

โครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ แนวครามา  
โดยใช้สัญวิทยาเพื่อสะท้อนผลกระทบของหญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ

Design of 3D Drama Animation Using Semiology to  
Reflect Effects of Sexual Assault in Women

อภิญา ทรงไทย<sup>1\*</sup> พิศประไพ สารสาสิน<sup>2</sup> และ ชัยพร พานิชรุติวงศ์<sup>3</sup>

Apinya Songthai<sup>1\*</sup> Pisrapai Sarasalin<sup>2</sup> and Chaiporn Panichrutiwong<sup>3</sup>

<sup>1</sup>นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

<sup>2</sup>อาจารย์ประจำคณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต

<sup>3</sup>หัวหน้าหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

<sup>1\*</sup> Graduate Student in Master of Fine Arts (Computer Art), Faculty of Digital Art, Rangsit University,

<sup>2</sup> Lecturer in Art & Design Faculty, Rangsit University

<sup>3</sup> Master Chief in Master of Fine Arts (Computer Art), Faculty of Digital Art, Rangsit University,

\*Corresponding author. Email: apinya.sthai@gmail.com

บทคัดย่อ

โครงการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ แนวครามา โดยใช้สัญวิทยาเพื่อสะท้อนผลกระทบของหญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ เรื่อง Just like a Doll ซึ่งมีการออกแบบแอนิเมชันที่ใช้สัญวิทยาผ่านแสง สี และสัญลักษณ์เข้ามาสื่อสาร โดยความหมายแล้ว สัญวิทยาเป็นเรื่องเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์อันถือเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวของเรา หรือหมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนของจริงตัวจริงในตัวตนและในบริบทหนึ่ง ดังนั้นโครงการนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ แนวครามาโดยใช้สัญวิทยาในการสื่อสารสะท้อนผลกระทบของผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศภายในระยะเวลาที่จำกัด การเลือกใช้เทคนิคแอนิเมชัน 3 มิติ เพราะเป็นสื่อที่มีความน่าสนใจ เข้าใจง่ายและเป็นสื่อข้ามวัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงคนต่างชาติต่างภาษาที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกันให้ความเข้าใจร่วมกันได้ โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างผลงาน ได้แก่ Autodesk Maya 2015, ZBrush, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6 และ Adobe Premiere Pro CS6 หลังจากนั้นโครงการนี้ได้รับการประเมินจากกลุ่มตัวอย่างช่วงอายุ 15-30 ปี เป็นจำนวน 50 คน โดยใช้แบบสอบถาม ซึ่งผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างเข้าใจเนื้อหา เข้าใจในสัญลักษณ์ที่สื่อสาร รวมถึงการใช้สัญวิทยาในงานออกแบบแอนิเมชันแนวครามา ช่วยลดระยะเวลาการดำเนินเรื่องได้ และสามารถทำแอนิเมชันออกมาได้ตามเวลาที่กำหนด อีกทั้งยังสร้างความแปลกใหม่เพิ่มความน่าสนใจให้กับงานแอนิเมชัน

คำสำคัญ: สัญวิทยา สัญลักษณ์ ครามา ล่วงละเมิดทางเพศ แอนิเมชัน

## Abstract

The use of semiotics science to design an animated 3D drama to reflect the impact of a woman who has been sexually assaulted on the analysis of the film Just like a Doll, who has designed the animation by using semiotics about light, colors and symbols which was used as a tool in communication. Semiotics is the study about the system of symbols, appeared in the human mind that is all around us, it is considered to be everything that surrounds or refers to something that is built to provide a meaningful representation of the real truth in poetry and in the context of one. So therefore, this project aims to design a 3D animation drama using symbols to scientifically communicate and to reflect the impact of the women whom were sexually assaulted within the time limit. The reason of using 3D animation techniques, because the media is interesting, easy to understand and accessible by people across all cultures as outlandish a different culture to be made into understanding altogether. This project used many programs namely: Autodesk Maya 2015, ZBrush, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6 and Adobe Premiere Pro CS6. After that, this project has been evaluated by the group of 50 samples whose age from 15 - 30 years old. The research found that the symbols that were used in the content in communicating with the group of samples were understood, including the use of Semiology. The use of animation concept drama helps reduce time in running the story within an allotted time. It can also bring novel and interest to the animation works.

**Keywords:** Semiology, Semiotics, Drama, Sexual Assault, Animation

## 1. บทนำ

ในปัจจุบันภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติขนาดสั้น ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ผู้วิจัยเลือกใช้เทคนิคแอนิเมชัน 3 มิติ แนวรามา ซึ่งแอนิเมชันเป็นสื่อที่มีความน่าสนใจ เข้าใจง่ายและเป็นสื่อข้ามวัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงคนต่างชาติต่างภาษาที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกันให้มีความเข้าใจร่วมกันถึงสิ่งที่ปรากฏอยู่ในแอนิเมชันทั้งเนื้อหาเรื่องราวแม้แต่วิวคตินามธรรมยังถูกถ่ายทอดให้เข้าใจได้ง่าย (อนุชา เสรีสุชาติ, 2548) และภาษาภาพยนตร์แบบรามา นั้นจะสื่อสารความรู้สึกเศร้า หดหู่ ผ่านองค์ประกอบต่างๆ เช่น การแสดงสีหน้า ภาษาร่างกาย เพลงประกอบ เนื้อเรื่อง การจัดแสงสี องค์ประกอบของภาพ ซึ่งสามารถสร้างความรู้สึกร่วมกับผู้รับชมได้มาก แม้ว่าภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติขนาดสั้นจะได้รับความนิยมแต่ส่วนใหญ่แล้วมักถ่ายทอดออกมาในรูปแบบ นิทาน ข้อคิด แต่ในแนวรามา นั้นยังพบอยู่เป็นจำนวนไม่มากนัก เพราะมีข้อจำกัดในเรื่องของระยะเวลาจึงไม่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างมีประสิทธิภาพมากพอ รวมถึงแนวรามา นั้นต้องใช้ระยะเวลาที่จะสร้างความผูกพันระหว่างตัวละครกับผู้ชม เนื่องจากการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ แนวรามา นั้นมีข้อจำกัดในเรื่องของระยะเวลา ผู้วิจัยจึงสนใจการใช้สัญวิทยาเข้ามาออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ แนวรามา

