

โครงการศึกษาเอกลักษณ์ของการออกแบบแอนิเมชันประเภทตลกขบขันแบบเฉพาะตัว

The Study of Identity of Comedy Animation Design

กฤติน ดลภักนิยมกุล^{1*} พิศประไพ สารสาสิน² และ ชัยพร พานิชรุทิววงศ์³

Kittin Dolapagniyomkul^{1*} Pisrapai Sarasalin² and Chaiporn Panichrutiwong³

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิตถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

²อาจารย์ประจำ คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

³อาจารย์ประจำ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

^{1*}Graduate student in Master of Fine Art Program (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumthane, Thailand 12000

²Lecturer in Faculty of Arts and Design, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumthane, Thailand 12000

³Lecturer in Master of Fine Art Program (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumthane, Thailand 12000

*Corresponding author, E-mail: kittinjoe@hotmail.com

บทคัดย่อ

โครงการศึกษาเอกลักษณ์และการออกแบบแอนิเมชันประเภทตลกขบขัน มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษาวิเคราะห์แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานต่าง ๆ ที่สำคัญ ของการออกแบบแอนิเมชันประเภทตลกขบขัน จากหลากหลายรูปแบบ โดยเน้นการศึกษาภาษาทางเทคนิคการเคลื่อนไหว และการเล่าเรื่องตลก เพื่อนำมาประยุกต์ใช้พัฒนางานออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติประเภทตลกขบขัน ให้มีความน่าสนใจ และเป็นแนวทางการสร้างสรรค์เอกลักษณ์ของตัวละครของผู้วิจัยเอง โดยผลการศึกษาวินิจฉัยพบว่า การเข้าใจถึงปัจจัยสำคัญต่าง ๆ ของแอนิเมชันประเภทตลกขบขัน ในแต่ละรูปแบบ จะพบว่ามีหลักการของเทคนิคพื้นฐานหลัก ๆ ที่คล้ายคลึงกันเป็นภาษาสากล ทั้งการใช้หลักพื้นฐาน 12 ประการของการทำแอนิเมชัน สอดแทรกในการเคลื่อนไหวของตัวละคร ทำให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตามโดยที่ไม่สามารถรู้สึกตัวถึงการถูกชักจูง หรือ การแสดงสีหน้าและอารมณ์เกินจริงในจังหวะที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมกับตัวละคร ซึ่งเมื่อนำมาประยุกต์ออกแบบการเล่าเรื่องและบทย่อยต่าง ๆ ตลอดจนการออกแบบตัวละคร และเทคนิคการจัดวางองค์ประกอบเพื่อสร้างบรรยากาศ เพื่อให้แอนิเมชันเข้าถึงอารมณ์ของผู้ชม และยังคงมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้วิจัย

คำสำคัญ: เอกลักษณ์ แอนิเมชันประเภทตลกขบขัน

Abstract

The study investigated the main concept and basic theory of comedy animations design. Particular emphasis on body language and movement technique of several comedy animations were applied to 3D animation design to make storytelling more interesting and be the guideline for making a creative identity in animation. The result of the study had shown that by applying 12 basic principles of animation which is a main core universal language in comedic style to the concept of storytelling, overacting facial expression on the like timing in animation, body language and its movement can move the audience's sense of humor and still maintain the researcher's identity style as well.

Keywords: *identity, comedy animation*

1. บทนำ

ปัจจุบันตลาดแอนิเมชัน กำลังได้รับความนิยมแพร่หลายในทุกมุมโลก โดยเฉพาะช่วงเวลานี้ที่เป็นยุคแห่งการแข่งขัน ทำให้ผู้คนเกิดความตื่นตัวยิ่งขึ้น ส่งผลให้วงการแอนิเมชันประเภทตลกขบขันได้รับความนิยมจากตลาดมากตามไปด้วย และทำให้เกิดแอนิเมชันหลากหลายประเภท ทั้งแบบภาพยนตร์ เช่น มาดากัสกา และกังฟูแพนด้าของดริมเวิร์ค หรือแบบทีวีซีรีส์ เช่น ลาวา (เจ้าหนอนหรรษา) และอุซาวิช หรือหนังสือการ์ตูนเพิ่มขึ้นตามลำดับ แต่โดยพื้นฐานของการทำแอนิเมชันประเภทตลกขบขันนั้น แต่ละประเทศต่างมีวิธีเล่าที่ไม่เหมือนกันในบางจุด ซึ่งมักเกี่ยวข้องกับเรื่องเชื้อชาติ พฤติกรรม วิถีคิด และการเลี้ยงดูของแต่ละบุคคล ทำให้เกิดแอนิเมชันประเภทตลกขบขันที่มีเทคนิคเฉพาะอันเกิดจากความแตกต่างของลักษณะนิสัยของผู้คนในประเทศนั้น ๆ นอกจากนี้ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน ต่างก็สร้างเอกลักษณ์หรือสไตล์ และเทคนิคแปลกใหม่เฉพาะตน แตกต่างกันไปอีกด้วย เช่น เรื่อง สพันบ็อบ สแควร์แพนต์ มักเน้นมุขตลกจากการสร้างสถานการณ์เกินจริงจนทำให้คนดูคาดไม่ถึง แต่เรื่อง แฟมมิลี่ กาย มักเล่าเรื่องตลกโดยการเสียดสีล้อเล่นวิถีชีวิตของชาวอเมริกันเป็นหลัก อย่างไรก็ตาม

