

## การศึกษาการเคลื่อนไหวการแสดงอารมณ์ในงานแอนิเมชัน 3 มิติ แนวตลกขบขัน กรณีศึกษาพฤติกรรมการติดโทรศัพท์มือถือ

### A Study of Movements Reflecting Different Emotions in the 3D Comedy Animation, “Phone Addiction”

ณัฐวุฒิ อยู่สุข<sup>1\*</sup> พิศประไพ สารสาสิน<sup>2</sup> และ ชัยพร พานิชรุติวงศ์<sup>3</sup>

Natthawut Yoosuk<sup>1\*</sup> Pisrapai Sarasalin<sup>2</sup> and Chaiporn Panichrutivong<sup>3</sup>

<sup>1</sup>นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

<sup>2</sup>อาจารย์ประจำ คณะศิลปะและการออกแบบ

<sup>3</sup>หัวหน้าหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

<sup>1</sup>Graduate Student in Master of Fine Arts (Computer Art), Faculty of Digital Art, Rangsit University

<sup>2</sup>Lecturer in Faculty of Arts and Design, Rangsit University

<sup>3</sup>Master Chief in Master of Fine Arts (Computer Art), Faculty of Digital Art, Rangsit University

\*Corresponding author, Email: natthawutmax@gmail.com

#### บทคัดย่อ

การศึกษาการเคลื่อนไหวการแสดงอารมณ์ในงานแอนิเมชัน 3 มิติ แนวตลกขบขัน กรณีศึกษาพฤติกรรมการติดโทรศัพท์มือถือ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเคลื่อนไหวและการแสดงอารมณ์ วิเคราะห์แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานต่างๆที่สำคัญ ของการออกแบบแอนิเมชันแนวตลกขบขัน โดยเน้นการศึกษากายภาพ เทคนิคการเคลื่อนไหว การแสดงสีหน้าอารมณ์ การเล่าเรื่องและมุขตลกต่างๆ รวมทั้งการจัดวางมุกตลกให้เหมาะสมกับการเล่าเรื่อง โดยการนำมาผูกเรื่องราวเกี่ยวกับพฤติกรรมติดโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่มีอยู่มากในสังคมยุคปัจจุบัน หลังจากนั้นโครงการนี้ได้รับการประเมินจากกลุ่มตัวอย่างเป็นช่วงวัยรุ่นถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น อายุระหว่าง 15-40 ปี จำนวน 30 คน โดยใช้แบบสอบถาม เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนางานออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติแนวตลกขบขันกรณีศึกษาพฤติกรรมติดโทรศัพท์มือถือ ให้มีความน่าสนใจ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างเข้าใจเนื้อหาและได้รับความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมติดโทรศัพท์มือถือมากขึ้น เป็นแอนิเมชันที่มีความสนุกสนานและมีความพึงพอใจด้านเทคนิคในเกณฑ์ดีถึงดีมาก

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 3 มิติ, ตลกขบขัน, การเคลื่อนไหว

#### Abstract

The study of the movement shows the different humorous emotion concerning phone addiction in 3d animation. The objective is to study the movement and emotion. The basic theory and concepts are important for the design of comedy animation by focusing on the body language, animation techniques, facial expressions, emotions,

storytelling and gags and the position of the camera to narrate the story. Phone addiction is the behavior found in today's modern society. The sample size is 30 which are people from adolescence to early adulthood. Subsequently, this animation was evaluated through the questionnaires of which the results are applied to the development and design of interesting 3D comedy animation about phone addiction. The result of this study shows that target audiences are able to understand and also acquire the knowledge about phone addiction better than before. They think that the animation is fun. Moreover, they are highly satisfied with the animation techniques with the high scores to very high scores of satisfaction

**Keywords:** 3D Animation, Comedy, movement

## 1. บทนำ

ปัจจุบันมีสิ่งบันเทิงหลากหลายถูกพัฒนาขึ้นมา ทั้งด้านอุปกรณ์เครื่องมือในการสร้างและการพัฒนาด้านเทคนิค ทั้งภาพ เสียง การทำสเปเชียลเอฟเฟกต์ และการเคลื่อนไหว ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ สื่อโฆษณา หรือแม้กระทั่งแอนิเมชัน โดยแอนิเมชันเองก็มีประเภทการนำเสนอที่หลากหลายรูปแบบ ทางผู้จัดทำเลือกที่จะออกแบบแอนิเมชันแนวตลกขบขันเพราะสามารถสอดแทรกพฤติกรรมที่อาจทำให้เกิดอุบัติเหตุของผู้ที่มีพฤติกรรมการติดโทรศัพท์มือถือและมอบความสนุกสนานให้แก่ผู้ชม

ซึ่งความสำคัญของการศึกษาภาษาภายในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เพื่อที่จะใช้ภาษาภายในการสื่อสารข้อความหรือสื่ออารมณ์ของตัวละครไปยังผู้ชมได้อย่างเข้าใจ เพราะต้องมีการเล่าเรื่องราวผ่านท่าทางเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจสิ่งที่สื่อสารได้ในเวลาที่จำกัด โดยที่ภาษาภายในยังช่วยในการออกแบบการเคลื่อนไหวและการแสดงอารมณ์ต่างๆของตัวละคร เพราะการเคลื่อนไหวและแสดงอารมณ์ของตัวละครแต่ละตัวจะขึ้นอยู่กับบุคลิกและเพศของตัวละคร ซึ่งจะแตกต่างกันออกไปในแต่ละตัวละคร

ซึ่งการทำแอนิเมชันแนวตลกขบขันนั้นจำเป็นต้องมีศึกษาทฤษฎี วิเคราะห์แนวคิดและเทคนิคการเล่าเรื่องตลกขบขันเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในงานเขียนบทเพื่อพัฒนาแอนิเมชันแนวตลกขบขัน รวมทั้งการวิเคราะห์แอนิเมชันแนวตลกขบขันก็มีความสำคัญไม่แพ้กัน ไม่ว่าจะเป็นการวิเคราะห์เทคนิคการเล่าเรื่อง การใส่มุขตลก การเคลื่อนไหวเป็นการแสดงอารมณ์ต่างๆและการวางมุขตลกซึ่งมีความน่าสนใจเพื่อเล่าเรื่องราวออกมาให้ผู้ชมเข้าใจมากที่สุด และทางผู้จัดทำได้ยกในพฤติกรรมต่างๆของผู้ที่ติดโทรศัพท์มือถือมาเป็นบุคลิกของตัวละครเพื่อความน่าสนใจ เพราะการติดโทรศัพท์มือถือที่อาจทำให้เกิดอุบัติเหตุซึ่งสามารถทำให้ตลกขบขันได้

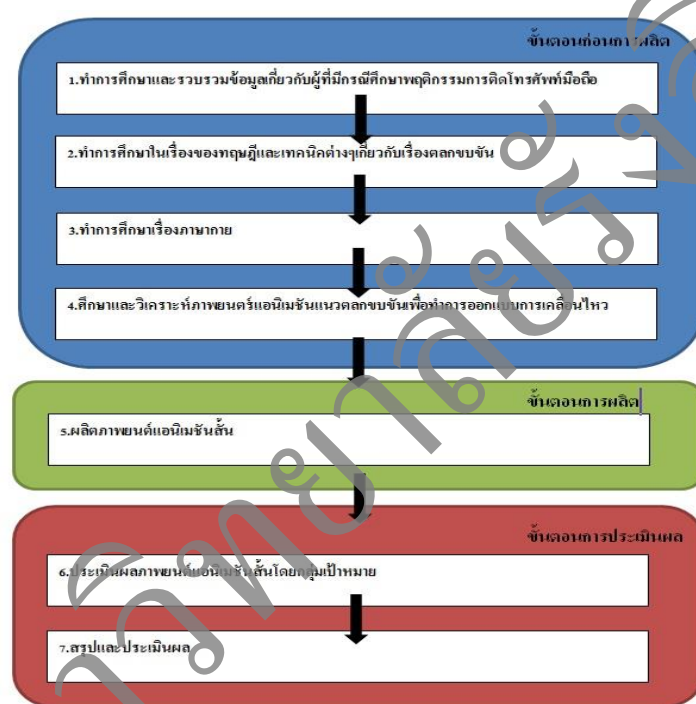
ซึ่งความน่าสนใจในพฤติกรรมต่างๆของผู้ที่ติดโทรศัพท์มือถือ เป็นพฤติกรรมมีอยู่มากในสังคมปัจจุบัน มีการทำในรูปแบบการณรงค์ให้ลด ละ เลิก การใช้โทรศัพท์มือถือ แต่ยังไม่ค่อยมีเรื่องที่จะนำบุคลิกและพฤติกรรมของผู้ติดโทรศัพท์มือถือมาศึกษาและนำเสนอในรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวตลกขบขัน ที่ทางผู้จัดทำใช้สื่อแอนิเมชันมาถ่ายทอดเรื่องราว เพราะว่า สื่อแอนิเมชันสามารถถ่ายทอดจินตนาการที่แปลกใหม่ หรือสามารถสร้างสิ่งที่เกินจริงกว่ากำลังมนุษย์จะสามารถทำขึ้นได้จริงๆ ซึ่งมีส่วนช่วยให้เรื่องราวมีความน่าสนใจขึ้น โดยนำเสนอเรื่องราวและพฤติกรรมต่างๆของผู้ที่ติดโทรศัพท์มือถือ ผ่านสื่อแอนิเมชันสามมิติ ซึ่งโครงการนี้เป็นแอนิเมชันที่ถ่ายทอดการเคลื่อนไหวและแสดงอารมณ์ต่างๆ ซึ่งยกพฤติกรรมของตัวละครผู้ที่ติดโทรศัพท์มือถือมาประกอบ เพื่อให้ได้ลักษณะการเคลื่อนไหว จังหวะ และภาพ เป็นตัวแอนิเมชันที่สมบูรณ์

## 2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาการสื่อสารอารมณ์ผ่านภาษากาย (body language) และการแสดงออกทางสีหน้าและประยุดต์เข้าสู่งานแอนิเมชัน 3 มิติแนวขบขัน โดยเน้นกรณีศึกษาพฤติกรรมการติดโทรศัพท์มือถือของผู้คนในสังคม เพื่อให้ผู้คนในสังคมตระหนักถึงอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้นจากได้จากพฤติกรรมการติดโทรศัพท์มือถือ

## 3. อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

### 3.1 แผนการดำเนินงาน



รูปที่ 1 แผนผังขั้นตอนการศึกษา

### 3.2 กลุ่มเป้าหมาย และกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ วัยรุ่นถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น อายุระหว่าง 15-40 ปี ที่มีความสนใจในภาพยนตร์แอนิเมชัน และสนใจมีพฤติกรรมติดโทรศัพท์มือถือซึ่งไม่ทราบขนาดประชากรที่แน่นอน ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจงเลือกเฉพาะผู้สนใจในการผลิตแอนิเมชันและผู้ที่มีพฤติกรรมติดโทรศัพท์มือถือมาใช้ในการประเมิน ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง คือ วัยรุ่นถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น อายุ 15-40 ปี จำนวน 30 คน

### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งเป็น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชัน ได้แก่ Autodesk Maya 2015, Autodesk Mudbox 2015, Adobe Photoshop CS6, Adobe AfterEffects CS6, Adobe Premiere Pro CS6 และ Headus UV Layout ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินโครงการ คือ แบบสอบถามแบ่งเป็นด้านประโยชน์ เนื้อหา และเทคนิค

### 3.4 วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร ตัวอย่าง หนังสือ บทความจากนิตยสารและเว็บที่สามารถเชื่อถือได้ต่าง ซึ่งมีรายการดังต่อไปนี้

- ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวของมนุษย์ โดยศึกษาวิธีการสื่อสารผ่านภาษากายของมนุษย์และสังเกตลักษณะการเคลื่อนไหว และพฤติกรรมของบุคคลต่างๆ สังเกตลักษณะการเคลื่อนไหวของคนในสังคมที่มีพฤติกรรมการเล่นโทรศัพท์มือถือ

ทางผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาภาษากาย (Body language) ซึ่งเป็นภาษาที่ใช้พฤติกรรมทางร่างกายเพื่อการสื่อสารแทนการใช้คำพูดและการแสดงออกทางจิตใจได้น่าสนใจ ใช้เพื่อแสดงความหมาย ด้วยภาษากาย ด้วยท่าทาง ด้วยการสบตา และด้วยการใช้ปริิษาซึ่งเป็นการใช้เสียงแสดงออกพร้อมกับท่าทาง ทำให้เข้าใจความหมายของถ้อยคำได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งภาษากายเป็นการศึกษาการเคลื่อนไหวของร่างกายทั้งหมดทุกส่วน

เพื่อให้เข้าใจภาษากายมากยิ่งขึ้นผู้จัดทำจึงตัวอย่างท่าทางที่เป็นสากลมา 1 ตัวอย่างได้แก่ ท่าตกลง เป็นที่นิยมในอเมริกาในช่วงต้นศตวรรษที่สิบเก้า จากการหนังสือพิมพ์ในเวลานั้นได้มีการใช้ชื่อย่อที่บ่อยครั้ง สำหรับคำว่า “ตกลง” มีการใช้ร่วมกันในทุกประเทศที่พูดภาษาอังกฤษและได้มีการใช้อีกแพร่หลายไปทั่วโลกอย่างรวดเร็ว (Allan and Barbara Pease, 2004)



Figure 2 "Everything's OK!"

รูปที่ 2 The Ring OK ท่า Body Language How to Read Others Thoughts by Their Gestures

เมื่อศึกษาภาษากายจะพบว่าประโยชน์ของการเรียนรู้ภาษากาย สามารถเข้าใจและวิเคราะห์ท่าทางหรืออารมณ์ได้อย่างถูกต้อง สามารถนำมาประยุกต์หรือปรับใช้ในการทำงาน ซึ่งเมื่อมีการใช้ภาษากายอย่างเหมาะสมจะช่วยให้สามารถสื่อสารได้ดีกว่าคำพูด ซึ่งในการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นจำเป็นต้องศึกษาเรื่องของภาษากาย เพื่อที่จะใช้ภาษากายในการสื่อสารข้อความหรือสื่ออารมณ์ของตัวละครคนไปยังผู้ชมได้อย่างเข้าใจ เพราะจะต้องมีการเล่าเรื่องราวผ่านท่าทางเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจสิ่งที่สื่อสารได้ในเวลาที่จำกัด

-ศึกษาทฤษฎีและเทคนิคต่างๆเกี่ยวกับเรื่องตลกขบขัน

จากการศึกษาวิจัยพื้นฐาน ทฤษฎีและเทคนิคต่างๆ เกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชันประเภทตลกขบขันมาใช้ในการสร้างเรื่องราว พบว่าในการเล่าเรื่องของแอนิเมชันประเภทตลกขบขัน จำเป็นต้องมีการศึกษาแนวคิดหรือเทคนิคต่างๆของเรื่องตลกขบขัน เพื่อที่จะได้รู้วิธีในการเล่าเรื่องให้มีความตลกขบขัน ซึ่งก็ต้องมีการนำแนวคิด ทฤษฎีและ

เทคนิคต่างๆมาประยุกต์ เพราะแอนิเมชันประเภทตลกขบขันก็มีการผสมผสานกันของทฤษฎีและประเภทของตลกต่างๆเพื่อให้เรื่องราวเกิดความตลกขบขัน

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทฤษฎีของอารมณ์ขันของมนุษย์ (David Hector Monro, 1988) พบว่าได้มีการแบ่งแนวคิดเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

1.แนวคิดเรื่องความเหนือกว่า (The Superiority Theory) เพราะมนุษย์มักจะรู้สึกขบขันกับความผิดพลาด หรือความโศกเศร้าของคนอื่น ซึ่งคนที่ถูกหัวเราะจะไม่ใช่ด้วย เช่น การล้อเลียนความผิดปกติของร่างกาย สีผิว ภาษา เชื้อชาติ ทัศนียภาพทางเพศ ซึ่งถ้ามากเกินไปอาจก่อให้เกิดความรุนแรงได้ เพราะเหมือนกับเป็นการดูถูกคุณค่าของความเป็นมนุษย์ให้ต่ำลง

2.แนวคิดเรื่องการปลดปล่อย (The Relief Theory) แนวคิดนี้มองว่าการหัวเราะเป็นการปลดปล่อยพลังงาน หรือความตึงเครียด อารมณ์ขันทำให้เกิดความเพลิดเพลิน ซึ่งอารมณ์ขันในแนวคิดนี้มีพื้นฐานที่เป็นอารมณ์อยู่ๆ ก็ยากหัวเราะขึ้นมาเฉยๆ หรืออีกแบบหนึ่งคือประเภทของมุกตลกที่มาจากความกดดันทางสังคม เช่น เพศ การเมือง ความเชื่อ และเรื่องที่เป็นเรื่องต้องห้ามในสังคม มนุษย์จึงปลดปล่อยความคิดในจิตใจด้วยลักษณะของเรื่องตลกล้อเลียนเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดจากการต้องอยู่ในกรอบ

3.แนวคิดเรื่องความไม่เข้ากัน (The Incongruity Theory) แนวคิดนี้มองว่าอารมณ์ขันเกิดขึ้นจากการรับรู้ถึงความไม่เข้ากัน ความไม่สอดคล้องกัน หรือมีบางสิ่งเบี่ยงเบนไปจากปกติ เมื่อพบเห็นความไม่เข้ากัน จึงทำให้เกิดเสียงหัวเราะและอารมณ์ขัน ซึ่งการที่มนุษย์มีอารมณ์ขันเพราะเป็นมนุษย์มี "เหตุผล" ทำให้มีระบบความคิดเป็นมาตรฐาน เรื่องตลกบางอย่างจึงเป็นสากล

จากการที่ผู้วิจัยได้มีโอกาสนักวิจัยพบว่าเรื่องตลกทุกประเภทมีพื้นฐานมีเหมือนกัน โดย Dr. Richard F. Taflinger กล่าวว่า “เรื่องตลกที่ทำให้คนเราหัวเราะออกมาได้” โดยมีการสรุปออกเป็นข้อๆ 6 ประการคือ

- 1.ต้องเป็นสิ่งที่เร้าการใช้อารมณ์ ความคิด สติปัญญา มากกว่า การใช้อารมณ์ความรู้สึก
- 2.ต้องเป็นเรื่องปฏิกิริยาอัตโนมัติหรือปฏิกิริยาตอบสนองของมนุษย์
- 3.ต้องเป็นเรื่องของมนุษย์ที่มีมาแต่กำเนิด ที่สามารถเตือนเรา ให้ระลึกถึงความเป็นมนุษย์ได้
- 4.ต้องเป็นที่ยอมรับกันในบรรทัดฐานทางสังคมหรือมีความคุ้นเคยของผู้คน ไม่ว่าจะในชีวิตประจำวัน หรือมีการเตรียมขึ้นของผู้สังสารในเนื้อหาที่แสดงออกมา
- 5.ต้องเป็นสถานการณ์และองค์ประกอบต่างๆของท่าทีของพฤติกรรมและคำพูด ที่ไม่สอดคล้องหรือเหมาะสมกับสภาพแวดล้อม หรือไม่สัมพันธ์กันกับบริบทนั้นๆ
- 6.ต้องถูกรับรู้โดยผู้ชม โดยไม่เป็นภัยอันตรายใดๆต่อผู้ชม

ผู้คนจะหัวเราะออกมา เมื่อหลักเกณฑ์เหล่านี้ได้ถูกค้นพบ และถ้าสิ่งหนึ่งสิ่งใดขาดหายไป ความขบขันก็จะหายไปด้วย (Dr. Richard F. Taflinger, 1996)

จากการศึกษาวิจัยของผู้วิจัยพบว่า เรื่องตลกขบขันนั้น มีการแบ่งประเภทและจัดหมวดหมู่ไว้โดยแยกตามลักษณะหรือเอกลักษณ์ (ณัฐพัชญ์ วงษ์เหรียญทอง, 2554) ซึ่งพอจะสรุปและแบ่งประเภทได้ 8 แบบ คือ

1. ตลกแบบสุชาฎากรรม (romantic comedy) เป็นตลกที่เนื้อเรื่องเต็มไปด้วยจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ สามารถที่จะสมจริงหรือไม่สมจริงก็ได้ ตัวละครพระเอกและนางเอกมักจะสวยงามตามอุดมคติ โดยตลก

ประเภทนี้ ตัวละครหลักมักจะพูดตลกอาชีพ โดยทั่วไปนั้นจะมีเส้นเรื่องหลักคือการที่ตัวละครเอกมีอุปสรรคก่อนที่  
จะสามารถลงจบแบบมีความสุขในตอนท้าย ตัวอย่างเช่นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Shrek แอนิเมชันจาก Dreamwork  
Animation กำกับโดย Andrew Adamson

2. ตลกแบบผู้ดี (High Comedy or Comedy of Manners) เป็นตลกที่มีเนื้อหาเสียดสีล้อเลียนสังคมชั้นสูงซึ่งมี  
กฎระเบียบมาก ความตลกของละครประเภทนี้อยู่ที่ภาษาของบทละครซึ่งมีการชิงไหวชิงพริบ ซึ่งตลกประเภทนี้มักเป็น  
สังคมชั้นสูง ทำให้คนจึงเข้าถึงยาก มีจำนวนน้อย และหายไปตามยุคสมัย

3. ตลกแบบเสียดสี (Satiric Comedy) เป็นตลกแนวเสียดสีสังคม และล้อเลียนข้อบกพร่องของมนุษย์  
โดยทั่วไป ซึ่งจะนำจุดบกพร่องมาเยาะเย้ย ถากถางให้อายปนตลกขบขัน

4. ตลกแบบความคิด (Comedy of Ideas) เป็นตลกที่เน้นโจมตีความคิดความเชื่อที่บกพร่องล้าสมัยในสังคม  
นั้นๆ ซึ่งเมื่อได้ชมก็จะข้อบกพร่อง ความล้าสมัยของความเชื่อดังกล่าว

5. ตลกแบบสถานการณ์ (Situation Comedy) หรือเรียกสั้นๆว่า Sit-com เป็นตลกที่มีเรื่องราวตลกซึ่งเกิดจาก  
ความสับสน อลเวง อลหม่าน ไม่สามารถคาดเดาได้ ซึ่งส่วนใหญ่มาจากความบังเอิญปนกับความจำเป็นอย่างเช่น  
แอนิเมชันสั้นเรื่อง “Backkom” จากผู้สร้างร่วมระหว่าง 2 บริษัท ได้แก่ บริษัท Screen21 และบริษัท RG Animation  
Studios ของประเทศเกาหลี

6. ตลกแบบโครมคราม (Slapstick Comedy) ตลกประเภทใช้ท่าทางการเคลื่อนไหวที่ตลกขบขันประกอบกับ  
ภาษาที่ทำให้ ผู้ชมหัวเราะ เช่น การวิ่งไล่ตีสีรษะ ตัวอย่างเช่นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Wile E. Coyote & Road  
Runner” ของ Warner Bros. และแอนิเมชันซีรีส์เรื่อง “Larva” ของบริษัท Tuba Entertainment ซึ่งกำกับโดย Joo-gong  
Maeng

7. ตลกแบบรักกระวนกระจุย (Sentimental Comedy) ตลกที่เต็มไปด้วยอารมณ์อ่อนไหว เน้นความซื่อ ความ  
น่ารักของตัวละครเพื่อให้คนดูเกิดความเห็นใจ ความเอ็นดู ตัวอย่างเช่นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Minions แอนิเมชัน  
จาก Illumination Entertainment ซึ่งเน้นความกวนและความน่ารักของเหล่ามินเนียนมาเป็นจุดขาย

8. ตลกแบบเศร้าเสียน้ำตา (Tearful Comedy) ตลกแบบเรียกน้ำตา มีลักษณะที่ค่อนข้างเอาใจผู้ชม บทละคร  
ถูกเขียนขึ้นด้วยความเห็นอกเห็นใจต่อตัวละครเอกเป็นพิเศษ ซึ่งต่อมละครประเภทนี้ถูกพัฒนากลายเป็นละครแบบ  
Melodrama ซึ่งเป็นละครประกอบเพลง ซึ่งดนตรีจะช่วยในการเร้าอารมณ์ผู้ชม โดยกระตุ้นให้เกิดความสงสารใน  
ชั่วขณะ

จะเห็นว่าประเภทของตลกที่ถูกแบ่งขึ้นนั้น ปัจจุบันมีการผสมผสานแต่พัฒนาตามกาลเวลาไป ทำให้เรา  
อาจจะพบว่าเรื่องตลกขบขันเรื่องหนึ่งอาจจะมีลักษณะผสมของตลกประเภทต่าง ๆ ไว้ร่วมกันอีกด้วย

- ศึกษาจากตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันแนวตลกขบขัน โดยสังเกตวิธีการเคลื่อนไหว การเล่าเรื่องและการใส่  
มุขตลกต่างๆ โดยสังเกตลักษณะการเคลื่อนไหวและการแสดงอารมณ์ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบท่าทาง  
การเคลื่อนไหวของตัวละคร การเล่าเรื่องและการใส่มุขตลก

ทางผู้จัดทำจึงได้ศึกษาด้านการเคลื่อนไหวและการแสดงอารมณ์ของแอนิเมชันที่เน้นเรื่องภาษากายและมีแนว  
ตลกขบขัน โดยวิเคราะห์ตัวอย่างแอนิเมชันเรื่อง “Presto” เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นจาก Pixar Animation Studios  
เป็นเรื่องราวของการแข่งชิงแครอทของนักมายากลและกระต่ายของเขาที่ไม่ได้กินแครอท ระหว่างขึ้นแสดงบนเวที ซึ่ง

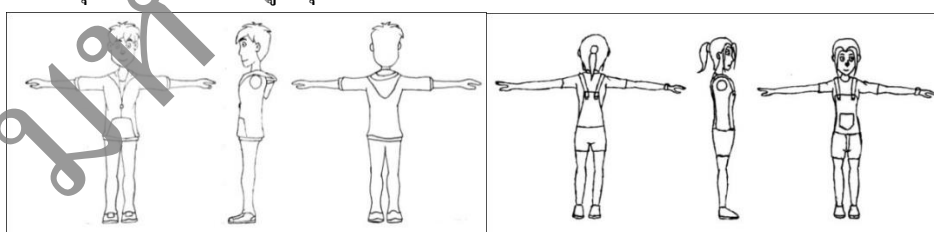
มีจุดเด่นอยู่ที่การเน้นโพสและการแสดงภาษากายที่ชัดเจน และใช้การ Animate แบบ Cartoony มีภาพเคลื่อนไหวต่างๆ จะมีความเกินจริง เช่น การยืดและหดได้ของอวัยวะต่างๆของร่างกายและการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว มีการแสดงอารมณ์ที่เกินจริงคล้ายกับสไตล์แอนิเมชันคลาสสิกอย่าง Looney Tunes เช่น การแสดงสีหน้าเจ้าเล่ห์และการแสดงสีหน้าเจ็บปวด เพื่อเพิ่มความสุขสนุกสนานให้กับผู้ชม



รูปที่ 3 แอนิเมชันเรื่อง Presto

- เรื่องย่อของแอนิเมชันเรื่อง No Different From The Original คือ ลัก โปแกรมเมอร์หนุ่ม ผู้ซึ่งติดโทรศัพท์มือถือมาก ทำให้เกิดอุบัติเหตุเป็นประจำ จนวันหนึ่งขณะที่ลักก็ออกไปทำงาน เขาได้เดินไปรอรถเมล์ที่ป้ายและเล่นโทรศัพท์มือถือด้วยสนไม่ได้สนใจรถเมล์ กว่าจะรู้ตัวรถเมล์ก็ขับออกจากป้ายไป ลักจึงรีบวิ่งตามรถเมล์ไปชนกับผู้หญิงคนหนึ่ง แต่ยังไม่ทันได้รู้จักกันเธอกลับรีบเดินไปก่อน เขาจึงตัดสินใจเลิกเล่นโทรศัพท์มือถือและวิ่งตามเธอไป จนทั้งสองคนได้ทำความรู้จักกัน

การออกแบบตัวละครหลัก คือ ลัก ได้มาจากการเห็นคนในสังคมที่ติดโทรศัพท์มือถือส่วนมากจะอยู่ในช่วงวัยรุ่นถึงวัยทำงาน และอาชีพที่ใกล้เคียงกับเทคโนโลยีก็คือโปแกรมเมอร์ จึงออกแบบเสื้อผ้าตัวละครให้ใส่เสื้อกันหนาวแบบมีฮู้ตามแบบที่โปแกรมเมอร์ชอบใส่กัน ส่วนตัวละครหลักอีกตัวคือ จอย ซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่น จึงออกแบบเสื้อผ้าตัวละครให้ใส่ชุดเอี๊ยมเพื่อที่จะให้อายุน้อยกว่าตัวละครลัก



รูปที่ 4 การออกแบบตัวละคร

ในกระบวนการขั้นตอนเกี่ยวกับการผลิตแอนิเมชัน 3 มิติผู้วิจัยเลือกใช้โปรแกรม Autodesk Maya มาใช้ในการผลิต เพราะเป็นโปรแกรมที่มีเครื่องมือสำหรับผลิตงาน 3 มิติ ที่ครอบคลุม โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมเสริม การสร้างลวดลาย (Texture) ในงานผู้วิจัยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop และ Autodesk Mudbox ส่วนการซ้อนภาพ การปรับแสงสี และการใส่เทคนิคพิเศษต่างๆ ใช้โปรแกรม Adobe Affect และในส่วนของการตัดต่อใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ในการผลิต

### 3.5 วิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้อัพโหลดภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง No different from the original ลงเว็บไซต์ YouTube ให้กลุ่มตัวอย่างได้ชม จากนั้นจึงให้ทำแบบสอบถามผ่านเว็บไซต์ Google Docs เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแอนิเมชันทั้งในด้านประโยชน์ เนื้อหาและเทคนิค จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีทางสถิติ เพื่อสรุปผลและใช้ในการปรับปรุงผลงาน

### 4. ผลการวิจัย

หลังจากทำการจัดทำแอนิเมชันสั้นเรื่อง No Different From The Original ทางผู้วิจัยได้ทำการสำรวจโดยใช้แบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลว่าควรมีการปรับปรุงเนื้อหาในด้านใดบ้างในงาน โดยแบ่งประเด็นเป็น 3 ประเด็นใหญ่ๆ คือ ด้านประโยชน์ ด้านเนื้อหา ด้านภาพและเทคนิค เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์มากที่สุดของตัวงาน

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง

| ประเด็นที่ถาม                                                            | $\bar{X}$ | SD   | แปลผล*  |
|--------------------------------------------------------------------------|-----------|------|---------|
| <b>ด้านประโยชน์</b>                                                      |           |      |         |
| 1. เสริมสร้างความเข้าใจเรื่องพฤติกรรมการติดโทรศัพท์มือถือ                | 4.03      | 0.81 | ดี      |
| 2. เป็นประโยชน์ต่อสังคม                                                  | 4.10      | 0.66 | ดี      |
| 3. นำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้                                          | 4.07      | 0.86 | ดี      |
| <b>ด้านเนื้อหา</b>                                                       |           |      |         |
| 1. เนื้อหาเข้าใจง่าย                                                     | 4.20      | 0.76 | ดี      |
| 2. ได้รับความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมติดโทรศัพท์มือถือ                       | 4.10      | 0.66 | ดี      |
| 3. ตระหนักถึงปัจจัยเสี่ยงที่จะทำให้เกิดอุบัติเหตุการจากติดโทรศัพท์มือถือ | 4.13      | 0.89 | ดี      |
| 4. ได้รับความเข้าใจถึงการแสดงออกโดยใช้ภาษา                               | 4.20      | 0.84 | ดี      |
| 5. ได้รับความสนุกสนานจากแอนิเมชันแนวตลกขบขัน                             | 4.03      | 0.85 | ดี      |
| <b>ด้านภาพและเทคนิค</b>                                                  |           |      |         |
| 1. ความน่าสนใจ                                                           | 4.20      | 0.66 | ดี      |
| 2. การเล่าเรื่อง                                                         | 4.00      | 0.83 | ดี      |
| 3. มุมกล้อง                                                              | 4.03      | 0.67 | ดี      |
| 4. ความน่าดึงดูดใจของตัวละคร                                             | 3.63      | 0.93 | ปานกลาง |
| 5. คนตรีประกอบ                                                           | 4.06      | 0.87 | ดี      |

\*เกณฑ์การแปลผลจากคะแนน  $\bar{X}$

4.50 - 5.00 หมายถึง ดีมาก

3.50 - 4.49 หมายถึง ดี

2.50 - 3.49 หมายถึง ปานกลาง

1.50 - 2.49 หมายถึง พอใช้

1.00 - 1.49 หมายถึง ควรปรับปรุง

จากการกลุ่มตัวอย่างรับชมแอนิเมชันเรื่อง No Different From The Original และทำแบบสอบถาม พบว่า ในด้านประโยชน์ กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าแอนิเมชันนี้เป็นประโยชน์ต่อสังคมอยู่ในเกณฑ์ดี มีความเข้าใจเรื่องพฤติกรรมการคิดโทรศัพท์มือถือมากขึ้นและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตจริงได้ในเกณฑ์ดี

ในด้านเนื้อหา กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าแอนิเมชันนี้มีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย ได้รับความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม การคิดโทรศัพท์มือถือ และตระหนักถึงปัจจัยเสี่ยงที่จะทำให้เกิดอุบัติเหตุการจากคิดโทรศัพท์มือถืออยู่ในเกณฑ์ดี อีกทั้งยังได้รับความเข้าใจถึงการแสดงออกโดยใช้ภาษาและได้รับความสนุกสนานจากแอนิเมชันแนวตลกขบขันอยู่ในเกณฑ์ดี

ในด้านภาพและเทคนิค กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าแอนิเมชันเรื่องนี้มีความน่าสนใจ มีการเล่าเรื่อง การวางมุมกล้อง และดนตรีประกอบอยู่ในเกณฑ์ดี แต่ความน่าดึงดูดของตัวละครยังอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง

## 5. การอภิปรายผล

### 5.1 ด้านประโยชน์

แอนิเมชันสั้นเรื่อง No Different From The Original สามารถเสริมสร้างความเข้าใจพฤติกรรม การคิดโทรศัพท์มือถือซึ่งมีอยู่มากในสังคมให้กับกลุ่มตัวอย่างได้ ตรงตามวัตถุประสงค์ของโครงการ อีกทั้งยังทำให้ผู้ชมนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตจริงได้

### 5.2 ด้านเนื้อหา

เนื้อหาของแอนิเมชันเรื่องนี้สามารถทำให้กลุ่มตัวอย่างได้รับความรู้เกี่ยวกับเข้าใจพฤติกรรม การคิดโทรศัพท์มือถือ และตระหนักถึงปัจจัยเสี่ยงที่จะทำให้เกิดอุบัติเหตุการจากคิดโทรศัพท์มือถือ แต่อย่างไรก็ตาม แต่ถึงกระนั้นเนื้อหาของแอนิเมชันเรื่องนี้ยังไม่ได้อธิบายถึงพฤติกรรมต่างๆของการคิดโทรศัพท์มือถืออย่างครบถ้วน โทรศัพท์มือถือ ด้วยข้อจำกัดต่าง ๆ ที่มี

### 5.3 ด้านเทคนิค

การใช้แอนิเมชันมาเล่าเรื่องของบุคคลที่มีพฤติกรรม การคิดโทรศัพท์มือถือโดยใช้เนื้อหาของ การเกิดอุบัติเหตุ ที่อาจเกิดจากการใช้โทรศัพท์มือถือให้มีความสนุกสนาน ถือว่ามีความแปลกใหม่และมีความน่าสนใจ แต่ก็ยังมีข้อเสนอแนะจากกลุ่มตัวอย่างเพิ่มเติมว่า ตัวละครยังขาดความน่าสนใจและยังแสดงความรู้สึกได้ไม่ดีพอ เพราะว่าการประเมินความน่าดึงดูดใจของตัวละครจะอยู่ในเกณฑ์พอใช้ ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าควรมีการออกแบบตัวละครให้ดียิ่งขึ้น ให้มีความน่าสนใจและน่าดึงดูดใจมากขึ้นในอนาคต

จากการที่ได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลในเรื่องของภาษา กาย ทัศนียภาพของเรื่องตลกขบขัน และประเภทของเรื่องตลกขบขันเพื่อจัดทำแอนิเมชันสั้นเรื่อง No Different From The Original ทำให้ผู้จัดทำมีความเข้าใจมากขึ้นในการเล่าเรื่อง การใส่มุขตลกของแอนิเมชัน ซึ่งทำให้มีการปรับแก้เนื้อเรื่องเพื่อให้มีความสนุกสนานมากขึ้น และการออกแบบ การเคลื่อนไหว ว่าทำอย่างไรจึงจะสื่อสารให้ผู้ชมได้เข้าใจและตรงตามวัตถุประสงค์ที่จะสื่อกับผู้ชม

ทั้งนี้ยังได้มีข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิของหลักสูตร ในเรื่องของการปรับเพิ่มชื่อตอนงานแอนิเมชัน เพื่อที่จะทำให้น่าสนใจและต่อเนื่องกันมากขึ้น รวมทั้งให้ปรับแก้เทคนิคในการแอนิเมทเพื่อความสวยงามและปรับเพิ่มเวลาของแอนิเมชันในแต่ละชื่อตอนให้มีความเหมาะสมและเล่าเรื่องได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

ปัญหาทางเทคนิคอื่น ๆ ที่ผู้วิจัยพบ คือ การทับซ้อนกันของโมเดลตัวละครซึ่งเกิดขึ้นระหว่างการจัดทำแอนิเมชัน ทำให้ต้องแก้ไขไปเฉพาะหน้า การจัดแสงในแอนิเมชันให้ได้บรรยากาศตามที่ต้องการมีความยากพอสมควร ผู้วิจัยจึงต้องศึกษาเพิ่มเติมเพื่อจัดแสงให้ได้ภาพที่ใกล้เคียงกับที่ต้องการได้มากที่สุด

## 6. บทสรุป

จากการวิจัยเรื่อง “การศึกษาการเคลื่อนไหวการแสดงอารมณ์ในงานแอนิเมชัน 3 มิติ แนวตลกขบขัน กรณีศึกษาพฤติกรรมการคิดโทรศัพท์มือถือ ” สามารถทำให้ผู้ชมได้รับความสนุกสนานและได้รับความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการคิดโทรศัพท์มือถือมากขึ้น ซึ่งบรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการนี้ แต่ถึงกระนั้นเนื้อหาของแอนิเมชันเรื่องนี้ยังไม่ครอบคลุมถึงพฤติกรรมต่างๆของการคิดโทรศัพท์มือถือ ยังต้องมีการปรับปรุงเนื้อหาให้มีความครบถ้วนยิ่งขึ้น

## 7. กิตติกรรมประกาศ

การศึกษการเคลื่อนไหวการแสดงอารมณ์ในงานแอนิเมชัน 3 มิติ แนวตลกขบขัน กรณีศึกษาพฤติกรรมการคิดโทรศัพท์มือถือ ข้าพเจ้าขอขอบคุณ รศ.พิศประไพ สาระกลั่น อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล คณาจารย์ประจำหลักสูตรทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และบุคคลอื่นๆที่ไม่ได้กล่าวถึง ที่คอยช่วยเหลือให้คำปรึกษาดูแลการทำงานวิจัยโครงการศิลปนิพนธ์นี้ ตั้งแต่ขั้นตอนการวิจัย ขั้นตอนกระบวนการในการทำงาน ตลอดจนการสร้างสรรค์จนเกิดเป็นงานภาพยนตร์แอนิเมชัน สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณครอบครัว ที่ให้คำปรึกษาและคอยให้กำลังใจในการดำเนินงานมาโดยตลอด

## 8. เอกสารอ้างอิง

- ณัฐพัชญ์ วงษ์เหรียญทอง. (2554). “ประเภทของละคร Comedy”. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.dramalessons.net/2011/08/type-of-comedy/> (วันที่ค้นข้อมูล: 9 มกราคม 2560).
- Allan Pease (1981). Body Language How to Read Others Thoughts by Their Gestures. Company, Box 1612, North Sydney, 2060, Australia.
- Allan and Barbara Pease (2004). The Definitive Book Of Body Language. Pease International PO Box 1260, Buderim, QLD4556, Australia.
- John Morrell (2011). Comic Relief: A Comprehensive Philosophy of Humor. Wiley-Blackwell, Corporate Headquarters, 111 River Street, Hoboken, NJ 07030-5774
- David Hector Monro (1988). Theories of Humor. (Online). Available from: <https://msu.edu/~jdowell/monro.html> (วันที่ค้นข้อมูล: 5 มกราคม 2560).
- Richard F. Taflinger. (1996). Sitcom –Chapter Six: A Theory of Comedy. (Online). Available from: <http://public.wsu.edu/~taflinger/theory.html> (25 July 2014). (วันที่ค้นข้อมูล: 5 มกราคม 2560).