



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

การวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์

แอนิเมชันเรื่องสั้นไทย

The Aesthetic Analysis of Thai Animation Short Film

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright © by **กรกฏใจรักย์** University
All rights reserved

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ธันวาคม 2561

๖/๖๒3 ๐905
๐12407744
j 2213475x



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

การวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์

แอนิเมชันเรื่องสั้นไทย

The Aesthetic Analysis of Thai Animation Short Film



กรรณ ใจรักษ์

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ธันวาคม 2561

สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเชียงใหม่
เชียงใหม่

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

การวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์

แอนิเมชันเรื่องสั้นไทย

The Aesthetic Analysis of Thai Animation Short Film



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright © มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ University
All rights reserved
ธันวาคม 2561

ได้รับงบประมาณสนับสนุนการวิจัยประเภททุนพัฒนา

นักวิจัยรุ่นกลางประจำปี พ.ศ. 2559

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่องการวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทยในครั้งนี้ มีโอกาสสำเร็จลุล่วงไปได้หากปราศจากความกรุณาช่วยเหลือ และให้คำแนะนำ และคำปรึกษาอย่างดีจากคณาจารย์ในสาขาวิชาสื่อศิลปะ และการออกแบบสื่อ ตลอดจนการตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนโครงการวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้เขียนขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ได้ให้งบประมาณสนับสนุนในการวิจัยประเภททุนพัฒนานักวิจัยรุ่นกลางประจำปี พ.ศ. 2559

ขอขอบคุณคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ให้ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” นำเสนอในนิทรรศการนานาชาติ “Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University and Tokyo Zokei University Joint Exhibition 2018” (The 2nd CMU X TZU)

ขอขอบคุณบริษัท fulldome.pro และ 360art.pro จากประเทศรัสเซียที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ใช้เทคโนโลยีฟูลล์โดมในการนำเสนอผลงานนิทรรศการเดี่ยว

สุดท้ายนี้ผู้เขียนขอขอบคุณ ภาควิชาสื่อศิลปะ และการออกแบบสื่อ สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อที่ให้พื้นที่ในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน ทำให้ผลงานสร้างสรรค์สำเร็จไปได้ด้วยดี และขอขอบคุณผู้ให้ความช่วยเหลือด้านต่าง ๆ อีกหลายท่านซึ่งไม่สามารถกล่าวนามในที่นี้ได้

หมด

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

กรกฎ ใจรักษ์

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ 1) เพื่อศึกษาคุณลักษณะสำคัญในสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทยผ่านการวิเคราะห์ในเชิงตัวบท และบริบท 2) เพื่อวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ที่ถูกนำเสนอผ่าน ภาพ เสียง และเรื่องเล่าในสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทย 3) เพื่อสังเคราะห์ได้แนวทางในการพัฒนา และส่งเสริมสุนทรียศาสตร์ในงานแอนิเมชันไทย 4) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันที่แสดงออกถึงอัตลักษณ์เฉพาะตัวของผลงานแอนิเมชันไทย

การวิจัยในครั้งนี้ได้ประยุกต์แนวคิด ทฤษฎีที่หลากหลาย เพื่อสร้างเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ในผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย จำนวน 30 เรื่อง โดยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบแบบเจาะจง (Purposive sampling) กัดเลือกเฉพาะผลงานแอนิเมชันที่มีคุณภาพดี ข้อค้นพบจากการศึกษาภาคเอกสารมีรายละเอียดที่สำคัญดังนี้ 1) ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นควรมีความยาวไม่น้อยกว่า 6 นาที เพื่อที่จะได้มีเวลาเพียงพอสำหรับการแนะนำตัวละคร 2) รูปแบบของปมความขัดแย้งที่พบมากที่สุด คือ ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจ 3) โครงเรื่องแอนิเมชันทุกเรื่องจะมีการกำหนดคุณลักษณะของสิ่งที่ดีไว้อย่างตายตัว โดย “สิ่งที่ดี” จะอ้างอิงระบบคุณค่า ค่านิยม และจริยธรรมไทย 4) สุนทรียศาสตร์ในผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทยคือการสร้างเรื่องแอนิเมชันที่สะท้อนความงามของจิตใจ การเป็น “คนดี” ตามระบบศีลธรรมไทยดั้งเดิม เช่น การนับถือผู้ใหญ่, เสียสละตนเองเพื่อส่วนรวม, พอใจในสิ่งที่ตนเองมีอยู่ และไม่กระทำผิดข้อบังคับทางศาสนา เนื้อหาตามที่กล่าวมานี้ล้วนมุ่งส่งเสริมให้ผู้ชมตระหนักถึงการมีจิตใจที่สูงส่ง

ข้อค้นพบจากการศึกษาภาคเอกสารนำไปสู่การแตกประเด็นทางความคิด กำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” สะท้อนเนื้อหาเกี่ยวกับความดี และความซื่อในบริบทสังคมร่วมสมัย จากการแสดงผลงานแอนิเมชันในรูปแบบนิทรรศการเดี่ยวระดับชาติ และกลุ่มระดับนานาชาติ ได้ข้อสรุปของการประเมินผลงานในระดับดีเด่น สะท้อนให้เห็นว่าผลงานแอนิเมชันได้แสดงออกถึงอัตลักษณ์เฉพาะตัวของผลงานแอนิเมชันไทยอย่างน่าสนใจยิ่ง

Abstract

The objectives of the research on the Aesthetic Analysis of Thai Animation Short Film are 1) to study on major characteristics of Thai short animations through the analysis on text and contexts, 2) to analyze the aestheticism that is presented through images, voices and stories of Thai short animations, 3) to synthesize the way to develop and present aestheticism in Thai animations, and 4) to create animation that express identities of Thai animations.

In this research, many approaches and theories have been applied to the designing of the tool for analyze aestheticism in 30 Thai short animations, which are selected with purposive sampling technique, only animations with good quality.

The findings from the study show the following significant facts. 1) A short animation should hand length that is not inferior to 6 minutes which is sufficient time to introduce the characters. 2) The conflict that is found in most animations is the conflict between a character and the need within. 3) All the studied animations have predetermined the characteristics of goodness where ‘goodness’ refers to values, norms and ethics in Thai society. 4) Aestheticism in Thai short animations is to create the animations that reflect beauty of mind or to be ‘good’ in traditional Thai ethical system such as to pay respect to people with seniority, to scarify for collective benefits, to be self-contented and to avoid violating any religions rule. The aforementioned contents make audiences aware of goodness.

The findings from the theoretical study lead to the determination of concept for creating the animation entitled ‘Good People’ that reflects the goodness and badness in the context of contemporary society. From the show of the animation in a single exhibition in national level and group exhibition in international level, it can be concluded that the animation has been evaluated to be excellent, which reflects that the animation has expressed the identities of Thai animations in the very interesting manner.

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
ABSTRACT	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูปภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์	3
1.3 ประโยชน์ที่ได้รับ	3
1.4 ระเบียบวิธีวิจัย	4
1.5 ขอบเขตของการวิจัย	5
1.6 แผนการดำเนินการ	5
1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ	8
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม	9
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์	10
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชัน	31
2.3 ทฤษฎีภาพยนตร์	42
2.4 การวิเคราะห์ภาพยนตร์	45
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง	64
2.6 ความขัดแย้งในเรื่องแต่ง	78
บทที่ 3 การดำเนินการศึกษาค้นคว้า	84
3.1 การรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสาร	85
3.2 การวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น	85
3.3 ข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย	169

3.4	การสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น	174
3.5	การแสดงผลงานสร้างสรรค์แอนิเมชันในรูปแบบนิทรรศการเดี่ยว	193
3.6	การแสดงผลงานสร้างสรรค์แอนิเมชันในนิทรรศการนานาชาติ	194
บทที่ 4	การวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชัน	196
4.1	โลกปรกติ และโลกจินตนาการ ในงานแอนิเมชัน	196
4.2	ศีลธรรมทางศาสนา กับศีลธรรมเชิงเหตุผล ความดี และความไม่ดี ในงานแอนิเมชัน	200
4.3	บทวิเคราะห์ โครงสร้าง โครงสร้าง การดำเนินเรื่องแอนิเมชัน	204
4.4	บทวิเคราะห์ภาพในเชิงสัญลักษณ์ในแอนิเมชัน	212
4.5	การแสดงผลงานสร้างสรรค์แอนิเมชันเรื่อง “คนดี” ในรูปแบบนิทรรศการ	217
4.6	การประเมินผลงาน	225
บทที่ 5	สรุปผลการศึกษาค้นคว้า อภิปราย และข้อเสนอแนะ	226
5.1	สรุปผลการศึกษา	226
5.2	อภิปรายผลการศึกษา	227
5.3	ข้อเสนอแนะ	231
เอกสารอ้างอิง		232
ภาคผนวก		235
ภาคผนวก ก	แอนิเมชันในรูปแบบนิทรรศการเดี่ยว	236
ภาคผนวก ข	แอนิเมชันในนิทรรศการนานาชาติ The 2nd CMU X TZU	241
ภาคผนวก ค	บทภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “คนดี”	244
ภาคผนวก ง	ผลการประเมินผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี”	259
ภาคผนวก จ	หนังสือยืนยันการแสดงผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” บนแพลตฟอร์ม	263
ประวัติผู้เขียน		248

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินการ	7
ตารางที่ 2.1 ตารางรายละเอียดแบบซื้อต่อซื้อ	48
ตารางที่ 2.2 ตารางแยกซื้อ เพื่อการวิเคราะห์ห้อย่างละเอียด	50
ตารางที่ 3.1 ความยาวของผลงานแอนิเมชั่น	169
ตารางที่ 3.2 รูปแบบของปมความขัดแย้งในการเล่าเรื่อง	171



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 Visual Structure Graph	74
ภาพที่ 2.2 Visual Structure Graph แบบคงที่	75
ภาพที่ 2.3 Visual Structure Graph แบบก้าวหน้า	76
ภาพที่ 2.4 Visual Structure Graph แบบความเปรียบต่างและความเหมือน	77
ภาพที่ 3.1 วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า	85
ภาพที่ 3.2 ภาพร่างตัวละครหญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2	183
ภาพที่ 3.3 ภาพร่างตัวละครนักศึกษาผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1	184
ภาพที่ 3.4 ภาพร่างตัวละครชายหนุ่มผมสั้น	185
ภาพที่ 3.5 ภาพร่างตัวละครชายหนุ่มผมยาว	186
ภาพที่ 3.6 ฉากภายในห้องทำงานของนักศึกษาผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1	187
ภาพที่ 3.7 ฉากภายในห้องประชุมสถานที่ตัดสินการประกวดผลงานแอนิเมชัน	187
ภาพที่ 3.8 ฉากเมืองในช่วงระเบิดนิวเคลียร์ถล่ม	188
ภาพที่ 3.9 ฉากเมืองหลังระเบิดนิวเคลียร์ถล่ม	189
ภาพที่ 3.10 การขึ้นรูปโครงสร้างโมเดลในรูปแบบโพลีกอน	190
ภาพที่ 3.11 การใส่สี และพื้นผิวให้กับ โมเดล	190
ภาพที่ 3.12 การใส่กระดูกให้โมเดลตัวละคร	190
ภาพที่ 3.13 การทดสอบประมวลผลภาพแสงเงาเมื่อตัวละครอยู่ในฉาก	191
ภาพที่ 3.14 เทคนิคการสแกนวัตถุ 3 มิติ	191
ภาพที่ 3.15 การพ่ายเสียงตัวละคร	192
ภาพที่ 3.16 คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการประมวลผลภาพ	192
ภาพที่ 3.17 การเข้าร่วมโครงการปฏิบัติการทางทัศนศิลป์ และนิทรรศการนานาชาติ	193
ภาพที่ 3.18 พิธีเปิดนิทรรศการ “คนดี”	193
ภาพที่ 3.19 ภาพบรรยากาศภายในฟูลล์โดม	194
ภาพที่ 3.20 ผลงานแอนิเมชัน “คนดี” ในนิทรรศการ The 2 nd CMU X TZU (1)	195
ภาพที่ 3.21 ผลงานแอนิเมชัน “คนดี” ในนิทรรศการ The 2 nd CMU X TZU (2)	195

ภาพที่ 4.1	ตัวละคร ใน โลกปรกติไม่ค่อยมีการเคลื่อนไหวมักอยู่ในท่าทางการนั่งครุ่นคิด	197
ภาพที่ 4.2	สิ่งของภายใน โลกปรกติถูกจัดองค์ประกอบเรียบร้อยเป็นระเบียบ	198
ภาพที่ 4.3	ตัวละคร และกล้องใน โลกจินตนาการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว	199
ภาพที่ 4.4	สิ่งของภายใน โลกจินตนาการจัดองค์ประกอบไร้ระเบียบ	199
ภาพที่ 4.5	พระพุทธรูปทองคำวัตถุชิ้นเดียวที่มีความหมาย มีคุณค่าใน โลกจินตนาการ	200
ภาพที่ 4.6	หญิงสาวเก็บเงินรางวัล ไว้เป็นของตัวเอง	202
ภาพที่ 4.7	ชายหนุ่มผมสั้นสังหาร ชายหนุ่มผมยาว	202
ภาพที่ 4.8	ชายหนุ่มผมยาวละเว้นชีวิตชายหนุ่มผมสั้น	203
ภาพที่ 4.9	ฉากระเบิดนิวเคลียร์ถล่มเมือง	206
ภาพที่ 4.10	ผู้คนวันปกติคลุกไปทั่วทั้งเมือง ตัวอักษรชื่อเรื่องค่อย ๆ แสดงตัวขึ้นมา	206
ภาพที่ 4.11	ฉากวิหารถูกทำลาย ฉก ไฟลุกท่วมองค์พระพุทธรูปทองคำในวิหาร	207
ภาพที่ 4.12	องค์ที่ 2 การต่อสู้ระหว่างชายหนุ่มผมยาว และชายหนุ่มผมสั้น	208
ภาพที่ 4.13	ชายหนุ่มผมยาวหวนคิดถึงเหตุการณ์ในอดีต จึง ได้สติละเว้นชีวิตชายหนุ่มผมสั้น	209
ภาพที่ 4.14	เมื่อกลับสู่ โลกปรกติหญิงสาวเกิดความไม่พอใจที่ตนเอง ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ	210
ภาพที่ 4.15	การทำภาพซ้ำใกล้เคียงกันระหว่างฉากชายหนุ่มก้มลงเก็บองค์พระ กับหญิงสาวเก็บเงิน	211
ภาพที่ 4.16	ตัวละครทั้ง 3 ที่ประนมมือเพื่อขอความช่วยเหลือจากสิ่งศักดิ์	211
ภาพที่ 4.17	ฉากซากศพที่แห้งเป็นหิน	213
ภาพที่ 4.18	ฉากซากศพแห้งเป็นหินในช่วงท้ายขององค์ที่ 3	213
ภาพที่ 4.19	การพบกันระหว่างชายหนุ่มผมสั้น และหญิงสาวในตอนจบของเรื่อง	215
ภาพที่ 4.20	แรงระเบิดทำลายล้างทุกสรรพสิ่ง ยกเว้นองค์พระพุทธรูป	216
ภาพที่ 4.21	ชายหนุ่มเดินถือองค์พระพุทธรูปทองคำโดยไม่รู้ว่าจะใช้ประโยชน์อะไร	216
ภาพที่ 4.22	องค์ประกอบ โดยรวมผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” บนจอร์รับภาพฟูล์โดม (1)	217
ภาพที่ 4.23	องค์ประกอบ โดยรวมผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” บนจอร์รับภาพฟูล์โดม (2)	218
ภาพที่ 4.24	ภาพเขียนที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์จำนวน 3 ภาพ	218
ภาพที่ 4.25	การหัน โคมเข้าหาผู้ชม ทำให้ความลึกที่บริเวณตรงกลาง มากกว่าบริเวณขอบของ โคม	219
ภาพที่ 4.26	ตำแหน่งของผู้ชมอยู่บริเวณด้านหน้าตัวโคม	219
ภาพที่ 4.27	ภาพที่บริเวณตรงกลางภาพลึกลงไป ส่วนภาพบริเวณขอบเหมือนนูนขึ้นมา	220
ภาพที่ 4.28	ความผิดเพี้ยนของภาพที่เกิดขึ้นเมื่อตำแหน่งการมองไม่ได้ อยู่ในตำแหน่งที่กำหนดไว้	221

ภาพที่ 4.29	อันเดรีย พอช โซ (Andrea Pozzo) ภาพเขียนบนเพดาน โบสถ์เซนต์อิกนาซิโอ	222
ภาพที่ 4.30	ผลงานแอนิเมชัน “คนดี” ในนิทรรศการ The 2 nd CMU X TZU (1)	224
ภาพที่ 4.31	ผลงานแอนิเมชัน “คนดี” ในนิทรรศการ The 2 nd CMU X TZU (2)	224
ภาพที่ 5.1	ผู้ชมไม่นั่งบนที่นั่งที่จัดเตรียมไว้ให้	228
ภาพที่ 5.2	จำนวนผู้ชมที่มากเกินไปในการรับชมภาพยนตร์ (1)	229
ภาพที่ 5.3	จำนวนผู้ชมที่มากเกินไปในการรับชมภาพยนตร์ (2)	229
ภาพที่ 5.4	การสนทนากับผู้ชมชาวตะวันตก	230
ภาพที่ 5.5	การให้สัมภาษณ์กับบริษัทของชาวตะวันตก	230



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 Copyright © by Chiang Mai University
 All rights reserved

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

นับเป็นเวลานานหลายศตวรรษกว่าที่มนุษย์จะสามารถค้นพบแนวความคิด และเทคนิคในการผลิตภาพเคลื่อนไหว และเมื่อได้สัมผัสกับการเคลื่อนไหวที่ถูกสร้างขึ้นผ่านกระบวนการผลิตของเครื่องจักรแล้ว มนุษย์ก็ไม่เคยได้เกิดความเบื่อหน่ายในการจ้องมองการเคลื่อนไหวนั้นอีกเลย การที่สื่อภาพเคลื่อนไหวสามารถเป็นตัวแทนในการแสดงออกของยุคสมัยที่ถูกครอบงำโดยวิทยาศาสตร์ได้อย่างมหัศจรรย์นั้นเกิดจากการที่ภาพยนตร์สร้างให้เกิดความเคลื่อนไหวที่น่าตื่นตาตื่นใจเป็นการผสมผสานระหว่างความสามารถในการผลิตซ้ำของเครื่องจักรกับสุนทรียศาสตร์ในการสร้างภาพลวงตาของแอนิเมชัน

ความนำหลงไหลในสื่อแอนิเมชัน และเทคโนโลยีในการผลิตสมัยใหม่ที่สามารถสร้างสรรค์ภาพในจินตนาการที่งดงามสมจริง (หรือแม้กระทั่งเหนือจริง) ได้ผลักดันให้ในปัจจุบันแอนิเมชันได้กลายเป็น “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” (creative economy) เฉพาะในประเทศไทย มูลค่ารวมของตลาดแอนิเมชัน ในปี 2554 อยู่ที่ 5,400 ล้านบาท โดยเป็นมูลค่าการนำเข้าเฉลี่ยถึง 70 % และมูลค่าการส่งออกเพียง 7% อย่างไรก็ตามตลาดของแอนิเมชันไทยยังสามารถเจริญเติบโตได้อีกเนื่องจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้ทำให้ต้นทุนการผลิตต่ำลง ดังนั้นการส่งเสริมอย่างต่อเนื่องอาจทำให้ตลาดมีแนวโน้มที่จะมีมูลค่าสูงมากขึ้นเรื่อย ๆ ผู้ประกอบการไทยจึงมีโอกาสนในการสร้างสรรค์ผลงานสู่ตลาดและช่วยลดการนำเข้าจากต่างประเทศ (นิธิพัฒน์ สมสมาน, 2556: 23)

อย่างไรก็ตามนโยบายในการพัฒนาอุตสาหกรรมแอนิเมชันของประเทศไทยที่ผ่านมาก็เหมือนกับนโยบายในการพัฒนาประเทศในด้านอื่น ๆ คือ มุ่งการพัฒนาเฉพาะด้านวัตถุ โดยมองเห็นความสำคัญในการพัฒนาโครงสร้างเศรษฐกิจเพื่อการแข่งขันเป็นสำคัญ ทำให้เกิดความหลงลืมลักษณะสำคัญพื้นฐานของสื่อแอนิเมชัน ในฐานะที่เป็นผลงาน “ศิลปะ” ที่มีความงดงามและสุนทรียศาสตร์เฉพาะตัว ซึ่งจะเห็นอย่างชัดเจนว่าในประเทศที่ประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรม

แอนิเมชันไม่ว่าจะเป็นญี่ปุ่น ยุโรป หรืออเมริกา ล้วนแล้วแต่ให้ความสำคัญกับแอนิเมชันในฐานะที่เป็นผลงานศิลปะ มีการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งพัฒนาให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์กับนักศึกษา มีการจัดแสดงนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะแอนิเมชัน ส่งผลให้ผลงานแอนิเมชันในประเทศเหล่านั้น มีมุมมองทางวิชาการที่หลากหลายรอบคอบ ยืดหยุ่น เป็นชุมชนทางวิชาการด้านศิลปะแอนิเมชันที่เข้มแข็งและยั่งยืน

การพัฒนา “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” นั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องนำ “ความคิดสร้างสรรค์” มาเป็นพื้นฐานในการพัฒนา “เศรษฐกิจ” ดังนั้น ในกระบวนการผลิตผลงานแอนิเมชันนั้นสิ่งสำคัญที่สุดไม่ใช่เรื่องของเทคนิค หรือเทคโนโลยีในการผลิต (สิ่งนี้ขัดแย้งกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานแอนิเมชันไทยหลายชิ้นให้ข้อสรุปว่าในกระบวนการเรียนการสอนนั้นควรเพิ่มการเรียนรู้ด้านเทคนิคการผลิตผลงานมากกว่าด้านแนวคิด) แต่เป็นเรื่องของการความเข้าใจระดับ “แนวคิด” (concept) ในการ สร้างสรรค์งานจะนำมาซึ่งความสามารถในการผลักดันให้ผลงานสร้างสรรค์กลายเป็นศิลปะที่เต็มไปด้วยสุนทรียศาสตร์มีจุดยืนในเชิงวิชาการ รูปแบบการเรียนการสอนศิลปะในประเทศไทยที่มุ่งให้ความสำคัญในการผลิตรูปทรง (form) หรือลักษณะทางกายภาพของผลงานศิลปะมากกว่าการให้ความสำคัญในด้านเนื้อหา (content) อาจเป็นสาเหตุสำคัญที่ส่งผลให้ผลงานแอนิเมชันไทยในสถานศึกษาส่วนใหญ่เน้นการเรียนการสอนในเชิงเทคนิค เพื่อสร้างสรรค์รูปทรงที่มีความสวยงามตามสมัยนิยม แต่หากพิจารณาถึงผลงานแอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จในระดับโลก จะเห็นได้ว่าสิ่งที่สำคัญที่สุดไม่ใช่เรื่องของเทคนิค หรือเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์รูปทรงของฉากหรือตัวละคร แต่เป็นการแสดงออกของแนวคิดและสุนทรียศาสตร์ในการสร้างสรรค์เนื้อเรื่องให้น่าติดตาม และน่าประทับใจ และเนื่องจากวัฒนธรรมไทยนั้นเป็นวัฒนธรรมมักจะมีการหยิบบัญชีคุณลักษณะสำคัญบางอย่างของวัฒนธรรมอื่นมาใช้อยู่ตลอดเวลา ส่งผลให้รูปแบบของแอนิเมชันไทยมีรูปแบบไม่แน่นอน ตายตัว ผสมผสานสไตล์ระหว่างการ์ตูนญี่ปุ่น กับภาพยนตร์จากอเมริกา กลายเป็นไม่มีรูปแบบที่เป็นของตัวเอง

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ประเด็นการมุ่งพัฒนาให้สื่อแอนิเมชันในประเทศไทย เป็นสื่อที่มีความมั่งคั่งในฐานะเป็นสื่อ “ศิลปะ” นั้นมีความสำคัญมาก เพราะรูปแบบการเรียนการสอนศิลปะและการออกแบบในประเทศไทยยังคงมุ่งเน้นการพัฒนาในด้านเทคนิค ดังนั้นการวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ในงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย จะเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญที่จะทำให้เข้าใจปัญหาการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันไทย และจะเป็นประโยชน์ในการกำหนดแนวทางในการขับเคลื่อนการพัฒนาการเรียนการสอน ส่งเสริมให้อุตสาหกรรมการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย มีความแปลกใหม่ เอกลักษณะเฉพาะตัว เป็นผลงานภาพเคลื่อนไหวที่มีสุนทรียภาพในบริบทไทย

การวิจัยในครั้งนี้จะทำให้เกิดความเข้าใจแนวคิดทางสังคมและวัฒนธรรมที่ถูกรับรองอยู่ในแอนิเมชันไทย โดยข้อสรุปจากงานวิจัยจะถูกนำมาพัฒนาในเชิงสร้างสรรค์ให้เป็นผลงานแอนิเมชันที่มี “จุดยืน” ในการแสดงออกถึงอัตลักษณ์เฉพาะตัวของผลงานแอนิเมชันไทย แสดงให้เห็นว่าผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินไทยมีแนวคิดสร้างสรรค์ที่มีรูปแบบเฉพาะตัว

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษาคุณลักษณะสำคัญในสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทยผ่านการวิเคราะห์ในเชิงตัวบท และบริบท

1.2.2 เพื่อวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ที่ถูกนำเสนอผ่าน ภาพ เสียง และเรื่องเล่า ในสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทย

1.2.3 เพื่อสังเคราะห์ได้แนวทางในการพัฒนาและส่งเสริมสุนทรียศาสตร์ในงานแอนิเมชันไทย

1.2.4 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันที่แสดงออกถึงอัตลักษณ์เฉพาะตัวของผลงานแอนิเมชันไทย

1.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.3.1 เข้าใจแนวคิดทางสังคมและวัฒนธรรม ลักษณะสำคัญในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทย เป็นแนวทางให้กับกลุ่มผู้เกี่ยวข้องในแวดวงการศึกษาสื่อแอนิเมชัน ในประเทศไทย ส่งเสริมให้เกิดการผลิตภาพยนตร์ที่มีความแปลกใหม่ และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

1.3.2 สามารถสังเคราะห์ได้ความรู้เชิงวิชาการด้านสุนทรียศาสตร์ในการผลิตสื่อแอนิเมชันเรื่องสั้น ส่งเสริมให้เกิดคุณภาพในการสร้างสรรค์สุนทรียศาสตร์ในการผลิตสื่อแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย

1.3.3 สามารถสังเคราะห์ได้แนวทางในการพัฒนาและส่งเสริมสุนทรียศาสตร์ในงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย นำไปสู่การพัฒนาในเชิงสร้างสรรค์ให้เป็นผลงานแอนิเมชันที่มี เอกลักษณ์เฉพาะตัวของผลงานแอนิเมชันไทย

1.4 ระเบียบวิธีวิจัย

1.4.1 การค้นคว้าภาคเอกสาร

ศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์ในสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน ผ่านการศึกษาทศนะและมุมมองของผู้เชี่ยวชาญทางด้านศาสตร์แอนิเมชัน โดยการค้นคว้าภาคเอกสารมีแหล่งอ้างอิงจากหนังสือ วารสาร วิทยานิพนธ์ อินเทอร์เน็ต และแหล่งค้นคว้าจากห้องสมุดต่าง ๆ

1.4.2 การเก็บข้อมูลภาคสนาม

ศึกษาและเก็บข้อมูลจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทย เฉพาะเรื่องที่ถูกผลิตโดยศิลปินและนักศึกษาชาวไทย โดยเลือกวิเคราะห์เรื่องที่มีความน่าสนใจ และมีเทคนิคในการผลิตที่มีคุณภาพ จำนวน 30 เรื่อง การวิจัยนี้เป็นการศึกษาแนวทางในการพัฒนาและส่งเสริมสุนทรียศาสตร์ในงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย ไม่ได้มุ่งศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับองค์กรธุรกิจที่หวังผลกำไรในการพัฒนาอุตสาหกรรมแอนิเมชัน

โดยข้อสรุปจากงานวิจัยจะถูกนำมาพัฒนาในเชิงสร้างสรรค์ให้เป็นผลงานแอนิเมชันที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผลงานแอนิเมชันไทย แสดงให้เห็นว่าผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินไทยมีแนวคิดสร้างสรรค์ที่มีรูปแบบเฉพาะตัว

1.4.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณมาบูรณาการและสังเคราะห์ เพื่อตอบคำถามสำคัญ 3 ประการ

1.4.3.1 คุณลักษณะสำคัญในสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทย มีเนื้อหาและรูปแบบในการนำเสนออย่างไร

1.4.3.2 สุนทรียศาสตร์ในสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทยเป็นอย่างไร

1.4.3.3 แนวทางการพัฒนาและส่งเสริมสุนทรียศาสตร์ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทยควรเป็นอย่างไร

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

- วิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทยจำนวน 30 เรื่อง
- สร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น 1 เรื่อง พร้อมจัดแสดงผลงานที่หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

1.6 แผนการดำเนินการ

1.6.1 ศึกษาคุณลักษณะสำคัญในสื่อแอนิเมชัน

คัดเลือกผลงานแอนิเมชัน 30 เรื่อง เพื่อ:

- 1) การวิเคราะห์ตัวบท
- 2) การวิเคราะห์บริบท

1.6.2 สังเคราะห์ได้แนวทางในการพัฒนาและส่งเสริมสุนทรียศาสตร์ในงานแอนิเมชันไทย

การสังเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทยเป็นภาคเอกสาร

1.6.3 สร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน

- 1) สร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น
- 2) จัดแสดงผลงานนิทรรศการ
- 3) ตีพิมพ์บทความผลงานสร้างสรรค์

1.6.4 การเขียนเล่มงานวิจัย

เขียนเล่มผลงานวิจัยที่มีโครงสร้าง 5 บท ดังนี้

บทที่ 1 บทนำ ว่าด้วยสาระของ

- ที่มาและความสำคัญ
- วัตถุประสงค์
- ประโยชน์ที่ได้รับ
- ขอบเขต และแผนการดำเนินงาน
- นิยามศัพท์เฉพาะ

บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม

- แนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์
- แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชัน
- ทฤษฎีภาพยนตร์
- การวิเคราะห์ภาพยนตร์
- แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้น

บทที่ 3 การดำเนินการศึกษาค้นคว้า

- ความขัดแย้งในเรื่องแต่ง
- การรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสาร
- การวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น
- ข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย
- การสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น
- การแสดงผลงานสร้างสรรค์แอนิเมชัน ในรูปแบบนิทรรศการ

บทที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชัน ครอบคลุมประเด็นดังนี้

- โลกปรกติ และ โลกจินตนาการ ในงานแอนิเมชัน
- ศิลกรรมทางศาสนา กับศิลปกรรมเชิงเหตุผล ความดี และความไม่ดี ในงานแอนิเมชัน
- บทวิเคราะห์ โครงสร้าง โครงสร้าง การดำเนินเรื่องแอนิเมชัน
- บทวิเคราะห์ภาพในเชิงสัญลักษณ์ในแอนิเมชัน
- การแสดงผลงานสร้างสรรค์แอนิเมชันเรื่อง “คนดี” ในรูปแบบนิทรรศการ
- การประเมินผลงาน

บทที่ 5 สรุปผลการศึกษาค้นคว้า อภิปราย และข้อเสนอแนะ

- สรุปผลการศึกษา
- อภิปรายผลการศึกษา
- ข้อเสนอแนะ

ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินการ

กิจกรรม	2561												
	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ค.	ธ.ค.	
การค้นหาและรวบรวมข้อมูล	→												
การวิเคราะห์ข้อมูล ผลงานแอนิเมชัน 30 เรื่อง		→											
ออกแบบ Story Board ผลงานแอนิเมชัน			→										
ออกแบบผลงานแอนิเมชัน			→										
นำเสนอผลงานที่เสร็จสมบูรณ์							→						
เขียนเล่มวิจัย									→				

รวมระยะเวลาในการดำเนินการ 1 ปี ตั้งแต่เดือนมกราคม ถึงธันวาคม 2561

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

แอนิเมชันเรื่องสั้นไทย หมายถึง ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นที่ถูกสร้างสรรค์โดย นักศึกษา และศิลปินชาวไทย มีความยาวของเนื้อหาไม่เกิน 25 นาที โดยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) คัดเลือกเฉพาะผลงานแอนิเมชันที่มีคุณภาพดี มีการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

ปัจจุบันการจะวิเคราะห์ วิจัย หรือให้ค่าความหมายกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นประเด็นที่ต้องกระทำอย่างรอบคอบ เพราะการปิดป้ายฉลากให้สิ่งหนึ่งมีความหมายอย่างหนึ่งก็อาจเป็นการปกปิดมุมมอง หรือแง่มุมสำคัญที่จะทำความเข้าใจสิ่งนั้นอย่างไม่รู้ตัว การวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่องสั้นที่เป็นผลงานสร้างสรรค์ส่วนบุคคลนั้นเป็นไปได้ยากที่จะสามารถหลีกเลี่ยงการนำความคิดของผู้วิเคราะห์มาตัดสิน ตีความหมายผลงานของผู้อื่น อย่างไรก็ตามหากกระบวนการวิเคราะห์ได้กระทำอย่างเป็นระบบใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ที่หลากหลาย และเหมาะสม ก็จะทำให้เกิดการวิเคราะห์ที่เข้มแข็ง ชัดเจน และมีมุมมองผลงานจากบริบทแวดล้อมที่หลากหลายประเด็น

การวิจัยในครั้งนี้ได้ศึกษาประเด็นเกี่ยวกับ สุนทรียศาสตร์ แอนิเมชัน และภาพยนตร์ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือในการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น โดยหัวข้อในการศึกษา ทบทวนวรรณกรรมมีรายละเอียดดังนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชัน
- 2.3 ทฤษฎีภาพยนตร์
- 2.4 การวิเคราะห์ภาพยนตร์
- 2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้น
- 2.6 ความขัดแย้งในเรื่องแต่ง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์

สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) เป็นคำศัพท์ที่เพิ่งเกิดขึ้นมาใหม่ในศตวรรษที่ 18 บัญญัติขึ้นโดยนักปรัชญาชาวเยอรมัน โบมการ์เดิน (Alexander Baumgarten) เพื่อการอธิบายการสัมผัสรับรู้และการตัดสินใจงามด้วยอารมณ์ความรู้สึก การประเมินคุณค่าของผลงานศิลปะจึงต้องเข้าไปเกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์อย่างเลี่ยงไม่ได้ ในความเป็นจริงแล้วมนุษย์มีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความงามอยู่ตลอดเวลา เช่น ความงามในธรรมชาติ ความงามในตัวมนุษย์ด้วยกันเอง หรือความงามในวัตถุสิ่งของที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน ซึ่งความงามเหล่านั้นก็ล้วนแล้วแต่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์ (Hick, 2012: 1 - 16)

อย่างไรก็ตามสำหรับผลงานศิลปะร่วมสมัย (contemporary art) ของศิลปินหลายท่าน อาจมีรูปแบบการแสดงออกที่ไม่เกี่ยวข้องกับความงาม แต่เกี่ยวข้องกับความเป็นมนุษย์ การวิพากษ์ปัญหาทางสังคม หรือความเป็นผลงานศิลปะเอง ปัญหาเกี่ยวกับความงาม และปัญหาเกี่ยวกับผลงานศิลปะเป็นปัญหาที่ถูกถกเถียงโต้แย้งมาเป็นเวลานาน มีการเปลี่ยนแปลงทางความคิดความเชื่ออยู่ตลอดเวลา โดยจะขอสรุปเฉพาะแนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ที่สำคัญดังนี้

2.1.1 ข้อถกเถียง และการแสวงหาคำตอบเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์

2.1.1.1 ยุคโบราณ

พีทาโกรัส และพวกโซพิสต์

ในสังคมตะวันตกอารยธรรมกรีกโบราณ เป็นต้นกำเนิดของปรัชญาสาขาต่าง ๆ รวมถึงปรัชญาศิลปะ พีทาโกรัส (Pythagoras) เป็นนักปรัชญาคนแรกทีกล่าวถึงความงามในผลงานศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้น ความคิดของพีทาโกสที่มีต่อความงามได้ถูกถ่ายทอดจากนักเขียนรุ่นหลังที่บ้านทีกปรัชญาของพีทาโกรัสหลังจากเขาที่ได้เสียชีวิตแล้ว ดังนั้นประวัติของพีทาโกรัสจึงเต็มไปด้วยความไม่ชัดเจนเพราะเปรียบเสมือนเรื่องเล่าหรือตำนาน

หลักการที่สำคัญที่สุดของพีทาโกรัสคือ “ทฤษฎีบทพีทาโกรัส” (theorem) ซึ่งเป็นหลักการทางคณิตศาสตร์ ที่กล่าวว่า “ในสามเหลี่ยมมุมฉากใด ๆ พื้นที่ของสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่มีด้านเป็น

ด้านตรงข้ามมุมฉาก เท่ากับผลรวมพื้นที่ของสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่มีด้านเป็นด้านประชิดมุมฉากของ สามเหลี่ยมมุมฉากนั้น” ซึ่งเป็นข้อพิสูจน์ให้เห็นว่าตัวเลขมีลักษณะเป็นตัวเลขอตรรกยะ (irrational) คือ ตัวเลขที่หาขอบเขตสิ้นสุดไม่ได้ ดังตัวอย่างเช่นนี้ จึงไม่มีใครสามารถหาจุดสิ้นสุดของค่าของ จำนวนอตรรกยะนี้ได้ พิทาโกรัสมีความเชื่อว่าทฤษฎีนี้คือส่วนย่อยที่สามารถถูกนำไปใช้วิเคราะห์ จักรวาลอันกว้างใหญ่ได้ ทุก ๆ สรรพสิ่งในจักรวาลล้วนแล้วแต่อยู่ภายใต้หลักการคณิตศาสตร์นี้ นี่ก็คือความกลมกลืน การจัดลำดับ และกฎระเบียบของจักรวาล

หลักการของของพิทาโกรัสนำไปสู่ความเข้าใจในหลายสิ่ง เช่น หลักการขั้นคู่เสียง (Interval) ในดนตรี พิทาโกรัสไม่ได้มีความสนใจดนตรีในฐานะการสร้างสรรคเสียงเพลง แต่เขา สนใจดนตรีใน 2 ประเด็น 1) ดนตรีสร้างให้เกิดความเข้าใจในกฎของการจัดระเบียบ ความกลมกลืน และความสม่ำเสมอในธรรมชาติ ซึ่งเป็นกฎของจักรวาลที่มีอยู่แล้ว (ดนตรีไม่ได้ถูกมนุษย์สร้างขึ้น แต่ ถูกค้นพบขึ้น) 2) จิตของมนุษย์มีคณิตศาสตร์เป็นพื้นฐาน ซึ่งมีคุณสมบัติทั้งที่กลมกลืน หรือไม่ กลมกลืน ดนตรีที่ดังงาม และกลมกลืนนำความบริสุทธิ์มาสู่จิต ทำให้จิตมีอิสระต่อร่างกายชั่วขณะ

มุมมองของพิทาโกรัสที่แสดงความเชื่อว่าความงามเป็นสิ่งที่มีความพื้นฐานมาจาก หลักการคณิตศาสตร์ ส่งผลกระทบต่อความเข้าใจต่อความงามในผลงานศิลปะอย่างหลากหลายใน ช่วงเวลานั้น ทั้งในสาขาวิชาดนตรี สถาปัตยกรรม ประติมากรรม และจิตรกรรม ดังนั้นในสมัยกรีก โบราณสัดส่วนทางคณิตศาสตร์ถูกนำมาใช้เพื่อการสร้างสรรค์ และประเมินค่าผลงานศิลปะอย่าง แพร่หลาย อย่างไรก็ตามความคิด ความเชื่อในแบบของพิทาโกรัสได้ถูกท้าทายโดยพวกพวก โซฟิสต์ (Sophists) กลุ่มนักปรัชญาในกลุ่มหนึ่งในสมัยกรีก โบราณที่มีความเชื่อพื้นฐานว่าความงามเป็นเรื่อง เฉพาะตัวของแต่ละบุคคล หรือ ไม่มีกฎใด ๆ สามารถมากำหนดรูปแบบของความงามได้ (แม้แต่กฎ ของจักรวาลตามความเชื่อของพิทาโกรัส) รสนิยมเป็นเรื่องส่วนตัว และเปลี่ยนแปลงไปตาม สถานะการณ์ไม่มีรสนิยมสากล

ในขณะที่พิทาโกรัสมีความเชื่อว่าความงามเป็นสิ่งที่มีความเป็น “สากล” ซึ่งเป็น กฎธรรมชาติของจักรวาลที่มีพื้นฐานมาจากคณิตศาสตร์ แต่พวก โซฟิสต์กลับมีมุมมองที่ตรงกันข้ามคือ ความงามเป็น “เรื่องเฉพาะ” ของบุคคล นอกจากนั้นพวก โซฟิสต์ยังปฏิเสธความเชื่อของพิทาโกรัส ที่ว่าดนตรีสามารถทำให้จิตใจบริสุทธิ์ขึ้นได้ ในทางตรงกันข้ามพวก โซฟิสต์มีความเชื่อว่าดนตรี และ บทกวีทำให้ผู้ฟังเกิดความกลัว ความสงสาร ผ่านการใช้ถ้อยคำสร้างสัมผัสรับรู้ให้กลุ่มผู้ชมรู้สึกถึง ปัญหาของผู้อื่นในฐานะปัญหาของตนเอง โดยอาจเปรียบเทียบดนตรีได้กับสารเสพติด ที่มีพิษร้ายต่อ จิตวิญญาณ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อทั้งด้านบวก และด้านลบต่อผู้ฟัง อย่างไรก็ตามคำอธิบายต่อความงาม ของพวก โซฟิสต์ไม่สามารถมีอิทธิพลต่อความเชื่อของชาวกรีกในยุคสมัยนั้นได้เท่ากับหลักการของ

พีทาโกรัส ทำให้ศิลปินในยุคหลังกรีกโบราณหลายร้อยปียังคงนิยมที่จะนำหลักการทางคณิตศาสตร์มาเป็นส่วนหนึ่งในการคำนวณสัดส่วนในผลงานศิลปะ

โสกราตีส และเพลโต

โสกราตีส (Socrates) ถูกยกย่องให้เป็นบิดาของปรัชญาตะวันตก โสกราตีสไม่เคยเขียน หรือบันทึกปรัชญาของเขา แต่ผู้คนยุคหลังสามารถรับรู้ถึงแนวความคิดของเขาผ่าน “บทสนทนา” ระหว่างเขากับลูกศิษย์ซึ่งถูกเรียบเรียงขึ้นโดย เพลโต (Plato) และ ซีโนโฟน (Xenophon) ในบทสนทนาเกี่ยวกับ “ความทรงจำ” (Memorabilia) ระหว่างโสกราตีส กับซีโนโฟน ได้กล่าวว่า โสกราตีสถูกทำร้ายโดย อริสติปปุส (Aristippus) ในประเด็นปัญหาธรรมชาติของความงาม ซึ่งโสกราตีสโต้แย้งว่า สิ่งต่าง ๆ ที่ถูกใช้โดยมนุษย์สามารถที่จะมีความงามได้ หากสิ่งนั้นถูกใช้อย่างเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ ผลงานศิลปะจึงอาจมีลักษณะที่ตรงกันข้ามกันทั้งความงาม และความน่าเกลียด เช่น การรับชมภาพเขียนภาพหนึ่งอาจทำให้เกิดอารมณ์รื่นรมณ์ หรืออาจทำให้เกิดความรู้สึกเสียอารมณ์ขึ้นมาก็ได้

สำหรับ โสกราตีส “ความงาม” ถูกใช้ในความหมายที่เกี่ยวข้องกับหลายสิ่งเช่น “ความดี” ซึ่งมุมมองของเขานั้น ได้รับอิทธิพลจากพวก โซพิสต์ ในบทสนทนา “ความทรงจำ” โสกราตีสได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับผลงานของศิลปินเชิง 3 มิติ (plastic art) 2 ท่าน จิตรกรพาร์ราเซียส (Parrhasius) และประติมากรเคลตัน (Cleiton) ว่าผลงานศิลปะของทั้ง 2 ได้นำเสนอภาพแทนของธรรมชาติ ซึ่งศิลปินไม่ได้นำเสนอรูปทรงของมนุษย์คนใดคนหนึ่งเป็นการเฉพาะเจาะจง แต่ศิลปินนำด้านที่สวยงามของมนุษย์หลาย ๆ คนมาผสมกัน ดังนั้นศิลปิน ได้เลียนแบบ และสร้างอุดมคติเกี่ยวกับสัดส่วนของมนุษย์ขึ้นมา ความงามจึงเป็นการเลียนแบบความเหมาะสม ของสัดส่วน ความคิดนี้มีความเชื่อที่ใกล้เคียงกับพีทาโกรัส

ในช่วงต้นของบทสนทนาจับเพลโต “ฮิปปีอัสใหญ่” (Hippias Major) โสกราตีสแสดงทรรศนะเกี่ยวกับความงามที่ตรงข้ามกับบทสนทนา “ความทรงจำ” ว่าความงามไม่สามารถเทียบเท่าได้กับความดี โดยความงามคือสิ่งที่ทำให้เกิดความสุขใจจากการได้เห็น และรับชม ความงามไม่ใช่ การกระทำอันสูงส่ง ซึ่งในบทสนทนา “ฮิปปีอัสใหญ่” โสกราตีสเองก็ไม่สามารถหาคำอธิบายที่เหมาะสมเกี่ยวกับความงามได้ อย่างไรก็ตามในบทสนทนาช่วงหลังกับ ไทมาอูส (Timaeus) และ ฟิวลีบัส (Philebus) โสกราตีสได้หันกลับไปเชื่อเหมือนกับพีทาโกรัสว่าความงามนั้นเกี่ยวข้องกับสัดส่วน สิ่งที่มีสัดส่วนที่เหมาะสมจึงมีความงาม และสิ่งที่ไม่สมสัดส่วนคือสิ่งที่น่าเกลียด

ในงานเขียนไอออน (Ion) เพลโต ได้แสดงทรรศนะว่าบทกวีได้ทำให้เกิดความลุ่มหลง และเปรียบเสมือนยาพิษต่อผู้ฟัง ไอออนเป็นบทสนทนาขนาดสั้นระหว่างไอออนกับโสกราตีส โดยไอออนเป็นนักร่ายกลอนมหากาพย์ซึ่งส่วนใหญ่จะร่ายบทกวีของโฮเมอร์ (Homer) ไอออนได้โอ้อวดกับโสกราตีสว่า ตนได้รับรางวัลชนะเลิศจากการแข่งขันในเทศกาลของแอสเคลปิเยส (Asclepius) เทพีแห่งการรักษา โสกราตีสจึงตั้งคำถามว่าเพราะอะไรไอออนจึงมีจึงมีความสามารถอันสูงส่งในการตีความ และถ่ายทอดบทกวี ไอออนไม่สามารถอธิบายถึงที่มาของความสามารถของตนได้ โสกราตีสจึงอธิบายว่าความสามารถของไอออนไม่ใช่ทักษะ (skill) แต่เป็นสิ่งที่ได้มาจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ดังนั้นบทกวีจึงเป็นสิ่งที่มาจากพระเจ้า และนักร่ายกลอนก็ได้รับแรงบันดาลใจต่อบทกวี ซึ่งไอออนก็ยอมรับในความคิดของโสกราตีสเนื่องจากในขณะที่เขาร่ายบทกวีของโฮเมอร์เขารับรู้ได้ถึงความรู้สึกสะเทือนใจของตนเอง โดยโสกราตีสได้สนับสนุนว่าความรู้สึกนั้นได้เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้ฟังเช่นเดียวกัน ข้อสรุปของโสกราตีสคือในขณะที่รับฟังถ้อยคำจากบทกวีทั้งกลุ่มผู้ฟัง และผู้ร่ายกลอนล้วนแล้วแต่ไม่ได้อยู่ในจิตใจที่มีสติ เพราะบทกวีทำให้เกิดความโศกเศร้าสะเทือนใจ บทกวี และผลงานศิลปะจึงอาจนำความลุ่มหลง ไร้เหตุผลมาสู่ผู้ชม

ต่อมาในบทสนทนา “รีพับลิก” (Republic) ของเพลโต โสกราตีสแสดงทรรศนะว่าในขณะที่รับฟังบทกวีที่สร้างความสะเทือนอารมณ์ ผู้ฟังควรมีสติ หรือระริกทบทวนถึงสิ่งที่กำลังรับฟัง โดยในช่วงเวลาที่เพลโต เขียน “รีพับลิก” เพลโตได้พัฒนาปรัชญาของตนเองขึ้นมาแล้ว เพียงแต่เขียนในรูปแบบบทสนทนาที่โต้ตอบกับโสกราตีส เพลโตสร้างตัวละคร โสกราตีสให้แสดงความคิดว่าบทกวีได้ใช้ การเลียนแบบเพื่อดึงดูดอารมณ์ของผู้ฟัง และหากมนุษย์ใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผล มนุษย์จะไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ดังนั้น “การเลียนแบบ” จึงเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง ซึ่งแนวคิดนี้ถูกใช้ในการอธิบายถึงคุณค่าของงานศิลปะในรูปแบบอื่น เช่น การเลียนแบบในผลงานจิตรกรรม คือการเลียนแบบเฉพาะรูปร่างบนโลกแห่งผัสสะ เป็นการเลียนแบบของศิลปินที่ทำให้เกิดเพียงความคล้ายคลึง หรือ เป็นเพียงบางส่วนของต้นแบบ นี่คือการเลียนแบบความจริงที่ผิดพลาด ศิลปินจึงเป็นเพียงผู้สร้างสรรค์ให้เห็นเฉพาะสิ่งที่เขาเลียนแบบ ปกปิดผู้ชมให้ไม่สามารถเข้าใจ หรือรับรู้รูปทรงที่แท้จริง ศิลปะไม่สามารถเป็นตัวแทนของความกล้าหาญ และสง่างามของมนุษย์ แต่เป็นเพียงเงา หรือร่องรอยของสิ่งที่เลียนแบบ เพราะศิลปินเลียนแบบด้วยผัสสะ ทำให้ศิลปินรับรู้เฉพาะสิ่งที่สามารถมองเห็น ในขณะที่เขียนภาพจิตรกรจะมองได้เพียงด้านหนึ่งด้านใดของต้นแบบ และไม่ว่าเขาจะมีความชำนาญมากเพียงใดก็ตาม ผลงานของเขาย่อมเป็นได้แค่ความคล้ายคลึง หรือเพียงมุมใดมุมหนึ่งของต้นแบบ ไม่สามารถเลียนแบบออกมาได้ทั้งหมด

ในบทสนทนาสุดท้ายเรื่อง “กฎหมาย” (Laws) เพลโตได้สร้างข้อสรุปเกี่ยวกับความงาม และงานศิลปะในแบบของเขาว่า ความรู้สึกถึงความงามเกี่ยวข้องกับสัดส่วน ความกลมกลืน และการจัดลำดับ ซึ่งทั้งหมดนี้คือความรู้สึกที่เป็นลักษณะเฉพาะในมนุษย์ และเป็นส่วนเชื่อมโยงมนุษย์กับพระเจ้า ผลงานศิลปะคือสิ่งเฉพาะมีค่าต่ำกว่ากว่า “ต้นแบบ” หรือ สิ่ง “สากล” เพราะแค่คล้ายคลึงแต่ห่างไกลจากความเป็นจริง ภาพเขียนของม้าจึงเป็นสิ่งเฉพาะมีค่าต่ำกว่ารูปทรงของม้าที่แท้จริง และเป็นสากล หรือบทกวีที่กล่าวถึงความกล้าหาญบน โลกแห่งผัสสะจะมีค่าน้อยกว่าแบบของความกล้าหาญสากล สำหรับเพลโตการปฏิเสชรูปทรงของความจริง และคิดถึงการเลียนแบบในงานศิลปะคืออันตรายเพราะเป็นอารมณ์ที่ไร้เหตุผล

อริสโตเติล

อริสโตเติล (Aristotle) เป็นลูกศิษย์ของเพลโต กล่าวได้ว่าอริสโตเติลเป็นนักปรัชญาคนสำคัญที่กล่าวถึง “ความงาม” และ “งานศิลปะ” ในงานเขียนของเขามากกว่านักปรัชญาท่านอื่น ๆ ในยุคก่อนหน้านี้ อย่างไรก็ตามมีเพียงบทความ “โพลีติกส์” (The Poetics) ซึ่งเป็นบทสอนที่อริสโตเติลเตรียมไว้สำหรับลูกศิษย์ของเขาที่หลงเหลืออยู่แต่ก็ไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ เพราะในส่วนที่กล่าวถึง โศกนาฏกรรม และสุขนาฏกรรมได้สูญหายไป

ข้อแตกต่างระหว่างอริสโตเติล กับเพลโตในมุมมองเกี่ยวกับงานศิลปะคือ ในขณะที่เพลโตมองว่าผลงานศิลปะเป็นการเลียนแบบจากรูปทรงต้นแบบ ทำให้ผู้ชมไม่สามารถเข้าถึงความจริงได้ อริสโตเติลกลับคิดต่างออกไป และยกย่องผลงานศิลปะในฐานะที่สร้างขึ้นจากกระบวนการเลียนแบบ โดยอริสโตเติลแสดงทรรศนะว่า มนุษย์ทุกคนล้วนแล้วแต่เกิดมาด้วยสัญชาตญาณในการเลียนแบบ และสัญชาตญาณในการมีความสุขจากการได้เห็น และสัมผัสผลงานที่เกิดจากการเลียนแบบ สำหรับอริสโตเติลการได้เห็นสิ่งที่ทำให้เราเกิดความเจ็บปวด ส่งผลให้เราครุ่นคิดถึง ความเจ็บปวด และอาจ ทำให้เกิดความสุขใจ ซึ่งผลงานศิลปะสามารถกระตุ้นคุณสมบัตินี้ในตัวมนุษย์ กล่าวได้ว่าสิ่งที่ถูกเลียนแบบไม่ได้ทำให้เกิดความสุขใจ แต่การเลียนแบบนั่นเองทำให้มนุษย์มีความสุข

ในแนวคิดของอริสโตเติลการเลียนแบบ ไม่ใช่การ คัดลอกแบบหยาบ ๆ การเลียนแบบในผลงานศิลปะทุกประเภทไม่ว่าจะเป็น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ดนตรี และบทกวี สามารถแสดงสิ่งต่าง ๆ ได้ดีกว่าต้นแบบ หรืออาจจะแยกว่าต้นแบบก็ได้ ศิลปินสามารถสร้างผลงานให้เหมือนกับที่เป็นจริง หรือตามความคิดของตน งานศิลปะอาจเป็นผลจากการตกแต่ง

ความจริง หรือทำให้เห็นความเป็นจริงก็ได้ ดังนั้นในมุมมองของอริสโตเติลบทกวีมีความน่าสนใจ และลึกซึ้งมากกว่าข้อเขียนทางประวัติศาสตร์ ศิลปินที่ดีจึงไม่เป็นเพียงผู้ที่เลียนแบบได้ดี แต่เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงาน

ในขณะที่เพลโตมองว่าบทกวีมีอันตราย และส่งผลเสียต่อผู้ฟัง อาจทำให้ผู้ฟังขาดเหตุผล แต่ อริสโตเติลแสดงทรรศนะว่าการได้รับฟังการร่ายกลอน ไม่มีผลเสีย และอันตรายกับผู้ฟัง ในทางตรงกันข้ามบทกวีสามารถทำให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์สงสาร สามารถระงับจิตใจผู้ฟังให้บริสุทธิ์ขึ้นได้ บทละครที่ดีต้องทำให้ผู้ฟังเกิดการล้างบาป หรือการทำให้บริสุทธิ์ (Catharsis) ซึ่งควรที่จะแสดงสิ่งที่เหมือนจะเป็นไปไม่ได้ให้เป็นไปได้ หรือสมจริง มากกว่าที่จะทำให้สิ่งที่ป็นจริงให้เกินจริง หรือเป็นไปไม่ได้

สำหรับทรรศนะเกี่ยวกับความงามอริสโตเติลให้แนวคิดที่ ความงามเกี่ยวข้องกับขนาด และการจัดลำดับ ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากความคิดของพีทาโกรัส โสกราตีส และเพลโต อย่างไรก็ตามอริสโตเติลได้เพิ่มมุมมองส่วนตัวเกี่ยวกับความงามว่า สรรพสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นมนุษย์ สัตว์ หรือบทกวี หากมีขนาดใหญ่ หรือเล็กเกินไป จนผู้ชมไม่สามารถมองเห็น หรือสังเกตได้สิ่งนั้นย่อมไม่ใช่สิ่งที่ดีงาม ดังนั้นศิลปะจึงเป็นการเปิดเผยความจริงให้ปรากฏ และสามารถช่วยให้ผู้ชมเข้าถึงความจริง ศิลปะเป็นสิ่งที่ควรได้รับการยกย่อง และให้ความสำคัญ เพราะศิลปะเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการตระหนักคิด และนำมาซึ่งความสุข ความเพลิดเพลิน ส่งผลดีในการช่วยชำระจิตใจให้บริสุทธิ์ ปลดปล่อยอารมณ์ทำให้เกิดการผ่อนคลาย ผลงานศิลปะเป็นสิ่งที่มีความค่าในตัวเอง การตัดสินศิลปะจึงต้องไม่ใช่มาตรการอื่นที่ไม่ใช่เรื่องของศิลปะ ความงามเป็นกฎของธรรมชาติที่ต้องตัดสินด้วยมาตรฐานทางความงามเอง ซึ่งเป็นแนวคิดแบบที่เรียกว่า “ศิลปะเพื่อศิลปะ” (Art for art's sake)

ทรรศนะของนักปรัชญาสมัยโบราณที่มีต่อ “ความงาม” และ “ศิลปะ” ได้เป็นรากฐานทางความคิดเกี่ยวกับประเด็นทาง “สุนทรียศาสตร์” ให้กับนักปรัชญารุ่นหลังอีกหลายศตวรรษ โดยมีการเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

2.1.1.2 ยุคกลาง

เชนต้ออกัสติน และเชนต้อโบนาเวนตูรา

ในปี 146 ก่อนคริสตกาลเกิดสงครามคาร์เธจ (battle of carthage) สาธารณรัฐโรมันขยายอำนาจเข้ารุกรานกรีก ผลของสงครามครั้งนั้นทำให้กรีกตกอยู่ใต้การปกครองของโรมัน

สาธารณรัฐโรมันเปลี่ยนแปลงอำนาจการปกครองเป็นจักรวรรดิโรมัน ซึ่งครอบคลุมดินแดนที่มีอาณาเขตมากมายในแถบเมดิเตอร์เรเนียน และดินแดนใกล้เคียง อย่างไรก็ตามวัฒนธรรมกรีกโบราณส่งอิทธิพลไปทั่วจักรวรรดิโรมัน

ด้วยสาเหตุที่เทพพระเจ้าของชาวโรมันมีรากฐาน หรือความเชื่อมโยงมาจากกรีกโบราณ ศิลปินชาวโรมันจึงชื่นชอบการทำงานเลียนแบบศิลปะดั้งเดิมของกรีก จักรวรรดิโรมันขยายอาณาเขตไปทั่วโลกจนถึงช่วงประมาณกลางคริสต์ศักราชที่ 3 จักรวรรดิโรมันถูกโจมตีจากข้าศึกอย่างต่อเนื่องจนเกิดวิกฤตทางทหาร การเมือง และเศรษฐกิจ ในช่วงระยะเวลานี้ได้มีการเผยแพร่ศาสนาคริสต์ในจักรวรรดิโรมันอย่างแพร่หลาย เมื่อเข้าสู่คริสต์ศักราชที่ 380 คริสตศาสนาได้เป็นศาสนาหลักของชาวโรมัน

ในปีคริสต์ศักราชที่ 387 นักปรัชญาหนุ่มออกัสติน (Augustine) ได้หันมานับถือศาสนาคริสต์และได้รับการแต่งตั้งเป็นบิชอป ออกัสตินได้เขียนงานหลายชิ้นที่เกี่ยวข้องกับความงาม โดยความเข้าใจเกี่ยวกับความงามของเขามีรากฐานมาจากหลักการของกรีกโบราณ งานเขียนในช่วงแรกของออกัสตินได้แสดงทรรศนะต่อความงามว่า เป็นผลจากการได้สัมผัสถึงความมีเอกภาพ การจัดลำดับ และความเป็นหนึ่งเดียว ซึ่งเป็นมุมมองต่อความงามที่ใกล้เคียงกับพีทาโกรัส ต่อมาเขาได้เพิ่มเติมว่า ความงามที่เหนือการสัมผัสรับรู้ด้วยตา และหู คือจิตวิญญาณที่งดงาม ซึ่งต้องรับรู้ได้ด้วยสติปัญญาโดยแนวคิดใหม่ของเขาที่มีลักษณะคล้ายกับเพลโตที่เชื่อว่ามิโลกแห่งความจริง ที่อยู่เหนือโลกทางกายภาพ อย่างไรก็ตามออกัสตินได้นำความคิดแบบเพลโตเข้ามาผสมกับความเชื่อเกี่ยวกับพระเจ้าของเขา และให้ข้อสรุปว่า ความงามทางกายภาพเป็นเพียงภาพสะท้อนของความงามที่สูงส่งหรือความงามของพระเจ้า คำอธิบายต่อความงามของออกัสตินเป็นที่นิยมมากในยุคสมัยนั้น จนสามารถแทนที่ความเชื่อดั้งเดิมเกี่ยวกับความงามของกรีกโบราณ และได้ส่งอิทธิพลต่อนักปรัชญาหลายท่านในหลายศตวรรษต่อมาโดยเฉพาะ เซนต์โบนาเวนตูรา (St. Bonaventure)

ในศตวรรษที่ 13 ถึง 14 การศึกษาทางปรัชญาในยุโรปถูกครอบงำโดยสองทางความคิด 2 กลุ่มคือ ฟรันซิสกัน (Franciscan) และ โดมินิกัน (Dominicans) ซึ่งเซนต์โบนาเวนตูรา นักปรัชญาผู้รับอิทธิพลทางความเชื่อเกี่ยวกับความงามมาจากเซนต์ออกัสตินถูกจัดอยู่ในกลุ่มฟรันซิสกัน ออกัสตินกล่าวว่าโลกคือ “บทกวีที่งดงาม” หากโลกเปรียบเสมือนบทกวีการจะสัมผัสถึงความงามได้ จำเป็นต้องเข้าใจโลกอย่างครบถ้วนบริบูรณ์ โลกนี้สวยงามได้เพราะมีพระเจ้าผู้สร้าง หรือพระเจ้าเป็นต้นกำเนิดของความงามที่แท้จริง และความงามนั้นเกี่ยวข้องกับสัดส่วนที่เหมาะสม การสัมผัสรับรู้ถึงความงามเกิดขึ้นจากความกลมกลืนของความงามทางกายภาพ และความงามทาง

จิต สำหรับ โบนาเวนตูรา ศิลปินที่ดีต้องเป็นผู้สร้างสรรค์ความงามที่มีประโยชน์ใช้สอย และเป็นผลงานที่มีความถาวร

เซนต์โทมัส อไควนาส

อาจกล่าวได้ว่า เซนต์โทมัส อไควนาส (St. Thomas Aquinas) เป็นนักปรัชญาผู้มีอิทธิพลมากที่สุดในยุคกลาง ในขณะที่ โบนาเวนตูรา ที่ได้รับอิทธิพลทางความคิดแบบจากเพลโต แต่ อไควนาส รับแนวความคิดมาจากอริสโตเติล อไควนาสแสดงทรรศนะว่าความรู้คือ ความเข้าใจความจริงของสรรพสิ่งในธรรมชาติ ความรู้เกิดจากการมอง และการเข้าใจคือพุทธิปัญญา หรือความรู้ที่มีสติปัญญา สำหรับอไควนาสความคิดคือสิ่งที่เรายกย่อง แต่ความงามคือสิ่งที่เราต้องคิดพิจารณา ไม่มี ความงามที่สูงส่ง และเป็นต้นแบบของสิ่งต่าง ๆ การรับรู้ถึงความงามขึ้นอยู่กับผู้รับรู้ และสิ่งที่รับรู้ความงามคือสิ่งที่ให้ความเพลิดเพลิน พอใจ เมื่อ ได้เห็นและสัมผัส โดยตรงกับสิ่งที่งามจะทำให้ความปรารถนาสงบลง

ในแนวคิดของอไควนาสสิ่งที้งดงามขึ้นอยู่กับสภาวะ 3 อย่าง 1) สิ่งนั้นมีความสมบูรณ์หรือไม่ มีสัดส่วนที่เหมาะสมหรือไม่ ในองค์ประกอบข้อแรกนี้หากสิ่งใดขาดความครบถ้วนทางองค์ประกอบ หรือขาดความสมบูรณ์ตามที่ควรจะเป็น สิ่งนั้นย่อมไม่สวยงาม เช่น คนที่ขาดหูไป ย่อมไม่ใช่คนที่มียิ่งองค์ประกอบที่สมบูรณ์ จึงเป็นคนที่ไม่งดงาม 2) สิ่งที้งดงามต้องเป็นไปตามสัดส่วนของพีทาโกรัส แต่ อไควนาสได้เพิ่มแนวคิดว่าความกลมกลืนไม่ใช่เรื่องของปริมาณ แต่เป็นประเด็นของคุณภาพ เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งของ และจิต หรือความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่นำเสนอ และวิธีการที่นำเสนอ 3) ความสว่าง หรือความชัดเจน ของรูปทรง และสี สภาวะทั้ง 3 ต้องถูกพิจารณาผ่านความปรารถนาที่ผู้ชมมีต่อวัตถุ เมื่อผู้ชมพิจารณาแล้วว่าวัตถุมีสภาวะทั้ง 3 ครบถ้วน วัตถุนั้นย่อมเป็นสิ่งที้งดงาม หน้าที่ของศิลปินคือการสร้างสิ่งที้งดงาม และสิ่งที้งดงามนั้นจะอยู่ในตัวผลงานเอง ไม่ใช่ความงามตาม "แบบของความงาม" ตามความคิดของเพลโต

2.1.1.3 ยุคสมัยใหม่

ในยุคโบราณผลงานศิลปะนั้นเกี่ยวข้องกับบรรยายให้เห็นถึงภาพของวีระบุตรีในนิยายปรัมปรา และพระเจ้า อย่างไรก็ตามเมื่อเข้าสู่ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาได้เกิดความรุ่งเรืองของแนวความคิด “มนุษยนิยม” ศิลปินในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาได้เปลี่ยนมาให้ความสนใจกับการสร้างภาพของมนุษย์ที้งดงาม พอ ๆ

กับการบอกเล่าเรื่องราวของพระเจ้า และศาสนาคริสต์ ช่วงเวลานี้มีนักปรัชญาคนสำคัญหลายท่าน
ดังนี้

มาร์ซีลิโอ ฟิชีโน และ ลีออน บาดติस्ता อัลเบอร์ติ

มาร์ซีลิโอ ฟิชีโน (Marsilio Ficino) คือนักปรัชญาแนวมนุษยนิยมรุ่นแรก ซึ่งรับอิทธิพลทางความคิดมาจากเพลโต โดยเขาเป็นคนแรกที่ได้แปลผลงานทั้งหมดของเพลโตเป็นภาษาละติน อย่างไรก็ตามฟิชีโนไม่ได้ศึกษาเพลโตเพื่อที่จะคัดลอกทฤษฎีของเพลโต แต่เพื่อสร้างทฤษฎีของตนเอง ซึ่งอาจเรียกได้ว่า “ปรัชญาเพลโตใหม่” (Neoplatonism) โดยฟิชีโนแสดงทรรศนะว่า ความงามในสรรพสิ่งไม่ได้แค่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของ สัดส่วน ความกลมกลืน และการจัดลำดับเท่านั้น แต่ต้องเกี่ยวข้องกับความฉลาด (brilliance) ของผู้ชมด้วย เพราะผู้ชมจะรับรู้เกี่ยวกับความงามได้ต่อเมื่อผู้ชมมีแนวคิดที่จะสามารถรู้ถึงความงามได้

ในขณะที่เพลโตเชื่อใน ความงามตาม "แบบของความงาม" แต่ในมุมมองของฟิชีโน ความงามขึ้นอยู่กับความรู้ หรือแนวคิดที่ผู้ชมมีต่อสิ่งที่งาม ดังนั้นในการสร้างสรรค์งานศิลปะจะเริ่มต้นจากการกำหนดแนวคิดเกี่ยวกับความงามในแบบฉบับของตนเองขึ้นมาเสียก่อน จากนั้นจึงสร้างผลงานตามต้นแบบนั้น ฟิชีโนมีความเชื่อแบบ “เหตุผลนิยม” (Rationalism) ว่า ความรู้ของมนุษย์เป็นสิ่งที่มาแต่กำเนิด เป็นความรู้ชนิดติดตัวมนุษย์มา และมีลักษณะเป็นเหตุผล

อย่างไรก็ตาม ลีออน บาดติस्ता อัลเบอร์ติ (Leon Battista Alberti) นักปรัชญาคนสำคัญอีกท่านในยุคฟื้นฟูได้แสดงทรรศนะว่าศิลปะ และความงามเกี่ยวข้องกับ “ประสบการณ์นิยม” (Epistemology) หรือความเชื่อที่ว่าความคิดทั้งหมดของมนุษย์ล้วนแล้วแต่มาจากประสบการณ์ สำหรับอัลเบอร์ติการตัดสินใจตัดสินผลงานศิลปะต้องขึ้นอยู่กับหลักของเหตุผล ซึ่งไม่ใช่สิ่งที่มาในตัวมนุษย์โดยกำเนิด แต่เป็นความสามารถที่มนุษย์มีโดยธรรมชาติที่จะรับรู้ และเข้าใจถึงเหตุผลนั้น อัลเบอร์ติมีความเชื่อเช่นเดียวกับอริสโตเติลว่าสิ่งทั้งดงามนั้นต้องมีความสมบูรณ์ ไม่มากเกินไป หรือน้อยเกินไป

ในมุมมองของอัลเบอร์ติความงามไม่ได้มีอยู่ในตัวมนุษย์ หรือเป็นแนวความคิดที่มีอยู่ในตนเอง ตรงกันข้ามความงามมีอยู่ใน “ธรรมชาติ” จุดมุ่งหมายของศิลปินไม่ใช่การจำลอง หรือสร้างภาพแทนของธรรมชาติ แต่ศิลปินต้องทำตามกฎของธรรมชาติ ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ หรือเลียนรูปรูปร่างขึ้นมาเองได้ ความงามขึ้นอยู่กับการสำรวจโลกที่ตัดสินบนฐานของหลักเหตุผลทั้งของ

ศิลปิน และผู้ชม แม้ว่าศิลปินจะสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เกิดผลกระทบต่อผู้ชม แต่ศิลปินควรสร้างสรรค์งานโดยคำนึงถึงประสบการณ์เชิงอารมณ์ (Emotional Experience) ของตนเองก่อน

ยุคแห่งภูมิปัญญาในสหราชอาณาจักร

ในศตวรรษที่ 18 กลุ่มนักปรัชญาในสหราชอาณาจักรได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับรสนิยมน โดย แอนโทนี แอชลีย์ คูเปอร์ (Anthony Ashley Cooper) เอิร์ลที่ 3 แห่งซาฟส์บริ ได้แสดงทฤษฎะเกี่ยวกับการรับรู้ถึงความงามว่า ความกลมกลืนเป็นสิ่งที่ผู้ชมจะเห็นได้ในทันที เพราะว่ามันุษย์มี “ดวงตาภายใน” (inward eye) ที่สามารถแยกความแตกต่างระหว่างสิ่งที่กลมกลืน และไม่กลมกลืนได้อย่างง่ายดาย นอกจากนี้ในความคิดของคูเปอร์ดวงตาภายในยังมีส่วนสำคัญสำหรับการแยกแยะระหว่างสิ่งที่ควร และไม่ควร จนถึงการกำหนดตำแหน่งของตนเอง

สำหรับคูเปอร์ดวงตาภายในจึงไม่ได้เกี่ยวข้องกับแค่ประเด็นทางสุนทรียศาสตร์ แต่เกี่ยวข้องกับศีลธรรม และวิจารณ์ด้วย ดวงตาภายในสามารถแยกแยะระหว่างความงาม กับความน่าเกลียด และ ความดี กับความชั่ว โดยความสามารถนี้มีอยู่ในตัวมนุษย์อยู่แล้ว ซึ่งความสามารถในการแยกแยะนี้ คูเปอร์เรียกว่า “รสนิยม” (taste) ไม่ว่าจะในผลงานศิลปะ หรือธรรมชาติ ความรู้สึกเกี่ยวกับความงามเป็นความรู้สึกที่แตกต่างจากความสนใจรูปแบบอื่น ซึ่งคูเปอร์เชื่อว่าความงามมีอยู่ในวัตถุอยู่แล้ว

ต่อมา ฟรานซิส ฮัตชีสัน (Francis Hutcheson) นักปรัชญาผู้รับอิทธิพลความคิดเกี่ยวกับ “รสนิยม” มาจากคูเปอร์ ประกอบกับแนวคิด “ประสบการณ์นิยม” ของจอห์น ล็อก (John Locke) ได้กล่าวว่าความรู้สึกของมนุษย์ไม่ได้มาจากความต้องการ แต่เกี่ยวข้องกับผัสสะ ความรู้สึกเกี่ยวกับความงามคือผลลัพธ์จาก “ความรู้สึกภายใน” (internal sense) ซึ่งแตกต่างจากประสบการณ์ ความรู้สึกจากภายนอกการมองเห็น การได้ยิน หรือการชื่นชอบ

“ความรู้สึกภายใน” ที่เกี่ยวกับความงามเป็นความรู้สึกที่รุนแรง ซึ่งเรียกว่า “รสนิยม” ความรู้สึกภายในทำให้เกิดความพึงพอใจในรูปแบบสุนทรียศาสตร์ ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ถึงความงามแท้จริงซึ่งมีอยู่ในตัววัตถุเอง และสามารถเปรียบเทียบความงามจากการเลียนแบบวัตถุได้ โดยการรับรู้ถึงความงาม ซึ่งไม่ใช่องค์ความรู้ หรือหลักการเกี่ยวกับความงาม แต่เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน ฮัตชีสันเชื่อว่า “ความรู้สึกภายใน” ไม่ได้มีความเป็นสากล ไม่มีรูปแบบตายตัวที่

หลากหลาย และเป็นธรรมชาติของมนุษย์ที่จะต้องค้นหาความรู้สึกที่ตนปรารถนานั้นให้ได้ เขาปฏิเสธความเชื่อที่ว่าความรู้สึกเกี่ยวกับความงามเป็นสิ่งที่มาในตัวมนุษย์ตั้งแต่กำเนิด

มีนักปรัชญาหลายท่านได้รับอิทธิพลทางความเชื่อเกี่ยวกับ “รสนิยม” มาจากฮัตชิสัน แต่คนที่สำคัญที่สุดคือนักปรัชญาประสบการณ์นิยมชาวสก็อต เดวิด ฮูม (David Hume) โดยฮูมได้ตั้งคำถามว่าเหตุใดความสามารถเกี่ยวกับ “รสนิยม” ถึงเป็นความสามารถที่เป็นธรรมชาติของมนุษย์ และเหตุใด คนแต่ละคนจึงมีรสนิยมที่แตกต่างกัน ไปอย่างมากมาย ซึ่งบางคนแม้จะมีภูมิหลังที่เหมือนกัน แต่มีรสนิยมที่แตกต่างกัน สิ่งที่คนกลุ่มหนึ่งเห็นว่างดงาม คนอีกกลุ่มอาจมองว่าน่าเกลียด

ฮูม สรุปว่า ความงามไม่ได้อยู่ในวัตถุที่เราเรียกว่า “งดงาม” แต่ความงามอยู่ในจิตใจของผู้ชม ดังนั้นจึงไม่มี “รสนิยม” สากค ใดๆก็ตามความรู้เกี่ยวกับการตัดสินความงาม หรือรสนิยมนั้นก็ไม่ได้มีอยู่ในมนุษย์ทุกคน มนุษย์แต่ละคนต่างก็มีความสามารถในการตัดสินถึงสิ่งที่งดงามไม่เท่ากัน โดยฮูมเชื่อว่าความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรสนิยมนั้นสามารถเพิ่มพูนได้จากการฝึกฝนสังเกต และการเพ่งพินิจ ในการตัดสินถึงความงามของงานศิลปะนั้นผู้ตัดสินต้องทำจิตใจให้สงบ เป็นกลาง และพิจารณาเฉพาะวัตถุชิ้นนั้น นอกจากนี้ฮูมยังกล่าวว่ารสนิยมเป็นสิ่งที่หลากหลาย และอาจเกี่ยวข้องกับวัยและอารมณ์ เช่น นุ่มสาวอาจชอบความอ่อนหวาน นุ่มนวล แต่ผู้สูงอายุอาจชื่นชอบความลุ่มลึก ในผลงานศิลปะ

คานต์ และปรัชญาจิตนิยมเยอรมัน

ในช่วงปลายของศตวรรษที่ 18 อิมมานูเอล คานต์ (Immanuel Kant) นักปรัชญาชาวเยอรมัน ได้หันมาทบทวนประเด็นเกี่ยวกับ “รสนิยม” ที่เริ่มต้นขึ้น โดยนักปรัชญาในสหราชอาณาจักร คานต์กล่าวว่า มนุษย์ตัดสินสิ่งต่าง ๆ ตามแนวคิดที่ตนมีต่อสิ่งนั้น ๆ เช่น ตัดสินม้าในฐานะที่เป็นม้าตัดสินกุหลาบในฐานะที่เป็นกุหลาบ แต่ในการตัดสินคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ไม่ได้มีพื้นฐานจากแนวคิด แต่มาจากอารมณ์ความพึงพอใจ และความไม่พอใจ โดยความรู้สึกทราบซึ่งในงานศิลปะนั้นมาจาก “การเล่นที่เป็นอิสระ” (free play) ตามจินตนาการ สำหรับคานต์ การตัดสินคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์เกิดจากจินตนาการ และเป็นเรื่องส่วนบุคคล อย่างไรก็ตามหากการตัดสินความงามเป็นเรื่องส่วนบุคคลแล้ว การศึกษาเกี่ยวกับความงาม รสนิยม และสุนทรียศาสตร์จะเป็นเรื่องที่ไร้สาระ เพราะไม่สามารถหากฎเกณฑ์ใด ๆ มากำหนดได้

คานต์แก้ปัญหาด้วยการแสดงทฤษฎีในเรื่องดังกล่าวว่ามนุษย์ตัดสิน “รสนิยม” โดยเชื่อว่าตนใช้ความสามารถในการตัดสิน ที่ปราศจากอคติของความชอบ และไม่ชอบส่วนตัว การตัดสิน “รสนิยม” ที่เป็นเรื่องส่วนบุคคลได้กลายเป็นสิ่งที่มีความเป็นสากล เพราะผู้ตัดสินได้อ้างว่าเป็นการตัดสินที่ไม่มีอคติ ไม่ว่าใครก็จะตัดสินก็จะได้ผลแบบเดียวกัน ดังนั้นเมื่อบุคคลตัดสินว่าอะไรคือสิ่งที่ “สวยงาม” เขา/เธอได้ถือเอาตัวเองเป็นตัวแทนคนอื่น ๆ ที่ยังไม่มีโอกาสได้ตัดสินวัตถุแห่งความงามนั้น การตัดสินความงาม และรสนิยมจึงมีลักษณะเฉพาะที่ต้องกระทำอย่างเคร่งครัด แม้ว่าผู้ตัดสินจะพึงพอใจในผลงานศิลปะชิ้นนั้นอย่างไร แต่ผู้ตัดสินก็ไม่ควรพยายามบังคับให้ผู้อื่นเห็นด้วยกับตน สำหรับคานต์การตัดสินความงาม หรือรสนิยม ผู้ตัดสินต้องก้าวข้ามความสนใจของตนเอง เพื่อให้การตัดสินปลดปล่อยความสนใจนั้นให้เป็นอิสระและบริสุทธิ์ เมื่อหลุดพ้นจากความสนใจที่เป็นเงื่อนไข มนุษย์จะสามารถมีมุมมองแบบใหม่ในการเข้าใจตนเอง และผลงานศิลปะ

หลังจากยุคกรีกโบราณ ในประเด็นทางสุนทรียศาสตร์ถือได้ว่าคานต์เป็นนักปรัชญาที่มีชื่อเสียงมากที่สุด อิทธิพลทางความคิดของคานต์ในเรื่องของ “การเล่นที่เป็นอิสระ” ได้ให้ประเด็นทางความคิดกับ ฟรีดริช ชิลเลอร์ (Friedrich Schiller) โดยชิลเลอร์เชื่อตามคานต์ว่าความเชื่อเกี่ยวกับความงาม นั้นแตกต่างจากความเชื่อเกี่ยวกับ “พระเจ้า” เพราะในขณะที่ความงามไม่มีแนวคิด และเกิดจากการตัดสินที่ไม่มีอคติ แต่ความเชื่อเกี่ยวกับ “พระเจ้า” ต้องการเป้าหมาย หรือจุดประสงค์ นั่นคือการมีแนวคิด ที่ต้องการใช้เชื่อในพระเจ้า ความเชื่อในพระเจ้าจึงเป็นการกำหนดเป้าหมายให้มนุษย์ ทำให้มนุษย์ไม่มีอิสระ สำหรับชิลเลอร์ โลกสมัยนั้นเป็นยุคที่สังคม และรัฐถูกควบคุมด้วยศาสนา มนุษย์ได้รับความเจ็บปวดจากการต้องถูกแยกออกจากอารมณ์ และความต้องการของตนเอง แนวคิดการเล่นที่อิสระของจินตนาการของคานต์ ได้ทำให้จิตของมนุษย์มีความสุข และทำให้มนุษย์ได้รู้จักตนเองในฐานะ “มนุษย์นิยม” ประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ทำให้มนุษย์รู้สึกผ่อนคลาย นำไปสู่ความรู้สึกที่มาจากความคิดอย่างมีเหตุผล มนุษย์ได้ค้นพบความกลมกลืนด้วยตัวเอง นอกจากจะเชื่อในแนวคิดของคานต์แล้ว ชิลเลอร์ยังได้สนใจงานเขียนของฟรีดริช วิลเฮล์ม (Friedrich Wilhelm von Schelling) โดยชิลเลอร์ได้กล่าวว่ากระบวนการทางศิลปะมาจากกำหนดเป้าหมายอย่างมีสำนึก แต่ในขณะที่เดียวกันการไร้สำนึกนั้นสามารถทำให้เกิดพลังในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้ชมงานศิลปะต้องหาตำแหน่งของตนเองระหว่างมุมมองของตนเอง (เรื่องส่วนบุคคล) กับแนวคิดจากข้างนอก (เรื่องที่เป็นสากล)

ในช่วงปลายยุคแห่งภูมิปัญญา จอร์จ วิลเฮล์ม ฟรีดริช เฮเกิล (Georg Wilhelm Friedrich Hegel) ถือเป็นบุคคลสำคัญอีกท่านที่มีส่วนในการกำหนดแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ เฮเกิลเชื่อว่าความงามในศิลปะอยู่เหนือความงามของธรรมชาติ ศิลปะถูกสร้างขึ้นจากจิตของมนุษย์

งานศิลปะจึงสามารถเป็นตัวแทนของ “แนวคิดเทวสิทธิ์” (divine ideals) ซึ่งความงามในธรรมชาติไม่สามารถเทียบได้ ผลงานศิลปะเกิดจากแรงกระตุ้นอันสูงส่งที่อยู่ในตัวมนุษย์ และความพึงพอใจของมนุษย์ที่ได้ “ทำซ้ำ” (reduplicate) ตนเอง นี่คือการที่ศิลปินพยายามแสดงรูปแบบของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ในความคิดของตนเอง งานศิลปะคือพื้นที่ซึ่งมนุษย์ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับตัวตนออกมาอย่างชัดเจน โดยมนุษย์สร้างต้นแบบของโลกภายนอกซึ่งสะท้อนสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจของตน ทำให้มนุษย์เกิดความเข้าใจในตนเองมากขึ้น สำหรับเฮเกิลงานศิลปะไม่ได้เพียงทำให้เกิดความรู้สึกรื่นรมย์ หรือพึงพอใจ เท่านั้น แต่ยังทำให้เกิดความหวาดวิตกขึ้นในจิตใจด้วย เป้าหมายของงานศิลปะคือการสร้างภูมิลักษณ์ที่เกี่ยวกับความงาม ซึ่งเป็นเกณฑ์มาตรฐานที่สามารถนำไปตัดสินผลงานได้ในทุกสมัย ไม่มีการเปลี่ยนแปลง และไม่ขึ้นอยู่กับความรู้สึกส่วนบุคคล ในมุมมองของเฮเกิลประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ในงานศิลปะสามารถยกระดับจิตใจให้สูงส่งขึ้น หน้าที่ของศิลปะนั้นคล้ายกับบทกวี ที่ไม่ใช่แค่ถ่ายทอดเรื่องราวตามหลักเหตุผล แต่ต้องแสดงชีวิตของมนุษย์ให้น่าสนใจ

ลิโอ ตอลสตอย

ในช่วงปลายของศตวรรษที่ 19 แนวคิดโรแมนติก (Romanticism) ส่งอิทธิพลทางความคิดว่าศิลปะคือการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก (expression) ลิโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoy) นักปรัชญาชาวรัสเซียแสดงทรรศนะว่า ศิลปะคือการแสดงออกทางความรู้สึกของศิลปิน เพื่อปลุกผู้ชมให้เกิดความรู้สึกเช่นเดียวกับศิลปิน ศิลปินต้องมีความสามารถสร้างสรรคงานให้ผู้ชมเกิดความกินใจ (infectiousness) ผ่านผลงานศิลปะที่มีความเป็นตัวของตัวเอง สำหรับตอลสตอยศิลปะเปรียบเสมือนเครื่องมือที่มนุษยชาติสามารถใช้เพื่อการสื่อสารกัน ศิลปะสร้างความเข้าใจระหว่างศิลปิน และผู้ชม ทำให้คนในสังคมเกิดความเข้าใจกันมากขึ้น

อาร์. จี. คอลลิงวูด

นักปรัชญาชาวอังกฤษ อาร์. จี. คอลลิงวูด (R.G. Collingwood) ได้กล่าวถึง “กฎแห่งศิลปะ” (the principle of art) ว่าศิลปะคือการแสดงออกถึงความรู้สึก แต่แนวคิดของเขาแตกต่างจากลิโอ ตอลสตอย ตรงที่การแสดงออกทางความรู้สึกในความคิดของเขาเป็นกระบวนการที่เสร็จสมบูรณ์ในตนเอง และเพื่อตนเอง ศิลปินไม่จำเป็นต้องมีจุดมุ่งหมายในการกระตุ้นความรู้สึกของคนดู การแสดงออกทางความรู้สึกของศิลปินนั้นจำเป็นจะต้องปลดปล่อยความรู้สึกที่เก็บกดในใจออกมา

