

## โครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติในการจัดองค์ประกอบภาพเชิงความหมายแฝง เรื่อง Runner Man

### A Study of Connotative Composition of the 3D Animation, "Runner Man"

กษิดิศ จิตต์การุณย์<sup>1\*</sup> พิศประไพ สาระสาลิน<sup>2</sup> และ ชัยพร พานิชรุทวิวงศ์<sup>3</sup>

Kasidit Jitkaroon<sup>1\*</sup> Pisrapai Sarasalin<sup>2</sup> and Chaiporn Panichrutwong<sup>3</sup>

<sup>1\*</sup> นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

<sup>2</sup> คณบดีคณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต

<sup>3</sup> อาจารย์ประจำ หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

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

<sup>2</sup> Dean in Faculty of Art & Design Bachelor of Fine Arts, Rangsit University

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

\*Corresponding author, E-mail: kasidittan30@gmail.com

#### บทคัดย่อ

โครงการศึกษาการสื่อความหมายการจัดองค์ประกอบภาพในเชิงความหมายแฝง มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ 1) เพื่อศึกษาค้นหาเทคนิคและวิธีการเล่าเรื่อง โดยใช้การเล่าเรื่องด้วยภาพ และการจัดองค์ประกอบเป็นหลัก 2) เพื่อผลิตและสร้างหนังแอนิเมชัน โดยใช้เทคนิคที่ได้ค้นคว้ามาในข้อหนึ่งมาทำการวิจัย ดำเนินการวิจัยโดย 1) ทำการศึกษาการจัดองค์ประกอบภาพจากทฤษฎีและแนวคิดการจัดองค์ประกอบจากพื้นฐานการจัดองค์ประกอบของศิลปะแขนงต่างๆ ได้แก่ ภาพวาด ภาพถ่าย และภาพยนตร์ โดยเน้นศึกษาจากภาพยนตร์ หรือภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีอยู่ปัจจุบันและนำเอาผล และเทคนิคที่ได้จากการศึกษามาใช้ในการสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ 2) สืบค้นผลตอบรับจากนำตัวอย่างแอนิเมชัน 3 มิติที่ผู้วิจัยสร้างมาให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ดูผลตอบรับ และทำแบบสอบถามกับกลุ่มบุคคลที่เรียนและมีความรู้ด้านภาพยนตร์ อายุตั้งแต่ 18 -30 จำนวน 20 คนเพื่อประเมินผล

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า เทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพและมุมมองเพื่อช่วยเล่าเรื่องมากขึ้น เพราะการใช้การจัดวางองค์ประกอบภาพช่วยส่งเสริมและสื่อความหมาย ที่ลึกซึ้ง หรือเรียบง่ายได้ เช่น ความหมายเชิงแฝง นามธรรม อารมณ์ หรือแม้แต่แนวคิดที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตาม และมีอารมณ์ร่วมกับตัวภาพยนตร์ได้ดีไม่แพ้การใช้บทสนทนา (Dialog) หรือการแสดง (Acting) ซึ่งจากผลตอบรับจากผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มตัวอย่างพบว่า 1) ผู้รับชมรู้สึกพึงพอใจในระดับหนึ่ง และเข้าใจเนื้อหาส่วนใหญ่ที่ในแอนิเมชัน 2) ผู้ชมส่วนใหญ่สามารถรับรู้ถึงแนวคิด นัยยะแฝง ที่ซ่อนไว้ในเรื่องผ่านการจัดองค์ประกอบได้ 3) สามารถรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้เทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพได้

จึงสรุปได้ว่าการใช้การจัดองค์ประกอบภาพในเชิงความหมายแฝงนั้นมีประโยชน์ในด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพเพราะสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาในภาพยนตร์ผ่านการจัดองค์ประกอบในแต่ละฉาก ช่วยลดระยะเวลาในการ

ทำงาน หากนำไปรวมกับการใช้แสง เสียง และการตัดต่อ จะยิ่งทำให้ภาพยนตร์มีมิติ และดูเล่นใหม่ๆ ทำให้ช่วยในการผลิตภาพยนตร์ได้ดียิ่งขึ้น

**คำสำคัญ:** การจัดวางองค์ประกอบ, ความหมายเชิงแฝง

### Abstract

The objective of the study were to find new techniques and narrative methods using pictures and management of compositions and to create an animation using those techniques The research included the review of theories related to image compositions and concepts of compositions in various fields of art including drawing, photography, and film production, especially recent films and animations. Then, the results were applied to the creation of a 3D animation. This study was also conducted to gain feedback from film specialists. As well, additional feedback was gained from the questionnaires answered by 20 people aged between 18 to 30 with film knowledge.

The research results showed that composition and camera angle techniques could help with the narration because the composition encouraged and communicated deeply hidden meanings, including connotations, abstracts, emotions or even ideas making the audience go along emotionally with the film, as simply as those given by dialogues. The results from the film specialists and questionnaires showed that the audience had a 1 satisfaction and understanding of the animation they watched and were aware of the concept of connotations hidden in the story through the image composition and the benefits from using composition techniques.

It was concluded that the use of composition to make connotations was useful in the field of visual narration since it could make the audience understand the content of the film through its composition in each scene. It was found to reduce work hours. If combined with the use of light, sound, and editing, the animation would be more attractive.

**Keywords:** *Composition, Latent meanings*

### 1. บทนำ

ภาพยนตร์คือ ศิลปะแขนงหนึ่ง ที่สื่อสารเรื่องราวต่างๆ ได้มากมาย ได้แก่ ข้อมูล ความรู้ ความหมาย ความคิด ตลอดจนอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ไปสู่ผู้ชมภาพยนตร์ ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์สามารถสื่อสาร และเข้าใจเรื่องราว ได้ทุกเพศ ทุกวัย ทุกภาษา ทุกชนชั้นของสังคม หรือคนที่ต่างเชื้อชาติ และวัฒนธรรม ซึ่งภาพยนตร์นั้นสื่อความหมายสากล โดยใช้ภาพ และเสียงเป็นหลัก

Christian Metz นักทฤษฎีสัญญาศาสตร์ด้านภาพยนตร์ (Film Semiotist) ชาวฝรั่งเศส ได้อธิบายว่าที่คนเราเข้าใจภาพยนตร์นั้น “ไม่ใช่เพราะว่าภาพยนตร์นั้นเป็นภาษาจึงสามารถบอกเล่าเรื่องได้โดยสมบูรณ์ แต่ตรงกันข้าม ภาพยนตร์กลายเป็นภาษา จากการที่ภาพยนตร์ได้มีการเล่าเรื่องได้อย่างสมบูรณ์แล้ว ” (Monaco, 1981:127) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าภาษาภาพยนตร์ (Film Language) ซึ่งมีวิธีการสื่อความหมายเฉพาะเป็นของตนเอง

การสื่อความหมายด้วยภาษาภาพยนตร์นั้น ประกอบด้วยปัจจัยหลายอย่างได้แก่

1. องค์ประกอบด้านฉาก (Set Dressing)
2. องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadow)
3. องค์ประกอบสี (Color)
4. องค์ประกอบด้านการแสดง (Acting)
5. องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography)
6. การสื่อสารผ่านภาษาของกล้อง (The Language of the Camera)
7. องค์ประกอบด้านตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

ปัจจัยทั้งหมดเหล่านี้เป็นส่วนสำคัญในการทำภาพยนตร์หนึ่งเรื่อง เมื่อได้องค์ประกอบครบแล้ว โดยปกติการดำเนินเรื่องจะใช้เวลาเรื่องผ่านบทสนทนา (Dialog) หรือการแสดง (Acting) ของตัวละครเพื่อเป็นสื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจเรื่องราวที่ภาพยนตร์ต้องการจะเล่าซึ่งตัวละคร สิ่งของ และสิ่งต่างๆ ที่เป็นในการเล่าเรื่องจะถูกจัดวางอยู่ฉาก (Blocking) โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบ(Composition) ในการช่วยส่งเสริมและสื่อความหมายของภาพยนตร์ ในแง่ของ นามธรรม(Abstract) อารมณ์ (Emotional) และแนวคิด (Concept)

ปัจจุบันภาพยนตร์ได้มีการพัฒนา การเล่าเรื่องที่มีความหลากหลายเพิ่มมากขึ้น เพื่อเพิ่มมิติ และความลุ่มลึกในตัวภาพยนตร์ผ่านการจัดวางองค์ประกอบภาพ(Composition) ซึ่งก็แล้วแต่ผู้กำกับแต่ละคนจะมีเทคนิคการเล่าเรื่องอย่างไร ซึ่งการจัดองค์ประกอบภาพถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการช่วยเล่าเรื่องด้วยเช่นเดียวกับใช้การบทสนทนา (Dialog) หรือการแสดง (Acting) ของตัวละคร ยกตัวอย่าง เช่น

ภาพยนตร์เรื่อง Children of men (2006) ที่มีการใช้เทคนิค ลองเทค (Long Take) และมี ฌอง เซน (Mise en Scene) ในการบอกเล่าเรื่องราวผ่านการเดินทางทางของตัวละคร



