

บทที่ ๓

แนวคิดทฤษฎีที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ปู่ช่าบ้าพลัง” (Up)

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แอนิเมชันซึ่งสามารถนำมาใช้เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัย ดังต่อไปนี้

๓.๑ แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน

๓.๒ แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

๓.๓ แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีทางสัญวิทยา

๓.๔ แนวคิดที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ปู่ช่าบ้าพลัง” (Up)

๓.๑ แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน

๓.๑.๑ ความหมายของภาพยนตร์แอนิเมชัน

Animation หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการนำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพที่มีความต่อเนื่องมาฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสม ทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว^{๑๗๐}

แอนิเมชัน เป็นคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษว่า animation สามารถอ่านได้หลายแบบ เช่น อนิเมชัน แอนิเมชัน หมายถึง การทำภาพให้เคลื่อนไหว^{๑๗๑}

ภาพยนตร์แอนิเมชัน หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่องทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่อง เรตินาจะรักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้น ๆ ประมาณ ๑/๓ วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกัน ทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่ภาพยนตร์แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่าง ๆ ได้มากมาย เช่น งานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตยกรรม งานก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น^{๑๗๒}

^{๑๗๐} ธรรมปพน สีสำนวณโชค, Intro to Animation, (กรุงเทพมหานคร : ฐานบุ๊คส์, ๒๕๕๐), หน้า

๑๓.

^{๑๗๑} ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, การสร้างภาพยนตร์ 2D แอนิเมชัน How to make 2D Animation, (กรุงเทพมหานคร : มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี, ๒๕๔๗), หน้า ๑.

^{๑๗๒} ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ, มัลติมีเดีย ฉบับพื้นฐาน, (กรุงเทพมหานคร : เคพีที. ๒๕๕๒), หน้า ๒๒๒.

ดังนั้นผู้ศึกษาสามารถสรุปได้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน หมายถึง ภาพเคลื่อนไหวโดยใช้วิธีการหรือเทคนิคให้แก่สิ่งที่ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ ให้สามารถเคลื่อนไหวหรือมีชีวิตได้ ซึ่งมีเทคนิคและวิธีสร้างสรรค์หลากหลายวิธี เช่น สามารถเป็นได้ทั้งภาพ ๒ มิติ และ ๓ มิติ โดยการจากรนำภาพที่ถ่ายทำ ทั้งหมดมาเรียงต่อกัน เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว Animation หรือการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกในโปรแกรมสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน โดยการฉายด้วยความเร็วโดยประมาณ ๒๔ เฟรม ต่อวินาทีขึ้นไป

๓.๑.๒ ความสำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชัน

ภาพยนตร์แอนิเมชันได้รับความนิยมจากผู้ชมมาโดยตลอด เนื่องจากการสร้างเนื้อหาที่เบาสมองและสร้างความสุขสดชื่นให้แก่ผู้ชม ด้วยคุณลักษณะพิเศษหรือประโยชน์ของภาพยนตร์แอนิเมชันที่สามารถอธิบายเรื่องที่มีความสลับซับซ้อน และเข้าใจยากให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น เช่น การอธิบายถึงปรากฏการณ์ธรรมชาติที่มองเห็นได้ยาก สิ่งที่เป็นโครงสร้างซับซ้อนในเครื่องจักรกล เป็นต้น การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสามารถสื่อความหมาย และเน้นบทบาทได้อย่างอิสระ ไม่จำกัดขอบเขตในความเหมือนจริง ทั้งรูปแบบที่แสดงให้เห็นการทำงานของสิ่งต่างๆ แบบนามธรรม ก็สามารถที่จะแสดงออกทางภาพยนตร์แอนิเมชันให้มองเห็นได้อย่างชัดเจน^{๑๗๓}

Bouldin^{๑๗๔} อธิบายว่า การที่ภาพยนตร์แอนิเมชันได้รับความนิยมมากขึ้นดังกล่าว ทำให้เกิดเป็นอุตสาหกรรมการผลิตแอนิเมชันเพื่อความบันเทิง การโฆษณา การศึกษา หรือเพื่อความรู้ความเข้าใจในด้านต่างๆ มากมายโดยเฉพาะการผลิตเพื่อความบันเทิง ซึ่งมีการเจริญเติบโตมากขึ้นในหลายประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ ไต้หวัน และพบว่าร้อยละ ๙๐ ของรายการการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ในประเทศสหรัฐอเมริกานั้นผลิตในกลุ่มประเทศเอเชีย คือ มาเลเซีย สิงคโปร์ เวียดนาม ไทย อินโดนีเซีย และจีน ทำให้อุตสาหกรรมผลิตแอนิเมชันในแถบเอเชียเติบโตขึ้นมาก แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นได้แทรกซึมเข้าไปในการสื่อสารทุกส่วน ด้วยลักษณะต่างๆ เช่น การ์ตูน วิดีโอเกม เทคโนโลยีทางการแพทย์ ทางทหาร เป็นต้น ซึ่งนับว่าเป็นรูปแบบการผสมผสานระหว่าง ความคิดสร้างสรรค์ร่วมกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทางด้านกราฟิก การเขียนโปรแกรม การสร้างสภาวะแวดล้อมที่สมจริง ลม ฝน เป็นต้น และฉากที่มีความเหมือนจริงมาก จนทำให้แยกไม่ออกกว่าเป็นการแสดงจริงหรือแอนิเมชัน ทำให้รู้สึกราวกับว่าโลกดิจิทัลที่พบเห็นนั้นเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเรา

จากที่กล่าวมานั้น ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงเป็นการสื่อสารที่นำไปสู่การพัฒนาการเรียนรู้สามารถสร้างสรรค์ให้มนุษย์เกิดความรู้สึกที่คล้อยตาม เกิดความเข้าใจในการสื่อสาร และยังมีประโยชน์ในการสร้างสรรค์ให้เป็นสื่อที่เกิดความรู้ ความเข้าใจในข่าวสารต่างๆ ได้อีกด้วย

^{๑๗๓} ปิยกุล เลาว์ณศิริ, ภาพยนตร์แอนิเมชัน, (เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง หน่วยที่ ๘-๑๕ สาขาวิชาเทคโนโลยีการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, ๒๕๓๒), หน้า ๙๓๑-๙๓๒.

^{๑๗๔} ภัณฑุญญ์ เปลวเฟื่อง, “ภาพยนตร์การ์ตูนไทย ๓ มิติ กับการรับรู้และการยอมรับของเด็กประถมศึกษาเรื่อง ขุนแผนแสนสะท้าน”, วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, (สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน คณะมนุษยศาสตร์ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, ๒๕๕๐), หน้า ๒๐.

๓.๑.๓ ประเภทของภาพยนตร์แอนิเมชัน

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล^{๑๗๕} ได้แบ่งงานแอนิเมชันประเภทต่าง ๆ ตามวิธีการสร้างผลงานได้ ๒ ประเภท ดังนี้

๑) **Traditional Animation** หมายถึงการสร้างแอนิเมชันโดยใช้เครื่องมือธรรมดา ยังไม่มีการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างเทคนิค แบ่งออกเป็น

๑.๑) 2D Animation (Two-Dimensional Animation) คือการวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวเทคนิค ๒ มิติ โดยวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะเป็นการวาดภาพด้วยมือบนกระดาษ การวาดบนแผ่นใส (cel) หรือเรียกว่า Cel Animation

๑.๒) Cut-out Animation คือการสร้างภาพเคลื่อนไหว ๒ มิติ ด้วยเทคนิคการตัดกระดาษให้เป็นรูปทรง หรือตัวการ์ตูนต่าง ๆ และใช้กล้องถ่ายทีละภาพ เมื่อมีการขยับหรือมีการเปลี่ยนแปลง เคลื่อนย้ายตำแหน่งในภาพ

๑.๓) Clay Animation-Stop motion คือการปั้น การสร้างโมเดลด้วยดินน้ำมัน หรือวัสดุใด ๆ ก็ตามในการสร้าง และทำการขยับทีละนิดเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว และใช้กล้องบันทึกภาพทุกขณะที่ทำการขยับ หรือเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ

๒) **Digital Computer Animation** คือการสร้างงานแอนิเมชันด้วยระบบดิจิทัลโดยใช้โปรแกรมกราฟิกต่าง ๆ ทั้ง ๒ มิติ และ ๓ มิติ ซึ่งส่วนใหญ่ภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศขนาดยาวใช้เทคนิคนี้ช่วยในการถ่ายทำ

๓.๑.๔ แนวคิดและรูปแบบการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

๑) รูปแบบการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่ดี ต้องมีการกำหนดรูปแบบของภาพยนตร์ให้สอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ด้วยรูปแบบของภาพยนตร์แอนิเมชัน^{๑๗๖} แบ่งออกเป็น ๓ รูปแบบคือ

๑. รูปแบบเหมือนจริง (the realistic animation) เป็นรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันที่เหมือนของจริง เมื่อดูภาพยนตร์แอนิเมชันที่ใช้รูปแบบนี้จะทราบทันทีว่าสิ่งที่ปรากฏบนจอเป็นอะไร รูปแบบเหมือนจริงนี้มักใช้สำหรับภาพยนตร์ที่มีวัตถุประสงค์ในการสอนหรือให้ความรู้แก่ผู้ดู

๒. รูปแบบโครงร่าง (the schematic interpretation animation) ภาพยนตร์แอนิเมชันรูปแบบนี้จะแสดงให้เห็นเฉพาะรูปทรงหรือ โครงร่างที่เป็นแปลนที่คล้ายของจริง แต่ไม่มีรายละเอียดให้ดูเหมือนของจริง แอนิเมชันแบบโครงร่างนี้จึงง่ายกว่าแบบเหมือนจริง เพราะการวาด

^{๑๗๕} ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, การสร้างภาพยนตร์ 2D แอนิเมชัน How to make 2D Animation, (กรุงเทพมหานคร : มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี, ๒๕๔๗), หน้า ๑-๒.

