

การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการสื่อสารเชิงกราฟิกสำหรับงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง



นายชินกฤต อุดมลาภไพศาล

สถาบันวิทยบริการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2550

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE ICONIC SIGNIFICATION OF GRAPHIC COMMUNICATION  
IN SELECTED TELEVISION WORKS

Mr Chinnagrit Udomlappaisan



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts Program in Mass Communication

Department of Mass Communication

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2007

Copyright of Chulalongkorn University



ชินกฤต อุดมลาภไพศาล : การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการสื่อสารเชิงกราฟิกสำหรับงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง. (THE ICONIC SIGNIFICATION OF GRAPHIC COMMUNICATION IN SELECTED TELEVISION WORKS) อ. ที่ปรึกษา: รศ.ดร. ศิริชัย ศิริกายะ, 177 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อเข้าใจถึงการสร้างความหมายตรงในการสื่อความหมายด้วยสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏในกราฟิกงานโทรทัศน์ เพื่อเข้าใจถึงการสื่อความหมายด้วยลักษณะการผสมผสานของกราฟิก และเพื่อเข้าใจถึงการสื่อความหมายอันเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบภาพกราฟิก โดยคัดสรรมาศึกษาจากรายการโทรทัศน์ 4 ประเภท ได้แก่ รายการข่าว สารคดี กีฬา และเกมส์โชว์

ผลการวิจัยสรุปว่า การสร้างความหมายตรงในการสื่อความหมายด้วยสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ถูกใช้ในการสาธิตเพื่อพิสูจน์เชิงเหตุผลในรายการสารคดี ข่าว และกีฬา ส่วนการสร้างความหมายอื่นๆ จะอยู่ในรูปแบบของ Text-Based Graphic สื่อความหมายด้วยการขับเคลื่อนของกราฟิกตัวอักษรเป็นหลัก (Text-Driven) ในรายการกีฬา เกมส์โชว์ และข่าว ซึ่งกราฟิกถูกใช้ในการเพิ่มข้อมูลแก่ผู้ชมจัดการข้อมูลที่มีความสำคัญให้อยู่ในรูปการมองเห็น เปิดโอกาสให้อ่านเนื้อหาอย่างรวดเร็ว

การสื่อความหมายอันเกิดจากการผสมผสาน พบว่าในรายการสารคดีเป็นการผสมผสานเชิงโครงสร้าง รหัสสารของกราฟิกมีความเหมือนกันในทางโครงสร้าง อันได้แก่ รูปร่าง สี พื้นผิว แสงเงา มุมกล้อง กับรหัสสารของสิ่งที่กราฟิกนำเสนอแทน ขณะที่รายการเกมส์โชว์ และกีฬา เป็นการผสมผสานเชิงหน้าที่ ความเหมือนกัน เทียบเทียบกันในการทำหน้าที่ อาทิ ตัดสินเกมส์การแข่งขัน บรรยายเกมส์การแข่งขัน ดำเนินรายการ เป็นต้น

ส่วนการจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย ในรายการข่าวเป็นการรวมกันของการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ และแบบบนล่างเข้าด้วยกัน ข้อมูลที่สำคัญถูกจัดวางกลางกรอบภาพ และลำดับความสำคัญของข้อมูลจากบนลงล่าง รายการเกมส์โชว์จัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง ข้อมูลสำคัญปรากฏในพื้นที่ส่วนบนที่เป็นภาพเคลื่อนไหว พื้นที่ส่วนล่างจัดวางข้อมูลรายละเอียดของเกมส์ และรายการกีฬาปรากฏลักษณะการจัดวางคุณค่าของข้อมูลทั้งสามรูปแบบ คือ แบบซ้ายขวา บนล่าง และศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ ส่วนในรายการสารคดี การนำเสนอด้วยภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติ การสื่อความหมายจะเกิดขึ้นจากมุมกล้อง และการเคลื่อนไหวของกล้องเชิงสมมติที่จะบอกเล่าแต่ละเรื่องราวของการนำเสนอ

ภาควิชา การสื่อสารมวลชน  
สาขาวิชา การสื่อสารมวลชน  
ปีการศึกษา 2550

ลายมือชื่อนิสิต .....ชินกฤต อุดมลาภไพศาล.....  
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา .....  
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

# # 4885212628 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEY WORD: ICONIC / SIGNIFICATION / GRAPHIC

CHINNAGRIT UDOMLAPPAISAN: THE ICONIC SIGNIFICATION OF GRAPHIC

COMMUNICATION IN SELECTED TELEVISION WORKS. THESIS ADVISOR:


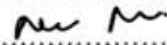
ASSOC. PROF. SIRICHAIR SIRIKAYA, Ph.D. 177 pp.

This research study was conducted using a qualitative method. The objectives were to understand the construction of denotative meaning of iconic signification in television graphic works, and to understand signification through the use of graphic isomorphism and through the arrangement of graphic composition. Four types of television works, namely news, documentary, sports and game show programs, were explored in the study.

The study revealed that the construction of denotative meaning of iconic signification was used to demonstrate logical proofs in documentary, news and sports programs while other kinds of meaning construction in sports, game show and news programs were in text-based graphic forms that conveyed meaning mainly through text-driven graphics. These graphics were used to add more information and arrange important information into visual forms enabling the audience to read the information rapidly.

The study also showed that structural isomorphism signification was used in documentary programs. Message codes of the graphics structurally resembled those of what they represented. The structural resemblance included figures, colors, surfaces, light and shadow and camera angles. However, in game show and sports programs, functional isomorphism was used such as in judging competitions, describing competitions, and running programs.

Signification through the use of graphic composition arrangement in news programs was done by combining the centre-margin information value and top- bottom information value techniques. Important information was designated in the middle and at the top of the frame. It appeared at the top of the frame where motion pictures were while the details of the game shows were placed at the bottom. In sports programs, three types of information value composition i.e. left-right, top-bottom and centre-margin were found. Documentary programs that introduced their content through 3D computer graphics contained signification created through the application of camera angle and hypothetical camera motion.

Department.....Mass Communication...	Student's signature..... 
Field of study.....Mass Communication...	Advisor's signature..... 
Academic year.....2007.....	Co-advisor's signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีก็ด้วยความอนุเคราะห์ และช่วยเหลือในการเสียสละเวลาอันมีค่า ให้คำปรึกษา ชี้แนะ และแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ของรองศาสตราจารย์ ดร. ศิริชัย ศิริกาเย อาจารย์ที่ปรึกษาของผู้วิจัย รวมถึงกราบขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ โอฟาร์ วงศ์บ้านดู่ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ สุธี พลพงษ์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่ให้ข้อคิดเห็น และเสนอแนะที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิทยานิพนธ์

กราบขอขอบคุณ ภราวดาบัญชา แสงหิรัญ และภราวดาวิศิษฐ์ ศรีวิชัยรัตน์ ที่เปิดโอกาสและสนับสนุนทุนในการพัฒนาบุคลากร ดร.กฤษณะ กิจเจริญ สำหรับแรงผลักดัน สนับสนุนทั้งเรื่องงานและการศึกษา ขอขอบคุณคณาจารย์คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญสำหรับคำปรึกษาที่ดีตลอดการเรียนในครั้งนี้

ขอบคุณเพื่อน พี่ น้องๆ ร่วมชั้น ที่คอยช่วยเหลือกันในทุกวิถีทางในการฟันฝ่าอุปสรรคต่างๆ ตลอดจนจบการศึกษา

ท้ายที่สุดคือ ขอขอบคุณอุปสรรค ความฝัน และแรงบันดาลใจที่ทำให้มีวันนี้

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ณ
สารบัญภาพ.....	๗
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหาคำวิจัย.....	8
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	8
ขอบเขตการวิจัย.....	8
ข้อสันนิษฐานการวิจัย.....	10
นิยามศัพท์.....	11
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	11
บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
ทฤษฎีสัญญาวิทยา.....	12
แนวความคิดเรื่องหน้าที่ของกราฟิก.....	13
แนวความคิดเรื่องของตัวบท.....	14
แนวความคิดเรื่องเสียงของโทรทัศน์.....	16
แนวความคิดเรื่องการสมมติฐาน.....	19
แนวความคิดเรื่องความหมายขององค์ประกอบภาพ.....	21
แนวความคิดเรื่องกริด.....	25
บทที่ 3 ระเบียบวิธีการวิจัย.....	28
แหล่งข้อมูล.....	28
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	31
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	33
การนำเสนอข้อมูล.....	34

บทที่ 4 วิเคราะห์การสื่อความหมายของกราฟิกในรายการประเภทสารคดี.....	36
บทที่ 5 วิเคราะห์การสื่อความหมายของกราฟิกในรายการประเภทกีฬา.....	75
บทที่ 6 วิเคราะห์การสื่อความหมายของกราฟิกในรายการประเภทข่าว.....	128
บทที่ 7 วิเคราะห์การสื่อความหมายของกราฟิกในรายการประเภทเกมส์โชว์.....	142
บทที่ 8 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	171
ข้อจำกัดการวิจัย.....	174
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต.....	174
รายการอ้างอิง.....	175
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	177

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1.1 ตารางแสดงการจำแนกชนิดของแผนภาพ.....	3
1.2 ตารางแสดงการจำแนกชนิดของสัญลักษณ์.....	5



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
4.1 ภาพกราฟิกแสดงลักษณะของ Dubai Palm Beach Resort ที่จะก่อสร้าง.....	36
4.2 ภาพกราฟิกแสดงการถมทรายของเรือขุด.....	38
4.3 ภาพกราฟิกแสดงโครงสร้างของเขื่อนกันคลื่น.....	40
4.4 ภาพกราฟิกแสดงพื้นที่ถมทรายถมเกาะนำร่องด้วยเทคโนโลยี GPS.....	42
4.5 ภาพกราฟิกแสดงกระบวนการบดอัดพื้นดิน “โวลต์บลูคอมแพคชั่น”.....	44
4.6 ภาพกราฟิกจำลองสิ่งปลูกสร้างบนเกาะรูปปาล์มเมื่อสร้างเสร็จ.....	46
4.7 ภาพกราฟิกจำลองการกัดเซาะของกระแสน้ำที่เปลี่ยนทิศทาง.....	48
4.8 ภาพกราฟิกแนะนำตัวผู้ป่วยโรคหัวใจ.....	50
4.9 ภาพกราฟิกจำลองกระบวนการเกิดโคเลสเตอรอลในหลอดเลือด.....	51
4.10 ภาพกราฟิกจำลองเส้นเลือดแตกจากการอุดตันของโคเลสเตอรอล.....	53
4.11 ภาพกราฟิกแสดงการเปลี่ยนโคเลสเตอรอลของตับ.....	55
4.12 ภาพกราฟิกแสดงวิธีการทำบอลลูน (Angioplasty).....	58
4.13 ภาพกราฟิกแสดงที่ตั้งของโรงงานเฟอร์รารี.....	60
4.14 ภาพกราฟิกแสดงรูปร่างของรถเฟอร์รารี ฟืออราโน่ 599.....	62
4.15 ภาพกราฟิกสาธิตอากาศพลศาสตร์ของรถเฟอร์รารี ฟืออราโน่ 599.....	63
4.16 ภาพกราฟิกแสดง Chasis ของรถเฟอร์รารี ฟืออราโน่ 599.....	65
4.17 ภาพกราฟิกแสดงเครื่องยนต์ของรถเฟอร์รารี ฟืออราโน่ 599.....	67
4.18 ภาพกราฟิกแสดงการทำงานของแหวนลิ้นในเครื่องยนต์.....	68
4.19 ภาพกราฟิกแสดงการทำงานของเพลาช้อเหวี่ยง.....	70
4.20 ภาพกราฟิกแสดงการทำงานของใช้คัทพรตเฟอร์รารี ฟืออราโน่ 599.....	72
5.1 ภาพกราฟิกฉายชื่อนักฟุตบอลของทีมแบล็คเบิร์น โรเวอร์.....	76
5.2 ภาพกราฟิกแสดงตำแหน่งและแผนการเล่นของทีมฟุตบอล.....	78
5.3 ภาพกราฟิกนำเสนอข้อมูลเกมส์การแข่งขัน, สถานที่แข่งขัน.....	80
5.4 ภาพกราฟิกแนะนำชื่อผู้ตัดสินเกมส์ฟุตบอล.....	81
5.5 ภาพกราฟิกแนะนำชื่อคอมเมนเตเตอร์เกมส์ฟุตบอล.....	83
5.6 ภาพกราฟิกแสดงการล้าหน้าของเกมส์การแข่งขันฟุตบอล.....	84
5.7 ภาพกราฟิกแสดงสถิติการล้าหน้าของเกมส์การแข่งขันฟุตบอล.....	86
5.8 ภาพกราฟิกสรุปผลการแข่งขันในครั้งแรกของเกมส์การแข่งขันฟุตบอล.....	88

ภาพประกอบ	หน้า
5.9 ภาพกราฟิกสถิติการยิงเข้ากรอบประตูของนักฟุตบอล.....	90
5.10 ภาพกราฟิกแสดงข้อมูลนักฟุตบอลที่โดนใบแดง.....	92
5.11 ภาพกราฟิกแสดงแทกติกการเล่นเกมรุกของทีมกายารี.....	94
5.12 ภาพกราฟิกแสดงระยะฟรีคิกถึงกรอบประตู และระยะรัศมี 10 หลาจากจุดตั้งเตะ.....	95
5.13 ภาพกราฟิกแสดงสภาพไลน์ของกรีนหลุมที่ 18, Oakmont Country Club.....	98
5.14 ภาพกราฟิกแสดงข้อมูลแนะนำรายการแข่งขันกอล์ฟ.....	100
5.15 ภาพกราฟิกตารางสรุปผลการแข่งขันกอล์ฟ.....	102
5.16 ภาพกราฟิกสกอร์การแข่งขันของผู้เล่น (กีฬากอล์ฟ).....	104
5.17 ภาพกราฟิกแสดงจำนวนสโตรคการเล่นของนักกอล์ฟในการออกรอบ.....	106
5.18 ภาพกราฟิกแสดงข้อมูลสภาวะแวดล้อมในเกมส์การแข่งขันกอล์ฟ.....	108
5.19 ภาพกราฟิกแสดงสถิติการเป็นผู้นำและผู้ตามหลังหลุมที่ 54 ของไทเกอร์ วูด.....	110
5.20 ภาพกราฟิกแสดงไลน์การพัตในเกมส์กอล์ฟ.....	112
5.21 ภาพกราฟิกจำลองทิศทางและสโลปของกรีนสนามกอล์ฟ.....	113
5.22 ภาพกราฟิกจำลองและคาดคะเนจุดตกของลูกจากการตีออพ.....	115
5.23 ภาพกราฟิกแนะนำนักเทนนิสที่จะทำการแข่งขัน.....	117
5.24 ภาพกราฟิกแสดงเพิ่มประวัติ และสถิติการแข่งขันของนักเทนนิส.....	119
5.25 ภาพกราฟิกแสดงสกอร์การแข่งขันในเกมส์การแข่งขันเทนนิส.....	121
5.26 ภาพกราฟิกสรุปผลการแข่งขันในแต่ละเซ็ทของเกมส์เทนนิส.....	123
5.27 ภาพกราฟิกแสดงการขอ Challenge ในเกมส์การแข่งขันเทนนิส.....	125
6.1 ภาพกราฟิกแผนที่แสดงที่ตั้งของเหตุการณ์กรณีพิพาทจับกุมนาวิกโยธิน.....	128
6.2 ภาพกราฟิกจำลองน้ำท่วมเมืองสำคัญของสหรัฐจากภาวะโลกร้อน.....	131
6.3 ภาพกราฟิกพยากรณ์อากาศ.....	133
6.4 ภาพกราฟิกแสดงการพยากรณ์อากาศ (ความกดอากาศ) ในพื้นที่ทวีปอเมริกาเหนือ.....	133
6.5 ภาพกราฟิกแสดงการพยากรณ์อากาศ (อุณหภูมิ).....	135
6.6 ภาพกราฟิกแสดงการพยากรณ์อากาศ 2 (อุณหภูมิ).....	136
6.7 ภาพกราฟิกแสดงมูลค่าการซื้อขายในตลาดหุ้นเอเชียแปซิฟิก.....	137
6.8 ภาพกราฟิกแสดงผลสรุปการแข่งขันฟุตบอลยูฟ่าแชมป์เปียนลีก.....	139
7.1 ภาพกราฟิกแนะนำตัวผู้เข้าแข่งขัน.....	142

ภาพประกอบ	หน้า
7.2 ภาพกราฟิกแสดงสถานะผู้แข่งขัน, คะแนนการแข่งขัน.....	144
7.3 ภาพกราฟิกหมวดคำถามการแข่งขัน.....	146
7.4 ภาพกราฟิกแสดงข้อมูลการแข่งขัน (คะแนน, หมวดคำถาม, เวลาการแข่งขัน).....	148
7.5 ภาพกราฟิกแสดงข้อมูลการแข่งขัน (คะแนน, เวลาการแข่งขัน).....	151
7.6 ภาพกราฟิกสรุปผลการแข่งขัน.....	153
7.7 ภาพกราฟิกแสดงคำถาม, คำใบ้, มูลค่าคะแนนของข้อคำถาม.....	155
7.8 ภาพกราฟิกแสดงคำถาม, คำใบ้, มูลค่าคะแนนของข้อคำถาม.....	157
7.9 ภาพกราฟิกแนะนำผู้เข้าแข่งขัน.....	159
7.10 ภาพกราฟิกแสดงคำถาม คำตอบ และจับเวลาการแข่งขัน.....	161
7.11 ภาพกราฟิกสัญลักษณ์แสดงการตอบผิด.....	163
7.12 ภาพกราฟิกสื่อความหมายคำว่า “นักแสดงหญิง”.....	165
7.13 ภาพกราฟิกสื่อความหมายคำอุทาน “เฮ้ย”.....	166
7.14 ภาพกราฟิกสื่อความหมายคำว่า “เหล้าดำ”.....	167
7.15 ภาพกราฟิกสื่อความหมายส่วนผสมอาหาร “เป่าเหล่าเงา”.....	168
7.16 ภาพกราฟิกสื่อความหมายสถานที่ “อาคารอะ โตเกียว”.....	169

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ช่วงปลายทศวรรษ 1980 จนถึงต้นศตวรรษที่ 19 ถือได้ว่าเป็นช่วงรอยต่อของอุตสาหกรรมโทรทัศน์สำหรับงานในแขนงกราฟิกโทรทัศน์ ภายใต้กรอบภาพของโทรทัศน์ การปรากฏชัดในเรื่องของสิ่งแวดล้อมการทำงานที่เปลี่ยนแปลงไป เมื่อการพัฒนาทางด้านอิเล็กทรอนิกส์และศาสตร์คอมพิวเตอร์ได้มาเปลี่ยนแปลงวิถีทางผลิตงานโทรทัศน์ เป็นสัมผัสของการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีและการออกแบบกราฟิกโทรทัศน์ จากกราฟิกที่เป็นพื้นฐานส่วนหนึ่งของรายการ อย่างเช่น ไตเติ้ลรายการ เครดิตท้ายรายการ ที่ใช้เทคนิคการวาดด้วยมืออย่าง Hand-Drawn Title Captions หรือจะเป็นวิธีอย่าง Photographic Title Captions ซึ่งเป็นกราฟิกที่ออกแบบด้วยเทคนิควิธีที่ไม่สลับซับซ้อนอันมุ่งที่จะใช้ในการตอบสนองวัตถุประสงค์ของรายการ ความรวดเร็ว งบประมาณการผลิต ไปสู่กระบวนการผลิตแบบใหม่

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กลายเป็นพื้นฐานอันหนึ่งของการพัฒนาระบบการผลิตงานกราฟิกโทรทัศน์ก็เนื่องมาจากการผลิตงานกราฟิกสมัยใหม่ดำเนินการพัฒนาในเรื่องของเทคนิค วิธีการผลิต โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานการพัฒนาของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นสำคัญ รูปแบบรายการโทรทัศน์ที่มีความหลากหลายมากขึ้น ส่วนหนึ่งก็เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมรายการกราฟิกงานโทรทัศน์ก็เช่นกัน ได้ประยุกต์นำไปใช้อยู่ตามแต่ประเภทของรายการ กลายเป็นส่วนหนึ่งของงานโทรทัศน์ที่จำเป็นที่จะต้องมีการทำหน้าที่ของกราฟิกก็มีความหลากหลายตามแต่เป้าประสงค์ของผู้ผลิตรายการ วัตถุประสงค์การนำมาใช้ของรายการ แต่ทั้งหมดทั้งปวงคือการพยายามที่จะสื่อความหมายถ่ายทอดสารไปสู่ผู้ชมรายการ ในรูปของการสื่อความหมายด้วยภาพกราฟิก

ภาพกราฟิกที่ปรากฏในงานโทรทัศน์ ในแต่ละชิ้นงานแท้จริงก็คือ การวาด หรือการออกแบบ ซึ่งเป็นการบันทึก และส่งผ่านความเหมือนกัน (resemblance) ในการทำหน้าที่นำเสนอแทน (representation) ของการสื่อความหมาย ดังนั้นกราฟิกต่างๆที่ปรากฏให้เห็นบนกรอบของโทรทัศน์ ก็คือสัญลักษณ์ในรูปแบบต่างๆที่ถูกจัดวางเข้าด้วยกัน อันหนึ่งรูปแบบหนึ่งของสัญลักษณ์ (sign) ที่ครอบคลุมพื้นที่ส่วนหนึ่งบนกรอบภาพของงานกราฟิกโทรทัศน์ คือ “สัญลักษณ์ (Iconic)” โดย



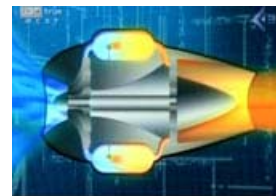
การใช้ภาพกราฟิกจำลองเหตุการณ์ในรายการสารคดีโทรทัศน์



การใช้ภาพกราฟิกในรายการข่าวพยากรณ์อากาศ

O'Sullivan (1994: 138) กล่าวว่า สัญลักษณ์เป็นเครื่องหมายทางกายภาพ หรือเป็นความเหมือนกันจากการมองเห็นด้วยสายตา ระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับสิ่งที่สัญลักษณ์อ้างอิงถึง ซึ่งก็คือภาพกราฟิกมีความเหมือนกันภาพกับสิ่งที่ภาพกราฟิกกำลังนำเสนอแทน

คำว่า “กราฟิก(graphic)” มีผู้ให้นิยามความหมายที่ต่างกันอย่างออกไป แต่รากศัพท์ของความหมายของคำว่า “กราฟิก” นั้นมาจากศัพท์กรีกโบราณคำว่า “Graphien” ซึ่งแปลว่าการทำเครื่องหมาย ซึ่งครอบคลุมถึงการเขียน และการวาดเครื่องหมาย นอกจากนี้ก็ นักวิชาการที่ได้ให้คำนิยามในความหมายอื่นๆ อย่าง Jobling และ Crowley (1996:26) กล่าวว่า “กราฟิกก็คือรูปแบบวัฒนธรรมของการมองเห็น” ส่วน Hollis (1994:7) กล่าวไว้ใน Graphic Design: A Concise History ว่า กราฟิกก็คือ “การสื่อสารด้วยสายตา เป็นเรื่องสำคัญของการสร้าง การเลือกเครื่องหมาย และการจัดเรียงเพื่อแสดงความคิด”



ตัวอย่าง  
สัญลักษณ์ (iconic) ที่อยู่ในรูปของ  
กราฟิกสื่อความหมายแทน  
เครื่องยนต์เจ็ทของเครื่องบิน

ด้วยสถานะที่ภาพกราฟิกมีความแตกต่างจากภาพประเภทอื่นๆ และมีความหลากหลายในตัวกราฟิกเอง McCutchan (1992: 120-121) ได้จำแนกประเภทของกราฟิกออกเป็นลักษณะต่างๆ ดังนี้

#### 1. กราฟิกที่เป็นการวาดเชิงเทคนิคและสถาปัตยกรรม (Technical and Architectural Drawings)

การวาดเชิงเทคนิคและสถาปัตยกรรมถูกใช้ในการนำเสนอทั้งในรูปของการวาดแบบ Orthogonal หรือในลักษณะกราฟิกสามมิติที่ใช้การวาดแบบ Pictorial การวาดแบบ Orthogonal จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับมุมมองของวัตถุ หรือสิ่งก่อสร้าง ตัวอย่างเช่น มุมมองด้านหน้าของตึก ด้านข้าง ด้านหลัง และแนวระนาบ ขณะที่การวาดแบบ Pictorial จะเป็นการนำเสนอแทนของวัตถุทั้งหมด เป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับรูปร่างของวัตถุ และการก่อสร้าง

#### 2. แผนที่ (Map)

แผนที่ถูกนำมาใช้ในหลากหลายวิธี การนำเสนอที่ตั้ง พื้นที่ และตำแหน่ง นอกจากนี้ยังสามารถที่จะแสดงเรื่องของปริมาณ แผนที่ช่วยในเรื่องการสื่อสารข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ แผนที่ทั้งการนำเสนอแทนในลักษณะของกราฟิกสองมิติ หรือกราฟิกสามมิติ ขึ้นอยู่กับข้อมูลที่จะถูกสื่อสารไปยังผู้รับสาร ความหลากหลายของการใช้สี และพื้นผิว จะช่วยในการจำแนก แยกความแตกต่างของพื้นที่

### 3. กราฟ (Graph)

กราฟเป็นภาพกราฟิกที่เกี่ยวข้องการให้ข้อมูลเชิงสถิติ และจำนวน ซึ่งนำเสนอในลักษณะแผนภาพทางสถิติ อันได้แก่ กราฟเส้น(Line Graph), กราฟแท่ง(Bar and column graph), Pie diagram, ตาราง (Table)

### 4. ภาพประกอบ (Illustration)

เป็นการนำเสนอข้อมูล ให้เป็นสิ่งที่ต่างๆ แทนสิ่งที่ผู้ออกแบบกล่าวอ้างถึง ภาพประกอบอาจรวมถึงการวาดด้วยมือเปล่า อันเป็นกุญแจสำคัญในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ภาพประกอบสามารถที่จะทำหน้าที่ในการตกแต่ง การแจ้งข่าวสารข้อมูล ข้อคิดเห็น เป็นต้น

### 5. แผนภาพ หรือแผนภูมิ

แผนภาพ บ่อยครั้งจะกล่าวอ้างถึงแผนภาพแบบอธิบาย (Explanatory Diagram) หน้าที่โดยทั่วไปของแผนภาพ คือการให้คำอธิบาย และแผนภาพยังสามารถที่จะถูกใช้ในการสื่อสารข้อมูลที่มีความหลากหลาย และพรรณนาถึงสิ่งต่างๆ หากจำแนกตามชนิดของแผนภาพ สามารถแบ่งชนิดของแผนภาพออกเป็นชนิดต่างๆ ดังปรากฏในตารางที่ 1.1

ตารางที่ 1.1 ตารางแสดงการจำแนกชนิดของแผนภาพ

ชนิดของแผนภาพ	ลักษณะสำคัญ	ตัวอย่าง
โครงสร้าง (Structural)	<ul style="list-style-type: none"> <li>เป็นการอธิบายถึงวิธีการที่วัตถุถูกสร้างขึ้น หรือ ถูกจัดการ</li> <li>เป็นการนำเสนอแทนในรูปของภาพกราฟิกสองมิติ หรือกราฟิกสามมิติ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ภาพตัดขวางของอาคาร เพื่อให้เห็นโครงสร้างของตัวอาคารทั้งหมด</li> <li>ภาพกราฟิกแสดงโครงสร้างภายในเครื่องยนต์ของรถยนต์</li> </ul>
ความสัมพันธ์ (Relationship)	<ul style="list-style-type: none"> <li>เปรียบเทียบสิ่งที่คล้ายคลึงกัน</li> <li>นำเสนอโดยใช้สัญลักษณ์ หรือรูปภาพ</li> <li>นำเสนอแทนในรูปของกราฟิกสองมิติ หรือกราฟิกสามมิติ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ภาพกราฟิกแสดงการเปรียบเทียบกะโหลกของมนุษย์กับกะโหลกของมนุษย์โครมันยอง</li> <li>ภาพกราฟิกความสัมพันธ์ทางกายภาพของ ดาวเคราะห์</li> </ul>

<b>การให้ความรู้</b> (Instructional)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● การให้ข้อมูลทั่วไป การสอน</li> <li>● นำเสนอโดยใช้สัญลักษณ์ หรือรูปภาพ</li> <li>● เป็นภาพกราฟิกสองมิติ หรือสามมิติ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ภาพกราฟิกในรายการแนะนำสินค้า อธิบายถึงคุณสมบัติวิธีการใช้สินค้า</li> </ul>
<b>พฤติกรรม</b> (Procedural)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● แสดงลำดับของเหตุการณ์ หรือกระบวนการที่เกิดขึ้น</li> <li>● แสดงการไหล หรือคำสั่งตามลำดับ</li> <li>● นำเสนอโดยใช้สัญลักษณ์ หรือภาพ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ภาพกราฟิกแสดงลำดับขั้นการก่อตัวขึ้นของพายุ</li> <li>● ภาพแสดงลำดับขั้นการเกิดสึนามิ</li> </ul>
<b>ระบบ</b> (Systems)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายความซับซ้อนทั้งหมดเสมือนชุดของชิ้นส่วนทั้งหลายที่เชื่อมโยงกัน</li> <li>● แต่ละชิ้นส่วนที่สำคัญ ถูกจัดเรียงเป็นลำดับชั้นวิธี</li> <li>● เป็นการอธิบายที่มีระเบียบแบบแผน</li> <li>● เป็นภาพกราฟิกสองมิติ หรือสามมิติ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ภาพกราฟิกอธิบายการก่อสร้างทางรถไฟฟ้าใต้ดิน ตั้งแต่การขุดเจาะ การวางระบบรางรถ เป็นต้น</li> </ul>
<b>การปฏิบัติการ</b> (Operational)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● การอธิบายถึงหน้าที่ของวัตถุ</li> <li>● ภาพช่วยในเรื่องข้อความ</li> <li>● เป็นภาพกราฟิกสองมิติ หรือสามมิติ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ภาพกราฟิกอธิบายหน้าที่การทำงานของปอด</li> </ul>
<b>แสดงคุณสมบัติ</b> (Behavioural)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● อธิบายพฤติกรรม หรือการกระทำ</li> <li>● แสดงการเกิดขึ้นของสิ่งเหล่านั้น หรือแสดงอาการ</li> <li>● เป็นภาพกราฟิกสองมิติ หรือสามมิติ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ภาพกราฟิกจำลองพฤติกรรมการแพร่กระจายเชื้อไวรัส H5N1 ในไขหวัดนกเข้าสู่ร่างกายของมนุษย์</li> <li>● ภาพกราฟิกจำลองผลกระทบของการเกิดพายุสุริยะ (Solar Storm)</li> </ul>
<b>หลักการ, กฎ</b> (Principles)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● การสรุปกฎโดยทั่วไป หรือ พื้นฐานของความเป็นจริง</li> <li>● เป็นภาพกราฟิกสองมิติ หรือสามมิติ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ภาพกราฟิกอธิบายหลักการการทำงานของเครื่องยนต์เจ็ทของเครื่องบิน</li> <li>● ภาพกราฟิกอธิบายกฎแรงผลัดของขั้วแม่เหล็กในการทำให้อัตราไฟความเร็วสูงสามารถที่จะวิ่งเหนือรางได้</li> </ul>
<b>กรอบความคิด</b> (Conceptual)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● การอธิบายแนวคิดทั่วไป</li> <li>● โครงร่างของความคิด</li> <li>● เป็นภาพกราฟิกสองมิติ หรือสามมิติ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ภาพกราฟิกอธิบายกรอบการสื่อสารแบบกราฟิก</li> </ul>



รูปแบบ (Form)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● การอธิบายเกี่ยวกับรูปร่าง</li> <li>● แสดงความชัดเจนของวัตถุ</li> <li>● นำเสนอแทนด้วยภาพสัญลักษณ์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● สัญลักษณ์</li> </ul>
---------------	--	---

## 6. สัญลักษณ์

สัญลักษณ์เป็นการนำเสนอแทนในความหลากหลายของข้อมูล และมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวัน และความหลากหลายของสัญลักษณ์ที่ถูกออกแบบมาเพื่อจุดประสงค์ หรือผู้ชมเป็นการเฉพาะ สำหรับสัญลักษณ์ในรายการโทรทัศน์ อาทิ โลโก้สนับสนุนรายการ สัญลักษณ์ของทีมแข่งขัน สัญลักษณ์ของบริษัทผู้สนับสนุนรายการ เป็นต้น ซึ่งสัญลักษณ์จัดแบ่งตามประเภทออกได้ดังในตารางที่ 1.2

ตารางที่ 1.2 ตารางแสดงการจำแนกชนิดของสัญลักษณ์

ชนิดของสัญลักษณ์	ลักษณะสำคัญ	ตัวอย่าง
เอกลักษณ์ (Identification)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● สื่อความหมายแทนองค์กร หรือบริษัท</li> <li>● เป็นโลโก้</li> <li>● เป็นการเชื่อมโยงภาพกับแนวคิด</li> <li>● เป็นกราฟิกสองมิติ หรือสามมิติ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● โลโก้ของสถานีโทรทัศน์</li> <li>● โลโก้ของทีมกีฬา</li> <li>● โลโก้ผู้สนับสนุนรายการ เจ้าของสินค้า</li> </ul>
การให้ความรู้และทิศทาง (Instructional and Directional)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● รูปกราฟิกเป็นสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับภาพ</li> <li>● ถูกใช้ร่วมกับภาษาเขียน</li> <li>● แนวโน้มที่จะถูกจดจำเป็นสากล</li> <li>● บ่อยครั้งถูกนำเสนอแทนในรูปกราฟิกสองมิติ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● สัญลักษณ์สมาพันธ์กีฬา</li> <li>● สัญลักษณ์โอลิมปิก</li> </ul>
พิเศษ (Special)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ภาพกราฟิกที่เชื่อมโยงไปยังพื้นที่เฉพาะ</li> <li>● บ่อยครั้งไม่สามารถเป็นที่จดจำ เว้นแต่จะต้องมีความรู้มาก่อน</li> <li>● เป็นการเชื่อมโยงภาพกับแนวความคิด</li> <li>● แนวโน้มที่จะถูกจดจำเป็นสากล</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ภาพกราฟิกที่ปรากฏในรายงานข่าวพยากรณ์อากาศ แสดงแทนสภาพอากาศ</li> </ul>

เมื่อสัญลักษณ์คือสิ่งที่แทรกอยู่ในลักษณะของกราฟิก การถ่ายทอดความหมายผ่านวิธีการมองเห็นจึงถูกนำเสนอแทนในลักษณะรูปร่าง (form) และพื้นที่ (space) ของกราฟิกไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์ของพื้นที่ในลักษณะสองมิติ สามมิติ หรือการนำเสนอแทนในเรื่องความสัมพันธ์

(Relationships) ของสิ่งต่างๆ ในรูปของกราฟ แผนภาพ แผนภูมิ เป็นต้น แต่ก็มีกราฟิกบางลักษณะที่เมื่ออยู่เพียงลำพังไม่ได้บ่งความหมาย หรือสื่อความหมายแต่ประการใด หากแต่เมื่อมีการใช้เสียงประกอบ จะก่อให้เกิดการสื่อความหมายเกิดขึ้น เสียงประกอบเข้ามาทำหน้าที่ใดในการสื่อความหมายร่วมกับภาพกราฟิก

ในเรื่องของการสื่อความหมายเชิงกราฟิกในรายการโทรทัศน์ สัญลักษณ์ที่แทรกอยู่ในลักษณะของกราฟิกจะทำหน้าที่ในการสื่อสารในเนื้อหา ข้อความให้ผู้ชมรายการเกิดความเข้าใจตามแต่เป้าหมายหรือวัตถุประสงค์แล้วนั้น กราฟิกก็มีความหลากหลายในประเภทงานกราฟิกเอง ฉะนั้นจะมีกราฟิกบางประเภทถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย และสร้างความเข้าใจของผู้รับสารอันน่าที่จะเกิดจากความเหมือนกัน หรือเสมือนกันของกราฟิกที่นำเสนอแทนกับสิ่งที่อ้างอิงถึง อาทิ การจำลองการถล่มของตึกซัมปุง กรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ โดยจำลองตัวตึกในลักษณะของ



ภาพการกราฟิกจำลองการถล่มของตึกซัมปุง กรุงโซล เกาหลี

โครงสร้างโมเดลแบบสามมิติ เลียนแบบตัวตึกมาจากตึกจริง ในเรื่องของรูปร่าง พื้นผิว สีของตึก เป็นต้น การนำเสนอของกราฟิกคือ ตัวตึกที่เป็นกราฟิกอันจำลองขึ้นกับตึกซัมปุงที่ถูกอ้างอิง เป็นการเลียนแบบเสมือนกันของสิ่งของสองสิ่งหรือ

ที่เรียกว่า การสมสัณฐาน (Isomorphism) สมสัณฐานเป็นแนวคิดที่กล่าวถึงการเสมือนกันของสิ่งของสองสิ่ง หากจะกล่าวไปการสมสัณฐานนั้นปรากฏอยู่ในศาสตร์แขนงต่างๆ อาทิ ศาสตร์การบริหารจัดการ มีการศึกษาเรื่องการสมสัณฐานในบริบทการจัดการโครงสร้าง การบริหารงานองค์กรแต่ละองค์กรที่มีความสมสัณฐานกัน ไม่ว่าจะเป็นการสมสัณฐานอันเนื่องมาจากแรงบีบบังคับ (Coercive Isomorphism) การสมสัณฐานด้วยการจำลอง (Mimetic Isomorphism) การสมสัณฐานแบบบรรทัดฐาน (Normative Isomorphism) ขณะที่แขนงจิตวิทยา มีการศึกษาแนวคิดเรื่องสมสัณฐานในหน้าที่ (Functional Isomorphism) นอกเหนือไปจากการสมสัณฐานในแง่ของโครงสร้าง (Structural Isomorphism) ฉะนั้นเมื่อการสมสัณฐานปรากฏในการสื่อสารเชิงกราฟิกแล้ว กราฟิกต่างๆ ที่ถูกนำเสนอในงานโทรทัศน์แต่ละประเภทรายการ จะมีลักษณะของการสมสัณฐานในลักษณะ รูปแบบใดอันทำให้ผู้ชมงานโทรทัศน์เกิดความเข้าใจว่ากราฟิกที่นำเสนอคือสิ่งเดียวกันกับวัตถุ หรือสิ่งที่ต้องการจะอ้างอิงถึง

นอกจากนี้ในเรื่องของการจัดองค์ประกอบภาพภายใต้กรอบภาพของโทรทัศน์ จะพบว่ากราฟิกที่ถูกนำเสนอสู่สายตาของผู้ชม มีองค์ประกอบหลายอย่างมาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นความต่างด้านขนาดของกราฟิก การวางทัศนียภาพ การเคลื่อนไหวของวัตถุ การเคลื่อนไหวของกล้อง จังหวะ เวลา การปรากฏขึ้น และหายไปของแต่ละส่วนกราฟิก ประกอบเข้าด้วยกันภายใต้กรอบ

ภาพแต่ละภาพก่อนที่จะร้อยเรียงเป็นภาพต่อเนื่อง หรือภาพเคลื่อนไหวสู่สายตาผู้ชม ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องมีการจัดการในการจัดวางองค์ประกอบภายในกรอบของงานโทรทัศน์ ทั้งความสำคัญและการสื่อถึงความหมายอันเกิดจากตำแหน่งการจัดวาง ไม่ต่างจากการจัดวางเลย์เอาต์ของสื่อประเภทสิ่งพิมพ์ หรือสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างเว็บไซต์ ที่มีการจัดวางตำแหน่งของข้อมูลในแต่ละหน้าของเว็บเพจ ในส่วนของสื่ออย่างโทรทัศน์ก็เช่นกัน ภายในกรอบภาพก็ต้องมีการจัดวางองค์ประกอบภาพ อันเป็นสิ่งที่กำหนดการอ่านความหมายของภาพนั้นๆ แก่ผู้ชม ผู้ชมสามารถอ่านความหมายไปตามทิศทาง การจัดวางที่กำหนดไว้ให้ ไม่ว่าจะเป็นการกำหนดทิศทาง การจัดวาง ซ้ายไปขวา บนลงล่าง หรือ จากจุดกลางไปยังขอบภาพ ตำแหน่งข้อมูลใหม่สำหรับผู้ชมรายการ กับสิ่งที่ผู้ชมรายการมีพื้นความรู้หรือประสบการณ์ร่วม การสื่อความหมายด้วยภาพหรือตัวอักษรถึงความปรารถนา อุดมคติ สิ่งที่ผู้ส่งสารปรารถนาให้เกิดขึ้นกับผู้รับสาร กับข้อเท็จจริงของเหตุการณ์ ความเป็นจริงที่เกิดขึ้น การเน้นหรือสิ่งที่ต้องการให้ผู้ชมนั้นให้ความสนใจเป็นพิเศษ สิ่งหนึ่งที่คู่มาตลอดกับการจัดวางองค์ประกอบภาพ แม้จะเปลี่ยนผ่านสื่อจากสื่อในยุคสมัยหนึ่งไปอียุคสมัยหนึ่ง นั่นคือกริด (grid) กริดคือสิ่งที่อยู่เบื้องหลังของการจัดวางองค์ประกอบในการออกแบบจัดวางเพื่อสื่อความหมาย ในงานกราฟิกปัจจุบันนี้สิ่งเหล่านี้ถูกนำมาใช้ประดับตกแต่งในงานกราฟิกให้สวยงาม เป็นสิ่งที่ผู้ชม หรือผู้อ่านความหมายงานโทรทัศน์ของงานนั้นคุ้นเคย แท้ที่จริงกริดเหล่านี้กำลังทำหน้าที่และสื่อความหมายได้กับผู้ชม

และในยุคสมัยของเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทอย่างมากในการผลิตงานโทรทัศน์ การจัดวางองค์ประกอบในการสื่อความหมายภายในกรอบของโทรทัศน์ มีเรื่องของมิติความลึกของภาพเข้ามาเกี่ยวข้อง การสร้าง กำหนดมุมมองให้เกิดขึ้นในงานกราฟิกด้วยกล้องเชิงสมมติในโปรแกรมประยุกต์ของการผลิตงานกราฟิกสามมิติ สิ่งเหล่านี้กำลังตั้งคำถามต่อแนวคิดในเรื่องความหมายอันเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบ ถึงความจำเป็นและบทบาทความสำคัญที่ยังคงอยู่หรือลดน้อยลงในการสื่อความหมาย ในเมื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่สามารถกำหนดมุมมอง การเน้นความสำคัญ ความหมายให้เกิดขึ้นได้ด้วยมุมมอง และการเคลื่อนไหวของกล้องในการสื่อความหมายต่อผู้ชม ทั้งหมดที่กล่าวมาจึงเป็นที่มาในการศึกษาครั้งนี้

## ปัญหานำวิจัย

1. ลักษณะภาพกราฟิกของงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่องที่คัดสรรมาศึกษาเป็นอย่างไร และสื่อความหมายอย่างไร
  - 1.1 สัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพกราฟิกและเสียงของโทรทัศน์ในงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่องสร้างความหมายตรงอย่างไร
  - 1.2 ภาพกราฟิกของงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่องมีการสื่อความหมายด้วยลักษณะการผสมผสานอย่างไร
  - 1.3 การจัดวางองค์ประกอบภาพกราฟิกในงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่องก่อให้เกิดการสื่อความหมายได้อย่างไร

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเข้าใจถึงการสร้างความหมายตรงในการสื่อความหมายด้วยสัญลักษณ์ที่ปรากฏในกราฟิกและเสียงของโทรทัศน์ในงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง
2. เพื่อเข้าใจถึงการสื่อความหมายด้วยลักษณะการผสมผสานของกราฟิกในงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง
3. เพื่อเข้าใจถึงการสื่อความหมายอันเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบภาพกราฟิกในงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง

## ขอบเขตการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้จำกัดขอบเขตการศึกษา การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการสื่อสารเชิงกราฟิกสำหรับงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกและนำมาศึกษาเฉพาะส่วนกราฟิกที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย จากรายการโทรทัศน์ประเภทไม่บอกรับสมาชิก และบอกรับสมาชิก จำนวน 14 ชิ้นงาน อันประกอบด้วย

1. รายการประเภทสารคดี จำนวน 3 ชิ้นงาน ประกอบด้วย
  - 1.1 วีดีทัศน์รายการ Megastructure ตอน Dubai Palm Beach Island ออกอากาศทางช่อง National Geographic (24) วันที่ 8 ตุลาคม 2549
  - 1.2 วีดีทัศน์รายการ สงครามสุขภาพ (Body Wars) ตอน Coronary Heart Disease ออกอากาศทาง X-Zyte (18) วันที่ 2 กันยายน 2549

1.3 วิดีทัศน์รายการ Megafactories ตอน Ferrari ออกอากาศทาง National Geographic (24) วันที่ 14 มิถุนายน 2550

2. รายการประเภทกีฬา ผู้ทำการศึกษาได้เก็บข้อมูลจากรายการกีฬาที่ได้รับความนิยมสำหรับผู้ชมรายการโทรทัศน์ในประเทศไทย ใน 3 ประเภทกีฬา 3 ชิ้นงาน อันได้แก่ กีฬาฟุตบอล (วีดีทัศน์รายการที่ 2.1) กอล์ฟ (วีดีทัศน์รายการที่ 2.4) และเทนนิส (วีดีทัศน์รายการที่ 2.5) ในรายการวีดีทัศน์ที่ 2.2\* และ 2.3\* นั้นผู้ทำการศึกษา ได้คัดเลือกเฉพาะส่วนของกราฟิกในบางลักษณะ มาใช้ประกอบการศึกษาร่วมกับรายการวีดีทัศน์ที่ 2.1

2.1 วิดีทัศน์การแข่งขันฟุตบอลพรีเมียร์ลีก ฤดูกาล 2006 คู่ระหว่าง แบล็กเบิร์น โรเวอส์ กับ ท็อตแนม ฮ็อตสเปอร์ ออกอากาศทางช่อง Super Sports (35) วันที่ 2 มกราคม 2550

2.2 \* วิดีทัศน์ Calcio Serie A 2006/2007 Highlights Week 31 ออกอากาศทางช่อง Super Sport (61) วันที่ 10 เมษายน 2550

2.3 \* วิดีทัศน์ Calcio Serie A 2006/2007 คู่ระหว่าง AC Milan VS Empoli ออกอากาศทางช่อง Super Sport (61) วันที่ 10 เมษายน 2550

2.4 วิดีทัศน์การแข่งขันกอล์ฟรายการ U.S. Open Golf Championships 2007 วันสุดท้าย ออกอากาศทางช่อง Super Sports (35) วันที่ 18 มิถุนายน 2550

2.5 วิดีทัศน์แข่งขันเทนนิส รายการ Wimbledon Lawn Tennis Championships รอบชิงชนะเลิศ ประเภทชายเดี่ยว ระหว่าง Rojer Federer กับ Rafael Nadal ออกอากาศทางช่อง Star Sports (40) วันที่ 9 กรกฎาคม 2550

3. รายการประเภทข่าว จำนวน 5 ชิ้นงาน ได้แก่

3.1 ข่าว “Ahmadimejad frees 15 British sailors, marines” ออกอากาศทางช่อง CNN ช่วง Your World Today เมื่อวันพุธที่ เมษายน 2550 ช่วงเวลา 21.00-24.00น.

3.2 ช่วงข่าว “Climate Report” ออกอากาศทางช่อง CNN ช่วง World News เมื่อวันศุกร์ที่ 6 เมษายน 2550 ช่วงเวลา 15.00-15.30น.

- 3.3 ข่าว “พยากรณ์อากาศ” ออกอากาศทางช่อง CNN ช่วง World News เมื่อวันศุกร์ที่ 6 เมษายน 2550 ช่วงเวลา 15.00-15.30น.
- 3.4 ข่าว “การซื้อขายหุ้นในตลาดหลักทรัพย์ภาคพื้นเอเชีย-แปซิฟิก” ออกอากาศทางช่อง CNN ช่วง World News เมื่อวันพุธที่ 19 กันยายน 2550 เวลา 19.00-20.00น.
- 3.5 ข่าว “ผลการแข่งขันฟุตบอลยูฟ่าแชมเปียนส์ลีก” ออกอากาศทางช่อง CNN ช่วง World News วันพุธที่ 19 กันยายน 2550 เวลา 19.00-20.00น.

#### 4. รายการประเภทเกมโชว์ จำนวน 3 ชิ้นงาน ได้แก่

- 4.1 วิดีทัศน์รายการ Question Pour Un Champion ออกอากาศทางช่อง TV5 เมื่อวันที่ 7 มกราคม 2550
- 4.2 วิดีทัศน์รายการแฟนพันธ์แท้ ออกอากาศทางสถานีกองทัพบกช่อง 5 เมื่อวันที่ 17 พฤศจิกายน 2549
- 4.3 วิดีทัศน์รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต ปี 2 (Cooking Showdown) ออกอากาศทางช่อง X-Zyte เมื่อวันที่ 7 มกราคม 2550

#### ข้อสันนิษฐานการวิจัย

1. กราฟิกที่ปรากฏในงานโทรทัศน์แต่ละประเภทมีการสื่อความหมายดังนี้
  - 1.1 สัญลักษณ์ที่ปรากฏในกราฟิกงานโทรทัศน์สร้างความหมายตรงโดยความเหมือนกันของสิ่งที่นำเสนอแทน และเสียงของโทรทัศน์ช่วยในการให้ข้อมูลแสดงความสัมพันธ์ไปยังสิ่งที่อยู่ภายในและภายนอก
  - 1.2 กราฟิกของงานโทรทัศน์มีการสื่อความหมายด้วยลักษณะการผสมผสานอันเกิดจากรหัสสารเชิงเสมือนจริง
  - 1.3 การจัดวางองค์ประกอบภาพกราฟิกในงานโทรทัศน์ก่อให้เกิดการสื่อความหมาย โดยการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบซ้ำไปซ้ำมาสื่อความหมายถึงข้อมูลที่ให้ไว้ก่อนแล้วกับข้อมูลใหม่ การจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่างสื่อความหมายถึงอุดมคติและความเป็นจริง การจัดวางแบบคุณค่าของข้อมูลศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพสื่อความหมายถึงศูนย์กลางของความสำคัญและส่วนสนับสนุน

## นิยามศัพท์

สัญรูป หมายถึง วิธีการที่ตัวหมาย (signifier) สามารถเลียนแบบหรือทำตัวให้เหมือนหรือพ้องกับตัวหมายถึง (signified) เช่น เสียง ความรู้สึก สัมผัส หรือกลิ่น รวมไปถึงกระบวนการที่เหมือนกัน เพื่อให้ได้ตัวหมายถึงที่มีเหมือน หรือพ้องกันทางด้านคุณสมบัติกับตัวหมาย เช่น ลักษณะที่ถ่ายทอออกมาให้เห็น (portrait), แบบแผน (diagram), แบบจำลองย่อ/ขยายสัดส่วน (scale-model) สัทพจน์หรือการเลียนเสียง (Onomatopoeia) เป็นการนำเสียงที่ได้ยินตามธรรมชาติมาใช้บรรยายให้เกิดมโนภาพแก่ผู้ชม อุปมา (metaphors) เสียงเหมือนจริงโดยการใช้เครื่องดนตรี (realistic sound in music) และเสียงประกอบในโทรทัศน์ (Chanler, 2002: 292)

กราฟิก หมายถึง การสื่อสารด้วยการมองเห็น ผ่านการใช้ สี เส้น อันเป็นองค์ประกอบหลัก รวมถึงภาพ และคำในการจัดวางเพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ ทาง การสื่อสาร

สมสัณฐาน หมายถึง ความเหมือนซึ่งกันและกันหรือเป็นคู่ขนานกัน 1) หมายถึง คุณสมบัติ/รูปแบบที่คล้ายคลึงกันหรือความสัมพันธ์ของโครงสร้างสองโครงสร้างที่แตกต่างกัน 2) ใจความอันเป็นแก่นสำคัญที่ปรากฏอยู่ในโครงสร้างสองแบบที่แตกต่างกัน 3) ใจความอันเป็นแก่นสำคัญที่ปรากฏอยู่ในโครงสร้างเดียวกันแต่ในระดับที่ต่างกัน (Chanler, 2002: 231)

การจัดวางองค์ประกอบกราฟิก หมายถึง วิธีการวาง หรือการจัดเรียง ชิ้นส่วนต่างๆ ในงานกราฟิก เป็นการเลือกและวางชิ้นส่วนต่างๆ ในงานอย่างเหมาะสมในลำดับขั้นการสื่อสารความคิด ความรู้สึกไปยังผู้ชม

งานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง หมายถึง รายการโทรทัศน์ในแต่ละรูปแบบรายการที่มีการนำเอากราฟิกมาใช้ในการสื่อความหมาย และผู้ทำการศึกษาได้นำมาใช้ในการศึกษาครั้งนี้

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นการกระตุ้นให้ผู้ผลิตงานสื่อสารมวลชน มีความตระหนักถึงความจำเป็น และความสำคัญของการนำเอากราฟิกมาใช้ในการสื่อความหมาย และพัฒนาคุณภาพของงานสื่อมวลชนต่อไป

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยมีแนวคิด ทฤษฎี และงานเขียนที่เกี่ยวข้องที่ใช้ในการศึกษาเรื่อง การสื่อความหมายเชิงสัญญะของการสื่อสารเชิงกราฟิกสำหรับงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง ดังต่อไปนี้

#### 1.1 สัญญะเชิงสัญญะที่ปรากฏในกราฟิกงานโทรทัศน์สร้างความหมายตรงโดยความเหมือนกันของสิ่งที่นำเสนอแทน และเสียงของโทรทัศน์ช่วยในการให้ข้อมูล แสดงความสัมพันธ์ไปยังสิ่งที่อยู่ภายในและภายนอก

ในการวิเคราะห์เรื่องสัญญะเชิงสัญญะในการสื่อความหมาย ผู้วิจัยได้นำเอาทฤษฎีสัญญะวิทยา มาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ โดยตั้งสมมุติฐานเอาไว้ว่าสัญญะเชิงสัญญะที่ปรากฏในกราฟิกงานโทรทัศน์สื่อความหมายโดยความเหมือนกันของสิ่งที่นำเสนอแทน

โดย Charles Saunders Peirce (1839-1914) นักตรรกวิทยาและนักปรัชญาชาวอเมริกัน หนึ่งในผู้ก่อตั้งสาขา Semiotic ในอเมริกา Peirce ได้นำเอาระยะห่างระหว่างตัวหมาย (signifier) และ ตัวหมายถึง (signified) มาจัดประเภทของสัญญะ (sign) เป็น 3 ประเภท คือ icon, index, symbol

ประเภท/ สัญญะเกณฑ์พิจารณา	icon	index	symbol
สร้างความหมายโดย	ความคล้ายคลึง	เกี่ยวโยงเชิงเหตุผล	ข้อตกลงหรือ จารีต
ตัวอย่าง	รูปภาพ, อนุสาวรีย์	ควันไฟ อาการ/โรค	ถ้อยคำ, จำนวน ธง, ไฟแดง
เข้าใจได้โดย	มองเห็นได้	สามารถคิดได้	ต้องเรียนรู้

กราฟิกในงานโทรทัศน์ ก็คือสัญญะ หรือกลุ่มของสัญญะที่ถูกนำมาจัดวางในการสื่อความหมาย โดยประเภทของสัญญะรูปแบบหนึ่งที่พบเห็นโดยทั่วไปในกราฟิกโทรทัศน์ คือ สัญญะเชิงสัญญะ อาทิ แผนที่ กราฟิกปรอทปรอท อากาศ สิ่งปลูกสร้าง เป็นต้น สิ่งเหล่านี้สร้างการสื่อความหมายด้วยการแสดงความเหมือนกันไปยังสิ่งที่อ้างอิงถึง

ขณะที่ Roland Barthes (อ้างถึงใน John Fiske, 1982) สาธุศิษย์คนหนึ่งของ Saussure หัวใจของทฤษฎีของ Barthes คือ ขั้นตอนในการสื่อความหมาย 2 ขั้น ซึ่งประกอบด้วย การตีความหมายโดยตรง (Denotation) และการตีความหมายโดยแฝง (Connotation)



การตีความหมายโดยตรงเป็นความหมายชั้นแรกเหมือนที่ Saussure ได้ศึกษา มั่นอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึงในสัญญะนั้น และความสัมพันธ์ของสัญญะกับสิ่งทีกล่าวถึงความหมายที่ชัดเจนของสัญญะ เช่น ภาพวิรูรูปถนนก็แสดงความหมายว่าเป็นถนนสายนั้น หรือ คำว่า “Street” ก็แสดงความหมายว่าถนนในเมืองที่มีอาคารบ้านเรือนเรียงรายอยู่สองฟาก แต่ถ้าเราใช้เทคนิคในการถ่ายภาพเข้าช่วย เช่น ฟิล์มสีขณะที่มีแสงอ่อนๆ ใช้เลนส์กระจกปรับภาพทำให้ภาพนุ่มขึ้น จะทำให้มองถนนสายนี้เป็นถนนที่อบอุ่นไปด้วยความสุข ความอบอุ่นสะท้อนสังคมที่มีมนุษยธรรมสำหรับเด็กๆ ที่จะวิ่งเล่นอยู่บนถนนนี้ แต่ถ้าใช้เทคนิคการถ่ายภาพอีกรูปแบบหนึ่ง ใช้ฟิล์มขาว-ดำ และกระจกเลนส์ปรับภาพทำให้ดูแข็งกระด้างจะทำให้ภาพของถนนสายนี้เป็นที่ไม่น่าอยู่ มีแต่ความเยือกเย็นไม่เป็นมิตร ไม่มีความอบอุ่นเมตตา ไม่เหมาะสำหรับเด็กๆที่จะวิ่งเล่น ความหมายแรกจากภาพที่แสดงว่า เป็นถนนสายนั้นเป็นการตีความตามความหมายตรง แต่ความหมายที่สองที่ให้ความรู้สึกจากการใช้เทคนิคการถ่ายภาพทั้งสองวิธีแสดงความหมายในชั้นที่สอง ซึ่งเรียกว่าการตีความหมายโดยแฝง

กราฟิกเป็นสิ่งที่ปรากฏพบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน การทำงาน ตามที่สาธารณะ หรือบนสื่อสิ่งพิมพ์ อินเทอร์เน็ต โทรทัศน์ เป็นต้น กราฟิกถูกนำไปใช้ในการสื่อสาร โดยในเรื่อง **“หน้าที่ของกราฟิก”** นั้น Bernard (2005:14-16) ได้กล่าวถึงการทำหน้าที่ของกราฟิกดังต่อไปนี้

1. หน้าที่ให้ข้อมูล (Informative Function) เป็นบทบาทของกราฟิกในการให้ความรู้สติปัญญา ปรากฏบนสิ่งต่างๆ อาทิ สัญลักษณ์ในที่สาธารณะ หน้าร้าน โลโก้บริษัท บนบรรจุภัณฑ์ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นตัวอย่างของกราฟิกในการทำหน้าที่ให้ข้อมูลข้อมูลที่ให้แก่ผู้ชม หรือผู้อ่านอาจจะเป็นข้อมูลพื้นฐานที่เข้าใจง่ายจนถึงข้อมูลที่มีความสลับซับซ้อน
2. หน้าที่โน้มน้าวใจ (Persuasive Function) เป็นการใช้สำนวนโวหาร อุปมาอุปไมย ใช้คำที่มีความสละสลวย เป็นลักษณะของกราฟิกในการให้ความเชื่อมั่น สร้างการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรม หรือความคิดของผู้รับสาร หน้าที่ของการโน้มน้าวใจมาในหลายรูปแบบ การโฆษณาเป็นรูปแบบหนึ่งที่มีความเด่นในเรื่องนี้ นอกเหนือจากการขอขายการผลิตงานกราฟิกสำหรับการโฆษณาชวนเชื่อทางการเมือง การอธิบายการเลือกตั้ง และงานสารคดี เป็นต้น
3. หน้าที่ประดับตกแต่ง (Decorative Function) หน้าที่ประดับตกแต่ง หรือหน้าที่สุนทรียศาสตร์ (Aesthetic Function) เป็นการทำหน้าที่ของกราฟิกในเรื่องของการสร้างความสนุก ความบันเทิง เป็นสิ่งประดับตกแต่ง หรือเป็นแหล่งของความเพลิดเพลิน ฟังพอใจ ดึงความสนใจของผู้ชม

4. หน้าที่สร้างสิ่งมหัศจรรย์ (Magic Function) เป็นการทำหน้าที่ของกรรพิกด้วยการเป็นภาพสัญลักษณ์ นำเสนอแทนด้วยวิธีการใดก็ตาม ที่จะอนุญาตให้เข้าไปยังพื้นที่หวงห้าม การทำหรือสร้างบางสิ่งให้แตกต่างออกไปจากความเป็นจริง การเปลี่ยนจากสิ่งหนึ่งให้เป็นอย่างอื่น ๆ เหล่านี้คือหน้าที่ของการสร้างความมหัศจรรย์
5. หน้าที่ช่องทางสื่อสาร (Phatic Function) หน้าที่ช่องทางสื่อสาร Bernard ได้อ้างถึงบทความเรื่อง Drawing, Design and Semiotic ของ Clive Ashwin โดย Ashwin ได้ยกตัวอย่างคำว่า “Hi there”, “I see”, “You Know”, “uh huh” ในการสนทนาวลีเหล่านี้สามารถพยากรณ์ล่วงหน้าได้ว่าจะเกิดขึ้นในการสนทนา เป็นลักษณะของการซ้ำทางการสื่อสาร นอกจากนี้ Ashwin ยังกล่าวต่อไปอีกว่า การ์ตูนเป็นสิ่งที่เต็มไปด้วยเครื่องหมาย หรือสัญลักษณ์ที่ทำหน้าที่ช่องทางสื่อสาร วิธีการวาดการ์ตูนที่ดูเหมือนการตีกรอบสี่เหลี่ยมบนพื้นของกริด สามารถที่จะชี้ให้ผู้อ่านทราบว่ากรอบไหนที่จะต้องอ่านต่อไป ลูกศร การเปลี่ยนมุมมอง หรือมุมแบบเปอร์สเปคทีฟ และการเคลื่อนไหวของมุกล้อจากโคลสอัปไปสู่ภาพมุกกว้าง อาจจะไม่มียะไรในการเล่าเรื่อง แต่จะรักษาคงไว้ซึ่งการเล่าเรื่อง และจะเป็นสิ่งที่บอกผู้ชมถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไป
6. หน้าที่อรรถาภิธานศาสตร์ (Metalinguistic function) คือภาษาที่ถูกใช้พูดเกี่ยวกับภาษาอื่น การสื่อสารอรรถาภิธานศาสตร์เป็นการสื่อสารที่จะแสดงข้อคิดเห็น อธิบาย ทำให้เกิดความชัดเจน หรือแสดงคุณสมบัติอื่นๆ ของการสื่อสาร ตัวอย่างเช่น เครื่องหมายอ้างอิงปรากฏบนคำในงานหนังสือ เป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่ามีคนเขียนมันขึ้นมา หรือ แผนที่ การใช้ “Key” ของแผนที่ เป็นการทำหน้าที่อรรถาภิธานศาสตร์แสดงการเชื่อมโยงไปยังรหัส รหัสที่จะอธิบายเครื่องหมายที่ปรากฏบนแผนที่

สิ่งที่ปรากฏให้เห็นบนงานโทรทัศน์ทั้งหมดก็คือตัวบท ซึ่งจะกล่าวไปแล้วกรรพิกก็คือตัวบทในการสื่อความหมายไปยังผู้ชม **แนวความคิดเรื่องของตัวบท Transtextuality หรือสิ่งที่อยู่เหนือตัวบท** ตามนิยามของ Gerard Genette หมายความว่าความครอบคลุมไปถึง การเลียนแบบ (imitation) การเปลี่ยนรูป (transformation) และการจำแนกประเภทวาทกรรม (Discourse)

Transtextuality คือตัวบทที่ปรากฏในความสัมพันธ์นั้น ไม่ว่าจะเป็นตัวบทที่ปรากฏให้เห็นเด่นชัด หรือถูกปกปิดซุกซ่อนอยู่ในตัวบทอื่นใดก็ตาม คำว่า Transtextuality ในนิยามความหมายของ Genette จัดเป็นภาคหนึ่งของการเชื่อมโยงเนื้อหา (Intertextuality) โดย Genette สร้างคำว่า Transtextuality ขึ้นเพื่อจำแนกว่าแนวความคิดนี้เป็นกระบวนการคนละรูปแบบกับกระบวนการแบบหลังโครงสร้าง (Poststructural)

Genette ใช้แนวความคิด Transtextuality นี้เพื่อแสดงให้เห็นว่าตัวบทนั้นสามารถที่จะถูกแปลงออกมาอย่างมีระบบและมีความหมายเป็นที่เข้าใจได้ Genette ได้แยกย่อยคำว่า Transtextuality ออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ intertextuality, paratextuality, metatextuality, hypertextuality, และ architextuality

Transtextuality ประเภทแรกของ Genette ก็คือ intertextuality นั้นอาจสร้างความสับสนให้แก่ผู้ที่ศึกษาได้ intertextuality ในความหมายของ Genette หมายถึง “ความสัมพันธ์ของการปรากฏร่วมกันระหว่างตัวบทสองตัวบทที่อยู่ท่ามกลางตัวบทอันหลากหลายอื่นๆ” (Genette, 1992: 1-2) ได้ intertextuality ของ Genette นั้นประกอบด้วยคำอ้างอิง (quotation) การคัดลอกความคิดเห็นหรือคำพูด (plagiarism) และการพาดพิง (allusion) อันก่อให้เกิดความสัมพันธ์อันเกี่ยวโยงและเกี่ยวข้อกัน ระหว่างใจความหลักเฉพาะของตัวบทแต่ละตัว สิ่งที่ Genette อยากรจะทำก็คือ การสามารถที่จะวางใจความสำคัญของตัวบทลงในระบบใดๆก็ตามได้ สามารถที่จะนำมาใช้อย่างสะดวก

ประเภทต่อมาก็คือ Paratextuality ซึ่งเป็นคำที่ปรากฏขึ้นในการศึกษาของ Genette เรื่อง Paratext: Thresholds of Interpretation (1997b) ในแนวความคิดของ Genette ในเรื่อง Paratextuality นั้นให้ความสำคัญกับการไหลหรือการแทรกเข้ามาของตัวบท ซึ่งช่วยกำหนดทิศทางหรือควบคุมการรับรู้ของตัวบทนั้นของผู้อ่านได้ การผ่านเข้ามาของตัวบทในลักษณะนี้ประกอบด้วย Peritext และ Epitext

Peritext คือตำแหน่งที่อยู่รอบๆตัวบท ซึ่งมีโครงสร้างหรือลักษณะการนำเสนอที่มากกว่าหรือแตกต่างไปจากตัวบทธรรมดาทั่วไป ได้แก่ ชื่อเรื่อง ชื่อบท คำนำ คำอธิบายภาพ หรือเชิงอรรถ นอกจากนี้ยังครอบคลุมถึงคำอุทิศ รูปประกอบ คำอ้างอิงของตอนต้นเรื่อง ซึ่งเป็นสิ่งที่ Genette บอกว่า สิ่งเหล่านี้ส่งผลอย่างมากต่อการตีความ

ส่วน Epitext นั้นเป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่รอบนอก ไกลออกไปจากตัวบท มีบทบาทในการเข้าถึงตัวบท หรือเพื่อกระตุ้นผู้อ่านให้เกิดความสนใจในตัวบท Epitext มาในรูปแบบความคิดเห็น หนังสือ คำวิจารณ์ บทสัมภาษณ์ การกล่าวถึงผลงานที่ผ่านมาของผู้ที่เขียนหนังสือเล่มนี้ จุดหมายหรือบทวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับงานเขียนชิ้นนั้นๆ เป็นต้น กล่าวโดยสรุปก็คือ Paratextuality ก็คือภาพรวมของ Peritext และ Epitext นั่นเอง คือตัวบทที่อยู่นอกเหนือไกลไปจากเนื้อหาของหนังสือ แต่ช่วยให้ผู้อ่านรู้ว่า จะอ่านหนังสือเล่มนั้นด้วยวิธีการและความเข้าใจอย่างไรจึงจะเหมาะสม

ประเภทที่ 3 คือ Metatextuality คือสิ่งที่กล่าวไว้อย่างชัดแจ้งหรือกล่าวเป็นนัยเพื่อเชื่อมโยงตัวบทหนึ่งกับอีกตัวบทหนึ่ง หรือการที่ตัวบทหนึ่งก่อให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ (critical commentary) ต่ออีกตัวบทหนึ่ง ในความหมายของ Genette กล่าวว่า “คือการรวมเอาตัวบทที่ได้รับมานั้นเข้ากับตัวบทอื่นโดยไม่จำเป็นต้องเรียก อ้าง หรือพูดซ้ำ (Genette 1997a:4)

ประเภทที่ 4 Hypertextuality ปรากฏอยู่ในการศึกษาของ Genette เรื่อง Palimpsest: Literature in the Second Degree (1997a) ตามความหมายของ Genette เรื่อง Hypertextuality หมายถึง “ความสัมพันธ์ใดๆก็ตามที่เชื่อมโยงหรือรวมเอาตัวบท B (hypertext) เข้ากับตัวบท A(hypotext) ที่มีการกล่าวถึงหรือมีมาก่อนแล้ว ดังนั้นกล่าวสรุปได้ว่า Hypertextuality คือ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทกับตัวบท หรือตัวบทที่มีลักษณะหรือจัดอยู่ในประเภทเดียวกัน แต่ถูกเปลี่ยนแปลง ดัดแปลง เสริมแต่ง หรือต่อเติมออกมา (เช่น การล้อเลียน, ภาคต่อของภาพยนตร์หรือหนังสือที่แปลมา)

การศึกษาของ Genette ยังสนใจถึงวิธีการที่ตัวบทถูกเปลี่ยนแปลงด้วยวิธีการที่เรียกว่า Self-expurgation หรือการลดทอนบ่งสิ่งบางอย่างในตัวบทออกโดยตัวถ่ายทอดตัวบทนั้น เช่น การที่บรรณารักษ์ต้องตัด หรือ ลดคำหยาบ หรือ คำที่ไม่สมควรออกจกนวนิยายก่อนตีพิมพ์ หรือ การตีพิมพ์ผลงานที่ปราศจากการโต้เถียงหรือขัดแย้ง วิพากษ์วิจารณ์ เนื่องจากเป็นลายมือของผู้ประพันธ์เอง Genette เชื่อว่าตัวบททั้งหมดนั้น คือ Hypertextual แต่บางครั้งการดำรงอยู่ของ Hypertext นั้นเสถียรพอที่จะนับเป็นพื้นฐาน หรือต้นแบบของการอ่านแบบ Hypertextual ด้วยเหตุนี้ Genette จึงบอกกับผู้อ่านว่า Hypertext นั้นเป็นการอ่านที่ได้เอาความหมายเฉพาะเจาะจงของตัวบทนั่นเอง หรือการอ่านโดยอาศัยความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับ Hypertext ด้วยก็ได้

ประเภทที่ 5 Architextuality เป็นธรรมชาติของตัวบท ที่รวมเอาความคาดหวังเกี่ยวกับใจความสำคัญ (thematic) และการใช้งาน (fugulative) ของตัวบทนั้น Genette บอกว่าปัจจัยที่สำคัญที่สุดของ Architextuality ก็คือ ความคาดหวังผู้อ่านและการยอมรับงานชิ้นนั้นๆของพวกเขา

Genette ยอมรับว่า Transtextuality ทั้ง 5 ประเภทนี้ไม่สามารถแบ่งได้อย่างชัดเจน เพราะความหมายของ Transtextuality แต่ละประเภทต่างก็มีความสัมพันธ์และเหลื่อมซ้อนกันอยู่

