

การศึกษาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ระหว่าง พ.ศ. 2545-2558¹

Identity and Aesthetics Studies of Animated Feature Films in Thailand during BE 2545-2558

นิจจิง พันระพจน์²

Nitjung Pantapot

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบและโครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยระหว่าง พ.ศ. 2545-2558 โดยใช้การศึกษาเอกสารเพื่อนำไปสร้างคำถามเพื่อสัมภาษณ์ผู้ผลิตผลงาน นำมาสังเคราะห์ให้ได้เอกลักษณ์และสุนทรียภาพ จากนั้นจึงตรวจสอบความถูกต้องโดยการนำเสนอข้อมูลผ่านการประชุมกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ สรุปประเด็นได้คือ ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยรวมทั้งหมด 9 เรื่อง มีเอกลักษณ์แนวทางการ์ตูนเฉพาะตัวที่ชัดเจนสามารถนำเสนอความเป็นไทยได้ชัดเจน ประกอบด้วยสุนทรียภาพด้านเนื้อหาทั้งนี้แนวคิดหลักสร้างเรื่องจากวรรณคดีหรือใช้เรื่องที่เป็นที่รู้จักมาเล่าใหม่ แก่นเรื่องมีความหลากหลาย โดยไม่ได้ยึดตามแนวคิดหลักของภาพยนตร์ แนวเรื่องของภาพยนตร์เกือบทั้งหมดใช้แนวครอบครัว-ผจญภัย โครงเรื่องนิยมใช้แบบ 1 โครงเรื่องแบบไม่มีความสลับซับซ้อน เหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องพัฒนาไปตามขั้นตอนการเล่าเรื่องใช้ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละครเป็นหลัก มิติความลึกของตัวละครส่วนใหญ่ไม่มีมิติเดียว มีการสอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรมในเนื้อหา คือ การใช้สติปัญญาแก้ไขปัญหามากกว่าพลังกำลัง เพื่อมุ่งใจให้กลุ่มเป้าหมายหลักเล็งพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เน้นความกล้าหาญ กล้าเผชิญหน้ากับความกลัว และความเพียรพยายามจะนำไปสู่ความสำเร็จ สำหรับด้านสุนทรียภาพด้านการออกแบบ ลักษณะของภาพยนตร์สร้างขึ้นโดยใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ ในรูปแบบผสมผสานการตัดทอนและรูปแบบภาพเหมือนจริงลักษณะของการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละครใช้การลดทอนรูปร่างให้มีลักษณะบิดผัน รูปทรงโดยรวมมีความกลมมน และมีความเป็นสากลไม่บ่งบอกความเป็นไทยแบบชัดเจน การออกแบบฉากหลังใช้รูปแบบสถาปัตยกรรมไทยมีลักษณะของการใช้ภาพแบบเหมือนจริง โดยใช้ภาพจิตรกรรมของไทยเป็นต้นแบบในการลงสี การเคลื่อนไหวเป็นการสร้างบนพื้นที่ 3 มิติ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในอัตราส่วนการเคลื่อนไหวจำนวน 24 เฟรมต่อ 1 วินาที เสียงพากย์นิยมใช้นักแสดงที่มีชื่อเสียง เนื่องจากจะสื่อสารทางอารมณ์และเอื้อประโยชน์สำหรับการทำแอนิเมชัน เพลงประกอบภาพยนตร์แอนิเมชันนิยมแต่งขึ้นมาใหม่ เพื่อให้เข้ากับเนื้อหาและกลยุทธ์การประชาสัมพันธ์

คำสำคัญ: เอกลักษณ์ สุนทรียภาพ แอนิเมชัน

¹ ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

² คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

School of Fine and Applied Arts, Bangkok University, E-mail: nitjung.p@bu.ac.th

Abstract

The purpose of this study is to examine the components and structures of Thai animated feature films during BE 2545-2558. Research process is to review documents to generate questions for interviewing the creators in order to synthesize identities and aesthetics. Data accuracy was achieved through expert group meetings. The identity of nine Thai animated feature films was revealed as having the following the content aesthetics. They have a unique identity style that can represent Thai culture; main concepts adopted from literatures or retelling well-known stories; the stories about families and adventures; the plots based on a non-complicated storyline, followed by a narrative process; use of conflict between characters; one-dimension depth of most characters; and moral and ethical aspects included in the content with intelligence used to solve problems rather than power to motivate among the target audience the inappropriate behavior avoidance, fear-facing courage, and perseverance to success. As for design aesthetics of films, the 3-dimensional computer graphic techniques was used with cut and virtual scenes. Moreover, the characteristics of the characters are twisted, the shapes of most characters are round, the character designs are not clearly Thai but prone to be international, and the background designs present Thai architectures in the forms of virtual images. Regarding painting, Thai paintings are referred. Movements are on 3-dimensional areas and made with computer programs with 24 frames per second. Most voices were recorded from famous actors in order to present emotions and facilitate animation creations. The soundtracks were originally composed in order to meet the stories and public relations strategies.

Keywords: *Identity, Aesthetics, Animation*

บทนำ

แอนิเมชันเป็นสื่อหนึ่งที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวแสดงให้เห็นถึงการบันทึกประวัติศาสตร์ เนื่องจากการศึกษาประวัติศาสตร์เป็นเสมือนการได้ย้อนเวลากลับไปศึกษาเหตุการณ์ต่างๆ ที่เคยเกิดขึ้นในอดีตทำให้ได้ทราบถึงที่มาต้นตอและสิ่งที่มีอิทธิพลมาจนถึงปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นด้านศิลปะ งานออกแบบ ภาพยนตร์ หรือแอนิเมชันเองก็ทำให้เกิดความรู้และความเข้าใจ ที่มาที่ไปของแนวความคิด เทคนิคและวิธีการ เนื้อหา เสียง องค์ประกอบทางศิลปะ เป็นต้น ทั้งนี้ ก็เพื่อช่วยในการพัฒนาผลงานให้น่าสนใจ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและก้าวหน้ายิ่งขึ้น แอนิเมชันคือ การประดิษฐ์สร้างภาพขึ้นมาใหม่ไม่ใช่ความจริง แอนิเมชันที่ดีจะสื่อสารอารมณ์ให้ความจริงเท่าเทียมและมีคุณค่าเท่าเทียมกับภาพยนตร์ (Taylor, 2003) การสร้างแอนิเมชันจากคอมพิวเตอร์ ไม่ใช่แค่เพียง

โปรแกรมหรือเทคโนโลยีเท่านั้น แต่คือ การสร้างความจริงด้วย แสง สี และการประมวลผลให้ออกมาสมบูรณ์ที่สุดโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อก่อให้เกิดสุนทรียภาพและความงามที่เรียบง่ายขององค์ประกอบทางศิลปะที่สร้างโลกสมมุติขึ้นมา สิ่งสำคัญในความงามของแอนิเมชัน คือ การทำให้ผู้ชมเชื่อว่าสิ่งที่ต้องการเล่า โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์แอนิเมชันนั้นมีประสิทธิภาพในระดับเดียวกับภาพยนตร์ที่เป็นการแสดงของมนุษย์

การศึกษาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยระหว่าง พ.ศ. 2545-2558 เกิดจากการที่ในช่วงปี พ.ศ. 2545 เป็นต้นมา อุตสาหกรรมการออกแบบได้เริ่มเข้าสู่ยุคของการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกผลิตผลงาน เช่น แอนิเมชันแบบตอนทางโทรทัศน์เรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน (2545) และสุดสาคร (2545) ของบริษัทดีต้า แอนิเมชัน ซึ่งทั้ง 2 เรื่องสร้างปรากฏการณ์

ในแง่ของการขายสินค้าซึ่งเป็นตัวละครจากเรื่องดังกล่าว พร้อมด้วยเพลงประกอบและโฆษณาอีกหลากหลายชิ้น ก่อให้เกิดบริษัทผลิตผลงานด้านแอนิเมชันและภาพยนตร์พิเศษ มีวีสิตีวีโอ รวมถึงเกิดภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ คือ เรื่องก้านกล้วย (2549) ที่ได้รับรางวัลเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ เปิดโอกาสให้คนไทยก้าวสู่ธุรกิจแอนิเมชันระดับโลกเป็นครั้งแรก จากนั้นยังเกิดผลงานแอนิเมชันทั้งแบบ 2 มิติและ 3 มิติอีกหลายเรื่องที่ประสบความสำเร็จทั้งในแง่ของการออกแบบและรายได้ อาทิ เอกโค่ จิ้งก้องโลก (2555) ยักษ์ (2555) และ พระมหาชนก (2557) เป็นต้น

ดังนั้น การศึกษาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยในครั้งนี้ คือ ความพยายามที่จะวิเคราะห์หาความเชื่อมโยง รูปแบบ แนวความคิดของภาพยนตร์แอนิเมชันของไทยที่ผ่านมา เพื่อก่อให้เกิดผลงานรูปแบบใหม่ๆ และสามารถที่จะพัฒนาเพิ่มพูนและปรับเปลี่ยนจากพื้นฐานความคิดเดิม ซึ่งแนวความคิดนั้นเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการความคิดที่มาจากการสร้างรูปลักษณ์ออกเป็นจินตนาการโดยมีแรงจูงใจ หรือแรงบันดาลใจ เพื่อที่จะสร้างสรรค์ผลิตผลงานที่สามารถตอบสนองต่อเป้าหมายอย่างชัดเจน เป็นการสรุปเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันในอดีตเพื่อพัฒนาผลงานในอนาคตให้ก้าวหน้าขึ้น ก่อให้เกิดความรู้และความเข้าใจ ในแนวความคิด เทคนิคและวิธีการ เนื้อหา เสียง องค์ประกอบทางศิลปะเป็นต้น โดยสามารถประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อเศรษฐกิจ เพื่อให้อุตสาหกรรมของประเทศมีความเข้มแข็งและมีเอกลักษณ์เฉพาะตนที่สามารถแข่งขันในระดับประเทศและระดับสากลไปพร้อมกัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาองค์ประกอบและโครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ระหว่าง พ.ศ. 2545-2558 โดยใช้การศึกษาเอกสาร และสัมภาษณ์ผู้สร้างงานแอนิเมชันเพื่อสังเคราะห์เอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชัน

การทบทวนวรรณกรรม

ความหมายของแอนิเมชัน (Animation)

แอนิเมชันมาจากรากศัพท์ภาษากรีก หมายถึง การทำให้มีชีวิต (Laybounne, 1998) สามารถทำได้หลากหลายวิธีไม่จำกัดว่าจะต้องเป็นการวาดภาพเพียงอย่างเดียวโดยอาจนำดินน้ำมันมาปั้น เปลี่ยนรูปร่าง หรือถ่ายรูปรูปเอ้าท์ที่ละภาพ เมื่อนำมาเปิดดูอย่างต่อเนื่องและรวดเร็วทำให้เกิดเป็นภาพลวงตา ดูเหมือนทำให้มีชีวิต

ความหมายของเอกลักษณ์ (Identity)

คำว่า “เอกลักษณ์” บอกถึงความแตกต่าง และความเหมือนระหว่างบุคคลหนึ่งกับบุคคลหนึ่ง เป็นลักษณะอย่างหนึ่งในตัวบุคคลที่ทำให้บุคคลนั้นมีความเป็นตัวของตัวเองซึ่งแตกต่างจากบุคคลอื่น ดิกชันนารี The New International Webster’s Comprehensive Dictionary of the English Language (Stephenson, 2003) ให้ความหมายของเอกลักษณ์ว่า หมายถึง ลักษณะที่เป็นอยู่เหมือนกันหรือเหมือนกันโดยสมบูรณ์ สอดคล้องกับพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (Rachbanthithysthan, 2011) ซึ่งกล่าวว่า หมายถึง ลักษณะที่เหมือนกันหรือมีร่วมกัน

ความหมายของสุนทรียภาพ (Aesthetics)

สุนทรียภาพ หมายถึง ความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะที่แต่ละบุคคลสามารถเข้าใจและรู้สึกได้ เป็นความรู้สึกของแต่ละบุคคลที่มีต่อความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะ (Rachbanthithysthan, 2011)

โครงสร้างและองค์ประกอบของภาพยนตร์แอนิเมชัน

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาโครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชัน และองค์ประกอบการวิเคราะห์เพื่อให้ได้มาซึ่งสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยกระบวนการแรกคือการเตรียมการผลิตแอนิเมชันจะมีการเตรียมงานในส่วนเนื้อหาดังต่อไปนี้

1. แนวคิดหลักของภาพยนตร์ (concept) เป็นการนำเสนอแนวความคิด (idea) ให้ผู้ชมรับรู้ เป็นสิ่งแรกที่สำคัญที่สุดในการผลิตชิ้นงานแอนิเมชันและภาพยนตร์ทุกเรื่อง แอนิเมชันจะสนุกน่าสนใจ น่าติดตามหรือไม่ ล้วนขึ้นอยู่กับแนวความคิดที่จะนำไปพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ต่อไป (Kunaruk, 2011)

2. แก่นเรื่อง (theme) คือ ความคิดรวบยอดที่อยู่ในเรื่องราวที่นักเขียนสร้างขึ้น เป็นความหมายของเรื่องและผู้ผลิตต้องการจะสื่อสารและเป็นประเด็นเนื้อหาสำคัญหรือแกนหลักของเรื่องที่จะนำเสนอ แก่นเรื่องเป็นวิถีทางในการสื่อสารของผู้ประพันธ์ เป็นวิธีการนำเสนอความคิด การรับรู้ และความรู้สึกของตนเข้าร่วมกับผู้ชม (Pickering, 1993)

3. แนวเรื่องของภาพยนตร์ (gene) เช่น แนวตลก แนวสยองขวัญ แนวแอคชั่น แนวสืบสวนสอบสวน แนวเด็กนักเรียนมัธยม แนวสยองขวัญ เป็นต้น

4. รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (style) พิจารณาจากภาพรวมทั้งหมดของเรื่อง เช่น รูปแบบเหมือนจริง รูปแบบตัดทอน ยุคโบราณ ยุคอวกาศ ยุคปัจจุบันหรือไร้กาลเวลา เป็นต้น

5. การเล่าเรื่อง (narration) ในภาพยนตร์แอนิเมชัน พิจารณาจากลำดับของการเล่าเรื่อง ความแปลกใหม่ในเนื้อเรื่อง การหักมุม ความหมาย ข้อคิด หรือประเด็นสำคัญที่เป็นประโยชน์ ความน่าสนใจของการตัดต่อ เรียบเรียงภาพยนตร์

6. โครงเรื่อง (plot) หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผลและมีจุดหมายปลายทาง การวางโครงเรื่องก็คือ การวางแผนหรือการดำเนินเส้นทางของการกระทำของตัวละคร ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้นในเรื่องนั้น โครงเรื่องที่ดีจะต้องมีความสมบูรณ์ในตัวเอง มีความยาวพอเหมาะ ประกอบด้วยตอนต้น ตอนกลางและตอนจบ เหตุการณ์ทุกตอนมีความสัมพันธ์กันอย่างสมเหตุสมผล สิ่งที่สำคัญมากในโครงเรื่อง คือ ความขัดแย้ง ซึ่งจะเกิดระหว่างการผูกปมที่จะนำไปสู่จุดสุดยอด ความขัดแย้งในเรื่องอาจเป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับชะตากรรมระหว่างมนุษย์กับสังคมหรือสภาพแวดล้อม หรือกับมนุษย์ด้วยกันเอง ทั้งหมดเรียกว่าความขัดแย้งภายนอก นอกจากนี้ยังรวมถึงความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเอง (Trilungka, 2000)

7. ตัวละคร (character) มีหน้าที่ดำเนินเหตุการณ์จากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดสิ้นสุดของเรื่อง ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือเป็นนามธรรมไม่มีตัวตนก็ได้ การสร้างตัวละครขึ้นมาต้องคำนึงถึงภูมิหลังพื้นฐานที่มาที่ไป บุคลิกนิสัย และความต้องการอันก่อให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครนั้นๆ โดยทุกตัวละครจะต้องมีส่งผลต่อเหตุการณ์นั้นๆ มากน้อยตามแต่บทบาทของตน จากนั้น จึง

นำไปออกแบบเพื่อสร้างบุคลิกลักษณะตัวละครต่อไป ทั้งนี้ การนำเสนอมิติของตัวละคร แบ่งเป็นตัวละครแบบมิติเดียว (flat character) คือ ตัวละครที่คงบทบาทของตนตั้งแต่ต้นจนจบละครเรื่องนั้น โดยไม่เปลี่ยนแปลงไม่ว่าเหตุการณ์ในท้องเรื่องจะเปลี่ยนไปอย่างไร เป็นตัวละครที่ขาดความลึกและความซับซ้อนของลักษณะนิสัยของมนุษย์ทั่วไปและตัวละครแบบสามมิติ (round character) คือ ตัวละครที่มีหลากหลายบทบาท มีลักษณะดิเลอปะปนกันอยู่ในตัวตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง เป็นตัวละครที่พัฒนาลักษณะนิสัยและทัศนคติได้ในขณะที่เรื่องดำเนินไป เพราะความซับซ้อนในอุปนิสัยจะนำไปสู่พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์ในชีวิตที่มากกระทบ

8. การวาดบทภาพ (storyboarding) คือ การนำบทที่เขียนขึ้นนั้นมาทำการจำแนกมุมภาพต่างๆ โดยการร่างภาพลายเส้น ซึ่งแสดงถึงการดำเนินเรื่องพร้อมคำบรรยายอย่างคร่าวๆ (Hahn, 2008) ซึ่งแม้แต่ภาพยนตร์ก็ต้องใช้วิธีการวาดบทภาพก่อนถ่ายทำด้วยเช่นกัน

9. การร้อยเรียงภาพ (animatic) คือ การนำบทภาพทั้งหมดมาตัดต่อร้อยเรียงพร้อมใส่เสียงพากย์ของตัวละครทั้งหมด (Patmore, 2003) ข้อแตกต่างระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ทั่วไป คือ ภาพยนตร์แอนิเมชันจำเป็นต้องตัดต่อก่อนที่จะผลิต เพื่อจะได้รู้เวลาและการเคลื่อนไหวในแต่ละช็อตภาพ (shot) อย่างแม่นยำ ส่วนภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงนั้นจะตัดต่อภายหลังจากการถ่ายทำ

การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน

ในการออกแบบงานสร้างหรือขั้นตอนภาพยนตร์แอนิเมชันในการผลิตประกอบด้วย

1. การออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวละคร (character design) เป็นส่วนสำคัญมากที่มีองค์ประกอบเป็นเอกลักษณ์ที่ผู้ชมจำได้ และดูน่าเชื่อถือ ไม่ใช่เฉพาะการออกแบบรูปลักษณ์ภายนอกเช่น รูปร่าง ทรงผมหรือเครื่องแต่งกายที่น่าสนใจเท่านั้น แต่คือการสร้างลักษณะนิสัย อารมณ์ และภูมิหลังเพื่อทำให้ผู้ชมเชื่อว่าตัวละครนั้นมีชีวิตจิตใจ กำหนดสร้างลักษณะเด่น ความสำคัญ แยกความแตกต่างที่ชัดเจนของตัวละคร สัดส่วน ลักษณะนิสัย จุดเด่น จุดด้อย ฯลฯ ซึ่งมีส่วนช่วยให้ภาพยนตร์แอนิเมชันมีความน่าสนใจ ประสบความสำเร็จ และเป็นประโยชน์ในการวางแผนงานในเกือบทุกขั้นตอนของภาพยนตร์

องค์ประกอบของการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวละครมีดังต่อไปนี้

1.1 รูปร่าง ขนาดและความแตกต่างด้านสรีระวิทยาของตัวละคร มีการสื่อความหมายของตัวละครผ่านการสร้างตัวละครจากรูปร่างพื้นฐานเพียงไม่กี่แบบ เช่น หากต้องการตัวละครที่มีความนุ่มนวลอ่อนโยน อาจจะสร้างจากรูปทรงที่อ่อนนุ่มและมีเหลี่ยมมนน้อย ถ้าตัวละครมีลักษณะตรงกันข้ามคือมีบุคลิกที่เป็นตัวร้าย ควรออกแบบให้มีรูปร่างมีเหลี่ยมมุมมากขึ้น และความเกรี้ยวกราดของตัวละครจะมีเส้นตรงและเส้นทแยงมุมมากกว่าตัวละครที่มีความนุ่มนวล ทั้งนี้ ความแตกต่างเป็นหนึ่งในสิ่งสำคัญของการออกแบบ เพราะต้องทำให้ตัวละครแต่ละตัวเป็นที่จดจำ เช่น ตัวละครที่อ้วนหรือผอมมากๆ จะมีความแตกต่างกว่าตัวละครที่มีรูปร่างเท่าๆ กัน ไปหมด (Shirong, 2008) เพราะภาพยนตร์แอนิเมชันจะนำเป้าหมายตัวละครทุกตัวมีรูปร่าง ส่วนสูง และท่าทางที่คล้ายกัน

1.2 สัดส่วนของตัวละครในการออกแบบควรกำหนดสัดส่วนความสูงและความสมจริงของภาพ เพื่อใช้อ้างอิงในการเคลื่อนไหว และควรรักษาสัดส่วนนี้ไว้ตลอดทั้งเรื่อง เพื่อความเข้าใจของผู้ชม นอกจากการออกแบบตัวละครแต่ละตัวแล้ว การตรวจขนาดของตัวแสดงมีส่วนสำคัญมากในการเปรียบเทียบขนาดที่แท้จริงเมื่อนำมาจัดวางในแต่ละฉาก ขนาดของตัวละครจะบ่งบอกถึงภาพที่ออกมาเมื่อเทียบกับฉาก ว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ก่อนนำไปใช้งาน และสามารถตรวจสอบลักษณะรูปแบบของตัวละครว่าเป็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งเรื่องหรือไม่

1.3 การใช้สีเพื่อการออกแบบตัวละคร สีช่วยในการสื่อสารและอธิบายบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครได้ดี ตัวอย่างเช่น สีโทนหม่น อาทิ สีดำ เทา ม่วง ทำให้รู้สึกถึงเรื่องไม่ดี ส่วนสีโทนสว่าง เช่น สีฟ้า ชมพู ขาว ทำให้รู้สึกถึงความไร้เดียงสา ความดี และความบริสุทธิ์

1.4 เอกลักษณะเฉพาะตัวในการออกแบบบุคลิกของตัวละคร ควรหลีกเลี่ยงรูปร่างลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียวเพราะจะทำให้ดูน่าเบื่อจนเกินไป เช่น ในการออกแบบใบหน้าสามารถสร้างความแตกต่างได้ทั้ง คาง คิ้ว ขนาดและแบบของตา ปาก รูปร่างหู เส้นผม การวางตำแหน่ง และสิ่งที่ป็นเอกลักษณ์เช่น รอยสัก แผลเป็น หรือการออกแบบช่วง

ลำตัว ก็ควรใช้ส่วนสูงน้ำหนัก บุคลิก สีผิว ความกว้างของไหล่ กล้ามเนื้อ ความยาวและลักษณะแขนขา ขนาดหน้าอก รวมถึงการวางตำแหน่งของอวัยวะ ความยาวของคอ สัดส่วนตัวและขาให้มีความแตกต่างกัน

1.5 ชนิดของตัวละคร หมายถึง ชนิดของตัวละครหลักที่มีอยู่ในทุกๆ เรื่อง โดยจะแบ่งสถานะของตัวละครออกเป็น 7 ชนิด (Jung, 1976) ได้แก่ 1. พระเอก (hero) หรือตัวละครหลักของเรื่อง 2. อาจารย์หรือผู้แนะนำ (mentor) 3. เพื่อนพระเอก (herald) คอยส่งข่าวสาร คอยบอกข้อมูลต่างๆ ให้พระเอก 4. ผู้ไม่ฝักใฝ่ฝ่ายใด (threshold guardian) มีลักษณะหยิ่งและดุดัน มักจะเป็นพวกที่เฝ้าอาวุธในตำนาน 5. ผู้ที่ไม่ค่อยจริงจัง (shape shifter) เป็นพวกนกสองหัวที่เปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ เป็นตัวที่คอยทรยศหักหลัง 6. ตัวตลก (trickster) ช่วยสร้างสีสันและเสียงหัวเราะ และ 7. ผู้ร้าย (shadow) มีหน้าที่หลักคือ คอยขัดขวางพระเอก

2. การออกแบบฉากหลัง (background design) หมายถึง สภาพแวดล้อม เหตุการณ์หรือสถานที่เกิดเหตุ โดยการออกแบบฉากให้น่าสนใจ ควรคำนึงถึงทิศทางของแสงและเงาและองค์ประกอบของระยะ ได้แก่ ระยะใกล้ ระยะกลาง และระยะไกล โดยจะทำให้วัตถุมีขนาดและสีที่แตกต่างและลดหลั่นกัน

นอกจากนี้ในการออกแบบฉากหลังต้องคำนึงถึง

2.1 ลักษณะฉากหลัง (background style) ใช้รูปแบบเหมือนจริงหรือใช้การลดทอนรายละเอียดของโครงสร้างวัตถุต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในฉาก

2.2 อารมณ์ของฉาก (background mood) เช่น หากใช้สีที่ดูสดใสและสบายตา ฉากหลังส่วนใหญ่ควรใช้สีโทนสว่าง

2.3 ยุคสมัยของฉาก (background era) เกิดจากการวิเคราะห์ภาพรวมของสิ่งก่อสร้างและสถาปัตยกรรมที่ปรากฏในภาพฉากหลัง

3. การใช้สีโดยภาพรวม (color scripts) ในเชิงจิตวิทยา สีมียุทธศาสตร์อารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ โดยแต่ละโทนสีหรือกลุ่มสี สามารถสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกัน (Wells, 2005) องค์ประกอบในแต่ละฉากตามเรื่องราวที่ดำเนินไปไม่ได้มีเฉพาะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบฉาก แสง เสียง และบรรยากาศแวดล้อมเท่านั้น แต่สีมีบทบาทที่ส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชม

4. การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (animate) เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวเพื่อถ่ายทอดท่าทาง อารมณ์ และความรู้สึกตามกระบวนการและเทคนิคแอนิเมชัน (Furniss, 1998) โดยอาศัยหลักการทางแอนิเมชัน คือ ภาพนิ่งที่เคลื่อนไหวต่อเนื่องสัมพันธ์กับระยะเวลาหนึ่ง (timing) ในอัตราส่วน 24 ภาพ ต่อ 1 วินาที (frame per second) ซึ่งในการเคลื่อนไหวนั้นอาจจะลดหรือเพิ่มก็ได้ ขึ้นอยู่กับความต้องการในการนำเสนอการเคลื่อนไหวที่แสดงอารมณ์ที่ตื้นนั้น ต้องอาศัยประสบการณ์และความเข้าใจวิธีการสร้างแอนิเมชันของแอนิเมเตอร์ โดยมีลักษณะที่แตกต่างกันตามประเภทและเทคโนโลยีของแอนิเมชัน เช่น แอนิเมชันแบบ 2 มิติจะมีลักษณะที่แตกต่างจากแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกแอนิเมชัน 3 มิติ เป็นต้น

5. เสียง (sound) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งที่กำหนดความยากง่ายของการเคลื่อนไหว เช่น การกำหนดให้ปากขยับสัมพันธ์กับเสียงพูด หรือเสียงพากย์ (voices) เป็นต้น หรือเสียงอาจกำหนดให้ภาพยนตร์แอนิเมชันผลิตได้ง่ายขึ้นก็ได้ เช่น ใช้เสียงบรรยาย หรือการใช้เพลงประกอบภาพยนตร์ (original soundtrack) ที่ไพเราะจะช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นๆ ได้อย่างดี (Hahn, 2008)

6. การประมวลผล (rendering) และการประกอบภาพ (compositing) ถือเป็นขั้นตอนในการนำตัวละครและฉากหลังมารวมเป็นภาพเดียวกัน ทั้งแอนิเมชันแบบภาพสองมิติและภาพสามมิติ ต่างต้องใช้กระบวนการนี้ทั้งสิ้น โดยในกระบวนการนี้มีการปรับแสงและสีของภาพให้มีความกลมกลืนกัน

สรุปการนำวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างเครื่องมือวิจัย

งานวิจัยในครั้งนี้ได้นำแนวคิดจากวรรณกรรมและงานวิจัยจำนวน 6 เรื่อง แยกองค์ประกอบได้ทั้งหมด 16 หัวข้อ จากนั้นจึงทำการคัดเลือกหัวข้อจากการซ้ำ 4 ข้อ ขึ้นไป และนำไปพัฒนาเครื่องมือวิจัย คือ คำถามเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์ต่อไปด้านกระบวนการ

ด้านเอกลักษณ์

Swatdipong (2004) ได้กล่าวว่าเอกลักษณ์ คือ สัญลักษณ์นัยสำคัญ (significant symbols) ซึ่งเป็น

สัญลักษณ์ที่ให้ความหมาย หรือเข้าใจร่วมกันของบุคคลในสังคมและการสะท้อนกลับของเอกลักษณ์จะบูรณาการเป็นตัวตนของบุคคล

Phaetong (2003) ได้ให้ความหมายของเอกลักษณ์ว่า คือ ลักษณะพิเศษที่โดดเด่นของบุคคลหรือสังคมที่มีอย่างแพร่หลาย จนสามารถแยกแยะหรือชี้เฉพาะได้ว่าเป็นของบุคคลหรือของสังคมนั้น เอกลักษณ์อาจจะแบ่งได้กว้างๆ 2 ประเภท คือ เอกลักษณ์ทางวัตถุ หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่มีลักษณะปรากฏให้เห็นเด่นชัด เช่น สถาปัตยกรรม จิตรกรรม และศิลปกรรมซึ่งเป็นทั้งามเลิศ โดยเอกลักษณ์ทางวัตถุนี้มองเห็นจดจำได้ง่าย และเอกลักษณ์ทางจิตใจ ซึ่งหมายถึง บุคลิกลักษณะหรือพฤติกรรมบางอย่างที่แสดงออกจนกลายเป็นอุปนิสัยหรือเป็นขนบธรรมเนียมประเพณีสืบต่อกันมา ทั้งนี้เป็นลักษณะทั่วไปของชาติหรือสิ่งที่ปรากฏเฉพาะถิ่น

ด้านสุนทรียภาพและโครงสร้าง

Kunaruk (2011) ได้กล่าวถึงสุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์แอนิเมชันไว้ว่า สุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน คือ การพิจารณาถึงความสวยงาม เสน่ห์ที่น่าสนใจ สีสัน แสงเงาบรรยากาศ ตลอดจนการนำศิลปะต่างๆ มาใช้ในภาพยนตร์ รวมทั้งการใช้เสียงต่างๆ ที่เหมาะสมกลมกลืน ฯลฯ เป็นต้น โดยมีปัจจัยในการพิจารณา 2 ส่วน คือ 1. โครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชันประกอบด้วย แนวคิดหลักของภาพยนตร์ แก่นเรื่อง แนวเรื่องของภาพยนตร์ รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์และการเล่าเรื่อง และ 2. สุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชัน หมายถึง องค์ประกอบของการออกแบบงานศิลปการเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ และเสียง

Singhavejsakul (2005) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก พบว่า บริษัทผู้ผลิตไทยมีการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศในด้านต่างๆ โดยด้านสุนทรียศาสตร์ประกอบด้วยเนื้อหาและการออกแบบเป็นส่วนสำคัญที่สุด

Vardanega (2013) ได้สรุปสุนทรียภาพและกระบวนการสร้างแอนิเมชันของ PIXAR ประกอบด้วย แนวความคิด โครงเรื่อง การพัฒนาบท ไปสู่การวาดบทบาทและเสียงพากย์ที่พิเศษโดยมักใช้ฉากแสดงที่มีชื่อเสียงโดย

ส่วนของการออกแบบ คือ การใช้สีโดยภาพรวม โมเดลของตัวละคร ฉากและการเคลื่อนไหว การจัดแสง และการประมวลผลโดยเขียนโปรแกรมเพื่อสนับสนุน จากนั้นจึงเพิ่มเสียงและเพลงประกอบภาพยนตร์

ด้านทัศนธาตุ

Prommali (2008) ได้ศึกษาแนวความคิดและทัศนธาตุของงานออกแบบตัวละครและฉากในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Ratatouille” โดยระบุว่าแนวความคิดและทัศนธาตุที่ใช้ในการออกแบบตัวละคร และฉากของเรื่องในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นการวิเคราะห์เชิงอธิบายความโดยใช้หลักการวิเคราะห์ทางทัศนศิลป์ ประกอบด้วยประเด็นการวิเคราะห์ที่สำคัญ 2 ประเด็น คือ การศึกษาและวิเคราะห์แนวความคิดของการออกแบบที่ใช้ในงานแอนิเมชัน และการใช้ทัศนธาตุในการออกแบบ และต้องมีแนวคิดในการนำเสนอ โครงเรื่อง การเล่าเรื่องที่สนุกและน่าสนใจ

ด้านองค์ประกอบ

Hahn (2008) พบว่าองค์ประกอบของการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันประกอบด้วย แนวคิดหลักของภาพยนตร์ แก่นเรื่อง การเล่าเรื่องที่น่าสนใจ ลักษณะของแอนิเมชันที่มีรูปแบบชัดเจน การออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละคร การออกแบบฉากหลัง การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ที่เป็นธรรมชาติ การจัดแสง การสร้างภาพเทคนิคพิเศษ การใช้สีโดยภาพรวม และต้องแสดงถึงลักษณะความเป็นภาพยนตร์ให้ชัดเจนแม้เป็นลักษณะภาพนิ่ง

Bancroff (2014) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการสร้างและกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันไว้ว่ามีการเตรียมงาน 3 ส่วน คือ การเตรียมงานสร้าง คือต้องมีแนวคิดหลักของภาพยนตร์ แก่นเรื่อง โครงเรื่อง การเล่าเรื่อง การวาดบทภาพ การทำการร้อยเรียงภาพ จากนั้นจึงเข้าส่วนกระบวนการผลิต คือ เสียงพากย์และการแต่งเพลงประกอบภาพยนตร์ การออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละคร การออกแบบฉากหลัง การเคลื่อนไหว สุดท้ายคือขั้นตอนหลังการผลิต คือ การประมวลผลและการสร้างภาพเทคนิคพิเศษ

ตารางที่ 1 สรุปลองค์ประกอบของโครงสร้างและสุนทรียภาพในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

ลำดับ		การแยกแยะโครงสร้าง และ สุนทรียภาพของ ภาพยนตร์ แอนิเมชัน	Singhavej sakul (2005)	Prommali (2008)	Hahn (2008)	Kunaruk (2011)	Vardanega (2013)	Bancroff (2014)	เกณฑ์ในการเลือก จาก 4 ข้อ ขึ้นไป
ด้าน เนื้อหา	1	แนวคิดหลักของภาพยนตร์	/	/	/	/	/	/	/
	2	แก่นเรื่อง			/	/	/	/	/
	3	แนวเรื่องของภาพยนตร์	/		/	/		/	/
	4	การเล่าเรื่อง		/	/	/		/	/
	5	รูปแบบลักษณะของ ภาพยนตร์		/		/	/	/	/
	6	โครงเรื่อง		/	/		/	/	
	7	การร้อยเรียงภาพ					/	/	
ด้านการ ออกแบบ	8	การออกแบบ บุคลิกลักษณะ ตัวละคร	/	/	/	/	/	/	/
	9	การออกแบบฉากหลัง	/	/	/	/	/	/	/
	10	การเคลื่อนไหวแสดง อารมณ์			/	/	/	/	/
	11	การสร้างภาพเทคนิคพิเศษ			/			/	
	12	การใช้สีโดยภาพรวม		/	/	/	/	/	/
	13	เสียงพากย์			/	/	/	/	/
	14	เพลงประกอบภาพยนตร์			/	/	/	/	/
	15	การจัดแสดง			/		/		
	16	การประมวลผล					/	/	

ตารางที่ 2 ตารางสรุปการคัดเลือกหัวข้อเพื่อนำไปสร้างเครื่องมือวิจัย

โครงสร้างและสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชัน	ลำดับ	หัวข้อเพื่อการวิเคราะห์
ด้านเนื้อหา	1	แนวคิดหลักของภาพยนตร์
	2	แก่นเรื่อง
	3	แนวเรื่องของภาพยนตร์
	4	รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์
	5	การเล่าเรื่อง
	6	โครงเรื่อง
ด้านการออกแบบ	7	การออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละคร
	8	การออกแบบฉากหลัง
	9	การใช้สีโดยภาพรวม
	10	การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์
	11	เสียงพากย์
	12	เพลงประกอบภาพยนตร์

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยระหว่างปี พ.ศ. 2545-2558 เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่มีคอมพิวเตอร์กราฟิกเริ่มเข้ามามีบทบาทในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และแอนิเมชันโดยเกณฑ์ในการคัดเลือก คือ เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับการเผยแพร่ในโรงภาพยนตร์ รวม 9 เรื่องดังนี้

1. ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต พ.ศ. 2545 2. ก้านกล้วย พ.ศ. 2549 3. ประวัติพระพุทธรเจ้า พ.ศ. 2550 4. นาค พ.ศ. 2551 5. ก้านกล้วย 2 พ.ศ. 2552 6. เอคโค จิ้งก้องโลก พ.ศ. 2555 7. ยักษ์ พ.ศ. 2555 8. พระมหาชนก พ.ศ. 2557 9. คุณทองแดง The Inspirations พ.ศ. 2558

ข้อสันนิษฐานของการวิจัย

การศึกษาองค์ประกอบและโครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยระหว่าง พ.ศ. 2545-2558 โดยใช้การศึกษาเอกสารและสัมภาษณ์ผู้สร้างภาพยนตร์เพื่อสังเคราะห์ให้ได้เอกลักษณ์และสุนทรียภาพ มีแนวทางและ

ลักษณะเฉพาะตัวที่ชัดเจน สามารถนำเสนอความเป็นไทยไปยังชาวต่างชาติ อีกทั้งยังสามารถพัฒนาต่อยอดให้เกิดแอนิเมชันเรื่องอื่นๆ ต่อไปได้

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (in-depth interview) จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ รวมทั้งการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องและนำเสนอผลวิจัยในลักษณะการวิจัยเชิงพรรณนา (descriptive research) โดยมีกระบวนการดำเนินงานวิจัยแบ่งเป็น 4 ส่วน คือ

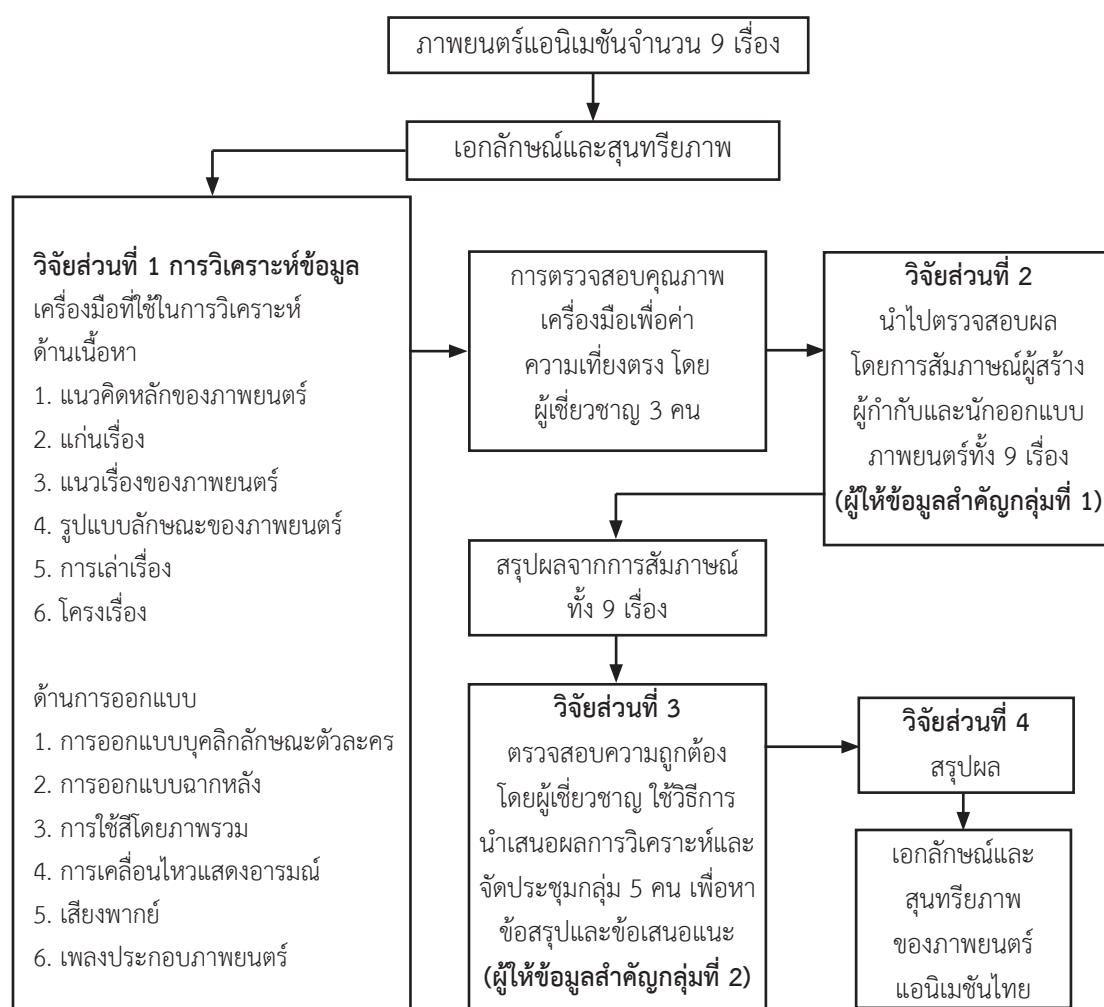
การวิจัยในส่วนที่ 1 คือ การวิเคราะห์ข้อมูลของแอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง จากนั้นจึงนำผลการวิเคราะห์สร้างเป็นคำถามเพื่อสัมภาษณ์ผู้ผลิตผลงาน โดยการนำแนวคิดจากวรรณกรรมและงานวิจัยจำนวน 6 เรื่อง แยกองค์ประกอบได้ทั้งหมด 16 หัวข้อ จากนั้นจึงทำการคัดเลือกหัวข้อจากการซ้ำ 4 ข้อขึ้นไป และนำไปพัฒนาคำถามเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์ต่อไป

