

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “กระบวนการสร้างความหมายเชิงมายาคติในภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์” นี้เมื่อพิจารณาจากวิธีวิทยาที่ได้นำมาศึกษา กล่าวได้ว่าเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อวิเคราะห์ให้ทราบถึงตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยตลอดจนศึกษาให้ทราบถึงกระบวนการสร้างความหมายในเชิงมายาคติที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนไทย เรื่อง “ปลาบู่ทอง” และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน”

แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษา

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา “กระบวนการสร้างความหมายเชิงมายาคติในภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์” ประกอบไปด้วยแหล่งข้อมูลประเภทบุคคลและประเภทตัวบทหรือภาพยนตร์การ์ตูน

1. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

สำหรับแหล่งข้อมูลประเภทบุคคลนี้ เลือกใช้เพื่อให้ได้คำตอบเกี่ยวกับตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทย กล่าวคือ ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยมีเจตนาธรรมณ์และวัตถุประสงค์เชิงหลักการในการผลิตและการสื่อความหมายอย่างไร และเพื่อให้ทราบว่าภาพยนตร์การ์ตูนไทยมีลักษณะของการสร้างความหมายหรือการเข้ารหัสความหมายเชิงมายาคติเป็นอย่างไร

บุคคลที่เป็นผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informance) ได้แก่ บุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยเรื่อง “ปลาบู่ทอง” และ “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน” ซึ่งเป็นเรื่องที่มีผู้วิจัยนำมาเป็นกรณีศึกษา โดยสามารถแบ่งผู้ให้ข้อมูลหลักออกเป็น 5 ส่วนตามหน้าที่ ดังต่อไปนี้

1. ผู้ผลิต (Producer) ทำหน้าที่เป็นผู้ให้ความคิดหลักของภาพยนตร์การ์ตูน และมีส่วนในการกำหนดเนื้อหา วัตถุประสงค์ตลอดจนการสร้างความหมายและการนำเสนอความหมายต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน

2. ผู้กำกับ (Director) ทำหน้าที่เป็นผู้จัดวางบทภาพ (Story Board) ซึ่งเป็นขั้นตอนที่นำบทภาพยนตร์การ์ตูนมาสร้างเป็นภาพที่จะนำเสนออย่างคร่าว ๆ และเป็นผู้กำหนดรายละเอียดเทคนิคทางภาพยนตร์ที่จะใช้ในการนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนด้วย เช่น การกำหนดมุมกล้อง เป็นต้น

3. Creative หรือ Key Animator เป็นผู้ที่คิดและสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน เป็นผู้ใส่อารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ ลงไปในตัวการ์ตูน

4. ฝ่ายศิลป์หรือช่างวาด เป็นผู้วาดภาพการ์ตูนและออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวละคร

5. Creative Background เป็นผู้ที่มีส่วนในการออกแบบฉากต่าง ๆ ในภาพยนตร์การ์ตูน

เหตุผลที่เลือกบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 5 ส่วนดังกล่าว เนื่องจากเป็นบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งขั้นตอนและกระบวนการผลิตโดยตรง โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจเลือกเนื้อหา ความหมายและรูปแบบที่จะนำเสนอ ส่วนบุคลากรด้านอื่น ๆ เช่น ฝ่ายเทคนิค ฝ่ายแสง ฝ่ายดนตรีประกอบ มิได้นำมาเป็นแหล่งข้อมูลในการวิจัยเนื่องจากเป็นบุคลากรที่ปฏิบัติตามการตัดสินใจของส่วนอื่น ๆ อีกทอดหนึ่ง

จากการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เทปบันทึกการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักและบางส่วนผู้วิจัยใช้วิธีรวบรวมบทสัมภาษณ์จากแหล่งอื่น ๆ เช่น นิตยสารหรือโทรทัศน์ จากบุคคลที่มีส่วนสำคัญในการผลิตที่ผู้วิจัยไม่สามารถเข้าถึงบุคคลผู้นั้นได้ ได้แก่

1. คุณอรุโณชา ภาณุพันธุ์ ผู้อำนวยการผลิต ผู้กำหนดวัตถุประสงค์และกรอบความคิดในการนำเสนอความหมายต่าง ๆ ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปลาบู่ทอง” ผู้วิจัยนำบทสัมภาษณ์มาจากวีซีดีแนะนำภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปลาบู่ทอง”

2. คุณวิจิต อดุทธาจิต (Executive Producer) ทำหน้าที่ผู้อำนวยการผลิตและควบคุมการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน” ผู้วิจัยรวบรวมบทสัมภาษณ์มาจากนิตยสาร warp ฉบับที่ 14 เดือนพฤษภาคม ปี ค.ศ. 2002

3. คุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ (Director / Animator Supervisor / Character Design) ทำหน้าที่ผู้กำกับ ควบคุมและดูแลในส่วนของการสร้างภาพเคลื่อนไหวและออกแบบฉากกับตัวละครใน

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน” ผู้วิจัยนำบทสัมภาษณ์มาจากหนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ ประจำวันเสาร์ที่ 3 พฤษภาคม พ.ศ. 2546

บุคคลที่เป็นผู้ให้ข้อมูลหลักในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

ทีมงานผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปลาบู่ทอง” บริษัท บรอดคาสท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัด ประกอบด้วย

1. คุณมนัส เขียมจินตนากุล (Character Designer) ทำหน้าที่คิดและออกแบบตัวการ์ตูนที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน, ควบคุมการผลิตในขั้นตอนต่าง ๆ และจัดวาง story board
2. คุณทรงศักดิ์ เปลี้นประเสริฐ (Director and Animator) ทำหน้าที่จัดวางบทบาท (story board) และกำหนดรายละเอียดเทคนิคทางภาพยนตร์ที่ใช้ในการนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูน และทำให้ตัวการ์ตูนต่าง ๆ เคลื่อนไหวอย่างเป็นธรรมชาติ
3. คุณสุภัทร จันท์เจริญ ทำหน้าที่เขียนบทภาพยนตร์การ์ตูน ตัดต่อ ลงเพลงประกอบ ดูแลการพากย์เสียง ตัดต่อไตเติ้ลและการโปรโมทต่าง ๆ
4. คุณดำรงค์ เพ็ชรพล ทำหน้าที่ควบคุมเสียงต่าง ๆ (Sound effect) และเสียงดนตรีในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปลาบู่ทอง”

ทีมงานผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน” บริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด ประกอบด้วย

1. คุณสันติ เลาหะบุรณกิจ (Producer) ทำหน้าที่ควบคุมการผลิต ดูแลเรื่องตารางเวลาในการผลิต เรื่องงบประมาณ และควบคุมเรื่องคุณภาพของเนื้อหา
2. คุณทวีศักดิ์ วิริยะวรานนท์ (Storyboard Artist) มีหน้าที่แปลงบทบาทยนตร์ออกมาเป็นให้เห็นเป็นภาพที่มีความเชื่อมโยงกันเป็นเรื่องราวอย่างคร่าว ๆ
3. คุณนิวัฒน์ ทองสุข (Character Designer) ทำหน้าที่ออกแบบบุคลิกตัวละครต่าง ๆ , ออกแบบฉากและสถานที่ที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนรวมถึงองค์ประกอบส่วนอื่นๆที่ปรากฏอยู่ในภาพด้วย

4. คุณโสภณ จักรชัยเดช (Animator) มีหน้าที่ในการทำให้ภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวกลายเป็นธรรมชาติ ซึ่งจะดูตาม Storyboard

2. แหล่งข้อมูลประเภทตัวบท

ในที่นี้ตัวบทที่จะนำมาใช้เพื่อการวิเคราะห์เนื้อหา คือ ภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ซึ่งผู้วิจัยเลือกภาพยนตร์การ์ตูนไทยจำนวนทั้งสิ้น 2 เรื่องขึ้นมาเป็นกรณีศึกษา ได้แก่

1. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง" ออกอากาศทุกวันเสาร์และอาทิตย์ ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2543 ถึงเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2544 ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3

2. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปังปอนด์ คิแอนิเมชั่น" ออกอากาศทุกวันพฤหัสบดี ตั้งแต่เดือนพฤษภาคมถึงเดือนธันวาคม พ.ศ. 2545 ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาวิจัยเรื่อง “กระบวนการสร้างความหมายเชิงมาชาคติในภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์” มีดังต่อไปนี้

1. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) เป็นวิธีการหลักในการจะได้อะไรซึ่งความเข้าใจในตรรกะหรือเจตนาารมณ์และวัตถุประสงค์ในการผลิตและการสื่อความหมายของบุคลากรผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่เป็นผู้ให้ข้อมูลหลัก ซึ่งเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนในขั้นตอนของการคิดและตัดสินใจโดยตรง

โดยวิธีการในการสัมภาษณ์นั้น ผู้วิจัยจะใช้วิธีการจดบันทึกพร้อมกับการบันทึกเทป ซึ่งแนวคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์มีดังต่อไปนี้

- ประวัติส่วนตัวและประสบการณ์ในการทำงานของผู้ให้สัมภาษณ์
- ขั้นตอนหรือกระบวนการและองค์ประกอบในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน

- ปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการเลือกเนื้อหาหรือความหมายต่าง ๆ ในภาพยนตร์การ์ตูนมานำเสนอ
- เหตุผล, แรงจูงใจและวัตถุประสงค์หรือเจตนาธรรมในการผลิตและการสื่อความหมายในภาพยนตร์การ์ตูน
- ปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องหรือควบคุมการผลิตหรือการสื่อความหมายต่าง ๆ ตลอดจนถึงข้อจำกัดในการผลิตหรือการนำเสนอความหมายในภาพยนตร์การ์ตูน

นอกจากนี้ ทีมงานผู้ผลิตที่มีส่วนสำคัญในกระบวนการผลิต แต่ผู้วิจัยไม่สามารถสัมภาษณ์ได้ ผู้วิจัยจะใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากบทสัมภาษณ์ในหนังสือพิมพ์, นิตยสารหรือสื่ออื่น ๆ เพื่อนำมาใช้ประกอบการวิเคราะห์ตรรกะในการผลิตและสื่อความหมายของผู้ผลิตให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2. แหล่งข้อมูลประเภทตัวบท

ตัวบทในที่นี้ คือ ภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ เรื่อง "ปลาบู่ทอง" และ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปังปอนด์ คิ แอนิเมชัน" ซึ่งผู้วิจัยมีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

- รวบรวมภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่ได้การบันทึกลงบนแผ่นวีซีดีหรือวีดีโอเทปซึ่งมีจำหน่ายอยู่ในท้องตลาด
- ขออนุญาตอัดสำเนาเทปจากผู้ผลิต
- บันทึกภาพยนตร์การ์ตูนลงบนวีดีโอเทปจากภาพยนตร์การ์ตูนไทยขณะที่กำลังออกอากาศทางโทรทัศน์

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์"กระบวนการสร้างความหมายเชิงมายาคติในภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์" ในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ในเชิงสัญวิทยา (Semiological Analysis) โดยผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์บุคลากรผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยในเชิงปริบททางวัฒนธรรมของผู้ผลิตที่เป็นผู้ให้ข้อมูล ซึ่งมีผลต่อตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายในภาพยนตร์การ์ตูนไทย นอกจากนี้ผู้วิจัยจะทำการศึกษาจากตัวบท (Text) ของภาพยนตร์

การ์ตูนไทยที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ด้วยว่ามีสัญลักษณ์ รหัส หรือการสร้างความหมายในเชิงมายาคติ เป็นไปตามเจตนารมณ์หรือตรรกะของผู้ผลิตหรือไม่ อย่างไร

1. การวิเคราะห์ข้อมูลประเภทบุคคล

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์อย่างเจาะลึก (In-dept Interview) กับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องที่น่าสนใจเป็นกรณีศึกษาตามแนวคำถามในการสัมภาษณ์ที่กำหนดไว้ และนำบทสัมภาษณ์ของทีมงานผู้ผลิตที่ผู้วิจัยไม่สามารถสัมภาษณ์ได้ด้วยตนเองจากสื่ออื่น ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบของปัญหานั้นวิจัย คือ ตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทย กล่าวคือ ผู้ผลิตมีวัตถุประสงค์และเจตนารมณ์อย่างไรในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายนี้จะสะท้อนออกมาผ่านภาพยนตร์การ์ตูนโดยการนำเสนอผ่านชุดของสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในตัวบท และเพื่อให้ทราบถึงกระบวนการในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนและกระบวนการสร้างความหมายเชิงมายาคติที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนไทย โดยผู้วิจัยจะทำการจดบันทึกและใช้เทปบันทึกการสัมภาษณ์จากนั้นผู้วิจัยจะทำการสรุปเรื่องย่อ (Synopsis) ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ แล้วจึงนำมาสร้างระบบจัดแบ่งประเภท (Category System) ขึ้นต่อไปจะทำการเข้ารหัส (Coding) เพื่อให้เห็นแบบแผน (Pattern) ของข้อมูลที่ทำกรสัมภาษณ์

2. การวิเคราะห์ข้อมูลประเภทตัวบท

การวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่น่าสนใจเป็นกรณีศึกษาทั้ง 2 เรื่องได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปลาบู่ทอง” และ “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน” ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์วิทยา (Semiological Analysis) ซึ่งผลของการวิเคราะห์จะทำให้ทราบถึงชุดของสัญลักษณ์ต่าง ๆ (Set of Sign) ที่ปรากฏในตัวบทภาพยนตร์การ์ตูนไทย กล่าวคือ จะทำให้เห็นถึงโครงสร้างของการเล่าเรื่องและเทคนิคทางภาพยนตร์ที่ใช้ในการสื่อความหมายรวมถึงความหมายในเชิงมายาคติ อันประกอบไปด้วย โครงเรื่อง (Plot), ลำดับเหตุการณ์ (Sequence), ขั้วขัดแย้ง (Binary Opposition), แก่นความคิด (Theme), ตัวละคร (Character), ฉาก, ภาพและมุมกล้อง, เสียง, แสงสี และสัญลักษณ์พิเศษ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้สื่อให้เห็นถึงลักษณะของเนื้อหา รูปแบบการสร้างเรื่องราว ความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาเพื่อสื่อถึงความหมายเชิงมายาคติที่ปรากฏในภาพยนตร์

การ์ตูนไทย และการวิเคราะห์ตัวบทซึ่งได้แก่ภาพยนตร์การ์ตูนไทยในครั้งนี้ก็เพื่อเป็นการตรวจสอบว่า การสื่อความหมายในภาพยนตร์การ์ตูนนั้นเป็นไปตามตรรกะหรือเจตนารมณ์ของทีมงานผู้ผลิตหรือไม่ อย่างไร

การนำเสนอข้อมูล

ผลจากการศึกษาเรื่อง “กระบวนการสร้างความหมายเชิงมายาคติในภาพยนตร์การ์ตูนไทยทาง โทรทัศน์” ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของการพรรณนาวิเคราะห์ (Analysis Description) ซึ่งผลการวิเคราะห์จะนำมาจากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการกระบวนการผลิตและจากการวิเคราะห์ ตัวบท ซึ่งก็คือภาพยนตร์การ์ตูนไทยเรื่อง “ปลาบู่ทอง” และ “ปังปอนด์ คิ แอนิเมชัน”

โดยในบทที่ 4 ของรายงานการวิจัยนั้น ผู้วิจัยจะพรรณนาให้เห็นถึงตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยว่ามีลักษณะอย่างไร ส่วนในประเด็นของการ วิเคราะห์การสร้างความหมายหรือกระบวนการในการเข้ารหัสความหมายในเชิงมายาคติที่ปรากฏผ่าน ชูคของสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในภาพยนตร์การ์ตูนไทย จะนำเสนออยู่ในบทที่ 5

และในบทที่ 6 ได้แก่ การนำเสนอถึงบทสรุปของการวิเคราะห์ความหมายในเชิงมายาคติที่ ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนไทยทั้งเรื่องที่น่าเรื่องราวจากนิทานพื้นบ้านมาผลิตซ้ำและเรื่องที่มีการ สร้างสรรค์เนื้อหาเรื่องราวต่าง ๆ ขึ้นมาใหม่ ว่ามีการถ่ายทอดความเชื่อดั้งเดิมและความเชื่อสมัยใหม่ เป็นอย่างไร นอกจากนี้ในบทนี้จะกล่าวถึงข้อเสนอแนะในการวิจัยในครั้งนี้ด้วย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย