

ภาษาภาพยนตร์แบบดราม่าในงานแอนิเมชัน 3 มิติขนาดสั้น

Drama Film Language in Short 3D Animation Works

วันวิสาข์ พรหมจิ้น^{1*} พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา² และ ชัยพร พานิชรุทวิวงศ์

Wanwisa Promjeen^{1*} Punpen Chaypreecha² and Chaiporn Panichrutiwong²

^{1*} นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน
ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

² อาจารย์ประจำ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง
จังหวัดปทุมธานี 12000

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

² Lecturer of Computer Art of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000

*Corresponding author, E-mail: jibjibjibrano@gmail.com

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติขนาดสั้น เป็นภาพยนตร์แขนงหนึ่งที่ได้รับคามนิยม และมีการเผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง ซึ่งรูปแบบของภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นจะนิยมถ่ายถอดในรูปแบบข้อคิด นิทานสอนใจ หรือเน้นสร้างความบันเทิงสนุกสนาน เนื่องจากข้อจำกัดในเรื่องของระยะเวลา ส่งผลให้ไม่สามารถถ่ายทอดอารมณ์และสื่อสารให้ผู้ชมเข้าถึงตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงทำให้มีแอนิเมชันขนาดสั้น มีส่วนน้อยเพียงเท่านั้นที่สร้างผลงานในรูปแบบดราม่า การศึกษาภาษาภาพยนตร์แบบดราม่าในงานแอนิเมชัน 3 มิติ นั้น มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้ภาษาภาพยนตร์ดราม่าในงานแอนิเมชัน 3 มิติขนาดสั้น ซึ่งในการสร้างสรรค์แอนิเมชันขนาดสั้นหากต่อยอดและพัฒนาการเล่าเรื่องผ่านภาษาภาพยนตร์แบบดราม่าแล้วนั้น ระยะเวลาในการนำเสนอเรื่องราวจะส่งผลต่อการกำหนดอารมณ์ร่วมของกลุ่มเป้าหมายหรือไม่ วิธีการศึกษาผู้วิจัยใช้ทฤษฎีองค์ประกอบของภาษาภาพยนตร์วิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์รูปแบบและการนำเสนอของสื่อภาพยนตร์และแอนิเมชันแนวดราม่า ตลอดจนทฤษฎีด้านสี อารมณ์ และความรู้สึก ทฤษฎีออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ การศึกษาวิจัยดังกล่าวได้ออกแบบเนื้อหาและเหตุการณ์ของงานแอนิเมชัน อ้างอิงจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อเรื่องและมีอารมณ์ร่วมกับเหตุการณ์ในระยะเวลาที่จำกัด โดยอาศัยการเล่าเรื่องผ่านภาษาภาพยนตร์แบบดราม่า ได้แก่ แสง สี เสียง และการจัดองค์ประกอบภาพ ผลการศึกษาพบว่า ระยะเวลาในการนำเสนอเรื่องราว นั้น ไม่มีผลต่ออารมณ์ร่วมของผู้ชม

คำสำคัญ: ภาษาภาพยนตร์ ดราม่า

Abstract

3D animation short film is a field that has been popular in movies and has published widely in the media. This form of short animation films would be taken off as the comments , teaching tales or for entertainment .Due to limitations in terms of duration as a result, it does not convey emotion and communicate to the audience into the character effectively .As a result, animation shorts are only a small part of a portfolio in a drama. Educational films in 3D animation are used for learning the language in drama movies in the form of short 3D animation. To create a short animation, the advancement and development of the story through language-movies, drama, and the time in the presentation will affect the emotions of the target group, or it may not. The investigator used the theory elements of the movie's language analysis of the movie format and the presentation of the movie and animation drama as well as the theory of the mood and the feel, and the theory of design for 3D animation. Such research design, content and events of the animation based on actual events in society, or a story about everyday life, the audience can understand the story and the emotions associated with the event in a limited time. By relying on the story through language-movies, drama, including light and sound and image composition, the study found that the time in the presentation that has no effect on the emotions of the audience.

Keywords: drama film language

1. บทนำ

ในปัจจุบันภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ ขนาดสั้นเป็นภาพยนตร์แขนงหนึ่งที่มีความนิยม ดังจะเห็นได้จากสื่อต่างๆทั้งในประเทศ และ ต่างประเทศ ที่นิยมทำแอนิเมชันขนาดสั้นเผยแพร่อย่าง กว้างขวาง ซึ่งมีความยาวเฉลี่ยไม่เกิน 3-10 นาที เพราะ ความสนุก ตื่นเต้นและถ่ายทอดสิ่งที่ยูนอกเหนือ กฎเกณฑ์ความเป็นจริงที่ไม่สามารถจะแสดงให้เห็น หรืออธิบายให้เข้าใจได้ด้วยวิธีการของภาพยนตร์

รูปแบบของภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น จะนิยมถ่ายทอดในรูปแบบ ข้อคิด นิทานสอนใจ หรือ เน้นสร้างความบันเทิงสนุกสนาน เนื่องจากข้อจำกัดใน เรื่องของระยะเวลา ส่งผลให้ไม่สามารถถ่ายทอด อารมณ์และสื่อสารให้ผู้ชมเข้าถึงตัวละครได้อย่างมี ประสิทธิภาพ เหตุเพราะต้องให้ผู้ชมเข้าถึงตัวละคร อย่างรวดเร็วและวางโครงเรื่องที่ซับซ้อนเพื่อให้คนดู

เข้าใจเรื่องราวได้ในเวลาอันจำกัด แตกต่างกับ แอนิเมชันขนาดยาว ซึ่งจะมีการวางโครงเรื่องที่ ซับซ้อนมากกว่า สามารถกำหนดอารมณ์ผู้ชมได้ว่า ตอนไหนควรส่งอารมณ์แบบไหนเพื่อให้นักดู สนุกสนาน จึงทำให้มีแอนิเมชันขนาดสั้น มีส่วนน้อย เพียงเท่านั้น ที่สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบครามา ในขณะที่ภาพยนตร์ครามาถูกผลิตสู่สายตาผู้ชมอย่าง ต่อเนื่อง และส่วนใหญ่ได้รับความนิยมในกระแส อีกทั้งสามารถดึงอารมณ์ร่วมของผู้ชมให้รู้สึกร่วมไปกับ ภาพยนตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ เล็งเห็นความสำคัญ ในการสร้างสรรค์สื่อแอนิเมชัน โดยการต่อยอดและพัฒนาการดำเนินเรื่องราว แอนิเมชัน 3 มิติขนาดสั้น ผ่านภาษาภาพยนตร์แบบ ครามา โดยอาศัยปัจจัยทางด้านแสง สี เสียง และการจัด องค์ประกอบภาพ นำเสนอผ่านสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ

ความยาวประมาณ 3 นาที โดยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยและออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติจะสามารถใช้เป็นแนวทางการสร้างสรรค์แก่ผู้สนใจในการผลิตแอนิเมชันขนาดสั้นที่สามารถให้ผู้รับชมรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภายในระยะเวลาอันจำกัด

2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาการใช้ภาษาภาพยนตร์แบบดราม่าในงานแอนิเมชัน 3 มิติขนาดสั้น

3. วิธีการวิจัย

รายละเอียดวิธีการดำเนินการวิจัยมีดังนี้

3.1 การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร

ดำเนินการศึกษาค้นคว้า ตำรา เอกสารและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐาน สำหรับทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์ โดยเน้นการศึกษาองค์ประกอบของภาษาภาพยนตร์แบบดราม่า

3.2 การวิเคราะห์สื่อภาพยนตร์และแอนิเมชัน

จากการรวบรวมข้อมูลพบว่าสื่อภาพยนตร์และแอนิเมชันที่สามารถดึงอารมณ์ร่วมของผู้ชมในส่วนใหญ่ มักพัฒนาเนื้อเรื่องจากเค้าโครงเรื่องจริง หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมตามแต่ละยุคสมัย

สื่อควรเลือกใช้สีในโทนเย็น และการจัดแสงในโทนมืด เน้นแสงสว่างเพียงบางจุด บรรยากาศโดยรวมจะดูมีเงามืดมากหม่นมัวทึบเพื่อสื่อถึงภาวะที่กดดันและซึมเศร้า (สื่ออารมณ์และความรู้สึก, 2531)

ขนาดของภาพหรือระยะของภาพ Extreme Close Up Shot มีผลต่อความรู้สึกต่ออารมณ์ของผู้ชมควรเลือกใช้จุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์ (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546)

ในแง่ของเสียงงานแอนิเมชันและภาพยนตร์ส่วนใหญ่ มักใช้เสียงประกอบและเสียงดนตรีในการนำเสนอ เพื่อให้ผู้ชมเกิดรู้สึกสมจริง อีกทั้งช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตามเนื้อเรื่อง และปรับอารมณ์ระหว่างการเชื่อมต่อของเหตุการณ์ (นิพนธ์ कुमारภย์, 2551)

3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวัดผลวิจัยในครั้งนี้ เป็นกลุ่มนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คนในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล ทั้งเพศชายและหญิงที่สนใจแอนิเมชันและภาพยนตร์ดราม่า อายุ 18 - 22 ปี เพราะเป็นวัยที่มีความอ่อนไหวทางด้านจิตใจและอารมณ์ค่อนข้างมาก ซึ่งส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและการแสดงออก ผู้วิจัยกำหนดการรวบรวมข้อมูลโดยการกำหนดกลุ่มตัวอย่างจากการสุ่มแบบเป็นระบบจากนักศึกษาระดับอุดมศึกษาจนได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างตามที่ต้องการ

3.4 วิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดเพื่อหาแนวทางในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

3.4.1 กรณีศึกษาภาษาภาพยนตร์แบบดราม่าในภาพยนตร์และแอนิเมชัน

กรณีศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Schindler's List ฆาตกรรมที่โลกไม่ลืมและ Grave of the Fireflies สุสานหิ่งห้อย ผู้วิจัยพบว่าสิ่งสำคัญในการใช้ภาษาภาพยนตร์ให้ได้ประสิทธิภาพมีดังนี้

1) บทภาพยนตร์ ทั้งสองเรื่องได้อ้างอิงถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือตัวละครที่มีตัวตนอยู่ในอดีต ผสมผสานกับการผูกเรื่องราวเหตุการณ์ต่างๆ ของตัวละคร สามารถดึงมโนธรรมของผู้ชมออกมา

ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์สะเทือนใจ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอันดับแรกที่ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมกับตัวละคร

2) การจัดองค์ประกอบภาพและมุมมองในภาพยนตร์ การดำเนินเรื่อง ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องไม่ได้สร้างมุมมองของตัวละครเพียงคนใดคนหนึ่ง แต่กลับมีมุมมองของตัวละครอื่น จุดนี้ทำให้ภาพยนตร์มีมิติ มีมุมมองที่ครบถ้วนสมบูรณ์ในตัวเอง อีกทั้งบรรยากาศทางด้านองค์ประกอบภาพที่สวยงาม การให้แสงที่ส่งผลต่อความรู้สึก ภาพยนตร์ดังข้างต้นจึงให้ทั้งเกิดความรู้สึกสนุกชวนติดตาม และเศร้าสะเทือนใจไปกับชะตากรรมของตัวละคร

3) เสียงประกอบภาพยนตร์ จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ข้างต้นใช้เสียงเพลงบรรเลง เนื่องจากสามารถถ่ายทอดอารมณ์ได้อย่างดีประสิทธิภาพสร้างความเศร้าสร้อยสะเทือนใจได้เป็นอย่างดี

3.5 ขั้นตอนการเตรียมการผลิต

3.5.1 นำข้อสรุปและแนวทางที่ได้มาเขียนบทภาพยนตร์

หลังจากที่ได้ศึกษาข้อมูลและทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการงานวิจัย จึงนำมาต่อยอด โดยการรวบรวมความคิดในการพัฒนาบท เพื่อให้การดำเนินเรื่องภายในระยะเวลาอันจำกัด สามารถดึงอารมณ์ของผู้ชมได้ตลอดทั้งเรื่อง

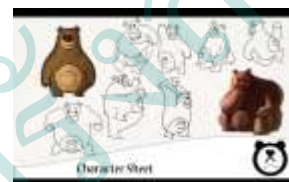
3.5.2 การพัฒนาเนื้อเรื่องและตัวละคร

หลังจากได้แนวทางการดำเนินเรื่อง จึงนำความรู้ที่ได้มาพัฒนาเนื้อเรื่องและตัวละคร ดังแสดงในรูปที่ 1



รูปที่ 1 การพัฒนาตัวละคร

จากนั้นจึงกำหนดลักษณะตัวละคร บุคลิกนิสัย ภูมิหลัง มิติต่างๆของตัวละคร และพยายามตอบคำถามเกี่ยวกับตัวละครให้ได้มากที่สุด เช่น เป็นใครมาจากไหน นิสัยเป็นอย่างไร ซึ่งจะช่วยให้สามารถกำหนดการกระทำของตัวละครในเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามเนื้อเรื่องได้อย่างสมจริงและเหมาะสม อีกทั้งจะช่วยให้การจินตนาการ ปฏิบัติงานในแต่ละสถานการณ์ได้ง่ายขึ้น ดังแสดงในรูปที่ 2 และ 3

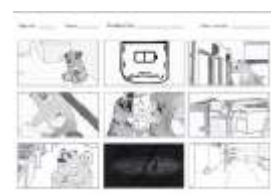


รูปที่ 2 การกำหนดลักษณะตัวละคร

หลังจากได้ร่างสุดท้ายของบทภาพยนตร์แล้ว ขั้นตอนถัดไป คือ การแปรเปลี่ยนตัวหนังสือในบทให้ออกมาเป็นภาษาภาพนิ่ง ดังแสดงในรูปที่ 4 จากนั้นจึงนำกระดานภาพและเสียงมาจัดเรียงกัน (storyboard animatic) เพื่อให้เห็นภาพรวมของงานทั้งหมด เช่น ภาพ เสียง ระยะเวลา เพื่อเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์แอนิเมชัน



รูปที่ 3 การกำหนดลักษณะตัวละคร



รูปที่ 4 บทภาพ (storyboard)

3.5.3 การออกแบบตัวละคร

หลังจากพัฒนาเนื้อเรื่องและตัวละคร ได้ทำการออกแบบตัวละคร จากนั้นจึงนำตัวละครที่ได้ ออกแบบมาทำเป็นโครงสร้างตัวละคร ดังแสดงในรูปที่ 5 และ รูปที่ 6 คือแผ่นแสดงภาพรายละเอียดของตัวละคร ได้แก่ มุมมอง ด้านหน้า ด้านข้าง และด้านหลัง สำหรับใช้เป็นแบบในการปั้นตัวละคร 3 มิติ นับว่าเป็นขั้นตอนสุดท้าย ในขั้นตอนการเตรียมงานก่อนการผลิต และเข้าสู่ขั้นตอนการผลิต เป็นขั้นตอนต่อไป



รูปที่ 5 การวางโครงสร้างตัวละคร



รูปที่ 6 การวางโครงสร้างตัวละคร

3.6 ขั้นตอนการผลิต

3.6.1 การขึ้นโมเดล

ในส่วนขั้นตอนการผลิต ได้เลือกใช้โปรแกรม Autodesk Maya 2015 สำหรับการสร้างงาน 3 มิติ โปรแกรม Adobe Photoshop Cs6 สำหรับการสร้างลวดลายให้กับโมเดลตัวละคร และโปรแกรม After Effects Cs6 สำหรับการตัดต่อและซ้อนภาพ จนได้ชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์

การสร้างตัวละคร 3 มิติ เริ่มจากการนำภาพวาดด้านหน้าและด้านข้างของพิมพ์เขียวที่ได้ ออกแบบไว้ มาใส่ในโปรแกรม Autodesk Maya 2015 เพื่ออ้างอิงตำแหน่งในการปั้น โดยเริ่มจากรูปทรงพื้นฐานที่โปรแกรมได้เตรียมไว้ให้ ก่อนจะใช้เครื่องมือ

ปรับแต่งรูปทรง จนได้ตัวละครตามที่ออกแบบไว้จนเสร็จสมบูรณ์

3.6.2 การใส่สีพื้นผิว

หลังจากสร้างตัวละครตามที่ออกแบบไว้ ผู้วิจัยได้สร้างลวดลายบนพื้นผิว 3 มิติ โดยอาศัยการสร้างภาพ 2 มิติ (UV) เพื่อโยงแกนเข้าหาข้อมูล 3 มิติ (XYZ) ตามการทำงานของ UV Mapping ดังแสดงในรูปที่ 7 และรูปที่ 8



รูปที่ 7 การสร้างลวดลายให้ตัวละคร 3 มิติ



รูปที่ 8 การสร้างลวดลายให้ตัวละคร 3 มิติ

3.6.3 สร้างภาพเคลื่อนไหว

ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว ต้องทำตัวละครให้พร้อมสำหรับการเคลื่อนไหวได้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งก็คือการใส่โครงร่างกระดูกและจุดควบคุมให้ตัวละครก่อน เพื่อใช้เป็นจุดศูนย์กลางในการเคลื่อนที่ โดยในโปรแกรม Autodesk Maya 2015 ระบบข้อต่อของกระดูกมีด้วยกัน 2 ชนิด คือ Inverse Kinematics (IK) เป็นการขยับข้อต่อหลัก แล้วส่งผลต่อตำแหน่งของข้อต่อรอง และ Forward Kinematics (FK) คือการขยับกระดูกแบบแยกทีละข้อต่อ (พุนศักดิ์ ธนพันธ์พานิช, 2550)

สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหวจะเริ่มจากการจัดทำทางแบบเป็นกลุ่ม (blocking) โดยในส่วนนี้จะจัดทำทางเฉพาะในส่วนของภาพที่เป็นคีย์หลัก

หลังจากนั้นจึงเพิ่มเติมในส่วนของท่านที่เสริมเข้ามา เพื่อให้การเคลื่อนไหวสมบูรณ์มากขึ้น (ศิริศักดิ์ ธีระสินางค์กุล, 2554) ดังแสดงในรูปที่ 9



รูปที่ 9 การแสดงภาพเคลื่อนไหว

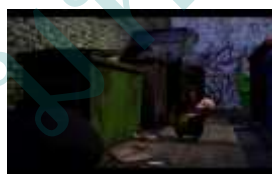
3.6.4 การจัดแสง และการประมวลผลภาพ

หลังจากสร้างภาพเคลื่อนไหวจนได้ลักษณะการเคลื่อนไหวอย่างสมบูรณ์แล้ว จึงได้ดำเนินการจัดแสงก่อนจะประมวลผลภาพออกเป็น ส่วน ๆ เพื่อความสะดวกในการแก้ไขตัดต่อผลงาน

3.7 ขั้นตอนหลังการผลิต

3.7.1 การซ้อนภาพลำดับภาพและเสียงประกอบ

ขั้นตอนสุดท้ายคือการนำภาพที่ได้ประมวลผลแบบแยกส่วน มารวมเข้าด้วยกันผ่านโปรแกรม After Effects แล้วทำการปรับแต่งสีให้โทนสี เสร้า หม่น ดังแสดงในรูปที่ 10 จากนั้นจึงทำการลำดับภาพตามเรื่องราวที่ได้ออกแบบไว้ตามบทบาทลำดับสุดท้ายจึงใส่เสียงประกอบและเสียงดนตรีเพื่อความสมบูรณ์ของงานแอนิเมชัน



รูปที่ 10 การซ้อนภาพ

3.8 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากสื่อแอนิเมชันและภาพยนตร์ครามา ดำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นข้อมูล พื้นฐาน สำหรับทำการศึกษาวิจัย

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ผ่านการชมสื่อแอนิเมชันเรื่อง My 1st Friend โดยเน้นเรื่องการดึงอารมณ์ร่วมของผู้ชม ผ่านภาษาภาพยนตร์ ได้แก่ บทภาพยนตร์ แสง สี เสียง และการจัดองค์ประกอบภาพ โดยแบ่งเป็นสองส่วนหลัก ๆ ดังนี้

ส่วนที่ 1 การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม โดยให้กลุ่มตัวอย่างชมงานแอนิเมชันเรื่อง My 1st Friend ผู้วิจัยใช้วิธีการ สังเกตพฤติกรรมและอารมณ์ร่วมของกลุ่มเป้าหมายระหว่างชมแอนิเมชัน

ส่วนที่ 2 การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย โดยใช้การสัมภาษณ์แบบไม่กำหนดคำตอบล่วงหน้า เพื่อให้ผู้สัมภาษณ์ตอบได้ตามความพอใจอย่างอิสระ

4. ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

ผลที่ได้รับจากการศึกษาภาษาภาพยนตร์แบบครามาในงานแอนิเมชัน 3 มิติ โดยอาศัยการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อดึงอารมณ์ร่วมของผู้ชม เช่น มุมกล้อง แสง สี และดนตรีประกอบ โดยปราศจากบทพูด มีดังต่อไปนี้

ผลการศึกษาจากการตอบสนองทางด้านอารมณ์ร่วมของผู้ชมกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อภาษาภาพยนตร์แบบครามาในงานแอนิเมชัน 3 มิติขนาดสั้น โดยใช้การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมและการสัมภาษณ์แบบไม่มีการกำหนดคำตอบล่วงหน้า คือ ผู้ให้สัมภาษณ์ตอบได้ตามความพอใจอย่างอิสระ จะตอบอย่างไรก็ได้ ผู้วิจัยจะปล่อยให้ผู้ให้สัมภาษณ์พูดและแสดงพฤติกรรมอย่างเสรี

การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม สักส่วนทั้งหมด 100 ระหว่างที่มีอารมณ์ร่วมและไม่ใช่อารมณ์ร่วม แบ่งตามสัดส่วนออกเป็น มีอารมณ์ร่วม 80 ไม่มีอารมณ์ร่วม 20 จากสังเกตการณ์กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่เกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร ทั้งในทางบวกและลบ

มีความเห็นอกเห็นใจตัวละคร และสามารถพาผู้ชมให้รู้สึกร่วมไปกับภาพยนตร์อย่างกลมกลืน การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย โดยใช้การสัมภาษณ์แบบไม่กำหนดคำตอบล่วงหน้า ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีอารมณ์ร่วมกับภาพยนตร์แอนิเมชันที่จัดทำขึ้นเนื่องจากการวางบทภาพยนตร์ การออกแบบตัวละครและบรรยากาศ ผู้ชมมีประสบการณ์ร่วม และประทับใจโดยตรง ทั้งจากข่าวที่เกิดขึ้นรายวันหรือเกิดขึ้นจากเหตุการณ์จริงของคนใกล้ชิด การจัดองค์ประกอบภาพโดยรวมส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วม มีการเก็บรายละเอียดบรรยากาศได้ดี ผู้ชมรู้สึกเหมือนบุคคลที่สามระหว่างชมเหตุการณ์ และเลือกใช้เสียงประกอบเปลี่ยนตามเหตุการณ์ได้ดีไม่รวดเร็วเกินไป

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลพบว่า แอนิเมชันนับได้ว่าเป็นสื่ออีกประเภทหนึ่งที่ถ่ายทอดอารมณ์ได้ดีไม่แพ้ภาพยนตร์ แต่ภาพยนตร์ดราม่าที่สามารถดึงอารมณ์ผู้ชมได้นั้น ส่วนใหญ่มักพัฒนาเนื้อเรื่องโดยสร้างจากเค้าโครงเรื่องจริง หรือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม ซึ่งไม่มีฉากแห่งโลกจินตนาการ ที่เป็นลักษณะเฉพาะของแอนิเมชัน หากนำภาษาภาพยนตร์แบบดราม่า มาต่อยอดและพัฒนาการเล่าเรื่องในงานแอนิเมชัน สิ่งสำคัญที่ควรคำนึงในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน คือ การนำเสนอและถ่ายทอดเรื่องราวในสิ่งที่โลกแห่งภาพยนตร์ไม่สามารถทำได้

ดังนั้น หากต้องการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน โดยใช้ภาษาภาพยนตร์แบบดราม่า ผู้สร้างสรรค์ผลงานควรคัดกรองหัวใจสำคัญ ที่ต้องการนำเสนอ ผ่านสื่อแอนิเมชัน แล้วนำมาต่อยอดในส่วนของบท เนื้อเรื่อง ตัวละคร ฉาก หรือเพิ่มเติมสิ่งที่นำเสนอใจลงในเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดเด่นของแอนิเมชัน ที่สามารถสร้างสรรค์ในสิ่งที่นอกเหนือจินตนาการ กฎเกณฑ์ความเป็นจริง และไม่สามารถ

เกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งในการสร้างสรรค์แอนิเมชัน ควรคำนึงถึงจุดนี้เป็นสำคัญ

ข้อจำกัดของผลการศึกษา

- สถานที่ในการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมกลุ่มเป้าหมายบางส่วนรู้สึกไม่ผ่อนคลายอารมณ์ตามธรรมชาติ เนื่องจากแตกต่างกับการชมภาพยนตร์ดราม่าในโรงภาพยนตร์ที่กลุ่มเป้าหมายจะรู้สึกปลอดภัยและพร้อมจะปล่อยอารมณ์ไปกับเรื่องราว

- พฤติกรรมการแสดงออกบางอย่างยากที่จะสังเกตได้ เนื่องจากกิจกรรมความสนใจของกลุ่มเป้าหมายแต่ละบุคคล อาจเกิดขึ้นพร้อมกัน ส่งผลให้ยากแก่การสังเกตให้ครบถ้วน

- ความรู้สึกทางด้านอารมณ์ หรือ การแสดงออกบางมิติของกลุ่มตัวอย่างไม่สามารถสังเกตเห็นได้ด้วยตาเปล่า จึงไม่สามารถบันทึกผลได้

- การสัมภาษณ์ไม่ทั่วถึงทุกบุคคลในกลุ่มเป้าหมายจึงต้องให้กลุ่มเป้าหมายบรรยายความรู้สึกเป็นตัวอักษร เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติมประกอบการสัมภาษณ์ข้อมูลอาจถูกบิดเบือนได้ง่าย เพราะผู้ให้สัมภาษณ์ตอบไม่ตรงกับสิ่งที่รู้สึก ผู้วิจัยจึงต้องใช้การสังเกตร่วมกับการสัมภาษณ์

คำถามสำหรับการวิจัยในอนาคต ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมจะสามารถเพิ่มพูนได้ด้วยการชมภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติขนาดสั้นหรือไม่

5. การอภิปรายผล

จากการสร้างสรรค์ภาษาภาพยนตร์แบบดราม่าในงานแอนิเมชัน 3 มิติ ผู้วิจัยมีความเห็นว่าในปัจจุบันมีการสร้างสรรค์แอนิเมชันขนาดสั้นค่อนข้างมาก นอกจากการที่จะทำให้ผู้รับสื่อรู้สึกสนุกสนานแล้ว สิ่งที่สำคัญที่สุดในการทำแอนิเมชันคือให้ผู้รับชมมีอารมณ์ร่วมไปกับ “สิ่งที่ต้องการจะสื่อ” ซึ่งสื่อแอนิเมชันขนาดสั้นหากมีการผลิตสร้างสรรค์ใน

รูปแบบเดิม ๆ จะไม่สามารถพัฒนาการสื่อสารและถ่ายทอดอารมณ์ให้เทียบเคียงสื่ออื่น ๆ ส่งผลให้การสร้างสรรค์ผลงานไม่มีความหลากหลายทางแนวเรื่องและขาดเอกลักษณ์ เนื่องจากบทหรือเนื้อหายังคงวนเวียนไม่ต่างจากเดิม หากพิจารณาแล้วแอนิเมชันเป็นสื่อที่ถ่ายทอดอารมณ์ได้ไม่น้อยไปกว่าภาพยนตร์ หากการสร้างสรรค์แอนิเมชันมีการพัฒนาเนื้อเรื่อง การเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์ การวางจุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์ให้มีน้ำหนักและช่วงเวลาที่ดี การพัฒนาตัวละครบนพื้นฐานการมีประสบการณ์ร่วมของผู้ชม เช่น การจำลองสภาพแวดล้อมบริบทต่าง ๆ ในสังคม ไล่เข้าไปในภาพยนตร์ หากมีองค์ประกอบข้างต้น การสร้างสรรค์แอนิเมชันขนาดสั้นจะสามารถดึงอารมณ์ร่วมของผู้ชมให้รู้สึกเศร้าสะเทือนไปจกกับเรื่องราว อีกทั้งยังสามารถก้าวข้ามผ่านข้อจำกัดเรื่องระยะเวลาในการนำเสนอ ซึ่งสิ่งสำคัญในการดึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมในงานสร้างสรรค์แนวครามาในสื่อต่าง ๆ นอกจากบทที่อ้างอิงจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงแล้ว ยังต้องอาศัยภาษาภาพยนตร์ในการดึงอารมณ์ผู้ชม เพื่อให้ผู้รับชมงานแอนิเมชันสามารถเข้าถึงเรื่องราวได้เป็นอย่างดี

6. บทสรุป

งานวิจัยนี้ได้อธิบายถึงกระบวนการในการศึกษารวบรวมข้อมูล กระบวนการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ออกแบบ และผลิตสื่อแอนิเมชันขนาดสั้น โดยเน้นการใช้ภาษาภาพยนตร์แบบละครชีวิตหรือครามา ในการสื่อสารและดึงอารมณ์ร่วมของคนดูไปกับเรื่องราวให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

โดยสรุปแล้ว ภาษาภาพยนตร์ครามาในงานแอนิเมชัน 3 มิติ สามารถสื่อสารและดึงอารมณ์ร่วมของคนดูไปกับเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากมีการพัฒนาเนื้อเรื่อง การเล่าเรื่องผ่านภาษาภาพยนตร์

การวางจุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์ให้มีน้ำหนักและช่วงเวลาที่ดี ระยะเวลาในการนำเสนอเรื่องราว ไม่ใช่ตัวแปรสำคัญในการดึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมไปกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ ซึ่งข้อสรุปของผลการวิจัยชิ้นนี้ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้อภิปรายผลจากการลงพื้นที่สังเกตการณ์และการสัมภาษณ์

7. กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ รศ. พรรณเพ็ญ ฉายปริษา อาจารย์ที่ปรึกษาหลักด้านการวิจัย อาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลักด้านการผลิต รศ.พิศประไพ สารศาสน์ อาจารย์อำนวยการวิจิตร ศาสน์ อาจารย์ชั้นรัฐวุฒิ สีมันตร ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล อาจารย์วรรณพร ชูจิตารมย์ และคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ทุกคน ที่ได้คำปรึกษาและช่วยเหลือในเรื่องการทำโครงการศิลปนิพนธ์นี้ ทั้งขั้นตอนกระบวนการทำงาน ตลอดจนการทำงานต่างๆ และคำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างมาก

ขอขอบพระคุณ นายประจวบ-นางศิริลักษณ์ ครอบครวัตรมจีน ญาติพี่น้อง และ นางสาวชฎาภา คณาปราชญ์ กำลังใจที่เคียงข้างตลอดการทำงานศิลปนิพนธ์

8. เอกสารอ้างอิง

- นิพนธ์ คุณารักษ์. (2551). การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชัน. วารสารศูนย์บริการวิชาการ.16 (ตุลาคม-ธันวาคม 2551): 42-46.
- พูนศักดิ์ ฐนพันธ์พานิช. (2550). Maya Reference ฉบับสมบูรณ์. เอส.พี.ซี.บุ๊คส์, บจก.
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2546). นักสร้าง สร้างหนังหนังสั้น. โครงการตำราคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ.

ศิริศักดิ์ ธีระสินางค์กุล. (2554). พื้นฐานก้าวกระโดด
เพื่อเป็นAnimator มือโปร. สำนักพิมพ์ วิตตี้
กรุ๊ป.

สีอรพรรณและความรู้สึก. (2531). วารสารฟอร์ควอลิตี้
ปีที่ 10 เดือน ก.ค.-ก.ย. 2556. ปทุมธานี.สำ
นักหอสมุดและศูนย์สารสนเทศ
มหาวิทยาลัยรังสิต: 125-130.

มหาวิทยาลัยรังสิต