

# กระบวนการออกแบบลายเส้นเพื่อสื่อสารผ่านลักษณะดีและร้ายของตัวการ์ตูน กรณีศึกษา ภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้นเรื่อง Paperman

ลัทธสิทธิ ทวีสุข\*

## บทคัดย่อ

การศึกษาการใช้เส้นเพื่อสื่อสารผ่านลักษณะดีและร้ายของการ์ตูนเรื่อง Paperman โดยใช้แนวคิดสัญวิทยาและแนวคิดในเรื่องของเส้นในลักษณะต่างๆ จากการค้นคว้าจากตำราและสื่อออนไลน์พบว่าเส้นที่สื่อสารลักษณะ ดีและร้ายของตัวการ์ตูนนั้นมีอยู่จริง โดยที่ผู้รับสารนั้นไม่ต้องตีความจากเนื้อเรื่อง แต่ทั้งนี้การ์ตูนเรื่อง Paperman นั้นเป็นการ์ตูนที่อยู่ในบริบทของการ์ตูนฝรั่ง (การ์ตูนดิสนีย์) เท่านั้น

## Abstract

The study of line usage for communicate the good and bad characteristic of cartoon “Paperman” using the concept of semiology and concept of line in many characteristics. Researching through the books and online content can be concluded that the lines that communicate good and bad characteristics are existing even before the receiver (watcher) watch the content of the cartoon. However, Paperman is in Disney cartoon context.

## บทนำ

เส้นเป็นเพียงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น เส้นเพียงเส้นเดียวไม่สามารถที่จะสื่อสารได้ แต่ถ้าหากเส้นถูกนำมาประกอบกัน เส้นจะถูกทำให้เกิดความหมายนอกเหนือจากตัวมันเองหรือที่เราเรียกว่า สัญณะ (Sign) เพื่อที่จะสร้างรหัส (Code) ในการสื่อสารให้ผู้รับสารหรือผู้ชมเข้าใจในการรับสารนั้นและรู้สึกไปตามรู้สึกไปตามอารมณ์ของตัวการ์ตูนนั้นๆ ผู้เขียนขอเรียกว่า รหัสของการ์ตูน (Cartoon Code) (ประสพโชค นวพันธ์พิพัฒน์ .มปป. 2540.)

เรื่องของ ‘เส้น’ ผู้ศึกษามีความสนใจในเรื่องของการสื่อสารผ่านตัวการ์ตูนที่ถูกสร้างขึ้นจากเส้นต่างๆ ที่มาประกอบกันจนเป็นการสร้างสรรค์สัญลักษณ์เฉพาะขึ้น (Icon) อาจทำให้ผู้รับสารหรือผู้ชมได้ทราบว่านี่คือการ์ตูนตัวดีหรือการ์ตูนตัวร้ายจากในบริบท (Context) ของการ์ตูนที่มีเนื้อเรื่องกำกับ ว่าเส้นมีบทบาทสามารถสื่อสารให้ผู้รับสารได้ทราบถึงความดีหรือร้ายของตัวการ์ตูนได้ และการสื่อสารของการออกแบบลักษณะของตัวการ์ตูนโดยการใช้เส้นต่างๆ

\* ลัทธสิทธิ ทวีสุข

บัณฑิตศึกษา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

วัตถุประสงค์ผู้ศึกษาต้องการที่จะศึกษากระบวนการออกแบบลายเส้นเพื่อสื่อสารผ่านลักษณะดีและร้ายของตัวการ์ตูนโดยมีกรณีศึกษาเป็นภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้นเรื่อง Paperman จากค่ายวอลท์ ดิสนีย์ เนื่องจากการ์ตูนเรื่องนี้เป็นการ์ตูนภาพขาวดำใช้เทคนิคการวาดตัวการ์ตูนโดยใช้เส้นของตัวการ์ตูนเป็น 2 มิติ ไม่มีบทพูด ภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้นเรื่อง Paperman ได้รับรางวัลสาขาภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นยอดเยี่ยม ครั้งที่ 85 รวมถึงรางวัล Award for Best Animated Short Film และรางวัล Annie Award for Best Animated Short Subject อีกด้วย

