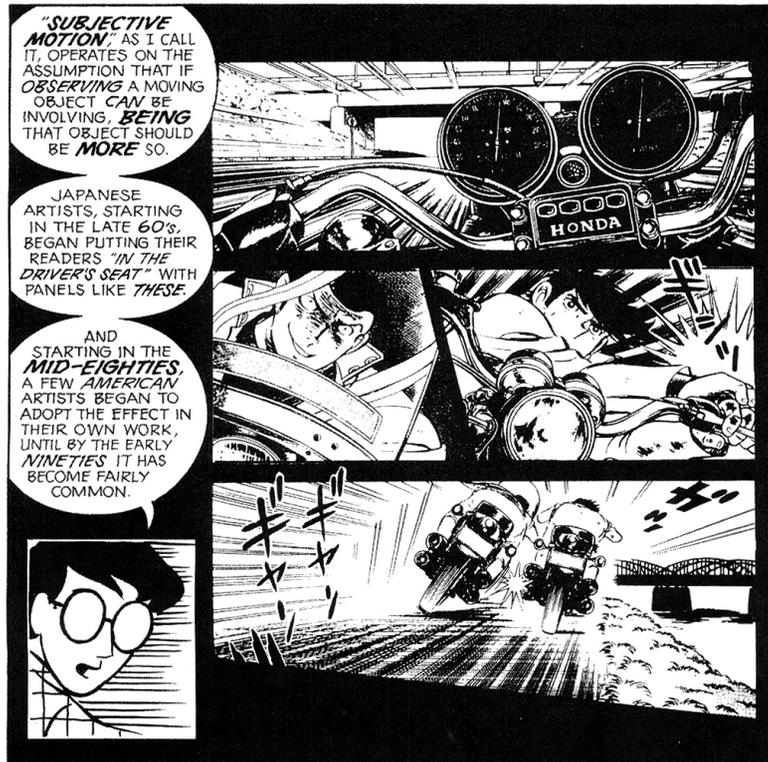


Understanding Comics: The Invisible Art

ชัยยศ อิชวัตรพันธ์

ภาควิชาการศึกษาศิลปะ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



วิจารณ์หนังสือ

หนังสือ Understanding Comics: The Invisible Art
โดย Scott McCloud
สำนักพิมพ์ William Morrow Paperbacks; Reprint edition
ปีที่พิมพ์ 1994
ขนาด 26x17 เซนติเมตร
จำนวน 224 หน้า

จากที่รู้สึกกันว่าการ์ตูนเป็นสื่อเพื่อความสนุกสนานหรือนำเสนอแต่ด้านที่น่ารัก การ์ตูนกลายเป็นสื่อที่เอาจริงเอาจังขึ้นมาจนพอสมควรแล้ว ในอเมริกาอาจจะนับตั้งแต่ยุคที่นักเขียนการ์ตูนได้ดินลูกลงมาปฏิวัติทั้งวิธีวาดและเนื้อหาในช่วงทศวรรษ 1970-80 ทำให้การ์ตูนกลายเป็นสื่อที่หนักหน่วงและหนัก นำเสนอเนื้อหาที่จริงจังราวกับหรือยิ่งกว่านวนิยายหรือบทความการเมือง (ลองดู Maus ของ Art Spiegelman เป็นตัวอย่าง) ด้วยสไตล์ภาพที่เข้มข้นจนเด็กอาจจะต้องร้องไห้ระหว่างอ่าน (แบบแมนกดลูกตาใจเกอร์จนแทบจะทะลักในเวอร์ชันของ Frank Miller) ทำให้ภาพการ์ตูนช่องหรือที่เรียกในภาษาอังกฤษว่า comic กลายเป็นสื่ออีกสื่อหนึ่งที่สามารถใช้ในการนำเสนอเนื้อหาที่เข้มข้นจริงจังได้