แอนิเมชันประเภทตลกขบขัน ยังมีหลักการและเทคนิคหลัก ๆ ที่คล้ายคลึงกันอยู่ จึงเปรียบได้กับแก่นหลักที่มีการแตกกิ่งก้านออกไป จนเป็นแหล่งเทคนิคความรู้ขนาดใหญ่

งานวิจัยครั้งนี้จึงเกี่ยวกับ “การศึกษาภาพรวมของเอกลักษณ์และการออกแบบ ในแอนิเมชันประเภทตลกขบขัน” เพื่อเป็นการรวบรวมเทคนิค และทฤษฎีต่าง ๆ ที่เป็นปัจจัยส่งผลให้ประสบความสำเร็จในการทำแอนิเมชันประเภทตลกขบขัน ซึ่งทำให้พบว่าปัจจัยที่ทำให้ผู้คนรู้สึกตลกหรือสนุก จากการชมแอนิเมชันประเภทตลกขบขันนั้น แท้จริงเป็นเรื่องที่เกิดจากการคำนวณทางจิตวิทยาที่ละเอียดอ่อน โดยมีเป้าหมายในการชักจูงให้ผู้ชมรู้สึกตลกโดยไม่รู้ตัว ทั้งเรื่องการเคลื่อนไหวของตัวละครที่ตั้งใจบิดเบือนความเป็นจริง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกตลกขบขัน หรือจากการจงใจสอดแทรกวัฒนธรรมหรือพฤติกรรม และล้อเลียนการใช้ชีวิตของผู้คนลงในเรื่องราว เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วม โดยไม่รู้ตัว นอกจากนี้เทคนิคที่กล่าว ยังมีเอกลักษณ์แตกต่างไป ตามเทคนิคและรูปแบบของผู้กำกับแต่ละคน ทำให้เรื่องตลกขบขันที่ดีแต่ละเรื่อง ต่างมีแตกต่างในการเล่าให้น่าสนใจ

ซึ่งหากศึกษาถึงแก่นพื้นฐานของภาษาศาสตร์ที่ซ่อนอยู่ในแอนิเมชันประเภทตลกขบขันเหล่านี้สำเร็จ จะสามารถนำมาประยุกต์ดัดแปลงพัฒนาต่อยอด เพื่อเป็นแนวทางสร้างสรรค์เอกลักษณ์ของตนเองได้

2. วัตถุประสงค์

1. ศึกษาเอกลักษณ์ที่แตกต่าง และอัตลักษณ์ที่มีร่วมกัน ในเรื่องเล่าตลกขบขันเพื่อใช้ในการออกแบบแอนิเมชัน

2. ศึกษาการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวและภาษากาย รวมทั้งการออกแบบ และองค์ประกอบของฉากและการใช้แสงสี ที่เป็นเอกลักษณ์ในแอนิเมชันตลกขบขัน

3. นำผลลัพธ์จากการศึกษามาวิเคราะห์ เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบตัวละคร ฉาก และการเคลื่อนไหวเพื่อสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันสามมิติแนวตลกขบขันเรื่อง The Mountain เพื่อให้คงเอกลักษณ์เฉพาะตัว และองค์ประกอบของแอนิเมชันตลกขบขัน

3. วิธีการวิจัย

3.1 งานเอกสารและส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับแอนิเมชันตลกขบขัน

3.1.1 ศึกษารูปแบบและประเภทต่าง ๆ ของเรื่องตลกขบขัน

3.1.2 ศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์เทคนิคที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชันประเภทตลกขบขัน

3.1.2.1 ศึกษาและวิเคราะห์การใช้เทคนิค การเคลื่อนไหว ในแอนิเมชันประเภทตลกขบขัน

3.1.2.2 ศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะ การแสดงอารมณ์ในงานแอนิเมชันประเภทตลกขบขัน

3.1.2.3 ศึกษาและวิเคราะห์การจัดวางบทในเรื่องตลกขบขัน

3.1.2.4 ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของการออกแบบตัวละคร ในงานแอนิเมชันประเภทตลกขบขัน

