

การพัฒนากระบวนการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย

วิสิฐ จันมา^{1*} จิรวัดน์ พิระสันต์² รัฐพล ไชยรัตน์³ และ ศุภรัก สุวรรณวัจน์⁴

Process Development for Animation Design with Thai Contemporary Identity

Visit Janma^{1*} Jirawat phirasant² Rattapol Chaiyarat³ and Suparug Suwannawaj⁴

^{1 2 4} คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

³ คณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร มหาวิทยาลัยนเรศวร

Faculty of architecture, Naresuan University

Faculty of Business, Economics and Communication Naresuan University

* Corresponding author E-mail address ed_toon@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.วิเคราะห์การออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย ที่ทำการศึกษาจากผลงานวิจัย บทความทางวิชาการ ตำรา เอกสารทั้งไทยและต่างชาติที่มีความเกี่ยวข้องด้านภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 26 เรื่อง สรุปการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์แอนิเมชันและนักออกแบบตัวการ์ตูนจำนวน 21 คน สรุปวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันและการออกแบบตัวการ์ตูน จากผลงานที่เป็นที่ยอมรับในประเทศไทย จำนวน 26 ผลงาน 2. สร้างกระบวนการ การออกแบบ 3. ประเมินผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัยเพื่อสร้างคุณค่าและเอกลักษณ์ของผลงานด้วยศิลปวัฒนธรรมแบบร่วมสมัยในประเทศไทย และเป็นข้อมูลที่ใช้อ้างอิงเป็นพื้นฐานสำหรับงานออกแบบ การศึกษาวิจัยในประเทศไทยและนานาชาติที่เกี่ยวข้องต่อไป กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยแบ่งเป็นการประเมินกระบวนการการออกแบบโดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 6 คน (ชาวไทย 5 คน ชาวต่างชาติ 1คน) กลุ่มตัวอย่างนิสิตนักศึกษาด้านการออกแบบและบุคลากรที่สนใจที่ประเมินความพึงพอใจต่อผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 455 ท่าน สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัยพบว่าข้อสรุปทั้งหมดได้กระบวนการออกแบบผลงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่แสดงอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัยที่มีชื่อว่า MADCIT(Model AnimationDesign for Contemporary Identity Thai) ประกอบด้วย 4 กระบวนการดังต่อไปนี้ 1. แสดงอัตลักษณ์เฉพาะตนในผลงานออกแบบ 2. แสดงความงามทางศิลปะ และประกอบไปด้วยข้อสรุปประเด็นย่อยต่างๆ 3. แสดงวิถีชีวิตความเป็นไทย ประกอบไปด้วยข้อสรุปประเด็นย่อยต่างๆ 4. แสดงถึงเทคนิคการนำเสนอผลงาน ผลการวิจัยพบว่าข้อสรุปของการศึกษาวิจัยเรื่องรูปแบบข้อมูลพื้นฐานของอัตลักษณ์ความเป็นไทยร่วมสมัย โดยได้ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ต่อผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันโดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละอยู่ 4.17ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D.) 0.83 ผลการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสมมาก การประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาและประชาชนทั่วไปค่าเฉลี่ยร้อยละความคิดเห็นที่ ($\bar{X}$) 4.19 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D.) 0.83 ระดับผลประเมินโดยรวมอยู่ที่ระดับที่เหมาะสมมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่ามีความพึงพอใจในแต่ละด้านอยู่ในระดับมากทุกด้าน

คำสำคัญ : การ์ตูนแอนิเมชัน อัตลักษณ์ ร่วมสมัย

ABSTRACT

The purposes of this research are to 1) to analyze the design of animation movies that represents Thai contemporary identity from research studies, articles, and textbooks, both in Thai and other countries, that relate to animation movies (26 movies), including the summary of the interviews with the 21 experts in the field of animation movies and character and animation design and the analysis and synthesis of 26 Thai well-known animation movies, 2) to create the model, and 3) to evaluate the achievement and satisfaction of the Thai animation movies that represents Thai contemporary identity in order to create values and identity of work with Thai contemporary identity and bring the results of this study to use as the basis for animation design for further related research, both in Thailand and international countries. The participants of this study were divided into two group. The first group were 6 experts (5 Thais and 1 foreigner) in the field of animation movies. The second group were 455 students in the field of design and people who gave responses to the satisfaction of animation movies. The data were analyzed by using percentage, mean ($\bar{x}$), standard deviation (SD).

It was found that the process of the design of animation movies that represents Thai contemporary identity can be named as Model Animation Design for Contemporary Identity Thai (MADCIT) which consists of four processes that represent 1) the unique identity of work, 2) the aesthetic of art, 3) Thai lifestyle, and 4) presentation techniques of work. In addition, the results revealed that the model for the design of animation movies (4.17, S.D.= 0.83), and the satisfaction of the students and people was also highly suitable ($\bar{x}$ = 4.19, S.D. = 0.83). Regarding the overall satisfaction, it was found that it was in a high level in all aspects.

Keyword: Animation Movie, Identity, Contemporary

บทนำ

การพัฒนาประเทศไทยในหลายทศวรรษที่ผ่านมา เป็นการพัฒนาประเทศในลักษณะของสังคมอุตสาหกรรมที่ใช้แนวคิดการพัฒนาประเทศตามระบบทุนนิยม ซึ่งเป็นการพัฒนาประเทศตามแนวคิดของการพัฒนากระแสหลักเช่นเดียวกับประเทศอื่น ๆ ทั่วโลก จะเป็นการพัฒนาที่มุ่งเน้นความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ซึ่งปัจจัยสำคัญของความเจริญทางเศรษฐกิจ ขึ้นกับภาคอุตสาหกรรมเป็นสำคัญและปัจจัยที่จะทำให้ อุตสาหกรรมเจริญคือ เทคโนโลยีที่เป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาอุตสาหกรรม ต่อมาได้กลายเป็นเครื่องมือในการวัดความเจริญของประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ในปัจจุบัน การศึกษาทางวัฒนธรรมและศิลปกรรมเป็นอีกแนวทางหลักในการพัฒนาประเทศไทย ทิศทางในการพัฒนาประเทศในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) ได้ยึดคนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา ซึ่งต้องพัฒนาคนในทุกมิติอย่างสมดุล ทั้งร่างกาย จิตใจ รวมถึงการคิดอย่างมีเหตุผล เพื่อเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาให้มีความสามารถในการแข่งขันประเทศ โดยมีแนวทางในการพัฒนาที่สำคัญคือ การเพิ่มพูนทักษะความรู้ทั้งด้านการคิดการสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ให้สูงขึ้น และให้แรงงานกำลังคนที่มีความเป็นเลิศในการสร้างสรรค์นวัตกรรมและองค์ความรู้ใหม่ในทุกสาขาวิชา จะเห็นได้ว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาประเทศและมีความเร่งด่วนในการพัฒนาที่ต้องใช้ความร่วมมือจากทุกส่วน การศึกษาและพัฒนาองค์ความรู้ในเรื่องการทุนและภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเป็นแนวทางที่ได้รับการส่งเสริมจากทางภาครัฐ ทั้งจากสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ SIPA (Software Industry Promotion Agency) มาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปีพ.ศ. 2546 จนถึงปัจจุบัน และ คำว่า การ์ตูนสร้างชาติก็ได้รับการขานรับจากสื่อมวลชนและผู้คนในสังคมไทย สอดคล้องกับการตื่นตัวเรื่องเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ตัวอย่างจากประเทศญี่ปุ่น การ์ตูนสร้างชาติ เป็นวลีที่คนในชาติญี่ปุ่นกล่าวได้อย่างเต็มปากเต็มคำ และเต็มความภาคภูมิใจ ประมาณการได้ว่าในแต่ละปีชาวญี่ปุ่นใช้เงินกว่า 5 แสนล้านเยนไปกับการซื้อหนังสือการ์ตูน และยังบุกไปตีตลาดอีกหลายประเทศทั่วโลก ยังไม่รวมมูลค่าการ

ส่งออกและรายได้ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างรายได้ไปทั่วโลก (กรีนันท์ อนุวัชรวิวงศ์ , พิรุณ อนุวัชรวิวงศ์ , 2553 หน้า 243- 244) นอกจากทิศทางการพัฒนาเศรษฐกิจไทยในโลกใหม่ ด้วยความคิดสร้างสรรค์ ก็มีปัจจัยจากภายนอกที่เกิดจากการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดของจีนและอินเดีย รวมถึงประเทศที่เกิดใหม่อื่นๆ ที่สามารถผลิตสินค้าและบริการที่มีราคาถูก และมีคุณภาพดีกว่าไทย ดังนั้นจึงถึงเวลาที่ประเทศไทยจะต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการผลิตสินค้าและบริการให้มีคุณภาพ รวมทั้งต้องให้มีความเป็นเอกลักษณ์และสามารถแข่งขันได้ในตลาดสากล ไม่ใช่แค่รับจ้างผลิต หรือลอกความคิดคนอื่นมาผลิตเพียงอย่างเดียว แต่ปัจจัยสำคัญของการเพิ่มคุณภาพในการผลิตนั้นควรอยู่บนพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ในการนำเอาสินค้าทางวัฒนธรรมที่มีอยู่อย่างหลากหลายมาผสมผสานกับเทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อผลิตเป็นสินค้าและบริการที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้ (สุรพงษ์ สืบวงศ์ลี ,สัมมนา Creative Thailand 2551, วิดีโอสัมภาษณ์www.creativethailand.org)

การประมาณมูลค่าอุตสาหกรรมแอนิเมชันในประเทศไทยในปี 2549 อยู่ระหว่าง 2.7-3.5 พันล้านบาทและคาดการณ์ว่าจากปี 2549-2550 จะมีอัตราการเติบโตสูงขึ้น 12.7% ซึ่งจะทำให้มูลค่าตลาดแอนิเมชันในปี2550มีมูลค่าประมาณ 3,042 ล้านบาท ทั้งนี้การขยายตัวของตลาดแอนิเมชันในประเทศไทยมีอัตราการขยายตัวสูงกว่าตลาดโลก(7.7%)แสดงให้เห็นว่าอุตสาหกรรมแอนิเมชันเป็นอุตสาหกรรมที่ยังมีศักยภาพในการขยายตัวได้ต่อไปในอนาคต(กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ. สืบค้นเมื่อเมื่อ15 เมษายน 2557, http://www.thaifita.com/trade/study/animation_intro.pdf)

บทสรุปทางด้านอุตสาหกรรมนั้น คนไทยมีความคิดสร้างสรรค์สูง ดังปรากฏในอุตสาหกรรมโฆษณา ซึ่งไทยได้รับรางวัลในระดับนานาชาติหลายรางวัล ผู้ประกอบการส่วนใหญ่เป็นผู้ที่มีความรู้ทางเทคนิคสูง แต่มีประสบการณ์การประกอบธุรกิจความสามารถทางการบริหารและการตลาดน้อย แต่มีความมุ่งมั่นที่จะดำเนินธุรกิจต่อไปด้วยความรัก และมีการรวมตัวของภาคเอกชนอย่างเป็นรูปธรรม ทำให้เริ่มมีการผลักดันประเด็นที่สำคัญสู่ภาครัฐได้ ผู้วิจัยจึงมีแนวความคิดที่จะนำเอาการ์ตูนแอนิเมชัน มาพัฒนา โดยนำเอาแนวความคิดด้านการออกแบบและมาใช้ในการสร้างสรรค์ในส่วนของการออกแบบตัวละครตลอดจนเนื้อหาของแอนิเมชันให้เหมาะสมและดึงดูดความสนใจ โดยมุ่งหวังให้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัยโดยนำเอาแนวความคิดด้านการออกแบบมาใช้ในการสร้างสรรค์ในส่วนของการออกแบบตัวละคร ตลอดจนเนื้อหาของแอนิเมชันให้เหมาะสมและดึงดูดความสนใจและสืบเนื่องไปสู่การพัฒนาและประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อเศรษฐกิจ อุตสาหกรรมของประเทศให้มีความเข้มแข็งมีเอกลักษณ์เฉพาะตนสามารถแข่งขันในระดับประเทศและระดับสากลไปด้วยพร้อมกันสืบไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์การออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย
2. เพื่อสร้างกระบวนการการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย
3. เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย

วิธีการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยการพัฒนากระบวนการออกแบบภาพภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย ในครั้งนี้เป็นการวิจัยหลักการ การวิจัยแบบผสมผสาน (mixed research) เป็นการใช่วิธีการวิจัยเชิงปริมาณและวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพร่วมกันในงานวิจัยเดียวกัน เพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์ร่วมสมัยในผลงานการออกแบบภาพเคลื่อนไหวในประเทศไทย และนำไปสู่ข้อสันนิษฐานสรุปถึงรูปแบบของศิลปกรรมไทยร่วมสมัยในผลงานการออกแบบภาพเคลื่อนไหว ได้รูปแบบแนวทางการศึกษาและพัฒนาการออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่มีลักษณะอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัยขึ้น โดยแบ่งเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์การออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูล ด้านเนื้อหา โดยการเนื้อหา วิเคราะห์จากการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัยได้แก่ ศึกษาวิเคราะห์ภาพเคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องของไทย ตั้งแต่ปี.ศ. 2498 จนถึงปัจจุบันจำนวน 11 เรื่อง เหตุผลการคัดเลือกจากผลงานที่เป็นที่รู้จักในวงกว้าง เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ถูกบันทึกไว้ในประวัติศาสตร์ ภาพยนตร์ของไทย เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่มีระบบการเตรียมงานออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันอย่างเป็นขั้นตอน มีทุนสร้างในระดับสูง (เพราะจะมีทีมวิจัยที่เตรียมงานอย่างครบทุกด้านในการทำงานตามระบบอุตสาหกรรมฯ) รวมถึงเรื่อง