ในยุคร่วมสมัยที่การ์ตูนช่องหรือภาพการ์ตูนหรือตัวการ์ตูน(เรียกแบบกว้าง ๆ) กลายเป็นสื่อสำหรับการนำเสนองานศิลปะไปแล้ว (ดูงานของศิลปินระดับนานาชาติอย่าง Takashi Murakami หรือ Yoshitomo Nara เป็นต้น) การย้อนกลับไปศึกษาศักยภาพของสื่อประเภทนี้จึงเป็นเรื่องน่าสนใจและก๊อปจากงานศึกษาเกี่ยวกับเรื่องนี้จำนวนมาก หนึ่งในหนังสือที่พยายามพินิจพิจารณาเกี่ยวกับเรื่องนี้อย่างจริงจังและประสบผลสำเร็จทั้งในแง่เนื้อหาและยอดขายคือหนังสือของสกอต แม็คคลาวด์ (Scott McCloud) ที่ชื่อ Understanding Comics: The Invisible Art นั่นเอง

นับตั้งแต่ตีพิมพ์ครั้งแรก หนังสือเล่มนี้ได้รับการกล่าวขานและวิจารณ์ในแง่บวกและได้รับการแปลและตีพิมพ์ในหลายภาษาเช่นฝรั่งเศส (นอกจากนี้ยังมีการแปลบางส่วนเป็นภาษาไทย แจกจ่ายอ่านกันในวงแคบ ๆ) รวมถึงหนังสือที่แม็คคลาวด์ได้เขียนขึ้นโดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการ์ตูนอีกหลายเล่ม เช่น Making Comics: Story Telling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels และ Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form บทวิจารณ์นี้พยายามจะทำความเข้าใจปรากฏการณ์ดังกล่าว

เริ่มตั้งแต่ชื่อหนังสือ ว่ากันว่าแม็คคลาวด์ตั้งชื่อหนังสือนี้โดยมีคำว่า Understanding ก็เพื่อทำการ “คารวะ” หนังสือของมาร์แชล แมคลูฮัน (Marshall McLuhan) ที่ชื่อ Understanding Media: The Extensions of Man อันเป็นหนังสือคลาสสิกเกี่ยวกับสื่อที่แม๊ะตีพิมพ์ครั้งแรกตั้งแต่ค.ศ. 1964 แต่ก็เป็นหนึ่งในหนังสือที่ถูกอ่านและถูกอ้างถึงอย่างหนาแน่นอยู่เสมอในปัจจุบัน (ฉบับที่ผู้วิจารณ์ใช้อ่านเป็นฉบับที่สำคัญพิมพ์ MIT Press อันเลื่องชื่อน่ากลับมาตีพิมพ์อีกครั้งเมื่อค.ศ. 1994) ซึ่งเนื้อหาภายในก็มีส่วนละม้ายคล้ายคลึงในแง่แนวคิดพื้นฐาน นั่นคือแมคลูฮัน (ในยุคซิกซ์ตี้) มองว่าสื่อแต่ละประเภทต่างก็มีลักษณะเฉพาะตัวในการสื่อความและเนื้อหาที่จะสื่อออกมาในสื่อหนึ่ง ๆ ต้อง

มีลักษณะสอดคล้องกับสื่ออื่น ๆ จึงจะสามารถสื่อความออกมาได้ชัดเจนตรงเป้า หรือในทางกลับกัน สื่อสามารถควบคุมเนื้อหาของเรื่องคุณจะถูกได้ อะไรที่สื่อไม่ยอมยกให้พูดสื่อก็ไม่ให้พูด อะไรที่สื่ออนุญาตให้พูดจึงจะพูดได้สำเร็จ