3.1.2.5 ศึกษาและวิเคราะห์การเลือกใช้โทนสีและองค์ประกอบอื่น ๆ ในงานแอนิเมชันประเภทตลกขบขัน

3.1.2.6 การวิเคราะห์เทคนิคของสตูดิโอหรือผู้กำกับที่ประสบความสำเร็จ ในงานแอนิเมชันประเภทตลกขบขัน

3.2 นำข้อมูลทีวิเคราะห์มาทดสอบ และประยุกต์เข้ากับส่วนต่าง ๆ ในการสร้างสร้งงานแอนิเมชัน

4. ผลการวิจัย

โดยการนำหลักทฤษฎีพื้นฐาน รวมไปถึงข้อมูลและเทคนิคต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการสร้างแอนิเมชันประเภทตลกขบขัน มาใช้ในการออกแบบตัวละคร ลักษณะท่าทาง รวมไปถึงการสร้างเรื่องราว จนได้เป็นแอนิเมชันประเภทตลกขบขันเรื่อง “The Mountain”

จากการวิเคราะห์ทฤษฎีของเรื่องตลกขบขันพบว่า แม้เรื่องตลกขบขันมีการแบ่งแยกออกได้หลายรูปแบบ เช่น แนวโรแมนติก แนวเสียดสีสังคม หรือแนวตลกจากสถานการณ์ นอกจากนี้การเล่าเรื่องแนวนี้มีความเป็นอิสระสูง ทำให้ไม่จำเป็นต้องยึดติดว่าแอนิเมชันหนึ่งเรื่องต้องมีการเล่าเรื่องตลกขบขันเพียงหนึ่งประเภท ยกตัวอย่างเช่น แอนิเมชันเรื่อง Shrek เนื้อเรื่องหลักจัดเป็นประเภท สุขนานุกรม แต่เนื้อหาภายในก็มีการใช้ ทั้งตลกแนวเสียดสีสังคม และตลกแนวเล่นกับสถานการณ์ ร่วมอยู่ด้วย ทำให้การดำเนินเรื่องออกมาลื่นไหลไม่น่าเบื่อ ชวนให้ติดตามยิ่งขึ้น โดยประเภทของเรื่องตลกขบขัน สามารถแบ่งออกได้โดยสังเขป 7 แบบ คือ

1. ตลกประเภทสุขนานุกรม หรือ romantic comedy เป็นตลกที่เกี่ยวกับเรื่องราวของความรัก สามารถที่จะสมจริงหรือไม่สมจริงก็ได้ ตัวละครมัก

เป็นพระเอกและนางเอกที่สวยงามตามอุดมคติ แต่ตลกประเภทนี้ ตัวดำเนินเรื่องหลักอาจไม่ดูดีเหมือนที่กล่าวมา แต่มักเป็นพวกตัวตลก หรือตัวละครที่มีปมอ่อนด้อย แต่มีทักษะหรือเทคนิคการเอาตัวรอดที่คมคาย โดยทั่วไปจะมีเส้นเรื่องหลัก คือ การที่ตัวละครเอกอุปสรรค จนสามารถลงจบแบบมีความสุข ในตอนท้าย เช่นแอนิเมชันเรื่อง Shrek โดยผู้กำกับ Andrew Adamson ในปี 2001, Tangled โดย Nathan Greno ในปี 2010

2. ตลกประเภทผู้ดี หรือ comedy of manners เป็นตลกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับกฎระเบียบ และกิริยาท่าทางของสังคมชั้นสูง ซึ่งที่คิดไปจากมนุษย์สามัญ เหล่านี้มาล้อเลียน ความตลกของตลกประเภทนี้อยู่ที่ภาษาที่สละสลวยและพิสดาร เพื่อจงใจล้อเลียนภาษาท่าทางของผู้ดี แต่เนื่องจากละครตลกประเภทนี้มักเล่นอยู่ในวงจำกัดซึ่งมักเป็นสังคมชั้นสูง จนคนเข้าถึงได้ยากมีจำนวนน้อย และหายากไปเมื่อยุคสมัยหมดลง

3. ตลกประเภทเสียดสี หรือ satiric comedy เป็นตลกที่มุ่งเสียดสีเรื่องต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเมือง ความเป็นไปในสังคม หรือข้อบกพร่องต่าง ๆ ของมนุษย์ โดยนำมาล้อเลียน ให้อายปนตลกขบขัน ตัวอย่างเช่นแอนิเมชันซีรีส์เรื่อง South Park โดยผู้กำกับ Trey Parker ในปี 1997 และ Family Guy โดยผู้กำกับ Seth MacFarlane ในปี 1999

4. ตลกประเภทใช้ความคิด หรือ comedy of ideas เป็นตลกที่ผู้ทำมีจุดประสงค์ที่แฝงเร้นอยู่ในเรื่องราวว่า ต้องการให้ผู้ชมคิดอะไร และนำความคิดหลักนี้มาขยายเป็นเรื่องตลก เพื่อให้เกิดเสียงหัวเราะ และเมื่อเรื่องราวจบลง ผู้ชมจะได้รับความคิดที่ผู้สร้างสอดแทรกใส่ไว้ในนั้น ส่วนใหญ่มักพบมากในแอนิเมชันเรื่องสั้น ตัวอย่างเช่นแอนิเมชันสั้นเรื่อง Wildebeest โดย Bird box Studio ในปี 2012 และ

What if wild animals ate fast food โดย Rollin' Wild ในปี 2013

5. ตลกประเภทสถานการณ์ หรือ situation comedy เป็นตลกที่มาจากสถานการณ์ที่ผิดปกติที่เกิดขึ้น โดยที่ตัวละครไม่คาดฝัน ทำให้เกิดเรื่องราวที่ตลกขบขันที่อยากจะคาดเดาขึ้น เป็นตลกประเภทที่ถูกนำมาใช้บ่อยมากจนแทบถือว่าเป็นส่วนหนึ่งในแอนิเมชันตลกขบขันแล้ว เนื่องจากช่วยเพิ่มความน่าติดตามในเรื่องราวได้ดี อีกทั้งยังสามารถปรับใช้ง่าย ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Penguins of Madagascar โดย Eric Darnell ในปี 2014 และแอนิเมชันซีรีส์เรื่อง SpongeBob Square Pants โดย Vincent Waller ตั้งแต่ปี 1999

6. ตลกประเภทโครมคราม หรือ slapstick comedy เป็นตลกที่เน้นการใช้ท่าทางการเคลื่อนไหวที่เกินจริงหรือเกินจำเป็น ประกอบกับภาษา และกิริยาท่าทางที่เอะอะตึงตัง ทำให้เกิดความตลกขบขัน ยกตัวอย่างเช่น แอนิเมชันซีรีส์เรื่อง Larva โดย Joo-gong Maeng ในปี 2011 และแอนิเมชันซีรีส์เรื่อง Usavich โดย Satoshi Tomioka ในปี 2006

7. ตลกประเภทเคล้าน้ำตา หรือ tearful comedy เป็นตลกที่เต็มไปด้วยอารมณ์อ่อนไหว ทำให้เกิดความเห็นอกเห็นใจ ความเอ็นดู และในทำนองเดียวกันก็ทำให้เราซาบซึ้งและหัวเราะได้ ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Up โดย Pete Docter ในปี 2009 และ Toy Story 3 โดย Lee Unkrich ในปี 2010

แต่จากการศึกษาเพิ่มเติมพบว่าเรื่องตลกทุกประเภทที่แตกแขนงออกมา ต่างมีเงื่อนไขพื้นฐานที่ต้องคำนึงถึงใกล้เคียงกันอยู่โดย Taftlinger (1996) ได้ให้บทสรุปของเรื่องตลกไว้คือ “สิ่งที่ทำให้ผู้คนหัวเราะออกมา” โดยมีสมมุติฐานทั้งหมด 6 ข้อด้วยกันคือ

1. ควรเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการใช้ความคิดและสติปัญญา มากกว่า การใช้อารมณ์ความรู้สึก

2. ควรเป็นเรื่องที่เกิดจาก ปฏิกริยาตอบสนองของมนุษย์

3. ควรเป็นเรื่องของพฤติกรรมมนุษย์ ที่มีมาแต่กำเนิด โดยสามารถเตือนให้เรา ระลึกเกี่ยวกับความเป็นมนุษย์ได้

4. ควรมาจากบรรทัดฐานทางสังคม ที่มีการยอมรับกันในกลุ่มผู้รับสารหรือมีความคุ้นเคย ไม่ว่าจะโดยผ่านชีวิตประจำวัน หรือผ่านการเตรียมขึ้นมาโดยผู้ส่งสาร

5. มีสถานการณ์และองค์ประกอบของท่าทีของพฤติกรรม และคำพูด ที่ไม่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม หรือไม่สัมพันธ์กันกับบริบทนั้นๆ