^{๑๗๖} ปิยกุล เลาว์ณศิริ, ภาพยนตร์แอนิเมชัน, (เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง หน่วยที่ ๘-๑๕ สาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, ๒๕๓๒), หน้า ๙๓๕.

ไม่จำเป็นต้องพิถีพิถันในรายละเอียด แต่ผู้สร้างต้องแน่ใจว่าผู้ดูกลุ่มเป้าหมายสามารถจะรู้ได้ว่าโครงร่างหรือแบบแปลนนั้นหมายถึงอะไร

๓. รูปแบบตามความคิดฝัน (the whimsical animation) ภาพยนตร์แอนิเมชันรูปแบบนี้เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่เห็นอยู่บ่อยที่สุด คือจะมีตัวนำแสดงที่เรียกว่าตัวการ์ตูน เช่น ตัวมิกกี้ เมาส์ กระต่ายแสนกล เป็นต้น และด้วยเหตุที่ภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทการ์ตูนเป็นประเภทที่คุ้นเคยมากที่สุด จึงทำให้คนทั่วไปเรียกภาพยนตร์แอนิเมชันทุกชนิดว่า ภาพยนตร์การ์ตูน ความจริงคำว่าการ์ตูนจะหมายถึงตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทนี้เท่านั้น

การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันจะต้องตัดสินใจเลือกใช้รูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง โดยพิจารณาถึงวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์ เนื้อหาของภาพยนตร์ คุณสมบัติของผู้ดู และความต้องการของผู้สร้าง

พอล เวลส์^{๑๗๗} ได้แบ่งรูปแบบการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันออกเป็น ๓ ประเภท

๑. แอนิเมชันที่เน้นความสมจริง (realism) ซึ่งใช้วิธีถ่ายแอ็คชั่นของคน สัตว์สิ่งของเพื่อสร้างแอนิเมชันให้เหมือนจริงมากที่สุด และเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานของแอนิเมชันของสตูดิโอดิสนีย์

๒. แอนิเมชันที่ไม่เน้นความสมจริง (non-realist) แนวคิดนี้มีจุดเริ่มต้นมาจากแอนิเมเตอร์แถบยุโรปตะวันออก ซึ่งมองว่าแอนิเมชันไม่ได้สำคัญตรงลักษณะที่ปรากฏว่าควรออกมาในรูปแบบอย่างไร มากเท่ากับการสื่อความหมายที่ปรากฏ ดังนั้นการทำแอนิเมชันจึงเป็นการใช้ชีวิตและวิญญานในการออกแบบ ไม่ใช่การลอกเลียนแบบจากสิ่งมีชีวิตจริง เป็นแนวคิดที่ต่อต้านการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันของสตูดิโอดิสนีย์ ซึ่งแนวทางการผลิตแบบนี้ได้รับความนิยมมากขึ้นในปัจจุบัน

๓. แอนิเมชันแบบเหนือจริง (surrealism) เป็นแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานของแอนิเมเตอร์ชาวเชโกสโลวะเกีย แยน สแวงเมเยอร์ (Jan Svankmajer) ที่มองว่า แอนิเมชันคือการสร้างสรรค์สิ่งมหัศจรรย์ ดังนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันของเขาจึงหมายถึงการล้มล้างความจริงทั้งหมด รูปแบบของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันของทั้ง ๓ แบบนี้มีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ดังนั้นผู้ที่สร้างสรรค์งานภาพยนตร์แอนิเมชันจะต้องตัดสินใจยึดรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งาน

^{๑๗๗} นันททอง ทองใบ, “นวลักษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮาโยะมิซากิ”, วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, (สาขาวิชาวิทยา ภาควิชาวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๘), หน้า ๒๐.

๒) ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน

ปัจจุบัน คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทสำคัญในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน ขั้นตอนต่างๆ ของการสร้างขึ้นอยู่กับความรู้ ความชำนาญ และความถนัดของบุคลากรที่สร้างสรรค์งาน โดยมีการแบ่งลักษณะการทำงานออกเป็น ๓ ส่วนดังนี้

(๑) การวางแผน (planning)

เป็นขั้นตอนแรกที่ไม่กำหนดขั้นตอนตายตัว ขึ้นอยู่กับผู้ผลิตแต่ละราย โดยมีการกำหนดแนวคิดหลัก กำหนดกลุ่มเป้าหมาย คุณลักษณะ พฤติกรรมการเปิดรับชม เนื้อเรื่อง และการนำเสนอ เพื่อให้ดูสอดคล้อง หรืออธิบายความคิดให้ตรงกับวัตถุประสงค์ โครงเรื่องเป็นอย่างไร รูปแบบการนำเสนอ ความยาว การเตรียมข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเรื่องเพื่อให้ได้ความถูกต้องชัดเจน

(๒) เตรียมการผลิต (preproduction)

เป็นขั้นตอนที่นำข้อมูลต่างๆ ที่ได้มาเขียน ทรีตเมนต์ (treatment) ในการบรรยายโครงเรื่อง ตั้งแต่การเริ่มต้น องค์ประกอบที่สำคัญ และการจบของภาพยนตร์เป็นโครงเรื่องย่อ การเขียนบทภาพยนตร์ (Script) การเขียนบรรยายอย่างละเอียด การเขียนสตอรี่บอร์ด (story board) การนำบทภาพยนตร์มาเขียนเป็นภาพให้ชัดเจนด้วยการกำหนดสี คำบรรยาย เทคนิคการผลิตเสียงประกอบ การกำหนดมุมกล้องในตำแหน่งและทิศทางต่าง ๆ อย่างละเอียด การออกแบบตัวการ์ตูน (character design) การออกแบบตัวการ์ตูนเพื่อกำหนดรูปร่าง เช่น หน้าตา บุคลิกลักษณะ ท่าทางที่แสดงออก และทัศนคติภายใน เช่น อารมณ์ความรู้สึกของตัวการ์ตูนแต่ละตัวในอารมณ์ที่ต่อเนื่อง เช่น การ์ตูนเด็กที่มีลักษณะเรียบร้อย ใส่แว่นตาหนา พูดน้อย เงียบขรึม เพื่อแสดงให้ผู้ชมทราบว่าตัวการ์ตูนเด็กเรียบร้อย สนใจใฝ่เรียน หรือตัวการ์ตูนที่มีเสื้อผ้าลวดลายสีสันฉูดฉาด ทรงผมแพ้งั้น ท่าทางยืเยว เพื่อบอกว่าเป็นเด็กสนุกสนาน หรือเกเร เป็นต้น การสร้างบุคลิกเฉพาะตัว (individual) เช่น อ้วน ผอม ศีรษะใหญ่ ตาโต จะมีลักษณะการเดินหรือท่าทางไม่เหมือนกัน เป็นลักษณะเฉพาะตัวของตัวการ์ตูน การออกแบบฉาก การกำหนดรายละเอียดของฉาก และสิ่งแวดล้อมในฉาก ให้มีความสัมพันธ์กับสัดส่วนและทิศทางของตัวการ์ตูน

(๓) ขั้นตอนผลิต (Production)

ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคต่างๆ ไม่แตกต่างกันกับขั้นตอนวางแผนการผลิต และการเตรียมการผลิต ขึ้นอยู่กับความพร้อม และความประสงค์ของผู้ผลิต มีขั้นตอนผลิตโดยสรุปดังนี้ การเคลื่อนไหว เพื่อกำหนดเวลาจริงแบบหยาบ ๆ ที่เรียกว่า animatics การสร้างโมเดล (modeling) แบบร่างฉาก (scene layout) เพื่อกำหนดส่วนประกอบต่าง ๆ ในฉาก การกำหนดมุมกล้อง การควบคุมการเคลื่อนไหว ด้วยการใส่กระดูก (skeleton) ให้กับตัวละคร (character) การใส่พื้นผิว (texture) การกำหนดการเคลื่อนไหวให้ตัวแสดง (character animation) และขั้นตอนสุดท้าย ใส่รายละเอียดและปรับปรุงแก้ไขเรื่องเวลา (timing) จากนั้นนำมาดูก่อนที่จะนำไปใช้จริง (flipbooks) การสร้างเทคนิคพิเศษ (effects animation) การกำหนดแสง เงา และการประมวลผล หลังจากนั้นรวบรวมงานทั้งหมดที่ประมวลผลแล้ว โดยนำงานแต่ละส่วนเหล่านั้นมารวมกัน เพื่อสร้าง

ความจริงและสมบูรณ์ที่สุดซึ่งเป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนนำไปบันทึกตามขั้นตอนของสื่อที่จะใช้ต่อไป^{๑๗๘}

๓) ภาษาของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animated Film Language)

ภาพยนตร์จำเป็นต้องใช้ภาษาเฉพาะตัวของภาพยนตร์เป็นตัวสื่อความหมายระหว่างผู้ผลิตกับผู้ชม ซึ่งทั้งสองฝ่ายต้องเข้าใจ และควบคุมภาษาเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยแฮนเซนและคณะ ได้สรุปถึงองค์ประกอบที่เป็นความหมายของภาษาโดยรวมในสื่อภาพเคลื่อนไหว (Moving Image) ซึ่งเป็นคำรวมเรียกสื่อต่างๆ ได้แก่ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิดีโอ และแอนิเมชัน ว่าแบ่งออกเป็น ๒ ส่วนคือองค์ประกอบด้านเทคนิค (Technical Elements) และองค์ประกอบด้านสัญลักษณ์ (Symbolic Elements)^{๑๗๙} ดังนี้

(๑) องค์ประกอบด้านเทคนิค (Technical Elements)

๑.๑) ขนาดภาพ (Camera Shots) หมายถึง ภาพที่เกิดจากการกำหนดระยะห่างของกล้องกับสิ่งที่ถ่ายจากการใช้เลนส์ตัวเดียวกัน ระยะห่างจากกล้องถึงสิ่งที่ถ่ายมีผลต่อภาพที่ปรากฏและสื่ออารมณ์แก่คนแตกต่างกันไปด้วย