เช่นเดียวกันกับภาพการ์ตูนและการ์ตูนช่อง การนำเสนอเนื้อหาด้วยสื่อประเภทนี้มีข้อทั้งจำกัดและจุดเด่นในตัวเอง เริ่มต้นกันที่ระดับของความเหมือนจริง เรารู้กันว่าเวลาวาดการ์ตูน เราสามารถวาดให้บิดเบี้ยวหรือค่อนข้างใกล้เคียงต้นแบบอย่างไรก็ได้ แล้วแต่ว่าอยากจะทำให้หน้าตาของการ์ตูนออกไปในทิศทางใด แมคคลาวด์ศึกษาการ์ตูนจากหลากหลายวัฒนธรรมแล้วพบว่าระดับของความเหมือนจริงมีส่วนสำคัญในการกำหนดระดับการมีส่วนร่วมของผู้อ่าน ที่นี้คำถามที่ตามมาคือการมีส่วนร่วมของผู้อ่านสำคัญอย่างไร

สื่อเล่าเรื่องทั้งหลายล้วนแต่เล่นกับการมีส่วนร่วมและการคาดหวังของผู้ชม การที่เราลุ้นตัวละครเอกในภาพยนตร์หรือนวนิยายให้ฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ นานาจนแทบหายใจไม่ทั่วท้องเกิดจากพลังของสื่อนั่นเอง ในกรณีของการ์ตูน นอกเหนือจากการเล่าเรื่อง ระดับของความเหมือนจริงนี้เองที่มีส่วนดึงดูดผู้ชมให้เข้ามามีส่วนร่วมหรือถอยห่างออกจากตัวละคร แมคคลาวด์ยกตัวอย่างการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องซิติฮันเตอร์ (City Hunter วาดโดยทสึคะสะ โฮโจ Tsukasa Hojo) แม้พระเอกในเรื่องนี้จะดูหล่อเหลาเท่แมนซึ่งต้องอาศัยการวาดที่ค่อนข้างเหมือนจริง แต่ก็จะมีฉากจำนวนมากที่พระเอกทำหน้าที่บ้องแบ้วห่างไกลจากความจริงมาก ลักษณะของใบหน้าและท่าทางที่ห่างไกลจากความเหมือนจริงที่เองที่แมคคลาวด์เสนอว่าเป็นเหตุที่ทำให้ผู้อ่านมีส่วนร่วมตัวละครได้เป็นอย่างดี ในทางตรงกันข้าม เวลาวาดฉากเมืองอันเป็นพื้นที่ที่พระเอกนางเอกต้องต่อสู้กับผู้ร้าย โฮโจจะวาดแบบเหมือนจริงมากที่สุดเท่าที่สื่อการ์ตูนชาวตาจะทำได้ บางครั้งเชื่อกันว่าใช้วิธีถ่ายภาพมาวาดทับลงไปเลยด้วยซ้ำ

แมคคลาวด์เรียกความแตกต่างนี้ว่า ระดับของความเหมือนจริง (degree of reality) และอธิบายโดยยกตัวอย่างการวาดหน้าคนแล้วแบ่งออกเป็น 5 ระดับ จากภาพเราจะเห็นว่าซ้ายสุดคือภาพถ่าย ภาพถ่ายคือระดับความเหมือนจริงอย่างถึงที่สุด เนื่องจากเราสามารถอ่านได้ว่านี่คือใบหน้าคน (ในกรณีที่เป็นคนรู้จักยิ่งชัดเจนเข้าไปใหญ่และบางครั้งอ่านเวลาเก่าใหม่ได้ด้วยซ้ำ) ในภาพถัดมาคือภาพวาดจากภาพถ่ายใบนี้ซึ่งก็ยิ่งอ่านได้ชัดเจนแล้วค่อยๆ โละระดับมาทางขวา จนกระทั่งภาพสุดท้ายที่เป็นแฉวงกลมมีจุดสองจุดกับหนึ่งขีดที่เราก็ยังอ่านได้ว่านี่คือหน้าคน (ความจริงต้องบอกว่ามนุษย์เป็นเผ่าพันธุ์ที่หลงตัวเองมาก เห็นแค่นี้ก็บอกว่าเห็นหน้าคนได้)

