

โครงการวิเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้เกิดเอกลักษณ์ของงานออกแบบภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน เพื่อนำมาสร้างงานแอนิเมชัน

Tim Burton Identity Style Analysis for Animation Design

วรวิทย์ รุ่งมโนชัย^{1*} พิศประไพ สารสาสิน² และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์³

Vorrawit Rungmanochai^{1*} Pisrapai Sarasalin² and Chaiporn Panichruttiwong³

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก
อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

²อาจารย์ประจำ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง
จังหวัดปทุมธานี 12000

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

²Lecturer in Master of Fine Art Program (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok,
Patumtanee, Thailand 12000

*Corresponding author, E-mail: worrawit2532@hotmail.co.th

บทคัดย่อ

โครงการศึกษาและวิเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้เกิดเอกลักษณ์ของงานออกแบบภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน มีวัตถุประสงค์หลักในการศึกษาเพื่อนำมาสร้างเป็นแอนิเมชัน ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ เนื่องจาก ภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวสูง ในวงการภาพยนตร์ ทิม เบอร์ตัน เป็นทั้งนักเขียน ผู้กำกับภาพยนตร์ และยังได้รางวัลลูกโลกทองคำ ที่มีชื่อเสียงในการสร้างผลงานที่ดูเร้นลับมีมนต์และมีความแปลก ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ผู้ชมดูแล้วสามารถรับรู้ได้ว่าเป็นผลงานของเขา ด้วยเหตุนี้จึงศึกษาผลงานของผู้กำกับทิม เบอร์ตัน เพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจและประยุกต์ออกแบบตัวละคร ฉาก แสงเงา มุมกล้อง และนำมาสร้างเรื่องราว ที่ดูน่าลึกลับ มีมนต์ ผลการศึกษาและวิจัยหลักและองค์ประกอบต่างๆในการออกแบบที่สำคัญของ ทิม เบอร์ตัน เช่นการออกแบบตัวละคร การจัดฉากและการให้สีแสงเสียงและการเล่าเรื่องที่โดดเด่น เมื่อได้นำแนวคิดมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบแอนิเมชันสามมิติ เรื่อง “Robert” ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะทำให้งานเรื่องมีความสนุก ตื่นเต้นเร้าใจ และน่าติดตาม โดยตัวละครทุกตัวจะมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น และดูมีเอกลักษณ์ของตนเอง

คำสำคัญ: ทิม เบอร์ตัน เอกลักษณ์

Abstract

The research project has main objectives to investigate many factors that defined Tim Burton's style of movies in order to develop the researcher's very own style. As Mr. Burton is a world renowned multi award-winning

writer and film director who has a very unique and strong identity on horror and dark fantasy type of movies, I was very interested in analyzing his style and method. -The result of the study has shown that his character design, world design and camera angle of choice were the keys in weaving and creating very mystical and haunting stories. I was very inspired and would like to take a step further by creating “Robert”, a full 3D animated short film with my very own style and identity

Keywords: Tim Burton, identity

1. บทนำ

ความเป็นเอกลักษณ์ การใช้แสง สี และการออกแบบตัวละคร เป็นสิ่งสำคัญในการเล่าเรื่องแอนิเมชันให้มีความน่าสนใจ น่าติดตาม และสามารถสื่อสารเนื้อหาให้ผู้ชมรับรู้ได้ดีขึ้น การที่จะสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันให้มีความเป็นเอกลักษณ์เป็นของตนเอง ควรจะมีการศึกษาจาก ผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์สูง ว่ามีวิธีการ เทคนิค ขั้นตอนการออกแบบอย่างไร สิ่งเหล่านี้จะช่วยผลักดันให้ภาพยนตร์แอนิเมชันมีความโดดเด่น น่าสนใจ

ภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวสูง ในวงการภาพยนตร์ ทิม เบอร์ตัน เป็นทั้งนักเขียน ผู้กำกับภาพยนตร์ และยังได้รางวัลลูกโลกทองคำ เขามีชื่อเสียงกับการสร้างผลงานที่ดูเร้นลับมืดมนและมีความแปลกอยู่ในตัวของภาพยนตร์ ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ดูแล้วผู้ชมสามารถรับรู้ได้ว่าเป็นผลงานของเขา ภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงของเขาได้แก่ The Nightmare Before Christmas, Sleep Hollow, Big Fish, Edward Scissor hands, Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street ทำให้ ทิม เบอร์ตัน มีชื่อเสียงในวงการภาพยนตร์ ภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ส่วนใหญ่จะเป็นแนวลึกลับ/สยองขวัญ และมีการออกแบบตัวละครและฉากที่พิเศษกว่า ภาพยนตร์ทั่วไปคือ ภาพยนตร์จะมีสีหม่น ไม่มีสีที่ดูสดใส ตัวละครมีความแปลกและมีสัดส่วนที่ไม่สมจริง

จากการศึกษาและวิเคราะห์หาปัจจัยที่ทำให้หนังของ ทิม เบอร์ตัน มีความเป็นเอกลักษณ์ จะเห็นได้ว่า ทิม เบอร์ตัน ได้ใช้แสงสี ที่โดดเด่น ผสมผสานกับการใช้ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionist) ซึ่งเน้นการสื่ออารมณ์ด้วยการใช้สีหม่นตัดกับสีจัดจ้าน การออกแบบตัวละครที่สะท้อนถึงเรื่องราวของตัวละคร และการใช้เสียงเพลงประกอบ ซึ่งทำให้ภาพยนตร์ดูมีความลึกลับน่าค้นหาและดูน่าตื่นเต้น (ศิริพรรณ แสงจันทร์, 2553)

ฉะนั้นจึงมีความน่าสนใจที่จะศึกษาเพื่อหาแนวทางในการนำหลักการมาประยุกต์และสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันแนวลึกลับ/สยองขวัญ เรื่อง “Robert” ความยาวประมาณ 4 นาที ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน

2. วัตถุประสงค์

ศึกษาวิจัยปัจจัยที่ทำให้เกิดเอกลักษณ์ในงานออกแบบภาพยนตร์ของทิมเบอร์ตัน โดยเน้นการวิเคราะห์การออกแบบ ตัวละคร จาก การจัดแสง สี และ มุมกล้อง เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ภาพยนตร์ แอนิเมชัน 3 มิติ แนวเร้นลับที่มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง

3. วิธีการวิจัย

3.1 ศึกษาภาพยนตร์ที่กำกับ โดย ทิม เบอร์ตันหลาย ๆ เรื่องเพื่อวิเคราะห์ เช่น The Nightmare Before Christmas, Frankenweenie, Corpse Bride และ Beetlejuice เพื่อหา

จุดเด่น การใช้สี โทนสี และรวมไปถึงการออกแบบฉากและตัวละคร

3.2 ค้นหาเอกลักษณ์ของตนเอง โดยใช้แรงบันดาลใจและข้อมูลจากการศึกษาภาพยนตร์และแนวคิดของ ทิม เบอร์ตัน เพื่อนำมาประยุกต์ให้เป็นแอนิเมชันของผู้วิจัยเองที่มีเอกลักษณ์เป็นของตนเองและมีแนวคิดเป็นของตนเอง

3.3 คิดเนื้อเรื่องและทำการออกแบบ ตัวละคร ฉาก การเขียนบทภาพ และการจัดวางมุมกล้อง

3.4 ปั่นโมเดลต่างๆ รวมไปถึงการออกแบบฉาก ทำการใส่กระดูกโมเดล และ แอนิเมตตามการเขียนบทภาพ

3.5 ประมวลผลภาพของฉากต่าง ๆ ในภาพยนตร์

3.6 ทำการใส่เอฟเฟกต์ ปรับแสงสีในโปรแกรม Adobe After Effects และ ปรับปรุงแก้ไข

3.7 นำเสนอผลงาน

4. ผลการวิจัย

การศึกษางานศิลปะและออกแบบของทิม เบอร์ตัน และได้นำความรู้เช่นการคิดออกแบบตัวละคร การใช้แสง สีเพื่อช่วยทำให้แอนิเมชันดูตื่นเต้น รวมไปถึงการเล่าเรื่อง จนได้ออกมาเป็นแอนิเมชัน เรื่อง “Robert”

จากการศึกษาและวิเคราะห์ภาพยนตร์ของทิม เบอร์ตัน เรื่อง The Nightmare Before Christmas, Corpse Bride, Frankenweenie, Beetlejuice, และ Vincent พบว่าภาพยนตร์ทุกเรื่องที่ศึกษามี theme ภาพยนตร์ที่คล้าย ๆ กัน คือจะมีความมืดมน เศร้า และมีความลึกลับ มีการใช้เพลงในการเล่าเรื่องและมีการใช้แสงสีที่โดดเด่นตัดกับฉากที่มืดมน นอกจากนั้นยังได้ศึกษาเกี่ยวกับประวัติ ภูมิหลัง และแรงบันดาลใจของ ทิม เบอร์ตัน ในวัยเด็กที่ทำให้เขาสร้างสรรค์ผลงานที่มีความเป็นเอกลักษณ์ออกมาได้ประเด็นดังนี้

- ทิม เบอร์ตัน ได้รับแรงบันดาลใจการออกแบบสัตว์ประหลาดมาจากภาพยนตร์เรื่อง Godzilla ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่เขาชื่นชอบในวัยเด็ก

- บุคคลที่เขาชื่นชอบในวัยเด็กคือ Vincent Price

- ทิม เบอร์ตัน มีบุคลิกเป็นคนเงียบขรึม มีโลกส่วนตัวสูง เนื่องจากบิดามารดาของเขาทำงานหนักจึงไม่ได้ให้ความสนใจกับเขามากนักและเนื่องจากความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่ค่อยดีทำให้ทิมเป็นเด็กขี้อาย และถูกกลั่นแกล้งเสมอ

- ทิม เบอร์ตัน ชื่นชอบการชมภาพยนตร์ ลึกลับ สยองขวัญ และเขาเกลียดภาพยนตร์แนวโรแมนติกคอมมิดี้

- ตัวละครจากภาพยนตร์ของเขา คือตัวละครที่เขาออกแบบไว้ในวัยเด็ก

- ภาพยนตร์ของทิม เบอร์ตัน จะมีสื่อออกหม่น ๆ และมีสัญลักษณ์ตัดกันในบางฉาก และใช้สีสะท้อนออกถึงอารมณ์ในงานออกแบบ

- ตัวละครของ ทิม เบอร์ตัน บ่อยครั้งจะสื่อถึงความโดดเดี่ยว การถูกปฏิเสธ ความเข้าใจผิด (Vyvyan Stranieri, 2549).

- ไอเดียต่าง ๆ ของ ทิม เบอร์ตัน มาจากการอยู่คนเดียวและทำการวาดภาพไปเรื่อย ๆ

โดยการนำความรู้จากการศึกษาภาพยนตร์ของทิมเบอร์ตัน มาประยุกต์เพื่อสร้างแอนิเมชันของตนเอง โดยใช้หลักการการใช้สีที่โดดเด่นมาตัดกับสีหม่นและนำมาออกแบบตัวละครและฉาก และฉากจะถูกลดทอนความละเอียดลงไปในขั้นต้นไม้จะถูกลดทอนจากไปไม้เหลือเพียงพุ่มไม้ พื้นผิวต่าง ๆ จะไม่ใช่พื้นผิวเหมือนของจริงแต่จะใช้พื้นผิวที่เป็น แนวของการดูแทนด้วยเหตุผลที่ว่า ตัวละครหลักเป็นตัวละครเด็ก จึงทำให้ฉากมีความเป็นการ์ตูนซึ่งจะตัดกับอารมณ์ของเนื้อเรื่องที่เศร้า โดยอ้างอิงจากหลักการของทิม เบอร์ตันที่ใช้ สีที่โดดเด่นตัดกับสีหม่น ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้

หลักการนี้ มาสร้างโมเดลจากที่ถูกกดทอน และพื้นผิวของโมเดลที่ดูเป็นการดูแคล์กับเนื้อเรื่องและหน้าตาของตัวละครที่ถูกวิตกกังวล

4.1 การวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบ (concept)

การออกแบบของทิม เบอร์ตัน มีแนวคิดและจินตนาการของโลกเหนือจริง และเต็มไปด้วยความมืดมน ความโศกเศร้า ซึ่งทุกอย่างจะออกแบบให้ดูบิดเบี้ยวและไม่สมส่วน

การออกแบบแอนิเมชันเรื่อง “Robert” ให้มีแนวคิดเป็นโลกของการ์ตูนซึ่งทุกอย่างได้ถูกกดทอนลงไป แต่เนื้อหาจะแตกต่างกับภาพลักษณ์ของการออกแบบตัวละคร จากและสิ่งของในแอนิเมชัน ทำให้แอนิเมชันเรื่อง “Robert” จะมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง

4.2 การออกแบบตัวละคร (character design)

การออกแบบเครื่องแต่งกายมีลักษณะของความไม่เท่ากัน และแปลกประหลาดกว่าปกติ มีการใช้สีดำ หรือสีจัดจ้านตัดกันรุนแรงภายในเครื่องแต่งกายตัวละครเดียวกัน การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมของตัวละครหลักถูกออกแบบให้มีใบหน้าที่ยาวเกินจริง ขอบตาคล้ำ และมีทรงผมที่ยู่เหียงหรือมีรูปร่างผิดไปจากปกติ ซึ่งพบว่าการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ดังกล่าวสามารถสะท้อนความหมายที่สำคัญของเรื่องราวในแต่ละฉากภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งสะท้อนความคิดของผู้กำกับภาพยนตร์ ทิม เบอร์ตัน ได้อย่างดีอีกด้วย

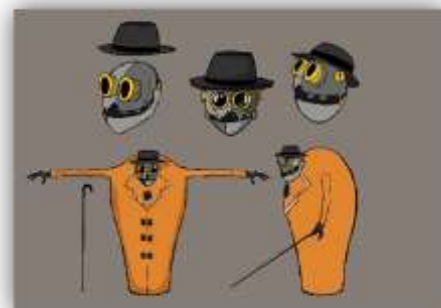
จากการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวจึงนำข้อมูลมาใช้ออกแบบตัวละคร แนวลึกลับ/สยองขวัญ ซึ่งตัวละครเอกจะเป็นเด็ก ซึ่งเด็กเป็นวัยที่มีจินตนาการสูงกว่าผู้ใหญ่ และมองโลกแบบไม่มีกรอบ ทำให้ตัวละครสามารถพัฒนาไปได้ไกลมากกว่า ดังนี้

4.2.1 ตัวละครหลัก เป็นเด็กชายที่มีปัญหาทางครอบครัว โดยผู้วิจัยได้ออกแบบตัวละครและใช้สีที่ดูเศร้าจากการศึกษาข้อมูลของทิม เบอร์ตัน และนำมาใช้ในการส่งเสริมการออกแบบตัวละครของผู้วิจัยเอง โดยตัวละครจะมีเพียงสีดำและสีขาวมืดเข้าหากัน ตัวสั้นกลม หัวโต ตัวละครจะมีนิสัยวิตกกังวลตลอดเวลาเนื่องจากครอบครัวที่ไม่อบอุ่นและไม่ได้รับความรักจากพ่อแม่อย่างเพียงพอ แสดงดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 รูป Character Design ของตัวละครเด็กชาย

4.2.2 Robert เป็นตัวละครที่เป็นหุ่นยนต์ตัวใหญ่จึงออกแบบให้ดูน่าเกรงขาม ดูมีความลึกลับ และเต็มไปด้วยปริศนา ตัวละคร Robert จะไม่สามารถพูดได้ แต่จะโผล่ขึ้นมาเป็นช่วง ๆ เท่านั้น แสดงดังรูปที่ 2



รูปที่ 2 รูป Character Design ของตัวละคร Robert

4.2.3 พ่อเป็นตัวละครที่ออกแบบมามีลักษณะ เกือบขริบ
ดูเป็นคนเคร่งในกฎเกณฑ์

4.2.4 แม่เป็นตัวละครที่ดูใจดี ยิ้มแย้ม เอาใจลูก และ
เข้าใจลูก

4.3 การวิเคราะห์การออกแบบฉาก (scene design)

การออกแบบฉากในภาพยนตร์มีลักษณะของ
โครงสร้างที่บิดเบือนผิดปกติ และประกอบไปด้วย
อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีรูปร่างหรือลักษณะที่ไม่ปกติ
มีการลดทอนรายละเอียดที่สำคัญของอุปกรณ์ประกอบ
ฉากให้มีลักษณะที่ผิดไปจากปกติ การออกแบบฉาก
มักมีลักษณะคล้ายภาพจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์
(expressionism) และมักใช้สีจัดจ้านตัดกันรุนแรงมา
ประกอบกัน

การออกแบบฉาก ในเรื่องนี้จะมีการใช้ฉาก 2 ฉาก
คือ ฉากภายในบ้าน และ ฉากระหว่างทางกลับบ้านของ
เด็กชายซึ่งเป็นฉากบนถนน มีตึกรามบ้านช่องตามทาง
บนถนนที่ดูสกปรกเพื่อเสริมเน้นไปกับความเศร้าใน
จิตใจของเด็กชาย ส่วนฉากในบ้านจะเป็นบ้านไม้เก่า ๆ
ซึ่งให้ความรู้สึกถึงความมืดมน และดูน่ากลัว

4.4 การวิเคราะห์การออกแบบสีและเสียง

การออกแบบสีของภาพยนตร์ของทิม เบอร์ตัน
จะเป็นแบบ “Low key lighting” ซึ่ง สีดำจะมีพื้นที่
มากกว่าสีขาว เป็นการเน้นแสงเงา ด้วยภาพโทนมืดเป็น
ส่วนใหญ่ Low Key เป็นการอธิบายภาพ หรือเป็นการ
ถ่ายภาพที่มีองค์ประกอบส่วนใหญ่ที่มีสีมืดแต่สามารถ
มองเห็นถึงรายละเอียดของภาพในส่วนใหญ่ได้คืออาจจะ
มีจุดสว่าง (highlights) บ้างในบางส่วน และไม่ใช่แสง
(highlights) ที่มีความสว่างจ้าแต่เป็นความสว่างบน
ในความมืด มีเงาที่มองเห็นชัดเจน ภาพแบบ Low Key
มักจะถูกนำมาใช้เพื่อสื่ออารมณ์ซึมเศร้า หรือเพื่อแสดง
มิติ พลัง และความลึกซึ้งที่ซ่อนอยู่ภายในอีกด้วย

ทิม เบอร์ตัน กล่าวว่า “เสียง เป็นตัวละครตัวหนึ่ง
ในภาพยนตร์ เสียงเป็นสิ่งที่สำคัญในการเสริมสร้าง
อารมณ์ในฉากนั้น ๆ การใช้เสียงที่แตกต่างกัน ทำให้
อารมณ์ในฉากของแต่ละฉากนั้นมีความแตกต่างกัน
ยกตัวอย่างเช่น ฉากงานเลี้ยงแห่งความตายในเรื่อง
“Corpse Bride” ในฉากมีภูตผีมากมายแต่ด้วยเนื้อเพลง
ที่สนุกสนานทำให้ฉากที่ดูน่ากลัวกลับกลายเป็นฉากที่มี
ความสนุกสนาน รื่นเริง ในงานแอนิเมชันเรื่อง “Robert”
จะใช้เสียงเพลง Murder Mystery Music ของ Alex Cannon
เป็นเสียงประกอบแอนิเมชันในช่วงแรก เนื่องจาก
เพลงนี้มี melody ที่ฟังแล้วแฝงไปด้วยความเศร้าและ
มีความลึกซึ้งอยู่ในท่วงทำนอง ในช่วงการปรากฏตัว
ของ Robert จะมีการใช้เสียงเครื่องดนตรีประกอบไปกับ
การปรากฏตัวของ Robert และใช้เสียง Horror theme song
ในการประกอบแอนิเมชันในช่วงกลางไปจนถึงท้ายเรื่อง

5. การอธิบายและข้อเสนอแนะ

การศึกษาเทคนิคการออกแบบตัวละคร ฉาก
และการจัดแสง เพื่อนำมาออกแบบแอนิเมชันสามมิติ
แนวลึกลับ/สยองขวัญ สามารถนำมาประยุกต์เพื่อ
นำไปใช้ในการออกแบบงานอื่น ๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็น
ภาพยนตร์ การออกแบบโปสเตอร์และการออกแบบ
แอนิเมชัน 2 มิติ

6. บทสรุป

จากการวิจัยเรื่องการวิเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้
เกิดเอกลักษณ์ของงานออกแบบภาพยนตร์ของ ทิม
เบอร์ตันเพื่อนำมาสร้างงานแอนิเมชัน รวมถึงเป็นแรง
บันดาลใจในการสร้างเรื่องราว และได้รับรู้ถึงหลักการ
ในการสื่ออารมณ์และออกแบบตัวละครที่ใช้ความรู้สึก
ในการสื่อถึงเอกลักษณ์ของตัวละคร ทำให้สามารถ
สร้างแอนิเมชันแนวลึกลับ/สยองขวัญ ได้อย่างมีความ
เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ

7. กิตติกรรมประกาศ

โครงการศึกษาปัจจัยที่ทำให้เกิดเอกลักษณ์ของงานออกแบบภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน เพื่อนำมาสร้างงานแอนิเมชัน ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ รศ.พิศประไพ สารสาธิต รศ.พรรณเพ็ญ ฉายจินดา อาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ อาจารย์อานวยวุฒิ สารสาธิต อาจารย์ณัฐวุฒิ สิมันตร ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล มา ณ ที่นี้ ที่คอยสนับสนุนและช่วยเหลือในทุกๆ ส่วนของงานวิจัย

8. เอกสารอ้างอิง

- ศิริพรรณ แสงจันทร์. (2553). การวิเคราะห์ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน
- หมื่นทิพย์. (2556). BeetleJuice ผีจี้อยู่. (ออนไลน์).
ค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2557, จาก <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=10000tip&month=032013&date=28&group=19&gblog=16>
- Kapook.com. (2555). ตัวละครและสัตว์ประหลาดของ ทิม เบอร์ตัน ใน Frankenweenie. ค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2557, จาก <http://movie.kapook.com/view42867.html>
- Negima. (2553). The Nightmare before Christmas – “ฝันร้ายฝันอัสจรรย์ ก่อนวันคริสต์มาส”. (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 27 ตุลาคม 2557, จาก <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=princewho&month=032010&date=28&group=7&gblog=2>
- Vyvyyan Stranieri. (2549). The Fantastical Imaginings of Tim Burton.

We are share. (2555). บทวิจารณ์ภาพยนตร์ เรื่อง Corpse Bride เจ้าสาวศพสวย. (ออนไลน์).
ค้นเมื่อ 27 ตุลาคม 2557, จาก <http://ziiziz.blogspot.com/2012/09/corpse-bride.html>