สัญวิทยา หรือ สัญญาศาสตร์ ทั้งสองคำนี้ถือว่าเป็นคำคำเดียวกัน มาจากรากศัพท์ในภาษากรีกที่แปลว่า สัญญา หรือศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับระบบความหมายที่ได้ถูกสร้างขึ้นซึ่งอาจจะเป็นอะไรก็ได้ที่อยู่รอบตัวเรา เช่น ภาษา เครื่องหมาย สัญญา หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้แทนความหมาย (ธีรยุทธ บุญมี, 2551 และนันทอง ทองใบ, 2553) ในส่วนของสัญวิทยาในภาพยนตร์ คริสเตียน เมตซ์ นักสัญญาศาสตร์ภาพยนตร์ชี้ให้เห็นว่า เราไม่ได้เข้าใจภาพยนตร์

เพราะว่าเรามีความรู้เรื่องระบบเชิงภาษาของมันแต่เราเข้าใจระบบดังกล่าว เพราะเราเข้าใจภาพยนตร์ต่างหาก กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ไม่ใช่ที่ภาษาภาพยนตร์ที่บอกเล่าเรื่องราวดีๆ ให้เราได้รับรู้ แต่เป็นเพราะมันบอกเล่าเรื่องราวดีๆ ให้เราได้รับรู้ มันจึงกลายเป็นภาษาภาพยนตร์ขึ้นมา เพราะมันทำหน้าที่ในการสื่อเรื่องราว เช่น ภาพบานกระจกที่แตก ในสัญญาของภาพยนตร์ความหมายมันก็คือกระจกที่แตกเท่านั้น แต่เราสามารถเข้าใจ ความหมายของมันได้จากเรื่องราว เช่น บานกระจกแตกและมีเลือดกระเด็นมาที่กระจก ภาพในกระจกเป็นชายชุดดำที่ยืนถือปืนอยู่ (Daniel Chandler, 2002) ส่วนสัญวิทยาในงานแอนิเมชันจะไม่ซับซ้อนหรือมีไม่มากเท่างานภาพยนตร์ เนื่องจากแอนิเมชันมีกลุ่มเป้าหมายที่กว้าง ดังนั้นสัญญาในงานแอนิเมชันจึงต้องทำให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจได้ด้วย และแอนิเมชันส่วนใหญ่จะเป็นแอนิเมชันที่มีระยะเวลาสั้นๆ การใส่เนื้อหาที่ซับซ้อน หรือมากเกินไป อาจทำได้ยากต่อการเล่าเรื่องและอาจทำให้เกิดการไม่เข้าใจถึงเรื่องราวได้

เนื่องจากภาพยนตร์ 3 มิติขนาดสั้นแนวคราฟต์นั้นยังมีไม่มาก การนำสัญวิทยาเข้ามาใช้นั้นยังค่อนข้างแปลกใหม่ และหากนำสัญวิทยาประกอบการเล่นเรื่องราวที่จุดเน้นแรงใจให้ผู้ชมมีความเข้าใจถึงผู้ชมทั่วไปได้มากขึ้นนั้นค่อนข้างมีความน่าสนใจ ผู้วิจัยสังเกตเห็นถึงการนำเรื่องราวของผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศมาใช้ในการดำเนินเรื่องราว เพราะในปัจจุบันความรุนแรงต่อผู้หญิง เป็นปัญหาของสังคมไทยและสังคมโลกที่นับวันจะทวีความรุนแรงมากขึ้น โครงการการสำรวจสุขภาพของผู้หญิงที่ประสบปัญหาความรุนแรงทางเพศในกรุงเทพมหานครของวิทยาลัยวิทยาศาสตร์ สาธารณสุข จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากรายงานของมูลนิธิเพื่อนหญิง พบว่า 1 ใน 5 ของผู้หญิงทั่วโลก เคยถูกทำร้ายร่างกายหรือทำร้ายทางเพศ ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งในชีวิต ใน 1 นาที ทั่วโลกมีผู้หญิงถูกข่มขืน 1.3 ราย ใน 15 นาที จะมี ผู้หญิงถูกข่มขืนถึง 20 ราย นอกจากนี้ ประธานมูลนิธิปวีณาฯ เคยเปิดเผยสถิติเหยื่อคดีข่มขืน อนาคต และทารุณกรรมเฝ้าเรือนมูลนิธิปวีณาฯ ในรอบ 10 ปี (2543- 2552) สูงขึ้นเกือบเท่าตัว

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาแนวทางการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติขนาดสั้น แนวคราฟต์ เรื่อง Just like a Doll โดยใช้สัญวิทยาด้านแสง สี และสัญลักษณ์มาใช้ในการสื่อสารสะท้อนผลกระทบของผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ เพื่อสื่อสารเรื่องราวที่ซับซ้อนและอ่อนไหวให้ได้ภายในระยะเวลาประมาณ 3 นาที ผู้วิจัยหวังว่าจะสามารถใช้สัญวิทยาในการสื่อสารภาพยนตร์แนวคราฟต์ที่มีเนื้อหาซับซ้อนอ่อนไหว และหวังว่าจะถ่ายทอดอารมณ์ความเจ็บปวดของเหยื่อในงานแอนิเมชัน 3 มิติ นี้ได้

## 2. วัตถุประสงค์

เพื่อออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ แนวคราฟต์โดยใช้สัญวิทยาด้านแสง สี และสัญลักษณ์ ในการสื่อสารสะท้อนผลกระทบของผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศภายในระยะเวลาที่กำหนด

## 3. อุปกรณ์และวิธีการ / วิธีดำเนินการวิจัย

### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยคือ บุคคลช่วงวัยรุ่นทั้งชายและหญิง อายุระหว่าง 15-30 ปี จำนวน 50 คน โดยให้กลุ่มตัวอย่างรับชมแอนิเมชันเรื่อง Just like a Doll และทำแบบสอบถามออนไลน์เพื่อวิเคราะห์ความเข้าใจและข้อคิดเห็นเพิ่มเติมหลังจากได้รับชม

### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลสัตววิทยาด้านแสง สี และสัญลักษณ์จากสื่อแอนิเมชันและภาพยนตร์ ศึกษาวิเคราะห์สาระสำคัญจากหนังสือ เอกสารและ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการศึกษาวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งเป็น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชัน ได้แก่ Autodesk Maya 2015, ZBrush, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6 และ Adobe Premiere Pro CS6

และเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินโครงการ ผู้วิจัยเลือกใช้แบบสอบถามออนไลน์ (Google Form) สำหรับรวบรวมข้อมูล แบ่งเป็น ด้านประโยชน์ ด้านเนื้อหา และด้านเทคนิค

### 3.3 ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน

โครงการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ แนวรามา โดยใช้สัตววิทยาเพื่อสะท้อนผลกระทบของหญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ ได้แบ่งการศึกษาออกเป็น การวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่มีการใช้สัตววิทยา และการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการล่วงละเมิดทางเพศ

#### 3.3.1 การวิเคราะห์ด้านสัตววิทยาในงานภาพยนตร์

Inside Out (2015) เล่าเรื่องราวของเหล่าอารมณ์ ในสมองของ Riley เด็กสาววัย 11 ที่ต้องจากบ้านเกิดที่แสนสุขใน Minnesota มาอยู่ในเมืองใหญ่อย่าง San Francisco โดยตัวละครที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์แต่ละตัวนั้นมีการใช้สัตววิทยาในการออกแบบ



รูปที่ 1 แอนิเมชันเรื่อง Inside Out

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การออกแบบตัวละครจากเรื่อง Inside Out ที่มีการใช้สีเข้ามามีส่วนร่วมกับความรู้สึกและนำมาใช้ในการออกแบบให้ตัวละครมีคาแรคเตอร์ที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ได้มีการศึกษาสีเพิ่มเติมคือ สีดำและขาว เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบแอนิเมชันต่อไป

#### ตารางที่ 1 สีกับความรู้สึก

สีเขียว	อารมณ์ความริษยา ขุ่นข้องหมองใจ ความอุดมสมบูรณ์ สุขุมเยือกเย็น
สีม่วง	ความสับสน ความคิดหว้ง เร้นลับ ซ่อนเร้น ความเศร้า
สีเหลือง	ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น สนุกสนาน ความสุข พลังงาน การเรียนรู้ สร้างสรรค์
สีฟ้า	ความสงบเสงี่ยม เรียบร้อย ความเศร้า ความเชื่อถือ ไหวพริบ ความถูกต้อง
สีแดง	ความโกรธ มีพลัง เกรี้ยวกราด อันตราย อำนาจ พลัง
สีดำ	ความลึกลับ ความตาย อำนาจ สิ่งชั่วร้าย ความโศกเศร้า
สีขาว	ความบริสุทธิ์ สะอาด ไร้เดียงสา อ่อนโยน ความดีงาม

นอกจากในด้านของสีแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์การแสดงออกผ่านภาษากายของตัวละครแต่ละตัวในอารมณ์ต่างๆ ซึ่งตัวละครแต่ละตัวนั้นจะแสดงออกต่างกัน Disgust หรือความรังเกียจ มีการเคลื่อนไหวกระชับกระเฉง

มันใจมีจริต ต่อมาคือ Fear หรือความกลัว จะแสดงออกแบบ โอเวอร์ ตัวขงอ แขนยกอยู่ท่าระวัง Joy หรือความร่าเริง เคลื่อนไหวรวดเร็ว กระฉับกระเฉง กระโดดโลดเต้น มือผายออก ส่วน Sadness หรือความเศร้า การเคลื่อนไหวเชื่องช้า มือทั้งสองเก็บเข้าหาตัว คอดก และสุดท้าย Anger หรือความโกรธ จะเคลื่อนไหวรวดเร็ว มั่นคง รุนแรง

### 3.3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลของผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ

จากการรวบรวมข้อมูลจากสถิติและสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องในเรื่องของผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศและผลกระทบ จากงานวิจัย วิทยานิพนธ์ หรือจากวารสาร และสื่อออนไลน์ต่างๆ พบว่าคดีการล่วงละเมิดทางเพศนั้นมีจำนวนมาก ดังตารางที่แสดงด้านล่าง

ตารางที่ 2 ข้อมูลสถิติการข่มขืน

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ข้อมูลจากมูลนิธิรพีวามหาสงกุล ประจำปี 2558 คดีอันดับ 1</li> <li>▪ เรื่องเกี่ยวกับเพศที่รายงานในสื่อมวลชน พ.ศ.2541-2550 อันดับ 1</li> <li>▪ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ข่มขืนกับเหยื่อที่รายงานในสื่อมวลชน พ.ศ. 2546-2550 อันดับ 1</li> <li>▪ อาชีพที่ตกเป็นเหยื่อคดีข่มขืนมากที่สุด นักเรียน / นักศึกษา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>การข่มขืน</li> <li>การข่มขืน</li> <li>คนรู้จัก</li> <li>นักเรียน / นักศึกษา</li> </ul>
--	---

บทสัมภาษณ์ของผู้หญิงที่ตกเป็นเหยื่อการล่วงละเมิดทางเพศ

นางสาวนิล (นามสมมติ) ถูกข่มขืนและรุมโทรม “ช่วง 4 เดือนแรก จะโดนฉุดขาทุกวัน โดนมัดทุกวัน ควบคุมอารมณ์ตัวเองไม่ได้ คือมันจะเห็นภาพหลอน ช่วงแรกๆ หนูจะเห็นพวกนั้นมาอยู่ใกล้ๆ ตัวหนูตลอด จะได้ยินเสียงมันขู่มา มัน จะทำร้าย หนูจะได้ยินแบบนี้ตลอด กลางคืนหนูจะนอนไม่หลับ หนูจะต้องมียานอนหลับช่วย ถึงจะได้ นอน หนูจะเป็นภาวะซึมเศร้า จะชอบอยู่คนเดียว นั่งเหม่อลอย นั่งร้องไห้ ชอบทำร้ายร่างกายตัวเอง กรีด ข้อมือ พยายามต้องระวังทุกชั่วโมง”

ผลกระทบต่อเหยื่อที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ แบ่งออกเป็น

- ทางกาย การถูกฆาตกรรม อาจเริ่มจากการถูกขู่ข่มขืน คุกคาม และจบลงด้วยการถูกฆาตกรรม บาดเจ็บ ตั้งแต่ รุนแรงไม่มากนัก แค่ฟกช้ำ ไปจนถึงกระดูกหัก และพิการ ตั้งครรภ์ไม่พึงประสงค์นำไปสู่การทำแท้ง การติดโรคทางเพศสัมพันธ์รวมทั้งโรคเอดส์ ผู้หญิงที่เป็นโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์มีความเสี่ยงสูงที่จะมีปัญหาแทรกซ้อนระหว่างการตั้งครรภ์ การแท้งตามธรรมชาติ และการคลอด ก่อนกำหนด ความเสี่ยงต่อการเป็นโรคอื่นๆ ผู้หญิงที่ถูกกระทำ รุนแรง มีโอกาสเจ็บป่วยได้ง่าย ส่วนหนึ่ง อาจเป็นเพราะการมีภูมิคุ้มกันต่ำจากความเครียดและการถูกทำร้าย

ทางใจ การฆ่าตัวตาย ผู้หญิงที่ถูกข่มขืนหรือทารุณกรรมทางเพศ อาจมีความกดดันทางร่างกายและ อารมณ์ จนอาจนำไปสู่การฆ่าตัวตาย จากการวิจัยของกฤตยาและคณะ (2544) พบว่า 51% ของผู้หญิงในกรุงเทพ และ 42% ในต่างจังหวัดที่ถูกกระทำรุนแรงทั้งทางกายและทางเพศเคยคิดฆ่าตัวตาย ต่อมาคือปัญหาสุขภาพจิต ผู้หญิงที่ถูกกระทำรุนแรง แม้ร่องรอยที่เกิดขึ้นตามร่างกายจะเลือนหายไป แต่บาดแผลที่เกิดขึ้นในใจนั้นจะลึกมาก ซึ่งสามารถส่งผลกระทบต่อบุคลิกภาพ ของผู้ที่ถูกกระทำรุนแรงได้ ไม่ว่าจะเป็นภาวะซึมเศร้า กระวนกระวายใจ จิตใจแปรปรวน หลายคนมีอาการเครียด ท้อแท้เรื้อรัง อีกจำนวนไม่น้อยที่สูญเสียความมั่นใจในตนเองกลัวสังคม ไม่ยอมรับ อับอาย คิดว่าตนเองไร้ค่า หลายคนมีอาการกลัว หวาดผวาแม้เหตุการณ์สิ้นสุดลงแล้ว PTSD เป็นอาการของผู้รอดจากเหตุการณ์สะเทือนขวัญที่ไม่สามารถปลดปล่อยความคิดจากเหตุการณ์นั้น ภาพความรุนแรงยงหวอนกลับเข้ามาใน

ความคิดโดยไม่ได้ตั้งใจในรูปของมโนภาพ ความทรงจำที่ไม่พึงปรารถนา ผันรำย การหวนคิดถึงเหตุการณ์นั้นๆ มีความสัมพันธ์ต่อการเกิดอาการทางกาย เช่น เหงื่อออก หายใจสั้น และหาวควิดก เมื่อคิดถึงเหตุการณ์นั้น

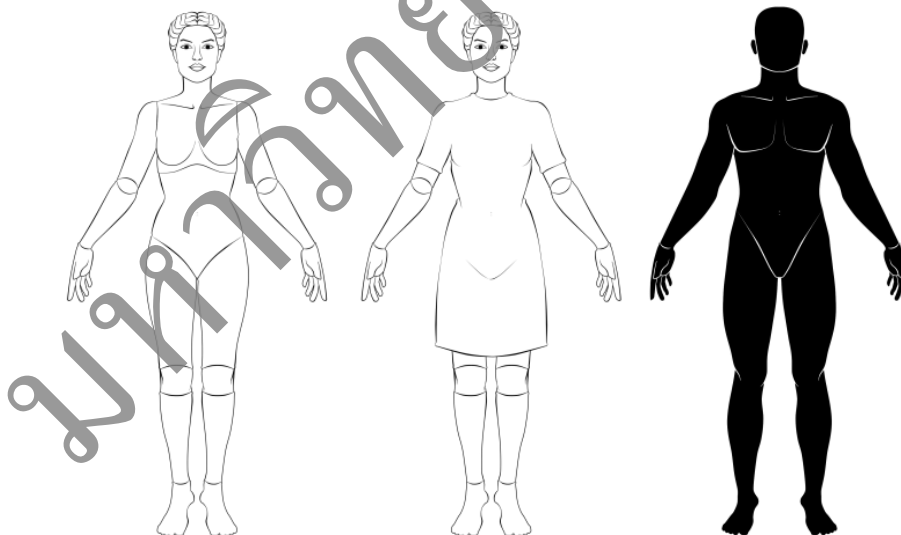
- ทางสังคม วงจรความรุนแรงที่ไม่สิ้นสุด เป็นปัญหาสังคมเรื้อรัง มีผู้หญิงจำนวนไม่น้อยที่ถูกกระทำรุนแรงซ้ำซากเป็นเวลานาน เลิกแก้ปัญหาด้วยการใช้ความรุนแรงตอบโต้ เช่น ฆ่าสามี ผลที่ผู้หญิงได้รับก็คือ ต้องรับโทษเสีย อนาคต ในขณะที่เดียวกันลูกก็ไม่มีคนดูแล กลายเป็นปัญหาสังคม

### 3.3.3 นำข้อมูลจากการวิเคราะห์มาเขียนเป็นบทภาพยนตร์

การวิเคราะห์อ้างอิงจากข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ โดยนำเสนอผลกระทบต่างๆผ่านการใช้สัญลักษณ์ ผู้วิจัยนำเอาการใช้แสงและสีที่สื่อให้เห็นถึงความมืดและความสว่าง การใช้สีแทนความบริสุทธิ์ สีดำแทนความหม่นเศร้าหมอง การใช้แสงสว่างแทนสังคมและความมืดแทนสิ่งชั่วร้าย เนื้อเรื่องคือเรื่องราวของผู้หญิงคนหนึ่งที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศและต้องจมอยู่กับผลกระทบทั้งทางกาย ทางใจ และ ทางสังคม บทสรุปสุดท้ายเธอจะมีชีวิตอยู่ต่อไปอย่างไร

### 3.3.4 ออกแบบตัวละคร

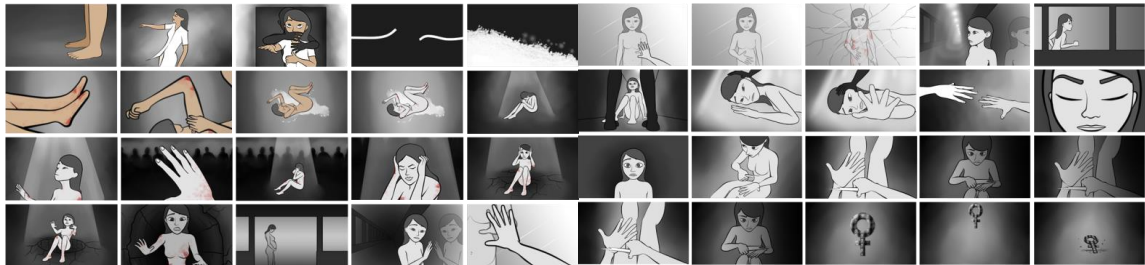
ตามข้อมูลที่ได้อ้างอิงมา ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากข้อมูลการล่วงละเมิดทางเพศ และออกแบบตัวละครของผู้หญิง ให้มีลักษณะเป็นตุ๊กตา ที่แทนสัญลักษณ์ว่าผู้หญิงเปรียบเสมือนวัตถุทางเพศในสายตาของผู้ชาย เป็นตุ๊กตาที่สามารถจะทำสิ่งใดก็ได้ และออกแบบตัวละครผู้ชาย ให้มีลักษณะเป็นเงาดำ เพราะผู้หญิงไม่สามารถล่วงรู้ได้เลยว่าเงาดำนั้นจะเป็นคนใกล้ชิดหรือคนไกลตัว



รูปที่ 2 ตัวละคร

### 3.3.5 นำบทภาพยนตร์มาสร้างเป็นกระดานภาพนิ่งและบทภาพเคลื่อนไหว

เมื่อกำหนดแนวทางของภาพยนตร์ได้แล้ว ก็นำมาเขียนเป็นบทภาพนิ่งด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เรียงลำดับต่อเนื่องกันที่ละซีน(Scene) เพื่อให้เห็นลำดับการเล่าเรื่อง มุมกล้อง การเคลื่อนไหวของตัวละคร และดูความเชื่อมโยงภาพรวมของเนื้อเรื่อง นอกจากนี้ยังทำให้เห็นถึงสถานที่ภายในเรื่องอีกด้วย



รูปที่ 3 บทภาพนิ่ง

เมื่อได้บทภาพนิ่งแล้ว ต่อมาจะเป็นขั้นตอนการสร้างบทภาพเคลื่อนไหว(Animatic) ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect CS6 เป็นการนำบทภาพนิ่งมาขยายรายละเอียด มีการเคลื่อนไหวตัวละคร การเคลื่อนไหวของกล้อง ใส่เสียงพากย์และดนตรีประกอบ เพื่อให้ได้ช่วงเวลา(Timing) ที่ถูกต้องในการตัดต่อแต่ละฉาก บทภาพเคลื่อนไหวจะทำให้เห็นภาพรวมของงานแอนิเมชันทั้งหมด และได้ทราบความยาวที่แท้จริงของตัวแอนิเมชันเมื่อตัดต่อเสร็จ

### 3.3.6 การขึ้นรูปโมเดล เซ็ตค่าตัวละคร 3 มิติ และแอนิเมท

นำตัวละครและฉากที่ออกแบบไว้ทั้งหมด มาสร้างเป็นรูปแบบ 3 มิติ ด้วย โปรแกรม Autodesk Maya 2015 และเก็บรายละเอียดต่างๆ ในโปรแกรม ZBrush เมื่อปั้นตัวละคร ฉาก และองค์ประกอบอื่นๆ เสร็จแล้ว จึงนำโมเดล 3 มิตินั้น มาสร้างพื้นผิว(Texture) ด้วยการลงสีตัวละครใน โปรแกรม ZBrush แล้วกางยูวีออกเพื่อนำโมเดลและเทกเจอร์ มาใส่ในโปรแกรม Autodesk Maya 2015

เมื่อเสร็จสิ้นการแก้ไข โมเดลและแก้ไขเทกเจอร์ของตัวละครทุกตัวแล้ว ก็นำโมเดลมาทำการเซ็ตค่าการเคลื่อนไหว และทำการแอนิเมทตัวละครให้เคลื่อนไหวเริ่มจากการบลิ๊คกิ้ง จากนั้นจึงใส่รายละเอียดการเคลื่อนไหวให้ดูสมจริงยิ่งขึ้น จัดองค์ประกอบฉากบทภาพเคลื่อนไหว แล้วจึงเรนเดอร์งาน การเรนเดอร์งานเป็นการรวบรวมภาพแอนิเมชันของแต่ละฉาก มาวางเรียงเพื่อลำดับการเล่าเรื่อง โดยใช้หลักการสร้างภาพเคลื่อนไหว 24 ภาพ ต่อ 1 วินาที จากนั้นทำการตรวจเช็คเนื้อหาและความเข้าใจ เตรียมพร้อมก่อนที่จะนำไปตัดต่อในขั้นตอนของการจัด Compose

### 3.3.7 ขั้นตอนการตัดต่อ

ทำการตัดต่อภาพจัด Composite ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect CS6 การตัดต่อหมายถึงการนำเอาแต่ละช็อตมาเชื่อมต่อกัน และตัดเอาส่วนของเวลาและพื้นที่ที่ไม่สำคัญในภาพยนตร์ออกไป หรือเป็นการเลือกและเรียงช็อตเข้าไว้ด้วยกันตามลำดับการเล่าเรื่องเพื่อช่วยเอื้อในเรื่องของอารมณ์ของแต่ละฉากในภาพยนตร์ทั้งเรื่อง นอกจากนั้น การตัดต่อยังช่วยเสริมจังหวะของภาพยนตร์ ขั้นตอนนี้เปรียบเสมือนการตรวจทานและแก้ไขให้งานทั้งหมดถูกต้องและสมบูรณ์ก่อนนำออกแสดงหรือเผยแพร่

## 4. ผลการวิจัย

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง Just like a Doll จุดเด่นคือมีการใช้สัญลักษณ์เข้ามาสื่อสาร โดยด้านแสงนำเอาการใช้แสงมืดแทนสิ่งชั่วร้าย แสงสว่างแทนสังคม ด้านสีมีการใช้สีขาวแทนความบริสุทธิ์ สีดำแทนสิ่งเลวร้ายความหม่นเศร้าหมอง มีการใช้สัญลักษณ์เพศหญิง และการออกแบบตัวละครหลักผู้หญิงให้เป็นตุ๊กตาสื่อว่าผู้ชายเห็นผู้หญิงเป็นแค่สิ่งที่ไม่มีชีวิตสามารถทำอะไรก็ได้ รวมไปถึงสัญลักษณ์อื่นๆ จากแอนิเมชันเรื่อง Just like a Doll มาใช้

ประกอบการนำเสนองานแอนิเมชัน ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงผลกระทบของผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศได้ ส่วนจุดด้อยคือ ความยาวของแอนิเมชันที่มีอย่างจำกัด และการเล่าเรื่องที่จำเป็นต้องถ่ายทอดสิ่งที่เป็นเรื่องละเอียดอ่อนผ่านการใช้สัญลักษณ์ให้ผู้ชมทั่วไปสามารถเข้าใจและเข้าถึงได้โดยง่าย

ตารางที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง

ประเด็นที่ถาม	$\bar{x}$	SD	แปลผล*
<b>ด้านประโยชน์</b>			
1. เป็นประโยชน์ต่อสังคม	4.14	0.98	ดี
2. สะท้อนผลกระทบของผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ	4	0.96	ดี
3. รับรู้และเข้าใจในผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ	3.96	1.02	ดี
4. มีความคิด กระตุ้นให้สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงต่อเรื่องผู้หญิงถูกล่วงละเมิดทางเพศ	3.74	0.96	ดี
5. สร้างความแปลกใหม่ให้งานแอนิเมชัน	3.72	1.13	ดี
<b>ด้านเนื้อหา</b>			
1. มีความเข้าใจเนื้อหา	3.64	0.97	ดี
2. มีความเข้าใจในสัญลักษณ์ที่สื่อสาร	3.68	0.84	ดี
3. การใช้สัญลักษณ์ทำให้เนื้อเรื่องมีความกระชับ	3.74	1.04	ดี
4. สัญลักษณ์สามารถสื่อสารเรื่องผลกระทบของผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศได้	3.72	0.94	ดี
5. ได้รับความรู้ถึงผลกระทบของผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ	3.9	0.94	ดี
6. เกิดความรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราว	3.6	1.13	ดี
<b>ด้านภาพและเทคนิค</b>			
1. ความน่าสนใจ	3.66	1.01	ดี
2. การดำเนินเรื่อง	3.66	0.91	ดี
3. ความน่าดึงดูดใจของตัวละคร	3.48	0.92	ปานกลาง
4. คนตรีประกอบ	4.04	1.02	ดี
5. มุมภาพ/มุมกล้อง	3.64	0.97	ดี
6. ระยะเวลาในการนำเสนอ	3.84	0.86	ดี
7. การใช้สัญลักษณ์ในการเล่าเรื่อง	3.68	1.03	ดี
8. มีความแปลกใหม่แตกต่างจากแอนิเมชันที่ท่านเคยรับชม	3.48	1.06	ปานกลาง
<b>ผลการประเมินรวม</b>	<b>3.75</b>	<b>1.00</b>	<b>ดี</b>