หน้าตาแบบวงกลมจุดขีดนี้เองที่แมคคลาวด์บอกว่า เป็นหน้าที่ทำให้คนมีส่วนร่วมได้มากที่สุด เพราะเป็นแบบที่ผู้อ่านไม่รู้ที่คิดว่าตัวละครนั้นคือใคร อันเป็นเหตุที่ทำให้การ์ตูนเรื่องใดเรื่องหนึ่งอ่านได้

สนุกสนาน แม้ความสนุกก็เป็นเช่นเดียวกับความงามก็คือมีลักษณะส่วนบุคคลและผูกพันอยู่กับวัฒนธรรมเป็นอย่างสูง แต่การวิเคราะห์แบบนี้ก็ช่วยทำให้เราเข้าใจปรากฏการณ์ของการ์ตูนที่แพร่หลาย มากๆ กับแพร่หลายน้อยๆ ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทนานาชาติ การ์ตูนที่ฮิตข้ามวัฒนธรรมได้จำเป็นต้องมีลักษณะบางอย่าง ซึ่งก็คือวิธีการวาดแบบนี้แหละ

เพื่อยืนยันประเด็นนี้ แมคคลาวด์ให้ตัวอย่างการ์ตูนอีกเรื่องที่ได้รับนิยามมากทั่วโลกคือแต็งแต็ง (Tintin วาดโดย Herge-นามปากกา) การ์ตูนเรื่องนี้เป็นการ์ตูนแนวยุโรปซึ่งให้ความใส่ใจกับเนื้อหาและเอาใจจริงเอาจังกับท้องเรื่อง สำหรับคนที่ไม่เคยอ่าน แต็งแต็งจะผจญภัยไปในโลก ปรอบผู้ร้าย ซึ่งเป็นพ่อค้ายาเสพติดหรือไปยุ่งเกี่ยวกับการเมืองในประเทศโลกที่สาม เป็นต้น ซึ่งต้องอาศัยฉากและเรื่องราวที่มีความสมจริงสูง วิธีการวาดฉากจึงค่อนข้างอาศัยรูปแบบที่เหมือนจริง ในขณะที่หน้าตาของแต็งแต็งนั้น ถ้าจับมาเข้าไดอะแกรมห้าระดับ จะค่อนข้างผิวงวหรือเป็นการ์ตูนอย่างมาก ตัวอย่างทั้งสองเป็นส่วนหนึ่งที่แมคคลาวด์ใช้ยืนยันประเด็นนี้

เนื่องจากมีส่วนกำหนดอย่างมากต่อระดับการเข้าถึงข้อมูลของผู้ดู วิธีการแบ่งระดับของความเหมือนจริงจึงเป็นเรื่องที่ศาสตร์หลายสาขาที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารสนใจและที่พัฒนาได้อย่างเป็นรูปธรรมก็คือศาสตร์เกี่ยวกับการทำแผนที่ เหตุผลก็คือแผนที่ในปัจจุบันคลี่คลายขยายตัวจากกระดาษไปสู่สื่ออื่นๆ อย่างหลากหลาย จากที่ต้องการความเชี่ยวชาญในการอ่านมาเป็นอะไรที่ผู้คนเข้าถึงได้ตลอดเวลา การสื่อสารข้ามชาติและภาษาก็เป็นอะไรที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน (ดู Google Map เป็นตัวอย่าง) ทำอย่างไรแผนที่ที่วาดขึ้นจะสื่อสารได้กับคนทุกกลุ่ม ข้ามภาษาและวัฒนธรรม

ในแผนที่แผ่นหนึ่งจุดๆ เดียวอาจจะแทนค่าเมือง แต่เมื่อแผนที่เปลี่ยนสื่อ ขยายใหญ่ขึ้น จุดๆ เดียวอาจจะไม่เพียงพอ ต้องค่อยๆ ขยับขยายให้กลายเป็นสี่เหลี่ยม ค่อยๆ มีรายละเอียดมากขึ้น จนกระทั่งอาจจะกลายเป็นรูปสามมิติของอาคาร หรือในปัจจุบันอาจจะกลายเป็นภาพถ่ายทางอากาศที่มีรายละเอียดสูง ระดับของความเหมือนจริงนี้เรียกว่าจาก mimetic-arbitrary ซึ่งก็คือจากการเลียนแบบความจริงค่อนข้างสูง (mimetic ในกรณีนี้คืออาคารสามมิติ) ไปสู่การตกลงกันเอาเลยว่าจะอะไรจะเป็นสัญลักษณ์แทนค่า (arbitrary ในกรณีนี้คือจุด)

