

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “การสื่อสารด้วยลายเส้นเพื่อป้องกันลักษณะดีหรือร้ายของตัวการ์ตูนเฉพาะเรื่องที่คัดสรรค” ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

#### 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา (Semi logy)

##### 2.1.1 นิยามความหมายของสัญวิทยา

##### 2.1.2 Ferdinand de Saussure

##### 2.1.3 Charles Sanders Peirce

##### 2.1.4 Roland Barthes

#### 2.2 ทฤษฎีการรื้อสร้าง (Deconstruction)

#### 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับลายเส้น (Line)

#### 2.4 ความเหนือจริง (Hyperreality)

#### 2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน (Cartoon)

#### 2.6 แนวคิดเกี่ยวกับรหัสการ์ตูน (Cartoon Code)

#### 2.7 แนวคิดการสื่อสารยุคดิจิทัล (Communication Model in Digital Age)

#### 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา (Semi logy)

##### 2.1.1 ทฤษฎีสัญศาสตร์

นิยามความหมายของสัญศาสตร์ “สัญศาสตร์” หรือ “สัญวิทยา” มาจากคำว่า Semiotics และ Semi logy ซึ่งทั้งสองคำมาจากรากศัพท์ภาษากรีกคำเดียวกัน คือ Semeion แปลว่า Sign หรือ สัญญา Semiotics เป็นคำที่นักปรัชญาชาวอเมริกัน Charles S.Peirce ใช้และทำให้เป็นที่ รู้จักแพร่หลายในวงวิชาการในสหรัฐอเมริกา ส่วน Semi logy เป็นคำที่นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสผู้มีชื่อเสียงคือ Ferdinand de Saussure ตั้งขึ้น และเป็นที่นิยมใช้ในหมู่นักวิชาการชาวยุโรปสำหรับความหมายของสัญศาสตร์นั้น Ferdinand de Saussure ได้อธิบายถึงทฤษฎีนี้ว่าเป็นการศึกษาถึงวิถีชีวิตของสัญญาภายในสังคมที่สัญญานั้นถือกำเนิดขึ้นมาโดยกล่าวว่า

“เมื่อขยายความคำว่า “วิถีชีวิต” ของสัญญาให้กว้างขวางออกไป ก็จะหมายถึงรวมถึง การศึกษาการกำเนิด การเจริญ การแปรเปลี่ยน และการสูญสลายของ สัญญาตัวหนึ่งๆ รวมทั้ง

วิเคราะห์หักฎที่อยู่เบื้องหลังวิถีชีวิตดังกล่าว ศาสตร์นี้จึงสอนเราให้รู้ว่า สัญญะประกอบขึ้นมาจากอะไรและกฎเกณฑ์ใดควบคุมมัน<sup>1</sup>”

**Ferdinand de Saussure** และ **Charles Sanders Peirce** เป็นผู้วางรากฐานให้กับศาสตร์ซึ่งทั้งสองต่างทำการศึกษาถึงความสัมพันธ์โดยพยายามสำรวจระบบของการเกิดสัญญะถึงแม้จะมีแนวความคิดที่เหมือนกัน แต่วิธีการในการมองรูปแบบและลักษณะการทำงานของสัญญะของทั้งสองมีความแตกต่างกันอยู่ คือ Saussure จะทำให้น้ำหนักไปที่ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารเป็นหลัก ส่วน Charles Sanders Peirce นั้นจะทำความเข้าใจระบบเครื่องหมายอื่นที่ไม่ใช่ภาษา

### 2.1.2 Ferdinand de Saussure

ตามแนวคิดของ Saussure สัญญะ (sign) ประกอบขึ้นมาจากองค์ประกอบหลัก 2 ส่วนคือ รูปสัญญะ (Signifier) ที่เราสามารถรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส เช่น เสียงจากคำพูดที่ถูกเปล่งออกมา และผู้รับสารได้รับรู้ ความหมายสัญญะ (Signified) ที่เกิดขึ้นในใจของผู้รับสาร



ภาพที่ 2.1 องค์ประกอบของสัญญะตามแนวคิดแบบ Saussure

Saussure กล่าวถึงการจัดระบบสัญญะหรือรหัสสัญญะว่ามี 2 ระบบ คือความสัมพันธ์หรือกระบวนการทัศน์ และความสัมพันธ์แนวระนาบหรือวากยสัมพันธ์ โดยกล่าวไว้ดังนี้ “ความสัมพันธ์แบบกระบวนการทัศน์ของสัญญะนี้เป็นความสัมพันธ์แบบเปรียบเทียบความต่างบนความเหมือน ความต่างทำให้แยกได้ เลือกได้ แทนค่าได้แต่ความเหมือนทำให้เกิดการโยง (association) ระหว่างหน่วยที่ถูกแยกหรือถูกแยกหรือถูกเลือกใช้กับหน่วยที่ไม่ถูกเลือก เกิดเป็นความสัมพันธ์แบบโยง (associative relation) ซึ่งเป็นวิธีการสร้างความหมายแบบหนึ่งส่วนวากยสัมพันธ์เป็นความสัมพันธ์แบบเรียงลำดับก่อน-หลัง (ในกรณีเป็นประโยคหรือเรื่องเล่า) หรือแบบจัดรวม (กรณีที่เป็นอวัจนภาษา) เราสามารถนสัญญะที่เลือกออกมาจากกระบวนการทัศน์ชุดใดชุดหนึ่งมาจัดรวมกับตัวอื่นๆเกิด

<sup>1</sup> วจิ เรื่องพรวิสุทธิ “การบริโภคนสัญญะในการท่องเที่ยวของสังคมไทยร่วมสมัย”

(วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษาและการออกแบบสื่อมหาวิทยาลัย เชียงใหม่, 2550, 12.

เป็นความหมาย หลักของการวิเคราะห์แบบนี้จะให้ความสำคัญกับองค์ประกอบในระบบความหมาย โดยจะเน้นการลำดับขั้นหรือช่วงเวลาของเหตุการณ์หรือปรากฏของสัญญาณ<sup>2</sup>”

อาจพอสรุปได้ว่าการสร้างและสื่อความหมายในแบบ Saussure คือการใช้รหัสหรือการเลือกและรวม สัญญาณอย่างมีระบบตามขนบหรือกติกาที่ชุมชน สังคมกำหนดไว้ ซึ่งจะเกิดเป็นความสัมพันธ์ที่มีความหมาย ความหมายสัญญาณที่ถูกเลือกเกิดจากความหมายของสัญญาณอื่น ๆ ที่ไม่ถูกเลือก และความหมายของสัญญาณที่ถูกจัดรวมเกิดจากความสัมพันธ์ของสัญญาณหนึ่ง ๆ กับสัญญาณอื่น ๆ ที่มาก่อน หลัง หรือปรากฏรวมอยู่ในโครงสร้างเดียวกัน การเลือกหรือไม่เลือกการจัดรวมจึงเป็นการประกอบสร้างความหมาย ของ Saussure

### 2.1.3 Charles Sanders Peirce

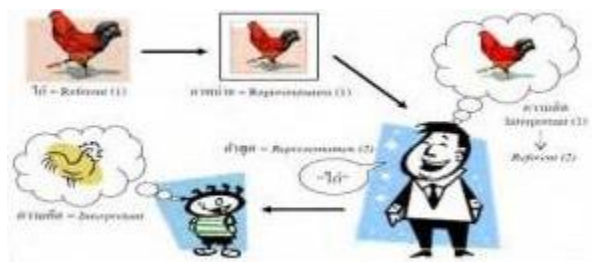
Peirce มีความคิดเห็นแตกต่างจาก Saussure ในเรื่ององค์ประกอบของสัญญาณ ซึ่งสำหรับ Peirce แล้วสัญญาณเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ที่เกิดจาก ได้แก่ ส่วน 3

- สื่อกลางหรือพาหนะที่นำความคิด ไปสู่ผู้รับ เรียกว่า “representamen”
- ความคิดที่แปลได้จากสัญญาณเรียกว่า “interpretant” คือส่วนของความหมาย
- วัตถุอ้างอิง (object หรือ referent) ที่ representamen สื่อในฐานะเป็นภาพตัวแทน

ซึ่งอาจเป็นสิ่งของหรือสถานการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องมาจากการรับรู้สื่อกลางนั้นๆ

ซึ่งจะเห็นว่า representamen เทียบได้กับ “รูปสัญญาณ” (signifier) และ interpretant จะใกล้เคียงกับ “ความหมายสัญญาณ” (Signified) ของ Saussure แต่ยังคงมีความแตกต่างเพราะ Interpretant จะรวมความหมายที่เกิดจากสัญญาณและเกิดจากตัวผู้สัมผัสสัญญาณนั้นๆ interpretant ไม่ใช่ตัวผู้แปลสัญญาณแต่ขอเป็น “ผล” ของการที่สัญญาณสัมผัสผู้ใช้ จึงรวมเอาประสบการณ์ของผู้ใช้ที่มีต่อ “ของจริง” (object) เอาไว้ในความหมายด้วย

<sup>2</sup> สิริตากร ส่น้อย “การวิเคราะห์ทฤษฎีการโทรทัศนเรื่องเสาร์ ภักดี ของฉลอง 5 วิจิตร” (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะวิทยาการจัดการ สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 2555), 10.