6. การส่งสารไม่ควรเป็นภัยอันตรายใด ๆ หรือสร้างความเจ็บปวด ให้แก่ผู้รับสาร

เมื่อปัจจัยเหล่านี้ถูกพบเห็น ผู้ชมจะหัวเราะออกมา และหากสิ่งหนึ่งสิ่งใดขาดหายไป ความขบขันก็จะหายไปด้วย (Taglinger, 1996) จากผลวิเคราะห์ข้างต้น ในแอนิเมชันตลก แต่ละประเภทพบว่า ตลกประเภทสถานการณ์ และตลกประเภทโครมคราม เป็นตลกที่ตอบ โจทย์ตรงกับความคิดของผู้วิจัย สามารถประยุกต์เข้าด้วยกัน เพื่อเพิ่มความน่าสนใจของเรื่องราวได้สะดวกกว่า รวมถึงไม่มีปัญหาเรื่องวัยของผู้รับชมเมื่อเทียบตลกประเภทอื่น เช่น ตลกประเภทเสียดสี หรือ ตลกประเภทใช้ความคิด ซึ่งไม่ค่อยเหมาะกับเด็ก ๆ เนื่องจากทำความเข้าใจได้ยาก และอาจมีโอกาสนี้อาจจะเสียดสี คนบางกลุ่มได้ ทำให้ในกรณีนี้ ตลกประเภทสถานการณ์มีความได้เปรียบมากกว่าเมื่อเปรียบเทียบกัน

จึงจัดทำแอนิเมชันตลกขบขัน แนวผจญภัย เพื่อพิชิตภูเขาหิมะ โดยปรับใช้ตลกประเภทสถานการณ์ บิบบิให้ตัวละครต้องค่อย ๆ ตกอยู่ในสถานการณ์

ไม่คาดฝัน ทำให้เกิดเรื่องราวตลกขบขันที่ยากจะคาดเดาขึ้น เพื่อความน่าตื่นเต้นน่าติดตาม รวมทั้งการประยุกต์ ตลกประเภทโครมคราม เข้ามาปรับใช้ในส่วนของการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ซึ่งช่วยเพิ่มความขบขันในการเคลื่อนไหวของตัวละคร ให้เกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น เพราะในแอนิเมชันตลกประเภทต่าง ๆ มักมีการประยุกต์ ทำทางการเคลื่อนไหวที่เกินจำเป็น หรือเกินจริงเป็นปกติ แต่ในประเภทเหล่านั้นทั้งหมด ตลกประเภทสถานการณ์ ทำให้ตัวละครต้องเจอกับเหตุการณ์ที่ต้องตื่นนอนมากเป็นพิเศษ ทำให้สามารถดึงประสิทธิภาพของแอนิเมชันตลกประเภทโครมคราม ออกมาได้มากที่สุด

จากการวิเคราะห์ในส่วนของเนื้อเรื่อง ในทางทฤษฎีการเขียนบทโดยมากเนื้อเรื่องของแอนิเมชันตลกขบขัน เพื่อให้มีการเล่าเรื่องที่ต่อเนื่องและเข้าใจง่าย มักมีการแบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลัก ๆ (Christopher, 2004) เพื่อให้ง่ายต่อการประเมินระดับของสถานการณ์ในตัวเรื่องให้ง่ายต่อการกระระดับความรุนแรงที่จะใส่ในแต่ละเหตุการณ์ จากข้อมูลที่ได้กล่าวมา ทำให้ผู้วิจัยแบ่งเนื้อเรื่องออกหลักๆเป็น 3 ส่วนเช่นเดียวกัน โดยจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ การพยายามพิชิตยอดเขาหิมะของชายสองคน เรียงตามลำดับเหตุการณ์ 3 ส่วน คือ

1. ช่วงเริ่มต้น: เป็นช่วงเริ่มต้นของเรื่องราวความโกลาหล ซึ่งเป็นช่วงที่ใช้เพียงเหตุการณ์ที่ยังไม่รุนแรง เน้นการตอบโต้กันเองของตัวละคร

2. ช่วงกลาง: คือช่วงที่สถานการณ์เริ่มเลวร้าย และทุกอย่างกำลังจะเลวร้ายยิ่งกว่าเดิม เป็นช่วงที่ตัวละครทั้งสอง ต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ไม่คาดฝัน และเริ่มมีการใช้ริยาทำทางที่สุดโต่ง ในการหาทางเอาตัวรอดจากสถานการณ์ เพื่อไปให้ถึงเป้าหมาย

3. ช่วงสุดท้าย: คือช่วงที่สถานการณ์เลวร้ายที่สุด หลังจากนั้นความโกลาหลก็ถูกคลี่คลายลง หลังจากการเคลื่อนไหวที่เหลือเชื่อ ทั้งคู่ก็ผ่าน

สถานการณ์ที่หนักที่สุดในช่วงกลางมาได้แต่ตัวละครก็ ต้องกลับมาเผชิญกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดอีกครั้ง แต่ท้ายที่สุด แต่ด้วยไหวพริบตัวละคร ทำให้หาทาง คลี่คลาย สถานการณ์จนกลับเป็นปกติ และจบลงแบบมี ความสุข

