



โครงการการใช้สัญลักษณ์ในงานแอนิเมชันเพื่อสะท้อนสังคม
SEMIOLOGY IN ANIMATION DESIGN OF SOCIAL REFLECTION

โดย

ขจรเกียรติ จันทะเภา

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2558



SEMIOLOGY IN ANIMATION DESIGN OF SOCIAL REFLECTION

BY

KHAJORNKIET CHANTAPAO

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT

OF THE REQUIREMENTS FOR

THE DEGREE OF MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN DIGITAL ART

FACULTY OF DIGITAL ART

GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2015



วิทยานิพนธ์เรื่อง

โครงการการใช้สัณยวิทยาในงานแอนิเมชันเพื่อสะท้อนสังคม

โดย

ขจรเกียรติ จันทะเกา

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2558

ศ.วิโชค มุกดามณี
ประธานกรรมการสอบ

รศ.พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา
กรรมการ

รศ. พิศประไพ สาระสาธิต
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ.ร.ต.หญิง ดร.วราณี สุขสาคร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

1 มิถุนายน 2559



Thesis entitled

SEMIOLOGY IN ANIMATION DESIGN OF SOCIAL REFLECTION

by

KHAJORNKIET CHANTAPAO

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Fine Arts Program in Computer Art

Rangsit University
Academic Year 2015

Prof. Vichok Mookdamanee
Examination Committee Chairperson

Assoc. Prof. Panpen Chaipreecha
Member

Assoc. Prof. Pisrapai Sarasalin
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst. Prof. Plt. Off. Vannee Sooksatra, D. Eng.)

Dean of Graduate School

1 June 2016

กิตติกรรมประกาศ

ในการทำวิจัยครั้งนี้ มีอุปสรรคมากมายทั้งเรื่องของหัวข้อวิจัย ระยะเวลาในการทำงานแล้ว ต้องทำวิจัยไปด้วย ทำให้เกิดความล่าช้า อีกทั้งในขั้นตอนการทำ ก็มีความผิดพลาดและพบปัญหาอยู่ตลอดเวลา แต่สุดท้ายในการทำวิจัยก็ผ่านพ้นมาได้ด้วยดี ต้องขอบคุณหลายๆฝ่ายที่คอยให้คำปรึกษา คำแนะนำ และความรู้ต่างๆ ทำให้การวิจัยครั้งนี้ประสบความสำเร็จ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ รศ.พิศประไพ สารสาสน์ ที่ปรึกษาใจดีที่สร้างแรงบันดาลใจในการทำงานและคอยแนะนำแนวทางการทำวิจัย แม้ว่าตัวอาจารย์เองจะมีงานยุ่งมากมาย แต่ก็ยังสละเวลามาให้คำปรึกษาได้อย่างดี

ขอบคุณพี่เอ็กซ์ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้ที่คอยแนะนำและสอนเทคนิคต่างๆ ในการสร้างผลงานแอนิเมชัน เพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์ และยังเป็นบุคคลตัวอย่างที่ดี ของคนที่สร้างงานแอนิเมชันอีกด้วย

ขอบคุณคณะครูอาจารย์ ที่เป็นที่ปรึกษาจะเป็น ที่ให้คำแนะนำได้เป็นอย่างดี

ขอบคุณเพื่อนๆที่ร่วมทางในการทำงานสายนี้ คอยช่วยเหลือและให้คำปรึกษาได้ดี

และสุดท้าย ขอขอบคุณครอบครัวที่คอยเป็นแรงผลักดันให้ตัวผู้วิจัยก้าวต่อไปข้างหน้า และยังเป็นกำลังใจสำคัญในการที่อยากจะประสบความสำเร็จ ขอขอบคุณค่าใช้จ่ายที่คอยส่งเสียจนทำให้งานวิจัยชิ้นนี้สำเร็จแล้วผ่านพ้นมาได้ด้วยดี

ขจรเกียรติ จันทะเถา

ผู้วิจัย

5507351 : สาขาวิชาเอก : คอมพิวเตอร์อาร์ต; ศส.ม.(คอมพิวเตอร์อาร์ต)

คำสำคัญ : สัญวิทยา, สัญลักษณ์, แอนิเมชัน

ขจรเกียรติ จันทะเกา : โครงการการใช้สัญวิทยาในงานแอนิเมชันเพื่อสะท้อนสังคม
(SEMIOLOGY IN ANIMATION DESIGN OF SOCIAL REFLECTION) อาจารย์ที่ปรึกษา:
รองศาสตราจารย์ พิศประไพ สารศาลิน, 56 หน้า.

สัญวิทยาเป็นเรื่องเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์ อันถือเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวของเรา หรือหมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนของจริง ตัวจริง ในตัวบทและในบริบทหนึ่ง (กาญจนา แก้วเทพ, 2547)

โครงการใช้สัญวิทยาในงานแอนิเมชันเพื่อสะท้อนสังคม เป็นการออกแบบแอนิเมชันที่เน้นสัญลักษณ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเรื่องของสัญวิทยาที่เกี่ยวกับสังคม และนำสัญวิทยานั้นมาใช้ในการเล่าเรื่องผ่านสื่อแอนิเมชันเพื่อให้เกิดการตีความและเข้าใจในความหมายของสัญวิทยา โดยการนำสัญวิทยามาใช้นี้ เพื่อต้องการสร้างงานแอนิเมชันที่มีเนื้อหาที่มาก ตามเวลาที่กำหนดได้ และสร้างมิติใหม่ในการสร้างงานแอนิเมชันต่อไป

การศึกษาวิจัยดังกล่าวได้ออกแบบเนื้อหาของงานแอนิเมชันที่เกี่ยวข้องกับระบบของสัญวิทยาที่สามารถถ่ายทอดสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับมุมมอง แนวคิดและการใช้ชีวิตในสังคม โดยได้เลือกใช้เทคนิคแอนิเมชันเพราะงานแอนิเมชันสามารถสร้างได้อย่างอิสระและหลากหลาย ทำให้การเลือกใช้สัญวิทยาสามารถใช้ได้อย่างเต็มที่ ซึ่งผลการศึกษาพบว่าการใช้สัญวิทยาสามารถช่วยในการสร้างงานแอนิเมชันที่แตกต่าง และสามารถถ่ายทอดเนื้อหาที่มากออกมาได้เป็นอย่างดี ภายในระยะเวลา 2 นาที

ลายมือชื่อนักศึกษา

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

5507351 : MAJOR: COMPUTER ART; M.F.A.(COMPUTER ART)

KEY WORDS : SEMIOLOGY, SYMBOL, ANIMATION

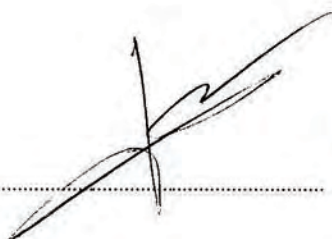
**KHAJORNKIET CHANTAPAO : THE STUDY OF SEMIOLOGY IN
ANIMATION DESIGN OF SOCIAL REFLECTION. THESIS ADVISOR:
ASSOC.PROF. PISPRAPAI SARASALIN, 56 p.**

Semiology is the relative subject which related to symbolic system that appears in human minds regard to everything around us or something which had been create always has its meaning in each context.

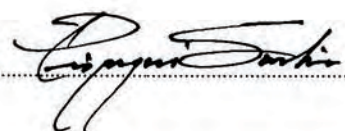
The usage of Semiology project of social reflection animation job is the edition of symbolic animation with the purpose to study in sociological semiology and using semiology in story telling through animation for explaining and understanding of semiology. In order to the adaption of semiology, It's purpose is to create complex animation jobs on time and creating new dimension of upcoming animation.

The research study is founded that semiology symbol system can support ways to communicate a complex story into a clear understanding during 2 minutes presentation.

ลายมือชื่อนักศึกษา



ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา



สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญ (ต่อ)	จ
สารบัญรูป	ฉ
สารบัญรูป (ต่อ)	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์	4
1.3 สมมติฐานการวิจัย	4
1.4 กรอบแนวคิดของงานวิจัย	5
1.5 นิยามศัพท์	6
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 ศัญศาสตร์	7
2.2 เกี่ยวกับแอนิเมชัน	19
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	30
3.1 แนวคิดในการสร้างบทภาพยนตร์	30
3.2 แนวคิดในการออกแบบตัวละครและฉาก	33
3.3 ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ	36
3.4 การสร้างการขยับบนใบหน้าและการใส่กระดูก	39
3.5 การซ้อนภาพและการตัดต่อ	41

สารบัญ (ต่อ)

		หน้า
บทที่ 4	ผลการออกแบบแอนิเมชัน	44
	4.1 ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชัน	44
	4.2 ผลสำรวจจากแบบสอบถาม	54
	4.3 ความคิดเห็นต่อการรับชมงานแอนิเมชัน	54
	4.4 ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ	54
บทที่ 5	สรุปและข้อเสนอแนะ	55
	5.1 สรุปผลการวิจัย	55
	5.2 ปัญหาและอุปสรรค	55
	5.3 ความสุนทรีย์ในงานแอนิเมชัน	56
	5.4 ข้อเสนอแนะ	56
	5.5 แนวทางการต่อยอดในอนาคต	56
บรรณานุกรม		57
ประวัติผู้วิจัย		58

สารบัญรูป

ตารางที่	หน้า
1.1 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างของจริง-ตัวหมาย-ตัวหมายถึง	2
2.1 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง inside out	21
2.2 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง inside out	22
2.3 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง inside out	23
2.4 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง inside out	24
2.5 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง inside out	26
2.6 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง inside out	27
3.1 ตัวอย่างบททดสอบ ที่ให้ผู้ทดสอบบอกความหมายของสิ่งที่เห็น	31
3.2 ภาพรวมเบื้องต้น(Storyboard)	33
3.3 ภาพร่างออกแบบตัวละคร	34
3.4 ภาพร่างออกแบบตัวละคร	34
3.5 ภาพร่างออกแบบตัวละคร	35
3.6 ภาพของกล่องสี่เหลี่ยมที่เรียงกันจนเกิดความหมายในภาษาเบลล์	35
3.7 ขึ้นโมเดลเริ่มที่ศีรษะ	36
3.8 โมเดลแบบสมบูรณ์	37
3.9 ภาพ UV พื้นผิวของตัวละคร	38
3.10 ตัวละครที่ได้ UV แล้ว	38
3.11 การแสดงความรู้สึกบนใบหน้า	39
3.12 การใส่กระดูก	39
3.13 การระบายสีผิวตัวละคร (paint skin weights)	40
3.14 ลองทดสอบส่วนต่างๆ	41
3.15 การซ้อนภาพและตัดต่อ (Composition)	42
3.16 ภาพที่ตัดต่อเสร็จแล้ว	43
3.17 การตัดต่อภาพและปรับระยะเวลา (Timing)	43

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.1	44
4.2	45
4.3	45
4.4	45
4.5	46
4.6	46
4.7	46
4.8	47
4.9	47
4.10	47
4.11	48
4.12	48
4.13	48
4.14	49
4.15	49
4.16	49
4.17	50
4.18	50
4.19	50
4.20	51
4.21	51
4.22	51
4.23	52
4.24	52
4.25	52
4.26	53
4.27	53

บทที่ 1

บทนำ

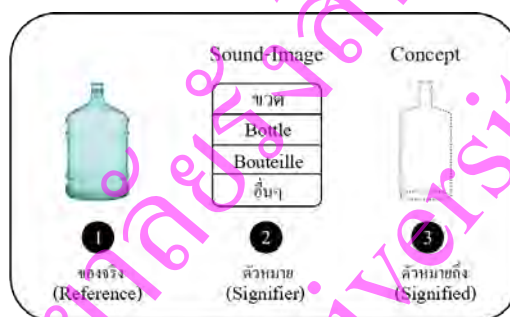
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

มนุษย์ เป็นสิ่งมีชีวิตชนิดเดียวที่รู้จักการสร้างความหมาย นั่นหมายความว่ามนุษย์สร้างความหมายโดยผ่านการตีความสิ่งที่เรียกว่า “สัญลักษณ์” สัญลักษณ์อาจอยู่ในรูปของคำ ภาพ ภาพลักษณ์ เสียง กลิ่น รส การกระทำ และวัตถุ อย่างไรก็ตามสิ่งทั้งหลายเหล่านั้นไม่มีความหมาย และจะกลายเป็นสัญลักษณ์ก็ต่อเมื่อมนุษย์สร้างความหมายให้มัน สัญลักษณ์หรือสัญศาสตร์เป็นศาสตร์ที่เพิ่งได้รับการพัฒนาอย่างจริงจังในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ผู้ที่บุกเบิกทฤษฎีสัญลักษณ์มีอยู่ 2 ท่าน คือ แฟร์ดินอง เดอร์ โซซูร์ นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส (1857 - 1913) ผู้วางรากฐานวิชาสัญลักษณ์ได้ให้คำนิยามสั้น ๆ ของวิชาสัญลักษณ์ไว้ว่า “สัญลักษณ์เป็นศาสตร์ที่ศึกษา ถึงวิถีชีวิตของเครื่องหมายภายในสังคมที่เครื่องหมายนั้นถือกำเนิด ขึ้นมา รวมทั้งแสวงหากฎที่ควบคุมอยู่เบื้องหลัง ” (“A Science that studies the life of signs within society is conceivable”: Ferdinand de Saussure, Course in General Linguistics, 1983 อ้างถึงใน Hawkes, 1977) และ ชาร์ล แซนเดอร์ เพอร์ซ นักปรัชญาสังคมชาวอเมริกัน (1859-1914) ซึ่งการศึกษาเครื่องหมายของ เพอร์ซ จะเรียกว่าสัญศาสตร์ ที่ได้ถูกให้ความหมายว่า สัญศาสตร์เปรียบเสมือนเป็นแบบแผนของเครื่องหมาย ซึ่งมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับตรรกะ (Semiotic was the formal doctrine of signs, which was closely related to logic : Charles Sanders Peirce, 1931 อ้างถึงใน Chandler, 2003) ซึ่งคำสองคำนี้ก็มีความหมายไม่แตกต่างกันเท่าใดนักสัญลักษณ์ตามแนวคิดของเพียร์ส ได้ให้ความสนใจในความ สัมพันธ์ระหว่างตัวสัญลักษณ์กับวัตถุจริงที่จะมีองค์ประกอบ 2 ส่วนคือส่วนที่เป็นตัวหมาย และตัวหมายถึงโดยจัดแบ่งประเภทของสัญลักษณ์เป็น 3 แบบ

1.) รูปเหมือนเป็นสัญลักษณ์ที่มีรูปร่างหน้าตาคล้ายกับวัตถุมากที่สุด เช่น ภาพถ่าย รูปปั้น รูปวาด โดยการถอดรหัสของรูปเหมือนเพียงแค่ว่าเห็นก็สามารถถอดความหมายถึงตัววัตถุได้ง่าย

2.) ตัวบ่งชี้เป็นสัญญาณที่มีความเกี่ยวพันแบบ เป็นเหตุเป็นผลโดยตรงกับวัตถุที่มีอยู่จริง เช่น คandles เป็นตัวบ่งชี้ของไฟหรือรอยเท้าสัตว์ก็จะเชื่อมโยง ถึงสัตว์ การถอดรหัสของตัวบ่งชี้ จึงจำเป็นต้องอาศัยเหตุผลเชื่อมโยงเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวบ่งชี้กับวัตถุจริง

3.) สัญลักษณ์เป็นสัญญาณที่ไม่มีความเกี่ยวพัน เชื่อมโยงอันใดเลย ระหว่างตัวสัญญาณกับวัตถุจริง หากแต่ความหมายเกิดจากการตกลงร่วมกันในหมู่ผู้ใช้สัญญาณ เช่น ตัวอักษรหรือโลโก้ต่างๆ ที่สร้างขึ้น การถอดรหัสจึงจำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้ร่วมกันของผู้ใช้สัญญาณ โดยสัญญาณทั้ง 3 ประเภท นี้มีการวิวัฒนาการเริ่มจากสิ่งง่ายที่สุดก็คือรูปเหมือน พัฒนามาเป็นตัวบ่งชี้ จนกลายเป็นสัญลักษณ์ ในที่สุด



รูปที่ 1 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างของจริง-ตัวหมาย-ตัวหมายถึง

ที่มา : กาญจนา แก้วเทพ, 2547

สัญญาณตามแนวคิด เฟอร์ดินันด์ เดอ โซซูร์ ได้ ทำการแยกแยะประเภทและระดับของ ความหมาย ที่บรรจุอยู่ในสัญญาณออกเป็น 2 ประเภท ประเภทแรกคือ ความหมายโดยอรรถอันได้แก่ ความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร ซึ่งเป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันโดยส่วนใหญ่ตัวอย่างเช่น ความหมายที่มีการระบุในพจนานุกรม เช่น แม่ คือสตรีผู้ให้กำเนิดลูก หมี่เป็นสัตว์สี่เท้า เป็นต้น ส่วน ประเภทที่สอง คือความหมาย ได้แก่ ความหมายทางอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงหรือความเข้าใจเฉพาะ กลุ่ม หรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคล ต่อมา นักสัญวิทยาอย่าง โรลิ่งด์ บาร์ตส์ ได้สนใจ ศึกษาสัญญาณประเภท ความหมายโดยนัย เนื่องจากมองว่าเป็นความหมายที่มีความสำคัญอย่างแท้จริง ในแง่ของการรับรู้ และความหมายโดยนัยนี้ยังสามารถอธิบายไปได้อีกหลายแนวคิด ซึ่งการ ตีความหมายในขั้นนี้จะเป็นการตีความในระดับที่มีปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยซึ่ง ไม่ได้เกิดจากตัวของสัญญาณเอง เป็นการอธิบายถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น เมื่อสัญญาณกระทบกับ ความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้ใช้และคุณค่าทางวัฒนธรรมของเขา ซึ่งสัญญาณในขั้นนี้จะทำหน้าที่ 2

ประการ คือ ถ่ายทอดความหมายโดยนัยแฝง และถ่ายทอดความหมายในลักษณะมายาคติ ซึ่งโรลองด์ บาร์ตส์ เรียกกระบวนการในการเปลี่ยนแปลง ลดทอน ปกปิด บิดเบือนฐานะการเป็นสัญลักษณ์ของสรรพสิ่งในสังคม ให้กลายเป็นเรื่องของธรรมชาติ เป็นสิ่งปกติธรรมดาหรือเป็นสิ่งที่มิพบทาท “ความคุ้นชิน” (1967, อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2543)

