

ชื่อโครงการ	การศึกษาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยช่วงระหว่าง พ.ศ.2545-2558 Identity and Aesthetics Studies of Animated Feature Films in Thailand during BE 2545-2558
ชื่อผู้วิจัย	นิจจิง พันระพจน์
ระยะเวลาที่ทำวิจัย	เมษายน 2559- เมษายน 2560
ผู้สนับสนุนการวิจัย	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบและโครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยช่วงระหว่างพ.ศ. 2545-2558 โดยใช้การศึกษาเอกสารและสัมภาษณ์ผู้สร้างเพื่อสังเคราะห์ให้ได้เอกลักษณ์และสุนทรียภาพ จากนั้นจึงตรวจสอบความถูกต้องโดยการนำเสนอข้อมูลผ่านการประชุมกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ สรุปประเด็นได้ดังนี้ ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยรวมทั้งหมด 9 เรื่อง มีสุนทรียภาพด้านเนื้อหาดังนี้ แนวคิดหลักสร้างเรื่องจากวรรณคดีหรือใช้เรื่องที่เป็นที่รู้จักมาแล้วใหม่ แก่นเรื่องมีความหลากหลาย โดยไม่ได้ยึดตามแนวคิดหลักของภาพยนตร์ แนวเรื่องของภาพยนตร์เกือบทั้งหมดใช้แนวครอบครัว-ผจญภัย โครงเรื่องนิยมใช้แบบ 1 โครงเรื่องแบบไม่มีความสลับซับซ้อน เหตุการณ์ต่างๆในเรื่องพัฒนาไปตามขั้นตอนการเล่าเรื่อง ใช้ปมความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละครเป็นหลัก มิติความลึกของตัวละครส่วนใหญ่มีมิติเดียว มีการสอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรมในเนื้อหา คือ การใช้สติปัญญาแก้ไขปัญหามากกว่าพลังกำลัง เพื่อจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เน้นความกล้าหาญ กล้าเผชิญหน้ากับความกลัว และความเพียรพยายามจะนำไปสู่ความสำเร็จ สุนทรียภาพด้านการออกแบบ ลักษณะของภาพยนตร์สร้างขึ้นโดยใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ ในรูปแบบผสมผสานการตัดทอนและรูปแบบภาพเหมือนจริง ลักษณะของการออกแบบบุคลิกตัวละครใช้การลดทอนรูปร่างให้มีลักษณะบิดผัน รูปทรงโดยรวมมีความกลมมน และมีความเป็นสากลไม่บ่งบอกความเป็นไทยแบบชัดเจน การออกแบบฉากหลังใช้รูปแบบสถาปัตยกรรมไทยมีลักษณะของการใช้ภาพแบบเหมือนจริง โดยใช้ภาพจิตรกรรมของไทยเป็นต้นแบบในการลงสี การเคลื่อนไหวเป็นการสร้างบนพื้นที่ 3 มิติ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในอัตราส่วนการเคลื่อนไหวจำนวน 24 เฟรมต่อ 1 วินาที เสียงพากย์นิยมใช้นักแสดงที่มีชื่อเสียง เนื่องจากจะสื่อสารทางอารมณ์และเอื้อประโยชน์สำหรับการทำแอนิเมชัน เพลงประกอบภาพยนตร์แอนิเมชันนิยมแต่งขึ้นมาใหม่ เพื่อเข้ากับเนื้อหาและการประชาสัมพันธ์

Abstract

The purpose of this study is to examine the components and structures of Thai animated Feature Films during BE 2545-2558. Research process by reviewing documents and interviewing with the creators in order to synthesize identities and esthetics, and then check the accuracies by presenting the data through expert group meetings. It is concluded as follows. The Aesthetics in content of nine animation films have the main concepts of adopting literatures or retelling well-known stories. The stories are about families and adventures. The plots are based on a non-complicated storyline, followed by a narrative process. Use the conflict between characters and characters. The depth dimension of most characters is one dimension. There interpolate a moral and ethical inclusion in the content by using intelligence to solve problems rather than power. To motivate the target audience to avoid inappropriate behavior and emphasize courage dare to face fear and perseverance will lead to success. The Aesthetics in design of films are made with 3 dimensional computer graphic techniques including cut and virtual scenes. Regarding character designs, the characteristics of the characters are twisted. The shapes of most characters are round. The character designs are international, and not clearly Thai. The background designs present Thai architectures in the forms of virtual images. Regarding painting, Thai paintings are referred. Movements are on 3dimensional 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.

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงได้ ด้วยความอนุเคราะห์จากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ มหาวิทยาลัยกรุงเทพที่ได้อนุมัติทุนอุดหนุนการวิจัย สถาบันส่งเสริมการวิจัยและพัฒนานวัตกรรม และ คณะกรรมการพิจารณาการวิจัยทุกท่าน ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะต่างๆ ที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งทำให้ งานวิจัยนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพที่ให้โอกาสและสนับสนุนในการทำวิจัยครั้งนี้ รวมทั้งผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการทำวิจัยครั้งนี้ทุกท่านที่ได้กรุณาให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน และ ให้กำลังใจมาโดยตลอด

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลการวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์แก่บุคลากรทางการศึกษาและผู้สนใจทั่วไป ตลอดจนจะเป็นประโยชน์ในการสร้างองค์ความรู้ทางด้านแอนิเมชันต่อไป

นิจจิง พันระพจน์

1 สิงหาคม พ.ศ. 2560

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ฅ
บทที่ 1 บทนำ	
ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
สมมติฐานของการวิจัย	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
นิยามศัพท์	4
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	5
ความหมายของเอกลักษณ์	5
ความหมายของสุนทรียภาพ	6
ความหมายและประเภทของแอนิเมชัน	6
ความหมายของภาพยนตร์	7
ความหมายของภาพยนตร์แอนิเมชัน	8
ประเภทของแอนิเมชัน	8
หลักการสร้างแอนิเมชัน	11
กระบวนการสร้างงานแอนิเมชัน	12
ข้อมูลของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตโดยคนไทยและทำการเผยแพร่ในโรงภาพยนตร์ในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2545-2558	18
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	22
โครงสร้างและองค์ประกอบของภาพยนตร์แอนิเมชัน	24
การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน	25
สรุปการนำวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างเครื่องมือวิจัย	28
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	31
แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา	32

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
กลุ่มตัวอย่าง	32
วิจัยในส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูล	33
การวิจัยส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำไปตรวจสอบกับกลุ่มตัวอย่าง	35
วิจัยในส่วนที่ 3 การตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญ	35
วิจัยในส่วนที่ 4 สรุปผลเพื่อหาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย	35
ระเบียบวิธีวิจัย	35
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	36
การสร้างและพัฒนาเครื่องมือในการวิจัย	36
รายละเอียดการวิเคราะห์ข้อมูล	37
การนำเสนอข้อมูล	38
บทที่ 4 ผลการวิจัย	
ผลการวิจัยในส่วนที่ 1 และส่วนที่ 2	40
ตัวอย่างการวิเคราะห์สุนทรียภาพและโครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชัน	41
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล	42
โครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชัน	42
ความยาวและผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน	43
รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์	43
แนวคิดหลักของภาพยนตร์	44
แก่นเรื่อง	47
การเล่าเรื่อง	49
แนวเรื่องของภาพยนตร์	51
สุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชัน	51
การออกแบบบุคลิกตัวละคร	51
ข้อมูลส่วนตัวและลักษณะการออกแบบ	52
ลักษณะเด่น	53
บทบาทในเรื่อง	54
ที่มาหรือต้นกำเนิด	55
ภูมิหลัง	56
ความสามารถพิเศษหรือพลัง	57
แนวร่วมหรือผู้ที่อยู่ในกลุ่ม	57

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
การใช้สีในการออกแบบตัวละคร	58
การออกแบบฉากหลัง	60
รูปแบบของฉาก ระยะใกล้ ระยะกลาง ระยะไกล	60
สีของฉาก	63
ทิศทางของแสงและเงา	66
ลักษณะของการใช้ภาพของฉากหลัง	66
อารมณ์ของฉากและยุคสมัยของฉาก	67
การใช้สีโดยภาพรวม	68
การเทียบสีไทยโทน	71
การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์	74
วิเคราะห์เสียงพากย์และเพลงประกอบ	75
เสียงและเพลงประกอบ	75
วิจัยในส่วนที่ 3 การตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญที่มีได้มีส่วนเกี่ยวข้องใดๆ กับภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง	75
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย	
สรุปประเด็นการศึกษาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยช่วงระหว่าง พ.ศ.2545-2558	77
ข้อเสนอแนะ	83
บรรณานุกรม	87
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก. ตัวอย่างแบบสอบถามและแบบประเมินเครื่องมือเพื่อหาค่า IOC	90
ภาคผนวก ข. บทสัมภาษณ์ผู้สร้างแอนิเมชัน	94
ภาคผนวก ค. การวิเคราะห์ข้อมูล	113
ประวัติผู้วิจัย	134

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 สรุปองค์ประกอบของโครงสร้างและสุนทรียภาพในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน	29
2 ตารางสรุปการคัดเลือกเพื่อนำไปสร้างเครื่องมือวิจัย	30
3 สรุปองค์ประกอบของโครงสร้างและสุนทรียภาพในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน	33
4 ตารางสรุปการคัดเลือกเพื่อนำไปสร้างเครื่องมือวิจัย	34
5 ลำดับการสร้างและรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน	42
6 ความยาวและผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน	42
7 ภาพตารางการวิเคราะห์รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Style)	43
8 การวิเคราะห์แนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept)	45
9 การวิเคราะห์และแยกแยะประเภทแนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept)	46
10 การวิเคราะห์แก่นเรื่อง (Theme)	47
11 การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narration)	49
12 ตารางการวิเคราะห์แนวเรื่องของภาพยนตร์ (Gene)	50
13 การวิเคราะห์โครงเรื่อง (Plot)	51
14 การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัว (ID) และลักษณะการออกแบบ	53
15 การวิเคราะห์ลักษณะเด่น (Characteristic)	54
16 การวิเคราะห์บทบาทในเรื่อง (Role)	55
17 การวิเคราะห์ที่มาหรือต้นกำเนิด (Origin)	56
18 การวิเคราะห์ภูมิหลัง (Background)	56
19 การวิเคราะห์ความสามารถพิเศษหรือพลัง (Power)	57
20 การวิเคราะห์แนวร่วมหรือผู้ที่อยู่ในกลุ่ม (Associate)	58
21 ภาพรวมของการใช้สี	59
22 ภาพการใช้สีของผม/ศีรษะ	59
23 ภาพการใช้สีของผิว/ลำตัว	59
24 ภาพการใช้สีของเสื้อผ้า /เครื่องแต่งกาย /เครื่องประดับ	60
25 ภาพตารางการวิเคราะห์รูปแบบของฉาก ระยะใกล้ ระยะกลาง ระยะไกล	61
26 ตารางแยกแยะสีของฉากแบ่งออกตามสถานที่ในเรื่อง	64
27 สีของฉากในป่า	64
28 ฉากท้องทะเล/แม่น้ำ	64

สารบัญตาราง(ต่อ)

ตารางที่	หน้า
29 ฉากในพระราชวัง	65
30 ฉากในเมือง	65
31 ฉากภายในห้อง	65
32 ภาพตารางการวิเคราะห์ทิศทางของแสงและเงา	66
33 ภาพตารางการวิเคราะห์ลักษณะของการใช้ภาพของฉากหลัง	67
34 อารมณ์ของฉากและยุคสมัยของฉาก	67
35 การสรุปผลวิจัย	79