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างแสดงการเปลี่ยนสถานะขององค์ประกอบของสัญญาณที่สามารถนำไปสู่การเกิดสัญญาณตัวใหม่ต่อ

Peirce ได้จัดแบ่งสัญญาณออกเป็น 3 ประเภทตามสัมพันธภาพของสัญญาณกับของจริงที่ ถูกแทนที่ ดังนี้

- Icon หรือ “รูปเหมือน” เป็นเครื่องหมายที่มีรูปร่างลักษณะ หรือคล้ายกับของจริง หรือสิ่ง ที่มันบ่งถึงและสามารถเข้าใจได้ง่าย ตัวอย่างเช่นภาพถ่าย แผนที่ ป้ายจราจรแม้กระทั่ง คำพูดบางคำที่สามารถเลียนเสียงธรรมชาติ
- Index/indices หรือ “ดัชนี” เป็นเครื่องหมายที่มีความเชื่อมโยงแบบเป็นผลกันซึ่งกันและกัน โดยจะสามารถบ่งชี้ถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ตัวอย่างเช่น เมื่อเห็นควันไฟ ซึ่งจะเป็นเครื่องบ่งชี้ว่ามี ไฟไหม้
- Symbol หรือ “สัญลักษณ์” เป็นเครื่องหมายที่แสดงถึงบางสิ่งบางอย่าง ที่มี ความเชื่อมโยง ระหว่างสัญลักษณ์กับของจริงที่มันอ้างอิงถึงนั้นไม่ใช่ความเชื่อมโยงกันตามธรรมชาติแค่ เป็นผลมาจากข้อตกลงของระเบียบ แบบแผนของสังคม ซึ่งจะต้องอาศัยการเรียนรู้ ตัวอย่างเช่นภาษา เครื่องหมายจราจร



ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างของสัญญาณแบบต่างๆ

#### 2.1.4 Roland Barthes

เป็นนักสัญวิทยาชาวฝรั่งเศสที่มีอิทธิพลอย่างมาก ซึ่งเป็นนักคิดที่เริ่มนำเอาวิเคราะห์แบบสัญวิทยาไปใช้กับวัฒนธรรมศึกษา แนวคิดสำคัญของ Barthes ที่จะกล่าวถึงเกี่ยวข้องกับกลับความหมายของสัญลักษณ์ โดยเขาเห็นว่าความหมายของสัญลักษณ์นั้นมีอยู่ ระดับ 2 ได้แก่

- Denotation เป็นระดับความหมายตรง ที่ถูกสร้างขึ้นมาอย่างเป็นกวีสัย (objective) เป็นความหมายที่ผู้เข้าใจตามตัวอักษร เป็นที่ยอมรับ โดยทั่วไปตามข้อตกลงที่กำหนดขึ้นมา จัดอยู่ในลักษณะของการอธิบายหรือพรรณนา (descriptive level)
- Connotation เป็นระดับความหมายแฝง ที่เกิดขึ้นจากการตีความ โดยอัตวิสัย (Subjective) ขึ้นอยู่กับตัวบุคคล จากประสบการณ์ต่างๆ ที่ได้ประสบมาในชีวิตหรือบริบททางสังคม วัฒนธรรม

ในผลงานที่ชื่อว่า “มายาคติ” (Mythologies) บาร์ตส์ได้นำเราไปสู่ความคิดเรื่อง “มายาคติ (Myth) ซึ่งในขั้นต้นนี้ เราสามารถที่จะนิยามได้ว่าหมายถึงการสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมซึ่งถูกกลบเกลื่อนให้เป็นที่รับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ

Barthes เรียกกระบวนการในเปลี่ยนแปลง ลดทอน ปกปิด อำพราง บิดเบือนฐานะการเป็นสัญลักษณ์ของสรรพสิ่งในสังคมให้กลายเป็นเรื่องของธรรมชาติ เป็นสิ่งปกติธรรมดา หรือเป็นสิ่งที่มิพบทาบหน้าทีในเชิงใช้สอยใดๆในสังคมว่า “กระบวนการสร้างมายาคติ” และเรียกสิ่งที่เป็นผลลัพธ์ ผลผลิตของกระบวนการนี้ว่า “มายาคติ” หรือความคิด ความเชื่อที่คนส่วนใหญ่ในสังคมยอมรับ โดยไม่ตั้งคำถามและเป็นความคิดความเชื่อที่สอดคล้องกับระบบอำนาจที่ดำรงอยู่ในสังคมนั้น

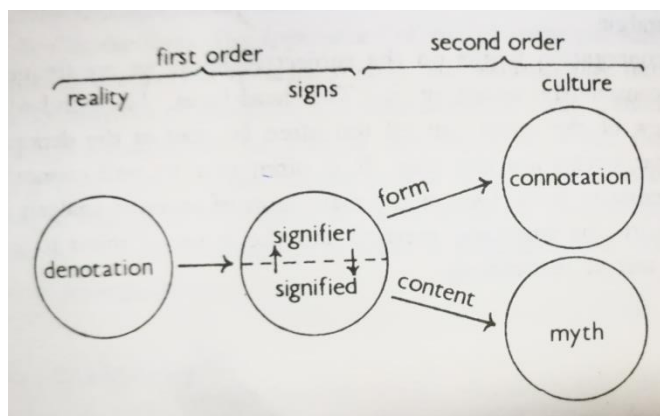
ในระดับของภาษา ความหมายจะเกิดขึ้นจากการมีองค์ประกอบครบ 3 ส่วนคือ

1. รูปสัญลักษณ์
2. ความหมายสัญลักษณ์
3. สัญลักษณ์

แต่ในระดับของประสบการณ์การรับรู้ในชีวิตประจำวันนั้น เราจะมองเห็นเพียงสองส่วน คือ รูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์เท่านั้น ซึ่งเป็นผลรวมของรูปและความหมายในระดับของมายาคติ ก็มีลักษณะ การทำงานในรูปแบบ โดยที่สัญลักษณ์ในระดับของภาษาได้หายไป มิติเช่นกัน 3 ซึ่งหมายถึงมันสามารถสื่อความหมายได้เลยไม่จำเป็นต้องอาศัยการ ายาคติเป็นรูปสัญลักษณ์ของม

รวมตัวกันของรูปสัญญะกับความหมายสัญญะอย่างในระดับของภาษา ดังที่ Barthes ได้อธิบายทางวิชาการเกี่ยวกับแนวคิดดังกล่าวไว้ดังนี้

“มายาคติเป็นระบบสื่อความหมายซึ่งมีลักษณะพิเศษที่มันก่อตัวขึ้นบนกระแสดการการสื่อความหมายที่มีอยู่ก่อนแล้ว จึงถือได้มายาคติเป็นระบบสัญญะในระดับที่สอง สิ่งที่เป็นหน่วยสัญญะในระบบแรกกลายมาเป็นเพียงรูปสัญญะในระบบที่สอง ขอย้ำในที่นี้ว่า วัสดุสำหรับสร้างวาทะแห่งมายาคติ เช่น ภาษา ภาพถ่าย ภาพวาด โปสเตอร์ พิธีกรรม วัตถุ ไม่ว่าในเบื้องต้นนั้นจะมีความแตกต่างหลากหลายเพียงใดก็ตาม แต่ครั้งเมื่อถูกจับยึดโดยมายาคติแล้ว ก็จะถูกทอนให้เหลือเป็นเพียงรูปสัญญะเพื่อสื่อสิ่งอื่นเสมอ<sup>3</sup>”



ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างของสัญญะแบบต่างๆ ของ มายาคติ

โดยสามารถสรุปแนวความคิด มายาคติ ว่าเป็น ความหมายแฝงของสัญญะตามข้อตกลงทางสังคมและ วัฒนธรรม ซึ่งกระบวนการสร้างความหมายแฝงเกิดขึ้นเพื่อตัวสัญญะอันเป็นผลรวมของรูปและความหมายในระดับแรก อีกทั้งถูกนำไปใช้ป็นรูปสัญญะให้กับสัญญะตัวอื่น โดยมีการผูกโยงเข้ากับความหมายสัญญะใหม่ กลายเป็น ระบบการสร้างความหมายชุดที่สอง<sup>4</sup>

จากทฤษฎีข้างต้น ผู้วิจัยสรุปแนวคิดเรื่องสัญญะวิทยาได้ว่า “สัญญะ” คือ ทุกสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการสื่อความหมายตามข้อตกลงกันของชุมชนหรือสังคมนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ตัวอักษร

<sup>3</sup> โรลองด์ บาร์ตส์, มายาคติ Mythologies, พิมพ์ครั้งที่ 3, แปลโดย วรณพิมล อังคศิริสรพ (กรุงเทพฯ : โครงการจัดพิมพ์คบไฟ, 2544), 71.