กราฟิกในงานโทรทัศน์ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อสื่อความหมาย เป็นการนำเสนอแทน รูปร่าง พื้นที่ และข้อมูล ดังนั้นจึงมักที่ตอบคำถามที่ว่า สิ่งนั้นคืออะไร สิ่งเหล่านั้นอยู่ที่ไหน สิ่งเหล่านั้นเป็นอย่างไร เป็นความหมายที่ผู้ชมสามารถที่จะทราบได้ด้วยอารมณ์มองเห็น เป็นความเหมือนกันโดยตัวมันเอง ขณะเดียวกันกราฟิกบางประเภทก็ไม่มี ความจำเป็นที่จะต้องมีส่วนในการจัดการให้เกิดความหมายขึ้น นอกจากสัญลักษณ์ที่อยู่ในรูปของกราฟิกแล้ว องค์ประกอบอีกประการของลักษณะสื่อโทรทัศน์คือ เรื่องของเสียง

Herbert Zettl กล่าวถึง แนวคิดเรื่องเสียงของโทรทัศน์ (television sound) ไว้ใน (เมธา เสรีธนาวงศ์, 2547: 34-36) ว่า

โทรทัศน์เกิดขึ้นเพื่อเป็นสื่อโสตทัศน์ (audiovisual) เสียงในโทรทัศน์มีความสำคัญในการส่งผ่านเนื้อหาไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าภาพ แต่เป็นที่น่าเสียดายที่ คำว่า “โทรทัศน์” (หรือ “ภาพยนตร์”) ไม่ได้ให้ความสำคัญแก่เสียง ในฐานะเป็นองค์ประกอบสำคัญประการหนึ่ง

เสียง (sound) มีวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร ขณะที่เสียงรบกวน (noise) ไม่มี สิ่งที่เราได้ยินสามารถเป็นได้ทั้งเสียงและเสียงรบกวนในเวลาเดียวกัน หลายครั้งจึงพบว่าเสียงดนตรีในรายการโทรทัศน์กลายเป็นเสียงรบกวนได้

และ Herbert Zettl ได้เสนอแนวคิดในการศึกษาเรื่องเสียงในงานโทรทัศน์ว่าสามารถศึกษาได้จากลักษณะทั่วไปทางเสียงโทรทัศน์ หน้าที่ของเสียงและองค์ประกอบทางสุนทรียะ

#### ลักษณะทั่วไปทางเสียงโทรทัศน์

ความเข้าใจผิดประการสำคัญเกี่ยวกับโทรทัศน์คือ การหลีกเลี่ยงการใช้คนพูดด้วยการใช้ภาพ พูด เพราะถึงอย่างไรก็ตามโทรทัศน์ ไม่ใช่สื่อภาพเพียงอย่างเดียว แต่ยังต้องสื่อสารด้วยเสียงด้วย

ลักษณะทั่วไปทางเสียงโทรทัศน์เป็นดังนี้

1. สะท้อนความจริง (reflection of reality) รายการโทรทัศน์สร้างขึ้นโดยมีความจริงเป็นพื้นฐาน ไม่ว่าจะเป็รายการประเภทต่างๆ เช่น ข่าว สารคดี รายการพูดคุย หรือแม้แต่วละคร ก็ล้วนแต่สะท้อนบางลักษณะของความจริงให้ปรากฏ ซึ่งเมื่อเป็นเช่นนั้นคงไม่สามารถที่จะละเลยหรือเพิกเฉยต่อเสียงที่จะปรากฏในโทรทัศน์ได้
2. ลดความชัดเจนของภาพ (low-definition image) ด้วยเหตุที่โทรทัศน์มีจอขนาดเล็ก ภาพมีความละเอียดน้อย มีอัตราความคมชัดและสีที่จำกัด (ซึ่งล้วนแตกต่างจากภาพยนตร์) ทำให้โทรทัศน์มักจะนำเสนอภาพที่มีระยะใกล้ (close up) ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้เสียงในการให้ข้อมูลเพิ่มเติมภาพแต่เพียงลำพังอาจจะไม่เพียงพอต่อการเล่าเรื่อง และเมื่อปิดเสียงโทรทัศน์ มักจะพบว่าเป็นการยากที่จะเข้าใจเรื่องราวทั้งหมด แม้ว่าภาพเหล่านั้นจะสื่อสารมากเพียงใดก็ตาม โดยปกติเสียงโทรทัศน์จะมีความสัมพันธ์กับข้อมูลหรือเนื้อหามากกว่าภาพ
3. ลักษณะทางเทคนิค (technical aspects) ด้วยข้อจำกัดทางเทคนิคบางอย่างทำให้คุณภาพของเสียงโทรทัศน์ลดลง เช่น การบันทึกเสียงและปัญหาการผลิตซ้ำ ซึ่งไมโครโฟนบางประเภทไม่เหมาะสมกับทุกสถานการณ์ ทำให้เสียงไม่ชัดเจน

เสียงที่ได้ยินทางโทรทัศน์มี 2 รูปแบบ ได้แก่ เสียงพูด เช่น บทสนทนา บทบรรยายต่างๆ และเสียงประกอบ เช่น เสียงแวดล้อม ซึ่งทั้งสองรูปแบบนี้สามารถจัดกลุ่มได้ 2 กลุ่ม ได้แก่

เสียงแท้ (literal sound) เป็นทั้งเสียงพูดและเสียงแวดล้อมต่างๆ ซึ่งแสดงความหมายที่เฉพาะเจาะจง และแสดงให้เห็นผู้ชมรับรู้ถึงความสัมพันธ์กับแหล่งกำเนิดเสียงอีกด้วย เสียงแท้สามารถ

เกิดขึ้นโดยเห็นพร้อมกันกับ (synchronous) แหล่งกำเนิดเสียง หรือไม่เห็นแหล่งกำเนิดเสียง (asynchronous) ก็ได้ เสียงที่เกิดขึ้นพร้อมกันกับแหล่งกำเนิดเสียงเป็นเสียงในจอ (on-screen sound) ขณะที่เสียงที่ไม่เห็นแหล่งกำเนิดเสียงเป็นเสียงนอกจอ (off-screen sound)

เสียงไม่แท้ (nonliteral sound) เป็นเสียงที่ไม่ได้ตั้งใจจะระบุถึงแหล่งกำเนิดเสียงที่เฉพาะเจาะจง หรือแสดงถึงความหมายที่แท้จริง เสียงไม่แท้ไม่มีความสัมพันธ์กับแหล่งกำเนิดเสียง อีกทั้งยังไม่ช่วยทำให้สื่อถึงภาพแต่อย่างใด แต่อาจส่งผลต่อความรู้สึกบางอย่าง เสียงดนตรีเป็นเสียงไม่แท้ โดยทั่วไปแล้วเสียงแท้และเสียงไม่แท้มักปรากฏอยู่ร่วมกันในรายการโทรทัศน์

เมื่อกล่าวถึงหน้าที่ของเสียง (Sound Functions) เสียงโทรทัศน์มีหน้าที่หลักดังนี้

1. ให้ข้อมูล (information) หน้าที่ในการให้ข้อมูลของเสียงเป็นการสื่อสารเชิงวัจนภาษา ซึ่งภายใต้เงื่อนไขนี้ คำพูดสามารถสื่อความหมายแทนภาพได้หลายภาพโดยเฉพาะคำประเภชานามธรรมต่างๆ รูปแบบของคำพูดที่ใช้ในงานโทรทัศน์ ได้แก่ บทสนทนา บทพูดกับผู้ชมโดยตรง และบทบรรยาย

บทสนทนา (dialogue) หมายถึง คำพูดที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป บทสนทนาจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลหนึ่งฟัง หรือเมื่อบุคคลหนึ่งพูดกับตัวเองได้

บทพูดกับผู้ชมโดยตรง (direct address) หมายถึงคำพูดที่ผู้แสดงพูดโดยตรงกับผู้ชมจากตำแหน่งที่ปรากฏบนจอโทรทัศน์ โดยทั่วไปโทรทัศน์ถือเป็นสื่อที่เหมาะสมสำหรับการพูดกับผู้ชมโดยตรงเพราะโทรทัศน์มีขนาดเล็ก และด้วยความมีชีวิตชีวาของภาพที่น่าเสนอได้ทันที

บทบรรยาย (narration) สามารถที่จะเกิดขึ้นในกล้องหรือนอกกล้องก็ได้ บทบรรยายใช้ในการอธิบายเหตุการณ์ หรือเป็นการพูดเชื่อมช่วงต่างๆ

2. แสดงความสัมพันธ์กับสิ่งภายนอก (Outer Orientation) ได้แก่ พื้นที่ เวลา สถานการณ์ และปัจจัยภายนอก

พื้นที่ (space) เสียงที่เฉพาะเจาะจงสามารถแสดงและระบุได้ถึงสถานที่ สภาพแวดล้อม และพื้นที่นอกจอ (off-screen space)

เวลา (time) มีพลังอย่างยิ่งในการที่จะบอกเวลาและฤดูกาล

สถานการณ์ (situation) เสียงให้รายละเอียดเหตุการณ์ที่เฉพาะเจาะจงได้ และเสียงยังสามารถบ่งบอกสถานการณ์ล่วงหน้าบางอย่างได้

ปัจจัยภายนอก (external condition) เสียงแสดงถึงสิ่งที่ใหญ่หรือเล็ก เรียบหรือขรุขระ สูงหรือต่ำ เกาหรือใหม่ เร็วหรือช้า ขึ้นอยู่กับการใช้ที่แตกต่างกันออกไป

3. แสดงความสัมพันธ์กับสิ่งภายใน (Inner Orientation) ได้แก่ เรื่อง อารมณ์ ปัจจัยภายใน พลัง และโครงสร้าง

อารมณ์ (mood) เสียงดนตรีเป็นวิธีหนึ่งที่จะสร้างอารมณ์ได้ ดนตรีทำให้คนหัวเราะ มีความสุข หรือเศร้าได้ ดนตรีมีผลต่ออารมณ์โดยตรง โดยปราศจากการปิดกั้นใดๆ จึงเป็นเหตุให้เกิดการยอมรับว่าดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ที่ปรากฏในโทรทัศน์ แม้นดนตรีจะไม่ได้เล่าเรื่องใดเลยก็ตาม

ปัจจัยภายใน (inner condition) เสียงแสดงปัจจัยภายในที่หลากหลาย เช่น ภาวะแวดล้อมที่มั่นคงหรือไม่มั่นคง หรือปัจจัยภายในของบุคคลที่รู้สึกสงบ ตื่นเต้น กระวนกระวาย

พลัง (energy) ดนตรีและเสียงไม่เท่ากัน สามารถสร้างหรือเพิ่มสุนทรียะให้แก่เหตุการณ์ในรายการโทรทัศน์ต่างๆได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายการการ์ตูน ดนตรีและเสียงประกอบเป็นแหล่งเสียงที่สร้างพลังอย่างมาก

โครงสร้าง(structure) หน้าที่ที่สำคัญที่สุด แต่สังเกตเห็นได้น้อยที่สุดของเสียงคือ การสร้างหรือเสริมโครงสร้างของจังหวะ (rhythmic structure) ซึ่งมีส่วนสัมพันธ์โดยตรงกับจังหวะของภาพ เมื่อจังหวะของภาพและเสียงขนานไปด้วยกัน โครงสร้างโดยรวมจะกลายเป็นหนึ่งและคงที่ ซึ่งถ้าโครงสร้างดังกล่าวเรียบและนานเกินไป จะทำให้น่าเบื่อได้

องค์ประกอบทางสุนทรียะ (aesthetic factors)

องค์ประกอบพื้นฐานทางสุนทรียะในการใช้เสียงที่ควรคำนึงถึงมี 3 ประการ คือ

1. วัตถุ/บุคคลกับพื้นหลัง (figure/background) เป็นการเลือกใช้เสียงที่เหมาะสมและเข้ากันได้ระหว่างวัตถุ/บุคคลเบื้องหน้า (figure) กับพื้นหลัง (ground)
2. มิติของเสียง (perspective) คือ การเลือกใช้เสียงในระยภาพที่แตกต่างกัน เสียงในระยะใกล้ให้มิติการปรากฏมากกว่าเสียงในระยะไกล มิติเสียงยังขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ของวัตถุ/บุคคลกับพื้นหลัง
3. ความต่อเนื่อง (continuity) เป็นการกำหนดให้เสียงมีความดังและมีคุณภาพต่อเนื่องตลอดในชุดของภาพที่ติดต่อกัน (series of edits) การรักษาความต่อเนื่องของเสียงประกอบ (เสียงพื้นหลัง) จะทำให้ผู้ชมรับรู้ว่าเป็นเสียงที่ปรากฏขึ้นเบื้องหน้ายังคงดำเนินต่อเนื่องไปโดยไม่คำนึงถึงว่าเสียงเบื้องหน้าเปลี่ยนระดับหรือคุณภาพไปแล้วก็ตาม

## 1.2 กราฟิกของงานโทรทัศน์มีการสื่อความหมายด้วยลักษณะการผสมผสานอันเกิดจากรหัสสารเชิงเสมือนจริง (Analogical Message Code)

เมื่อก้าวถึงการสื่อสารเชิงกราฟิก กราฟิกเป็นลักษณะของการนำเสนอแทน สิ่งของสองสิ่งจะต้องมีความเหมือนกัน James McCroskey ได้กล่าวถึงการผสมผสานของรหัสสารว่า “การผสมผสาน” เป็นระดับซึ่งสิ่งของสองสิ่งมีเหมือนกัน การผสมผสานอ้างอิงถึงระดับที่รหัสสารมีความ

เสมือนกันไปยังรหัสของการนำเสนอแทน โดยทั่วไปยิ่งรหัสสารมีการสมมติฐานมากขึ้นกับสิ่งที่รหัสสารนำเสนอแทน จะยิ่งทำให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นในการสื่อสาร แม้ว่าในหลายกรณี รหัสสารแบบอวัจนภาษา(nonverbal message code) จะมีการสมมติฐานมากกว่ารหัสสารแบบวัจนภาษา (verbal message code) รหัสสารสามารถจำแนกออกไปเป็นสองประเภท คือ รหัสสารเชิงเสมือนจริง (Analogical Message Codes) และรหัสสารเชิงตรรกะ (Digital Message Codes)

รหัสเชิงเสมือนจริงเป็นการนำเสนอแทนความสำคัญของสิ่งต่าง ๆ อื่นที่ รหัสเชิงเสมือนจริงอ้างอิงถึงตัวอย่างเช่น แผนที่เป็นการนำเสนอแทนของพื้นที่ แผนที่จึงเป็นรหัสเชิงเสมือนจริง (Analogic Codes) ภาพก็เป็นรหัสเชิงเสมือนจริง ภาพเป็นการนำเสนอแทนแบบสองมิติของบุคคลหรือ สิ่งต่างๆ ทำทางก็สามารถที่จะใช้เป็น รหัสเชิงเสมือนจริง

รหัสสารเชิงเสมือนจริงมีระดับของการสมมติฐานสูงกับวัตถุที่รหัสสารเชิงเสมือนจริงนำเสนอแทน เป็นการยากสำหรับแหล่งของสารที่จะหา หรือสร้างรหัสเชิงเสมือนจริงมากกว่าที่แหล่งสารนั้นจะหาและใช้ รหัสเชิงตรรกะ(Digital Code) อย่างไรก็ตามเป็นการง่ายที่ผู้รับสารที่จะถอดรหัสของสารอันที่เป็นรหัสเชิงเสมือนจริงมากกว่ารหัสเชิงตรรกะ เพราะฉะนั้นกล่าวโดยทั่วไป รหัสสารเชิงเสมือนจริงมีแนวโน้มที่จะผลิตการสื่อสารที่มีความแม่นยำมากขึ้นระหว่างแหล่งของสารและผู้รับสารมากกว่า ตัวอย่างเช่นภาพด้านล่างนี้



เป็นการนำเสนอแทนด้วยภาพกราฟิก โดนภาพด้านซ้ายมือทั้งสองภาพนั้นเป็นภาพหัวขุดเจาะอุโมงค์ซึ่งเป็นสิ่งที่ถูกนำเสนอแทน ภาพด้านขวามือเป็นภาพกราฟิกของหัวขุดเจาะอุโมงค์ที่นำเสนอแทนด้วยเส้นที่ประกอบกันเป็นรูปร่าง ความเสมือนกันที่เกิดขึ้นของภาพทั้งสองนั้นอันจะเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ชมทางโทรทัศน์เข้าใจได้ว่าสิ่งที่นำเสนอทั้งสองสิ่งนั้นเสมือนเป็นสิ่งเดียวกัน หรือที่เรียกว่าการสมมติฐาน ภาพกราฟิกในงานโทรทัศน์ส่วนหนึ่งมีลักษณะดังกล่าวในข้างต้น ในการสื่อความหมายด้วยการนำเสนอแทนในเรื่องของรูปร่าง พื้นที่ และข้อมูล ซึ่งอ้างอิงไปยังสิ่งที่ถูกนำเสนอแทน เสมือนกับการสมมติฐานของสิ่งของสองสิ่ง นั่นคือภาพกราฟิกที่นำเสนอและสิ่งที่ถูกนำเสนอแทน และภาพกราฟิกในงานโทรทัศน์ซึ่งเป็นสารประเภทรหัสเชิงเสมือนจริงจึงมีระดับของการสมมติฐานมากกว่ารหัสเชิงตรรกะ (McCroskey, 1976: 64-66)



### 1.3 การจัดวางองค์ประกอบกราฟิกในงานโทรทัศน์ก่อให้เกิดการสื่อความหมาย โดยการ จัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบซ้ายขวา สื่อความหมายถึงข้อมูลที่ให้ไว้ก่อนแล้วกับ ข้อมูลใหม่ การจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง สื่อความหมายถึงอุดมคติและ ความเป็นจริง การจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ สื่อความ หมายถึงศูนย์กลางของความสำคัญและส่วนสนับสนุน

กราฟิกในงานโทรทัศน์นอกจากจะสื่อความหมายภายในตัวงานชิ้นงานกราฟิกแต่ละ  
ชิ้นงานแล้ว กราฟิกยังสื่อความหมายโดยแสดงความสัมพันธ์ของกราฟิกไปยังสิ่งอื่น ไม่ว่าจะเป็น  
ภาพเคลื่อนไหว หรือกราฟิกชิ้นงานอื่นที่ปรากฏร่วม ดังนั้นความหมายที่เกิดขึ้นจึงเป็นความหมาย  
อันเนื่องมาจากการจัดวางชิ้นงานของกราฟิกเข้าด้วยกัน หรือที่เรียกว่าการจัดวางองค์ประกอบ  
ภาพ ผู้วิจัยได้นำเอา แนวความคิดเรื่องความหมายขององค์ประกอบภาพ มาอธิบายในเรื่อง  
ความหมายที่เกิดขึ้นอันเนื่องด้วยการจัดวางองค์ประกอบ โดย Kress (1996: 183-218) กล่าวไว้ใน  
Reading Images: The Grammar of Visual design ว่า

องค์ประกอบภาพเป็นความสัมพันธ์ของความหมายที่เป็นตัวแทน (Representational  
Meaning) และความหมายซึ่งปฏิสัมพันธ์ (Interactive Meaning) ของภาพไปยังสิ่งอื่น ผ่านระบบ  
ที่สัมพันธ์กันทั้งสามระบบ อันได้แก่

1. คุณค่าของข้อมูล (Information Value) เป็นการการจัดวางองค์ประกอบภาพของกราฟิกในแต่ละ  
ส่วน การจัดวางร่วมกัน การสลับสับเปลี่ยน เป็นความสัมพันธ์ระหว่างส่วนของกราฟิก  
เหล่านั้นไปยังส่วนของกราฟิกอื่น ๆ ในองค์ประกอบภาพ นำไปสู่สายตาของผู้ชม ทำให้ผู้ชม  
รู้ถึงคุณค่าของข้อมูลกราฟิกที่ปรากฏ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของการจัดวางภาพ การจัด  
วางตำแหน่งซ้ายขวา บนล่าง หรือศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ
2. ลักษณะเด่น (Salience) ส่วนประกอบ หรือชิ้นส่วนของกราฟิกแต่ละชิ้น การจัดวาง  
สามารถที่จะสร้างหรือดึงความสนใจของผู้ชมในระดับที่ต่าง ๆ กัน เช่น การเน้นโดยให้  
กราฟิกชิ้นนั้นวางไว้ตรงข้างหน้า หรือข้างหลัง ความแตกต่างในเรื่องการให้น้ำหนักสี  
ความแตกต่างในเรื่องความชัดเจนของภาพ เป็นต้น
3. กรอบ (Framing) การมีอยู่ หรือไม่มี เกี่ยวกับเครื่องหมายของกรอบ เป็นส่วนประกอบที่  
เชื่อมโยง หรือไม่เชื่อมโยงภาพเข้ากัน มีความหมายว่ากรอบเป็นส่วนหนึ่งหรือไม่เป็นส่วน  
หนึ่งของกันและกัน

ทั้งสามหลักการขององค์ประกอบภาพไม่เพียงแต่ประยุกต์ใช้กับภาพนิ่ง แต่ทั้งสามหลักการ  
ขององค์ประกอบภาพ สามารถประยุกต์ใช้กับองค์ประกอบของการมองเห็น การมองเห็นที่รวมเอา  
ข้อความและภาพ หรือบางครั้งก็เป็นส่วนประกอบของกราฟิก ซึ่งอยู่บนหน้ากระดาษ บนโทรทัศน์

หรือหน้าจอบรอดคาสต์ โดยความหมายอันเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบภาพ ในเรื่องของคุณค่าของข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบดังนี้

### คุณค่าของข้อมูลแบบซ้ายขวา (Information Value: Left and Right)

การจัดวางองค์ประกอบภาพข้อมูลที่ถูกจัดวางไว้ด้านซ้าย และที่ถูกจัดวางไว้ด้านขวา สามารถที่จะสร้างความหลากหลายให้กับการอ่านความหมายจากการมองเห็น อันเป็นสิ่งที่ยืนยันถึงหลักการทั่วไปที่ว่าภาพ หรือการจัดวาง สามารถที่จะสร้างความสำคัญของข้อมูลโดยใช้แกนแนวนอน ตำแหน่งการจัดวางองค์ประกอบของภาพด้านซ้าย แตกต่างจากการจัดวางองค์ประกอบภาพด้านขวาจากแนวตั้งกลาง ส่วนประกอบของภาพที่วางอยู่ด้านซ้ายจะถูกนำเสนอด้วย “Given (สิ่งที่ให้ไว้แล้ว)” และส่วนประกอบของภาพที่วางอยู่ด้านขวาเป็นดัง “New (สิ่งใหม่)” บางครั้งส่วนประกอบที่เป็น “Given” หมายถึงว่า ส่วนประกอบของภาพเหล่านั้นถูกนำเสนอเหมือนสิ่งที่ผู้ชมรู้อยู่แล้ว มีความคุ้นเคย หรือมีความเห็นพ้องกับข้อความที่ปรากฏ แต่สำหรับบางสิ่งที่เป็นสิ่งใหม่ “New” หมายถึงข้อมูลบางสิ่งบางอย่างที่ผู้ชมยังไม่รู้ หรือยังไม่ได้รับการยอมรับ เพราะฉะนั้นจึงเป็นบางสิ่งบางอย่างอันที่ผู้ชมต้องให้ความสนใจเป็นพิเศษ กล่าวโดยกว้างๆ ความหมายของ “New” คือ ลักษณะของความน่าสงสัย มีเงื่อนไข การโต้แย้ง หรือข้อมูลในลักษณะของ “ประเด็น” ขณะที่ “Given” ถูกนำเสนอถึงความสามัญทั่วไป และสามารถเป็นข้อพิสูจน์ในตัวเอง

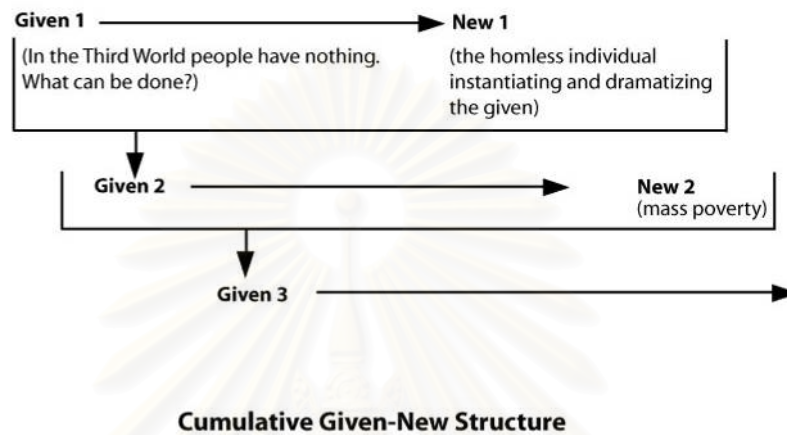
โครงสร้างแบบ Given-New สามารถที่จะพบในภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ ตัวอย่างเช่น การสัมภาษณ์ของสื่อมวลชน โดยปกติผู้สัมภาษณ์จะอยู่ด้านซ้ายของผู้ให้สัมภาษณ์จากมุมมองของผู้ชม ผู้สัมภาษณ์ถูกนำเสนอตั้งเป็นตัวแทนของประชาชนผู้ชมรายการ และสมมติขึ้นอีกว่าผู้ชมรายการก็เป็นคนที่คุ้นเคยกันอยู่แล้ว และการเป็นตัวแทนที่จะถามคำถามแทนผู้ชมเป็น “Given” ขณะที่ผู้ถูกสัมภาษณ์อีกด้านหนึ่งเป็น “New” และอยู่ในตำแหน่งด้านขวามือของผู้ชม ความสัมพันธ์ระหว่าง “Given” และ “New” อาจจะถูกให้ความสำคัญโดยการเคลื่อนไหวกล้องในแนวนอน หรือการแพนกล้อง ตัวอย่างเช่น



กรอบภาพแรก Hala Gorani พิธีกรรายการข่าวของสถานี CNN มีสถานะเป็น New ในการกล่าวพูดถึงประชุมผู้นำประเด็นของปัญหาอาชญากรรมเคสียร์ของอิหร่านและปัญหาความขัดแย้งระหว่างอิสราเอลกับปาเลสไตน์ เมื่อเข้าสู่กรอบภาพที่สอง

Hala Gorani มีสถานะเป็น Given ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ชมรู้ และคุ้นเคย ขณะที่ผู้สื่อข่าวอีกคน คือ Kathleen Koch นักข่าวของ CNN รายงานจากวอชิงตัน จะมีสถานะเป็น New ในการนำเสนอข้อมูลข่าวสารในประเด็นที่ Hala Gorani กล่าวไว้ก่อนหน้า เป็นต้น

ในข้อความหรือสารที่ต่อเนื่องกันไปในั้น แต่ละอันของ “New” ก็จะย้อนกลับไปเป็น “Given” สำหรับ “New” ถัดไป ดังแผนภาพข้างล่างนี้



อุดมคติและความจริง: คุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง

คุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง (Information Value of Top and Bottom) สามารถที่จะสรุปได้ว่า การจัดวางองค์ประกอบภาพในการมองเห็น องค์ประกอบของภาพที่ถูกวางไว้ในส่วนด้านบน และองค์ประกอบภาพอื่นที่แตกต่างกันอันถูกจัดวางไว้ด้านล่างพื้นที่ของกรอบภาพ ส่วนที่ถูกวางไว้ด้านบนจะเปรียบดังอุดมคติ (Ideal) ส่วนที่วางไว้ด้านล่างจะเป็นดังความจริง (Real) สำหรับองค์ประกอบภาพ สิ่งที่จะเป็นอุดมคติจะหมายความถึงว่า สิ่งนั้นจะต้องถูกนำเสนอตั้งสิ่งสำคัญที่เป็นหลักการโดยทั่วไป หรือแบบอย่างของข้อมูล ขณะที่ความจริงเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกันคือ ความจริงจะนำเสนอข้อมูลที่มีความเฉพาะเจาะจง เป็นรายละเอียดของข้อมูลแบบปลีกย่อยลงไป เช่น ภาพถ่ายเป็นดังหลักฐานทางสารคดี หรือแผนที่ หรือแผนภูมิ เป็นต้น

คุณค่าของข้อมูล: การเป็นศูนย์กลางและขอบเขต

คุณค่าของข้อมูลอันเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบในการมองเห็น สามารถที่จะถูกสร้างในลักษณะมิติของการเป็นศูนย์กลาง และขอบภาพ สิ่งที่ยังมีลักษณะทางกายภาพเหล่านี้สามารถที่จะพบได้ในงานวาดภาพของเด็ก โดยทั่วไปแล้วถ้าองค์ประกอบของการมองเห็นสร้างความสำคัญของการใช้ศูนย์กลาง ในการวางจัดองค์ประกอบภาพหากวางขึ้นส่วนของภาพอันหนึ่งไว้ตรงกลาง และขึ้นส่วนอื่นๆขององค์ประกอบภาพถูกวางไว้รายรอบขึ้นส่วนนั้นก็จะสามารถอ้างอิงได้ว่า ขึ้นส่วนที่อยู่ตรงกลาง เป็นศูนย์กลางไปยังส่วนประกอบที่อยู่รายรอบที่เป็นดังขอบเขต

ของภาพ สิ่งที่ถูกวางตั้งศูนย์กลาง หมายความว่าถึงส่วนของภาพนั้นถูกนำเสนอตั้งแกนกลางของข้อมูล บนส่วนประกอบอื่นๆที่เป็นส่วนสนับสนุน ขอบเขตทั้งหลายเป็นส่วนที่มาเพิ่มเติม หรือประกอบเข้าด้วยกัน ในหลายๆกรณีขอบเขตเป็นความเหมือน หรืออย่างน้อยที่สุดเป็นความคล้ายคลึงไปยังส่วนอื่นๆ



ตัวอย่างเช่น ภาพกราฟิกแสดงการอธิบายทฤษฎีสตริงของไอสสไตร์น มีการจัดวางองค์ประกอบภาพดังนี้

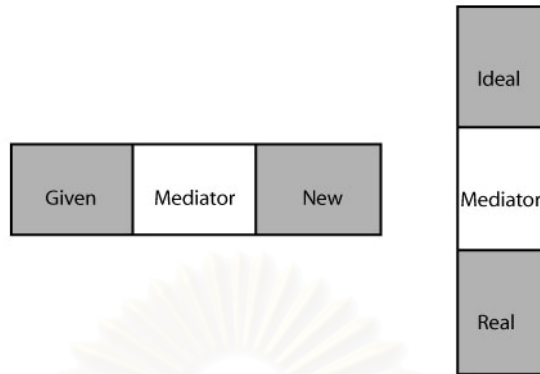


ภาพกราฟิกที่อยู่ตรงกลางแทนแนวความคิดเรื่องของอะตอมของวัตถุ โดยมีองค์ประกอบทั้ง 4 ที่มาเกี่ยวข้องอันได้แก่ แรงโน้มถ่วง (G), แรงแม่เหล็กไฟฟ้า (EM), แรงแม่เหล็กไฟฟ้า (EM), แรงแม่เหล็กไฟฟ้าอ่อน (W), ถูกจัดวางรอบอะตอม แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของส่วนที่อยู่กลาง และภาพกราฟิกที่อยู่รายรอบซึ่งเป็นสัญลักษณ์ประเภทสัญลักษณ์ (Symbol) เป็นส่วนที่มาสนับสนุน หรือแสดงความสัมพันธ์ไปยังส่วนกลางของภาพ

Given-New, Real-Ideal สามารถที่จะรวบรวมเข้ากับ Centre และ Margin การแบ่งแยกพื้นที่ของการมองเห็นซึ่งเป็นสัญลักษณ์ช่องว่างทางวัฒนธรรมของตะวันตก

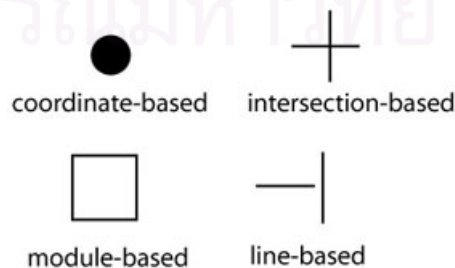
รูปแบบอันหนึ่งของการรวมกันของโครงสร้างแบบ Given-New กับโครงสร้างแบบ Central-Margin คือ Triptych โครงสร้าง Triptych เป็นโครงสร้างแบบง่ายและเป็นสมมาตร เสมือนดังโครงสร้าง Margin-Center-Margin หรือโครงสร้างแบบโพลารไรซ์ (Polarized Structure) ในอันที่

การกระทำที่เป็นศูนย์กลางเสมือนสี่เหลี่ยมระหว่างโครงสร้างแบบ Given-New และโครงสร้างแบบ Ideal-Real



### Horizontal and Vertical Tritychs

การสื่อความหมายของกราฟิกงานโทรทัศน์นอกเหนือจากเรื่องของความหมายขององค์ประกอบภาพแล้วยังสังเกตพบว่า “กริด (Grid)” ซึ่งเป็นสิ่งที่ถูกใช้ในกระบวนการงานผลิตหรือการออกแบบกราฟิก เป็นสิ่งที่ถูกนำมาใช้เพื่อสื่อความหมาย โดย Williamsom J.H.(1986: 15-16) กล่าวว่า กริดมีบทบาทสำคัญในการพัฒนา และการเคลื่อนไหวของยุคสมัยใหม่สำหรับงานออกแบบในศตวรรษที่ 20 การใช้กริดเป็นเสมือนศูนย์กลาง ส่วนสำคัญของการออกแบบ การควบคุม การจัดวางตัวอักษร และการจัดวางภาพ กริดในยุคสมัยใหม่จะปรากฏให้เห็นในชิ้นงานที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว ตรงกันข้ามกับชิ้นงานกราฟิกแบบหลังสมัยใหม่ที่กริดถูกยอมรับในการทำหน้าที่สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมาย เพื่อเข้าใจถึงการทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของกริด จึงต้องกำหนดจุดเชื่อมโยงบางอย่าง ทิศนสารของตัวมันเอง จุด (point) หรือจุดกำเนิด จุดประสาน (coordinate) ร่วมกับ เส้นแกน (axial line) รูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อกัน ในรูปของการเปลี่ยนแปลงคุณค่าของทัศนสาร โครงสร้างของกริดที่มีความหมายบนตัวกริดเอง โดยพื้นฐานของกริดแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบย่อย คือ



แม้ว่ากริดจะเป็นสิ่งที่ปรากฏให้เห็นเหมือนกัน แต่การประเมินความเฉพาะของแต่ละทัศนสาร ตามแต่ละรูปแบบย่อย และการเชื่อมโยงของกริดกับเนื้อหาที่จัดวาง ในแต่ละเครื่องหมายรูปแบบย่อยของกริด พบรูปแบบการทำหน้าที่ในการเข้าคู่ หรือรวมกันในการก่อให้เกิดรูปแบบหลัก 2 รูปแบบ คือ

รูปแบบ point-based อันประกอบไปด้วยกริดรูปแบบย่อย 2 รูปแบบ คือกริดแบบ coordinate และกริดแบบ intersection-based ส่วนรูปแบบที่สอง field-based ประกอบไปด้วยกริดรูปแบบย่อย 2 รูปแบบเช่นกัน คือ กริดแบบ module และกริดแบบ line-based

รูปแบบ point-based ถูกใช้ในการเน้นให้ความสำคัญ การรวมกันภายในคู่หรือของตัวมันเอง เสมือนการร่วมกันของแกนสองแกน เป็นชุดของความสัมพันธ์แบบแนวตั้ง ระหว่างสิ่งที่เหนือกว่าทางกายภาพที่อยู่เบื้องบน และความเป็นจริงทางวัตถุที่อยู่เบื้องล่าง อันเป็นการคาดการณ์ความหมายที่เป็นจุดกำเนิด ถูกรับรู้เสมือนจุดเริ่มต้น (thresholds)

รูปแบบ field-based ใช้ในการเน้นขีดความสามารถเพิ่มเติมที่เป็นไปได้ของโมดูลที่มีการซ้ำ และเส้นแกนในการต่อเนื่องการไปตลอดของส่วนขยาย วัตถุเหล่านี้ถูกนิยามเสมือนความสัมพันธ์แนวนอน กริดในยุคนี้ถูกใช้ในการเสนอแทนหลักการ หรือกฎของโครงสร้างของภาพ เป็นสิ่งที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังของภาพ (Williamsom J.H., 1986: 18)

ในช่วงปี 1970 จำนวนของนักออกแบบเริ่มที่จะล้มล้างระเบียบของการออกแบบสมัยใหม่ และใช้กริดเพื่อเป้าหมายใหม่ กริดแบบโพสต์โมเดิร์นไม่ได้ทำหน้าที่เชิงตรรกะที่มีอาจมองเห็น และซ่อนอยู่เบื้องหลังของการวางองค์ประกอบภาพอีกต่อไป แต่บ่อยครั้งที่ถูกเปิดเผยให้มองเห็น และใช้เป็นทัศนสารในการประดับตกแต่ง ในบางกรณีกริดก็จัดวางเรียงแสดงออกซึ่งการต่อต้านเหตุผลนิยม หรือเป็นการสู้ม และบ่อยครั้งที่กริดเชื่อมโยงไปยังเครื่องหมายส่วนประกอบอื่นๆ โดยปรกติกริดถูกกำหนด และหลีกเลี่ยงหรือแยกจากพื้นผิวที่มันอ้างอิงอยู่ กริดเป็นเหมือนการประกาศทางวัฒนธรรมโพสต์โมเดิร์นอื่นๆ กริดแสดงออกถึงรูปแบบโดยทั่วไปในทางที่ตรงกันข้ามกับโมเดิร์นนิสต์ รูปแบบทั่วไปของการไร้เหตุผล บ่อยครั้งที่กริดถูกใช้ในการอธิบายดังสิ่งที่เกิดขึ้นเบื้องหลังฉากของพื้นผิวที่ปรากฏให้มองเห็น หรือการนำเสนอแทนพื้นผิวที่มีความแปลกแยกอย่างชัดเจน ในบางเวลาที่ต้องการเน้นในสิ่งที่ไม่รู้ หรือความจริงที่ปกปิดอยู่ ในทางตรงกันข้ามกับโมเดิร์นนิสต์ กริดโน้มเอียงที่จะเผยให้เห็นโครงสร้างและวัตถุประสงค์ที่อยู่ภายใน ระนาบพื้นผิวของวัตถุถูกเจาะรู หรือทำให้แยกแตกออกมาก เพื่อที่จะแนะนำให้ทราบถึงต้นกำเนิดขอบเขตของความลึกดับ และบ่อยครั้งที่ไม่มีมิติทางกายภาพ กริดจึงเหมือนสัญลักษณ์ของการตระหนักรู้ (Williamsom J.H., 1986: 24-25)

## บทสรุปเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการสื่อสารเชิงกราฟิกสำหรับงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิดและทฤษฎีตามที่ได้กล่าวมาแล้ว เพื่อนำมาใช้อธิบายข้อสันนิษฐานทั้ง 3 ข้อ คือ

1. สัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏในกราฟิกงานโทรทัศน์สร้างความหมายตรงโดยความเหมือนกันของสิ่งที่นำเสนอแทน และเสียงของโทรทัศน์ช่วยในการให้ข้อมูล แสดงความสัมพันธ์ไปยังสิ่งที่อยู่ภายในและภายนอก
2. กราฟิกของงานโทรทัศน์มีการสื่อความหมายด้วยลักษณะการสมมูลฐานอันเกิดจากรหัสสารเชิงเสมือนจริง
3. การจัดวางองค์ประกอบกราฟิกในงานโทรทัศน์ก่อให้เกิดการสื่อความหมาย โดยการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบซ้ายขวาสื่อความหมายถึงข้อมูลที่ให้ไว้ก่อนแล้วกับข้อมูลใหม่ การจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่างสื่อความหมายถึงอุดมคติและความเป็นจริง การจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพสื่อความหมายถึงศูนย์กลางของความสำคัญและส่วนสนับสนุน

โดยนำเอาทฤษฎีสัญญวิทยาที่ใช้ในการวิเคราะห์สัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏในกราฟิกงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่องว่ามีการสื่อความหมายตรงอย่างไร แนวคิดเรื่องหน้าที่การสื่อสารมาใช้ในการอธิบายการทำหน้าที่ของกราฟิก แนวคิดเรื่องเสียงของโทรทัศน์มาศึกษาเรื่องเสียงในการสื่อความหมาย แนวคิดเรื่องการสมมูลฐานมาอธิบายถึงลักษณะของการสมมูลฐานที่เกิดขึ้นในงานกราฟิกโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง แนวความคิดเรื่องความหมายขององค์ประกอบภาพ และความหมายของกริดมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ความหมายที่ถูกสร้างขึ้น และปรากฏในกราฟิก และความหมายที่ถูกสร้างขึ้นอันเนื่องมาจากการจัดวางองค์ประกอบภาพกราฟิกในลักษณะต่างๆกัน

แนวคิดและทฤษฎีต่างๆที่ได้ทบทวนและรวบรวมมานำเสนอทั้งหมดนี้ จะนำไปอธิบายถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในงานวิจัยเรื่อง การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการสื่อสารเชิงกราฟิกสำหรับงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีการวิจัย

การศึกษาวิจัยในเรื่อง การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการสื่อสารเชิงกราฟิกสำหรับงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่องนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยในลักษณะที่เรียกว่า การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการวิเคราะห์เพื่อหาความหมายจากชิ้นงานกราฟิกที่ปรากฏในงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง โดยมีวิธีการศึกษาดังนี้

#### แหล่งข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาเรื่องการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการสื่อสารเชิงกราฟิกสำหรับงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่องจะใช้แหล่งข้อมูลที่เป็นวีดิทัศน์รายการโทรทัศน์ซึ่งคัดเฉพาะเรื่องมาใช้ในการศึกษาดังนี้

#### 1. แหล่งข้อมูลประเภทวีดิทัศน์

แหล่งข้อมูลที่เป็นวีดิทัศน์เกี่ยวกับกราฟิกในงานโทรทัศน์ที่นำมาใช้ศึกษาถึงการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการสื่อสารเชิงกราฟิกสำหรับงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง ทางผู้ทำการศึกษา ได้คัดเลือกและบันทึกเทปจากแหล่งข้อมูล 2 แหล่งด้วยกัน อันได้แก่ วีดิทัศน์จากรายการโทรทัศน์ประเภทไม่บอกรับสมาชิกอันได้แก่ เทปรายการโทรทัศน์จากสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 และวีดิทัศน์จากรายการโทรทัศน์ประเภทบอกรับสมาชิกของบริษัท ยูไนเต็ด บรอดคาสติ้ง คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) หรือ บริษัท ทู วูชันส์ จำกัด (มหาชน) ในปัจจุบันจำนวนทั้งหมด 14 ชิ้นงาน โดยจำแนกตามประเภทของรายการดังนี้

#### 1.1 รายการประเภทสารคดี จำนวน 3 ชิ้นงาน ประกอบด้วย

- 1.1.1 วีดิทัศน์รายการ Megastructure ตอน Dubai Palm Beach Island ออกอากาศทางช่อง National Geographic (24) วันที่ 8 ตุลาคม 2549
- 1.1.2 วีดิทัศน์รายการ สงครามสุขภาพ (Body Wars) ตอน Coronary Heart Disease ออกอากาศทาง X-Zyte (18) วันที่ 2 กันยายน 2549



### 1.1.3 วิดีทัศน์รายการ Megafactories ตอน Ferrari

ออกอากาศทาง National Geographic (24) วันที่ 14 มิถุนายน 2550

1.2 รายการประเภทกีฬา จำนวน 3 ชิ้นงาน ซึ่งผู้ทำการศึกษาค้นคว้าได้เลือกมาจาก รายการกีฬาที่ได้รับความนิยมของผู้ชมโทรทัศน์ในไทย อันได้แก่ กีฬาฟุตบอล เทนนิส และ กอล์ฟ

#### 1.2.1 วิดีทัศน์การแข่งขันฟุตบอลพรีเมียร์ลีก ฤดูกาล 2006 คู่

ระหว่าง แบล็กเบิร์น โรเวอร์ กับ ท็อตแนม ฮ็อตสเปอร์

ออกอากาศทางช่อง Super Sports (35) วันที่ 2 มกราคม 2550

#### 1.2.2 วิดีทัศน์ Calcio Serie A 2006/2007 Highlights Week 31

ออกอากาศทางช่อง Super Sport (61) วันที่ 10 เมษายน 2550

#### 1.2.3 วิดีทัศน์ Calcio Serie A 2006/2007 คู่ระหว่าง AC Milan VS

Empoli ออกอากาศทางช่อง Super Sport (61) วันที่ 10

เมษายน 2550 ฟุตบอลกัลโช่ ซีเรีย อ่า เป็นลีกฟุตบอลสูงสุด

ของอิตาลี ซึ่งได้รับความนิยมเทียบเท่ากับฟุตบอล ลา ลีกา ของ สเปน และพรีเมียร์ลีก ของอังกฤษ

#### 1.2.4 วิดีทัศน์การแข่งขันกอล์ฟรายการ U.S. Open Golf

Championships 2007 วันสุดท้าย ออกอากาศทางช่อง Super Sports (35) วันที่ 18 มิถุนายน 2550 เป็นกอล์ฟรายการเมเจอร์ ที่สองของปี ซึ่งจัดขึ้นที่สนามโอคมองค์ คันทรี คลับ ในเวสต์ เทิร์น เพนซิลวาเนีย

#### 1.2.5 วิดีทัศน์แข่งขันเทนนิส รายการ Wimbledon Lawn Tennis

Championships รอบชิงชนะเลิศ ประเภทชายเดี่ยว ระหว่าง

Rojor Ferderer กับ Rafael Nadal ออกอากาศทางช่อง Star

Sports (40) วันที่ 9 กรกฎาคม 2550 ซึ่งเทนนิสรายการนี้เป็น

แกรนด์สแลมลำดับที่สามของปี แข่งขันกันเป็นปีที่ 121 ที่ออก

ชิง แลนด์ คลับ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ บนคอร์ตหญ้าซึ่ง

เป็นเอกลักษณ์ของรายการ

1.3 รายการประเภทข่าว จำนวน 5 ชิ้นงาน ซึ่งผู้ทำการศึกษาได้คัดเลือกมาจาก รายการข่าวซึ่งเป็นข่าวทางเคเบิล นิวส์ เน็ตเวิร์ก (Cable News Network) หรือรู้จักกันในชื่อ ซีเอ็นเอ็น (CNN) อันเป็นเครือข่ายโทรทัศน์เคเบิล ที่เสนอข่าวสารตลอด 24 ชั่วโมง ใน 212 ประเทศทั่วโลก สำหรับประเทศไทย ช่อง CNN International สามารถรับชมได้ผ่าน True Visions ช่อง 71 ในระบบดิจิตอล

1.3.1 ข่าว “Ahmadimejad frees 15 British sailors, marines”

ออกอากาศทางช่อง CNN ช่วง Your World Today เมื่อวันพุธที่ 4 เมษายน 2550 ช่วงเวลา 21.00-24.00น.

1.3.2 ช่วงข่าว “Climate Report” ออกอากาศทางช่อง CNN ช่วง

World News เมื่อวันศุกร์ที่ 6 เมษายน 2550 ช่วงเวลา 15.00-15.30น.

1.3.3 ข่าว “พยากรณ์อากาศ” ออกอากาศทางช่อง CNN ช่วง

World News เมื่อวันศุกร์ที่ 6 เมษายน 2550 ช่วงเวลา 15.00-15.30น.

1.3.4 ข่าว “การซื้อขายหุ้นในตลาดหลักทรัพย์ภาคพื้นเอเชีย-

แปซิฟิก” ออกอากาศทางช่อง CNN ช่วง World News เมื่อวันพุธที่ 19 กันยายน 2550 เวลา 19.00-20.00น.

1.3.5. ข่าว “ผลการแข่งขันฟุตบอลยูฟ่าแชมเปียนลีก” ออกอากาศทาง

ช่อง CNN ช่วง World News วันพุธที่ 19 กันยายน 2550 เวลา 19.00-20.00น.

1.4 รายการประเภทเกมส์โชว์ จำนวน 3 ชิ้นงาน ซึ่งผู้ทำการศึกษาได้เลือกรายการเกมส์โชว์มาจากรายการเกมส์โชว์ของประเทศต่างๆ ที่ได้รับความนิยม ได้แก่

1.4.1 วิดีทัศน์รายการ Question Pour Un Champion ออกอากาศทาง

TV5 เมื่อวันที่ 7 มกราคม 2550 Question Pour Un Champion (คำถามสำหรับแชมป์) เป็นรายการเกมส์โชว์ที่ได้รับความนิยมในฝรั่งเศส เนื้อหารายการเป็นการถามคำถามทั่วไป ดำเนินรายการโดย จูเลียง เลอแปร์ (Julien Lepers)

1.4.2 วิดีทัศน์รายการแฟนพันธ์แท้ ออกอากาศทางสถานีกองทัพบก

ช่อง 5 เมื่อวันที่ 17 พฤศจิกายน 2549 แฟนพันธ์แท้เป็นรายการเกมส์โชว์ที่ได้รับความนิยมอย่างสูง ผลิตโดย บริษัท เวิร์คพอยท์

เอ็นเทอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน) ซึ่งได้รับรางวัล อาทิ Highly Commended Game or Quiz Programme 2006 จากงาน Asian Television Award และ รายการเกมโชว์ยอดเยี่ยม ประจำปี 2005 จากงานโทรทัศน์ทองคำ

- 1.4.3 วีดีทัศน์รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต ปี 2 (Cooking Showdown) ออกอากาศทางช่อง UBC X-Zyte เมื่อวันที่ 7 มกราคม 2550 หรือชื่อรายการอีกชื่อหนึ่งคือ The Dotch Cooking Show เป็น รายการเกมโชว์ทำอาหารแบบญี่ปุ่น ผลิตโดย Yomiuri Telecasting Corporation

## 2. แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

แหล่งข้อมูลประเภทเอกสารอันได้แก่ บทความ งานวิจัย และวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดของการสื่อสารเชิงกราฟิกซึ่งค้นคว้าจากห้องสมุดคณะนิเทศศาสตร์ หอสมุดกลาง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และห้องสมุดเซนต์กาเบรียล มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งตามประเภทของข้อมูลได้ดังนี้

#### 1. แหล่งข้อมูลประเภทวีดีทัศน์

ด้วยการศึกษาในเรื่องของ การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการสื่อสารเชิงกราฟิกสำหรับงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง เป็นการคัดสรรเฉพาะเรื่อง หรือตอนที่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อนำมาใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้ใช้การบันทึกลงในรูปแบบวีดีทัศน์ ก่อนที่จะนำมาตัดต่อตัดเฉพาะส่วนของงานกราฟิกที่เกี่ยวข้องสอดคล้องกับการวิจัยมาใช้ในการศึกษา อันประกอบด้วย

#### 1.1 รายการประเภทสารคดี จำนวน 3 ชิ้นงาน ประกอบด้วย

- 1.1.1 วีดีทัศน์รายการ Megastructure ตอน Dubai Palm Beach Island ออกอากาศทางช่อง National Geographic (24) วันที่ 8 ตุลาคม 2549
- 1.1.2 วีดีทัศน์รายการ สงครามสุขภาพ (Body Wars) ตอน Coronary Heart Disease ออกอากาศทาง X-Zyte (18) วันที่ 2 กันยายน 2549

### 1.1.3 วิดีทัศน์รายการ Megafactories ตอน Ferrari

ออกอากาศทาง National Geographic (24) วันที่ 14 มิถุนายน 2550

1.2 รายการประเภทกีฬา ผู้ทำการศึกษาได้เก็บข้อมูลจากรายการกีฬาที่ได้รับ ความนิยมสำหรับผู้ชมรายการโทรทัศน์ในประเทศไทย ใน 3 ประเภทกีฬา อันได้แก่ กีฬา ฟุตบอล (วีดีทัศน์รายการที่ 1.2.1) กอล์ฟ (วีดีทัศน์รายการที่ 1.2.4) และเทนนิส (วีดีทัศน์ รายการที่ 1.2.5) ในรายการวีดีทัศน์ที่ 1.2.2\* และ 1.2.3\* นั้นผู้ทำการศึกษา ได้คัดเลือก เฉพาะส่วนของกราฟิกในบางลักษณะ มาใช้ประกอบการศึกษาร่วมกับรายการวีดีทัศน์ที่ 1.2.1

1.2.1 วิดีทัศน์การแข่งขันฟุตบอลพรีเมียร์ลีก ฤดูกาล 2006 คู่ระหว่าง แมนเชสเตอร์ ยูไนเต็ด กับ อาร์เซนอล ออกอากาศทางช่อง Super Sports (35) วันที่ 2 มกราคม 2550

1.2.2\* วิดีทัศน์ Calcio Serie A 2006/2007 Highlights Week 31 ออกอากาศทางช่อง Super Sport (61) วันที่ 10 เมษายน 2550

1.2.3\* วิดีทัศน์ Calcio Serie A 2006/2007 คู่ระหว่าง AC Milan VS Empoli ออกอากาศทางช่อง Super Sport (61) วันที่ 10 เมษายน 2550

1.2.4 วิดีทัศน์การแข่งขันกอล์ฟรายการ U.S. Open Golf Championships 2007 วันสุดท้าย ออกอากาศทางช่อง Super Sports (35) เมื่อวันที่ 18 มิถุนายน 2550

1.2.5 วิดีทัศน์แข่งขันเทนนิส รายการ Wimbledon Lawn Tennis Champtions รอบชิงชนะเลิศ ประเภทชายเดี่ยว ระหว่าง Rojor Federer กับ Rafael Nadal ออกอากาศทางช่อง Star Sports (40) เมื่อวันที่ 9 กรกฎาคม 2550

### 1.3 รายการประเภทข่าว จำนวน 5 ชิ้นงาน ได้แก่

1.3.1 ข่าว “Ahmadimejad frees 15 British sailors, marines” ออกอากาศทางช่อง CNN ช่วง Your World Today เมื่อวันที่ 4 เมษายน 2550 ช่วงเวลา 21.00-24.00น.

1.3.2 ช่วงข่าว “Climate Report” ออกอากาศทางช่อง CNN ช่วง

World News เมื่อวันศุกร์ที่ 6 เมษายน 2550 ช่วงเวลา 15.00-15.30น.

1.3.3 ข่าว “พยากรณ์อากาศ” ออกอากาศทางช่อง CNN ช่วง World News เมื่อวันศุกร์ที่ 6 เมษายน 2550 ช่วงเวลา 15.00-15.30น.

1.3.4 ข่าว “การซื้อขายหุ้นในตลาดหลักทรัพย์ภาคพื้นเอเชีย-แปซิฟิก” ออกอากาศทางช่อง CNN ช่วง World News เมื่อวันพุธที่ 19 กันยายน 2550 เวลา 19.00-20.00น.

1.3.5. ข่าว “ผลการแข่งขันฟุตบอลยูฟ่าแชมเปียนลีก” ออกอากาศทางช่อง CNN ช่วง World News วันพุธที่ 19 กันยายน 2550 เวลา 19.00-20.00น.

#### 1.4 รายการประเภทเกมโชว์ จำนวน 3 ชิ้นงาน ได้แก่

1.4.1 วีดิทัศน์รายการ Question Pour Un Champion ออกอากาศทางช่อง TV5 เมื่อวันที่ 7 มกราคม 2550

1.4.2 วีดิทัศน์รายการแฟนพันธุ์แท้ ออกอากาศทางสถานีกองทัพบกช่อง 5 เมื่อวันที่ 17 พฤศจิกายน 2549

1.4.3 วีดิทัศน์รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต ปี 2 (Cooking Showdown) ออกอากาศทางช่อง X-Zyte เมื่อวันที่ 7 มกราคม 2550

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากวีดิทัศน์ในส่วนของกราฟิกในงานโทรทัศน์ ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบการวิเคราะห์ดังนี้

1. จากวัตถุประสงค์การวิจัยที่ต้องการเข้าใจถึงการสร้างความหมายตรงในการสื่อความหมายด้วยสัญลักษณ์รูปที่ปรากฏในกราฟิกงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยได้ตั้งข้อสันนิษฐานไว้ว่า สัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏในกราฟิกงานโทรทัศน์สร้างความหมายตรงโดยความเหมือนกันของสิ่งที่นำเสนอแทน และเสียงของโทรทัศน์ช่วยในการให้ข้อมูล แสดงความสัมพันธ์ไปยังสิ่งที่อยู่ภายในและภายนอก ผู้วิจัยได้ออกแบบแนวทางการวิเคราะห์โดยเริ่มจากการจำแนกประเภทของกราฟิกงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่องที่อยู่ในลักษณะของสัญลักษณ์ออกตามประเภทของสัญลักษณ์ โดยนำแนวคิด วิธีการจำแนกสัญลักษณ์มาจากงานวิจัยเรื่อง Icon in the mind ของ Philip

Baker and Paul van Schaik ในการศึกษาการวิเคราะห์ Teach-back protocols และประเภทของเสียงตามลักษณะหน้าที่ของเสียงโดยอิงจากแนวคิดเรื่องเสียงของ ไทท์สตัน แล้วจึงทำการวิเคราะห์ถึงการสร้างความหมายตรงของสัญรูปของกราฟิกในการสื่อความหมาย

2. จากวัตถุประสงค์การวิจัยที่มุ่งเข้าใจถึงการสื่อความหมายด้วยลักษณะการสมมูลฐานของกราฟิกในงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสันนิษฐานการวิจัยไว้ว่า กราฟิกของงานโทรทัศน์มีการสื่อความหมายด้วยลักษณะการสมมูลฐานอันเกิดจากรหัสสารเชิงเสมือนจริง ดังนั้นจึงนำมาสู่การจำแนกลักษณะการสมมูลฐานของชิ้นงานกราฟิกในงานโทรทัศน์ โดยผู้วิจัยได้จำแนกรูปแบบการสมมูลฐาน อ้างอิงจากกรอบงานวิจัยเรื่อง Gestalt Isomorphism and the Primacy of Subjective Conscious Experience: A Gestalt Bubble Model ของ Steven Lehar แล้วจึงวิเคราะห์ถึงการสื่อความหมายอันเนื่องมาจากการสมมูลฐานต่อไป
3. จากวัตถุประสงค์การวิจัยที่มุ่งเข้าใจถึงการสื่อความหมายด้วยการจัดวางองค์ประกอบกราฟิกในงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง โดยผู้วิจัยได้ตั้งข้อสันนิษฐานไว้ว่าการจัดวางองค์ประกอบกราฟิกในงานโทรทัศน์ก่อให้เกิดการสื่อความหมาย โดยการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบซ้ายขวาสื่อความหมายถึงข้อมูลที่ให้ไว้ก่อนแล้วกับข้อมูลใหม่ การจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่างสื่อความหมายถึงอุดมคติและความเป็นจริง การจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพสื่อความหมายถึงศูนย์กลางของความสำคัญและส่วนสนับสนุน และการเคลื่อนไหวของกราฟิกหรือกล้องโทรทัศน์สร้างความขัดแย้งหรือความกลมกลืนแก่ภาพในการสื่อความหมาย ดังนั้นผู้วิจัยได้จำแนกลักษณะการจัดวางของกราฟิกงานโทรทัศน์ การเคลื่อนไหวของกราฟิกหรือกล้องโทรทัศน์ในการสื่อความหมาย ตามแนวความคิดในเรื่องความหมายของการจัดวางองค์ประกอบภาพ แล้วจึงวิเคราะห์ถึงคุณค่าของข้อมูลตามหลักการจัดวาง การสร้างความหมายอันเนื่องมาจากการองค์ประกอบภาพ

### การนำเสนอข้อมูล

การวิจัยเชิงคุณภาพเรื่อง การสื่อความหมายเชิงสัญรูปของการสื่อสารเชิงกราฟิกสำหรับงานโทรทัศน์เฉพาะ ผู้วิจัยใช้การพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analytical Description) ซึ่งเป็นการพรรณนาอธิบายให้เห็นถึงลักษณะของการสื่อความหมายตรงด้วยสัญรูปที่แทรกอยู่ในงานกราฟิก

การสื่อความหมายที่เกิดจากการสมมติฐาน และความหมายที่เกิดขึ้นจากการจัดองค์ประกอบ ภาพ การนำเสนอข้อมูลเป็นการนำเสนอข้อมูลเชิงบรรยาย และจัดเรียงตามการนำเสนอตาม ประเภทของรายการ ดังต่อไปนี้

- บทที่ 4 นำเสนอการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการสื่อสารเชิงกราฟิกในงานกราฟิก ประเภทรายการสารคดี
- บทที่ 5 นำเสนอการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการสื่อสารเชิงกราฟิกในกราฟิก ประเภทรายการข่าว
- บทที่ 6 นำเสนอการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการสื่อสารเชิงกราฟิกในกราฟิก ประเภทรายการเกมส์โชว์
- บทที่ 7 นำเสนอการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการสื่อสารเชิงกราฟิกในกราฟิก ประเภทรายการกีฬา
- บทที่ 8 ผู้วิจัยทำการสรุปผลการศึกษา พร้อมข้อเสนอแนะที่จะสามารถนำไป เป็นแนวทางการศึกษาวิจัยเรื่องที่เกี่ยวข้องในอนาคต และข้อเสนอแนะที่เป็น ประโยชน์บางประการที่ค้นพบขณะทำการวิจัย

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ข้อมูลที่สำคัญก็คือ วิดีทัศน์ ซึ่งผู้วิจัยได้ จัดเก็บข้อมูลมาจากรายการที่ออกอากาศในระบบโทรทัศน์แบบบอกรับสมาชิกของบริษัท ยูไนเต็ด บรอดคาสติ้ง คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และรายการที่ออกอากาศในโทรทัศน์ระบบไม่บอกรับ สมาชิกทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 แม้รายการโทรทัศน์ที่ออกอากาศในประเทศไทยทั้งสองระบบจะมีความหลากหลายของรูปแบบรายการ แต่ในส่วนงานของชิ้นงานกราฟิกที่จะคัดสรรมา เพื่อการศึกษาและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การศึกษา ยังมีข้อจำกัดอยู่บ้างในตัวชิ้นงานกราฟิกที่ไม่มีความหลากหลายมากนัก กอปรกับการที่จะศึกษาวิจัยในเรื่องดังกล่าวนี้ หากจะให้ได้การวิจัย ที่สมบูรณ์ที่สุด ควรที่จะมีช่วงเวลายาวนานเพียงพอในการจัดเก็บตัวอย่างชิ้นงานที่ดี และเหมาะสม สำหรับเป็นตัวอย่างในการศึกษา แต่ทั้งนี้การจำกัดด้วยเรื่องของเวลา ทางผู้วิจัยจึงพยายามคัดสรร ชิ้นงานที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์งานวิจัยให้มากที่สุด แล้วจึงนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์และ ศึกษาดังจะกล่าวลำดับต่อไป

## บทที่ 4

### รายการประเภทสารคดี

ในบทนี้ผู้วิจัยได้นำเอากราฟิกที่ปรากฏในรายการประเภทสารคดีที่คัดสรรมาสำหรับการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ถึงการสื่อความหมายด้วยสัญลักษณ์ของแต่ละชิ้นงาน ลักษณะของการสร้างความหมายตรง การทำหน้าที่ของกราฟิกในการสื่อสาร ความหมายอันเนื่องมาจากการผสมผสาน และความหมายอันเนื่องมาจากการจัดวางองค์ประกอบภาพ โดยจัดลำดับการวิเคราะห์ชิ้นงานดังต่อไปนี้

ชิ้นงานที่ 1 วีดิทัศน์รายการ Megastructure ตอน Dubai Palm Beach Island ออกอากาศทางช่อง National Geographic (24) วันที่ 8 ตุลาคม 2549 ประกอบด้วยชิ้นงานย่อยจำนวน 7 ชิ้นงาน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตามลำดับชิ้นงานดังต่อไปนี้

#### ชิ้นงานที่ 1.1



ภาพที่ 4.1 ภาพกราฟิกแสดงลักษณะของ Dubai Palm Beach Resort ที่จะก่อสร้าง  
(ดูใน DVD รหัส D 01, Chapter 2)



กราฟิกชิ้นงานที่ 1.1 กราฟิกถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย เพื่ออธิบายถึงแผนการสร้างเกาะซึ่งมีรูปร่างคล้ายกับต้นปาล์ม กราฟิกถูกออกแบบขึ้นเพื่อสื่อความหมายแทนสิ่งที่อ้างอิงถึงคือเกาะรูปต้นปาล์ม และนำชิ้นงานกราฟิกมาจัดวางด้วยกันเพื่อสื่อความหมาย สอดคล้องตามแนวความเรื่องของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคืองานของการทำ หรือการเลือกเครื่องหมาย และจัดวางเครื่องหมายบนพื้นผิวเพื่อนำพาแนวความคิด

กราฟิกถูกนำมาใช้เพื่อที่จะสื่อความหมายถึงลักษณะของเกาะที่กำลังก่อสร้างซึ่งมีลักษณะคล้ายต้นปาล์ม ดังนั้นกราฟิกจึงต้องพิสูจน์เพื่อให้ผู้ชมยอมรับในการกล่าวอ้างว่า เกาะที่กำลังดำเนินการก่อสร้างมีลักษณะคล้ายกับต้นปาล์ม การที่จะสร้างการยอมรับของผู้ชมกับการกล่าวอ้างดังกล่าวข้างต้น จำเป็นที่จะต้องโต้แย้งเชิงเหตุผล โดยสร้างข้อความสนับสนุนการกล่าวอ้างข้อความที่ปรากฏในการศึกษาวิจัยก็คือ กราฟิกที่จะสื่อความหมายให้ผู้ชมยอมรับ

การออกแบบได้เข้ามาสร้างการสื่อความหมาย เครื่องหมายหรือกราฟิกที่ถูกสร้างขึ้นเป็นสัญลักษณ์ที่มีรหัสกำกับไว้ เพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกันว่าสิ่งที่กราฟิกกำลังนำเสนอ คือต้นปาล์ม การเคลื่อนไหวของลายเส้นที่ค่อยๆปรากฏขึ้นเป็นรูปร่างกราฟิกต้นปาล์มเป็นการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์เพื่อต้องการสื่อความหมาย บ่งลักษณะพิเศษ หรือเฉพาะให้ผู้ชมทราบว่า สิ่งก่อสร้างที่กำลังนำเสนออยู่มีลักษณะที่มีความเป็นที่สุด เฉพาะตัว ซึ่งในตัวของงานชิ้นนี้ก็คือการสร้างเกาะซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อน และเกาะที่กำลังก่อสร้างก็มีเอกลักษณ์เฉพาะคือเกาะที่มีรูปลักษณ์คล้ายกับต้นปาล์ม สำหรับงานชิ้นนี้กราฟิกมีความสำคัญสำหรับการสื่อความหมายในการที่จะบอกกับผู้รับสารหรือผู้ชมว่า สิ่งที่กำลังก่อสร้างมีรูปร่างเหมือนกับต้นปาล์ม ในประสบการณ์ของผู้ชมหรือผู้รับสาร ต้นปาล์มในจินตภาพของแต่ละคนต่างกันไป ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของกราฟิกที่จะสร้างความเข้าใจที่ตรงกันในสารที่ต้องการส่งให้กับผู้ชม หรือผู้รับสาร ขณะเดียวกันตัวของภาพอย่างเดียวไม่สามารถที่จะสื่อความหมายในสารที่จะบอกกับผู้ชมได้ทั้งหมด ตัวของเสียงจึงเข้ามาช่วยเพื่อสร้างการสื่อความหมายที่สมบูรณ์

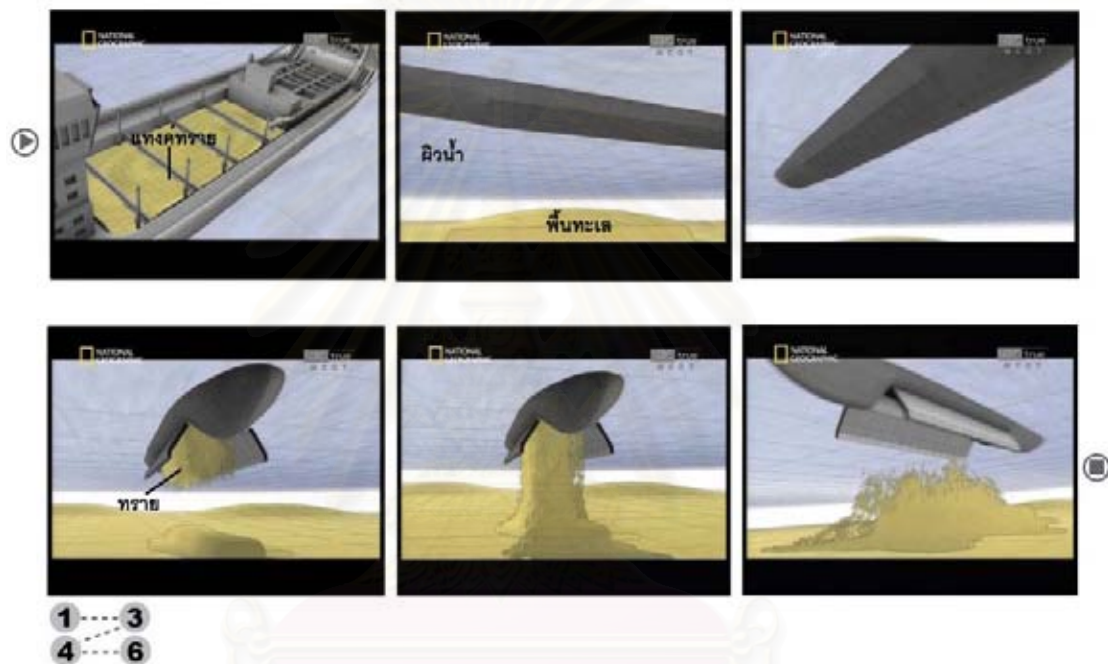
กราฟิกที่เข้ามาปรากฏในงานชิ้นนี้ เป็นการเข้ามาทำหน้าที่สื่อสาร โดยทำหน้าที่ให้ข้อมูลอธิบายให้ผู้ชมทราบถึงลักษณะของเกาะที่จะทำการก่อสร้าง การทำหน้าที่ของกราฟิกมักปรากฏการทำหน้าที่อย่างอื่นร่วมด้วย การทำหน้าที่ประดับตกแต่ง ในการออกแบบแม้จะเป็นภาพลายเส้นอย่างง่าย แต่การสร้างการเคลื่อนไหวของเส้นก็สามารถที่จะสร้างการดึงดูด สร้างความสนใจจากผู้ชมได้เช่นเดียวกัน

การสื่อความหมายด้วยลักษณะของการผสมผสาน จากการศึกษาพบว่าลักษณะของกราฟิกที่ปรากฏในงานชิ้นนี้เป็นการผสมผสานเชิงโครงสร้าง ก็อันเรื่องด้วยมาจากรหัสสารเชิงเสมือนจริงในที่นี้คือ รหัสสารของกราฟิกลายเส้นรูปต้นปาล์ม มีความเสมือนกันกับรหัสสารของสิ่ง

ที่น่าเสนอแทน คือเกาะรูปต้นปาล์ม ความเหมือนกันของรูปร่างของกราฟิกต้นปาล์มมีความเหมือนไปยังรูปร่างของเกาะที่สร้างขึ้น

การจัดวางองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมาย ไม่ปรากฏการใช้รูปแบบการจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย ซึ่งในชิ้นงานที่ทำการศึกษาคือการสื่อความหมายของกราฟิกเกิดจากการเคลื่อนไหวของกราฟิกหรือสัญญาณ และการเคลื่อนไหวของกล้องเชิงสมมติเป็นสำคัญ

## ชิ้นงานที่ 1.2



ภาพที่ 4.2 ภาพกราฟิกแสดงการถมทรายของเรือชุด

(ดูใน DVD รหัส D 01, Chapter 3)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.2 กราฟิกถูกใช้ในการสาธิตกระบวนการถมทะเลเพื่อสร้างเกาะ กราฟิกแต่ละชิ้นถูกออกแบบเพื่อสื่อความหมายแทนสิ่งที่อ้างอิงถึง การจัดวางของกราฟิกและการสร้างการเคลื่อนไหวของกราฟิกเพื่อสร้างการสื่อความหมายถึงกระบวนการถมทะเล สอดคล้องตามแนวความคิดของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคืองานของการทำ หรือการเลือกเครื่องหมาย และจัดวางเครื่องหมายบนพื้นผิวเพื่อนำพาแนวความคิด