สัตววิทยาในภาพยนตร์ มีนักสัตวศาสตร์ได้นิยามการศึกษาภาพยนตร์ในเชิงเปรียบเทียบภาษามนุษย์โดยปรับมุมมองที่มีต่อทั้งภาษาพูดและภาษาเขียนเสียใหม่ โดยจะถือว่าระบบการสื่อสารใด ๆ ก็ตามถือเป็นภาษา ไม่ว่าจะเป็นภาษาจีน ฝรั่งเศส หรืออังกฤษ ก็ถือว่าเป็นระบบภาษาเดียวกัน ในแง่หนึ่งภาพยนตร์อาจจะถือว่าเป็นภาษาได้เหมือนกัน แต่อย่างไรก็ไม่ใช่ “ระบบภาษา” แบบที่ภาษามนุษย์เป็น ดังที่ คริสเตียน เมตซ์ นักสัตวศาสตร์ภาพยนตร์ชื่อดัง ชี้ให้เห็นว่า เราไม่ได้เข้าใจภาพยนตร์เพราะว่าเรามีความรู้เรื่องระบบเชิงภาษาของมัน แต่เราเข้าใจระบบดังกล่าวเพราะเราเข้าใจภาพยนตร์ต่างหาก กลับกันกับภาษาพูดหรือเขียนที่เราใช้กันอยู่ กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ไม่ใช่ที่ภาษาภาพยนตร์ที่บอกเล่าเรื่องราวดีๆ ให้เราได้รับรู้ แต่เป็นเพราะมันบอกเล่าเรื่องราวดีๆ ให้เราได้รับรู้ต่างหากมันจึงกลายเป็นภาษาภาพยนตร์ขึ้นมา เพราะมันทำหน้าที่ในการสื่อเรื่องราว โดยภาษามนุษย์นั่นก็คือเรา สามารถจินตนาการได้ในแบบของเราซึ่งตัวสัญลักษณ์กับความหมายของมันอาจจะเป็นคนละเรื่อง แต่ในขณะที่ สัญลักษณ์ในภาพยนตร์นั้นความหมายไม่สามารถไปไหนได้ไกล เช่น ภาพบานกระจกที่แตก ถ้าเป็นสัญลักษณ์ในภาษามนุษย์อาจจะตีความได้หลายอย่าง แต่ในสัญลักษณ์ของภาพยนตร์นั้นความหมายมันก็คือกระจกที่แตกเป็นอย่างอื่นไม่ได้ แต่เราสามารถเข้าใจความหมายของมันได้จากเรื่องราว เช่น บานกระจกแตกและมีเลือดกระเด็นมาที่กระจก ภาพในกระจกเป็นชายชุดดำที่ยืนถือปืนอยู่ สิ่งนี้อาจจะทำให้เรตีความได้มากซัดขึ้น การประยุกต์ใช้สัญลักษณ์กับภาพยนตร์ มีพลังอำนาจมากแต่บ่อยครั้งมันก็ซับซ้อนเกินไป ยกเว้นผู้เรียนจะกระตือรือร้น มีความเข้าใจอย่างซาบซึ้งกับภาพยนตร์เราก็จะเข้าใจได้ อย่างไรก็ตาม จุดหมายไม่ได้อยู่ที่บริเวณหรือพื้นที่ที่ศาสตร์ของสัญลักษณ์จะสามารถใช้ประโยชน์ได้ แต่เป็นความสนใจในสัตววิทยากับระดับภาษาเกือบทุกระดับในภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นคำพูด หรือ คำที่ปรากฏอยู่ในฉากแต่ละฉาก เพื่อที่จะเข้าใจวิถีทางที่เปลี่ยนไปของข้อมูลระหว่างตัวละครหรือการสื่อสารไปสู่ผู้ชม เราสามารถเรียนรหัสของภาพในเฟรมได้ เช่น แฟชั่น การตกแต่งภายใน ท่าทางการแสดงออกของบุคลิกตัวละคร หรือแต่ละองค์ประกอบฉากก็เป็นส่วนหนึ่งของรหัสภาพที่ใหญ่กว่า ซึ่งแสดงออกมาในภาพยนตร์ได้ทั้งหมด เราจะเห็นภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีส่วนประกอบอยู่ในรหัสใหญ่ๆ ซึ่งจะประกอบไปด้วยชุดของภาพยนตร์ที่สัมพันธ์กัน (Daniel Chandler, 2002)

ส่วนสัตยวิทยาในงานแอนิเมชันใช้หลักการเดียวกับภาพยนตร์ แต่แอนิเมชันอาจจะไม่ซับซ้อนหรือมีไม่มากเท่างานภาพยนตร์ งานแอนิเมชันเป็นที่แพร่หลายและเข้าไปมีบทบาทในวงการมากมาย เช่น ภาพยนตร์ เพลง ดนตรี โฆษณา การศึกษา นับได้ว่าในชีวิตประจำวันของผู้คนในยุคสมัยนี้ มีงานแอนิเมชันเข้าไปแทรกซึมและมีส่วนร่วมอยู่ไม่มากนักน้อย ซึ่งไม่จำกัดเพศและวัย เนื่องจากแอนิเมชันมีกลุ่มเป้าหมายที่กว้าง ดังนั้นสัตยวิทยาในงานแอนิเมชันจึงต้องทำให้เด็กสามารถเข้าใจได้ด้วย แลแอนิเมชัน ส่วนใหญ่จะเป็นแอนิเมชันที่มีระยะเวลาสั้นๆ การใส่เนื้อหาที่ซับซ้อนหรือมากเกินไป อาจทำได้ยากต่อการเล่าเรื่องและอาจทำให้เกิดการไม่เข้าใจถึงเรื่องราวได้

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จึงได้เล็งเห็นความสำคัญของการใช้สัตยวิทยา และคาดว่าสัตยวิทยานั้นจะช่วยสร้างงานแอนิเมชันที่มีเวลาจำกัดให้สามารถถ่ายทอดเนื้อหาและเรื่องราวที่ซับซ้อนได้หรือไม่ จึงเกิดแนวคิดสร้างเป็นผลงานการวิจัยในหัวข้อ “การใช้สัตยวิทยาในงานแอนิเมชันเพื่อสะท้อนสังคม” โดยการนำระบบแนวคิดการใช้ชีวิตของสังคมมาถ่ายทอด ซึ่งมีชื่อเรื่องว่า “Replace” ความยาวประมาณ 3 นาที โดยทั้งนี้ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะสามารถใช้สัตยวิทยาสร้างสรรค์งานแอนิเมชันผ่านเนื้อหาที่มากได้ และเป็นประโยชน์ในวงกว้างสำหรับผู้ที่จะศึกษาวิจัยด้านการใช้สัตยวิทยาในงานแอนิเมชันต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อออกแบบสื่อแอนิเมชันที่มีระยะเวลาที่จำกัด โดยใช้สัตยวิทยามาช่วยในการออกแบบและเล่าเรื่องที่มีเนื้อหาที่ซับซ้อนได้เป็นอย่างดี

1.2.2 เพื่อสร้างแอนิเมชันที่มีความสนุกและน่าสนใจ เพื่อเป็นสื่อบันเทิง ให้แก่ผู้รับชม

1.3 สมมติฐานการวิจัย

ในการวิจัยนี้เราจะได้ศึกษาเกี่ยวกับสัตยวิทยาที่ตอบข้อสงสัยว่า “เราใช้ชีวิตตามแบบของเราเอง หรือเราใช้ชีวิตตามแบบของสังคม ” ผู้วิจัยได้นำเรื่องการสะท้อนของกระจกเงามาใช้เป็นสัตยวิทยา โดยที่สัตยวิทยาในการสร้างงานแอนิเมชันนี้ สามารถช่วยให้งานดูน่าสนใจ แปลกใหม่และแทนความหมายที่ซับซ้อนในระยะเวลาประมาณ 2 นาทีได้

1.4 กรอบแนวคิดของงานวิจัย

การศึกษาจะมุ่งเน้นศึกษาเกี่ยวกับเรื่องของสัตววิทยา ที่จะนำมาใช้ช่วยในการออกแบบและแทนความหมายในงานอนิเมชันที่มีเนื้อหาสะท้อนสังคม

1.5 ขั้นตอนการวิจัย

ศึกษาค้นคว้าจากทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และสื่อตัวอย่าง

- 1.5.1 ศึกษาวิจัยทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสัตววิทยามาใช้ในการออกแบบงานแอนิเมชัน
 - 1.5.1.1 ศึกษาการออกแบบคาแรคเตอร์
 - 1.5.1.2 การออกแบบการเล่าเรื่อง
 - 1.5.1.3 การแทนความหมายต่างๆ
 - 1.5.1.4 การเลือกใช้โทนสีและองค์ประกอบอื่นๆ
- 1.5.2 ศึกษาข้อมูลและเทคนิคการทำแอนิเมชัน และการเขียนบทภาพยนตร์ที่สะท้อนสังคม
- 1.5.3 การเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ จุดต่างในสัตววิทยาของแต่ละประเทศ
- 1.5.4 การวิเคราะห์เทคนิคของผู้กำกับแต่ละคน ในผลงาน Animation ที่เกี่ยวกับสัตววิทยา
- 1.5.5 เทคนิคการทำแอนิเมชันสามมิติ
- 1.5.6 ปรับปรุงแก้ไข
- 1.5.7 วิเคราะห์และประเมินผลงาน
- 1.5.8 สรุปผลการดำเนินงาน
- 1.5.9 นำเสนอผลงาน

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.6.1 สามารถนำสัตววิทยามาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 1.6.2 พัฒนาทักษะการอนิเมชัน3D ของผู้จัดทำ
- 16.4 ใช้เป็นแหล่งอ้างอิงในงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้
- 16.3 สร้างความบันเทิงและให้แง่คิดกับสังคมได้

1.7 นิยามศัพท์

สัตววิทยา คือ เรื่องเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์ อันถือเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวของเรา หรือหมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนของจริง ตัวจริง ในตัวบทและในบริบทหนึ่ง

3D Animation คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ มองเห็นทั้งความสูงความกว้าง และความลึก ภาพที่เห็นจะมีความสมจริง ซึ่ง 3D ย่อมาจาก Three Dimension ซึ่งหมายถึงอาณาเขตสามมิติ ที่ประกอบไปด้วย ความกว้าง ความสูง และความลึก ซึ่งส่วนใหญ่จะวัดด้วยระบบพิกัด และ Animation เป็นสื่อชนิดหนึ่งซึ่งสร้างภาพมาของการเคลื่อนไหวที่มาจากการเล่นภาพนิ่งหลายๆภาพ มาฉายอย่างต่อเนื่องกัน

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในหัวข้องานวิจัย “การใช้สัญวิทยาในงานแอนิเมชันเพื่อสะท้อนสังคม” ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลต่างๆของทฤษฎีและเทคนิคต่างๆที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับสัญวิทยาทั้งทางตรงและทางอ้อม เพื่อนำมาเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจถึงแก่นสำคัญของงานวิจัย เพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์แอนิเมชัน ดังนี้

2.1 สัญศาสตร์

2.1.1 ภูมิหลังของสัญศาสตร์

2.1.2 สัญศาสตร์กับทัศนธรรม

2.1.5 ทฤษฎีสัญวิทยา

2.1.6 รหัสทางภาษา

2.1.7 สัญยะในงานภาพยนตร์

2.2 เกี่ยวกับแอนิเมชัน

2.2.1 ความหมายและที่มาของแอนิเมชัน

2.2.2 ประเภทของแอนิเมชัน

2.1 สัญศาสตร์

1).สัญศาสตร์ (semiotics) เป็นศาสตร์ว่าด้วยความหมายเป็นการศึกษาว่า “สิ่งแทนความ” (representation) อาจก่อให้เกิดความหมายได้อย่างไร เป็นการศึกษาถึงกระบวนการที่ทำให้เรา “เข้าใจความหมาย” ของสิ่งใดๆ (comprehend meanings) หรือกระบวนการที่เรา “ให้ความหมาย” แก่สิ่งใดๆ(attribute meanings) หากพิจารณาสัญศาสตร์อย่างสัมพันธ์กับภาพ (visual images) หรือขยายกรอบการพิจารณาออกไปถึงทัศนธรรม (visual culture) และวัตถุธรรม (material culture) สัญ

ศาสตร์หมายถึงการศึกษาเกี่ยวกับระบบสัญลักษณ์ (symbolism) ในฐานะที่เป็นศาสตร์ค่อนข้างใหม่ สัญลักษณ์เสนอกระบวนการวิเคราะห์ที่ท้าทายกระบวนการคิดเก่าอย่างธรรมชาตินิยม (naturalism) และสัจนิยม (realism) รวมทั้งเจตจำนง (intentionality) นอกจากนี้สัญลักษณ์ยังเสนอวิถีคิดที่มีประโยชน์แก่การวิเคราะห์ทางรูปนิยม (formalism) การวิเคราะห์ทางสัญลักษณ์ช่วยให้เราตระหนักถึงความสัมพันธ์อันหลากหลายระหว่างตัวเรากับ “สิ่งแทนความ” (object) ด้วยเหตุนี้เอง เราจึงอาจเข้าใจได้ว่าความหมายของภาพใดๆหรือวัตถุใดๆย่อมมีพลวัต (คือมีการเปลี่ยนแปลงเลื่อนไหลของความหมายอย่างไม่หยุดนิ่ง) อาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า เราไม่อาจเข้าใจ “ความหมายอ้างอิง” (significance) ของภาพหรือวัตถุใดๆได้จากกระบวนการสื่อสารทางเดียว แต่เราจำเป็นต้องเข้าใจภาพหรือวัตถุใดๆจากปฏิสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่าง รับสารกับภาพหรือวัตถุและปัจจัยอื่นๆ เช่น วัฒนธรรมหรือสังคม

2). เราอาจนิยามสัญลักษณ์ผ่านศัพท์เฉพาะของสัญลักษณ์ได้ว่า สัญลักษณ์เป็นศาสตร์ที่ศึกษาสัญลักษณ์ (sign) และการอ้างอิงความหมาย (signifying practices) สัญลักษณ์หมายถึงสิ่งใดๆ (คำ/ภาพ/วัตถุ ฯลฯ) ที่อ้างอิงความหมายถึงสิ่งอื่น สัญลักษณ์ศึกษาว่าการอ้างอิงความหมายที่ปรากฏอยู่รอบๆ ตัวเราได้รับผลกระทบจากกรอบทางสังคม (social convention) ที่ฝังรากลึกลงไปแล้วในสังคมอย่างไรบ้าง (Eco 1976, 16) นั่นคือสัญลักษณ์แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์กับความหมายซึ่งสังคม “สอน” ให้เรารับรู้เกี่ยวกับสัญลักษณ์นั้น (และสัญลักษณ์ถือว่า ความหมายเป็นสิ่งแปลกปลอม) เช่น สัญลักษณ์ “ไม้กางเขน” ซึ่งโดยสสารแล้วคือเส้นตรงสองเส้นไขว้กันเป็นมุมฉาก แต่ทันทีที่เห็นรูปไม้กางเขน ชาวคริสต์ก็นึกถึงศาสนาคริสต์และพระเยซูคริสต์โดยอัตโนมัติ นี่แสดงว่าภาพไม้กางเขนมีสภาพเป็นสัญลักษณ์ และความหมายของสัญลักษณ์เป็นผลจากกรอบทางสังคม นั่นคือสัญลักษณ์เชื่อว่าสัญลักษณ์ใดๆไม่จำเป็นต้องมีความหมายใดๆในตัวของมันเองและความหมายของสัญลักษณ์ย่อมไม่ผูกติดกับสัญลักษณ์ (ที่มีสภาพเป็นคำ/วัตถุ/ภาพ) แต่ความหมายของสัญลักษณ์ย่อมขึ้นอยู่กับบริบท เช่น คริสต์ศักราช อาจมีความหมายต่างกันอย่างสุดขีดเมื่อตรานั้นปรากฏในต่างกาลและเทศะ

3). การอ้างอิงความหมาย (signifying practices) เป็นการพิจารณาว่า “เกิด ความหมายขึ้นได้อย่างไร” มากกว่า “เกิดความหมายอะไร” พอตส์ (Potts 1996:21) บัญญัติศัพท์เฉพาะสำหรับเรียกกรอบทางสังคม (social convention) ซึ่งเชื่อมโยงสัญลักษณ์เข้ากับความหมาย ว่า “รหัสลับ” (code) ตัวอย่างเช่นไม้กางเขนมีรหัสลับในศาสนาคริสต์ ความหมายของไม้กางเขนไม่ได้เกิดขึ้นมาพร้อมกับภาพของไม้กางเขนหรือพร้อมกับวัตถุที่ใช้ทำไม้กางเขน ความหมายอ้างอิง (significance) ที่คนเรา

กำหนดให้แก่ภาพหรือวัตถุใดๆ เป็นเสมือน “เนื้องอก” ที่ยื่นเกินออกมาจากความเป็นจริง (หรือ “เนื้อแท้”) ของภาพหรือวัตถุนั้น นี่หมายความว่าภาพหรือวัตถุใดๆ อาจทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ และความหมายที่คนเรากำหนดให้ สัญลักษณ์ย่อมสัมพันธ์กับความคิดอันเป็นผลจากวัฒนธรรมที่เราได้เรียนรู้มาก่อนหน้านี้ไม่ว่าจะโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม พอตส์ (Potts 1996:20) เชื่อว่ากรอบทางสังคมไม่เพียงเชื่อมภาพและวัตถุเข้ากับความหมายแต่กรอบทางวัฒนธรรม(cultural convention) ยังกระตุ้นให้เกิดความหมายอีกด้วย เป็นไปได้หรือไม่ที่เราจะควบคุม “การหมายรู้” (recognition) ของเราต่อภาพหรือวัตถุใดๆ? เป็นไปได้หรือไม่ที่เราจะเลือก “ไม่ยอมหมายรู้” ภาพหรือวัตถุบางอย่าง?

ภูมิหลังของสัญศาสตร์

เฟอร์ดินองด์ เดอ โซซูร์ Ferdinand de Saussure (1857-1913) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสได้วางรากฐานวิชาที่เรียกว่า สัญวิทยา (semiology) ไว้ตั้งแต่ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 โดยเริ่มจากการนำภาษาศาสตร์ (linguistics) มาประยุกต์ใช้เพื่อศึกษาบทบาทของสัญลักษณ์ที่มีต่อสังคมกำเนิดของสัญศาสตร์ (semiotics) สัมพันธ์กับพัฒนาการของปรัชญาโครงสร้างนิยม (structuralism) ซึ่งเกิดขึ้นจากแนวคิดของโซซูร์เช่นกัน โครงสร้างนิยมเป็นวิธีการวิเคราะห์เพื่อศึกษาและเปิดเผย โครงสร้างอัน “ลึกลับ” ที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังเปลือกนอก (appearance) ของปรากฏการณ์ต่างๆ เรามักไม่รู้ตัวว่าโครงสร้างลึกลับนี้เป็นกฎเกณฑ์ที่กำกับปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคม นับตั้งแต่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนในบริบททางสังคมต่างๆ ไปจนถึงวิธีการที่คนเราเขียนหรือบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ทั้งๆ ที่ความเข้าใจของเราต่อปรากฏการณ์ใดๆ ย่อมต้องผ่าน โครงสร้างภาษาหรือเข้าใจได้ในฐานะที่เป็นภาษา อย่างไรก็ตาม แนวคิดของโซซูร์ได้รับการต่อยอดโดยนักวิชาการรุ่นหลังจากโซซูร์ ซึ่งได้ปรับเปลี่ยนคั่งงำ วิธีคิดของโซซูร์ที่เอาภาษาศาสตร์เป็นตัวตั้งรวมทั้งท้าทายโซซูร์ว่าแนวคิดโครงสร้างนิยมนั้นใช้ได้จริงหรือไม่

โซซูร์ นิยาม สัญลักษณ์ (sign) ว่าเป็นความสัมพันธ์ระหว่างสองปัจจัย ได้แก่ สัญลักษณ์ หรือ the signifier คือสิ่งที่มีความหมายหรือก่อให้เกิดความหมายกับสัญลักษณ์ หรือ the signified คือตัวความหมาย ประเด็นสำคัญของโซซูร์ก็คือ ความสัมพันธ์ระหว่าง สัญลักษณ์ กับ สัญลักษณ์มีลักษณะ สะเปะสะปะ (arbitrary) ตัวอย่างเช่นในภาษาพูดสัญลักษณ์ “แดง” ไม่ได้มีความแดงอยู่ในคำและเป็นที่น่าสังเกตว่าคำที่ใช้พูด เขียนถึงสิ่งเดียวกันในภาษา (ของชาติต่างๆ) ปรากฏเป็นคำต่างกันมากมาย ประเด็นที่โซซูร์เน้นก็คือ สิ่งใดๆ ก็ตามย่อมไม่เกิดขึ้นก่อนชื่อของมันเอง สิ่งใดๆ ย่อมไม่สามารถกำหนดชื่อของตัวเองเพราะไม่เช่นนั้นแล้วชื่อหนึ่งๆ ย่อมหมายถึง สิ่งเดียวกันในทุกๆ ภาษา ตัวอย่างเช่นในภาษาเอสกิโมมีคำจำนวนมากสำหรับเรียก snow ซึ่งมีอยู่เพียงคำเดียวในภาษาอังกฤษ

ชาร์ลส์ แซนเดอร์ส เพียร์ซ Charles Sanders Peirce (1839-1914) นำแนวคิดของโซซูร์ไปต่อยอดให้ซับซ้อนยิ่งขึ้น โดยเพียร์ซทำทฤษฎีแนวคิดที่ว่าสัญญาณทำหน้าที่เพียงให้กำเนิดความคิดอย่างสะเปะสะปะ ในแบบจำลองของเพียร์ซ การสร้างความหมาย (semiosis) เกิดขึ้นจากสามปัจจัย (ไม่ใช่แค่สองปัจจัยตามแนวคิดของโซซูร์) สามปัจจัยนี้ประกอบด้วย 1. สัญญาณ (sign ซึ่งใช้แทนสิ่งอื่น) 2. ความแปล (interpretant ซึ่งอาจเรียกได้อีกอย่างว่าความหมาย (meaning) หรือผลของความหมาย (meaning-effect) ซึ่งเพียร์ซหมายถึงการแปลความ (interpretation) หรือภาพในใจที่คนสร้างขึ้นจากปฏิสัมพันธ์กับสัญญาณ 3. วัตถุ (object หรือ referent คือ สิ่งที่สัญญาณอ้างความถึง) สัญศาสตร์ กับ ทักษะกรรม

ในการศึกษาทางทัศนกรรม (visual culture) และวัตถุกรรม (material culture) เพียร์ซแบ่งประเภทของสัญญาณออกเป็น รูปสัญญาณ (icon) ดัชนี (index) และสัญญาณลักษณ์ (symbol) รูปสัญญาณ (icon) คือสัญญาณที่สัมพันธ์กับสัญญาณ (the signifier) ด้วยรูปลักษณ์ที่ละม้ายคล้ายคลึงกัน ในที่นี้ขอยกตัวอย่าง เปรียบเทียบ ระหว่างจิตรกรรมเหมือนบุคคล (portraiture) ซึ่งมีองค์ประกอบของสีหลักเป็นสีดำ กับ จิตรกรรมนามธรรม (abstract painting) ซึ่งมีองค์ประกอบของสีหลักเป็นสีดำ คำพูดที่ว่า “จิตรกรรม(สี)ดำ” เป็นคำพูดที่อ้างถึง “สีดำ” หากแต่สีดำที่ใช้อธิบายจิตรกรรมทั้งสองชิ้น ก็อาจถูกตีความต่างกัน ประเด็นก็คือ (เราคิดว่า) เราอาจรับ “สาร” (information) เกี่ยวกับสัญญาณ (the signified) ได้โดยดูจากสัญญาณ (sign) ลองนึกถึงไอคอน (icon) บนจอคอมพิวเตอร์ที่เราคุ้นเคยกันดี ดัชนีสัญญาณ (indexical sign) ทำหน้าที่เชื่อมโยงรูปสัญญาณ (the signifier) เข้ากับ สัญญาณ (the signified) เราอาจนิยาม ดัชนี (index) ได้ว่าเป็นสัญญาณที่มองเห็นได้ (visible sign) ซึ่งสื่อความไปถึงสิ่งที่มองไม่เห็น (the invisible) ผู้เขียนนิยาม “ดัชนีสัญญาณ” (indexical sign) เป็น “การบันทึกสิ่งจริง” (the registration of the real) ยกตัวอย่างเช่น เมื่อเราเห็นควันไฟเราก็อาจรู้ได้ว่ามีไฟ (อยู่ที่ต้นทางของควันไฟนั้น-ผู้แปล) รุกระสุนย่อมอ้างถึงการยิงปืน หรือน้ำตาชวนให้เรานึกถึงความเศร้า หรือลองนึกถึงคำว่า เช่น “นี้” “ใหญ่” “เล็ก” และท้ายสุด สัญลักษณ์ (symbol) ทำหน้าที่เชื่อมสัญญาณ (the signifier) เข้ากับสัญญาณ (the signified) อย่าง สะเปะสะปะ (arbitrary) หรือตามจารีต การเชื่อมโยงระหว่างสัญญาณกับสัญญาณที่เกิดขึ้นโดยสัญญาณนั้นต่างจากการเชื่อมโยงที่เกิดจากรูปสัญญาณ (icon) หรือดัชนี (index) คนเราต่างก็ถูกสังคมที่แวดล้อมเราสอนให้เชื่อมโยงสัญญาณลักษณ์เข้ากับสัญญาณ ยกตัวอย่างเช่น ธง สัญญาณลักษณ์ดอลลาร์ (\$) และที่ชัดเจนที่สุดก็คือ ภาษาพูด/เขียน แม้ว่าแนวคิดของเพียร์ซ อาจมีประโยชน์ แต่แนวคิดของเพียร์ซ ก็ไม่ควรรอดพ้นไปจากการถูกตรวจสอบ เช่นเดียวกับภาพและวัตถุ เราควรเข้าใจการจำแนกประเภทของสัญญาณ (ตามแนวคิดของเพียร์ซ) ว่าการจำแนกนี้ย่อม เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาเมื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ภาพและวัตถุ

นักสัตวศาสตร์ร่วมสมัย มิเค บาล (Mieke Bal) อาศัยตัวอย่างของจิตรกรรม หุ่นนิ่ง (still-life painting) ของชาลส์ โกลด์แมน เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างสามปัจจัยข้างต้น บาลอธิบายว่าในตัวอย่างนี้ จิตรกรรมเป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งอื่น (ผลไม้) จากนั้นผู้ที่ดูจิตรกรรมชิ้นนี้จึงสร้างภาพขึ้นในใจของตนเพื่อเชื่อมกับสิ่งอื่น (ที่ไม่ใช่จิตรกรรมซึ่งโดยเนื้อแท้คือสีและผืนผ้าใบ - ผู้แปล) ภาพในใจนี้ถือเป็น “ความแปล” (interpretant) ซึ่งเชื่อมโยงต่อไปยังวัตถุซึ่งย่อมแตกต่างกันตามแต่ภาพในใจของแต่ละคน บางคนอาจเห็นภาพในใจเป็นผลไม้จริงๆ บางคนเห็นภาพในใจเป็น จิตรกรรมหุ่นนิ่งชิ้นอื่นที่คล้ายกัน หรือบางคนเห็นภาพของผิวผลไม้ละเอียดอ่อน ฯลฯ (Bal 1998: 75). ประเด็นของบาลก็คือ “ความแปล” (interpretant หรือ mental image) ได้กลายเป็นสัญลักษณ์ใหม่ซึ่งก่อให้เกิดความแปลใหม่ กระบวนการที่ว่ามันจะเกิดขึ้นอย่างไม่มีที่สิ้นสุดและทุกๆ ขั้นตอนในกระบวนการนี้ก็ไม่อาจเป็นอิสระจากขั้นตอนอื่นๆ ได้ ดังนั้นแนวคิดของบาลข้างต้นจึงสามารถล้มล้างแนวคิดว่าด้วยสองปัจจัย (สัญญาณกับสัญญัตติ หรือ the signifier กับ the signified) ของโซซูร์รอสได้

โรแลนด์ บาร์ตส์ Roland Barthes (1915-1980) เป็นคนแรกๆ ที่ริเริ่มประยุกต์แนวคิดของสัตวศาสตร์ที่พัฒนาขึ้นมาจากภาษาศาสตร์มาใช้ในการวิเคราะห์ภาพต่างๆ เช่น ภาพโฆษณาอาหาร งานของบาร์ตส์มีประโยชน์ในฐานะเป็นบทสรุปประเด็นสำคัญของสัตวศาสตร์ที่กล่าวมาทั้งหมด กล่าวโดยสรุป บาร์ตส์ พยายามพิสูจน์ว่า ความหมาย (ใดๆ) ที่เราให้แก่ภาพ (ใดๆ) ไม่ได้เป็นผลโดย “ธรรมชาติ” จากสิ่งที่เรามองเห็น กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ความเข้าใจของเราต่อภาพใดๆ ที่เราเห็นไม่ได้เกิดขึ้นลอยๆ ชนิดที่เราอาจโมเมได้ว่าความหมายของสิ่งนั้น ปรากฏอยู่ทนโท่ (self-evident) และความเข้าใจที่แต่ละคนได้รับจากภาพใดก็ไม่ได้เป็นสากล (คือแต่ละคนอาจเข้าใจภาพเดียวกันต่างกันก็ได้) ตัวอย่างเช่น เราอาจให้ความหมายแก่ภาพถ่ายใดๆ ได้ยากมากหากไม่มีคำอธิบายประกอบภาพนั้น นอกจากนี้ความหมายที่เราให้แก่ภาพย่อมเชื่อมโยงกับปัจจัยทางวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนขอย้ำว่าวัฒนธรรมไม่ใช่ปัจจัยเดียวที่มีอิทธิพลต่อปฏิกิริยาของเราที่มีต่อภาพนั้น (Potts 1996: 31).

บาร์ตส์ เรียก ผลกระทบจากการมองเห็นวูบแรก (immediate visual impact) ว่า denoted meaning (หรือ first-order or basic meaning) และเรียก ความหมายเชิงวัฒนธรรมที่เราเชื่อมโยงเข้ากับสิ่งที่เรามองเห็นว่า connoted meaning (หรือ second-order meaning) หรืออีกนัยหนึ่ง denoted meaning อ้างความถึงการที่เราหมายรู้ (recognition) สิ่งที่เป็นภาพหรือภาพถ่ายบอกเรา (เช่น ภาพถ่ายพระภิกษุ) ในขณะที่ connoted meaning เป็นความหมายที่อ้างอิงจากการที่ภาพ “เชื้อเชิญ” เราให้ตีความ และให้ความหมายแก่ภาพนั้น และความหมายที่เราให้แก่ภาพนั้นก็อาจเกินไปกว่าที่ศิลปิน

หรือช่างภาพตั้งใจ แนวคิดนี้ของบาร์ตส์ช่วยปูพื้นฐานให้เราประยุกต์ศาสตร์มาใช้กับทัศนกรรม และวัฒนธรรมและเมื่อพูดถึงความหมายเชิงวัฒนธรรม เราก็จำเป็นต้องเข้าใจถึงอิทธิพลของบาร์ตส์ที่มี ต่อแนวคิด “หลังโครงสร้างนิยม” (post-structuralist) แนวคิดหลังโครงสร้างนิยมไม่มองภาษาในเชิง โครงสร้างแต่มองภาษาในฐานะกระบวนการวางโครงสร้าง (structuring process) ซึ่งเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้อ่านหรือผู้บริโภค (Ribere 2002: 60). ในแง่นี้แนวคิดหลังโครงสร้างนิยม มุ่งเน้นการศึกษาผลกระทบจากภาษาและบทบาทของปัจเจกบุคคลในการสร้างความหมาย

ทฤษฎีสัญวิทยา

มนุษย์ไม่ได้สื่อสารโดยใช้ภาษาเพียงอย่างเดียวความสามารถพิเศษของมนุษย์ คือ ความสามารถที่จะใช้สิ่งต่างๆ มาสื่อสารความหมายแบบต่างๆ ได้หลากหลายมาก ตั้งแต่สิ่งที่สร้างเอง นำความหมายจากธรรมชาติมาดัดแปลง เช่น ควันไฟ การนำเครื่องมือภาษามาดัดแปลงจนเป็น สัญญะ เช่น SOS /www จากของขึ้นเล็ก อย่าง เข็มกลัดจนสิ่งปลูกสร้างใหญ่โตอย่าง พีระมิดล้วน ถูกนำมาอยู่ในกระบวนการสื่อสารของมนุษย์ทั้งสิ้นนอกจากจะมีเครื่องมือสื่อสารที่สลับซับซ้อน หลากหลายแล้ว สิ่งที่ถูกสื่อสารออกไปยังมียุคสมัยด้วยนับตั้งแต่การสื่อสาร ความหมายเพื่อความ รับรู้โดยตรง ไปจนถึงการสื่อสารความ สนุกสนาน ความงาม ความเศร้า การส่งสัญญาณเตือนภัยต่างๆ สัญวิทยาให้ความสนใจกับผู้รับสารให้ความสำคัญกับการอ่านความหมายในบริบททางสังคมและ วัฒนธรรมทั้งทฤษฎีสัญวิทยาและทฤษฎีโครงสร้างนิยมนำมาใช้ในการวิเคราะห์ความหมายของสื่อ และวัฒนธรรมสมัยใหม่ เมื่อมีการสื่อสารถึงผู้รับสารที่แตกต่างทางวัฒนธรรม ทฤษฎีสัญวิทยาเผยให้เห็นถึงรหัสทางวัฒนธรรม Cultural Code บริบททางวัฒนธรรมมีผลต่อการใช้สัญญะต่างๆเพื่อการ สื่อสารเมื่อเราอยู่ในบริบททางวัฒนธรรมที่ต่างกัน สัญญะ ที่ใช้สื่อสารจะเปลี่ยนไปตามบริบท ของสื่อสารขณะนั้น ความแตกต่างระหว่างสัญญะ:ตัวหมาย และสิ่งหมายความสัมพันธ์ระหว่าง ความสัญญะกับความจริงที่ต้องการหมายถึง Reality ซึ่งความสัมพันธ์นี้เรียกว่าการแทนความหมาย Signification ซึ่งแบ่งออกจากลักษณะการแทนสื่อหมาย 2 ชนิด คือ

ทั้งตัวหมาย Signifier และสิ่งหมาย Signified ล้วนควบคู่กันเหมือน กระดาษตัดรูปที่มีหน้า หลังสองสิ่งนี้คือ ความคิด concept ระหว่าง เสียง และภาพ Sound&Image ความคิดมา แข็งแรง เร็ว- ความคิดที่ถูกหมาย Signified การรับรู้เนื่องจากประสบการณ์ : การรับรู้เนื่องจากประสบการณ์ทั้งปวง มีประโยชน์กับกราฟิก เรื่องของการใช้ภาพกระตุ้นคนดูโดยกระตุ้นให้รู้สึกเชื่อมโยงไปยัง ประสบการณ์ในอดีต

สัญวิทยา เป็นทฤษฎีสำคัญที่ใช้ในการศึกษา วิเคราะห์ถอดรหัสในงานโฆษณา เพราะช่วยอธิบายโครงสร้างของงานโฆษณาออกเป็นส่วนๆ โดยแบ่งลักษณะการวิเคราะห์ได้คือสัญยะ แบ่งการทำงานออกเป็น 3 ประเภท

- 1). ภาพเหมือน - ภาพจำลอง icon : คือ สัญยะที่ยังมีลักษณะที่คล้ายหรือคงแบบรูปเดิมของสิ่งที่ต้องการหมายถึง เช่น แผนที่ (แบบจำลองพื้นที่ ทางภูมิศาสตร์)
- 2). ดรรชนี index : คือ สัญยะที่เชื่อมโยงกับสิ่งที่ต้องการหมายถึงโดยตรง เป็นสัญยะที่บ่งชี้ให้เห็นถึงความหมายใดความหมายหนึ่ง เช่น ยกนิ้วแล้วทำปาก จู๋ๆ หมายถึงให้จีบ
- 3). สัญลักษณ์ Symbol : คือ เป็นสัญลักษณ์ที่ไม่มีความเกี่ยวพันเชื่อมโยงอันใดระหว่างตัวสัญญะกับสิ่งที่ต้องการหมายถึง ความเกี่ยวพันเชื่อมโยงมาจากข้อตกลงในวัฒนธรรมกันเอง หรือเป็นที่ยอมรับ หรือมีกฎเกณฑ์กำหนดสำหรับสมาชิกในกลุ่มเดียวกันที่สร้างความหมายให้กับสัญลักษณ์นั้นๆ เช่น เครื่องหมายกาชาด ทั้งสามยังประสานและใช้รวมกันในการศึกษาภาพโฆษณาทางวัฒนธรรมสื่อสาร โดยที่ภาพจำลอง icon จะถูกถอดรหัสได้ง่ายสุด สัญลักษณ์ Symbol จะถอดยากสุด

องค์ประกอบทางทฤษฎีสัญวิทยา คือ สัญยะ the Sign รหัส the code และวัฒนธรรม the culture ซึ่งหมายถึง วัฒนธรรมของผู้ที่ใช้สัญยะและรหัสในการสื่อสาร ทฤษฎีสัญศาสตร์อธิบายว่า สัญยะ sign คือ สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นเป็นเครื่องหมายที่ใช้แทนวัตถุ สิ่งของ หรือสิ่งใดก็ตามที่ต้องการหมายถึง แต่การสื่อสารสัญยะก็ขึ้นอยู่กับความรู้และอารมณ์ของผู้รับสารโฆษณา ซึ่งเป็นปัจจัยที่เกิดขึ้นจากตัวผู้รับสารเองสรุปตัวอย่างการวิเคราะห์ สัญยะ มีวิธี 3 รูปแบบ

- 1). icon : เป็นสัญลักษณ์ที่มีรูปร่างคล้ายหรือเหมือนกับวัตถุจริง เช่น ภาพถ่าย การถอดรหัสแค่เห็นก็ถอดจาก object ได้เลย
- 2). Index : เป็นสัญยะที่มีความเกี่ยวพันโดยตรงกับวัตถุที่มีอยู่จริง เช่น คิวไฟ การถอดรหัส Index จะใช้การหาเหตุผลเชื่อมโยงความสัมพันธ์เชิงเหตุผล ระหว่าง Index -Object
- 3). Symbol : "สัญลักษณ์" คือภาพที่มีความหมายต่างไปจากตัวมัน หรือใช้แทนค่าความหมายใหม่ อย่างเช่น ภาพไม้กางเขนหมายถึงคริสต์ศาสนา ภาพดอกกุหลาบหมายถึงความรัก ภาพสุนัขหมายถึงความซื่อสัตย์

รหัสทางสื่อ

- 1). ภาษาข้ามรูป Metaphor : คล้ายๆ อุปมา อุปมัย แบบข้ามรูป คือ การใช้ประโยค หรือวลีที่ทำให้เกิดการก้าวกระโดดจากความหมายหนึ่ง ไปสู่อีกความหมายหนึ่ง หรือจากภาพหนึ่งไปสู่อีกภาพหนึ่ง เช่น ความรักทำให้คนตาบอด แก่นของการข้ามรูป คือ การเข้าใจและการมีประสบการณ์

อย่างหนึ่ง ให้ความหมายว่าการข้ามรูปประกอบ ด้วย ส่วนต้น Primary ที่มีความหมายเชิงตัวอักษร ถูกแสดงโดยส่วนสอง Secondary ที่ลักษณะเป็นภาพ หรือการให้ภาพ Figurative ภาษาลดรูปเพิ่มรูป ความเข้าใจอันเนื่องมาจากสิ่งหนึ่ง จึงถูกนำไปใช้เรียกการเรียงรูปเชื่อมโยงซึ่งมีลักษณะเป็นลำดับ เช่น จาก ส่วนหนึ่งไปสู่ส่วนทั้งหมด + ลูก มือ : คนงาน พนักงาน ตำแหน่งต่ำกว่า + ชีรอก : ลดรูป จากเครื่องถ่ายเอกสาร Google + Tweet : ลดรูปเข้ามาแทน การพิมพ์ตัวอักษรบน internet ในพื้นที่สาธารณะ บางครั้งเราใช้เพิ่มรูป ลดรูปมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของ คำเคียงรูป หรือทับซ้อนกัน เช่น ขึ้น คาน : แทน หรือ ลด รูป จากผู้หญิงไม่มีสามี

รูปเรียงภาษา Trop : ความซับซ้อนของภาษา ที่เกิดจากการเรียงรูปสัญลักษณ์ที่เหมาะสมบางอย่าง ก็เกิดผลที่ลึกซึ้งใน อารมณ์ ความรู้สึก รัก โกรธแค้น ความชิงชัง ได้อย่างไม่น่าเชื่อ การสร้างสรรค์อารยธรรมส่วนหนึ่งเป็น ผลมาจากการเรียงภาษา

การจำแนกประเภท หน้าที่ บทบาทการสื่อสารของสัญลักษณ์

1). วิถีหน้าที่แบบเสมือน Iconic Mode มีเครื่องมือสื่อสารที่อาศัยความเหมือน ความคล้ายคลึงกับสิ่งที่ถูกสื่อสาร ตัวอย่าง รูปภาพเหมือน รูปแกะสลัก iconic คือ อนุสาวรีย์ พระพุทธรูป พระเยซู เป็นต้น เครื่องมือเสมือนไม่ต้องเป็นจริงทั้งหมด ภาพวาดแม้วาดจากรูปจริงแต่ไม่สามารถจำลองออกมาเป็นจริงทั้งหมด ถ่ายทอดได้บางส่วน มันชี้ให้เห็นความหมายที่สำคัญ คือ เรายอมรับ icon เพราะเรารับรู้ความเชื่อมโยงมาก่อนแล้ว มันมีความหมายมากกว่าตัวสื่อที่มันแสดง หมายถึงเรารับรู้ตีความ จากความใกล้ชิดกับ ความจริงความเป็นธรรมชาติมากกว่าสัญลักษณ์รูปอื่นๆ เช่น เมี้ยวๆ คือ แมว สื่อไม่ เป็นรูปธรรม

2). วิถีหน้าที่แบบดัชนี indexical mode หมายถึง เครื่องมือสื่อสารที่ทำหน้าที่ “บ่งชี้” สิ่งที่ปรากฏการณ์บางอย่าง เช่น เข็มนาฬิกา เป็นดัชนี บ่งชี้ เวลา เงาม ก็เช่นเดียวกัน ดัชนีต่างจาก icon ตรงที่ดัชนีเป็นเครื่องบ่งชี้ “สิ่งที่มีอยู่” เป็นความสัมพันธ์ที่เป็นจริงโดยไม่อาศัยการตีความ

3). วิถีหน้าที่แบบเครื่องหมายป้าย signic code sign ในที่นี้ไม่นับรวม sign ในตัวภาษา ซึ่งเป็นถ้อยคำ คำศัพท์ต่างๆ Sign ในที่นี้ทำหน้าที่เป็นเครื่องบ่งบอกเครื่องหมาย หรือป้าย เช่น ป้ายหรือ logo ของสินค้าชนิดต่างๆ หรือร้านค้าทั้งร้าน เครื่องมือสื่อสารที่ทำหน้าที่เป็นเครื่องหมายและป้ายนี้เกือบทั้งหมดเป็นข้อตกลงของสังคมหรือองค์กร หน่วยงานหรือกลุ่มบุคคล เพื่อความสะดวกในการ

ทำหน้าที่ของตน เช่น การแบ่งกลุ่มงาน เช่น เครื่อง คอมพิวเตอร์ เครื่อง หมาย : หน้าที่มันคือ คำสั่ง
ป้าย : การบอกโน้มนำ

4). วิธีหน้าที่แบบสัญญาณและรหัสป้าย signal & code ถือเป็นการสื่อสารแบบโบราณวิธี
หนึ่ง นั่นคือ การสื่อสารแบบสัญญาณ ซึ่งเป็นการบ่งบอกสิ่งที่จะเกิดหรือข้อมูล เพื่อให้คนเคลื่อนตัว
หรือเกิดความเข้าใจ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นไปตามข้อตกลงที่มีมาก่อนหรือเข้าใจกันอยู่แล้ว หรือ
บางครั้งจะต้องมีรหัส code กำกับจึงเป็นที่เข้าใจ เช่น ควั่นเคลื่อนไหวเป็นจังหวะ คือ สัญญาณอินเดีย
แดง สัญญาณไฟจราจร ไฟ ประภาคาร สัญญาณนกหวีด เช่น ไฟเขียว ไป ไฟแดง หยุด

5). วิธีหน้าที่แบบสัญญาณ Sign และสัญลักษณ์ Symbol ทั้งสัญญาณและสัญลักษณ์คือเครื่องมือ
สื่อสารที่มักใช้สื่อความหมายที่ปกติมักไม่เกี่ยวเนื่องกับตัวมันเองเลย เช่น สีดำ เป็นสัญลักษณ์การไว้
ทุกข์ โดยที่ตัวมันเองไม่มีจุดใดเชื่อมโยงถึงภาวะความทุกข์หรือความเศร้าเลย ขึ้นอยู่กับการตกลง
ทางวัฒนธรรมของกลุ่มมนุษย์ ธรรมเนียมการปฏิบัติที่มีมานาน ซึ่งอาจเปลี่ยนได้ สัญญาณ sign
หมายถึง เครื่องมือสื่อสารผ่านภาษา ที่มีจุดมุ่งหมายสื่อเนื้อหาการรับรู้โดยตรง แต่สัญลักษณ์
หมายถึง เครื่องมือสื่อสารผ่านภาษาที่สร้างความรับรู้บางอย่าง และรวมถึงอารมณ์ ความรู้สึก
ความคิด ความเชื่อด้วยความแตกต่างระหว่าง สัญญาณ : ตัวหมาย และสิ่งหมาย ความสัมพันธ์ระหว่าง
ความสัญญากับความจริงที่ต้องการหมายถึง reality ซึ่งความสัมพันธ์นี้เรียกว่าการแทนความหมาย
signification ซึ่งแบ่งออกจากลักษณะการแทนสื่อหมาย 2 ชนิด คือ ตัวหมาย signifier เครื่องหมาย
รูปสัญลักษณ์ อธิบายว่าเป็น physical aspect สิ่งที่มีตัวตน มองเห็นได้ เช่น ดอกกุหลาบ รูปหลอดไฟ
นกพิราบสิ่งหมาย signified ความหมายสัญญาณ เกิดเป็นความนึกคิดขึ้น เมื่อเราได้ยิน ได้อ่านตัวหมาย
นั้นความหมายสัญญาณเป็นสิ่งที่มนุษย์คิดขึ้น มีวัฒนธรรมหลักหรือ ความหมายสัญญาณนั้นเป็น
ตัวกำหนด ในกรณีกุหลาบ : ความรัก /หลอดไฟ : ความคิดสร้างสรรค์

สัญญาณในภาพยนตร์ (Signs in Film)

นักภาษาศาสตร์ได้นิยามการศึกษาภาพยนตร์ในเชิงเปรียบเทียบภาษามนุษย์โดย ปรับมุมมอง
ที่มีต่อทั้งภาษาพูดและภาษาเขียนเสียใหม่ โดยจะถือว่าระบบการสื่อสารใดๆก็ตามถือเป็นภาษา ไม่
ว่าจะเป็นภาษาจีน, ฝรั่งเศส หรืออังกฤษ ก็ถือว่าเป็นระบบภาษาเดียวกัน ในแง่หนึ่งภาพยนตร์อาจจะ
ถือว่าเป็นภาษาได้เหมือนกัน แต่อย่างไรก็ตาม “ระบบภาษา” แบบที่ภาษามนุษย์เป็น ดังที่คริสเตียน
เมตซ์ นักภาษาศาสตร์ภาพยนตร์ชื่อดัง, ชี้ให้เห็นว่า เราไม่ได้เข้าใจภาพยนตร์เพราะว่าเรามีความรู้เรื่อง

ระบบ(เชิงภาษา)ของมัน แต่เราเข้าใจระบบของมันเพราะเราเข้าใจภาพยนตร์ต่างหาก (กลับกันกับ ภาษาพูดหรือเขียนที่เราใช้กันอยู่) พูดอีกอย่างหนึ่งก็คือ ไม่ใช่ที่ภาษาภาพยนตร์หรือที่บอกเล่า เรื่องราวดีๆให้เราได้รับรู้ แต่เป็นเพราะมันบอกเล่าเรื่องราวดีๆให้เราได้รับรู้ต่างหากมันจึงกลายเป็น ภาษาภาพยนตร์ขึ้นมา (เพราะมันทำหน้าที่ในการสื่อเรื่องราว)

สำหรับนักสัญศาสตร์ สัญญาหนึ่งๆจะต้องประกอบด้วยสองส่วนคือ ตัววัตถุหรือสิ่งมีชีวิต ที่เป็นสัญญา (signifier) และ ส่วนที่เป็นความหมายของสัญญานั้นๆ (signified) ตัวอย่างเช่น พระจันทร์ (ตัวมันเองเป็น signifier) อาจจะหมายถึงความโรแมนติก (signified) หรือภาพดวงตา (อีก หนึ่ง Signified) ในเชิงวรรณกรรม ความสัมพันธ์ระหว่าง ตัวสัญญาและความหมายของสัญญานั้น เป็นแหล่งหลักกำเนิดของความงามเชิงศิลปะ บทกวีประกอบไปด้วยเสียงที่เปล่งออกมา(หรือ ตัวหนังสือ)และความหมายของมัน และความสัมพันธ์ระหว่างทั้งสองสิ่งนั้นก็ก่อให้เกิดความดึงดูดใจ ซึ่งหลักๆแล้วบทกวีก็อาศัยความสัมพันธ์ของจังหวะการเคลื่อนตัวของสำเนียงเสียง(ที่อ่าน)กับ ความหมายนั่นเอง

แต่ในภาพยนตร์ ตัวสัญญาและความหมายของสัญญานั้นเกือบจะเป็นสิ่งเดียวกัน (สัญญา ในภาพยนตร์นั้นเป็นสัญญาคำที่ไม่ได้เหมือนในภาษามนุษย์ หรือเรียกกันในภาษาอังกฤษว่า short-circuit signs) ภาพๆหนึ่งของหนังสือเล่มหนึ่งก็คือตัวแทนของหนังสือ(ก็เห็นอยู่) ใกล้เคียงมากกว่า คำว่า “หนังสือ” (ซึ่งคนอ่านจะจินตนาการไปต่างต่างนาได้) ก็จริงที่เราไม่สามารถหนีการเริ่ม เรียนรู้จากของจริงในช่วงวัยเด็กว่าหนังสือรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไรได้ แต่ก็ต้องยอมรับด้วยว่าการ เรียนรู้จากการ ได้เห็นหนังสือจริงๆนั้นง่ายกว่าการเรียนรู้จากคำบอกเล่าถึงลักษณะหนังสือด้วยคำพูด มากมายนัก เพราะภาพหนึ่งภาพสามารถบรรยายความหมายของสิ่งต่างๆได้ตรงตัว ขณะที่คำเพียงคำ เดียวนั้นไม่สามารถทำได้ เป็นความจริงที่ว่าความหมายที่ค่อนข้างตายตัวของสัญญาในภาพยนตร์ นั้นทำให้ภาษาภาพยนตร์นั้นยากแก่การหิบบกมาสนทนา อย่างที่เมตซ์พูดไว้ว่า ภาพยนตร์นั้นยากที่ จะอธิบายเพราะเราสามารถเข้าใจภาพยนตร์ได้อย่างง่ายดาย (ภาพหนึ่งภาพมีข้อมูลมากกว่าคำ ห้าคำ) และการสร้างภาพยนตร์นั้นยากกว่าการเขียน(หรือพูด)ภาษาอังกฤษ เราไม่สามารถที่จะ ดัดแปลงสัญญาในภาพยนตร์ได้เหมือนกับที่เราทำกับการดัดแปลงคำในระบบของภาษา ใน ภาพยนตร์นั้น ภาพดอกกุหลาบก็คือภาพดอกกุหลาบไม่มีทางเป็นอื่น แต่ถ้ามีผมพูดขึ้นว่า...ดอก กุหลาบ โรเบิร์ตเพื่อนร่วมงานที่นั่งอยู่ใกล้ๆผมก็อาจนึกถึงแฟนที่ถือดอกกุหลาบสีชมพูในมือ ขณะที่ สมหญิงที่นั่งตรงข้ามโรเบิร์ตก็หวังว่าจะได้ดอกกุหลาบสีแดงช่อใหญ่จากเขา (โรเบิร์ตช่วยเพราะนั่ง ติดสมหญิงผู้ว่าเหว..) ความพิเศษที่ติดมากับภาษามนุษย์นั้นก็คือเราสามารถจินตนาการได้ในแบบ

ของเราซึ่งตัวสัญลักษณ์กับความหมายของมันอาจจะเป็นคนละเรื่องในขณะที่สัญลักษณ์ในภาพยนตร์นั้น
 ดิ้นไปไหนไม่ได้ไกลแม้กระนั้นก็ตามภาพยนตร์ก็มีลักษณะคล้ายภาษามนุษย์อย่างกรณีโรเบิร์ตกับ
 สมหญิงที่นึกไปถึงกุหลาบคนละแบบคนละสถานการณ์ แต่ในภาพยนตร์ถ้าผู้กำกับถ่ายภาพดอก
 กุหลาบสีแดงดอกเดียวกำลังเหี่ยว มันก็ไม่มีทางเป็นอื่น ผู้กำกับสามารถเลือกกุหลาบแบบไหนก็ได้
 แล้วก็ถ่ายทำมันให้ออกมาเป็นอย่างไรก็ได้ ทางเลือกของคนทำหนังนั้นไร้ขีดจำกัด ในขณะที่
 ทางเลือกนักเขียนนั้นมีข้อจำกัดในการให้คนอ่านคิดภาพตามได้อย่างที่เขาคิด ในทางกลับกันสิ่งสุด
 ยอดสำหรับคนอ่านหนังสือก็คือสามารถจินตนาการภาพขึ้นตามประสบการณ์ที่ผ่านมาได้ ในขณะที่
 สิ่งสุดยอดของคนดูภาพยนตร์คือไม่ต้องจินตนาการ

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ว่าด้วยวิชาสัญลักษณ์วิทยา

Semiotics , Semiology เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยเรื่องของสัญลักษณ์ ซึ่งพัฒนามาจากความคิด
 ของ Ferdinand de Saussure นักวิทยาศาสตร์ชาวสวิส และ C.S Peirce นักวิทยาศาสตร์ชาวอเมริกัน ลูก
 ศิษย์ของ Saussure ได้ตีพิมพ์เกี่ยวกับเรื่องนี้ในหนังสือ General Linguistic ในปี 1915 หลังจากที่เขา
 เสียชีวิตไป 2 ปีมันเป็นการรวบรวมทฤษฎีต่างๆของ Saussure จากการบันทึกของลูกศิษย์ของเขา
 Peirce เสียชีวิตหลัง Saussure และงานของเขาก็ถูกสะสมและตีพิมพ์ตั้งแต่ปี 1931 ถึง 1935 ทฤษฎี
 ของ Saussure ได้รับการขนานนามว่า “ semiology “ ซึ่งเป็นภาษากรีกที่หมายถึง “ Sign “ และทฤษฎี
 ของ Peirce ถูกเรียกว่า “ Semiotics “ เพื่อศึกษาวิชาโครงสร้างมนุษย์ของเขา ศาสตร์ของสัญลักษณ์ก็
 ได้รับการยอมรับว่ามีความสำคัญในแง่ความคิดเชิง contemporary intellectual ในทฤษฎีหลักของ
 ภาพยนตร์ หลักของ Semiotics เป็นที่ถกเถียงกันอย่างมากระหว่างและถูกปรับแต่งโดย Christian Metz
 นักเขียนชาวฝรั่งเศส ในภาษาของภาพยนตร์ที่ว่า : A Semiotics of the Cinema เป็นที่นิยมใน
 หนังสือ peter wollen ‘s sign และ meaning in the cinema

Saussure ได้แย้งว่า วิทยาศาสตร์ควรจะถูกพิจารณาเป็นเพียงหนึ่งในระบบสัญลักษณ์มากมายที่
 อยู่รอบๆตัวเรา แม้ว่ามันจะสำคัญอย่างมากและเป็นระบบที่ได้มาโดยง่ายเขากล่าวว่า ในหลายๆหลัก
 การที่ประยุกต์ใช้ภาษา ควรจะใช้มันเพื่อเข้าใจสังคมที่หลากหลายและเข้าใจรหัสของวัฒนธรรม (
 Roland Barth นักเขียนชาวฝรั่งเศสประยุกต์ใช้หลักการนี้กับ great acumen แนวคิดของ semiology ที่
 เกี่ยวกับอาหาร เสื้อผ้า และการกีฬา) Saussure ให้คำจำกัดความระบบภาษาของชุมชนหนึ่ง
 ในฐานะที่เป็นระบบสมมุติว่าจะประกอบกันเป็นรากฐานของความเคยชินอย่างเดียว และเขาให้คำ
 จำกัดความคำว่า Parole ในฐานะที่เกี่ยวกับความเคยชินโดยตัวมันเอง ตัวอย่างเช่นประโยคที่เราพูด