<sup>4</sup> วรชัย รวบรวมเลิศ, โครงการงานออกแบบเครื่องประดับจากแนวคิดสิ่งสมมุติ, 2555 :13)

มาประกอบกันจนเกิดความหมาย หรือการวาดภาพเพื่อเล่าเรื่องราว จนมาถึงความเชื่อที่ถูกฝังลงในใจของคนในชุมชนหรือสังคมนั้นๆ แบ่งเป็น 3 ข้อ ได้ดังนี้

1. วัตถุจริง ซึ่งเป็นตัวอ้างอิงให้กับสัญลักษณ์
2. รูปสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ใช้สื่อสาร
3. ความหมายสัญลักษณ์ ที่เป็นความเข้าใจหรือภาพที่เกิดขึ้นในใจ

ภาพที่เกิดขึ้นในใจที่เกิดขึ้นจากกระบวนการของสัญลักษณ์ไม่ได้หยุดอยู่เพียงเท่านั้น ภาพหรือข้อความนั้นๆ อาจถูกจำไว้ในใจจนเกิดเป็น “ภาพฝังใจ (Stereotype)” และหากจุดคั่นในใจของคนในชุมชนหรือสังคมนั้นก็จะเป็น “มายาคติ” ที่ถูกสร้างขึ้นตามความเชื่อเพื่อสื่อความหมายให้ดูเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริงโดยธรรมชาติ โดยที่ผู้คนในชุมชนหรือสังคมนั้นๆ ไม่ทันสังเกตว่านั่นคือสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นจาบริบท (Context) ทางวัฒนธรรมนั้นๆ

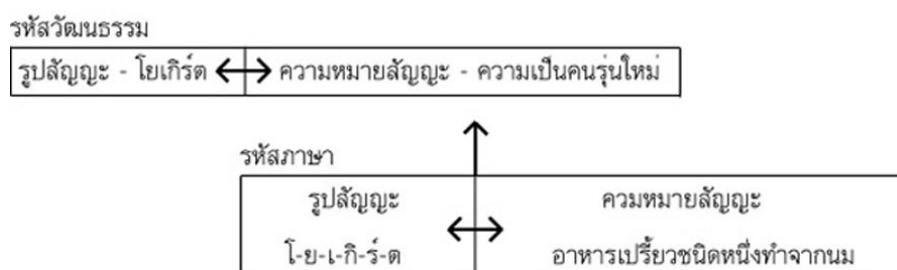
จากการสรุปทฤษฎีสัญศาสตร์ข้างต้น ผู้วิจัยได้นำผลการค้นคว้าเพื่อมาวิเคราะห์ถึง แนวคิดในเรื่องของลายเส้น โดยจะทำการศึกษาทั้งศึกษาจากการศึกษาจาก บทความ หนังสือ รูปภาพที่เกี่ยวข้อง และ จากการสอบถามผู้รู้ ซึ่งจะใช้ทฤษฎีสัญศาสตร์เป็นแนวทางในการวิเคราะห์แนวความคิดดังกล่าวได้

## 2.2 แนวคิดโครงสร้างนิยม และ หลังโครงสร้างนิยม (Structuralist & Post Structuralist (Deconstruction))

ปรัชญาที่เรียกว่า Structuralist และ Post Structuralist นั้นเป็นหนึ่งในบรรดาผลิตผลทางความคิดที่ทรงอิทธิพลที่สุดของศตวรรษที่ 19 และพัฒนาต่อมาในศตวรรษที่ 20 โดยนักวิชาการชาวสวิสชื่อ Ferdinand de Saussure แนวคิดหลักก็คือ การที่ภาษาสื่อสารได้นั้นเป็นเพราะความแตกต่างที่มีอยู่ในโครงสร้างของภาษาเอง หากจากการที่มันไปสัมพันธ์กับความเป็นจริงภายนอกระบบภาษาไม่ ตัวอย่างเช่นคำว่า ห-มู ไม่ได้มีความสัมพันธ์อันใดกับสัตว์สี่เท้ากินจุชอบนอนแต่อย่างใด แต่ที่คำว่าหมีสามารถสื่อสารได้เป็นเพราะมันแตกต่างจากคำว่า ห-ม-า เป็นต้น จะเห็นได้ว่าการที่คำว่าหมี สามารถสื่อสารได้ถึงสัตว์สี่เท้ากินจุได้นั้นเป็นเพียงข้อตกลงทางวัฒนธรรม (Convention) เท่านั้น ซึ่งในวัฒนธรรมอื่นก็อาจจะสื่อถึงสัตว์ชนิดนี้ด้วยคำว่า P-i-g เท่านั้น และมันจะแตกต่างจากคำว่า หมา ก็ในระบบโครงสร้างของตัวภาษาเอง ซึ่งเป็นที่มาของชื่อภาษาศาสตร์แบบ Structuralist และพัฒนาต่อมาจนเป็น Post Structuralist (Deconstruction) ในความคิดทั้งสองแบบนี้ การสื่อความหมายจะกระทำโดยการไต่หาคู่ ซึ่งเป็นระบบการสื่อความหมายที่เกิดจากการตกลงร่วมกัน

ของคนในสังคมว่าจะใช้เครื่องหมายจำนวนหนึ่งเพื่อแทนที่ความคิดที่ต้องการสื่อถึงกัน เช่น ภาษาก็เป็นรหัสประเภทหนึ่งในรหัสหน่วยหนึ่งจะประกอบด้วยหน่วยสื่อความหมายที่เรียกว่าสัญลักษณ์ - sign จำนวนหนึ่ง สัญลักษณ์หนึ่งหน่วยจะเป็นการเกาะเกี่ยวกันระหว่างรูปสัญลักษณ์ - signifier และความหมายสัญลักษณ์ - signified (ดังภาพที่ 2.1 องค์ประกอบของสัญลักษณ์ตามแนวคิดแบบ Saussure หน้าที่ 6) นอกจากภาษาและบรรดาเครื่องหมายสื่อความ (เช่น สีแดง-หยุด, สีเขียว-ไป) อีกจำนวนมากแล้ว บรรดาสิ่งของต่างๆ ในวัฒนธรรมก็สามารถสื่อความหมายที่มีทั้งระดับของการสื่อความหมายตรง และ ระดับของความหมายแฝง ซึ่งความหมายแฝงนั้นเป็นความหมายในระดับวัฒนธรรม

ในกระบวนการสื่อความนั้นความหมายแฝงก็คือ การที่รูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์ได้รวมตัวกันเป็นรูปสัญลักษณ์ตัวหนึ่ง เพื่อสื่อความหมายในระดับที่ลึกไปกว่าความหมายธรรมดา ยกตัวอย่างเช่นคำว่า โยเกิร์ต ซึ่งในระดับของความหมายตรง จะหมายถึงอาหารชนิดหนึ่ง ซึ่งทำมาจากนมเปรี้ยว แต่ถ้าเราอ่านนวนิยายเรื่องหนึ่งที่พูดถึงการกินนมเปรี้ยวชนิดนี้ โดยวัยรุ่นเราก็จะเห็นได้ว่ารูปสัญลักษณ์-โยเกิร์ต จะสื่อความถึงความเป็นคนรุ่นใหม่ได้ด้วยซึ่งความหมายในระดับนี้เป็นความหมายในระดับของสังคม-วัฒนธรรม ดังอธิบายได้ด้วยแผนผังนี้ (อ่านจากล่างขึ้นบน)



ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างความหมายในระดับของสังคมวัฒนธรรม-

ภาพจาก <http://www.bloggang.com/viewblog.php?id=bysiamsak&group=7>

โดยเหตุที่พัฒนามาจากระบบภาษา การศึกษาที่ได้รับอิทธิพลกลุ่มแรกสุดจากปรัชญาทั้ง Structuralist และ Post Structuralist นี้จึงเป็นการวิจารณ์วรรณคดี ซึ่งทำให้การวิจารณ์เปลี่ยนแปลงจากการค้นหาคุณค่าซึ่งแฝงมากับหนังสือ (ไม่ว่าจะในเชิงจริยธรรม หรือในเชิงสุนทรียศาสตร์) มาเป็นการค้นหาการสื่อความในวรรณกรรมนั้นกระทำได้อย่างไร ภายใต้โครงสร้างของวรรณกรรมนั่นเอง ซึ่งเมื่อรู้หรือออกเป็นส่วนๆ เพื่อดูว่านอกจากจะสื่อความได้อย่างไรแล้ว ยังดูว่ามีมายาคติ (Myth) ไตที่พยุงความคิด-ความเชื่อของระบบนั้นอยู่แล้วประกอบสร้างขึ้นมาใหม่เพื่อให้เกิดการสื่อ



ความแบบใหม่ ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าเป็นกระบวนการสองแบบด้วยกันคือ **รื้อและสร้าง**

### Post Structuralist

Post Structuralist เป็นส่วนที่พัฒนาต่อจาก Structuralist ซึ่งเป็นทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ การพิจารณาโครงสร้างของภาษาเป็นเพียงแบบหนึ่งของทฤษฎีในกลุ่ม Structuralist ภายหลังจากนักสังคมศาสตร์ได้พัฒนาทฤษฎีต่อเนื่องจนเป็น Post Structuralist มีข้อเสนอทฤษฎีหนึ่งของ Jacques Derrida ที่พัฒนาต่อในการพิจารณาโครงสร้างของภาษา และเค้าเรียกมันว่า การรื้อสร้าง (Deconstruction) ซึ่งได้ถูกสถาปนาไปตีความต่อจนเกิดเป็นสถาปัตยกรรมแบบ Deconstruction

### การรื้อสร้าง (Deconstruction)

Jacques Derrida เป็นนักปรัชญาชาวฝรั่งเศส เขาได้เสนอแนวคิดที่เรียกว่าการรื้อสร้าง (Deconstruction) การรื้อสร้าง (Deconstruction) คือวิธีการอ่านตัวบท (text) ที่ทำให้ค้นพบความหมายอื่นๆที่ตัวบทกดทับเอาไว้ เป็นการหาความหมายของความหมายหรือความหมายอื่นๆ (polysemy) ความหมายอื่นๆหมายถึง ความคลุมเครือของคำหรือวลีที่มีความหมายมากกว่าสองอย่างขึ้นไปเมื่อใช้ในบริบทที่ต่างกัน เช่น คำว่า "ขัน" ที่เป็นทั้งคำนาม หมายถึงภาชนะตักน้ำ เป็นทั้งคำวิเศษณ์หมายถึงอาการนำหัวเราะ เป็นคำกริยาหมายถึงการทำให้ตั้ง ทำให้แน่น และคำกริยาหมายถึงอาการร้อง เป็นเสียงของนกหรือไก่ วิธีการรื้อถอนจะแสวงหารายละเอียดว่าตัวบทได้บังคับเงื่อนไขอะไรบ้างที่เป็นพื้นฐานของตัวเองเอาไว้โดยไม่รู้ตัว เงื่อนไขเหล่านี้แย้งกับตรรกะที่ตัวบทนั้นเสนอออกมา การวิเคราะห์หาจุดที่ระบบกดทับไว้พบแล้วดึงออกมาให้เห็นจะเป็นการรื้อสร้างของตัวบทนั้นๆเผยให้เห็นความย้อนแย้งในโครงสร้างเดิม วิธีการรื้อสร้างคือ การรื้อให้เห็นความหมายที่ถูกกดทับไว้

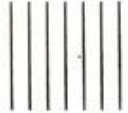
จากความหมายที่ของความหลากหลาย Jacques Derrida จึงเสนอว่า การรื้อสร้าง คือ การวิเคราะห์กระบวนการที่สิ่งหนึ่งซึ่งเคยนิยามตนเองด้วยการจัดสิ่งอื่นที่มีใช้ตนเองออกไป กลับถูกรุกล้ำโดยสิ่งอื่นซึ่งถูกปฏิเสธไปในตอนแรก

หลักการสำคัญของการรื้อสร้าง คือ การวิเคราะห์การทำงานของคู่ตรงข้าม (binary opposition) ในโครงสร้างลึกของความคิดและวัฒนธรรมตามทฤษฎีโครงสร้างนิยม Jacques Derrida เชื่อว่าในการวิเคราะห์การทำงานของคู่ตรงข้าม เช่น ธรรมชาติ-วัฒนธรรม ชีวิต-ความตาย ดี-เลว สว่าง-มืด ฯลฯ เราจะสามารถเน้นย้ำ (highlight) และวิพากษ์พลังตรงข้ามของวัฒนธรรมชั้นสูง (high culture) กับวัฒนธรรมมวลชน (mass culture) ความเป็นคู่ตรงข้ามของสองแนวคิดนี้ วัฒนธรรมมวลชน คือ "ส่วนอื่นที่น่ารังเกียจ" ของวัฒนธรรมชั้นสูง ดังนั้นความเป็น "ชั้นสูง" ก็

ปฏิเสธความเป็น "มวลชน" โดยถือว่าเป็นสิ่งแปลกปลอม แต่ก็จำเป็นต้องมีไว้เพื่อให้สร้างลักษณะเฉพาะหรืออัตลักษณ์ของความเป็น "ชั้นสูง" ได้ การให้นิยามคำว่าชั้นสูงจำต้องนิยามโดยอ้างไปถึงคำว่ามวลชนตามแนวความคิดฟิโรงซ์ หรือการอ้างต่อไปเป็นทอดๆ คำคุณศัพท์ที่อธิบายโดยการอ้างถึงลักษณะของวัฒนธรรมชั้นสูง เช่น active ก็จะถูกอธิบายโดยการอ้างถึงลักษณะของวัฒนธรรมมวลชนว่า passive จากการรื้อสร้างตัวบทเช่นนี้ Jacques Derrida เชื่อว่าเราจะได้พบสิ่งที่ตัวบท "เสแสร้งว่าไม่จำเป็นต้องมี แต่จริงๆแล้วกลับจำเป็นหรือขาดไม่ได้" เขาเรียกสภาวะที่พบจากการรื้อสร้างว่า สิ่งที่หายไปที่ดำรงอยู่ (the present absences) หรือความเงียบที่กำลังผลิตอยู่ (productive silences) บางครั้งเชิงอรรถของบทความบางบทจึงสำคัญมากกว่าตัวเนื้อเรื่อง เพราะมันบอกสิ่งที่เป็นรายละเอียดเพิ่มเติมหรือข้อมูลเล็กๆน้อยๆ ที่ผู้เขียนไม่ต้องการนำมาไว้ในตัวเนื้อเรื่อง เพราะมันขัดแย้งกับตัวเรื่อง การรื้อสร้างเป็นเรื่องของการตีความตัวบทมากกว่าการแสวงหาความจริงจากตัวบท<sup>5</sup>

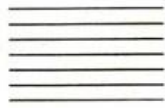

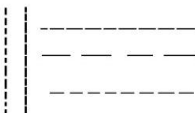
### 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับลายเส้น (Line)

เส้น หมายถึง ร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อ ๆ กันไปก็เกิดเป็นเส้นขึ้น เส้นมีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขต ของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่าง ๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือ โครงสร้างของรูปร่าง รูปทรง เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดง ความรู้สึก และอารมณ์ได้ด้วยตัวเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้ เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ กัน จะมีชื่อเรียกต่าง ๆ และให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันอีกด้วย ลักษณะของเส้น

เส้น	ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากเส้น
	1. เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น เป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง

<sup>5</sup> ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์, วารสารอาษา.

สุภางค จันทวานิช, ทฤษฎีสังคมวิทยา, สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551, 234-238.