ถึงตรงนี้ก็คงจะเห็นตรงกันว่าแม้จะเป็นหนังสือเกี่ยวกับการ์ตูน แต่การวิเคราะห์ของแมคคลาวด์นั้นไม่ได้อ่อนแอแต่อย่างใด ในทางตรงกันข้าม หนังสือเล่มนี้หนักแน่นไปด้วยการวิเคราะห์ระดับงานวิชาการมาตรฐานและภูมิรัฐระดับปราชญ์ แต่ที่สนุกสนานที่สุดก็คือแมคคลาวด์พยายามยืนยันว่าสื่ออย่างการ์ตูนของมันไม่ใช่เอาไว้อ่านเพียงแต่สามารถนำเสนองานวิชาการระดับลึกๆ ได้ เขาจึง

เสนอหนังสือเล่มนี้ด้วยการวาดเป็นการ์ตูนช่องทั้งหมด การนำการ์ตูนมาวาดเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการ์ตูนจึงเป็นหนึ่งในจุดแข็งของหนังสือเล่มนี้และมีส่วนอย่างมากที่ทำให้งานวิชาการที่ลึกซึ้งกลายเป็นเรื่องอ่านสนุกอย่างมาก

หนังสือเล่มนี้แบ่งออกเป็น 9 บท แต่ละบทมีเนื้อหาและการวิเคราะห์ของตัวเอง ตั้งแต่ 1. Setting the Record Straight 2. The Vocabulary of Comics 3. Blood in the Gutter 4. Time Frames 5. Living in Line 6. Show and Tell 7. The Six Steps 8. A Word about Color 9. Putting it All Together

หนังสือทั้ง 9 บทจะทำการวิเคราะห์การ์ตูนจากแง่มุมต่างๆ นอกเหนือจากบทที่กล่าวมา อีกบทหนึ่งซึ่งเด่นและเป็นประโยชน์สูงในสายตาผู้วิจารณ์คือบทที่ว่าด้วยเวลาซึ่งคาบเกี่ยวเนื้อหาทั้งระหว่างบทที่ 3 และ 4 อันเป็นแนวทางที่สามารถนำมาปรับใช้ศึกษาภาพเล่าเรื่องได้หลากหลายประเภทรวมถึงจิตรกรรมฝาผนังและจิตรกรรมร่วมสมัยกลุ่มหนึ่ง ซึ่งก็เป็นภาพเล่าเรื่องที่ใช้เวลาเช่นกัน

ในการศึกษาเกี่ยวกับเวลาในการ์ตูน แมคคลาวด์แยกออกเป็นเวลาในภาพกับเวลาเมื่อเกิดการเชื่อมต่อของภาพมากกว่าหนึ่ง เวลาในภาพหนึ่ง ๆ สามารถมียาว-สั้น โดยปัจจัยสามประการคือ 1. เนื้อหาภายในช่อง (หรือกรอบภาพ) 2. จำนวนของช่องและ 3. ขนาดของช่อง กรอบภาพที่ใหญ่ขึ้นหรือเปิดพื้นที่มากขึ้นอาจส่งผลทำให้เวลาในภาพยาวนานขึ้น (ในความรู้สึกของผู้ดู) ตัวอักษรบรรยายภาพก็มีผลในลักษณะเดียวกัน แต่ที่น่าสนใจคือข้อเท็จจริงที่ว่า การตัดตก (bleeding) หรือการปล่อยภาพให้ตกขอบหนังสือไปเลยจะส่งผลต่อเวลาอย่างมาก เนื่องจากลักษณะทางพื้นที่ (space) ปล่อยให้เวลา (time) ไหลเรื่อยออกไปจนเหมือนกับจะไม่มีที่สิ้นสุด ในแง่นี้ผู้ดูจะเกิดความรู้สึกอยากจะละเลียดสายตา ใช้เวลากับภาพมากกว่าปกติ อันส่งผลให้เวลาในภาพยาวนานขึ้นนั่นเอง ต่อคำถามว่าเมื่อไหร่ ที่ไหนที่ใช้เทคนิคตัดตกในการ์ตูน แมคคลาวด์ชี้ให้เห็นว่าการ์ตูนในวัฒนธรรมญี่ปุ่นจะใช้เทคนิคนี้มากเป็นพิเศษเมื่อเทียบกับการ์ตูนจากยุโรปหรืออเมริกา

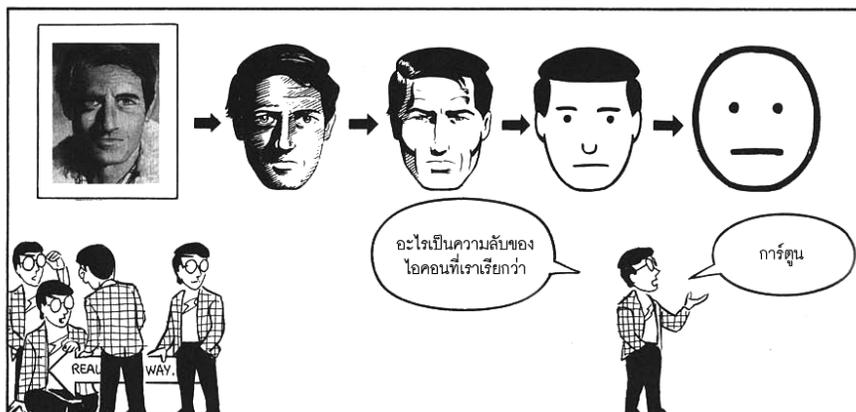
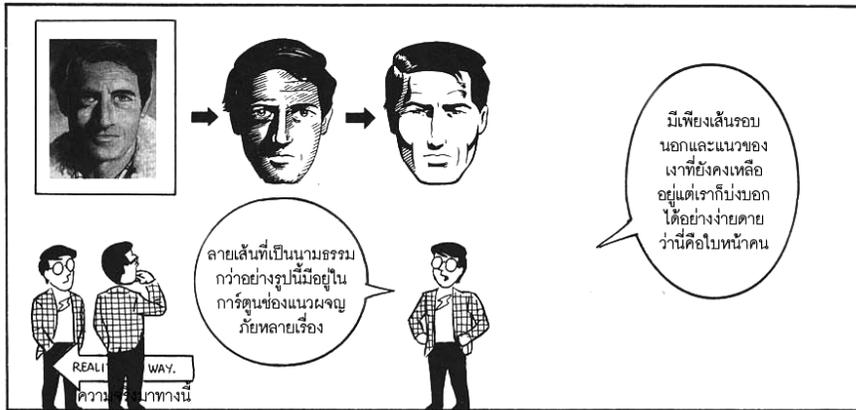
เมื่อภาพมากกว่าหนึ่งมาเชื่อมต่อกัน การเชื่อมต่อของเวลาจะเกิดขึ้นในใจของผู้ดู เรียกว่าการเติมเต็ม (closure) การเติมเต็มนี้ความจริงแล้วคล้ายคลึงกับการดูภาพยนตร์ที่ภาพจำนวน 24 ภาพโดยประมาณฉายต่อกันจนเกิดเป็นภาพต่อเนื่อง การ์ตูนมีข้อจำกัดของพื้นที่ทำให้ต้องมีการข้ามเวลาเป็นช่วง ๆ ผู้ดูจะทำหน้าที่เติมเต็ม เชื่อมต่อสองภาพนั้นเข้าด้วยกัน อย่างไรก็ตาม การเชื่อมต่อดังกล่าวไม่ได้เรียบง่ายแบบ “ต่อยหมัด-ผงะหงาย” ที่เรียกว่า action to action เสมอไป แมคคลาวด์สามารถแยกแยะการเชื่อมต่อช่องได้ถึง 6 แบบ คือ 1. ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา (moment-moment) 2. แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น (action-action) 3. ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (subject-subject) 4.