โดยผู้ศึกษาใช้แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องเส้นในลักษณะต่าง แนวคิดเกี่ยวกับสัญลักษณ์ (Semiology) กระบวนการสื่อความหมาย ความหมายตรง ความหมายแฝง การใช้รหัสเพื่อการจัดระบบของสัญลักษณ์ แนวคิดเกี่ยวกับรหัสของการ์ตูน (Cartoon Code) สื่ออารมณ์ออกมาเป็นรูปภาพหน้าตา การแสดงอารมณ์ประกอบกับการออกแบบที่มีหลากหลาย และแนวคิดทฤษฎีในการสื่อสาร

### ประเภทของการ์ตูน

ลักษณะของการ์ตูน สามารถแบ่งเป็นภาพรวมใหญ่ 2 ลักษณะ คือ

(1) การ์ตูนภาพนิ่ง (STATIC CARTOONS) หมายถึงลักษณะที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงอิริยาบถเป็นการบอกเล่า เล่าเรื่อง ไม่มีการดำเนินเรื่อง

(2) การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (DYNAMIC CARTOONS) หมายถึงลักษณะที่มีความเปลี่ยนแปลงลีลาอิริยาบถต่างๆ ของตัวการ์ตูน จากภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่ง ประเภทของการ์ตูนในประเทศไทย แบ่งได้ 5 ประเภท ดังนี้

2.1. การ์ตูนการเมือง (Political Cartoons) เป็นการ์ตูนที่มุ่งเน้นการล้อเลียน เสียดสี ประชดประชันบุคคล หรือเหตุการณ์ที่สำคัญ ในไทยนิยมล้อเหตุการณ์ทางการเมือง เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านอ่านเกิดความสนใจมีความคิดเห็นใหม่ๆ ลักษณะการ์ตูนชนิดนี้อาจมีบรรยายหรือไม่มีก็ได้

2.2. การ์ตูนขำขัน (Gag Cartoons) เป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวที่มุ่งเน้นความขบขันเป็นหลัก การ์ตูนชนิดนี้จะนิยมนำเหตุการณ์ใกล้ตัวมาเขียนเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมากในสังคมไทย

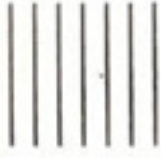



2.3 การ์ตูนเรื่องยาว (Comicorserial Cartoons) เป็นการนำเสนอการ์ตูนที่เป็นเรื่องราวต่อเนื่องกันจนจบ การ์ตูนชนิดนี้ปรากฏอยู่ในนิตยสารและหนังสือพิมพ์ เรียกว่า Comics Strips แต่ถ้านำมาพิมพ์รวมเล่ม เรียกว่า Comics Books เช่นการ์ตูนเล่มของญี่ปุ่น และฝรั่ง ส่วนของการ์ตูนไทยนั้นนิยมนำเรื่องจากวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน จักรกวีวงศ์ๆ เป็นต้น


2.4. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoons) เป็นการ์ตูนที่ใช้ประกอบกับข้อเขียนอื่นๆ ประกอบโฆษณาเพื่อขยายความ หรือการ์ตูนประกอบการศึกษา

2.5. การ์ตูนมีชีวิต (Animated Cartoons) หรือการ์ตูนภาพยนตร์เป็นการ์ตูนที่มีการเคลื่อนไหว มีการลำดับภาพ และเรื่องราว ที่ต่อเนื่องกันคล้ายภาพยนตร์

### เส้น ( Line )

‘เส้น’ หมายถึงร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนไหวของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อๆ กันไป ก็จะเป็นเส้นขึ้น ‘เส้น’ มีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขต ของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่างๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูปร่างรูปทรง เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึก และอารมณ์ได้ด้วยตัวเอง ด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือเส้นตรง (Straight Line) และเส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้ เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ กัน จะมีชื่อเรียกต่าง ๆ และให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันอีกด้วย

	เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้ง ให้ ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนัก แน่น เป็นสัญลักษณ์ของ ความซื่อตรง
	เส้นนอนให้ความรู้สึก ทางความกว้าง สงบ ราบ เรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
	เส้นเฉียงหรือเส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
	เส้นหยักหรือเส้นซิกแซก แบบฟันปลาให้ความ รู้สึกเคลื่อนไหวอย่างเป็น จังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบ เรียบ น่ากลัว อันตรายขัด แย้ง ความรุนแรง
	เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความ รู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล
	เส้นโค้งแบบก้นหอยให้ ความรู้สึกเคลื่อนไหว งงววย คลี่คลาย หรือ เติบโตในทิศทางที่ หมุนวนออกมา ถ้ามอง เข้าไปจะเห็นพลังความ เคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด
	เส้นโค้ง วง แฉก ให้ ความรู้สึกถึงพลังความ เคลื่อนไหวที่รุนแรง การ เปลี่ยนทิศทาง ที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง

	เส้นปะให้ความรู้สึก ที่ไม่ต่อเนื่อง ขาดหาย ไม่ชัดเจนทำให้เกิด ความเครียด
--	---

### ความสำคัญของเส้น

- (1) ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วน ๆ
- (2) กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา
- (3) กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น
- (4) ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ของแสดงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น
- (5) ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และโครงสร้างของภาพ

ดังที่กล่าวมาเส้นไม่ได้มีความหมายด้วยตัวของมันเองเป็นเพียงแค่ความรู้สึกจากการมองของเราเท่านั้น เส้นจะเกิดความหมายได้ก็ต่อเมื่อเส้นต่างๆมาผสมผสานกันจึงสามารถเกิดความหมายได้เรียกว่ารูปปรติมา (iconic) เส้นต่างๆ ที่ทำให้เกิดความรู้สึกอื่นๆ นอกจากอารมณ์หรือความหมายด้วยตัวของมันเอง เพราะเมื่อเส้นนั้นมาประกอบกันเป็นรูปร่างหรือรูปทรงจนเกิดเป็นภาพที่สามารถสื่อสารออกมาได้ เช่น



ภาพที่ 1 รูปรถ

จากภาพที่ 1 คือการใช้เส้นตรง เส้นนอน เส้นเฉียง เส้นโค้ง ผสมกัน ทำให้เส้นนั้นมีคามหมายนอกเหนือจากตัวมันเองในบริบทของสากล(Context)ที่เราเรารู้กันว่ามันคือ ‘รถ’



ภาพที่ 2 รูปรถที่เพิ่มเส้นลงไป

ภาพที่ 2 หากนำเส้นนอนมารวมกับรูปรถก็จะเกิดความหมายนอกเหนือจากตัวมันเองอีกเช่นกันคือ ภาพที่ 1 ไม่มีเส้นนอนมาประกอบก็มองเป็นแค่รูปรถที่หยุดนิ่ง ภาพที่ 2 มีเส้นนอนจำนวน 5 เส้นมาประกอบทำให้เกิดความหมายอีกอย่างคือรถกำลังเคลื่อนตัวไปข้างหน้า ดังนั้นเส้นจึงเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสื่อสารหรือสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ เพื่อที่จะสื่อความหมาย รวมถึงการสร้างสรรคดีละครต่างๆ ในบริบทของการ์ตูนและเส้นยังเป็นตัวกำหนดหรือสิ่งที่นำมาประกอบสร้างเพื่อสื่อสารทางอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครอีกด้วย

### สัญวิทยา(Semiology)

สัญวิทยาของ Charles Sanders Peirce ฤกษ์วิญญู สัญญาที่หลายๆ คนในชั้นเรียนให้ความสนใจกันอยู่มีแนวทางมาจากบุคคล 2 ท่านคือแฟร์ดีนองด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสกับนักปรัชญาชาวอเมริกัน ชาร์ลส์ แซนเดอร์ส เพียร์ส (Charls anders Peirce) “สัญญา” ของเพียร์สต่างจากของโซซูร์ตรงที่เพียร์สแบ่งสัญญาออกเป็นตรีภาค (triadic signs) ซึ่งครอบคลุมปรากฏการณ์อื่นๆ นอกเหนือระบบภาษาขณะที่โซซูร์ให้ความสำคัญกับสัญญาทางภาษาและมีลักษณะเป็นทวิภาค (dyadic signs) มโนทัศน์ - สัทภาพ // รูปสัญญา - ความหมายสัญญา ในบทความ Logic as Semiotic : Theory of Signs (1987) เพียร์สได้แบ่งสัญญาของเขาเป็นตรีลักษณะ (trichotomy) ซึ่งมีอยู่ 3 ชุดด้วยกัน แต่ที่รู้จักหรือมีความสำคัญเป็นตรีลักษณะชุดที่ 2 ซึ่งประกอบด้วย