รูปที่ 1 ภาพยนตร์เรื่อง Children of men (2006) ภาพนี้แสดงให้เห็นถึงการจัดวางองค์ประกอบภาพที่แสดงถึง ตัวผู้ชายที่ต้องการปกป้องผู้หญิงที่อุ้มท้องที่นั่งอยู่ตรงชิงช้า

หรือภาพยนตร์เรื่อง American Beauty (1999) ที่ใช้เทคนิคการจัดวางองค์ประกอบที่สื่อถึงความสัมพันธ์ของตัวละครแต่ละตัวในเรื่อง



**รูปที่ 2** ภาพยนตร์เรื่อง American Beauty (1999) ภาพนี้แสดงให้เห็นถึงการจัดวางองค์ประกอบภาพที่แสดงถึงความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ย่ำแย่ระหว่างพ่อและแม่ที่มีลูกอยู่ตรงกลางของปัญหา

จากการศึกษา และวิเคราะห์จากตัวอย่างดังกล่าวที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยคิดว่าความหมายแฝงเหล่านี้สามารถถูกถ่ายทอดผ่านการจัดองค์ประกอบ เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อสารได้ดีไม่แพ้การใช้บทสนทนา หรือการแสดง ของตัวละคร อีกทั้งยังสามารถสอดแทรกความหมาย แนวคิด หรือ สัญลักษณ์เข้าไปผ่านการจัดองค์ประกอบได้อีกด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงเอาข้อมูล และเทคนิคที่ได้ศึกษาทั้งหมดมาประยุกต์ และทดลองนำมาใช้ในการสร้างภาพยนตร์ แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation) ว่าจะสามารถเล่าเรื่อง และสื่อสารให้คนดูเข้าใจได้หรือไม่

ปัญหาของการวิจัยการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมายเชิงแฝงนี้ ยังเป็นเทคนิคที่ผู้กำกับคนไทยส่วนใหญ่ยังไม่ใช้กันเพราะว่ากลัวว่าคนดูจะดูยาก และไม่อยากมานั่งตีความหมาย เพราะผลจากภาพยนตร์ในประเทศไทยมักจะผลิตหนังตลก หรือหนังสยองขวัญ ตามความต้องการของตลาดประเทศด้วยเหตุนี้เองผู้วิจัยจึงคิดที่จะนำเอาเทคนิคนี้มาใช้ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อแสดงให้เห็นถึงคุณประโยชน์ของเทคนิคนี้ในการเล่าเรื่องเพื่อสื่อความหมายให้คนดูได้เข้าใจถึงในตัวภาพยนตร์และเรื่องราวที่ต้องการจะสื่อโดยเน้นไปที่การจัดวางองค์ประกอบ มุมกล้อง และสัญลักษณ์เป็นหลัก

## 2. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ โดยใช้เทคนิคการจัดองค์ประกอบที่ได้ศึกษามา นำมาใช้ในการเล่าเรื่องและสื่อความหมาย โดยเน้นที่การใช้มุมกล้อง การจัดองค์ประกอบภาพ และแสงเงาเป็นหลัก
- 2) สืบหาผลตอบรับจากนำตัวอย่างแอนิเมชัน 3 มิติ ที่ผู้วิจัยสร้างมาให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ดูผลตอบรับ และทำแบบสอบถามกับกลุ่มบุคคลที่เรียนและมีความรู้ด้านภาพยนตร์

## 3. วิธีการวิจัย

รายละเอียดวิธีการดำเนินการวิจัยมีดังนี้ ศึกษาค้นคว้าผลการวิจัยจาก

### 3.1 ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และสื่อตัวอย่าง

3.1.1 ค้นคว้าศึกษาวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.1.2 ศึกษาตัวอย่างจากสื่อแอนิเมชัน และภาพยนตร์

ที่ใช้เทคนิค มีส ซอง เซน (Mise en Scene) หรือเทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพอื่นๆ ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Citizen Kane (1941) เป็นต้น

3.2 นำตัวอย่างผลงานบางส่วนที่ใช้เทคนิคการจัดองค์ประกอบที่ผู้วิจัยทำ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ประเมินผล และทำแบบประเมิน กับกลุ่มบุคคลที่เรียนและมีความรู้ด้านภาพยนตร์