ให้เหตุผลรบบยอด (deductive reasoning) 5. แง่มุมสู่แง่มุม (aspect-aspect) 6. ไม่มีความสัมพันธ์ระหว่างข้อเลย (non-sequitur)

เมื่อแยกแยะประเภทได้แล้ว นักการ์ตูนศึกษาผู้ที่มีพลังมากพอจะลองนั่งนับการเปลี่ยนช่องในการ์ตูนเรื่องต่างๆ จากหลากหลายแหล่งคือทั้งยุโรป อเมริกา ญี่ปุ่น จากหลากหลายแนวคือทั้งการ์ตูนแอ็คชั่น การ์ตูนการเมือง การ์ตูนแนวใต้ดิน ฯลฯ แล้วพบข้อเท็จจริงที่ใกล้เคียงกับที่เราพอจะนึกออกก็คือการเปลี่ยนช่องที่มากที่สุดคือแบบ 2, 3 และ 4 เพราะเป็นการเปลี่ยนฉากที่เน้นการต่อเนื่องของเวลาและการกระทำ อย่างไรก็ตาม มีข้อสังเกตว่าการ์ตูนจากญี่ปุ่นมีตัวเลขของการเปลี่ยนช่องประเภทที่ 5 มากผิดปกติ

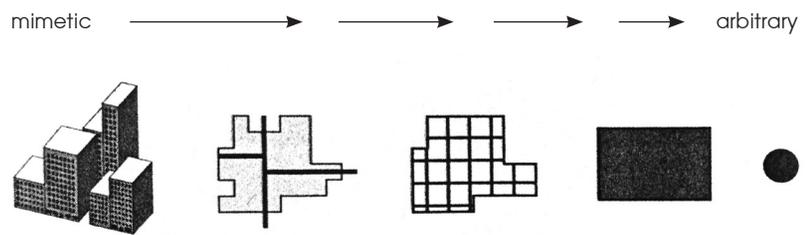
การเปลี่ยนช่องประเภทนี้คือการที่เวลาในภาพไม่ได้เคลื่อนที่ไปไหน แต่เปลี่ยนแง่มุมการรับรู้ของผู้อ่านให้เห็นด้านอื่นๆ ของเวลานั้น พุดง่ายๆ ว่าภาพแต่ละภาพให้พื้นที่ที่หลากหลายของเวลาเดียว มองในแง่ศิลปะของการเล่าเรื่อง การเชื่อมต่อแบบนี้ดูไม่มีประโยชน์เท่าใดนักถ้าเป้าหมายของการเล่าเรื่องเป็นไปเพื่อนำเสนอแอ็คชั่นแบบการ์ตูนอเมริกันส่วนใหญ่ แต่จะเป็นประโยชน์มากถ้าการ์ตูนเรื่องนั้นอยากให้ผู้อ่านได้ทำความเข้าใจแง่มุมของเรื่องอย่างละเอียด เห็นความรู้สึกจากหลากหลายและลึกซึ้ง หลายท่านที่แฟนการ์ตูนอย่าง Vagabond และการ์ตูนที่วาดโดยเทะสึกะ โอสามุ (Tetsuka Osamu) จะพบว่าการ์ตูนเหล่านี้เป็นตัวอย่างที่ดีของวิธีการเชื่อมต่อแบบนี้และความรู้สึกที่ซับซ้อนที่ได้จากการอ่านการ์ตูนเรื่องนี้เกิดจากการที่ผู้วาดให้ผู้อ่านละเอียดแง่มุมของฉากหนึ่งๆ จากหลายแง่มุมนั่นเอง