(1) สัญญา (Icon) เป็นสัญญาที่มีความชัดเจนในตัวเองไม่ต้องผ่านสื่อหรือกำหนดความหมาย มีคุณลักษณะใกล้เคียงกับวัตถุที่มันอ้างอิงอยู่เกือบครบถ้วน เช่น ภาพเส้นตรงสามเส้นที่บรรจบกันมีมุมหนึ่งมีค่าเท่ากับ 90 องศา เป็นรูปปรติมากรรมของ ‘สามเหลี่ยมมุมฉาก’ รูปปรติมากรรมของเพียร์สแบ่งออกเป็น 2 ระดับ ระดับแรกคงคุณลักษณะครบถ้วนมากที่สุดเรียกพิมพ์ปรติมา (hypoicon) ได้แก่ ภาพถ่าย ภาพยนตร์และคอมพิวเตอร์กราฟิกเสมือนจริงส่วนที่ลดทอนลงมา แต่ยังมีลักษณะคล้ายคลึงได้แก่รูปปรติมา (iconic) ได้แก่ ภาพลายเส้นรูปกราฟิกหรือการ์ตูน

(2) ดรรชนี (index หรือ seme) เป็นสัญญาที่คงบุคลิกภาพที่เป็นจริงของวัตถุหรือสิ่งที่ปรากฏขึ้น

โดยส่วนหนึ่งอ้างอิงกับวัตถุหรือสิ่งที่เคยเกิดขึ้นมาก่อน อธิบายให้ง่ายขึ้น ดรรชนี เป็น สัญญาที่สามารถยืนยันการมีอยู่ของบางสิ่งบางอย่างได้ ไม่ว่าจะบางสิ่งนั้นจะมีอยู่หรือไม่มีอยู่ ณ ที่แห่งนั้นก็ตาม ยกตัวอย่างเช่น รอยเท้าที่เหยียบบนพื้นรอยกระสุนปืนเป็นดรรชนีที่บ่งชี้ถึงคนหรือการยิงปืน แม้เราจะมองไม่เห็นหรือได้ยินเสียงปืนในขณะที่เกิดเหตุแต่รูปสัญญาที่ปรากฏนั้นสามารถบอกเราในข้อเท็จจริงเหล่านี้ได้

(3) สัญญา (symbol) เป็นสัญญาที่สื่อถึงวัตถุผ่านนัยยะบางอย่างที่โดยปรกติแล้วเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในห้วงความคิด ‘สัญญา’ เกี่ยวข้องโดยตรงกับการตีความ (interpretant) จะสื่อความหมายได้หรือไม่ก็ขึ้นกับกฎและเงื่อนไขที่เราวางไว้ เช่น การโยนผ้าขึ้นบนเวทีมวยเป็นสัญญาที่บ่งชี้ว่านักมวยชกต่อไปไม่ไหวแล้ว แต่หากปราศจากข้อตกลงการโยนผ้าก็ไม่มีความหมายอะไร ดังนั้นสัญญาชนิดนี้จึงเป็นสัญญาที่มีลักษณะหรือนัยยะของการสื่อสารที่ซับซ้อนกว่ารูปปรติมากรรมหรือดรรชนีเพราะถ้าเราไม่เข้าใจเงื่อนไขพื้นฐานของสัญญา มันอาจไม่ได้บ่งชี้อะไรเลย ‘สัญญา’ จึงเป็นสัญญาที่ต้องพึ่งพิงกฎเกณฑ์บางอย่างที่ทำให้มันสามารถสื่อสารได้ สัญญาคือการใช้สัญญาในรูปแบบต่างๆ ทั้งที่เป็นรูปปรติมากรรม (icon) หรือดรรชนี (index) เพื่อสื่อความบนเงื่อนไขบางอย่าง สัญญาประเภทสัญญาชนิดนี้จึงเหมือนการประชุมรวมของนัยยะต่างๆ ที่เราต้องการสื่อสาร

