

1. บทนำ

ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

สื่อการ์ตูนถูกนำเสนอออกมาอย่างหลากหลายรูปแบบ จากการ์ตูนเล่มละบาทหนังสือการ์ตูน (Comics) ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Movie) การ์ตูนทางโทรทัศน์ (Animation Series) จนมาถึงยุคปัจจุบันสื่อการ์ตูนถูกนำมาใช้ให้เป็นภาพตัวแทน (represent amen) ในการสื่อสารผ่านเครื่องมือสื่อสารต่างๆ สื่อการ์ตูนจึงมีความสำคัญในยุคปัจจุบันในการสื่อสารผ่านเครื่องมือต่างๆ โดยเฉพาะในสื่อของภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Movie) ซึ่งเข้าถึงง่ายต่อผู้ชมในสื่อดังกล่าว เพราะเข้าถึงง่ายไม่ใช่แค่กลุ่มเป้าหมาย (Target group) ใด้้อย่างง่ายดายอีกด้วย อาจเป็นเพราะการสร้างตัวละครหลักของสื่อการ์ตูนที่มีตัวดีและตัวละครร้ายให้ถูกใจกลุ่มเป้าหมาย (Target group) การสร้างเรื่องราว (story) หรือรูปแบบของสื่อภาพยนตร์การ์ตูนที่ปัจจุบันมีการ์ตูนในรูปแบบ 3 มิติ (3D Animation) และ การ์ตูน 2 มิติ (2D Animation) ที่มีออกมาอย่างต่อเนื่องหลากหลายสายพันธ์์การ์ตูนในประเทศต่างๆ

สื่อการ์ตูนก็มีการคิดออกแบบสร้างลักษณะของตัวละครดีหรือร้ายโดยใช้ลายเส้นในการออกแบบให้ถูกใจกลุ่มเป้าหมาย (Target group) ตามบริบท (Context) ของประเทศนั้นๆ สื่อดังกล่าวยังออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครดีและร้ายออกมาอย่างต่อเนื่องในรูปแบบและบริบทที่แตกต่างกันไป ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในเรื่องของการใช้ลายเส้นในการออกแบบเพื่อสื่อความหมายของลักษณะตัวละครที่ดีหรือร้ายของสื่อการ์ตูน จากการใช้แนวคิดเริ่มแรกของการ์ตูนที่เริ่มจากการกำหนดของลายเส้นก่อนที่ตัวการ์ตูนที่ถูกออกแบบจะถูกนำไปผลิตในสื่อการ์ตูนแต่ละประเภทนั้นอย่างไร ตัวละครในการ์ตูนจะถูกสื่อสารออกมาได้อย่างไรว่าตัวการ์ตูนจะดีหรือร้ายนั้นถูกกำหนดด้วยตัวเนื้อเรื่องหรือลายเส้นที่ทำให้ตัวละครในการ์ตูนเหล่านั้นสื่อสารออกมาดีหรือร้ายอย่างไร ลายเส้นในการออกแบบตัวการ์ตูนนั้นมีผลมากน้อยอย่างไร

หากจะกล่าวถึงเส้นเป็นเพียงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น เส้นเพียงเส้นเดียวไม่สามารถที่จะสื่อสารได้ แต่ถ้าหากเส้นถูกนำมาประกอบกันหรือถูกทำให้เกิดความหมายนอกเหนือจากตัวมันเอง เส้นก็จะเกิดความหมาย หรือที่เราเรียกว่า สัญญะ (Sign) เพื่อที่จะสร้างรหัส (Code) ในการสื่อสารให้ผู้รับสารหรือผู้ชมเข้าใจในการรับสารนั้นและรู้สึกไปตามรู้สึกไปตามอารมณ์ของตัวการ์ตูนนั้นๆ ผู้วิจัยขอเรียกว่า รหัสของการ์ตูน (Cartoon Code) (ประสบโชค นวพันธ์พิพัฒน์ .มปป. 2540.)ซึ่งผู้วิจัยมีความสนใจเรื่องของการใช้ลายเส้นในการสื่อสารผ่านตัวการ์ตูนที่ถูกสร้างขึ้นจากเส้นต่างๆที่ประกอบ

กันจนเป็นกาสร้างสรรคสัญลักษณ์เฉพาะขึ้น (Icon) ทำให้ผู้รับสารหรือผู้ชมได้ทราบว่าเป็นการ์ตูนตัวดีหรือการ์ตูนตัวร้ายจากในบริบท (Context) ของการ์ตูนที่มีเนื้อเรื่องกำกับ ลายเส้นมีบทบาทสามารถสื่อสารให้ผู้รับสารได้ทราบถึงความดีหรือร้ายของตัวการ์ตูนได้ ผ่านการสื่อสารของการออกแบบลักษณะของตัวการ์ตูนโดยการใช้ลายเส้นต่างๆ โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับสัญญาณ (Sign) กระบวนการสื่อความหมาย ความหมายตรง ความหมายแฝง การสื่อสารด้วยภาพตัวแทน (represent amen) ว่าลายเส้นที่ถูประกอบสร้างมานั้นสื่อสารให้ผู้รับสารเข้าใจหรือรับรู้ได้อย่างไรว่าตัวการ์ตูนตัวนี้ดีหรือร้ายอย่างไร การใช้รหัสเพื่อการจัดระบบของสัญลักษณ์ แนวคิดเกี่ยวกับลายเส้น (Line) เพื่อศึกษาความรู้สึกละเอียดของเส้นในเชิงทัศนศิลป์ว่าถูกตีความออกมานั้นสื่อสารออกมาอย่างไร การสับกันหรือสร้าง (Deconstruction) เพื่อหรือโครงสร้างจากภายนอกสู่ต้นทางการสร้างสรรค์ว่ามีลักษณะการใช้ลายเส้นริเริ่มอย่างไร แนวคิดเกี่ยวกับรหัสของการ์ตูน (Cartoon Code) สื่ออารมณ์ออกมาเป็นรูปภาพหน้าตา การแสดงอารมณ์ประกอบกับการออกแบบที่มีหลากหลาย และแนวคิดการสื่อสารยุคดิจิทัล (Communication Model in Digital Age) เพื่อหาข้อสรุปว่าลายเส้นสามารถสื่อสารให้ผู้รับสารเข้าใจได้อย่างไร

โดยตัวผู้วิจัยเองที่อยากจะศึกษาเรื่องการสื่อสารด้วยลายเส้นเพื่อบ่งบอกถึงลักษณะดีหรือร้ายของตัวการ์ตูนเฉพาะเรื่องที่น่าสนใจ เนื่องจากตัวผู้วิจัยเองได้ทำงานเป็นอาจารย์สอนเรื่องการสร้างสรรค์งานผลิตสื่อการ์ตูน 2 มิติ ที่ภาควิชาสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ตัวผู้วิจัยมีการวาดและออกแบบตัวการ์ตูนอยู่เป็นประจำที่ใช้สำหรับงานสอนรวมถึงงานอื่นๆ ของมหาวิทยาลัยและภายนอกจึงอยากที่จะมีความรู้ด้านการสื่อสารผ่านทางลายเส้นมากยิ่งขึ้น เพื่อพัฒนาตนเองให้มากขึ้นในการทำงาน

1.2 ปัญหาวิจัย

ลักษณะการใช้ลายเส้นอย่างไรที่ส่งผลต่อการสร้างความหมายของตัวละครดีและร้ายของการ์ตูนในบริบท ของการ์ตูนญี่ปุ่น ไทย ฝรั่งเศส สหรัฐอเมริกา

1.3 วัตถุประสงค์

สร้างความเข้าใจในการสื่อสารด้วยลายเส้นเพื่อบ่งบอกถึงลักษณะดีหรือร้ายของตัวการ์ตูนในบริบทที่ต่างกัน


1.4 ข้อสันนิษฐาน

ลักษณะการใช้ลายเส้นการสร้างความหมายของตัวละครและร้ายของการ์ตูนในบริบทของการ์ตูนญี่ปุ่น ไทย ฝรั่งเศส สหรัฐอเมริกา

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาการใช้ลายเส้นในการออกแบบเพื่อสื่อสารลักษณะดีและร้ายของการ์ตูนในบริบทที่ต่างกันทั้งหมด 5 เรื่อง คือ

	<p>1). วันพีซเดอะมูฟวี่ ตอน Z ของประเทศญี่ปุ่น ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในประเทศญี่ปุ่น และทั่วโลก</p>
	<p>2). ยักษ์ (YAK) เป็นการ์ตูนที่มีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่น่าสนใจเป็นที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย โดยใช้เรื่องรามเกียรติ์มาตีความใหม่ได้น่าสนใจมาก</p>
	<p>3). ก้านกล้วยภาค 1 อีกเรื่องหนึ่งของการ์ตูนไทย ที่ทำให้การ์ตูนไทยในยุคปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น เพราะได้รับความนิยมมาก ตัวละครออกมาได้โดนใจและสวยงามไม่แพ้การ์ตูนจากต่างประเทศ</p>
	<p>4). The American Dad เป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมากในสหรัฐอเมริกา</p>

	5). A Cat In The Paris เป็นการ์ตูนที่มีภาพที่สวยงามของประเทศฝรั่งเศส และได้รับการคัดเลือกเข้าฉายในงาน World Film Festival of Bangkok 2014
---	---

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เข้าใจเข้าใจในการสื่อสารด้วยลายเส้นเพื่อบ่งบอกถึงลักษณะดีหรือร้ายของตัวการ์ตูนในบริบทที่ต่างกัน