๑.๒) มุมกล้อง (Camera Angle) คือ ตำแหน่งมุมมองของกล้องที่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างระดับความสูงของกล้องกับสิ่งที่ถ่าย มุมกล้องจะนำมาใช้เสริมคุณค่าของภาพเคลื่อนไหวทั้งด้านสุนทรียศาสตร์และด้านจิตวิทยาการรับรู้ ซึ่งมีผลต่อภาพและอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม รวมทั้งช่วยเสริมมุมมองให้ดูสมจริงยิ่งขึ้นด้วย

๑.๓) ระยะความคมชัด (Depth of field) หรือความชัดลึกของภาพ เป็นองค์ประกอบที่นำสายตาของผู้ชม ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน ความชัดลึกของแอนิเมชัน ๒ มิติจะมีน้อยกว่าแอนิเมชัน ๓ มิติ

๑.๔) การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement) เป็นตัวช่วยแยกความแตกต่างระหว่างสื่อภาพเคลื่อนไหวออกจากภาพนิ่ง การเคลื่อนไหวของกล้องนี้จะทำหน้าที่แทนสายตาของผู้ชม และติดตามการเคลื่อนที่ไปของการแสดง ทำให้ผู้ชมได้ติดตามการแสดงด้วยความรู้สึกของการแอบมองจ้องดูในระยะต่าง ๆ และยังเป็นเครื่องมือของผู้กำกับในการรักษาสมดุลระหว่างความต่อเนื่องของภาพและอารมณ์โดยไม่ต้องมีการตัดภาพ

๑.๕) ความสั้นยาวของเวลาในภาพ (Length of Take or Duration of Shot) เป็นองค์ประกอบที่สร้างความรู้สึกด้านช่วงเวลาแก่ผู้ชม ซึ่งในงานภาพยนตร์แอนิเมชันจะมีการจับเวลา

^{๑๗๘} ภัฏญานัฐ เปลวเฟื่อง, “ภาพยนตร์การ์ตูนไทย ๓ มิติ กับการรับรู้และการยอมรับของเด็กกรณีศึกษาเรื่อง ขุนแผนแสนสะท้าน”, วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, (สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน คณะมนุษยศาสตร์ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, ๒๕๕๐), หน้า ๒๖-๒๗.

^{๑๗๙} นันทอง ทองใบ, “นวัตกรรมการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮาโยะ มิซึกิ”, วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, (สาขาวิชาวิทยา ภาควิชาวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๘), หน้า ๒๕-๒๗.

ไม่ให้มีช่วงที่ภาพหยุดแช่นิ่ง ๆ นานเกินไป เพราะจะให้ความรู้สึกน่าเบื่อมากกว่าความนิ่งของภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง

๑.๖) การตัดต่อภาพ (Editing) พัฒนาการของการตัดต่อแบบต่าง ๆ เป็นการเสริมความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างภาพ ทำให้ผู้ชมสามารถหยุดคุณลักษณะความต่อเนื่องที่ไม่มีรอยต่อของสื่อภาพเคลื่อนไหวได้ การตัดต่อทำให้เกิดจังหวะ ส่งผลทางด้านอารมณ์ของผลงาน และยังมีบทบาทในด้านโครงสร้างเรื่องช่วงเวลาของภาพยนตร์อีกด้วย

(๒) องค์ประกอบด้านสัญลักษณ์ (Symbolic Elements)

๒.๑) สี เป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน หน้าที่ของสี คือบอกอารมณ์ของเหตุการณ์ บอกสถานที่และเวลา บอกบุคลิกของตัวละคร สร้างอารมณ์ให้กับผู้ชม การกำหนดสีในภาพยนตร์แอนิเมชันมักเกิดจากการตีความของเรื่อง ในการกำหนดสี นอกจากจะคิดถึงสารที่ต้องการบอกคนดูแล้ว ยังต้องคำนึงถึงความต่อเนื่องของสีตลอดทั้งเรื่องด้วย โดยต้องคุมแนวทางของสีให้คงเส้นคงวาตั้งแต่ต้นจนจบ

๒.๒) เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉาก (Costume and Objects) ถือเป็นหลักสำคัญของภาพยนตร์ เพราะนอกจากจะแสดงถึงกาลเวลา ยุคสมัย และสถานที่แล้ว ยังเป็นหน้าเป็นตาของผลงาน เช่นเดียวกับอุปกรณ์ประกอบฉาก ซึ่งแสดงความหมายโดยนัยและใช้อ้างถึงฐานความรู้ที่มีอยู่เดิมของผู้ชม ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นองค์ประกอบสำคัญในขั้นตอนของการออกแบบ

๒.๓) ดาราและการแสดง (Stars and Performances) ดาราในภาพยนตร์แอนิเมชันก็คือ ตัวละคร ส่วนการแสดงก็ขึ้นอยู่กับแอนิเมเตอร์ว่า จะสามารถออกแบบตัวละครอย่างไรให้ได้อารมณ์ที่สุด การแสดงของตัวละครจะดีหรือไม่ จึงขึ้นอยู่กับความสามารถของแอนิเมเตอร์ที่ต้องศึกษาความเคลื่อนไหวของตัวละครให้ละเอียด และสื่อออกมาให้ได้อารมณ์ที่สุด

๒.๔) เสียง (Sound) รหัสทางเสียงแบ่งได้เป็น ๒ ชนิด คือ

(๑) Diegetic Sound คือ เสียงที่เกิดขึ้นในฉาก มีอยู่ในฉากจริง ได้แก่ เสียงประกอบหรือ Sound Effects ที่ช่วยสร้างบรรยากาศ และเหตุการณ์ในเรื่อง และบทสนทนา (Dialogue) หมายถึงเสียงที่ได้ยินจากปากของตัวแสดง ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน บทสนทนาจะเกิดจากการพากย์เสียงให้ตรงกับกรอการขยับปากของตัวละคร

(๒) Non-diegetic Sound คือ เสียงที่ไม่ได้เกิดขึ้นในฉากจริง ได้แก่ เสียงดนตรีและเสียงบรรยาย

๒.๕) Mise-en-scene คือ การจัดวางลงในฉาก หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในกรอบภาพ ทั้งขนาดของกรอบภาพ ภาพ ฉาก เครื่องแต่งกาย การจัดวาง และความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อที่ในกรอบภาพ เช่นใครเป็นตัวเด่นในกรอบภาพ

๒.๖) การจัดฉากและการใช้สถานที่จริง (Setting and Location) ฉาก ถือเป็นจุดเริ่มของเวลา และสถานที่ของเรื่อง ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน การออกแบบฉาก (Background) เป็น

ส่วนสำคัญมาก ภาพยนตร์แอนิเมชันจะสมบูรณ์ไม่ได้เลยถ้าขาดฉาก การออกแบบฉากต้องใช้องค์ประกอบของภาพ สี แสง เงา เข้ามาช่วยสร้างความรู้สึกละเอียด ๆ ให้กับผู้ชม โดยฉากที่ดีต้องเป็นตัวส่งเสริมเรื่อง และขับตัวละครให้โดดเด่น ฉากจึงต้องไม่พยายามแย่งชิงความเด่นมาเสียเอง นักออกแบบฉากจะต้องมองงานจากภาพรวม ฉากที่ออกแบบจะไม่จบลงแค่นั้น แต่จะสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อมีตัวละครเข้ามาอยู่ในฉากนั้นแล้ว จุดสำคัญอีกประการคือ การสร้างภาพให้เกิดมิติ โดยใช้หลักการเขียนภาพแบบ Perspective การจัดภาพให้มีหลายระยะ คือด้านหน้า ตรงกลาง และด้านหลังซ้อนทับกันเพื่อให้เกิดระยะภาพ รวมถึงการจัดแสงเงา และบรรยากาศเพิ่มความลึกเข้าไปด้วย

๓.๒ แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Narratology)

การเล่าเรื่องเป็นการนำมนุษย์ไปสู่ประสบการณ์มากมาย ทำให้มนุษย์เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ในชีวิต ทำให้เข้าใจเหตุการณ์รอบ ๆ ตัว และให้ความบันเทิงควบคู่กันไปอีกด้วย

เอเดรียน ทิลลี (Adrian Tilley) ได้แสดงทัศนะไว้ว่า “การเล่าเรื่องเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางสังคม เด็กเรียนรู้การเล่าเรื่องจากหนังสือ โฆษณา การ์ตูน และบทเพลง สิ่งเหล่านี้ช่วยให้เด็กเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ ให้ทักษะในการเล่าเรื่อง รู้จักลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล เด็กได้รู้จักสัญลักษณ์ที่ใช้ในการเริ่มต้นและจบลงของเรื่องเล่า และรู้จักที่จะคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าว่าต่อไปจะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น นอกจากนี้การเล่าเรื่องยังช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์ในคลังความรู้ ให้เด็กสามารถตัดสินใจตัวละครได้จากการแยกแยะบทบาทคนดี และคนเลว ซึ่งในความเข้าใจสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะไม่เกิดขึ้นได้เลย หากปราศจากการเล่าเรื่อง ในสื่ออื่น ๆ ก็เช่นกัน เช่น ลิเก ละครเวที บทเพลง บทกวี และนวนิยาย ต่างก็ใช้การเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือในการสื่อสารแทบทั้งสิ้น^{๑๘๐}

หลุยส์ จิอันเน็ตตี (Louise Giannetti) อธิบายว่า สมัยโบราณผู้คนติดต่อสื่อสารกันด้วยการเล่าเรื่อง ในหนังสือ The Poetics ของอริสโตเติล ได้จำแนกประเภทของการเล่าเรื่องบนพื้นฐานคติไว้ ๒ ลักษณะคือ การแสดง และการเล่าเรื่อง คือการบอกเล่าเรื่องราวโดยมีผู้เล่า อาทิ มหาकाพย์ หรือนวนิยาย ซึ่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์กำเนิดมาจาก ๒ สิ่งนี้ โดยนำเอาหลักการเล่าเรื่องทั้ง ๒ ชนิดมาผสมผสานกัน ผ่านเทคนิคอันสลับซับซ้อนของสื่อภาพยนตร์ หลุยส์ จิอันเน็ตตี จึงได้กำหนดวิธีการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ดังนี้^{๑๘๑}

๑) โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องนับเป็นส่วนประกอบสำคัญของเรื่องสำหรับผู้วิเคราะห์ต้องนำมาศึกษาเสมอซึ่งโดยปกติจะมีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ ๕ ขั้นตอน ได้แก่

๑. การเริ่มเรื่อง (Exposition) การเล่าเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉาก และสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหา หรือเปิดปมความขัดแย้ง

^{๑๘๐} พิงพิศ เทพปฏิมา, “การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์”, วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, (วิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๖), หน้า ๓๗.