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 4 หัวข้อคือ

- 3.3.1 อุปกรณ์ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน คือ คอมพิวเตอร์ Workstation ,เมาส์ปากกา
- 3.3.2 โปรแกรมที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชันคือ Window 7 ,Autodesk Maya 2014 , Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6, Adobe Premiere Pro CS6
- 3.3.3 สื่อภาพยนตร์ และภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่ใช้เทคนิคการจัดองค์ประกอบ
- 3.3.4 แบบสอบถาม เกี่ยวกับเทคนิคการจัดองค์ประกอบเพื่อสื่อเน้นยะแฝง สำหรับผู้เชี่ยวชาญที่ผู้วิจัย และกลุ่มบุคคลที่เรียนและมีความรู้ด้านภาพยนตร์ โดยมีหัวข้อดังนี้
- 3.3.4.1 ความพึงพอใจของการรับชมแอนิเมชันตัวอย่าง
- 3.3.4.2 เข้าใจและตีความเนื้อหาที่ผู้วิจัยต้องการสื่อในภาพยนตร์ได้หรือไม่อย่างไร
- 3.3.4.3 ประโยชน์ของการจัดองค์ประกอบภาพ
- 3.3.4.4 เกิดอารมณ์ความรู้สึกอย่างไรกับตัวผลงาน
- 3.3.4.5 ผู้รับชมสามารถนำเทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพนี้ไปประยุกต์ใช้ต่อได้หรือไม่

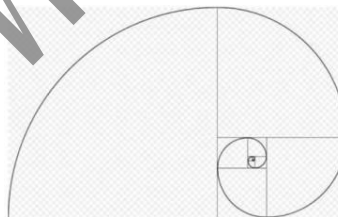
### 3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบ่งเป็น 4 หัวข้อได้แก่

3.4.1 ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากทฤษฎี เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นข้อมูล พื้นฐาน และองค์ประกอบของภาพยนตร์ และภาพยนตร์แอนิเมชันต่างๆ สำหรับทำการศึกษาวิจัย

แบ่งองค์ประกอบเป็น 3 ส่วนหลักๆคือ

ส่วนที่ 1 ศึกษาหาข้อมูลพื้นฐานการจัดองค์ประกอบภาพจากศิลปะแขนงต่างๆเช่น ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพยนตร์ และงานศิลป์ต่างๆ



รูปที่ 3 กฎสัดส่วนทองคำที่ใช้ในการจัดวางออกแบบต่างๆ

ส่วนที่ 2 ศึกษาเทคนิคการใช้มุมมอง การเคลื่อนกล้อง และการจัดองค์ประกอบภาพจากภาพยนตร์ หรือภาพยนตร์แอนิเมชัน ว่าจากแต่ละฉาก สถานการณ์ต่างๆใช้การจัดวางองค์ประกอบภาพและมุมมองแบบใดเคลื่อนที่แบบใด เพื่อสื่อให้เห็นถึงสภาพจิตใจ สถานะ ความสัมพันธ์ และบริบท ของตัวละครแต่ละตัว

ส่วนที่ 3 ศึกษาเรื่อง มีส ซอง เซน (Mise en Scene) ว่าใช้เทคนิคอย่างไรเช่น การจัดแสง การใช้สี การวางตำแหน่ง และพื้นที่ในกรอบภาพ (frame)



รูปที่ 4 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Citizen Kane (1941) กับเทคนิค มีส ซอง เซน (Mise en Scene)

3.4.2 ศึกษาการจัดองค์ประกอบภาพ และการสื่อความหมายจากภาพยนตร์ ได้แก่ เรื่อง Citizen Kane (1941) , American Beauty (1999), Memento (2000) , Children of men (2006) , Life of pi (2012) , Flight (2013) , Her(2013) เป็นต้น ซึ่งเรื่องและผู้วิจัยได้เลือกมานั้นล้วนแล้วแต่เป็นภาพยนตร์ที่มีลักษณะเด่นด้านการสื่อความหมายด้วยภาพและการจัดองค์ประกอบยกตัวอย่างเช่น



รูปที่ 5 American Beauty (1999) ภาพนี้แสดงให้เห็นถึงอำนาจเจ้านายและลูกน้องที่ลูกน้อง(ภาพด้านบน) ที่ถูกจัดวางให้มีพื้นที่คู่ตัวเล็กและไร้อำนาจ ในขณะที่เจ้านาย(ภาพด้านล่าง)มีภาพที่ใหญ่และคู่อำนาจ



รูปที่ 6 Life of pi (2012) มีการจัดองค์ประกอบน่าสนใจเพราะการทิ้งพื้นที่ มวล และเส้น ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมายเกือบตลอดทั้งเรื่อง โดยใช้ตัวละครมนุษย์ และ เสือเบงกอล ในการแข่งชิงพื้นที่ในเรือ

3.4.3 ศึกษาเทคนิคการทำแอนิเมชัน และองค์ประกอบภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชัน 2D และ 3D ได้แก่เรื่อง Only yesterday (2D) (1991) , From Up on Poppy hill (2D) (2011) , Song of the sea (2D) (2014) , Ratatouille (3D) (2007) Up (3D) (2009) , Ratatouille (3D) (2007) เป็นต้น ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผู้วิจัยได้เลือกมาศึกษานั้นมีเนื้อหาที่แฝงไว้ด้วยความหมาย ความครมม่า และการจัดองค์ประกอบ ยกตัวอย่างเช่น



รูปที่ 7 Up (3D) (2009) เทคนิคการใช้ภาพซ้ำ หรือการนำเสนอภาพที่องค์ประกอบเดิม แต่เปลี่ยน สภาพแวดล้อมภายในฉากซึ่งสองภาพนี้ แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนของช่วงเวลา แต่ความรู้สึกของตัวละครกลับไม่มีการเปลี่ยนแปลง



รูปที่ 8 Up (3D) (2009) ภาพแสดงถึงความคิดหวังของตัวละครชายหญิงสื่อถึงครอบครัว โดยการจัดองค์ประกอบภาพโดยการให้ตัวละคร ทั้งหมดอยู่ภายในห้อง และการจัดแสงที่แสดงให้เห็นถึงความเศร้าสร้อยและความบีบคั้นกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

3.4.4 ใช้แบบสอบถามโดยให้ผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มบุคคลที่เรียนและมีความรู้ด้านภาพยนตร์ ดูตัวอย่าง แอนิเมชันแล้วทำแบบสอบถาม

### 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้อจากการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชัน และได้นำเอาผลิตมาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น และนำเอาบางส่วนของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ใช้เทคนิคการจัด องค์ประกอบภาพ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่างดูและทำการประเมินผล



#### 4. ผลการวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจากการศึกษาการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมายแฝงนั้น พบว่าช่วยให้ภาพยนตร์มีมิติ และความลุ่มลึกมากขึ้น โดยการบอกเล่าเรื่องราว ประวัติความเป็นมา สถานะ และอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในขณะนั้นในแต่ละฉาก และเมื่อใช้แสงและเงาในการช่วยเสริมแล้ว ยิ่งทำให้ผู้ชมได้มีอารมณ์ร่วม และคล้อยตามได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังช่วยลดระยะเวลาในการผลิตผลงานลงอีกด้วย

ซึ่งผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

4.1 การสร้างแอนิเมชัน ประกอบด้วยสาม ขั้นตอน คือ 1) Pre-Production คือขั้นตอนเตรียมการผลิตหรือวางแผนงาน 2) Production คือขั้นตอนผลิตงานหรือ สร้างงานที่วางแผนไว้แล้ว 3) Post-Production

4.1.1 บท (Script) ในส่วนของบทภาพยนตร์ เป็นเรื่องราวของชายหนุ่มพนักงานออฟฟิศที่ไฟฝันจะท่องเที่ยงไปทั่วโลก แต่กลับมาพบกับความผิดหวังเมื่อที่ทำงานของของเค้าล้มละลาย เนื่องจากสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำทำให้ชายหนุ่มตกงาน และหมดกำลังใจที่จะทำตามความฝัน จนกระทั่ง มาพบกับการแข่งขันมาราธอนที่มีรางวัลก้อนโตชายหนุ่มต้องการทำตามความฝันจึงเข้าร่วมการแข่งขัน และ โชคชะตาก็ได้นำเขาพบกับสองพ่อลูก ที่คนเป็นพ่อเป็นอดีตนักวิ่งมาราธอน แต่กลับเป็น โรคร้ายต้องเข้ารับการรักษาตัด กับเค็ทหนุ่มที่ขงิการต้องการเข้าแข่งขันวิ่งมาราธอน เพื่อนำเหรียญรางวัลจากการแข่งขันมามอบให้พ่อเพื่อเป็นกำลังใจต่อสู้กับโรคร้าย

4.1.2 ตัวละคร (Character) ตัวละครทั้งหมดสามตัว คือ ชายหนุ่มออฟฟิศ เด็กพิการ และชายแก่



รูปที่ 9 ตัวละครชายหนุ่มออฟฟิศ



รูปที่ 10 ตัวละครเด็กพิการ



รูปที่ 11 ตัวละครชายแก่

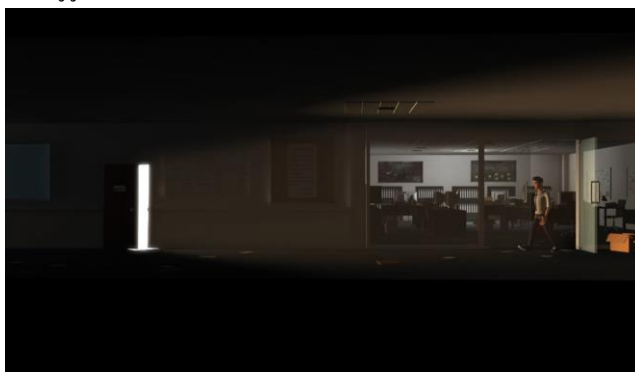
4.1.3 ฉาก (Scene) มีการออกแบบฉากให้มีหลากหลายสถานที่เพื่อใช้เทคนิคการจัดวางองค์ประกอบ และสื่อสารเรื่องราวผ่านทางภาพประกอบด้วย ห้องนอนของหนุ่มออฟฟิศ, ที่ทำงานของหนุ่มออฟฟิศ, เมืองใหญ่, สวนสาธารณะ, สถานที่วิ่งมาราธอน และโรงพยาบาล



รูปที่ 12 ตัวอย่างฉากเมือง

4.1.4 การเคลื่อนไหว (Animate) การเคลื่อนไหวแบ่งออกเป็นการเคลื่อนไหวตัวละคร และการเคลื่อนไหวกล้อง เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง เช่น ช่วงจังหวะเศร้ากล้องจะเคลื่อนที่ช้า หากมีจังหวะตื่นเต้นกล้องจะเคลื่อนที่เร็ว เป็นต้น

4.1.5 การจัดแสง (Lighting) การจัดแสงนั้นนอกจากแสงสว่างและ มืด ยังมีการใช้สีสันต่างๆในการช่วยส่งเสริม และเพิ่มอารมณ์กับคนดูรู้สึกมีอารมณ์ร่วมกับหนังมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 14 ตัวอย่างการจัดแสง ภาพนี้แสดงให้เห็นถึงตัวละครที่พยายามเดินไปที่แสงไฟที่เป็นความหวัง บนเส้นทางที่มีมืดมน

4.1.6 การจัดองค์ประกอบ (Composite) การจัดองค์ประกอบภาพนั้นถือเป็นหนึ่งในส่วนสำคัญในภาพยนตร์ที่สามารถใช้ในการสื่อสาร เรื่องราวต่างๆที่ถูกซ่อนไว้ในภาพยนตร์ นอกจากเนื้อหาแล้ว ในแง่นามธรรม อารมณ์ หรือแนวคิด การจัดองค์ประกอบภาพสามารถสื่อสารกับคนดูได้ดีไม่แพ้การใช้บทสนทนา



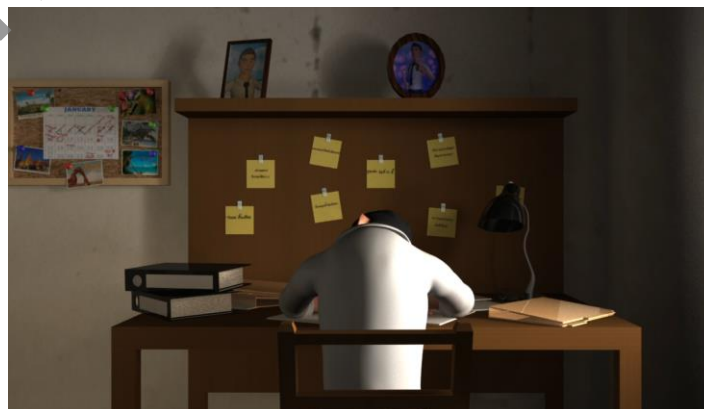
รูปที่ 15 ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบ การจัดองค์ประกอบภาพนี้แสดงให้เห็นถึงตัวละครเดินกลับมาที่ห้องที่มีมด และกดคัน ให้อารมณ์ความรู้สึกเหงา เศร้า และอึดอัด นอกจากนี้ยังแฝงความหมายผ่านสิ่งของด้วยสภาพห้องที่รกไปด้วยกระดาษ และแฟ้มงานทั้งบนโต๊ะทำงาน และบนพื้น แสดงออกให้เห็นถึงว่าตัวละครดังกล่าวเป็นพวกทุ่มเทาโง่เขลาอีกด้วย

4.1.7 การตัดต่อ (Editor) คือการนำภาพผลงานทั้งหมดมารวมกันเป็นวิดีโอเดียว ช่วยในการเล่าเรื่องราวต่างๆ ในภาพยนตร์ รวมทั้งเพิ่มลูกเล่นและเทคนิคในการเล่าเรื่องได้อีกด้วย

4.1.8 เสียง (Sound) หลังจากที่เราเลือกจบในขั้นตอนการตัดต่อ แล้วการใช้เสียงจะเป็นขั้นตอนที่ช่วยเพิ่มอารมณ์และบรรยากาศให้กับตัวภาพยนตร์ได้ดียิ่งขึ้น

4.1.9 ประมวลผลภาพ (Rendering) ประมวลผลภาพและเสียงที่ได้ออกมาเป็นแอนิเมชันในหัวข้อการสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อใช้เทคนิคการสื่อความหมายการจัดองค์ประกอบภาพในเชิงความหมายแฝง

4.2 เมื่อได้ภาพยนตร์แอนิเมชันมาแล้วนั้น ผู้วิจัยก็นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มตัวอย่างได้ประเมินผล ยกตัวอย่างผลงานเช่น



รูปที่ 9 ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันที่ให้ผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่างดูเพื่อทำแบบสอบถาม

ภาพนี้แสดงให้เห็นถึงชายคนหนึ่งที่นั่งอยู่บนโต๊ะทำงาน จะเห็นว่ามีทั้งแฟ้ม โฟนิน ที่เกี่ยวข้องกับงานทั้งหมด และภาพบอร์ดซายมือ แสดงให้เห็นถึงตารางการทำงานที่แน่น แต่กลับมีรูปภาพท่องเที่ยวซึ่งสวนทางกับสิ่งที่ตัวละครเป็น ซึ่งแอบแฝงความหมายว่าตัวละครมีเป้าหมายที่แท้จริงอะไร



รูปที่ 9 ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันที่ให้ผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่างดูเพื่อทำแบบสอบถาม

สองภาพด้านนี้แสดงให้เห็นถึงอดีต และปัจจุบัน ที่สอดคล้องกัน (ภาพบน) มีรูปชายแก่เสื้อสีเขียวถือถ้วยรางวัล และมีเด็กพิการทางขาที่นั่งอยู่บนเก้าอี้ด้วยแสดงความยินดี (ภาพล่าง) เป็นการแสดงให้เห็นถึงว่าชายเสื้อเขียวแก่ลง และเป็นโรคบางอย่างการนำเอาเก้าอี้ตัวเก่าของเด็กชายนั่งมาด้วยทำให้แฝงความหมายว่าอีกไม่นานชายแก่จะไปแทนที่เด็กพิการคนนั้น ซึ่งผลที่ได้ออกมาพบว่า

4.2.1 ผู้รับชมผลงานมีความพึงพอใจต่อการรับชมแอนิเมชัน

4.2.2 ผู้รับชมส่วนใหญ่เข้าใจและตีความเนื้อหาในสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันได้ ว่าสาเหตุของการกระทำตัวละครหรือภูมิทัศน์นั้นเป็นมาอย่างไร

4.2.3 สามารถรับรู้ถึงการจัดองค์ประกอบภาพได้

4.2.4 ผู้รับชมส่วนใหญ่เกิดอารมณ์ร่วมกับภาพยนตร์

4.2.5 สามารถนำ ประสบการณ์จากการรับชมนั้นไปประยุกต์ใช้ต่อในงานศิลปะตนได้

จึงได้ข้อสรุปว่าการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมายแฝงนั้นสามารถเล่าเรื่องได้ในระดับหนึ่ง ผู้เชี่ยวชาญแนะนำว่าหากมีการใช้แสงสี เสียงประกอบเข้ามาเพิ่มมากขึ้น รวมทั้งการตัดต่อก็จะทำให้ภาพยนตร์นั้นเกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

## 5. การอภิปรายผล

จากการใช้การจัดองค์ประกอบภาพที่ผู้วิจัยได้ศึกษามานั้น มาเป็นองค์ประกอบหลักในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่างดูเพื่อคุณผล และแสดงความคิดเห็นพบว่า ผู้เชี่ยวชาญ : สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง Runner Man เพื่อศึกษาการสื่อความหมายการจัดองค์ประกอบภาพในเชิงความหมายแฝง เทคนิคดังกล่าวสามารถใช้ได้จริง แต่ยังคงพัฒนาต่อในตัวผลงานแอนิเมชันดังกล่าว ในเรื่องของการจัดแสงที่บางครั้งยังไม่เป็นธรรมชาติ และการตัดต่อซึ่งยังถือว่าตัดต่อได้เร็วเกินไป ทำให้ในบางครั้งไม่ทันอารมณ์ หากจะใช้การจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมายแล้ว ต้องทิ้งระยะเวลาของภาพให้คนรู้สึก รวมทั้งการใช้ดนตรีประกอบเข้าไปช่วยในบางฉากและในส่วนของกลุ่มตัวอย่าง พบว่าช่วยให้สามารถสื่ออารมณ์ของแต่ละตัว และเหตุการณ์กระทำของแต่ละตัวได้ดีแม้ไม่ใช่บทสนทนา รวมทั้งการวางมุมกล้อง การเล่นแสงและเงาช่วยสื่อถึงปัญหาและสภาพแวดล้อมรอบตัวละครแต่ละตัว ยังช่วยเพิ่มอารมณ์ ความรู้สึกในฉากแต่ละฉาก ทำให้คนดูสามารถรู้สึก และตีความถึงเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันได้ดียิ่งขึ้น

การวิจัยนี้ช่วยพิสูจน์สมมุติฐานว่า การใช้เทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพสามารถเล่าเรื่อง และสื่อสารเนื้อหาในภาพยนตร์ได้ดีไม่แพ้การใช้บทสนทนา และการแสดง เพราะช่วยให้ฉากแต่ละฉากในตัวภาพยนตร์สามารถสื่อสารกับคนดูได้ บ่งบอกอารมณ์ กระฉับ และ มีมิติ ซึ่งต่างจากภาพยนตร์โดยทั่วไปที่บางครั้งเน้นที่การใช้บทสนทนาเพื่อเล่าความเป็นมาของตัวละคร หรือการแสดงที่ดูมากเกินไปจนทำให้ตัวภาพยนตร์นั้นยึดเชื้อ เดาง่าย น่าเบื่อหน่าย และขาดการตีความ ซึ่งนั่นทำให้ผู้ชมรู้สึกไม่มีส่วนร่วมกับภาพยนตร์นั่นเอง

## 6. บทสรุป

ในการศึกษาเรื่องการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมายเชิงแฝง จากการวิเคราะห์ข้อมูล ทฤษฎีต่างๆ และสื่อที่เกี่ยวข้องรวมทั้งศึกษาจาก สื่อภาพยนตร์ และภาพยนตร์แอนิเมชัน แล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อตั้งทฤษฎีการจัดองค์ประกอบ เพื่อนำมาผลิตเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มตัวอย่างประเมิน ผลลัพธ์ที่ได้พบว่า ผู้ชมส่วนใหญ่สามารถเข้าใจเนื้อหาในภาพยนตร์ได้ แต่หากมีการเพิ่มเทคนิคการจัดแสง การใช้เสียงประกอบ และการตัดต่อ จะช่วยทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

การจัดองค์ประกอบภาพถือเป็นหนึ่งในส่วนสำคัญในภาพยนตร์ ที่สามารถใช้ในการสื่อสาร เรื่องราวต่างๆ ที่ถูกซ่อนไว้ในภาพยนตร์ นอกจากเนื้อหาแล้ว ในแง่นามธรรม อารมณ์ หรือแนวคิด การจัดองค์ประกอบภาพสามารถสื่อสารกับคนดูได้ดีไม่แพ้การใช้บทสนทนา หรือการแสดงของตัวละครในการดำเนินเรื่อง ซึ่งนั่นทำให้ปัจจุบันผู้กำกับต่างๆ พยายามเพิ่มลูกเล่น และเทคนิคในการเล่าเรื่องแบบใหม่ๆ ผ่านการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อเพิ่มมิติ ในการถ่ายทอดเรื่องราวของภาพยนตร์ ให้มีความสดใหม่ และทันสมัย

ผู้วิจัยคิดว่าจากผลการศึกษาการเทคนิคจัดองค์ประกอบภาพ ที่ผู้วิจัยได้วิจัยนี้จะสามารถเป็นแนวทาง หรือข้อเสนอแนะให้ผู้สนใจ หรือผู้ที่ทำวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบภาพสามารถนำไปทดลองใช้ หรือพัฒนาได้ โอกาสต่อไป

## 7. กิตติกรรมประกาศ

โครงการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อสื่อความหมายการจัดองค์ประกอบในเชิงความหมายแฝงโดยวิเคราะห์จากภาพยนตร์ และภาพยนตร์แอนิเมชัน ข้าพเจ้าขอขอบคุณ รศ.พิศประไพ สารสาสน์ ผศ.ดร.อวิรุทธ์ เจริญทรัพย์ อาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ อาจารย์อานวยวุฒิ สารสาสน์ อาจารย์นัฐวุฒิ สีมันตร ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล มา ณ ที่นี้ ที่คอยสนับสนุนและช่วยเหลือในทุกๆ ส่วนของงานวิจัย

#### 8. เอกสารอ้างอิง

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2545). นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือกรุงเทพฯ. โครงการตำรา. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Daniel Chandler. (2002). The Basics Semiotics. Routledge.

Andrew, J. Dudley. (1976). The Major Film Theories : An Introduction. New York. Oxford University.

Nipon Kunaruk. (2551). องค์ประกอบของภาพยนตร์. (ออนไลน์). แหล่งที่มา <http://niponku.blogspot.com/2009/10/blog-post.html> 20 ตุลาคม 2551

College Film & Media Studies. (2011). (ออนไลน์). แหล่งที่มา <https://collegefilmandmediastudies.com/cinematography/> 9 มิถุนายน 2011