ประโยคหนึ่งจะเป็น Parole ในขณะที่ระบบภาษาทั้งหมดที่มาจากประโยคที่ถูกเลือกจะเป็น langue แม้ว่าการเรียนการอ่านออกเสียง หรือพูดของคนๆหนึ่งก็สามารถทำให้เราเข้าไปในระบบที่ใหญ่กว่าซึ่งซ่อนอยู่ภายในประโยคนั้นได้ สัญลักษณ์เฉพาะของระบบสัญลักษณ์ใดๆ จะถูกเรียกว่า Signifier (คำเฉพาะ) ซึ่งมันสามารถอ้างไปถึงบางความคิด และบางแนวคิดซึ่งจะเรียกว่า signified semiotics ซึ่งจะตรวจสอบวิธีที่ผู้ทำให้เกิดสัญลักษณ์เฉพาะสร้างความหมายขึ้นมาโดยผ่านความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้ทำให้เกิดสัญลักษณ์อื่นๆในความเคยชินที่เฉพาะเจาะจง (นั่นก็คือ ความสัมพันธ์แบบ syntagmatic หรือ horizontal ของพวกมัน) และสัญลักษณ์ที่ตอบสนองใน langue ไม่ใช่ในความเคยชิน (นั่นคือ ความสัมพันธ์แบบ paradigmatic หรือ vertical ของพวกมัน) Saussure ได้สร้างกระบวนการที่มีเหตุผลในการตรวจสอบรหัส และระบบที่หลากหลายที่อยู่รอบตัวพวกเรา ในชีวิตประจำวัน และให้ความหมายกับมัน และก็เพื่อที่จะให้เกิดคำอื่นๆที่เป็นโครงสร้างของความเป็นจริงในโลกที่เราอาศัยกันอยู่

ในทางตรงกันข้าม Peirce สร้างศาสตร์ของสัญลักษณ์โดยการแนะนำจากหลักทางภาษาศาสตร์น้อยกว่า และก็ไม่ค่อยมีผลกระทบมากเหมือนกับของ Saussure บทความของเขาที่เป็นที่นิยมนั้น ถูกลดความโดดเด่นลง เขาสนใจเกี่ยวกับเรื่องของรูปแบบต่างๆของสัญลักษณ์โดยเฉพาะอย่างยิ่ง Peirce แบ่งสัญลักษณ์ที่บ่งบอกได้อยู่ 3 หมวดด้วยกัน หมวดแรกคือการเป็นตัวแทนโดยตรง (เมื่อเห็นภาพของควีน เราก็จะคิดถึงไฟ) และหมวดที่ 3 คือ ตัวที่เกิดสัญลักษณ์และตัวสัญลักษณ์ที่จะนำไปสู่ประเพณีหรือระบบสังคม (จินตภาพของดอกกุหลาบ สีแดง ซึ่งจะแสดงถึงความรักใคร่)

การประยุกต์ใช้ “ cine semiotics “ กับภาพยนตร์ มีพลังอำนาจมาก แต่บ่อยครั้ง มันก็ซับซ้อนเกินไป ยกเว้น ผู้เรียนจะกระตือรือร้น และมีความเข้าใจอย่างซาบซึ้งกับภาพยนตร์เราก็จะเข้าใจได้ อย่างไรก็ตาม จุดหมายไม่ได้อยู่ที่บริเวณหรือพื้นที่ที่ศาสตร์ของสัญลักษณ์จะสามารถใช้ประโยชน์ได้แต่เป็นความสนใจใน semiotics กับระดับภาษาเกือบทุกระดับในภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นคำพูด voice-over title หรือ คำที่ปรากฏอยู่ในฉากแต่ละฉาก เพื่อที่จะเข้าใจวิถีทางที่เปลี่ยนไปของข้อมูลระหว่าง Characters หรือการสื่อสารไปสู่ผู้ชม เราสามารถเรียนรหัสของภาพในเฟรมได้ เช่น แฟชั่น การตกแต่งภายใน ท่าทางการแสดงออกของบุคคลิกตัวละคร) หรือแต่ละ mise-en-scene ก็เป็นส่วนหนึ่งของรหัสภาพที่ใหญ่กว่า ซึ่งแสดงออกมาในภาพยนตร์ได้ทั้งหมด เราจะเห็นภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีส่วนประกอบอยู่ในรหัสใหญ่ๆ ซึ่งจะประกอบไปด้วยชุดของภาพยนตร์ที่สัมพันธ์กัน (วิธีที่จะเข้าถึงในแบบภาษาที่เฉพาะเจาะจงลงไป)

Christian Metz มีวัตถุประสงค์ที่ต่างออกไป เขาบอกว่า รหัสสัญลักษณ์จะเกิดขึ้นในสื่ออื่นๆ เช่น การบรรยายจะเกิดขึ้นทั้งภาพยนตร์และวรรณคดี การใช้องค์ประกอบในการย้อนเวลากลับ และ เรื่องที่จะดำเนินไปคู่กัน Metz ชี้ว่ารหัสเหล่านี้ใช้กับภาพยนตร์เท่านั้น และไม่ใช่ส่วนหนึ่งของ วัฒนธรรมปกติธรรมดา (เช่น Montage การเคลื่อนไหวของกล้องและผลกระทบของภาพ) ความ น่าสนใจในภาษาของภาพยนตร์ เขาได้เน้นไปที่รูปแบบ 8 อย่างขององค์ต่างๆ ในภาพยนตร์ที่รวม เป็นรหัสเดียวกันคือ shot แต่ละ shot (autonomous shots) การเรียงลำดับเหตุการณ์ (nonchronological syntagmas) การร้อยเรียงฉากแต่ละฉากเข้าด้วยกัน (interwoven series of brief atemporal) การสื่อความหมายของการกระทำ สถานการณ์หรือ theme ของเรื่อง (string of atemporal images) (descriptive syntagma) (linear narrative syntagmas) (ordinary narrative sequences) (episodic sequence)

รหัสของ Metz ทำให้เราเห็นแนวทางของการที่ภาพยนตร์จะสื่อความหมายกับเราทั้งโดย ทางตรงและทางอ้อม ผ่านเทคนิคขั้นพื้นฐาน และยังทำให้เราเห็นแนวทางของเนื้อหาภาพยนตร์ว่า ถูกสร้างขึ้นมาอย่างไร รหัสของ Metz ยังทำให้เราตระหนักรู้เกี่ยวกับระดับของการเข้ารหัสที่ซับซ้อน ในภาพยนตร์เรื่องต่างๆ และทำให้เราพอใจกับความเป็นระบบซึ่งเราจะเข้าใจว่าภาพและเสียงของ ภาพยนตร์นั้นมีความเกี่ยวข้องและได้รับการออกแบบสร้างประสบการณ์ด้านภาพยนตร์ให้กับเรา

2.2 เกี่ยวกับอนิเมชัน

2.2.1 ความหมายและที่มาของอนิเมชัน

อนิเมชัน (Animation) หมายถึง กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ ถูกผลิตขึ้น ต่างหากจาก กันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจากวิธีการ ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ถ่ายภาพรูปรวาด หรือ หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉาย ด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาที ขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่าภาพ ดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจาก การเห็นภาพติดตาโดยจอประสาทตาจะรักษาภาพ นี้ไว้ในระยะสั้นๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของ มนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่อนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่างๆได้มากมาย เช่นงานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตยกรรม งานก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น คำว่า แอนิเมชัน (animation) รวมทั้งคำว่า animate และ animator

มาจากรากศัพท์ละติน " animare" ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์อนิเมชันจึงหมายถึง การสร้างสรรค์ลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ (Paul Wells , 1998 : 10)

ปิยกุล เลาวัลย์ศิริ ได้สรุปหลักการและคุณสมบัติของภาพยนตร์อนิเมชันเอาไว้ดังนี้

- 1). สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
- 2). สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
- 3). ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
- 4). ใช้อธิบายหรือนั่นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระชับขึ้นได้

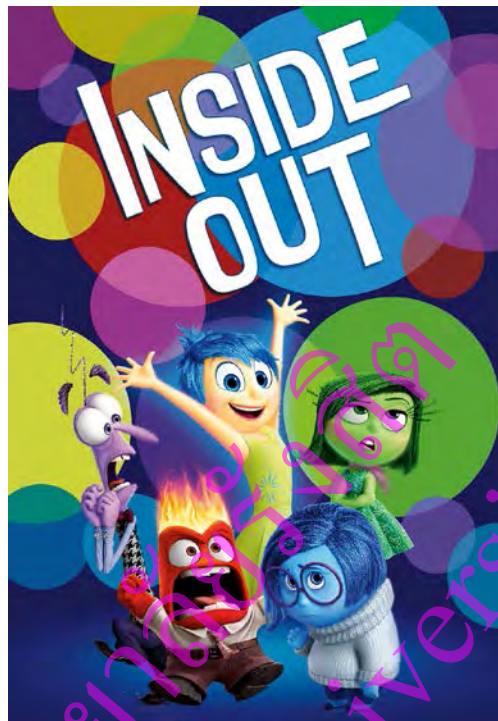
สรุปความหมายของอนิเมชันคือ การสร้างสรรค์ลายเส้นรูปทรงต่างๆให้เกิดการเคลื่อนไหวตามความคิดหรือจินตนาการนั่นเอง (ปิยกุล เลาวัลย์ศิริ ,2532 ; 931-932)

2.2.2 ประเภทของแอนิเมชัน

โดยประเภทของแอนิเมชันสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ชนิด คือ

- 1). Drawn Animation คือ อนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพหลายๆพื้นภาพ แต่การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่ก่นาที่ข้อดีของการทำอนิเมชันชนิดนี้คือ มีความเป็นศิลปะสวยงาม น่าดูชม แต่ข้อเสียคือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้แอนิเมเตอร์จำนวนมากและต้นทุนก็สูงตามไปด้วย
- 2). Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation เป็นการถ่ายภาพแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อยๆขยับ อาจจะเป็นของเล่น หรืออาจจะสร้างตัวละครจาก Plasticize วัสดุที่คล้ายกับดินน้ำมันโดยโมเดลที่สร้างขึ้นมาสามารถใช้ได้อีกหลายครั้ง และยังสามารถผลิตได้หลายตัว ทำให้สามารถถ่ายทำได้หลายฉากในเวลาเดียวกัน แต่การทำ stop motion นั้นต้องอาศัยเวลาและความทุ่มเทมาก เช่น การผลิตภาพยนตร์เรื่อง James and the Giant Peach สามารถผลิตได้ 10 วินาที ต่อวันเท่านั้น วิธีนี้เป็นงานที่ต้องอาศัยความอดทนมาก
- 3). Computer Animation ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ที่สามารถช่วยให้การทำอนิเมชันง่ายขึ้น เช่น โปรแกรม Maya, Macromedia และ 3 D Studio Max เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาการผลิตและประหยัดต้นทุนเป็นอย่างมาก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Toy Story ใช้แอนิเมเตอร์เพียง 110 คนเท่านั้น

ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันที่น่าสนใจวิทยามาใช้ในการเล่าเรื่องและสื่ออารมณ์



รูปที่ 2.1 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง inside out

"คุณเคยมองใครซักคนแล้วสงสัยหรือเปล่า ว่าอะไรกำลังเกิดขึ้นในหัวของเค้า ?" ประโยคเปิดของเรื่อง และคงจะเป็นประโยคคำถามที่ผู้กำกับและผู้เขียนบทเรื่องนี้ พยายามทำความเข้าใจกับเสียงในหัว เรามักจะแซวกันตลอดว่ามีนางฟ้ากับตัวมารอยู่ในตัวเราเสมอ แต่การนำมันมาขยายความ และสร้างเป็นอนิเมชันเรื่องยาวก็ถือว่าแปลกใหม่ทีเดียว หลังจากที่ผู้กำกับได้ไอเดียเรื่องนี้ เขาได้ปรึกษากับนักจิตวิทยา ผู้ศึกษาเรื่องอารมณ์ทำให้ทราบว่ามนุษย์เรามีอารมณ์หลักๆ อยู่ 6 แบบด้วยกัน คือ ความกลัว (fear), ความประหลาดใจ (surprise), ความขยะแขยง (disgust), ความสุข (joy), ความเศร้า (sadness), ความโกรธ (anger) อย่างไรก็ตามพีทมองว่าความประหลาดใจ และความกลัวมีความใกล้เคียงกันเกินไป จึงตัดเหลือแค่ 5 ตัว นำมาพัฒนาตัวละครต่อไป



รูปที่ 2.2 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง inside out

ในเรื่องนี้เราจะได้พบกับตัวเอกคือ ไรลีย์ เด็กสาวอายุ 11 ปี ผู้มองโลกในแง่บวกอยู่เสมอ แดมเป็นนักกีฬาฮอกกี้ตัวเก่งของโรงเรียน แต่ใครจะรู้ว่าในหัวของเธอนั้น ประกอบด้วยตัวเอกเล็กๆ อีก 5 ตัวคือ Joy, Sadness, Anger, Disgust และ Fear แม้ว่าจะมีอารมณ์ถึง 5 อารมณ์ แต่คนที่คอยควบคุมความรู้สึกและการกระทำส่วนมากของ Riley ก็คือ Joy คอยทำให้เธอเป็นเด็กที่สดใส มองโลกในแง่ดีอยู่เสมอ ในทุกการกระทำของ Riley จะถูกเก็บเป็นลูกบอล “ความทรงจำ” (memory) ความทรงจำเหล่านี้เมื่อหมดวันจะถูกเก็บไปยังส่วนของ “ความทรงจำระยะยาว” (long-term memory) และในบางครั้งเมื่อเกิดเหตุการณ์สำคัญๆ ในชีวิตลูกบอลที่เกิดขึ้นจะเรียกว่า “ความทรงจำหลัก” (core memory) และเหล่า core memory นี้เองที่จะถูกพัฒนาให้กลายเป็นบุคลิกภาพประจำตัว (personality) ต่อไป ซึ่งในเรื่องนั้น core memory เหล่านี้จะถูกนำไปสร้างเป็นเกาะ เพื่อแทนบุคลิกภาพในแต่ละแง่มุม เช่นเกาะฮอกกี้เมื่อ Riley ทำประตูแรกได้เมื่อตอนเป็นเด็ก ทำให้เธอชอบเล่นฮอกกี้ตั้งแต่นั้นมา หรือเกาะแห่งมิตรภาพที่แทนถึงเพื่อนรักของเธอที่สนิทกันมาตั้งแต่เด็ก ชีวิตของเธอมิแต่ความสุข (เป็นส่วนมาก) แม้กระทั่ง Joy เองก็ไม่คิดว่าจะเกิดอะไรขึ้นกับเธอได้ จนกระทั่ง เธอต้องย้ายบ้าน



รูปที่ 2.3 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง inside out

เมื่อความสุข ปะทะ กับความเศร้า

แน่นอนว่าภายใต้การควบคุมของ Joy นั้น ทำให้ลูกบอลความทรงจำของ Riley เต็มไปด้วยลูกบอลสีทองแห่งความสุข การนี้ถึงความทรงจำบางเก่าๆ ก็ทำให้มีเรื่องเล่าสนุกๆ มาเล่าให้กันฟังได้เสมอ และปัญหาคงจะไม่เกิดขึ้นเลย ถ้า “Sadness” หรือ “ความเศร้า” มีความอยากรู้อยากเห็น และมีบอนเกินกว่าอารมณ์อื่นๆ ทำให้เธอผลอไปเตะบอลที่เคยเป็นสีทอง แต่บัดนี้มันถูกย้อมด้วยสีน้ำเงินแห่งความเศร้าแน่นอนว่ามันได้ส่งผลไปถึงอารมณ์ของ Riley ด้วย ความทรงจำที่เคยคิดว่ามันสนุกกลับกลายเป็นความทรงจำที่เศร้าเพราะคงไม่ได้เจอเหตุการณ์ที่สนุกแบบนั้นอีกแล้วในเมืองนี้ เหตุการณ์นี้กลายเป็นเรื่องใหญ่ของเหล่าอารมณ์ที่เหลือ เพราะพวกเขายังหาวิธีย้อมความทรงจำกลับให้เป็นแบบเดิมไม่ได้ และนั่นหมายความว่าเมื่อ Riley นึกถึงความทรงจำนี้ ก็จะกลายเป็นความเศร้าแทนที่ความสุขนั่นเอง และเหตุการณ์ก็เลวร้ายยิ่งขึ้นเมื่อ Sadness ได้ไปยุ่งกับความทรงจำระหว่างที่ Riley กำลังแนะนำตัวต่อหน้าชั้นเรียนในฐานะนักเรียนใหม่ ทำให้เกิดเหตุการณ์ที่ไม่มีใครคาดคิดคือ core memory สีน้ำเงินได้ถูกสร้างขึ้นเพราะ Riley ได้ร้องไห้ต่อหน้าคนในชั้นเรียนนั่นเองแน่นอนว่า Joy ผู้ต้องการให้ Riley มีความสุข Riley มีความสุขได้ทำการขัดขวางไม่ให้ความทรงจำสีน้ำเงินนี้ถูกนำไปสร้างเป็นบุคลิกภาพของ Riley แต่ Sadness เองก็ไม่ยอมเช่นกัน ยื้อแย่งกันไปมาสุดท้ายความทรงจำหลักได้กระจัดกระจายออก ทำให้แต่ละเกาะกลายเป็นสีเทาขาดชีวิตชีวาไปในทันที แต่เท่านั้นยังไม่พอ สุดท้าย Sadness กับ Joy ก็ถูกดูดผ่าน “ท่อแห่งการนึกถึง” (recall tube) เชื่อมไปยังที่เก็บความทรงจำระยะยาวนั่นเอง เป็นจุดเริ่มต้นของการหาทางกลับมายังสำนักงานใหญ่ (headquarter)



รูปที่ 2.4 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง inside out

ความโศกเศร้าที่ไม่จำเป็น ?