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 สรุปกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Process of Animation)	16
2 มาตรฐานของสัดส่วนมนุษย์ในวัยต่างๆ	26
3 แผนผังแสดงการวิเคราะห์ข้อมูล	33
4 ภาพแสดงเครื่องมือสำหรับวิเคราะห์ข้อมูล	37
5 การวิเคราะห์เรื่องราวในฉากและการใช้สีในภาพจากเรื่องคุณทองแดง The Inspirations	40
6 สรุปการใช้สีจากแอนิเมชันเรื่อง พระมหาชนก	40
7 ภาพแสดงการวิเคราะห์การออกแบบบุคลิกตัวละครจากแอนิเมชันเรื่อง เอกโค่ จี๊วก้องโลก	40
8 ภาพแสดงการวิเคราะห์รายละเอียดฉาก และสีในฉาก	41
9 ภาพแสดงการสรุปข้อมูลเพื่อนำไปสัมภาษณ์ผู้ออกแบบ	42
10 แผนภูมิวงกลมแสดงรูปแบบของแอนิเมชัน	43
11 แผนภูมิวงกลมแสดงสไตล์ของแอนิเมชัน	43
12 ภาพแผนภูมิวงกลมแสดงลักษณะของภาพยนตร์แอนิเมชัน	44
13 แผนภูมิวงกลมแสดงแนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept)	46
14 แผนภูมิวงกลมแสดงแก่นเรื่อง (Theme) ของภาพยนตร์แอนิเมชัน	49
15 แผนภูมิวงกลมแสดงการเล่าเรื่อง (Narration) ของภาพยนตร์แอนิเมชัน	50
16 แผนภูมิวงกลมแสดงแนวเรื่องของภาพยนตร์ (Gene) ของภาพยนตร์แอนิเมชัน	51
17 แผนภูมิวงกลมแสดงโครงเรื่อง (Plot) ของภาพยนตร์แอนิเมชัน	52
18 แสดงการวิเคราะห์ลักษณะสัดส่วนของการออกแบบ	54
19 ภาพตัวอย่างแสดงการวิเคราะห์สีตัวละคร	59
20 ภาพตัวอย่างการวิเคราะห์สีของฉากหลัง	63
21 การใช้สีของเรื่อง ปังปอนด์ ดีแอนิเมชัน	68
22 การใช้สีของเรื่อง ก้านกล้วยภาค 1	68
23 การใช้สีของเรื่องประวัติพระพุทธรเจ้า	68
24 การใช้สีของเรื่องก้านกล้วยภาค 2	69
25 การใช้สีของเรื่องนาค	69
26 การใช้สีของเรื่อง ยักษ์	69
27 การใช้สีของเรื่อง เอกโค่ จี๊วก้องโลก	70
28 การใช้สีของเรื่อง คุณทองแดง The Inspirations ตอน จร	70
29 การใช้สีของเรื่องคุณทองแดง The Inspirations ตอน ทองหล่อ	70

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
30 การใช้สีของเรื่องคุณทองแดง The Inspirations ตอน คอปเปอร์เพื่อนรัก	70
31 การใช้สีของทั้งหมด 5 อันดับแรก	71
32 สีไทยโทนกลุ่มสีแดง	71
33 สีไทยโทนกลุ่มสีน้ำเงิน	72
34 สีไทยโทนกลุ่มสีน้ำตาล	72
35 สีไทยโทนกลุ่มสีเขียว	73
36 สีไทยโทนกลุ่มสีขาว	73
37 สีไทยโทนกลุ่มสีเหลืองและทอง	74
38 สีไทยโทนกลุ่มสีม่วง	74
39 ภาพแสดงเอกลักษณ์ของแอนิเมชันไทยด้านโครงสร้าง	84
40 ภาพแสดงเอกลักษณ์ของแอนิเมชันไทยโครงสร้างการออกแบบบุคลิกตัวละคร	85
41 ภาพแสดงเอกลักษณ์ของแอนิเมชันไทยโครงสร้างการออกแบบฉากหลัง	86