

# การวิเคราะห์สุนทรียภาพในภาพยนตร์สั้นไทย ประเภทแอนิเมชัน<sup>1</sup>

received 5 APR 2019 revised 8 FEB 2020 accepted 5 MAY 2020

## ดร. กรกฎ ไกรักษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ  
ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ  
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

## บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการวิเคราะห์สุนทรียภาพในภาพยนตร์สั้นไทย ประเภทแอนิเมชันมีวัตถุประสงค์ คือ  
1) เพื่อศึกษาคุณลักษณะสำคัญในสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทยผ่านการวิเคราะห์ในเชิงตัวบท และบริบท  
2) เพื่อวิเคราะห์สุนทรียภาพที่ถูกรับรู้ผ่านภาพ เสียง และเรื่องเล่าในสื่อภาพยนตร์ แอนิเมชันเรื่องสั้นไทย  
3) เพื่อสังเคราะห์แนวทางในการพัฒนา และส่งเสริมสุนทรียภาพในงานแอนิเมชันไทย 4) เพื่อสร้างสรรค์  
ผลงานแอนิเมชันที่แสดงออกถึงอัตลักษณ์เฉพาะตัวของผลงานแอนิเมชันไทย

การวิจัยในครั้งนี้ได้ประยุกต์แนวคิด และทฤษฎีที่หลากหลาย เพื่อสร้างเป็นเครื่องมือวิเคราะห์สุนทรียภาพ  
ในภาพยนตร์สั้นไทย ประเภทแอนิเมชัน จำนวน 30 เรื่อง โดยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive  
sampling) คัดเลือกเฉพาะผลงานแอนิเมชันที่มีคุณภาพดี ข้อค้นพบจากการศึกษาภาคเอกสารมีรายละเอียด  
ที่สำคัญดังนี้ 1) ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นควรมีความยาวไม่น้อยกว่า 6 นาที เพื่อที่จะได้มีเวลาเพียงพอสำหรับ  
การแนะนำตัวละคร 2) รูปแบบของปมความขัดแย้งที่พบมากที่สุด คือ ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับ  
ความต้องการภายในใจ 3) โครงเรื่องแอนิเมชันทุกเรื่องจะมีการกำหนดคุณลักษณะของสิ่งที่ดีไว้อย่างตายตัว  
โดย “สิ่งที่ดี” จะอ้างอิงระบบคุณค่า ค่านิยม และจริยธรรมไทย 4) สุนทรียภาพในผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย  
คือการสร้างเรื่องแอนิเมชันที่สะท้อนความงามของจิตใจการเป็น “คนดี” ตามระบบศีลธรรมไทยดั้งเดิม เช่น  
การนับถือผู้ใหญ่ เสียสละตนเองเพื่อส่วนรวม พอใจในสิ่งที่ตนเองมีอยู่ และไม่กระทำความผิดข้อบังคับทางศาสนา  
เนื้อหาตามที่กล่าวมานี้ล้วนมุ่งส่งเสริมให้ผู้ชมตระหนักถึงการมีจิตใจที่สูงส่ง

<sup>1</sup> บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์สุนทรียภาพในภาพยนตร์สั้นไทย ประเภทแอนิเมชัน” ได้รับ  
งบประมาณสนับสนุนการวิจัยประเภททุนพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปีงบประมาณ 2016

ข้อค้นพบจากการศึกษาภาคเอกสารนำไปสู่การแตกประเด็นทางความคิด กำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” สะท้อนเนื้อหาเกี่ยวกับความดี และความซื่อในบริบทสังคมร่วมสมัยจากการแสดงผลงานแอนิเมชันในรูปแบบนิทรรศการเดี่ยวระดับชาติ และกลุ่มระดับนานาชาติ ได้ข้อสรุปของการประเมินผลงานในระดับดีเด่น สะท้อนให้เห็นว่าผลงานแอนิเมชันได้แสดงออกถึงอัตลักษณ์เฉพาะตัวของผลงานแอนิเมชันไทยอย่างน่าสนใจยิ่ง

**คำสำคัญ:** แอนิเมชัน, ศิลปะจัดวาง, เรื่องสั้นไทย, การวิเคราะห์สุนทรียภาพ

## The Aesthetics Analysis of Thai Short Film, Animation

**Korakot Jairak, Ph.D.**

Assistant Professor

Media Arts and Design Department

Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

### Abstract

The objectives of this research are 1) to study the major characteristics of Thai short animations through the textual and contextual analysis; 2) to analyze the aesthetics that is presented through images, voices and narratives of Thai short animations; 3) to synthesize the ways to develop and present aesthetics in Thai animations; and 4) to create an animation that represents the common identities of Thai animations.

In this research, many approaches and theories have been applied to design the tools for the analysis of the aesthetics appeared in 30 high-quality Thai short animations which are selected through the purposive sampling technique. The findings from the study reveal the following significant features. 1) A short Thai animation should not be shorter than 6 minutes as it is considered sufficient length to introduce the characters. 2) The conflict mostly found in common Thai animations is occurred between a character and the need within. 3) All of the studied animations have the predetermined characteristics of ideal goodness which is rooted in the values, norms and ethics in Thai society. 4) The aesthetics portrayed in the Thai short animations involves creating the animations that reflect beauty of mind or to be a good person regarding traditional Thai ethical systems, such as, to pay respect to senior people, to prioritize public benefits, to be self-satisfied with what one has and to avoid violation of religious codes. All of these features aim to encourage the audiences to be aware of Thai virtue.

---

The findings from the theoretical study lead to the model concept for producing an animation entitled “Good People” that reflects the virtue and vice in the context of contemporary Thai society. From a national individual exhibition and an international group exhibition, “Good People” has been evaluated at excellent level. Therefore this animation interestingly represents the common identities of Thai animations.

**Keywords:** Animation, Installation, Thai short story, Aesthetics analysis

## 1. บทนำ

ปัจจุบัน “แอนิเมชัน” เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมแพร่หลายไปทั่วโลก เนื่องจากลักษณะเฉพาะของสื่อชนิดนี้สามารถนำเสนอเรื่องเล่าหลากหลายรูปแบบตามจินตนาการของผู้สร้าง ความสำเร็จของแอนิเมชันทำให้ภาครัฐกิจและภาครัฐในหลายประเทศพิจารณาที่จะพัฒนาผลงานแอนิเมชันของตนให้กลายเป็น “เศรษฐกิจตลาดสร้างสรรค์” (Creative Economy) เฉพาะในประเทศไทย มูลค่ารวมของแอนิเมชันในปี 2554 อยู่ที่ 5,400 ล้านบาท โดยเป็นมูลค่าการนำเข้าเฉลี่ยถึง 70 % และมูลค่าการส่งออกเพียง 7% (Somsaman 2013, 23) ตัวเลขดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันไทยยังมีปริมาณน้อย และมีคุณภาพด้อยกว่าต่างประเทศอยู่บ้างเล็กน้อย (Khunarak 2008, 42) แม้ว่าจะได้รับความนิยม แต่ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคสำคัญของแอนิเมชันไทยคือ “ไม่ได้รับความนิยมจากผู้ชม” รวมทั้งเมื่อเปรียบเทียบกับแอนิเมชันในต่างประเทศก็จะพบว่ามีความหลากหลายมากกว่า (Fudet 2005, 2) ในความจริงคงไม่อาจปฏิเสธว่าผลงานแอนิเมชันที่ผลิตโดยคนไทยเป็นที่นิยมน้อยกว่าผลงานจากต่างประเทศ แต่หากพิจารณาในเชิงคุณค่าจะพบว่ามีความประโชยน์ต่อเด็กในสังคมไทยอย่างมาก เพราะแอนิเมชันไทยสามารถปลูกฝังค่านิยม และระบบคุณค่าของวัฒนธรรมไทย เรื่องราวเนื้อหาส่วนใหญ่ที่จะสร้างแบบสากล แต่ก็ยังสามารถสะท้อนบริบททางวัฒนธรรมไทยได้ดีกว่าภาพยนตร์ที่ผลิตโดยผู้สร้างจากต่างประเทศ

แม้ว่าแอนิเมชันจะเป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้สร้างได้ทดลอง ทดสอบ ความเป็นไปได้ต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ แต่เมื่อกล่าวถึงแอนิเมชันไทยที่ผ่านมาส่วนใหญ่มักให้ความสนใจกับแอนิเมชันในระดับอุตสาหกรรมที่สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเพื่อการค้า หลงลืมลักษณะสำคัญพื้นฐานของสื่อแอนิเมชันในฐานะที่เป็นผลงาน “ศิลปะ” มีความงดงาม และสุนทรีย์ภาพ จะเห็นอย่างชัดเจนว่าในประเทศที่ประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมแอนิเมชันไม่ว่าจะเป็นญี่ปุ่น ยุโรป หรืออเมริกา ล้วนแล้วแต่ให้ความสำคัญกับแอนิเมชันในฐานะที่เป็นผลงานศิลปะ ดอลสตอย (Leo Toystoy) นักเขียนชาวรัสเซีย ได้อธิบายระดับความสนใจของศิลปะเอาไว้ว่า เกิดจากเงื่อนไข 3 ประการ คือ ความคิดใหม่ของเนื้อหาที่สำคัญต่อมนุษย์ซึ่งโน้มนำความรู้สึกของผู้รับไปสู่สิ่งที่ดีกว่าและความชัดเจนในการแสดงออกให้สามารถเข้าใจได้ เงื่อนไขประการสุดท้ายซึ่งสำคัญที่สุด คือความจริงใจในการแสดงออกที่แสดงออกจากความรู้สึกภายในของศิลปิน หากยึดหลักตามหลักการดังกล่าวแอนิเมชันที่ผลิตผลงานแบบระบบอุตสาหกรรมขนาดใหญ่จะมีความเป็นศิลปะไม่มากนัก เพราะเป็นการสร้างงานเพื่อการค้า จึงขาดการแสดงออกที่จริงใจของผู้สร้าง (Thongbai 2007, 156) นอกจากนั้นการสร้างสรรคผลงานแอนิเมชันเรื่องยาวในเชิงพาณิชย์เป็นการสร้างงานที่เป็นไปตามกลไกตลาดทำให้ขาดการนำเสนอที่แปลกใหม่ การสร้างผลงานที่แปลก แตกต่าง

การวิเคราะห์สุนทรีย์ภาพในผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทยมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งเพราะแอนิเมชันเรื่องสั้นไทยถูกบรรจุไว้ด้วยสุนทรีย์ภาพ หรือความงดงามเฉพาะตัวในแบบไทย ด้วยความเป็นเรื่องสั้นที่สร้างจากผู้สร้างท่านเดียว หรือทีมงานกลุ่มเล็ก ๆ ทำให้ผลงานสะท้อนความรู้สึกภายในที่แท้จริงของผู้สร้างผ่านการใช้ตัวละคร ฉากและสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับบริบทสังคมไทย แม้ว่าแอนิเมชันแต่ละเรื่องจะถูกสร้างสรรค์ด้วยความเชื่อ

ที่แตกต่างหลากหลาย แต่การวิเคราะห์สุนทรียภาพแอนิเมชันในเชิงวิชาการจำนวนหลายเรื่องจะทำให้เห็นคุณลักษณะเฉพาะ หรือจุดร่วมของแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย ตำแหน่ง “ตรงกลาง” ที่ผู้สร้างหลายคนมีส่วนร่วมคือองค์ความรู้ที่มีคุณค่าสำหรับการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันที่ต้องการให้แสดงบริบทเฉพาะของวัฒนธรรมไทย เพราะกระบวนการวิเคราะห์สุนทรียภาพนั้นมีความคล้ายคลึงกับกระบวนการหาความรู้ของนักปรัชญาที่มุ่งศึกษาให้เกิดความเข้าใจ และนำความเข้าใจนั้นไปแสวงหาตั้งคำถามเพื่อหาความจริงที่ดีกว่า หรือเพื่อให้เข้าใจถึงความจริงมากกว่าเดิม คำตอบของการวิเคราะห์สุนทรียภาพแอนิเมชันเรื่องสั้นไทยในครั้งนี้ไม่ได้สิ้นสุดที่การให้ความหมายหรือหาคำนิยามแก่นแท้ตายตัวของสุนทรียภาพในผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย แต่เป็นการตั้งปัญหาเพื่อนำข้อค้นพบจากการวิเคราะห์มาพิจารณาให้เกิดความเข้าใจแนวคิดทางสังคมและวัฒนธรรมที่ถูกบรรจุอยู่ในแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย โดยข้อสรุปจากงานวิจัยจะถูกนำมาพัฒนาในเชิงสร้างสรรค์ให้เป็นผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย

## 2. สุนทรียภาพในปัจจุบัน

สุนทรียภาพ (Aesthetics) เป็นคำศัพท์ที่เกิดขึ้นมาใหม่ในศตวรรษที่ 18 บัญญัติขึ้นโดยนักปรัชญาชาวเยอรมัน โบมการ์เต็น (Alexander Baumgarten) เพื่ออธิบายการสัมผัสรับรู้ และการตัดสินความงามด้วยอารมณ์ความรู้สึก ความเป็นจริงมนุษย์มีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความงามอยู่ตลอดเวลา เช่น ความงามในธรรมชาติ ความงามในตัวมนุษย์ด้วยกันเอง หรือความงามในวัตถุสิ่งของที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน (Hick 2012, 1 - 16)

สุนทรียภาพเป็นประเด็นที่ถูกถกเถียงด้วย “เหตุผล” เพื่อพยายามจะหาคำอธิบายให้ชัดเจนอย่างยาวนานในโลกตะวันตก นับตั้งแต่ยุคสมัยกรีกที่แสวงหาความงามตาม “ต้นแบบ” หรือสัดส่วนของพีทาโกรัส จนถึงยุคฟื้นฟูที่ให้ความสนใจกับการสร้างภาพต้นแบบของมนุษย์ที่งดงามผ่านความเชื่อแบบดั้งเดิมที่ว่าศิลปะ คือผลงานสร้างสรรค์ โดยความลึกลับของอัจฉริยะบุคคล ต่อมาความเชื่อเกี่ยวกับวิถีคิด และวิถีปฏิบัติเกี่ยวกับสุนทรียภาพตามจารีตดั้งเดิมได้ถูกโต้แย้ง และลดบทบาทลง การพยายามใช้เหตุผลเพื่อกำหนดนิยามของสุนทรียภาพที่แน่นอนตายตัวได้ถูกตั้งคำถามโดยนักคิดนักปรัชญาหลังสมัยใหม่ที่แสดงให้เห็นว่าศิลปะไม่ควรถูกจำกัดด้วยสุนทรียภาพที่เป็นแบบฉบับทางการ แต่ควรที่จะเน้นการค้นพบ และสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ที่ศิลปิน และผู้ชมมีส่วนร่วมในการตัดสิน ประเมินค่าตามประสบการณ์ และรสนิยมส่วนบุคคล ผลงานศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) ของศิลปินหลายท่าน อาจมีรูปแบบการแสดงออกที่ไม่เกี่ยวข้องกับความงาม แต่เกี่ยวข้องกับความเป็นมนุษย์ การวิพากษ์ปัญหาทางสังคม หรือประเด็นปัญหาเกี่ยวกับความเป็นผลงานศิลปะ

แน่นอนว่าสุนทรียภาพในผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทยต้องเกี่ยวข้องกับความงดงามของการออกแบบรูปทรง หรือการเคลื่อนไหวในงานแอนิเมชัน แต่ความงามทางกายภาพเป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งของสุนทรียะ การมองเพียงความงามพื้นผิวทางกายภาพอย่างเดียวยังไม่เพียงพอ เพราะสุนทรียะในปัจจุบันไม่ใช่การประเมินความงามเพียงผิวเผิน แต่มุ่งวิเคราะห์พิจารณาการประสานสัมพันธ์เชื่อมโยงแนวคิดของผู้สร้าง บริบทเฉพาะของสื่อ กับคุณค่าในเชิงวัฒนธรรมที่มีต่อผู้ชม ผลงานที่มีสุนทรียะต้องสร้างให้เกิดความประทับใจ ซาบซึ้ง และตระหนักครุ่นคิดถึงสภาวะแวดล้อมรอบตัว

### 3. การวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น

การวิจัยในครั้งนี้ได้ทำการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นจำนวน 30 เรื่อง โดยวิเคราะห์ใน 2 รูปแบบ คือ

#### 3.1 การวิเคราะห์ด้วบท

เพื่อสำรวจ ตรวจสอบเนื้อหา และรูปแบบภายในผลงานแอนิเมชันเป็นการวิเคราะห์ด้วยเทคนิค “Microanalysis” แบ่งแยกองค์ประกอบแอนิเมชันในแต่ละฉากออกเป็นส่วนย่อย ๆ เพื่ออธิบาย การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดทางเทคนิคที่เปลี่ยนไปตามเวลา (Buchan 2014, 111) โดยทำการวิเคราะห์โครงเรื่อง ภาษาแอนิเมชัน ตัวละคร มุมมองในการเล่าเรื่อง ปมความขัดแย้ง สถานที่หรือฉาก การจัดแสง กล้อง การลำดับภาพ โครงสร้างของภาพ ความหมาย และการเคลื่อนไหวตามหลักการแอนิเมชัน

#### 3.2 การวิเคราะห์บริบท

เพื่ออธิบายถึงบริบททางด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมในผลงานแอนิเมชัน การวิเคราะห์ทั้ง 2 รูปแบบจะสะท้อนให้เห็นจุดร่วม หรือส่วนเชื่อมโยงการสื่อสารความเป็นศิลปะในผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย ผลงานแอนิเมชันที่มีคุณค่าในเชิงสุนทรียะต้องมีคุณค่าในเชิงวัฒนธรรม

### 4. ข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น

การวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย จำนวน 30 เรื่อง มีข้อค้นพบสำคัญดังนี้

#### 4.1 ความยาวของผลงานแอนิเมชัน

จากการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย จำนวน 30 เรื่อง มีข้อค้นพบเกี่ยวกับความยาวของเนื้อหา คือ ผลงานที่มีความยาวน้อยที่สุด 2.10 นาที ความสั้นของเนื้อเรื่องทำให้ไม่สามารถนำเสนอโครงเรื่องที่มีความซับซ้อน และมีช่วงวิกฤตเพียงครั้งเดียว การนำเสนอที่สั้นทำให้ไม่สามารถสร้างความเห็นอกเห็นใจตัวละคร (Empathy) เพราะในตอนเริ่มต้นเรื่องขาดการแนะนำตัวละคร การสำรวจผลงานแอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ ที่มีความยาวไม่ถึง 5 นาที พบปัญหาในการเล่าเรื่องคล้ายกันคือ ไม่มีการแนะนำตัวละครในตอนต้นเรื่องที่มีรายละเอียดมากพอ

นิยามของแอนิเมชันที่ดีคือ การสร้างให้ตัวละครทุกตัวในเรื่องทำให้ผู้ชมเชื่อว่าเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีความคิดเป็นของตัวเอง แอนิเมชันที่ดีไม่ใช่การใช้เทคนิคสร้างการเคลื่อนไหวที่สมบูรณ์แบบ แต่เป็นการสร้างให้ผู้ชมสัมผัสได้ถึงเจตนา อารมณ์ความรู้สึกแรงปรารถนาของตัวละคร (Catmull 2014, 15) แอนิเมชันที่มีความยาวของเรื่องน้อยเกินไปจะไม่สามารถให้รายละเอียดเกี่ยวกับตัวละครได้ครบถ้วน ทำให้ตัวละครดูไร้ชีวิต

ค่าเฉลี่ยความยาวผลงานแอนิเมชันที่ศึกษาคือ 5.21 นาที แต่ไม่มีผลงานแอนิเมชันเรื่องไหนที่มีความยาวเท่ากับค่าเฉลี่ย ผลงานที่มีความยาวใกล้เคียงที่สุดมีความยาว 5.15 นาที ด้วยความยาวมากกว่า 5 นาที ทำให้ช่วงตอนต้นเรื่องสามารถนำเสนอรายละเอียดเกี่ยวกับตัวละครได้มากพอที่จะทำให้เข้าใจถึงแก่นของเรื่องในตอนจบ

ผลงานแอนิเมชันที่มีความยาวมากที่สุดคือ มีความยาว 9.45 นาที มีช่วงวิกฤตมากกว่าหนึ่งครั้ง ในช่วงวิกฤตสูงสุดมีการใช้เทคนิคการเล่าย้อนอดีต (Flashback) เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจถึงการคลายปมความขัดแย้งในใจของตัวละคร เกิดความเห็นอกเห็นใจตัวละครที่กระทำผิด สำหรับตอนจบของแอนิเมชันที่มีความยาวมากกว่า 6 นาทีขึ้นไป จะมีฉากตัวละครกลับสู่สภาวะปกติหรือโลกปกติ ทำให้โครงเรื่องมีความสมบูรณ์กว่าแอนิเมชันที่มีความยาวน้อยกว่า 6 นาที

จากการวิเคราะห์ความยาวผลงานแอนิเมชัน 30 เรื่อง เกิดข้อค้นพบว่า แอนิเมชันที่มีความยาวน้อยกว่า 6 นาที จะมีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ไม่สมบูรณ์ เพราะขาดการให้รายละเอียดในช่วงแนะนำตัวละคร และการกลับเข้าสู่สภาวะปกติในตอนจบ อย่างไรก็ตาม การมีโครงสร้างการเล่าเรื่องไม่สมบูรณ์ก็ไม่ใช่ว่าปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อคุณภาพของผลงาน ปัญหาที่สำคัญของการมีความยาวที่น้อย คือ โลกของแอนิเมชัน และตัวละครขาดมิติ ความลึก ผู้ชมอาจไม่เข้าใจ “แรงปรารถนา” ที่ผลักดันให้ตัวละครแก้ไขปมความขัดแย้งในเรื่อง ทำให้ขาดอารมณ์ร่วมในการรับชม ดังนั้น ในการสร้างผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นให้ครบวงจรในการรับชมผลงานแอนิเมชันควรมีความยาวไม่ต่ำกว่า 6 นาที

#### 4.2 รูปแบบของปมความขัดแย้งในการเล่าเรื่อง

##### ตารางที่ 1 รูปแบบของปมความขัดแย้งในการเล่าเรื่อง

รูปแบบของปมความขัดแย้งในการเล่าเรื่อง	จำนวนเรื่อง (30)
ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับตัวละคร	7
ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับความต้องการภายในใจของตัวละคร	17
ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับสังคม	5
ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับธรรมชาติ	1
ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร กับโชคชะตา	0

จากการวิเคราะห์ปมความขัดแย้งในการเล่าเรื่อง ได้ข้อค้นพบว่าแอนิเมชันทุกเรื่องที่ศึกษาจะมีปมความขัดแย้งเพียงเรื่องละรูปแบบ ไม่มีรูปแบบของปมความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับโชคชะตา รูปแบบของปมความขัดแย้งที่พบมากที่สุด คือ ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับความต้องการภายในใจของตัวละคร ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มคือ

4.2.1 ตัวละครเกิดความขัดแย้งภายในใจตนเอง เนื่องจากสภาพสังคม และวัฒนธรรมมีการเปลี่ยนแปลง ตัวละครรู้สึกโดดเดี่ยวเพราะต้องตกอยู่ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงที่ตนเองไม่พอใจ เช่น ต้องการกลับไปเป็นเด็กหรือต้องการย้อนเวลากลับไปหาคนในครอบครัวที่เสียชีวิตไป

4.2.2 ตัวละครมีความจำเป็นต้องเลือกระหว่างการกระทำความดีหรือความชั่ว โดยส่วนใหญ่ ตัวละครเลือกที่จะเป็น “คนดี” แต่มีหลายเรื่องในตอนสุดท้ายตัวละครเลือกที่จะเป็น “คนชั่ว” เพื่อสร้างตอนจบแบบหักมุม ตัวละครที่เลือกจะเป็น “คนชั่ว” มีลักษณะที่คล้ายกันคือการไม่สำนึกในความผิด หรือพยายามสร้างการคิดในเชิงเหตุผลเข้าข้างตนเอง

ข้อแตกต่างที่สำคัญระหว่างตัวละครคนดี และคนชั่วคือ การตระหนักถึงความดีชั่วของตนเอง ในตอนจบตัวละครคนดีจะเลือกกระทำความดี ส่วนตัวละครคนชั่วจะเลือกกระทำความชั่ว คนชั่วมักเป็นผู้มีอำนาจหรือพลังที่มากกว่าคนดี ในตอนจบของเรื่องคนชั่วจะใช้อำนาจไปในทางที่ไม่ถูกต้อง แม้จะมีเวลาที่ระลึกถึงความถูกต้อง แต่คนชั่วยังจะเลือกกระทำความชั่วโดยไม่สนใจชีวิตหรือความเดือดร้อนของผู้อื่น ความดีหรือความชั่วในผลงานแอนิเมชันจึงขึ้นอยู่กับกรรม “สติ” ของตัวละคร

ข้อค้นพบที่สำคัญคือ โครงเรื่องแอนิเมชันทุกเรื่องจะมีการกำหนดคุณลักษณะของสิ่งที่ดีไว้อย่างตายตัว โดย “สิ่งที่ดี” ในเนื้อเรื่องนั้นจะอ้างอิงจากระบบคุณค่า ค่านิยม และจริยธรรมของสังคมไทย เช่น อดีต ธรรมชาติ อิสระ และความไม่เห็นแก่ตัว ว่าเป็นสิ่งที่ดีที่ตัวละครเอกต้องการได้รับ แอนิเมชันหลายเรื่องสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับความดี และการเป็น “คนดี” แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับคนที่มีลักษณะดูเหมือนจะเป็นคนดี แต่กลับแฝงไปด้วยความน่ากลัว หรือความชั่วร้ายภายในจิตใจ บางเรื่องเป็นการต่อสู้ไล่ล่า ไล่จับระหว่างตัวละครกับตัวละคร โดยในตอนจบตัวละครเอกจะต้องเลือกว่าตนเองจะเป็นคนดี หรือคนชั่ว ประเด็น “คนดี” ในงานแอนิเมชัน สะท้อนถึงหลักคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงานที่ได้รับอิทธิพลจากค่านิยม และกฎเกณฑ์ทางศีลธรรมของวัฒนธรรมไทย

#### 4.3 สุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นไทย

ทุกแนวคิดและหลักการสุนทรียศาสตร์ที่มนุษย์ได้สร้างขึ้นแม้จะมีความแตกต่างกันในรายละเอียด แต่มีความสอดคล้องกันในประเด็นคุณค่าของความงามในงานศิลปะ ผลงานศิลปะที่ดีควรจะต้องยกระดับจิตใจของผู้ชมให้สูงขึ้น อริสโตเติลนักปรัชญาคนสำคัญทำให้เกิดการเล่าเรื่องแบบ 3 องค์ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับศิลปะว่าเป็นการเล่นแบบบทกวี หรือเรื่องเล่าในลักษณะต่าง ๆ เป็นการเลียนแบบ “ความจริง” ที่เมื่อสร้างให้เกิดความสะเทือนใจจะสร้างความครุ่นคิดถึงความเจ็บปวด หรือ “katharsis” (Catharsis ในภาษาอังกฤษ หมายถึงการล้างบาป หรือการทำให้บริสุทธิ์) การรับชมละครคือการรับชมโศกนาฏกรรมที่ทำให้เกิดความกลัว และความสงสาร สามารถทำให้จิตใจผู้ชมบริสุทธิ์ได้ (Barsam 2007, 321 - 322)

จากการวิเคราะห์เนื้อหาผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทยพบว่า ผลงานแอนิเมชันทุกเรื่องได้สร้างให้ผู้ชมเกิดการสะท้อนความคิดถึงคุณค่าของ “ความดี” ที่อิงกับระบบศีลธรรมแบบดั้งเดิมของไทย เช่น การนับถือผู้ใหญ่ การเสียสละตนเองเพื่อส่วนรวม ความพอใจในสิ่งที่ตนเองมีอยู่ และการไม่กระทำผิดข้อบังคับทางศาสนา เนื้อหาตามที่กล่าวมานี้ล้วนมุ่งส่งเสริมให้ผู้ชมตระหนักถึงการมีจิตใจที่สูงส่ง สุนทรียภาพในผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย คือ การสร้างเรื่องแอนิเมชันที่สะท้อนความงามของจิตใจ การเป็น “คนดี” ตามระบบศีลธรรมไทยดั้งเดิม แม้แก่นของเรื่องจะเกี่ยวข้องกับระบบศีลธรรมดั้งเดิม แต่เนื้อหาถูกนำเสนอในรูปแบบร่วมสมัย ไม่มีผลงานเรื่องไหนที่มีลักษณะเป็นศิลปะแนวประเพณี ฉากตัวละคร สะท้อนภาพชีวิตปัญหาทางสังคมที่เกิดขึ้นจริงในโลกปัจจุบัน โดยเฉพาะปัญหาเกี่ยวกับประเด็นของการเป็น “คนดี” คนดีไม่สามารถดูจากรูปลักษณ์ภายนอกได้ แต่ต้องพิจารณาที่ความดีในจิตใจ แอนิเมชันหลายเรื่องนำเสนอภาพลักษณ์ของตัวละครแบบตะวันตกและญี่ปุ่น แต่ก็ไม่ได้ขัดกับ “ความเป็นไทย” ในทางกลับกันผลงานลูกผสมในลักษณะนี้ได้อนุรักษ์และได้จรรโลง “ความดีแบบไทย ๆ” ขึ้นมาใหม่ให้น่าสนใจ กลายเป็นสุนทรียภาพแบบใหม่ที่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยร่วมสมัย ผลงานมีแก่นของเรื่องซึ่งผูกติดกับระบบศีลธรรมดั้งเดิมของไทย แต่รูปแบบการนำเสนอเป็นไปอย่างอิสระตามความต้องการของผู้สร้าง

ในความคิดของผู้เขียนแม้ว่าผลงานแอนิเมชันทุกเรื่องจะนำเสนอเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความดีไว้อย่างน่าสนใจ แต่หากพิจารณาวิเคราะห์อย่างละเอียดจะพบว่าผลงานแอนิเมชันไม่สามารถทำให้เกิดการตระหนักถึง “ความดี” หรือความสำคัญที่จะต้องเป็น “คนดี” ผลงานไม่สามารถสร้างสภาวะในจิตใจให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่าต้องเปลี่ยนตนเอง

ให้เป็นคนที่ดีขึ้น จากประเด็นดังกล่าวทำให้ผู้เขียนได้กลับไปทบทวนทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะของเพลโตที่กล่าวว่า ศิลปะเป็นการเลียนแบบ (Mimesis) หรือเป็นการทำสำเนาจากโลกของแบบ (Ideal Form) ทฤษฎีว่าด้วยแบบ (Theory of Forms) ของเพลโต (Warburton 2018, 15 - 16) กล่าวถึงโลกที่แตกต่างกัน 2 โลก คือ โลกของรูปแบบ (Form) หรือโลกในอุดมคติ และโลกที่รับรู้ได้ หรือโลกที่เราดำรงอยู่

โลกที่รับรู้ได้ไม่มั่นคงมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เป็นสำเนาที่ไม่สมบูรณ์แบบจากโลกของรูปแบบซึ่งเป็นโลกแห่งแนวความคิดที่คำนึงถึงความเที่ยงแท้ไม่เปลี่ยนแปลง สำหรับเพลโตงานศิลปะคือการคัดลอกที่ไม่สมบูรณ์ที่ต่ำกว่าของจริง ดังนั้น หากวิเคราะห์ตามแนวคิดของเพลโตผลงานแอนิเมชันที่สะท้อนเรื่องราวของความดียอมไม่สามารถเทียบกับศีลธรรมทางศาสนาที่เป็น “ความดีที่สมบูรณ์แบบ” มนุษย์ที่ต้องการเป็นคนดีควรจะให้ความสำคัญกับศีลธรรมทางศาสนามากกว่าการรับรู้ประเด็นศีลธรรมจากการประสบพบ อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนไม่ได้หมายความว่า การได้รับชมผลงานแอนิเมชันเกี่ยวกับความดีจะไม่ประโยชน์ หรือคุณค่าแต่ผลงานแอนิเมชันหลายเรื่องที่ศึกษาไม่ได้ นำผู้ชมไปสู่การตระหนักรู้ถึงความดีในโลกของแบบ ผลงานแอนิเมชันที่เกี่ยวกับความดีไม่สามารถถูกพิจารณาในฐานะความจริงแท้ในตัวเอง แต่ผลงานที่ดีจำเป็นจะต้องนำผู้ชมไปสู่การครุ่นคิดถึงความจริงที่สมบูรณ์หรือความดีตามหลักศาสนา

ประเด็นที่ได้กล่าวไปให้แนวคิดกับผู้เขียนที่จะสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันที่ตัวละครเอกได้รับชมผลงานแอนิเมชันเกี่ยวกับความดี แต่ตัวละครเอกไม่ได้ครุ่นคิดประเด็นเกี่ยวกับความดีตามเนื้อหาแอนิเมชันทำให้เขาหรือเธอไม่เข้าใจความหมายของความดีที่แท้จริง

## 5. การกำหนดแนวคิดโครงเรื่องแอนิเมชัน

การศึกษาผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย จำนวน 30 เรื่อง แสดงให้เห็นว่าผลงานแอนิเมชันที่มีความยาวนานน้อยกว่า 6 นาที จะมีเวลาไม่เพียงพอสำหรับการแนะนำ หรือให้รายละเอียดสำคัญเกี่ยวกับตัวละคร ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” กำหนดให้มีความยาวประมาณ 8 นาที โครงเรื่องจะเล่าเรื่องแบบดับเบิลเจอร์นีย์ (Double Journeys) เรื่องราวของตัวละครเอก 2 คนที่อยู่ในโลกที่แตกต่างกัน ให้มีความสำคัญกับตัวละคร ทั้ง 2 ตัวเท่าเทียมกัน เมื่อเรื่องราวดำเนินไปจนถึงตอนจบเหตุการณ์ของตัวละครทั้ง 2 จะเชื่อมโยงกัน เพื่อตั้งคำถามกับผู้ชมถึงการกำหนดคุณค่าของ “คนดี” ว่าไม่ใช่สิ่งที่บุคคลจะกำหนดขึ้นมาได้เอง เพราะความดีที่แท้จริงต้องเชื่อมโยงกับศีลธรรมทางศาสนา

ปมความขัดแย้งในเรื่องเป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับความต้องการภายในใจของตัวละคร ซึ่งเป็นรูปแบบปมความขัดแย้งที่พบมากที่สุด จากการศึกษาแอนิเมชัน 30 เรื่อง การที่ปมความขัดแย้งรูปแบบนี้ถูกใช้มากที่สุดสาเหตุอาจมาจากโครงเรื่องส่วนใหญ่ของงานแอนิเมชันที่นำมาศึกษาเป็นเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการปะทะระหว่างความต้องการในจิตใจของตัวละครกับข้อบังคับศีลธรรมทางสังคม ซึ่งในตอนท้ายของเรื่องตัวละครต้องเลือกว่าจะทำตามความต้องการของตนเอง (เป็นคนไม่ดี) หรือ ทำตามข้อบังคับทางสังคม (เป็นคนดี) จากข้อมูลที่ได้กล่าวไปทั้งหมดผู้เขียนได้กำหนดแนวคิดโครงเรื่องแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” ดังนี้

วัฒนธรรมไทยได้ส่งต่อภาพร่างทางความคิดของการที่ต้องดำรงตนเป็น “คนดี” ให้อยู่ในสำนึกของคนไทย การเป็นคนดีคือสิ่งที่คนไทยถูกพร่ำสอนตั้งแต่เด็กจนโต ศาสนาพุทธคือ เครื่องยึดมั่นทางใจอย่างหนึ่งในฐานะที่ทำให้คนเกิดความรู้สึกว่าตนเองเป็นคนดี เมื่อเกิดปัญหาคนไทยจะตั้งจิตเพื่อระลึกถึงความดี หรือศาสนา เพราะความรู้สึกที่ว่าเมื่อตนเป็นคนดีก็จะได้รับการปกป้องคุ้มครองจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือได้รับผลตอบแทนจากการเป็นคนดี แต่ในการระลึกถึงความดีหากไม่ได้ครุ่นคิดถึงหลักธรรมทางศาสนา ก็อาจเป็นเพียงการทำให้ตนเองเกิดความรู้สึกดีในช่วงเวลาสั้น ๆ จากประเด็นดังกล่าวได้สร้างสรรค์เป็นภาพยนตร์คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติแสดงเรื่องเล่าเกี่ยวกับตัวละครที่ระลึกถึงความดีชั่วขณะ แม้ว่าภูมิหลังหรือสิ่งที่กำลังจะกระทำจะไม่ดี แต่หากเชื่อ หรือระลึกถึงความดีชั่วขณะได้ ตนก็จะสามารถเป็นคนดี และอยู่รอดปลอดภัยได้

## 6. ความหมายผลงานในแอนิเมชันเรื่อง “คนดี”

หัวข้อนี้แสดงการแยกย่อยความคิด เพื่อให้เข้าใจความหมายของเนื้อหา เรื่องราวในผลงานงานแอนิเมชันเรื่อง คนดี ดังนี้

### 6.1 โลกปกติ และโลกจินตนาการ ในงานแอนิเมชัน

แอนิเมชันเรื่อง “คนดี” นำเสนอโลกที่แตกต่างกัน 2 ลักษณะ คือ โลกปกติ (Mundane) หรือโลกแห่งความจริง ของหญิงสาวที่ส่งผลงานแอนิเมชันเข้าประกวด และโลกจินตนาการ (Fantastic) โลกในผลงานแอนิเมชัน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของโลกทั้ง 2 ลักษณะให้ชัดเจน การออกแบบโทนสี สภาพแวดล้อม การเคลื่อนไหว จึงมีความแตกต่างกัน

ในโลกปกติทุกอย่างดำเนินไปในลักษณะเฉื่อยชา ตัวละครมักอยู่ในท่าทางการนั่งครุ่นคิดอยู่กับที่ เหมือนถูกควบคุมให้อยู่ในกรอบ ไม่มีการเปล่งเสียงพูด มีเพียงเสียงคิดภายในใจ บรรยากาศแสงสีเป็นสีสันนอกโทนสีเทาขุ่นไม่สดใส ให้ความรู้สึกสงบนิ่ง แสดงความน่าเบื่อของชีวิตประจำวัน สิ่งของภายในฉากถูกจัดองค์ประกอบเรียบร้อย เป็นระเบียบสามารถระบุ “หน้าที่” การใช้งานสิ่งของได้อย่างชัดเจน โลกปกติเป็นโลกที่ “มีความหมาย” ถูกควบคุม จัดการอย่างเป็นระบบ



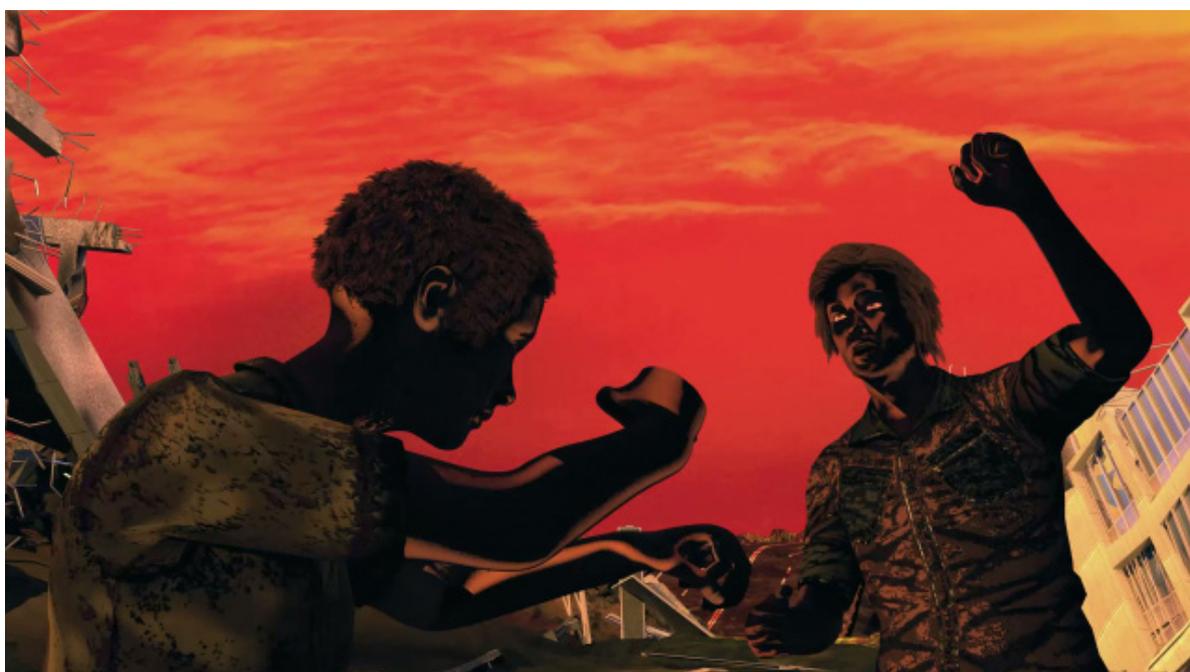
ภาพที่ 1 ตัวละครในโลกปกติน้อยคนที่จะมีการเคลื่อนไหวมากอยู่ในท่าทางการนั่งครุ่นคิด  
(© Korakot Jairak 22/04/2018)



ภาพที่ 2 สิ่งของภายในโลกปกติดูถูกจัดองค์ประกอบเรียบร้อยเป็นระเบียบ  
(© Korakot Jairak 22/04/2018)

โลกจินตนาการดำเนินอย่างรวดเร็ว ตัวละครไม่หยุดนิ่งเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ตัวละครเปล่งเสียงพูด แต่มักเป็นเสียงอุทานที่ไม่มีความหมาย บรรยากาศแสงสีเป็นสีส้มออกโทนร้อนรุนแรง สิ่งของในฉากไร้ระเบียบ แสดงความโกลาหล ความขัดแย้งที่รุนแรงโลกที่ล่มสลาย

สิ่งของต่าง ๆ ในโลกจินตนาการถูกวางซ้อนทับกัน แยกไม่ออกว่าสิ่งไหนคืออะไร สิ่งต่าง ๆ ในโลกจินตนาการจึงเป็นสิ่งที่ “ไม่มีความหมาย” เป็นโลกที่ไร้ระเบียบ ระบบ และกฎเกณฑ์ ปราศจากการควบคุม แต่ในโลกที่ไม่มี ความหมายนี้เมืองคัมภีร์พระพุทธรูปทองคำตั้งอยู่ตรงกลาง พระพุทธรูปเป็นวัตถุชิ้นเดียวที่มีความหมาย มีคุณค่า ในโลกจินตนาการที่ทุกสิ่งไม่มีความหมาย



ภาพที่ 3 ตัวละคร และกล้องในโลกจินตนาการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว

(© Korakot Jairak 22/04/2018)



ภาพที่ 4 สิ่งของภายในโลกจินตนาการจัดองค์ประกอบไว้ระเบียบ  
(© Korakot Jairak 22/04/2018)



ภาพที่ 5 พระพุทธรูปทองคำวัดสุทัศน์เดียวที่มีความหมาย มีคุณค่าในโลกจินตนาการ  
(© Korakot Jairak 22/04/2018)