^{๑๘๑} เรื่องเดียวกัน, หน้า ๓๘.

เพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องลำดับเหตุการณ์อาจเริ่มจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

๒. การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ การที่เรื่องดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง และสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีขึ้นเรื่อย ๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์ก็อยู่ในความยุ่งยาก

๓. ภาวะวิกฤติ (Climax) จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวดำเนินไปสู่จุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

๔. ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือ สภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนงำและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผย หรือข้อขัดแย้งได้รับการจัดออกไป

๕. การยุติของเรื่องราว (Ending) คือ การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสีย อาจจบแบบมีความสุขหรือทิ้งท้ายแบบให้ขบคิดก็ได้

๒) แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิด (Theme) นับเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อเรื่องเล่า โดยเฉพาะเมื่อต้องการวิเคราะห์ถึงใจความสำคัญของเรื่อง เราจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องจับใจความของเรื่องให้ได้ มิฉะนั้นอาจจะไม่รู้ถึงแนวคิดหลักที่ผู้เล่าต้องการถ่ายทอดให้ทราบ เฮอร์ติก และ ยาร์เบอร์ (Hurtik & Yarber) ได้ให้ความหมายของแก่นความคิดไว้ว่า “คือความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ” ซึ่งเราสามารถเข้าใจแก่นความคิดได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง ชื่อตัวละคร สังเกตคำนิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในเรื่อง สำหรับแก่นความคิดที่ได้รับความนิยม และพบได้บ่อย ๆ โดยมากวนเวียนอยู่กับเรื่องความดี-ความชั่ว หรือไม่ก็เกี่ยวข้องกับเรื่องความรัก แต่ในส่วนของการละเอียด แก่นความคิดแต่ละเรื่อง ก็จะมีรายละเอียดและองค์ประกอบย่อยในการสนับสนุนความคิดหลักที่แตกต่างกันออกไป

๓) ความขัดแย้ง (Conflict)

๑. ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือ การที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ละฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำลายล้างกัน เช่นการรบของทหารทั้ง ๒ ฝ่าย หรือการศึกษาของ ๒ ตระกูล เป็นต้น

๒. ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละคร จะมีความสับสนหรือยุ่งยากลำบากในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำการอย่างใดที่คิดเอาไว้ เช่น ความขัดแย้งกับสำนึกผิดชอบ หรือความรู้สึกขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคม เช่น ผู้หญิงมักเป็นเรื่องของความรัก และปัญหาครอบครัว และปัญหาส่วนตัว

๓. ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอันโหดร้าย อย่างการเผชิญความชั่วร้ายของนกนางนวลในภาพยนตร์เรื่อง The Birds (1963) การพยายามเอาชนะไดโนเสาร์ในภาพยนตร์เรื่อง Jurassic Park (1993) และเผชิญกับพายุทอร์นาโดใน

Twister (1996) เป็นต้น ความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่องคือ มันเป็นสิ่งที่ทำให้เรื่องราวดำเนินต่อไปอย่างมีทิศทาง หากเรื่องใดมีความขัดแย้งที่สมเหตุสมผล มีที่มาที่ไปแน่นอน เรื่องราวนั้นก็ดำเนินต่อไปอย่างน่าเชื่อถือ

สำหรับวิธีที่ใช้ในการศึกษาข้อขัดแย้งในภาพยนตร์นั้น คลอด เลวี สเตราส์ (Claude Levi – Strauss) เสนอให้ใช้การแบ่งขั้วตรงข้ามหรือ Binary Oppositions ซึ่งเป็นแนวคิดที่ตั้งอยู่บนความเชื่อพื้นฐานที่ว่ามนุษย์สามารถเข้าใจโลกโดยการแบ่งสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นส่วน ๆ เพื่อเปรียบเทียบกัน เช่น แผ่นดินกับมหาสมุทร ผู้หญิงและผู้ชาย เป็นต้น Binary Oppositions กระทำได้โดยการแบ่งกลุ่มออกเป็นสองหมวดจะมีความหมายขัดแย้งกัน เช่น

ผู้ชาย (Male)	ผู้หญิง (Female)
แข็งแรง (Strong)	อ่อนแอ (Weak)
ใช้เหตุผล (Rational)	ใช้อารมณ์ (Emotional)
เชื่อถือได้ (Reliable)	เชื่อถือไม่ได้ (Unreliable)

และเมื่อนำเอาวิธี การแบ่งขั้วตรงข้ามมาใช้ศึกษาภาพยนตร์มันจะช่วยให้เรามองเห็นความขัดแย้งในภาพยนตร์ได้กระจ่างชัดขึ้นตัวอย่างการแบ่งขั้วตรงข้ามในภาพยนตร์ตะวันตก

คนเมือง (Homesteaders)	อินเดียนแดง (Indians)
ผิวขาว (White)	ผิวดำ-แดง (Red)
คริสเตียน (Domestic)	ปาแกน (Pagan)
อ่อนโยน (Helpless)	ป่าเถื่อน (Savage)
อ่อนแอ (Weak)	แข็งแรง (Strong)
สวมเสื้อผ้า (Clothed)	เปลือย (Naked)

ซึ่งจากความแตกต่างของทั้งสองฝ่าย สำหรับภาพยนตร์ตะวันตกแล้วมันเป็นสาเหตุของการต่อสู้ทำลายล้างกันอย่างรุนแรง ซึ่งในการแก้ไขปัญหามาจากความขัดแย้งนี้ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะต้องตัดสินใจเลือกที่จะเข้าไปเป็นพวกเดียวกับอีกฝ่าย เช่น อินเดียนแดงต้องเปลี่ยนมาเป็นคริสเตียน หรืออินเดียนแดงต้องละทิ้งความป่าเถื่อนแล้วหันมาใช้ความอ่อนโยนแทน

๔) ตัวละคร (Character)

องค์ประกอบสำคัญส่วนหนึ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับการเล่าเรื่องทุกชนิดคือตัวละคร (Character) ซึ่งลอเรนซ์ เพอร์รีน (Laurcnce Perrine) ให้ความหมายของตัวละครไว้ว่า “คือบุคคลที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายถึง บุคคลลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย”

ดไวท์ วี สเวน (Dwight .V. Swain) กล่าวถึงส่วนประกอบของตัวละครไว้ว่า ตัวละครแต่ละตัวต้องมีองค์ประกอบ ๒ ส่วนเสมอ นั่นคือส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation) ความคิดของตัวละครโดยปกติเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงยากจนกว่าจะมีเหตุผลที่สำคัญเพียงพอสำหรับการเปลี่ยนแปลง ตัวละครที่ดีจะมีความคิดเป็นของตัวเอง ซึ่งสิ่งที่จะมา

กำหนดความคิด และจิตใจของตัวละครนั้นอยู่ที่ภูมิหลังของตัวละคร เช่น ชีวิตวัยเด็ก การศึกษา และฐานะความเป็นอยู่ข้างต้น ส่วนพฤติกรรมของตัวละคร จะเป็นผลอันเกิดขึ้นโดยตรงจากความคิด และทัศนคติของตัวละคร

นอกจากนี้ในการศึกษาตัวละคร ปัจจัยของตัวละครยังเป็นอีกส่วนหนึ่งที่มักได้รับการนำมาวิเคราะห์ถึงอยู่เสมอ โดยในตัวละครมีมิติต่างๆดังต่อไปนี้

๑. ความต้องการ (Dramatic Need) หมายถึงสิ่งที่ตัวละครต้องการหรืออยากเอาชนะ ให้ได้มา ไปเอามา หรือบรรลุความสำเร็จ

๒. มุมมอง (Point of View) คือวิธีการที่ตัวละครมองโลก ซึ่งตัวละครแต่ละตัวต้องมีมุมมองที่ชัดเจนและแตกต่างกันไป เช่น มุมมองในการต่อต้านกับการสนับสนุนสงคราม

๓. การเปลี่ยนแปลง (Change) คือการเปลี่ยนแปลงของตัวละครตั้งแต่เริ่มจนจบเรื่อง มีการเปลี่ยนแปลงในด้านใด อย่างไร

๔. ทัศนคติ (Attitude) เป็นความคิดหรือนิสัยในเชิงลบหรือบวก เช่น ไร้เดียงสา ชอบวิจารณ์ ความคิดต่ำต้อย การมองโลกในแง่ดีหรือร้าย เป็นต้น

สำหรับการพิจารณาตัวละครนอกเหนือจากการใช้การมองภาพของตัวละครจากลักษณะภายนอกเช่น การแต่งกาย กริยาอาการ หรือพฤติกรรมต่าง ๆ คำพูดบทสนทนา (Dialogue) ตอบโต้ของตัวละครก็เป็นส่วนสำคัญอย่างมาก ทั้งนี้เพราะความคิด ทัศนคติ และเอกลักษณ์ของตัวละครจะสะท้อนจากคำพูดของตัวละครทั้งสิ้น

๕) ฉาก (Setting)

ฉากมักเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการเล่าทุกประเภท ทั้งนี้เนื่องจากการเล่าคือการถ่ายทอดเหตุการณ์ต่าง ๆ จะเกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่ไม่ได้ ดังนั้น ฉากจึงมีความสำคัญเพราะทำให้มีสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่าง ๆ ของเรื่อง นอกจากนี้ฉากยังมีความสำคัญในแง่ที่สามารถบอกถึงความหมายบางอย่างของเรื่อง มีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละครได้อีกด้วย ประเภทของฉากในเรื่อง ๕ ประเภท ดังนี้

๑. ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่าไม้ทุ่งหญ้า ลำธาร หรือธรรมชาติค่าเข้าในแต่ละวัน

๒. ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ เช่น อารามบ้านช่อง เครื่องใช้ในครัว หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์มีไว้ใช้สอยต่างๆ

๓. ฉากที่เป็นช่วงเวลายุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง

๔. ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึงสภาพแบบแผน หรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร หรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่

๕. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นนามธรรม คือสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อ หรือความคิดของคน เช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

นอกจากนี้ฉากในเรื่องเล่ายังสามารถแบ่งออกเป็นอีก ๒ ชนิด นั่นคือ ฉากนอกบ้านและฉากในบ้าน ซึ่งฉากทั้งสองประเภทดังกล่าวจะปรากฏในเรื่องเล่า โดยมีความสอดคล้องกับลักษณะ

สำคัญกับเรื่องเล่า เช่นถ้าเป็นเรื่องผจญภัย ฉากส่วนใหญ่เป็นฉากนอกบ้าน หากเป็นเรื่องความรักหนุ่มสาวฉากของเรื่องก็เป็นฉากในบ้าน นอกจากนั้นฉากทั้งสองประเภทยังมีความสัมพันธ์กับเพศ และอาชีพของตัวละครอีกด้วย เช่น เพศชายอาจมีความสัมพันธ์กับฉากนอกบ้าน และบางอาชีพก็มีความสัมพันธ์กับฉากในบ้าน เช่น อาชีพแม่บ้าน เป็นต้น

๖) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

สำหรับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ อาจมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษในเรื่อง (Symbol) เพื่อสื่อความหมายเสมอ “สัญลักษณ์” คือการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายทั้งในเรื่องของคำพูดและภาพ สำหรับสัญลักษณ์พิเศษที่มักพบในภาพยนตร์มีอยู่ ๒ ชนิด คือสัญลักษณ์ทางภาพ และสัญลักษณ์ทางเสียง

๑. สัญลักษณ์ทางภาพคือ องค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ดูน่าสนใจซ้ำ ๆ อาจเป็นวัตถุสถานที่ หรือสิ่งมีชีวิต เช่น สัตว์หรือบุคคล ก็ได้ สัญลักษณ์อาจเป็นเพียงภาพเดียว หรือเป็นกลุ่มภาพที่เกิดจากการตัดต่อ เช่น ภาพยนตร์ เรื่อง Old and New ของผู้กำกับรัสเซียที่ชื่อไอเซนสไตน์ มีการใช้การสืบลำดับภาพเพื่อสื่อความหมายพิเศษ เริ่มจากการจัดภาพในระยะใกล้มากที่ดวงตาแวว และตัดภาพไปที่ดวงตาเกษตรกร และตัดภาพไปที่ดวงอาทิตย์กำลังตกดิน กลุ่มของการลำดับภาพนี้สื่อความหมายถึง ความสิ้นหวังของเกษตรกร ภาพความตายของวัว พระอาทิตย์ที่กำลังลับเหลี่ยมเขา ทั้งหมดคือการสิ้นสุดของชุมชนแห่งนั้น

๒. สัญลักษณ์ทางเสียง คือเสียงต่าง ๆ ที่ถูกใช้เพื่อแสดงความหมายอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบความหมาย คือเพื่อแสดงวัตถุประสงค์ของตัวละคร ไม่ใช่เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมกับตัวละคร และเรื่องราวของภาพยนตร์ เช่น การใช้เสียงเพลง Imagine ในภาพยนตร์เรื่อง The Killingfield ที่ถูกใช้เพื่อแสดงความมุ่งมั่นในสันติภาพของมนุษย์ มากกว่าใช้เพื่อสร้างอารมณ์ของตัวละครที่หลบหนีภัยสงครามได้สำเร็จ ซึ่งการศึกษาการใช้สัญลักษณ์ทางภาพและเสียงนี้ เมื่อนำมาใช้วิเคราะห์ประกอบกับการชมภาพยนตร์จะช่วยให้สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้น โดยเฉพาะเมื่อตระหนักว่าความหมายที่แฝงเร้นอาจสื่อความหมายได้ดีกว่าความหมายที่ปรากฏภายนอก

๗) จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

ในการเล่าเรื่องของทั้งนวนิยาย และภาพยนตร์ มีการนำเสนอที่คล้ายคลึงกันประการหนึ่งคือ จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) คือ มุมมองเหตุการณ์ ความเข้าใจของตัวละครในเรื่อง ผ่านสายตาของตัวละครใดละครหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกระยะห่าง ๆ ซึ่งจะแต่ละจุดยืนมีความน่าเชื่อถือแตกต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องอย่างยิ่งเพราะจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชม และมีผลกับอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า หลุยส์ จีอันเนตตี ศาสตราจารย์ทางภาพยนตร์แห่งมหาวิทยาลัยคลีฟแลนด์ จัดแบ่งจุดยืนพื้นฐานในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไว้ ๔ ประเภทคือ

๑. เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือตัวละครตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ข้อสังเกตในการเล่าเรื่องชนิดนี้คือตัวละครมักเอ่ยคำว่า ผมหรือฉันอยู่เสมอ ข้อดีของการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ ตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเองทำให้เกิดความใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่มี

ข้อเสียตรงที่เป็นการเล่าเรื่องที่อาจมีอคติปะปนอยู่ด้วย การเล่าเรื่องในจุดยืนบุคคลที่หนึ่งพบได้บ่อยในภาพยนตร์นักสืบ และภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

๒. เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) คือการเล่าถึงตัวละครตัวอื่น เหตุการณ์อื่น ที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย เช่นภาพยนตร์เรื่อง Shawshank Redemption (1994) ที่ผู้เล่าเรื่องเป็นผู้เห็นเหตุการณ์ตลอด และเกี่ยวพันกับตัวผู้เล่าเองด้วย แต่โฟกัสทั้งหมดไม่ได้อยู่ที่ตัวผู้เล่าทว่าอยู่ที่เพื่อนของผู้เล่าซึ่งเป็นพระเอกของเรื่อง

๓. การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective) เป็นจุดยืนที่ผู้เล่าพยายามให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นการเล่าเรื่องจากภายนอก เป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์โดยให้ผู้ชมตัดสินใจเรื่องราวเอง ผู้สร้างมักให้กล้องมุมสูง หรือใช้ฟิลเตอร์เพื่อปรุงแต่งภาพ เนื่องจากจะทำให้ภาพยนตร์ขาดความสมจริง การเล่าเรื่องชนิดนี้พบบ่อยในภาพยนตร์ข่าว สารคดีรวมทั้งภาพยนตร์แนวสมจริง ตัวอย่างที่ดีของการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ The Bicycle Thief (1948) ภาพยนตร์แนว Neo-Realist ของผู้กำกับอิตาลี วิททอริโอ เดอ ลิกา ที่เล่าเรื่องให้ดูเหมือนเป็นภาพยนตร์สารคดี เกี่ยวกับชายที่ออกตามหาจักรยานของตนที่ถูกขโมยไป

๔. การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) คือการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายสถานการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคตและสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องชนิดนี้เป็นการเล่าเรื่องที่ภาพยนตร์ใช้บ่อยที่สุดนอกจากจุดยืนในการเล่าเรื่องแล้ว เพศของผู้เล่าเรื่องเป็นปัจจัยสำคัญในการทำให้การเล่าเรื่องภาพยนตร์มีความแตกต่างกัน ทั้งนี้เพราะผู้เล่าเรื่องที่ต่างเพศกัน ย่อมมีค่านิยมและความคิดที่แตกต่างกันด้วย ดังนั้นในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ การคำนึงถึงเพศของผู้เล่าจะช่วยให้ทราบความแตกต่างของภาพยนตร์ทั้งสองชนิดได้ สำหรับการวิเคราะห์ว่าภาพยนตร์เล่าเรื่องจากจุดยืนของผู้เล่าเพศใดนั้นให้ดูจากการให้น้ำหนักในการเล่าเรื่อง

๓.๓ แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีทางสัญลักษณ์วิทยา

๓.๓.๑ ความหมายของสัญลักษณ์วิทยา

สัญลักษณ์วิทยา หรือ สัญลักษณ์ศาสตร์ (Semiology/Semiotics) เป็นศาสตร์ที่พยายามให้คำอธิบายต่อสิ่งที่เรียกว่า “สัญลักษณ์” (Sign) ว่ามีการเกิดขึ้น การพัฒนา การแปรเปลี่ยน การเชื่อมโยง ตลอดจนการสลายของสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏออกมา อย่างเป็นแบบแผน และมีระบบระเบียบอย่างไร

สัญลักษณ์วิทยา เป็นสาขาวิชาที่ได้รับการพัฒนาอย่างจริงจังในช่วงศตวรรษที่ ๒๐ โดยมีนักวิชาการ ๒ ท่าน เป็นผู้บุกเบิกวางรากฐานทางทฤษฎี คือ Ferdinand de Saussure (1875 – 1913) นักวิชาการด้านภาษาศาสตร์ชาวสวิส และ Charles Saunter Pierce (1839 – 1914) นักปรัชญาด้านภาษาชาวอเมริกัน

นอกจาก Ferdinand de Saussure และ Charles Saundar Pierce แล้ว ยังมี Roland Barthes นักคิด นักวิชาการแนวโครงสร้างนิยมชาวฝรั่งเศสอีกผู้หนึ่ง ที่สนใจศึกษาสัญลักษณ์วิทยาอย่างจริงจัง โดยมุ่งเน้นไปที่กระบวนการสร้างความหมายของสัญลักษณ์ ซึ่งในทัศนะของ Barthes กระบวนการสร้างความหมายของสัญลักษณ์ สามารถแบ่งออกได้เป็น ๒ ระดับชั้นด้วยกัน (ดูรายละเอียดต่อไป)

Ferdinand de Saussure ผู้วางรากฐานของการศึกษาสัญลักษณ์ ได้ให้คำนิยามสั้น ๆ ของวิชาสัญลักษณ์วิทยาไว้ว่า “สัญลักษณ์วิทยา เป็นศาสตร์ที่ศึกษาวิถีชีวิตของสัญลักษณ์ภายในสังคมที่สัญลักษณ์นั้นถือกำเนิดขึ้นมา รวมทั้งแสวงหากฎที่ควบคุมอยู่เบื้องหลัง” (A Science that studies the life of signs within society is conceivable)

สำหรับคำว่าสัญลักษณ์ (Sign) เป็นคำในภาษาอังกฤษที่มีรากศัพท์มาจากภาษากรีกว่า To semion ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของสัญลักษณ์เอาไว้หลายๆ แบบ แต่ Charles Saundar Pierce ได้ให้ความหมายที่ง่ายที่สุด และสามารถเข้าใจได้ง่ายที่สุดว่า “สัญลักษณ์” คือสิ่งที่มีความหมายมากกว่าตัวมันเอง (Sign is something which stands to somebody for something in some respect)

ส่วน P. Guiraud ได้ยกตัวอย่างของสัญลักษณ์ไว้ว่า เมฆ และควันไฟ หากวางอยู่เฉย ๆ ไม่ถือว่าเป็นสัญลักษณ์ (Sign) เนื่องจากทั้งสองสิ่งนั้นไม่มีความตั้งใจที่จะส่งข่าวสารอะไร ในทางตรงกันข้าม หากมีผู้นำเมฆ หรือควันไฟ ไปใช้เพื่อส่งข่าวสารบางอย่าง จึงถือว่าเป็นสัญลักษณ์ เช่น ในรายการพยากรณ์อากาศทางโทรทัศน์ ใช้รูปเมฆครีမ်เพื่อบอกว่าวันนี้จะมีฝนตก ดังนั้น เมฆในกรณีหลังนี้ จึงจะถือว่าเป็นสัญลักษณ์ ตามความหมายของ สัญลักษณ์วิทยา

จากตัวอย่างที่ยกมาข้างต้น จึงสามารถสรุปความหมายของ “สัญลักษณ์” ตามความหมายทาง “ทฤษฎีสัญลักษณ์วิทยา” ได้ว่า สัญลักษณ์ (Sign) หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ความหมาย (Meaning) แทนของจริง / ตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) หนึ่ง ๆ

ในด้านของการวิเคราะห์สัญลักษณ์วิทยา จะวิเคราะห์ทุกอย่างที่ทำหน้าที่เป็น “สัญลักษณ์” ไม่ว่าจะเป็นภาษาที่เป็นตัวอักษร ภาพถ่าย ภาพวาด อากัปกริยา อาหาร ร่างกาย วัตถุต่างๆ อากาเร็บป่วย ฯลฯ โดยมุ่งประเด็นไปที่การนำไปใช้ในลักษณะของ ปฏิบัติการทางสังคม (Social Practice) เนื่องจากไม่มีใครสามารถสื่อสารกับตัวเองได้อยู่ตลอดชีวิต

ดังนั้น การใช้สัญลักษณ์จึงเป็นเรื่องของการแลกเปลี่ยนความสัมพันธ์กันทางสังคม (Exchange Relationship) เช่นเดียวกับกระบวนการสื่อสารเกือบทุกรูปแบบ ยกเว้นการสื่อสารภายในตัวบุคคล (Interpersonal Communication) โดยเฉพาะการสื่อสารมวลชน ที่มีลักษณะเชิงสังคมอยู่เสมอ

การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์วิทยา จะให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ตัวบทอย่างมาก (Textual Analysis) โดยมุ่งเน้นไปที่ความสัมพันธ์ (Relations) ระหว่าง “ตัวบท” (Text) กับ “บริบท” (Context) ที่ก่อให้เกิดความหมาย (Meaning) ขึ้นมา ดังนั้นในการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์วิทยา จึงจำเป็นต้องรู้จัก และเข้าใจบริบททางวัฒนธรรม ที่เป็นบ่อเกิดของสัญลักษณ์นั้น ๆ ด้วย ดังที่

J. Culler ได้กล่าวไว้ว่า “ตัววัตถุเองจะยังไม่มีคามหมายอะไรในตัว จนกว่าจะมาอยู่ในบริบททางวัฒนธรรมหนึ่ง ๆ ที่มีรหัสกำหนดความหมายเอาไว้”

ในแง่ของความสัมพันธ์ระหว่าง ตัวบท บริบท และความหมายนั้น ไม่ว่าจะเป็นในขั้นตอนของการสร้างตัวบทขึ้นมาจากบริบททางวัฒนธรรมของฝ่ายผู้ส่งสาร หรือขั้นตอนของกระบวนการอ่านตัวบทจากบริบททางวัฒนธรรมของผู้รับสาร สัญญาวิทยาเห็นว่า เมื่อบริบททางวัฒนธรรมของผู้ส่งสารแตกต่างจากผู้รับสาร หรือในกลุ่มของผู้รับสารที่มีบริบททางวัฒนธรรมแตกต่างกัน ก็จะมีการอ่านความหมายจากตัวบทเดียวกันแตกต่างกันไป

๓.๓.๒ ตัวแปรที่เกี่ยวข้องในการศึกษาทางสัญญาวิทยา

จากแนวคิดทั้งหมดที่กล่าวไปแล้วข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า สัญญาวิทยา เป็นศาสตร์ที่ค้นคว้าศึกษาในเรื่องที่เกี่ยวข้องกันอยู่ ๓ ประการ คือ

๑. ตัวสัญญา (Sign) สัญญาวิทยาจะศึกษาประเภทต่างๆ ของสัญญา นับตั้งแต่เรื่องภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษาภาพ ภาษาเสียง ไปจนถึงกระทั่งอาการของโรค อาหาร เสื้อผ้า ฯลฯ โดยจะสนใจวิธีการที่สืบทอดความหมาย (Meaning) ของสัญญาเหล่านี้เข้ามาเกี่ยวข้องหรือเชื่อมโยงกับผู้ใช้สัญญา ทั้งนี้เนื่องจากข้อเท็จจริงที่ว่า สัญญาเป็นผลผลิตทางความคิดของมนุษย์ เกิดมาจากการประกอบสร้าง (Construction) ของมนุษย์ ดังนั้น การที่จะทำความเข้าใจสัญญา จึงจำเป็นต้องเข้าใจตัวมนุษย์ผู้สร้างสัญญานั้นด้วย

๒. รหัส (Code) เนื่องจากการใช้สัญญาที่มีการจัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบ โดยระบบที่นำเอาสัญญามาประกอบเข้าด้วยกันนั้นเรียกว่า รหัส (Code) ซึ่งมีมากมายหลายประเภท และมีคุณสมบัติแตกต่างกันไป เช่น บางประเภทมีการระบุเอาไว้อย่างชัดเจน บางประเภทแฝงเอาไว้อย่างซ่อนเร้น เป็นต้น

๓. วัฒนธรรม (Cultures) เนื่องจากสัญญาเป็นผลิตรกรรมของมนุษย์ (Manmade) ดังนั้นจึงเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรม ทั้งสัญญาและรหัสจึงถูกสร้าง ถูกใช้ และทำงานอยู่ภายใต้บริบททางวัฒนธรรมหนึ่งๆ เท่านั้น หากเปลี่ยนบริบทไป สัญญาและรหัสนั้นก็เปลี่ยนแปลงความหมายไป เช่น “ความแก่ชรา” อาจมีความหมายถึงความน่าเคารพในสังคมไทยโบราณ แต่มีความหมายถึงความหมดสมรรถภาพในสังคมตะวันตกสมัยใหม่ เป็นต้น

๓.๓.๓ การศึกษาสัญญาวิทยาตามทัศนะของนักวิชาการ

๑) การศึกษาสัญญาวิทยาตามทัศนะของ Ferdinand de Saussure

Ferdinand de Saussure กล่าวถึงการวิเคราะห์เชิงสัญญาวิทยา โดยแยกสัญญาออกเป็น ๒ องค์ประกอบย่อย คือ (๑) ตัวหมาย/รูปสัญญา (Signifier) และ (๒) ตัวหมายถึง/ความหมายสัญญา (Signified) ซึ่งมีความสัมพันธ์แบบพลวัตต่อกันตลอดเวลา ตัวหมายถึงเป็นความคิดเชิงนามธรรมของตัวหมาย ที่เราสามารถรับรู้ได้ทางเสียงหรือภาพ เช่น คำว่า “ต้นไม้” เป็นตัวหมาย (Signifier) ของแนวคิดถึงสิ่งที่เติบโตจากดิน และมีใบ ดอก ผล เป็นส่วนประกอบ อันเป็น ตัวหมายถึง (Signified) นั้นเอง

ในการตอบคำถามว่าสัญลักษณ์ตัวหนึ่งๆ จะมีความหมายขึ้นมาได้อย่างไร Sausure ได้ให้คำอธิบายในแง่โครงสร้างว่า หากสัญลักษณ์ตัวหนึ่งยืนอยู่โดยลำพัง สัญลักษณ์นั้นๆ จะยังไม่มีมีความหมายอันใดขึ้นมา จนกว่าจะนำไป “เปรียบเทียบเชิงโครงสร้าง” กับสัญลักษณ์ตัวอื่น ๆ เช่น หากเราพูดว่าสมศักดิ์ สูง ๑๖๐ ซม. เรายังไม่อาจสร้างความหมายได้ว่าสมศักดิ์สูงหรือเตี้ย จนกว่าจะทราบว่าจะเอาสมศักดิ์ไปเปรียบเทียบกับใคร หรือใช้มาตรฐานความสูงแบบใด (คนไทยหรือฝรั่ง)

ในทัศนะของ Sausure การเปรียบเทียบโครงสร้างของสัญลักษณ์ สามารถแบ่งออกได้เป็น ๓ มิติ ดังต่อไปนี้

๑. การเปรียบเทียบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) Sausure อธิบายว่า หากถามว่า “อะไรคือว้าว” เราจะตอบคำถามนี้ได้ก็ต่อเมื่อเรารู้จักว่า “อะไรไม่ใช่ว้าว” เช่นเดียวกับคำถามว่า “อะไรคือรัก” ก็ต้องแยกให้ออกก่อนว่า “อะไรไม่ใช่รัก” หรือคำถามว่า “การเอาใจใส่คืออะไร” เราจะเข้าใจคำนี้ได้ก็ต่อเมื่อนำการกระทำต่าง ๆ ไปวางเปรียบเทียบกับคำว่า “ไม่เอาใจใส่” เช่นเดียวกับคำว่า “ดำ” จะมีความหมายได้ก็เมื่อนำไปวางเทียบกับคำว่า “ขาว” ตัวอย่างของการเปรียบเทียบคู่ตรงข้ามในทางภาพยนตร์ เช่น ความดีงามของนางเอกต้องเปรียบเทียบกับความเลวร้ายของนางร้าย หรือความกล้าหาญของพระเอกต้องเปรียบเทียบกับความขี้ลาดของผู้ร้าย เป็นต้น

๒. การเปรียบเทียบสัญลักษณ์ย่อยกับสัญลักษณ์อื่น ๆ ในโครงสร้างรวมทั้งหมด การเปรียบเทียบนี้หมายถึงการมองเห็นความแตกต่างระหว่างสัญลักษณ์ย่อย ๆ ในโครงสร้างรวมทั้งหมด เช่น เมื่อเห็นคำว่า “เอาใจ” เราจะเข้าใจความหมายของคำ ๆ นี้ก็ต่อเมื่อ เราสามารถมองเห็นความแตกต่างของคำว่า “เอาใจ” กับคำว่า “เอาไป” “เอาไว้” “เอาไหม” พร้อมกับเห็นความแตกต่างของคำว่า “เข้าใจ” “เบาใจ” “เคาใจ” เป็นต้น

๓. การเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ย่อย เมื่อพิจารณาพร้อมกับโครงสร้างทั้งหมด เช่น หากถามว่า “เอาใจ” หมายความว่าอะไร เราจะเข้าใจความหมายของคำ ๆ นี้ก็ต่อเมื่อได้เห็นว่าคำ ๆ นี้ไปประกอบอยู่กับคำอื่น ๆ อย่างไร เช่น “เอาใจออกห่าง” “เอาใจเขามาใส่ใจเรา”

ในแง่นี้ ความหมายสัญลักษณ์ย่อยหนึ่ง ๆ จึงแทบจะพิจารณาตามลำพังอย่างโดดเดี่ยวไม่ได้เลย จนกว่าจะพิจารณาร่วมกับสัญลักษณ์ย่อยอื่น ๆ ที่มาประกอบอยู่ในโครงสร้างรวมทั้งหมด

เมื่อขยาย “โครงสร้างรวมทั้งหมด” ให้งว้างออกไป โครงสร้างรวมในที่นี้ก็คือ บริบททางวัฒนธรรมของคนแต่ละกลุ่ม หรือแต่ละสังคมนั่นเอง เช่น เมื่อคนอังกฤษพูดถึงคำว่า “ว้าว (Signifier)” นั้น ความหมายของ “ความเป็นว้าว” (Signified) ของคนอังกฤษย่อมแตกต่างไปจากความหมายของ “ความเป็นว้าว” ในทัศนะของชาวฮินดู และแม้ว่าจะให้คนอังกฤษพูดคำว่า “ว้าว” เป็นภาษาฮินดูแบบฮินดู (เปลี่ยน Signifier) ก็ยังไม่สามารถสร้างตัวความหมายถึง / ความหมายสัญลักษณ์ (Signified) “ความเป็นว้าว” ที่เป็นภาพในความคิดของคนอังกฤษให้เหมือนกับชาวฮินดูได้ ด้วยเหตุนี้ เมื่อเราเห็นคนชาติต่าง ๆ สนทนากันด้วยภาษากลางคือ อังกฤษ และดูเหมือนว่าพวกเขาจะสามารถสื่อสารและเข้าใจกันได้ แต่ความจริงแล้วบ่อยครั้งบริบททางวัฒนธรรมก็อาจทำให้พวกเขาไม่ได้กำลังพูดถึงเรื่องเดียวกัน หรือหมายความว่าเรื่องเดียวกันได้

๒) การศึกษาสัญญวิทยาตามทัศนะของ Charies Saunder Pierce

Pierce ได้ให้ความสนใจที่จะศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสัญญะ (Sign) กับวัตถุที่มีอยู่จริง (Object/External Reality) โดยแนวคิดของ Pierce ได้จัดแบ่งสัญญะออกเป็น ๓ รูปแบบดังนี้

๑. Icon เป็นสัญญะที่มีรูปร่างหน้าตาคล้าย หรือเหมือนกับวัตถุที่มีอยู่จริงมากที่สุด เช่น ภาพถ่าย (เหมือนจริง) รูปปั้นอนุสาวรีย์ รูปวาด ฯลฯ การถอดรหัสของ Icon นั้นเพียงแค่ได้เห็นก็จะถอดรหัสถึง Object ได้แล้ว

๒. Index เป็นสัญญะที่มีความเกี่ยวพันโดยตรงกับวัตถุที่มีอยู่จริง เช่น คandles เป็น Index ของการจุดไฟ เนื่องจาก candles มีความเกี่ยวพันกับการจุดไฟ รอยเท้าของสัตว์ เป็น Index ของการเดินผ่านมาของสัตว์ การถอดรหัสของ Index นั้น จะใช้การติดตามหาเหตุผลเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์เชิงเหตุ-ผลระหว่าง Index กับ Object

๓. Symbol เป็นสัญญะที่ไม่มีความเกี่ยวพันเชื่อมโยงอันใดระหว่างตัวสัญญะกับวัตถุที่มีอยู่จริง หากแต่ความเกี่ยวพันที่เกิดขึ้นนั้น เกิดจากข้อตกลงร่วมกันระหว่าง Users เช่น คนไทยตกลงกันว่ารูปตัวอักษร “กา” จะเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงสัตว์ปีกชนิดหนึ่งที่มีขนสีดำ โดยที่รูปตัวอักษร “กา” นั้นไม่มีความคล้ายคลึง (เช่น Icon) หรือไม่มีเหตุผลเชื่อมโยง (เช่น Index) อันใดเลยระหว่างสัญญะกับสัตว์ชนิดนั้น ๆ การถอดรหัสของ Symbol นั้นจำเป็นต้องอาศัยการเรียนรู้ของผู้ใช้สัญญะนั้นเพียงอย่างเดียว

๓) การศึกษาสัญญวิทยาตามทัศนะของ Roland Barthes

Roland Barthes ได้แบ่งประเภทความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญญะทุกอย่างว่ามี ๒ ความหมายด้วยกันคือ

๑. ความหมายโดยอรรถ หรือ ความหมายตรง (Denotative Meaning) เป็นความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นอย่างภววิสัย (Objectivity) ซึ่งสามารถเข้าใจกันได้ตามตัวอักษรหรือคำพูด และมักเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือ ความหมายที่ระบุอยู่ในพจนานุกรม เช่น หมี่เป็นสัตว์บก ๔ เท้า เลี้ยงลูกด้วยนมประเภทหนึ่ง โดยทั่วไปความโดยอรรถเป็นความหมายขั้นแรกที่สามารถถือว่าเป็นสามัญโดยทั่วไปที่มองเห็นได้อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น ในกรณีของภาพถ่ายถนนในเมืองและมีข้อความเขียนว่า “ถนนในเมือง” ทั้งภาพและข้อความนั้นจะถูกอ่านความหมายโดยอรรถว่า “นี่เป็นถนนสายหนึ่งในเมือง”

๒. ความหมายโดยนัย หรือ ความหมายแฝง (Connotative Meaning) เป็นความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างเป็นอัตวิสัย (Subjectivity) ไม่ว่าจะเป็น อัตวิสัยในระดับบุคคล เช่น ประสบการณ์ส่วนตัว หรือเป็นอัตวิสัยในระดับสังคม เช่น ในสังคมไทย สังคมจีน สังคมอินเดีย สังคมอเมริกา ที่จะทำให้ความหมายต่อสิ่ง ๆ หนึ่งแตกต่างออกไป ตัวอย่างเช่น วัว ในสังคมไทยมีความหมายถึงสัตว์ ๔ เท้าที่ให้นม และใช้เนื้อสำหรับเป็นอาหาร แต่สังคมอินเดียฮินดู วัว เปรียบเสมือนเป็นตัวแทนของเทพเจ้า และสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ที่ต้องเคารพบูชา เป็นต้น

Barthes ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับความหมายที่แฝงอยู่ในสัญลักษณ์ไว้ว่า ในทุกสัญลักษณ์จะต้องประกอบด้วยความหมายทั้งสองควบคู่กันไปเสมอ แต่ทว่าในสัญลักษณ์แต่ละประเภทอาจจะมีสัดส่วนของความหมายโดยอรรถ และความหมายโดยนัยมากหรือน้อยแตกต่างกัน เช่น ในสัญลักษณ์ทางด้านวิทยาศาสตร์ จะมีสัดส่วนของความหมายโดยอรรถสูงมีความหมายโดยนัยน้อย ในขณะที่สัญลักษณ์ด้านศิลปะจะสัดส่วนที่ตรงข้ามกัน^{๑๘๒}

๓.๔ แนวคิดที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ปู่ชาบ้าพลัง” (Up)

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ เริ่มเรื่องโดยการแนะนำตัวละคร “คาร์ล เฟรดริกสัน” เด็กชายผู้มีไอ้ดอลเป็นนักสำรวจคนเก่ง ชื่อ “ชาร์ลส์ เอฟ มันทซ์” ขณะนั้นมันทซ์ถูกกล่าวหาว่าก่อเรื่อง การค้นพบโครงกระดูกนกยักษ์ที่ได้มาจากน้ำตกสรวงสวรรค์ เขาจึงต้องการพิสูจน์คำพูดของตัวเอง ด้วยการไปจับนกยักษ์ในสภาพที่ยังมีชีวิตอยู่กลับมาให้ได้

วันหนึ่งคาร์ลได้พบกับ “เอลลี่” เด็กหญิงผู้ชื่นชอบมันทซ์เช่นเดียวกับเขา เอลลี่ใฝ่ฝันที่จะนำบ้านไปตั้งบนหน้าผาเพื่อมองลงมายังน้ำตกสรวงสวรรค์ ทั้งสองตกลงกันว่าสักวันคาร์ลจะพาเธอไปที่นั่น ต่อมา ทั้งสองแต่งงาน และใช้ชีวิตผ่านร้อนผ่านหนาวมาด้วยกันในบ้านที่พวกเขาช่วยกันทำนุบำรุง ทั้งสองต้องการจะมีลูกแต่เอลลี่ไม่สามารถมีให้เขาได้ เมื่อคาร์ลเห็นเอลลี่หมอลอยเพราะความเสียใจ เขาจึงชวนเอลลี่กลับมาสานฝันที่จะไปน้ำตกสรวงสวรรค์ด้วยกันอีกครั้ง พวกเขาเก็บหอมรอมริบเพื่อเป็นค่าใช้จ่ายในการเดินทาง แต่เงินก้อนนั้นกลับต้องนำไปใช้ในเรื่องจำเป็นอื่น ๆ อยู่เรื่อยไป จนกระทั่งเวลาล่วงเลยไป ทั้งสองเข้าสู่วัยชรา คาร์ลระลึกถึงความใฝ่ฝันที่จะไปน้ำตกสรวงสวรรค์ขึ้นมาได้อีกครั้ง ในขณะที่เอลลี่กลับล้มป่วยลงเสียก่อนและจากเขาไปในที่สุด

เข้าสู่การพัฒนาเหตุการณ์ เมื่อวันเวลาผ่านไป คาร์ลยังคงอาศัยอยู่ในบ้านหลังเดิมเพียงลำพัง ในขณะที่สิ่งแวดล้อมรอบ ๆ บ้านกำลังถูกเปลี่ยนแปลงเป็นสิ่งก่อสร้างใหม่ ๆ แต่คาร์ลไม่ยอมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงใด ๆ กับบ้านของเขา เขารักและหวงแหนบ้านหลังนี้มาก จนทำให้พลาดไปทำร้ายคนงานก่อสร้างโดยไม่ได้ตั้งใจ เป็นเหตุให้ศาลออกคำสั่งให้เขาต้องย้ายไปอยู่บ้านพักคนชรา แต่คาร์ลไม่ยอมไปจากบ้านหลังนี้ซึ่งเป็นเสมือนตัวแทนเอลลี่ เขานั่งอ่านความฝันของเธอที่บรรยายไว้ในสมุดบันทึกถึงการเดินทางไปยังน้ำตกสรวงสวรรค์ และตัดสินใจใช้ลูกโป่งอัดแก๊สจำนวนนับพันลูกผูกติดกับตัวบ้าน แล้วบ้านก็ลอยขึ้นไปบนท้องฟ้า มุ่งหน้าไปยังน้ำตกสรวงสวรรค์ตามที่เขาวางแผนไว้ แต่ขณะนั้นกลับมีเด็กลูกเสือชื่อ “รัสเซล” ติดขึ้นไปบนบ้านลอยได้หลังนี้ด้วย รัสเซลมีภารกิจที่จะต้องช่วยเหลือคนชราสักคนให้ได้ เพื่อที่เขาจะได้รับการติด “เข็มกลัดช่วยเหลือคนชรา” และได้เลื่อนขั้นเป็นลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ด้วย

รัสเซลและคาร์ลขับเคลื่อนบ้านฝ่าลมมรสุมมาตกลงที่หุบเขาใกล้น้ำตกสรวงสวรรค์ ทั้งสองกลับขึ้นไปบนบ้านไม่ได้ จึงพากันเดินเท้าและลากจูงบ้านที่ยังพอลอยได้ไปยังน้ำตก ระหว่างทางได้เจอกับนกยักษ์ตัวหนึ่ง รัสเซลตั้งชื่อให้มันว่า “เควิน” ก่อนที่จะไปพบกับสุนัขพูดได้ชื่อ “ดิก”

^{๑๘๒} กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, มองสื่อใหม่มองสังคมใหม่, (กรุงเทพมหานคร : เอดิชั่นเพรสโพรดักส์, ๒๕๕๓), หน้า ๑-๘๔.

เรื่องราวเข้าสู่ภาวะวิกฤติ เมื่อพวกเขายังคงลากจูงบ้านเพื่อเดินทางต่อไป กระทั่งได้เจอกับสุนัขฝูงหนึ่งที่พยายามเห่าและขู่เพื่อต้อนพวกเขาให้ไปพบกับเจ้านายของพวกมัน เจ้านายของฝูงสุนัขนี้ก็คือนักสำรวจที่ชื่อ มันทซ์ ไอดอลในวัยเด็กของคาร์ลนั่นเอง ซึ่งขณะนั้นเขากลายเป็นชายที่ชรามากแล้ว มันทซ์ชวนคาร์ลและรัสเซลเข้าไปยังที่พักซึ่งเป็นเรือเหาะ แล้วก็เล่าให้ทั้งสองฟังว่า ทุกวันนี้เขายังคงไล่ล่าตามจับนกยักษ์เพื่อพิสูจน์ตัวเองอยู่ แต่ก็ยังจับไม่ได้เสียที และเมื่อเขาได้รู้ความจริงว่านกยักษ์เควินที่แอบตามคาร์ลและรัสเซลมาก็คือนกยักษ์ที่เขาต้องการ เขาก็ตั้งตนเป็นศัตรูกับคาร์ลและรัสเซลทันที เขาจุดไฟเผาบ้านของคาร์ลเพื่อบังคับให้เขาเลือกระหว่างรักษากันไว้ หรือเลือกช่วยเควิน คาร์ลซึ่งรักและห่วงแหนบ้านหลังนี้มาก เขาตัดสินใจดับไฟและจำต้องให้มันทซ์จับตัวเควินไป

หลังจากนั้น คาร์ลก็พาบ้านมาถึงน้ำตกได้ในที่สุด ในขณะที่รัสเซลรู้สึกผิดหวังที่คาร์ลไม่ช่วยเควิน คาร์ลเดินเข้าไปในบ้านและหยิบสมุดบันทึกของเอลลีมาเปิดดูด้วยความอาลัย เรื่องราวเข้าสู่ภาวะคลี่คลาย เมื่อคาร์ลเปิดดูสมุดบันทึกไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งเจอกับหน้าที่เขาไม่เคยเปิดดูมาก่อน เขาได้เห็นภาพถ่ายหลายใบที่เล่าถึงความสุข และเรื่องราวต่าง ๆ ที่ผ่านมาของชีวิตคู่ระหว่างเขาและเอลลี และคาร์ลก็ได้พบกับข้อความของเอลลีที่เขียนขอบคุณเขาว่า การที่เธอได้ใช้ชีวิตร่วมกับเขาก็คือการผจญภัยที่เธอสมหวังแล้ว และยังมีบอกกำลังใจให้เขาเริ่มการผจญภัยครั้งใหม่อีกด้วย

คาร์ลรู้สึกโล่งใจเป็นอย่างมาก เขาเดินออกจากบ้านเพื่อไปหารัสเซล แต่รัสเซลหนีไปช่วยเควินเพียงลำพังเสียแล้ว คาร์ลต้องการตามไปช่วย เขาก็โยนเพอร์นิเจอร์และสมบัติอื่น ๆ ในบ้านทิ้ง เมื่อบ้านมีน้ำหนักเบาและกลับมอลอยได้อีกครั้ง เขาก็ออกเดินทางไปช่วยรัสเซลทันที

คาร์ลพยายามช่วยเหลือรัสเซลและเควินอย่างเต็มที่ จนทำให้เขาสูญเสียบ้านไป แต่ครั้งนี้คาร์ลไม่ได้รู้สึกเสียใจอีกแล้ว เพราะเขาตั้งใจที่จะช่วยชีวิตรัสเซลและเควินไว้ได้ หลังจากนั้นพวกเขาก็เดินทางกลับเข้าเมือง รัสเซลกลับมาทันเข้าร่วมพิธีติดเข็มกล่าหาญอันสุดท้าย เพื่อเลื่อนขั้นเป็นลูกเสือสามัญรุ่นใหญ่ โดยมีคาร์ลเป็นผู้มอบให้ ซึ่งมันก็คือเข็มกลัดที่เอลลีมอบให้คาร์ลเมื่อแรกพบกันนั่นเอง และคาร์ลก็ใช้ชีวิตต่อไป โดยทำกิจกรรมต่าง ๆ กับรัสเซล และคนอื่น ๆ อย่างมีความสุข เป็นการยุติเรื่องราวของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้

จากเรื่องราวในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ปู่ช่าบ้าพลัง” (Up) ที่มีตัวละครเอกเป็นชายชราที่ยึดติดกับอดีต ยึดติดในคำสัญญาที่เคยให้ไว้กับคนรักที่เสียชีวิตไปแล้ว จนไม่สามารถใช้ชีวิตให้มีความสุขอยู่กับปัจจุบันได้ รวมทั้งตัวละครอื่น ๆ ที่ต่างก็มีความสุขใจเพราะมีเหตุมาจากความยึดติดทั้งสิ้น และในท้ายที่สุด ตัวละครเอกก็สามารถคลายปมความทุกข์ของตัวเองได้ด้วยการปล่อยวาง ที่เริ่มจากการเปลี่ยนความคิดของตน แล้วความสุขในบั้นปลายชีวิตก็กลับมา

จากแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเลือกนำมาวิเคราะห์หาความเชื่อมโยงกับหลักธรรมเรื่องการยึดติดและการปล่อยวางตามหลักของพระพุทธศาสนาในบทต่อไป