ผ่านการแสดงทัศนธาตุบางอย่าง เช่น เส้น สี รูปร่าง รูปทรง ซึ่งจะทำให้ศิลปินเกิดความสุขใจ นี่คือการกระบวนการสร้างสรรค์ หรือ การสร้างจินตนาการ

แนวคิดทางศิลปะของ คอลลิจวูด นั้นแตกต่างจากความเข้าใจทางศิลปะทั่วไป เพราะศิลปะอาจเป็นเพียงความคิดที่อยู่ภายในจิตใจของศิลปินก็ได้ ไม่จำเป็นต้องแสดงออกมาเป็นรูปธรรมหรือไม่จำเป็นต้องมีปฏิบัติการทางศิลปะ ศิลปะที่แท้จริงคือการแสดงออกทางอารมณ์ในความคิดหรือมโนทัศน์ของศิลปิน ศิลปะที่เกิดในจินตนาการของศิลปินมีค่าเท่าเทียมกันทุกชิ้น

คลีฟ เบลล์

คลีฟ เบลล์ (Clive Bell) นักทฤษฎีรูปทรงชาวอังกฤษ ได้เสนอแนวคิดศิลปะแบบใหม่ที่เรียกว่า “ศิลปะคือรูปทรงที่มีนัยสำคัญ” (Art as significant form) ซึ่งส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงในวงการศิลปะยุคสมัยใหม่ (modernism) ที่ต่อต้านแนวคิดศิลปะดั้งเดิมที่พยายามเลียนแบบธรรมชาติ เช่น การพยายามวาดภาพเลียนแบบธรรมชาติให้สมจริง เบลล์ ได้รับอิทธิพลจาก ลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ (impressionism) ที่เน้นสัมผัสรับรู้ของศิลปินมากกว่าการเลียนแบบ ทำให้เขาสร้างทฤษฎีทางศิลปะว่า งานศิลปะคือวัตถุซึ่งประกอบจากรูปทรง และเนื้อหา รูปทรงในงานศิลปะคือแก่นแท้ของผลงาน ศิลปินคือผู้สร้างรูปทรง ด้วยการเข้าถึงด้วยการหยั่งรู้ได้เอง (intuition) ความงดงาม และสมบูรณ์ในงานศิลปะขึ้นอยู่กับรูปทรงไม่ใช่เนื้อหา แนวคิดนี้อาจเรียกได้ว่าเป็นศิลปะแบบ “รูปแบบนิยม” (formalism) คือการตัดสินประเมินค่าผลงานศิลปะโดยพิจารณาจากรูปทรง โดยไม่เกี่ยวข้องกับบริบทอื่น ๆ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

ธีโอดอร์ ออดอร์โน rights reserved

ความโหดร้ายของสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้ทำให้ ธีโอดอร์ ออดอร์โน (Theodor Adorno) นักปรัชญาและนักสังคมวิทยาชาวเยอรมัน ได้แสดงทรรศนะว่าศิลปะต้องทำหน้าที่วิพากษ์วิจารณ์ และเปิดเผยนัยยะซ่อนเร้นในสังคม ผลงานศิลปะที่ดีคือกระจกสะท้อนความไร้เหตุผลของโลก โดยแสดงออกด้วยรูปแบบของความไร้สาระ เพื่อชี้ให้เห็นถึงความผิดพลาดของหลักเหตุผล นำมนุษยชาติไปสู่สังคมที่ดีกว่าระบบอุตสาหกรรม “การผลิตวัฒนธรรม” (production of culture) ศิลปะต้องหลุดพ้นจากอิทธิพลทางการตลาด และเป็นสื่อในการกระตุ้นปัญญาให้ผู้ชมเข้าใจปัญหาใน โลกอุตสาหกรรม

เนสัน กู๊ดแมน

นักปรัชญาชาวอเมริกัน เนสัน กู๊ดแมน (Nelson Goodman) ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับศิลปะว่า ศิลปะคือภาษา หรือระบบสัญลักษณ์ เช่น ภาพของผู้หญิงในผลงานจิตรกรรม เป็นสิ่งที่ “แทน” ผู้หญิง โดยการเป็นตัวแทนนี้ไม่ใช่เพราะภาพผู้หญิงมีความคล้ายกับผู้หญิงจริง แต่เพราะภาพผู้หญิงเป็นสัญลักษณ์ตัวหนึ่งในระบบสัญลักษณ์ภาพที่ผู้คนในสังคมเข้าใจ ศิลปะจึงไม่สามารถแสดงความจริงที่แท้จริงได้ สิ่งที่เหมือนจริงนั้นเกิดจากการตัดสินใจความเคยชินทางสายตา และการเข้าใจในระบบสัญลักษณ์ คุณค่าทางศิลปะไม่ได้ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของผลงาน แต่อยู่ที่ความสามารถในการแสดงความหมายของผลงาน การทำความเข้าใจศิลปะต้องใช้กระบวนการตีความระบบสัญลักษณ์ โดยอาศัยประสบการณ์ และความรู้ของผู้วิจารณ์เป็นสำคัญ ศิลปะมีข้อจำกัดทางวัฒนธรรมเนื่องจากเป็นระบบสัญลักษณ์ที่ต่างวัฒนธรรมกันก็จะเข้าใจแตกต่างกัน

อาร์เธอร์ ซี. ดันโต

นักปรัชญาชาวอเมริกัน อาร์เธอร์ ซี. ดันโต (Arthur C. Danto) คือผู้นำแนวคิดเกี่ยวกับการปลดปล่อยผลงานศิลปะให้เป็นอิสระจากกฎเกณฑ์ของสุนทรียศาสตร์แบบดั้งเดิม วัตถุทั่วไปในสังคมก็สามารถเป็นผลงานศิลปะได้ หากสามารถบ่งบอกความหมายในวัตถุ อย่างไรก็ตามนี้ ไม่ได้หมายความว่าวัตถุทุกชิ้นทั้งจะเป็นศิลปะได้ตามต้องการ ความเป็นศิลปะนั้นขึ้นอยู่กับสถานการณ์แวดล้อม การประเมินค่าผลงานศิลปะต้องคำนึงถึงเวลา สถานที่ สถานการณ์ หรือบริบทที่ผลงานศิลปะถูกสร้างขึ้น ทฤษฎีมีความสำคัญต่อการเข้าใจงานศิลปะ เพราะความเป็นศิลปะขึ้นอยู่กับทฤษฎีเสมอ (art as theory)

2.1.3 ยุคหลังสมัยใหม่

แนวความคิดหลังสมัยใหม่ (post modern) เริ่มต้นขึ้นในช่วงระหว่างทศวรรษ 1960 – 1970 หลังสมัยใหม่เป็นกระบวนการทางความคิดที่ต่อต้านความเป็นสมัยใหม่ เริ่มต้นจากการปฏิวัติระบบความคิด ความเชื่อทางด้านภาษาศาสตร์ การวิพากษ์อิทธิพลของสมัยใหม่ที่มีต่อภาษา และความคิดของมนุษย์ ในช่วงนี้มีนักปรัชญาหลายท่านให้ความสนใจเกี่ยวกับเทคโนโลยี เนื่องจากสังคมโลกเริ่มต้นเข้าสู่ยุคของข้อมูลข่าวสาร และสารสนเทศ นักปรัชญาหลังสมัยใหม่มีอิทธิพลต่อ

ประเด็นทางสุนทรียศาสตร์โดยผลัดกระบวนความคิดจากเรื่องของความงามไปสู่การศึกษาริบทของวัฒนธรรม และสังคมร่วมสมัย โดยมีสาระที่สำคัญมีดังนี้

โรล็องก์ บาร์ตส์

นักปรัชญาหลัง โครงสร้างนิยมชาวฝรั่งเศส โรล็องก์ บาร์ตส์ (roland barthes) เป็นผู้บุกเบิกทฤษฎีตัวบท และการวิเคราะห์ตัวบท สำหรับบาร์ตส์บทคือพื้นที่ที่ถูกผลิต เป็นเรื่องของการสร้างมากกว่าผลผลิต งานเขียน และผลงานศิลปะไม่ใช่ผลสำเร็จรูป ในขณะที่อ่านตัวบทผู้อ่านไม่ได้ถูกควบคุมโดยผู้สร้าง แต่ตัวบทมอบอำนาจให้ผู้อ่าน อ่านแบบกระตือรือร้น และมีส่วนในการผลิต หรือตีความหมายของผลงาน การอ่านตัวบทคือการสลายความเป็นศูนย์กลางของผู้ประพันธ์ หรือ “มรณกรรมของผู้แต่ง” (the death of the author) (ธัญญา สังขพันธ์านนท์, 2559: 118- 128)

ทฤษฎีตัวบทคือการลดความเป็นศูนย์กลางของผู้แต่ง และเพิ่มความสำคัญให้กับผู้อ่าน ความหมายในงานมีอยู่ 2 ระดับ คือความหมายโดยตรง และความหมายแฝง ความหมายทั้ง 2 ระดับนี้ไม่หยุดนิ่งตายตัว ทำงานด้วยการเคลื่อนไหว เกิดการเล่นของความหมายนำไปสู่การสร้าง ความหมายใหม่ การอ่านตัวบทในงานศิลปะจึงเป็นพื้นที่ซึ่งผู้ผลิต และผู้อ่านมาพบกัน เกิดการผลิต ความหมายอย่างไม่รู้จบ สร้างความหมายที่หลากหลาย เป็นบริบทเฉพาะของบุคคล การประเมินค่า ผลงานศิลปะจึงอยู่ที่ผู้อ่าน หรือผู้ชม

มิเชล ฟูโกต์

มิเชล ฟูโกต์ (Michel Foucault) นักปรัชญาผู้ถูกอ้างอิงมากที่สุดในสาขามนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ แนวคิดของเขาเกี่ยวข้องกับระบบอำนาจที่ควบคุมคนในสังคม เขาเชื่อว่า “วาทกรรม” (discourse) ซึ่งเป็นปฏิบัติการ หรือภาคปฏิบัติของอำนาจ วาทกรรมควบคุมความคิดเห็น แนวคิด และพฤติกรรมภายในบริบทใด บริบทหนึ่งเฉพาะ วาทกรรมคือการกำหนดความหมาย และผลิตอัตลักษณ์ของสิ่งต่าง ๆ ตามช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ วาทกรรมกระทำผ่านการให้อำนาจ บังคับกักขัง และการสร้างหรือสถาปนา การศึกษาเกี่ยวกับวาทกรรมคือการตั้งคำถามว่า วาทกรรมผลิตสร้างความรู้ ความจริง และอำนาจได้อย่างไร (ธัญญา สังขพันธ์านนท์, 2559: 175- 141)

การจะทำการเข้าใจการก่อตัวของวาทกรรม จะต้องพิจารณาไปที่สภาวะ “ก่อนวาทกรรม” เนื่องจากเป็นสถานการณ์ที่สร้างเงื่อนไขให้วาทกรรมเกิดขึ้น การวิเคราะห์วาทกรรมเป็นการศึกษาที่มากกว่า “ตัวบท” แต่เป็นการวิเคราะห์สิ่งที่อยู่เบื้องหลังการเขียน หรือการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เพื่อชี้ให้เห็นว่าสิ่งที่สร้างเงื่อนไขให้เกิดวาทกรรมนั้น มีบทบาทและหน้าที่อย่างไรต่อสังคม รวมทั้งการครุ่นคิดว่ามีรายละเอียดใดที่ซ่อนเร้นอยู่ในวาทกรรมกระแสหลักที่สังคมยอมรับ

ฌาคส์ แดร์ริดา

ฌาคส์ แดร์ริดา (Jacques Derrida) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสผู้นำระเบียบความคิดแบบ “ดีคอนสตรัคชัน” (deconstruction) หรือ การรื้อสร้าง เขาเห็นว่าภาษาคือสิ่งไร้ระเบียบ ไม่มีความแน่นอน และสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทที่เปลี่ยนไป ตัวบทในงานเขียน หรืองานศิลปะไม่ได้มีเพียงความหมายเดียว หรือความหมายตายตัว การรื้อสร้างคือการเปลี่ยนกลับ หรือการทำให้มีผลกลับกัน เป็นเทคนิคในการตีความ หรือหาความหมายของตัวบท เพื่อรื้อถอนแนวคิด และความรู้แบบเดิม เพื่อสร้างแนวความคิดแบบใหม่ เป็นการวิพากษ์ และตีความหมายใหม่ที่ถอนรากถอนโคน ความหมายเดิมในแบบประเพณีนิยม (ธัญญะ สังขพันธ์านนท์, 2559: 146-153)

วิธีการรื้อสร้างของแดร์ริดา เริ่มต้นจากการนำตัวบทมาแบ่งแยกออกเป็นส่วนย่อย ๆ แล้วพิจารณาว่าตัวบทที่ถูกแยกย่อยแล้วนี้อิงอยู่กับตัวสมมุติที่กำหนดไว้ล่วงหน้าอย่างไร ดังนั้น หลักการสำคัญของการรื้อสร้างคือการวิเคราะห์การทำงานของระบบคู่ตรงข้าม เช่น ธรรมชาติ/วัฒนธรรม, ความดี/ความเลว, สวย/น่าเกลียด, วัฒนธรรมชั้นสูง/ชั้นต่ำ, การถูกกฎหมาย/การไม่ถูกกฎหมาย ฯลฯ การรื้อสร้างทำให้เกิดการตั้งคำถามเกี่ยวกับความหมายของตัวบท เพื่อรื้อหรือแสดงให้เห็นความหมายที่ถูกกดไว้ในมุมมองใหม่ที่ไม่เคยคิดพิจารณามาก่อน

ฌอง ฟร็องซัวส์ เลียวตาร์ด

นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส ฌอง ฟร็องซัวส์ เลียวตาร์ด (Jean Francois Lyotard) วิพากษ์ศิลปะในยุคปัจจุบันว่าเป็นสิ่งที่โดดเดี่ยว แยกตัวออกจากสังคม สูญเสียคุณค่าในการใช้สอย และกลายเป็นผลผลิตของสินค้าแบบบริโภคนิยม แนวคิดหลักของเขาคือการปฏิเสธ “เรื่องเล่าแม่แบบ” (Grand narrative) ซึ่งเป็นเรื่องเล่า หรือตำนานขนาดใหญ่ ครอบคลุมสิ่งต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง เช่น ทฤษฎี และปรัชญาแบบดั้งเดิม จนถึงยุคสมัยใหม่ที่เชื่อว่า โลกนี้มีความเป็นสากล ผลงานศิลปะที่ได้รับการ

บันทึกทางประวัติศาสตร์ ถูกยกย่องให้มีความยิ่งใหญ่ น่ากลัว และอยู่เหนือเหตุผลของการวิพากษ์วิจารณ์เพราะเป็นความจริงที่สูงส่งกว่ามนุษย์ทั่วไป โดยเรื่องเล่าแม่แบบจะแสดงวิวัฒนาการของการเล่าเรื่องเกี่ยวกับมนุษย์คืออย่างเป็นลำดับขั้นในเชิงก้าวหน้า คือ มีตอนต้น ตอนกลาง และ ตอนจบ เป็นการเสนอแนวคิดในเชิงอุดมคติว่ามนุษย์ได้แก้ไขปัญหาต่าง ๆ และเข้าสู่สังคมที่ดีขึ้น (ธัญญะ สังขพันธ์านนท์, 2559: 188- 192)

เลียวตาร์ ปฏิเสธเรื่องเล่าแม่แบบ และชักชวนให้หันมาสนใจ ยกย่อง “เรื่องเล่าปลีกย่อย” ที่เป็นเรื่องเฉพาะ มีความไม่แน่นอน เป็นปัจจุบัน และไม่ได้พยายามอธิบายถึงความเป็นสากล หรืออ้างเหตุผลของความจริงแท้ การปฏิเสธเรื่องเล่าแม่แบบคือการปฏิเสธความเป็นสากล และเปิดโอกาสให้กลับเรื่องเล่าขนาดเล็ก ที่มีความหลากหลาย ได้แสดงความหมายที่เคยถูกวางทศวรรษ กระแสหลักปกปิดไว้ ดังนั้นผลงานศิลปะจึงควรแสดงถึงเรื่องเล่าปลีกย่อย ที่มาจากแรงบันดาลใจ ความเชื่อ และความปรารถนาที่หลากหลาย และไม่ยึด โยง หรือถูกครอบงำโดยการประเมินค่าทางความงามแบบดั้งเดิม

ฌอง โบดริยาร์ด

นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส ฌอง โบดริยาร์ด (Jean Baudrillard) กล่าวถึงความจริงเสมือน (simulation) โลกหลังสมัยใหม่เป็น โลกของภาพเสมือน (simulacra) หรือยุคของความจริงจำลอง สื่อในยุคปัจจุบัน ได้ยกระดับตัวเองเป็น “ความจริง” ผ่านกระบวนการผลิตซ้ำแบบจำลองโดยอาศัยเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าซับซ้อนกว่าในอดีตที่ผ่านมา สิ่งที่เราเรียกว่าความจริงไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่ก่อน หรือเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นจากเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ มนุษย์ไม่สามารถพิจารณาจำแนกความแตกต่างระหว่าง “ความจริง” กับ “ความจริงเสมือน” ได้อีกต่อไป เส้นเขตแดนระหว่างของจริง และของทำสำเนาถูกพังทะลายลง ในยุคสมัยนี้มนุษย์ต้องพิจารณาถึงความจริง และความสัมพันธ์ระหว่างความจริง กับการผลิตซ้ำอย่างรอบคอบ ดังนั้นสำหรับโบดริยาร์ดสุนทรียศาสตร์ในยุคปัจจุบันจึงเป็นเพียงรสนิยมใหม่จากการผลิตซ้ำของเทคโนโลยี มากกว่าที่จะสะท้อนคุณค่าทางความงามที่แท้จริง (ธัญญะ สังขพันธ์านนท์, 2559: 175- 184)

นิโกลาส์ บูริโยต์

นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส นิโกลาส์ บูริโยต์ (Nicolas Bourriaud) นักวิจารณ์ศิลปะชาวฝรั่งเศส กล่าวถึงแนวคิด “สุนทรียศาสตร์เชิงสัมพันธ์” (Relational Aesthetics) ซึ่งมุ่งให้ผู้ชมเห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างบริบทต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ผลงานศิลปะ เช่น บริบทของเวลา สถานที่ และวัฒนธรรม ทฤษฎีของเขาส่งเสริมให้เกิดการพื้นที่ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เป็นการแสดงประเด็นทางสุนทรียศาสตร์ที่แตกต่างจากผลงานศิลปะในรูปแบบดั้งเดิม ศิลปะคือการจัดความสัมพันธ์ระหว่างผลงาน กับผู้ชมภายในพื้นที่ ผู้ชมกลายเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน หรือเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในสถานการณ์ศิลปะ เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงาน พัฒนาประสบการณ์ทางสุนทรียะด้วยสัมผัสอื่น ๆ ที่มากกว่าการมอง หรือการรับชม เนื่องจากการมองไม่สามารถสร้างผลกระทบได้เพียงพอที่จะโน้มน้าวผู้ชมไปสู่การประสานสัมพันธ์ของผลงานภายในเวลา และพื้นที่ซึ่งศิลปินได้กำหนดขึ้น ศิลปินจะใช้สื่อหลากหลายชนิดเพื่อรับเร้าผู้ชมให้โต้ตอบกับผลงานด้วยตนเอง โดยผู้ชมไม่รู้ตัว (ไอชานา พูลทองตีวัฒนา, 2556: 10-11)

สุนทรียศาสตร์เป็นประเด็นที่ถูกถกเถียงด้วย “เหตุผล” เพื่อพยายามจะหาคำอธิบายให้ชัดเจนอย่างยาวนานในโลกตะวันตก นับตั้งแต่ยุคสมัยกรีกที่แสวงหาความงามตาม “ต้นแบบ” หรือสัดส่วนของพีทาโกรัส จนถึงยุคฟื้นฟูที่ให้ความสนใจกับการสร้างภาพต้นแบบของมนุษย์ทั้งงดงามผ่านความเชื่อแบบดั้งเดิมที่ว่าศิลปะคือผลงานสร้างสรรค์โดยความลึกดำของอัจฉริยะบุคคล ต่อมาความเชื่อเกี่ยวกับวิถีคิด และวิถีปฏิบัติเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ตามจารีตดั้งเดิมได้ถูกโต้แย้ง และลดบทบาทลง การพยายามใช้เหตุผลเพื่อกำหนดนิยามของสุนทรียศาสตร์ที่แน่นอน ตายตัว ได้ถูกตั้งคำถามโดยนักคิดนักปรัชญาหลังสมัยใหม่ที่แสดงให้เห็นว่าศิลปะไม่ควรถูกจำกัดด้วยสุนทรียภาพที่เป็นแบบฉบับทางการ แต่ควรที่จะเน้นการค้นพบ และสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ที่ศิลปิน และผู้ชมมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ประเมินค่า ตามประสบการณ์ และรสนิยมส่วนบุคคล ในปัจจุบันศิลปะไม่ใช่พาหนะพิเศษที่สามารถช่วยให้กลุ่มคนพิเศษเข้าหาความจริงสูงสุดอีกต่อไป แต่ศิลปะคือกระจกสะท้อนความเป็นมนุษย์ตามบริบทสังคม การเมือง และวัฒนธรรมตามยุคสมัย

การศึกษาแนวคิดสุนทรียศาสตร์ของนักปรัชญาต่างยุคคือ การพยายามค้นหา “หลักการ” ที่สามารถนำไปใช้ในการทำความเข้าใจความงาม ทว่าแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ของนักปรัชญาทั้งหลายได้ให้คำตอบที่สามารถเป็นสัจธรรมความจริงเกี่ยวกับความงาม เพราะหากเชื่อในแนวคิดของนักปรัชญาท่านใดท่านหนึ่งในฐานะกฎ จะทำให้แนวคิดนั้นกลายเป็น “ความจริงโดยอำนาจ”

(truth by authority) คือการเชื่อว่าบางสิ่งจะต้องเป็นความจริงเพราะบุคคลที่มีอำนาจน่าเชื่อถือได้กล่าวไว้

บทสรุปของการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ทำให้เข้าใจถึงพัฒนาการทางความคิดของมนุษยชาติเกี่ยวกับประเด็นทางสุนทรียศาสตร์ ซึ่งเป็นข้อถกเถียงที่ยังคงเป็นประเด็นปัญหาที่ไม่สามารถสรุปเป็นคำตอบที่ชัดเจน แน่ชัดได้ การวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ หรือการประเมินค่าผลงานศิลปะในยุคปัจจุบันจึงไม่สามารถที่จะใช้เครื่องเพียงอย่างเดียวมาวิเคราะห์สภาวะการณ์ที่แปลกใหม่ และหลากหลายของงานศิลปะในยุคปัจจุบัน การวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ในงานแอนิเมชันครั้งนี้ได้ศึกษาเครื่องมือหลากหลายประเภท และรูปแบบเพื่อที่ผู้วิจัยจะสามารถสร้างเครื่องมือการวิเคราะห์เฉพาะที่เหมาะสมกับลักษณะของงานวิจัยนี้ได้อย่างถูกต้อง

2.1.2 การวิจารณ์ศิลปะ

สุนทรียศาสตร์ และศิลปะวิจารณ์ได้รับการยอมรับว่ามีความสำคัญ ในฐานะเป็นเครื่องมือสำคัญในการผลักดันให้มีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้สูงส่งขึ้น รูปแบบในการวิจารณ์ศิลปะที่สำคัญมีรายละเอียดดังนี้

2.1.2.1 การวิจารณ์ตามคำถาม 3 ข้อ ของเกอเธ่

โยฮันน์ โวล์ฟกัง ฟอน เกอเธ่ (Johann Wolfgang von Goethe) กวี และนักวิจารณ์ชาวเยอรมัน ได้เสนอแนวทางในการตัดสินคุณค่าผลงานศิลปะ 3 ข้อคือ (กฤษดา เกิดดี, 31 – 35 :2559)

1) ศิลปินพยายามทำอะไร ?

จุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์งานของศิลปินคืออะไร เพื่อส่งเสริมคุณค่าทางความงาม หรือให้บทเรียนแก่ผู้ชม ในรูปแบบไหน และอย่างไร

2) ศิลปินทำได้ดีแค่ไหน เพียงไร ?

เป็นการประเมินค่าผลงานสร้างสรรค์ตามหลักเกณฑ์ว่ามีองค์ประกอบของความคิดริเริ่ม เอกภาพ ความประณีต มากน้อยเพียงใด และอย่างไร

3) สิ่งที่เขาทำ มีค่าควรทำหรือไม่ ?

ผลงานสร้างสรรค์คุ้มค่ากับเวลาที่เสียไปของศิลปิน และทุกคนที่เกี่ยวข้องหรือไม่ หรือคุ้มค่ากับเวลาของผู้ชมหรือไม่ ผลงานสามารถส่งเสริมยกระดับแนวคิดศิลปะชนิดนั้นหรือไม่ อย่างไร

2.1.2.2 การวิจารณ์ด้วยหลักการ ASMAC

ทฤษฎีวิจารณ์แบบ The Articulate Spectator Model of Art Criticism เป็นทฤษฎีหนึ่ง ที่ได้รับความนิยมในยุคปัจจุบัน โดยมีหลักการวิจารณ์ 5 ข้อ ดังนี้ (วิรัตน์ พิชญ์ไพฑูริย์, 4 – 5 :2547)

1) ความรู้สึกสนองตอบทางสุนทรียภาพ (aesthetic responding)

การวิเคราะห์การรับรู้ ความรู้สึกที่มีต่อผลงานด้วยเหตุผล ผ่านการตั้งคำถามว่า “งานศิลปะนี้ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกอย่างไร ?” เป็นการเขียนบรรยายอารมณ์ และความรู้สึกจากการรับรู้ องค์ประกอบศิลปะของผลงาน เช่น สี ช่องว่าง รูปร่าง วัสดุ และเทคนิคการสร้างสรรค์

2) การวิเคราะห์บรรยาย (descriptive analyzing)

กระบวนการรับรู้ ความงามของรูปทรง และการออกแบบ ความงามของพื้นผิว การตกแต่ง และเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยการตั้งคำถามว่า “ผู้ชมเห็นอะไรบ้างในงานศิลปะนี้ ?” เป็นการวิเคราะห์บรรยายรายละเอียดของรูปทรงที่มีพื้นฐานจากองค์ประกอบศิลป์

3) การวิเคราะห์เปรียบเทียบ (comparative analyzing)

กระบวนการรับรู้ การวิเคราะห์เปรียบเทียบความสัมพันธ์ในองค์ประกอบของภาพ โดยการตั้งคำถามว่า “มีอะไรเกิดขึ้นจากการเปรียบเทียบองค์ประกอบของผลงานศิลปะนี้ ?” เป็นการวิเคราะห์บรรยายการเปรียบเทียบการจัดองค์ประกอบ เช่น ความกลมกลืน และความแตกต่างของเส้น รูปร่าง สี ช่องว่าง

4) การแปลความหมายที่แฝงอยู่ (interpreting meaning)

กระบวนการรับรู้ ความหมายที่แฝงอยู่ในงานศิลปะรวมทั้งความสำคัญ และความเด่นชัด โดยการตั้งคำถามว่า “งานศิลปะนี้มีความหมายอย่างไร ?” เป็นการสร้างสรรค์ตีความที่มาจาก การสนองตอบจากความคิด และความรู้สึก

5) การรวมตัวเป็นเอกภาพ (Unifying)

กระบวนการรับรู้ การบูรณาการรูปทรง และเนื้อหาเป็นงานศิลปะ รวมทั้ง การรวมตัวของรายละเอียดต่าง ๆ คือการรายงานถึงปฏิบัติการเกี่ยวกับการรวมตัวเป็นหน่วยเดียวของ งานศิลปะโดยตั้งคำถามว่า “งานศิลปะนี้เกี่ยวกับอะไร กำลังจะมีรูปทรง และการตกแต่งพื้นผิวอย่างไร ?” เป็นการเปรียบเทียบการรวมตัวขององค์ประกอบ ความคิดเห็น หรือความรู้สึกจากการเปลี่ยน รูปแบบการจัดเป็นเอกภาพ หรือคุณค่าของการรวมตัวเป็นเอกภาพของงาน

การศึกษาการวิจารณ์ศิลปะตามที่ได้กล่าวไป เมื่อพิจารณาในเชิงหลักการ แนวคิด รูปแบบ วิธีการสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อการวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ในผลงานแอนิเมชันได้ แต่ การสร้างเครื่องมือสำหรับการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นให้สอดคล้องกับบริบทเฉพาะของสื่อ จำเป็นที่จะต้องพิจารณาถึงคุณลักษณะส่วนตัวของสื่อแอนิเมชัน ในหัวข้อการศึกษาต่อไปจะ ทำการศึกษาลักษณะเฉพาะของสื่อแอนิเมชันเพิ่มเติม เพื่อความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบ และเทคนิค แอนิเมชันที่มีความหลากหลาย

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชัน

แอนิเมชันเป็นสื่อที่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน หากจะเขียนเอกสาร หรือบทความเกี่ยวกับ ประวัติศาสตร์แอนิเมชันก็จะได้นักเขียนที่มีจำนวนหน้ามหาศาล อย่างไรก็ตามเอกสาร หรือบทความ เกี่ยวกับทฤษฎีแอนิเมชันกลับมีจำนวนน้อยเมื่อเทียบกับประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน อาจถือได้ว่าหนังสือ “The Illusion of Life: Essays on Animation” ในปี 1991 เป็นหนังสือทางวิชาการเล่มแรกที่มีบทความ เกี่ยวกับทฤษฎีแอนิเมชัน หลังจากนั้นในปี 2007 หนังสือ “The Illusion of Life 2: More Essays on Animation” ได้ตีพิมพ์เนื้อหาทางทฤษฎีแอนิเมชันเพิ่มเติม โดยหนังสือได้แสดงประเด็นเกี่ยวกับ แอนิเมชันอย่างน่าสนใจว่า ภาพยนตร์ทุกรูปแบบล้วนแล้วแต่เป็นแอนิเมชัน ดังนั้นแอนิเมชันจึงเป็น กระบวนการทัศนสำหรับการศึกษาภาพยนตร์ทุกรูปแบบ หรือหากกล่าวให้เข้าใจง่ายขึ้นก็คือ

ประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์ หรือทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์ นั้นเป็นเพียงส่วนหนึ่งของแอนิเมชัน เอมีล เรย์โนด์ (Emile Reynaud) นักประดิษฐ์ชาวฝรั่งเศส ผู้คิดค้นเครื่องฉายภาพ “พราซิโนสโคป” (Praxinoscope) ในปี 1877 ได้ใช้ คำว่า “animated photograph” เพื่ออธิบายถึงภาพเคลื่อนไหว ก่อนที่ คำว่า “ภาพยนตร์” (cinema) จะได้รับความนิยมในประเทศฝรั่งเศส อังกฤษ และประเทศในอาณานิคม (Cholodenko, 2014: 98-99)

การศึกษาแอนิเมชัน โดยใช้ทฤษฎีภาพยนตร์เพียงอย่างเดียวนั้นไม่สามารถให้ประเด็นในการวิเคราะห์ที่ครบถ้วน เพราะเป็นการลดรูปแบบของแอนิเมชัน (reduced form of animation) เนื่องจากภาพยนตร์เป็นเพียงส่วนหนึ่งของแอนิเมชัน แอนิเมชันสามารถสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ ได้มากกว่าข้อจำกัดของภาพยนตร์ อย่างไรก็ตามการศึกษาแอนิเมชันก็สามารถนำกระบวนการทัศน์บางอย่างในการศึกษาภาพยนตร์มาใช้ร่วมกับแอนิเมชันได้ ในที่นี้จะกล่าวถึงแนวคิดสำคัญเกี่ยวกับแอนิเมชันดังนี้

2.2.1 ความหมายของแอนิเมชัน

แอนิเมชัน หรือ Animation เป็นคำที่มาจากภาษาละตินว่า “anima” ซึ่งหมายถึงอากาศ, ลมหายใจ, จิต หรือจิตใจ นักวิชาการหลายท่านจึงให้คำจำกัดความแอนิเมชันว่าหมายถึง การทำให้ “มีชีวิต” (Cholodenko, 2014: 101) อย่างไรก็ตามด้วยลักษณะของแอนิเมชันเองเป็นสื่อที่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน และมีรูปแบบที่หลากหลายทำให้การพยายามที่จะให้ความหมายของ “แอนิเมชัน” ให้เฉพาะเจาะจงนั้นเป็นสิ่งที่ยากลำบาก

ฟิลลิป เดนสโลว์ (Philip Denslow) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับแอนิเมชันไว้อย่างน่าสนใจว่า “แอนิเมชันคืออะไร ถ้าไม่ใช่ความปรารถนาที่จะทำให้สิ่งที่อยู่ในจินตนาการเกิดขึ้นได้จริง ?” (who simply asks “What is animation if not the desire to make real that which exists in the imagination?”) (Denslow, 2011: 4) เดนสโลว์แสดงทรรศนะว่าการพยายามที่จะให้คำนิยาม “แอนิเมชัน” ให้แน่นอนนั้นไม่ว่าจะเลือกคำจำกัดความในรูปแบบไหนก็จะไม่สามารถให้ความหมายที่ถูกต้องสมบูรณ์ได้ ซึ่งก็สอดคล้องกับความคิดของ พอล เวลส์ (Paul Wells) ศาสตราจารย์ทางด้านแอนิเมชันจากประเทศอังกฤษที่มีกล่าวว่าในปัจจุบันสื่อแอนิเมชันนั้นมีความหลากหลายมาก เป็นเรื่องยากที่จะอธิบายความหมายของแอนิเมชันให้ชัดเจน โดย เวลส์ ได้ให้เสนอทางออกในการนิยามแอนิเมชันว่า แอนิเมชันควรจะต้องเกี่ยวข้องกับ “ภาษาแอนิเมชัน” (Animation Vocabulary) ดังนี้ (Wells, 2007: 20-21)

- Picturing the invisible แอนิเมชันควรนำเสนอเรื่องเล่าที่ไม่สามารถพบเห็นได้โดยทั่วไป เช่น การสร้างโลกแห่งจินตนาการที่ผู้ชมคาดไม่ถึง หรือไม่เคยมีประสบการณ์พบเห็นในชีวิตประจำวัน

- Metamorphosis คือการเป็นรูปทรงของฉาก หรือสิ่งของ จากรูปทรงหนึ่งไปอีกรูปทรงหนึ่ง โดยไม่มีการตัดต่อ เช่น การเปลี่ยนหน้าเด็กให้กลายเป็นคนแก่โดยไม่มีการตัดต่อ

- Condensation การพูดถึงเรื่องประเด็นที่เป็นส่วนน้อย แต่ส่วนน้อยนั้นสามารถเป็นตัวแทนของส่วนรวม หรือสังคมได้ เช่น การพูดเรื่องของหญิงสาวสมัยใหม่เพียงคนเดียว แต่หญิงสาวคนนั้นสามารถสื่อความหมายแทนคนในสังคมสมัยใหม่ทุกคน

- Anthropomorphism การทำให้สิ่งต่าง ๆ ในแอนิเมชัน มีชีวิต หรือมีลักษณะคล้ายคน เช่น การทำให้เก้าอี้มีชีวิต สามารถเคลื่อนไหวได้เหมือนคน

- Fabrication การเปลี่ยนลักษณะทางการภาพ หรือวัสดุของรูปทรงในงานแอนิเมชันให้กลายเป็นรูปทรง และพื้นที่ของจินตนาการ เช่น การทำให้เมืองเคลื่อนไหวมีชีวิต

- Penetration การทะลุทะลวงเข้าไปในจินตนาการ การนำเสนอภาพที่โดยทั่วไปไม่สามารถเห็น รับรู้ หรือจินตนาการได้ เช่น การสร้างแอนิเมชันที่เกี่ยวกับการทะลุเข้าไปในจิตใจสำนึกของมนุษย์ หรือการแสดงให้เห็นถึงภาพภายในร่างกายของมนุษย์

- Symbolic Association การใช้ภาษาภาพที่เป็นนามธรรม หรือการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมาย

- Sound illusion การสร้างสรรค์เสียงขึ้นมาใหม่ เพื่อสนับสนุนการเล่าเรื่อง หรือการเคลื่อนไหวของตัวละคร

สำหรับการสร้างสรรค์แอนิเมชันแต่ละเรื่องนั้น ไม่จำเป็นต้องมีการใช้ “ภาษาแอนิเมชัน” ให้ครบทุกข้อ แต่ในนักสร้างงานแอนิเมชันควรคำนึงถึงภาษาแอนิเมชัน เพื่อตรวจสอบว่าผลงานของตนมีความสอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของงานแอนิเมชันหรือไม่

2.2.2 การวิเคราะห์แอนิเมชัน

ซูซาน บูแคนัน (Suzanne Buchan) ศาสตราจารย์ทางด้านแอนิเมชันจากมหาวิทยาลัยมิดเดิลเซ็กซ์ส์ในประเทศอังกฤษ ได้กล่าวถึงการศึกษาเกี่ยวกับแอนิเมชันว่า การศึกษาแอนิเมชันนั้นสามารถใช้เทคนิค “Microanalysis” (หรือยืมคำนี้มาจากการทดลองทางวิทยาศาสตร์ที่หมายถึงการวิเคราะห์ปริมาณของสสารที่เปลี่ยนไปตามเวลา) โดยเทคนิคนี้เป็นการแบ่งแยกองค์ประกอบแอนิเมชันในแต่ละฉากออกเป็นส่วนย่อย ๆ เพื่ออธิบายการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดทางเทคนิคที่เปลี่ยนไปตามเวลา เช่น การอธิบายการเปลี่ยนแปลงของ มุมกล้อง, องค์ประกอบภาพ, แสง, การเคลื่อนที่ของกล้อง, ดนตรี ในแต่ละฉาก (Buchan, 2014: 111) เทคนิคการวิเคราะห์แอนิเมชัน “Microanalysis” ของบูแคนัน มีรูปแบบคล้ายกับการวิเคราะห์ภาพยนตร์แบบ “ช็อตต่อช็อต” (shot – by – shot) ของ คาริน กอร์สกี (Karen Gocsik) และ ริชาร์ด บาร์แซม (Richard Barsam) (ดูรายละเอียดหน้า 00) ดังนั้นจึงสามารถกล่าวได้ว่าการวิเคราะห์แอนิเมชันนั้นสามารถนำเทคนิคในการวิเคราะห์ภาพยนตร์มาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์

อย่างไรก็ตามแอนิเมชันเป็นศาสตร์ของการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคกระบวนการทางศิลปะ และหลักการทางวิทยาศาสตร์ ในปัจจุบันกระบวนการสร้างแอนิเมชันต้องเข้าไปเกี่ยวข้องกับกับศิลปะในการสร้างสื่อหลากหลายชนิด การที่จะศึกษา หรือวิเคราะห์แอนิเมชันโดยใช้เพียงแนวคิดใดแนวคิดหนึ่งนั้นเป็นไปได้ เพราะการศึกษาเกี่ยวกับแอนิเมชันต้องกระทำในลักษณะที่เป็นสหวิทยาการ (interdisciplinary) สามารถสรุปได้ว่าการศึกษาเกี่ยวกับแอนิเมชันจะต้องคำนึงถึงประเด็นดังนี้ (Buchan, 2014: 111)

- การพิจารณาถึงปฏิบัติการทางศิลปะที่เชื่อมโยงกับ เทคนิคทางภาพยนตร์ และเทคนิค “Microanalysis”
- การใช้ทฤษฎีภาพยนตร์ เป็นเครื่องมือในการตั้งคำถามเกี่ยวกับแอนิเมชัน
- การศึกษาเกี่ยวกับประสบการณ์ และมุมมองของผู้ชมที่มีต่อ การเคลื่อนไหวของสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ หรือฉากในโลกแอนิเมชันที่เคลื่อนไหว
- ควรมีการใช้แนวคิด และทฤษฎีจากหลากหลายสาขาวิชาเป็นเครื่องมือในการศึกษาแอนิเมชัน

2.2.3 หลักการแอนิเมชัน (12 Animation Principles)

แอนิเมชันคือศาสตร์แห่งการสร้างตัวละคร หรือวัตถุสิ่งของให้มีชีวิตด้วยการสร้าง การเคลื่อนไหวให้สมจริง การสร้างชีวิตชีวาให้เหมือนจริงนั้นต้องอาศัยหลักการแอนิเมชัน โดยย้อนกลับไปในปี 1911 แฟรงค์ โทมัส (Frank Thomas) และ โอลดี จอห์นสตัน (Ollie Johnston) สองนักแอนิเมเตอร์ชื่อดังของดิสนีย์ ซึ่งอยู่ในกลุ่ม "ผู้อาวุโสทั้ง 9" (Nine Old Men คือกลุ่ม นักแอนิเมเตอร์ที่เป็นแกนหลักในการสร้างสรรค์ผลงานให้กับบริษัทวอลท์ ดิสนีย์ (ต่อมาบางท่านก็ได้ กลายเป็นผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน) ได้ตีพิมพ์หนังสือที่มีชื่อว่า "The Illusion of Life" ซึ่งมีเนื้อหาที่ เกี่ยวกับหลักการแอนิเมชันพื้นฐาน 12 หลักการ ที่ต่อมาได้ถูกใช้เป็นพื้นฐานสำหรับนักแอนิเมเตอร์ นับตั้งแต่ยุคทศวรรษที่ 1930 เป็นต้นมา ดังนั้น 12 หลักการแอนิเมชันจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและ มีความจำเป็นมากสำหรับผู้เริ่มต้นศึกษาศาสตร์แอนิเมชัน (Thomas, 1995: 47-70)

สิ่งแรกที่ต้องทำความเข้าใจก็คือหลักการแต่ละหลักการนั้นมีรูปแบบ และระเบียบวิธีใน การใช้งานใน ลักษณะที่เฉพาะเจาะจง โดยแต่ละหลักการนั้นมักถูกใช้งานในลักษณะที่แยกออก จากกัน (ในบางกรณีเท่านั้นที่จะถูกใช้ร่วมกัน) ดังนั้นการใช้งาน หลักการแอนิเมชันก็ไม่ต่างจาก การใช้งาน "กล่องเครื่องมือ" (Toolbox) ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ กล่าวคือในการทำงานเราอาจไม่มี ความจำเป็นต้องใช้เครื่องมือทุก ๆ เครื่องมือที่มีอยู่ในกล่องเครื่องมือ นอกจากนั้นนักแอนิเมเตอร์ยัง ต้องคำนึงอยู่เสมอว่า 12 หลักการแอนิเมชัน คือ "หลักการ" ไม่ใช่ "กฎ" ดังนั้นจึงไม่มีข้อบังคับตายตัว ว่าต้องใช้หลักการเหล่านี้ในทุก ๆ ฉากหรือทุก ๆ การเคลื่อนไหว

2.2.3.1 หลักการที่ 1: Squash และ Stretch

Squash และ Stretch หรือ การยืดและการหดคือการขยายอารมณ์ความรู้สึกเกี่ยวกับ วัตถุ สิ่งของ ตัวละคร ให้ผู้ชมมีความรู้สึกที่วัตถุมีความยืดหยุ่น โดยการแสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงของรูปร่างเมื่อวัตถุเกิดการเคลื่อนไหว เช่น เมื่อตัวละครกระโดดลงจากลงบันได ขาหลัง ของตัวละครจะเหยียดตรงและเกิดการยืดให้ยาวขึ้น ต่อมาในขณะที่ที่อยู่กลางอากาศขาหลังของตัวละคร ก็จะเกิดการหดตัวเป็นปกติ และเกิดการยืดอีกครั้งเมื่อใกล้ที่จะถึงพื้น แต่เมื่อถึงพื้นก็จะเกิดการหดตัว อีกครั้งหนึ่ง นอกจากนั้นหลักการหดและการยืด ยังสามารถนำไปใช้ในการแสดงความสัมพันธ์ของการ เคลื่อนไหวใบหน้าของตัวละคร ได้อีกด้วย เช่น ลักษณะของหน้าตาที่เปลี่ยนแปลงไปตามท่าทาง ที่เกิดขึ้น

2.2.3.2 หลักการที่ 2: Anticipation

Anticipation หรือ การคาดเดาล่วงหน้า เป็นหลักการที่ใช้เพื่อการเตรียมความพร้อมให้กับผู้ชมว่ากำลัง จะมีเหตุการณ์หรือการเคลื่อนไหวเกิดขึ้น โดยการคาดเดาล่วงหน้าสามารถแบ่งได้เป็น 3 ส่วน คือ ส่วนแรกเรียกว่า anticipation คือ การจัดวางท่าทางของตัวละครล่วงหน้าเพื่อเป็นการเตรียมตัวหรือเตรียมพร้อมที่จะเคลื่อนไหว เช่น การย่อตัวก่อนจะทำการกระโดด ส่วนที่สองคือ action คือ ท่าทางหลักที่จะกระทำ เช่น การกระโดด และส่วนที่สาม คือ reaction เป็นท่าทางที่เกิดขึ้นต่อเนื่องภายหลังจากที่กระทำท่าทางหลัก เช่น การย่อตัวเมื่อตกลงยังพื้น

การคาดเดาล่วงหน้านั้นไม่ได้ถูกจำกัดการใช้งานอยู่แค่การแสดงท่าทางของตัวละคร การนำความสนใจของผู้ชมจากสิ่งหนึ่ง ไปยังสิ่งหนึ่งก็เกี่ยวข้องกับหลักการคาดเดาล่วงหน้าด้วย ยกตัวอย่าง เช่น การมองไปยังสิ่งของที่อยู่นอกจอ ก็เป็นการดึงความสนใจของผู้ชมไปยังสิ่งที่ยอยู่นอกจุดโฟกัส หรือ การใช้กล้องจับวัตถุที่ตัวละครอาจจะหยิบก่อนที่ตัวละครจะทำการหยิบมันขึ้นมา การคาดเดาล่วงหน้าจึงเป็นการบอกเป็นนัยให้กับผู้ชมว่ามีอะไรจะเกิดขึ้น หลักการนี้จึงมักถูกใช้เพื่อแสดงให้เห็นว่าตัวละครมีความต้องการที่จะทำอะไรบางอย่าง ดังนั้นในงานแอนิเมชันจึงไม่ควรให้ตัวละครเคลื่อนไหวจากที่หนึ่ง ไปอีกที่หนึ่ง โดยไม่มีการใช้หลักการคาดเดาล่วงหน้า

อีกตัวอย่างที่น่าสนใจในการใช้หลักการ การคาดเดาล่วงหน้าคือ ในฉากที่ชายหนุ่มกำลังจะจุมพิตหญิงสาวที่หญิงสาวไม่เล่นด้วย และวิ่งหนีไป หากมีการกำหนดให้หญิงสาวเอนหน้าเข้ามาหาชายหนุ่มเล็กน้อย ก่อนที่จะหันหน้าหลบ และวิ่งหนีไป ก็จะสร้างความน่าสนใจให้กับผู้ชม กล่าวคือการเอนหน้าเข้าหาชายหนุ่มทำให้ผู้ชมเกิดการ "ลุ้น" ว่าหญิงสาวจะถูกจุมพิตหรือไม่

อย่างไรก็ตามในกรณีที่เราต้องการทำให้คนดูตกใจและคาดฝันไม่ถึง กับการกระทำของตัวแสดง เราอาจไม่จำเป็นต้องใช้หลักการ การคาดเดาล่วงหน้า แต่เปลี่ยนมาทำให้ความสำคัญกับผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำของตัวละครเช่น เมื่อตัวละคร A ใช้มีดแทงตัวละคร B เราอาจแสดงให้เห็นอย่างรวดเร็วว่าตัวละคร B ถูกแทงโดยไม่ต้องใช้หลักการ การคาดเดาล่วงหน้า แต่ให้มานั้นที่ผลของการกระทำคือให้เห็นว่าตัวละคร B เกิดความเจ็บปวดหรือมีเลือดไหล

2.2.3.3 หลักการที่ 3: Staging (การกำกับองค์ประกอบภาพที่แสดงบนจอ)

Staging เป็นหลักการที่รวมองค์ความรู้หลายด้านเข้าด้วยกัน ๆ เช่น การจัดการองค์ประกอบภาพ, การจัดแสงไฟ, การจัดมุมกล้อง, การจัดฉาก, การจัดการการเคลื่อนไหว และ

อารมณ์ของตัวละคร ซึ่งองค์ความรู้ทั้งหมดต้องถูกรวมเพื่อจุดมุ่งหมายเพียงอย่างเดียวคือ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร และแนวคิดที่ต้องการนำเสนอกับผู้ชม โดยไม่ต้องคำนึงว่าสื่อที่เราต้องการที่จะนำเสนอคือสื่ออะไร

ดังที่ผู้กำกับเบรด เบิร์ด (Brad Bird) ได้กล่าวเอาไว้ว่า "Staging ก็คือ Staging ไม่ว่าจะ เป็นสื่อแอนิเมชัน, การแสดงสด, ภาพยนตร์คอมพิวเตอร์ หรือภาพถ่ายงานแต่งงาน" ในความหมายนี้ Staging ก็คือการจัดการกับองค์ประกอบของภาพที่ต้องการจะนำเสนอต่อผู้ชม นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับจัดการกับพื้นที่ (ภายในภาพ) ที่เราต้องการให้ผู้ชมเกิดความสนใจ สิ่งที่สำคัญก็คือ เราไม่สามารถบอกได้ว่าสิ่งหนึ่งสำคัญมากกว่าสิ่งหนึ่งในหลักการ Staging เช่น การจัดแสงสำคัญกว่าการจัดองค์ประกอบภาพ เพราะทุกอย่างต้องรวมกันให้กลายเป็นหนึ่งเดียว และเกิดความลงตัว

2.2.3.4 หลักการที่ 4: Straight-ahead action และ Pose-to-pose action

Straight-ahead action คือการเริ่มต้นเขียนภาพเริ่มต้นจากเฟรมที่หนึ่งไปยังเฟรมสุดท้าย โดยหากการเคลื่อนไหวมีหลายเฟรมก็ต้องเขียนหลาย ๆ เฟรม หลักการมักถูกใช้ในการเขียนวัตถุที่มีการเคลื่อนไหว และเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเช่น ของเหลว, ไฟ หรือการเปลี่ยนแปลงอารมณ์ของตัวละครอย่างรวดเร็ว เช่น อารมณ์โกรธ ข้อเสียของหลักการนี้คือการเคลื่อนไหวอาจขาดความสมจริงและเป็นการยากที่จะแก้ไขเพราะต้องเข้าไปแก้ไขทุก ๆ เฟรม ดังนั้น Straight-ahead action จึงค่อนข้างไม่เป็นที่นิยมในการทำงานแอนิเมชันที่ต้องการความเคลื่อนไหวที่มีความสมจริงเพราะการเขียนภาพไปที่ละเฟรมนั้นเปรียบเสมือนกับการทำงานที่ไม่มีการวางแผน เหมือนกับเวลาที่เรานั่งเด็กและเริ่มต้นเขียนตัวอักษรตัวใหญ่บนกระดานพอเขียนไปเยอะ ๆ ก็เริ่มต้นลดขนาดของตัวอักษรเพื่อที่จะให้พอดีกับหน้ากระดาน

Pose to pose action คือการเริ่มต้นเขียนภาพโดยจะเลือกเขียนเฉพาะเฟรมที่สำคัญก่อน (ในบางครั้งเรียกเฟรมที่สำคัญว่า extremes) ซึ่งเฟรมที่สำคัญเหล่านี้จะเป็นการระบุถึงภาพรวมของการเคลื่อนไหว หลังจากที่เราได้เฟรมที่สำคัญแล้วเราก็จะเริ่มเติมเต็มเฟรมที่อยู่ตรงกลางเพื่อเติมเต็มการเคลื่อนไหวให้สมบูรณ์ (เฟรมที่อยู่ตรงกลางมักถูกเรียกว่า In-betweens) Pose to pose action สามารถทำให้เกิดความเคลื่อนไหวที่ราบรื่นและสมจริงได้ เพราะเกิดการวางแผน และทำให้เกิดการมอง Shot ในลักษณะที่เป็นองค์รวมก่อนที่จะทำการใส่รายละเอียดในฉากให้สมบูรณ์ ในงานคอมพิวเตอร์แอนิเมชันนี้นักแอนิเมเตอร์สามารถใช้คอมพิวเตอร์ช่วยคำนวณเฟรมที่อยู่ตรงกลางทำให้สามารถปรับแต่งความเคลื่อนไหวให้มีความสมจริงได้อย่างง่าย

2.2.3.5 หลักการที่ 5: Secondary action

Secondary action (บางครั้งอาจถูกเรียกว่า secondary motion) คือการทำทางรองเพื่อเพิ่มมิติให้กับ การเคลื่อนไหว ของตัวละคร สิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับหลักการ Secondary action ก็คือ ทำทางรองที่เกิดขึ้นต้องเกิดขึ้นเพื่อเสริมทำทางหลัก ไม่ใช่เด่นกว่าทำทางหลัก บ่อยครั้งที่ทำทางรองมักเป็นปฏิกิริยาอัตโนมัติของร่างกายซึ่งมักเกิดขึ้นพร้อมกับทำทางหลัก ตัวอย่างเช่น เวลาที่ผู้หญิงอ่านหนังสือก็อาจจะเอามือเสยผมก่อนจะเปิดหนังสือหน้าต่อไป ดังนั้นนักแอนิเมเตอร์ที่จะสามารถใช้หลักการนี้ได้อย่างสมบูรณ์จำเป็นที่จะต้องพยายามสังเกตการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัว

2.2.3.6 หลักการที่ 6: Follow-through และ Overlapping

Follow-through และ Overlapping นั้นเป็นหลักการที่มักถูกใช้ร่วมกัน

Follow-through คือการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นต่อเนื่องจากการเคลื่อนไหวหลัก (การเคลื่อนไหวหลักสิ้นสุดลงแล้ว) ยกตัวอย่างเช่น ในฉากที่มีการจอดรถยนต์ คนที่อยู่ในรถควรจะ มีการเคลื่อนไหวมาราด้านหน้าเล็กน้อยเมื่อรถจอด

Overlapping คือการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นก่อนการเคลื่อนไหวหลักจะสิ้นสุด (การเคลื่อนไหวหลักยังไม่สิ้นสุด) หรือเกิดขึ้นเมื่อมีการเปลี่ยนทิศทางการเคลื่อนไหวหลัก ในกรณีหลังนี้การเคลื่อนไหวบางส่วนจะดำเนินต่อไป และสิ้นสุดเมื่อการเคลื่อนไหวหลักเปลี่ยนทิศทาง โดยปกติแล้วการเคลื่อนไหวในหลักการนี้จะถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ Active และ Passive

Passive คือการเคลื่อนไหวที่วัตถุจะต้องยอมเคลื่อนที่ตามวัตถุหลัก โดยไม่สามารถ หลีกเลี่ยงได้ กล่าวคือเป็นการแสดงการเคลื่อนไหวเพื่อให้เห็นถึงการยึดติดกับวัตถุต้นกำเนิดหรือ วัตถุที่เป็นรากของมันเลี่ยงไม่ได้ เช่น โคนผมหมุนตามรากผม หรือเสื้อผ้าพริ้วไหวตามร่างกายของ ผู้สวมใส่

Active คือการเคลื่อนไหวที่วัตถุเองเคลื่อนที่ตามวัตถุหลักแต่ยังสามารถปรับเปลี่ยน ทิศทางของตัวเองได้ เช่น แขนที่ยึดติดกับตัว เวลาที่ตัวละครเดินแขนก็สามารถแสดงท่าทางของมันได้เองโดยที่ไม่ต้องตามการเคลื่อนไหวของลำตัว

บ่อยครั้งที่เกิดความสับสนระหว่าง Overlapping Action กับ Secondary Action และ overlapping action เนื่องจากทั้งสองหลักมีลักษณะที่มีความคล้ายคลึงกัน แต่สิ่งสำคัญที่ทำให้สองหลักการนี้แตกต่างกันก็คือ Secondary Action มักจะเป็นท่าทางที่เกิดขึ้น โดยอัตโนมัติซึ่งเป็นไปตามลักษณะนิสัยของตัวละคร แต่ใน Overlapping action จะเป็นลักษณะการเคลื่อนไหวของส่วนประกอบในตัวละคร เช่น การเคลื่อนไหวของเส้นผม, เสื้อผ้า หรือ เครื่องประดับ ฯลฯ การเคลื่อนไหว Overlapping action จึงต้องคำนึงถึงสถานที่ด้วยเช่น ในน้ำ, บนบก หรือสูญญากาศ

2.2.3.7 หลักการที่ 7: Slow-in และ Slow-out

ในโลกแห่งความจริงวัตถุส่วนใหญ่มักมีการเคลื่อนไหวด้วยความเร็วที่ไม่คงที่ และไม่แน่นอน โดยปกติเมื่อวัตถุมีการเคลื่อนไหว มันจะมีความเร็วตามพลังงานหรือแรงที่มากระทำกับมัน เช่น ความเร็วในการเคลื่อนไหวของรถจะไม่คงที่เริ่มต้นจากการออกตัวที่ช้า ไปสู่การเพิ่มอัตราความเร็ว และสิ้นสุดที่การชะลอความเร็วเมื่อถึงเวลาจอด

หลักการ Slow-in และ Slow-out (บางครั้งเรียกว่า ease in และ ease out) ถูกนำมาใช้เพื่อเพิ่มความสมจริงให้กับงานแอนิเมชัน โดยช่วงเวลา ช้า-เร็วจะขึ้นอยู่กับจำนวนของภาพ In-betweens ที่นำมาใช้ (ภาพเยอะเคลื่อนที่ช้า ภาพน้อยเคลื่อนที่เร็ว)

Slow-in เฟรมเริ่มต้นจะมีจำนวนน้อย และเฟรมตอนท้ายจะมีจำนวนมาก ทำให้การเคลื่อนไหวแบบ Slow-in เริ่มจากเร็วไปช้า

Slow-out เฟรมเริ่มต้นจะมีจำนวนมาก และเฟรมตอนท้ายจะมีจำนวนน้อย ทำให้การเคลื่อนไหวแบบ Slow-in เริ่มจากช้าไปเร็ว

Slow in & Out จะเริ่มต้นจากช้า และตอนกลางจะเร็ว จากนั้นตอนจบจะช้าอีกครั้ง

2.2.3.8 หลักการที่ 8: Arcs

การเคลื่อนไหวโดยปกติไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวง่าย ๆ หรือการเคลื่อนไหวที่ซับซ้อน นั้นมักจะมีการเคลื่อนไหวที่มีความโค้ง และไม่ป็นเส้นตรง สิ่งที่สำคัญที่สุดใน

งานแอนิเมชันก็คือ Lines of Action ควรจะเป็นเส้น โค้งหรือว่า Arcs นอกจากจะทำให้เกิดความสมจริงในการเคลื่อนไหว แล้ว Arcs ยังทำให้เกิดมิติในภาพอีกด้วย

อย่างไรก็ตามแม้ว่าปกติเราจะต้องการเคลื่อนไหวที่เป็นเส้น โค้งแต่ก็มีบางกรณีที่เราต้องการการเคลื่อนไหวที่เป็นเส้นตรง เช่น การเคลื่อนที่ของเครื่องจักรหรือหุ่นยนต์, การเคลื่อนไหวที่ต้องการแสดงให้เห็นถึงความไม่ประติประต่อ ทำให้เกิดความรู้สึกกลัวหรือคับแคบ

2.2.3.9 หลักการที่ 9: Timing

หลักการ Timing เปรียบเสมือนกับก้าวที่เป็นตัวช่วยผสานองค์ประกอบทั้งหมดในงานแอนิเมชันเข้าด้วยกันให้เป็นหนึ่งเดียว Timing อาจแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ physical และ theatrical

Physical timing คือการกำหนดว่าวัตถุควรที่จะมีลักษณะอย่างไรภายใต้กฎของโลก เช่น แรงดึงดูด, น้ำหนัก, และมวลสาร Physical timing ไม่ได้เป็นการทำแอนิเมชันให้ถูกต้องตามความเป็นจริงของโลก แต่เป็นการทำให้การเคลื่อนไหวมีความน่าเชื่อถือ ตรงกับความคาดหวังของผู้ชม เช่น เมื่อมีตัวละครขนาดใหญ่เดินผ่านเมือง เมืองอาจมีการสั่นไหวตามจังหวะการเดิน

Theatrical timing เกี่ยวข้องกับการแสดงของตัวละคร ใช้ในการสร้าง หรือห้วงอารมณ์ให้กับผู้ชม เช่น จะให้ตอนไหนมีเวลาเท่าไร (ฉากไหนที่ควรจะเน้นเป็นพิเศษ), จะค้างเฟรมไว้นานแค่ไหน ยกตัวอย่างเช่น หากตัวละครเดินอย่างช้า ๆ อาจเป็นเพราะเขามีอายุมาก หรือเหนื่อย หรืออาจจะบาดเจ็บ

2.2.3.10 หลักการที่ 10: Exaggeration

หลักการ Exaggeration คือการทำให้ตัวละครมีลักษณะที่เกินจริง การใช้หลักการนี้จะต้องขึ้นอยู่กับ โลกที่ต้องการที่จะนำเสนอต่อคนผู้ชม หากโลกที่นำเสนอเป็นโลกที่แตกต่างกับโลกแห่งความจริงแบบสุดขีด ตัวละครของเราย่อมสามารถมีการแสดงออกที่เกินจริงได้อย่างเต็มที่ เช่น ในโลกที่เป็นเรื่องราวของตัวการ์ตูน เมื่อตัวละครดีใจอาจตัวลอยขึ้นในอากาศ ในทางตรงกันข้าม หากเราต้องการ โลกที่สมจริงลักษณะที่เกินจริงก็ต้องถูกจำกัดให้อยู่ในขอบเขต

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

Exaggeration นั้นมีความสำคัญมากเพราะหลักการนี้เป็นหลักการที่สร้างให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะ ของตัวละคร และโลกที่น่าเสนอ เป็นการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างงานแอนิเมชัน

2.2.3.11 หลักการที่ 11: Solid design

หลักการ Solid design (บางครั้งถูกเรียกว่า Solid Drawing) นั้นเกี่ยวข้องกับเส้น เพราะเส้นเป็นตัวที่กำหนดรูปร่างและรูปร่างของตัวละคร และทำให้เกิดสมดุลในการวางท่าทางของตัวละคร การใช้เส้นในหลักการ Solid design นั้นจะทำให้ตัวละครมีน้ำหนัก มีมิติ และไม่แบนราบ

ในบางกรณี Solid design จะหมายถึงการใช้ภาพที่ไม่มีรายละเอียด เช่น ภาพแบบเงาดำเพื่อเป็นการประหยัดเวลา และช่วยในการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวที่ถูกต้อง

2.2.3.12 หลักการที่ 12: Appeal

Appeal คือการออกแบบตัวละครให้ดึงดูดใจผู้ชม ทำให้คนผู้ชมอยากดูตัวละครให้จบทั้งเรื่องหากตัวละครขาด Appeal จะทำให้ผู้ชมไม่อยากจะสนใจว่าอะไรจะเกิดขึ้นกับเขา/เธอ ดังนั้นตัวละครที่ดีจึงควรที่จะต้องมีความน่าสนใจที่แตกต่างจากบุคคลทั่ว ๆ ไป จึงจะทำให้ผู้ชมสามารถจดจำได้ ยกตัวอย่างเช่น เวลาที่ตัวละครทำอาหารในครัว ตัวละครที่เป็นวัยรุ่นก็อาจที่จะเอามือที่เขี่ยไปเช็ดเสื่อ เพื่อเน้นย้ำให้เห็นถึงลักษณะของวัยรุ่น

สุดท้ายที่ต้องระมัดระวังในการสร้าง Appeal ให้ตัวละครก็คือในการจัดทำท่าให้ตัวละครไม่ควรจัดให้มีการวางแขน หรือขาในท่าที่คล้ายกัน กล่าวคือท่าทางการแสดงออกของตัวละครไม่ควรที่จะมีลักษณะสมมาตรมากเกินไป นอกจากนั้นนักแอนิเมชันต้องคำนึงอยู่เสมอว่าบุคลิกของตัวละครจะเกิดขึ้นได้ก็จากการแสดงออกซ้ำ ๆ เพื่อเป็นการเน้นย้ำถึงความพิเศษบางอย่างของตัวละครที่แตกต่างจากคนอื่น

การศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชันทำให้เกิดความเข้าใจในลักษณะเฉพาะของสื่อแอนิเมชัน สำหรับการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันนั้นจะต้องคำนึงถึงรูปแบบเฉพาะ หรือภาษาแอนิเมชัน ร่วมกับการตรวจสอบหลักการแอนิเมชัน และการศึกษาทฤษฎีการวิเคราะห์ภาพยนตร์

2.3 ทฤษฎีภาพยนตร์

2.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีภาพยนตร์

ทฤษฎีภาพยนตร์ (film theory) มีพื้นฐานมาจากหลักการที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ภาพยนตร์ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างแบบจำลองสำหรับการวิเคราะห์ และทำความเข้าใจภาพยนตร์ในหลากหลายรูปแบบ (Barsam, 316 - 317: 2007) ทฤษฎีภาพยนตร์เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ภาพยนตร์ดังนี้

- การวิเคราะห์โครงสร้าง และความหมายของภาพยนตร์
- การวิเคราะห์ภาพยนตร์ในเชิงบริบทที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์
- การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ และชีวิตจริง ซึ่งเกี่ยวข้องกับ ทฤษฎีสัจนิยม (realist theory) ที่เชื่อว่าภาษา เทคนิคของภาพยนตร์มีความสามารถที่เกือบจะสมบูรณ์แบบในการจำลองความจริง และทฤษฎีรูปแบบนิยม (formalist theory) ที่เชื่อว่าภาพยนตร์เป็นมากกว่าการผลิตซ้ำความจริง ผู้สร้างภาพยนตร์จึงสามารถสร้างรูปแบบของความจริงขึ้นมาใหม่ได้
- การวิเคราะห์ภาพยนตร์ในเชิงจิตวิทยา
- การวิเคราะห์ความแตกต่าง และความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับตระกูลของภาพยนตร์
- การวิเคราะห์ภาพยนตร์ในเชิงสื่อศึกษา

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

2.3.2 ประวัติศาสตร์ทฤษฎีภาพยนตร์

Chiang Mai University
All rights reserved

ประวัติศาสตร์ทฤษฎีภาพยนตร์เกี่ยวข้องโดยตรงกับวิวัฒนาการภาพยนตร์ ซึ่งสามารถแบ่งได้ 3 ยุค คือ (Barsam, 317 - 318: 2007)

ยุคที่ 1 ช่วงเวลาระหว่างปีคริสต์ศักราช 1916 ถึงกลางทศวรรษ 1930 เป็นช่วงเวลาของภาพยนตร์รูปแบบนิยม ผู้กำกับที่สำคัญในช่วงเวลานี้ได้แก่ ฮิวโก มันสเตอร์เบิร์ก (Hugo Munsterberg), รูดอล์ฟ อาร์นไฮม์ (Rudolf Amheim) และ เซอร์เก อีเซนสไตน์ (Sergei Eisenstein)

ยุคที่ 2 ช่วงเวลาระหว่างปีคริสต์ศักราช 1927 ถึงทศวรรษ 1960 เป็นช่วงเวลาที่ภาพยนตร์สังคมนิยมเริ่มได้รับความนิยม แทนที่ภาพยนตร์รูปแบบนิยม การมาถึงของเทคโนโลยีเสียงในภาพยนตร์ในปี 1927 ทำให้เกิดการทบทวนรูปแบบ และเทคนิคในการสร้างภาพยนตร์ ผู้กำกับที่สำคัญ ในช่วงเวลานี้ได้แก่ เบลา บาลลาซส์ (Bela Balazs), ซิกฟรีด คราเคาเออร์ (Siegfried Kracauer) และ อังเดร บาแซง (Andre Bazin)

ยุคที่ 3 เริ่มต้นตั้งแต่ทศวรรษ 1960 จนถึงปัจจุบัน เป็นช่วงเวลาที่ภาพยนตร์ถูกสร้างขึ้นจากกระบวนการที่แตกต่างหลากหลายทำให้ทฤษฎีภาพยนตร์จำเป็นต้องเข้าไปเกี่ยวข้องกับหลักการทางวิชาการหลายรูปแบบเช่น ภาษาศาสตร์, สังคมวิทยา, มนุษยวิทยา, จิตวิเคราะห์ และวัฒนธรรมศึกษา ฯลฯ ดังนั้นทฤษฎีภาพยนตร์ในปัจจุบันจึงไม่ได้เกี่ยวข้องกับเฉพาะแค่การวิเคราะห์ “ตัวบท” (text) ของภาพยนตร์ เหมือนในยุคสมัยของภาพยนตร์รูปแบบนิยม แต่ทฤษฎีภาพยนตร์ได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับบริบททางวิชาการของศาสตร์ต่าง ๆ หลากหลายสาขา

2.3.3 ความหมายในภาพยนตร์

การรับชมภาพยนตร์เป็นประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ ตีความความหมาย 3 รูปแบบ ดังนี้ (Barsam, 318 - 319: 2007)

2.3.3.1 ความหมายตรง (explicit meaning)

เป็นการสรุปสิ่งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์โดยตรงไปตรงมา ซึ่งผู้ชมแต่ละท่านอาจจดจำ และรับรู้ความหมายของสิ่งต่าง ๆ ในภาพยนตร์แต่ละเรื่องแตกต่างกันไป เพราะว่าภาพยนตร์ส่วนใหญ่มีความซับซ้อน และรายละเอียดมากมาย สำหรับการวิเคราะห์ความหมายตรงที่ตื้นนั้น ผู้วิเคราะห์ต้องวิเคราะห์ด้วยมุมมองที่กว้าง และหลากหลาย จดจำรายละเอียดปลีกย่อยเพื่อหาความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยการวิเคราะห์ความหมายตรงจะต้องมีความซับซ้อน และลึกซึ้งมากกว่าแค่การสรุปโครงเรื่องของภาพยนตร์แบบย่อ

(กฤษณาภิธานศัพท์, 180 : 2559)

ผู้ซึ่งอาจมีลักษณะคล้ายคลึงกันแต่มีความหมายต่างกัน เช่น คำว่า "คนดี" อาจหมายถึงคนที่มีคุณธรรม หรือคนที่มีฐานะดีก็ได้ การที่คำเดียวกันแต่มีความหมายต่างกันนี้เรียกว่า "ความกำกวม" (ambiguity) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1) ความกำกวมที่เกิดจากความกำกวมของคำ (word ambiguity) และ 2) ความกำกวมที่เกิดจากความกำกวมของประโยค (sentence ambiguity) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1) ความกำกวมที่เกิดจากความกำกวมของคำ และ 2) ความกำกวมที่เกิดจากความกำกวมของประโยค

ความกำกวมของคำ (word ambiguity) หมายถึง ความกำกวมของคำที่คำเดียวกันแต่มีความหมายต่างกัน เช่น คำว่า "คนดี" อาจหมายถึงคนที่มีคุณธรรม หรือคนที่มีฐานะดีก็ได้ การที่คำเดียวกันแต่มีความหมายต่างกันนี้เรียกว่า "ความกำกวม" (ambiguity) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1) ความกำกวมที่เกิดจากความกำกวมของคำ (word ambiguity) และ 2) ความกำกวมที่เกิดจากความกำกวมของประโยค (sentence ambiguity) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1) ความกำกวมที่เกิดจากความกำกวมของคำ และ 2) ความกำกวมที่เกิดจากความกำกวมของประโยค

ผู้

ผู้ซึ่งอาจมีลักษณะคล้ายคลึงกันแต่มีความหมายต่างกัน เช่น คำว่า "คนดี" อาจหมายถึงคนที่มีคุณธรรม หรือคนที่มีฐานะดีก็ได้ การที่คำเดียวกันแต่มีความหมายต่างกันนี้เรียกว่า "ความกำกวม" (ambiguity) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1) ความกำกวมที่เกิดจากความกำกวมของคำ (word ambiguity) และ 2) ความกำกวมที่เกิดจากความกำกวมของประโยค (sentence ambiguity) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1) ความกำกวมที่เกิดจากความกำกวมของคำ และ 2) ความกำกวมที่เกิดจากความกำกวมของประโยค

Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

2.3.3.3 ความหมายเชิงอุปมาอุปไมย (idiological meaning)

การอุปมาอุปไมย (idiological meaning) หมายถึง การเปรียบเทียบระหว่างสิ่งหนึ่งกับสิ่งอื่นโดยที่สิ่งหนึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับสิ่งอื่น

การอุปมาอุปไมย (idiological meaning) หมายถึง การเปรียบเทียบระหว่างสิ่งหนึ่งกับสิ่งอื่นโดยที่สิ่งหนึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับสิ่งอื่น เช่น คำว่า "คนดี" อาจหมายถึงคนที่มีคุณธรรม หรือคนที่มีฐานะดีก็ได้ การที่คำเดียวกันแต่มีความหมายต่างกันนี้เรียกว่า "ความกำกวม" (ambiguity) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1) ความกำกวมที่เกิดจากความกำกวมของคำ (word ambiguity) และ 2) ความกำกวมที่เกิดจากความกำกวมของประโยค (sentence ambiguity) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1) ความกำกวมที่เกิดจากความกำกวมของคำ และ 2) ความกำกวมที่เกิดจากความกำกวมของประโยค

2.3.3.2 ความหมายเชิงอุปมาอุปไมย (implicite meaning)

2.4 การวิเคราะห์ภาพยนตร์

การวิเคราะห์ภาพยนตร์ (film analysis) คือการแบ่งแยกองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพยนตร์ ออกเป็นส่วน ๆ เพื่อศึกษาว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพยนตร์นั้นมีความสำคัญ และสนับสนุน องค์รวมของภาพยนตร์ทั้งเรื่องอย่างไร โดยการแบ่งแยกองค์ประกอบภาพยนตร์เพื่อการวิเคราะห์นั้น อาจแบ่งภาพยนตร์ออกเป็น ฉาก มุมมอง การเคลื่อนที่ของกล้อง เสียง ฯลฯ โดยองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ ถูกแยกออกมาจะถูกนำมาศึกษาเพื่อพยายามทำความเข้าใจหน้าที่ และวัตถุประสงค์ขององค์ประกอบ นั้น ๆ ที่มีต่อองค์รวมของภาพยนตร์ (Gocsik และ Barsam, 4: 2007)

การวิเคราะห์ภาพยนตร์ในความมุ่งหวังประเด็นหนึ่งคือการประเมินค่าทางสุนทรียะของ ภาพยนตร์ ซึ่งบทวิเคราะห์ภาพยนตร์สามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะคือ 1) บทวิเคราะห์สำหรับผู้อ่าน ทั่ว ๆ ไป ซึ่งเผยแพร่ในสื่อประชานิยม เช่น นิตยสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ บทวิเคราะห์ในรูปแบบนี้โดย ปกติจะเป็นการแสดงทัศนะส่วนบุคคลของผู้เขียนที่มีต่อภาพยนตร์ 2) บทวิเคราะห์ในรูปแบบ บทความทางวิชาการที่ตีพิมพ์ในวารสารทางวิชาการ ซึ่งส่วนใหญ่ไม่ได้วิเคราะห์ที่เฉพาะตัวภาพยนตร์ แต่ได้เพิ่มเติมในส่วนของการวิพากษ์ วิจัยบริบทที่ห้อมล้อมภาพยนตร์เรื่องนั้นด้วย (Barsam, 317: 2007) แนวคิดในการวิเคราะห์ภาพยนตร์นั้นมีหลากหลาย และแตกต่างกันมาก แต่และแนวคิดมีทั้ง ข้อดีและข้อเสียในตัวเอง โดยแนวคิดในการวิเคราะห์นั้นสามารถแบ่งได้ 2 รูปแบบคือ การวิเคราะห์ ตัวบท และการวิเคราะห์บริบท ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.4.1 การวิเคราะห์ตัวบท

การวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) เป็นการวิเคราะห์ที่ให้ความสนใจกับการวิเคราะห์ เนื้อหา และรูปแบบภายในภาพยนตร์ สำหรับการวิเคราะห์ตัวบทในเบื้องต้นนั้น อาจเริ่มจากการเลือก วิเคราะห์องค์ประกอบเพียงบางส่วนที่แสดงตัวอย่างเด่นชัดในภาพยนตร์ เช่น การวิเคราะห์เทคนิคการ ลำดับภาพอย่างไม่ต่อเนื่อง (discontinuity) ในภาพยนตร์ “Back Hawk Down” หรือ การวิเคราะห์ เทคนิคการถ่ายภาพแบบสเตดิแคม (Steadicam) ในภาพยนตร์ “The Motorcycle Diaries” (Gocsik และ Barsam, 8: 2007)

ในการวิเคราะห์ตัวบทที่ซับซ้อนขึ้นไป ผู้ทำการวิเคราะห์จะต้องตั้งคำถามกับภาพยนตร์ด้วย มุมมองที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ซึ่งอาจตั้งคำถามดังนี้ (Boggs และ Petrie, 424 – 425: 2008)

- 1) อะไรคือจุดมุ่งหมาย หรือวัตถุประสงค์ของผู้กำกับในการสร้างภาพยนตร์

2) อะไรคือประเด็นหลักที่ถูกเสนอในภาพยนตร์

3) องค์ประกอบย่อย ๆ ในภาพยนตร์มีความสัมพันธ์ และความเกี่ยวข้องกับแก่นเรื่อง หรือมีความพิเศษในการสร้างผลกระทบให้เกิดความสะเทือนใจกับผู้ชมหรือไม่

4) ภาพยนตร์มีความทะเยอทะยานมากน้อยแค่ไหน อย่างไร และความทะเยอทะยานนั้นประสบความสำเร็จ หรือล้มเหลว

5) องค์ประกอบย่อย หรือส่วน หนึ่งของภาพยนตร์ที่สามารถถ่ายทอดได้อย่างยอดเยี่ยม และองค์ประกอบย่อย หรือส่วน หนึ่งที่ไม่ทำงาน หรือไม่ส่งผลกระทบต่อผู้ชม

6) อารมณ์ และทัศนคติส่วนตัวของผู้วิเคราะห์ที่มีต่อภาพยนตร์เป็นอย่างไร อะไรคือเหตุผลส่วนตัวที่ทำให้ชอบ หรือไม่ชอบภาพยนตร์

2.4.1.1 การวิเคราะห์รูปแบบนิยม

สำหรับการวิเคราะห์ด้วยทบางครั้งก็ เรียกว่าเป็นการวิเคราะห์ในเชิงรูปแบบนิยม (formalism) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ภาพยนตร์แบบดั้งเดิม ซึ่งมีแนวคิดความเชื่อว่า “รูปแบบ” คือสิ่งที่สำคัญที่สุดในภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์คือผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ผ่านเทคนิค และภาษาภาพยนตร์ เฉพาะตัวที่ไม่จำเป็นต้องสะท้อนความจริงในชีวิต เพราะความเชื่อในแนวคิดนี้ที่ว่าศิลปะไม่จำเป็นต้องจะต้องแสดงความเป็นจริง การวิเคราะห์ในรูปแบบนิยม ไม่จำเป็นที่จะต้องประเมินคุณค่าทางสุนทรียะ เป็นวิธีการที่เรียบง่าย เหมาะสมกับผู้เพิ่งเริ่มต้นวิเคราะห์ และวิจารณ์ภาพยนตร์ (Barsam, 320: 2007)

วิธีวิเคราะห์รูปแบบนิยมจะพิจารณาความสัมพันธ์ของ (กฤษดา เกิดดี, 128 – 131 :2559)

1) ชุดของการเล่าเรื่อง โครงสร้างการดำเนินเรื่อง ตัวละคร ความขัดแย้ง ฉาก เหตุการณ์สถานที่ แก่นเรื่อง และ โครงเรื่อง ซึ่งต้องคำนึงถึงคำถามดังนี้

- เรื่องราวในภาพยนตร์เกี่ยวกับอะไร

- โครงเรื่องในภาพยนตร์นั้นเป็นอย่างไร

- ใครเป็นผู้เล่าเรื่อง หรือการเล่าเรื่องนั้น เล่าผ่านมุมมองของใคร

- ตัวละครเอกเป็นใคร มีเป้าหมายอย่างไร
- อะไรคือปมความขัดแย้ง
- การวิเคราะห์เรื่องผ่านหลักการเล่าเรื่องแบบ 3 องค์ก์ ว่ามีอะไรเกิดขึ้นในตอนต้น, ตอนกลาง และตอนจบ
- ฉากเหตุการณ์หลักของเรื่องอยู่ที่ไหน ยุคสมัยใด

2) ชุดของสไตล์แสดงออก หรือชุดทางเทคนิค เช่น ขนาดภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนไหวของกล้อง การลำดับภาพ แสง สี เสียง และดนตรีประกอบ ซึ่งต้องคำนึงการสำรวจเทคนิคเหล่านี้ในภาพยนตร์

- ขนาดภาพ (ไกลมาก ไกล ปานกลาง ใกล้ ใกล้มาก)
- มุมกล้อง (มุมสูง มุมระดับสายตา มุมต่ำ)
- การเคลื่อนไหวของกล้อง (การดอลลี่ การแครน หรือการใช้สเตดิแคม)
- การจัดองค์ประกอบของภาพ แสง สี และเสียง
- ลักษณะของสถานที่ ที่เปิดโล่ง ที่แคบ
- การลำดับภาพ รูปแบบหรือวิธีการตัดต่อ และการเชื่อมต่อภาพ
- สไตล์เหมือนจริง เหมือนจริง หรือผสมผสานหลายรูปแบบ

2.4.1.2 เครื่องมือสำหรับการวิเคราะห์ตัวบท

ภาพยนตร์เป็นสื่อภาพเคลื่อนไหวที่มีการเปลี่ยนแปลงภาพอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นในการวิเคราะห์ภาพยนตร์จำเป็นต้องมีการสร้างเครื่องมือสำหรับการวิเคราะห์ เพื่อให้สามารถวิเคราะห์ภาพยนตร์ได้อย่างครบถ้วน ไม่ขาดรายละเอียดองค์ประกอบปลีกย่อย ต่อไปนี้เป็นเครื่องมือเบื้องต้นสำหรับการวิเคราะห์ภาพยนตร์

2.4.1.2.1 ตารางรายละเอียดแบบช็อตต่อช็อต (shot – by –shot)

ตารางรายละเอียดแบบช็อตต่อช็อต เป็นการแยกองค์ประกอบของภาพยนตร์ ออกเป็นส่วนต่าง ๆ และทำการบันทึกความเปลี่ยนแปลงขององค์ประกอบเหล่านั้น ตามช็อต หรือ เหตุการณ์ที่เปลี่ยนไป โดยองค์ประกอบที่ถูกแยกออกมิดังนี้ (Gocsik และ Barsam, 14: 2007)

- 1) สถานที่ (location) สถานที่ในช็อตนั้น ๆ
- 2) มุมมอง (framing) เทคนิคการใช้มุมกล้อง เช่น มุมกล้องระยะใกล้ (close-up) ระยะปานกลาง (medium) หรือ ระยะไกล (long) ฯลฯ
- 3) การกระทำ (action) การบันทึกว่าตัวละครแสดงพฤติกรรมอะไร และ
อย่างไร
- 4) องค์ประกอบ (composition) การจัดองค์ประกอบภาพ
- 5) การใช้แสง (light) การจัดแสงไฟ หรือการสร้างบรรยากาศในฉาก
- 6) กล้อง (camera) กล้องหยุดนิ่ง หรือเคลื่อนที่อย่างไร
- 7) เสียง (sound) การใช้เสียงประกอบในภาพยนตร์
- 8) การลำดับภาพ (editing) เทคนิคที่ใช้ในการเปลี่ยนภาพในช็อตต่าง ๆ

ตาราง 2.1 ตารางรายละเอียดแบบช็อตต่อช็อต

	Location	Framing	Composition	Lighting	Camera	Sound	Editing
Shot 1							
Shot 2							
Shot 3							

2.4.1.2.2 การแยกลำดับเหตุการณ์ของโครงเรื่อง (plot segmentation)

การแยกลำดับเหตุการณ์ของโครงเรื่อง เป็นการแยกโครงเรื่องของภาพยนตร์ ออกเป็นฉากต่อฉาก (scene-by-scene) เพื่อสร้างเค้าโครงของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง แต่ละฉากที่ถูกแยก ออกมาควรรอธิบาย หรือบรรยายแยกบรรทัด การเขียนบรรยายแต่ละฉากต้องกล่าวถึงหน้าที่ และ ขอบเขตในแต่ละฉากให้ชัดเจน อริสโตเติล กล่าวว่าฉากประกอบด้วย เวลา พื้นที่ และการกระทำ ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงขององค์ประกอบทั้ง 3 คือการเปลี่ยนเข้าสู่ฉากใหม่ (Gocsik และ Barsam, 15: 2007)

ฉากที่ 1 คำอธิบายฉาก

เหตุการณ์ที่ 1 บรรยายเหตุการณ์ การกระทำของตัวละคร

เหตุการณ์ที่ 2 บรรยายเหตุการณ์ การกระทำของตัวละคร

ฉากที่ 2 คำอธิบายฉาก

เหตุการณ์ที่ 1 บรรยายเหตุการณ์ การกระทำของตัวละคร

เหตุการณ์ที่ 2 บรรยายเหตุการณ์ การกระทำของตัวละคร

2.4.1.2.3 ตารางแยกช็อต เพื่อการวิเคราะห์อย่างละเอียด (shot breakdown and close analysis)



ตารางแยกช็อต เพื่อการวิเคราะห์อย่างละเอียด คือการแยกวิเคราะห์ ภาพยนตร์โดยการสร้างตาราง 3 ส่วน คือ ภาพ (image) การอธิบายช็อต (shot description) และการวิเคราะห์ (analysis) จุดเด่นของการแยกวิเคราะห์โดยใช้ตาราง 3 ส่วน คือการทำให้การเขียน บรรยายทำได้ง่ายและเข้าใจได้ง่ายเนื่องจากตารางมีเพียง 3 ส่วน ทำให้เห็นภาพรวมใน การวิเคราะห์ได้อย่างชัดเจน (Prunes, 2002: Online)

๗๑๑.4334

๗๗๗๗

๒๕๖๑

ตาราง 2.2 ตารางแยกข้อต่อ เพื่อการวิเคราะห์อย่างละเอียด

ภาพ	การอธิบายข้อต่อ	การวิเคราะห์
	การลำดับภาพ: ข้อต่อ 1 มุมกล้อง: เสียง: ฉาก:	วิเคราะห์ข้อต่อด้วยการบรรยาย อย่างละเอียด
	การลำดับภาพ: ข้อต่อ 2 มุมกล้อง: เสียง: ฉาก:	วิเคราะห์ข้อต่อด้วยการบรรยาย อย่างละเอียด

2.4.1.2.4 การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)

การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นเครื่องมือที่นักวิชาการสายสื่อสารมวลชน และ การสื่อสารนิคมใช้เพื่อวิเคราะห์รายการโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ เพื่อตรวจสอบว่ามีภาพ หรือสาร ะไรส่งมายังผู้ชม โดยในกระบวนการวิเคราะห์จะไม่มี “การเลือก” ที่จะตรวจสอบเนื้อหาของ รายการโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์เรื่องใดเป็นพิเศษ แต่จะวิเคราะห์เนื้อหาทุกเรื่องในช่วงเวลาที่ต้องการ จะศึกษา การวิเคราะห์เนื้อหาจึงเป็นการตรวจสอบ “สาร” ในเชิงปริมาณเพื่อให้ทราบถึงภาพรวมของ สื่อในช่วงเวลาใด เวลาหนึ่งมากกว่าการตรวจสอบสื่อในเชิงคุณภาพ (Fiske และ Hartley, 8-11: 1996)

ตัวอย่างการวิเคราะห์เนื้อหาในช่วงแรกนั้น เกิดขึ้น ในปี 1953 โดยสไมท (Smythe) ได้ทำการวิเคราะห์รายการละครดราม่าที่ฉายในนิวยอร์กในสัปดาห์แรกของเดือนมกราคม

ผลของการศึกษาค้นพบว่ารายการละครให้ความสำคัญกับตัวละครชนชั้นกลางเพศชาย มากกว่าเพศหญิง โดยมีปริมาณสัดส่วนระหว่าง 2 ต่อ 1 หากเทียบจำนวนตัวละครร้ายจะมีสัดส่วนระหว่างชายกับหญิงเท่ากับ 4 ต่อ 1 โดยตัวละครร้ายจะดูมีอายุมากกว่าพระเอก และดูมีลักษณะเป็น “คนขาว” น้อยกว่าพระเอก อย่างไรก็ตามมีตัวละครคนผิวดำเพียง 10 คนเท่านั้นที่ปรากฏในรายการโทรทัศน์ช่วงระยะเวลาที่ศึกษา

จากตัวอย่างแสดงให้เห็นว่าการวิเคราะห์เนื้อหา สามารถให้ข้อมูลของ “สาร” ที่รายการโทรทัศน์ส่งมายังผู้ชมในช่วงระยะเวลาที่ศึกษา เป้าหมายหนึ่งในการศึกษาค้นคว้าด้วยเครื่องมือนี้คือการตรวจสอบว่ารายการโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ได้แสดงภาพของ “เรื่องแต่ง” แตกต่างหรือเหมือนกับโลกจริงอย่างไร มีการสร้างสัญลักษณ์ หรือภาพแทน เพื่อส่งเสริมคุณค่า หรืออุดมคติทางชนชั้นอย่างไร

2.4.1.2.5 การวิเคราะห์องค์ประกอบเรื่องเล่าตามแนวทางของ วลาดิเมียร์ พรอพพ์ (Vladimir Propp)

วลาดิเมียร์ พรอพพ์ คือผู้นำทฤษฎีในการวิเคราะห์นิทานพื้นบ้าน พรอพพ์ชี้ให้เห็นว่าในนิทานพื้นบ้านนั้นบางครั้ง ไม่ได้ส่งสารสู่ผู้รับโดยตรงไปตรงมา เช่น การใช้ภาพมังกรเป็นตัวแทนของปีศาจ ต่อมาเทคนิควิธีการในการวิเคราะห์เรื่องเล่าของพรอพพ์ได้ถูกนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ภาพยนตร์โดยศึกษาถึงองค์ประกอบ 7 ด้านคือ (กัจจกร หลุยยะพงศ์ และ สมสุข หินวิมาน, 115: 2552)

- 1) โครงเรื่อง (plot)
- 2) ตัวละคร (character)
- 3) มุมมอง หรือจุดยืนในการเล่าเรื่อง (point of view)
- 4) ความขัดแย้ง (conflict)
- 5) เวลา (time)
- 6) สถานที่ หรือฉาก (setting)
- 7) การสื่อสารผ่านภาพ และเสียง (the visual and sound image)

การศึกษาการวิเคราะห์ที่ตัวบททำให้ทราบถึงรูปแบบ และวิธีการวิเคราะห์ที่ตัวบทอย่างเป็นระบบ สำหรับการวิจัยในครั้งนี้จะนำเทคนิค ตารางรายละเอียดแบบข้อต่อข้อต่อ ตารางแยกข้อต่อ เพื่อการวิเคราะห์อย่างละเอียด และการวิเคราะห์องค์ประกอบเรื่องเล่าตามแนวทางของ วลาดิเมียร์ พรอพพ์ มาปรับปรุง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ตัวบทแอนิเมชันเรื่องสั้น โดยมุ่งเน้นการศึกษาความเข้าใจหน้าที่ และวัตถุประสงค์ขององค์ประกอบย่อย ที่มีต่อองค์รวมของงาน แอนิเมชัน ทำให้เกิดความเข้าใจในโครงเรื่องของงานแอนิเมชันได้ดียิ่งขึ้น

2.4.2 การวิเคราะห์บริบท

การวิเคราะห์บริบท (contextual analysis) เป็นการวิจารณ์บริบทต่าง ๆ ที่แวดล้อมภาพยนตร์ ผ่านการใช้ทฤษฎีหลากหลายทฤษฎี เช่น ทฤษฎีจิตวิเคราะห์, ทฤษฎีสตรีนิยม และทฤษฎีมาร์กซิสม์ ฯลฯ ซึ่งการวิจารณ์ในเชิงบริบทจะไม่มีกำหนดกฎตายตัวในการวิจารณ์ ในภาพยนตร์เรื่องเดียวอาจมีการใช้ทฤษฎีที่หลากหลายเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ การวิเคราะห์บริบทเป็นรูปแบบที่ผู้วิจารณ์ต้องทำการศึกษาทั้งทฤษฎีภาพยนตร์ และทฤษฎีวิพากษ์ควบคู่ไปด้วย (Barsam, 320: 2007) โดยในที่นี้จะขงกล่าวถึงเฉพาะทฤษฎีที่สำคัญดังนี้

2.4.2.1 การเลียนแบบ และการทำให้บริสุทธิ์ (Mimesis and Catharsis)

ในสังคมตะวันตกการโต้แย้งผลกระทบของงานศิลปะที่มีต่อมนุษย์ เริ่มต้นขึ้นในสมัยกรีกที่เพลโต (Plato) ได้แสดงทรรศนะว่างานศิลปะคือสิ่งที่ยันตราย เพราะศิลปะเป็นการเลียนแบบ (Mimesis) หรือเป็นการทำสำเนาจากโลกของแบบ (Ideal Form) ซึ่งเป็นต้นฉบับที่แท้จริง งานศิลปะคือการคัดลอกที่ไม่สมบูรณ์ซึ่งเป็นลักษณะที่ต่ำกว่าของจริง เช่น บทกวีที่กล่าวถึงพฤติกรรมของคนเลว อาจทำให้คนเกิดความเข้าใจผิดและเกิดผลเสียกับสังคมได้ เพลโตเกรงกลัวว่าคนอาจจะเลียนแบบพฤติกรรม และอารมณ์ที่แสดงออกในงานศิลปะ ความเกรงกลัวดังกล่าวได้ดำเนินมาถึงสังคมปัจจุบันที่มีการกำหนดเรตติ้ง และการเซ็นเซอร์ภาพยนตร์เนื่องจากเกรงกลัวว่าพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในภาพยนตร์จะส่งผลกระทบต่อเยาวชน (Barsam, 321 - 322: 2007)

ในทางตรงกันข้ามอริสโตเติล (Aristotle) ลูกศิษย์ของเพลโต ได้แสดงทรรศนะโต้แย้งอาจารย์ของเขาว่า การเลียนแบบเป็นสิ่งที่สำคัญ เพราะมนุษย์เรียนรู้ผ่านการเลียนแบบ

อริสโตเติลได้ใช้คำว่า “katharsis” (Catharsis ในภาษาอังกฤษ ซึ่งแปลว่าการล้างบาป หรือการทำให้บริสุทธิ์) เพื่ออธิบายการรับชมละครว่า คือการรับชมโศกนาฏกรรมที่ทำให้เกิดความกลัว และความสงสารสามารถทำให้จิตใจผู้ชมบริสุทธิ์ขึ้น ได้เหมือนกับการล้างบาป

โดยคำที่ถูกต้องใช้ในเชิงอุปมาอุปมัยของอริสโตเติลได้ถูกนักปรัชญา และนักวิจารณ์ในยุคปัจจุบันนำมาใช้เพื่อแสดงทรรศนะด้านบวกให้กับผลงานศิลปะที่น่าเสนอความรุนแรง โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่เต็มไปด้วยความเจ็บปวด และความรุนแรงเพราะภาพยนตร์ไม่ควรถูกพิจารณาในฐานะความจริงแท้ในตัวเอง (ไม่ควรพิจารณาที่ภาพความรุนแรงในภาพยนตร์) หากแต่เป็นผลงานศิลปะควรได้รับการตีความร่วมกับประสบการณ์ใน โลกของผู้ชมว่า ภาพยนตร์ได้สร้างให้ผู้ชมเกิดการตระหนักรู้ถึงประเด็นปัญหาบางอย่างในสังคม

การศึกษาการเลียนแบบ และการทำให้บริสุทธิ์ ทำให้เข้าใจว่าในการวิเคราะห์คุณค่าในเชิงสุนทรียะในภาพยนตร์ไม่ควรด่วนสรุปพิจารณาว่าภาพยนตร์ที่แสดงภาพความรุนแรง หรือภาพของตัวละครที่ไม่กระทำตามค่านิยม หรือบรรทัดฐานที่พึงงามของสังคมว่าเป็นภาพยนตร์ที่ไม่ดี เช่น ภาพยนตร์อาจแสดงภาพที่ไม่เหมาะสม ภาพตัวละครที่สูบบุหรี่ แต่ผู้สร้างอาจมีเจตนาดีที่จะแสดงให้เห็นว่าการสูบบุหรี่เป็นสิ่งที่ไม่ดี

2.4.2.2 คู่ตรงข้าม (Binary Oppositions)

โคลด เลวี สตราสส์ (Claude Levi-Strauss) นักมานุษยวิทยาเชิงโครงสร้างนิยมได้แสดงทรรศนะว่า วัฒนธรรมทุกวัฒนธรรมล้วนแล้วแต่แบ่งปันพื้นฐานความเข้าใจสิ่งรอบตัวผ่านแนวคิดทวินิยม (dualism) ด้วยกรอบมองโลกในระบบคู่ตรงข้าม (binary opposition) เช่น สุก/ดิบ, วัฒนธรรม/ชนชาติ, ชาย/หญิง, สว่าง/มืด, โดยระบบคู่ตรงข้ามนี้คือส่วนสำคัญที่กำหนดมุมมองในการตีความหมาย และการเข้าใจสิ่งต่างในวัฒนธรรม ซึ่ง “คู่ตรงข้าม” สามารถพบเห็นได้โดยทั่วไปในระบบภาษา, นิยายปรัมปรา และผลงานศิลปะ (Barsam, 322 -323: 2007)

กรอบคิดแบบคู่ตรงข้ามปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์อยู่ตลอดเวลา เช่น ในภาพยนตร์ “Terminator” ของเจมส์ แคเมรอน (James Cameron) แสดงคู่ตรงข้ามที่ชัดเจน ไม่ซับซ้อน ระหว่างมนุษย์ กับ เครื่องจักร ต่อมาในภาพยนตร์ภาคต่อ “Terminator 2: Judgment Day” แคเมรอน ได้พัฒนาระบบคู่ตรงข้ามในภาพยนตร์มีความซับซ้อนมากขึ้น โดยกำหนดให้หุ่นยนต์รุ่นเก่า “T 800” ซึ่งมีชีวิตนอกเป็นเนื้อเยื่อที่มีชีวิตเป็นตัวแทนของ “มนุษย์” และสร้างเรื่องให้หุ่นยนต์รุ่นใหม่ “T 1000” ซึ่งเป็น โลหะหลอมเหลวเป็นตัวแทนของ “เครื่องจักร” การกำหนดคู่ตรงข้ามในภาคต่อนี้ทำให้

ภาพยนตร์มีเนื้อหาที่ลึก และน่าสนใจมากขึ้น โดยเฉพาะการวางโครงเรื่องในตอนจบให้หุ่นยนต์ “T 800” เสียสละตัวเองเพื่อมนุษยชาติ ทำให้เครื่องจักรที่ไร้ชีวิตเหมือนมีความเป็นมนุษย์ มากกว่ามนุษย์เอง

หากนำกรอบคู่ตรงข้ามมาวิเคราะห์ภาพยนตร์กระแสหลัก ก็จะพบว่าโครงเรื่องในภาพยนตร์ทุกเรื่องล้วนแต่มีระบบโครงสร้างคล้ายกับเรื่องเล่านิยายปรปรางในวัฒนธรรมดั้งเดิม เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “The Wizard of Oz” โดย วิคเตอร์ เฟรมมิ่ง (Victor Fleming) และภาพยนตร์เรื่อง “It’s a wonderful life” โดย แฟรงก์ คาปรา (Frank Capra) แสดงถึงแก่นแท้ของมนุษย์ที่ต้องการหวนคืนสู่วัฒนธรรมดั้งเดิม ผ่านการใช้ระบบคู่ตรงข้ามระหว่าง ชนบท กับ วิถีชีวิตสมัยใหม่ในเมืองใหญ่ โดยกำหนดให้ตัวละครเอกเป็นหนุ่มสาวหัวก้าวหน้าที่ต้องการจะเดินทางไปสู่ดินแดนที่คิดว่า วัฒนธรรมดั้งเดิมของตน แต่สุดท้ายก็ค้นพบว่า “ไม่มีที่ไหนเหมือนบ้าน” หรือ ไม่มีที่ไหนดีกว่า วัฒนธรรมดั้งเดิมที่จากมา

จะเห็นได้ว่าโดยทั่วไปในภาพยนตร์กระแสหลักนั้นผู้เขียนบทจะพัฒนาโครงเรื่องผ่านการสร้างปมความขัดแย้งของระบบคู่ตรงข้าม ดังนั้นในการวิจารณ์ภาพยนตร์จึงไม่สามารถหลีกเลี่ยงการวิเคราะห์ระบบคู่ตรงข้ามในเนื้อเรื่องได้

2.4.2.3 ประพันธ์กร (Auteurism)

แนวคิดประพันธ์กร ให้ความสำคัญกับผู้สร้างภาพยนตร์โดยถือว่าผู้กำกับภาพยนตร์คือ “ผู้ประพันธ์” (author) แนวคิดนี้มีรากฐานเริ่มต้นในสังคมนักเขียนฝรั่งเศส ระหว่างช่วงทศวรรษที่ 1920 และได้รับความนิยมสูงสุดในช่วงทศวรรษ 1950 โดยได้รับอิทธิพลจากวารสารภาพยนตร์ กาแยส์ ดู ซีนีมา (Cahiers du cineman) ซึ่งก่อตั้งขึ้นโดย อังเดร บาแซง (Andre Bazin) ซึ่งในความจริงแล้วแนวคิด “ประพันธ์กร” ไม่สามารถเป็นทฤษฎีภาพยนตร์ได้โดยตรง แต่เป็นแนวคิดที่สร้างทัศนคติที่นำไปสู่การให้ความสำคัญกับลักษณะเฉพาะตัวของผู้กำกับแต่ละคน (Barsam, 323-324: 2007)

แนวคิดประพันธ์กรแบ่งการวิจารณ์ภาพยนตร์ 2 รูปแบบ คือ การวิจารณ์ภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่องที่ผู้กำกับภาพยนตร์ท่านใดท่านหนึ่งเป็นผู้ควบคุมการถ่ายทำ โดยจะใช้การวิเคราะห์รูปแบบเป็นเครื่องมือในการวิจารณ์ และการคัดเลือกผู้กำกับที่ดี ผ่านการวิเคราะห์ลำดับชั้นของรูปแบบการกำกับ ในแนวคิดนี้ผู้กำกับต้องสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวขึ้นในภาพยนตร์ ภาพยนตร์ต้องแตกต่างจากนิยาย หรือเรื่องเล่าในลักษณะอื่น ผู้กำกับต้องเป็นผู้มีวิสัยทัศน์จึงจะสามารถสร้างภาพยนตร์ให้แปลกใหม่ และน่าสนใจ ดังนั้นรูปแบบของภาพยนตร์จึงเปรียบเสมือนลายเซ็น หรือ DNA ของผู้กำกับ

ในช่วงต้นของทศวรรษ 1960 แอนดรูว์ ซาร์ริส (Andrew Sarris) นักวิจารณ์ภาพยนตร์จากหนังสือพิมพ์ “เดอะ วิลเลจ วอยซ์” (The village voice) ได้ส่งอิทธิพลทางความคิดให้แนวคิดประพันธ์กรได้รับความนิยมในภาพยนตร์กระแสหลักในสหรัฐอเมริกา ซาร์ริสได้ตีพิมพ์หนังสือ “ผู้กำกับภาพยนตร์อเมริกา และทิศทางของภาพยนตร์ระหว่างปี 1929 - 1968” (The American Cineman Directors and Direction, 1929 - 1968) ซึ่งในหนังสือได้ทำการจัดลำดับ (ranking) ผู้กำกับภาพยนตร์อเมริกาโดยพิจารณาจากวิสัยทัศน์ของผู้กำกับเป็นเกณฑ์ตัดสิน อย่างไรก็ตามการจัดลำดับในครั้งนั้นได้คัดเลือกผู้กำกับเพียง 14 ท่านเท่านั้นที่ถือว่าสร้างสรรค์ผลงานได้มีคุณค่าอยู่ในเกณฑ์ของซาร์ริส ดังนั้นจึงทำให้เกิดกลุ่มผู้ไม่เห็นด้วยกับการวิพากษ์วิจารณ์การจัดลำดับครั้งนี้เป็นจำนวนมาก

แนวคิดประพันธ์กรมีจุดอ่อนที่การนำภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นด้วยรูปแบบที่หลากหลายมาพิจารณาคูณค่าโดยใช้เกณฑ์การตัดสินเดียวกัน อย่างไรก็ตามแนวคิดนี้ก็มีคุณูปการอย่างยิ่งในฐานะที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือวิเคราะห์ผลงานของผู้กำกับที่สร้างสรรค์ภาพยนตร์ในแนวทางของตนอย่างต่อเนื่อง เพราะผู้กำกับที่สร้างสรรค์งานจนมีอิทธิพลกับประวัติศาสตร์ภาพยนตร์มักนำเสนอนวัตกรรม หรือรูปแบบที่แปลกใหม่ในภาพยนตร์อย่างต่อเนื่อง ทำให้สามารถเรียกผู้กำกับเหล่านั้นได้ว่า “ผู้ประพันธ์”

การวิเคราะห์ภาพยนตร์โดยแนวคิดประพันธ์กรควรพิจารณาถึงองค์ประกอบดังนี้

- วิเคราะห์ภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่องโดยผู้กำกับคนเดียวกัน เพื่อหารูปแบบเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้กำกับ
- ภาพยนตร์ได้สะท้อนปรัชญาในการการใช้ชีวิตของผู้กำกับ หรือไม่ อย่างไร
- ภาพยนตร์เรื่องไหนที่แสดงให้เห็นพัฒนาการของผู้กำกับ หรือการเปลี่ยนทิศทางการสร้างสรรค์ผลงาน
- ค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกลักษณะ หรือโลกทัศน์ของผู้กำกับภาพยนตร์ที่แสดงผ่านลักษณะเฉพาะตัวซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบแก่นเรื่อง ประเด็นเรื่อง เทคนิค รูปแบบ (Boggs และ Petrie, 410 – 411: 2008)

2.4.2.4 ทฤษฎีฟรอยด์ (Freudianism)

นักจิตวิทยา ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) แพทย์ชาวออสเตรีย ผู้เป็นที่รู้จักในฐานะบิดาแห่งจิตวิเคราะห์ (psychoanalysis) แสดงทรรศนะว่าลึกลงไปในจิตใจมนุษย์ทุกคนมี

จิตไร้สำนึก (unconscious) ซึ่งอยู่นอกเหนือการควบคุมของจิตสำนึก หรือการมีสติ แม้ว่าจิตไร้สำนึก จะอยู่ในระดับที่ลึกสุดภายในจิตใจ แต่สิ่งที่อยู่ในระดับไร้สำนึกนี้เองคือสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการแสดง พฤติกรรมของมนุษย์ โดยการเข้าถึงจิตสำนึกไม่สามารถกระทำได้โดยตรง ต้องกระทำผ่านการสังเกต อาการตกใจ การพลั้งปาก การตีความความฝัน และงานศิลปะ (Barsam, 324 - 325: 2007)

ภายในจิตไร้สำนึกมนุษย์เก็บซ่อนความกลัว และความปรารถนา ซึ่งรวมถึงความ ต้องการอย่างรุนแรงที่จะต่อต้านบิดาและมารดา โดยความคิดต่อต้านบุพการีถือเป็นข้อห้าม (taboo) ทางสังคม ทำให้มนุษย์เกิดความเก็บกด และการต่อต้านในระดับจิตสำนึกที่ไม่สามารถแสดงออกได้ โดยตรงแต่อาจกระทำผ่านผลงานศิลปะ สำหรับปรอียดับทละครแนวโศกนาฏกรรม “แฮมเลต” (Hamlet) ของ (Shakespeare) เชกสเปียร์ ได้สะท้อนความรุนแรง ก้าวร้าว เก็บกด ที่เขามีต่อบิดาของตนอย่างไม่รู้ตัว โดยอาการต่อต้านบิดานี้เรียกว่า “ปมออดิปุส” (Oedipus complex) ที่เกิดขึ้นใน พัฒนาการขั้นที่ 3 ของเด็กอายุระหว่าง 3-5 ขวบ เด็กในวัยนี้จะเริ่มมีความสนใจใคร่รู้เกี่ยวกับเพศ และต้องการเป็นเจ้าของแม่แต่เพียงผู้เดียว ความรู้สึกดังกล่าวทำให้เกิดความรู้สึกว่าพ่อเป็นปรปักษ์ เห็นพ่อเป็นคู่แข่ง แต่เมื่อเป็นเด็กจึงไม่สามารถเอาชนะพ่อได้แต่เลียนแบบพ่อ เพราะเข้าใจว่า การเลียนแบบอย่างจากพ่อจะทำให้แม่รักตนได้ ในช่วงพัฒนาการนี้หากเด็กแก้ปัญหาปมออดิปุสได้ อย่างไม่เหมาะสมจะส่งผลกระทบต่อบุคลิกภาพของเด็กไปตลอดชีวิต

การวิเคราะห์ภาพยนตร์โดยทฤษฎีปรอียด์ กระทำผ่านความเชื่อพื้นฐานว่าภาพยนตร์ คือ ผลลัพธ์การแสดงออกที่มาจากจิตของผู้กำกับ ภาพยนตร์จึงถูกวิเคราะห์ในฐานะ จินตนาการ ความฝัน หรือการฝันกลางวัน ที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้เขียนบท และผู้กำกับ หน้าที่ของนักวิจารณ์คือการ ใช้ทฤษฎี จิตวิเคราะห์ตีความหมายที่ผู้กำกับซ่อนไว้ในภาพยนตร์ อย่างไรก็ตามในบางกรณีทฤษฎี ปรอียด์ได้ถูกใช้สำหรับตีความผลกระทบที่ภาพยนตร์มีต่อผู้ชม (Boggs และ Petrie, 416 – 417: 2008)

แม้ว่าทฤษฎีของปรอียด์จะได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในการอธิบายถึงบุคลิกภาพ และพฤติกรรมการแสดงออกของมนุษย์ แต่ในโลกของภาพยนตร์ทฤษฎีปรอียด์ไม่ได้มีอิทธิพล โดยตรงต่อทฤษฎีภาพยนตร์ กล่าวคือไม่สามารถนำมาใช้วิเคราะห์ภาพยนตร์ได้ทุกเรื่อง อย่างไรก็ตาม ทฤษฎีปรอียด์มักถูกใช้วิจารณ์ภาพยนตร์ที่เน้นการสร้าง โครงเรื่องลึกลับ และคลุมเครือ โดยเปิด มุมมองในการวิพากษ์วิจารณ์ภาพยนตร์ดังนี้

- ศิลปะ อาจจะเปิดเผยอารมณ์อารมณ์พลุกพล่าน หรือการกระทำที่ไม่ได้ตั้งใจของ ศิลปิน

- การเก็บกดความต้องการทางเพศในผลงานศิลปะเกี่ยวข้องกับ การพยายามยับยั้ง ความรุนแรง ความกลัว และความรู้สึกสำนึกบาป

- นักวิจารณ์สามารถเชื่อมโยงผลงานศิลปะ และพื้นหลังของศิลปิน ในการวิเคราะห์ วิจารณ์ภาพยนตร์ ผ่านการตีความเพื่อเปิดเผยความต้องการ ความรุนแรง ความกลัว ที่ซ่อนอยู่ใน จิตไร้สำนึก

2.4.2.5 จิตวิทยาการรู้คิด (Cognitive psychology)

แม้ว่าแนวคิด และทฤษฎีของฟรอยด์ จะเป็นที่นิยมเป็นอย่างมากสำหรับการวิเคราะห์ จิต และการแสดงออกของมนุษย์ อย่างไรก็ตามทฤษฎีจิตวิทยาการรู้คิดซึ่งเกิดขึ้นทีหลัง และมีความ เชื่อมตรงกันข้ามกับฟรอยด์ นั้นเป็นที่นิยมอย่างยิ่งในการอธิบายการตอบสนองทางอารมณ์อย่างมีสติ ของผู้ชม (Barsam, 325 - 326: 2007)

ความเชื่อพื้นฐานของทฤษฎีนี้คือความคิดคือสิ่งที่ส่งผลต่อการกระทำมนุษย์ใช้ โครงสร้างทางสติปัญญา (Schema) เพื่อการรับรู้ เข้าใจ และคิดถึงเกี่ยวกับ โลกที่ดำรงอยู่ โครงสร้าง ทางสติปัญญา คือแนวคิดที่ค่อนข้างคงที่ อยู่ภายในจิตเพื่อช่วยกลั่นกรองประสบการณ์ การรับรู้ ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เมื่อตัวร้ายเดินเข้าไปในห้องนอนแล้วใช้มีดแทงลงบนร่างของคนบน เตียง ผู้ชมจะเกิดความประหลาดใจเหมือนกับตัวร้ายเมื่อพบว่า แท้ที่จริงแล้วร่างที่นอนอยู่เป็นเพียง หมอนที่ถูกนำมาวางซ้อนกัน การใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบนี้ถูกใช้ในภาพยนตร์อยู่ตลอดเวลา เนื่องจากผู้ชมเก็บรักษาแบบแผนทางความคิดว่าฉากดังกล่าวนำมาซึ่งอาการลึนระทึกกว่าจะมีใครตาย หรือไม่

ในการศึกษาภาพยนตร์จิตวิทยาการรู้คิด ถูกใช้ควบคู่ไปกับการวิจารณ์ภาพยนตร์ใน เชิงรูปแบบนิยม เพื่ออธิบาย โครงเรื่องของภาพยนตร์ ว่าสิ่งที่ผู้ชมเห็น และได้ยินส่งผลให้ผู้ชมเข้าใจ เนื้อเรื่อง และบางครั้งคิดไปไกลกว่าสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้อย่างไร โดยให้ความสนใจต่อ ประสบการณ์การรับชมภาพยนตร์แบบนาทีต่อนาที เช่น ใน “เดอะ ซิกซ์เซนส์” (The Sixth Sense) ภาพยนตร์สยองขวัญแนวใหม่ โดยผู้กำกับ เอ็ม.ไนท์ ชยามาลาน (M. night shyamalan) นำเสนอเรื่อง เล่าที่มีความซับซ้อน ปมหลายอย่างในเรื่องไม่ได้ถูกแสดงให้เห็นในภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมต้องคาดเดา สิ่งที่ไม่เห็น กลายเป็นผู้ชมที่กระตือรือร้นในการตีความภาพยนตร์ที่ให้ข้อมูล โครงเรื่องมาอย่าง จำกัด

2.4.2.6 ลัทธิมากซ์ (Marxism)

คาร์ล มากซ์ (Karl Marx) นักปรัชญาเศรษฐศาสตร์สายสังคมนิยม ผู้นำแนวคิดที่มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาคอมมิวนิสต์สมัยใหม่ ลัทธิมากซ์มีลักษณะเกือบจะเป็นศาสนา (quasi religion) ที่สาวก หรือผู้ติดตามต้องมีความมุ่งมั่นและทุ่มเทให้กับความนึกคิดแบบมากซ์ โดยมากซ์มองว่าประวัติศาสตร์ และพัฒนาการของสังคม คือการต่อสู้บนความขัดแย้งระหว่างชนชั้นกลางกับชนชั้นล่าง ซึ่งชนชั้นล่างจะได้รับชัยชนะ นำมาซึ่งการล่มสลายของระบบทุนนิยม ทำให้เกิดสังคมนิยมที่เน้นความเท่าเทียม ความสงบสุข และการยกย่องคุณค่าของมนุษย์ในแนวทางของระบอบคอมมิวนิสต์ โดยในช่วงศตวรรษที่ 20 หลายประเทศทั่วโลกได้นำเอาแนวคิดของ มากซ์ ไปใช้ในการจัดการระบบการปกครองแบบระบอบคอมมิวนิสต์ นอกจากนี้ในระหว่างการศึกษาปริญญาโทในรัสเซียในปี 1917 พรรคคอมมิวนิสต์ได้ให้ความสำคัญกับพัฒนาการของสื่อภาพ และเสียง ทำให้ในช่วงระหว่างทศวรรษ 1920 ถึง 1930 ได้เกิดผู้กำกับภาพยนตร์ชาวรัสเซียที่มีชื่อเสียงมากมาย อาทิเช่น ไอเซนสไตน์ (Sergei Eisenstein) และ ปูดอฟกิน (Vsevolod Pudovkin) ฯลฯ (Barsam, 326 - 327: 2007)

ความสำคัญ ที่เป็นพลัง ในการขับเคลื่อนทฤษฎีมากซ์ ได้อย่างรุนแรงที่สุดคือการวิพากษ์วิจารณ์โครงสร้างของอำนาจ และความไม่เท่าเทียมทางชนชั้น ซึ่งระบบสตูดิโอของภาพยนตร์กระแสหลักในอเมริกาได้กลายเป็นวัตถุศึกษาที่สำคัญสำหรับนักวิจารณ์ในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างอำนาจในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ โดยเฉพาะการแสดงภาพลักษณ์ทางการเมือง หรือภาพของระบบทุนนิยมในสื่อสารมวลชนของสหรัฐอเมริกาทั้งในอดีต และปัจจุบัน นอกจากนี้ในระดับบุคคล ทฤษฎีมากซ์ได้ถูกใช้เพื่อวิเคราะห์การต่อสู้ทางชนชั้นของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์

หลักการ และแนวทางการวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวมากซ์ ควรคำนึงถึงองค์ประกอบต่อไปนี้ในภาพยนตร์

- ภาพยนตร์สร้างด้วยเหตุผลทางธุรกิจมากน้อยแค่ไหน
- อะไรคือการต่อสู้ทางชนชั้น และการครอบงำทางอุดมการณ์ ที่แสดงในภาพยนตร์
- การวิเคราะห์การปะทะกันระหว่างคนที่มีอิสระ (freeman) หรือชนชั้นปกครองกับผู้ถูกกดขี่ หรือทาส (slave) ในภาพยนตร์
- การวิเคราะห์การปะทะกันระหว่างชนชั้นกลาง กับชนชั้นต่ำในภาพยนตร์
- การวิเคราะห์หน้าที่ในการวิพากษ์วิจารณ์ระบบทุนนิยมในภาพยนตร์
- การวิเคราะห์ความแปลกแยก (alienation) ของตัวละครในภาพยนตร์

2.4.2.7 สตรีนิยม (Feminism)

สตรีนิยม ในทฤษฎีภาพยนตร์ เกี่ยวข้องกับการวิพากษ์วิจารณ์ภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นสื่อที่สร้างโดยผู้ชาย เพื่อผู้ชมที่เป็นผู้ชาย โดยความปรารถนาของสตรีนิยมที่มีต่อภาพยนตร์คือ ต้องการให้ผู้หญิงมีความเท่าเทียมกับผู้ชายในภาพยนตร์ทั้งในรูปแบบของภาพความเป็นหญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์ และในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ซึ่งควรที่จะมีผู้กำกับหญิงมากกว่าที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน (Barsam, 326 - 327: 2007)

สตรีนิยมแสดงทรรศนะว่า บทบาทของผู้หญิงในภาพยนตร์มีลักษณะ และรูปแบบซ้ำ ๆ เดิมคือ เป็นสิ่งที่ถูกบรรจุเข้าไปในภาพยนตร์เพื่อเติมเต็มความต้องการของเพศชาย ภาพแทนของผู้หญิงในภาพยนตร์จึงมีลักษณะเป็นบุคคลที่เฉื่อยชาที่ต้องพึ่งพาเพศชายอยู่ตลอดเวลา หรือเป็นวัตถุทางเพศสำหรับผู้ชาย ซึ่งนับตั้งแต่ทศวรรษ 1960 สตรีนิยมได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับการวิจารณ์ภาพยนตร์อย่างหลากหลายรูปแบบ โดยนักสตรีนิยมในทฤษฎีสตรีนิยมถูกกำหนด (deterministic feminist theory) ให้ความสำคัญว่าผู้หญิงจะสามารถท้าทาย หรือหลบหนีระบบสังคมที่มีเพศชายเป็นใหญ่ได้อย่างไร บทความ “Visual pleasure and narrative cinema” โดย ลอรา มัลเวย์ (Laura Mulvey) ในปี 1975 กล่าวถึงโครงเรื่องภาพยนตร์แบบดั้งเดิมของฮอลลีวูด โดยเฉพาะในยุคหนังเงียบ ตลอดจนถึงยุคสตูดิโอรุ่งเรืองว่า มักจะนำเสนอผู้หญิงในฐานะวัตถุทางเพศ หรือเป็นวัตถุที่ต้องถูกจ้องมองจากทั้งโดยตัวละครผู้ชาย และผู้ชมภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมมักคิดจินตนาการตนเองว่าเป็นตัวละครผู้ชายในภาพยนตร์

นอกจากนั้น ได้เกิดสตรีนิยมกลุ่มใหม่ที่เรียกว่า สตรีนิยมแนวเสรีนิยม (liberal feminism) ซึ่งมีรากฐานจากบทความ “From Reverence to rape: the treatment of women in the Movies” โดย มอลลี่ ฮาสเคลล์ (Molly Haskell) ในปี 1974 ได้ทำการสำรวจภาพที่ไม่สมจริง หรือไม่เป็นความจริงของผู้หญิงในภาพยนตร์สมัยก่อน และได้ข้อสรุปว่าภาพของผู้หญิงมักปรากฏในภาพยนตร์ในรูปแบบของภาพตายตัว เช่น เป็นสาวบริสุทธิ์ เป็นเหยื่อ หรืออาจแต่ตัวให้อยู่ยวนทางเพศ ซึ่งภาพลักษณะเหล่านี้ควรได้รับการเปลี่ยนแปลงในด้านบวก ให้มีความหลากหลายมากขึ้น และเคารพเพศหญิงในฐานะบุคคลที่มีชีวิตจิตใจ

สตรีนิยมเชื่อว่าภาพยนตร์ไม่ใช่แค่ภาพสะท้อน หรือผลผลิตของวัฒนธรรม แต่เป็นสื่อที่มีอิทธิพลในการสร้างทัศนคติต่อผู้ชม โดยเฉพาะทัศนคติที่มีต่อเพศหญิง ดังนั้นหน้าที่ของสตรีนิยมในการวิจารณ์ภาพยนตร์คือการพยายามแสดงให้เห็นว่า ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์แบบดั้งเดิมนั้นแสดงสัญลักษณ์ที่ส่งเสริมอุดมคติเพศชายเป็นใหญ่อย่างไร นอกจากนี้สตรีนิยมยังพิจารณาว่าเพศของผู้กำกับมีผลต่อการนำเสนอภาพลักษณ์ของผู้หญิงในภาพยนตร์ การวิเคราะห์

ภาพยนตร์ผ่านกรอบสตรีนิยมต้องคำนึงถึงองค์ประกอบดังต่อไปนี้ (Boggs และ Petrie, 415 – 416: 2008)

- ตัวละครเอกในเรื่องเป็นผู้ชาย หรือผู้หญิง การตัดสินใจเลือกเพศของตัวละครเอกมาจากความต้องการของผู้กำกับที่จะวางตำแหน่งของตัวละครให้เหมาะกับ โครงเรื่อง หรือเป็นความต้องการแสดงความเป็นเพศในฐานะภาพตายตัว
- ชะตากรรมของตัวละครหญิงเป็นอย่างไร
- ความสัมพันธ์ระหว่างหญิงและชายในภาพยนตร์เป็นอย่างไร โดยเฉพาะความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างชายและหญิง
- ภาพแทนของผู้หญิงในภาพยนตร์ เหมือนจริง หรือแตกต่างกับในชีวิตจริงอย่างไร
- ภาพยนตร์ตั้งใจที่จะเป็นภาพยนตร์แบบสตรีนิยมหรือไม่ และหากเป็นภาพยนตร์สตรีนิยมเป็นด้วยเหตุผลทางการตลาด หรือเหตุผลทางอุดมการณ์ของผู้สร้าง

2.4.2.8 วัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies)

วัฒนธรรมศึกษาเริ่มต้นประมาณช่วงกลางของทศวรรษ 1920 โดยองค์กรทางวิชาการสำคัญที่ทำให้เกิดศาสตร์วัฒนธรรมศึกษา คือสถาบันวิจัยทางสังคมแฟรงก์เฟิร์ต (Frankfurt institute social research) ในเยอรมัน ซึ่งรับอิทธิพลมาโดยตรงจากลัทธิมากซ์ นักวิชาการสายแฟรงก์เฟิร์ตคนสำคัญอย่าง ซีโอดอร์ ออดอร์โน (Theodor Adorno), วอลเตอร์ เบนจามิน (Walter Benjamin), แม็ก ฮอร์กไฮเมอร์ (Max Horkheimer) และเฮร์เบิร์ต มาคูส (Herbert Marcuse) มีส่วนสำคัญในการช่วยหลอมรวมทฤษฎีทางการเมือง วัฒนธรรม จิตวิทยา และสังคมศาสตร์เข้าด้วยกัน ต่อมาในช่วงทศวรรษ 1930 อิทธิพลทางความคิดของนักวิชาการแฟรงก์เฟิร์ตเหล่านี้ได้เป็นต้นแบบสำคัญในกระบวนการศึกษาสังคม และวัฒนธรรมในสหรัฐอเมริกา (Barsam, 327 - 328: 2007)

วัฒนธรรมศึกษาได้เปิดมุมมองใหม่ในการทำความเข้าใจภาพยนตร์ นำไปสู่การศึกษาบริบทแวดล้อมภาพยนตร์ที่มีความหลากหลายมากกว่าแค่การศึกษาที่ตัวภาพยนตร์เอง เหมือนที่ผ่านมา เช่น การศึกษาหน้าที่ และผลกระทบที่ภาพยนตร์มีต่อวัฒนธรรมประชานิยม หรือในทางกลับกันการศึกษาผลกระทบที่วัฒนธรรมประชานิยมมีต่อกระบวนการสร้างภาพยนตร์ โดยศาสตร์วัฒนธรรมศึกษาไม่ได้ให้คำจำกัดความวัฒนธรรมในรูปแบบคู่ตรงข้าม คือ การมีวัฒนธรรม “ชั้นสูง” ซึ่งเป็นต้นแบบให้กับวัฒนธรรม “ชั้นต่ำ” เพราะผลผลิตของวัฒนธรรมทุก

รูปแบบล้วนแล้วแต่มีความสำคัญสำหรับการศึกษา เช่น การศึกษาภาพยนตร์นอกกระแส ก็มีความสำคัญไม่น้อยกว่าการศึกษาภาพยนตร์ศิลปะ

ทฤษฎีเกี่ยวกับผู้รับสาร (reception theory) คือทฤษฎีสำคัญในการศึกษาสื่อภาพยนตร์ ซึ่งมุ่งเน้นการศึกษาว่าผู้ชมรับสารจากภาพยนตร์อย่างไร เนื่องจากผู้ชมแต่ละท่านต่างก็มีภูมิหลังที่แตกต่างกัน การศึกษาภาพยนตร์ในลักษณะนี้อาจตั้งคำถามว่า ภาพยนตร์เรื่องไหนที่สามารถส่งผลกระทบต่อผู้ชมในช่วงระยะเวลาหนึ่ง (ปีอะไร) และอายุ เพศ เชื้อชาติ มีผลต่อการรับสารในภาพยนตร์หรือไม่ อย่างไร คำถามในรูปแบบต่าง ๆ ที่วัฒนธรรมศึกษามีต่อภาพยนตร์คือการพยายามที่จะสำรวจความหมายแฝงในสื่อภาพยนตร์ ทั้งในตัวภาพยนตร์เอง และในวัฒนธรรมที่ภาพยนตร์ถูกเผยแพร่

2.4.2.9 การเปรียบเทียบตระกูล (genre)

ตระกูลของภาพยนตร์ คือการแบ่งประเภทของภาพยนตร์ตามเนื้อหา แนวเรื่อง หรือรูปแบบของภาพยนตร์ ซึ่งการแบ่งประเภทนี้จะจัดกลุ่มภาพยนตร์ที่มีองค์ประกอบคล้ายกันไว้ด้วยกัน โดยองค์ประกอบเหล่านั้นจะมีลักษณะเป็นที่คุ้นเคยเนื่องจากถูกใช้ซ้ำ ๆ ในภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่อง ผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์ในตระกูลควาบอยตะวันตก จะรับรู้และ “คาดหวัง” ว่าในภาพยนตร์ประเภทนี้จะต้องมีตัวละคร นาค เนื้อเรื่องที่แสดงออกถึงความเป็นภาพยนตร์ในตระกูลควาบอยตะวันตก หากภาพยนตร์ควาบอยตะวันตกเรื่องใดไม่แสดงรูปแบบที่ตรงกับความคาดหวังของผู้ชม ก็มีความเป็นไปได้สูงที่ภาพยนตร์เรื่องนั้นจะไม่ได้ได้รับความนิยม หรือไม่ได้คำวิจารณ์ในเชิงบวก ในการวิจารณ์ภาพยนตร์โดยใช้ตระกูลภาพยนตร์ นักวิจารณ์จะประเมินค่าว่าภาพยนตร์มีคุณสมบัติครบถ้วนตามตระกูลภาพยนตร์หรือไม่ เมื่อเทียบกับภาพยนตร์ชั้นยอดในตระกูลเดียวกันภาพยนตร์ที่ถูกวิจารณ์ได้ทำตามรูปแบบดั้งเดิมของภาพยนตร์ชั้นยอดหรือไม่ และมีความแปลกใหม่ หรือพัฒนาไปมากกว่าแบบแผนดั้งเดิมมากขนาดไหน (Boggs และ Petrie, 412 – 414: 2008)

แบบแผนในการจำแนกตระกูลของภาพยนตร์มีองค์ประกอบดังนี้

- เวลา (time)
- สถานที่ (location)
- วีรบุรุษ (hero)
- ตัวประกอบ (secondary characters)
- ผู้ร้าย (villains)

- โครงเรื่อง (plot)
- แก่นเรื่อง (theme)
- เครื่องแต่งกาย (costume)
- อาวุธ (weaponry)
- ยานพาหนะ (locomotion)

โดยองค์ประกอบทั้งหมด หรือบางส่วนจะถูกนำไปใช้เพื่อหาความคล้ายกันของภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์ที่มีองค์ประกอบทั้งหมด หรือบางส่วนคล้ายกันจะถือว่าเป็นตระกูลภาพยนตร์เดียวกัน (กฤษดา เกิดดี, 163 – 164 :2559)

สำหรับแนวทางในการศึกษาตระกูลภาพยนตร์นั้นมีแนวทางดังนี้

- ศึกษาพัฒนาการของแต่ละตระกูล
- ศึกษาองค์ประกอบของแต่ละตระกูล
- วิเคราะห์สัญลักษณ์ และรหัสในการสร้างตระกูล
- ศึกษาเปรียบเทียบตระกูลในแต่ละวัฒนธรรม เช่น เปรียบเทียบ ไทย กับอังกฤษ
- ศึกษาลักษณะเฉพาะของตระกูลในแต่ละประเทศ
- ศึกษาผู้ผลิต และตระกูล
- ศึกษาเปรียบเทียบตระกูลของงานที่เป็นต้นแบบ กับงานเกรดบี
- ศึกษาตระกูลทั้งในการผลิต และความหมายเชิงสังคม และวัฒนธรรม
- ศึกษาผู้ชม และความคาดหวังจากตระกูล
- ศึกษาอุตสาหกรรมการผลิตซ้ำตระกูลภาพยนตร์

(กำจร หลุยยะพงศ์ และ สมสุข หินวิมาน, 2552: 29)

2.4.2.10 แนวทางพื้นฐานสำหรับการวิเคราะห์เชิงบริบท

ความยากลำบากในการที่จะเขียนบทวิเคราะห์วิจารณ์ภาพยนตร์ให้มีคุณภาพ สำหรับนักเขียนทุกคนคือ การรับรู้ว่าส่วนไหนของภาพยนต์ดี และไม่ดี แต่ไม่สามารถแสดงออกมาได้ในรูปแบบของคำพูด หรือการเขียน ต่อไปนี้คือแนวทางพื้นฐานสำหรับการวิเคราะห์เชิงบริบท (Boggs และ Petrie, 422 – 423: 2008)

- 1) ตั้งคำถามว่า ตัวละครแต่ละตัวมีความสอดคล้องกับเนื้อหาหรือไม่
- 2) ตัวละครถูกสร้างให้เหมือนราวกับว่ามีชีวิตจริง ๆ หรือไม่
- 3) ภาพยนตร์มีเอกลักษณ์ และมีความเป็นต้นฉบับมากน้อยเพียงใด ภาพยนตร์นำเสนอความจำเจ (cliche) อย่างน่าเบื่อ หรือประยุกต์รูปแบบเดิมที่มีอยู่แล้วให้เกิดความแปลกใหม่
- 4) ส่วนต่าง ๆ ในภาพยนตร์ผสมผสานกันอย่างไรมีเอกภาพหรือไม่ องค์ประกอบต่างในภาพยนตร์สร้างให้เกิดความน่าสนใจ ตื่นเต้น หรือสนุกสนานหรือไม่ อย่างไร
- 5) มีความหมายแฝงอะไรบ้างที่อยู่ในภาพยนตร์
- 6) องค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพยนตร์มีพลังในการสื่อสารที่สามารถเปลี่ยนมุมมองทางความคิดของผู้ชมหรือไม่ และองค์ประกอบที่ดีเหล่านั้นมีอะไรบ้าง (มีมากหรือน้อย) ถูกนำเสนออย่างไรในภาพยนตร์
- 7) บางครั้งผู้วิเคราะห์ควรตระหนักว่าภาพยนตร์บางเรื่องเป็นภาพยนตร์รูปแบบใหม่ การวิจารณ์ภาพยนตร์แบบนี้ไม่ควรตัดสินตามแนวทางการประเมินค่าแบบดั้งเดิม
- 8) ผู้วิเคราะห์ควรพิจารณาว่าทัศนคติ ความชอบส่วนบุคคลของตน อาจมีผลต่อการวิจารณ์ภาพยนตร์ในด้านบวก หรือด้านลบ ดังนั้นผู้วิจารณ์ที่ดีควรทำตัวให้เป็นกลาง

การศึกษารูปแบบ เทคนิคการวิเคราะห์ภาพยนตร์ในเชิงบริบททำให้ทราบว่า การวิเคราะห์บริบทนั้นจำเป็นที่จะต้องอิง หรือกล่าวถึงกรอบแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการวิเคราะห์ อย่างเป็นระบบ และเป็นเหตุเป็นผล ผู้วิเคราะห์ภาพยนตร์ควรระริกอยู่เสมอว่าการประเมินคุณค่าของ

ภาพยนตร์นั้นเป็น “ศิลปะ” ไม่มีกระบวนการ หรือเทคนิคตายตัว ผู้วิเคราะห์ต้องมีความรอบรู้ใน รูปแบบการวิจารณ์ภาพยนตร์ให้รอบด้าน เพื่อที่จะสามารถกำหนดประเด็น และรูปแบบในการวิเคราะห์ ให้สอดคล้องกับลักษณะของภาพยนตร์

จากการศึกษาประเด็นเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ แอนิเมชัน และภาพยนตร์ ที่ได้กล่าวไปใน ตอนต้น ผู้เขียนได้พัฒนาเครื่องมือในการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น ที่สอดคล้องกับการวิจัย ในครั้งนี้ ที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องสั้นครอบคลุม 3 ประเด็นคือ 1) การวิเคราะห์ด้วยท รุแบบการนำเสนอ และองค์ประกอบในงานแอนิเมชันซึ่งประกอบด้วยความหมายตรง และ ความหมายแฝง 2) การวิเคราะห์บริบท 3) การตีความหมาย งานแอนิเมชัน

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้น

ภาพยนตร์สั้นคือ ภาพยนตร์ที่มีการจำกัดเวลาในการนำเสนอ ทำให้จำนวนของตัวละคร การกระทำ และฉากในเรื่องถูกจำกัดให้สั้น หรือน้อยกว่าภาพยนตร์เรื่องยาว โดยภาพยนตร์สั้น สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภทตามความยาวของเวลาที่น่าสนใจ ดังนี้ (Gurskis, 2007: 3 - 4)

1) ภาพยนตร์สั้นมาก (short-short) ความยาวประมาณ 2 – 4 นาที สร้างขึ้นโดยมีเหตุการณ์ ฉาก ตัวละครที่จำกัด มีช่วงวิกฤตเพียงครั้งเดียว และอาจมีฉากเพียง 1 – 2 ฉาก

2) ภาพยนตร์สั้นปกติ (conventional short) ความยาวประมาณ 7 – 12 นาที อาจมีช่วงวิกฤต มากกว่าหนึ่งครั้ง และอาจมีฉากที่สำคัญ 5 – 8 ฉาก

3) ภาพยนตร์สั้นปานกลาง (medium short) ความยาวประมาณ 20 – 25 นาที อาจมี “B-plot” หรือ เนื้อเรื่องรองแทรกอยู่ในเนื้อเรื่องหลัก มีฉากสำคัญประมาณ 12 – 15 ฉาก

4) ภาพยนตร์สั้นเรื่องยาว (long short) ความยาวมากกว่า 30 นาทีขึ้นไป โดยปกติจะมี “B-plot” หรือ เนื้อเรื่องรอง มีฉากสำคัญประมาณ 20 – 30 ฉาก

ในการสร้างภาพยนตร์สั้นนั้น ผู้สร้างต้องคำนึงถึงข้อจำกัดด้านเวลา ดังที่อริสโตเติล นักปรัชญาสมัยกรีกโบราณได้กล่าวว่า “ความมีเอกภาพของเวลาช่วยให้โครงเรื่องไม่ลุ่มเหลว” (the unity of time keeps a plot from going slack) สำหรับการสร้างโครงเรื่องแบบสั้นนั้นจำเป็นที่ จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบการเล่าเรื่องดังต่อไปนี้

2.5.1 รูปแบบของปมความขัดแย้งในการเล่าเรื่องสั้น

ภาพยนตร์ คือสื่อที่บรรจุไปด้วยโครงสร้างของเหตุการณ์หลาย ๆ เหตุการณ์ เช่น เหตุการณ์สำคัญ (important event) หรือ เหตุการณ์ดราม่า (dramatic event) ผู้สร้างภาพยนตร์จำเป็นต้องจัดการหรือสร้างเหตุการณ์ต่าง ๆ ในภาพยนตร์ให้เกิดความหมาย และเกิดความน่าสนใจสำหรับผู้ชม โดยปรกติภาพยนตร์ที่ใช้รูปแบบการเล่าเรื่อง (narrative) แบบดั้งเดิมจะค่อย ๆ เพิ่มความเข้มข้นให้กับเนื้อเรื่อง โดยตัวละครเอกจะต้องพบกับ “อุปสรรค” (obstacles) ในขณะที่ตามหาสิ่งที่ต้องการ หรือเป้าหมายของชีวิต ช่วงที่ตัวละครเอกต้องต่อสู้กับอุปสรรคนี้เรียกว่า “วิกฤต” (crisis) ในภาพยนตร์สั้นตัวละครอาจพบกับช่วงวิกฤตเพียงครั้งเดียว แต่ภาพยนตร์เรื่องยาวตัวละครอาจพบกับช่วงวิกฤตหลายครั้งกว่าที่จะสามารถบรรลุเป้าหมายได้ (Gurskis, 2007: 45 - 46)

สำหรับภาพยนตร์สั้นช่วงวิกฤตคือผลที่เกิดขึ้นโดยตรงจากปมความขัดแย้ง (conflict) หลักของเรื่อง โดยทั่วไปปมความขัดแย้งในภาพยนตร์จะมี 5 รูปแบบดังนี้

2.5.1.1 ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับตัวละคร

นี่คือรูปแบบของปมความขัดแย้งที่พบเห็นมากที่สุดในภาพยนตร์ และสามารถสร้างได้ง่ายกว่ารูปแบบอื่น การเล่าเรื่องในรูปแบบนี้ต้องกำหนดให้ตัวละคร 2 ตัว ตัวพระเอก กับผู้ร้าย มีลักษณะนิสัย ทักษะ และรูปลักษณ์ภายนอกที่ตรงกันข้ามกันอย่างชัดเจนจึงจะทำให้ปมความขัดแย้งระหว่างทั้ง 2 มีความเด่นชัด

2.5.1.2 ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละครเอง

รูปแบบนี้อาจเรียกว่า “ปมความขัดแย้งภายใน” (internal conflict) ซึ่งเป็นรูปแบบความขัดแย้งที่ตัวละครเอกมีเป้าหมาย หรือภารกิจ ที่ตรงกันข้ามกับความต้องการในใจ โดยปรกติภาพยนตร์ที่มี ปมความขัดแย้งภายในจะมีการนำเสนอฉากที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึกในใจของตัวละคร เช่น ตัวละครครุ่นคิดถึงชะตากรรม หรือความไม่พอใจของตนเอง อย่างไรก็ตามการสร้างปมความขัดแย้งภายในให้มีลักษณะไม่ชัดเจนก็อาจทำให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น เช่นการสร้างให้ตัวละครพบกับเหตุการณ์ที่บางอย่างที่ทำให้ไม่สามารถทำตามสิ่งที่ตนต้องการได้ โดยตัวละครอาจแสดงความขัดแย้งในใจผ่านสีหน้า ท่าทาง หรือการกระทำ

2.5.1.3 ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับสังคม

ในรูปแบบนี้ “สังคม” คือ กลุ่มคน สถาบัน หรือสภาพแวดล้อม ที่มีอำนาจควบคุมชีวิตของตัวละครเอก เช่น รัฐบาล ทหาร โบสถ์ โรงเรียน ฯลฯ ซึ่งบางครั้ง “สังคม” อาจมีลักษณะเป็นสังคมขนาดเล็กที่ไม่ได้มีอำนาจปกครองแบบรัฐราชการ เช่น ชมรม หรือ กลุ่มลูกเสือ ฯลฯ ปัญหาหลักของการสร้างปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับสังคม คือ ตามปกติสื่อภาพยนตร์ไม่สามารถแสดงภาพของตัวละครเอกตัวเดียวขัดแย้งกับคนทุกคนสังคม เช่น ทหารคนเดียวขัดแย้งกับทหารทั้งกองทัพ หรือ นักเรียนคนเดียวขัดแย้งกับนักเรียนทั้งโรงเรียน เพราะจะทำให้การเล่าเรื่องมีขนาดใหญ่เกินไป ดังนั้นเทคนิควิธีการหนึ่งที่ถูกใช้อย่างกว้างขวางในการสร้างปมความขัดแย้งกับสังคม คือ การกำหนดให้ตัวละครเอกขัดแย้งกับ “ผู้นำ” หรือ “ตัวแทน” ของสังคมแทนการขัดแย้งกับคนจำนวนมาก

2.5.1.4 ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับธรรมชาติ

ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับธรรมชาติ มี 2 รูปแบบคือ ภายใน และภายนอก ความขัดแย้งกับธรรมชาติแบบภายนอกเกี่ยวข้องกับ การต่อสู้ระหว่างตัวละครเอกกับ สิ่งมีชีวิต ธรรมชาติ ภัยพิบัติ หรือสภาพภูมิศาสตร์เช่น การปีนป่ายสู่ยอดเขาสูง หรือการเดินทางข้ามทะเลทราย แต่ความขัดแย้งกับธรรมชาติแบบภายใน คือ การต่อสู้กับกระบวนการทางธรรมชาติ เช่น อายุ ความเจ็บป่วย ยกตัวอย่างเช่น เด็กไม่ยอมโตเป็นผู้ใหญ่ หรือ คนแก่ไม่ยอมตาย

2.5.1.5 ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับโชคชะตา

ปมความในลักษณะนี้พบได้ไม่บ่อยในภาพยนตร์ แต่จะเป็นที่นิยมมากในการแสดงละครเวที ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความเชื่อ โบราณ นิทานปรัมปรา ซึ่งเทพเจ้า หรือพระเจ้า จะเป็นผู้บันดาลให้เกิดหายนะ หรือความสุขแก่ตัวละคร เรื่องเล่าในลักษณะนี้ไม่ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาปมความขัดแย้ง เพราะเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องสิ่งที่ถูกกำหนดโดยอำนาจของเทพพระเจ้า

2.5.2 การกำหนดโครงเรื่องภาพยนตร์สั้น

คริสติน ทอมป์สัน (Kristin Thompson) นักทฤษฎีภาพยนตร์ชาวอเมริกันได้ค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องเล่าในภาพยนตร์ฮอลลีวูดยุคใหม่ว่ามีความแตกต่างกับภาพยนตร์ในอดีตที่ผ่านมามาอย่างไร ทอมป์สันได้สรุปข้อค้นพบว่าภาพยนตร์ในยุคใหม่ และยุคคลาสสิกมีความแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย โดยภาพยนตร์ยุคใหม่ หรืออาจเรียกว่าภาพยนตร์ “หลังยุคคลาสสิก” (postclassical) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ฉายในช่วงทศวรรษ 1970 ยังคงสืบต่อเรื่องเล่าในลักษณะเดิมของภาพยนตร์ยุคคลาสสิก ที่ดำเนินเรื่องในลักษณะ “3 องก์” เล่าเรื่องแบบตามลำดับขั้น ตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบ (Ndalians, 2004: 3-4)

ดังนั้นสำหรับภาพยนตร์แล้วไม่ว่าจะเป็นยุคเก่า หรือยุคใหม่ก็มีการดำเนินเรื่อง หรือโครงเรื่อง (plot) ที่ไม่แตกต่างกัน โดยเริ่มจากการกำหนดโครงสร้างของเหตุการณ์ และการกระทำของตัวละครในเรื่องตั้งแต่เริ่มไปจนจบเรื่อง ผ่านหลักการ 3 องก์ ตามลำดับ คือ การเปิดเรื่อง (setup) การพัฒนาเหตุการณ์ (rising Action) และภาวะคลี่คลาย (resolution) หรือในบางครั้งอาจเรียกว่า ตอนต้น (beginning) ตอนกลาง (middle) และตอนจบ (end) (Gurskis, 2007: 47 - 64) หากเรียกเป็นองก์ (act) ก็จะเรียงตามลำดับ องก์หนึ่ง องก์สอง และองก์สาม

2.5.2.1 การเปิดเรื่อง (setup) หรือตอนต้น

การเปิดเรื่อง คือจุดเริ่มต้นของเรื่อง สำหรับภาพยนตร์เรื่องยาวที่มีความยาวประมาณ 120 นาที การเปิดเรื่องจะมีความยาวประมาณ 20 – 30 แต่ในภาพยนตร์สั้นการเปิดเรื่องจะมีความยาวลดลงไปตามความยาวของเนื้อหา ดังนี้

1) ภาพยนตร์สั้นมาก (short-short) ความยาวประมาณ 2 – 4 นาที การเปิดเรื่องไม่ควรยาวเกินครึ่งนาที

2) ภาพยนตร์สั้นปกติ (conventional short) ความยาวประมาณ 7 – 12 นาที การเปิดเรื่องไม่ควรยาวเกินหนึ่ง ถึงหนึ่งนาทีครึ่ง

3) ภาพยนตร์สั้นปานกลาง (medium short) ความยาวประมาณ 20 – 25 นาที การเปิดเรื่องไม่ควรยาวเกิน 3 – 5 นาที

4) ภาพยนตร์สั้นเรื่องยาว (long short) ความยาวมากกว่า 30 นาทีขึ้นไป การเปิดเรื่องไม่ควรยาวเกิน 5 – 10 นาที

เพื่อสร้างเรื่องเล่าที่น่าสนใจการเปิดเรื่องต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่อไปนี้

ฉาก (setting)

ฉาก คือ สถานที่ และเวลาที่เกี่ยวข้องกับการกระทำของตัวละคร เช่น เมืองใหญ่ในช่วงเวลาที่เศรษฐกิจตกต่ำ หรือ เมืองใหญ่ในปัจจุบันที่วิถีชีวิตของผู้คนเต็มไปด้วยการแข่งขัน

ภูมิหลัง (backdrop)

ภูมิหลัง คือการนำเสนอสภาพแวดล้อมที่เฉพาะเจาะจงเพื่อให้เห็นว่าเรื่องเล่าเกิดขึ้นที่ไหน อย่างไร เหตุใดจึงเกิดขึ้น ภูมิหลังอาจเป็นสถานที่ เช่น โรงเรียน โรงพยาบาล สถานที่ทำงาน ฯลฯ หรืออาจเกี่ยวข้องกับวิถีการใช้ชีวิตของตัวละคร เช่น เมือง หรือชนบท ฯลฯ

โทน (tone)

โทน สะท้อนให้เห็นถึงการสื่ออารมณ์ในภาพยนตร์ เช่น สว่างสดใส มีดม่น ตลกร้าย หรือ ความจริง

ตัวละครเอก (protagonist)

ภาพยนตร์สั้นคือการเล่าเรื่องเกี่ยวกับตัวละครเอก ตอนจบของเรื่องคือการแสดงถึงผลจากการกระทำของตัวละครในตอนเริ่มเรื่อง ดังนั้นภาพยนตร์สั้นควรที่จะนำเสนอตัวละครเอกให้เร็วที่สุด

การบอกใบ้ถึงปมความขัดแย้ง (a hint of conflict)

ในภาพยนตร์สั้น ผู้สร้างไม่มีเวลาในการเล่าเรื่องมากพอที่จะให้เห็นทุกแง่มุมของตัวละคร ดังนั้น เวลาในการพัฒนาปมความขัดแย้งในภาพยนตร์สั้นจึงเป็นเพียงช่วงเวลาสั้น ๆ การแสดงให้เห็นถึงตัวตนที่แท้จริงของตัวละครตั้งแต่ตอนเริ่มต้นเรื่องจะทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงปมความขัดแย้งได้รวดเร็วขึ้น หรือการพัฒนาปมความขัดแย้งในทันทีตั้งแต่เริ่มต้นเรื่องก็จะทำให้ภาพยนตร์สั้นมีความน่าสนใจมากกว่าการค่อย ๆ เล่าเรื่องไปเรื่อย ๆ

ทิศทางของโครงเรื่อง (the direction to the plot)

การเปิดเรื่องควรแสดง หรือแนะนำให้เห็นว่าทิศทางของโครงเรื่องจะดำเนินไปอย่างไร จะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น ยกตัวอย่างเช่น หากภาพยนตร์สั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับภรรยาที่ต้องการตามหาสามีที่หายตัวไป ผู้ชมควรจะทราบตั้งแต่เริ่มเรื่องว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะเกี่ยวกับการตามหาคนที่หายไป อย่างไรก็ตามในช่วงของการเปิดเรื่องนั้นไม่ควรแสดงให้เห็น โครงเรื่องทั้งหมด ควรแสดงแค่ทิศทางของเรื่องว่าจะเล่าถึงอะไร

เหตุการณ์กระตุ้น (the inciting incident)

เหตุการณ์กระตุ้น คือเหตุการณ์ที่นำไปสู่การกระทำทั้งหมดในเรื่อง ในภาพยนตร์เรื่องยาวที่มีความยาว 120 นาที เหตุการณ์กระตุ้นอาจอยู่ในช่วง 10 นาทีแรก ซึ่งอยู่ในช่วงกลางของการเปิดเรื่อง (ปกติการเปิดเรื่องจะมีความยาวประมาณ 20 นาที) แต่ในภาพยนตร์สั้นเหตุการณ์กระตุ้นจะเกิดขึ้นในช่วงสิ้นสุดของการเปิดเรื่อง (ตอนต้นเรื่อง) หรือก่อนที่จะเข้าสู่การพัฒนาเหตุการณ์ (ตอนกลางเรื่อง)

ในช่วงเริ่มต้นเรื่อง หรือช่วงการเปิดเรื่ององค์ประกอบทั้งหมดที่กล่าวมาควรได้รับการพิจารณา เพื่อให้เกิดความมั่นใจว่าการเปิดเรื่องสามารถสร้างความเข้าใจ และทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจที่จะติดตามเนื้อหาในลำดับต่อมาจนจบเรื่อง

2.5.2.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (rising Action) หรือตอนกลาง

เมื่อเรื่องเริ่มเข้าสู่ช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ ตัวละครเอกจะต้องเผชิญกับปมความขัดแย้ง หรืออุปสรรคที่ขัดขวางไม่ให้สามารถทำตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ในตอนต้นได้ เพื่อแก้ไขอุปสรรคตัวละครเอกจะพัฒนาแผน (plan) ขึ้นมา โดยแผนที่ถูกพัฒนาขึ้นนี้ไม่ใช่สิ่งที่ตัวละครต้องเล่าให้ผู้ชมเข้าใจ แต่ตัวละครจะแสดงให้เห็นถึงแผนด้วยการกระทำบางสิ่ง บางอย่างเพื่อแก้ไขปัญหา

อย่างไรก็ตามแม้ตัวละครจะพัฒนาแผนขึ้นมาเพื่อแก้ไขปัญหา แต่แผนที่ตัวละครวางไว้อาจไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้ตามความคาดหวัง ทำให้ตัวละครต้องต่อสู้ (struggle) ครั้งแล้วครั้งเล่า หรือฝ่าฟันช่วงวิกฤตหลายครั้ง จึงจะสามารถแก้ไขปัญหาได้ การต้องปะทะกับวิกฤตทำให้ตัวละครต้องเลือกตัดสินใจกระทำบางสิ่งบางอย่าง (หรือไม่กระทำบางสิ่ง) ในขณะที่กำลังตามล่าเป้าหมายที่ตั้งไว้ หากตัวละครต้องต่อสู้กับช่วงวิกฤตหลายครั้ง ช่วงวิกฤตแต่ละครั้งจะต้องเพิ่มความเข้มข้นขึ้น

ตามลำดับ จนถึง “จุดวิกฤตสูงสุด” (climax) ตัวละครจะต้องเผชิญหน้ากับปัญหาครั้งสุดท้ายที่ยิ่งใหญ่ที่สุด ส่งผลให้ตัวละครถูกกดดันอย่างสูงสุด ก่อนที่จะเข้าสู่ภาวะคลีคลาย และยุติเรื่อง

ในภาพยนตร์สั้นการพัฒนาเหตุการณ์จะมีความยาวตามความยาวของเนื้อหา ดังนี้

1) ภาพยนตร์สั้นมาก (short-short) ความยาวประมาณ 2 – 4 นาที การพัฒนาเหตุการณ์ไม่ควรยาวเกิน 3 นาที

2) ภาพยนตร์สั้นปกติ (conventional short) ความยาวประมาณ 7– 12 นาที การพัฒนาเหตุการณ์ไม่ควรยาวเกิน 4 – 9 นาที

3) ภาพยนตร์สั้นปานกลาง (medium short) ความยาวประมาณ 20 – 25 นาที การพัฒนาเหตุการณ์ไม่ควรยาวเกิน 15 – 20 นาที

4) ภาพยนตร์สั้นเรื่องยาว (long short) ความยาวมากกว่า 30 นาทีขึ้นไป การพัฒนาเหตุการณ์อาจยาวถึง 40 – 50 นาที

ในช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องพิจารณาว่าควรจะให้ผู้ชมรับทราบข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อเรื่องมากน้อยเพียงใด ซึ่งสามารถแบ่งลักษณะการรับรู้ข้อมูลของผู้ชมได้ 3 ประเภท คือ

1) การกำหนดให้ผู้ชมรับรู้ข้อมูลน้อยกว่าที่ตัวละครรู้ จะทำให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้ อยากเห็น ซึ่งกลยุทธ์ในการเล่าเรื่องในรูปแบบนี้เรียกว่า “ลึกลับ” (mystery) ผู้ชมจะไม่ทราบว่าเป็นสิ่งที่ตัวละครรู้ ทำให้ตัวละครมีลักษณะลึกลับ ผู้ชมไม่ทราบถึงความต้องการ และเป้าหมายของตัวละคร

2) การกำหนดให้ผู้ชมรับรู้ข้อมูลเท่ากับที่ตัวละครรู้ กลยุทธ์การเล่าเรื่องแบบนี้เรียกว่า “ความสงสัย” (suspense) ผู้ชมจะทราบว่าตัวละครมีความต้องการอะไร แต่เนื้อเรื่องจะถูกปิดไว้เป็นความลับ โดยความลับในเรื่องจะค่อย ๆ ถูกเปิดเผยให้ตัวละคร และผู้ชมรับรู้ไปพร้อม ๆ กัน

3) การกำหนดให้ผู้ชมรับรู้ข้อมูลมากกว่าที่ตัวละครรู้ กลยุทธ์การเล่าเรื่องแบบนี้เรียกว่า “การแฝงนัยเชิงละคร” (dramatic irony) ในรูปแบบนี้เนื้อหาของเรื่องทั้งหมด และผลลัพธ์ในตอนของตัวละครจะเป็นสิ่งที่ผู้ชมรับรู้ หรือคาดเดาได้อยู่แล้ว แต่ตัวละครเองกลับไม่รู้ชะตากรรมของตน

ในภาพยนตร์อาจมีการใช้กลยุทธ์ทั้ง 3 ผสมผสานกันไป โดยตัวละครแต่ละตัวก็จะรับรู้ข้อมูลแตกต่างกันออกไป การใช้กลยุทธ์ที่เหมาะสมในแต่ละช่วงของภาพยนตร์จะทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจในภาพยนตร์ตลอดเวลา

นอกจากการใช้กลยุทธ์ทั้ง 3 แล้ว หากภาพยนตร์มีความยาวมากพอ ผู้สร้างอาจเพิ่ม “B-plot” ซึ่งเป็นโครงเรื่องรองที่มาเสริมโครงเรื่องหลัก โดยโครงเรื่องรองอาจทำให้เห็นถึงอีกแง่มุมหนึ่งของตัวละครหลัก เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสำรวจตัวละครหลักได้มากขึ้น B-plot หรือโครงเรื่องรอง อาจมีรายละเอียดของเนื้อหา เหมือนกับ A-plot หรือโครงเรื่องหลัก อย่างไรก็ตาม B-plot ไม่ควรถูกใช้ในภาพยนตร์ที่มีความยาวสั้นกว่า 10 นาที ด้วยเหตุที่ว่าไม่มีเวลาเพียงพอที่จะเล่าเรื่องรอง การใช้ B-plot ในภาพยนตร์สั้นควรใช้เพื่อเพิ่มความเข้มข้นให้กับ A-plot

ช่วงการพัฒนาเหตุการณ์จะเข้มข้นสูงสุดเมื่อถึง “จุดวิกฤตสูงสุด” (climax) ฉากที่แสดงจุดวิกฤตสูงสุดเรียกว่า “ฉากสำคัญ” (obligatory scene) ในฉากนี้ปมความขัดแย้งหลักต้องถูกคลี่คลาย เช่น ตัวละครสามารถทำได้ตามเป้าหมายที่วางไว้ และเข้าใจความหมาย เหตุผล หรือคุณค่าของการต่อสู้ที่เขาพึ่งสามารถผ่านมาได้

โดยทั่วไปจุดวิกฤตสูงสุดในภาพยนตร์สั้นจะนำเสนอ “การหักมุม” (twist) ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่ผู้ชมคาดไม่ถึง เพื่อสร้างความประหลาดใจในตอนจบ โดยการหักมุมนี้มีความสำคัญอย่างมากในภาพยนตร์สั้น เพราะโดยปกติการประเมินค่าภาพยนตร์สั้นจะตัดสินจากความหักเหลี่ยม และความเหมาะสมในจุดหักมุม

2.5.2.3 ภาวะคลี่คลาย (resolution) หรือตอนจบ

ภาวะคลี่คลาย คือเนื้อหาในตอนจบของภาพยนตร์ ในช่วงนี้คำถามเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ในเรื่อง และตัวละครจะต้องได้รับคำตอบซึ่งเป็นที่น่าพอใจสำหรับผู้ชม ภาวะคลี่คลายไม่ควรเป็นเพียงการจบการกระทำของตัวละคร หรือเรื่อง ช่วงนี้เป็นโอกาสสุดท้ายที่ผู้สร้างภาพยนตร์ที่จะเปิดเผยความจริงเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง ตัวละคร และแนวคิดหลักเกี่ยวกับภาพยนตร์ ในบางกรณีภาวะคลี่คลาย และจุดวิกฤตสูงสุด อาจเป็นสิ่งเดียวกัน หรือเป็นเหตุการณ์เดียวกัน โดยภาพยนตร์ที่กำหนดโครงเรื่องแบบนี้เมื่อถึงช่วงจุดวิกฤตสูงสุดเนื้อเรื่องก็จบลงโดยสมบูรณ์

สำหรับตอนจบในภาพยนตร์สามารถมีได้ 2 รูปแบบคือ

1) ตอนจบแบบปิด (closed ending) ตอนจบแบบนี้ปมความขัดแย้ง และปัญหาต่าง ๆ ในเรื่องจะได้รับการแก้ไข ทำให้เรื่องจบลง โดยผู้ชมได้รับคำตอบเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง และตัวละครที่ชัดเจน

2) ตอนจบแบบเปิด (open ending) เป็นตอนจบที่ปมความขัดแย้ง และปัญหาในเรื่องไม่ได้รับการแก้ไข ผู้ชมต้องตีความสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวละคร และเนื้อเรื่องด้วยตัวเอง เพราะเนื้อหาในตอนจบไม่ชัดเจน

2.5.3 โครงสร้างของภาพ (visual structure)

โครงเรื่องซึ่งประกอบด้วย การเปิดเรื่อง (setup) การพัฒนาเหตุการณ์ (rising Action) และภาวะคลี่คลาย (resolution) สามารถถูกนำมาจัดองค์ประกอบภาพสำหรับการนำเสนอได้ดังนี้ (Block, 2008: 222 - 230)

2.5.3.1 การเริ่มต้นวางองค์ประกอบภาพ (Visual Exposition)

Visual Exposition คือการเริ่มต้นจัดวางองค์ประกอบพื้นฐานของภาพเพื่อการสนับสนุนเรื่อง ยกตัวอย่าง เช่น เรื่องเริ่มต้นว่า “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้วมีครอบครัวหนึ่งที่มีความสุข” การเริ่มต้นเรื่องในลักษณะนี้สามารถนำมาบรรยายให้เป็นภาพได้ด้วยการขยายรายละเอียดเพิ่มเติม เช่น “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้วมีครอบครัวหนึ่งที่มีความสุข อาศัยอยู่ในบ้านแบบ ๆ มีลักษณะเป็น ทรงสี่เหลี่ยม และมีสีโทนอุ่น” จากตัวอย่างนี้จะเห็นได้ว่า Visual Exposition ได้เข้าไปจัดการตั้ง “กฎ” ว่าจะต้องนำเสนอภาพของครอบครัวนี้ออกมาอย่างไร

Visual Exposition เป็นการเริ่มต้นวางโครงสร้างองค์ประกอบพื้นฐานของเรื่องทั้งหมด เป็นการกำหนด “กฎของภาพ” ให้กับเรื่องราวทั้งหมด ทำให้องค์ประกอบภาพ มีความเป็นเอกภาพ ยกตัวอย่าง เช่น หากองค์ประกอบของภาพเริ่มต้นด้วยความน่ากลัวสยดสยอง เรื่องราวที่ตามมาทั้งหมดก็ควรจะถูกนำเสนอด้วยภาพที่ลึกลับ น่ากลัว

2.5.3.2 การวางองค์ประกอบภาพในช่วงปมความขัดแย้ง (Visual Conflict)

การวางองค์ประกอบในช่วงปมความขัดแย้งนั้นจะต้องนำหลักการ visual progression ซึ่งเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงจังหวะความเข้มข้นของภาพที่นำเสนอมาใช้ เพราะในช่วง ปมความขัดแย้งนั้นเป็นช่วงเวลา เกิดความเปลี่ยนแปลงขึ้นกับตัวละคร (อาจมาจากภายในหรือภายนอกก็ได้ตามที่ได้อธิบายไปแล้ว) ภาพที่นำเสนอจึงควรมีการเปลี่ยนแปลงจังหวะ จากช้าไปเร็ว จากภาพที่เรียบง่ายกลายเป็นภาพที่ซับซ้อน โดยการเปลี่ยนแปลง visual progression นั้นจะต้องนำหลักการจัดวางองค์ประกอบศิลป์มาช่วย (ได้แก่ พื้นที่, เส้น, รูปทรง, โทน, สี, การเคลื่อนไหว, จังหวะ ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ในบทที่ผ่านมา) โดยองค์ประกอบศิลป์เหล่านี้ เมื่อนำมาใช้ก็จะต้องผูกพันอยู่กับหลักการ “ความเปรียบต่างและความเหมือน” (contrast and affinity) หากองค์ประกอบศิลป์ในภาพเมื่อรวมกันแล้วทำให้เกิดความเปรียบต่างสูง ก็จะทำให้ภาพมีอารมณ์รุนแรง เอาจริงเอาจัง ในทางตรงกันข้ามหากองค์ประกอบศิลป์ในภาพ เมื่อรวมกันแล้วทำให้เกิดความเหมือนก็จะทำให้ภาพมีอารมณ์ นุ่มนวล อ่อนไหว กลมกลืน

หลักการ “ความเปรียบต่างและความเหมือน” เป็นหลักการที่ถูกนำมาใช้เพื่อการเพิ่มความเข้มข้นของภาพที่นำเสนอจากฉากต่อฉาก ยกตัวอย่างเช่น หากเราเริ่มต้นเรื่องว่า “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้วมีครอบครัวหนึ่งที่มีความสุข” เราก็อาจจะนำเสนอภาพที่มีความเหมือน (affinity) ขององค์ประกอบศิลป์ เช่น นำเสนอภาพที่มีสีโทนอบอุ่น บรรยากาศของภาพ นุ่มนวล กลมกลืนกัน แต่เมื่อเข้าถึงช่วงปมความขัดแย้งเรื่องดำเนินไปว่า “มีโจรบุกเข้ามาเผาบ้านและฆ่าพ่อแม่พี่น้องของครอบครัวทั้งหมด หรือแต่เพียงตัวละครเอกเท่านั้นที่ยังมีชีวิตรอด” องค์ประกอบ ศิลป์ของภาพในช่วงนี้จึงอาจมีความเปรียบต่างสูง เช่น ใช้สีที่ตัดการอย่างรุนแรง ตัดภาพอย่างรวดเร็ว มุมกล้องสั่นไหว เพื่อแสดงเร้าอารมณ์ผู้ชมถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตัวละคร

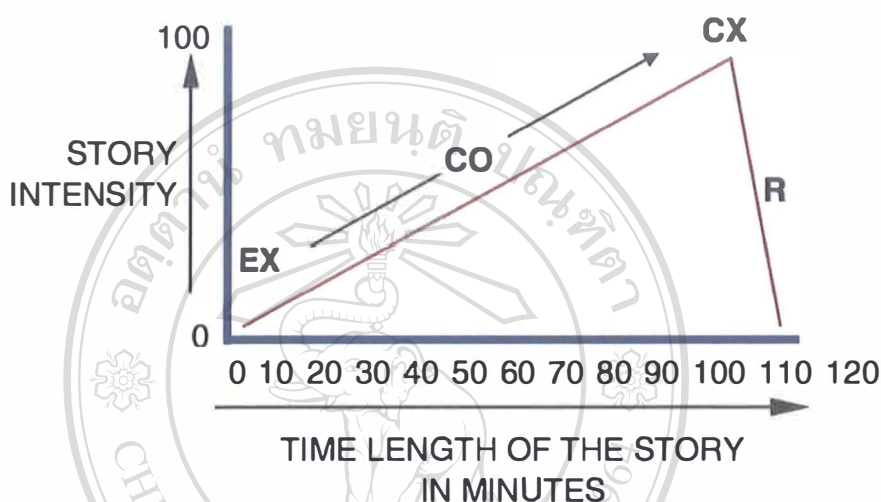
2.5.3.3 การวางองค์ประกอบภาพในช่วงตอนจบ (Visual Resolution)

ในตอนจบเป็นช่วงเวลาที่มีปัญหาต่าง ๆ ถูกคลี่คลายลงแล้ว โดยทั่วไปจึงมักลดความเข้มข้นของภาพลง นำเสนอภาพที่มีความเหมือน (affinity) ขององค์ประกอบศิลป์ แสดงความกลมกลืน และความนุ่มนวลขององค์ประกอบศิลป์ เช่น “หลังจากที่ตัวละครเอกได้ฆ่าโจรที่เคยบุกบ้านเขาทั้งหมดแล้ว เขาก็กลับมาและเริ่มต้นสร้างบ้านที่สงบสุขใหม่” ภาพที่ นำเสนออาจเป็นภาพที่

ถ่ายทั้ง Shot ใว้ยาวนาน ๆ มุมกล้องหยุดนิ่งไม่เคลื่อนที่ ตัวละครค่อย ๆ สร้างบ้านขึ้นมาให้อย่างไม่เร่งรีบ แสดงให้เห็นความสงบในจิตใจของตัวละครหลังจากที่ได้แก้ปัญหาทั้งหมดแล้ว

2.5.3.4 กราฟโครงสร้างของภาพ (The Visual Structure Graph)

เราสามารถนำโครงสร้างของภาพยนตร์ทั้งเรื่องมาแสดงในรูปแบบกราฟได้ โดยกราฟโครงสร้างของภาพนั้น ควรที่จะถูกเปรียบเทียบกับกราฟโครงสร้างของเรื่อง เพื่อแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างทั้งสอง



ภาพ 2.1 Visual Structure Graph

(Block, 2008: 235)

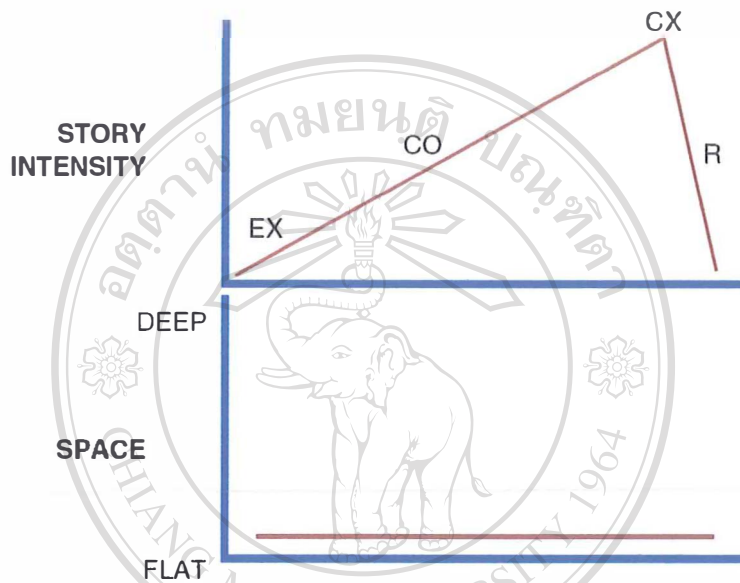
กราฟด้านบนแสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของเรื่องที่มีความเข้มข้นขึ้นตามระยะเวลาที่เปลี่ยนไป เริ่มต้นจากความเรียบง่ายในช่วง Exposition และเริ่มมีความเข้มข้นและซับซ้อนขึ้น ในช่วง Conflict จนไปถึงช่วง Climax กราฟจะขึ้นถึงจุดสุดยอดเนื่องจากเรื่องราวดำเนินมาถึง ช่วงที่มีเนื้อหาเข้มข้นที่สุด สุดท้ายกราฟก็เริ่มตกไปเมื่อเข้าสู่ช่วง Resolution

กราฟด้านบนแสดงให้เห็นถึงการเปรียบเทียบระหว่างโครงสร้างของเรื่องกับความเข้มข้นของภาพที่มีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกัน กราฟแสดงความเข้มข้นของภาพ (Visual Intensity) แสดงค่าการเปลี่ยนแปลงค่าความเหมือน และความเปรียบต่างขององค์ประกอบศิลป์ที่ถูกแสดงในเรื่อง

เราสามารถจำแนกประเภทของกราฟโครงสร้างของภาพ ตามความสัมพันธ์กับความสัมพันธ์กับกราฟโครงสร้างของเรื่องได้ 3 รูปแบบคือ คงที่ (constant), ก้าวหน้า (progression), ความเปรียบเทียบและความเหมือน (contrast and affinity)

1) รูปแบบคงที่ (constant)

เป็นรูปแบบที่กราฟโครงสร้างภาพไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป



ภาพ 2.2 Visual Structure Graph แบบคงที่

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
(Block, 2008: 236)
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

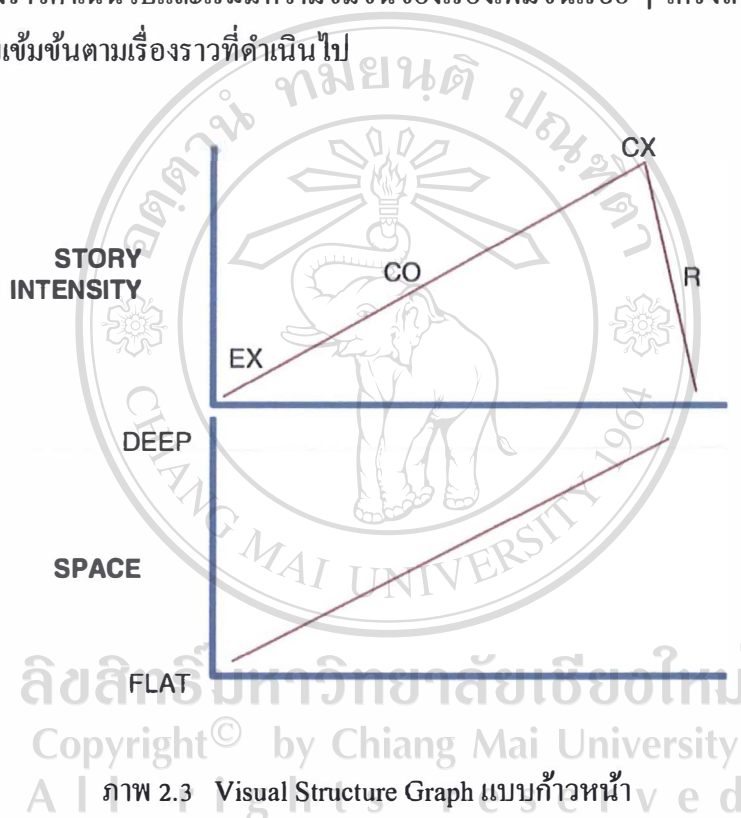
จากกราฟด้านบน Space ทำให้เห็นว่า องค์ประกอบ “พื้นที่” ในงานภาพยนตร์เรื่องนี้จะมีลักษณะเรียบแบนไปตลอดทั้งเรื่อง ดังนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้จึงใช้องค์ประกอบภาพที่มีความเหมือนความกลมกลืนไปตลอดทั้งเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น ฉากแต่ละฉากจะต้องมีโทนสี เหมือนกัน เสื้อผ้าของตัวละครมีลักษณะเหมือนกันไปหมดทั้งเรื่อง คนตรีประกอบก็ไม่มี การเปลี่ยนแปลงจังหวะใด ๆ ทั้งสิ้น