ตลอดทั้งเรื่องที่ผ่านมา Joy ได้กระทำกับ Sadness ประหนึ่งว่าเป็นอารมณ์ที่ไม่จำเป็นสำหรับ Riley เริ่มจาก Joy มอบหมายหน้าที่ให้กับทุกอารมณ์ เช่น ให้ Fear หารายการความเป็นไปได้ที่จะเกิดเรื่องแย่ๆ กับ Riley ให้ Disgust ทำให้ Riley โดดเด่นในชั้นเรียน แต่กลับกันนั้น Joy ได้มอบหมายให้ Sadness อยู่ในวงกลมแห่งความเศร้า (circle of sadness) ที่ Joy ใช้ชอล์กเขียนขึ้นเอง ซึ่งก็แปลง่ายๆ ว่าอย่าไปยุ่งกับส่วนอื่นๆ เชิญนะ

ในระหว่างการเดินทางเพื่อหาทางกลับไปสู่สำนักงานใหญ่ Joy และ Sadness ได้พบกับ Bing Bong (บิงบอง) เพื่อนในจินตนาการของ Riley ที่คิดว่าตัวเองคงถูกไล่อีลีมไปแล้ว แต่ Joy ก็ได้ให้คำมั่นว่าจะทำให้ไล่อีลีมสำเร็จให้ได้ ทำให้ Bing Bong กลับมามีความหวังว่าจะได้นั่งจรวด (ของเล่น) ไปยังดวงจันทร์ (ในจินตนาการ) กับ Riley อีกครั้ง แต่เหตุการณ์ก็ไม่เป็นดังหวังเมื่อ Bing Bong ถูกเหล่าผู้เก็บกวาดความทรงจำโยนจรวดของเค้าทิ้งลงในหลุมขยะความทรงจำ (Memory Dump) Bing Bong ซื่อคอย่างมากเพราะเค้าจะไม่มีโอกาสได้ไปดวงจันทร์พร้อมกับ Riley อีก Joy เห็นแบบนี้จึงพยายามที่จะให้กำลังใจด้วยการทำท่าตลกๆ แต่ใจจริงๆ ของ Joy ก็กลัวจะไปขึ้นรถไฟแห่งความนึกคิด (Train of Thought) เพื่อที่จะกลับไปสำนักงานใหญ่ไม่ทัน จึงพยายามรีบให้ Bing Bong ดีขึ้นและนำทางต่อ ไม่ว่าจะทำยังไง Bing Bong ก็ไม่มีท่าทีว่าจะดีขึ้นเลย จน Sadness ได้ลองไปนั่งข้างๆ Bing Bong Sadness ไม่ได้พูดให้กำลังใจแต่กลับกัน Sadness กลับพูดอย่าง “เข้าใจ” ว่า “เค้ามาเอาสิ่งที่เรารักไป มันเศร้าแหละ สุดท้าย Bing Bong จึงได้ร้องไห้ทอด Sadness ไว้แน่น แต่หลังจากนั้น Bing Bong ก็ดีขึ้นและพร้อมเดินทางต่อ Joy ที่มองโลกด้วยแง่มุมของตัวเองมาตลอด กลับรู้สึกประหลาดใจอย่างมาก ว่าทำไมความเศร้าถึงทำให้คนรู้สึกดีขึ้นได้ เธอ

ทำได้ยังไง? คำถามเล็กๆ ของ Joy ที่เริ่มทำให้เธอมองความเศร้าในแง่มุมต่างจากเดิมเล็กน้อย แต่เมื่อถึงคราวจำเป็นที่ Joy และ Sadness ต้องใช้ recall tube เพื่อกลับไปยังสำนักงานใหญ่ ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นคือถ้า Joy ให้ Sadness มาด้วย core memory ที่อยู่ในนั้นก็จะถูกข้อมด้วยสีน้ำเงินแห่งความเศร้า สิ่ง que Joy ตัดสินใจคือทิ้ง Sadness ไว้เบื้องหลัง

การกลับไปยังสำนักงานใหญ่ด้วย Recall tube ล้มเหลว ยิ่งไปกว่านั้น Bing Bong และ Joy ตกสู่หลุมขะควะความทรงจำอีกด้วย Joy ที่พยายามปีนขึ้นจากหลุมด้วยตัวเองถึงครึ่งแล้วครึ่งเล่า จน Bing Bong ก็บอกให้พอเถอะ เราคงจะถูกลืมนี่ Joy ได้ปลงตกและหิยความทรงจำเก่าๆ ที่ถูกทิ้งของ Riley ขึ้นมาดู พร้อมกับน้ำตาที่เอ่อล้นขึ้นมาว่า “ทำไมละ... ชันก็แค่อยากใหไรลีย์มีความสุขแค่นั้นเอง” ในกองของความทรงจำนั้นเองน้ำตาของ Joy ได้หยดไปบนความทรงจำลูกหนึ่ง ซึ่งความทรงจำนี้เอง เป็นความทรงจำที่ ในมุมของ Joy คือการการมีพ่อ แม่และคนในทีมฮอกกีมารายล้อม เป็นความทรงจำแห่งความสุข แต่ในมุมของ Sadness ที่เคยพูดถึงมาก่อนคือในวันนั้น Riley พลาดข้อสำคัญ ทำให้ทีมแพ้ เป็นวันแห่งความเศร้า การที่พ่อ แม่และทีมมาหา Riley ไม่ได้มาแสดงความยินดีเพราะ “ความสุข” แต่มาช่วยให้กำลังใจเพราะ “ความเศร้า” ต่างหาก ในตอนนั้นเองเหมือนมีใครมาเปิดสวิทไฟในตัว Joy ตอนนั้นเธอเข้าใจแล้วว่าสิ่งที่จำเป็นต่อ Riley ไม่ได้มีแค่ความสุขเพียงอย่างเดียวความเศร้าด้วยก็เช่นกัน

สิ่งนี้เห็นได้ชัดเจนขึ้นเมื่อในฉากสุดท้ายของเรื่องที่ Riley ได้กลับมาจากการพยายามหนีออกจากบ้าน Joy ขอมให้ Sadness เป็นคนควบคุมการกระทำทั้งหมด รวมถึงการนำความทรงจำหลักขึ้นไปฉายอีกครั้ง ความทรงจำหลักทั้งหมดที่เคยเป็นความทรงจำที่มีความสุข บัดนี้ถูกข้อมให้เป็นความเศร้า ความคิดถึง ความคิดถึงบ้านเก่า คิดถึงเพื่อนเก่า คิดถึงทีมเก่า คิดถึงโรงเรียนเก่า Riley ร้องไห้และระบายความในใจให้พ่อกับแม่ฟัง และขอร้องว่าจะว่าหนูเลย สุดท้ายครอบครัวก็ได้กอดกันอย่างเข้าใจ และในตอนนั้นเอง Sadness ได้จับมือ Joy เพื่อให้มาควบคุมอารมณ์ของ Riley ด้วยกัน ในความเศร้า มันก็มีความสุขอยู่ด้วยใช่ไหม แม่ร้องไห้อยู่ก็ยังยิ้มได้ใช่ไหม น้ำตาแห่งความสุขของ Riley ไหลลง พร้อมกับ core memory ได้ถูกสร้างขึ้น ความทรงจำที่มีทั้งทองและสีน้ำเงินอย่างละครึ่ง ความทรงจำที่มีทั้งความสุขและความเศร้า



รูปที่ 2.5 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง inside out

เรียนรู้ ขอมรับ และเติบโต

สิ่งที่ต้องชมอย่างแรกเลยคือความคิดสร้างสรรค์ของทีมงาน ที่สามารถนำเอาเรื่องในหัวอย่างอารมณ์มาแสดงออกได้อย่างสร้างสรรค์สุดๆ ปมความขัดแย้งระหว่างอารมณ์อย่าง Joy และ Sadness หรือความสุขกับความเศร้า นั้นถูกขับออกมาได้อย่างน่าสนใจ เราคงจะเคยคิดเหมือนเหมือนกันว่าความสุขเป็นเป็นสิ่งดี ความเศร้าเป็นสิ่งไม่ดี แล้วเราจะมีความสุขไปทำไมกันนะ? แต่ก็นั่นแหละความเศร้าที่ใครๆ ก็เห็นว่าไม่เป็นจำเป็น ในบางเวลากลับเป็นสิ่งที่เราต้องการมากที่สุด จะเศร้าบ้างก็ได้ และในทางกลับกันความสนุกสนานก็ไม่ได้สามารถใช้แก้ทุกปัญหาเช่นกัน ในการแก้ปัญหาเหล่านั้นบางครั้งเราก็ต้องรู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเราด้วย เมื่อเรียนรู้ถึงสิ่งนี้ได้ เราก็พร้อมจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น ความขัดแย้งนี้ถูกโยงไปยังการก้าวข้ามผ่านวัย (coming of age) ของเด็กสาวคนหนึ่ง เมื่อเราเป็นเด็กเรายังคงแสดงอารมณ์ได้ไม่ซับซ้อนนัก แสดงออกมาอย่างตรงไปตรงมา สุข, เศร้า, เหงา, โกรธ แต่เมื่อเราโตขึ้นการแสดงอารมณ์ก็ซับซ้อนขึ้นตาม ดังจะเห็นได้จากตอนช่วงสุดท้ายของเรื่องที่มีการสร้างที่ควบคุมอารมณ์ใหม่เพื่อให้เราสามารถควบคุมอารมณ์ได้อย่างซับซ้อนมากขึ้น มี Core Memory แบบผสมมากมาย ขยะแขยง-กลัว, โกรธ-มีความสุข หรือโกรธ-เศร้า สิ่งที่เด่นชัดอีกอย่างก็คือ การที่ Bing Bong ถูกทิ้งไว้เบื้องหลังเพื่อให้ Joy ขึ้นหน้าผาได้ เปรียบเสมือนการเติบโตของ Riley ที่คงไม่ได้นึกถึงเพื่อนในจินตนาการอีกต่อไป

ทางด้านของ Riley เอง ตอนที่ Joy และ Sadness ไม่อยู่ที่สำนักงานใหญ่ ถูกเหล่าอารมณ์ที่เหลื่อมมา Take Over อย่างเสียมิได้ นี่ก็เปรียบเสมือนอารมณ์ของเด็กคนหนึ่ง ที่ปัดป้องโลกในแง่ดีมาตลอด แต่พอเข้ามาสู่ช่วงวัยรุ่นก็กลับพบว่าโลกนี้มันน่าหงุดหงิด น่ารำคาญไปซะหมด มีแต่ความ

โกรธ หงุดหงิดและความกลัว ตรงนี้จะตรงกับหลายๆ คนที่เริ่มเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนต้นเลยนะ วัยต่อต้านนะ นอกจากประเด็นหลักเรื่องหลักแล้วทีมงานยังใส่ใจเรื่องเล็กๆ น้อยๆ ที่หลายๆ คนอาจจะไม่ได้สังเกตเช่น Riley จะมีตัวละครอารมณ์ทั้ง 2 เพศ แต่ในขณะที่พ่อกับแม่ มีเพศเดียว ซึ่งก็พออนุมานได้ว่าในวัยเด็ก การพัฒนาการเรื่องเพศยังไม่ถูกพัฒนาอย่างเต็มที่ดังนั้นจึงมีความเป็นไปได้มากมาย ซึ่งจะต้องรอให้เลยวัย 17 ปี แล้วคปุ่น “วัยรุ่นสาว” (Puberty) กระทบ และแต่ละตัวละครจะมีอารมณ์หลักไม่เหมือนกัน Riley คือ Joy พ่อคือ Anger ส่วนแม่คือ Sadness



รูปที่ 2.6 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง inside out

สัญลักษณ์ที่ภาพยนตร์ใช้แทนใน Abstract thought หรือ ห้องนามธรรมในหนังเป็นส่วนของความคิดที่เอาไว้คิดเป็นนามธรรม แทนที่จะเป็นรูปธรรม สังเกตได้จาก Stage แต่ละอัน มีทั้งหมด 4 อัน

Nonobjective Fragmentation > Deconstruction > Two-Dimensional > Non-figurative

1). Nonobjective Fragmentation : อันแรกเป็นรูปเปลี่ยนวัตถุทั่วไป หรือนามธรรมก่อน ถ้าตามฉากในหนังวัตถุให้เป็นแนวปิกัสโซ่ (ในหนัง)

2). Deconstruction : อันที่ 2 คือการ "รื้อโครงสร้าง" ทฤษฎีทางภาษาศาสตร์ หรือปรัชญา ที่หมายถึงการ ใช้แนวคิดแบบใหม่ เทคนิคคือการฉีกหรือรูปทรงของสิ่งใดๆ สังเกตได้จากในเรื่องคือพวก Joy และ Sadness ถูกย่อยให้กลายเป็นชิ้นส่วนเล็ก

3). Two-Dimensional : หรือ 2-D ก็คือการลดรูปของความคิดให้อยู่ในรูปแบบ 2 มิติ (นามธรรมมากขึ้น)

4). Non-figurative : คือภาวะไร้รูปร่าง ก็คือ Stage สุดท้ายเพราะทุกอย่างอยู่บนความคิด ทั้งหมดไม่ขึ้นกะรูปร่างใด

ผู้กำกับเหมือนจะเคยพูดไว้ว่าความคิดส่วนตรงนี้ถูกสร้างขึ้นเมื่อเราอายุประมาณ 10 ขวบ ซึ่งจะช่วยให้เราคิดได้ซับซ้อนขึ้น ซึ่งดูเหมือนว่าเหตุการณ์ในหนังผกก. จะบอกว่าเป็นครั้งแรกที่ความคิดส่วนนี้ถูกสร้างขึ้นมาให้หัวไรลีย์ ช่วยอธิบายได้ว่าทำไมบึงบอง ถึงผ่านห้องนั้นมาได้ตลอดโดยไม่ถูกแยกส่วนเลย ก่อนหน้านี้นี้ ตรงนี้ผมมองว่าเป็นการใช้จินตนาการ + ทฤษฎีได้สุดๆ

หลอดไฟในสุดท้ายคืออะไรทำไมมีแค่ความเศร้าที่แก้ไขได้ ?

หลอดไฟนั้นเหมือน "หลอดไฟไอเดีย" หน่ะครับเหมือนพวกอารมณ์จะสามารถใส่ไอเดีย "ปึ้งเวบ" ลงไปในหัวไรลีย์ได้ เหมือนเราที่จู่ๆก็จะทำนั่นทำนี่ขึ้นมา เหมือนตอนที่ Joy คิดไม่ออกจะทำยังไงให้ Riley อารมณ์ดี เลยสร้างความคิดให้อยากเล่นสอกลก็ขึ้นมา เพื่อเปลี่ยนสถานการณ์ให้แฮปปี้ พอมาเป็นอารมณ์โกรธ ก็คงเป็นอารมณ์โกรธไม่พอใจที่อยู่เก่า ไรลีย์จึงตัดสินใจหนีออกจากบ้าน

ซึ่งไอเดียตรงนี้ ไรลีย์เลือกที่จะจะ "รับ" หรือ "ปฏิเสธ" ก็ได้แล้วแต่ตัวเธอเอง เพราะเป็นแค่ "ไอเดีย" ที่ "อารมณ์" สร้างขึ้น เพราะ Anger พูดว่า "เธอรับแล้ว เราอยหลังกลับไม่ได้แล้ว"

ส่วนที่ว่าทำไม Sadness ถึงแก้ไขได้ Joy, Disgust, Anger น่าจะหมดสิทธิ์ เพราะดีใจ, ขยะแขยง หรือโกรธมากจนอยากกลับบ้านไม่น่าจะเป็นไปได้ ผมว่าอารมณ์ที่มีสิทธิ์แก้ไขสถานการณ์นี้ได้มากที่สุดมี Sadness กับ Fear คือกลัวที่จะหนีออกจากบ้าน หรือไม่ก็คือเศร้าเพราะคิดถึงคนในครอบครัว แต่ความกลัวที่จะหนีออกจากบ้านอาจจะหายไปแล้ว เพราะข้ามจุดนั้นมาตั้งแต่ช่วงที่ลั้งเลจะขโมยดังแล้ว ทางเลือกสุดท้ายก็คือความเศร้านั่นเอง ที่จะมาลบไอเดียที่จะหนีออกจากบ้านออกไปจากหัว Riley ได้

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

จากที่ผู้วิจัยได้การใช้สัญวิทยาในงานแอนิเมชันเพื่อสะท้อนสังคมแล้วนั้น ผู้วิจัยได้นำความรู้มาประยุกต์ทดลองสร้างแอนิเมชัน 3 มิติขนาดสั้น ความยาวไม่เกิน 3 นาที จำนวน 1 เรื่อง โดยมีขั้นตอนและวิธีการดำเนินการ ดังต่อไปนี้

3.1 แนวคิดในการสร้างบทภาพยนตร์

การเขียนบทภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็นสามบท คือ 1). การแนะนำตัวละคร 2). อุปสรรคที่ทำให้ชีวิตหรือสภาพแวดล้อมของตัวละครเปลี่ยนไป 3). การแก้ไขปัญหาและบทสรุปของตัวละคร โดยทั้งสามบทจะเป็นส่วนช่วยให้การเขียนบทภาพยนตร์นั้นออกมามีความน่าสนใจยิ่งขึ้น ที่กล่าวมานี้ผู้วิจัยจะเน้นหลักในบทที่สอง สาม และหนึ่ง ตามลำดับ และได้มีการนำแนวคิดที่กำหนดหัวใจสำคัญของเรื่อง (logline) มาช่วยในการเขียนบทภาพยนตร์ “log line คือกำหนดประโยคสั้นๆที่จะบรรยายสิ่งหลักๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์” (F. Scott Fitzgerald: 2001) จะทำให้เขียนบทภาพยนตร์ได้ดียิ่งขึ้นโดยผู้วิจัยได้นำหลักการของสัญวิทยามาเป็นแก่นหลักของเนื้อเรื่อง ยกตัวอย่าง log line ของงานวิจัยเรื่องนี้ คือ เรากำลังส่องภาพสะท้อนในกระจกหรือภาพในกระจก กำลังส่องเรา โดยใช้อุปสรรค (conflict) เป็นการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ ทำให้สามารถเขียนบทภาพยนตร์ออกมาได้จากองค์ประกอบเหล่านี้

ธรรมชาติ	ต้นไม้ ,ป่า
ละลาย	น้ำแข็ง
สะท้อน	กระจกเงา
ดอกกุหลาบ	ความรัก
	สัญญาณไฟจราจร
	ลูกศร ,บ้าน
	โรงพยาบาล
	ลูกบอล
	หัวใจ ,ความรัก

รูปที่ 3.1 ตัวอย่างบททดสอบ ที่ให้ผู้ทดสอบบอกความหมายของสิ่งที่เห็น

การทดสอบนี้ เป็นเพียงแค่การทดสอบเพื่อดูว่า สัญลักษณ์ที่มีในสังคมนั้น คนในสังคมคิดแตกต่างกันมากน้อยเพียงไร และผลที่ได้คือ ไม่แตกต่างกันมาก ผู้วิจัยจึงได้ใช้ข้อมูลนี้นำมาใช้ในการออกแบบสัญลักษณ์ในงานแอนิเมชัน โดยใช้สัญลักษณ์สื่อแทนความหมายให้ได้ความหมายที่ใกล้เคียงกับเนื้อหาที่มากหรือสิ่งที่ต้องการนำเสนอ โดยให้อยู่ในเวลาที่จำกัด

สัญลักษณ์ที่ตอบ ข้อสงสัยว่า “เราใช้ชีวิตตามแบบของเราเอง หรือเราใช้ชีวิตตามแบบของสังคม” ผู้วิจัยได้ตอบเรื่องการสะท้อนของกระจกเงามาใช้เป็นสัญลักษณ์ และได้แทนความหมายในข้อสงสัยเดิมได้ว่า “เรากำลังส่องกระจก หรือกระจกกำลังส่องเรา” และเมื่อพูดเรื่องของสังคมที่เราเป็นอยู่ ผู้วิจัยได้ตอบคำถามนั้นว่า สังคมกำลังส่องกระจกและเราเป็นเพียงเงาในกระจกที่ไม่อาจจะทำอย่างอื่นได้นอกจากทำตาม

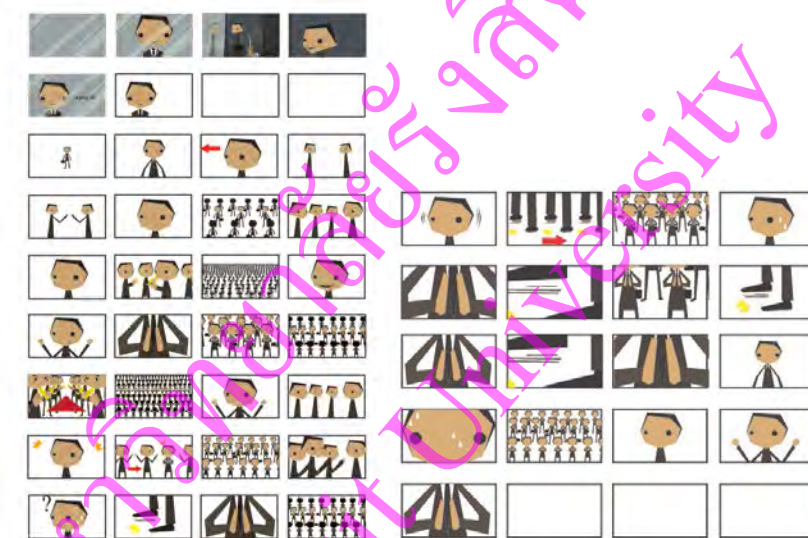
เมื่อกำหนดหลักการเบื้องต้นแล้วจึงนำมาเขียนเป็นเนื้อเรื่องย่อ โดยเนื้อหานั้น กล่าวถึงคนๆ หนึ่งที่กำลังจะเข้ามาทำงาน เป็นสังคมใหม่ที่ไม่เคยเห็นและรู้จักมาก่อน เมื่อเข้ามาในก็พบว่าที่นี่ว่างเปล่า มีแต่ลูกบาร์สตอยไปมาในอากาศ เป็นสถานที่แปลกและน่าสนใจ เมื่อเขาเริ่มออกเดินไปเรื่อยๆ เขาก็ไปชนกับอะไรบางอย่างจนล้มลง เมื่อเขาหันไปมอง มันทำให้เขาตกใจเป็นอย่างมาก เพราะนั่นคือตัวเขาคอนนั้นเอง จากนั้นเขาก็ลุกขึ้นมากและมองเขาคอนที่กำลังทำท่าทางตามเขาอยู่ จนในที่สุดเขาก็รู้ว่านั้นมันเป็นเงาสะท้อนของเขานั้นเอง เพราะไม่ว่าตัวเขาจะทำอะไร เขาก็อยู่ข้างหน้าที่ทำตามที่เขาทำหมด และในทันใดนั้นเงาของเขา ก็เพิ่มจำนวนมากขึ้นจนยืนเรียงกันเต็ม

ไปหมด เขามองด้วยความแปลกใจต่อสิ่งที่เกิดตรงหน้า จากนั้นเขาก็เริ่มทำบางอย่าง นั่นก็คือการปรบมือ เมื่อเขาปรบมือ เงาภาพสะท้อนของเขาก็ทำตามทันที ทำให้เกิดเสียงดังสนั่น เขายิ้มด้วยความพอใจ เหมือนตัวเองเป็นผู้นำที่ไม่ว่าจะทำอะไรก็มีคนทำตามเต็มไปหมด เมื่อเขาคิดเช่นนั้น เขาก็เริ่มปรบมืออีกรอบ แต่ครั้งนี้เขาปรบแบบไม่หยุดเลย เงาสะท้อนก็ทำตาม และเมื่อเขาหยุดเงาสะท้อนก็หยุดเช่นกัน เขาภูมิใจต่อสิ่งที่เกิดขึ้นมันช่างเป็นความรู้สึกที่ดีจริงๆ ทันใดนั้นเองก็มีเสียงปรบมือเกิดขึ้น เขาดกใจต่อเสียงที่เกิด เพราะตัวเขาเองยังไม่ได้ปรบมือ แล้วเสียงมาจากไหน เขาหันไปมองตามเสียงนั้น จากนั้นก็เริ่มมีเสียงเกิดขึ้นอีก จากหนึ่งไปสอง สองไปสาม สามไปสี่ จนเสียงนั้นดังไปทั่ว เขายืนตกใจต่อสิ่งที่เกิดขึ้น เงาสะท้อนของเขาปรบมือกันทุกตัวทั้งที่เขายังไม่ได้ปรบ ตอนนี้เขารู้สึกกดดัน เพราะเงาทุกตัวหันมามองเขาและเสียงก็ดังไปทั่ว จนในที่สุดตัวเขาเองก็ ยกมือขึ้นมาแล้ว...ปรบมือ

การเขียนบทภาพยนตร์ควรจะวางแผนและคิดให้รอบคอบเป็นอย่างมาก เพราะบทนั้นเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้การสร้างแอนิเมชันนั้นดูมีความน่าสนใจและน่าติดตามมากขึ้น ดังนั้นจึงเป็นขั้นตอนที่ค่อนข้างยากและกินเวลายาวนานพอสมควร ขั้นตอนต่อไปคือ นำบทภาพยนตร์เบื้องต้นมาสร้างเป็นภาพทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวคร่าวๆ เพื่อจะได้มองเห็นภาพรวมทั้งหมดของงานแอนิเมชันทั้งหมด และปรับปรุงแก้ไขจนสามารถเข้ากันได้เป็นอย่างดี

การสร้างภาพนั้นต้องคำนึงถึงจุดประสงค์ต่อไปว่า จะสร้างภาพออกมาเพื่อสื่ออะไร ถ้าสำหรับฉายทางโทรทัศน์ โดนครส่วนมากจะต้องกำหนดขนาด (Ratio) ไว้ที่ 4:3 แต่หากใช้ในงานภาพยนตร์ จะต้องกำหนดขนาดไว้ที่ 16:9 โดยงานแอนิเมชันชิ้นนี้ กำหนดขนาดไว้ที่ 16:9 เผยแพร่ผ่านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนใหญ่ และยังมีพื้นที่ในการจัดวางองค์ประกอบที่ขนาดใหญ่กว่า 4:3 ค่อนข้างมาก จึงสามารถจัดวางและสร้างงานได้สวยงามกว่า 4:3 โดยการทำงานในขั้นตอนนี้หลักๆคือ การวางภาพรวมของงานให้เห็นว่า ทุกมุมกล้อง ทุกองค์ประกอบนั้น จะสามารถรับชมได้อย่างไม่ขัดอารมณ์ความรู้สึกของคนดู รวมถึงสำหรับเนื้อเรื่องของงานโดยรวมว่า มีความสมดุลในทั้งสามบทที่แบ่งไว้ข้างต้นหรือไม่ เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากก่อนการสร้างผลงานจริงออกมา เพราะหากข้ามขั้นตอนนี้และสร้างผลงานจริง เมื่อผลงานเสร็จออกมาครบทั้งหมดแล้ว เกิดมีข้อผิดพลาดในการสื่อสารต่อผู้รับชม หรืองานออกมาดูไม่ลื่นไหลขัดต่ออารมณ์ผู้รับชม จะต้องแก้ไขใหม่ตั้งแต่ต้น ซึ่งแก้ไขค่อนข้างลำบากรวมถึงเสียทั้งต้นทุนและเวลาเป็นจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงใช้กฎการวางกล้อง (Camera Rule) เป็นส่วนเสริม อาทิเช่น การตัดกล้องในแกน 180 องศา (Line of Action 180 Degree Rule) เพื่อให้ผู้รับชมรับรู้ทิศทางและเป้าหมายของคู่สนทนาหรือคู่กระทำของตัว

ละครในภาพยนตร์ รวมถึงการคำนวณระยะเวลาในแต่ละมุกกล้อง (Timing) เพื่อให้ผู้รับชมได้รับสารจากภาพยนตร์อย่างถูกต้อง กล่าวคือ ใช้กล้องช้าและนาน จะแสดงถึงความสำคัญของฉากนั้น หากตัดกล้องเร็วหรือเคลื่อนกล้องอย่างรวดเร็วจะเป็นการดึงอารมณ์เร้าเร้า รวมถึงการกระตุ้นอารมณ์ให้ผู้รับชมได้รู้สึกตื่นเต้นและติดตามไปกับภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น ในขั้นตอนนี้หากกำหนดเสียงโดยรวมของงาน จะทำให้ภาพรวมของงานออกมาได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น เพราะเสียงเป็นตัวช่วยหลักในการดึงอารมณ์ของงานโดยรวม ว่ามุกกล้องที่ใช้กับการวางองค์ประกอบที่ใช้ ต้องการจะสื่ออะไรให้ผู้รับชมได้ดียิ่งขึ้น



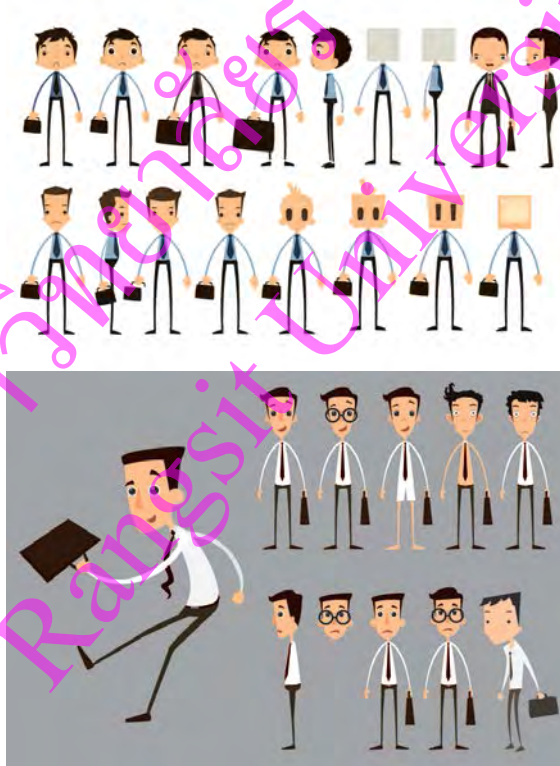
รูปที่ 3.2 ภาพรวมเบื้องต้น (Storyboard)

3.2 แนวคิดในการออกแบบตัวละครและฉาก

ในการออกแบบตัวละคร ผู้วิจัยได้ใช้ความรู้ด้านการออกแบบตัวละครเพื่อลดทอนความคร่ำคร่าและแนวคิดที่ซับซ้อนของเนื้อเรื่อง โดยในเนื้อเรื่องจะมีตัวละครแค่ตัวเดียวและฉากที่ว่างเปล่า การออกแบบจึงต้องทำให้ตัวละครมีความโดดเด่น มีเอกลักษณ์และเป็นที่จำจดได้ง่าย



รูปที่ 3.3 ภาพร่างออกแบบตัวละคร



รูปที่ 3.4 ภาพร่างออกแบบตัวละคร



รูปที่ 3.5 ภาพร่างออกแบบตัวละคร

ส่วนฉากในการออกแบบผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์มาช่วยในการออกแบบ และได้สังเกตเห็นว่า ความวุ่นวายในสังคมที่แท้จริงไม่ได้เกิดจากวัตถุสิ่งของ หรือสิ่งก่อสร้าง แต่มันเกิดจากมนุษย์นี้แหละ ทำให้ฉากที่ออกแบบขึ้นมา มีแต่ความว่างเปล่า เพื่อที่จะเน้นและสื่อความหมายไปที่มนุษย์ และการกระทำของมนุษย์ และยังมีกล่องสี่เหลี่ยมลอยไปมาอยู่ในฉากเพื่อแทนสิ่งต่างๆรอบตัวโดยผู้วิจัยได้นำเอาภาษาของคนตาบอดหรือภาษาเบลล์มาใช้แฝงในงานชิ้นนี้ โดยการเรียงกันของกล่องสี่เหลี่ยมจะเกิดความหมายในภาษาเบลล์ดังนี้

	reflect	สะท้อน
	maxim	ความจริง
	rule	กฎ
	social	สังคม
	work	งาน
	human	มนุษย์
	culture	วัฒนธรรม
	convention	กรอบระเบียบ

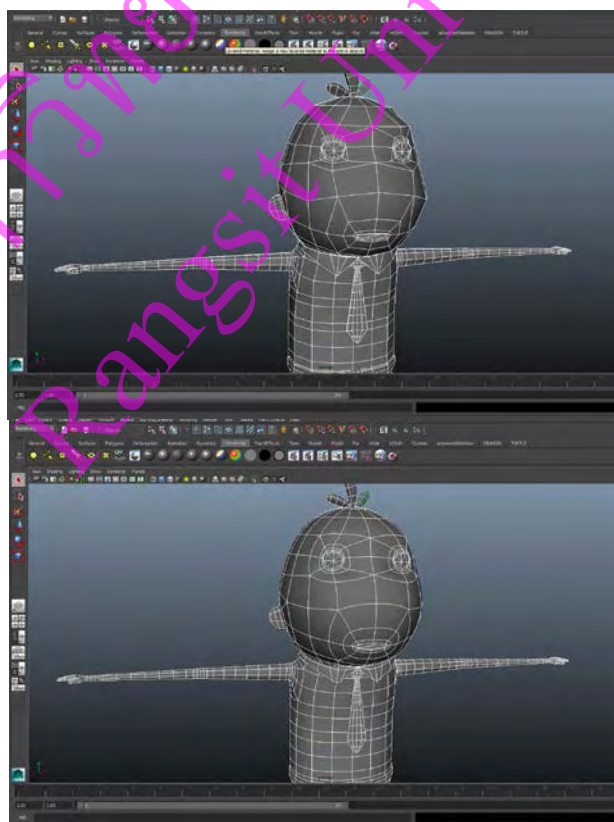
รูปที่ 3.6 ภาพของกล่องสี่เหลี่ยมที่เรียงกันจนเกิดความหมายในภาษาเบลล์

3.3 ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ

กระบวนการต่อจากออกแบบตัวละคร ผู้วิจัยจึงนำมาสร้างเป็นโมเดลสามมิติ โดยใช้โปรแกรม Autodesk Maya ที่เน้นการใช้งานในด้านสร้างงานแอนิเมชันและใช้ Adobe Photoshop ในการทำภาพพื้นผิว สี

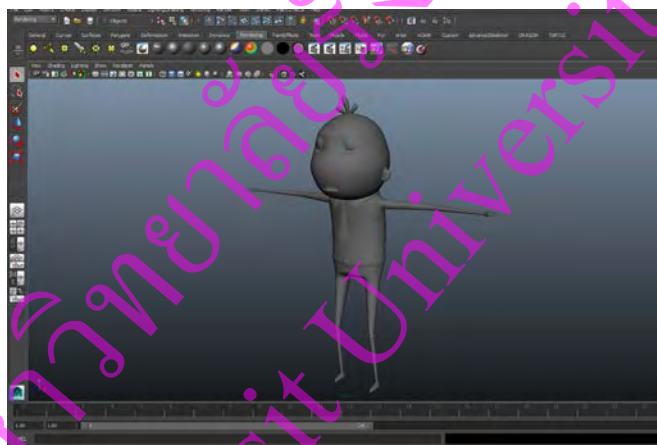
3.3.1 การสร้างโมเดล 3 มิติ (Modeling)

ผู้วิจัยได้ใช้ภาพร่างที่ออกแบบไว้แล้ว ทั้งสามด้าน ด้านหน้า ด้านข้าง และด้านหลัง เข้ามาใส่ในโปรแกรม Autodesk Maya เพื่อให้สร้างตัวละครออกมาได้ตามแบบที่สร้างไว้ โดยใช้วิธีการขึ้นรูปโมเดลจากกล่องสี่เหลี่ยม แล้วจึงใช้เครื่องมือในการสร้างรายละเอียดต่างๆ โดยผู้วิจัยใช้วิธีเริ่มสร้างจากศีรษะก่อน เพราะสามารถกำหนดขนาดของร่างกายได้ค่อนข้างสะดวก และใบหน้าเป็นส่วนที่ผู้วิจัยคิดว่าสร้างได้ยากลำบากที่สุดเช่นกัน



รูปที่ 3.7 ขึ้นโมเดลเริ่มที่ศีรษะ

ขั้นตอนต่อมาคือการปั้นร่างกายส่วนที่เหลือ โดยนิยมในการปั้นแบบโพลีกอนต่ำ (low poly) ก่อนเนื่องจากง่ายต่อการปั้นและการเคลื่อนไหวมาก โดยเราสามารถใช้อัตโนมัติ (smooth) ที่ทำให้โมเดลละเอียดขึ้นภายหลังตอนที่ทำการประมวลผลภาพ (render) รวมถึงสะดวกต่อการแก้ไข ในส่วนของร่างกาย ผู้วิจัยใช้วิธีทำสร้างแบบแผ่น (plane) คือการนำสี่เหลี่ยมมาขยายออก (extrude edge) ที่ละแผ่นต่อกันไปเรื่อยๆ เนื่องจากตัวละครที่ออกแบบมานั้นมีกล้ามเนื้อที่ค่อนข้างชัดเจน หากใช้วิธีทั่วไปเช่น สร้างจาก ทรงกระบอก จะทำให้ในการสร้างส่วนของกล้ามเนื้อนั้นเป็นไปได้ยาก ยากลำบาก จุดที่ต้องระวังเป็นพิเศษคือ ข้อต่อต่างๆตามร่างกาย เนื่องจากตัวละครจะมีการเคลื่อนไหวค่อนข้างมาก หากไม่สร้างข้อต่อที่มีความละเอียดของโพลีกอนเพียงพอ เวลาพับข้อต่อ จะเกิดการบีบอัดออกมาเสียรูปทรงอย่างรุนแรง ไม่สวยงาม



รูปที่ 3.8 โมเดลแบบสมบูร์น

สิ่งที่ต้องระวังในการขึ้น โมเดลคือ กฎการเดินเส้น (edge) ควรจัดระเบียบและวางแผนการเดินเส้นอย่างสวยงาม หากวางเส้นมากเกินไป เวลา smooth จะทำให้พื้นผิวเถวมนั้นไม่เรียบเนียน แต่หากเดินเส้นน้อยเกินไป จะทำให้เสียรูปทรงที่ต้องการไป สิ่งที่ต้องระวังต่อมาก็คือ 5 เหลี่ยม โมเดลที่ดีควรมีเพียง 3 เหลี่ยม และ 4 เหลี่ยมเท่านั้น 5 เหลี่ยมอาจจะพอมิได้บ้าง แต่เลี่ยงได้ควรเลี่ยง เพราะตอนเคลื่อนไหวตัวละคร หรือตอนกางแผ่นระนาบ (UV) จะทำให้เกิดค่าผิดปกติตรงนั้นได้ ส่วนในจุดที่มีการเคลื่อนไหวค่อนข้างมากเช่น ข้อต่อ ข้อพับต่างๆ ควรจะเดินเส้นรอบบริเวณนั้นมากเป็นพิเศษ เพื่อรองรับการบิดงอโดยไม่เสียรูปทรงเดิมมากเกินไป

3.3.2 การกำหนดพื้นผิวและลวดลาย (UV texture shading)

นำโมเดลที่สร้างเสร็จแล้ว มาทำให้เป็นแผ่นระนาบ (UV) เพื่อสะดวกต่อการสร้างสีและสภาพพื้นผิวของตัวละคร โดยนำแผ่นระนาบ (UV) ที่ได้มาปรับแต่งในโปรแกรม Adobe Photoshop CC เพื่อให้ตัวละครมีสีและพื้นผิวเป็นไปตามที่ออกแบบไว้แต่แรก แล้วจึงเซฟไฟล์สกุล .tif ที่มีค่าพื้นหลังใส (alpha channel) เพื่อนำมาใช้ในโปรแกรม Autodesk Maya 2015 อีกครั้ง



รูปที่ 3.9 ภาพ UV พื้นผิวของตัวละคร



รูปที่ 3.10 ตัวละครที่ใส่ UV แล้ว

3.4 การสร้างการขยับบนใบหน้าและการใส่กระดูก (blend shape & rigging)

ในการกำหนดค่าขยับบนใบหน้าเบื้องต้น มาจากการคัดลอกใบหน้าออกมาจากที่ออกแบบไว้ พื้นฐานการขยับของปากคือ A E I O U ส่วนอื่นของใบหน้า เช่น คิ้ว แก้ม ลิ้น ลูกตา จะใช้การเลียนแบบจากสิ่งมีชีวิตเป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้ตัวละครสามารถแสดงความรู้สึก เศร้า ดีใจ โกรธ ตกใจ กวน เป็นต้น หลังจากสร้างการแสดงความรู้สึกบนใบหน้าแล้ว ต่อไปคือการใส่กระดูกให้กับตัวละคร มีสองแบบ คือ FK (forward kinematics) เป็นการขยับข้อต่อในแต่ละจุด เหมาะแก่การเคลื่อนไหวที่ต้องใช้ร่างกายหลายส่วนในการกระทำ และแบบที่สองคือ IK (inverse kinematics) คือการขยับข้อต่อจุดเดียว จะไม่เคลื่อนไหวตามข้อต่อส่วนอื่น เหมาะกับการหยิบจับสิ่งของหรือต้องยึดติดกับสิ่งต่างๆ ส่วนมากใช้กับขา



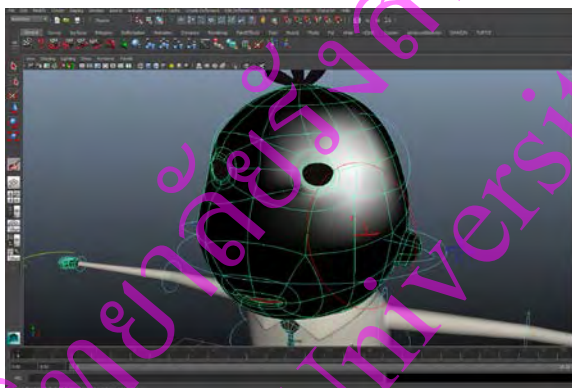
รูปที่ 3.11 การแสดงความรู้สึกบนใบหน้า



รูปที่ 3.12 การใส่กระดูก

ในการใส่กระดูกและแสดงอารมณ์ความรู้สึกนั้น มีวิธีทำหลากหลาย ผู้วิจัยเลือกใช้โปรแกรมเสริม Advance Skeleton การทำงานเนื่องจากช่วยลดระยะเวลาในการทำแล้วยังมีความสะดวกสบายเพียงพอต่อในขอบเขตของงานที่ผู้วิจัยทำ

เมื่อใส่กระดูกเสร็จ เราต้องนำโมเดลมารวมเข้ากับกระดูกด้วยคำสั่ง smooth bind จะทำให้โมเดลสามารถขยับได้ตามกระดูกที่เราสร้างขึ้นได้ แต่จะพบปัญหาการขยับบางจุดยังไม่สมบูรณ์ เช่น ขยับข้อต่อที่แขน แต่ลำตัวกลับผิดรูป สามารถแก้ไขได้โดยใช้คำสั่ง paint skin weights เพื่อปรับค่าให้โมเดลกับกระดูกนั้นเคลื่อนไหวได้อย่างสมบูรณ์ยิ่งขึ้น



รูปที่ 3.13 การระบายน้ำหนักตัวละคร (paint skin weights)



รูปที่ 3.14 ลองทดสอบส่วนต่างๆ

3.5 การซ้อนภาพและการตัดต่อ (composition & editing)

เป็นกระบวนการสุดท้ายในการสร้างงานแอนิเมชัน หลังจากที่ได้ภาพที่ประมวลผลมาจากโปรแกรม Autodesk Maya จะนำภาพทั้งหมดมาเรียงและปรับแต่งต่อในโปรแกรม Adobe After Effect ซึ่งจริงๆ แล้ว โปรแกรมซ้อนภาพและตัดต่อนั้นมีมากมาย แต่ผู้วิจัยเลือกโปรแกรมนี้นี้เนื่องจากความถนัดและง่ายต่อการใช้ซึ่งเพียงพอต่อการใช้งานที่ผู้วิจัยต้องการ ในขั้นตอนนี้สามารถปรับแต่งภาพเพื่อควบคุมบรรยากาศของงานทั้งงานให้ไปในทิศทางที่ต้องการได้อย่างดี ทั้งการปรับแสง สี หรือเพิ่มองค์ประกอบบางอย่างที่ทำให้งานมีความน่าสนใจมากขึ้น เป็นต้น



รูปที่ 3.15 การซ้อนภาพและตัดต่อ (Composition)



รูปที่ 3.16 ภาพที่ตัดต่อเสร็จแล้ว

เมื่อกระบวนการเสร็จสิ้นจึงนำแอนิเมชันมาตัดต่อปรับระยะเวลา (Timing) และใส่เสียงดนตรีและเสียงประกอบงานโดยใช้โปรแกรม Adobe Premier Pro เนื่องจากโปรแกรมนี้เป็นโปรแกรมเฉพาะทางสำหรับการตัดต่อรวมถึงสามารถปรับแต่งเสียงได้ค่อนข้างสะดวกจึงเหมาะแก่การใช้งานในงานนี้เป็นอย่างมาก เพราะเสียงและดนตรีประกอบนั้นล้วนแต่เป็นส่วนสำคัญที่ขาดไม่ได้ เป็นปัจจัยในการกำหนดทิศทางของงานอีกปัจจัยหนึ่ง



รูปที่ 3.17 การตัดต่อภาพและปรับระยะเวลา (Timing)

บทที่ 4

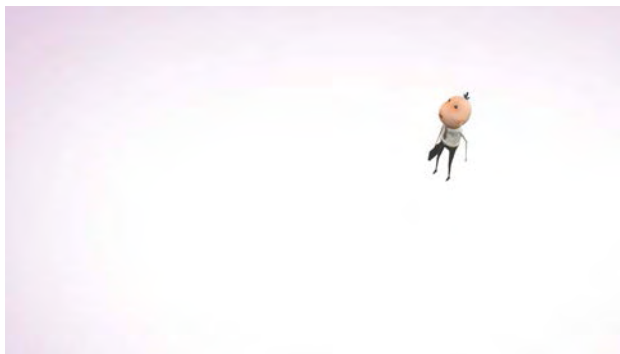
ผลการออกแบบแอนิเมชัน

4.1 ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชัน

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับงานวิจัยแล้วผู้วิจัยจึงนำข้อมูลที่ได้มาทดลองสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น ยาวไม่เกิน 3 นาที โดยใช้ ภาพ 25 เฟรม ต่อ 1 วินาที จากการประมวลผลภาพในโปรแกรม Autodesk Maya มาซ้อนภาพตกแต่งในโปรแกรม Adobe After Effect และตัดต่อใส่เสียงด้วย Adobe Premiere Pro



รูปที่ 4.1 กล่องสี่เหลี่ยมลอยอยู่เต็มไปหมด



รูปที่ 4.2 ตัวละครเข้ามาในที่ที่ไม่เคยเห็น



รูปที่ 4.3 ตัวละครทำหน้าสงสัย



รูปที่ 4.4 ตัวละครมองไปรอบๆ



รูปที่ 4.5 ตัวละครรู้สึกกังวล



รูปที่ 4.6 ตัวละครออกเดินไปเรื่อยๆ



รูปที่ 4.7 ตัวละครเดินไปชนกับบางอย่าง



รูปที่ 4.8 ตัวละครรู้สึกรำคาญและแปลกใจ



รูปที่ 4.9 ตัวละครเงยหน้าขึ้นมามองที่พบกับตัวเองอีกคน



รูปที่ 4.10 ตัวละครลองสัมผัส



รูปที่ 4.11 ตัวละครก็รู้ว่านี่คือเงาสะท้อนของตัวเอง



รูปที่ 4.12 เงาสะท้อนเพิ่มจำนวน



รูปที่ 4.13 เงาสะท้อนเพิ่มจำนวนไม่หยุด



รูปที่ 4.14 เกาส์ทอนเต็มไปหมด



รูปที่ 4.15 ตัวละครลงโบกมือดู



รูปที่ 4.16 เกาส์ทอนทำตาม 1



รูปที่ 4.17 เกสสะท้อนทำตาม 2



รูปที่ 4.18 ตัวละครลองปรบมือ



รูปที่ 4.19 เกสสะท้อนปรบมือตาม 1



รูปที่ 4.20 เกาสะท่อนปรบมือตาม 2



รูปที่ 4.21 ตัวละครหยุดปรบมือ เกาสะท่อนหยุดปรบมือตาม



รูปที่ 4.22 ตัวละครดีใจที่เกาสะท่อนทุกวันทำตาม



รูปที่ 4.23 ลักพักมีเสียงปรบมือดังขึ้นในขณะที่ตัวละครยังไม่ได้ปรบ



รูป 4.24 ตัวละครตกใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น



รูปที่ 4.25 เกาสะท่อนตัวอื่นๆ เริ่มปรบมือขึ้นเรื่อยๆ



รูปที่ 4.26 ตัวละครเริ่มกังวล



รูปที่ 4.27 เสียงปรบมือดังไปเรื่อยๆ

4.2 ผลสำรวจจากแบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจ (Survey Research) กับกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นและผู้สนใจในงานแอนิเมชัน จำนวน 30 คน โดยการแสดงภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น เรื่อง REPLACE ให้กลุ่มเป้าหมายดูผ่านอินเทอร์เน็ตและการสัมภาษณ์ โดยเก็บตัวอย่างในรูปแบบกระจายและข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์โดยสำรวจว่าสามารถเข้าใจในสัญลักษณ์ที่ผู้วิจัยต้องการสื่อความหมายหรือไม่ โดย 30 คนนี้เป็นกลุ่มคนหลากหลายอาชีพ ต่างบอกว่าเข้าใจในสิ่งที่ต้องการนำเสนอ

4.3 ความคิดเห็นต่อการรับชมงานแอนิเมชัน

จากการสำเร็จความคิดเห็นต่องานแอนิเมชันเรื่อง REPLACE ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์และโซเชียลเน็ตเวิร์ค ยกตัวอย่างบางส่วนดังนี้

Chakkaphan Chantapao ชอบ ดูแล้วแนวดี น่าสนใจ สามารถส่งประกอศได้เลย

Danut NG งานมีความแตกต่าง สื่อออกมาได้ดี มีความน่าสนใจมาก

4.4 ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ

ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ นำเสนอออกมาได้น่าสนใจ แต่ต้องปรับเรื่องเสียง ต้องให้รู้สึกกดดันมากกว่านี้

บทที่ 5

สรุปและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยนำสัตววิทยามาใช้ ได้ผลสรุปและข้อเสนอแนะ ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

สัตววิทยาที่ตอบ ข้อสงสัยว่า "เราใช้ชีวิตตามแบบของเราเอง หรือเราใช้ชีวิตตามแบบของสังคม" ผู้วิจัยได้ตอบเรื่องการสะท้อนของกระจกเงามาใช้เป็นสัญลักษณ์ และได้แทนความหมายในข้อสงสัยเดิมได้ว่า "เรากำลังส่องกระจก หรือกระจกกำลังส่องเรา " และเมื่อพูดถึงเรื่องของสังคมที่เราเป็นอยู่ ผู้วิจัยได้ตอบคำถามนั้นว่า สังคมกำลังส่องกระจกและเราเป็นเพียงเงาในกระจกที่ไม่อาจจะทำอย่างอื่นได้นอกจากทำตาม จากผลการศึกษาครั้งนี้จึงพบว่าการใช้สัตววิทยาในการสร้างงานแอนิเมชัน สามารถช่วยให้งานดูน่าสนใจ แปลกใหม่และแทนความหมายที่ซับซ้อนในระยะเวลาประมาณ 3 นาทีได้เป็นอย่างดี เหมาะในการสร้างงานแอนิเมชันในระยะเวลาประมาณ 3 นาที

5.2 ปัญหาและอุปสรรค

ในการใช้สัตววิทยาเพื่อสื่อความหมายของงานแอนิเมชันในบางอย่าง อาจจะเข้าใจความหมายหรือสิ่งที่ต้องการนำเสนอ ขาดจินตนาการ หรือดูเป็นนามธรรมมากเกินไป จนทำให้เกิดข้อสงสัยในบางอย่างหรืออาจดูแล้วไม่เข้าใจ

ปัญหาในด้านการสื่ออารมณ์ โดยการแอนิเมทหรือทำงานเคลื่อนไหวยังไม่ดีพอ รวมถึงการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางของตัวละครยังไม่สุด ทำให้ผลงานไม่สามารถสื่อสารได้อย่างเต็มที่ ในด้านการตัดต่อ โดยเรื่องของเสียง ยังไม่สมบูรณ์ โดยเฉพาะเสียงที่ต้องการกดดัน ยังทำไม่ได้ดีพอ

5.3 ความสุนทรีย์ในงานแอนิเมชัน

โดยเนื้อหาของเรื่องจะพูดถึง "การมีชีวิตอยู่ในสังคมที่มีกฎ มีกรอบ มีระเบียบของมันอยู่ โดยการใช้ชีวิตอยู่ในสังคมนี้ เรามีความรู้สึกว่าเรามีอิสระ สามารถทำอะไรตามใจตัวเองได้ แต่จริงๆแล้วเรากฎกฤษฎะเบียบในสังคมบังคับให้เราทำตามโดยที่เราไม่รู้ตัว " โดยสัญลักษณ์ที่ใช้ในเรื่องหลักๆคือการสะท้อนของกระจกเงา ที่ดำเนินเรื่องโดยที่ตัวเอกเพิ่งเริ่มเข้ามาอยู่ในสังคมเมือง ออกไปทำงานแล้วไปเจอกับตัวเองอีกคน ซึ่งตัวเอกก็เข้าใจว่าเป็นเงาของตัวเอง แต่เงานั้นค่อยๆเพิ่มจำนวนมากขึ้น และไม่ว่าตัวเอกทำอะไร เงานั้นก็จะทำตามเหมือนเป็นเงาในกระจก พอสักพักก็มีเงาหนึ่งไม่ทำตาม ตัวเอกตกใจที่เงาของตัวเองไม่ทำตามแล้ว จากนั้นเงาตัวอื่นก็ไปทำตามเงาตัวนั้นจนไม่มีเงาตัวไหนเลยทำตามตัวเอกแล้ว เงาทุกตัวเริ่มกดดันตัวเอกจนในที่สุดตัวเอกก็เลยทำตามเงาทั้งหมด ด้วยเนื้อหาที่ผู้วิจัยตั้งข้อสงสัยเอาไว้ว่า "เราใช้ชีวิตตามแบบของเราเอง หรือเราใช้ชีวิตตามแบบของสังคม" โดยที่เนื้อหาสามารถถ่ายทอดได้เข้าใจเนื้อหาในระยะเวลา 3 นาทีได้

5.4 ข้อเสนอแนะ

ในการสื่ออารมณ์ยังสามารถทำได้มากกว่านี้เพื่อดึงความรู้สึกของตัวละครให้ออกมาได้ และการเคลื่อนไหวยังไม่เบาเกินไปสามารถทำให้ตัวละครแสดงออกมาได้กว่านี้ เพราะในเรื่องเน้นไปที่ตัวละคร การสื่อความหมายหรืออารมณ์ต่างๆจากตัวละครจึงสำคัญที่สุด ด้านเสียงประกอบยังสร้างความตื่นเต้นและความกดดันได้ไม่เพียงพอ ทำให้ยังดีก็อารมณ์ได้ไม่ฉีก

5.5 แนวทางการต่อยอดในอนาคต

การสร้างงานแอนิเมชันสั้นนั้น สิ่งที่เป็นอุปสรรคต่อการสร้างงานมากที่สุดนั้นคือเรื่องของเวลา เพราะไม่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้เยอะจนเกินไปได้ ซึ่งความคาดหวังของผู้วิจัยจากการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้คือ สามารถเข้าใจระบบการนำหลักสัญญาณมาประยุกต์ใช้ในการสร้างแอนิเมชัน และถ่ายทอดเนื้อหาที่ซับซ้อนออกมาได้เข้าใจ ได้ในเวลาที่กำหนด อันเป็นการสร้างมิติใหม่ๆ และรูปแบบในการสร้างงานให้มีความหลากหลาย โดยวิจัยชิ้นนี้เป็นแนวทางอย่างมากในการช่วยนำสัญญาณวิทยามาช่วยในการสร้างงานแอนิเมชันที่มีเวลาจำกัดได้มากขึ้นในอนาคต

บรรณานุกรม

กาญจนา แก้วเทพ. *มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่*. กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสัน เพรส โปรดักส์, 2543.

กาญจนา แก้วเทพ. *การวิเคราะห์สื่อแนวคิดและเทคนิค*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ:

เอ็ดดิสัน เพรส โปรดักส์, 2547.

ปิยกุล เลาวัณย์ศิริ. *ความรู้ทั่วไปทางภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ: บริษัทพิชการพิมพ์ จำกัด, 2532.

ธรรมปพน ลีอำนวยโชค. *INTRO to ANIMATION*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ Than Books, 2550.

Chandler, D. *Semiotics: the basics (2nd ed.)*. London: Routledge, 2003.

Daniel Chandler. *Semiotics The basics*. USA and Canada by Routledge 270 Madison Ave. New York: NY 10016, 2002.

F.Scott Fitzgerald. *A Biography*. New York: HarperCollins Publishers, 2001.

Hawkes, T. *Structuralism & semiotics*. Berkeley: University of California Press, 1977.

Paul Wells. *Understanding Animation*. n.p.: Routledge, 1998.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	ขจรเกียรติ จันทะเกา
วัน เดือน ปีเกิด	27 กรกฎาคม 2530
สถานที่เกิด	จังหวัดขอนแก่น ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยนเรศวร ปริญญา หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา ออกแบบ สื่อนวัตกรรม, 2552 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต, 2558
ที่อยู่ปัจจุบัน	275/24 หมู่ 1 ตำบลไพศาล อำเภไพศาล จังหวัดนครสวรรค์