กราฟิกถูกนำมาใช้สาธิตก็เพื่อที่จะพิสูจน์ถึงข้อกล่าวอ้าง กระบวนการของการสร้างเกาะที่เริ่มต้นด้วยการถมทะเล การที่จะโน้มน้าวให้ผู้ชมเกิดการยอมรับสารที่ส่งไป จึงเป็นหน้าที่ของกราฟิกที่จะสร้างข้อความสนับสนุนข้อกล่าวอ้าง การออกแบบของกราฟิกใช้เพื่อจะอธิบายและสื่อความหมายในข้อความดังกล่าว กล่าวได้ว่าการออกแบบกราฟิกก็คือการออกแบบสัญญาณ กราฟิก

รูปเรียวสุดเป็นสัญญาณเชิงสัญญาณ อันเนื่องด้วยสร้างความหมายด้วยการเหมือนกันไปยังสิ่งที่อ้างอิงถึง ขณะที่กราฟิกสีพื้นฟ้าอ่อนปรากฏลักษณะของกริดเป็นสัญญาณที่มีรหัสกำกับสื่อความหมายถึงผิวน้ำ และพื้นสีเหลืองอ่อนปรากฏลักษณะของกริดเป็นสัญญาณที่มีรหัสกำกับอยู่เช่นกันสื่อความหมายถึงพื้นทะเล กริดในงานชิ้นนี้เป็นโพสต์โมเดิร์นกริด ถูกใช้เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ชม หรือผู้อ่านทราบว่า สิ่งที่กำลังนำเสนอเป็นการเผยให้เห็นโครงสร้างสิ่งที่อยู่ภายใน ขณะที่ภาพกราฟิกที่มีรูปร่างอิสระสีเหลือง เป็นสัญญาณที่มีรหัสกำกับเพื่อสื่อความหมายถึงทราย การเคลื่อนไหวของตัวสัญญาณสื่อความหมายถึง ทรายที่ถูกถล่มไปสู่ท้องทะเล เฉพาะภาพกราฟิกสร้างการสื่อความหมายในระดับหนึ่ง แต่เมื่อมีการนำรหัสของเสียงมาใช้ร่วม สร้างความเหมือนจริงมากขึ้นในการสื่อความหมาย รหัสของเสียงอย่าง เสียงเททราย สื่อความหมายถึงเสียงของทรายที่เทลงไปสู่พื้นทะเล

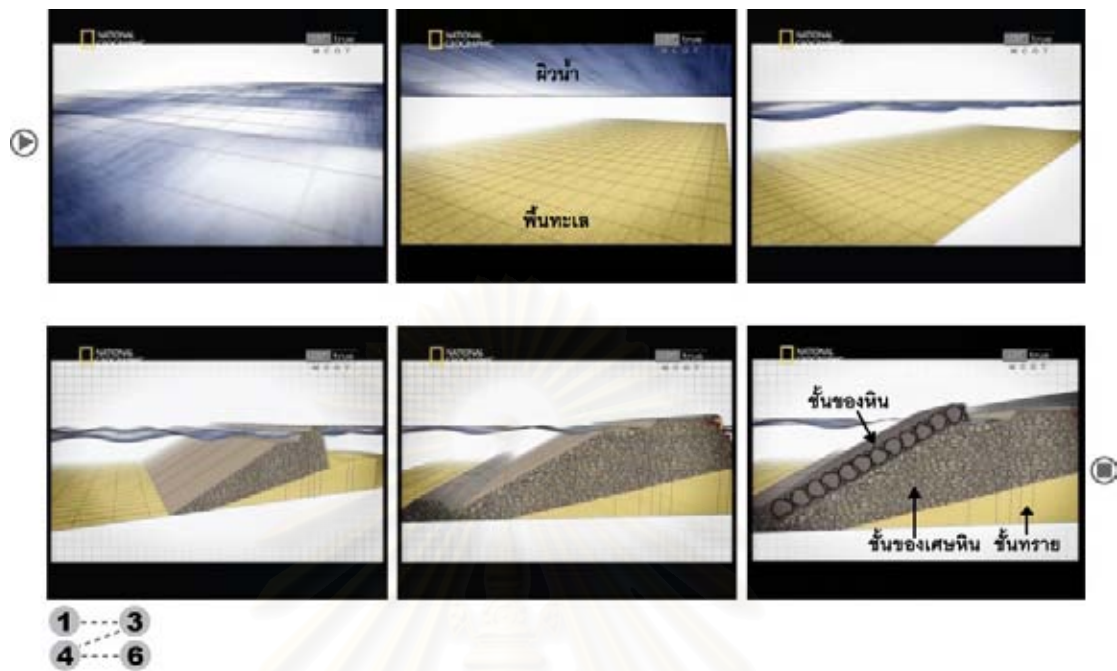
กราฟิกสำหรับงานชิ้นนี้มีความสำคัญในการสื่อความหมายเพื่อที่จะอธิบายถึงกระบวนการถล่มทะเลเพื่อสร้างเกาะ ก็เพราะว่าตามหลักความเป็นจริงหากนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหว ภาพวิดีโอจะมีข้อจำกัดในกระบวนการผลิตงาน โดยเฉพาะกระบวนการถ่ายทำ อาทิเช่น การเททรายลงไปสู่พื้นท้องน้ำ น้ำทะเลย่อมขุ่น ขาดซึ่งความชัดเจนของภาพในการสื่อความหมาย กราฟิกจึงเข้ามาทำหน้าที่ในการสื่อความหมายได้ดีกว่า เพราะกราฟิกไม่ถูกจำกัดด้วยสิ่งแวดล้อมของสิ่งที่นำเสนอแทน

กราฟิกที่เข้ามาปรากฏในงานชิ้นนี้เป็นการทำหน้าที่สื่อสาร โดยทำหน้าที่ให้ข้อมูล อธิบายให้ผู้ชมทราบถึงกระบวนการถล่มทะเล การทำหน้าที่ของกราฟิกมักปรากฏการทำหน้าที่อย่างอื่นร่วม การทำหน้าที่ประดับตกแต่ง การเคลื่อนไหวเปลี่ยนมุมมองภาพของกล้องเชิงสมมติ เป็นการทำหน้าที่ช่องทางในการสื่อสาร

การสื่อความหมายอันเนื่องมาจากการผสมสัญญาณ ในงานชิ้นนี้ความหมายความเข้าใจในสาร ส่วนหนึ่งมาจากการเหมือนกันของกราฟิก ไปยังสิ่งที่อ้างอิงถึง นั่นคือกราฟิกเรียวสุด มีความเหมือนกันทั้งในเรื่องของ รูปร่างภายนอกเรียว แทงค์เก็บทราย หอบังคับการ เป็นต้น เหมือนกันกับเรียวสุดจริงที่อ้างอิงถึง ดังนั้นเมื่อชุดรหัสสารของกราฟิกมีความเหมือนกันกับรหัสสารของสิ่งที่นำเสนอแทน ความเหมือนกันเชิงโครงสร้าง จึงเป็นความหมายที่เกิดขึ้นอันเนื่องมาจากการผสมสัญญาณเชิงโครงสร้าง

ความหมายของการจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายของชิ้นงาน ไม่ปรากฏเรื่องการจัดวางองค์ประกอบภาพ แต่วิธีการนำเสนอเรื่องราว ความหมายของเรื่องราวที่เกิดขึ้น มาจากการใช้มุมมองเชิงสมมติในการสื่อความหมาย การเคลื่อนไหวของกล้องเชิงสมมติ ถูกใช้ในการบอกเล่าเรื่องราวแทนการจัดวางองค์ประกอบภาพ

### ชิ้นงานที่ 1.3



ภาพที่ 4.3 ภาพกราฟิกแสดงโครงสร้างของเขื่อนกันคลื่น  
(ดูใน DVD รหัส D 01, Chapter 4)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.3 กราฟิกถูกใช้ในการสาธิตให้เป็นกระบวนการสร้างเขื่อนป้องกันทะเล เผยให้เห็นโครงสร้างเขื่อน กราฟิกแต่ละชิ้นถูกออกแบบเพื่อสื่อความหมายแทนสิ่งที่อ้างอิงถึง การจัดวางของกราฟิกเพื่อสร้างการสื่อความหมายถึงโครงสร้างเขื่อนกันทะเล สอดคล้องตามแนว ความเรียงของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคืองานของการทำ หรือการเลือกเครื่องหมาย และจัดวาง เครื่องหมายบนพื้นผิวเพื่อนำพาแนวความคิด

การใช้การสาธิตสำหรับกราฟิกงานชิ้นนี้ ก็เพื่อที่จะพิสูจน์การกล่าวอ้างที่ว่า เขื่อนกันทะเล ที่สร้างขึ้น เป็นเขื่อนที่สร้างมาจากชั้นของวัสดุ อันได้แก่ ชั้นของทราย และเศษหิน เป็นฐานของ เขื่อน ขณะที่แกนที่เป็นเกราะป้องกันเขื่อนคือชั้นนอกสุดที่เป็นหิน เพื่อโน้มน้าวผู้ชมให้เกิดการ ยอมรับในสารที่นำเสนอนี้ จึงต้องใช้การโต้แย้งเชิงเหตุผลในการสร้างการยอมรับในสารที่นำเสนอ การสนับสนุนข้อความกล่าวอ้างนั้นถูกพิสูจน์ให้เห็นด้วยกราฟิก

กราฟิกถูกออกแบบเพื่อสื่อความหมายถึงชั้นโครงสร้างของเขื่อน โดยกราฟิกหรือสัญลักษณ์ที่ นำสื่อความหมายแทนชั้นวัสดุของเขื่อนที่เป็นชั้นทราย ชั้นของเศษหิน และชั้นของหิน เป็นสัญลักษณ์ ที่ถูกนำมาจัดวางเข้าด้วยกันภายใต้การกำกับของรหัส เพื่อสื่อความหมายถึงชั้นโครงสร้างของ เขื่อนกันคลื่น การเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์เป็นการสื่อความหมายถึง ลำดับขั้นของการสร้างเขื่อน จากวัสดุดังกล่าว การเคลื่อนไหวของพื้นกราฟิกสีน้ำเงินซึ่งปรากฏตารางกริดเป็นสัญลักษณ์ที่มีรหัส

กำกับในการสื่อความหมายถึง การเคลื่อนไหวของน้ำ ขณะที่พื้นกราฟิกสีเหลืองอันปรากฏตารางกริดสื่อความหมายถึงพื้นทะเล ทั้งนี้ตารางกริดทั้งสองเป็นรหัสที่สื่อความหมายถึง การเปิดเผยให้เห็นโครงสร้างที่อยู่ภายใน ในที่นี้ของชิ้นงานคือการเผยให้เห็นโครงสร้างของเขื่อนกันคลื่นที่อยู่ในน้ำ

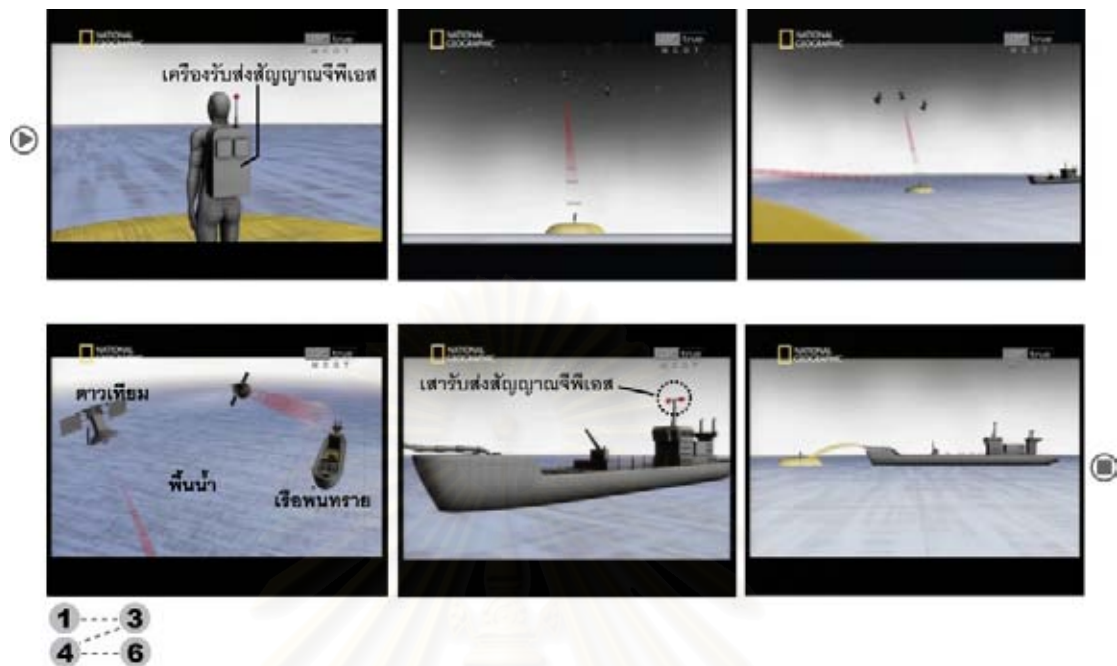
การนำกราฟิกเข้ามาสื่อความหมายในงานชิ้นนี้มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง การที่จะอธิบายให้เห็นโครงสร้างที่อยู่ภายในเขื่อน พื้นที่ภายในเขื่อนถือว่าเป็นพื้นที่หวงห้าม (Sacred Zone) ซึ่งไม่สามารถนำเสนอแทนด้วยภาพเคลื่อนไหว กราฟิกจึงใช้ในการนำเสนอแทนเรื่องดังกล่าว การสร้างการเคลื่อนไหวของสัญญาณ สร้างความเข้าใจแก่ผู้รับสารที่จะเข้าใจขั้นตอนของการก่อสร้าง เผยให้เห็นโครงสร้างที่อยู่ภายใน และเฉพาะตัวของภาพคงไม่อาจที่จะสื่อความหมายในเรื่องโครงสร้างของเขื่อนได้ จึงเป็นหน้าที่ของเสียงที่มาเสริมการสื่อความหมาย

กราฟิกที่เข้ามาปรากฏในงานชิ้นนี้เป็นการทำหน้าที่สื่อสาร โดยทำหน้าที่ให้ข้อมูล อธิบายให้ผู้ชมทราบถึงโครงสร้าง การทำหน้าที่ของกราฟิกมักปรากฏการทำหน้าที่อย่างอื่นร่วม การทำหน้าที่ประดับตกแต่ง การเคลื่อนไหวเปลี่ยนมุมมองของกล้องเชิงสมมติ เป็นการทำหน้าที่ช่องทางในการสื่อสาร การทำหน้าที่สร้างความมหัศจรรย์ เนื่องจากกราฟิกเป็นการนำเสนอแทน เพื่อสื่อสารในเรื่องโครงสร้างของเขื่อน ซึ่งเป็นพื้นที่หวงห้ามอันไม่สามารถนำเสนอแทนด้วยภาพเคลื่อนไหวได้

การสื่อความหมายอันเนื่องมาจากการสมมติฐาน ในงานชิ้นนี้ความหมายความเข้าใจในสาร อันเนื่องมาจากรหัสสารของกราฟิก ซึ่งสื่อความหมายถึง ชั้นโครงสร้างของเขื่อนไม่ว่าจะเป็นชั้นของทราย เศษหิน และหิน มีความเหมือนกันรหัสสารของสิ่งที่กราฟิกอ้างอิงถึง ในที่นี้คือชั้นวัสดุที่เป็นโครงสร้างของเขื่อน ดังนั้นรหัสสารของกราฟิกมีความเหมือนกันกับรหัสสารของสิ่งที่นำเสนอแทน จึงเป็นการสมมติฐานเชิงโครงสร้าง

ความหมายอันเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายในชิ้นงาน ไม่ปรากฏเรื่องการจัดวางองค์ประกอบภาพ แต่วิธีการนำเสนอเรื่องราว ความหมายของเรื่องราวที่เกิดขึ้น มาจากการใช้รหัสสมมุติฐานในการสื่อความหมาย การเคลื่อนไหวของกล้องเชิงสมมติ ถูกใช้ในการบอกเล่าเรื่องราวแทนการจัดวางองค์ประกอบภาพ

## ชิ้นงานที่ 1.4



ภาพที่ 4.4 ภาพกราฟิกแสดงพันทรายถมเกาะนำร่องด้วยเทคโนโลยี GPS  
(ดูใน DVD รหัส D 01, Chapter 5)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.4 กราฟิกถูกใช้ในการสาธิตกระบวนการถมพันทรายเพื่อสร้างเกาะด้วยระบบ GPS (Global Positioning System) กราฟิกแต่ละชิ้นถูกออกแบบเพื่อสื่อความหมายแทนสิ่งที่อ้างอิงถึง การจัดวางและการเคลื่อนไหวของกราฟิกถูกใช้เพื่อสร้างความหมายอันหมายถึงกระบวนการถมที่ด้วยระบบนำร่องจีพีเอส สอดคล้องตามแนวความเรียงของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคืองานของการทำ หรือการเลือกเครื่องหมาย และจัดวางเครื่องหมายบนพื้นผิวเพื่อนำพาแนวความคิด

การใช้การสาธิตสำหรับกราฟิกงานชิ้นนี้ ก็เพื่อที่จะพิสูจน์การกล่าวอ้าง เกาะที่สร้างขึ้นก็ด้วยการถมที่โดยการใช้เทคโนโลยีจีพีเอส เพื่อบอกบอกพิกัดแก่เรือชุดในการพันทรายถมที่ เพื่อโน้มน้าวผู้ชมให้เกิดการยอมรับในสารที่นำเสนอนี้ จึงต้องให้การโต้แย้งเชิงเหตุผลในการสร้างการยอมรับในสารที่นำเสนอ การสนับสนุนข้อความกล่าวอ้างถูกพิสูจน์ด้วยกราฟิก

เป็นงานของกราฟิกที่จะเข้ามาสื่อความหมายให้เห็นกระบวนการถมที่ด้วยระบบจีพีเอสนำร่อง บอกพิกัด โดยการออกแบบกราฟิกต้องสื่อให้เห็นกระบวนการทำงานของระบบดังกล่าว กราฟิกรูปคนพร้อมอุปกรณ์จีพีเอส เรือชุด และดาวเทียม เป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์สื่อความหมายด้วยความเหมือนกันไปยังสิ่งที่อ้างอิงถึง คือ คนที่ทำหน้าที่ในสำรวจเส้นรอบรูปเกาะด้วยจีพีเอส เรือชุด และดาวเทียม ขณะที่กราฟิกรูปวงกลมสีแดงซ้อนกันหลายๆวง การเคลื่อนไหว

ของกราฟิกดังกล่าว ก็คือการเคลื่อนไหวของสัญญาณที่มีรหัสกำกับ สื่อความหมายถึงสัญญาณที่ติดต่อสื่อสารระหว่าง เรือชุด ดาวเทียม และพิกัดของที่ต้องการถม พื้นที่สีน้ำเงินและสีเหลือง กำกับด้วยรหัสเพื่อสื่อความหมายถึงพื้นเกาะ และพื้นน้ำ โดยตารางกริดที่ปรากฏบนพื้นที่ เป็นรหัสที่สื่อความหมายว่า เป็นการเผยให้เห็นสิ่งที่อยู่ในภายใต้ลักษณะภายนอก ในที่นี้คือ การเผยให้เห็นกระบวนการติดต่อสื่อสารด้วยระบบบีบีเอสเพื่อถมพื้นที่เกาะ

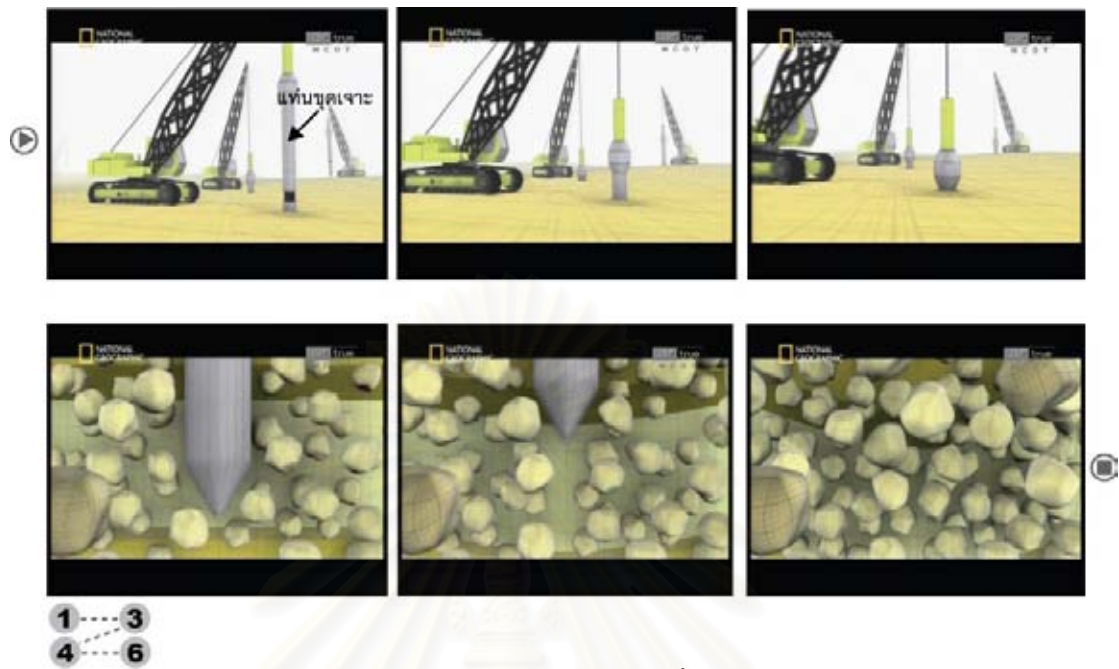
การนำกราฟิกเข้ามาสื่อความหมายในงานชิ้นนี้มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องด้วยสิ่งที่ต้องการนำเสนอเกี่ยวกับการสื่อสาร การที่จะอธิบายในสิ่งที่เป็นามธรรม ไม่สามารถอธิบาย นำเสนอแทนด้วยภาพเคลื่อนไหว จำเป็นที่จะต้องใช้กราฟิกมาใช้ในการอธิบาย นำเสนอแทน และเฉพาะตัวของภาพคงไม่อาจที่จะสื่อความหมายในเรื่องโครงสร้างของเขื่อนได้ จึงเป็นหน้าที่ของเสียงที่มาเสริมการสื่อความหมาย

กราฟิกที่เข้ามาปรากฏในงานชิ้นนี้เป็นการทำหน้าที่สื่อสาร โดยทำหน้าที่ให้ข้อมูล อธิบายให้ผู้ชมทราบถึงกระบวนการในการถมเกาะด้วยเทคโนโลยีจีพีเอส การทำหน้าที่ของกราฟิกมักปรากฏการทำหน้าที่อย่างอื่นร่วม การทำหน้าที่ประดับตกแต่ง การเคลื่อนไหวเปลี่ยนมุมมองของกล้องเชิงสมมติในการเล่าเรื่องเป็นการทำหน้าที่ช่องทางในการสื่อสาร การทำหน้าที่สร้างความมหัศจรรย์ เนื่องจากกราฟิกเป็นการนำเสนอแทน เพื่อสื่อสารกระบวนการติดต่อสื่อสารของเรือชุด ดาวเทียม ซึ่งเป็นสิ่งที่นามธรรม ไม่สามารถนำเสนอแทนด้วยภาพเคลื่อนไหว

การสื่อความหมายอันเนื่องมาจากการสมมติฐาน ในงานชิ้นนี้ความหมายความเข้าใจในสาร อันเนื่องมาจากรหัสสารของกราฟิก ซึ่งประกอบไปด้วยกราฟิกเรือชุด ดาวเทียม และกราฟิกบุคคลที่เดินสำรวจเส้นรอบเกาะ มีความเหมือนกันรหัสสารของสิ่งที่กราฟิกอ้างอิงถึง ความเหมือนกันไม่ว่าจะเป็นรูปร่างของเรือชุดที่มีความเหมือนกันของรูปตัวเรือ หอคอบคุม ท่อพ่นทราย ความเหมือนกันในบางลักษณะของกราฟิกรูปคนโดยสะพานวัตถุด้านหลังคล้ายเครื่องส่งสัญญาณจีพีเอส เมื่อรหัสสารของกราฟิกมีความเหมือนกันกับรหัสสารของสิ่งที่นำเสนอแทนด้วยลักษณะทางโครงสร้างที่เหมือนกัน จึงเป็นการสมมติฐานเชิงโครงสร้าง

ความหมายอันเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายในงาน ไม่ปรากฏเรื่องการจัดวางองค์ประกอบภาพ แต่วิธีการนำเสนอเรื่องราว ความหมายของเรื่องราวที่เกิดขึ้น มาจากการใช้รหัสมุมมองในการสื่อความหมาย การเคลื่อนไหวของกล้องเชิงสมมติ ถูกใช้ในการบอกเล่าเรื่องราวแทนการจัดวางองค์ประกอบภาพ

## ชิ้นงานที่ 1.5



ภาพที่ 4.5 ภาพกราฟิกแสดงกระบวนการบดอัดพื้นดิน “ไวด์บลูคอมแพคชั่น”

(ดูใน DVD รหัส D 01, Chapter 6)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.5 กราฟิกถูกใช้ในการสาธิตกระบวนการบดอัดพื้นดินให้แน่นด้วยวิธีการที่เรียกว่า ไวด์บลูคอมแพคชั่น กราฟิกแต่ละชิ้นถูกออกแบบเพื่อสื่อความหมายแทนสิ่งที่อ้างอิงถึง การจัดวางของกราฟิกเพื่อสร้างการสื่อความหมายถึงวิธีการทำไวด์บลูคอมแพคชั่น สอดคล้องตามแนวความเรียงของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคืองานของการทำ หรือการเลือกเครื่องหมาย และจัดวางเครื่องหมายบนพื้นผิวเพื่อนำพาแนวความคิด

การใช้การสาธิตสำหรับกราฟิกงานชิ้นนี้ ก็เพื่อที่จะพิสูจน์การกล่าวอ้างที่ว่า การบดอัดพื้นดินให้แน่นเกิดจากกรรมวิธีไวด์บลูคอมแพคชั่นโดยการเจาะลงไปในดิน และสั่นพื้นที่โดยรอบให้ชั้นดินเกิดการบดอัดแน่น เพื่อโน้มน้าวผู้ชมให้เกิดการยอมรับในสารที่น่าเสนอนี้ จึงต้องใช้องค์ประกอบที่แข็งแกร่งในการสร้างการยอมรับในสารที่น่าเสนอ การสนับสนุนข้อความกล่าวอ้างถูกพิสูจน์ด้วยการสร้างข้อความเชิงกราฟิก

การออกแบบกราฟิกถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย โดยกราฟิกเครื่องชุดเจาะ ถือว่าเป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ เพราะกราฟิกดังกล่าวสื่อความหมายไปยังผู้รับสารโดยความเหมือนกันของตัวกราฟิกกับสิ่งที่อ้างอิง นั่นก็คือเครื่องชุดเจาะ พื้นกราฟิกสีเหลืองเป็นสัญลักษณ์ที่รหัสกำกับ ถูกใช้ในการสื่อความหมายถึงพื้นดิน ตารางกริดที่ปรากฏถูกใช้ในการสื่อความหมายเพื่อให้ผู้ชมซึ่งเป็นผู้รับสารเข้าใจว่า กราฟิกที่กำลังนำเสนอเป็นการเผยให้เห็นสิ่งที่อยู่ภายใน ในที่นี้ก็คือการเผยให้เห็น



กระบวนการไวด์บลูคอมแพคชั่น กราฟิกรวมกลมจำนวนหลายชิ้น จัดวางเข้าด้วยกันเป็นสัญลักษณ์ที่นำมาจัดวาง เพื่อใช้ในการสื่อความหมายถึงชั้นดิน การเคลื่อนไหวของกราฟิกแทนชุดเจาะ และการเคลื่อนไหวของก้อนดินเป็นการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ที่มีรหัสกำกับ ถูกใช้ในการสื่อความหมายถึง การสิ้นของแท่นชุดเจาะ และการเคลื่อนไหวของเม็ดดินมารวมกัน เสียงเคลื่อนชุดเจาะเป็นรหัสที่ถูกใช้เพื่อสื่อความหมายถึงเสียงทำงานของเครื่องชุดเจาะ

การนำกราฟิกเข้ามาสื่อความหมายในงานชิ้นนี้มีความสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่ง การที่จะอธิบายให้เห็นกระบวนการไวด์บลูคอมแพคชั่น ซึ่งเป็นการชุดเจาะลงไปใต้พื้นดิน ใต้พื้นดินถือว่าเป็นพื้นที่หวงห้าม (Sacred Zone) ซึ่งไม่สามารถนำเสนอแทนด้วยภาพเคลื่อนไหว กราฟิกจึงใช้ในการนำเสนอแทนเรื่องดังกล่าว การสร้างการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ สร้างความเข้าใจแก่ผู้รับสารที่จะเข้าใจกระบวนการไวด์บลูคอมแพคชั่น และเฉพาะตัวของภาพคงไม่อาจที่จะสื่อความหมายในเรื่องกระบวนการไวด์บลูคอมแพคชั่นได้สมบูรณ์ จึงเป็นหน้าที่ของเสียงที่มาเสริมการสื่อความหมาย

กราฟิกที่เข้ามาปรากฏในงานชิ้นนี้ เป็นการทำหน้าที่สื่อสาร โดยทำหน้าที่ให้ข้อมูล อธิบายให้ผู้ชมทราบถึงโครงสร้าง การทำหน้าที่ของกราฟิกมักปรากฏการทำหน้าที่อย่างอื่นร่วม การทำหน้าที่ประดับตกแต่ง การเคลื่อนไหวเปลี่ยนมุมมองภาพของกล้องเชิงสมมติ เป็นการทำหน้าที่ช่องทางในการสื่อสาร และการทำหน้าที่สร้างความมหัศจรรย์ การนำเสนอแทนชั้นของดิน ซึ่งถือว่าพื้นของดินเป็นพื้นที่หวงห้าม (Sacred Zone) อันไม่สามารถนำเสนอแทนด้วยภาพเคลื่อนไหว

การสื่อความหมายอันเนื่องมาจากการผสมผสาน ในงานชิ้นนี้ความหมายความเข้าใจในสารของผู้ชมส่วนหนึ่งก็มาจากรหัสสารของกราฟิก อันได้แก่กราฟิกเครื่องชุดเจาะ ซึ่งมีลักษณะของรูปร่างภายนอกของตัวเครื่องชุดเจาะ รูปร่างของแท่นชุดเจาะ มีความเหมือนกันกับสิ่งที่อ้างอิงถึง นั่นคือเครื่องชุดเจาะ เมื่อรหัสสารของกราฟิกมีความเหมือนกันกับรหัสสารของสิ่งที่นำเสนอแทนความเหมือนกันเชิงโครงสร้าง จึงเป็นการผสมผสานเชิงโครงสร้าง

ความหมายอันเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายในงาน ไม่ปรากฏเรื่องการจัดวางองค์ประกอบภาพ แต่วิธีการนำเสนอเรื่องราว ความหมายของเรื่องราวที่เกิดขึ้น มาจากการใช้รหัสมุมมองในการสื่อความหมาย การเคลื่อนไหวของกล้องเชิงสมมติ ถูกใช้ในการบอกเล่าเรื่องราวแทนการจัดวางองค์ประกอบภาพ

## ชิ้นงานที่ 1.6



ภาพที่ 4.6 ภาพกราฟิกจำลองสิ่งปลูกสร้างบนเกาะรูปปาล์มเมื่อสร้างเสร็จ  
(ดูใน DVD รหัส D 01, Chapter 7)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.6 กราฟิกถูกใช้ในการจำลองให้เห็นสภาพของเกาะเมื่อก่อสร้างเสร็จเรียบร้อยแล้ว ซึ่งประกอบด้วยกลุ่มอาคาร สิ่งก่อสร้างที่เป็นอพาร์ทเมนต์ ซุปเปอร์มอลล์ ปาล์มทาวเวอร์ และภัตตาคาร กราฟิกแต่ละชิ้นถูกออกแบบเพื่อสื่อความหมายแทนสิ่งกล่าวอ้างเหล่านั้น การจัดวางและการเคลื่อนไหวของชิ้นงานกราฟิกก็เพื่อสร้างการสื่อความหมายถึงสภาพการจัดวางของสิ่งปลูกสร้างเมื่อสร้างเสร็จ สอดคล้องตามแนวความเรียงของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคืองานของการทำ หรือการเลือกเครื่องหมาย และจัดวางเครื่องหมายบนพื้นผิวเพื่อนำพาแนวความคิด

การใช้การสาธิตสำหรับกราฟิกงานชิ้นนี้ ก็เพื่อที่จะพิสูจน์การกล่าวอ้างที่ว่า เมื่อเกาะสร้างเสร็จจะประกอบไปด้วยสิ่งปลูกสร้างที่เป็นอพาร์ทเมนต์ ซุปเปอร์มอลล์ ปาล์มทาวเวอร์ และภัตตาคาร ทุกอย่างจัดวางตามแผนการที่วางไว้ เพื่อโน้มน้าวผู้ชมให้เกิดการยอมรับในสารที่นำเสนอนี้ จึงต้องใช้การโต้แย้งเชิงเหตุผลในการสร้างการยอมรับในสารที่นำเสนอ การสนับสนุนข้อความกล่าวอ้างถูกพิสูจน์ให้เห็นด้วยกราฟิก

กราฟิกถูกออกแบบเพื่อสื่อความหมายถึงสิ่งปลูกสร้างที่เป็นอพาร์ทเมนต์ ซุปเปอร์มอลล์ ปาล์มทาวเวอร์ และภัตตาคาร เป็นการจัดวางชิ้นส่วนของกราฟิกหลายๆชิ้นเข้าประกอบด้วยกัน เป็นหนึ่งชิ้นงานที่สื่อความหมายถึงสิ่งปลูกสร้าง การจัดวางของชิ้นงานกราฟิกเข้าด้วยกัน เป็นการจัดวางของกลุ่มสัญลักษณ์ที่มีรหัสกำกับในการสื่อความหมาย เนื่องจากการสื่อความหมายของสิ่ง

ปลุกสร้างที่กล่าวอ้างถึง ไม่ได้เป็นการเหมือนกันไปยังสิ่งกล่าวอ้างในความเป็นจริงใดๆ เพราะสิ่งปลุกสร้างต่างๆเหล่านั้นอยู่ในช่วงดำเนินการก่อสร้าง ยังไม่แล้วเสร็จแต่ประการใด ภาพกราฟิกที่นำเสนอเป็นภาพนิมิตร์ จึงเป็นกลุ่มสัญญาณที่สื่อความหมายภายใต้รหัส

การนำกราฟิกเข้ามาสื่อความหมายในงานชิ้นนี้มีความสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่งที่จะสื่อสารให้ผู้ชมที่เป็นผู้รับสารเกิดความเข้าใจในตัวสารตรงกันที่ว่า เมื่อโครงการของเกาะสร้างเสร็จจะประกอบไปด้วยสิ่งปลุกสร้างที่เป็น อพาร์ทเมนต์ ซุปเปอร์มาร์เก็ต ปาล์มทาวเวอร์ และภัตตาคาร และสิ่งปลุกสร้างเหล่านี้จะถูกจัดวางตามลักษณะที่ได้ออกแบบแปลนไว้ เป็นข้อจำกัดของการนำเสนอแทนด้วยภาพเคลื่อนไหว เพราะภาพที่นำเสนอไม่ได้มีอยู่จริง เป็นภาพนิมิตร์ การสร้างความเข้าใจที่ตรงกันจึงเป็นงานของกราฟิกที่จะนำเสนอแทนในการสนับสนุนข้อกล่าวอ้างดังกล่าวข้างต้น

กราฟิกที่เข้ามาปรากฏในงานชิ้นนี้ เป็นการทำหน้าที่สื่อสาร โดยทำหน้าที่ให้ข้อมูล ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพของเมืองบนเกาะเมื่อโครงการเสร็จสมบูรณ์ การทำหน้าที่ของกราฟิกมักปรากฏการทำหน้าที่อย่างอื่นร่วม การทำหน้าที่ประดับตกแต่ง การออกแบบกราฟิกที่มีความสวยงามมีความเหมือนจริงสร้างการดึงดูดในการอ่านความหมายจากผู้ชมซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวเปลี่ยนมุมมองของกล้องเชิงสมมติ เป็นการทำหน้าที่ช่องทางในการสื่อสาร การทำหน้าที่สร้างความมหัศจรรย์เนื่องจากกราฟิกเป็นการนำเสนอสาร ซึ่งเป็นเรื่องราวที่ไม่ได้มีอยู่จริง

การสื่อความหมายอันเนื่องมาจากการสมมติฐาน ในงานชิ้นนี้ไม่ปรากฏลักษณะของการสมมติฐานแต่ประการใด เนื่องจากว่ารหัสสารของกราฟิกที่นำเสนอ ไม่ได้มีความเทียบเทียม หรือเหมือนกันไปยังรหัสสารของสิ่งที่นำเสนอแทน

ความหมายอันเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายในงานไม่ปรากฏเรื่องการจัดวางองค์ประกอบภาพ แต่วิธีการนำเสนอเรื่องราว ความหมายของเรื่องราวที่เกิดขึ้น มาจากการใช้รหัสสมมุติภาพในการสื่อความหมาย การเคลื่อนไหวของกล้องเชิงสมมติ ถูกใช้ในการบอกเล่าเรื่องราวแทนการจัดวางองค์ประกอบภาพ

## ชิ้นงานที่ 1.7



ภาพที่ 4.7 ภาพกราฟิกจำลองการกัดเซาะของกระแสน้ำที่เปลี่ยนทิศทาง

(ดูใน DVD รหัส D 01, Chapter 8)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.7 กราฟิกถูกใช้ในการสาธิตให้เห็นผลกระทบซึ่งเกิดจากสร้างเกาะ ไปเปลี่ยนทิศทางของกระแสน้ำ นำไปสู่การทับถม และการกัดเซาะชายฝั่งทะเล กราฟิกแต่ละชิ้นถูกออกแบบเพื่อสื่อความหมายแทนสิ่งที่ย้ำถึง การจัดวางของกราฟิกเพื่อสร้างการสื่อความหมายถึงทิศทางการไหลของกระแสน้ำ การทับถมและการกัดเซาะ สอดคล้องตามแนวความเรียงของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคืองานของการทำ หรือการเลือกเครื่องหมาย และจัดวางเครื่องหมายบนพื้นผิว เพื่อนำพาแนวความคิด

การใช้การสาธิตสำหรับกราฟิกงานชิ้นนี้ ก็เพื่อที่จะพิสูจน์การกล่าวอ้างที่ว่า การสร้างเกาะ ไปเปลี่ยนทิศทางของกระแสน้ำ นำไปสู่การทับถมและการกัดเซาะชายฝั่งทะเล เพื่อโน้มน้าวผู้ชมให้เกิดการยอมรับในสารที่น่าเสนอนี้ จึงต้องใช้การโต้แย้งเชิงเหตุผลในการสร้างการยอมรับในสารที่น่าเสนอ การสนับสนุนข้อความกล่าวอ้างถูกพิสูจน์ให้เห็นด้วยกราฟิก

กราฟิกถูกออกแบบเพื่อสื่อความในงานชิ้นนี้ โดยกราฟิกที่เป็นลายเส้นอิสระสีฟ้า 3 สามเส้นถูกจัดวางเรียงกัน เป็นสัญลักษณ์ที่มีรหัสกำกับในการสื่อความหมายเพื่อสื่อความหมายถึงกระแสน้ำ การเคลื่อนไหวของลายเส้นก็คือ การเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ที่บ่งความหมายถึง การไหลของกระแสน้ำ ลายเส้นสีเหลืองที่จะวางกันมีลักษณะคล้ายต้นปาล์ม เป็นสัญลักษณ์ที่ถูกจัดวางภายใต้รหัส เพื่อสร้างการสื่อความหมายถึง เกาะที่สร้างขึ้น พื้นกราฟิกสีน้ำเงินซึ่งปรากฏตาราง

กริดเป็นสัญญาณที่มีรหัสกำกับในการสื่อความหมายถึง พื้นน้ำ หรือทะเล ขณะที่พื้นกราฟิกสี่เหลี่ยม อันปรากฏตารางกริดสื่อความหมายถึงพื้นดินบริเวณชายฝั่ง ทั้งนี้ตารางกริดทั้งสองเป็นรหัสที่สื่อความหมายถึง การเปิดเผยให้เห็นโครงสร้างที่อยู่ภายใน ในที่นี้ของชิ้นงาน คือการเผยให้เห็นทิศทาง กระแสน้ำที่มากัดเซาะชายฝั่งทะเล การเปลี่ยนแปลงของตารางกริดซึ่งเป็นพื้นกราฟิกสี่เหลี่ยม การโค้งงอเข้า และโค้งงอออก สื่อความหมายถึงการทับถม และการกัดเซาะของกระแสน้ำ

การนำกราฟิกเข้ามาสื่อความหมายในงานชิ้นนี้มีความสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่ง อย่างไรก็ตามที่จะเผยให้เห็นการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของบริเวณชายฝั่งที่กล่าวอ้างถึง ซึ่งการเปลี่ยนแปลงไม่สามารถมองเห็นด้วยตาเปล่า หรือผ่านการนำเสนอแทนด้วยภาพเคลื่อนไหว การเผยโครงสร้างซึ่งเป็นพื้นที่หวงห้าม (Sacred Zone) จึงเป็นงานของกราฟิกที่เข้ามาในการนำเสนอแทน

กราฟิกที่เข้ามาปรากฏในงานชิ้นนี้ เป็นการทำหน้าที่สื่อสาร โดยทำหน้าที่ให้ข้อมูล อธิบายผลกระทบซึ่งเกิดจากสร้างเกาะ ไปเปลี่ยนทิศทางของกระแสน้ำ นำไปสู่การทับถม และการกัดเซาะชายฝั่งทะเล การทำหน้าที่ของกราฟิกมักปรากฏการทำหน้าที่อย่างอื่นร่วม การทำหน้าที่ประดับตกแต่ง การเคลื่อนไหวเปลี่ยนมุมมองของกล้องเชิงสมมติ เป็นการทำหน้าที่ช่องทางในการสื่อสาร การทำหน้าที่สร้างความมหัศจรรย์ การสร้างบางสิ่งให้ปรากฏ เปลี่ยนจากสิ่งหนึ่งให้เป็นอีกสิ่งหนึ่ง ในที่นี้ อาทิ กระแสน้ำ การทับถม และกัดเซาะของชายฝั่ง เป็นต้น

การสื่อความหมายอันเนื่องมาจากการสมมติฐาน ในงานชิ้นนี้ไม่ปรากฏลักษณะของการสมมติฐานแต่ประการใดเนื่องจากว่ารหัสสารของกราฟิกที่นำเสนอ ไม่ได้มีความเทียบเทียม หรือเหมือนกันไปยังรหัสสารของสิ่งที่นำเสนอแทน

ความหมายอันเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายในชิ้นงาน ไม่ปรากฏเรื่องการจัดวางองค์ประกอบภาพ แต่วิธีการนำเสนอเรื่องราว ความหมายของเรื่องราวที่เกิดขึ้น มาจากการใช้รหัสมุมมองในการสื่อความหมาย การเคลื่อนไหวของกล้องเชิงสมมติ ถูกใช้ในการบอกเล่าเรื่องราวแทนการจัดวางองค์ประกอบภาพ

สถาบันนวัตกรรมการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชิ้นงานที่ 2 วีดิทัศน์รายการ สงครามสุขภาพ (Body Wars) ตอน Coronary Heart Disease ออกอากาศทาง X-Zyte (18) วันที่ 2 กันยายน 2549 ประกอบด้วยชิ้นงานย่อย จำนวน 5 ชิ้นงาน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตามลำดับชิ้นงานดังต่อไปนี้

### ชิ้นงานที่ 2.1



ชื่อ, อายุ, อาการโรค

ภาพที่ 4.8 ภาพกราฟิกแนะนำตัวผู้ป่วยโรคหัวใจ

(ดูใน DVD รหัส D 02, Chapter 02)

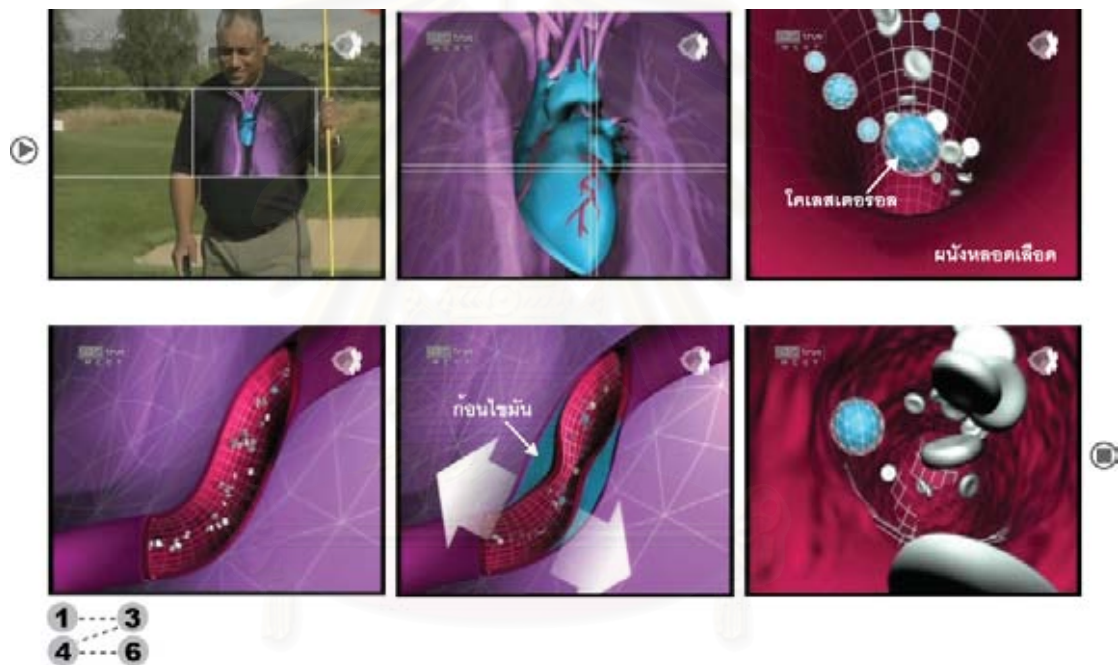
กราฟิกชิ้นงานที่ 2.1 กราฟิกได้ถูกใช้ในการสื่อความหมาย แนะนำเกี่ยวกับผู้ป่วยโรคหัวใจ การให้ข้อมูลเรื่องของชื่อบุคคล อายุ อาการของโรค ซึ่งกราฟิกที่ปรากฏในการสื่อความหมายเป็นการสื่อความโดยการขับเคลื่อนของตัวบทที่เป็นกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย กราฟิกอื่นในส่วนพื้นเป็นการประดับตกแต่ง ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือการนำพาแนวความคิดผ่านการรวมกันของคำและภาพ

กราฟิกในชิ้นงานเป็นลักษณะของ Text-Based Graphic ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการนำเสนอเรื่องราว ในลักษณะที่เรียกว่า Profile Box เป็นกล่องข้อความที่แสดงเพิ่มข้อมูลประวัติของผู้ป่วย กราฟิกทำหน้าที่ในลักษณะของตัวบทแบบ Pretext เพื่อให้ข้อมูลเบื้องต้น ซึ่งจะเชื่อมโยงไปยังตัวบทอื่นๆที่นำเสนอต่อไป การเข้าใจในการสื่อความหมายของผู้รับสารนั้นก็มาจากการขับเคลื่อนของตัวบท เป็นหลักในการสื่อความหมาย ลักษณะของ Text-Based Graphic เป็นการเปลี่ยนแปลงข้อมูลให้อยู่ในลักษณะของการอ่านด้วยการมองเห็นมากขึ้น การใช้คำที่สั้น กระชับ ความแตกต่างของรูปแบบตัวอักษรช่วยจำแนกข้อมูลให้ง่ายต่อการอ่าน การนำกราฟิกอย่างนี้มาใช้ในการแนะนำ นำเสนอข้อมูลเบื้องต้น อย่างในกรณีชิ้นงานนี้เป็นการแนะนำผู้ป่วย เป็นการทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและรวดเร็ว

ดังนั้นการเข้ามาสื่อความหมายของกราฟิกในชิ้นงานนี้ก็คือการทำหน้าที่การสื่อสารในหน้าที่ของการให้ข้อมูล ขณะเดียวกันบนพื้นฐานของความเรียบง่ายของตัวกราฟิกเอง ก็ทำหน้าที่ของการประดับตกแต่งในตัวเอง ออกแบบเพื่อให้ดึงดูดผู้ชมให้มาอ่านความหมาย

จากการศึกษาพบว่าไม่ปรากฏการสมสัดส่วนในชิ้นงานที่น่าเสนอ ส่วนในเรื่องของการจัดวางองค์ประกอบภาพ ผู้ทำการศึกษพบว่าการจัดวางตัวบทของกราฟิก และตัวบทของภาพเคลื่อนไหวไม่มีความสอดคล้องตามลักษณะการจัดวางองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมายในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง

## ชิ้นงานที่ 2.2



ภาพที่ 4.9 ภาพกราฟิกจำลองกระบวนการเกิดโคเลสเตอรอลในหลอดเลือด

(ดูใน DVD รหัส D 02, Chapter 3)

กราฟิกชิ้นที่ 2.2 กราฟิกถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย การเกิดโคเลสเตอรอลในหลอดเลือด ซึ่งกราฟิกที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย เป็นกราฟิกที่ถูกออกแบบขึ้น เพื่อสื่อความหมายแทนสิ่งที่อ้างอิงถึง และนำมาจัดวางด้วยกันเพื่อสื่อความหมาย สอดคล้องตามแนวความเรื่องของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคืองานของการทำ หรือ การเลือกเครื่องหมาย และจัดวางเครื่องหมายบนพื้นผิวเพื่อนำพาแนวความคิด

กราฟิกถูกนำมาใช้เพื่อการพิสูจน์ กล่าวไปแล้วก็คือการโต้แย้งเชิงเหตุผล ในการกล่าวอ้างว่า “การมีโคเลสเตอรอลในเลือดมาก ดังนั้นเส้นเลือดจึงอาจอุดตันได้” เพื่อสนับสนุนข้อกล่าวอ้างดังกล่าวนี้ จึงเป็นหน้าที่ของกราฟิกที่สื่อความหมายให้เห็นว่า โคเลสเตอรอลนั้นทำให้เส้นเลือดอุดตัน และทำหัวใจต้องสูบฉีดเลือดแรงขึ้น

เริ่มต้นของการพิสูจน์เพื่อสร้างข้อสนับสนุนการกล่าวอ้าง คือต้องชี้บ่งตำแหน่งที่ตั้งของจุดที่ไขมันอุดตันในเส้นเลือดหัวใจ ดังปรากฏกรอบภาพที่ 1-2 โดยกรอบภาพที่ 1 มีการใช้กราฟิกในลักษณะสัญรูปเพื่อสื่อความหมายด้วยการเสมือนกันไปยังสิ่งที่อ้างอิงถึง นั่นคือปอดและหัวใจการจัดวางโดยการมอทนาภาพกราฟิกและภาพเคลื่อนไหวเพื่อสื่อความหมายให้ทราบว่าเป็นส่วนของกราฟิกที่โชว์เกี่ยวกับอวัยวะดังกล่าวอยู่ในตำแหน่งส่วนใดของร่างกาย ขณะที่การใช้กริด การเคลื่อนไหวของกริดดังกล่าวเป็นการเคลื่อนไหวของสัญญาณภายใต้รหัสเพื่อสื่อความหมายถึง การเผยให้เห็นสิ่งที่อยู่ซ่อนภายใน ซึ่งกริดถูกนำมาใช้อีกครั้งในกรอบภาพที่ 2 ขณะที่การออกแบบเพื่อสื่อความหมายของกราฟิกที่ปรากฏในกรอบภาพที่ 3-6 เป็นการออกแบบกราฟิกเพื่อสนับสนุน ในการสื่อให้เห็นว่าโคเลสเตอรอลนั้นทำให้เส้นเลือดอุดตัน กราฟิกที่ถูกนำมาใช้เป็นลักษณะของการออกแบบสามมิติที่ดัดแปลงเอารูปทรงเลขาคณิตมาใช้ ไม่ว่าจะเป็นรูปทรงกระบอก ทรงกลม ซึ่งกราฟิกเหล่านี้ถูกใช้ในการนำเสนอแทน หลอดเลือด เม็ดเลือด โคเลสเตอรอล ซึ่งกราฟิกเหล่านี้เป็นสัญญาณที่มาจัดวางเข้าด้วยกัน รวมถึงการเคลื่อนไหวของสัญญาณเหล่านี้ถูกกำกับด้วยรหัส เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจได้ว่า สิ่งเหล่านั้นคือหลอดเลือด เม็ดเลือด โคเลสเตอรอล การแสดงการเคลื่อนไหวของกราฟิกเหล่านี้คือการไหลเวียนของเลือดที่มีโคเลสเตอรอลปะปนอยู่ ยังมีการใช้โพสต์โมเดิร์นกริด มาใช้ในการสื่อความหมาย ซึ่งกริดถูกใช้ในการสื่อความหมายถึงการเผยให้เห็นสิ่งที่อยู่ภายใน กราฟิกลูกศรสีขาวถูกใช้เป็นสัญญาณเชิงดัชนีบ่งชี้ เป็นสื่อความหมายเชิงโยงว่าทิศทางดังกล่าวเป็นทิศทางขยายการอุดตันของไขมันโคเลสเตอรอล จากการศึกษาการสื่อความหมายด้วยตัวบทกราฟิกเพียงอย่างเดียวไม่สามารถที่จะสร้างความเข้าใจแก่ผู้ชมได้ โดยเฉพาะในกรอบภาพที่ 3-6 ซึ่งต้องการตัวบทเสียงมาช่วยในการสื่อความหมาย เพื่อให้การสื่อสารสามารถที่จะสร้างความเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการสื่อกับผู้ชม

จากการศึกษามาตั้งข้างต้นพบว่ากราฟิกชิ้นงานนี้เข้ามาช่วยในการสื่อความหมายโดยทำหน้าที่แจ้งการสื่อสารที่ว่า กราฟิกทำหน้าที่การให้ข้อมูล ขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่ประดับตกแต่ง การทำหน้าที่รักษาช่องทางการสื่อสาร อันเกิดจากการเคลื่อนไหว ดัดเปลี่ยนมุมมองภาพ และการทำหน้าที่การให้ความมหัศจรรย์ นั่นคือการสื่อความหมายของกราฟิกเป็นการนำเสนอแทนในพื้นที่หวงห้าม (Sacred Zone) อันที่ไม่สามารถนำเสนอด้วยภาพตามปกติได้

การสื่อความหมายด้วยลักษณะของการสมมูลฐาน จากการศึกษาพบว่าลักษณะของกราฟิกที่ปรากฏในชิ้นงานนี้เป็นการสมมูลฐานเชิงโครงสร้าง ก็อันเรื่องด้วยมาจากรหัสสารเชิง



เสมือนจริง มีความเหมือนกันกับรหัสสารของสิ่งที่นำเสนอแทน อาทิเช่น การเสมือนกันของกราฟิก รูปหัวใจ เสมือนกันไปยังอวัยวะหัวใจที่อยู่ในร่างกาย ในเรื่องของการเสมือนกันในเรื่องของรูปร่าง แต่ไม่ได้หมายความว่ากราฟิกถูกขึ้นที่ประกอบกันในการสื่อความหมายเป็นการสื่อความหมาย ด้วยลักษณะของการสมมติฐาน ซึ่งมีกราฟิกจำนวนหนึ่งทำงานอยู่ภายใต้รหัสคือ กราฟิกที่ถูกใช้ สื่อความหมายแทนเม็ดเลือด โคเลสเตอรอล เป็นต้น

การจัดวางองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมายไม่ปรากฏการใช้หลักการจัดวางในการสื่อความหมาย ซึ่งในชั้นงานที่ทำการศึกษานั้น การสื่อความหมายของกราฟิกเกิดจากการเคลื่อนไหวของกราฟิกหรือสัญญาณ และการเคลื่อนไหวของกล้องเชิงเสมือนเป็นสำคัญในการสื่อความหมาย เรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ

### ชั้นงานที่ 2.3



ภาพที่ 4.10 ภาพกราฟิกจำลองเส้นเลือดแตกจากการอุดตันของโคเลสเตอรอล

(ดูใน DVD รหัส D 02, Chapter 4)

กราฟิกชั้นที่ 2.3 กราฟิกถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย ภาวะเสี่ยงเส้นเลือดแตกอันเกิดจากการสะสมของโคเลสเตอรอล นำไปสู่อาการหัวใจวาย ซึ่งกราฟิกที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย เป็นกราฟิกที่ถูกออกแบบขึ้นเพื่อสื่อความหมายแทนสิ่งที่อ้างอิงถึง และนำกราฟิกแต่ละชิ้นมาจัดวางด้วยกันเพื่อสื่อความหมาย สอดคล้องตามแนวความเรื่องของกราฟิกที่ว่า กราฟิก

คืองานของการทำ หรือ การเลือกเครื่องหมาย และจัดวางเครื่องหมายบนพื้นผิวเพื่อนำพาแนวความคิด

กราฟิกถูกนำมาใช้เพื่อการพิสูจน์กล่าวไปแล้วก็คือการโต้แย้งเชิงเหตุผล ในสิ่งที่กล่าวอ้างว่า “การสะสมของโคเลสเตอรอล ทำให้เกิดความเสียหายที่เส้นเลือดแตก และหัวใจวาย” เพื่อสนับสนุนข้อกล่าวอ้างดังกล่าวนี้ จึงเป็นหน้าที่ของกราฟิกที่สื่อความหมายให้เห็นว่า การสะสมไขมันในเลือดนั้น ทำให้เส้นเลือดเป็นอย่างไร และมีโอกาสทำให้เส้นเลือดแตกอย่างไร

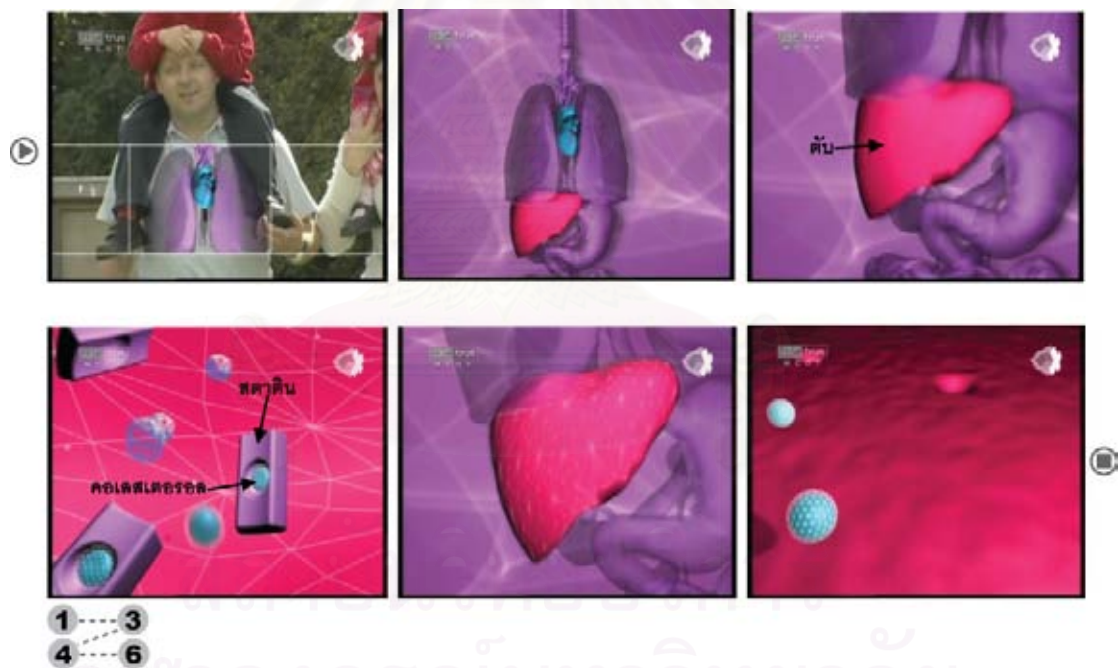
เริ่มต้นของการพิสูจน์เพื่อสร้างข้อสนับสนุนการกล่าวอ้าง อันดับแรกก็คือการสร้างการสื่อความหมายเกี่ยวกับบริเวณที่เป็นที่ตั้งของเรื่องราวที่จะนำเสนอ ปรากฏในกรอบภาพที่ 1-2 นั่นคือเส้นเลือดของหัวใจ กราฟิกอันเป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ซึ่งสื่อความหมายด้วยการเสมือนกันกับสิ่งที่อ้างอิงถึงถูกนำมาใช้ เพื่อบอกบอกที่ตั้งของเรื่องราวที่จะนำเสนอ ปอดและหัวใจถูกจัดวางโดยการมอณฑาภาพกราฟิกและภาพเคลื่อนไหวเข้าด้วยกัน เป็นการสร้างความหมายให้ทราบว่า บริเวณที่ภาพกราฟิกมอณฑากับภาพเคลื่อนไหวที่เป็นภาพบุคคล คือบริเวณที่ตั้งของหัวใจที่เป็นเรื่องราวที่จะนำเสนอ ขณะที่มีการการใช้กริด การเคลื่อนไหวของกริดดังกล่าวเป็นการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ภายใต้รหัสเพื่อสื่อความหมายถึง การเผยให้เห็นสิ่งที่อยู่ภายใน เมื่อกราฟิกได้บอกเหล่าเรื่องราวที่ตั้งของสิ่งที่น่าสนใจแล้วก็จะเป็นส่วนของกราฟิกที่จะสาธิตให้เห็นว่า การสะสมของโคเลสเตอรอลทำให้เส้นเลือดแตกได้อย่างไร ปรากฏในกรอบภาพที่ 3-6 กราฟิกที่ถูกนำมาใช้สื่อความหมาย เป็นกราฟิกรูปทรงสามมิติที่ตัดแปลงเอารูปทรงเลขาคณิตมาใช้ ไม่ว่าจะเป็นรูปทรงกระบอก ทรงกลม และรูปทรงอิสระ ซึ่งกราฟิกเหล่านี้ถูกใช้ในการนำเสนอแทน หลอดเลือด เม็ดเลือด ขณะที่โคเลสเตอรอล ถูกสื่อความหมายแทนด้วยรูปทรงอิสระ ซึ่งกราฟิกเหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ที่มาจัดวางเข้าด้วยกัน รวมถึงการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์เหล่านี้ถูกกำกับด้วยรหัส เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจได้ว่า สิ่งเหล่านั้นคือหลอดเลือด เม็ดเลือด โคเลสเตอรอล การแสดงการเคลื่อนไหวของกราฟิกเหล่านี้เป็นการนำเสนอ การไหลเวียนของเลือดผ่านบริเวณที่มีโคเลสเตอรอลสะสมอยู่ ซึ่งการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ที่เป็นกราฟิกรูปร่างทรงอิสระสีฟ้าเป็นการสื่อความหมายถึงการสะสมของโคเลสเตอรอลและนำไปสู่ภาวะเส้นเลือดแตก ขณะที่การใช้โพสตีโมเดิร์นกริดภายใต้การกำกับของรหัส เป็นการสื่อให้ทราบว่า สิ่งที่มีมองเห็นเป็นการเผยให้เห็นสิ่งที่อยู่ภายใน จากการศึกษาการสื่อความหมายด้วยตัวบทกราฟิกเพียงอย่างเดียว ไม่สามารถที่จะสร้างความเข้าใจแก่ผู้ชมได้ โดยเฉพาะในกรอบภาพที่ 3-5 ซึ่งต้องการตัวบทเสียงมาช่วยในการสื่อความหมาย เพื่อให้การสื่อสารสามารถที่จะสร้างความเข้าใจในสารที่ต้องการสื่อกับผู้ชม

จากการศึกษามาดังข้างต้นพบว่ากราฟิกชิ้นงานนี้เข้ามาช่วยในการสื่อความหมายโดยทำหน้าที่ในแนวความเรื่องการสื่อสารที่ว่า กราฟิกทำหน้าที่ในการให้ข้อมูล ขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่ประดับตกแต่ง การทำหน้าที่ของทางการสื่อสาร

การสื่อความหมายด้วยลักษณะของการสมมติฐาน จากการศึกษาพบว่าลักษณะของกราฟิกที่ปรากฏในชิ้นงานนี้เป็นการสมมติฐานเชิงโครงสร้าง ก็อันเรื่องด้วยมาจากรหัสสารเชิงเสมือนจริงมีความเหมือนกันกับรหัสสารของสิ่งที่นำเสนอแทน อาทิเช่น การเหมือนกันของกราฟิกรูปหัวใจ เสมือนกันไปยังอวัยวะหัวใจที่มีอยู่ในร่างกาย ในเรื่องของการเหมือนกันในเรื่องของรูปร่าง แต่ไม่ได้หมายความว่ากราฟิกทุกชิ้นที่ประกอบกันในการสื่อความหมายเป็นการสื่อความหมายด้วยลักษณะของการสมมติฐาน ซึ่งมีกราฟิกจำนวนหนึ่งกับทำงานอยู่ภายใต้รหัส เช่น กราฟิกที่ถูกใช้สื่อความหมายแทนเม็ดเลือด โคเลสเตอรอล ไม่ได้ปรากฏลักษณะการสมมติฐานเลย

การจัดวางองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมาย ไม่ปรากฏการใช้รูปแบบการจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย ซึ่งในชิ้นงานที่ทำการศึกษาการสื่อความหมายของกราฟิกเกิดจากการเคลื่อนไหวของกราฟิกหรือสัญลักษณ์ และการเคลื่อนไหวของกล่องเชิงสมมติเป็นสำคัญ

#### ชิ้นงานที่ 2.4



ภาพที่ 4.11 ภาพกราฟิกแสดงการเปลี่ยนโคเลสเตอรอลของตับ

(ดูใน DVD รหัส D 02, Chapter 5)

กราฟิกชิ้นงานที่ 2.4 กราฟิกถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย การลดโคเลสเตอรอลด้วยยาสตาติน และการเปลี่ยนโคเลสเตอรอลของตับ ซึ่งกราฟิกที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย เป็นกราฟิกที่ถูกออกแบบขึ้น เพื่อสื่อความหมายแทนสิ่งที่อ้างอิงถึง และนำจัดวางด้วยกันเพื่อสื่อ

ความหมาย สอดคล้องตามแนวความเรียงของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคืองานของการทำ หรือ การเลือกเครื่องหมาย และจัดวางเครื่องหมายบนพื้นผิวเพื่อนำพาแนวความคิด

กราฟิกถูกนำมาใช้เพื่อการพิสูจน์ กล่าวไปแล้วก็คือการโต้แย้งเชิงเหตุผล ในสิ่งที่กล่าวอ้างถึงคือ เรื่องของการลดระดับโคเลสเตอรอลของผู้ป่วยโรคหัวใจ ด้วยยาสตาตินและกระบวนการลดโคเลสเตอรอลของตับ เพื่อสนับสนุนข้อกล่าวอ้างดังกล่าวนี้จึงเป็นหน้าที่ของกราฟิกที่สื่อความหมายสร้างข้อสนับสนุนด้วยภาพกราฟิกให้เห็นว่า ยาสตาตินไปลดระดับโคเลสเตอรอลอย่างไร ก่อนที่จะเป็นหน้าที่ดับในการกำจัดโคเลสเตอรอลออกไป

เริ่มต้นของการพิสูจน์เพื่อสร้างข้อสนับสนุนการกล่าวอ้าง อันดับแรกนั้นก็คือการสร้างการสื่อความหมายเกี่ยวกับบริเวณที่เป็นที่ตั้งของเรื่องราวที่จะนำเสนอ ปรากฏในกรอบภาพที่ 1-2 กราฟิกอันเป็นสัญลักษณ์เชิงสัญญะซึ่งสื่อความหมายด้วยการเหมือนกันกับสิ่งที่อ้างอิงถึงถูกนำมาใช้เพื่อบอกรบอบที่ตั้งของเรื่องที่จะนำเสนอ นั่นคือกราฟิกรูปหัวใจ และดับรวมถึงอวัยวะอื่นๆ กราฟิกอวัยวะต่างถูกจัดวางโดยการมอทนาภาพกราฟิกและภาพเคลื่อนไหวเข้าด้วยกัน เป็นการสร้างความหมายให้ทราบว่ บริเวณที่ภาพกราฟิกมอทนากับภาพเคลื่อนไหวที่เป็นภาพบุคคล คือ บริเวณที่ตั้งของหัวใจที่เป็นเรื่องราวที่จะนำเสนอ ขณะที่มีการการใช้กริด การเคลื่อนไหวของกริดดังกล่าวเป็นการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ได้รับรหัสเพื่อสื่อความหมายถึง การเผยให้เห็นสิ่งที่อยู่ภายใน การใช้รหัสในเรื่องของสีก็เพื่อสื่อความหมาย เป็นการเน้นจุดที่มุ่งให้ผู้ชมอ่านความหมายซึ่งปรากฏชัดเจนในกรอบภาพที่สองจะเห็นว่า กราฟิกมีการใช้รหัสสีชมพูกับกราฟิกรูปตับ ขณะที่กราฟิกหัวใจใช้สีฟ้า โดยบริเวณอื่นๆที่ไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่นำเสนอ นั้นกำหนดด้วยรหัสสีม่วง เมื่อกราฟิกได้บอกเรื่องราวที่ตั้งของสิ่งที่นำเสนอแล้ว ก็จะเป็นส่วนของกราฟิกที่จะสาธิตให้เห็นว่าการลดโคเลสเตอรอลด้วยยาสตาติน และกระบวนการของตับเป็นอย่างไร ปรากฏในกรอบภาพที่ 4-6 กราฟิกที่ถูกนำมาใช้สื่อความหมาย เป็นกราฟิกรูปทรงสามมิติที่ดัดแปลงเอารูปทรงเลขาคณิตมาใช้ ไม่ว่าจะเป็นรูปสี่เหลี่ยมทรงสูง ทรงกลม ซึ่งกราฟิกเหล่านี้ถูกใช้ในการนำเสนอแทน ยาสตาตินและโคเลสเตอรอล ซึ่งกราฟิกเหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ที่มาจัดวางเข้าด้วยกัน รวมถึงการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์เหล่านี้ถูกกำกับด้วยรหัส เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจได้ว่า สิ่งเหล่านี้คือ ยาสตาติน และโคเลสเตอรอล การแสดงการเคลื่อนไหวของกราฟิกเหล่านี้ เป็นการนำเสนอ การหยุดกระบวนการของไขมันของสตาติน ซึ่งการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ที่เป็นกราฟิกรูปทรงกลม สีฟ้าสื่อความหมายถึงโคเลสเตอรอล การเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ผ่านสัญลักษณ์ที่อยู่ในรูปกราฟิกแท่งสีม่วง (สตาติน) เป็นการสื่อความหมายแทนการลดโคเลสเตอรอลของสตาติน ขณะที่สัญลักษณ์ที่เป็นกราฟิกทรงกลม เคลื่อนไหวเข้าไปยังกราฟิกรูปตับเป็นการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ที่ต้องการสื่อให้ทราบว่า โคเลสเตอรอลถูกดูดซับโดยตับ จากการศึกษาการสื่อความหมายด้วยตัวบทกราฟิกเพียงอย่างเดียวไม่สามารถที่จะสร้างความเข้าใจแก่ผู้ชมได้ โดยเฉพาะในกรอบภาพที่ 3-5 ซึ่งต้องการ

