

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

แอนิเมชันเป็นสื่อหนึ่งที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวแสดงให้เห็นถึงการบันทึกประวัติศาสตร์ เนื่องจากการศึกษาประวัติศาสตร์เป็นเสมือนการไต่ย้อนเวลากลับไปศึกษาเหตุการณ์ต่างๆ ที่เคยเกิดขึ้นในอดีต ทำให้ได้ทราบถึงที่มา ต้นตอและสิ่งที่มีอิทธิพลมาจนถึงปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นด้านศิลปะ งานออกแบบ ภาพยนตร์ หรือแอนิเมชันเองก็ทำให้เกิดความรู้และความเข้าใจ ที่มาที่ไปของ แนวความคิด เทคนิคและวิธีการ เนื้อหา เสียง องค์ประกอบทางศิลปะเป็นต้น ทั้งนี้ก็เพื่อช่วยในการพัฒนาผลงานให้น่าสนใจ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและก้าวหน้ายิ่งขึ้น

แอนิเมชันคือการประดิษฐ์การสร้างภาพขึ้นมาใหม่ไม่ใช่ความจริง และแอนิเมชันที่ดีจะสื่อสารอารมณ์และให้ความสมจริงเท่าเทียมกัน มีคุณค่าพอกับภาพยนตร์(Taylor, 2003, 6) มีความพยายามที่จะปกปิดหรือแสดงให้เห็นว่าสร้างมาจากคอมพิวเตอร์ ไม่ใช่แค่เพียงโปรแกรมหรือเทคโนโลยีเท่านั้น แต่คือการสร้างความจริงด้วย แสง สี และการประมวลผล ให้ออกมาสมบูรณ์แบบที่สุด

วัตถุประสงค์คือสุนทรียภาพและความงามที่เรียบง่ายขององค์ประกอบทางศิลปะที่สร้างโลกสมมุติขึ้นมา สิ่งสำคัญในความงามของแอนิเมชัน คือการทำให้คนดูเชื่อว่าสิ่งที่ต้องการเล่า โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์แอนิเมชันนั้นให้มีประสิทธิภาพเดียวกันกับภาพยนตร์ที่เป็นการแสดงของมนุษย์

การศึกษาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยช่วงระหว่าง พ.ศ.2545-2558 เกิดจากสาเหตุเพราะในช่วงปี พ.ศ. 2545 เป็นต้นมา อุตสาหกรรมการออกแบบได้เข้าสู่ยุคของการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ กราฟิกผลิตแอนิเมชันแบบ 3 มิติ เช่น แอนิเมชันแบบตอนทางโทรทัศน์เรื่องปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน (2545) และสุดสาคร (2545) ของบริษัทดีต้า แอนิเมชัน ซึ่งทั้ง 2 เรื่องก็สร้างปรากฏการณ์ในแง่ของการขายสินค้าซึ่งเป็นตัวละครจากเรื่องดังกล่าว พร้อมด้วยเพลงประกอบและโฆษณาอีกหลากหลายชิ้น ก่อให้เกิดสตูดิโอผลิตผลงานด้านแอนิเมชันและภาพเทคนิคพิเศษทางภาพยนตร์ โฆษณาทางโทรทัศน์ มิวสิควิดีโอที่ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก รวมถึงเกิดภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติคือเรื่อง ก้านกล้วย (2549) ที่ได้รับรางวัลเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ เปิดโอกาสของคนไทยสู่ธุรกิจแอนิเมชันระดับโลกเป็นครั้งแรก จากนั้นก็เกิดผลงานแอนิเมชันทั้งแบบ 2 มิติและ 3 มิติอีกหลายเรื่องที่ประสบความสำเร็จทั้งในแง่ของการออกแบบและรายได้ อาทิ เอกโค่ จิ้งก้องโลก (2555) พระมหาชนก (2557) และคุณทองแดง The Inspirations (2558) เป็นต้น

ช่วงระหว่าง พ.ศ.2545-2558 ถือเป็นยุคเริ่มต้นในการนำคอมพิวเตอร์กราฟิกเข้ามาช่วยในการสร้างแอนิเมชันและมีส่วนช่วยพัฒนาอุตสาหกรรมแอนิเมชันและการสร้างภาพเทคนิคพิเศษ ช่วยส่งเสริมให้ทางด้านเทคนิคมีความสมจริงและสนับสนุนเนื้อหาให้มีความสมบูรณ์ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน งานโฆษณา มิวสิควิดีโอหรือสื่ออื่นๆ ซึ่งยังคงนิยมใช้คอมพิวเตอร์แอนิเมชันมาจนถึงยุคปัจจุบัน

นอกจากนี้การศึกษาพัฒนาองค์ความรู้ในเรื่องแอนิเมชันยังได้รับการส่งเสริมจากทางภาครัฐ ทั้งจากสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ SIPA (Software Industry Promotion Agency) อย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2546 จนถึงปัจจุบัน ได้มีการก่อตั้งสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกไทย Thai

Animation & Computer Graphic Association: (TACGA) ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมสมาชิกทั้งบุคคลธรรมดาและนิติบุคคลในวงการอุตสาหกรรม Digital Content เข้าไว้ด้วยกัน ในปี 2549 จนถึงปัจจุบัน TACGA มีจำนวนสมาชิกทั้งสิ้น 28 บริษัท (ที่มา <https://www.tacga.net>) ซึ่งบริษัทเหล่านี้เป็นบริษัทผลิตแอนิเมชัน ภาพเทคนิคพิเศษสำหรับภาพยนตร์ งานโฆษณา ขนาดใหญ่และขนาดกลาง อีกทั้งยังเป็นบริษัทที่อยู่ในระดับแนวหน้าของไทย

TACGA เป็นสมาคมที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาอุตสาหกรรมแอนิเมชันของไทย จะเห็นได้จากความร่วมมือระหว่าง TACGA และตลาดหลักทรัพย์เอ็มเอไอ (MAI) ในการจัดงาน TACGA Com Creative Cocktail Party ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของงาน Com Creative 2006 นอกจากนี้ TACGA ยังร่วมกับสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ(องค์การมหาชน) ในการจัดงาน Thailand Animation & Multimedia 2007(TAM 2007) อีกด้วย โดยเป้าหมายหลักของ TACGA คือผลักดันอุตสาหกรรมแอนิเมชันอย่างจริงจัง รวมทั้งจัดปัญหาที่ผู้ประกอบการต้องเผชิญ เพื่อส่งเสริมให้อุตสาหกรรมได้พัฒนาก้าวหน้าขึ้น

คุณนิธิพัฒน์ สมสมาน นายกสมาคมประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกไทย (TAGGA) และกรรมการผู้จัดการบริหารบริษัท The Monk Studio จำกัด ได้กล่าวในงานเสวนาทิศทางอนาคตของแอนิเมชันไทย โดยงาน Thailand Animation Festival#2 By Sputnik Tales เทศกาลแอนิเมชันอิสระ + สังคม วันเสาร์ที่ 1 มิถุนายน 2556 ณ โรงภาพยนตร์สกาล่า สยามสแควร์ ว่า “งานแอนิเมชันที่ทำให้จุดประกาย และทำให้เกิดความตื่นตัวมากที่สุดของบ้านเราคือเรื่อง “ก้านกล้วย” ซึ่ง เป็นภาพยนตร์ 3D ของกันตนา แล้วหลังจากนั้นก็จะมีภาพยนตร์แอนิเมชันตามมาเรื่อยๆ เช่น “พระพุทธเจ้า” “นาค” ของ Beboyd CG “ก้านกล้วย 2” และเมื่อปีที่แล้วก็มีหนัง 2 เรื่องคือ “ยักษ์” ของเวิร์คพอยท์ กับ “เอคโค จีวัก้องโลก” ของ กันตนา แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น งานแอนิเมชันเป็นงานที่ลงทุนสูงมาก คือหนังเรื่องหนึ่งถ้าเป็นภาพยนตร์ไทยทั่วไป จะใช้ต้นทุนในการสร้างหนังประมาณ 10 - 15 ล้านบาท ใช้เวลาสร้างแค่ประมาณ 1 ปี แต่ถ้าเป็นแอนิเมชันที่เป็นภาพยนตร์เรื่องยาว เรื่องหนึ่งจะใช้ทุนประมาณ 50 - 60 ล้านบาท ไปจนถึง 100 ล้านบาท ยิ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องยาวก็จะใช้ต้นทุนที่สูงมาก และเช่นเดียวกันก็ใช้เวลาที่สูงมากตามด้วย เช่น บางเรื่องใช้เวลา 2 - 3 ปี ในการสร้าง ซึ่งต้นทุนและระยะเวลาที่สูงแล้ว ทำให้นักลงทุนส่วนใหญ่ไม่กล้าที่จะลงทุน ถ้ามามีก็เรื่องที่ประสบความสำเร็จใน เรื่องรายได้ “ก้านกล้วย” เป็นเรื่องแรกที่จุดประกาย และสร้างรายได้มหาศาล และประสบความสำเร็จที่สุด แต่ หลังจากนั้นมาการทำหนังแอนิเมชันก็ค่อนข้างเหนียว ทำให้ผู้ลงทุนเกิดความท้อ เพราะงานแอนิเมชันไทยหนึ่งเรื่องใช้เงินประมาณ 50 - 60 ล้านบาท ไปจนถึง 100 ล้านบาท แต่ถ้าเทียบกับหนังฮอลลีวูดก็ถือว่ายังน้อยกว่ามาก หนังแอนิเมชันฮอลลีวูดเรื่องหนึ่งจะลงทุนอยู่ที่ 100 ล้านบาทขึ้นไป”

ดังนั้นการศึกษาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยในครั้งนี้ เป็นความพยายามที่จะวิเคราะห์หาความเชื่อมโยง รูปแบบ แนวความคิดของภาพยนตร์แอนิเมชันของไทยที่ผ่านมาเพื่อก่อให้เกิดผลงานรูปแบบใหม่ ๆ และสามารถที่จะพัฒนาเพิ่มพูนปรับเปลี่ยนจากพื้นฐานความคิดเดิม ซึ่งแนวความคิดนั้นเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการความคิดที่มาจากการสร้างรูปลักษณ์ของความคิดออกเป็นจินตนาการโดยมีแรงจูงใจ หรือแรงบันดาลใจจากสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เพื่อที่จะสร้างสรรค์ผลงานอย่างใดอย่างหนึ่งให้ออกมาตอบสนองต่อความประสงค์ที่มีเป้าหมายชัดเจน คือการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อพัฒนาผลงานให้ก้าวหน้าขึ้น ก่อให้เกิดความรู้และความเข้าใจ แนวความคิด เทคนิคและวิธีการ เนื้อหา เสียง องค์ประกอบทางศิลปะเป็นต้น สามารถประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อเศรษฐกิจ อุตสาหกรรมของประเทศให้มีความเข้มแข็งมีเอกลักษณ์เฉพาะตนสามารถแข่งขันในระดับประเทศและระดับสากลไปพร้อมกัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาองค์ประกอบและโครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยช่วงระหว่างพ.ศ.2545-2558 โดยใช้การศึกษาเอกสาร และสัมภาษณ์ผู้สร้างเพื่อสังเคราะห์ให้ได้เอกลักษณ์และสุนทรียภาพ
2. เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยในช่วงพ.ศ.2545-2558 โดยการนำเสนอข้อมูลในการประชุมกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นการศึกษาการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2545-2558 (เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่คอมพิวเตอร์กราฟิกเริ่มเข้ามามีบทบาทในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และแอนิเมชัน)ใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกคือเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ถูกเผยแพร่ในโรงภาพยนตร์ รวม 9 เรื่องดังนี้

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

สมมติฐานของการวิจัย

การศึกษาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยช่วงระหว่าง พ.ศ.2545-2558 มีเอกลักษณ์แนวทางและลักษณะเฉพาะตัวที่ชัดเจนสามารถนำเสนอความเป็นไทยไปยังชาวต่างชาติ อีกทั้งยังสามารถพัฒนาต่อยอดให้เกิดแอนิเมชันเรื่องอื่นๆต่อไปได้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบถึงรูปแบบ เอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแอนิเมชันไทยในอนาคต
2. ผลจากการศึกษา ค้นคว้า วิจัย ถูกนำไปใช้เป็นแนวทางให้นักออกแบบนำไปพัฒนา ลักษณะแอนิเมชันไทยได้อย่างชัดเจน ต่อไป

ข้อตกลงเบื้องต้นและนิยามศัพท์

เอกลักษณ์ (Identity) ในงานวิจัยนี้หมายถึงลักษณะที่เหมือนกันหรือมีร่วมกัน

สุนทรียภาพ (Aesthetics) ในภาพยนตร์แอนิเมชัน ในที่นี้หมายถึงการพิจารณาถึงความสวยงาม เส้นที่
ความน่าสนใจ สี สัน แสงเงาบรรยากาศ ตลอดจนการนำองค์ประกอบทางศิลปะ รวมทั้งการใช้เสียงที่เหมาะสม
กลมกลืนๆ กัน เป็นต้น

แอนิเมชัน (Animation)

ความหมายของแอนิเมชันในงานวิจัยนี้คือการทำให้มีชีวิต เป็นการเล่าเรื่องโดยไม่ได้ใช้วิธีการถ่ายทำจาก
นักแสดงที่เป็นมนุษย์ โดยใช้วิธีการวาดภาพให้เคลื่อนไหว การสร้างการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ
การนำดินน้ำมันมาปั้น ดัด เปลี่ยนรูปร่าง หรือถ่ายรูปเอาไว้ทีละภาพ เมื่อนำมาเปิดดูอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว ทำให้
เกิดเป็นภาพลวงตา ดูเหมือนมีชีวิตก็ถือว่าเป็นงานภาพเคลื่อนไหวอย่างหนึ่ง

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยช่วงระหว่าง พ.ศ.2545-2558 จะทำการศึกษาวิจัยในการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ซึ่งอาจแบ่งประเด็นตามความเห็นของผลงานวิจัย เอกสาร ตำรา และบทความที่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบที่มีความร่วมสมัยดังที่กล่าวประกอบด้วย วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในหัวข้อดังต่อไปนี้

1. ความหมายของเอกลักษณ์
2. ความหมายของสุนทรียภาพ
3. ความหมายและประเภทของแอนิเมชัน
4. ความหมายของภาพยนตร์
5. ความหมายของภาพยนตร์แอนิเมชัน
6. ประเภทของแอนิเมชัน
7. หลักการสร้างแอนิเมชัน
8. กระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว
9. ข้อมูลของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตโดยคนไทยและทำการเผยแพร่ในโรงภาพยนตร์ในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2545-2558
10. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
11. โครงสร้างและองค์ประกอบของภาพยนตร์แอนิเมชัน
12. สรุปการนำวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างเครื่องมือวิจัย

ความหมายของ เอกลักษณ์ (Identity)

ความหมายของเอกลักษณ์ “เอกลักษณ์” หรือในภาษาอังกฤษใช้คำว่า “Identity” และนักวิชาการบางท่าน ดังเช่น เบอร์ก แมคคอล และซิมมอนด์ (Owens, 2003, 2007) ใช้คำว่า “Role-Identity” ในความหมายเดียวกับเอกลักษณ์ เอกลักษณ์มาจากรากศัพท์ภาษาละติน 2 คำ คือ Idem แปลว่า เหมือน และคำว่า Identidem แปลว่า ซ้ำ แล้วซ้ำเล่า ซึ่งต่อมาได้มีการรวบรวมความหมายของคำว่า Side by Side แปลว่า ด้วยกัน กับคำว่า Likeness แปลว่า ความคล้ายคลึงกัน และ Oneness ที่แปลว่า ความเป็นหนึ่งเดียวกันเข้าร่วมด้วย

ดังนั้นความหมายของคำว่า “เอกลักษณ์” จึงมีความเกี่ยวข้องกับการบอกถึงความแตกต่าง และความเหมือนระหว่างบุคคลหนึ่งกับบุคคลหนึ่ง สรุปความหมายของเอกลักษณ์ว่าเป็นลักษณะอย่างหนึ่งในตัวบุคคลที่ทำให้บุคคลนั้น ีความเป็นตัวของตัวเองซึ่งแตกต่างจากบุคคลอื่น ดิกชันนารี The New International Webster’s Comprehensive Dictionary of the English Language (1996, 627) ได้ให้ความหมายของเอกลักษณ์ว่า ลักษณะที่เป็นอยู่เหมือนกันหรือเหมือนกันโดยสมบูรณ์ สอดคล้องกับพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (ราชบัณฑิตยสถาน,

2554, 1432) ซึ่งได้ให้ความหมายไว้ว่า ลักษณะที่เหมือนกันหรือมีร่วมกัน สำหรับในงานวิจัยนี้จึงใช้คำว่าเอกลักษณ์ (Identity) หมายถึงลักษณะที่เหมือนกันหรือมีร่วมกัน

ความหมายของสุนทรียภาพ (Aesthetics)

สุนทรียภาพ (Aesthetics) หมายถึง ความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะที่แต่ละบุคคลสามารถเข้าใจและรู้สึกได้ ความรู้สึกของแต่ละบุคคลที่มีต่อความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554, 1244)

วีรณ ตั้งเจริญ กล่าวว่า “สุนทรียศาสตร์ หมายถึงศาสตร์หรือวิชาที่เกี่ยวกับความงาม ตามแนวคิดของชาวตะวันตกแล้ว สุนทรียศาสตร์เป็นส่วนหนึ่งของปรัชญา ปรัชญาตะวันตกมีรากเหง้าจากปรัชญากรีกโบราณ ปรัชญาที่เป็นการแสวงหาหรือความรักในภูมิปัญญา ปรัชญากรีกที่มุ่งแสวงหาความจริง ความดี และความงาม” (วีรณ ตั้งเจริญ, 2546, 28)

ความรู้สึทางสุนทรียภาพ เป็นความรู้สึกที่เกิดจากการได้รับสัมผัสกับความงาม ความเป็นระเบียบ ที่มีอยู่ในศิลปะหรือธรรมชาติ (ตุ้ย ชุมสาย, 2517, 191-192)

ภาวะที่เป็นศิลปะหรือมีความงาม ความรู้สึกถึงคุณค่าของสิ่งทั้งดงาม ความเป็นระเบียบของเสียงหรือถ้อยคำที่ไพเราะ (ชูลุด นิมเสมอ, 2538, 289)

สุนทรียภาพ (Aesthetics) ในภาพยนตร์แอนิเมชัน จึงสรุปได้ว่า การพิจารณาถึงความสวยงาม เส้นทึบ ความน่าสนใจ สีสด แสงเงาบรรยากาศ ตลอดจนการนำองค์ประกอบทางศิลปะ รวมทั้งการใช้เสียงที่เหมาะสมกลมกลืน ฯลฯ เป็นต้น

ความหมายของแอนิเมชัน (Animation)

ความหมายของแอนิเมชันมาจากรากศัพท์ภาษากรีก หมายถึง การทำให้มีชีวิต (Kit Laybourn, 1998, 5) เป็นการบันทึกภาพนิ่งติดต่อกันโดยสามารถทำได้หลากหลายวิธีไม่จำกัดว่าจะต้องเป็นการวาดภาพเพื่อให้เคลื่อนไหวเพียงอย่างเดียว การนำดินน้ำมันมาปั้น ดัด เปลี่ยนรูปร่าง หรือถ่ายรูปรูปเอาไว้ทีละภาพเมื่อนำมาเปิดดูอย่างต่อเนื่องและรวดเร็วทำให้เกิดเป็นภาพลวงตา ดูเหมือนทำให้มีชีวิตก็ถือว่าเป็นงานภาพเคลื่อนไหวอย่างหนึ่ง โดยหลักของการสร้างแอนิเมชันที่ดีคือ การเคลื่อนไหวด้วยความเร็วที่เหมาะสม

ศัพท์เทคโนโลยีทางภาพ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้บัญญัติศัพท์ animation เป็นภาษาไทยว่า “ชีวลักษณ์” หรือใช้ทับศัพท์ว่า “แอนิเมชัน” หมายถึง การทำภาพเคลื่อนไหว หรือการทำให้เคลื่อนไหว หรือภาพเคลื่อนไหว (โครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ เล่มที่ 36 เรื่องที่ 7 แอนิเมชัน)

การสร้างแอนิเมชันจะไม่สามารถเกิดขึ้นได้เลย ถ้าปราศจากความเข้าใจในเรื่องความสามารถพื้นฐานของดวงตามนุษย์ ในการมองเห็นภาพเป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นจากทฤษฎีการเห็นภาพติดตา (Persistence of Vision) ของนายแพทย์ ปีเตอร์ มาร์ค โรเกต (Peter Mark Roget) (Paul Wells, 1998, 11-12) อธิบายไว้ว่า ภาพติดตาเป็นความรู้สึกที่เหมือนกับการเห็นภาพของวัตถุถึงแม้วัตถุนั้นจะพ้นสายตาไปแล้ว ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากกระแสประสาทที่กระตุ้นให้เห็นภาพยังคงค้างอยู่บนประสาทรับภาพ หมายถึง การที่ดวงตาของมนุษย์เมื่อได้มองภาพหนึ่งภาพ หากภาพนั้นได้หายไป ดวงตาก็จะรักษารูปภาพนั้นไว้ในเรตินาเป็นช่วงระยะเวลาสั้นๆ (ประมาณ 1 ภาพ ต่อ 12 ถึง 1 ต่อ 15 วินาที) และถ้าภายในช่วงระยะเวลาดังกล่าวมีภาพอีกภาพแทรกเข้ามาแทนที่ภาพแรก สมองก็จะทำการเชื่อมโยง

ภาพทั้งสองเข้าด้วยกัน และจะทำหน้าที่ดังกล่าวไปเรื่อยๆ หากมีภาพต่อไปปรากฏในเวลาใกล้เคียงกันเกิดเป็นภาพ “ทับซ้อน” ซึ่งดวงตาของเราไม่สามารถรับรู้ความแตกต่างระหว่างภาพ แต่เป็นการสั่งการของสมองที่ทำให้เห็นเป็นการเคลื่อนไหว

ถึงแม้ว่าจะใช้ทฤษฎีเดียวกัน แต่แอนิเมชันก็ยังแตกต่างจากภาพยนตร์ คือ ภาพยนตร์เป็นการถ่ายภาพสิ่งที่เคลื่อนไหวในโลกของเราจริงๆ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ ส่วนแอนิเมชันนั้นเกิดจากการทำให้สิ่งที่อยู่นิ่งๆ เกิดการเคลื่อนไหวขึ้น ด้วยฝีมือมนุษย์ล้วนๆ เช่น ภาพวาด หุ่นตุ๊กตา หรือแม้แต่แบบจำลองคอมพิวเตอร์ โดยการถ่ายภาพนิ่งของสิ่งนั้นๆ ให้ค่อยๆ ขยับไปที่ละภาพ แล้วจึงนำภาพเหล่านั้น มาเรียงต่อเนื่องกันจนกลายเป็นภาพเคลื่อนไหวเหมือนจริงขึ้นมา

แอนิเมชันคือการประดิษฐ์ การสร้างภาพขึ้นมาใหม่โดยไม่คำนึงถึงความจริง และแอนิเมชันที่ดีจะสื่อสารอารมณ์และให้ความสมจริงเท่าเทียมกัน มีคุณค่าพอกับภาพยนตร์(Richard Taylor, 2003, 6) มีความพยายามที่จะปกปิดหรือแสดงให้เห็นว่าสร้างมาจากคอมพิวเตอร์ ไม่ใช่แค่โปรแกรมหรือเทคโนโลยีเท่านั้น แต่มันคือการสร้างความจริงด้วย แสง สี และการประสมผล ให้ออกมาสมบูรณ์ที่สุด

วัตถุประสงค์ของการสร้างแอนิเมชันคือเพื่อสุนทรีย์ภาพและความงาม ที่เรียบง่ายขององค์ประกอบทางศิลปะที่สร้างโลกภาพยนตร์ขึ้นมา ด้วยภาพและเรื่อง สิ่งสำคัญในความงาม แอนิเมชัน คือความน่าสนใจของแอนิเมชัน ทำให้คนดูเชื่อว่าสิ่งที่ต้องการเล่า การสร้างเรื่องมาใหม่ โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน สิ่งที่น่าสนใจคือการเคลื่อนไหว สามารถสร้างอะไรให้เป็นไปได้ตามต้องการ ต้องการกฎเกณฑ์คือความคงเส้นคงวา สอดคล้องกัน ทำให้มีประสิทธิภาพเดียวกันกับภาพยนตร์

แอนิเมชันเป็นศิลปะอีกแขนงหนึ่งที่ผู้ผลิตหรือศิลปินสร้างขึ้น เพื่อเลียนแบบโลกความเป็นจริง หลากๆ ครั้งงานแอนิเมชันก็ถูกกล่าวอ้างให้เป็นงานที่สะท้อนความเป็นตัวตนของมนุษย์ในแต่ละยุคสมัย ไม่ว่าจะเป็นด้านการเมือง สังคมและค่านิยม จึงทำให้ศาสตร์แขนงนี้ได้รับความสนใจ และสืบทอดกันต่อๆ มาจนถึงปัจจุบัน

ความหมายของภาพยนตร์

ความหมายของภาพยนตร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์พ.ศ. 2551 ให้ความหมายว่า ภาพยนตร์ คือ วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือ ภาพและเสียง ซึ่งสามารถนำมาฉายให้เป็นภาพเคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง แต่ไม่รวมถึงวีดิทัศน์จึงต้องเข้าใจความหมายของภาพยนตร์เพื่อเป็นขอบเขตในการศึกษาภาพยนตร์ ดังนั้น หากจะให้ความหมายในมุมมองของนักทฤษฎีภาพยนตร์ สามารถให้ความหมายได้ว่า ภาพยนตร์คือกระบวนการบันทึกภาพแล้วนำออกฉายในลักษณะที่แสดงให้เห็นว่าภาพเคลื่อนไหวตามเรื่องราวที่ผู้สร้างต้องการจะสื่อสารซึ่งอาจเป็นเรื่องจริงหรือเหตุการณ์จริง หรือเป็นการแสดงให้เหมือนจริง หรืออาจจะเป็นการแสดงหรือสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้างก็ได้(พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์, 2551)

ภาพยนตร์หมายถึงศิลปะแขนงหนึ่งที่ใช้ถ่ายทอดเรื่องราว เหตุการณ์ ความงาม ความสามารถ จินตนาการ ความรู้สึกนึกคิดไปสู่สาธารณชน โดยอาศัยภาพยนตร์เป็นสื่อ ไม่ว่าฝ่ายผู้สร้างภาพยนตร์จะมีวัตถุประสงค์ในการสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่องไปในแนวทางใด ก็มักจะบรรลุจุดประสงค์ตามความต้องการของผู้สร้างเสมอ โดยเฉพาะจุดประสงค์ด้านความบันเทิง(วรณี สำราญเวทย์ , 2537, 65) ดังนั้นหากใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อสำหรับการศึกษา ก็เชื่อได้ว่า ภาพยนตร์จะสามารถถ่ายทอดความรู้ความคิดที่เป็นประโยชน์ไปสู่สาธารณชนอย่างกว้างขวาง เพราะภาพยนตร์

สามารถถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ให้ผู้ชมเข้าใจ หรือเกิดความซาบซึ้งได้ดีกว่าสื่อประเภทอื่น เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีลักษณะพิเศษบางประการซึ่งเกิดจากปัจจัยสนับสนุนหลายอย่าง คือ คุณสมบัติทางกายภาพของภาพยนตร์ การเล่าเรื่องเป็นช่วงเวลา การใช้เงินลงทุนสูง การแสดงที่สมจริง และสามารถใช้เทคนิคพิเศษในการสร้างภาพเหมือนจริง ซึ่งมีคุณสมบัติในการเสริมสร้างจินตนาการให้กับผู้ชมได้นั่นเอง

การถ่ายภาพยนตร์มีความแตกต่างจากภาพถ่ายทั่วไปที่เป็นภาพนิ่ง เพราะภาพยนตร์เป็นชุดภาพนิ่งที่เรียงร้อยต่อเนื่องกันที่เกิดจากกระบวนการการถ่ายทำด้วยกล้องและฟิล์มภาพยนตร์ที่สามารถบันทึกได้ทั้งสิ่งที่เคลื่อนไหวและสิ่งที่หยุดนิ่ง และเมื่อนำมาฉายผ่านระบบการฉายของเครื่องฉายภาพยนตร์ ภาพที่ปรากฏจะเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวตามที่บันทึกไว้ ภาพยนตร์ที่สามารถสื่อความหมายอย่างสมบูรณ์นั้น ผู้ที่มีบทบาทสำคัญ คือ ผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งจะต้องทำการจัดองค์ประกอบของภาพผ่านการเล่าเรื่องอย่างมีศิลปะ การลำดับภาพที่ดี การแสดงที่สมจริงเป็นธรรมชาติของนักแสดง และองค์ประกอบอื่นๆที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ภาพยนตร์สามารถสื่อความหมายได้อย่างสวยงามและน่าประทับใจ

ความหมายของภาพยนตร์แอนิเมชัน

ภาพยนตร์แอนิเมชันคือแอนิเมชันขนาดยาว และสามารถสร้างการเคลื่อนไหวโดยไม่ต้องมีคนแสดงจริงๆ สามารถสร้างตัวละครขึ้นมาได้ผ่านการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ โดยปราศจากเหตุผลรองรับ แต่ยังคงไว้ซึ่งความเป็นภาพยนตร์คือ สร้างความบันเทิงให้กับผู้ชม

ประเภทของแอนิเมชัน

แอนิเมชันแบ่งตามลักษณะของการทำงานได้เป็น 2 ประเภทคือ

แอนิเมชันแบบ 2 มิติ คือ การสร้างการเคลื่อนไหวบนพื้นราบแบบ 2 มิติ แบ่งออกตามประเภทของการสร้างผลงาน อาทิการเขียนด้วยมือและใช้ตู้ไฟ เรียกว่าเทคนิคการเขียนบนแผ่นใส (Cels-Animation) หรือเรียกว่า แผ่นเซลลูลอยด์ (Celluloid) หนังสือพลิก (Flipbook) การตัดเป็นสไลด์ (Cut-out) รวมถึงการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างแอนิเมชันเช่น Flash, Toon boom, Moho เป็นต้น

แอนิเมชันรูปแบบนี้จะเน้นการใช้วิธีวาดเป็นหลัก โดยแอนิเมชันที่ใช้มือวาดในยุคแรกๆ นั้นเรียกว่าแอนิเมชันใช้แผ่นใส (cel animation) เป็นการดูแบบดั้งเดิมที่ใช้การวาดและระบายสีตัวละครต่างๆ รวมทั้งฉากหลัง (background) ลงบนแผ่นใส (cel) และเมื่อนำแผ่นใสแต่ละแผ่นมาซ้อนกัน แล้วถ่ายภาพแผ่นใสนั้นๆ โดยใช้กล้องถ่ายภาพที่ถูกออกแบบมาเป็นพิเศษ ก็จะได้ภาพการ์ตูน 1 ภาพ ที่ประกอบไปด้วยตัวละครและฉาก การเคลื่อนไหวของภาพเกิดจากการวาดภาพหลักแสดงอิริยาบถหลัก ที่เคลื่อนไหว หลังจากนั้น ผู้วาดช่วงกลางจะวาดภาพระหว่างภาพหลักอีกเป็นจำนวนมาก เพื่อให้การเคลื่อนไหวจากอิริยาบถหนึ่ง ไปยังอีกอิริยาบถหนึ่ง เป็นไปอย่างต่อเนื่องราบรื่น และไม่เกิดการกระตุก ในอดีตการวาดภาพทั้งหมดนี้ ต้องวาดและลงสี โดยผู้วาดที่ชำนาญ และต้องใช้เวลาในการวาดนานมาก ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์การ์ตูนความยาว 10 นาที ต้องใช้ภาพวาด สำหรับบันทึกลงบนแผ่นฟิล์มทีละกรอบภาพเป็นจำนวน 24 ภาพในทุกๆ 1 วินาที ซึ่งรวมแล้วต้องใช้ภาพถึง 14,400 ภาพ โดยทั่วไปการสร้างภาพวาดแต่ละภาพจะใช้แผ่นใสมากกว่า 1 แผ่น ดังนั้น การวาดภาพลงบนแผ่นใสย่อมต้องใช้มากขึ้นไปอีก ถ้าโดย

เฉลี่ยภาพวาด 1 ภาพต้องใช้แผ่นใสโดยเฉลี่ยประมาณ 3 แผ่น (แผ่นใสแต่ละแผ่นสำหรับตัวละครที่เคลื่อนไหวแต่ละตัว ไม่รวมภาพฉากหลังซึ่งเป็นภาพนิ่ง) ดังนั้น ผู้วาดภาพต้องวาดภาพลงบนแผ่นใสรวมทั้งสิ้น 43,200 แผ่น

แอนิเมชันแบบ 3 มิติ คือ การสร้างการเคลื่อนไหวบนพื้นที่ 3 มิติ เพิ่มเติมจากแอนิเมชัน 2 มิติคือความลึก มีหลากหลายประเภทเช่น แอนิเมชันหุ่น ดินน้ำมัน เทคนิคหยุดการเคลื่อนไหว (Stop Motion) คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ เป็นต้น แบ่งออกเป็น 2 ชนิดด้วยลักษณะของการเคลื่อนไหวบนพื้นราบแบบ 2 มิติ ซึ่งบางครั้งอาจจะมีการใช้วัสดุที่มีลักษณะนูนจากพื้นเพียงเล็กน้อย และแบบลอยตัว 3 มิติ

เมื่อกล่าวถึงแอนิเมชันแบบภาพสามมิติ โดยทั่วไปจะหมายถึง การสร้างการ์ตูนด้วยคอมพิวเตอร์ หรือแอนิเมชันใช้คอมพิวเตอร์ อย่างไรก็ตาม ยังมีแอนิเมชันแบบภาพสามมิติอีกชนิดหนึ่ง ที่สร้างจากการปั้นแบบจำลองสามมิติด้วยดินน้ำมันหรือดินเหนียว จึงเรียกว่า แอนิเมชันแบบดินปั้น (clay animation) โดยนักปั้นจะปั้นแบบจำลองและฉากในอริยาบถหนึ่ง พร้อมทั้งระบายสีตามต้องการ แล้วจึงบันทึกภาพลงบนแผ่นฟิล์มหรือระบบฟิล์มดิจิทัล หลังจากนั้น ตัวแบบจำลองจะถูกปรับเปลี่ยนท่าทาง ซึ่งแสดงถึงการเคลื่อนไหวเพียงเล็กน้อย พร้อมทั้งทำการบันทึกการเคลื่อนไหวเพียงเล็กน้อยอย่างต่อเนื่อง เมื่อนำแผ่นฟิล์มนั้นมาฉายด้วยอัตราเร็วที่เหมาะสม ก็จะได้ภาพเคลื่อนไหวตามต้องการ

คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (Computer Animation)

ความหมายของคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (Computer Animation) คือการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์โดยอาศัยเครื่องมือที่สร้างจากแนวคิดทางคอมพิวเตอร์กราฟิกช่วยในการสร้าง ดัดแปลง ให้แสงและเงา สี พื้นผิว และสร้างการเคลื่อนไหว โดยเครื่องมือที่ประกอบด้วยฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ที่สร้างขึ้นจาก ระเบียบวิธี ขั้นตอน หลักการ กฎ หรือ การคำนวณต่างๆ ซึ่งต้องอาศัยทั้งความสามารถของมนุษย์และความสามารถของเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่มีโปรแกรมช่วยสนับสนุน เพื่อผลิตผลงานไปพร้อมๆ กัน

คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์โดยอาศัยเครื่องมือที่สร้างจากแนวคิดทางคอมพิวเตอร์กราฟิกช่วยในการสร้าง ดัดแปลง ให้แสงและเงา สี พื้นผิว และสร้างการเคลื่อนไหว ด้วยเทคนิคที่หลากหลายสามารถแบ่งประเภทตามลักษณะของผลงานได้เป็น 2 ประเภท คือ คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ และคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ

คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติจะเป็นการแสดงวัตถุแบบแบนราบโดยไม่คำนึงถึงความลึก โดยมองวัตถุในระบบ พิกัดแบบ 2 แกน คือ แกน x และ y เท่านั้น เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า 2Dimension Animation หรือ ชื่อย่อย่อ 2D Animation 2 ในที่นี้หมายถึง 2 แกน คือ X และ Y การนำคอมพิวเตอร์มาช่วยพัฒนาแอนิเมชันจะใช้แนวคิดของเฟรมสำคัญ (Key frame) เมื่อแอนิเมเตอร์กำหนดเฟรมสำคัญแล้ว เฟรมที่เป็น เฟรมระหว่างภาพ (In-Between) จะถูกสร้างด้วยโปรแกรมโดยอัตโนมัติ หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ คล้ายกับการทำงานของ Cel animation ในอดีต ซึ่งสามารถซ้อนทับฉากหลังและวัตถุอย่างไม่มีขีดจำกัด นอกจากนี้ยังสร้างภาพในคอมพิวเตอร์ทั้งหมดได้

โปรแกรมที่สร้างผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ

โปรแกรมที่สร้างผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ ส่วนใหญ่จะพัฒนามาจากการสร้างการ์ตูน 2 มิติ ในอดีต คือ เทคนิคการเขียนแอนิเมชันด้วยมือ (Traditional Animation or Drawn Animation) และเทคนิคการเขียนบนแผ่นใส (Cel-Animation) มีการพัฒนาเครื่องมือที่ง่ายต่อการใช้งานและสามารถวาดลายเส้นโดยไม่ต้องใช้กระดาษในการวาดหรือจะสแกนภาพ ที่วาดจากกระดาษไปทำแอนิเมชันต่อไปโปรแกรมได้ และยังนำเข้าไฟล์ได้หลากหลายรูปแบบ สามารถทำงาน ร่วมกับเรื่องเสียงและยังมีเครื่องมือเคลื่อนย้ายกล้องในรูปแบบ 3 มิติ จึงช่วยให้เราทำงานได้สะดวกรวดเร็วขึ้น รวมทั้งการนำเสนองานออกได้หลากหลายรูปแบบ อาทิเช่น โปรแกรม Toon Boom Studio , Paint ,SAI pencil-animation , SystemMax Adobe After Effect, Adobe Flash เป็นต้น

การนำคอมพิวเตอร์มาช่วยในการวาดการ์ตูนแบบแอนิเมชันใช้แผ่นใสทำได้สะดวกและรวดเร็วขึ้น โดยที่นักวาดการ์ตูนสามารถวาดบนแผ่นใสหรือกระดาษ แล้วกราดภาพ (scan) เข้าไปในคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมกราดภาพ หรือจะวาดภาพบนคอมพิวเตอร์โดยใช้อุปกรณ์ที่ออกแบบมาเป็นพิเศษ เพื่อให้การวาดการ์ตูนสามารถใช้โปรแกรมวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์ได้โดยตรง ส่วนวิธีการลงสีสามารถทำได้ ทั้งการลงสีบนแผ่นใส หรือกระดาษ แล้วกราดภาพเข้าคอมพิวเตอร์ หรือการลงสีบนคอมพิวเตอร์โดยตรงผ่านอุปกรณ์ที่ออกแบบมาเป็นพิเศษ แต่โดยทั่วไปการสร้างการ์ตูนด้วยคอมพิวเตอร์นิยมใช้ร่วมกันทั้ง 2 วิธี (Richard Williams, 2001, 103) ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสะดวกและความซับซ้อนของภาพ สำหรับภาพบางประเภทโดยเฉพาะฉาก การวาดภาพฉากบนแผ่นใสหรือกระดาษ ย่อมได้ภาพที่สวยงามกว่าการวาดด้วยคอมพิวเตอร์ อีกทั้งฉากเหล่านี้แทบจะไม่มีเคลื่อนไหว แต่การทำให้ภาพเคลื่อนไหว เมื่อภาพหลักอยู่บนคอมพิวเตอร์แล้ว สามารถทำได้สะดวกขึ้น นอกจากนี้การให้ผู้วาดภาพช่วงกลางและผู้ลงสีหลายคน ทำงานพร้อมๆ กัน สามารถทำได้ง่ายบนคอมพิวเตอร์ และการตรวจสอบการเคลื่อนไหวของภาพก็ทำได้สะดวก ดังนั้นการตูนแอนิเมชันใช้คอมพิวเตอร์จึงได้พัฒนาไปอย่างมาก จนแทบจะเรียกได้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันล้วนใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการผลิตแทบทั้งสิ้น

2. คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ

คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติคือการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์โดยอาศัยเครื่องมือที่สร้างจากแนวคิดทางคอมพิวเตอร์กราฟิกช่วยในการสร้าง โดยเน้นการขึ้นรูปแบบ 3 มิติเป็นหลัก ประกอบได้ด้วยแกน X Y และ Z เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า 3Dimension Animation หรือ ชื่อโดยย่อ 3D Animation ตัวเลข 3 ในที่นี้หมายถึง 3 แกน คือ X Y และ Z ซึ่งใช้การประมวลผลข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์โดยข้อมูลเข้าเป็นข้อมูลตัวเลข ตัวอักษร หรือสัญญาณต่างๆ โดยการสร้างแบบจำลอง (modeling) ตามด้วย การให้แสงและเงา (Rendering) แสดงผลลัพธ์ทางจอภาพเป็นข้อมูลเชิงเรขาคณิต เช่น รูปทรง สีพื้น ลวดลาย หรือ ลักษณะแสงเงา รวมถึง ข้อมูลอื่นๆ ของภาพ เช่น ข้อมูลการเคลื่อนไหว การเปลี่ยนแปลง ลักษณะการเชื่อมต่อ และ ความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุหรือสิ่งของในภาพ รวมไปถึง การศึกษาด้านระบบในการแสดงภาพ ทั้งสถาปัตยกรรมของเครื่องคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์เชื่อมต่อ หรืออุปกรณ์ในการนำเข้าและแสดงผล ปัจจุบันมีการประยุกต์ภาพจากคอมพิวเตอร์ใช้งานร่วมกับเทคโนโลยีอื่นๆ เช่น การสร้างภาพเคลื่อนไหวในงานภาพยนตร์ เกม และเสียง หรือระบบสร้างภาพความจริงเสมือน เป็นต้น

การนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการสร้างแอนิเมชันแบบภาพสามมิติเป็นการประยุกต์ใช้ศาสตร์ด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก (computer graphics) ซึ่งประกอบด้วยเทคนิคย่อยๆ อีกหลายแขนง เช่น การสร้างแบบจำลองสามมิติ

(three-dimensional modeling) การให้แสงเงา (shading) การลงลายผิวภาพ (texture mapping) การควบคุมการเคลื่อนที่ (motion control) ความพร่าเหตุเคลื่อนที่ (motion blur) การเปลี่ยนรูปและการแปลงร่าง (warping and morphing) การสร้างภาพกราฟิก (rendering) และการสร้างเสียงประกอบ (sound effects)

งานแอนิเมชันสามมิติ หรือ 3D Animation เป็นงานที่สร้างภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบ 3 มิติ ที่ทำให้เราสามารถเห็นสัดส่วนของโมเดลครบทุกด้าน โดยใช้โปรแกรมสร้างงานสามมิติมาสร้างโมเดลและการเคลื่อนไหว รวมทั้งสร้างองค์ประกอบของชิ้นงานย่อยต่างๆ ให้เกิดเป็นชิ้นงานใหม่หนึ่งชุดโดยผ่านการคำนวณของโปรแกรมสำหรับสร้างงาน 3 มิติ

โปรแกรมที่สร้างผลงานแอนิเมชัน 3 มิติ

โปรแกรมที่สร้างผลงานแอนิเมชัน 3 มิติ ในปัจจุบันมีหลากหลายโปรแกรม เช่น Maya คือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาโดยบริษัท Alias Research Inc. และ Wavefront ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ.1983 และ 1984 ตามลำดับ ผู้ริเริ่มบุกเบิกการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกในวงการผลิตภาพยนตร์ในยุคแรก ที่ถือว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมบันเทิงด้วยการใช้งานที่มีความยืดหยุ่นสูงและสามารถขยายเพิ่มเติมได้ในภายหลัง (Richard Williams, 2001, 123) ทำให้ Maya เป็นเครื่องมือที่ตอบโจทย์แอนิเมเตอร์และนักสร้างภาพเทคนิคพิเศษช่วยสร้างสรรค์ผลงานให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นกว่าเดิม นอกเหนือจากโปรแกรม Maya แล้วก็ยังมียังมีโปรแกรม 3 มิติอื่นๆ ที่สามารถสร้างสรรค์งานแอนิเมชันได้ เช่น โปรแกรม Softimage 3DStudio MAX ของ Autodesk เป็นต้น ซึ่งภายหลัง Autodesk ก็ซื้อทั้ง 3 บริษัทและกลายเป็นผู้นำตลาดโปรแกรม 3 มิติในปัจจุบัน

หลักการสร้างแอนิเมชัน (Principles of Animation)

หลังจากที่ วอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs) ในปี ค.ศ. 1936 ได้สำเร็จ จึงได้เสนอแนะแนวทางในการสร้างเป็นหลักการพื้นฐานในการสร้างแอนิเมชันให้ดูน่าสนใจและสมจริงมากขึ้นไว้ 12 ข้อ ดังนี้ (Paul Wells, 1998, 55-57)

1. ระยะเวลา (Timing) ความเร็วของการกระทำต่างๆ ที่มีความหมายต่อการเคลื่อนที่ และให้ความรู้สึกทางกายภาพและอารมณ์ของวัตถุ เช่น วัตถุขนาดใหญ่จะเคลื่อนไหวกว่าขนาดเล็ก ถ้าเราปรับเวลาได้ไม่ถูกต้องแล้ว อาจจะทำให้ความหมายที่นักออกแบบต้องการสื่อผิดวัตถุประสงค์ไปด้วย
2. การเพิ่มหรือลดของอัตราเริ่มในการเคลื่อนไหวก่อนวัตถุ (Ease in and Out or Slow in and Out) วัตถุทุกอย่างที่เคลื่อนที่ไม่สามารถเคลื่อนที่ด้วยความเร็วคงที่ได้ตลอดเวลา เพราะขณะที่วัตถุอยู่นิ่งนั้นไม่มีความเร็ว จึงควรมีการเพิ่มความเร็วก่อนวัตถุมีการเคลื่อนไหวก่อน เช่น การค่อยๆ เพิ่มการเคลื่อนไหวก่อนรถที่กำลังเริ่มออกตัวและการหยุดรถต้องมีการลดความเร็วลงก่อนจอดเป็นต้น
3. การใช้เส้นโค้ง (Arcs) ควรหลีกเลี่ยงการเคลื่อนไหวกว้างในลักษณะหุ่นยนต์ การเคลื่อนไหวกว้างในธรรมชาติมีลักษณะเป็นเส้นโค้งมากกว่าเส้นตรง เช่น แขนจะมีการเหวี่ยงไปมาจากแกนกลางของหัวไหล่ การสร้างภาพเคลื่อนไหวที่อยู่บนแนวของเส้นโค้งจะมีความสวยงามกว่า
4. ระยะการเตรียมการเคลื่อนไหว (Anticipation) ควรจะมีการวางแผนของการลำดับเหตุการณ์ต่างในฉากอย่างสมเหตุสมผล เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวและเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นต่อไป แบ่งออกได้เป็น 3 ระยะ คือ ระยะ

เตรียม (Set-up for Motion) ระยะเคลื่อนไหว (Action) ระยะตาม (Follow through) เช่น ตัวละครที่กำลังวิ่งออกจากฉาก อาจจะต้องมีการก้าวถอยหลังแล้วค่อยวิ่งไปข้างหน้า ถ้าตัวละครจะกระโดดอาจจะมีท่าก่อนก่อน เป็นต้น

5. การสร้างการเคลื่อนไหวให้ดูเกินจริง (Exaggeration) โดยทั่วไปการสร้างการเคลื่อนไหวจะมีการสร้างให้เกินจริงเล็กน้อยแต่ไม่ควรมากเกินไป ถือเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งของการสร้างภาพเคลื่อนไหว

6. ลักษณะการบีบแบนและการยืดออกของวัตถุ (Squash and Stretch) ความสมจริงสมจังในการเคลื่อนที่ของวัตถุหรือตัวละครในแต่ละท่าทางของการเคลื่อนไหว เช่น สังเกตรูปทรงลูกโป่งที่บรรจุน้ำไว้ หรือรูปร่างของลูกบอลที่ตกกระทบพื้นจะมีการยืดและหดตัวของรูปทรงขณะกำลังเคลื่อนไหว

7. การเคลื่อนไหวลำดับที่สอง (Secondary Action) การเคลื่อนไหวที่มีลักษณะเหลื่อมล้ำกันและความยืดหยุ่นของตัวละครหลัก การเคลื่อนไหวลำดับที่สองมีหน้าที่เพื่อเพิ่มความสนใจและความสมจริงให้กับภาพเคลื่อนไหว องค์ประกอบนี้ควรทำให้เป็นสิ่งที่สังเกตแต่ไม่โดดเด่นจนเกินการเคลื่อนไหวหลัก ยกตัวอย่างเช่น การกระดิกหางของสุนัข การเดิน คือการแสดงหลัก แต่การกระดิกหางจะช่วยให้มีความสมจริงและน่าสนใจยิ่งขึ้น

8. การกระทำที่เกิดขึ้นตามหลังการแสดง (Follow Through/Overshoot) เมื่อแสดงท่าทางใดๆ จบลง ส่วนใหญ่การเคลื่อนไหวของร่างกายจะไม่หยุดลงฉับพลัน เช่น การขว้างลูกบอล หรือตีลูกกอล์ฟ ลักษณะของแขนจะมีการเคลื่อนไหวไปข้างหน้าต่อ หลังจากตีลูกออกไปแล้ว

9. วิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร (Straight Ahead and Pose-to-Pose Action) ขั้นตอนการสร้างภาพเคลื่อนไหวมีสองแบบ ควรเลือกแบบใดแบบหนึ่งในการสร้างผลงาน 1 เรื่อง แบบที่หนึ่งคือ การวาดตัวละครทีละเฟรมเรียงกันไปเรื่อยๆ จนจบ (Straight Ahead) แบบที่สองการวางแผนการวาดไว้ แล้วจึงวาดเฟรมสำคัญ (Keyframe) ไว้ก่อนจากนั้นจึงวาดภาพระหว่างเฟรมหลัก (In-between frame) ที่อยู่ระหว่าง เฟรมสำคัญ (Keyframe) ทั้งสองแบบมีทั้งข้อดีและข้อเสียควรพิจารณาเลือกใช้

10. เวที (Staging) คือ ภาพพื้นหลังและภาพที่แสดงอยู่บนหน้าจอโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงหลายปัจจัยเช่นรูปร่าง การเข้ากันของตัวละครและพื้นหลัง สี น้ำหนักองค์ประกอบทั้งหมดโดยรวม สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงเสมอ คือ สิ่งที่ปรากฏในหน้าจอทั้งหมดถือว่าเป็นเวทีที่ใช้แสดงผลงาน

11. การสร้างเสน่ห์แรงดึงดูด (Appeal) ทำให้งานมีความน่าสนใจ ประกอบไปด้วยองค์ประกอบทางศิลปะการออกแบบและความสวยงามโดยภาพรวม

12. บุคลิกลักษณะตัวละคร (Personality) ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวต้องมีการกำหนดรายละเอียดและการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละครเพื่อให้เข้ากับเรื่องราวในเนื้อเรื่อง ซึ่งการออกแบบลักษณะนิสัยจะส่งผลต่อรูปแบบของการเคลื่อนไหวในภาพรวมด้วย

นอกเหนือจากหลักการสำคัญของการสร้างภาพเคลื่อนไหวทั้ง 12 ข้อแล้ว นักออกแบบ ภาพเคลื่อนไหวยังต้องเรียนรู้ลักษณะพื้นฐานกายวิภาค (Anatomy) เพื่อเรียนรู้ถึงลักษณะโครงกระดูก กล้ามเนื้อ ข้อต่อ สัดส่วนของมนุษย์และสัตว์ เพื่อช่วยในการออกแบบตัวละครและสร้างการเคลื่อนไหวที่มีลักษณะเป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น

กระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Process of Animation)

การสร้างภาพเคลื่อนไหวและภาพยนตร์การ์ตูนหนึ่งเรื่องไม่ว่าจะเป็นเรื่องขนาดสั้นหรือยาว หรือใช้เทคนิคประเภทใด ก็มีกระบวนการทำงานออกแบบสร้างสรรค์งานภาพเคลื่อนไหวประเภทเดียวกันทั้งหมด เพียงแต่

กระบวนการผลิตของการสร้างแอนิเมชันแบบ 2 มิติกับ 3 มิติจะแตกต่างกัน กระบวนการดังที่จะกล่าวนี้ มีขั้นตอน และกระบวนการทำงานเป็นลำดับขั้นดังต่อไปนี้ (Don Hahn, 2008, 15-20)

1. ขั้นตอนเตรียมการก่อนการสร้าง (Preproduction) ถือเป็นหัวใจสำคัญสำหรับการสร้างเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้นๆ ความสนุก ตื่นเต้น และอารมณ์ของตัวละครทั้งหลาย จะถูกกำหนดในขั้นตอนนี้ทั้งหมด ดังนั้นในส่วนนี้จึงมีหลายขั้นตอนและค่อนข้างซับซ้อน หลายคนจึงมักกล่าวว่า หากเสร็จงานในขั้นตอนนี้เตรียมการนี้แล้ว ก็เสมือนทำงานเสร็จไปครึ่งหนึ่งแล้ว ในขั้นตอนนี้จะแบ่งเป็น 4 ขั้นตอน โดยเรียงตามลำดับดังนี้ คือ

1. เขียนเรื่องหรือบทภาพยนตร์ (screenplay) เป็นสิ่งแรกเริ่มที่สำคัญที่สุดในการผลิตชิ้นงานแอนิเมชันและภาพยนตร์ทุกเรื่อง แอนิเมชันจะสนุกหรือไม่ ล้วนขึ้นอยู่กับเรื่องหรือบท
2. การออกแบบภาพ (visual design) หลังจากได้เรื่องหรือบทมาแล้ว ก็จะคิดเกี่ยวกับตัวละครว่า ควรมีลักษณะหน้าตาอย่างไร สูงเท่าใด ฉากควรจะมีลักษณะอย่างไร สีอะไร ในขั้นตอนนี้ อาจทำก่อน หรือทำควบคู่ไปกับบทภาพ (storyboard) ก็ได้
3. การร้อยเรียงภาพ (storyboarding) คือ การนำบทที่เขียนขึ้นนั้นมาทำการจำแนกมุมภาพต่างๆ โดยการร่างภาพลายเส้น ซึ่งแสดงถึงการดำเนินเรื่องพร้อมคำบรรยายอย่างคร่าวๆ ซึ่งผู้บุกเบิกอย่างจริงจังในการใช้บทภาพ คือ บริษัท เดอะวอลต์ ดิสนีย์ ได้ริเริ่มขึ้นราว พ.ศ. 2473 และได้นำมาใช้กันอย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบัน ซึ่งแม้แต่ภาพยนตร์ก็ต้องใช้วิธีการวาดบทภาพ ก่อนถ่ายทำด้วยเช่นกัน
4. ร่างช่วงภาพ (animatic) คือ การนำบทภาพทั้งหมดมาตัดต่อร้อยเรียงพร้อมใส่เสียงพากย์ของตัวละครทั้งหมด (นี่คือ ข้อแตกต่างระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ทั่วไป เพราะภาพยนตร์แอนิเมชันจำเป็นต้องตัดต่อก่อนที่จะผลิต เพื่อจะได้รู้เวลาและการเคลื่อนไหวในแต่ละช็อตภาพ (shot) อย่างแม่นยำ ส่วนภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงนั้นจะตัดต่อภายหลังการถ่ายทำ

2. ขั้นตอนการสร้าง (Production) เป็นขั้นตอนที่ทำให้ภาพตัวละครต่างๆ มีความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสำคัญที่จะกำหนดว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้น จะสวยงามมากหรือน้อยเพียงใด ประกอบด้วย

1. การให้แสง-เงา (Light and Shadow) เป็นการนำแบบจำลองสามมิติ ซึ่งประกอบด้วยรูปหลายเหลี่ยมจำนวนมากมาระบายสี และให้แสง-เงาด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ภาพสมจริง ในขั้นตอนนี้ผู้วาดภาพจะกำหนดลักษณะของวัสดุและสีของรูปหลายเหลี่ยมต่างๆ ตลอดจนประเภทของการให้แสง-เงา หลังจากนั้นโปรแกรมคอมพิวเตอร์จะจัดการสร้างแสง-เงาโดยอัตโนมัติ แต่ภาพที่ได้จากการให้แสง-เงา ยังคงไม่สมจริงมากนัก เป็นการสร้างรูปทรงหรือรูปร่างแบบสามมิติ โดยการกำหนดจุดต่างๆ และเชื่อมโยงจุดด้วยเส้นตรง เพื่อให้ได้รูปทรงตามต้องการ การใช้คอมพิวเตอร์สร้างรูปทรงสามมิติอาจทำได้โดยอัตโนมัติด้วยโปรแกรม ในกรณีที่รูปทรงเป็นแบบสมมาตร หรือรูปทรงเรขาคณิต หรือรูปทรงที่ประกอบขึ้นจากรูปทรงเรขาคณิตมาประกอบกัน หากเป็นรูปทรงที่ไม่สมมาตร หรือมีรายละเอียดมาก ก็จำเป็นต้องกำหนดจุดต่างๆ และลากเส้นต่อจุดเองด้วยผู้วาดภาพที่เชี่ยวชาญ เช่น การสร้างแบบจำลองสามมิติสำหรับใบหน้าและศีรษะมนุษย์ จำเป็นต้องกำหนดจุดเป็นจำนวนมากในหลักหมื่น เมื่อลากเส้นตรงต่อจุดเชื่อมโยงเป็นรูปใบหน้าและศีรษะในสามมิติ รูปทรงที่ได้เสมือนเกิดจากรูปสามเหลี่ยม หรือรูปสี่เหลี่ยม หรือรูปหลายเหลี่ยม (polygon) มาเรียงต่อๆ กันเป็นแบบเส้นโครง (wire-frame) สำหรับรูปใบหน้า และศีรษะมนุษย์ อาจมีจำนวนรูปหลายเหลี่ยมในหลักพัน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความละเอียดของการสร้างแบบจำลอง ในปัจจุบัน การสร้าง

แบบจำลองสามมิติอาจทำได้จากการใช้เครื่องกราดสามมิติ เพื่อกวาดรูปทรงจริงสามมิติ เช่น ใบหน้ามนุษย์ อย่างไรก็ตาม ข้อมูลรูปหลายเหลี่ยมที่ได้อาจยังไม่สมบูรณ์ จึงต้องใช้ผู้วาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์มาปรับแต่งข้อมูลที่อาจไม่ถูกต้อง ซึ่งคงต้องใช้เวลามาก

2. การลงลายผิวภาพ (Texture mapping) เป็นการนำลวดลายและสีที่สมจริง ซึ่งอาจได้มาจากภาพถ่ายจริงหรือภาพวาดไปส่งจุดภาพ (map) หรือผสมลงบนรูปหลายเหลี่ยมต่างๆ ของแบบจำลองในขั้นตอนการให้แสง-เงาได้กล่าวมาแล้ว ซึ่งขั้นตอนนี้เรียกว่า การลงลายผิวภาพสามมิติ (3D texture mapping) ทั้งนี้ สีและลวดลายจากของจริงจะถูกผสมลงในแบบจำลองสามมิติ วิธีนี้มีขั้นตอนที่ยุ่งยาก และต้องใช้เวลาในการทำงานของคอมพิวเตอร์มาก เพราะเป็นการนำข้อมูลสีลวดลายจากภาพสองมิติ ไปส่งจุดภาพ (map) ลงบนรูปหลายเหลี่ยมต่างๆ จำนวนมากบนแบบจำลองสามมิติ การลงลายผิวภาพนี้สามารถทำในขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการสร้างภาพกราฟิก (rendering) ได้เช่นกัน ซึ่งในขั้นตอนนี้ แบบจำลองสามมิติจะถูกแปลงมาเป็นภาพสองมิติแล้ว การลงลายผิวภาพจะเกิดขึ้นในแบบสองมิติ ซึ่งจำนวนรูปหลายเหลี่ยมที่เกี่ยวข้องกับการแสดงภาพ จะมีจำนวนน้อยกว่าอย่างมาก ทำให้การลงลายผิวภาพทำได้ง่ายและเร็วกว่า การลงลายผิวภาพสามมิติมาก วิธีนี้เรียกว่า การลงลายผิวภาพสองมิติ (2D texture mapping)

3. ดนตรีและเสียงประกอบ (music and sound effects) หมายถึง การเลือกเสียงดนตรีประกอบ ให้เข้ากับการดำเนินเรื่อง และฉากต่างๆ ของการ์ตูน รวมทั้งเสียงประกอบสังเคราะห์ด้วย ซึ่งวิศวกรเสียงสามารถสร้างเสียงประกอบ ให้สอดคล้องกับการดำเนินเรื่องได้ โดยดูจากเค้าโครงเรื่อง ดังนั้นเค้าโครงเรื่องถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งในอดีต การสร้างเสียงประกอบสามารถทำได้ โดยการบันทึกเสียงจากแหล่งกำเนิดเสียงจริงที่ให้เสียงได้ใกล้เคียง เช่น เสียงเคาะกะลาอาจใช้แทนเสียงฆ้อง เสียงเคาะซอและส้อมอาจใช้แทนเสียงการฟันดาบ ในปัจจุบัน ได้นำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการสังเคราะห์เสียงให้ได้เหมือนจริง หรือเกินกว่าความเป็นจริง เช่น เสียงคลื่น เสียงพายุ เสียงระเบิด ซึ่งวิศวกรเสียงได้เข้ามามีบทบาทอย่างมาก ทั้งนี้ การ์ตูนภาพเดียวกันแต่เสียงประกอบต่างกัน เสียงประกอบที่ดีกว่า และเหมาะสมกว่า จะช่วยเพิ่มอารมณ์ความรู้สึก ในการชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมากขึ้น

4. วางผัง (layout) คือการกำหนดมุมภาพ และตำแหน่งของตัวละครอย่างละเอียด รวมทั้งวางแผนว่า ในแต่ละช็อตภาพนั้น ตัวละครจะต้องเคลื่อนไหว หรือแสดงสีหน้าอารมณ์อย่างไร ซึ่งหากทำภาพยนตร์แอนิเมชันกันเป็นทีม ก็จะต้องประชุมร่วมกันว่า แต่ละฉาก จะมีอะไรบ้าง เพื่อให้แบ่งงานกันได้อย่างถูกต้อง ซึ่งหลังจากเสร็จขั้นตอนนี้แล้ว จึงสามารถแบ่งงานให้แก่ทีมผู้ทำแอนิเมชัน และทีมฉาก แยกงานไปทำได้

5. การทำให้เคลื่อนไหว (animate) คือ การทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวตามบทในแต่ละฉากนั้นๆ ในขั้นตอนนี้สำคัญอย่างยิ่ง เปรียบเสมือนการกำกับนักแสดงว่า จะเล่นได้ดีหรือไม่ ซึ่งหากทำขั้นตอนนี้ได้ไม่ดีพอ ก็อาจทำให้ผู้ชมไม่รู้สึกรู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครด้วย ส่วนแอนิเมชันแบบภาพแสดงมิตินี้วิธีการทำ โดยวาดภาพลงบนแผ่นพลาสติกโปร่งใส ในแต่ละฉากของเรื่อง และเมื่อแบ่งย่อยลงไปอาจประกอบไปด้วยส่วนต่างๆ เช่น ตัวละคร ต้นไม้ แม่น้ำ ภูเขา ดวงอาทิตย์ ตัวละครแต่ละตัวหรือสิ่งของแต่ละชิ้นจะถูกนำไปวาดลงบนแผ่นใสแต่ละแผ่น เมื่อนำแผ่นใสแต่ละแผ่นมาวางซ้อนกัน แล้วถ่ายภาพด้วยกล้องถ่ายภาพที่รับการออกแบบมาเป็นพิเศษ ก็จะได้ภาพการ์ตูน 1 ภาพ ที่ประกอบไปด้วยตัวละครและฉาก ในการสร้างภาพการ์ตูนให้เคลื่อนไหว ผู้ทำแอนิเมชัน (animator) จะต้องกำหนดลงไปว่า ในแต่ละวินาที ตัวละครหรือสิ่งของในฉากหนึ่งๆ จะเปลี่ยนตำแหน่งหรืออิริยาบถไปอย่างไร ทั้งนี้ ผู้ทำแอนิเมชันจะต้องวาดหรือกำหนดอิริยาบถหลัก หรือคีย์ภาพ (key) ของแต่ละวินาที หลังจากนั้นผู้ทำแอนิเมชันคนอื่นๆ ก็จะวาดลำดับการ

เปลี่ยนแปลงอีกจำนวนหนึ่ง (ซึ่งโดยทั่วไปจะใช้ 24 ภาพ) เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวจากคีย์ภาพหนึ่ง ไปสู่อีกคีย์ภาพหนึ่ง ภาพวาดจำนวนมหาศาลระหว่างแต่ละคีย์ภาพเรียกว่า ภาพช่วงกลาง (in-betweens) ในการวาดภาพการ์ตูน ผู้วาดภาพที่วาดคีย์ภาพต่างๆ เรียกว่า ผู้วาดภาพหลัก (key animator) ซึ่งต้องเป็นนักวาดภาพที่มีฝีมือ ส่วนผู้วาดภาพอีกจำนวนหนึ่งที่ทำหน้าที่วาดภาพระหว่างภาพหลักเรียกว่า ผู้วาดภาพช่วงกลาง (in-betweens) นอกจากผู้วาดภาพแล้ว ก็มีผู้ลงสี (painter) ซึ่งมีหน้าที่ลงสีหรือระบายสีภาพให้สวยงาม

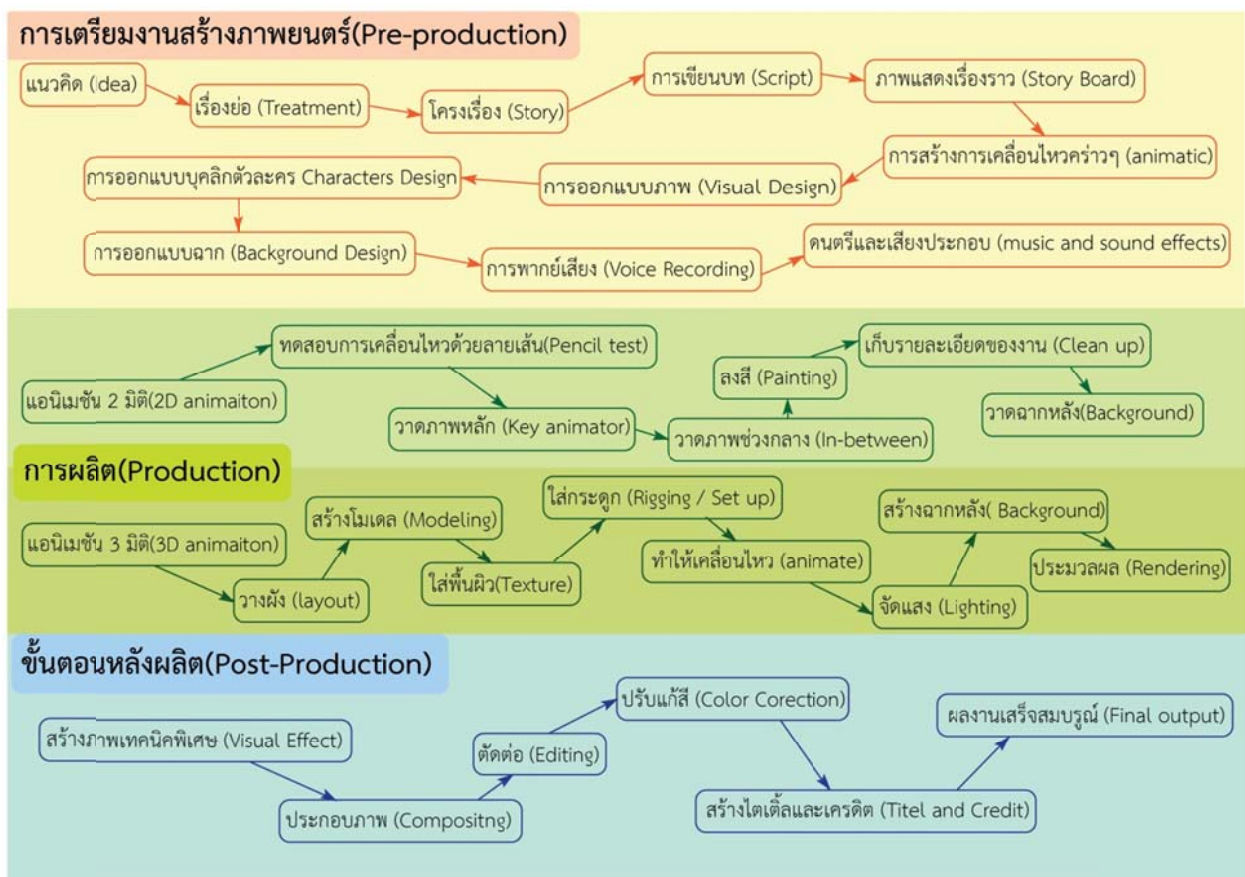
6. การควบคุมการเคลื่อนที่ (Motion control) มีความสำคัญ และต้องใช้เทคนิคขั้นสูง เพื่อให้การเคลื่อนไหวของแอนิเมชันดูสมจริง การควบคุมการเคลื่อนที่แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ การเคลื่อนที่แบบกำหนดตำแหน่งและท่าทางหลักนั้น ผู้วาดการ์ตูนคอมพิวเตอร์จะกำหนดตำแหน่ง ท่าทาง และแนวการเคลื่อนที่อย่างคร่าวๆ ตามต้องการ โดยเป็นไปในลักษณะเดียวกับคีย์ภาพในการสร้างแอนิเมชันแบบภาพสองมิติ โปรแกรมจะทำการประมาณ (interpolate) หาตำแหน่งและท่าทางเพิ่มเติมสำหรับภาพช่วงกลาง เพื่อให้เส้นทางการเคลื่อนที่ดูราบรื่นและสมจริง หลักการนี้เรียกว่า คิเนแมติกส์ (kinematics) ทั้งนี้ การเคลื่อนที่จะสมจริงหรือไม่ ขึ้นอยู่กับความเชี่ยวชาญของผู้วาดการ์ตูนคอมพิวเตอร์ เทคนิคหนึ่งที่ใช้ในการหาแนวการเคลื่อนที่ได้สมจริงคือ โรโทสโคปปิง (rotoscoping) หรือการลอกภาพเพื่อซ้อน (วิสิฐ จันมา ,2558, 61) ซึ่งเป็นการใช้ข้อมูลการเคลื่อนไหวจากตัวละครจริงมาเป็นคีย์ภาพ เช่น ถ้าเราต้องการสร้างแอนิเมชันหญิงสาวกำลังเต้นรำ เราสามารถบันทึกวีดิทัศน์ของนักเต้นรำมืออาชีพในหลายๆ มุมมอง เพื่อหาจังหวะและท่าทางการเคลื่อนไหวของมือ เท้า ไหล่ เอว ลำตัว คอ แขน และส่วนอื่นๆ ที่ประกอบกันเป็นท่ารำที่อ่อนช้อย สวยงาม นักโรโทสโกปจะต้องใช้เวลาอย่างมากในการจดจำจังหวะและท่าทางต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างสอดคล้องผสมกลมกลืนกัน จนเป็นท่ารำที่สวยงาม และแปลงให้เป็นข้อมูลจำนวนมหาศาล เพื่อใช้กำหนดคีย์ภาพให้แก่แอนิเมชัน แต่ในบางกรณี โรโทสโกปอาจไม่สามารถทำได้กับตัวละครจริงๆ เช่น ถ้าต้องการทำแอนิเมชันของท้าววิ่งหรือท่ากระโดดของเสือ เราคงไม่สามารถนำเสือจริงๆ มาทดลองวิ่งหรือกระโดด แต่อาจหาสัตว์อื่นในตระกูลเดียวกัน เช่น แมว มาทำโรโทสโกปแทน ในลักษณะเช่นนี้ แอนิเมชันของเสือที่ได้อาจมีท้าววิ่งหรือท่ากระโดดคล้ายกับแมว

ในบางกรณีที่ไม่สามารถใช้โรโทสโคปปิงได้ เช่น ถ้าต้องการสร้างแอนิเมชันของฝูงวัว ที่มีจำนวนนับร้อยตัว ซึ่งกำลังวิ่งไปในทิศทางเดียวกัน หรือแอนิเมชันของฝูงปลาหลากหลายชนิด นับพันตัวแหวกว่ายไปในทิศทางเดียวกัน การควบคุมการเคลื่อนที่และควบคุมทิศทางการเคลื่อนที่ของวัวหรือปลาแต่ละตัว คงเป็นไปได้ยาก นักคอมพิวเตอร์จำเป็นต้องหาตัวแบบที่สามารถกำหนดลักษณะ หรือคุณสมบัติบางอย่างให้แก่ตัวละคร (วัวหรือปลา) แล้วให้การเคลื่อนที่ของตัวละคร เป็นไปโดยอัตโนมัติ แบบจำลองที่นิยมใช้ เช่น แบบจำลองทางฟิสิกส์ (physical model) แบบจำลองผิวดรูป (deformable model) แบบจำลองพฤติกรรม (behavioral model) แอนิเมชันภาพละออง (particle system) หรือใช้แบบจำลองหลายๆ อย่างรวมกัน เช่น หากต้องการสร้างแอนิเมชันฝูงปลาที่แหวกว่ายอยู่ในน้ำ อาจใช้แบบจำลองทางฟิสิกส์ กำหนดลักษณะและสรีระของปลาแต่ละชนิด เช่น น้ำหนักและลักษณะของกล้ามเนื้อ ครีบ หาง ใช้แบบจำลองผิวดรูปเพื่อกำหนดรูปร่าง โครงสร้าง ขนาด การยุบหรือพองของลำตัวปลา และกล้ามเนื้อขณะว่ายน้ำหรือปิดตัว และใช้แบบจำลองพฤติกรรม เช่น การจับกลุ่ม การแตกกลุ่ม ระยะห่างของปลาแต่ละชนิดในขณะว่ายน้ำ

จะเห็นได้ว่า การควบคุมการเคลื่อนที่ของแอนิเมชันมีความสำคัญ แต่การทำให้ดูสมจริง ทำได้ยาก ดังนั้น คุณค่าของแอนิเมชันจึงขึ้นอยู่กับความสามารถของนักคอมพิวเตอร์ ในการทำให้ภาพใกล้เคียงกับความเป็นจริงตาม

ธรรมชาติ ซึ่งจะสังเกตเห็นได้ชัดว่า ในปัจจุบันแอนิเมชันที่มีอยู่ยังคงมีการเคลื่อนไหวที่ดูไม่สมจริง ทั้งนี้ เพราะการเคลื่อนไหวที่สมจริงต้องเป็นไปอย่างเป็นธรรมชาติตามหลักฟิสิกส์ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยการคำนวณทางคณิตศาสตร์ขั้นสูง และในหลายกรณีแบบจำลองที่ใช้มักนิยมใช้แบบจำลองโดยประมาณ ซึ่งไม่ถูกต้องแม่นยำตามหลักฟิสิกส์ทั้งหมด เช่น การสร้างแอนิเมชันการกระดอนของลูกบอลที่ตกกระทบพื้นดิน ซึ่งดูเป็นเรื่องที่ง่ายมาก นักคอมพิวเตอร์อาจใช้สมการการเคลื่อนที่ และแรงแบบง่ายตามหลักฟิสิกส์ แต่ในความเป็นจริงแล้ว ยังมีเรื่องของแรงต้านอากาศ แรงดันของอากาศในลูกบอล ซึ่งมีผลต่อความยืดหยุ่นของลูกบอลและแรงที่กระทำ การยุบตัวของพื้นดินเมื่อถูกลูกบอลตกกระทบ ซึ่งขึ้นอยู่กับลักษณะของดิน ความแข็ง ความยืดหยุ่น และปัจจัยอื่นๆอีกมากมาย

7. การประกอบภาพ (compositing) คือ ขั้นตอนในการนำตัวละครและฉากหลังมารวมเป็นภาพเดียวกัน ซึ่งทั้งแอนิเมชันแบบภาพสองมิติและภาพสามมิติ ต่างต้องใช้กระบวนการนี้ทั้งสิ้น ในกระบวนการนี้ มีการปรับแสงและสีของภาพ ให้มีความกลมกลืนกัน ไม่ให้สีแตกต่างกัน



ภาพที่ 1 สรุปกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Process of Animation)

ข้อมูลของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตโดยคนไทยและทำการเผยแพร่ในโรงภาพยนตร์ในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2545-2558 จำนวน 9 เรื่องได้แก่

1.ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน

เผยแพร่ เมื่อวันที่ 18 ตุลาคม พ.ศ. 2545 ภาพยนตร์แอนิเมชันรูปแบบคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ความยาว 120 นาที ได้รับรางวัล 2nd TAM Award 2005 Best Animation TV Series (Long Form)

สร้างโดยบริษัทวิธิตาแอนิเมชันจำกัด ซึ่งมีชัยพร พานิชรุทติวงศ์ เป็นผู้อำนวยการฝ่ายสร้างสรรค์และแอนิเมชัน ออกฉายครั้งแรกเป็นตอนๆ ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 เมื่อเดือนเมษายน พ.ศ. 2545 ได้รับการตอบรับจากผู้ชมอย่างท่วมท้น จนได้รับการกล่าวขานว่าเป็นหนึ่งในดารากการ์ตูนชั้นนำของไทย และได้มีการดัดต่อใหม่เป็นฉบับภาพยนตร์สำหรับฉายในโรงภาพยนตร์ IMAX ในเดือนตุลาคมปีเดียวกัน เพื่อฉลองครบรอบ 10 ปี การ์ตูนชุดปิงปอนด์ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้นับได้ว่าเป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่สร้างด้วยภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติตลอดทั้งเรื่อง เนื่องจากที่ผ่านมาภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยล้วนแต่เป็นภาพแบบ 2 มิติทั้งสิ้น และยังเป็นหนึ่งในปรากฏการณ์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่องแรก ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ IMAX

ปิงปอนด์ ดี แอนิเมชัน มาจาก หนังสือการ์ตูน “ไอ้ตัวเล็ก” เป็นชื่อชุดการ์ตูนไทยซึ่งเป็นผลงานของ ภัคดี แสหนวีสุข (ต่าย ขายหัวเราะ) เดิมใช้ชื่อการ์ตูนชุดนี้ว่า ไอ้ตัวเล็ก เริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกในนิตยสารมหาสนุกในเครือสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น ตั้งแต่ปลายปี พ.ศ. 2532(1989) ต่อมาจึงได้พิมพ์รวมเล่มในชื่อ “ไอ้ตัวเล็ก” โดยทยอยออกเป็นรายเดือน เริ่มตั้งแต่เดือนมกราคม พ.ศ. 2536(1993) เป็นต้นมา ภายหลังได้มีการเปลี่ยนชื่อหัวหนังสือใหม่เป็น “ปิงปอนด์” และมีคำว่า “ไอ้ตัวเล็ก” อยู่ข้างบน ตามชื่อตัวละครเอกของการ์ตูนชุดนี้ และยังคงตีพิมพ์ต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน

เนื้อเรื่อง คือ ปิงปอนด์และเจ้าบ๊วก สุนัขคู่ใจ ผจญไปในโลกอนาคตในอีก 500 ปีข้างหน้า ทำให้ปิงปอนด์ได้พบเพื่อนใหม่อย่าง “หนูมานจิว” จอมอิทธิฤทธิ์ มิตรภาพใหม่ระหว่างปิงปอนด์และเพื่อน ๆ ในโลกอนาคตจึงเกิดขึ้น

2.ก้านกล้วย

เผยแพร่ทางโรงภาพยนตร์ใน วันที่ 18 พฤษภาคม พ.ศ. 2549 ผู้สร้าง และ ลิขสิทธิ์ บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด กำกับโดย คมกฤษณ์ เข้มกำเนิด ความยาว 90 นาที เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ

เนื้อเรื่องย่อ ก้านกล้วยเป็นเรื่องราวการเติบโตของช้างเชือกหนึ่ง จากลูกช้างซุกซน ใช้ชีวิตอิสระอยู่ท่ามกลางป่าลึก แต่แล้ว ด้วยความอยากรู้อยากเห็นของพ่อที่หายไป ได้นำเขาออกเดินทางสู่การผจญภัยครั้งยิ่งใหญ่ ผ่านหลากหลายเหตุการณ์ซึ่งให้บทเรียนใหม่ๆ เปลี่ยนให้เขากลายเป็นช้างที่กล้าแกร่ง เต็มไปด้วยพลัง กำลัง ในขณะที่จิตใจกลับอ่อนโยน

พ่อของก้านกล้วยชื่อ "ภูผา" ซึ่งถูกช้างศึกฆ่าตายในสนามรบเมื่อ พ.ศ. 2112 (การเสียกรุงศรีฯ ครั้งแรก) ส่วนแม่ชื่อ "แสงดา" รักและห่วงใยก้านกล้วยเสมอๆ และย่าของก้านกล้วยชื่อ "พังนวล" ก้านกล้วยยังไม่เคยเห็นหน้าพ่อจึงหนีแม่เพื่อออกตามหา ระหว่างการเดินทางนั้น ก้านกล้วยต้องผ่านอุปสรรคต่างๆ นานา เช่น วังหนิทหารในค่ายพม่า ขึ้นจากเหว และได้มาเจอกับชบาแก้ว ชบาแก้วจึงพากันกล้วยไปที่หมู่บ้านหินขาว และได้เจอ "จิดริต" นักพิราบสื่อสารแห่งกองทัพอยุธยา จนก้านกล้วยฝึกฝนและโตขึ้น ก็ได้เข้ากรุงศรีอยุธยา และได้เป็นช้างทรงคู่บารมีของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ระหว่างที่จัดทัพอยู่นั้น จิดริตพากันกล้วยหนีกลับหลังเพื่อไปหาพ่อ และได้เจอกับ "สิงขร" ซึ่งเขาเล่าว่า "เมื่อกองทัพหงสาประชิดกำแพงเมือง ภูผาและตนก็ได้รับจนสุดกำลัง ทางศึกได้นำช้างพม่าขนาดใหญ่ที่จะทำร้ายตน และภูผาก็สละชีวิตช่วยตนไว้" และให้คำสอนว่า "สำหรับนักรบ มันไม่สำคัญหรอก ว่าเราจะมีชีวิตอยู่ได้นานแค่ไหน แต่อยู่ที่ว่า การตายของเรา ได้สร้างประโยชน์อะไร ไว้ให้กับแผ่นดินบ้าง ถึงภูผาจะตายไป แต่ความกล้าหาญ ยังทำให้เรามีชีวิตอยู่มาจนถึงวันนี้"

เมื่อวันขึ้น 12 ค่ำ เดือนยี่ ปีมะโรง กำนกล้วยได้ออกจากเมือง สู่นามรบ และได้สู้อย่างเต็มที่ ล้มช้างหงสาได้เกือบหมด แต่เมื่อได้เจองวงแดง ก็เริ่มเสียท่า แต่ยังไม่ตายยืนโคนต้นไม้สามารถล้ม"งวงแดง"ได้สำเร็จ และกำนกล้วยมีช้างคู่สมรสคือ "ขบาแก้ว"

3. กำนกล้วย 2

เผยแพร่ทางโรงภาพยนตร์ใน วันที่ 26 มีนาคม พ.ศ. 2552 ผู้สร้าง และ ลิขสิทธิ์ บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัดกำกับภาพยนตร์โดยทวิลาภ ศรีอุดมวิทย์ ความยาว 85 นาที เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติภาคต่อ

พระนเรศวรทรงแต่งตั้งให้กำนกล้วยรับตำแหน่งเป็นเจ้าพระยาปราบหงสาวดี และร่วมออกศึกคู่พระองค์เรื่อยมา แต่เนื่องจากต้องออกศึกบ่อยครั้ง กำนกล้วยที่แต่งงานกับขบาแก้วและกำลังจะมีลูกด้วยกันจึงไม่มีเวลาดูแลขบาแก้วเท่าที่ควร ทำให้ขบาแก้วทุกข์ใจและหนีกำนกล้วยไปอยู่ที่หมู่บ้านหินขาว พร้อมกับแสงดา แม่ของกำนกล้วย และได้คลอดลูกออกมา เป็นช้างเผือกชื่อ ต้นอ้อและกอแก้ว

แต่วันหนึ่งทหารหงสาวดียกทัพมาจับตัวชาวบ้านที่หมู่บ้านหินขาวและพยายามจับตัวขบาแก้วและลูกช้างเผือก แสงดาก็ได้ปกป้องลูกช้างเผือกจนตัวตาย แต่ทหารหงสาวดีสามารถจับตัวขบาแก้วและลูกช้างมาได้ในที่สุด ที่กรุงศรีอยุธยาเองก็กำลังเตรียมทัพเพื่อรับมือกับกองทัพหงสาวดีที่กำลังจะเข้าตีในอีกไม่กี่วันข้างหน้า กำนกล้วยรู้ข่าวว่าแม่ของตนตายและขบาแก้วรวมถึงลูกๆ ถูกจับตัว จึงหนีออกจากอยุธยา แล้วไปตามหาขบาแก้วที่หงสาวดี และได้พบตัวลูกๆ ที่ถูกจับตัว เพื่อเอาไปเป็นเครื่องสังเวยแด่เทพเจ้าแห่งหงสาวดี แต่ลูกช้างเผือกสามารถหนีมาได้ และได้พบหน้ากำนกล้วยเป็นครั้งแรก แต่กำนกล้วยและลูกๆ ถูกทหารหงสาวดีจับตัวได้ในที่สุด นันทบุเรงเห็นดังนั้นจึงจับกำนกล้วยเป็นเครื่องสังเวยด้วยเนื่องจากเป็นช้างทรงของพระนเรศวรผู้ฆ่าลูกชายของตน

กำนกล้วยกลับถึงกรุงศรีอยุธยาและได้พบกับพระนเรศวร แต่การที่กำนกล้วยหนีไปในยามศึกสงครามนั้นเป็นสิ่งผิดและต้องได้รับโทษ แต่กองทัพทหารฝีมือของหงสาวดีเข้าบุกโดยองศา หมอผีชาวหงสาวดีที่ปรึกษาของนันทบุเรงใช้เวทมนตร์เรียกวิญญาณของทหารที่ตายในศึกสงคราม และเรียกวิญญาณงาฬที่มากเพื่อทำลายกองทัพกรุงศรีอยุธยา พระนเรศวรและทหารได้ต่อสู้กับทหารผีของหงสาวดีแต่ไม่สามารถต่อกรได้จนกระทั่งพระนเรศวรเสียชีวิตและกำลังจะถูกลงโทษ แต่กำนกล้วยมาช่วยไว้ได้ทำให้พระนเรศวรร่วมสู้กับกำนกล้วยอีกครั้ง

4. นาค

เผยแพร่ทางโรงภาพยนตร์ในวันที่ 3 เมษายน พ.ศ.2551 ผู้สร้าง บริษัทบีบอยซีจี ลิขสิทธิ์ บริษัท สหมงคลฟิล์มจำกัดกำกับโดย ณัฐทพงศ์ รัตนโชคศิริกุล ความยาว 85 นาที เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ

เรื่องย่อ เป็นเรื่องราวของแม่นาคพระโขนงถูกเล่าขานอีกครั้ง เมื่อ “นาค” กับบรรดาเหล่าผีโบราณต่างๆ หนีความเจริญของกรุงเทพฯ ย้ายมาอยู่กันที่ชนบทห่างไกลแสงสี และความเจริญแห่งหนึ่ง แต่ก็ยังไม่วายโดนพวกผีเมืองกรุงตามมารังควานไม่เว้นแต่ละวัน จนวันหนึ่ง เกิดเรื่องใหญ่ในหมู่บ้าน ของมนุษย์ละแวกเดียวกับที่นาคอาศัยอยู่

ขณะที่ทางหมู่บ้านกำลังจัดงานวัดกัน ผู้คนกำลังดูหนังกลางแปลงอย่างสนุกสนานผืนหนังที่มีชีวิตขึ้นมาจริงๆ ไพล่ออกมาจากจอหนังแล้วจับ ธี เด็กชายวัย 7 ขวบไปต่อหน้าต่อตาพี่สาว และชาวบ้านที่กำลังแตกตื่น เมื่อนาคเห็นแก้มพี่สาวของธี สูญเสียน้องชาย ความสงสารเห็นอกเห็นใจบวกกับความหลังฝังใจบางอย่าง นาคและพ้องเพื่อนอย่าง เขียวผีหัวขาด อี๊ดผีเปรตจอมอ้วน และทองผีหมาปากสุนัข จึงตัดสินใจพาแก้มเข้าไปในโลกแห่งวิญญาณที่แสน

จะทันสมัยเพื่อช่วยเหลือ และสะสมสิ่งที่ติดค้างในอดีตของตนเอง นาค แก้มและแก๊งเพื่อนจึงเดินทางสู่เมืองกรุงแห่งโลกวิญญาณ เพื่อเผชิญหน้ากับจอมราชันย์แห่งภูตผีทั้งหลายที่เป็นตัวการวางแผนให้พวกผีร้าย สามารถขึ้นมาทำลายโลกของมนุษย์ในเวลากลางวันได้ โดยไม่ต้องซ่อนเร้นอีกต่อไป

5. ประวัติพระพุทเจ้า

เผยแพร่ทางโรงภาพยนตร์ใน วันที่ 5 ธันวาคม พ.ศ.2550 ดำเนินการสร้างโดย ดร.วัลลภา พิมพ์ทอง และ บริษัทมีเดียสแตนด์ จำกัด โดย กฤษณ์ วัฒนารงค์ ความยาว 100 นาที เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ สร้างโดย บริษัท มีเดียสแตนด์ จำกัด และยูทูปติกสมาคมแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ โดยมีมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยเป็นที่ปรึกษาและตรวจสอบเนื้อหา ผลิตขึ้นอย่างประณีตทุกขั้นตอนด้วยฝีมือคนไทยทั้งหมด โดยใช้เวลารสร้างถึง 4 ปี และเงินลงทุนกว่า 120 ล้านบาท

เรื่องย่อ ย้อนหลังไปกว่า 2500 ปี เรื่องราวกำเนิดของพระพุทธเจ้า ตั้งแต่พระองค์ยังทรงดำรงตำแหน่งเป็นปุถุชนนามว่า เจ้าชายสิทธัตถะ ในดินแดนที่อยู่ในเขตกันชนระหว่างเนปาลและอินเดีย หลังจากที่ประสูติ ณ สวนลุมพินี โอรสได้ทำนายว่าถ้าเจ้าชายไม่ได้เป็นกษัตริย์ผู้ยิ่งใหญ่ ก็จะได้ตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้า พระเจ้าสุทโธทนะผู้เป็นบิดาจึงทำทุกวิถีทางเพื่อไม่ให้พระราชกุมารผันความสนพระทัยไปออกผนวช แต่ เมื่อพระชนมายุได้ 29 พรรษา เจ้าชายก็ได้พบความจริงว่ามนุษย์นั้นจะอย่างไรก็ไม่พ้นความทุกข์ เกิด แก่ เจ็บ ตาย จึงตัดสินใจช่วยมนุษย์ให้พ้นทุกข์เวหนานี้ โดยหนีออกจากพระราชวังไปออกผนวช ต้องพบกับอุปสรรค ต้องทดลองทรมานตนหลายรูปแบบ ต้องพบกับมารที่มาผจญว่าจะได้ตรัสรู้เป็นสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า เพื่อพบกับภารกิจอันยิ่งใหญ่ ในการช่วยเหลือมนุษยโลกให้พ้นทุกข์ จากการดำเนินชีวิตอย่างสามัญชนเช่นนี้ พระองค์ได้พบกับความจริงใหม่ของชีวิต

6. ยักษ์

เผยแพร่ทางโรงภาพยนตร์ใน วันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ. 2555 ผลงานร่วมทุนสร้างระหว่าง บริษัท สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด, บริษัท บ้านอิทธิฤทธิ์ จำกัด, บริษัท ซูเปอร์จี จำกัด และดำเนินงานสร้างโดย บริษัท เวิร์คพอยท์ พิคเจอร์ส จำกัด ผลงานกำกับของประภาส ชลศรานนท์ร่วมกับ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ความยาว 105 นาที เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ ยักษ์ (Yak: The Giant King) ได้แรงบันดาลใจมาจาก วรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ มานำเสนอในรูปแบบของแอนิเมชันหุ่นยนต์

เนื้อเรื่องย่อ หลังสงครามอันยิ่งใหญ่ระหว่างหุ่นกระป๋อง ฝ่ายราม กับ หุ่นยักษ์ ฝ่ายทศกัณฐ์จบลงแบบล้างเผ่าพันธุ์ปล่อยทิ้งให้สนามรบกลายเป็นเพียงสุสานซาก เศษโลหะและเป็นชุมทรัพย์ให้กับบรรดาหุ่นค้ายของเก่า และแล้วเรื่องราวมิตรภาพและการเดินทางผจญภัยของเจ้าหุ่นยนต์ 2 ตัวที่ดูๆ ไปแล้วไม่มีสิ่งใดที่จะเหมือนกันสักนิดเดียวก็ได้เริ่มต้นขึ้นในอีกหลายล้าน วันต่อมา เจ้าหุ่นตัวหนึ่งใหญ่ยักษ์สมร่างชื่อ “น้ำเขียว” บ่งบอกตามลักษณะสีอันเป็นเอกลักษณ์ ดูน่าเกรงขาม กับ “เจ้าเผือก” หุ่นกระป๋องมินิตัวเล็กประเมินจากสภาพจากพวกค้ายหุ่นยนต์เก่าบอกได้คำเดียว ว่าไร้ราคา แต่กลับกลายเป็นว่าเจ้าหุ่น 2 ตัวต่างตื่นขึ้นมาจากการถูกขุดขึ้นพร้อมกับ สภาวะหน่วยความจำเสื่อมไม่จำอดีตไม่รู้อนาคต แถมยังมีชีพพิเศษที่ตัดเท่าใดก็ตัดไม่ขาดผูกมัดติดกัน หน้าซำงานนี้พอทั้งคู่ตื่นขึ้นมาก็ อาละวาดจนเมืองขายของเก่ากระเจิดกระเจิงราบเป็นหน้ากลอง ทำให้ทั้งคู่ต้องหนีและกลายเป็นร่วมผจญภัยไปด้วยกันอย่างไม่มีการเลือก ที่แรกดูเผินๆต่างฝ่ายต่างเป็นส่วนเกินของกันและกัน แต่ตลอดการเดินทางกลับมีเรื่องราวหลากหลาย

เกิดขึ้นทำให้ทั้งคู่กลายเป็น ฮีโร่โดยไม่รู้ตัว สร้างความผูกพันให้กับทั้งน้ำเขียวและเจ้าเผือกก่อเกิดเป็นมิตรภาพที่ทำให้ ส่วนเกินกลายเป็นส่วนเติมเต็มสิ่งที่ขาดหายไปของทั้งคู่ และจนวันหนึ่งที่พวกเขาพร้อมจะเป็นเพื่อนสนิท ด้วยความเต็มใจ กลับเป็นวันที่ต้องรู้ว่า แท้จริงแล้วตัวตนของพวกเขาคือใคร หน้าที่และภารกิจที่ได้รับมอบหมาย จะต้องดำเนินต่อไป ทำให้ต้องเลือกระหว่าง มิตรภาพกับหน้าที่ ว่าสิ่งใดสำคัญกว่ากัน

7. เอกโค จิวก่อโลก

เผยแพร่ทางโรงภาพยนตร์ใน วันที่ 2 สิงหาคม พ.ศ. 2555 ผู้สร้างและลิขสิทธิ์ บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด กำกับโดย คมกฤษณ์ เข้มกำเนิด ความยาว 90 นาที เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ

เรื่องราวการผจญภัยบนมิตรภาพของเด็กจากสองฟากโลก ระหว่างพี่น้องสาวกะเหรี่ยง หน่อวา เด็กสาว ผู้เชี่ยวชาญด้านสมุนไพรและศิลปะการต่อสู้ จ่อเป เด็กชายที่สามารถสื่อสารกับธรรมชาติได้ด้วยการโขกหัว กับ แชม เด็กที่คลั่งไคล้ในอุปกรณ์ไฮเทค บุตรชายคนเดียวของประธานาธิบดีแห่งแคปิตัลสเตท แชมเดินทางมาเข้าร่วมค่าย ลูกเสือโลกที่ประเทศไทย แต่ด้วยความหยิ่งและหลงตัวเองทำให้เขาหลงทางไปในป่าหมอกและตกอยู่ในอันตราย โชคดี ที่กะเหรี่ยงสองพี่น้องมาพบเข้าแล้วช่วยเหลือไว้ ทั้งสามคนก็เริ่มสนิทและกลายเป็นเพื่อนกัน ในขณะนั้นเองมีสัญญาณเตือนภัยจากท้องฟ้า แม่หมอ ผู้ทำหน้าที่พยากรณ์ประจำหมู่บ้าน เสียงทวยและบอกกับทุกคนให้รู้ว่า มหันตภัยร้าย กำลังจะมาถึงถ้าไม่มีใครยับยั้งมันได้โลกจะต้องถึงกาลวิบัติ เมื่อจ่อเป และ หน่อวา เดินทางมาส่งแชม ออกจากป่าลึก สัญญาณเตือนภัยกลับดังขึ้นอีก จ่อเป และ หน่อวา รบเร้า แชม ให้พาไปที่ แคปิตัลสเตท ด้วย และที่นั่นเด็กๆทั้งสาม ร่วมใจกันฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อหยุดยั้งวิกฤติร้ายของโลกครั้งนี้ให้ได้โดยแค้นแค้นของเรื่องราว จะมุ่งเน้นด้านการอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อมและพลังงาน

8. พระมหาชนก

เผยแพร่ทางโรงภาพยนตร์ ในวันที่ 29 พฤศจิกายนและ 6 ธันวาคม 2557 ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน คอมพิวเตอร์ 3 มิติ เรื่องพระมหาชนกสร้างขึ้น เมื่อครั้งวโรกาสมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษาครบ 6 รอบ ในปี พ.ศ. 2542 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวจึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าให้จัดพิมพ์บทพระราชนิพนธ์เรื่อง พระมหาชนก ใน รูปแบบของการ์ตูน โดยมี ชัย ราชวัตร ศิลปินผู้ชำนาญการเป็นผู้วาดภาพการ์ตูนประกอบ และครั้งนี้บทพระราชนิพนธ์ พระมหาชนก จะกลับมาในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) ร่วมกับสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์ กราฟิกส์ไทย (TACGA) ร่วมกับ บริษัทผู้ผลิตแอนิเมชัน 15 บริษัท ประกอบด้วยศิลปิน นักวาด นักพัฒนาภาพเคลื่อนไหว ผู้ชำนาญการด้านแสงและเงา ผู้ชำนาญการด้านแอนิเมชัน กว่า 250 คน มาช่วยกันสร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่องนี้ มีความยาว 112 นาที โดยแบ่ง มีเรื่องราวแบ่งออกเป็น 3 องก์ ได้แก่

องก์ 1 "กำเนิด" (The Beginning)

องก์ 2 "ความเพียร" (The Perseverance)

องก์ 3 "ปัญญา" (The Wisdom)

9. คุณทองแดง The Inspirations

เผยแพร่ทางโรงภาพยนตร์เมื่อวันที่ 3 ธันวาคม พ.ศ. 2558 ความยาว 101 นาที ผู้สร้างและลิขสิทธิ์แอนิเมชันจาก 4 สตูดิโอชั้นนำของเมืองไทย บริษัท อิมเมจิแมกซ์จำกัด เวอร์คพอยท์ พิคเจอร์ส จำกัด The monk studio และ DR.HEAD ความยาว 101 นาที ภาพยนตร์แอนิเมชันคอมพิวเตอร์ 3 มิติที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องราวอันน่าประทับใจของ “คุณทองแดง” สุนัขทรงเลี้ยงยอดกตัญญูในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ที่ถ่ายทอดเรื่องราวของความกตัญญู ความกล้าหาญ และข้อคิดที่สะท้อนการใช้ชีวิตได้อย่างน่าสนใจ มาร้อยเรียงเป็นแอนิเมชัน 3 ตอน ซึ่งแต่ละตอนนั้นก็จะมี สุนัขเป็นฮีโร่คอยถ่ายทอดข้อคิดในบริบทที่แตกต่างกันไป

ตอนที่ 1 หมาวัด (Mid-Road) เป็นเรื่องราวความกตัญญูของ “จร” สุนัขลูกที่ข้างถนนที่ถูกขบเลี้ยงจากความเมตตาของหลวงพ่อรูปหนึ่ง ซึ่งถึงแม้จระจะเป็นเพียงหมาวัดธรรมดา แต่หัวใจที่หาญกล้าที่มีต่อสิ่งที่หลวงพ่ ทำให้จระตัดสินใจที่จะปกป้องหลวงพ่และทรัพย์สินของวัดด้วยชีวิต

“หมาวัด (Mid-Road)” มีตัวเอกเป็นหมาวัดชื่อว่า “จร” ซึ่งมาจากชื่อเต็มๆ ว่า “จระจัด” เจ้าจระเป็นสุนัขจรจัดตัวหนึ่งซึ่งถูกหลวงตานำมาขบเลี้ยงหลังจากถูกทิ้ง เป็นเรื่องราวที่พูดถึงเรื่องความกตัญญูรู้คุณและทดแทนบุญคุณของเจ้าของอย่างสุดชีวิต เพราะช่วยปกป้องรักษาหลวงพ่จากโจรร้าย จระเป็นสุนัขที่ลุกขึ้นมาบอกสุนัขในวัดทั้งหมดให้ต้องร่วมมือกันเพื่อจะช่วยกันปกป้องรักษา ถึงแม้จระจะเป็นเพียงหมาวัดธรรมดา แต่หัวใจที่หาญกล้าที่มีต่อสิ่งที่หลวงพ่ ทำให้จระตัดสินใจที่จะปกป้องหลวงพ่และทรัพย์สินของวัดด้วยชีวิต จระเกิดจากแรงบันดาลใจคือ คุณทองแดงที่เป็นสุนัขจรจัดซึ่งถูกนำมาขบเลี้ยง แล้วก็ทดแทนบุญคุณ รัก นอบน้อมและปกป้องพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว โดยยอมเอาชีวิตเข้าแลกในหลายๆ เหตุการณ์

ตอนที่ 2 ทองหล่อ (Tonglor) เป็นเรื่องราวของ “ทองหล่อ” ลูกสุนัขบ้านสวนธรรมดาๆ ที่มีหัวใจไม่ธรรมดาจากการเลือกยึดเอา “คุณทองแดง” สุนัขทรงเลี้ยงของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวเป็นต้นแบบความกล้าหาญ โดยเจ้าทองหล่อก็คจะเป็นสุนัขที่จะต้องต่อสู้กับความกลัวของตัวเองเหมือนคุณทองแดง

เนื้อเรื่องก็จะเล่าถึงคุณยายกับหลานสาวตาบอดแล้วก็มีสุนัขซึ่งก็คือทองหล่อเป็นสุนัขคู่กายที่เลี้ยงมาเพื่อฝึกให้คอยปกป้องรักษาเด็กน้อยตาบอดในโลกมืด คุณยายก็พยายามที่จะเล่านิทานโดยเป็นการเล่านิทานผ่านทางหนังสือเรื่องคุณทองแดงให้หลานสาวได้ฟัง ขณะเดียวกันทองหล่อก็คือจะซึมซับเรื่องราวเหล่านี้ไปด้วยว่าชีวิตจริงของคุณทองแดงเป็นอย่างไร เป็นองครักษ์แบบไหน ชอบกินลูกพลับ ชอบปอกมะพร้าว แล้วก็มีความห้าวกล้าในเสียงฟ้าผ่าเสียงฟ้าร้องเหล่านี้ จุดสำคัญของเรื่องนี้คือทองหล่อต้องฟันฝ่าความกลัวเพื่อไปปกป้องรักษาปกป้องชีวิตเจ้านายตัวน้อย ก็คือเด็กตาบอดนั่นเอง โดยตัวเรื่องราวก็คือถูกขมวดแล้วก็จะมีการเล่าและสรุปเรื่องราวต่างๆ ให้รู้ว่าเหตุใดทองหล่อถึงได้รับแรงบันดาลใจจากหนังสือฉบับนี้ แล้วก็ได้นำเสนอเรื่องราวซึ่งสามารถที่จะทำให้เข้าใจความหมายได้ดีขึ้นในภาพยนตร์แอนิเมชันที่ถ่ายทอดจินตนาการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเหาะเหินเดินอากาศ ตีลังกา สร้างความสนุกสนานให้กับเรื่องราวของทองหล่อเป็นอย่างยิ่ง

ตอนที่ 3 คอปเปอร์เพื่อนรัก (Little Copper) เป็นเรื่องราวในโลกอนาคตของ “คอปเปอร์” สุนัขหุ่นยนต์ที่ถูกขบชีวิตขึ้นมาจากเศษเหล็กโดย สนิมสาวน้อยหุ่นยนต์ช่างคิดแต่ไร้เพื่อน ที่การประกอบเศษเหล็กขึ้นมาครั้งนี้จะทำให้เธอได้เพื่อนใหม่และเปลี่ยนโลกแสนน่าเบื่อใบเดิมให้มีแต่เสียงหัวเราะขึ้นมา มีตัวเอกอีกหนึ่งตัวที่มองเฉยๆ เหมือนเศษวัสดุเหลือใช้ที่ทิ้งแล้ว คือ “คอปเปอร์” เหมือนกัน เศษวัสดุ เศษน็อต เศษสปริงที่ไม่มีค่าไม่มีความหมายแล้วสามารถนำมาขบชีวิตใหม่ให้เกิดแนวความคิดใหม่ๆ ขึ้นมาได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเรื่องภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน และที่เกี่ยวข้อง มีดังต่อไปนี้

เอมมี ชีรอง ลู ได้การศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวการ์ตูนและภาพเคลื่อนไหวเชิงเปรียบเทียบกับงานออกแบบแขนงนี้กับชาติต่าง ๆ ในผลงานวิจัยเรื่อง The many face of internationalization in Japanese anime ของ กล่า่วไว้ว่า ทัศนคติในการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน มี 3 อย่างประกอบด้วย 1.ไม่เป็นวัฒนธรรมเฉพาะ ไม่ระบุเชื้อชาติ สร้างโลกใหม่ โลกผสมผสานตะวันตกตะวันออก ใช้ความเป็นสากลเช่นความรัก ความหวัง ความตาย มิตรภาพ เป็นประเด็นในการเล่าเรื่อง 2. ความเป็นตะวันตกนิยมด้วยการแสดงลักษณะกายภาพเช่นสัณฐาน สีสัน ใบหน้า ลักษณะนิสัย ภาษาที่ใช้ วิทยาศาสตร์และเหตุผล และ 3. ความเป็นตะวันออกโดยรวมไม่ระบุชาติใดชัดเจน (Amy Chirong Lu. 2008, Abstract.)

พิเชฐ วงษ์จ้อย ได้การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ กับความพึงพอใจของผู้ชมไทย โดยศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมไทยที่มีต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ที่ออกแบบแตกต่างกัน โดยนำตัวละครหลัก จากเรื่อง “สุดสาคร” บทประพันธ์ของ สุนทรภู่ จำนวน 5 ตัว มาออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ให้แตกต่างกัน 3 แบบ คือ แบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย (พิเชฐ วงษ์จ้อย, 2554, บทคัดย่อ) โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้มาจากการนำลักษณะการออกแบบประกอบด้วย เครื่องแต่งกาย ใบหน้า ทรงผม ที่ได้รับคะแนนเสียงจากกลุ่มตัวอย่างมากที่สุดมาสร้างเป็น ภาพตัวละครแบบอเมริกันซึ่งมีลักษณะเด่นคือ เครื่องแต่งกายเป็นรูปลักษณะแบบตะวันตกและใบหน้าตัวละครมีลักษณะที่ค่อนข้างสมจริง ส่วนทรงผมตัวละครนั้นออกแบบเป็นลักษณะที่เรียบง่ายและไม่เน้นรายละเอียดของเส้นผมมากนัก ภาพตัวละครแบบญี่ปุ่นซึ่งมีลักษณะเด่นคือเครื่องแต่งกายเป็นรูปลักษณะแบบญี่ปุ่น คือชุดกิโมโนและยูคาตะ ใบหน้าตัวละครมีดวงตากกลมโตเกินจริง แวตตาเป็นประกาย จมูกเล็ก ปากเล็ก ทรงผมตัวละครมีลักษณะหยักแหลมซึ่งเน้นรายละเอียดของเส้นผมโดยใช้แสงและเงา และภาพตัวละครแบบไทยซึ่งมีลักษณะเด่นคือ เครื่องแต่งกายและทรงผมเป็นรูปลักษณะแบบไทย และออกแบบใบหน้าตัวละครโดยใช้แรงบันดาลใจจากงานจิตรกรรมฝาผนังของไทย ซึ่งเครื่องมือวิจัยได้ผ่านการทดสอบความน่าเชื่อถือกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยเชิงทดลองกับกลุ่มผู้ชมไทย 3 กลุ่ม จำนวน 180 คน ได้แก่ กลุ่มประชากรที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี จำนวน 54 คน กลุ่มประชากรที่มีอายุระหว่าง 15 – 25 ปี จำนวน 84 คน และกลุ่มประชากรที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 42 คน

ผลการวิจัยพบว่าการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมไทยมากที่สุด รองลงมาคือ แบบญี่ปุ่นและแบบอเมริกันตามลำดับ แต่กลุ่มประชากรที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของตลาดภาพยนตร์แอนิเมชัน มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมากที่สุด ในขณะที่กลุ่มประชากรที่มีอายุระหว่าง 15 – 25 ปี และกลุ่มประชากรที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ แบบไทยมากที่สุด

นันทอง ทองใบ ได้ศึกษานวนลักษณ์ เอกลักษณ์และสุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิ ผู้กำกับชาวญี่ปุ่น โดยวิเคราะห์จากภูมิหลัง ผลงานและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ รวมทั้งวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวทุกเรื่องของมิยาซากิ จำนวน 9 เรื่อง ประกอบกับการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้เชี่ยวชาญในแวดวงแอนิเมชัน ภาพยนตร์ การ์ตูน และผู้ที่เกี่ยวข้องจำนวน 12 คน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า (นันทอง ทองใบ , 2548, บทคัดย่อ)

1. เอลักษณะในผลงานของมียาซากิเกิดจาก การเป็นเจ้าของสตูดิโอผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของตัวเอง ซึ่งเปิดทางให้เขานำแรงบันดาลใจจากเหตุการณ์สงครามในวัยเยาว์ ความประทับใจงานศิลปะต่างๆ รวมทั้งใสบุคลิกนิสัยส่วนตัวลงส่งผ่านผลงานไปยังผู้ชมได้เต็มที่ ประกอบกับวัฒนธรรมการให้คุณค่าหนังสือการ์ตูน และแอนิเมชันของชาวญี่ปุ่น ที่มีกลุ่มผู้อ่านและผู้ชมทุกเพศทุกวัย ส่งผลต่อแนวทางสร้างสรรค์ของมียาซากิที่ไม่ได้มีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นเด็กเท่านั้น

2. ในแง่กลวิธีเล่าเรื่อง ผลงานของมียาซากิ มีเอกลักษณ์และนวลักษณ์ ที่แตกต่างไปจากภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่ที่คนดูคุ้นชิน เพราะคิดเรื่องรวมขึ้นเอง โดยนำเอาความเชื่อเรื่องวิญญาณ และเทพเจ้ามาสร้างโลกจินตนาการขึ้นใหม่ ตัวละครเอกส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง แก่นเรื่องที่สะท้อนแง่มุมชีวิตมนุษย์อย่างลึกซึ้ง บทสรุปของเรื่องที่ทิ้งพื้นที่ให้ผู้ชมจินตนาการต่อไป และการนำเสนอสัญลักษณ์ให้ขบคิดตีความ

3. ในแง่การสร้างสรรค์ด้านเทคนิคแอนิเมชัน ผลงานของมียาซากิมีนวลักษณ์คือ การออกแบบลายเส้นที่เรียบง่าย ความเคลื่อนไหวที่นุ่มนวล และให้ความสำคัญในการถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละคร แม้ผลงานในระยะหลังจะนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการออกแบบฉากและตัวละคร แต่ก็ยังออกแบบตัวละครมนุษย์ ด้วยการวาดมือที่ให้ภาพ 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ให้ได้มากที่สุดซึ่งทำให้รักษาลักษณะในผลงานของตัวเองไว้ได้

4. สุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิ เกิดจากความรู้สึกแปลกใหม่ในการนำเสนอเรื่องราวผ่านเทคนิคด้านภาพยนตร์และแอนิเมชัน ซึ่งก่อให้เกิดสุนทรียภาพแห่งการใช้จินตนาการ สุนทรียภาพแห่งการสัมผัสและเข้าถึงเรื่องราว สุนทรียภาพแห่งการหยุดคิด และสุนทรียภาพแห่งความเป็นศิลปะในผลงาน

ธรรวิชัย พานิชรุทติวงศ์ ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันมีขั้นตอนที่ทับซ้อนมากมายเพื่อให้ได้มาซึ่งภาพยนตร์อนิเมชันที่มีความสมจริงเป็นธรรมชาติ และขั้นตอนหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญก็คือ การเคลื่อนไหวของตัวละคร (Character Animating) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเคลื่อนไหวที่สามารถแสดงออกซึ่งอารมณ์ของตัวละครนั้นๆ ในปัจจุบันพบว่ายังไม่มีระเบียบเรียงเนื้อหาเฉพาะเจาะจงด้านนี้อย่างมีทฤษฎีที่มีแบบแผน การศึกษาวิจัยในครั้งนี้จึงมุ่งประเด็นในการค้นหาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเคลื่อนไหวเพื่อที่สามารถแสดงอารมณ์ประเภทต่างๆ ได้อย่างชัดเจนและสมจริงตามธรรมชาติ ขั้นตอนการศึกษาเริ่มจากการสร้างขอบเขตของตัวงานด้วยการกำหนดให้ตัวละครมีโครงสร้างภายในเหมือนคนจริง โดยตัดตัวแปรอื่นๆ ที่สามารถขึ้นนำอารมณ์ อันได้แก่สภาพแวดล้อม แสง สี เสียง และเริ่มทำการศึกษาเปรียบเทียบโดยแบ่งการศึกษาเป็น 2 ส่วน คือส่วนหนึ่งทำการศึกษาจากหนังสือ และเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวอีกส่วนได้มีการทดลองเคลื่อนไหวจริงจากหุ่น (Model) ที่สร้างขึ้น ซึ่งผลการวิจัยสรุปได้ว่า การเคลื่อนไหวเพื่อจะสามารถแสดงอารมณ์ จำเป็นต้องคำนึงถึงปัจจัยหลักใหญ่ๆ 3 ประการ คือ (ธรรวิชัย พานิชรุทติวงศ์ ,2548, บทคัดย่อ)

1. หลักการทางสรีระศาสตร์ (Anatomy) เป็นการศึกษาปัจจัยระหว่างโมเดล (Model) ที่สร้างขึ้นจำกัดกับการเคลื่อนไหวว่ามีมากเพียงใด การเคลื่อนไหวของข้อต่างๆ

2. หลักการทางฟิสิกส์ (Physics) เข้าใจในเรื่องของแรง ความสมดุล น้ำหนัก จุดศูนย์ถ่วง การเร่งการผ่อน การถ่ายน้ำหนัก ฯลฯ เพื่อให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ของตัวละครกับวัตถุแวดล้อมในวาระต่างๆ

3. ภาษากาย (Body Language) ได้แก่ การศึกษาการวางท่าทางของมนุษย์ ความหมายทางกายภาพและความหมายของร่างกายในเชิงศิลปะ ซึ่งเป็นผลสะท้อนมาจากอารมณ์ความรู้สึกภายในส่งผลให้การเคลื่อนไหวแสดงท่าทางต่างๆตามอารมณ์

เพื่อทดสอบผลการวิจัย ผู้วิจัยได้ทดลองทำแอนิเมชันเพื่อทดสอบการเคลื่อนไหว ในท่าทางหลักๆ เช่น เดิน วิ่ง เดินแบบสนุกสนาน เดินด้วยความทุกข์ ความโกรธ การแบกสิ่งของ เป็นต้น และนำแอนิเมชันทดลองที่ได้ทำการทดสอบ พบว่าการเคลื่อนไหวของตัวละครโดยอ้างอิงตามหลักการทั้ง 3 ข้อ สามารถแสดงการเคลื่อนไหวที่สมจริงเป็นธรรมชาติและสามารถถ่ายทอดอารมณ์ให้ผู้ชมรับรู้ได้ถูกต้อง

สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้มีการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับแนวความคิดและทัศนธาตุของงานออกแบบ นวลักษณ์ เอกลักษณ์สุนทรียภาพ และกระบวนการของการผลิตแอนิเมชันมาพอสมควรแต่ยังไม่มียานวิจัยที่กล่าวถึงแอนิเมชันไทยในช่วงระหว่าง พ.ศ.2545-2558 ผู้วิจัยจึงได้เลือกบางกระบวนการในการวิเคราะห์มาพัฒนาเครื่องมือวิจัยต่อไป

โครงสร้างและองค์ประกอบของภาพยนตร์แอนิเมชัน

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาโครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชัน และองค์ประกอบการวิเคราะห์เพื่อให้ได้มาซึ่งสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยกระบวนการแรกคือการเตรียมการผลิตแอนิเมชันจะมีการเตรียมงานในส่วนเนื้อหาดังต่อไปนี้

1. แนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept) เป็นการนำเสนอแนวความคิด(Idea)ให้ผู้ชมรับรู้ เป็นสิ่งแรกที่สำคัญที่สุดในการผลิตชิ้นงานแอนิเมชันและภาพยนตร์ทุกเรื่อง แอนิเมชันจะสนุกน่าสนใจ น่าติดตามหรือไม่ ล้วนขึ้นอยู่กับแนวความคิดที่จะนำไปพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ต่อไป(นิพนธ์ คุณารักษ์, 2539, 32)
2. แก่นเรื่อง (Theme) คือความคิดรวบยอดที่ดำรงอยู่ในเรื่องราวที่นักเขียนสร้างขึ้น เป็นความหมายของเรื่องและผู้ผลิตต้องการจะสื่อ (เพลินตา, 2538, 21) เป็นประเด็นเนื้อหาสำคัญหรือแกนหลักของเรื่องที่จะนำเสนอ แก่นเรื่องเป็นวิถีทางในการสื่อสารของผู้ประพันธ์ เป็นวิธีการนำเสนอความคิด การรับรู้ และความรู้สึกของตนเข้าร่วมกับผู้ชม(Pickering,1993,171)
3. แนวเรื่องของภาพยนตร์ (Gene) เช่น แนวตลก แนวสนุกสนาน แนวแอ็คชั่น แนวสืบสวนสอบสวน แนวเด็กนักเรียนมัธยม แนวสยองขวัญ เป็นต้น
4. รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Style) เช่น รูปแบบเหมือนจริง รูปแบบตัดทอน ยุคโบราณ ยุคอวกาศ หรือไม่มีกาลเวลา เป็นต้น แล้วจึงไป พิจารณาคุณภาพรวมทั้งหมดของเรื่อง
5. การเล่าเรื่อง (Narration) ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้มีการเล่าเรื่องอย่างไร มีความ น่าสนใจน่าติดตาม มากน้อยเพียงใด มีอะไรแปลกใหม่ใน เนื้อเรื่อง มีมุข มีหักมุม มีความหมาย มีข้อคิด หรือประเด็นสำคัญที่เป็น ประโยชน์อะไรบ้าง รวมทั้งมีการตัดต่อ เรียบเรียงภาพยนตร์ได้ น่าสนใจเพียงใด เป็นต้น
6. โครงเรื่อง (Plot) หมายถึงการลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุมีผลและมีจุดหมายปลายทาง การวางโครงเรื่องก็คือ การวางแผนหรือการดำเนินเส้นทางการกระทำของตัวละคร ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ว่ามีอะไรเกิดขึ้นในเรื่องนั้น คือมีใครทำอะไร ตัดสินใจทำด้วยจุดหมายอะไร ภายใต้สภาพแวดล้อมเช่นไร พบอุปสรรคอย่างไร เปลี่ยนแปลงหรือตัดสินใจอย่างไรและผลคืออะไร โครงเรื่องที่ที่ดีจะต้องมีความสมบูรณ์ในตัวของมันเอง มีความยาวพอเหมาะ ประกอบด้วยตอนต้น ตอนกลางและตอนจบ เหตุการณ์ทุกตอนมีความสัมพันธ์กันอย่างสมเหตุสมผล สิ่งที่สำคัญมากในโครงเรื่องคือความขัดแย้ง ซึ่งจะเกิดระหว่างการผูกปมที่จะนำไปสู่จุดสุดยอด ความขัดแย้งในเรื่องอาจเป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับชะตากรรม ระหว่างมนุษย์กับสังคมหรือสภาพแวดล้อม หรือกับมนุษย์ด้วยกันเอง

ทั้งหมดเรียกว่าความขัดแย้งภายนอก นอกจากนี้ยังมีความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเอง(อิราวี ไตลังตะ, 2543 ,45)

7.ตัวละคร (Character) มีหน้าที่ดำเนินเหตุการณ์จากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดสิ้นสุดของเรื่อง ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือเป็นนามธรรมไม่มีตัวตนก็ได้ การสร้างตัวละครขึ้นมาต้องคำนึงถึงภูมิหลังพื้นฐาน ที่มาที่ไป บุคลิกนิสัย ความต้องการ อันก่อให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครนั้นๆ ตัวละครแบ่งออกเป็นตัวละครหลักหรือตัวแสดงนำ และตัวแสดงสมทบหรือตัวแสดงประกอบ ทุกตัวละครจะต้องมีส่งผลต่อเหตุการณ์นั้นๆ มากน้อยตามแต่บทบาทของตน จากนั้นจึงนำไปทำการออกแบบเพื่อสร้างบุคลิกลักษณะตัวละครต่อไป การนำเสนอมิติของตัวละคร แบ่งออกเป็น ตัวละครแบบมิติเดียว (flat character) คือตัวละครที่คงบทบาทของตนตั้งแต่ต้นจนจบละครเรื่องนั้น โดยไม่เปลี่ยนแปลง ไม่ว่าเหตุการณ์ในท้องเรื่องจะเปลี่ยนไปอย่างไร เป็นตัวละครที่ขาดความลึกและความซับซ้อนของลักษณะนิสัยของมนุษย์ทั่วไปและตัวละครแบบสามมิติ(round character) คือ ตัวละครที่มีหลากหลายบทบาท มีลักษณะดีเลวปะปนกันอยู่ในตัว ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง เป็นตัวละครที่พัฒนาลักษณะนิสัยและทัศนคติได้ ในขณะที่เรื่องดำเนินไป เพราะความซับซ้อนในอุปนิสัยจะนำไปสู่พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์ในชีวิตที่มากกระทบ

8. วิธีการวาดบทบาท (Storyboarding) คือการนำบทที่เขียนขึ้นนั้นมาทำการจำแนกมุมภาพต่างๆ โดยการร่างภาพลายเส้น ซึ่งแสดงถึงการดำเนินเรื่องพร้อมคำบรรยายอย่างคร่าวๆ (Hahn, 2008, 88) ซึ่งแม้แต่ภาพยนตร์ก็ต้องใช้วิธีการวาดบทบาท ก่อนถ่ายทำด้วยเช่นกัน

9. การร้อยเรียงภาพ (Animatic) คือ การนำบทบาททั้งหมดมาตัดต่อร้อยเรียงพร้อมใส่เสียงพากย์ของตัวละครทั้งหมด (Patmore, 2003,66) ข้อแตกต่างระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ทั่วไป คือภาพยนตร์แอนิเมชันจำเป็นต้องตัดต่อก่อนที่จะผลิต เพื่อจะได้รู้เวลาและการเคลื่อนไหวในแต่ละช็อตภาพ (shot) อย่างแม่นยำ ส่วนภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงนั้นจะตัดต่อภายหลังการถ่ายทำ

การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน

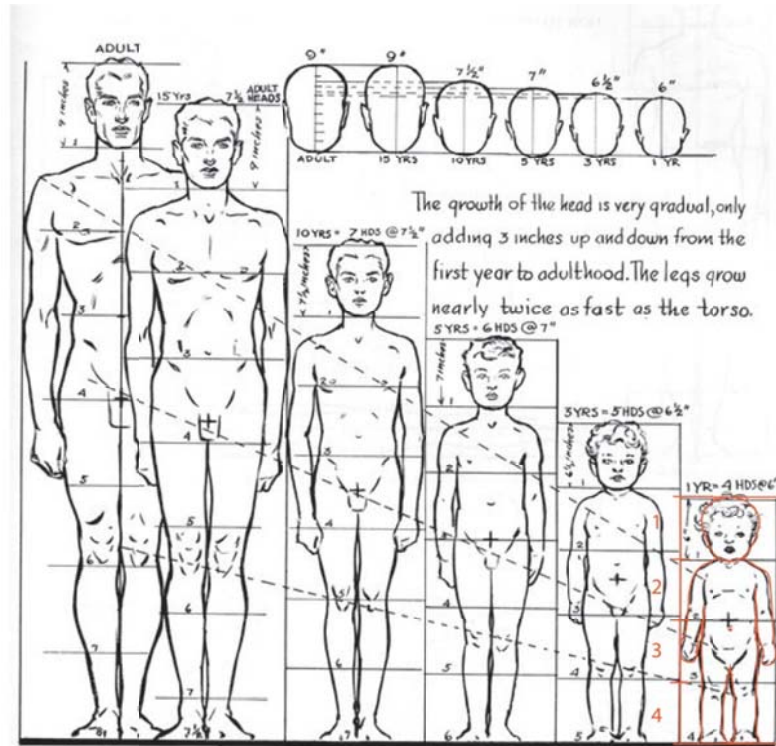
ในการออกแบบงานสร้างหรือขั้นตอนภาพยนตร์แอนิเมชันในการผลิตประกอบด้วย

1.การออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวละคร (Character Design) เป็นส่วนสำคัญมากที่มีองค์ประกอบเป็นเอกลักษณ์ที่ผู้ชมจำได้ และดูน่าเชื่อถือ ไม่ใช่แค่ออกแบบรูปลักษณ์ภายนอกเช่น รูปร่าง ทรงผมที่ดูดีหรือเครื่องแต่งกายที่น่าสนใจเท่านั้น แต่คือการสร้างลักษณะนิสัย อารมณ์ พื้นเพเพื่อทำให้คนดูเชื่อว่าตัวละครนั้นมีชีวิตจิตใจ กำหนดสร้างลักษณะเด่น ความสำคัญ แยกความแตกต่างที่ชัดเจนของตัวละคร สัดส่วน ลักษณะนิสัย จุดเด่น จุดด้อย ซึ่งมีส่วนช่วยให้ภาพยนตร์แอนิเมชันมีความน่าสนใจ ประสบความสำเร็จ และเพื่อประโยชน์ในการวางแผนงานในเกือบทุกขั้นตอนของภาพยนตร์

องค์ประกอบของการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวละครได้แก่

1.1 รูปร่าง ขนาดและความแตกต่างด้านสรีระวิทยาของตัวละคร การสื่อความหมายของตัวละครมีการสร้างตัวละครจากรูปร่างพื้นฐานเพียงไม่กี่แบบ เช่นหากต้องการตัวละครที่มีความนุ่มนวลอ่อนโยน อาจจะต้องสร้างจากรูปร่างที่อ่อนนุ่มและมีเหลี่ยมมนน้อย ถ้าตัวละครมีลักษณะตรงกันข้ามคือมีบุคลิกที่เป็นตัวร้าย ควรออกแบบให้มีรูปร่างมีเหลี่ยมมุมมากขึ้น ความเกรี้ยวกราดของตัวละครจะมีเส้นตรงและเส้นทแยงมุมมากกว่าตัวละครที่มีความนุ่มนวล ความแตกต่างเป็นหนึ่งในสิ่งสำคัญของการออกแบบ เพราะต้องทำให้แต่ละตัวละครเป็นที่จดจำ เช่นตัวละคร

ที่อ้วนมากๆ จะมีความแตกต่างหากทำให้อ้วนหรือผอมเพรียว จะดีกว่าทำให้ดูอ้วนพอดีเหมือนกันไปหมด(Shirong Lu,2008) ตัวละครทุกตัวจะมีรูปร่างที่เป็นเอกลักษณ์ ภาพยนตร์แอนิเมชันจะดูน่าเบื่อหากตัวละครที่มีรูปร่าง ส่วนสูง ท่าทาง ที่คล้ายกันไปหมด



ภาพที่ 2 มาตรฐานของสัดส่วนมนุษย์ในวัยต่างๆ

1.2 สัดส่วนของตัวละคร ในการออกแบบควรกำหนดสัดส่วนความสูงและความสมจริงของภาพ เพื่อใช้อ้างอิงในการเคลื่อนไหว และควรรักษาสัดส่วนนี้ไว้ตลอดทั้งเรื่อง เพื่อความเข้าใจของผู้ชม ขนาดของตัวแสดง นอกจากการออกแบบตัวละครแต่ละตัวแล้วการตรวจสอบขนาดของตัวแสดงมีส่วนสำคัญมากกับนักวาดภาพและ แอนิเมเตอร์ในการเปรียบเทียบขนาดที่แท้จริงเมื่อนำมาจัดวางในแต่ละฉาก ขนาดของตัวตัวละครจะบ่งบอกถึงภาพที่ออกมาเมื่อเทียบกับฉากและตัวละครแต่ละตัวว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ก่อนนำไปใช้งาน และสามารถดูสไตล์ของตัวละครว่าเป็นไปในทิศทางเดียวกันหรือไม่

1.3. การใช้สีเพื่อการออกแบบตัวละคร สีช่วยในการสื่อสารและอธิบายบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครได้ดี เช่นสีโทนหม่น เช่นสีดำ เทา ม่วง ทำให้รู้สึกถึงเรื่องไม่ดี สีโทนสว่าง เช่นสีฟ้า ชมพู ขาวทำให้รู้สึกถึงความไร้เดียงสา ความดี ความบริสุทธิ์

1.4.เอกลักษณ์เฉพาะตัว ในการออกแบบบุคลิกของตัวละครควรจะเป็นเอกลักษณ์ ทั้งรูปร่าง หน้า โครงหน้า ท่าทาง อย่าใช้รูปร่างเพียงอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียวเพราะจะทำให้ดูน่าเบื่อจนเกินไป เช่นในการออกแบบใบหน้า สามารถสร้างความแตกต่างได้ทั้ง คาง คิ้ว ขนาดและแบบของตา ปาก ขนาดและรูปร่างหู เส้นผม การวางตำแหน่ง และสิ่งที่เป็เอกลักษณ์เช่น รอยสัก แผลเป็น หรือการออกแบบช่วงลำตัว ก็ควรใช้ส่วนสูง น้ำหนัก บุคลิก สีผิว ความกว้างของไหล่ กล้ามเนื้อ ความยาวและลักษณะแขนขา ขนาดหน้าอก การวางตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ ความยาวของคอ และสัดส่วนตัวและขาให้มีความแตกต่างกัน

1.6. ชนิดของตัวละคร (Archetypes) หมายถึงชนิดของตัวละครหลักที่มีอยู่ในทุกๆ เรื่อง โดยจะแบ่งสถานะของตัวละครออกเป็น 7 ชนิด (Gustav, 1976, 71) ได้แก่ 1. พระเอก(Hero) หรือตัวละครหลักของเรื่อง 2. อาจารย์หรือผู้แนะนำ (Mentor) 3. เพื่อนพระเอก (Herald) คอยส่งข่าวสาร คอยบอกข้อมูลต่างๆ ให้พระเอก 4. ผู้ไม่ฝักใฝ่ฝ่ายใด(Threshold guardian) หยิ่งๆ ดุๆ มักจะเป็นพวกที่เฝ้าอาวูธในตำนาน 5. คนที่ไม่ค่อยจริงจัง (Shape shifter) เป็นพวกนกสองหัวที่เปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ เป็นตัวที่คอยทรยศหักหลัง 6. ตัวตลก (Trickster) ช่วยสร้างสีสันและเสียงหัวเราะ 7. ผู้ร้าย (Shadow) มีหน้าที่หลักคือคอยขัดขวางพระเอก

2. การออกแบบฉากหลัง (Background Design) ฉากหมายถึงช่วงเวลาของเหตุการณ์ สภาพแวดล้อม หรือสถานที่ที่เรื่องราว นั้นเกิดขึ้นการออกแบบฉากที่น่าสนใจ ควรคำนึงถึงองค์ประกอบดังนี้

1. ระยะได้แก่ ระยะใกล้ ระยะกลาง และระยะไกล โดยจะทำให้วัตถุมีขนาดและสีที่แตกต่างและลดหลั่นกัน
2. ทิศทางของแสงและเงา

นอกจากนี้ในการออกแบบฉากหลังต้องคำนึงถึง

1. ลักษณะฉากหลัง (Background Style) ใช้การลดทอนรายละเอียดของโครงสร้างวัตถุต่างๆ ที่ ปรากฏอยู่ในฉาก

2. อารมณ์ของฉาก (Background Mood) จะใช้สีที่ดูสดใส และสบายตา ฉากหลังส่วนใหญ่ใช้สี โทนสว่าง

3. ยุคสมัยของฉาก (Background Era) จากการวิเคราะห์โดยรวมสิ่งก่อสร้างและสถาปัตยกรรมที่ปรากฏในภาพฉากหลังจะเป็นสิ่งที่ พบเห็นได้ในปัจจุบัน

3. การใช้สีโดยภาพรวม (Color scripts) ในเชิงจิตวิทยาสีมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ โดยแต่ละโทนสีหรือกลุ่มสี สามารถสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึกที่แตกต่างกัน (Wells, 2006, 221) องค์ประกอบในแต่ละฉากของเรื่องราวที่ดำเนินไป ไม่ได้มีเพียงแค่ตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบฉาก แสง เสียง และบรรยากาศแวดล้อมเท่านั้น แต่ยังมีสีเข้ามามีบทบาทที่ส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชม

4. การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate) เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวเพื่อถ่ายทอดท่าทาง อารมณ์ และความรู้สึกตามกระบวนการและเทคนิคแอนิเมชัน (Furniss, 1998, 55) โดยอาศัยหลักการทางภาพยนตร์คือภาพนิ่งที่เคลื่อนไหวต่อเนื่องสัมพันธ์กับระยะเวลาหนึ่ง (Timing) ในอัตราส่วน 24 ภาพ ต่อ 1 วินาที (Frame per Second) ซึ่งในการเคลื่อนไหวนั้นอาจจะลดหรือเพิ่มก็ได้ ขึ้นอยู่กับความต้องการในการนำเสนอ การเคลื่อนไหวที่แสดงอารมณ์ที่ตื้นตื้นต้องอาศัยประสบการณ์และความเข้าใจวิธีการสร้างแอนิเมชันของแอนิเมเตอร์ โดยมีลักษณะที่แตกต่างกันตามประเภทและเทคโนโลยีของแอนิเมชัน เช่นแอนิเมชันแบบ 2 มิติจะมีลักษณะที่แตกต่างจากแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกแอนิเมชัน 3 มิติ เป็นต้น

5. เสียง (Sound) ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งที่เป็นทั้งตัวกำหนดการง่ายของการกำหนดการเคลื่อนไหวเช่น การกำหนดให้ปากขยับสัมพันธ์กับเสียงพูด เสียงพากย์(Voices)เป็นต้น หรือเสียงอาจเป็นตัวกำหนดให้ภาพยนตร์แอนิเมชันผลิตได้ง่ายขึ้นก็ได้ เช่น ใช้เสียงบรรยาย เพลงประกอบภาพยนตร์(OST) ที่ไพเราะจะช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นๆ ได้อย่างดี (Hahn, 2008, 140)

6. การประมวลผล (Rendering) และการประกอบภาพ (Compositing) ถือเป็นขั้นตอนในการนำตัวละครและฉากหลังมารวมเป็นภาพเดียวกัน ซึ่งทั้งแอนิเมชันแบบภาพสองมิติและภาพสามมิติ ต่างต้องใช้กระบวนการนี้ทั้งสิ้น ในกระบวนการนี้ มีการปรับแสงและสีของภาพ ให้มีความกลมกลืนกัน ไม่ให้สีแตกต่างกัน

สรุปการนำวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างเครื่องมือวิจัย

ในงานวิจัยในครั้งนี้ได้มีการนำแนวคิดจากวรรณกรรมและงานวิจัยจำนวน 6 เรื่อง แยกองค์ประกอบได้ทั้งหมด 16 หัวข้อจากนั้นจึงทำการคัดเลือกหัวข้อจากการซ้ำ 4 ข้อขึ้นไป จึงนำไปพัฒนาเครื่องมือวิจัยเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์ต่อไป

เมทีนี สิงห์เวชสกุล (2548) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก พบว่าบริษัทผู้ผลิตไทยมีการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศในด้านต่างๆ ดังนี้คือ ด้านสุนทรียศาสตร์ประกอบด้วยเนื้อหาและการออกแบบเป็นส่วนสำคัญที่สุด

วนิดา พรหมมาลี (2551) ได้ศึกษาแนวความคิดและทัศนธาตุของงานออกแบบตัวละครและฉากในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Ratatouille” ไว้ว่าแนวความคิดและทัศนธาตุที่ใช้ในการออกแบบตัวละคร (Character) และฉากของเรื่อง (Background) ในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นการวิเคราะห์เชิงอธิบายความโดยใช้หลักการวิเคราะห์ทัศนศิลป์ ประกอบด้วยประเด็นการวิเคราะห์ที่สำคัญ 2 ประเด็นคือ การศึกษาและวิเคราะห์แนวความคิดของการออกแบบที่ใช้ในงานแอนิเมชันและการใช้ทัศนธาตุในการออกแบบ และต้องมีแนวคิดในการนำเสนอ โครงเรื่อง การเล่าเรื่องที่สนุกและน่าสนใจ

Hahn (2008) พบว่าองค์ประกอบของการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันประกอบด้วย แนวคิดหลักของภาพยนตร์ แก่นเรื่อง การเล่าเรื่องที่น่าสนใจ ลักษณะของแอนิเมชันที่มีรูปแบบชัดเจน การออกแบบบุคลิกลักษณะ การออกแบบฉากหลัง การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ที่เป็นธรรมชาติ การจัดแสง การสร้างภาพเทคนิคพิเศษ การใช้สี โดยภาพรวมและต้องแสดงถึงลักษณะความเป็นภาพยนตร์ให้ชัดเจนแม้เป็นลักษณะภาพนิ่ง

นิพนธ์ คุณารักษ์ (2554) ได้กล่าวถึงสุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์แอนิเมชันไว้ว่า สุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Aesthetics) คือการพิจารณาถึง ความสวยงาม (Beauty) เสน่ห์ความน่าสนใจ (Appeal) สีสันแสงเงาบรรยากาศ ตลอดจนการนำศิลปะต่างๆ มาใช้ในภาพยนตร์ รวมทั้งการใช้เสียงต่างๆ ที่เหมาะสมกลมกลืนๆ เป็นต้น โดยมีปัจจัยในการพิจารณาเป็น 2 ส่วนคือ

1. โครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Structure) ประกอบด้วย แนวคิดหลักของภาพยนตร์ แก่นเรื่อง แนวเรื่องของภาพยนตร์ รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ และการเล่าเรื่อง
2. สุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Aesthetics) หมายถึงองค์ประกอบของ การออกแบบ งานศิลปกรรม การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์และเสียง

Vardanega (2013) ได้สรุปสุนทรียภาพและกระบวนการสร้างแอนิเมชันของ PIXAR ประกอบด้วย แนวความคิด โครงเรื่อง การพัฒนาบท ไปสู่การทำสตอรี่บอร์ด และเสียงพากย์ที่พิเศษโดยมักใช้นักแสดงที่มีชื่อเสียง จากนั้นเข้าส่วนของการออกแบบคือการใช้สีโดยภาพรวม โมเดลของตัวละคร ฉากและการเคลื่อนไหว การจัดแสง การประมวลผลโดยเขียนโปรแกรมเพื่อสนับสนุน จากนั้นจึงเพิ่มเสียงและเพลงประกอบภาพยนตร์

Bancroft (2014) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการสร้างและกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันไว้ว่า มีการเตรียมงาน 3 ส่วนคือ การเตรียมงานสร้าง คือต้องมีแนวคิดหลักของภาพยนตร์ แก่นเรื่อง โครงเรื่อง การเล่าเรื่อง การเขียนสตอรี่บอร์ด การทำแอนิเมติก จากนั้นจึงเข้าส่วนกระบวนการผลิตคือ เสียงพากย์และการแต่งเพลงประกอบภาพยนตร์การออกแบบบุคลิกลักษณะ การออกแบบฉากหลัง การเคลื่อนไหว สุดท้ายคือขั้นตอนหลังการผลิตคือการประมวลผลและการสร้างภาพเทคนิคพิเศษ

ตารางที่ 1 สรุปองค์ประกอบของโครงสร้างและสุนทรียภาพในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

	ลำดับ	การแยกแยะองค์ประกอบและโครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชัน	เมทินี สิงห์เวชสกุล 2548 (2005)	วนิดา พรมมาลี 2551 (2008)	Don Hahn 2008	นิพนธ์ คุณารักษ์ 2554(2011)	Joshua Vardanegf a 2013	Tony Bancroft 2014	เกณฑ์ในการเลือก จาก 4 ข้อ ขึ้นไป
ด้านเนื้อหา	1	แนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept)	/	/	/	/	/	/	/
	2	แก่นเรื่อง (Theme)			/	/	/	/	/
	3	แนวเรื่องของภาพยนตร์ (Gene)	/		/	/		/	/
	4	การเล่าเรื่อง (Narration)		/	/	/		/	/
	5	รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Style)		/		/	/	/	/
	6	โครงเรื่อง (Plot)		/	/		/	/	
	7	การร้อยเรียงภาพ (Story boarding)					/	/	
ด้านการออกแบบ	8	การออกแบบบุคลิกลักษณะ (Character Design)	/	/	/	/	/	/	/
	9	การออกแบบฉากหลัง (Background Design)	/	/	/	/	/	/	/
	10	การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate)			/	/	/	/	/
	11	การสร้างภาพเทคนิคพิเศษ (Visual Effect)			/			/	
	12	การใช้สีโดยภาพรวม (Color scripts)		/	/	/	/	/	/
	13	เสียงพากย์ (Voices)			/	/	/	/	/
	14	เพลงประกอบภาพยนตร์ (OST)			/	/	/	/	/
	15	การจัดแสง (Lighting)			/		/		
	16	การประมวลผล (Rendering)					/	/	

ตารางที่ 2 ตารางสรุปการคัดเลือกหัวข้อเพื่อนำไปสร้างเครื่องมือวิจัย

องค์ประกอบและโครงสร้างของ ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ลำดับ	หัวข้อเพื่อการวิเคราะห์
ด้านเนื้อหา	1	แนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept)
	2	แก่นเรื่อง (Theme)
	3	แนวเรื่องของภาพยนตร์ (Genre)
	4	รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Style)
	5	การเล่าเรื่อง (Narration)
	6	โครงเรื่อง (Plot)
ด้านการออกแบบ	7	การออกแบบบุคลิกลักษณะ (Character Design)
	8	การออกแบบฉากหลัง (Background Design)
	9	การใช้สีโดยภาพรวม (Color scripts)
	10	การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate)
	11	เสียงพากย์ (Voices)
	12	เพลงประกอบภาพยนตร์ (OST)

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง“ การศึกษาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยช่วงระหว่าง พ.ศ.2545-2558 “ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ(Qualitative Research) โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ รวมทั้งการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องและนำเสนอผลวิจัย ในลักษณะการวิจัยเชิงพรรณนา(Descriptive Research)

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้จะเป็นการศึกษาการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2545-2558 ใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกคือเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ถูกเผยแพร่ในโรงภาพยนตร์ รวม 9 เรื่อง

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วยแหล่งข้อมูล 3 ประเภทคือ แหล่งข้อมูลเอกสาร แหล่งข้อมูลสารสนเทศทางคอมพิวเตอร์และแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

แหล่งข้อมูลเอกสารเช่น วรรณกรรม งานวิจัย บทความ รวมทั้งทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นกรอบในการศึกษา รวมถึงข้อมูลด้านต่างๆเกี่ยวกับบริษัทผู้ผลิตแอนิเมชันในประเทศไทย

แหล่งข้อมูลสารสนเทศทางคอมพิวเตอร์ เช่น การสืบค้นข้อมูลทางคอมพิวเตอร์จากฐานข้อมูล บทความวารสารและหนังสือพิมพ์ รวมถึงข้อมูลจากเว็บไซต์ที่เป็น search engine ต่างๆทางอินเทอร์เน็ต

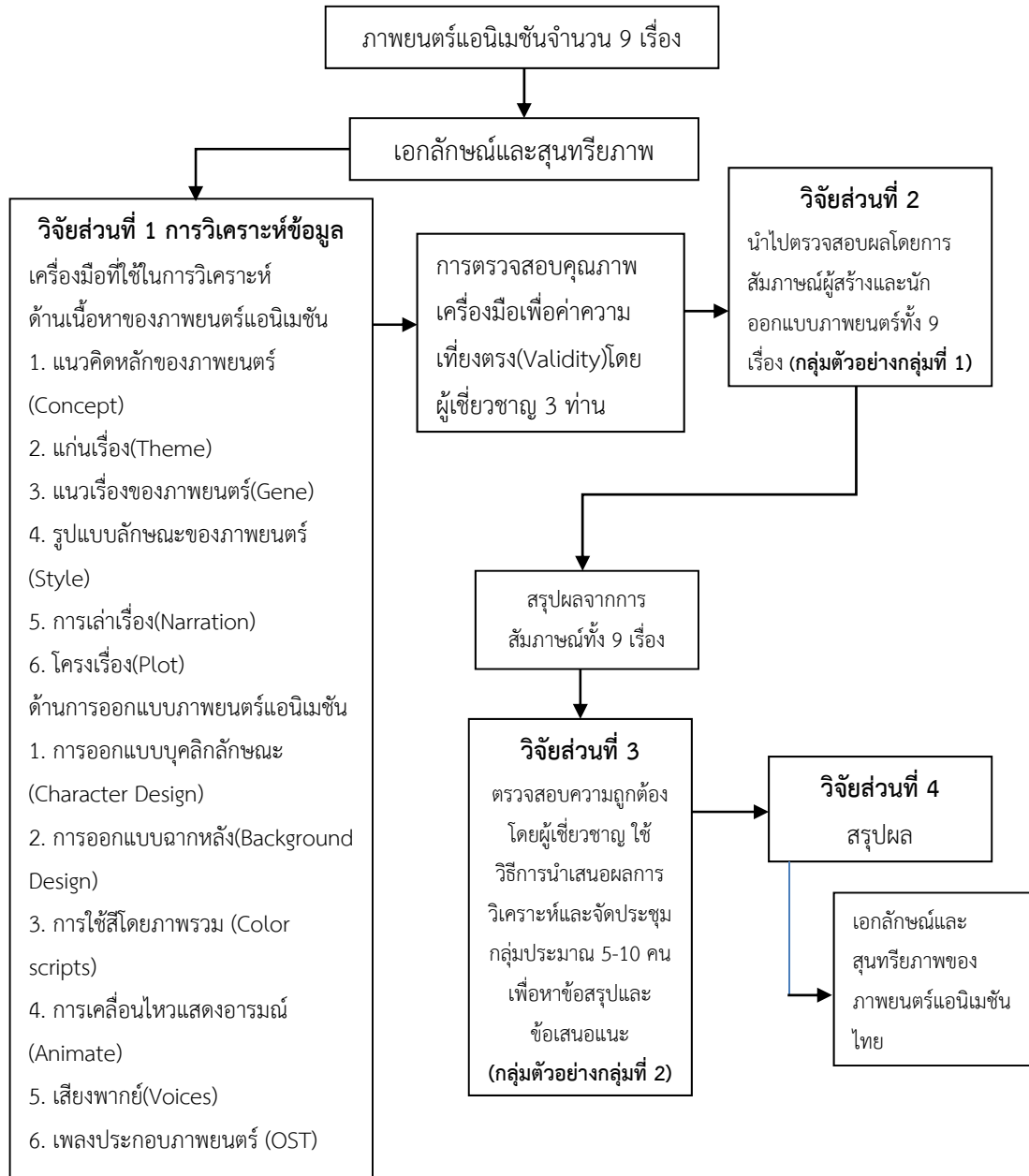
แหล่งข้อมูลบุคคลได้แก่ กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันไทย จำนวน 10 ท่าน

กลุ่มตัวอย่าง

ในงานวิจัยนี้ได้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มสำหรับการตรวจสอบข้อมูลเบื้องต้น และกลุ่มตรวจสอบสรุปผลการวิเคราะห์ทั้งหมด

กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 ได้แก่ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ได้แก่ ผู้ผลิตผลงาน ผู้กำกับ ซึ่งผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงจำนวน 5 ท่าน คัดเลือกจากความเกี่ยวข้องกับผลงานแอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง

กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 2 ได้แก่ผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการทางด้านการออกแบบ โดยผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงจำนวน 5 ท่าน สำหรับผู้เชี่ยวชาญเลือกจากผู้ผลิตผลงานอย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 5 ปี อีกทั้งเป็นผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องใดๆกับการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง เพื่อให้ผลวิจัยออกมาอย่างเที่ยงตรง



ภาพที่ 3 แผนผังแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

วิจัยในส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูล

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วยแหล่งข้อมูล 3 ประเภทคือ แหล่งข้อมูลเอกสาร แหล่งข้อมูลสารสนเทศทางคอมพิวเตอร์และแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

โดยการนำแนวคิดจากวรรณกรรมและงานวิจัยจำนวน 6 เรื่อง แยกองค์ประกอบได้ทั้งหมด 16 หัวข้อจากนั้น จึงทำการคัดเลือกหัวข้อจากการซ้ำ 4 ข้อขึ้นไป จึงนำไปพัฒนาเครื่องมือวิจัยเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์ต่อไป สามารถสรุปเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 สรุปลองค์ประกอบของโครงสร้างและสุนทรียภาพในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

	ลำดับ	การแยกแยะองค์ประกอบและโครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชัน	เมทินี สิงห์เวชสกุล 2548 (2005)	วนิดา พรหมมาลี 2551 (2008)	Don Hahn 2008	นิพนธ์ คุณารักษ์ 2554(2011)	Joshua Vardan 2013	Tony Bancroff 2014	เกณฑ์ในการเลือกจาก 4 ข้อขึ้นไป
ด้านเนื้อหา	1	แนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept)	/	/	/	/	/	/	/
	2	แก่นเรื่อง (Theme)			/	/	/	/	/
	3	แนวเรื่องของภาพยนตร์ (Gene)	/		/	/		/	/
	4	การเล่าเรื่อง (Narration)		/	/	/		/	/
	5	รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Style)		/		/	/	/	/
	6	โครงเรื่อง (Plot)		/	/		/	/	
	7	การร้อยเรียงภาพ (Story boarding)					/	/	
ด้านการออกแบบ	8	การออกแบบบุคลิกลักษณะ (Character Design)	/	/	/	/	/	/	/
	9	การออกแบบฉากหลัง (Background Design)	/	/	/	/	/	/	/
	10	การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate)			/	/	/	/	/
	11	การสร้างภาพเทคนิคพิเศษ (Visual Effect)			/			/	
	12	การใช้สีโดยภาพรวม (Color scripts)		/	/	/	/	/	/
	13	เสียงพากย์ (Voices)			/	/	/	/	/
	14	เพลงประกอบภาพยนตร์ (OST)			/	/	/	/	/
	15	การจัดแสง (Lighting)			/		/		
	16	การประมวลผล (Rendering)					/	/	

ตารางที่ 4 ตารางสรุปการคัดเลือกหัวข้อเพื่อนำไปสร้างเครื่องมือวิจัย

องค์ประกอบและโครงสร้างของ ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ลำดับ	หัวข้อเพื่อการวิเคราะห์
ด้านเนื้อหา	1	แนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept)
	2	แก่นเรื่อง (Theme)
	3	แนวเรื่องของภาพยนตร์ (Genre)
	4	รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Style)
	5	การเล่าเรื่อง (Narration)
	6	โครงเรื่อง (Plot)
ด้านการออกแบบ	7	การออกแบบบุคลิกลักษณะ (Character Design)
	8	การออกแบบฉากหลัง (Background Design)
	9	การใช้สีโดยภาพรวม (Color scripts)
	10	การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate)
	11	เสียงพากย์ (Voices)
	12	เพลงประกอบภาพยนตร์ (OST)

การวิจัยในส่วนที่ 1 คือการวิเคราะห์ข้อมูลของแอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง จากนั้นจึงนำผลการวิเคราะห์สร้างเป็น
สร้างแบบสอบถามเพื่อกำหนดกรอบในการสัมภาษณ์ผู้ผลิตผลงาน ในการวิจัยส่วนที่ 2

**การวิจัยส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำไปตรวจสอบกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 คือ ทีมงานผู้สร้างและกำกับ
ภาพยนตร์ทั้ง 9 เรื่องได้แก่**

1. คุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้กำกับปั๋งปอนด์ ดิแอนิเมชันและผู้ผลิตเรื่อง ยักษ์
2. คุณ ยงวิทย์ สันธนะพานิช ทีมงานเรื่อง นาค
3. คุณคมภิญญา เข้มกำเนิด ผู้กำกับ ก้านกล้วย และเอกโค่ จีวัก้องโลก
4. คุณนพ ธรรมวานิช ผู้กำกับพระมหาชนก
5. ทีมงานเรื่องคุณทองแดง The Inspirations

การจัดเก็บข้อมูลและประมวลผลโดยการใช้ผลจากการสรุปโดยวิธีการสัมภาษณ์ จากนั้นจึงนำมาจัดกลุ่ม
แยกแยะ วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลต่อไป

**วิจัยในส่วนที่ 3 การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่วิเคราะห์จากการสัมภาษณ์ผู้สร้างและนักออกแบบ โดย
ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 2 ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับใดๆกับภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง**

กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญร่วมประชุมกลุ่มโดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มคือ

1. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญในการสร้าง การเสนอแนวความคิด ไอเดีย เขียนบท

2. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบงานสร้าง

3. กลุ่มนักวิชาการและนักวิจารณ์แอนิเมชัน

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญดังนี้

1. คุณทรงพล กุณอก ผู้จัดการบริษัทโอเมจิน ดีไซน์ แอนิเมเตอร์และผู้เขียนบท(ผู้เชี่ยวชาญในการสร้าง การเสนอแนวความคิด ไอเดีย เขียนบท)
2. คุณอัมภฤณ บุญสินสุข ผู้จัดการทั่วไปฝ่ายธุรกิจดิจิทัลและออนไลน์ บริษัท ดรีม เอกซ์เพรส จำกัด (ผู้เชี่ยวชาญในการสร้าง การเสนอแนวความคิด ไอเดีย เขียนบท)
3. คุณธวัชพงศ์ ตั้งสัจจะพจน์ ผู้กำกับจากบริษัททีละเฟรม(ผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบงานสร้าง)
4. ผศ.ดร.วิสิฐ จันมา อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร(นักวิชาการและนักวิจารณ์แอนิเมชัน)
5. ดร.ชาม จตุรงค์กุล อาจารย์ประจำภาควิชาออกแบบอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น(นักวิชาการและนักวิจารณ์แอนิเมชัน)

โดยการประชุมกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

วิจัยในส่วนที่ 4 สรุปผลเพื่อหาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยช่วงระหว่าง พ.ศ.2545-2558

การสรุปผลเพื่อหาเอกลักษณ์คือ ลักษณะที่เหมือนหรือร่วมกันของโครงสร้างและสุนทรียภาพจากการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลจากการประชุมกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและบทสัมภาษณ์ผู้สร้างจากภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งหมด 9 เรื่อง

ระเบียบวิธีวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัยของงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพซึ่งมีขั้นตอนดำเนินงานดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้า เอกสาร วรรณกรรม งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. เก็บรวบรวมข้อมูล และสร้างเครื่องมือเพื่อศึกษา วิเคราะห์ แยกแยะประเภทของข้อมูล
3. สร้างแบบสอบถามเพื่อกำหนดกรอบในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
4. สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก ลักษณะของการสัมภาษณ์ ใช้คำถามแบบเปิด เพื่อเปิดโอกาสให้แหล่งข้อมูลตอบได้มาก และครอบคลุมประเด็นมากที่สุด และหากยังไม่ได้คำตอบที่ชัดเจน ตรงประเด็น ผู้วิจัยจะทำการซักถามเพิ่มเติมในลักษณะการสนทนา ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบคำถามให้ครอบคลุมทุกประเด็นที่ต้องการ เพื่อใช้เป็นกรอบในการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างตามความแตกต่าง และใช้กรอบคำถามหลักในการสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยกำหนด มีดังนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

มีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยสร้างแบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อนำไปสัมภาษณ์แบบเจาะลึก(In-depth Interview) ซึ่งได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้า เอกสาร วรรณกรรม งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. เก็บรวบรวมข้อมูล และสร้างเครื่องมือเพื่อศึกษา วิเคราะห์ แยกแยะประเภทของข้อมูล
3. กำหนดประเด็นและขอบเขตของคำถามให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัย
4. ดำเนินการสร้างแบบสอบถาม
5. นำแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity)
6. ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้น สำหรับการศึกษาวิจัยไปทำการทดสอบหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) ดังนี้ การหาค่าความเที่ยงตรง โดยนำแบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ 3 ท่านโดยเป็นนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญในการสร้างแอนิเมชันที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องใดกับการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง ได้แก่

1. ดร.พิทพันธ์ สิทธิรักษ์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
2. ดร.ตติยา เทพพิทักษ์ อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

3. คุณกานต์ พฤษพรานนท์ แอนิเมเตอร์อิสระ Art Director รามเกียรติ์และ Star Seeker

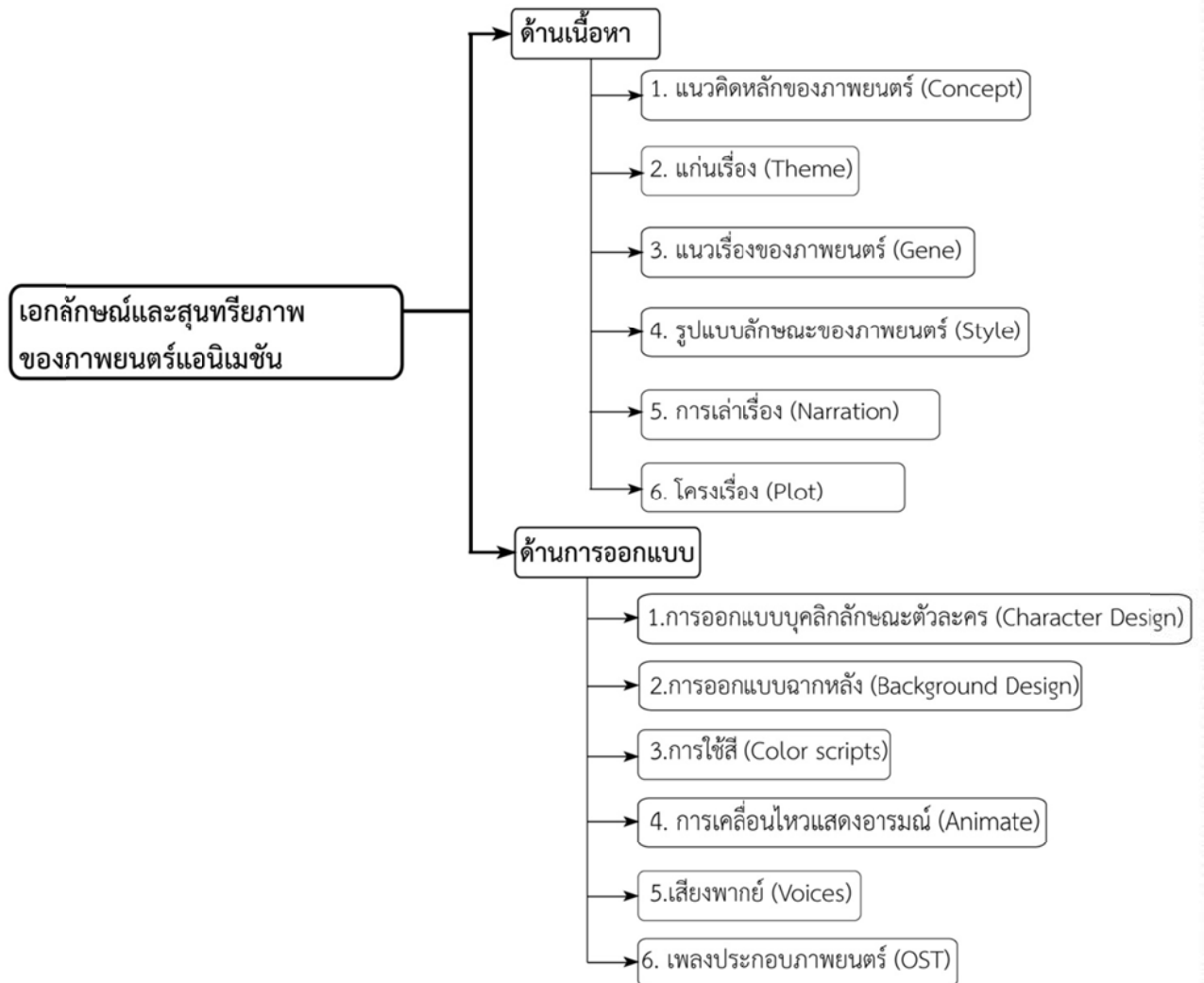
หลังจากนั้นนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (Index of congruence) ทั้งนี้ผู้วิจัยเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC มากกว่า 0.5 มาใช้เป็นข้อคำถามจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ซึ่งได้ตรวจสอบแบบสอบถามแล้วเห็นว่าแบบสอบถามทุกข้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความเที่ยงตรงของเนื้อหา ครอบคลุมในแต่ละด้านและครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย จากนั้นจึงนำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อหาค่า Validity โดยใช้ IOC ซึ่งจะต้องไม่ต่ำกว่า 0.5 ในแต่ละข้อ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบและนำมาปรับปรุงแก้ไข ซึ่งผลการวัดค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของคำถามมีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1.00

การสร้างและพัฒนาเครื่องมือในการวิจัย

การศึกษาเอกลักษณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่องจะวิเคราะห์ข้อมูลจาก หมายถึงลักษณะที่เหมือนกันหรือมีร่วมกัน อัตลักษณ์ หมายถึง ผลรวมของลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือจำได้ ลักษณะเฉพาะที่มีหลากหลายมากกว่าหนึ่งแบบอย่าง ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้กล่าวถึงรูปแบบลักษณะเฉพาะต่างๆ ในด้านศิลปกรรมที่มีรูปแบบเฉพาะตน อาทิ เอกลักษณ์ด้านภาษาภาพ ได้แก่การออกแบบตัวละคร ฉากหลัง การใช้สี อัตลักษณ์ด้านภาษาภาพสร้างอัตลักษณ์ความเป็นไทยในเรื่องฉากสภาพแวดล้อม สี แสง อัตลักษณ์ด้านแนวความคิด ความหมาย อัตลักษณ์ด้านธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม เป็นต้น

โดยจะทำการศึกษาและหาลักษณะของเอกลักษณ์ หลังจากทีวิเคราะห์ข้อมูลทางสุนทรียภาพแล้ว

วิเคราะห์ข้อมูลทางจิตภาพและภาพที่มองเห็นได้ ความรู้ทางการออกแบบเพื่อหาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันต่อไป



ภาพที่ 4 ภาพแสดงเครื่องมือสำหรับวิเคราะห์ข้อมูล

รายละเอียดของการวิเคราะห์ข้อมูล

ด้านเนื้อหา

1. แนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept) วิเคราะห์จากการสร้างเรื่องจากวรรณคดีมาเล่าใหม่ เล่าแนวชีวประวัติ ต่อเติมจากเค้าโครงเดิม หรือเขียนขึ้นใหม่ทั้งหมด
2. แก่นเรื่อง (Theme) วิเคราะห์จากการชมภาพยนตร์และสัมภาษณ์ผู้สร้างเพื่อหาแก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เช่น ทุกคนมีสิทธิเท่าเทียมกัน ความเพียรพยายาม นำไปสู่ความสำเร็จ ความจงรักภักดี ความกตัญญูคือสิ่งสำคัญในการดำเนินชีวิต
3. แนวเรื่องของภาพยนตร์ (Genre) วิเคราะห์จากแนวของภาพยนตร์ อาทิ ดราม่า สยองขวัญ โรแมนติก แอ็คชั่น ครอบครัวยุคใหม่ หรืออัตตชีวะประวัติ
4. รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Style) วิเคราะห์รูปแบบแอนิเมชันแบบ 2 มิติหรือ 3 มิติ สไตส์ที่ใช้รูปแบบตัดทอนเหมือนจริงหรือผสมผสาน ลักษณะของภาพยนตร์ย้อนยุค ปัจจุบัน หรืออนาคต

5. การเล่าเรื่อง (Narration) วิเคราะห์การเล่าเรื่องจากการเล่าปัจจุบัน อนาคต และกลับมาปัจจุบัน เล่าตามลำดับเรื่องราวที่เกิดขึ้น เล่าไปข้างหน้า เล่าจากอดีต ปัจจุบันและอนาคต
6. โครงเรื่อง (Plot) วิเคราะห์จำนวนโครงเรื่องหลัก เช่น การพยายามช่วยเหลือและปกป้องผู้อื่น หรือปมขัดแย้งต่างๆ

ด้านการออกแบบ

1. การออกแบบบุคลิกลักษณะ (Character Design) วิเคราะห์แยกแยะตาม ข้อมูลส่วนตัว (ID) และลักษณะการออกแบบ เช่นสัดส่วนมนุษย์ขนาดปกติ มนุษย์ย่อส่วน ก้ำกึ่งระหว่างขนาดปกติและการ์ตูน สัดส่วนการ์ตูนและสัดส่วนของสัตว์ ลักษณะเด่น (Characteristic) บทบาทในเรื่อง (Role) ที่มาหรือต้นกำเนิด (Origin) ภูมิหลัง (Background) แนวร่วมหรือผู้ที่อยู่ในกลุ่ม (Associate) การใช้สีในการออกแบบตัวละครและวิเคราะห์มิติของตัวละคร ว่ามีมิติเดียวหรือหลายมิติ
2. การออกแบบฉากหลัง (Background Design) วิเคราะห์จากรูปแบบของฉาก ระยะใกล้ ระยะกลาง ระยะไกล สีของฉาก แบ่งออกตามสถานที่ในเรื่องได้แก่ ป่า ทะเล/แม่น้ำ พระราชวัง/เครื่องตกแต่ง ในเมือง ในห้อง ทิศทางของแสงและเงา ลักษณะของการใช้ภาพของฉากหลัง อารมณ์ของฉาก และยุคสมัยของฉาก
3. การใช้สีโดยภาพรวม (Color scripts) วิเคราะห์จากการเลือกบางภาพของฉากในแต่ละตอนของเรื่อง ระบุออกมาเป็นคำสีของแต่ละตอน
4. การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate) วิเคราะห์จำนวนเฟรมต่อวินาทีและหลักการสร้างแอนิเมชัน
5. เสียงพากย์ (Voices) วิเคราะห์การใช้นักแสดงหรือผู้มิมือเสียง ใช้นักพากย์เสียงมืออาชีพ
6. เพลงประกอบภาพยนตร์ (OST) วิเคราะห์จำนวนเพลงประกอบ แต่งขึ้นใหม่หรือใช้เพลงเดิม

การนำเสนอข้อมูล

ในวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลจากการวิเคราะห์ในรูปแบบของการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ และตารางนำเสนอและแผนภูมิ โดยแบ่งการนำเสนอแต่ละหัวข้อเป็น 2 ส่วนคือ

1. การนำเสนอโครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชัน ตามการวิเคราะห์แนวคิดหลักของภาพยนตร์ แก่นเรื่อง แนวเรื่องของภาพยนตร์รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ การเล่าเรื่อง และโครงเรื่องโดยนำเสนอในรูปแบบการพรรณนาเชิงวิเคราะห์
 2. การนำเสนอสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยการวิเคราะห์การออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละคร การออกแบบฉากหลัง การใช้สีโดยภาพรวม การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ เสียงพากย์และเพลงประกอบภาพยนตร์ ส่วนผลการวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงคุณภาพจะนำเสนอในรูปแบบการพรรณนาเชิงวิเคราะห์
- จากนั้นจะทำการสรุปผลทั้งสองส่วนเพื่อหาเอกลักษณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่องต่อไป

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการศึกษาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยช่วงระหว่าง พ.ศ.2545-2558 มีกระบวนการดำเนินงานวิจัยคือ

การวิจัยในส่วนที่ 1 คือการวิเคราะห์ข้อมูลของแอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง จากนั้นจึงนำผลการวิเคราะห์สร้างเป็นรูปแบบสอบถามเพื่อกำหนดกรอบในการสัมภาษณ์ผู้ผลิตผลงาน

การวิจัยส่วนที่ 2 นำผลที่ได้ไปตรวจสอบโดยการสัมภาษณ์ทีมงานผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

การวิจัยส่วนที่ 3 คือการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการจัดประชุมกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านที่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง เพื่อหาข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยในส่วนที่ 4 สรุปผล โดยผู้วิจัยจะทำการศึกษาลักษณะของเอกลักษณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง หลังจากที่ได้วิเคราะห์และแยกแยะข้อมูลทางสุนทรียภาพแล้ว

จากการศึกษาวิจัยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนการดำเนินงานและศึกษาตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย สรุปผลของการศึกษาทำงานวิจัยดังต่อไปนี้

ผลการวิจัยในส่วนที่ 1 และส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลของแอนิเมชันทั้ง 9 เรื่องและได้ตรวจสอบโดยการสัมภาษณ์ทีมงานผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรียบร้อยแล้ว

การวิเคราะห์ข้อมูลของภาพยนตร์แอนิเมชันใช้หลักการเดียวกันทั้ง 9 เรื่องดังนี้

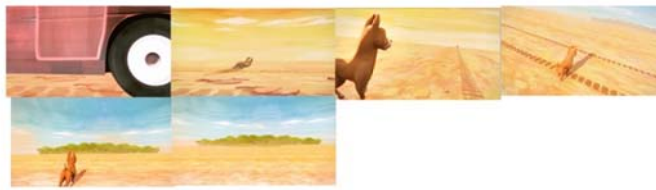
ด้านเนื้อหา

1. แนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept)
2. แก่นเรื่อง (Theme)
3. แนวเรื่องของภาพยนตร์ (Gene)
4. รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Style)
5. การเล่าเรื่อง (Narration)
6. โครงเรื่อง (Plot)

ด้านการออกแบบ

1. การออกแบบบุคลิกลักษณะ (Character Design)
2. การออกแบบฉากหลัง (Background Design)
3. การใช้สีโดยภาพรวม (Color scripts)
4. การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate)
5. เสียงพากย์ (Voices)
6. เพลงประกอบภาพยนตร์ (OST)

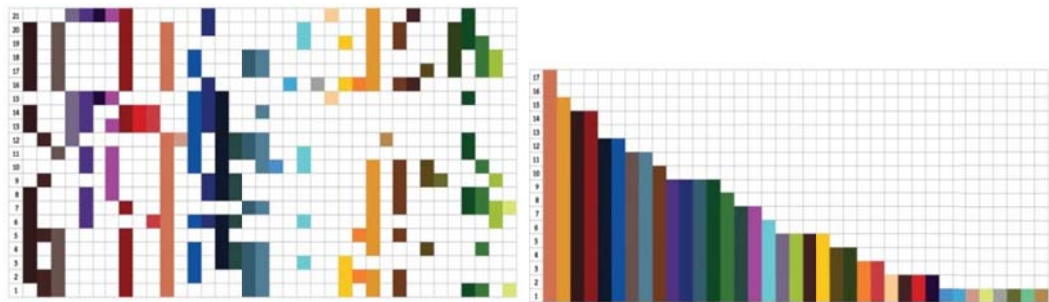
ตัวอย่างการวิเคราะห์ข้อมูล



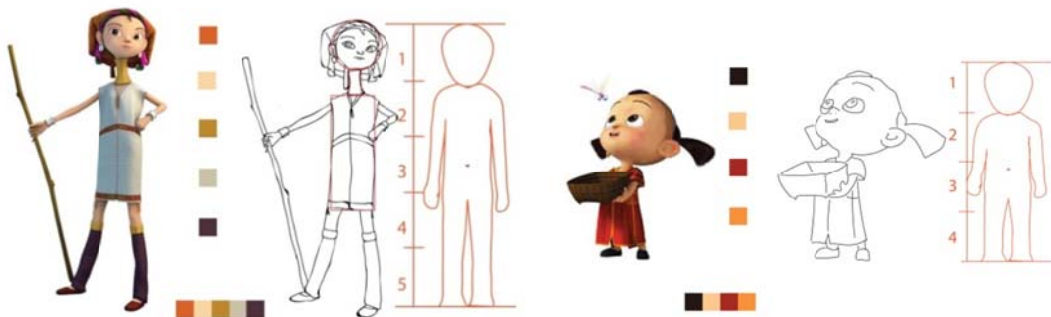
ฉากแรกจรดจนทิ้งจากรถคันหนึ่ง
มีอาการบาดเจ็บที่ขา จรมองตามรถ
สัปดาห์แต่เลือกที่จะไปเดินอีกทางหนึ่ง
ที่มีต้นไม้สีเขียวๆ



ภาพที่ 5 การวิเคราะห์เรื่องราวในฉากและการใช้สีในภาพจากเรื่องคุณทองแดง The Inspirations



ภาพที่ 6 สรุปการใช้สีจากแอนิเมชันเรื่อง พระมหาชนก



ภาพที่ 7 ภาพแสดงการวิเคราะห์การออกแบบบุคลิกตัวละครจากแอนิเมชันเรื่อง เอกโค่ จิ้งก้องโลก

6. ในห้องเรียน



1. ระยะในฉาก

- ระยะใกล้ ลิฟท์ ภายในอาคารเรียน
- ระยะกลาง ภายในอาคารเรียน
- ระยะไกล ภายในอาคารเรียน ทางเดิน

2. สีของฉาก (Background Coloring)

- ตอนกลางวัน แต่อยู่ภายในอาคาร



3. ทิศทางของแสงและเงา แสงและเงา (Light & Shade)

- แสงจากทางด้านบนเป็นแสงจากหลอดไฟ

4. ลักษณะฉากหลัง (Background Style)

- ใช้ภาพแบบเหมือนจริง

5. อารมณ์ของฉาก (Background Mood)

- อารมณ์สนุกสนาน

6. ยุคสมัยของฉาก (Background Era)

- ยุคสมัยอนาคต

ภาพที่ 8 ภาพแสดงการวิเคราะห์รายละเอียดฉาก และสีในฉาก

วิเคราะห์การออกแบบฉากหลัง			คุณทองแดง คิอินสลายเรชั่น					
เงื่อนไข จร								
ฉากที่	ระยะในฉาก			สีของฉาก (Background Coloring)	ทิศทางของแสงและเงา แสงและเงา (Light & Shade)	ลักษณะฉากหลัง (Background Style)	อารมณ์ของฉาก (Background Mood)	ยุคสมัยของฉาก (Background Era)
	ระยะใกล้	ระยะกลาง	ระยะไกล					
1. ลานกว้าง	ลิโอด ต้นดิน	ต้นดิน ถนน	ต้นดิน ต้นไม้ ท้องฟ้า	ตอนกลางวัน สีส้มของถนนและสีฟ้าของท้องฟ้า	แสงจากทางด้านบนเป็นทรงอาทิตย์	ใช้ภาพแบบเหมือนจริง	อารมณ์สดใส	ยุคสมัยปัจจุบัน
2. ภายในวัด	ต้นหญ้า ต้นไม้ทางเดิน	ต้นไม้	ต้นไม้ วัด ท้องฟ้า	ตอนกลางวัน สีเขียวของต้นไม้	แสงจากทางด้านบนเป็นทรงอาทิตย์	ใช้ภาพแบบเหมือนจริง	อารมณ์สดใส ร่มรื่น	ยุคสมัยปัจจุบัน
3. ภายในอุโบสถ	พระพุทธรูปภายในอุโบสถ	พระพุทธรูปภายในอุโบสถ	ต้นไม้ ลานหน้าวัด อุโบสถ	ตอนกลางวัน สีเขียวของต้นไม้	แสงจากทางด้านบนเป็นทรงอาทิตย์	ใช้ภาพแบบเหมือนจริง	อารมณ์สดใส ร่มรื่น	ยุคสมัยปัจจุบัน
4. โรงพยาบาล	เตียงผู้ป่วย กระ สี่ กระดาน	ท้องฟ้า ไม้กระดาน ตู้	โรงพยาบาล	ตอนกลางวัน สีน้ำตาลของไม้ สีฟ้าของเตียง	แสงเข้าทางด้านบนเป็นแสงจากหลอดไฟ	ใช้ภาพแบบเหมือนจริง	อารมณ์น่ามองให้ความรู้สึกดี ง่าย สบาย	ยุคสมัยปัจจุบัน เป็นฉากในโรงพยาบาลในชนบท

ภาพที่ 9 ภาพแสดงการสรุปข้อมูลเพื่อนำไปสัมภาษณ์ผู้ออกแบบ

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามหัวข้อต่อไปนี้
ด้านเนื้อหา

ลำดับการสร้างและรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน

ตารางที่ 5 ลำดับการสร้างและรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน

ลำดับ	ปี พ.ศ.	ชื่อ	รูปแบบ
1	2545	ปังปอนด์ ดิแอนิเมชัน	3D Animation
2	2549	ก้านกล้วย	3D Animation
3	2550	ประวัติพระพุทธรเจ้า	2D Animation
4	2551	นาค	3D Animation
5	2552	ก้านกล้วย 2	3D Animation
6	2555	เอคโค่ จี๊ว ก้องโลก	3D Animation
7	2555	ยักษ์	3D Animation
8	2557	พระมหาชนก	3D Animation
9	2558	คุณทองแดง The Inspirations	3D Animation

ความยาวและผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

ตารางที่ 6 ความยาวและผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	ปังปอนด์ ดิแอนิเมชัน	ก้านกล้วย	ประวัติพระพุทธรเจ้า	นาค	ก้านกล้วย 2	ยักษ์	พระมหาชนก	คุณทองแดง The Inspirations	เอคโค่ จี๊ว ก้องโลก	รวม
ความยาว (นาที)	120	80	100	85	85	105	97	90	90	เฉลี่ย 95 นาที
ผู้สร้าง 1 บริษัท	/	/	/	/	/				/	6
มากกว่า 1 บริษัท/สตูดิโอ						/	/	/		3

ความยาว : ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องที่ยาวที่สุดคือปังปอนด์ ดิแอนิเมชัน เรื่องที่สั้นที่สุดคือก้านกล้วยภาค 1 มีความยาวเฉลี่ยของภาพยนตร์แอนิเมชันอยู่ที่ 95 นาที

ผู้สร้าง : สร้างจาก 1 สตูดิโอ รวม 6 เรื่อง สร้างมากกว่า 1 สตูดิโอ 3 เรื่อง

รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Style)

การวิเคราะห์รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Style)

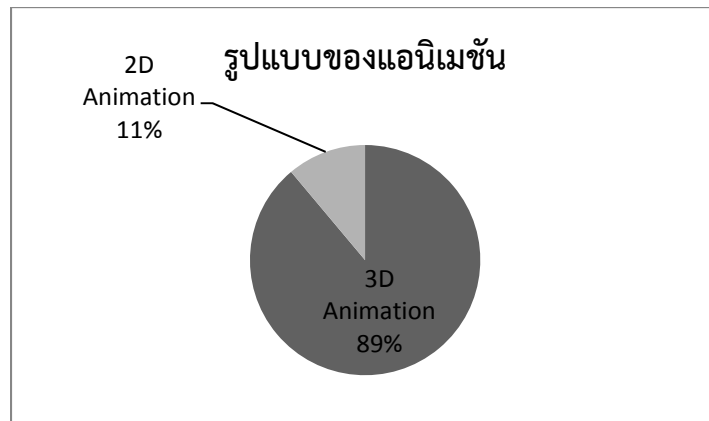
ตารางที่ 7 ตารางการวิเคราะห์รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Style)

ลำดับ		1	2	3	4	5	6	7	8	9	รวม
		ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน	ก้านกล้วย	ประวัติ พระพุท เจ้า	นาค	ก้านกล้วย 2	ยักษ์	พระ มหาชนก	คุณทองแดง The Inspira s	เอคโค่ จีว ก้องโลก	
รูปแบบ แอนิเมช นแบบ	3 มิติ	/	/		/	/	/	/	/	/	8
	2 มิติ			/							1
สไตล์ที่ ใช้	ตัดทอน	/			/		/		/	/	5
	เหมือน จริง		/	/		/		/			4
	ผสมผสาน		/		/	/				/	4
ลักษณะ ของ ภาพยน ตร์	ย้อนยุค		/	/		/		/			4
	ปัจจุบัน	/			/				/	/	4
	อนาคต	/			/		/		/	/	5

สรุปรูปแบบลักษณะของภาพยนตร์

ใช้รูปแบบ 3D หรือคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ 8 เรื่อง คิดเป็น 89 %

2D หรือคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติจำนวน 1 เรื่องคิดเป็น 11 %



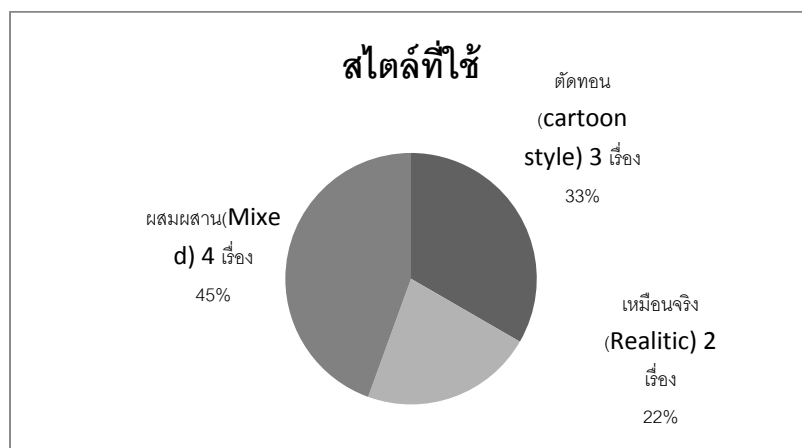
ภาพที่ 10 แผนภูมิวงกลมแสดงรูปแบบของแอนิเมชัน

สรุปสไตล์ของแอนิเมชัน

ตัดทอน 3 เรื่อง คิดเป็น 33 %

เหมือนจริงจำนวน 2 เรื่องคิดเป็น 22 %

ผสมผสานระหว่างภาพตัดทอนและภาพเหมือนจริง 4 เรื่อง คิดเป็น 45 %



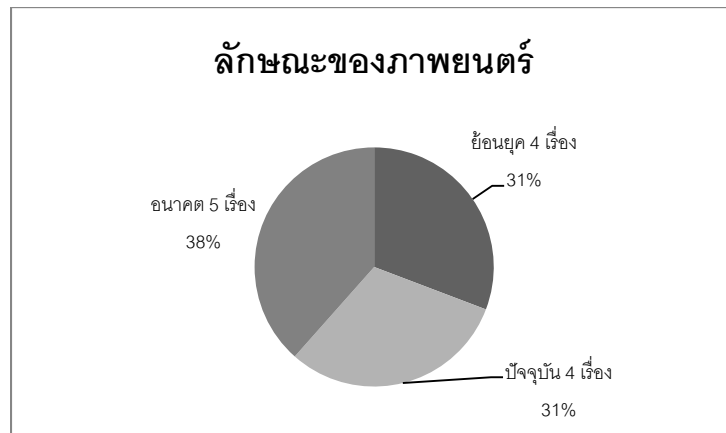
ภาพที่ 11 แผนภูมิวงกลมแสดงสไตล์ของแอนิเมชัน

สรุปลักษณะของภาพยนตร์

ย้อนยุค 4 เรื่องคิดเป็น 31%

ปัจจุบัน 4 เรื่องคิดเป็น 31%

ปัจจุบัน และอนาคต 5 เรื่องคิดเป็น 38 %



ภาพที่ 12 ภาพแผนภูมิวงกลมแสดงลักษณะของภาพยนตร์แอนิเมชัน

แนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept)

ตารางที่ 8 การวิเคราะห์แนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept)

ลำดับ	ชื่อภาพยนตร์	แนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept)
1	ปังปอนด์ ดีแอนิเมชัน(2545)	การนำตัวละครในวรรณคดีมาเล่าเป็นเรื่องการผจญภัยในอนาคต
2	ก้านกล้วย(2549)	นำเอาเรื่องราวในประวัติศาสตร์มาเล่าในมุมมองของช้างศึก เพื่อเป็นตัวแทนสัญลักษณ์คือความจงรักภักดี
3	ประวัติพระพุทธเจ้า(2550)	เล่าประวัติของพระพุทธเจ้าให้เข้าใจง่ายขึ้น
4	นาค(2551)	การให้ผีและคนอยู่ร่วมกันและผีคือฮีโร่
5	ก้านกล้วย (2552)	นำเอาเรื่องราวในประวัติศาสตร์มาเล่าในมุมมองของช้างศึก เพื่อเป็นตัวแทนสัญลักษณ์คือความจงรักภักดี
6	เอกโค่ จิ้งก้องโลก(2555)	มนุษย์กับธรรมชาติ
7	ยักษ์ (2555)	การนำตัวละครซึ่งเป็นศัตรูกันมาเล่าใหม่
8	พระมหาชนก (2557)	เล่าประวัติของพระมหาชนกให้เข้าใจง่ายขึ้น
9	คุณทองแดง The Inspirations (2558)	เรื่องราวที่ได้แรงบันดาลใจจากคุณทองแดง สุนัขทรงเลี้ยง

การวิเคราะห์และแยกแยะประเภทแนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept)

ตารางที่ 9 การวิเคราะห์และแยกแยะประเภทแนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept)

ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
ชื่อ ภาพยนตร์	ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน	ก้านกล้วย	ประวัติ พระพุทธเจ้า	นาค	ก้านกล้วย 2	ยักษ์	พระ มหาชนก	คุณทองแดง The Inspiration s	เอกโศก จีว ก้องโลก	รวม
แนวคิด หลักของ ภาพยนตร์ (Concept)	การนำตัว ละครใน วรรณคดีมา เล่าเป็นเรื่อง การผจญภัย ในอนาคต	นำเอา เรื่องราวใน ประวัติศาสตร์ มาเล่าใน มุมมองของ ช่างศึก เพื่อ เป็นตัวแทน สัญลักษณ์คือ ความ จงรักภักดี	เล่าประวัติ ของ พระพุทธเจ้า ให้เข้าใจง่าย ขึ้น	การให้ผีและ คนอยู่ร่วมกัน และผีคือฮีโร่ และผีคือฮีโร่ ตรงมาเล่าใน มุมมองของ ช่างศึก	นำเอา เรื่องราวใน ประวัติศาสตร์ มาเล่าใน มุมมองของ ช่างศึก	การนำตัว ละครซึ่งเป็น ศัตรูกันมา เล่าใหม่	เล่าประวัติ ของพระ มหาชนกให้ เข้าใจง่าย ขึ้น	เรื่องราวที่ได้ แรงบันดาลใจ จากคุณ ทองแดง สุนัขทรง เลี้ยง	มนุษย์กับ ธรรมชาติ ที่ อยู่ร่วมกัน การย้อนกลับ ไปหา ธรรมชาติ	
สร้างเรื่อง จาก	/	/	/	/	/	/	/	/	x	8
วรรณคดี มาเล่าใหม่ (ที่คนรู้จัก อยู่แล้ว)	ตัวละครจาก การ์ตูนขาย หัวเราะ	ต่อเติมจาก ประวัติศาสตร์	เล่า ชีวประวัติ	สร้างจากแม่ นาคพระ โขง	ต่อเติมจาก ประวัติศาสตร์	การนำตัว ละครซึ่งเป็น ศัตรูกันมา เล่าใหม่	สร้างจาก พระราช นิพนธ์	เรื่องราวที่ได้ แรงบันดาลใจ จากคุณ ทองแดงสุนัข ทรงเลี้ยง	สร้างใหม่ ทั้งหมด แต่ ตัวละครหลัก มาจาก ชาวเขาทาง ภาคเหนือ ของไทย	
เล่าแนว ชีวประวัติ			/				/			2
ต่อเติมจาก	/	/		/	/	/		/		6
เค้าโครง เดิม	ตัวละครจาก การ์ตูนขาย หัวเราะ	ต่อเติมจาก ประวัติศาสตร์		สร้างจากแม่ นาคพระ โขง	ต่อเติมจาก ประวัติศาสตร์	การนำตัว ละครซึ่งเป็น ศัตรูกันมา เล่าใหม่		เรื่องราวที่ได้ แรงบันดาลใจ จากคุณ ทองแดงสุนัข ทรงเลี้ยง		

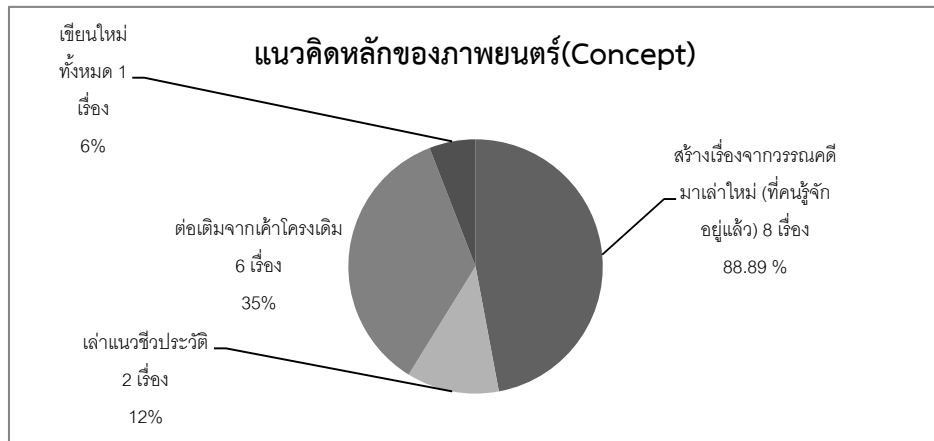
สรุป แนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept)

สร้างเรื่องจากวรรณคดีมาเล่าใหม่ (ที่คนรู้จักอยู่แล้ว) 8 เรื่อง คิดเป็น 88.89%

เล่าแนวชีวประวัติ 2 เรื่อง คิดเป็น 22.22%

ต่อเติมจากเค้าโครงเดิม 6 เรื่อง คิดเป็น 66.67%

เขียนใหม่ทั้งหมด 1 เรื่อง คิดเป็น 11.11%



ภาพที่ 13 แผนภูมิวงกลมแสดงแนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept)

แก่นเรื่อง (Theme)

ตารางที่ 10 การวิเคราะห์แก่นเรื่อง (Theme)

ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	ปิงปอนด์ ดิ แอนิเมชัน	ก้าน กล้วย	ประวัติ พระพุท ธเจ้า	นาค	ก้าน กล้วย 2	ยักษ์	พระ มหาชนก	คุณทองแดง The Inspirations	เอกโค่ จีว ก้องโลก
แก่นเรื่อง (Theme)	ทุกคนมี สิทธิเท่า เทียมกัน	ความ เข้าใจใน บทบาท ของ ตนเอง	ความ เพียร พยายาม นำไปสู่ ความสำ เร็จ	ความ เข้าใจ ผิด นำไปสู่ ความแค้น	ความ เข้าใจใน บทบาท ของตนเอง	เพื่อน ไม่มี ข้อจำกัด	ความ เพียร และ เป็นความ เพียรที่มุ่ง ด้วยสัจจะ จึงจะพา ไปสู่ ความสำเร็จ	ความ จงรักภักดี ความกตัญญู คือสิ่งสำคัญใน การดำเนิน ชีวิต	ความเข้าใจ มนุษย์กับ ธรรมชาติ ถ้า ธรรมชาติป่วย ด้วยภัยพิบัติ ต่างๆ ต้องการ การเยียวยาที่ ถูกวิธี ทำให้ เราอยู่ร่วมกัน ได้อย่างสงบ สุข

ตารางที่ 10 การวิเคราะห์แก่นเรื่อง (Theme) (ต่อ)

ทุกคนมี สิทธิเท่า เทียมกัน	/								
ความ กตัญญู รู้คุณ								/	
ความ เข้าใจใน บทบาท ของ ตนเอง		/			/				
ความ เข้าใจผิด นำไปสู่ ความแค้น				/					
ความ เข้าใจ มนุษย์กับ ธรรมชาติ									/
ความ เพียร พยายาม นำไปสู่ ความ สำเร็จ			/					/	
เพื่อนไม่มี ข้อจำกัด						/			

สรุปแก่นเรื่อง (Theme)

ทุกคนมีสิทธิเท่าเทียมกัน 1 เรื่อง คิดเป็น 11.11%

ความกตัญญูรู้คุณ 1 เรื่อง คิดเป็น 11.11%

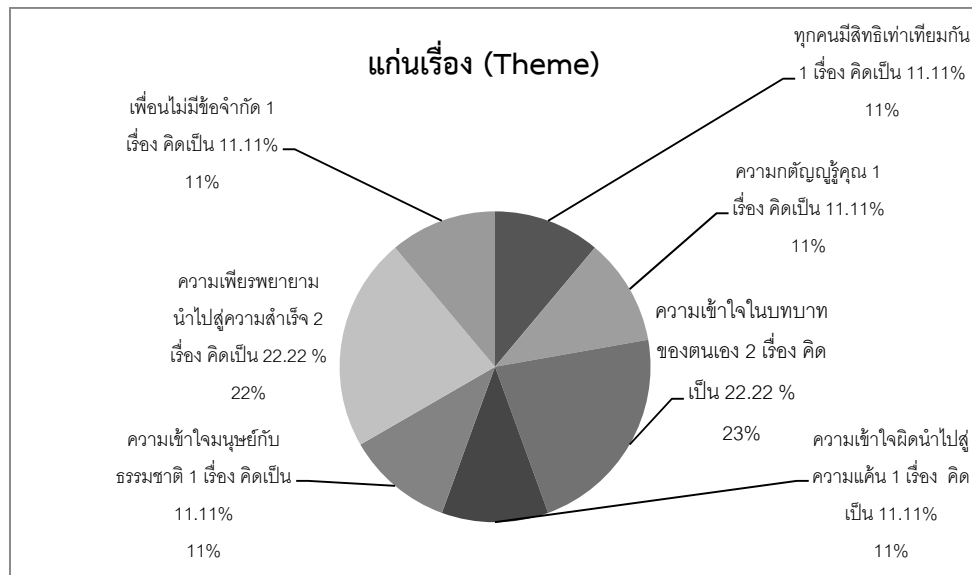
ความเข้าใจในบทบาทของตนเอง 2 เรื่อง คิดเป็น 22.22 %

ความเข้าใจผิดนำไปสู่ความแค้น 1 เรื่อง คิดเป็น 11.11%

ความเข้าใจของมนุษย์กับธรรมชาติ 1 เรื่อง คิดเป็น 11.11%

ความเพียรพยายาม นำไปสู่ความสำเร็จ 2 เรื่อง คิดเป็น 22.22 %

เพื่อนไม่มีข้อจำกัด 1 เรื่อง คิดเป็น 11.11%

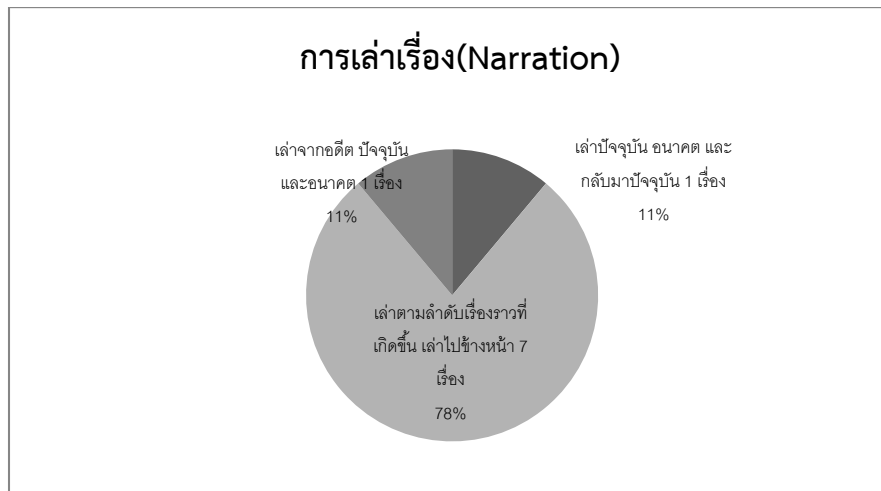


ภาพที่ 14 แผนภูมิวงกลมแสดงแก่นเรื่อง (Theme) ของภาพยนตร์แอนิเมชัน

การเล่าเรื่อง (Narration)

ตารางที่ 11 การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narration)

ลำดับ/การเล่าเรื่อง	1	2	3	4	5	6	7	8	9	รวม
	ปิงปอนด์ ดิ แอนิเมชัน	ก้านกล้วย	ประวัติ พระพุทธเจ้า	นาค	ก้านกล้วย 2	ยักษ์	พระ มหาชนก	คุณทองแดง The Inspirations	เอคโค่ จีว ก้องโลก	
เล่าปัจจุบัน อนาคต และ กลับมา ปัจจุบัน	/									1
เล่าตามลำดับ เรื่องราวที่ เกิดขึ้น เล่าไป ข้างหน้า		/	/	/	/		/	/	/	7
เล่าจากอดีต ปัจจุบันและ อนาคต						/				1



ภาพที่ 15 แผนภูมิวงกลมแสดงการเล่าเรื่อง (Narration) ของภาพยนตร์แอนิเมชัน
สรุปการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง

ส่วนใหญ่เล่าตามลำดับเรื่องราวที่เกิดขึ้น เล่าไปข้างหน้า 7 เรื่อง คิดเป็น 77.78%

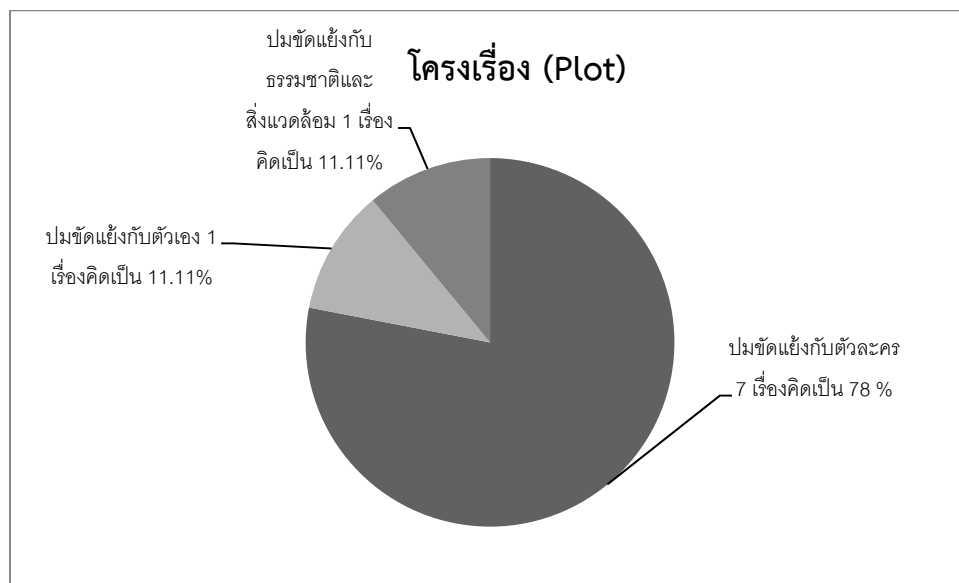
เล่าปัจจุบัน อนาคต และกลับมาปัจจุบัน

และเล่าจากอดีต ปัจจุบันและอนาคต เท่ากับคือ 1 เรื่อง คิดเป็น 11.11%

แนวเรื่องของภาพยนตร์ (Gene)

ตารางที่ 12 ตารางการวิเคราะห์แนวเรื่องของภาพยนตร์ (Gene)

ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน	ก้านกล้วย	ประวัติ พระพุทธเจ้า	นาค	ก้านกล้วย 2	ยักษ์	พระ มหาชนก	คุณทองแดง The Inspirations	เอคโค่ จีว ก้องโลก	รวม
ครอบครัว- ผจญภัย	/	/		/	/	/		/	/	7
ชีวประวัติ			/							1
ครอบครัว- ผจญภัย/ ชีวประวัติ							/			1



ภาพที่ 17 แผนภูมิวงกลมแสดงโครงเรื่อง(Plot) ของภาพยนตร์แอนิเมชัน

สรุปการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง

ทั้งหมดมีจำนวนโครงเรื่อง 1 เรื่อง คิดเป็น 100%

มีโครงเรื่องคือ การพยายามช่วยเหลือและปกป้องผู้อื่น 9 เรื่องคิดเป็น 100%

ปมขัดแย้งกับตัวละคร 7 เรื่องคิดเป็น 78 %

ปมขัดแย้งกับตัวเอง 1 เรื่องคิดเป็น 11.11%

ปมขัดแย้งกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม 1 เรื่อง คิดเป็น 11.11%

การออกแบบบุคลิกตัวละคร

ในการวิเคราะห์การออกแบบบุคลิกตัวละครของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง แบ่งได้เป็น 9 หัวข้อดังนี้

1. ข้อมูลส่วนตัว (ID) และลักษณะการออกแบบ
2. ลักษณะเด่น (Characteristic)
3. บทบาทในเรื่อง (Role)
4. ที่มาหรือต้นกำเนิด (Origin)
5. ภูมิหลัง (Background)
6. ภูมิหลัง (Background)
7. แนวร่วมหรือผู้ที่อยู่ในกลุ่ม (Associate)
8. มิติของตัวละคร
9. การใช้สีในการออกแบบตัวละคร

ข้อมูลส่วนตัว (ID) และลักษณะการออกแบบ

ตารางที่ 14 วิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัว (ID) และลักษณะการออกแบบ

ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ชื่อเรื่อง / ประเภท	ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน	ก้านกล้วย	ประวัติ พระพุทธ เจ้า	นาค	ก้านกล้วย 2	ยักษ์	พระ มหาชนก	คุณทองแดง The Inspirations	เอคโค่ จี๊ว ก้องโลก
มนุษย์ขนาด ปกติ		พระองค์ดำ สมเด็จพระ นเรศวร มหาราช	พระพุทธเจ้า พระเวทิต พระอานนท์		สมเด็จพระ นเรศวร มหาราช พระ สุพรรณกัลยา		พระอริราชชนก พระโปลงนก พระมหาชนก พระเทวีอุจ ทิจพราหมณ์ มหาศาล		
มนุษย์ ย่อส่วน ก้ำกึ่ง ระหว่าง ขนาดปกติ และการ์ตูน			พระพุทธเจ้า ตอนเด็ก	นาค แก้ว ธิ					แซม หน่อวา จ่อเป
สัดส่วน การ์ตูน	ปังปอนด์ หน มาน นโม คุณปู่ หัวหน้าซา เล้ง ครูใหญ่ น้ำผี	มะหุด		แม่หมอ เขียว อืด	อองসা	น้ำเขียว เผือก สนิม สดาญ กุม	อมาตย์	ฟ้า/ยายพลับ / หลวงตา/ผู้ร้าย/ สนิม/น้ำเขียว/ เผือก/ลุงช้าง	
สัตว์	เจ้าบัก	ก้านกล้วย ขบา แก้ว จิตริต แสงดา ภูผา งวงแดง		ทอง	ก้านกล้วย ขบา แก้ว จิตริต แสงดา ภูผา ตันอ้อ กอแก้ว งานิล			จร ทองหล่อ คอป เปอร์	เณโร

ทุกเรื่องตัวละครมีการออกแบบให้มีลักษณะเด่น ยกเว้นเรื่องประวัติพระพุทธเจ้า ที่ออกแบบให้ใบหน้าและท่าทางของแต่ละตัวละครไม่ต่างกันมากนัก มีการออกแบบทรงผมและเครื่องแต่งกายให้ดูต่างกัน

บทบาทในเรื่อง (Role)

ตารางที่ 16 การวิเคราะห์บทบาทในเรื่อง (Role)

ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ชื่อเรื่อง / ประเภท	ปังปอนด์ ดิแอนิเมชัน	ก้านกล้วย	ประวัติพระพุทธเจ้า	นาค	ก้านกล้วย 2	ยักษ์	พระมหาชนก	คุณทองแดง The Inspirations	เอคโค่ จีว ก้องโลก
บทบาทในเรื่อง (Role)	มีตัวละครหลัก 2 ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญคือ ปังปอนด์ และหนุมาน ตัวละครสำคัญที่มีบทบาทรองลงมาคือ นโม ห้วนหน้า น้อยหน้า ครูใหญ่ หอสั่ง การที่เป็นตัวดำเนินเรื่อง	มีตัวละครหลัก 1 ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญคือ ก้านกล้วย ตัวละครสำคัญที่มีบทบาทรองลงมาคือ ชบาแก้ว แสงดา นกจิตริต ที่เป็นตัวดำเนินเรื่อง	ผู้ที่พยายามทำให้ผู้คนพ้นจากทุกข์	มีตัวละครหลัก 2 ตัวละครที่มีบทบาทเท่ากันคือนาคและแก้วอี กลุ่มเพื่อนๆ ของนาค และ หนุแดงมีบทบาทสำคัญรองลงมา	มีตัวละครหลัก 1 ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญคือ ก้านกล้วย ตัวละครสำคัญที่มีบทบาทรองลงมาคือ ชบาแก้ว แสงดา นกจิตริต ตันอ้อและ กอแก้วที่เป็นตัวดำเนินเรื่อง	มีตัวละครหลัก 2 ตัวละครที่มีบทบาทเท่ากัน คือน้ำเขียวและเผือก สนิม กุม สดาภูมิ บทบาทสำคัญรองลงมา	มีตัวละครหลัก 2 ตัวละครที่มีบทบาทในองค์ที่ 1 "ก้านเนิด" เท่ากัน คือ พระอรหันต์ ชนก และ พระโปลชนก จากนั้นองค์ 2 "ความเพียร" (The Perseverance) องค์ 3 "ปัญญา" (The Wisdom) ตัวละครหลักคือ พระมหาชนก	มีตัวละครหลัก 3 ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญคือ จร ทองหล่อ และ คอปเปอร์ ตัวละครสำคัญที่มีบทบาทรองลงมาคือ ประธานาธิ บดีและแฮมมัวร์	มีตัวละครหลัก 3 ตัวละครที่มีบทบาทเท่ากันคือ แชม หน่อ วาและจ่อเป ตัวละครที่มีบทบาทรองลงมาคือ ประธานาธิ บดีและแฮมมัวร์ แอล จอห์นสัน สัน ทาน ผู้หญิง แนน ซี จอห์นสัน ภริยา ประธานาธิ บดีและเป็นแม่ของแฮมเฟรเด
รวมจำนวนตัวละครหลัก	2	1	1	2	1	2	2	3	3

บทบาทในเรื่อง (Role) ส่วนใหญ่จะมีตัวละครหลักไม่เกิน 3 ตัว

- จำนวนตัวหลักดำเนินเรื่อง 1 ตัวเอก 3 เรื่อง คิดเป็น 33.33%
- จำนวนตัวหลักดำเนินเรื่อง 2 ตัวเอก 4 เรื่อง คิดเป็น 44.44%
- จำนวนตัวหลักดำเนินเรื่อง 3 ตัวเอก 2 เรื่อง คิดเป็น 22.22%

ที่มาหรือต้นกำเนิด (Origin)

ตารางที่ 17 การวิเคราะห์ที่มาหรือต้นกำเนิด (Origin)

ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ชื่อเรื่อง / ประเภท	ปังปอนด์ ดิแอนิเมชัน	ก้านกล้วย	ประวัติพระพุทธรเจ้า	นาค	ก้านกล้วย 2	ยักษ์	พระมหาชนก	คุณทองแดง The Inspirations	เอกโค่ จิ้งก้องโลก
ที่มาหรือต้นกำเนิด (Origin)	ทุกตัวบอกที่มาชัดเจน	ทุกตัวบอกที่มาชัดเจน	ทุกตัวบอกที่มาชัดเจน	ทุกตัวบอกที่มาชัดเจน	ทุกตัวบอกที่มาชัดเจน	ทุกตัวบอกที่มาชัดเจน	ทุกตัวบอกที่มาชัดเจน	ทุกตัวบอกที่มาชัดเจน	ทุกตัวบอกที่มาชัดเจน

ที่มาหรือต้นกำเนิด (Origin) มีการบอกที่มาชัดเจน

ภูมิหลัง (Background)

ตารางที่ 18 การวิเคราะห์ภูมิหลัง (Background)

ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ชื่อเรื่อง / ประเภท	ปังปอนด์ ดิแอนิเมชัน	ก้านกล้วย	ประวัติพระพุทธรเจ้า	นาค	ก้านกล้วย 2	ยักษ์	พระมหาชนก	คุณทองแดง The Inspirations	เอกโค่ จิ้งก้องโลก
ภูมิหลัง (Background)	ปังปอนด์เป็นที่เกิดในเมืองพ่อเป็นนักเขียนการ์ตูนหุ-มานแอบหนีพ่อคือพระพายมาโลก	เน้นภูมิหลังของก้านกล้วยว่าทำไมถึงไม่มีพ่อ	เน้นภูมิหลังก่อนเจ้าชายสิทธธจะออกผนวช	เน้นภูมิหลังของนาคและหนูแดง	ลูกแฝดที่เกิดมาในขณะที่ก้านกล้วยออกรบ จึงทำให้ก้านกล้วยไม่ได้เลี้ยงดูและดูแล	เน้นภูมิหลังของเผือกและน้ำเขียว	เน้นการกำเนิดของพระมหาชนก	สุนัขที่ไม่มีเจ้าของต้องการคนดูแล และสุนัขขี้กลัวที่ต้องล่าหาญ	เน้นภูมิหลังของแซมปัญหาความขัดแย้งภายในครอบครัวและภูมิ

ตารางที่ 18 การวิเคราะห์ภูมิหลัง (Background) (ต่อ)

	อนาคตเพื่อ ช่วยเหลือ โลกให้พ้น จากอันตราย				ก้านกล้วย ต้องเลือก ระหว่าง ครอบครัว และเอกราช ของประเทศ				หลังของ หน่อวาและ จ๋อเปใน หมู่บ้าน ชาวเขา
--	--	--	--	--	---	--	--	--	---

ภูมิหลัง (Background) เน้นที่ตัวละครหลักตัวละครหลัก(Hero) ก่อนและมีภูมิหลังของตัวละครตัวจิฉา (Shape shifter) แทรกเล็กน้อย

ความสามารถพิเศษหรือพลัง (Power)

ตารางที่ 19 การวิเคราะห์ความสามารถพิเศษหรือพลัง (Power)

ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ชื่อเรื่อง / ประเภท	ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน	ก้านกล้วย	ประวัติ พระพุทธเจ้า	นาค	ก้านกล้วย 2	ยักษ์	พระ มหาชนก	คุณทองแดง The Inspiration s	เอคโค่ จี๊ว ก้องโลก
ความสามารถ พิเศษหรือพลัง (Power)	เน้นที่ความ สามารถ และ สติปัญญา ของหนุมาน	เน้นที่ ความสามารถ ของ สติปัญญา ความกล้า หาญของก้าน กล้วย และ การเสียสละ ของภูผา	ฉลาด สงบนิ่ง น่าเลื่อมใส และมีความ เพียรพยายาม	เน้นผี มี ความ สามารถ พิเศษทุก ตัว	เน้นที่ความ สามารถของ สติปัญญา ความกล้า หาญของก้าน กล้วย และ ความสามารถ ของพระ นเรศวร	เน้นความ สามารถของ เผือกและน้ำ เขียวเป็น หลัก	เน้นที่ความ สามารถและ สติปัญญา ของพระมหา ชนกเป็นหลัก	เน้นที่ความ สามารถและ สติปัญญา ของสุนัขตัว เอก	เน้นที่ความ สามารถ และของ หน่อวา และจ๋อเป และ สติปัญญา ความกล้า หาญของ แซม

ความสามารถพิเศษหรือพลัง (Power) เน้นตัวละครหลัก(Hero) ส่วนใหญ่จะใช้สติปัญญามากกว่าพลังกำลัง และเน้นความกล้าหาญ กล้าเผชิญหน้ากับความกลัว

แนวร่วมหรือผู้ที่อยู่ในกลุ่ม (Associate)

ตารางที่ 20 การวิเคราะห์แนวร่วมหรือผู้ที่อยู่ในกลุ่ม (Associate)

ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ชื่อเรื่อง / ประเภท	ปังปอนด์ ดีแอนิเมชัน	ก้านกล้วย	ประวัติพระพุทธรเจ้า	นาค	ก้านกล้วย 2	ยักษ์	พระมหาชนก	คุณทองแดง The Inspirations	เอคโค่ จีวัก้องโลก
1.ตัวละครหลัก(Hero)	ปังปอนด์ หนุมาน	ก้านกล้วย ขบาแก้ว พระองค์ดำ	พระพุทธรเจ้า	นาค แก้ว ธี	ก้านกล้วย ขบาแก้ว ต้น อ้อ กอแก้ว สมเด็จพระนเรศวรมหาราช	น้ำเขียว เผือก สนิม	พระอริราชชนก พระโปลงชนก พระมหาชนก พระเทวี	จร ทองหล่อ คอปเปอร์	แซม จ๋อเป หน่อวา
2.ผู้แนะนำ (Mentor)	คุณปู่ของนโม	แสงดา	พราหมณ์	แม่หมอ	แสงดา		อุจจทิภพ ราหมณ์ มหาศาล		แม่หมอ
3. ที่ปรึกษาหรือเพื่อน (Herald) เพื่อนพระเอก	ครูใหญ่ นโม	จิตริต ลุงมะหูด	พระอานนท์	เขียว อืดทอง	จิตริต ลุงมะหูด	สดาญ	ชีวะกะ	ฟ้า ยายพลับ เหมียว น้ำเขียว เผือก	ด็อกเตอร์ชไนเดอร์
4.ผู้คุ้มครองสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (Threshold guardian)		ภูผา		หนูแดง	ภูผา			หลวงพ่อ	
5.ตัวอิจฉา (Shape shifter)	น้อยหน้า หัวหน้าชาเล้ง		พระเทวทัต		อองสา	กุม	อมาตย์	โจร 3 คน ลุงช่าง	เฟรเดอริก สโตน
6.ผู้ร้าย (Shadow)	หอสังการ	งวงแดง	จอมมาร	จอมมาร	งานิล				
7. ตัวตลก (Trickster)	เจ้าบัก	กลุ่มเพื่อนๆ ก้านกล้วย		คนขับรถตุ๊กๆ	กลุ่มเพื่อนๆ ก้านกล้วย				เฉโป

ทุกเรื่องจะมี ตัวละครหลัก(Hero) ที่ปรึกษาหรือเพื่อน(Herald) เพื่อนพระเอก คิดเป็น 100%

ผู้แนะนำ(Mentor) 7 เรื่อง คิดเป็น 77.78 %

ผู้คุมครองสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (Threshold guardian) 4 เรื่อง คิดเป็น 44.44 %

ตัวอิจฉา (Shape shifter) 7 เรื่อง คิดเป็น 77.78%

ผู้ร้าย(Shadow) 5 เรื่อง คิดเป็น 55.56%

ตัวตลก(Trickster) 5 เรื่อง คิดเป็น 55.56 %



ภาพที่ 19 ภาพตัวอย่างแสดงการวิเคราะห์สีตัวละคร

ภาพรวมการใช้สี

ตารางที่ 21 ภาพรวมของการใช้สี

ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ชื่อเรื่อง /ประเภท	อียิปต์และดินแดน	กานดา	ประวิทย์และลูก	นาค	กานดา 2	อียิปต์	พรมหาชน	อียิปต์และดินแดน	อียิปต์และดินแดน
ผม/ศิรัษะ									
ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ชื่อเรื่อง /ประเภท	อียิปต์และดินแดน	กานดา	ประวิทย์และลูก	นาค	กานดา 2	อียิปต์	พรมหาชน	อียิปต์และดินแดน	อียิปต์และดินแดน
ผิว/ลำตัว									
ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ชื่อเรื่อง /ประเภท	อียิปต์และดินแดน	กานดา	ประวิทย์และลูก	นาค	กานดา 2	อียิปต์	พรมหาชน	อียิปต์และดินแดน	อียิปต์และดินแดน
เสื้อผ้า									

การใช้สีในการออกแบบตัวละคร

ผม/ศิรัษะ

ตารางที่ 22 ภาพการใช้สีของผม/ศิรัษะ

ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ชื่อเรื่อง /ประเภท	อียิปต์และดินแดน	กานดา	ประวิทย์และลูก	นาค	กานดา 2	อียิปต์	พรมหาชน	อียิปต์และดินแดน	อียิปต์และดินแดน
ผม/ศิรัษะ									

ผมและศิรัษะ มีตัวละครหลักที่เป็นมนุษย์จะมีผม 5 เรื่อง ส่วนใหญ่สีน้ำตาลอ่อน น้ำตาลเข้มและดำแสดงให้เห็นถึงลักษณะของคนไทยและเอเชียเป็นหลัก

สำหรับตัวละครหลักที่เป็นสัตว์ จะมีขน กระจุกขนหรือประดับดอกไม้ไว้บนศีรษะแทนเพื่อแสดงความแตกต่างจากตัวอื่นๆ

ผิว/ลำตัว

ตารางที่ 23 ภาพการใช้สีของผิว/ลำตัว

ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ชื่อเรื่อง / ประเภท	อียิปต์ / อียิปต์	อียิปต์ / อียิปต์	อียิปต์ / อียิปต์	อียิปต์ / อียิปต์	อียิปต์ / อียิปต์	อียิปต์ / อียิปต์	อียิปต์ / อียิปต์	อียิปต์ / อียิปต์	อียิปต์ / อียิปต์
ผิว / ลำตัว									

ผิวและลำตัว มีตัวละครหลักที่เป็นมนุษย์จะมีผม 5 เรื่อง ส่วนใหญ่ใช้สีเนื้ออ่อน และเนื้ออมชมพูอ่อนเป็นหลัก ในขณะที่ตัวละครจากสัตว์หากเป็นสุนัข มักใช้สีน้ำตาลเป็นหลัก สำหรับช้างตัวหลักคือสีน้ำตาลเงินและชมพู ตัวละครในเรื่องนาค มีสีตามลักษณะเด่น เช่นใบทองเป็นต้น

เสื้อผ้า / เครื่องแต่งกาย / เครื่องประดับ

ตารางที่ 24 ภาพการใช้สีของเสื้อผ้า / เครื่องแต่งกาย / เครื่องประดับ

ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ชื่อเรื่อง / ประเภท	อียิปต์ / อียิปต์	อียิปต์ / อียิปต์	อียิปต์ / อียิปต์	อียิปต์ / อียิปต์	อียิปต์ / อียิปต์	อียิปต์ / อียิปต์	อียิปต์ / อียิปต์	อียิปต์ / อียิปต์	อียิปต์ / อียิปต์
เสื้อผ้า / เครื่องแต่งกาย / เครื่องประดับ									

เสื้อผ้า / เครื่องแต่งกาย / เครื่องประดับ ตัวละครที่เป็นคนธรรมดาใช้สี เขียว เหลือง แดง น้ำเงิน ซึ่งเป็นสีสด สำหรับตัวละครที่เป็นเชื้อสายกษัตริย์มักใช้สี แดงเข้ม เหลืองทอง เพื่อแสดงถึงบุญญาธิการ

การออกแบบฉากหลัง

ในการวิเคราะห์การออกแบบฉากหลังของภาพยนตร์แอนิเมชันแบ่งออกได้เป็น 6 หัวข้อ ดังนี้

1. รูปแบบของฉาก ระยะใกล้ ระยะกลาง ระยะไกล
2. สีของฉาก แบ่งออกตามสถานที่ในเรื่องได้แก่ ป่า ทะเล/แม่น้ำ พระราชวัง/เครื่องตกแต่ง ในเมือง ในห้อง
3. ทิศทางของแสงและเงา
4. ลักษณะของการใช้ภาพของฉากหลัง
5. อารมณ์ของฉาก
6. ยุคสมัยของฉาก

1. รูปแบบของฉาก ระยะใกล้ ระยะกลาง ระยะไกล

การวิเคราะห์รูปแบบของฉาก ระยะใกล้ ระยะกลาง ระยะไกล การกำหนดให้ฉากหน้า (Foreground) ฉากกลาง (Medium ground) และฉากหลัง (Background) เพื่อให้เกิดภาพที่มีความลึก

ตารางที่ 25 ภาพตารางการวิเคราะห์รูปแบบของฉาก ระยะใกล้ ระยะกลาง ระยะไกล

ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
ชื่อเรื่อง	ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน	ก้านกล้วย	ประวัติ พระพุทธเจ้า	นาค	ก้านกล้วย 2	ยักษ์	พระ มหาชนก	คุณทองแดง The Inspiration s	เอคโค จีว ก้องโลก	สรุป
ระยะใกล้	ของเล่น โซฟา ภายใน ห้อง/หม้อ ปายสุสาน ต้นไม้/ ภายในอุ โมงค์ แสง ไฟ/รถ ถนน ดึก/ เครื่องเล่น สนาม หญ้า/ลิฟท์ ภายใน อาคาร เรียน/หุ่น ทหาร อาวุธ	เด็นท์พิกแรม /ขอนไม้/ ต้นไม้/บ้าน ดอกไม้/บ้าน ดอกไม้ม้วน เรียน/อาวุธ/ ภายในราชรถ	ห้องพระโรง / กิ่งไม้/ต้นไม้/ ดอกไม้/โต๊ะ เรียน/อาวุธ/ ภายในราชรถ	ห้องนอน / ร้านค้าและ บูมเล่นเกม/ ห้องชุมนุม ศาลพระ ภูมิ/ที่นั่งใน รถไฟ/รถ/ ห้องใน กองบัญชาการ เครื่องมือ ควบคุม	ข้าง/ กิ่งไม้ /ต้นไม้ / ลานบ้าน/ แท่นบูชา ยัญ/ทหาร	อาวุธ ทหาร/ขยะ ฝุ่น/ลึง เสว ไฟฟ้า/ เครื่องจักร/ อุปกรณ์ แสดง หลอดไฟ/ เครื่องเล่น	สัตว์ ต้นไม้/แท่น ประทับ/ บ้าน/ เครื่องจักร/ ข้าง/ ทหาร/ ภายใน เกวียน/ ห้องนอน/ ห้องเรียน	ลัทธิ/ พื้นดิน/พื้น หญ้า ต้นไม้ ทางเดิน/ พระพุทธรูป ภายใน อุโบสถ/เตียง ผู้ป่วย กรง ลึงกระดาด/ ตะกร้าลูก พลับ โต้ะ รูป ถ่าย / อุปกรณ์งาน ช่าง โต๊ะ เค้ก /ชิงช้า	ต้นไม้/ ระเบียง บ้าน/ข้าง/ ภายใน เครื่องบิน/ ห้องควบคุม ม /ห้อง ประชุม ตะกร้าลูก พลับ โต้ะ เค้ก /ชิงช้า	1.ไปไม้/ ต้นไม้ 2. ปายถนน 3. เพอร์ นิเจอร์ ภายใน ห้อง 4. มักเริ่ม จาก อุปกรณ์ ประกอบ ฉากที่จะ เล่าเรื่อง ได้

ตารางที่ 25 ภาพตารางการวิเคราะห์รูปแบบของฉาก ระยะใกล้ ระยะกลาง ระยะไกล (ต่อ)

ระยะ กลาง	ริ้วบ้าน บ้าน ต้นไม้/ ป่า สุสาน/ ภายใน โมค์/ตึก อาคาร ยาน สัญจร/ ภายใน บ้าน ระเปียง/ ห้อง พิจารณา คดี ศาล/ กองทัพบก ลานกว้าง	ต้นไม้ /คบ เพลิง/ น้ำตก/ ถาวร/ กระท่อม/ แปลงผัก/ ข้าง/ภายใน เตนท์/ ภายใน สวน	พระราชวัง/ ต้นไม้/ ดอกบัว/ ลาน ประลอง/ ริมน้ำ /แท่น ประทับ/ พื้นดิน/ท้อง พระโรง	บ้านต้นไม้ และ ท้องฟ้า/ ผู้คน หนึ่ง กลางแปล ง/ทหาร รถของ รถยนต์/ผี	ข้าง/ ต้นไม้/ สระบัว/ สะพาน/ แม่น้ำ/ข้าง/ ลานใน เมือง/ท้อง พระโรง/ กองทัพบก	พื้นดิน ทหาร/ กองขยะ/ ท้องฟ้า/ ภูเขาสวน ในท้อง/ เวทีแสดง/ พระ อาทิติย์/ ลานหน้า โรงเรียน	ต้นไม้ ป่า/แท่น ประทับ ซุ้ม ตกแต่ง/ หมู่บ้าน/ กองทัพบก/ เมือง/บึง กระดาน ตุ้/ โต๊ะ เก้าอี้ ระเปียง บ้าน/ เครื่องเล่น พื้น ดึก/ รถยนต์	พื้นดิน / ถนน/ ต้นไม้/ พระพุทธรูป ภายใน อุโบสถ/ ห้องพัก ไม้ กระดาน ตุ้/ โต๊ะ เก้าอี้ ระเปียง บ้าน/ เครื่องเล่น พื้น ดึก/ รถยนต์	ต้นไม้/ป่า/ เหว/ บริเวณ รอบๆ บ้าน/ ห้องควบคุม ม/โต๊ะ ประชุม ภายนอก ห้อง 5. ต้นไม้และ ท้องฟ้า บางส่วน6. กองทัพบก	1.ตัวแสดง 2. นักแสดง 3. สมทบ ภายใน ห้อง 4. อุปกรณ์ ภายนอก ห้อง 5. ต้นไม้และ ท้องฟ้า บางส่วน6. กองทัพบก
ระยะไกล	หมู่บ้าน เมือง ต้นไม้ ท้องฟ้า/ สุสาน/ ภายใน โมค์/ โรงเรียน/ ตึก/หอ การ	ต้นไม้/ค่าย ทหาร/ ท้องฟ้า/ พระราชวัง/ ภูเขา/ กองทัพบก	พระราชวัง ต้นไม้/ แม่น้ำ / ท้องฟ้า/ป่า/ ภูเขา ท้องฟ้า	หมู่บ้าน/ งานวัด เครื่องเล่น ต่างๆ/ ต้นไม้ ท้องฟ้า/ ตึก เมือง ป่า โฆษณา	สะพาน / สระบัว ต้นไม้/ ภูเขาสวน ท้องฟ้า/ พระราชวัง/ ค่ายเชลย/ หมอก/กลุ่ม ดาว	ทหาร พื้นดิน ท้องฟ้า/ กองขยะ ท้องฟ้า/ โรงงาน/ ลาน แสดง/ ต้นไม้	ป่า พระราชวัง ท้องฟ้า ภูเขา/ ภายใน ท้องพระ โรง/ หมู่บ้าน	ต้นไม้ ท้องฟ้า/ วัด/ โรงพยาบาล/ ตึก / กระท่อม / ร้านค้า และเมือง	ป่า/เหว ตึก/ หมู่บ้าน/ ท้องฟ้า / ตึก / ภายในตึก บ้าน /ห้อง ประชุม	1. เมืองทั้ง เมือง 2. หมู่บ้าน3. ภูมิทัศน์ 4. ภูเขา 5. ต้นไม้ 6. ลำธาร 7. แม่น้ำ 8. ท้องฟ้า 9. พระ อาทิติย์

สรุป รูปแบบของฉาก ระยะใกล้ ระยะกลาง ระยะไกล

ระยะใกล้ประกอบด้วย 1.ใบไม้/ต้นไม้ 2. ป้ายถนน 3. เฟอร์นิเจอร์ภายในห้อง 4. มักเริ่มจากอุปกรณ์ประกอบฉากที่จะเล่าเรื่องได้

ระยะกลางประกอบด้วย 1.ตัวแสดง 2. นักแสดงสมทบ 3. ภายในห้อง 4. อุปกรณ์ภายนอกห้อง 5. ต้นไม้และท้องฟ้าบางส่วน 6.กองทัพ

ระยะไกลประกอบด้วย 1. เมืองทั้งเมือง 2. หมู่บ้าน 3. ภูมิทัศน์ 4. ภูเขา 5. ต้นไม้ 6. ลำธาร 7. แม่น้ำ 8. ท้องฟ้า 9. พระอาทิตย์

สีของฉาก

สีที่ได้จากองค์ประกอบแต่ละส่วนของฉากหลังในแต่ละฉากของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งเรื่อง นำมาวิเคราะห์แยกแยะ

มีการใช้สีอ่อนและสีแก่บนฉาก ซึ่งสิ่งที่เรากำหนดให้อยู่ไกลออกไปจะมีสีอ่อนกว่าสิ่งที่อยู่ใกล้ ซึ่งจะมีสีเข้มและชัดเจนกว่า

ตัวอย่างการวิเคราะห์สีของฉากหลัง



ภาพที่ 20 ภาพตัวอย่างการวิเคราะห์สีของฉากหลัง

สีของฉากแบ่งออกตามสถานที่ในเรื่อง

ได้แก่ ป่า ทะเล/แม่น้ำ พระราชวัง/เครื่องตกแต่ง ในเมือง ในห้อง

ตารางที่ 26 ตารางแยกแยะสีของฉากแบ่งออกตามสถานที่ในเรื่อง

ฉาก		1	2	3	4	5	6	7	8	9
ชื่อเรื่อง	รายละเอียด	ปีบอบคัม ปีบอบคัม	ก้านกล้วย	ประวัติพระพุทธรเจ้า	นาค	ก้านกล้วย 2	อีเกย์	พระมหาราช	สุทธานต The	เอคโค ชื่อโลก
ในป่า	ลำต้น ก้อนหิน เหว									
	ใบไม้									
	ท้องฟ้ากลางวัน									
	ท้องฟ้าพลบค่ำ									
	ค่ายพักแรม									
	สนามรบ									
ทะเลแม่น้ำ										
พระราชวัง/ เมืองทพวงศ์	ท้องพระโรง									
	ลานประลอง									
ในเมือง	เมืองยุคปัจจุบัน									
	เมืองอนาคต									
	โรงเรียน									
	โรงงาน/ตึกบัญชาการ									
ในห้อง	ห้องทดลองวิทยาศาสตร์									
	ห้องภายในบ้าน									
	ห้องประชุม									

สีของฉากในป่า

ตารางที่ 27 สีของฉากในป่า

ฉาก		1	2	3	4	5	6	7	8	9
ฉาก	รายละเอียด	ปีบอบคัม และปีบอบคัม	ก้านกล้วย	ประวัติพระพุทธรเจ้า	นาค	ก้านกล้วย 2	อีเกย์	พระมหาราช	สุทธานต The	เอคโค ชื่อโลก
ในป่า	ลำต้น ก้อนหิน เหว									
	ใบไม้									
	ท้องฟ้ากลางวัน									
	ท้องฟ้าพลบค่ำ									
	ค่ายพักแรม									
	สนามรบ									

ฉากในป่าประกอบด้วย ลำต้นของต้นไม้ ก้อนหิน เหว ใบไม้

มักใช้สีน้ำตาลอ่อน น้ำตาลเข้ม เขียวอ่อน และในเหวคือสีน้ำเงินเข้ม ฟ้ำ ฟ้ามเขียว

ท้องฟ้ากลางวันมักใช้สี สีฟ้า ชมพู ฟ้ามเขียว น้ำเงิน

ท้องฟ้าพลบค่ำมักใช้สี ม่วง ส้ม เหลือง น้ำตาล

ค่ายพักแรมมักใช้สี น้ำตาลอ่อน น้ำตาลเข้ม ส้ม

สนามรบมักใช้สี น้ำตาลเข้ม น้ำตาลอมแดง แดง ส้ม

ฉากท้องทะเล/แม่น้ำ

ตารางที่ 28 ฉากท้องทะเล/แม่น้ำ

A/B		1	2	3	4	5	6	7	8	9
ฉาก	รายละเอียด	ปีบอบคัม และปีบอบคัม	ก้านกล้วย	ประวัติพระพุทธรเจ้า	นาศ	ก้านกล้วย 2	อีเกย์	พระมหาราช	สุทธานต The	เอคโค ชื่อโลก
ทะเล/แม่น้ำ								   		

ฉากในท้องทะเลและแม่น้ำ มักใช้สีฟ้า มีเพียง 2 เรื่องคือประวัติพระพุทธรเจ้าและพระมหาชนกที่มีการใช้สี

ของน้ำทะเลที่หลากหลาย เนื่องจากการเล่าเรื่องในระหว่างที่กำลังว่ายน้ำมีเรื่องราวเกิดขึ้นมากมาย

ฉากในพระราชวัง

ตารางที่ 29 ฉากในพระราชวัง

ฉาก	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ฉาก	รายละเอียด	สีเบส/สีเสริม	สีพื้นผิว	สีผิว/สีเสื้อผ้า	สีพื้นผิว 2	สีผิว	สีพื้นผิว	สีผิว/สีเสื้อผ้า	สีพื้นผิว
พระราชวัง/เครื่องประดับ									
ฉากประดับ									

ฉากในพระราชวัง ในท้องพระโรงมักใช้สีทอง แดง น้ำตาลเพื่อแสดงถึงความโอ่อ่า

ฉากในลานประลอง นิยมใช้สีน้ำตาลเนื่องจากเป็นลานดินกว้างๆ มักไม่มีต้นไม้และต้นหญ้า ตกแต่งด้วยผ้า

ประดับและเสาสูงใหญ่

ฉากในเมือง

ตารางที่ 30 ฉากในเมือง

ฉาก	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ฉาก	รายละเอียด	สีเบส/สีเสริม	สีพื้นผิว	สีผิว/สีเสื้อผ้า	สีพื้นผิว 2	สีผิว	สีพื้นผิว	สีผิว/สีเสื้อผ้า	สีพื้นผิว
ในเมือง									
เมืองยุคปัจจุบัน									
เมืองโบราณ									
โรงเรียน									
โรงงาน/ตึกบัญชาการ									

ฉากในเมืองยุคปัจจุบัน มักใช้สีน้ำเงิน ม่วง เหลือง ส้ม เขียว เป็นสีของป้ายโฆษณา

เมืองในอนาคตมักเป็นสี เทา ฟ้ำ ม่วง

ฉากในโรงเรียน มักใช้สีสดใสใน ชมพู เหลือง เขียว

โรงงาน/ตึกบัญชาการ มักใช้สีแดงเข้ม น้ำเงินเข้ม ฟ้ำ น้ำตาล เทา

ฉากภายในห้อง

ตารางที่ 31 ฉากภายในห้อง

ฉาก	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ฉาก	รายละเอียด	สีเบส/สีเสริม	สีพื้นผิว	สีผิว/สีเสื้อผ้า	สีพื้นผิว 2	สีผิว	สีพื้นผิว	สีผิว/สีเสื้อผ้า	สีพื้นผิว
ในห้อง									
ห้องทดลอง									
วิทยาศาสตร์									
ห้องภายในบ้าน									
ห้องประชุม									

ฉากในห้องทดลองวิทยาศาสตร์ มักใช้สีฟ้า เทาอ่อน ชมพูอ่อน ห้องภายในบ้านส่วนใหญ่จะเป็นบ้านไม้ จะ

เป็นโทนสีน้ำตาลและเทา

ห้องประชุมจะเป็นสีน้ำเงิน น้ำตาลเข้ม และเทาเข้มเกือบดำ

ทิศทางของแสงและเงา

ตารางที่ 32 ภาพตารางการวิเคราะห์ทิศทางของแสงและเงา

ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ชื่อเรื่อง	ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน	ก้านกล้วย	ประวัติ พระพุทธเจ้า	นาค	ก้านกล้วย 2	ยักษ์	พระ มหาชนก	คุณทองแดง The Inspirations	เอคโค จีว ก้องโลก
กลางวัน	แสงเข้า ทางด้านบน เป็นแสงของ พระอาทิตย์	แสงเข้า ทางด้านบน เป็นแสงของ พระอาทิตย์	แสงเข้า ทางด้านบน เป็นแสงของ พระอาทิตย์	แสงเข้า ทางด้านบน เป็นแสงของ พระอาทิตย์	แสงเข้า ทางด้านบน เป็นแสงของ พระอาทิตย์	แสงเข้า ทางด้าน บนเป็น แสงของ พระ อาทิตย์	แสงเข้า ทางด้าน บนเป็น แสงของ พระ อาทิตย์	แสงเข้า ทางด้านบน เป็นแสงของ พระอาทิตย์	แสงเข้า ทางด้าน บนเป็น แสงของ พระ อาทิตย์
กลางคืน	แสงเข้า ทางด้านข้าง และด้านบน เป็นแสงของ พระจันทร์	แสงเข้า ทางด้านข้าง เป็นแสงของ พระจันทร์/ แสงเข้า ทางด้านข้าง เป็นแสงจาก คบเพลิง	แสงเข้า ทางด้านข้าง และด้านบน เป็นแสงของ พระจันทร์	แสงจากทาง ด้านบนเป็น แสงของดวง จันทร์ และ เป็นแสงไฟ จากบริเวณ งาน	แสงเข้า ทางด้านข้าง และด้านบน เป็นแสงของ พระจันทร์	แสงเข้า ทางด้าน ข้างและ ด้านบน เป็นแสง ของ พระจันทร์	แสงเข้า ทางด้าน ข้างและ ด้านบน เป็นแสง ของ พระจันทร์ -ฉากใน ห้องนอน แสงเข้า ทาง หน้าต่าง	แสงเข้า ทางด้านข้าง และด้านบน เป็นแสงของ พระจันทร์	แสงเข้า ทางด้าน ข้างและ ด้านบน เป็นแสง ของ พระจันทร์

ทิศทางของแสงและเงาในตอนกลางวัน

แสงเข้าทางด้านบนเป็นแสงของพระอาทิตย์

ทิศทางของแสงและเงาในตอนกลางคืน แสงเข้าทางด้านข้างและด้านบนเป็นแสงของพระจันทร์

แต่ฉากภายในห้องจะเป็นแสงไฟ และแสงจันทร์จากหน้าต่าง

ลักษณะของการใช้ภาพของฉากหลัง

ตารางที่ 33 ภาพตารางการวิเคราะห์ลักษณะของการใช้ภาพของฉากหลัง

ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ชื่อเรื่อง	ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน	ก้านกล้วย	ประวัติ พระพุทธเจ้า	นาค	ก้านกล้วย 2	ยักษ์	พระ มหาชนก	คุณทองแดง The Inspirations	เอคโค่ จีว ก้องโลก
ลักษณะของ การใช้ภาพ ของฉากหลัง	ใช้ภาพแบบ เหมือนจริง	ใช้ภาพแบบ เหมือนจริง	ใช้ภาพแบบ เหมือนจริง	ใช้ภาพแบบ เหมือนจริง	ใช้ภาพแบบ เหมือนจริง	ใช้ภาพ แบบ เหมือน จริง	ใช้ภาพ แบบ เหมือน จริง	ใช้ภาพแบบ เหมือนจริง	ใช้ภาพ แบบ เหมือน จริง

ลักษณะของการใช้ภาพของฉากหลังทุกเรื่องมีการใช้ภาพแบบเหมือนจริง

อารมณ์ของฉากและยุคสมัยของฉาก

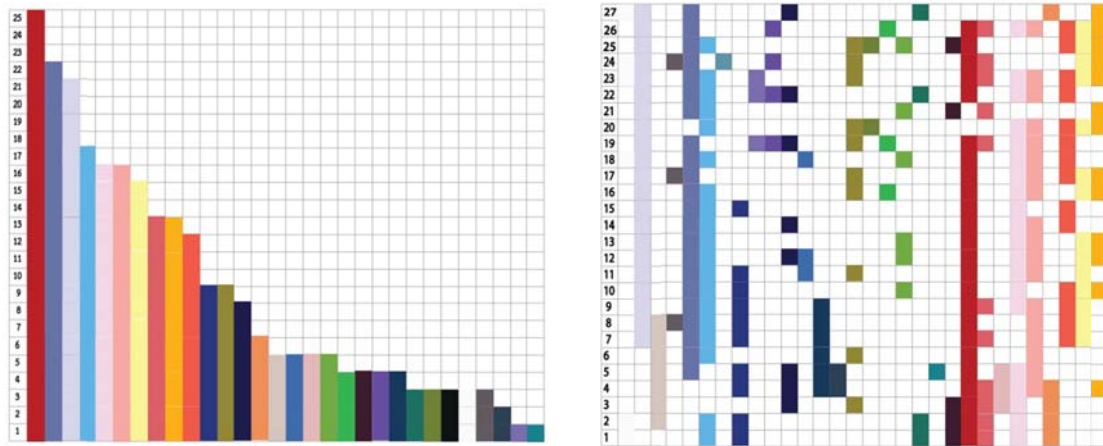
ตารางที่ 34 อารมณ์ของฉากและยุคสมัยของฉาก

ลำดับ	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ชื่อเรื่อง	ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน	ก้านกล้วย	ประวัติ พระพุทธเจ้า	นาค	ก้านกล้วย 2	ยักษ์	พระ มหาชนก	คุณ ทองแดง	เอคโค่ จีว ก้องโลก
อารมณ์ของ ฉาก	อารมณ์ สนุกสนาน	อารมณ์สดใส และ อารมณ์ หม่นหมองให้ ความรู้สึก วังเวง น่า กลัว	อารมณ์สดใส เรื่องรอง	อารมณ์ หม่นหมองให้ ความรู้สึก วังเวง น่า กลัว	อารมณ์ หม่นหมอง สดใส สลับกัน	อารมณ์ หม่นหมองให้ ความรู้สึก วังเวง น่า กลัว	อารมณ์สดใส ให้ความรู้สึก โอ้อ่า น่า เกรงขาม	อารมณ์ สดใส	อารมณ์สดใส
ยุคสมัยของ ฉาก	ยุคสมัย ปัจจุบันและ อนาคต	ยุคสมัยอดีต ฉากของป่า และ พระราชวัง	ยุคสมัยอดีต ฉากของป่า และ พระราชวัง	ยุคสมัยปัจจุบัน เป็นฉากงานวัด ในชนบทและ ในเมืองหลวง	ยุคสมัย อดีต ฉาก ของป่าและ พระราชวัง	ยุคสมัย ปัจจุบัน ฉาก ในที่โล่งคล้าย ทะเลทราย และยุคสมัย อนาคต	ยุคสมัยอดีต ฉากของป่า และ พระราชวัง	ยุคสมัย ปัจจุบัน เป็นฉากใน ชนบทและ ในเมือง	ยุคสมัย ปัจจุบัน เป็น ฉากในชนบท และในเมือง

อารมณ์ของฉากและยุคสมัยของฉาก ส่วนใหญ่ใช้อารมณ์สนุกสนาน เป็นบรรยากาศของแสงที่จ้า แร่งและไม่
มีบรรยากาศของหมอก คว้น อากาศ ซึ่งเป็นบรรยากาศแบบไทยๆ
ยุคสมัยของฉาก ส่วนใหญ่เป็นยุคสมัยปัจจุบัน และยุคสมัยจะสอดคล้องกับรูปแบบของภาพยนตร์นั้นๆ

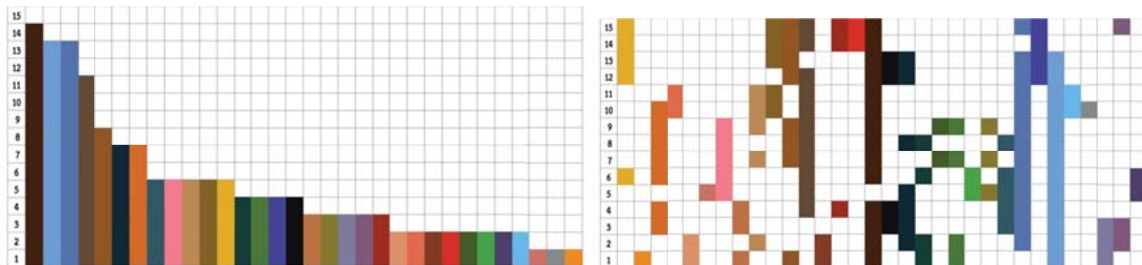
การใช้สีโดยภาพรวม (color script)

1. ปังปอนด์ ดิแอนิเมชัน



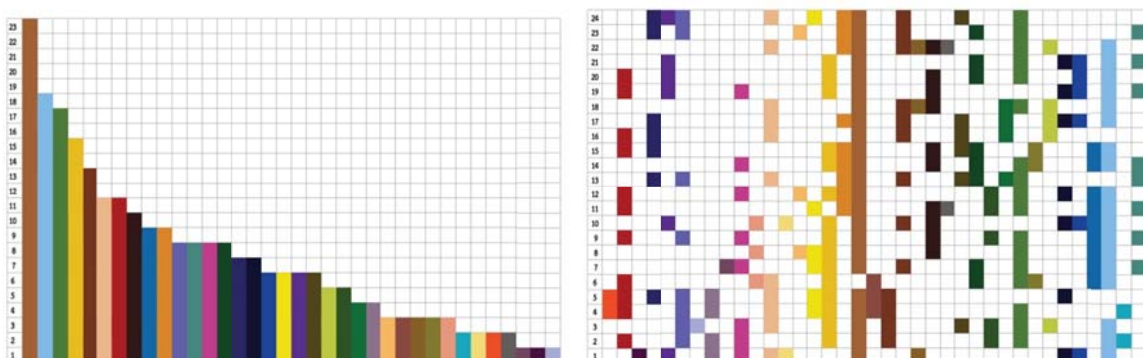
ภาพที่ 21 การใช้สีของเรื่อง ปังปอนด์ ดิแอนิเมชัน

2. ก้านกล้วยภาค 1



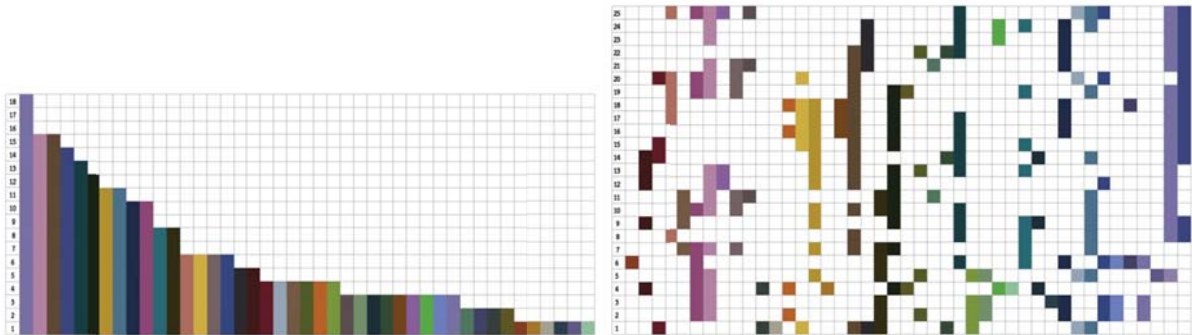
ภาพที่ 22 การใช้สีของเรื่อง ก้านกล้วยภาค 1

3. ประวัติพระพุทเจ้า



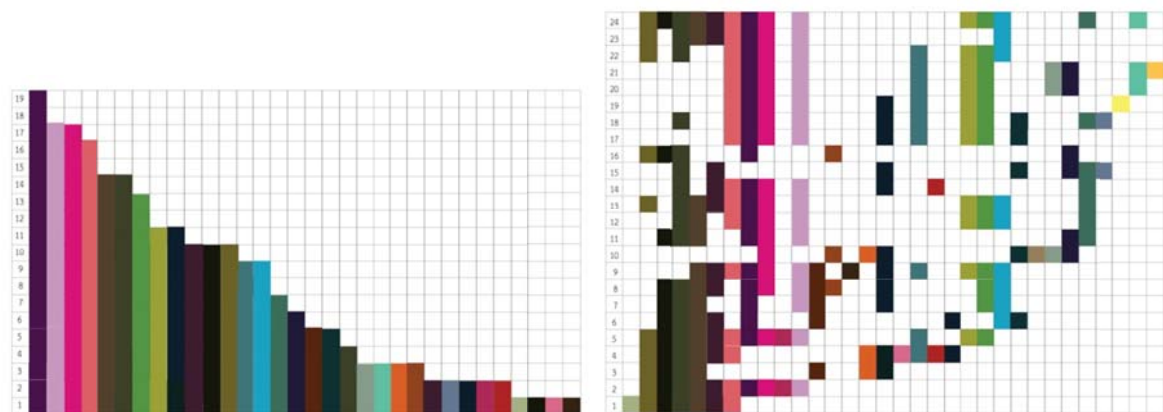
ภาพที่ 23 การใช้สีของเรื่องประวัติพระพุทเจ้า

4. ก้านกล้วยภาค 2



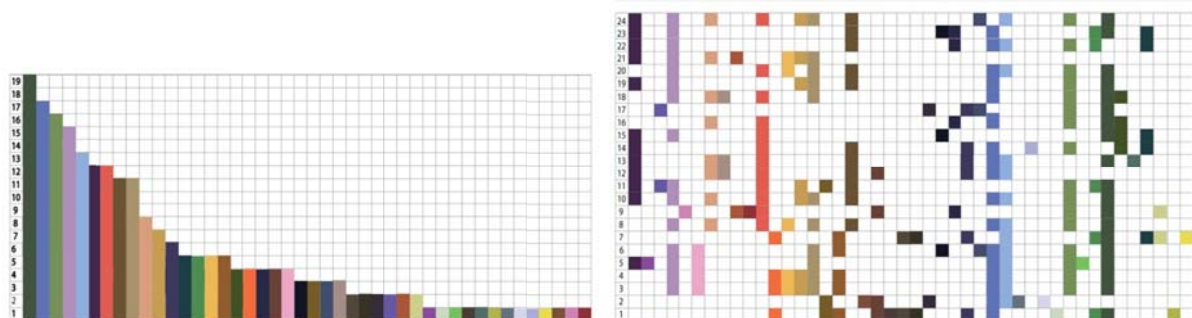
ภาพที่ 24 การใช้สีของเรื่อง ก้านกล้วยภาค 2

5. นาค



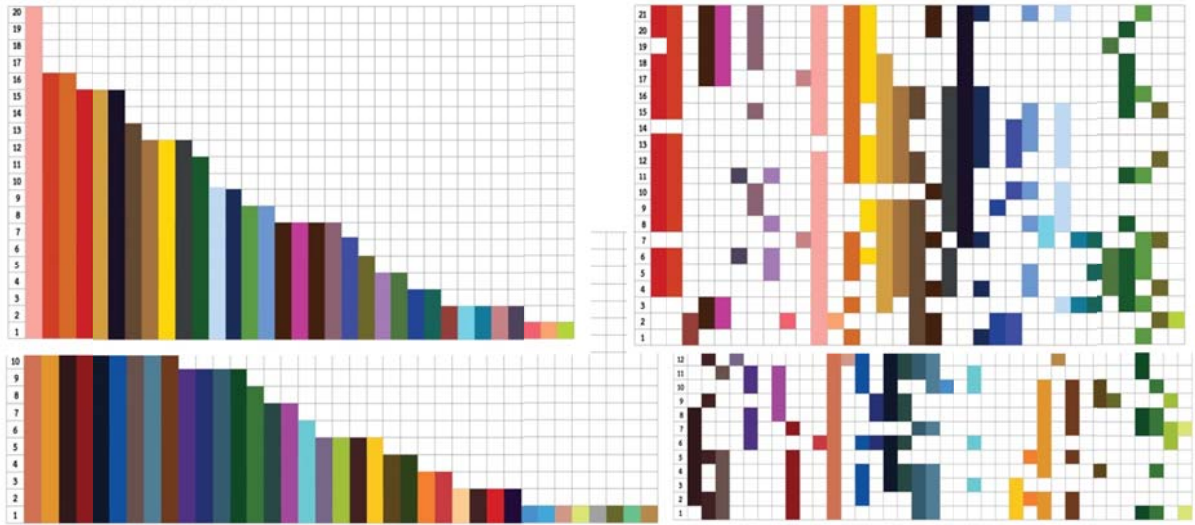
ภาพที่ 25 การใช้สีของเรื่อง นาค

6. ยักษ์



ภาพที่ 26 การใช้สีของเรื่อง ยักษ์

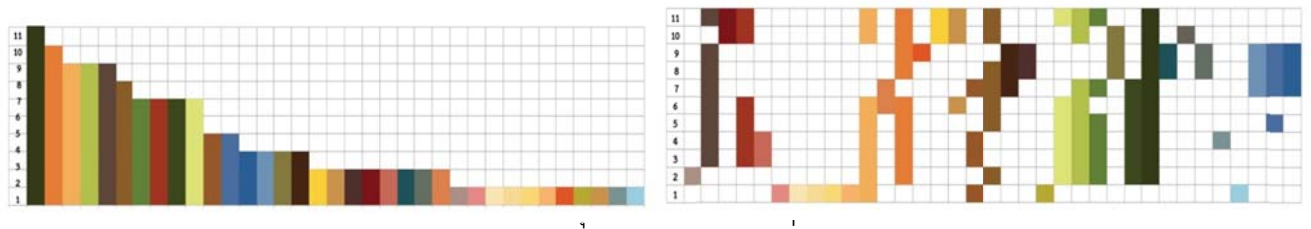
7.เอคโค่ จี๊วก้องโลก



ภาพที่ 27 การใช้สีของเรื่อง เอคโค่ จี๊วก้องโลก

9. คุณทองแดง The Inspirations

ตอนที่ 1 จร

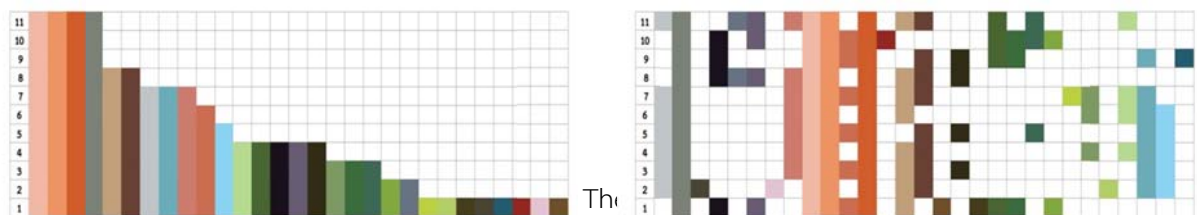


ตอนที่ 2 ทองหล่อ

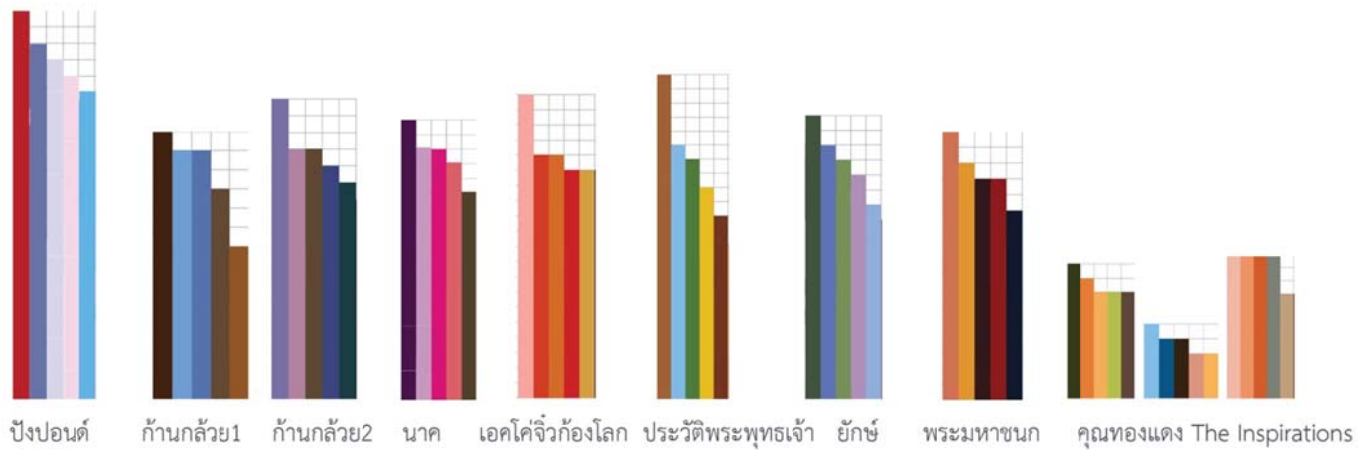


ภาพที่ 29 การเซสของเรื่องคุณทองแดง The Inspirations ตอน ทองหล่อ

ตอนที่ 3 คอปเปอร์เพื่อนรัก

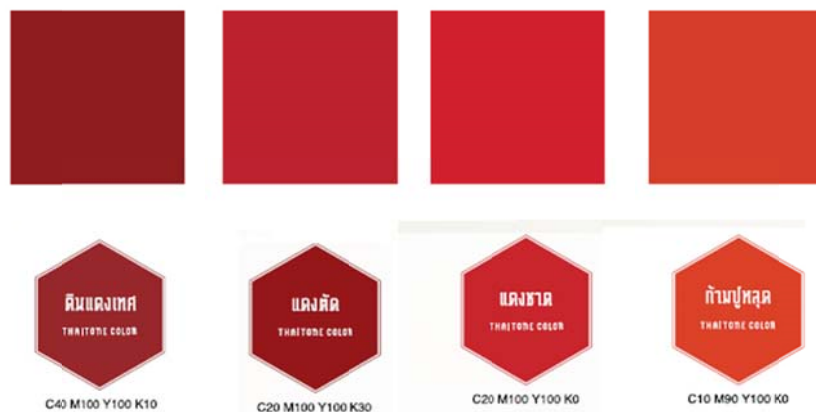


The



ภาพที่ 31 การใช้สีของทั้งหมด 5 อันดับแรก

วิเคราะห์การใช้สีในภาพรวม โดยเลือกเอาปริมาณสีหลักที่ใช้ 5 อันดับแรกของแต่ละเรื่องมาวิเคราะห์ มีการใช้สีขั้นที่ 2 และ 3 เป็นส่วนใหญ่ และมีการนำสีจากจิตรกรรมฝาผนังไทยมาใช้ สีส่วนใหญ่จะเป็นสีของตัวละครและฉาก



กลุ่มสีแดง

ภาพที่ 32 สีไทยโทนกลุ่มสีแดง

กลุ่มสีแดง มีการใช้สีไทยโทนได้แก่ แดงเทศ แดงตัด แดงชาด ก้ามปูหลุด มักใช้ในเสื้อผ้าตัวละคร เช่น เสื้อผ้าของปังปอนด์ หน่อวา ในเอกโคจิ้วก้องโลก และสีของฉากในท้องพระโรง พระราชวัง เป็นต้น



กลุ่มสีน้ำเงิน

ภาพที่ 33 สีไทยโทนกลุ่มสีน้ำเงิน

กลุ่มสีฟ้า มีการใช้สีไทยโทน คือ คราม ครามฝรั่ง นอคราม ตาแมว เป็นสีของฉาก คือท้องฟ้า แม่น้ำและท้องทะเล



กลุ่มสีน้ำตาล

ภาพที่ 34 สีไทยโทนกลุ่มสีน้ำตาล

กลุ่มสีน้ำตาล มีการใช้สีไทยโทนได้แก่ น้ำตาลไหม้ ฝาด กรัก ฟาง ใช้กับสีผมตัวละคร เครื่องแต่งกาย และสีของต้นไม้ พื้นดินในป่า



กลุ่มสีเขียว

ภาพที่ 35 สีไทยโทนกลุ่มสีเขียว

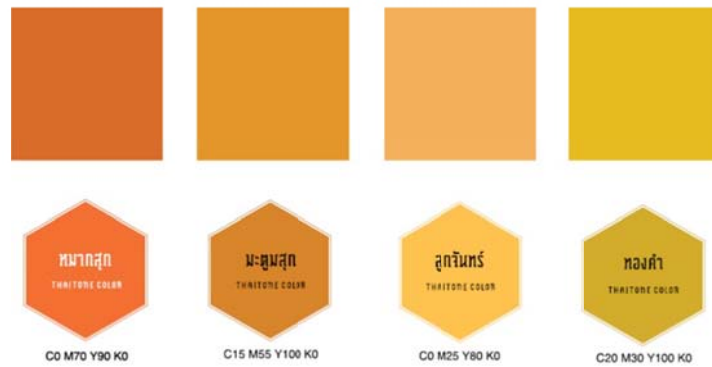
กลุ่มสีเขียว มีการใช้สีไทยโทนได้แก่ เขียวก้ามปู เขียวดิน ทองอ่อน เขียวมะพูด ใช้กับฉากป่า ต้นไม้ ใบไม้ ต้นหญ้าปกคลุมพื้นดิน



กลุ่มสีขาว

ภาพที่ 36 สีไทยโทนกลุ่มสีขาว

กลุ่มสีขาว มีการใช้สีไทยโทนได้แก่ ปูน ข้างเผือก กลีบบัว ขาวขาบ ใช้กับการออกแบบตัวละคร และเสื้อผ้า



กลุ่มสีเหลืองและทอง

ภาพที่ 37 สีไทยโทนกลุ่มสีเหลืองและทอง

กลุ่มสีเหลืองและทอง มีการใช้สีไทยโทนได้แก่ หมากสุก มะตูมสุก ลูกจันทร์ ทองคำ ใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายกษัตริย์ และเครื่องตกแต่งห้องพระโรง



กลุ่มสีม่วง

ภาพที่ 38 สีไทยโทนกลุ่มสีม่วง

กลุ่มสีม่วง มีการใช้สีไทยโทนได้แก่ ลูกหว่า ม่วงดอกผักตบ ม่วงอังกาบ เกสรชมพู ใช้กับการออกแบบตัวละครเป็นหลัก เช่นสีของช้างในก้านกล้วย สีผมและเสื้อผ้าของนาค เป็นต้น

การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์(Animate)

ภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่เป็นแบบการสร้างการเคลื่อนไหวบนพื้นที่ 3 มิติ ที่มีความลึกโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการทำให้เคลื่อนไหว จำนวน 25 เฟรมต่อ 1 วินาที โดยคำนึงถึงหลักการสร้างแอนิเมชัน (Principles of Animation) ในการสร้างผลงานเช่น การเพิ่มหรือลดของอัตราเริ่มในการเคลื่อนไหวของวัตถุ (Ease in and Out or Slow in and Out) การใช้เส้นโค้ง (Arcs) การสร้างการเคลื่อนไหวให้ดูเกินจริง (Exaggeration) เป็นต้น

วิเคราะห์เสียงพากย์และเพลงประกอบ

เสียงพากย์ของภาพยนตร์เรื่องนี้ มีความเหมาะสมเพราะมีการคัดเลือกบุคลิกลักษณะของนักแสดงให้ตรงกับบุคลิกลักษณะของตัวละครในแอนิเมชัน ทำให้มีความสมจริงและสนุกสนาน

เสียง (Sound) และเพลงประกอบ

บุคคลที่มีชื่อเสียง พากย์เสียง 8 เรื่อง คิดเป็น 89.99%

นักพากย์อาชีพ 1 เรื่อง คิดเป็น 11.11%

เพลงประกอบ 1 เพลง 5 เรื่อง คิดเป็น 38 %

เพลงประกอบ 2 เพลง 3 เรื่อง คิดเป็น 22.22%

เพลงประกอบ 5 เพลง 1 เรื่อง คิดเป็น 11.11%

นิยมใช้บุคคลที่มีชื่อเสียงพากย์เสียงแทนตัวละคร เนื่องจากจะสื่อสารทางอารมณ์และเอื้อประโยชน์สำหรับการทำแอนิเมชัน อีกทั้งยังช่วยประชาสัมพันธ์ผลงานให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางอีกด้วย

เพลงประกอบภาพยนตร์ นิยมแต่งขึ้นมาใหม่ เพื่อเข้ากับเนื้อหาและการประชาสัมพันธ์ นิยมใช้นักร้องและนักแสดงผู้พากย์เสียง ร้องเพลงประกอบภาพยนตร์ ภาพยนตร์แอนิเมชัน 1 เรื่องจะมีเพลงประกอบ 1 เพลงเป็นส่วนใหญ่ จะใช้ในตอนจบภาพยนตร์ขณะขึ้นชื่อผู้สร้าง นักแสดง ผู้ผลิต ทีมงาน ในตอนท้าย หรือตัดต่อบางส่วนของภาพยนตร์ประกอบเพลงเป็นมิวสิกวิดีโอเผยแพร่

วิจัยในส่วนที่ 3 การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่วิเคราะห์จากการสัมภาษณ์ผู้สร้างและนักออกแบบ โดยผู้เชี่ยวชาญกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 2 ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญที่ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง
กลุ่มตัวอย่าง เป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ(Key informant) และผู้เชี่ยวชาญร่วมประชุมกลุ่มโดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มคือ

1. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญในการสร้าง การเสนอแนวความคิด ไอเดีย เขียนบท
2. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบงานสร้าง
3. กลุ่มนักวิชาการและนักวิจารณ์แอนิเมชัน

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญดังนี้

1. คุณทรงพล กุณอก ผู้จัดการ บริษัทโอเมจิน ดีไซน์ แอนิเมเตอร์และผู้เขียนบท(ผู้เชี่ยวชาญในการสร้าง การเสนอแนวความคิด ไอเดีย เขียนบท)
2. คุณอัมภฤณ บุญสินสุข ผู้จัดการทั่วไปฝ่ายธุรกิจดิจิทัลและออนไลน์ บริษัท ดรีม เอกซ์เพรส จำกัด (ผู้เชี่ยวชาญในการสร้าง การเสนอแนวความคิด ไอเดีย เขียนบท)
3. คุณธวัชพงศ์ ตั้งสัจจะพจน์ ผู้กำกับจากบริษัททีละเฟรม(ผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบงานสร้าง)
4. ผศ.ดร.วิสิฐ จันมา ผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชันและอาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร(นักวิชาการและนักวิจารณ์แอนิเมชัน)
5. ดร.ขาม จตุรงค์กุล อาจารย์ประจำภาควิชาออกแบบอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น(นักวิชาการและนักวิจารณ์แอนิเมชัน)

โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดในการประชุมกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ วันที่ 1 มีนาคม 2560 สรุปข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. นำทำเป็นสรุปในเชิงข้อมูลภาพ ประกอบกับเนื้อหาที่ศึกษาวิเคราะห์ วิจัยมา เพื่อความเข้าใจง่ายและเป็นระบบ และควรเพิ่มการวิเคราะห์ด้านสัญลักษณ์ สัญญา เพื่อความสมบูรณ์ในการตีความวิธีการเล่าเรื่อง ด้านความหมายในรูปแบบศิลปะที่ผู้กำกับแฝงไว้
2. อาจวิเคราะห์เพิ่มเติมถึงข้อดี ข้อด้อยของภาพยนตร์แอนิเมชันแต่ละเรื่องเพื่อพัฒนาส่วนดีและแก้ไขส่วนด้อย
3. อาจนำผลงานแอนิเมชันคุณภาพ (ต่างประเทศ) มาเปรียบเทียบ และวิเคราะห์ข้อดี ข้อด้อย ให้เห็นชัดเจน
4. นำข้อดี ข้อด้อยของผลงานแต่ละเรื่อง(หรือโดยรวม) มาสรุปหาข้อเสนอแนะในการพัฒนาผลงานให้ดีขึ้น
5. ทิศทางการวิเคราะห์ผลงานสามารถ focus ในมุมมองด้านศิลปะการเล่าเรื่องของแอนิเมชันได้มากกว่านี้ หรือ focus ในแง่ความเป็นศิลปะ อัตลักษณ์ของศิลปะไทย (characteristic) ที่สามารถประยุกต์ใช้กับงานภาพเคลื่อนไหว ได้อย่างแนบเนียน สร้างสรรค์ สนุกสนาน
6. อาจนำผลงานแอนิเมชันในสื่อต่างๆ นอกเหนือจากภาพยนตร์ เช่น หนังสือแอนิเมชัน งานโฆษณา มิวสิควิดีโอ ฯลฯ มาประกอบการวิเคราะห์ทั้งในแง่ของการเล่าเรื่อง / สไตล์ของงาน / ไอเดียของผู้สร้างสรรค์ผลงาน เพื่อช่วยให้มองเห็นภาพรวมของวงการแอนิเมชันเมืองไทยในปัจจุบัน

จากข้อเสนอแนะทั้งหมด ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะบางข้อมาปรับปรุงและพัฒนาเพื่อสรุปผลวิจัยในบทที่ 5 ต่อไป แต่สำหรับข้อเสนอแนะที่ไม่ได้ใส่ไว้ในวัตถุประสงค์หรือขอบเขตของการวิจัย ผู้วิจัยจะนำไปพิจารณาแก้ไข เพื่อทำวิจัยในครั้งต่อไป หรือเรื่องอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับผลงานการออกแบบแอนิเมชันในลักษณะอื่นๆในอนาคต

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการศึกษาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยช่วงระหว่างพ.ศ.2545-2558 มีกระบวนการดำเนินงานวิจัยคือ

การวิจัยในส่วนที่ 1 คือการวิเคราะห์ข้อมูลของแอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง จากนั้นจึงนำผลการวิเคราะห์สร้างเป็นรูปแบบสอบถามเพื่อกำหนดกรอบในการสัมภาษณ์ผู้ผลิตผลงาน

การวิจัยส่วนที่ 2 นำผลที่ได้ไปตรวจสอบโดยการสัมภาษณ์ทีมงานผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

การวิจัยส่วนที่ 3 คือการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการจัดประชุมกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ที่มีได้มีส่วนเกี่ยวข้องใดๆกับภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่องเพื่อหาข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยในส่วนที่ 4 สรุปผล โดยผู้วิจัยจะทำการศึกษาลักษณะของเอกลักษณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง หลังจากที่ได้วิเคราะห์และแยกแยะข้อมูลทางสุนทรียภาพแล้ว

สุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชัน ในที่นี้หมายถึงการพิจารณาถึงความสวยงาม เส้นโค้ง ความน่าสนใจ สีเส้น แสงเงาบรรยากาศ ตลอดจนการนำองค์ประกอบทางศิลปะ รวมทั้งการใช้เสียงที่เหมาะสมกลมกลืน ฯลฯ เป็นต้น และเอกลักษณ์ในงานวิจัยนี้หมายถึงลักษณะที่เหมือนกันหรือมีร่วมกัน

จากการศึกษาวิจัยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนการดำเนินงานและศึกษาตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย สรุปผลของการศึกษาทำงานวิจัยดังต่อไปนี้

อภิปรายผลและสรุปผลการวิจัย

การศึกษาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยรวมทั้งหมด 9 เรื่อง พบว่ามีความยาวเฉลี่ยของภาพยนตร์อยู่ที่ 95 นาที สร้างจาก 1 สตูดิโอเป็นส่วนใหญ่คือ 6 เรื่อง และสร้างจากการร่วมงานมากกว่า 1 สตูดิโอ 3 เรื่อง สรุปเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันแยกตามเรื่องดังนี้

ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน (2545)

เอกลักษณ์และสุนทรียภาพของ ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน คือการใช้ตัวละครจากการ์ตูนชายหัวเราะคือปังปอนด์ และหนุมานซึ่งเป็นตัวละครในวรรณคดีไทยมาเป็นตัวดำเนินเรื่อง สอดแทรกแนวคิดคือทุกคนมีสิทธิเท่าเทียมกัน และแสดงให้เห็นมิตรภาพระหว่างเพื่อนที่สามารถเอาชนะอุปสรรคได้ นำเสนอผ่านการออกแบบตัวละครที่พัฒนามาจากตัวการ์ตูน 2 มิติและการออกแบบหนุมานให้มีลักษณะสัดส่วนของการ์ตูน มีเสนอผ่านฉากที่สวยงามคือโลกในอนาคต

ก้านกล้วย 1 (2549) และ ก้านกล้วย 2 (2552)

จุดเด่นและคุณค่าของภาพยนตร์เรื่องนี้ทั้งสองภาคคือแนวคิดหลักของภาพยนตร์ที่นำเอาเรื่องราวในประวัติศาสตร์การต่อสู้กับพม่ามาแล้วในมุมมองของช้างศึก เพื่อเป็นตัวแทนสัญลักษณ์คือความจงรักภักดี ผ่านมุมมองของช้าง ไม่ใช่ความจงรักภักดีแบบไม่ลืมหูลืมตา เป็นการร่วมมือรวมใจกันเพื่อนำไปสู่อิสรภาพ การปลดแอกจากการอยู่ภายใต้อำนาจผู้อื่น ระหว่างมนุษย์คือพระนเรศวรและช้างก้านกล้วย การออกแบบตัวละครเป็นการออกแบบให้

เคลื่อนไหวให้มีเส้น สีนในฝั่งตัวละครไทยคือ สีสด ชัด มีลักษณะกลมๆ มนๆ ฝั่งผู้ร้ายคือพม่าก็จะเป็นแนวสามเหลี่ยม แนวแหลมกว้าง เช่น ขาข้างที่ยาวเกินจริง

ประวัติพระพุทธเจ้า (2550)

ภาพยนตร์เรื่อง ประวัติพระพุทธเจ้า เป็นการดำเนินเรื่องเล่าประวัติชีวิตประวัติของพระพุทธเจ้าให้เข้าใจง่ายขึ้น โดยมีแกนของเรื่องคือ ความเพียรพยายาม นำไปสู่ความสำเร็จ มีปมขัดแย้งคือพระเวทิตัดและองค์ลัทธิใน ตอนท้าย

นาค (2551)

แนวความคิดหลักของนาคคือการให้ผีและคนอยู่ร่วมกันและมีเป็นฮีโร่ สร้างต่อเติมจากเรื่องแม่นาคพระโขนง มีแกนเรื่องคือความเข้าใจผิดนำไปสู่ความแค้นแต่สุดท้ายก็คลายปมปัญหาทั้งหมดและอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข ก็จุดเด่นของเรื่องนี้คือการออกแบบบุคลิกตัวละครที่น่าสนใจและการใช้สีที่สด ฉากที่เป็นเอกลักษณ์ของสถานที่ต่างๆในประเทศไทย พร้อมเพลงประกอบภาพยนตร์ที่ถูกแต่งใหม่ถึง 5 เพลง

เอกโค จีวัก้องโลก (2555)

เอกลักษณ์และสุนทรียภาพของ เอกโค จีวัก้องโลกประกอบด้วยแนวความคิดหลักคือ ความเข้าใจมนุษย์กับธรรมชาติเพราะถ้าธรรมชาติป่วยด้วยภัยพิบัติต่างๆ ย่อมต้องการการเยียวยาที่ถูกวิธี เน้นการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อทำให้โลกและมนุษย์อยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข เป็นโครงเรื่องเดียวที่สร้างปมขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ นำเสนอผ่านการออกแบบตัวละครและฉากที่มีการออกแบบมาจากชาวเขาทางภาคเหนือของไทยคือ ชนเผ่ากะเหรี่ยงคอยาว สร้างรูปร่างและการแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์

ยักษ์ (2555)

ยักษ์เล่าเรื่องโดยการนำตัวละครซึ่งเป็นศัตรูกันมาแต่อดีต ได้แก้แค้นและทศกัณฐ์มาเล่าใหม่โดยใช้แกนของเรื่องคือ ความเป็นเพื่อนไม่มีข้อจำกัดใดๆ โครงเรื่องได้ถูกวางไว้อย่างสนุก สร้างตัวละครทั้งคู่ให้มีมิติ ไม่ได้แบนราบเรียบนัก ผ่านการออกแบบตัวละครและฉากที่น่าสนใจมาก ผู้ออกแบบชอบในลักษณะการออกแบบที่ไม่สมประกอบ ศีรษะโต ตัวเล็ก มีบุคลิกขี้แพ้และการทิ้งพื้นที่ว่างของฉากให้ดูโดดเด่นอย่างกว้าง การใช้สีที่สนุกสนานและไม่ได้แบ่งฝ่ายชัดเจน

พระมหาชนก (2557)

เอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์เรื่องนี้คือการเล่าประวัติของพระมหาชนกให้เข้าใจง่ายขึ้น สร้างจากพระราชนิพนธ์พระมหาชนกฉบับการ์ตูนเขียนโดยคุณชัย ราชวัตร ที่เคยเผยแพร่แล้ว แกนเรื่องคือความเพียรที่มุ่งด้วยสัจจะจึงจะนำไปสู่ความสำเร็จ การออกแบบเป็นตัวละครที่มีลักษณะเหมือนมนุษย์มาก จุดเด่นคือการออกแบบเครื่องแต่งกายและฉากที่วิจิตรด้วยศิลปะของไทย การใช้สีที่มีต้นแบบจากภาพจิตรกรรมไทย

คุณทองแดง The Inspirations (2558)

ลักษณะเด่นของเรื่องคุณทองแดงเป็นภาพยนตร์เรื่องเดียวที่ดำเนินเรื่องผ่านนักแสดง 2 ท่านสลับด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน 3 เรื่อง แต่ทั้งสามเรื่องคือที่ได้แรงบันดาลใจจากคุณทองแดง สุนัขทรงเลี้ยง มีแกนเรื่องเดียวกันคือความจงรักภักดี ความกตัญญูคือสิ่งสำคัญในการดำเนินชีวิต ต่อยอดเป็นเรื่องราวโดยใช้เทคนิคการออกแบบแอนิเมชัน 3มิติของการเคลื่อนไหวของสุนัขในรูปแบบต่างๆ

สรุปผลวิจัยแบบตาราง
ตารางที่ 35 สรุปผลวิจัย

ลำดับ	หัวข้อในการวิเคราะห์	ผลวิจัย
ด้านเนื้อหา		วิเคราะห์จากหัวข้อ 1. แนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept) 2. แก่นเรื่อง (Theme) 3. แนวเรื่องของภาพยนตร์ (Gene) 4. รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Style) 5. การเล่าเรื่อง(Narration) 6. โครงเรื่อง (Plot)
1	แนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept)	แนวคิดหลักของภาพยนตร์ของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง คือนิยามสร้างจากวรรณคดีประวัติศาสตร์หรือใช้เรื่องที่เป็นที่รู้จักมาเล่าใหม่ เช่น การสู้รบกับพม่า การปรับเปลี่ยนเรื่องราวในตำนานความเชื่อของสังคมไทยให้มีความร่วมสมัย ใส่สภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมของ นาค จากตำนานแม่น้ำพระโขนง หรือนำเอาวรรณคดีไทยมาเล่าในมุมมองที่ต่างออกไปในเรื่อง ยักษ์ ทำให้ผู้ชมรู้สึกคุ้นเคยและเข้าถึงตัวละครได้ง่าย
2	แก่นเรื่อง(Theme)	แก่นเรื่องมีความหลากหลาย โดยไม่ได้ยึดตามแนวคิดหลักของภาพยนตร์ในบางเรื่องเช่น ความเข้าใจในบทบาทของตนเอง ของก้านกล้วยภาค 1 และ 2 ที่นำเสนอต่อจากการเล่าเรื่องจากประวัติศาสตร์ และทุกเรื่องยังสอดแทรกแก่นเรื่องรองคือ ความเพียรพยายามนำไปสู่ความสำเร็จ เพื่อใช้ประกอบให้ภาพยนตร์มีความน่าติดตาม
3	แนวเรื่องของภาพยนตร์(Gene)	แนวเรื่องของภาพยนตร์ใช้แนวครอบครัว-ผจญภัยเป็นหลัก เพราะยังคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่คือเยาวชนและครอบครัว จึงต้องเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่สนุกสนาน ตื่นเต้น สอดแทรกมุขตลกสำหรับเด็ก ชวนให้ติดตาม ไม่มีภาพและเนื้อหาที่รุนแรง
4	รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์(Style)	นิยามสร้างขึ้นโดยใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ เนื่องจากในยุคดังกล่าวเป็นยุคที่มีการพัฒนาเทคโนโลยี มีความเป็นไปได้ในการสร้างในระยะเวลาที่ไม่นาน ใช้ทรัพยากรและบุคลากรไม่มากนัก อีกทั้งยังเป็นที่ต้องการของตลาด รูปแบบของภาพยนตร์เป็นแบบผสมผสานการตัดทอนและภาพเหมือนจริง
5	การเล่าเรื่อง (Narration)	ส่วนใหญ่เล่าตามลำดับเรื่องราวที่เกิดขึ้น เล่าไปข้างหน้า เนื่องจากต้องคำนึงถึงกลุ่มผู้ชมที่ยังเป็นเด็ก จำเป็นต้องเล่าแบบเข้าใจง่ายที่สุด
6	โครงเรื่อง(Plot)	โครงเรื่องนิยมใช้แบบ 1 โครงเรื่องโดยไม่มีความสลับซับซ้อน เหตุการณ์ต่างๆพัฒนาไปตามขั้นตอนการเล่าเรื่อง ทำให้เด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักสามารถเข้าใจ มีโครงเรื่องที่เหมือนกันคือ การพยายามช่วยเหลือและปกป้องผู้อื่น ใช้ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละครเป็นหลัก มีเพียง 2 เรื่องที่วางโครงเรื่องแตกต่างออกไปคือ เรื่องที่ใช้ปะทะขัดแย้งกับตัวเอง ปะทะขัดแย้งกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ในบางครั้งอาจจะเป็นเรื่องละเอียดอ่อน ลึกซึ้งและมีความซับซ้อนเกินกว่าความเข้าใจของกลุ่มเป้าหมายจึงนิยมใช้ปะทะขัดแย้งกับตัวละครมากกว่า

ตารางที่ 35 สรุปผลวิจัย (ต่อ)

การออกแบบ		วิเคราะห์จาก 6 หัวข้อคือ 1. การออกแบบบุคลิกลักษณะ (Character Design) 2. การออกแบบฉากหลัง (Background Design) 3. การใช้สีโดยภาพรวม (Color scripts) 4. การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate) 5. เสียงพากย์ (Voices) 6. เพลงประกอบภาพยนตร์ (OST)
1	การออกแบบบุคลิกลักษณะ (Character Design)	แบ่งออกเป็น 9 หัวข้อได้แก่ 1. ข้อมูลส่วนตัว และสัดส่วนของการออกแบบ 2. ลักษณะเด่น 3. บทบาทในเรื่อง 4. ที่มาหรือต้นกำเนิด 5. ภูมิหลัง 6. ภูมิหลัง 7. มิตินของตัวละคร 8. แนวร่วมหรือผู้ที่อยู่ในกลุ่ม 9. การใช้สีในการออกแบบตัวละคร
	1.1. ข้อมูลส่วนตัวและสัดส่วนของการออกแบบ	ตัวละครทุกตัวมีข้อมูลส่วนตัวครบถ้วน การใช้สัดส่วนที่เน้นการออกแบบมีลักษณะที่ใกล้เคียงมนุษย์แต่เป็นเด็ก แบ่งสัดส่วนได้เป็น 4-5 ส่วน แต่ส่วนหัวโตกว่าปกติ โดยลดทอนรูปร่างให้มีลักษณะบิดผัน รูปทรงโดยรวมมีความกลมมน อ้วนเตี้ยป้อมน่ารัก ให้ความรู้สึกเป็นมิตร น่ารัก ไม่มีพิษภัย ต่อผู้ดู ผลงานการออกแบบตัวละครมีความเป็นสากลไม่แบ่งบอกความเป็นไทยแบบชัดเจน เน้นใช้รูปทรงกลมในการออกแบบบริเวณใบหน้าและลำตัว
	1.2. ลักษณะเด่น (Characteristic)	ทุกเรื่องตัวละครมีการออกแบบให้มีลักษณะเด่น
	1.3. บทบาทในเรื่อง (Role)	บทบาทในเรื่อง ส่วนใหญ่จะมีตัวละครหลักไม่เกิน 3 ตัว เนื่องจากเป็นภาพยนตร์ที่มีความยาวไม่เกิน 2 ชั่วโมง จึงจำเป็นต้องมีตัวละครที่ไม่มากนัก
	1.4. ที่มาหรือต้นกำเนิด (Origin)	มีการบอกที่มาชัดเจน ตัวละครหลักทุกตัวจะมีชื่อที่จำได้ง่าย
	1.5. ภูมิหลัง (Background)	เน้นที่ตัวละครหลักตัวละครหลัก (Hero) ก่อนและมีภูมิหลังของตัวละครตัวอิจฉา (Shape shifter) แทรกเล็กน้อย
	1.6. มิตินของตัวละคร	ตัวละครส่วนใหญ่มีมิติเดียวแบ่งเป็น 2 ด้านคือด้านดีและด้านไม่ดีอย่างชัดเจน ซึ่งในตอนจบของทุกเรื่องมักจะสรุปให้ตัวละครด้านไม่ดีพ่ายแพ้ในที่สุด เพื่อจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม แต่ใน 3 เรื่อง ก็มีตัวละครที่มีหลายมิติ เช่นหัวหน้าซาเล้งที่มีเหตุผลในการทำไม่ดีก็เพื่อปกป้องลูกของตนคือน้อยหน่า องค์กรมืดที่กลับตัวเป็นคนดีหลังจากพบพระพุทธรูปเจ้าหรือแดงที่สุดท้ายแล้วยังรักและเป็นห่วงแม่นาค ถือเป็นตัวละครที่คาดเดาได้ยากกว่า ช่วยสร้างสีสันให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันสนุกสนานและไม่น่าเบื่อจนเกินไป
	1.7. ความสามารถพิเศษหรือพลัง (Power)	ความสามารถพิเศษหรือพลัง(Power) เน้นตัวละครหลัก(Hero) ส่วนใหญ่จะใช้สติปัญญา มากกว่าพลังกำลัง และเน้นความกล้าหาญ กล้าเผชิญหน้ากับความกลัว
	1.8. แนวร่วมหรือผู้ที่อยู่ในกลุ่ม (Associate)	ได้แก่ ตัวละครหลัก (Hero) ที่ปรึกษาหรือเพื่อน (Herald) เพื่อนพระเอกหรือผู้แนะนำ (Mentor) ตัวอิจฉา (Shape shifter) เพื่อสร้างสีสันและความขัดแย้งในภาพยนตร์

ตารางที่ 35 สรุปผลวิจัย (ต่อ)

	1.9. การใช้สีในการออกแบบตัวละคร	สีของการออกแบบผมและสีระชะ มีตัวละครหลักที่เป็นมนุษย์จะมีผม 5 เรื่อง ส่วนใหญ่สีน้ำตาลอ่อน น้ำตาลเข้มและดำแสดงให้เห็นถึงลักษณะของคนไทยและเอเชียเป็นหลัก สีผิวและลำตัว มีตัวละครหลักที่เป็นมนุษย์ ส่วนใหญ่ใช้สีเนื้ออ่อน และเนื้ออมชมพูอ่อนเป็นหลัก ในขณะที่ตัวละครจากสัตว์หากเป็นสุนัข มักใช้สีน้ำตาลเป็นหลัก สำหรับช้างตัวหลักคือสีน้ำเงินและชมพู ตัวละครผีในเรื่องนาค มีสีตามลักษณะเด่น เช่นใบตองเป็นต้น สำหรับสีของเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ ตัวละครที่เป็นมนุษย์ธรรมดา มักใช้สีเขียว เหลือง แดง น้ำเงิน ซึ่งเป็นสีสด สำหรับตัวละครที่เป็นเชื้อสายกษัตริย์ มักใช้สี แดง เข้ม เหลืองทอง เพื่อแสดงถึงบุญญาธิการ
2	การออกแบบฉากหลัง(Background Design)	วิเคราะห์ใน 6 หัวข้อได้แก่ 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 ระยะคือ 1. ระยะใกล้ มักเริ่มจากอุปกรณ์ประกอบฉากที่จะเล่าเรื่องได้ 2. ระยะกลาง ที่จะสองเห็นตัวแสดงหลักและนักแสดงสมทบ 3. ระยะไกล มักจะเป็นภาพทิวทัศน์ ศิลปะของการฉากมักจะเป็นสถาปัตยกรรมไทย ไม่ว่าจะเป็นรูปทรงของบ้าน วัด หรือพระราชวัง อุปกรณ์ประกอบฉากก็เป็นลักษณะที่เข้ากันกับสถาปัตยกรรมและการตกแต่งภายใน
	2.2. สีของฉาก	สีของฉากแบ่งออกตามสถานที่ในเรื่องได้แก่ ป่า ทะเล/แม่น้ำ พระราชวัง/เครื่องตกแต่ง ในเมือง ในห้อง
	2.3. ทิศทางของแสงและเงา	ทิศทางของแสงและเงาในตอนกลางวัน จะใช้แสงเข้าทางด้านบน ซึ่งเป็นแสงของพระอาทิตย์ ทิศทางของแสงและเงาในตอนกลางคืน แสงเข้าทางด้านข้างและด้านบนเป็นแสงของพระจันทร์ แต่ฉากภายในห้องจะเป็นแสงไฟ และแสงจันทร์จากด้านข้างทางหน้าต่าง
	2.4. ลักษณะของการใช้ภาพของฉากหลัง	ทุกเรื่องมีการใช้ภาพของฉากหลังแบบเหมือนจริง
	2.5. อารมณ์ของฉาก	ส่วนใหญ่ใช้อารมณ์สนุกสนาน เป็นบรรยากาศของแสงที่จ้า แร่งและไม่มีบรรยากาศของหมอก ควัน อากาศ ซึ่งเป็นบรรยากาศแบบไทยๆ
	2.6. ยุคสมัยของฉาก	ส่วนใหญ่เป็นยุคสมัยปัจจุบัน และยุคสมัยจะสอดคล้องกับรูปแบบของภาพยนตร์นั้นๆ

3	การใช้สีโดยภาพรวม (Color scripts)	มีการใช้สีขั้นที่ 2 และ 3 เป็นส่วนใหญ่ และมีการนำสีจากจิตรกรรมฝาผนังไทยมาใช้ สีส่วนใหญ่จะเป็นสีของตัวละครและฉาก จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับและผู้สร้าง ส่วนใหญ่มีการคิดถึงภาพจิตรกรรมของไทยเพื่อนำมาเป็นต้นแบบในการลงสี จึงสอดคล้องกับการใช้สีไทยโทนเกือบทั้งหมด
---	--------------------------------------	---

ตารางที่ 35 สรุปผลวิจัย (ต่อ)

4	การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate)	ภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่เป็นการสร้างการเคลื่อนไหวบนพื้นที่ 3 มิติ ที่มีความลึกโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการทำให้เคลื่อนไหวจำนวน 24 เฟรมต่อ 1 วินาที โดยคำนึงถึงหลักการสร้างแอนิเมชัน อาทิ การเพิ่มหรือลดของอัตราเริ่มในการเคลื่อนไหวของวัตถุ(Ease in and Out or Slow in and Out) การใช้เส้นโค้ง (Arcs) การสร้างการเคลื่อนไหวให้ดูเกินจริง (Exaggeration) เป็นต้น
5	เสียงพากย์(Voices)	นิยมใช้บุคคลที่มีชื่อเสียงพากย์เสียงแทนตัวละคร เนื่องจากจะสื่อสารทางอารมณ์และเอื้อประโยชน์สำหรับการทำแอนิเมชัน
6	เพลงประกอบภาพยนตร์ (OST)	เพลงประกอบภาพยนตร์แอนิเมชันนิยมแต่งขึ้นมาใหม่ นิยมใช้นักร้องและนักแสดงผู้พากย์เสียง ร้องเพลงประกอบภาพยนตร์ ภาพยนตร์แอนิเมชัน 1 เรื่องจะมีเพลงประกอบ 1 เพลง เป็นส่วนใหญ่

บทสรุป

เอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่องประกอบด้วยสุนทรียภาพด้านเนื้อหา คือ แนวคิดหลักของภาพยนตร์นิยมสร้างจากวรรณคดีหรือใช้เรื่องที่เป็นที่รู้จักมาเล่าใหม่ เช่น ตำนานเรื่องราวอิงประวัติศาสตร์ชนชาติไทย ดัดแปลงให้เป็นเนื้อหารูปแบบแฟนตาซีเหนือจริง หรือการปรับเปลี่ยนเรื่องราวในตำนาน ความเชื่อของสังคมไทยให้มีความร่วมสมัย การเล่าวรรณคดีไทยในมุมมองที่ต่างออกไป ทำให้ผู้ชมรู้สึกคุ้นเคยและเข้าถึงตัวละครได้ง่าย แต่ก็ยังไม่พบว่าจะทำให้ภาพยนตร์มีความสนุกสนานมากขึ้น ผลจากการวิจัยนี้พบว่าเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันเริ่มต้นจากการเขียนบทภาพยนตร์นั้นเป็นส่วนสำคัญมากในการสร้างแอนิเมชันให้น่าติดตาม และไม่ควรจะมุ่งกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กและครอบครัวเพียงอย่างเดียว เพราะจะกลายเป็นข้อจำกัดในการสร้างมากเกินไป

ด้านมิติของตัวละคร ตัวละครส่วนใหญ่มีมิติเดียวโดยแบ่งเป็น 2 ด้านคือด้านดีและด้านไม่ดีอย่างชัดเจน ซึ่งในตอนจบมักจะสรุปให้ตัวละครด้านไม่ดีพ่ายแพ้ในที่สุด แต่ควรสร้างให้มีตัวละครที่มีลักษณะหลายมิติและคาดเดาได้ยากกว่า เพื่อสร้างความประหลาดใจให้ผู้ชม อีกทั้งยังช่วยสร้างสีสันให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันสนุกสนานมากยิ่งขึ้น การดำเนินเรื่องมีการสอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรมคือ การใช้สติปัญญาแก้ไขปัญหามากกว่าพละกำลัง เพื่อจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และเน้นความกล้าหาญ กล้าเผชิญหน้ากับความกลัว มีความกตัญญูรู้คุณ การสร้างมิตรภาพ อนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและความเพียรพยายามจะนำไปสู่ความสำเร็จ ซึ่งถือเป็นเรื่องที่ดีและทำให้ผลงานมีคุณค่า

สุนทรียภาพด้านการออกแบบ มีการออกแบบบุคลิกตัวละครโดยใช้การลดทอนรูปร่างให้มีลักษณะบิดผันรูปทรงโดยรวมมีความกลมมน เรียบง่าย ลดทอนรายละเอียด ปรับเปลี่ยนสัดส่วนของตัวละคร เพื่อการแสดงออกทางด้านอารมณ์ ให้ความรู้สึกผ่อนคลายเป็นมิตรกับผู้ชม และมีความเป็นสากลไม่บ่งบอกความเป็นไทยแบบชัดเจน

แต่แฝงความเป็นไทยผ่านเครื่องแต่งกายและวิถีชีวิต การออกแบบฉากหลังใช้รูปแบบสถาปัตยกรรมไทยมีลักษณะของการใช้ภาพแบบเหมือนจริง ใช้ภาพจิตรกรรมของไทยเป็นต้นแบบในการลงสีและมีการใช้สีที่สอดคล้องกับสีลักษณะไทย(Thai tone)

ผลจากงานวิจัยมีความสอดคล้องกับสมมุติฐานดังนี้ สมมุติฐานแรก การศึกษาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยช่วงระหว่าง พ.ศ.2545-2558 มีเอกลักษณ์แนวทางและลักษณะเฉพาะตัวที่ชัดเจนสามารถนำเสนอความเป็นไทยไปยังชาวต่างชาติได้ แต่ข้อค้นพบจากงานวิจัยพบว่า มีเอกลักษณ์แนวทางและลักษณะเฉพาะตัวที่ชัดเจนเพียงบางส่วน เช่น แนวความคิดจากความเชื่อ การเล่าเรื่องของวิถีชีวิตไทย การออกแบบฉากหลังสถาปัตยกรรม การใช้สีลักษณะไทย แต่ความเป็นไทยที่ชัดเจนไม่ใช่สิ่งที่ทำให้แอนิเมชันน่าสนใจและมีสุนทรียภาพที่ดี เพราะองค์ประกอบหลักสำคัญจากการวิจัยนี้คือ เนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันซึ่งประกอบด้วย แนวความคิด แก่นเรื่อง โครงเรื่อง เป็นต้น สามารถนำไปพัฒนาการเล่าเรื่องในแบบสมัยใหม่ เพื่อนำเสนอเรื่องราวทางวัฒนธรรม โดยสามารถสอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรมผ่านแนวคิดหลักแบบเดิมเช่น ตำนานความเชื่อเกี่ยวกับจิตวิญญาณ ประวัติศาสตร์หรือการสร้างโลกในจินตนาการขึ้นมาใหม่ แต่ควรนำไปต่อยอดพัฒนาจนสามารถชี้นำความคิดบางอย่างแก่ผู้ชมได้

สมมุติฐานที่สอง ผลจากการวิจัยสามารถพัฒนาต่อยอดให้เกิดแอนิเมชันเรื่องอื่นๆต่อไปได้ ผลวิจัยในข้อนี้สอดคล้องกับการตั้งสมมุติฐาน โดยองค์ประกอบที่สำคัญเพื่อพัฒนาได้แก่ 1.บทภาพยนตร์ที่ดีและมีการดำเนินเรื่องที่ น่าสนใจ 2.การออกแบบที่ส่งเสริมการเล่าเรื่อง ทั้งการออกแบบบุคลิกตัวละคร ฉากหลัง การใช้สีตามแนวคิดของภาพยนตร์ สอดคล้องกับการใช้ทัศนธาตุทางศิลปะได้อย่างเหมาะสม 3. แสดงเอกลักษณ์เฉพาะตนของผู้สร้างสรรค์ 4. การเคลื่อนไหวต้องให้ความสำคัญในเรื่องการถ่ายทอดอารมณ์ 5. เสียงพากย์ ดนตรีประกอบและเสียงเพลงที่ช่วยส่งเสริมเนื้อเรื่อง จะทำให้แอนิเมชันมีคุณค่าและสุนทรียภาพที่ดีได้

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในครั้งต่อไป

การพัฒนาลักษณะแอนิเมชันไทยให้มีความก้าวหน้า แสดงถึงเอกลักษณ์สุนทรียภาพและลักษณะเฉพาะตัวที่ชัดเจนสามารถนำเสนอความเป็นไทยไปยังชาวต่างชาติ ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์ และการวิจัยทางด้านเทคโนโลยีที่จะสนับสนุนการทำงานแอนิเมชัน การวิจัยโดยเน้นการเคลื่อนไหวที่ให้ความสำคัญในเรื่อง การแสดงและการถ่ายทอดอารมณ์ หรือการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับออกแบบบุคลิกตัวละครในลักษณะไทยให้มีบุคลิกและเอกลักษณ์ที่ชัดเจน เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้ในอนาคต

แนวคิดหลักของภาพยนตร์(Concept)

ภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 9 เรื่อง นิยมสร้างเรื่องจากวรรณคดีหรือใช้เรื่องที่เรารู้จักมาเล่าใหม่ ทำให้ผู้ชมรู้สึกคุ้นเคยและเข้าถึงตัวละครได้ง่าย

แก่นเรื่อง(Theme)

มีความหลากหลาย โดยไม่ได้ยึดตามแนวคิดหลักของภาพยนตร์(Concept) ในบางเรื่องเช่น ความเข้าใจในบทบาทของตนเอง ของก้านกล้วยภาค 1 และ 2 ที่นำเสนอต่อจากการเล่าเรื่องจากประวัติศาสตร์ และทุกเรื่องยังสอดแทรกแก่นเรื่องรองคือ ความเพียรพยายาม นำไปสู่ความสำเร็จ เพื่อใช้ประกอบให้ภาพยนตร์มีความน่าติดตาม

แนวเรื่องของภาพยนตร์(Gene)

ใช้แนวครอบครัว-ผจญภัยเป็นหลัก เพราะยังคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่คือเยาวชนและครอบครัว จึงต้องเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่สนุกสนาน ตื่นเต้น สอดแทรกมุขตลกสำหรับเด็กและชวนติดตาม ไม่มีภาพและเนื้อหาที่รุนแรง

การเล่าเรื่อง(Narration)

ส่วนใหญ่เล่าตามลำดับเรื่องราวที่เกิดขึ้น เล่าไปข้างหน้า เนื่องจากต้องคำนึงถึงกลุ่มผู้ชมที่ยังเป็นเด็ก จำเป็นต้องเล่าแบบเข้าใจง่ายที่สุด

โครงเรื่อง(Plot)

นิยมใช้ 1 โครงเรื่องแบบไม่มีสลับซับซ้อนคือ การพยายามช่วยเหลือและปกป้องผู้อื่น ใช้ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละครเป็นหลัก

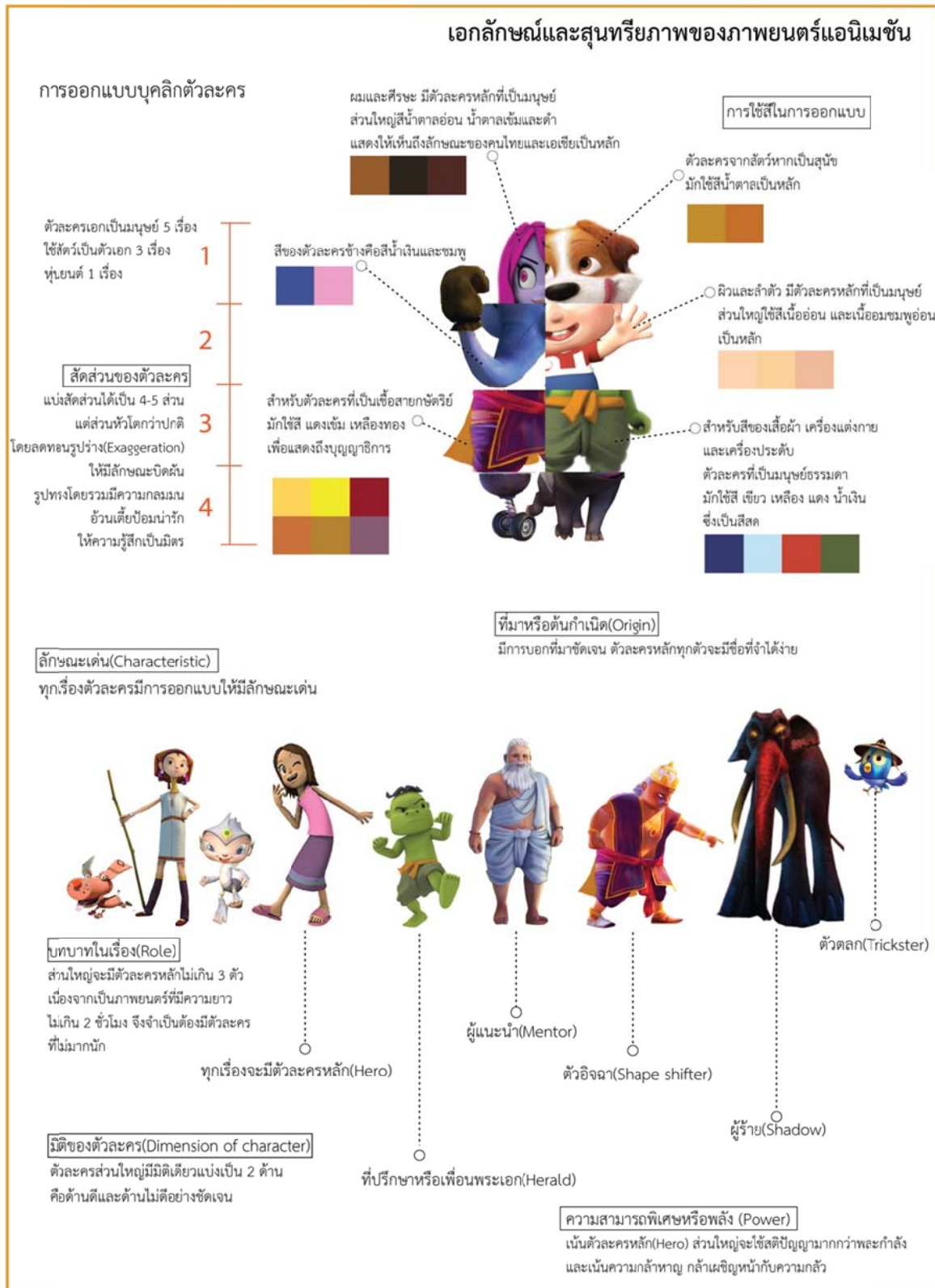
รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์(Style)

นิยมสร้างขึ้นโดยใช้เทคนิค คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ



สรุปเนื้อหาของ ภาพยนตร์แอนิเมชัน

ความยาวเฉลี่ยอยู่ที่ 95 นาที สร้างจาก 1 สตูดิโอเป็นส่วนใหญ่คือ 6 เรื่อง และสร้างจากการร่วมงานมากกว่า 1 สตูดิโอ 3 เรื่อง



ภาพที่ 40 ภาพแสดงเอกลักษณ์ของแอนิเมชันไทยด้านสุนทรียภาพทางการออกแบบ

เอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชัน

การออกแบบฉากหลัง

ระยะของฉาก

แบ่งได้เป็น 3 ระยะได้แก่

1. ระยะใกล้ มักเริ่มจากอุปกรณ์ประกอบฉากที่จะเล่าเรื่องได้

2. ระยะกลาง ที่จะมองเห็นตัวแสดงหลักและนักแสดงสมทบ

3. ระยะไกล มักจะเป็นภาพทิวทัศน์ บ้าน วัด หรือพระราชวัง

รูปแบบของฉาก

ศิลปะของการฉากมักจะเป็นสถาปัตยกรรมไทย ไม่ว่าจะเป็นรูปทรงของบ้าน วัด หรือพระราชวัง อุปกรณ์ประกอบฉากก็เป็นลักษณะที่เข้ากับสถาปัตยกรรมและการตกแต่งภายใน



ฉากในป่าประกอบด้วย ลำต้นของต้นไม้ ก้อนหิน เหว ใบไม้ มักใช้สีน้ำตาลอ่อน น้ำตาลเข้ม เขียวอ่อน และในเหวคือสีน้ำเงินเข้ม ฟ้ำ ฟ้ามอมเขียว ท้องฟ้ากลางวันมักใช้สีฟ้า ชมพู ฟ้ามอมเขียว น้ำเงิน ท้องฟ้าพลบค่ำมักใช้สีม่วง ส้ม เหลือง น้ำตาล



ฉากในห้องทดลองวิทยาศาสตร์ มักใช้สีฟ้า เทาอ่อน



ฉากในเมืองยุคปัจจุบัน มักใช้สีน้ำเงิน ม่วง เหลือง ส้ม เขียว เป็นสีของป้ายโฆษณา



ฉากพระราชวัง ในท้องพระโรง มักใช้สีทอง แดง น้ำตาลเพื่อแสดงถึงความโอ่อ่า



ฉากลานประลอง นิยมใช้สีน้ำตาล เนื่องจากเป็นลานดินกว้างๆ มักไม่มีต้นไม้ และต้นไม้ใหญ่ ตกแต่งด้วยผ้าประดับและเสาสูงใหญ่



ฉากในโรงเรียน มักใช้สีสดใส สดชื่น ชมพู เหลือง

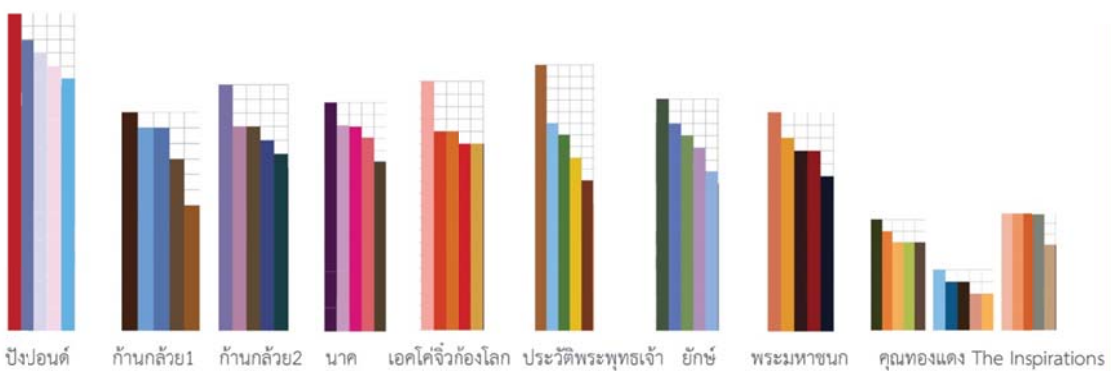


ฉากโรงงาน/ตึกบัญชาการ มักใช้สีแดงเข้ม น้ำเงินเข้ม ฟ้ำ น้ำตาล เทา



สีของฉาก

การใช้สี



ภาพที่ 41 ภาพแสดงเอกลักษณ์ของแอนิเมชันไทยด้านสุนทรียภาพทางการออกแบบ

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- คมภิญญ์ เข้มกำเนิด. (13มกราคม2560). **สัมภาษณ์**. ผู้กำกับภาพยนตร์ ก้านกล้วยและเอคโค จีวัก้องโลก.
- ชัยพร พานิชรุทติวงศ์.(24มกราคม 2560). **สัมภาษณ์**. ผู้กำกับภาพยนตร์ ปังปอนด์ ดี แอนิเมชันและยักษ์
- ด้อย ชุมสาย(มล.). (2517). **จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ธรรวิชัย พานิชรุทติวงศ์. (2548). **การเคลื่อนไหวที่แสดงถึงอารมณ์ประเภทต่างๆในตัวละครอนิเมชัน**.วิทยานิพนธ์
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นพ ธรรมวานิช. (16 ธันวาคม 2559). **สัมภาษณ์**. ผู้กำกับภาพยนตร์ พระมหาชนก
- นันทอง ทองใบ. (2548). **นวัตกรรมการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายา โอมิยาซากิ**.
วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาวาทยวิทยาและสื่อสารการแสดง บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- นิพนธ์ คุณารักษ์. (2539). **การศึกษาสถานภาพปัญหาอุปสรรคและความเป็นไปได้ของการผลิต ภาพยนตร์การ์ตูน
ชุดทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการ
ประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิพนธ์ คุณารักษ์. (2554,กรกฎาคม – ธันวาคม). **ระบบและกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติร่วมสมัย**
. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น,3(2), 56-68.
- เพลินตา (2538) .**โรงเรียนนักเขียน:ศิลปะการเขียนสอนกันไม่ได้ แต่เรียนรู้ได้**. กรุงเทพฯ: ไรเตอร์
- เมทินี สิงห์เวชสกุล. (2548). **การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก**.วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์
มหาบัณฑิต(การสื่อสารมวลชน) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ยงวิทย์ สันธนะพานิช. (18 ธันวาคม 2559). **สัมภาษณ์**. แอนิเมเตอร์ภาพยนตร์ นาค
- วรรณิ์ สารานุกาญจน์ .พศ.(2537).**เอกสารการสอนชุดวิชา การผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง หน่วยที่ 1-7 สาขาวิชานิเทศ
ศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช**.กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- วนิดา พรหมมาลี. (2551). **การวิเคราะห์แนวความคิดและทัศนธาตุของงานออกแบบตัวละคร และฉากใน
ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องRatatouille**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตร มหาบัณฑิตสาขาวิชาสื่อศิลปะ
และการออกแบบสื่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วิสิฐ จันมา. (2558). **ประวัติศาสตร์และพื้นฐานการออกแบบภาพเคลื่อนไหว**. กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาฯ.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2546). **สุนทรียศาสตร์เพื่อชีวิต**(พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : อีแอนด์ไอคิว.
- อารี สุทธิพันธุ์. (2532). **ทัศนศิลป์และความงาม** . กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ต้นอ้อ.
- อิรวดี ไตลังคะ.(2543) .**ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ภาษาต่างประเทศ

- Bancroff,T. (2014). *Directing for Animation*. Oxford: Focal Press.
- Beck,J. (2004). *Animation Art from pencil to pixel. The history of cartoon, anime and CGI* .
New York : Happer Design International.
- Cavalier,S. (2011). *The World History of Animation*. London: Arurum Press Ltd.
- Furniss, M. (1998). *Art in Motion Animation Aesthetics*. London: John Lippey and Company, Ltd.
- Gustav Jung,C .(1976). *Psychological Types*. New York: Princeton University Press.
- Hahn,D. (2008). *The Alchemy of Animation*. New York: Disney editions.
- Laybourne,K. (1998). *The Animation book*. New York: Three river press.
- Noake,R. (1988). *Animation Techniques*. New Jersey: Chartwell Books, INC.
- Osmond,A. (2010). *100 Animated Feature Films*. London: Palgrave Macmillan.
- Owens, T. J. (2003). *Self and Identity. In John Delamater (Ed.) Handbook of Social Psychology*. New York.Kluwer: Academic/Plenum Publishers.
- Shaw,S. (2004). *Stop Motion: Craft Skill for Model Animation*. Oxford: Focal Press.
- Shirong Lu, A. (2008). *The Many Faces of Internationalization in Japanese Anime*. School of Journalism and Mass Communication, New York. : Chapel Hill.
- Taylor.R. (2003). *The Encyclopedia of Animation Techniques*. London: Quarto Publishing.
- Vardanega,V. (2013) *Pixars Animation Process*. [Online]. Retrieved July 1, 2016. from <http://pixar-animation.weebly.com/pixars-animation-process.html> .
- Wells,P. (1998). *Understanding Animation*. New York: Routledge.
- _____. (2006). *The Fundamentals of Animation*. SA: AVA Publishing.
- Williams,R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Singapore: Faber and Faber Limited.

ภาคผนวก

(ตัวอย่างแบบประเมินเครื่องมือเพื่อหาค่า IOC)

แบบแสดงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อเครื่องมือเพื่อค่าความเที่ยงตรง(Validity)

หัวข้องานวิจัย การศึกษาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยช่วงระหว่าง พ.ศ.2545-2558

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

- 1. ศึกษาองค์ประกอบและโครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยช่วงระหว่างพ.ศ.2545-2558 โดยใช้การศึกษาเอกสาร และสัมภาษณ์ผู้สร้างเพื่อสังเคราะห์ให้ได้เอกลักษณ์และสุนทรียภาพ
- 2. เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยโดยการนำเสนอข้อมูลในการประชุมกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง ขอให้ผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อแบบสอบถามเรื่อง การศึกษาเอกลักษณ์และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยช่วงระหว่าง พ.ศ.2545-2558 โดยใช้เครื่องหมาย (√) ลงในช่องความคิดเห็นของท่าน และเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	ไม่แน่ใจ	ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	
ช่วยเล่าประวัติของท่าน เรียนอะไร มีประสบการณ์ในการทำงานก่อนจะมาทำแอนิเมชันว่าเป็นอย่างไร				
ช่วยเล่าประสบการณ์ในการทำงานด้านการออกแบบภาพเคลื่อนไหวของท่านว่าเป็นอย่างไร				
การทำงานออกแบบภาพเคลื่อนไหวนี้มีความหมายและคุณค่า ความประทับใจต่อตนเองอย่างไร				
ความรู้ในการทำงานที่มีเป็นอย่างไร ก่อน หลัง ความเข้าใจในปัจจุบัน				
ขณะสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้การทำงานออกแบบภาพเคลื่อนไหวของท่านมีอะไรบ้าง ภาระหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมายคืออะไร				
แนวคิดหลักของภาพยนตร์(Concept/Idea/Story)				
แก่นเรื่อง (Theme)				
รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Tone & Style)				
แนวภาพยนตร์ (Genre)				

การเล่าเรื่อง(Narration)				
โครงเรื่อง(Plot)				
การออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Design)				
การออกแบบฉากหลัง(Background Design)				
การใช้สี(Color scripts)				
การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์(Animate)				
เสียงพากย์(Voices)				
เพลงประกอบภาพยนตร์ (OST)				
งานออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่ท่านสร้างสรรค์ขึ้น มี เอกลักษณ์โดดเด่นเรื่องใด				
งานออกแบบภาพเคลื่อนไหวของท่านมีเอกลักษณ์ความเป็น ไทยหรือไม่ ถ้ามีกรุณาอธิบาย				
ท่านคิดว่าผลงานภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นในประเทศไทย จำเป็นที่จะต้องแสดงความเป็นอัตลักษณ์ไทยด้วยหรือไม่ ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้				
ท่านผลงานภาพเคลื่อนไหวของประเทศไทยในที่ผ่านมา ท่านชอบเรื่องใดบ้าง เพราะอะไร				
ท่านคิดว่าอะไรเป็นสิ่งที่ทำให้แอนิเมชันไทยแตกต่างจากชาติ อื่น หรืออะไรเป็นสิ่งที่เป็เอกลักษณ์ของภาพยนตร์ แอนิเมชันไทย				

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิ

ตารางวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อแบบสอบถาม

รายการขอความคิดเห็น	ประมาณค่าความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่			ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3		
ช่วยเล่าประวัติของท่าน เรียนอะไร มีประสบการณ์ ในการทำงานก่อนจะมาทำแอนิเมชันว่าเป็นอย่างไร	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ช่วยเล่าประสบการณ์ในการทำงานด้านการออกแบบ ภาพเคลื่อนไหวของท่านว่าเป็นอย่างไร	1	1	1	1.00	ใช้ได้
การทำงานออกแบบภาพเคลื่อนไหวนี้มีความหมาย และคุณค่า ความประทับใจต่อท่านเองอย่างไร	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ความรู้ในการทำงานที่มีเป็นอย่างไร ก่อน หลัง ความ เข้าใจในปัจจุบัน	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ขณะสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้การทำงาน ออกแบบภาพเคลื่อนไหวของท่านมีอะไรบ้าง ภาระหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมายคืออะไร	1	1	1	1.00	ใช้ได้
แนวคิดหลักของภาพยนตร์(Concept/Idea/Story)	1	1	1	1.00	ใช้ได้
แก่นเรื่อง (Theme)	1	1	1	1.00	ใช้ได้
รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Tone & Style)	1	1	1	1.00	ใช้ได้
แนวภาพยนตร์ (Gene)	1	1	1	1.00	ใช้ได้
การเล่าเรื่อง(Narration)	1	1	1	1.00	ใช้ได้
โครงเรื่อง(Plot)	1	1	1	1.00	ใช้ได้
การออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Design)	1	1	1	1.00	ใช้ได้
การออกแบบฉากหลัง(Background Design)	1	1	1	1.00	ใช้ได้
การใช้สี(Color scripts)	1	1	1	1.00	ใช้ได้
การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์(Animate)	1	1	1	1.00	ใช้ได้
เสียงพากย์(Voices)	1	1	1	1.00	ใช้ได้
เพลงประกอบภาพยนตร์ (OST)	1	1	1	1.00	ใช้ได้
งานออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่ท่านสร้างสรรค์ขึ้น มี เอกลักษณ์โดดเด่นเรื่องใด	1	1	1	1.00	ใช้ได้

ตารางวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อแบบสอบถาม (ต่อ)

งานออกแบบภาพเคลื่อนไหวของท่านมีเอกลักษณ์ ความเป็นไทยหรือไม่ ถ้ามีกรุณาอธิบาย	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ท่านคิดว่าผลงานภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นใน ประเทศไทยจำเป็นที่จะต้องแสดงความเป็นอัต ลักษณ์ไทยด้วยหรือไม่ ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรใน เรื่องนี้	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ท่านผลงานภาพเคลื่อนไหวของประเทศไทยในที่ ผ่านๆมา ท่านชอบเรื่องใดบ้าง เพราะอะไร	1	1	1	1.00	ใช้ได้
ท่านคิดว่าอะไรเป็นสิ่งที่ทำให้แอนิเมชันไทยแตกต่าง จากชาติอื่น หรืออะไรเป็นสิ่งที่เป็เอกลักษณ์ของ ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย	1	0	1	0.67	ใช้ได้

บทสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพเคลื่อนไหวคุณนพ ธรรมวานิช หนึ่งในผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องพระมหาชนก
สัมภาษณ์วันที่ 16 ธันวาคม 2559 เวลา 14.15 น.

1. ช่วยเล่าประวัติของท่าน เรียนอะไร มีประสบการณ์ในการทำงานก่อนจะมาทำแอนิเมชันว่าเป็นอย่างไร

ชื่อ นพ ธรรมวานิช ปัจจุบันเป็นกรรมการผู้จัดการ บริษัท โตโมแกรม สตูดิโอ จำกัด จบการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ปริญญาโทที่ MFA Computer Arts Savannahs USA สำหรับการสมัครเรียนต่อกี้นั้นแพ้สะสมผลงานด้านศิลปะแต่เนืองช่วงนั้นยังไม่คนทำผลงานเกี่ยวกับแอนิเมชันน้อยจึงใช้ผลงานด้านศิลปะและการออกแบบยื่นแทน งานthesis ทำเป็นงานศิลปะแสดงในหอศิลป์ โดยมีผลงานทั้ง 3Dแอนิเมชัน โมชั่นกราฟิก ประติมากรรม ผสมกันเป็น Mix-media มี 3Dแอนิเมชัน โมชั่น งานอาร์ต พิมพ์ โฉวทั้งแกลเลอรี่เป็น Concept arts

2. ช่วยเล่าประสบการณ์ในการทำงานด้านการออกแบบภาพเคลื่อนไหวของท่านว่าเป็นอย่างไร

หลังจากเรียนจบได้ทำงานด้าน Post Production ในบริษัทในสหรัฐอเมริกาชื่อ Post Modern โปรเจกต์ที่ส่วนใหญ่จะเป็นการ simulation เกี่ยวกับการอธิบายเรื่องทางการแพทย์หรือวิธีการรักษาให้กับแพทย์ ทำอยู่ประมาณ 1 ปี ก็กลับมาเมืองไทยประมาณปี พ.ศ. 2543 เริ่มต้นทำงานบริษัทเกี่ยวกับ CG ชื่อ Emotion lab ของคุณกัมปนาท ทำงานโฆษณา ทำอยู่ประมาณ 2 ปี ก็มาเปิดบริษัทชื่อ 4NS ได้เริ่มต้นทำแอนิเมชัน 2 เรื่องคือ ครอบครัววันสุกสมณาว เป็น 3Dแอนิเมชันเรื่องแรก ฉายทางโทรทัศน์ช่อง 5 เวลาตอนเช้าๆ เลยไม่ค่อยเป็นที่นิยมสักเท่าไร งานต่อมาได้เริ่มต้นทำแอนิเมชันให้ข่าวช่อง 5 ช่วง "ขงข่าว" เป็นการแขวข่าว คล้ายรัฐบาลหุ่นที่ได้รับความนิยมมากในขณะนั้น หลังจากนั้นก็มีงานซีจีและ Re-branding ทำโมชั่นกราฟิก มาเรื่อยๆ พอปี 2552 ก็แยกออกมาเปิดบริษัทโตโมแกรม สตูดิโอ จนถึงปัจจุบัน

3.การทำงานออกแบบภาพเคลื่อนไหวนี้มีความหมายและคุณค่า ความประทับใจต่อท่านเองอย่างไร

ชอบงานด้านนี้เพราะเริ่มต้นงาน Co-direct ครั้งแรก เพราะว่ามีงานแอนิเมชันจากอเมริกามาทำโปรดัคชั่นที่ไทย โดยทีมงานส่วนหนึ่งเช่นนักเขียนมาจากอเมริกา ชื่อเรื่องว่า Dancing pumpkin ช่วงนั้นบริษัทชื่อ teapot สตูดิโอเป็นผู้ผลิต เมื่อได้ลองทำงานทางด้านนี้ ทางสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย THAI ANIMATION AND COMPUTER GRAPHICS ASSOCIATION จะทำเริ่มต้นทำโปรเจกต์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องพระมหาชนกและกำลังมองหาแอนิเมชันไต่เรคเตอร์ ก็ได้รับการทาบทามให้มาดูแลตำแหน่งนี้ร่วมกับผู้กำกับอีก 2 ท่านคือ คุณเกรียงไกร ศุภรสหัสรังสี กับ คุณ ธนัญชนก สุบรรณ ณ อยุธยา เป็นจุดเริ่มต้นของการกำกับภาพยนตร์เรื่องนี้

4.ความรู้ในการทำงานที่มีเป็นอย่างไร ก่อน หลัง ความเข้าใจในปัจจุบัน

พอเรียนวิศวะก็เลือกแอนิเมชัน ในทีลิส เริ่มชอบแอนิเมชันตอนไหน คือชอบศาสตร์ของการเล่าเรื่องของหนัง แต่เปลี่ยนเครื่องมือ (Tool) ที่ใช้เป็นแอนิเมชันเท่านั้นเอง ส่วนตัวชอบงานกำกับ เพราะมีประสบการณ์กำกับด้าน ด้านโมชั่นก็เยอะเช่น งานของช่อง 9 Re-branding ใหม่ กำกับหนังโฆษณา โดยมีหน้าที่หลักๆคือดูภาพรวม จุดเปลี่ยนจากที่เรียนจบ ช่วงไหนที่ความรู้ด้านแอนิเมชันเยอะ คือ ช่วงแรกทำงานก็เรียนจากคนเก่งๆ หลังจากนั้นเริ่มเรียนรู้จากผู้กำกับ ช่วงที่มีงานและโปรเจกต์ต่างๆ ก็ได้เรียนรู้จากลูกค้า จนทำให้เราได้ความรู้มากขึ้นเรื่อยๆ

5. ขณะสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้การทำงานออกแบบภาพเคลื่อนไหวของท่านมีอะไรบ้าง ภาระหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมายคืออะไร

โปรเจกแอนิเมชันพระมหาชนก เริ่มต้นในปี พ.ศ. 2554 มาจากเทศกาล ไปคนที่อยากทำคือ ICT มาให้ TAGGAเป็นผู้ผลิต เริ่มต้นต้องการเป็นแอนิเมชันซีรีส์ 10 ตอนตอนละ 10 นาที พอเริ่มลงมือทำ ก็คุยกันว่ามันรวมกันได้ 100 นาที ก็ยาวเพียงพอที่จะเป็นภาพยนตร์ได้ ก็เลย 2 เวอร์ชัน เมื่อเริ่มต้นทำแล้วเป็นภาพยนตร์ที่ทำที่เพื่อในหลวง ร.9 เราก็เลยอยากให้มีคนร่วมเยอะที่สุดเลยชวนทั้ง 15 สตูดิโอแอนิเมชันมาทำงานร่วมกันตั้งผู้กำกับไว้ 3 คนจะได้ชวนคนอื่นเข้ามาทำ แบ่งหน้าที่อย่างไร ดูพร้อมกัน 3 คน นพ พี่เนต ปอม ฮิวแมนฟาร์ม แรกๆด้านบท นพกับปอมยาวมาจนถึงฟรีโปรดักชั่น เนตมีประสบการณ์ในเรื่องการจัดการสตูดิโอต่างๆ ช่วงหลังการตรวจงานก็จะกำหนดเวลาและตรวจพร้อมกัน

จริงๆเดิมโครงสร้างเป็น 10 ตอน โดยจะแบ่งงานกันคือ จะมีสตูดิโอที่เตรียมวัตถุดิบ เช่นมีคนขึ้นโมเดล อีกสตูดิโอเตรียม access ชุดนี้เตรียมไว้ พอถึงเวลาก็แบ่งไปตามตอน สำหรับด้าน ARTS ทั้งหมด บริษัทกันจะเป็นผู้รับผิดชอบ โดยทำสไลด์ให้ทุกคนเห็นภาพใกล้เคียงกัน ด้านการเคลื่อนไหวก็แอนิเมทให้เป็นการตุนน้อยหน่อยเป็นคนปกติ เพราะทักษะแต่ละสตูดิโอไม่เท่ากันเราจึงต้องควบคุมให้ทำงานได้ราบรื่นที่สุด

6. การวิเคราะห์สุนทรียภาพ(Aesthetics) ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง พระมหาชนก

1. แนวคิดหลักของภาพยนตร์(Concept)

รูปแบบของพระมหาชนก เริ่มต้นมาจากหนังสือที่ในหลวงทรงเขียนขึ้น และต่อมาส่วนของภาพอ้างอิงหลักๆจากการ์ตูนพระมหาชนก ของคุณชัยราชวัตร เพราะทรงมีพระราชวินิจฉัยว่าการ์ตูนถูกต้องแล้ว เลยหยิบการ์ตูนมาเป็นตัวตั้งต้นนำ มาวิเคราะห์ต่อยอด แต่ประเด็นคือพระมหาชนกไม่ได้ยาวเพียงพอให้เป็นภาพยนตร์ได้ เราเพิ่มเติมเยอะ จะค้นพบว่าช่วงแรกเราขยายความออกมา พระมหาชนกช่วงแรกตั้งแต่ต้นเรื่องถึงเกิด จะค่อนข้างสั้น เราไม่อยากให้วายนาน อยากให้คนดูแล้วยังสนุกอยู่ มีความเป็นหนัง ถ้าเราจะดัดแปลงเนื้อหามากเกินไปคือหลายคนห้ามดัดแปลง เราเขียนทรีตเมนต์แล้วส่งเข้าไปเพื่อให้ทางวังพิจารณา เราเลยมาคุยกันว่า เป็นพระราชนิพนธ์และเป็นชาดก เราจึงเคารพกฎที่ตั้งไว้คือตรงไหนที่เป็นคำสอนเราจะต้องยังคงไว้ ไม่ไปแตะต้อง หรือแตะต้องน้อยที่สุด ให้คงความเป็นชาดกไว้ มีคำหนึ่งที่คนพูดบ่อย เช่นศิลปินแห่งชาติพูดว่า พระมหาชนกคนเข้าใจได้ตามปัญญาตน ถ้าอย่างนั้นส่วนที่เป็นคำสอนเราต้องเก็บไว้ให้ได้มากที่สุด เราก็เลยไปไล่ดูว่าตรงไหนที่เป็น การเล่าเรื่องจริงๆ ตรงนั้นเราขยายความ เช่นช่วงเริ่มต้น เราไม่ต้องการให้เกิดคำถามว่าพี่น้องฆ่ากันทำไม เราเลยเติมเหตุผล เติมตัวโกง ซึ่งบทของอำมาตย์มีน้อยมาก เราเลยเพิ่มเติมให้มีน้ำหนัก ว่าทั้งคู่รักกันแต่มีมุมมองในการรักบ้านเมืองกันคนละแบบทำให้เกิดความขัดแย้ง บางเรื่องที่เราเติมก็มีบทบางอย่างเช่น พระมหาชนกเอาตัวรอดเพียงคนเดียวในขณะที่เกิดพายุ เรือจะล่มแล้วเลยหนีจะทำให้เด็กรุ่นใหม่ไม่เข้าใจและจะให้เป็นแบบอย่าง จึงต้องเพิ่มเนื้อหาเข้าไป ภาคท้ายเรื่องของทศพิศราชธรรม คำสอนต้องหาวิธีเล่า เกิดตัวละครชื่อ "ชีวะกะ" แทนคนดูเข้าไปเรียนรู้ เหตุผลคือวิธีการเล่าเรื่องสิ่งที่เติมเข้าไปในเนื้อหาหลังจากนั้นจึงเริ่มต้นเขียนบทให้สมบูรณ์

2. แก่นเรื่อง (Theme)

ความเพียรเป็นหลักและชาดกเรื่องความเพียร แต่จริงๆ สอนเยอะว่านั่นเยอะ เรื่องของคำสอนมีมากมายที่นำไปใช้ได้แก่นของเรื่องความเพียร และเป็นความเพียรที่มุ่งด้วยสัจจะ จึงจะพาไปสู่ความสำเร็จ

3. รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Tone & Style) เป็นแอนิเมชัน 3 มิติ แนวย้อนยุค

4. แนวภาพยนตร์ (Gene) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแนว ครอบครัว-ผจญภัย มองกลุ่มเด็กก่อนวัยรุ่นคือช่วง 9-11 ปีและผู้ใหญ่ที่อ่านการ์ตูนมาก่อน ต้องการให้เด็กที่ไม่เลืกมากดูเข้าใจ

5 .การเล่าเรื่อง(Narration)

เล่าเรื่อง ทำไมอยู่ดีๆเป็น 3 เพราะ 10 ถูกกำหนดโดย ICT ในหลวงถามว่า 10 แบ่งยังไง สุดท้ายแล้วทรงมีพระราชวินิจฉัยออกมาเป็น 3 ตอน เป็นซีรีส์ 3 ตอน ยาวตอนละครี่ชม. ตั้งชื่อว่าแต่ละตอนคืออะไร เล่าแบบเรื่อง แต่ก็มีย้อนไป เปิดย้อนนิดหน่อย แต่ค่อนข้างจะเล่าไปข้างหน้า

6. การออกแบบ

6.1.การออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Design)

การออกแบบตัวละครอ้างอิงจากการดูเป็นกร่วมเขียน ตัวละครหลักทุกตัว คุณนิวกี่ไปถอดอีกรอบ ตัวหนังไม่ได้ข้างอิงมาจากใคร คิดขึ้นจากการดูสไตล์มาจากคุณชัย พระเอกนางเอก ตัวนำ ส่วนใหญ่เป็นคน ตัวรองเป็นการดู ทหาร ตัสดรอสต์ส่วนจะเป็นการดู เราที่เลยรู้สึกว่าเป็นสไตล์ของการดูไทย การดูฝรั่งไม่ทำ ซึ่งแบบ SD อยู่แล้ว เป็นเรื่องแปลก พออยู่ด้วยกัน ก็อยู่ด้วยกันได้โดยไม่รู้สึกประหลาด

เสื้อผ้า ออกแบบโดยใช้สไตล์ไทย+ผสมอินเดีย ซึ่งเครื่องประดับบางส่วนก็เป็นของอินเดีย เพราะว่าเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นที่ประเทศอินเดีย ผ้าไทย เครื่องทรงอินเดีย ไม่ถึงกับมีเจดีย์ไทย แต่แอบครอบงำลงไปหน่อยนึง

6.2 การออกแบบฉากหลัง(Background Design)

ฉากหลัง ทีมกันตนา ฉากจะมีสไตล์โกดขึ้นมา ซึ่งตัวอาร์ต สักกับลักษณะ ซึ่งเบื้องต้นเรามีความคิดว่าทำอย่างไรให้ดูรู้เลยว่าเป็นการดูของไทย เราก็เลยรู้สึกว่าใช้สีจากอะไรได้ เราเลยนำสีมาจากภาพเขียนของอ.เฉลิมชัย ภาพมหาชนกที่เป็นเรือ รูปแรกที่วาดคือรูปที่เป็นเกวียน ทำอย่างไรให้มันไม่ยากจนเกินไป เพราะจำนวนสตูดิโอเข้าร่วมก็จะลดลง เทสวาดเป็น concept art ดันไม้แบนให้มันหมุนๆ

ระยะหลังก็เป็น matte paint วาดขึ้นมาชุดใหญ่ๆแล้วก็แจกกัน ทุกคนที่ทำก็เอาไปประกอบเป็นชุดๆ นำไปประกอบอีกชิ้น จากนั้นส่งมาให้ทางเราตรวจ เค้านเรนเดอร์มา วิธีเรนเดอร์ก็จะมี template เชิญทุกคนมาทำ workshop ดูทิศทางวิธีการทำมาตรฐาน จากนั้นแต่ละสตูดิโอก็ไปปรับให้เข้ากับวิธีการทำงานของตัวเอง แต่อย่างน้อยก็เก็บรูปแบบลักษณะร่วมกันเอาไว้เราจะไม่พึ่งเรนเดอร์มากๆ มันจะไม่เหมือนกัน ที่เหลือคือทำ Composite มาแก้ที่หลัง

7. การใช้สีโดยภาพรวม

เบื้องต้นเรามีความคิดว่าทำอย่างไรให้ดูรู้เลยว่าเป็นการดูของไทย เราก็เลยรู้สึกว่าใช้สีจากอะไรได้ เราเลยนำสีมาจากภาพเขียนของอ.เฉลิมชัย ภาพมหาชนกที่เป็นเรือ เลยออกเป็นสีแบบไทยๆทั้งเรื่อง

8.การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์(Animate)

แอนิเมท มีไกด้อย่างไร ไม่ใช่โมเคป ให้มันธรรมชาติปกติ การไกดส่วนใหญ่เป็นไกดเรคเตอร์บรีฟ แต่ละทีมก่อนจะแอนิเมซัทก็เอาสตอรี่บอร์ดมาเล่าแต่ละซ็อต ตอนนั้นมีไกดเหมือนมีทีมหนึ่งทำไกดขึ้นมาก่อน แต่ละบ้านทำเลย์เอาต์เอง เขียนบอร์ดขึ้นมาจากสคลิป บอร์ดคือเรบาบรีฟและเอาไปทำงาน เลย บอร์คั้งส์โลด ตรวจสอบนั้น แก่และค่อยเรนเดอร์ ตรวจเป็นระยะๆ ใช้เวลาประมาณ 3-4 เดือนที่ทำ

ขั้นตอนในการออกแบบส่วนใหญ่จะใช้เวลา ทำออกแบบที่เหมือนกับทำโมเดล มันเสร็จก่อน ตั้งแต่บทยังไม่เสร็จ สเก็ตลวงหน้าไป งานฉากตามหลังมาก พอบทยได้ โลเคชั่นก็กันตนาาก็เริ่มไปเริ่มต้นฉากต่างๆ อิมเมจเมื่อกี้รับส่วนของ เรือ ก็จะเอาอาร์ตส่วนนี้ไปทำ

9. เพลงประกอบและเสียงพากย์

เพลงประกอบ บทยเสร็จแล้ว เสียงพากย์ ตอนแรกไม่ได้คาดหวังอะไรมากมายพอทำไปเราเลยคิดว่าน่าจะมีความมากกว่านั้น ถ้าเราเชิญคนที่มีชื่อเสียงมากมายมาเป็นคนพาก พอดีมีคอนเนคชั่นกับพินกฉัตรชัย ทีมที่มาก็มาด้วยใจ การใช้นักแสดงกับนักพากย์อาชีพ ดาราก็จะเล่นจริงอย่างตอนที่สินจรรย์ร้องให้ พากย์บทตกใจก็ร้องให้จริงและเรามีการอัดวิดีโอ เพื่อนำไปทำแอนิเมมทด้วยการโค้ด การแสดงออกเราก็ใช้ได้ เกือบทั้งหมดเป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียง ตัวประกอบก็มีแอนิเมเตอร์มาช่วยกัน

เพลงประกอบทำทีหลัง โดยพี่ชาติชายทำให้ สนุกกับทางกันตนาทำให้เต็มที่ มีอีกอย่าง ไอเดียของคุณคราห์ทำให้ใส่เสากลงไปในเรื่อง ก็ลองดู ก็ดีนะถ้าเขียนให้ได้ดี เลยให้คุณนิวัติ กองเพียรเขียนและทำให้ดูสนุก มีความสนุก 14 บท อ่านแล้วก็ดูว่ามันสวยหมดแล้วก็มีคนร้อง วันที่เป็นรอบสื่อก็มาร้องเปิดให้

7. สรุป ประทับใจฉากไหนที่สุดในเรื่อง

ฉากประทับใจด้านการแสดงออกชอบตอนที่คุยกับนางมณีเมขลา เป็นการตีความที่บ้าบิ่น ยกประโยชน์ให้คุณปอมคือนางมณีเมขลาจะไม่เห็นตัว พอนางมณีเมขลาเห็นตัวก็จะเป็นภาพกราฟิกของทะเล เราคุยกันว่าควรไม่ควร เมื่อเห็นนางออกมาคือการคุยในจิต ทะเลจึงหายไป เหมือนทิ้งไว้ว่าเค้าเจอกันจริงไหม ลักษณะนั้น ภาพกราฟิกมันสวย อีกอันที่ชอบคือเรื่องของเชิงภาพที่อิมเมจเมื่อกี้ทำมาคือพระมหาชนกก็วายไปเรื่อยๆ จะโชว์ภาพอย่างไรว่าคือความเพียรจะวายอย่างไร พระมหาชนกนอนลอยคอแล้วแขนหน้ามองท้องฟ้าคือเหนื่อย แล้วตอนแรกคือคิดกันไม่ออกว่าจะทำภาพออกมาอย่างไรให้ดูว่าวายเหนื่อยแล้ว แต่ก็ยังต้องวายต่อไป มันคือภาพง่ายๆที่สื่อทุกอย่าง โดยภาพรวมค่อนข้างจะชอบ

8. งานออกแบบภาพเคลื่อนไหวของท่านมีเอกลักษณ์ความเป็นไทยหรือไม่ ถ้ามีกรุณาอธิบาย

ความเป็นไทยในเรื่องนี้ที่แสดงออก สี ฉากหลัง ลายที่เลือกใช้ก็มีความเป็นไทย ในเรื่องการเล่าเรื่องมันก็จะมีความบางบท ส่วนใหญ่เราแทรกวัฒนธรรมลงไปไหม เราไม่ทำถึงขนาดนั้น

ลักษณะเด่นของเรื่องนี้ ผมว่าเด่นหลายมุมมองในแง่ของคนดูดูเข้ามาคือด้านภาพ มันเป็นเอกลักษณ์ มีความเป็นไทย สกิมสีที่เลือกใช้ มีความเป็นไทย 2 มองว่าในแง่ของคนกำกับ เป็นการพยายามเล่าเรื่องที่ยากมากให้มีความบันเทิงอยู่ในนั้น มันมีความเป็นเอ็นเตอร์เทน และเราก็ประสบความสำเร็จด้านนั้น

9. ท่านคิดว่าผลงานภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นในประเทศไทยจำเป็นที่จะต้องแสดงความเป็นอัตลักษณ์ไทยด้วยหรือไม่ ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้

แอนิเมชัน จำเป็นต้องแทรก มันลงไปโดยเนเจอร์ คนไทยทำยังก็มีความเป็นไทยโดยที่เราไม่ตั้งใจ มันจะมีมุมมองลักษณะของอะไรหลายๆอย่าง ชุดสีของคนไทยกับฝรั่งก็คนละชุด วิธีการเล่า บทสนทนาก็เป็นไทย ไม่ต้องพยายามมาก

10. ท่านผลงานภาพเคลื่อนไหวของประเทศไทยในที่ผ่านมา ท่านชอบเรื่องใดบ้าง เพราะอะไร

ชอบสุดสสาร น้ำตาจะไหลในความเพียร ดูแล้วเป็นงานอาจารย์ทำ เรามาถึงทุกวันแล้ว เราไม่มีปัญหาทำได้เท่าเค้า

ขอบัณฑิต์ไลน์ลงตัวดูง่าย ในเชิงดูแล้วชอบตัวเรื่อง บุคลิกตัวละครที่สะท้อนออกมา เข้าใจได้ ตอนแรกว่าจะเข้าใจยากเพราะเบสบนรามเกียรติ์ พาฝรั่งไปดูเค้าเข้าใจ บัดดี้คอมเมดี้ เข้าใจได้ ไม่ใช่ที่เราฝึกแล้วเราเข้าใจ มันหยิบมาจากประเด็นนี้เดียว ขยายเป็นเรื่องราวให้สนุกสนานได้

11. ท่านคิดว่าอะไรเป็นสิ่งที่ทำให้แอนิเมชันไทยแตกต่างจากชาติอื่น หรืออะไรเป็นสิ่งที่เป็เอกลักษณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย

ความสามารถของคนไทยตอนนี้ในการทำแอนิเมชัน สตูดิโอที่ได้มาตรฐานเค้าก็พัฒนากันหมดแล้ว แต่เรายังไม่พร้อมจะสร้างหนังยาว แต่เรายังขาดปัจจัยอื่นๆ ด้านสตอรี่เทลลิ่งเรื่องบทของเราก็มีปัญหาอยู่ ด้านเทคนิคคอลก็ยังมีอยู่บ้างพวกเอ็นจิเนียริงด้านแอนิเมชัน pipeline ของการทำงาน น่าจะเป็นประมาณนั้น แต่คนที่เก่งก็คือเก่งจริงๆ ดูจากงานหลายๆ ของ Riff อยู่ที่มีการรวมทีมให้ได้ กับตัวบทที่ดี หลังจากนั้นก็พยายามทำ หนังยาวอีกเรื่อง แต่ ผู้สนับสนุนก็หายาก ต้องสู้กันต่อไป

บทสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพเคลื่อนไหว คุณยงวิทย์ สันธนะพานิช

สัมภาษณ์วันที่ 18 ธันวาคม 2559 เวลา 08.15 น.

1. ช่วยเล่าประวัติของท่าน เรียนอะไร มีประสบการณ์ในการทำงานก่อนจะมาทำแอนิเมชันว่าเป็นอย่างไร

สวัสดีครับ ชื่อ ยงวิทย์ สันธนะพานิช จบการศึกษาจากภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ปี พ.ศ. 2545 ครับ ม.ปลาย จบจาก สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ขอนแก่น แต่ไม่ได้เรียนทางด้านศิลปะนะครับ ผมรู้ตัวตลอดเวลาว่าเป็นคนชอบวาดรูป ชอบพวกการ์ตูน เลยตัดสินใจเลือกเรียนสาขาทัศนศิลป์ครับ หลังเรียนจบ ก็ทำแอนิเมชันเลยเหรอเปล่า ใ้ครับทำแอนิเมชันอยู่ที่บริษัท Appreciate Entertainment

2. ช่วยเล่าประสบการณ์ในการทำงานด้านการออกแบบภาพเคลื่อนไหวของท่านว่าเป็นอย่างไร

เริ่มต้นทำงานตำแหน่ง Animator ที่ Appreciate Entertainment ปีพ.ศ 2545 ทำแอนิเมชันเรื่องแรกคือ “ป.ปลาตากลม” จากนั้นก็มาทำแอนิเมชันอยู่ บ.บีบอยซีจี ปี พ.ศ 2546 เป็นเวลา 12 ปี ผลงานที่ภูมิใจคือแอนิเมชันเรื่อง “นาค” เพราะใช้เวลาทำถึง 5 ปี

3. การทำงานออกแบบภาพเคลื่อนไหวนี้มีความหมายและคุณค่า ความประทับใจต่อท่านเองอย่างไร

เพราะเป็นอะไรที่แปลกใหม่น่าสนใจว่า ศิลปะและกราฟิกที่เราเคยเรียนรู้มา ที่สำคัญมันไม่ใช่แค่ภาพนิ่งมันเป็นแอนิเมชัน คือการทำให้เกิดเป็นงานศิลปะ สร้างการ์ตูนให้เคลื่อนไหวได้

4. ความรู้ในการทำงานที่มีเป็นอย่างไร ก่อน หลัง ความเข้าใจในปัจจุบัน

ก่อนที่จะมาสายนี้เข้าใจว่าเป็นอะไรที่ยากและไกลตัวมากๆ (ด้านเทคนิค) แต่ด้วยความโชคดีที่มีรุ่นพี่ชักชวนเข้ามาทำให้เราเข้าใจโครงสร้างสายงานด้านนี้ ประเด็นหลักๆ ของงานแอนิเมชันที่สำคัญก็คือเรื่อง และขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre Production)

5. ขณะสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้การทำงานออกแบบภาพเคลื่อนไหวของท่านมีอะไรบ้าง ภาระหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมายคืออะไร

ที่ผมทำเยอะที่สุดก็น่าเป็น Rigging ที่ทำให้ตัวละครขยับได้ 180 ตัว ความสนุกที่สุดคือเราต้องคิดว่าแต่ละตัวจะทำอะไรได้บ้าง เช่นตัวละคร อี๊ด ที่มีลักษณะอ้วนแต่ต้องยืดเป็นเปรตได้ (ตอนเป็นเปรตต้องผอม) ส่วนอื่นๆ ก็

รองลงมาตาม Process ของงานช่วงนั้น เช่นถ้าต้อง Animate ,Render หรือ Composite ก็ต้องเข้าไปช่วยทำ ช่วงนั้นที่นี้จะแปลกกว่าที่อื่นๆตรงที่จะไม่ได้แบ่งแผนกชัดเจนดังนั้นเกือบทุกคนจะทำหลายหน้าที่นะครับ

6. การวิเคราะห์สุนทรียภาพ(Aesthetics) ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง นาค

6.1 แนวคิดหลักของภาพยนตร์(Concept)

การให้ผีและคนอยู่ร่วมกันและมีคือฮีโร่แต่คนมองไม่เห็น เปรียบเสมือนทูตประจำตัว โดยเนื้อเรื่องจะเป็นการแบ่งออกเป็นสองโลก ให้เด็กสองคนเข้าไปอีกโลกหนึ่งเป็นโลกที่ทับซ้อนกันอยู่

6.2.แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นหลักคือ ความเข้าใจผิดนำไปสู่ความแค้น เริ่มต้นจากหมอผีเอาแดงไปเลี้ยงพร้อมกับสั่งสอนให้เป็นคนไม่ดี แก่นรองคือ ความสามัคคีคือพลัง

6.3.รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Tone & Style)

แอนิเมชัน 3 มิติ แนวตลกย้อนยุคและยุคปัจจุบัน

6.4. แนวภาพยนตร์ (Genre)

เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแนว ครอบครัว-ผจญภัย

6.5 .การเล่าเรื่อง(Narration)

เล่าตามลำดับเรื่องราวที่เกิดขึ้น เกี่ยวกับ มิตรภาพนาคและเพื่อนๆ กับความรักของนาคและหนูแดง ตัวละครหลัก สร้างมาจากตำนาน นางนาคพระโขนง

7. การออกแบบ

7.1.การออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Design)

7.2 การออกแบบฉากหลัง(Background Design)

8. การใช้สีโดยภาพรวม

9.การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์(Animate)

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้เป็นแบบแอนิเมชัน 3 มิติ คือ การสร้างการเคลื่อนไหวบนพื้นที่ 3 มิติ ที่มีความลึกโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการทำให้เคลื่อนไหว จำนวน 25 เฟรมต่อ 1 วินาที โดยคำนึงถึงหลักการสร้างแอนิเมชัน (Principles of Animation) ในการสร้างผลงานเช่น การเพิ่มหรือลดของอัตราเริ่มในการเคลื่อนไหวของวัตถุ (Ease in and Out or Slow in and Out) การใช้เส้นโค้ง (Arcs) การสร้างการเคลื่อนไหวให้ดูเกินจริง (Exaggeration) เป็นต้น

10. เพลงประกอบและเสียงพากย์

เสียงพากย์

1.นาค (เอ๊ะ ศศิกานต์ อภิชาตวรศิลป์)

2.เขียว (เพชรทาย วงษ์คำเหลา)

3.ทอง (นำดิง สุภาพ ไชยวิสุทธิกุล)

4. อี๊ด (นุ้ย เชิญยิ้ม)

5. ธี (น้องเก๊ต อัญญาฤทธิ์ พิทักษ์ติกุล)

6. แก้ม (น้องเกรซ นวรัตน์ เตชะรัตนประเสริฐ)

7. นันทนา บุญหลง
8. สมชาย ศักดิกุล
9. เบิ้ล สิ้นเจริญ บราเธอร์

เพลงประกอบ 5 เพลง โดย บอย โกสิยพงษ์

1. “เรา” เพลงเก่าผลงานของบอย โกสิยพงษ์ ในอดีตนำมาขับร้องและเรียบเรียงใหม่โดย วงทีโบน
2. “ครองโลก” ขับร้องโดย สมชาย ศักดิกุล” อดีตสมาชิกวงเฉลียง
3. “ตุ๊กแกก็คือนกแก้ว” ขับร้องโดย สายชล ระตมกิจ จากวง ดิอินโนเซนต์
4. “ลูกรัก” ขับร้องโดย รัตเกล้า อามระดิษ
5. “ลูกแม่” ขับร้องโดย รัตเกล้า อามระดิษ

วิเคราะห์เสียงพากย์และเพลงประกอบ

เสียงพากย์ของภาพยนตร์เรื่องนี้ มีความเหมาะสมเพราะมีการคัดเลือกบุคลิกลักษณะของนักแสดงให้ตรงกับบุคลิกลักษณะของตัวละครในแอนิเมชัน

ทำให้มีความสมบูรณ์และสนุกสนาน

เพลงประกอบมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการแสดง คือส่วนใหญ่พูดถึงความรักระหว่างแม่กับลูก และความสามัคคีซึ่งเป็นแก่นรอง (Theme) ของเรื่องนี้

11. งานออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่ท่านสร้างสรรค์ขึ้น มีเอกลักษณ์โดดเด่นเรื่องใด

เรื่องการ design ตัวละครในหนังที่มีความโดดเด่นที่ชัดเจน และเป็นเอกลักษณ์ของทางบริษัท

12. งานออกแบบภาพเคลื่อนไหวของท่านมีเอกลักษณ์ความเป็นไทยหรือไม่ ถ้ามีกรุณาอธิบาย

เรื่องที่หยิบยกมาก็มาจากโครงเรื่องของไทย แต่ปรับให้ดูสากลมากขึ้น แต่ก็ยังมีกลิ่นความเป็นไทยอยู่

13. ท่านคิดว่าผลงานภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นในประเทศไทยจำเป็นที่จะต้องแสดงความเป็นอัตลักษณ์ไทยด้วยหรือไม่ ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้

ควรจะมีความเป็นอัตลักษณ์ไทยความในภาพเคลื่อนไหวด้วย ทำให้งานมีเสน่ห์บ่งบอกความเป็นไทยและดูน่าสนใจสำหรับประเทศอื่นๆ

14.ท่านผลงานภาพเคลื่อนไหวของประเทศไทยในที่ผ่านมา ท่านชอบเรื่องใดบ้าง เพราะอะไร

1. ก้านกล้วย ที่ชอบเพราะว่าเนื้อหาน่าสนใจเป็นการหยิบยกประวัติศาสตร์มาเล่าเรื่องผ่านตัวละครก้านกล้วย
2. ยักษ์ ที่ชอบคือการยกเอาช่วงหนึ่งของรามเกียรติ์ มาเล่าให้ดูสากลโดยใช้การออกแบบให้เป็นโลกของหุ่นยนต์

15. ท่านคิดว่าอะไรเป็นสิ่งที่ทำให้แอนิเมชันไทยแตกต่างจากชาติอื่น หรืออะไรเป็นสิ่งที่เป็เอกลักษณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย

เนื้อเรื่องที่บ่งบอกความเป็นไทย และการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละภาพยนตร์ที่ชัดเจน

บทสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพเคลื่อนไหว คุณคมกฤษณ์ เข้มกำเนิด

สัมภาษณ์วันที่ 13 มกราคม 2560 เวลา 10.25 น.

1. ช่วยเล่าประวัติของท่าน เรียนอะไร มีประสบการณ์ในการทำงานก่อนจะมาทำแอนิเมชันว่าเป็นอย่างไร

ผมเรียนจบจากศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ นิเทศศิลป์ และทำงานด้าน Computer Graphic อยู่ 5 ปีที่เมืองไทย และไปเรียนต่อสาขาวิชา Character Animation ที่ California Institute of the Art พอจบก็ทำงานที่ Disney ตอนเรียนก็ได้ทุนที่ Disney ก็ทำที่นั่นอยู่ 2 ปี ทำหนังทาร์ซานกับแอตแลนติส และย้ายไปทำกับ Blues Sky Studio ทำเรื่อง Ice Age ก่อนกลับมาเมืองไทยและมาร่วมงานกับกันตนา ทำเรื่องสันซิริส ชน ก้านกล้วย 1 และ เอกโค่แพลนเน็ต

2. ช่วยเล่าประสบการณ์ในการทำงานด้านการออกแบบภาพเคลื่อนไหวของท่านว่าเป็นอย่างไร

เริ่มต้นจากการเรียนรู้ด้วยตัวเองก่อน เพราะที่ศิลปกรไม่มีสอนโดยตรง แต่เรามีอาจารย์พิเศษเอางานมาให้ดู เราก็สนใจ และดูการทำงานของเค้า แล้วเราก็ทำตาม แต่เค้าไม่ได้สอน Basic Animation แบบที่ Cal, Art คือจะมีงานลักษณะแบบนี้ วิธีการเป็นยังไง ที่เหลือเราก็ไปทดลองเอง โดยทำเป็นงานส่งตอนปี 2 ปี 3 และก็ทำเป็นงาน Thesis ตัวจบ

เสร็จก็มาเริ่มทำงาน เมื่อ 20 กว่าปีที่แล้ว ก็โทรไปสมัครงานกับพี่ตั้ม อัจฉรา เค้าก็ถามว่าเคยใช้ Software ตัวไหนมาก่อน เราก็ไม่เคยใช้ ไม่เคยเรียน แต่ว่าเราเรียนเร็ว และก็มีผลงาน Animation ให้ดู และก็มีผลการฝึกเรียนจากการทำงานและส่งไปเรียนที่ลิงคโพร เพราะตอนนั้นเราซื้อ Hardware Software มาจากลิงคโพร ก็มี Train มีไปดูงานที่ลิงคโพร ที่อเมริกา ประมานนี้ ส่วนมากก็เป็นการทำงานแบบช่วยเหลือกัน เรียนรู้จากการทำงาน ก็งานที่ลูกค้าเอามาให้ทำนั่นแหละ ส่วนมากเป็นงานโฆษณาเป็นหลัก พอหลังจากทำงานได้ซัก 5 ปี ก็รู้สึกว่ายากจะรู้ Basic Animation พื้นฐานจริงๆ ที่ Disney สอน พอรู้ว่าที่ Cal Art สอนโดยตรงก็สมัครเรียนที่นั่น พอเรียนจบปี 1 ก็ได้ทุนจาก Disney

ช่วงนั้นวันๆ ก็ทำแต่ Animation จริงๆ ตื่นเช้ามาก็ Drawing กลางวันเรียนออกแบบ ตอนเย็นก็เรียน Animate ตอนเย็นมีครูจาก Studio มาสอน ตอนกลางวันเป็นอาจารย์ที่โรงเรียนสอนวิชาขั้นพื้นฐาน วิชาการออกแบบ วิชา Drawing พอตอนเย็นก็มีอาจารย์เขียน Story Board ทำ Animation Affect Animation Lay out อะไรต่างๆ เค้าก็จะมาสอนช่วงกลางคืน Class ก็จะมีตั้งแต่ 7 โมงเช้า ถึง 4 ทุ่ม เรียนอยู่ 3 ปี ได้ปริญญามา 1 ใบ ระหว่างเรียนปี 1 ก็มีผลงานส่ง Disney เค้าสนใจก็เรียกตัวไป Train ช่วง Summer แล้วเค้าก็ให้ทุนมาเรียนต่ออีก 2 ปี เพื่อที่จะได้ working เพิ่มเพื่อทำงานให้เค้า ก็มีประสบการณ์ทำงานกับ Disney อยู่ในทีม เรียกว่า First Entry ทำ in between อยู่ใน unit คาร์รา เป็นแม่ของทาร์ซาน และเราต้องเขียนให้ไม่กระตุก ให้เคลื่อนไหวน้อยมาก แทบจะติดกันเลย ถ้าเราเขียนไม่ดี มันจะดูแ่บ่นจ่อแ่บ่นๆ ค่อนข้างที่จะใช้สมาธิเยอะ

ช่วงที่เรียนที่ Cal Art ในขณะที่ทำกับ Disney 2 ปี มีบริษัท Blues Sky Studio มา offer เค้าอยากให้เราทำ 3D แต่เราอยากทำ 2D มากกว่า เพราะทำ 3D มา 5 ปีแล้ว และรู้สึกว่า 2D เป็นพื้นฐานของอะไรหลายอย่าง ก็ติดอยู่กับ 2D พอทำกับ Disney มาพักนึง Blues Sky Studio เค้าทำหนังใหญ่ เรื่อง Ice Age ก็เลยย้ายไปทำกับ Blues Sky และทำ 3D อีกทีหนึ่ง จนกระทั่งหนังออกมาก็ประสบความสำเร็จ แล้วตอนนั้นหนังสือเดินทางหมดอายุก็เลยกลับมาเมืองไทย มาที่ Studio Cooperation ที่กันตนา แวะมาที่นั่นแล้วเห็นว่ามี project ที่น่าสนใจ ก็อยู่ช่วยกันพัฒนาโปรเจ็คเป็นซิริส ระหว่างนี้ Blues Sky เค้าก็ตามกลับไป เราเห็นว่าโอกาสการทำงานที่เมืองไทยกำลังดี อยู่ในช่วงที่กำลังสร้างอะไรๆ ก็ขอให้ทางนั้นรอไว้ก่อน แต่ตอนนี้เค้าคงไม่รอแล้วแหละ และก็เลยมีโอกาสดำรงก้านกล้วยออกมา ก็รับหน้าที่เป็นผู้กำกับ ก็เป็นฝึกกำกับคนที่ 2 เพราะตอนแรกเป็นชาวต่างชาติมากำกับแต่ประสบปัญหาในแง่ของ story เลยหยุด production แล้วต้องปรับโครงเรื่องใหม่

มันน่าสนใจตรงที่ว่า ตอนที่ฝรั่งกำกับก้านกล้วย มันมีคอมเมนต์ที่พูดได้ว่า “มันดูไม่เป็นไทย” ซึ่งมันเป็นคอมเมนต์ที่...ค่อนข้างยาก คือฝรั่งทำ ...มันชี้ไปโดยตรงไม่ได้ว่าทำไม เราก็พยายามมาแก้ปัญหาตรงนั้น ก็ผลสุดท้ายออกมา ก็ค่อนข้างประสบความสำเร็จ ทำให้เรามีก้านกล้วย 2 และ เอกโค่แพลนเน็ต

3.การทำงานออกแบบภาพเคลื่อนไหวนี้มีความหมายและคุณค่า ความประทับใจต่อท่านเองอย่างไร

ก็ทำงานอยู่ในสายงานนี้มา 20 ปีแล้ว ค่อนข้างจะต้องมีคุณค่านะ คือมีความรู้สึกเหมือนไม่ได้รู้สึกทำงาน รู้สึกว่าเราได้สร้าง ได้สนุกกับงาน บางทีมันก็มีบางช่วงที่ลำบาก คือทำงานแบบอดหลับอดนอน 3 วัน 4 วัน เคยมีแบบไม่ได้นอน 3 วัน เพื่อทำงานส่งให้ทัน มองย้อนกลับไป ทำไมต้องทรมานขนาดนี้ แต่เราก็รู้สึกว่าพอตื่นขึ้นมาทำงานแล้วมันสนุก มันมี

ความหมายในแง่ Animation ...คือ ภาพยนตร์ ...ภาพยนตร์มันค่อนข้างมีอิทธิพลสูงเวลาที่มันออกไป มันมีอิทธิพลกับคนดูเยอะ เยอะกว่าสื่ออื่นๆ เพราะฉะนั้นเนี่ย ถ้าเราเล่าเรื่องผ่านสื่อที่เขียนหนังสือเนี่ย มันอาจจะไม่ได้ผลเท่าการทำภาพยนตร์ รู้สึกว่าเรามีเรื่องที่ยากจะเล่า ก็เลยรู้สึกว่าสื่อตัวนี้มีพลัง และก็ Animation มันเป็นสื่อที่ผสมทุกๆ สาขาด้วยกัน จิตรกรรม ประติมากรรม ดนตรี การแสดง วิทยาศาสตร์ มันปนกันหมดเลย มันสามารถที่จะให้เราใช้องค์ความรู้ที่เราประกอบกันออกมา แบบน่าสนใจ

ตอนที่เรียนอยู่ศิลปากร เขียนรูปต่อเนื่อง ลูกอืดเนี่ย...กลายเป็นกบ เขียนเป็น flip book รู้สึกว่า Drawing ภาพนิ่งมันมีชีวิต มันมหัศจรรย์มาก แล้วการทำภาพนิ่งให้เคลื่อนไหวแบบมีชีวิตเนี่ย...เราสามารถผลิตได้ด้วยมือตัวเอง ตรงนั้นมันมหัศจรรย์ แต่พอช่วงนึงที่ทำคอมพิวเตอร์แล้ว ก็ตื่นต้นกับเทคโนโลยี พอย้อนกลับไป 2D Animation มันเขียนชีวิตได้โดยตรง คอมพิวเตอร์มันยังมีเครื่องมือ มีการคำนวณนะ นึกออกไหม คือเราใส่ค่า + X Y Z เข้าไป เราสร้างโมเดล เราปล่อยเครื่องคำนวณ เหมือนเราโยนงานให้คนอื่นทำ แล้วมันกลับมา อ้อ...สวย...มันทำงานร่วมกัน คนกับเครื่อง แต่พอเขียนเนี่ย มัน direct นะ มันโดยตรง เราเขียนรูปอะไร รูป 1 รูป 2 รูป 3 แล้วเราพลิก(ติด)ดู แล้วก็ถ่ายออกมา เหมือนเราสร้างชีวิตขึ้นมา ตรงนั้นนะ มันเป็นส่วนที่เราารู้สึกว่าประทับใจมาก ภาพเคลื่อนไหวนะ มีชีวิต

4. ความรู้ในการทำงานที่มีเป็นอย่างไร ก่อน หลัง ความเข้าใจในปัจจุบัน

ความรู้ในการทำงานมันพัฒนาขึ้นไปเรื่อยๆ นะ จากเริ่มเนี่ย เป็นการเห็น in product คืองาน Disney ออกมาเป็นแบบนี้แล้วเราต้องเดา หรือว่ามันทำแบบนี้ ซึ่งมันค่อนข้างที่จะทำให้ timing มันออกมาดีมากๆ คือเราไม่รู้พื้นฐานเลย ไม่รู้พื้นฐาน Animation เลย รู้แต่ว่า มันเป็นไอเดียของภาพติดตา ภาพ 1 ภาพ 2 ภาพ 3 เขียนไปเรื่อยๆ พอฉายออกมา 24 เฟรม/วินาที มันก็ดูเคลื่อนไหว แต่ตอนนั้นมันก็แค่เคลื่อนไหว ยังไม่มีชีวิต พอไปเรียนรู้ขั้นพื้นฐานก่อน ความมีชีวิตมันคืออะไร เรียนรู้เรื่องกราฟิตี้ เรื่องของ sent of timing มันก็รู้สึกดีขึ้น ตอนที่ทำงาน the studio cooperation 5 ปีเนี่ย ผลงานมันออกมาเรื่อยๆ ผลงานมันจะบอกว่า มันจะออกมาเรื่อยๆ movement มันแบบว่าจะเนือๆ ลอยๆ มันมีคำถามตลอดเวลาว่า...เฮ้ย ทำไมเราจะทำได้ดีกว่านี้ พอได้ไปเรียนพื้นฐานก็ อ้อ...ปัญหาที่เราเจอมาตลอด 5 ปีนี้ มันน่าจะแก้ด้วยวิธีนี้ เสร็จแล้ว....นั่นคือ break II เป็น step ที่เรารู้มากขึ้น ทำงานไปได้พักนึง แล้วมีโอกาสได้มาสอนเค้าเนี่ย เราก็ใช้สิ่งที่เราเรียนมาเอามาสอนเค้า เราก็เข้าใจว่าเรารู้แล้วนะ แต่พอผ่านช่วงนั้นมาถึงช่วงนี้ มันมองเห็นว่ามันเหมือนกับจำมาพูด เราเหมือนกับยังไม่ได้กลั่นออกมาแบบตลกจริงๆ เฮ้ย พอช่วงหลังมาเนี่ยเริ่มมองเห็นภาพชัดขึ้นนะ แต่ก็ยังอยู่ในช่วงแบบว่า ยังอีกเยอะ ยังอีกเยอะที่เราจะเป็น master of Animation ยังอยู่ในช่วงค้นคว้าอยู่ เรียกว่าการเรียนรู้เนี่ยมันมีมาตลอดเวลา คือ เรียนแล้วก็ทำผลงานออกมาแล้วก็รู้สึกเสียใจว่าทำออกมาได้ไม่ดี ก็กลับไปเรียนใหม่ แล้วก็ทำออกมาก็เริ่มดีขึ้น แต่ก็ยังไม่ดีอยู่ เรียกว่ามันมีการทำงานและการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

5. ขณะสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้การทำงานออกแบบภาพเคลื่อนไหวของท่านมีอะไรบ้าง ภาระหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมายคืออะไร

นอกจากกำกับแล้วก็ทำ ส่วนใหญ่ก็จะภาระหลักคือกำกับแล้วก็ทำ story บท จะโฟกัสไปที่แอนิเมชันด้วย ใช้เวลาประมาณ 2 ปีกว่าที่กำกับ ทั้งโปรเจกต์ประมาณ 4 ปี ก้านกล้วยมีออริจินอลไอเดียอยู่ก่อน แต่เอคโค เป็นการเริ่มต้นไอเดียเราเองทั้งหมด เราทำกันเอง

6. การวิเคราะห์สุนทรียภาพ(Aesthetics) ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย 1

2. แนวคิดหลักของภาพยนตร์(Concept)

นำเอาเรื่องราวในประวัติศาสตร์มาเล่าในมุมมองของช้างศึก เพื่อเป็นตัวแทนสัญลักษณ์คือความจงรักภักดี

มุมมองใหม่ของช้าง แต่ประเด็นของเรื่องคือ จะทำหนังสงครามให้เด็กดูยังไง ประเด็นยังไม่ใช่เรื่องความจงรักภักดีแบบไม่ลืมหูลืมตา ไม่นับต้นฉบับเดิม มีการตกมัน ตัวละครตกมันไม่มีสติ ตัวละครต้องมีสติตลอดเวลา ต้องเป็นเรื่องของการปลดแอก อิสระเสรี จากการอยู่ภายใต้อำนาจคนอื่น สาเหตุที่ช้างกับคนมาสู้ด้วยกันเพราะตกอยู่ในสถานการณ์เดียวกัน ต่างตกอยู่ภายใต้ อิทธิพลของคนอื่น เป็นการร่วมมือกันเพื่อนำไปสู่อิสรภาพ ถึงตอนท้ายคือ พระนเรศวรและก้านกล้วยอยู่ในไตร่ตรองเหมือนกัน คือ สำเร็จ ไปสู่อิสรภาพ ปลดปล่อยได้

2. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นหลักคือ ความเข้าใจในบทบาทของตัวเอง ประเด็นคือมีหน้าที่แต่ฉันไม่ทำ เป็นเรื่องของความเสมอภาคทาง ความคิดไปสู่เป้าหมายเดียวกัน ความเข้าใจ บทบาทของตนเอง เราต้องอยู่ในบทบาทไหน

แก่นเรื่องรอง การไม่ยอมแพ้ เป็นประเด็นที่ภาพยนตร์ต้องมีคือตัวละครต้องก้าวผ่านอุปสรรค ไม่ใช่ธีมหลัก แต่มัน เป็นไคฟ์ให้ตัวละครก้าวสู่ก้าวข้ามอุปสรรคและหนักขึ้นเรื่อยๆ สุดท้ายก็จะสำเร็จ

3. รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Tone & Style) เป็นแอนิเมชัน 3 มิติ แนวตลกทอน ย้อนยุค

4. แนวภาพยนตร์ (Genre) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแนว ครอบครัว-ผจญภัย

5. การเล่าเรื่อง (Narration)

เล่าตามลำดับเรื่องราวที่เกิดขึ้น เล่าไปข้างหน้า เกี่ยวกับตัวละครหลักคือช้างก้านกล้วยที่ออกตามหาพ่อ จนมาเจอกับคู่ชีวิตคือขาแก้ว ตัวละครรองคือ นกจิตริต แสงดา และลุงมะหุดผู้คอยฝึกและดูแลก้านกล้วย

6. การออกแบบ

6.1. การออกแบบบุคลิกลักษณะ (Character Design)

การออกแบบอิงมาจากของจริง มีหลายเวอร์ชัน ท้ายที่สุดอิงมาจากของจริงไหม จริงๆค่อนข้างไปทางการ์ตูน ในแง่ ความสมจริง ในเชิงของการรีเสิร์ชศึกษาจากของจริง ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อม ความเป็นต้นฉบับ ก้านกล้วยเป็นการ ออกแบบให้เคลื่อนไหว ให้มีเสน่ห์และในเชิงเทคนิค เดิมตอนต้นจะเป็นไคฟ์แอนิเมชัน แต่คิดว่าในเชิงของเทคนิค เทคโนโลยี ไม่พอเพียง ต้องมีเสน่ห์และทำงานได้ดี

การวางคาแรคเตอร์ของแต่ละตัววางไว้ตั้งแต่แรก มีพระนาง นาง ผู้ร้าย ตัวตลก ต้องมีตัวร้ายที่ 2 ฝ่าย เพิ่มตัวละคร ในภาค 1 ไม่มี มีคือเกลียดพม่าคือฝั่งตรงข้าม กษัตริย์ฝั่งพม่า ช้างคือตัวฆ่า ขาวจัด ดำจัด ไม่มีตัวเปี่ยมเบน พม่าดูก็ไม่พอใจ เท่าไหร่

สีในตัวคาแรคเตอร์ ก้านกล้วยต้องเป็นสีฟ้า เดิมช้างคือสีเทา แต่พอเทาก็ออกแบบสีให้ออมไปทางใดทางหนึ่ง เรียบอกว่าเป็น ภาพยนตร์สำหรับเด็กอยากให้ลดความเป็นเทาเลย มีเวอร์ชันที่สีจัดมาก แต่ก็ลดกลับมา หาความสมดุล แต่สีก้านกล้วยคือ การ์ตูน สีสด ชัด คาแรคเตอร์ฝั่งไทยก็จะกลมๆ มนๆ ฝั่งพม่าก็จะเป็นแนวสามเหลี่ยมแนวแหลมๆ ขาข้างยาวๆเกินจริง

6.2. การออกแบบฉากหลัง (Background Design) ภาพรวมดีไซน์เป็น สภาพแวดล้อมที่ไทยมาก อุณหภูมิ บรรยากาศ ท้องฟ้าต้นไม้ รู้สึกถึงโลเคชั่นชัดเจน แล้วเมืองมาจากรีเสิร์ชวัดวัง บ้านแล้วเอามาทำให้เพิ่ม ฝั่งคนดี ฝั่งคนไม่ดี ไทยก็ จะมี curve เส้นโค้งมน ฝั่งต้องข้ามก็จะมีเหลี่ยมมุมตัดกัน

7. การใช้สีโดยภาพรวม

การใช้สียังไม่อิงโทน มอง emotional drive มากกว่า เช่นอุณหภูมิมีสีสร้างบรรยากาศอย่างไร แต่ไม่ใช่พาเลทไทย โทนเซ็กซี่เดียว

8. การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate)

เน้นการ์ตูน แต่ไม่ 100% เพราะเนื้อหาเกี่ยวกับสถาบันพระมหากษัตริย์ แต่ก็เพิ่มเติมการ์ตูนมากขึ้น เช่นการต่อสู้บน หลังช้าง จะไม่มาขนาดนั้น ช้างเคลื่อนไหวเป็นการ์ตูน แต่ก็แล้วแต่ระดับพอแต่ละประวัติศาสตร์ก็ถึงเรียลนิดนึง พอไปช่วง

การตูนก็จะเน้นการ์ตูน มากกว่า กังฟูอะไรแบบนี้ แอนิเมชันทำโดยไม่ใช้เครื่องมือ ตอนนั้นมี cloud แต่ pipeline ก็ไม่เหมาะ แต่ไม่ได้ใช้ เครื่อง motion capture

9. เพลงประกอบและเสียงพากย์

มีแคสให้เหมาะกับบุคลิกตัวละคร แคสให้ได้บุคลิก ในขณะเดียวกันก็ใช้คนที่มีความเสี่ยง ใช้ทีมนักพากย์เพื่อใช้เป็นตัวละครประกอบ มีเคตติ้งโคชิ คือคุณแอน นันทนา บุญหลง มาช่วย คนที่มีความเสี่ยงก็ไม่คุ้นกับการพากย์ เกร็งบ้างเช่นตัวละคร มะหูด น่าจะตลก แต่ในการพากย์ต้องใช้เวลาเพราะความไม่คุ้น บทเป็นอย่างไรก็พากย์ตามนั้น ภาค 2 เปลี่ยนเพราะตัวละครอายุมากขึ้น

เพลงประกอบ ซาติซายาทำ แต่งเพลงทำเสียงทั้งหมด เพลงที่มีเนื้อ เพลงฮิต มิสเตอร์ดีเป็นผู้ร้อง

7. สรุป ประทับใจจากไหนที่สุดในเรื่อง

ประทับใจจากต่อสู้อย่างรวดเร็วและทำได้ดี ฉากที่มีความสวยงามโยกโยกกันระหว่างพระเนศรกับก้านกล้วย เวลาในหนังไม่มีเวลาให้สร้างสายสัมพันธ์กันมากนัก ตอนเด็กและตอนโต ตอนหาข้าง พอมีสองฉากนั้นอดรู้ไหวได้เยอะ ตัวละครเข้าถึงกันได้อย่างรวดเร็ว ได้ความรู้สึกแบบบุญการ ทำให้สร้าง impact กันคนดู

และชอบสีแดงของฉากสู้ ใช้แบบโหดมันหลุดออกมาจากสีทั้งหมด งดงามออกมามั่นคง post modern คำไม่ซ้ำรันทงกันทั้งเรื่อง ผู้ใหญ่จะชอบช่วงหลังมากกว่า เราพยายามจะใส่นิโคมโพส คอมเมดี้เล็กน้อย แต่ก็มีใส่มาเป็นระยะๆเพื่อให้ภาพรวมออกมาเป็นก้อน ตอนต้นสนุก ตอนท้ายก็มีสงครามเยอะ

8. การวิเคราะห์สุนทรียภาพ(Aesthetics) ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย 2

1. แนวคิดหลักของภาพยนตร์(Concept)

นำเอาเรื่องราวในประวัติศาสตร์มาเล่าในมุมมองของข้างศึก เพื่อเป็นตัวแทนสัญลักษณ์คือความจงรักภักดี

2. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นหลักคือรู้จักหน้าที่ของตนเองคือเรื่องสำคัญ แก่นรองคือ การไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรคใดๆ

3. รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Tone & Style) แอนิเมชัน 3 มิติ แนวดัดทอน ย้อนยุค

4. แนวภาพยนตร์ (Genre) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแนว ครอบครัว-ผจญภัย

5. การเล่าเรื่อง(Narration)

เล่าตามลำดับเรื่องราวที่เกิดขึ้น เล่าไปข้างหน้า เกี่ยวกับตัวละครหลักคือข้างก้านกล้วยที่ออกศึกได้ครองคู่กับขาแก้ว มีลูกแฝดด้วยกันคือตันอ้อและกอแก้ว ตัวละครรองคือ นกจิตริต แสงดา และลุงมะหูดผู้คอยฝึกและดูแลก้านกล้วย

6. การออกแบบ

6.1.การออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Design) ใช้ตัวละครเดียวกันภาค 1

6.2 การออกแบบฉากหลัง(Background Design) ใช้ฉากหลังที่มีลักษณะใกล้เคียงกับภาค 1

7. การใช้สีโดยภาพรวม ใช้สีที่มีลักษณะใกล้เคียงกับภาค 1

8.การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์(Animate) มีการสร้างการเคลื่อนไหวที่มีลักษณะใกล้เคียงกับภาค 1

9. เพลงประกอบและเสียงพากย์

เสียงพากย์ เปลี่ยนเสียงผู้พากย์ให้มีความเป็นผู้ใหญ่ขึ้น

เพลงประกอบ ใช้หนักแสดงตัวเอกร่อนนำในเพลงประกอบ

8. การวิเคราะห์สุนทรียภาพ(Aesthetics) ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เอกโค จิ้งก้องโลก

1. แนวคิดหลักของภาพยนตร์(Concept)

โลกร้อนทุกคนต้องช่วยกัน มนุษย์กับธรรมชาติ เดิมไม่ได้ตั้งใจทำเรื่องโลกร้อน เราโตขึ้น สนใจกับธรรมชาติมากขึ้น ธรรมชาติคือสิ่งที่ยิ่งใหญ่ เราตัวเล็กนิดเดียว สนใจแค่เรเตอร์กับคนภูเขาที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ แรงแบบดาลใจคือสนใจกระหึ่ม ยงปะการะยอ มีวิธีใกล้ชิดกับธรรมชาติ แต่เผ่าปะดองดูเป็นการตุน

2. แก่นเรื่อง (Theme) ความเข้าใจในธรรมชาติ ถ้าเราเข้าใจก็จะอยู่ร่วมกันได้ ภัยพิบัติที่เกิดขึ้นเพราะธรรมชาติ ป่วยและต้องการการเยียวยาที่ถูกวิธี ทำให้เราอยู่ด้วยกันอย่างยั่งยืน เหมือนกันคนไม่สบาย

3. รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Tone & Style)

แอนิเมชัน 3 มิติ แนวตัดทอน ยุคปัจจุบันและอนาคต อนาคตที่ไม่ไกลมาก สตรีโอ สโคปิกเรื่องแรกของประเทศไทยเนื่องจากหาอะไรที่เป็นกิมมิก

4.แนวภาพยนตร์ (Genre) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแนว ครอบครัว-ผจญภัย

5 .การเล่าเรื่อง(Narration)

เล่าตามลำดับเรื่องราวที่เกิดขึ้น เกี่ยวกับ มิตรภาพระหว่างเพื่อนของแซม และความรักพี่น้องของหน่อวา กับจ๋อเป

6. การออกแบบ

6.1.การออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Design)

เอกค์ ออกแบบอยู่บนความจริง หน่อวา แซมเป็นตัวละครใหม่ เดิมเป็นนักข่าวชื่อเอกค์ เปลี่ยนไต่เรชั่น แซมให้อยู่ในทีมเด็กเหมือนกันคือ พรินน์ ได้เคมีแบบเด็ก เพราะถ้าเป็นนักข่าวจะเป็นโตขึ้นมาหน่อย สัดส่วนการ์ตูน แต่ไม่เท่ากัน กล้วย ดูเป็นจริงขึ้น สัดส่วนหัวกับตัว แต่หัวก็จะโตกว่า แซมตั้งใจให้ดูเป็นฝรั่ง เอเชียออกแบบแต่ก็มีมิติฟาย ไปดูที่หมู่บ้าน ใช้ข้อมูลเสริมโดยการสัมภาษณ์

6.2 การออกแบบฉากหลัง(Background Design) ฉากหลังตั้งใจให้เป็นไทยเหนือ ดันไม้หลักก็จะเป็นพวกต้นตองตึงบรรยากาศ ไทย แต่ไทยคนละภูมิภาค บ้านใบไม้

ฉากในเมืองนี้ถึง นิวยอร์ก แลวtime square อยากสะท้อนทุกเมืองทั่วโลก เหมือนเวกส์ที่เอาเมืองทุกเมืองมารวมกัน

8. การใช้สีโดยภาพรวม สีออกม่วง ๆ ชมพู เหลือง

สีป่าทำง่ายเมือง ยังไปไม่ถึง หรือเราไม่ใช่คนเมือง ทำเมืองไม่ค่อยสวย

9.การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์(Animate)

เอกค์แอนิเมทขึ้น คนลั่นๆพยายามจะแข่งกับพิกซ่า ฉากหนี ต่อสู้ ฉากตก แซมแก้ผ้า แอนิเมทมือทั้งหมด ใช้คราว โม่ขึ้น กลุ่มลูกเสือ คนเดินซอปปิงในเมือง

10. เพลงประกอบและเสียงพากย์ ใช้ทีมงานเดิม ใช้เพลงปะการะยอ คุณชิ ศิลปินภาคเหนือ ทำเพลงให้ ไปเนื้อเพลงมาผสมผสานกันได้อย่างลงตัว

9. งานออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่ท่านสร้างสรรค์ขึ้น มีเอกลักษณ์โดดเด่นเรื่องใด

สัญลักษณ์โดดเด่นเธอ....อิม พุดยาณะ แต่มีความรู้สึกว่า ส่วนที่ให้ความสำคัญคือ เรื่อง sensitive ของ movement คือการเคลื่อนไหวที่ คนดูแล้วรู้สึก.....รู้สึกใกล้ชิด ว่ามันแบบ....เราก็เป็นอย่างนั้น คือพยายามที่จะ...แบบว่าถ่ายทอดความรู้สึกที่เราสัมผัสกับสิ่งต่างๆ...ออกมาในตัวเอง ซึ่งศิลปินทุกคนก็จะมีลักษณะแบบนี้ แต่ละคนมีจุดๆ หนึ่ง ที่จะจดจำ...และแต่ละคนก็ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบเฉพาะของตนเอง ซึ่งเป็นจุดที่เราค้นหาอยู่และก็ รู้ว่าถ้าเราจับมันได้และขยายมันได้ มันก็เป็นจุดเด่น ก็ยังอยู่ในเส้นทางที่ search หาตรึงนั้นอยู่

ในแง่ของ story telling ด้านของการกำกับ ก็เป็นจุดที่เราให้ความสำคัญมากจุดหนึ่ง ในเรื่องของ sensitive บางทีมันอาจจะไม่ได้ดูยิ่งใหญ่ แต่ถ้ามันแบบ ถ้ามันรู้สึกเชื่อมกับคนดูได้เนี่ย มันก็จะได้ผล ตอนที่ทำงาน 3 เรื่อง ที่ Cal Art ตอนที่

เป็นนักเรียน พอเสร็จเรื่องที่ 3 เนี่ย มีเพื่อนมาอธิบายให้ฟังว่า คำดูงานเราแล้ว คำรู้สึกว่ามันมีบางมุมที่แบบว่า จดโคล้แม็กซ์ อารมณ์ ที่ lift up feeling มัน Melt มันจะแตกออก มันมีในหนังเราทุกเรื่อง นั่นเป็นจุดที่แบบว่าเราใส่เข้าไปในหนัง คือดูแล้ว มันรู้สึกร่วมไปกับตัวละครแล้วก็ถึงจุด peak แล้วมันระเบิดออก

ก็มีความพอใจว่าผลงานทุกชิ้น เราทำเต็มที่ ตามกำลังที่มีอยู่ ณ ช่วงเวลานั้น ปกติโดยธรรมชาติ พอเสร็จแล้ว ย้อนกลับมาดู ทำไมมันห่วยจัง ถ้ามีโอกาสเราก็อยากย้อนกลับไปทำให้มันดีขึ้น คือแก่นะ แก่แล้วแก้อีก จนเวลามันหมดหนะ ถึงจุดนั้นเวลามันหมดและออกฉายแล้ว มันหลุดออกจากมือไปแล้ว ก็เป็นงานชิ้นหนึ่ง ณ ช่วงเวลานั้น ถ้ามารู้สึกพอใจ พอใจ ณ เวลานั้น ถ้าถามว่าพอใจ ณ เวลาปัจจุบันนี้ไหม ไม่ เราต้องทำให้ดีขึ้นกว่านั้น แต่อาจจะย้อนกลับไปแก้งานเก่า มันก็ไม่จำเป็น มันน่าจะต้องสร้างงานใหม่ให้ดีขึ้นกว่างานเดิม ในแง่ของการ...เสร็จงานนะ ถ้างานยังไม่เสร็จ ระหว่างที่ทำงานก็มีวิธีคิดที่น่าสนใจที่สุด คือมองอย่างสเต็ปขึ้นบันไดหนะ ในครั้งเดียว ทำอะไรให้เห็นว่าเรามีอะไรที่ควรแก้ไขในการทำครั้งต่อไป บางคน ถ้าไม่ perfect จะไม่ทำอะไรอย่างเนี่ย จะใช้เวลาเตรียมอยู่นานเลย แต่เราจะแบบว่าทำลงไปก่อน วางให้อยู่ในกระดาษ ในคอมในอะไรก่อน แล้วมาดูว่าปัญหามันอยู่ตรงไหน ทำบท เขียนสคริปเขียนอะไรออกมาก่อน แล้วดูว่าปัญหามันอยู่ตรงไหน ในแง่ของ designer เรามาเพื่อแก้ปัญหา พอเห็นปัญหาปั๊บมันแก้ได้ง่าย แต่ถ้าไม่เห็นปัญหา มานั่งฟุ้งอยู่อย่างเดียวนั้น ไม่มีอะไรผ่านมา

เราพยายามหา sense และ movement ในการเล่าเรื่อง แอนิเมชันคือ colograph แล้วเราหาความหมาย เราเกิดมาเพื่อหา ความหมาย เราจะหา sense ของประสบการณ์ของการมีชีวิต เราดูหนังเพื่อไปประสบการณ์ เราพยายามจะหา ต้นแบบของอุดมคติของมนุษย์ ภาพยนตร์ก็ประกอบด้วยศิลปะทุกอย่าง

10. งานออกแบบภาพเคลื่อนไหวของท่านมีเอกลักษณ์ความเป็นไทยหรือไม่ ถ้ามีกรุณาอธิบาย

เอ่อ...มันมีแบบช่อนๆ อยู่เนาะ ช่อนอยู่เยอะ คือ เราโตมากับหนังการ์ตูนญี่ปุ่น และหนังการ์ตูนฝรั่งนะ แต่ว่างานค่อนข้างที่จะออกไปทางตะวันตกมากกว่าที่จะออกไปทางญี่ปุ่น ถ้าดูเด็กๆ ยุคหลังเนี่ย จะสังเกตเห็นว่าเป็นตุ๊กตาแบบญี่ปุ่น เยอะ เราไม่ค่อย....happy ไม่ค่อยอะไรเท่าไร ก็เลยทำให้มันฉีกออกไปทางฝรั่ง แล้วความเอกลักษณ์ไทยเนี่ย เราไม่ค่อยจะ....เหมือนแบบ อาจารย์ปยุตนะ เป็นคนที่รักลายกนก เขียนลายกนกได้ดีมาก ตอนเรียนศิลปากรก็พยายามที่จะ รู้สึกมันฝืน ตอนที่เรียน Cal Art มันยังไม่ค่อยมีการแบบ ...ไปถามว่า เอ๊ย.....เราเขียน.... ตอนเรียนก็ไปสมัครเรียน expendable inspiration คำก็อยากให้เราแบบว่าทำงานที่มันเหมาะกับเรา...โซว์ความเป็นพุงของเราเอง เป็นตัวตบเนาะ เราก็คิดว่าตัวตบของคนไทยก็เป็นเอกลักษณ์ไทย ก็พยายามไปฝืนแบบ....เขียนลายไทยอะไรอย่างเงี้ย ซึ่งมันไม่ใช่ มันไม่ใช่ไทยในวังหรือไทยชั้นสูงนะ พอมองไปอีกทีเราเป็นไทยแบบชาวบ้าน ไทยแบบชาวบ้าน เพราะฉะนั้นงานจะออกมาแบบพื้นบ้านมากๆ งานเรียนก็จะสะท้อนออกมาแบบเด็กบ้านนอก วิถีชาวบ้าน เป็นศิลปะแบบชาวบ้านอะไรอย่างนี้ แต่พอข้างจังหวะเราก็ปรับปรุงมากขึ้น พอปรับปรุง มันก็เริ่มจะเป็นฝรั่งนะ หน้าตามันออกจะเป็นฝรั่งบ้าง แต่ว่าโดยลึกๆ ภายในจะค่อนข้างเป็นไทย แบบบ้านนอกมากกว่า

ลักษณะสภาพแวดล้อมที่เติบโตมาที่มีอิทธิพล ถ้าเด็กๆ ก็ ดูงานของคุณเตรียม ซาซุมพร ชอบมาเลย เรื่องราวของเด็กบ้านนอกผอมโซ ใส่กางเกงใหญ่ๆ ที่ต้องเอามือถือ แล้วก็เดินไปกินน้ำ 1 ถัง เลยทำให้พุงมันใหญ่ ก็ชอบ ชอบ แกกั อิทธิพลจากอินโดนีเซีย กัมพูชบอย (งานภาพประกอบและการ์ตูนของศิลปินมาเลเซีย) ของคุณลัทธ์ แต่ตรงนั้นมันมีอิทธิพลกับเรา มันสะท้อนภาพความเป็นชนบทออกมา คือเรารู้สึกว่าเรายังทำงานไปเรื่อยๆ ความเป็นชนบทมันจะยิ่งฉายแววชัดขึ้นเรื่อยๆ ในอนาคตต่อไป คือ เราชอบงานของคุณเชิด ทรงศรี มาก เรื่องแผลเก่า ก่อนที่จะจะทำแผลเก่า แกกัแบบว่าเนี่ย...อยากทำหนังไทยที่สำแดงความเป็นไทยออกมา บท สคริปของแกเนี่ย ทุกอย่างจะตั้งใจ ใส่ไว้เลยว้าเนี่ย...วิถีของชาวบ้านอยู่ตรงนี้ และมันคล้องไปกับเรื่องพอดี ค่อนข้างที่จะเป็นต้นแบบ รู้สึกว่าในอนาคตเราอาจจะสามารถทำอะไรที่มันเรียบง่ายมากๆ โซว์ความเป็นพื้นบ้านออกมาก่อน ออกมาอย่างรุนแรง เราชอบไทยบ้าน ไม่ใช่ไทยวัง สภาพแวดล้อมมีส่วนมาก เกิดสุรินทร์ แม่พาไปทำนา วัยน้ำโคลนแต่อยู่เมือง ครอบครัวยุคเป็นชาวนาตั้งแต่เดิม เราชอบแบบนั้น

11. ท่านคิดว่าผลงานภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นในประเทศไทยจำเป็นที่จะต้องแสดงความเป็นอัตลักษณ์ไทยด้วยหรือไม่ ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้

จำเริญ เราารู้สึกว่า เราทำไปแล้วดูเป็นชาติอื่นๆ เราพยายามเขียนคาเรคเตอร์ให้เป็นฝรั่ง ใช้องค์ประกอบเป็นฝรั่ง พอเพื่อนเป็นฝรั่งเขียน เขียนแล้วเป็นฝรั่งเลย คนไทยไปสะท้อน อิทธิพลออกมา ชื่นชอบ ออกมาเป็นญี่ปุ่นเพราะเค้าชอบ ใส่ไปในงานเราก็ดูเป็นญี่ปุ่นที่เพี้ยนแปรง รวมทุกอย่างในไทย ถ้าเราเียนสองขาคือเราชอบ แล้วให้เวลากับการศึกษาวัฒนธรรมไทย เราจะทำให้งานมีมิติมากขึ้น รูปวาดเราก็ออกไปทางฝรั่งแต่เนื้อแท้ของเราเป็นไทย

12. ท่านผลงานภาพเคลื่อนไหวของประเทศไทยในที่ผ่านๆมา ท่านชอบเรื่องใดบ้าง เพราะอะไร

ผมก็ชอบทุกเรื่องที่มีมันมีออกมานะ แต่แบบชอบมากชอบน้อยเนี่ย ก็ อย่าง นาค เนี่ยก็ชอบนะ ชอบในบางแง่มุม ในแง่ของ character design ชอบมาก แต่ในแง่ของ story เนี่ย เราก็เข้าใจปัญหาของเค้า ด้วยความที่เค้าอ่อนประสบการณ์ในการทำงานเนี่ย คือเค้าเป็นรุ่นน้องนะ เค้าทำงานคือเค้ายังไม่เคยเห็น ระบบ process ของการทำงานทั้งหมดแบบที่เราเห็นมา ประสบการณ์น้อย เค้าจะคล้อยๆ เราในยุคแรกคือ เขียน in product โดยพยายามที่จะไปให้ถึง in product นั้นโดยความรู้ที่มีแบบลู่ไปข้างหน้า ในแง่ของการตัดต่อเนี่ย ข้อเสียอย่างมากคือ เค้าทำทีละช็อตออกมา แล้วเค้าก็จะตัดทีหลัง ในขณะที่เค้าจะตัดทีหลังเนี่ยเค้าก็ส่งตัวนี้ไปให้กับคนทำเพลงแล้ว คือตัดต่อแบบหยาบไปให้คนทำเพลง คนทำเพลงก็ทำเพลงตามพื้นฐานของ fitting ตัวเนี่ย พองานเสร็จแล้วมันแก้มันไม่ได้ มันแก้มัน timing ไม่ได้ ง่ายๆ แต่ถูกล็อคไว้แล้วด้วยเพลงนะ เพลงมันร้อยออกมา จะแก้มันก็ต้องไปนับ 1 ใหม่ล่ะ ซึ่งเวลามันก็หมดแล้วแหละ มันก็เลยจำเป็นต้องออกมาอย่างนั้น แล้วคนที่ดูเนี่ย จะรู้สึกว่ หนึ่งมันควรจะตัดแล้ว มันไม่ตัดมันอึดอัดนะ มันก็เกิดปัญหาในการดู ในแง่ของ character design และแง่ของการตั้งใจทำเรื่องออกมามันดีมากแหละเราชอบ

13. ท่านคิดว่าอะไรเป็นสิ่งที่ทำให้แอนิเมชันไทยแตกต่างจากชาติอื่น หรืออะไรเป็นสิ่งที่เป็เอกลักษณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย

ผมคิดว่ามันจำเป็นนะ โดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตามเนี่ย คนไทยทำงานมันแสดงความเป็นไทยออกมาไม่มากนักน้อย อย่างเด็กที่แบบว่าชอบงานญี่ปุ่นจำเลยเนี่ย พอเวลาทำงานงานก็เหมือนญี่ปุ่นแต่เป็นญี่ปุ่นที่ถูกobserve คือมอง แปลง ออกมา โดยคนที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นไทย เพราะฉะนั้นมันจะเพี้ยนนะ มันจะไม่มีทางที่จะเป็นญี่ปุ่นหรือก จะจำเลย หรือว่าเขียนงานฝรั่ง ดูเหมือนฝรั่งเนี่ย ...ตอนที่แอร์อน (animator ชาวต่างประเทศที่มีส่วนร่วมในการสร้างก้านกล้วยช่วงแรกๆ) เค้ามาทำก้านกล้วย เค้าออกแบบก้านกล้วย design แล้วมันสวย....ตอนนั้น เค้าก็ออกแบบ character design หนึ่งอีกเรื่อง ก็ดีจี่ ...เราพยายามวาดเด็ก style ให้เป็นแบบ เด็กอเมริกันอย่างเนี่ย.....ในสายตาเรา เรารู้ว่ามันดูอเมริกันนะ แต่พอเค้ามาเขียนให้ดูนะ เค้าลากเส้น 2-3 เส้น โห.. โคตรอเมริกันกว่าเราเขียนอีกนะ คือเราพยายามจะเป็นอเมริกัน แต่ว่ามันถูกย่อยออกมาเป็นไทย แต่ของเค้าเนี่ยโดยธรรมชาติอเมริกัน พอเขียนปุ๊บเนี่ยมันคืออเมริกันที่เราเคยเห็นอยู่บนจอเนาะ โดยเนื้อแท้ เพราะฉะนั้นเนี่ย มันหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่เราจะแสดงความเป็นไทย ไม่ว่าเราจะทำอะไรก็ตาม ที่นี้ประเด็นอยู่ที่ว่า พอเรารู้ว่ามันแล้วเนี่ย เราจำเป็นที่จะต้องกลับมาดูรากเหง้า ดูว่า ความเป็นไทยจริงๆ มันคืออะไร ความเป็นไทยมันไม่ได้มีรูปแบบเดียวนะ ที่มีลายไทย นั่นคือไทยวัดนะ มีไทยวัดและก็มีไทยวัง แล้วก็มีไทยบ้าน แล้วก็อยู่ในสิ่งต่างๆ มากมาย เพราะฉะนั้นแล้วเนี่ย มันหลากหลายนะ มันมี variety ของความเป็นไทยอยู่ เพราะฉะนั้นเนี่ยถ้าเราเลือกจับ variety ของความเป็นไทยออกมา ในแง่ของ ถ้านำออกมาเป็นผลงานเนี่ย มันต้องใช้การ research มันต้องเข้าใจที่มาที่ไป มันไม่ใช่สักแต่ว่าเขียนๆ ออกไป แล้วบอกว่าฉันเป็นไทย คือ จะทำไทยวัง ไทยวัด ไทยบ้าน ไทยร่วมสมัยเนี่ย เราต้อง research แล้วพอเราเข้าใจมันอย่างถ่องแท้เนี่ย มันจะชัดเจน

ทุกอย่าง พอเราทำออกมา เด็กรุ่นใหม่เค้าไม่ได้สนใจรากเหง้าของเรา คนหลายคนพอโตขึ้นก็มานั่งเขียนมาตระกูลเราเป็นอย่างไร เราดูรากทำให้เราต่อยอดได้มากขึ้น มันต้องย้อนกลับไปดู มันต้องกลับไปดู ใช้เป็นอีกส่วนหนึ่งของร่างกายเราเสร็จแล้วมันจะใช้เป็นอะไรก็ได้ ถ้ารู้แล้วทำให้งานมันมีกิน กับเราเป็นคนไทยถ้าเราเข้าใจแล้วงานเราก็จะเป็นธรรมชาติเอง

บทสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพเคลื่อนไหวคุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง

ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน และ ยักษ์

สัมภาษณ์วันที่ 24 มกราคม 2560 เวลา 14.05 น.

1. ช่วยเล่าประวัติของท่าน เรียนอะไร มีประสบการณ์ในการทำงานต่างๆอย่างไร

เรียนจบปริญญาตรีที่นิเทศศิลป์ มัณฑนศิลป์ จบมาก็ไปทำงานที่อัมรินทร์พรินท์ติ้ง เป็น Computer Graphic retouch สมัยก่อนหลังจากนั้นก็ได้ทุนไปเรียนต่อโทที่ University of Oregon อเมริกาทำงานเป็นผู้ช่วยสอนไปด้วย และก็ทำพวกเกม อินเทอร์เน็ต แอนิเมชันที่นิวยอร์ก และกลับมาเปิดแอนิเมชันให้กับของวิจิธา แอนิเมชันมาทำ 4-5 ปีจากนั้นก็ไปทำให้ workpoint และตั้งบริษัทชื่อบ้านอิทธิฤทธิ์

2. ช่วยเล่าประสบการณ์ในการทำงานด้านการออกแบบภาพเคลื่อนไหวของท่านว่าเป็นอย่างไร

ประสบการณ์ทำงานก็น่าจะ 10-20 ปี สมัยที่ใช้ strata studio ตั้งแต่ 3d max ยังเป็น 3d studio และก็มาทำปังปอนด์แอนิเมชัน ประสบการณ์ที่ทำที่อเมริกาก็เป็นเกม สักครั้งหนึ่ง เป็นบริษัทเกม และก็เป็นที่นิวยอร์กทำแอนิเมชันสำหรับอินเทอร์เน็ตทีวีด้วย และก็ทีวีด้วย และก็เป็นที่พวก Character design

3.การทำงานออกแบบภาพเคลื่อนไหวมีความหมายและคุณค่าต่อท่านเองอย่างไร

แอนิเมชันมันเป็นงานที่เหมือนไม่ได้ทำงาน ก็โชคไม่ดีเกิดไปทำอย่างอื่นคงทำไม่ได้ พอดีโชคดีว่าทำแอนิเมชันมันเหมือนการวาดภาพ การอยู่การทำภาพให้เหมือนมันเคลื่อนไหว และมันเห็นอะไรที่เราคิดว่าจะทำ เราคิดว่าจะออกแบบนักแสดงอย่างนี้ เราอาจจะconnectกันคนยาก แต่เวลาทำแอนิเมชันเราคอนโทรลบุคลิกลักษณะเองคือเราอยากได้ตัวละครอย่างที่เราต้องการ และมันเป็นงานศิลปะด้วย พี่จบศิลปะมา ให้พี่ไปทำบัญชีพี่คงทำไม่ได้ ดีใจที่ทำ ปัจจุบันนี้มันไม่เหนื่อยเพราะว่า มันเหมือนอยากทำทุกวัน แอนิเมชันภาพประกอบ วาดภาพ โชคดีว่าได้ทำงานเหมือนงานอดิเรกของตัวเองทุกวัน เวลามาทำงาน เหมือนขับรถมาคุยกับน้องๆ แล้วก็ทำกัน แต่ข้อที่มันถูกล้อคมันคือ death line นั่นเอง แต่ถ้าทำมันดีๆ ก็จะเหมือนงานอดิเรก

4.ความรู้สึกต่อการทำงานภาพเคลื่อนไหวเป็นอย่างไร ความประทับใจในการทำงาน

แอนิเมชันคือเหมือนเราทำงานอดิเรกแล้วได้สตางค์ดำรงชีวิต แอนิเมชันมันมีคุณค่าคือ มันคุณค่ากับชีวิต มันทำแล้วรู้สึกhappyกับสิ่งที่ทำ คือแอนิเมชันมันเป็นแค่ผลพลอยได้ เราทำงานartเราอยากเห็นงานartมันเคลื่อนไหวเราก็ทำได้และก็ได้ดำรงชีวิตได้ คือพี่happyกับอาชีพนี้ และมันต่อยอดเป็นภาพประกอบมันก็ลื้กกันกับแอนิเมชัน ใช้อุปกรณ์เดียวกัน ใช้ photoshop ใช้อะไรที่มันเป็นเครือข่ายเดียวกัน วันไหนพี่จะทำแอนิเมชันเคลื่อนไหวพี่จะไปสอนเด็ก ก็นั่งทำ ก็คืออุปกรณ์อันเดียวกัน ชีวิตอยู่ในนี้มาครึ่งชีวิตแล้ว อยู่ใน art แอนิเมชัน กราฟิก มันเลยไม่ต้องฝืน

5.ความรู้ในการทำงานที่มีเป็นอย่างไร ก่อน หลัง ความเข้าใจในปัจจุบัน

มันเปลี่ยนไปคือมันเข้าใจมากขึ้น และอีกอย่างหนึ่งคือเรียนรู้ว่าแอนิเมชันมันทำด้วยตัวเองไม่ได้หรอก ในชีวิตคนทำแอนิเมชันคนเดียวไม่ได้ ทำได้เฉพาะหนังสั้นๆ ที่จะถ่ายออกมา แล้วแอนิเมชันมันเป็นระบบการทำงานร่วมกันคือเราไม่ได้เก่งคนเดียว ต้องมีทุกคน คนนี้เก่งแสง การเป็นdirector animation คือเราต้องปรับโอเดียของเรา และก็ขายของเราด้วย พี่มีskillแบบว่า เราถ่ายออกมาให้คนเห็นว่าเราต้องการสื่ออะไรอากาศตอนเช้าเป็นอย่างไรแค่นั้นเอง เพียงแต่ว่า ตัวแอนิเมชันตอนนี้พี่ส่งบลบ พี่รู้การตัดต่อที่มันช้าลงต่อขึ้นที่มันไม่จำเป็นที่มันต้องหือหาว การลากกล้องสมัยก่อน ที่แบบเด็กวัยรุ่นหมุนกล้อง เลิกใช้แล้ว ประเด็นที่จะเล่าไม่ต้องเยอะ สมัยที่ทำปังปอนด์มันพุ่งเกินไปทำไปเรื่อยๆ พอเป็นdirectorของแอนิเมชันโฆษณา ก็คือรู้การตัดต่อ เข้าอารมณ์ของซีนมากขึ้น มันก็เลยพัฒนา

การตัดต่อว่าแค่นี้พอแล้ว สมัยก่อนคือข้อควรทำแอนิเมเตอร์มันยากตรงเสียตายfootage อุตส่าห์ทำตั้งเยอะไม่กล้าตัดจริงจริงคือมันตัดอะไรก็ได้เพื่อจะเอาเรื่อง มีประมาณ2ชั่วโมงตัดอย่างไรก็ได้ให้เหลือ1ชั่วโมง และก็มูมมอมมันบาลงเห็นการแข่งขันน้อยลง คือตอนนี้เราถึงที่เราทำอะไรตามใจเราได้ระดับหนึ่ง ไม่ต้องรีบมาก คือถ้าเกิดพีเลิเกแอนิเมชันวันนี้พีก็ยังอยู่ได้ ก็เลยรู้สึกว่ามันไม่ต้องแข่งขัน อยู่ได้นี่คือ พ้อออกไปอยู่ได้ ดำรงชีวิตต่อไปได้ อาจไม่ต้องรวยมาก แต่ไปต่อได้ ตอนนี้นี้ก็ไม่ต้องดิ้นรนมาก มีเงินเท่าไรก็ใช้เท่านั้น

6.การทำงานออกแบบภาพเคลื่อนไหวของท่านมีผลงานอะไรบ้าง ภาระหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมายคืออะไร

หลักๆที่ทำป๊อปอนต์แอนิเมชัน ก็คือกำกับดูแลทุกส่วน และก็ทำแอนิเมชันของอาเซียนซัมมิก และก็มีซีรีส์ยาวซีรีส์จริงจริงเราทำเป็นชั่วโมงก็เสร็จ คือพีซีรีส์อาเซียนระหว่างประเทศด้วยนะเพื่อจะเผยแพร่ของไทยยาวประมาณเกือบชั่วโมง ตอนทำแอนิเมชันยักษ์ ก็ทำคู่ไปกับtitleของworkpointส่วนใหญ่ และก็ส่วนใหญ่ก็จะทำคาแร็กเตอร์ดีไซน์ให้หน้าเท่งโหน่ง

7. การวิเคราะห์สุนทรียภาพ(Aesthetics) ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ป๊อปอนต์ ดิ อนิเมชัน

1.แนวคิดหลักของภาพยนตร์(Concept)

การนำตัวละครในวรรณคดีมาเล่าเป็นเรื่องราวผจญภัยในอนาคตและตัวละครจากการ์ตูนขายหัวเราะมาทำเป็นแอนิเมชัน เราสร้างหนุมานเพื่อให้ป๊อปอนต์เด่น

2.แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นหลักคือ ทุกคนมีสิทธิเท่าเทียมกัน มิตรภาพ เพื่อน แก่นรองคือ ความสามัคคีคือพลัง

3.รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Tone & Style)

แอนิเมชัน 3 มิติ แนวตัดทอน ยุคปัจจุบันและอนาคต

4. แนวภาพยนตร์ (Gene)

เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแนว ครอบครัว-ผจญภัย

5 .การเล่าเรื่อง(Narration)

เล่าปัจจุบัน อนาคต และกลับมาปัจจุบัน เกี่ยวกับ ตัวละครหลักมิตรภาพป๊อปอนต์และหนุมาน ตัวละครรองคือ นโม น้อยหน้า บิ๊ก ครูใหญ่ ปู่ของนโม และหอสั่งการ

6. การออกแบบ

6.1.การออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Design) ตัวป๊อปอนต์ สร้างแบบมาจากการ์ตูน 2 มิติซึ่งปรับเยอะ ให้ดูน่ารัก

6.2 การออกแบบฉากหลัง(Background Design) เป็นไปตามยุคสมัย

7. การใช้สีโดยภาพรวม มีการใช้สีเยอะ เพราะตอนนั้นคิดว่าเป็นการ์ตูน ต้องใช้สีสดใส

8.การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์(Animate) การเคลื่อนไหวยังไม่ค่อยพอใจ แต่ในยุคนั้นก็ถือว่าดีมาก เพราะใช้ทีมงานไม่เยอะ

9. เสียง มีเพลงที่ฮิตติดหูอยู่ และการทำเสียงจากทีมงานภาพยนตร์

8. การวิเคราะห์สุนทรียภาพ(Aesthetics) ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ยักษ์

1. แนวคิดหลักของภาพยนตร์(Concept)

การนำตัวละครซึ่งเป็นศัตรูกันมาเล่าใหม่

2. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นหลักคือ เพื่อนไม่มีข้อจำกัด มิตรภาพ ความเป็นเพื่อน

3. รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Tone & Style)

แอนิเมชัน 3 มิติ แนวตลกทอน โลกอนาคตและโลกสมมุติ

4. แนวภาพยนตร์ (Genre)

เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแนว ครอบครัว-ผจญภัย

5. การเล่าเรื่อง (Narration)

เล่าตามลำดับเรื่องราวที่เกิดขึ้น จากอดีต ปัจจุบันและอนาคต ตอนแรกมีย้อนเรื่องสงครามระหว่างหนุมาน และทศกัณฐ์ก่อน

6. การออกแบบ

6.1. การออกแบบบุคลิกลักษณะ (Character Design) ก็มีการใส่ลายเส้นในการออกแบบคือความไม่สมประกอบ หัวโต ตัวเล็ก

6.2. การออกแบบฉากหลัง (Background Design) ชอบโล่งๆ เลยมีฉากแบบเน้นตัวละครคุยกัน และทิ้ง space ว่างๆ เรื่องนี้พี่ต้องการแบบนั้น พี่จะคุยกับคนเขียนก่อนดูเรื่องก่อนพี่จะเปิด space ว่างๆ เวลาพี่เขียนพี่เปิด space หนึ่งยักษ์ของพี่หลายคนมาบอกว่า คล้ายโรบอทแต่ไม่ใช่โรบอท space ข้างหลัง มีเหล็ก มีเมื่อก่อน แต่ยักษ์ของพี่ไม่ค่อยมีแบ็คกราวเลย จะเปิด space เหมือนภาพวาดอย่างเรื่องคนกินเนื้อ พี่จะเขียน space กว้าง อย่างเรื่องกบเขียดพี่จะมี space กว้างขึ้นจะไม่แน่นเหมือนสมัยก่อน เป็นมุม top ก็คือพี่เปิด space ว่างๆ มาก และอีก อันนี้เป็นหนังสือใหม่ถึงแอนิเมชันที่เอาไปทำแอนิเมชันได้ ตกตะกอนความคิดอะไรซักอย่าง พอพี่เริ่มมี space ในไรเตอร์มี space สมัยก่อนที่อยู่ศิลปิน อยู่ วิถีตา space พี่แน่นเกินไป พอได้ทำเยอะๆ แล้วได้คุยกับพี่ประภาสได้ความรู้เยอะ คือ space ของแกกับพี่ใกล้กันมากเลยคุยกัน พี่เลยรู้ว่าในประเทศไทยมีคนต้องการ space ขนาดนี้ด้วย ความกว้างเนื้อที่ว่างพี่ก็เลยลดลงมาหน่อยสมัยก่อนพี่เขียนเพื่อพาณิชย์เยอะไป พี่เขียน space แน่นไป

7. การใช้สีโดยภาพรวม เป็นชุดสีของตัวเอง ไม่มีทฤษฎีตายตัว พี่ใช้สไตล์พี่

8. การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate) คิดว่าการเคลื่อนไหวดีกว่าเรื่องแรกมากๆ ด้วยการพัฒนาเทคโนโลยีและทีมงานเก่งขึ้นด้วย

9. เสียง ใช้ทีมพากย์เสียงมืออาชีพทั้งหมด เลยทำให้หนังดูน่าสนใจ

8. งานออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่ท่านสร้างสรรค์ขึ้น มีเอกลักษณ์โดดเด่นเรื่องใด

พี่ออกแบบคาแร็กเตอร์ดีไซน์เป็นพวกขี้แพ้หมด เพราะพี่ไม่ชอบสมบูรณ์ พี่ไม่ชอบเท่ากัน คาแร็กเตอร์พี่จะไม่ค่อยปกติไม่เท่ากัน มันเหมือนตัวประกอบ ในหนัง disney พี่ชอบตัวประกอบ พี่ไม่ชอบพระเอกนางเอก คือตัวจะไม่ค่อยปกติ คาแร็กเตอร์บางอย่างที่ เวลาออกแบบหมาก็ดึงคาแร็กเตอร์เค้าเลย หม่าเค้าเป็นตลกที่หน้าตายุๆ พี่ก็จะออกอันนั้น พี่ชอบออกแบบหมามากกว่าสั้มเซ็งที่สวย คาแร็กเตอร์การ์ตูนจะไม่ค่อยปกติ คิ้วหัก หนูนวดคิ้วหัก พี่จะไม่ค่อยชอบความสมบูรณ์ อย่างตัวผู้หญิงหรือตัวอะไรที่อ้วนๆ ไม่ชอบเลย แล้วก็ พี่จะชอบจับคู่สับบางอย่าง ที่มีเขี้ยวสีตรงข้ามผสมกัน และก็มีตัวอย่างนี้พี่เขียนเฟรมผ้าใบ พี่จะเขียนถึงต้องไม่ค่อยปกติ และก็ตอนนี้ก็เขียนลงเฟรมใหญ่สอง

เมตรกว่าที่อยู่ที่บ้าน มันก็จะไม่ค่อยปกติ นี่ก็ตัวไม่ค่อยปกติ พี่มีงานอดิเรกคือไต่เต้ลซูปเปอร์จิว ทำอยู่ที่อาคารทศพลแลนด์ คาแรกเตอร์บางตัวตอนนี้พี่พัฒนาพี่จะเบาลง แต่ตอนนี้มีรายการของพี่ซูปอันนิ่งก็น้อยลงอีก พี่ก็จะออกแบบคาแรกเตอร์บางอันที่มันเบาลงกว่าเดิม สมัยก่อนมันจะฉูดฉาดและก็รายละเอียดเยอะ

9.งานออกแบบภาพเคลื่อนไหวของท่านมีเอกลักษณ์ความเป็นไทยหรือไม่ ถ้ามีกรุณาอธิบาย

มีความเป็นไทยเพราะประสบการณ์พี่มันเป็นคนไทยแต่พี่ไม่ค่อยมีลายไทย เพียงแต่ว่าทุกอย่างเรื่องสีพี่จะเป็นเอเชียหรือการจัดไฟถึงมันจะเป็นฟอร์มของการ์ตูนแต่มันก็มีลายไทยอยู่นะ มันจะมีความเป็นไทยอยู่ อย่างเขียวอย่างรองเท้าน้ำ แล้วแสงเข้าไปตัวยักษ์ ในหัวพี่มันจะเป็นร้อนๆ ไทยๆ แบบเอเชียมันอยู่ในนั้นหมด น่าจะเป็นอยู่ในอากาศมากกว่า ความเป็นเอเชียมันจะอยู่ในอากาศๆ และก็แฝงอยู่แล้ว เราเคยอยู่ต่างจังหวัด ในประเทศใน พอมันร้อนๆ พี่เลยรู้สึกว่ามันเป็นของเรา มันเป็นประสบการณ์ อย่างเวลาที่พี่เขียนการ์ตูน ต่อให้มันสากลก็จะมีเป็นไทย คาแรกเตอร์พี่มีอิทธิพลจากชัยพฤกษ์เยอะเหมือนกัน พี่ชอบเขียนพวกผักบุ้ง พี่ชอบเขียนพวกนกตัวเล็กๆ เหมือนของคุณรงค์ พี่ได้รับอิทธิพลจากนักเขียนการ์ตูนไทยเยอะนะ เช่น คุณ รงค์ ชัยพฤกษ์ โอเม รัชเวทย์ แล้วพี่โชคได้ไปเรียนที่อเมริกา พี่ได้หนังสือของอเมริกามาบ้าง แต่ทุกอย่างในตัวพี่มีความเป็นไทย พี่เพิ่งมารู้เมื่อไม่กี่ปีนี่เองหลังจากพี่เขียนภาพประกอบให้กับคุณประภาส อย่างเช่นมังกรไฟ สุธิ แม่เภา พอพี่เขียนเสร็จ พี่ชอบเขียนผักตบชวา พี่คุยกับพี่จิก (ประภาส ชลศรานนท์) และพี่จิกบอกว่าพี่ชอบคุณรงค์ตรงพวกผักตบชวาอะไรอย่างนี้ เออใช่ๆ พี่ว่าพี่ได้อิทธิพลจากผักตบชวาจากคุณรงค์ พิกเกอร์ฟอร์มจาก โอเมรัชเวทย์อะพี่ตื่นเต้นมากเลย แต่ละอันมีกิมมิกเล็กๆ ะไรบางอย่าง

10.เมื่อผลงานภาพเคลื่อนไหวของท่านเสร็จลงในแต่ละเรื่อง ท่านมีความพอใจหรือไม่ อย่างไร

พอใจทุกอันพอมานั่งคิดว่าสมัยก่อน ช่วงเด็กๆ มันก็จะเป็นความพอใจเล็กๆ แต่ภาพประกอบหลายๆ แอนิเมชันหลายๆ พี่จะตั้งใจทำคุณภาพสูงขึ้น เพราะว่าพี่เคยมีประสบการณ์ตอนที่ทำศิลปากรไปเขียนคอมมิคงานเผาๆ เพื่อเอาเงินหลังๆ มันเป็นเรื่องประวัติศาสตร์มันมีคนเก็บไว้ แล้วมันเป็นงานที่ไม่ดี ตอนไม่มีใครรู้ว่าเงื่อนไขเราต้องเอาเงินไปใช้จ่ายยังงี้ หรือเราอยู่กับเจ้าของสำนักพิมพ์หรือเจ้าของคนให้งานเรากดขี่ขนาดไหน มันเป็นงานที่เผาเพื่อเอาเงิน แต่พอหลังจากพี่กลับจากอเมริกา พี่มาเห็นงานเก่าๆ แล้วมันแะ พี่ก็เลยว่ามันควรจะทำอะไรที่มันเต็มที่จริงจัง งานภาพประกอบอันนี้คือเงินมันเยอะขนาดภาพเท่านั้นเอง แต่พี่ทำเกิน ภาพประกอบมันราคาไม่เยอะแต่พี่ทำเกินทุกอันตอนนี้ นี่เป็นภาพประกอบที่เราจะเก็บรายละเอียดทุกอย่างต่อ1จุดก็พอ พี่ก็จะทำ คือพอเราเข้าใจว่าเราควรจะทำเพื่อเป็นผลงานจริงๆ ก็จะไม่ค่อยเก็บรายละเอียดบางอย่าง ซึ่งมันเกินกับค่าใช้จ่าย ประเทศไทยเงินค่าภาพประกอบหรือคาแรกเตอร์มันไม่เยอะแต่ทำเกิน ตอนนี้พี่ทำเกินอยู่ จากสมัยก่อนพี่ตั้งใจมากกว่าเดิมสงบกว่าเดิม ผมรู้สึกดูแล้วเหมือนงานศิลปะที่มันสมบูรณ์ เพราะว่าพี่ตั้งใจมากต่ออัน อันนั้นอาจจะพานิชศิลป์ อันนี้ใกล้เคียงกับงานศิลปะ เงื่อนไขตอนนี้พี่เข้าใจเงื่อนไขและ ว่าพี่จะสร้างทุกอย่างมาเพื่อให้มันเป็นงานพี่ คนดูแล้วพี่ได้ฟีดแบ็คที่ดี อยากรู้เตอร์พี่คิดขึ้นมาเยอะหน่อย พี่ได้ฟีดแบ็คที่ดีนะ มีพี่ต๋ออีกโทรบอก เออผมชอบมากเลย พี่ก็เลยhappyที่จะสร้างงานขึ้นมา อย่างภาพประกอบอันเล็กๆ คือพี่เขียนต่อหน้า คือจริงจังค่าตัวพี่มากกว่าค่าเขียนภาพประกอบเพียงแต่ว่าพี่ทำ พี่คุยกับพี่ต๋อและว่า พี่ช่วยพี่อยากจะทำผลงาน

11.ท่านคิดว่าผลงานภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นในประเทศไทยจำเป็นต้องแสดงความเป็นอัตลักษณ์ไทยด้วยหรือไม่ ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้

พี่ว่าจริงๆ แล้วคือเราไม่ต้องมาเป็นไทยหรอก ผู้กำกับมีความเป็นไทยอยู่ทุกคน อัตลักษณ์ต่อให้เราไม่ต้องเป็นลายไทย แต่ทุกคนมีหมดเลย มีความเป็นไทยอยู่ในนั้นหมดเลย เราโตมาจากญี่ปุ่นเราโตมาจากฝรั่ง แอนิเมชันเอามา

จากฝรั่งเศส แอนิเมชัน2dเอามาจากญี่ปุ่นการ์ตูนจากญี่ปุ่นเยอะทุกอันมารวมกัน แอนิเมเตอร์รุ่นใหม่หรือเป็นไคแรกเตอร์ แอนิเมเตอร์ต่อให้จะพยายามเป็นญี่ปุ่นฝรั่งเศสมีไทยอยู่ในนั้นอยู่ทุกคน อัตลักษณ์มันไม่ต้องสร้างมันอยู่ที่ตัว leadที่จะนำ ตอนนี้อย่างน้อยๆ มีความเป็นญี่ปุ่นเยอะเหมือนกันแต่ข้างในเขามีไทยอยู่ เขาก็โตมาใกล้ๆกับพี่ มันมีอิทธิพล พี่ป้อนก็มีอิทธิพลของตัวเอง มีความเป็นไทยมาตั้งแต่แกโตก้านกล้วยหรือแสง ทุกคนก็จะมีหมด มีความเป็นไทยมาก คือจริงจริงที่ว่าอัตลักษณ์คือ ลายไทย อากาศก็เป็นไทย คนจัดไฟก็คือคนไทย พี่เชื่อว่าอะไรที่เป็นองค์กรหรือประเทศผู้จะเป็นอย่างไรคิดอย่างนั้น เหมือนกัน แอนิเมชัน ไคแรกเตอร์เป็นอย่างไรก็ต้องเป็นอย่างนั้น อย่างเช่น เอ่อออก ยกตัวอย่างเบิร์ดแลนด์ ไคแรกเตอร์รู้แล้วว่าฝรั่ง มีความเป็นdisneyจ๋าๆมาก การเคลื่อนไหวฝรั่งเป็นไทยบ้าง คือแอนิเมเตอร์คนไทยจะแอนิเมที่เป็นไทย ไม่ใช่ฝรั่ง ฝรั่งจะแอนิเมทอีกอย่าง จะเปิดคุยกัน บางครั้งเป็นคนไทยแอนิเมแต่ทำตามฝรั่ง ฝรั่งก็ถ่ายทอด ให้แอนิเมเตอร์ไม่หมดหรอก ฝรั่งที่เป็นไคแรกเตอร์มันก็มีกลิ่นไอของอเมริกันอยู่ แต่มีที่ม้อัตลักษณ์หลายๆอย่างที่อยู่ในแอนิเมชันอย่างอาจจะไม่ใช่ลายไทยเป็นแสงก็ได้ อากาศก็ได้ องค์ประกอบ เป็นไทยๆ บางทีพี่ยังคิดเลยว่า แม้แต่การออกแบบฉากในละครมันก็ต้องมียากจะใส่พวกหลังคาสังกะสีที่เราโตมามีหมดเลย บางโตมายุค7-11ก็ต้องมี7-11บ้างต้องใส่ไปบ้างไม่มีใครออกแบบว่าเป็นเมืองนิวยอร์กทั้งหมดหรอก

12 ผลงานภาพเคลื่อนไหวของประเทศไทยในที่ผ่านมา ท่านชอบเรื่องใดบ้าง เพราะอะไร

พี่ชอบที่สุดคือของพี่ป้อน พี่คำป้อน คือเป็นคนเขียน2d ขาวดำสมัยก่อนที่พี่เพิ่งกลับมาพี่ชอบมากพี่ชอบลายเส้นมาก ทำให้พี่รู้สึก โห ลายเส้นแก๊งๆและมีพลัง พี่จำได้ว่าไปฉายที่ไหนไม่รู้พี่ยืนตะลึง แกเขียนเองที่เป็นเด็กกว่าย่น้ำทุก การเคลื่อนไหวแบบdisneyแต่มีเอกลักษณ์เป็นตัวแกอันนี้พี่ไม่เคยบอกใครนะ แต่พี่ดูแล้วว่าพี่ป้อนนะ2dเก่งมาก ก้านกล้วย 1 ก็ชอบ ชอบหลายเรื่อง

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ ผศ.นิจจิง พันธะพจน์
 คุณวุฒิ ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (สาขานฤมิตรศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 ศิลปบัณฑิต (สาขาภาพพิมพ์) คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ผลงาน

งานวิจัย

การสร้างวงจรการเดินให้สมจริงในการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Making Walk Cycle Animation by Using Rotoscope Technique)” การประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัย/สร้างสรรค์ ศิลปการวิจัยครั้งที่ 4 วันที่ 19-21 ม.ค. พ.ศ.2554 หน้า 33-40.

ตำรา

ประวัติแอนิเมชัน สำนักพิมพ์ ม.กรุงเทพ เผยแพร่ ธันวาคม 2557

การออกแบบสื่อ 4 มิติ สำนักพิมพ์ ม.กรุงเทพ เผยแพร่ มีนาคม 2558

บทความวิชาการ

การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบไม่พึ่งพาคอมพิวเตอร์ วารสาร นักบริหารฉบับที่ 1/2555มกราคม-มิถุนายน พ.ศ. 2555

การใช้เทคโนโลยีสร้างภาพเคลื่อนไหวเลียนแบบท่าทางของมนุษย์ วารสารศรีปทุมนิทัศน์ ปีที่ 1 ฉบับที่ 72 มกราคม - มิถุนายน 2554

บทบาทของสื่อแอนิเมชันในช่วงสงครามโลก: กรณีศึกษาสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ (The Journal of Institute of Culture and Arts) มศว. ฉบับที่ 2 มกราคม-มิถุนายน 2556

คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน : ประวัติศาสตร์และความเปลี่ยนแปลงในช่วง ค.ศ. 1960-2000 วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 ธันวาคม 2556

แอนิเมเตอร์ยุคบุกเบิกของแอนิเมชันในช่วง ค.ศ.1888-1920 วารสารศิลปกรรมสารมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีที่ 9 ฉบับที่ 1/2557

การวาดต่อเติมฉากในการสร้างภาพเทคนิคพิเศษ วารสารศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีที่ 8 ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม-ธันวาคม 2559

ผลงานสร้างสรรค์

“ประเพณีปีใหม่เมือง” นิทรรศการผลงานอาจารย์ หอศิลปมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ระหว่างวันที่ 18 พค.-6 มิย. พ.ศ. 2555.

“เวียนวน” (Walk cycle) ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เวลา 2.45 นาที แสดงในงานนิทรรศการ S.O.S :Sounding Out of Creativity หอศิลปมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ระหว่างวันที่ 29 พฤศจิกายน - 24 ธันวาคม พ.ศ. 2553.

"ฟีนาซิสโตสโคป(Phenakistoscope) สร้างภูมิคุ้มกันในตัวเอง แสดงในนิทรรศการ "สืบสาน"

– PROMULGATE หอศิลปมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ระหว่างวันที่ 17 มีนาคม - 5 เมษายน 2560.