## 6.2 ศิลธรรมทางศาสนา กับศีลธรรมเชิงเหตุผล ความดี และความไม่ดี ในงานแอนิเมชัน

ประเด็นทางศีลธรรมมีความซับซ้อนอาจแบ่งศีลธรรมได้ 2 ลักษณะคือ “ศีลธรรมทางศาสนา” ศีลธรรมแบบดั้งเดิม เป็นเครื่องมือสำคัญในการควบคุมความประพฤติของบุคคล ในสังคมไทยกฎสูงสุดที่ควบคุมจิตสำนึกร่วมของคน ในสังคมคือ กฎทางศาสนา หรือ “ข้อห้ามทางศาสนา” การฝ่าฝืนข้อบังคับทางศาสนามีผลให้ได้รับความผิดทั้งโทษ ทางกฎหมายและโทษทางสังคม การกระทำตาม “กฎ” เป็นเครื่องมือชี้วัดแบ่งแยกความเป็น “คนดี” และ “คนไม่ดี” ความเป็นคนดี หรือคนไม่ดีไม่ใช่สิ่งที่บุคคลกำหนดเองได้ แต่วัดจากการควบคุมตนเองให้อยู่ในศีลธรรม ทางศาสนา

ศีลธรรมเชิงเหตุผล มีฐานคิดมาจากแนวคิดสมัยใหม่ มีโน้ตชนที่เกิดขึ้นในยุโรปประมาณศตวรรษที่ 19 มนุษย์ สมัยใหม่สามารถใช้เหตุผลและเจตจำนงอิสระในการกำหนดตัวเอง เพราะมนุษย์มีสิทธิ เสรีภาพ ในการกำหนด นิยามความหมาย และเป้าหมายของชีวิตเอง (Thaweesak 2017, 42 - 45) ศีลธรรมตามแนวคิดสมัยใหม่เป็น ศีลธรรมที่ต้องตรวจสอบความมีเหตุมีผล ศีลธรรมไม่ใช่ความจริงสูงสุดที่เชื่อมโยงกับข้อบังคับทางศาสนา อิมมานูเอล คานท์ (Immanuel Kant) นักปรัชญาชาวเยอรมันได้กำหนดวิธีการตรวจสอบเหตุผลของศีลธรรม โดยให้นำหลักการส่วนตัวมาตั้งคำถามว่าหลักการนี้ที่จะยึดปฏิบัติหรือไม่ หากตอบได้ว่าดี ให้ถามต่อไปว่า แล้วมันดีต่อมนุษย์ทุกคนควรยึดถือปฏิบัติร่วมกันหรือไม่ ถ้าหากคำตอบที่สมเหตุสมผลคือศีลธรรมเชิงเหตุผลที่ดี สำหรับทุกคน (Thaweesak 2017, 198 - 199)

อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะ เป็นศีลธรรมทางศาสนา หรือศีลธรรมเชิงเหตุผลก็ล้วนแล้วแต่เป็นข้อบังคับ (Commandments) หรือกฎ (Law) ด้วยกันทั้งสิ้น สำหรับฌาคส์ ลากอง (Jacques Lacan) นักจิตวิเคราะห์ชาว ฝรั่งเศส “กฎ” คือ ข้อบังคับ ห้ามไม่ให้เราทำสิ่งที่แท้จริงเราต้องการจะทำ (Rosing 2016, 133) ศีลธรรม ทางศาสนาห้ามไม่ให้ขโมยของผู้อื่น เพราะแท้จริงแล้วเรามีความต้องการครอบครองวัตถุที่เราไม่ได้เป็นเจ้าของ หรือศีลธรรมเชิงเหตุผลบังคับให้เราใช้เหตุผลในการตัดสินใจ เพราะในความจริงมนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่ไม่มีเหตุผล กฎ คือ สิ่งที่สำคัญในการควบคุมความประพฤติไม่ว่ามนุษย์จะถือศีลธรรมในลักษณะใด

ประเด็นศีลธรรมทั้ง 2 ที่ได้กล่าวไปถูกนำเสนอในแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” ผ่านเรื่องเล่าเกี่ยวกับตัวตนของมนุษย์ ในสถานะที่ไร้กฎ ซึ่งสถานะที่ไร้กฎนี้เกิดจากจิตสำนึกของมนุษย์เองว่าตนเองอยู่ในสถานะที่ปราศจากการควบคุม 2 ลักษณะ คือ 1) อยู่ในสถานะที่มีกฎควบคุมอยู่ แต่คิดว่าสามารถหลบซ่อนจากการกระทำผิด ฉากโลกปกติ การกระทำของหญิงสาวในตอนจบเมื่อเห็นเงินรางวัลตกบนพื้นเธอก็คิดว่าไม่มีใครเห็นจึงหยิบเงินรางวัลเก็บไว้เป็น ของตนเอง 2) ในสถานะที่ซึ่งไม่มีกฎใด ๆ ควบคุม ฉากโลกจินตนาการ ชายหนุ่มผมสั้นสังหารชายหนุ่มผมยาว เพื่อแย่งชิงองค์พระพุทธรูปทองคำ



ภาพที่ 6 หญิงสาวเก็บเงินรางวัลไว้เป็นของตัวเอง  
(© Korakot Jairak 22/04/2018)



ภาพที่ 7 ชายหนุ่มผมสั้นสังหารชายหนุ่มผมยาว  
(© Korakot Jairak 22/04/2018)

เมื่ออยู่ในสถานะที่ไม่มีใครรู้ว่ากระทำผิด ศีลธรรมทางศาสนาและศีลธรรมเชิงเหตุผล เป็นกฎที่สามารถควบคุมบุคคลไม่ให้กระทำผิดได้ ศีลธรรมทางศาสนาห้ามไม่ให้กระทำผิดเพราะขัดกับหลักธรรมทางศาสนา ศีลธรรมเชิงเหตุผลทำให้เกิดการครุ่นคิดเชิงเหตุผลไม่กระทำผิดเพราะไม่ใช่เหตุผลที่ดีกับคนอื่น แต่ในสถานที่ซึ่งไม่มีกฎควบคุม โลกที่ไร้ระเบียบ ไร้เหตุผล ศีลธรรมเชิงเหตุผลไม่สามารถนำมาบังคับใช้ได้ มีเพียงศีลธรรมทางศาสนาที่สามารถควบคุมไม่ให้บุคคลกระทำความผิด เพราะแม้จะไม่มีเหตุผล แต่ยังมีหลักศีลธรรมสากลควบคุมความประพฤติของบุคคลอยู่ เช่น ในฉากโลกจินตนาการชายหนุ่มผมยาวเปลี่ยนใจไม่สังหารชายหนุ่มผมสั้น เพราะระลึกได้ถึงศีลธรรมทางศาสนา แม้จะอยู่ในโลกไร้ระเบียบไม่มีเหตุผล แต่หลักศีลธรรมทางศาสนาเป็นข้อบังคับที่เป็นสากล การฆ่าคนจึงเป็นความผิดหรือความชั่วที่ห้ามกระทำ



ภาพที่ 8 ชายหนุ่มผมยาวละเว้นชีวิตชายหนุ่มผมสั้น  
(© Korakot Jairak 22/04/2018)

### 6.3 บทวิเคราะห์ โครงสร้าง การดำเนินเรื่องแอนิเมชัน

#### โครงสร้างการดำเนินเรื่อง

##### องก์ที่ 1

ในพิธีมอบรางวัลการประกวดผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้น หญิงสาวผู้ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 นี้มาถึงภาพหายนะเมืองที่ล่มสลายจากนิวเคลียร์ในผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” แอนิเมชันที่ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 หญิงสาวครุ่นคิด ต่อว่ากรรมการว่าตัดสินใจผิดพลาดที่ไม่ให้รางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 กับเธอ

## สาระสำคัญ

เนื้อหาตอนต้นแสดงลักษณะนิสัยของหญิงสาวที่ไม่ยอมรับการตัดสิน หรือความคิดเห็นของผู้อื่น อคติส่วนตัว สร้างความคิดเห็นด้านลบที่ให้ความสำคัญกับความปรารถนาส่วนตัวมากกว่าเหตุผล หรือเสียงส่วนใหญ่ของคนในสังคม ฉากระเบิดนิวเคลียร์ในแอนิเมชันเป็นสัญลักษณ์ของการทำลายล้างอารยธรรมสังคมเมืองที่เต็มไปด้วยความเจริญ เนื้อหาผลงานแอนิเมชันตลอดทั้งเรื่องไม่ได้แสดงที่มาหรือสาเหตุของการถล่มเมืองด้วยระเบิดนิวเคลียร์ ระเบิดนิวเคลียร์คือหายนะครั้งใหญ่ที่ไม่มี “เหตุผล” การทำลายล้างชีวิตผู้อื่น การกระทำผิดหลักศีลธรรมอย่างไร้เหตุผล

ผลจากการระเบิดที่รุนแรงของระเบิดนิวเคลียร์ทำให้ผู้คนวิ่งปกคลุมไปทั่วทั้งเมือง เกิดความพลาหมัวมองไม่เห็นตัวเมืองที่เป็นฉากหลัง ท่ามกลางฉากหลังที่พลาหมัวตัวอักษรชื่อเรื่อง “A DECENT MAN” ค่อย ๆ ปรากฏตัวขึ้นมา ตัวอักษร “A DECENT MAN” แสดงตัวด้านหน้าผู้คน เป็นภาพเชิงสัญลักษณ์ถึงความพลาหมัว ไม่ชัดเจนของตัวละครในการทำความเข้าใจกับความหมายของ “คนดี” โดยหลังจากตัวอักษรชื่อเรื่องหายไป ตัวละครหญิงสาวจะเริ่มต้นแสดงความคิดเห็นในใจว่าตนเองเป็นคนดี การดำเนินเรื่องต่อจากนี้ก็จะแสดงมนทัศน์ของหญิงสาวที่มีต่อความดี



ภาพที่ 9 ฉากระเบิดนิวเคลียร์ถล่มเมือง

(© Korakot Jairak 22/04/2018)



ภาพที่ 10 ผู้คนวันปกคลุมไปทั่วทั้งเมือง ตัวอักษรชื่อเรื่องค่อย ๆ แสดงตัวขึ้นมา  
(© Korakot Jairak 22/04/2018)

หญิงสาวเริ่มแสดงออกถึงตัวตนที่ขบคิดหาเหตุผลเข้าข้างตนเองด้วยเสียงบ่นในใจไม่ยอมรับคำตัดสินของกรรมการ ต่อว่าผู้เข้าประกวดที่ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 ว่า ไม่ได้ตั้งใจสร้างสรรค์ผลงานเท่ากับเธอ ในตอนนี้ผู้ชมยังไม่ทราบว่สิ่งที่หญิงสาวคิดอยู่ในใจเป็นความจริงหรือไม่ เพราะเป็นเพียงการฟังความคิดเพียงด้านเดียว จากหญิงสาว เธออาจเป็นบุคคลที่ “คนดี” หรือ “คนไม่ดี” ก็ได้ขึ้นอยู่กับความจริงที่จะถูกเปิดเผยในเนื้อหา ตอนต่อไป ในระหว่างที่หญิงสาวแสดงความคิดเห็นในใจต่อว่าผู้อื่น ภาพได้ตัดสลับเป็นภาพวิหารถูกทำลายภาพไฟลุกท่วมองค์พระพุทธรูปทองคำในวิหาร ความสูญเสียของวัฒนธรรมที่เกิดจากการขาด “ศีลธรรมทางศาสนา” และ “ศีลธรรมเชิงเหตุผล” เพราะหากมีศีลธรรมหรือความคิดในเชิงเหตุผลความหายนะดังกล่าวจะไม่เกิดขึ้น เนื้อเรื่ององค์ที่ 2 แสดงเฉพาะฉากผลงานแอนิเมชันเรื่องคนดีไม่มีฉากปรากฏตัวของหญิงสาว แต่ในองค์ที่ 3 การปรากฏตัวของหญิงสาวจะให้คำตอบว่าเกี่ยวกับตัวตนที่แท้จริงของเธอ



ภาพที่ 11 ฉากวิหารถูกทำลาย ฉากไฟลุกท่วมองค์พระพุทธรูปทองคำในวิหาร  
(© Korakot Jairak 22/04/2018)

## องค์ที่ 2

เปลี่ยนฉากจากโลกแห่งความจริง (โลกปกติ) เป็นโลกแอนิเมชันเรื่องคนดี (โลกจินตนาการ) ในโลกแอนิเมชัน ชายหนุ่มผมยาวต่อสู้กับชายหนุ่มผมสั้น เพื่อแย่งชิงองค์พระพุทธรูปทองคำ ชายหนุ่มผมยาวมีโอกาสที่จะใช้ เหล็กแหลมสังหารชายหนุ่มผมสั้น แต่เขาต้องหยุดชะงักเมื่อเห็นชายหนุ่มผมสั้นประนมมือนึกถึงสิ่งศักดิ์สิทธิ์ภาวนา ขอให้ดวงวิญญาณไปสู่สุคติหากต้องตาย ชายหนุ่มผมยาวโยนเหล็กแหลมทิ้งลงบนพื้น เขาเลือกที่จะไว้ชีวิต ชายหนุ่มผมสั้น เพราะตัวเขาเองก็เคยทำเช่นนั้นในช่วงเวลาที่ตนคิดว่าจะต้องเสียชีวิตไปด้วยแรงระเบิดนิวเคลียร์ ช่วงวิกฤตนั้นชายหนุ่มผมยาวได้ยกมือขึ้นประนมมือขอให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ และคุณงามความดีที่เคยทำมาช่วยบันดาล ให้ตนเองนั้นรอดปลอดภัย ในขณะที่ชายหนุ่มผมยาวกำลังเผลอดกอยู่ในภวังค์ชายหนุ่มผมสั้นหยิบเหล็กแหลมขึ้นมาแทงชายหนุ่มผมยาวจนสิ้นใจ จากนั้นจึงเดินไปหยีบองค์พระพุทธรูปทองคำแล้วเดินจากไป

## สาระสำคัญ

โครงเรื่ององค์ที่ 1 และองค์ที่ 2 ไม่มีผลต่อเนื่องในการดำเนินเรื่อง จนกว่าจะเข้าบทสรุปในองค์ที่ 3 เนื้อหา องค์ที่ 2 เป็นการแสดงเรื่องเล่าในงานแอนิเมชันที่เกี่ยวกับคน 2 คนที่มีความโลกในจิตใจเหมือนกัน เมื่อทั้ง 2 อยู่ในวิกฤต ต่างได้นำความเชื่อทางศาสนามาเป็นที่ยึดมั่นทางจิตใจ ภาวนาให้ตนเองรอดพ้นจากภัยอันตราย หรือ หากมีอันเป็นไปก็ขอให้ตนเองไปสู่สุคติ เพราะตนเองเป็น “คนดี” มีกรรมดีที่ได้กระทำไว้ในอดีต แอนิเมชันไม่ได้ ให้ข้อมูลภูมิหลังของตัวละครทั้ง 2 กับผู้ชมว่าคนทั้ง 2 แท้ที่จริงแล้วเป็นคนดีหรือไม่ แต่การที่ตัวละครทั้ง 2 ต่อสู้ เพื่อแย่งชิงองค์พระพุทธรูปทองคำแสดงถึงการมีมุมมองต่อศาสนาในฐานะ “สิ่งศักดิ์สิทธิ์” ที่มีคุณค่าเมื่อได้ ครอบครองจะนำมาซึ่งความเจริญหรือสภาวะที่ดีขึ้น หากได้ระลึกถึงศาสนาในฐานะ “ศีลธรรม” ตัวละครทั้ง 2 ไม่เข้าใจหลักธรรมคำสั่งสอนทางศาสนาอย่างแท้จริง



ภาพที่ 12 องค์ที่ 2 การต่อสู้ระหว่างชายหนุ่มผมยาว และชายหนุ่มผมสั้น

(© Korakot Jairak 22/04/2018)

ในตอนต่อมาตัวละครชายหนุ่มผมยาวแสดงถึงการมี “สติ” ละเว้นชีวิตชายหนุ่มผมสั้น เพราะหวนคิดถึงเหตุการณ์ในอดีตที่ได้ตั้งจิตอธิษฐานระลึกถึงกรรมดีของตนให้รอดปลอดภัย การที่ชายหนุ่มผมยาวถูกชายหนุ่มผมสั้นสังหาร แม้ได้ละเว้นชีวิตชายหนุ่มผมสั้นหากพิจารณาตาม “เหตุผล” โดยไม่เข้าใจหลักกรรมทางศาสนาอย่างแท้จริง อาจตีความว่าชายหนุ่มผมยาว “ทำดีได้ชั่ว” เพราะแม้จะทำความดีแต่ก็ยังคงต้องเสียชีวิต การทำดีไม่ได้ดีของชายหนุ่มผมยาวหากยึดถือตามหลักศีลธรรมทางศาสนาสามารถอธิบายได้ว่าผลดีของกรรมดียังไม่ทันออกมา ถูกตัดรอนด้วยกรรมชั่วในอดีตเสียก่อน ซึ่งเห็นได้จากการที่เขามีความต้องการครอบครององค์พระพุทธรูปทองคำในฐานะ “วัตถุ” ที่มีค่าไม่ใช่ในฐานะตัวแทนของหลักธรรมคำสั่งสอน ชายหนุ่มผมยาวเป็นคนที่ไม่ดำรงตนอยู่ในหลักธรรมคำสั่งสอนของศาสนา



ภาพที่ 13 ชายหนุ่มผมยาวหวนคิดถึงเหตุการณ์ในอดีต ทำให้ได้สติละเว้นชีวิตชายหนุ่มผมสั้น

(© Korakot Jairak 22/04/2018)

### องค์ที่ 3

เปลี่ยนกลับมาเป็นฉากโลกปกติ แต่ในตอนจบมีการตัดสลับไปมาระหว่างโลกปกติของหญิงสาว และโลกแอนิเมชันแฟนตาซี หญิงสาวครุ่นคิดถึงแต่เรื่องที่ตนเองไม่ได้รางวัลที่ต้องการจนลืมนึกถึงสิ่งที่เกิดว่าพิธีมอบรางวัลการประกวดผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นจบไปแล้ว เหลือเพียงเธอที่นั่งอยู่ในห้องตามลำพัง เมื่อรู้เช่นนั้นเธอจึงลุกขึ้นเดินออกจากห้องประชุม แต่ในขณะนั้นเธอเห็นเงินรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 ตกอยู่บนพื้นหญิงสาวยิ้มด้วยความดีใจ และยกมือขึ้นประนมมือขอขอบคุณสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายที่ทำให้เธอได้รับโชคลาภ เกิดความสำเร็จตามที่ใจปรารถนา เธอกล่าวคำว่า “สาธุ” จากนั้นจึงหยิบเงินรางวัลขึ้นมาเป็นของเธอ

### สาระสำคัญ

การพัฒนาองค์ที่ 1 และ 2 เชื่อมโยงส่งผลต่อการดำเนินเรื่องในองค์ที่ 3 ซึ่งเป็นบทสรุปของเนื้อหาทั้งหมด เมื่อหญิงสาวหลุดจากห้วงคะเนียงทางความคิดเกี่ยวกับผลงานแอนิเมชันเรื่องคนดี กลับสู่โลกปกติ เสียงบ่นในใจต่อว่ากรรมการ และผู้เข้าประกวดที่ชนะรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 ดำเนินต่อไปอย่างรุนแรงยิ่งขึ้น เธอไม่พอใจเป็นอย่างมากที่ตนเองได้รับเพียงรางวัลรองชนะเลิศ หญิงสาวเริ่มยกย่องตนเองในฐานะ “คนดี” ที่สมควรได้รับผลตอบแทนของความดี ในช่วงนี้ผู้ชมยังคงไม่ทราบแน่ชัดว่าเสียงบ่นในใจของหญิงสาวเป็นความจริงหรือไม่ เธอเป็นคนดีตามที่กล่าวอ้างในใจหรือไม่ จนเมื่อหญิงสาวได้พบเงินรางวัลชนะเลิศตกอยู่บนพื้น และเก็บไว้เป็นของตน เธอได้ยกมือขึ้นประนมมือขอขอบคุณสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ทำให้เธอได้รับโชคลาภ พร้อมทั้งกล่าวคำว่า “สาธุ” เพื่อเป็นการแสดงความชื่นชมยินดีในบุญความดีของตนเอง



ภาพที่ 14 เมื่อกลับสู่โลกปกติหญิงสาวเกิดความไม่พอใจที่ตนเองได้รับรางวัลรองชนะเลิศ  
(© Korakot Jairak 22/04/2018)

เนื้อเรื่ององค์ที่ 1 และองค์ที่ 2 เริ่มมีผลต่อเนื่องในการดำเนินเรื่องเมื่อหญิงสาวแสดงธาตุแท้ของตนออกมาว่าแท้ที่จริงแล้วเธอไม่ใช่ “คนดี” แต่เป็นคนที่พยายามใช้ความคิดเชิงเหตุผลส่วนตัวว่าเธอคือคนดี ฉากในองค์ที่ 3 หลายฉากใช้เทคนิคการทำภาพซ้ำให้ใกล้เคียงกับฉากในองค์ที่ 2 เช่น ฉากที่หญิงสาวก้มตัวลงเก็บเงินรางวัลกับฉากที่ชายหนุ่มผมสั้นก้มลงเก็บองค์พระ แสดงถึงลักษณะที่คล้ายกันของหญิงสาวและชายหนุ่มที่กระทำผิดศีลธรรมเพราะต้องการครอบครองสิ่งของที่ไม่ใช่ของตนหรือฉากตัวละครทั้ง 3 ยกมือขึ้นประนมมือแสดงถึงมุมมองความเข้าใจเกี่ยวกับศาสนาของตัวละครทั้ง 3 ที่เหมือนกันคือเข้าใจศาสนาในฐานะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่สามารถขอความช่วยเหลือได้หากตนเองเป็นคนดี



ภาพที่ 15 การทำภาพซ้ำใกล้เคียงกันระหว่างฉากชายหนุ่มก้มลงเก็บองค์พระ กับหญิงสาวเก็บเงิน  
(© Korakot Jairak 22/04/2018)



ภาพที่ 16 ตัวละครทั้ง 3 ที่ประนมมือเพื่อขอความช่วยเหลือจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์  
(© Korakot Jairak 22/04/2018)

การเน้นย้ำเชิงเปรียบเทียบระหว่างฉากในองก์ที่ 2 และองก์ที่ 3 สร้างความชัดเจนเกี่ยวกับตัวตนของหญิงสาว ตัวละครหลักของเรื่อง การบ่นในใจว่าตนเองสมควรได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 ซ้ำไปมา นำไปสู่บทสรุปของแก่นเรื่องที่ต้องการให้บททวน และตั้งคำถามเกี่ยวกับความเข้าใจความหมายของการเป็น “คนดี” โดยในเรื่องได้บรรยายให้เห็นอย่างชัดเจนผ่านตัวละครที่หาเหตุผลเข้าข้างตนเองว่าตนเป็นคนดี แม้แต่ตอนที่กระทำความผิดก็ไม่ได้หวาดกลัวบาปกรรมเพราะเข้าใจว่าสิ่งที่ทำอยู่นั้นเป็นสิ่งที่ดี ความเข้าใจความหมายเกี่ยวกับ “คนดี” ที่ไม่ได้อิงกับหลักศีลธรรมทางศาสนา แต่ยึดติดกับเหตุผลส่วนตัวกลายเป็นอำนาจที่บ่อนทำลายบุคคลจากภายในจิตใจ

การไม่แสดงตัวตนที่ชัดเจนของหญิงสาวในตอนต้นเรื่องทำให้เกิดมิติในการนำเสนอเรื่องที่ลึกซึ้งแตกต่างไปจากการนำเสนอตัวละครอย่างตรงไปตรงมา ในตอนจบของเรื่องได้สะท้อนถึงจิตใจมนุษย์ที่ตกต่ำ เสื่อมถอย ฉากเมืองที่ล่มสลายด้วยระเบิดนิวเคลียร์ในงานแอนิเมชันเรื่องคนดีไม่ได้เป็นเพียงการจัดองค์ประกอบทางกายภาพให้น่ากลัว แต่ยังมีความหมายเปรียบเทียบในเชิงสัญลักษณ์ถึงความสัมพันธ์ระหว่างประเด็นความผิด และบาปของมนุษย์ ซึ่งหากคิดและมีเหตุผลเข้าข้างตนเองว่าเป็น “คนดี” ความผิดหรือบาปในระดับใดก็สามารถที่จะกระทำได้ไม่ว่าจะเป็นการลักขโมย การทำลายล้างชีวิตของผู้อื่น

#### 6.4 ภาพในเชิงสัญลักษณ์ในแอนิเมชัน

ภาพเชิงสัญลักษณ์เป็นภาพที่ทำให้เกิดความซับซ้อนในการตีความ ภาพเชิงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในแอนิเมชันมีความหมาย ดังนี้

##### 6.4.1 ภาพซากศพที่แห้งเป็นหิน

ฉากซากศพที่แห้งเป็นหินปรากฏขึ้นครั้งแรกในช่วงเปลี่ยนผ่านจากองก์ที่ 1 ไปองก์ที่ 2 เปลี่ยนจากโลกปกติ (โลกจริง) เป็นโลกแฟนตาซี (โลกแอนิเมชัน) ฉากการเปลี่ยนเริ่มต้นจากภาพหญิงสาวอารมณ์หงุดหงิด จากนั้นฉากหลังค่อย ๆ เปลี่ยนเป็นภาพซากศพที่ยื่นมือออกมาที่หญิงสาว แต่แล้วภาพของหญิงสาวก็จางหายไป กล้องยังคงเคลื่อนที่ต่อไปเปิดเผยให้เห็นหวักะโหลก และมีมือที่ยื่นเข้าใกล้มากขึ้นจนเหมือนจะยื่นมือออกมาหาผู้ชมที่อยู่นอกจอ ในช่วงท้ายขององก์ที่ 3 ซากศพแห้งเป็นหินปรากฏอีกครั้งโดยมีลักษณะเป็นภาพซ้ำเหมือนครั้งแรก แต่ในครั้งนี้นักกล้องได้เคลื่อนที่ออกไปไกลขึ้นทำให้เห็นว่าแท้ที่จริงแล้วมือของซากศพได้ยื่นออกไปยังองค์พระพุทธรูปทองคำที่วางอยู่ด้านหน้า หันได้นั้นตัดภาพเป็นด้านหลังของชายหนุ่มผมสั้นที่กำลังถือพระพุทธรูปทองคำ ชายหนุ่มผมสั้นแสดงกิริยาเหมือนรู้สึกว่ามีอะไรบางอย่างติดตามเขาอยู่ด้านหลัง เมื่อหันไปดูเขาก็แสดงอาการก้มหน้าเสียใจ



ภาพที่ 17 ฉากซากศพที่แห้งเป็นหิน  
(© Korakot Jairak 22/04/2018)



ภาพที่ 18 ฉากซากศพแห้งเป็นหินในช่วงท้ายขององก์ที่ 3  
(© Korakot Jairak 22/04/2018)

ซากศพที่แห้งเป็นหินเมื่อปรากฏในงานแอนิเมชัน (หรือในงานสร้างสรรค์ชนิดอื่น) โดยปกติจะมีความหมายที่คล้ายคลึงกันคือสัมพันธ์กับความตาย ภูตผี ปีศาจ สิ่งอัปมงคลที่เกี่ยวข้องกับความประพาดพิงที่ชั่วร้าย การผิดศีลธรรม ซึ่งมักเกิดขึ้นในช่วงเวลามีดหรือตอนกลางคืน เพราะเป็นช่วงเวลาของการชุกซ่อนปิดบังความชั่วร้าย แต่ในผลงานแอนิเมชันเรื่องคนดี ซากศพที่แห้งเป็นหินปรากฏขึ้นในฉากตอนกลางวัน เป็นความชั่วร้าย หรือปีศาจที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับความมืด ทำให้มีความหมายไปในทางตรงข้ามกับการปิดบังชุกซ่อนการกระทำผิด สอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่องที่เกี่ยวข้องกับบุคคลที่กระทำผิดศีลธรรม แต่ไม่สำนึกในบาปกรรมคิดว่าตนเองนั้นเป็น “คนดี” ไม่เคยทำอะไรผิด เมื่อไม่ได้ทำผิดจึงไม่มีความจำเป็นต้องปกปิดชุกซ่อนความชั่ว

มือนีที่ยื่นออกมาของซากศพในการปรากฏตัวครั้งแรกเหมือนจะคว่ำตัวหญิงสาวไว้เป็นพวกเดียวกัน (ภาพที่ 17) และมือนีที่ยื่นออกมาในการปรากฏตัวครั้งสุดท้ายเหมือนจะคว่ำองค์พระพุทธรูป (ภาพที่ 18) ในทั้ง 2 ฉาก มือนีที่ยื่นออกมาไม่สามารถคว่ำตัวหญิงสาวและพระพุทธรูปได้ เป็นภาพในเชิงสัญลักษณ์หมายถึงกรรมดี และกรรมชั่วที่ยังมาไม่ถึง หญิงสาวที่เป็นคนไม่ดียังไม่ได้ผลจากการกระทำความชั่วของตนเองจึงทำให้คิดว่าสิ่งที่ตนเองทำเป็นสิ่งที่ถูกต้อง ส่วนชายหนุ่มผมสั้นแม้จะได้ครอบครององค์พระพุทธรูปทองคำที่มีค่าก็หาได้ทำให้จิตใจสูงส่งหรือเข้าถึงหลักธรรม บุคคลทั้ง 2 อยู่ในสถานะเดียวกันคือ เป็นผู้ส่งสัยกรรม ลืมตน มองไม่เห็นความผิดที่ได้กระทำ

ในฉากตอนจบของผลงานแอนิเมชันชายหนุ่มผมสั้น และหญิงสาวได้เผชิญหน้ากัน ชายหนุ่มผมสั้นอยู่ในโลกเดิมของเขาคือโลกจินตนาการ (โลกแอนิเมชัน) แต่หญิงสาวได้หลุดจากโลกปกติเข้ามาในโลกของชายหนุ่ม ซึ่งหากคิดตามตรรกะของเหตุผลจะไม่มีทางที่หญิงสาวสามารถเข้ามาอยู่ในโลกของชายหนุ่ม สภาวะดังกล่าวเป็นการเปรียบเทียบเปรยว่าทุกอย่างอย่างไม่ได้ถูกควบคุมด้วยกฎเกณฑ์ในแง่ของความเป็นเหตุผล ตรรกะความคิดในเชิงเหตุผลสามารถสร้างอันตรายหากเสียการควบคุมด้วยกฎเกณฑ์ของศีลธรรม เหตุผลสามารถกลายเป็นเหตุผลส่วนบุคคลที่ใช้เข้าข้างตนเอง การสร้างฉากตอนจบให้ชายหนุ่มผมสั้น และหญิงสาวมาพบกันให้แง่คิดในเชิงเตือนสติต่อผู้ชมว่าไม่มีใครหลุดพ้นจากผลกรรมไปได้ “กรรมคือสิ่งที่อยู่นอกเหตุ และเหนือผล” ไม่สามารถคำนวณ หรือเข้าใจได้ด้วยตรรกะในทางโลก ตอนจบของผลงานแอนิเมชันไม่สามารถอธิบาย และทำความเข้าใจได้ด้วยเหตุผล แต่การกระทำผิดอย่างชัดเจนของตัวละครทั้ง 2 ได้แสดงว่าตัวละครทั้ง 2 ต่างต้องชดใช้กรรมชั่วที่ตนเองได้ทำไว้



ภาพที่ 19 การพบกันระหว่างชายหนุ่มผมสั้น และหญิงสาวในตอนจบของเรื่อง  
(© Korakot Jairak 22/04/2018)

#### 6.4.2 องค์พระพุทธรูปทองคำ

พระพุทธรูปเป็นตัวแทนในเชิงสัญลักษณ์ของศาสนาพุทธ ในตอนต้นเรื่องระเบิดนิวเคลียร์ได้ทำลายล้างเมืองขนาดใหญ่จนตึกอาคารบ้านเรือนพังทลาย ผู้คนล้มตายเปลี่ยนสภาพกลายเป็นหิน ความรุนแรงของระเบิดได้เปลี่ยนสภาพ หรือสถานะของทุกสรรพสิ่ง มีเพียงองค์พระพุทธรูปทองคำที่อยู่รอดปลอดภัยจากแรงระเบิด (ภาพที่ 20) องค์พระพุทธรูปที่ไม่เสื่อมไปตามกาลเวลาเป็นภาพเชิงสัญลักษณ์แทนความหมายของหลักธรรมคำสั่งสอน ที่เป็นสัจธรรมความจริงเที่ยงแท้

องค์พระพุทธรูปทองคำนอกจากจะเป็นตัวแทนความเที่ยงแท้ของศาสนาแล้ว ยังเป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งของมีค่า ซึ่งผู้ไม่มีปัญญาไม่สามารถเข้าใจ หรือใช้ประโยชน์ได้ในเนื้อเรื่องวัตถุมีค่าที่ตัวละครต้องการอยู่ 2 สิ่ง คือ เงินรางวัล และองค์พระพุทธรูปทองคำ หญิงสาวพบของเงินรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 ตกอยู่คิดว่าตนเองได้รับโชคลาภ เพราะเป็นคนดี ทั้ง ๆ ที่ยังไม่ได้ตรวจสอบว่ายังมีเงินรางวัลอยู่ในซองหรือไม่ ส่วนชายหนุ่มผมสั้นสังหารชายหนุ่มผมยาวเพื่อแย่งชิงองค์พระพุทธรูปทองคำในทันทีที่พบ แม้ว่าเขาไม่รู้ว่าจะใช้ประโยชน์ใด ๆ กับองค์พระได้แต่ถือองค์พระเดินไปมาในโลกที่ไร้ความหมายไร้ผู้คน (ภาพที่ 21)

ความโลภต้องการครอบครองสิ่งมีค่าจึงเป็นกิเลสที่ทำให้จิตเศร้าหมอง ละความเห็นผิดเป็นชอบ เกิดความพอใจเมื่อได้ครอบครองสิ่งที่ตนเองรู้สึกว่ามีค่า หาเหตุที่ต้องครอบครองสิ่งของที่ต้องการ แม้จะไม่เข้าใจว่าจะหาประโยชน์จากสิ่งนั้นอย่างไร



ภาพที่ 20 แรงแระเบิดทำลายล้างทุกสรรพสิ่ง ยกเว้นองค์พระพุทธรูป  
(© Korakot Jairak 22/04/2018)



ภาพที่ 21 ชายหนุ่มเดินถือองค์พระพุทธรูปทองคำโดยไม่รู้ว่าจะใช้ประโยชน์อะไร  
(© Korakot Jairak 22/04/2018)

## 7. การแสดงผลงานสร้างสรรค์แอนิเมชันในรูปแบบนิทรรศการเดี่ยว

การแสดงผลงานสร้างสรรค์แอนิเมชันในรูปแบบนิทรรศการเดี่ยว จัดขึ้นในระหว่างวันที่ 15 - 30 มิถุนายน 2561 ณ ชั้น 1 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ การแสดงงานนิทรรศการเดี่ยวในครั้งนี้เป็นการจัดแสดงผลงานแอนิเมชันในรูปแบบ “ศิลปะการจัดวางแอนิเมชัน” นำเสนอผลงานแอนิเมชันเรื่อง “คนดี” (A DECENT MAN) บนจอรับภาพระบบฟูลล์โดม ร่วมกับการแสดงผลงานภาพเขียนที่สร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์



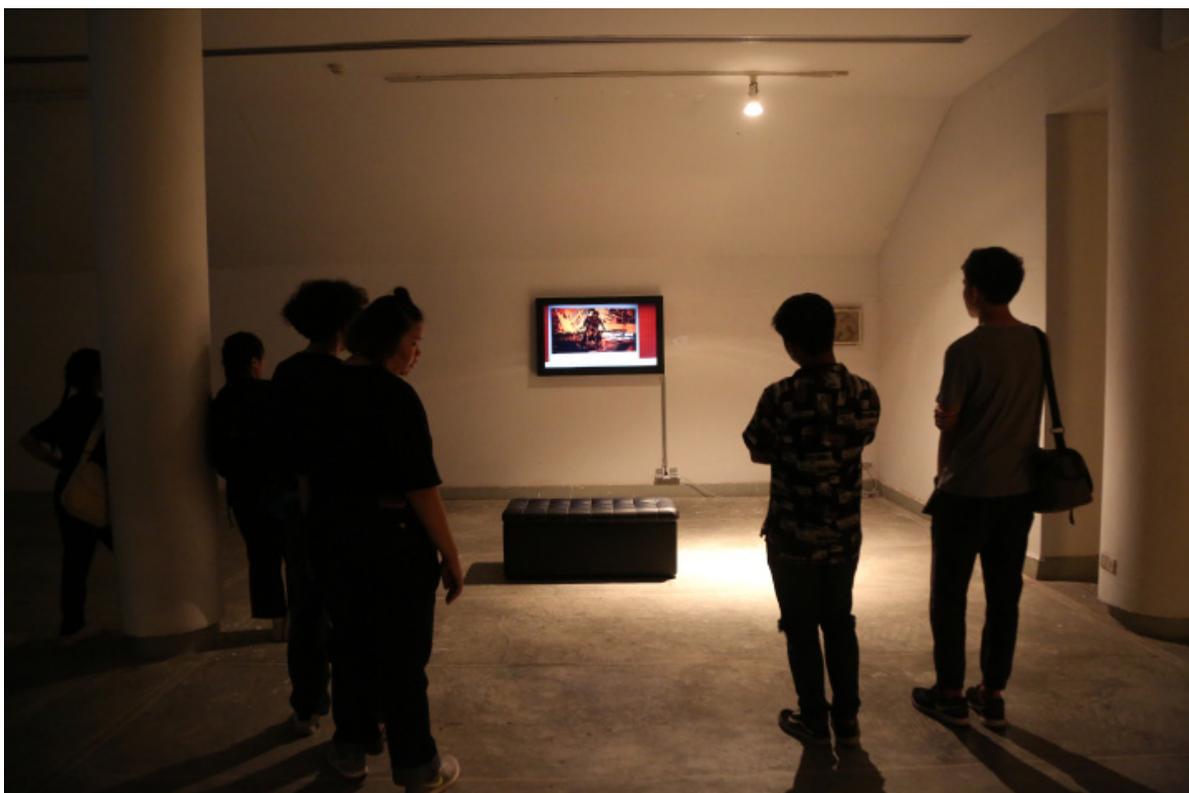
ภาพที่ 22 พิธีเปิดนิทรรศการ “คนดี”  
(© Korakot Jairak 15/06/2018)



ภาพที่ 23 ภาพบรรยากาศภายในฟูลล์โดม  
(© Korakot Jairak 15/06/2018)

## 8. การแสดงผลงานสร้างสรรค์แอนิเมชันในนิทรรศการนานาชาติ

นิทรรศการนานาชาติ “Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University and Tokyo Zokei University Joint Exhibition 2018” (The 2<sup>nd</sup> CMU X TZU) จัดขึ้นระหว่างวันที่ 1 – 14 สิงหาคม 2561 ณ ชั้น 2 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ การจัดนิทรรศการครั้งนี้เป็นการจัดแสดงผลงานร่วมกับศิลปินไทยและญี่ปุ่นจำนวนกว่า 30 ท่าน เนื่องจากมีพื้นที่จำกัดทำให้ไม่สามารถติดตั้งผลงานภาพเขียนร่วมกับงานแอนิเมชัน การติดตั้งผลงานจึงได้ใช้ทีวีขนาด 50 นิ้ว ฉายภาพผลงานแอนิเมชัน



ภาพที่ 24 ผลงานแอนิเมชัน “คนดี” ในนิทรรศการ The 2<sup>nd</sup> CMU X TZU  
(© Korakot Jairak 1/08/2018)

## 9. สรุปผลการศึกษา

การวิเคราะห์สุนทรียภาพในภาพยนตร์สั้นไทย ประเภทแอนิเมชันประยุกต์แนวคิด ทฤษฎีที่หลากหลายเพื่อสร้างเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์สุนทรียภาพในผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย จำนวน 30 เรื่อง โดยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ( Purposive sampling ) คัดเลือกเฉพาะผลงานแอนิเมชันที่มีคุณภาพดี มีการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ ผู้เขียนได้เริ่มต้นทำการค้นคว้าโดย 1) ศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางเอกสาร ทฤษฎีที่นำไปสู่การสร้างเครื่องมือในการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชัน 2) การวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นไทย ข้อค้นพบจากการศึกษาทำให้ผู้เขียนสามารถแตกประเด็นทางความคิด เกิดแนวคิดในการเล่าเรื่องแอนิเมชันที่มีสุนทรียภาพแบบไทย 3) เมื่อสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันเสร็จแล้วได้นำเสนอผลงานแอนิเมชันในรูปแบบนิทรรศการเดี่ยวและกลุ่มโดยนิทรรศการเดี่ยวได้นำเสนอผลงานรูปแบบศิลปะการจัดวางแอนิเมชันบนจอรับภาพระบบพูลล์โดมสำหรับผลงานนิทรรศการกลุ่มเป็นการจัดแสดงนิทรรศการกลุ่มความร่วมมือระดับนานาชาติระหว่างคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ร่วมกับ มหาวิทยาลัย Tokyo Zokei จากประเทศญี่ปุ่น 4) ในการนำเสนอผลงานนิทรรศการระดับนานาชาติ ได้มีการประเมินคุณภาพผลงานจากผู้ทรงคุณวุฒิ 4 ท่าน ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 1 ให้ระดับคุณภาพของผลงานดี ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 2 ให้ระดับคุณภาพของผลงานดีมาก ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 3 ให้ระดับคุณภาพของผลงานดีเยี่ยม และผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 4 ให้ระดับคุณภาพของผลงานดีเยี่ยม

ข้อสรุปของผลการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิแสดงให้เห็นว่าผลงานแอนิเมชัน “เรื่องคนดี” มีคุณภาพในระดับดีเยี่ยม เป็นผลงานที่มีการเตรียมการเป็นอย่างดี นำเสนอประสบการณ์รับชมแบบใหม่ สร้างโลกจำลองของแอนิเมชันที่ไร้ขอบเขต ผลงานแอนิเมชันได้ตั้งคำถามกับตำแหน่ง ตัวตนของผู้ชมในประเด็นที่เกี่ยวกับศาสนา และศีลธรรม

## References

---

Barsam, R. *Looking at Movies: An Introduction to Film*. New York: Norton & Company, 2007.

Buchan, S. *Animating Film Theory, Animation*. London: Duke University, 2014.

Catmull, E. *Creativity Inc.* New York: Random House, 2014.

Fudet, P. *Kānphatthanā Phāpphayon Kātūn Thai Thāngthō rathat sū khwāmpen sākon*. [The Development of Thai Animation Cartoon Movies to International Standards]. Bangkok: Thammasart University, 2005.

Hick, D. *Introducing Aesthetics and the Philosophy of Art*. New York: Continuum International, 2012.

Khunarak, N. *Kān Wikhrō Læ Wičhān Phāpphayon ‘ĕ Ni Mē Chan*. [Animation Analysis and Critacal]. Khonkhaen: Khonkhaen University, 2008.

Rosing, L. *Pixar with Lacan: The hysteric’s guide to animation*. London: Bloomsbury, 2016.

Somsaman, N. *Ideign Magazine* 130. (August/September 2013), Bangkok: Thammachart, 2013.

Thaweesak, S. *Čhāk Phutsāsanā Hāng Rat Sū Phutsāsanā Thī Pen ‘itsara čhāk Rat*. [The development of Thai animated television movies to be international standards]. Bangkok: Siamparitut, 2017.

Thongbai, N. *Chīk Khōbon ‘ĕnimēchan ‘ĕkkalak Khōng hāi ‘o Miyāsāki nak fan hāng Tawan ‘ōk*. [Tearing on the miscellaneous monuments of the eastern national dreamer Hayao Miyazaki]. Khonkhaen: Khonkhaen University, 2007.

Warburton, N. *A Little History of Philosophy*. Bangkok: Se-Education, 2018.