กราฟโครงสร้างของภาพ ในลักษณะนี้เหมาะกับเรื่องราวที่ไม่ต้องการให้องค์ประกอบภาพ มีการเปลี่ยนแปลง เช่น ต้องการนำเสนอเรื่องราวของคนจนที่ตกอยู่ในสถานการณ์

ที่สิ้นหวัง ไม่สามารถหาหนทางออกจากสถานการณ์ได้ ลักษณะของภาพที่ไม่มีเปลี่ยนแปลงนั้นสามารถสื่อถึงความ “สิ้นหวัง” ของตัวละครได้เป็นอย่างดี ข้อดีของการใช้กราฟโครงสร้างของภาพในรูปแบบ คงที่ก็คือผลงานภาพยนตร์ทั้งเรื่องจะมีความเป็นเอกภาพสูงเนื่องจากโครงสร้างของภาพไม่มีการเปลี่ยนแปลง แต่ข้อเสียก็คือการนำเสนอภาพในลักษณะนี้จะทำให้เรื่องราวไม่น่าเบื่อ

2) รูปแบบก้าวหน้า (progression)

กราฟโครงสร้างภาพในลักษณะนี้เป็นลักษณะที่พบเห็นได้บ่อยที่สุดในภาพยนตร์ทั่วไป คือเมื่อเรื่องราวดำเนินไปและเริ่มมีความเข้มข้นของเรื่องเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โครงสร้างของภาพก็เริ่มจะมีการเพิ่มความเข้มข้นตามเรื่องราวที่ดำเนินไป



ภาพ 2.3 Visual Structure Graph แบบก้าวหน้า

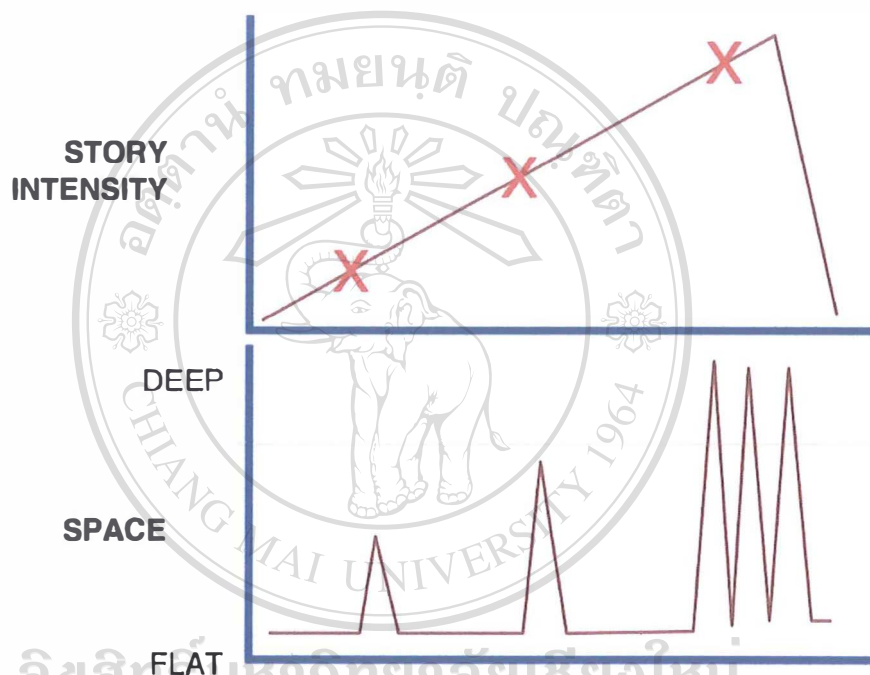
(Block, 2008: 238)

จากกราฟด้านบน Space แสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลง โครงสร้างของภาพที่อิงกับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น เรื่องราวของกลุ่มสาวที่พบเจอกัน และไม่ชอบหน้ากันในตอนต้น แต่ตอนสุดท้ายก็กลับมารักกัน จากกราฟ Flat space หมายถึง การไม่ชอบ และ Deep Space หมายถึงการชอบ เมื่อเรื่องราวดำเนินไปตัวละครจะเริ่มเกิดความรักต่อกันมากขึ้นเรื่อย ๆ

ทำให้กราฟเปลี่ยนจาก Flat space ไปเป็น Deep Space ภาพที่น่าสนใจที่สุดใจและมีชีวิตชีวาขึ้นเรื่อยๆ กราฟในรูปแบบก้านี้จะเปลี่ยนแปลงเส้นกราฟตามความเข้มข้นของเหตุการณ์ที่เข้ามากระทบต่อตัวละครเอก

3) รูปแบบความเปรียบเทียบและความเหมือน (contrast and affinity)

กราฟในลักษณะนี้เกิดจากการนำหลักการความเปรียบเทียบ และความเหมือนมาจัดการวางโครงสร้างภาพ เพื่อการควบคุมความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างภาพกับโครงสร้างเรื่อง



ภาพ 2.4 Visual Structure Graph แบบความเปรียบเทียบและความเหมือน

(ที่มา: Block 2008, 239)

จากกราฟด้านบนบน Space ให้ความเปรียบเทียบและความเหมือนเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่าง กับความเข้มข้นของเรื่อง เมื่อความเข้มข้นของเรื่องเพิ่มมากขึ้นกราฟ Space ก็จะสูงขึ้น และขึ้นสูงสุดเมื่อเข้าสู่ช่วง Climax หากสังเกตให้ดีจะพบว่ากราฟในช่วง Climax จะมีการขึ้นสูงและลงต่ำตลอดสร้างความตกตะลึงให้กับคนดูทำให้ผู้ชมอยากติดตามต่อว่าจะเกิดเหตุการณ์อะไร

ปัญหาที่เกิดขึ้นกับเรื่องแต่งก็คือ “เรื่องแต่ง” ไม่ใช่ “เรื่องจริง” เวลาที่รับชมเรื่องที่แต่งขึ้น ไม่ว่าจะ เป็นภาพยนตร์ การ์ตูน นิยาย หรือ แม้แต่ในสื่อวีดิโอเกมส์ ผู้ชม หรือ ผู้อ่านล้วนแล้วแต่มีความเข้าใจ หรือตระหนักอยู่ตลอดเวลาว่าตัวละคร หรือ สิ่งต่าง ๆ ในเรื่องแต่งล้วนแล้วแต่ไม่ได้มีตัวตนจริง หรือไม่เคยเกิดขึ้นจริง แต่เหตุใดผู้ชมจึงเกิดอารมณ์ร่วมไปกับการรับชมเรื่องที่ถูกแต่งขึ้น นอกจากนั้น ในความเป็นจริงหากสังเกตให้ดีก็พบว่าผู้คนส่วนใหญ่ตอบสนองกับเรื่องแต่ง หรือ เรื่องจริงในรูปแบบที่ใกล้เคียงกัน เช่น เกิดความสงสารเด็กยากจนในนิยาย ในลักษณะเดียวกับที่เวทนาเด็กยากจนในชีวิตจริง

ปัญหาเกี่ยวกับเรื่องแต่งที่ได้กล่าวไปนั้นเป็นปัญหาที่มีการถกเถียงกันอยู่ตลอดเวลา และในปัจจุบันปัญหาดังกล่าวถูกเรียกในกลุ่มนักวิชาการว่า “ความขัดแย้งในเรื่องแต่ง” (paradox of fiction) โดยปัญหานี้ถูกทำให้เกิดการทบทวนอย่างจริงจังขึ้นครั้งแรกโดยนักปรัชญาชาวอังกฤษ โคลิน แรดฟอร์ด (Colin Radford) ซึ่งได้กล่าวถึงความขัดแย้งในเรื่องแต่ง 3 ประการคือ (Hick, 2012: 137)

- 1) ผู้ชมมีความเชื่อว่าสิ่งที่จะทำให้เราเกิดอารมณ์ความรู้สึก ต้องเป็นสิ่งที่มืออยู่จริง
- 2) ผู้ชมรับรู้ว่ามีสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่องแต่งไม่มีอยู่จริง
- 3) ในบางครั้งผู้ชมก็เกิดอารมณ์ร่วมกับเรื่องแต่งอย่างรุนแรง

จากข้อ 1 เป็นความเข้าใจพื้นฐานแบบดั้งเดิมว่าความรู้สึกของมนุษย์นั้นเกิดจากทัศนคติที่มีเหตุผล ดังนั้นการเกิดความรู้สึกกลัว หรือตื่นเต้นกับสิ่งที่ไม่มียุ่จริงย่อมเป็นสิ่งที่ขัดแย้งกับหลักของเหตุผล อย่างไรก็ตามได้กล่าวไปแล้วว่า คนทุกคนล้วนแล้วแต่ย่อมที่จะต้องเคยมีประสบการณ์ หรือ มีอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องแต่ง การที่รับรู้ได้ว่าสิ่งเหล่านั้นไม่ใช่ความจริง แต่ก็ยังมีอารมณ์ร่วมไปกับสิ่งที่ไม่มียุ่จริงย่อมทำให้ผู้ชมถูกนำเข้าสู่สภาวะที่ “ไร้เหตุผล”

การคลี่คลายปัญหาของความขัดแย้งดังกล่าวในเบื้องต้นคือการให้คำอธิบายว่า เมื่อผู้ชมรับชมเรื่องแต่งพวกเขาจะเก็บความไม่เชื่อเอาไว้ (suspending disbelief) กล่าวคือแม้ว่าเรื่องที่รับชมจะไม่มีความจริง หรือ ไม่สมจริง มากขนาดไหน ผู้ชมส่วนใหญ่ก็เลือกที่จะเก็บความไม่เชื่อเอาไว้ก่อนเพื่อที่จะสามารถรับชมเรื่องเล่าเหล่านั้นได้อย่างสนุกสนาน ในลักษณะนี้การรับชมภาพยนตร์ก็อาจไม่ต่างกับการดูโชว์ “มายากล” ที่ผู้ชมรู้อยู่แล้วว่า “มายากล” ไม่ใช่ความจริงแต่เป็นลูกเล่นที่นักมายากล คิดค้น และเตรียมการลำดับการนำเสนอไว้เป็นอย่างดี แต่ถ้าจะดูให้สนุกผู้ชมก็ต้องเก็บความ

ไม่เชื่อในมายากลเอาไว้ เหมือนวลีที่คัตเตอร์ (Cutter) ตัวละครในภาพยนตร์ “The Prestige” โดย คริสโตเฟอร์ โนแลน (Christopher Nolan) ได้กล่าวถึงการรับชมมายากลว่า

“ตอนนี้คุณกำลังมองดูความลับ... แต่คุณก็จะไม่พบมัน เพราะความจริงที่คุณไม่ได้มองเห็นจริงๆ คุณไม่ได้ต้องการรู้มันจริงๆ (ว่ามายากลที่เห็นเกิดขึ้นได้อย่างไร) คุณอยากจะถูกลอก” (Furrby และ Joy: 2015)

อย่างไรก็ตาม อีวา ชาเปอร์ (Eva Schaper) อาจารย์สอนปรัชญาในสถาบันหลายแห่งในสหราชอาณาจักรได้แสดงทรรศนะว่าแนวคิดที่ว่าผู้ชมเก็บความเชื่อเอาไว้ในขณะที่รับชมเรื่องแต่งนั้นไม่ถูกต้อง เธอมีแนวคิดที่ว่าในขณะที่รับชมเรื่องแต่งผู้ชมจะ “ผสมความเชื่อ” (compound beliefs) 2 อย่างเข้าด้วยกัน (Hick, 2012: 139)

ความเชื่อ “ลำดับแรก” (first-order) คือ ความเชื่อเกี่ยวกับโลกที่เป็นอยู่จริง ดังนั้นเรื่องแต่งเรื่องเล่า จึงล้วนแล้วแต่ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นจริง เช่น ในขณะที่รับชมละครในโทรทัศน์ ผู้ชมได้ตระหนักถึงความจริงที่ว่า สิ่งที่ชมเป็นเรื่องแต่ง ตัวละคร และฉากเป็นสิ่งที่สมมุติขึ้นมา เรื่องราวที่ปรากฏล้วนแล้วแต่เป็นเรื่องราวที่ถูกเขียนขึ้นมาโดยผู้เขียนบท ฯลฯ

ความเชื่อ “ลำดับที่สอง” (second-order) คือ ความเชื่อเกี่ยวกับโลกในเรื่องเล่า ยกตัวอย่างเช่น เมื่อชมละครแล้วก็เกิดความเชื่อว่าเหตุการณ์ในละครเกิดขึ้นจริง เช่น พระเอกสามารถเอาชนะผู้ร้ายได้จริง เกิดการต่อสู้ขึ้นจริง ๆ โดยความเชื่อลำดับที่สองนั้น เชื่อม โยง และแปรผันตามความเชื่อลำดับแรก กล่าวคือเมื่อเชื่อว่าตัวละครมีชีวิตจริง (ความเชื่อลำดับที่สอง) แม้จะรับรู้อยู่ตลอดเวลาว่าตัวละครเป็นเพียงบุคคลที่ถูกสมมุติขึ้น (ความเชื่อลำดับแรก) แต่เมื่อเชื่อว่าตัวละครมีชีวิตจริง เหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่องจึงเกิดขึ้นจริง ดังนั้นหากผู้ชมคนไหนเกิดความเชื่อจนพึงใจว่าตัวละคร และเหตุการณ์เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริง ผู้ชมคนนั้น ได้ให้ความสำคัญกับความเชื่อลำดับที่สอง มากกว่าความเชื่อลำดับแรก

แนวคิดอีกแนวคิดที่น่าสนใจเกี่ยวกับ “ความขัดแย้งในเรื่องแต่ง” คือแนวคิดของ เคนดัลล์ วอลตัน (Kendall Walton) ศาสตราจารย์ด้านศิลปะ และการออกแบบจากมหาวิทยาลัยมิชิแกน โดย วอลตัน มีความเชื่อที่ว่าในบางครั้งผู้ชมมีความเชื่ออย่างรุนแรงกับเรื่องแต่ง ตัวอย่างที่เห็นอย่างชัดเจนคือ ในการรับชมภาพยนตร์สยองขวัญนั้น ผู้ชมอาจเกิดปฏิกิริยาแสดงอาการกลัวขึ้นมาอย่างสุดขีด เช่น เกิดการร้องตกใจ เหงื่อออกท่วมตัว หรือแม้แต่หัวใจเต้นแรงกว่าปกติ แต่ความกลัวนั้นก็ไม่ใช่อารมณ์ของความกลัวที่แท้จริง เพราะถ้าหากผู้ชมเกิดความกลัวอย่างแท้จริง ผู้ชมจะไม่ทนอยู่ในโรงภาพยนตร์ ผู้ชมจะต้องหนีออกจากโรงภาพยนตร์อย่างรวดเร็วหลังจากได้รับชมฉากที่น่ากลัว

บางครั้งผู้ชมบางท่านอาจถึงขั้นไปแจ้งตำรวจเพื่อตามจับปีศาจในเรื่อง การที่สิ่งเหล่านี้ไม่เกิดขึ้นแสดงให้เห็นว่าความกลัวสิ่งที่เห็น หรืออ่านในเรื่องแต่งไม่เคยกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดอาการกลัวที่แท้จริงได้ (Hick, 2012: 140)

วอลตัน กล่าวถึงอาการกลัวเหล่านั้นว่า ในขณะที่รับชมภาพยนตร์ที่น่ากลัวผู้ชมจะเกิดอารมณ์รุนแรง แต่สิ่งเหล่านั้นไม่ใช่ความกลัวที่แท้จริง ในช่วงเวลานั้นผู้ชมตกอยู่ใน “อาการของความกลัว” (symptoms of fear) ซึ่งเกิดขึ้นอย่างไม่รู้ตัว ไม่เชื่อมโยงกับเหตุผล วอลตัน เรียกสภาวะนั้นว่า “ความรู้สึกประหนึ่งกลัว” (quasi-fear) หรือ ความกลัวที่ผู้ชมสร้างขึ้นมา เป็นการสร้างเชื่อในเรื่องราวที่ถูกแต่งขึ้น สำหรับวอลตัน ความรู้สึกประหนึ่งกลัว หรือสภาวะประหนึ่งกลัว เกิดขึ้นมาได้เพราะเรื่องแต่งสร้างความสมจริงให้ผู้ชมเรื่องขึ้น (make - believe)

การกุเรื่องเป็นประสบการณ์ที่คนทุกคนต้องเคยประสบมาอยู่แล้วในสมัยที่เป็นเด็ก เช่น การกุเรื่องในขณะที่เล่นตำรวจจับผู้ร้ายเด็กอาจกุเรื่องว่าไม้บรรทัดเป็นปืน ยางลบเป็นลูกกระสุน จักรยานคือรถยนต์ ช่วงเวลาที่เด็กได้กุเรื่องขึ้นมาเพื่อเล่นนั้นเด็กได้สร้าง “กฎ” ขึ้นมาควบคุมสิ่งต่าง ๆ ขึ้นในจินตนาการ ดังนั้นประสบการณ์การรับชมภาพยนตร์ก็ไม่ต่างจากการกุเรื่องในสมัยเด็ก ในขณะที่ชมภาพยนตร์ผู้ชมจะจินตนาการตัวเองเข้าสู่โลกในเรื่องเล่า ตกอยู่ในสภาวะเหมือนกับเด็กที่กำลังเล่นเกมตำรวจจับผู้ร้าย อาจมีอาการตกใจ หัวใจเต้นแรงขึ้น แต่การรับชมภาพยนตร์นั้นแตกต่างจากการกุเรื่องของเด็กตรงที่ผู้ชมไม่ได้เคลื่อนไหวร่างกายเหมือนกำลังเล่นเกม

ด้วยแนวคิดที่ได้กล่าวไป วอลตัน เชื่อว่าเขาได้แก้ไขปัญหาคความขัดแย้งในเรื่องแต่งได้แล้ว และทฤษฎีของเขาสามารถอธิบายสิ่งต่าง ๆ เกี่ยวกับการรับชมภาพยนตร์ได้อีกหลายตัวอย่างดังนี้

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

1) การรับชมภาพยนตร์เรื่องเดิมซ้ำ ๆ แม้ว่าผู้ชมจะรับรู้ถึงเนื้อหาของเรื่องทั้งหมดอยู่แล้ว แต่ผู้ชมก็กุเรื่องขึ้นทำเป็นเหมือนไม่เคยรู้เรื่องในภาพยนตร์มาก่อน ดังนั้นประเด็นสำคัญในการรับชมภาพยนตร์จึงไม่ใช่การติดตามเรื่องเล่าตั้งแต่ต้นจนจบ แต่เป็นการเล่นเกมของการกุเรื่อง

2) ในการรับชมภาพยนตร์ผู้ชมมักจะเกิดความต้องการที่ขัดแย้งกัน เช่น เมื่อชมภาพยนตร์สยองขวัญก็ต้องการเห็นตัวละครถูกฆ่าอย่างโหดร้าย แต่ในขณะที่เดียวกับภาพที่โหดร้ายนั้นก็กลับเป็นภาพที่ผู้ชมรับชมด้วยความไม่สบายใจ ตามทฤษฎีของวอลตัน ผู้ชมอาจเกิดความสับสนต้องการให้ตัวละครหนีรอดจากอันตรายต่าง ๆ ในเรื่องได้ แต่ในความเป็นจริงผู้ชมล้วนแล้วแต่อยากให้ตัวละครตาย แต่กุเรื่องขึ้นในใจว่าอยากให้ตัวละครมีชีวิตรอด (ซึ่งคำอธิบายนี้ค่อนข้างที่จะดูคับแคบ

เพราะตัวละครแต่ละตัว ในแต่ละเรื่องต่างก็มีลักษณะที่แตกต่างกัน คงเป็นเรื่องยากที่ผู้ชมจะเกิดอารมณ์ความรู้สึกกับตัวละครที่หลากหลายในรูปแบบเดียวกัน)

อย่างไรก็ตามสำหรับ เดวิด โนวิตซ์ (David Novitz) นักปรัชญาทางศิลปะ คำอธิบายของ อีวา ซาเปอ์ และ เคนดัลล์ วอลตัน นั้นดูเหมือนจะไม่ใช่ว่าสิ่งที่ถูกต้อง โนวิตซ์ ได้แย้งว่า การที่เข้าใจการทำงานของเรื่องแต่งจำเป็นต้องตั้งคำถามกับสิ่งที่เกิดขึ้นกับผู้ชม โดยผู้ชมแต่ละคนต่างก็มีวิธีการในการรับชมภาพยนตร์ที่แตกต่างกัน เมื่อรับชมภาพยนตร์ผู้ชมแต่ละคนจะมีความรู้ที่ฝังลึกอยู่ในใจ (tacit knowledge) ซึ่งเป็นความรู้ที่อยู่ในประสบการณ์เฉพาะตัวแต่ละบุคคล เป็นสิ่งที่รับรู้ว่าเป็นความจริง และฝังลึกอยู่ในใจ แต่อาจไม่ถูกนำมาพิจารณาเนื่องจากไม่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่กำลังสนใจอยู่ (Hick, 2012: 137) ในกรณีของการชมภาพยนตร์ เมื่อผู้ชมรับชมภาพยนตร์ผู้ชมจะรับรู้ และมีความรู้ที่กำลังรับชมภาพยนตร์ อย่างไรก็ตามความรู้ที่ในช่วงเวลาที่รับชมภาพยนตร์ เป็นความรู้ที่ผู้ชมไม่นำมาพิจารณาเนื่องจากในตอนนั้นไม่ใช่เรื่องที่มีความสำคัญ

แนวคิดของ โนวิตซ์ สำหรับการแก้ปัญหาความขัดแย้งในเรื่องแต่ง ดูเหมือนจะให้คำตอบที่น่าพึงพอใจมากกว่าแนวคิดอื่น ๆ ที่กล่าวมา เพราะในปัจจุบันภาพยนตร์ นิยาย หรือสื่อที่เป็นเรื่องแต่งกลายเป็นวัฒนธรรมกระแสหลักที่ถูกเสพอย่างต่อเนื่องในทุกช่วงเวลาของชีวิต การได้รับชมสื่อที่เป็นเรื่องแต่งอย่างต่อเนื่อง ย่อมเป็นไปได้ที่ผู้ชมจะไม่ตระหนักรู้ว่าสิ่งที่กำลังชมเป็นเพียงเรื่องแต่ง

สภาวะที่เกิดขึ้นกับผู้ชมในระหว่างรับชมภาพยนตร์จึงเป็นประสบการณ์เฉพาะตัวในการรับชม เช่น ภาพยนตร์บางเรื่องสำหรับผู้ชมบางกลุ่มอาจสร้างประสบการณ์การรับชมประหนึ่งกับว่าเป็นเรื่องจริง เพราะผู้ชมไม่นำความรู้ หรือความตระหนักรู้เกี่ยวกับความเป็นเรื่องแต่งมาพิจารณา แต่สำหรับภาพยนตร์บางเรื่องที่ผู้ชมดูแล้วรู้สึกว่ไม่มีความสมจริง ผู้ชมอาจนำความรู้เกี่ยวกับความเป็นเรื่องแต่งมาพิจารณาในขณะที่รับชม เช่น อาจติชมเทคนิคมุมกล้อง ความสามารถในการแสดงของนักแสดงไปตลอดทั้งเรื่องเนื่องจากผู้ชมรู้สึกว่สิ่งที่ชมไม่มีความสมจริง และเป็นเพียงเรื่องแต่ง

การศึกษาความขัดแย้งในเรื่องแต่ง ทำให้เกิดความเข้าใจว่าเรื่องแต่งจะมีความสมจริง หรือเป็น “ความจริง” มากเพียงใด นั้นขึ้นอยู่กับเทคนิคการเล่าเรื่องของผู้สร้าง และประสบการณ์ทางสายตาของผู้ชมซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล นี่อาจเป็นสาเหตุที่ว่ เด็กดูการ์ตูน แล้วรู้สึกถึงความสมจริงจนอยากเป็นเหมือนตัวการ์ตูน, แม่บ้านดูละครแล้วรู้สึกเวทนานางเอกจนต้องเสียน้ำตา หรือวัยรุ่นดูหนังซูเปอร์ฮีโร่แล้วรู้สึกว่ตนเองคือซูเปอร์ฮีโร่ ดังนั้นในการสร้างผลงานแอนิเมชันที่เป็นเรื่องแต่ง หรือเรื่องในจินตนาการ เพื่อให้ผู้ชมไม่เกิดความขัดแย้งในเรื่องแต่ง ผู้สร้างควรที่จะคำนึงถึง

ประสบการณ์ส่วนบุคคลของผู้ชม กล่าวคือควรมีการนำบริบทแวดล้อมของผู้ชมในชีวิตประจำวันมา เป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมเกิดสัมผัสรับรู้ประหนึ่งว่าเรื่องแต่งที่ได้รับชม คือ เรื่องจริง



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

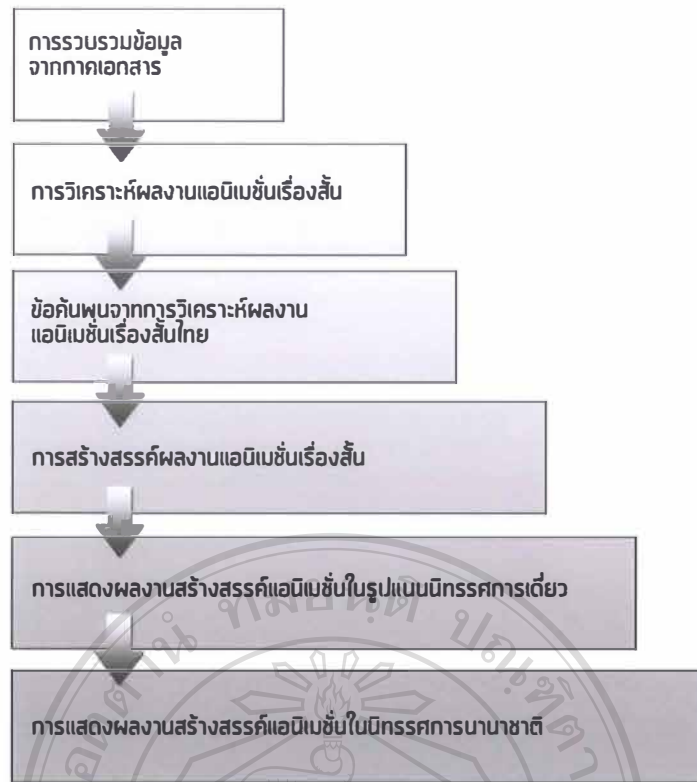
บทที่ 3

การดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การวิจัยเรื่องการวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้น ไทย ศึกษาและเก็บข้อมูลจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้น ไทย เฉพาะเรื่องที่ถูกผลิตโดยศิลปินไทยโดยเลือกวิเคราะห์เรื่องที่มีความน่าสนใจ และมีเทคนิคในการผลิตที่มีคุณภาพ จำนวน 30 เรื่อง เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาสุนทรียศาสตร์ในงานแอนิเมชันเรื่องสั้น ไทย ไม่ได้มุ่งศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับองค์กรธุรกิจที่หวังผลกำไรในการพัฒนาอุตสาหกรรมแอนิเมชัน

จากการทบทวนวรรณกรรมในบทที่ 2 สามารถสรุป และสร้างเครื่องมือวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้น ซึ่งข้อสรุปจากการวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องสั้น จะถูกนำมาพัฒนาในเชิงสร้างสรรค์ให้เป็นผลงานแอนิเมชันที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว แสดงถึงผลงานสร้างสรรค์ตามบริบทไทย โดยได้มีการกำหนดวิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า ดำเนินการตามหัวข้อดังต่อไปนี้

- 3.1 การรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสาร
- 3.2 การวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น
- 3.3 ข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น ไทย
- 3.4 การสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น
- 3.5 การแสดงผลงานสร้างสรรค์แอนิเมชัน ในรูปแบบนิทรรศการเดี่ยว
- 3.6 การแสดงผลงานสร้างสรรค์แอนิเมชัน ในนิทรรศการนานาชาติ



ภาพที่ 3.1 วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

3.1 การรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสาร

การรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสาร ศึกษาประเด็นเกี่ยวกับ สุนทรียศาสตร์ แอนิเมชัน และ ภาพยนตร์ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือในการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น รายละเอียดได้กล่าวเอาไว้ในบทที่ 2 (หน้า 9 – 83)

3.2 การวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น

การวิจัยเรื่องการวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ในครั้งนี้ ได้ทำการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นจำนวน 30 เรื่อง โดยวิเคราะห์ใน 2 รูปแบบ คือ 1) การวิเคราะห์ตัวบท เพื่อสำรวจ ตรวจสอบ เนื้อหา และรูปแบบภายในผลงานแอนิเมชัน 3) การวิเคราะห์บริบท เพื่ออธิบายถึงบริบททางด้าน การเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมในผลงานแอนิเมชัน

สำหรับเครื่องมือในการวิเคราะห์นั้น ผู้เขียนได้ทำการรวบรวมค้นคว้าจากภาคเอกสารจนได้ข้อสรุปที่สามารถสร้างเครื่องมือสำหรับวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องสั้นที่เหมาะสมกับการศึกษาในครั้งนี้ขึ้นมาเอง โดยในรายละเอียดของการวิเคราะห์แอนิเมชันทั้ง 30 เรื่องมีดังนี้

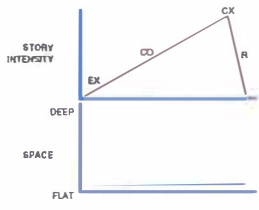
3.2.1 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 1:

ฟีด (Feed) โดย ประภาส ชลศรานนท์ ความยาว 4.22 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
<p>โครงเรื่อง</p> 	<p>โครงเรื่องเน้นการนำเสนอที่เรียบง่าย แต่เร่งความเร็ว และความน่าสนใจในตอนท้ายเพื่อให้เกิดการหักมุมในตอนจบ</p> <p>ตอนต้น: เริ่มเรื่องด้วยทิวทัศน์ทุ่งหญ้าที่สวยงาม จากหน้ามีกิ่งก่าเดินจากหลังแสดงภาพยายแก่คนหนึ่งกำลังนั่งป้อนนิกฟักอ่อนอยู่ ยายแก่มีตะกร้า 2 ใบ ใบหนึ่งใส่อาหาร อีกใบใส่สัตว์ประหลาด</p> <p>ตอนกลาง: ยายแก่หยิบสัตว์ประหลาดออกมาจากตะกร้าด้วยมือที่สั่น (แสดงให้เห็นถึงความมีอายุมาก) ยายแก่ค่อย ๆ ป้อนอาหารให้สัตว์ประหลาดที่ละชิ้น แต่ละชิ้นที่สัตว์ประหลาดกินไปทำให้สัตว์ประหลาดตัวใหญ่ และดูร้ายขึ้น เมื่อสัตว์ประหลาดตัวใหญ่เต็มที่แล้วอาหารในตะกร้าหมดมันก็คิดหันจะมากินยาย แต่ทันใดนั้นยายก็อ้างปากขนาดใหญ่ และกินสัตว์ประหลาดตัวใหญ่ไปทั้งตัว</p> <p>ตอนจบ: หลังจากกินสัตว์ประหลาดตัวใหญ่เสร็จแล้ว ยายได้เปิดตะกร้าเพื่อจ้องมองสัตว์ประหลาดตัวเล็กอีกตัว สัตว์ประหลาดตัวเล็กดีใจที่เห็นยายโดยไม่รู้ชะตากรรมว่าวันข้างหน้ายายอาจกินมันเหมือนที่ได้กินเพื่อนมันไป ในตอนท้ายกล้องเปลี่ยนมาจับภาพกิ่งก่าในตอนต้นเรื่อง กำลังจะกินแมลงเต่าทองที่ตัวเล็กกว่ามัน แต่สุดท้ายกลับ</p>

	กลายเป็นแมลงแต่ของอ้าปากกว้าง (เหมือนยาย) และกินกิ่งไม้ไปทั้งตัว
ภาษาแอนิเมชัน	มีการใช้สัญลักษณ์แสดงภาพของยายแก่ที่ดูเหมือนเป็นคนใจดีที่ให้ อาหารสัตว์ประหลาดกิน สัตว์ประหลาดที่ตอนแรกดูเหมือนหน้าตา น่ารักแต่เมื่อมีขนาดใหญ่โตขึ้น และด้วยความหิวก็อยากจะกินยาย เหมือนไม่สำนึกบุญคุณ แต่สุดท้ายถูกยายกิน สัญลักษณ์ในเรื่อง สะท้อนให้เห็นว่าสิ่งต่าง ๆ ในโลกนี้ไม่สามารถรับรู้ และเข้าใจได้จาก การดูเพียงภายนอกเท่านั้น
ตัวละคร	ตัวละครมีรูปลักษณ์เหมือนตัวการ์ตูน คือมีหัวใหญ่ และตัวเล็ก ในเรื่อง มีตัวละครสำคัญ 2 ตัว คือยาย กับสัตว์ประหลาด โดยในตอนเริ่มต้น เรื่อง ตัวละครทั้งสองมีลักษณะตามความคาดหวังของผู้ชม คือ ยายเป็น ยายแก่ใจดี (ภาพลักษณ์ทั่วไปของผู้สูงอายุ) ส่วนสัตว์ประหลาดดูน่ารัก เหมือนสัตว์เลี้ยง แต่ตอนสุดท้ายลักษณะหรือภาพลักษณ์ของตัวละคร ทั้ง 2 เปลี่ยนไป มีช่วงจังหวะที่ดูน่ากลัว และเป็นจุดหักมุมของเรื่อง
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอย ติดตามเรื่อง
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับตัวละคร แสดงภาพของตัวละครที่ ดูซื่อใส เหมือนเป็นเพื่อนกัน แต่ทั้งคู่กลับต้องการหาผลประโยชน์ จากกัน สุดท้ายยาย ได้กินสัตว์ประหลาดไป
สถานที่ หรือฉาก	ฉากที่วิทัศน์ทุ่งหญ้าที่สงบร่มรื่นถูกนำเสนอเพื่อให้สอดคล้องกับ ตัวละครที่ดูเหมือนเป็นคนน่ารัก แต่แท้ที่จริงกลับซ่อนความน่ากลัว เอาไว้ภายใต้ภาพลักษณ์ที่ดี
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชันมีคุณภาพสูง ใช้แสงในโทนเดียวกัน ทั้งเรื่อง
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มี การเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง

	แต่ในตอนที่ย้ายป้อนอาหารให้สัตว์ประหลาดมีการเร่งความเร็วเพื่อให้ผู้ชมไม่ต้องรอดูการให้อาหารทุกชิ้นด้วยความเร็วปกติ
โครงสร้างของภาพ	 <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
ความหมาย	ความหมายแฝง ใช้การอุปมาอุปมัยเปรียบเทียบกับคนที่ดูชื่อใส น่าเชื่อถือ และเหมือนเป็นคนดีในบางครั้งก็อาจซ่อนความน่ากลัวไว้ภายใน
หลักการแอนิเมชัน	มีการประยุกต์ใช้หลักการแอนิเมชันในระดับสูง ตัวละครเคลื่อนที่ในแบบที่สมจริง และเกินจริง

2) การวิเคราะห์บริบท

ประเด็นสำคัญของเรื่อง มาจากรูปแบบเฉพาะของวัฒนธรรมไทยที่นิยมดู “ตัวตน” ของบุคคลจากลักษณะภายนอก หรือ “เปลือกนอก” โดยได้นำเสนอตัวละครที่มีภาพแบบตายตัวในสังคมไทย คือคนแก่ หรือผู้สูงอายุ ให้มีลักษณะตรงกับความเข้าใจ โดยทั่วไปของคนในสังคมคือ น่าเคารพ ให้อ่อนโยน ชื่อใส และดูดี เพราะได้แบ่งปันอาหารกลางวันที่น่ากินให้กับสัตว์ประหลาด อย่างไรก็ตาม ในช่วงของจุดวิกฤตสูงสุด ได้มีการกลับภาพลักษณ์ของตัวละครให้ดูโหดร้าย น่ากลัว และเจ้าเล่ห์ จากนั้นในช่วงภาวะคลี่คลายก็เปลี่ยนลักษณะของตัวละครให้เป็นไปตามปกติ

การเนรคุณในแอนิเมชันถูกใช้เพื่อล่อหลอกให้ผู้ชมเอาใจช่วยยายผู้ดูดี ไม่ให้ถูกสัตว์ประหลาดที่ไม่สำนึกในบุญคุณกิน เนื่องจากการเนรคุณผู้มีพระคุณในสังคมไทยถือว่าเป็นเรื่องที่ยอมรับไม่ได้ ใครก็ตามที่ทำจะถือว่าเป็นคนเลวไม่ว่ากรณีใด ๆ ยิ่งเนรคุณบุคคลที่แสนดีอย่างไร ยายผู้อ่อนโยนยิ่งเป็นสิ่งที่ผู้ชมไม่สามารถยอมรับได้ ด้วยการวางโครงเรื่องแบบนี้จึงทำให้ผู้ชมเกิดการลุ้นไม่ต้องการให้ยายถูกกิน หรือแอบคิดว่าอาจมีใครมาช่วยยายในตอนจบ แต่สุดท้ายก็หักมุมให้

ขยายเปิดเผยตัวตนที่น่ากลัวออกมา ภาพลักษณ์ของบุคคลที่ซ่อนความร้ายกาจเอาไว้ในเรื่อง ทำให้ยั่วยวนคิดถึงความจริงในสังคมปัจจุบันที่ไม่สามารถดูคุณค่า ความสำเร็จของบุคคลได้จากภาพลักษณ์ภายนอก

แอนิเมชันสื่อสารประเด็นรูปลักษณ์ภายนอกที่ไม่สามารถเชื่อถือได้ในสังคมปัจจุบัน ได้อย่างชัดเจน ซึ่งในตอนจบได้เพิ่มเรื่องของแมลงเต่าทองที่ดูน่ารักกินกิ่งก้านที่ดูน่ากลัวกว่าเพื่อเน้นย้ำประเด็น “เปลือกนอก” ให้ชัดเจนเพิ่มขึ้น สร้างความรู้สึกว่าภายในโลกนี้นั้นไม่สามารถเชื่อในภาพลักษณ์ภายนอกของใครได้อีกต่อไป เพราะขนาดยายที่ดูดี และแมลงเต่าทองที่ดูน่ารักยังแอบซ่อนความน่ากลัวเอาไว้ภายใน

3.2.2 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 2:

Circle โดย Thavit Vechakij, Jirakun ratphitak และ Warisa Sinthuthan ความยาว 5.45 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
<p>โครงเรื่อง</p> 	<p>โครงเรื่องเน้นการนำเสนอที่เรียบง่าย เชื่อมโยงเรื่องระหว่างตอนต้นกับตอนจบเพื่อสะท้อนประเด็นชีวิตของคนในสังคมยุคปัจจุบัน</p> <p>ตอนต้น: นาฬิกาปลุกไก่สีเหลืองปลุกเด็กผู้หญิงคนหนึ่งให้ตื่นขึ้นมา จากนั้นเธอก็แต่งตัว และพร้อมที่จะไปโรงเรียน โดยก่อนที่เธอจะออกจากห้องเธอได้จ้องมองภาพของตัวเองในกระจก ยิ้มให้กับตัวเองแสดงถึงความกระตือรือร้น มุ่งมั่นที่จะทำหน้าที่นักศึกษาของตน</p> <p>ตอนกลาง: ระหว่างทางไปโรงเรียนเด็กผู้หญิงวิ่งสวนทาง และชนกับผู้หญิงคนหนึ่ง ซึ่งผู้ชมไม่สามารถเห็นหน้าของผู้หญิงคนนั้น ผู้หญิงหันมามองดูเด็กผู้หญิงวิ่งไปด้านหน้าด้วยความมุ่งมั่น เด็กผู้หญิงลงจากรถเมล์ และมีโทรศัพท์ดังขึ้นหลังจากเธอตรวจสอบดูข้อความในโทรศัพท์เธอก็เปลี่ยนจากเด็กประถม กลายเป็นเด็กมัธยม ในช่วงนี้หน้าตาของเธอแสดงออกถึงความกระตือรือร้นที่ลดลง ต่อมาหลังจาก</p>

	<p>เดินออกจากประตูรถไฟ เธอได้เปลี่ยนเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยที่ดูมีสีหน้าที่เศร้าไปยิ่งกว่าเดิม ในช่วงนี้ดนตรีได้เปลี่ยนเป็นเพลงที่มีจังหวะช้า ให้ความรู้สึกเศร้าซึ่งแตกต่างจากช่วงแรกที่ดนตรีเร็วและให้ความรู้สึกกระตือรือร้น สภาพของนักศึกษาหญิงดูเศร้าหมองลงอย่างเห็นได้ชัด จากนั้นมีการเปลี่ยนฉากจากมหาวิทยาลัยเป็นสถานที่ทำงาน ซึ่งนักศึกษาหญิงได้เปลี่ยนสภาพเป็นพนักงานที่ดูซึมเศร้า เธอนั่งทำงานตึกจนพนักงานคนอื่นกลับบ้านกันไปหมด เมื่อเธอลับถึงบ้าน เธอล้มตัวลงนอนเอามือก่ายหน้าผาก</p> <p>ตอนจบ: นาฬิกาปลุกดิจิทัลปลุกผู้หญิงให้ตื่นขึ้นมา เธอจ้องมองภาพของตัวเองในกระจกด้วยอาการซึมเศร้า ในระหว่างการไปทำงาน เธอพบกับเด็กผู้หญิงคนที่วิ่งสวนเธอด้วยความกระตือรือร้นทำให้เธอหวนกลับไปคิดถึงตนเองในวัยเด็ก</p>
ภาษาแอนิเมชัน	แอนิเมชันเรื่องนี้แม้จะนำเสนอโลกในยุคปัจจุบันที่มีความสมจริงในรายละเอียด แต่เนื้อหาของแอนิเมชันเป็นการนำเสนอเรื่องเล่าที่ทะลุเข้าไปในจินตนาการของตัวละคร เพื่อแสดงถึงความเปลี่ยนแปลง และความแตกต่างในช่วงชีวิตระหว่างวัยเด็กนักเรียน กับวัยทำงาน
ตัวละคร	<p>รูปลักษณ์ของตัวละครมีลักษณะกึ่งเหมือนจริง เป็นภาพวาดลายเส้นแบบ 2 มิติ มีลักษณะคล้ายการ์ตูนญี่ปุ่น แต่สภาพฉากแวดล้อมที่เป็นสังคมไทยสามารถช่วยส่งเสริมให้ตัวละครมีลักษณะเหมือนคนไทย มีตัวละครหลัก 1 ตัว แต่มีการเปลี่ยนแปลงอายุอยู่ตลอดเวลาตามเนื้อเรื่อง การเปลี่ยนแปลงอายุของตัวละครแต่ละครั้งสามารถสื่อสารอายุที่เพิ่มขึ้นได้อย่างชัดเจนด้วยการเปลี่ยนแปลงลักษณะ โครงหน้า ส่วนสูง และการแต่งกายของตัวละคร</p> <p>ในเรื่องมีตัวละครประกอบมากมาย แต่ตัวละครเหล่านั้นไม่ได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับตัวละครหลัก สะท้อนให้เห็นถึงสังคมปัจจุบันที่ต่างคนต่างอยู่</p>
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอย

	เข้าสู่วัยที่โตขึ้น โดยเฉพาะเมื่อเข้าสู่วัยทำงาน การกำหนดให้ตัวละครในเรื่องขาดการสนทนา ความใส่ใจ และการปฏิสัมพันธ์กัน สะท้อนถึงสภาพสังคมปัจจุบันที่ต่างคนต่างอยู่
หลักการแอนิเมชัน	มีการใช้หลักการแอนิเมชันในระดับปานกลาง การเคลื่อนไหวของตัวละครค่อนข้างสมจริง

2) การวิเคราะห์บริบท

สภาพของสังคมในปัจจุบันถูกนำเสนอในผลงานแอนิเมชันได้อย่างชัดเจน ด้วยการแสดงภาพสังคมเมืองขนาดใหญ่ที่ผู้คนขาดความสัมพันธ์ระหว่างกัน ต่างคนต่างอยู่ และดูเหมือนทุกคนจะใช้ชีวิตอยู่ภายในกรอบตามหน้าที่ของตน ผู้คนในโลกแอนิเมชันแสดงความเหน็ดเหนื่อย เฉื่อยชาทางใบหน้า และการกระทำ ตัวละครหลายตัวในเรื่องก็หันหน้าไม่สนใจโลกรอบตัว บางคนก็เล่นโทรศัพท์มือถือ ในระหว่างการเดินทางไปที่ทำงาน หรือที่เรียนทุกคนเหมือนเฟิร์มการไปถึงจุดหมาย ด้วยอาการเฉื่อยชาเหมือนถูกล้อมกรอบให้อยู่ในพื้นที่ส่วนตัว เมื่ออยู่ในที่ทำงานก็มีสภาพไม่แตกต่างกันเพราะห้องทำงานถูกแยกสัดส่วนพื้นที่ใช้สอยเป็นบล็อกส่วนบุคคล ตอกย้ำลักษณะสังคมปัจจุบันที่ต่างคนต่างอยู่ และมีวัตถุประสงค์ในการใช้ชีวิตคือการทำงาน

ลักษณะการเล่าเรื่องแบบคู่ตรงข้ามระหว่างความเป็นเด็ก และผู้ใหญ่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนด้วยการนำเสนอองค์ประกอบปลีกย่อยในงานแอนิเมชัน เช่น นาฬิกาไกสีเหลือง กับนาฬิกาดิจิทัล หรือการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายของตัวละครตามช่วงอายุ การแสดงภาพที่แตกต่างกันระหว่างเด็กที่สดใส ร่าเริง กับผู้ใหญ่ที่เชื่องซึม และเฉื่อยชา ความแตกต่างที่เป็นคู่ตรงกันข้ามนั้นถูกย่นเพื่อตั้งคำถามกับผู้ชมในตอนจบว่าชีวิตของผู้ชมเป็นเหมือนตัวละครในแอนิเมชันหรือไม่?

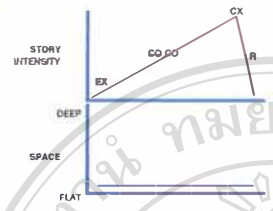
3.2.3 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 3:

The moment (ณ เวลานั้น) โดย Apid Busayasin ความยาว 6.35 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
<p>โครงเรื่อง</p> 	<p>นำเสนอที่โครงเรื่องที่เรียบง่าย เน้นการสร้างความประทับใจให้กับผู้ชม ด้วยการสร้างจินตนาการให้ผู้ชมระริกถึงความผูกพันระหว่างครอบครัวในวัยเด็ก</p> <p>ตอนต้น: เด็กชายกับยายรอรถไฟอยู่ที่ชานชาลา เมื่อขึ้นรถไฟเด็ก และยายต่างมีความสุขที่ได้ใช้เวลาดูทิวทัศน์ที่สวยงามนอกหน้าต่างด้วยกัน มือของเด็กชายวางไว้ที่กระจกหน้าต่างรถไฟ</p> <p>ตอนกลาง: เปลี่ยนขนาดมือของเด็กชายให้ใหญ่ขึ้น และสลับฉากหลัง กระจกจากภาพทิวทัศน์ที่ร่มรื่นเป็นภาพเมืองขนาดใหญ่ เด็กชายคนเดิมในวัยผู้ใหญ่ นั่งเหม่อลอยคิดถึงภาพความทรงจำในอดีต เมื่อหัวหน้างานเดินมาหา เขาตื่นจากภวังค์ แล้วรีบทำงานต่อ หลังจากเลิกงานเด็กชายในวัยผู้ใหญ่ไปซื้อดอกไม้ และขึ้นรถไฟไปนอกเมือง เมื่อลงจากรถไปเขาเดินขึ้นบันไดไปยังสุสานของยาย เพื่อนำดอกไม้ไปแสดงความเคารพ และระริกถึงคุณยายที่เสียไป ระหว่างทางกลับไปขึ้นรถไฟเด็กชายในวัยผู้ใหญ่บังเอิญเดินไปเจอศาลเจ้าซึ่งหัวของเทวรูป หลุดอยู่บนพื้น เขาจึงหยิบหัวเทวรูปไปวางไว้ที่เดิม ในช่วงเวลาที่รถไฟได้มีลมพัดอย่างรุนแรง และกล้องตัดภาพมาแสดงให้เห็นว่า เทวรูปได้หายไปจากศาลเจ้า เมื่อรถไฟแล่นมาเพื่อรับเด็กชายในวัยผู้ใหญ่เขาได้สังเกตเห็นว่ารถไฟมีลักษณะแปลกประหลาด แตกต่างจากเดิมที่เขาเคยรู้จัก ในขณะที่กำลังมีนั่ง เทวรูปซึ่งอยู่ในรถไฟได้ยึดมือออกมาดึงตัวเขาเข้าไปนั่งในรถไฟ รถไฟพาเขาผ่านอุโมงค์เข้าไปสู่โลกหลังความตาย และทำให้เขาได้พบกับคุณยายที่จากไป โดยในฉากนี้เขาได้กลายเป็นเด็กชายอีกครั้ง เขา</p>

	<p>และคุณยายมีความสุขร่วมกันในระหว่างการเดินทาง ในช่วงที่กำลังนอนบนตักคุณยายอย่างมีความสุขเด็กชายก็ตื่นขึ้นมา และพบว่าตนเองเป็นผู้ใหญ่อีกครั้ง</p> <p>ตอนจบ: เด็กชายในวัยผู้ใหญ่พบว่าตนเองหลับอยู่ในรถไฟคันเก่า พอตื่นขึ้นมาก็เริ่มมองสำรวจ และเกิดความคุ้นเคยราวกับว่านี่คือรถไฟที่เขาเคยใช้เวลาพร้อมกับคุณยายในช่วงที่คุณยายยังมีชีวิตอยู่</p>
ภาษาแอนิเมชัน	ใช้การเล่าเรื่องทะลุเข้าไปในโลกแห่งความตายด้วยการแสดงความผูกพันระหว่างคุณยาย กับเด็กชาย โดยมีรถไฟ และการเดินทางบนรถไฟ เป็นตัวเชื่อมระหว่างความผูกพันรั้งของคนทั้ง 2 คน
ตัวละคร	รูปลักษณะของตัวละครถูกเขียนด้วยมือมีลักษณะเหมือนการเขียนสีไม้ของเด็ก เพื่อสื่อสารถึงเรื่องราวจินตนาการในวัยเด็ก ในเรื่องมีตัวละครสำคัญ 2 ตัว คือยาย กับหลาน ซึ่งหลานเป็นตัวละครเอกที่นำผู้ชมเข้าสู่โลกในจินตนาการของเขา
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่โลกจินตนาการด้วยการใช้โลกหลังความตายเป็นตัวเชื่อมให้ตัวละครยาย และหลาน ได้พบกันอีกครั้ง
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของ ตัวละครเองที่คิดถึงคุณยายที่จากไป การเปลี่ยนมาใช้ชีวิตอยู่ในสังคมเมือง ทำให้เขาตัดขาดกับอดีตของตนเอง
สถานที่ หรือฉาก	ฉากส่วนใหญ่ของเรื่องเป็นการเดินทางอยู่บนรถไฟ ผู้สร้างเก็บรายละเอียดของพิธีกรรมทางศาสนาเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอฉากได้อย่างน่าสนใจ เช่น ในตอนที่รถไฟในจินตนาการเล่นไปหา คุณยาย ชานชาลาที่คุณยายอยู่มีโครงสร้างทางเหมือนวัด หรือฉากที่ยายหลานนั่งรถไฟในโลกหลังความตายจะเห็นฉากหลังเป็นเขาพระสุเมรุซึ่งทางคติความเชื่อของคนไทยถือว่าเป็น “ศูนย์กลางของจักรวาล” หรือใจกลางของสรรพสิ่งเป็นที่ประทับของเทวดา ซึ่งแสดงให้เห็นว่าคุณยายได้ไปสู่สุคติแล้ว

การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชันใช้แสงในโทนเดียวกันทั้งเรื่อง ทั้งในโลกแห่งความเป็นจริง และ โลกจินตนาการ
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง เพราะเรื่องต้องการสะท้อนภาพชีวิตที่เรียบง่ายของชายคนหนึ่ง
โครงสร้างของภาพ	 <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
ความหมาย	ความหมายแฝงแสดงความต้องการของคนหลายคนในสังคมเมืองที่มีความต้องการหวนหาอดีต โดยเฉพาะวัยเยาว์ของตนเองที่อาศัยอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สงบ ร่มรื่น และเต็มไปด้วยความรักจากคนในครอบครัว
หลักการแอนิเมชัน	มีการใช้หลักการแอนิเมชันน้อย ไม่เน้นการเคลื่อนไหวของตัวละครให้สมจริง แต่เน้นความเรียบง่ายของเนื้อหา

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

2) การวิเคราะห์บริบท

ความขัดแย้งระหว่างธรรมชาติ หรืออดีตที่งดงาม กับสังคมเมือง เป็นประเด็นหลักในแอนิเมชันเรื่องนี้ โดยผู้สร้างได้นำประสบการณ์ในวัยเยาว์ของตนเองมาเป็นส่วนหนึ่งของผลงานแอนิเมชันได้อย่างลงตัว ในตอนจบของเรื่องมีข้อความอุทิศให้กับบุคคลที่เป็นที่รักในครอบครัว “Dedicated to My beloved family” แอนิเมชันใช้สัญลักษณ์หลายอย่างในประเพณี และวัฒนธรรมไทย เพื่อสะท้อนรูปแบบเฉพาะของสังคมไทย อย่างไรก็ตามการได้รับชมทำให้ผู้เขียนหวนคิดถึง ความคล้ายคลึงในหลายประเด็นที่ใกล้เคียงกับลักษณะการนำเสนอ “ความทูลกระหม่อม” (elegiac) ใน

Anime หรือแอนิเมชันญี่ปุ่น ซึ่งมีลักษณะพิเศษแตกต่างจากวัฒนธรรมอื่น โดยความทุกุระทมิในแบบของญี่ปุ่นนั้นเป็นถูกยกมาจากบทกวีดั้งเดิมในช่วงก่อนที่วัฒนธรรมญี่ปุ่นจะพัฒนาประเทศให้กลายเป็นสมัยใหม่ บทกวีดั้งเดิมของญี่ปุ่นมักจะกล่าวถึง ความสวยงามของการเปลี่ยนแปลงธรรมชาติและความสุขแบบหวานอมขมกลืนที่ต้องสูญเสียสิ่งที่เป็นที่รัก, ความหนุ่มสาว และความงาม ในอดีตความทุกุระทมิในลักษณะนี้จะถูกเชื่อมโยงกับโลกที่ดำรงอยู่ เช่น การเห็นการเปลี่ยนแปลงของฤดูกาลก็จะทำให้ตระหนักรับรู้ถึงความไม่ยั่งยืน โดยชาวญี่ปุ่นเรียกสุนทรียศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับความไม่ยั่งยืนนี้ว่า "mono no aware" ซึ่งหมายถึงความเศร้าโศกต่อการตระหนักรับรู้ถึงความไม่ยั่งยืนของสรรพสิ่ง ซึ่งมักจะถูกเชื่อมโยงกับวัตถุที่เป็นธรรมชาติ เช่น ดอกซากุระ หรือ แม่น้ำ (Napier 2001, 31-34)


ตัวอย่าง ที่ชัดเจนที่สุดของการนำเสนอ ความทุกุระทมิ ในรูปแบบดั้งเดิม ในงาน Anime คือ ฉากการล่องเรือในภาพยนตร์ เรื่อง Ghost in the Shell ในปี 1995 โดย โอชิอิ มาโมรุ (Oshii Mamoru) โดยในฉากนี้ "น้ำ" เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ฉากการล่องเรือนี้เริ่มต้นจากตัวละครเอกไซบอร์กคิตาฮารุ โมโตโกะ ได้จินตนาการว่าตนเอง ได้ล่องเรือ ไปในเมืองท่ามกลางสายฝน เมื่อเรือมาถึงสะพาน ผู้กำกับได้แสดงให้เห็นภาพ ตึกเก่าที่ทรุดโทรมและยังสร้างไม่เสร็จ แต่เมื่อเรือได้ผ่านสะพานไปแล้วเราก็ได้เห็นภาพของตึกทันสมัยที่ถูกสร้างเสร็จเรียบร้อยแล้ว ฉากนี้จึงเป็นการสื่อให้เห็นว่าตัวละครเอก โมโตโกะ ได้เกิดอาการกลัวถึงความไม่แน่นอน การเปลี่ยนแปลงของเวลาที่รวดเร็วขึ้นเป็นสิ่งที่ โมโตโกะ ไม่สามารถควบคุมได้ (เพราะในฉากนี้เรือแล่นไปด้วยตัวเอง โมโตโกะไม่ได้ทำการบังคับเรือ) โมโตโกะจึงเปรียบเสมือนผู้ที่ต้องทุกุระทมิ โหยหาอดีตที่ไม่สามารถย้อนกลับไปได้เหมือนกระแสน้ำ อารมณ์ความรู้สึก โศกเศร้าต่อการเปลี่ยนแปลงนี้เอง คือสุนทรียศาสตร์แบบ "mono no aware"

แอนิเมชัน The moment มีรูปแบบ และลักษณะการนำเสนอที่ใกล้เคียงกับสุนทรียศาสตร์แบบ "mono no aware" ของแอนิเมชันญี่ปุ่น หากแต่ใช้ภาพสัญลักษณ์ของประเพณี และวัฒนธรรมไทยใช้รถไฟเป็นสัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงมนุษย์ถูกล้อมกรอบอยู่ในช่วงเวลาที่เกิดขึ้นไปด้านหน้าอย่างต่อเนื่อง โดยที่มนุษย์ไม่สามารถหยุด หรือเก็บช่วงเวลาที่ดีของตนเอาไว้ได้ จินตนาการในโลกแห่งความตายของผู้สร้างได้เชื่อมความทรงจำส่วนบุคคลของผู้สร้างเข้ากับความทรงจำสาธารณะของผู้ชมได้อย่างลงตัว

3.2.1 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 4:

Nine โดย The Monk Studios ความยาว 8.42 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
<p data-bbox="142 614 259 659">โครงเรื่อง</p> 	<p data-bbox="452 614 1230 776">โครงเรื่องเน้นการนำเสนอภาพเทคนิคพิเศษ มีการแสดงภาพหลากหลายเทคนิค โดยเนื้อเรื่องดัดแปลงมาจากเรื่องสั้น "Grey's heart" จากหนังสือ "NINE LIVES" โดย Songsin Tiewsomboon</p> <p data-bbox="452 820 1230 931">ตอนต้น: ในป่าแห่งหนึ่งมีผีเสื้อบินล่อแมวน้อยให้วิ่งไล่ตาม จนแมวน้อยหลงเข้าไปเจอกับฝูงหมาป่าที่กำลังกินอาหารอยู่</p> <p data-bbox="452 975 1230 1875">ตอนกลาง: ฝูงหมาป่าทำทางตรงพลังวิ่งไล่แมวน้อย พอวิ่งไล่มาทันก็ใช้เขี้ยวกัดแมวน้อยจนลอยไปที่สะพานไม้สีแดง ที่สะพานหมาป่ายังคงไล่ล่าแมวน้อย แต่เมื่อเห็นเงาดำของปีศาจพวกมันก็วิ่งหนีไป ปีศาจปรากฏตัวให้เห็นว่าเป็นปีศาจตัวใหญ่ใส่หน้ากาก และยังพลังแสงสีฟ้าไล่แมวน้อย ในขณะที่ปีศาจได้ให้พลังบางอย่างกับแมวน้อย มันได้ลวกซึ่งบางอย่างออกจากตัวแมวน้อยเช่นกัน ซึ่งมีผีเสื้อเป็นผู้ช่วยนำสิ่งที่หลุดจากตัวแมวน้อยไปส่งให้มัน สะพานสีแดงพังลงแมวน้อยตกลงไปและพบตัวเองสะดุ้งตื่นอยู่ท่ามกลางฝูงหมาป่าอีกครั้ง แต่ครั้งนี้แมวน้อยมีพลังพิเศษจึงสังหารฝูงหมาป่าทั้งฝูงทั้งเกือบทั้งฝูง โดยหมาป่าตัวสุดท้ายถูกแมวน้อยจับปลาตัวใหญ่ไล่ล่า แต่มันก็สามารถหลบหนีไปได้เมื่อหยุดจากการไล่ล่าแมวน้อยได้กินปลาตัวใหญ่ทั้งตัวด้วยความรู้สึกสดชื่นในพลังมหาศาลที่มันได้รับ ในขณะที่นั่นเองแมวน้อยเห็นหมาป่าและสัตว์ป่าชนิดอื่น ๆ จ้องมองมันด้วยสายตาที่น่ากลัวดูปีศาจ สัตว์ทุกตัววิ่งเข้าต่อสู้กับแมวน้อย แต่แมวน้อยก็สามารถฆ่าพวกมันทุกตัวเมื่อสัตว์แต่ละตัวที่ถูกฆ่าจะมีพลังบางอย่างลอยออกมาจากตัวของพวกมัน แมวน้อยที่เคยน่ารักเปลี่ยนร่างกลายเป็นแมวตัวใหญ่ที่ดู</p>

	<p>นำกลั้วราวกับปีศาจ ในขณะที่เมฆน้อยมองงแล้มของที่เต็มไปด้วยเลือดมันก็รู้สึกตัวว่ามัน ได้กลับมาอยู่ที่สะพานไม้สีแดงอีกครั้ง ผีเสื้อบินผ่านเมฆน้อยเข้าไปหาปีศาจใส่หน้ากากที่ตอนนั้นถูกล้อมรอบด้วยพลังจากสัตว์ต่าง ๆ ที่ถูกเมฆน้อยฆ่าตาย เมฆน้อยระริกได้ว่าปีศาจใส่หน้ากากทำให้ตนเองเปลี่ยนไป จึงคิดที่จะวิ่งเข้าต่อสู้กับมัน แต่ปีศาจกลับทิ้งหน้ากาก และผีเสื้อไว้ให้กับเมฆน้อย</p> <p>ตอนจบ: เมฆน้อยรับหน้ากาก และผีเสื้อไป ในตอนนี้เมฆน้อยได้กลายเป็นปีศาจ แทนปีศาจตนเดิมแล้ว</p>
ภาษาแอนิเมชัน	ทั้งเรื่องเป็น โลกแห่งจินตนาการซึ่งนำเสนอผ่านรูปแบบของตัวละครที่น่ารักแต่แฝงไว้ด้วยแนวคิดที่สะท้อนชีวิตในยุคปัจจุบัน
ตัวละคร	ตัวละครมีรูปลักษณะเหมือนตัวการ์ตูน คือมีหัวใหญ่ และตัวเล็ก ในเรื่องมีตัวละครสำคัญ 2 ตัว เมฆน้อย และปีศาจใส่หน้ากาก โดยเมฆน้อยในตอนเริ่มเรื่องจะมีลักษณะน่ารัก ไร้ซึ่งความแข็งแรง แต่เมื่อได้รับพลังจากปีศาจเมฆน้อยก็เปลี่ยนเป็นแมวที่น่ากลัว และมีลักษณะใกล้เคียงกับปีศาจเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง มีการใช้เทคนิคที่หลากหลายในการเล่าเรื่อง เช่น ในฉากที่เมฆน้อยไล่ล่าหมีป่า ได้ตัดภาพมีลักษณะคล้ายการ์ตูนคอมิกส์บู๊ต หรือฉากที่เมฆน้อยสังหารสัตว์ป่าหลากหลายชนิดภาพของตัวละครเปลี่ยนเป็นภาพลายเส้นเขียนด้วยมือเน้นเฉพาะ โครงสร้างด้านนอกของตัวละคร นอกจากนั้นยังมีการใช้เทคนิค flashback ในช่วงที่เมฆน้อยระลึกความหลังว่าปีศาจได้ทำให้ตนเองเปลี่ยนไป
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับสังคม เมฆน้อยตัวเล็กที่ไร้พลังโดนสัตว์ที่โหดร้ายในป่ารุมไล่ล่า แต่เมื่อมันได้รับพลังมามันก็ใช้พลังอย่างไร้การตระหนักรู้ จนทำให้มันกลายเป็นปีศาจที่มีความโหดร้ายมากกว่าสัตว์ทุกชนิด
สถานที่ หรือฉาก	มีฉากสำคัญอยู่ 2 ฉาก คือฉากป่าที่ใช้สีสันสดใส กับฉากสะพานสีส้ม

	หม่นหมอง และดูน่ากลัว
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชันมีคุณภาพสูง มีการควบคุมโทนสีของภาพให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน อย่างไรก็ตาม ในช่วงที่เรื่องต้องการนำเสนอภาพให้ดูน่ากลัว หรือรุนแรง โทนสีของภาพได้เปลี่ยนไปเป็นภาพที่ใช้สีแดง และสีดำเป็นสีหลัก
กล้อง	กล้องมีการตัดภาพอย่างรวดเร็วในฉากการต่อสู้ และมีการเคลื่อนที่ของกล้องเพื่อตามการเคลื่อนไหวของตัวละครอยู่ตลอดเวลา
การลำดับภาพ	การตัดต่อใช้เทคนิคที่หลากหลาย ในช่วงแรกเรื่องดำเนินไปอย่างช้า ๆ แต่ในตอนใกล้จบฉากต่อสู้ระหว่างเมวน้อยกับฝูงสัตว์ กล้องได้ตัดสลับภาพอย่างรวดเร็วเพื่อให้เห็นถึงความสมจริง และความรุนแรงในการต่อสู้
โครงสร้างของภาพ	 <p>โครงสร้างของภาพเป็นรูปแบบความเปรียบเทียบและความเหมือน ความเข้มข้นของภาพขึ้นอยู่กับช่วงเวลาสำคัญของเรื่อง โดยช่วงที่มีการต่อสู้เกิดขึ้นภาพจะมีความเข้มข้น และความเปรียบเทียบของภาพสูง</p>
ความหมาย	ความหมายแฝงใช้การอุปมาอุปมัยเปรียบเมวน้อยเปรียบเสมือนคนที่ไม่เคยมีอำนาจ โคนิ่งแกอยู่ตลอดเวลา แต่เมื่อได้รับอำนาจกลับใช้อำนาจโดยปราศจากการยั้งคิด
หลักการแอนิเมชัน	มีการประยุกต์ใช้หลักการแอนิเมชันในระดับสูง ตัวละครเคลื่อนที่ในรูปแบบทั้งสมจริง และเกินจริง การเคลื่อนไหวของตัวละครสามารถเทียบเท่าได้กับผลงานแอนิเมชันในกระดานาน ๆ ชาติ

2) การวิเคราะห์บริบท

แอนิเมชันนำเสนอแมวน้อยสัตว์ตัวเล็กที่ดูอ่อนแอ ถูกกดขี่ และไม่เคยมีอำนาจเหนือใคร ต่อมาเมื่อแมวน้อยได้รับอำนาจอย่างไม่คาดหวัง มันกลับใช้พลังอำนาจโดยปราศจากความยั้งคิดว่า มันเองก็เคยเป็นผู้ที่ถูกทำร้ายมาก่อน เมื่อได้รับอำนาจมาบางสิ่งบางอย่างได้หายไปจากตัวมัน ความซื่อใส ไร้เดียงสา ได้เปลี่ยนไปเป็นความบ้าอำนาจ และทดลองใช้อำนาจกับผู้ที่ด้อยกว่า สร้างความเดือดร้อนไปทั่วป่า ความชั่วร้ายทำให้มองเห็นสัตว์ทุกตัวเป็นศัตรู ที่ต้องใช้กำลังต่อสู้ ฆ่าฟันด้วยความเหี้ยมโหด แมวน้อยรู้ตัวอีกทีก็กลายเป็นเครื่องจักรสังหารที่มีมือเปื้อนเลือดไปแล้ว

ประเด็นของผู้หลงระเริงในอำนาจ เหมือนกับแมวน้อยในเรื่องถูกนำเสนอบ่อยครั้ง ในเรื่องเล่า แต่ผลงานชิ้นนี้ผู้สร้างสามารถนำเสนอเรื่องราวที่สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของสื่อแอนิเมชันได้เป็นอย่างดีผ่านการใช้เทคนิคที่หลากหลาย เช่น การเปลี่ยนภาพเป็นภาพลายเส้น การ์ตูนเพื่อลดความรุนแรงในฉากต่อสู้ ซึ่งผู้ชมยังคงสามารถรับรู้ได้ถึงความบ้าอำนาจที่น่ากลัวของแมวน้อย เนื้อหาในเรื่องถูกสื่อสารอย่างชัดเจน และให้แง่คิดกับผู้ชมในการเปรียบเทียบตัวละครแมวน้อย กับบุคคลในสังคม


เป็นที่น่าสังเกตว่าสัญลักษณ์หลายอย่างใน Nine มีลักษณะคล้ายคลึงกับแอนิเมชันเรื่องสั้นของญี่ปุ่นเรื่อง “Kakumbo” ซึ่งหมายถึงการเล่นซ่อนหา ในเรื่องกลุ่มเด็กใส่หน้ากากหมาป่าได้เข้าไปเล่นซ่อนหาในเมืองเก่า ซึ่งมีตำนานเล่าว่าเด็กหลายคนที่เคยไปเล่นซ่อนหาในเมืองนี้ได้ถูกปีศาจลักพาตัวไป หนึ่งในกลุ่มเด็กที่เข้าร่วมเล่นซ่อนหาในครั้งล่าสุดคือ Hikora เด็กชายที่เข้าร่วมเล่นเกมส์เพื่อหวังที่จะตามหา Sorincha น้องสาวที่หายไปเนื่องจากเข้าร่วมเล่นซ่อนหาในครั้งก่อน ในตอนเริ่มเรื่องมีฉากผีเสื้อบินรอบตัวเด็กผู้หญิงที่เล่ากฎของการเล่นซ่อนหา ซึ่งในตอนท้ายเรื่องได้เฉลยว่าเด็กผู้หญิงคนนี้เป็นปีศาจที่คอยจับตัวเด็กมาเติมพลังงานให้กับเมือง

ผีเสื้อในแอนิเมชัน Kakumbo มีลักษณะการนำเสนอใกล้เคียงกับในเรื่อง Nine คือเป็นสัตว์รับใช้ของปีศาจ จากคำคัญของผีเสื้อในแอนิเมชันทั้ง 2 เรื่องปรากฏเหมือนกันในช่วงการเล่าเรื่องแบบ flashback เพื่อย้อนความทรงจำของตัวละคร อย่างไรก็ตามลักษณะความคล้ายคลึงในแอนิเมชันทั้ง 2 เป็นเพียงความคล้ายกันทางด้านรูปแบบการนำเสนอ แต่ประเด็นที่ต้องการสื่อสารนั้นแตกต่างกัน ในขณะที่ Nine แสดงถึงการใช้อำนาจอย่างไม่ถูกต้องของผู้ที่ได้รับอำนาจ แต่ Kakumbo นำเสนอประเด็นที่เกี่ยวกับสภาพสิ่งแวดล้อมทางสังคม และวัฒนธรรมญี่ปุ่นโดยจำลองเมืองร้างในเรื่องเพื่อเปรียบเทียบกับเมืองโตเกียว ซึ่งบริบทพลังงานจำนวนมาก การดึงเด็กมาใช้เป็นแหล่งพลังงานในเรื่องสามารถเปรียบได้กับการนำแหล่งพลังงานจากที่อื่นมาใช้เพื่อเมืองโตเกียว

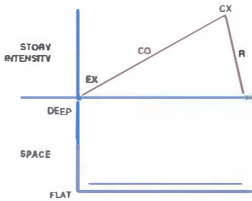
3.2.5 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 5:

Suffering (ทุกข์) โดย Tanes Tanakijudomchai ความยาว 4.31 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
<p data-bbox="149 614 264 659">โครงเรื่อง</p> 	<p data-bbox="461 614 1028 659">นำเสนอประเด็นเกี่ยวตามหลักคำสอนพุทธศาสนา</p> <p data-bbox="461 710 1255 975">ตอนต้น: ตัวละครเอกผู้ชายใส่สูททำทางเหมือนพนักงานบริษัทเดินระบืออยู่ในทุ่งดอกทานตะวัน เขาเห็นด้านหลังของหญิงสาวซึ่งดูแล้วน่าจะเป็นหญิงสาวผู้สวยงามจึงคิดที่จะเข้าไปทักทาย แต่พอเธอหันหน้ามาก็พบว่า เป็นหญิงสาวหน้าตาจี๋เหร่ พนักงานบริษัทจึงตกใจสะดุ้งตื่นตื่นขึ้นจากความฝัน</p> <p data-bbox="461 1026 1243 1645">ตอนกลาง: พนักงานบริษัทบ่นว่า “หากเลือกได้ผมไม่อยากตื่นขึ้นมาเลย” เพราะว่าตัวของเขาถูกติดตามโดยปีศาจที่เรียกว่า “ทุกข์” ไปทุกที่ทุกเวลา ตอนไปทำงานตัวความทุกข์ได้สร้างความเดือดร้อนให้เขาทำให้เขาต้องซ่อนตัวความทุกข์เอาไว้ไม่ให้ใครเห็น แม้จะพยายามทิ้งตัวความทุกข์ไป แต่พวกมันก็ยังคงติดตามเขาไปทุกหนทุกแห่ง พนักงานบริษัทเลือกที่จะดื่มสุราเพื่อคลายความทุกข์ แต่มันก็เป็นที่ไปไม่ได้แค่ชั่วขณะ ระหว่างทางกลับบ้านตัวความทุกข์ก็ตามเขามาตลอดทาง พอถึงบ้านเขาได้เจอกับชายปริศนาสวมหมวกพุดดักเต๋อนให้เขาลองทบทวนถึงสาเหตุของการเกิดทุกข์ เมื่อพนักงานบริษัทคิดได้เขาก็ตื่นขึ้นพบกับโลกที่สดใส แม้ตัวความทุกข์จะตามเขาไปทุกหนทุกแห่งเช่นเคย แต่เขาก็ไม่ได้ใส่ใจกับพวกมัน</p> <p data-bbox="461 1696 1255 1911">ตอนจบ: ด้วยความที่พนักงานบริษัทมีความสุขเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ตัวความทุกข์ที่คอยติดตามเขาจึงหายไป ชายสวมหมวกคนเดิมปรากฏตัวให้พนักงานบริษัทเห็นอีกครั้ง คราวนี้พนักงานบริษัททักชายสวมหมวกและพูดว่าผมรู้แล้วว่า คุณคือใคร “คุณคือสติ” พนักงานบริษัทกลายเป็น</p>

	คนที่มีสติ และมีความสุขในชีวิตต่อไป แม้ว่าจะต้องเผชิญกับความทุกข์ที่อาจกลับมาหาเขาได้ทุกเมื่อ แต่เขาก็พร้อมที่จะรับมัน
ภาษาแอนิเมชัน	ใช้เทคนิค Anthropomorphism สร้างให้ความทุกข์ และสติกลายเป็นตัวละครที่มีชีวิตทำให้แอนิเมชันทั้งเรื่องดูมีชีวิตชีวาแม้การเคลื่อนไหวของตัวละครจะไม่สมจริงมากนัก
ตัวละคร	ตัวละครมีรูปลักษณ์เหมือนตัวการ์ตูน คือมีหัวใหญ่ และตัวเล็ก ในเรื่องมีตัวละครสำคัญคือตัวพนักงานบริษัทซึ่งเป็นตัวละครเอก และความทุกข์ที่เป็นเหมือนเด็กตัวเล็ก ๆ หลาย ๆ ตัวคอยติดตามพนักงานบริษัทสำหรับตัวละครสตีนั้นมีรูปลักษณ์เป็นสีทองส่องประกาย
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่องผ่านการบรรยาย และบนสนทนาระหว่างตัวละครเอก กับตัวสติ
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละครเอง เรื่องดำเนินผ่านการครุ่นคิดถึงความทุกข์ของตัวละครที่สร้างความไม่พอใจให้กับเขา
สถานที่ หรือฉาก	ฉากบ้านที่มีดมรมมีตัวละครภรรยาหน้าตาซีเหร่หนึ่งคู่ที่วิ กับฉากที่ทำงานที่มีสภาพเหมือนกับคุกตอกย้ำถึงอารมณ์อันหดหู่ของตัวละครเอก แต่เมื่อตัวละครเอกสามารถจัดการกับตัวความทุกข์ของเขาได้จากทุกฉากก็เปลี่ยนเป็นสีที่สดใสเพิ่มขึ้น
การจัดแสง	การจัดแสงเรียบง่ายเน้นความแตกต่างระหว่างแสง 2 รูปแบบที่แสดงถึงความทุกข์ และความสุขของตัวละคร
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง

<p>โครงสร้างของภาพ</p>	 <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป มีเพียงการเปลี่ยนสีเล็กน้อยเพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละครที่เปลี่ยนไป</p>
<p>ความหมาย</p>	<p>ความทุกข์มีไว้ให้เรียนรู้ ไม่ได้มีไว้ให้เกิดทุกข์ หากมีสติก็จะเห็นความจริง หรือสาเหตุที่ทำให้เกิดทุกข์ ความทุกข์จะอยู่กับมนุษย์ไปทุกที่ทุกเวลา แต่ผู้ที่มีสติจะสามารถจัดการกับความทุกข์ได้</p>
<p>หลักการแอนิเมชั่น</p>	<p>มีการใช้หลักการแอนิเมชั่นน้อย ตัวละครเคลื่อนไหวที่ไม่ค่อยสมจริง แต่การสร้างให้ความทุกข์ และสติเป็นตัวละครที่มีชีวิตทำให้แอนิเมชั่นมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ ทำให้การรับชมลื่นไหลโดยที่แม้การเคลื่อนไหวของตัวละครจะไม่สมจริงก็ตาม</p>

2) การวิเคราะห์บริบท

แอนิเมชั่นหยิบเอาหลักกรรมของพุทธศาสนามาเป็นแก่นของเรื่อง โดยสร้างภาพให้ชายหนุ่ม ซึ่งเป็นชนชั้นกลางต้องเผชิญกับความทุกข์ ซึ่งความทุกข์ในเรื่องมีตัวตนจริง ๆ เป็นเหมือนเด็กตัวเล็ก ๆ ที่คอยติดตามเขาไปทุกที่ทุกเวลา การกำหนดให้ตัวละครเอกเป็นชนชั้นกลางทำให้เรื่องสามารถแสดงภาพของตัวละครในสถานะที่ต้องตกอยู่ในความทุกข์ได้อย่างหลากหลาย เช่น การไปทำงานบริษัทที่มีเจ้านายคอยตรวจสอบการทำงาน หรือการคลายความทุกข์ด้วยการดื่มสุราก่อนเดินทางกลับบ้าน แอนิเมชั่นเล่าเรื่องด้วยความเรียบง่าย แต่มีความน่าสนใจอยู่ในตัว สำหรับผู้ชมที่เป็นเด็กแอนิเมชั่นสามารถสื่อสารประเด็นเกี่ยวกับความทุกข์ให้เด็กเข้าใจได้อย่างชัดเจน และในกรณีของผู้ใหญ่แอนิเมชั่นทำให้ผู้ชมเกิดความตระหนักคิดเกี่ยวกับความทุกข์ของตนเองที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน

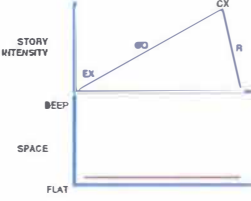
3.2.6 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 6:

กินไม่อ้วน (Buf-fect) โดย ทรรทิวราทร สุนทรินทร์ ความยาว 5.15 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
<p data-bbox="149 614 264 659">โครงเรื่อง</p> 	<p data-bbox="465 614 1133 714">โครงเรื่องเน้นความตลก แต่แฝงไว้ได้แนวคิดที่วิพากษ์สังคม บริโภคนิยม</p> <p data-bbox="465 765 1255 920">ตอนต้น: เด็กอ้วนคนหนึ่งเดินไปตามถนนแล้วเกิดความรู้สึกหิว จึงเดินเข้าร้านอาหารที่ชื่อว่า “Buf-fect” ร้านนี้เป็นร้านแบบกินไม่อ้วน คิดราคา 399 บาท</p> <p data-bbox="465 971 1255 1816">ตอนกลาง: เมื่ออยู่ในร้านเด็กอ้วนสั่งอาหารต่าง ๆ มากมายจนเต็มโต๊ะ เขาค่อย ๆ จัดการอาหารทีละชิ้น อย่างไรก็ตามแม้ว่าเขาจะพยายามรับประทานอาหารมากเท่าไรเขาก็ไม่สามารถกินอาหารที่สั่งมาให้หมดได้ ในระหว่างนั้นเองเขาเหลือบไปเห็นข้อความ “ทานไม่หมด ปรับขึ้นละ 100 บาท” เขาเกิดอาการตกใจ และเริ่มคิดแผนการที่จะทำให้อาหารไม่ต้องเสียค่าปรับ เริ่มต้นด้วยการซ่อนอาหารในที่ต่าง ๆ แต่ไม่ว่าจะซ่อนอย่างไรก็ไม่สามารถซ่อนอาหารได้หมด ในช่วงนี้มีใครบางคนกำลังแอบจ้องมองเด็กอ้วนอยู่ ทันใดนั้นผู้จัดการร้านก็เดินเข้ามาพร้อมกับใบเสร็จที่แสดงว่าใกล้หมดเวลาในการกินแล้ว เด็กอ้วนพยายามจะยัดอาหารเข้าไปในปากเพื่อให้หมดไป ผู้จัดการร้านมองดูเขาด้วยความรู้สึกสะใจที่จะได้ค่าปรับแน่นอน แต่แล้วภายนอกร้านมีเสียงดังขึ้นดึงความสนใจของผู้จัดการไป เมื่อเห็นดังนั้นเด็กอ้วนรีบเอาอาหารที่กินเหลือซ่อนไว้ในเสื้อ แล้วรีบเก็บเงินทันที ผู้จัดการมีสีหน้าประหลาดใจ และสงสัยว่าเหตุใดเด็กอ้วนจึงกินอาหารได้หมดทันเวลา</p> <p data-bbox="465 1866 1255 1911">ตอนจบ: หลังจ่ายเงินแล้วเด็กอ้วนเดินออกไปนอกร้าน แต่ดันทำพลาด</p>

	มีอาหารหลุดออกมาจากเสื้อของเขา มีใครบางคนวิ่งตามหลังเด็ก อ้วนมา เขาคิดว่าคงเป็นผู้จัดการที่จะตามมาเก็บเงินค่าปรับ แต่คนที่วิ่ง ตามมาด้านหลังเขากลับเป็นเด็กขอทานซึ่งแอบดูเขากินอาหารตั้งแต่ ตอนอยู่ในร้าน เด็กขอทานหยิบอาหารที่เด็กอ้วนทำตกอยู่บนพื้นด้วย ท่าทางดีใจอย่างสุดชีวิต
ภาษาแอนิเมชัน	แอนิเมชันใช้เทคนิค Condensation แสดงถึงลักษณะการกินอาหาร แบบกินทิ้งกินขว้างของเด็กอ้วนเพียงคนเดียว แต่การกินอาหารแบบนี้ นั้นสามารถเป็นตัวแทนในการวิพากษ์ความไม่เท่าเทียมกันในสังคม บริโภคนิยม
ตัวละคร	ตัวละครมีรูปลักษณะเหมือนตัวการ์ตูน แต่ละตัวต่างมีเอกลักษณ์ที่ ชัดเจน เช่น เด็กอ้วนมีหน้าท้องที่ยื่นออกมาเกินคนปกติ ผู้จัดการไว้ หนวดซึ่งทำให้ดูเหมือนเป็นคนเข้มงวดในระเบียบ และเด็กขอทานที่ดู เหมือนยากไร้
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอย ติดตามเรื่อง แต่มีการแทรกจากที่มองผ่านมุมมองของเด็กขอทาน
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับตัวละคร แสดงการต่อสู้ระหว่าง เด็กอ้วน กับผู้จัดการเพื่อที่จะไม่ต้องจ่ายค่าปรับ
สถานที่ หรือฉาก	จากร้านอาหารหรูหรามากเหมือนร้านอาหารตะวันตกตาม ห้างสรรพสินค้าทั่วไป
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชันใช้แสงในโทนเดียวกันทั้งเรื่อง
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มี การเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง แต่มีการเว้นจังหวะบางช่วงเพื่อให้ผู้ชมตั้งคำถามว่ากำลังเกิดเหตุการณ์ อะไรขึ้น เช่น ใครกำลังแอบมองเด็กอ้วนซ่อนอาหารอยู่ หรือใครที่วิ่ง ตามเด็กอ้วนที่นอกร้านอาหาร

<p>โครงสร้างของภาพ</p>	 <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
<p>ความหมาย</p>	<p>อาหารที่เหลือทิ้งสำหรับคนที่ไม่มีพร้อม อาจเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับผู้ยากไร้</p>
<p>หลักการแอนิเมชั่น</p>	<p>มีการใช้หลักการแอนิเมชั่นพอสมควรทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวที่ได้มีชีวิตชีวาในระดับที่ดี</p>

2) การวิเคราะห์บริบท

ร้านอาหารแบบกินไม่อั้นกลายเป็นวัฒนธรรมการกินอาหารแบบใหม่สำหรับสังคมปัจจุบัน เมื่อเข้าไปใช้บริการในร้านแบบนี้ทุกคนจะกินอาหารให้ได้มากที่สุดโดยไม่คำนึงถึง “คุณค่า” ที่แท้จริงของอาหาร การกินจะต้องทำให้เกิดความคุ้มค่างบเงินที่จ่ายไปให้ได้มากที่สุด แอนิเมชั่นเรื่องนี้วิพากษ์วัฒนธรรมบริโภคนิยมด้วยการนำเสนอภาพที่ดูสุดใส่น่ารักของตัวละคร และอาหารที่ดูน่ากิน ในฉากที่ตัวละครเอกซึ่งมีลักษณะเป็นเด็กใส่ชื่อพยายามชวนอาหารให้หมดไปจากโต๊ะ ผู้ชมอาจเกิดอารมณ์ขัน หรือเกิดความรู้สึกสนุกสนานกับความคิดไร้เดียงสาของตัวละครเด็ก แต่ในตอนจบที่พบว่าอาหารเหลือทิ้งนั้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญสำหรับผู้ยากไร้ แอนิเมชั่น ได้นำผู้ชมมาสู่จุดที่ต้องตั้งคำถามกับพฤติกรรมกินทิ้งกินขว้างของเด็กอ้วน และอาจหวนระริกถึงการกินอาหารเหลือทิ้งของตนเอง

	ได้สำเร็จ กล้องซูมภาพออกให้เห็นสภาพแวดล้อมรอบเรือ ข้อความตัวอักษร “Don’t judge a book by its cover”
ภาษาแอนิเมชัน	มีการใช้สัญลักษณ์ของชายแก่ ให้ในตอนแรกดูเหมือนเป็นชายใจดี ไม่มีพิษมีภัย แต่ในตอนจบได้หักมุมให้ชายแก่เป็นคนเจ้าเล่ห์ และโหดร้าย
ตัวละคร	ตัวละครชายแก่ถูกออกแบบให้มีลักษณะภายนอกดูเหมือนเป็นชายที่ซื่อใส ใจดี แมวที่อยู่กับเขาก็น่ารัก แต่ในตอนจบเนื้อเรื่องได้เฉลยว่าทั้งสองนั้นคิดแค่เพียงภาพลักษณ์ภายนอก แต่จิตใจภายในนั้นโหดร้ายทารุณ
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง และใช้การหักมุมในตอนจบ เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน และเกิดการตระหนักคิดถึงภาพลักษณ์ และตัวตนที่แท้จริงของบุคคล
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับตัวละคร ปลาที่พยายามร้องขอชีวิตกับชายแก่ซึ่งดูเหมือนว่ามันจะทำสำเร็จ เพราะชายแก่ดูท่าทางสงสารมัน แต่ในตอนท้ายชายแก่กลับฆ่ามันเพื่อเป็นอาหารด้วยวิธีการที่โหดร้าย
สถานที่ หรือฉาก	ฉากเรือที่อยู่กลางแม่น้ำ ที่เต็มไปด้วยดอกบัวรอบด้าน
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชันมีคุณภาพสูง ใช้แสงในโทนเดียวกันทั้งเรื่อง โดยใช้สีเหลือง โทนร้อนเพื่อสื่อสารถึงช่วงเวลาของเรื่องที่เป็นตอนกลางวัน
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง
โครงสร้างของภาพ	

	โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป
ความหมาย	คนในสมัยปัจจุบันนั้นรู้หน้าไม่รู้ใจ ชายแก่ที่ดูใจดีกลับซ่อนจิตใจที่โหดร้ายไว้ภายใน
หลักการแอนิเมชัน	มีการประยุกต์ใช้หลักการแอนิเมชันในระดับที่ดี ตัวละครเคลื่อนที่ด้วยความสมจริง

2) การวิเคราะห์บริบท

สำหรับสังคมไทยภาพของชายแก่ หรือผู้สูงอายุนั้นเป็นบุคคลที่สังคมไทยให้ความเคารพ โดยเฉพาะชายแก่ที่แต่งตัวด้วยเครื่องแต่งการที่สมณะ ชายแก่ในเรื่องนี้แต่งเพียงผ้าขาวม้าผืนเดียว แสดงให้เห็นว่าเป็นคนติดดินทำตัวธรรมดา ใช้จ่ายเท่าที่จำเป็น (ดูจากสภาพเรือของเขาที่ไม่ได้ดูหรูหรา) คนลักษณะที่กล่าวไปนี้เป็นบุคคลที่สังคมไทยให้ความยกย่องในฐานะบุคคลผู้ใช้ชีวิต “เรียบง่าย” สะท้อนให้เห็นถึงภาพลักษณ์ของความเป็น “คนดี” ตามที่สังคมต้องการ อย่างไรก็ตามในตอนจบของเรื่องภาพลักษณ์ของชายแก่ได้เปลี่ยนไปเป็นคนเจ้าเล่ห์โหดร้าย เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน แต่สอนคติความคิดให้แก่ผู้ชมว่าคนเรารู้หน้าไม่รู้ใจ ขนาดชายแก่ที่ดูไม่มีพิษไม่มีภัยยังซ่อนความโหดร้ายนรกไว้เอาไว้นะจิตใจ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3.2.1 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 8:

ตั๋วรถไฟครั้งราคา (The honest ticket) โดย พรเทพ เหลืองอ่อน ความยาว 9.15 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
โครงเรื่อง	โครงเรื่องเน้นการนำเสนอที่เรียบง่าย มีการเปลี่ยนตัวละครจากคนให้



กลายเป็นสัตว์ เพื่อให้เห็นบุคลิก และนิสัยของตัวละครมีความชัดเจน

ตอนต้น: ดิงเป็นเด็กชายอายุ 13 ปี อาศัยอยู่กับพี่สาวชื่อแดง อยู่มาวันหนึ่งมีจดหมายตอบรับให้ดิงไปเรียนต่อที่กรุงเทพฯ ดิงตัดสินใจเดินทางในทันที แต่ก่อนจากกันพี่แดงขอให้ดิงให้คำสัญญาว่าจะเป็น “คนดี”

ตอนกลาง: ดิงเริ่มต้นเดินทางโดยขึ้นรถรับจ้างสี่ล้อ เจ้าของรถเจ้าเล่ห์ของขึ้นราคาค่าโดยสาร ทันใดนั้นเองดิงมองเห็นเจ้าของรถเป็นหมาป่าเจ้าเล่ห์ และผู้โดยสารคนอื่นในรถกลายเป็นแพะซึ่งขี่มั่งคอบเป็นเหยื่อให้กับหมาป่า เมื่อรถรับจ้างมาถึงสถานีรถไฟดิงปฏิเสธที่จะจ่ายเงินค่าโดยสารส่วนที่เพิ่มขึ้น เพราะดิงคิดว่าหากทำแบบนั้นตนเองจะเหมือนกับลูกหมูที่ต้องโดนหมาป่าทำร้าย เจ้าของรถซึ่งดิงมองเห็นเขาเป็นหมาป่าชกดิงเข้าที่หน้า ระหว่างทางที่ดิงเดินไปซื้อตั๋วรถไฟ เขาเห็นคนรอบข้างเป็นสัตว์หลากหลายชนิด เช่น ลิง กบ หนอน ฯลฯ เมื่อถึงเกาน์เตอร์ขายตั๋วดิงพบว่ามิตัวอยู่สองประเภท คือตัวสำหรับผู้ใหญ่ และตัวครึ่งราคาสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 12 ปี ดิงนับดูอายุตัวเองก็พบว่าอายุของเขาเกิน 12 ปี ไปเพียงวันเดียว ดิงคิดจะทำผิดด้วยการซื้อตั๋วสำหรับเด็ก ทันใดนั้นเขาก็กลายร่างเป็นหมาป่าเจ้าเล่ห์ เส้นทางเดินไปซื้อตั๋วมีคดมนลงเรื่อย ๆ เพียงแค่ช่วงวินาทีเดียวที่ดิงคิดจะทำผิดเขาเกิดตั้งสติได้ทำให้ระริกถึงสัญญาที่ให้ไว้กับพี่แดงว่าจะเป็น “คนดี”

ดิงจึงเปลี่ยนใจซื้อตั๋วผู้ใหญ่เต็มราคา

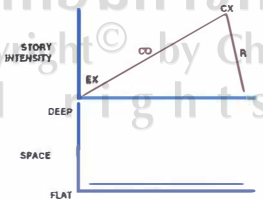
ตอนจบ: ดิงเปลี่ยนร่างจากหมาป่ากลายเป็นเด็กที่น่ารักอีกครั้ง เขานั่งรถไฟอย่างมีความสุข เพราะได้ทำในสิ่งที่ถูกต้อง ข้อความตัวอักษรขึ้น “หากล้มสตัย ก็เป็นเช่นสัตว์”

ภาษาแอนิเมชัน

นำเสนอเรื่อง โดยทะลุเข้าไปในจิตใจของตัวละคร สร้างปมความขัดแย้งในใจให้ตัวละครต้องเลือกตัดสินใจระหว่างสิ่งที่ถูกต้อง กับความสะดวกสบายส่วนตัว

ตัวละคร

การนำเสนอตัวละครใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อเปลี่ยนให้คนกลายเป็นสัตว์ตามลักษณะนิสัยของคน เช่น คนเจ้าเล่ห์กลายเป็นหมาป่า ส่วนคน

	ที่เซื่องซึม ถูกรังแกได้ง่าย เป็นแพะ หรือหนู การเปลี่ยนคนให้เป็นสัตว์ ทำให้ลักษณะบุคลิกภาพของตัวละครมีความชัดเจนขึ้น โดยไม่ต้องแสดงรายละเอียด
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละครเอง แอนิเมชันนำเสนอฉากที่เกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกในใจของตัวละคร การครุ่นคิดถึงความถูกต้อง และคำสัญญาที่ให้ไว้กับพี่สาว
สถานที่ หรือฉาก	ฉากที่วิทัศน์ชนบทสะท้อนถึงสังคมที่เรียบง่าย ผู้คนในสังคมมีจิตใจดีใสซื่อ แต่บางครั้งก็ทำให้ถูกผู้อื่นเอาเปรียบ
การจัดแสง	การจัดแสงเรียบง่าย ใช้โทนสีแบบเดียวกันทั้งเรื่อง
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง แต่มีการใช้เทคนิคเปลี่ยนฉากเพื่อให้ไปในจิตใจของตัวละครเอกอยู่บ่อยครั้ง
โครงสร้างของภาพ	 <p>ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ Copyright © by Chiang Mai University All rights reserved</p> <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
ความหมาย	ความหมายแฝงใช้การอุปมาอุปมัยเปรียบเทียบให้เห็นว่าการเป็นคนดีต้องมีความซื่อสัตย์ หากผู้ใดขาดความซื่อสัตย์ก็จะกลายเป็นคนไม่ดี เจ้าเล่ห์

	เหมือนหมาป่าในเรื่อง
หลักการแอนิเมชัน	การเคลื่อนไหวของตัวละครอยู่ในระดับดี แต่ขาดความสมจริงอยู่พอสมควร

2) การวิเคราะห์บริบท

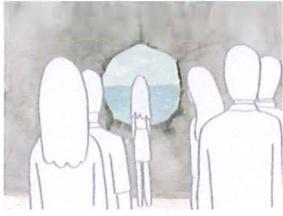
คนทุกคนต่างคิดว่าตนเองเป็น “คนดี” แต่เมื่อถึงสถานการณ์ที่ต้องยอมสละความสุขสบายส่วนตัวเพื่อให้เกิดความถูกต้องในสังคม หลายคนจะเข้าข้างตนเอง และเลือกที่จะทำตามความต้องการในใจมากกว่าความถูกต้อง แอนิเมชันเรื่องนี้สะท้อนให้เห็นถึงประเด็นปัญหาในสังคมไทยที่บางครั้งคนที่มีปัญหาอย่างเด็กชายติงซึ่งผ่านการคัดเลือกให้ไปเรียนต่อในกรุงเทพฯ ก็อาจหลงผิดเพราะใช้สติปัญญาคิดเพื่อหาเหตุผลเข้าข้างตนเอง ในช่วงแรกที่ติงหาเหตุผลให้ตนเองไม่จ่ายค่าโดยสารในส่วนที่เพิ่มขึ้นให้เจ้าของรถ เขาคิดว่าหากยอมให้ถูกเอาเปรียบก็ไม่ต่างจากลูกหมูที่ถูกหมาป่ารังแกได้ตลอดเวลา เขาจึงยอมเจ็บตัว (โดนชก) มากกว่าที่จะยอมให้ความเกิดความไม่ถูกต้องขึ้น ต่อมาในกรณีการซื้อตั๋วรถไฟเขาก็หาเหตุผลเข้าข้างตัวเองอีกว่าอายุเกินมาแล้ววันเดียวไม่น่าที่จะเป็นการทำผิด อย่างไรก็ตามในขณะที่จะกระทำความผิด เขาเกิดระริกถึงสัญญาที่ให้ไว้กับพี่สาวว่าจะเป็น “คนดี” หากเขากระทำความผิด แม้จะเป็นเพียงความผิดเพียงเล็กน้อยเขาก็ไม่สามารถจะบอกกับพี่สาวได้ว่าเขาเป็นคนดี ความซื่อสัตย์จึงเป็นบทเรียนแรกสำหรับผู้ที่มีปัญหา

3.2.9 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 9:

ทะเลจากกำแพง (Behind the seawall) โดย Pattaraporn Werasakwong ความยาว 9.40 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
โครงเรื่อง	โครงเรื่องเรียบง่าย เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างช้า ๆ โดยมีตอนจบที่สามารถความประทับใจให้กับผู้ชม

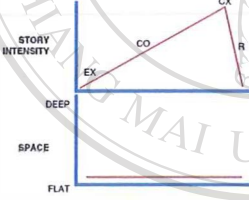


ตอนต้น: เมืองขนาดใหญ่ถูกล้อมรอบด้วยกำแพง ผู้คนในเมืองเดินผ่านกันไปมาโดยไม่สนใจกัน ต่างคนต่างอยู่ จนมาวันหนึ่งชายหนุ่มแต่งตัวเรียบร้อยเหมือนพนักงานบริษัทตัดสินใจใช้ค้อนทุบกำแพง

ตอนกลาง: ชายหนุ่มทุบกำแพงเป็นเวลานานจนเสื่อผ้าหลุดลุ่ย ผมเริ่มยาวรุงรัง แต่กำแพงก็เกิดรูเพียงเล็กน้อย ผู้คนที่เดินผ่านไปมาก็ไม่ได้สนใจว่าเขากำลังทำอะไร ชายหนุ่มเริ่มหมดความอดทน และคิดจะล้มเลิกความตั้งใจ ทันใดนั้นก็มียักษ์ผู้หญิงมาแสดงท่าทางถามว่าเขากำลังทำอะไร ชายหนุ่มทำให้ดูว่าหลังกำแพงมีทะเลอยู่ (ทำมือลักษณะเหมือนคลื่น) เด็กหญิงเกิดความสนใจจึงอยู่ดู และเป็นเพื่อนเล่นกับชายหนุ่มในระหว่างที่เขาทุบกำแพง ในช่วงพักจากการทุบกำแพงชายหนุ่ม และเด็กหญิงทำกิจกรรมร่วมกันหลายอย่าง เช่น ปลูกต้นไม้ หรือเล่นดนตรี ไม่ว่าจะร้อนหนาว หรือฝนจะตกชายหนุ่มยังคงทุบกำแพงต่อไป เวลาผ่านไปนานหลายปี ต้นไม้ที่ทั้งคู่ร่วมกันปลูกเติบโตเป็นไม้ใหญ่ เด็กหญิงก็เติบโตเป็นสาว แต่ชายหนุ่มได้ละทิ้งการทุบกำแพงไปแล้ว หญิงสาวจินตนาการถึงทะเลที่สวยงามตามคำบอกเล่าของชายหนุ่ม เธอจึงทุบกำแพงต่อไป จนในที่สุดก็เกิดรูเจาะทะลุขึ้นบนกำแพง ด้านนอกกำแพงมีทะเลที่สวยงามตามที่ชายหนุ่มบอกไว้ ผู้คนที่เดินไปมาเริ่มหันมาสนใจภาพทิวทัศน์ของทะเล

ตอนจบ: ต้นไม้ที่ปลูกไว้ออกดอกสวยงาม หญิงสาวร้องไห้ดีใจ คนทั้งเมืองช่วยกันทำลายกำแพง ทำให้ต่อไปนี่สิ่งที่พวกเขาจะเห็นเมื่อมองมานอกเมืองคือทะเลที่สวยงาม

ภาษาแอนิเมชัน	มีการเล่นกับการเปลี่ยนแปลงของเวลา ย่นย่อเวลาให้สั้นลง เพื่อแสดงถึงความมุมานะของชายหนุ่มที่ตอกกำแพงเป็นระยะเวลาานาน
ตัวละคร	ตัวละครถูกเขียนด้วยมือใช้ลายเส้นที่เรียบง่าย ไม่มีบทพูด การสื่อสารของตัวละครกระทำผ่านการแสดงท่าทางเพื่อสื่อสาร
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง ด้วยความสนใจว่าด้านหลังกำแพงมีทะเลอยู่จริงหรือไม่

ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละครเอง ตัวละครพยายามที่จะทำตามความฝันของตน แม้จะไม่ใครสนใจ ก็ยังไม่ละความพยายาม จนวันหนึ่งแม้ตัวเองจะทำไมสำเร็จ แต่ก็มีคนที่มีความฝันเหมือนกันมาทำจนสำเร็จ สิ่งสำคัญคือทุกอย่างต้องเริ่มจากความฝัน
สถานที่ หรือฉาก	ฉากเมืองขนาดใหญ่ที่ถูกล้อมด้วยกำแพงซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของสิ่งที่ปิดกั้นจินตนาการ และความฝัน
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชัน ให้แสงในโทนเดียวกันทั้งเรื่อง มีการเปลี่ยนแปลง โทนสีของภาพบ้างเล็กน้อยเพื่อแสดงความแตกต่างระหว่างความเศร้าโศก และการดีใจ
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง
โครงสร้างของภาพ	 <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
ความหมาย	ความฝันบางครั้งก็เป็นสิ่งที่เราไม่เคยเห็นว่าสิ่งที่ฝันนั้นมันคืออะไร แต่ตราบดีที่มีความฝัน และความพยายามที่จะทำให้ได้อย่างที่ตั้งใจไว้ วันหนึ่งความฝันจะสามารถเป็นจริงขึ้นมาได้
หลักการแอนิเมชัน	การเคลื่อนที่ของตัวละครขาดการใช้หลักการแอนิเมชัน ทำให้การเคลื่อนไหวขาดความสมจริง อย่างไรก็ตามแอนิเมชันยังสามารถสร้างให้ผู้ชมติดตามเรื่องด้วยการสร้างให้เห็นถึงความพยายามของตัวละครที่

2) การวิเคราะห์บริบท

ทะเลคือสัญลักษณ์ของความอิสระเสรี เพราะเมื่ออยู่ในทะเลจะเดินทางไปยังทิศทางใดก็ได้ แม้ชายหนุ่มในเรื่องจะไม่เคยมองเห็นทะเล แต่เมื่อเขาเชื่อมั่นว่าที่ด้านนอกกำแพงมีทะเลที่สวยงามอยู่ เขาจึงทำตามความฝันด้วยการพยายามใช้ก้อนทุบทำลายกำแพงซึ่งเป็นอุปสรรคขวางกั้น ถึงเขาจะไม่ประสบความสำเร็จ และละทิ้งความฝันไปก่อน แต่ความตั้งใจ และความพยายามของเขา ได้เป็นแรงบันดาลใจให้กับหญิงสาวทำตามเจตนารมณ์ของเขา เมื่อความมุ่งมั่นมาถึงจุดสูงสุด อุปสรรคสิ่งกีดขวางจึงได้ทะเลลายลง

เมือง และผู้คนในเมืองในงานแอนิเมชัน เป็นตัวแทนของผู้คนในสังคมปัจจุบันที่ใช้ชีวิตอยู่ภายในกรอบของหน้าที่ ขาดจินตนาการ และความฝัน เมื่อเห็นคนอื่นทำสิ่งที่ไม่ใช่หน้าที่ และไม่เกี่ยวข้องกับตนก็ไม่ได้ให้ความสนใจเพราะไม่เห็นถึงประโยชน์ในการทำนอกเหนือหน้าที่ แต่พอได้เห็นความฝันของผู้อื่นประสบความสำเร็จ งดงาม ผู้คนที่เคยเฉื่อยชาก็กลับเข้ามาเป็นส่วนหนึ่ง และชื่นชมในความฝันของคนอื่น คนทุกคนควรแบ่งเวลาเพื่อทำตามความฝันของตนเอง ไม่งั้นอาจเป็นไปได้เพียงผู้ร่วมยินดีกับความฝันของคนอื่น

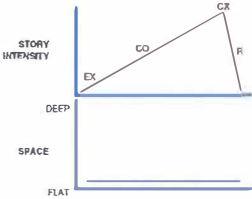
3.2.10 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 10:

กำลังใจเล็ก ๆ (Little Spirits) โดย โสภิตา วิชาดาไพศาล ความยาว 6.25 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
โครงเรื่อง	โครงเรื่องแสดงความผูกพันภายในครอบครัว ผ่านการบรรยาย และ บทสนทนาของตัวละคร ตอนต้น: ตัวละครเริ่มต้นบรรยายว่าเวลาเดินทางเป็นเส้นตรง และ

	<p>เขาหมุนตัวหลบรยยนต์จนทำให้ตนเองเสียวหลักล้มลง เมื่อตัวต้องกระแทกพื้นเขาก็พบว่าตนเองกลับเข้ามาอยู่ในห้องซังอีกครั้ง มือทั้ง 2 ข้างถูกมัดติดกันเช่นเคย</p> <p>ตอนจบ: Wait พยายามมองรอบห้องเพื่อหานกพิราบสีขาว แต่ก็ไม่เจอตันใดนั้นนกพิราบสีขาวก็บินมาปรากฏตัวอยู่ที่หน้าต่างของห้องซัง Wait ลุกขึ้นเดินไปที่หน้าต่าง แสงสว่างที่ลอดเข้ามายังหน้าต่างสว่างจ้าจนห้องทั้งห้องกลายเป็นสีขาว ข้อความ Imagination is “Freedom”</p>
ภาษาแอนิเมชัน	มีการเล่าเรื่องที่ทะลุเข้าไปในจินตนาการ จิตใจของคนไข้โรคจิตผู้ถูกกักขัง
ตัวละคร	มีตัวละครเพียงตัวเดียวคือคนไข้โรคจิต ซึ่งสวมชุดผู้ป่วยโรคจิตที่ถูกมัดมือทั้ง 2 ข้างเข้าด้วยกัน ด้วยความที่ลักษณะของตัวละครดูน่ารักทำให้ผู้ชมเกิดความสงสารตัวละครที่ถูกกักขังให้ไร้ซึ่งอิสระภาพ
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่จินตนาการของผู้ป่วยโรคจิตที่ต้องการอิสระภาพเหมือนคนอื่น ๆ
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละครเอง ตัวละครต้องการอิสระภาพ แต่ก็ไม่สามารถที่จะทำได้ตามที่ใจต้องการ เพราะถูกกักขังไว้ในห้องผู้ป่วย
สถานที่ หรือฉาก	ฉากห้องซังผู้ป่วยโรคจิตเป็นฉากที่ทำด้วยคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ แต่ฉากอื่น ๆ ที่ผู้ป่วยหลบหนีออกจากห้องซังเป็นภาพวิดีโอที่ถูกถ่ายเพื่อนำมาตัดต่อเป็นฉากหลังให้กับตัวละคร
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชันมีคุณภาพสูง ใช้แสงในโทนเดียวกันทั้งเรื่อง
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง

	มีการใช้วิดีโอภาพเคลื่อนไหวเป็นส่วนหนึ่งของฉากหลังในบางฉาก
โครงสร้างของภาพ	 <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
ความหมาย	คนเราอาจถูกคุมขังอาจ ถูกปิดกั้นจินตนาการ แต่หากไม่ละทิ้งจินตนาการจิตใจก็สามารถปลดปล่อยร่างกายให้เป็นอิสระเสรีได้
หลักการแอนิเมชัน	มีการประยุกต์ใช้หลักการแอนิเมชันในระดับที่ดี ตัวละครเคลื่อนไหวสมจริง

2) การวิเคราะห์บริบท

ผู้ป่วยโรคจิต คือบุคคลที่ถูกแยกตัวออกจากสังคม เพื่อทำการรักษาอาการป่วยทางจิต แต่การแยกตัวผู้ป่วยออกจากสังคม หรือสภาพแวดล้อมรอบตัว ในบางครั้งก็ทำให้ผู้ป่วยเกิดความรู้สึกโดดเดี่ยว สำหรับคนปรกติหลายคนการไม่ได้พบ หรือพูดคุยกับผู้คนเพียงไม่กี่ชั่วโมงก็อาจทำให้เกิดความรู้สึกไม่สบายใจ หรือหดหู่ใจ ดังนั้นการแยกผู้ป่วยออกจากสังคมเพื่อไปกักขังเป็นเวลานานอาจไม่ใช่การรักษาที่ดี เพราะผู้ป่วยอาจเกิดอาการแปลกแยก และรู้สึกว่าตนถูกบังคับกักขังให้ไร้ซึ่งอิสระภาพ แอนิเมชันเรื่องนี้สะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกสับสน และกดดันที่ผู้ป่วยโรคจิตต้องเผชิญเมื่อถูกแยกขังเดี่ยว เมื่อต้องถูกแยกตัวให้อยู่คนเดียว “จินตนาการ” และความฝันคือสิ่งเดียวที่ผู้ป่วยสามารถกระทำได้โดยไม่ถูกห้าม หรือควบคุม ตัวละครผู้ป่วยในแอนิเมชันได้สร้างจินตนาการให้ตนเองหลุดพ้นจากห้องขังชั่วขณะ เมื่อจิตใจรู้สึกถึงความอิสระเสรี ร่างกายก็หลุดพ้นจากเครื่องพันธนาการ จินตนาการคืออิสระภาพที่ไม่มีใครสามารถปิดกั้น และควบคุมได้

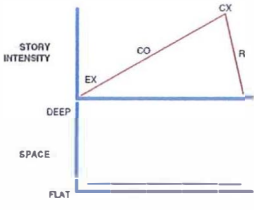
3.2.12 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 12:

แรงบันดาลใจ (Inspiration) โดย กองกาญจน์ ผาเย็นสกุล ความยาว 3.40 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
<p>โครงเรื่อง</p> 	<p>โครงเรื่องเสนอคุณค่าในความมุ่งมั่น หากมีความมุ่งมั่นไม่ว่าจะมีสิ่งใดมา รบกวน สิ่งรบกวนหรืออุปสรรคยอมไม่สามารถขัดขวางความมุ่งมั่น</p> <p>ตอนต้น: เด็กชายคนหนึ่งเดินเล่นอยู่ในเมือง ทันใดนั้นก็ก็มีเพื่อนของเขา สวมรองเท้าสเก็ตเล่นออกมาจากร้านขายรองเท้าสเก็ต เด็กชายหันเข้าไป ดูที่ตู้กระจกหน้าร้านเห็นรองเท้าสเก็ตที่สวยงามจึงเกิดความต้องการที่จะ มีของเล่นชิ้นใหม่เหมือนเพื่อนของเขา</p> <p>ตอนกลาง: เด็กชายวิ่งกลับไปบ้านเพื่อรวบรวมเงินจากกระปุกออมสิน จากนั้นจึงรีบวิ่งตรงไปเพื่อจะซื้อรองเท้าสเก็ตให้ได้ แต่ระหว่างทางเขา เห็นเพื่อนของเขากำลังกิน ไอศกรีม แบบช้อ 1 แกรมหนึ่ง เด็กชาย หักห้ามใจไม่ไหวจึงหยุดซื้อ ไอศกรีม แล้วรีบเดินต่อไปที่ร้านรองเท้า สเก็ต แต่พอถึงร้านก็ปรากฏว่าเขามีเงินไม่เพียงพอที่จะซื้อรองเท้าเพราะ การที่เขาซื้อ ไอศกรีมนั่นเอง เด็กชายเดินกลับบ้านด้วยอาการหดหู แต่เขา ก็เริ่มต้นเก็บเงินใหม่อีกครั้งเพื่อจะซื้อสิ่งที่ต้องการให้ได้ เวลาผ่านไป เด็กชายสะสมเงินจนครบจึงตัดสินใจเดินออกจากบ้านเพื่อที่จะซื้อ รองเท้าสเก็ตอีกครั้ง แต่ระหว่างทางเขาเห็นว่ามีเครื่องขายของเล่นรุ่นใหม่ มาตั้งขายอยู่บนทางเท้า เด็กชายจึงหยุดเพื่อซื้อของเล่นจากตู้เงินเขาหมด เงินไม่สามารถไปซื้อรองเท้าสเก็ตได้ตามที่ต้องการ เขาเดินกลับบ้านด้วย ความผิดหวังอีกครั้ง แต่ความพยายามของเขาไม่หมดอยู่เพียงแค่นั้น เขา เก็บสะสมเงินใหม่จนสามารถนำเงินไปซื้อรองเท้าสเก็ตได้ แม้ว่าจะระหว่าง ทางเขาจะต้องเจอกับตู้ขายของเล่นและไอศกรีมแบบช้อ 1 แกรมหนึ่งก็ ตาม</p>

	<p>ตอนจบ: หลังจากซื้อรองเท้าสเก็ตมาสวมใส่ได้ตามเป้าหมาย ระหว่างทางกลับบ้านเขาเจอเพื่อนคนเดิมมอดเครื่องเล่นเกมส์รุ่นใหม่ เด็กชายยิ้ม และครุ่นคิดในใจว่าหากเขามีความมุ่งมั่นเก็บเงินสะสมไปเรื่อย ๆ เขาก็จะสามารถเป็นเจ้าของเครื่องเล่นเกมส์รุ่นใหม่นี้ได้ เหมือนรองเท้าสเก็ตที่เขาสวมอยู่</p>
ภาษาแอนิเมชัน	<p>แอนิเมชันมีลักษณะเหมือนภาพยนตร์สั้น มีลักษณะของการใช้ภาษาแอนิเมชันค่อนข้างน้อย อย่างไรก็ตามมุขตลกที่เล่นกับลักษณะของ “ความเป็นเด็ก” ก็สามารถสร้างความสนใจให้กับผู้ชมได้เป็น อย่างดี</p>
ตัวละคร	<p>ตัวละครมีรูปลักษณะเหมือนตัวการ์ตูน คือมีหัวใหญ่ และตัวเล็ก ในเรื่องมีตัวละครสำคัญ 2 ตัว คือเด็กชาย และเพื่อนของเขา ทั้งสองมีบุคลิกท่าทางรูปร่างไม่ต่างกันมากนัก แต่ทรงผม และเสื้อผ้าที่แตกต่างกันก็ทำให้สามารถแยกตัวละครจากกัน ได้ไม่ยาก</p>
มุมมองในการเล่าเรื่อง	<p>เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่องของเด็กชายที่ต้องการซื้อรองเท้าสเก็ต</p>
ปมความขัดแย้ง	<p>ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละครเอง ความต้องการอันดับแรกคือรองเท้าสเก็ต ถูกขยับวนด้วยไอศกรีมแบบช็อค 1 แกรมหนึ่ง และเครื่องขายของเล่น อย่างไรก็ตามด้วยความมุ่งมั่นของเด็กชาย ในที่สุดเขาก็สามารถทำตามเป้าหมายที่วางไว้ได้</p>
สถานที่ หรือฉาก	<p>ฉากเมืองย่านร้านค้า มีร้านค้าหลายร้านตั้งอยู่ติดกัน ลักษณะของร้านค้าเหมือนย่าน low street ในยุโรป</p>
การจัดแสง	<p>การจัดแสงใช้แสงในโทนเดียวกันทั้งเรื่อง ไม่ว่าจะภายนอก หรือภายในอาคาร</p>
กล้อง	<p>กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง</p>
การลำดับภาพ	<p>เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง</p>

<p>โครงสร้างของภาพ</p>	 <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
<p>ความหมาย</p>	<p>ในโลกรอบตัวมีสิ่งยั่วยวนมากมายที่ทำให้เด็กชายไม่สามารถทำตามความต้องการ และเป้าหมายที่วางไว้ แต่เมื่อมีความมุ่งมั่น และจิตใจที่แน่วแน่สักวันหนึ่งเด็กชายก็สามารถทำในสิ่งที่ต้องการได้</p>
<p>หลักการแอนิเมชัน</p>	<p>มีการประยุกต์ใช้หลักการแอนิเมชันในระดับดี ตัวละครมีการเคลื่อนไหวที่สมจริงพอสมควร</p>


2) การวิเคราะห์บริบท

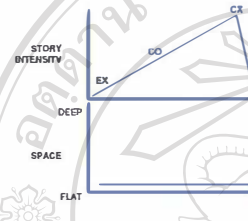
ในชีวิตจริงคนทุกคนย่อมต้องเคยประสบกับอุปสรรคที่คอยขัดขวางไม่ให้ประสบความสำเร็จ หรือได้รับสิ่งที่ต้องการ อุปสรรคที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงนั้นล้วนแล้วแต่ยากลำบาก และบางครั้งก็มีความซับซ้อนไม่สามารถแก้ปัญหาได้ในระยะเวลาอันสั้น แอนิเมชันแรงบันดาลใจนำลักษณะ “ความเป็นเด็ก” มาแสดงให้เห็นว่าอุปสรรคทุกอย่างสามารถถูกทำลายได้ด้วยความมุ่งมั่น แม้อุปสรรคที่เกิดขึ้นในเรื่องจะเรียบง่าย และไม่มีความซับซ้อน แต่ก็สามารถเป็นตัวแทนที่แสดงให้เห็นว่าหากมีความพยายาม มุ่งมั่น ซักวันสิ่งที่คาดหวังไว้ย่อมไม่ไกลเกินที่จะได้มาเป็นเจ้าของ

3.2.13 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 13:

ศ.ควาย (Thesis The Buff) โดย สุปกิต ทองไหลรวม ความยาว 5.31 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
<p>โครงเรื่อง</p> 	<p>โครงเรื่องแสดงความผูกพันระหว่างชาวนา กับควายผู้ซื่อสัตย์</p> <p>ตอนต้น: ณ ทิวนาแห่งหนึ่งในขณะที่ชาวนา และควายนอนกลางวันพักผ่อนอย่างสบายใจ ได้มีรถขนส่งนำแทรกเตอร์มาส่งให้กับชาวนา</p> <p>ตอนกลาง: ชาวนาดีใจที่ได้รับแทรกเตอร์คันใหม่ ส่งผลให้ควายเกิดความน้อยใจ ในขณะที่เดินหนีไปยังทุ่งนาควายได้หวนระลึกถึงภาพความผูกพันระหว่างมันกับชาวนาในอดีต ทันใดพนักงานขับรถขนส่งก็มาจับมันเพื่อที่จะนำไปขาย ชาวนาได้ขायมันเพื่อแลกกับรถแทรกเตอร์เสียแล้ว ชาวนาเติมน้ำมันให้แทรกเตอร์แต่เขาไม่เคยใช้งานแทรกเตอร์มาก่อนแทรกเตอร์จึงลากเขาตามรถขนส่งที่บรรทุกควายไปจนไปชนกับรางรถไฟ ในระหว่างนั้นมีรถไฟวิ่งมาพอดีชาวนาทิ้งแทรกเตอร์ไว้แล้ววิ่งหนีรถไฟอย่างสุดชีวิต รถไฟชนแทรกเตอร์ลอยตามชาวนา เมื่อควายเห็นว่าเจ้านายของมันกำลังเดือดร้อนมันจึงวิ่งออกมาจากรถขนส่ง และกระแทกชาวนารอดพ้นจากความตาย</p> <p>ตอนจบ: ชาวนารอดตาย และกลับมาใช้ชีวิตอย่างมีความสุขร่วมกับควายผู้ซื่อสัตย์ของเขาอีกครั้ง</p>
ภาษาแอนิเมชัน	ใช้เทคนิค Anthropomorphism กำหนดให้ควายมีชีวิตจิตใจเหมือนมนุษย์
ตัวละคร	ตัวละครมีรูปลักษณ์เหมือนตัวการ์ตูน คือมีหัวใหญ่ และตัวเล็ก ในเรื่องมีตัวละครสำคัญ 2 ตัว คือชาวนา และควาย
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง มีฉากใช้ฉากจินตนาการเพื่อเล่าเรื่องความผูกพันในอดีตระหว่างควายกับชาวนา
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับสังคม ความก้าวหน้า และการพัฒนาอุตสาหกรรมสมัยใหม่รุกรานชนบท ส่งผลให้ชาวนาต้องเปลี่ยน

	รูปแบบการปลูกข้าวจากเดิมที่เคยใช้ควายกลายเป็นแทรกเตอร์
สถานที่ หรือฉาก	ฉากทุ่งนา แสดงความเป็นชนบท
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชัน ใช้แสงในโทนเดียวกันทั้งเรื่อง เป็นสภาพแสงในตอนกลางวันของทุ่งนา
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	การตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง เน้นความสนุกสนานจากการแสดงออกทางสีหน้า และท่าทางของตัวละคร
โครงสร้างของภาพ	 <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
ความหมาย	สังคมอุตสาหกรรมใหม่ได้ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตดั้งเดิมของผู้คนในชนบท คนในชนบทได้รับเปลี่ยนวิถีชีวิตให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่จนเกิดความหลงลืมวิถีชีวิตดั้งเดิม
หลักการแอนิเมชัน	มีการประยุกต์ใช้หลักการแอนิเมชันค่อนข้างน้อย ตัวละครเคลื่อนไหวไม่ค่อยสมจริง แต่การแสดงออกทางสีหน้า และท่าทางของตัวละครก็สามารถสื่อสารเรื่องราวได้ชัดเจน

2) การวิเคราะห์บริบท

การพัฒนาเทคโนโลยีทางการเกษตรได้ส่งผลกระทบต่อมิติของการใช้ชีวิตของชาวนาในสังคมชนบท จากเดิมที่เคยใช้ชีวิตอย่างเรียบง่าย ใช้ควายทำนา โดยไม่ต้องใช้น้ำมัน ในเวลาที่เหน็ด

เหนือเมื่อยล้าจากการทำนาก็สามารถมีควายเป็นเพื่อนช่วยให้เกิดความผ่อนคลายจากการทำงานหนัก การหันมาพึ่งพาเทคโนโลยีสมัยใหม่ซึ่งเป็นสิ่งไม่คุ้นเคยทำให้ชาวนาต้องสูญเสียวิถีชีวิตดั้งเดิม โดยที่เขาไม่ทันได้ตระหนักคิดว่าในความจริงแล้วเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างแทรกเตอร์นั้นก็มิมีข้อเสียหลายอย่าง เช่น เปลืองน้ำมัน ยากต่อการบังคับ และทำให้เกิดอุบัติเหตุได้ง่าย


3.2.14 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 14:

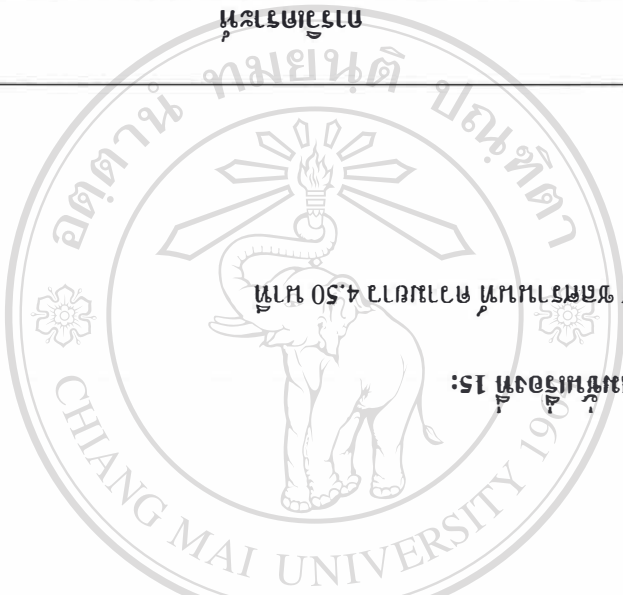
ผู้รับผิดชอบ (Responsible) โดย ภาพยนตร์ ดาราสุวรรณ ความยาว 3.21 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
<p>โครงเรื่อง</p> 	<p>โครงเรื่องตั้งคำถามกับความรับผิดชอบ และจริยธรรมของผู้มีอำนาจในสังคม</p> <p>ตอนต้น: ยามดึกในห้องทำงานสถาปนิกหนุ่มกำลังครุ่นคิดถึงการเซ็นสัญญาอนุมัติโครงการพัฒนาเมืองหลวง</p> <p>ตอนกลาง: ชายหนุ่มได้จินตนาการว่าหากเขาเซ็นสัญญาอนุมัติโครงการ วัตถุประสงค์โดยเมืองขนาดใหญ่ ที่ขยายพื้นที่ จนแม้แต่ตัวเขาเองก็จะมีที่ขึ้น เขาเห็นภาพตัวเองเป็นผู้มีอำนาจ และใช้อำนาจสั่งการให้ขยายพื้นที่เมืองอย่างบ้าคลั่ง เมื่อย้อนสติกลับมาได้อีกครั้ง เขาจึงทบทวนว่าควรที่จะเซ็นสัญญาดีหรือไม่</p> <p>ตอนจบ: ชายหนุ่มนำปากกาวางบนกระดาษบริเวณช่องที่เขาต้องลงลายเซ็น ภาพตัดเป็นสีดำตัวอักษร “Responsible”</p>
ภาษาแอนิเมชัน	การใช้การทะลุเข้าไปในจินตนาการของตัวละคร เพื่อสะท้อนประเด็นของการมีสติยังคิดในการตัดสินใจในเรื่องของสังคมส่วนรวม
ตัวละคร	มีตัวละครเพียงตัวเดียว แต่ใช้การดำเนินเรื่องผ่าน การสร้างให้เมือง

	เคลื่อนไหว
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละครเอง ตัวละครเกิดความสับสนระหว่างการทำตามความถูกต้อง หรือการทำตามความต้องการส่วนตัว ซึ่งภาพยนตร์ไม่ได้แสดงให้เห็นว่าในที่สุดแล้วตัวละครได้เลือกตัดสินใจอย่างไร ปล่อยให้คนดูคิดต่อเอง
สถานที่ หรือฉาก	ฉากของทำงานของสถาปนิก และฉากในจินตนาการของเขา
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชัน ใช้แสงในโทนเดียวกันทั้งเรื่อง
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง แต่ในช่วงที่เมืองในจินตนาการพุ่งขึ้นล้อมรอบวัดมีการตัดต่อที่รวดเร็วกว่าช่วงปกติ
โครงสร้างของภาพ	 <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
ความหมาย	การตัดสินใจเพียงครั้งเดียวของผู้มีอำนาจในสังคม อาจทำให้เกิดความเสียหายกับสังคม ดังนั้นผู้มีอำนาจในการตัดสินใจประเด็นสาธารณะ จะต้องตัดสินใจผลประโยชน์ของสังคม โดยคำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสาธารณะ

<p>พจนานุกรมศัพท์คำพูดที่ใช้ในภาษาไทย คำศัพท์ใหม่ที่เกิดขึ้นในภาษาไทย คำศัพท์ใหม่ที่เกิดขึ้นในภาษาไทย คำศัพท์ใหม่ที่เกิดขึ้นในภาษาไทย</p>	 <p>โทรทัศน์</p>
<p>การวิเคราะห์</p>	<p>บทประพันธ์</p>



บทประพันธ์ (1) การวิเคราะห์

สุรา (Sura) โดย ประสาท สหสรา นพ 4.50 นาที

3.2.15 การวิเคราะห์บทประพันธ์ที่ 15:

พจนานุกรมศัพท์คำพูดที่ใช้ในภาษาไทย
 พจนานุกรมศัพท์คำพูดที่ใช้ในภาษาไทย
 พจนานุกรมศัพท์คำพูดที่ใช้ในภาษาไทย
 พจนานุกรมศัพท์คำพูดที่ใช้ในภาษาไทย
 พจนานุกรมศัพท์คำพูดที่ใช้ในภาษาไทย
 พจนานุกรมศัพท์คำพูดที่ใช้ในภาษาไทย
 พจนานุกรมศัพท์คำพูดที่ใช้ในภาษาไทย
 พจนานุกรมศัพท์คำพูดที่ใช้ในภาษาไทย
 พจนานุกรมศัพท์คำพูดที่ใช้ในภาษาไทย

บทประพันธ์ (2) การวิเคราะห์

<p>พจนานุกรมศัพท์คำพูดที่ใช้ในภาษาไทย พจนานุกรมศัพท์คำพูดที่ใช้ในภาษาไทย พจนานุกรมศัพท์คำพูดที่ใช้ในภาษาไทย</p>	<p>พจนานุกรมศัพท์คำพูดที่ใช้ในภาษาไทย</p>
---	---

	<p>ชายหนุ่มได้เปลี่ยนเครื่องแต่งกาย และปลอมตนเองให้เป็นหญิง อย่างไรก็ตามตำรวจไม่เชื่อตามอุบายของชายหนุ่ม จึงสั่งให้ชายหนุ่มลงจากรถ และให้ไปเครื่องวัดแอลกอฮอล์ ซึ่งก็พบว่าค่าตัวเลขออกมาเป็น “0” แต่ตำรวจก็ยังไม่เชื่อสั่งให้ชายหนุ่มยื่นกระดาษเดียว และให้ลองเดินบนราวเหล็ก ชายหนุ่มสามารถทำตามคำสั่งได้หมดทุกอย่าง ตำรวจต้องยอมปล่อยให้ชายหนุ่มขับรถเดินทางต่อไป</p> <p>ตอนจบ: หลังจากออกเดินทางได้ไม่นาน ด้วยความมั่นใจทำให้ชายหนุ่มประสพอุบัติเหตุจนเสียชีวิต ข้อความ “ไม่ว่าคุณพกดวง พกความกะล่อน ปลิ้นปล้อนมาอย่างไรคุณก็คือ “คนเมา” ถึงคุณจะหลอกล่องจนผ่านด่านตำรวจมาได้ แต่คุณก็ไม่สามารถหลอกใจตัวเองที่เมาอยู่ได้”</p>
ภาษาแอนิเมชัน	แอนิเมชันมีลักษณะเหมือนภาพยนตร์สั้น มีลักษณะของการใช้ภาษาแอนิเมชันค่อนข้างน้อย
ตัวละคร	ตัวละครมีรูปลักษณ์เหมือนตัวการ์ตูน คือมีหัวใหญ่ และตัวเล็ก ในเรื่องมีตัวละครสำคัญ 2 ตัว คือชายหนุ่มจอมกะล่อนผู้ปลอมตัวเป็นหญิง เพื่อให้ตนเองสามารถผ่านด่านตรวจไปได้ ชายหนุ่มเป็นคนตัวสูงแขนขายาว ต่างกับตัวละครอีกตัวซึ่งเป็นตำรวจตัวอ้วนเตี้ย
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับตัวละคร การเผชิญหน้ากันระหว่างผู้พิทักษ์กฎหมาย กับผู้ทำผิดกฎหมาย
สถานที่ หรือฉาก	ฉากถนนยามค่ำคืน ข้างทางเต็มไปด้วยต้นไม้สูงใหญ่
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชันมิใช่แสงในโทนเดียวกัน เพราะในเรื่องมีเพียงเหตุการณ์เดียว
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง

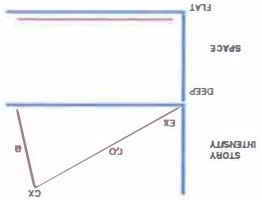
ทฤษฎีการวิเคราะห์รูป (1)


เงิน (Money) โดยทั่วไปราคาเฉลี่ยของ 4.50 บาท

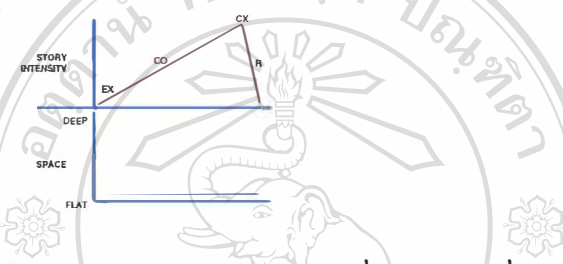
3.2.16 การวิเคราะห์รูปเมื่อวิเคราะห์รูปที่ 16

รูปที่ 16 แสดงการวิเคราะห์รูปของอาคารที่มีความสูง 4 ชั้น โดยมีการแบ่งพื้นที่ใช้สอยออกเป็นพื้นที่ใช้สอยส่วนกลางและพื้นที่ใช้สอยส่วนตัว ซึ่งการวิเคราะห์รูปจะพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ใช้สอยส่วนกลางและพื้นที่ใช้สอยส่วนตัวในแต่ละชั้นของอาคาร

ทฤษฎีการวิเคราะห์รูป (2)

<p>รูปที่ 16 แสดงการวิเคราะห์รูปของอาคารที่มีความสูง 4 ชั้น โดยมีการแบ่งพื้นที่ใช้สอยออกเป็นพื้นที่ใช้สอยส่วนกลางและพื้นที่ใช้สอยส่วนตัว ซึ่งการวิเคราะห์รูปจะพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ใช้สอยส่วนกลางและพื้นที่ใช้สอยส่วนตัวในแต่ละชั้นของอาคาร</p>	พื้นที่ใช้สอยส่วนกลาง
<p>รูปที่ 17 แสดงการวิเคราะห์รูปของอาคารที่มีความสูง 4 ชั้น โดยมีการแบ่งพื้นที่ใช้สอยออกเป็นพื้นที่ใช้สอยส่วนกลางและพื้นที่ใช้สอยส่วนตัว ซึ่งการวิเคราะห์รูปจะพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ใช้สอยส่วนกลางและพื้นที่ใช้สอยส่วนตัวในแต่ละชั้นของอาคาร</p>	ความหนาแน่น
<p>รูปที่ 18 แสดงการวิเคราะห์รูปของอาคารที่มีความสูง 4 ชั้น โดยมีการแบ่งพื้นที่ใช้สอยออกเป็นพื้นที่ใช้สอยส่วนกลางและพื้นที่ใช้สอยส่วนตัว ซึ่งการวิเคราะห์รูปจะพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ใช้สอยส่วนกลางและพื้นที่ใช้สอยส่วนตัวในแต่ละชั้นของอาคาร</p> 	โครงสร้างอาคาร
<p>รูปที่ 19 แสดงการวิเคราะห์รูปของอาคารที่มีความสูง 4 ชั้น โดยมีการแบ่งพื้นที่ใช้สอยออกเป็นพื้นที่ใช้สอยส่วนกลางและพื้นที่ใช้สอยส่วนตัว ซึ่งการวิเคราะห์รูปจะพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ใช้สอยส่วนกลางและพื้นที่ใช้สอยส่วนตัวในแต่ละชั้นของอาคาร</p>	การตั้งอาคาร

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
<p>โครงเรื่อง</p> 	<p>โครงเรื่องแอนิเมชันนำเสนอโลกในลักษณะจินตนาการ สะท้อนความโลภภายในจิตใจมนุษย์</p> <p>ตอนต้น: ชายคนหนึ่งทำงานอยู่ในห้องรูปทรงกลมด้วยท่าทางหงุดหงิด ทันใดนั้นห้องรูปวงกลมได้พุ่งตัวขึ้นไปด้านบน จอมอนิเตอร์ระบุว่าเขาได้รับค่าชดเชยจากการทำงานที่เหน็ดเหนื่อยเป็นเงิน 1 ล้านเหรียญ</p> <p>ตอนกลาง: เมื่อเห็นว่าการทำงานหนักทำให้เขาได้รับค่าตอบแทน มหาศาลเขาจึงเริ่มทำงานให้หนักขึ้นอีก เขาได้รับค่าตอบแทนเพิ่มเป็นเงิน 2 ล้านเหรียญ เขานั่งทำงานต่อจนร่างกายเริ่มรับไม่ไหว ที่ร่างกายส่วนล่างของเขามีรากงอกออกมาติดกับพื้นดิน ชายหนุ่มผื่นทำงานต่อจนได้รับค่าตอบแทนเป็นเงิน 5 ล้านเหรียญ แต่พอเขาจะลุกจากที่นั่งเพื่อไปตรวจนับเงินที่ได้มาก็ไม่สามารถทำได้เพราะมีรากยึดตัวเขาไว้กับพื้น เขาพยายามออกแรงลุกขึ้นจากร่างกายของเขาขาดออกเป็น 2 ส่วน อวัยวะภายในตกกระจายอยู่บนพื้นห้อง</p> <p>ตอนจบ: เขาอนิจกรรมอวัยวะภายในของตนเองโดยไม่สามารถครอบครองเงินที่หามาได้</p>
<p>ภาษาแอนิเมชัน</p>	<p>สร้างห้องทำงานวงกลมซึ่งเหมือนห้องในจินตนาการ ห้องทำงานคูเก่าทรุดโทรมเหมือนสภาพร่างกายของตัวละครเอก</p>
<p>ตัวละคร</p>	<p>มีตัวละครเพียงตัวเดียวซึ่งมีรูปลักษณ์เหมือนคนนอนเป็นเวลานาน ร่างกายชubbผอม เสื้อผ้าขาด ตามร่างกายมีรอยสักสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับเงิน</p>
<p>มุมมองในการเล่าเรื่อง</p>	<p>เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องโลกในจินตนาการ</p>
<p>ปมความขัดแย้ง</p>	<p>ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละครเอง ตัวละครต้องการความก้าวหน้า และค่าตอบแทนจากการ</p>

	ทำงานที่สูงเกินกำลังของตนเอง
สถานที่ หรือฉาก	ฉากห้องทำงานมีลักษณะเป็นรูปทรงกลม สถาพรกรุงรัง มีเครื่องคอมพิวเตอร์รูปทรงประหลาดอยู่ตรงกลางห้อง
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชันมีคุณภาพสูง จัดแสงในลักษณะเงาดำภายในห้องมืด
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง
โครงสร้างของภาพ	 <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
ความหมาย	เงินคือสิ่งสำคัญสำหรับการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน การทำงานที่หนักเกินความสามารถ หรือสภาพร่างกาย แม้จะได้รับค่าตอบแทนสูง แต่ก็อาจทำให้เกิดผลเสียต่อร่างกาย ไม่ว่าผลตอบแทนที่ได้รับจะสูงมากเพียงใดหากเสียชีวิตก็ไม่สามารถครอบครองเงินที่ได้มาได้
หลักการแอนิเมชัน	มีการประยุกต์ใช้หลักการแอนิเมชันในระดับที่ดี ตัวละครเคลื่อนที่ค่อนข้างสมจริง แม้จะมีการเคลื่อนไหวของตัวละครน้อย แต่การเคลื่อนไหวของฉาก หรืออุปกรณ์สามารถสร้างความน่าสนใจให้กับผลงานแอนิเมชันได้เป็นอย่างดี


2) การวิเคราะห์บริบท

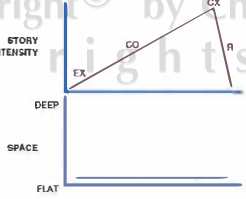
ผลงานแอนิเมชันสร้างโลกแห่งจินตนาการที่ทั้งตัวละคร และฉากมีความสอดคล้องกันด้วยลักษณะทรุดโทรม เหมือนไร้จิตวิญญาณ แม้ประเด็นทางเนื้อหาของแอนิเมชันจะมีลักษณะเรียบง่ายจนไม่มีความลึกของเนื้อหา แต่รูปแบบ โลกแห่งจินตนาการที่น่าเสนอก็ทำให้เกิดความสะเทือนอารมณ์ เพราะความทรุดโทรมของตัวละคร และฉาก สามารถสะท้อนวิถีชีวิตของคนในปัจจุบันที่ให้ความสำคัญกับ “เงิน” มากกว่าความสุขในการใช้ชีวิต

3.2.17 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 17:

Miss โดย ธนพล เหลืองวรกิจ ความยาว 4.22 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
<p>โครงเรื่อง</p> 	<p>โครงเรื่องนำเสนอความผูกพันระหว่างสองพี่น้อง</p> <p>ตอนต้น: สองพี่น้องทะเลาะแย่งตุ๊กตาทองกัน คุณยายเห็นจึงสั่งให้ทั้งคู่แยกจากกัน โดยยายพาพี่ไปเที่ยวนอกบ้าน ปล่อยให้น้องอยู่บ้าน</p> <p>ตอนกลาง: ยายพาพี่ไปปล่อยไว้ให้เล่นชิงช้าที่สวนสาธารณะ พี่มีความสุขที่ได้เล่นชิงช้าสาธารณะ ส่วนน้องก็มีความสุขในการรับชมโทรทัศน์ แต่เมื่อเวลาผ่านไปพี่เริ่มรู้สึกว่าการเล่นชิงช้าคนเดียวไม่สนุกเท่ากับตอนที่เคยมีน้องมาเล่นด้วย ส่วนคนน้องซึ่งอยู่ที่บ้านก็เริ่มคิดถึงช่วงเวลาที่เคยแบ่งปันตุ๊กตาทองเล่นกับพี่ ไม่ถูกแยกออกจากกันสองพี่น้องเกิดการ “คิดถึง” กัน</p> <p>ตอนจบ: ยายพาพี่กลับมาบ้านพร้อมตุ๊กตาทองตัวใหม่ ทำให้ทั้งคู่มีตุ๊กตาทองเป็นของตนเองไม่ต้องแย่งกัน สองพี่น้องจึงอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข</p>
ภาษาแอนิเมชัน	แอนิเมชันมีลักษณะเหมือนภาพยนตร์สั้น มีลักษณะของการใช้

	ภาษาแอนิเมชันค่อนข้างน้อย
ตัวละคร	ตัวละครมีรูปลักษณ์เหมือนตัวการ์ตูน คือมีหัวใหญ่ และตัวเล็ก มีตัวละคร 3 ตัว คือ ยาย และเด็กพี่น้อง ซึ่งตัวละครทุกตัวมีลักษณะสีหน้าท่าทางการแสดงออกเหมือนเด็ก
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับตัวละคร การทะเลาะกันระหว่างสองพี่น้องเพื่อแย่งของเล่นกัน โดยในตอนแรกทั้งสองคิดว่าหากแยกกันอยู่จะมีความสุขมากกว่าอยู่ด้วยกัน แต่การต้องจากกันเพียงวันเดียวก็ทำให้เกิดความรู้สึกคิดถึงกัน
สถานที่ หรือฉาก	ในเรื่องมี 2 ฉากสำคัญคือ ฉากในบ้าน และฉากสวนสาธารณะ โดยฉากทั้ง 2 มีลักษณะเป็นการ์ตูนที่ถูกลดรูปทรงให้เรียบง่าย
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชันมีในระดับดี ใช้แสงในโทนเดียวกันทั้งเรื่อง
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพเปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง
โครงสร้างของภาพ	<p>ลิขสิทธิ์ภาพถ่ายโดยเชงโกเม Copyright © by Chiang Mai University All rights reserved</p>  <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
ความหมาย	คน 2 คนเมื่ออยู่ร่วมกันในบางครั้งด้วยความสนิท และใกล้ชิดกัน ทำให้ทั้งคู่ไม่เห็นความสำคัญของคนอื่น แต่เมื่อต้องแยกกันอยู่ก็ทำให้

	เกิดความคิดถึงช่วงเวลาที่เคยอยู่ร่วมกัน
หลักการแอนิเมชัน	มีการประยุกต์ใช้หลักการแอนิเมชันค่อนข้างน้อย ตัวละครเคลื่อนไหวไม่ค่อยสมจริง แอนิเมชันเน้นความน่ารักของตัวละคร และการจัดองค์ประกอบภาพในการเล่าเรื่อง


2) การวิเคราะห์บริบท

แอนิเมชันใช้ความสัมพันธ์ระหว่างพี่น้อง เป็นประเด็นหลักในการดำเนินเรื่อง ทั้งพี่และน้องมีความผูกพันกันอย่างใกล้ชิด แต่การที่อยู่ร่วมกันทุกวันทำให้มองไม่เห็นความสำคัญต่อกันและกัน เมื่อคุณยายจับทั้ง 2 แยกออกจากกันเพียงระยะเวลาไม่นานก็ทำให้ทั้งคู่เกิดความคิดถึงกัน ตัวละครสองพี่น้องในเรื่องสะท้อนให้เห็นว่าเราอาจไม่เห็นคุณค่าของบางสิ่งบางอย่างจนกว่าเราจะเสียสิ่งนั้นไป

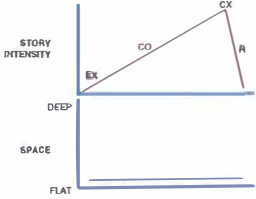
3.2.18 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 18:

ความหวังสุดท้าย (The last hope) โดย ณัฐพงษ์ สุรภิตติเดช ความยาว 5.10 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
โครงเรื่อง 	โครงเรื่องแสดงถึงความมุ่งมั่น ไม่ย่อท้อทำให้สามารถผ่านอุปสรรคที่ยากลำบากได้ ตอนต้น: ชายคนหนึ่งเดินทางฝ่าพายุทะเลทราย ตอนกลาง: เมื่อมาถึงหน้าผาสูงชัน เขาก็เริ่มต้นปีนหน้าผาด้วยความมุ่งมั่น แต่หน้าผามีความสูงชันเกินกว่าที่จะปีนถึงยอดได้ภายในวันเดียว เมื่อถึงเวลาพลบค่ำทางเขาได้หยุดดื่มน้ำ และนอนหลับ

	<p>พักผ่อน พอรุ่งเช้าเขาจึงเริ่มต้นเดินทางต่อ ระหว่างทางมีปีศาจค้างคาวบินมาท่อกวน ทำให้เกิดการต่อสู้กัน ชายหนุ่มพลาดท่าทำอุปกรณ์ปีนเขาตกลงไป และถูกค้างคาวขโมยน้ำดื่มไป ชายหนุ่มแสดงสีหน้าอ่อนล้า สิ้นหวัง และคิดที่จะเลิกความตั้งใจ แต่ทันใดนั้นมีใบไม้แห้งเหี่ยวสีน้ำตาลใบหนึ่งปลิวตกลงมา ชายหนุ่มเห็นใบไม้ก็เกิดความมั่นใจว่าตนใกล้ถึงจุดหมายแล้ว เขาจึงปีนเขาต่อไปอย่างมีความหวัง จนในที่สุดเขาก็สามารถขึ้นไปถึงยอดเขา</p> <p>ตอนจบ: ด้านบนยอดเขามีต้นไม้เขียวแห่งใกล้ตายอยู่ต้นหนึ่ง ชายหนุ่มนำน้ำหยดเล็ก ๆ ที่บรรจุอยู่ภายในสร้อยคอของเขาเทลงไปทีละทีละที ต้นไม้ที่นั้นต้นไม่เริ่มฟื้นตัว แตกกิ่งก้าน และใบสีเขียวออกมา ต้นไม้ได้แผ่ความอุดมสมบูรณ์ไปทั่วทำให้ยอดเขาผามีต้นหญ้าสีเขียวขึ้นปกคลุมอย่างหนาแน่น</p>
ภาษาแอนิเมชัน	สร้าง โลกแห่งจินตนาการเพื่อแสดงวิถีของชายผู้มุ่งมั่น
ตัวละคร	มีตัวละครเพียงตัวเดียวคือชายหนุ่มรูปร่างผอมเพียว ท่าทางทะมัดทะแมง สีหน้าแสดงความมุ่งมั่นอยู่ตลอดเวลา
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับธรรมชาติ การต่อสู้กับธรรมชาติ ภูมิอากาศ และสภาพภูมิศาสตร์
สถานที่ หรือฉาก	ฉากทิวทัศน์ทะเลทราย และยอดผาสูงชัน
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชันมีคุณภาพสูง ใช้แสงในโทนเดียวกันทั้งเรื่อง
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง

	ในตอนจบมีการใช้เทคนิคสร้างภาพการเปลี่ยนแปลงจากหน้าผาที่แห้งแล้ง ไปสู่ความสมบูรณ์ ร่มรื่น เขียวขจี
โครงสร้างของภาพ	 <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
ความหมาย	แม้จะมีอุปสรรคที่หนักหนาเพียงใดก็อดขวาง หากมีจิตใจที่มุ่งมั่น และไม่ละความพยายาม อุปสรรคทุกอย่างย่อมไม่สามารถขัดขวางได้
หลักการแอนิเมชัน	มีการประยุกต์ใช้หลักการแอนิเมชันในระดับสูง ตัวละครเคลื่อนไหวที่สมจริงดูมีชีวิตชีวา

2) การวิเคราะห์บริบท

ยอดผาที่สูงชัน ในแอนิเมชันเป็นตัวแทนของอุปสรรคที่ยากลำบาก แต่ความมุ่งมั่นของตัวละครเอกก็ทำให้เขาสามารถไปถึงจุดมุ่งหมาย ทำตามสิ่งที่ต้องการ ได้ ตัวละครเอกฝ่าฟันอุปสรรคซึ่งตัวเขาเองนั้นเกือบที่จะล้มเลิกความพยายามเพราะคิดว่าตนเองไม่สามารถทำได้ แต่เมื่อได้เห็นใบไม้ที่ล่องหล่น ก็ทำให้เกิดความหวังว่าจุดหมายนั้นอยู่ไม่ไกลหากไม่ละความพยายาม อุปสรรคที่ขัดขวางตัวละครเอกในแอนิเมชัน ไม่ได้มีความหมายแค่ความยากลำบากในการเอาชนะธรรมชาติ แต่สื่อความหมายถึงการใช้ชีวิตในสังคมที่ต้องเผชิญกับความยากลำบากอยู่ตลอดเวลา

3.2.19 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 19:

Street ghost โดย อณูรุจ วงศ์ทองสรรค์ ความยาว 9.45 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
<p data-bbox="133 329 250 373">โครงเรื่อง</p> 	<p data-bbox="448 329 1237 438">โครงเรื่องนำเสนอความผูกพันระหว่างพี่เด็กกับแม่ ซึ่งความผูกพันนี้กลายเป็นพลังที่ช่วยส่งเสริมให้พี่เด็กเลือกทำในสิ่งที่ถูกต้อง</p> <p data-bbox="448 482 1237 755">ตอนต้น: ในตอนกลางคืน ณ ถนนวิคตอรี พี่เด็กเร่ร่อน ได้ออกมาหลอกชายหนุ่มที่เดินผ่านมาจนตกใจวิ่งหนีหายไปอย่างรวดเร็ว พี่เด็กรู้สึกสนุกสนานที่ได้แกล้งคนให้ตกใจ แต่เมื่อต้องกลับมาอยู่คนเดียวอีกครั้ง มันเกิดความเศร้าคิดถึงอดีตยามที่เคยเป็นมนุษย์ มันหยิบรูปถ่ายของมันกับแม่มาดูเพื่อระลึกถึงความหลังสมัยที่ยังมีชีวิตอยู่</p> <p data-bbox="448 799 1237 1651">ตอนกลาง: ในขณะที่พี่เด็กกำลังดูรูปถ่ายของตนกับแม่ ยมบาลก็ปรากฏตัว และวิ่งไล่จับพี่เด็ก พี่เด็กบินหนีจนเห็นบ้านหลังหนึ่งมีหน้าต่างเปิดอยู่ มันจึงบินเข้าไปซ่อน พี่เด็กเริ่มสำรวจบ้าน และพบภาพถ่ายของเจ้าของบ้านซึ่งเป็นแม่กับลูกสาวที่มีความผูกพันกันมาก พี่เด็กรู้สึกไม่พอใจที่เห็นภาพของผู้อื่นมีความสุข มันจึงบินออกไปที่ห้องครัว ซึ่งภายในห้องครัวยังมีแก๊สรั่วอยู่จึงเกิดไฟลุกลามไปทั่วบ้านอย่างรวดเร็ว แม่เห็นไฟไหม้จึงรีบวิ่งอุ้มลูกสาวเพื่อหนีเปลวไฟ แต่ผนังบ้านร่วงลงมาทับแม่จนสลบไป พี่เด็กคิดจะหนีเอาตัวรอด แต่ทันใดนั้นมันก็นึกถึงภาพในอดีตที่มัน และแม่ต้องเสียชีวิตในกองเพลิง ภาพในอดีตทำให้มันกลับมาช่วยแม่ลูกท่ามกลางไฟที่ลุกลามมากขึ้นเรื่อย ๆ พี่เด็กช่วยลูกสาวออกไปก่อน จากนั้นจึงบินกลับมาช่วยแม่ แต่ในขณะที่กำลังจะหนีออกจากบ้าน โครงสร้างของบ้านได้หล่นลงมาขวางทางออกเอาไว้จนหมด ทันใดนั้นยมบาลได้ปรากฏตัวอยู่ด้านหลังของพี่เด็ก ยมบาลยกอาวุธขึ้นเหมือนจะทำร้ายพี่เด็ก แต่เปลี่ยนใจฟาดไปที่ประตูเพื่อสร้างทางออกให้กับแม่และลูกสาว</p> <p data-bbox="448 1694 1237 1847">ตอนจบ: เมื่อหนีออกมาจากบ้าน ได้แม่เจ้าของบ้านกอดพี่เด็กไว้ ทำให้พี่เด็กเกิดความทราบซึ่ง และระลึกถึงความอบอุ่นที่ได้รับจากแม่ของมันในสมัยที่ยังมีชีวิตอยู่</p>

ภาษาแอนิเมชัน	มีการใช้เทคนิค flashback เพื่อย้อนอดีตเล่าถึงความหลังสมัยที่ผิเด็กยังมีชีวิตอยู่
ตัวละคร	ตัวละครมีรูปลักษณะเหมือนตัวการ์ตูน คือมีหัวใหญ่ และตัวเล็ก ตัวละครผิเด็ก และยมบาลไม่มีขา แต่ใช้การบินเพื่อเคลื่อนที่ไปยังส่วนต่าง ๆ ของฉาก
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละครเอง ผิเด็กอยู่อย่างโดดเดี่ยว และคิดถึงแต่ตนเอง แต่เมื่อได้เห็นภาพความผูกพันระหว่างสองแม่ลูก ทำให้มันหวนระลึกถึงความรักที่แม่มีให้กับมัน ผิเด็กจึงกลับใจมาช่วยเหลือสองแม่ลูก แม่จะทำให้มันต้องตกอยู่ในอันตรายก็ตาม
สถานที่ หรือฉาก	ฉากถนนวิคตอรี และฉากบ้านมีลักษณะมืดทึม เพื่อสื่อสารถึงเวลาในช่วงตอนกลางคือ แต่ในตอนจบที่ผิเด็กช่วยเหลือสองแม่ลูกได้สำเร็จแล้ว ฉากแสดงภาพของรุ่งอรุณที่สดใส
การจัดแสง	การจัดแสงมีสองรูปแบบคือ แสงในตอนกลางคืน และแสงในตอนเช้า
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง
โครงสร้างของภาพ	 <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>

ความหมาย	การเสียสละเพื่อช่วยเหลือผู้อื่นนั้นสามารถสร้างความเบิกบานในจิตใจให้กับผู้เสียสละ
หลักการแอนิเมชัน	มีการประยุกต์ใช้หลักการแอนิเมชันในระดับดี ตัวละครเคลื่อนที่ในแบบที่สมจริง และเกินจริง

2) การวิเคราะห์บริบท

ประเด็นสำคัญของเรื่องคือการเล่าถึงความโดดเดี่ยวของผีเด็กที่เมื่อเสียชีวิตไปต้องกลายเป็นผีเร่ร่อนที่อยู่เพียงตัวคนเดียว ผีเด็กมีนิสัยเสียเห็นแก่ตัว และชอบหลอกหลอนคนที่เดินทางผ่านมาให้เกิดความกลัว ชื่อเสียงในทางไม่ดีของผีเด็กเลื่องลือไปทั่วทำให้ยมบาลออกตามหาผีเด็กเพื่อที่จะจับกุมตัวละครยมบาลมีลักษณะเหมือนกับตำรวจซึ่งมีหน้าที่ไล่จับคนร้าย หรือผู้กระทำความผิด ซึ่งในเรื่องก็คือผีเด็ก ผีเด็กแอบหนีเข้าไปในบ้าน และเห็นสองแม่ลูกอยู่ในความเดือดร้อน แต่มันก็ไม่คิดที่จะช่วยเหลือเพราะความเห็นแก่ตัวของมัน อย่างไรก็ตามสุดท้ายมันก็เปลี่ยนใจเพราะเห็นความรักที่แม่มีต่อลูก มันบินเข้าช่วยเหลือสองแม่ลูกโดยไม่สนถึงอันตรายที่ตนเองจะได้รับ แม้แต่ยมบาลเมื่อเห็นความกล้าหาญของผีเด็กก็หันกลับมาช่วยเหลือผีเด็ก และยอมปล่อยให้ผีเด็กหนีไปได้ ผลจากการช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความบริสุทธิ์ใจทำให้ผีเด็กได้รับความสุขจากการได้เห็นสองแม่ลูกปลอดภัยและการระลึกถึงความรักระหว่างมันกับแม่ในช่วงที่มันยังมีชีวิตอยู่

3.2.20 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 20:

Black White (ขาวดำ) โดย จาตุรนต์ เจตนวิริยานนท์ ความยาว 7.17 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
โครงเรื่อง	โครงเรื่องสะท้อนให้เห็นว่าสภาพแวดล้อม และอำนาจสามารถเปลี่ยนคุณธรรมในใจคนได้



ตอนต้น: ด้านบนของพีระมิดอินคา มีพื้นเป็นตารางหมากรุก ทหารสีดำ และสีขาว วิ่งมายังบนตารางหมากรุกพร้อมที่จะประจันหน้ากัน

ตอนกลาง: นายพลของทั้งสองฝ่ายสั่งให้พลทหารยิงปะทะกัน โดยตาแรกฝั่งทหารสีดำเป็นฝ่ายชนะสามารถสังหารพลทหารสีขาวได้ ในขณะที่นั้นพลทหารหนุ่มสีขาวคนหนึ่งแสดงความรู้สึกว่าเหนื่อยหน่าย ออกมาทางสีหน้าราวกับจะพยายามบอกว่าการต่อสู้ครั้งนี้เป็นเรื่องไร้สาระ นายพลทั้งสองฝั่งสั่งการยิงปะทะกันอีกรอบ เกิดการยิงปะทะกันอย่างดุเดือดทำให้พลทหารทั้งสองฝั่งเสียชีวิตเป็นจำนวนมาก พลทหารหนุ่มสีขาวยิ่งถูกพลทหารฝั่งสีดำล้มลง พลทหารหนุ่มสีขาววิ่งตามไปทำท่าเหมือนจะยิงซ้ำพลทหารสีดำ แต่เปลี่ยนใจยิงลงพื้นแทน พลทหารหนุ่มสีขาวยืมให้พลทหารสีดำซึ่งนอนอยู่กับพื้น ทันใดนั้นพลทหารสีดำใช้ปืนยิงใส่หมวกของพลทหารหนุ่มสีขาวจนล้มลง และหมดสติไปชั่วขณะ เมื่อพลทหารหนุ่มสีขาวได้สติก็พบว่ากองทัพทั้งขาว และดำ ได้ต่อสู้จนเสียชีวิตไปจนเกือบจะหมดกองเหลือเพียงเขา และนายพลทั้งสองฝั่งที่ยืนประจันหน้ากัน นายพลทั้งสองฝั่งเห็นความสูญเสียจากสงครามจึงเลิกคิดที่จะต่อสู้กัน ทันใดนั้นก็มีการปรากฏปืน และทูปใส่ นายพลทั้งสองฝั่งจมนายพลสีดำตกจากยอดพีระมิดลงไป ส่วนนายพลสีขาวใช้มือ โหนยอดพีระมิดอยู่ พลทหารหนุ่มสีขาวรีบวิ่งไปหมายจะช่วยนายพลสีขาว แต่พอเขาเห็นเครื่องหมายนายพลบนหมวก เขาก็เปลี่ยนใจหยิบหมวกนายพลมาใส่ และใช้เท้าเหยียบมือนายพลสีขาวจนตกลงไปจากยอดพีระมิด

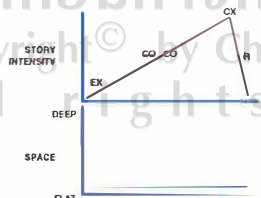
ตอนจบ: พลทหารหนุ่มสีขาวตั้งตนเองเป็นนายพลคนใหม่ และถูกปีศาจสีดำจับเขามาวางบนตารางหมากรุกอีกครั้ง พร้อมกับกองทัพทหารชุดใหม่ที่พร้อมทำสงครามห้าพันกันอีกครั้ง

ภาษาแอนิเมชัน

มีการใช้สัญลักษณ์ใช้สัญลักษณ์ของการแข่งขันหมากรุก และการต่อสู้ของทหารเพื่อสะท้อนให้เห็นถึง “อำนาจ” ซึ่งสามารถเปลี่ยนคนดี ให้กลายเป็นคนไม่ดีได้

ตัวละคร

ตัวละครมีรูปลักษณ์เป็นเหมือนหมากรุกที่ทำจากหิน เมื่อถูกยิงจึงเกิด

	การแตกในลักษณะเดียวกันหิน
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละครเอง แสดงภาพของตัวละครเอกที่ตอนแรกดูซื่อใส และมีคุณธรรม แต่เมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่โหดร้ายของสงคราม ทำให้เขาเปลี่ยนเป็นคนไม่ดี และต้องการครอบครองอำนาจ แม้ว่าเขาจะเคยเกลียดการทำสงคราม แต่เพื่อให้มีอำนาจเขาก็พร้อมที่จะเปิดฉากรบกับฝั่งตรงข้าม
สถานที่ หรือฉาก	ฉากสร้างจากจินตนาการของผู้สร้างพีระมิดอินคาที่มียอดปูพื้นด้วยตารางหมากรุก
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชันมีคุณภาพสูง ใช้แสงในโทนเดียวกันทั้งเรื่อง
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตกลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง แต่ในช่วงที่มีการต่อสู้จะมีการตัดต่อเปลี่ยนมุมมองที่รวดเร็ว
โครงสร้างของภาพ	<p>ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ Copyright © by Chiang Mai University All rights reserved</p>  <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป ตลอดทั้งเรื่องใช้โทนสีน้ำเงินเทาฟ้าหม่นเพื่อสะท้อนบรรยากาศของสงคราม</p>
ความหมาย	ความหมายแฝงใช้การอุปมาอุปมัยเปรียบเทียบกับตารางหมากรุก และ

	การต่อสู้ของทหาร เพื่อแสดงให้เห็นว่าอำนาจสามารถเปลี่ยนคนใส่ชื่อให้กลายเป็นคนบ้าอำนาจได้ในชั่วพริบตา
หลักการแอนิเมชัน	มีการประยุกต์ใช้หลักการแอนิเมชันในระดับสูง ตัวละครเคลื่อนไหวสมจริง ในฉากที่ตัวละครถูกยิงแล้วร่างกายแตกกระจาย การแตกกระจายของร่างกายมีความสมจริง

2) การวิเคราะห์บริบท


ประวัติศาสตร์การทำสงคราม คือประวัติศาสตร์ที่ถูกตัดสินกำหนดให้เกิดการทำสงครามด้วยผู้มีอำนาจเพียงไม่กี่คน ผู้ที่ทำให้เกิดสงครามมักถูก “ตีคป้ายฉลาก” ให้เป็นเสมือนปีศาจที่ชั่วร้าย เพราะเป็นบุคคลสำคัญที่ทำให้เกิดความสูญเสีย แอนิเมชันเรื่องนี้ได้ตั้งคำถามกับผู้ชมว่าแท้ที่จริงแล้วคนทุกคนก็สามารถกลายเป็นปีศาจที่ชั่วร้ายได้ หากยอมให้ความต้องการ “อำนาจ” มาครอบงำจิตใจ การนำเสนอประเด็นการใช้อำนาจไม่ถูก และความหลงใหลที่จะได้มาซึ่งอำนาจ เมื่อถูกนำเสนอในรูปแบบแอนิเมชันทำให้สามารถสื่อสารเนื้อหาให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะจากคู่ต่อสู้ที่สามารถสะท้อนภาพป่าคั้งของสงคราม ได้อย่างสมจริง โดยที่ไม่ต้องแสดงถึงความรุนแรงที่มากเกินไป

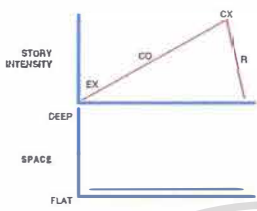
3.2.21 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 21:

ต้น (Teun) โดย ธนัตถ์ รุจิทานนท์ ความยาว 4.13 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
โครงเรื่อง	โครงเรื่องแอนิเมชันในเชิงนามธรรม นำเสนอภาพที่มีความ “แปลก” สร้างให้ผู้ชมต้องตีความหมายของเรื่องเล่าด้วยตนเอง ตอนต้น: ในสระว่ายน้ำแห่งหนึ่ง ชายคนหนึ่งมองดูน้ำกระเพื่อมเป็น

	<p>เป็นคลื่นระลอกวงกลม จากนั้นเขาก็ล้มตัวลงนอนในน้ำจนจมหายไป</p> <p>ตอนกลาง: ตัดภาพมาเป็นฉากเด็กกลุ่มหนึ่งจ้องมองลงไปยังสระน้ำ จากนั้นพวกเขาลงไปเล่นน้ำ โดยมีเด็กคนหนึ่งนอนมองอยู่ด้านบนสระ ภาพตัดเป็นฉากเด็กคนหนึ่งนั่งอยู่บนพื้นของสระน้ำซึ่งไม่มีน้ำอยู่ เขาจ้องมองดูที่ใ้ระบายน้ำออกจากสระ กล้องค่อย ๆ ซึมเข้าไปในรูระบายน้ำจากนั้นเป็นภาพรูของอ่างล้างหน้าในห้องน้ำ เด็กคนหนึ่งยืนมองรูอ่างล้างหน้าอยู่ เขาเริ่มใช้ดินสอเขียนสละของตัวเองให้กลายเป็นวงกลมสีดำ เขารู้สึกว่ามีเด็กกลุ่มหนึ่งแอบมองเขาอยู่ พอเขาออกนอกห้องน้ำก็พบว่าบนกำแพงทางออกจากห้องน้ำนั้นมียางกลมสีดำเต็มไปหมด พอเดินมาถึงห้องน้ำอีกห้องเขาจ้องมองอ่างน้ำซึ่งเป็นวงกลมสีดำ ตัดภาพเป็นเด็กคนหนึ่งหมุนวนอยู่ในอ่างน้ำสีขาว และค่อย ๆ จมไปในน้ำวน</p> <p>ตอนจบ: ชายหนุ่มในตอนต้นเรื่องค่อย ๆ ลอยขึ้นมาบนผิวน้ำ</p>
<p>ภาษาแอนิเมชัน</p>	<p>มีการใช้สัญลักษณ์วงกลมสีขาว และดำ ในลักษณะนามธรรมเพื่อให้ผู้ชมตีความหมายของแอนิเมชันด้วยตนเอง</p>
<p>ตัวละคร</p>	<p>ตัวละคร ไร้หน้าตา แบ่งตามลักษณะได้ 2 กลุ่ม คือผู้ใหญ่ และเด็ก การไม่มีหน้าตาทำให้ไม่สามารถตีความอารมณ์ของตัวละครได้ และทำให้การแยกตัวละครออกจากกันเป็นเรื่องยาก</p>
<p>มุมมองในการเล่าเรื่อง</p>	<p>เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง</p>
<p>ปมความขัดแย้ง</p>	<p>ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับสังคม ตัวละครมีความรู้สึก เหมือนกับว่ามีกลุ่มคนคอยจับจ้องเขาอยู่</p>
<p>สถานที่ หรือฉาก</p>	<p>ฉากสระน้ำ และห้องน้ำ ซึ่งมักมีการนำเสนอภาพของรูปทรงวงกลม เพื่อให้เกิดการตีความ</p>
<p>การจัดแสง</p>	<p>แอนิเมชันใช้โทนสีขาว เทา ดำ มีการไล่ค่าน้ำหนักน้อย</p>

กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	การตัดต่อภาพแบบมอนตาจ เพื่อให้ผู้ชมตีความหมายของภาพในฉากต่าง ๆ เอง
โครงสร้างของภาพ	 <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
ความหมาย	เป็นเรื่องยากที่จะตีความหมายจากผลงานแอนิเมชันเรื่องนี้ เนื่องจากแอนิเมชันได้ใช้ภาษาภาพเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งทำให้ผู้ชมแต่ละคนต้องตีความหมายของเรื่องด้วยตัวเอง
หลักการแอนิเมชัน	แอนิเมชันใช้การตัดต่อแบบฉากต่อฉากเพื่อตัดสลับภาพในเชิงนามธรรม ตัวละครจึงมีการเคลื่อนไหวน้อย

2) การวิเคราะห์บริบท

เป็นเรื่องยากที่จะทำการตีความประเด็นทางเนื้อหาของแอนิเมชันในเชิงนามธรรม แต่หากนำผลงานแอนิเมชันมาวิเคราะห์เนื้อหา ก็จะพบว่าในตอนเริ่มเรื่องมีชายคนหนึ่งล้มตัวลงนอนในน้ำ และค่อย ๆ จมหายไปใต้น้ำ ต่อมาในตอนจบผู้ชาย (คาดว่าเป็น) คนเดิมค่อย ๆ ลอยกลับขึ้นมายังผิวน้ำ ดังนั้นแอนิเมชันเรื่องนี้ น่าจะเป็นเรื่องในจินตนาการของผู้ชายคนนี้ ในขณะที่จมอยู่ในน้ำ โดยเขาได้จินตนาการถึงช่วงสมัยเด็กที่ใช้ชีวิตอย่างโดดเดี่ยว แปรลกแยก และถูกจ้องมองจากเด็กคนอื่น ๆ

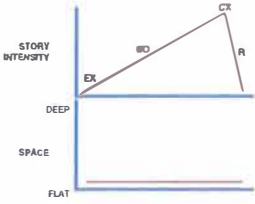
3.2.22 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 22:

ฟีด (Open up) โดย Poonawan Thananart ความยาว 6.23 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
<p data-bbox="138 600 254 644">โครงเรื่อง</p> 	<p data-bbox="451 600 1237 698">นำเสนอเรื่องในจินตนาการของเด็กซึ่งกล่าวถึงการเล่นอันเป็นที่รักของตนจะเสียหายหากนำไปเล่นกับเพื่อนด้านนอกบ้าน</p> <p data-bbox="451 753 1237 1015">ตอนต้น: เด็กชายคนหนึ่งเล่นกับตุ๊กตาสิงโตอยู่ในสวนสนุก ตุ๊กตาดวงเด็กชายไปนั่งเล่นรถไฟกับมัน เมื่อมาถึงทางแยก 2 ช่องทาง ซึ่งต้องเลือกระหว่างอุโมงค์ที่สดใส กับอุโมงค์ที่มีตุ๊กตาสิงตัวนำให้เด็กชายขับรถเข้าไปในอุโมงค์ที่สดใส แต่ทันใดนั้นก็มีการบินกระดาดลอยมาตกที่หน้าอุโมงค์ที่มีตุ๊กตาสิง</p> <p data-bbox="451 1070 1237 1856">ตอนกลาง: เด็กชายเลือกขับรถเข้าไปในอุโมงค์ที่มีตุ๊กตาสิง เมื่อเข้าไปในอุโมงค์เด็กชายเห็นหน้าต่างจึงหยุดรถไฟ และเดินไปดูพบว่าที่ด้านนอกหน้าต่างมีเพื่อนของเขาเล่นเครื่องบินกระดาดอยู่ เด็กชายเดินไปที่ประตูเพื่อจะเปิดออกไปเล่นกับเพื่อน แต่พอเขาจับลูกบิดประตู อุโมงค์ก็กลายเป็นสีดำ ทันใดนั้นมีสัตว์ประหลาดตัวใหญ่วิ่งไล่จับเด็กชาย เด็กชายวิ่งหนีจนได้พบว่าเครื่องบินกระดาดสามารถใช้เป็นอาวุธสู้กับสัตว์ประหลาดได้ เขาใช้เครื่องบินกระดาดสู้กับสัตว์ประหลาดจนมันตกไปในเหวพร้อมเครื่องบินกระดาด เด็กชายเห็นเช่นนั้นจึงโอดตามลงไปช่วยสัตว์ประหลาด ในขณะที่ลงไปช่วยสัตว์ประหลาดเด็กชายนึกถึงภาพในอดีตตอนที่เขาเพิ่งได้รับตุ๊กตาสิงโตมา เขาชื่นชอบมันมากจึงเล่นกับมันอยู่ตลอดเวลาจนตุ๊กตาสิงเกิดนึกขาคที่หน้าอก ด้วยความรักเด็กชายก็ได้ซ่อมแซมมัน ไข่เข็มเย็บบริเวณที่นึกขาค เด็กชายลอบลงไปกอดสัตว์ประหลาดจากนั้นสัตว์ประหลาดก็กลายเป็นตุ๊กตาสิงโต เด็กชายใช้เครื่องบินกระดาดทำเป็นร่มชูชีพพาตุ๊กตาสิงโตลงสู่พื้นอย่าง</p>

	<p>ปลอดภัย</p> <p>ตอนจบ: เด็กชายยื่นมือไปให้ตุ๊กตาสิงโต ตุ๊กตาสิงโตทำท่าทางกลัวที่จะต้องออกไปข้างนอก แต่มันก็จับมือของเด็กชาย เสียงเปิดประตูดังขึ้นเด็กชายพาตุ๊กตาสิงโตออกไปเล่นด้านนอกกับเพื่อน ๆ</p>
ภาษาแอนิเมชัน	ใช้เทคนิค Anthropomorphism กำหนดให้ตัวละครที่เป็นสัตว์มีการเคลื่อนไหวเหมือนมนุษย์ และดำเนินเรื่องผ่านจินตนาการความผูกพันของเด็กที่มีต่อของเล่น
ตัวละคร	ตัวละครมีรูปลักษณะเหมือนตัวการ์ตูน คือมีหัวใหญ่ และตัวเล็ก ในเรื่องมีตัวละครสำคัญ 3 ตัว คือ เด็กชาย ตุ๊กตาสิงโต และสัตว์ประหลาด
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละครเอง เด็กชายอยากไปเล่นกับเพื่อน แต่ว่ากลัวของเล่นอันเป็นที่รักจะเสียหาย
สถานที่ หรือฉาก	ฉากในจินตนาการของเด็กชายซึ่งสร้างโลกส่วนตัวระหว่างเขา กับตุ๊กตาสิงโตเพื่อปิดกั้นโลกภายนอก
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชันมีคุณภาพสูง ใช้แสงในโทนเดียวกันทั้งเรื่อง แต่มีการเปลี่ยนแปลงความสว่างของแสงในช่วงที่สัตว์ประหลาดปรากฏตัวเพื่อเร้าอารมณ์ผู้ชม
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง

<p>โครงสร้างของภาพ</p>	 <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
<p>ความหมาย</p>	<p>ความกลัวอันตรายจากโลกภายนอก อาจทำให้เกิดการปิดกั้นตนเอง</p>
<p>หลักการแอนิเมชัน</p>	<p>มีการประยุกต์ใช้หลักการแอนิเมชันในระดับสูง ตัวละครเคลื่อนที่ในแบบที่สมจริง และเกินจริง</p>


2) การวิเคราะห์บริบท

ประเด็นสำคัญของเรื่องคือการสะท้อนให้เห็นว่าการที่จะใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นให้มีความสุขนั้น จำเป็นที่จะต้องเปิดใจรับคนรอบข้าง เด็กชายในเรื่องมีความรัก และผูกพันกับตุ๊กตาสิงโตจนสร้างโลกแห่งจินตนาการที่มีแต่เขากับตุ๊กตาสิงโตเท่านั้น ส่วนสนุกคือ โลกส่วนตัวที่เด็กชายสามารถมีความสุขกับตุ๊กตาสิงโตได้โดยไม่มีใครเข้ามาเกี่ยวข้อง แต่โลกส่วนตัวนี้ก็เป็นสถานที่ซึ่งกักขังเขาให้ไม่สามารถออกไปเล่นนอกบ้านกับเพื่อนคนอื่น ๆ ได้ ด้วยความที่ในส่วนลึกของจิตใจเด็กชายเองก็อยากออกไปเล่นกับเพื่อน ๆ เครื่องบินกระดาษซึ่งเป็นของเล่นที่เพื่อนกำลังเล่นกันอย่างสนุกสนานที่ด้านนอกได้บินเข้ามาบรบกวน โลกจินตนาการของเด็กชาย ในตอนจบเด็กชายต่อสู้กับความกลัวในจิตใจจนกล้านำตุ๊กตาสิงโตออกไปเล่นร่วมกับเพื่อนที่นอกบ้าน ผู้ที่สามารถปลดปล่อยตนเองจากความกลัวไม่ใช่ตุ๊กตาสิงโต แต่เป็นเด็กชายที่สามารถเอาชนะความกลัวในจิตใจ และทำลายโลกแห่งจินตนาการที่ปิดกั้นเขาจากคนรอบข้าง

3.2.23 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 23:

Buddy โดย Wisit Supangkarat ความยาว 4.10 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
<p>โครงเรื่อง</p> 	<p>โครงเรื่องแสดงถึงความเป็นเพื่อนที่ต้องไม่หักหลังกัน แม้นินหมูโจรก็ควรที่จะต้องมีคุณธรรม และรักษาสัญญา</p> <p>ตอนต้น: นกตัวสีแดง และนกตัวสีน้ำเงินเป็นเพื่อนกัน มันทั้งคู่เป็นหิวขโมยที่ถูกออกประกาศจับ พวกมันร่วมกันขโมยปืนพลังงานสีเขียวมาหนึ่งกระบอก นกสีน้ำเงินลองยิงปืนดูก็พบว่าพลังงานสีเขียวจากปืนผลักมันกระเด็นไปไกลหลายร้อยเมตร</p> <p>ตอนกลาง: นกสีน้ำเงินเห็นสัตว์ประหลาดนอนกไข่อยู่ มันจึงวางแผนให้แก๊งตายให้สัตว์ประหลาดหันมาสนใจมัน จากนั้นนกสีแดงวิ่งเข้าไปหยิบไข่แล้ววิ่งหนีออกมา ระหว่างทางที่พวกมันทั้งสองนัดกันมาแบ่งไข่กัน นกสีแดงได้วางแผนล่อจนนกสีน้ำเงินหลงวิ่งตามจนตกไปในหลุม เมื่อเห็นนกสีน้ำเงินตกไปในหลุมนกสีแดงก็หัวเราะชอบใจ นกสีน้ำเงินคิดว่าตนเองมีปืนอยู่จริง ใช้ปืนยิงลงพื้นส่งให้มันลอยออกมาจากหลุมที่นอกหลุมสัตว์ประหลาดเห็นนกสีน้ำเงินจึงวิ่งมาทวงไข่ของมัน นกสีน้ำเงินแสดงท่าทางน่าสงสารจนสัตว์ประหลาดใจอ่อนยอมให้นกสีน้ำเงินหนีหลังเพื่อตามไปไล่ล่ามันที่ขโมยไข่ไป เมื่อเห็นนกสีน้ำเงินจับสัตว์ประหลาดได้มานกสีแดงวิ่งหนีไปจนไปหยุดที่ยอดหน้าผา นกสีน้ำเงินวิ่งไปเอาไข่มาคืนให้สัตว์ประหลาด</p> <p>ตอนจบ: สุดท้ายนกตัวสีน้ำเงินจับนกสีแดงขังไฟแทนไข่ที่คืนให้ สัตว์ประหลาดไป</p>
<p>ภาษาแอนิเมชัน</p>	<p>ใช้เทคนิค Anthropomorphism กำหนดให้ตัวละครที่เป็นสัตว์มี</p>

	การเคลื่อนไหวเหมือนมนุษย์
ตัวละคร	ตัวละครมีรูปลักษณ์เหมือนตัวการ์ตูน คือมีหัวใหญ่ และตัวเล็ก ในเรื่องมีตัวละครสำคัญ 3 ตัว คือ นกสีแดง นกสีน้ำเงิน และสัตว์ประหลาด
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับตัวละคร การต่อสู้ระหว่างห้วขโมย 2 ตัวซึ่งเป็นเพื่อนกัน แต่เกิดการหักหลังกันเพราะความโลภ
สถานที่ หรือฉาก	ทะเลทรายซึ่งมีพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นทราย และ โขดหิน มีต้นไม้ปกคลุมเป็นบางส่วน
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชันมีคุณภาพสูง ใช้แสงในโทนเดียวกัน ทั้งเรื่อง เน้น โทนแสงสีอบอุ่นเพื่อแสดงเวลาช่วงตอนกลางวันของทะเลทราย
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง
โครงสร้างของภาพ	 <p>ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ Copyright © by Chiang Mai University All rights reserved</p> <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
ความหมาย	การมีสัจจะ และทำตามคำสัญญาถือเป็นเรื่องสำคัญ
หลักการแอนิเมชัน	มีการประยุกต์ใช้หลักการแอนิเมชันในระดับปานกลาง ตัวละครเคลื่อนไหวไม่ค่อยสมจริง แต่มีการแสดงออกของหน้าตาซึ่งสามารถสื่อ

2) การวิเคราะห์บริบท

การรักษาความลับสัญญาถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับคนทุกคนในสังคม การไม่รักษาสัญญา และหักหลังเพื่อน อาจทำให้เสียเพื่อน และนำความเดือดร้อนมาสู่ตนเอง เหมือนตัวละครนกสีแดงที่หักหลังนกสีน้ำเงิน แต่สุดท้ายก็ถูกนกสีน้ำเงินตามมาลงโทษที่ไม่ทำตามคำสัญญา

3.2.24 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 24:

The Wound โดย Jane Horsakul และ Patradol Kitcharoen ความยาว 3.14 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
<p>โครงเรื่อง</p> 	<p>โครงเรื่องแสดงการสูญเสียความรัก และความอบอุ่นของเด็กชาย เมื่อพ่อต้องจากไปทำสงคราม</p> <p>ตอนต้น: เด็กชายคนหนึ่งกำลังเล่นเครื่องบินจำลองกับพ่อซึ่งแต่งเครื่องแบบทหาร</p> <p>ตอนกลาง: ทันใดนั้นก็มิเสียงสัญญาณไซเรนดังขึ้น พ่อของเด็กชายถอนหายใจ สองพ่อลูกโอบกอดกันก่อนที่พ่อจะออกจากบ้านไปทำหน้าที่ของทหาร เด็กชายเฝ้ารอการกลับมาของพ่อวันแล้ววันเล่า ในระหว่างที่เขาเล่นเครื่องบินจำลองอยู่ภายในบ้าน ที่ด้านนอกบ้านเครื่องบินของข้าศึกได้บุกมาทิ้งระเบิดใกล้ ๆ บ้าน จนบ้านของเด็กชายสิ้นสะเก็ดหินไปทั้งหมด เด็กชายกลัวมากล้มตัวลงนอนแล้วร้องไห้ ทันใดนั้นพ่อของเขาก็กลับมา ทั้งคู่วิ่งเข้าสวมกอดกัน</p>

	<p>ตอนจบ: ร่างกายของพ่อค่อย ๆ หายไปเหลือเพียงโลศพของพลทหารที่วางอยู่ที่ประตูบ้าน</p>
ภาษาแอนิเมชัน	<p>ใช้ภาพในจินตนาการของเด็ก เพื่อสะท้อนถึงการรอคอยพ่อที่ต้องจากไปทำหน้าที่ทหาร</p>
ตัวละคร	<p>ตัวละครมีรูปลักษณะเหมือนตัวการ์ตูน คือมีหัวใหญ่ และตัวเล็ก ในเรื่องมีตัวละครสำคัญ 2 ตัว พ่อซึ่งเป็นทหารอเมริกัน และลูกชายซึ่งเป็นเด็กเล็กที่ยังติดของเล่นอยู่</p>
มุมมองในการเล่าเรื่อง	<p>เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง</p>
ปมความขัดแย้ง	<p>ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับสังคม เด็กต้องการให้พ่ออยู่กับเขา แต่พ่อก็ต้องไปทำหน้าที่ทหารเพื่อต่อสู้กับข้าศึก และรักษาอธิปไตยของประเทศชาติ</p>
สถานที่ หรือฉาก	<p>ฉากภายในบ้านซึ่งเต็มไปด้วยของเล่นเด็ก</p>
การจัดแสง	<p>การจัดแสงในงานแอนิเมชันมีคุณภาพสูง ใช้แสงในโทนอบอุ่นตลอดทั้งเรื่อง ในช่วงฉากที่เครื่องบินทิ้งระเบิดมีการเร่งสีของฉากให้เข้มขึ้น</p>
กล้อง	<p>กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง</p>
การลำดับภาพ	<p>เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง</p>
โครงสร้างของภาพ	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 20px;"> <p>STORY INTENSITY</p> <p>DEEP</p> <p>SPACE</p> <p>FLAT</p> </div> </div> <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>

ความหมาย	การรอคอยคนในครอบครัวที่ต้องไปต่อสู้ในสงคราม เป็นการรอคอยที่ยาวนาน และอาจพบความผิดหวังเมื่อคนในครอบครัวเสียชีวิตในสงคราม
หลักการแอนิเมชัน	มีการประยุกต์ใช้หลักการแอนิเมชันในเล็กน้อย ตัวละครเคลื่อนไหวสมจริงพอสมควร

2) การวิเคราะห์บริบท


สงครามคือการสูญเสีย โดยเฉพาะการสูญเสียของครอบครัวที่คนในครอบครัวเป็นทหารสำหรับคนทั่วไปสงครามอาจเป็นเรื่องไกลตัว เรื่องที่พวกเขาไม่จำเป็นต้องเข้าไปเกี่ยวข้อง แต่ครอบครัวทหารสงครามคือสิ่งที่สร้าง “บาดแผลในใจ” กับการที่ต้องรอคอยญาติที่เข้าร่วมรบในสงครามเพราะเป็นการรอคอยที่ไม่สามารถทราบได้ว่าคนที่พวกเขารักจะกลับมาบ้านได้เมื่อไหร่ แอนิเมชันสะท้อนความรุนแรงของสงครามผ่านความผูกพันระหว่างเด็กกับพ่อซึ่งเข้าร่วมรบในสงคราม ภาพความไร้เดียงสาของเด็กขัดแย้งกับความสูญเสีย และความรุนแรงของสงครามทำให้ผลงานแอนิเมชันสามารถแสดงผลเสียของสงคราม ได้โดยไม่ต้องแสดงภาพความโหดร้ายของสงคราม

3.2.25 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 25:

FRI(END) โดย Sikkawat Mayachiew ความยาว 2.10 นาที

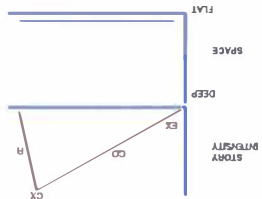
1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
โครงเรื่อง	โครงเรื่องเรียบง่าย ใช้การเล่าเรื่องผ่านบทสนทนาภาษาอังกฤษ ตอนต้น: บณดาวแห่งหนึ่งนักบินอวกาศชุดสีเหลือง และชุดสีน้ำเงินวิ่งหนีสัตว์

	<p>ประหลาดเข้าไปในสถานีอวกาศ</p> <p>ตอนกลาง: นักบินอวกาศชุดสีเหลืองวิ่งนำหน้านักบินชุดสีน้ำเงินที่ หก ล้มลง นักบินชุดสีเหลืองเปิดประตูนิรภัย และหลบอยู่หลังประตู นักบินชุดสีน้ำเงินที่นอนอยู่บนพื้นร้องขอความช่วยเหลือ แต่นักบิน ชุดสีเหลืองไม่ออกมาช่วยทันใดนั้นสัตว์ประหลาดวิ่งตามมาทัน มันทำ ท่าทางเหมือนจะทำร้ายนักบินชุดสีน้ำเงิน แต่กลับเดินจากไป</p> <p>ตอนจบ: นักบินชุดสีเหลืองเห็นว่าปลอดภัยแล้วจึงเปิดประตูห้องนิรภัยออก และเดินไปถามนักบินชุดสีน้ำเงินว่า “สัตว์ประหลาดมันเหมือนจะพูดอะไรบางอย่างกับนายนะ” นักบินชุดสีน้ำเงินตอบว่า “เพื่อนแท้จะต้องไม่ทิ้งเพื่อนไม่ด้านหลัง”</p>
ภาษาแอนิเมชัน	สร้างโลกในอนาคตสถานีอวกาศบนดาวแห่งหนึ่ง ซึ่งการออกแบบ ตัวละคร และฉากมีความสอดคล้องกัน สร้างให้แอนิเมชันมีลักษณะเฉพาะตัว
ตัวละคร	ตัวละครนักบินอวกาศมีรูปร่างสูงยาว ส่วนตัวละครสัตว์ประหลาดมีรูปร่างใหญ่ คุดคั้น และมีการนำแรงบันดาลใจที่อยู่บนดาวมาเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของ สัตว์ประหลาดทำให้ผู้ชมสามารถทราบได้ว่าสัตว์ประหลาดตัวอาศัยอยู่บนดาวดวงนี้
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับตัวละคร นำเสนอตัวละครสองตัว ซึ่งเป็นเพื่อนกันแต่เมื่อเกิดภัยอันตราย เพื่อนคนหนึ่งได้เลือกที่จะหนีเอาตัวรอด โดยไม่สนใจเพื่อนอีกคนหนึ่ง
สถานที่ หรือฉาก	สถานีอวกาศซึ่งถูกตัดทอนรูปทรงให้เรียบง่าย เหมือนการ์ตูน
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชันมีคุณภาพสูง ใช้แสงในโทนเดียวกัน ทั้งเรื่อง
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับ ไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบ ไม่มีการ

สเปคตรัมของสัญญาณที่แสดงโดยจุดสีน้ำเงิน สเปคตรัมของสัญญาณที่แสดงโดยจุดสีน้ำเงินในรูปที่ 2 แสดงโดยจุดสีน้ำเงินในรูปที่ 2 แสดงโดยจุดสีน้ำเงินในรูปที่ 2 แสดงโดยจุดสีน้ำเงินในรูปที่ 2


รูปที่ 2 การวิเคราะห์สเปคตรัม

<p>รูปที่ 2 แสดงโดยจุดสีน้ำเงินในรูปที่ 2 แสดงโดยจุดสีน้ำเงินในรูปที่ 2 แสดงโดยจุดสีน้ำเงินในรูปที่ 2</p>	<p>รูปที่ 2</p>
<p>รูปที่ 2 แสดงโดยจุดสีน้ำเงินในรูปที่ 2 แสดงโดยจุดสีน้ำเงินในรูปที่ 2 แสดงโดยจุดสีน้ำเงินในรูปที่ 2</p>	<p>รูปที่ 2</p>
<p>รูปที่ 2 แสดงโดยจุดสีน้ำเงินในรูปที่ 2 แสดงโดยจุดสีน้ำเงินในรูปที่ 2 แสดงโดยจุดสีน้ำเงินในรูปที่ 2</p> 	<p>รูปที่ 2</p>
<p>รูปที่ 2 แสดงโดยจุดสีน้ำเงินในรูปที่ 2 แสดงโดยจุดสีน้ำเงินในรูปที่ 2 แสดงโดยจุดสีน้ำเงินในรูปที่ 2</p>	<p>รูปที่ 2</p>
<p>รูปที่ 2 แสดงโดยจุดสีน้ำเงินในรูปที่ 2 แสดงโดยจุดสีน้ำเงินในรูปที่ 2 แสดงโดยจุดสีน้ำเงินในรูปที่ 2</p>	<p>รูปที่ 2</p>

3.2.26 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 26:

MATE โดย Natchayaporn Sangkum ความยาว 2.45 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
<p>โครงเรื่อง</p> 	<p>โครงเรื่องนำเสนอเนื้อหาโดยการแสดงภาพแอนิเมชันเคลื่อนไหวภายในช่องเหมือนคอมมิคบุ๊ก</p> <p>ตอนต้น: ปีกาตัวใหญ่สีดำตัวหนึ่ง เดิน โซเซ่หมดเรี่ยวแรงเพราะมันไม่ได้กินอะไรมานานมากแล้ว ในท้องของมันว่างเปล่า</p> <p>ตอนกลาง: เมื่อปีกาตัวใหญ่เดินมาเจอของเล่นเด็ก ด้วยความหิวมันกินของเล่นทุกอย่างที่ขวางหน้า โดยของเล่นทุกชิ้นที่มันกินจะกลายเป็นก้อนพลังอยู่ในท้องมัน เหลือของเล่นอยู่ชิ้นหนึ่งที่ปีกาตัวใหญ่ยังไม่ได้กินเพราะมีปีกาตัวเล็กสีดำมาแย่งของเล่นชิ้นสุดท้ายไป ปีกาตัวใหญ่วิ่งไล่ปีกาตัวเล็กเพื่อหวังจะเอาของเล่นมากินให้ได้ สุดท้ายปีกาตัวใหญ่สามารถแย่งของเล่นมาได้ ด้วยความสงสารปีกาตัวเล็กที่มีก้อนพลังอยู่ในท้องเพียงก้อนเดียว ปีกาตัวใหญ่ได้ฉีกของเล่นเป็นชิ้นเล็ก และแบ่งให้ปีกาตัวเล็กกิน</p> <p>ตอนจบ: ในขณะที่ปีกาตัวใหญ่กำลังจะกินของเล่นที่เหลือให้หมด ปีกาตัวเล็กได้พาครอบครัวมาร้องขอของของเล่น ซึ่งปีกาตัวใหญ่ก็ยอมใจอ่อนแบ่งของเล่นให้ครอบครัวปีกาตัวเล็กกินทุกตัว</p>
<p>ภาษาแอนิเมชัน</p>	<p>มีการสร้างตัวละครนำเสนอโลกในจินตนาการให้มีปีกาสองตัว ปีกาตัวใหญ่เปรียบเสมือนคนที่มีพลังอำนาจ และมีทรัพย์สินมาก ส่วนปีกาตัวเล็กเปรียบเสมือนคนยากไร้ ซึ่งแอนิเมชันได้สะท้อนให้เห็นว่าผู้ที่มีฐานะดีควรแบ่งปันคนยากไร้</p>
<p>ตัวละคร</p>	<p>ตัวละครมีรูปลักษณ์เหมือนตัวการ์ตูน เป็นลายเส้นขาวดำ ปีกาทั้ง</p>

	สองตัวมีลักษณะพิเศษคือมีห้องโปร่งใสสีขาว เมื่อกินของเล่นเข้าไปในห้องแล้ว ผู้ชมจะสามารถเห็นปริมาณของเล่นที่กินเข้าไปได้
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละครเอง ปีสายตัวใหญ่เลือกที่จะแบ่งปันของเล่นให้กับครอบครัว ปีสายตัวเล็กกิน แม้ว่าตนเองจะต้องการกินเพียงคนเดียวก็ตาม
สถานที่ หรือฉาก	ฉากในแอนิเมชันมีพื้นหลังเป็นสีขาว แสดงให้เห็นเฉพาะพื้น และผนังสีขาว
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชัน ใช้แสงในโทนเดียวกันทั้งเรื่อง
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	การตัดต่อภาพเล่าเรื่องแอนิเมชันให้เคลื่อนไหวอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมเหมือนคอมมิคบุ๊ก
โครงสร้างของภาพ	 <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
ความหมาย	คนที่มีพลังอำนาจ ทรัพย์สินสมบัติ หรือฐานะที่ดี ควรมีจิตใจเอื้อเฟื้อแบ่งปันให้คนยากไร้
หลักการแอนิเมชัน	มีการประยุกต์ใช้หลักการแอนิเมชันให้การเคลื่อนไหวของตัวละครสมจริงด้วยหลักการยืด และหด

2) การวิเคราะห์บริบท

แอนิเมชันเล่าเรื่องผ่านตัวละคร 2 ตัว คือปีศาจตัวใหญ่ และปีศาจตัวเล็ก ซึ่งปีศาจทั้งสองมีลักษณะพิเศษคือมีท้องโปร่งใสสีขาวสามารถเห็นก้อนพลังงานในท้อง ได้อย่างชัดเจน ปีศาจตัวใหญ่กินของเล่นหลายชิ้นทำให้ท้องของมันมีก้อนพลังงานเต็มท้อง ต่างกับปีศาจตัวเล็กที่อดอยากและมีก้อนพลังงานในท้องเพียงชิ้นเดียว แอนิเมชันใช้สัญลักษณ์กำหนดให้ปีศาจตัวใหญ่เปรียบเสมือนผู้มีทรัพย์สินสมบัติ และฐานะทางสังคมดี ส่วนปีศาจตัวเล็กเหมือนคนยากไร้ในสังคม ในตอนจบปีศาจตัวใหญ่แบ่งปันของเล่นให้กับครอบครัวของปีศาจตัวเล็กเปรียบได้ถึงคนมีฐานะแบ่งปันสมบัติให้ผู้ยากไร้

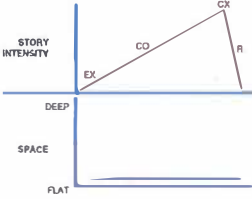
3.2.27 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 27:

Lamp โดย Narueporn Winiyakul ความยาว 5.30 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
<p>โครงเรื่อง</p> 	<p>โครงเรื่องเน้นการนำเสนอที่เรียบง่าย สะท้อนการมีน้ำใจ และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ</p> <p>ตอนต้น: คำคืนหนึ่งแมวขาวประมงกำลังอ่านหนังสือได้แสงของดวงจันทร์ แต่ความสว่างของแสงมีไม่เพียงพอที่จะอ่านหนังสือ มันรู้สึกปวดตาจนมีน้ำตาไหลออกมา</p> <p>ตอนกลาง: ทันใดนั้นมันเห็นแสงสว่างจากวัตถุบางอย่างที่อยู่ใต้น้ำ เมื่อส่องหน้าลงไปดูก็พบว่าแสงสว่างนั้นมาจากปลาเรืองแสง มันจึงใช้เบ็ดก้ามปูไปจับปลาเรืองแสง ปลาเรืองแสงดำน้ำหนีเบ็ดก้ามปูไปเรื่อยๆ จนไปถึงก้นมหาสมุทรซึ่งเป็นช่องแคบที่ปลาเรืองแสงสามารถหลบหนีลงไปได้ แต่เบ็ดก้ามปูมีขนาดใหญ่เกินไปทำให้ติดอยู่ที่ปากของช่องแคบ แมวขาวประมงพยายามที่จะจับปลาเรืองแสงให้ได้มันจึงใช้</p>

	<p>เปิดก้ามปูกระแทกจนหินบนช่องแคบตกลงไปทับปลาเรืองแสง เมื่อปลาโดนหินทับมันใกล้จะตายแสงสว่างในตัวของมันได้เริ่มหมดไป แมวชาวประมงเห็นก็เกิดอาการตกใจ จึงใช้เปิดก้ามปูยกหินที่ทับปลาเรืองแสงออกไป แมวชาวประมงรู้สึกเศร้าใจ และเลิกความคิดที่จะจับปลาเรืองแสง แต่ในขณะนั้นเองปลาเรืองแสงได้ว่ายขึ้นมาเหมือนน้ำเพื่อขอบคุณชาวประมงที่ช่วยเหลือมัน</p> <p>ตอนจบ: ชาวประมงจับปลาเรืองแสงใส่ไว้ในโถบนเรือ มันนั่งอ่านหนังสือจากแสงสว่างที่มาจากปลาเรืองแสงเพื่อนตัวใหม่ของมัน</p>
ภาษาแอนิเมชัน	ใช้เทคนิค Anthropomorphism กำหนดให้ตัวละครในเรื่องเป็นสัตว์ที่มีพฤติกรรม ทำทางการแสดงออกเหมือนมนุษย์
ตัวละคร	ตัวละครมีรูปลักษณะเหมือนตัวการ์ตูน คือมีหัวใหญ่ และตัวเล็ก ในเรื่องมีตัวละครสำคัญ 2 ตัว คือแมวชาวประมง กับปลาเรืองแสง
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละครเอง ด้วยความต้องการแสงสว่าง ให้อ่านหนังสือแมวจึงใช้เปิดก้ามปูไล่ตามจับปลาเรืองแสง แต่เมื่อเห็นว่ามันได้ทำให้เกิดความอันตรายกับปลาเรืองแสง มันจึงยอมล้มเลิกความตั้งใจ
สถานที่ หรือฉาก	ฉากท้องทะเล และใต้ท้องทะเลซึ่งเต็มไปด้วยสิ่งมีชีวิตหลายชนิดตามจินตนาการของผู้สร้าง
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชันมีคุณภาพสูง ใช้แสงในโทนเดียวกันทั้งเรื่อง
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง

	นำเสนอประเด็นหลักของเรื่องในตอนจบ
โครงสร้างของภาพ	 <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
ความหมาย	ความต้องการ หรือความปรารถนาในบางครั้งก็สามารถให้ผู้อื่นเดือดร้อน การระงับยับยั้งความต้องการส่วนตัวบางครั้งอาจทำให้ได้สิ่งที่ต้องการจากการแสดงความมีน้ำใจต่อผู้อื่น
หลักการแอนิเมชัน	มีการประยุกต์ใช้หลักการแอนิเมชันในระดับสูง ตัวละครเคลื่อนไหวในรูปแบบทั้งสมจริง และเกินจริง

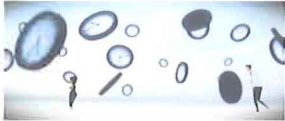
2) การวิเคราะห์บริบท

ของมีค่าบางอย่างเป็นสมบัติติดตัวของผู้เป็นเจ้าของ ไม่สามารถแยกสมบัติชิ้นนั้นออกจากตัวของเจ้าของได้ เหมือนความสว่างของปลาเรืองแสงที่เป็นลักษณะเฉพาะหรือสมบัติเฉพาะซึ่งติดอยู่กับตัวมัน แมวขาวประมงพยายามจะแย่งแสงสว่างไปจากปลา แต่มันก็พบว่าหากปลาเสียชีวิต แสงสว่างที่งดงามก็จะหายไปด้วย ปลาขาวประมงจึงตัดสินใจช่วยชีวิตปลา และแม้มันจะไม่สามารถครอบครองแสงที่สวยงาม แต่มันก็ไม่ใช่ผู้ทำลายความงดงามนั้นลง แอนิเมชันเล่าเรื่องผ่านตัวละครที่มีลักษณะเป็นตัวการ์ตูนที่น่ารัก แต่แฝงแนวคิดให้ผู้ชมตระหนักถึงการอนุรักษ์ธรรมชาติ การมีน้ำใจ และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

3.2.28 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 28:

เวลา (Times) โดย ปิฎก หมุ่มหมื่นศรี ความยาว 4.22 นาที

1) การวิเคราะห์ด้วยบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
<p>โครงเรื่อง</p> 	<p>โครงเรื่องนำเสนอจินตนาการวัยเด็กของตัวละครเอกที่มีความผูกพันกับแม่</p> <p>ตอนต้น: ชายหนุ่มคนหนึ่งนั่งทำงานอย่างขะมักเขม้นในห้องทำงานส่วนตัวจนถึงเวลา 5.12 เสียงโทรศัพท์มือถือก็ดังขึ้น แม่ของเขาโทรหา</p> <p>ตอนกลาง: ชายหนุ่มไม่สนใจ โทรศัพท์จากแม่นั่งทำงานต่อจนถึงเวลา 22.47 เขายังคงทำงานต่อไปเมื่อมารู้สึกตัวอีกทีเขาก็มายืนอยู่ที่สถานีรถไฟฟ้า พอร์ตไฟมาถึงเขาก็ขึ้นรถไฟฟ้าไปแต่ภายในรถไฟฟ้ามีเพียงเขาคนเดียว พอร์ตไฟฟ้าวิ่งไปได้สักพักด้านนอกรถไฟฟ้าก็มีแสงสว่างจ้า ชายหนุ่มมองไปที่แสงสีขาวนอกหน้าต่าง ทันใดนั้นเขามองปรากฏตัวในชายหาดที่โล่งกว้าง เขาเห็นแม่ของเขายืนหันหลังให้เขา เมื่อแม่ของเขาเริ่มเดินเขาก็เดินตามแม่ไป ระหว่างการเดินมีนาฬิกาทรงกลมหลายเรือนบินผ่านเขาไป เมื่อเดินไปได้สักพักมีแสงสีขาวสว่างจ้าทำให้ชายหนุ่มต้องหลับตา และเมื่อลืมตาอีกครั้งหนึ่งเขาก็เห็นตัวเองในสมัยที่เป็นเด็ก กำลังเล่นรถไฟของเล่นกับแม่ รถไฟของเล่นวิ่งเข้ามาหาเขา เขาหยิบมันขึ้นมา และพบว่าตนเองถือ โทรศัพท์มือถือที่พลาดการรับสายของแม่</p> <p>ตอนจบ: เขาจ้องมองรูปถ่ายของเขากับแม่ และมองดูนาฬิกาบอกเวลา 22.48</p>
ภาษาแอนิเมชัน	เล่าเรื่องโดยเข้าไปในจินตนาการของชายหนุ่ม เพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงความสำคัญของครอบครัว
ตัวละคร	มีตัวละคร 2 ตัว คือ ชายหนุ่มรูปร่างผอมสูง กับแม่รูปร่างท้วม
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอย

	ติดตามเรื่อง
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละครเอง ชายหนุ่มที่มุ่งมั่นงานจนหลงลืมความผูกพันที่เขามีกับแม่ ภาพจินตนาการความสุขในอดีตทำให้เขาเกิดการตระหนักรู้คิดว่าแม่เป็นบุคคลที่มีค่ามากกับเขาขนาดไหน
สถานที่ หรือฉาก	ฉากสถานที่ทำงานเป็นห้องทำงานส่วนตัวสภาพคับแคบ ส่วนฉากในจินตนาการเป็นชายหาดที่โล่งกว้าง
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชันมีคุณภาพสูง ใช้แสงในโทนเดียวกันทั้งเรื่อง
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง การเปลี่ยนฉากเพื่อเล่าเรื่องในจินตนาการของตัวละครเอก โดยการเปลี่ยนฉากแต่ละครั้งจะใช้แสงสีขาวสว่างจ้าทำให้ตัวละครต้องหลับตา และเมื่อลืมตาขึ้นมาอีกครั้งหนึ่งก็พบว่าตนเองได้มาอยู่ในอีกสถานที่หนึ่ง
โครงสร้างของภาพ	 <p>ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ Copyright © by Chiang Mai University All rights reserved</p> <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
ความหมาย	เวลาเป็นสิ่งมีค่า และไม่เคยหยุดนิ่ง คนในสังคมปัจจุบันใช้เวลาไปกับการทำงานจนหลงลืมความสำคัญของคนในครอบครัว
หลักการแอนิเมชัน	มีการประยุกต์ใช้หลักการแอนิเมชันในระดับที่ดี ตัวละครเคลื่อนไหว

	ค่อนข้างสมจริง แต่ด้วยรูปแบบของเรื่องที่ต้องการแสดงถึงบุคคลที่ทำงานหนักจนเกิดการเหนื่อยชา ตัวละครจึงมีการเคลื่อนไหวที่เชื่องช้ากว่าความจริง
--	---


2) การวิเคราะห์บริบท

สังคมปัจจุบันเป็นสังคมที่เต็มไปด้วยการแข่งขัน เวลาถือเป็นปัจจัยหลักอย่างหนึ่งที่จะทำให้สามารถชนะการแข่งขันได้ หากทุ่มเทเวลาให้กับการทำงานมากกว่าคนปกติ ก็จะสามารถได้รับความก้าวหน้าได้มากกว่าคนอื่นที่ทำงานตามเวลางาน ตัวละครชายหนุ่มยอมสละเวลาส่วนตนเพื่อทำงานล่วงเวลา แต่เขาลืมไปว่าเวลาของเขาไม่ใช่ของมีค่าสำหรับเขาคนเดียว คนอื่นที่ห่วงใยเขาก็ต้องการเวลาที่จะอยู่ร่วมกับเขาด้วย เมื่อหวนคิดถึงเวลาที่มีความสุขกับการได้อยู่กับแม่ ชายหนุ่มก็เริ่มตระหนักถึงคุณค่าของเวลา และคุณค่าของแม่ซึ่งมีค่ามากกว่าความก้าวหน้าในอาชีพการงาน

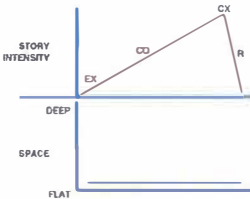
3.2.29 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 29:

Forward โดย วิณัฐภา ฤทธิสิทธิ์ ความยาว 3.53 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
โครงเรื่อง 	โครงเรื่องสร้างให้ผู้ชมตระหนักถึงความสำคัญ ของการบริจาคดวงตาให้ผู้อื่น เพราะสำหรับผู้ที่มีปัญหาทางการมองเห็นการได้รับบริจาคดวงตาเปรียบเสมือนการทำให้ได้พบ โลกใบใหม่ที่งดงาม ตอนต้น: เริ่มเรื่องด้วยทิวทัศน์ทุ่งหญ้าที่สวยงาม คำบรรยาย “คุณเห็นภาพเหล่านี้ไม ?” เด็กหญิงคนหนึ่งยืนกระพริบตาเหมือนไม่เชื่อว่าเธอจะสามารถมองเห็น ได้อีกครั้งหนึ่ง เธอวิ่งเล่นด้วยความสุข ตอนกลาง: เนื้อเรื่องเล่าย้อนไปเมื่อ 3 เดือนก่อนว่าเด็กผู้หญิงคนนี้

	<p>สูญเสียการมองเห็นจากอุบัติเหตุรถยนต์ เธอและครอบครัวฝ่้ารอ ดวงตาจากผู้บริจาค จนวันหนึ่งเด็กน้อยได้เข้าผ่าตัดเพื่อเปลี่ยนดวงตาใหม่จากผู้ให้บริจาค</p> <p>ตอนจบ: เด็กน้อยกลับมามองเห็นราวกับปาฏิหาริย์ ครอบครัวของเธอกลับมาใช้ชีวิตร่วมกันอย่างมีความสุขอีกครั้งหนึ่ง คำบรรยาย “จะดีไหมหากเราจะสามารถส่งต่อความสุขให้กับผู้อื่น ความสุขที่ได้มองเห็นโลกอีกครั้งหนึ่ง”</p>
ภาษาแอนิเมชัน	แอนิเมชันมีลักษณะเหมือนภาพยนตร์สั้น มีลักษณะของการใช้ภาษาแอนิเมชันค่อนข้างน้อย คำเนนเรื่องผ่านการบรรยาย
ตัวละคร	ตัวละครมีรูปลักษณะเหมือนตัวการ์ตูน คือมีหัวใหญ่ และตัวเล็ก ในเรื่องมีตัวละครสำคัญ 3 ตัว คือ พ่อ แม่ และเด็กผู้หญิงซึ่งสูญเสียดวงตา
มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง โดยใช้การบรรยายเพื่อสร้างให้ผู้ชมเกิดความประทับใจ และเห็นความสำคัญในการบริจาคดวงตา
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับสังคม เด็กผู้หญิงที่ต้องรอรับดวงตาจากผู้บริจาค ภายในสังคมที่ผู้คนใช้ชีวิตแบบต่างคนต่างอยู่ การที่จะได้รับบริจาคดวงตานั้นเป็นเรื่องยากลำบากเป็นอย่างยิ่ง
สถานที่ หรือฉาก	ฉากทิวทัศน์ท่งหน้าทีสงบร่มรื่นสวยงาม ซึ่งพ่อ และแม่ของเด็กผู้หญิงพาเธอมาเพื่อให้เธอได้เห็นภาพทิวทัศน์ที่งดงามนี้เป็นภาพแรกหลังจากที่ได้ผ่าตัดดวงตา
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชันมีคุณภาพสูง ใช้แสงในโทนเดียวกันทั้งเรื่อง
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง

	มีการใช้เทคนิค Flashback เพื่อเล่าถึงเหตุการณ์ที่ประสบอุบัติเหตุของเด็กหญิง
โครงสร้างของภาพ	 <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
ความหมาย	การบริจาคดวงตา เป็นการมอบของขวัญที่มีค่าสูงสุดให้กับผู้ได้รับ
หลักการแอนิเมชัน	มีการประยุกต์ใช้หลักการแอนิเมชันค่อนข้างน้อย ตัวละครเคลื่อนไหวในขาดความสมจริง แต่ด้วยลักษณะการออกแบบตัวละครที่น่ารัก ทำให้แอนิเมชันสามารถสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมได้

2) การวิเคราะห์บริบท


แอนิเมชันในเชิงโฆษณาประชาสัมพันธ์ เพื่อมุ่งใจให้ผู้ชมเข้าใจ และตระหนักถึงความสำคัญของการบริจาคดวงตาให้กับผู้ป่วย เพราะการบริจาคดวงตาเปรียบเสมือนการส่งต่อความสุขให้กับผู้อื่น ความสุขที่ได้มองเห็น โลกอีกครั้งหนึ่ง

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

3.2.30 การวิเคราะห์แอนิเมชันเรื่องที่ 30:

Enchanted โดย Sarta Moonsan ความยาว 6.02 นาที

1) การวิเคราะห์ตัวบท

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์
<p>โครงเรื่อง</p> 	<p>บิวเด็กหญิงผู้หลงใหลในสตอเบอรี่เป็นอย่างมาก ความต้องการสตอเบอรี่ทำให้เธอขาดความเชื่อสัตย์ ทำในสิ่งที่ไม่ดี จนได้รับบทเรียน</p> <p>ตอนต้น: เด็กหญิงบิวนอนฝันถึงสตอเบอรี่</p> <p>ตอนกลาง: บิวทำงานเก็บสตอเบอรี่ในไร่กับเพื่อน พอถึงตอนเย็นเพื่อนบอกบิวให้นำสตอเบอรี่มารวมกัน เพื่อแบ่งให้คนละเท่า ๆ กัน ด้วยความต้องการครอบครองสตอเบอรี่ไว้แต่เพียงผู้เดียว บิวจึงแอบซ่อนสตอเบอรี่ไว้ด้านหลังของตัวเอง ทันใดนั้นแม่ของบิวก็เดินมานั่งอยู่ด้านหลังบิว และบอกว่าได้เวลากลับบ้านแล้ว บิวเสียใจที่แผนการของเธอล้มเหลว แต่แม่เธอไม่สนใจอุ้มเธอกลับบ้านไป เมื่อมาถึงบ้านเพื่อนของเธอนำสตอเบอรี่ที่เก็บได้มาแบ่งให้กับแม่ของบิว แต่ทันใดนั้นบิววิ่งมาแย่งตระกร้าสตอเบอรี่จากมือแม่ไปทำให้แม่ล้มลง เมื่อเห็นแม่ล้มบิวรู้สึกเสียใจจึงวิ่งเข้ามาขอโทษแม่ แม่พาบิว และเพื่อนไปนั่งคุยเพื่อสั่งสอนบิวว่า วันนี้แม่เห็นบิวแอบโกงเพื่อนซ่อนสตอเบอรี่ไว้ บิว ยอมรับ และขอโทษเพื่อน</p> <p>ตอนจบ: บิว และแม่ส่งเพื่อนกลับบ้าน บิวได้รับบทเรียนว่าการโกงเพื่อนนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ดี และเธอจะไม่ทำแบบนั้นอีกต่อไป</p>
<p>ภาษาแอนิเมชัน</p>	<p>แอนิเมชันเล่าเรื่องภายในจินตนาการของเด็กที่ชื่นชอบสตอเบอรี่มาก จนเก็บไปนอนฝันว่าสตอเบอรี่มีชีวิต</p>
<p>ตัวละคร</p>	<p>ตัวละครมีรูปลักษณ์เหมือนตัวการ์ตูน คือมีหัวใหญ่ และตัวเล็ก ในเรื่องมีตัวละครสำคัญ 3 ตัว คือ บิว เพื่อน และแม่ของบิว</p>

มุมมองในการเล่าเรื่อง	เล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 3 นำผู้ชมเข้าสู่เรื่องด้วยการเป็นคนนอกที่คอยติดตามเรื่อง
ปมความขัดแย้ง	ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละครเอง ความหลงใหล ซึ่งชอบจนเกิดพอดีก่อนให้เกิดความต้องการสิ่งที่ไม่ใช่ของตนเอง
สถานที่ หรือฉาก	ฉากไร่สตอเบอรี่ที่สวยงาม และฉากภายในบ้านชนบท
การจัดแสง	การจัดแสงในงานแอนิเมชันมีคุณภาพสูง ใช้แสงในโทนเดียวกันทั้งเรื่อง มีการเปลี่ยนแปลงแสงตามเวลาที่เปลี่ยนไปตามเนื้อเรื่อง
กล้อง	กล้องตัดภาพระหว่างช็อตต่อช็อตสลับไปมา ตลอดทั้งเรื่องแทบไม่มีการเคลื่อนที่ของกล้อง
การลำดับภาพ	เน้นการตัดต่อเรียบง่ายค่อย ๆ เปลี่ยนภาพ เปลี่ยนฉากไปตามเนื้อเรื่อง ในตอนต้นเรื่องมีการแทรกฉากในจินตนาการของตัวละครเอกที่คลั่ง โคลี่สตอเบอรี่
โครงสร้างของภาพ	 <p>โครงสร้างของภาพเป็นแบบคงที่ ไม่มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภายในภาพตามเรื่องราวได้ดำเนินไป</p>
ความหมาย	ความชื่นชอบในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หากมีมากเกินไปจะทำให้เกิดความคลั่งไคล้ จนอาจทำให้เกิดการกระทำที่ผิดเพี้ยนเพื่อที่จะได้มาในสิ่งที่ต้องการ
หลักการแอนิเมชัน	มีการประยุกต์ใช้หลักการแอนิเมชันในระดับสูง ตัวละครเคลื่อนไหวที่ในสมจริง และเกินจริงในลักษณะการ์ตูน



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 Copyright © by Chiang Mai University
 All rights reserved

กองส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 ๕๐๑ ๘๕๑ เชียงใหม่
 โทร. ๐๕๓ ๘๕๑ ๕๐๐๐
 โทรสาร ๐๕๓ ๘๕๑ ๕๐๐๑
 อีเมล: art@cmu.ac.th

3.3 ข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย

จากการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย จำนวน 30 เรื่อง มีข้อค้นพบเป็นรายละเอียดที่สำคัญดังนี้

3.3.1 ความยาวของผลงานแอนิเมชัน

ตารางที่ 3.1 ความยาวของผลงานแอนิเมชัน

เรื่องที่	ความยาว	เรื่องที่	ความยาว	เรื่องที่	ความยาว
1	4.22 นาที	11	6.20 นาที	21	4.13 นาที
2	5.45 นาที	12	3.40 นาที	22	6.23 นาที
3	6.35 นาที	13	5.31 นาที	23	4.10 นาที
4	8.42 นาที	14	3.21 นาที	24	3.14 นาที
5	4.31 นาที	15	4.50 นาที	25	2.10 นาที
6	5.15 นาที	16	4.50 นาที	26	2.45 นาที
7	3.58 นาที	17	4.22 นาที	27	5.30 นาที
8	9.15 นาที	18	5.10 นาที	28	4.22 นาที
9	9.40 นาที	19	9.45 นาที	29	3.53 นาที
10	6.25 นาที	20	7.17 นาที	30	6.02 นาที
ค่าเฉลี่ย		5.21 นาที			
ค่าต่ำสุด		2.10 นาที			
ค่าสูงสุด		9.45 นาที			

จากการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย จำนวน 30 เรื่อง มีข้อค้นพบเกี่ยวกับความยาวของเนื้อหา คือ ผลงานที่มีความยาวน้อยที่สุด 2.10 นาที เรื่อง “FRI(END)” เป็นแอนิเมชันที่มีความยาวสั้นมาก (short-short) ความสั้นของเนื้อเรื่องทำให้ไม่สามารถนำเสนอโครงเรื่องที่มีความซับซ้อน และมีช่วงวิกฤตเพียงครั้งเดียว การนำเสนอที่สั้นทำให้ไม่สามารถสร้างความเห็นอกเห็นใจตัวละคร (empathy) องค์กรที่ 3 นำเสนอทางออกสุดท้ายของตัวละครที่ทิ้งเพื่อนว่าเป็นบุคคลที่ไม่น่าคบหา หรือ “คนไม่ดี” ที่สังคมไม่ต้องการ การรับชมเกิดการลุ้นในฉากไล่ล่า แต่ไม่เกิดความประทับใจในตอนจบของเรื่อง เพราะในตอนเริ่มขาดการแนะนำตัวละคร การสำรวจผลงานแอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ ที่มีความยาวไม่ถึง 5 นาที ทำให้พบปัญหาในการเล่าเรื่องลักษณะคล้ายกันคือ ไม่มีการแนะนำตัวละครในตอนต้นเรื่องที่มีรายละเอียดมากพอ นิยามของแอนิเมชันที่ดี คือการสร้างให้ตัวละครทุกตัวในเนื้อเรื่องทำให้ผู้ชมเชื่อว่าเป็นสิ่งที่มีชีวิตที่มีความคิดเป็นของตัวเอง แอนิเมชันที่ดีไม่ใช่การใช้เทคนิคสร้างการเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์แบบ แต่เป็นการสร้างให้ผู้ชมสัมผัสได้ ถึงเจตนา อารมณ์ความรู้สึก แรงปรารถนาของตัวละคร (Catmull, 2014: 15) แอนิเมชันที่มีความยาวของเรื่องน้อยเกินไปจะไม่สามารถให้รายละเอียดเกี่ยวกับตัวละคร ได้ครบถ้วน ทำให้ตัวละครดูไร้ชีวิต

ค่าเฉลี่ยความยาวผลงานแอนิเมชันที่ศึกษา คือ 5.21 นาที แต่ไม่มีผลงานแอนิเมชันเรื่องไหนที่มีความยาวเท่ากับค่าเฉลี่ย ผลงานที่มีความยาวใกล้เคียงที่สุดคือเรื่อง “กินไม่อ้วน (Buffect)” มีความยาว 5.15 นาที เรื่องดำเนินผ่านตัวละครหลักเด็กอ้วนที่เข้าไปกินอาหารในร้านกินไม่อ้วน ในระหว่างองค์กรที่ 1 และ 2 บทบาทสำคัญอยู่ที่ตัวละครเด็กอ้วน ด้วยลักษณะท่าทางที่อ้วนเกินพอดีทำให้เกิดความขำขันที่ให้เห็นเด็กที่มีรูปร่างอ้วนอยู่แล้ว นั่งกินอาหารอย่าง “กินพอดี” ในช่วงตอนต้นของเรื่อง แม้จะไม่ได้ให้รายละเอียดเกี่ยวกับตัวตน หรืออดีตของเด็กอ้วนอย่างชัดเจน แต่ความอ้วน ความเกินพอดีนั้นสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความ โลก หรือกรณีในเรื่องคือ “การเห็นแก่กิน” บทสรุปตอนท้ายเรื่องได้สะท้อนให้เห็นว่าในสังคมนี้ยังมีคนยากไร้ที่ขาดแคลนอาหาร ถึงกินพอดี หรืออาหารที่เด็กอ้วนไม่ต้องการกลับกลายเป็นสิ่งสำคัญในการยังชีพของเด็กผู้ยากไร้ ด้วยความยาวมากกว่า 5 นาที ทำให้ช่วงตอนต้นเรื่องสามารถนำเสนอตัวละครเด็กอ้วนได้ยาวนานพอที่จะทำให้เข้าใจถึงแก่นของเรื่องที่สะท้อนถึงการบริโภคที่เกินพอดีในสังคมทุนนิยม

ผลงานแอนิเมชันที่มีความยาวมากที่สุดคือ เรื่อง “Street ghost” มีความยาว 9.45 นาที เป็นความยาวในระดับปรกติ (conventional short) มีช่วงวิกฤตมากกว่าหนึ่งครั้ง ตัวละครถูกไล่ล่า แต่ก็สามารถหนีได้ทุกครั้ง ในการไล่ล่าครั้งสุดท้ายตัวละครเลือกที่จะไม่หนีเพื่อจะได้ช่วยเหลือคนอื่นที่อยู่ในอันตรายยิ่งกว่าตน ทำให้ผู้เล่าเห็นความดีของตัวละครจึงปล่อยไป ในช่วงวิกฤตสูงสุดได้มีการใช้เทคนิคการเล่าย้อนอดีต (flashback) เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจถึงการคลายปมความขัดแย้งในใจของตัวละคร

เกิดความเห็นอกเห็นใจตัวละคร ที่กระทำความผิดเพราะความซุกซนในแบบเด็ก ๆ สำหรับตอนจบของแอนิเมชันที่มีความยาวมากกว่า 6 นาทีขึ้นไป จะมีฉากตัวละครกลับสู่สภาวะปกติ หรือ โลกปกติ ทำให้โครงเรื่องมีความสมบูรณ์กว่าแอนิเมชันที่มีความยาวน้อยกว่า 6 นาที

จากการวิเคราะห์ความยาวผลงานแอนิเมชัน 30 เรื่อง เกิดข้อค้นพบว่า แอนิเมชันที่มีความยาวน้อยกว่า 6 นาที จะมีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ไม่สมบูรณ์ เพราะขาดการให้รายละเอียดในช่วงแนะนำตัวละคร และการกลับเข้าสู่สภาวะปกติในตอนจบ อย่างไรก็ตามการมีโครงสร้างการเล่าเรื่องไม่สมบูรณ์ก็ไม่ใช่ว่าปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อคุณภาพของผลงาน ปัญหาที่สำคัญของการมีความยาวที่น้อยเกินไปคือโลกของแอนิเมชัน และตัวละครขาดมิติความลึก ผู้ชมอาจไม่เข้าใจ “แรงปรารถนา” ที่ผลักดันให้ตัวละครแก้ไขปมความขัดแย้งในเรื่อง ซึ่งอาจทำให้ขาดอารมณ์ร่วมในการรับชม ดังนั้นในการสร้างผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น หากต้องการสร้างเรื่องให้มีความน่าสนใจ ผลงานแอนิเมชันควรมีความยาวไม่ต่ำกว่า 6 นาที

3.3.2 รูปแบบของปมความขัดแย้งในการเล่าเรื่อง

ตารางที่ 3.2 รูปแบบของปมความขัดแย้งในการเล่าเรื่อง

รูปแบบของปมความขัดแย้งในการเล่าเรื่อง	จำนวนเรื่อง (30)
ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับตัวละคร	7
ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการ ภายในใจของตัวละครเอง	17
ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับสังคม	5
ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับธรรมชาติ	1
ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับ โชคชะตา	0

จากการวิเคราะห์ปมความขัดแย้งในการเล่าเรื่อง ได้ข้อค้นพบว่าแอนิเมชันทุกเรื่องที่ศึกษาจะมีปมความขัดแย้งเพียงเรื่องละรูปแบบเดียว ไม่มีรูปแบบของปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับ โศกชะตา รูปแบบของปมความขัดแย้งที่พบมากที่สุดคือปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละครเอง ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม คือ

1) ตัวละครเกิดความขัดแย้งภายในใจตนเอง เนื่องจากสภาพสังคม และวัฒนธรรมมีการเปลี่ยนแปลง ตัวละครรู้สึกโดดเดี่ยวเพราะต้องตกอยู่ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงที่ตนเองไม่พอใจ เช่น ต้องการกลับไปเป็นเด็ก หรือ ต้องการย้อนเวลากลับไปหาคนในครอบครัวที่เสียชีวิตไป

2) ตัวละครมีความจำเป็นต้องเลือกระหว่างการทำความดี หรือความชั่ว ซึ่งโดยส่วนใหญ่ตัวละครเลือกที่จะเป็น “คนดี” แต่มีหลายเรื่องในตอนสุดท้ายตัวละครเลือกที่จะเป็น “คนชั่ว” เพื่อสร้างตอนจบแบบหักมุม ตัวละครที่เลือกจะเป็น “คนชั่ว” มีลักษณะที่คล้ายกันคือการไม่สำนึกในความผิด หรือพยายามสร้างการคิด ในเชิงเหตุผลเข้าข้างตนเอง

3) ข้อแตกต่างที่สำคัญระหว่างตัวละครคนดี และคนชั่วคือ ตัวละครทั้ง 2 รูปแบบเข้าใจว่าสิ่งใดคือสิ่งที่ดี หรือชั่ว ในตอนจบตัวละครคนดีจะเลือกทำความดี ส่วนตัวละครคนชั่วจะเลือกทำความชั่ว คนชั่วมักเป็นผู้มีอำนาจ หรือพลังที่มากกว่าคนดี ในตอนจบของเรื่องคนชั่วจะใช้อำนาจไปในทางที่ไม่ถูกต้อง แม้จะมีช่วงเวลาที่ระริกถึงความถูกต้อง แต่คนชั้วก็จะเลือกทำความชั่วโดยไม่สนใจชีวิต หรือความเดือดร้อนของผู้อื่น ความดีหรือความชั่วในผลงานแอนิเมชันจึงขึ้นอยู่กับการมี “สติ” ของตัวละคร

ข้อค้นพบที่สำคัญคือโครงเรื่องแอนิเมชันทุกเรื่องจะมีการกำหนดคุณลักษณะของสิ่งที่ดี ไว้ อย่างตายตัว โดย “สิ่งที่ดี” ในเนื้อเรื่องนั้นจะอ้างอิงจะระบบคุณค่า ค่านิยม และจริยธรรมของสังคมไทย เช่น อติต, ธรรมชาติ, อิสระ และความไม่เห็นแก่ตัว คือสิ่งที่ดีซึ่งตัวละครเอกต้องการได้รับ แอนิเมชันหลายเรื่องสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับความดี และการเป็น “คนดี” แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับคนที่ มีลักษณะดูเหมือนจะเป็นคนดี แต่กลับแฝงไปด้วยความน่ากลัว หรือความชั่วร้ายภายในจิตใจ บางเรื่องเป็นการต่อสู้ ไล่ล่า ไล่จับระหว่างตัวละคร กับตัวละคร โดยในตอนจบตัวละครเอกจะต้องเลือกว่าตนเองจะเป็นคนดี หรือคนชั่ว ประเด็น “คนดี” ในงานแอนิเมชัน สะท้อนถึงหลักคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงานที่ได้รับอิทธิพลจากค่านิยม และกฎเกณฑ์ทางศีลธรรมทางวัฒนธรรมไทย

3.3.3 สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทย

สุนทรียศาสตร์เป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความงาม นับตั้งแต่สมัยกรีกโบราณ พิทาโกรส ได้พยายามสร้างเกณฑ์การวัด และประเมินค่าความงามโดยนำสัดส่วนทางคณิตศาสตร์มาใช้เป็นเครื่องมือ ในขณะที่พวกเขาโฟกัสที่ได้คัดค้านว่าความงามเป็นบริบทเฉพาะตัวของแต่ละบุคคลไม่สามารถนำกฎเกณฑ์ หรือหลักการสากลมาประเมินค่าได้ ต่อมาอริสโตเติลนักปรัชญาคนสำคัญที่ทำให้เกิดการเล่าเรื่องแบบ 3 องค์ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับศิลปะว่าเป็นการเลียนแบบ บทกวี หรือเรื่องเล่าในลักษณะต่าง ๆ จึงเป็นการเลียนแบบ “ความจริง” ที่เมื่อสร้างให้เกิดความสะเทือนใจจะสร้างความครุ่นคิดถึงความเจ็บปวด และอาจทำให้เกิดความสุขใจ

ทุกแนวคิด และหลักการ สุนทรียศาสตร์ที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นแม้จะมีความแตกต่างกันในรายละเอียด แต่มีความสอดคล้องกันในประเด็นคุณค่าของความงามในงานศิลปะ ผลงานศิลปะที่ดีควรจะต้องยกระดับจิตใจของผู้ชมให้สูงขึ้น จากการวิเคราะห์เนื้อหาของผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทยพบว่า ผลงานแอนิเมชันทุกเรื่องได้สร้างให้ผู้ชมเกิดการสะท้อนความคิดถึงคุณค่าของ “ความดี” ที่อิงกับระบบศีลธรรมแบบดั้งเดิมของไทย เช่น การนับถือผู้ใหญ่, เสียสละตนเองเพื่อส่วนรวม, พอใจในสิ่งที่ตนเองมีอยู่ และไม่กระทำผิดข้อบังคับทางศาสนา เนื้อหาตามที่กล่าวมานี้ล้วนมุ่งส่งเสริมให้ผู้ชมตระหนักถึงการมีจิตใจที่สูงส่ง

สุนทรียศาสตร์ในผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย คือการสร้างเรื่องแอนิเมชันที่สะท้อนความงามของจิตใจ การเป็น “คนดี” ตามระบบศีลธรรมไทยดั้งเดิม แม้แก่นของเรื่องจะเกี่ยวข้องกับระบบศีลธรรมดั้งเดิม แต่เนื้อหาถูกนำเสนอในรูปแบบร่วมสมัย ไม่มีผลงานเรื่องไหนที่มีลักษณะเป็นศิลปะแนวประเพณี ฉาก ตัวละคร สะท้อนภาพชีวิตปัญหาทางสังคมที่เกิดขึ้นจริงในโลกปัจจุบัน โดยเฉพาะปัญหาเกี่ยวกับประเด็นของการเป็น “คนดี” คนดีไม่สามารถดูจากรูปลักษณ์ภายนอกได้ แต่ต้องพิจารณาที่ความดีใจจิตใจ แอนิเมชันหลายเรื่องนำเสนอภาพลักษณ์ของตัวละครในลักษณะตะวันตก และญี่ปุ่น แต่ก็ไม่ได้ขัดกับ “ความเป็นไทย” ในทางกลับกันผลงานถูกผสมในลักษณะนี้ได้ อนุรักษ์ และได้จรรโลง “ความดีแบบไทย ๆ” ขึ้นมาใหม่ให้น่าสนใจ กลายเป็นสุนทรียภาพแบบใหม่ที่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยร่วมสมัย ผลงานมีแก่นของเรื่องซึ่งผูกติดกับระบบศีลธรรมดั้งเดิมของไทย แต่รูปแบบการนำเสนอเป็นไปอย่างอิสระตามความต้องการของผู้สร้าง

ในความคิดของผู้เขียนแม้ว่าผลงานแอนิเมชันทุกเรื่องจะนำเสนอเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความดีไว้อย่างน่าสนใจ แต่หากพิจารณาอย่างละเอียดจะพบว่าผลงานแอนิเมชันไม่สามารถทำให้เกิดการตระหนักถึง “ความดี” หรือความสำคัญที่จะต้องเป็น “คนดี” ผลงานไม่สามารถสร้างสภาวะใน

จิตใจให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่าต้องเปลี่ยนตนเองให้เป็นคนที่ดีขึ้น จากประเด็นดังกล่าวทำให้ผู้เขียนได้กลับไปทบทวนทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะของเพลโตที่กล่าวว่าศิลปะเป็นการเลียนแบบ (Mimesis) หรือเป็นการทำสำเนาจากโลกของแบบ (Ideal Form) ทฤษฎีว่าด้วยแบบ (Theory of forms) ของเพลโต (Warburton, 2018: 15 - 16) กล่าวถึงโลกที่แตกต่างกัน 2 โลก คือโลกของรูปแบบ (form) หรือโลกในอุดมคติ และโลกที่รับรู้ได้ หรือโลกที่เราดำรงอยู่

โลกที่รับรู้ได้ไม่มั่นคงมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เป็นสำเนาที่ไม่สมบูรณ์แบบจากโลกของรูปแบบซึ่งเป็นโลกแห่งแนวความคิดที่คำนึงถึงได้มีความเที่ยงแท้ไม่เปลี่ยนแปลง สำหรับเพลโตงานศิลปะคือการคัดลอกที่ไม่สมบูรณ์ซึ่งเป็นลักษณะที่ต่ำกว่าของจริง ดังนั้นหากวิเคราะห์ตามแนวคิดของเพลโตผลงานแอนิเมชันที่สะท้อนเรื่องราวของความดีย่อมไม่สามารถเทียบกับศีลธรรมทางศาสนาที่เป็น “ความดีที่สมบูรณ์แบบ” มนุษย์ที่ต้องการเป็นคนดีควรจะให้ความสำคัญกับศีลธรรมทางศาสนา มากกว่าการรับรู้ประเด็นศีลธรรมจากการประสบพบ อย่างไรก็ตามผู้เขียนไม่ได้หมายความว่า การได้รับชมผลงานแอนิเมชันเกี่ยวกับความดีจะไม่มีความหมาย หรือคุณค่า แต่ผลงานแอนิเมชันหลายเรื่องที่ศึกษาไม่ได้ นำผู้ชมไปสู่การตระหนักรู้ถึงความดีในโลกของแบบ ผลงานแอนิเมชันที่เกี่ยวกับความดีไม่สามารถถูกพิจารณาในฐานะความจริงแท้ในตัวเอง แต่ผลงานที่ดีจำเป็นที่จะต้องนำผู้ชมไปสู่การครุ่นคิดถึงความจริงที่สมบูรณ์แบบ หรือความดีตามหลักศาสนา

ประเด็นที่ได้กล่าวไปให้แนวคิดกับผู้เขียนที่จะสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันที่ตัวละครเอกได้รับชมผลงานแอนิเมชันเกี่ยวกับความดี แต่ตัวละครเอกไม่ได้ครุ่นคิดประเด็นเกี่ยวกับความดีตามเนื้อหาแอนิเมชัน ทำให้เขา/เธอไม่เข้าใจความหมายของความดีที่แท้จริง

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3.4 การสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น

การสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นในครั้งนี้ได้สังเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาสุนทรียศาสตร์เกี่ยวกับงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทยจำนวน 30 เรื่อง เพื่อสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” (A DECENT MAN) ความยาว 8 นาที โดยมีกระบวนการพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

3.4.1 การกำหนดแนวคิดโครงเรื่องแอนิเมชัน

การศึกษาผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น ไทย จำนวน 30 เรื่อง แสดงให้เห็นว่าผลงานแอนิเมชันที่มีความยาวน้อยกว่า 6 นาที จะมีเวลาไม่เพียงพอสำหรับการแนะนำ หรือให้รายละเอียดสำคัญเกี่ยวกับตัวละคร ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” กำหนดให้มีความยาวประมาณ 8 นาที โครงเรื่องจะเล่าเรื่องแบบดับเบิลเจอร์นีย์ (Double Journeys) โดยเล่าเรื่องราวของตัวละครเอก 2 คนที่อยู่ในโลกที่แตกต่างกัน ให้มีความสำคัญกับตัวละครทั้ง 2 ตัวเท่าเทียมกัน เมื่อเรื่องราวดำเนินไปจนถึงตอนจบเหตุการณ์ของตัวละครทั้ง 2 จะเชื่อมโยงกัน เพื่อตั้งคำถามกับผู้ชมถึงการกำหนดคุณค่าของ “คนดี” ว่าไม่ใช่สิ่งที่บุคคลจะกระทำได้ เพราะความดีที่แท้จริงต้องเชื่อมโยงกับศีลธรรมทางศาสนา

ปมความขัดแย้งในเรื่องเป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละคร ซึ่งเป็นรูปแบบปมความขัดแย้งที่พบมากที่สุดจากการศึกษาแอนิเมชัน 30 เรื่อง การที่ปมความขัดแย้งรูปแบบนี้ถูกใช้มากที่สุด สาเหตุอาจมาจากโครงเรื่องส่วนใหญ่ของงานแอนิเมชันที่นำมาศึกษา เป็นเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการปะทะระหว่างความต้องการในจิตใจของตัวละคร กับข้อบังคับศีลธรรมทางสังคม ซึ่งในตอนท้ายของเรื่องตัวละครต้องเลือกว่าจะทำตามความต้องการของตนเอง (เป็นคนไม่ดี) หรือ ทำตามข้อบังคับทางสังคม (เป็นคนดี) จากข้อมูลที่ได้กล่าวไปทั้งหมดผู้เขียนได้กำหนดแนวคิดโครงเรื่องแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” ดังนี้

วัฒนธรรมไทยได้ส่งต่อภาพร่างทางความคิดของการที่ต้องดำรงตนเป็น “คนดี” ให้อยู่ในสำนึกของคนไทย การเป็นคนดีคือสิ่งที่คนไทยถูกพร่ำสอนตั้งแต่เด็กจนโต ศาสนาพุทธคือเครื่องยึดมั่นทางใจอย่างหนึ่งในฐานะที่ทำให้คนเกิดความรู้สึกว่าตนเองเป็นคนดี เมื่อเกิดปัญหาคนไทยจะตั้งจิตให้ ระวังถึงความดี หรือศาสนา เพราะความรู้สึกที่ว่าเมื่อตนเป็นคนดีก็จะได้รับการปกป้องคุ้มครองจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือได้รับผลตอบแทนจากการเป็นคนดี แต่ในการระวังถึงความดี หากไม่ได้ครุ่นคิดถึงหลักธรรมทางศาสนา ก็อาจอาจเป็นเพียงการทำให้ตนเองเกิดความรู้สึกดีในช่วงเวลาสั้น ๆ จากประเด็นดังกล่าวได้สร้างสรรค์เป็นภาพยนตร์คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติแสดงเรื่องเล่าเกี่ยวกับตัวละครที่ระลึกถึงความดีชั่วขณะ แม้ว่าภูมิหลัง หรือสิ่งที่กำลังจะกระทำจะไม่ดี แต่หากเชื่อ หรือระลึกถึงความดีชั่วขณะได้ ตนก็จะสามารถเป็นคนดี และอยู่รอดปลอดภัยได้

3.4.2 การเขียน Logline

ความคิดค้นลงในจิตใจของหญิงสาวผู้เข้าประกวดผลงานแอนิเมชัน ทำให้เธอไม่ยอมรับผลการตัดสินรางวัลชนะเลิศ อันดับ 1 ที่ให้กับแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” ด้วยความที่ยึดมั่นตัวเองเป็นศูนย์กลางเธอได้สร้างความหมายของ “ความดี” ขึ้นมาใหม่เพื่อให้เธอรู้สึกว่าการประกวดของเธอ นั้นดีกว่า

3.4.3 การเขียนพล็อตเรื่อง (Plot)

องก์ที่ 1 (Act 1)

ห้องประชุมขนาดใหญ่สถานที่มอบรางวัลการประกวดผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 นึกถึง เสียงระเบิดนิวเคลียร์ดังกึกก้องทำลายล้างเมืองขนาดใหญ่ในพริบตา ผู้คนวิ่งหนีกระเจายไปทั่ว แท้ที่จริงแล้วภาพหายนะดังกล่าวเป็นฉากเริ่มต้นของผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” ผลงานแอนิเมชันที่ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 หญิงสาวจินตนาการถึงห้องทำงานของนักศึกษาชายที่สร้างผลงานแอนิเมชันเรื่องนี้ขึ้นมา เธอนึกถึงภาพนักศึกษาที่ไม่ได้มุ่งมั่นตั้งใจสร้างผลงานแอนิเมชันเรื่องนี้ เกิดความผิดพลาดในการตัดสิน ความผิดพลาดที่ทำให้เธอได้รับแค่รางวัลรองชนะเลิศ หญิงสาวครุ่นคิดถึงผลงานแอนิเมชันเรื่องคนดี เธอพยายามทำความเข้าใจ ทบทวนเนื้อหาของแอนิเมชันเรื่องคนดี

องก์ที่ 2 (Act 2)

ในแอนิเมชันเรื่องคนดี ชายหนุ่มผมยาวสภาพเลอะเทอะรุงรังเดินทางตามถนนมาถึงเมืองที่พังทลายจากระเบิดนิวเคลียร์ ทันใดนั้นชายหนุ่มผมยาวก็เกิดอาการตกตะลึงเมื่อเห็นองค์พระพุทธรูปทองคำกวางทั้งไว้บนถนน องค์พระรูปนี้มีความสมบูรณ์เหมือนไม่ได้รับผลกระทบจากการทำลายล้างของระเบิด ชายหนุ่มผมยาวเกิดความรู้สึกต้องการครอบครององค์พระ เพราะนี่อาจเป็นพระพุทธรูปเพียงองค์เดียวที่เหลือรอดจากแรงระเบิด ชายหนุ่มผมยาวรีบวิ่งไปที่องค์พระพุทธรูปทองคำ แต่เมื่อไปถึงก็มีก้อนหินโยนใส่หัวของชายหนุ่มผมยาว เขาารู้สึกเจ็บปวด และเมื่อหันไปมองดูรอบ ๆ ก็พบว่าชายผมสั้นที่ยืนอยู่ด้านหลังเป็นคนที่ย่างก้อนหินมา

ชายหนุ่มผมยาวรู้ได้ในทันทีว่าชายหนุ่มผมสั้นต้องการครอบครองพระพุทธรูปทองคำเช่นเดียวกับเขา ทั้งสองเข้าต่อสู้กันอย่างดุเดือด ชายหนุ่มผมยาวเคลื่อนไหวได้ช้ากว่าจึงโดนชายหนุ่มผมสั้นตัววัดท่อนขาฟาดใส่ใบหน้าอย่างรุนแรงทำชายหนุ่มผมยาวล้มลง ไปนอนกองบนพื้น เมื่อเห็นว่าสามารถจัดการกับชายหนุ่มผมสั้นลงได้ชายหนุ่มผมยาวรีบเดินเข้าไปใกล้องค์พระหวังที่จะนำมาเป็นของตนเอง ในขณะที่นั้นเองชายหนุ่มผมยาวได้สติ และมองเห็นว่าที่รอยแตกบนพื้นถนนมีเหล็กแหลมที่สามารถใช้เป็นอาวุธตกอยู่

ชายหนุ่มผมยาวย่องไปด้านหลังชายหนุ่มผมสั้นและใช้เหล็กแหลมเป็นอาวุธจี้ไปที่ต้นคอของชายหนุ่มผมสั้น ชายหนุ่มผมสั้นรู้สึกตกใจ และคิดว่าตนเองคงจะต้องถูกฆ่าตายอย่างแน่นอน จึงยกมือยกมือขึ้นประนมมือนึกถึงสิ่งศักดิ์สิทธิ์ว่าถ้าต้องตายในตอนนี้อะไรดีขอให้ดวงวิญญาณของเขาไปสู่สุคติ เมื่อชายหนุ่มผมยาวเห็นเช่นนั้นก็เกิดอาการตกตะลึงไปชั่วขณะ เพราะตัวเขาเองก็เคยทำเช่นนั้นในช่วงเวลาที่ตนคิดว่าจะต้องเสียชีวิตไปด้วยแรงระเบิดนิวเคลียร์ เขาได้ยกมือขึ้นประนมมือขอให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ และคุณงามความดีที่เคยทำมาช่วยบันดาลให้ตนเองนั้นรอดปลอดภัย ชายหนุ่มผมยาวตัดสินใจไม่ฆ่าชายหนุ่มผมสั้น และทิ้งเหล็กแหลมลงบนพื้น

เมื่อเห็นว่าตนเองรอดปลอดภัยแล้วชายหนุ่มผมสั้นก็หัวเราะขึ้นมา ชายหนุ่มผมยาวรู้สึกสงสัย และเกิดอาการชะงักขึ้นชั่วขณะว่าเหตุใดชายหนุ่มผมสั้นจึงหัวเราะ ในตอนนี้เองชายหนุ่มผมสั้นฉวยโอกาสคว้าเหล็กแหลมขึ้นมาแทงให้ไปที่ชายหนุ่มผมยาวหลายครั้ง จนชายหนุ่มผมยาวสิ้นใจลงในทันที ชายหนุ่มผมสั้นเดินไปหยิบองค์พระพุทธรูปทองคำแล้วเดินจากไป

องค์ที่ 3 (Act 3)

หลังจากการทบทวนเนื้อหาของแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” หญิงสาวก็ยังคงมีความคิดแบบเดิม คือผลงานของเธอนั้นดีกว่าแอนิเมชันเรื่องนี้ คนที่สมควรจะได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับหนึ่งคือเธอ ความไม่พอใจทำให้เธอเปลี่ยนทำนองยกแขนขึ้นมาอดอก ในช่วงที่ยกแขนขึ้นมาเองแขนของเธอฟาดไปโดนไม้ค้ำบนโต๊ะตกลงไปบนพื้น หญิงสาวตกใจก้มมองไปที่ไม้ค้ำ ทำให้พบว่าผู้คนที่นั่งอยู่รอบข้างเธอ คณะกรรมการ ผู้เข้าร่วมการประกวด และผู้ชมทั้งหมดได้เดินทางกลับไปหมดแล้ว การมอบรางวัลเสร็จสิ้นไปแล้ว แต่เธอมีแว่นต่นึกถึงผลงานแอนิเมชันเรื่องคนดีจึงไม่ทันรู้ตัว หญิงสาวลุกขึ้นจากเก้าอี้แล้วเดินไปยังประตูทางออกด้วยความคิดในหัวที่ยังคงต่อต้าน ไม่ยอมรับผลการตัดสินเงินรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 ควรจะต้องเป็นของเธอ

เมื่อเดินไปถึงที่ประตูทางออกหญิงสาวเกิดอาการตกตะลึงขึ้นทันที เธอพบว่า นักศึกษาผู้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 ได้ทำเงินรางวัลตกไว้บนพื้น หญิงสาวยิ้มด้วยความดีใจ และยกมือขึ้นประนมมือขอขอบคุณสิ่งศักดิ์ทั้งหลายที่ทำให้เธอได้รับ โชคลาภ เกิดความสำเร็จตามตั้งใจปรารถนา เธอกล่าวคำว่า “สาธุ” จากนั้นจึงหยิบเงินรางวัลขึ้นมาเป็นของเธอ

3.4.4 การเขียนสตอรี่บีตส์ (Story beats)

สตอรี่บีตส์ (Story beats)

- ระเบิดนิวเคลียร์ตกลงกลางเมืองขนาดใหญ่ แรงระเบิดทำลายล้างเมืองในพริบตา ผู้คนวันรุ่งโรกระจายไปทั่ว
- ผู้คนวันรุ่งโรปกคลุมหน้าจ่อ ขึ้นตัวอักษรชื่อเรื่องเป็นภาษาอังกฤษ “A DECENT MAN”
- ชื่อตัวอักษรชื่อเรื่องกับภาพใบหน้าของนักศึกษาที่ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 การประกวดผลงานแอนิเมชัน โฟกัสที่บริเวณดวงตาสลึมสลือ เหมือนมีอาการง่วงนอน
- ตัดเป็นภาพมุมบนห้องทำงานของนักศึกษา นักศึกษาแสดงอาการบิดขี้เกียจ เหมือนไม่ได้ตั้งใจสร้างผลงานแอนิเมชัน
- โฟกัสที่ใบหน้าของนักศึกษาโยกตัวไปมา แสดงสีหน้าครุ่นคิด แต่เหมือนจะคิดไม่ออกว่าจะต้องสร้างงานอย่างไร
- ทันใดนั้นนักศึกษาก็แสดงสีหน้ายิ้มขึ้นมา เขาคิดออกแล้วว่า จะสร้างงานอย่างไร กล้องเคลื่อนเข้าหาใบหน้าของนักศึกษาช้า ๆ ถ่ายใบหน้าตรงมุมเหมือนภาพถ่ายติดบัตร
- ชื่อภาพ ใบหน้าของนักศึกษา เข้ากับภาพติดใบรับสมัครการประกวดผลงานแอนิเมชัน (แสดงให้เห็นว่านักศึกษาเป็นผู้สมัครการประกวดผลงานแอนิเมชัน)
- กล้องซูมออกจากใบสมัครประกวดผลงานแอนิเมชันออกให้เห็นว่าใบสมัครนั้นอยู่บนโต๊ะของกรรมการที่กำลังพิจารณาตัดสินผลงานอยู่
- กรรมการยิ้มแสดงความชื่นชอบจากเริ่มต้นของผลงานแอนิเมชันเรื่องคนดี ฉากนี้เป็นฉากที่เจดียี่สี่ทองถูกแรงระเบิดทำลาย
- ตัดภาพไปโฟกัสที่จอคอมพิวเตอร์ของกรรมการ ในจอแสดงภาพวิหารแห่งหนึ่งถูกแรงระเบิดทำลายจนแตกออกเป็นเสี่ยง ๆ

- ตัดเป็นภาพภายในวิหารไฟลูกกลมใหม่ไปทั่ว ผนังของวิหารเริ่มพังทลาย มีเพียงองค์พระพุทธรูปทองคำที่เปลวไฟไม่สามารถสร้างความเสียหายได้ กล้องซูมออกมาแสดงให้เห็นว่าภาพไฟลูกกลมวิหารเป็นฉากหนึ่งของผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” ที่ถูกฉายบนจอรับภาพขนาดใหญ่ภายในห้องประชุมที่ใช้ตัดสินการประกวดผลงานแอนิเมชัน
- กล้องเคลื่อนที่ซูมออกเป็นภาพมุมกว้างให้เห็นภาพกรรมการ และผู้เข้าประกวดทุกคน
- ตัดภาพมาที่นักศึกษาที่ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 และหญิงสาวที่ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 กล้องเคลื่อนไปที่นักศึกษา กำลังยิ้มแสดงอาการดีใจที่ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1
- กล้องตัดภาพมาที่หญิงสาวที่ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 2 เธอแสดงสีหน้าไม่พอใจและโมโหที่ผลงานของเธอไม่ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1
- กล้องซูมเข้าหาใบหน้าของหญิงสาว แสดงสีหน้าครุ่นคิดว่าแอนิเมชันเรื่องคนดีมีอะไรที่ดีกว่าผลงานของเธอ
- ในขณะที่หญิงสาวกำลังแสดงอาการครุ่นคิดนั้น ซ้อนภาพใบหน้าของหญิงสาวกับผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี”
- ในผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” กล้องเคลื่อนผ่านเมืองแสดงผลกระทบที่เกิดจากแรงระเบิด มีซากศพของผู้คนจำนวนมากนอนแสดงท่าทางทรมานทรมาย
- กล้องตัดไปที่กลุ่มของซากศพจำนวนหนึ่งมีลักษณะแห้งกลายเป็นหิน แสดงท่ากมือขึ้น ซึ่งสามารถตีความได้ 2 ความหมายคือ เหมือนการยกมือทักทายเชิญชวนให้ไปอยู่ด้วย หรือเป็นท่าทางที่แสดงถึงการเตือนให้ตระหนักว่าอย่าเดินทางมายังดินแดนแห่งนี้
- ตัดเป็นภาพมุมกว้างของเมืองที่ล่มสลาย ชายหนุ่มผมยาวเดินตามถนนเข้ามาในเมือง
- ชายหนุ่มผมยาวมองเห็นองค์พระพุทธรูปทองคำ เขายิ้มด้วยความรู้สึกดีใจที่จะได้ครอบครองสมบัติล้ำค่า
- ชายหนุ่มผมยาวรีบวิ่งไปหาองค์พระพุทธรูปทองคำ แต่ทันใดนั้นก็มีก้อนหินขว้างมากระทบที่บริเวณศีรษะของเขา
- ชายหนุ่มผมยาวรู้สึกเจ็บปวด และพยายามค้นหาว่าใครเป็นคนขว้างก้อนหิน
- ชายหนุ่มผมยาวพบว่าชายหนุ่มสั้นที่ยืนอยู่ด้านหลังเขาเป็นคนขว้างก้อนหินมา
- ทั้งสองวิ่งเข้ามาต่อสู้กัน โดยชายหนุ่มผมสั้นกระโดดเข้าจู่โจมชายหนุ่มผมยาวในทันที

- ชายหนุ่มผมยาวสามารถหลบการจู่โจมได้ และใช้เท้าถีบสวนกลับไป แต่ชายหนุ่มผมสั้นสามารถป้องกันการโจมตีได้
- ชายหนุ่มผมสั้นชกหมัดอัมเบอร์คัตสวนขึ้นไปเข้าที่ใบหน้าของชายหนุ่มผมยาว
- ชายหนุ่มผมยาวเซไปด้านหลัง ชายหนุ่มผมสั้นเห็นดังนั้นก็เข้าจู่โจมเผด็จศึกด้วยท่ากระโดดหมุดตัวจรเข้ฟาดหางใส่ที่ปลายคางของชายหนุ่มผมยาวโดยทันที
- ด้วยความรุนแรงของการโจมตีชายหนุ่มผมยาวล้มพาดลงบนพื้น
- ชายหนุ่มผมสั้นยิ้ม และเดินเข้าไปหวังจะครอบครององค์พระพุทธรูปไว้เป็นของตนเองแต่เพียงผู้เดียว
- ชายหนุ่มผมยาวที่ล้มไปกองกับพื้นเริ่มได้สติ และมองเห็นแท่งเหล็กแหลมที่กองอยู่บนพื้น
- ชายหนุ่มผมยาวลุกขึ้นมา และย่อเข้าไปหาชายหนุ่มผมสั้น เขาใช้แท่งเหล็กแหลมในมือจี้เข้าไปที่บริเวณลำคอของชายหนุ่มผมสั้น
- ชายหนุ่มผมสั้นเมื่อรู้ตัวว่าจะต้องถูกชายหนุ่มผมยาวฆ่าตาย เขาก็ยกมือยกมือขึ้นประณมมือ นึกถึงสิ่งศักดิ์ภาวนาว่าถ้าต้องตายในตอนนี้ขอให้ดวงวิญญาณของเขาไปสู่สุคติ
- เมื่อชายหนุ่มผมยาวเห็นเช่นนั้นก็เกิดอาการตกตะลึงไปชั่วขณะ เพราะตัวเขาเองก็เคยทำเช่นนั้นในช่วงเวลาที่ตนคิดว่าจะต้องเสียชีวิตไปด้วยแรงระเบิดนิวเคลียร์ เขาได้ยกมือขึ้นประณมมือขอให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ และคุณงามความดีที่เคยทำมาช่วยบันดาลให้ตนเองนั้นรอดปลอดภัย
- ชายหนุ่มผมยาวตัดสินใจไม่ฆ่าชายหนุ่มผมสั้น และทิ้งเหล็กแหลมลงบนพื้น
- เมื่อเห็นว่าตนเองรอดปลอดภัยแล้วชายหนุ่มผมสั้นก็หัวเราะขึ้นมา
- ชายหนุ่มผมยาวรู้สึกสงสัย และเกิดการชะงักขึ้นชั่วขณะว่าเหตุใดชายหนุ่มผมสั้นจึงหัวเราะ ในตอนนี้เองชายหนุ่มผมยาวฉวยโอกาสคว้าเหล็กแหลมขึ้นมาแทงให้ไปที่ชายหนุ่มผมยาวหลายครั้ง จนชายหนุ่มผมยาวสิ้นใจลงในทันที
- ชายหนุ่มผมสั้นเดินไปหยิบองค์พระพุทธรูปทองคำ
- ซ่อนภาพชายหนุ่มผมสั้นในขณะที่เดินไปหยิบองค์พระพุทธรูปเข้ากับใบหน้าของหญิงสาวผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 2 เธอยังคงแสดงสีหน้าไม่พอใจ
- หญิงสาวคิดในใจว่าคนที่สมควรจะได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับหนึ่งคือเธอ ความไม่พอใจทำให้เธอเปลี่ยนท่านั่งยกแขนขึ้นมาอดอก ในช่วงที่ยกแขนขึ้นมาตัวเองแขนของเธอพาดไปโดนไม้ค้ำบนโต๊ะตกลงไปบนพื้น

