

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ให้เห็นถึงตรรกะของผู้ผลิตในการผลิตและการสื่อความหมายในภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์และกระบวนการสร้างความหมายในเชิงมายาคติ (Myth) ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนไทย เรื่อง “ปลาบู่ทอง” และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน” โดยได้นำแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้เป็นแนวทางในการศึกษาดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ (Animation) ในประเทศไทย
2. แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน
3. แนวคิดเชิงมายาคติ (Myth)
4. แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นไทย
5. แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative)

#### แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ (Animation) ในประเทศไทย

ภาพยนตร์การ์ตูน หรือ Animation นั้นมีรากศัพท์มาจากคำว่า animate ซึ่งแปลว่า การทำให้มีชีวิต (To create life) ดังนั้นคำว่า Animation จึงหมายถึง การนำสิ่งที่เคลื่อนไหวไม่ได้ให้เคลื่อนไหวได้ราวกับสิ่งมีชีวิต โดยอาศัยหลักการสำคัญของภาพยนตร์นั่นก็คือ หลักภาพติดตา (Persistence of action) ซึ่งโดยปกติแล้วมนุษย์จะเห็นภาพติดตา 24 ภาพต่อวินาที ฉะนั้นเราจึงต้องบันทึกภาพวัตถุที่มีการเปลี่ยนแปลงทีละภาพ แล้วนำออกฉายในเครื่องฉายภาพยนตร์ด้วยอัตราเร็ว 24 ภาพต่อวินาที ก็จะได้ภาพวัตถุที่เคลื่อนไหวไม่ได้ (ไม่มีชีวิต) เคลื่อนไหวเองได้เหมือนมีชีวิต อันเป็นหัวใจสำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนนั่นเอง (นฤมล อุดมไพชยนต์, 2536)

ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation) นั้นจัดเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่ศิลปินหรือ animator จะต้องใช้ความละเอียดอ่อนทางอารมณ์ ความรู้สึกต่อเนื้อเรื่องที่จะถ่ายทอดลงสู่ตัวการ์ตูนที่สร้างจากภาพวาดด้วยมือแบบเดิม ผ่านกระบวนการผลิตด้วยเทคนิคแบบเซล แอนิเมชัน (cel animation) เทคนิคแบบเคลย์ (claymation) หรือการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการผลิต ซึ่งเป็นเทคนิคการสร้างภาพให้เคลื่อนไหวมีชีวิต จากภาพถ่ายเส้นระบายสีเป็นภาพที่เลียนแบบคน สัตว์ และสิ่งของ ตลอดจนชนธรรมชาติต่าง ๆ

เพื่อถ่ายทอดความหมายเรื่องราวผ่านภาพที่มีความเคลื่อนไหวคล้ายคลึงธรรมชาติจากนั้นนำมาทำการถ่ายทำเป็นภาพยนตร์และการบันทึกเสียงที่เป็นเสียงพากย์ เสียงดนตรี และเสียงประกอบอื่น ๆ (วารสารเศรษฐกิจวิเคราะห้, ม.ค. 2543)

นอกจากนี้ Anthony Kinsey (1973) ยังได้กล่าวถึงองค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนไว้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนเกิดจากความสามารถในการสร้างสรรค์ของศิลปินผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอย่างมีศิลปะที่งดงาม โดยสามารถตั้งใจผู้ชมโดยเฉพาะเด็ก ๆ ให้หลงใหลในรูปแบบและองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งในด้านเวลา (Timing), ตัวละคร (Character), การเคลื่อนไหว (Movement) และฉากหลัง (Background)

ถึงแม้ว่ากระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนนั้นจะมีความซับซ้อน ยุ่งยากและต้องใช้เงินทุนในการผลิตสูงกว่าการผลิตภาพยนตร์ทั่ว ๆ ไป แต่ความพิเศษของภาพยนตร์การ์ตูนนั้นอยู่ตรงที่การผลิตที่ทำให้เกิดลักษณะเฉพาะตัวของภาพยนตร์การ์ตูนขึ้นมา ซึ่งเป็นเสน่ห์ของภาพยนตร์ประเภทนี้ ที่ทำให้ผู้คนยังคงให้ความสนใจอย่างต่อเนื่อง เราสามารถจำแนกลักษณะพิเศษของภาพยนตร์การ์ตูนดังกล่าวได้ 7 ประการด้วยกัน คือ

1. ภาพยนตร์การ์ตูนสามารถถ่ายทอดสิ่งที่เป็นนามธรรมให้ออกมาเป็นรูปธรรมได้อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น จากบทภาพยนตร์ที่ว่า "เขาเป็นคนหน้าเงิน" ซึ่งเป็นสิ่งที่อธิบายได้ค่อนข้างยาก แต่ในภาพยนตร์การ์ตูนนั้นเราสามารถสร้างภาพที่สื่อถึงข้อความดังกล่าวออกมาได้โดยง่าย จากตัวอย่างดังกล่าวเราก็อาจจะสร้างภาพตัวการ์ตูนตัวหนึ่งที่มีรูปธนบัตรหรือเหรียญเงินบนใบหน้าได้ นอกจากนี้สิ่งที่เป็นนามธรรมต่าง ๆ ก็สามารถสื่อด้วยภาพได้อย่างชัดเจน เข้าใจง่ายโดยใช้ภาพทำนองเดียวกันนี้ เช่น ความรัก ก็อาจแทนด้วยหัวใจ หรือความโกรธก็แทนด้วยภาพตัวการ์ตูนที่มีกองไฟอยู่บนศีรษะ เป็นต้น

2. ภาพยนตร์การ์ตูนนั้นสามารถทำในสิ่งที่ภาพยนตร์ไลฟ์แอคชั่นนั้นมีข้อจำกัดบางอย่างที่ไม่สามารถทำได้ เช่น ภาพยนตร์ที่ต้องแสดงถึงการทำงานของอวัยวะต่าง ๆ ภายในร่างกาย เราสามารถใช้ภาพยนตร์การ์ตูนอธิบายได้เป็นอย่างดี โดยจะเห็นได้จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง นิทานชีวิต เป็นต้น

3. ภาพยนตร์การ์ตูนสามารถใช้เทคนิคพิเศษเพื่อเน้นบางส่วนที่ต้องการเน้น และสามารถที่จะตัดส่วนที่ไม่ต้องการออกได้เช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น เราสามารถวาดเฉพาะส่วนที่ต้องการแล้วใช้ลูกศรเน้นลงไปอีกครั้งก็สามารถทำได้

4. ภาพยนตร์การ์ตูนไม่ค่อยมีข้อจำกัดในเรื่องของความล้าสมัยเหมือนกับภาพยนตร์ไลฟ์แอคชั่น ด้วยเหตุที่ว่าภาพยนตร์ประเภทไลฟ์แอคชั่นมักจะถูกจำกัดด้วยยุคสมัยของนักแสดง เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ฯลฯ ดังนั้นภาพยนตร์การ์ตูนจึงมีความเป็นอมตะมากกว่าเพราะไม่ว่าเราจะอยู่ในยุคสมัยใดก็จะไม่รู้สึกรู้สีกว่าภาพยนตร์การ์ตูนที่ชมนั้นล้าสมัย

5. ภาพยนตร์การ์ตูนนั้นไม่มีข้อจำกัดเกี่ยวกับความสมจริงหรือเหมือนจริงอยู่เลย

6. ภาพยนตร์การ์ตูนไม่มีขอบเขตในเรื่องของจินตนาการ เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนไม่ได้ถูกจำกัดด้วยเรื่องของความสมจริง ดังนั้นเราจึงสามารถที่จะใช้จินตนาการได้อย่างเต็มที่ที่ไม่มีขีดจำกัดอันเป็นลักษณะที่ก่อให้เกิดเสน่ห์ในภาพยนตร์การ์ตูนนั่นเอง

7. ภาพยนตร์การ์ตูนจะมีความแปลกใหม่อยู่เสมอ ซึ่งก็เป็นผลสืบเนื่องมาจากลักษณะพิเศษที่ว่าภาพยนตร์การ์ตูนไม่มีขอบเขตของจินตนาการ จึงทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนมีความแปลกใหม่ตลอดเวลา เด็ก ๆ จึงชื่นชอบและสามารถตอบรับ ความแปลกใหม่ เหล่านี้ได้อย่างสนุกสนาน

ในส่วนของภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์นั้น จะมีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาและงบประมาณอยู่มาก เทคนิคที่ใช้ในการถ่ายทำจึงมักเป็นแบบ Limited Animation ซึ่งประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย ตัดทอนรายละเอียดต่าง ๆ ของภาพยนตร์การ์ตูนออกแต่ยังคงรักษาเนื้อหาเรื่องราวและถ่ายทอดความหมายหลัก ๆ ให้คงอยู่ได้ ซึ่งผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์จำเป็นต้องมีความเชี่ยวชาญทางเทคนิคระดับสูงและมีประสบการณ์ในการผลิตจึงจะสามารถผลิตภาพยนตร์การ์ตูนออกมาได้อย่างมีคุณภาพ

ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์นั้นส่วนใหญ่จะนำเสนอเป็นตอนๆซึ่งเรื่องราวอาจจะจบหรือไม่จบในตอนก็ได้ แต่มักมีความต่อเนื่องหรือเป็นเรื่องราวเดียวกัน ซึ่งภาพยนต์ชุดหนึ่งนั้นอาจมีความยาวกี่ตอนก็ได้



## พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนในประเทศไทย

ประเทศไทยของเรานั้นเริ่มมีศิลปะที่เรียกว่า แอนิเมชันเป็นของตนเองมานานแล้ว ซึ่งก็ได้แก่ “หนังตะลุง” นั่นเอง หากศิลปะซึ่งเรียกได้ว่าเป็นภูมิปัญญาของคนไทยแขนงนี้ได้รับการพัฒนาและดัดแปลงโดยใช้เทคโนโลยีการสร้างภาพยนตร์เข้าช่วย เป็นไปได้มากกว่าจะสามารถพัฒนาเป็นภาพยนตร์การ์ตูนในที่สุด แต่คนไทยกลับมองเพียงแค่ว่า หนังตะลุงเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สมควรอนุรักษ์ไว้เท่านั้น จึงไม่มีการพัฒนาศิลปะดังกล่าวขึ้นมาเลย ในขณะที่ต่างประเทศได้มีการพัฒนาการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนจนเกิดเป็นธุรกิจอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นสหรัฐอเมริกาหรือญี่ปุ่น โดยศูนย์กลางการผลิตแอนิเมชันของโลกก็กระจุกตัวอยู่ที่สองประเทศนี้

สำหรับประเทศไทยนั้นก็มีผู้ริเริ่มจุดประกายให้กับวงการภาพยนตร์การ์ตูนไทยไว้บ้างแล้วแต่ขาดการพัฒนาอย่างจริงจังและต่อเนื่อง จึงทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนไทยยังไม่ก้าวหน้าเท่าที่ควร ผู้ที่ประเทศไทยยกย่องว่าเป็นผู้สร้างหนังการ์ตูนไทยคนแรกก็คือ เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน เขาเป็นนักวาดเขียนที่มีชื่อเสียง ผลงานที่มีชื่อเสียงของเขาได้แก่ ภาพผู้หญิงสวย ๆ ที่อยู่บนหน้าปกของนิตยสารเนตรนารี ภาพประกอบนิยายชุด “ขุนศึก” ของไม้เมืองเดิมและเขาเป็นผู้สร้างสรรค์หน้าตาของพลนิกรกิมหงวนให้ออกมาเป็นรูปเป็นร่างตรงตามจินตนาการของ “ป.อินทรปาลิต” ผู้แต่งหนังสือได้อย่างยอดเยี่ยมด้วยฝีมือประสพการณ์และแรงบันดาลใจจากการได้ชมภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศที่เข้ามาฉายในเมืองไทย เขาจึงพยายามที่จะทดลองสร้างหนังการ์ตูนด้วยตนเอง โดยเริ่มต้นจากเทคนิควิธีแบบ วอลท์ ดิสนีย์ ในที่สุดเขาก็สามารถทำหนังการ์ตูนให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวได้สำเร็จ โดยได้แบบอย่างจากตัวการ์ตูน “ขุนหมื่น” ของสวัสดิ์ จุฑะระพ มาเป็นตัวแสดงนำ ภาพยนตร์ดังกล่าวเป็นภาพยนตร์การ์ตูนขนาด 35 มม. มีความยาวประมาณ 100 ฟุต เป็นเรื่องราวของชาวนาและมีเนื้อหาเกี่ยวกับการแนะนำการเกษตร มีวัตถุประสงค์เพื่อนำไปใช้อบรมพัฒนาตามนโยบายของรัฐบาลสมัยนั้น คือ รัฐบาลโดยการนำของจอมพล ป.พิบูลสงคราม แต่คณะรัฐมนตรีกลับมองไม่เห็นความสำคัญทำให้คุณเสน่ห์ผิดหวังมาก ประกอบกับร่างกายที่ทรุดโทรมจากการทำงานอยู่กับสารเคมีนาน ๆ หลังจากนั้นคุณเสน่ห์ก็ถึงแก่กรรม ในที่สุด

ผู้ที่สานต่อเจตนารมณ์ของคุณเสน่ห์ คล้ายเคลื่อน ก็คือ คุณปยุต เงากระจ่าง ผู้ที่ได้รับฉายาว่า “วอลท์ ดิสนีย์เมืองไทย” ในปี พ.ศ. 2498 เขาได้พยายามสร้างภาพยนตร์การ์ตูนสีโกดักโครมขนาด



16 มม. มีความยาวประมาณ 400 ฟุต ใช้เวลาในการฉายทั้งสิ้น 12 นาทีจนเป็นผลสำเร็จ โดยใช้ชื่อเรื่องว่า “เหตุมหัศจรรย์” ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ยังไม่มีเสียงต้องอาศัยเสียงพากย์เช่นเดียวกับภาพยนตร์อื่น ๆ ในสมัยนั้น คุณปยุตได้ศึกษาการทำภาพยนตร์การ์ตูนจากเอกสารต่างประเทศเท่าที่สามารถจะหาได้ในสมัยนั้น ประกอบกับการค้นคว้าทางเทคนิคการทำภาพยนตร์การ์ตูนจากผู้ที่เคยร่วมงานกับคุณเสนห์มาก่อน ซึ่งอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตก็อาศัยฟิล์มเอ็กซ์เรย์ที่ทางโรงพยาบาลทิ้งแล้วมาแช่กับน้ำด่างจืดแล้ว ส่วนเงินทุนที่ใช้นั้นก็มาจากเงินที่ได้จากช่วงที่ทำงานธนาคาร เขาใช้เวลาในการผลิตประมาณ 8 เดือน ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเหตุมหัศจรรย์ก็ออกฉายอย่างเป็นทางการครั้งแรกที่โรงภาพยนตร์บรอดเวย์ สามแยก โดยฉายเป็นภาพยนตร์ประกอบโปรแกรมหนังเรื่อง “ทูลบุรุษทูล” ของ ส.อาสนจินดา ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ได้สร้างกระแสของภาพยนตร์การ์ตูนไทยให้เป็นที่สนใจของชาวต่างประเทศมาก แต่กลับไม่ประสบความสำเร็จในด้านของรายได้เท่าใดนักเพราะคนไทยเองกลับมองไม่เห็นคุณค่าของภาพยนตร์การ์ตูนฝีมือคนไทยเท่าที่ควร

จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกที่เป็นที่น่าจับตาของสื่อมวลชนในสมัยนั้น จึงทำให้มีพาดหัวข่าวทางหนังสือพิมพ์ยกย่องคุณปยุตว่าเป็นคนไทยที่สามารถสร้างหนังการ์ตูนแข่งกับฮอลลีวูด จึงทำให้สำนักงานข่าวสารอเมริกัน (USIS) ที่คุณปยุตทำงานอยู่เกิดความสนใจ นอกจากนี้ท่านเอกอัครราชทูตของสหรัฐอเมริกายังให้ความสนใจเช่นกัน ด้วยเหตุสืบเนื่องจากในสมัยนั้นเป็นช่วงที่ลัทธิคอมมิวนิสต์กำลังเข้ามาในเมืองไทย แต่อเมริกาเป็นประเทศลัทธิทุนนิยมซึ่งกำลังถูกต่อต้านในสมัยนั้น อเมริกาจึงพยายามจะสร้างบุญคุณและพยายามที่จะผูกมิตรกับคนไทย คุณปยุตจึงได้เงินทุนสนับสนุนเป็นจำนวนถึงหนึ่งหมื่นบาทเมื่อเทียบกับเงินเดือนของคุณปยุตสมัยนั้นซึ่งได้รับเพียงแค่ 600 บาทต่อเดือน จึงเป็นเงินจำนวนมากที่พอจะให้คุณปยุตสามารถใช้เป็นเงินทุนในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องต่อไป

ในปีเดียวกันนี้คุณปยุตก็ได้รับเงินทุนสนับสนุนให้จัดตั้งสตูดิโอทำภาพยนตร์การ์ตูนขึ้นในประเทศไทย โดยผู้ที่สนับสนุนก็คือทางรัฐบาลสหรัฐอเมริกา นอกจากนี้คุณปยุตยังได้รับเงินทุนจากสหรัฐอเมริกาอีกเช่นเดียวกันให้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อต้านคอมมิวนิสต์ ซึ่งเขาก็ได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูน โดยใช้หนุมานมาเป็นตัวเอกและตั้งชื่อเรื่องว่า “หนุมานผจญภัย” เป็นภาพยนตร์การ์ตูนสีขนาด 16 มม. มีความยาวประมาณ 20 นาที ใช้เวลาในการผลิตประมาณ 9 เดือน และสมบูรณ์เรียบร้อยในปี พ.ศ. 2500 ซึ่งช่วงนี้เป็นช่วงที่เกิดการปฏิวัติโดยจอมพลสฤษดิ์

ธนรัชต์พอดี ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้จึงไม่สามารถที่จะนำมาเผยแพร่ได้ ด้วยเหตุผลทางการเมือง ส่งผลให้โครงการในอนาคตเกี่ยวกับการสนับสนุนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยจากสหรัฐอเมริกาต้องยุติและเปลี่ยนบทบาทไปด้วย ต่อมาภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเหตุมหัศจรรย์ก็สามารถนำมาออกฉายได้ โดยเป็นภาพยนตร์ประกอบที่โรงภาพยนตร์ลิโด้ในช่วงของรัฐบาลถนอม กิตติขจร

ในปี พ.ศ. 2503 ก็มีภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องต่อมาออกเผยแพร่ นั่นคือ เรื่อง "เด็กกับหมี" โดยได้รับความร่วมมือจากกลุ่มสมาชิกประเทศของซีโต้ (SEATO) ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่มีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงความมุ่งหมายของสนธิสัญญาซีโต้ เมื่อสื่อแนวคิดนี้ออกมาเป็นการ์ตูนก็จะทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเด็กกับหมีเป็นภาพยนตร์สีขนาด 16 ม.ม. ความยาวประมาณ 20 นาที โดยฝีมือการเขียนบทของ สุรพงษ์ บุณนาคและถ่ายภาพโดยโรจน์ โรจน์ศิลป์

หลังจากนั้นคุณปยุตยังได้มีโอกาสผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอีกหลายเรื่อง แต่เป็นภาพยนตร์การ์ตูนประกอบโฆษณาอีกหลายชิ้น และผลงานที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดก็คือ ตัวการ์ตูนชื่อ “หนูหล่อ” ซึ่งเป็นตัวแสดงนำในภาพยนตร์การ์ตูนประกอบโฆษณาหม่อง คุณปยุตพยายามออกออมเงินรายได้จากการทำงานในช่วงนี้รวมถึงเก็บเกี่ยวประสบการณ์จากการเดินทางไปดูงานการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่ประเทศญี่ปุ่นเพื่อนำมาใช้เป็นประโยชน์ในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาว ซึ่งเป็นความใฝ่ฝันอันสูงสุดของเขา

จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2519 คุณปยุตก็เริ่มที่จะผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องราวอย่างจริงจัง โดยเขาเริ่มจากการหาเนื้อเรื่องที่จะมาผลิตเป็นอันดับแรก คุณปยุตมีแนวคิดที่จะผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเกี่ยวกับพุทธประวัติ เรื่องเจ้าชายสิทธัตถะกุมารแต่มีข้อจำกัดในเรื่องของเงินทุนที่มีอยู่เพียง 5 ล้านบาทซึ่งไม่เพียงพอ เพราะการจะผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ต้องใช้ความปรามาสอย่างสูงมิฉะนั้นแล้วจะเกิดกระแสต่อต้านจากคนไทยที่นับถือศาสนาพุทธเป็นส่วนใหญ่ คุณปยุตจึงตัดสินใจนำเรื่อง "สุตสาคร" มาสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาวแทน “สุตสาคร” เป็นตัวละครเอกตัวหนึ่งจากเรื่องพระอภัยมณี บทประพันธ์ของท่านสุนทรภู่ โดยได้รับความร่วมมือจากพลตำรวจตรีบันเทิงและคุณจิรวรรณ กัมปนาทแสนยากร แห่งจิรวรรณเทิงภาพยนตร์ และคุณป. พิมล เนื้อหาที่นำมาสร้างนั้นถูกคัดเลือกมา



เพียง 3 ตอน เริ่มตั้งแต่ตอนกำเนิดสุดสาคร สุดสาครเข้าเมืองการเวกและสุดสาครตามหาพ่อ บุคลากรที่ช่วยในการผลิตส่วนใหญ่แล้วเป็นนักเรียนเพาะช่าง นักเรียนไทยวิจิตรศิลป์และนักศึกษาจาก

มหาวิทยาลัยศิลปากรรวมทั้งสิ้นประมาณ 25 คน การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ใช้เวลาในการผลิต 1 ปี กับอีก 9 เดือน เสร็จสมบูรณ์ในเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2522 ใช้ภาพทั้งสิ้น 60,000 ภาพ มีความยาว 7,348 ฟุต ใช้เวลาในการฉาย 81.64 นาที แต่ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ก็ยังไม่ถือว่าเสร็จสิ้นอย่างสมบูรณ์แบบ เพราะว่าคุณปยุตท่มเทให้กับการ์ตูนเรื่องนี้เป็นอย่างมากจนเวลาพักผ่อนไม่เพียงพอ เป็นสาเหตุให้เกิดต่อกระจกที่ดวงตาข้างหนึ่งบอดในที่สุดขณะที่การผลิต "สุดสาคร" จนจะเสร็จพอดีอย่างไรก็ตามภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้เคยได้เข้าร่วมมหกรรมการ์ตูนโลกที่ฮิโรชิมา ในปี พ.ศ. 2539 และมหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนที่กรุงไทเป ประเทศไต้หวันอีกด้วย

หลังจากนั้นประเทศไทยของเราก็ไม่มีการพัฒนาและการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอีก จะมีก็เป็นเพียงแต่ ภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการรณรงค์ และภาพยนตร์การ์ตูนสั้น ๆ ทางโทรทัศน์ความยาวไม่กี่ตอน หรือเป็นภาพยนตร์การ์ตูนประกอบโฆษณาทางโทรทัศน์เท่านั้น เหตุผลหลักที่สำคัญที่ทำให้วงการภาพยนตร์การ์ตูนของเราต้องหยุดนิ่งอยู่กับที่ ก็คือ เหตุผลที่ว่าสังคมไทยในสมัยนั้นยังมีมุมมองที่เห็นว่าการ์ตูนเป็นเรื่องที่ไร้สาระ จึงเป็นเหตุให้การ์ตูนไม่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลไปด้วย ในขณะที่เดียวกันทั้งสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่นก็ได้มีการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนของตนเอง จนทำเป็นธุรกิจอุตสาหกรรมส่งออกที่สำคัญไปทั่วโลก

จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2498 ประเทศไทยก็เริ่มมีการส่งสัญญาณแพร่ภาพโทรทัศน์ออกอากาศทางสถานีไทยทีวี ช่อง 4 บางขุนพรหม ด้วยระบบขาว-ดำ ภาพยนตร์การ์ตูนของไทยก็ยังไม่ได้มีการมีโอกาสเข้ามามีบทบาทในวงการโทรทัศน์ ในทางตรงกันข้ามภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่งหรือญี่ปุ่น ก็เริ่มทยอยกันเข้ามาออกอากาศเผยแพร่ทางสถานีโทรทัศน์ไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2500 เนื่องจาก สถานีโทรทัศน์ในยุคแรก ๆ นั้นยังขาดแคลนรายการอยู่อีกมาก จึงต้องนำภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศมาเสริมรายการเพื่อความบันเทิงแก่เด็กและผู้ชม (จรรยา เหลียวตระกูล, 2540) ถึงแม้ว่าในขณะนั้นประเทศไทยจะสามารถผลิตภาพยนตร์การ์ตูนได้เองแล้ว ก็ไม่ได้มีการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยเพื่อจะนำมาออกอากาศทางโทรทัศน์เลย ซึ่งสาเหตุที่เป็นเช่นนี้ นิพนธ์ कुमारักษ์ (2538) ได้สรุปเอาไว้ว่า



1. ในยุคนั้นโทรทัศน์ยังไม่ได้รับความสนใจจากคนไทยเท่าที่ควร แต่จะมุ่งหาความบันเทิงจากโรงภาพยนตร์มากกว่า เพราะโทรทัศน์ในสมัยนั้นยังเป็นระบบขาว-ดำ ส่วนในโรงภาพยนตร์นั้นเป็นภาพยนตร์สีแล้ว
2. รายการโทรทัศน์ในสมัยนั้นยังไม่มีผลตอบแทนทางธุรกิจมากเท่ากับภาพยนตร์ต่าง ๆ ที่ออกฉายตามโรงภาพยนตร์
3. สถานีโทรทัศน์สามารถซื้อรายการภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศได้ในราคาถูก สะดวก รวดเร็ว และมีปริมาณเพียงพอต่อการนำมาเสริมรายการที่ยังขาดแคลนในสมัยนั้น
4. สถานีโทรทัศน์มองว่าภาพยนตร์การ์ตูนไม่มีความสำคัญ เป็นเพียงแค่รายการที่ใช้เสริมรายการอื่น ๆ เท่านั้น
5. การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนในยุคแรกยังอยู่ในขั้นศึกษาและทดลองผลิตเท่านั้น ตลอดจนงบประมาณในการผลิตยังสูงมากและใช้เวลาในการผลิตมากด้วย

ด้วยเหตุผลดังกล่าว การซื้อภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศจึงสะดวกกว่าการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนออกมาป้อนสถานีเอง จึงส่งผลให้เกิดการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศเข้ามาในประเทศไทยอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบันและได้รับเสียงตอบรับจากผู้ชมเป็นอย่างดี โดยเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นสามารถครอบครองตลาดประเภทรายการเด็กทางสถานีโทรทัศน์ได้อย่างแท้จริง

ในปี พ.ศ. 2530 บริษัท กันตนากรุ๊ป จำกัด มีแนวคิดที่จะผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยขึ้นมาอีกครั้ง แต่เนื่องจากความไม่พร้อมในด้านของบุคลากรนักวาดภาพ เงินทุนและขาดการสนับสนุนจากการลงทุนจากคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุนแห่งชาติ (BOI) ในเรื่องของการยกเว้นภาษีเครื่องมือและอุปกรณ์ในการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน ด้วยเหตุนี้ บริษัท กันตนากรุ๊ป จึงหันไปร่วมมือทางการค้ากับบริษัท โตเอะ จำกัด จนในที่สุดทางบริษัทต้องทุ่มเทเวลาทั้งหมดเพื่อผลิตภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ป้อนให้กับบริษัท โตเอะ จำกัด ตามเงื่อนไขความร่วมมือทางการค้าตามสัญญาโดยปริยายจึงไม่สามารถผลิตภาพยนตร์การ์ตูนให้กับประเทศไทยได้ตามความตั้งใจ

นอกจากบริษัท กันตนากรุ๊ป จำกัดแล้วยังมีบริษัท ไทยหวังฟิล์มโปรดักชั่น จำกัดที่สามารถเป็นผู้รับผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนให้กับบริษัทผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนขนาดใหญ่ทั้งใน

ประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศญี่ปุ่น โดยรับผลิตงานเป็นบางส่วนบางขั้นตอนเท่านั้น โดยทั้งสองบริษัท คือ บริษัท กันตนากรุ๊ป จำกัดและบริษัท ไทยหวังฟิล์มโปรดักชั่น จำกัดยังไม่ได้มีการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ในประเทศไทยแต่อย่างใด

จากพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนไทยดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนไทยนั้นยังมีปัญหาและอุปสรรคอยู่มาก โดยสามารถสรุปปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นได้ดังต่อไปนี้

1. ขาดการบริหารจัดการระบบการผลิตและการตลาดอย่างมีประสิทธิภาพ
2. มีอุปสรรคในเรื่องของปัจจัยทางด้านการตลาด ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยด้านรายการ และปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่าย
3. มีอุปสรรคในเรื่องของปัจจัยทางการผลิต ได้แก่ ข้อจำกัดด้านเงินทุนและบุคลากร

จากปัญหาและอุปสรรคดังกล่าวจึงทำให้หลาย ๆ คนเห็นสอดคล้องกันว่า มีความเป็นไปได้ น้อยมากที่ผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ในประเทศไทยจะสามารถดำเนินธุรกิจอุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ให้ต่อเนื่องและมั่นคงได้ในอนาคตอันใกล้

แต่ในปัจจุบัน นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2543 เป็นต้นมา วงการภาพยนตร์การ์ตูนไทยก็เริ่มมีการตื่นตัวหันกลับมาผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยเพื่อนำมาออกอากาศทางโทรทัศน์มากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งก็อาจจะสืบเนื่องมาจากปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่าง ๆ ได้ลดน้อยลงไป จนมีผู้ผลิตมากมายหันมาให้ความสนใจอุตสาหกรรมการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนมากยิ่งขึ้น โดยเริ่มจากสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 เป็นรายแรกที่มีการนำภาพยนตร์การ์ตูนชุดโดยผู้ผลิตของไทยมาออกอากาศทางโทรทัศน์ ได้แก่เรื่อง ปลาบู่ทอง และมีการนำภาพยนตร์การ์ตูนของไทยอีกหลายเรื่องมาออกอากาศติดต่อกันอย่างต่อเนื่อง เช่น เรื่อง สังข์ทอง สุดสาคร ป.ปลาตากลม โลกนิทาน ปิงปอนด์ ดิ แอนิเมชัน เป็นต้น และอีกไม่นานสถานีโทรทัศน์ไอทีวีก็เริ่มจะนำภาพยนตร์การ์ตูนไทยออกมาเผยแพร่ด้วยเช่นกัน

งานวิจัยในครั้งนี้เป็นงานวิจัยที่มุ่งศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนไทย จึงจำเป็นที่จะต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนไทยว่ามีลักษณะ ความเป็นมาอย่างไร ดังที่กล่าวมาแล้วในข้างต้น เพื่อที่จะสามารถใช้ประกอบการวิเคราะห์เพื่อให้การวิเคราะห์เป็นไปอย่างสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

## แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน

โครงสร้างของการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนนั้นประกอบไปด้วยบุคลากร และฝ่ายงานหลายฝ่าย สตูดิโอที่ผลิตนั้นควรมีบุคลากรในหน่วยงานอย่างน้อย 13 คนขึ้นไป โดยประมาณแล้วควรจะอยู่ที่ 13-20 คนหรือ 20-30 คน แต่ถ้าจะต้องผลิตภาพยนตร์การ์ตูนให้ได้อย่างต่อเนื่องและมั่นคงในเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมแล้ว บุคลากรในการผลิต (staff) ควรจะอยู่ที่ 40 คนขึ้นไป (Halas, 1990) อ้างจาก นิพนธ์ คุนารักษ์, 2538) ฝ่ายงานที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนจะมีฝ่ายงานหลักๆ ดังต่อไปนี้

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| 1. ฝ่ายบท (Story)  | 5. ฝ่ายศิลป์       |
| 2. ผู้กำกับบท      | 6. เสียงแบ็คกราวด์ |
| 3. ผู้กำกับศิลป์   | 7. เสียงพูด        |
| 4. ฝ่ายสตอรี่บอร์ด | 8. ฝ่ายดนตรีประกอบ |
| 9. มือกลอง         | 12. ฝ่ายฉาก        |
| 10. คาแรกเตอร์     | 13. ฝ่ายเทคนิค     |
| 11. คีย์แอ็คชั่น   | 14. ฝ่ายแสง        |

ฝ่ายงานทั้งหมดดังกล่าวนี้จะต้องรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ให้ดีและสมบูรณ์ที่สุด เพื่อให้ได้ผลงานที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดนั่นเอง โดยทั่วไปแล้วในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์นั้น แตกต่างจากการสร้างภาพยนตร์ทั่วไป กล่าวคืองานส่วนใหญ่ของการผลิตนั้นจะอยู่ที่ขั้นตอนในการเตรียมงานมากที่สุด หากสามารถเตรียมงานไว้ได้อย่างเรียบร้อย ขั้นตอนการถ่ายทำก็ไม่ซับซ้อนยุ่งยากเท่าใดนักและขั้นตอนการผลิตก็ไม่มีการกำหนดตายตัวแต่อย่างไรอาจจะปรับเปลี่ยนได้ขึ้นอยู่กับผู้ผลิตแต่ละรายมากกว่า นอกจากนี้ในปัจจุบันยังมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการผลิตมากมายที่ช่วยให้ผลงานออกมามีประสิทธิภาพ เรียบร้อย รวดเร็วและสะดวกในการผลิตอีกด้วย

## แนวคิดเชิงมายาคติ (Myth)

หากกล่าวถึงมายาคตินั้น ถือเป็นผลผลิตอย่างหนึ่งของประวัติศาสตร์ วิธีการวิเคราะห์ที่ใช้การศึกษาการเมือง เศรษฐกิจหรือสังคมทั่วไป อาจจะใช้อธิบายเพื่อให้เห็นถึงรากเหง้าของมายาคติ แต่



มีอาจแสดงให้เห็นกระบวนการทำงานของมันได้อย่างทะลุปรุโปร่ง เนื่องจากมายาคตินั้นมีกระบวนการทำงานที่เป็นตรรกะในตัวของมันเอง (Internal logic) อันได้แก่ ตรรกะของการสื่อความหมาย ดังนั้น

จึงจำเป็นที่จะต้องอาศัยเครื่องมือวิเคราะห์จากศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในเรื่องดังกล่าว ดังที่ Barthes ได้ยืนยันว่า "มายาคติเป็นสิ่งที่พึงศึกษาด้วยศาสตร์อย่างหนึ่ง ซึ่งขยายกว้างออกมาจาก ภาษาศาสตร์ นั่นคือ สัทวิทยาของมันเอง" (นพพร ประชากุล, 2544) ดังนั้นในที่นี้จึงขอกกล่าวถึงแนวคิดเชิงสัทวิทยาเพื่อเป็นการทำความเข้าใจเบื้องต้นเสียก่อน

O'Sullivan (1983) ให้คำจำกัดความของคำว่า สัทวิทยา (Semiology หรือ Semiotics) ไว้ว่า เป็นศาสตร์ที่ศึกษาในเรื่องของสัท รหัส และวัฒนธรรมซึ่งเกี่ยวข้องกับการแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญของสัท และการศึกษาที่สัทนั้นถูกนำมาใช้ในสังคม

สัทวิทยาต้องมีลักษณะที่สำคัญ 3 ประการ ดังนี้

ประการที่ 1 สัทวิทยาจะต้องมีลักษณะทางกายภาพ

ประการที่ 2 สัทวิทยาจะต้องมีความหมายถึงบางสิ่งบางอย่างนอกเหนือไปจากตัวของมันเอง

ประการที่ 3 สัทวิทยาจะต้องถูกนำมาใช้และรับรู้โดยผู้ที่เกี่ยวข้องว่าเป็นสัทวิทยา

Ferdinand de Saussure (กาญจน ก้าวเทพและคณะ, 2543) ผู้ที่วางรากฐานวิชาสัทวิทยาให้คำนิยามของสัทวิทยาว่า "สัทวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาถึงวิถีชีวิตของสัทภายในสังคมที่สัทนั้นถือกำเนิดขึ้นมา รวมทั้งแสวงหากฎที่ควบคุมอยู่เบื้องหลัง และเมื่อขยายความคำว่า "วิถีชีวิต" ของสัทออกมา ก็หมายถึง การศึกษาการกำเนิด การเจริญ การแปรเปลี่ยน และการสูญสลายของสัทตัวหนึ่ง ๆ รวมทั้งการวิเคราะห์กฎที่อยู่เบื้องหลังวิถีชีวิตดังกล่าวด้วย และสามารถสรุปได้ว่าสัทวิทยาเป็นศาสตร์ที่ค้นคว้าศึกษาเกี่ยวกับ 3 สิ่งต่อไปนี้คือ

1. ตัวสัท (Sign) สัทวิทยาจะศึกษาถึงประเภทต่าง ๆ ของสัท โดยจะสนใจวิธีการที่สื่อทอดความหมาย (Meaning) ของสัทเหล่านี้ รวมทั้งวิธีการที่สัทเหล่านี้เข้ามาเกี่ยวพันหรือเชื่อมโยงกับผู้ใช้สัท เพราะถือว่าสัทเป็นผลผลิตทางความคิดของมนุษย์ การที่จะเข้าใจสัทได้จึงจำเป็นต้องเข้าใจตัวมนุษย์ที่สร้างสัทด้วย

2. รหัส / ระบบ (code / system) เนื่องจากสัญญาณนั้นเกิดขึ้นมาอย่างเป็นระบบ และระบบที่นำเอาสัญญาณมาประกอบเข้าด้วยกัน เราเรียกว่า รหัส (code) ซึ่งมีมากมายหลายประเภท แต่ละประเภทก็มีคุณสมบัติที่แตกต่างกัน

3. วัฒนธรรม (culture) ทั้งตัวสัญญาณและรหัสนั้นถูกสร้าง ถูกใช้ และทำงานภายใต้บริบททางวัฒนธรรมแบบหนึ่ง ๆ เท่านั้น หากบริบทเปลี่ยนไป ความหมายของสัญญาณและรหัสก็จะเปลี่ยนแปลงไปด้วย

Saussure (ศิริชัย ศิริภายะและกาญจนา แก้วเทพ, 2531) ยังได้อธิบายถึงความหมายของสัญญาณไว้ด้วยว่า เป็นสิ่งที่สัมผัสได้ด้วยอายตนะ (ประสาทสัมผัสทั้ง 5) และเป็นสิ่งที่คนกลุ่มหนึ่งตกลงใช้สิ่งนั้นเป็นเครื่องหมาย (Mark) ถึงอีกสิ่งหนึ่งซึ่งไม่ได้ปรากฏในสัญญาณนั้น เช่น เมื่อเราเขียนอักษรคำว่า “ม้า” โดยที่เราหมายถึง “ตัวม้าจริง ๆ” ส่วนที่เป็นเครื่องหมาย (ตัวอักษรที่เขียนคำว่า “ม้า”) นี้เรียกว่า “ตัวหมาย” (Signifier) ส่วนตัวม้าจริง ๆ เรียกว่า “ตัวหมายถึง” (Signified) กระบวนการทั้งหมดนี้เราเรียกว่าเป็น “กระบวนการสร้างความหมาย” (Signification) การศึกษาในเชิงสัญญาณวิทยานี้จะให้ความสำคัญกับการหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย กับตัวหมายถึง เพื่อที่จะดูว่าความหมายถูกสร้างขึ้นและถูกถ่ายทอดอย่างไร โดยนำเอาตัวบท (Text) มาวิเคราะห์เพื่อดูว่าตัวหมายนั้นสร้างความหมายอย่างไร

Roland Barthes (อ้างจากชไมพร สุขสัมพันธ์, 2541) ได้ให้แนวความคิดในการวิเคราะห์ความหมายแฝงที่อยู่ในกระบวนการสื่อสาร โดยได้แบ่งการวิเคราะห์ความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญญาณทุกอย่าง ว่ามี 2 ขั้นตอน ดังนี้

1. การตีความความหมายโดยตรง (Denotation) เป็นการตีความหมายในขั้นแรก นักวิชาการบางท่านเรียกว่า ความหมายตรง หรือ ความหมายโดยอรรถ (Denotative meaning) เป็นตัวหมายถึง (Signified) ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นอย่างเป็นภววิสัย (Objective) อาจจะกล่าวได้ว่าเป็นความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร และคนส่วนใหญ่ก็มีความเข้าใจตรงกัน มักเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป มีลักษณะที่เป็นสากล คือ อ้างอิงขึ้นมาโดยไม่ต้องมีการประเมินคุณค่า ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือ ความหมายที่ระบุอยู่ในพจนานุกรม โดยทั่วไปแล้วความหมายโดยอรรถนี้เป็นความหมายในขั้นแรก ที่ถือว่าเป็นสามัญโดยทั่วไปที่มองเห็นได้อย่างชัดเจน

2. การตีความความหมายโดยนัย (Connotation) หรือบางท่านเรียกว่าความหมายแฝง เป็นความหมายชั้นที่ 2 เป็นตัวหมายถึงที่ประกอบสร้างขึ้นตรงกันข้ามกับความหมายโดยอรรถ กล่าวคือถูกประกอบสร้างอย่างเป็นอัตวิสัย (Subjective) ไม่ว่าจะเป็อัตวิสัยในระดับบุคคล หรืออัตวิสัยในระดับสังคม และความหมายแฝงจะเปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมในการรับสาร

ในทุกสัญลักษณ์จะต้องประกอบด้วยความหมายทั้งสองนั้นควบคู่ไปเสมอแม้แต่การให้ความหมายในพจนานุกรม แต่อาจจะมีสัดส่วนของความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัยมากน้อยต่าง ๆ กัน เช่น สัญลักษณ์ทางด้านวิทยาศาสตร์จะมีความหมายโดยนัยแต่น้อย ในขณะที่สัญลักษณ์ทางศิลปะจะมีสัดส่วนที่ตรงข้ามกัน นอกจากนี้ Barthes ได้สรุปว่าแม้ว่าเราจะใช้สัญลักษณ์โดยมุ่งความหมายโดยนัยตลอดเวลา แต่ผู้ใช้สัญลักษณ์เองก็ไม่ตระหนักหรือรู้ตัวเองว่า ตนเองเองกำลังใช้ความหมายโดยนัยอยู่

Barthes (กาญจนา แก้วเทพและคณะ, 2543) ยังได้พัฒนาแนวคิดเรื่องความหมายโดยนัยต่อไปอีกว่า หลังจากที่ความหมายโดยนัยตัวแรกถูกสร้างขึ้นมา ความหมายนั้นก็จะแปรสภาพเป็นรูปสัญลักษณ์/ตัวหมาย (Signifier) แล้วสร้างความหมายโดยนัยตัวที่สองไปเรื่อย ๆ เป็นสายโซ่แห่งความหมาย (Chain of Meaning) ดังตัวอย่างต่อไปนี้ ความหมายในชั้นแรก (First Order) นั้น อาจจะเป็นการตีความเนื่องมาจากประสบการณ์ของแต่ละบุคคล (Subjective Experience) แต่สำหรับความหมายโดยนัยระดับที่สอง (Second Order) หรือที่เรียกว่า มายาคติ (Myth) นั้น เป็นการตีความที่ถูกใส่ความหมายในระดับสังคม (Social)

Barthes เสนอว่า สำหรับคำ ๆ แรก ตัวหมาย / รูปสัญลักษณ์แรก (Signifier) นั้นควรจะเรียกว่า form คำที่สองคือ “ตัวหมายถึง” (Signified) ควรจะเรียกว่า concept และคำที่สามนั้นควรจะเรียกว่า myth ดังภาพต่อไปนี้

อย่างไรก็ตามคำว่า “Myth” นั้น (John Fiske, 1990) มีความหมายเดิมว่า เป็นเรื่องเล่าซึ่งสังคม / วัฒนธรรมใช้ในการอธิบายหรือใช้ในการทำความเข้าใจความเป็นจริงหรือธรรมชาติในแง่มุมต่าง ๆ “Myth” ของสังคมโบราณ มักจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิต ความตาย คนและพระเจ้า ความดี ความเลว และมักจะเข้าใจกันว่า “Myth” นั้นเป็นเรื่องของคนโบราณเท่านั้น ในสังคมวิทยาศาสตร์หรือสังคมสมัยใหม่ ไม่มี myth แล้ว ความเข้าใจดังกล่าวนี้ Barthes ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง สำหรับ Barthes แล้ว



myth ก็คือวิถีคิดของสังคม / หรือวัฒนธรรมเกี่ยวกับบางสิ่งบางอย่าง เป็นวิธีการประมวลความคิดหรือ การทำความเข้าใจในสิ่งนั้น ๆ จากนิยามดังกล่าวในสังคมสมัยใหม่จึงมี myth ต่าง ๆ อยู่มากมาย เช่น

myth ที่เกี่ยวกับเรื่องความเป็นผู้หญิง : ผู้หญิงเป็นเพศที่อ่อนแอ

myth ที่เกี่ยวกับเรื่องความเป็นผู้ชาย : ลูกผู้ชายร้องไห้ไม่เป็น

myth ที่เกี่ยวกับความเป็นวิทยาศาสตร์ : เป็นหนทางนำไปสู่ความเจริญ

เราอาจจะนิยามคำว่ามายาคติหรือ “Myth” (วรรณพิมล อังคศิริสรรพ, 2544) ได้ว่า หมายถึง การสื่อความหมายได้ด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมซึ่งถูกกลบเกลื่อนให้เป็นที่รับรู้เสมือนว่าเป็น ธรรมชาติ หรืออาจกล่าวได้ว่า เป็นกระบวนการของการลวงให้หลงอย่างหนึ่ง แต่ก็ไม่ได้หมายความว่า มายาคติเป็นการหลอกลวงหรือโฆษณาชวนเชื่อที่บิดเบือนความเป็นจริง มายาคติมิได้ปิดบังอำพราง สิ่งใดทั้งสิ้น ทุกอย่างปรากฏต่อหน้าต่อตาเราอย่างเปิดเผย แต่เราต่างหากที่คุ้นเคยกับมันเสียจนไม่ทัน สังเกตว่าเป็นสิ่งประกอบสร้างทางวัฒนธรรม หลงคิดไปเองว่าค่านิยมที่เรายึดถืออยู่นั้นเป็นธรรมชาติ หรือเป็นไปตามสามัญสำนึก

Barthes ตระหนักถึงพิษภัยของมายาคติในสังคมกระฎุมพีเสรีนิยมซึ่งมีลักษณะค่อย ๆ แผ่ซ่านและซึมลึกต่างจากการขัดแย้งค่านิยมและความเชื่อ โดยระบบอำนาจนิยม ซึ่งเป็นในลักษณะที่ โจ่งแจ้ง เข้าใจได้ชัดเจนว่าเป็นการล้างสมอง ในทางตรงกันข้าม การปลุกฝังอุดมการณ์โดยกลบ เกลื่อนความเชื่อทางวัฒนธรรมให้ดูเป็นธรรมชาติในบริบทของกระฎุมพีเป็นการปราบปรามสติปัญญา ไว้ล่วงหน้าอย่างช้า ๆ และแนบเนียน ทำให้เราเชื่ออย่างไม่ต้องสงสัยหรือไม่ทำให้เราคิดใคร่ครวญถึง ที่มาที่ไปและความชอบธรรมของคติทางสังคมและวัฒนธรรม

มายาคติในโลกของปัจจุบัน ในทรรศนะของ Barthes นั้น Barthes ให้ค่านิยมไว้ว่า มันเป็น วาตะชนิดหนึ่ง (ซึ่งก็คล้ายกับคำว่า Myth ที่มาจากภาษากรีก คือคำว่า Muthos ซึ่งหมายถึง คำพูด คำ บอกล่า เรื่องเล่า) วาตะของมายาคติในโลกปัจจุบันนั้น ไม่จำเป็นที่จะต้องอิงอยู่กับภาษาเหมือนกับ คำพูดทั่ว ๆ ไป แต่มันจะแฝงตัวอยู่ในวัตถุและปรากฏการณ์ต่าง ๆ มากมาย และสิ่งที่จะทำให้สิ่งใดสิ่ง หนึ่งกลายเป็นมายาคติได้ก็คือ สังคมและวัฒนธรรม ที่เข้าไปยุ่งเกี่ยวแทรกแซง โดยการให้ความหมาย หรือคุณค่าต่าง ๆ ทั้งในด้านดีและไม่ดีให้แก่สิ่งนั้น ๆ กล่าวคือ มายาคติก็เป็นผลผลิตทางสังคมและ

วัฒนธรรมของคนกลุ่มหนึ่ง ชนชั้นหนึ่ง หรือหลายกลุ่มหลายชนชั้น มายาคติจะสัมพันธ์กับการเมือง เศรษฐกิจและสังคมอย่างแน่นแฟ้นในฐานะที่เป็นปริบททางประวัติศาสตร์ที่กำหนดการดำรงอยู่ของมัน

อย่างไรก็ตาม มายาคติ มีระบบการทำงานที่มีตรรกะภายในตัวของมันเอง (Internal Logic) ซึ่ง นั่นก็คือ ตรรกะของการสื่อความหมาย ดังนั้นเครื่องมือที่เหมาะสมที่สุดที่จะทำให้เราทราบถึง กระบวนการทำงานของมายาคติได้อย่างชัดเจน จึงน่าที่จะอาศัยศาสตร์ที่มีความเชี่ยวชาญในเรื่องการ สื่อความหมายมากที่สุด อันได้แก่ " สัญญาวิทยา" นั่นเอง สำหรับแนวทางที่ Barthes ใช้วิเคราะห์การ ทำงานของมายาคตินั้น จัดอยู่ในแนวทางของสัญญาวิทยาเชิงโครงสร้าง (Structural Semiology) ซึ่ง เสนอไว้ว่า หน่วยของการสื่อความหมายแต่ละหน่วยนั้นมีได้มีตัวตนอยู่โดด ๆ ตามลำพัง แต่ต้องอาศัย ความสัมพันธ์โยงใยระหว่างกัน ซึ่งประกอบเป็นโครงสร้างขององค์รวม จึงทำให้แต่ละหน่วยมีค่าสื่อ ความหมายขึ้นมาได้ ดังนั้น กระบวนการสื่อความหมายจึงต้องอิงอยู่กับเครือข่ายความสัมพันธ์กันเอง ของหน่วยทั้งหมด

ตามหลักการพื้นฐานของสัญญาวิทยา มายาคติก็มีลักษณะเหมือนภาษาหรือกระบวนการสื่อ ความหมายประเภทอื่น ๆ กล่าวคือ สิ่งเหล่านี้ทำหน้าที่ของมัน โดยอาศัยหน่วยสื่อความหมาย ซึ่งเรียกว่า "สัญญา" (Sign) อันประกอบขึ้นด้วยสิ่งที่เรารับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส (รูปสัญญา หรือ Signifier) กับสิ่งที่เราเข้าใจได้ว่าเป็นความหมายที่สื่อออกมา (ความหมายสัญญาหรือ Signified) ในกรณีของ ภาษา สัญญาก็คือถ้อยคำที่มีรูปสัญญาคือเสียงหรือตัวเขียน และความหมายสัญญาก็คือ Concept ที่ เราเข้าใจด้วยถ้อยคำนั้น ๆ ส่วนสัญญาเฉพาะก็ใช้เครื่องหมาย แผ่นป้าย ดวงไฟ ฯลฯ เป็นรูปสัญญา เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ขับขี่ยวดยานเข้าใจถึงพฤติกรรมที่ต้องกระทำ การใช้สัญญาในลักษณะดังกล่าว ก็เป็นในทำนองเดียวกับการใช้สัญญาของ "มายาคติ" อันเป็นการสื่อความหมายทางวัฒนธรรม เราจะ เห็นได้ชัดเจนดังตัวอย่างในบทความที่ว่าด้วยเรื่องของ "ไวน์กับนม" ของ Barthes จะเห็นว่า ไวน์ พื้นบ้านถูกปัญญาชนซึ่งเป็นกลุ่มคนชั้นนำของสังคมในประเทศฝรั่งเศส ทำให้มันกลายเป็นมายาคติที่ สื่อถึงความเป็นชายชาติตามธรรมชาติ (อาศัยการที่ว่าไวน์พื้นบ้านเป็นเครื่องดื่มหลักของกรรมกร จึง สามารถนำไปเทียบเคียงในเชิงโครงสร้างกับเครื่องดื่มชั้นสูงอื่น ๆ) การที่ปัญญาชนในฝรั่งเศสเลือกดื่ม ไวน์พื้นบ้านในงานคืออกเทลหรูหราจึงเป็นสื่อที่แสดงให้เห็นนัยยะต่อสายตาสาวโลกกว่า พวกตนเป็น "คนติดดิน" นั่นเอง



บ่อยครั้งที่วิธีการวิเคราะห์ของ Barthes มักจะเสริมด้วยการวิเคราะห์เชิงปรากฏการณ์วิทยา ด้วยการพิจารณาประโยชน์ใช้สอย (Function) ของวัตถุควบคู่ไปด้วย คุณสมบัติเชิงผัสสะและประโยชน์ใช้สอยเป็นเสมือน “ความหมายเบื้องต้น” ที่เอื้อให้คนในสังคมสวมทับความหมายทางวัฒนธรรมลงบนตัววัตถุอย่างง่ายดาย ซึ่งก็เท่ากับว่ามายาคติเป็นกระบวนการสื่อความหมายที่อาศัย “การเข้าไปยึดครอง” (Appropriation)

จากที่กล่าวมาแล้วจะเห็นว่า มายาคติเป็นระบบสื่อความหมายซึ่งมีลักษณะพิเศษตรงที่มันก่อตัวขึ้นบนกระแสการสื่อความหมายที่มีอยู่ก่อนแล้ว จึงถือได้ว่า มายาคติ เป็นระบบสัญญาณในระดับที่ 2 สิ่งที่เป็นหน่วยสัญญาณ (ผลลัพธ์จากการประกอบของรูปสัญญาณกับความหมาย) ในระบบแรกกลายมาเป็นเพียงรูปสัญญาณในระบบที่สอง ในส่วนของวัสดุสำหรับการสร้างวาทะแห่งมายาคตินั้นไม่ว่าจะมีความแตกต่าง หลากหลายมากเพียงใดก็ตาม เช่น ภาษา ภาพถ่าย โปสเตอร์ ฯลฯ แต่เมื่อถูกจับยึดโดยมายาคติแล้วก็จะถูกลดทอนให้เหลือเพียงรูปของสัญญาณเพื่อสื่อถึงสิ่งอื่น ๆ เสมอ

Barthes อธิบายเพิ่มเติมอีกว่า มายาคตินั้นแปรรูปประวัติศาสตร์ให้กลายเป็นธรรมชาติ ผู้ที่เสพมายาคติจึงไม่รับรู้ว่ามันเป็นเรื่องของความจงใจหรือเจตนา แต่กลับคิดว่าเป็นเรื่องของเหตุผล ดังนั้นสิ่ง Barthes สนใจก็คือ การพยายามที่จะวิเคราะห์ให้เห็นถึงมายาคติที่แฝงอยู่ในวัตถุหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ และจับให้ได้ไล่ให้ทัน “ความเชื่อที่พรางตา” ที่สิ่งผู้อยู่ในสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ใกล้ตัว หรือแม้แต่ในตัวตนของเขาเองซึ่งถือเป็นผู้ที่เสพมายาคติเสียเองด้วย

### คุณสมบัติของมายาคติ ( myth )

มายาคติมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา มีความเป็นพลวัต เพื่อตอบรับกับความต้องการของคนบางกลุ่มหรือความต้องการทางวัฒนธรรม เช่น myth ที่เกี่ยวกับวิชาชีพสื่อสารมวลชน เมื่ออยู่ในสังคมสมัยก่อนที่เน้นความมั่งคั่งไม่ต้องลงแรงทำงาน ก็จะมี myth ที่ว่าเป็นอาชีพที่เดินกินรำกิน เป็นนักประพันธ์ใส่แห้ว แต่เมื่อสังคมก้าวสู่ยุคทุนนิยมซึ่งยกย่องคนที่มีเงินทุนและข่าวสารอยู่ในมือ myth เกี่ยวกับวิชาชีพนี้ก็เปลี่ยนไป

ที่ใดที่มี myth ที่นั้นย่อมมี counter-myth ปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมย่อย ๆ เสมอ และเราจะเห็นกระบวนการสร้าง myth ทั้งสองแบบควบคู่กันไป เช่น ในรายงานข่าวจากต่างประเทศ เรา



อาจจะได้เห็นการค้นพบยาตัวใหม่ๆ แต่ภาพยนตร์ประเภท Sci-fi เราก็อาจเห็นภาพของนักวิทยาศาสตร์ที่เห็นแก่ตัว ทำลายมนุษยชาติอยู่

การที่จะนำวิธีการทางสัญวิทยาวิทยาไปใช้ในการศึกษาภาพยนตร์จำเป็นจะต้องเข้าใจคำศัพท์ในทางสัญวิทยาที่สำคัญ ได้แก่

**Metaphor** คือ เป็นวิธีการถ่ายโอนความหมายโดยเลือกเอาสัญลักษณ์ 2 ตัวมาวางคู่กัน โดยที่สัญลักษณ์หนึ่งมีความหมายที่รับรู้กันอยู่แล้ว อีกสัญลักษณ์ยังไม่รู้ความหมาย แต่เมื่อนำมาเข้าคู่กันแล้ว ความหมายจากสัญลักษณ์ตัวแรกจะถูกถ่ายโอนมาสัญลักษณ์ตัวหลังได้ เช่น ความรักเปรียบเหมือนกุหลาบแดง เป็นต้น

**Metonymy** คือ การส่งผ่านความหมาย โดยการแสดงความสัมพันธ์ในลักษณะที่เกี่ยวข้องกัน (association) กล่าวคือ เป็นการเลือกเอาส่วนย่อยส่วนหนึ่งมาขึ้นแทนความหมายของส่วนรวมทั้งหมด เช่น ไม้กางเขนเป็นตัวแทนของศาสนาคริสต์ เป็นต้น

**Synchronic** หมายถึง การศึกษาเชิงวิเคราะห์ (analysis) ซึ่งจะพิจารณาถึงความสัมพันธ์ที่มีในองค์ประกอบย่อยของตัวบทและจะค้นหาารูปแบบของสิ่งที่ตรงกันข้าม ซึ่งจะถูกจับคู่ในตัวบท (paradigmatic structure)

**Diachronic** หมายถึง การศึกษาเชิงประวัติศาสตร์ (historical) ซึ่งจะพิจารณาถึงวิถีทางที่เรื่องวิวัฒนาการไปโดยจะเน้นที่ความต่อเนื่องของเหตุการณ์ที่ประกอบกันเป็นเรื่อง(systematic structure)

**Paradigmatic** เป็นชุดของสัญลักษณ์ที่มีความหมายเหมือนกัน โดยที่สัญลักษณ์แต่ละตัวที่อยู่ใน paradigm เดียวกัน จะต้องมิลักษณะบางอย่างร่วมกันและในขณะเดียวกัน สัญลักษณ์ย่อย ๆ เหล่านี้ก็ต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่สามารถแยกออกจากกันได้อย่างชัดเจน การวิเคราะห์ตัวบทแบบนี้ จะเกี่ยวข้องกับการหารูปแบบของความตรงกันข้าม (opposition) ที่ซ่อนอยู่ในตัวบท และความสัมพันธ์ของสิ่งที่ตรงกันข้ามนี้เป็นความสัมพันธ์ที่สำคัญที่สุดในการสร้างความหมาย กล่าวคือ ไม่มีสิ่งใดมีความหมายในตัวเอง แนวคิดต่าง ๆ จะได้รับการนิยามไม่ใช่ว่าจากเนื้อหาในด้านบวก แต่เป็นจากความสัมพันธ์ในด้านลบจากคำอื่น ๆ เช่น คำว่า “สวย” จะไม่มีความหมายใดเลยหากไม่มีคำว่า “จี๋เห่”

Syntagmatic เป็นวิธีการประกอบสัญลักษณ์ย่อย ๆ เข้าด้วยกันตามลำดับขั้นตอน (Sequence) เพื่อให้ได้ความหมายตามที่ต้องการ ซึ่งการวิเคราะห์แบบนี้จะพิจารณาถึงลำดับเหตุการณ์ของตัวบทซึ่งประกอบกันเป็นเรื่องหนึ่ง ๆ Propp กำหนดหน่วยของการเล่าเรื่อง เรียกว่า “ฟังก์ชัน” (function) ซึ่งเป็นอาการแสดงของตัวละคร โดยกำหนดว่าการกระทำต่าง ๆ ของตัวละครสร้างความหมายให้กับเหตุการณ์ต่าง ๆ ซึ่งฟังก์ชันของตัวละครต่างๆ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความคงที่และตายตัวในเรื่องเล่า โดยไม่นำเอาตัวละครมาเกี่ยวข้อง หน่วยย่อยเหล่านี้เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของเรื่องเล่า จำนวนฟังก์ชันที่ค้นหาได้จากเรื่องเล่าถูกกำหนดขึ้น ลำดับก่อนหลังของฟังก์ชันมีลักษณะคล้ายกัน และเรื่องเล่านี้ เมื่อนำมาศึกษาประเภทเดียวกัน ไม่ว่าจะเรื่องก็ตาม จะมีโครงสร้างเรื่องที่เหมือนกัน

การนำแนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยามาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาครั้งนี้ ก็เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ให้ทราบถึงความหมายในเชิงมายาคติในตัวบท(Text) ที่ผู้ผลิตต้องการสื่อในที่นี้ก็คือ ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตโดยผู้ผลิตในประเทศไทย ซึ่งจะสามารถทำให้เข้าใจกระบวนการประกอบสร้างความหมายและสามารถตีความความหมายในเชิงมายาคติที่ถ่ายทอดผ่านทางภาพยนตร์การ์ตูน ได้ในที่สุด

### แนวคิดเรื่องความเป็นไทย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการศึกษาถึงการสื่อความหมายเชิงมายาคติผ่านภาพยนตร์การ์ตูนของผู้ผลิต ซึ่งจากการศึกษาพบว่าผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยต้องการนำเสนอความเป็นไทยออกมาให้มากที่สุดผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในตัวบท และผู้วิจัยยังทำการวิเคราะห์ตัวบทหรือภาพยนตร์การ์ตูนไทยเพื่อให้ทราบถึงกระบวนการสร้างความหมายเชิงมายาคติต่าง ๆ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำกรอบแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นไทยมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ครั้งนี้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

เมื่อเรากล่าวถึง “ความเป็นไทย” อันหมายถึง เอกลักษณะที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างตัวกับผู้อื่นนั้น ในอีกความหมายหนึ่งก็คือ เราต้องอ้างอิง (Identity) กับวัฒนธรรมไทยนั่นเอง



สัญญา สัญญาวิวัฒน์ (สังคมวิทยาทัศน์, 2533) ได้กล่าวถึงลักษณะความเป็นไทยว่า ความเป็นไทยสามารถแสดงได้หลายรูปแบบ ซึ่งเราอาจจะจัดหมวดหมู่สิ่งที่แสดงความเป็นไทยได้ 3 ประการ คือ

### 1. ความเป็นไทยทางวัตถุ ได้แก่ วัตถุต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเรา

- เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เช่น ผ้าถุง ผ้าซิ่น โจงกระเบน
- บ้านหรือที่อยู่อาศัย บ้านทรงไทยต่าง ๆ
- เครื่องมือ เครื่องใช้ภายในบ้าน เช่น ไถ คราด กระบุง
- ของเล่น เช่น ตะกร้อ สะบ้า
- งานศิลปะต่าง ๆ เช่น เครื่องดนตรีไทย เพลงไทย เป็นต้น

สิ่งเหล่านี้เป็นของไทยที่แบบหรือหน้าที่ตามวัฒนธรรมไทย โดยตัววัตถุบางอย่างเป็นสิ่งที่มาจากที่ใดก็ได้ แต่คนไทยนำมาประดิษฐ์ตามแบบไทย

### 2. ความเป็นไทยทางการกระทำหรือความประพฤติ

หมายถึง ลักษณะกิริยาท่าทาง การประพฤติปฏิบัติตัว การพูดจากันที่มีระเบียบประเพณีปฏิบัติสืบต่อกันมา นอกจากนี้ยังหมายรวมถึงขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ ที่ถือปฏิบัติกันมาแต่อดีต ซึ่งลักษณะการกระทำทางกายและวาจาของไทยนั้น มีความเฉพาะอยู่ที่ความสุภาพ อ่อนโยน ละมุนละไม สงบเสงี่ยม รู้จักที่ต่ำที่สูง ความเป็นมิตร ประนีประนอม ยิ้มแย้ม รักความสนุกสนานและความอิสระ

### 3. ความเป็นไทยทางความรู้และความคิด

ความเป็นไทยทั้งทางวัตถุและทางการกระทำหรือความประพฤติตามที่กล่าวมาแล้วนั้น ล้วนมีที่มาจากความเป็นไทยทางใจ หรือความรู้ความคิดอย่างไทยทั้งสิ้น กล่าวคือ ความรู้ความคิดอย่างไทยเป็นตัววางแบบ หรือก่อลักษณะ กำหนดรูปลักษณ์ขึ้นก่อน แล้วจึงไปกระทำหรือแสดงออกทางกายและทางวัตถุอีกทอดหนึ่ง ความเป็นไทยทางใจจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งยวด หากมีการสูญเสียความเป็นไทยประการนี้แล้วก็จะหมิ่นกับการสูญเสียความเป็นไทยทั้งหมดเลยทีเดียว

ความเป็นไทยทางใจหรือความรู้ความคิดของไทยนั้นมีหลายด้านไม่ว่าจะเป็นความสามารถในด้านการปกครอง การทำมาหากิน ระบบความคิดความเชื่อต่าง ๆ ซึ่งของไทยมีทั้งความเชื่อตามหลักเหตุผลทางวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ ตามหลักพุทธศาสนารวมไปถึงความเชื่อในเรื่องผีตางนางไม้ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ การทรงเจ้าเข้าผี การผสมผสานในความเชื่อหลายอย่างเช่นนี้เป็นเหตุผลอย่างหนึ่งที่ทำให้คนไทยไม่เคร่งครัด ฝังงายในเรื่องใดเรื่องหนึ่งมากนัก

ความเป็นไทยทางใจจึงไม่ใช่เพียงการรักษาความอิสระเสรี รักหมู่คณะเท่านั้นแต่หมายถึงความรู้ ความคิดความสามารถด้านต่าง ๆ ของไทยดังที่ยกตัวอย่างมาด้วย สิ่งเหล่านี้จะฝังรากแน่นอยู่ในตัวของคนไทยทุกคน ยากที่จะแยกออกจากตัวตนได้ เมื่อคิดอย่างไทยก็จะพูดอย่างไทยและแสดงกิจกรรมยาทอย่างไทยสอดคล้องกันไป หากประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใดที่เป็นวัตถุออกมาก็จะกระทำตามความรู้ ความคิดไทย ผลจึงออกมาเป็นวัตถุไทยเช่นกัน ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า ในเป็นแม่บทของกาย วาจา วัตถุ

หากจะสรุปสั้น ๆ ความเป็นไทยก็สามารถแบ่งได้เพียง 2 รูปแบบ ได้แก่ความเป็นไทยทางรูปธรรมและความเป็นไทยทางนามธรรม โดยรูปธรรมความเป็นไทยทางกายและทางวัตถุเข้าด้วยกัน ส่วนนามธรรมได้แก่ความมีใจเป็นไทย

จากแนวความคิดเกี่ยวกับความเป็นไทยดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจะนำมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์กระบวนการสื่อความหมายเชิงมายาคติเกี่ยวกับความเป็นไทยที่ผู้ผลิตต้องการจะถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์เรื่อง “ปลาบู่ทอง” และ “ปังปอนด์ คิ แอนิเมชัน”

### แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative)

ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นสื่อที่มีลักษณะเฉพาะและมีการเล่าเรื่องราวได้หลากหลาย สามารถแสดงถึงความคิดและอารมณ์ที่เฉพาะเจาะจงได้หลายวิธี ปกติแล้วการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนจะต้องมีการเตรียมการผลิตหลายขั้นตอน ถึงแม้จะเป็นภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้นก็ตาม ในขั้นตอนการเตรียมการผลิตนั้น ไม่ว่าจะเป็นการเขียนสคริปต์ การบันทึกเสียงลงบนฟิล์ม การทำสตอรี่บอร์ด ฯลฯ ทุกขั้นตอนมีความสำคัญแต่ก็ไม่จำเป็นจะต้องทำตามขั้นตอนเสมอไป แอนิเมเตอร์แต่ละคนย่อมมีวิธีการแตกต่างกันออกไป Raoul Servais (Paul Wells, 1998) แอนิเมเตอร์ชาวเบลเยียม เชื่อว่า ไม่ว่าจะ



วิธีการหรือขั้นตอนการผลิตอย่างไรก็ตาม แต่เรื่องราวของภาพยนตร์ควรจะบอกได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ เป็นเรื่องราวประเภทใด

ความคิดต่าง ๆ ที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนที่น่าเสนอ อาจจะเล่าออกมาเป็นไปตามลำดับของเหตุการณ์หรือเล่าเฉพาะเจาะจงช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง การเล่าเรื่องลักษณะดังกล่าวจะเป็นไปในลักษณะของเหตุและผลเชื่อมโยงต่อกันไปเรื่อย ๆ ซึ่งอาจจะมีส่วนที่ลึกลับซ่อนเงื่อน รอคการคลี่คลาย หรือเป็นส่วนที่เปิดเผยเรื่องราวต่าง ๆ อย่างชัดเจน ในส่วนของตอนสุดท้ายจะต้องระบุถึงผลสุดท้ายหรือบทสรุปของการกระทำทั้งหมด บางครั้งอาจจะดำเนินเรื่องแบบตรง ๆ ไม่อ้อมค้อม เช่น การเล่าเรื่องเชื่อมโยงให้เห็นความสัมพันธ์ของแต่ละฉาก การกล่าวถึงเหตุการณ์ในอดีต (ความทรงจำหรือความฝัน) ในบริบทของปัจจุบัน หรืออาจจะแสดงให้เห็นว่าเป็นฉากในชีวิตจริงก็ได้ สิ่งสำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชันนั้น คือ การนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของลำดับเหตุการณ์ จำนวนหรือขอบเขตของเรื่องราว ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะทำให้เรารู้ว่าเราจะสามารถจัดการหรือดำเนินการเกี่ยวกับรูปแบบของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้น ๆ ได้อย่างไร และทำให้เราทราบถึงลักษณะเฉพาะของแอนิเมชันแต่ละเรื่องด้วย

กลยุทธ์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชัน ในบางครั้งอาจจะคล้ายคลึงกันกับภาพยนตร์แบบ Live - action ก็ได้ ยกตัวอย่างเช่น จุดขัดแย้งอาจจะคลี่คลายจากการดำเนินไปของตัวเรื่อง เป็นต้น อย่างไรก็ตามการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันนั้นก็ขึ้นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์ในการหาวิธีการหรือเทคนิคใหม่ ๆ ในการเล่าเรื่องราวต่าง ๆ เพื่อให้ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ได้ดูน่าสนใจนั่นเอง

การที่จะวิเคราะห์ความหมายและกระบวนการสื่อความหมายทั้งความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัยซึ่งรวมถึงความหมายในเชิงมายาคติในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะใช้วิธีการวิเคราะห์จากการเล่าเรื่องในตัวตน ในที่นี้คือ ภาพยนตร์การ์ตูนไทย ซึ่งสามารถวิเคราะห์ตามองค์ประกอบดังต่อไปนี้

### 1. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องเป็นหน่วยที่สำคัญในการเล่าเรื่อง เป็นขอบข่ายของเรื่องราว หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ทำให้เรื่องดำเนินไป ผู้เขียนจะกำหนดโครงเรื่องโดยนำแก่นเรื่องมาขยายเป็นโครงเรื่อง โดยต้องกำหนดว่า

จะเปิดเรื่องอย่างไร ตัวละครจะมีบทบาทอย่างไร มีปัญหาอุปสรรคและวิธีการแก้ไขอย่างไร และตอนสุดท้ายเป็นอย่างไร เมื่อกำหนดโครงเรื่องอย่างคร่าว ๆ แล้วจึงนำมาเขียนเป็นเรื่องราวต่าง ๆ โดยปกติการลำดับเหตุการณ์จะมี 5 ขั้นตอน คือ

1.1 การเริ่มเรื่อง หรือเปิดเรื่อง ถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่อง เป็นส่วนที่ชักจูงความสนใจ ให้ติดตามเรื่องราว ซึ่งจะมีการแนะนำตัวละคร ฉากหรือสถานที่ อาจจะมีการเปิดประเด็นปัญหา ปมความขัดแย้งเพื่อให้ชวนติดตาม การเปิดเรื่องไม่จำเป็นต้องเป็นไปตามลำดับเหตุการณ์ อาจจะเริ่มจากตอนกลางหรือย้อนกลับไปท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ เป็นการดำเนินเรื่องราวไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ความขัดแย้งเริ่มมีมากขึ้น ตัวละครจะต้องเจอกับอุปสรรคและความยุ่งยาก

1.3 ภาวะวิกฤติ หรือ จุด Climax จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวถึงจุดแตกหัก ตัวละครอยู่ในเหตุการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

1.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นสภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว เจื่อน้ำหรือประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผย ข้อขัดแย้งถูกกำจัดออกไป

1.5 การปิดเรื่องหรือการจบเรื่อง (Ending) เป็นการสิ้นสุดเรื่องราวทั้งหมด ซึ่งอาจหมายถึงความสูญเสีย การมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้

## 2. ลำดับเหตุการณ์ (Sequence)

คือ การดำเนินเรื่องหรือการเล่าเรื่อง โดยเน้นไปที่การ โยงลำดับของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เข้าไว้ด้วยกันจนสามารถเล่าเรื่องได้ ซึ่งเรียกว่า การค้นหา Syntagmatic Structure หรือการวิเคราะห์เชิง Diachronic Analysis

ผู้ที่ค้นคว้าในการวิเคราะห์โครงสร้างของการลำดับเหตุการณ์ต่อเนื่องของการเล่าเรื่อง (Syntagmatic Structure) ได้แก่ Vladimir Propp ซึ่งทำการศึกษาเรื่องของ Morphology เรื่องของ Form ซึ่งเป็นการศึกษาถึงองค์ประกอบกับความสัมพันธ์ขององค์ประกอบและภาพรวมทั้งหมดของเรื่อง



Propp กำหนด “หน่วย” ของการเล่าเรื่องไว้ โดยเรียกว่าเป็น “Function” ซึ่งก็คือการกระทำ หรือการแสดงของตัวละคร โดยกำหนดเอาไว้ว่า “การกระทำ” ดังกล่าวของตัวละครเป็นการสร้างความหมายให้กับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งจุดมุ่งหมายของ Function นี้ก็เพื่อทำให้เกิดความคงที่ หรือตายตัวในเรื่องเล่า เป็นการมองเฉพาะการกระทำของตัวละครโดยไม่นำเอาตัวละครเข้ามาเกี่ยวข้อง และในการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการเล่าเรื่องประเภทใด ๆ ก็ตาม จะประกอบขึ้นด้วย Function ที่แน่ชัด บางประการ ซึ่ง Function หรือ Element เหล่านี้นับเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของการสร้างเรื่องราวขึ้น จึงนับได้ว่า Propp เป็นผู้ที่ทำให้เราได้เข้าใจถึง “สูตรสำเร็จ” ที่เกิดขึ้น นอกจาก Function แล้วสิ่งที่มีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องก็คือลำดับก่อน - หลังของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เพราะถือเป็นตรรกะ (Logic) ของตัวบท (Text) ในการเล่าเรื่องและการจัดลำดับของหน่วยเหล่านี้ ก็มีผลต่อการสร้างความหมายให้ เกิดกับผู้รับสารนั่นก็คือ Fact ซึ่งเกิดจากการ editing ของเราเอง

### 3. ความขัดแย้ง (Conflict)

การศึกษาถึงความขัดแย้งจะช่วยทำให้เข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น เพราะอันที่จริงนั้น เรื่องเล่าก็คือการสานต่อเรื่องราวบนความขัดแย้งนั่นเอง ซึ่งความขัดแย้งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่

3.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน เช่น การที่ตัวละครทั้งสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ฝ่ายต่อต้านกัน พยายามที่จะทำลายล้างกัน

3.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละคร ตัวละครจะรู้สึกสับสนหรือยุ่งยากใจในการที่จะตัดสินใจเพื่อจะกระทำการอย่างใดที่คิดไว้ เช่น ความรู้สึกขัดแย้งกับกฎระเบียบสังคม เป็นต้น

3.3 ความขัดแย้งกับพลังจากภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติ

สำหรับวิธีที่ใช้ในการศึกษาข้อขัดแย้งนั้น Claude Levi - Strauss (อ้างใน ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน , 2539) เสนอวิธีการแบ่งขั้วตรงกันข้าม หรือ Binary Oppositions ซึ่งเป็นแนวคิดที่อยู่บนพื้นฐานของความเชื่อที่ว่ามนุษย์สามารถเข้าใจโลกโดยการแบ่งสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นส่วน ๆ เพื่อเปรียบเทียบกัน เช่น สวयกับจีเหร์ ผู้หญิงหรือผู้ชาย เป็นต้น วิธีการ Binary Oppositions

ดังกล่าวจะใช้วิธีการแบ่งคำออกเป็นสองกลุ่มที่มีความหมายขัดแย้งกัน เช่น แข็งแรง - อ่อนแอ ใช้เหตุผล - ใช้อารมณ์ ผู้ชาย - ผู้หญิง เป็นต้น การศึกษาเพื่อหาจุดตรงกันข้ามที่ซ่อนอยู่ในตัวสารหรือที่เราเรียกว่า การค้นหา Paradigmatic Structure นี้จะทำการศึกษาคำศัพท์ (Text) โดยพิจารณาจาก "ความสัมพันธ์" ที่เกิดจากสัจพจน์ต่าง ๆ ภายในตัวบท เพื่อวิเคราะห์ให้เห็นถึงรูปแบบที่เป็น Binary Opposition เราเรียกการวิเคราะห์วิธีการสร้างความหมายในลักษณะนี้ว่าเป็น การวิเคราะห์เชิง Synchronic Analysis นั่นเอง การวิเคราะห์ให้เห็นถึงข้อตรงกันข้ามนั้นจะเผยให้เห็นถึงคุณลักษณะเด่นที่เป็นปัจจัยของการสื่อความหมายในสิ่งนั้น ๆ ให้ปรากฏออกมา โดยถ้าไม่มีการเทียบเคียงให้เห็นลักษณะที่ตรงกันข้ามกันนี้ คุณลักษณะนั้นก็อาจจะแฝงอยู่ในรูปของศักยภาพหรือไม่เป็นที่สังเกตเห็นตามนิยามของมายาคติ

#### 4. ตัวละคร (Character)

ตัวละครแต่ละตัวจะต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ ได้แก่ ส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation) ในส่วนแรก คือ ความคิดของตัวละครมักเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงยากจนกว่าจะมีเหตุผลที่เพียงพอสำหรับการเปลี่ยนแปลงตัวละครที่คิดก็มีความคิดเป็นของตัวเอง ซึ่งภูมิหลังของตัวละครจะเป็นตัวกำหนดความคิดและจิตใจของตัวละคร และส่วนพฤติกรรมนั้นก็เป็นส่วนที่เป็นผลจากความคิดและทัศนคติของตัวละครโดยตรง

การวิเคราะห์ตัวละครนั้น วลาดิเมียร์ พร็อพ พบว่าในเรื่องเล่าแต่ละเรื่องจะประกอบด้วยตัวละครที่มีบทบาทต่างกัน ดังต่อไปนี้

- พระเอก (Hero) เป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะและเป็นผู้นำในการแก้ไขข้อขัดแย้งต่าง ๆ
- นางเอก (Princess) ภาพยนตร์การ์ตูนที่มีนางเอกนั้นจะช่วยดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้เป็นอย่างดี บางครั้งนางเอกอาจเป็นตัวละครหลักของเรื่อง หรืออาจจะเป็นแค่ตัวละครประกอบก็ได้
- ผู้ร้าย (Villain) เป็นผู้ที่ก่อความเดือดร้อนต่าง ๆ หรือเป็นผู้ที่เป็นปรปักษ์กับตัวละครหลักในเรื่อง

- ผู้ช่วยเหลือ (Helper) เป็นผู้ช่วยตัวละครเอกให้ผ่านพ้นอุปสรรค บางเรื่องผู้ช่วยอาจจะเป็นพระรองของเรื่องก็ได้
- ผู้ให้ (Donor) โดยมากมักจะเป็นอาจารย์ของตัวละครหลักหรือผู้ที่ให้คำปรึกษาในการแก้ไขปัญหา
- ผู้ส่งสาร (Dispatcher) มักจะเป็นผู้ที่พบเห็นเหตุการณ์ร้าย หรือพบการกระทำผิดของผู้ร้าย แล้วนำเรื่องที่พบเห็นไปเล่าให้ตัวละครเอกฟัง
- พระเอกจอมปลอม (False Hero) เป็นตัวละครที่สร้างเป็นคนดีแต่เปิดเผยความชั่วร้ายในภายหลัง

ตัวละครตามเกณฑ์ของพร็อพนี้หนึ่งตัวอาจมีมากกว่าหนึ่งบทบาทหรือตัวละครอาจเปลี่ยนแปลงบทบาทของตัวเองจากบทหนึ่งไปสู่อีกบทหนึ่งก็ได้

นอกจากการวิเคราะห์บทบาทตัวละครดังกล่าว คุณสมบัติของตัวละครก็เป็นส่วนที่น่าจะนำมาวิเคราะห์เช่นกัน ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ตัวละครเป็นผู้กระทำ (Active) คือตัวละครที่มีความเข้มแข็ง ฟังตนเองได้ ไม่ค่อยถูกคุกคามจากผู้อื่น และ ตัวละครผู้ถูกกระทำ (Passive) คือ ตัวละครที่ลักษณะตรงกันข้ามกับตัวละครผู้กระทำ คือ อ่อนแอ ต้องพึ่งพาคนอื่น ๆ หรือถูกควบคุมจากคนอื่น ๆ มักเป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย

และการที่จะพิจารณาตัวละครตามที่กล่าวมาข้างต้น การพิจารณาถึงลักษณะภายนอก เช่น การแต่งกาย ลักษณะรูปร่าง กริยาอาการ นิสัยใจคอ หรือพฤติกรรมต่าง ๆ ตลอดไปจนถึง คำพูดและบทสนทนาตอบโต้ของตัวละครก็มีส่วนสำคัญ เพราะสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนเป็นตัวสะท้อนให้เห็นถึงความคิด ทัศนคติและเอกลักษณ์ของตัวละครทั้งสิ้น

## 5. แก่นความคิด (Theme)

เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเล่าเรื่อง หากต้องการทราบว่าแนวคิดหลักที่ผู้เล่าต้องการให้ถ่ายทอดให้ทราบ จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องจับใจความสำคัญของเรื่องให้ได้ Hurtik and Yarber (1971) ได้ให้ความหมายของแก่นความคิดไว้ว่าเป็นความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ซึ่งจะทำ



ความเข้าใจแก่นความคิดในเรื่องได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง แก่นความคิดแต่ละเรื่องจะมีรายละเอียดและองค์ประกอบย่อยในการสนับสนุนความคิดหลักที่ต่างกันออกไป

## 6. ฉาก

ฉากเป็นสถานที่ซึ่งรองรับเหตุการณ์ต่าง ๆ ของเรื่อง สามารถบ่งบอกถึงความหมายบางอย่าง

ของเรื่องได้ด้วยและมีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละครเช่นกัน (ปริญญา เกื้อหนุน, 2537) ประเภทของฉากในเรื่องเล่าต่าง ๆ อาจแบ่งได้เป็น 5 ประเภทดังนี้ (ธัญญา สังขพันธานนท์, 2539)

- ฉากที่เป็นธรรมชาติ เช่น ป่าไม้ ทุ่งหญ้า หรือบรรยากาศเช้าหรือค่ำในแต่ละวัน
- ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ เช่น บ้านเรือน ข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ
- ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย
- ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละครหรือชุมชนที่ตัวละครอาศัยอยู่
- ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม เป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้ มีลักษณะเป็นความเชื่อหรือความคิด เช่น ค่านิยม ประเพณี หรือธรรมเนียมปฏิบัติ เป็นต้น

## 7. ภาพและมุมกล้อง

ภาพที่เห็นบนจอจะมีส่วนที่สัมพันธ์กับภาพที่เลือกใช้ การเคลื่อนไหวและขนาดของภาพนั้น จะมีความสัมพันธ์กับวัตถุที่ถูกบันทึกด้วย การเลือกใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการนำเสนอภาพที่แตกต่างกัน เป็นการแสดงให้เห็นถึงภาษาทางภาพยนตร์ ทำให้เราสามารถรับรู้และตีความความคิด ทศนคติ ความรู้สึก ตลอดจนถึงความหมายต่าง ๆ ที่ส่งผ่านภาพยนตร์ออกมาได้

### 7.1 ขนาดภาพการบันทึกภาพ

7.1.1 Establish Shot หรือ Long Shot นิยมใช้ในการบอกสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ รวมไปถึงการบอกอารมณ์ในเรื่อง และบางครั้งอาจแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงเรื่องเวลาหรือสถานที่ก็ได้

7.1.2 Full Shot นิยมใช้ในการแนะนำตัวละครหรือสิ่งของใหม่ๆ ให้แก่ผู้ชม และแสดงเทียบเคียงให้เห็นถึงความแตกต่างของตัวละครที่ร่วมเหตุการณ์เดียวกันได้

7.1.3 Medium Shot เป็นภาพระยะใกล้ที่ผู้ชมสามารถมองเห็นรายละเอียดของการเคลื่อนไหวมือซึ่งเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้ผู้ชมจ้องมองดู

7.1.4 Tight Two-Shot เป็นการเสนอให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร 2 ตัวร่วมเฟรมเดียวกัน

7.1.5 Close-up Shot เน้นรายละเอียดที่มีความสำคัญต่อเหตุการณ์นั้น เป็นภาพที่มีอิทธิพลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชม เหมือนจะบอกเป็นนัยว่าให้ดูอย่างตั้งใจ

7.1.6 Extreme Close-up เห็นเพียงบางส่วนของ Subject เท่านั้นเป็นภาพที่สำคัญที่สุด

## 7.2 การเคลื่อนไหว

การเคลื่อนไหวมีความสำคัญมาก เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์แตกต่างจากภาพนิ่งหรือภาพเขียน ซึ่งสามารถแบ่งการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์ได้ 2 แบบ ดังนี้

7.2.1 การเคลื่อนไหวของ Subject ต่อหน้ากล้องภาพยนตร์ เป็นการเคลื่อนไหวที่มีพลังในการดึงดูดสายตาของผู้ชมมาก โดยไม่ต้องอาศัยองค์ประกอบอื่น ๆ ช่วย

7.2.2 การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของกล้องภาพยนตร์และเลนส์ มีหลายวิธีดังนี้

(ก) ลักษณะการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของกล้องถ่ายภาพยนตร์ ได้แก่

(1) pan เป็นลักษณะของการกวาดภาพไปในแนวราบของกล้อง โดยกล้องจะตั้งอยู่บนขาตั้ง ซึ่งการแพนนี้นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการติดตาม Subject ที่เคลื่อนที่อยู่, แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของ Subject สองสิ่งที่เกิดขึ้นในฉากเดียวกัน และใช้แทนสายตาของตัวแสดงใสฉาก

(2) Swish Pan เป็นการถ่ายภาพเหมือนการแพนแต่มีความเร็วมากกว่าจนทำให้ภาพมัว ไม่ชัดเจน นิยมใช้แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงเวลาและสถานที่

(3) Tilt เป็นการเคลื่อนไหวกล้องในแนวตั้ง โดยตั้งกล้องไว้ที่ขาตั้ง มีวัตถุประสงค์เดียวกับการแพน

(4) Trucking Shot ใช้วิธีตั้งกล้องบนรถแล้วเคลื่อนที่ไปเพื่อรักษาจังหวะการเคลื่อนไหวของผู้แสดง ใช้เพื่อติดตามการเคลื่อนไหวที่ค่อนข้างเร็วและอยู่ไกลจากกล้อง

(5) Dolly Shot ตั้งกล้องไว้บนล้อเลื่อน สามารถเคลื่อนที่ได้ ใช้เพื่อเคลื่อนกล้องเข้าไปใกล้ Subject เพื่อให้ได้ภาพขนาดใหญ่มากขึ้นหรือเป็นการติดตามวัตถุ นิยมใช้ในการถ่ายทำในสถานที่มากกว่า

(6) Crane Shot เป็นการติดตั้งกล้องไว้บนที่สูง เพื่อให้ได้ภาพที่มีมุมที่กว้างมากขึ้น

(7) Hand-Held Shot เป็นการใช้มือถือกล้องหรือแบกกล้องไว้บนขา ใช้แสดงอารมณ์ที่ไม่คงที่ของบุคคล เช่น แม่ ฟันเพื่อน

(ข) ลักษณะการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์ ได้แก่

(1) Zoom In ช่วยสร้างความต่อเนื่องให้กับวัตถุ เพื่อดึงความสนใจให้มุ่งสู่รายละเอียดซึ่งมีความหมายเฉพาะเป็นพิเศษ โดยที่ผู้ชมสามารถรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างรายละเอียดเล็ก ๆ กับเนื้อหาส่วนใหญ่ได้

(2) Zoom Out ช่วยให้ผู้ชมมองเห็นพื้นที่ในภาพมากขึ้น เพื่อแสดงความสัมพันธ์ของรายละเอียดเล็ก ๆ กับเนื้อหาส่วนใหญ่ได้

(3) การเปลี่ยนแปลงความคมชัดของภาพ เป็นการเปลี่ยนความคมชัดของภาพเพื่อแสดงความสัมพันธ์ของวัตถุ 2 อย่างในช่วงเวลาเดียวกัน

(4) Follow Shot เป็นการบันทึกภาพที่กล้องถ่ายภาพเคลื่อนที่ไปพร้อมกับการเคลื่อนที่ของวัตถุด้วย เป็นวิธีที่ไม่สนใจฉากหลังที่เปลี่ยนแปลง ทำให้ดึงความสนใจไปสิ่งที่มีการเคลื่อนไหวในฉากทั้งที่วัตถุส่วนใหญ่อยู่กับที่ หรือเป็นฉากหลังที่ไม่น่าสนใจ

### 7.3 การเชื่อม

การเชื่อมนั้นช่วยให้ผู้ชมเข้าใจได้ว่าการเปลี่ยนแปลงจากฉากหนึ่งไปอีกฉากหนึ่ง ความหมายเปลี่ยนไปทั้งในส่วนของความต่อเนื่อง และการเปลี่ยนแปลงเวลาและสถานที่ของเหตุการณ์ในภาพยนตร์ โดยมีเครื่องมือที่ใช้ดังต่อไปนี้



- Cut เป็นการเปลี่ยนฉากอย่างรวดเร็วในพริบตา แสดงความต่อเนื่องของการกระทำใด ๆ ภายในช่วงเวลาเดียวกันโดยไม่ถูกขัดจังหวะ
- Fade In เป็นการเปลี่ยนแปลงจากภาพมืดเป็นภาพค่อย ๆ สว่างชัดเจน เพื่อแนะนำภาพยนตร์ช่วงความยาวของภาพจะมีผลต่ออารมณ์ของภาพยนตร์ด้วย ยิ่งนานยิ่งเศร้า
- Fade Out ภาพในซีนจะค่อย ๆ หายไปจนกลายเป็นมืด นิยมใช้ในตอนจบของภาพยนตร์ หรือของซีนนั้น ๆ
- Dissolve มีลักษณะเป็นการรวมภาพ Fade In และ Fade Out เข้ามาในช่วงเดียวกันด้วยความยาวของฟิล์มที่เท่ากัน ใช้เปลี่ยนแปลงโครงสร้างของภาพยนตร์ เช่นการเปลี่ยนสถานที่หรือเวลาเพียงเล็กน้อย
- Wipe เป็นการนำภาพใหม่มาแทนที่ภาพเก่าที่หายไปจากจอภาพยนตร์ โดยที่ผู้ชมยังมองเห็นภาพทั้งสองซีนอย่างชัดเจน ตลอดช่วงความยาวของการกวาดภาพนั้นใช้เพื่อเปลี่ยนแปลงเวลาและสถานที่เพียงเล็กน้อย
- ภาพซ้อน เป็นการพิมพ์จาก 2 ฉากหรือมากกว่านั้นเข้าด้วยกันด้วยช่วงความยาวเดียวกัน ใช้ในการแสดงความหมายในเชิงจิตสำนึก

## 8. เสียง

เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้ดียิ่งขึ้น เสียงที่ใช้ในภาพยนตร์ประกอบไปด้วย

### 8.1 เสียงพูด ซึ่งแบ่งออกได้เป็น เสียงสนทนา และเสียงบรรยาย

- เสียงสนทนา (voice) เป็นเสียงที่ได้ยินพร้อมกับการขยับปากของตัวละคร เพิ่มความน่าเชื่อถือให้เกิดขึ้นเมื่อเห็นตัวแสดงพูดเอง เป็นการให้รายละเอียดหรือข้อมูลต่างๆ ของเรื่องราวในภาพยนตร์ นอกจากนี้ ภาษาพูด ยังบอกถึงอารมณ์ บุคลิกลักษณะและภูมิหลังของตัวละครอีกด้วย

- เสียงบรรยาย เป็นเสียงที่ผู้พูดไม่ปรากฏในภาพยนตร์ เป็นการอธิบายถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เป็นการเพิ่มเติมข้อมูลที่เป็คำพูดให้แก่เรื่องราวที่เป็นภาพ ช่วยเชื่อมโยงฉากและเวลาในเรื่องได้

นอกจากเสียงพูดดังกล่าวแล้ว ยังมีภาษาอีกชนิดหนึ่ง คือการใช้เสียง อากัปกริยา ท่าทางการเคลื่อนไหว ในการแสดงความหมายบางอย่าง เช่น เสียงถอนหายใจ เสียงพึมพำ การส่ายหน้า การขมวดคิ้ว เป็นต้น

8.2 เสียงประกอบ เป็นส่วนที่ทำให้ภาพยนตร์ดูสมจริงและเป็นธรรมชาติมากขึ้น ช่วยบอกสถานที่โดยไม่จำเป็นต้องเห็นบรรยากาศทั้งหมด ใช้เชื่อมโยงฉากต่าง ๆ เข้าด้วยกัน และยัง

ช่วยสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมคล้อยตาม ได้อีกด้วย นอกจากนี้ยังใช้ในการบอกเล่าถึงสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริงในฉากนั้นได้ด้วย

8.3 เสียงดนตรี เป็นเครื่องเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ และยังสามารถช่วยบอกสถานที่ของเหตุการณ์นั้น รวมไปถึงเหตุการณ์ที่จะเกิดได้ด้วย เป็นส่วนที่มีบทบาทด้านความรู้สึกของผู้ชมมากกว่าเป็นการฟังเพื่อความไพเราะทางดนตรี

## 9. แสงสี

9.1 โทนแสง คือ สัดส่วนของแสงสว่างที่สุดไล่ไปจนถึงส่วนที่เป็นบริเวณเงาค่าที่มีอยู่ในฉากหรือเหตุการณ์ เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ใช้แสดงอารมณ์หรือบรรยากาศให้แก่เรื่องราวได้ การสร้างภาพยนตร์นั้น นิยมจัดโทนแสงเป็น 3 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

- Low - Key Tonality มีลักษณะเนื้อหามากกว่าครึ่งในเหตุการณ์อยู่ในเงามืด แสดงให้เห็นถึงอันตราย ความหวาดกลัว ความลึกลับ
- High - Key Tonality เนื้อที่มากกว่าครึ่งหนึ่งในเหตุการณ์อยู่ในส่วนที่สว่าง แสดงถึงความสนุกสนาน ร่าเริง แต่หากสว่างมากไปอาจทำให้รู้สึกแสบแสบ ไม่เจริญได้
- Narrative Tonality เป็นแสงสว่างที่อยู่ระหว่าง Low - Key และ High - Key ใช้บอกเล่าเหตุการณ์อย่างตรงไปตรงมา ไม่เน้นอารมณ์ ช่วยให้ติดตามเรื่องได้ง่าย

9.2 สี มีอิทธิพลต่อจิตใจมนุษย์ สีแต่ละสีให้ความรู้สึกต่างกัน สีวรรณะร้อน จะให้ความรู้สึกมีพลังกำลัง รื่นเริง ส่วนสีวรรณะเย็น ให้ความรู้สึกสงบ สบายใจ นอกจากนี้สียังมีความเป็นสากลในการให้ความรู้สึกทางจิตวิทยาแก่นมนุษย์ทั่วโลกอีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น

- สีน้ำตาล แสดงถึงความมั่นคงปลอดภัย ความอบอุ่น รักความสบาย รักสันโดษ
- สีแดง กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกกลัว แสดงถึงอันตราย ความเร่าร้อน ความร้อนใจ
- สีน้ำเงิน สีเขียว แสดงให้เห็นถึงความรู้สึกผ่อนคลาย สร้างความขรึม สง่างาม
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่างสดใส มีพลัง ร่าเริงเบิกบาน
- สีม่วง หมายถึงชัชชนะ ความงามที่เริ่มเสื่อมถอย ให้ความรู้สึกเศร้า หรือลึกลับ
- สีขาว เป็นสีแห่งความบริสุทธิ์ สะอาด สุภาพ
- สีดำ แทนความลึกลับ ว่างเปล่า หดหู่ เศร้าใจ

ทฤษฎีสีที่ปรากฏในงานภาพยนตร์ แบ่งออกเป็น 5 ประการ ได้แก่

- สีกลมกลืน เป็นสีที่นุ่มนวลไม่ตัดกันมาก ให้ความรู้สึกสงบ และลึกลับ สีในวรรณะเย็นจะกลมกลืนกว่าสีในวรรณะร้อน
- สีตัดกัน เป็นสีที่ตรงกันข้ามกันในวงสี เช่น สีเหลืองกับม่วง แดงกับเขียว การใช้สีประเภทนี้เป็นการกระตุ้นอารมณ์ มีการเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลง และช่วยสร้างจุดสนใจ
- สีกระโดด เป็นสีที่โดดเด่นขึ้นมาจากสีพื้นส่วนใหญ่ซึ่งเป็นสีโทนเดียวกัน มักเป็นสีสดที่ดูแวดล้อมด้วยสีหม่น ๆ สีกระโดดช่วยให้ดูมีชีวิตชีวา และรวมจุดสนใจของภาพ
- สีชุดเดียวกัน เป็นสีที่ได้ระดับอ่อนแก่ ให้อารมณ์หลายอย่างขึ้นอยู่กับโทนสี สีที่ครอบคลุมพื้นที่ส่วนใหญ่ในภาพจะทำให้สีนั้นมีความสำคัญที่สุดในภาพ
- สีรุนแรง เป็นสีที่จัดจ้าน ร้อนแรง สดใส ให้อารมณ์และบรรยากาศสนุกสนาน รื่นเริง เช่น สีเหลือง แดง ส้ม จะมีความรุนแรงมากที่สุดเมื่อนำมาใช้ร่วมกับพื้นสีดำหรือเทา (จุฑามาศ สุกิจจานนท์, 2539)

## 10. สัญลักษณ์พิเศษ

เป็นกลุ่มสัญลักษณ์ที่มีความหมาย และสามารถเข้าใจร่วมกันเช่นเดียวกับการเข้าใจร่วมกันในตัวอักษร โดยอาจจะเลียนแบบมาจากสิ่งที่เราเห็นหรือไม่เห็นในโลกแห่งความเป็นจริง (ประสพโชค นวนพันธุ์พิพัฒน์, 2540) สัญลักษณ์มีหน้าที่ในการใช้แทนความคิด ความรู้สึกหรือช่วยเสริมองค์ประกอบ



ของภาพให้มีความหมายหนักแน่นขึ้นได้ เช่น การที่มีดวงดาวเคลื่อนที่วนอยู่รอบหัว แสดงให้เห็นถึงความเจ็บปวด การที่มีหยดเหงื่ออยู่บนหน้าแสดงถึงร่างกายที่อ่อนล้า หรือความกังวลยุ่งยากใจ เป็นต้น

ทฤษฎีการเล่าเรื่องที่กล่าวถึงในข้างต้นนี้ ได้กล่าวถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องเล่าแต่ละเรื่อง เมื่อวิเคราะห์ออกมาจะทำให้ทราบว่ามโนทัศน์ของสัญลักษณ์อะไรบ้างที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งสามารถใช้เป็นวิธีการในการวิเคราะห์ให้เห็นถึงความหมายต่าง ๆ ทั้งในระดับพื้นผิว (Manifest) และความหมายในระดับลึก (Latent) อันรวมไปถึงความหมายเชิงมายาคติที่สื่อออกมาตามเจตนารมณ์ของผู้ผลิต ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์สำคัญในการวิจัยครั้งนี้ ตลอดจนถึงการวิเคราะห์กระบวนการในการสร้างความหมายต่าง ๆ ซึ่งก็รวมไปถึงความหมายในเชิงมายาคติที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนได้เป็นอย่างดี

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

**ประสพโชค นวพันธุ์พัฒนา (2540)** ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้รหัสที่ปรากฏในงานของนักเขียนการ์ตูนไทยเพื่อที่ชี้ให้เห็นและเข้าใจถึงการเลือกใช้รหัสของนักเขียนการ์ตูนไทย ในการถ่ายทอดทัศนคติและความคิดของตนมายังผู้อ่าน และให้ทราบถึงลักษณะเฉพาะในการใช้รหัสของการ์ตูนแต่ละประเภท โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ มีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร สิ่งพิมพ์ ในลักษณะต่าง ๆ และจากการสัมภาษณ์มาประกอบการสังเกตด้วยตนเองเป็นหลัก ในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นนักวาดการ์ตูนมืออาชีพด้วย

จากการศึกษาจึงพบว่า การ์ตูนทั้ง 3 ประเภทคือการ์ตูนการเมือง การ์ตูนเด็ก และการ์ตูนตลก จะมีการใช้รหัสที่คล้ายคลึงกัน แต่วางน้ำหนักความสำคัญไม่เท่ากัน และการ์ตูนการเมืองส่วนใหญ่เน้นต้องการตัวอ้างอิง แต่การ์ตูนเด็กกับการ์ตูนตลกนั้นไม่ต้องการตัวอ้างอิง นอกจากนี้ยังพบว่า มีปริบททางวัฒนธรรมที่เข้ามาอิทธิพลต่อการใช้รหัสด้วยซึ่งโลกการ์ตูนนั้นเป็นโลกสมมติที่มีวัฒนธรรมเฉพาะที่ยอมรับร่วมกันระหว่างนักวาดการ์ตูน (ผู้ส่งสาร) และผู้ชม (ผู้รับสาร)

งานวิจัยของประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์ สามารถใช้เป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจการ์ตูนไทยได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้แนวทางในการวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดทางสัญวิทยาของประสพโชคยังช่วยให้เข้าใจหลักการวิเคราะห์ในงานวิจัยครั้งนี้ได้อีกด้วย

**ขไมพร สุขสัมพันธ์ (2541)** ทำการศึกษาเรื่อง "การวิเคราะห์สัญยะ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น เพื่อศึกษาถึงกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่นในการถ่ายทอดความหมายมายังผู้รับสาร ซึ่งเป็นการศึกษาโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ทำการเก็บตัวอย่างจากหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมในช่วงเดือน มิ.ย.-ธ.ค. 2541

ผลการศึกษาวิจัยพบว่า แบบแผนของการเล่าเรื่อง (Narrative) ในการ์ตูนญี่ปุ่นมีทั้งสิ้น 6 แบบแผน มีการดำเนินเรื่องที่แน่นอน ได้แก่

1. พระเอกออกเดินทาง ผู้ร้ายต่อสู้กับพระเอก มีผู้ช่วยเหลือพระเอก ในที่สุดพระเอกก็ชนะผู้ร้าย
2. พระเอกพบกับนางเอก ผู้ร้ายมาขัดขวางความสัมพันธ์ระหว่างพระเอกกับนางเอก ผู้ช่วยช่วยเหลือนางเอกหรือ/และพระเอก นางเอกกับพระเอกเข้าใจกัน
3. พระเอกพบนางเอก นางเอกช่วยเหลือพระเอก
4. พระเอกถูกผู้ร้ายหลอก ผู้ช่วยช่วยเหลือพระเอก ผู้ร้ายถูกผู้ช่วยปราบ
5. พระเอกพบผู้ร้าย ผู้ร้ายทำร้ายพระเอก ผู้ให้ให้ของวิเศษกับพระเอก พระเอกจอมปลอมถูกพระเอกตัวจริงเปิดเผย ผู้ช่วยจับพระเอกจอมปลอม
6. พระเอกถูกคนร้ายทำร้าย ผู้ช่วยช่วยพระเอก และพระเอกช่วยเหลือผู้ช่วย

และสัญยะในการ์ตูนญี่ปุ่น มี 3 ประเภท คือ

1. ภาพเหมือน (Icon) ได้แก่ ธรรมชาติ เครื่องแต่งกาย สิ่งของเครื่องใช้ และสิ่งก่อสร้าง
2. ดัชนี (Index) ได้แก่ ขนาดตัวการ์ตูน เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย การแสดงอารมณ์ท่าทางของตัวการ์ตูน การใช้แสง-สีของฉาก และการใช้เส้นในลักษณะต่าง ๆ
3. สัญลักษณ์ (Symbol) ได้แก่ สัญลักษณ์ที่ใช้แทนคำพูดหรือคำบรรยาย สัญลักษณ์ที่ใช้แทนอารมณ์และสัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียง

นอกจากนี้การค้นคว้ายังประกอบด้วยรหัสอีก 4 ประเภท คือ

1. รหัสที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ (Product codes)
2. รหัสที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Social codes)
3. รหัสที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณี (Cultural codes)
4. รหัสที่เกี่ยวกับบุคคล (Personal codes)

รหัสดังกล่าวนี้ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่สำคัญ คือ ประเพณีเทศกาล กิจกรรม การละเล่น นิทาน การบริโภค การกินอยู่ การแต่งกาย การแสดงอารมณ์ การสื่อความหมายและการพักผ่อนโดยรหัสทางวัฒนธรรมนี้เป็นเครื่องมือในการกำกับและถ่ายทอดความหมาย (Codification) ในการค้นคว้า

งานวิจัยของชไมพร สุขสัมพันธ์ เป็นการศึกษาโดยใช้แนวคิดทางสัตววิทยามาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ตัวบทที่เป็นการ์ตูนอย่างหนึ่ง จึงสามารถนำมาใช้วิเคราะห์การสื่อความหมายเชิงมายาคติในภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่ใช้แนวคิดทางสัตววิทยาได้เช่นกัน

**นิพนธ์ कुमारภัย (2538)** เป็นงานวิจัยที่ศึกษาถึงสถานภาพ ปัญหาอุปสรรคและความเป็นไปได้ในการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและเผยแพร่ รวมไปถึงจนถึง ดำรงปัญหาและอุปสรรคของการผลิตและเผยแพร่รายการ โดยใช้ระเบียบการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ที่เกี่ยวข้องและศึกษาข้อมูลจากเอกสารต่าง ๆ

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนในประเทศไทยมี 3 ประเภทตามวัตถุประสงค์ของการผลิตรายการ คือ ผู้ผลิตรายการแบบไม่เป็นระบบธุรกิจ แบบธุรกิจและกึ่งธุรกิจ ปัจจัยที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและเผยแพร่รายการคือ ปัจจัยด้านการบริหารจัดการระบบการผลิตและการตลาด ปัจจัยด้านเงินทุน ปัจจัยด้านรายการ ปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่ายซึ่งแต่ละปัจจัยมีความสัมพันธ์กันทั้งระบบ ปัญหาและอุปสรรคสำคัญในระบบการผลิตและเผยแพร่ก็เป็นผลกระทบอันเนื่องมาจากปัจจัยดังกล่าวมีข้อจำกัดและขาดประสิทธิภาพ ส่วนความเป็นไปได้ที่ผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ในประเทศไทยจะสามารถดำเนินธุรกิจอุตสาหกรรมได้อย่างมั่นคงและต่อเนื่องนั้น มีโอกาสน้อยมาก



ผลงานวิจัยของนิพนธ์ คุณารักษ์นั้นสามารถใช้เป็นแนวทางในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับ ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation) ของผู้ผลิตในประเทศไทยได้เป็นอย่างดี

**วิชุดา ปานกลาง (2539)** ทำการวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง “ผี” ในภาพยนตร์ไทย เรื่อง “แม่นาคพระโขนง” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจในรูปแบบของการถ่ายทอดความหมาย เรื่อง “ผี” และเทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในการถ่ายทอดภาพยนตร์ โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของ บ้าน ผี วัคในสังคมไทย แนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยา และเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์มาเป็นกรอบในการ วิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่า การนำเสนอเรื่อง “ผี” มีรูปแบบที่เป็นสูตรสำเร็จ ทั้งในเชิงพล็อตเรื่อง และ เชิงแนวคิด ซึ่งองค์ประกอบย่อยอาจจะมีความแตกต่างกันไปตามยุคสมัย และความคิดสร้างสรรค์ของ ผู้สร้างภาพยนตร์

งานวิจัยดังกล่าว เนื่องจากเป็นการวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายในเรื่อง “ผี” ซึ่งเป็น ความหมายในเชิงมายาคติ จึงสามารถใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์การสื่อความหมายในเชิงมายาคติ ของภาพยนตร์การ์ตูนไทยได้เช่นเดียวกัน

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย