



สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ โดยใช้สีสื่อความหมาย เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะบุคลิกผิดปกติ ชนิดก้ำกึ่ง

Animation Project using Meaningful Colors to Create an Understanding of Borderline Personality Disorder

นันทนา ศรีบุญช่วย* วรณพร ชูจิตารมย์ และ ชัยพร พานิชรุทิววงศ์

Nantana Sriboonchuay* Wannaporn Chujitarom and Chaiporn Panichrutiwong

คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานีประเทศไทย

Faculty of Digital Art, Rangsit University, Pathum Thani, Thailand

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

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับ Borderline Personality Disorder โดยใช้สีสื่อความหมาย ในปัจจุบันความรู้เกี่ยวกับภาวะบุคลิกภาพผิดปกติยังไม่แพร่หลายเท่าที่ควร ผู้คนส่วนใหญ่จึงขาดความเข้าใจ ซึ่งสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยวิดีโอความยาว 6 นาที จัดทำขึ้นเพื่อให้กลุ่มผู้ชมที่สนใจเกี่ยวกับภาวะบุคลิกภาพผิดปกติชนิดก้ำกึ่ง การเริ่มต้นการวิจัยในขั้นตอนต่าง ๆ ได้เริ่มจากการรวบรวมข้อมูลอาการป่วยของภาวะบุคลิกภาพผิดปกติชนิดก้ำกึ่งจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ นำมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้เกิดเป็นภาพที่สามารถอธิบายอาการของภาวะบุคลิกภาพผิดปกติชนิดก้ำกึ่งได้อย่างชัดเจน ผ่านท่าทางที่แสดงออกของตัวละครที่แตกต่าง ทำให้ผู้รับชมจะรับรู้ได้ทันที ผลการวิจัยจากกลุ่มตัวอย่างพบว่า ผลงานแอนิเมชันเรื่อง Borderline อยู่ในระดับดี

คำสำคัญ: ภาวะบุคลิกภาพผิดปกติชนิดก้ำกึ่ง สื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

Abstract

The objective of this research study was to create understanding about borderline personality disorder by using meaningful colors. By the moment, most people do not understand about personality disorder, and it is not as known as it should have been. Six minute-animation was created to explain about borderline personality disorder for everyone who is interested in. Data were collected from research to the borderline personality disorder, which was later analyzed for animation. The symptom of borderline personality disorder was selected to explain for the people.



Through the expressions of characters by different colors, raising the awareness to the audiences, the results revealed the good level

Keywords: Borderline personality disorder, 2D Animation

1. บทนำ

ปัจจุบันผู้คนส่วนใหญ่ไม่รู้จักรูปอาการบุคลิกภาพภาวะบุคลิกภาพผิดปกติ และยังไม่สามารถรับมือกับอาการของผู้ป่วยเหล่านี้ได้อย่างถูกวิธี หรือใช้ชีวิตร่วมกันอย่างยากลำบาก จนอาจนำไปสู่การความร้ายแรงในความสัมพันธ์ได้ ตลอดจนไม่อาจยอมรับ หากคนป่วยเป็นอาการบุคลิกภาพผิดปกติ เนื่องจากกลัวการถูกมองแง่ลบ หรือไม่ถูกยอมรับจากคนในสังคมและครอบครัว

อาการบุคลิกภาพผิดปกตินั้นมีหลายมีหลากหลายชนิด ซึ่งผู้คนในสังคมจำนวนไม่น้อยที่ยังไม่รู้จักรูป เช่น บุคลิกภาพแปรปรวนแบบแยกตัว (Schizoid Personality Disorder) บุคลิกภาพแปรปรวนแบบย้ำคิดย้ำทำ (Obsessive - Compulsive Personality Disorder) โรคหลายบุคลิก (Other Personality Disorder) ฯลฯ (กรมสุขภาพจิต, 2562)

อีกหนึ่งอาการที่คนส่วนใหญ่ไม่รู้จักรูป คือ ภาวะบุคลิกภาพผิดปกติชนิดก้ำกึ่ง (Borderline Personality Disorder) เป็นความผิดปกติทางจิตชนิดหนึ่ง ที่สามารถเป็นได้ทุกเพศทุกวัย แต่มักพบมากในกลุ่มวัยผู้ใหญ่ ความรุนแรงขึ้นอยู่กับแต่ประสบการณ์แต่ละบุคคล โดยจะส่งผลต่อความคิด ความรู้สึกที่ผู้ป่วยมีต่อผู้อื่น มีพฤติกรรมที่แสดงมา คือ มีอารมณ์ไม่คงที่ รุนแรง หุนหันพลันแล่น ความคิดความรู้สึกไม่คงที่ จนมีผลกระทบต่อความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง และการใช้ชีวิตประจำวัน (กรมสุขภาพจิต, 2562; Honest Docs, 2562; Mayo Clinic, 2019)

ภาวะบุคลิกภาพชนิดก้ำกึ่ง (Borderline Personality Disorder) เกิดขึ้นใกล้ตัวมากขึ้น เนื่องจากสภาพแวดล้อมที่รับรู้ข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว แต่ความรู้เกี่ยวกับอาการนั้น กลับมีข้อมูลให้คนทั่วไปได้ทำความรู้จักความเข้าใจมีจำนวนน้อย หรืออาจเป็นเพราะความรู้เหล่านี้มักเป็นข้อมูลในเชิงวิชาการ เชิงการรักษาของแพทย์ หรืออาจเป็นเรื่องที่เข้าใจได้ยาก เพราะมีความซับซ้อน ทำให้การทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลเหล่านี้เรื่องยากสำหรับบุคคลทั่วไป ทำให้อาการเหล่านี้ไม่ค่อยได้รับความสนใจเท่าที่ควร ผู้ที่ได้รับรู้ทราบข้อมูล หรือรับทราบเรื่องอาการเหล่านี้มักเป็นผู้ที่ประสบเหตุโดยตรงจากคนในครอบครัว หรือคนใกล้ตัว เกิดจากการสังเกตได้จากพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมอย่างชัดเจน จึงนำไปสู่การรักษาโดยจิตแพทย์

อาจจะเป็นเรื่องยากต่อการใช้ชีวิตร่วมกัน เนื่องจากความไม่เข้าใจในอาการป่วย แต่ในความเป็นจริง ทุกคนสามารถใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันกับผู้ป่วยได้อย่างสงบสุข ไม่ว่าจะอยู่ในครอบครัว หรือในสังคม โดยโครงการที่สร้างขึ้นต่อไปนี้ สร้างเพื่อส่งเสริมความเข้าใจในภาวะบุคลิกภาพผิดปกติชนิดก้ำกึ่ง และการอยู่ร่วมกันอย่างเข้าใจผ่านทางสื่อเคลื่อนไหว โดยหวังอย่างยิ่งว่า การสร้างแอนิเมชัน 2 มิติที่ให้ความรู้เกี่ยวกับภาวะบุคลิกภาพผิดปกติชนิดก้ำกึ่งนี้จะ เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ประสบหรือผู้ที่สนใจ นำไปต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันต่อไป



แอนิเมชัน (Animation)

ภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นโดยการนำภาพนิ่งมาเรียงกัน และนำไปฉายอย่างต่อเนื่องด้วยความเร็วสูง จนเกิดเป็นภาพลวงตา หรือภาพเคลื่อนไหว

ประเภทของภาพเคลื่อนไหว แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1) 2D Animation เป็นภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ โดยจะมองเห็นได้ทั้งความสูงและความกว้าง มีความเหมือนจริง และสร้างได้ไม่ซับซ้อนมากนัก โดยวิธีที่สร้าง 2D Animation นั้น มักเป็นรูปแบบ Traditional Animation , Hand Drawing Animation หรือ 2D Animation เป็นการวาดภาพหลายๆภาพ นำมาฉายผ่านกล้องและใช้เวลาไม่กี่วินาที ในช่วงยุคสมัยแรกเริ่ม การฉายภาพนั้นจะใช้เวลาหนึ่งวินาที ภาพจะฉายออกไป ประมาณ 24 เฟรม ซึ่งวิธีนี้ใช้กับการวาดมือเท่านั้น

ข้อดี คือ ได้ภาพศิลปะที่สวยงาม ละเอียด น่าชม แต่มีข้อเสียคือ ใช้เวลาในการผลิตค่อนข้างนาน และในบางครั้งต้องมีผู้สร้างภาพเคลื่อนไหว หรือ Animator ในการผลิตงานจำนวนมาก เพื่อลดหย่นเวลาลง และต้นทุนการผลิตสูง

2) 3D Animation เป็นภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ โดยจะสามารถมองเห็นความสูง ความกว้าง และความลึก ภาพที่จะแสดงออกมาจึงมีความสมจริงมากกว่า แบบ 2 มิติ โดยในปัจจุบัน มีความสะดวกสบายมากขึ้น เนื่องจากใช้รูปแบบของ Computer Animation เป็นการใช้ซอฟต์แวร์ต่างๆที่สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวได้ โดยซอฟต์แวร์นั้นมีการนำหลักการ 2D มาใช้ร่วมกัน เช่น Maya, 3Ds Max , Houdini

ข้อดีของการใช้วิธีนี้ คือ ประหยัดเวลา สะดวกสบาย และ ลดต้นทุนในช่วงการผลิตไปได้มาก แต่ยังคงมีข้อเสีย คือ การใช้โปรแกรมเหล่านี้ จำเป็นต้องใช้คอมพิวเตอร์ที่มีคุณสมบัติสูงอยู่พอสมควร (สมหมาย ตามประวัติ, 2559) ทั้งนี้การจะสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความน่าสนใจได้มากขึ้นนั้น มีการใช้หลัก 12 ประการของแอนิเมชัน เพื่อให้แอนิเมชันมีความน่าสนใจและมีชีวิตชีวามากขึ้น (Mario Kewdang, 2017)

สีสื่อความหมาย (Color Meaning)

สีทุกสีมีความหมายในตัวเอง ซึ่งโดยส่วนใหญ่ได้จากการอ้างอิงจากธรรมชาติและประสบการณ์ต่างๆในการพบเห็นสีนั้น แต่ในบางสีก็ไม่สามารถอ้างอิงถึงได้ ความหมายของสีจึงไม่มีความหมายตายตัว และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามสถานการณ์ ถึงแม้สีจะไม่สามารถใช้ความหมายที่แน่นอนได้ แต่ยังมีความรู้สึกของผู้คนส่วนใหญ่ที่เข้าใจความหมายของสีตรงกัน (อัจฉรา นาคลดดา, 2556, น. 40)

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1) เพื่อสร้างแอนิเมชันเรื่อง โครงงานสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะบุคลิกภาพ ผิดปกติชนิดกำกึ่ง



2) เพื่อศึกษาผลของงานแอนิเมชันเรื่อง โครงการสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะบุคลิกภาพผิดปกติชนิดก้ำกึ่ง

3. วิธีดำเนินการวิจัย

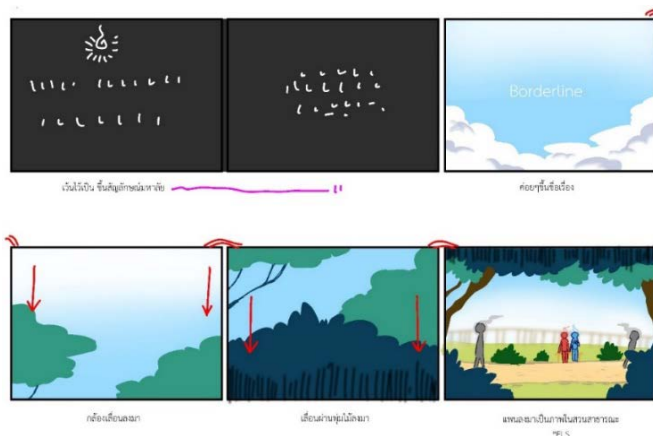
1. แอนิเมชันความยาว 6 นาที
2. กลุ่มตัวอย่าง 30 คน ที่สนใจงานด้านแอนิเมชัน โดยการเลือกเจาะจง

ในการสร้างสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ได้ใช้ขั้นตอนสร้างสรรค์หลายขั้นตอน เพื่อให้การทำงานมีความเป็นระเบียบ และง่ายต่อการทำงาน ซึ่งแบ่งได้ 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) ขั้นตอนการผลิต และ หลังผลิต

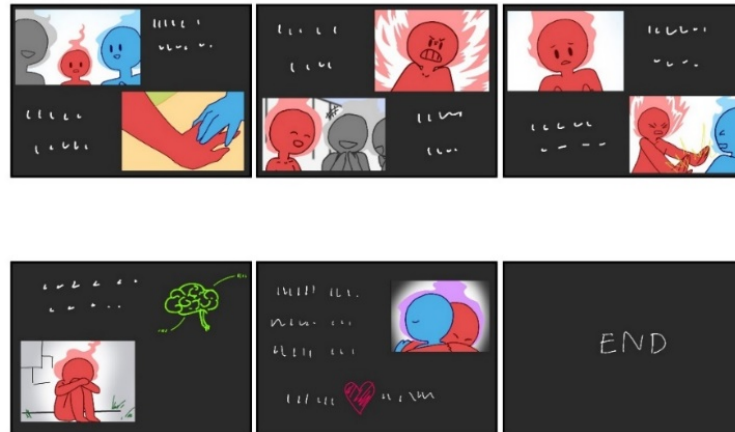
3.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

ในขั้นตอนนี้ เป็นการศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับบุคลิกผิดปกติชนิดก้ำกึ่ง (Borderline Personality Disorder) จากแหล่งข้อมูลที่สืบค้นจากที่ต่าง ๆ เพื่อนำข้อมูลที่ได้รับมาเขียนเป็นบทในแอนิเมชัน 2 มิติ โดยมีความยาว 6 นาที ดำเนินเรื่องราวผ่าน 3 ตัวละคร ได้แก่ ตัวละครสีแดง ตัวแทนของผู้ป่วย ตัวละครสีฟ้า เป็นตัวแทนของผู้อยู่ใกล้ชิดผู้ป่วย และมีตัวละครเทาเป็นตัวประกอบ ใช้แทนคนนอกครอบครัวหรือคนในสังคม ภายในเรื่องราว สีแดงจะแสดงออกด้านอารมณ์และอาการต่าง ๆ ออกมา และมีสีฟ้าเป็นคนคอยตามมาให้กำลังใจเสมอ การดำเนินเรื่องราวจะใช้การสื่อสารด้วยภาพ เสียงเพลง และท่าทางของตัวละคร โดยไม่มีบทพูดใด ๆ

จากข้อมูลที่ได้รับมาทั้งหมด จะนำมาสร้างสตอรี่บอร์ด เพื่อกำหนดเนื้อเรื่องและระยะเวลา พร้อมการนำมาออกแบบลักษณะนิสัยท่าทางตัวละคร รวมทั้งมุมมองต่างๆ เพื่อช่วยในการปรับแต่งสตอรี่บอร์ดให้กระชับมากขึ้น ดังรูปที่ 1 และ 2

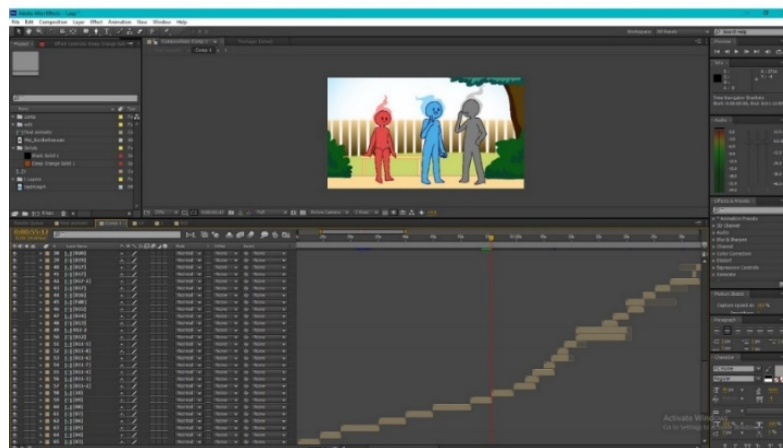


รูปที่ 1 ตัวอย่าง Story Board หน้าที่ 1



รูปที่ 2 ตัวอย่าง Story Board หน้าที่ 2

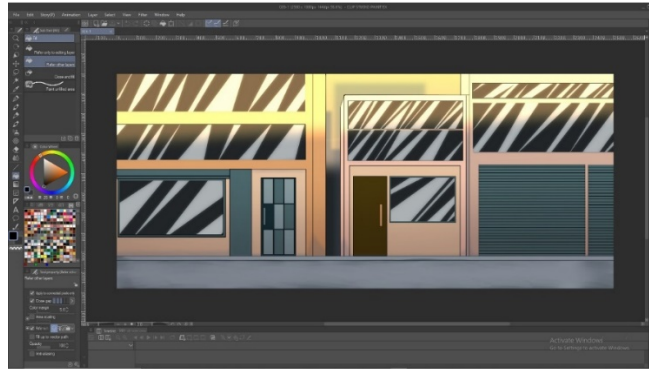
ในขั้นตอนถัดมา เป็นการนำภาพสตอรี่บอร์ดไปสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยคร่าว ในโปรแกรม Adobe After Effect เพื่อกำหนดเสียงเพลงประกอบแอนิเมชัน ก่อนเริ่มขั้นตอนการผลิต ดังรูปที่ 3



รูปที่ 3 โปรแกรม Adobe After Effect

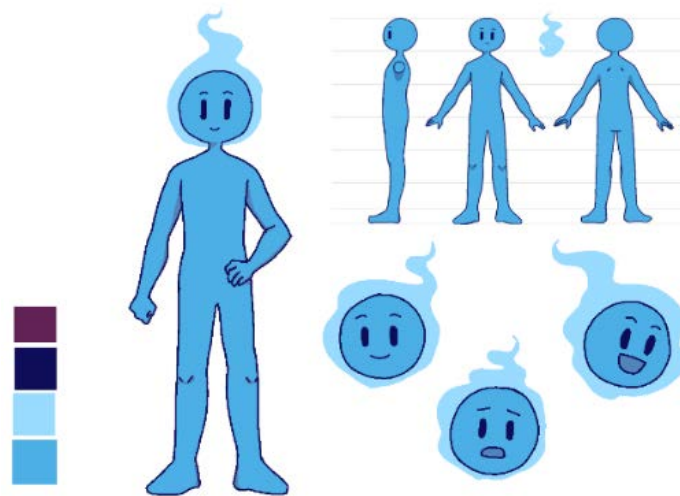
3.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

เมื่อสร้างหรือปรับแก้ไขสตอรี่บอร์ดเรียบร้อยแล้ว จึงเข้าสู่ขั้นตอนออกแบบ ตัวละคร และฉากต่าง ๆ ตามเนื้อเรื่องด้วยโปรแกรม Clip Studio Paint ตั้งแต่ขั้นตอน ร่างภาพ (Sketch) ลงสี (Painting) และปรับแต่งแสง (Lighting) อาจมีบางจุดใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ในการแก้ไขภาพ ดังรูปที่ 4



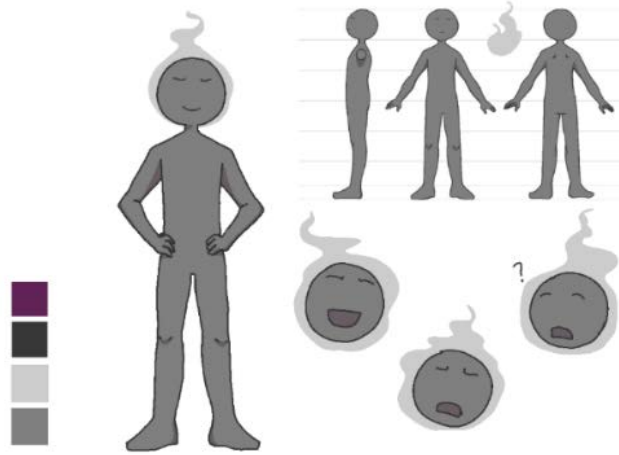
รูปที่ 4 โปรแกรม Clip Studio Paint จากในเมือง

การออกแบบตัวละครนั้น เน้นให้เข้าใจง่าย แล้วดูแล้วรู้ได้ถึงบทบาทตัวละครนั้น ๆ ในทันที จึงใช้สี ๆ รวมทั้งใช้สีหน้า ท่าทาง อารมณ์ต่าง ๆ เพื่อสื่อความหมาย การใช้รูปร่างนั้น เน้นไปในทางไม่แบ่งเพศ เพื่อให้สื่อถึงอาการของภาวะบุคลิกภาพนี้ เป็นได้ทุกเพศ ดังรูปที่ 5 6 และ 7



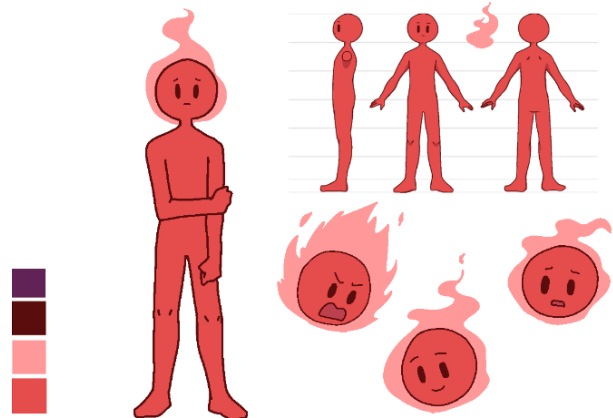
รูปที่ 5 ตัวละครสีฟ้า

สีฟ้า ใช้แทนความหมายเป็นมิตร ร่มเย็น เข้าใจ และใช้ท่าทางสบายๆ เพื่อให้รู้สึกเป็นบุคคลที่ไว้ใจได้ หรือแทนความเป็นครอบครัว



รูปที่ 6 ตัวละครสีเทา

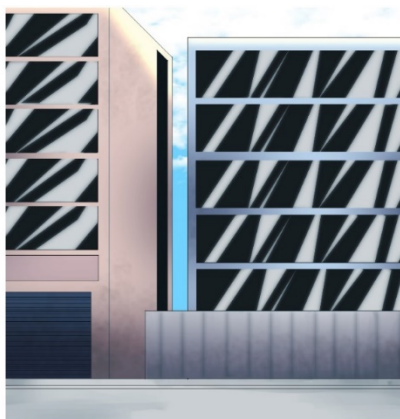
สีเทาใช้แทนคนนอก สื่อความหมายได้ถึง ความเป็นกลาง รวมไปถึงท่าทางที่มึนใจ



รูปที่ 7 ตัวละคร “สีแดง”

สีแดง เป็นสีโทนร้อน ที่ให้ความรู้สึกโดดเด่นออกมา และใช้แทนความแปรปรวนในอารมณ์ที่ร้อน ท่าทางที่แสดงออกให้ความรู้สึกวิตกกังวล ไม่มั่นใจ

ในเรื่องของฉากต่าง ๆ ได้เลือกใช้ฉากสวนสาธารณะ ในเมือง ตรอกซอย และบ้าน ในฉากสวนสาธารณะนำมาใช้เป็นจุดเริ่มต้น เพื่อให้เห็นคนรอบข้าง คนนอก ดังรูปที่ 8 และ 9



รูปที่ 8 ฉากในเมือง เวลากลางวัน



รูปที่ 9 ตัวอย่างงานจริง

4.ผลการวิจัย

จากแบบสอบถามความคิดเห็นต่อภาพยนตร์เรื่อง Borderline จำนวน 35 คน ได้ข้อมูลประกอบผลการวิจัย ดังนี้

4.1 เพศชาย 11 คน และเพศหญิง 24 คน

4.2 ช่วงอายุ 15-20 ปี จำนวน 1 คน ช่วงอายุ 20-30 ปี จำนวน 30 คน และ ช่วงอายุ 30 ขึ้นไป จำนวน 4 คน

ตารางที่ 1 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Borderline

คำถาม	เฉลี่ย	โดยรวม
1. ความเข้าใจด้านเนื้อเรื่อง	7.60	ดี
2. ความสวยงาม	7.80	ดี
3.สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	8.05	ดีมาก
รวม	7.80	ดี



หมายเหตุ การเกณฑ์ค่าเฉลี่ย

8.00 – 10.00 หมายถึง ดีมาก

5.00 – 7.00 หมายถึง ดี

3.00 – 4.00 หมายถึง พอใช้

1.00 – 2.00 หมายถึง ปรับปรุง

จากตารางที่ 1 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง Borderline ได้รับความพึงพอใจ โดยค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 7.80 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดี สามารถตอบโจทย์ผู้ที่สนใจในภาวะบุคลิกภาพผิดปกติชนิดก้ำกึ่งได้ และสามารถนำมาเผยแพร่ หรือประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ต่อไป

5. การอภิปรายผล

งานวิจัยสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ นี้ สร้างเพื่อช่วยสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะบุคลิกภาพผิดปกติชนิดก้ำกึ่ง สามารถนำไปในการทำความเข้าใจกับผู้ป่วยได้จริง โดยเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายที่มีความสนใจเรื่องภาวะบุคลิกภาพผิดปกติชนิดก้ำกึ่ง เนื่องจากเนื้อหาเข้าใจง่าย ตัวละครออกแบบมารูปทรงดูสบายตา และเข้าใจได้จากสีที่มีความหมาย

ในงานวิจัยครั้งนี้ ส่วนใหญ่พบปัญหาเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม After Effect เนื่องจากการนำภาพมาสร้างความเคลื่อนไหว มักใช้จำนวนภาพเป็นจำนวนมาก จึงต้องศึกษาและวางแผนเพื่อให้การทำงานราบรื่นและประหยัดเวลา เพื่อให้งานเสร็จตามกำหนด

6. บทสรุป

จากการศึกษาและสร้างเรื่องการผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะบุคลิกภาพผิดปกติชนิดก้ำกึ่ง ผู้วิจัยได้ใช้ทักษะ เขียนบท การวาดสร้างตัวละคร สร้างสตอรี่บอร์ด และทักษะในการใช้โปรแกรมต่าง ๆ ได้แก่ After Effect, Clip Studio Paint นำมาพัฒนางานวิจัยให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจากงานวิจัยให้มีคุณภาพที่ดี และเป็นอีกหนึ่งทางเลือกให้แก่ผู้ที่ต้องการข้อมูลภาวะบุคลิกภาพผิดปกติชนิดก้ำกึ่ง เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่กลุ่มเป้าหมายที่สนใจ ภาวะบุคลิกภาพผิดปกติชนิดก้ำกึ่ง โดย เนื้อเรื่องดูง่าย ไม่ซับซ้อน สบายตา มีความยาว 6 นาที เพื่อให้ตัวละครหลักในแอนิเมชันแสดงออกได้อย่างเต็มที่ ทำให้เห็นภาพของผู้ป่วยได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

7. กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาและผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ในครั้งนี้ได้รับการอนุเคราะห์จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วรณพร ชูจิตารมย์ ในฐานะที่ปรึกษางานวิจัย ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร. ชัยสิทธิ์ ด้านกิตติคุณ ในการให้คำแนะนำการเขียนงานวิจัย ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ในการให้คำแนะนำในทุกขั้นตอนการสร้างสื่อแอนิเมชัน



๘. เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2562). ระวัง! อย่าปล่อยให้คนใกล้ตัวจมอยู่กับความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้ำกึ่ง. สืบค้นเมื่อ 7 สิงหาคม 2563, จาก <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=29986>
- สมหมาย ตามประวัติ. (2559). ภาพเคลื่อนไหว (Animation). สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. สืบค้น เมื่อ 7 สิงหาคม 2563, จาก <https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/3016-animation>
- อัจฉรา นาคลดดา. (2556). *Theory of Color (ART112)*. พิมพ์ครั้งที่ 9. ปทุมธานี : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยรังสิต
- Honest Docs. (2562). อาการบุคลิกภาพผิดปกติชนิดก้ำกึ่ง (Borderline Personality Disorder) คืออะไร. สืบค้นเมื่อ 7 สิงหาคม 2563, จาก <https://today.line.me/th/>
- Mario Kewdang. (2017). 12 ข้อที่ช่วยให้ Animation 2D ของคุณมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น. สืบค้นเมื่อ 7 สิงหาคม 2563 , จาก <https://medium.com/artisan-digital-agency/>
- Mayo Clinic. (2019). Borderline personality disorder. Retrieved October 7, 2020, From <https://www.mayoclinic.org>