รายละเอียดอีกมากในหนังสือความหนาสองร้อยกว่าหน้าที่อ่านง่ายแบบการ์ตูน แต่ให้เนื้อหาที่ลึกซึ้งแบบงานวิชาการทำให้สามารถขึ้นหิ้งเป็นหนังสืออ้างอิงได้สบายๆ ต่อคำถามที่ว่าการ์ตูนสามารถเป็นสื่อเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะหรือไม่ คำตอบนั้นคงเป็นว่า เจกเช่นเดียวกับสื่อในการสร้างสรรค์ศิลปะประเภทอื่นๆ เนื้อหาของงานนั้นๆ การ์ตูนอนุญาตให้พูดได้มากน้อยเพียงใด



ภาพที่ 1 ซ้าย

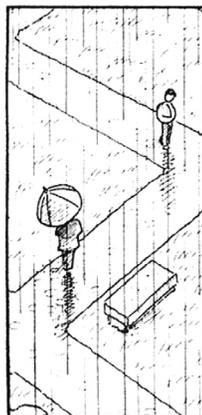
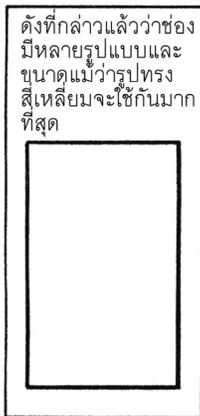
จากหน้า 29 ของ *Understanding Comics* ที่อธิบายถึงระดับของความเหมือนจริงในกรณีการวาดการ์ตูนใบหน้าบุคคลซ้ายภาพถ่ายมีระดับของ ความเหมือนจริงสูงและค่อยๆ ลดระดับลงมาที่ขวาที่เป็นแค่วงกลม สองจุดและขีด (แปลภาษาไทยโดยผู้วิจารณ์)

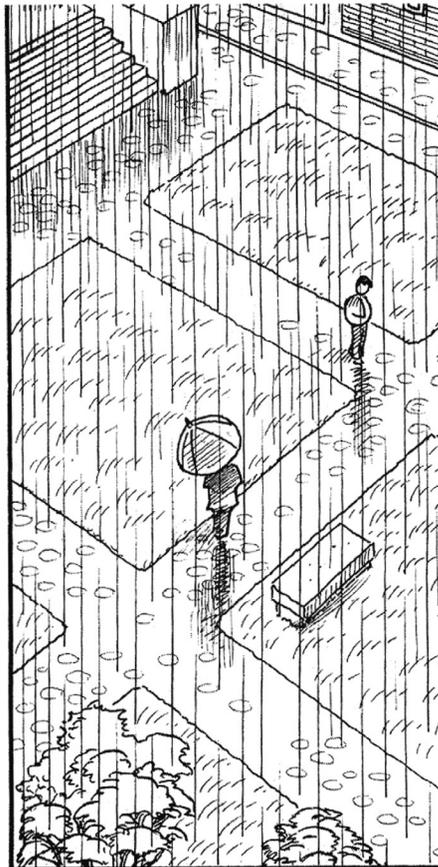


ภาพที่ 2 บน

ภาพจาก Alan M. MacEachren *How Maps Work: Representing, Visualization and Design*. New York: The Guilford Press, 1995. แสดงให้เห็นการวาดแผนที่ที่ซ้ายสุดมีระดับของความเหมือนจริงสูงแล้วค่อยลดระดับลงไปทางภาพขวามือที่เป็นจุดอย่างเดียว MacEachren เรียกว่า mimetic-arbitrary continuum







ภาพที่ 3-5

ภาพจากบทที่ 4 ของ Understanding Comics ที่อธิบายถึงลักษณะของเวลาที่ปรากฏในภาพว่า มีความสั้นและยาวแตกต่างกันตามเงื่อนไขทั้งภายในภาพเองและเงื่อนไขของกรอบภาพ (แปลภาษาไทย โดยผู้วิจารณ์)