ผู้วิจัยนำคำถามไปทดสอบค่าความเที่ยงตรง (validity) จากผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ 3 คนซึ่งเป็น นักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญในการสร้างแอนิเมชันที่ไม่มี ส่วนเกี่ยวข้องใดๆ กับการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง ผลการวัดค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของคำถาม มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 จึงถือว่าคำถามมีความ เที่ยงตรงใช้ได้

การวิจัยส่วนที่ 2 นำผลที่ได้ไปตรวจสอบกับผู้ให้ ข้อมูลสำคัญกลุ่มที่ 1 ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้าง ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ได้แก่ ผู้ผลิตผลงาน ผู้กำกับและ แอนิเมเตอร์ ซึ่งผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 5 คน คัดเลือกจากความเกี่ยวข้องกับผลงานแอนิเมชัน ทั้ง 9 เรื่อง จัดเก็บข้อมูลและประมวลผลโดยใช้ผล จากการสรุปโดยวิธีการสัมภาษณ์ จากนั้นจึงนำมาจัดกลุ่ม แยกแยะ วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลต่อไป

การวิจัยส่วนที่ 3 คือ การนำเสนอผลการวิเคราะห์ ข้อมูลโดยการจัดประชุมกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ซึ่งคัดเลือก แบบเจาะจง โดยมีคุณสมบัติคือเป็นผู้ผลิตผลงานอย่าง ต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 5 ปี ที่มีได้มีส่วนเกี่ยวข้องใดๆ กับการ ภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ 1. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญในการสร้างการเสนอแนวความคิด และเขียนบท 2. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบงานสร้าง และ 3. กลุ่มนักวิชาการและนักวิจารณ์แอนิเมชัน

การวิจัยในส่วนที่ 4 สรุปผล โดยผู้วิจัยจะทำการ ศึกษาลักษณะของเอกลักษณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน ทั้ง 9 เรื่อง หลังจากทีวิเคราะห์และแยกแยะข้อมูลทาง สุนทรียภาพแล้ว



ภาพที่ 1 แผนผังแสดงขั้นตอนในการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร ผู้วิจัยได้นำแนวคิดจากรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจำนวน 6 เรื่อง แยกองค์ประกอบได้ทั้งหมด 16 หัวข้อ

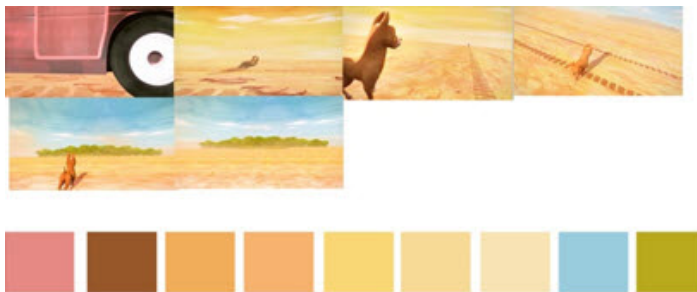
2. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างคำถาม มีเกณฑ์การวิเคราะห์ คือ ด้านเอกลักษณ์ สุนทรียภาพและโครงสร้าง เนื้อหา องค์ประกอบและทัศนธาตุ โดยใช้วิธีการสังเคราะห์ให้ได้แนวทางเพื่อสัมภาษณ์ผู้ผลิตผลงาน

3. การวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นจากการสัมภาษณ์ทันทีขณะเก็บ

ข้อมูล โดยผู้วิจัยได้ทำการจดบันทึกประเด็นสำคัญและใช้การบันทึกเทปบันทึกเสียงขณะสัมภาษณ์ จากนั้นบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อตรวจสอบได้

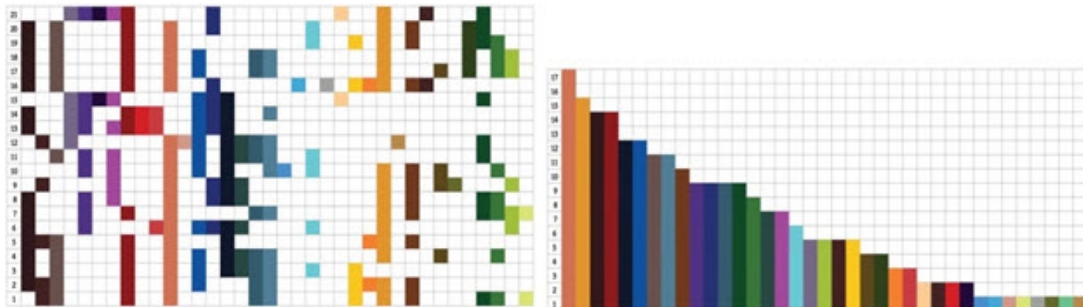
4. การวิเคราะห์แบบอุปนัย โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้สร้าง ผู้กำกับและนักออกแบบภาพยนตร์ (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกลุ่มที่ 1) มาตีความจากนั้นจึงทำการสรุปข้อมูล

5. การวิเคราะห์โดยการจำแนกชนิดข้อมูลออกเป็นชนิดและหมวดหมู่แนะนำเสนอในการประชุมกลุ่ม 5 คน (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกลุ่มที่ 2) เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

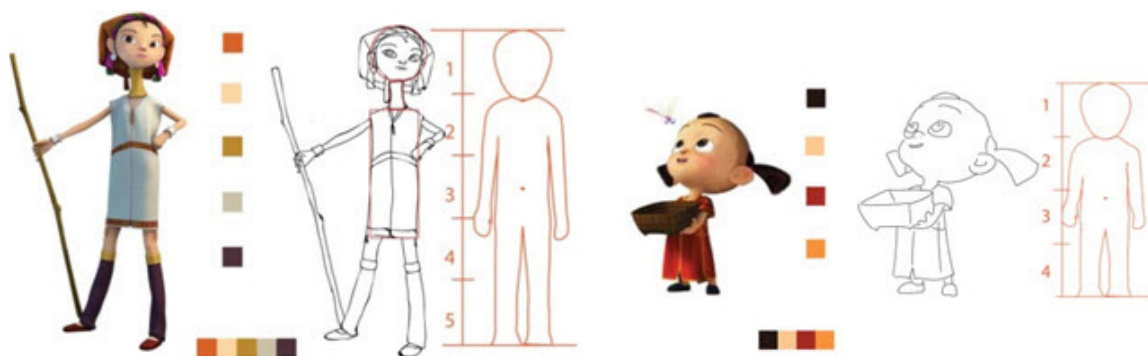


ฉากแรกจรดอนทิ้งจากรถคันหนึ่ง
มีอาการบาดเจ็บที่ขา จรมองตามรถ
สักพักแต่เลือกที่จะไปเดินอีกทางหนึ่ง
ที่มีต้นไม้สีเขียวๆ

ภาพที่ 2 ตัวอย่างการวิเคราะห์เรื่องราวในฉากและการใช้สีในภาพจากเรื่องคุณทองแดง The Inspirations ที่มา: จากการวิเคราะห์ของผู้วิจัย



ภาพที่ 3 สรุปการใช้สีจากแอนิเมชันเรื่อง พระมหาชนก ที่มา: จากการวิเคราะห์ของผู้วิจัย



ภาพที่ 4 ภาพแสดงการวิเคราะห์การออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละครจากแอนิเมชันเรื่อง เอกโค่ จักรก้องโลก โดย
ทำการวิเคราะห์ประเภทของตัวละคร ลักษณะนิสัย รูปร่าง การใช้สี การออกแบบเครื่องแต่งกาย
ที่มา: จากการวิเคราะห์ของผู้วิจัย

ผลการประชุมกลุ่มย่อยเพื่อตรวจสอบข้อมูล

ขั้นตอนต่อไปนำไปตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญ (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกลุ่มที่ 2) ใช้วิธีการนำเสนอผลการวิเคราะห์และจัดประชุมกลุ่ม 5 คน เพื่อหาข้อสรุปและข้อเสนอแนะสรุปประเด็นได้ดังนี้

1. การวิเคราะห์ที่มีความละเอียดถูกต้องแต่ควรสรุปเป็นข้อมูลเชิงภาพเพื่อความเข้าใจง่ายและเป็นระบบ และควรเพิ่มการวิเคราะห์ด้านสัญลักษณ์ เพื่อความสมบูรณ์ในการตีความ หรือความหมายในรูปแบบศิลปะที่ผู้กำกับแฝงไว้ในเรื่อง

2. สามารถวิเคราะห์เพิ่มเติมถึงข้อดี ข้อด้อยของภาพยนตร์แอนิเมชันแต่ละเรื่องเพื่อพัฒนาส่วนดีและแก้ไขข้อด้อยของผลงานแต่ละเรื่อง มาสรุปหาข้อเสนอแนะในการพัฒนาผลงานให้ดีขึ้น

3. ทิศทางการวิเคราะห์ผลงานสามารถมุ่งเน้นด้านการเล่าเรื่องของแอนิเมชันได้มากกว่านี้ เพิ่มเติมในแง่อัตลักษณ์ของศิลปะไทยที่สามารถประยุกต์ใช้กับงานแอนิเมชัน ได้อย่างแนบเนียน สร้างสรรค์ สนุกสนาน

จากข้อเสนอแนะทั้งหมด ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงและพัฒนาเพื่อสรุปผลวิจัยต่อไป

อภิปรายผล

การศึกษาเอกลักษณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยรวมทั้งหมด 9 เรื่อง พบว่ามีความยาวเฉลี่ยของภาพยนตร์อยู่ที่ 95 นาที สร้างจาก 1 บริษัทเป็นส่วนใหญ่ คือ 6 เรื่อง

และสร้างจากการร่วมงานมากกว่า 1 บริษัท 3 เรื่อง สรุปเอกลักษณ์ภาพยนตร์แอนิเมชันแยกตามเรื่องดังนี้

ปังปอนด์ ตี แอนิเมชัน (2545)

เอกลักษณ์ของภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ การใช้ตัวละครจากการดูนายหัวเราะ คือ ปังปอนด์ และหนุมานซึ่งเป็นตัวละครในวรรณคดีไทยมาเป็นตัวดำเนินเรื่อง สอดแทรกแนวคิดคือทุกคนมีสิทธิเท่าเทียมกัน แสดงให้เห็นมิตรภาพระหว่างเพื่อนที่สามารถเอาชนะอุปสรรคได้ นำเสนอผ่านการออกแบบตัวละครที่พัฒนามาจากตัวการ์ตูน 2 มิติและการออกแบบหนุมานให้มีลักษณะสัดส่วนของการดูผ่านฉากที่สวยงาม คือ โลกในอนาคต

ก้านกล้วย 1 (2549) และ ก้านกล้วย 2 (2552)

จุดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้ทั้งสองภาค คือ แนวคิดหลักของภาพยนตร์ที่นำเอาเรื่องราวในประวัติศาสตร์การต่อสู้กับพม่ามาเล่าในมุมมองของช่างศึก เพื่อเป็นตัวแทนสัญลักษณ์ คือ ความจงรักภักดี ไม่ใช่ความจงรักภักดีแบบไม่ลืมหูลืมตา เป็นการร่วมมือรวมใจกันเพื่อนำไปสู่อิสรภาพ การปลดแอกจากการอยู่ภายใต้อำนาจผู้อื่นระหว่างมนุษย์ คือ พระนเรศวรและช่างก้านกล้วย ลักษณะการใช้สีในฝั่งตัวละครไทย คือ สีสด ชัด มีลักษณะกลมมน ฝั่งผู้ร้ายจะเป็นแนวสามเหลี่ยมแนวแหลมกว้าง เช่น ขาข้างที่ยาวเกินจริง

ประวัติพระพุทธเจ้า (2550)

ภาพยนตร์เรื่องประวัติพระพุทธเจ้า เป็นการเล่าชีวประวัติของพระพุทธเจ้าให้เข้าใจง่ายขึ้น โดยมีแก่นของเรื่อง คือ ความเพียรพยายาม นำไปสู่ความสำเร็จ มีปมขัดแย้ง คือ พระเวทิตตและองคุลิมาลในตอนท้าย

นาค (2551)

แนวความคิดหลักของนาค คือ การให้ผีและคนอยู่ร่วมกันและเป็นวีรบุรุษ สร้างต่อเติมจากเรื่องแม่นาคพระโขนงมีแก่นเรื่อง คือ ความเข้าใจผิดนำไปสู่ความแค้น แต่สุดท้ายก็คลายปมปัญหาทั้งหมดและอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุขจุดเด่นของเรื่องนี้ คือ การออกแบบบุคลิกตัวละครที่น่าสนใจและการใช้สีที่สด ฉากที่เป็นเอกลักษณ์ของสถานที่ต่างๆ ในประเทศไทย พร้อมเพลงประกอบภาพยนตร์ที่ถูกแต่งใหม่ถึง 5 เพลง

เอกโค่ จีวัก้องโลก (2555)

เอกลักษณ์ของ เอกโค่ จีวัก้องโลกประกอบด้วยแนวความคิดหลัก คือ เมื่อธรรมชาติป่วยด้วยภัยพิบัติต่างๆ ย่อมต้องการการเยียวยาที่ถูกวิธี เน้นการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เพื่อให้โลกและมนุษย์อยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข เป็นโครงเรื่องเดียวที่สร้างปมขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ นำเสนอผ่านการออกแบบตัวละครและฉากที่มีการออกแบบมาจากชาวเขาทางภาคเหนือของไทย คือ ชนเผ่ากะเหรี่ยงคอยาว สร้างรูปร่างและการแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์

ยักษ์ (2555)

ยักษ์เล่าเรื่องโดยการนำตัวละครซึ่งเป็นศัตรูกันมาแต่อดีตได้แก่ หนุมานและทศกัณฐ์มาเล่าใหม่โดยใช้แก่นของเรื่อง คือ ความเป็นเพื่อนไม่มีข้อจำกัดใดๆ โครงเรื่องถูกวางไว้อย่างสนุก สร้างตัวละครทั้งคู่ให้มีมิติ ไม่ได้แบนราบเรียบนัก ผ่านการออกแบบตัวละครที่ไม่สมประกอบ ศีรษะโต ตัวเล็ก มีบุคลิกขี้แพ้และฉากที่ทั้งพื้นที่ว่างเพื่อให้ดูโดดเดี่ยวอ้างว้าง การใช้คู่สีที่สนุกสนานและไม่ได้แบ่งฝ่ายอย่างชัดเจน

พระมหาชนก (2557)

เอกลักษณ์ของภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ การเล่าประวัติของพระมหาชนกให้เข้าใจง่ายขึ้น สร้างจากพระราชนิพนธ์พระมหาชนกฉบับการ์ตูนเขียนโดยคุณชัย ราชวัตร แก่นเรื่องคือความเพียรที่มุ่งด้วยสัจจะจึงจะนำไปสู่ความสำเร็จ การออกแบบตัวละครมีลักษณะเหมือนมนุษย์มาก จุดเด่น คือ การออกแบบเครื่องแต่งกายและฉากที่วิจิตรด้วยศิลปะของไทย การใช้สีที่มีต้นแบบจากภาพจิตรกรรมไทย

คุณทองแดง The Inspirations (2558)

ลักษณะเด่นของเรื่องนี้เป็นภาพยนตร์เรื่องเดียวที่ดำเนินเรื่องผ่านนักแสดง 2 ท่าน สลับด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 3 เรื่อง โดยได้แรงบันดาลใจจากคุณทองแดงสุนัขทรงเลี้ยง ซึ่งมีแก่นเรื่องเดียวกัน คือ ความจงรักภักดี ความกตัญญู คือ สิ่งสำคัญในการดำเนินชีวิต ต่อยอดเป็นเรื่องราวโดยใช้เทคนิคการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ

ตารางที่ 3 ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ลำดับ	หัวข้อในการวิเคราะห์	ผลการวิจัยและอภิปรายผล
ด้านเนื้อหา		วิเคราะห์จากหัวข้อ 1. แนวคิดหลักของภาพยนตร์ 2. แก่นเรื่อง 3. แนวเรื่องของภาพยนตร์ 4. รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ 5. การเล่าเรื่อง 6. โครงเรื่อง
1	แนวคิดหลักของภาพยนตร์	แนวคิดหลักของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง คือ นิยมสร้างจากวรรณคดีประวัติศาสตร์หรือใช้เรื่องที่เป็นที่รู้จักมาเล่าใหม่ เช่น การสู้รบกับพม่า การปรับเปลี่ยนเรื่องราวในตำนานความเชื่อของสังคมไทยให้มีความร่วมสมัยใส่สภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมของนาค จากตำนานแม่นาคพระโขนงหรือนำเอาวรรณคดีไทยมาเล่าในมุมมองที่ต่างออกไปในเรื่องยักษ์ทำให้ผู้ชมรู้สึกคุ้นเคยและเข้าถึงตัวละครได้ง่าย
2	แก่นเรื่อง	แก่นเรื่องมีความหลากหลาย โดยไม่ได้ยึดตามแนวคิดหลักของภาพยนตร์ในบางเรื่อง เช่น ความเข้าใจในบทบาทของตนเอง ของก้านกล้วยภาค 1 และ 2 ที่นำเสนอต่อจากการเล่าเรื่องจากประวัติศาสตร์ และทุกเรื่องยังสอดแทรกแก่นเรื่องรอง คือ ความเพียรพยายาม นำไปสู่ความสำเร็จ เพื่อใช้ประกอบให้ภาพยนตร์มีความน่าติดตาม
3	แนวเรื่องของภาพยนตร์	แนวเรื่องของภาพยนตร์ใช้แนวครอบครัว-ผจญภัยเป็นหลัก เพราะยังคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ คือ เยาวชนและครอบครัว จึงต้องเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่สนุกสนาน ตื่นเต้น สอดแทรกมุขตลกสำหรับเด็ก ชวนให้ติดตาม ไม่มีภาพและเนื้อหาที่รุนแรง
4	รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์	นิยมสร้างขึ้นโดยใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ เนื่องจากในยุคดังกล่าวเป็นยุคที่มีการพัฒนาเทคโนโลยี มีความเป็นไปได้ในการสร้างในระยะเวลาที่ไม่นานใช้ทรัพยากรและบุคลากรไม่มากนัก อีกทั้งยังเป็นที่ต้องการของตลาด รูปแบบของภาพยนตร์เป็นแบบผสมผสานการตัดทอนและภาพเหมือนจริง
5	การเล่าเรื่อง	ส่วนใหญ่เล่าตามลำดับเรื่องราวที่เกิดขึ้น เล่าไปข้างหน้า เนื่องจากต้องคำนึงถึงกลุ่มผู้ชมที่ยังเป็นเด็กและเยาวชนจำเป็นต้องเล่าแบบเข้าใจง่ายที่สุด
6	โครงเรื่อง	โครงเรื่องนิยมใช้แบบ 1 โครงเรื่องโดยไม่มีความสลับซับซ้อน เหตุการณ์ต่างๆ พัฒนาไปตามขั้นตอนการเล่าเรื่อง ทำให้กลุ่มเป้าหมายหลักสามารถเข้าใจมีโครงเรื่องที่เหมือนกัน คือ การพยายามช่วยเหลือและปกป้องผู้อื่น ใช้ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละครเป็นหลัก มีเพียง 2 เรื่อง ที่วางโครงเรื่องแตกต่างออกไป คือ เรื่องที่ใช้ปมขัดแย้งกับตัวเอง ปมขัดแย้งกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ในบางครั้งอาจจะเป็นเรื่องละเอียดอ่อนลึกซึ้งและมีความซับซ้อนเกินกว่าความเข้าใจของกลุ่มเป้าหมายจึงนิยมใช้ปมขัดแย้งกับตัวละครมากกว่า

ตารางที่ 3 ผลการวิจัยและอภิปรายผล (ต่อ)

ลำดับ	หัวข้อในการวิเคราะห์	ผลการวิจัยและอภิปรายผล
การออกแบบ		วิเคราะห์จาก 6 หัวข้อคือ 1. การออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละคร 2. การออกแบบฉากหลัง 3. การใช้สีโดยภาพรวม 4. การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ 5. เสียงพากย์ 6. เพลงประกอบภาพยนตร์
1	การออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละคร	แบ่งออกเป็น 9 หัวข้อ ได้แก่ 1. ข้อมูลส่วนตัว และสัดส่วนของการออกแบบ 2. ลักษณะเด่น 3. บทบาทในเรื่อง 4. ที่มาหรือต้นกำเนิด 5. ภูมิหลัง 6. มิติของตัวละคร 7. ความสามารถพิเศษหรือพลัง 8. แนวร่วมหรือผู้ที่อยู่ในกลุ่ม 9. การใช้สีในการออกแบบตัวละคร
	1.1 ข้อมูลส่วนตัวและสัดส่วนของการออกแบบ	ตัวละครทุกตัวมีข้อมูลส่วนตัวครบถ้วน การใช้สัดส่วนที่เน้นการออกแบบมีลักษณะที่ใกล้เคียงมนุษย์แต่เป็นเด็ก แบ่งสัดส่วนได้เป็น 4-5 ส่วน แต่ส่วนหัวโตกว่าปกติ โดยลดทอนรูปร่างให้มีลักษณะบิดผันรูปทรงโดยรวมมีความกลมมน อ้วนเตี้ย ป้อมนารัก ให้ความรู้สึกเป็นมิตร น่ารัก ไม่มีพิษภัย ต่อผู้ดู ผลงานการออกแบบตัวละครมีความเป็นสากลไม่บ่งบอกความเป็นไทยแบบชัดเจน เน้นใช้รูปทรงกลมในการออกแบบบริเวณใบหน้าและลำตัว
	1.2 ลักษณะเด่น	ทุกเรื่องตัวละครมีการออกแบบให้มีลักษณะเด่น
	1.3 บทบาทในเรื่อง	บทบาทในเรื่อง ส่วนใหญ่จะมีตัวละครหลักไม่เกิน 3 ตัว เนื่องจากเป็นภาพยนตร์ที่มีความยาวไม่เกิน 2 ชั่วโมง จึงจำเป็นต้องมีตัวละครที่ไม่มากนัก
	1.4 ที่มาหรือต้นกำเนิด	มีการบอกที่มาชัดเจน ตัวละครหลักทุกตัวจะมีชื่อที่จำได้ง่าย
	1.5 ภูมิหลัง	เน้นที่ตัวละครหลัก ก่อนและมีภูมิหลังของตัวละครตัวอื่นๆแทรกเล็กน้อย
	1.6 มิติของตัวละคร	ตัวละครส่วนใหญ่มีมิติเดียวแบ่งเป็น 2 ด้าน คือ ด้านดีและด้านไม่ดีอย่างชัดเจน ซึ่งในตอนจบของทุกเรื่องมักจะสรุปให้ตัวละครด้านไม่ดีพ่ายแพ้ในที่สุด เพื่อจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม แต่ใน 3 เรื่องก็มีตัวละครที่มีหลายมิติ เช่น หัวหน้าชาเล้ง ที่มีเหตุผลในการทำไม่ดีก็เพื่อปกป้องลูกของตนคือน้อยหน้า องค์กรมืดที่กลับตัวเป็นคนดีหลังจากพบพระพุทธเจ้า หรือแดงที่สุดท้ายแล้วยังรักและเป็นห่วงแม่นาค ถือเป็นตัวละครที่คาดเดาได้ยากกว่า ช่วยสร้างสีสันให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันสนุกสนานและไม่น่าเบื่อจนเกินไป
	1.7 ความสามารถพิเศษหรือพลัง	ความสามารถพิเศษหรือพลังเน้นตัวละครหลักส่วนใหญ่จะใช้สติปัญญามากกว่าพลังกำลัง และเน้นความกล้าหาญ กล้าเผชิญหน้ากับความกลัว
	1.8 แนวร่วมหรือผู้ที่อยู่ในกลุ่ม	ได้แก่ ตัวละครหลักที่ปรึกษาหรือเพื่อน เพื่อนพระเอกหรือผู้แนะนำตัวอื่นๆเพื่อสร้างสีสันและความขัดแย้งในภาพยนตร์

ตารางที่ 3 ผลการวิจัยและอภิปรายผล (ต่อ)

ลำดับ	หัวข้อในการวิเคราะห์	ผลการวิจัยและอภิปรายผล
	1.9 การใช้สีในการออกแบบตัวละคร	สีของการออกแบบผมและสีระยมีตัวละครหลักที่เป็นมนุษย์จะมีผม 5 เรื่อง ส่วนใหญ่สีน้ำตาลอ่อน น้ำตาลเข้ม และดำแสดงให้เห็นถึงลักษณะของคนไทยและเอเชียเป็นหลัก สีผิวและลำตัวมนุษย์ ส่วนใหญ่ใช้สีเนื้ออ่อน และเนื้ออมชมพูอ่อนเป็นหลัก ในขณะที่ตัวละครจากสัตว์หาคเป็นสุนัข มักใช้สีน้ำตาลเป็นหลัก สำหรับช้างตัวหลักคือสีน้ำเงิน และชมพู ตัวละครผีในเรื่องนาคน มีสีตามลักษณะเด่นเช่นใบตอง เป็นต้น สีของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ ตัวละครที่เป็นมนุษย์ธรรมดา มักใช้สี เทียว เหลือง แดง น้ำเงิน ซึ่งเป็นสีสด สำหรับตัวละครที่เป็นเชื้อสายกษัตริย์ มักใช้สี แดงเข้ม เหลืองทองเพื่อแสดงถึงบุญญาธิการ
2	การออกแบบฉากหลัง	วิเคราะห์ใน 6 หัวข้อ ได้แก่ 1. รูปแบบของฉาก ระยะใกล้ ระยะกลาง ระยะไกล 2. สีของฉาก แบ่งออกตามสถานที่ในเรื่องได้แก่ ป่า ทะเล/แม่น้ำ พระราชวัง/เครื่องตกแต่ง ในเมือง ในห้อง 3. ทิศทางของแสงและเงา 4. ลักษณะของการใช้ภาพของฉากหลัง 5. อารมณ์ของฉาก 6. ยุคสมัยของฉาก
	2.1 รูปแบบของฉาก ระยะใกล้ ระยะกลาง ระยะไกล	การออกแบบฉากหลัง รูปแบบของฉาก ประกอบด้วย 3 ระยะ คือ 1. ระยะใกล้ มักเริ่มจากอุปกรณ์ประกอบฉากที่จะเล่าเรื่องได้ 2. ระยะกลาง ที่จะมองเห็นตัวแสดงหลักและนักแสดงสมทบ 3. ระยะไกล มักจะเป็นภาพทิวทัศน์ ศิลปะของการจัดฉากมักจะเป็นสถาปัตยกรรมไทย ไม่ว่าจะเป็นรูปทรงของบ้าน วัด หรือพระราชวัง อุปกรณ์ประกอบฉากก็เป็นลักษณะที่เข้ากับสถาปัตยกรรมและการตกแต่งภายใน
	2.2 สีของฉาก	สีของฉากแบ่งออกตามสถานที่ในเรื่อง ได้แก่ ป่า ทะเล/แม่น้ำ พระราชวัง/เครื่องตกแต่ง ในเมือง ในห้อง
	2.3 ทิศทางของแสงและเงา	ทิศทางของแสงและเงาในตอนกลางวันจะใช้แสงเข้าทางด้านบน ซึ่งเป็นแสงของพระอาทิตย์ ทิศทางของแสงและเงาในตอนกลางคืน แสงเข้าทางด้านข้างและด้านบนเป็นแสงของพระจันทร์ แต่ฉากภายในห้องจะเป็นแสงไฟ และแสงจันทร์จากด้านข้างทางหน้าต่าง
	2.4 ลักษณะของการใช้ภาพของฉากหลัง	ทุกเรื่องมีการใช้ภาพของฉากหลังแบบเหมือนจริง
	2.5 อารมณ์ของฉาก	ส่วนใหญ่ใช้อารมณ์สนุกสนาน เป็นบรรยากาศของแสงที่จ้า แร่งและไม่มีบรรยากาศของหมอก ควัน อากาศ ซึ่งเป็นบรรยากาศแบบไทย
	2.6 ยุคสมัยของฉาก	ส่วนใหญ่เป็นยุคสมัยปัจจุบันและยุคสมัยจะสอดคล้องกับรูปแบบของภาพยนตร์นั้นๆ

ตารางที่ 3 ผลการวิจัยและอภิปรายผล (ต่อ)

ลำดับ	หัวข้อในการวิเคราะห์	ผลการวิจัยและอภิปรายผล
3	การใช้สีโดยภาพรวม	มีการใช้สีขั้นที่ 2 และ 3 เป็นส่วนใหญ่ และมีการนำสีจากจิตรกรรมฝาผนังไทยมาใช้สีส่วนใหญ่จะเป็นสีของตัวละครและฉาก จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับและผู้สร้างส่วนใหญ่ มีการคิดถึงภาพจิตรกรรมของไทยเพื่อนำมาเป็นต้นแบบในการลงสี จึงสอดคล้องกับการใช้สีลักษณะไทย (Thai tone) เกือบทั้งหมด
4	การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์	ภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่เป็นการสร้างการเคลื่อนไหวบนพื้นที่ 3 มิติ ที่มีความลึก โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการทำให้เคลื่อนไหวจำนวน 24 เฟรมต่อ 1 วินาที โดยคำนึงถึงหลักการสร้างแอนิเมชัน อาทิ การเพิ่มหรือลดของอัตราเริ่มในการเคลื่อนไหวของวัตถุ การใช้เส้นโค้ง การสร้างการเคลื่อนไหวให้ดูเกินจริง เป็นต้น
5	เสียงพากย์	นิยมใช้บุคคลที่มีชื่อเสียงพากย์เสียงแทนตัวละคร เนื่องจากจะสื่อสารทางอารมณ์และเอื้อประโยชน์สำหรับการทำแอนิเมชัน
6	เพลงประกอบภาพยนตร์	เพลงประกอบภาพยนตร์แอนิเมชันนิยมแต่งขึ้นมาใหม่ นิยมใช้นักร้องและนักแสดงผู้พากย์เสียง ร้องเพลงประกอบภาพยนตร์ ภาพยนตร์แอนิเมชัน 1 เรื่องจะมีเพลงประกอบ 1 เพลงเป็นส่วนใหญ่

สรุปผลการวิจัย

เอกลักษณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง ประกอบด้วยด้านเนื้อหา คือแนวคิดหลักของภาพยนตร์ นิยมสร้างจากวรรณคดีหรือใช้เรื่องที่เป็นที่รู้จักมาแล้วใหม่ เช่น ตำนานเรื่องราวอิงประวัติศาสตร์ชนชาติไทย ดัดแปลงให้เป็นเนื้อหารูปแบบแฟนตาซีเหนือจริง หรือการปรับเปลี่ยนเรื่องราวในตำนานความเชื่อของสังคมไทยให้มีความร่วมสมัย ทำให้ผู้ชมรู้สึกคุ้นเคยและเข้าถึงตัวละครได้ง่าย แต่ก็ยังไม่พบว่าจะทำให้ภาพยนตร์มีความสนุกสนานมากขึ้น ผลจากการวิจัยนี้ พบว่าเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันเริ่มต้นจากการเขียนบทภาพยนตร์ นั้นเป็นส่วนสำคัญมากในการสร้างแอนิเมชันให้น่าติดตาม และไม่ควรจะมุ่งกลุ่มเป้าหมายไปที่เยาวชนและครอบครัวเพียงอย่างเดียว เพราะจะกลายเป็นข้อจำกัดในการสร้างมากเกินไป

ด้านมิติของตัวละคร ตัวละครส่วนใหญ่มีมิติเดียวโดยแบ่งเป็น 2 ด้าน คือ ด้านดีและด้านไม่ดีอย่างชัดเจน ซึ่งในตอนจบมักจะสรุปให้ตัวละครด้านไม่ดีพ่ายแพ้ในที่สุด แต่ควรสร้างให้มีตัวละครที่มีลักษณะหลายมิติและคาดเดาได้ยากกว่า เพื่อสร้างความประหลาดใจให้ผู้ชม อีกทั้งยังช่วยสร้างสีสันให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

การดำเนินเรื่องมีการสอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรม คือ การใช้สติปัญญาแก้ไขปัญหามากกว่าพละกำลัง เพื่อจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และเน้นความกล้าหาญ กล้าเผชิญหน้ากับความกลัว มีความกตัญญูรู้คุณ การสร้างมิตรภาพ อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และความเพียรพยายามจะนำไปสู่ความสำเร็จ ซึ่งถือเป็นเรื่องที่ดีและทำให้ผลงานมีคุณค่า

สุนทรียภาพด้านการออกแบบ มีการออกแบบบุคลิกตัวละครโดยใช้การลดทอนรูปร่างให้มีลักษณะบิดผันรูปทรงโดยรวมมีความกลมมน เรียบง่าย ลดทอนรายละเอียด ปรับเปลี่ยนสัดส่วนของตัวละคร เพื่อการแสดงออกทางด้านอารมณ์ ให้ความรู้สึกผ่อนคลาย เป็นมิตรกับผู้ชม และมีความเป็นสากลไม่บ่งบอกความเป็นไทยแบบชัดเจน แต่แฝงความเป็นไทยผ่านเครื่องแต่งกายและวิถีชีวิต การออกแบบฉากหลังใช้รูปแบบสถาปัตยกรรมไทยมีลักษณะของการใช้ภาพแบบเหมือนจริง ใช้ภาพจิตรกรรมของไทยเป็นต้นแบบในการลงสีและมีการใช้สีที่สอดคล้องกับสีลักษณะไทย

สรุปผลจากงานวิจัย พบว่าการศึกษาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยช่วงระหว่าง พ.ศ. 2545 -2558 มีเอกลักษณ์แนวทางและลักษณะ

เฉพาะตัวที่ชัดเจนสามารถนำเสนอความเป็นไทยไปยังชาวต่างชาติได้ แต่ข้อค้นพบจากงานวิจัยพบว่ามีเอกลักษณ์แนวทางและลักษณะเฉพาะตัวที่ชัดเจนเพียงบางส่วน เช่น แนวความคิดจากความเชื่อ การเล่าเรื่องของวิถีชีวิตไทย การออกแบบฉากหลัง สถาปัตยกรรม การใช้สัญลักษณ์ไทย แต่ความเป็นไทยที่ชัดเจนไม่ใช่สิ่งที่ทำให้แอนิเมชันน่าสนใจและมีสุนทรีภาพที่ดี เพราะองค์ประกอบหลักสำคัญจากการวิจัยนี้ คือ เนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันซึ่งประกอบด้วย แนวความคิด แก่นเรื่อง โครงเรื่อง เป็นต้น สามารถนำไปพัฒนาการเล่าเรื่องในแบบสมัยใหม่ เพื่อนำเสนอเรื่องราวทางวัฒนธรรม โดยสามารถสอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรมผ่านแนวคิดหลักแบบเดิมเช่น ตำนานความเชื่อเกี่ยวกับจิตวิญญาณ ประวัติศาสตร์หรือการสร้างโลกในจินตนาการขึ้นมาใหม่ แต่ควรนำไปต่อยอดพัฒนาจนสามารถชี้้นำความคิดบางอย่างแก่ผู้ชมได้

นอกจากนี้ ยังสามารถนำผลวิจัยไปพัฒนาต่อยอดให้เกิดแอนิเมชันเรื่องอื่นๆต่อไปได้ โดยองค์ประกอบที่สำคัญเพื่อพัฒนา ได้แก่ 1. บทภาพยนตร์ที่ดีและมีการดำเนินเรื่องที่น่าสนใจ 2. การออกแบบที่ส่งเสริมการเล่าเรื่อง ทั้งการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละคร ฉากหลัง การใช้สีตามแนวคิดของภาพยนตร์ สอดคล้องกับการใช้ทัศนธาตุทางศิลปะได้อย่างเหมาะสม 3. แสดงเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์ 4. การเคลื่อนไหวต้องให้ความสำคัญในเรื่องการถ่ายทอดอารมณ์ 5. เสียงพากย์ ดนตรีประกอบ และเสียงเพลงที่ช่วยส่งเสริมเนื้อเรื่อง จะทำให้แอนิเมชันมีคุณค่าและสุนทรีภาพที่ดีได้

ข้อเสนอแนะ

การพัฒนาลักษณะแอนิเมชันไทยให้มีความก้าวหน้าแสดงถึงเอกลักษณ์สุนทรีภาพและลักษณะเฉพาะตัวที่ชัดเจนสามารถนำเสนอความเป็นไทยไปยังชาวต่างชาติ ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์ และการวิจัยทางด้านเทคโนโลยีที่จะสนับสนุนการทำงานแอนิเมชัน การวิจัยโดยเน้นการเคลื่อนไหวที่ให้ความสำคัญในเรื่องการแสดงและการถ่ายทอดอารมณ์ หรือการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับออกแบบบุคลิกตัวละครในลักษณะไทยให้มีบุคลิกและเอกลักษณ์ที่ชัดเจน เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้ในอนาคต

บรรณานุกรม

- Bancroft, T. (2014). *Directing for animation*. Oxford: Focal Press.
- Furniss, M. (1998). *Art in motion: animation aesthetics*. London: John Libbey Publishing Ltd.,
- Hahn, D. (2008). *The alchemy of animation*. New York: Disney Editions.
- Jung, C. G. (1976). *Psychological types*. New York: Princeton University Press.
- Kunaruk, N. (2011). *Rabop læ krabuāṅkāṅ phalit phāṇphayon ‘æṇimeṇchan soṅṅ miti rū amsamai [Systems and processes of contemporary 2D animation]* *Wārasāṅ sinlapakam saṭ mahaṇwiththayaṭai khoṅkāṅ* [Journal of Fine Arts Khonkaen University], 3(2), 56-68.
- Laybourne, K. (1998). *The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking-from Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation*. New York: Three rivers press.
- Patmore, C. (2003). *The complete animation Course: The Principles, practice and techniques of successful animation*. New York: Midas printing international limited.
- Phaetong, K. (2003). *Kāṅ prap plāṇ ‘attalak læ withīkāṅ damrong raksa ‘attalak samkhan khoṅṅ chaō Moṅṅ ‘amphoe phra pradæṅṅ* [Self-identity change and ways to maintain significant self-identity of the Mon in Phrapradaeng District] (Master’s thesis, National Institute of Development Administration).
- Pickering, D. (1993). *Encyclopedia of Pantomime*. St. James City: St. James Press.

- Prommali, W. (2008). *Kān wikhrõ nāõ khwām̃khit læ thatsana thãt khō̃ng ngān õk bæ̃p tūalakhō̃n læ chãk nai phā̃pphayon ‘æ̃ni mē̃chan rū̃ang Ratatouille* [Analysis of concepts and visual elements of character design and scenes in the animated film Ratatouille] (Master’s thesis, Chiangmai University).
- Rachbanthitysthan. (2011). *Rā̃chabanthittayasathan̄ B. E.2554* [Royal Institute Dictionary] Bangkok: Sirivatana Interprint Public Co., Ltd.
- Singhavejsakul, M. (2005). *Kā̃nphatthanā krabū̃ānkãn phalit kā̃tū̃n ‘æ̃nimẽchan Thai sū̃talā̃t lō̃k* [Development of Thai cartoon animation to the world market] (Master’s thesis, Chulalongkorn University).
- Shirong Lu, A. (2008). *The Many Faces of Internationalization in Japanese anime*. New York: Chapel Hill.
- Stephenson, S. (2003). *The New international Webster’s comprehensive dictionary of the English Language*. Naples, Florida: Trident Press International.
- Swatdipong, P. (2004) *Kā̃nchāt rabĩ ā̃p thā̃ng sangkhom : khwām̃khit phū̃nthān̄ thā̃ng sangkhomwitthayā*. [Social organization: the basic idea of sociology.] Bangkok: Thammasat University.
- Taylor. R. (2003). *The encyclopedia of animation techniques*. London: Quarto Publishing.
- Trilungka, A. (2000). *Sāt læ sin hā̃ng kā̃n ‘ong* [Knowledge and art of storytelling] Bangkok: Kasetsart University.
- Vardanega, V. (2013). *Pixars animation process*. [Online]. Retrieved July 1, 2016. from <http://pixar-animation.weebly.com/pixars-animation-process.html> .
- Wells, P. (2005). *The fundamentals of animation*. Lausanne: AVA Publishing.