

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษาวิจัยกระบวนการออกแบบลายเส้นเพื่อสื่อสารผ่านลักษณะดีและร้ายของตัวการ์ตูน เป็นการศึกษาวิจัยในลักษณะ วิจัยเชิงผสม(ทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ)โดยผู้วิจัยค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลที่ถูกนำเสนออยู่บนสื่อการ์ตูนอนิเมชัน สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการ์ตูน จากการทำแบบสอบถามให้กับนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยสยามและประชาชนทั่วไปที่ชอบสื่อการ์ตูน เพื่อเป็นแนวทางสนับสนุนในการวิเคราะห์และตีความข้อมูล เพื่ออธิบายในสิ่งที่ผู้วิจัยกำลังศึกษา

3.1 แหล่งข้อมูลและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยมีแหล่งข้อมูลด้วยกัน 3 แหล่ง คือ

3.1.1. ประเภทภาพยนตร์การ์ตูน ที่นำมาศึกษาตัวละครในสื่อการ์ตูนในบริบทที่ต่างกัน

ศึกษาการสื่อสารด้วยลายเส้นเพื่อบ่งบอกถึงลักษณะดีหรือร้ายของตัวการ์ตูนในบริบทที่ต่างกันทั้งหมด 5 เรื่อง ทั้ง 5 เรื่องเป็นสื่อภาพยนตร์การ์ตูนทั้งหมด คือ

- **วันพีซเดอะมูฟวี่ ตอน Z** ของประเทศญี่ปุ่น (2D) ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องวันพีซ เป็นการ์ตูนที่มีชื่อเสียงที่สุดในญี่ปุ่นยุคปัจจุบัน และ วันพีซเดอะมูฟวี่ ตอน Z เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่เปิดตัวทำรายได้สูงสุดในปี 2012
- **ยักษ์** เป็นการ์ตูนที่มีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่ น่าสนใจเป็นที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย โดยใช้เรื่องราวเกียรติมาตีความใหม่ได้น่าสนใจมาก
- **ก้านกล้วย** อีกเรื่องหนึ่งของการ์ตูนไทย ที่ทำให้การ์ตูนไทยในยุคปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น เพราะได้รับความนิยมมาก ตัวละครออกมาได้โดนใจและสวยงามไม่แพ้การ์ตูนจากต่างประเทศ
- **The American Dad** เป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมากในสหรัฐอเมริกา แสดงถึงบทบาทในบรรทัดการใช้ชีวิตของคนในสหรัฐอเมริกามากที่สุด มีการใช้ลายเส้นที่แปลกออกไปจากการ์ตูนอื่นๆ ที่ได้คัดสรรมา
- **A Cat In The Paris** เป็นการ์ตูนที่มีภาพที่สวยงามของประเทศฝรั่งเศส และได้รับการคัดเลือกเข้าฉายในงาน World Film Festival of Bangkok 2014

3.1.2. ประเภทงานวิจัยและบทความต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

- หอสมุดกลาง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- หอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ห้องสมุดคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สื่อออนไลน์ของหน่วยงานต่างๆ

3.1.3. ผู้ให้ข้อมูล

สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการตูน นักเขียนและผู้ผลิตสื่อการ์ตูนสัมภาษณ์แบบเจาะลึก
นักเขียนการ์ตูน

- คุณวิระชัย ดวงพลา หรือ เตอะดวง เป็นนักวาดการ์ตูนชาวไทย มีผลงานเป็นที่รู้จักอยู่มากมาย โดยเฉพาะเรื่อง "เรื่องมีอยู่ว่า" ที่สร้างชื่อเสียงให้เขา โดยเป็นเรื่องที่ทำให้เขาได้รับรางวัลรองชนะเลิศ (Silver Award) จากเวทีประกวดรางวัลการ์ตูนนานาชาติ ครั้งที่ 4 ที่ประเทศญี่ปุ่น เมื่อปี พ.ศ. 2554
- คุณคมภิญญา เข้มกำเนิด ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย และเคยได้ร่วมงานในผลงานในการ์ตูนแอนิเมชันชื่อดัง ของบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ และบลูสกายสตูดิโอ เช่น ทาร์ซาน (Tarzan) , ไอซ์เอจ (Ice Age) และ แอตแลนติส (Atlantis) ปัจจุบันทำงานในตำแหน่ง Creative Director ที่บริษัท กันตนา แอนิเมชัน มีผลงานผลิตแอนิเมชันการ์ตูนซีรีส์เรื่อง "ชน" ก่อนจะเริ่มงานแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย ออกฉายในปี พ.ศ. 2549 และสามารถคว้ารางวัลภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวยอดเยี่ยมจาก งาน Animadrid 06 จากประเทศสเปน
- คุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ นักแอนิเมชัน ดันแบบคนหนึ่ง ผู้สร้างชื่อมาจากภาพยนตร์เรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน” ที่เป็นการ์ตูน 3 มิติเรื่องแรกเมืองไทย จากการทุ่มทุนสร้างของบริษัท วิชิตา แอนิเมชัน และ ภาพยนตร์แอนิเมชันสัญชาติไทยผล งานร่วมทุนสร้างระหว่าง บริษัท สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด, บริษัท บ้านอิทธิฤทธิ์ จำกัด, บริษัท ชูเปอร์จิว จำกัด และดำเนินงานสร้างโดย บริษัท เวิร์คพอยท์ พิคเจอร์ส จำกัด ปัจจุบันคุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ เป็นกรรมการผู้จัดการและผู้อำนวยการ ฝ่ายสร้างสรรค์และแอนิเมชัน บริษัท บ้านอิทธิฤทธิ์ จำกัด เคยคว้ารางวัลจากต่างประเทศมากมาย เช่น รางวัลชนะเลิศ SIGGRAPH 1998 การประกวดผลงานแอนิเมชัน ประเภทนักศึกษาจาก มหาวิทยาลัยทั่วโลก รวมไปถึงรางวัลชนะเลิศจาก World Animation Celebration สองปี

ซ็อน (1999-2000) จากงานทั้งแบบ 2D และ 3D จากความรักในแอนิเมชันทำให้คุณคุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ทำงานในสายนี้มาต่อเนื่องร่วม 20 ปี

- อาจารย์สุริยะ ฉายะเจริญ อาจารย์ประจำภาควิชาสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม สอนวิชาพื้นฐานการ์ตูน

3.1.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะนำข้อมูลมาแยกและจัดหมวดหมู่ของเนื้อหาที่ได้เก็บข้อมูลมา โดยการนำเอาการ์ตูนทั้ง 5 เรื่องที่ได้ศึกษามาว่าตัวดีของทั้ง 5 เรื่องใช้ลายเส้นในลักษณะใด และ ตัวร้ายของทั้ง 5 เรื่องใช้ลายเส้นในลักษณะใด แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์การสื่อความหมายโดยใช้แนวคิดเชิงสัญลักษณ์ (Semi logy) เพื่อนำมาศึกษาถึงความหมายที่ปรากฏในการสื่อสารของตัวละครดีและร้ายของการ์ตูน ดีความเนื้อหา (Text) ของการ์ตูนทั้ง 5 เรื่อง ทั้งที่เป็นความหมายตรง (Denotation) และความหมายแฝง (Connotation) เพื่อสืบค้นไปถึงการสื่อความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นโดยใช้ทฤษฎีการรื้อสร้าง (Deconstruction) ของ Jacques Derrida โดยผู้วิจัยจะทำการถอดแบบจากโครงสร้างภายนอกให้เหลือแต่ลายเส้นเพื่อสืบหาว่าโดยพื้นฐานตัวการ์ตูนนั้นๆ มีการใช้เส้นอย่างไร ในแบบของรหัสของสื่อ (Media Code) รหัสการ์ตูน (Cartoon Code) ที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ลายเส้นต่างๆ ที่นำมาผลิตและสร้างบุคลิกของตัวการ์ตูน รวมถึงการศึกษาบริบท (Context) ของการ์ตูนในประเทศนั้นๆ เพื่อนำมารื้อสร้าง (Deconstruction) ให้เห็นถึงโครงสร้างภายในของตัวการ์ตูนนั้นๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงตัวการ์ตูนที่ผู้วิจัยนำมาใช้นั้นใช้เส้นใดบ้างในการสร้างสรรค์ จะวิเคราะห์ให้เห็นถึงลักษณะการสื่อความหมายที่เกิดขึ้นโดยการใช้ลายเส้นในตัวละครดีและร้ายในการ์ตูนทั้ง 5 เรื่องที่คัดสรร