การ์ตูนเป็นงานฝีมือที่แสดงออกถึงความเป็นตัวตนของนักเขียน นักเขียนการ์ตูนต้องสื่อสารแก่ผู้ชมได้รับรู้ถึงสิ่งที่ต้องให้ผู้รับสารนั้นรู้สึกไปตามอารมณ์ของตัวการ์ตูนนั้นๆ ขึ้นอยู่กับการพิจารณาอย่างละเอียดและเข้าถึงรหัสของการ์ตูนว่ามันคืออะไร ทำงานอย่างไร และทำไรรหัสของการ์ตูนซับซ้อนแต่ก็มีตรรกเหตุผลรองรับ ซึ่งประกอบไปด้วยวิธีการที่นักวาดการ์ตูนได้สร้างสรรค์สัญญาเฉพาะขึ้นทำให้เกิดโลกที่เหมือนจริงขึ้น (Make-believewold) ซึ่งเป็นโลกแห่งจินตนาการความทรงจำในกระบวนการสื่อสารของมนุษย์

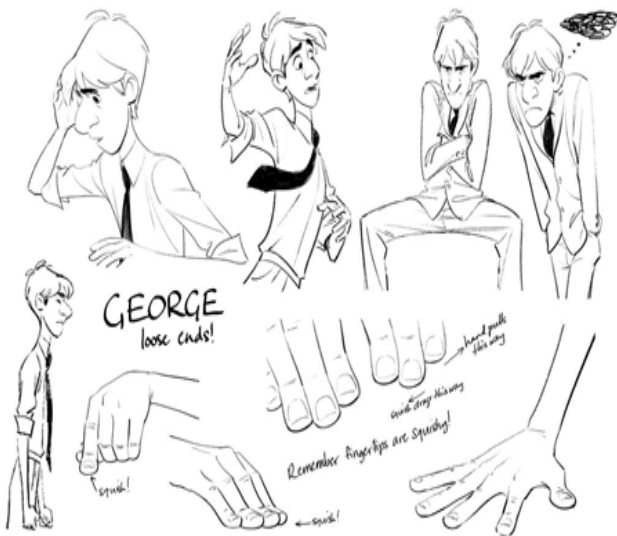
### ลักษณะการออกแบบตัวละครเรื่อง Paperman

ลักษณะการออกแบบตัวละครเรื่อง ‘Paperman’ นั้นส่วนใหญ่จะใช้เส้นที่มีความโค้งมนมาประกอบกันทำให้เกิดตัวหมายขึ้น ตัวละครหลักมี 2 ตัวละครด้วยกัน



ภาพที่ 3 ภาพ Sketch Design ของ George

คือ ตัวละครชายและหญิง ‘Paperman’ เป็นการตูนเกือบขาวดำทั้งหมด ใช้เทคนิคอันคลาสสิกของดิสนีย์ที่เราไม่ได้เห็นมานานแล้วนั่นก็คือการวาดลายเส้นแบบ 2D มาผสมกับงานคอมพิวเตอร์กราฟฟิก 3D ได้อย่างน่าทึ่ง น่าสนใจ ดูล้ำสมัย และได้อารมณ์ชวนให้นึกถึงงานเก่าแก่ดั้งเดิมของค่ายดิสนีย์ไปพร้อมกัน แต่จุดเด่นของงานอนิเมชันอยู่ที่เรื่องราวน่ารักๆ ของหนุ่มสาววัยทำงานตัวละครทั้งสองตัวมีความแตกต่างกัน ตัวละครผู้ชายชื่อว่า George เป็นชายที่มีลักษณะค่อนข้างที่มึนซื่อป้อ และซุ่มซ่ามซึ่งดูได้จากการออกแบบตัวละครใน Sketch Design ของ George ดังภาพที่ 3 โดยลักษณะการใช้เส้นที่มาประกอบกันในการออกแบบนั้นจะมีเส้นโค้งเป็นส่วนประกอบหลัก ทำให้เรารู้ได้ว่าเป็นสัญลักษณ์ (Icon) ลักษณะของตัวครขายนั้นจะเป็นผู้ชายรูป ภาพที่



3 ภาพ Sketch Design ของ George

ร่างผอม จมูกค่อนข้างโต ทรงผมยุ่งเหยิง ในบริบทของการ์ตูนฝรั่ง (การ์ตูนของดิสนีย์) จะเห็นได้จากลายเส้นที่ผู้เขียนสื่อความหมายผ่านลายเส้นออกมาส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง มีเส้นโค้งวงแคบ หากมีแค่เส้นเดียวก็จะมีความหมายให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทาง ที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง และเส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวลทำให้เห็นความเคลื่อนไหว

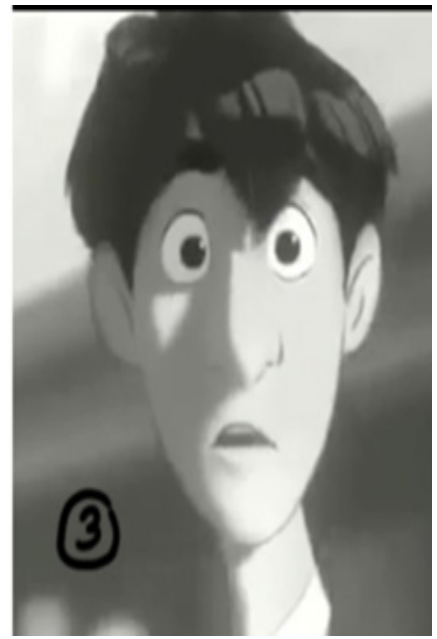
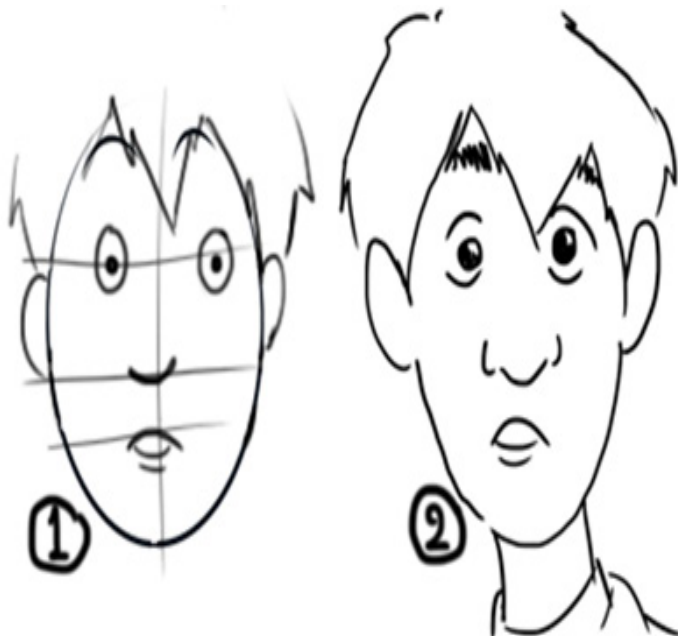


ภาพที่ 4 ตัวละครที่เจ้านาย (เปรียบเหมือนตัวละครคู่ตรงข้าม) ใน Paperman

โดยลักษณะการใช้เส้นที่มาประกอบกันในการออกแบบนั้นจะมีเส้นตรงในลักษณะต่างๆ เป็นส่วนประกอบหลัก ทำให้เรารู้ได้ว่าเป็นสัญลักษณ์ (Icon) ในบริบทของการ์ตูนฝรั่ง (การ์ตูนของดิสนีย์) ลักษณะของตัวละครขายนั้น เป็นผู้ขายรูปร่างสูงใหญ่ มีความเป็นระเบียบและนิยมความสมบูรณ์แบบ

ตัวละครเจ้านาย (Boss) ในเรื่องมีการออกแบบให้ใช้เส้นตรง มีความเหลี่ยมเป็นส่วนประกอบในการสร้างความหมาย เส้นตรงเส้นหรือเส้นดิ่ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น เป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรงหากอยู่แค่เส้นเดียวหากประกอบกัน จนเกิดความเป็นรูปทรงเหลี่ยมทำให้เกิดความคม ดูแล้วมีความอันตราย และประกอบเส้นโค้งคว่ำที่ปากทำให้รู้สึกถึงการไม่พอใจ





**การวิเคราะห์การใช้เส้นเพื่อกำหนด  
ลักษณะดีและร้ายของตัวละคร**

ตัวละครเอก (George) จากลำดับที่ผู้เขียนได้แสดงให้เห็นลำดับที่ 1, 2 และ 3 นั้น ภาพจะเริ่มโดยการใช้เส้นโค้งมาประกอบกันจนเกิดเป็นภาพของใบหน้าชายหนุ่มหน้าชื่อดูไร้พิษสง เส้นโค้งที่อยู่ของทรงผมหรือเส้นโค้งที่ตกลงมาอาจแสดงถึงความไม่เรียบร้อยของตัวละคร ไม่เป็นระเบียบ



ในลำดับที่ 1. ภาพถูกร่างขึ้นมาจากเส้นโค้งที่สร้างความหมายนอกเหนือจากตัวมันเอง (Sign) เส้นโค้งที่ลากยาวจนเป็นรูปทรงกลมเป็นบริเวณใบหน้า ทรงกลมสองวงสื่อถึงดวงตากลมโต เส้นโค้งปลายทั้งสองข้างชี้ขึ้นแสดงให้เห็นภาพร่างของ

จมูก เส้นโค้งปลายคว่ำลงและเส้นโค้งอีกเส้นที่สวนทางกันแสดงให้เห็นเป็นภาพร่างของปาก มาประกอบกันในรูปทรงกลม ทำให้เกิดเป็นใบหน้าขึ้น ซึ่งถูกเรียกว่า (Icon)

ในลำดับที่ 2 ภาพร่างถูกร่างให้ชัดเจนขึ้นแสดงให้เห็นชัดเจนว่าเป็นภาพของตัวการ์ตูนเพศชาย มีลักษณะไม่มีพิษภัย ดวงตากลมโตเกินจริงแสดงถึง



ความแปลกใจ จมูกโต ทรงผมยุ่งเหยิง แสดงให้เห็นถึงความไม่เรียบร้อย ไม่เป็นระเบียบ (แสดงถึงความเป็นรหัสการ์ตูน (Cartoons Code))

ลำดับที่ 3 ภาพที่เส็จสมบูรณ์แล้วเป็นตัวละครเพศชายวัยหนุ่ม เป็นสัญลักษณ์ (Icon) ชื่อ George เป็นตัวหมายถึง (signified)

แสดงให้เห็นว่าตัวละครเอกชาย (George) นั้นใช้เส้นโค้งเพื่อสื่อความหมาย (Sign) ตัวละครเอกชาย (George) เป็นตัวละคร

ที่ไม่อันตรายดูเป็นมิตรและปลอดภัยทำให้ผู้รับสารรู้สึกเป็นมิตรและหลงรักกับตัวละครเอกชาย George ได้ไม่ยากหากดูตามบริบทของการ์ตูนฝรั่ง (การ์ตูนดิสนีย์) และเนื้อเรื่องของการ์ตูนมาประกอบกัน ตัวละครนี้ก็ไม่ได้มีความอันตรายใดๆเลย



**ตัวละครเจ้านาย (Boss)ตัวละครคู่ตรงข้าม**

จากภาพดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงลำดับการสร้างตัวละครของเจ้านาย(Boss) จากลำดับที่ 1 ,2 และ 3 การใช้เส้นตรงจำนวนมากไม่ว่าจะเป็นเส้นตรงแนวนอน เส้นตรงแนวตั้ง เส้นตรงแนวเฉียง มาตัดกันจนเกิดรูปทรงเหลี่ยม แผลมคม และมีเส้นโค้งปลายทั้งสองข้างอยู่ด้านล่าง โดยเส้นตรงและเส้นโค้งที่มาประกอบกันในลักษณะนี้ทำให้เกิดความหมายนอกเหนือจากตัวมันเอง (Sign)



ลำดับที่ 1. ภาพถูกร่างขึ้นมาจากเส้นตรงแนวตั้ง เส้นตรงแนวราบ เส้นตรงแนวเฉียง ที่สร้าง ความหมายนอกเหนือจากตัวมันเอง (Sign) จนเป็นรูปทรงห้าเหลี่ยม เป็นบริเวณใบหน้า ทรงสี่เหลี่ยมสองชั้นสื่อถึงแว่นตา

เส้นตรงตั้งที่กล่าวมาตัดกันจนเกิดภาพที่แสดงให้เห็นเป็นภาพร่างของจมูก เส้นโค้งปลายคว่ำแสดงให้เห็นภาพร่างของปาก มาประกอบกันในรูปทรงห้าเหลี่ยมทำให้เกิดเป็นใบหน้าขึ้น ซึ่งถูกเรียกว่า (Icon)



ลำดับที่ 2 ภาพร่างถูกร่างให้ชัดเจนขึ้นจนทำให้ แสดงให้เห็นชัดเจนว่าเป็นภาพของตัวการ์ตูนเพศชาย มีลักษณะ ที่มีความตรงมี ดูมีความแผลมคม อันตราย แวนตาสี่เหลี่ยม จมูกมีการใช้เส้นตรงมาประกอบกัน ศรีษะล้าน คิ้วใช้เส้นฟันปลาที่มีความแผลมคม เป็นระเบียบ ดูเข้มงวด (แสดงให้เห็นถึงความเป็นรหัสการ์ตูน (Cartoons Code) แสดงให้เห็นว่าตัวละครร้ายชาย (Boss) นั้นใช้เส้น

ตรงหลากหลายเส้นมาตัดกันและเส้นโค้งปลายคว่ำเพื่อสื่อความหมาย (Sing) ว่าเป็นตัวละครที่คู่อันตรายสังเกตุได้จากการใช้เส้นตัดจนเกิดความเหลี่ยมแผลมคม ดูไม่เป็นมิตรและมีความเจ้าระเบียบ เข้ม

งวด ผู้เขียนจึงคิดเห็นว่า ตัวละครร้ายชาย (Boss) เป็นตัวละครที่ดูอันตรายดูไม่เป็นมิตรและไม่ปลอดภัยทำให้ผู้รับสารรู้สึกไม่ดีกับตัวละครร้ายชาย (Boss) หากดูตามบริบทของการ์ตูนฝรั่ง (การ์ตูนดิสนีย์) และเนื้อเรื่องของการ์ตูนมาประกอบกัน ตัวละครที่มีบุคลิกเจ้าระเบียบและนิยมความสมบูรณ์แบบ เครื่องเคียด อันตราย

### สรุป

การสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนเพื่อสื่อความหมายให้ผู้รับสารรับรู้ว่าตัวละครใดดีหรือร้ายนั้น ในบริบท

ของการ์ตูนเรื่องนี้พบว่า เส้นตรงที่มาประกอบกันทำให้เกิดความเหลื่อมคมทำให้รู้สึกอันตรายไม่เป็นมิตรตั้งแต่แรกพบโดยไม่ต้องดูจากเนื้อเรื่อง ส่วนเส้นโค้งที่มาประกอบกันจนเป็นตัวการ์ตูนนั้น รู้สึกเป็นมิตรตั้งแต่แรกเห็นโดยไม่ต้องดูเนื้อเรื่องเช่นกัน แต่ทั้งนี้การ์ตูนเรื่อง 'Paperman' นั้นเป็นการ์ตูนที่อยู่ในบริบทของการ์ตูนฝรั่ง (การ์ตูนดิสนีย์) เท่านั้น ผู้ศึกษาจึงจะนำบทความนี้ไปต่อยอดให้เป็นวิจัยเชิงปริมาณโดยใช้การ์ตูนที่มีบริบทที่แตกต่างกัน



## อ้างอิง

### ภาษาไทย

- วารสารหนังสือใต้ดิน ฉบับที่ 12. เชียงธรรม – สืบวงศ์วานการสืบสวน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไซน์, 2550.
- ปกิต บุญสุทธิ .วาดเส้นสร้างรูปทรงมนุษย์ แรงบันดาลใจจากเส้น สี รูปทรง และพื้นผิวศิลปกรรมเซรามิค.  
วารสารวิจิตรศิลป์ ปีพ.ศ. 2555. เชียงใหม่, 2555
- ประสบโชค นวพันธ์พัฒนา. การใช้รหัสที่ปรากฏในงานของนักเขียนการ์ตูนไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต  
ภาควิชาสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2540.
- มณฑิยา ศุภโรจน์ . การวิเคราะห์การ์ตูนสื่อความหมายเพื่อการรณรงค์โรคเอดส์ (พ.ศ. 2535-2539). วิทยานิพนธ์  
ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2540

### ภาษาอังกฤษ

- Potts, Alex (1996) 'Sign' in Robert S. Nelson and Richard Shiff, eds., Critical
- Blair , P. Cartoon Animation . HongKong : Walter Foster , 1994.
- Fiske , J.Introduction to Communication.London :Methunen , 1993.
- <http://disney.wikia.com/wiki/Paperman/Gallery>
- [http://disney.wikia.com/wiki/George\\_%28Paperman%29](http://disney.wikia.com/wiki/George_%28Paperman%29)
- <http://chrisoatley.com/making-of-paperman/>
- <http://www.vanseodesign.com/web-design/visual-grammar-lines/>