	2. เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
	3. เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
	4. เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็น จังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ชัดแย้ง ความรุนแรง
	5. เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล
	6. เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว งงววย คลี่คลาย หรือ เติบโตในทิศทางที่ หมุนวนออกมา ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด
	7. เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทาง ที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง
	8. เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด

### ตารางที่ 2 ตารางแสดงความหมายของเส้น

จากตารางดังกล่าวนั้นก็เชื่อมโยงได้ว่า ความหมายของเส้นก็คือ “มายาคติของเส้น (Line Myth)” ผู้วิจัยกล่าวได้ดังนี้ เส้นต่างๆ ทำให้สังคมนั้นเกิดความรู้สึกในใจ ซึ่งตรงกับแนวคิดสัญญวิทยา ซึ่งความหมายของเส้นดังกล่าวทำให้เกิดความหมายตรง (Denotation) และ ความหมายแฝง (Connotation) จากตัวของเส้นเอง นั่นก็เป็น ดังที่ Barthes ได้อธิบายไว้ข้อต้นนั่นเอง

อาจารย์สุริยะ ฉายะเจริญ<sup>6</sup> กล่าวว่า “ลายเส้นคือร่องรอยอันเกิดจากการกระทำบางสิ่งบางอย่างระหว่างสิ่งหนึ่งกับสิ่งหนึ่ง โดยมีลักษณะเป็นเส้นหรือริ้วยาว ขณะที่ลายเส้นในงานสร้างสรรค์นั้นเกิดจากการกระทำของมนุษย์เพื่อให้เกิดร่องรอยหรือปรากฏการณ์ที่นำไปสู่การสร้างรูปลักษณ์ (image) หนึ่งขึ้นมา โดยขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้สร้างลายเส้นนั้นว่าต้องการสื่อความหมายหรือไม่ หากภาพลายเส้นที่ปรากฏนั้นมีเป้าหมายเพื่อทำการสื่อสารความหมายบางอย่างในลักษณะใดก็ตาม ภาพลายเส้นนั้นจึงมีหน้าที่ในการเป็นตัวสื่อและตัวสารในการสื่อสาร ลายเส้นจึงเป็นสัญลักษณ์หลายตัวที่ประกอบเข้าจนเกิดเป็นชุดรหัสเพื่อให้ผู้ดูหรือผู้รับสารเกิดความเข้าใจในภาพลายเส้นนั้นๆ และนำไปสู่การสื่อสารความหมายหรือคุณค่าในเชิงสุนทรียะในลำดับต่อไปตามลักษณะของงานสร้างสรรค์แต่ละประเภท”

จากการที่ผู้วิจัยได้สอบถาม อาจารย์สุริยะ ฉายะเจริญ ตามคำกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้เห็นว่าเส้นเป็นการประกอบสร้างจนเกิดภาพเพื่อใช้ในการสื่อความหมาย ซึ่งความหมายนั้นก็แตกต่างกันออกไปตามข้อตกลงของสังคมนั้นๆ นั่นเอง

## 2.4 ทฤษฎี ความเหนือจริง Hyperreality

**ความเหนือจริง Hyperreality** เรื่องของการรับรู้ที่เปลี่ยนไป ทำให้ความจริงถูกสร้างขึ้นใหม่กลายเป็นความจริงเสมือน นำพาให้เราเข้าสู่สถานะที่เรียกว่า สถานะเกินจริง (Hyperreality) เป็นการอธิบายถึงสถานะที่มนุษย์เราไม่สามารถแยกแยะโลกความจริงกับโลกเสมือนหรือโลกแฟนตาซีได้ ในโลกสมัยใหม่คำนี้หมายถึง การที่จิตของเราให้ความหมายของคำว่าจริงนั้นคืออะไร ซึ่งบางทีอาจเป็นความจริงที่มีสื่อเป็นตัวดัดแปลงรูปร่างและกลั่นกรองเหตุการณ์หรือเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง มรณกปรัชญาชาวฝรั่งเศสชื่อ JEAN BAUDRILLARD (1994) ได้ อธิบายความหมายของคำว่า Hyperreality ในหนังสือ Simulacra and Simulation ว่า "A real without origin or reality" เป็นความจริงที่ไม่มีอยู่จริง หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เป็นความจริงที่ถูกจำลองขึ้นมานั่นเอง

ทฤษฎีของ JEAN BAUDRILLARD นั้น มีบทบาทที่สำคัญต่อองค์ความรู้สมัยใหม่ ในโลกปัจจุบันของเรานั้นล้วนเต็มไปด้วยสิ่งที่เรียกว่า Simulation หรือภาพเสมือน เว็บไซต์

<sup>6</sup> อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ilovegraphicdesign.com ได้สรุปทฤษฎีของ BAUDRILLARD เอาไว้สั้นๆเกี่ยวกับเรื่อง Simulation (ภาพจำลองภาพเสมือน) เอาไว้ว่า Simulation นั้นแบ่งออกเป็น 3 ระดับคือ

**2.3.1 ระดับที่หนึ่ง** ภาพจำลองที่เราสามารถที่จะดูออกว่าเป็นของปลอม เช่น ภาพวาด ภาพเขียน ธรรมดาทั่วไป เหมือนเราวาดรูปแมวขึ้นมาสักตัวหนึ่ง ทุกคนย่อมดูออกกว่าภาพที่เราวาดขึ้นมา นั้นเป็นภาพแมว และต่างก็รู้ว่ามันไม่ใช่แมวจริงๆแต่เป็นของปลอม

**2.3.2 ระดับที่สอง** ภาพจำลองที่เราแยกแยะไม่ออกว่าจริงหรือปลอม เช่นของปลอม แปลงทั้งหลาย หรือแม้กระทั่งรูปถ่ายที่มีความสมจริงมากๆ และรวมไปถึงสิ่งของเลียนแบบเช่น หุ่นยนต์แมวที่มีการตกแต่งใส่ขนรวมทั้งมีพฤติกรรมที่เหมือนแมวจริงๆทุกประการจนเราแยกแยะไม่ออกว่าจริงๆ แล้วมันเป็นแมวจริงๆหรือเปล่า

**2.3.3 ระดับที่สาม** และเป็นระดับสูงสุดซึ่งเรามองว่า hyperreality มาจากภาพจำลอง ระดับนี้ นั่นคือ ภาพจำลองที่ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับความจริง มันไม่จำเป็นต้องใช้ความจริงมาอ้างอิงในตัวมันเอง มันเป็นตัวของมันเองโดยสมบูรณ์ เช่น ตุ๊กตาหุ่นคิดส์ ซึ่งคิดส์นั้นเป็นแมว แต่ไม่ได้มีส่วนไหนที่เหมือนกับแมวที่เราพบเห็นในธรรมชาติเลย แต่มันก็ถูกสร้างขึ้นให้เราเชื่อว่า มันคือตัวมันจริงๆ ถึงแม้ว่าจะไม่มีอยู่เลยในความเป็นจริงก็ตาม<sup>7</sup>

## 2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน (Cartoon)

### ความหมายของการ์ตูน

คำว่า “การ์ตูน” (Cartoon) ในภาษาไทยนั้นเป็นคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ต้นกำเนิดประวัติความเป็นมาความดั้งเดิมและลักษณะที่ผันแปรไปตามยุคสมัยต่างๆ ล้วนแล้วแต่อุบัติขึ้นในกลุ่มประเทศซีกตะวันตกและอเมริกาแทบทั้งสิ้น ดังนั้นในการให้ความหมาย หรือให้คำนิยามกับคำว่า “การ์ตูน” จึงต้องอ้างอิงจากแหล่งต่างๆดังนี้ Webster’s New Twentieth Century Dictionary , Encyclopedia Britanica และ Encyclopedia Amerccina สรุปความหมายได้ว่า “การ์ตูน” มาจากคำว่า “Cartoon” ต้นกำเนิดมาจากภาษาละตินว่า “Charta” และแตกแขนงออกเป็นภาษาฝรั่งเศสว่า “Cartoon” และภาษาอิตาลี “Cartoon” หมายถึงภาพวาดบนกระดาษแข็งที่เป็นภาพล้อเลียนว่าอยู่ในกรอบแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจง่าย ชัดเจน มีคำบรรยายสั้นๆ ส่วนใหญ่ภาพจะแสดงความคิด เสียด

<sup>7</sup> Mr.Sumet Chanpen | MY ACADEMICS PROJECTS | Master Programme | 2014  
[http://www.mediaartsdesign.org/project\\_detail.php?project\\_id=438](http://www.mediaartsdesign.org/project_detail.php?project_id=438)