ได้รับรางวัลระดับชาติและระดับนานาชาติ ซึ่งประกอบด้วยภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องดังต่อไปนี้ 1.) เหตุมหัศจรรย์ในเช้าวันหนึ่ง

2.) หนุมานเผชิญภัย (ครั้งใหม่) 3.) สุดสาคร 4.) ก้านกล้วย ภาค 1 5.) ก้านกล้วย ภาค 2 6.) นาค 7.) ปังปอนด์ 8.) พระพุทธเจ้า 9.) แฮ็คโคแพลนเน็ต จักรก้องโลก 10.) ยักษ์ 11.) The Salads ศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลงานการออกแบบตัวละครการ์ตูน และผลงานการ์ตูนของศิลปินนักออกแบบ นักวาดการ์ตูนจำนวน 13 ท่าน 1. เติริยม ชาชุมพร 2. ณรงค์ ประภาสโนบล 3. วัฒนา เพ็ชรสุวรรณ 4. ต่าย ขายหัวเราะ (ภัคดี แสนทวีสุข) 5. ชัย ราชวัตร (สมชัย กตัญญูตานันท์) 6. ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ 7. วิศักดิ์ ศรีทองดี 8. สุทธิชาติ ศรภัยวานิช 9. วันเฉลิม ชูตระกูล 10. วิสุทธิ พรหมนิมิตร 11. ทรงศีล ทิวสมบูรณ์ 12. วีระชัย ดวงพลา 13. เอกสิทธิ์ ไทรัตน์

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย

2.1 สรุปข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัย ผลงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันจำนวน 11 เรื่อง ผลงานการออกแบบตัวละครการ์ตูนของนักออกแบบนักเขียนการ์ตูน 17 ท่าน และสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบพัฒนารูปแบบศิลปกรรมของตัวละครและผลงานออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่แสดงอัตลักษณ์ไทยร่วมสมัย จำนวน 22 ท่าน

2.2 ออกแบบเนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย โดยวิธีการดำเนินเรื่อง เทคนิคการนำเสนอ การเปลี่ยนภาพ เทคนิคพิเศษทางภาพที่แสดงอัตลักษณ์ไทยร่วมสมัย

2.3 พัฒนาระบบการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัยจำนวน 1 เรื่อง ความยาวประมาณ 5-8 นาที

2.4 ประเมินผลงานโดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 6 คน โดยวิธีสัมภาษณ์เจาะลึก (In-Depth interview)

2.5 จัดสัมมนา สรุปผลงาน และแสดงผลงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันต่อสาธารณะชนไม่น้อยกว่า 100 คน

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินผลสัมฤทธิ์ที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย

3.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัย และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับ การประเมินผลสัมฤทธิ์

3.2 สร้างเครื่องมือประเมินผลสัมฤทธิ์ที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย

3.3 ตรวจสอบเครื่องมือแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มี อัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัยโดยผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการจำนวน 3 คน

3.4 ประเมินแบบจำลองกระบวนการออกแบบกับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านภาพเคลื่อนไหวจำนวน 6 ท่าน

3.5 วิเคราะห์ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย

4.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัย และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับ การประเมินความพึงพอใจ

4.2 สร้างเครื่องมือการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย

4.3 ตรวจสอบเครื่องมือการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัยโดยผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการจำนวน 3 คน

4.4 ประเมินแบบความพึงพอใจการออกแบบกับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านภาพเคลื่อนไหวและกลุ่มเป้าหมายจำนวน 384 คน การคำนวณขนาดตัวอย่างด้วยวิธีของ Taro Yamane (1973 หน้า 125) ประกอบด้วย 2 กลุ่มได้แก่ นักศึกษาจำนวน 200 คน และ ประชาชนทั่วไปจำนวน 184 คน

4.5 วิเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยเรื่องการพัฒนากระบวนการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัยมีผลสรุปการทำงานคือ วัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2497- พ.ศ. 2557 ผลงานการออกแบบตัวละครการ์ตูนในประเทศไทย และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน และที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวละคร ผลการวิจัยได้พบกระบวนการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่แสดงอัตลักษณ์ทางศิลปกรรมไทยร่วมสมัย โดย,กระบวนการหลักๆ 4 กระบวนการ โดยมีชื่อคือ MADCIT (Model Animation Design for Contemporary Identity Thai) การดังต่อไปนี้ 1. แสดงอัตลักษณ์เฉพาะตนใน

ผลงานออกแบบ และประกอบไปด้วยข้อสรุปประเด็นย่อยต่างๆ 1.1 แสดงอัตลักษณ์เฉพาะตนในผลงานการออกแบบ ภาพยนตร์แอนิเมชัน 1.2 สร้างขึ้นโดยคนไทยย่อมสะท้อนตัวตนความเป็นไทย 2. แสดงความงามทางศิลปะ และประกอบไปด้วยข้อสรุปประเด็นย่อยต่างๆ 2.1 มีสุนทรียศาสตร์ทางด้านศิลปะและความงามในผลงานออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2.2 ใช้ลายเส้น รูปทรง รูปร่างที่ลดทอนจากความเหมือนจริงให้มีความเรียบง่าย แสดงเอกลักษณ์เฉพาะในการออกแบบ 2.3 ประยุกต์เอาศิลปะไทยแนวประเพณี หรือศิลปะพื้นบ้าน เข้ากับศิลปะสมัยใหม่ มาใช้ในผลงานการออกแบบฯ 2.4 มีการใช้สี องค์ประกอบภาพตามแบบอย่างทฤษฎีศิลปะและการใช้สีตามแบบตะวันตก 3. แสดงวิถีชีวิตความเป็นไทย ประกอบไปด้วยข้อสรุปประเด็นย่อยต่างๆ 3.1 มีองค์ประกอบที่แสดงถึงสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ในประเทศไทย ทั้งทางด้านสถาปัตยกรรม และทางธรรมชาติ ฉากอื่นๆ บรรยากาศ สี แสง อากาศ 3.2 มีที่มาจากประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรมไทย 3.3 ใช้รูปแบบ รูปร่าง สีผิว ลักษณะทางกายภาพของคน สัตว์ ในประเทศไทย 3.4 มีรูปแบบสะท้อนสังคมวิถีชีวิตไทยในปัจจุบัน และวัฒนธรรมร่วมสมัย ด้วยเรื่องราวและตัวละครการออกแบบฯ 3.5 งานออกแบบสอดคล้องกับเรื่องราวทางศิลปวัฒนธรรมไทย 3.6 แสดงรูปแบบความเชื่อศาสนา เรื่องเหนือจริง เรื่องลึกลับ ภูตผีวิญญาณ เทวดา นินทา ตำนาน 4. แสดงถึงเทคนิคการนำเสนอผลงาน และประกอบไปด้วยข้อสรุปประเด็นย่อยต่าง ๆ 4.1 มีกระบวนการออกแบบตัวละครและภาพยนตร์แอนิเมชันอย่างเป็นขั้นตอน 4.2 มีการสื่อสารแนวคิดในงานออกแบบฯ 4.3 มีการดำเนินเรื่องราวโดยเทคนิคทางภาพยนตร์แบบ ศิลปะตะวันตก 4.4 มีกระบวนการนำเสนอและดำเนินเรื่องราวในผลงาน



ภาพ 1 แสดงกระบวนการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่แสดงอัตลักษณ์ทางศิลปกรรมไทยร่วมสมัย

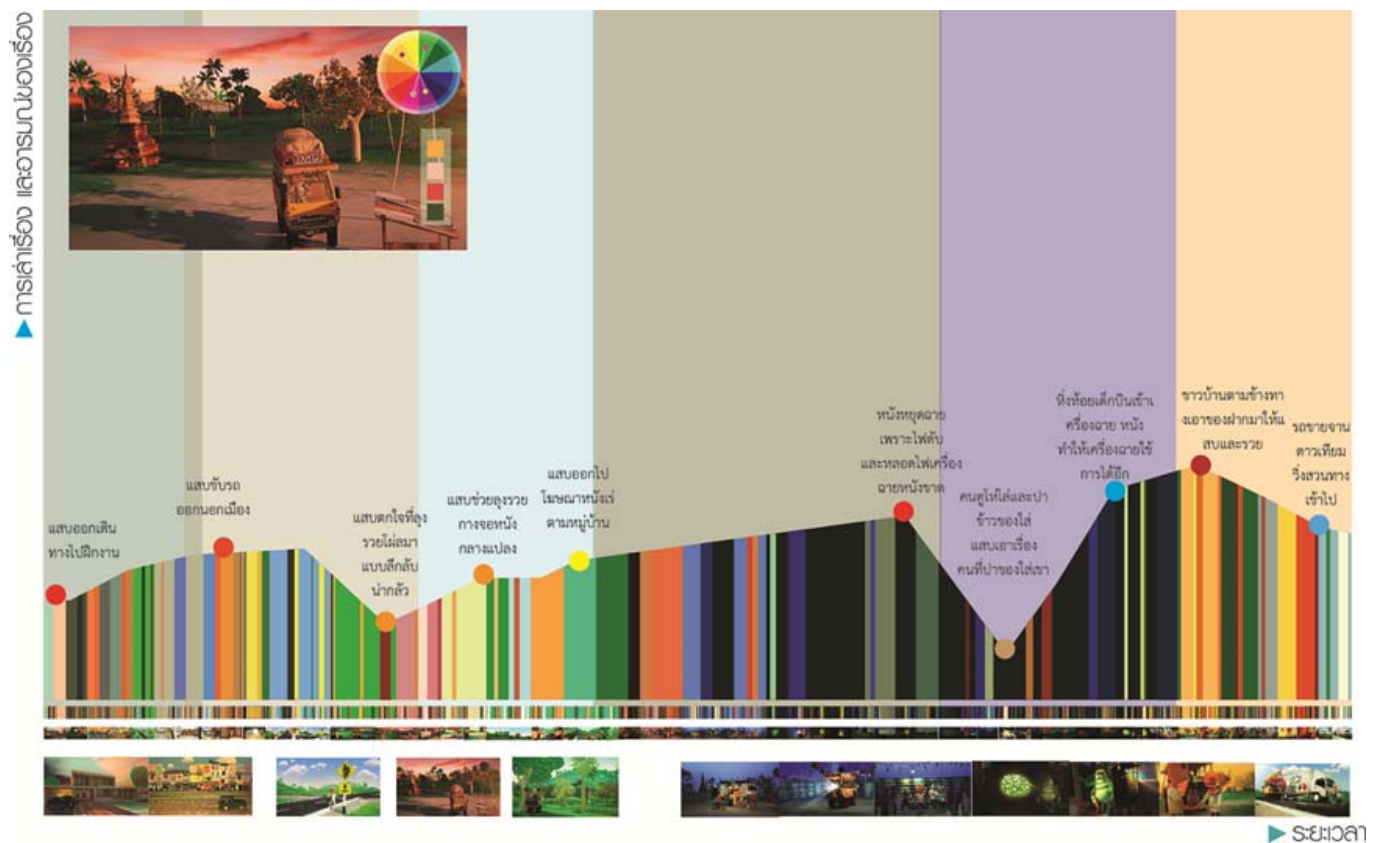
ที่กล่าวมาเป็นการสรุปการรวบรวมข้อมูลเบื้องต้น สำหรับออกแบบกระบวนการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในขั้นตอนที่สอง ที่มีกระบวนการทำงานเป็นขั้นตอนและระบบดังต่อไปนี้คือ 1.ขั้นตอนการเตรียมงานออกแบบ (Pre-Production) เช่น การเขียนเรื่องย่อ บทภาพยนตร์แอนิเมชัน ออกแบบตัวละคร (Character Design) สภาพแวดล้อม ฉาก ออกแบบสีและบรรยากาศแสงในเรื่อง และทำการกำหนดทิศทาง แนวทางรูปแบบของลักษณะทางศิลปกรรม (Art Direction) ทั้งหมดเพื่อพัฒนามาสู่การออกแบบ Storyboard ที่ทำการเปลี่ยนบทภาพยนตร์แอนิเมชันให้เป็นภาพ มุมภาพ ระยะเวลาของ Shot การลำดับภาพ และการเปลี่ยนภาพ การแสดงของตัวละคร เสียงบรรยาย เสียงประกอบ เทคนิคพิเศษทางภาพต่างๆ 2. ขั้นตอนดำเนินการทำงานสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน (Production) ดำเนินการทำงานตามเทคนิคที่กำหนดขึ้นมาในการวิจัยครั้งนี้ ใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวคอมพิวเตอร์กราฟิกแบบสามมิติ) ในกระบวนการนี้จึงต้องทำการขึ้นรูปร่างในโปรแกรมกราฟิกแบบ 3 มิติเป็นตัวละคร สภาพแวดล้อม ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉากขึ้นมาเป็นแบบ 3 มิติเกือบทั้งหมด ยกเว้นส่วนเสริมเช่นท้องฟ้า บรรยากาศบางส่วนที่เป็นรูปแบบ 2 มิติสำหรับนำไปประกอบการทำงานในขั้นสุดท้ายอีกครั้ง เมื่อขึ้นรูปร่างรูปทรงทั้งหมดเป็นแบบ 3 มิติแล้ว จึงทำการออกแบบสีของตัวละคร สภาพแวดล้อม ฉาก อุปกรณ์ประกอบอื่นๆ โดยทำการออกแบบพื้นผิว สีขึ้นขึ้นมาซึ่งเรียกรวมๆว่า Texture & Paint เพื่อให้ตัวละครและส่วนประกอบอื่นๆมีรูปแบบสี สัน ลักษณะศิลปกรรมตามที่กำหนดไว้ในขั้นต้น (Art Direction) จากนั้นจึงทำการออกแบบการเคลื่อนไหว และสร้างการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร รวมถึงสร้างการเคลื่อนไหวให้อุปกรณ์ประกอบต่างๆ เช่น รถยนต์ จักรยาน สิ่งของที่ต้องเคลื่อนที่เคลื่อนไหว สร้างเทคนิคพิเศษต่างๆ เช่น ควัน ไฟ ระเบิด ลม ฝน น้ำ หรือบรรยากาศสภาพแวดล้อมที่ต้องมีการเคลื่อนไหวด้วยเช่นกัน เมื่อสร้างการเคลื่อนไหวทั้งหมดเสร็จแล้วจึงทำการวางองค์ประกอบภาพทั้งหมด (Layout) กำหนดมุมกล้อง องค์ประกอบในภาพ ออกแบบสี (Lighting) แสง และเงาในภาพรวมของเรื่องทั้งหมดอีกครั้ง เมื่อออกแบบได้ความต่อเนื่อง และได้รูปแบบลักษณะศิลปกรรมตรงตามการออกแบบสีสันบรรยากาศภูมิภาพ (Color Script) เมื่อเสร็จสมบูรณ์จึงทำการ Rendering หรือจัดการคำนวณภาพในขั้นสุดท้ายให้เป็นภาพที่สมบูรณ์และใกล้เคียงกับขั้นตอนที่กำหนดไว้จากกระบวนการทำงาน Pre-Production ไว้แล้ว 3. 3. Post-Production ขั้นตอนต่อจากกระบวนการทำงานหลัก เมื่อได้ภาพที่ทำการ Rendering แบบสมบูรณ์ ใกล้เคียงกับที่กำหนดไว้ในขั้นต้นแล้ว จึงนำมาตัดต่อด้วยเครื่องมือตัดต่อจากโปรแกรมกราฟิก เพื่อร้อยเรียงลำดับภาพให้เกิดความต่อเนื่อง สร้างความเข้าใจต่อเนื้อหา ปรับเปลี่ยนพัฒนาให้เกิดความสมบูรณ์ทั้งทางด้านภาพและเสียง เพิ่มองค์ประกอบอื่นๆเช่นส่วนที่เป็น 2 มิติ นำมาเสริมให้เกิดความสมบูรณ์ แก้ไขสีแสงในส่วนที่ไม่เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในการทำงานขั้น Pre-Production เพิ่มเทคนิคพิเศษ ชื่อเรื่อง ตัวหนังสือบรรยาย กราฟิกประกอบเรื่อง 4. Present การนำเสนอผลงานสู่สาธารณะ ให้กลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้ และกลุ่มผู้สนใจ โดยจัดรอบแสดงให้เข้ามาชมพร้อมกับผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ นิสิตนักศึกษาที่เกี่ยวข้องกับผลงานออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน นำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Youtube, Facebook



ภาพ 2 แสดงบรรยากาศแสดงเรื่องราวในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง "สบถูธร"



ภาพ 3 แสดงบรรยากาศแสดงการใช้สีภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ”สแปกูธ”



ภาพ 4 แสดงการวิเคราะห์หลักการการใช้สี การเล่าเรื่องและอารมณ์ภาพจากเรื่อง สแปกูธ

ตารางสรุปผลสัมฤทธิ์ต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย (N=6)

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับผลการประเมิน
1.	มีการสื่อสารเรื่องราวในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันได้ชัดเจน	4.21	0.83	ระดับมาก
2.	ด้านเนื้อหาและวิธีการนำเสนอภาพยนตร์	4.22	0.84	ระดับมาก
3.	เอกภาพของงาน	4.25	0.74	ระดับมาก
4.	การนำเสนอสังคม	4.04	0.87	ระดับมาก
5.	การออกแบบตัวละคร	4.21	0.83	ระดับมาก
6.	การตัดต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน	4.26	0.78	ระดับมาก
7.	เนื้อหาของภาพยนตร์มีความร่วมสมัย	4.03	0.87	ระดับมาก
8.	อรรถรสความสมจริงของฉาก	4.21	0.83	ระดับมาก
9.	เสียง เพลงและดนตรีประกอบ	4.21	0.84	ระดับมาก
10.	การสื่อสารด้วยภาพสอดคล้องกับเรื่อง	4.19	0.78	ระดับมาก
11.	สาระ ความบันเทิงของภาพยนตร์	4.17	0.83	ระดับมาก

ตารางสรุปผลรวมการประเมินความพึงพอใจต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย (n=455)

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับผลการประเมิน
1.	แนวความคิดและแก่นของเรื่อง (Concept & Theme)	4.18	0.83	ระดับมาก
2.	เนื้อเรื่อง/การวางโครงเรื่อง (Story)	4.23	0.83	ระดับมาก
3.	การออกแบบตัวละคร (Character design)	4.19	0.83	ระดับมาก
4.	ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)	4.21	0.93	ระดับมาก
5.	เทคนิคที่ใช้ในการสร้างผลงาน (Techniques: Graphics, Sounds, Effects)	4.17	0.82	ระดับมาก
6.	ภาพโดยรวมของผลงาน (Overall animation: Final Look & Feel)	4.27	0.77	ระดับมาก
7.	ความมีเอกลักษณ์เฉพาะตนของผลงานและผู้กำกับ	4.04	0.86	ระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

ในการทำงานวิจัยเรื่อง “การพัฒนากระบวนการการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย” ในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้การวิจัยรูปแบบผสมผสาน โดยศึกษาจากตำรา งานวิจัย เอกสารที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องรวมถึงการวิเคราะห์ผลงานออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเพื่อการสร้างกระบวนการการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย ผู้วิจัยได้ทำการสร้างกระบวนการการออกแบบฯ ขึ้นมาที่มีชื่อว่า MAD Cit (Model Animation design for Contemporary Identity Thai) ซึ่งมีการรวบรวมข้อมูลที่เป็นข้อสรุปผลขั้นต้นเพื่อนำไปใช้ในกระบวนการออกแบบฯ โดยมีประเด็น 4 กระบวนการคือ 1. แสดงอัตลักษณ์เฉพาะตนในผลงานออกแบบฯ สอดคล้องกับงานวิจัยของ เอม อัจฉิตโรไพศาล (2552.) ที่กล่าวถึงกระบวนการออกแบบตัวละครไทยในภาพยนตร์แอนิเมชันที่ต้องแสดงถึงอัตลักษณ์นั้นช่วยพัฒนาผลงานออกแบบของเด็กไทย และจากผลงานวิจัย เลียง ฟานเฉิน (Lien Fan Shen, 2007.) กล่าวว่าคอมพิวเตอร์แอนิเมชันต้องการความหมายทางวัฒนธรรม รูปแบบสไตล์ของตัวเอง และในประเด็นที่ 2. แสดงความงามทางศิลปะ นั้นสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ เลียง ฟานเฉิน (Lien Fan Shen, 2007.) กล่าวว่าคอมพิวเตอร์แอนิเมชันต้องการสุนทรียศาสตร์ทางความงามเฉพาะทางในแต่ละสังคมนั้น ๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของ วนิตา พรหมมาลี (2551) กล่าวว่าการใช้รูปแบบของทัศนธาตุทางศิลปะในการออกแบบส่วนประกอบต่างๆ ที่ใช้ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันช่วยให้การออกแบบมีความสมบูรณ์ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทอง ทองใบ (2548) กล่าวว่าสุนทรียภาพแห่งความเป็นศิลปะ การออกแบบลายเส้นที่เรียบง่าย ในภาพยนตร์แอนิเมชันของมิยาซากิให้ความรู้สึกลึกซึ้งใหม่ในการนำเสนอเรื่องราว ในประเด็นที่ 3. แสดงวิถีชีวิตความเป็นไทย นั้นสอดคล้องกับงานวิจัยของ เอ็มมี ชีลองลู (Amy Chirong Lu, 2008) กล่าวถึงการออกแบบตัวละครในแอนิเมชันเชิงเปรียบเทียบับผลงานออกแบบฯ ชาติอื่นๆ ถึงความเป็นรหัสสากลสำหรับการออกแบบ ต้องไม่เป็นวัฒนธรรมเฉพาะ ไม่ระบุเชื้อชาติ ซึ่งเป็นตรงกันข้ามกับการแสดงวิถีชีวิตความเป็นไทย ต้องแสดงเฉพาะให้ชัดเจน และประเด็นสุดท้ายของกระบวนการออกแบบฯ 4. แสดงถึงเทคนิคการนำเสนอผลงาน สอดคล้องในงานวิจัยของ เอม อัจฉิตโรไพศาล (2552) กล่าวถึงการออกแบบตัวละครไทยสำหรับสื่อแอนิเมชัน ต้องประกอบไปด้วยขั้นตอนกระบวนการทั้งเรื่องการคิด กระบวนการรับรู้ อัตลักษณ์และประสบการณ์ และสอดคล้องกับ ปรวัน แพทยานนท์ (2551) กล่าวถึง กระบวนการออกแบบตัวละคร (Character) ในงานการ์ตูนแอนิเมชันมีกระบวนการเป็นขั้นตอน ได้แก่ การวางโครงเรื่อง การขึ้นโครงสามมิติ การทำบอร์ดภาพนิ่ง การอัดเสียง และการทำเป็นแอนิเมชัน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เลียง ฟานเฉิน (Lien Fan Shen 2007) กล่าวถึง ใช้กระบวนการ วิธีการเรื่องเล่าแบบสมัยใหม่ เพื่อให้เกิดความก้าวหน้าแบบใหม่ ๆ ด้วยความเป็นผู้นำและ ใช้ความเคยชินในการผลิตผลงานแบบเดิมๆ จากการตรวจสอบพอจะสรุปได้ว่า คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน ได้ถูกพัฒนาเพื่อจำลองและสร้างภาพจำลองเสมือนจริง ด้วยการบันทึกจากการใช้ผู้แสดงจริงๆ มาสู่กระบวนการสร้างความมหัศจรรย์แห่งการลวงตาให้ปรากฏขึ้นมาอย่างเป็นจริง เพื่อที่จะสนับสนุนอุดมคติแบบดั้งเดิม

ในการวิจัยในเรื่องการพัฒนากระบวนการการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย ในครั้งนี้ได้แบ่งวัตถุประสงค์คือ การวิเคราะห์การออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีลักษณะศิลปกรรมไทยร่วมสมัย และสร้างกระบวนการออกแบบฯ การประเมินผลสัมฤทธิ์ และความพึงพอใจต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันฯ ในครั้งนี้

สรุปได้ว่าจากการศึกษาวิเคราะห์การออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย ผลงานจะต้องมีกระบวนการทำงานในการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน อย่างเป็นขั้นเป็นตอนได้มาตรฐานการทำงานในระบบอุตสาหกรรมหรือระบบการศึกษาที่เป็นสากล เช่นกระบวนการออกแบบตัวละคร (Character) การวางโครงเรื่อง สตอรี่บอร์ด การอัดเสียง การกำหนดลักษณะการเคลื่อนไหวให้ตัวละคร สิ่งของเครื่องมืออุปกรณ์สภาพแวดล้อมทั้งหมด ผลงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันต้องมีอัตลักษณ์ทางศิลปกรรมที่มีความเป็นไทยแบบร่วมสมัย เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบสาขาต่างๆ ได้ โดยต้องถ่ายทอดวัฒนธรรม วิถีชีวิต สภาพแวดล้อมความเป็นไทย ด้วยลักษณะทางศิลปกรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของ ไพโรจน์ พิทยเมธี. (2551) กล่าวถึงลักษณะทางศิลปกรรมไทยในเรื่อง เช่น สี ภาพที่มีเอกลักษณ์ไทย เนื้อหาที่ต้องมีความเกี่ยวข้องกับทั้งในเรื่อง ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และประชาชน ต้องแสดงถึงวัฒนธรรมเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ต้องระบุเชื้อชาติเฉพาะ เช่น รูปร่าง หน้าตา สัตว์ ลักษณะนิสัย ภาษาที่ใช้ แสดงถึงความเป็นเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ที่อาจแสดงออกในเรื่องแนวความคิด กระบวนการรับรู้ อัตลักษณ์เฉพาะ และประสบการณ์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ เอม อัจฉิตโรไพศาล (2552) ที่กล่าวถึงรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นศิลปกรรมรูปแบบเหนือจริง แบบบุคลาธิษฐาน (มีรูปแบบอุดมคติ ไม่ได้มีที่มาจากธรรมชาติชีวิตจริง อาจเป็นการบรรยายถึงในรูปแบบวรรณคดี) มีการใช้สัญลักษณ์สื่อความหมายแทนความหมายบางอย่าง อาจเกี่ยวข้องกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ เกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณี

และอาจเกี่ยวกับบุคคล และในงานวิจัยของ นันทอง ทองใบ (2548) กล่าวถึงภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันอาจนำแรงบันดาลใจจากเรื่องราวในวัยเยาว์ความประทับใจในงานศิลปะต่าง ๆ นำตำนานความเชื่อเกี่ยวกับจิตวิญญาณ การสร้างโลกในจินตนาการขึ้นมาใหม่ใช้เทคนิคที่เรียบง่าย ให้ความสำคัญในเรื่องการถ่ายทอดอารมณ์ให้มากที่สุด และผลงานต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะตนของผู้สร้างสรรค์ ชับเน้นด้านสุนทรียศาสตร์ทางความงามให้มากที่สุด มีความสมบูรณ์ในการถ่ายทอดบุคลิกภาพ ลักษณะตัวละคร สภาพแวดล้อมของฉากตามแนวคิดของภาพยนตร์ฯ อย่างสอดคล้องกับการใช้ทัศนธาตุทางศิลปะได้อย่างเหมาะสม ผลงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันอาจชี้้นำความคิดบางอย่างแก่ผู้ชมได้อีกด้วย การที่จะแสดงถึงรูปแบบทางศิลปกรรมไทยร่วมสมัยนั้นอาจใช้กระบวนการการเล่าเรื่องแบบสมัยใหม่เพื่อสื่อสารนำเสนอเรื่องราวทางวัฒนธรรมเฉพาะตนทำให้เกิดความก้าวหน้าแบบใหม่ขึ้น

ในขั้นตอนการประเมินผลสัมฤทธิ์ฯ ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกับผู้เชี่ยวชาญเท่านั้น ส่วนในกลุ่มนิสิตและบุคคลที่สนใจโดยทั่วไปนั้นใช้การประเมินในรูปแบบการทำการแบบสอบถามความพึงพอใจเท่านั้น มีการสื่อสารเรื่องราวในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันได้ชัดเจน คือการนำเสนอเรื่องราวความเป็นวิถีชีวิตของไทยร่วมสมัย ผ่านเนื้อเรื่อง การดำเนินเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ออกแบบขึ้น ในเรื่องสัญญาณ การสื่อความหมายเพื่อบอกกล่าวถึงสาระเนื้อหา มีที่มาจากวัฒนธรรม สังคม สอดคล้องกับงานวิจัยของเลียง ผาน เฉิน (Lien Fan Shen, 2007) ที่กล่าวว่า คอมพิวเตอร์แอนิเมชันต้องการความหมายทางวัฒนธรรม สติลล์ของ ตัวมันเอง และการสร้างสุนทรียะทางความงามเฉพาะทางในแต่ละ สังคมนั้นๆ การที่ผลสัมฤทธิ์มีความเหมาะสมระดับมากนั้นแสดงว่าการสื่อถึงความเป็นอยู่แบบไทยนั้นเป็นข้อที่สำคัญประเด็นหลักในการวิจัย

การออกแบบตัวละครนั้นมีผลสัมฤทธิ์ในระดับความเหมาะสมมาก ซึ่งได้นำเอาลักษณะทางความงามมีคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ ด้วยศิลปกรรมร่วมสมัยไทย ทั้งในการสร้างอัตลักษณ์เฉพาะตนในการออกแบบ มีที่มาจากสังคมวัฒนธรรมสภาพแวดล้อม การลดทอน สอดคล้องกับงานวิจัยของ เซิน ลู (Zhen Liu 2007, p. Abstract) ได้กล่าวว่าภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบันได้เป็นหนทางหลักในการเผยแพร่ โน้มน้าวและชักจูง นำเสนอเรื่องราวทางวัฒนธรรมในโลกแห่งการสื่อสารเชื่อมต่อได้ดี และงานวิจัยของ เลียง ผาน เฉิน (Lien Fan Shen, 2007) ที่กล่าวถึง“คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน” นั้นประกอบด้วยส่วนผสมที่หลากหลายและเกี่ยวข้องทั้งหมดกับเรื่องของศิลปวัฒนธรรม วิธีการที่จะพัฒนาไปอย่างต่อเนื่องนั้นต้องใช้หลักการของสุนทรียภาพด้านความงาม คุณค่าและความต้องการในวัฒนธรรมของสังคมนั้นๆ ซึ่งเป็นแนวทางที่การศึกษาวิจัยเห็นว่ามีค่าสำคัญ

เนื้อหาแนวคิดของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมีความร่วมสมัยมีผลสัมฤทธิ์ในระดับความเหมาะสมมาก ในประเด็นการมีที่มาจากสังคมวัฒนธรรม สภาพแวดล้อมและธรรมชาติรอบๆตัว สะท้อนวิถีชีวิตยุคสมัยปัจจุบัน รวมเข้ากับคติความเชื่อ ประเพณีวัฒนธรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชไมพร สุขสัมพันธ์ (2541) ที่กล่าวถึงรหัสของเนื้อหาในผลงานการ์ตูนญี่ปุ่นที่ถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมที่สำคัญเช่น วัฒนธรรมประเพณีเทศกาล การละเล่น นิทาน การบริโภคการกินอยู่ การแต่งกาย การแสดงอารมณ์ การสื่อความหมาย

ข้อเสนอแนะ

1. การดำเนินการเบื้องต้น ในด้านการศึกษาวิจัยทางข้อมูลจากผลงานวิจัย บทความ ตำรา เอกสารการศึกษาที่เกี่ยวข้อง ได้ประโยชน์ในการรวบรวมข้อมูลความรู้ ที่ยังมีความหลากหลายกระจัดกระจายทั้งในประเทศไทย และจากนานาประเทศให้ร้อยเรียงและนำมาจัดหมวดหมู่เป็นฐานความรู้ เพื่อกำหนดรูปแบบการออกแบบผลงานภาพยนตร์แอนิเมชัน จากข้อมูลของงานวิจัย ตำรา หนังสือ บทความเอกสาร รวมถึงผลงานสร้างสรรค์ด้านภาพยนตร์แอนิเมชันที่เกี่ยวข้องนั้น ได้มีการศึกษาพัฒนาปรับปรุง เพิ่มเติม และสร้างสรรค์ผลงานออกมาใหม่ๆอยู่เสมอ เพราะงานในด้านภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นเป็นศาสตร์ที่ก้าวหน้ามีการพัฒนาควบคู่ไปกับด้านเทคโนโลยีเครื่องมือทางคอมพิวเตอร์กราฟิก และแนวคิดงานสร้างสรรค์ การวิจัยครั้งนี้จึงกำหนดขอบเขตการศึกษาเป็นช่วงเวลาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2497 – 2557 เท่านั้น อย่างไรก็ตามเมื่อผลสรุปของงานวิจัยเรื่องนี้เสร็จสิ้นก็จะมีเนื้อหาครอบคลุมข้อมูลในช่วงเวลาหนึ่ง ซึ่งอาจมีคุณค่าในด้านการศึกษาประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และเทคโนโลยี ที่เป็นประโยชน์แก่การศึกษาวิจัย และผู้ที่สนใจพัฒนาการวิจัยเรื่องต่อไป และนำไปสู่การพัฒนาด้านอุตสาหกรรมการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของไทยให้มีอัตลักษณ์ เกิดการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลงานต่อไป 1.1 ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์แอนิเมชันและนักออกแบบที่เชี่ยวชาญด้านอัตลักษณ์ไทยร่วมสมัยจากแบบสอบถามที่สรุปผลตามที่กล่าวมา ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากรายการประเมินตามข้อต่างๆจากผู้เชี่ยวชาญ

ท่านแรก คุณไพโรจน์ ธีระประภา นักออกแบบร่วมสมัยรางวัลศิลปาธรปี2557 ได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมได้แก่ ในส่วนแรก ตารางสรุปแบบสอบถามด้านที่ 1 การสรุปผลการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานด้านการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน ผู้เชี่ยวชาญแยกเสนอแนะตามข้อต่างๆเช่น ประเด็นเรื่องมีสุนทรียศาสตร์ทางด้านความงามในผลงานออกแบบฯ ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าควบบคุมยาก เป็นเรื่องส่วนบุคคล เพราะแต่ละผลงานที่มีความงามจะมีเกณฑ์กลางร่วมกันในระดับหนึ่งอาจมีการควบคุมได้ยาก ประเด็นเรื่องมีการสื่อสารแนวคิดในผลงาน ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นเสนอแนะว่า ควรเปิดไว้ ในกรณีงานทดลองแนวคิดที่ต้องการจะสื่อสาร อาจเป็นเรื่องทดลองทางเทคนิค การทดลองปรากฏของตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่

ในส่วนต่อมา ตารางสรุปแบบสอบถามด้านที่ 2 การสรุปแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันและงานออกแบบด้านที่เกี่ยวข้องในประเทศไทยประเด็นเรื่องมีที่มาจากประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรมไทย ผู้เชี่ยวชาญขอเน้นในเรื่องวัฒนธรรมซึ่งหมายถึงชีวิตประจำวัน เรื่องประวัติศาสตร์อาจไม่ต้องเน้นเข้มข้นเท่าเนื้อหาของชีวิตปัจจุบันประเด็นเรื่องมีความเป็นศิลปะที่ตรงตามสมบูรณ์ลงตัว ผู้เชี่ยวชาญเสนอว่าไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์แบบ ถ้าสามารถสร้างความน่าสนใจได้ และถ้าเกี่ยวกับไทยได้ก็น่าจะเพียงพอประเด็นเรื่องสร้างขึ้นโดยคนไทยย่อมสะท้อนตัวตนความเป็นไทย ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะว่า มีความเป็นไปได้สูง แต่อาจไม่ใช่ทั้งหมด บางทีคนต่างชาติที่สนใจศึกษาจนมีความเข้าใจความเป็นไทย มากกว่าคนไทยเอง(ในด้านศิลปะ) เช่น อาจารย์ ศิลป์ พีระศรี อาจารย์บุรีส แกลสตัน ประเด็นเรื่องการประยุกต์เอาศิลปะไทยแนวประเพณี เข้ามาร่วมในผลงานการออกแบบฯผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะว่า แล้วแต่ความเหมาะสมของเรื่องมากกว่าในส่วนสุดท้าย ตารางสรุปแบบสอบถามด้านที่ 3 สรุปสังเคราะห์ผลงานการออกแบบตัวละคร (จากผลงานออกแบบตัวละคร และผลงานการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยจำนวน 26 เรื่อง) ประเด็นเรื่องการดำเนินเรื่องราวใช้เทคนิคทางภาพยนตร์แบบศิลปะตะวันตก ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะว่า การเล่าเรื่องหัวใจหลักอยู่ที่ ความไม่น่าเบื่อ ดังนั้นจะอย่างไรก็มีความอิสระในการทำงานมาก ประเด็นเรื่องแสดงสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติรอบๆตัว ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะว่า "แวดล้อมคือตัวตน" และเท่ากับอัตลักษณ์ ดังนั้นหากจะทำให้เกิดการรับรู้ว่าเป็นคาแรคเตอร์แบบไทยการใช้สภาพแวดล้อมไทยรอบตัวจึงเหมาะสม ประเด็นเรื่องแสดงรูปแบบความเชื่อทางศาสนา เรื่องเหนือจริง เรื่องลึกลับ ภูติผีวิญญาณ เทวดา ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะว่า หัวข้อเหล่านี้สร้างความน่าสนใจได้ดี แต่ไม่ได้หมายถึงมีแต่เรื่องเหล่านี้เท่านั้น ขึ้นอยู่กับบทและประเด็น ประเด็นเรื่องรูปแบบสะท้อนวัฒนธรรมร่วมสมัย ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะว่า ให้หมายถึงเรื่องในปัจจุบันวันนี้ ผสมผสานกับของดั้งเดิมจะกลมกลืนออกมาเป็นผลงานที่ยอมรับ ประเด็นเรื่องมีการใช้สี องค์ประกอบภาพตามแบบอย่างทฤษฎีศิลปะและการใช้สีตามแบบตะวันตก ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะว่า ใช้ตามความเหมาะสม แต่อย่าจะให้ลอกกำหนดจากเหตุผลอื่นมากกว่าการทำตามอย่างในเบื้องต้น

2. ผู้เชี่ยวชาญคุณ Lee Cloudy ผู้กำกับภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ชาวอเมริกา บริษัทเดอะมั้งค์สตูดิโอ มีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากรายการประเมินแบบสอบถามข้อต่างๆ โดยมีข้อเสนอแนะโดยรวมได้แก่ ประเทศไทยมีความร่ำรวยและมั่งคั่งในด้านประวัติศาสตร์ ลักษณะความเป็นตำนานพื้นบ้าน เรื่องทางศาสนา เรื่องราวลึกลับนิทานปรัมปราให้นำมาสร้างสรรค์ เป็นแรงบันดาลใจให้เกิดเป็นเรื่องราว สร้างออกมาเป็นรูปร่างเกิดความคิดใหม่ๆ แต่ก็ควรให้ความสำคัญในเรื่องของการเล่าเรื่องมากที่สุด และสำคัญที่สุด เนื้อเรื่องหรือเนื้อหาควรที่จะมีความเป็นสากล เพื่อความเข้าใจในวงกว้างจะมีความเหมาะสม ความให้ความสมดุลระหว่างแรงบันดาลใจกับการเล่าเรื่อง

เอกสารอ้างอิง

กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ. animation_intro สืบค้นเมื่อ15 เมษายน 2557, จากhttp://www.thaifita.com/trade/study/animation_intro.pdf

ชไมพร สุขสัมพันธ์ (2541) การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐมา โต๊ะเงิน. (2548). กระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย: 2470 – ปัจจุบัน.

วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

นันทอง ทองใบ. (2548). นวลักษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮาโย มียาซากิ.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาพาณิชยการและการแสดง บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปรวัน แพทยานนท์. (2551) การศึกษาลักษณะตัวละครในงานแอนิเมชัน. งานวิจัยคณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชา

ศิลปะการแสดง.

- ไพโรจน์ พิทยเมธี. 2551 การวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบเลขนศิลป์ที่แสดงเอกลักษณ์ไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ , พิรุณ อนวัชศิริวงศ์ , 2553 การ์ตูน : มหัศจรรย์แห่งการพัฒนาสมองและการอ่าน. สำนักพิมพ์มูลนิธิเด็ก. กรุงเทพฯ
- เอ็ม อั้งจิตรไพศาล. 2552. การพัฒนากระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทยสำหรับสื่อแอนิเมชัน. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Amy Shirong Lu. (2008). The Many Faces of Internationalization in Japanese Anime. School of Journalism and Mass Communication, UNC-CH, Chapel Hill, NC, 27599–3365, USA.
- Lien Fan Shen, (2007). **What is "computer animation"?: examining technological advancements and cultural aesthetics of Japanese animation**, Published by SIGGRAPH, ACM New York, USA.
- Yamane, Taro. (1973) **Statistics: An Introductory Analysis**. 3rd ed. New York: Harper & Row, Publishers, Inc.,
- Zhen Liu, Tomohiro Makita, (2007). **Design of a shot Cartoon Film for Chinese Ancient Story**, Second International Conference on Innovative Computing, Informatio and Control (ICICIC 2007) Japan.