\*เกณฑ์การแปลผลจากคะแนน  $\bar{x}$

4.50 - 5.00 หมายถึง ดีมาก | 3.50 - 4.49 หมายถึง ดี | 2.50 - 3.49 หมายถึง ปานกลาง  
1.50 - 2.49 หมายถึง พอใช้ | 1.00 - 1.49 หมายถึง ควรปรับปรุง

จากการให้กลุ่มตัวอย่างเป็นบุคคลช่วงวัยรุ่น อายุ 15-30 ปี จำนวน 50 คน รับชมแอนิเมชันเรื่อง Just like a Doll และทำแบบสอบถาม พบว่า

ในด้านประโยชน์กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าแอนิเมชันนี้เป็นประโยชน์ต่อสังคม สามารถสะท้อนผลกระทบทำให้รับรู้และเข้าใจ ในเรื่องของผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ และทำให้มีความคิด อยากกระตุ้นให้สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงต่อเรื่องผู้หญิงถูกล่วงละเมิดทางเพศ อีกทั้งยังสร้างความแปลกใหม่ให้งานแอนิเมชันอยู่ในเกณฑ์ดี



ในด้านเนื้อหา กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจในเนื้อหาและสัญลักษณ์ที่สื่อสารอยู่ในเกณฑ์ที่ดี การใช้สัญลักษณ์ทำให้เนื้อเรื่องมีความกระชับ สัญลักษณ์สามารถสื่อสารเรื่องผลกระทบผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศได้ และได้รับความรู้ถึงผลกระทบของผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศอยู่ในเกณฑ์ที่ดีเช่นกัน อีกทั้งยังทำให้เกิดความรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวอยู่ในเกณฑ์ที่ดี

ในด้านภาพและเทคนิค กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าแอนิเมชันนี้มีความน่าสนใจ มีการดำเนินเรื่อง การใช้ดนตรีประกอบ มุมภาพและมุมกล้อง ระยะเวลาในการนำเสนอ รวมไปถึงการใช้สัญลักษณ์ในการเล่าเรื่องอยู่ในเกณฑ์ที่ดี แต่ความน่าดึงดูดใจของตัวละคร และความแปลกใหม่ยังอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง

## 5. การอภิปรายผล

### 5.1 ด้านประโยชน์

แอนิเมชันเรื่อง Just like a Doll สามารถเสริมสร้างความเข้าใจในเรื่องผลกระทบของผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศให้กับกลุ่มตัวอย่างได้ อีกทั้งยังทำให้ผู้ชมมีความคิด อคติ กระตุ้นให้สังคมตระหนักถึงความสำคัญก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น เป็นประโยชน์ต่อสังคมและยังสร้างความแปลกใหม่ให้งานแอนิเมชัน

### 5.2 ด้านเนื้อหา

เนื้อหาของแอนิเมชันค่อนข้างเข้าใจยาก การใช้แสง สี และสัญลักษณ์เข้ามาสื่อสาร ทำให้ผู้ชมต้องใช้การตีความจึงทำให้การสื่อสารด้านอารมณ์ของตัวละครและผู้รับชมมีประสิทธิภาพลดลงเล็กน้อย การดำเนินเรื่องยังดูซับซ้อน อีกทั้งผลกระทบของผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศนั้นค่อนข้างอ่อนไหวและสื่อสารได้ยาก เป็นเรื่องละเอียดอ่อนต่อการตีความออกมาในรูปแบบของสัญลักษณ์ แต่กระนั้น ผู้ชมยังสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องและสัญลักษณ์ที่สื่อสาร การใช้สัญลักษณ์ทำให้เนื้อเรื่องมีความกระชับสามารถสื่อสารผลกระทบของผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศได้ในระยะเวลาที่กำหนด ตรงตามวัตถุประสงค์ของโครงการ จุดที่แตกต่างจากโครงการใช้สัญลักษณ์ในงานแอนิเมชันอื่นคือการนำสัญลักษณ์มาใช้ในงานแอนิเมชันแนวรามา จากความเห็นของกลุ่มตัวอย่าง มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า แอนิเมชันนี้สามารถทำให้เกิดความรู้สึกเศร้า สะเทือนใจ หดหู่ และเกิดความสงสาร

### 5.3 ด้านเทคนิค

แอนิเมชันเรื่อง Just like a doll มีการนำสัญลักษณ์ด้านแสง สี และสัญลักษณ์เข้ามาใช้เพื่อให้สามารถสื่อสารเนื้อเรื่องที่มีความซับซ้อนและมีเนื้อหาที่มากให้สามารถเข้าใจได้ในระยะเวลาที่จำกัด ถือว่ามีความแปลกใหม่ และมีประสิทธิภาพดีในการกระชับเวลาการนำเสนอเพื่อสะท้อนผลกระทบของผู้หญิงที่ถูกล่วงละเมิด โดยภาพรวมแล้วการนำสัญลักษณ์เข้ามาใช้ในการสื่อสารสามารถทำให้งานมีความน่าสนใจมากขึ้น จากความเห็นของกลุ่มตัวอย่าง มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า ตัวละครยังขาดความน่าสนใจและยังแสดงความรู้สึกได้ไม่ดีพอ ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า ควรมีการออกแบบตัวละครให้ดียิ่งขึ้น ให้มีความน่าสนใจและน่าดึงดูดใจมากขึ้นในอนาคต ส่วนปัญหาทางเทคนิคที่ผู้วิจัยพบ คือ การทำโมเดลของผู้หญิงให้มีลักษณะเป็นตุ๊กตารวมไปถึงการทำพื้นผิวให้ตัวละครนั้นค่อนข้างยาก อีกทั้งการจัดแสงให้สวยงามให้ได้โทนสีและบรรยากาศตามที่ต้องการมีความยากพอสมควร ผู้วิจัยจึงต้องศึกษาเพิ่มเติมเพื่อแก้ปัญหาและจัดแสงให้ได้ภาพใกล้เคียงกับที่ต้องการได้มากที่สุด

## 6. บทสรุป

จากโครงการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ แนวครามา โดยใช้สัตววิทยาเพื่อสะท้อนผลกระทบของหญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ เรื่อง Just like a Doll สามารถใช้สัตววิทยามาออกแบบแอนิเมชันแนวครามา ช่วยลดระยะเวลาการสื่อสารเรื่องราวที่ซับซ้อน เนื้อหาที่มากได้ในเวลาที่กำหนด บรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการนี้ แต่ถึงกระนั้นก็ยังทำให้ผู้รับชมเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้ยาก เพราะต้องวิเคราะห์สัญลักษณ์ในงานแอนิเมชันไปด้วย เช่น การใช้แสงมืดแทนสิ่งชั่วร้าย แสงสว่างแทนสังคม โทณสีในเรื่องที่มีการใช้สีขาวแทนความบริสุทธิ์และการใช้สีดำแทนสิ่งเลวร้าย มีการใช้สัญลักษณ์เพศหญิงเข้ามาสื่อสาร หรือกระทั่งเชือกที่ขาดที่สื่อถึงความเป็นหญิงที่ถูกทำลาย

## 7. กิตติกรรมประกาศ

โครงการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ แนวครามา โดยใช้สัตววิทยาเพื่อสะท้อนผลกระทบของหญิงที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ รศ.พิศประไพ สารศาลิน ที่ให้คำปรึกษาและให้คำแนะนำในการทำโครงการวิทยานิพนธ์นี้ ในส่วนของการผลิตแอนิเมชัน ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ที่ให้คำปรึกษาด้านเทคนิคในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ และขอขอบพระคุณคำแนะนำเพิ่มเติมจากอาจารย์ท่านอื่นๆ รวมถึงบุคคลที่เกี่ยวข้อง ที่คอยสนับสนุนและช่วยเหลือในทุกๆ ส่วนของงานวิจัยจนประสบผลสำเร็จมา ณ ที่นี้

## 8. เอกสารอ้างอิง

- กฤตยา อาชวนิจกุล. (2558). *ข่มขืน มายาคติ และความรุนแรงซ้ำซ้อน* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เดือนตุลา.
- จจรเกียรติ จันทะเกา. (2558). *การใช้สัตววิทยาในงานแอนิเมชันเพื่อสะท้อนสังคม*. ศิลปมหาบัณฑิต, สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ชื่นฤทัย กาญจนะจิตรา, ชาย โพธิ์สิตา, กฤตยา อาชวนิจกุล, อุมารณ ภัทรวานิชย์, กุลวิทย์ ศิริรัตน์มงคล, ปาณัฏฐ์ เสียงด้ง และ สุภรต์ จรัสสิทธิ์. (2552). *สุขภาพคนไทยเพื่อสุขภาพแห่งมวลมนุษย์ยุคความรุนแรง* (พิมพ์ครั้งที่ 1). นครปฐม: อมรินทร์พรินติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- เดกิง พัฒโนภาย. (2551). สัตวศาสตร์กับภาพแทนความ. *วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 1(1), 35-50.
- นพรุจ ดันทัพบอย. (2555). *การวิเคราะห์สัญลักษณ์ในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ที่มีเด็กเป็นตัวละครหลัก*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ).
- มนทิกานต์ เชื่อมชิด, นุชนาฏ หวนนากลาง, สาวอรอุมา ซองรัมย์, นางจงกล ตั้งอุสาหะ, บุญเทียม เทพพิทักษ์ศักดิ์, ศุภรินทร์ วิมุกตายน และ เขมิกา ยามะรัต. (2552). *โครงการการสำรวจสุขภาพผู้หญิงที่ประสบปัญหาความรุนแรงทางเพศในกรุงเทพมหานคร*. เข้าใจได้จาก <http://www.surveillance.cphs.chula.ac.th/>
- โยท์ จุฬอาพันธ์. (2547). *ผู้หญิงเต็มตัว* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊คส์.
- อนุชา เสรีสุชาติ. (2548). *การบริหารการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาการบริหารสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์).
- อรุสม สุทธิสาคร. (2544). *สนิมดอกไม้ ชีวิตจริงในมุมมองของหญิงไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สารคดี.