ซึ่งการเคลื่อนไหวที่เกินจริงในเรื่อง คือผลจากการ วิเคราะห์ในส่วนของการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหว ในแอนิเมชันประเภทตลกขบขัน ซึ่งเป็นการศึกษาใน ส่วนของหลักพื้นฐาน 12 ประการของการทำแอนิเมชัน ซึ่งจะช่วยอย่างมากในการดึงดูดผู้ชมให้คล้อยตามและ เพิ่มความตื่นเต้น สมจริงในตัวเอง ยกตัวอย่าง เช่น

- การใช้ทฤษฎี Squash and Stretch เพื่อยืด และหดตัวละครเล็กน้อย ในขณะที่กระโดดหรือพุ่งตัว ซึ่งส่งผลให้ตัวละคร เคลื่อนที่ไปมาด้วยลักษณะที่ ลูกตะหุก ดูน่าขำ

- การเพิ่มพฤติกรรมเสริม หรือการเพิ่มการ กระทำรอง ลงไปในการเคลื่อนไหว เช่น การกระเป่า สะพายกระเป๋ เมื่อล้มพุ่งกระแทกพื้น หรือการทำหน้า แดกตื่นหันไปมองด้านหลัง ขณะที่กำลังถูกสัตว์ป่าไล่ ตะครุบ

- การใส่กริยาเตรียมพร้อมของท่าทาง หรือ การแทรกการกระทำตรงข้าม ก่อนออกท่าทาง เพื่อให้เกิดแรงส่ง เช่น การใส่ท่าข้างกรงเล็บก่อนที่จะตะปบ ช่วยให้การตะปบดูรุนแรงและสมจริงขึ้น ในขณะที่การ เพิ่มท่าเอนตัวไปข้างหลังก่อนที่จะล้ม ช่วยให้การล้มดูสมจริง และดูขบขันยิ่งขึ้น

โดยการออกแบบตัวละครนั้น ผู้วิจัยจะ คำนึงถึงหลักการของ staging คือ การออกแบบตัว ละครให้มีโครงสร้างแตกต่างกัน เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจได้ ชัดเจน เวลามองเห็นตัวละครอยู่รวมในฉากเดียวกัน และช่วยให้แต่ละตัวมีจุดโดดเด่น และป้องกันความ สับสนในการจดจำตัวละครได้ (Frank Thomas and Ollie Johnston, 2013)

รวมถึงเน้นใช้หลักการในเรื่องของการออกแบบ ให้ดูเกิน ไปจากความเป็นจริง ซึ่งจะทำให้เข้ากับ บรรยากาศของเหตุการณ์ที่ดูเหลือเชื่อของตลกประเภท สถานการณ์ได้ดี และการออกแบบตัวละครรูปแบบนี้ ช่วยให้คนดูรับรู้ความเจ็บปวดจากเหตุการณ์รุนแรงที่ เกิดในเรื่องน้อยลง

เพราะการออกแบบที่ไม่สมจริง จะทำให้ตัว ละครดูไม่เหมือนมนุษย์ ผู้ชมจึงไม่สามารถจินตนาการ ความเจ็บปวดร่วมไปกับตัวละครได้มากนัก ส่งผลให้ ความรู้สึกตลกมีมากกว่าความรู้สึกเจ็บปวดจากความรุนแรง การออกแบบตัวละครให้เกินจริงเช่นนี้ จึงเหมาะกว่า สำหรับแอนิเมชันตลกขบขันประเภทสถานการณ์ โดย ตัวละครในเรื่องมีทั้งหมด 5 ตัว ได้แก่

1. เตี้ย และอ้วน (short & fat) สองตัวละคร เอกของเรื่อง คือตัวละครที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ทฤษฎีตลกอ้วนผอม โดยเป็นการนำบุคคลซึ่งมี รูปลักษณะและลักษณะนิสัย ที่เป็นคู่ตรงกันข้ามกัน มา อยู่ด้วยกัน ด้วยเหตุผลประการใด ประการหนึ่ง เพื่อ พยายามเติมส่วนที่ต่างกัน

จากรูปที่ 1 เป็นการออกแบบเป็นตัวละคร “เตี้ย” ให้มีลักษณะแบบไม่สมจริง มีรูปร่างร่างเตี้ย เหมือนเด็กหัวโต ไร้หนวด แต่หน้าตากลับดูแก่ และเจ้า เล่ห์ แต่งตัวชุดสีน้ำเงินที่แสดงถึงการมีความรู้ และ สะพายเป้ที่มีธงเสียบอยู่ รวมทั้งพกพาอุปกรณ์ ช่วยเหลือในการปีนเขา เพื่อแสดงถึงหน้าที่ของตัว ละคร ที่ดูน่าเชื่อถือน่าไว้วางใจมากกว่าอีกตัว



รูปที่ 1 ตัวละคร “เตี้ย”

จากรูปที่ 2 ตัวละคร “อ้วน” นั้น ออกแบบให้ตรงกันข้ามกับเตี้ย คือ มีลักษณะอ้วนใหญ่ แต่หน้าตากลับดูชื่อ ๆ เหมือนเด็ก ใส่ชุดสีเหลืองอมส้ม ที่แสดงถึงความร่าเริงแจ่มใส สะพายเป้หลังใบใหญ่ ที่ไม่มีอุปกรณ์อะไรนอกจากของกินและขนมเป็นหลัก เพื่อใช้สื่อถึงนิสัยชื่อ ๆ ของตัวละคร



รูปที่ 2 ตัวละคร “อ้วน”

2. หมีต่าย (rabbear) เป็นตัวอุปสรรคหลักของเรื่อง เป็นตัวละครที่ออกแบบเพื่อใช้สำหรับทฤษฎีตกลงประเภทสถานการณ์ และประเภทโครมคราม โดยเฉพาะ มีหน้าที่สร้างสถานการณ์อารมณ์ตลกตกใจก่อน จากนั้น จึงกดคั่นเพื่อบีบให้ตัวละครเข้าสู่สภาวะคับขัน ทำให้เนื้อเรื่องดูน่าตื่นเต้น

จากรูปที่ 3 ลักษณะของหมีต่าย จะเป็นหมียักษ์น่ากลัว ในรูปลักษณะของกระต่ายน้อยน่ารัก โดยในเรื่องหมีต่ายจะเป็นสัตว์ที่มุดทั้งร่างอยู่ใต้หิมะ โผล่ขึ้นมาแค่ส่วนหัวทำให้ดูเหมือนกระต่ายน่ารักทั่วไป จนเมื่อถูกคุกคามจึงโผล่ร่างออกมาเพื่อจู่โจมเป้าหมาย



รูปที่ 3 ตัวละคร “หมีต่าย”

3. แพะภูเขา และนก (goat & bird) เป็นตัวละครประกอบจากที่มีหน้าที่รับเคราะห์จากสิ่งที่ไม่เกี่ยวกับตัวเอง ซึ่งเกิดจากตัวละครตัวอื่น โดยจากรูปที่ 4 ตัวละครเหล่านี้มีแนวคิดมาจากทฤษฎีตกลงที่ว่าจะต้องไม่เป็นเหตุให้บาดเจ็บ หรือถูกทำร้าย ซึ่งตัวละครทั้งสองนี้ ถึงแม้จะประสบกับเหตุการณ์ร้ายแรงครั้งแล้วครั้งเล่า ก็จะเป็นเพียงแค่ทุลักทุเล และไม่ได้ได้รับความเจ็บปวดแต่ประการใด ซึ่งตรงทฤษฎีที่ว่า หากมีคนลั่นไหลจากพื้นน้ำแข็งหรือหกล้ม ผู้คนจะหัวเราะออกมา เว้นเสียแต่การล้มนั้นส่งผลให้ผู้ล้มขาหัก เลือดตกยางออกหรือพิการ เหตุการณ์นั้นจะทำให้ผู้ชมหัวเราะไม่ออก และเปลี่ยนอารมณ์ผู้รับสารให้รู้สึกในแง่ที่แย่มาก

โดยสัตว์ทั้งสองเป็นสัตว์ที่อาศัยอยู่ในบริเวณเทือกเขาที่ตัวละครทั้งคู่ไปปีนเขา และต้องเผชิญกับหิมะที่ร่วงหล่นมา และยังโชคร้ายต้องเจอภูเขาถล่มซ้ำ แต่สุดท้ายตัวละครทั้งคู่ก็จะไม่ได้รับบาดเจ็บอะไรเลย แค่พลอยคิดร้ายแค้นไปกับเหตุการณ์ด้วย



รูปที่ 4 ตัวละคร “แพะภูเขา” และ “นก”

ในด้านการเล่าเรื่องราว จะเน้นการเล่าเรื่องด้วยภาษากาย และการใช้การแสดงท่าทางที่เกินจริงเป็นหลัก เพื่อให้เกิดความตลกขบขัน โดยตัวละครต้องฝ่าฟันอุปสรรคไม่ว่าจากที่ตัวเองก่อ หรือจากปัจจัยโดยรอบเพื่อไปให้ถึงยอดเขาโดยมีเป้าหมายในการเล่าเรื่องคือ การสร้างความรู้สึกร่วม ตลก และสนุกสนาน

ไปกับสถานการณ์และเหตุการณ์น่าตื่นเต้นที่เกิดขึ้นในเรื่องราวนั้น ๆ

เนื่องจากเป็นแอนิเมชันที่มีเป้าหมายสร้างความตลกขบขัน ฉากและบรรยากาศต่าง ๆ จึงออกแบบให้มีการเน้นไปที่เรื่องของความสดใสของบรรยากาศและแสงสีเป็นหลัก โดยในเรื่องราวจะมีการใส่ฉากแอคชั่นต่าง ๆ เพื่อสร้างสถานการณ์น่าตื่นเต้นในเรื่องราว และกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสบายใจหลังจากผ่านสถานการณ์ต่าง ๆ อันเป็นการเพิ่มโอกาสในการผ่อนคลายและเกิดอารมณ์ตลกขบขัน

5. การอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษาเจาะลึกในเรื่องของทฤษฎีเรื่องตลกขบขัน สามารถช่วยในการวิเคราะห์เรื่องตลกขบขันแต่ละประเภทได้อย่างชัดเจน โดยแบ่งแยกจากเอกลักษณ์และลักษณะเด่นของเรื่องตลกในแต่ละประเภท และสามารถเลือกประยุกต์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องตลกขบขัน เพื่อใช้สร้างแอนิเมชันได้อย่างเหมาะสม โดยศึกษาเทคนิคการเคลื่อนไหวและกายภาพ รวมทั้งการออกแบบ และองค์ประกอบของฉากและการใช้แสงสีที่เป็นเอกลักษณ์ในแอนิเมชันตลกขบขัน ทำให้แสดงถึงเอกลักษณ์ ในงานออกมาได้อย่างเต็มที่ โดยไม่ขัดกับแนวทางของตัวงาน จากการรวบรวมข้อมูลทั้งหมดในการสร้างแอนิเมชันประเภทตลกขบขันพบว่าสามารถนำเทคนิคที่ได้ มาประยุกต์ใช้ในการชักจูงคนดูให้คล้อยตาม รับรู้ถึงเอกลักษณ์ในตัวงาน และรู้สึกสนุกเพลิดเพลิน โดยไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงรูปแบบของเรื่องตลกขบขัน

6. บทสรุป

จากการวิจัยเรื่อง “การศึกษาเอกลักษณ์และการออกแบบแอนิเมชันประเภทตลกขบขัน” สามารถช่วยในการทำความเข้าใจถึงรูปแบบ และการสร้าง

แอนิเมชันประเภทตลกขบขัน ประเภทต่าง ๆ ได้อย่างครบถ้วน ทั้งในส่วนของแนวคิดการวางบทประพันธ์ที่สำคัญ และวิเคราะห์ศาสตร์ในการทำแอนิเมชันตลกขบขันที่จำเป็น ทั้งส่วนของรายละเอียดเล็ก ๆ ที่สำคัญในเรื่องของการเคลื่อนไหวและการแสดงอารมณ์ต่าง ๆ ที่เหมาะสม ตลอดจนถึงหลักการในการออกแบบฉากและตัวละครต่าง ๆ สำหรับแอนิเมชันประเภทตลกขบขัน เพื่อนำไปใช้เป็นตัวอย่างของการสร้างผลงานแอนิเมชันที่สามารถชักจูงผู้คนให้เกิดความบันเทิงได้ โดยคงเอกลักษณ์ของผู้สร้างที่แฝงอยู่ในการดำเนินเรื่อง ซึ่งแนวคิดที่ได้จากการสร้างผลงานวิจัยนี้สามารถนำมาใช้เพื่อสานต่อในการสร้างแอนิเมชันประเภทอื่น ๆ โดยการประยุกต์จุดเด่นที่มีในงานแอนิเมชันประเภทตลกขบขัน เพื่อใช้ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ หรือใช้สื่อไปถึงผู้ชมให้ตรงกับอารมณ์ที่ต้องการมากที่สุด

7. กิตติกรรมประกาศ

โครงการศึกษาเอกลักษณ์และการออกแบบแอนิเมชันประเภทตลกขบขัน ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ รศ.พิศประไพ สาระสาลิน รศ. พรหมเพ็ญ ฉายจินดา อาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ อาจารย์อำนวยการวิบูลย์ สาระสาลิน อาจารย์รัฐวุฒิ สิมันตร ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล อาจารย์สินาด จารุอรุณภักดิ์ และบุคคลอื่น ๆ ที่ไม่ได้กล่าวถึง ที่คอยช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา และให้แรงสนับสนุนในทุกๆ ส่วนของงานวิจัยชิ้นนี้

8. เอกสารอ้างอิง

Christopher Booker. (2004). The Seven Basic Plots: Why We Tell Stories. London: Continuum (18 October 2014)

Frank Thomas and Ollie Johnston. (2013). Twelve
Basic Principles of Animation. United
States:Disney's Hyperion (5 November 2014).

Richard F. Taflinger. (1996). Sitcom –Chapter Six
: A Theory of Comedy. (Online). Available
from: [http://public.wsu.edu/~taflinge/
theory.html](http://public.wsu.edu/~taflinge/theory.html) (25 July 2014).

มหาวิทยาลัยรังสิต