ตัวบทเสียงมาช่วยในการสื่อความหมาย เพื่อให้การสื่อสารสามารถที่จะสร้างความเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการสื่อกับผู้ชม

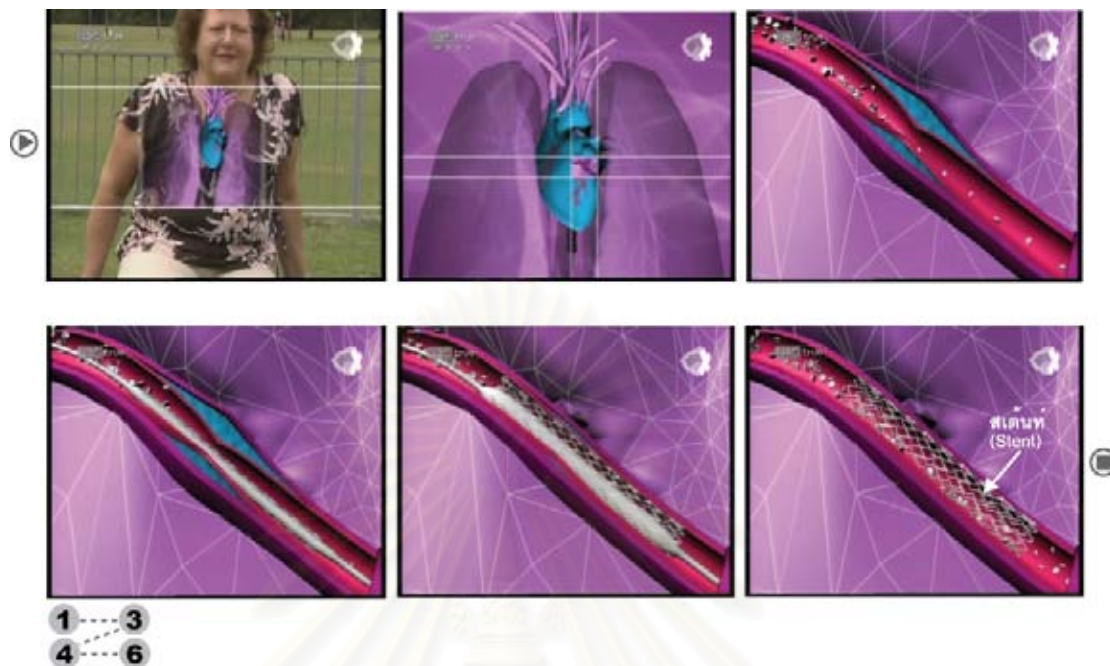
จากการศึกษามาตั้งข้างต้นจะเห็นว่า กราฟิกรูปร่างนี้เข้ามาช่วยในการสื่อความหมายโดยทำหน้าที่ในแนวความเรียงการสื่อสารที่ว่า กราฟิกทำหน้าที่การให้ข้อมูล ขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่ประดับตกแต่ง การทำหน้าที่รักษาช่องทางการสื่อสาร นอกจากนี้ยังทำหน้าที่ให้ความมหัศจรรย์ เนื่องจากกราฟิกรูปร่างการนำเสนอแทนในพื้นที่หวงห้าม (Sacred Zone) ซึ่งเป็นพื้นที่อยู่ภายในร่างกาย ที่การนำเสนอแทนด้วยภาพเคลื่อนไหวไม่สามารถที่จะกระทำได้

การสื่อความหมายด้วยลักษณะของการสมมติฐาน จากการศึกษพบว่าลักษณะของกราฟิกที่ปรากฏในรูปร่างนี้เป็นการสมมติฐานเชิงโครงสร้าง ก็อันเรื่องด้วยมาจากรหัสสารเชิงเสมือนจริงมีความเหมือนกันกับรหัสสารของสิ่งที่นำเสนอแทน อาทิเช่น การเหมือนกันของกราฟิกรูปหัวใจ ตับ เหมือนกันไปยังอวัยวะในร่างกายในความเป็นจริง การเหมือนกันในเรื่องของรูปร่าง แต่ไม่ได้หมายความว่ากราฟิกทุกชิ้นที่ประกอบกันในการสื่อความหมายเป็นการสื่อความหมายด้วยลักษณะของการสมมติฐาน ซึ่งมีกราฟิกจำนวนหนึ่งกับทำงานอยู่ภายใต้รหัส นั่นคือ กราฟิกที่ถูกใช้สื่อความหมายแทนสตาติน โคเลสเตอรอล เป็นต้น

การจัดวางองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมายไม่ปรากฏการใช้หลักการจัดวางในการสื่อความหมาย ซึ่งในรูปร่างนี้ที่ทำการศึกษา การสื่อความหมายของกราฟิกเกิดจากการเคลื่อนไหวของกราฟิกหรือสัญลักษณ์ และการเคลื่อนไหวของกล่องเชิงสมมติเป็นสำคัญ

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ชิ้นงานที่ 2.5



ภาพที่ 4.12 ภาพกราฟิกแสดงวิธีการทำบอลูน (Angioplasty)

(ดูใน DVD รหัส D 02, Chapter 6)

กราฟิกชิ้นงานที่ 2.5 กราฟิกถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมายถึงวิธีการทำบอลูน หรือที่เรียกว่า Angioplasty เป็นการขยายเส้นเลือดหัวใจ บริเวณที่มีการตีบตันให้ถ่างออก ซึ่งกราฟิกที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย เป็นกราฟิกที่ถูกออกแบบขึ้น เพื่อสื่อความหมายแทนสิ่งที่อ้างอิงถึง และนำจับวางด้วยกันเพื่อสื่อความหมาย สอดคล้องตามแนวความเรียงของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคืองานของการทำ หรือ การเลือกเครื่องหมาย และจัดวางเครื่องหมายบนพื้นผิวเพื่อนำพาแนวความคิด

กราฟิกถูกนำมาใช้เพื่อการพิสูจน์ กล่าวไปแล้วนั่นก็คือการโต้แย้งเชิงเหตุผล ในสิ่งที่กล่าวอ้างถึง นั่นคือ “กระบวนการทำ Angioplasty” เพื่อสนับสนุนข้อกล่าวอ้างดังกล่าว จึงทำหน้าที่การสื่อความหมายแทนกระบวนการทำ Angioplasty จริง

เริ่มต้นการพิสูจน์ด้วยกราฟิกเพื่อสร้างข้อสนับสนุนเรื่องดังกล่าว การเริ่มนำเสนอเรื่องราวเริ่มจาก การสร้างการสื่อความหมายเกี่ยวกับบริเวณที่เป็นที่ตั้งของเรื่องราวที่จะนำเสนอ ปรากฏในกรอบภาพที่ 1-2 นั่นคือ กราฟิกแสดงบริเวณเส้นเลือดหัวใจที่จะทำ Angioplasty การใช้กราฟิกอันเป็นสัญลักษณ์ซึ่งสร้างการสื่อความหมายด้วยการเหมือนกันกับสิ่งที่อ้างอิงถึงถูกนำมาใช้เพื่อบอกที่ตั้งของเรื่องที่จะนำเสนอ กราฟิกหัวใจและอวัยวะในระบบหายใจถูกจัดวางโดยการมอทนาภาพกราฟิกและภาพเคลื่อนไหวเข้าด้วยกัน เป็นการสร้างความหมายให้ทราบว่ บริเวณที่

ภาพกราฟิกมอนตาจกับภาพเคลื่อนไหวที่เป็นภาพบุคคล คือบริเวณที่ตั้งของหัวใจที่เป็นเรื่องราวที่จะนำเสนอ ขณะที่มีการการใช้กริด การเคลื่อนไหวของกริด ดังกล่าวเป็นการเคลื่อนไหวของสัญญาณภายใต้รหัสเพื่อสื่อความหมายถึง การเผยให้เห็นสิ่งที่อยู่ภายใน เมื่อกราฟิกได้บอกเล่าเรื่องราวที่ตั้งของสิ่งที่นำเสนอแล้ว ก็จะเป็นส่วนของกราฟิกที่จะสถิติให้เห็นกระบวนการ Angioplasty ปรากฏในกรอบภาพที่ 3-6 กราฟิกที่ถูกนำมาใช้สื่อความหมาย เป็นกราฟิกทรงกระบอก ทรงกลม และรูปทรงอิสระ ซึ่งกราฟิกเหล่านี้ถูกใช้ในการนำเสนอแทน หลอดเลือด เม็ดเลือด ขณะที่โคเลสเตอรอล ถูกสื่อความหมายแทนด้วยรูปทรงอิสระ ซึ่งกราฟิกเหล่านี้เป็นสัญญาณที่มาจัดวางเข้าด้วยกัน รวมถึงการเคลื่อนไหวของสัญญาณเหล่านี้ถูกกำกับด้วยรหัส เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจได้ว่า สิ่งเหล่านั้นคือ หลอดเลือด เม็ดเลือด โคเลสเตอรอล กราฟิกทรงกระบอกสี่เหลี่ยมถูกกำกับไว้ด้วยรหัส เป็นสัญญาณที่แสดงการเคลื่อนไหว เพื่อสื่อความหมายถึงแนวทางการทำ Angioplasty ที่เกิดขึ้น จากการศึกษาพบว่าการสื่อความหมายด้วยตัวบทกราฟิกเพียงอย่างเดียวไม่สามารถที่จะสร้างความเข้าใจแก่ผู้ชมได้ โดยเฉพาะในกรอบภาพที่ 3-6 ซึ่งต้องการตัวบทเสียงมาช่วยในการสื่อความหมาย เพื่อให้การสื่อสารสามารถที่จะสร้างความเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการสื่อกับผู้ชมได้

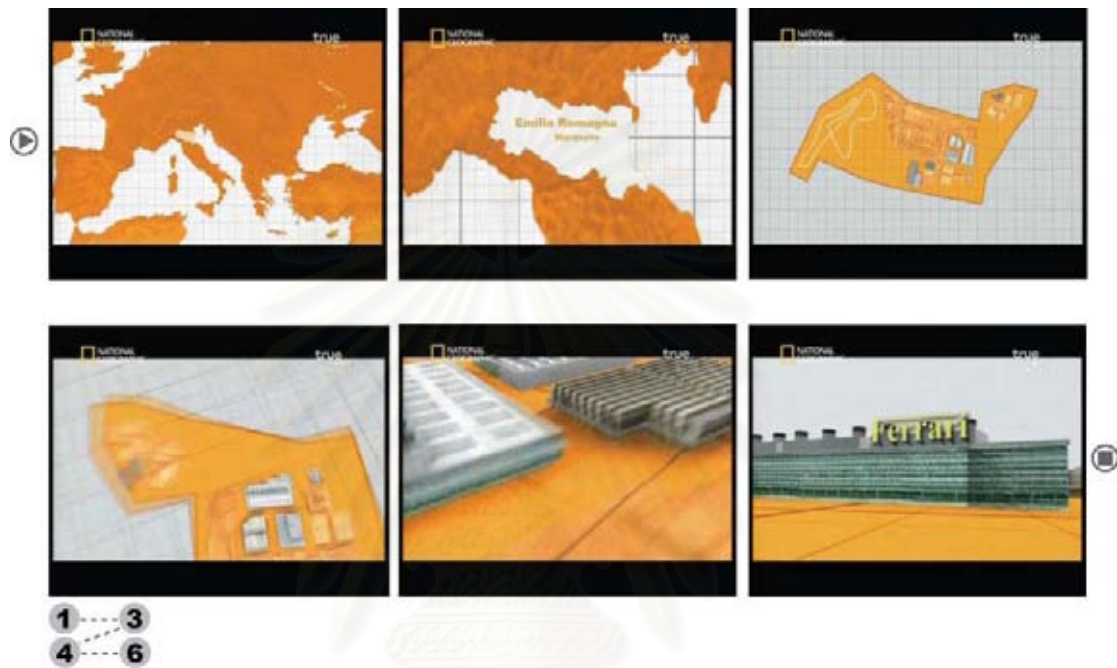
จากการศึกษามาดังข้างต้นจะเห็นว่า กราฟิกชิ้นงานนี้เข้ามาช่วยในการสื่อความหมายโดยทำหน้าที่ของกราฟิกในการสื่อสารที่ว่า กราฟิกทำหน้าที่ให้ข้อมูล ขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่ประดับตกแต่ง การทำหน้าที่รักษาช่องทางการสื่อสารอันเกิดจากการเคลื่อนไหวของกล้อง และหน้าที่การสร้างควมมหัศจรรย์ การนำเสนอแทนของกราฟิกในพื้นที่ต้องห้าม (Sacred Zone) ในบริบทงานชิ้นนี้คือร่างกายมนุษย์ซึ่งถือว่าเป็นเขตหวงห้าม เป็นพื้นที่ที่การนำเสนอแทนด้วยกล้องถ่ายภาพถูกจำกัดด้วยขีดความสามารถในการนำเสนอ

การสื่อความหมายด้วยลักษณะของการสมมติฐาน จากการศึกษาพบว่า ลักษณะของกราฟิกที่ปรากฏในชิ้นงานนี้เป็นการสมมติฐานเชิงโครงสร้างก็อันเรื่องด้วยมาจากรหัสสารเชิงเสมือนจริงมีความเหมือนกันกับรหัสสารของสิ่งที่นำเสนอแทน อาทิเช่น การเหมือนกันของกราฟิกรูปหัวใจ เหมือนกันไปยังอวัยวะหัวใจที่มีอยู่ในร่างกาย ในเรื่องของการเหมือนกันในเรื่องของรูปร่าง แต่ไม่ได้หมายความว่ากราฟิกทุกชิ้นที่ประกอบกันในการสื่อความหมายเป็นการสื่อความหมายอันเกิดจากลักษณะของการสมมติฐาน ซึ่งมีกราฟิกจำนวนหนึ่งกับทำงานอยู่ภายใต้รหัส นั่นคือกราฟิกที่ถูกใช้สื่อความหมายแทนเม็ดเลือด โคเลสเตอรอล เป็นต้น

การจัดวางองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมาย ไม่ปรากฏการใช้หลักการจัดวางในการสื่อความหมาย ซึ่งในชิ้นงานที่ทำการศึกษาคือการสื่อความหมายของกราฟิกเกิดจากการเคลื่อนไหวของกราฟิกหรือสัญญาณ และการเคลื่อนไหวของกล้องเชิงสมมติเป็นสำคัญ

ชิ้นงานที่ 3 วีดิทัศน์รายการ Megafactories ตอน Ferrari ออกอากาศทาง National Geographic (24) วันที่ 14 มิถุนายน 2550 ประกอบด้วยชิ้นงานย่อย จำนวน 8 ชิ้นงาน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตามลำดับชิ้นงานดังต่อไปนี้

### ชิ้นงานที่ 3.1



ภาพที่ 4.13 ภาพกราฟิกแสดงที่ตั้งของโรงงานเฟอร์รารี

(ดูใน DVD รหัส D 03, Chapter 2)

กราฟิกชิ้นงานที่ 3.1 กราฟิกที่นำมาใช้ในการสื่อความหมายเป็นกราฟิกแสดงแผนที่ที่ตั้งของโรงงานเฟอร์รารี ในเมือง Maranello โดยการใช้แผนที่ทั้งในลักษณะของสองมิติ และสามมิติในเพื่อเชื่อมโยงการสื่อความหมายระหว่างแผนที่ที่ตั้ง และเรื่องราวที่นำเสนอ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิก คือวิธีการสร้างเครื่องหมายซึ่งครอบคลุมการเขียนและการวาดเครื่องหมาย

การออกแบบกราฟิกนำมาใช้ในการสื่อความหมายที่ตั้งของเรื่องราวที่กำลังนำเสนอ นั่นก็คือที่ตั้งของโรงงานเฟอร์รารี กราฟิกแผนที่ที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมายเป็นแผนที่แบบ “Locator Map” ซึ่งเป็นแผนที่ที่ถูกใช้ในการสร้างการจดจำ ความคุ้นเคยแก่ผู้ชม ให้ข้อมูลที่เฉพาะเจาะจงในบริบทของเรื่องราวที่จะนำเสนอ แผนที่นำเสนอให้เห็นรายละเอียดในภาพกว้างๆ นั่นคือทวีปยุโรป ก่อนที่ไ้รหัสสมุทภาพในนำเสนอเพื่อให้เห็นเฉพาะเจาะจงลงไปในพื้นที่บริเวณประเทศอิตาลี โดยกราฟิกตัวอักษรถูกอ่านความหมายตามรหัสสารเชิงตรรกะ วลีว่า “Emilia



Romagna Maranello” เพื่อบอกเกี่ยวกับชื่อเมืองที่ตั้ง ในประวัติศาสตร์ แต่เนื่องจากแผนที่ที่นำมาใช้ในชิ้นงานนี้มีการตัดเอาข้อมูลที่สำคัญในการอ่านแผนที่ไม่ว่าจะเป็นจุดอ้างอิง (Reference Points) ออกไปจนหมด ดังนั้นสิ่งที่เข้ามาช่วยทำให้เกิดความเข้าใจแก่ผู้ชมอีกประการคือเรื่องตัวบทของเสียง เฉพาะตัวบทของกราฟิกอย่างเดียวไม่สามารถที่จะสร้างความเข้าใจแก่ผู้ชมได้ หรือสร้างความเข้าใจที่ตรงกันได้ ขณะที่ในกรอบภาพที่ 3 ถึง 6 เป็นแผนที่แสดงที่ตั้งในลักษณะสามมิติ เพื่อให้ผู้ชมนั้นเข้าใจถึงลักษณะทางกายภาพ หรือข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับลักษณะที่ตั้งของโรงงานเฟอร์รารี ผ่านรหัสมุกกล่องในมุมที่ต่างกันออกไป

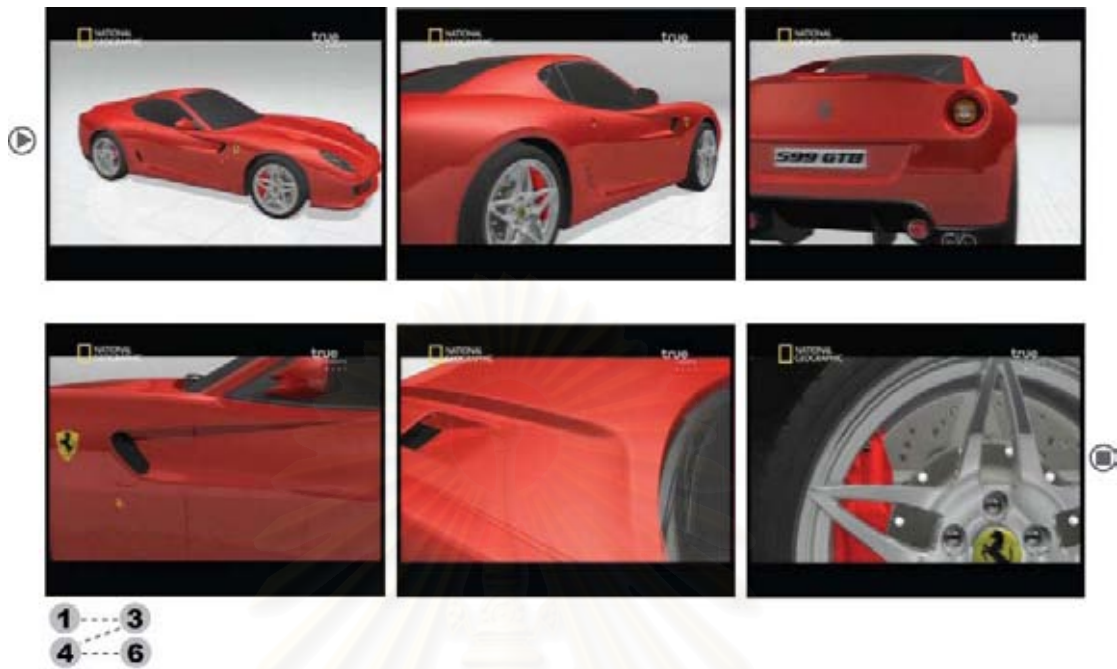
ดังนั้นสิ่งที่กราฟิกชิ้นงานนี้เข้ามาช่วยในเรื่องการสื่อความหมายคือการให้ข้อมูล ข้อมูลเกี่ยวกับที่ตั้งของโรงงาน หน้าที่ประดับตกแต่ง กราฟิกมีความสวยงามในระดับหนึ่งที่จะดึงความสนใจของผู้ชมให้อ่านความหมายของตัวกราฟิกเอง ขณะเดียวกันการทำหน้าที่ในการรักษาช่องทางสื่อสาร การตัดมุมภาพไปมาเพื่อรักษาช่องทางเวลาเรื่องราวไปสู่ผู้ชม

ความเข้าใจของผู้ชม อันนี้ก็เนื่องมาจากการสมมติฐาน เป็นการสมมติฐานเชิงโครงสร้าง ก็เพราะว่าแผนที่เป็นการนำเสนอแทนสิ่งที่อ้างอิงถึงในความเป็นจริง แผนที่เป็นการย่อขนาดโดยเทียบอัตราส่วนจากความเป็นจริง กราฟิกตึก อาคารที่เป็นโมเดลสามมิติ ปราบภูบนแผนที่ ก็มีความเหมือนกันเชิงโครงสร้างกับตัวตึก อาคารจริงในสิ่งที่กราฟิกอ้างอิงถึง ดังนั้นรหัสสารในที่นี้คือภาพกราฟิกแผนที่ มีความเหมือนกันกับ รหัสสารของสิ่งที่อ้างอิงถึง คือสถานที่ตั้งของเรื่องราวที่นำเสนอ ความเหมือนกันของสารทั้งสองชุดเป็นไปในลักษณะของรหัสสารเสมือนจริง อันก่อให้เกิดการอ่านความหมาย ความเข้าใจที่ตรงกันของผู้ชม

การจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย ในชิ้นงานที่ 3.2 ไม่ปรากฏเรื่องการจัดวางองค์ประกอบภาพ แต่วิธีการนำเสนอเรื่องราว ความหมายของเรื่องราวที่เกิดขึ้นมาจากการใช้รหัสมุกภาพในการสื่อความหมาย เริ่มจากการใช้รหัสมุกกล่องเสนอภาพมุกกว้างเพื่อสื่อความหมายให้เห็นถึง ลักษณะโดยรวมของการนำเสนอ ก่อนที่จะใช้มุกกล่องอย่างการซูมอินเพื่อนำไปสู่ประเด็น หรือข้อมูลเฉพาะเจาะจงที่จะนำเสนอ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### ชิ้นงานที่ 3.2



ภาพที่ 4.14 ภาพกราฟิกแสดงรูปร่างของรถเฟอร์รารี ฟืออราโน่ 599

(ดูใน DVD รหัส D 03, Chapter 3)

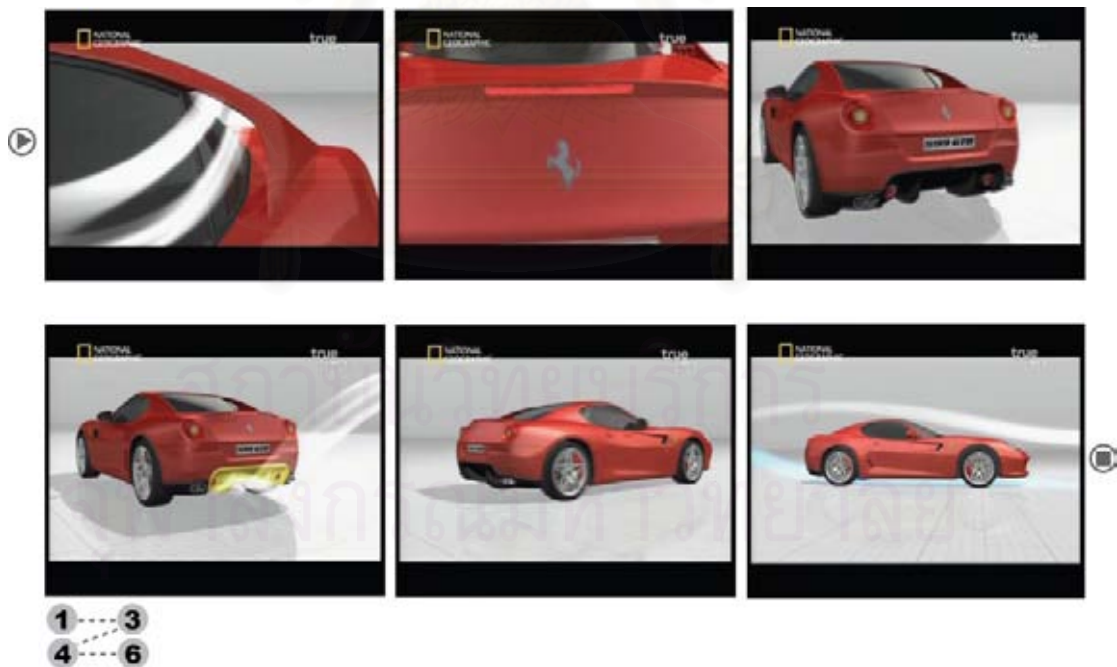
กราฟิกชิ้นงานที่ 3.2 กราฟิกถูกใช้ในการสาธิตในลักษณะของการแนะนำรถ ให้เห็นรูปร่างภายนอกของรถเฟอร์รารี ฟืออราโน่ 599 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ การทำหรือ การเลือกเครื่องหมายจัดวางบนพื้นผิวที่จะนำพาแนวคิด

กราฟิกที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมายในชิ้นงานนี้แล้ว ตัวของกราฟิกก็คือสัญลักษณ์ สัญลักษณ์ อันสื่อความหมายไปสิ่งที่อ้างอิงถึงความเหมือนกัน ดังนั้นภาพรถที่ปรากฏในชิ้นงานนี้ จึงเป็นการสื่อสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายไปถึงรถเฟอร์รารี ฟืออราโน่ 599 ที่มีอยู่จริง กราฟิกถูกใช้ในการแนะนำ ให้ข้อมูลเบื้องต้น เกี่ยวกับเรื่องราวที่จะนำเสนอ ซึ่งก็คือรถฟืออราโน่ 599 การนำเอากราฟิกในชิ้นงานนี้มาใช้สื่อความหมายแทนการนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหวซึ่งในแง่ของการกระบวนการผลิตงาน การผลิตงานกราฟิกปัจจุบัน สามารถที่จะสื่อสาร ถ่ายทอดรายละเอียดในตัวงาน ซึ่งในที่นี้คือ รถ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของรูปร่าง สี เงาน รวมถึงสามารถที่จะกำหนดเรื่องของสภาพแสง การตกกระทบ แสงสร้างอารมณ์ความรู้สึกต่อผู้ชม รวมถึงเรื่องของกล้องเชิงสมมติที่สามารถเคลื่อนไหว เสนอมุมมองของภาพ ตามจุดมุ่งหมายของการนำเสนอ เทียบเท่าการผลิตงานด้วยกล้อง การผลิตด้วยกล้องหากต้องการงานออกแบบในลักษณะเดียวกันต้องใช้กำลังคน อุปกรณ์และงบประมาณที่สูงกว่ามาก

ในชิ้นงานนี้ การสื่อความหมายที่จะให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจถึงว่ากราฟิกที่กำลังนำเสนอ ก็คือสิ่งเดียวกันกับที่กราฟิกอ้างอิงถึงในความเป็นจริงเกี่ยวกับรถเฟอร์รารี ฟิโอราโน 599 ก็มาจากการเหมือนกันของชุดรหัสสาร ซึ่งลักษณะของการเหมือนกันของกราฟิกกับรถที่ปรากฏอยู่จริงนั้น เป็นการผสมผสานเชิงโครงสร้าง โครงสร้างของสารที่นำเสนอ คือสัญลักษณ์ที่มีการจัดวางเข้าด้วยกันอย่างเป็นระเบียบ ความเหมือนกันไม่ว่าจะเป็นเรื่องของโครงร่างของรถ กระจกหน้ารถ ไฟรถ ล้อแม็กซ์ที่เป็นเอกลักษณ์มีสัญลักษณ์รูปม้าลำพองปรากฏอยู่ ผ่านมุมมองต่างๆ สร้างความเข้าใจแก่ผู้ชมได้ว่าสิ่งที่นำเสนอ คือสิ่งเดียวกันกับความเป็นจริงที่อ้างอิงถึง

การจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายในชิ้นงานที่ 3.1 ไม่ปรากฏเรื่องการจัดวางองค์ประกอบภาพ แต่วิธีการนำเสนอเรื่องราว ความหมายของเรื่องราวที่เกิดขึ้นมาจากการใช้รหัสสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย การกวาดกล้องจากมุมกว้าง ชูมอิน และดอลลีไปรอบๆรถ เป็นการสื่อความหมายในลักษณะที่ต้องการให้ผู้ชมได้เห็นข้อมูลทางกายภาพทั้งหมดของตัวรถก่อน นำเสนอไปยังส่วนต่างๆที่เป็นลักษณะเด่นของรถรุ่นนี้ และจบการนำเสนอตรงล้อแม็ก เพื่อสื่อความหมายในความเป็นเอกลักษณ์เฟอร์รารี ซึ่งคือสัญลักษณ์รูปม้า

### ชิ้นงานที่ 3.3



ภาพที่ 4.15 ภาพกราฟิกสาดิตอากาศพลศาสตร์ของรถเฟอร์รารี ฟิโอราโน 599

(ดูใน DVD รหัส D 03, Chapter 4)

กราฟิกชิ้นงานที่ 3.3 กราฟิกถูกใช้ในการสื่อความหมาย การออกแบบบรรณในเรื่องอากาศพลศาสตร์ ตัวถังของรถที่มีความเพรียวลม ซึ่งลักษณะของการนำเอากราฟิกมาใช้ในการสื่อความหมายสอดคล้องกับแนวคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ การทำ หรือการเลือกเครื่องหมายจัดวางบนพื้นผิว ที่จะนำพาแนวความคิด

ในชิ้นงานจะพบว่าการออกแบบกราฟิกถูกนำมาใช้เพื่อสาธิต การสาธิตก็คือการพิสูจน์ที่อยู่บนพื้นฐานของการโต้แย้งเชิงเหตุผล โดยการกล่าวอ้างที่ว่า การออกแบบรถรุ่นนี้มีความลู่ลมไม่ต่างจากรถเอฟวันของเฟอร์รารี รถเอฟวันขึ้นชื่อว่าเป็นรถที่เร็วที่สุดในโลก ดังนั้นรถรุ่นนี้จึงมีความเร็วสูงเช่นเดียวกัน การสนับสนุนข้อกล่าวอ้างดังกล่าว ถูกพิสูจน์ด้วยกราฟิกเพื่อสื่อความหมายให้เห็นลักษณะของการออกแบบตัวถังรถ กราฟิกที่รถเฟอร์รารีเป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์สื่อความหมายด้วยการเสมือนกันไปยังรถที่กล่าวอ้างถึง กราฟิกที่อยู่ในลักษณะของละอองสีขาวพาดผ่านส่วนด้านบนและล่างของรถนั้น เป็นสัญลักษณ์ที่มีรหัสกำกับอยู่ถูกใช้ในการสื่อความหมายถึง กระแสลมที่พัดผ่าน ตามหลักอากาศพลศาสตร์ แรงที่อากาศกระทำต่อวัตถุที่กำลังเคลื่อนที่ 2 แรง คือ แรงยก และแรงดูด แรงดูดจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับรูปร่างของวัตถุถึงวัตถุมีรูปร่างเพรียวแรงดูดก็ยิ่งน้อยลง การออกแบบยานพาหนะจึงพยายามให้มีรูปร่างเพรียวเพื่อให้เกิดแรงดูดน้อยที่สุดในกรณีนี้ก็เช่นเดียวกัน กราฟิกได้สาธิตให้เห็นถึงการไหลผ่านของกระแสลมเมื่อไหลผ่านตัวรถที่มีรูปร่างเพรียว ด้วย การใช้รหัสมุมมองภาพเพื่อให้เห็นในหลายๆมุม สร้างเหตุผลสนับสนุนข้อกล่าวอ้างเพื่อนำไปสู่ข้อสรุปที่ว่า การออกแบบรถรุ่นนี้ทำให้รถทำความเร็วสูงเช่นเดียวกับเอฟวัน ขณะเดียวกันก็ยึดเกาะถนนดี การสื่อความหมายด้วยตัวบทกราฟิกเพียงอย่างเดียวไม่สามารถที่จะทำให้ผู้ชมเข้าใจความหมายที่ต้องการจะสื่อได้ทั้งหมด ดังนั้นจึงต้องการตัวบทเสียงช่วยเพื่อให้การสื่อความหมายมีความสมบูรณ์

ในชิ้นงานนี้ การสื่อความหมายที่จะให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจถึงว่ากราฟิกที่กำลังนำเสนอ ก็คือสิ่งเดียวกันกับที่กราฟิกอ้างอิงถึงในความเป็นจริงเกี่ยวกับรถเฟอร์รารี ฟออลาโน่ 599 นั้น ก็มาจากการเสมือนกันของชุดรหัสสาร ซึ่งลักษณะของการเสมือนกันของกราฟิกกับรถที่ปรากฏอยู่จริงนั้น เป็นการสมมติฐานเชิงโครงสร้าง โครงสร้างของสารที่นำเสนอ นั่นคือสัญลักษณ์ที่มีการจัดวางเข้าด้วยกันอย่างเป็นระเบียบ ความเสมือนกันไม่ว่าจะเป็นเรื่องของโครงร่างของรถ กระฉิ่งหน้ารถ ไฟรด ล้อแม็กซ์ สร้างความเข้าใจแก่ผู้ชมได้ว่าสิ่งที่นำเสนอ นั่นคือสิ่งเดียวกันกับความเป็นจริงที่อ้างอิงถึง

การจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายในชิ้นงานที่ 3.3 ไม่ปรากฏเรื่องการจัดวางองค์ประกอบภาพ แต่วิธีการนำเสนอเรื่องราว ความหมายของเรื่องราวที่เกิดขึ้นนั้น มาจากการใช้รหัสมุมมองในการสื่อความหมาย

### ชิ้นงานที่ 3.4



ภาพที่ 4.16 ภาพกราฟิกแสดง Chassis ของรถเฟอร์รารี ฟิออรานโ 599

(ดูใน DVD รหัส D 03, Chapter 5)

กราฟิกชิ้นงานที่ 3.4 กราฟิกถูกใช้เพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับ Chassis ของรถเฟอร์รารี ตำแหน่ง ความสำคัญ ลักษณะพิเศษซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ การทำ หรือ การเลือกเครื่องหมายจัดวางบนพื้นผิวที่จะนำพาแนวคิด

กราฟิกในงานชิ้นนี้ถูกใช้ในการสาธิต ซึ่งก็คือการพิสูจน์เชิงเหตุผลในข้อกล่าวอ้างเรื่องของ ส่วนประกอบของรถที่เรียกว่า “Chassis” อันเป็นโครงสร้างพื้นที่ของรถส่วนใหญ่ ส่วนของ Chassis อยู่ตรงส่วนไหนของรถ และ มีความสำคัญอย่างไร สำหรับรถรุ่นนี้มีคุณลักษณะพิเศษ ใดๆ ซึ่งการสาธิตของกราฟิก กราฟิกที่สื่อความหมายเป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์สื่อความหมายด้วยความเหมือนกันของสิ่งที่อ้างอิงถึง การเหมือนกันของตัวรถเฟอร์รารี, Chassis และเครื่องยนต์ 12 ไปยังสิ่งที่อ้างอิงถึงในความเป็นจริง สิ่งสำคัญที่กราฟิกกำลังทำ คือการพิสูจน์ข้อโต้แย้งว่าสิ่งที่กำลังนำเสนอ นั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริง นั่นคือการบอกให้ผู้ชมทราบว่า Chassis ของรถยนต์อยู่ที่ ตำแหน่งไหน มีความสำคัญอย่างไร การเคลื่อนไหวของกราฟิก ก็คือการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ รหัสของการติดต่อในเรื่องการมอทนทางจึงมีความสำคัญในการอธิบายถึงตำแหน่งของ Chassis นั้น ปรากฏในกรอบภาพที่ 2 การมอทนทางของภาพสื่อความหมายให้ผู้รับสารทราบว่า ส่วนของ Chassis อยู่ภายในโครงรถ ขณะเดียวกันการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ที่เป็นกราฟิกรูปเครื่องยนต์ เป็นสื่อความหมายให้ทราบว่า Chassis เป็นติดตั้งรองรับน้ำหนักของตัวเครื่องยนต์

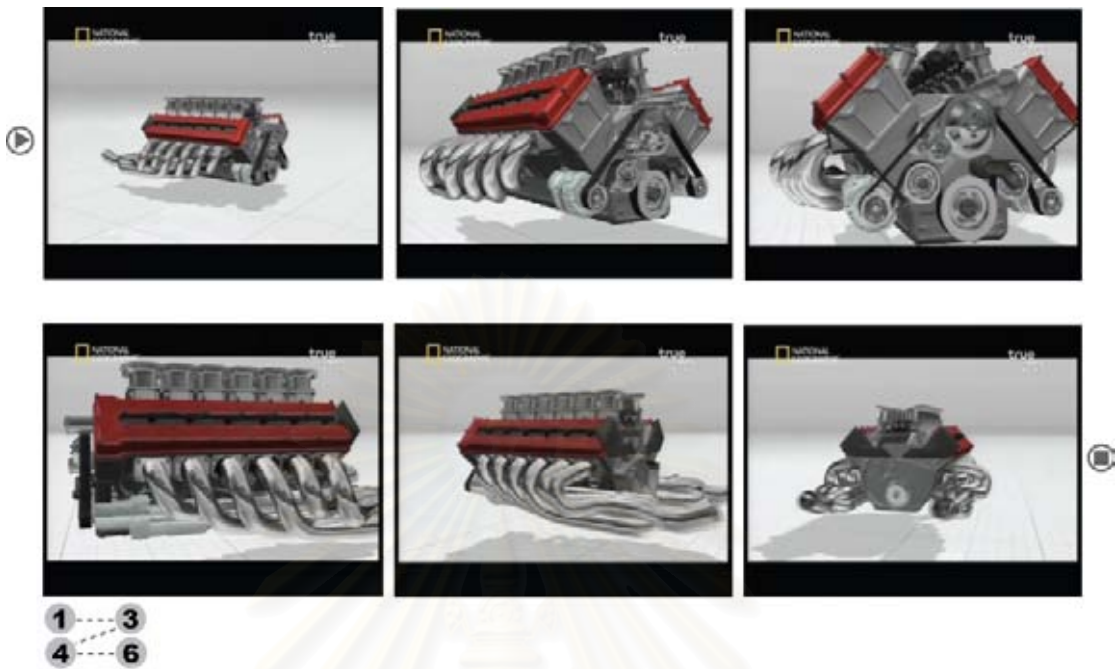
ดังนั้นการเข้ามาของกราฟิก นอกจากทำหน้าที่ในการให้ข้อมูล คือข้อมูลเกี่ยวกับ Chassis หน้าที่ของ Chassis นอกจากนั้นแล้วกราฟิกยังทำหน้าที่ประดับตกแต่ง ความสวยงาม ดูเสมือนจริง สร้างความสนใจที่จะดึงดูดผู้ชมให้ติดตาม ขณะเดียวกันการรักษาช่องทางการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นการรหัสของมุกกล้อง ทำหน้าที่ในเรื่องช่องทางการสื่อสาร การสร้าง รักษา และจบการสื่อสาร การทำหน้าที่ให้ความมหัศจรรย์ เนื่องจากกราฟิกที่นำเสนอ นั้น เป็นการนำเสนอในส่วนประกอบ ภายในของรถ ซึ่งถือเป็นพื้นที่หวงห้าม (Sacred Zone) เป็นการยากที่จะนำเสนอ Chassis ด้วย ภาพเคลื่อนไหว จึงเป็นหน้าที่ของกราฟิกในการนำเสนอแทน

ในชิ้นงานนี้การสื่อความหมายที่จะให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจถึงว่ากราฟิกที่กำลังนำเสนอ ก็คือสิ่งเดียวกันกับที่กราฟิกอ้างอิงถึงในความเป็นจริงเกี่ยวกับรถเฟอร์รารี ฟออลาโน่ 599, Chassis และเครื่องยนต์วี 12 ก็มาจากการเหมือนกันของชุดรหัสสาร ซึ่งลักษณะของการเหมือนกันของ กราฟิกรถ ชิ้นส่วนรถกับรถที่ปรากฏอยู่จริง เป็นการผสมผสานเชิงโครงสร้าง โครงสร้างของสารที่ นำเสนอ คือโครงสร้างของสัญลักษณ์ที่มีการจัดวางเข้าด้วยกันอย่างเป็นระเบียบ ความเหมือนกันไม่ว่าจะเป็นเรื่องของโครงสร้างของรถ Chassis และเครื่องยนต์วี 12 สร้างความเข้าใจแก่ผู้ชมได้ว่าสิ่ง ที่นำเสนอคือสิ่งเดียวกันกับความเป็นจริงที่อ้างอิงถึง

การจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย ในชิ้นงานที่ 3.4 ไม่ปรากฏเรื่องการจัดวางองค์ประกอบภาพ แต่วิธีการนำเสนอเรื่องราว ความหมายของเรื่องราวที่เกิดขึ้นมาจากการใช้ รหัสมุกกล้องในการสื่อความหมาย

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### ชิ้นงานที่ 3.5



ภาพที่ 4.17 ภาพกราฟิกแสดงเครื่องยนต์ของรถเฟอร์รารี ฟือรารีโน 599  
(ดูใน DVD รหัส D 03, Chapter 6)

กราฟิกชิ้นงานที่ 3.5 กราฟิกถูกใช้เพื่อสื่อความหมายเครื่องยนต์ที่เสร็จสมบูรณ์ หลังจากการหล่อขึ้นรูปชิ้นส่วนต่างๆ ผ่านการประกอบเข้าด้วยกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ การทำ หรือการเลือกเครื่องหมายจัดวางบนพื้นผิวที่จะนำพาแนวคิด

กราฟิกในงานชิ้นนี้เป็นการสาธิต ซึ่งก็คือการพิสูจน์เชิงเหตุผล เป็นการพิสูจน์ให้ผู้ชมเห็นว่า เมื่อชิ้นส่วนต่างของเครื่องยนต์ เมื่อหล่อเสร็จเรียบร้อยแล้ว และนำชิ้นส่วนต่างๆ ประกอบเข้ากัน จะเป็นเครื่องยนต์วี 12 ซึ่งลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้ในการสื่อความหมายเป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ เพราะว่าการสื่อความหมายของกราฟิกเกิดจากการเหมือนกันของตัวกราฟิกไปยังสิ่งที่กราฟิกอ้างอิงถึง คือเครื่องยนต์วี 12 ของเฟอร์รารี เป็นการพิสูจน์ข้อโต้แย้งว่าสิ่งที่กราฟิกกำลังนำเสนอ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริง นั่นคือชิ้นส่วนเครื่องยนต์เมื่อหล่อ และนำมาประกอบแล้วจะเป็นอย่างไรที่กราฟิกกำลังนำเสนออยู่

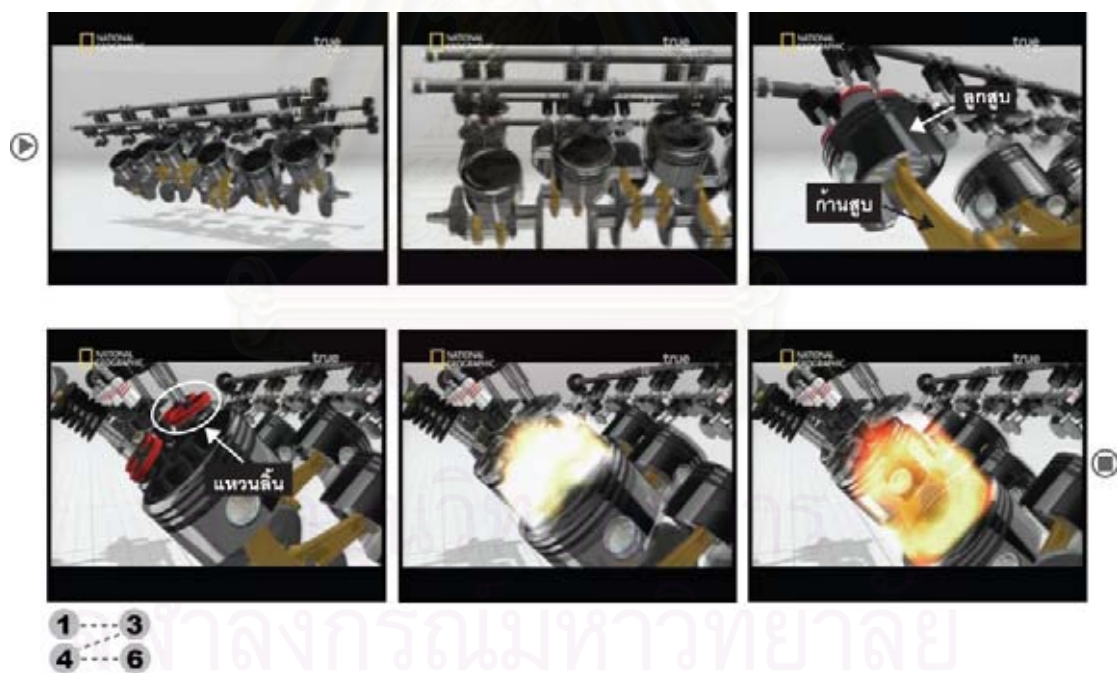
ดังนั้นการเข้ามาของกราฟิก นอกจากทำหน้าที่ในการให้ข้อมูล นั่นคือข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องยนต์วี 12 และกราฟิกยังทำหน้าที่ประดับตกแต่ง ความสวยงาม ดูเสมือนจริง สร้างความสนใจที่จะดึงดูดผู้ชมให้ติดตาม ขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นการรหัสของมุกกล้อง การสร้าง รักษา และจบการสื่อสาร การทำหน้าที่ให้ความมหัศจรรย์ เนื่องจากกราฟิกที่

นำเสนอเป็นการนำเสนอในส่วนประกอบภายในของรถ ซึ่งถือเป็นพื้นที่หวงห้าม (Sacred Zone) จึงเป็นหน้าที่ของกราฟิกในการนำเสนอแทน

การสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจแก่ผู้ชม ประหนึ่งสำหรับชิ้นงานนี้เกิดจากการเสมือนกันเชิงโครงสร้าง หรือการสมมติฐานเชิงโครงสร้าง ชุดของรหัสสารเชิงเสมือนจริง มีการเสมือนกันกับรหัสสารของสิ่งที่นำเสนอแทน ในที่นี้ กราฟิกเครื่องยนต์นั้น มีความเสมือนกันของโครงสร้างส่วนประกอบต่างๆ อาทิ ท่อไอเสีย การวางกระบอกสูบในแต่ละข้างของเครื่อง 6 กระบอกสูบ ฝาครอบตัวเครื่องสีแดง ตามฉบับของเฟอร์รารี เป็นต้น กับสิ่งที่นำเสนอแทน นั่นคือเครื่องยนต์ วี 12

การจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายในชิ้นงานที่ 3.5 ไม่ปรากฏเรื่องการจัดวางองค์ประกอบภาพ แต่วิธีการนำเสนอเรื่องราว ความหมายของเรื่องราวที่เกิดขึ้นมาจากการใช้รหัสมุกกล้องในการสื่อความหมาย การใช้มุกกล้องอย่างการซูมอิน พร้อมๆกับการหมุนกล้อง เป็นการสื่อความหมายให้ผู้ชมสามารถที่จะเห็นรายละเอียดทั้งหมด

### ชิ้นงานที่ 3.6



ภาพที่ 4.18 ภาพกราฟิกแสดงการทำงานของแวนลิ้นในเครื่องยนต์

(ดูใน DVD รหัส D 03, Chapter 7)

กราฟิกชิ้นงานที่ 3.6 นี้ กราฟิกถูกใช้เพื่ออธิบายแวนลิ้นกระบอกสูบ แวนลิ้นกระบอกสูบ คือส่วนที่ติดตั้งอยู่ที่บริเวณร่องบาก ด้านข้างส่วนบนของลูกสูบ ทำหน้าที่เป็นซีลกันระหว่างปลอกสูบ (Cylinder liner) กับลูกสูบ (Piston) เพื่อกันไม่ให้อากาศที่เกิดจากการจุดระเบิด



ในห้องเผาไหม้ รั่วไหล ผ่านเข้าไป ในห้องเครื่อง ซึ่งเป็นสาเหตุ ให้กำลังเครื่องตก ช่วยระบายความร้อน ส่งต่อความร้อน จากลูกสูบไปยังผนังกระบอกสูบ เพื่อที่จะระบายความร้อนออกไปให้กับน้ำหล่อเย็น บริเวณผนังกระบอกสูบด้วยหน้าที่กลไกทำงานของฝาผนังกระบอกสูบ กราฟิกรานำมาใช้ ในการสื่อความหมายเรื่องนี้ จึงเป็นการสร้างขึ้นงานกราฟิกที่นำเสนอแทนชิ้นส่วนต่าง แหวนฝาผนังกระบอกสูบ ก้านสูบเพื่อนำเสนอแทนในการสื่อความหมายแทนแหวนฝาผนัง กลไกการทำงานแหวนฝาผนัง ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ การทำ หรือ การเลือก เครื่องหมายจัดวางบนพื้นผิวที่จะนำพาแนวคิด

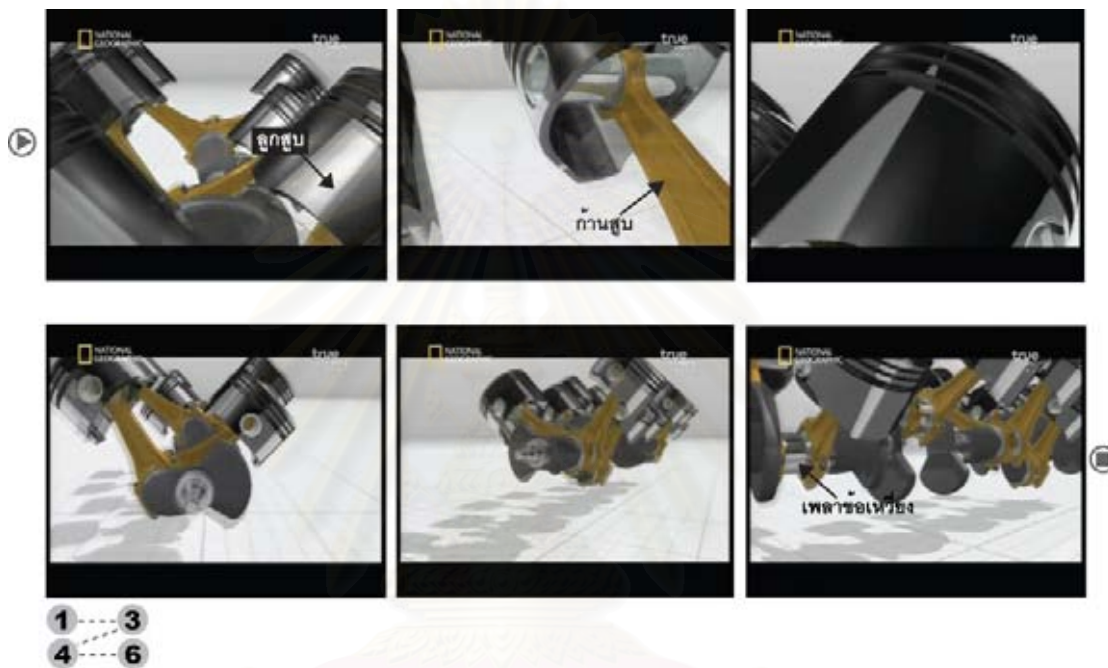
การออกแบบกราฟิกในงานชิ้นนี้ถูกใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการสาธิต ซึ่งก็คือการพิสูจน์เชิงเหตุผล เป็นการพิสูจน์ให้ผู้ชมเห็นว่า ชิ้นส่วนของแหวนฝาผนังอยู่ในส่วนประกอบไหนของเครื่องยนต์ ความสำคัญและลักษณะของฝาผนังมีหน้าที่การทำงานอย่างไร ซึ่งการสื่อความหมายของกราฟิกฝาผนังกระบอกสูบสื่อความหมายด้วยลักษณะของการเหมือนกันกับฝาผนังกระบอกสูบที่อ้างอิงถึง ขณะเดียวกันในการที่จะสื่อความหมายถึงตำแหน่งที่ตั้งของฝาผนัง มีความจำเป็นที่สำคัญว่า จะต้องใช้กราฟิกอื่นๆมาประกอบการสื่อความหมาย อย่างในชิ้นงานนี้กราฟิกอื่นๆที่มาจัดวางรวมกันในการสื่อความหมาย อันได้แก่ หัวเทียน ลูกสูบ ก้านสูบ เป็นลักษณะการจัดวางของสัญลักษณ์ต่างๆภายใต้รหัส เพื่อสื่อความหมายร่วมกันให้เห็นถึงกระบวนการทำงานของแหวนฝาผนัง และความสัมพันธ์ไปยังชิ้นส่วนอื่นๆ เป็นการพิสูจน์เพื่อโต้แย้งว่าสิ่งที่กำลังนำเสนอ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นจริง การสื่อความหมายด้วยตัวบทกราฟิกอย่างเดียวอาจสร้างความเข้าใจได้ระดับหนึ่ง หรือเข้าใจสำหรับผู้ชมที่มีประสบการณ์ในเรื่องของเครื่องยนต์รถมาก่อน ดังนั้นตัวบทของเสียงจึงมีความสำคัญในการที่จะทำให้ผู้ชมทั่วไป เกิดความเข้าใจร่วมกัน ตรงกันในสารที่นำเสนอ

ดังนั้นกราฟิกช่วยในการสื่อความหมายในการทำหน้าที่ให้ข้อมูล ข้อมูลเกี่ยวกับแหวนฝาผนังของลูกสูบ กราฟิกยังทำหน้าที่ประดับตกแต่ง ความสวยงาม ดูเสมือนจริง สร้างความสนใจที่จะดึงดูดผู้ชมให้ติดตาม ขณะเดียวกันการใช้รหัสของมุมมอง ทำหน้าที่ในเรื่องช่องทางการสื่อสาร การสร้างกำหนด รักษา และจบการสื่อสาร การทำหน้าที่ให้ความมหัศจรรย์ก็อันเนื่องมาจากกราฟิกที่นำเสนอ นั้น เป็นการนำเสนอในชิ้นส่วนที่อยู่ในกลไกการสันดาปของเครื่องยนต์ ซึ่งถือเป็นพื้นที่หวงห้าม (Sacred Zone) จึงเป็นหน้าที่ของกราฟิกในการนำเสนอแทน

การสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจแก่ผู้ชม ประหนึ่งสำหรับชิ้นงานนี้เกิดจากการเหมือนกันเชิงโครงสร้าง หรือการสมมติฐานเชิงโครงสร้าง ชุดของรหัสสารเชิงเสมือนจริง มีการเหมือนกันกับรหัสสารของสิ่งที่นำเสนอแทน ในที่นี้ กราฟิกแหวนฝาผนัง ก้านสูบ กระบอกสูบ ลูกสูบ มีความเหมือนกันของโครงสร้าง กับสิ่งที่นำเสนอแทนในชิ้นส่วนจริงของเครื่องยนต์ดังกล่าว

การจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายในชิ้นงานที่ 3.6 ไม่ปรากฏเรื่องการจัดวางองค์ประกอบภาพ แต่วิธีการนำเสนอเรื่องราว ความหมายของเรื่องราวที่เกิดขึ้น มาจากการใช้รหัสมุมมองในการสื่อความหมาย การใช้รหัสกล้องอย่างการซูมอิน พร้อมๆกับการหมุนกล้อง เป็นการสื่อความหมายให้ผู้ชมสามารถที่จะเห็นรายละเอียด เรื่องราวที่น่าเสนอ

### ชิ้นงานที่ 3.7



ภาพที่ 4.19 ภาพกราฟิกแสดงการทำงานของเพลาข้อเหวี่ยง

(ดูใน DVD รหัส D 03, Chapter 08)

กราฟิกชิ้นงานที่ 3.7 กราฟิกถูกใช้เพื่อสื่อความหมายถึงกลไกการทำงาน ความสำคัญของเพลาข้อเหวี่ยง (Crankshaft) เพลาข้อเหวี่ยง คือชิ้นส่วนที่ทำหน้าที่รับแรงกระทำที่ส่งมาจากก้านสูบ (Connecting rod) โดยเปลี่ยนจากแรงกำลังแนวขึ้น-ลง ของลูกสูบ มาเป็น แรงกำลังในแนวหมุน การสื่อความหมายของชิ้นงานนี้ เป็นการนำเอากราฟิกที่สร้างขึ้นเพื่อนำเสนอแทนชิ้นส่วนต่างของเครื่องยนต์มาจัดวาง ประกอบเข้าด้วยกันเพื่อสื่อความหมาย ถึงส่วนที่เป็นเพลาข้อเหวี่ยง และกลไกการทำงานของเพลาข้อเหวี่ยง สอดคล้องกับแนวความคิดของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ การทำหรือ การเลือกเครื่องหมายจัดวางบนพื้นผิวที่จะนำพาแนวคิด

กราฟิกในงานชิ้นนี้เป็น การสาธิต ซึ่งก็คือการพิสูจน์เชิงเหตุผล เป็นการพิสูจน์ให้ผู้ชมเห็นหลักการทำงานของเพลาข้อเหวี่ยง เป็นไปอย่างที่ตบตบที่ผ่านมากล่าวถึง ซึ่งลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้ในการสื่อความหมายนั้น เป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ เพราะว่าการสื่อความหมายของกราฟิก

เกิดจากการเหมือนกันของตัวกราฟิกไปยังสิ่งที่กราฟิกอ้างอิงถึง คือเพลลาข้อเหวี่ยงที่ประกอบอยู่ในเครื่องยนต์ เป็นการพิสูจน์ข้อโต้แย้งว่าสิ่งที่กราฟิกกำลังนำเสนอ นั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริง ในบริบทของงานชิ้นนี้ คือการพิสูจน์ให้เห็นหลักการ กลไกการทำงานของเพลลาข้อเหวี่ยง แต่ในการที่จะสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจการทำงานของเพลลาข้อเหวี่ยง กราฟิกที่ใช้ในการสื่อความหมายจะต้องประกอบด้วย กราฟิกที่เป็นการนำเสนอแทน ส่วนประกอบเครื่องยนต์หลายชิ้นด้วยกัน อาทิที่ปรากฏในชิ้นงานได้แก่ ลูกสูบ ก้านสูบ มาประกอบเข้ากับเพลลาข้อเหวี่ยง ดังนั้นจึงเป็นลักษณะของการจัดระเบียบสัญลักษณ์ต่างๆเข้าด้วยกัน การเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ที่จัดวางร่วมกัน เป็นการสื่อความหมายถึง ลักษณะการทำงานของเพลลาข้อเหวี่ยง ในการทำหน้าที่ของชิ้นส่วนนี้สัมพันธ์ไปยังส่วนกลไกอื่นๆ ตัวบทของกราฟิกอย่างเดียวนั้น สำหรับผู้อ่านความหมายที่มีประสบการณ์ แต่สำหรับผู้ที่ไม่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับเรื่องเครื่องยนต์นั้น ตัวบทเพียงอย่างเดียวที่มีความสำคัญที่จะสร้างความเข้าใจในการสื่อความหมาย

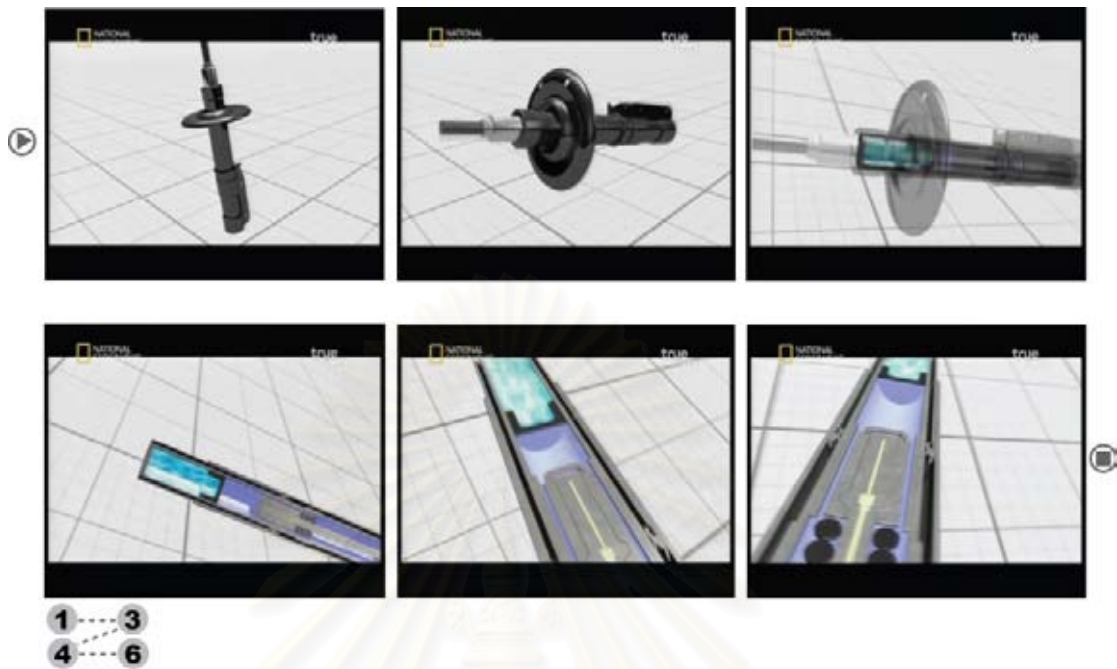
ดังนั้นการเข้ามาของกราฟิกนั้น นอกจากทำหน้าที่ในการให้ข้อมูล นั่นคือข้อมูลเพลลาข้อเหวี่ยงนอกจากนี้กราฟิกยังทำหน้าที่ประดับตกแต่ง ความสวยงาม ดูเสมือนจริง สร้างความสนใจที่จะดึงดูดผู้ชมให้ติดตาม การใช้รหัสของมุมมองภาพทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสาร การเปิดการสื่อสารรักษา และจบการสื่อสาร การทำหน้าที่ให้ความมหัศจรรย์ก็เนื่องจากกราฟิกที่นำเสนอ นั้น เป็นการนำเสนอในส่วนประกอบภายในของรถ ซึ่งถือเป็นพื้นที่หวงห้าม (Sacred Zone) จึงเป็นหน้าที่ของกราฟิกในการนำเสนอแทน

การสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจแก่ผู้ชมประหนึ่งสำหรับชิ้นงานนี้เกิดจากการเหมือนกันเชิงโครงสร้าง หรือการสมมูลฐานเชิงโครงสร้าง ชุดของรหัสสารเชิงเสมือนจริงมีการเหมือนกันกับรหัสสารของสิ่งที่นำเสนอแทน ในที่นี้กราฟิกเพลลาข้อเหวี่ยงมีความเหมือนกันกับสิ่งที่นำเสนอแทนคือเพลลาข้อเหวี่ยงที่อยู่ในเครื่องยนต์ วี 12

การจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย ในชิ้นงานที่ 3.5 นั้นไม่ปรากฏเรื่องการจัดวางองค์ประกอบภาพ แต่วิธีการนำเสนอเรื่องราว ความหมายของเรื่องราวที่เกิดขึ้นนั้น มาจากการใช้รหัสมุมมองภาพในการสื่อความหมาย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### ชิ้นงานที่ 3.8



ภาพที่ 4.20 ภาพกราฟิกแสดงการทำงานของโช้คอัพรถเฟอร์รารี ฟีออราโน 599

(ดูใน DVD รหัส D 03, Chapter 09)

กราฟิกชิ้นงานที่ 3.8 กราฟิกถูกอธิบายเกี่ยวกับโช้คอัพของ เฟอร์รารี 599 ถึงลักษณะพิเศษ การทำงานของโช้คอัพ ซึ่งการนำเอากราฟิกมาใช้ในการสื่อความหมายนั้น เป็นการสร้างงานกราฟิกเพื่อสื่อความหมายแทนโช้คอัพที่อ้างอิงถึง ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ การทำ หรือ การเลือกเครื่องหมายจัดวางบนพื้นผิวที่จะนำพาแนวความคิด

กราฟิกในงานชิ้นนี้เป็นการสาธิต ซึ่งก็คือการพิสูจน์เชิงเหตุผล เป็นการพิสูจน์ให้ผู้ชมเห็นว่า โช้คอัพของรถเฟอร์รารี ราอานิโอ 599 มีลักษณะอย่างไร มีหลักการทำงานอย่างไร ซึ่งลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้ในการสื่อความหมายเป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ เพราะว่าการสื่อความหมายของกราฟิก เกิดจากการเหมือนกันของตัวกราฟิกไปยังสิ่งที่กราฟิกอ้างอิงถึง ดังที่ปรากฏในกรอบภาพที่ 1-2 ขณะที่กรอบภาพที่สามจะเห็นว่า รหัสของการตัดต่อ การ Dissolve ภาพถูกใช้สื่อความหมายถึงการเปิดเผยถึงโครงสร้างภายในของโช้คอัพ กราฟิกที่เผยให้เห็นโครงสร้างภายในของโช้คอัพนั้น เป็นลักษณะของการจัดวางชิ้นส่วนต่างๆของกราฟิกเข้าด้วยกัน เป็นสัญลักษณ์ที่มีรหัสกำกับอยู่ เพื่อสื่อความหมายถึงโครงสร้างภายใน ขณะที่การเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์เป็นการสื่อความหมายถึง การเคลื่อนไหวของโช้คอัพ การพิสูจน์เกี่ยวกับโช้คอัพเป็นการโต้แย้งว่าสิ่งที่กราฟิกกำลังนำเสนอ คือโช้คอัพนั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริง คือในความเป็นจริงของโช้คอัพในรถเฟอร์รารีนั้น ก็มีลักษณะการทำงานเช่นเดียวกับการสาธิตที่กราฟิกกำลังนำเสนอ

การเข้ามาของกราฟิกนอกจากทำหน้าที่ในการให้ข้อมูล คือข้อมูลเกี่ยวกับไซคอป และการทำงานของไซคอป ยังทำหน้าที่ประดับตกแต่ง ความสวยงาม ดูเสมือนจริง สร้างความสนใจที่จะดึงดูดผู้ชมให้ติดตาม ขณะเดียวกันการใช้รหัสของมูมภาพก็ทำหน้าที่ในเรื่องช่องทางสื่อสาร การเปิด รักษา และปิดช่องทางสื่อสาร การทำหน้าที่ให้ความมหัศจรรย์เนื่องจากกราฟิกที่นำเสนอเป็นการนำเสนอในส่วนประกอบภายในของรถ ซึ่งถือเป็นพื้นที่หวงห้าม (Sacred Zone) จึงเป็นหน้าที่ของกราฟิกในการนำเสนอแทน

การสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจแก่ผู้ชม ประหนึ่งสำหรับชิ้นงานนี้เกิดจากการเสมือนกันเชิงโครงสร้าง หรือการสมมติฐานเชิงโครงสร้าง ชุดของรหัสสารเชิงเสมือนจริง มีการเสมือนกันกับรหัสสารของสิ่งที่น่าสนใจ ในที่นี้กราฟิกไซคอป มีความเสมือนกันกับสิ่งที่น่าสนใจคือไซคอปที่อยู่ในรถยนต์ ของเฟอร์รารี

การจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย ในชิ้นงานที่ 3.8 ไม่ปรากฏเรื่องการจัดวางองค์ประกอบภาพ แต่วิธีการนำเสนอเรื่องราว ความหมายของเรื่องราวที่เกิดขึ้นมาจากการใช้รหัสมุกกล่อง และการเคลื่อนไหวของกล่องเชิงสมมติในการสื่อความหมาย

### โดยสรุปจากการวิเคราะห์รายการประเภทสารคดี

จากการศึกษาพบว่า กราฟิกที่เป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏในรายการสารคดี สร้างการสื่อความหมายด้วยการเสมือนกันกับสิ่งที่กราฟิกอ้างอิงถึง ขณะเดียวกันในชิ้นงานกราฟิกที่ได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ ยังปรากฏลักษณะของกราฟิก หรือสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายภายใต้การกำกับของรหัส ในบางลักษณะบางชิ้นงานกราฟิกเหล่านี้ถูกจัดวางร่วมกับกราฟิกที่เป็นสัญลักษณ์เพื่อสร้างการสื่อความหมายร่วมกัน โดยกราฟิกเหล่านี้ถูกใช้เพื่อนำเสนอแทนสิ่งที่เป็นนามธรรม หรือนอกเหนือจากสิ่งที่มองเห็นทางกายภาพ

สำหรับกราฟิกในงานสารคดี ความหมายตรงถูกผลิตขึ้นในสองลักษณะ คือ ประการที่หนึ่ง การนำเสนอแทนของสัญลักษณ์ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ประการที่สอง เกิดจากการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ภายใต้รหัส

นอกจากนี้ในกราฟิกรายการประเภทสารคดี กริดได้ถูกนำเข้ามาใช้ในการสื่อความหมาย นอกจากการประดับตกแต่งให้ชิ้นงานกราฟิกแล้ว กริดยังถูกใช้เป็นรหัสเพื่อสื่อความหมายกับผู้ชมถึงการเผยให้เห็นโครงสร้างที่อยู่ภายใน ให้ผู้อ่านความหมายได้ทราบ

บทบาทของกราฟิกในการทำหน้าที่สื่อสารในงานประเภทสารคดี ปรากฏการทำหน้าที่ดังนี้

1. หน้าที่ให้ข้อมูล
2. หน้าที่ประดับตกแต่ง

3. หน้าที่ช่องทางสื่อสาร
4. หน้าที่สร้างสิ่งมหัศจรรย์

การสื่อความหมายของกราฟิกในรายการสารคดี ส่วนหนึ่งก็มาจากการสื่อความหมายด้วยการสมมติฐาน ซึ่งก็คือการเหมือนกันของรหัสสารที่นำเสนอซึ่งในที่นี้คือกราฟิก และรหัสสารของสิ่งที่นำเสนอแทน กราฟิกที่ปรากฏในรายการสารคดีเป็นลักษณะของการสมมติฐานเชิงโครงสร้าง เนื่องด้วยรหัสสารของกราฟิก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของรูปร่าง สี พื้นผิว โทนสี มีความเหมือนกันรหัสสารของสิ่งที่กราฟิกเหล่านี้นำเสนอแทน

ความหมายอันเนื่องมาจากการจัดวางองค์ประกอบภาพ กราฟิกที่ปรากฏในชิ้นงานสารคดี แทบจะทั้งหมดของทุกชิ้นงานที่ได้ทำการศึกษามาเป็นชิ้นงานกราฟิกสามมิติ ไม่ปรากฏในเรื่องของการจัดองค์ประกอบภาพ แต่การสื่อความหมายเกิดจากการเคลื่อนไหวของกราฟิกหรือสัญญาณ และการเคลื่อนไหวของกล้องเชิงสมมติเป็นสำคัญ รหัสสมมุติที่จะให้ความหมายบอกเล่าเรื่องราวของสิ่งที่กำลังนำเสนอ



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

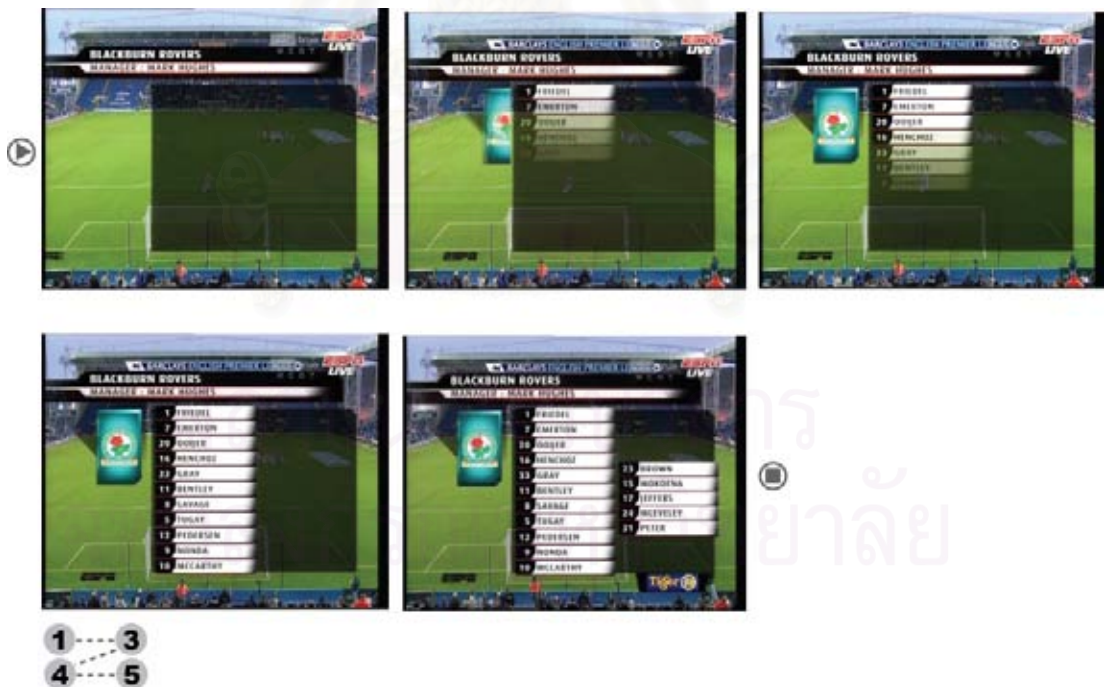
## บทที่ 5

### รายการประเภทกีฬา

ในบทนี้ผู้วิจัยได้นำเอากราฟิกที่ปรากฏในรายการประเภทกีฬาที่คัดสรรมาสำหรับการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ถึงการสื่อความหมายด้วยสัญลักษณ์รูปตามแต่ละรายการ ลักษณะของการสร้างความหมายตรง การทำหน้าที่ของกราฟิกในการสื่อสาร ความหมายอันเนื่องมาจากการผสมผสาน และความหมายอันเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบภาพ โดยจัดลำดับการวิเคราะห์ตามแต่ละรายการดังต่อไปนี้

ชิ้นงานที่ 1 วิดีทัศน์การแข่งขันฟุตบอลพรีเมียร์ลีก ฤดูกาล 2006 คู่ระหว่าง แบล็กเบิร์น โรเวอร์ กับ ท็อตแน่ม ฮ็อทสเปอร์ ออกอากาศทางช่อง Super Sports (35) วันที่ 2 มกราคม 2550 ประกอบด้วยชิ้นงานย่อย จำนวน 12 ชิ้นงาน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตามลำดับชิ้นงานดังต่อไปนี้

#### ชิ้นงานที่ 1.1





ภาพที่ 5.1 ภาพกราฟิกรายชื่อนักฟุตบอลของทีมแบล็คเบิร์น โรเวอร์  
(ดูใน DVD รหัส S 01, Chapter 2)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.1 กราฟิกที่นำมาใช้ในการสื่อความหมายในงานชิ้นนี้ เป็นการใช้กราฟิกเพื่อแนะนำทีมฟุตบอลที่จะทำการแข่งขัน ซึ่งเป็นทีมฟุตบอลในลีกพรีเมียร์ลีกของอังกฤษ ข้อมูลชื่อทีม ผู้จัดการทีม โลโก้สัญลักษณ์ของสโมสร รายชื่อของผู้เล่นทั้งหมด ซึ่งเป็นการใช้กราฟิกตัวอักษร เป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) มีการใช้ภาพสัญลักษณ์สโมสรเข้ามาช่วยในการสื่อความหมาย สอดคล้องกับแนวคิดความหมายของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสาร ประกอบไปด้วยการใช้คำ และภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบของกราฟิกชิ้นงานชิ้นนี้เป็นกรอกแบบมาในรูปแบบหนึ่งของ Text-Based Graphic ฉะนั้นการสื่อความหมายจึงเกิดจากกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมายไม่ว่าจะ ชื่อลีกฟุตบอล ชื่อทีม ผู้จัดการทีม ผู้เล่น หมายเลขเสื้อ ของเรื่องราวที่นำเสนอ เป็น Fact Boxes กรอบข้อเท็จจริงที่หยิบยื่นให้ผู้ชมในลักษณะที่เป็นแบบแผนในการมองแก่ผู้ชมว่า ใคร (Who) เป็นอะไร (What) ในเรื่องราวที่นำเสนออันรูปแบบหนึ่งที่เป็นทางเลือกในการนำเสนอเรื่องราว ลักษณะโครงสร้างการออกแบบที่สั้น กระชับ ง่ายต่อการอ่านความหมาย ชัดเจนในการนำเสนอ การใช้กรอบข้อความในการจำแนกข้อมูล พื้นที่ด้านบนทำหน้าที่เสมือนส่วนที่เป็น Headline ของการนำเสนอ เริ่มจาก กรอบด้านบนสุดที่นำเสนอข้อมูลที่สื่อความหมายลีกฟุตบอลไล่ลงมาในกรอบของชื่อทีม ผู้จัดการทีม และกรอบล่างคือรายชื่อผู้เล่น เป็นลักษณะการเสนอในภาพรวมลงไปสู่รายละเอียด ขณะที่มีการใช้โลโก้สโมสรซึ่งถือว่าเป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ มาประกอบร่วมในการสื่อความหมาย การใช้กราฟิกโลโก้สโมสร ช่วยให้การอ่านความหมายนั้นมีความรวดเร็ว และง่ายมากยิ่งขึ้น ผู้ชมฟุตบอลที่เป็นแฟนฟุตบอลอังกฤษ ไม่ต้องอ่านข้อมูลส่วนที่อยู่ด้านบนเลย ก็สามารถทราบได้ทันทีว่าข้อมูลที่นำเสนอคือข้อมูลของทีมใด



การนำเอากราฟิกเข้ามาช่วยในการสื่อความหมายช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น ประการหนึ่งเรื่องของเวลา เป็นการหยุดเวลาของผู้ชม แทนที่ผู้ชมจะต้องนั่งฟังผู้บรรยายเกมส์การแข่งขันนั้นอ่านรายชื่อผู้เล่นของแต่ละทีมทั้งหมด แต่เมื่อนำข้อมูลเหล่านั้น มาเปลี่ยนเป็นข้อมูลที่เป็นลักษณะของการอ่านผ่านทางสายตา ผ่านการจัดระเบียบโครงสร้างใหม่ ผู้ชมก็สามารถเข้าใจได้ง่าย รวดเร็ว

ดังนั้นกราฟิกเข้ามาช่วยในการสื่อความหมายซึ่งสอดคล้องกับการทำหน้าที่ในการสื่อสารคือการทำหน้าที่ให้ข้อมูล ข้อมูลเกี่ยวกับทีมทั้งหมด การทำหน้าที่ประดับตกแต่งเป็นสิ่งที่ปรากฏร่วมเนื่องจากการออกแบบกราฟิกที่สวยงามจะดึงดูดผู้ชมให้อ่านความหมายของกราฟิก หน้าที่การรักษาช่องทางการสื่อสาร เป็นไปตามลักษณะของการปรากฏขึ้น และจางหายของกราฟิก

จะว่าไปแล้วการที่กราฟิกทำหน้าที่ส่งสารไปยังผู้ชม และสารในที่นี้ก็คือข้อมูลเกี่ยวกับทีมผู้เล่น รหัสสารของกราฟิกมีความเหมือนกันกับรหัสสารที่กราฟิกนำเสนอแทนก็คือรหัสสารของการทำหน้าที่ผู้บรรยายเกมส์การแข่งขัน ดังนั้นกราฟิกในที่นี้จึงมีความเหมือนกันในเชิงหน้าที่ เป็นการผสมผสานฐานเชิงหน้าที่

การจัดวางองค์ประกอบภาพในกราฟิกขึ้นนี้ กราฟิกถูกจัดวางไว้กลางกรอบภาพเกือบจะเต็มกรอบภาพ ซึ่งสื่อความหมายถึงความสำคัญของข้อมูลที่จัดวางไว้กลางภาพ เป็นข้อมูลที่มีความสำคัญสอดคล้องกับแนวทางการจัดวางคุณค่าข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ ขณะเดียวกัน เป็นการผสมผสานการจัดวางคุณค่าข้อมูลแบบบนล่างเข้ามา คือพื้นที่ด้านบนถูกใช้สื่อความหมายที่เป็นข้อมูลสำคัญทั่วไป ในที่นี้คือข้อมูลที่เป็นชื่อลีกฟุตบอล ทีม และผู้จัดการ ลงไปสู่รายละเอียดของข้อมูลซึ่งปรากฏอยู่ในพื้นที่ส่วนล่าง คือหมายเลขเสื้อ ชื่อผู้เล่น ดังนั้นการสื่อความหมายด้วยการจัดวางของงานขึ้นนี้ จึงเป็นการสื่อความหมายด้วยการผสมผสานการจัดวางคุณค่าของข้อมูลศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพและบนล่างเข้าด้วยกัน

สถาบันวิจัยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ชิ้นงานที่ 1.2



ภาพที่ 5.2 ภาพกราฟิกแสดงตำแหน่งและแผนการเล่นของทีมฟุตบอล  
(ดูใน DVD รหัส S 01, Chapter 3)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.2 กราฟิกถูกใช้ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับ รูปแบบแผนการเล่นของทีม ชื่อผู้เล่น หมายเลขเสื้อ ตำแหน่งของผู้เล่น ซึ่งใช้กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) โดยกราฟิกอื่นๆเป็นภาพประกอบ ประดับตกแต่งในการสื่อความหมาย สอดคล้องกับแนวความคิดเรื่องของกราฟิกที่ว่า กราฟิก คือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสาร ประกอบไปด้วยการใช้คำ และภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบกราฟิกในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ยังคงเป็นรูปแบบของ Text-Based Graphic ในลักษณะของ Fact Boxes กรอบข้อมูลข้อเท็จจริง ซึ่งกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย เป็นตัวบทแบบ Pretext ซึ่งเป็นการให้ข้อมูลเบื้องต้นแก่ผู้ชมก่อนผู้ชมจะเริ่มชมหรืออ่านความหมายข้อมูลอื่นต่อไป เป็นการหยิบยื่นการอ่านความหมายแก่ผู้ชมที่เป็นแบบแผน ใคร (Who) อะไร (What) ของข้อมูลที่น่าเสนอ ลักษณะโครงสร้างการออกแบบที่สั้น กระชับ ง่ายต่อการอ่านความหมาย ชัดเจนในการนำเสนอ การใช้กรอบข้อความในการจำแนกข้อมูล พื้นที่ด้านบนทำหน้าที่เสมือนส่วนที่เป็น Headline ของเรื่องราวที่น่าเสนอ พื้นที่ด้านล่างมานำเสนอในรายละเอียด ขนาดของตัวอักษรช่วยในการจำแนกข้อมูล ลักษณะของกราฟิกชิ้นนี้มีความเฉพาะ

ตรงที่ว่า การจะเข้าใจความหมายของงานกราฟิกชิ้นนี้ นอกจากผู้อ่านความหมายจะต้องเข้าใจรหัสสารเชิงตรรกะ ซึ่งก็คือการอ่านตามหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษแล้วนั้น ยังต้องเข้าใจรหัสของเกมฟุตบอลอีกด้วย อาทิ “4-4-2 “ เป็นรหัสของเกมฟุตบอล ซึ่งสื่อความหมายถึง รูปแบบแผนการเล่นของฟุตบอล ที่เป็นการทำเกมส์เชิงรุก กองหน้าสองคน กองกลางสี่คน และกองหลังสี่คน ในกรอบล่าง การจัดวางกราฟิกซึ่งเป็น Text-Based Graphic สื่อความหมายถึงหมายเลขและชื่อนักฟุตบอลนั้น กราฟิกเหล่านี้ก็คือสัญลักษณ์ที่มีรหัสกำกับไว้คือ ตำแหน่งการจัดวางของกราฟิกที่เป็นหมายเลขและชื่อของนักฟุตบอล สื่อความหมายถึงตำแหน่งของผู้เล่นแต่ละคน การมอณาภาพกราฟิกที่เป็นสนามฟุตบอล และสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ที่เป็นโลโก้สโมสรแบล็คเบิร์น โรเวอร์นั้น สื่อความหมายที่ชัดเจนว่า นี่คือการแผนการเล่นของทีมฟุตบอลทีมนี้ การนำกราฟิกเข้ามาใช้ ทำให้ผู้ชมเข้าใจได้อย่างรวดเร็วถึงข้อมูลผู้เล่น แผนการเล่น มากกว่าการให้ข้อมูลผ่านการได้ยิน

การที่กราฟิกทำหน้าที่ส่งสารไปยังผู้ชม และสารในที่นี่ก็คือข้อมูลเกี่ยวกับทีม ผู้เล่น แผนการเล่นซึ่งเป็นรหัสสารของกราฟิกเป็นรหัสสารชุดเดียวกันกับรหัสสารของผู้บรรยายเกมส์การแข่งขัน ดังนั้นกราฟิกในที่นี่จึงทำหน้าที่เหมือนกันกับการทำหน้าที่ของผู้บรรยายเกมส์การแข่งขัน ดังนั้นจึงเป็นการผสมผสานเชิงหน้าที่

การจัดวางองค์ประกอบภาพในกราฟิกชิ้นนี้ กราฟิกถูกจัดวางไว้กลางกรอบภาพเกือบเต็มกรอบภาพ ซึ่งสื่อความหมายถึงความสำคัญของข้อมูลที่จัดวางไว้กลางภาพ เป็นข้อมูลที่มีความสำคัญสอดคล้องกับแนวทางการจัดวางตามคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ ขณะเดียวกันก็ผสมผสานการจัดวางคุณค่าข้อมูลแบบบนล่างเข้ามา คือพื้นที่ด้านบนสื่อความหมายที่เป็นข้อมูลสำคัญทั่วไป ในที่นี้คือข้อมูลที่เป็นชื่อลีกฟุตบอล ทีม และผู้จัดการ ไล่ลงไปสู่รายละเอียดของข้อมูลซึ่งปรากฏอยู่ในพื้นที่ส่วนล่าง คือ หมายเลขเสื้อ ชื่อผู้เล่น ดังนั้นการสื่อความหมายด้วยการจัดวางของงานชิ้นนี้ จึงเป็นการสื่อความหมายด้วยการผสมผสานการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพและบนล่างเข้าด้วยกัน

### ชิ้นงานที่ 1.3



ภาพที่ 5.3 ภาพกราฟิกนำเสนอข้อมูลเกมส์การแข่งขัน, สถานที่แข่งขัน  
(ดูใน DVD รหัส S 01, Chapter 4)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.3 กราฟิกได้ถูกใช้ในการสื่อความหมายในการให้ข้อมูล เกี่ยวกับเกมส์การแข่งขัน และสถานที่แข่งขัน โดยการใช้กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) ขณะที่กราฟิกอื่นออกแบบเพื่อประดับตกแต่ง และช่วยในการจำแนกข้อมูลแก่ผู้อ่านความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดในเรื่องของกราฟิกที่ว่า “กราฟิก คือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสาร ประกอบไปด้วยการใช้คำ และภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง”

การออกแบบกราฟิกในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ยังคงเป็นรูปแบบของ Text-Based Graphic ในลักษณะของ “Fact Boxes” กรอบข้อมูลข้อเท็จจริง ซึ่งกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวบท (Text) หลักในการสื่อความหมาย เป็นตัวบทแบบ Pretext ซึ่งเป็นการให้ข้อมูลเบื้องต้นแก่ผู้ชมก่อนผู้จะเริ่มชม หรืออ่านความหมายข้อมูลอื่นต่อไป เป็นการหยิบยื่นการอ่านความหมายแก่ผู้ชมที่เป็นแบบแผน ใคร (who) ทำอะไร (What) ที่ไหน (Where) ของเรื่องที่น่าสนใจ ลักษณะโครงสร้างการออกแบบที่สั้น กระชับ ง่ายต่อการอ่านความหมาย ชัดเจนในการนำเสนอ แม้จะปรากฏกรอบข้อความขึ้นเดียวในงานชิ้นนี้ แต่สิ่งที่ช่วยจำแนกในการอ่านข้อมูล คือเรื่องของการใช้สี ช่วยให้ง่ายแก่การจัดลำดับความสำคัญของข้อมูลในการอ่านความหมายทางสายตา และกราฟิกชิ้นงานนี้เป็นการให้ข้อมูลเพิ่มเติมแก่การชม

กราฟิกเข้ามาช่วยในการสื่อความหมายโดยทำหน้าที่ทางการสื่อสารในเรื่องของการให้ข้อมูล ข้อมูลเรื่องการแข่งขัน สถานที่แข่งขัน ขณะเดียวกันกราฟิกยังทำหน้าที่ในเรื่องของการ

ระดับตกต่ำ ซึ่งการออกแบบช่วยดึงดูดผู้ชมให้สนใจข้อมูลที่กำลังนำเสนอ การเคลื่อนไหว การปรากฏขึ้น และจางหายของกราฟิก เป็นการทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสาร

การที่กราฟิกทำหน้าที่ส่งสารไปยังผู้ชม และสารในที่นี้ก็คือข้อมูลเกี่ยวกับทีมที่ทำการแข่งขัน และสถานที่แข่งขัน ซึ่งเป็นรหัสสารของกราฟิกเป็นรหัสสารชุดเดียวกันกับรหัสสารของผู้บรรยายเกมการแข่งขัน หรือผู้ประกาศในสนาม ดังนั้นกราฟิกในที่นี้จึงทำหน้าที่เสมือนกับการทำหน้าที่ของผู้บรรยายเกมการแข่งขัน จึงเป็นการสมมูลฐานเชิงหน้าที่

การจัดวางองค์ประกอบภาพในกราฟิกชิ้นนี้ ภาพของผู้แข่งขันซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนใหญ่ ด้านบนของกรอบภาพเป็นข้อมูลที่สำคัญของการนำเสนอ เป็นตัวบทหลัก เชื่อมโยงกับตัวบทด้านล่างซึ่งก็คือกราฟิกซึ่งเป็นการนำเสนอในรายละเอียด อันได้ข้อมูลการแข่งขันและสถานที่ ดังนั้น การจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายในงานชิ้นนี้จึงเป็นการจัดวางตามคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง

#### ชิ้นงานที่ 1.4



ภาพที่ 5.4 ภาพกราฟิกแนะนำชื่อผู้ตัดสินเกมฟุตบอล  
(ดูใน DVD รหัส S 01, Chapter 5)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.4 กราฟิกได้ถูกใช้ในการสื่อความหมายในการให้ข้อมูลแนะนำกรรมการแข่งขัน โดยการนำกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) ขณะที่กราฟิกอื่นออกแบบเพื่อประดับตกแต่ง และช่วยในการจำแนกข้อมูลแก่ผู้อ่านความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดในเรื่องของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสารประกอบไปด้วยการใช้คำ และภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบกราฟิกในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ยังคงเป็นรูปแบบของ Text-Based Graphic ในลักษณะของ Fact Boxes กรอบข้อมูลข้อเท็จจริง ซึ่งกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวบท หลักในการสื่อความหมาย เป็นตัวบทแบบ Pretext ซึ่งเป็นการให้ข้อมูลเบื้องต้นแก่ผู้ชมก่อนผู้จะเริ่มชม หรืออ่านความหมายข้อมูลอื่นต่อไป เป็นการหยิบยื่นการอ่านความหมายแก่ผู้ชมที่เป็นแบบแผน ลักษณะโครงสร้างการออกแบบที่สั้น กระชับ ง่ายต่อการอ่านความหมาย ชัดเจนในการนำเสนอ แม้จะปรากฏกรอบข้อความขึ้นเดียวในงานนี้ แต่สิ่งที่ช่วยจำแนกในการอ่านข้อมูล คือเรื่องของการใช้สีเป็นสิ่งที่ทำหน้าที่ในการจำแนกข้อมูลแต่ละส่วนออกจากกัน การมอทนาภาพนกหวีดที่เป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ เข้ากับ Text-Based Graphic ช่วยในการสร้างความหมายที่ชัดเจนยิ่งขึ้น เชื่อมโยงการสื่อความหมายของตัวบทกราฟิกไปยังตัวบทหลักที่เป็นภาพเคลื่อนไหวในภาพชี้ให้เห็นถึงสถานะของบุคคลในกรอบภาพ

ดังนั้น การใช้กราฟิกที่ปรากฏในงานชิ้นนี้จึงเป็นการทำหน้าที่ทางการสื่อสารในเรื่องของการทำหน้าที่ให้ข้อมูล ข้อมูลบุคคลในเรื่องราวที่กำลังนำเสนอ และกราฟิกยังทำหน้าที่ในเรื่องของการประดับตกแต่ง การออกแบบที่ดูเรียบง่าย สร้างการดึงดูดผู้ชมให้สนใจข้อมูลที่กำลังนำเสนอ การเคลื่อนไหว การปรากฏขึ้น และจางหายของกราฟิกเป็นการทำหน้าที่รักษาช่องทางการสื่อสาร

การที่กราฟิกทำหน้าที่ส่งสารไปยังผู้ชม และสารในที่นี้คือ ข้อมูลเกี่ยวกับทีมที่ทำการแข่งขัน และสถานที่แข่งขัน ซึ่งรหัสสารของกราฟิกเป็นรหัสสารชุดเดียวกันกับรหัสสารในการทำหน้าที่ของผู้บรรยายเกมส์การแข่งขัน ดังนั้นกราฟิกในที่นี้จึงทำหน้าที่เสมือนกับผู้บรรยายเกมส์การแข่งขัน จึงเป็นการผสมผสานเชิงหน้าที่

การจัดวางองค์ประกอบภาพในกราฟิกชิ้นนี้ภาพของผู้แข่งขันซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนใหญ่ด้านบนของกรอบภาพเป็นข้อมูลที่สำคัญของการนำเสนอเป็นตัวบทหลักเชื่อมโยงกับตัวบทด้านล่าง ซึ่งก็คือกราฟิกที่การนำเสนอในรายละเอียดของข้อมูล อันได้ข้อมูลการแข่งขันและสถานที่ ดังนั้นการจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายในงานชิ้นนี้ จึงสอดคล้องกับรูปแบบการจัดวางคุณค่าข้อมูลแบบบนล่าง พื้นที่ด้านบนถูกใช้จัดวางสำหรับข้อมูลทั่วไปที่มีความสำคัญ และพื้นที่ส่วนล่างถูกใช้ในการจัดวางข้อมูลที่เป็นรายละเอียด

## ชิ้นงานที่ 1.5



ชื่อคอมเมนเตเตอร์

ภาพที่ 5.5 ภาพกราฟิกแนะนำชื่อคอมเมนเตเตอร์เกมส์ฟุตบอล

(ดูใน DVD รหัส S 01, Chapter 6)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.5 กราฟิกได้ถูกใช้ในการสื่อความหมายในการให้ข้อมูลแนะนำคอมเมนเตเตอร์ โดยการใช้กราฟิกตัวอักษร เป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) ขณะที่กราฟิกอื่นออกแบบเพื่อประดับตกแต่ง และช่วยในการจำแนกข้อมูลแก่ผู้อ่านความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดในเรื่องของกราฟิกที่ว่า กราฟิก คือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสาร ประกอบไปด้วยการใช้คำ และภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

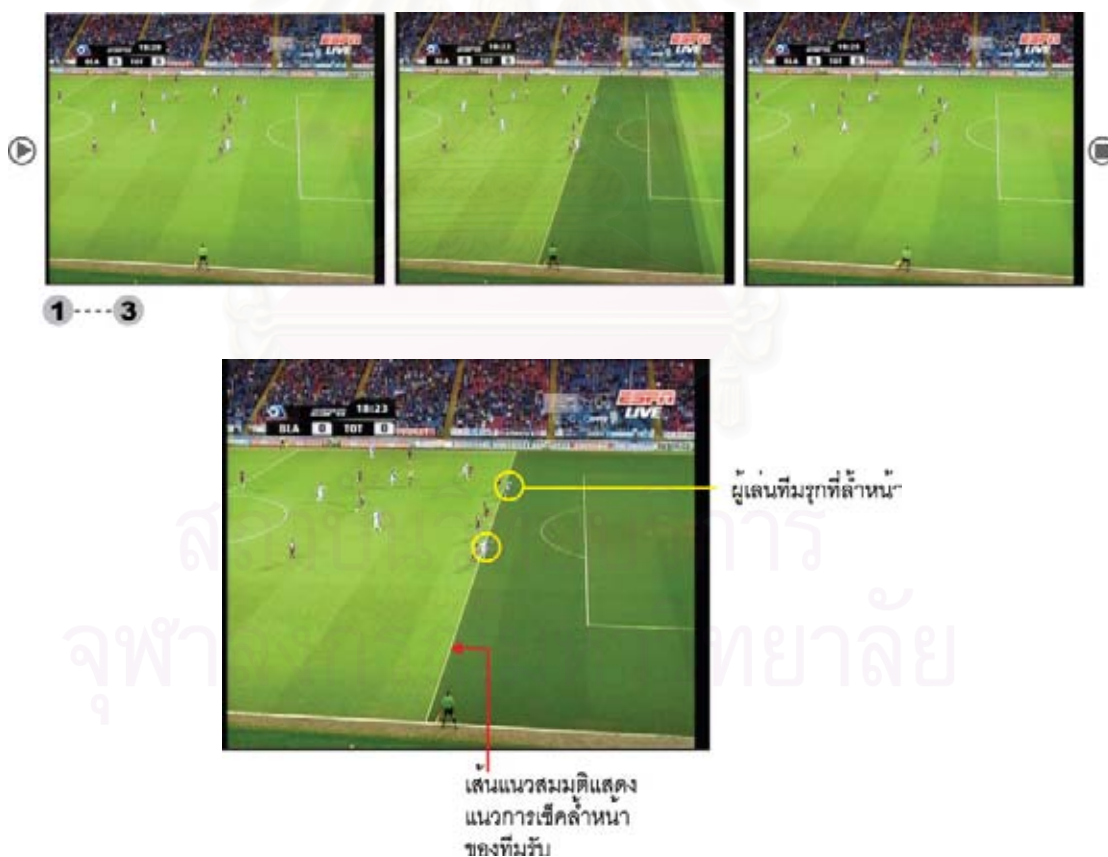
การออกแบบกราฟิกในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ยังคงเป็นรูปแบบของ Text-Based Graphic ในลักษณะของ Fact Boxes กรอบข้อมูลข้อเท็จจริง ซึ่งกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวบทหลักในการสื่อความหมาย เป็นตัวบทแบบ Pretext เนื่องจากตัวบทเป็นการให้ข้อมูลเบื้องต้น ซึ่งมีอยู่ก่อนแล้วแก่ผู้ชม ก่อนที่ผู้ชมจะเริ่มชม หรืออ่านความหมายข้อมูลอื่นต่อไป เป็นการหยิบยื่นการอ่านความหมายแก่ผู้ชมที่เป็นแบบแผน ใคร (who) คือบุคคลของเรื่องที่น่าเสนอ ลักษณะโครงสร้างการออกแบบที่สั้น กระชับ ง่ายต่อการอ่านความหมาย ชัดเจนในการนำเสนอ แม้จะปรากฏกรอบข้อความขึ้นเดียวในงานนี้ แต่สิ่งที่ช่วยจำแนกในการอ่านข้อมูล คือเรื่องของการใช้สีที่ผู้ชมจะจัดความสำคัญของข้อมูลในการอ่านความหมาย กราฟิกสำหรับชิ้นงานนี้นั้นเป็นการให้ข้อมูลเพิ่มเติมแก่การชม

กราฟิกที่เข้ามาในงานชิ้นนี้ จึงเป็นการทำหน้าที่ทางการสื่อสารในเรื่องของการให้ข้อมูลข้อมูลบุคคลในเรื่องราวที่กำลังนำเสนอ ขณะเดียวกันกราฟิกยังทำหน้าที่ในเรื่องของการประดับตกแต่ง ซึ่งการออกแบบช่วยให้ดึงดูดผู้ชมให้สนใจข้อมูลที่กำลังนำเสนอ การเคลื่อนไหวเข้าออกปรากฏขึ้น และจางหายของกราฟิกเป็นการทำหน้าที่รักษาช่องทางการสื่อสาร

การที่กราฟิกทำหน้าที่ส่งสารไปยังผู้ชม และสารในที่นี้ก็คือข้อมูลเกี่ยวกับชื่อคอมเมนต์เตอร์การแข่งขัน รหัสสารของกราฟิกเป็นรหัสสารชุดเดียวกันกับรหัสสารของผู้บรรยายเกมส์การแข่งขัน ดังนั้นกราฟิกในที่นี้จึงทำหน้าที่เหมือนกันกับผู้บรรยายเกมส์การแข่งขัน การทำหน้าที่เหมือนกันของทั้งสองสิ่งจึงเป็นการสมมูลฐานเชิงหน้าที่

การจัดวางองค์ประกอบภาพในกราฟิกขึ้นนี้ ภาพของผู้แข่งขันซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนใหญ่ด้านบนของกรอบภาพเป็นข้อมูลที่สำคัญของการนำเสนอ เป็นตัวบทหลัก เชื่อมโยงกับตัวบทด้านล่างซึ่งก็คือกราฟิกซึ่งเป็นการนำเสนอในรายละเอียด อันได้ข้อมูลการแข่งขันและสถานที่ ดังนั้นการจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายในงานขึ้นนี้จึงเป็นการจัดวางที่สอดคล้องกับรูปแบบการจัดวางคุณค่าข้อมูลแบบบนล่าง ที่ความหมายของการจัดวางองค์ประกอบที่ให้พื้นที่ส่วนบนของภาพเป็นที่จัดวางของข้อมูลทั่วไปที่มีความสำคัญ และพื้นที่ด้านล่างนั้น สื่อความหมายถึงพื้นที่สำหรับการจัดวางข้อมูลในส่วนรายละเอียด

### ชิ้นงานที่ 1.6



ภาพที่ 5.6 ภาพกราฟิกแสดงการล้ำหน้าของเกมส์การแข่งขันฟุตบอล

(ดูใน DVD รหัส S 01, Chapter 7)



กราฟิกชิ้นงานที่ 1.6 กราฟิกได้เข้ามาทำหน้าที่ในสาริต ซึ่งการสาริตก็คือการพยายามที่จะ พิสูจน์ให้เห็นว่า ตำแหน่งของผู้เล่นทีมรุกอยู่ในตำแหน่งล้ำหน้า หรือออฟไซด์ตามคำตัดสินของ กรรมการผู้กำกับเส้น การใช้เส้นกราฟิกชี้ให้เห็นแนวระดับของการล้ำหน้า (Offside Line) และ กราฟิกสี่เหลี่ยมโปร่งใสสีดำแสดงพื้นที่ของทีมรับ ดังนั้นกราฟิกที่ถูกใช้ในการสื่อความหมายของ ชิ้นงานนี้ สอดคล้องกับนิยามกราฟิกที่ว่า กราฟิกหมายถึง การสร้างเครื่องหมายซึ่งครอบคลุมถึง การเขียน และการวาดเครื่องหมาย

จากงานกราฟิกชิ้นนี้จะพบว่าการออกแบบกราฟิกถูกนำมาใช้ในการสาริตเพื่อพิสูจน์ ข้อเท็จจริงที่ว่า ผู้เล่นของทีมรุกรุนั้นอยู่ในตำแหน่งล้ำหน้าตามการตัดสินของกรรมการกำกับเส้น การพิสูจน์คือ การอ้างสิ่งที่แน่ใจได้ก่อน (ข้ออ้าง) ไปสนับสนุนเพื่อยืนยันสิ่งที่แน่ใจได้ทีหลัง (ข้อสรุป) ดังนั้นข้ออ้างในที่นี้คือตัวบ่งชี้ของภาพเคลื่อนไหวซึ่งเป็นการตัดสินตามกติกาฟุตบอลที่ว่า “การล้ำหน้าคือ การที่ผู้เล่นจะล้ำหน้า ถ้าลวงหน้าลูกบอลเข้าไปใกล้ประตูของคู่ต่อสู้ นอกจากผู้ล้ำหน้านั้นอยู่ในแดนของตนมีคู่ต่อสู้สองคนอยู่ใกล้เส้นประตูของเขามากกว่าที่ตนอยู่ครั้งสุดท้าย คู่ต่อสู้เป็นผู้ถูกลูกบอลนั้น หรือตนเป็นผู้เล่นลูกบอลนั่นเอง ผู้ล้ำหน้าได้รับลูกบอลโดยตรงจากการเตะจากประตู เตะจากมุม ลูกทุ่ม หรือลูกบอลที่ผู้ตัดสินทุ่ม (Drop Ball)” ข้ออ้างดังกล่าวจึงมาสนับสนุนข้อสรุป ซึ่งพิสูจน์ยืนยันความเป็นไปได้ที่มีเหตุผล ด้วยการใช้ภาพกราฟิก กราฟิกที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมายเพื่อพิสูจน์เรื่องการล้ำหน้า ประกอบไปด้วย เส้นสีขาวลากขวางสนาม เป็นสัญลักษณ์เชิงดัชนีบ่งชี้ แสดงการเชื่อมโยงเชิงเหตุผล แสดงสถานะที่ว่าบริเวณนี้คือแนว การล้ำหน้า (Offside Line) พื้นที่สี่เหลี่ยมสีดำโปร่งใสที่เคลื่อนไหวเข้ามา มอนทาจกับสภาพสนามฟุตบอลจริง เป็นการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ที่มีรหัสกำกับเพื่อสื่อความหมายถึงพื้นที่ของฝ่ายตั้งรับ

การนำกราฟิกเข้ามาใช้ในการสาริตเพื่อพิสูจน์ถึงการล้ำหน้า ในชิ้นงานนี้ทำให้เกิดความชัดเจนขึ้นในการสื่อความ เพื่อลดความคลุมเครือหรือรหัสของมุมมอง ซึ่งมุมมองแต่ละมุมมองใน ภาพเหตุการณ์เดียวกัน ก็ทำให้การสื่อความหมายมีความต่างกัน มุมหนึ่งมองเห็นการล้ำหน้าที่ชัดเจน แต่ในทางกลับกันในมุมมองอื่นก็นำมาซึ่งความไม่ชัดเจน แต่ในบางทัศนะนั้นการนำเอากราฟิก มาพิสูจน์เรื่องการล้ำหน้า ก็นำมาซึ่งความกดดันในการทำหน้าที่ของกรรมการกำกับเส้น หากเกิดการตัดสินที่ให้เกิดผลต่างไปจากการแสดงผลของกราฟิก

การทำหน้าที่ของกราฟิกที่จะพิสูจน์เรื่องการล้ำหน้า การล้ำหน้าก็เป็นสารที่กราฟิก ต้องการสื่อความหมาย รหัสสารของกราฟิกเป็นรหัสสารชุดเดียวกันกับรหัสสารในการทำหน้าที่ ของกรรมการกำกับเส้น การเสมือนกันในการทำหน้าที่ของกราฟิกและกรรมการกำกับเส้นจึงเป็น การสมมติฐานเชิงหน้าที่

ความหมายอันเกิดจากการจัดองค์ประกอบภาพ ในชิ้นงานนี้ซึ่งเป็นการสาธิตเพื่อพิสูจน์เชิงเหตุผลในเรื่องการล้าหน้า การจัดวางไม่ได้สอดคล้องเป็นไปตามรูปแบบการจัดวางองค์ประกอบภาพแต่ประการใด กราฟิกที่นำมาใช้เป็นการมอทนากับภาพเคลื่อนไหว ภายใต้การกำกับของรหัสมุมมองเป็นสำคัญ

### ชิ้นงานที่ 1.7



ภาพที่ 5.7 ภาพกราฟิกแสดงสถิติการล้าหน้าของเกมการแข่งขันฟุตบอล  
(ดูใน DVD รหัส S 01, Chapter 8)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.7 กราฟิกได้ถูกใช้ในการสื่อความหมายในการให้ข้อมูลสถิติการล้าหน้าหรือออฟไซด์ โดยการนำกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) ขณะที่กราฟิกอื่นออกแบบเพื่อประดับตกแต่ง และช่วยในการจำแนกข้อมูลแก่ผู้อ่านความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดในเรื่องของกราฟิกที่ว่า กราฟิก คือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสาร ประกอบไปด้วยการใช้คำ และภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบกราฟิกในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ยังคงเป็นรูปแบบของ Text-Based Graphic ในลักษณะของ Fact Boxes กล่องข้อมูลข้อเท็จจริง ซึ่งกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวบทหลักในการสื่อความหมาย เป็นตัวบทแบบ Posttext ตัวบทสื่อความหมายถึง ผลสรุปของเหตุการณ์ที่ผ่านมา ให้การอ่านความหมายแก่ผู้ชมที่เป็นแบบแผน ลักษณะโครงสร้างการออกแบบที่สั้น กระชับ ง่ายต่อการอ่านความหมาย ชัดเจนในการนำเสนอ แม้จะปรากฏกรอบข้อความขึ้นเดียวในงานนี้ แต่สิ่งที่ช่วยจำแนกในการอ่านข้อมูล คือเรื่องของการใช้สีเป็นสิ่งที่ทำหน้าที่ในการแยกข้อมูลแต่ละส่วนออกจากกัน กราฟิกชิ้นงานนี้เป็นการให้ข้อมูลเพิ่มเติมแก่ผู้ชม

ดังนั้นกราฟิกที่เข้ามาในงานชิ้นนี้ จึงเป็นการทำหน้าที่การสื่อสารในการทำหน้าที่ให้ข้อมูลข้อมูลสถิติการล้าหน้า ขณะเดียวกันกราฟิกยังทำหน้าที่ในเรื่องของการประดับตกแต่ง ซึ่งการ

ออกแบบช่วยให้ดึงดูดผู้ชมให้สนใจข้อมูลที่กำลังนำเสนอ การเคลื่อนไหวของกราฟิก การปรากฏขึ้น และจางหายของกราฟิกเป็นการทำหน้าที่รักษาช่องทางการสื่อสาร จากการศึกษาพบว่ากราฟิกเข้ามาใช้ในงานชิ้นนี้ เป็นการให้ข้อมูลเพิ่มเติมแก่ผู้ชม เป็นการ

การที่กราฟิกทำหน้าที่ส่งสารไปยังผู้ชม และสารในที่นี้ก็คือข้อมูลสถิติการล้ำหน้า ซึ่งเป็นรหัสสารชุดเดียวกันกับรหัสสารจากการทำหน้าที่ของผู้บรรยายเกมส์การแข่งขัน ดังนั้นการทำหน้าที่ของกราฟิกจึงเป็นการทำหน้าที่เหมือนกันกับการทำหน้าที่ของผู้บรรยายเกมส์การแข่งขันจึงเป็นการสมสัณฐานเชิงหน้าที่

การจัดวางองค์ประกอบภาพในกราฟิกชิ้นนี้ สิ่งที่ต้องการสื่อความหมายหลักๆ คือภาพเคลื่อนไหวจากกล้องโทรทัศน์อันเป็นตัวบทหลัก จัดวางไว้กลางกรอบภาพ ขณะที่ตัวบทที่เป็นกราฟิกส่วนด้านบนที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเวลาการแข่งขัน สกอร์การแข่งขันในขณะนั้น ตัวบทส่วนของกราฟิกด้านล่างซึ่งให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถิติการล้ำหน้าของแต่ละทีม จัดวางไว้บริเวณขอบภาพ ซึ่งสอดคล้องกับการจัดวางคุณค่าข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ชายขอบ ซึ่งพื้นที่กลางคือข้อมูลที่สำคัญเป็นหลักในการสื่อความหมาย พื้นที่รอบขอบภาพนั้น เป็นที่จัดวางของข้อมูลสนับสนุน ตัวบทกราฟิกแสดงการเชื่อมโยง เพื่อสนับสนุนการสื่อความหมายแก่ตัวบทหลักที่วางอยู่กลางภาพ และการจัดวางกราฟิกนั้นก็สอดคล้องกับการจัดวางคุณค่าข้อมูลแบบบนล่าง เพราะพื้นที่ด้านบนที่นำเสนอเวลาการแข่งขัน และสกอร์การแข่งขัน เป็นการสื่อความหมายของข้อมูลสำคัญโดยทั่วไป ขณะที่พื้นที่ด้านล่างนั้นเป็นการนำเสนอในรายละเอียด ซึ่งในกราฟิกชิ้นนี้คือข้อมูลสถิติการล้ำหน้า ดังนั้น การจัดวางกราฟิกชิ้นนี้นั้นเป็นการจัดวางองค์ประกอบภาพที่ใช้ลักษณะของการผสมกันระหว่างการจัดวางคุณค่าข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพและการจัดวางคุณค่าข้อมูลแบบบนล่างเข้าด้วยกัน

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ชิ้นงานที่ 1.8



ภาพที่ 5.8 ภาพกราฟิกสรุปผลการแข่งขันในครึ่งเวลาแรกของเกมการแข่งขันฟุตบอล  
(ดูใน DVD รหัส S 01, Chapter 9)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.8 กราฟิกได้ถูกใช้ในการสื่อความหมายในการให้ข้อมูลผลการแข่งขันครั้งแรกของเกมฟุตบอล โดยการใช้กราฟฟิกตัวอักษร เป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) ขณะที่กราฟฟิกพื้นหลังออกแบบเพื่อประดับตกแต่ง และช่วยในการจำแนกข้อมูลแก่ผู้อ่านความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดในเรื่องของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสาร ประกอบไปด้วยการใช้คำ และภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบกราฟิกในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ยังคงเป็นรูปแบบของ Text-Based Graphic ในลักษณะของ Fact Boxes กล่องข้อมูลข้อเท็จจริง ซึ่งตัวบทเป็นตัวหลักในการสื่อความหมาย เป็นตัวบทแบบ Posttext ตัวบทได้สื่อความหมายถึงตัวบทของเหตุการณ์ก่อนหน้าที่เสร็จสิ้นลง ลักษณะโครงสร้างการออกแบบที่สั้น กระชับ ง่ายต่อการอ่านความหมาย ชัดเจนในการนำเสนอ แม้จะปรากฏกรอบข้อความขึ้นเดียวในงานนี้ แต่สิ่งที่ช่วยจำแนกในการอ่านข้อมูลคือเรื่องของการใช้สี และความแตกต่างของรูปแบบตัวอักษร ทำหน้าที่ในการแยกข้อมูลในการอ่านความหมายทางสายตา โโลโก้สโมสรฟุตบอลเป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ สำหรับผู้อ่านความหมายที่มีประสบการณ์ หรือจดจำสัญลักษณ์ได้ แทบไม่ต้องอ่าน ตัวบทที่ตามมาด้านหลังก็เข้าใจได้เลยว่ามีหมายถึงทีมไหน

ดังนั้นกราฟิกที่เข้ามาในงานชิ้นนี้จึงเป็นกราฟิกที่เข้าช่วยสื่อความหมายในเรื่องของการให้ข้อมูล เพิ่มข้อมูลแก่ผู้ชม ขณะเดียวกันกราฟิกยังทำหน้าที่ในเรื่องของการประดับตกแต่ง ซึ่งการออกแบบนั้น ช่วยให้ดึงดูดผู้ชมให้สนใจข้อมูลที่กำลังนำเสนอ การเคลื่อนไหว การปรากฏขึ้น คงอยู่

และจางหายของกราฟิกเป็นการทำหน้าที่รักษาช่องทางการสื่อสาร จากการศึกษาพบว่าการนำกราฟิกเข้ามาใช้ในงานชิ้นนี้เป็นการให้ข้อมูลเพิ่มแก่ผู้ชม

การที่กราฟิกทำหน้าที่ส่งสารไปยังผู้ชม และสารในที่นี้ก็คือข้อมูลเกี่ยวกับผลการแข่งขันในครั้งแรก ซึ่งเป็นรหัสสารของกราฟิกชุดเดียวกันกับรหัสสารการทำหน้าที่ของผู้บรรยายภาคสนาม ดังนั้นกราฟิกในที่นี้จึงทำหน้าที่เสมือนกันเป็นการสมมติฐานเชิงหน้าที่

การจัดวางองค์ประกอบภาพในกราฟิกชิ้นนี้ ภาพของผู้แข่งขันซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนใหญ่ด้านบนของกรอบภาพเป็นข้อมูลที่สำคัญของการนำเสนอ เป็นตัวบทหลัก เชื่อมโยงกับตัวบทด้านล่างซึ่งก็คือกราฟิก อันนำเสนอข้อมูลในรายละเอียด ได้แก่ข้อมูลผลการแข่งขันครั้งแรก ดังนั้น การจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายในงานชิ้นนี้นั้นจึงเป็นการจัดวางตามคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง

### ชิ้นงานที่ 1.9



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 5.9 ภาพกราฟิกสถิติการยิงเข้ากรอบประตูของนักฟุตบอล  
(ดูใน DVD รหัส S 01, Chapter 10)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.9 กราฟิกได้ถูกใช้ในการสื่อความหมายในการให้ข้อมูลสถิติการยิงเข้ากรอบประตูของนักฟุตบอล โดยกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมายกับผู้ชม ขณะที่กราฟิกอื่นออกแบบเพื่อประดับตกแต่ง ช่วยในการจำแนกข้อมูลแก่ผู้อ่านความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดในเรื่องของกราฟิกที่ว่า กราฟิก คือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสาร ประกอบไปด้วยการใช้คำ และภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบกราฟิกในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ยังคงเป็นรูปแบบของ Text-Based Graphic ในลักษณะของ Fact Boxes กล่องข้อมูลข้อเท็จจริง ซึ่งกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวบทหลักในการสื่อความหมาย เป็นตัวบทแบบ Posttext เป็นตัวบทที่สรุปความหมายของเหตุการณ์ก่อนหน้า ลักษณะโครงสร้างการออกแบบที่สั้น กระชับ ง่ายต่อการอ่านความหมาย ชัดเจนในการนำเสนอ การออกแบบกราฟิกช่วยในการจำแนกในการอ่านข้อมูล คือ เรื่องของการใช้สีเป็นสิ่งที่ทำหน้าที่ในการแยกข้อมูลแต่ละส่วนออกจากกัน การใช้โลโก้เป็นการใช้สัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์สื่อความหมายแทนสโมสรทอตแนม ฮอตสเปอร์ ในชิ้นงานนี้แม้จะเป็น Text-Based Graphic แต่ตัวกราฟิกเองก็ได้สื่อความหมายนอกจากข้อมูลสถิติการยิงเข้ากรอบประตูของนักฟุตบอลคนนี้แล้ว ยังสื่อความหมายอื่นอีกนั่นคือ เป็นการสื่อความหมายให้ทราบว่า นักฟุตบอลที่เล่นตำแหน่งศูนย์หน้ารายนี้ เป็นกองหน้าที่ใช้โอกาสล้นเหลือ นั่นก็เพราะว่าข้อมูลทางสถิติเป็นตัวบ่งบอก จากโอกาสการทำประตู 4 ครั้ง ยิงเข้ากรอบประตูครั้งเดียว

ดังนั้นกราฟิกในงานชิ้นนี้ได้สื่อความหมายโดยการทำหน้าที่ทางการสื่อสารคือ หน้าที่ในการให้ข้อมูล ข้อมูลบุคคลในเรื่องราวที่กำลังนำเสนอ ขณะเดียวกันกราฟิกยังทำหน้าที่ในเรื่องของ

การประดับตกแต่ง ซึ่งการออกแบบช่วยให้ดึงดูดผู้ชมให้สนใจข้อมูลที่กำลังนำเสนอ การเคลื่อนไหว การปรากฏขึ้น และจางหายของกราฟิกเป็นการทำหน้าที่รักษาช่องทางการสื่อสาร

การที่กราฟิกทำหน้าที่ส่งสารไปยังผู้ชม และสารในที่นี้ก็คือข้อมูลเชิงวิเคราะห์ในศักยภาพของนักฟุตบอลที่กล่าวถึง รหัสสารของกราฟิกเป็นรหัสสารชุดเดียวกันกับรหัสสารของการทำหน้าที่ผู้บรรยายเกมส์การแข่งขัน ดังนั้นกราฟิกในที่นี้จึงทำหน้าที่เสมือนกันกับการทำหน้าที่ของผู้บรรยายเกมส์การแข่งขัน เป็นลักษณะการผสมผสานฐานเชิงหน้าที่

การจัดวางองค์ประกอบภาพในกราฟิกขึ้นนี้ สิ่งที่ต้องการสื่อความหมายหลักๆ คือภาพเคลื่อนไหวจากกล้องโทรทัศน์อันเป็นตัวบทหลัก จัดวางไว้กลางกรอบภาพ ขณะที่ตัวบทที่เป็นกราฟิกส่วนด้านบนที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเวลาการแข่งขัน สกอร์การแข่งขันในขณะนั้น ตัวบทส่วนของกราฟิกด้านล่างซึ่งให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถิติการยิงเข้ากรอบประตูของนักฟุตบอล จัดวางไว้บริเวณขอบภาพ ซึ่งสอดคล้องกับการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ชายขอบ ซึ่งพื้นที่กลางคือข้อมูลที่สำคัญเป็นหลักในการสื่อความหมาย พื้นที่รอบขอบภาพนั้น เป็นที่จัดวางของข้อมูลสนับสนุน ตัวบทกราฟิกแสดงการเชื่อมโยงเพื่อสนับสนุนการสื่อความหมายแก่ตัวบทหลักที่วางอยู่กลางภาพ และการจัดวางกราฟิกนั้นก็สอดคล้องกับการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง เพราะพื้นที่ด้านบนที่นำเสนอเวลาการแข่งขัน และสกอร์การแข่งขันเป็นการสื่อความหมายของข้อมูลสำคัญโดยทั่วไป ขณะที่พื้นที่ด้านล่างเป็นการนำเสนอในรายละเอียด ซึ่งในกราฟิกขึ้นนี้คือข้อมูลการยิงประตูของนักฟุตบอล ดังนั้น การจัดวางกราฟิกขึ้นนี้เป็นการจัดวางองค์ประกอบภาพที่ใช้ลักษณะของการผสมกันระหว่างการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ และการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่างเข้าด้วยกัน

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ชิ้นงานที่ 1.10



ภาพที่ 5.10 ภาพกราฟิกแสดงข้อมูลนักฟุตบอลที่โดนใบแดง  
(ดูใน DVD รหัส S 01, Chapter 11)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.10 กราฟิกถูกใช้ในการสื่อความหมายเรื่องข้อมูลผู้เล่น (นักฟุตบอลที่โดนใบแดง) โดยการใช้กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) ขณะที่กราฟิกอื่นออกแบบเพื่อประดับตกแต่ง และช่วยในการจำแนกข้อมูลแก่ผู้อ่านความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดในเรื่องของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสารประกอบไปด้วยการใช้คำ และภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง



การออกแบบกราฟิกในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ยังคงเป็นรูปแบบของ Text-Based Graphic ในลักษณะของ Fact Boxes กรอบข้อมูลข้อเท็จจริง ซึ่งตัวบทเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย และเป็นตัวบทแบบ Posttext เนื่องจากตัวบทของกราฟิกมีการเชื่อมโยงกับตัวบทของภาพเคลื่อนไหวก่อนหน้า คือภาพนักฟุตบอลปะทะกันในเกมส์การแข่งขัน และปรากฏการทำผิดกติกา ลักษณะโครงสร้างการออกแบบกราฟิก ล้วน กระชับ ง่ายต่อการอ่านความหมาย ชัดเจนในการนำเสนอ สีของเส้นช่วยในการจำแนกข้อมูลออกจากกัน ขณะที่การใช้สัญลักษณ์สัญลักษณ์รูปสโมสรแบล็คเบิร์น โรเวอร์ จัดวางมอนทาจหลังชื่อนักฟุตบอล ภายใต้รหัสที่กำกับอยู่ ทำให้ผู้อ่านความหมายทราบว่าผู้เล่นสังกัดทีมนั้นๆ

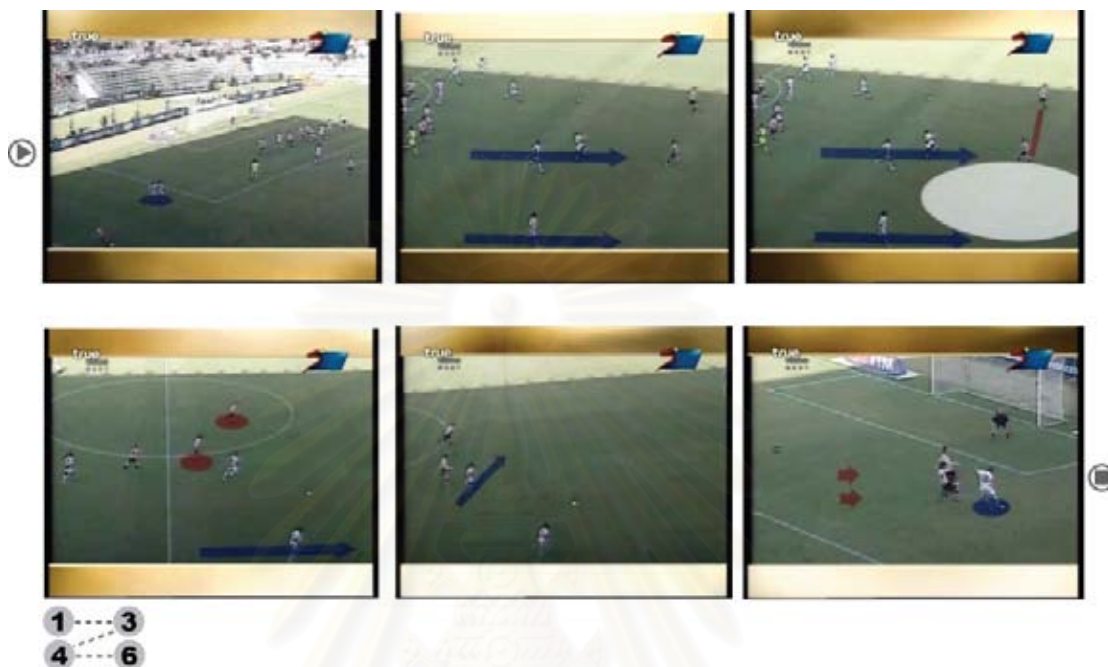
ดังนั้นกราฟิกที่เข้ามาในงานชิ้นนี้จึงเป็นกราฟิกเข้าช่วยสื่อความหมายผ่านการทำหน้าที่สื่อสาร ในการเรื่องของการให้ข้อมูล ข้อมูลบุคคลในเรื่องราวที่กำลังนำเสนอ ขณะเดียวกันกราฟิกยังทำหน้าที่ในเรื่องของการประดับตกแต่ง ซึ่งการออกแบบช่วยให้ดึงดูดผู้ชมให้สนใจข้อมูลที่กำลังนำเสนอ การเคลื่อนไหว การปรากฏขึ้น และจางหายของกราฟิกเป็นการทำหน้าที่รักษาช่องทางการสื่อสาร จากการศึกษาพบว่ากรณำกราฟิกเข้ามาใช้ในงานชิ้นนี้เป็นกรณำให้ข้อมูลเพิ่มเติม

การที่กราฟิกทำหน้าที่สื่อสารไปยังผู้ชม และสารในที่นี้ก็คือการทำผิดกติกาการแข่งขัน (โดนใบแดง) รหัสสารของกราฟิกซึ่งเป็นรหัสสารชุดเดียวกันกับรหัสสารในการทำหน้าที่ของกรรมการตัดสินในสนาม ดังนั้นกราฟิกในที่นี้จึงทำหน้าที่เสมือนกันกับการทำหน้าที่ของกรรมการตัดสิน จึงเป็นลักษณะของการผสมผสานเชิงหน้าที่

การจัดวางองค์ประกอบภาพ ในกราฟิกชิ้นนี้ สิ่งที่ต้องการสื่อความหมายหลักๆ คือภาพเคลื่อนไหวจากกล้องโทรทัศน์อันเป็นตัวบทหลัก จัดวางไว้กลางกรอบภาพ ขณะที่ตัวบทที่เป็นกราฟิกส่วนด้านบนที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเวลาการแข่งขัน สกอร์การแข่งขันในขณะนั้น ตัวบทส่วนของกราฟิกด้านล่างซึ่งให้ข้อมูลเกี่ยวกับชื่อนักฟุตบอลที่โดนใบแดง จัดวางไว้บริเวณขอบภาพ ซึ่งสอดคล้องกับการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ชายขอบ ซึ่งพื้นที่กลางคือข้อมูลที่สำคัญเป็นหลักในการสื่อความหมาย พื้นที่รอบขอบภาพเป็นที่จัดวางของข้อมูลสนับสนุน ตัวบทกราฟิกแสดงการเชื่อมโยงเพื่อสนับสนุนการสื่อความหมายแก่ตัวบทหลักที่วางอยู่กลางภาพ และการจัดวางกราฟิกก็สอดคล้องกับการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง เพราะพื้นที่ด้านบนที่นำเสนอเวลาการแข่งขัน และสกอร์การแข่งขันเป็นการสื่อความหมายของข้อมูลสำคัญโดยทั่วไป ขณะที่พื้นที่ด้านล่างเป็นการนำเสนอในรายละเอียด ซึ่งในกราฟิกชิ้นนี้คือข้อมูลการยิงประตูของนักฟุตบอล ดังนั้นการจัดวางกราฟิกชิ้นนี้เป็นการจัดวางองค์ประกอบภาพที่ใช้ลักษณะของการ

ผสมกันระหว่างการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพและการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่างเข้าด้วยกัน

### ชิ้นงานที่ 1.11



ภาพที่ 5.11 ภาพกราฟิกแสดงแทคติคการเล่นเกมรุกของทีมกายารี  
(ดูใน DVD รหัส S 02, Chapter 12)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.11 กราฟิกได้เข้ามาทำหน้าที่ในการสื่อความหมายโดย วิเคราะห์ให้เห็นเทคนิคการเล่นโต้กลับเร็ว (Counter Attack) ของทีมกายารี กราฟิกรูปวงกลม และลูกศรเป็นเครื่องหมายที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้วิเคราะห์ทิศทางเคลื่อนไหวในเกมศึกการแข่งขันของทั้งสองทีม ดังนั้นกราฟิกที่ถูกใช้ในการสื่อความหมายของชิ้นงานนี้สอดคล้องกับนิยามกราฟิกที่ว่า กราฟิกหมายถึง การสร้างเครื่องหมายซึ่งครอบคลุมถึงการเขียน และการวาดเครื่องหมาย

จากงานกราฟิกชิ้นนี้จะพบว่ากรอบกราฟิกถูกนำมาใช้ในการวิเคราะห์ให้เห็นแนวทาง แทคติคการเล่นของทีมกายารี การออกแบบหรือนำกราฟิกมาใช้งานชิ้นนี้ กราฟิกลูกศร ซึ่งเป็นสัญลักษณ์เชิงดัชนีบ่งชี้ เป็นการเชื่อมโยงเชิงเหตุผล ซึ่งสัญลักษณ์สื่อความหมายถึงทิศทางเคลื่อนไหวของตัวผู้เล่น ขณะที่กราฟิกรูปวงกลมก็เป็นลักษณะเชิงดัชนีบ่งชี้สื่อความหมายถึงตำแหน่งของผู้เล่นในขณะนั้น สัญลักษณ์ชิ้นต่างๆที่จัดวางมอหนดากับภาพเคลื่อนไหวในการสื่อความหมาย มีการใช้รหัสสีมาใช้ในการสื่อความหมายร่วม รหัสสีแดง ใช้ในการสื่อความหมายถึง

ทีมที่เป็นฝ่ายรับ (ทีมปาร์แลโม) ขณะที่รหัสสีน้ำเงินถูกใช้ในการสื่อความหมายถึงทีมรุก (ทีมกายา  
ว)

การนำกราฟิกเข้ามาใช้ในการวิเคราะห์แทกติกของทีมฟุตบอล กราฟิกเข้ามาช่วยในผู้ชม  
เกิดการอ่านความหมายจากตัวบทภาพในระดับที่ลึกซึ้ง และเข้าใจง่ายขึ้น จากเดิมที่ผู้ชมอาจจะ  
อ่านความหมายในระดับเบื้องต้น การเข้าทำประตู ผลการแข่งขันไปสู่การเข้าใจแทกติกการเข้าทำ  
กราฟิกสร้างจุดสังเกตให้ติดตาม ง่ายต่อความเข้าใจ

การสื่อความหมายของงานกราฟิกชิ้นนี้ สารที่กราฟิกต้องการสื่อความหมายไปยังผู้ชมก็  
คือ การเล่นเกมสวอนกลับของทีมฟุตบอลกายาวี่ ซึ่งจุดของรหัสสารในงานกราฟิกชิ้นนี้นั้น มีความ  
เหมือนกันกับการทำหน้าที่วิเคราะห์เกมการแข่งขันของคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นความเหมือนกัน  
ของชุดรหัสสาร จึงเป็นการผสมผสานเชิงหน้าที่

ความหมายของการจัดองค์ประกอบภาพสำหรับงานชิ้นนี้ ไม่ปรากฏลักษณะของการจัด  
วางที่สอดคล้องเป็นไปตามหลักการจัดวางแต่ประการใด การสื่อความหมายของกราฟิกเป็น  
ความหมายอันเกิดจากการมอทนาจกับภาพเคลื่อนไหว

**ชิ้นงานที่ 1.12**



ภาพที่ 5.12 ภาพกราฟิกแสดงระยะฟรีคิกถึงกรอบประตู และระยะรัศมี 10 หลาจากจุดตั้งเตะ

(ดูใน DVD รหัส S 03, Chapter 13)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.12 กราฟิกถูกใช้ในการสื่อความหมายเกี่ยวกับระยะทางระหว่างจุดตั้งเตะหรือลูกเซ็ทพีท กับประตูฟุตบอล และระยะการตั้งกำแพงป้องกันของทีมรับและจุดตั้งเตะ ผ่านการสื่อความหมายของกราฟิกลูกศรที่มีตัวทักกับการสื่อความหมาย กราฟิกลายเส้นรูปวงกลมแสดงพื้นที่ระยะห่างจุดตั้งเตะและแนวตั้งรับของทีมรับ ดังนั้นกราฟิกที่ถูกใช้ในการสื่อความหมายของชิ้นงานนี้นั้น สอดคล้องกับนิยามกราฟิกที่ว่า กราฟิกหมายถึง การสร้างเครื่องหมายซึ่งครอบคลุมถึงการเขียน และการวาดเครื่องหมาย

จากงานกราฟิกชิ้นนี้จะพบว่าการออกแบบกราฟิกถูกนำมาใช้ให้ข้อมูลแก่ผู้ชมการแข่งขันฟุตบอล ในกรอบภาพที่ 2 การสร้างเครื่องหมายและนำเครื่องหมายมาใช้ อย่างกราฟิกลูกศรสองทิศทาง เป็นสัญลักษณ์บ่งชี้เพื่อเชื่อมโยงเชิงเหตุผล ใบบ่งทิศทาง ทิศทางระหว่างจุดตั้งเตะและประตูฟุตบอล กราฟิกตัวอักษร “36m” ในกรอบภาพเดียวกันซึ่งอ่านความหมายตามรหัสสารเชิงตรรกะ ถูกใช้สื่อความหมายในเรื่องหน่วยระยะทาง หมายถึงระยะทาง 36 เมตร ขณะที่ในกรอบภาพที่ 3 กราฟิกจึงถูกใช้ในการพิสูจน์เชิงเหตุผล กับข้ออ้างของตัวบทภาพเคลื่อนไหวในเรื่องของระยะจุดตั้งเตะ และการตั้งรับของทีมรับถึงความถูกต้องของกรรมการในการกำหนดจุดตั้งเตะและแนวกำแพงของทีมรับ ซึ่งจะต้องมีรัศมีห่างจากจุดตั้งเตะไม่น้อยกว่า 10 หลา ดังนั้นการสร้างข้อสนับสนุนเชิงเหตุผลทางกราฟิก โดยการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวกวาดเป็นเส้นรอบวงกลมเป็นสัญลักษณ์บ่งชี้ที่มีการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ สื่อความหมายถึง ระยะรัศมี 10 หลารอบจุดตั้งเตะ ซึ่งทีมรับต้องอยู่นอกเหนือพื้นที่ดังกล่าว การมอทนาจของกราฟิกเข้ากับภาพเคลื่อนไหวเป็นการสร้างความหมายใหม่ขึ้นมาเพื่อสนับสนุนข้ออ้าง พิสูจน์ให้เห็นว่าจุดตั้งเตะ และแนวตั้งรับอยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้อง

กราฟิกที่ปรากฏในชิ้นงานนี้จากการศึกษาพบว่า ในมิติการสื่อความหมายแล้วช่วยให้การสื่อความหมายในด้านข้อมูล เป็นการเพิ่มข้อมูลแก่ผู้ชม ขณะเดียวกันก็พิสูจน์ให้เห็นถึงความถูกต้องของกรรมการในการตัดสิน ซึ่งสำหรับเกมส์การแข่งขันที่มีความเปรียบเทียบของทีมใกล้เคียงกันนั้น ทุกวินาที เหตุการณ์ของการแข่งขันมีความสำคัญต่อผลคะแนนที่ออกมา อย่างกรณีนี้ จุดตั้งเตะ สำหรับนักฟุตบอลที่มีทักษะการยิงฟรีคิกที่ดี โอกาสที่จะนำมาซึ่งประตูก็มีสูง ความผิดพลาดของการตัดสินนำมาซึ่งการประท้วง ในทศนะที่ตรงข้ามกัน กราฟิกก็สร้างความกดดันแก่ผู้ตัดสินในเกมส์การแข่งขัน หากการตัดสินที่ออกมาแย้งกับการพิสูจน์ด้วยกราฟิก ความนิยมใช้กราฟิกลักษณะนี้จึงลดลง เหลือปรากฏให้เห็นเฉพาะในรายการแข่งขันฟุตบอลกาลโซ่ ซีเรียอาร์ ของอิตาลีเท่านั้น

การสื่อความหมายของงานกราฟิกชิ้นนี้ สารที่กราฟิกต้องการสื่อความหมายไปยังผู้ชมก็คือ การเล่นเกมสวอนกลับของทีมฟุตบอลกายารี่ ซึ่งชุดของรหัสสารในงานกราฟิกชิ้นนี้นั้น มีความเหมือนกันกับการทำหน้าที่วิเคราะห์เกมการแข่งขันของคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นความเหมือนกันของชุดรหัสสาร จึงเป็นการสมมติฐานเชิงหน้าที่

ความหมายของการจัดองค์ประกอบภาพ ในชิ้นงานนี้ซึ่งเป็นการสาธิตเพื่อพิสูจน์เชิงเหตุผลในเรื่องการล้าหน้า การจัดวางองค์ประกอบภาพของกราฟิกไม่ได้สอดคล้องเป็นไปตามหลักการจัดวางแต่ประการใด กราฟิกที่นำมาใช้สื่อความหมายเป็นการมอทนากับภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้เกิดความหมายเป็นสำคัญ



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชิ้นงานที่ 2 วิดีทัศน์การแข่งขันกอล์ฟรายการ U.S. Open Golf Championships 2007 วันสุดท้าย ออกอากาศทางช่อง Super Sports (35) วันที่ 18 มิถุนายน 2550 ประกอบด้วยชิ้นงานย่อย จำนวน 7 ชิ้นงาน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตามลำดับชิ้นงานดังต่อไปนี้

### ชิ้นงานที่ 2.1



ภาพที่ 5.13 ภาพกราฟิกแสดงสภาพไลน์ของกรีนหลุมที่ 18, Oakmont Country Club  
(ดูใน DVD รหัส S 02, Chapter 02)

กราฟิกชิ้นงานที่ 2.1 กราฟิกถูกใช้สาดิตให้เห็นสภาพหลุมแข่งของวันที่ทำการแข่งขัน ซึ่งในชิ้นงานนี้คือ การแข่งขันวันสุดท้ายของรายการ U.S. Open Golf Championships 2007 ที่ให้เห็นความยากของกรีน หลุมที่ 18 ของสนาม Oakmont Country Club และยกตัวอย่างการตีของผู้เล่นที่อยู่ในกลุ่มผู้นำอย่าง ไทเกอร์ วูด ประกอบการอธิบาย ชิ้นงานกราฟิกแต่ละชิ้นที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อสื่อความหมายแทนสิ่งที่อ้างอิงถึง ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของกราฟิกที่ว่า กราฟิก คืองานของการทำหรือ เลือกเครื่องหมาย จัดวางเครื่องหมายบนพื้นผิวเพื่อนำพาแนวความคิด

การออกแบบกราฟิกก็เพื่อที่จะพิสูจน์ การกล่าวอ้างเชิงเหตุผล ถึงคำกล่าวอ้างที่ว่าหลุมแข่ง หลุม 18 มีสภาพสนามอย่างไร มีความยากต่อการเล่นของนักกอล์ฟอย่างไร และสำหรับหลุมการแข่งขันนี้แล้ว เป็นหลุมสุดท้ายของการแข่งขันในรายการนี้ ประกอบกับบริบทในขณะนี้โอกาสที่ผู้ที่มีโอกาสคว้าแชมป์ในรายการนี้จะต้องสู้กันมาถึงหลุมสุดท้ายนั้นมีสูง พร้อมทั้ง

ยกตัวอย่างผลงานการเล่นของนักกอล์ฟที่อยู่ในกลุ่มผู้นำอย่างไทเกอร์ วู้ดในการออกรอบสามครั้งที่ผ่านมาในสนามนี้มาสร้างข้อสนับสนุนเชิงเหตุผล ดังนั้นเพื่อพิสูจน์ข้อความดังกล่าวด้วยกราฟิกนั้น ข้อกล่าวอ้างอันที่หนึ่งเรื่องความยากของสนามแข่งขัน กราฟิกมีการออกแบบด้วยการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ เพื่อสร้างการสื่อความหมายด้วยความเหมือนกันไปยังสภาพของหลุมที่ 18 กราฟิกตั้งแต่สภาพสนามแข่งขัน จุดที่ออฟ ไม่ว่าจะ เป็นกราฟิกจุดที่ออฟ บังเกอร์ แฟร์เวย์ กรีน

การใช้สัญลักษณ์ที่อยู่ในรูปของกราฟิกดังกล่าวไม่สามารถสื่อความหมายได้ทั้งหมดของสิ่งที่ต้องการที่จะพิสูจน์ การนำเอาสัญลักษณ์ประเภทอื่น เข้ามาจัดวางร่วมในการสื่อความหมายนั้นเป็นสิ่งที่จำเป็น มีความสำคัญ อย่าง กราฟิกลูกศรสีเหลือง ซึ่งปรากฏในกรอบภาพที่ 6 อันเป็นสัญลักษณ์เชิงดัชนีบ่งชี้ การเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ดังกล่าว เป็นสิ่งที่ใช้สื่อความหมายถึง ทิศทางการไหลของลูกบนกรีน เพราะข้ออ้างประการหนึ่งของสนาม Oakmont คือกรีนการแข่งขันนั้นมีความลื่นและเร็วของลูกเมื่อตกบนกรีน ประกอบกับสภาพกรีนแต่ละพื้นที่นั้นมีความลาดเอียงไปในทิศทางต่างๆ กันออกไป

ข้อสนับสนุนหนึ่งถึงความยากของหลุมนี้คือ ผลงานการเล่นของนักกอล์ฟที่อยู่ในกลุ่มผู้นำในหลุมนี้ที่ผ่านมา ในที่นี้คือการยกตัวอย่างไทเกอร์ วู้ด ซึ่งเป็นที่คาดกันว่ามีโอกาสสูงที่จะชนะรายการนี้ จึงเป็นหน้าที่กราฟิกในการสื่อความหมายแทนเพื่อพิสูจน์ข้อความดังกล่าว ปรากฏในกรอบภาพที่ 4 การใช้กราฟิกลูกศรอันเป็นดัชนีบ่งชี้เพื่อสื่อความหมายถึงถึงจุดตกของลูก โดยการใช้รหัสของสี สื่อความหมายถึง จุดตกของลูกในหลุมที่ 18 ในแต่ละรอบของการแข่งขันของวู้ด กราฟิกที่เป็น Text-Based Graphic ที่ปรากฏในกรอบภาพที่ 4 นอกจากการทำหน้าที่ในการสื่อสารในเรื่องการให้ข้อมูลของการเล่นในแต่ละครั้ง ยังทำหน้าที่ประดับตกแต่ง และสิ่งที่สำคัญคือการทำหน้าที่อรรถาธิบายการสื่อสาร ในการอธิบายตัวบทกราฟิกอื่น ในที่นี้คือกราฟิกลูกศรที่เป็นจุดตกของลูก

จากการวิเคราะห์ชิ้นงานนี้จะพบว่า กราฟิกมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะถูกใช้ในการโต้แย้งเชิงเหตุผล ถึงคำกล่าวอ้างของนักกอล์ฟที่พูดถึงฟอร์มการเล่นในแต่ละหลุม ขณะเดียวกันก็เป็น การพิสูจน์ให้เห็นว่าสภาพของหลุมแข่งขันมีความยากอย่างไร เป็นสิ่งที่กล้งไม่สามารถที่จะชี้ให้เห็นในประเด็นดังกล่าวได้ จึงเป็นหน้าที่ของกราฟิก

ความเข้าใจของผู้ชมต่อการสื่อความหมายของกราฟิกในชิ้นงานนี้ ประการหนึ่งก็มาจากรหัสสารของสิ่งที่นำเสนอแทน คือรหัสสารของกราฟิกมีความเหมือนกับรหัสสารของสิ่งที่อ้างอิงถึงนั้นคือ ความเหมือนของกราฟิกที่นำเสนอแทนไม่ว่าจะลักษณะรูปร่างของสนาม แฟร์เวย์ การจัดวางของกราฟิกบังเกอร์ทั้งด้านซ้าย และขวา อัฒจันทร์ผู้ชม เป็นต้น ซึ่งความเหมือนกันของรหัสสาร

ดังที่กล่าวมา เป็นการเหมือนกันของรหัสสารเชิงเสมือนจริง ดังนั้นเมื่อเกิดความเหมือนกัน จึงเป็นการเหมือนกันเชิงโครงสร้าง หรือ การสมมูลฐานเชิงโครงสร้างนั่นเอง

ความหมายอันเนื่องมาจากการจัดวางองค์ประกอบภาพ จากการวิเคราะห์ชิ้นงาน ชิ้นงานไม่ได้มีหลักการจัดวางองค์ประกอบภาพที่สอดคล้องตามหลักการจัดวางองค์ประกอบภาพแต่ประการใด แต่ปรากฏในเรื่องของการใช้รหัสมุมมองภาพในการสื่อความหมายแทน แต่ในกราฟิกชิ้นนี้นั้น เป็นการใช้กล่องเชิงสมมติในการนำเสนอแทนสายตาของผู้ชม ในเรื่องราวที่จะนำเสนอ

## ชิ้นงานที่ 2.2



ข้อมูลเบื้องต้นการแข่งขัน  
ชื่อการแข่งขัน, รอบการแข่งขัน, สถานที่

ภาพที่ 5.14 ภาพกราฟิกแสดงข้อมูลแนะนำรายการแข่งขันกอล์ฟ

(ดูใน DVD รหัส S 02, Chapter 03)

กราฟิกชิ้นงานที่ 2.2 เป็นกราฟิกที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับรายการแข่งขัน รอบที่แข่งขัน สถานที่แข่งขัน ในกราฟิกชิ้นนี้กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) ขณะที่กราฟิกอื่นๆ เป็นลักษณะของการประดับตกแต่ง ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดในเรื่องของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสาร ประกอบไปด้วยการใช้คำ และภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบกราฟิกในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ยังคงเป็นรูปแบบของ Text-Based Graphic ในลักษณะของ Fact Boxes กรอบข้อมูลข้อเท็จจริง ซึ่งตัวบทเป็นตัวหลักในการสื่อความหมาย เป็นตัวบทแบบ Pretext เนื่องจากตัวบทเป็นการให้ข้อมูลเบื้องต้นแก่ผู้ชม เตรียมผู้ชมก่อนเริ่มชม หรืออ่านความหมายข้อมูลอื่นต่อไป เป็นการหยิบยื่นการอ่านความหมายแก่ผู้ชมที่เป็นแบบแผนของเรื่องที่น่าเสนอ ลักษณะโครงสร้างการออกแบบจัดวางข้อมูลที่สั้น กระชับ ง่ายต่อการ



อ่านความหมาย ชัดเจนในการนำเสนอ แม้จะปรากฏกรอบข้อความขึ้นเดียวในงานนี้ แต่สิ่งที่ช่วยจำแนกในการอ่านข้อมูล คือเรื่องของการใช้สี ขนาดของตัวอักษรเป็นสิ่งที่จำแนกข้อมูลแต่ละส่วนออกจากกัน เพื่อง่ายที่ผู้ชมจะอ่านความหมาย ได้ตามลำดับความสำคัญของข้อมูลในงาน การนำกราฟิกเข้ามาใช้ในงาน เป็นการให้ข้อมูลเพิ่มเติม สร้างการนำเสนอเรื่องราวที่มีความง่าย รวดเร็ว แก่ผู้ชม โดยตอบคำถามการสื่อสารที่ว่า อะไร (What), ที่ไหน (Where)

ดังนั้นกราฟิกที่เข้ามาในงานชิ้นนี้จึงเป็นกราฟิกที่ทำหน้าที่สื่อสารในเรื่องของการให้ข้อมูล ข้อมูลที่รายการแข่งขัน รอบการแข่งขัน และสถานที่จัดการแข่งขัน ขณะเดียวกันกราฟิกยังทำหน้าที่ในเรื่องของการประดับตกแต่ง ซึ่งการออกแบบช่วยให้ดึงดูดผู้ชมให้สนใจข้อมูลที่กำลังนำเสนอ การเคลื่อนไหว การปรากฏขึ้น และจางหายของกราฟิกเป็นการทำหน้าที่ของทางการสื่อสาร

การสื่อความหมายของกราฟิกชิ้นนี้ แม้ว่าจะเป็นกราฟิกที่เป็น Text-Based Graphic แต่ในชุดของรหัสสารของกราฟิกในการนำเสนอ ก็เป็นการทำหน้าที่เสมือนกันกับการทำหน้าที่ของผู้บรรยายเกมการแข่งขันที่จะนำผู้ชมเข้าสู่รายการ ดังนั้นการเสมือนกันของชุดรหัสสารทั้งของรหัสสารของกราฟิก และรหัสสารของการนำเสนอแทน มีความเสมือนกันของการทำหน้าที่ จึงเป็นการผสมผสานเชิงหน้าที่

การจัดวางองค์ประกอบภาพในกราฟิกชิ้นนี้ ภาพของผู้แข่งขันซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนใหญ่ ด้านบนของกรอบภาพเป็นข้อมูลที่สำคัญของการนำเสนอ เป็นตัวบทหลัก เชื่อมโยงกับตัวบทด้านล่างซึ่งก็คือกราฟิกซึ่งเป็นการนำเสนอในรายละเอียด อันได้ข้อมูลการแข่งขันและสถานที่ ดังนั้น การจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายในงานชิ้นนี้นั้นจึงเป็นการจัดวางคุณค่าข้อมูลแบบบนล่าง

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชิ้นงานที่ 2.3



ภาพที่ 5.15 ภาพกราฟิกตารางสรุปผลการแข่งขันกอล์ฟ (ดูใน DVD รหัส S 02, Chapter 04)

กราฟิกชิ้นงานที่ 2.3 เป็นกราฟิกที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับรายการแข่งขัน สกอร์การแข่งขันของนักกอล์ฟแต่ละคน หลุมที่ทำการแข่งขันอยู่ งานชิ้นนี้กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) ขณะที่กราฟิกอื่นเป็นลักษณะของการประดับตกแต่ง ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดในเรื่องของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสาร ประกอบไปด้วยการใช้คำ และภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบกราฟิกในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ ยังคงเป็นรูปแบบของ Text-Based Graphic ในลักษณะของตาราง กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย เป็นตัวบทแบบ Posttext เป็นตัวบทที่เชื่อมโยงไปยังตัวบทของเหตุการณ์เรื่องราวก่อนหน้า ในที่นี้คือการแข่งขันที่ผ่านมา กราฟิกตารางนำเสนอผลการแข่งขันที่เกิดขึ้น การออกแบบในการสื่อความหมายด้วยการใช้กราฟิกในรูปของตาราง เป็นการง่ายที่จะนำเสนอข้อมูลเปลี่ยนแปลงข้อมูล สอดคล้องกับเรื่องราวที่จะนำเสนอ ในที่นี้คือข้อมูลรายการกอล์ฟซึ่งผลการแข่งขันมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาในขณะทำการแข่งขัน ผลการแข่งขันของผู้เล่นแต่ละคนสามารถที่จะนำเสนอ และปรับเปลี่ยนการนำเสนอข้อมูลได้อย่างรวดเร็วไปตามเกมส์การแข่งขัน ขณะที่ข้อมูลนำเสนอ สั้น กระชับ ง่ายต่อการอ่านความหมาย ชัดเจนในการนำเสนอ การจำแนกในการอ่านข้อมูล ด้วยการใช้สี ขนาดของตัวอักษรเป็นสิ่งที่จำแนกข้อมูลแต่ละส่วนออกจากกัน เพื่อง่ายที่ผู้ชมจะอ่านความหมาย ไล่ตามลำดับความสำคัญของข้อมูลในชิ้นงาน แม้ชิ้นงานจะเป็นขับเคลื่อนการสื่อความหมายด้วยตัวบท แต่ก็มีกรานำกราฟิกที่เป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์มาสื่อความหมายร่วม นั่นคือสัญลักษณ์ของนักกอล์ฟ ซึ่งการจัดวางของสัญลักษณ์ถูกกำกับด้วยรหัส

ในชิ้นงานนี้ชี้ให้เห็นว่าสำหรับการชมกีฬา กอล์ฟ กราฟิกมีความสำคัญต่อการสื่อความหมาย เพื่อผู้ชมเข้าใจในการชมการแข่งขัน ข้อมูลเกี่ยวกับสกอร์การแข่งขันของนักกอล์ฟ ข้อมูลเกี่ยวกับนักกอล์ฟที่ทำการแข่งขันอยู่ การแข่งขันซึ่งไม่ได้เริ่มแข่งขันในเวลาเดียวกัน พร้อมกันทุกคน การเริ่มออกรอบในเวลาใกล้เคียงกัน เป็นกลุ่ม ดังนั้นการจบการแข่งขันไม่ใช่เวลาเดียวกัน กราฟิกตารางจึงมีความจำเป็นที่ถูกใช้ที่จะสรุปการแข่งขันเป็นช่วงเพื่อให้ผู้ชมติดตามการแข่งขัน นั้น ทราบข้อมูลการแข่งขันเป็นระยะ

ดังนั้นกราฟิกที่เข้ามาในงานชิ้นนี้จึงเป็นกราฟิกที่ทำหน้าที่สื่อสารในเรื่องของการให้ข้อมูล ข้อมูลชื่อรายการแข่งขัน รอบการแข่งขัน ชื่อนักกอล์ฟ สกอร์การแข่งขัน และหลุมที่กำลังทำการแข่งขันอยู่ ขณะเดียวกันกราฟิกยังทำหน้าที่ในเรื่องของการประดับตกแต่ง การใช้การออกแบบที่เรียบง่าย แต่มีการจัดวางข้อมูลที่เป็นระเบียบ สร้างการดึงดูดผู้ชมให้สนใจข้อมูลที่กำลังนำเสนอ การเคลื่อนไหว การปรากฏขึ้น และจางหายของกราฟิกเป็นการทำหน้าที่ช่องทางสื่อสาร

การสื่อความหมายของกราฟิกชิ้นนี้ แม้ว่าจะเป็นกราฟิกที่เป็น Text-Based Graphic แต่ในชุดของรหัสสารของกราฟิกในการนำเสนออีกเป็นการทำหน้าที่เหมือนกันกับการทำหน้าที่ของสกอร์บอร์ดการแข่งขัน ดังนั้นการเหมือนกันของชุดรหัสสารทั้งของรหัสสารของกราฟิก และรหัสสารของการนำเสนอแทน มีความเหมือนกันของหน้าที่ จึงเป็นการสมสัจฐานเชิงหน้าที่

ความหมายของการจัดวางองค์ประกอบภาพในงานชิ้นนี้กราฟิกถูกจัดวางไว้พื้นที่ตรงกลาง ขณะที่ภาพเคลื่อนไหวถูกจัดวางไว้เป็นพื้นหลัง การจัดวางกราฟิกไว้ตรงกลางนั้นเสมือนกับการเป็นศูนย์กลางของข้อมูลที่นำเสนอ ดังนั้นการจัดวางของงานกราฟิกชิ้นนี้จึงเป็นการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ

## ชิ้นงานที่ 2.4



ภาพที่ 5.16 ภาพกราฟิกสกอร์การแข่งขันของผู้เล่น (กีฬากอล์ฟ)

(ดูใน DVD รหัส S 02, Chapter 05)

กราฟิกชิ้นงานที่ 2.4 เป็นกราฟิกที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับชื่อนักกอล์ฟที่ทำการแข่งขัน สกอร์การแข่งขัน ข้อมูลของหลุมที่ทำการแข่งขัน ชื่อของการเล่น การสื่อความหมายของกราฟิกซึ่งเกิดจากกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวบ่งชี้ในการขับเคลื่อนการสื่อความหมาย ขณะที่กราฟิกอื่นๆ เป็นลักษณะของการประดับตกแต่ง ข้อมูลอื่นๆแม้จะเปลี่ยนแปลงแต่กราฟิกเหล่านี้ยังคงเดิม ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดในเรื่องของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสาร ประกอบไปด้วยการใช้คำ และภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบกราฟิกในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ยังคงเป็นรูปแบบของ Text-Based Graphic ซึ่งกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนในการสื่อความหมาย ลักษณะของกราฟิกถูกออกแบบโดยการใช้สีในจำแนกพื้นที่ในการนำเสนอข้อมูล ข้อมูลที่มีความสำคัญที่สุดจัดวางไว้พื้นที่บนสุด เรียงจากบนลงล่างไปยังข้อมูลที่ปลีกย่อยที่สุด นอกจากเรื่องสี ขนาดตัวอักษรก็ถูกใช้ในการจำแนกเน้นความสำคัญของสิ่งที่ต้องการจะสื่อความหมาย และสิ่งที่มีลำดับความสำคัญรองลงไป กราฟิกในงานชิ้นนี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญถึงบทบาทของกราฟิกในการสื่อความหมาย ซึ่งจะพบว่า การสื่อความหมายนั้นหากปรากฏเพียงภาพเคลื่อนไหวอย่างเดียวนั้น การสื่อความหมายของภาพไม่สามารถที่จะทำให้ผู้ชมเข้าใจความหมายโดยตัวภาพอย่างเดียว ตัวอย่างที่ปรากฏ ภาพสามารถ

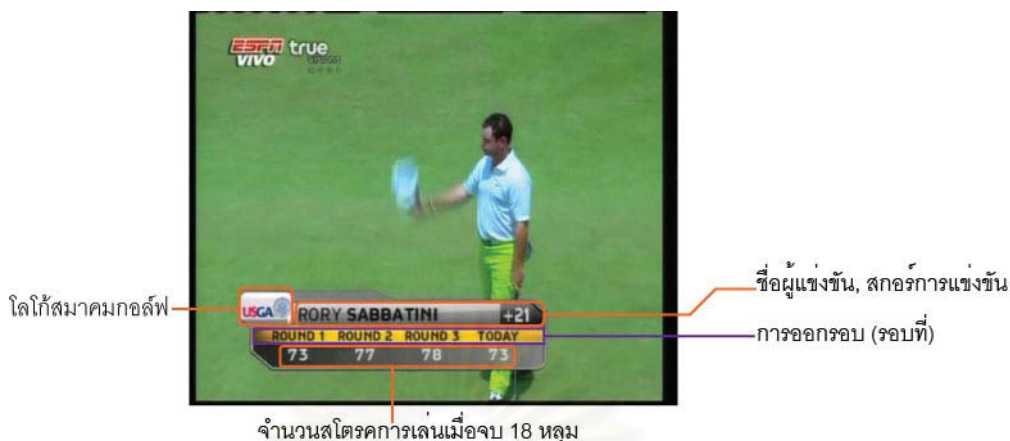
สื่อความหมายให้ผู้ชมทราบได้ว่า เป็นกีฬากอล์ฟ แต่ไม่สามารถสร้างการสื่อความหมายอื่นใดมากกว่านั้น เมื่อนำกราฟิกเข้ามาซ้อนความหมายเปลี่ยนไป ผู้อ่านความหมาย หรือผู้ชมสามารถเข้าใจได้ว่า สิ่งที่กำลังนำเสนอ เป็นการแข่งขันกีฬากอล์ฟ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพที่กำลังนำเสนอ ไม่ว่าจะชื่อนักกีฬากอล์ฟ สกอร์ผู้เล่น หลุมที่กำลังทำการแข่งขันในขณะนั้น

ดังนั้นกราฟิกที่เข้ามาในงานชิ้นนี้จึงเป็นกราฟิกที่ทำหน้าที่สื่อสารในเรื่องของการให้ข้อมูลชื่อนักกอล์ฟ สกอร์การแข่งขัน และหลุมที่กำลังทำการแข่งขันอยู่ ขณะเดียวกันกราฟิกยังทำหน้าที่ในเรื่องของการประดับตกแต่ง การใช้การออกแบบที่เรียบง่าย แต่มีการจัดวางข้อมูลที่เป็นระเบียบ สร้างการดึงดูดผู้ชมให้สนใจข้อมูลที่กำลังนำเสนอ การเคลื่อนไหว การปรากฏขึ้น และจางหายของกราฟิกเป็นการทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสาร

การสื่อความหมายของกราฟิกชิ้นนี้ แม้ว่าจะเป็นกราฟิกที่เป็น Text-Based Graphic แต่ในชุดของรหัสสารของกราฟิกในการนำเสนอ นั้น ก็เป็นการทำหน้าที่เหมือนกันกับการทำหน้าที่ของผู้บรรยายการแข่งขัน ดังนั้นการเหมือนกันของชุดรหัสสารทั้งของรหัสสารของกราฟิก และรหัสสารของการนำเสนอแทน มีความเหมือนกันของหน้าที่ จึงเป็นการผสมผสานเชิงหน้าที่

การจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย กราฟิกถูกจัดวางไว้บริเวณพื้นที่ด้านบนของกรอบภาพ ข้อมูลที่กราฟิกนำเสนอ นั้นเป็นข้อมูลหลักที่มีความสำคัญในเกมส์การแข่งขันกีฬากอล์ฟ นั่นคือ ข้อมูลชื่อผู้เล่น สกอร์การแข่งขัน ข้อมูลหลุมแข่งขัน ดังนั้นจะพบว่า การจัดวางองค์ประกอบภาพ เพื่อสื่อความหมายของงานกราฟิกชิ้นนี้จึงสอดคล้องกับหลักการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง ซึ่งพื้นที่ด้านบนสื่อความหมายถึงข้อมูลที่สำคัญทั่วไป ข้อมูลด้านล่างเป็นการนำเสนอในรายละเอียด ขณะเดียวกันกราฟิกถูกจัดวางค่อนไปบริเวณขอบของกรอบภาพ โดยพื้นที่กลางกรอบภาพเป็นภาพเคลื่อนไหวสื่อความหมายถึง นักกอล์ฟที่กำลังทำการแข่งขันอยู่ ตัวบทของกราฟิกมีการเชื่อมโยงการสื่อความหมายไปยังตัวบทหลักที่เป็นภาพเคลื่อนไหว ในลักษณะของการสนับสนุน ข้อมูลที่ปรากฏอยู่กลางกรอบภาพ ซึ่งสอดคล้องตามหลักการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ชายขอบ ดังนั้นจากการศึกษาการจัดวางองค์ประกอบภาพสำหรับงานชิ้นนี้จึงเป็นการจัดวางแบบผสมผสานระหว่างการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่างและการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพเข้าด้วยกัน

## ชิ้นงานที่ 2.5



ภาพที่ 5.17 ภาพกราฟิกแสดงจำนวนสโตรคการเล่นของนักกอล์ฟในการออกรอบ  
(ดูใน DVD รหัส S 02, Chapter 06)

กราฟิกชิ้นงานที่ 2.5 เป็นกราฟิกที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับชื่อผู้แข่งขัน สกอร์การแข่งขันของผู้เล่นในแต่ละรอบการแข่งขัน หลักๆของกราฟิกชิ้นนี้เป็นกราฟิกตัวอักษรที่ทำหน้าที่เป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) ตัวชิ้นงานกราฟิก ภาพกราฟิกที่เป็นพื้นหลักยังคงเดิมขณะที่ข้อมูลของผู้แข่งขันอื่นถูกนำเสนอขึ้นมาแทนที่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดในเรื่องของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสาร ประกอบไปด้วยการใช้คำและภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบกราฟิกในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ยังคงเป็นรูปแบบของ Text-Based Graphic ในลักษณะของ Fact Box เป็นรูปแบบหนึ่งของการนำเสนอเรื่องราว เป็นการสื่อความหมายอันเกิดจากการขับเคลื่อนของกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวบทหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) เป็นตัวบทแบบ Posttext เป็นตัวบทที่เชื่อมโยงไปยังตัวบทของเหตุการณ์เรื่องราวก่อนหน้า ในที่นี้คือผลการแข่งขันของผู้เล่นที่ผ่านไป การใช้รูปแบบการสื่อความหมายด้วย “Fact Box” นั้นมีข้อดีประการหนึ่ง คือ การสามารถที่จะนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ หรือข้อมูลที่มีความจำเพาะ เฉพาะบุคคลขึ้นมาได้ ข้อมูลนำเสนอที่สั้น กระชับ ง่ายต่อการอ่านความหมาย ชัดเจนในการนำเสนอ การจำแนกในการอ่านข้อมูล ด้วยการใช้สี เส้น ขนาดของตัวอักษรเป็นสิ่งที่จำแนกข้อมูลแต่ละส่วนออกจากกัน เพื่อง่ายที่ผู้ชมจะอ่านความหมาย ได้ตามลำดับความสำคัญของข้อมูลในชิ้นงาน

กราฟิกชิ้นนี้เมื่อถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย ประการหนึ่งคือการเพิ่มข้อมูลในการชมกีฬาอล์ฟให้มีความสนุกสนานขึ้น ขณะเดียวกันข้อมูลก็บอกนัยยะบางอย่างแก่ผู้อ่านความหมาย

อาทิในชิ้นงานนี้ กราฟิกได้ให้ข้อมูลจำนวนสโตรคการเล่นของนักกอล์ฟในแต่ละครั้งที่ออกรอบแล้ว นั้น ยังสื่อให้เห็นฟอร์มการเล่นที่ผ่านมาของผู้เล่น ซึ่งโดยปกติในการแข่งขันเมเจอร์นั้น สโตรคการเล่นจะอยู่ที่ 71 แต่กราฟิกข้อมูลที่นำเสนอจะพบว่าในการออกรอบวันที่สองและสามนั้น สกอร์ออกมาที่ 77 และ 78 ซึ่งเป็นวันที่ผู้เล่น เล่นได้แย่ โดยภาพรมเห็นถึงความไม่คงเส้นคงวาของฟอร์มการเล่นในการแข่งรายการนี้

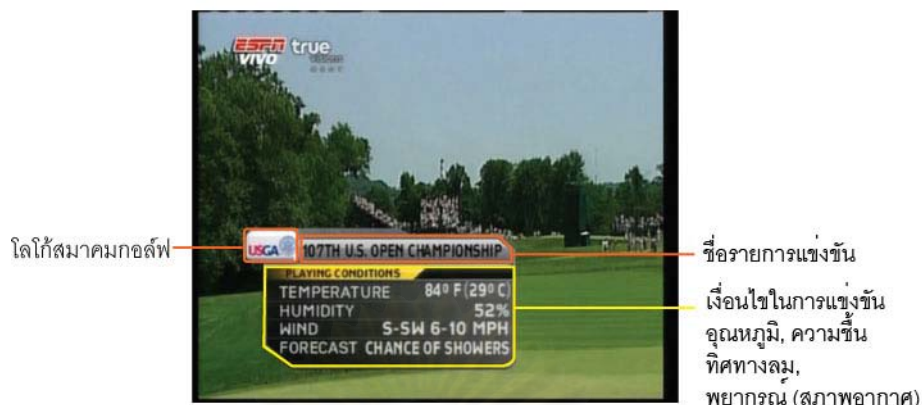
ดังนั้นกราฟิกที่เข้ามาในงานชิ้นนี้จึงเป็นกราฟิกที่ทำหน้าที่สื่อสารในเรื่องของการให้ข้อมูล ข้อมูลที่นักกีฬา จำนวนสโตรคการเล่นในแต่ละรอบการแข่งขัน ขณะเดียวกันกราฟิกยังทำหน้าที่ในเรื่องของการประดับตกแต่ง การใช้การออกแบบที่เรียบง่าย แต่มีการจัดวางข้อมูลที่เป็นระเบียบ สร้างการดึงดูดผู้ชมให้สนใจข้อมูลที่กำลังนำเสนอ การเคลื่อนไหว การปรากฏขึ้น และจางหายของกราฟิกเป็นการทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสาร

การสื่อความหมายของกราฟิกชิ้นนี้แม้ว่าจะจะเป็นกราฟิกที่เป็น Text-Based Graphic แต่ในชุดของรหัสสารของกราฟิกในการนำเสนอ ก็เป็นการทำหน้าที่เสมือนกันกับการทำหน้าที่ของผู้บรรยายการแข่งขัน ดังนั้นการเสมือนกันของชุดรหัสสารทั้งของรหัสสารของกราฟิก และรหัสสารของการนำเสนอแทน มีความเสมือนกันของหน้าที่ จึงเป็นการผสมผสานเชิงหน้าที่

การจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย กราฟิกถูกจัดวางไว้พื้นที่บริเวณส่วนล่างค่อนข้างขอบของกรอบภาพ สื่อความหมายเกี่ยวกับข้อมูลผู้เล่นในการออกรอบของเกมส์การแข่งขัน เป็นการนำเสนอข้อมูลที่เป็นรายละเอียดปลีกย่อย ขณะที่ส่วนของภาพเคลื่อนไหว ภาพนักกอล์ฟถูกจัดวางไว้กลางกรอบสื่อความหมายถึงการเป็นข้อมูลหลัก ตัวบทกราฟิกที่จัดวางไว้พื้นที่ส่วนล่างใกล้กรอบภาพ มีการสื่อความหมายเชื่อมโยง สนับสนุนตัวบทหลักที่เป็นภาพเคลื่อนไหว ดังนั้นการจัดวางองค์ประกอบภาพจึงสอดคล้องกับแนวการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ คือพื้นที่ส่วนกลางเป็นศูนย์กลางของข้อมูล พื้นที่ขอบภาพสนับสนุนพื้นที่ส่วนกลาง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ชิ้นงานที่ 2.6



ภาพที่ 5.18 ภาพกราฟิกแสดงข้อมูลสภาวะแวดล้อมในเกมส์การแข่งขันกอล์ฟ

(ดูใน DVD รหัส S 02, Chapter 07)

กราฟิกชิ้นงานที่ 2.6 เป็นกราฟิกที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสภาวะแวดล้อมในเกมส์การแข่งขัน อุณหภูมิ ความชื้น ทิศทาง ความเร็วลม การคำนวณสภาพอากาศ กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) กราฟิกเรียบง่ายที่ปรากฏเป็นพื้นหลังถูกใช้ในการประดับตกแต่ง ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดในเรื่องของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสาร ประกอบไปด้วยการใช้คำ และภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบกราฟิกในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ยังคงเป็นรูปแบบของ Text-Based Graphic ในลักษณะของ Fact Box เป็นรูปแบบหนึ่งของการนำเสนอเรื่องราว เป็นการสื่อความหมายอันเกิดจากการขับเคลื่อนของกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวบทหลักในการสื่อความหมายเป็นตัวบทแบบ Pretext เป็นการให้ข้อมูลเบื้องต้นแก่ผู้ชม การใช้รูปแบบการสื่อความหมายด้วย Fact Box มีข้อดี คือ การสามารถที่จะนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ หรือข้อมูลที่มีความจำเพาะในบางเรื่องราว ในกราฟิกชิ้นนี้ก็เป็นกรนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสภาพอากาศ ข้อมูลนำเสนอที่สั้น กระชับ ง่ายต่อการอ่านความหมาย ชัดเจนในการนำเสนอ การจำแนกการอ่านข้อมูลด้วยการใช้เส้น ขนาดของตัวอักษร รวมถึงความหนาบางของตัวอักษร เป็นสิ่งที่จำแนกข้อมูลแต่ละส่วนออกจากกัน เพื่อง่ายที่ผู้ชมจะอ่านความหมาย ได้ตามลำดับความสำคัญของข้อมูลในชิ้นงาน

กราฟิกในชิ้นงานนี้เป็นการให้เพิ่มข้อมูลแก่ผู้ชม และทำให้การชมเกมส์การแข่งขัน ผู้ชมสามารถอ่านความหมายของเรื่องราวที่นำเสนอได้เข้าใจดีขึ้น เข้าใจเกมส์การเล่นของผู้เล่นภายใต้สภาวะเงื่อนไขสิ่งแวดล้อมต่างๆ ข้อมูลเกี่ยวกับสภาวะอากาศ อุณหภูมิมีผลต่อสภาวะร่างกายของผู้เล่น ความชื้นมีผลต่อกรีนของสนาม ทิศทางลมมีผลต่อการตี



ดังนั้นกราฟิกที่เข้ามาในงานชิ้นนี้จึงเป็นกราฟิกที่ทำหน้าที่สื่อสารในเรื่องของการให้ข้อมูล ข้อมูลชื่อรายการแข่งขัน รอบการแข่งขัน ชื่อนักกอล์ฟ สกอร์การแข่งขัน และหลุมที่กำลังทำการแข่งขันอยู่ ขณะเดียวกันนั้นกราฟิกยังทำหน้าที่ในเรื่องของการประดับตกแต่ง การใช้การออกแบบที่เรียบง่าย แต่มีการจัดวางข้อมูลที่เป็นระเบียบ สร้างการดึงดูดผู้ชมให้สนใจข้อมูลที่กำลังนำเสนอ การเคลื่อนไหว การปรากฏขึ้น และจางหายของกราฟิกเป็นการทำหน้าที่ช่องทางสื่อสาร

การสื่อความหมายของกราฟิกชิ้นนี้ แม้ว่าจะจะเป็นกราฟิกที่เป็น Text-Based Graphic แต่ในชุดของรหัสสารของกราฟิกในการนำเสนอ นั้น ก็เป็นการทำหน้าที่เหมือนกันกับการทำหน้าที่ของผู้บรรยายการแข่งขัน ดังนั้นการเหมือนกันของชุดรหัสสารทั้งของรหัสสารของกราฟิก และรหัสสารของการนำเสนอแทน มีความเหมือนกันของหน้าที่ จึงเป็นการผสมผสานเชิงหน้าที่

การจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย กราฟิกถูกจัดวางไว้พื้นที่ส่วนล่างของกรอบภาพ ซึ่งข้อมูลเกี่ยวกับสภาวะอากาศ ถือเป็นข้อมูลในส่วนของการรายละเอียด ขณะที่ภายในกรอบภาพ ภาพเคลื่อนไหวที่นำเสนอเป็นการนำเสนอในภาพมุมกว้างให้เห็นบรรยายของสนามกอล์ฟ การเชื่อมโยงของตัวบทนั้นจะพบว่า ตัวบทกราฟิกไปเสริมการสื่อความหมายแก่ตัวบทของภาพ แต่ลักษณะของการจัดวางนั้นไม่ได้สอดคล้องกับการจัดวางองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมายแต่ประการใด

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชิ้นงานที่ 2.7



1 --- 3



ภาพที่ 5.19 ภาพกราฟิกแสดงสถิติการเป็นผู้นำและผู้ตามหลังหลุมที่ 54 ของไทเกอร์ วู้ด (ดูใน DVD รหัส S 03, Chapter 02)

กราฟิกชิ้นงานที่ 2.7 เป็นกราฟิกที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้แข่งขัน สถิติการแพ้ชนะในรายการเมเจอร์หลัง 54 หลุม กราฟิกชิ้นนี้กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) ขณะที่ภาพถ่ายถูกใช้ในการสื่อความหมายถึงผู้แข่งขัน กราฟิกอื่นที่กราฟิกเรียบง่ายปรากฏเป็นพื้นหลังของชิ้นงาน ถูกใช้ในการประดับตกแต่ง ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดในเรื่องของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสาร ประกอบไปด้วยการใช้คำ และภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบกราฟิกในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ยังคงเป็นรูปแบบของ Text-Based Graphic ในลักษณะของ Profile Boxes เป็นรูปแบบหนึ่งของการนำเสนอเรื่องราว เป็นการสื่อความหมายอันเกิดจากการขับเคลื่อนของตัวบทเป็นหลัก (Text-Driven) ในการสื่อความหมายเป็นตัวบทแบบ Pretext เป็นการให้ข้อมูลบางลักษณะสั้นๆ ที่น่าสนใจแก่ผู้ชม การใช้รูปแบบการสื่อความหมายด้วย Profile Boxes มีข้อดี คือ สามารถที่จะนำเสนอข้อมูลที่ที่น่าสนใจ หรือข้อมูลที่มีความจำเพาะในบางเรื่องราว ในกราฟิกชิ้นนี้ก็เป็นการนำเสนอเรื่องราวชุดข้อมูลทางสถิติ สถิติการแข่งขันรายการเมเจอร์ หลังการแข่งขันผ่านไป 54 หลุม กราฟิกนำเสนอข้อมูลที่สั้น

กระชับ ง่ายต่อการอ่านความหมาย ชัดเจนในการนำเสนอ การจำแนกการอ่านข้อมูลด้วยการใช้สี ในพื้นกราฟิกแต่ละส่วน เส้น ขนาดของตัวอักษร เป็นสิ่งที่จำแนกข้อมูลแต่ละส่วนออกจากกัน เพื่อ ง่ายที่ผู้ชมจะอ่านความหมาย ได้ตามลำดับความสำคัญของข้อมูลในชิ้นงาน ส่วนภาพถ่ายนั้น เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายด้วยการเสมือนกันไปยังบุคคลที่อ้างอิงถึง

กราฟิกชิ้นนี้นอกจากเป็นการเพิ่มข้อมูลแก่ผู้ชมในการชมรายการแข่งขันแล้ว การนำเสนอ ของกราฟิก เป็นการบอกนัยบางอย่างแก่ผู้ชม คือ บริบทการแข่งขัน ณ เวลา ขณะนั้น ไทเกอร์ วู้ด ไม่ได้เป็นผู้นำในการแข่งขันหลังการแข่งขันที่สาม หรือหลัง 54 หลุม การปรากฏของกราฟิกเป็นการ สื่อความหมายแก่ผู้ชมทราบว่า แนวโน้มที่ ไทเกอร์ วู้ดนั้นจะไม่ชนะการแข่งขันมีสูงมาก หากดูจาก ข้อมูลสถิติที่อยู่ในรูปของ Text-Based Graphic ที่นำเสนอ

ดังนั้นกราฟิกที่เข้ามาในงานชิ้นนี้จึงเป็นกราฟิกที่ทำหน้าที่สื่อสารในเรื่องของการให้ข้อมูล ผู้แข่งขัน สถิติการแพ้ชนะในรายการเมเจอร์หลัง 54 หลุม ขณะเดียวกันกราฟิกยังทำหน้าที่ในเรื่อง ของการประดับตกแต่ง การใช้การออกแบบที่เรียบง่าย แต่มีการจัดวางข้อมูลที่เป็นระเบียบ สร้าง การดึงดูดผู้ชมให้สนใจข้อมูลที่กำลังนำเสนอ การเคลื่อนไหว การปรากฏขึ้น และจางหายของ กราฟิกเป็นการทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสาร

การสื่อความหมายของกราฟิกชิ้นนี้ แม้ว่าจะเป็นกราฟิกที่เป็น Text-Based Graphic แต่ ในชุดของรหัสสารของกราฟิกในการนำเสนอนั้น ก็เป็นการทำหน้าที่เสมือนกันกับการทำหน้าที่ของ ผู้บรรยายเกมส์การแข่งขัน ดังนั้นการเสมือนกันของชุดรหัสสารทั้งของรหัสสารของกราฟิก และ รหัสสารของการนำเสนอแทน มีความเสมือนกันของหน้าที่ จึงเป็นการผสมผสานเชิงหน้าที่

การจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย การจัดวางของกราฟิกจะพบว่า ภาพถ่ายของผู้แข่งขัน และกราฟิกที่สื่อความหมายถึงชื่อผู้แข่งขันนั้น ถูกจัดวางไว้ด้านซ้ายมือของ องค์ประกอบภาพ ซึ่งข้อมูลที่ถูกจัดวางไว้ทางซ้ายมือนี้เป็นที่คุ้นเคยของผู้อ่านความหมาย นั่นคือ นักกอล์ฟที่ชื่อ ไทเกอร์ วู้ด ซึ่งเป็นที่คุ้นเคยของผู้ชม ขณะที่ด้านขวา เป็นการใช้กราฟิกแบบ Text-Based Graphic เพื่อนำเสนอข้อมูลใหม่ เป็นข้อมูลสถิติที่ผู้ชมการแข่งขันนั้นไม่รู้มาก่อน ดังนั้น การจัดวางองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมายสำหรับงานชิ้นนี้นั้น เป็นการจัดวางคุณค่าของ ข้อมูลแบบซ้ายขวา ด้านซ้ายคือข้อมูลที่ผู้อ่านความหมายทราบหรือ ค่อนข้าง ด้านขวาเป็นข้อมูล ใหม่ที่ผู้อ่านความหมายยังไม่ทราบ

## ชิ้นงานที่ 2.8



ภาพที่ 5.20 ภาพกราฟิกแสดงไลน์การพัตในเกมสโกล์ฟ  
(ดูใน DVD รหัส S 03, Chapter 03)

กราฟิกชิ้นงานที่ 2.8 กราฟิกช่วยวิเคราะห์ให้เห็นไลน์การพัตต์ ซึ่งเป็นการสร้างเครื่องหมายอย่างง่าย โดยใช้เส้นวาดซ้อนบนภาพเคลื่อนไหว เพื่ออธิบายความหมาย ลักษณะของกราฟิกสอดคล้องกับแนวคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ การสร้างเครื่องหมาย ซึ่งครอบคลุมการเขียน และการวาดเครื่องหมาย

การออกแบบกราฟิกเพื่อสื่อความหมายสำหรับงานชิ้นนี้ เป็นการสร้างเครื่องหมายง่ายๆ โดยการลากเป็นเส้นเพื่ออธิบายไลน์ของกรีนแข่งขันที่เป็นไลน์การพัตต์ที่ถูกต้อง ซึ่งเครื่องหมายที่เป็นลายเส้นนั้น เป็นสัญลักษณ์เชิงดัชนีบ่งชี้ การเชื่อมโยงแสดงเหตุผล สื่อความหมายถึง แนวการพัตต์ที่ถูกต้องที่จะทำลูกกอล์ฟถูกพัตลงหลุม กราฟิกถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมายสำหรับงานชิ้นนี้นั้นมีความสำคัญ และช่วยให้การสื่อความหมายนั้นดีขึ้น จากบริบทของภาพเคลื่อนไหวจะพบว่า รหัสของมุมมองไม่สามารถที่จะเอื้อให้ผู้ชมทางบ้านสามารถที่จะอ่านไลน์ของกรีนแข่งขันในรายการ ที่จะเข้าใจไลน์การพัตต์ได้ โดยเฉพาะในรายการกอล์ฟรายการนี้ สนาม Oakmont Country Club นั้นขึ้นชื่อเรื่องความยากของสนามแข่ง ความลาดเอียงของกรีนแข่งขัน ซึ่งไม่ได้เป็นไปในทิศทางเดียว สโลปของกรีนที่เป็นลอนคลื่น กรีนที่ทำการแข่งขันอยู่ก็เช่นกันไม่ได้เทไปทางด้านใดด้านหนึ่งเป็นการเฉพาะ กราฟิกจึงเข้ามาสื่อความหมายให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจ เป็นการให้ข้อมูลแก่ผู้ชม

ดังนั้นกราฟิกที่เข้ามาในงานชิ้นนี้จึงเป็นกราฟิกที่ทำหน้าที่สื่อสารในเรื่องของการให้ข้อมูล ข้อมูลไลน์พัตกรีนของสนาม

การสื่อความหมายของกราฟิกชิ้นนี้ เป็นการสร้างเครื่องหมายเพื่อวิเคราะห์ให้เห็นไลน์การพัตของกรีน ชุดของรหัสสารของกราฟิกในการนำเสนอ ก็เป็นการทำหน้าที่เสมือนกันกับการทำ

หน้าที่ของผู้บรรยาย หรือคอมเมนต์เตอร์ของเกมส์การแข่งขัน ดังนั้นการเสมือนกันของชุดรหัสสาร ทั้งของรหัสสารของกราฟิก และรหัสสารของสิ่งที่นำเสนอแทน มีความเสมือนกันของการทำหน้าที่ จึงเป็นการผสมผสานเชิงหน้าที่

ความหมายของการจัดวางองค์ประกอบภาพ สำหรับงานชิ้นนี้ไม่ได้มีการจัดวาง องค์ประกอบภาพที่สอดคล้องกับลักษณะของการจัดวางแบบหนึ่งแบบใด แต่เป็นความหมายอัน เกิดจากการมอทนากราฟิกกับภาพเคลื่อนไหวเป็นสำคัญ

## ชิ้นงานที่ 2.9



ภาพที่ 5.21 ภาพกราฟิกจำลองทิศทางและสไลด์ของกรีนสนามกอล์ฟ

(ดูใน DVD รหัส S 03, Chapter 04)

กราฟิกชิ้นงานที่ 2.9 กราฟิกถูกใช้สาธิตเหตุการณ์การตีของนักกอล์ฟ ในข้อระเบิดทรายขึ้น กรีน ในหลุมที่ 2 ของสนาม Oakmont Country ชิ้นงานกราฟิกแต่ละชิ้นที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อสื่อ ความหมายแทนสิ่งที่อ้างอิงถึง ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของกราฟิกที่ว่า กราฟิก คือ งานของ การทำ หรือเลือกเครื่องหมาย จัดวางเครื่องหมายบนพื้นผิวเพื่อนำพาแนวความคิด

สิ่งที่กราฟิกถูกนำมาใช้ในงานชิ้นนี้ ก็เพื่อเป็นการพิสูจน์ให้เห็น หรือการให้เหตุผลอัน เนื่องมาจากตัวบทก่อนหน้า นั่นคือเหตุผลที่ผู้เล่นเลือกที่จะระเบิดทรายไปวางลูกไว้บริเวณเนิน ด้านขวาซึ่งไกลออกไปจากบริเวณธงมาก ภาพเคลื่อนไหวในกรอบภาพที่ 1 จะเห็นว่า รหัสของมุม ภาพนั้น ผู้ชมไม่สามารถที่จะอ่านความหมายของกรีน หรือไลน์ของหญ้าได้อย่างถูกต้อง ทั้งที่ใน

ความเป็นจริงแล้วนั้น กรีนของหลุมที่ 2 ของสนามแห่งนี้มันมีการลาดเอียง หรือสโลปที่ค่อนข้างสูง  
 ขึ้น การไหลของลูกนั้นจะไหลจากทิศทางหนึ่งไปอีกด้านหนึ่งอย่างรวดเร็ว กราฟิกจึงถูกใช้ในการ  
 อธิบายเหตุผลของเหตุการณ์ก่อนหน้า โดยในการออกแบบกราฟิกนั้น เป็นลักษณะของการสร้าง  
 เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ ซึ่งสัญลักษณ์แต่ละชิ้นเป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ ซึ่งสื่อความหมายด้วยการ  
 เสมือนกันไปยังสิ่งที่กราฟิกอ้างอิงถึง คือหลุมการแข่งขัน การเสมือนกันของรูปร่างไม่ว่าจะเป็นกรีน  
 บังเกอร์ ธงที่หลุม ขณะเดียวกันการที่จะสาธิตให้เห็นการไหลของลูกกอล์ฟ เกิดจากการจัดวางของ  
 กราฟิกต่างๆที่ถูกจัดวางเข้าด้วยกันภายใต้การกำกับของรหัส การเคลื่อนไหวของกราฟิกทรงกลม  
 จำนวนหนึ่ง จากด้านหนึ่งไปอีกด้านหนึ่งนั้น เป็นลักษณะการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ ซึ่งสื่อความ  
 หมายถึง ทิศทางการไหลของลูกกอล์ฟที่ตก ณ ตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่งบนกรีน ประกอบรวมกับ  
 การใช้กราฟิกอย่างง่าย อย่างลูกครีส์เหลือง เป็นดัชนีเชิงบ่งชี้ เพื่อสื่อความหมายถึง ทิศทางการ  
 ไหลของลูกบนกรีน จากการวิเคราะห์นั้นจะพบว่าหากปราศจากการสาธิตด้วยกราฟิก คงเป็นการ  
 ยากที่ผู้ชมจะเข้าใจ สิ่งที่น่ากอล์ฟ หรือผู้เล่นแต่ละคนเลือกที่จะเล่น การสื่อความหมายด้วยรหัส  
 มุมภาพเพียงประการเดียวนั้น ไม่สามารถที่จะอธิบายสิ่งที่ปรากฏในภาพได้อย่างประจักษ์ชัด

ดังนั้นกราฟิกที่เข้ามาในงานชิ้นนี้ จึงเป็นการทำหน้าที่สื่อสารในการให้ข้อมูล ข้อมูล  
 เกี่ยวกับสภาพของกรีน นอกจากนั้นกราฟิกยังทำหน้าที่ในเรื่องของการประดับตกแต่ง การ  
 ออกแบบที่มีความสอดคล้อง เสมือนกับกรีนจริงที่อ้างอิงถึง สามารถดึงดูดผู้ชมให้สนใจข้อมูลที่  
 กำลังนำเสนอ การเคลื่อนไหวของกล้องเชิงเสมือนจริงเป็นการทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสาร

การสื่อความหมายของกราฟิกชิ้นนี้ หนึ่งก็มาจากการเสมือนกันของกราฟิก จะพบว่า  
 กราฟิกที่ถูกออกแบบมาใช้ในการสื่อความหมาย มีความเสมือนกันไปยังสิ่งที่กราฟิกอ้างอิงถึง ไม่  
 ว่าจะเป็น รูปร่างของกรีน บังเกอร์ หรือตำแหน่งการจัดวาง ตำแหน่งของกรีน บังเกอร์ที่อยู่รายรอบ  
 มีความเสมือนกันไปยังกรีนของหลุมแข่งขันที่อ้างอิงถึง ดังนั้น เมื่อรหัสสารของกราฟิกมีความ  
 เสมือนกันกับรหัสสารที่นำเสนอแทน จึงเป็นการผสมผสานเชิงโครงสร้าง

ความหมายอันเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบภาพ ไม่ปรากฏในงานชิ้นนี้ การสื่อ  
 ความหมายบอกเล่าเรื่องราวสำหรับงานชิ้นนี้ เกิดจากการเคลื่อนไหวของกล้องเชิงสมมติ รหัสของ  
 มุมกล้องจะเป็นสิ่งที่เข้ามาสื่อความหมาย

## ชิ้นงานที่ 2.10



ภาพที่ 5.22 ภาพกราฟิกจำลองและคาดคะเนจุดตกของลูกจากการตีออฟ

(ดูใน DVD รหัส S 03, Chapter 05)

กราฟิกชิ้นงานที่ 2.10 กราฟิกถูกใช้ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับหลุมแข่งขัน และคาดคะเนถึงจุดตกของลูก กราฟิกแผนที่หลุมกอล์ฟถูกสร้างขึ้นเพื่อสื่อความหมายแทนสิ่งที่อ้างอิงถึง ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของกราฟิกที่ว่า กราฟิก คือ งานของการทำ หรือเลือกเครื่องหมาย จัดวางเครื่องหมายบนพื้นผิวเพื่อนำพาแนวความคิด

กราฟิกในชิ้นงานนี้ต้องการที่จะสื่อความหมายให้เห็นสภาพของหลุมแข่งขัน ซึ่งนักกอล์ฟกำลังจะทำการตีออฟ เป็นการให้ข้อมูลในเบื้องต้นเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของหลุมแข่งขัน ขณะเดียวกัน กราฟิกก็แสดงการคาดคะเนการตีของผู้เล่น ตำแหน่งจุดตกของลูกที่จะเกิดขึ้น ซึ่งการออกแบบกราฟิกในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ เป็นการออกแบบกราฟิกที่สร้างการสื่อความหมายด้วยการเหมือนกันไปยังสิ่งที่อ้างอิงถึง ในที่นี้คือ กราฟิกหลุมการแข่งขัน ซึ่งเป็นสัญลักษณ์รูปสร้างการสื่อความหมายด้วยการเหมือนกันกับสภาพหลุมแข่งขันที่อ้างอิงถึง กราฟิกลูกศรสีแดง เป็นสัญลักษณ์เชิงดัชนีบ่งชี้ การจัดวางของสัญลักษณ์ร่วมกับสัญลักษณ์อื่นๆภายใต้รหัส การเคลื่อนไหวของลูกศรคือการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ สื่อความหมายถึง ทิศทางการตีของผู้เล่นจากจุดตีออฟไปยังตำแหน่งตกของลูก ขณะที่ “290” เป็นรหัสสารเชิงตรรกะ สื่อความหมายถึง ระยะเวลาที่คาดหมายว่าลูกกอล์ฟตก คือระยะเวลาที่ 290 หลา สำหรับกราฟิกในชิ้นนี้ช่วยให้การชมหรือการอ่าน

ความหมายของเกมส์การแข่งขันนั้นมีความสนุกมากขึ้น ซึ่งกราฟิกคาดคะเนให้เห็นแล้วว่าจากจุดที่ออฟกับสภาพของสนาม การตีด้วยหัวไม้หนึ่ง จุดตกของลูกก็น่าจะอยู่ที่ระยะประมาณ 290 หลา ซึ่งทั้งสองด้านของบริเวณใกล้จุดตก เป็นอุปสรรคที่เป็นบังเกอร์ทรายทั้งสองด้าน แล้วผู้เล่นจะตีวางลูกอย่างไร

ดังนั้นกราฟิกที่เข้ามาในงานชิ้นนี้จึงเป็นการทำหน้าที่สื่อสารในเรื่องของการให้ข้อมูล ข้อมูลสนามแข่ง (หลุมแข่ง) ขณะเดียวกันกราฟิกยังทำหน้าที่ในเรื่องของการประดับตกแต่ง การออกแบบที่สวยงาม สร้างการดึงดูดผู้ชมให้สนใจข้อมูลที่กำลังนำเสนอ การเคลื่อนไหว การปรากฏขึ้น และจางหายของกราฟิกเป็นการทำหน้าที่รักษาช่องทางการสื่อสาร

กราฟิกที่ถูกออกแบบมาใช้ในการสื่อความหมายเกี่ยวกับสนามแข่ง (หลุมแข่ง) มีความเหมือนกันกับสภาพของหลุมแข่งจริง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของรูปร่างของสนาม หรือตำแหน่งของบังเกอร์ กรีน จุดที่ออฟ ต่างๆ ซึ่งรหัสสารเชิงเสมือนจริงของกราฟิกมีความเหมือนกับรหัสสารของสิ่งที่กราฟิกอ้างอิงถึง ดังนั้นการเหมือนกันของทั้งสองสิ่งนั้น เป็นลักษณะของการสมมติฐานเชิงโครงสร้าง

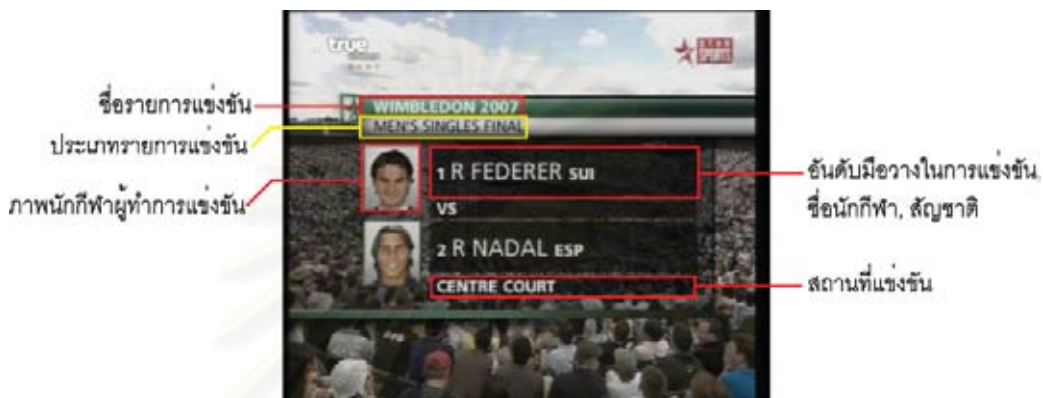
ความหมายอันเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบภาพ ในงานชิ้นนี้การจัดวางกราฟิก และภาพเคลื่อนไหวจะพบได้ว่า ตัวบทหลักในการสื่อความหมายของภาพเคลื่อนไหวนั้นถูกจัดวางทางด้านซ้ายของกรอบภาพ คือนักกอล์ฟที่กำลังเข้าสู่แท่นที่ออฟ ซึ่งนักกอล์ฟในที่นี่คือ Baddeley เป็นหนึ่งในนักกอล์ฟที่เข้าแข่งขันรายการดังกล่าว และเป็นที่ยู่อัก หรือคุ่นตาของผู้ชมการแข่งขัน ขณะที่พื้นที่ด้านขวา ถูกจัดวางด้วยกราฟิกเพื่อนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับหลุม 4 ที่จะทำการแข่งขัน การจัดวางสอดคล้องกับรูปแบบการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบซ้ายขวา คือทางด้านซ้ายเป็นการนำเสนอข้อมูลที่ผู้อ่านความหมายทราบอยู่แล้ว และทางด้านขวามือเป็นข้อมูลใหม่ หรือเป็นสิ่งที่ผู้อ่านความหมายไม่คุ้นเคย

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ชิ้นงานที่ 3 วีดิทัศน์แข่งขันเทนนิส รายการ Wimbledon Lawn Tennis Championships รอบชิงชนะเลิศ ประเภทชายเดี่ยว ระหว่าง Rojer Federer กับ Rafael Nadal ออกอากาศทางช่อง Star Sports (40) วันที่ 9 กรกฎาคม 2550 ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกชิ้นงานมาศึกษาจำนวน 5 ชิ้นงานย่อยดังนี้

### ชิ้นงานที่ 3.1



ภาพที่ 5.23 ภาพกราฟิกแนะนำนักเทนนิสที่จะทำการแข่งขัน

(ดูใน DVD รหัส S 04, Chapter 2)

กราฟิกชิ้นงานที่ 3.1 เป็นกราฟิกที่ให้ข้อมูลแนะนำนักกีฬาเทนนิส สถานที่แข่งขัน กราฟิกชิ้นนี้กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) ขณะที่ภาพถ่ายถูกใช้ในการสื่อความหมายถึงผู้แข่งขัน กราฟิกเรียงบงายที่ปรากฏเป็นพื้นหลังของชิ้นงาน ถูกใช้ในการประดับตกแต่ง ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดในเรื่องของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสาร ประกอบไปด้วยการใช้คำ และภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง”

การออกแบบกราฟิกในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ยังคงเป็นรูปแบบของ Text-Based Graphic ในลักษณะของ Fact Boxes เป็นรูปแบบหนึ่งของการนำเสนอเรื่องราว เป็นการสื่อความหมายอันเกิดจากการขับเคลื่อนของกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลัก (Text-Driven) ในการสื่อความหมาย เป็นตัวบทแบบ Pretext เป็นการให้ข้อมูลเบื้องต้นแก่ผู้ชม ก่อนที่ผู้ชมจะอ่านความหมายของตัวบทอื่นๆ ในกราฟิกชิ้นนี้ก็เป็นกรนำเสนอตัวนักกีฬาที่จะทำการแข่งขัน กราฟิกนำเสนอข้อมูลที่สั้น กระชับ ง่ายต่อการอ่านความหมาย การจำแนกการอ่านข้อมูลด้วยการใช้กรอบสีโปร่งใสมอนทาจกับภาพพื้นหลังที่เป็นเคลื่อนไหว ขนาดของตัวอักษร ช่วยให้ผู้ชมอ่านความหมาย ไล่ตามลำดับความสำคัญของข้อมูลในกรอบภาพ ภาพถ่ายของนักกีฬาเป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายด้วยการเสมือนกันไปยังบุคคลที่อ้างอิง

กราฟิกเข้ามาช่วยสื่อความหมายโดยทำหน้าที่สื่อสารในเรื่องของการให้ข้อมูล การแนะนำ ตัวผู้เข้าแข่งขัน ข้อมูลเบื้องต้นอันได้แก่ ชื่อนักเทนนิส อันดับมือวาง สัญชาติ และสถานที่แข่งขัน ขณะเดียวกันกราฟิกยังทำหน้าที่ในเรื่องของการประดับตกแต่ง การออกแบบที่เรียบง่ายแต่มีการจัดวางข้อมูลที่เป็นระเบียบก็สร้างการดึงดูดผู้ชมให้สนใจข้อมูลที่กำลังนำเสนอ ขณะที่การเคลื่อนไหว การปรากฏขึ้น และจางหายของกราฟิกเป็นการทำหน้าที่ในเรื่องการรักษาช่องทางการสื่อสาร

การสื่อความหมายของกราฟิกชิ้นนี้ แม้ว่าจะเป็กราฟิกที่เป็น Text-Based Graphic แต่ในชุดของรหัสสารของกราฟิกในการนำเสนอ นั้น ก็เป็นการทำหน้าที่เหมือนกันกับการทำหน้าที่ของผู้บรรยายเกมสกีการแข่งขัน ดังนั้นการเหมือนกันของชุดรหัสสารทั้งของรหัสสารของกราฟิก และรหัสสารของการนำเสนอแทน มีความเหมือนกันของหน้าที่ จึงเป็นการผสมผสานเชิงหน้าที่

ความหมายของการจัดวางองค์ประกอบภาพ การจัดวางองค์ประกอบภาพสำหรับกราฟิกชิ้นงานนี้ กราฟิกถูกจัดวางไว้พื้นที่กลางกรอบภาพ ซึ่งข้อมูลที่นำเสนอนั้นเป็นข้อมูลเบื้องต้น เป็นข้อมูลแนะนำเกี่ยวกับนักกีฬาที่จะทำการแข่งขัน โดยพื้นที่รอบข้างนั้นเป็นการปล่อยพื้นที่ว่างไว้ ซึ่งการจัดวางในลักษณะนี้นั้น คือการสื่อความหมายถึง ข้อมูลที่จัดวางไว้ตรงกลางกรอบภาพเป็นข้อมูลสำคัญ ดังนั้นลักษณะของการจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายของกราฟิกชิ้นนี้เป็นการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ คือพื้นที่ส่วนกลางของภาพเป็นส่วนที่เป็นส่วนสำคัญของข้อมูล ขณะที่พื้นที่ชายขอบเป็นข้อมูลที่มาสนับสนุน ถึงแม้ชิ้นงานนี้จะไม่ปรากฏส่วนของข้อมูลที่มาสนับสนุน แต่การจัดวางกราฟิกไว้กลางกรอบภาพเป็นการสื่อความหมายอย่างชัดเจนว่าเป็นข้อมูลที่มีความสำคัญ

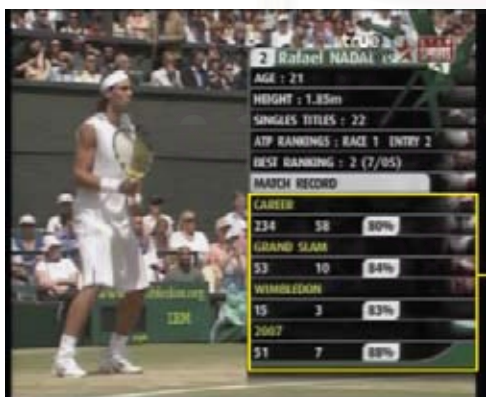
สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชิ้นงานที่ 3.2



อันดับมือวางในการแข่งขันครั้งนี้,  
ชื่อผู้แข่งขัน  
ข้อมูลส่วนตัวนักกีฬา (อายุ, ความสูง, อันดับในการแข่งขัน  
ของ ATP, อันดับที่ดีที่สุดที่เคยได้)

ข้อมูลสถิติการแข่งขันรายการแกรนด์สแลม



สถิติข้อมูลแพ้ชนะในการแข่งขัน (แข่งอาชีพ  
แกรนด์สแลม, วิมเบิลดัน, รอบปี 2007)

ภาพที่ 5.24 ภาพกราฟิกแสดงแฟ้มประวัติ และสถิติการแข่งขันของนักเทนนิส  
(ดูใน DVD รหัส S 04, Chapter 3)

กราฟิกชิ้นงานที่ 3.2 เป็นกราฟิกที่ให้ข้อมูลแนะนำนักกีฬาเทนนิสที่จะทำการแข่งขัน ประกอบไปด้วยข้อมูลส่วนตัวของนักเทนนิส ข้อมูลสถิติการแข่งขันรายการแกรนด์สแลม สถิติการแข่งขันในอาชีพที่ผ่านมา กราฟิกชิ้นนี้กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) กราฟิกเรียบง่ายที่ปรากฏเป็นพื้นหลังของชิ้นงาน ถูกใช้ในการประดับตกแต่งซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดในเรื่องของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสาร ประกอบไปด้วยการใช้คำ และภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง”

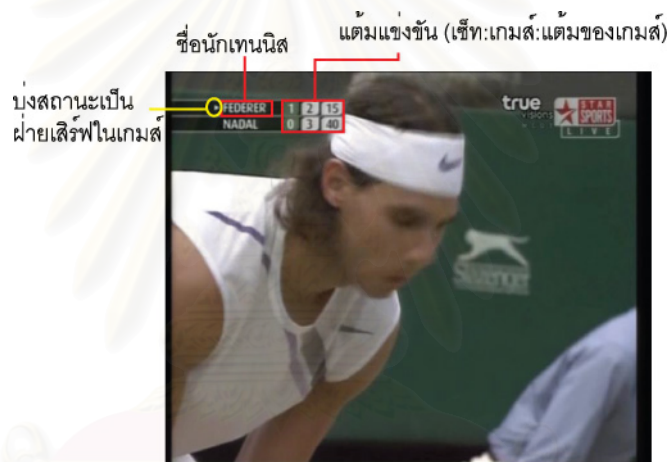
การออกแบบกราฟิกในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ยังคงเป็นรูปแบบของ Text-Based Graphic ในลักษณะของ Profile Boxes เป็นรูปแบบหนึ่งของการนำเสนอเรื่องราว เป็นการสื่อความหมายอันเกิดจากการขับเคลื่อนของกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) เป็นตัวบทแบบ Pretext เป็นการให้ข้อมูลเบื้องต้นแก่ผู้ชม ก่อนที่ผู้ชมจะอ่านความหมายของตัวบทอื่นๆ ในกราฟิกชิ้นนี้การใช้ Text-Based Graphic ในรูปของ Profile Boxes เป็นรูปแบบที่สามารถจะนำเอาข้อมูล เรื่องราวที่น่าสนใจ ในประเด็นใดประเด็นหนึ่งมานำเสนอ เช่นในกรณีของงานชิ้นนี้ เป็นการนำเอาข้อมูลของตัวนักกีฬาเทนนิส ข้อมูลสถิติการแข่งขันอาชีพ การแข่งขันรายการแกรนด์สแลมที่ผ่านมา นำเสนอ กราฟิกนำเสนอข้อมูลที่สั้น กระชับ มีระเบียบแบบแผนในการนำเสนอข้อมูล กราฟิกที่เป็นแถบสีถูกใช้ในการแยกประเด็นย่อยในการนำเสนอ การใช้สีกับรูปแบบของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร เส้นกราฟิก เป็นสิ่งที่จำแนกจัดระเบียบข้อมูลที่จะนำเสนอ ง่ายที่จะอ่านความหมาย กราฟิกชิ้นนี้ถูกนำเข้ามาใช้ในการสื่อความหมายในลักษณะของการเพิ่มข้อมูลในการชมแก่ผู้ชมการแข่งขัน

กราฟิกเข้ามาช่วยสื่อความหมายโดยทำหน้าที่สื่อสารในเรื่องของการให้ข้อมูล ข้อมูลนักกีฬาเทนนิสที่จะทำการแข่งขัน ทั้งในด้านข้อมูลส่วนตัว สถิติการแข่งขันรายการแกรนด์สแลม สถิติการแข่งขันอาชีพ ขณะเดียวกันกราฟิกยังทำหน้าที่ในเรื่องของการประดับตกแต่ง การออกแบบที่เรียบง่ายแต่มีการจัดวางข้อมูลที่เป็นระเบียบก็สร้างการดึงดูดผู้ชมให้สนใจข้อมูลที่กำลังนำเสนอ ขณะที่การเคลื่อนไหว การปรากฏขึ้น และจางหายของกราฟิกเป็นการทำหน้าที่ในเรื่องช่องทางการสื่อสาร

การสื่อความหมายของกราฟิกชิ้นนี้ แม้ว่าจะเป็นกราฟิกที่เป็น Text-Based Graphic แต่ในชุดของรหัสสารของกราฟิกในการนำเสนอ มีความเหมือนกันกับการทำหน้าที่ของผู้บรรยายเกมส์การแข่งขัน ดังนั้นการเหมือนกันของชุดรหัสสารทั้งของรหัสสารของกราฟิก และรหัสสารของการสิ่งที่กราฟิกนำเสนอแทนคือผู้บรรยายเกมส์การแข่งขันจึงเป็นการผสมผสานเชิงหน้าที่

ความหมายของการจัดวางองค์ประกอบภาพ การจัดวางองค์ประกอบภาพสำหรับกราฟิก  
 ชิ้นงานนี้ ตัวบทที่เป็นภาพเคลื่อนไหวในที่นี้คือคือนักเทนนิสที่ชื่อว่า ราฟาเอล นาดาล ซึ่งเป็นนัก  
 เทนนิสที่ผู้ชมการแข่งขันนั้น มีความมักคุ้น ถูกจัดวางไว้ด้านซ้ายของกรอบภาพ ขณะที่พื้นที่  
 ทางด้านขวามือนั้น เป็นที่น่าเสนอของตัวบทที่เป็นกราฟิก สื่อความหมายกับผู้ชมในเรื่องของข้อมูล  
 นักเทนนิสที่ชื่อว่า ราฟาเอล นาดาล ข้อมูลส่วนบุคคล สถิติการแข่งขันรายการแกรนด์สแลม สถิติการ  
 แข่งขันอาชีพ ซึ่งถือว่าเป็นข้อมูลใหม่ที่ผู้ชมการแข่งขันนั้นยังไม่ทราบมาก่อน ลักษณะของการจัด  
 วางองค์ประกอบภาพเช่นนี้ สอดคล้องกับหลักการจัดองค์ประกอบภาพตามคุณค่าของข้อมูลแบบ  
 ซ้ายขวา คือทางด้านซ้ายเป็นที่จัดวางข้อมูลที่ผู้ชม หรือผู้อ่านความหมายนั้นรู้อยู่แล้ว ขณะที่  
 ด้านขวาเป็นข้อมูลใหม่ที่ผู้ชมยังไม่รู้มาก่อน

### ชิ้นงานที่ 3.3



ภาพที่ 5.25 ภาพกราฟิกแสดงสกอร์การแข่งขันในเกมส์การแข่งขันเทนนิส  
 (ดูใน DVD รหัส S 04, Chapter 4)

กราฟิกชิ้นงานที่ 3.3 กราฟิกใช้ในการสื่อความหมายสกอร์การแข่งขัน โดยกราฟิกตัวอักษร  
 เป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมายกับผู้ชม (Text-Driven) กราฟิกพื้นหลังถูกออกแบบเพื่อ  
 ประดับตกแต่ง และเป็นที่น่าเสนอข้อมูล แม้ว่าข้อมูลที่เป็นกราฟิกตัวอักษรจะเปลี่ยนแปลง  
 ไปอย่างไร กราฟิกพื้นหลังก็ยังคงเดิม สอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิก คือ สื่อ เป็น  
 วิธีการสื่อสาร ประกอบไปด้วยการใช้คำ และภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบกราฟิกในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ ยังคงเป็นรูปแบบของ Text-  
 Based Graphic เป็นตัวบทหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) การใช้ภาพกราฟิกง่าย ๆ  
 อย่างกรอบสี่เหลี่ยมมุมมนหลายชิ้นจัดวางซ้อนอยู่บนรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่ใหญ่กว่า กลายเป็น  
 กราฟิกที่ทำหน้าที่เสมือนสื่อ การจัดวางของกราฟิกพร้อมกัน ก็คือกลุ่มของสัญลักษณ์ที่มีรหัสกำกับ เพื่อ

สื่อความหมายให้ทราบว่า กราฟิกในที่นี้คือสกรีนบอร์ดของการแข่งขัน ข้อมูลในการนำเสนอ จำแนกตามกรอบสี่แต่ละกรอบ เพื่อสื่อความหมายถึง จำนวนเซต จำนวนเกมส์ และแต้มการ แข่งขันของเกมส์ที่กำลังแข่งอยู่ ขณะที่สัญลักษณ์ที่อยู่ในรูปของกราฟิกวงกลม ซึ่งมีสถานะ เป็นสัญลักษณ์ดังเช่นนี้บ่งชี้ ถูกจัดวางไว้หน้าชื่อนักเทนนิสนั้น สื่อความหมายถึง สถานะของการเป็น ผู้เสิร์ฟในเกมส์นั้นๆ

กราฟิกที่ถูกออกแบบและนำมาใช้ในการสื่อความหมายสำหรับงานชิ้นนี้ มีความสำคัญ และจำเป็นสำหรับการสื่อความหมาย หากไม่กราฟิกการแข่งขัน สิ่งที่ผู้ชมประสบคือความ เข้าใจเพียงว่าสิ่งที่กำลังนำเสนอคือเกมส์เทนนิส เมื่อนำกราฟิกมาใช้ กราฟิกสื่อความหมายให้ ผู้ชมการแข่งขันทราบถึงสกรีนการแข่งขัน นักเทนนิสคนไหนเป็นผู้นำในการแข่งขันขณะนั้น สกอร์ ต่างกันเท่าไร ใครเป็นผู้เสิร์ฟในเกมส์ การแข่งขันอยู่ในดำเนินมาถึงช่วงไหนของเกมส์ เหล่านี้คือ ข้อมูลที่ผู้ชมได้รับ จากการเข้ามาทำหน้าที่ในการสื่อความหมายของกราฟิก

ดังนั้นกราฟิกในงานชิ้นนี้จึงเป็นกราฟิกที่เข้าช่วยสื่อความหมายในเรื่องของการให้ข้อมูล อันได้แก่ สกอร์การแข่งขัน ขณะเดียวกันกราฟิกยังทำหน้าที่ในเรื่องของการประดับตกแต่ง ซึ่งการ ออกแบบที่มีความเรียบง่าย และมีระเบียบ ที่จะทำให้ผู้ชมสนใจข้อมูลที่กำลังนำเสนอ

การสื่อความหมายของกราฟิกชิ้นนี้ แม้ว่าจะเป็นกราฟิกที่เป็น Text-Based Graphic แต่ ในชุดของรหัสสารของกราฟิกในการนำเสนอ มีความเหมือนกันกับการทำหน้าที่ของกรรมกร ตัดสินในเกมส์การแข่งขัน ดังนั้นการเหมือนกันของชุดรหัสสารทั้งของรหัสสารของกราฟิก และรหัส สารของการสิ่งที่กราฟิกนำเสนอแทนคือกรรมกรตัดสินในเกมส์การแข่งขัน จึงเป็นการสมสัณฐาน เชิงหน้าที่

ในเรื่องความหมายของการจัดวางองค์ประกอบภาพ จากการศึกษาพบว่า การจัดวางของ กราฟิกสกรีนคะแนนการแข่งขันเทนนิส ถูกจัดวางไว้บริเวณริมกรอบภาพซึ่งถือเป็นบริเวณชายขอบ ขณะที่ภาพเคลื่อนไหวของรายการแข่งขันเทนนิสนั้น การนำเสนอภาพพยายามที่จะจัดวางกรอบ ของภาพไว้ตรงกลางของกรอบภาพ หากเป็นภาพเคลื่อนไหวก็จะมีการเผื่อพื้นที่ด้านหน้าของทิศ ทิศทางการเคลื่อนไหวของวัตถุในภาพ ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบ ศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ ขณะเดียวกันการจัดวางของกราฟิก กราฟิกสกรีนการแข่งขันถือว่าเป็น ข้อมูลสำคัญหลักสำหรับเกมส์การแข่งขันเทนนิส ถูกจัดวางไว้บนพื้นที่ด้านบนของกรอบภาพ สอดคล้องกับหลักการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง พื้นที่ด้านบนของภาพสื่อความหมายถึง ข้อมูลที่สำคัญ พื้นที่ด้านล่างของกรอบภาพสื่อถึงข้อมูลที่เป็นรายละเอียด ดังนั้นสำหรับการจัดวาง

กราฟิกในชิ้นงานนี้ เป็นการจัดวางแบบผสมที่นำเอาหลักการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบ ศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพและคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่างมาผสมกัน

### ชิ้นงานที่ 3.4



ภาพที่ 5.26 ภาพกราฟิกสรุปผลการแข่งขันในแต่ละเซตของเกมส์เทนนิส

(ดูใน DVD รหัส S 04, Chapter 5)

กราฟิกชิ้นงานที่ 3.4 กราฟิกได้ถูกใช้ในการสื่อความหมายตารางสรุปผลคะแนนการแข่งขันในแต่ละเซต โดยกราฟิกตัวอักษรเป็นส่วนขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) ขณะที่กราฟิกอื่นถูกใช้ในการประดับตกแต่ง และช่วยในการจำแนกข้อมูล ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดในเรื่องของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสาร ประกอบไปด้วยการใช้คำ และภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบกราฟิกในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้นั้น ยังคงเป็นรูปแบบของ Text-Based Graphic ในลักษณะของ Fact Boxes กรอบข้อมูลข้อเท็จจริง ซึ่งกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวบหลักในการสื่อความหมาย เป็นตัวบทแบบ Posttext ตัวบทสื่อความหมายถึง ผลสรุปของเหตุการณ์ที่ผ่านมา ให้การอ่านความหมายแก่ผู้ชมที่เป็นแบบแผน ลักษณะโครงสร้างการออกแบบที่สั้น กระชับ ง่ายต่อการอ่านความหมาย ชัดเจนในการนำเสนอ แม้จะปรากฏกรอบข้อความขึ้น

เดียวในงานนี้ แต่สิ่งที่ช่วยจำแนกในการอ่านข้อมูล คือเรื่องของการใช้สีเป็นสิ่งที่ทำหน้าที่ในการแยกข้อมูลแต่ละส่วนออกจากกัน

ดังนั้นกราฟิกที่เข้ามาในงานชิ้นนี้จึงเป็นกราฟิกที่เข้าช่วยสื่อความหมายในเรื่องของการให้ข้อมูล ข้อมูลที่อยู่ในรูปของตารางสรุปผลคะแนนการแข่งขันในแต่ละเซต ขณะเดียวกันกราฟิกยังทำหน้าที่ในเรื่องของการประดับตกแต่ง ซึ่งการออกแบบแม้จะเรียบง่าย แต่ด้วยการจัดวางที่เป็นระเบียบช่วยให้ดึงดูดผู้ชมให้สนใจข้อมูลที่กำลังนำเสนอ การปรากฏ คงอยู่ และจางหายของกราฟิกเป็นการทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสาร

การสื่อความหมายของกราฟิกชิ้นนี้ แม้ว่าจะจะเป็นกราฟิกที่เป็น Text-Based Graphic แต่ในชุดของรหัสสารของกราฟิกในการนำเสนอ มีความเหมือนกันกับการทำหน้าที่ของบรรยายเกมส์การแข่งขัน ดังนั้นการเหมือนกันของชุดรหัสสารทั้งของรหัสสารของกราฟิก และรหัสสารของการสิ่งที่กราฟิกนำเสนอแทนคือผู้บรรยายเกมส์การแข่งขัน จึงเป็นการผสมผสานเชิงหน้าที่

การจัดวางองค์ประกอบภาพในกราฟิกชิ้นนี้ กราฟิกที่ปรากฏในชิ้นงานซึ่งนำเสนอข้อมูลที่ เป็นตารางผลสรุปของการแข่งขันในแต่ละช่วงเวลา ถูกจัดวางไว้พื้นที่ส่วนล่างของกรอบภาพ โดยพื้นที่ส่วนบนนั้นยังคงเป็นภาพเคลื่อนไหวซึ่งเป็นตัวบทหลักในการสื่อความหมาย ซึ่งสื่อความหมายถึงเกมส์การแข่งขันเทนนิส โดยตัวบทของกราฟิกมีการสื่อความหมายที่เชื่อมโยงไปยังตัวบทหลัก เป็นการนำเสนอในข้อมูลส่วนที่เป็นรายละเอียด ดังนั้นการจัดวางของกราฟิกในการสื่อความหมายสำหรับงานชิ้นนี้ จึงเป็นการจัดวางที่สอดคล้องกับรูปแบบการจัดวางองค์ประกอบภาพแบบบนล่าง คือพื้นที่ส่วนบนของภาพเป็นการนำเสนอข้อมูลสำคัญทั่วไป ขณะที่พื้นที่ด้านล่างของกรอบภาพเป็นการนำเสนอในรายละเอียด

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



### ชิ้นงานที่ 3.5



ภาพที่ 5.27 ภาพกราฟิกแสดงการขอ Challenge ในเกมส์การแข่งขันเทนนิส  
(ดูใน DVD รหัส S 04, Chapter 6)

กราฟิกชิ้นงานที่ 3.5 กราฟิกได้เข้ามาทำหน้าที่ในสาดิต เป็นการพยายามที่จะพิสูจน์ถึงคำตัดสินของกรรมการ โดยการออกแบบกราฟิกเพื่อนำเสนอแทนสิ่งที่อ้างอิงถึง การจัดวางและเคลื่อนไหวของกราฟิกเพื่อพิสูจน์เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ดังนั้นกราฟิกที่ถูกใช้ในการสื่อความหมายของชิ้นงานนี้ สอดคล้องกับนิยามกราฟิกที่ว่า กราฟิก คือ งานของการทำ หรือเลือกเครื่องหมายจัดวางเครื่องหมายบนพื้นผิวเพื่อนำพาแนวความคิด

จากงานกราฟิกชิ้นนี้ จะพบว่าการออกแบบกราฟิกถูกนำมาใช้ในการสาดิตเพื่อพิสูจน์ข้อเท็จจริง คำตัดสินของกรรมการถือเป็นข้อกล่าวอ้างที่ชอบธรรมสำหรับนักเทนนิสที่ทำการแข่งขันทั้งสองฝ่าย แต่ในกรณีที่นักเทนนิสฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดไม่ยอมรับผลการตัดสิน จึงมีความจำเป็นที่จะต้องสร้างข้อโต้แย้งเชิงเหตุผลเพื่อสร้างการยอมรับทั้งสองฝ่าย ซึ่งการสร้างเหตุผลเพื่อสนับสนุนหรือโต้แย้ง ก็ด้วยการใช้กราฟิก เพื่อพิสูจน์ให้เห็นถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

การออกแบบกราฟิกเพื่อสื่อความหมายในงานชิ้นนี้ การสร้างภาพกราฟิกที่มีลักษณะของอิมัจจนทร์ สนามเทนนิส ตาข่าย มีความเหมือนกันไปยังสภาพของสนามจริงที่ดำเนินการแข่งขัน ถือว่ากราฟิกนั้นเป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ การจัดวางชิ้นงานกราฟิกต่างๆเข้าด้วยกันภายใต้รหัส เพื่อสื่อความหมายถึงสภาพสนามแข่งขัน โดยวงกลมสี่เหลี่ยมถูกใช้สื่อความหมายถึง ลูกเทนนิส การ

เคลื่อนไหวของกราฟิกลูกเทนนิส ก็คือการเคลื่อนไหวของสัญญาณเพื่อสื่อความหมายถึงวิถีการตกของลูก การใช้กราฟิกอักษรซึ่งอ่านความหมายตามรหัสสารเชิงตรรกะ อย่างคำว่า “OUT” เพื่อยืดเหนี่ยว จำกัดความหมายให้กับภาพ

กราฟิกในงานชิ้นนี้มีความสำคัญในการสื่อความหมาย เนื่องจากบางกรณีสำหรับกีฬาที่มีเรื่องของความเร็วเข้ามาเกี่ยวข้องแล้ว สายตาของมนุษย์ซึ่งก็คือกรรมการตัดสินการแข่งขัน มีโอกาสที่จะผิดพลาดในการตัดสินการที่จะพิสูจน์ด้วยการนำเสนอแทนของภาพเคลื่อนไหวก็มีข้อจำกัดทางเทคนิคเช่นกัน ดังนั้นกราฟิกจึงถูกนำเสนอแทนในการสื่อความหมาย

การทำหน้าที่ของกราฟิกที่จะพิสูจน์เรื่องตำแหน่งของลูกเทนนิส การตกของลูกเทนนิสออกหรืออยู่ในสนามก็เป็นสารที่กราฟิกต้องการสื่อความหมาย รหัสสารของกราฟิกเป็นรหัสสารชุดเดียวกันกับรหัสสารในการทำหน้าที่ของกรรมการที่ทำการตัดสิน การเสมือนกันในการทำหน้าที่ของกราฟิกและกรรมการกำกับเส้นจึงเป็นการผสมผสานฐานเชิงหน้าที่

ความหมายอันเกิดจากการจัดองค์ประกอบภาพ ลักษณะของการจัดวางองค์ประกอบในงานชิ้นนี้ไม่สอดคล้องกับรูปแบบการจัดวางองค์ประกอบภาพแต่ประการใด

### โดยสรุปจากการวิเคราะห์รายการประเภทกีฬา

จากการศึกษาพบว่า กราฟิกส่วนใหญ่ที่ใช้ในการสื่อความหมายสำหรับรายการกีฬานั้นเป็นกราฟิกในลักษณะของ Text-Based Graphic ซึ่งปรากฏรูปแบบของการนำเสนอข้อมูลในหลายลักษณะอันได้แก่ Table, Fact Boxes, Profile Boxes, Issue Boxes เป็นต้น การสื่อความหมายของกราฟิกในรูปแบบนี้ เกิดจากกราฟิกที่เป็นตัวอักษรเป็นตัวหลักในการขับเคลื่อนความหมาย ตามรหัสสารเชิงตรรกะ โดยทำหน้าที่ให้ข้อมูลเพิ่มแก่ผู้ชมหรือผู้รับสาร การเตรียมข้อมูลให้อยู่ในรูปของการมองเห็นมากขึ้น จะทำให้ผู้ชมมีโอกาสที่จะอ่านอย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับรูปแบบของรายการกีฬาที่มีการผลิตความหมาย หรือสารไปสู่ผู้ชมจำนวนมากในเวลาอันรวดเร็ว

ขณะที่กราฟิกที่อยู่ในลักษณะของสัญญาณ สร้างการสื่อความหมายด้วยลักษณะของการเสมือนกันของตัวกราฟิกไปยังสิ่งที่อ้างอิงถึง อาทิเช่น สภาพสนามแข่งขันที่มีความเสมือนกัน สัญญาณที่อยู่ในลักษณะของกราฟิกถูกใช้ในการสื่อความหมาย ในลักษณะของการสาริตเพื่อพิสูจน์เชิงเหตุผล อาทิ การตัดสินเกมส์การแข่งขัน วิเคราะห์สภาพของสนามแข่งขัน

บทบาทของกราฟิกในการทำหน้าที่สื่อสารในงานประเภทกีฬา ปรากฏการทำหน้าที่ดังนี้

1. หน้าที่ให้ข้อมูล
2. หน้าที่ประดับตกแต่ง

### 3. หน้าที่ช่องทางการสื่อสาร

การสื่อความหมายของกราฟิกในรายการกีฬา ส่วนหนึ่งก็มาจากการสื่อความหมายด้วยการสมมติฐาน ซึ่งก็คือการเหมือนกันของรหัสสารที่นำเสนอซึ่งในที่นี้คือกราฟิก และรหัสสารของสิ่งที่นำเสนอแทน กราฟิกที่ปรากฏในรายการกีฬาเป็นลักษณะของการสมมติฐานเชิงหน้าที่ เนื่องด้วยรหัสสารของกราฟิก มีลักษณะของการทำหน้าที่เช่นเดียวกับรหัสสารสิ่งที่นำเสนอแทน เช่น กรรมการตัดสิน ผู้บรรยายเกมการแข่งขัน เป็นต้น

ความหมายอันเนื่องมาจากการจัดวางองค์ประกอบภาพ กราฟิกที่ปรากฏในชิ้นงานกีฬา มีลักษณะของการจัดวางสอดคล้องกับรูปแบบการจัดวางทั้งสามรูปแบบ คือ การจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง การจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ชายขอบ และการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบซ้ายขวา



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 6

### รายการประเภทข่าว

ในบทนี้ผู้ทำการศึกษาได้นำเอากราฟิกที่ปรากฏในรายการประเภทข่าวที่คัดสรรมาสำหรับการศึกษาคำนี้ มาวิเคราะห์ถึงการสื่อความหมายด้วยสัญลักษณ์ในลักษณะของการสร้างความหมายตรง การทำหน้าที่ของกราฟิกในการสื่อความหมายอันเนื่องมาจากการผสมผสาน และความหมายอันเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบภาพ โดยจัดลำดับการวิเคราะห์งานดังต่อไปนี้

ชิ้นงานที่ 1 ประเด็นข่าว “Ahmadimejad frees 15 British sailors, marines” ออกอากาศทางช่อง CNN ช่วง Your World Today เมื่อวันที่ 4 เมษายน 2550




ภาพที่ 6.1 ภาพกราฟิกแผนที่แสดงที่ตั้งของเหตุการณ์กรณีพิพาทจับกุมนาวิกโยธิน (ดูใน DVD รหัส N 01, Chapter 1)

ในประเด็นข่าวนี้เป็นข่าวเกี่ยวกับการปล่อยทหารเรือ และนาวิกโยธินของอังกฤษทั้ง 15 นาย ที่ถูกจับทางการอิหร่านจับตัวไปในข้อกล่าวหาล่วงละเมิดน่านน้ำอิหร่าน ซึ่งในประเด็นข่าวดังกล่าวนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับข้อพิพาท หรือประเด็นที่เป็นที่ถกเถียงถึงบริเวณที่นาวิกโยธินถูกจับ จากการกล่าวอ้างของทั้งอังกฤษและอิหร่าน กราฟิกจึงถูกนำมาใช้ในข่าวชิ้นนี้ ในการสื่อสารเพื่อเชื่อมโยงระหว่างกราฟิกแผนที่ และสถานที่เกิดเหตุในชิ้นข่าว กราฟิกแผนที่ที่ถูกนำมาใช้ใน

การสื่อความหมายนั้น เป็นลักษณะของ Passive Map ซึ่งก็คือไม่ได้บอกกล่าวอะไร นอกเหนือไปจากการให้ข้อมูลเกี่ยวกับที่ตั้ง เป็นการเตรียมผู้ชมในข้อมูลเฉพาะที่อ้างอิงถึงที่ เหตุการณ์เกิดขึ้น กราฟิกแผนที่ก็คือสัญลักษณ์ที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ เนื่องจาก แผนที่เป็นการนำเสนอแทนสิ่งที่อ้างอิงถึงนั่นคือพื้นที่จริง ขณะที่ตัวบท (text) ที่ปรากฏบนแผนที่นั้น ถูกใช้ขับเคลื่อนการสื่อความหมายในสิ่งที่ภาพ (แผนที่) ไม่สามารถกระทำได้อาทิชื่อเมืองที่สำคัญๆ ปรากฏบนแผนที่เป็นจุดอ้างอิงแก่ผู้อ่านในการอ่านความหมายจากแผนที่นั้นๆ ดังนั้นสิ่งที่ปรากฏในชั้นงานนี้ก็คือ แผนที่และตัวบท

ในงานข่าวที่ต้องการความรวดเร็ว และความถูกต้อง บางกรณีต้องมีการใช้แผนที่มาใช้ในการอธิบายอ้างอิงเกี่ยวกับที่ตั้งของเหตุการณ์ การได้แหล่งของแผนที่ที่มีความถูกต้อง น่าเชื่อถือ เป็นสิ่งที่สำคัญยิ่ง ในกรอบภาพกราฟิกที่ 1-3 จะพบว่าเป็นการนำเอากราฟิกแผนที่จาก โปรแกรมประยุกต์อย่าง Google Earth Pro ซึ่งเป็นแผนที่ที่มีความถูกต้องแม่นยำ น่าเชื่อถือ และเปิดโอกาสให้ใช้ในเชิงพาณิชย์ ดังนั้นจึงมีการนำมาประยุกต์ใช้ในงานข่าว

การสร้างความสำเร็จในการสื่อความหมายนั้น ในงานกราฟิกของข่าวชั้นนี้ เครื่องหมายและคำว่า  ซึ่งเป็นสัญลักษณ์เชิงดัชนีบ่งชี้เชื่อมโยงยังที่ตั้งของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ผู้ชมต้องใช้เวลาพิจารณาพอสมควร เพราะเนื่องจากในกรอบภาพที่ 1-3 นั้น ปรากฏตัวบทต่างๆบนแผนที่มากมายหลายจุด แม้ว่าขนาดตัวพิมพ์ของคำว่า "Sailors Seized" มีความต่างกับตัวพิมพ์อื่นที่บ่งบอกเมืองต่างๆ แต่พื้นผิว (texture) ของแผนที่ก็สร้างความลยาตาแก่ผู้ชม นั่นคือผู้ชมต้องใช้เวลามากขึ้นในการอ่านความหมาย แต่สิ่งที่ทำให้การใช้กราฟิกในการสื่อความหมายในข่าวชั้นนี้นั้นปรากฏชัดในการนำเสนอคือ กรอบภาพที่ 4 กราฟิกจะสร้างความชัดเจนแก่การสื่อความหมาย การใช้กราฟิกแผนที่และกราฟิกตัวอักษรเท่าที่จำเป็นในการสื่อความหมาย ตัวบทที่เป็น Pointer Boxes ถูกนำมาใช้ในการนำเสนอสิ่งที่น่าสนใจ หรือจุดสำคัญของข่าว ในที่นี้คือจุดอ้างอิงที่เป็นที่ตั้งของเขตแดน

จากที่กล่าวมาทั้งหมดจะเห็นได้ว่าในงานกราฟิกชั้นนี้นั้นการสื่อความหมาย เป็นการใช้ภาพและคำเป็นตัวขับเคลื่อนการสื่อความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือวิธีการสื่อสารโดยการใช้คำและภาพ บนความมากขึ้นหรือน้อยลงของสิ่งต่างๆ

ในงานชั้นนี้แสดงให้เห็นว่า การที่กล่าวอธิบายถึงที่ตั้งของเหตุการณ์นั้นหากใช้สารภาพหรือคำพูดในการอธิบาย คงต้องใช้คำจำนวนมากเพื่อที่จะบอกว่าที่ตั้งนั้นอยู่ใกล้สิ่งใดบ้างไปทางทิศไหน แต่เมื่อกาฟิกถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย ในที่นี้คือการใช้กราฟิกแผนที่ การใช้คำจึงลดน้อยลงไป เหลือเพียงการใช้คำเพื่อบ่งบอกที่ตั้งของจุดสำคัญๆบนแผนที่ ซึ่งเป็นสิ่งที่กราฟิกไม่สามารถนำเสนอในลักษณะของภาพได้ จึงเป็นลักษณะของการใช้คำและภาพในการสื่อความหมาย

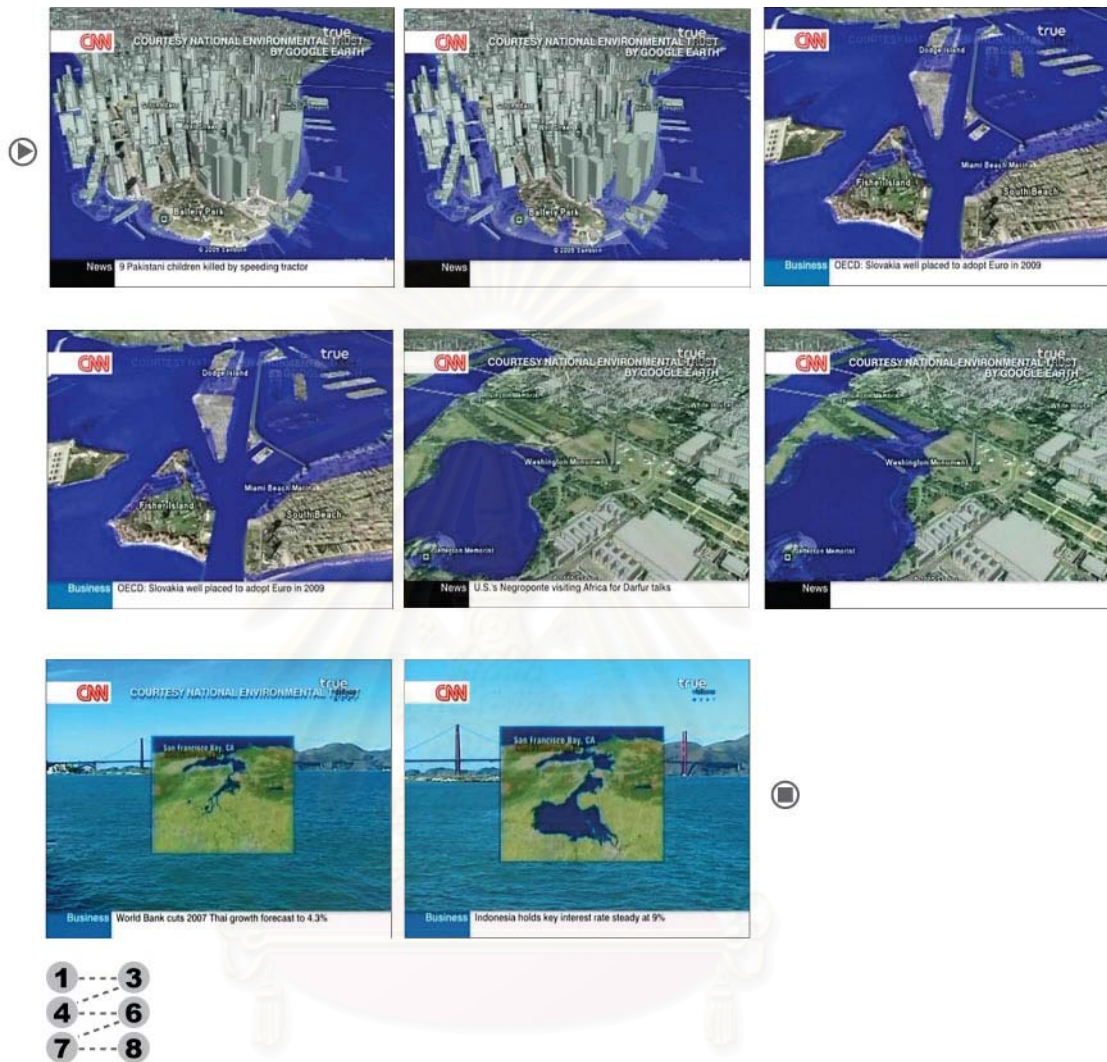
ในหน้าที่ของกราฟิกในการสื่อสารแล้วนั้น จะพบว่า การให้ข้อมูลเกี่ยวกับที่ตั้งของเหตุการณ์ เป็นการทำหน้าที่ในการให้ข้อมูล การนำเสนอภาพกราฟิกโดยการซูมภาพลงไปจากกราฟิกแผนที่กว้างๆ ลงไปยังจุดที่ถูกระบุเสนอแทนว่าเป็นที่เกิดของเหตุการณ์ เป็นการทำหน้าที่ในลักษณะของช่องทางการสื่อสารเป็นการดึงผู้ชม และตรึงผู้ชมให้ไปกับสิ่งที่กำลังนำเสนอ

ความเข้าใจของผู้ชมนั้น หนึ่งก็เนื่องมาจากการสมมติฐาน เป็นการสมมติฐานเชิงโครงสร้าง ก็เพราะว่าแผนที่นั้นเป็นการนำเสนอแทนสิ่งที่อ้างอิงถึงในความเป็นจริง แผนที่เป็นการย่อขนาดโดยเทียบอัตราส่วนจากความเป็นจริง จุดอ้างอิงในแผนที่ อันได้แก่ ชื่อเมืองสำคัญที่ปรากฏบนแผนที่ ซึ่งผู้ชมจะคุ้นเคยและสร้างการจดจำ และบริบทของสิ่งที่จะทำการอธิบาย ดังนั้นรหัสสารในที่นี้คือภาพกราฟิกแผนที่ มีความเหมือนกันกับ รหัสสารของสิ่งที่อ้างอิงถึงนั้นคือสถานที่ตั้งของที่เกิดเหตุ ความเหมือนกันของสารทั้งสองชุดนั้นเป็นไปในลักษณะของรหัสสารเสมือนจริง อันก่อให้เกิดการอ่านความหมาย ความเข้าใจที่ตรงกันของผู้ชม

การจัดวางองค์ประกอบภาพสำหรับงานข่าวขึ้นนี้ไม่เป็นที่ปรากฏ เนื่องจากสำหรับแอนิเมทกราฟิก (Animated Graphic) มีการใช้เรื่องของรหัสภาพเข้ามาใช้ในการสื่อความหมาย ในขั้นข่าวนี้เป็นการนำเสนอโดยการซูมอินสื่อความหมายจากการนำเสนอข้อมูลกว้างๆ คือ บริบทที่ตั้งของเหตุการณ์ภาพกว้างๆ ให้เห็นทวีปยุโรป เมืองสำคัญต่างๆ ลงไปในรายละเอียด อันเป็นที่ตั้งของเหตุการณ์ในข่าว

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชิ้นงานที่ 2 ประเด็นข่าว “Climate Report” ออกอากาศทางช่อง CNN ช่วง World News เมื่อวันที่ 6 เมษายน 2550 เวลา 15.00-15.30 น.



ภาพที่ 6.2 ภาพกราฟิกจำลองน้ำท่วมเมืองสำคัญของสหรัฐฯจากภาวะโลกร้อน  
(ดูใน DVD รหัส N 01, Chapter 2)

ในชิ้นงานนี้เป็นข่าวที่กล่าวถึงเรื่องภาวะโลกร้อน ภาวะโลกร้อนที่ทำให้ชั้นบรรยากาศของโลกเปลี่ยนแปลงไป การเกิดน้ำท่วม การเกิดพายุแคทรินา และอื่นๆ ด้วยภาวะที่น้ำแข็งที่ขั้วโลกละลายทำให้น้ำทะเลนั้นเพิ่มปริมาณสูงขึ้น การเพิ่มสูงขึ้นของระดับน้ำทะเล ทำให้เมืองสำคัญๆอย่าง นิวยอร์ก วอชิงตัน ดีซี พื้นแผ่นดินบางบริเวณจะกลายเป็นพื้นน้ำ รวมถึงอาชานฟรานซิสโก

กราฟิกที่นำมาใช้ในข่าวชิ้นนี้คือ กราฟิกแผนที่ โดยแผนที่ที่นำมาใช้ในการสื่อความหมายนั้น เป็นลักษณะของแผนที่ที่มีการนำเสนอในลักษณะสามมิติ ไม่ว่าจะเป็นโมเดลของ อาคาร ตึก

ต่างๆ เป็นกราฟิกประเภท Locator Map อันเนื่องมาจากกราฟิกนั้นบอกเพียงที่ตั้งของสถานที่ที่อ้างอิงถึงในข่าว ดังนั้นแผนที่ดังกล่าวจึงถูกใช้เพื่อนำเสนอแทนเชื่อมโยงไปยังสถานที่ตั้งจริงแต่ละแห่ง ที่กล่าวอ้างถึงในข่าว กราฟิกดังกล่าวเป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ เพราะสื่อความหมายด้วยความเหมือนกันของแผนที่กับที่ตั้งในโลกของความจริง ขณะที่โมเดลรูปตึกต่างๆนั้น ไม่ได้แสดงรายละเอียดเชิงลึก ดังนั้นจึงต้องมีกราฟิกตัวอักษรที่เป็นตัวบทเข้ามากำกับในการสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจที่ตรงกันของผู้ผลิตงาน การเป็น Active Map อันเนื่องจากการแสดงแผนที่นั้น ได้แสดงกระบวนการของเหตุการณ์ผ่านการเคลื่อนไหว การแอนิเมทการเคลื่อนไหวของน้ำ ซึ่งใช้เรื่องของรหัสสี คือ สีน้ำเงินแทนพื้นน้ำนั้น นั้นเป็นการสื่อความหมายเพื่อเตรียมประสบการณ์แก่ผู้ชมผ่านการจำลองเหตุการณ์เรื่องราวที่กำลังนำเสนอ คือ การแสดงให้เห็นถึงภาวะโลกร้อน น้ำแข็งขั้วโลกละลาย น้ำทะเลเพิ่มสูงขึ้น เมืองต่างๆนั้น จะอยู่ในลักษณะอย่างไร และทั้งหมดที่กล่าวมาจะพบว่าในงานกราฟิกชิ้นนี้นั้นการสื่อความหมาย เป็นการใช้ภาพและคำ ในการสื่อความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ วิธีการสื่อสารโดยการใช้คำและภาพ บนความมากขึ้นหรือน้อยลงของสิ่งต่างๆ

การทำหน้าที่ในการสื่อสารของกราฟิก การให้ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะที่ตั้งของเมืองต่างๆ ลักษณะของน้ำทะเลที่เพิ่มสูงขึ้นจะท่วมบริเวณไหนบ้าง เป็นการทำหน้าที่ในการให้ข้อมูล

การสมมติฐานเป็นการสมมติฐานเชิงโครงสร้าง ก็เพราะว่าแผนที่เป็นการนำเสนอแทนสิ่งที่ยังอ้างอิงถึงในความเป็นจริง แผนที่เป็นการย่อขนาดโดยเทียบอัตราส่วนจากความเป็นจริง และในกราฟิกแผนที่ของงานชิ้นนี้เป็นลักษณะของแผนที่ที่มีโมเดลสามมิตินำเสนอแทน ตึก อาคารต่างๆ ตึกหรืออาคารก็คือ สารที่ประกอบไปด้วยชุดของสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ ซึ่งสื่อความหมายด้วยความเหมือนกันกับสิ่งที่อ้างอิงถึง แต่กราฟิกตึกต่างๆเหล่านี้ปรากฏรายละเอียดน้อยมาก นอกจากเส้นรูปร่างของตึก ดังนั้นการสมมติฐานเชิงโครงสร้างนั้นอยู่ในระดับที่ต่ำ อันเนื่องจากรหัสสีนำเสนอแทนมีความเหมือนกันกับรหัสสีที่อ้างอิงถึงน้อย จึงมีการนำเอารหัสสีเชิงตรรกะเข้ามาในการสื่อความหมาย นั่นคือ ตัวบทที่เป็นกราฟิกตัวอักษรแสดงชื่อเมืองกำกับไว้ เพื่อสร้างความเข้าใจที่ชัดเจน และตรงกันของผู้อ่านความหมาย

การสื่อความหมายด้วยการจัดวางองค์ประกอบภาพ ในงานชิ้นนี้กราฟิกที่ใช้ในการสื่อความหมายถูกจัดวางผ่านโดยใช้รหัสมุมมองในการสื่อความหมาย คือมุมมองแบบ Bird Eye View



**ชิ้นงานที่ 3** ประเด็นข่าว “พยากรณ์อากาศ” ออกอากาศทางช่อง CNN ช่วง World News เมื่อวันที่ 6 เมษายน 2550 เวลา 15.00-15.30น.

ข่าวพยากรณ์อากาศมีความสำคัญในหลายๆ ลักษณะต่อการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ในสังคม อาทิ การทำการเกษตรที่ต้องอาศัยเรื่องของฝนฟ้าอากาศ การเดินเรือ การทำการประมง หรือแม้แต่ในกิจกรรมชีวิตประจำวันที่จะออกจากบ้านไปทำงานที่ต้องตรวจสอบสภาพอากาศ ในการเตรียมความพร้อมเรื่องการแต่งกาย การเดินทาง เป็นต้น



ภาพที่ 6.3 ภาพกราฟิกพยากรณ์อากาศ  
(ดูใน DVD รหัส N 01, Chapter 3)

ซึ่งผู้วิจัยขอวิเคราะห์โดยแยกไปตามกรอบภาพกราฟิก 1-3 ดังนี้





ภาพที่ 6.4 ภาพกราฟิกแสดงการพยากรณ์อากาศ (ความกดอากาศ) ในพื้นที่ทวีปอเมริกาเหนือ

การพยากรณ์อากาศเรื่องของความกดอากาศ ความกดอากาศหรือความกดบรรยากาศ คือ น้ำหนักของอากาศที่กดทับลงมาบนพื้นผิวโลก ณ จุดใดจุดหนึ่ง ความกดอากาศนั้นมีผลต่อการเกิดลม การเกิดพายุ กราฟิกที่ถูกลำเอามาใช้ในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ คือ แผนที่เชิงสถิติ (Statistical Map) ที่นำเสนอแทนของข้อมูลตัวเลขเทียบเคียงกับที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ ดังนั้นในภาพกราฟิกอันนี้จึงเป็นการนำเอาสัญลักษณ์ประเภทต่างๆ เข้ามาจัดวางด้วยกันอย่างเป็นระบบไม่ว่าจะเป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ต่างๆ ในการสื่อความหมาย ตัวอย่างเช่น


เส้นสีขาวแต่ละเส้น เป็นสัญลักษณ์เชิงดัชนีบ่งชี้ สื่อความหมายแทนเส้นไอโซบาร์ที่แสดงพื้นที่ความกดอากาศเท่ากัน

ตัว  เป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ สื่อความหมายแทน “ความกดอากาศสูง” (High pressure)

ตัว  เป็นสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ สื่อความหมายแทน “ความกดอากาศต่ำ” (Low pressure)

ขณะที่กราฟิกแสดงสภาพอากาศอย่าง  เป็นสัญลักษณ์ทั้ง 2 รูปแบบในเวลาเดียวกัน คือ วงกลมสีเหลืองมีแสงรัศมีเคลือบไหวอยู่ตลอดเวลาสื่อความหมายแทนดวงอาทิตย์ ขณะที่ก้อนสีขาวนั้นคือเมฆ เป็นการเสมือนกันของกราฟิกกับสิ่งที่อ้างอิงถึง ขณะที่กราฟิกถูกจัดวางไว้ตำแหน่งที่ตั้งของแผนที่บริเวณใด สื่อความหมายให้ทราบว่าเป็นบริเวณนั้นมีสภาพอากาศเช่นนั้น เป็นการทำหน้าที่ของสัญลักษณ์เชิงดัชนีบ่งชี้ ขณะเดียวกันเมื่อสัญลักษณ์ประเภทกันมาถูกจัดวางเข้าด้วยกัน อย่างกราฟิกชิ้นนี้ คือการจัดวางกราฟิกดวงอาทิตย์เข้ากับก้อนเมฆ ภายใต้การกำกับของรหัสนั้น ก็ถูกใช้แทนการสื่อความหมายว่า .อากาศร้อนมีเมฆเป็นบางส่วน

กราฟิกที่ปรากฏในงานพยากรณ์อากาศเป็นกราฟิกแบบไอโซโทป ก็อันเนื่องมาจากว่ากราฟิกไอโซโทปเป็นทั้งสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ คือสื่อความหมายด้วยความเสมือนกันไปยังสิ่งที่อ้างอิงถึง และยังเป็นสัญลักษณ์เชิงดัชนีบ่งชี้ในการชี้ไปยังความหมายอื่นๆ อีกด้วย กราฟิกแบบไอโซโทปคือการเป็นภาษาสากลของภาพในการสื่อความหมาย จะเห็นได้ว่า ไม่ว่าจะป็นรายการพยากรณ์อากาศของช่องสถานีโทรทัศน์ใดก็ตาม การใช้กราฟิกที่สื่อความหมายแทนเรื่องของสภาพอากาศจะมีความเหมือนกัน ต่างกันก็เพียงในเรื่องของการออกแบบในเรื่องความสวยงามของตัวกราฟิกเท่านั้น

และในงานชิ้นนี้กราฟิกต่างๆ ที่ถูกลำเอามาจัดวางเข้าด้วยกัน ก็เสมือนการนำเอาสัญลักษณ์ต่างๆ จัดวางเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ ดังนั้นรหัสจึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่จะทำให้ผู้ชม ถอดรหัสสารและเข้าใจความหมายของกราฟิกที่นำเสนออยู่ เช่น  อาจจะมีคามหมายถึง อักษรตัวหนึ่งของภาษาอังกฤษหากถูกจัดวางด้วยรหัสเชิงตรรกะ แต่เมื่อสัญลักษณ์ดังกล่าวถูกจัดวางเป็นระบบภายใต้

รหัสเชิงเส้นเหมือนจริงในงานพยากรณ์อากาศ **H** คือสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ ซึ่งให้ความหมายที่ต่างออกไป ในที่นี้สื่อความหมายถึงพื้นที่ที่มีความกดอากาศสูง เป็นต้น

สิ่งที่กราฟิกเข้ามาช่วยในการสื่อความหมาย คือการสร้างความเข้าใจแก่ผู้ชม ผู้อ่าน ความหมายด้วยการมองเห็น แทนที่การนำเสนอด้วยปริมาณข้อมูลจำนวนมาก ซึ่งง่ายต่อความเข้าใจ แต่ทั้งนี้ผู้อ่านความหมายนั้น ต้องรู้เรื่องสัญลักษณ์ที่อยู่ในรูปของกราฟิก รหัส ในการสื่อความหมายด้วย

การทำหน้าที่ของกราฟิกในการสื่อความหมายในงานชิ้นนี้เป็นการทำหน้าที่ให้ข้อมูล ขณะเดียวกัน ความสวยงามและการเคลื่อนไหวของกราฟิกก็เป็นการดึงดูดผู้ชมในการอ่านความหมาย จึงเป็นการทำหน้าที่ในลักษณะของการประดับตกแต่งอีกด้วย

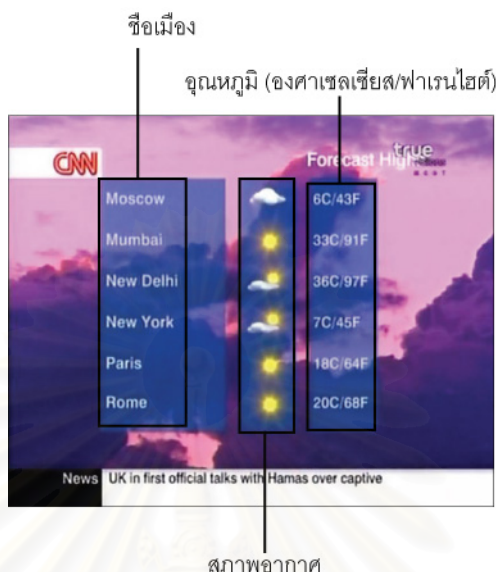


ภาพที่ 6.5 ภาพกราฟิกแสดงการพยากรณ์อากาศ (อุณหภูมิ)

กราฟิกสำหรับชิ้นงานนี้ คือ วิธีของการสื่อสาร อันประกอบไปด้วยการใช้คำและภาพ บนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกๆสิ่ง การเพิ่มขึ้นหรือน้อยลงของทุกๆแห่ง

การออกแบบการสื่อสารถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย โดยลดการคำ หรือข้อมูลต่างๆ ให้น้อยลง เพื่อนำเสนอเฉพาะข้อมูลที่มีความสำคัญและจำเป็นเท่านั้น เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องของเวลาในการนำเสนอ ดังนั้นเมื่อนำกราฟิกเข้ามาใช้ในการสื่อความหมาย จะพบว่ากราฟิกที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมายของชิ้นงานนี้ ประกอบด้วยกราฟิกแผนที่ ซึ่งกราฟิกก็คือสัญลักษณ์ สัญลักษณ์ในที่นี้คือสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายด้วยความเหมือนกันกับสิ่งที่อ้างอิงถึง แผนที่ที่ถูกใช้ในการนำเสนอแทนพื้นที่จริงที่กล่าวอ้างถึงในข้อมูลของการพยากรณ์อากาศ ขณะที่กราฟิกตัวอักษร ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมายในสิ่งที่ภาพไม่สามารถกระทำได้ นั่นคือ การบอกตำแหน่งชื่อเมือง และตัวเลข (อุณหภูมิ) ภายใต้รหัสสารเชิงตรรกะ

การนำกราฟิกมาใช้ในนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับอุณหภูมินั้น ข้อมูลที่ไม่มีความสำคัญถูกตัดทิ้งออกไป การนำเสนอมีความกระชับขึ้น



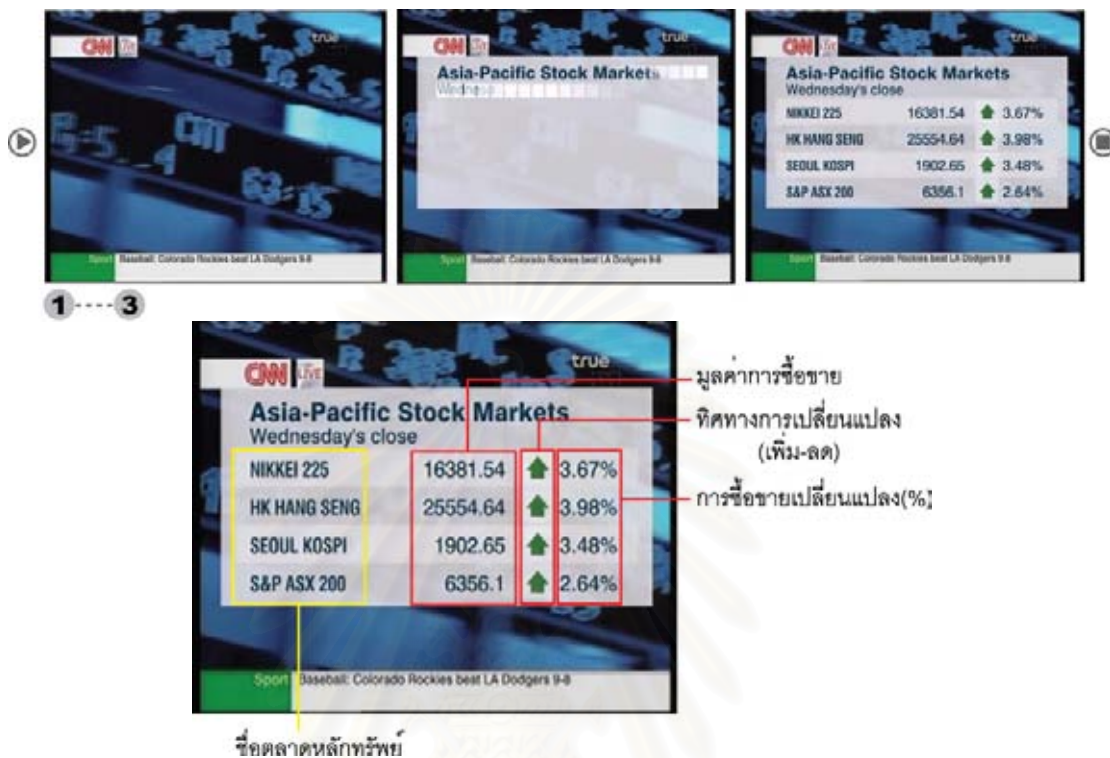
ภาพที่ 6.6 ภาพกราฟิกแสดงการพยากรณ์อากาศ 2 (อุณหภูมิ)

ภาพที่ 6.6 การนำเอากราฟิกเข้ามาใช้ในการสื่อความหมายก็ไม่ได้ต่างจาก ภาพที่ 6.5 สิ่งที่แตกต่างกันก็คือในภาพที่ 6.6 เป็นการมอทนาจะระหว่างภาพเคลื่อนไหวด้านหลัง คือภาพท้องฟ้ากับกราฟิกที่เป็น Text Based Graphic ซึ่งสิ่งที่ขับเคลื่อนในการสื่อความหมาย คือกราฟิกตัวอักษรที่ปรากฏในกรอบภาพเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย ไม่ว่าจะเป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับชื่อเมือง อุณหภูมิ โดยใช้ภาพกราฟิกแบบไอโซโทปี้ แสดงสภาพอากาศของแต่ละเมือง

การสมมติฐานที่ปรากฏในกราฟิกพยากรณ์อากาศเป็นการสมมติฐานเชิงโครงสร้าง ก็อันเนื่องมาจากว่ารหัสสารของการนำเสนอแทนในที่นี้ กราฟิกแผนที่ ซึ่งเป็นรหัสสารเชิงเสมือนจริงมีความเหมือนกันกับรหัสสารของสิ่งที่นำเสนอ นั่นก็เพราะว่า แผนที่เป็นการย่อขนาดโดยเทียบอัตราส่วนจากความเป็นจริง ส่วนรหัสสารเชิงตรรกะเข้ามาในการสื่อความหมาย เข้ามามีบทบาทในการสื่อความหมายในส่วนที่เป็นข้อจำกัดของรหัสสารเสมือนจริง ไม่ว่าจะ เป็น ข้อมูลที่เป็น ชื่อเมือง อุณหภูมิซึ่งอยู่ในรูปของกราฟิกตัวอักษร เพื่อสร้างความเข้าใจที่ชัดเจน และตรงกันของผู้อ่านความหมาย

การจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย กราฟิกในงานพยากรณ์อากาศไม่ได้จัดวางสอดคล้องตามรูปแบบการจัดวางแต่อย่างใด การเคลื่อนไหวของกราฟิกคือสิ่งที่เข้ามาแทนที่ในการสื่อความหมาย

**ชิ้นงานที่ 4** ข่าว “การซื้อขายหุ้นในตลาดหลักทรัพย์ภาคพื้นเอเชียแปซิฟิก” ออกอากาศทางช่อง CNN ช่วง World News เมื่อวันที่ 19 กันยายน 2550 เวลา 19.00-20.00 น.



ภาพที่ 6.7 ภาพกราฟิกแสดงมูลค่าการซื้อขายในตลาดหุ้นเอเชียแปซิฟิก (ดูใน DVD รหัส N 01, Chapter 4)

กราฟิกชิ้นงานที่ 4 กราฟิกที่นำมาใช้ในการสื่อความหมายในงานชิ้นนี้ เป็นการนำกราฟิกเพื่อสื่อความหมายข้อมูลการซื้อขายในตลาดหลักทรัพย์ ซึ่งเป็นการนำกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนในการสื่อความหมาย (Text-Driven) กราฟิกอื่นที่ถูกใช้ในการประดับตกแต่ง สอดคล้องกับแนวคิดความหมายของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสาร ประกอบไปด้วยการใช้คำและภาพบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบของกราฟิกในงานชิ้นนี้เป็นกรออกแบบมาในรูปแบบหนึ่งของ Text-Based Graphic ฉะนั้นการสื่อความหมายจึงเกิดจากการขับเคลื่อนของกราฟิกตัวอักษรเป็นหลัก ในการสื่อความหมายข้อมูลทางด้านเศรษฐกิจในบริบทนี้คือ การซื้อขายหลักทรัพย์ในตลาดหุ้นของภาคพื้นเอเชียแปซิฟิก ตลาดหุ้น Nikkei ของญี่ปุ่น Hang Seng ของฮ่องกง KOSPI ของเกาหลี และสุดท้ายคือ S&P ของออสเตรเลีย กราฟิกนำเสนอเรื่องราวในลักษณะที่เป็น Fact Boxes กล่องที่บรรจุข้อเท็จจริงหยิบยื่นให้ผู้ชมในลักษณะที่มีการจัดระเบียบแบบแผนของเรื่องราวที่นำเสนอ ซึ่ง

เป็นรูปแบบหนึ่งในการนำเสนอเรื่องราว ลักษณะโครงสร้างการออกแบบที่สั้น กระชับ ง่ายต่อการอ่านความหมาย ชัดเจนในการนำเสนอ พื้นที่ด้านบนทำหน้าที่เสมือนส่วนที่เป็น Headline ของการนำเสนอ บอกให้ผู้อ่านทราบถึงข้อมูล หรือสารที่กำลังนำเสนอเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร ลงมาสู่พื้นที่ด้านล่างซึ่งเป็นการนำเสนอข้อมูลการซื้อขายหุ้นในตลาดหลักทรัพย์ของแต่ละตลาด โทนสีของแถบกราฟิก และขนาดของรูปแบบตัวอักษร ช่วยในการจำแนกการอ่านความหมายของสารที่นำเสนอ การใช้กราฟิกลูกศรสีเขียวยู๋ขึ้น เป็นสัญลักษณ์เชิงดัชนีบ่งชี้ ซึ่งสื่อความหมายถึง การเปลี่ยนแปลงของการซื้อขายหลักทรัพย์ที่เพิ่มสูงขึ้น

การนำเอากราฟิกเข้ามาช่วยในการสื่อความหมาย ช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น ประการหนึ่งเรื่องระยะเวลา การเปลี่ยนแปลงของข้อมูลให้อ่านผ่านทางสายตา ผ่านการจัดระเบียบโครงสร้างใหม่ ผู้ชมก็สามารถเข้าใจได้ง่าย รวดเร็ว

ดังนั้นกราฟิกเข้ามาช่วยในการสื่อความหมายปรากฏการทำหน้าที่ในการสื่อสาร คือการทำหน้าที่ให้ข้อมูล ข้อมูลการซื้อขายในตลาดหลักทรัพย์ การทำหน้าที่ประดับตกแต่งเป็นสิ่งที่ปรากฏร่วมเนื่องจากการออกแบบกราฟิกที่ง่าย สร้างการเข้าถึงข้อมูลที่รวดเร็ว ก็จะสามารถดึงดูดผู้ชมในการอ่านความหมาย หน้าที่การรักษาช่องทางการสื่อสาร การปรากฏขึ้น คงอยู่ และการจางหายของกราฟิก เสมือนกับการทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสาร

จะว่าไปแล้วการที่กราฟิกทำหน้าที่ส่งสารไปยังผู้ชม และสารในที่นี้ก็คือข้อมูลเกี่ยวกับการซื้อขายหุ้นในตลาดหลักทรัพย์ภาคพื้นเอเชียแปซิฟิก รหัสสารของกราฟิกมีการทำหน้าที่เหมือนกันกับรหัสสารที่กราฟิกนำเสนอแทน นั่นก็คือรหัสสารของการทำหน้าที่ผู้ประกาศข่าวเศรษฐกิจ ดังนั้นกราฟิกในที่นี้จึงมีความเหมือนกันในเชิงหน้าที่ เป็นการสมมูลฐานเชิงหน้าที่

ความหมายของการจัดวางองค์ประกอบภาพในกราฟิกชั้นนี้ กราฟิกถูกจัดวางไว้กลางกรอบภาพ ซึ่งสื่อความหมายถึงความสำคัญของข้อมูล ขณะที่การจัดวางของกราฟิกมอทนากับภาพเคลื่อนไหวที่เป็นพื้นหลัง ตัวบทของภาพเคลื่อนไหวที่อยู่ด้านหลัง สื่อความหมายถึงเรื่องราวที่เกี่ยวกับตลาดหุ้น แต่ไม่มีการสื่อความที่จำเพาะเจาะจงลงไป และตัวบทดังกล่าวก็สื่อความในลักษณะของการเสริมความหมายให้แก่ตัวกราฟิกที่จัดวางไว้กลางภาพ ดังนั้นการจัดวางของกราฟิกจึงสอดคล้องกับรูปแบบการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ พื้นที่ตรงกลางคือส่วนที่สำคัญของข้อมูล โดยข้อมูลวางอยู่รายรอบเป็นส่วนที่มาสสนับสนุน

**ชิ้นงานที่ 5** ชาว “ผลการแข่งขันฟุตบอลยูฟ่าแชมเปียนลีก” ออกอากาศทางช่อง CNN ช่วง World News เมื่อวันศุกร์ที่ 19 กันยายน 2550 เวลา 19.00-20.00 น.



ภาพที่ 6.8 ภาพกราฟิกแสดงผลสรุปการแข่งขันฟุตบอลยูฟ่าแชมเปียนลีก (ดูใน DVD รหัส N 01, Chapter 5)

กราฟิกชิ้นงานที่ 5 กราฟิกที่นำมาใช้ในการสื่อความหมายในงานชิ้นนี้ เป็นการใช้กราฟิกเพื่อสื่อความหมายถึงผลสรุปการแข่งขันฟุตบอลในแต่ละกลุ่มของฟุตบอลรายการยูฟ่าแชมเปียนลีก ซึ่งเป็นการใช้กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) กราฟิกพื้นหลังทำหน้าที่ในการประดับตกแต่ง กราฟิกตัวอักษรมีการนำเสนอข้อมูลเปลี่ยนแปลงไปตามข้อมูลผลการแข่งขันในแต่ละกลุ่ม แต่ส่วนของกราฟิกที่เป็นพื้นหลังยังคงเดิม สอดคล้องกับ

แนวคิดความหมายของกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสาร ประกอบไปด้วยการใช้คำ และภาพ บนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบของกราฟิกในงานชิ้นนี้เป็นการออกแบบมาในรูปแบบหนึ่งของ Text-Based Graphic ฉะนั้นการสื่อความหมายนั้นจึงเกิดจากการขับเคลื่อนของกราฟิกตัวอักษรเป็นหลัก ในการสื่อความหมายเกี่ยวกับผลการแข่งขันฟุตบอลรายการยูฟ่าแชมป์เปียนลีก กราฟิกนำเสนอเรื่องราวในลักษณะที่เป็น Fact Boxes กล่องที่บรรจุข้อเท็จจริงหยิบยื่นให้ผู้ชมในลักษณะที่มีการจัดระเบียบแบบแผนของเรื่องราวที่นำเสนอ ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งในการนำเสนอเรื่องราว ลักษณะโครงสร้างการออกแบบที่สั้น กระชับ ง่ายต่อการอ่านความหมาย ชัดเจนในการนำเสนอ พื้นที่ด้านบนนอกเหนือกรอบสี่เหลี่ยมทำหน้าที่เหมือนส่วนที่เป็น Headline ของเรื่องราวบอกให้ผู้อ่านทราบถึงข้อมูล หรือสารที่กำลังนำเสนอ นั้นเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร ลงมาสู่พื้นที่ด้านล่างซึ่งเป็นกล่องข้อความนำเสนอข้อมูลผลการแข่งขันของฟุตบอลในแต่ละคู่ของแต่ละกลุ่ม ขนาดของรูปแบบตัวอักษร ช่วยในการจำแนกประเภทของข้อมูลในการอ่านความหมายของสารที่นำเสนอ

การนำเอากราฟิกเข้ามาช่วยในการสื่อความหมาย ช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น รูปแบบของการนำเสนอข่าวกีฬาที่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาเข้ามาเกี่ยวข้อง ดังนั้นสำหรับสารในที่นี่ หากนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหวทั้งหมดก็จะสิ้นเปลืองเวลา และไม่มีพื้นที่สำหรับข่าวอื่นๆ การนำกราฟิกเพื่อนำเสนอแทน สามารถที่จะนำเสนอข้อมูลในรูปของการอ่านความหมายทางสายตา เปิดโอกาสให้ผู้ชมเลือกที่เข้าถึงข้อมูลที่ผู้ชมสนใจ และข่าวคือการนำเสนอข้อเท็จจริงที่แม่นยำ รวดเร็ว ฉับไว ความรวดเร็วของการนำเสนอเป็นสิ่งที่กราฟิกสามารถตอบสนองได้กราฟิกดังกล่าวอาจจะนำเสนอผู้ชมทันทีในช่วงข่าวถัดไปหลักการแข่งขันสิ้นสุดลง

ดังนั้นกราฟิกเข้ามาช่วยในการสื่อความหมายปรากฏการทำหน้าที่ในการสื่อสาร คือการทำหน้าที่ให้ข้อมูล ข้อมูลผลสรุปการแข่งขันของรายการฟุตบอลยูฟ่าแชมป์เปียนลีก การทำหน้าที่ประดับตกแต่งเป็นสิ่งที่ปรากฏรวมเนื่องจากการออกแบบกราฟิกที่ง่าย สร้างการเข้าถึงข้อมูลที่รวดเร็ว ก็จะสามารถดึงดูดผู้ชมในการอ่านความหมาย หน้าที่ช่องทางการสื่อสาร การปรากฏขึ้นคงอยู่ และการจางหายของกราฟิก เหมือนกับการทำหน้าที่เปิด รักษา และปิดช่องทางการสื่อสารกับผู้ชม

จะว่าไปแล้วการที่กราฟิกทำหน้าที่ส่งสารไปยังผู้ชม และสารในที่นี่ก็คือข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลผลสรุปการแข่งขันของรายการฟุตบอลยูฟ่าแชมป์เปียนลีก รหัสสารของกราฟิกมีการทำหน้าที่เหมือนกันกับรหัสสารที่กราฟิกนำเสนอแทน นั่นก็คือรหัสสารของการทำหน้าที่ผู้ประกาศข่าวกีฬา ดังนั้นกราฟิกในที่นี่จึงมีความเหมือนกันในเชิงหน้าที่ เป็นการสมสัณฐานเชิงหน้าที่



ความหมายของการจัดวางองค์ประกอบภาพในกราฟิกขึ้นนี้ กราฟิกถูกจัดวางไว้กลางกรอบภาพ ซึ่งสื่อความหมายถึงผลสรุปการแข่งขันของรายการฟุตบอลยูฟ่าแชมเปียนส์ลีกถือว่าเป็นข้อมูลที่มีความสำคัญในการสื่อความหมาย ขณะที่การจัดวางของกราฟิกมอทนากับภาพหนึ่งที่เป็นพื้นหลัง ตัวบทของภาพหนึ่งที่อยู่ด้านหลัง สื่อความหมายถึงเรื่องราวที่เกี่ยวกับฟุตบอล แต่ไม่มีการสื่อความที่จำเพาะเจาะจงลงไป และตัวบทดังกล่าวก็สื่อความในลักษณะของการเสริมความหมายให้แก่ตัวกราฟิกที่จัดวางไว้กลางภาพ ดังนั้นการจัดวางของกราฟิกจึงสอดคล้องกับรูปแบบการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ พื้นที่ตรงกลางคือส่วนที่สำคัญของข้อมูล โดยพื้นที่รายรอบเป็นส่วนที่มาสสนับสนุน

**โดยสรุปจากการวิเคราะห์รายการประเภทข่าว** ลักษณะของการนำกราฟิกมาใช้ในการสื่อความหมาย สิ่งที่น่าประหลาดใจ คือ การนำเอาแผนที่มาสื่อความหมาย แสดงการเชื่อมโยงไปยังประเด็นข่าว เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น กราฟิกแผนที่ก็คือสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ เนื่องจากการสื่อความหมายโดยการเชื่อมโยงอ้างอิงไปยังสิ่งที่มีนัยหมายถึงด้วยการเสมือนกัน นอกจากนี้ในกราฟิกรายการข่าวนั้น ส่วนใหญ่ประกอบไปด้วยการใช้กราฟิกในหลายลักษณะมาจัดวางรวมกัน ไม่ว่าจะเป็นเป็นเครื่องหมายแสดงตำแหน่งที่สำคัญๆ ซึ่งสามารถสร้างการจดจำ หรือสร้างบริบทในการอ่านความหมายแก่ผู้ชม เมื่อสัญลักษณ์ต่างๆเหล่านี้จัดวางเข้าด้วยกัน จึงจำเป็นที่จะต้องมีการศึกษาจัดการในการสื่อความหมาย อาทิ กราฟิกรายการพยากรณ์อากาศ เป็นต้น

ส่วนรายการข่าวกีฬา และข่าวเศรษฐกิจ ปรากฏการนำเอากราฟิกในลักษณะของ Text-Based Graphic เข้ามาใช้ในการสื่อความหมาย ความหมายที่เกิดขึ้นมาจากการขับเคลื่อนของกราฟิกตัวอักษรซึ่งถือเป็นตัวบทในการสื่อความหมาย อ่านความหมายตามรหัสสารเชิงตรรกะ

ความเข้าใจในงานกราฟิกข่าวเกิดจากความเสมือนกันเชิงโครงสร้าง หรือการสมมติฐานเชิงโครงสร้าง ก็เพราะว่าการใช้กราฟิกแผนที่เป็นการย่อขนาดโดยเทียบอัตราส่วนจากความเป็นจริง ส่วนรหัสสารเชิงตรรกะเข้ามาในการสื่อความหมาย เข้ามามีบทบาทในการสื่อความหมายในส่วนที่เป็นข้อจำกัดของรหัสสารเสมือนจริง ไม่ว่าจะเป็น ข้อมูลที่เป็น ชื่อเมือง คุณภูมิซึ่งอยู่ในรูปของกราฟิกตัวอักษร เพื่อจำกัดความหมายให้กับกราฟิก

การจัดวางองค์ประกอบภาพในรายการข่าว จากชิ้นงานที่ศึกษามาพบว่ารายการข่าว มีความหลากหลายของวิธีการนำเสนอ บางชิ้นงานสื่อความหมายด้วยการเคลื่อนไหวของกราฟิกหรือสัญลักษณ์เป็นสำคัญ แต่สำหรับรายการข่าวที่มีการนำเสนอข้อมูลแบบ Text-Based Graphic แล้ว รูปแบบการจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายจะเป็นการจัดวางแบบผสมผสานระหว่างการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ และการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง

## บทที่ 7

### รายการประเภทเกมโชว์

ในบทนี้ผู้วิจัยได้นำเอากราฟิกที่ปรากฏในรายการประเภทเกมโชว์ที่คัดสรรมาสำหรับการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ถึงการสื่อความหมายด้วยสัญลักษณ์รูปตามแต่ละรายการ ลักษณะของการสร้างความหมายตรง การทำหน้าที่ของกราฟิกในการสื่อสาร ความหมายอันเนื่องมาจากการสมมติฐาน และการจัดวางองค์ประกอบภาพ โดยจัดลำดับการวิเคราะห์ตามแต่ละประเภทรายการดังต่อไปนี้

ชิ้นงานที่ 1 วิดีทัศน์รายการ Question Pour Un Champion ออกอากาศทางช่อง TV5 เมื่อวันที่ 7 มกราคม 2550 ประกอบด้วยชิ้นงานย่อย จำนวน 5 ชิ้นงาน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตามลำดับชิ้นงานดังต่อไปนี้

#### ชิ้นงานที่ 1.1



ชื่อเขตการปกครองที่คู่แข่งอาศัยอยู่  
ชื่อเกมสการแข่งขัน

ภาพที่ 7.1 ภาพกราฟิกแนะนำตัวผู้เข้าแข่งขัน

(ดูใน DVD รหัส G 01, Chapter 2)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.1 กราฟิกที่นำมาใช้ในการสื่อความหมายคือ กราฟิกแนะนำผู้เข้าร่วมแข่งขันเกมโชว์ โดยกราฟิกประกอบด้วยส่วนที่เป็นกราฟิกอักษรเป็นตัวบทในการขับเคลื่อนการสื่อความหมาย (Text Driven) ให้รายละเอียดในเรื่องของชื่อผู้เข้าแข่งขัน เมืองที่ผู้เข้าแข่งขันอาศัยอยู่ ขณะที่พื้นกราฟิกเบื้องหลังนั้น เป็นการประดับประดาเพื่อความสวยงาม ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิกเป็นวิธีการสื่อสาร ด้วยการใช้คำและภาพในการสื่อความหมาย

ขณะเดียวกันกราฟิกที่ถูกออกแบบนำมาใช้ในการสื่อความหมายในงานชิ้นนี้เป็น Text-Based graphic คือส่วนหลักๆในการสื่อความหมายอยู่ที่กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวบทเป็นสำคัญ ซึ่งเป็นการให้ข้อมูลที่สำคัญในการชมแก่ผู้อ่านมากขึ้น ผ่านการสื่อความหมายด้วยการอ่านทางสายตา กราฟิกในงานชิ้นนี้นั้นเข้ามาทำหน้าที่ในการสื่อความหมายโดยการทำหน้าที่ในการให้ข้อมูล นั่นคือข้อมูลเกี่ยวกับตัวผู้แข่งขัน ถือเป็นการทำหน้าที่ให้ข้อมูล ขณะเดียวกันการออกแบบพื้นหลัง การใช้สีให้ดึงดูดความสนใจก็เป็นการทำหน้าที่ประดับตกแต่งในเวลาเดียวกัน แม้จะไม่ปรากฏกราฟิกแนะนำผู้เข้าแข่งขัน แต่ผู้ชมยังสามารถรับทราบข้อมูลเกี่ยวกับผู้แข่งขันได้จากผู้ดำเนินรายการ แต่เมื่อมีการนำกราฟิกมาใช้ทำให้การสื่อความหมายดียิ่งขึ้น อนึ่งการฟังหากไม่สามารถจดจำรายละเอียดข้อมูลต่างๆได้ไม่ครบถ้วน หรือขาดตกบกพร่องไม่สามารถขอฟังใหม่ได้อีกครั้ง แต่เมื่อกราฟิกถูกนำมาใช้ผู้ชมมีโอกาสที่จะอ่านความหมายซ้ำกรณีที่ไม่ได้ เป็นต้น

การทำหน้าที่ของกราฟิกเป็นการทำหน้าที่ในการสื่อสาร สารในที่นี้คือตัวบทที่เป็นการแนะนำผู้เข้าร่วมแข่งขัน ซึ่งเป็นการทำหน้าที่เสมือนการทำหน้าที่เดียวกันกับการทำหน้าที่ของผู้ดำเนินรายการ ดังนั้นเมื่อรหัสสารทั้งสองชุดมีความเหมือนกัน สิ่งที่กราฟิกกำลังอยู่ คือการผสมผสานเชิงหน้าที่

ความหมายที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบภาพ การจัดวางกรอบภาพจะพบได้ว่า ภายในกรอบภาพนั้นพื้นที่ด้านบนส่วนใหญ่คือภาพของผู้แข่งขันซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการสื่อความหมาย ขณะที่พื้นที่ด้านล่างนั้นเป็นที่ที่จะวางข้อมูลที่ปลีกย่อยลงไปนั้น คือรายละเอียดส่วนตัวของผู้แข่งขัน ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง ที่ว่าพื้นที่ด้านบนเป็นส่วนที่จัดวางข้อมูลที่มีความสำคัญ และพื้นที่ด้านล่างเป็นที่จัดวางรายละเอียด

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ชิ้นงานที่ 1.2



ชื่อของผู้แข่งขัน

ไฟสีส้มแสดงสถานะผู้แข่งขัน  
ที่เป็นผู้มีโอกาสตอบคำถาม

แถบสีแต่ละแถบแทนคะแนน  
การแข่งขัน 1 คะแนน

ไฟเดี่ยวของผู้เข้าร่วมแข่งขันแต่ละท่าน  
อันเกิดจากการมอหนาทาของภาพกราฟิก  
กับภาพวิดีโอ

ภาพที่ 7.2 ภาพกราฟิกแสดงสถานะผู้แข่งขัน, คะแนนการแข่งขัน

(ดูใน DVD รหัส G 01, Chapter 3)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.2 กราฟิกที่นำมาใช้ในการสื่อความหมาย นอกจากการทำหน้าที่เป็น  
แทน หรือไฟเดี่ยวของผู้เข้าร่วมแข่งขันแต่ละคนแล้วกราฟิกยังทำหน้าที่ในการสื่อความหมายเรื่อง  
ของชื่อของผู้แข่งขัน ซึ่งปรากฏเป็นกราฟิกตัวอักษร และคะแนนของผู้เข้าร่วมแข่งขันซึ่งปรากฏให้

เห็นจากภาพกราฟิกอย่างง่าย แถบสี ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือสื่อ เป็นวิธีการสื่อสาร ด้วยการใช้คำและภาพในการสื่อความหมาย

การออกแบบกราฟิกถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย โดยตัวงานกราฟิกทั้งหมดหากถูกแยกออกมาจากภาพโทรทัศน์ก็มีความหมายแบบหนึ่ง แต่เมื่อกราฟิกถูกนำมามอหนดเข้ากับภาพโทรทัศน์ก็ทำให้เกิดความหมายขึ้นอีกอย่างหนึ่ง ตัวบทที่ปรากฏในกราฟิกนั้น ทำหน้าที่ในการสื่อความหมายเรื่องของผู้เข้าร่วมแข่งขัน ขณะที่กราฟิกชิ้นอื่นๆที่ถูกจัดวางเข้าด้วยกันนั้น ในเมื่อกราฟิกก็คือสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย ดังนั้นการจัดวางของกราฟิกเข้าด้วยกัน ก็คือการจัดวางของสัญลักษณ์ภายใต้รหัสกำกับอยู่ ซึ่งในที่นี้แถบกราฟิกสีแดงแต่ละแถบนั้นก็คือสัญลักษณ์ที่มีรหัสกำกับอยู่ ถูกใช้สื่อความหมายแทนคะแนนหนึ่งคะแนน ขณะที่สีส้มนั้นถูกใช้เป็นรหัสในการสื่อความหมายคือ หมายถึงผู้เข้าร่วมแข่งขันนั้น เป็นผู้มีโอกาสที่จะตอบคำถามข้อนั้นๆ

กราฟิกในที่นี้เข้ามาช่วยในการสื่อความหมายโดยที่ตัวกราฟิกเองนั้นทำหน้าที่ในการให้ข้อมูลการแข่งขัน อันได้แก่ข้อมูลเรื่องของผู้เข้าแข่งขัน ข้อมูลที่ผู้เข้าร่วมแข่งขันนั้นทำได้ในรอบนี้ ตามแต่คะแนนของแต่ละคน การทำหน้าที่ประดับตกแต่ง ซึ่งปรากฏชัดเจนอย่างยิ่ง การมอหนดของกราฟิกเข้ากับภาพโทรทัศน์แทบจะเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีความสมจริง และกราฟิกสำหรับเกมส์โชว์อันนี้แล้วนั้นมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้ในการสื่อความหมาย เพื่อให้ผู้ชมได้ข้อมูลประกอบการชมเกมส์การแข่งขัน ผู้แข่งขันท่านไหนได้คะแนนเท่าไร ท่านไหนมีโอกาสในการตอบคำถามแต่ละคำถาม ซึ่งช่วยในการสื่อความหมายแล้วนั้น ยังทำให้เกิดอรรถรสในการชมมากยิ่งขึ้น ป้องกันความสับสนที่จะเกิดขึ้นกับการชม

การสื่อความหมายที่เกิดขึ้นของกราฟิกก็เสมือนการทำหน้าที่ของผู้ดำเนินรายการ หรือฝ่ายจัดการเกมส์การแข่งขัน ที่บอกให้ผู้เข้าแข่งขัน หรือผู้ชมทราบว่าผู้แข่งขันท่านไหนได้คะแนนไปแล้วเท่าไร ใครคือผู้ที่มีโอกาสที่จะตอบคำถาม ดังนั้นจึงเป็นการทำหน้าที่เสมือนกันเป็นลักษณะของการผสมผสานเชิงหน้าที่

การจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายจะพบว่า ภายในกรอบภาพพื้นที่ด้านบนส่วนใหญ่คือภาพของผู้แข่งขันแต่ละคนซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการสื่อความหมาย ในเรื่องการตอบคำถาม เกมส์การแข่งขัน ขณะที่พื้นที่ด้านล่างเป็นที่ที่จะวางข้อมูลที่ปลีกย่อยลงไป คือรายละเอียดของผู้แข่งขันอันได้แก่เรื่องของ ชื่อผู้เข้าร่วมแข่งขัน คะแนนที่ได้ บุคคลที่จะมีโอกาสตอบคำถาม ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบคุณค่าของข้อมูลการจัดวางแบบบนล่าง คือ พื้นที่ด้านบนเป็นส่วนที่จัดวางข้อมูลที่มีความสำคัญ และพื้นที่ด้านล่างเป็นที่จัดวางรายละเอียด

ชิ้นงานที่ 1.3



หมวดคำถามให้ผู้แข่งขันเลือกเล่น

- ชื่อตัวเอกในนวนิยายฝรั่งเศส
- ประพันธ์โดย โมริส เลอบลอง
- กติกากการเล่นรักบี้
- งานอดิเรกในยุคกลาง
- ยี่ห้อที่ประทับตราอยู่บนสินค้าที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

ภาพที่ 7.3 ภาพกราฟิกหมวดคำถามการแข่งขัน

(ดูใน DVD รหัส G 01, Chapter 4)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.3 กราฟิกที่ถูกนำมาใช้งานในการสื่อความหมาย กราฟิกที่นำมาใช้ในการสื่อความหมายนั้นคือ กราฟิกแสดงหมวดของคำถาม ให้ผู้เข้าแข่งขันเลือกเล่น โดยกราฟิกนั้นประกอบด้วยส่วนของกราฟิกตัวอักษรซึ่งเป็นตัวบทในการขับเคลื่อนการสื่อความหมาย (Text Driven) ให้ข้อมูลเกี่ยวกับหมวดคำถามที่ผู้เข้าร่วมแข่งขันเลือกเล่นได้ ขณะที่พื้นกราฟิกเบื้องหลัง

นั้น เป็นการปรับตัวตบแต่งเพื่อความสวยงาม ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิกเป็นวิธีการสื่อสาร ด้วยการใช้คำและภาพในการสื่อความหมาย

ในการออกแบบกราฟิกเพื่อใช้ในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้นั้น ก็ยังคงเป็นกราฟิกแบบ Text-based graphic ส่วนหลักๆในการสื่อความหมายนั้นอยู่ที่กราฟิกตัวอักษรเป็นสำคัญ หรือ Text Driven เป็นการให้ข้อมูลที่สำคัญ จำเป็นแก่ผู้อ่านมากขึ้น ผ่านการสื่อความหมายด้วยการอ่านทางสายตา ดังนั้นกราฟิกในงานชิ้นนี้จึงเป็นการทำหน้าที่สื่อสารในแง่ของการให้ข้อมูล ข้อมูลในเรื่องของหมวดคำถามที่ผู้เข้าแข่งขันจะสามารถเลือกเล่นได้ ขณะเดียวกันกราฟิกก็ทำหน้าที่อื่นร่วมด้วยในขณะเดียวกัน นั่นคือการทำหน้าที่ปรับตัวตบแต่ง เป็นการออกแบบกราฟิกเพื่อดึงดูดความสนใจ และการทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสาร การปรากฏขึ้นของกราฟิกในลักษณะของการเปิดเข้ามาเสมือนการเปิดช่องทางการสื่อสาร ขณะที่การเปิดออกเสมือนการปิดช่องทางการสื่อสาร

กราฟิกเมื่อถูกนำมาใช้ในงานชิ้นนี้เป็นการทำให้การสื่อความหมายมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น แม้ว่าหมวดคำถามที่ผู้ดำเนินรายการอ่านให้ผู้เข้าแข่งขันเลือกเล่น ผู้ชมรายการได้ยินพร้อมกับผู้เล่นเกมส์ แต่ผู้ชมรายการโทรทัศน์ชมผ่านสื่อที่เป็น Passive Media โอกาสที่จะถามซ้ำหากจำไม่ได้ไม่มี ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของกราฟิกที่จะช่วยให้ผู้ชม กรณีที่ผู้ชมฟังไม่ทันก็ยังมีโอกาสที่จะอ่านตัวบทต่างๆผ่านทางสายตา

กราฟิกเมื่อเข้ามาทำหน้าที่ตรงส่วนนี้ เสมือนการทำหน้าที่เดียวกับผู้ดำเนินรายการ ในการส่งสาร ในที่นี้สารคือชุดของหมวดคำถามให้เลือกเล่น การทำหน้าที่เหมือนกันจึงเป็นการผสมผสานเชิงหน้าที่

ในเรื่องการจัดวางกรอบภาพ ภายในกรอบภาพพื้นที่ด้านบนส่วนใหญ่คือภาพของผู้แข่งขันแต่ละคนซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการสื่อความหมายหลักในประเด็นการสนทนา การเลือกหมวดการเล่น ขณะที่พื้นที่ด้านล่างนั้นเป็นที่ที่จะวางข้อมูลที่ปลีกย่อย ที่นี้คือหมวดของคำถามที่อยู่ในรูปของกราฟิกที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าแข่งขันเลือกที่จะเล่น ซึ่งสอดคล้องกับแนวการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง คือ พื้นที่ด้านบนเป็นส่วนที่จัดวางข้อมูลที่มีความสำคัญ และพื้นที่ด้านล่างเป็นที่จัดวางรายละเอียด

ชิ้นงานที่ 1.4



สีฟ้าแสดงสถานะ  
ระดับคะแนนที่ผู้แข่งขัน  
ยังเล่นไม่ถึง

สีส้มอ่อนพร้อมลูกศร  
สองทางแสดงสถานะ  
ระดับคะแนนที่ผู้แข่งขัน  
กำลังเล่นอยู่

สีส้มเข้มแสดงสถานะ  
ระดับคะแนนที่ผู้แข่งขัน  
เล่นผ่านไปแล้ว



เวลาของการแข่งขันที่เหลืออยู่  
งานอดิเรกในยุคกลาง

แถบแสดงคะแนนการแข่งขัน  
0 - 4 คะแนน

หมวดคำถามให้ผู้แข่งขันเลือกเล่น

ภาพที่ 7.4 ภาพกราฟิกแสดงข้อมูลการแข่งขัน (คะแนน, หมวดคำถาม, เวลาการแข่งขัน)

(ดูใน DVD รหัส G 01, Chapter 5)

กราฟิกชิ้นงานที่ 1.4 มีลักษณะของกราฟิกในหลากหลายลักษณะถูกจัดวางเข้าด้วยกัน กราฟิกทางด้านซ้ายมือ เป็นกราฟิกที่ทำหน้าที่ในการสื่อความหมายเกี่ยวกับเรื่องของคะแนน ด้านล่างของกรอบภาพ สื่อความหมายเกี่ยวกับหมวดคำถามที่ผู้เล่นเลือกเล่น เหนือขึ้นไปด้านบน



ของกราฟิกที่สื่อความหมายเกี่ยวกับหมวดคำถาม ทำหน้าที่จับเวลา ซึ่งกราฟิกทั้งหมดสื่อความหมายด้วยตัวบท อันได้แก่ ข้อความ และ ตัวเลข เป็นสำคัญ เมื่อเปลี่ยนตัวผู้เล่นในหมวดคำถามอื่น กราฟิกเหล่านี้ก็ยังทำหน้าที่ในการสื่อความหมายต่อ ดังนั้นกราฟิกในงานชิ้นนี้จึงสอดคล้องกับแนวคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิก คือ สื่อ เป็นวิธีการของการสื่อสารประกอบด้วยการใช้ภาพและข้อความ บนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง ขณะเดียวกันก็เป็นการนำพาความคิดผ่านการรวมกันของคำและภาพ

ในการออกแบบกราฟิกของงานชิ้นนี้จะพบว่าการจัดวางของกราฟิกนั้นมีผลต่อการสื่อความหมายทั้งสิ้น เริ่มจากกราฟิกที่ถูกจัดวางไว้ทางด้านซ้ายของกรอบภาพนั้น เป็นการใช้กราฟิกรูปทรงเรขาคณิตอย่างสี่เหลี่ยม ตัวเลข การออกแบบเครื่องหมายอย่างลูกศรสองหัว และเรื่องของสีมาใช้ในการสื่อความหมาย เมื่อกราฟิกต่างจัดวางอยู่รวมกัน เท่ากับการจัดวางของสัญญาณภายใต้การกำกับของรหัส รหัสสารเชิงตรรกะอย่างตัวเลข 0-4 ถูกใช้สื่อความหมายแทนคะแนน ตั้งแต่ 1 คะแนน 4 คะแนน ขณะที่ ลูกศรสองหัวสีส้มอ่อน เป็นสัญญาณเชิงดัชนีบ่งชี้ถูกใช้เพื่อเชื่อมโยงไปยังความหมายที่ว่า “เป็นสถานะระดับคะแนนที่ผู้ทำการแข่งขันนั้นกำลังแข่งอยู่” นอกเหนือจากนั้น ยังมีการใช้รหัสของสีเข้ามาใช้ในการสื่อความหมาย เมื่อสัญญาณเชิงดัชนีบ่งชี้มีการเคลื่อนไหว (ลูกศรสองหัว) รหัสสีส้มอมแดง ถูกใช้ในการสื่อความหมายแทนระดับคะแนนที่ผู้เล่นนั้นเล่นผ่านระดับคะแนนดังกล่าวไปแล้ว รหัสสีส้มอ่อน สื่อความหมายถึงระดับคะแนนที่ผู้เล่นตอบคำถามอยู่ ขณะที่รหัสสีฟ้า ถูกใช้ในการสื่อความหมายถึง ระดับคะแนนที่ผู้เล่นยังเล่นไม่ถึง ขณะที่กราฟิกด้านล่างซึ่งเป็น Text-Based graphics นั้นสื่อความหมายด้วยกราฟิกตัวอักษรซึ่งเป็นตัวหลักในการสื่อความหมาย ขณะที่รหัสสารเชิงตรรกะซึ่งอยู่ในรูปแบบของตัวเลข สื่อความหมายถึง การจับเวลาที่มีหน่วยเป็นวินาที ซึ่งเวลาจะเป็นการจับเวลาแบบนับถอยหลังจากสามสิบนาทีก่อนสิ้นสุดวินาที

กราฟิกในงานชิ้นนี้เข้ามาช่วยในการสื่อความหมาย ประการที่หนึ่งคือการให้ข้อมูล ข้อมูลในที่นี้คือ ข้อมูลเกี่ยวกับคะแนนที่ผู้แข่งขันทำได้ ในระยะเวลาที่กำหนด ขณะเดียวกันกราฟิกก็ทำหน้าที่ประดับตกแต่ง การออกแบบที่เรียบง่าย ดูดความสนใจ หน้าที่โน้มน้าวความสนใจของผู้ชมซึ่ง เป็นผู้อ่านความหมายของกราฟิกให้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ ความรู้สึกที่ตื่นเต้นไปกับเกมส์การแข่งขัน

ในกราฟิกชิ้นนี้กราฟิกมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสื่อความหมาย ในช่วงการแข่งขันของรายการในช่วงนี้ เพราะหากขาดซึ่งกราฟิกแล้วนั้น คงเป็นการยากที่ผู้ชมรายการโทรทัศน์จะทราบได้ว่า การแข่งขันตอบคำถามในหมวดที่เลือกในช่วงเวลาสามสิบวินาทีนั้น ขณะนี้เวลานับถอยหลังมาเท่าไรแล้ว และตอนนี้ผู้แข่งขันมีคะแนนสะสมอยู่เท่าไร

การทำหน้าที่ของกราฟิกนั้น เป็นการทำหน้าที่เหมือนการทำหน้าที่ของผู้ดำเนินรายการ ฝ่ายจัดเกมส์การแข่งขัน ที่คอยควบคุมกติกาการแข่งขัน ในเรื่องของคะแนน คำถาม การจับเวลา ดังนั้น การเหมือนกันเชิงการทำหน้าที่ จึงเป็นไปในลักษณะของการผสมผสานเชิงหน้าที่

ในประเด็นของการจัดองค์ประกอบภาพในงานชิ้นนี้การจัดวางกราฟิกต้องคำนึงถึงการจัดวางมุมมองภาพที่กำหนดมาให้ โดยกราฟิกจะต้องไม่ไปบังตัวบทหลักซึ่งก็คือภาพเคลื่อนไหว ขณะเดียวกันก็ต้องสื่อความหมายในตัวกราฟิกเอง ดังนั้นการจัดวางองค์ประกอบภาพจึงไม่สอดคล้องตามหลักการจัดวางแต่ประการใด

### ชิ้นงานที่ 1.5



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 7.5 ภาพกราฟิกแสดงข้อมูลการแข่งขัน (คะแนน, เวลาการแข่งขัน)  
(ดูใน DVD รหัส G 01, Chapter 6)

กราฟิกในงานชิ้นที่ 1.5 เป็นการสื่อความหมายของกราฟิกด้วยตัวบทที่เป็นตัวเลข ซึ่งเป็นรหัสสารเชิงตรรกะ ในการสื่อความหมายการใช้ภาพกราฟิกง่าย ๆ รูปทรงเลขาคณิต ร่วมกับตัวเลข เพื่อสื่อความหมายในเรื่องคะแนนของข้อคำถาม และคะแนนของผู้แข่งขัน โอกาสที่ผู้แข่งขันแต่ละท่านจะมีสิทธิตอบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสารด้วยภาพและคำ บนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบกราฟิกได้เข้ามาช่วยสื่อความหมาย โดยเฉพาะในชิ้นงานนี้กราฟิกที่จัดวางในกรอบภาพมีการสื่อความหมายในหลายมิติด้วยกัน การใช้สารภาษาอย่าง ตัวเลข ซึ่งถือว่าเป็นสารที่มีรหัสคือรหัสเชิงตรรกะ สื่อความหมายถึงคะแนน หรือแต้มที่ผู้แข่งขันทำได้ กราฟิกมุมล่างทั้งซ้าย และขวา สื่อความหมายถึงคะแนนของผู้แข่งขันทั้งสอง เส้นสี่เหลี่ยมสีเหลืองเป็นกราฟิกหรือสัญลักษณ์ที่มีรหัสกำกับอยู่ ถูกออกแบบใช้ในการสื่อความหมายถึง “สถานะ หรือ โอกาสที่ผู้แข่งขันมีสิทธิที่จะตอบคำถาม ขณะที่กลุ่มของกราฟิกที่จัดวางไว้ตรงกลางภาพนั้นคือกลุ่มของสัญลักษณ์ภายใต้การกำกับของรหัส การเคลื่อนไหวหรือเบี่ยงเบนเบนของกราฟิกหรือสัญลักษณ์ไปทางซ้าย หรือขวา ถูกใช้ในการสื่อความหมายถึง “สถานะของผู้เข้าแข่งขันที่จะมีโอกาสตอบคำถามนั้น ด้วยคะแนนที่ระบุไว้ นอกจากนี้การใช้รหัสเข้ามากำกับในเรื่องของสี การเคลื่อนไหวของกราฟิก หรือสัญลักษณ์จากสีส้มไปเป็นสีฟ้า นั้น สีส้ม ถูกใช้ในการสื่อความหมายถึงเวลาที่หมดลงไป สีฟ้าสื่อความหมายถึงเวลาที่ยังคงเหลืออยู่ ทิศทางการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์นั้น การเปลี่ยนจากสีฟ้าเป็นสีส้มสื่อความหมายถึงเวลาที่หมดลงไป

การเข้ามาช่วยสื่อความหมายของกราฟิกนั้นคือการเข้ามาทำหน้าที่ในการให้ข้อมูล ในที่นี้คือการให้ข้อมูลเกี่ยวกับคะแนนของผู้เล่น โอกาสในการตอบคำถามของผู้เล่นแต่ละคน ขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่ประดับตกแต่ง สร้างความดึงดูดในการสื่อความหมาย และโน้มน้าวผู้ชมให้เกิดความสนใจ การมีส่วนร่วมไปกับผู้แข่งขัน

กราฟิกในงานชิ้นนี้นั้นมีความสำคัญต่อเกมส์การแข่งขัน เนื่องจากว่าหากไม่มีกราฟิกนั้น ผู้ชมรายการนั้นจะไม่มีทางที่จะเข้าใจการแข่งขันที่ดำเนินอยู่ โดยเฉพาะเรื่องของเวลา เวลาเป็นสิ่งที่ชี้บ่งว่าผู้แข่งขันคนไหนจะมีโอกาสตอบ และคะแนนคำตอบในช่วงเวลานั้นคือกี่คะแนน

การทำหน้าที่ของกราฟิกในการสื่อความหมาย กราฟิกทำหน้าที่ในการสื่อสาร สารในที่นี้ก็คือ ข้อมูลเกี่ยวกับคะแนน และโอกาสที่ผู้เข้าแข่งขันจะเลือกตอบ ซึ่งเป็นเสมือนกันในเชิงการทำหน้าที่ของกราฟิกและ การทำหน้าที่ของผู้ดำเนินรายการ จึงถือได้ว่าเป็นการเสมือนกันของกราฟิก และสิ่งที่อ้างอิงถึง เป็นการสมมติฐานเชิงหน้าที่นั่นเอง

การจัดองค์ประกอบภาพหลักๆ คือภาพผู้แข่งขัน คือตัวบทหลักในการสื่อความหมาย ขณะที่กราฟิกเป็นสิ่งที่เข้ามาทำให้การสื่อความหมายในรายการเกมส์โชว์สมบูรณ์ แต่ด้วยลักษณะการจัดวางนั้นไม่ได้สอดคล้องตามหลักการจัดวาง แต่จัดวางตามกรอบภาพ มอนทาจเพื่อให้เกิดความหมาย เป็นการออกแบบให้สอดคล้องกับรูปแบบการแข่งขันมากกว่า

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชิ้นงานที่ 2 วีดิทัศน์รายการแฟนพันธุ์แท้ ออกอากาศทางสถานีกองทัพบกช่อง 5 เมื่อวันที่ 17 พฤศจิกายน 2549 ประกอบด้วยชิ้นงานย่อย จำนวน 6 ชิ้นงาน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตามลำดับชิ้นงานดังต่อไปนี้

**ชิ้นงานที่ 2.1**



ภาพที่ 7.6 ภาพกราฟิกสรุปผลการแข่งขัน (ดูใน DVD รหัส G 02, Chapter 2)

กราฟิกชิ้นงานที่ 2.1 เป็นการนำกราฟิกเพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับคะแนนผลสรุปของผู้เล่นในรายการแต่ละคนในแต่ละสัปดาห์ที่ผ่านมา โดยกราฟิกที่น่าเสนอนั้น การสื่อความหมายเป็นลักษณะของการใช้กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย (Text-Driven) ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสารด้วยภาพและคำบนความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบกราฟิกเพื่อใช้ในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ยังคงใช้การออกแบบโดยในลักษณะของ Text-Based Graphic ในรูปของตาราง หลักๆในการสื่อความหมายอยู่ที่กราฟิกตัวอักษรเป็นส่วนขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย เป็นตัวบทในลักษณะของ Pretext การ

ออกแบบการสื่อความหมายของกราฟิกแบบ Text-Based Graphic ในรูปของตาราง สะดวกในการที่ผู้ผลิต สามารถที่จะเปลี่ยนแปลงนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจแก่ผู้ชม โดยเฉพาะในรายการดังกล่าวที่ผลคะแนนของผู้แข่งขันมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดสัปดาห์ต่อสัปดาห์ ข้อมูลที่ผ่านการจัดระเบียบช่วยให้ผู้ชมสามารถที่จะอ่านแบบสแกน และเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ในการใช้กราฟิกแบบ Text-Based Graphic ในตารางนั้นนอกเหนือจากเรื่องการจัดวางของกราฟิกหรือสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายแล้ว เรื่องของสีถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย โดยมีรหัสกำกับอยู่ อาทิ ชื่อของผู้เข้าร่วมแข่งขันที่เป็นสีเหลืองทอง สื่อความหมายถึง บุคคลที่อยู่ในห้าอันดับแรกที่มีคะแนนสูงสุดที่จะมีโอกาสเป็นแฟนพันธุ์แท้ ในส่วนของคะแนนรหัสสีแดงถูกใช้ในการสื่อความหมายถึง ลำดับคะแนนสูงสุดห้าอันดับแรก แต่การกำหนดรหัสของสีในการสื่อความหมายนั้นก็ยังสามารถสร้างความสับสนแก่ผู้ชมได้เช่นกัน หากผู้ชมอ่านข้อมูลไม่ระมัดระวัง เพราะสีแดงนั้นถูกใช้เป็นรหัสสีในส่วนของชื่อผู้เข้าแข่งขัน เพื่อสื่อถึงความหมายว่า ผู้ที่กำลังทำการแข่งขันอยู่ในขณะนี้ จากกรอออกแบบนั้นผู้ทำการศึกษาเห็นว่ากรอออกแบบกราฟิกในลักษณะดังกล่าวยังไม่ดีเท่าที่ควรโดยเฉพาะการใช้รหัสเรื่องสีในการสื่อความหมาย และการเลือกใช้รูปแบบตัวอักษร และช่องไฟของตัวอักษร ซึ่งลักษณะของกรอออกแบบ Text-Based Graphic ควรที่จะช่วยให้การอ่านข้อมูลนั้น ผู้ชมสามารถที่จะเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย และรวดเร็ว

สิ่งที่กราฟิกทำในงานชิ้นนี้จึงเป็นการทำหน้าที่สื่อสารในแง่ของการให้ข้อมูล ข้อมูลในเรื่องคะแนนการแข่งขันของผู้เข้าแข่งขัน ขณะเดียวกันนั้นกราฟิกก็ทำหน้าที่อื่นร่วมด้วยในขณะเดียวกัน นั่นคือการทำหน้าที่ประดับตกแต่ง เป็นการออกแบบกราฟิกเพื่อดึงดูดความสนใจ และการทำหน้าที่ช่องทางสื่อสาร การปรากฏขึ้นของกราฟิกในลักษณะของการเคลื่อนไหวเข้าขึ้นมาเสมือนการเปิดช่องทางสื่อสาร ขณะที่การเคลื่อนไหวออกเสมือนการปิดช่องทางสื่อสาร

กราฟิกในงานชิ้นนี้นั้นมีความสำคัญต่อเกมส์การแข่งขัน นั่นคือให้ผู้ชมการแข่งขันมีข้อมูลเบื้องต้น ตระเตรียมก่อนการชม เนื่องด้วยรายการแฟนพันธุ์แท้นั้นมีการออกอากาศ สัปดาห์ละครั้ง ตัวบทกราฟิกที่อยู่ลักษณะของ Pretext จะทำให้ผู้ชมมีความพร้อมก่อนที่จะอ่านตัวบทต่อไป

การทำหน้าที่ของกราฟิกในการสื่อความหมาย กราฟิกทำหน้าที่ในการสื่อสาร สารในที่นี้ก็คือ ข้อมูลเกี่ยวกับสรุปตารางคะแนนอาทิตย์ที่ผ่านมา ซึ่งเป็นเสมือนกันในเรื่องการทำหน้าที่ของกราฟิกและ การทำหน้าที่ของผู้ดำเนินรายการ จึงถือได้ว่าเป็นการเหมือนกันของกราฟิกและสิ่งที่อ้างอิงถึง เป็นการสมมูลฐานเชิงหน้าที่

การจัดองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย งานชิ้นนี้ข้อมูลหลักที่ต้องการนำเสนอ นั้นถูกจัดวางไว้กลางกรอบภาพนั้นคือข้อมูลสรุปคะแนนการแข่งขัน ซึ่งถือเป็นตัวบทหลักในการสื่อความหมาย สอดคล้องกับหลักของการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ

ชิ้นงานที่ 2.2



ภาพที่ 7.7 ภาพกราฟิกแสดงคำถาม, คำใบ้, มูลค่าคะแนนของข้อคำถาม (ดูใน DVD รหัส G 02, Chapter 3)

กราฟิกในงานชิ้นที่ 2.2 เป็นการใช้กราฟิกเพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับคำถามในเกมสการแข่งขัน คะแนน คำใบ้ของคำถาม ตัวคำถามนั้นจะเปลี่ยนไปตามการแข่งขัน แต่ในส่วนของกราฟิกนั้นยังคงเดิม โดยกราฟิกที่น่าเสนอ เป็นการสื่อความหมายในลักษณะของการใช้กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือสื่อ เป็นวิธีการสื่อสารด้วยภาพและคำนวณความมากขึ้น หรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบกราฟิกเพื่อใช้ในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้นั้นยังคงใช้การออกแบบโดยในลักษณะของ Text-Based Graphic หลักๆในการสื่อความหมายนั้นอยู่ที่กราฟิกตัวอักษรเป็นส่วนขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย เป็น Question Boxes กล่องข้อมูลที่น่าเสนอเกี่ยวกับคำถาม ส่วนของข้อมูลที่ผ่านการจัดระเบียบช่วยให้ผู้ชมสามารถที่จะอ่านการนำเสนอได้อย่างรวดเร็ว การใช้กราฟิกที่เป็นกล่องข้อความ และรูปแบบตัวอักษร สีตัวอักษร ช่วยในการแยกข้อมูล ง่ายที่ผู้ชมจะอ่านความหมาย เข้าถึงข้อมูลในแต่ละกล่อง ส่วนการสร้างการเคลื่อนไหวของกราฟิกตัวอักษรอย่างคำว่า “25 คะแนน” เป็นตัวสีแดงกระพริบ เสมือนการสร้างการเคลื่อนไหวให้กับสัญญาณ ถูกใช้สื่อความหมายถึงการเน้นมูลค่าคะแนนของคำถาม จากการศึกษาพบว่าในงานกราฟิกชิ้นนี้นั้น การออกแบบทำได้ดี นั่นคือการสร้างอ่านความหมายแก่ผู้ชมที่ทำให้ผู้ชมเข้าถึงข้อมูลเร็ว รูปแบบตัวอักษรที่มีขนาดต่างกัน สร้างความแตกต่าง และทำให้เข้าใจถึงความสำคัญของข้อมูลแต่ละส่วนที่กำลังนำเสนอ ข้อมูลส่วนที่สำคัญถูกเน้นด้วยตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่กว่าข้อมูลที่มีความสำคัญรองลงไป

สิ่งที่กราฟิกเข้ามาช่วยในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้นั้นคือ สื่อสารในการให้ข้อมูล ข้อมูลในเรื่องคำถามการแข่งขัน คำใบ้ คะแนน ขณะเดียวกันนั้นกราฟิกก็ทำหน้าที่อื่นร่วมด้วยในขณะเดียวกัน นั่นคือการทำหน้าที่ประดับตกแต่ง เป็นการออกแบบกราฟิกเพื่อดึงดูดความสนใจ และการทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสาร การปรากฏขึ้นของกราฟิกในลักษณะของการเคลื่อนไหวเข้าขึ้นมาเสมือนการเปิดช่องทางการสื่อสาร ขณะที่การเคลื่อนไหวออกเสมือนการปิดช่องทางการสื่อสาร

การทำหน้าที่ของกราฟิกในการสื่อความหมาย กราฟิกทำหน้าที่ในการสื่อสาร สารในที่นี้ก็คือ ข้อมูลเกี่ยวกับสรุปตารางคะแนนอาทิตย์ที่ผ่านมา ซึ่งเป็นเสมือนกันในเรื่องการทำหน้าที่ของกราฟิกและ การทำหน้าที่ของผู้ดำเนินรายการ จึงถือได้ว่าเป็นการเสมือนกันของกราฟิกและสิ่งที่อ้างอิงถึง เป็นการสมมูลฐานเชิงหน้าที่

การจัดองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย งานชิ้นนี้นั้นตัวบทหลักในการสื่อความหมายนั้นคือภาพเคลื่อนไหว ที่แสดงตัวผู้เข้าร่วมการแข่งขันที่ถูกจัดวางไว้กลางกรอบภาพ ขณะที่พื้นที่บริเวณขอบภาพด้านล่าง และด้านข้างถูกใช้ในการนำเสนอตัวบทที่เป็นกราฟิก เป็นการนำเสนอข้อมูลที่สนับสนุน สอดคล้องกับตัวบทหลักในการสื่อความหมาย คือ ข้อมูลคำถาม คะแนน คำใบ้ การจัดวางในลักษณะนี้สอดคล้องกับรูปแบบการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ คือพื้นที่ส่วนกลางของกรอบภาพนั้นถูกใช้เพื่อแสดงข้อมูลที่สำคัญ และพื้นที่บริเวณขอบภาพนั้นใช้เพื่อนำเสนอข้อมูลสนับสนุน



### ชิ้นงานที่ 2.3



ภาพที่ 7.8 ภาพกราฟิกแสดงคำถาม, คำใบ้, มูลค่าคะแนนของข้อคำถาม  
(ดูใน DVD รหัส G 02, Chapter 4)

กราฟิกชิ้นงานที่ 2.3 เป็นการใช้กราฟิกเพื่อสื่อความหมายผลสรุปการแข่งขันของผู้เข้าแข่งขัน โดยแสดงคะแนนรวม และคะแนนแยกแยะตามแต่ละหมวดคำถาม โดยกราฟิกที่น่าเสนอนั้นเป็นการสื่อความหมายในลักษณะของการใช้กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ สื่อ เป็นวิธีการสื่อสารด้วยภาพ และคำนวณความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบกราฟิกเพื่อใช้ในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้นั้นยังคงใช้การออกแบบโดยในลักษณะของ Text-Based Graphic หลักๆในการสื่อความหมายนั้นอยู่ที่กราฟิกตัวอักษรเป็นส่วนขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย การออกแบบจัดอยู่ในรูปของตารางแต่ไม่ปรากฏเส้นตารางให้เห็น การใช้ตารางในการนำเสนอข้อมูลช่วยให้สามารถนำเสนอข้อมูลที่มีความเฉพาะเจาะจงได้อย่าง รวดเร็ว อย่างในงานชิ้นนี้เป็นการนำเสนอข้อมูลที่เป็นการเจาะจงเฉพาะผู้เล่นเป็นรายบุคคล และนำเสนอลงไปในรายละเอียด การจัดระเบียบช่วยให้ผู้ชมสามารถที่จะอ่านการนำเสนอได้อย่างรวดเร็ว เข้าถึงข้อมูลที่ผู้ชมอยากรู้ สนใจ การใช้สีทำให้ผู้ชมแยกแยะข้อมูลออกจากกันได้ง่าย ภาพผู้เข้าแข่งขันที่ถูกจัดวางเข้ากับกราฟิกอื่น ๆ นั้น เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึงผู้เข้าแข่งขันที่อ้างอิงถึง

จากการศึกษาพบว่าในงานกราฟิกชิ้นนี้การออกแบบทำได้ดี คือการสร้างอ่านความหมายแก่ผู้ชมที่ทำให้ผู้ชมเข้าถึงข้อมูลเร็ว รูปแบบตัวอักษรที่อ่านง่าย สร้างความแตกต่างของข้อมูลด้วยสี ช่วยในการจำแนกข้อมูลในการอ่านความหมาย

สิ่งที่กราฟิกเข้ามาช่วยในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้นั้นคือ สื่อสารในการให้ข้อมูล ข้อมูลในเรื่องผลสรุปคะแนนของผู้แข่งขัน ขณะเดียวกันนั้นกราฟิกก็ทำหน้าที่อื่นร่วมด้วยใน ขณะเดียวกัน นั่นคือการทำหน้าที่ประดับตกแต่ง เป็นการออกแบบกราฟิกเพื่อดึงดูดความสนใจ และการทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสาร การปรากฏขึ้นของกราฟิกในลักษณะของการเคลื่อนไหวเข้า ขึ้นมาเสมือนการเปิดช่องทางการสื่อสาร ขณะที่การเคลื่อนไหวออกเสมือนการปิดช่องทางการ สื่อสาร

การทำหน้าที่ของกราฟิกในการสื่อความหมายนั้น กราฟิกทำหน้าที่ในการสื่อสาร สารใน ที่นี้ก็คือ ข้อมูลเกี่ยวกับสรุปตารางคะแนนของผู้แข่งขัน ซึ่งเป็นเสมือนกันในเชิงการทำหน้าที่ของ กราฟิกและ การทำหน้าที่ของผู้ดำเนินรายการ จึงถือได้ว่าเป็นการเสมือนกันของกราฟิกและสิ่งที่ อ้างอิงถึง เป็นการสมมูลฐานเชิงหน้าที่

การจัดองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายของกราฟิกชิ้นนี้จะว่าไปแล้วการจัดวาง ของกราฟิกถูกจัดวางไว้กลางกรอบภาพ คือเป็นพื้นที่ของการนำเสนอข้อมูลที่มีความสำคัญ ขณะเดียวกันการจัดวาง พื้นที่ส่วนบนลงมาส่วนล่างของงานกราฟิก ตัวบทที่เป็นกราฟิกนี้นำเสนอ ข้อมูลจะสิ่งที่สำคัญที่สุดนั่นคือ ข้อมูลทั่วไปที่มีความสำคัญในการนำเสนอ อันได้แก่ข้อมูลชื่อผู้ แข่งขัน ภาพผู้แข่งขัน อันดับโพล ขณะที่พื้นที่ในระดับล่างลงไปนำเสนอ ข้อมูลที่เป็นผลสรุปที่ผู้ แข่งขันนั้นทำได้ในแต่ละหมวด ซึ่งสอดคล้องกับการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่างที่ว่าพื้นที่ ด้านบนนั้นเป็นที่จัดวางข้อมูลทั่วไปที่มีความสำคัญ และพื้นที่ด้านล่างเป็นการนำเสนอข้อมูลที่เป็น รายละเอียด ดังนั้นในการจัดวางองค์ประกอบในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ จึงเป็นการผสม การจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ และคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่างเข้าไว้ ด้วยกัน

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ชิ้นงานที่ 2.4



ภาพที่ 7.9 ภาพกราฟิกแนะนำผู้เข้าแข่งขัน

(ดูใน DVD รหัส G 02, Chapter 5)

กราฟิกชิ้นงานที่ 2.4 เป็นการใช้กราฟิกเพื่อสื่อความหมายแนะนำผู้เข้าร่วมแข่งขัน โดยกราฟิกที่นำเสนอขึ้นเป็นการสื่อความหมายในลักษณะของการใช้กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือสื่อ เป็นวิธีการสื่อสารด้วยภาพและคำนวณความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง

การออกแบบกราฟิกเพื่อใช้ในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ยังคงใช้การออกแบบโดยในลักษณะของ Text-Based Graphic หลักๆในการสื่อความหมายนั้นอยู่ที่กราฟิกตัวอักษรซึ่งเป็นส่วนหลักในการขับเคลื่อนการสื่อความหมาย เป็น Fact Boxes กล่องข้อมูลที่น่าสนใจเกี่ยวกับข้อมูลบุคคล ส่วนของข้อมูลที่ผ่านมาการจัดระเบียบช่วยให้ผู้ชมสามารถที่จะอ่านการนำเสนอได้อย่างรวดเร็ว การใช้กราฟิกที่เป็นกล่องข้อความ และรูปแบบตัวอักษร สีตัวอักษร ช่วยในการจำแนกข้อมูล ง่ายที่ผู้ชมจะอ่านความหมาย

สิ่งที่กราฟิกเข้ามาช่วยในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้คือ สื่อสารในการให้ข้อมูลแนะนำผู้แข่งขัน หัวข้อที่ผู้แข่งขันเล่น อันดับโพล ขณะเดียวกันนั้นกราฟิกก็ทำหน้าที่อื่นร่วมด้วยใน

ขณะเดียวกัน นั่นคือการทำหน้าที่ประดับตกแต่ง เป็นการออกแบบกราฟิกเพื่อดึงดูดความสนใจ และการทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสาร การปรากฏขึ้นของกราฟิกในลักษณะของการเคลื่อนไหวเข้า ขึ้นมาเสมือนการเปิดช่องทางการสื่อสาร ขณะที่การเคลื่อนไหวออกเสมือนการปิดช่องทางการสื่อสาร

การทำหน้าที่ของกราฟิกในการสื่อความหมาย กราฟิกทำหน้าที่ในการสื่อสาร สารในที่นี่ก็คือ ข้อมูลแนะนำ ผู้แข่งขัน หัวข้อที่ผู้แข่งขันเล่น ซึ่งเป็นเสมือนกันในเชิงการทำหน้าที่ของกราฟิก และการทำหน้าที่ของผู้ดำเนินรายการ จึงถือได้ว่าเป็นการเสมือนกันของกราฟิกและสิ่งที่อ้างอิงถึง เป็นการผสมผสานเชิงหน้าที่

การจัดองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย ในกรอบงานชิ้นนี้ ข้อมูล หรือตัวบทหลักก็คือบุคคลที่ปรากฏเป็นภาพเคลื่อนไหวในกรอบภาพ ถูกจัดวางไว้พื้นที่ส่วนบนค่อนมาด้านล่างของกรอบภาพ ซึ่งถือได้ว่าเป็นพื้นที่ส่วนใหญ่ ขณะที่พื้นที่ด้านล่างของกรอบภาพนั้น เป็นการนำเสนอตัวบทที่เป็นกราฟิกในการให้ข้อมูลในส่วนของรายละเอียด คือเรื่องของชื่อ หัวข้อ อันดับโพล เป็นตัวบทที่เชื่อมโยงกับตัวบทหลักที่เป็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่งสอดคล้องกับหลักการจัดวางองค์ประกอบภาพคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง

## ชิ้นงานที่ 2.5





ภาพที่ 7.10 ภาพกราฟิกแสดงคำถาม คำตอบ และจับเวลาการแข่งขัน

(ดูใน DVD รหัส G 02, Chapter 6)

กราฟิกชิ้นงานที่ 2.5 เป็นการใช้กราฟิกเพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับคำถามในเกมส์การแข่งขัน ซึ่งตัวคำถามนั้นจะเปลี่ยนไปตามการแข่งขัน แต่ในส่วนของกราฟิกนั้นยังคงเดิม โดยกราฟิกที่นำเสนอเป็นการสื่อความหมายในลักษณะของการใช้กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย ขณะกราฟิกจับเวลาเป็นการใช้กราฟิกเรียบง่ายในการสื่อความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือสื่อ เป็นวิธีการสื่อสารด้วยภาพ และคำนวณความมากขึ้นหรือน้อยลงของทุกสิ่งทุกอย่าง และ กราฟิกก็คืองานของการทำ หรือ เลือกรูปภาพและจัดเรียงบนพื้นผิวเพื่อนำพาความคิด

การออกแบบกราฟิกเพื่อใช้ในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้หากแยกการวิเคราะห์ออกเป็นสองส่วน ส่วนที่หนึ่ง คือส่วนที่เกี่ยวกับคำถามการแข่งขันนั้นยังคงใช้การออกแบบโดยในลักษณะของ Text-Based Graphic หลักๆในการสื่อความหมายนั้นอยู่ที่กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย เป็น Question Boxes กล่องข้อมูลที่น่าสนใจเกี่ยวกับคำถาม ส่วนของข้อมูล คำถามที่ผ่านการจัดระเบียบช่วยให้ผู้ชมสามารถที่จะอ่านการนำเสนอได้อย่างรวดเร็ว การใช้กราฟิกที่เป็นกล่องข้อความ และรูปแบบตัวอักษร ช่วยในการจำแนกข้อมูล ง่ายที่ผู้ชมจะอ่านความหมาย เข้าถึงข้อมูลในแต่ละส่วนของกราฟิก ส่วนที่สอง กราฟิกที่ทำหน้าที่จับเวลานั้น เป็นการออกแบบเครื่องมือที่จะสื่อเรื่องของเวลาแบบง่ายๆ โดยใช้สีเหลี่ยมผืนผ้าแนวตั้ง แทนหน่วยเวลาหนึ่งวินาที การเพิ่มสูงขึ้นของกราฟิกสีเหลืองในกรอบ ก็คือการเคลื่อนไหวของสัญญาณที่มีรหัสกำกับในการสื่อความหมาย ซึ่งหมายถึงเวลาที่หมดลงไปในแต่ละวินาที สีเหลืองเต็มกรอบสีเหลี่ยมหนึ่งครั้ง เท่ากับเวลาหนึ่งวินาที

สิ่งที่กราฟิกเข้ามาช่วยในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้ คือ สื่อสารในการให้ข้อมูลข้อมูลในเรื่องคำถามการแข่งขัน คำใบ้ การจับเวลาการแข่งขัน ขณะเดียวกันนั้นกราฟิกก็ทำหน้าที่

อื่นร่วมด้วยในขณะเดียวกันคือการทำหน้าที่ระดับตักแตง เป็นการออกแบบกราฟิกเพื่อดึงดูดความสนใจ และทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสาร การปรากฏขึ้นของกราฟิกในลักษณะของการเคลื่อนไหวเข้าขึ้นมาเสมือนการเปิดช่องทางการสื่อสาร ขณะที่การเคลื่อนไหวออกเสมือนการปิดช่องทางการสื่อสาร

การสื่อความหมายของกราฟิกในงานชิ้นนี้พบว่า สารที่กราฟิกสื่อไปยังผู้รับสารหรือผู้ชม นั้น ก็คือคำถามที่ผู้แข่งขันเลือกเล่น ขณะเดียวกันนั้นกราฟิกก็ทำหน้าที่ในการจับเวลาในการตอบคำถามแต่ละคำถาม ซึ่งเป็นรหัสสารที่คล้องกับรหัสสารอันเกิดจากการทำหน้าที่ของผู้ดำเนินรายการ จึงถือได้ว่าเป็นการเหมือนกันเชิงการทำหน้าที่ จึงเป็นการสมสัจฐานเชิงหน้าที่

การจัดองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย ในงานชิ้นนี้จากการศึกษาจะพบว่า ตัวบทที่สำคัญในการสื่อความหมายกับผู้ชมก็คือตัวบทที่อยู่พื้นที่ตรงกลางของกรอบภาพ ขณะที่ตัวบทที่มาเชื่อมโยงในการสื่อความหมาย ก็ได้แก่ตัวบทกราฟิก ซึ่งจัดวางไว้บริเวณพื้นที่รอบกรอบภาพ อันได้แก่ด้านล่าง ด้านขวาข้าง สื่อความหมายในเรื่องของหมวดคำถามที่เล่น คำถามย่อย การจับเวลา ซึ่งตัวบทในส่วนของกราฟิกทั้งหมดจะเชื่อมโยงถึงกันแล้วยังทำหน้าที่เสริม หรือสนับสนุนตัวบทหลักที่เป็นภาพเคลื่อนไหวอีกด้วย ดังนั้นการจัดวางในงานชิ้นนี้จึงเป็นการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ คือพื้นที่ตรงกลางของภาพเป็นศูนย์กลางของข้อมูล พื้นที่รายรอบไปถึงขอบภาพเป็นส่วนที่มาสนับสนุน

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ชิ้นงานที่ 2.6



ภาพที่ 7.11 ภาพกราฟิกสัญลักษณ์แสดงการตอบผิด

(ดูใน DVD รหัส G 02, Chapter 7)

กราฟิกชิ้นงานที่ 2.6 เป็นการใช้กราฟิกเพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับการตอบผิดในแต่ละคำถาม ลักษณะของกราฟิกที่นำมาใช้เป็นการสร้างเครื่องหมายขึ้น รูปกากบาทซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ วิธีการทำเครื่องหมาย ซึ่งครอบคลุมการเขียนและการวาดเครื่องหมาย และกราฟิกก็คือ งานของการทำ หรือ เลือกรูปเครื่องหมายและจัดเรียงบนพื้นผิวเพื่อนำพาความคิด

กราฟิกชิ้นงานนี้เป็นกราฟิกที่มีพื้นฐานการออกแบบมาจากรูปแบบของการทำเครื่องหมายกากบาท ผ่านการออกแบบให้มีความเป็นลักษณะเฉพาะเพื่อใช้ในรายการ ซึ่งกราฟิกอันนี้ก็คือสัญลักษณ์ที่มีรหัสกำกับอยู่ ถูกใช้ในการสื่อความหมายแทนคำว่า “ผิด” ดังนั้นการที่ผู้ชมจะเข้าใจความหมายในกราฟิกนั้น เกิดจากผู้ชมนั้นมีความเข้าใจในรหัสของตัวกราฟิกหรือสัญลักษณ์เคลื่อนไหวของสัญลักษณ์นั้น ไม่ได้สร้างความหมายอื่นใด นอกจากการสร้างอารมณ์ในแก่ผู้ชม

กราฟิกเข้ามาช่วยในการสื่อความหมาย โดยการทำหน้าที่ในการให้ข้อมูล ในขณะเดียวกันนั้นคือการทำหน้าที่ประดับตกแต่ง เป็นการออกแบบกราฟิกเพื่อดึงดูดความสนใจ และเป็นการทำหน้าที่ช่องทางการสื่อสาร การปรากฏขึ้นของกราฟิกในลักษณะของการเคลื่อนไหวเข้าขึ้นมาเสมือนการเปิดช่องทางการสื่อสาร ขณะที่การเคลื่อนไหวออกเสมือนการปิดช่องทางการสื่อสาร

การทำหน้าที่ของกราฟิกในการสื่อความหมาย กราฟิกทำหน้าที่ในการตัดสินใจคำตอบของผู้  
แข่งขัน ซึ่งเป็นเสมือนกันในเชิงการทำหน้าที่ของกราฟิกและ การทำหน้าที่ของผู้ดำเนินรายการ จึง  
ถือได้ว่าเป็นการเสมือนกันของกราฟิกและสิ่งที่ย้ำอิงถึง เป็นการสมมูลฐานเชิงหน้าที่

การจัดองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย งานชิ้นนี้ไม่ได้มีการจัดวางที่สอดคล้อง  
ตามหลักการจัดวางองค์ประกอบภาพแต่ประการใด



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ชิ้นงานที่ 3 วิดีทัศน์รายการศึกตะหลิวผู้พิชิต ปี 2 (Cooking Showdown) ออกอากาศทางช่อง X-Zyte เมื่อวันที่ 7 มกราคม 2550 ประกอบด้วยชิ้นงานย่อย จำนวน 5 ชิ้นงาน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ตามลำดับชิ้นงานดังต่อไปนี้

### ชิ้นงานที่ 3.1



ภาพที่ 7.12 ภาพกราฟิกสื่อความหมายคำว่า “นักแสดงหญิง”

(ดูใน DVD รหัส G 03, Chapter 2)

กราฟิกชิ้นงานที่ 3.1 เป็นการใช้กราฟิกตัวอักษรในการสื่อความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิก คือ การสร้างเครื่องหมาย ครอบคลุมถึง การเขียนและการวาดเครื่องหมาย

งานชิ้นนี้กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวบ่งชี้ในการขับเคลื่อนการสื่อความหมาย ซึ่งกราฟิกตัวอักษรอ่านความหมายตามรหัสสารเชิงตรรกะในที่นี้ หมายถึง “นักแสดงหญิง” การเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ที่อยู่ในรูปของกราฟิกตัวอักษรยังสื่อความหมายในเรื่องของอารมณ์ความรู้สึก การเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ที่มีรหัสกำกับกับการสื่อความหมาย การขยายขนาดของรูปแบบตัวอักษร สื่อความหมายถึงความรู้สึก ขึ้นขอบในสิ่งที่กำลังนำเสนอ

โดยชิ้นงานนี้ ไม่ปรากฏลักษณะของการสมมติฐานแต่ประการใด

การจัดองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย จากการศึกษาพบว่า ตัวบ่งชี้ในการสื่อความหมายก็คือภาพเคลื่อนไหว ซึ่งถูกจัดวางไว้ตรงกลางกรอบภาพ ขณะที่ตัวบ่งชี้กราฟิกถูกจัดวางไว้พื้นที่ขอบล่างของกรอบภาพ เป็นส่วนที่สนับสนุนตัวบ่งชี้ที่ถูกจัดวางไว้ส่วนกลางของพื้นที่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวการจัดวางองค์ประกอบภาพแสดงคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ

### ชิ้นงานที่ 3.2



ภาพที่ 7.13 ภาพกราฟิกสื่อความหมายคำอุทาน “เฮ้ย”  
(ดูใน DVD รหัส G 01, Chapter 4)

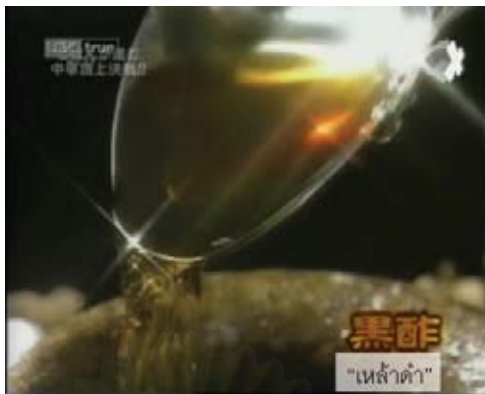
กราฟิกชิ้นงานที่ 3.2 เป็นการใช้กราฟิกตัวอักษรในการสื่อความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิก คือ การสร้างเครื่องหมาย ครอบคลุมถึง การเขียนและการวาดเครื่องหมาย

กราฟิกในที่นี้ กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการขับเคลื่อนการสื่อความหมาย ซึ่งกราฟิกตัวอักษรในที่นี้ สื่อความหมายถึง คำอุทานว่า “เฮ้ย” การเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ใช้ในการสื่อความหมายถึงอารมณ์ความรู้สึก

โดยชิ้นงานนี้ไม่ปรากฏลักษณะของการผสมผสานแต่ประการใด

การจัดองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย จากการศึกษาพบว่าตัวบทหลักในการสื่อความหมายก็คือภาพเคลื่อนไหว ซึ่งถูกจัดวางไว้ตรงกลางกรอบภาพ ขณะที่ตัวบทกราฟิกถูกจัดวางไว้พื้นที่ขอบล่างด้านล่างของกรอบภาพ เป็นส่วนที่สนับสนุนตัวบทที่ถูกจัดวางไว้ส่วนกลางของพื้นที่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวการจัดวางองค์ประกอบภาพแสดงคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ

### ชิ้นงานที่ 3.3



ภาพที่ 7.14 ภาพกราฟิกสื่อความหมายคำว่า “เหล้าดำ”  
(ดูใน DVD รหัส G 01, Chapter 3)

กราฟิกชิ้นงานที่ 3.3 เป็นการใช้กราฟิกตัวอักษรในการสื่อความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิก คือ การสร้างเครื่องหมาย ครอบคลุมถึง การเขียนและการวาดเครื่องหมาย

กราฟิกในที่นี้สื่อความหมายด้วยกราฟิกตัวอักษรเป็นหลักในการขับเคลื่อนการสื่อความหมาย ซึ่งกราฟิกตัวอักษรในที่นี้ หมายถึง “เหล้าดำ” การนำเอากราฟิกที่เป็นคำ หรือสารที่มีรหัสเชิงตรรกะเข้ามาสื่อความหมาย ก็เนื่องจากว่าตัวบทหลักนั้นคือภาพซึ่งหากไม่มีคำประกอบหรือกำกับภาพแล้วนั้น ความเข้าใจของผู้รับสารนั้น จะมีการตีความไปตามแต่ประสบการณ์แต่ละคน เมื่อกราฟิกเข้ามาใช้ กราฟิกจะช่วยในเรื่องของความชัดเจน ลดความคลุมเครือของการตีความสรุปก็คือการจำกัดความหมายตรงให้กับภาพ

และในการสื่อความหมายของกราฟิกชิ้นนี้นั้นไม่ปรากฏลักษณะของการสมมติฐานแต่ประการใด

การจัดองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย จากการศึกษาพบว่าตัวบทหลักในการสื่อความหมายก็คือภาพเคลื่อนไหว ซึ่งถูกจัดวางไว้ตรงกลางกรอบภาพ ขณะที่ตัวบทกราฟิกนั้นถูกจัดวางไว้พื้นที่ขอบล่างด้านขวาของกรอบภาพ ตัวบทกราฟิกคือ ความหมายของคำว่า “เหล้าดำ” จะไปสนับสนุนการสื่อความหมายให้กับภาพหลักที่เป็นภาพเคลื่อนไหว ในเรื่องความหมายของภาพ ดังนั้น การจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายจึงสอดคล้องกับแนวทางการจัดวางองค์ประกอบภาพคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ

### ชิ้นงานที่ 3.4



ภาพที่ 7.15 ภาพกราฟิกสื่อความหมายส่วนผสมอาหาร “เปาหล่าเจา”

(ดูใน DVD รหัส G 03, Chapter 5)

กราฟิกชิ้นงานที่ 3.4 กราฟิกที่นำมาใช้ในการสื่อความหมาย คือ กราฟิกให้รายละเอียด ข้อมูลของวัตถุที่ปรากฏภาพ โดยกราฟิกประกอบด้วยส่วนของกราฟิกตัวอักษรซึ่งเป็นตัวบทในการขับเคลื่อนการสื่อความหมาย (Text Driven) ให้ข้อมูลเกี่ยวกับหมวดคำถามที่ผู้เข้าร่วมแข่งขันเลือกเล่นได้ ขณะที่พื้นกราฟิกเบื้องหลังนั้น เป็นการประดับตกแต่ง ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิกเป็นวิธีการสื่อสารด้วยการใช้คำและภาพในการสื่อความหมาย

กราฟิกในที่นี้สื่อความหมายด้วยกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวบทหลักในการขับเคลื่อนการสื่อความหมาย ซึ่งกราฟิกตัวอักษรในที่นี้ สื่อความหมายเกี่ยวกับส่วนประกอบของอาหารที่เรียกว่า เปาหล่าเจา พร้อมทั้งบอกรายละเอียดของพริกชนิดนี้ การใช้กราฟิกตัวอักษรก็เพื่อจำกัดความหมายของภาพ โดยชิ้นงานนี้ไม่ปรากฏลักษณะของการผสมผสานแต่ประการใด

การจัดองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย จากการศึกษาพบว่า ตัวบทหลักในการสื่อความหมายก็คือภาพเคลื่อนไหว ซึ่งถูกจัดวางไว้พื้นที่ส่วนบนของกรอบภาพ ขณะที่ตัวบทกราฟิกถูกจัดวางไว้พื้นที่ด้านล่างของกรอบภาพ เป็นส่วนที่นำเสนอในรายละเอียดของข้อมูล ในที่นี้คือรายละเอียดเกี่ยวกับวัตถุดิบในการปรุงอาหาร ดังนั้นการจัดวางองค์ประกอบภาพในงานชิ้นนี้จึงสอดคล้องกับหลักการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง พื้นที่ส่วนบนนำเสนอข้อมูลที่มีความสำคัญ ส่วนพื้นที่ด้านล่างนำเสนอข้อมูลในรายละเอียด

### ชิ้นงานที่ 3.5



ภาพที่ 7.16 ภาพกราฟิกสื่อความหมายสถานที่ “อาคาสาวะ โตเกียว”  
(ดูใน DVD รหัส G 03, Chapter 05, TC: 08:57)

กราฟิกชิ้นงานที่ 3.5 เป็นการใช้กราฟิกตัวอักษรในการสื่อความหมายเกี่ยวกับสถานที่ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดกราฟิกที่ว่า กราฟิกคือ การสร้างเครื่องหมาย ครอบคลุมถึง การเขียน และการวาดเครื่องหมาย

กราฟิกในที่นี้คือ กราฟิกตัวอักษรเป็นตัวบทหลักในการขับเคลื่อนการสื่อความหมาย ซึ่งกราฟิกในที่นี้ สื่อความหมายว่า “ย่านอาคาสาวะ โตเกียว” การใช้กราฟิกตัวอักษรก็เพื่อจำกัดความหมายของภาพ โดยชิ้นงานนี้ ไม่ปรากฏลักษณะของการผสมผสานแต่ประการใด

การจัดองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมาย จากการศึกษาพบว่า ตัวบทหลักในการสื่อความหมายก็คือภาพกราฟิกซึ่งถูกจัดวางไว้ตรงกลางกรอบภาพเพื่อบ่งให้ทราบเกี่ยวกับสถานที่ ขณะที่ภาพเคลื่อนไหวที่จัดวางอยู่รอบๆ จะเป็นส่วนที่ทำหน้าที่สนับสนุนตัวบทหลัก นั่นก็คือกราฟิกในการสื่อความหมาย ดังนั้นการจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายของงานชิ้นนี้จึงสอดคล้องกับหลักการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ

#### โดยสรุปจากการวิเคราะห์รายการประเภทเกมส์โชว์

จากการศึกษาพบว่า กราฟิกส่วนใหญ่ที่ใช้ในการสื่อความหมายสำหรับรายการเกมส์โชว์เป็นกราฟิกในลักษณะของ Text-Based Graphic ซึ่งปรากฏรูปแบบของการนำเสนอข้อมูลในหลายลักษณะอันได้แก่ Table, Fact Boxes, Q&A Boxes, Issue Boxes เป็นต้น โดยทำหน้าที่ให้ข้อมูลเพิ่มเติมแก่ผู้ชมหรือผู้รับสาร การตระเตรียมข้อมูลให้อยู่ในรูปของการมองเห็นมากขึ้น จะทำให้ผู้ชมมีโอกาสที่จะอ่านอย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับรูปแบบของรายการเกมส์โชว์

ความหมายของกราฟิกที่ใช้ในรายการเกมส์โชว์ เกิดจาก

1. ความหมายที่มาจากกราฟิกที่เป็น Text-Based Graphic ซึ่งกราฟิกตัวอักษรเป็นตัวขับเคลื่อนหลักในการสื่อความหมาย ความหมายถูกอ่านตามรหัสสารเชิงตรรกะ
2. กราฟิกที่มีรูปแบบง่ายๆ ซึ่งถูกจัดวางเข้าด้วยกันภายใต้การกำกับของรหัส สร้างการสื่อความหมายด้วย การเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์ การจัดวางตำแหน่งของสัญลักษณ์
3. ความหมายอันเกิดจากการใช้รหัสสีในการสื่อความหมาย

บทบาทของกราฟิกในการทำหน้าที่สื่อสารในงานประเภทกีฬา ปรากฏการทำหน้าที่ดังนี้

1. หน้าที่ให้ข้อมูล
2. หน้าที่ประดับตกแต่ง
3. หน้าที่ช่องทางการสื่อสาร

การสื่อความหมายของกราฟิกในรายการเกมส์โชว์ ส่วนหนึ่งก็มาจากการสื่อความหมายด้วยการสมมติฐาน ซึ่งก็คือการเหมือนกันของรหัสสารที่นำเสนอซึ่งในที่นี้คือกราฟิก และรหัสสารของสิ่งที่นำเสนอแทน กราฟิกที่ปรากฏในรายการกีฬาเป็นลักษณะของการสมมติฐานเชิงหน้าที่เนื่องด้วยรหัสสารของกราฟิก มีลักษณะของการทำหน้าที่เช่นเดียวกับรหัสสารสิ่งที่นำเสนอแทน เช่นพิธีกรรายการ ผู้ดำเนินรายการ เป็นต้น

ความหมายอันเนื่องมาจากการจัดวางองค์ประกอบภาพ กราฟิกที่ปรากฏในชิ้นงานเกมส์โชว์มีลักษณะของการจัดวางสอดคล้องกับรูปแบบการจัดวางทั้งสองรูปแบบ คือ การจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง และการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ

## บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการสื่อสารเชิงกราฟิกสำหรับงานโทรทัศน์ เฉพาะเรื่อง ประเด็นของการศึกษานั้นก็เพื่อที่จะทำความเข้าใจในการสร้างความหมายอันเกิดจากการใช้สัญลักษณ์ที่ปรากฏในงานกราฟิกรายการโทรทัศน์เพื่อสื่อความหมาย การสื่อความหมายอันเกิดจากการผสมผสานของงานกราฟิกและ ความหมายอันเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบภาพ

ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยอาศัยกรอบแนวคิดทฤษฎี ดังนี้คือ ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) แนวคิดเรื่องการผสมผสาน (Isomorphism) แนวคิดเรื่อง การจัดวางองค์ประกอบภาพ (Meaning of Composition) แนวคิดเรื่องความหมายของกริด (Grid) แนวคิดเรื่อง Transtextuality โดยในส่วนของเนื้อหารายการที่จะทำการวิเคราะห์ ผู้วิจัยทำการเก็บ ข้อมูลจากการบันทึกวีดิทัศน์รายการ จำนวน 14 ชิ้นงาน โดยบันทึกมาจากรายการโทรทัศน์ระบบ บอกรับสมาชิกก็คือ รายการจากโทรทัศน์ประเภทบอกรับสมาชิกของบริษัท ยูไนเต็ต บรอดคาสต์ติ้ง คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) จำนวน 13 ชิ้นงาน และ 1 ชิ้นงานจากรายการเกมส์โชว์ทาง สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 5

จากการศึกษาวิเคราะห์ในเรื่อง การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการสื่อสารเชิงกราฟิก สำหรับงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง ปรากฏผลออกมาดังนี้

### ผลการวิจัย

#### 1. การสร้างความหมายตรงในการสื่อความหมายด้วยสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏ ในกราฟิกและเสียงของโทรทัศน์ในงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง

จากการศึกษาพบว่า ลักษณะของการสร้างความหมายตรงของกราฟิกในการสื่อ ความหมาย ในแต่ละรูปแบบรายการมีลักษณะดังนี้

ในรายการประเภทสารคดี กราฟิกในลักษณะสัญลักษณ์เชิงสัญลักษณ์สร้างความหมายตรง ด้วยการเสมือนกันไปยังสิ่งที่อ้างอิงถึง และการเคลื่อนไหวของสัญลักษณ์เป็นสำคัญ ขณะที่กราฟิกอื่น ที่ไม่ใช่สัญลักษณ์ จะสื่อความหมายภายใต้กำกับของรหัส ส่วนมากกราฟิกเหล่านี้ถูกใช้ในการสื่อ ความหมายถึงสิ่งที่เป็นนามธรรม การสร้างความหมายตรงให้เกิดขึ้นในบางชิ้นงานต้องการด้วยบท เสียง หรือรหัสของเสียงเข้ามาช่วยในการสื่อความหมาย

รายการประเภทกีฬา จากการศึกษาค้นคว้าว่าเป็นกราฟิกในลักษณะของ Text-Based Graphic เป็นส่วนใหญ่ ลักษณะของการสร้างความหมายที่เกิดขึ้น เกิดจากการขับเคลื่อนของ

กราฟิกที่เป็นตัวอักษร ซึ่งเป็นรหัสสารเชิงตรรกะเป็นสำคัญในการสื่อความหมาย ลักษณะของกราฟิกที่สื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ ปรากฏในการศึกษาโดยสร้างการสื่อความหมายโดยการเสมือนกันกับสิ่งที่อ้างอิงถึง ซึ่งกราฟิกสัญลักษณ์เหล่านี้ถูกใช้ในการสื่อความหมายในลักษณะของการสาธิตเพื่อพิสูจน์เชิงเหตุผล

รายการประเภทข่าว จากการศึกษาพบว่า กราฟิกที่อยู่ในลักษณะของสัญลักษณ์ที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมาย จะสร้างความหมายตรงก็ด้วยการเสมือนกันของกราฟิกไปยังสิ่งที่อ้างอิงถึง อาทิเช่น แผนที่ ขณะที่กราฟิกอื่นที่ปรากฏในรายการข่าวในลักษณะของการนำเสนอข้อมูลกีฬา สังคม เศรษฐกิจจะเป็นกราฟิกแบบ Text-Based Graphic ซึ่งสื่อความหมายก็ด้วยการขับเคลื่อนของตัวกราฟิกอักษร สื่อความหมายตามรหัสสารเชิงตรรกะเป็นสำคัญ

และรายการประเภทเกมส์โชว์ จะเป็นกราฟิกแบบ Text-Based Graphic ซึ่งสื่อความหมายก็ด้วยการขับเคลื่อนของตัวกราฟิกอักษร ซึ่งสื่อความหมายตามรหัสสารเชิงตรรกะเป็นสำคัญ และกราฟิกที่สื่อความหมายภายใต้การกำกับของรหัส

## 2. การสื่อความหมายด้วยลักษณะการสมมูลฐานของกราฟิกในงานโทรทัศน์ เฉพาะเรื่อง

การสื่อความหมายด้วยการสมมูลฐานนั้นจากการศึกษาทั้ง 4 ประเภทรายการนั้น การสื่อความหมายด้วยการสมมูลฐานถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมายสำหรับรายการสารคดี และรายการข่าวเป็นลักษณะของการสื่อความหมายด้วยการสมมูลฐานเชิงโครงสร้าง คือการนำเสนอด้วยลักษณะของความเสมือนกันในเรื่องรูปร่างของวัตถุ สีที่ใช้ พื้นผิวของวัตถุ รวมถึงการใช้รหัสมุมมองในการสื่อความหมาย ขณะที่รายการประเภทกีฬา และเกมส์โชว์ การสมมูลฐานที่เกิดขึ้นเป็นการสมมูลฐานในเชิงของการทำหน้าที่ รหัสสารของกราฟิกมีการทำหน้าที่เสมือนกับการทำหน้าที่ของสิ่งที่กราฟิกอ้างอิงถึง ดังนั้นการสมมูลฐานที่เกิดขึ้นจึงเป็นการสมมูลฐานเชิงหน้าที่

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



### 3. การสื่อความหมายอันเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบกราฟิก การเคลื่อนไหวของภาพกราฟิกและกล้องโทรทัศน์ในงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า การวางองค์ประกอบภาพเพื่อการสื่อความหมายในแต่ละประเภทรายการดังนี้

#### ประเภทรายการข่าว

สำหรับการจัดวางขององค์ประกอบของกราฟิกในรายการประเภทข่าว จากการศึกษาวิจัยพบว่า ลักษณะการจัดวางองค์ประกอบภาพในรายการข่าวที่มีการนำเสนอข้อมูลแบบ Text-Based Graphic แล้ว รูปแบบการจัดวางองค์ประกอบภาพในการสื่อความหมายจะเป็นการจัดวางแบบผสมผสานระหว่างการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ และการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง ขณะที่กราฟิกรายการข่าวที่เป็นกราฟิกแบบเคลื่อนไหว การจัดวางไม่สอดคล้องกับรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง

#### ประเภทรายการสารคดี

การจัดวางองค์ประกอบภาพ ไม่ปรากฏการจัดวางที่สอดคล้องกับรูปแบบการจัดวางในรูปแบบใด เนื่องจากการนำเสนอเรื่องราวของกราฟิกในรายการประเภทสารคดีเป็นการใช้ภาพกราฟิกในลักษณะสามมิติ การใช้รหัสสัญลักษณ์ และการเคลื่อนไหวของสัญญาณในการสื่อความหมาย

#### ประเภทรายการเกมส์โชว์

การจัดวางของกราฟิกในรายการประเภทเกมส์โชว์ ลักษณะการจัดวางคุณค่าของข้อมูลในรายการเกมส์โชว์ส่วนใหญ่ การจัดวางกราฟิกปรากฏจะจัดวางไว้พื้นที่ส่วนล่างของกรอบภาพซึ่งสอดคล้องกับหลักของการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง คือพื้นที่ส่วนด้านล่างของกรอบภาพ เป็นพื้นที่ของการนำเสนอในรายละเอียดของการแข่งขัน ในที่นี้คือการนำเสนอในรายละเอียดอันได้แก่ คำถามเกมส์การแข่งขัน การเฉลยคำถาม สรุปผลคะแนน

#### ประเภทรายการกีฬา

การจัดวางองค์ประกอบภาพสำหรับการจัดวางของกราฟิกในรายการประเภทของกีฬานี้ จากการศึกษาวิจัยพบว่า มีลักษณะของการจัดวางสอดคล้องกับรูปแบบการจัดวางทั้ง 3 รูปแบบ คือ การจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบซ้ายขวา การจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบบนล่าง และการจัดวางคุณค่าของข้อมูลแบบศูนย์กลางไปสู่ขอบภาพ

### ข้อจำกัดในการวิจัย

เนื่องด้วยผู้วิจัยจำกัดข้อมูลการศึกษาไว้ที่ว่า การศึกษากราฟิกที่ปรากฏในงานโทรทัศน์นั้น เป็นนำข้อมูลมาศึกษาโดยอาศัยหลักเกณฑ์ในการคัดสรรข้อมูลมาศึกษา และข้อจำกัดเรื่องของเวลาในการทำการศึกษา ซึ่งในความเป็นจริงแล้วลักษณะของการใช้กราฟิกในการสื่อความหมายนั้น ในแต่ละประเภทรายการยังอีกหลายลักษณะ ตามแต่ละรูปแบบของรายการ ซึ่งบริบทของการนำเสนอทั้งภาพและเนื้อหาก็จะถูกจำกัดด้วยเงื่อนไขบางประการที่น่าที่จะหยิบยกมาทำการศึกษาต่อไป

### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษา “การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ในการสื่อสารเชิงกราฟิกของงานโทรทัศน์เฉพาะเรื่อง” ในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอแนะสิ่งที่น่าสนใจในการศึกษาวิเคราะห์ต่อไปในอนาคตดังนี้

1. การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งแต่การศึกษาเรื่องการศึกษาการสื่อความหมายของกราฟิกที่ปรากฏในงานโทรทัศน์ที่มาจาก การคัดสรรเพียงอย่างเดียว ซึ่งเน้นที่บริบทของกราฟิกที่ใช้ในส่วนเนื้อหาของรายการเป็นสำคัญ ดังนั้นน่าที่จะมีการศึกษาการสื่อความหมายของกราฟิกในส่วนของไตเติ้ลรายการในการสื่อความหมายเกี่ยวกับตัวรายการต่อไป
2. ควรที่จะมีการศึกษาการสื่อความหมายของกราฟิกในรายการโทรทัศน์ไทย ถึงรูปแบบวิธีการสร้างความหมายของกราฟิกในการสื่อความหมาย อันเนื่องด้วยการใช้กราฟิกก็เสมือนข้อตกลงร่วมกันทางสังคม ซึ่งจะสะท้อนถึงการสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และวัฒนธรรมของสังคมนั้นๆ

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

เมธา เสรีธนาวงศ์. การวิเคราะห์รูปแบบส่วนประกอบโทรทัศน์. กรุงเทพมหานคร: นิเทศศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547. (เอกสารไม่ตีพิมพ์)  
สกนธ์ ภู่งามดี. พื้นฐานการออกแบบกราฟิก. กรุงเทพมหานคร: บริษัท บู้ค พอยท์, 2547.

### ภาษาอังกฤษ

Aristotle. The Art of Rhetoric. (Translated by H.C.Lawson-Tancred) London: Penguin  
Books, 1991.

Barnard, M. Graphic Design as Communication. New York: Routledge, 2005.

Chandler, Daneil. Semiotics: The Basics. New York: Routledge, 2002.

Genette, Gerard. The Architect: An Introduction. (Translated by Jane E. Lewin) Berkley  
CA: University of California Press, 1992.

Genette, Gerard. Palimpsests: Literature in the Second Degree. (Translated by Channa  
Newman and Claude Doubinsky) Lincoln, NB: University of Nebraska Press,  
1997.

Genette, Gerard. Paratexts: Thresholds of interpretation. (Translated by Jane E. Lewin)  
Cambridge University Press, 1997.

Hollis, R. Graphic Design. London: Thames and Hudson, 1994.

Jennifer George-Palilonis. A Practical Guide to Graphics Reporting. Oxford: Focal Press,  
2006.

Jobling, P. and Crowley, D. GraphicDesign: Reproduction and Representation since  
1800. Manchester: Manchester University Press, 1996.

Kress, G. and van Leeuwen, T. Reading Images: The Grammar of Visual Design.  
London: Routledge, 2006.

Lupton, E. Reading Isotype. Design. Issues 3. (Autumn 1986): 47-58.

McCroskey, J. and Wheelless L. Introduction to Human Communication. Boston: Allyn &  
Becon, 1976.

McCutchan, R. Tobin, K. and Koehler, A. Graphic: A Visual Language. Melbourne: Jacaranda, 1992.

O'Sullivan, T., Hartley, J., Sauders, D., Montgomery, M., and Fiske, J. Key Concepts in Communication and Cultural Studies. 2<sup>nd</sup> Edition. London: Routledge, 1994.

Williamson, J.H. The Grid: History, Use and Meaning. Design. Issues 3. (Autumn 1986): 15-30.



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายชินกฤต อุดมลาภไพศาล เกิดที่ตรัง สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีจากคณะศึกษาศาสตร์ สาขาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ และเข้าศึกษาต่อในภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปัจจุบันทำงานในตำแหน่งเจ้าหน้าที่สำนักเลขานุการคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย