

การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันโดยใช้แสงและสี ทางจิตวิทยา ที่ส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึก

Animation Design using Light and Colors that Psychologically Affect Emotions and Feelings

ชัยวัฒน์ ลีพลศึก

ChaiwatLeeponlasuk

นักศึกษาระดับปริญญาโทหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิตสาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ตคณะดิจิทัลอาร์ตมหาวิทยาลัยรังสิต

ถนนพหลโยธินตำบลหลักหกอำเภอเมืองจังหวัดปทุมธานี 12000

Graduate student in Master of Computer Art of Digital Art Faculty, Rangsit University,

Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumthane, Thailand 12000

E-mail: muf.chaiwat@yahoo.com

บทคัดย่อ

โครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยใช้แสงและสีทางจิตวิทยาที่ส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึก ได้ศึกษาเรื่องการกระทำของแสงและสีในงานแอนิเมชัน ที่มีผลกระทบต่ออารมณ์ และความรู้สึกต่อประชาชนทั่วไปโดยทดลองกับกลุ่มเป้าหมายอายุ 15-25 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความอ่อนไหวทางด้านอารมณ์มากที่สุดจากการสำรวจของกรมสุขภาพจิต ปี2554 โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามและรวบรวมความคิดเห็นต่างๆ เกี่ยวกับสภาพแสงและสีต่ออารมณ์ ในสื่อภาพยนตร์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน เพื่อนำมาวิจัยและสร้างสรรค์ ให้ตัวภาพยนตร์สามารถถ่ายทอดผ่านเรื่องราวของบรรยากาศที่เป็นตัวถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึก ซึ่งการออกแบบวิจัยดังกล่าวนี้ กลุ่มตัวอย่างที่ได้ทำการทดสอบในการรับชมภาพยนตร์นั้นมีความรู้สึกเข้าใจและรับรู้ถึงความสำคัญของแสงและสีที่ถูกจัดเติมเข้าไปในตัวภาพยนตร์

คำสำคัญ: จิตวิทยา, แสงและสี

Abstract

This study features animation design that use employ the treatment of light and colors of animation that affects the mood and feel by experimenting with the target audience aged 15-25 years old. Which are among the most emotionally sensitive by questionnaire and reviews about light and colors of movies to bring research and creation in the 3D animation film to be through the story of the emotions atmosphere and feel of film such research. The samples were tested and understanding of light and colors was added to the film

Keywords: Psychologically, Light and Colors

1. บทนำ

ในปัจจุบันได้มีภาพยนตร์และสื่อมัลติมีเดียหลากหลายรูปแบบโดยเพราะในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีเผยแพร่อยู่มากมายหลากหลายประเภท อาทิ แนว Action, Comedy, Fantasy, Romance ที่ถูกถ่ายทอดออกมาในเรื่องราวต่างๆ ที่ต้องการจะสื่อออกมายังกลุ่มเป้าหมายให้มีความน่าสนใจ น่าติดตาม และสามารถสื่อถึงเนื้อหาและอารมณ์ ผ่านเนื้อเรื่อง แนวความคิดหรือตัวละคร ที่มีหน้าที่ดำเนินเนื้อเรื่อง เหตุการณ์ต่างๆ เป็นหลัก หรือบทสนทนาในการดำเนินเรื่อง จนบางครั้งในภาพยนตร์แอนิเมชันบางเรื่องในบ้านเราให้ความสำคัญกับสิ่งเหล่านี้มากเกินไป ผู้วิจัยจึงได้เกิดความคิดว่าถ้าหากภาพยนตร์แอนิเมชันที่ไม่มี บทสนทนาจะยังสามารถสื่อเรื่องราวและอารมณ์ได้อย่างถูกต้องตามที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงอารมณ์ที่ผู้สร้างหรือผู้กำกับถ่ายทอดออกมา และเข้าใจความหมายของเรื่องราวที่สื่อออกมาได้อย่างไร ดังนั้นสิ่งที่สื่อความหมายสามารถถ่ายทอดอารมณ์และเรื่องราวออกมานอกจากบทพูดหรือตัวละคร ก็คือ แสง สี และบรรยากาศ ในงานแอนิเมชัน ซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นว่าแสงและสีเป็นส่วนประกอบสำคัญในการเพิ่มอารมณ์ และสามารถเล่าเรื่องราวได้ในตัวของมันเองและมีความหมายนัยยะของสีและบรรยากาศนั้น อยู่ในตัว (วิรุฬห์ ตั้งเจริญ, 2535)

Light and Colors psychology จิตวิทยาการใช้แสงและสีนำข้อมูลต่างๆ มารวมกันเป็นผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติโดยที่ใช้แค่เรื่องราวของแสงและสีเป็นด้วยเล่าเรื่องราวและอารมณ์จากความรู้สึก ทุกข์ ผิดหวัง สดใจร่าเริง สดชื่นในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน ผ่านใบไม้ ใบหญ้าเป็นตัวแทนของชีวิต ที่เปรียบเสมือนวัฏจักรของชีวิต ของเราที่มีทั้งความสุข ความทุกข์วนเวียนกันไปในชีวิตรวมทั้งได้นำใบไม้ ที่ร่วงโรย จากต้นไม้ตกลูกขึ้นและงอกงาม

ออกมาเป็นต้นไม้อีกครั้งหนึ่งมาเป็นตัวนำในการดำเนินเรื่องผ่านความรู้สึกต่างๆ (พระมหาบุญไทย ปุณฺณมโน 2555)

2. วัตถุประสงค์

เพื่อออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันโดยใช้แสงและสีทางจิตวิทยาที่ส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึก โดยผ่านกระบวนการ ค้นคว้าวิจัยรวบรวมข้อมูลและถ่ายทอดออกมาในมุมมองของผู้วิจัย

3. วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินงานวิจัยมีขั้นตอนต่อไปนี้

3.1 ประชาชนและกลุ่มตัวอย่าง

โดยผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างจากกลุ่มเป้าหมายที่เป็นประชาชนทั่วไป กลุ่มเป้าหมายอายุ 15-25 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความอ่อนไหวทางด้านอารมณ์มากที่สุด (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2554)

และขึ้นชอบการดูภาพยนตร์ และเป็นช่วงของวัยรุ่นผู้ใหญ่ ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ที่มากขึ้นรวมทั้งกลุ่มคนในการทำงานและใกล้ชิดในวงการภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อนำมารวบรวมข้อมูลประกอบในการจัดทำผลงานวิจัย

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

หลังจากกำหนดกลุ่มเป้าหมายได้แล้วผู้จัดทำได้ใช้เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยโดยการทำแบบสอบถามแบบปลายปิดให้เลือกตอบได้หลายคำตอบจำนวน 2 ชุด นั่นคือฉบับก่อนและหลังดูแอนิเมชัน โดยชุดแรกนั้นจะประกอบไปด้วยความรู้สึกในความหมายของสีในอารมณ์ต่างๆอย่างใดและยกตัวอย่าง รูปภาพในภาพยนตร์ในแต่ละความรู้สึกต่างๆเพื่อที่จะรวบรวมข้อมูลและผลกระทบของความรู้สึกกับอารมณ์ของสภาพแสงและสีต่างๆ

ในความรู้สึกของอารมณ์และมุมมองต่างๆของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกันออกไปเพื่อให้ได้สมมุติฐานที่ถูกต้องที่สุดในการออกแบบ ส่วนชุดที่สอง เป็นแบบสอบถามหลังได้รับชมผลงานที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในส่วนของวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล หลังจากผู้วิจัยได้ตั้งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและกำหนดกลุ่มตัวอย่างแล้วได้มีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยนำแบบสอบถามโดยการกำหนดความรู้สึกต่างๆที่ผู้วิจัยได้ใช้ในงานวิจัย ว่ากลุ่มตัวอย่างนั้นมีความรู้สึกในความหมายของสีในอารมณ์ต่างๆอย่างไรให้กลุ่มเป้าหมายจำนวน 100 คน ภายในเวลา 1 เดือน รวมถึงการทำแบบสอบถามออนไลน์อีกทาง โดยการทำแบบสอบถามออนไลน์นั้นที่ผู้วิจัยได้จัดเผยแพร่แบบสอบถามในระบบโซเชียล ของกลุ่มคนในวงการภาพยนตร์และกลุ่มนักออกแบบดังที่แสดงในรูปที่ 1

รูปที่ 1 รูปแบบการทำแบบสอบถามออนไลน์

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

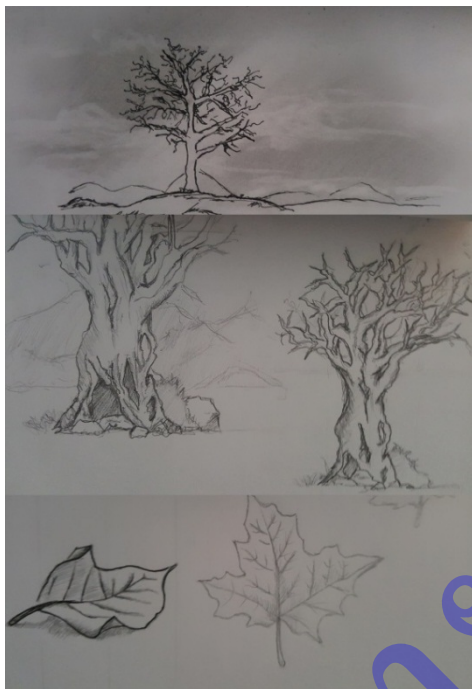
การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูป โดยการนำคำตอบจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์และหาค่าเฉลี่ยร้อยละ โดยผลที่ออกมาเกี่ยวกับความรู้สึกต่อแสงและสีที่มีผลกระทบต่ออารมณ์นั้น ร้อยละ 80 นั้นให้ความหมายของสีในอารมณ์ต่างๆ เหมือนกัน และร้อยละ 15 นั้นให้ความหมายของแต่ละสีในอารมณ์ที่ใกล้เคียงกัน ส่วนอีกร้อยละ 5 นั้นมีความรู้สึกที่แตกต่างกัน

ด้านการออกแบบเขียนเนื้อเรื่อง ผู้วิจัยได้นำรูปแบบและตีความหมายของความรู้สึกในแต่ละสีเป็นตัวกำหนดโครงเรื่องเป็นหลัก โดยที่ใช้แค่เรื่องราวของแสงและสีเป็นตัวเล่าเรื่องราวและอารมณ์จากความรู้สึก ทุกข์ ผิดหวัง สดใจร่าเริง สดชื่นในการกำหนดฉากและเรื่องราวต่างๆ และเล่าเรื่อง ผ่านใบไม้ ที่เป็นตัวแทนของชีวิต

หลังจากที่ได้ทำการศึกษาข้อมูลและทฤษฎีต่างๆที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยขั้นตอนถัดไปคือการหาความรู้ที่ได้รับมาทดลองสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันแบบสามมิติความยาวไม่เกิน 4 นาที โดยเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการเดินทางของใบไม้ที่แห้งเหี่ยวที่โคนลมพัดออกจากกิ่งปลิวไปตามลาผ่านสถานที่ต่างๆจนสลาลงบนพื้นดิน หมุนเวียนกลับมาเป็นต้นไม้อีกครั้ง

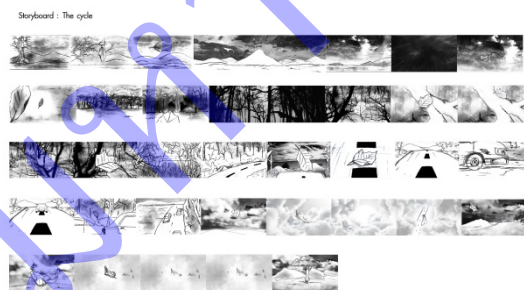
หลังจากได้ร่างสุดท้ายของบทภาพยนตร์แล้วผู้วิจัยได้ทำการสเก็ตช์ร่างแบบเพื่อจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) งานชิ้นนี้การจัดองค์ประกอบภาพถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญที่สุดเพื่อที่จะได้จัดวางวัตถุต่างๆให้มีความลงตัวและสื่อถึงอารมณ์ของบรรยากาศได้มากที่สุดรวมถึง สเก็ตช์ภาพต่างๆ เพื่อให้เห็นภาพตามที่ผู้วิจัยต้องการมีการเน้นจุดเด่น (center of interest) ความสมดุล (balance) ความกลมกลืน (harmony) และความแตกต่าง (contrast)

ภาพถ่ายที่มีการจัดองค์ประกอบถูกต้องตามหลักศิลปะ
ย่อมทำให้ภาพนั้นเด่นสะดุดตามีคุณค่ามีความงามตรง
ตามเรื่องราวของผู้ชมให้คล้อยตามอารมณ์ที่
แสดงออกในภาพนั้นดังที่แสดงในรูปที่2



รูปที่ 2 การร่างภาพ

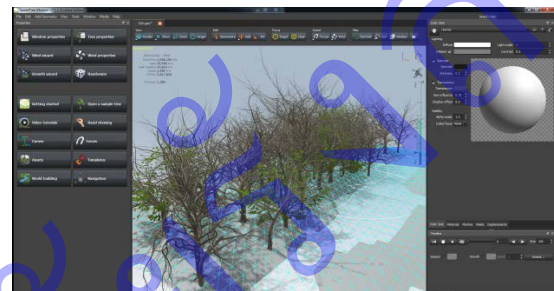
ขั้นตอนถัดไปคือการปรับเปลี่ยนตัวหนังสือ
ในบทให้ออกมาเป็นภาษาภาพหนึ่งดังแสดงในรูปที่3



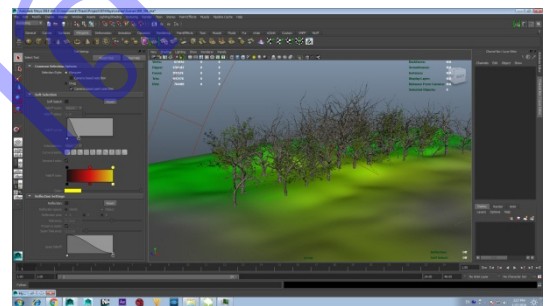
รูปที่ 3 บทภาพ (Storyboard)

ในส่วนของการผลิตผลงานแอนิเมชันผู้วิจัย
ได้เลือกใช้โปรแกรม Autodesk Maya และ โปรแกรม

Speedtree สำหรับการสร้างงาน 3 มิติ ดังที่แสดงในรูป
ที่ 4. และรูปที่ 5. โปรแกรม Adobe Photoshop สำหรับ
การสร้างลวดลายให้กับโมเดลตัวละครและโปรแกรม
Adobe After Effect กับ โปรแกรม Nuke สำหรับการ
ตัดต่อและซ้อนภาพจนได้ชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์



รูปที่ 4 โปรแกรม Speedtree สำหรับการสร้างงาน 3 มิติ



รูปที่ 5 โปรแกรม Maya สำหรับการสร้างงาน 3 มิติ

หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำภาพยนตร์ไปทดลอง
เปิดทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง 15-25 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่มี
ความอ่อนไหวทางด้านอารมณ์มากที่สุด รวมถึง
เผยแพร่ตามสื่อออนไลน์ต่างๆ รวมทั้งประชาชน
ทั่วไปได้รับชมและแสดงความรู้สึกข้อคิดเห็นเกี่ยวกับ
ตัวผลงานของภาพยนตร์ และการเปิดตัวผลงานใน
องค์กร ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานในวงการสื่อ
ภาพยนตร์

4. ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

ผลที่ได้รับจากการผลิตงานแอนิเมชันโดยใช้แสงและสีทางจิตวิทยาที่ส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึก เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจและรู้สึกต่อภาพที่ทางผู้วิจัยต้องการที่จะสื่อโดยปราศจากบทพูดและการแสดงออกของตัวละครในรูปแบบแอนิเมชัน 3 มิติ ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างผลงานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอารมณ์ต่างๆ ของมนุษย์คนเราหลักๆ ได้แก่ ความทุกข์ ความเศร้า ความเหงา ความกลัว และความสดใส ซึ่งถูกถ่ายทอดผ่านการเดินทางของใบไม้ไปยังสภาพแวดล้อมที่ต่างกันซึ่งมีความยาวทั้งหมด 2 นาที ในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ ซึ่งผลตอบรับความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย ที่ได้รับหลังจากชมผลงานดังกล่าวนี้ ร้อยละ 80 ของกลุ่มเป้าหมายทั่วไปนั้นสามารถเข้าใจในความหมายของตัวหนังในแต่ละฉากที่ถูกถ่ายทอดโดยใช้แสงและสีเป็นตัวหลักในการถ่ายทอดออกมาตามวัตถุประสงค์ของผู้วิจัย

ส่วนร้อยละ 20 นั้นยังมีความรู้สึกที่แตกต่างกัน เนื่องจากแสงและสีนั้น แม้จะเป็นสีเดียวกันแต่สามารถสื่อความหมายได้หลากหลาย แต่ความหมายของสีสีนั้น ยังคงมีความหมายที่ใกล้เคียงกัน รวมทั้งผลงานของผู้วิจัยได้ใช้แค่แสงสีและบรรยากาศในการถ่ายทอดเรื่องราว จึงยังคงมีปัญหาในบางเรื่องที่ไม่สามารถสื่อความหมายได้มากเพียงพอตามความคิดความรู้สึกของแต่ละคนในกลุ่มเป้าหมายได้อย่างชัดเจน

แม้จุดมุ่งหมายหลักของสีไม่ใช่เพื่อการตกแต่งเพียงอย่างเดียวแต่เพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพกับผู้ชมหรือกลุ่มเป้าหมายซึ่งยังคาดหวังกับผลงาน ที่มีสี สวย มองดูเด่น และสง่างาม นอกเหนือจากประโยชน์ใช้สอยแล้ว แสงและสียังคงเป็นสิ่งสำคัญที่มีผลกระทบอย่างมากในการสื่อสาร

ระหว่างตัวเนื้อหาในงานภาพยนตร์และสื่อต่างๆกับผู้รับชมงานที่คนทั่วไปมักจะมองข้าม

5. การอภิปรายผล

หลังจากได้ทำผลงาน ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อศึกษาเรื่องการกระทำของแสงและสีออกมาในรูปแบบ สื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยระยะเวลาการจัดทำที่สั้น ทำให้ตัวผู้วิจัยต้องวางแผนการดำเนินงาน และจัดวางเวลาของตัวเนื้อหา ระยะเวลาของการดำเนินเรื่องด้วยความยาวแค่ 2-3 นาที ทำให้ในแต่ละช่วงของการดำเนินเรื่องมีเวลาที่สั้นและเรื่องราวต่าง ๆ นั้นถูกทำให้กระชับเกินไปจึงไม่สามารถบอกเล่าเนื้อเรื่อง ได้อย่างละเอียด และดำเนินเรื่องในบางช่วงเร็วเกินไป ทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถสร้างสรรค์งานได้อย่างเต็มที่ รวมทั้งมีปัญหาด้านเทคนิคในการสร้างผลงานนั้น เนื่องจากว่าบางเทคนิคนั้นเป็นเทคนิคใหม่และเป็นเทคนิคที่ยังไม่ค่อยเป็นที่รู้จักที่ทางผู้วิจัยได้ใช้ในการสร้างงาน ทำให้ต้องศึกษาและประยุกต์กับความรู้ที่ตัวผู้วิจัยสามารถทำได้ ทำให้ใช้เวลาในการค้นคว้าและแก้ไขจนได้อย่างที่ต้องการ

แต่ผลที่ได้ออกมานั้นเป็นไปตามที่เป้าหมายที่ตั้งไว้ ที่ผู้วิจัยได้วางแผนเอาไว้ และสามารถสื่อออกมาให้กลุ่มเป้าหมายประชาชนทั่วไปส่วนมากเข้าใจในเนื้อหาอารมณ์ของงานตามที่ผู้วิจัยได้คาดหวังไว้และได้รับการตอบรับในทางที่ดี

6. บทสรุป

การออกแบบแสงและสีทางจิตวิทยาต่ออารมณ์และความรู้สึก ได้นำเสนอการเดินทางของใบไม้ที่เดินทางผ่านสถานที่กาลเวลาต่างๆจนกระทั่งปลิวมาลงพื้นดินและสลายกลายเป็นดินไม้ให้ผู้อื่นครั้ง

ซึ่งทางผู้วิจัยได้แนวคิดมาจากภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันหลายๆ เรื่องรวมทั้งหลักการจิตวิทยาเกี่ยวกับแสงและสีที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของคนเรา ที่มีหลากหลายอารมณ์ทั้ง สุขและทุกข์ปะปนกันไป มาบวกกับหลักการทางพุทธศาสนาที่ทุกสิ่งบน โลกล้วนหมุนเวียนไปตามกาลเวลา ที่สุดท้ายแล้วใบไม้ที่ออกสวยงามยังต้องมีวันร่วงหล่นจากต้นไม้นั้นแห้งเหี่ยวเปรียบเสมือนชีวิตของคนเรา (พระมหานุกุลไทย ปุณฺณมโน 2555)

Cybervanaram.net/ (วันที่ค้นข้อมูล: 08 ตุลาคม 2558)

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผศ. ดร. อวิรุทธิ์ เจริญทรัพย์ และอาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ รวมถึง ผศ.ธรรมศักดิ์เอื้อรักสกุลผู้ให้คำแนะนำปรึกษา รวมทั้งตลอดจนคณะอาจารย์ทุกท่าน และผู้มีความรู้คำแนะนำต่อการศึกษาคุณค่าและประโยชน์อันเกิดจากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดามารดาตลอดจนผู้มีส่วนในการช่วยเหลือทุกท่านและขอน้อมนุชาท่านบูรพาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ด้วยความรักและเมตตา

8. เอกสารอ้างอิง

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.(2554). การพัฒนาแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับประชาชนไทยอายุ 12-60 ปี . นนทบุรี: สำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข
วิรุฬห์เจริญ. (2535). ทฤษฎีสีเพื่อการสร้างสรรค์ ศิลปะ.กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
ศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม.(2552). *ทัศนศิลป์เพื่อการศึกษา*.กรุงเทพฯ
พระมหานุกุลไทย ปุณฺณมโน.(2555). *ชีวิตเป็นเช่นใบไม้*. เข้าถึงได้จาก: <http://www.>