สี่ เปรียบเปรย ล้อเลียน อากัปกิริยาบางอย่างของบุคคลหรือเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความรู้สึกจำขัน และดูมีชีวิตชีวา น่าสนใจ (สมชัย จันลองจับจิต, วิทยานิพนธ์ 2539 อ้างจาก จินตนา ไบกาซูยี, 2534 : 57)

**ประเภทของการ์ตูน** ลักษณะของการ์ตูน มี 2 ลักษณะ คือ

**2.4.1. การ์ตูนภาพนิ่ง (STATIC CARTOONS)** หมายถึง ลักษณะที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง อิริยาบถ เป็นการบอกเล่า เล่าเรื่อง ไม่มีการดำเนินเรื่อง

**2.4.2. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (DYNAMIC CARTOONS)** หมายถึง ลักษณะที่มีความเปลี่ยนแปลงลีลาอิริยาบถต่างๆ ของตัวการ์ตูน จากภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่ง ประเภทของการ์ตูนในประเทศไทย แบ่งได้ 5 ประเภท

- การ์ตูนการเมือง (Political Cartoons) เป็นการ์ตูนที่มุ่งเน้นการล้อเลียน เสียดสี ประชดประชันบุคคล หรือเหตุการณ์ที่สำคัญ ในไทยนิยมล้อเหตุการณ์ทางการเมือง เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านอ่านเกิดความสนใจมีความคิดเห็นใหม่ๆ ลักษณะการ์ตูน ชนิดนี้อาจมีบรรยายหรือไม่มีก็ได้
- การ์ตูนจำขัน (Gag Cartoons) เป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ที่มุ่งเน้นความขบขันเป็นหลัก การ์ตูนชนิดนี้จะนิยมนำเหตุการณ์ใกล้ตัวมาเขียน เป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมากในสังคมไทย
- การ์ตูนเรื่องยาว (Comicserial Cartoons) เป็นการนำเสนอการ์ตูนที่เป็นเรื่องราวต่อเนื่องกันจนจบ การ์ตูนชนิดนี้ปรากฏอยู่ในนิตยสาร และหนังสือพิมพ์ เรียกว่า Comics Strips แต่ถ้านำมาพิมพ์รวมเล่ม เรียกว่า Comics Books เช่น การ์ตูนเล่มของญี่ปุ่น และฝรั่ง ส่วนของการ์ตูนไทยนั้นนิยมนำเรื่องจากวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน จักร ๆ วงศ์ ๆ เป็นต้น
- การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoons ) เป็นการ์ตูนที่ใช้ประกอบกับข้อเขียนอื่นๆ ประกอบโฆษณาเพื่อขยายความ หรือการ์ตูนประกอบการศึกษา
- การ์ตูนมีชีวิต ( Animated Cartoons ) หรือการ์ตูนภาพยนตร์เป็นการ์ตูนที่มีการเคลื่อนไหวมีการลำดับภาพ และเรื่องราว ที่ต่อเนื่องกันคล้ายภาพยนตร์

**2.5 แนวคิดเกี่ยวกับรหัสของการ์ตูน (Cartoon Code)**

การ์ตูนมีวิธีการแสดงออกที่แสดงความเป็นส่วนตัวของนักเขียนการ์ตูน เพราะต้องสร้างสรรค์รายละเอียดต่างๆขึ้นมาเองจากจินตนาการคล้ายงานฝีมือ นักเขียนการ์ตูนเป็นเสมือนตัวเชื่อมโยงที่อ่อนโยน ระหว่างส่วนที่จริงจังของมนุษย์ กับความเปราะบางที่เก็บซ่อนอยู่ในส่วนใหญ่มักจะนึกถึงงานศิลปะลายเส้น (Graphic Art) การสร้างแบบของตัวการ์ตูนขึ้นมาเป็นสัญลักษณ์ตลอดจนความเข้าใจเกี่ยวกับอิทธิพลของการ์ตูน ขึ้นอยู่กับการพิจารณาอย่างละเอียดและความซาบซึ้งเข้าใจในรหัสของการ์ตูน ว่ามันคืออะไร ทำงานอย่างไรและทำไม รหัสของการ์ตูนนั้นซับซ้อนแต่ก็มีตรรกะเหตุผลรองรับ ซึ่งประกอบไปด้วยวิธีการที่นักวาดการ์ตูนได้สร้างสรรค์สัญลักษณ์เฉพาะขึ้นชุดหนึ่งในการทำให้เกิดโลกที่เหมือนจริงขึ้น (Make-believe world) ซึ่งเป็นโลกที่ทุกสิ่งเป็นจริงได้ตามแต่ละจินตนาการ เป็นโลกที่ยังรากลึกถึงสู่การรับรู้ ความทรงจำในกระบวนการสื่อสารของมนุษย์

การ์ตูนนั้นสามารถหักเหออกจากความเป็นจริง (Reality) ได้ 2 วิธีคือ

- จากความเรียบง่าย เน้นที่เส้นรอบนอก (Outline) ของรูปทรงหรือวัตถุ
- จากความเกินจริง (Exaggerates) เส้นลายรอบนอก (Outline) สามารถบิดเบี้ยวจากรูปทรงที่แท้จริง (Randall P.Harrison,1981:54)

## 2.5.2 กลยุทธ์การสร้างตัวการ์ตูน

ในการสร้างตัวการ์ตูนนั้น รูปทรง พื้นผิว เงา ล้วนแต่ใช้เส้นที่เรียบง่าย และใช้เส้นให้น้อยที่สุด องค์ประกอบทุกอย่างจะชัดเจน รูปจะแยกจากพื้นหลังอย่างเด่นชัด รายละเอียดที่ไม่สำคัญจะเลือนราง เราสามารถแยกศึกษาออกเป็น 4 ส่วนหลักๆด้วยกันคือ

### การแสดงอารมณ์ผ่านสีและรูปร่างของการ์ตูน

ในโลกของการ์ตูน ใบหน้าของคนจะถูกลดทอนรายละเอียดขององค์ประกอบทางสีที่ซับซ้อนลงเหลือเพียงโครงทรงกลม และเฉพาะส่วนที่สำคัญที่ต้องใช้ในการแสดงอารมณ์บนใบหน้าของมนุษย์ คือ ตา คิ้ว ปาก Spitz and Wolf (1946) เชื่อว่า การตอบสนองทางใบหน้าที่คนต่ออารมณ์ต่าง ๆ นั้นเป็นมาตั้งแต่กำเนิด (Inner reaction) เราอาจแบ่งรายละเอียดปลีกย่อยดังนี้

- การจัดรูปทรงของใบหน้า จะขึ้นอยู่กับสัดส่วนขององค์ประกอบระหว่างรูปและพื้น (Figure and Ground)
- ใบหน้าของผู้ใหญ่นั้น ตาจะอยู่กึ่งกลางใบหน้า ขณะที่ปากมีความยาวเท่ากับความห่างของตา

- เมื่อคนเราเพิ่งเกิด องค์ประกอบต่างๆบนใบหน้าจะมีขนาดเล็กและอยู่ในตำแหน่งด้านล่างของใบหน้า ศรีษะจะโต ตาจะโตเมื่อเทียบกับปาก สัดส่วนเหล่านี้ นักเขียนการ์ตูนจะนำมาใช้เมื่อต้องการสร้างบุคคลิกตัวการ์ตูนผู้ใหญ่ให้น่ารักเหมือนเด็ก
- ตำแหน่งต่างๆของตาและปากตลอดจนคิ้ว จะแสดงองค์ประกอบของใบหน้าในการสร้างสรรค์เกี่ยวกับอายุ ความสุข ความเศร้า ความโกรธ แปลกใจ ความกลัว ความน่ารังเกียจและอื่นๆ นักเขียนการ์ตูนสามารถสร้างการแสดงออกทางอารมณ์เหล่านี้ได้โดยเพียงแค่ขยับปาก ตา และคิ้ว อันเป็นองค์ประกอบที่เคลื่อนไหวได้ ซึ่งมนุษย์เรามักจะให้ความสำคัญกับตาและปากในขณะทำการสื่อสาร บางส่วนของการแสดงออกนี้จะซับซ้อนยุ่งยาก แต่นักเขียนการ์ตูนก็จะนำเอาหลักการของความเรียบง่าย ความชัดเจน และเกินจริงมาแก้ปัญหา<sup>8</sup>

การสร้างการแสดงออกทางสีหน้าของตัวการ์ตูนนั้น ก็โดยวิธีการเลียนแบบจากธรรมชาติวิธีหนึ่งที่นักเขียนการ์ตูนจะวาดขึ้นมาได้คือ อาศัยการเลียนแบบจากหน้าตาของตนเองที่แสดงออกในอารมณ์ต่างๆ ผ่านกระจกเงา ดังตัวอย่างบางส่วนเช่น

- อารมณ์โกรธ หัวคิ้วจะกดลงเข้าหากันและเข้าใกล้กับตา ปลายริมฝีปากจะเม้มลงเมื่อโกรธมากๆ ใบหน้าจะมีสีแดงเรื่อๆ ปากที่เบะลงจะเผยขึ้นจนเห็นฟัน และปรากฏกับอาการทางร่างกายเช่นการกำหมัด สำหรับการ์ตูนอาจทำให้เกินจริงมากขึ้น เช่นการกำหมัดที่กำอยู่เป็นการสะกดอารมณ์
- อารมณ์เบื่อหน่าย ตาปรือหรือหลับ มีมือขยับบงปากที่กำลังหา
- อารมณ์เก็บกด ไหล่ห่อ มือตกลงตรงๆ แขนมีออก ใบหน้าแสดงความกังวล
- ความอับอาย ยิ้มอายๆมองเห็นฟัน หัวคิ้วขมวดขึ้น ตายิ้ม
- เจ้าเล่ห์ มุมปากกดลงขณะยิ้ม หัวคิ้วกดลงคล้ายขณะกำลังโกรธ ตาเหลือบมองด้านบน ลักษณะนี้มักไม่ปรากฏในชีวิตจริงแต่พบเสมอในโลกของการ์ตูน
- ความกลัว หัวคิ้วชิดกันและยกขึ้น ตาเบิกกว้าง ผมตั้ง ปากเปิดและโค้งลงมีเงงง ตาปิดหรือหมุนควงเป็นวงกลม ปากหยักซิกแซก หัวคิ้วชิดกันและชี้ขึ้น

<sup>8</sup> Randall P. Harrison, 1981 : 57-60



- อารมณ์ดี      ตาปิดคว่ำลง ปากยิ้มหรือหัวเราะ ศรีษะหงายไปด้านหลัง หัวคิ้วชี้ขึ้นอาจมีน้ำตาหยดหรือสองหยดเหมือนเป็นอาการหัวเราะจนน้ำตาไหล
- ความเศร้า      ยกมือขึ้นกุมหน้าผาก ไหล่ห่อ ไบหน้าท่าทางกังวล อาจมีน้ำตา ถ้าเศร้ามากจนถึงกับร้องไห้ จะหงายศรีษะไปด้านหลัง ตาปิดคว่ำลง ปากเปิดกว้างและคว่ำลง
- หน้าตาไร้เดียงสา      ตากลมโต คิ้วโก่งยกสูง ปากยิ้มน้อยๆ เกิดแรงบันดาลใจ มีหลอดไฟสว่างอยู่เหนือศรีษะ อาจจะปรากฏอยู่ในบัลลูน ตาโตไบหน้ายิ้มแย้ม
- ไบหน้าเฉลียวฉลาด      มักจะหรีดลึกลงๆ เม้มปากยิ้ม เชิดหน้าน้อยๆ
- อารมณ์รัก      มีรูปหัวใจลอยอยู่เหนือศรีษะ หรือลูกศรปักทะลุหัวใจ 2 ดวง และมีการแสดงอารมณ์ออกทางไบหน้าอย่างมีความสุข
- อารมณ์แห่งความทุกข์      การแสดงออกทางไบหน้าเป็นการผสมผสานกันระหว่างความกังวลและความเศร้า
- คนชรา ริมฝีปากบาง มีเส้นสั้นๆหลายๆเส้นจิดอยู่เหนือและใต้ริมฝีปาก ไบหน้ามีรอยย่น ลำคอเล็ก มีถุงใต้ตา ผมหาง เลื้อยฝ่าหลวมๆ ลำตัวโน้มไปข้างหน้า แขนขาเล็กเรียว
- เจ็บปวดหรือบาดเจ็บมีดาวปรากฏในตำแหน่งปลายเส้นที่ตัวออกมาจากจุดที่เจ็บ อาจจะมีกากบาทหรือพาสเตอร์ไขว้กันปรากฏอยู่ด้วย อาจวาดตาของการ์ตูนด้วยกากบาทก็ได้
- งุนงง      มีเครื่องหมายขยุกขยิกหรือเครื่องหมายคำถามลอยอยู่เหนือศรีษะ หรือมีเส้นวงกลมหมุนอยู่โดยรอบพร้อมกับดวงดาว ไบหน้าแสดงความกังวล
- อารมณ์แสดงความพึงพอใจ      ดวงตาปิดหงายขึ้น คิ้วเชิดขึ้น เหยอปากและยิ้มที่มุมปาก เชิดศรีษะเล็กน้อยลำคอยาว
- แสดงความโง่      ตาปิดลงครึ่ง(ตาปรือ) คางสั้น ฟันยื่น อ้าปากหวอ หน้าผากต่ำ
- แปลกใจ      คิ้วโก่งสูง อ้าปากหวอ ตาโต ถ้าต้องการแสดงอาการแปลกใจมาก อาจเน้นด้วยคำอุทานที่ลอยอยู่เหนือศรีษะ
- อารมณ์เงินอวย      ใสนิ้วเข้าไปในปาก (กัดเล็บ) หรือให้จ้องมองไปที่เท้าขณะที่สีหน้าดูกังวลบางที่อาจจะเพิ่มรอยยิ้มน้อยๆบนไบหน้าก็ได้

- กังวล ขมวดคิ้ว(หัวคิ้วยกสูง ปลายคิ้วต่ำ) หน้าผากย่น ปากแเบะลง นิ้วตึงคอปกเสื่อออก จากลำคอหน้าตาสดใส ใบหน้ากลม หน้าผากอím นักเขียนการ์ตูนมักจะนำเอาอารมณ์ที่ขัดแย้งกัน มาเสริมกันและกันให้เด่นชัดยิ่งขึ้น<sup>9</sup>

สำหรับรูปร่างของการ์ตูน โดยปกติแล้ว ความสูงของรูปร่างของคนจะเท่ากับ 8 เท่าของความสูงของศีรษะคนนั้นๆ แต่สำหรับการ์ตูนเกี่ยวกับกีฬา แฟชั่น ซึ่งเน้นไปที่การเคลื่อนไหวของร่างกาย ความสูงจึงอาจถึง 10 เท่าของศีรษะมักจะมีขนาดใหญ่กว่าลำตัวเสมอ โดยอาจมีขนาดใหญ่ถึง 3 ใน 8 ส่วนของขนาดปกติ ศีรษะอาจมีขนาดใหญ่เท่ากับตัว “...การที่ศีรษะมีขนาดใหญ่ขึ้นสามารถก่อผลได้ 2 ประการคือ ทำให้รูปร่างของการ์ตูนดูน่ารักคล้ายเด็ก และขนาดของศีรษะที่เกินจริงนั้น ทำให้สามารถแสดงสีหน้าอารมณ์ได้เต็มที่...”<sup>10</sup>

## 2.6 แนวคิดการสื่อสารยุคดิจิทัล (Communication Model in Digital Age)

(รองศาสตราจารย์ศิริชัย ศิริกาษา, 2557)<sup>11</sup> แบบจำลองที่จะนำเสนอนี้ตั้งอยู่บนข้อตกลงเบื้องต้น (Assumptions) ดังต่อไปนี้ ประการแรก ในยุคดิจิทัลทุกคนเป็นนักการสื่อสาร หรือเป็นผู้ทำการสื่อสารที่ต้องมีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารอย่างต่อเนื่องและตลอดเวลา เพราะฉะนั้นทุกคนเป็นผู้ทำการสื่อสาร ในลักษณะเป็นผู้กระทำ (Action) และผู้ตอบสนอง (Passive) ประการที่สอง ลักษณะของการสื่อสารอยู่ในลักษณะของการปริวรรตข้อมูลข่าวสารต่างๆ ในเชิงแบ่งปันข้อมูลข่าวสารร่วมกันเพื่อให้บรรลุตามตกลงเข้าใจซึ่งกันและกันได้ (การแบ่งปันข้อมูลข่าวสารไม่จำเป็นต้องเท่ากันเสมอไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการตกลง กฎเกณฑ์ของการแบ่งปันเพื่อให้บรรลุถึงความพึงพอใจของทั้งสองฝ่าย) และประการสุดท้าย กิจกรรมทางการสื่อสารมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความหมายให้เกิดขึ้นในเรื่องต่างๆ รวมทั้งความหมายที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับตัวตนของการสื่อสารเองด้วย นั่นก็คือการสื่อสารเพื่อการสื่อสาร (Communication is an ends in itself)

องค์ประกอบหลักของแบบจำลองการสื่อสาร ประกอบด้วย 1. ผู้ทำการสื่อสาร 2. รหัส 3. ตัวสื่อ/ช่องทาง 4. ตัวสาร และ 5. บริบท ทั้ง 5 องค์ประกอบดังกล่าวนี้ ให้พิจารณาในเรื่องของบทบาทที่ทั้ง 5 องค์ประกอบสวมอยู่

<sup>9</sup> Roy Paul Nelson, 1975 : 221-226

<sup>10</sup> Randall P. Harrison, 1981 : 62

<sup>11</sup> แนวคิดการสื่อสารยุคดิจิทัล, รองศาสตราจารย์ศิริชัย ศิริกาษา, 2557

**2.6.1 ผู้ทำการสื่อสาร** มีบทบาททั้งผู้ส่งและผู้รับสารสลับสับเปลี่ยนกันได้ตลอดเวลา ทั้งในโลกของความจริงและโลกเสมือนจริง ดังนั้นผู้ทำการสื่อสารจึงมีหน้าที่เป็นผู้เข้ารหัสเพื่อทำตัวสารให้เกิดขึ้น และผู้ถอดรหัสเพื่อตีความทำการเข้าใจในตัวสารแล้วตอบกลับไปยังผู้ส่งสาร ดังนั้นรหัสจึงเป็นสิ่งที่อยู่กับผู้ทำการสื่อสารตลอดเวลาในยุคดิจิทัล

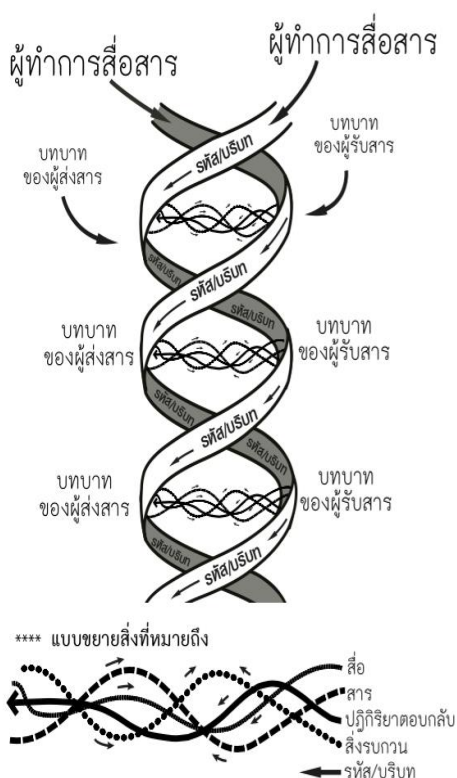
**2.6.2 รหัส** คือการจัดการทำให้เกิดความหมายขึ้นด้วยกฎเกณฑ์(Rules) และ/หรือธรรมเนียมวิธีการปฏิบัติ (Conventions) ที่ยึดถือกันมา (รายละเอียดเพิ่มเติมอ่านได้ที่ John Fiske Introduction to Communication Studies, หน้า 20) เพราะฉะนั้นบทบาทของตัวสารก็ถูกนำมาใช้โดยผู้ทำการสื่อสาร เพื่อก่อให้เกิดความหมายขึ้น รหัสเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในยุคดิจิทัล เพราะความเสมือนจริงมีความหมายจากการจัดการโดยรหัสที่ถูกใช้โดยผู้ทำการสื่อสาร

**2.6.3 ตัวสื่อ/ช่องทาง** เป็นพาหนะนำพาตัวสาร แต่ในขณะที่เดียวกันตัวสื่อก็เป็นตัวสารได้ด้วยเหมือนกัน (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมจากแนวคิด the Medium is the Messages ของ Marshall McLuhan ในหนังสือชื่อ [Understanding Media](#), (1964) ด้วยแนวคิดดังกล่าวสื่อจึงมีบทบาทในฐานะที่เป็นตัวสารได้อีกด้วย

**2.6.4 ตัวสาร** เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น โดยผู้ทำการสื่อสารใช้ให้เป็นตัวกระตุ้นทำให้เกิดความหมายขึ้น และเป็นตัวทำให้ผู้ทำการสื่อสารอีกฝ่ายหนึ่งที่ได้รับตัวสารนี้ นำมาตีความ ตัวสารถูกทำขึ้นโดยนำเอาสัญญาณหรือเครื่องหมายต่างๆ มาจัดการโดยใช้รหัสจนเป็นตัวสารขึ้น

**2.6.5 บริบท** คือสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นรอบตัวผู้ทำการสื่อสาร แต่การรับรู้สภาพแวดล้อมดังกล่าวต้องผ่านกระบวนการคัดสรร (Selection Proses) จากผู้ทำการสื่อสาร ดังนั้นเราพบว่าบริบทของการสื่อสารนั้นอยู่ในตัวของผู้ทำการสื่อสาร จะถูกนำมาใช้เพื่อก่อให้เกิดความหมาย

จากองค์ประกอบทั้งหมดที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น เมื่อนำมาประกอบเป็นโครงสร้างของแบบจำลองได้นำเสนอไว้ในแผนภาพที่ 1 ลักษณะของแบบจำลองมีลักษณะที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากโครงสร้างของ DNA ของมนุษย์ ที่ค้นพบโดยเจมส์ วัตสัน กับ ฟรานซิส คริก (James D. Watson and Francis H.C. Crick : DNA Model, [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com))



ภาพที่ 2.5 ภาพแบบจำลองการสื่อสารยุคดิจิทัล

แบบจำลองนี้ได้เสนอตัวอย่างการสื่อสารเพียง 2 คน อาจนำไปประยุกต์ใช้ได้มากกว่า 2 คน ก็ได้ หรือเป็นการสื่อสารของคนคนหนึ่งกับคนที่สมมุติคนหนึ่งก็ได้ในโลกยุคดิจิทัล จะเห็นได้ว่าผู้ทำการสื่อสารแต่ละคนสลับบทบาทในการเป็นผู้ส่งสารกับผู้รับสาร ในกรณีนี้จะเห็นว่าเป็นคล้ายบ้านไควน โดยชั้นบันไดเปรียบได้กับตัวสื่อ ตัวสาร และตัวบริบท โครงของบ้านไควนคือผู้ทำการสื่อสารที่มีการสลับบทบาทของผู้ส่งกับผู้รับสารซึ่งในแต่ละตัวถูกจัดการให้เกิดความหมายเกิดขึ้นด้วยรหัสตัวสื่อ รหัสตัวสาร และรหัสตัวบริบท ซึ่งผูกมัดรวมติดกันไว้เพื่อทำให้เกิดความหมายขึ้น

การสื่อสารเป็นกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นพลวัตร ที่เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ หรือที่เรามักคุ้นเคยกันว่าการสื่อสารเป็นกระบวนการ ดังนั้นผู้ทำการสื่อสารต้องหมุนเกลียวตัวผู้ส่งสารเข้าหาอีกด้านผู้รับสาร ซึ่งเป็นอีกเกลียวหนึ่งของผู้ทำการสื่อสารอีกคนหนึ่งให้ตรงกัน และเชื่อมต่อกันด้วย สื่อ/สาร/บริบท ตรงการเชื่อมต่อนี้กระบวนการผสมรหัสเกิดขึ้นไม่ว่าทั้งการเข้ารหัสและการถอดรหัส ของผู้ทำการสื่อสารทั้ง 2 คน สวมบทบาทที่ต่างกัน คือบุคคลหนึ่งเป็นผู้เข้ารหัส และ

อีกบุคคลหนึ่งสวมบทบาทเป็นผู้ถอดรหัส ความหมายจะเกิดขึ้นใช้เมื่อรหัสที่ได้เป็นรหัสตัวเดียวกันกับของทั้งคู่ผู้ทำการสื่อสาร

จากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ศึกษามาทั้งหมด ผู้วิจัยจะนำรวบรวมเพื่อนำมาวิเคราะห์หาการประกอบสร้างของเส้นเพื่อใช้ในการสร้างตัวการ์ตูนเพื่อบ่งบอกถึงลักษณะดีหรือร้ายของตัวการ์ตูนนั้นๆ ในลำดับต่อไป