ สปีเกลแมนใช้การ์ตูนเพื่อชี้ให้เห็นถึงความซับซ้อนและความขัดแย้งในการทำความเข้าใจของเหตุการณ์รุนแรงในประวัติศาสตร์ ใช้รูปแบบของการนำเสนอที่เบาะสมองและลักษณะภาษาเขียนและภาษาภาพที่ต่ำชั้นเช่นการ์ตูน ซึ่งวางอยู่บนเส้นแบ่งระหว่างความเป็นสาระและความไร้สาระ ความมีเหตุผลและไม่มีเหตุผล มาทำความเข้าใจความร้ายแรงและเนื้อหาที่จริงจังทางประวัติศาสตร์ โดยสปีเกลแมนเขียนถึงประเด็นดังกล่าวว่า “หลัง





เหตุการณ์ 9/11 ขณะที่รอคอยว่าเมื่อใดจะมีเหตุการณ์ก่อการร้ายเกิดขึ้นอีก หลายคนก็ปลอบใจตัวเองด้วยวินิพนธ์ ขณะที่คนอื่นๆ ก็ปลอบด้วยการดูหนังจากหนังสือพิมพ์เก่าๆ”¹²

ภาพความเป็นสัตว์ : จาก Yellow Kid ถึง *Maus*

นอกจากความแตกต่างที่เห็นได้ชัดระหว่างประวัติศาสตร์กับการ์ตูนที่ด้านหนึ่งใช้ร้อยแก้วเล่าเรื่อง ขณะที่อีกด้านใช้ภาพวาดในการสื่อ การ์ตูนจึงเป็นรูปแบบการประพันธ์ที่ถือว่าต่ำชั้น การนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนยังต้องอยู่ภายใต้กรอบและขนบที่มี สิ่งหนึ่งที่เป็นขนบสำคัญของการ์ตูนคือการใช้เนื้อหาเกินจริง ซึ่งสิ่งที่ปรากฏในหลายยุคหลายวัฒนธรรมปรากฏในงานทั้งสองชิ้นของสปีเกลแมนและการ์ตูนแทรกหนังสือพิมพ์รายวันมาตลอด คือการใช้ตัวละครที่เป็นสัตว์แทนมนุษย์ และ มักนำเสนอมนุษย์ให้มีลักษณะทางกายภาพ พฤติกรรม และอุปนิสัยคล้ายสัตว์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวละครยอดนิยมในยุคแรกของการ์ตูนแทรกปลายศตวรรษที่ 19 อย่าง Yellow Kid ซึ่งเป็นเด็กสลัมหัวล้านพ่นเย็นจาก *Hogan's Alley* ของริชาร์ด เอทท์โกต์ Yellow Kid เหมือนกับตัวละครหลายๆ ตัวในการ์ตูนยุคนั้นที่มาจากชั้นล่างสุดของสังคม การใช้ตัวละครชนชั้นล่างเป็นมุมมองหลักในการวิจารณ์สังคม เป็นการสืบต่อมาจากขนบของนวนิยายพิการ์เอสค์ (picaresque novel) จากศตวรรษที่ 19 อีกทั้งยังเป็นหนึ่งในตัวละครสำคัญหลายตัวที่มีลักษณะทางกายภาพและพฤติกรรมตามทฤษฎีด้านความเสื่อมทางพันธุกรรม (degeneration) และลักษณะด้อยทางชาติพันธุ์ ผ่านวิธีคิดแบบศาสตร์ที่ศึกษาพัฒนาการทางสมองผ่านรูปร่างของกะโหลกศีรษะหรือ phrenology ซึ่งเป็นแนวคิดที่แพร่หลายในยุโรปในช่วงครึ่งหลังของศตวรรษที่ 19 การนำเสนอตัวการ์ตูนคนในภาพของสัตว์ยังเป็นการสืบต่อขนบการเขียนการ์ตูนล้อเลียนที่เฟื่องฟูอย่างสูงในช่วงศตวรรษที่ 19 ซึ่งส่วนหนึ่งได้รับอิทธิพลจากแนวคิดทางชีววิทยาของชาลส์ ดาร์วิน โดยลักษณะดังกล่าวปรากฏในการ์ตูนล้อเลียนโดยใช้แสดงถึงแง่มุมทางจิตวิทยาและบุคลิกลักษณะของมนุษย์ การ์ตูนล้อเลียนของเจ. เจ. กรองวิลล์ (J.-J. Grandville) ในชุด *Métamorphoses du Jour* และ *Scènes de la vie privée et publique des animaux* ที่เสียดสีล้อเลียนการเมืองและชนกลุ่มต่างๆ ในสังคม รูปแบบดังกล่าวยังปรากฏในการ์ตูนเสียดสีการเมืองฝรั่งเศสของโอโนเร โดมีเย (Honoré Daumier) ที่วาดภาพใบหน้านักการเมืองซึ่งเน้นถึงความเป็นสัตว์และความเสื่อมทางพันธุกรรม เพื่อแสดงถึงบุคลิกและพฤติกรรมด้านลบของนักการเมืองในยุคนั้นดังเช่นในภาพ *Masks of 1831*

การใช้ภาพสัตว์เป็นตัวแทนชนชั้นหรือชาติพันธุ์นั้นมีมาตลอดในประวัติศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับทิศทางความคิดแบบชาลส์ ดาร์วินที่นำมาประยุกต์ในทางสังคม (social Darwinism) ในช่วงที่รัฐบาลนาซีมีอำนาจจะเห็นได้ในการ์ตูนที่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ *Der Strumer* และในภาพยนตร์เรื่อง *Der Ewige Jude* (1940) ที่นำเสนอชาวยิวโดยเปรียบเทียบเป็นหนูสกปรกที่ต้องถูกกำจัด

40 คอบบ์กับข้อเขียนทางประวัติศาสตร์ : ประวัติศาสตร์ร่วมสมัยของอาร์ต สปีเกลแมน โดย วิศรุต พุ่มสุนทร





ตัวการ์ตูนอเมริกันที่โด่งดังในประวัติศาสตร์หลายตัวจนถึงมิกกี้เมาส์ก็มีลักษณะดังกล่าว ตัวละครใน *Maus* ก็เช่นกันที่ผู้เขียนให้ตัวละครเยอรมันเป็นแมว ยิวเป็นหนู ชาวโปแลนด์เป็นสุกร ชาวอเมริกันเป็นสุนัข และชาวฝรั่งเศสเป็นกบ โดยสปีเกิลแมนใช้ลักษณะและบุคลิกคล้ายสัตว์ที่กล่าวมา ย้อนกลับไปวิพากษ์สามัญทัศน์ (stereotype) ทางสังคมต่อชาติพันธุ์และชนชั้น ทั้งยังเป็นการวิจารณ์วัฒนธรรมบันเทิงในอเมริกาว่าหมกมุ่นกับการทำให้สัตว์ที่สกลปรกเป็นพาหะนำโรคนั้นกลายเป็นสัตว์ที่ื่องและนำมาสร้างความบันเทิง นักเขียนหลายท่านเชื่อมโยงตัวการ์ตูนในลักษณะนี้กับทัศนคติต่อคนผิวดำในอเมริกา มิกกี้เมาส์ยังมีลักษณะและการแต่งกายคล้ายตัวตลกหน้าดำ (blackface comedy) ซึ่งเป็นการแสดงล้อเลียนคนผิวดำที่เล่นโดยคนขาวในการแสดงวอดวิลล์ (Vaudeville) และในปี ค.ศ. 2007 สถานีโทรทัศน์ปาเลสไตน์ที่สนับสนุนกลุ่มฮามาสก็ใช้ตัวการ์ตูนที่มีลักษณะคล้ายมิกกี้ เมาส์เพื่อสอนเด็กให้เกลียดชังชาวยิวและชาวอเมริกันในทำที่รุนแรง