- หญิงสาวตกใจก้มมองไปที่ไมค์ ทำให้พบว่าผู้คนที่นั่งอยู่รอบข้างเธอ คณะกรรมการผู้เข้าร่วมการประกวด และผู้ชมทั้งหมดได้เดินทางกลับไปหมดแล้ว เหลือแต่ห้องประชุมที่ว่างเปล่าบริเวณจอรับภาพด้านหลังห้องแสดงภาพวิดีโอข้อความ “A DECENT MAN รางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1”
- หญิงสาวเริ่มรู้ตัวว่าการมอบรางวัลเสร็จสิ้นไปแล้ว แต่เธอมีแว่แต่นึกถึงผลงานแอนิเมชันเรื่องคนดีจึงไม่ทันสังเกตสิ่งรอบตัว
- หญิงสาวลุกขึ้นจากเก้าอี้แล้วเดินไปยังประตูทางออกด้วยความคิดในหัวที่ยังคงต่อต้าน ไม่ยอมรับผลการตัดสิน เงินรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 ควรจะต้องเป็นของเธอเพียงผู้เดียวที่คู่ควร
- เมื่อเดินไปถึงที่ประตูทางออกหญิงสาวเกิดอาการตกตะลึงขึ้นทันที
- เธอพบว่านักศึกษาผู้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 ได้ทำเงินรางวัลตกไว้บนพื้น
- หญิงสาวยิ้มด้วยความดีใจ เธอนั่งลงและยกมือขึ้นประนมมือขอขอบคุณสิ่งศักดิ์ทั้งหลายที่ทำให้เธอได้รับโชคลาก เกิดความสำเร็จตามที่ใจปรารถนา เธอกล่าวคำว่า “สาธุ”
- กล้องเคลื่อนที่จากภาพหญิงสาวที่นั่งประนมมือ ไปยังจอรับภาพที่แสดงภาพวิดีโอข้อความ “A DECENT MAN รางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1”
- ชื่อนภาพวิดีโอบนจอรับภาพเข้ากับภาพของแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” ชายผมสั้นเดินถือองค์พระพุทธรูปทองคำ
- ตัดมาที่ภาพใบหน้าของชายผมสั้นเดินยิ้มด้วยความดีใจ
- ทันใดนั้นชายหนุ่มผมสั้นก็หยุดเดิน แสดงสีหน้าอาการตกใจสิ่งที่ได้เห็นเบื้องหน้า
- หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ยืนอยู่ที่ด้านหน้าของชายหนุ่มผมสั้น เธอเข้ามาอยู่ในโลกแอนิเมชันเรื่อง “คนดี”
- ตัดไปที่ภาพห้องประชุมชายหนุ่มที่ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับหนึ่งกลับมาค้นหาเงินรางวัลที่เขาทำตกไว้
- เมื่อหาเงินรางวัลไม่เจอชายหนุ่มที่ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่หนึ่งก็แสดงท่าทางผิดหวัง
- ตัดภาพไปในโลกของแอนิเมชันหญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ยืนดูอยู่โดยไม่แสดงความรู้สึก หรืออาการเดือดร้อน ตื่นตระหนก
- ชายหนุ่มผมสั้นเดินผ่านหญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ในขณะที่เดินผ่านนั้นชายหนุ่มผมสั้นได้แอบเหลียวชำเลื่องมองหญิงสาว จากนั้นเขาก็เกิดอาการครุ่นคิด

- ชายหนุ่มผมสั้นคิดถึงชายหนุ่มผมยาวที่ถูกเขามาตายเพื่อแย่งชิงองค์พระพุทธรูปทองคำ
- กล้องซูมที่ด้านหลังของชายหนุ่มผมสั้นเขารู้สึกเหมือนมีอะไรบางอย่างติดตามเขามา
- ตัดภาพไปที่ซากศพที่แห้งกลายเป็นหิน ซากศพยกมือเหมือนกำลังเรียกให้ชายหนุ่มผมสั้น ไปอยู่ด้วยกันกับพวกเขา กล้องเคลื่อนที่แพนไปจนพบว่าองค์พระพุทธรูปทองคำถูกวางอยู่ด้านหน้าของซากศพที่ยกมืออยู่
- ตัดภาพไปที่ชายหนุ่มผมสั้น เขาเริ่มรู้สึกเสียใจในสิ่งที่ได้กระทำไป
- ตัดภาพไปที่ห้องประชุมหญิงสาวยิ้มอย่างมีความสุข เธอหยิบเงินรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 แล้วลุกขึ้นมา
- ตัดภาพไปในผลงานแอนิเมชันชายหนุ่มผมสั้นก้มหน้าแสดงความเสียใจ
- ซ้อนภาพชายหนุ่มผมสั้นแสดงความเสียใจกับภาพองค์พระพุทธรูปทองคำในขณะที่ถูกไฟเผาไหม้
- ตัดกลับมาที่ภาพของชายหนุ่มแสดงความเสียใจอย่างสุดซึ้งในความชั่วที่ได้กระทำไป
- เฟดดำ (fade to black) จากนั้นขึ้นข้อความแสดงรายชื่อผู้จัดทำ และผู้ให้ทุน

3.4.5 การเขียนบท (Script)

บทแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” (A DECENT MAN) มีความยาว 14 หน้า สามารถอ่านรายละเอียดได้ในภาคผนวก ค (หน้า 244 – 258)

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3.4.6 การออกแบบตัวละคร

แอนิเมชันเรื่อง “คนดี” มีตัวละครที่สำคัญ 4 ตัว คือ 1) หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 2) นักศึกษาผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 3) ชายหนุ่มผมสั้น 4) ชายหนุ่มผมยาว ตัวละครทั้งหมดมีรายละเอียดเอกลักษณ์เฉพาะตัวดังนี้

3.4.6.1 หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 อายุประมาณ 22 – 25 ปี เป็นนักศึกษาแอนิเมชันที่เพิ่งสำเร็จการศึกษา มีฐานะค่อนข้างยากจน ส่งผลงานแอนิเมชันเข้าประกวด

เพื่อหวังจะได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 ออกแบบตัวละครให้มีผมหยิกยุ่งเหยิง เพราะตัวละครมีความสับสนในใจ ตลอดทั้งเรื่องแสดงสีหน้าเครียด ไม่ยิ้มแย้ม เนื่องจากผิดหวังที่ตนเองไม่ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 (ภาพที่ 3.2)



ภาพที่ 3.2 ภาพร่างตัวละครหญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

ลิขสิทธิ์นักศึกษาชั้นปีใหม่

3.4.6.2 นักศึกษาผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1

นักศึกษาชายเรียนสาขาวิชาที่มีการเรียนการสอนแอนิเมชันไว้ผมทรงสูงเหมือนนักศึกษาในมหาวิทยาลัยทั่วไป แต่งตัวในชุดนักศึกษารัศรูปดูทะมัดทะแมง แสดงถึงเอกลักษณ์การเป็นคนรุ่นใหม่ บุคลิกดูมีพลัง แต่ชอบตาขี้แพ้เพราะต้องอดนอนในการสร้างงานแอนิเมชัน (ภาพที่ 3.3)

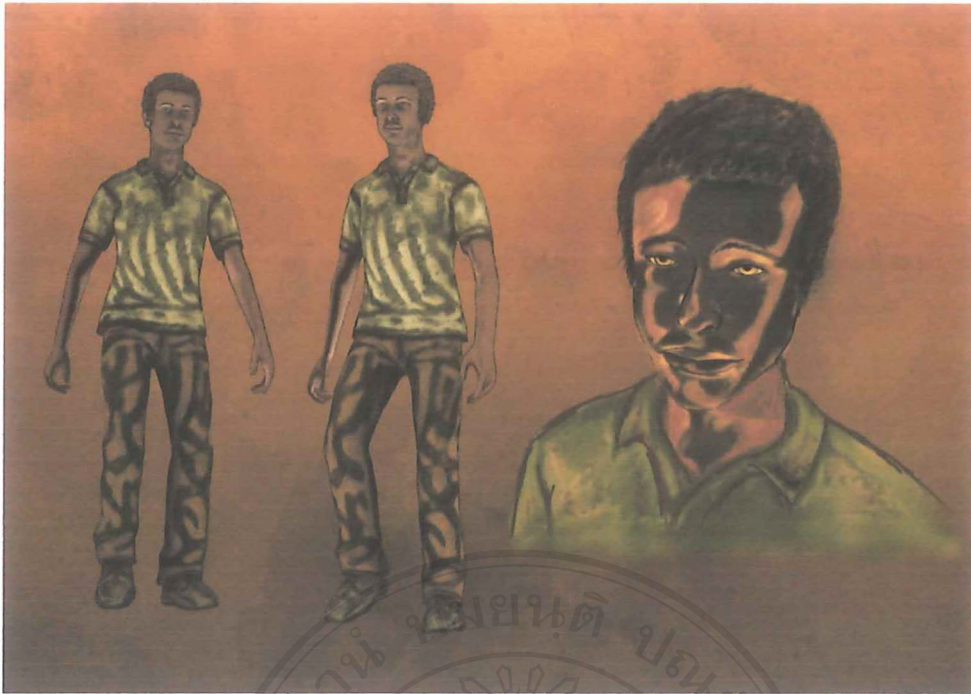


ภาพที่ 3.3 ภาพร่างตัวละครนักศึกษาผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1

3.4.6.3 ชายหนุ่มผมสั้น

ชายหนุ่มผมสั้นเป็นตัวละครที่อยู่ในโลกแอนิเมชัน โลกแห่งนี้ได้ถูกทำลายจากระเบิดนิวเคลียร์ สภาพของชายหนุ่มผมสั้นจึงดูเหมือนคนร่อนเร่ เสื้อผ้าเต็มไปด้วยโคลน และคราบสนิม เนื้อตัวมอมแมม ผมสั้นติดกันเป็นก้อน เพราะไม่ได้อาบน้ำ สระผมเป็นเวลานาน รูปร่างดูผอมแตกต่างจากชายหนุ่มผมยาว (ภาพที่ 3.4) เพราะในเนื้อเรื่องชายหนุ่มผมสั้นสามารถเอาชนะชายหนุ่มผมยาวในการต่อสู้ด้วยการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วกว่า

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

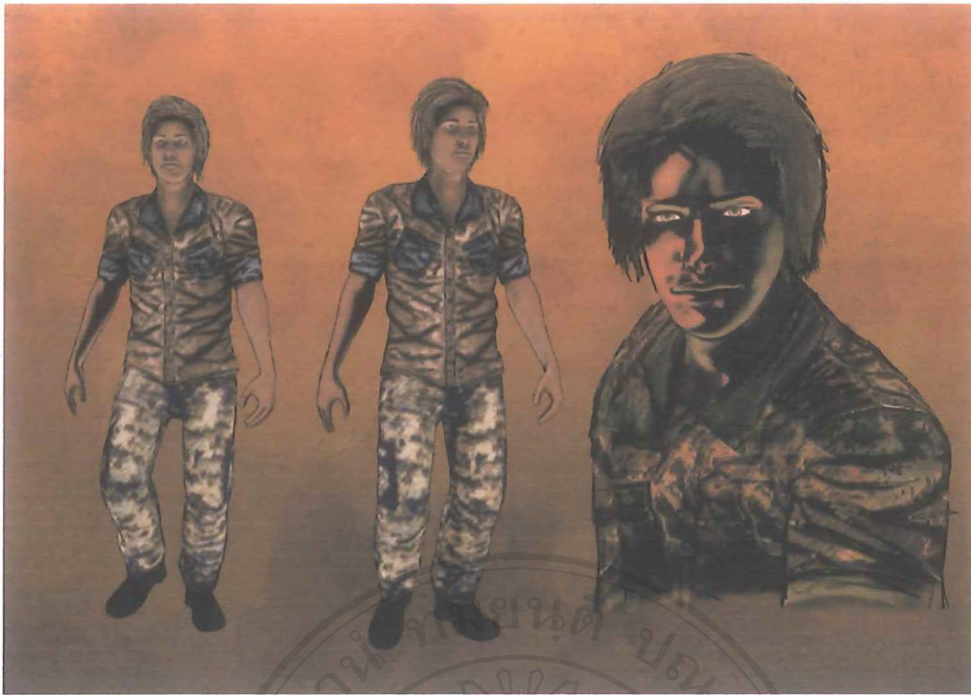


ภาพที่ 3.4 ภาพร่างตัวละครชายหนุ่มผอมสัน

3.4.6.4 ชายหนุ่มผอมยาว

ชายหนุ่มผอมยาวสวมใส่เสื้อผ้าสกปรก ผอมยาวกรุงรังท่าทางดูกำยำกว่าชายหนุ่มผอมสัน (ภาพที่ 3.5) แต่ข้อเสียของร่างกายที่ใหญ่กว่าชายหนุ่มผอมสัน คือเขาสามารถเคลื่อนไหวช้ากว่า ทำให้พ่ายแพ้ต่อชายหนุ่มผอมสันในการต่อสู้

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved



ภาพที่ 3.5 ภาพร่างตัวละครชายหนุ่มผมยาว

3.4.7 การออกแบบฉาก

แอนิเมชันมีฉากทั้งหมด 4 ฉาก แบ่งเป็นฉากในโลกแห่งความจริง 2 ฉาก และฉากในแอนิเมชัน 2 ฉาก

3.4.7.1 ฉากภายในห้องทำงานของนักศึกษาผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1

ฉากในห้องทำงานเป็นฉากในโลกแห่งความจริง ออกแบบให้เหมือนห้องทำงานของนักศึกษา ในห้องมีโต๊ะคอมพิวเตอร์ และหุ่นโมเดลที่ใช้เป็นต้นแบบ แรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน (ภาพที่ 3.6)



ภาพที่ 3.6 ฉากภายในห้องทำงานของนักศึกษาผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1

3.4.7.2 ฉากภายในห้องประชุมสถานที่ตัดสินการประกวดผลงานแอนิเมชัน

ห้องประชุมเป็นฉากในโลกแห่งความจริงเป็นห้องประชุมสัมมนาขนาดใหญ่ มีพื้นต่างระดับเพื่อวางเก้าอี้เรียงแถวจากสูงไปต่ำ ตรงกลางมีจอไว้สำหรับฉายงานแอนิเมชัน ที่ด้านหน้าจอฉายภาพมีโต๊ะสำหรับผู้เข้าประกวด และกรรมการตัดสินการประกวดผลงานแอนิเมชัน (ภาพที่ 3.7)

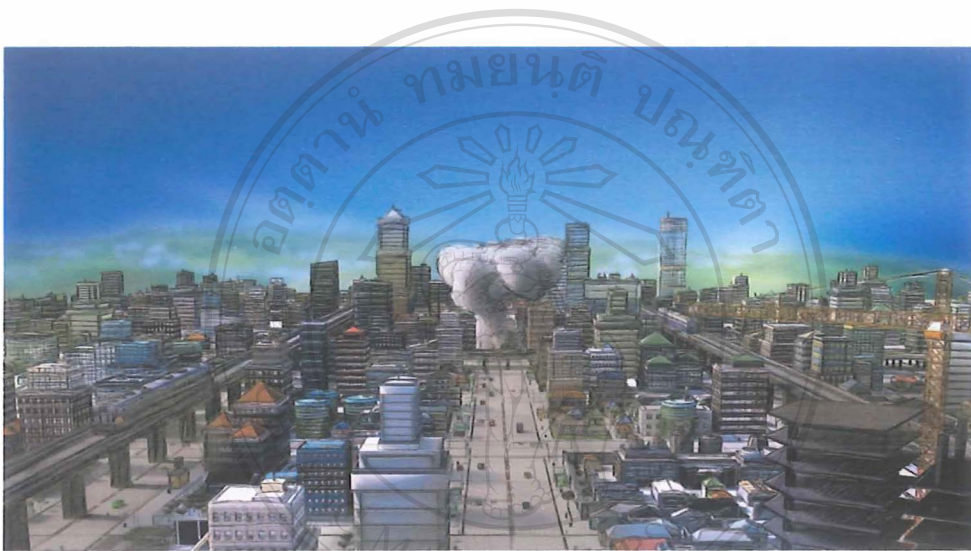


ภาพที่ 3.7 ฉากภายในห้องประชุมสถานที่ตัดสินการประกวดผลงานแอนิเมชัน

3.4.7.3 ฉากเมืองในช่วงระเบิดนิวเคลียร์ถล่ม

เมืองในช่วงระเบิดนิวเคลียร์ถล่ม เป็นฉากในโลกแอนิเมชัน ออกแบบให้มีลักษณะเมืองสมัยใหม่มีถนนพุ่มเข้าหาใจกลางเมืองซึ่งมีภูเขาขนาดใหญ่อยู่ด้านหลัง โอบล้อมเมือง ที่ด้านข้างเมืองมีรถไฟฟ้าวิ่งสลับไปกลับจากในเมืองไปนอกเมือง บริเวณชานเมืองด้านนอกมีการก่อสร้างอาคารเพื่อขยายความเป็นเมืองออกไป (ภาพที่ 3.8)

เมืองสมัยใหม่แห่งนี้เป็นสัญลักษณ์ทางวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น และพยายามจะขยาย ครอบครอง โลกทางวัตถุให้มากขึ้น เพิ่มจำนวน เพิ่มระยะทาง แต่โลกในทางวัตถุนี้ก็ไม่มีความยั่งยืนดำรงอยู่จนถึงจุดหนึ่งก็สลายไปตามวัฏจักรสังขาร



ภาพที่ 3.8 ฉากเมืองในช่วงระเบิดนิวเคลียร์ถล่ม

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3.4.7.4 ฉากเมืองหลังระเบิดนิวเคลียร์ถล่ม

เมืองหลังระเบิดนิวเคลียร์ถล่ม เป็นฉากในโลกแอนิเมชัน ออกแบบแสดงถึงสภาพเมืองที่ถูกทำลาย พื้นดินถูกดันให้สูงขึ้นด้วยแรงระเบิด ทำให้ระดับผิวดินอยู่สูงกว่าตัวอาคาร ซากอาคารปรักหักพังพื้นผิวดินมาเฉพาะอาคารสูง ชั้นบนของอาคาร และถนนซูเปอร์ไฮเวย์ที่ยกระดับสูงขึ้นจากพื้นดิน ที่บริเวณใจกลางเมืองมีองค์พระพุทธรูปทองคำขนาดเล็กตั้งอยู่ โดยองค์พระพุทธรูปยังคงความสมบูรณ์ มีคราบสกปรกติดอยู่เพียงเล็กน้อย (ภาพที่ 3.9)

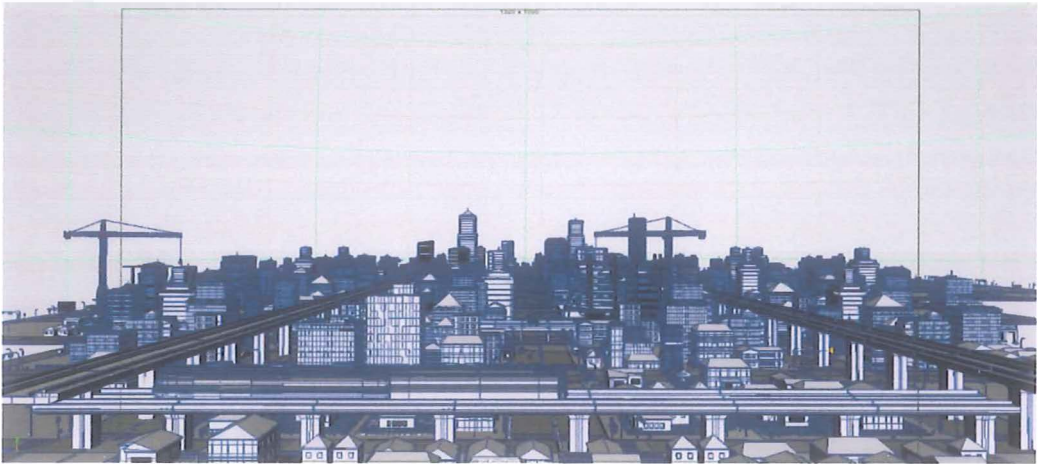
ท่ามกลางสภาพเมืองที่ถูกทำลาย แต่องค์พระพุทธรูปทองคำกลับไม่ได้รับความเสียหาย เปรียบเปรยถึงหลักธรรมของพระพุทธศาสนาที่เที่ยงแท้ สัจจะความจริงที่เป็นนิรันดร แตกต่างจากรูปกายภายนอกของสรรพสิ่ง ตัวอาคาร วัตถุทาง โลกที่ต้องเสื่อมสลายไปตามกาลเวลา



ภาพที่ 3.9 ฉากเมืองหลังระเบิดนิวเคลียร์ถล่ม

3.4.8 การสร้างฉาก และตัวละครเป็นโมเดล 3 มิติ

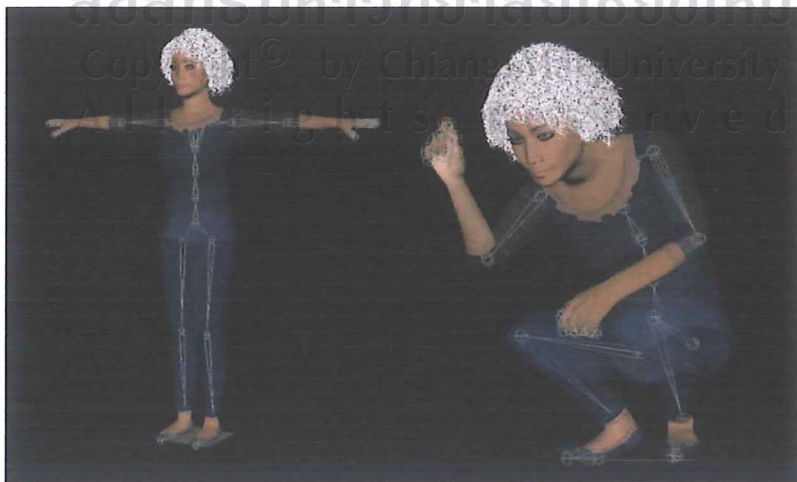
การสร้างฉาก โมเดล 3 มิติ เริ่มต้นจากการขึ้นรูปโครงสร้างโมเดลในรูปแบบโพลีกอน (polygon) จากนั้นใส่สี และพื้นผิวให้กับโมเดล สำหรับโมเดลตัวละครที่ต้องมีการเคลื่อนไหว เมื่อสร้างโมเดล ใส่พื้นผิวให้กับโมเดลเสร็จแล้ว ต้องนำโมเดลตัวละครไปใส่กระดูก และทดสอบเปลี่ยนท่าทางของตัวละครในอิริยาบถต่าง ๆ เมื่อโมเดล 3 มิติ ตัวละคร และฉากเสร็จสมบูรณ์ ขั้นตอนสุดท้ายคือการจัดวางโมเดลตัวละครไว้ในฉากเพื่อทดสอบประมวลผลภาพแสงเงาของตัวละครเมื่ออยู่ในฉาก



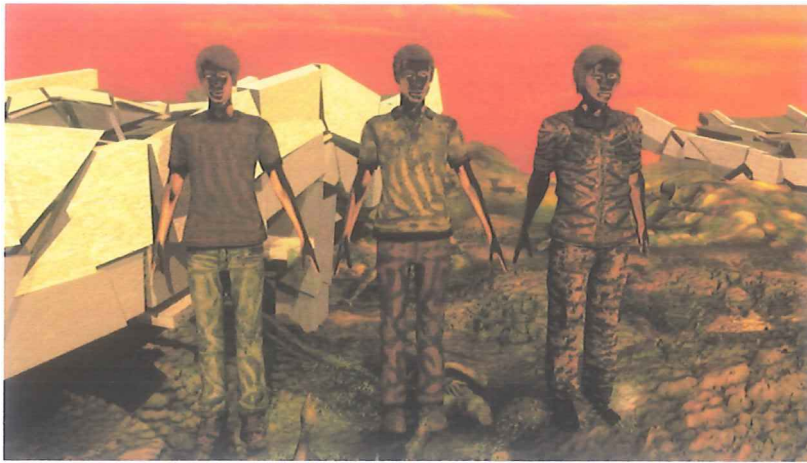
ภาพที่ 3.10 การขึ้นรูปโครงสร้างโมเดลในรูปแบบโพลีกอน



ภาพที่ 3.11 การใส่สี และพื้นผิวให้กับ โมเดล

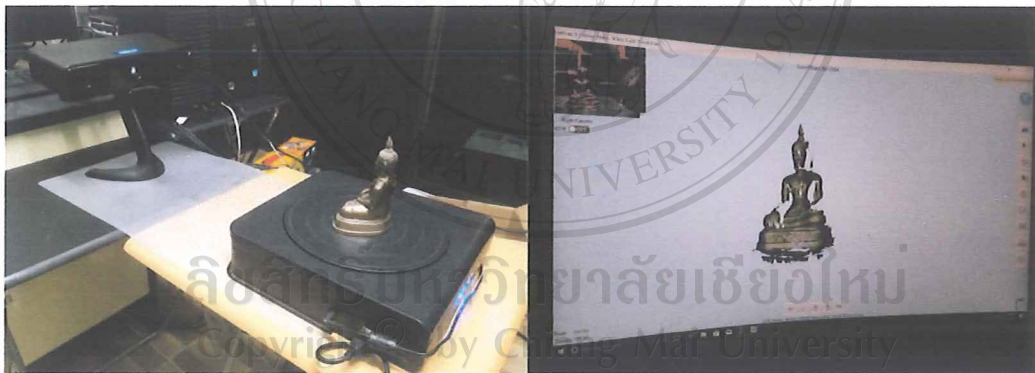


ภาพที่ 3.12 การใส่กระดูกให้โมเดลตัวละคร



ภาพที่ 3.13 การทดสอบประมวลผลภาพแสงเงาเมื่อตัวละครอยู่ในฉาก

พระพุทธรูปเป็นโมเดลที่ต้องการความสมจริง การขึ้นโครงสร้างโมเดลโดยสร้างโมเดลทีละส่วนด้วยมือแบบปรกติไม่สามารถสร้างความสมจริงตามที่ต้องการได้ โมเดลพระพุทธรูปจึงได้ถูกใช้เทคนิคการสแกนวัตถุ 3 มิติ เพื่อเป็นโครงสร้างพื้นฐานของรูปทรง จากนั้นนำโมเดลที่ได้จากการสแกนไปปรับแต่งรูปทรงอย่างละเอียดอีกครั้งเพื่อให้ได้รูปทรงที่มีความสมจริงที่สุด



ภาพที่ 3.14 เทคนิคการสแกนวัตถุ 3 มิติ

3.4.9 การพากย์เสียงตัวละคร

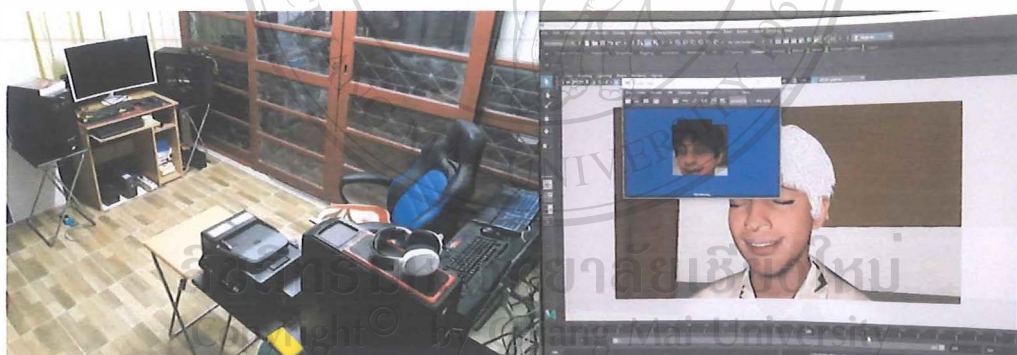
เพื่อให้ได้เสียงพากย์คุณภาพสูง การบันทึกเสียงพากย์ได้ใช้ห้องบันทึกเสียงสตูดิโอระดับมืออาชีพทำให้เสียงพากย์ที่ได้ปราศจากเสียงรบกวน



ภาพที่ 3.15 การพากย์เสียงตัวละคร

3.4.10 การประมวลผลภาพงานแอนิเมชัน

การประมวลผลภาพงานแอนิเมชันเป็นขั้นตอนที่ใช้ระยะเวลายาวนานกว่า 6 เดือน เพื่อประมวลผลภาพงานแอนิเมชันความยาว 8 นาที โดยใช้คอมพิวเตอร์ประมวลผลความเร็วสูงทำงานร่วมกันเกือบตลอด 24 ชั่วโมง



ภาพที่ 3.16 คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการประมวลผลภาพ

ในช่วงระยะเวลาการประมวลผลภาพงานแอนิเมชันผู้เขียนได้มีโอกาสนำผลงานภาพที่สร้างสรรค์ขึ้นจากคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ บางส่วนเข้าร่วมโครงการปฏิบัติการทางทัศนศิลป์ และนิทรรศการนานาชาติ ระหว่างวันที่ 14 – 17 กุมภาพันธ์ โดยนิทรรศการนานาชาติในครั้งนี้มีศิลปินนานาชาติ และศิลปินอิสระ ทั้งในประเทศและต่างประเทศกว่า 250 ท่านจาก 16 ประเทศ เข้าร่วมแสดงผลงานทางศิลปะทางด้านจิตรกรรม ประติมากรรม ศิลปะภาพพิมพ์และสื่อศิลปะ

ณ หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรมราชมงคลล้านนา คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ผลงานที่ได้เข้าร่วมนิทรรศการนานาชาติใช้ชื่อว่า “The Time of No Time” เทคนิค Computer generated images ขนาด 120 x 90 เซนติเมตร



ภาพที่ 3.17 การเข้าร่วม โครงการปฏิบัติการทางทัศนศิลป์ และนิทรรศการนานาชาติ

3.5 การแสดงผลงานสร้างสรรค์แอนิเมชันในรูปแบบนิทรรศการเดี่ยว

การแสดงผลงานสร้างสรรค์แอนิเมชันในรูปแบบนิทรรศการเดี่ยว จัดขึ้นในระหว่างวันที่ 15 - 30 มิถุนายน 2561 ณ ชั้น 1 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยการแสดงผลงานนิทรรศการเดี่ยวในครั้งนี้เป็นการจัดแสดงผลงานแอนิเมชันในรูปแบบ “ศิลปะการจัดวางแอนิเมชัน” นำเสนอผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” (A DECENT MAN) บนจอรับภาพระบบพูลล์โดม ร่วมกับการแสดงผลงานภาพเขียนที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์จำนวน 3 ภาพ สำหรับเทคโนโลยีพูลล์โดม เป็นความร่วมมือระหว่างบริษัทจากประเทศรัสเซีย fulldome.pro และ 360art.pro (รายละเอียดเพิ่มเติมหน้า 217 - 223)



ภาพที่ 3.18 พิธีเปิดนิทรรศการ “คนดี”

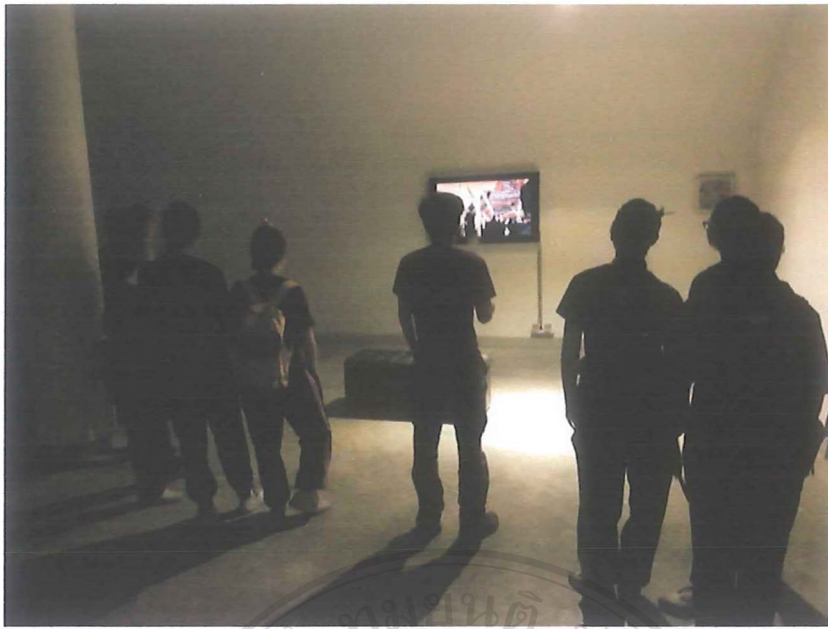


ภาพที่ 3.19 ภาพบรรยากาศภายในฟูลล์โดม

3.6 การแสดงผลงานสร้างสรรค์แอนิเมชันในนิทรรศการนานาชาติ

นิทรรศการนานาชาติ “Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University and Tokyo Zokei University Joint Exhibition 2018” (The 2nd CMU X TZU) จัดขึ้นระหว่างวันที่ 1 – 14 สิงหาคม 2561 ณ ชั้น 2 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ การจัดนิทรรศการครั้งนี้เป็นการจัดแสดงผลงานร่วมกับศิลปินไทย และญี่ปุ่นจำนวนกว่า 30 ท่าน พื้นที่ในการจัดนิทรรศการเป็นบริเวณค่อนข้างจำกัด ทำให้ไม่สามารถติดตั้งผลงานภาพเขียนร่วมกับงานแอนิเมชันได้ การติดตั้งผลงานจึงได้ใช้ที่รียงขนาด 50 นิ้ว ฉายภาพผลงานแอนิเมชัน (รายละเอียดเพิ่มเติมหน้า 223 - 224)

ลิขสิทธิ์การวิจัยและสิ่งใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved



ภาพที่ 3.20 ผลงานแอนิเมชัน “คนดี” ในนิทรรศการ The 2nd CMU X TZU (1)



ภาพที่ 3.21 ผลงานแอนิเมชัน “คนดี” ในนิทรรศการ The 2nd CMU X TZU (2)

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชัน

การวิจัยเรื่องการวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทย ศึกษาและเก็บข้อมูลจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทย เฉพาะเรื่องที่ถูกผลิตโดยศิลปินไทยโดยเลือกวิเคราะห์เรื่องที่มีความน่าสนใจ และมีเทคนิคในการผลิตที่มีคุณภาพ จำนวน 30 เรื่อง ข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันได้นำไปสู่การสังเคราะห์เป็นเนื้อหาผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” ซึ่งมีสาระสำคัญของโครงเรื่อง และเทคนิคในการนำเสนอ ดังนี้

- 4.1 โลกปรกติ และโลกจินตนาการ ในงานแอนิเมชัน
- 4.2 ศิลธรรมทางศาสนา กับศิลปกรรมเชิงเหตุผล ความดี และความไม่ดี ในงานแอนิเมชัน
- 4.3 บทวิเคราะห์ โครงสร้าง โครงสร้าง การดำเนินเรื่องแอนิเมชัน
- 4.4 บทวิเคราะห์ภาพในเชิงสัญลักษณ์ในแอนิเมชัน
- 4.5 การแสดงผลงานสร้างสรรค์แอนิเมชันเรื่อง “คนดี” ในรูปแบบนิทรรศการ
- 4.6 การประเมินผลงาน

4.1 โลกปรกติ และโลกจินตนาการ ในงานแอนิเมชัน

แอนิเมชันเรื่อง “คนดี” นำเสนอผ่านโลกที่แตกต่างกัน 2 ลักษณะ คือ โลกปรกติ (mundane) หรือ โลกแห่งความจริงของหญิงสาวที่ส่งผลงานแอนิเมชันเข้าประกวด และโลกจินตนาการ (fantastic) เป็นโลกในผลงานแอนิเมชัน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของโลกทั้ง 2 ลักษณะให้ชัดเจน การออกแบบโทนสี สภาพแวดล้อม การเคลื่อนไหวจึงมีความแตกต่างกัน

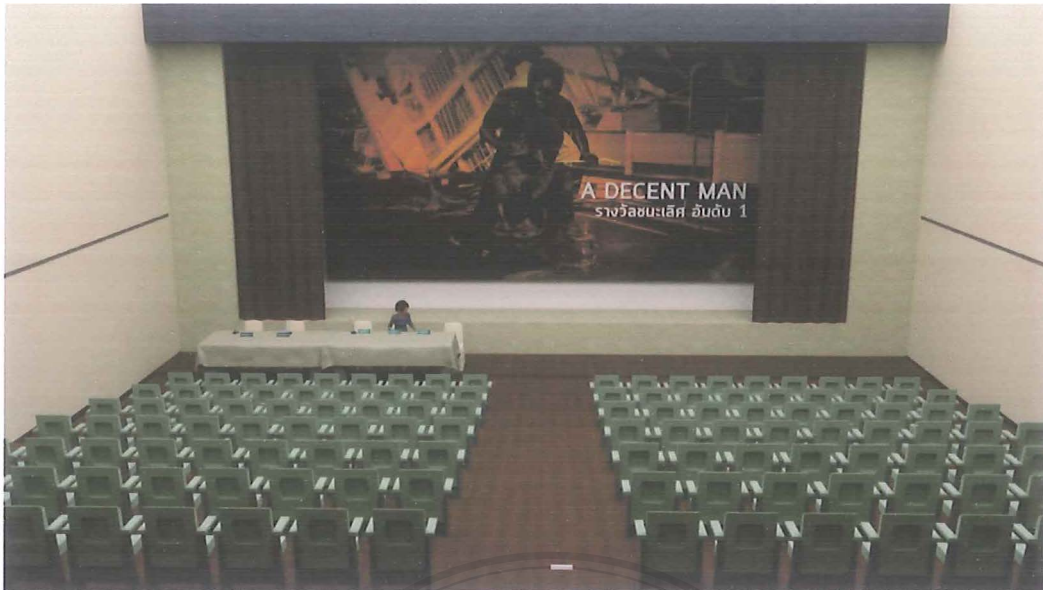
ในโลกปรกติเป็นโลกที่ทุกอย่างดำเนินไปในลักษณะเฉื่อยชา การเคลื่อนไหวของตัวละคร และกล้อง มีค่อนข้างน้อย ตัวละครมักอยู่ในท่าทางการนั่งครุ่นคิดอยู่กับที่ เหมือนถูกควบคุมให้อยู่ในกรอบ หรือในร่องในรอย ไม่มีการเปล่งเสียงพูด มีเพียงเสียงคิดภายในใจ บรรยายการแสวงหาคำตอบที่ซ่อนอยู่ ออกโทนสีเทาขุ่นไม่สดใส ให้ความรู้สึกสงบนิ่ง แสดงความน่าเบื่อของชีวิตประจำวัน

สิ่งของภายในฉากถูกจัดองค์ประกอบเรียบร้อยเป็นระเบียบ สามารถระบุ “หน้าที่” การใช้งาน สิ่งของได้อย่างชัดเจน เช่น ไมค์มีไว้ขยายเสียงพูด ป้ายชื่อมีไว้บอกชื่อ ฯลฯ โลกปรกติจึงเป็นโลกที่ “มีความหมาย” ถูกควบคุมจัดการอย่างเป็นระบบ



ภาพที่ 4.1 ตัวละครในโลกปรกติไม่ค่อยมีการเคลื่อนไหวมักอยู่ในท่าทางการนั่งครุ่นคิด

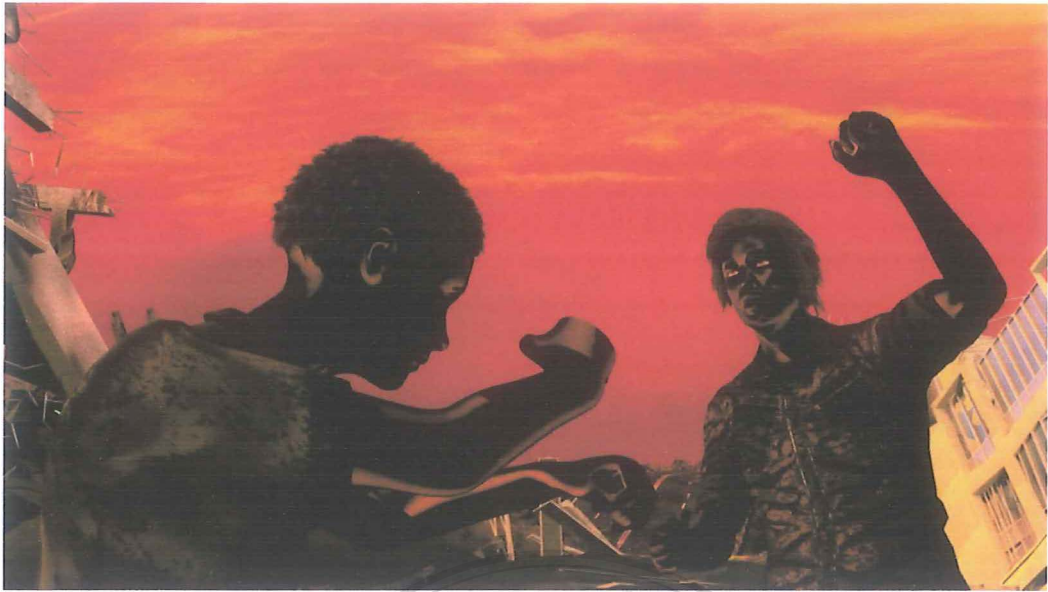
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved



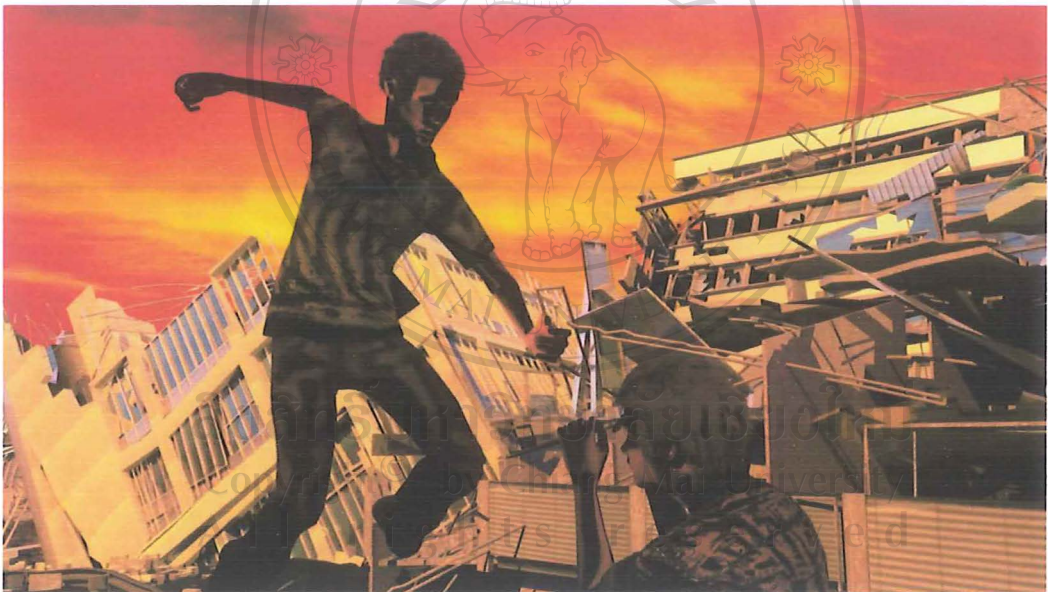
ภาพที่ 4.2 สิ่งของภายในโลกปรกติถูกจัดองค์ประกอบเรียบร้อยเป็นระเบียบ

โลกจินตนาการดำเนินไปอย่างรวดเร็ว ตัวละคร และก๊อปปี้เคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว บ่อยครั้งที่ก๊อปปี้ที่ติดตามการเคลื่อนไหวของตัวละคร ตัวละครไม่หยุดนิ่งเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ตัวละครเปล่งเสียงพูด แต่มักเป็นเสียงอุทานเป็นคำตามท่าทาง ไม่เป็นประโยค บรรยายการแสวงหาเป็นสีทันออกโทนร้อน ให้ความรู้สึกรุนแรง จัดองค์ประกอบสิ่งของในฉากแบบไร้ระเบียบ แสดงความโกลาหล ความขัดแย้งที่รุนแรง โลกที่ล่มสลาย

สิ่งของต่าง ๆ ในโลกจินตนาการถูกวางซ้อนทับกัน แยกไม่ออกว่าสิ่งไหนคืออะไร สิ่งต่าง ๆ ในโลกจินตนาการจึงเป็นสิ่งที่ “ไม่มีความหมาย” เป็นโลกที่ไร้ระเบียบ ระบบ และกฎเกณฑ์ ปราศจากการควบคุม แต่ในโลกที่ไม่มีมีความหมายนี้ มีองค์พระพุทธรูปทองคำตั้งอยู่ตรงกลาง พระพุทธรูปจึงเป็นวัตถุชิ้นเดียวที่มีความหมาย มีคุณค่าใน โลกจินตนาการที่ทุกสิ่งไม่มีความหมาย



ภาพที่ 4.3 ตัวละคร และกล้องใน โลกจินตนาการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 4.4 สิ่งของภายใน โลกจินตนาการจัดองค์ประกอบไว้ระเบียบ



ภาพที่ 4.5 พระพุทธรูปทองคำวัดฐิรินทร์ที่มีความหมาย มีคุณค่าในโลกจินตนาการ

4.2 ศิลธรรมทางศาสนา กับศิลปะเชิงเหตุผล ความดี และความไม่ดี ในงานแอนิเมชัน

ในอดีตในสมัยผู้เขียนเป็นเด็กยังไม่ได้รับการศึกษาในระดับสูง คำว่า “ความดี” หรือ “คนดี” เป็นสิ่งที่ไม่มีความซับซ้อนในการทำความเข้าใจความหมาย ผู้เขียนเข้าใจ “ความดี” ในฐานะความจริงสูงสุดซึ่งเชื่อมโยงกับศาสนา “ศิลปะทางศาสนา” ที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการควบคุมความประพฤติของบุคคล ในสังคมไทยกฏสูงสุดที่ควบคุมจิตสำนึกร่วมของคนในสังคมคือ กฏทางศาสนา หรือ “ข้อห้ามทางศาสนา” การฝ่าฝืนข้อบังคับทางศาสนามีผลให้ได้รับความผิดทั้ง โทษทางกฏหมาย และโทษทางสังคม การกระทำตาม “กฏ” เป็นเครื่องมือชี้วัดแบ่งแยกความเป็น “คนดี” และ “คนไม่ดี” กฏของศิลปะ และข้อห้ามในทางศาสนาเกี่ยวข้องกับความจริง และความสงบ และประโยชน์สุขในภาพรวมของสังคม ผู้ใดทำให้คนอื่นในสังคมเดือดร้อนจะส่งผลให้ผู้นั้นเป็นคนไม่ดี ความเป็นคนดีหรือคนไม่ดีจึงไม่ใช่สิ่งที่บุคคลกำหนดเองได้ แต่วัดจากการควบคุมตนเองให้อยู่ภายใต้ศิลปะทางศาสนา

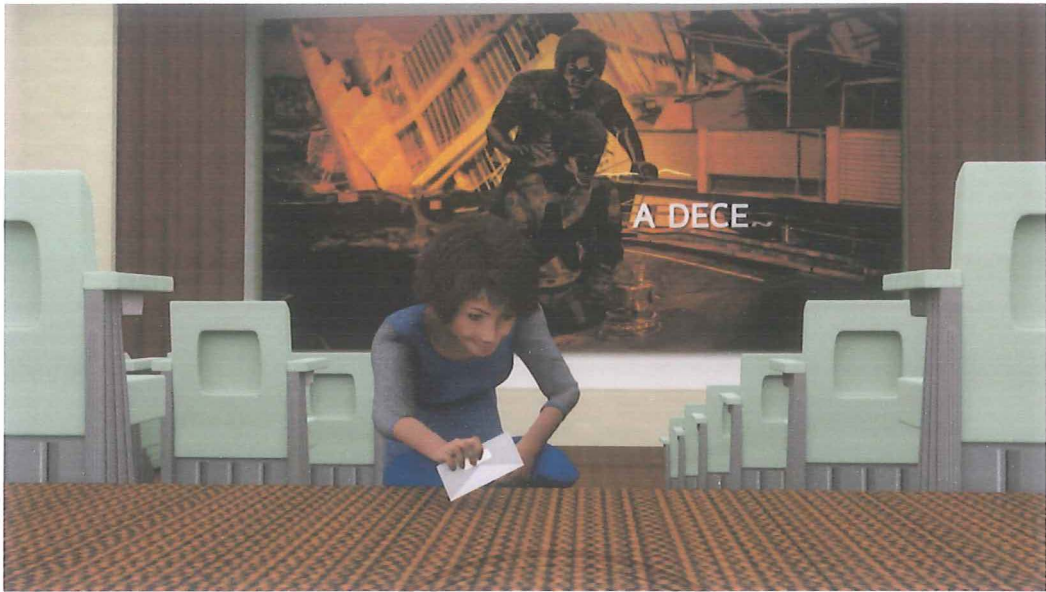
ต่อมาเมื่อได้เรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิดสมัยใหม่ หรือ “ความเป็นสมัยใหม่” (modernity) ซึ่งเป็นมโนทัศน์ที่เกิดขึ้นในยุโรปประมาณศตวรรษที่ 19 แล้วขยายอิทธิพลไปยังภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก เกิดการทำลาย และปฏิเสธอำนาจทางความคิดของคริสตจักรครอบงำสังคมยุโรปเป็นระยะเวลายาวนาน มนุษย์สมัยใหม่สามารถใช้เหตุผล และเจตจำนงอิสระในการกำหนดตัวเอง เพราะมนุษย์มี

สิทธิ เสรีภาพ ในการกำหนดนิยามความหมาย และเป้าหมายของชีวิตเอง (สุรพศ ทวีศักดิ์, 2560: 42-45)

ในสังคมสมัยใหม่ศีลธรรมเป็น ศีลธรรมที่ต้องตรวจสอบความมีเหตุมีผล ศีลธรรมที่มีเหตุผล ก็คือศีลธรรมที่สนับสนุนความเป็นมนุษย์สมัยใหม่ ศีลธรรมไม่ใช่ความจริงสูงสุดที่เชื่อมโยงกับข้อบังคับทางศาสนา ศีลธรรมกลายเป็นความคิดส่วนตัว หรือเป็นเรื่องส่วนบุคคล หรือเหตุผลส่วนตัว อิมมานูเอล คานท์ (Immanuel Kant) นักปรัชญาชาวเยอรมัน ได้กำหนดวิธีการตรวจสอบเหตุผลของศีลธรรมโดยให้นำหลักการส่วนตัวมาตั้งคำถามว่าหลักการนี้ดีที่จะยึดปฏิบัติหรือไม่ หากตอบได้ว่าดี ให้ถามต่อไปว่า แล้วมันดีต่อมนุษย์ทุกคนควรยึดถือปฏิบัติร่วมกันหรือไม่ ถ้าหากคำตอบที่สมเหตุสมผลคือศีลธรรมเชิงเหตุผลที่ดีสำหรับทุกคน (สุรพศ ทวีศักดิ์, 2560: 198 - 199)

อย่างไรก็ตามไม่ว่าจะเป็นศีลธรรมทางศาสนา หรือศีลธรรมเชิงเหตุผลก็ล้วนแล้วแต่เป็นข้อบังคับ (commandments) หรือกฎ (law) ด้วยกันทั้งสิ้น สำหรับฌาคส์ ลากอง (Jacques Lacan) นักจิตวิเคราะห์ชาวฝรั่งเศส “กฎ” คือข้อบังคับ ห้ามไม่ให้เราทำสิ่งที่แท้จริงเราต้องการจะทำ (Rosling, 2016, 133) เช่น ศีลธรรมทางศาสนาที่ห้ามไม่ให้ขโมยของผู้อื่น เพราะแท้จริงแล้วเรามีความต้องการครอบครองวัตถุที่เราไม่ได้เป็นเจ้าของ หรือศีลธรรมเชิงเหตุผลที่บังคับให้เราใช้เหตุผลในการตัดสินใจ เพราะในความจริงมนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่ไม่มีเหตุผล กฎ จึงเป็นสิ่งที่สำคัญในการควบคุมความประพฤติไม่ว่ามนุษย์จะถือศีลธรรมในลักษณะไหนก็ตาม

ประเด็นศีลธรรมทั้ง 2 ที่ได้กล่าว ไปถูกนำเสนอในแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” ผ่านการเรื่องเล่าเกี่ยวกับตัวตนของมนุษย์ในสถานะที่ไร้กฎ ซึ่งสถานะที่ไร้กฎนี้เกิดจากจิตสำนึกของมนุษย์เองว่าตนเองอยู่ในสถานะที่ปราศจากการควบคุม 2 ลักษณะ คือ อยู่ในสถานะที่มีกฎควบคุมอยู่แต่คิดว่าสามารถหลบซ่อนจากการกระทำความผิด ฉากโลกปรกติการกระทำของหญิงสาวในตอนจบเมื่อเห็นเงินรางวัล ตกอยู่ เธอคิดว่าไม่มีใครเห็นจึงหยิบเงินรางวัลเก็บไว้เป็นของตนเอง และอยู่ในสถานที่ซึ่งไม่มีกฎใด ๆ ควบคุม ฉากโลกจินตนาการชายหนุ่มผมสั้นสังหารชายหนุ่มผมยาวเพื่อแย่งชิงองค์พระพุทธรูปทองคำ



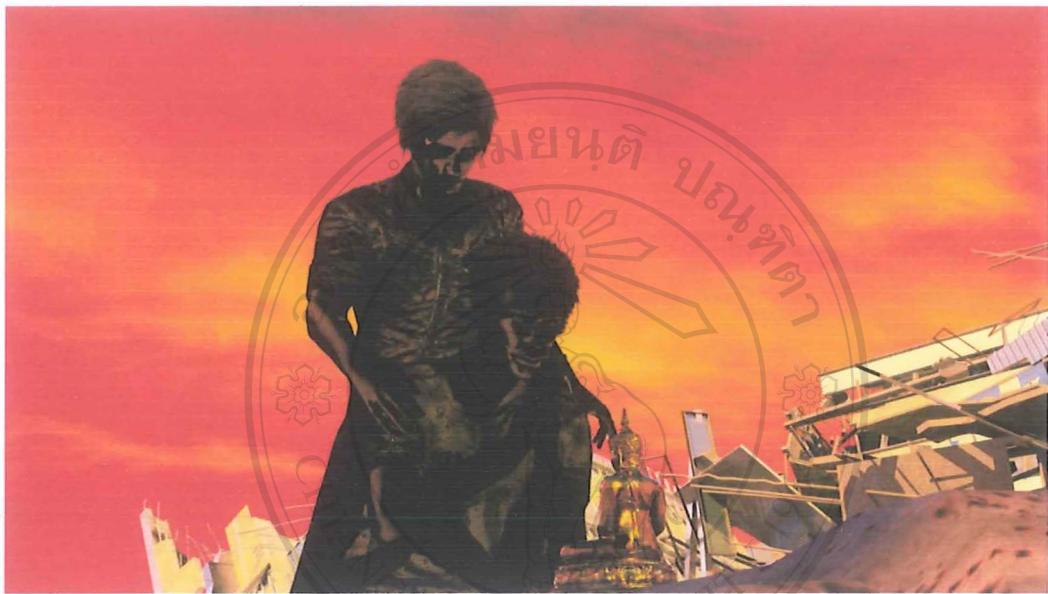
ภาพที่ 4.6 หญิงสาวเก็บเงินรางวัลไว้เป็นของตัวเอง



ภาพที่ 4.7 ชายหนุ่มผมสั้นสังหาร ชายหนุ่มผมยาว

เมื่ออยู่ในสถานะที่ไม่มีใครรู้ว่ากระทำผิด คติธรรมทางศาสนา และคติธรรมเชิงเหตุผล เป็นกฎที่สามารถควบคุมบุคคลไม่ให้กระทำผิดได้ คติธรรมทางศาสนาห้ามไม่ให้กระทำผิดเพราะขัดกับหลักธรรมทางศาสนา คติธรรมเชิงเหตุผลทำให้เกิดการครุ่นคิดเชิงเหตุผลไม่กระทำผิดเพราะไม่ใช่

เหตุผลที่ดีกับคนอื่น แต่ในสถานที่ซึ่งไม่มีกฎควบคุม โลกที่ไร้ระเบียบ ไร้เหตุผล ศิลธรรมเชิงเหตุผล ไม่สามารถนำมาบังคับใช้ได้ แต่ศีลธรรมทางศาสนายังสามารถควบคุมไม่ให้บุคคลกระทำความผิดได้ เพราะแม้จะไม่มีเหตุผล แต่ยังมีหลักศีลธรรมสากลที่ควบคุมความประพฤติของบุคคลอยู่ เช่น ในฉากโลกจินตนาการชายหนุ่มผมยาวเปลี่ยนใจไม่สังหารชายหนุ่มผมสั้น เพราะระริกได้ถึงศีลธรรมทางศาสนา แม้จะอยู่ในโลกไร้ระเบียบไม่มีเหตุผล แต่หลักศีลธรรมทางศาสนาเป็นข้อบังคับที่เป็นสากล การฆ่าคนจึงเป็นความผิด หรือความชั่วที่ห้ามกระทำ



ภาพที่ 4.8 ชายหนุ่มผมยาวละเว้นชีวิตชายหนุ่มผมสั้น

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

สังคมไทยในปัจจุบัน นักคิด นักเขียน นักเคลื่อนไหวทางการเมืองหลายท่านได้หยิบยก “ศีลธรรมเชิงเหตุผล” มาเป็นแนวคิดในการโต้แย้ง “ศีลธรรมทางศาสนา” ที่ถูกให้ความหมายว่าเป็น ศีลธรรมแบบไทย ๆ ส่งต่ออำนาจให้กลุ่มอนุรักษ์นิยมได้ใช้อำนาจกำหนดศีลธรรมเฉพาะกลุ่มคอย ควบคุมบุคคลในสังคม ศีลธรรมทางศาสนาถูกมองว่าไม่ได้มีการปรับตัวให้เข้ากับบริบทของสังคม สมัยใหม่ที่พยายามมุ่งเน้นให้คนทุกคนมีความเท่าเทียมกัน การโต้แย้งระหว่าง “ศีลธรรมเชิงเหตุผล” กับ “ศีลธรรมทางศาสนา” เป็นกระบวนการที่ดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ไม่มีบทสรุปที่ว่าศีลธรรมใน รูปแบบไหนเป็นศีลธรรมที่เหมาะสมกับบริบทของสังคมไทยในปัจจุบัน หลายครั้งที่การโต้แย้งใน ประเด็นศีลธรรมนำไปสู่ความขัดแย้ง และความเกลียดชัง

แอนิเมชันเรื่อง “คนดี” ไม่ได้แสดงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการถกเถียงความขัดแย้งแบบคู่ตรงข้ามของศีลธรรมทั้ง 2 เพราะจะไม่ได้ข้อสรุปนอกจากจะเลือกว่าจะยืนอยู่ข้างใดข้างหนึ่ง เนื้อหาของแอนิเมชันได้สะท้อนให้เห็นลักษณะหนึ่งของคนไทย ผ่านตัวละครที่แม้จะคิด หรือแสดงตนเองว่ายึดมั่นระบบศีลธรรมทางศาสนา แต่ก็หาได้ทำตามกฎข้อบังคับทางศาสนา เมื่อตกอยู่ในภาวะคับขันหรือ วิกฤต ก็จะทบทวน และพิจารณาหา “เหตุผล” ส่วนตนมาเข้าข้างตนเอง เพราะกฎทางศาสนาเป็นข้อห้ามไม่ให้ทำตามต้องการ เมื่อต้องการจะทำตามใจตนจึงต้องหาเหตุผลมาหักล้างไม่ให้ต้องทำตามกฎ การทำผิดข้อบังคับทางศาสนาของตัวละครในเนื้อเรื่องจึงเป็นการไม่ดำรงตนทั้งในศีลธรรมทางศาสนา และ ศีลธรรมเชิงเหตุผล “คนดี” หรือความดีในแอนิเมชันเป็นประเด็นที่ให้ข้อคิด พิจารณาถึงความดีในตอนจบของเรื่องเมื่อหญิงสาวคิดว่าตนเองเป็นคนดีตามศีลธรรม แต่หาเหตุผลมาเข้าข้างตนเองเพื่อจะสามารถทำผิดกฎทางศาสนา

4.3 บทวิเคราะห์ โครงสร้าง การดำเนินเรื่องแอนิเมชัน

โครงสร้าง

แอนิเมชันเรื่องคนดี นำเสนอเรื่องเล่าเกี่ยวกับความดี และความชั่ว ซึ่งถือเป็น โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบคู่ตรงข้ามที่พบได้ทั่วไป ในงานภาพยนตร์ หรือแอนิเมชัน โดยปรกติเรื่องเล่าในลักษณะนี้มักเป็นการต่อสู้ระหว่างธรรมะ กับอธรรม ซึ่งในตอนจบฝ่ายธรรมะ หรือ “คนดี” มักจะเป็นผู้ได้รับชัยชนะ หรืออาจเสียสละตนเองเพื่อสะท้อนคุณค่าของความดี อย่างไรก็ตามมีหลายกรณีที่ผู้สร้าง/ผู้กำกับกำหนดให้ “คนชั่ว” เป็นผู้ชนะเพื่อการจบแบบหักมุม

ตลอดทั้งเรื่องตั้งแต่ตอนต้นจนถึงตอนจบแอนิเมชันเรื่องคนดี ไม่มีตัวละครตัวไหนที่กระทำ “ความดี” หรือดำรงตนอยู่ใน “ศีลธรรมทางศาสนา” และ “ศีลธรรมเชิงเหตุผล” เรื่องดำเนินไปในลักษณะคู่ขนานระหว่างโลกปรกติ กับโลกจินตนาการ ผ่านตัวละคร 2 ตัวที่เป็นตัวแทนของความชั่ว ซึ่งไม่ได้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าตนเองเป็น “คนชั่ว” การดำเนินเรื่องค่อย ๆ ปล่อยให้แก่น และสาระความหมายค่อย ๆ ปรากฏขึ้นในฉากสุดท้ายที่ตัวละครกระทำความผิดร้ายแรงต่อผู้อื่น ชัยชนะของคนชั่วในตอนจบไม่ได้แสดงถึงความพ่ายแพ้ของ “ความดี” เพราะไม่มีการต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่วเกิดขึ้นมาตั้งแต่ต้น มีเพียงแต่คนชั่วที่ไม่สามารถต่อสู้กับความโลภภายในใจของตน

ปมความขัดแย้งในเรื่องเป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละคร ตอนเริ่มเรื่องตัวละครคนไม่ดีสะท้อนความคิดในใจว่าตนเองเป็น “คนดี” ที่อยู่ในสภาวะ

ลำบาก ในตอนท้ายเมื่อถึงช่วงที่จะกระทำความคิดก็หาเหตุผลส่วนตัว เข้าข้างตนเองว่าสิ่งที่ทำนั้น ถูกต้อง เพราะตนเป็น “คนดี” ควรได้รับการตอบแทนจากความคิด แอนิเมชัน “คนดี” ไม่มีคนดีอยู่ใน เรื่อง การกระทำชั่ว ผิดศีลธรรมของตัวละครที่คิดเข้าข้างตนเองว่าเป็นคนดี สะท้อนให้เห็นว่าความคิด เป็นสิ่งที่ไม่สามารถตัดสินได้ด้วยตนเอง แต่ความคิดคือการกำหนดตนเองให้ดำรงอยู่ในคุณธรรม กฎข้อบังคับทางศาสนา โดยใช้การพิจารณาด้วยเหตุผลที่ไม่มีอคติส่วนตัว

การดำเนินเรื่อง

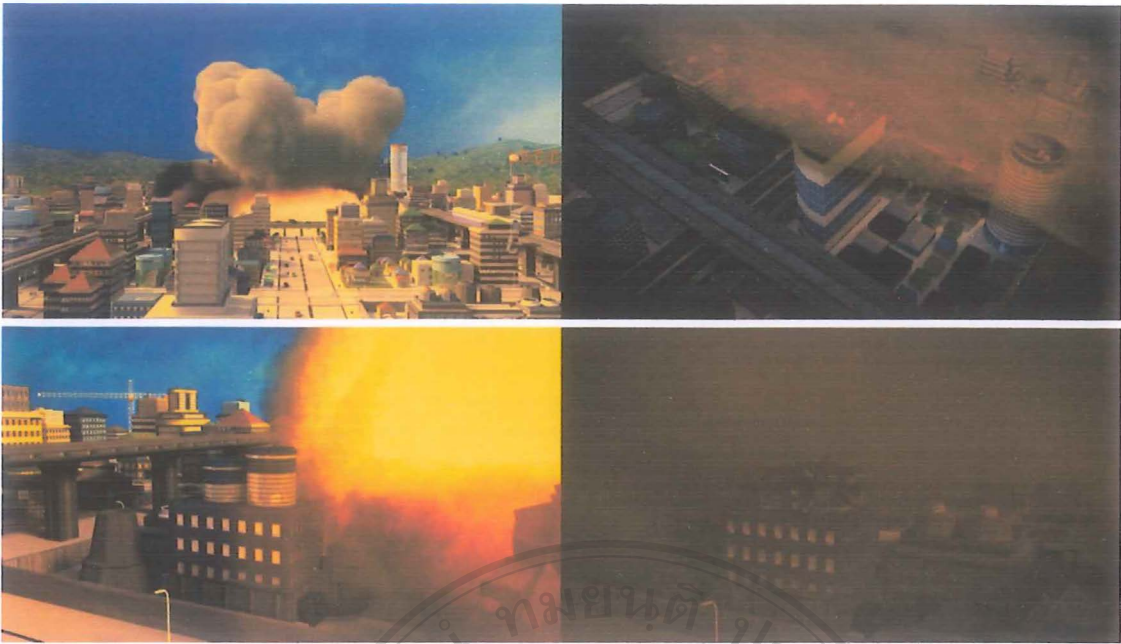
องค์ที่ 1

ในพิธีมอบรางวัลการประกวดผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ อันดับที่ 2 นี้ก็ถึง ภาพยนตร์เมืองที่ล่มสลายจากนิวเคลียร์ ในผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” แอนิเมชัน ที่ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 หญิงสาวครุ่นคิด ต่อว่ากรรมการว่าตัดสินใจผิดพลาดที่ไม่ให้รางวัล ชนะเลิศอันดับที่ 1 กับเธอ

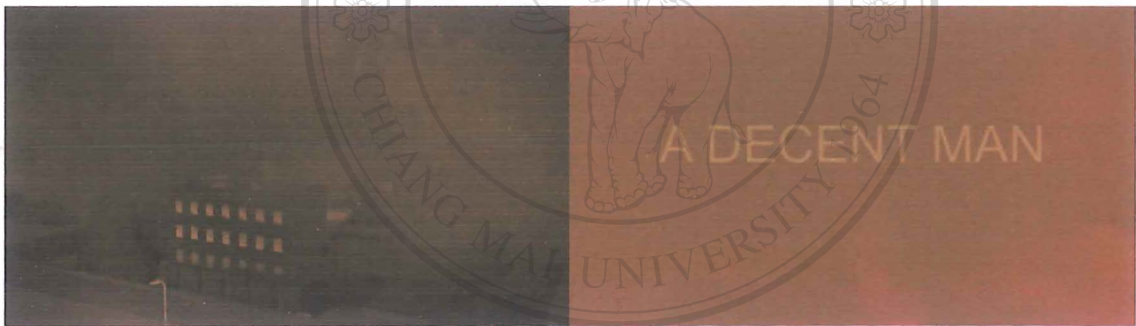
บทวิเคราะห์

เนื้อหาตอนต้นแสดงลักษณะนิสัยของหญิงสาวที่ไม่ยอมรับการตัดสิน หรือความคิดเห็นของ ผู้อื่น อคติส่วนตัวสร้างความคิดเห็นด้านลบที่ให้ความสำคัญกับความปรารถนาส่วนตัวมากกว่า เหตุผล หรือเสียงส่วนใหญ่ของคนในสังคม ฉากระเบิดนิวเคลียร์ในแอนิเมชันเป็นสัญลักษณ์ของ การทำลายล้างอารยธรรมสังคมเมืองที่เต็มไปด้วยความเจริญ เนื้อหาผลงานแอนิเมชันตลอดทั้งเรื่อง ไม่ได้แสดงที่มา หรือสาเหตุของการถล่มเมืองด้วยระเบิดนิวเคลียร์ ระเบิดนิวเคลียร์คือหายนะครั้ง ใหญ่ที่ไม่มี “เหตุผล” การทำลายล้างชีวิตผู้อื่น การกระทำผิดหลักศีลธรรมอย่างไรเหตุผล

ผลจากการระเบิดที่รุนแรงของระเบิดนิวเคลียร์ทำให้ผู้คนวันปกลูมไปทั่วทั้งเมือง เกิดความ พล่ามวามองไม่เห็นตัวเมืองที่เป็นฉากหลัง ท่ามกลางฉากหลังที่พลาสมาตัวอักษรชื่อเรื่อง “A DECENT MAN” ค่อย ๆ ปรากฏตัวขึ้นมา ตัวอักษร “A DECENT MAN” ที่แสดงตัวด้านหน้าผู้คนวัน เป็น ภาพเชิงสัญลักษณ์สื่อถึงความพลาสมา ไม่ชัดเจนของตัวละครในการทำความเข้าใจกับความหมายของ “คนดี” โดยหลังจากตัวอักษรชื่อเรื่องหายไป ตัวละครหญิงสาวจะเริ่มต้นแสดงความคิดในใจว่าตนเอง เป็นคนดี การดำเนินเรื่องต่อจากนี้จะแสดงมโนทัศน์ของหญิงสาวที่มีต่อความคิด



ภาพที่ 4.9 ฉากระเบิดนิวเคลียร์ถล่มเมือง



ภาพที่ 4.10 ผู้คนวิ่งหนีไปทั่วทั้งเมือง ตัวอักษรชื่อเรื่องค่อย ๆ แสดงตัวขึ้นมา

Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

หญิงสาวเริ่มแสดงออกถึงการเป็นคนชอบคิดหาเหตุผลเข้าข้างตนเองด้วยเสียงบ่นในใจไม่ยอมรับคำตัดสินของกรรมการ และต่อว่าผู้เข้าประกวดที่ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 ว่า ไม่ได้ตั้งใจสร้างสรรค์ผลงานเท่ากับเธอ ซึ่งในตอนนี้อยู่ยังไม่ทราบว่สิ่งที่หญิงสาวคิดอยู่ในใจเป็นความจริงหรือไม่ เพราะเป็นเพียงฟังความคิดเพียงด้านเดียวจากหญิงสาว เธออาจเป็นบุคคลที่ “คนดี” หรือ “คนไม่ดี” ก็ได้ขึ้นอยู่กับความจริงที่จะถูกเปิดเผยในเนื้อหาตอนต่อไป ในระหว่างที่หญิงสาวแสดงความคิดในใจที่ต่อว่าผู้อื่น ภาพได้ตัดสลับเป็นภาพวิหารถูกทำลาย ภาพไฟลุกท่วมองค์พระพุทธรูปทองคำในวิหาร ความสูญเสียของวัฒนธรรมที่เกิดจากการขาด “ศีลธรรมทางศาสนา” และ “ศีลธรรม

จิตใจเหมือนกัน (หรืออาจกล่าวได้ว่าเหมือนมนุษย์ปุถุชนทั่วไป) เมื่อทั้ง 2 อยู่ในวิกฤตต่างได้นำความเชื่อทางศาสนาเป็นที่ยึดมั่นทางจิตใจ ภาวนาให้ตนเองรอดพ้นจากภัยอันตราย หรือหากมีอันเป็นไปก็ขอให้ตนเองไปสู่สุคติ เพราะตนเองเป็น “คนดี” มีกรรมดีที่ได้กระทำไว้ในอดีต แอนิเมชันไม่ได้ให้ข้อมูลภูมิหลังของตัวละครทั้ง 2 กับผู้ชมว่าคนทั้ง 2 แท้ที่จริงแล้วเป็นคนอย่างไรดี หรือไม่ดี แต่การที่ตัวละครทั้ง 2 ต่อสู้เพื่อแย่งชิงองค์พระพุทธรูปทองคำแสดงถึงการมีมุมมองต่อศาสนาในฐานะ “สิ่งศักดิ์” ที่มีคุณค่าเมื่อได้ครอบครองจะนำมาซึ่งความเจริญ หรือสภาวะที่ดีขึ้น หาได้ระริกถึงศาสนาในฐานะ “ศีลธรรม” ตัวละครทั้ง 2 ไม่เข้าใจหลักธรรมคำสั่งสอนทางศาสนาอย่างแท้จริง



ภาพที่ 4.12 องค์ที่ 2 การต่อสู้ระหว่างชายหนุ่มผมยาว และชายหนุ่มผมสั้น

ในตอนต่อมาตัวละครชายหนุ่มผมยาวแสดงถึงการมี “สติ” ละเว้นชีวิตชายหนุ่มผมสั้น เพราะหวงคิดถึงเหตุการณ์ในอดีตที่ได้ตั้งจิตอธิษฐานระริกถึงกรรมดีของตนให้รอดปลอดภัย การที่ชายหนุ่มผมยาวถูกชายหนุ่มผมสั้นสังหารทั้งที่ได้ละเว้นชีวิตชายหนุ่มผมสั้นนั้น หากพิจารณาตาม “เหตุผล” โดยไม่เข้าใจหลักธรรมทางศาสนาอย่างแท้จริงอาจตีความได้ว่าชายหนุ่มผมยาว “ทำดีได้ชั่ว” เพราะแม้จะทำความดีแต่ก็ยังคงต้องเสียชีวิต การทำดีไม่ได้ดีของชายหนุ่มผมยาวหากยึดถือตามหลักศีลธรรมทางศาสนาสามารถอธิบายได้ว่าผลดีของกรรมดีนั้น ยังไม่ทันออก มาถูกตัดรอนด้วยกรรมชั่วในอดีตเสียก่อน ซึ่งเห็นได้จากการที่เขามีความต้องการครอบครององค์พระพุทธรูปทองคำในฐานะ

“วัตถุ” ที่มีค่า ไม่ใช่ในฐานะตัวแทนของหลักธรรมคำสั่งสอน แสดงถึงการเป็นคนที่ไม่ดำรงตนอยู่ในหลักธรรมคำสั่งสอนของศาสนา



ภาพที่ 4.13 ชายหนุ่มผมยาวหวนคิดถึงเหตุการณ์ในอดีต จึงได้สติละเว้นชีวิตชายหนุ่มผมสั้น

องค์ที่ 1 และองค์ที่ 2 มีความแตกต่างกันในเรื่องราวเนื้อหา และองค์ประกอบทางศิลปะ สามารถดูการเปรียบเทียบความแตกต่างได้ในหัวข้อ 4.1 โลกปรกติ และ โลกจินตนาการ ในงานแอนิเมชัน (หน้า 196 -200)

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

องค์ที่ 3

เปลี่ยนกลับมาเป็นฉาก โลกปรกติ แต่ในตอนจบมีการตัดสลับฉากไปมาระหว่าง โลกปรกติ ของหญิงสาว และ โลกแอนิเมชันแฟนตาซี หญิงสาวครุ่นคิดถึงแต่เรื่องที่ตนเองไม่ได้รางวัลที่ต้องการ จนลืมสังเกตว่าพิธีมอบรางวัลการประกวดผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นจบไปแล้ว เหลือเพียงที่นั่งอยู่ในห้องตามลำพัง เมื่อรู้เช่นนั้นเธอจึงลุกขึ้นเดินออกจากห้องประชุม แต่ในขณะนั้นเองเธอพบเห็นเงินรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 ตกอยู่บนพื้นหญิงสาวยิ้มด้วยความดีใจ และยกมือขึ้นประนมมือขอขอบคุณ

สิ่งศักดิ์ทั้งหลายที่ทำให้เธอได้รับ โชคลาภ เกิดความสำเร็จตามที่ใจปรารถนา เธอกล่าวคำว่า “สาธุ” จากนั้นจึงหยิบเงินรางวัลขึ้นมาเป็นของเธอ

บทวิเคราะห์

การพัฒนาองค์ที่ 1 และ 2 เชื่อมโยงส่งผลต่อการดำเนินเรื่องในองค์ที่ 3 ซึ่งเป็นบทสรุปของเนื้อหาทั้งหมด เมื่อหญิงสาวหลุดจากห้วงคะเนิงทางความคิดเกี่ยวกับผลงานแอนิเมชั่นเรื่องคนดี กลับสู่โลกปรกติ เสียบบ่นในใจต่อว่ากรรมการ และผู้เข้าประกวดที่ชนะรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 ดำเนินต่อไปอย่างรุนแรงยิ่งขึ้น เธอไม่พอใจเป็นอย่างมากที่ตนเองได้รับเพียงรางวัลรองชนะเลิศ หญิงสาวเริ่มยกย่องตนเองในฐานะ “คนดี” ที่สมควรได้รับผลตอบแทนของความดี ในช่วงนี้ผู้ชมยังคงไม่ทราบแน่ชัดว่าเสียบบ่นในใจของหญิงสาวเป็นความจริงหรือไม่ เธอเป็นคนดีตามที่กล่าวอ้างในใจหรือไม่ จนเมื่อหญิงสาวได้พบเงินรางวัลชนะเลิศตกอยู่บนพื้น และเก็บไว้เป็นของตน เธอได้ยกมือขึ้นประนมมือขอขอบคุณสิ่งศักดิ์ที่ทำให้เธอได้รับ โชคลาภ พร้อมทั้งกล่าวว่า “สาธุ” เพื่อเป็นการแสดงความชื่นชมยินดีในบุญความดีของตนเอง



ภาพที่ 4.14 เมื่อกลับสู่โลกปรกติหญิงสาวเกิดความไม่พอใจที่ตนเองได้รับรางวัลรองชนะเลิศ

เนื้อเรื่องในองค์ที่ 1 และองค์ที่ 2 เริ่มมีผลต่อเนื่องในการดำเนินเรื่องเมื่อหญิงสาวแสดง ชาติแท้ของตนออกมาว่าแท้ที่จริงแล้วเธอไม่ใช่ “คนดี” แต่เป็นคนที่พยายามใช้ความคิดเชิงเหตุผล เข้าข้างตนเองว่าเธอคือคนดี ฉากในองค์ที่ 3 หลายฉากใช้เทคนิคการทำภาพซ้ำให้ใกล้เคียงกับฉากใน องค์ที่ 2 เช่น ฉากที่หญิงสาวก้มตัวลงเก็บเงินรางวัลกับฉากที่ชายหนุ่มผมสั้นก้มลงเก็บองค์พระ แสดง ให้เห็นลักษณะที่คล้ายกันของหญิงสาว และชายหนุ่มที่กระทำผิดหลักศีลธรรมต้องการครอบครอง สิ่งของที่ไม่ใช่ของตน หรือฉากตัวละครทั้ง 3 ยกมือขึ้นประนมมือแสดงถึงมุมมองความเข้าใจเกี่ยวกับ ศาสนาของตัวละครทั้ง 3 ที่เหมือนกันคือเข้าใจศาสนาในฐานะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ที่สามารถขอความ ช่วยเหลือได้หากตนเองเป็นคนดี



ภาพที่ 4.15 การทำภาพซ้ำใกล้เคียงกันระหว่างฉากชายหนุ่มก้มลงเก็บองค์พระ กับหญิงสาวเก็บเงิน



ภาพที่ 4.16 ตัวละครทั้ง 3 ที่ประนมมือเพื่อขอความช่วยเหลือจากสิ่งศักดิ์

การเน้นย้ำเชิงเปรียบเทียบระหว่างฉากในองก์ที่ 2 และองก์ที่ 3 ได้สร้างความชัดเจนเกี่ยวกับตัวตนของหญิงสาวตัวละครหลักของเรื่อง การบ่นในใจว่าตนเองสมควรได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 เข้าไปมานำไปสู่บทสรุปของแก่นเรื่องที่ต้องการให้บททวน และตั้งคำถามเกี่ยวกับความเข้าใจความหมายของการเป็น “คนดี” โดยในเรื่องได้บรรยายให้เห็นอย่างชัดเจนผ่านตัวละครที่หาเหตุผลเข้าข้างตนเองว่าตนเป็นคนดี แม้แต่ตอนที่กระทำความผิดก็ไม่ได้หวาดกลัวว่าปกรรมเพราะเข้าใจว่าสิ่งที่ทำอยู่นั้นเป็นสิ่งที่ดี ความเข้าใจความหมายเกี่ยวกับ “คนดี” ที่ไม่ได้อิงกับหลักศีลธรรมทางศาสนา แต่ยึดติดกับเหตุผลส่วนตัวกลายเป็นอำนาจที่บ่อนทำลายบุคคลจากภายในจิตใจ

การไม่แสดงตัวตนที่ชัดเจนของหญิงสาวในตอนต้นเรื่องทำให้เกิดมิติในการนำเสนอเรื่องทีละขั้นซึ่งแตกต่างไปจากการนำเสนอตัวละครอย่างตรงไปตรงมา ในตอนจบของเรื่องได้สะท้อนถึงจิตใจมนุษย์ที่ตกต่ำ เลื่อมถอย ฉากเมืองที่ล่มสลายด้วยระเบิดนิวเคลียร์ในงานแอนิเมชันเรื่องคนดี จึงไม่ได้เป็นเพียงการจัดองค์ประกอบทางกายภาพให้ดูน่ากลัว แต่ยังมีความหมายเปรียบเปรยในเชิงสัญลักษณ์ถึงความสัมพันธ์ระหว่างประเด็นความผิด และบาปของมนุษย์ ซึ่งหากคิด และมีเหตุผลเข้าข้างตนเองว่าเป็น “คนดี” ความผิดหรือบาปในระดับใดก็สามารถที่จะกระทำได้ไม่ว่าจะเป็นการลักขโมย การทำลายล้างชีวิตของผู้อื่น

4.4 บทวิเคราะห์ภาพในเชิงสัญลักษณ์ในแอนิเมชัน

ภาพเชิงสัญลักษณ์เป็นภาพที่ทำให้เกิดความซับซ้อนในการตีความ ภาพเชิงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในแอนิเมชันมีความหมายดังนี้

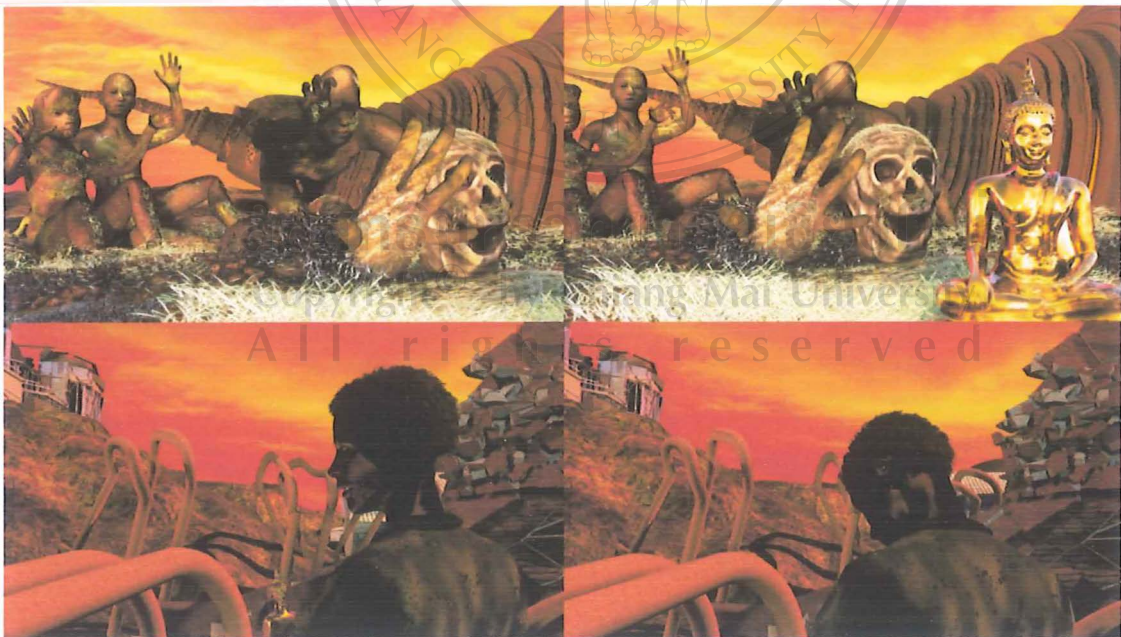
4.4.1 ภาพซากศพที่แห้งเป็นหิน

ฉากซากศพที่แห้งเป็นหินปรากฏขึ้นครั้งแรกในช่วงเปลี่ยนผ่านจากองก์ที่ 1 ไปองก์ที่ 2 เปลี่ยนจากโลกปรกติ (โลกจริง) เป็นโลกแฟนตาซี (โลกแอนิเมชัน) ฉากการเปลี่ยนเริ่มต้นจากแสดงภาพหญิงสาวแสดงอารมณ์หงุดหงิด จากนั้นฉากหลังค่อย ๆ เปลี่ยนเป็นภาพซากศพที่ยืนมือออกมายังหญิงสาว แต่แล้วภาพของหญิงสาวก็จางหายไป กล้องยังคงเคลื่อนที่ต่อไปเปิดเผยให้เห็นหัวกระโหลกและมือที่ยืนเข้าใกล้มากขึ้นจนเหมือนจะยื่นมือออกมาหาผู้ชมที่อยู่นอกจอ ในช่วงท้ายขององก์ที่ 3 ซากศพแห้งเป็นหินปรากฏอีกครั้งโดยมีลักษณะเป็นภาพซ้ำเหมือนครั้งแรก แต่ในครั้งนี้นักกล้องได้เคลื่อนที่ออกไปไกลขึ้นทำให้เห็นว่าแท้ที่จริงแล้วมือของซากศพได้ยื่นออกไปยังองค์พระพุทธรูปทองคำที่วางอยู่ด้านหน้า ทันใดนั้นตัดภาพเป็นด้านหลังของชายหนุ่มผมสั้นที่กำลังถือพระพุทธรูป

ทองคำ ชายหนุ่มผมสั้นแสดงกิริยาเหมือนรู้สึกว่ามีอะไรบางอย่างติดตามเขาอยู่ด้านหลัง เมื่อหันไปดู เขาก็แสดงอาการกัมหน้ำเสียวใจ



ภาพที่ 4.17 ฉากซากศพที่แห้งเป็นหิน



ภาพที่ 4.18 ฉากซากศพแห้งเป็นหินในช่วงท้ายขององก์ที่ 3

ฉากศพที่แห้งเป็นหินเมื่อปรากฏในงานแอนิเมชัน (หรือในงานสร้างสรรค์ชนิดอื่น) โดยปรกติจะมีความหมายที่คล้ายคลึงกัน สัมพันธ์กับความตาย ภูตผีปิศาจ สิ่งอัปมงคลที่เกี่ยวข้องกับความประพบัติที่ชั่วร้าย การผิดหลักศีลธรรม ซึ่งมักเกิดขึ้นในช่วงเวลามืด หรือตอนกลางคืน เพราะเป็นช่วงเวลาของการซุกซ่อนปิดบังความชั่วร้าย แต่ในผลงานแอนิเมชันเรื่องคนตี ฉากศพที่แห้งเป็นหินปรากฏขึ้นในฉากตอนกลางวัน เป็นความชั่วร้าย หรือปิศาจที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับความมืด ทำให้มีความหมายไปในทางตรงข้ามกับการปิดบังซุกซ่อนการกระทำผิด สอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่องที่เกี่ยวข้องกับบุคคลที่กระทำผิดศีลธรรมแต่ไม่สำนึกในบาปกรรม กลับคิดว่าตนเองนั้นเป็น “คนดี” ที่ไม่เคยทำอะไรผิด เมื่อ ไม่ได้ทำผิดจึงไม่มีความจำเป็นต้องปกปิดซุกซ่อนความชั่ว