ลักษณะดังกล่าวปรากฏอยู่ในการ์ตูนรูปแบบต่างๆ ในประวัติศาสตร์ การนำเสนอผ่านเรื่องราวมนุษย์ ผ่านสัตว์ มีนัยของการยืนยันความธรรมชาติของมนุษย์ที่คงที่ ซึ่งเห็นได้ชัดใน *Maus* เช่นเดียวกันกับในนิทานอีสป นักวิชาการหลายท่านเห็นว่าเป็นลักษณะเสื่อมถอยทางพันธุกรรมรวมไปถึงทัศนคตินิยมที่นำเสนอตัวละครต่างๆ ตกอยู่ใต้ภาวะของสามัญทัศน์ทางชีวภาพและลักษณะธรรมชาติของสัตว์แต่ละชนิด ทำให้คิดถึงการกระทำและเหตุการณ์ต่างๆ ว่าเกิดขึ้นเพราะตัวละครแต่ละตัวทำตามกฎธรรมชาติ แมวจึงต้องล่าหนูและหนูจึงต้องถูกล่า นำเสนอเป็นเหตุการณ์ที่อยู่นอกเหนือหลักเกณฑ์ทางจริยธรรม แต่เป็นเพียงการเป็นไปตามปกติวิสัยของธรรมชาติ อีกนัยหนึ่งก็เป็นไปในทิศทางเดียวกับการโฆษณาชวน เชื่อของนาซีที่มักใช้ลักษณะดังกล่าว เช่น เปรียบชาวยิวเป็นเหมือนหนูที่เป็นสัตว์ที่เป็นภัยและเป็นพาหะนำโรค แม้แต่นักเขียนอย่างจอร์จ ออร์เวลล์ (George Orwell) ใน *Animal Farm* ก็ยังใช้ตัวละครซึ่งเป็นสัตว์เพื่อเน้นถึงธรรมชาติของมนุษย์ในแง่มุมที่ไร้สติปัญญาและใช้ชีวิตอยู่ในความสับสน ตัวการ์ตูนที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ยังใช้ชนบทภาษาที่กล่าวมาในการ นำเสนอความเป็นจริงทางสังคม แต่สิ่งที่สปีเกิลแมนนำเสนอใน *Maus* และ *In the Shadow of No Towers* คือการวิพากษ์ทัศนคติและชนบทการนำเสนอดังกล่าว โดยการตั้งคำถามกับกรอบคิดและชนบทการนำเสนอดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง

ประวัติศาสตร์กับวรรณกรรมคู่ขนาน

หากพิจารณาข้อเขียนประวัติศาสตร์กับวรรณกรรมล้อเลียนขนบชั้นอาจเห็นได้ถึงความสัมพันธ์ที่มีอยู่ ขณะที่ข้อเขียนประวัติศาสตร์พัฒนาอยู่บนแนวทางและทัศนะที่อ้างว่าเป็น “เหตุผลนิยม” นักวิชาการหลายฝ่ายที่ศึกษาข้อเขียนประวัติศาสตร์ในมิติทางวรรณกรรม ได้ชี้ให้เห็นถึงความพยายามท้าทายเชิงวรรณกรรมต่อแนวทางดังกล่าว ชี้ให้เห็นว่าการท้าทายความจริงจึงด้วยการล้อเลียนที่เกิด





ขึ้นหลายครั้งได้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวรรณกรรมในหลายมิติ มีฮาอิล บาคห์ติน (Mikhail Bakhtin) นักทฤษฎีวรรณกรรมชาวรัสเซียได้กล่าวถึงการล้อเลียนหรือการย้อนแย้งกับ “ความจริงทางประวัติศาสตร์” บาคห์ตินเชื่อว่าวรรณกรรมคู่ขนานที่ล้อเลียนและเสียดสี (*comic-ironic contrepartie*) เกี่ยวข้องกับข้อเขียนประวัติศาสตร์อย่างแยกไม่ออก วรรณกรรมล้อเลียนหรือเสียดสีที่เป็นรูปแบบการประพันธ์จากเบื้องล่างนั้นเป็นส่วนสำคัญต่อความเข้าใจในประวัติศาสตร์นิพนธ์ โดยบาคห์ตินกล่าวถึงพัฒนาการของการนำเสนอทางวรรณกรรมว่า เมื่อใดที่มีการนำเสนอสิ่งที่ยังจริงซึ่งต้องสถาปนาการเป็นความจริงหรือข้อเท็จจริง มักจะมีวรรณกรรมคู่ขนานที่มีรูปแบบไม่จริงจังหรือชวนหัวตามมาด้วย บาคห์ตินกล่าวถึงขนบตะวันตกตั้งแต่สมัยกรีกโบราณตลอดไปถึงยุคกลาง ซึ่งวรรณกรรมคู่ขนานเหล่านี้บางส่วนก็สูญหายไป แต่บางส่วนก็กลายมาเป็นส่วนสำคัญของขนบวรรณกรรมในเวลาต่อมา¹⁴ ในวัฒนธรรมหนึ่งๆ ไม่สามารถเข้าใจรูปแบบและเนื้อหาการประพันธ์ที่จริงจังตรงไปตรงมาได้ จำเป็นต้องมีวรรณกรรมคู่ขนานชวนหัวหรือล้อเลียนที่ช่วยให้ความจริงจางสมบูรณ์ขึ้น ซึ่งในบริบทดังกล่าวรวมไปถึงวรรณกรรมที่ให้ความสำคัญกับข้อเท็จจริง จากอดีตบาคห์ตินกล่าวว่า “สิ่งใดก็ตามจะปรากฏออกมาเป็นจริงเป็นจังได้ ก็ต่อเมื่อมีคู่ล้อเลียนชวนหัว (*comic double*) ตามมาด้วย”¹⁵ ซึ่งด้านดังกล่าวเป็นผลมาจากการแทรกซึมทางวรรณกรรม ภาษา และรูปแบบการประพันธ์ที่ต่ำชั้นกว่า ซึ่งก็หมายถึงวรรณกรรมหรือเรื่องราวที่ล้อเลียนภาษาของการสถาปนาความจริง แต่ต่อมามีวรรณกรรมลักษณะนี้กลายมามีบทบาทและมีที่ทางลดลงเรื่อยๆ เนื่องจากประวัติศาสตร์รับเอาทัศนะแบบวิทยาศาสตร์ที่อ้างความเป็นวัตถุวิสัยและความเป็นกลางรวมถึงความเป็นสาเหตุและผลลัพธ์แบบวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นเหตุหนึ่งที่ทำให้วรรณกรรมหรือวาทกรรมในรูปแบบนี้กลายเป็นเพียงการล้อเลียนไป ซึ่งสำหรับบาคห์ตินแล้วเป็นการพัฒนาการไปสู่นวนิยาย ซึ่งแยกออกจากเนื้อหาจริงจังแบบประวัติศาสตร์อย่างเด็ดขาด

ในบริบทดังกล่าววรรณกรรมล้อเลียนคู่ขนานมีความสำคัญอย่างสูง โดยลักษณะดังกล่าวจะใช้รูปแบบการประพันธ์และภาษาที่ต่ำชั้นกว่าและมีภาพความน่าเชื่อถือต่ำ บาคห์ตินกล่าวว่างานในลักษณะดังกล่าวจะมีความสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ในลักษณะที่เป็นการสนทนาโต้ตอบในเชิงมโนทัศน์หรือที่บาคห์ตินเรียกว่า “*dialogism*” สัมพันธภาพที่เกิดจากการโต้ตอบดังกล่าวนอกจากจะก่อให้เกิดความซับซ้อนทางรูปแบบการประพันธ์และมิติในเชิงภาษาแล้ว ยังเป็นการตั้งคำถามและสั่นคลอนเสถียรภาพของเนื้อหาหลักทางประวัติศาสตร์ที่สูงชั้นกว่า และยังเป็นการแสดงถึงข้อจำกัดของข้อเขียนแบบประวัติศาสตร์ แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการประพันธ์ที่สูงส่งกว่านั้นไม่เพียงพอที่จะนำเสนอเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์อันซับซ้อนได้ ทางหนึ่งเป็นเพราะรูปแบบการประพันธ์ที่จริงจังนั้นยึดติดกับมโนทัศน์บางอย่างเช่นเรื่องของวีรกรรม ผู้กระทำ และความชัดเจนในศีลธรรมของเหตุการณ์ ไม่อาจจัดการกับเรื่องราวของการถูกกระทำหรือการเป็นเหยื่อและความกำกวมทางศีลธรรมดังเช่นอาชญากรรมต่อมนุษยชาติในศตวรรษที่ 20 ได้ ความย้อนแย้งดังกล่าวนอกจากจะแสดงถึงการต่อสู้กันระหว่างรูปแบบการประพันธ์และระหว่างลักษณะทางภาษาแล้ว ยังแสดงถึง

42 คอบนิกส์กับข้อเขียนทางประวัติศาสตร์ : ประวัติศาสตร์ร่วมสมัยของอาร์ต สปีกัลแมน โดย วิศรุต พึ่งสุนทร





การต่อสู้กันระหว่างโลกทัศน์และระหว่างการศึกษาประวัติศาสตร์จากแง่มุมที่ต่างกันด้วย อาจกล่าวได้ว่ารูปแบบการตูนแทรกหนังสือพิมพ์ที่สปีเกลแมนใช้นั้นเป็นการวิพากษ์และทำความเข้าใจประวัติศาสตร์ ชี้ให้เห็นว่าประวัติศาสตร์ที่ดูเหมือนว่าจริงจังและรุนแรงนั้นมีมิติทางความหมาย และการตีความที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นไปอีก แสดงให้เห็นถึงความสับสนและไม่จริงของความหมาย อีกทั้งแสดงให้เห็นว่าทะเลเกี่ยวกับเหตุการณ์ 9/11 ที่แพร่หลายอยู่นั้นมีแง่มุมอื่นๆ แฝงอยู่ รวมทั้งเป็นการแสดงให้เห็นถึงประวัติศาสตร์ที่ มากกว่าการนำเสนอข้อเท็จจริง แต่เป็นรูปแบบของการนำเสนอหรือรูปแบบของการประพันธ์ที่ต้องสืบต่อขนบการนำเสนออย่าง

การที่กล่าวถึงการตูนว่าทำหน้าที่เป็นวรรณกรรมคู่ขนานของประวัติศาสตร์นั้นสอดคล้องกับนักประวัติศาสตร์หลายๆ ท่านที่สนใจศึกษาผลผลิตทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับโฮโลคอสต์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งใน *Maus* ซึ่งกล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการนำเสนอผ่านการตูนชวนหัว ในการ นำเสนอความรุนแรงในประวัติศาสตร์ ในแง่ของความตึงเครียดและไม่ลงรอยระหว่างข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์และการประพันธ์ที่มุ่งให้ความบันเทิงและเสนอเรื่องเท็จจริง¹⁶ เป็นการตั้งคำถามต่อความชัดเจนของเส้นที่แบ่งระหว่างรูปแบบที่มุ่งนำเสนอข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ และรูปแบบที่มุ่งเติมแต่งจากจินตนาการ งานของสปีเกลแมนได้นำเสนอเรื่องราวที่จริงจังผ่านภาษาและสื่อการ์ตูน จึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้แง่มุมทางประวัติศาสตร์ที่แตกต่างและขัดแย้งเผยตัวออกมา แสดงให้เห็นถึงความผันผวนของวาทกรรมเหตุผลนิยมแบบประวัติศาสตร์

หากกลับมาดูที่ประวัติศาสตร์ของนวนิยายภาพซึ่งเป็นหนังสือการ์ตูนแขนงที่สปีเกลแมนเป็นส่วนหนึ่ง ก็อาจเห็นได้ถึงความไม่ลงรอยในตัวเองเช่นกัน “คอมิกซ์” (comix) เป็นชื่อเรียกการ์ตูนนอกกระแสหรือใต้ดิน (underground comics) ที่เกิดขึ้นในยุคนักศึกษาหัวก้าวหน้าในทศวรรษที่ 1960 และ 1970 ซึ่งก็แสดงถึงรากฐานของความคิดทางการเมืองแบบวิพากษ์และมีทัศนะเผชิญหน้าท้าทายค่านิยมหลักของสังคม “comix” จึงมีลักษณะเชิงทดลองที่ละทิ้งเนื้อหาแบบเดิมๆ และการเล่าเรื่องแบบเดิมๆ มุ่งท้าทายวิจารณ์วัฒนธรรมกระแสหลัก เนื้อหาของการ์ตูนในกลุ่มนี้จึงให้ความสนใจอยู่กับการดำเนินชีวิตนอกกรอบของสังคม เช่น การแสดงออกทางเพศและการใช้ยาเสพติด ตัวอักษร “x” ที่ลงท้ายคำจึงมีนัยของการท้าทายและเนื้อหาแบบผู้ใหญ่ที่นำเสนอในรูปแบบการ์ตูนสำหรับเด็ก เป็นความตึงเครียดระหว่างเรื่องราวที่จริงจังและซับซ้อนของประวัติศาสตร์และความทรงจำ กับรูปแบบที่ตั้งอยู่บนความจำกัดของข้อความที่ต้องอยู่ในกรอบต่างๆ ตั้งแต่อุปกรณ์ทางวรรณศิลป์ไปจนถึงโครงสร้างบนหน้ากระดาษ

ในขณะที่บัดดินเห็นว่าพัฒนาการทางวรรณกรรมเป็นการปฏิสัมพันธ์ในทางมโนคติจากหลายแหล่งที่มา ซึ่งรูปแบบการประพันธ์และภาษาที่มาจากแหล่งที่ต่ำขึ้นกว่ากลายมามีบทบาทสำคัญ เอริค ออเออร์บัค (Erich Auerbach) นักประวัติศาสตร์และนักวิจารณ์วรรณกรรมชาวเยอรมันก็สนใจกับการที่เนื้อหาทางประวัติศาสตร์ที่จริงจังกลับหันไปหาภาษาและรูปแบบการประพันธ์ที่ต่ำ





ชั้นกว่า เช่นมาจากภาษาพื้นถิ่นหรือภาษาอื่น รวมไปถึงรูปแบบการประพันธ์ที่นอกเหนือไปจากรูปแบบชั้นสูง โดยมองว่าลักษณะดังกล่าวเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาการของรูปแบบวรรณกรรมตะวันตก¹⁷ ออเออร์บาดท์เห็นว่าเป็นการไม่ลงรอยกันระหว่างเนื้อหาและรูปแบบการประพันธ์ การที่เนื้อหาที่จริงจังกลับมาหารูปแบบเชิงภาษาที่ต่ำชั้นกว่าเป็นหัวใจของการพัฒนาการของวรรณคดีตะวันตกมาตั้งแต่แรก โดยได้ทำการศึกษาประวัติศาสตร์และพัฒนาการของวรรณกรรมตะวันตก ในช่วงเวลายาวนานตั้งแต่กรีกโบราณจนถึงวรรณคดีสมัยใหม่ โดยกล่าวว่าการไม่ลงรอย ความเหลื่อมล้ำหรือความตึงเครียดระหว่างเนื้อหาและรูปแบบการประพันธ์ เป็นกรอบคิดสำคัญในการศึกษาพัฒนาการของวรรณกรรมในแงุ่มทางประวัติศาสตร์ เห็นว่าพัฒนาการของวรรณกรรมตะวันตกมาจากการหยิบเอารูปแบบทางวรรณกรรมและภาษาร่วมสมัยที่ต่ำชั้นในสมัยนั้น ซึ่งกระบวนการดังกล่าวเกิดขึ้นเรื่อยมาตั้งแต่ยุคคลาสสิกมาจนถึงศตวรรษที่ 20 โดยแนวคิดหลักของออเออร์บาดท์ คือการสั่นคลอนเสถียรภาพทางความคิดแบบเก่าที่เป็นขนบสืบต่อมา และยังเป็นการสั่นคลอนสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบและเนื้อหาซึ่งกลายเป็นรากฐานสำคัญของขนบวรรณกรรมตะวันตก¹⁸

โดยออเออร์บาดท์สนใจลำดับขั้นสูงต่ำของรูปแบบการประพันธ์ในขนบวรรณคดีตะวันตกที่ดำเนินเรื่อยมาจน พังทลายลงถูกสร้างและจัดลำดับขึ้นมาใหม่เรื่อยๆ ก่อเกิดประสมเป็นรูปแบบวรรณกรรมที่เปิดให้เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ได้มาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่หลากหลายของสามัญชนสามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์สำคัญกับประสบการณ์ของปวงชน เกิดการผสมผสานจากหลากหลายรูปแบบงานประพันธ์ ที่ทำให้รูปแบบการประพันธ์ที่ถือว่าต่ำชั้นได้รับความสนใจ อีกทั้งเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสรรหารูปแบบใหม่ที่ก่อให้เกิดพลังจากรูปแบบการประพันธ์ที่ต่ำชั้นกว่า ออเออร์บาดท์สนใจพัฒนาการในประวัติศาสตร์วรรณคดีไปจนถึงศตวรรษที่ 19 ออเออร์บาดท์ยังชี้ให้เห็นถึงการอุบัติขึ้นของวรรณกรรมสำนึกนิยม (realism) ที่กลายมามีบทบาทสำคัญในการประสานนวนิยายเข้ากับความเป็นจริงทางประวัติศาสตร์ อีกทั้งยังส่งผลให้ข้อเขียนประวัติศาสตร์ที่ปกติสงวนไว้สำหรับกษัตริย์และชนชั้นปกครองถูกนำมาถ่ายทอดวิถีชีวิตของคนสามัญ วรรณคดีสำนึกนิยมแสดงให้เห็นว่าพันธะกับประวัติศาสตร์ นั้นกลายมาเป็นของคนสามัญหรือชนชั้นล่างในสังคม สอดคล้องกับที่บาทดินอธิบาย ถึงวรรณคดีที่อยู่ฝั่งหนึ่งของประวัติศาสตร์นิพนธ์ว่าเป็นวรรณกรรมล้อเลียนคู่ขนาน (comic double) ดังที่กล่าวมาข้างต้น ออเออร์บาดท์ใช้ประวัติศาสตร์ของความไม่ลงรอยทางวรรณกรรมนี้มาตั้งคำถามกับวัฒนธรรมชั้นสูงของโลกตะวันตก โดยชี้ให้เห็นว่ามีพัฒนาการมาจากอิทธิพลจากวัฒนธรรมเมืองล่าง

ในแงุ่มทางด้านการศึกษาวิจัย ฮีโอดอร์ ออดอร์โน (Theodor Adorno) เห็นว่าความไม่ลงรอยกันระหว่างเนื้อหาทางสังคมและรูปแบบทางสุนทรียะนั้นมีความสำคัญผ่านแนวคิดดั้งเดิมทางสุนทรียศาสตร์ที่เรียกว่า “mimesis” ออดอร์โนชี้ให้เห็นว่าศิลปะและวรรณกรรมควรชี้ให้เห็นถึงความ





ไม่ลงรอยและความแตกต่างของโครงสร้างทางสังคม แทนที่จะเป็นการผลิตซ้ำความสัมพันธ์ทางสังคมให้แสดงออกมาในงานศิลปะหรือวรรณกรรม จึงจำเป็นต้องมีผลผลิตทางวัฒนธรรมที่แสดงให้เห็นว่าประวัติศาสตร์นั้นมีรอยร้าวและมีความไม่ลงรอยอยู่ อุดอร์โนชี้ว่าภาวะไม่ลงรอยของการนำเสนอนี้เป็นความตึงเครียดระหว่างเนื้อหาและรูปแบบของการนำเสนอ โดยรูปแบบการประพันธ์นั้นมักจะมีลักษณะที่ล้าหลังหรือถดถอย เกิดเป็นลักษณะที่ดิบหรือหยาบกว่าเนื้อหาที่นำเสนอรูปแบบ โดยลักษณะถดถอยดังกล่าวได้กลับมาวิพากษ์ตัวเนื้อหาเอง งานของสปีเกลแมนนั้นให้รูปแบบการดูงานกับประวัติศาสตร์ในแง่มุมดังกล่าวผ่านความตึงเครียดและไม่ลงรอย

ความไม่ลงรอยดังกล่าวสะท้อนออกมาในประโยคของอุดอร์โนที่ถูกอ้างถึงมากที่สุดคือ “การประพันธ์กวีนิพนธ์หลังเหตุการณ์ที่อาซิวิทซ์นั้นเป็นสิ่งป่าเถื่อน”¹⁹ ประโยคนี้มักจะถูกตีความในแง่ที่ว่ากวีนิพนธ์เป็นรูปแบบการประพันธ์หรือภาษาที่มีศักยภาพไม่เพียงพอ หรือไม่เหมาะสมกับการนำเสนอเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่รุนแรง แต่หากทำความเข้าใจที่โครงสร้างความคิดด้านสุนทรียศาสตร์ของอุดอร์โน จะเห็นได้ว่าเป็นเพราะว่าเหมาะสมและลงรอยกับเนื้อหามากเกินไปต่างหาก จึงไม่เกิดการกระตุ้นให้เกิดการวิพากษ์เนื้อหาทางประวัติศาสตร์ ไม่ได้สื่อถึงวิกฤตที่วรรณกรรมและศิลปะควรแสดงออกมา ซึ่งก็ตรงกับที่สปีเกลแมนกล่าวถึงการดูซึ่งเป็นรูปแบบการนำเสนอที่ต่ำชั้นกว่า เพราะกวีนิพนธ์ไม่สามารถสื่อถึงความไม่ลงรอยได้ เพราะโดยชนบแล้ว กวีนิพนธ์มีขึ้นและดำเนินขึ้นเพื่อเนื้อหาในลักษณะนี้มากเกินไป จริงจังและเคร่งเครียดมากเกินไป หรือลงรอยมากเกินไป ซึ่งสำหรับสปีเกลแมนแล้วประวัติศาสตร์เป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับเนื้อหามากเกินไป ทำให้ต้องหันไปหารูปแบบวรรณกรรมอื่นๆ เมื่อจำต้องนำเสนอบาดแผลทางประวัติศาสตร์ ดังที่สปีเกลแมนเขียนไว้ว่า “หลังเหตุการณ์ 9/11 ขณะที่รอคอยว่าเมื่อใดจะมีเหตุการณ์ก่อการร้ายเกิดขึ้นอีกหลายคนก็ปลอบใจตัวเองด้วยกวีนิพนธ์ ขณะที่คนอื่นๆ ก็ปลอบด้วยการดูจากหนังสือพิมพ์เก่าๆ”²⁰

การดูกับเวลาทางประวัติศาสตร์

จากที่ได้กล่าวมาแล้วว่าในงานของสปีเกลแมนนั้น การดูเป็นรูปแบบการประพันธ์ที่ถือได้ว่าต่ำชั้น ซึ่งแสดงถึงข้อจำกัดและภาวะซับซ้อนของประวัติศาสตร์ ซึ่งโดยทั่วไปใช้เพื่อนำเสนอเนื้อหาอีกแบบหนึ่งซึ่งไม่มีนัยของความจริงจัง การดูยังเป็นรูปแบบการประพันธ์ที่มีลักษณะสำคัญคือ เป็นรูปแบบที่ตั้งคำถามและสั่นคลอนชนบการเล่าเรื่องแบบการเขียนประวัติศาสตร์และการประพันธ์วรรณกรรม เนื่องจากการดูมีโครงสร้างและองค์ประกอบที่ต่างออกไปจากวรรณกรรมที่เป็นข้อเขียนและมีหลักการดำเนินเรื่องต่างออกไป ไม่ว่าจะเป็นการใช้การจัดวางช่องและพื้นที่ในลำดับเวลา รวมไปถึงการจัดวางหน้าและการปรากฏซ้ำของตัวละคร ส่วนในด้านของข้อความและคำพูด การดูก็มีเครื่องมือการประพันธ์อื่นๆ เช่น กล่องบรรยายความและบอลลูนคำพูด ซึ่งเชื่อมโยงคำพูดเข้า





กับตัวละครบนพื้นที่ และที่สำคัญที่สุดคือการเปลี่ยนผ่านของเวลาถูกนำเสนอบนระนาบหน้ากระดาษ ประเด็นนี้สอดคล้องกับชื่อเรื่องของ *Maus I* คือ “My Father Bleeds History” โดยคำว่า “bleed” มีความหมายทั้ง “เลือดออก” และ “ตัดตก” ซึ่งเป็นศัพท์ที่ใช้ในการพิมพ์โดยเฉพาะเป็นเทคนิคสำคัญของหนังสือการ์ตูน ประเด็นหนึ่งที่ได้รับการเขียนถึงในแง่มุมของเวลาทางประวัติศาสตร์ที่สัมพันธ์กับทั้งบาดแผลและการตัดออก ฮิลลารี ชูท (Hillary Chute) ได้ทำการวิเคราะห์ลักษณะของการตูนช่องในการเล่าเรื่องที่สัมพันธ์กับลักษณะในเชิงเวลาทางประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะเวลาและพื้นที่ที่ปรากฏในการตูนในการนำเสนอเวลาทางประวัติศาสตร์ โดยโครงสร้างเชิงเวลาและสถานที่ของการตูนแตกต่างจากการนำเสนอเวลาทางประวัติศาสตร์ในวรรณกรรมข้อเขียน ชูทเห็นว่าเวลาทางประวัติศาสตร์นั้นถูกบีบบังคับทำให้ความผันผวนและการขาดเสถียรภาพแสดงออกมา²¹ ทำให้เวลาทางประวัติศาสตร์กลายมาอยู่บนพื้นที่อันจำกัด การเปลี่ยนผ่านของเวลา (specialization of time) จึงกลายรูปเป็นการเปลี่ยนผ่านของพื้นที่ และทำให้เวลาที่ต่างกันมาอยู่บนพื้นที่ระนาบเดียวกันอยู่เคียงข้างหรือซ้อนทับกัน ซึ่งเป็นผลจากเทคนิคที่มีอยู่แล้วในสื่อการ์ตูน ไม่ว่าจะเป็นกรอบภาพ การตัดตก การซ้อนทับภาพ การเว้นช่อง บอลลูกคำพูด กรอบคำบรรยายหรือ การบีบอัดภาพในกรอบ หรือการล้อมรอบด้วยสิ่งที่มาจากเวลาต่างกัน องค์ประกอบเหล่านี้แสดงออกถึงความสัมพันธ์เชิงเวลาและประวัติศาสตร์ออกมาในเชิงพื้นที่ที่จำกัดมากๆ เป็นการบีบอัดเวลาทางประวัติศาสตร์ลงบนพื้นที่ที่จำกัดมากๆ²²

ตรรกะเชิงเวลาเป็นอีกประเด็นสำคัญอันหนึ่งที่บาค์ดินให้ความสนใจ โดยกล่าวว่าแต่ละรูปแบบการประพันธ์นั้นมีรูปแบบของอนุกรมทางเวลาที่แตกต่างกัน ซึ่งโครงสร้างหรืออนุกรมของความสัมพันธ์เชิงเวลาและสถานที่นั้น บาค์ดินใช้คำว่า “โครโนโทป” (chronotope) ซึ่งแปลตรงๆ ว่า “เวลา-สถานที่” ซึ่งเป็นโครงสร้างตรรกะที่ควบคุมการดำเนินไปของงานประพันธ์ทุกรูปแบบรวมไปถึงข้อเขียนประวัติศาสตร์ด้วย บาค์ดินชี้ว่าโครโนโทปเกิดจากกระบวนการผสมและดูดซับเอาสถานที่และเวลาจริงในประวัติศาสตร์เข้าสู่วรรณกรรม รวมถึงการเชื่อมต่อกับบุคคลจริงในประวัติศาสตร์เข้าไว้ด้วย ซึ่งโครโนโทปทำงานในสองระดับด้วยกัน ระดับแรกคือการเป็นอุปกรณ์ที่งานเขียนใช้เพื่อนำเสนอประวัติศาสตร์ ระดับที่สองคือเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างมโนทัศน์ของเวลาและพื้นที่ในวรรณกรรม บาค์ดินกล่าวว่า

โครโนโทปเป็นแหล่งที่ปมของการดำเนินเรื่องนั้นผูกเข้าและคลายออก ทำให้เวลานั้นสัมผัสและรับรู้ได้ โครโนโทปทำให้เกิดเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องนั้นเป็นรูปเป็นร่างจับต้องได้ เกิดเป็นเหมือนโลดที่ไหลเวียน...ดังนั้นโครโนโทปจึงเป็นอุปกรณ์หลักที่ทำให้เวลานั้นเป็นจริงขึ้นมาในสถานที่ โครโนโทปจึงเป็นหัวใจที่ทำให้การนำเสนอเป็นรูปเป็นร่างขึ้นมา เป็นพลังที่ทำให้นวนิยายเกิดเป็นโครงสร้างร่างกายขึ้น เป็นองค์ประกอบอันเป็นนามธรรมทุกอย่างของนวนิยาย ไม่ว่าจะเป็นข้อสรุปทางสังคมและทางปรัชญาทุกๆ อย่างแนวคิดหรือความ

46 คอบนักสืบข้อเขียนทางประวัติศาสตร์ : ประวัติศาสตร์ร่วมสมัยของอาร์ต สปีเกลแมน โดย วิศรุต พุ่มสุนทร





เข้าใจสาเหตุและผลลัพธ์ ล้วนหันหน้าไปหาโครโนโทปทั้งสิ้น และเป็นรูปเป็นร่างจับต้องได้
จะเกิดเป็นศิลปะที่มีพลังทางจินตภาพได้ก็ต้องผ่านโครโนโทป²³

ซึ่งรูปแบบการประพันธ์แต่ละชนิดจะมีโครโนโทปแต่ละแบบต่างกันไป ซึ่งแสดงถึงโลกทัศน์ที่แตกต่าง
กันไป วรรณคดีแบบมหากาพย์โบราณมีโครโนโทปที่ให้ความสำคัญกับอดีตในชนบทประเพณีซึ่ง
แยกออกจากปัจจุบัน โครโนโทปจึงมีลักษณะที่หันไปหาอดีต ขณะที่นวนิยายมีโครโนโทปที่ผูกอยู่
กับประสบการณ์ในปัจจุบันขณะและสลับซับซ้อนที่มีหลายระดับและมีความซับซ้อน สิ่งที่เกิดขึ้น
จึงสัมพันธ์กับปัจจุบันมากกว่าอดีตและมุ่งไปสู่อนาคตจึงไม่ได้ถูกกำหนดไว้ก่อน เนื้อหาและรูปแบบ
การประพันธ์จึงเปิดกว้าง สามารถรับเอาเหตุการณ์อะไรก็ได้ และสามารถรับเอารูปแบบการประพันธ์
แบบใดก็ได้เข้ามารวมไว้ในตัวนวนิยายเอง ไม่ว่าจะเป็นจดหมาย บันทึก แลงการณ ปรัชญา กวี
นิพนธ์ หรือประวัติศาสตร์ เกิดเป็นปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างมโนทัศน์ที่หลากหลาย หรือที่เรียกว่า
“dialogism”

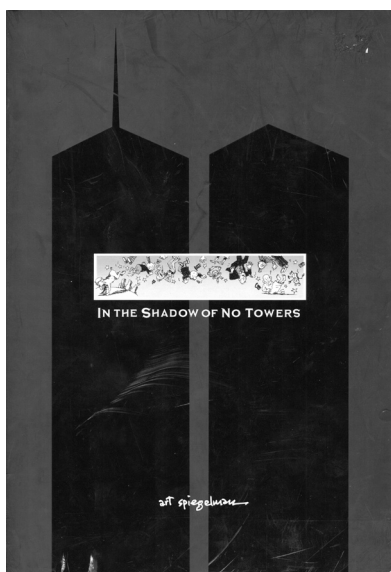
แต่หากทำความเข้าใจรูปแบบการดูผ่านแนวคิดเรื่องโครโนโทป อาจกล่าวได้ว่าการดูเป็นรูปแบบ
ประพันธ์ที่มีข้อจำกัดทางเวลาประวัติศาสตร์มากที่สุด นอกจากที่กล่าวมาแล้วว่าเวลาได้กลายรูป
มาเป็นพื้นที่มากที่สุด ผ่านเครื่องมือการนำเสนอที่สื่อการดูมี รวมถึงข้อจำกัดทางมโนทัศน์ที่ฝัง
รากลึกอยู่กับรูปแบบประพันธ์ ขึ้นกับลักษณะตัวละครและการใช้สามัญศน์ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น
ยังอาจกล่าวได้อีกว่าการดูไม่มีความไม่ชัดเจนในเรื่องของเวลา ระยะเวลา และสถานที่แบบวรรณ-
กรรมเหตุผลนิยมอย่างประวัติศาสตร์ จึงมีโครโนโทปที่ตัดขาดจากอดีตและไม่ได้มุ่งไปสู่อนาคต
เวลาจึงแผ่ออกบนพื้นที่ของระนาบกระดาษไปหมด การดำเนินไปของเวลากลายมาเป็นการซ้ำที่
แผ่ออกบนพื้นที่ ซึ่งเห็นได้ชัดในการดูเรื่อง *Upside-down* ที่ผลการดำเนินไปของเวลามาเป็น
พื้นที่ ตัวการดูก็ไม่ได้มีความสัมพันธ์กับอดีตหรืออนาคต มีแต่ความกำกวมและกำกวม ไม่ว่าจะ
ในเชิงพัฒนาการหรือในเชิงของจิตสำนึก ไม่มีทั้งอดีตและอนาคต

ตรรกะของพื้นที่ในรูปแบบการเขียนการดูยังสั่นคลอนการลำดับเวลาทางประวัติศาสตร์ เกิดเป็น
ความตึงเครียดและไม่ลงรอยกันระหว่างการเล่าเรื่องแบบประวัติศาสตร์ซึ่งเป็นเรื่องของความสำนึก
ต่อเวลาและอดีต กับการดูซึ่งเป็นรูปแบบที่สนใจพื้นที่อื่นจำกัด ซึ่งก็เป็นการทำลายสัมพันธ์ภาพ
ระหว่างสาเหตุและผลลัพธ์ซึ่งเป็นหัวใจของการศึกษาประวัติศาสตร์ โดยการดูของสปีเกลแมนนั้น
ทำตรงกันข้ามคือ นอกจากจะใส่รูปแบบการประพันธ์ที่อยู่นั้นบนไวดทางศิลปะชั้นล่าง อีกทั้งยัง
วางอยู่ระหว่างการผสมผสานในด้านวรรณศิลป์และทัศนศิลป์จึงเป็นสื่อที่ขาดซึ่งความบริสุทธิ์ของ
ตัวเอง ซึ่งความบริสุทธิ์ดังกล่าวเป็นหนึ่งในหลักสำคัญของการสถาปนาเป็นแนวทางศิลปะชั้นสูง ซึ่ง
ลักษณะ ดังกล่าวเป็นแบบแผนของสื่อการดูมาโดยตลอด อีกทั้งยังมาให้ความสนใจต่อเนื่องทาง
ประวัติศาสตร์ที่ถูกยึดโยงกับวัตถุนิยมและทัศนะเหตุผลนิยม ทำให้ผลงานของสปีเกลแมนวางอยู่
บนความกำกวมในหลายมิติ ทำให้มิติของเวลาและพื้นที่วางอยู่บนความกำกวม การดูต่างจาก





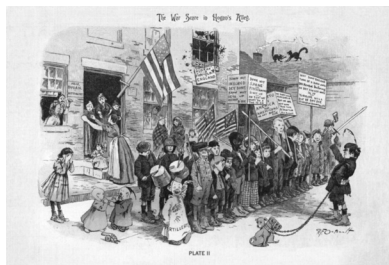
ประวัติศาสตร์ที่ต้องจำคือการเล่าเรื่องตามตรรกะของเวลา แต่การดูทำให้อดีตและปัจจุบันมาอยู่รวมกันบนพื้นที่เดียว การดูของสปีเกิลแมนจึงเป็นวรรณกรรมคู่ขนานของประวัติศาสตร์แนวคิด ดังกล่าวสอดคล้องกับปรัชญาประวัติศาสตร์ที่ วอลเตอร์ เบเนยามิน (Walter Benjamin) กล่าวถึงใน “Theses on the Philosophy of History” ที่มองประวัติศาสตร์ว่าไม่ได้เป็นเพียงลำดับเวลาและเหตุการณ์ แต่เป็นการมองประวัติศาสตร์ผ่านผลผลิตทางวัฒนธรรมที่กองสุมรวมกันบนพื้นที่ที่เดียวเหมือนเป็นซากปรักหักพัง ซึ่งสิ่งที่กองทับกันอยู่นั้นดูเหมือนว่าจะไม่ใช่เป็นของแท้จริงทางประวัติศาสตร์ แต่เป็นเหมือนกองขยะที่ดูดีอยู่ค่า ไม่มีความสำคัญ ไม่มีความน่าเชื่อถือ แต่กลับสามารถวิพากษ์สภาวะของเวลาทางประวัติศาสตร์นิพนธ์ได้ เช่นเดียวกับที่วอลเตอร์ เบเนยามิน ให้ความสนใจต่อเหล่าสินค้าฉาบฉวยที่วางแสดงอยู่ในหน้าต่างโชว์ของอาเขตที่ดูเหมือนหาสาระไม่ได้ แต่กลับเป็นแหล่งที่ความจริงทางประวัติศาสตร์รอการกอบกู้



ภาพที่ 1

Art Spiegelman
หน้าปก *In the Shadow of No Towers*
2004
Pantheon





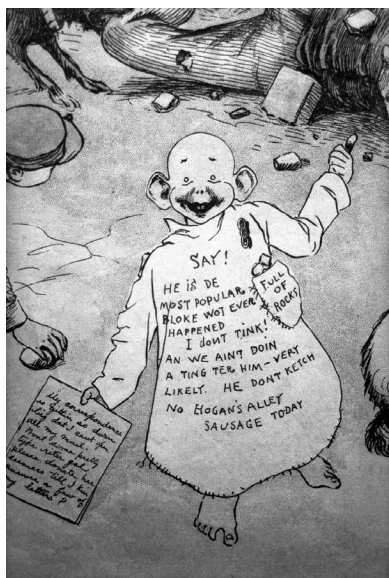
ภาพที่ 2

"The War Scare in Hogan's Alley"
In the Shadow of No Towers
2004 พิมพ์ครั้งแรกใน *New York World*
วันที่ 15 มีนาคม ค.ศ. 1896



ภาพที่ 3

ภาพขยายจาก "The War Scare in Hogan's Alley"

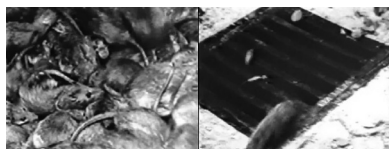


ภาพที่ 4

"Yellow Kid" ภาพขยายจาก "Opening of the Hogan's Alley Athletic Club".

New York World, September 27, 1896





ภาพที่ 5

โปสเตอร์และภาพนิ่งจาก *Der Ewige Jude* 1940 ภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อต่อต้านยิวของนาซี



ภาพที่ 6

ภาพนิ่งจาก *Tomorrow's Pioneers* รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กของสถานี Al-Aqsa TV ปาเลสไตน์ ใช้ตัวการ์ตูนคล้ายมิกกี้เมาส์ ชื่อ ฟาร์เฟอร์ (Farfur) ซึ่งสอนเด็กๆ ให้ร้องเพลงเกี่ยวกับการต่อสู้กับอิสราเอล รายการดังกล่าวเริ่มออกอากาศในปีค.ศ. 2007



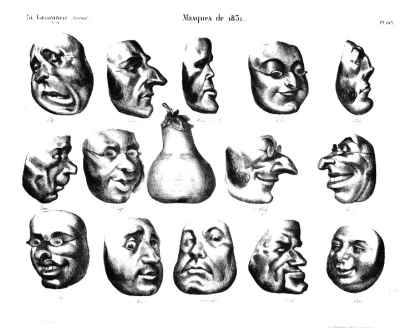
ภาพที่ 7

ภาพประกอบใน *Saturnalia* 1663 ของ Johannes Praetorius นักเขียนเกี่ยวกับเวทย์มนต์และเรื่องลึกลับ กล่าวถึงยิวว่าได้รับการเลี้ยงดูโดยให้ดื่มนมหมูป่า



ภาพที่ 8

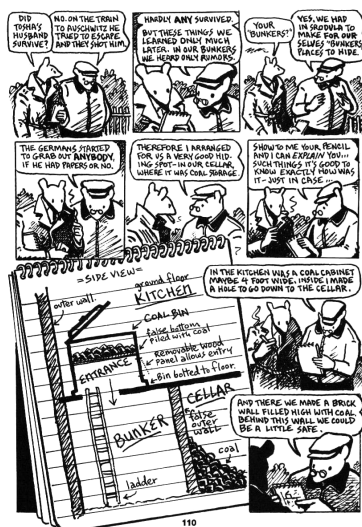
J.-J. Grandville, *Métamorphoses du Jour* 1842. ภาพชุดเสียดสีการเมืองและสังคม



ภาพที่ 9

Honoré Daumier, "Masks of 1831", จาก *La Caricature*, no. 71, March 8, 1832.





ภาพที่ 10

Maus : A Survivor's Tale : My Father Bleeds History 1986



ภาพที่ 11

In the Shadow of No Towers 2004





ใช้ ISSN

- 1 Joe Sacco, Palestine (London: Jonathan Cape, 2003, 2001); *Art Spiegelman, Maus II : A Survivor's Tale : And Here My Troubles Began* (London: Penguin, 1992, 1991); *Maus : A Survivor's Tale* (Harmondsworth: Penguin, 1987, 1986); Joe Sacco, *Safe Area Gorazde* (Seattle: Fantagraphics, 2000); Marjane Satrapi, *Persepolis* (London: Jonathan Cape, 2003); Will Eisner and Umberto Eco, *The Plot : The Secret Story of the Protocols of the Elders of Zion* (New York; London: W. W. Norton, 2005); Sid Jacobson and Ernie Colón, *The 9/11 Report : A Graphic Adaptation* (London: Viking, 2006).
- 2 ในงานของเฮโรโดตัสคำว่า *historia* ปรากฏในความหมายที่หมายถึงข้อเขียนเชิงประวัติศาสตร์ที่มาจากคำค้นคว้าสืบเสาะ ในสมัยของเฮโรโดตัสคำนี้ใช้กันอย่างกว้างขวางในความหมายของการค้นคว้าอย่างเป็นเหตุเป็นผล ไพทาโกรัส (Pythagoras) ใช้คำนี้กับทฤษฎีคณิตศาสตร์และอภิปรัชญาของตน เดโมคริตัส (Democritus) ใช้เป็นข้อเขียนและเป็นคำที่ใช้กล่าวถึงกิจกรรมทางความคิดของตน ยูริพิดีส (Euripides) ใช้คำนี้ในการค้นคว้าที่ใช้ปัญญาทุกรูปแบบ กรีกโบราณยังไม่มีกรอบแบ่งแยกสาขาหรือปริบททางความคิดเช่นในสมัยใหม่ นักวิชาการหลายท่านเชื่อว่ากรอบที่คำนี้เป็น การแสดงว่าอยู่ร่วมกันกับแบบคิดแบบเป็นเหตุเป็นผล และการค้นคว้าแสวงหาความจริงแบบโอโอเนียทาง ด้านปรัชญา แสดงให้เห็นว่าเฮโรโดตัสมองตนเองในฐานะนักคิดและนักเขียนที่ต่างจากนักเขียนตามจารีตที่ผ่านมา เฮโรโดตัสเป็นผู้ที่พาให้คำนี้มามีความหมายว่า "ประวัติศาสตร์" อย่างเช่นปัจจุบัน ดู John Gould, *Herodotus* (London: Weidenfeld and Nicolson, 1989). 10-11. ดู Simon Hornblower, *Thucydides* (London: Duckworth, 1987).
- 3 Peter J. Holliday, "Roman Triumphal Painting: Its Function, Development, and Reception," *The Art Bulletin* 79, no. 1 (1997).
- 4 เสาทราจัน (Trajan's Column) สร้างเสร็จใน ค.ศ. 113 ซึ่งสร้างขึ้นเป็นอนุสรณ์สงครามระหว่างจักรวรรดิโรมันกับดาเซีย 2 ครั้ง คือระหว่างปีค.ศ. 101-102 และค.ศ. 105-106 ซึ่งเป็นสงครามที่เสร็จลงไม่นาน ซึ่งเสานี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการก่อสร้างฟอรัมทราจัน (Trajan's Forum) ในสมัยจักรพรรดิทราจัน และเป็นเสารำลึกชัยชนะ (victory column) เสาแรกที่เห็นแบบทั้งในเชิงสถาปัตยกรรมและการใช้ภาพแกะสลักนูนต่ำ เป็นวงต่อเนื่องเล่าเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ เสาทราจันสูง 38 เมตร มีหินแกะสลักพันรอบเสาเล่าเรื่องต่อเนื่องเป็นความยาว 200 เมตร พันรอบเสา 23 รอบ เล่าเรื่องราวสงคราม 150 ฉากประกอบด้วยรูปคน 2,500 รูป จักรพรรดิทราจันปรากฏให้เห็น 59 พระองค์ ส่วนล่างเป็น สงครามปีค.ศ. 101-102 และส่วนบนเป็นปีค.ศ. 105-106 ดู Richard Brilliant, *Visual Narratives : Storytelling in Etruscan and Roman Art* (Ithaca and London: Cornell University Press, 1984).; Roger David Von Dippe, "The Origin and Development of Continuous Narrative in Roman Art, 300 B.C. - A.D. 200" (University of Southern California, 2007).; Jocelyn Penny Small, "Time in Space : Narrative in Classical Art," *The Art Bulletin* 81, no. 4 (1999).
- 5 Ronald Mellor, *Tacitus' Annals*, Oxford Approaches to Classical Literature (Oxford ; New York: Oxford University Press, 2010). 60.
- 6 *Tacitus' Annals*. 65-66.
- 7 Robert S. Petersen, *Comics, Manga, and Graphic Novels : A History of Graphic Narratives* (Westport, Conn.: Praeger, 2011). 15-16.
- 8 *Maus I* และ *Maus II* ตีพิมพ์ครั้งแรกเป็นตอน ในนิตยสาร Raw ระหว่างปี 1981-1991 ต่อมาตีพิมพ์รวมเล่มภายใต้ชื่อ *Maus : A Survivor's Tale : My Father Bleeds History* ในปี 1986 และ *Maus II : A Survivor's Tale : And Here My Troubles Began* ในปี 1991
- 9 ในช่วงทศวรรษที่ 1990 เป็นต้นมา มีงานวิชาการจำนวนมากที่ศึกษา *Maus* ทั้งจากในแง่ของวรรณคดีและ ประวัติศาสตร์ศิลปะ ในปี 2003 ได้มีการตีพิมพ์รวบรวมบทความเกี่ยวกับ *Maus* โดยนักวิชาการหลายท่าน ดู Deborah R. Geis, *Considering Maus : Approaches to Art Spiegelman's 'Survivor's Tale' of the Holocaust* (Tuscaloosa, AL: University of Alabama Press ; London : Eurospan, 2003). ข้ออภิปรายเกี่ยวกับ *Maus* วางอยู่บน ประเด็นว่าด้วยความขัดแย้งระหว่างเนื้อหาที่นำเสนอกับรูปแบบทางการประพันธ์ (genre) และรูปแบบการนำเสนอของ คอมมิคส์ที่ตั้งคำถามกับขีดจำกัดในเชิงรูปแบบของการนำเสนอเหตุการณ์จริง (limits of representation) และวิฤต





- ของภาษา (crisis of language) ในการจัดการกับความรุนแรงดังเช่น โฮโลคอสต์
- 10 Art Spiegelman, *In the Shadow of No Towers* (New York: Pantheon Books, 2004).
 - 11 นักวิชาการโฮโลคอสต์ที่ให้ความสนใจประเด็นดังกล่าวมีหลายท่าน เช่น James E. Young, Lawrence L. Langer, Michael Rothberg, Sidra DeKoven Ezrahi และ Dominick LaCapra
 - 12 Spiegelman, *In the Shadow of No Towers*. 10.
 - 13 ปรากฏการณ์หนึ่งที่เราเห็นได้คือความพยายามเพี้ยนยั่วหรือวิพากษ์ที่สะท้อนเหตุผลนิยมและประจักษ์นิยมของข้อเขียนประวัติศาสตร์ที่ชัดเจนที่สุดน่าจะเป็น *Secret History* โดยโปรโคเปียส (Procopius) ประวัติลับที่เขียนขึ้นในศตวรรษที่ 6 ที่โจมตีจักรพรรดิจอซีดีเนียนและที่โดดเด่นด้วยเรื่องราวประเภทป่ายสัพพัตถิกรรณส่วนตัว ซึ่งเป็นผลผลิตจากผู้แต่งคนเดียวกับนักเขียนประวัติศาสตร์ทางการอย่าง *De Bellis* (Wars of Justinian)
 - 14 บาคท์ดินยกตัวอย่างวรรณคดีที่ล้อเลียนมหากาพย์สงครามโทรยอันของโฮเมอร์ โดยเฉพาะใน *The Bone Gatherers* ของ Aeschylus ที่นำ Odysseus มาเป็นตัวละครตลกจากฉากที่ Odysseus ได้เจอกับ Achilles และ Diomedes ซึ่งจบลงด้วย Odysseus ถูกโยนโกรธรับอุจจาระใส่ศีรษะ บาคท์ดินกล่าวว่า "comic-ironic contre-partie" เป็นการล้อเลียนย้อนแย้งกับความจริงจังแบบมหากาพย์-โศกนาฏกรรม ต่อมาเขากล่าวว่าเป็นจุดสำคัญของการสนทนาโต้ตอบในเชิงมโนคติ หรือที่บาคท์ดินเรียกว่า "dialogism" สัมพันธภาพที่เกิดจากการโต้ตอบดังกล่าวก่อให้เกิดความซับซ้อนทางรูปแบบการประพันธ์และมิติในเชิงภาษา ดู M. M. Bakhtin and M. Ed Holquist, *The Dialogic Imagination : Four Essays* (University of Texas Press, 1981). 53-54.
 - 15 *The Dialogic Imagination : Four Essays*. 54.
 - 16 Michael Rothberg, *Traumatic Realism : The Demands of Holocaust Representation* (Minneapolis ; London: University of Minnesota Press, 2000). 208.
 - 17 Erich Auerbach and Willard R. Trask, *Mimesis : The Representation of Reality in Western Literature*, 50th anniversary ed. (Princeton, N.J. ; Oxford: Princeton University Press, 2003). 72.
 - 18 ต่อมาในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 ที่แนวคิดดังกล่าวได้ถูกรื้อฟื้นขึ้นมาใหม่ ซึ่งทำให้งานของออเออร์บาดท์ได้รับความสนใจขึ้นมากอีกครั้งการพังทลายลงของลำดับชั้นสูงต่ำทางวัฒนธรรมกลายเป็นประเด็นสำคัญของการวิจารณ์วรรณกรรมตามแนวทางในกลุ่มโพสต์โมเดิร์น (postmodernism) โดยมักจะนำไปสู่การยกย่องและศึกษาวัฒนธรรมต่ำชั้น ความแตกต่างระหว่างออเออร์บาดท์กับแนวคิดแบบโพสโมเดิร์นคือ ประวัติศาสตร์วรรณคดีในสายตาของออเออร์บาดท์เป็นการหันไปหารูปแบบจากข้างล่างเพื่อจัดตั้งลำดับชั้นขึ้นมาใหม่ แต่แนวคิดในกลุ่มโพสโมเดิร์นนั้นเห็นว่าลำดับชั้นถูกทำลายลงหมด โดยไม่ได้มุ่งสร้างหลักของสุดยอดวรรณกรรมหรือหลักการขึ้นมาใหม่
 - 19 "To write a poem after Auschwitz is barbaric" Theodor W. Adorno, *Prisms*, 1st MIT Press ed., *Studies in Contemporary German Social Thought* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1981). 34.
 - 20 Spiegelman, *In the Shadow of No Towers*. 10.
 - 21 Hillary Chute, "'The Shadow of a Past Time': History and Graphic Representation in 'Maus'," *Twentieth Century Literature* 52, no. 2 (2006). 201.
 - 22 Thomas Doherty, "Art Spiegelman's Maus: Graphic Art and the Holocaust," *American Literature* 68, no. 1 (1996).
 - 23 Bakhtin and Holquist, *The Dialogic Imagination : Four Essays*. 250.





USSTANUKS

- Adorno, Theodor W. *Prisms. Studies in Contemporary German Social Thought.* 1st MIT Press ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1981.
- Auerbach, Erich, and Willard R. Trask. *Mimesis : The Representation of Reality in Western Literature.* 50th anniversary ed. Princeton, N.J. ; Oxford: Princeton University Press, 2003.
- Bakhtin, M. M., and M. Ed Holquist. *The Dialogic Imagination : Four Essays.* University of Texas Press, 1981.
- Brilliant, Richard. *Visual Narratives : Storytelling in Etruscan and Roman Art.* Ithaca and London: Cornell University Press, 1984.
- Chute, Hillary. "The Shadow of a Past Time": History and Graphic Representation in "Maus". *Twentieth Century Literature* 52, no. 2 (2006): 199-230.
- Dippe, Roger David Von. "The Origin and Development of Continuous Narrative in Roman Art, 300 B.C. - A.D. 200." University of Southern California, 2007.
- Doherty, Thomas. "Art Spiegelman's Maus : Graphic Art and the Holocaust." *American Literature* 68, no. 1 (1996): 69-84.
- Eisner, Will, and Umberto Eco. *The Plot : The Secret Story of the Protocols of the Elders of Zion.* New York ; London: W. W. Norton, 2005.
- Geis, Deborah R. *Considering Maus : Approaches to Art Spiegelman's 'Survivor's Tale' of the Holocaust.* Tuscaloosa, AL: University of Alabama Press ; London: Eurospan, 2003.
- Gould, John. *Herodotus.* London: Weidenfeld and Nicolson, 1989.
- Holliday, Peter J. "Roman Triumphal Painting : Its Function, Development, and Reception." *The Art Bulletin* 79, no. 1 (1997): 130-47.
- Hornblower, Simon. *Thucydides.* London: Duckworth, 1987.
- Jacobson, Sid, and Ernie Colón. *The 9/11 Report : A Graphic Adaptation.* London: Viking, 2006.
- Mellor, Ronald. *Tacitus' Annals.* Oxford Approaches to Classical Literature. Oxford ; New York: Oxford University Press, 2010.
- Petersen, Robert S. *Comics, Manga, and Graphic Novels : A History of Graphic Narratives.* Westport, Conn.: Praeger, 2011.
- Rothberg, Michael. *Traumatic Realism : The Demands of Holocaust Representation.* Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2000.
- Sacco, Joe. *Palestine.* London: Jonathan Cape, 2003, 2001.
- . *Safe Area Gorazde.* Seattle: Fantagraphics, 2000.
- Satrap, Marjane. *Persepolis* (in Translated from the French.). London: Jonathan Cape, 2003.
- Small, Jocelyn Penny. "Time in Space : Narrative in Classical Art." *The Art Bulletin* 81, no. 4 (1999): 562-75.
- Spiegelman, Art. *In the Shadow of No Towers.* New York: Pantheon Books, 2004.
- . *Maus : A Survivor's Tale.* Harmondsworth: Penguin, 1987, 1986.
- . *Maus II : A Survivor's Tale : And Here My Troubles Began.* London: Penguin, 1992, 1991.