มือที่ยื่นออกมาของฉากศพในการปรากฏตัวครั้งแรกเหมือนจะคว้าตัวหญิงสาวไว้ เป็นพวกเดียวกัน (ภาพที่ 4.17) ส่วนมือที่ยื่นออกมาในการปรากฏตัวครั้งสุดท้ายเหมือนจะคว้าองค์พระพุทธรูป (ภาพที่ 4.18) ในทั้ง 2 ฉาก มือที่ยื่นออกมาไม่สามารถคว้าตัวหญิงสาว และพระพุทธรูปได้ เป็นภาพในเชิงสัญลักษณ์สื่อความหมายถึงกรรมดี และกรรมชั่วที่ยังมาไม่ถึง หญิงสาวที่เป็นคนไม่ดียังไม่ได้ผลจากการทำความชั่วของตนเองจึงทำให้คิดว่าสิ่งที่ตนเองทำเป็นสิ่งที่ถูกต้อง ส่วนชายหนุ่มผมสั้นแม้จะได้ครอบครององค์พระพุทธรูปทองคำที่มีค่าก็หาได้ทำให้จิตใจสูงส่ง หรือเข้าถึงหลักธรรม บุคคลทั้ง 2 อยู่ในสถานะเดียวกันคือ เป็นผู้ส่งสัยกรรม ลืมตน มองไม่เห็นความผิดที่ได้กระทำ

ในฉากตอนจบของผลงานแอนิเมชันชายหนุ่มผมสั้น และหญิงสาวได้เผชิญหน้ากัน ชายหนุ่มผมสั้นอยู่ในโลกเดิมของเขาโลกจินตนาการ (โลกแอนิเมชัน) แต่หญิงสาวได้หลุดจากโลกปรกติเข้ามาในโลกของชายหนุ่ม ซึ่งหากคิดตามตรรกะของเหตุผลจะไม่มีทางที่หญิงสาวสามารถเข้ามาอยู่ในโลกของชายหนุ่มได้ สภาวะดังกล่าวเป็นการเปรียบเปรยว่าทุกสิ่งทุกอย่างไม่ได้ถูกควบคุมด้วยกฎเกณฑ์ในแง่ของความเป็นเหตุเป็นผล ตรรกะความคิดในเชิงเหตุผลสามารถสร้างอันตรายหากเสียการควบคุมด้วยกฎของศีลธรรม เหตุผลสามารถกลายเป็นเหตุผลส่วนบุคคลที่ใช้เข้าข้างตนเอง การสร้างฉากตอนจบให้ชายหนุ่มผมสั้น และหญิงสาวมาพบกันเพื่อให้แง่คิดในเชิงเตือนสติต่อผู้ชมว่าไม่มีใครหลุดพ้นจากผลกรรมไปได้ “กรรมคือสิ่งที่ยู่ นอกเหตุ และเหนือผล” ไม่สามารถคำนวณหรือเข้าใจได้ด้วยตรรกะในทางโลก ตอนจบของผลงานแอนิเมชันไม่สามารถอธิบาย และทำความเข้าใจได้ด้วยเหตุผล แต่การกระทำผิดอย่างชัดเจนของตัวละครทั้ง 2 ได้แสดงว่าตัวละครทั้ง 2 ต่างต้องชดใช้กรรมชั่วที่ตนเองได้ทำไว้



ภาพที่ 4.19 การพบกันระหว่างชายหนุ่มผมสั้น และหญิงสาวในตอนจบของเรื่อง

4.4.2 องค์พระพุทธรูปทองคำ

พระพุทธรูปเป็นตัวแทนในเชิงสัญลักษณ์ของศาสนาพุทธ ในตอนต้นเรื่องระเบิดนิวเคลียร์ได้ทำลายล้างเมืองขนาดใหญ่จนตึกอาคารบ้านเรือนพังทลาย ผู้คนล้มตายเปลี่ยนสภาพกลายเป็นหิน ความรุนแรงของระเบิดได้เปลี่ยนสภาพ หรือสถานะของทุกสรรพสิ่ง มีเพียงองค์พระพุทธรูปทองคำที่อยู่รอดปลอดภัยจากแรงระเบิด (ภาพที่ 4.20) องค์พระพุทธรูปที่ไม่เสื่อมไปตามกาลเวลาเป็นภาพเชิงสัญลักษณ์แทนความหมายของหลักธรรม คำสั่งสอน ที่เป็นสัจธรรมความจริงเที่ยงแท้

องค์พระพุทธรูปทองคำนอกจากจะเป็นตัวแทนความเที่ยงแท้ของศาสนาแล้ว ยังเป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งของมีค่าซึ่งผู้ไม่มีปัญญาไม่สามารถเข้าใจ หรือใช้ประโยชน์ได้ ในเนื้อเรื่องวัตถุมีค่าที่ตัวละครต้องการอยู่ 2 สิ่งคือ เงินรางวัล และองค์พระพุทธรูปทองคำ หญิงสาวพบซองเงินรางวัลขณะเลิกอันดับที่ 1 ตกอยู่ก็คิดว่าตนเองได้รับ โชคลาภเพราะเป็นคนดีทั้ง ๆ ที่ยังไม่ได้ตรวจสอบว่ายังมีเงินรางวัลอยู่ในซองหรือไม่ ส่วนชายหนุ่มผมสั้นสังหารชายหนุ่มผมยาวเพื่อแย่งชิงองค์พระพุทธรูปทองคำในทันทีที่พบแม้ว่าเขาไม่รู้ว่าจะใช้ประโยชน์ใด ๆ กับองค์พระ ได้แต่ถือองค์พระเดินไปมาในโลกที่ไร้ความหมาย ไร้ผู้คน (ภาพที่ 4.21)

ความ โลกต้องการครอบครองสิ่งมีค่าจึงเป็นกิเลสที่ทำให้จิตเศร้าหมอง ละความเห็นผิดเป็นชอบ เกิดความพอใจเมื่อได้ครอบครองสิ่งที่ตนเองรู้สึกว่ามีค่า หาเหตุที่ต้องครอบครองสิ่งของที่ชอบ แม้จะไม่เข้าใจว่าจะหาประโยชน์จากสิ่งนั้นอย่างไร



ภาพที่ 4.20 แรงแระเบิดทำลายล้างทุกสรรพสิ่ง ยกเว้นองค์พระพุทธรูป



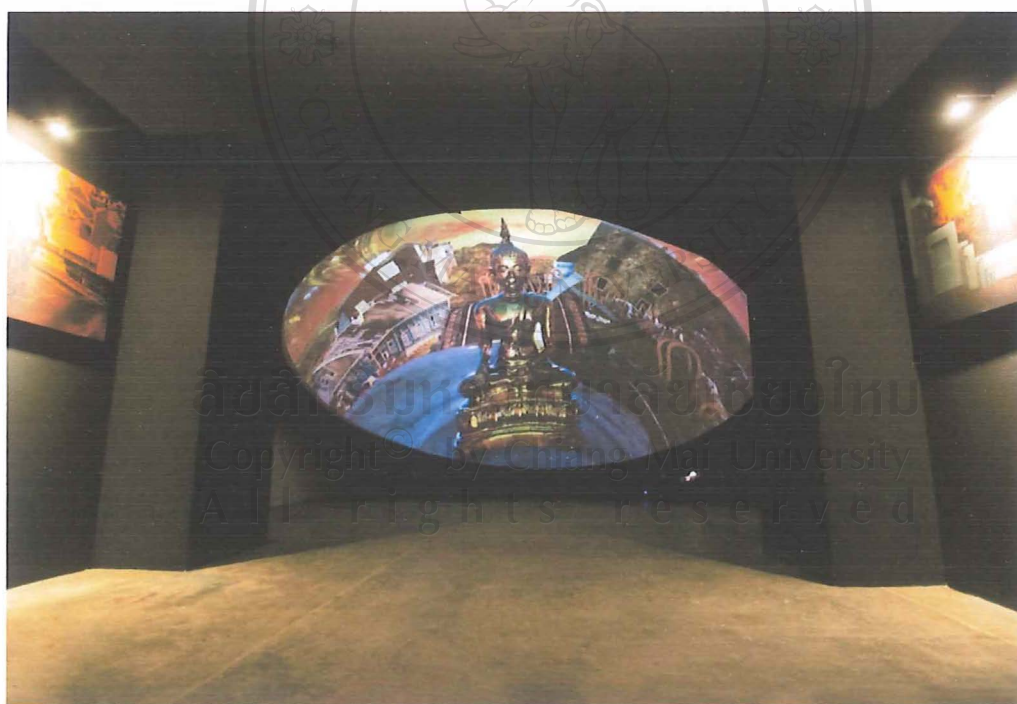
ภาพที่ 4.21 ชายหนุ่มเดินถือองค์พระพุทธรูปทองคำโดยไม่รู้ว่าจะใช้ประโยชน์อะไร

4.5 การแสดงผลงานสร้างสรรค์แอนิเมชันเรื่อง “คนดี” ในรูปแบบนิทรรศการ

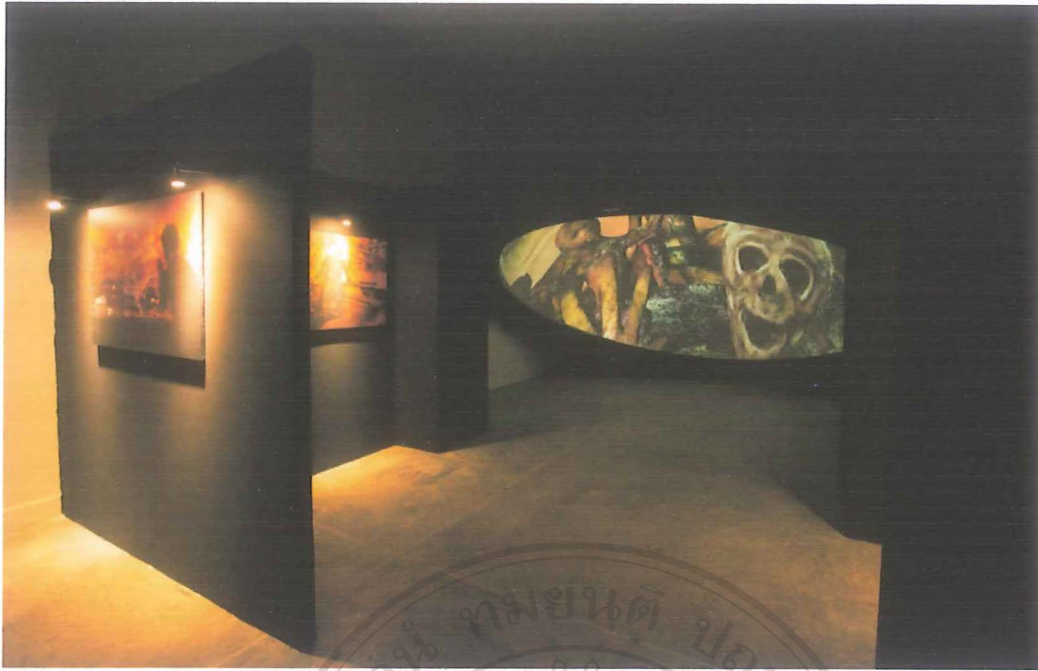
ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” จัดแสดงในรูปแบบนิทรรศการ 2 ครั้ง โดยครั้งที่ 1 รูปแบบนิทรรศการเดี่ยว และครั้งที่ 2 จัดในรูปแบบนิทรรศการกลุ่มความร่วมมือระดับนานาชาติ การจัดนิทรรศการทั้ง 2 ครั้งมีรายละเอียดสำคัญดังนี้

4.5.1 การจัดแสดงนิทรรศการเดี่ยว

นิทรรศการเดี่ยว A DECENT MAN ระหว่างวันที่ 15-30 มิถุนายน 2561 ณ ชั้น 1 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ แสดงผลงานในรูปแบบศิลปะการจัดวางแอนิเมชันนำเสนอผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” (A DECENT MAN) บนจอรับภาพระบบฟูลล์ โดม ร่วมกับการแสดงผลงานภาพเขียนที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์จำนวน 3 ภาพ (ภาพที่ 4.22 – 4.24)



ภาพที่ 4.22 องค์ประกอบโดยรวมผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” บนจอรับภาพฟูลล์โดม (1)



ภาพที่ 4.23 องค์ประกอบโดยรวมผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” บนจอรับภาพฟูล์ดโดม (2)



ภาพที่ 4.24 ภาพเขียนที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์จำนวน 3 ภาพ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

ปรกติเทคโนโลยีการฉายภาพแบบฟูล์ดโดมถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อการฉายภาพยนตร์แบบ 360 องศา สร้างประสบการณ์เสมือนให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนได้อยู่ในเหตุการณ์ตามเนื้อเรื่อง การติดตั้งโดมจะกำหนดตำแหน่งให้อยู่เหนือหัวผู้ชม หรือหากโดมมีขนาดใหญ่ก็จะวางโดมล้อมรอบผู้ชม และกำหนดให้ผู้ชมนอน หรือนั่งอยู่ภายในโดม แต่การนำเสนอแอนิเมชันเรื่องคนดีบนจอรับภาพฟูล์ดโดมในครั้งนี้ จัดวางให้ตัวโดมหันเข้าหาผู้ชม (ภาพที่ 4.25) และกำหนดตำแหน่งที่นั่งของผู้ชมให้อยู่บริเวณด้านหน้าของโดมไม่ได้เข้าไปนั่งภายในโดมเหมือนการฉายภาพฟูล์ดโดมทั่วไป

(ภาพที่ 4.26) การวางโดม และการกำหนดตำแหน่งของผู้ชมลักษณะนี้ทำให้ทรงโค้งรูปวงกลมของตัวโดมหันหน้าเข้าหาผู้ชมเกิดความลึกที่บริเวณตรงกลางมากกว่าบริเวณขอบของโดม



ภาพที่ 4.25 การหันโดมเข้าหาผู้ชม ทำให้ความลึกที่บริเวณตรงกลางมากกว่าบริเวณขอบของโดม



ภาพที่ 4.26 ตำแหน่งของผู้ชมอยู่บริเวณด้านหน้าตัวโดม

ความลึกที่ต่างกันระหว่างบริเวณพื้นผิวตรงกลาง กับขอบของโดมส่งผลให้เมื่อฉายภาพแอนิเมชันจะได้ภาพที่บริเวณตรงกลางภาพลึกลงไป ส่วนภาพบริเวณขอบเหมือนนูนขึ้นมา เพราะอยู่ใกล้กับผู้ชมมากกว่าบริเวณตรงกลาง (ภาพที่ 4.27) ความลึกที่เกิดขึ้นจริงบนพื้นผิวของโดม สร้างให้โลกของแอนิเมชันเรื่องคนดีมีมิติภาพที่ “พิเศษ” มากกว่าการฉายแอนิเมชันบนจอรับภาพ

แบนราบทั่วไป เพราะภาพมีทั้งความลึกในงานแอนิเมชัน และความลึกที่เกิดขึ้นจริงบนพื้นผิวรูปทรงกลม



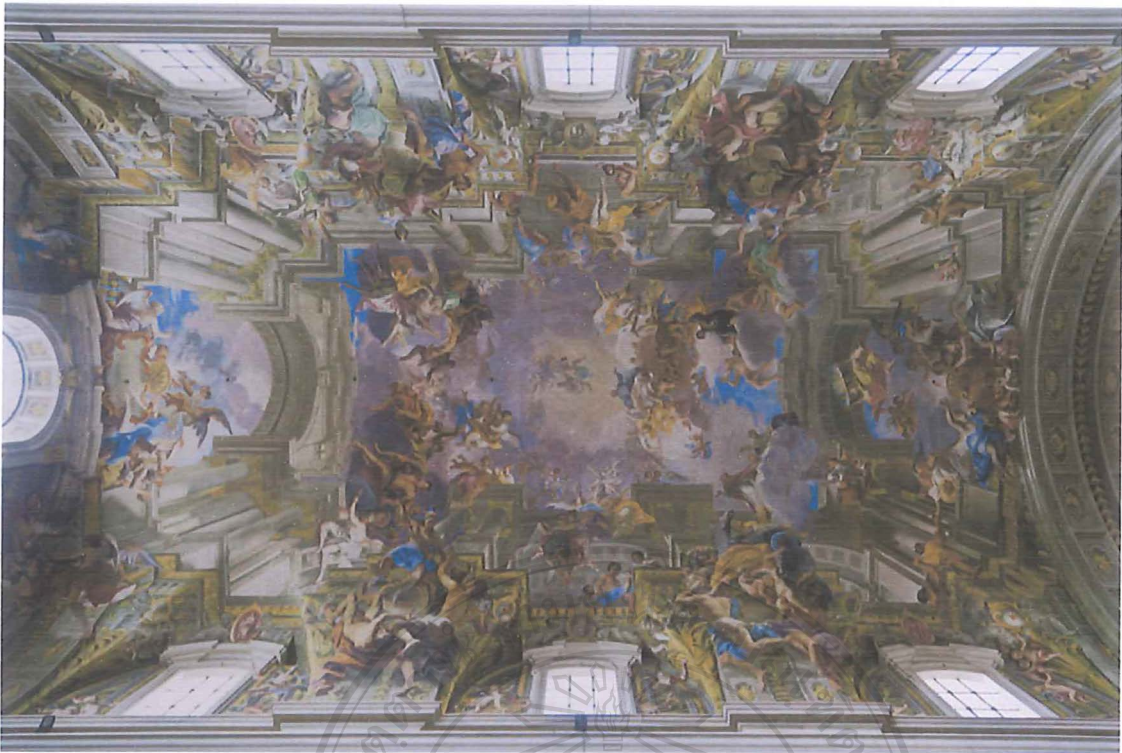
ภาพที่ 4.27 ภาพที่บริเวณตรงกลางภาพลึกลงไป ส่วนภาพบริเวณขอบเหมือนนูนขึ้นมา

อย่างไรก็ตามเทคนิคการฉายภาพที่กล่าวไปได้ทำให้เกิดการผิดรูป ผิดเพี้ยน ผิดสัดส่วน (distortion) ของภาพขึ้นหากผู้ชมไม่นั่งอยู่บริเวณที่นั่งด้านหน้าโดมที่เตรียมไว้ให้ (ภาพที่ 4.28) ดังนั้นตำแหน่งในการรับชมภาพที่ดีที่สุดมีเพียงตำแหน่งเดียว ความบิดเบี้ยวของภาพเมื่อไม่นั่งอยู่ในตำแหน่งที่เตรียมไว้ให้อาจมองว่าเป็นข้อเสียของการนำเสนอผลงานแอนิเมชันในครั้งนี้ แต่สำหรับผู้เขียนการบิดเบี้ยวของภาพเมื่ออยู่ไม่ตรงจุดที่กำหนดไว้ เป็นความหมายเปรียบเปรยถึง สัจธรรม หรือ ความจริงอันสูงสุดที่มีเพียงหนึ่งเดียว เสมือน “ความคิด” ที่ไม่เปลี่ยนแปลงไปตามความคิด หรือมุมมองส่วนบุคคล การรับชมผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” ให้ได้ภาพที่ถูกต้องที่สุดจึงตายตัวมีเพียงตำแหน่งเดียว



ภาพที่ 4.28 ความคิดเห็นของภาพที่เกิดขึ้นเมื่อตำแหน่งการมองไม่ได้อยู่ในตำแหน่งที่กำหนดไว้

ความคิดเห็นของภาพผลงานศิลปะ เมื่อผู้ชมไม่อยู่ตำแหน่งที่ศิลปินกำหนดเป็นเทคนิคทางความคิดที่ผู้เขียนได้รับแรงบันดาลใจจาก อันเดรีย พอซโซ (Andrea Pozzo) ศิลปินชาวอิตาลีในยุคบาโรก ในผลงานภาพเขียนบนเพดานโบสถ์เซนต์อิกนาซิโอ (S. Ignazio) (ภาพที่ 4.29) เพื่อสร้างมิติลวงตาเกิดเป็นภาพ 3 มิติของเพดานที่สูงขึ้นไปจนถึงสรวงสวรรค์ พอซโซกำหนดตำแหน่งให้ผู้ชมจะต้องยืนอยู่บริเวณกลางโบสถ์ ซึ่งที่พื้นบริเวณนั้นพอซโซได้สร้างสัญลักษณ์ลวดลายวงกลมเพื่อบอกตำแหน่งการยืนไว้ให้ผู้ชม (สำหรับผู้เขียนได้วางที่นั่งไว้ด้านหน้าโดม) ในกรณีที่ผู้ชมไม่ยืนอยู่ตรงกลางโบสถ์เมื่อมองภาพเขียนบนเพดานจะเกิดลักษณะการบิดเบี้ยว ไม่สมส่วน บริเวณของภาพที่อยู่ไกลออกจากจุดศูนย์กลางจะมีลักษณะยืดยาว จากภาพเขียนที่มีลักษณะจริงเป็น 3 มิติ จะกลายเป็นภาพ 2 มิติ ที่แบนราบ และบิดเบี้ยว ตำแหน่งการยืนของผู้ชมมีส่วนสำคัญอย่างมากในการรับชมผลงาน เพราะเมื่อผู้ชมเปลี่ยนตำแหน่งก็จะได้รับชมภาพที่มีรูปร่าง สัดส่วนแตกต่างกันออกไป



ภาพที่ 4.29 อันเดรีย พอซโซ (Andrea Pozzo) ภาพเขียนบนเพดาน โบสถ์เซนต์อิกนาซิโอ

(Bramblett, 2014: Online)

ในช่วงเวลาหลังจากที่พอซโซสร้างสรรค์ผลงานของเขาเสร็จ พอซโซได้ถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างหนักในการใช้ทัศนียภาพแบบจุดเดียวเขียนภาพเพดาน โบสถ์เซนต์อิกนาซิโอ เพราะทำให้เกิดภาพที่บิดเบี้ยวเมื่อไม่มองภาพจากตำแหน่งตรงกลาง อย่างไรก็ตามสำหรับตัวพอซโซเอง การบิดเบี้ยวของภาพนั้น ไม่ใช่ข้อเสีย ซึ่งพอซโซได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับประเด็นนี้ว่า

“การบิดเบี้ยวที่เพิ่มขึ้นเมื่อผู้ชมเดินออกจากจุดชมที่กำหนดไว้ นั้นไม่ควรจะถูกมองว่าเป็นข้อผิดพลาด หรือข้อเสีย ในทางตรงกันข้าม มันควรถูกพิจารณาว่าเป็นปัจจัยที่ส่งผลทางด้านบวก ลักษณะแบบนี้ได้เน้นให้เห็นถึงความยากลำบากของศิลปิน ความยากลำบากที่ทักษะของศิลปินสามารถเอาชนะได้ จิตรกรไม่ควรถูกบังคับให้เขียนภาพเหมือนจริงที่สามารถมองได้จากทุกมุม นี่ไม่มีทางเป็นผลงานที่ผิดพลาดแน่นอน เมื่อผมมองดูมันในฐานะของผลงานชั้นยอด” (Nadlianis, 2004: 165)

นอกจากนี้ ลิดียา ซาวิอุชชี (Lidia Salvucci) นักประวัติศาสตร์ศิลป์ชาวอิตาลี ได้ตีความลักษณะเฉพาะในผลงานของพอซโซว่าเป็นความต้องการของศิลปินที่สร้างความหมายแฝงให้กับ

ผลงาน การบิดเบี้ยวของภาพเมื่อไม่มองจากจุดศูนย์กลาง มีความหมายว่าถ้าเราสูญเสียเป้าหมายหลักของชีวิต ซึ่งในกรณีนี้คือความเชื่อต่อศาสนาทุกสิ่งทุกอย่างจะรอบตัวก็จะพังทลาย หรือบิดเบี้ยว (Rome Report, 2010: Online)

เทคนิคการฉายผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” บนจอรับภาพระบบฟูลล์โดมในครั้งนี้ ไม่ได้สร้างให้เกิดภาพที่บิดเบี้ยว ผิดเพี้ยนในลักษณะเดียวกันกับภาพเขียนบนเพดาน โบสถ์เซนต์ อิกนาซิโอ แต่มีลักษณะใกล้เคียงกันในเชิงความหมายเปรียบเปรยถึงความดี หรือ “สัจธรรม” ที่สามารถเข้าใจได้ผ่านมุมมองเดียว

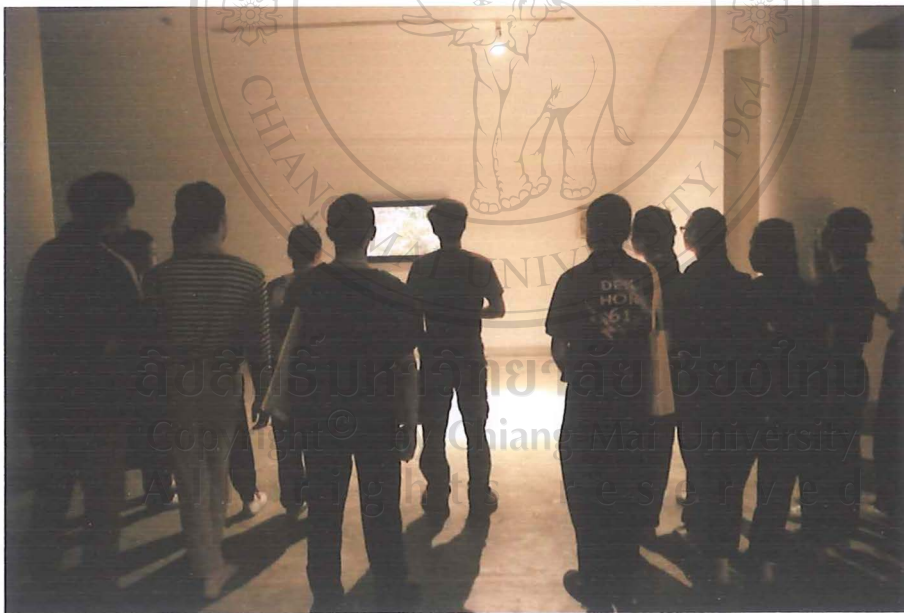
4.5.1 การจัดแสดงนิทรรศการกลุ่มความร่วมมือระดับนานาชาติ

นิทรรศการนานาชาติ “Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University and Tokyo Zokei University Joint Exhibition 2018” (The 2nd CMU X TZU) จัดขึ้นระหว่างวันที่ 1 – 14 สิงหาคม 2561 ณ ชั้น 2 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ การแสดงผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” ในครั้งนี้ ฉายผลงานแอนิเมชันลงบนที่วขนาด 50 นิ้ว ผลงานอาจไม่ได้มีการแสดงภาพขนาดใหญ่ และแปลกใหม่เหมือนการฉายภาพบนฟูลล์โดม แต่ผู้เขียนได้ปรับแต่งภาพให้มีความคมชัด และสีที่สดใสสอดคล้องกับระบบการแสดงผลของทีวีที่นำมาจัดแสดง ความชัดและสีที่สดใสของภาพทำให้ผู้ชมหลายท่านที่เคยรับผลงานที่ฉายบนฟูลล์โดมได้กล่าวว่าเห็นรายละเอียดของภาพที่ชัดเจนขึ้น ดังนั้นการนำผลงานมาฉายบนจอทีวีจึงไม่ได้มีคุณภาพด้อยกว่าผลงานที่เคยฉายในระบบฟูลล์โดม แต่เป็นเทคนิคการนำเสนอที่มีข้อดีที่แตกต่างกันตามลักษณะของสื่อรับภาพ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved



ภาพที่ 4.30 ผลงานแอนิเมชั่น “คนดี” ในนิทรรศการ The 2nd CMU X TZU (1)



ภาพที่ 4.31 ผลงานแอนิเมชั่น “คนดี” ในนิทรรศการ The 2nd CMU X TZU (2)

4.6 การประเมินผลงาน

การนำเสนอผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” ในนิทรรศการนานาชาติ “Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University and Tokyo Zokei University Joint Exhibition 2018” (The 2nd CMU X TZU) ได้มีการประเมินคุณภาพผลงาน จากผู้ทรงคุณวุฒิ 4 ท่าน มีรายละเอียดของการประเมินดังนี้

ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 1	ระดับคุณภาพของผลงานดี
ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 2	ระดับคุณภาพของผลงานดีมาก
ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 3	ระดับคุณภาพของผลงานดีเยี่ยม
ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 4	ระดับคุณภาพของผลงานดีเยี่ยม

(รายละเอียดผลการประเมินเพิ่มเติม ภาคผนวก ง หน้า 259 - 261)



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า อภิปราย และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่องการวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทย ผู้เขียนได้นำข้อค้นพบจากการศึกษาภาคเอกสาร มาสังเคราะห์เป็นโครงเรื่องแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” จากการนำเสนอผลงานต่อสาธารณชนในรูปแบบนิทรรศการเดี่ยว และกลุ่ม ทำให้สามารถสรุปผลการศึกษา และข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการศึกษา

5.2 อภิปรายผลการศึกษา

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการศึกษา

การวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทย ได้ประยุกต์แนวคิด ทฤษฎีที่หลายหลาย เพื่อสร้างเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ในผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย จำนวน 30 เรื่อง โดยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) คัดเลือกเฉพาะผลงานแอนิเมชันที่มีคุณภาพดี มีการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ 1) เพื่อศึกษาคุณลักษณะสำคัญในสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทยผ่านการวิเคราะห์ในเชิงตัวบท และบริบท 2) เพื่อวิเคราะห์สุนทรียศาสตร์ที่ถูกนำเสนอผ่าน ภาพ เสียง และเรื่องเล่าในสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทย 3) เพื่อสังเคราะห์ได้แนวทางในการพัฒนา และส่งเสริมสุนทรียศาสตร์ในงานแอนิเมชันไทย 4) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันที่แสดงออกถึงอัตลักษณ์เฉพาะตัวของผลงานแอนิเมชันไทย

จากวัตถุประสงค์ผู้เขียนได้เริ่มต้นทำการค้นคว้าโดย 1) ศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางเอกสาร ทฤษฎีที่นำไปสู่การสร้างเครื่องมือในการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชัน 2) การวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชัน

เรื่องสั้นไทยโดยข้อค้นพบจากการศึกษาทำให้ผู้เขียนสามารถแตกประเด็นทางความคิด เกิดแนวคิดในการเล่าเรื่องแอนิเมชันที่มีสุนทรียศาสตร์แบบไทย 3) เมื่อสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันเสร็จแล้วได้นำเสนอผลงานแอนิเมชันในรูปแบบนิทรรศการเดี่ยว และกลุ่ม โดยนิทรรศการเดี่ยวได้นำเสนอผลงานรูปแบบศิลปะการจัดวางแอนิเมชันบนจอรับภาพระบบพูลส์โตม สำหรับผลงานนิทรรศการกลุ่มเป็นการจัดแสดงนิทรรศการกลุ่มความร่วมมือระดับนานาชาติระหว่างคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ร่วมกับ มหาวิทยาลัย Tokyo Zokei University จากประเทศญี่ปุ่น 4) ในการนำเสนอผลงานนิทรรศการระดับนานาชาติ ได้มีการประเมินคุณภาพผลงาน จากผู้ทรงคุณวุฒิ 4 ท่าน โดย ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 1 ให้ระดับคุณภาพของผลงานดี, ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 2 ให้ระดับคุณภาพของผลงานดีมาก, ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 3 ระดับคุณภาพของผลงานดีเยี่ยม และผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 4 ระดับคุณภาพของผลงานดีเยี่ยม

ข้อสรุปของผลการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิแสดงให้เห็นว่าผลงานแอนิเมชัน “เรื่องคนดี” มีคุณภาพในระดับดีเยี่ยม เป็นผลงานที่มีการเตรียมการเป็นอย่างดี วิธีการนำเสนอสร้างประสบการณ์รับชมแบบใหม่ สร้างโลกจำลองของแอนิเมชันที่ไร้ขอบเขต ผลงานแอนิเมชันได้ตั้งคำถามกับตำแหน่ง ตัวตนของผู้ชมในประเด็นที่เกี่ยวกับศาสนา และศิลปกรรม (รายละเอียดผลการประเมินเพิ่มเติม ภาคผนวก ก หน้า 259 - 261)

5.2 อภิปรายผลการศึกษา

5.2.1 อภิปรายผลการศึกษาภาคเอกสาร

การศึกษาผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย จำนวน 30 เรื่อง เกิดข้อค้นพบที่สามารถเป็นแนวทางในการพัฒนา และส่งเสริมสุนทรียศาสตร์ในงานแอนิเมชันไทย ดังนี้

1) ผลงานแอนิเมชันที่มีความยาวนานน้อยกว่า 6 นาที จะมีเวลาไม่เพียงพอสำหรับการแนะนำหรือให้รายละเอียดสำคัญเกี่ยวกับตัวละคร ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นจึงไม่ควรมีความยาวนานน้อยกว่า 6 นาที

2) รูปแบบของปมความขัดแย้งที่พบมากที่สุด คือ ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละคร การที่ปมความขัดแย้งรูปแบบนี้ถูกใช้มากที่สุด สาเหตุอาจมาจากโครงเรื่องส่วนใหญ่ของงานแอนิเมชันที่นำมาศึกษา เป็นเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการปะทะระหว่างความต้องการในจิตใจของตัวละคร กับข้อบังคับศีลธรรมทางสังคม

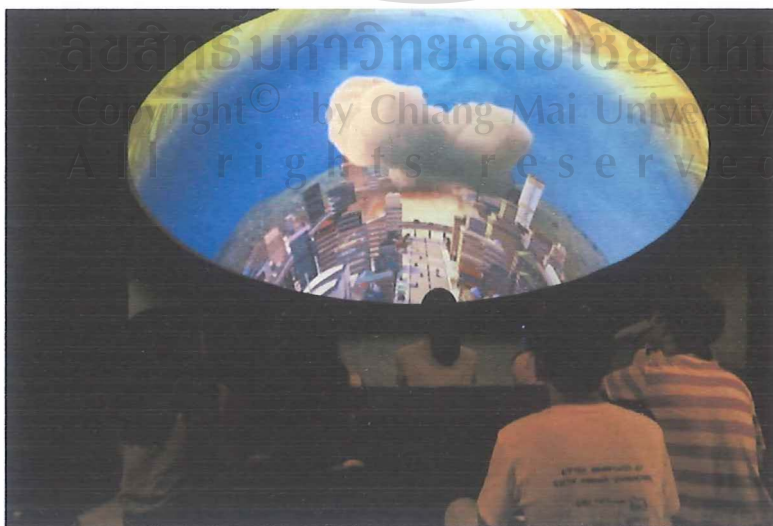
3) โครงเรื่องแอนิเมชันทุกเรื่องจะมีการกำหนดคุณลักษณะของสิ่งที่ดี ไว้อย่างตายตัว โดย “สิ่งที่ดี” ในเนื้อเรื่องนั้นจะอ้างอิงระบบคุณค่า ค่านิยม และจริยธรรมของสังคมไทย เช่น การสร้างให้เห็นภาพว่าอดีต, ธรรมชาติ, อีสุระ และความไม่เห็นแก่ตัว คือสิ่งดีงาม

4) สุนทรียศาสตร์ในผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย คือการสร้างเรื่องแอนิเมชันที่สะท้อนความงามของจิตใจ การเป็น “คนดี” ตามระบบศีลธรรมไทยดั้งเดิม เช่น การนับถือผู้ใหญ่, เสียสละตนเองเพื่อส่วนรวม, พอใจในสิ่งที่ตนเองมีอยู่ และไม่กระทำผิดขัดแย้งกับทางศาสนา เนื้อหาตามที่กล่าวมานี้ส่วนมุ่งส่งเสริมให้ผู้ชมตระหนักถึงการมีจิตใจที่สูงส่ง

5.2.2 อภิปรายผลการนำเสนอผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี”

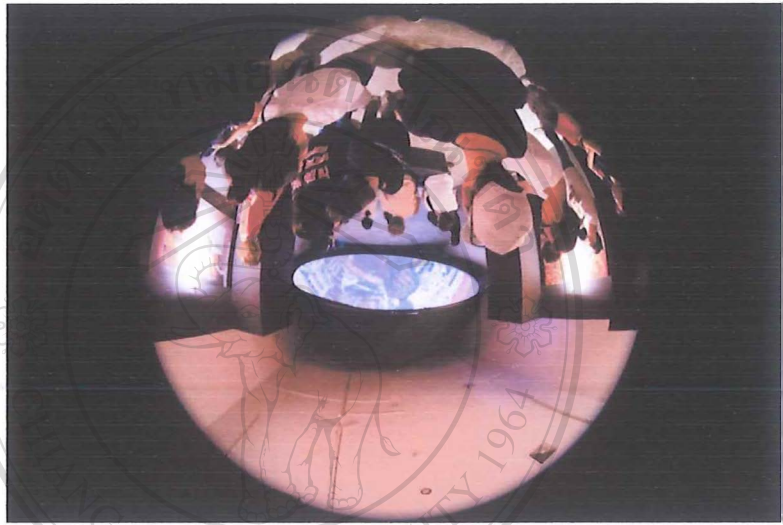
ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” เป็นการทดลองเล่าเรื่องด้วยการสังเคราะห์เนื้อหาจากการศึกษาผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น ไทยจำนวน 30 เรื่อง เพื่อสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันที่แสดงออกลักษณะเฉพาะตัวสะท้อนคุณค่าของความคิดในวัฒนธรรมไทยร่วมสมัย ในการนำเสนอผลงานมีข้อค้นพบที่น่าสนใจดังนี้

1) การนำเสนอผลงานแอนิเมชันทั้ง 2 ครั้ง ในช่วงเวลาที่มีผู้เข้าชมจำนวนมาก ผู้ชมหลายท่าน โดยเฉพาะผู้ชมที่เป็นเด็ก หรือนักศึกษา มักจะพยายามไม่นั่งบนที่นั่งที่เตรียมไว้ให้ อาจเป็นเพราะความเกรงใจผู้ชมท่านอื่น การไม่นั่งในจุดที่เตรียมไว้ให้ทำให้ผู้ชมจะไม่ได้รับอรรถรสในการรับชมอย่างเต็มที่



ภาพที่ 5.1 ผู้ชมไม่นั่งบนที่นั่งที่จัดเตรียมไว้ให้

จากภาพที่ 5.3 จำนวนผู้ชมที่มากเกินในโรงภาพยนตร์ (2) ภาพที่ 5.3 จำนวนผู้ชมที่มากเกินในโรงภาพยนตร์ (2)



ภาพที่ 5.2 จำนวนผู้ชมที่มากเกินในโรงภาพยนตร์ (1)



การนำเสนองานในลักษณะที่สร้างโรงภาพยนตร์พิเศษอาจต้องมีการกำหนดจำนวนผู้เข้าชมในแต่ละครั้ง โดยกำหนดการขยายเฟรมรอบ ๆ เพื่อหลีกเลี่ยงความหนาแน่นของผู้ชมในโรงภาพยนตร์ (2) การนำเสนองานในลักษณะที่สร้างโรงภาพยนตร์พิเศษอาจต้องมีการกำหนดจำนวนผู้เข้าชมในแต่ละครั้ง โดยกำหนดการขยายเฟรมรอบ ๆ เพื่อหลีกเลี่ยงความหนาแน่นของผู้ชมในโรงภาพยนตร์ (2)

สื่อภาพเคลื่อนไหวที่มีความซับซ้อน ได้ดีกว่าผู้ชมชาวไทย เพราะผลงานแอนิเมชันเรื่องคนดีเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีเนื้อหาที่ค่อนข้างซับซ้อนเมื่อเทียบกับผลงานแอนิเมชันทั่วไป



ภาพที่ 5.4 การสนทนากับผู้ชมชาวตะวันตก 1



ภาพที่ 5.5 การให้สัมภาษณ์กับบริษัทของชาวตะวันตก

5.3 ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยในครั้งนี้สรุปผลงานได้เป็น 2 ส่วน คือ 1) ภาคเอกสารที่ทำการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย เพื่อตีความประเด็นความสำคัญในเชิงตัวบท และบริบท 2) การสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันที่สังเคราะห์จากการวิเคราะห์ข้อมูลทางภาคเอกสาร โดยในส่วนที่ 2 นี้ ต้องใช้ระยะเวลาในการสร้างสรรค์ที่ยาวนาน เพื่อให้ได้ผลงานแอนิเมชันที่มีคุณภาพ แต่กรอบการวิจัยกำหนดให้โครงการมีระยะเวลาเพียง 1 ปี ทำให้ผู้เขียนต้องเร่งดำเนินการวิจัยในทุกขั้นตอน เพื่อให้สามารถส่งผลงานวิจัยได้ตามกำหนด ดังนั้นการทำวิจัยในลักษณะนี้จำเป็นต้องดำเนินการตามกรอบระยะเวลาที่ตั้งไว้อย่างเข้มงวดจึงจะสามารถเสร็จตามหมายกำหนดการ



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

เอกสารอ้างอิง

หนังสือ

ภาษาไทย:

กฤษดา เกิดดี. (2559). ภาพยนตร์วิจารณ์. กรุงเทพฯ: The Write's Secret.

กำจร หลุยยะพงศ์ และ สมสุข หินวิมาน. (2552). กรณีศึกษาตระกูลผีหนังรัก และหนังยุคสมัยใหม่. กรุงเทพฯ: ศยาม.

ชญญช สังข์พันชานนท์. (2559). แว่นวรรณคดี ทฤษฎีร่วมสมัย. กรุงเทพฯ: นาค.

นิธิพัฒน์ สมสมาน. (2556) **Idesign: ฉบับที่ 130 ประจำเดือนสิงหาคม – กันยายน 2013**, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ธรรมชาติ

วิรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์. (2547). ศิลปศึกษาจากทฤษฎีผู้สร้างสรรค์, ศิลปะวิจารณ์ร่วมสมัย: ผลการแปลงศิลปะและวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรพศ ทวีศักดิ์ (2560). จากพุทธศาสนาแห่งรัฐสู่พุทธศาสนาที่เป็นอิสระจากรัฐ. กรุงเทพฯ: ศยามปริทัศน์.

โอชนา พูลทองดีวัฒนา. (2556). สุนทรียศาสตร์ตะวันตก: พัฒนาการของการแสวงหาคำตอบเกี่ยวกับศิลปะและความงาม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ภาษาอังกฤษ:

Barsam, R. (2007). **Looking at Movies: An Introduction to Film**. New York: Norton & Company.

Block, B. 2008. **The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media**. Oxford: Focal Press.

- Boggs, J. & Petrie, D. (2008). **The Art of Watching Films**. New York: Mc Graw Hill.
- Buchan, S. (2014). **Animating Film Theory, Animation, in Theory**. London: Duke University.
- Catmull, E. (2014). **Creativity Inc**. New York: Random House.
- Cholodenko, A. (2014). **Animating Film Theory, First Principles of Animation**. London: Duke University.
- Denslow, P. (2011). **A Reader in Animation Studies, What is animation and who needs to know?**. Leicester: John Libbey.
- Fiske, J. & Hartley, J. (1996). **Reading Television**. London: Routledge.
- Furrby, J. & Joy, S. (2015). **The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible**. New York: A Wallflower press.
- Gocsik, D. & Barsam, R. (2007). **Writing About Movies**. New York: Norton & Company.
- Gurskis, D. (2007). **The Short Screenplay: Your Short Film from Concept to Production**. Boston: Thomson Course Technology.
- Hick, D. (2012). **Introducing Aesthetics and the Philosophy of Art**. New York: Continuum International Publishing.
- Napier, S. (2001). **Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation**. New York: Palgrave Macmillan.
- R, Lilian. (2016). **Pixar with Lacan: The hysteric's guide to animation**. London: Bloomsbury.
- Thomas, F. (1995). **The Illusion of Life: Disney Animation**. New York: Disney.
- Warburton, N. (2018). **A Little History of Philosophy**. Bangkok: Se-Education.

Wells, P. (2007). **Scriptwriting**. London: An AVA Book.

เว็บไซต์

Prunes, M. (2002). **Film Analysis Guide**. Retrieved May 30, 2018, from <http://www>.

<http://filmanalysis.yctl.org/>

Rome Report. (2010). **Andrea Pozzo: a Jesuit and a master of optical illusions**.

Retrieved July 30, 2018, from <https://www.youtube.com/watch?v=T7eiDNoM1vw>

ภาพประกอบ

Block, B. 2008. **The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media**. Oxford: Focal Press.

Bramblett, R. (2014) Sant'Ignazio di Loyola: **The "dome" in this church is a masterpiece of trompe-l'oeil**. Retrieved July 30, 2018, from http://www.reidsitaly.com/destinations/lazio/rome/sights/signazio_loyola.html

ลิขสิทธิ์ © โดย Chiang Mai University
All rights reserved



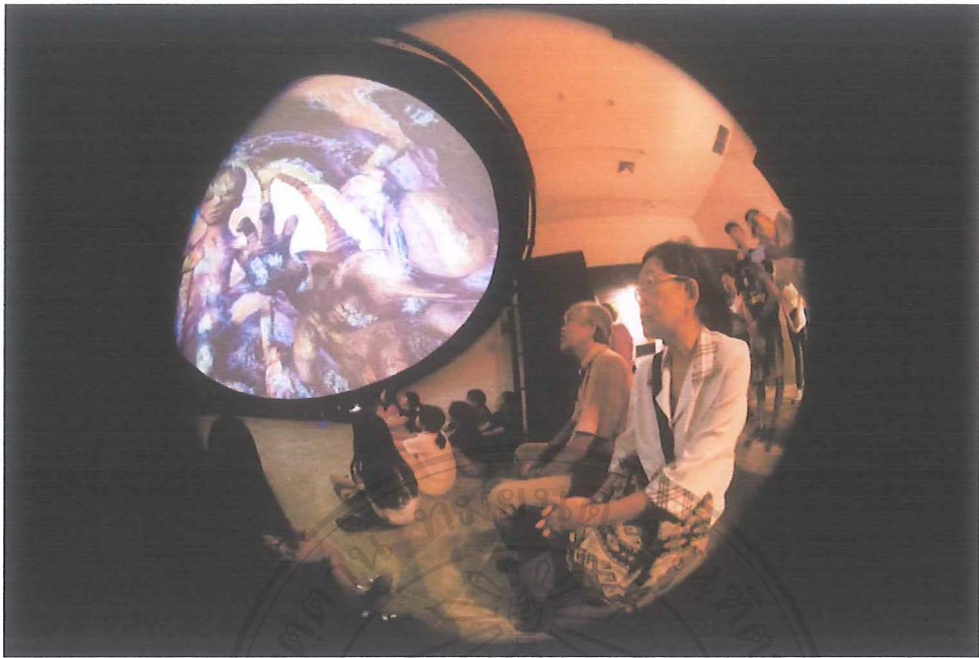
ภาคผนวก

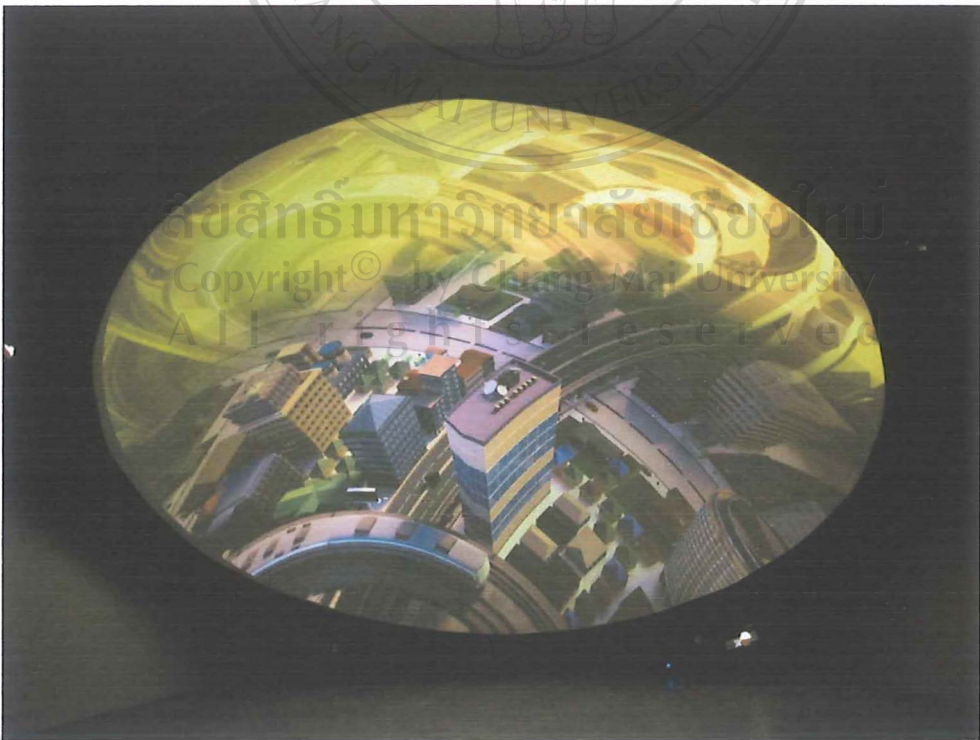
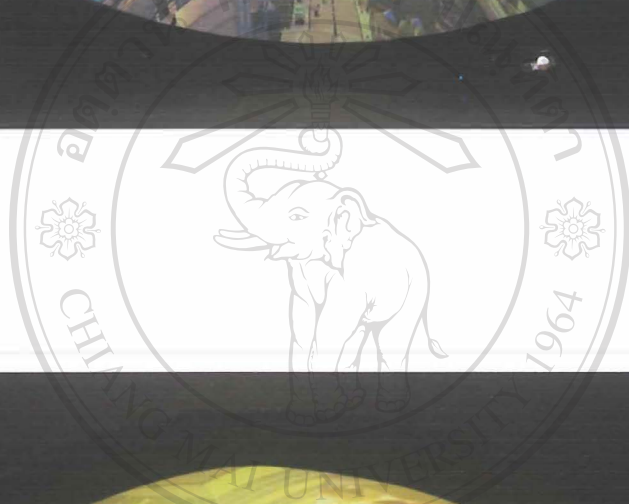
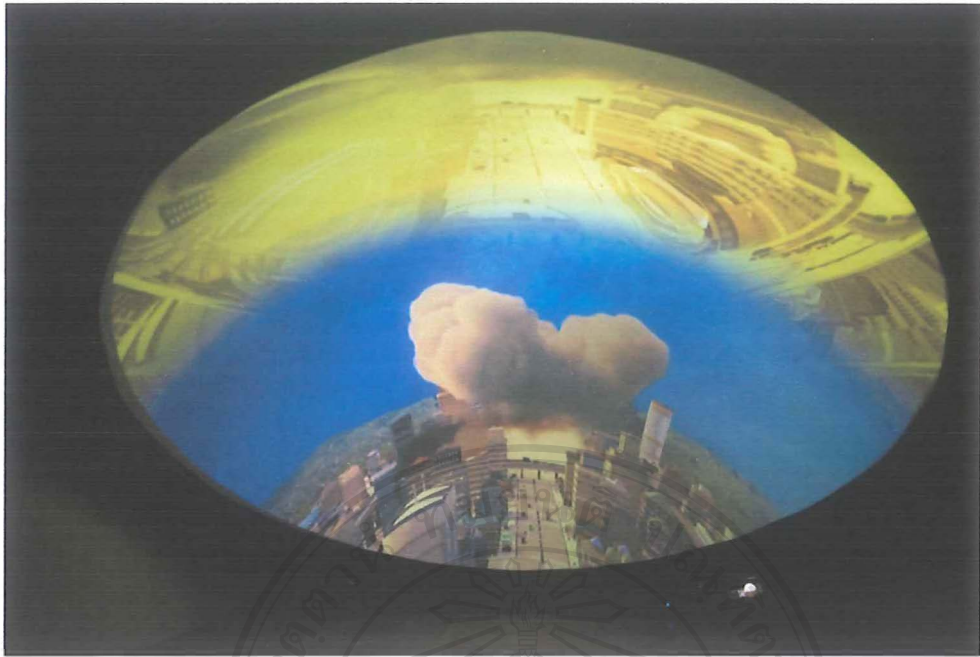
ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

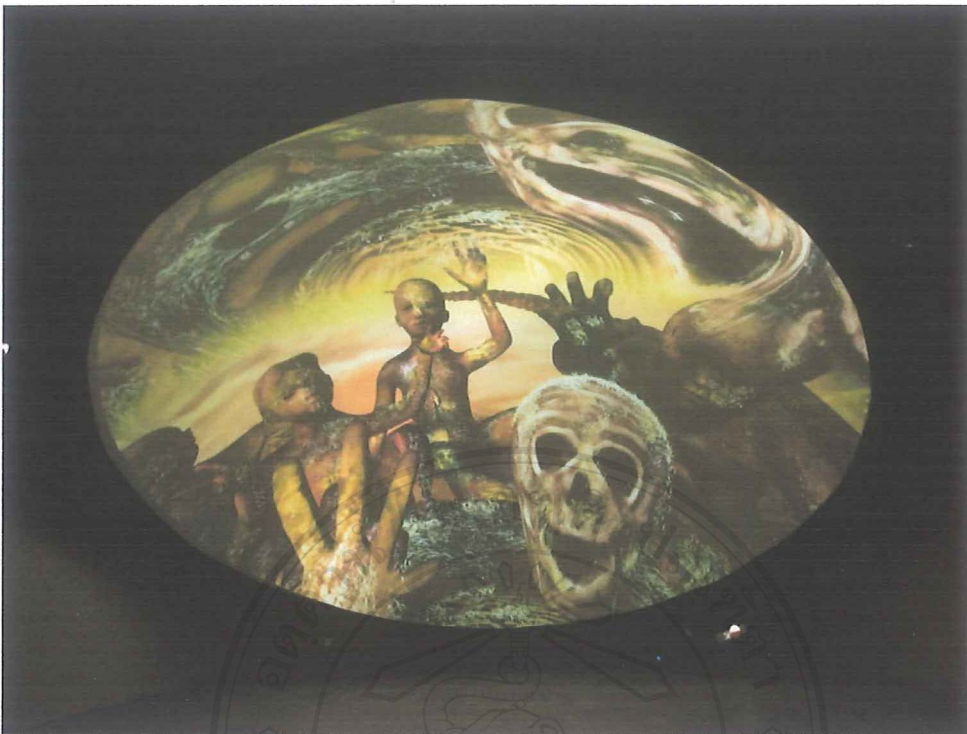
ภาคผนวก ก

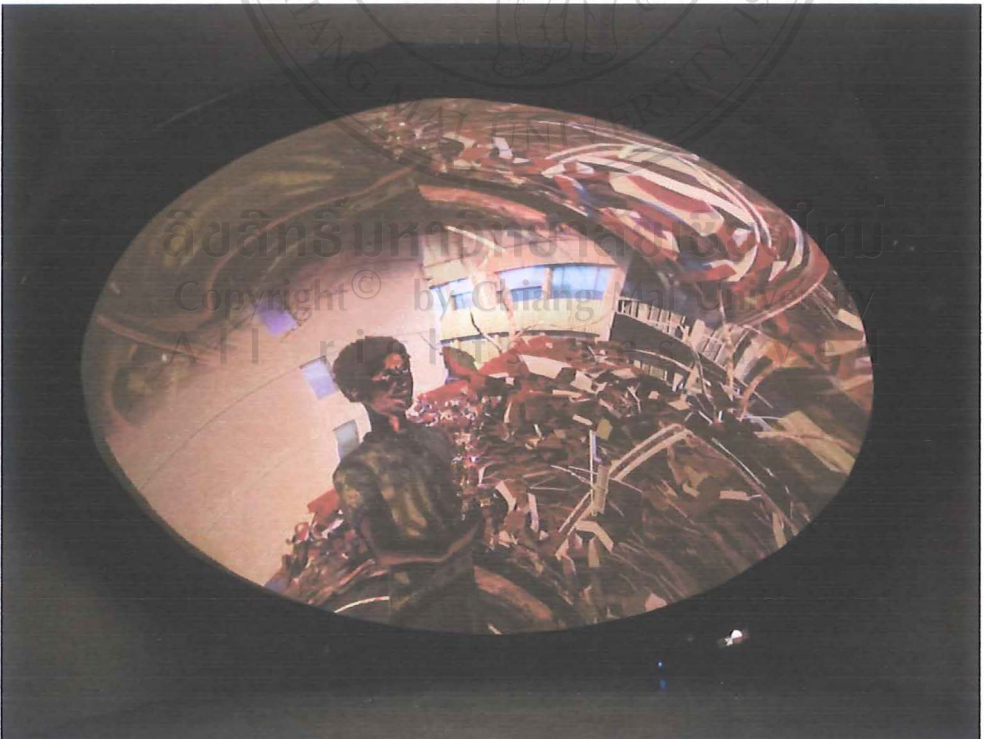
แอนิเมชันในรูปแบบนิทรรศการเดี่ยว





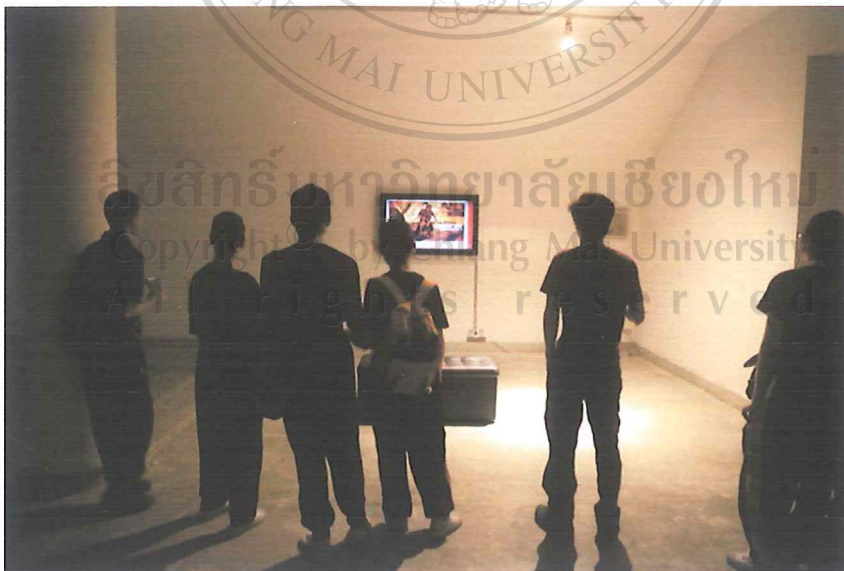
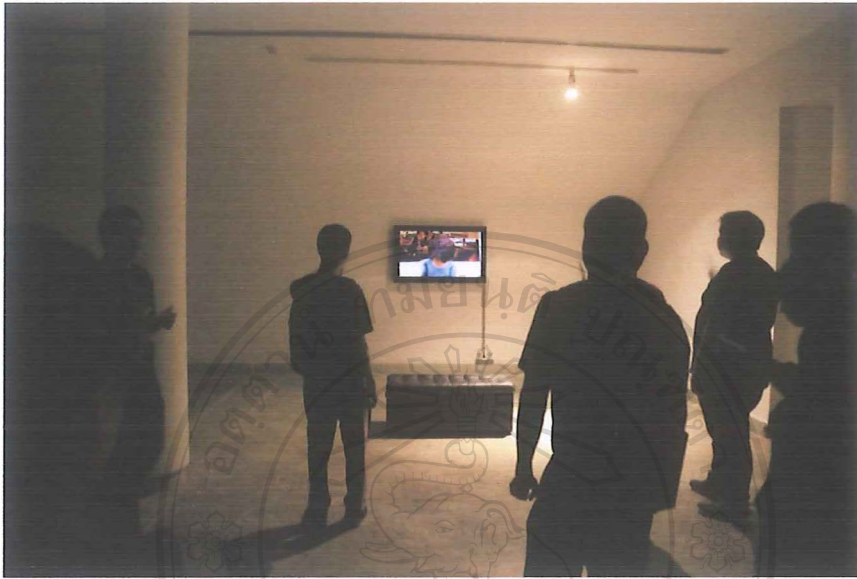


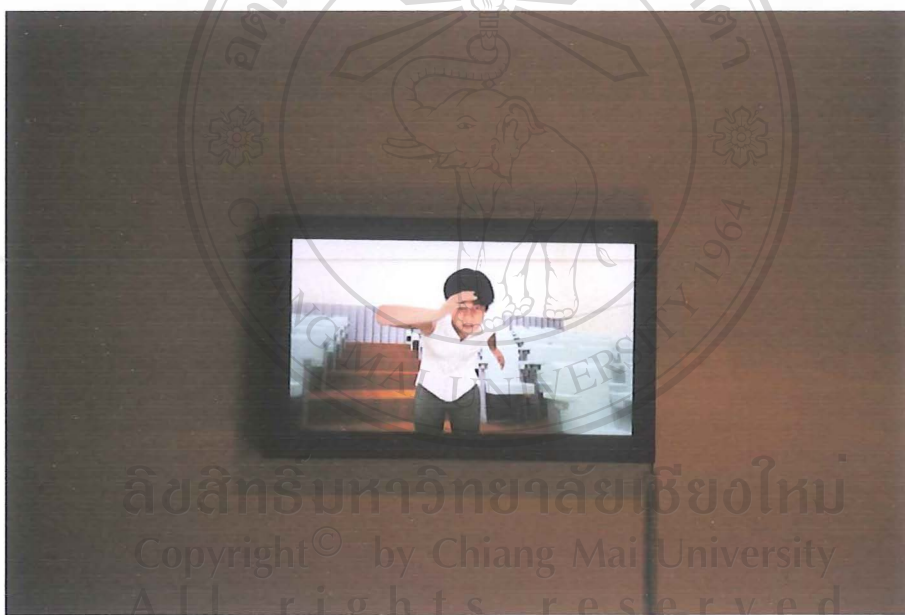


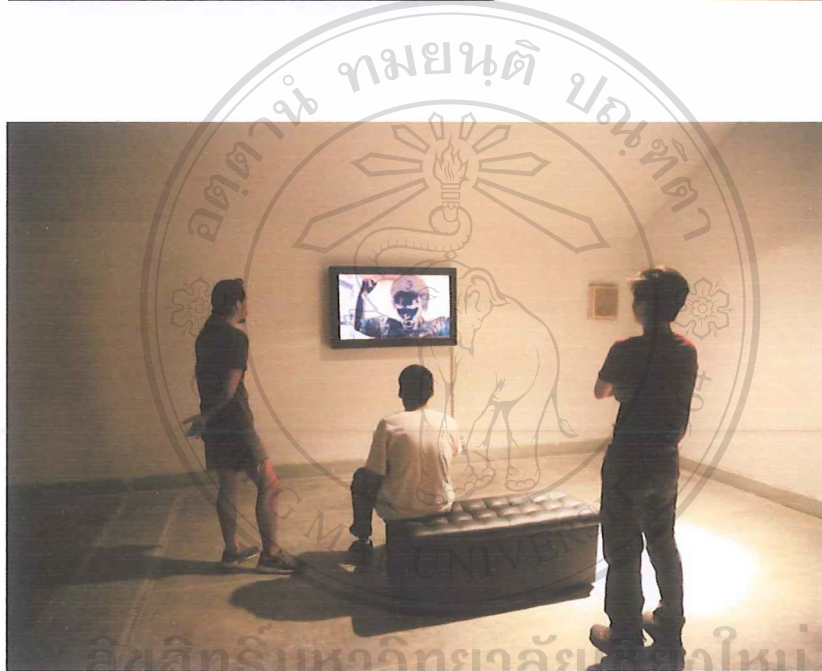


ภาคผนวก ข

แอนิเมชันในนิทรรศการนานาชาติ The 2nd CMU X TZU







ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ภาคผนวก ค

บทภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “คนดี”

(A DECENT MAN)

Script: A DECENT MAN

โดย กรรกฎ ใจรักษ์

ตัวละคร

- 1) หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2
บทพูดของหญิงสาวทั้งหมดจะเป็นเสียงในความคิด
- 2) นักศึกษาผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1
- 3) กรรมการตัดสินการประกวดผลงานแอนิเมชัน
- 4) ชายหนุ่มผมสั้น
- 5) ชายหนุ่มผมยาว

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

1 ภาพดำ

1

เสียงระเบิดดังกึกก้อง

FADE IN:

1 EXT. ระเบิดนิวเคลียร์ทำลายล้างเมืองขนาดใหญ่

1

ภาพมุมกว้างของเมืองขนาดใหญ่ ระเบิดนิวเคลียร์ถูกทิ้งลงกลางเมือง

กลิ้งค่อย ๆ เลื่อนจากบริเวณกลางเมือง แสดงเป็นภาพมุมกว้างของเมืองขนาดใหญ่

ฝุ่นควันจากแรงระเบิดพุ่งไฟทั่วเมือง ปกคลุมหน้ากล้อง ซ่อนตัวอักษรชื่อเรื่องภาษาอังกฤษ
“A DECENT MAN” ลงไปบนพื้นหลังที่เป็นฝุ่นควัน

FADE IN:

2 INT. ภายในห้องทำงานของนักศึกษาผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 2
กล้องเคลื่อนที่จากโฟกัสที่ใบหน้าของนักศึกษาไปจนถึงโฟกัสที่ดวงตา
ดวงตาของนักศึกษาคู่สะลึมสะลือเหมือนคนไม่กระฉับกระเฉง ง่วงนอน

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2
คนคิ่งนหรือ ดูหน้าตาคนทำไม่น่าใช่คนดีเลย

2 A ตัดเป็นภาพมุมบนกว้างของห้องทำงานนักศึกษา 2 A
นักศึกษาบิดชี้เกี้ยว แสดงท่าทางเหมือนคิดงานไม่ออก

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2
ฉันว่าไม่ได้ตั้งใจทำหอรอกมั้ง

2 B ตัดเป็นภาพมุมเงย โฟกัสใบหน้านักศึกษา 2 B
นักศึกษายับตัวไปมา แสดงท่าทางพยายามคิดเนื้อเรื่องผลงานแอนิเมชัน
เมื่อคิดออกแล้วก็ยิ้มที่มุมปาก

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2
งานแบบนี้คงคิดออกก่อนส่งไม่นาน

2 C ตัดเป็นภาพหน้าตรงของนักศึกษา 2 C
นักศึกษาค่อย ๆ เปลี่ยนอารมณ์บนใบหน้าจากยิ้ม เป็นแสดงสีหน้าปกติ
ซ้อนภาพหน้าตรงของนักศึกษา กับรูปติดบัตรบนใบรับสมัครประกวดผลงานแอนิเมชัน

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

แค่ทำเผา ๆ แล้วส่งประกวด

- 3 INT. ภายในห้องทำงานของกรรมการตัดสินการประกวดผลงานแอนิเมชัน 3
กล้องเคลื่อนที่จากไฟกัสรูปลัดบัตรบนใบรับสมัครประกวดผลงานแอนิเมชัน
เป็นภาพมุมกว้างให้เห็นว่ารูปลัดบัตรบนใบสมัครนั้นวางอยู่บนโต๊ะคอมพิวเตอร์
ซึ่งกรรมการตัดสินการประกวดกำลังรับชมผลงานแอนิเมชันเรื่อง “A DECENT MAN”

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

มันดีกว่างานของฉันตรงไหน ไอ้งานนี้

- 3 A ตัดเป็นภาพใบหน้าของกรรมการตัดสินการประกวด 3 A
กรรมการตัดสินประกวดชื่นชอบผลงานแอนิเมชันเรื่อง “A DECENT MAN”
กรรมการยิ้มอย่างมีความสุข

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

เฮ้อ (ถอนหายใจ)

- 3 B ตัดเป็นภาพหน้าจอคอมพิวเตอร์ของกรรมการตัดสินการประกวด 3 B
ภาพในจอคอมพิวเตอร์แสดงภาพวิหารวัดภูกระเบื้องเคลือบ ไฟลูกกลมไปทั่ววิหาร

- 4 INT. ภายในห้องประชุมสถานที่ตัดสินการประกวดผลงานแอนิเมชัน 4
ตัดเป็นภาพภายในวิหารไฟลูกกลมใหม่ไปทั่วผนังของวิหารเริ่มพังทลาย มีเพียงองค์พระพุทธรูป
ทองคำที่เปลวไฟไม่สามารถสร้างความเสียหายได้ กล้องซูมออกมาแสดงให้เห็นว่าภาพไฟลูก
กลมวิหารเป็นฉากหนึ่งของผลงานแอนิเมชันเรื่อง “A DECENT MAN” ที่ถูกฉายบนจอรับภาพ
ขนาดใหญ่ภายในห้องประชุมที่ใช้ตัดสินการประกวดผลงานแอนิเมชัน

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

ขอสาปแช่งกรรมการทั้งหมดเลย

- 4 A กล้องเคลื่อนที่ซูมออกจากจอร์ภาพ แสดงให้เห็นภาพรวมของห้องประชุม 4 A
ภายในห้องประชุมมีกรรมการตัดสินการประกวด หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 2
และนักศึกษาผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับ 1

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

ที่ให้ฉันได้แค่อันดับที่ 2

- 4 B ตัดเป็นภาพคู่ของหญิงสาว และนักศึกษา 4 B
กล้องซูมจากภาพที่เห็นทั้งสองคนนั่งอยู่คู่กัน เคลื่อนที่เข้าไปโฟกัสที่เฉพาะใบหน้าของ
นักศึกษาที่กำลังยิ้มอย่างมีความสุขที่ได้รับรางวัล

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

ดูยิ้มเข้าสิ คงกำลังคิดว่าจะเอาเงินรางวัลไปทำอะไร อะนะ

- 4 C ตัดเป็นภาพมุมบนให้เห็นหญิงสาว และนักศึกษานั่งคู่กัน 4 C
กล้องซูมจากภาพมุมบนที่เห็นทั้งสองคนนั่งอยู่คู่กัน เคลื่อนเข้าไปโฟกัสที่ใบหน้าของ
หญิงสาวที่กำลังแสดงสีหน้าโมโห

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

ฉันเนี่ย ฉันเนี่ย ทุกวันนี้ฉันเดือดร้อนจริง ๆ

เรื่องเงินนะ ทุกวันนี้เป็นหนี้เขาอยู่

- 4 D กล้องตัดมาโฟกัสที่หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลที่ 1 4 D
กล้องเคลื่อนที่ค่อย ๆ เคลื่อนที่ช้า ๆ เลื่อนใกล้หญิงสาวขึ้นเรื่อย ๆ

ซ้อนภาพหญิงสาวผู้ได้รับรางวัลที่ 1 กับภาพผลงานแอนิเมชัน “A DECENT MAN”

ภาพหญิงสาวแสดงท่าทางหงุดหงิด ซ้อนกับภาพซากศพที่กลายเป็นหิน

ยื่นมือเข้ามาใกล้หญิงสาว

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

รางวัลที่ 2 ได้เงินน้อยกว่าตั้ง 5 เท่า

แอนิเมชันเรื่องนี้มันมีอะไรดีตรงไหน

FADE IN:

5 EXT. ฉากในผลงานแอนิเมชันเรื่องคนดี

ในผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” กล้องเคลื่อนผ่านเมืองแสดงผลกระทบที่เกิดจากแรงระเบิด
มีซากศพของผู้คนจำนวนมากนอนแสดงท่าทางทรมานทรมาย

5 A กล้องตัดไปที่กลุ่มของซากศพที่มีลักษณะแห้งกลายเป็นหิน

5 A

ซากศพแสดงท่าทียกมือขึ้น ซึ่งสามารถตีความหมายได้ 2 ความหมายคือ เหมือนการยกมือทักทาย
เชิญชวนให้ไปอยู่ด้วย หรือเป็นท่าทางที่แสดงถึงการเตือนให้ตระหนักว่าอย่าเดินทางมายัง
ดินแดนแห่งนี้

5 B ตัดเป็นภาพมุมกว้างของเมืองที่ล่มสลาย

5 B

ชายหนุ่มผมยาวเดินตามถนนเข้ามาในเมือง

5 C ชายหนุ่มผมยาวมองเห็นองค์พระพุทธรูปทองคำ

5 C

กล้องจับภาพใบหน้าของชายหนุ่ม ชายหนุ่มยิ้มด้วยความรู้สึกดีใจที่จะได้
ครอบครองสมบัติล้ำค่า

5 D ชายหนุ่มผมยาวรีบวิ่งไปหาองค์พระพุทธรูปทองคำ

5 D

แต่ทันใดนั้นก็ก้อนหินขว้างมากระทบที่บริเวณศีรษะของเขา

ชายหนุ่มผมยาว

โธ่

5 E ชายหนุ่มผมยาวรู้สึกเจ็บปวด 5 E

เขาพยายามค้นหาว่าใครเป็นคนขว้างก้อนหินใส่เขา

เมื่อหันไปดูด้านหลังก็พบว่าชายหนุ่มผมสั้นยืนยิ้มอยู่ และแสดงออกด้วยท่าทางว่า

เขาเป็นคนขว้างก้อนหินเอง

5 F ตัดภาพไปที่ชายหนุ่มผมสั้น 5 F

ชายหนุ่มผมสั้นขึ้นนิ้วไปยังองค์พระพุทธรูปทองคำ

กล้องเคลื่อนที่ตามนิ้วของชายหนุ่มไปยังองค์พระพุทธรูปทองคำ

ชายหนุ่มผมสั้น

พระนั่นแหละ ของฉัน

5 G ชายหนุ่มผมสั้นยิ้มอย่างเจ้าเล่ห์ 5 G

ชายหนุ่มผมสั้นเชื่อว่าหากมีการต่อสู้เกิดขึ้น เขาจะสามารถเอาชนะชายหนุ่มผมยาวได้

5 H ตัดภาพไปที่ชายหนุ่มผมยาว 5 H

ชายหนุ่มผมยาวแสดงท่าทางโมโหอย่างรุนแรง

ชายหนุ่มผมยาว

ไม่

5 I ภาพมุมบนกว้าง แสดงให้เห็นชายหนุ่มผมยาว และชายหนุ่มผมสั้นยืนจ้องหน้า 5 I

ชายหนุ่มผมสั้นเดินเข้าหาชายหนุ่มผมยาว

ชายหนุ่มผมยาวแสดงความเป็นเจ้าขององค์พระพุทธรูปทองคำ

ชายหนุ่มผมยาว

เฮีย ถิ่นเจอก่อนนะ ต้องเป็นของฉัน ของฉัน

5 J ตัดไปที่ภาพชายหนุ่มผมสั้นตั้งท่าทางเตรียมต่อสู้ 5 J

5 K ตัดไปที่ภาพชายหนุ่มผมยาว 5 K

เมื่อเห็นชายหนุ่มผมสั้นเตรียมพร้อมที่จะต่อสู้ ชายหนุ่มผมยาวจึงยกมือขึ้นตั้งการ์ด

ชายหนุ่มผมยาว

มา

5 L ตัดเป็นภาพมุมกว้างให้เห็นชายหนุ่มผมยาว และชายหนุ่มผมสั้นพร้อมต่อสู้กัน 5 L

ชายหนุ่มผมสั้นกระโดดลอยตัวชกหมัดเข้าไปชายหนุ่มผมยาว

ชายหนุ่มผมสั้น

ยะ

5 M ชายหนุ่มผมยาวหลบการโจมตีของชายหนุ่มผมสั้นได้ทัน 5 M

ชายหนุ่มผมยาวยิ้ม และใช้เท้าถีบไล่ชายหนุ่มผมสั้น แต่ชายหนุ่มผมสั้นป้องกันไว้ได้

ชายหนุ่มผมสั้นชกหมัดสวนขึ้นไปโดนบริเวณใบหน้าของชายหนุ่มผมยาว

ชายหนุ่มผมยาว

โฮ๊ย

5 N เมื่อเห็นชายหนุ่มผมยาวเสียท่า ชายหนุ่มผมสั้นรีบเดินเข้าเผด็จศึกในทันที 5 N

ชายหนุ่มผมสั้นกระโดดลอยตัวใช้ท่าจรเข้ฟาดหาง ฟาดเข้าที่ปลายคางของชายหนุ่มผมยาว

ชายหนุ่มผมยาวล้มลงในทันที

5 O ชายหนุ่มผมสั้นเดินเข้าหาองค์พระ 5 O
ชายหนุ่มผมสั้นคิดที่จะหยิบองค์พระมาเป็นของตนเอง
แต่ในขณะนั้นเองชายหนุ่มผมยาวที่ล้มลงไป เริ่มได้สติกลับมา เขามองเห็น
เหล็กแหลมถูกทิ้งไว้บริเวณรอยแยกของพื้นถนน
ชายหนุ่มผมยาวหยิบเหล็กแหลมขึ้นมา
และแอบย่องเข้าไปด้านหลังชายหนุ่มผมสั้น

5 P ชายหนุ่มผมยาวใช้เหล็กแหลมจ่อไปที่ต้นคอของชายหนุ่มผมสั้น 5 P
ชายหนุ่มผมสั้นตกใจ

5 Q ชายหนุ่มผมยาวเตรียมพร้อมใช้เหล็กแหลมแทงชายหนุ่มผมสั้น 5 Q
ชายหนุ่มผมยาว
ตาย

ทันใดนั้นชายหนุ่มผมยาวเกิดอาการรู้สึกตกใจที่เห็นชายหนุ่มผมสั้นรู้ตัวว่า
จะต้องถูกฆ่าตายยกมือขึ้นประนมมือ นึกถึงสิ่งศักดิ์ภูวาน่าว่าถ้าต้องตายในตอนนี้
ขอให้ดวงวิญญาณของเขาไปสู่สุคติ

ชายหนุ่มผมยาว

หา

5 S กล้องเคลื่อนที่ผ่านชายหนุ่มผมสั้นที่กำลังประนมมือภาวนา 5 S
ไปที่ชายหนุ่มผมยาวทำสีหน้าตกใจ และครุ่นคิด

ชายหนุ่มผมสั้นหัวเราะชอบใจ

ชายหนุ่มผมสั้น

หึ หึ

7 D ชายหนุ่มผมสั้นเดินเข้าห้องค้พระพุทธรูปทองคำ 7 D

เขายกมือขึ้นหยิบพระพุทธรูปทองคำขึ้นมา ในช่วงนี้ซ้อนภาพกับ

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 2 นั่งอยู่ในห้องประชุม แสดงสีหน้าครุ่นคิด

FADE IN:

8 INT. ภายในห้องประชุมสถานที่ตัดสินการประกวดผลงานแอนิเมชัน 8

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 2 แสดงสีหน้าครุ่นคิด

จากด้านหลังหญิงสาว เป็นฉากรับภาพที่แสดงภาพกราฟิกตัวอักษรข้อความ

A DECENT MAN รางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

A DECENT MAN ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1

8 A ตัดภาพมาโฟกัสที่หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 2 8 A

แสดงป้ายรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 2 เป็นฉากหน้า จากนั้นกล้องเริ่มเคลื่อนที่

มาโฟกัสเฉพาะที่ใบหน้าของหญิงสาว

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

ส่วนของเราได้แก่ที่ 2

8 B หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 2 หลับตา แสดงสีหน้าไม่พอใจ 8 B

เธอเปลี่ยนท่านั่ง ยกมือขึ้นมาถอดอก ในช่วงที่เปลี่ยนท่านี้เอง

มือของเธอไปถูกไม้ค้ที่วางไว้บนโต๊ะ ไม้ค้ตกลงบนพื้น

หญิงสาวตกใจที่ทำไมคัตก เธอลืมตาขึ้นและก้มลงมอง ไม่คั่นบนพื้น

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

หา ทำไมคัตกซะแล้วสิ

8 C ภาพมุมสูงถ่ายด้านหลังของหญิงสาว

8 C

กล้องคล้อย ๆ เคลื่อนไปให้เห็นว่าบริเวณที่นั่งของคนดูที่ด้านหน้าหน้าของหญิงสาวนั้น
ไม่มีคนนั่งอยู่ คนดูกลับกันไปหมดแล้ว

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

อ้าว เฮ้ย

8 D ภาพมุมสูงกว้างถ่ายด้านหน้าของหญิงสาว

8 D

ถ่ายภาพมุมกว้างให้เห็นห้องประชุมทั้งห้อง เหลือเพียงหญิงสาวเท่านั้นที่ยังอยู่
ในห้องประชุม ที่ด้านหลังกลางห้องประชุมจอร์รับภาพแสดงภาพกราฟิก
ตัวอักษรข้อความ A DECENT MAN รางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1
หญิงสาวลุกขึ้นและมองไปรอบ ๆ ห้อง

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

กลับกัน ไปหมดตั้งแต่เมื่อไหร่ เลิกกันตั้งแต่เมื่อไหร่

8 E ตัดมาโฟกัสที่ภาพหญิงสาวยืนเข้าแถวแสดงท่าทางไม่พอใจ

8 E

กล้องหมุน 360 องศา รอบตัวหญิงสาว โดยกล้องมาหยุดอยู่ที่ภาพหญิงสาว
ในมุมที่จอร์รับภาพแสดงกราฟิกตัวอักษรข้อความ

A DECENT MAN รางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 เป็นฉากหลัง

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

แยะแยะ แยะ

ถ้าจะพูดถึงเรื่องความดี ฉันที่แหละดีกว่าใครเขาหมด

8 F โฟกัสภาพหญิงสาวเดินลงจากเวทีเพื่อไปยังประตูทางออก 8 F
หญิงสาวเดินก้มหน้า ครุ่นคิดด้วยความผิดหวังที่ตนเองต้องกลับบ้าน โดย
ได้รับเพียงรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2
ช่วงเวลาที่ผ่านมาเราก็ทำแต่ความดีมาตลอด

8 G ตัดเป็นภาพมุมกว้างของห้องประชุม 8 G
หญิงสาวเดินไปยังประตูทางออก

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2
แต่ไม่เคยได้รับผลตอบแทนของความดี
ทันใดนั้นเองหญิงสาวได้พบว่าที่พื้นของห้องประชุมมีเงินรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1
ตกอยู่ นักศึกษาผู้ได้รับรางวัลได้ทำตกไว้

8 H ตัดภาพโฟกัสที่เงินรางวัลที่อยู่บนพื้น 8 H
หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2
เฮ้ย เงินรางวัล

8 I ตัดภาพมาที่ใบหน้าของหญิงสาวยิ้ม แสดงความดีใจ 8 I
หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

อ้า

8 J ตัดเป็นภาพมุมกว้างแสดงภาพหญิงสาวโน้มตัวลงหาเงินรางวัลบนพื้น 8 J
เธอนั่งลงและยกมือขึ้นประนมมือขอขอบคุณสิ่งศักดิ์ทั้งหลายที่ทำให้เธอ
ได้รับ โชคกลาง เกิดความสำเร็จตามที่ใจปรารถนา

หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2

โชคดีจริง สาธุ

กล้องเคลื่อนที่จากการจับภาพหญิงสาว และเงินรางวัล ไปที่ภาพจอร์ับภาพ
หลังห้องประชุม ที่จอร์ับภาพยังคงแสดงกราฟิกตัวอักษรข้อความ A DECENT MAN
รางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 ซ้อนภาพจอร์ับภาพกับภาพในเรื่องแอนิเมชัน

FADE IN:

- 9 EXT. ฉากในผลงานแอนิเมชันเรื่องคนดี 9
ภาพมุมกว้างแสดงภาพชายผมสั้นเดินถือองค์พระพุทธรูปทองคำ
ฉากด้านหลังเป็นวิหารที่พังทลายจากแรงระเบิด
- 9 A ตัดภาพมาโฟกัสที่ชายผมสั้น 9 A
ชายผมสั้นเดินด้วยท่าทางยิ้มแย้มแจ่มใสที่ได้ครอบครององค์พระพุทธรูป
แต่ทันใดนั้นเขาก็เห็นอะไรบางอย่างอยู่ด้านหน้าของเขา เขาเกิดอาการตกใจที่เห็น
หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2
- 9 B กล้องซูมเข้าไปที่หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 9 B
หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 เธอเข้ามาอยู่ในโลกของแอนิเมชัน
โดยสภาพของเธอนั้นเปลี่ยนแปลงไป ผิวกายของเธอเป็นสีดำเหมือนกับชายผมสั้น
เธอจ้องมองมาที่ชายผมสั้น
- 10 INT. ภายในห้องประชุมสถานที่ตัดสินการประกวดผลงานแอนิเมชัน 10
ตัดมาที่ห้องประชุม แสดงภาพชายหนุ่มผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1
กลับมาหาเงินรางวัลที่ทำตกไว้ เมื่อหาไม่พบเขาก็นั่งลงบนพื้นห้องด้วย

สีหน้าผิดหวัง

- 11 EXT. ฉากในผลงานแอนิเมชันเรื่องคนดี 11
ตัดภาพไปที่หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2
เธอแสดงท่าทางสีหน้าปกติไม่แสดงออกทางอารมณ์ ซึ่งเป็นอาภักิริยาที่ตรงกันข้ามกับ
ชายหนุ่มที่ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 อย่างสิ้นเชิง
- 11 A ชายหนุ่มผมสั้นเดินผ่านหญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 11 A
ขณะที่เดินผ่านนั้นชายหนุ่มผมสั้นได้ขำเล็งดูหญิงสาว
ชายหนุ่มหยุดเดินชั่วขณะ เมื่อเห็นหญิงสาวที่ชั่วร้ายขโมยเงินรางวัลทำให้
คิดถึงความชั่วที่ตนเองเพิ่งจะได้กระทำลงไป
- 11 B ภาพตัดไปที่ชายหนุ่มผมยาวนอนเสียชีวิตอยู่บนพื้นถนน 11 B
ชายหนุ่มผมสั้นย้อนกลับไปคิดถึงชายหนุ่มผมยาวที่ถูกเขามาตาย
เพื่อแย่งชิงองค์พระพุทธรูปทองคำมา
- 11 C ภาพตัดกลับมาที่ชายหนุ่มผมสั้น 11 C
กลิ้งค่อย ๆ เคลื่อนไปที่ด้านหลังชายหนุ่มผมสั้น
ชายหนุ่มผมสั้นรู้สึกไม่ค่อยสบายใจ เหมือนมีอะไรบางอย่างติดตามตัวเขาอยู่
- 12 EXT. ตัดภาพไปที่ซากศพที่แห้งกลายเป็นหิน 12
ซากศพยกมือเหมือนกำลังเรียกให้ชายหนุ่มผมสั้น ไปอยู่ด้วยกันกับพวกเขา
กลิ้งเคลื่อนที่แพนไปจนพบว่าองค์พระพุทธรูปทองคำวางอยู่ด้านหน้า
ของซากศพที่ยกมืออยู่

- 13 EXT. ตัดภาพไปที่ชายหนุ่มผมสั้น 12
เขาเริ่มรู้สึกเสียใจในสิ่งที่ได้กระทำไป
- 14 INT. ภายในห้องประชุมสถานที่ตัดสินการประกวดผลงานแอนิเมชัน 13
หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 เก็บเงินรางวัลที่ตกอยู่บนพื้นขึ้นมา
กล้องซูมโฟกัสที่ใบหน้าหญิงสาว เธอยิ้มสุขใจเพราะได้เงินรางวัลมาเป็นของตนเอง
- 15 EXT. ฉากในผลงานแอนิเมชันเรื่องคนดี 13
กล้องถ่ายมุมด้านหลังของชายหนุ่ม ชายหนุ่มผมสั้นก้มหน้าแสดงความเสียใจ
ซ้อนภาพชายหนุ่มผมสั้นแสดงความเสียใจกับภาพองค์พระพุทธรูปทองคำ
ในขณะที่ถูกไฟเผาไหม้
ตัดกลับมาที่ภาพของชายหนุ่มแสดงความเสียใจอย่างสุดซึ้งในความชั่วที่ได้กระทำ

ตัดเป็นภาพดำ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นายกรกฎ ใจรักษ์

วัน เดือน ปี เกิด 22 กรกฎาคม พ.ศ. 2522

ประวัติการศึกษา ปีการศึกษา 2561 D.F.A Arts and Design
Chiang Mai University

ปีการศึกษา 2554 M.A. Animation and Design obtained merit award
University of Sunderland, UK

ปีการศึกษา 2549 M.A. Media Arts and Design
Chiang Mai University

ปีการศึกษา 2545 B.A. Visual Communication Design 1st honors degree
Chiang Mai Rajabhat University

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved