



การออกแบบมัลติมีเดียเทคนิคแอนิเมชัน2มิติแนวศิลปะจีนร่วมสมัย
เพื่อกระตุ้นการตระหนักรู้ถึงวิกฤตอัตลักษณ์ผ่านสีสันหน้ากากจีวีน



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2566



**CHINESE CONTEMPORARY ART MUSIC VIDEO DESIGN IN
2D ANIMATION TECHNIQUE FOR AWARENESS OF
IDENTITY CRISIS THROUGH COLOR OF
CHINESE OPERA MASKS**

BY

PONRATT PERUNAVIN



**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF FINE ARTS IN COMPUTER ART
FACULTY OF DIGITAL ART**

**GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2023**

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การออกแบบมัลติมีเดียเทคโนโลยีเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ แนวศิลปะจีนร่วมสมัย
เพื่อกระตุ้นการตระหนักรู้ถึงวิกฤตอัตลักษณ์ผ่านสื่อนักกาจิวจิน

โดย

พรรัชต์ เปรูนาวิน

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2566

ศ.กมล เผ่าสวัสดิ์
ประธานกรรมการสอบ

ศ.วัฒน์ จูฑะวิภาต
กรรมการ

รศ.ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ. ร.ต. หญิง ดร. วรรณิ์ สุขสาตร)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
14 กรกฎาคม 2566

Thesis entitled

**CHINESE CONTEMPORARY ART MUSIC VIDEO DESIGN IN 2D ANIMATION
TECHNIQUE FOR AWARENESS OF IDENTITY CRISIS THROUGH
COLOR OF CHINESE OPERA MASKS**

by

PONRATT PERUNAVIN

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Fine Arts in Computer Art

Rangsit University
Academic Year 2023

Prof. Kamol Phaosavasdi
Examination Committee Chairperson

Prof. Wattana Chudhavigata
Member

Assoc. Prof. Wannaporn Chujitarom, Ph.D.
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plт.Off. Vannee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

July 14, 2023

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วง และคงไม่อาจสมบูรณ์ได้หากปราศจากคำแนะนำของ
อาจารย์ที่ปรึกษา รศ.ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์ และ รศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ขอขอบคุณการสนับสนุน
จากบิดา มารดา พี่สาว และน้องสาวที่ดูแลเมื่อล้มป่วยขณะทำวิจัย

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้อาจเกิดขึ้นได้ หากผู้วิจัยไม่ได้รับการประสิทธิ์ประสาทวิชาจาก
อาจารย์เถียนลี่เจียว อาจารย์ภาษาจีนท่านแรกของวิจัยที่ทั้งสอนหัดอ่านเขียน วาดใบหน้าจั่ว และ
เปลี่ยนคนที่เกลียดการเรียนภาษาจีนให้เป็นรัก ขอขอบคุณคุณหนูแก้วที่เป็นต้นแบบในการใช้ชีวิต
รวมทั้งช่วยฝึกฝนขัดเกลาการวาดรูปของผู้วิจัยให้พัฒนายิ่งขึ้น

ขอขอบคุณการแนะนำช่วยเหลือ และสนับสนุนทางด้านจิตใจจาก คุณชญัญกมล คุณฉัฐ
นรี คุณฉัฐพร คุณอติฉิน คุณติลา คุณบุณญาพร คุณฉันทรา มาศ คุณนาถวีณา รวมทั้งมิตรสหายทุกท่าน
ที่ไม่อาจกล่าวถึงได้ทั้งหมดที่คอยห่วงใย และเชื่อมั่นในตัวผู้วิจัยเสมอมา

พรรษต์ เปรมานิน
ผู้วิจัย



- 6406010 : พรรัชต์ เปรนาวิน
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การออกแบบมีวสิกวิดีโอเทคนิคแอนิเมชัน2มิติแนวศิลปะจีนร่วมสมัย
 เพื่อกระตุ้นการตระหนักรู้ถึงวิกฤตอัตลักษณ์ผ่านสีสันทันหน้ากากจิ้งจิน
 หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
 อาจารย์ที่ปรึกษา : รศ.ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อออกแบบและสร้างความตระหนักรู้ถึงวิกฤตอัตลักษณ์ผ่านหน้ากากจิ้งจิน โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับสายลับที่ใช้วิชาจิ้งวเปลี่ยนหน้ากาก(เป็นนเกลี่ยน)เพื่อปลอมตัวในยุคสาธารณะรัฐที่เกิดการเปลี่ยนผ่านของระบอบการปกครองที่เกิดวิกฤตอัตลักษณ์และคืนรนที่จะแสวงหาตัวตน จึงเลือกใช้มีวสิกวิดีโอในการถ่ายทอดออกมา จากการเก็บข้อมูลแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างผู้ชื่นชอบสื่อวัฒนธรรมจริงแนวชายรักชาย จำนวน 36 คน พบว่าคะแนน บทภาพยนตร์ การตระหนักรู้ในวิกฤตอัตลักษณ์ และความพึงพอใจในด้านความสนุกน่าติดตาม จาก เพลงประกอบ และตัวละคร อยู่ในระดับดีมาก

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 82 หน้า)

คำสำคัญ: หน้ากากจิ้งว, วิกฤตอัตลักษณ์, มีวสิกวิดีโอ, แอนิเมชัน2มิติ

6406010 : Ponratt Perunavin
Thesis Title : Chinese Contemporary Art Music Video Design
in 2D Animation Technique for Awareness of Identity Crisis Through
Color Of Chinese Opera Masks
Program : Master of Fine Arts in Computer Art
Thesis Advisor : Assoc. Prof. Wannaporn Chujitarom, Ph.D.

Abstract

The purpose of this research is to design and raise awareness of the crisis of identity through Chinese opera masks, with the story about a spy who use mask-swapping (Bianlian) to disguise himself during Chinese Republican Era . It lead him to the identity crisis and stubbornly seeking his identity. Therefore, the researcher has chosen to use a music video to demonstrate his story. Based on questionnaire data collected from 36 people of a sample who are the Chinese Gay media enthusiasts, found that the score of the screenplay, Awareness of identity crisis and satisfaction in terms of fun and addictive, scenes, soundtracks, and characters are in excellent levels.

(Total 82 pages)

Keywords: opera mask, identity crisis, music video, 2D Animation

Student's Signature Thesis Advisor's Signature

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูป	ช
บทที่ 1	
บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	3
1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย	3
1.4 ขอบเขตการวิจัย	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	4
บทที่ 2	
ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ	5
2.2 วิกฤตอัตลักษณ์: ทฤษฎีจิตสังคม	13
2.3 จีวีเปลี่ยนหน้ากาก	15
2.4 จินศึกษา	17
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	25
2.6 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง	26
บทที่ 3	
ระเบียบวิธีการวิจัย	30
3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	30
3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-production)	30

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)	41
3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post- Production)	44
3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	45
3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย	45
3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล	45
3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล	48
บทที่ 4	
ผลการวิจัย	49
4.1 ผลการออกแบบมีวีสถิติวิดีโอ	49
4.2 ผลการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่าง	66
4.3 ผลการวิเคราะห์ด้านเนื้อหา	67
4.4 ผลการวิเคราะห์ด้านการตระหนักรู้ถึงวิกฤตอัตลักษณ์	68
4.5 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ	69
บทที่ 5	
บทสรุปและข้อเสนอแนะ	70
5.1 สรุปผลการวิจัย	70
5.2 ข้อเสนอแนะ	71
5.3 ข้อเสนอพบในงานวิจัย	72
บรรณานุกรม	79
ประวัติผู้วิจัย	82

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า	
2.1	แสดงความหมายของสีบนหน้าปกกิ่งจิ้น	17
2.2	แสดงคณนิยภพพนตร์โทรทศน์แนวจิ้น	20
3.1	การออกแบบสารที่ต้งการสื่อความในเนื้อหาโดยอ้างอิงจากเนื้อเพลง	33
3.2	ข้อมูลผู้เข้าร่วมวิจัย	46
3.3	แบบสอบถามการเขียนบทแอนิเมชัน	47
3.4	แบบสอบถามความเข้าใจเนื้อหา	47
3.5	แบบทดสอบความตระหนักรู้ถึงวิกฤตอัถลัษณ์	48
3.6	แบบทดสอบความพึงพอใจ	47
4.1	แสดงการศึกษาสูงสุดหรือการศึกษาปัจจุบันของกลุ่มตัวอย่าง	65
4.2	แสดงเพศวิถีของกลุ่มตัวอย่าง	66
4.3	แสดงความชื่นชอบในวัฒนธรรมจีนของกลุ่มตัวอย่าง	66
4.4	แสดงคะแนนด้านเจตคติที่มีต่อบทภาพยนตร์มิวสิควิดีโอ	67
4.5	แสดงคะแนนด้านความเข้าใจในบทภาพยนตร์	67
4.6	แสดงคะแนนด้านการตระหนักรู้ถึงวิกฤตอัถลัษณ์	68
4.7	แสดงคะแนนด้านความพึงพอใจ	68

สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
1.1	3
2.1	6
2.2	7
2.3	8
2.4	8
2.5	9
2.6	9
2.7	10
2.8	11
2.9	11
2.10	12
2.11	12
2.12	13
2.13	13
2.14	14
2.15	17
2.16	18
	2565 ณ เวทีใหญ่ ภายในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร โดยสมาคม อุปรากรจีน
2.17	22
2.18	22
	สาธารณรัฐจีน ค.ศ. 1917
2.19	22
2.20	23
2.21	25
2.22	26

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
2.23	ร้านขายใบหน้า	
2.24	เงียบสังค	27
3.1	ฉากที่ปรากฏในเรื่อง	27
3.2	แบบร่างแรก	31
3.3	ตัวอย่างการสร้างการกระทำอัตโนมัติ	31
3.4	ตัวอย่างเป็นพิมพ์ลัด	32
3.5	ตัวอย่างบทบาท	32
3.6	ลวดลายไว้รอยต่อ	41
3.7	ตราประจำตัว อักษรจีน “ลั่ว” ของตัวละครลั่วไห่หยาง	42
3.8	การเปลี่ยนประเภทเลเยอร์	42
3.9	การซ้อนภาพเพื่อทำให้เส้นนุ่มนวลมีระยะมากขึ้น	43
3.10	ผลลัพธ์เมื่อการลำดับภาพเสร็จสิ้น	43
3.11	ประมวลผลภาพเพื่อการตัดต่อ	44
3.12	การเรียบเรียง ใส่เสียง ตัดต่อและประมวลผลภาพ	44
4.1	ทหารได้ออกมาสอบถามชาวบ้านถึงชายคนหนึ่ง เมื่อลมพัดผ่านได้ ปรากฏให้เห็นใครคนนั้นแล้วดับหายไป	45 49
4.2	การแสดงกำลังจะเริ่มดำเนิน ผู้คนออกมาจากบ้านเรือนมองทอดไปตาม ต้นเสียง นกบิน โฉบลงมา โฉบบินไปยังทิศทางของโรงน้ำชา	50
4.3	เฟิงหมิง นักแสดงจิวเปลี่ยนหน้าฉากกำลังแสดง	
4.4	แต่แล้วกลับมีทหารบุกเข้ามา	50
4.5	จับตัวชายคนหนึ่งไป	50
4.6	ท่ามกลางความโกลาหล นักแสดงจิวกลับไม่มีท่าที่ตื่นตกใจ	51
4.7	ชายคนที่ทางการตามหาเผยรอยยิ้มขึ้น	51
4.8	ทันใดนั้นนักแสดงจิวรู้สึกได้ว่ามี ‘ผู้ชม’ ท่านหนึ่งหลบหนีไป	51
		52

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า	
4.9	แท้จริงแล้วเฟิงหมิงไม่ใช่นักแสดงจึงเปลี่ยนหน้ากาก เขาแสดงสีหน้าไม่พอใจ	52
4.10	ภารกิจของเฟิงหมิง ใบหน้าประกาศจับประต๊อบตราคำว่า 通緝 (ทงจี) ของเป้าหมายนาม ลั่วไห่หยาง	52
4.11	ทหารผู้น้อยคารวะให้แล้วบอกว่ามันเป็นคำสั่งของใคร	53
4.12	เมื่อนึกถึงเขาก็ไม่มาทางปฏิเสธได้	53
4.13	ในช่วงรอยต่อระหว่างห้วงความคิดและความเป็นจริง	53
4.14	ตัวตนของเขาได้ถูกแต่งแต้มสี	54
4.15	เขาจะต้องนำของสิ่งหนึ่งมาให้ได้ นั่นคือตราประจำสกุลลั่ว ที่เป็น ตัวแทนของอำนาจและเกียรติยศ	54
4.16	เขาสับสนลังเล แต่สุดท้ายก็ยอมใช้หน้ากาก	54
4.17	เฟิงหมิงปลอมตัวเป็นนางระบำ	55
4.18	ตั้งใจที่จะขโมยตราสกุลลั่วแต่แล้วก็ถูกจับได้	55
4.19	เฟิงหมิงแอบฝึกตนและผลเป็นที่น่าพอใจ	55
4.20	แต่แล้วลั่วไห่หยางก็ตามเขามา เฟิงหมิงใบหน้าที่กตะลึง	56
4.21	เขารีบสวมหน้ากากปิดบัง	56
4.22	แต่แล้วกับชนเข้ากับลั่วไห่หยางที่เข้ามาประชิด	56
4.23	ลั่วไห่หยางหยอกเย้าว่าหากต้องการตราสกุลลั่วไม่ต้องลำบากขโมยไปก็ ได้ เพียงแค่แต่งเข้าตระกูลก็จะได้เหมือนกัน	57
4.24	เฟิงหมิงนั่งค้างไปแล้ว	57
4.25	เวลาผ่านไป บนถนนที่เต็มไปด้วยผู้คน	57
4.26	เฟิงหมิงยังคงปลอมตัวเพื่อทำภารกิจ	58
4.27	แต่แล้วเขาก็กลับรู้สึกได้	58

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า	
4.28	เขาพบลั่วไห่หยางท่ามกลางผู้คนมากมาย	58
4.29	เขาเข้าไปตั้งใจจะจะฉวยเอาตรานั้น	59
4.30	แต่แล้วฝนกลับตกลงมา	59
4.31	เฟิงหมิงมีอาการหวาดกลัวแล้วหนีไป	59
4.32	ลั่วไห่หยางตามหาเฟิงหมิงจนพบ เขายื่นร่มให้	60
4.33	ฝนชะล้างสีบนใบหน้าเผยให้เห็นบาดแผลที่หลบซ่อนเอาไว้ ปณิธาน ดั้งเดิมถูกตั้งขึ้นสะเทือนด้วยร่มคันเดียว	60
4.34	เหล่าทหารรวมพลล้อมล้างตระกูลเก่า	60
4.35	เฟิงหมิงได้รู้ว่าคนในสกุลจะถูกกำจัด	61
4.36	นายใหญ่ต้องการสั่งสอนให้เฟิงหมิงรู้ว่าตนเองเป็นใคร ต้องทำตามคำสั่ง เขาเท่านั้น	61
4.37	ตราสกุลลั่วถูกเผาจนมอดไหม้	61
4.38	ลั่วไห่หยางจับสุราชมจันทร์	62
4.39	ปรากฏให้เห็นเงาร่างของเฟิงหมิง	62
4.40	ลั่วไห่หยางรู้อยู่แล้ว เขาเผยที่ซ่อนตราสกุลลั่วไว้กับกำไลข้อมือ	62
4.41	ทั้งสองประจันหน้าเข้าหากัน ลั่วไห่หยางไร้การตอบโต้ใช้เพียงพัดปิด ป้อง	63
4.42	ลั่วไห่หยางเสียเปรียบ	63
4.43	เฟิงหมิงได้โอกาสแต่กลับเลือกที่จะไม่ทำ ทั้งสองหนีจากทางการ	64
4.44	แล้วจากไป เริ่มการเดินทางครั้งใหม่	64
4.45	หน้ากากรูปที่ถูกรังค้อยๆจมลงสู่ใต้บาดาล ...ตลอดกาล	72
5.1	การลดการแปรผันของสี	72
5.2	การเปลี่ยนภาพขาวดำเป็นเส้นวาด	73

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
5.3	การเปลี่ยนอัตราภาพ	73
5.4	การตั้งค่าการเริ่มและจบของงาน	74
5.5	วิธีการจัดเรียงเลขเฮอร์	75
5.6	การใช้กล้อง	76
5.7	แสดงค่า opacity	76
5.8	การใช้เครื่องมืออย่างลบ	77
5.9	การตรวจสอบกรณีที่เกี่ยวข้องไม่แสดงผล	77
5.10	การตรวจสอบเมื่อปุ่มลัดใช้งานไม่ได้	78
5.11	ตรวจสอบเมื่อเวอร์ชันใช้งานไม่ได้	78
5.12	โหมดการเคลื่อนไหว	78



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

วัฒนธรรมจีนและไทยเป็นสิ่งที่อยู่คู่กันและมีการแลกเปลี่ยนกันทางวัฒนธรรมมาอย่างยาวนาน ซึ่งก่อให้เกิดศิลปะและอาชีพอันควรค่าต่อการอนุรักษ์มิให้เลือนหายไปจากความทรงจำของคนรุ่นใหม่ เช่น ช่างทำหน้ากากงิ้ว ช่างทำเครื่องประดับจีน ครูสอนระบำจีน รวมไปถึง ผู้สร้างสรรค์และผลิตเนื้อหาบนสื่อต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมจีนโบราณและร่วมสมัย (ทศพล ชัยสัมฤทธิ์ผล, 2562)

ปัจจุบัน การบริโภคสื่อแนวเงินในคนไทยมีการเติบโตขึ้นไม่ว่าจะเป็นรูปแบบวรรณกรรม ภาพยนตร์ หรือแอนิเมชันซึ่งสามารถรับชมได้ง่ายและถูกลิขสิทธิ์จากแอปพลิเคชันต่าง ๆ เช่น อ้ายฉีอี้, วีทีวี, เน็ตฟลิกซ์ เป็นต้น โดยมีการแบ่งแยกหมวดการรับชมสำหรับผู้ชื่นชอบแนวเงินอย่างชัดเจน รวมทั้งมีการลงทุนและเชิญผู้เชี่ยวชาญมาพบปะนักอ่านชาวไทยและจำนวนการซื้อลิขสิทธิ์ของนักแปลอิสระ เป็นข้อพิสูจน์ถึงการเติบโตตลาดของวรรณกรรมจีนร่วมสมัยในไทย” (กาญจนา โชคชัยกุล, 2558) แนวโน้มการอ่านวรรณกรรมมีความหลากหลายมากกว่าแต่ก่อน ทั้งที่เป็นแนวกำลังภายใน ย้อนเวลา เทพเซียน อิงประวัติศาสตร์ เกมออนไลน์ และได้รับการดัดแปลงเป็นแอนิเมชัน และซีรีส์ ซึ่งสร้างปรากฏการณ์ยอดฮิตตามถล่มถลายในไทยโดยเฉพาะในช่วงปี พ.ศ. 2561 (ธีรภัทร เจริญสุข, 2563) มีการแบ่งแยกหมวดนวนิยายออนไลน์เช่น ไร่คอะไรด์, ฟิกชันสต็อก, เค้กดี เป็นต้น จะพบได้ว่าไม่เพียงคนไทยจะมีพฤติกรรมอ่านนิยายจีนแปลไทยเท่านั้น แต่ยังอ่านนิยายแนวเงินประเภทต่าง ๆ ที่แต่งโดยคนไทยอีกด้วย

จากข้อมูลจาก ทวีติจิตัลวอช (TV Digital Watch) ภาพยนตร์โทรทัศน์ก็มีการรับชมมากขึ้นทั้งในกรุงเทพมหานครฯ และต่างจังหวัด เช่นในปี 2564 เรื่องหมาป่าจอมราชันที่มีคะแนนความนิยม 1.13 พบว่าภาพยนตร์โทรทัศน์บางเรื่องนั้นนอกจากจะมีคะแนนความนิยมเพิ่มขึ้นแล้วยังเป็นคะแนนสูงสุดของช่องด้วย เช่นเรื่อง เปาบุ้นจิ้น และ ดาบมังกรหยก ที่มีคะแนนความนิยมที่ 0.778 (เพิ่มขึ้นจาก 0.725) และ 1.139

จึงเปลี่ยนหน้าฉาก คือ การแสดงที่มีลักษณะแบบมายากลโดยใช้วิธีการต่าง ๆ ไม่ว่าจะการกระตุกกลไกเพื่อเปลี่ยนหน้าฉากผ้าไหม ใช้น้ำมันลูปโบหน้า หรือใช้ผงแป้ง เป็นต้น โดยใช้สีเป็นเครื่องแสดงให้เห็นถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร (มดิชนออนไลน์, 2549)

การพัฒนาทางจิตสังคม คือ ชั้นของช่วงชีวิตที่ได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมทั้งทางกายภาพ สังคมวัฒนธรรม และความคิด อันส่งผลต่อความคิด บุคลิกภาพ และพฤติกรรมของมนุษย์ (Erik, 2000)

วิกฤตอัตลักษณ์ คือ ปรากฏการณ์ที่มนุษย์ตั้งคำถามถึงการมีตัวตนบนโลก อันเป็นขั้นของความขัดแย้งที่อยากจะเผชิญ ไม่ว่าจะในแง่มุมมองของบทบาทในสังคม สิ่งที่ยึดเหนี่ยวปรารถนาและตั้งมั่น พันธกิจหรือสิ่งที่ต้องการประสบความสำเร็จในชีวิต หรือกระทั่งการตามหาว่าแท้จริงแล้วตนเองเกิดมาเพื่ออะไรกันแน่ (Cherry, 2022) โดยอัตลักษณ์อันเป็นผลของการรวมคุณลักษณะเฉพาะตัวจนเป็นที่สามารถระบุและจำได้ว่าเป็นตัวตนของผู้ใด (ทวิศักดิ์ อินทรโชติ, 2561)

ความรู้สึกของตัวตนของเรานั้นถูกกำหนดโดยประสบการณ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น อัตลักษณ์นี้เองที่ช่วยชี้นำการกระทำ ความเชื่อและพฤติกรรมของเราเมื่อเราอายุมากขึ้น (Cherry, 2022) เนื่องด้วยความสำคัญในนัยยะทางจิตวิญญาณ อัตลักษณ์จึงทำให้ผู้คนรู้สึกและรับรู้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของโลก ความรู้สึกมั่นคง สุขภาวะทางจิต ทำยังเกี่ยวข้องกับกรอยู่ร่วมกันเช่นสัตว์สังคมของมนุษย์ (The Children's Society, 2022) ดังนั้นจึงเป็นขั้นตอนที่ไม่อาจปล่อยผ่านได้ หากไม่อาจก้าวผ่านไปอาจนำไปสู่ความสงสัยในตนเอง ขาดความรับผิดชอบทางต่อตนเองและสังคม หัวรุนแรง (มาโนช หล่อตระกูล และ ปราโมทย์ สุคนิษฐ์, 2558) หรือบุคลิกภาพที่ผิดปกติ (Erikson, 2000) เช่น ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้ำกึ่ง (Cherry, 2022) ซึ่งมีปัญหาด้านความไม่มั่นคงทางอารมณ์ รู้สึกไร้ค่า หมกมุ่นในความสัมพันธ์ เกิดความเลียดต่อชีวิตและทรัพย์สิน เลียดเป็นโรคซึมเศร้ารวมไปถึงอาการทางจิตที่สามารถเกิดขึ้นได้เป็นระยะ เช่น อาการหวาดระแวง เป็นต้น (เจษฎา ทองเถาว์, 2561) ซ้ำกระบวนการดังกล่าวไม่เพียงแต่จะเกิดขึ้นในช่วงเปลี่ยนผ่านจากวัยรุ่นเป็นผู้ใหญ่ซึ่งเป็นหนึ่งในขั้นของทางจิตสังคมเท่านั้นแต่ยังรวมไปถึงช่วงสำคัญของชีวิต จะเริ่มจากการสำรวจตัวเองและมุมมองจากผู้อื่นเพื่อแสวงหาจุดยืนของตนเอง ดังนั้นแล้ว การแสวงหาตัวตนนั้นเจ็บปวด (วริษฐา แซ่เจีย, 2563)

แอนิเมชัน 2 มิติ คือ แอนิเมชัน 2 มิติเป็นศิลปะในการสร้างภาพลวงตาจากการจัดลำดับภาพวาดให้เกิดการเคลื่อนไหว (Stefyn, 2022)

นอกจากนี้ อิทธิพลตะวันตกได้หลั่งไหลเข้าสู่ประเทศจีนสมัยสาธารณรัฐ (กำจรสุนพงษ์ศรี, 2559, น.371-377) เปรียบได้กับการเปลี่ยนผ่านในช่วงชีวิตจึงเป็นเหตุให้ผู้วิจัยให้ความสนใจ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจนำเอาวิกฤตอัตลักษณ์อันเป็นหนึ่งในขั้นของการพัฒนาทางจิตสังคม ถ่ายทอดผ่านหน้ากากจิ้งจอกที่มีสีสันหลากหลายและแตกต่างกัน เพื่อกระตุ้นความตระหนักรู้ถึง วิกฤตอัตลักษณ์ซึ่งเป็นช่วยสำคัญในชีวิตของมนุษย์ ผ่านเพลง เกาหยวนเลียนเกอ (桃源恋歌) หรือ เพลงรักสวนลูกท้อ ซึ่งเป็นเพลงที่มีความร่วมสมัย มีท่วงทำนองผสมผสานระหว่างดนตรี ประจำชาติและดนตรีป๊อป

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบมิวสิกวิดีโอเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ ศิลปะจีนร่วมสมัย วิกฤตอัตลักษณ์ และ หน้ากากจิ้งจอก

1.2.2 เพื่อการออกแบบมิวสิกวิดีโอเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติแนวศิลปะจีนร่วมสมัยเพื่อกระตุ้น การตระหนักรู้ถึงวิกฤตอัตลักษณ์ผ่านสีสันหน้ากากจิ้งจอก

1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 3:48 นาที

1.4.2 กลุ่มตัวอย่างผู้สนใจงานแอนิเมชัน 2 มิติแนวจีน จำนวน 36 คน

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบมีวลีวิถีไอเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติแนวศิลปะจีนร่วมสมัย
วิกฤตอัตลักษณ์ และ หน้ากากจิ้งจิน

1.5.2 มีวลีวิถีไอเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ แนวศิลปะจีนร่วมสมัยเพื่อกระตุ้นการตระหนักรู้
ถึงวิกฤตอัตลักษณ์ผ่านสี่ส้นหน้ากากจิ้งจิน

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

แอนิเมชัน 2 มิติ คือ ศิลปะในการสร้างภาพลวงตาจากการจัดลำดับภาพวาดให้เกิดการ
เคลื่อนไหว

วิกฤตอัตลักษณ์ คือ ปรากฏการณ์ที่เริ่มต้นขึ้นเมื่อบุคคลรู้สึกไม่มั่นคงทางอารมณ์ เกิดความ
สับสนในตัวตนเมื่อเกิดช่วงเปลี่ยนผ่านในชีวิต นำไปสู่กระบวนการแสวงหาตัวตน อันจะก่อให้เกิด
การค้นพบตัวตน หรือความสงสัยในตนเอง

หน้ากากจิ้งจิว คือ หน้ากากในการแสดงเปลี่ยนหน้ากาก (เป็นนทเลียน) มีลักษณะของมายา
กล ซึ่งเน้นไปที่อารมณ์ความรู้สึก แตกต่างกับจิ้งจิวที่แสดงเป็นเรื่อง

บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง การออกแบบมิวสิกวิดีโอเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติแนวศิลปะจีนร่วมสมัย เพื่อกระตุ้นการตระหนักรู้ถึงวิกฤตอัตลักษณ์ผ่านสีสันหน้าฉากจิวจิน ได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

- 2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ
- 2.2 ทฤษฎีจิตสังคม
 - 2.2.1 วิกฤตอัตลักษณ์
- 2.3 จิวเปลี่ยนหน้าฉาก
- 2.4 จีนศึกษา
- 2.5 ศิลปะจีนร่วมสมัย
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.7 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ

2.1.1 ความหมายของแอนิเมชัน 2 มิติ

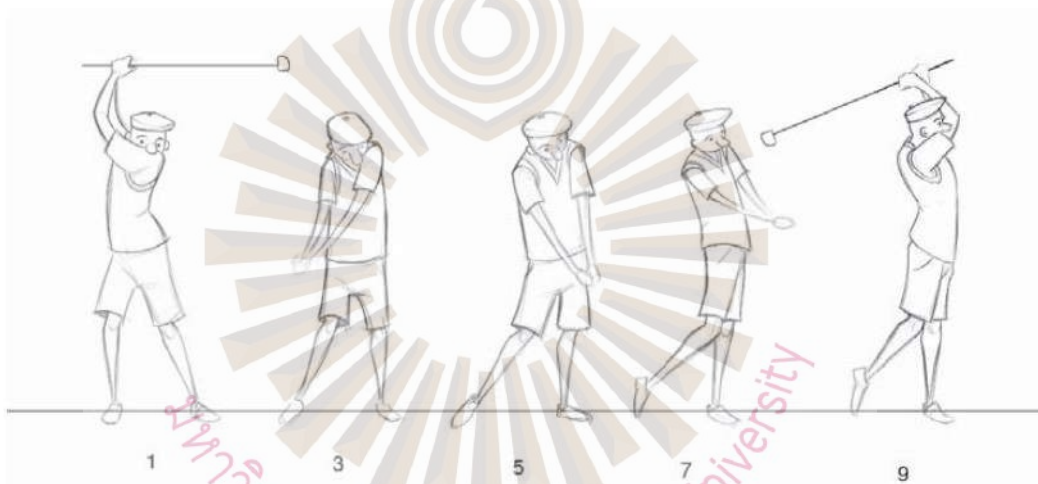
แอนิเมชัน 2 มิติ คือ ศิลปะในการสร้างภาพลวงตาจากการจัดลำดับภาพวาดให้เกิดการเคลื่อนไหว (Stefyn, 2022) โดยแต่ละภาพเชื่อมโยงต่อเนื่องกันผ่านหลักการพื้นฐานของงานแอนิเมชัน (Simon, 2003) ทั้งนี้ แอนิเมชัน 2 มิติ รูปแบบมิวสิกวิดีโอ ได้กำเนิดขึ้นครั้งแรกในชื่อ Silly Symphonies (1929 – 1939) อันเป็นผลงานของ Walt Disney มีลักษณะเป็นชุดภาพยนตร์สั้นประกอบดนตรีจำนวน 75 เรื่อง และอาจเป็นแรงบันดาลใจให้แอนิเมเตอร์ที่รักในเสียงดนตรีรุ่นต่อไปในอนาคต (Taggard, 2020)

2.1.2 หลักแอนิเมชัน 12 ประการ ของงานแอนิเมชัน (12 Principles of Animation)

หลักการแอนิเมชัน 12 ประการ ถูกสร้างครั้งแรกโดยแอนิเมเตอร์ที่ชื่อว่า Ollie Johnston และ Frank Thomas โดยจะปรากฏอยู่บนหนังสือของพวกเขา “The Illusion of Life: Disney Animation” และเปิดตัวครั้งแรกในปี 1981 จุดประสงค์หลักของหลักการเหล่านี้คือเพื่อสร้างภาพลวงตาที่ตัวการ์ตูนปฏิบัติตามกฎพื้นฐานของฟิสิกส์

2.1.2.1 เวลา (Timing and Spacing)

ความต่อเนื่องของภาพที่จะทำให้คนดูเข้าใจเหตุการณ์ ซึ่งเป็นจุดสำคัญในการดำเนินเรื่อง ความต่อเนื่อง

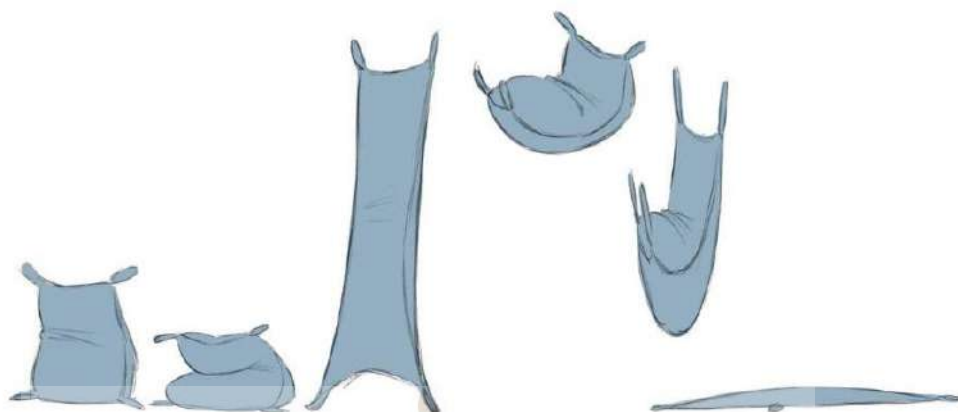


รูปที่ 2.1 เวลาและการเคลื่อนไหว

ที่มา: Gracia, 2022

2.1.2.2 การยืดและหด (Squash and Stretch)

การเปลี่ยนแปลงมวลของวัตถุ เปลี่ยนรูปร่างและการกระทำ โดยการเคลื่อนไหวในช่วงระยะเวลาหนึ่งเพื่อแสดงให้เห็นถึงแรงโน้มถ่วง น้ำหนัก มวลและความยืดหยุ่น



รูปที่ 2.2 การยัดและหด

ที่มา:Blaise, 2022

2.1.2.3 การจัดฉาก (Staging)

การชี้นำสายตาของผู้ชมด้วยการจัดองค์ประกอบภาพ เพื่อให้สายตาจดจ่อในวัตถุที่ต้องการจะนำเสนอ (Coron, 2022) โดยมีแนวคิดดังนี้

1) ตำแหน่งการวางตัวละครหรือวัตถุ

มุมของกล้อง และระยะใกล้ไกลมีความสำคัญในแง่มุมมองของการปฏิสัมพันธ์ หากวัตถุอยู่ใกล้มักแสดงให้เห็นอารมณ์ที่ชัดเจน หรือต้องการขบขันวัตถุในฉาก ส่วนระยะไกลแสดงให้เห็นในด้านบรรยากาศ สถานที่ (Parks, 2018)

2) การแสดงท่าทางของวัตถุหรือตัวละคร

การกระทำที่เกินจริงในปริมาณที่เหมาะสมคือกุญแจสำคัญในการแสดงท่าที่สื่อความได้ชัดเจน (Parks, 2018) และเมื่อใช้ร่วมกับหลักของภาพเงาค่า (Silhouette) แล้วยังสามารถเข้าใจสารหรือการกระทำที่ต้องการจะเล่าแสดงว่ามีความชัดเจนและสื่อสารให้สามารถเข้าใจได้รู้เรื่อง (Artisan Digital, 2018)

3) ลำดับการกระทำ

ในเวลาเดียวกันควรมีการกระทำเกิดขึ้นทีละอย่าง การกระทำที่มากเกินไปส่งผลต่อการจดจ่อของผู้ชม นอกจากนี้จึงการจัดฉากจึงควรวางแผนให้มีจังหวะที่ช้าหรือค้างอยู่ในท่าทางนั้นเพื่อเตรียมพร้อมที่จะแสดงการกระทำต่อ ๆ ไป อาจเรียกได้ว่าเป็นการให้พื้นที่หายใจให้กับผู้ชม (Artisan Digital, 2018)



รูปที่ 2.3 การจัดฉาก
ที่มา: Dsource Ekalpa India, 2022



รูปที่ 2.4 ภาพดำ
ที่มา: Dsource Ekalpa India, 2022



รูปที่ 2.5 ตัวอย่างการจัดฉาก

ที่มา: RMIT University Multimedia Faculty in Animation, 2022

2.1.2.4 ทำเตรียม (Anticipation)

ทำเตรียมเป็นส่วนที่สามารถเล่าว่าอะไรกำลังจะเกิดขึ้นในเรื่อง ทำให้การเคลื่อนไหวมีความสมจริงมากขึ้น รวมทั้งยังสร้างการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม



รูปที่ 2.6 ทำเตรียม การกระทำ และผลการกระทำ

ที่มา: Kirk, 2022

2.1.2.5 แรงกระทบ และการส่งทอดของแรง (Follow Through and Overlapping Action)

การเคลื่อนไหวอันเป็นผลมาจากการกระทำก่อนหน้า (ทฤษฎีปัญญา, 2564) วัตถุในฉากมีการเคลื่อนไหวที่คาบเกี่ยวกันหากแต่การกระทำก็มีลำดับการเริ่มต้นและจุดจบไม่พร้อมเพรียงย่อมมีความเหลื่อมกันอยู่ โดยมีแรงเฉื่อยและแรงโน้มถ่วงมาประกอบ ยกตัวอย่างเช่นผู้หญิงใส่กระโปรง แม้จะหยุดเดินแต่กระโปรงก็ยังได้รับอิทธิพลจากแรงก่อนหน้าทำให้ยังเคลื่อนไหวต่ออีกเล็กน้อย

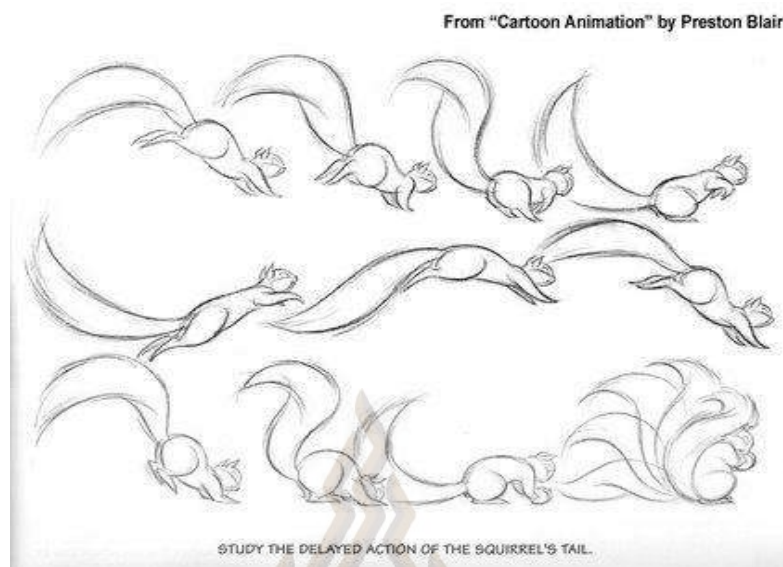


รูปที่ 2.7 แรงกระทบ และการส่งทอดของแรง

ที่มา: RMIT University Multimedia Faculty in Animation, 2022

2.1.2.6 การเคลื่อนไหวที่เป็นเส้นโค้ง (Arcs)

เส้นทางของกระทำจากจุดหนึ่งไปสู่จุดหนึ่งไปสู่จุดหนึ่งมักจะมีลักษณะโค้ง ดังนั้นหากออกแบบการเคลื่อนไหวให้มีลักษณะดังกล่าวจะทำให้มีความสมจริง

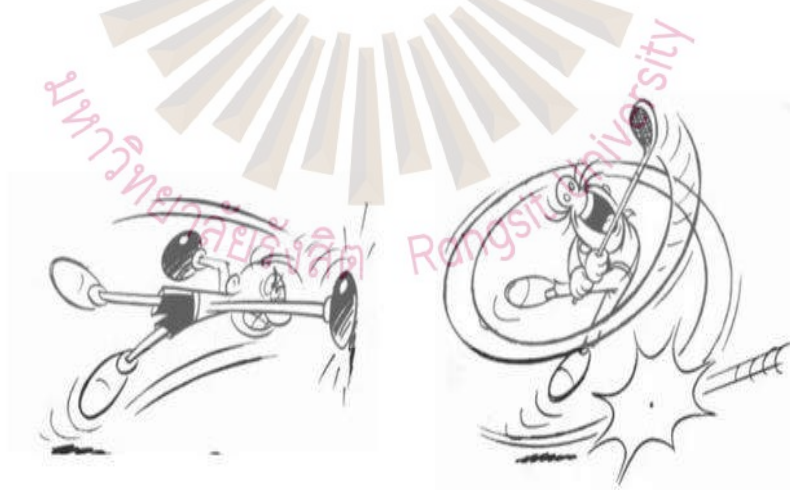


รูปที่ 2.8 การเคลื่อนที่เป็นเส้นโค้ง

ที่มา: RMIT University Multimedia Faculty in Animation, 2022

2.1.2.7 Exaggeration (การกระทำที่เกินจริง)

การออกแบบแอนิเมชันโดยจับเน้นการกระทำให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น การแสดงท่าทางอารมณ์ ยกตัวอย่างเช่น การตกใจจนตาลนออกมา



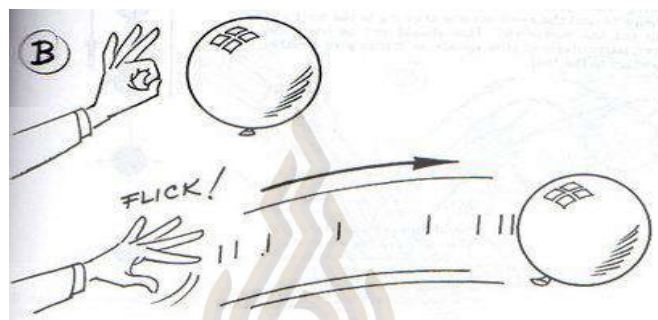
Timing for Animation, Whitaker & Halas

รูปที่ 2.9 การกระทำเกินจริง

ที่มา: Whitaker & Halas, 2022

2.1.2.8 อัตรารเร็วและอัตรารเร็ว (Slow in and Slow out)

ควรหลีกเลี่ยงความเท่ากันทั้งเรื่องเป็นเวลา อัตรารเร็ว และ อัตรารเร็วทำให้การกระทำนั้นนุ่มนวลขึ้น ดังนั้นจะต้องอ้างอิงถึงความเป็นจริงเลือกโดยใช้ให้เหมาะสมกับในแต่ละเหตุการณ์ ยกตัวอย่างเช่นวัตถุที่มีน้ำหนักมากใช้เวลาในการออกตัวและหยุดนานกว่าวัตถุที่มีมวลน้อยกว่า (Artisan Digital, 2018)

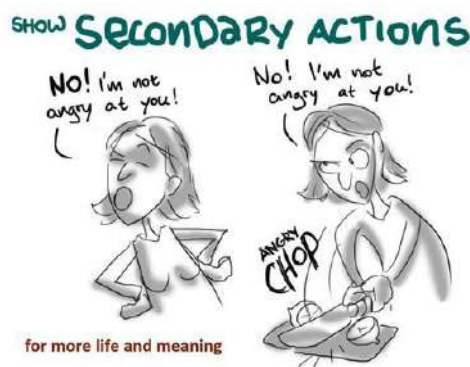


รูปที่ 2.10 อัตรารเร็ว อัตรารเร็ว

ที่มา: RMIT University Multimedia Faculty in Animation, 2022

2.1.2.9 การกระทำรอง (Secondary Action)

ระหว่างที่กำลังทำการกระทำหลักตัวละครสามารถทำอย่างอื่นไปพร้อมกันได้ ซึ่งเป็นส่วนที่เสริมให้การเคลื่อนไหวมีชีวิตชีวามากขึ้น เช่นการดูหนังไปกินขนมไป (Artisan Digital, 2018) ขณะเดียวกัน RMIT University Multimedia Faculty in Animation ได้ยกตัวอย่างการเดินทาง โดยตัวละครไม่เพียงแต่เดินไปหาตัวละครอื่นแต่ยังมีอารมณ์โกรธอยู่ด้วย ดังนั้นจึงแสดงออกมาเป็นภาพของการเดินที่มีพลัง กระแทกกระทั้น ก้าวร้าว และเอนไปข้างหน้า การกระทำของขาคือการเดิน ส่วนการกระทำรองคือการแสดงท่าทางที่รุนแรงของแขนขณะเดินนั่นเอง

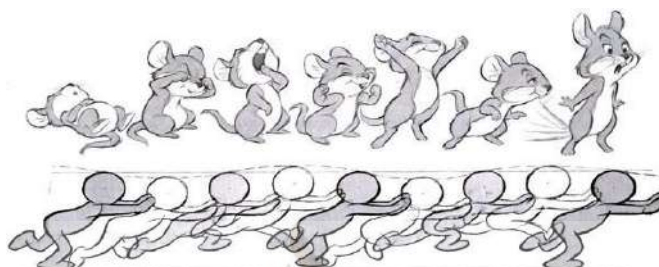


รูปที่ 2.11 การกระทำรอง

ที่มา: RMIT University Multimedia Faculty in Animation, 2022

2.1.2.10 บุคลิกภาพ (Personality)

การสร้างบุคลิกและนิสัยจะเป็นการช่วยสร้างเอกลักษณ์ให้ตัวละคร



รูปที่ 2.12 บุคลิกภาพ

ที่มา: Lynn, 2022

2.1.2.11 การวาดแบบตรงไปข้างหน้า และวาดจากท่าทางสำคัญ (Straight Ahead and Pose to Pose)

เป็นหลักการทำงานแอนิเมชันสองประเภท ได้แก่

1) ตรงไปข้างหน้า (Straight Ahead) การวาดภาพแต่ละเฟรมโดยเรียงจากเริ่มต้นไปยังจุดจบ เป็นวิธีที่สามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ออกมาได้อย่างสิ้นไหล ทำให้อาจเกิดความคิด (Idea) ที่น่าสนใจได้ในระหว่างทาง (Foley, 2012)

2) ท่าทางสำคัญ (Pose to Pose) จะเป็นการวาดเฉพาะคีย์ของท่าทางที่สำคัญ ให้เสร็จเรียบร้อยแล้วจึงวาดภาพที่อยู่ระหว่างคีย์หลักหรือที่เรียกกันว่า In Between ซึ่งเป็นวิธีที่ทำให้ง่ายต่อการแก้ไขและลดเวลาในการทำงานแอนิเมชัน ประหยัดงบประมาณ และจับเวลาได้ง่าย (Foley, 2012)



รูปที่ 2.13 การวาดคีย์เฟรมท่าทางที่สำคัญ

ที่มา: Foley, 2022

2.1.2.12 ความน่าดึงดูด (Appeal)

เสน่ห์ของตัวละครที่ทำให้รู้สึกคล้อยตาม หรือเอกลักษณ์เฉพาะตัว (Coron, 2022) ขณะเดียวกัน RMIT University Multimedia Faculty in Animation ได้มีความเห็นว่าการออกแบบแอนิเมชันนับเป็นการสร้างโลกใบหนึ่งขึ้นมา ตัวละครสิ่งของ และโลกฉากที่ปรากฏจำเป็นต้องดึงดูดผู้ชม การออกแบบไม่ควรซับซ้อนจนเกินไป การวาดภาพที่ชัดเจน บุคลิกภาพและการพัฒนาของตัวละคร ช่วยเพิ่มพูนความน่าดึงดูด



รูปที่ 2.14 การออกแบบตัวละครที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ที่มา: RMIT University Multimedia Faculty in Animation, 2022

ผู้วิจัยได้นำหลักแรงกระทบ และการส่งทอดของแรง (Follow Through and Overlapping Action) มาใช้ในการเคลื่อนไหวเป็นหลัก เนื่องจากต้องการนำเสนอชุดจินตประยุคต์และวัตถุซึ่งมีความละเอียดค่อนข้างมากโดยใช้การซ้อนภาพประกอบการวาดแบบภาพต่อภาพ (Frame by Frame)

2.2 วิกฤตอัตลักษณ์: ทฤษฎีจิตสังคม

จากทฤษฎีจิตสังคมอันขั้นของช่วงชีวิตที่ได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมทั้งทางกายภาพ สังคมวัฒนธรรม และความคิด อันส่งผลต่อความคิด บุคลิกภาพ และพฤติกรรมของมนุษย์ พัฒนาทางจิตสังคมจากทารกถึงผู้ใหญ่โดยแบ่งออกเป็น 8 ระยะ ซึ่งในแต่ละระยะ แต่ละคนจะได้พบกับวิกฤตทางจิตสังคมซึ่งอาจส่งผลลัพท์ในทางบวกหรือลบต่อการพัฒนาบุคลิกภาพ

- 1) ไว้วางใจ และ ไม้ไว้วางใจ (Trust vs Mistrust)
- 2) ความเป็นอิสระกับความละอายและสงสัย (Autonomy vs Shame and Do)
- 3) ความคิดริเริ่ม และ ความรู้สึกผิด (Initiative vs Guilt)

- 4) ขยัน และ ความมีปมด้อย (Industry vs Inferiority)
- 5) เข้าใจอัตลักษณ์ของตนเอง และ ไม่เข้าใจตนเอง (Identity vs Role confusion)
- 6) ความใกล้ชิดสนิทสนม และ ความรู้สึกเปล่าเปลี่ยว (Intimacy vs Isolation)
- 7) ความเป็นส่วนรวม และ ความคิดถึงแต่ตนเอง (Generativity vs Stagnation)
- 8) ความมั่นคงทางจิตใจ และ ความสิ้นหวัง (Integrity vs Despair)

2.2.1 ความหมายของวิกฤตอัตลักษณ์

วิกฤตอัตลักษณ์ คือ ปรากฏการณ์ที่มนุษย์ตั้งคำถามถึงการมีตัวตนบนโลก อันเป็นขั้นของความขัดแย้งที่ยากจะเผชิญ ไม่ว่าจะในแง่มุมของบทบาทในสังคม สิ่งที่ยึดเหนี่ยวปรารถนาและตั้งมั่น พันธกิจหรือสิ่งที่ต้องการประสบความสำเร็จในชีวิต หรือกระทั่งการตามหาว่าแท้จริงแล้วตนเองเกิดมาเพื่ออะไรกันแน่ (Cherry, 2022) เนื่องด้วยความสำคัญในนัยยะทางจิตวิญญาณ อัตลักษณ์จึงทำให้ผู้คนรู้สึกและรับรู้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของโลก ความรู้สึกมั่นคง สุขภาวะทางจิต ทั้งยังเกี่ยวข้องกับการอยู่ร่วมกันเช่นสัตว์สังคมของมนุษย์ (The Children's Society, 2022)

2.2.2 ผลกระทบจากวิกฤตอัตลักษณ์

ขั้นตอนที่ไม่อาจปล่อยผ่านไป หากไม่อาจก้าวผ่านไปอาจนำไปสู่ความสงสัยในตนเอง ขาดความรับผิดชอบทางต่อตนเองและสังคม หัวรุนแรง (มาโนช หล่อตระกูล และ ปราโมทย์ สุคนิษฐ์, 2558) หรือบุคลิกภาพที่ผิดปกติ (Erikson, 2000) เช่น ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้ำกึ่ง (Cherry, 2022)

ซึ่งมีปัญหาด้านความไม่มั่นคงทางอารมณ์ รู้สึกไร้ค่า หมกมุ่นในความสัมพันธ์ เกิดความเสี่ยงต่อชีวิตและทรัพย์สิน เลี่ยงเป็น โรคซึมเศร้า รวมไปถึงอาการทางจิตที่สามารถเกิดขึ้นได้เป็นระยะ เช่น อาการหวาดระแวง เป็นต้น (เจษฎา ทองเถาว์, 2561) ซ้ำกระบวนการดังกล่าวไม่เพียงแต่จะเกิดขึ้นในช่วงเปลี่ยนผ่านจากวัยรุ่นเป็นผู้ใหญ่ซึ่งเป็นหนึ่งในขั้นของทางจิตสังคมเท่านั้นแต่ยังรวมไปถึงช่วงสำคัญของชีวิต โดยเริ่มจากการสำรวจตัวเองและมุมมองจากผู้อื่นเพื่อแสวงหาจุดยืนของตนเอง ดังนั้นแล้ว การแสวงหาตัวตนนั้นเจ็บปวด (วิรัชฐา แซ่เจีย, 2563)

ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีจิตสังคมโดยเน้นเกี่ยวกับวิกฤตอัตลักษณ์ที่สามารถเกิดขึ้นได้จากหลายสาเหตุและยังส่งผลกระทบได้ในหลายระดับ ดังนั้นจึงต้องการสร้างแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ที่มากขึ้น

2.3 จิวเปลี่ยนหน้ากาก

จิวเปลี่ยนหน้ากาก (เปลี่ยนเหลี่ยม) คือ ศิลปะการแสดงท้องถิ่นที่มีชื่อเสียงของเสฉวน มีลักษณะแบบมายากลโดยใช้วิธีการต่าง ๆ ไม่ว่าจะการกระตุกกลไกเพื่อเปลี่ยนหน้ากากผ้าไหม ใช้น้ำมันลুবไบหน้า หรือใช้ผงแป้ง เป็นต้น โดยใช้สีเป็นเครื่องแสดงให้เห็นถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร (มติชนออนไลน์, 2549)

2.3.1 วิธีเปลี่ยนหน้ากากจิว

2.3.1.1 มอเหลี่ยม คือการใช้น้ำมันสำหรับแต่งหน้าทาบนตำแหน่งหนึ่งบนไบหน้า เมื่อจะเปลี่ยนสีบนไบหน้าก็ใช้มือลูบ หน้าก็จะเปลี่ยนสีไป หากจะเปลี่ยนสีทั้งหน้า ก็ทาน้ำมันที่หน้าผากหรือเหนือคิ้ว หากเปลี่ยนเฉพาะครึ่งหน้าล่างก็ทาน้ำมันที่แก้มหรือจมูก หากต้องการเปลี่ยนตรงไหนก็ทาน้ำมันเฉพาะตรงนั้น

2.3.1.2 ชูยเหลี่ยม สีที่ใช้เปลี่ยนหน้าจะเป็นแบบแป้งฝุ่น เช่น แป้งฝุ่นสีทอง สีดำ สีเงิน เป็นต้น โดยจะนำกล่องเล็ก ๆ ที่ใส่แป้งฝุ่นสีวางไว้บนพื้นเวที เมื่อต้องการเปลี่ยนหน้า นักแสดงจะแสดงท่าทางที่ต้องนอนลงกับพื้นใกล้กับกล่องแป้ง และจยโอกาสเป่าแป้งฝุ่น แป้งก็จะฟุ้งขึ้นลอยขึ้นมาเคลือบหน้า หน้าจึงเปลี่ยนเป็นอีกสีในทันที

2.3.1.3 ฉือเหลี่ยม เป็นวิธีเปลี่ยนหน้าที่ใช้สีผ้าไหมบาง ๆ มาวาดไบหน้าไว้ก่อน ตัดให้พอดีกับรูปหน้า และร้อยเส้นด้ายยอขนามาวางแปะไว้บนหน้าที่ละแผ่น ส่วนปลายของเส้นด้ายจะนำไปผูกไว้เสื่อผ้าในตำแหน่งที่สะดวกแก่การดึงแต่ไม่เตะตาผู้ชม และขณะที่ออกทำออกทางแสดงจึงค่อยๆ ดึงหน้ากากออกทีละชั้น ทั้งนี้ การดึงหน้ากากออกต้องมีเคล็ดลับ นั่นคือกาวที่ทาหน้ากากแปะไว้บนหน้าต้องไม่ทามากเกินไป และเวลาดึงด้ายต้องว่องไวไม่ให้ผู้ชมสังเกตเห็น

2.3.1.4 ยุ่นซี ซึ่งมีการเล่าต่อกันมาว่า เฝิงซื่อหง นักแสดงจิวเสฉวนชื่อดัง ขณะที่แสดงเป็นขงเบ้ง เมื่อถึงตอนที่ฉินลงรายงานว่าสื่อหมาอื้อลอยทัพบไป เฝิงได้ใช้กำลังภายในทำให้หน้าเปลี่ยนจากสีแดงเป็นขาว และจากขาวเป็นเขียวได้ เพื่อแสดงความรู้สึกกริ่งเกรงหลังจากปลดภาระอันหนักอึ้งของขงเบ้ง

2.3.2 สีหน้ากากแทนบุคลิกลักษณะตัวละคร

ตารางที่ 2.1 แสดงความหมายของสีบนหน้ากากจิวจิน

สี	ความหมาย
แดง	จงรักภักดี ซื่อสัตย์ กล้าหาญ
ดำ	เฉลียวฉลาด ซื่อตรง
น้ำเงิน	เจ้าเล่ห์ โหด
สี	ความหมาย
เขียว	ผู้กล้า หนักแน่น (เคยมีการใช้แทนอารมณ์กริ่งเกรง หน้าอกค้ำของนักแสดงฝั่งซื่อหง นักแสดงจิวเสฉวนซื่อคัง)
เหลือง	อารมณ์รุนแรง
ขาว	ทรยศ หักหลัง ขี้ระแวง
ม่วง	ฉลาด ยุติธรรม

ที่มา: ศูนย์วัฒนธรรมจีน ณ กรุงเทพฯ, 2565



รูปที่ 2.15 หน้ากากจิวเปลี่ยนหน้า

ที่มา: พีรพัฒน์ สีลารัตน์, 2565

จิวเปลี่ยนหน้ากาก (เปี่ยนเหลียน) เป็นการแสดงมายากลที่มีรูปแบบต่างๆไม่ว่าจะการกระตุกกลไกเพื่อเปลี่ยนหน้ากากผ้าไหม ใช้น้ำมันลูปไบหน้า หรือใช้ผงแป้ง เป็นต้น โดยใช้สีเป็นเครื่องแสดงให้เห็นถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ศิลปะการเปลี่ยนหน้ากาก เป็นสัญลักษณ์ของอารมณ์ความรู้สึก ขณะที่เหลียนผู้หรือการใช้สีทาบนไบหน้าของผู้แสดงอุปรากรเป็นการบ่งบอก

บุคลิกของตัวละครว่าดีหรือเลว แต่การเปลี่ยนหน้ากาก ได้ช่วยถ่ายทอดขั้นตอนการแปรเปลี่ยนของอารมณ์ให้เด่นชัดยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นจุดเด่นของอุปรากรพื้นบ้านของเสฉวน ดังนั้นผู้วิจัยจะใช้สีและลวดลายหน้ากากจิวเพื่อแสดงออกให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกรวมไปถึงบทบาทของตัวละคร รวมไปถึงใช้กลวิธีในการเปลี่ยนหน้ากากที่ได้ศึกษาเพื่อออกแบบท่าทางตัวละคร



รูปที่ 2.16 จิวเปลี่ยนหน้างานใต้ร่มพระบารมี 240 ปีกรุงรัตนโกสินทร์ 20 - 24 เม.ย. 2565 ณ เวทีใหญ่ ภายในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร โดยสมาคมอุปรากรจีน
ที่มา: สยามไทย, 2565

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสร้างตัวละครเอกที่เป็นสายลับอยู่ในโรงอุปรากรเชี่ยวชาญในการปลอมตัว โดยใช้การใช้วิธีเดียวกันกับการแสดงจิวเปลี่ยนหน้า โดยจะใช้วิธีฉือเหลียน (หน้ากากผ้าไหม) มาใช้เป็นหลัก จากการศึกษาความหมายของสีหน้ากากจิวเงินผู้วิจัยได้ออกแบบหน้ากากจิวเงินและเสื้อผ้านักแสดงจิวเปลี่ยนหน้าการแบบประยุกต์โดยใช้สีในการสื่อความหมายและอารมณ์ของตัวละคร

2.4 จีนศึกษา

จีนศึกษา คือ การเรียนรู้ในแต่ละแง่มุมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับประเทศจีน เช่น ซึ่งไม่เพียงศึกษาเพียงแต่ภาษา แต่ยังหมายความไปถึงด้านอื่น ๆ เช่น วัฒนธรรม การตลาด และความสัมพันธ์ทางการทูต เป็นต้น (จีนศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2020)

2.4.1 ความสัมพันธ์ของไทยจีน

ประเทศไทยและประเทศจีนมีความสัมพันธ์แน่นแฟ้นมานานนับตั้งแต่อดีต และสถาปนาความสัมพันธ์ทางการทูตมาตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม พ.ศ. 2518 และเมื่อเดือนเมษายน 2555 ประเทศไทยและประเทศจีน ได้ยกระดับความสัมพันธ์เป็น หุ่นส่วนความร่วมมือเชิงยุทธศาสตร์อย่างรอบด้าน (Comprehensive Strategic Partnership) โดยข้อมูลจากปี 2562 ประเทศจีนเป็นแหล่งนำเข้าสินค้าอันดับ 1 และถือเป็นตลาดส่งออกอันดับ 2 นับว่าเป็นประเทศคู่ค้าที่มีความสำคัญมาก (สถานเอกอัครราชทูต ณ กรุงปักกิ่ง, 2022)

2.4.2 การบริโภคสื่อจีนในประเทศไทย

ปัจจุบัน การบริโภคสื่อจีนในคนไทยมีการเติบโตขึ้นไม่ว่าจะเป็นรูปแบบวรรณกรรม ภาพยนตร์ หรือแอนิเมชันซึ่งสามารถรับชมได้ง่ายและถูกลิขสิทธิ์จากแอปพลิเคชันต่าง ๆ เช่น อีบุ๊ก, วีทีวี, เน็ตฟลิกซ์ เป็นต้น โดยมีการแบ่งแยกหมวดการรับชมสำหรับผู้ชื่นชอบแนวจีนอย่างชัดเจน รวมทั้งมีการลงทุนและเชิญผู้เขียนมาพบปะนักอ่านชาวไทยและจำนวนการซื้อลิขสิทธิ์ของนักแปลอิสระ เป็นข้อพิสูจน์ถึงการเติบโตตลาดของวรรณกรรมจีนร่วมสมัยในไทย” (กาญจนา โชคชัยกุล, 2558) แนวโน้มการอ่านวรรณกรรมมีความหลากหลายมากกว่าแต่ก่อน ทั้งที่เป็นแนวกำลังภายใน ย้อนเวลา เทพเซียน อิงประวัติศาสตร์ เกมออนไลน์ และได้รับการดัดแปลงเป็นแอนิเมชันและซีรีส์ ซึ่งสร้างปรากฏการณ์ยอดฮิตตามถล่มถลายในไทยโดยเฉพาะในช่วงปี พ.ศ. 2561 (ธีรภัทร เจริญสุข, 2563) มีการแบ่งแยกหมวดนวนิยายออนไลน์เช่น ไร่ดอะไรต์, ฟิกชันล็อก, เด็คดี เป็นต้น จะพบว่าไม่เพียงคนไทยจะมีพฤติกรรมอ่านนิยายจีนแปลไทยเท่านั้น แต่ยังอ่านนิยายแนวจีนประเภทต่าง ๆ ที่แต่งโดยคนไทยอีกด้วย

จากข้อมูลจาก ทวีติจิตัลวอช ภาพยนตร์โทรทัศน์ก็มีการรับชมมากขึ้นทั้งในกรุงเทพมหานครฯ และต่างจังหวัด เช่นในปี 2564 เรื่องหมาป่าจอมราชันที่มีคะแนนความนิยม 1.13 พบว่าภาพยนตร์โทรทัศน์บางเรื่องนั้นนอกจากจะมีคะแนนความนิยมเพิ่มขึ้นแล้วยังเป็นคะแนนสูงสุดของช่องด้วย เช่นเรื่อง เปาบุ้นจิ้น และ ดาบมังกรหยก ที่มีคะแนนความนิยมที่ 0.778 (เพิ่มขึ้นจาก 0.725) และ 1.139 ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2.2 แสดงความนิยมภาพยนตร์โทรทัศน์แนวจีน

ชื่อเรื่อง	เรตติ้ง	ปี
สัญญาจักรพรรดิคังซี	1.261	2563
ศึกรักพิชิตบัลลังก์	1.002	2563
เปาบุ้นจิ้น*	0.725 0.778	2563
ดาบมังกรหยก*	0.528 1.139	2563 2564
หมาป่าจอมราชัน	1.130	2564
ปรมาจารย์ตำนานเต๋า	1.095	2564
นาจา ตำนานเทพพิชิตมาร	1.091	2564
ตำนานสกุลคู่หู	0.901	2564
ตำนานสาปรัก ชายาผมขาว	0.877	2564
หยุนซี หมอพิชิตหญิงยอดอัจฉริยะ	0.788	2564

หมายเหตุ * =เรตติ้งสูงสุดของช่อง

ที่มา: TV Digital Watch ,2022

เนื่องจากความนิยมในการบริโภคสื่อจีนในประเทศไทยมากขึ้นดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำสื่อโดยมีคนไทยที่ชอบบริโภคสื่อจีนเป็นหลัก เพื่อให้สามารถถ่ายทอดเกี่ยวกับการตระหนักรู้ถึงวิกฤตต่อสังคมให้มากยิ่งขึ้น

2.4.3 ประวัติศาสตร์จีน

ความยาวนานสืบสานต่อของประวัติศาสตร์อันยาวนานนับลักษณะพิเศษของประวัติศาสตร์ประเทศจีน ผู้รังสรรค์ศิลปะมานานนับตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ และแม้ว่าจะเคยถูกปกครองโดยชนชาติอื่น กลับเป็นศิลปะจีนเองที่เข้าครอบงำผู้รุกราน (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2559, น.1)

2.4.3.1 ประวัติศาสตร์จีนสมัยสาธารณรัฐ (ค.ศ. 1912 – 1949)

ปฏิวัติการปกครองโดยพรรคก๊กมินตั๋ง(国民党) หรือ ก๊กมินตั๋ง (สำเนียงฮกเกี้ยน) ระบอบประชาธิปไตย และตั้งชื่อประเทศใหม่ว่า สาธารณรัฐจีน โดยมี ดร. ซุนจงชาน (孫中山)

หรือ ดร.ซุนยัตเซ็น ดำรงตำแหน่งเป็นประธานาธิบดีและยังนับเป็นคนแรกในประวัติศาสตร์จีนอีกด้วย (รงรอง วงศ์โอบอ้อม, 2562, น.313) แม้จะมีนโยบายให้ประชาชนราวร้อยละ 80 ต้องได้รับการศึกษาให้สามารถอ่านออกเขียนได้รวมไปถึงเกี่ยวกับแนวคิดประชาธิปไตย ประชาชนรายได้ไม่พอเลี้ยงชีพ เกิดความแตกแยก (สุลักษณ์ ศิวรักษ์, 2565) ต่อมา นายพลหยวนรื่อข่าย (袁世凯) ได้สถาปนาราชวงศ์แห่งเสียน (洪憲) ตั้งตนเป็นจักรพรรดิ เป็นเวลา 82 วัน ทำให้เกิดสงครามกลางเมืองจนกระทั่ง เจียงเจ๋อฉี (蔣介石) หรือ เจียงไคเช็ค ขึ้นปกครองในฐานะประธานาธิบดี (กัจร สุนพงษ์ศรี, 2559)

2.4.3.2 ประวัติศาสตร์ศิลปะจีนสมัยสาธารณรัฐ (ค.ศ. 1912 – 1949)

หลังจากเสร็จสิ้นการโค่นล้มอำนาจของราชวงศ์ชิง สมัยสาธารณรัฐมีอายุเพียง 37 ปี ทั้งยังเกิดสงครามบ่อยครั้ง ส่งผลให้งานศิลปะได้กลายเป็นศิลปะเพื่อการค้า หรือ พาณิชยศิลป์ อย่างไรก็ตามในภายหลังอิทธิพลตะวันตกได้หลั่งไหลเข้าสู่ประเทศ ในรูปแบบของปรัชญาและวรรณกรรมต่าง ๆ และได้ถูกแปลเป็นภาษาจีน โดยชนชาติแรกๆที่เข้ามามีอิทธิพลมาจากประเทศอังกฤษ ประเทศฝรั่งเศส ประเทศเยอรมัน และประเทศอิตาลี ซึ่งในภายหลังก่อให้เกิดความขัดแย้งระหว่างกลุ่มอนุรักษนิยม (โดยเฉพาะลัทธิขงจื้อ) และ กลุ่มคนหัวสมัยใหม่ (กัจร สุนพงษ์ศรี, 2559, น.371-377) ศิลปะในสมัยสาธารณรัฐมักยึดถือการใช้พุทู่กันเพื่อแสดงอัตลักษณ์ที่ไม่มีชนชาติไหนทัดเทียมได้ ทำให้ขาดความแปลกใหม่ ทำให้ภาพส่วนใหญ่คล้ายเกี่ยวข้องกับนก ภูเขา ดอกไม้ ไม้ไผ่ หรือ ทิวทัศน์ ทว่าเมื่อราว ค.ศ. 1910 เป็นต้นมา เริ่มมีการศึกษาศิลปะตะวันตก (กัจร สุนพงษ์ศรี, 2559, น.377) เช่น ลัทธิประทับใจ ซึ่งเกิดขึ้นเนื่องจากเทคโนโลยีการผลิตหลอดสี ทำให้สามารถเดินทางไปไหนก็ได้ ภาพที่วาดขึ้นจึงเป็นการแสดงออกถึงความรู้สึก ไม่เพียงแต่วาดตามสิ่งที่ตาเห็นเท่านั้น (ศิขรินทร์ ลางกุลเสน, 2564) มีการศึกษาลัทธิ ซึ่งมี กฎของความรู้สึก เป็น หลักสำคัญของสุนทรียศาสตร์ (พลาตล มีแสง, 2557) เป็นต้น

2.4.4 ประวัติศาสตร์เครื่องนุ่งห่ม

ประวัติศาสตร์การแต่งกายของชาวจีนมีมาอย่างยาวนานโดยมักได้รับอิทธิพลจากชนกลุ่มน้อย ชนเผ่า และชนชาติที่ปกครอง ณ ขณะนั้น ในช่วงปีค.ศ.1911-1949 ได้เกิดการหลังไหลของวัฒนธรรมจากชาติตะวันตก ภายหลังจากปฏิวัติราชวงศ์ชิง หรือ ซินไฮ่เก๋อมี้ง (辛亥革命) ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงระบบการปกครองจีนเข้าสู่สาธารณรัฐ ทำให้เกิดเครื่องแบบและเครื่องแต่งกาย โดยดัดแปลงจากรูปแบบดั้งเดิมของจีนรวมเข้ากับตะวันตก (ธัญญาเรศ แซ่ลือ และ วิภาดา จิระรัตนกุล, 2553)



รูปที่ 2.17 กี่เพ้า

ที่มา: Duong, 2022



รูปที่ 2.18 จางซวิน หรือ แม่ทัพทางเปียว ผู้นำการฟื้นฟูระบอบราชาธิปไตย

สมัยสาธารณรัฐจีน ค.ศ. 1917

ที่มา: เส้าหย่ง, 2565



รูปที่ 2.19 ชุดออกปฏิบัติการเหล่าทัพ

ที่มา: เหลียงเวหหลี่(良威李), 2565

ผู้วิจัยได้ศึกษาเครื่องแบบเหล่าทัพโดยอ้างอิงจากข้อมูลจากจวินชวี่หรือเฟิงเก้อจรวงเจี้ยน (軍式風格高裝檢) ซึ่งได้เผยแพร่ในปี 2018 เนื่องจากเครื่องแบบมีรูปแบบหลากหลายตามแต่ละหน่วย โดยผู้วิจัยจะอ้างอิงกองทัพใหม่(new army)เป็นหลัก แม้จะมีหลายโทนสีทั้งเข้มและอ่อน

ผู้วิจัยได้พบว่าทั้งหมดล้วนแต่มีจุดร่วมคือ มีการสวมใส่กระดานบ่า ติดกระดุมหน้า สายสะพาย และ ถือบัวยาว มีการคารวะหรือจู้วี้ (作揖) แบบฝ่ายชาย ด้วยการค้อมตัวลง มือซ้ายบังหมัดขวาไว้ ประสานที่ระดับอกเป็นการแสดงความนอบน้อม (ปริวิวัฒน์ จันทร, 2562)

ประเทศจีนสมัยสาธารณรัฐเปรียบเทียบได้กับการเปลี่ยนผ่านในช่วงชีวิตจึงเป็นเหตุให้ผู้วิจัยให้ความสนใจที่จะถ่ายทอดผ่านหน้ากากจิวจินที่มีสีสันหลากหลายและแตกต่างกัน เพื่อกระตุ้นความตระหนักถึงวิกฤตอัตลักษณ์

2.4.5 ศิลปะจีนร่วมสมัย

ภายหลังการปฏิวัติวัฒนธรรมศิลปะจีนยังคงเอกลักษณ์ดั้งเดิมราวกับถูกแช่แข็ง ทว่าเกิดการเรียกร้องให้ปฏิรูปประเทศและเรียนรู้วิทยาการจากต่างชาติภายใต้การนำของนักศึกษาและปัญญาชน ในปีค.ศ. 1919 เกิดความแพร่หลายของแนวความคิด “วาดศิลปะตะวันตกเพื่อศิลปะจีน” (ปิยะแสง วงไพศาล, 2555)

2.4.6 เสื้อผ้าจีนประยุกต์

เสื้อผ้าจีนประยุกต์มีทั้งการใช้รูปแบบดั้งเดิมในการตัดเย็บโดยมีลวดลายที่หลากหลายมากขึ้นจากแต่เดิมที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและการใช้รูปแบบการตัดเย็บเสื้ออย่างตะวันตกผสมผสานกับลวดลายจีนดั้งเดิมหรืออาจรวมทั้งสองอย่างเพียงแต่มีสัดส่วนแตกต่างกันแล้วแต่การออกแบบดังต่อไปนี้



รูปที่ 2.20 กี่เพ้าประยุกต์ลายจีนเสริมชายเสื้อลูกไม้

ที่มา Historical Dream Hanfu, 2022

ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบต่าง ๆ ของเครื่องแต่งกายมาประยุกต์ให้มีความร่วมสมัยโดยผสมผสานกับรูปแบบนิยม(fashion)ตะวันตก เช่น หมวก ลายเสื้อผ้า เป็นต้น โดยยังคงเอกลักษณ์บางอย่างเช่น เสื้อคอจีน ทรงผม เป็นต้น

2.4.7 สัญลักษณ์ในวัฒนธรรมจีน

สัญลักษณ์เป็นกระบวนการวิเคราะห์ความหมาย ตรรกะและการใช้งาน (ปรววรรณ ดวงรัตน์, 2557) สามารถสื่อเรื่องที่เป็นนามธรรมได้ด้วยการแทนความหมาย (อมลฉัฐ โสภณ, 2564)

จากการบรรยายเรื่อง ความนัยแฝงในศิลปะจีน ที่พิพิธภัณฑ์เอเซีย ณ วันที่ 23 สิงหาคม ค.ศ. 2011 ลินดา เหลย (Linda Lei) ได้กล่าวว่งานศิลปะจีนมักมีความหมายถึงการอวยพร ความปรารถนาในความสุขด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ชีวิตคู่อันราบรื่น การมีบุตรมาก การเลื่อนยศ การสอบความมั่งคั่ง อายุยืนยาว และครอบครัวพร้อมหน้า เป็นต้น

One world nation online (1998) ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสัญลักษณ์เกี่ยวกับสัตว์ในประเทศจีนดังต่อไปนี้

1) ปลา หรืออวี่(魚) หนึ่งในแปดสัญลักษณ์ความ โชคดีทางพุทธศาสนา ซึ่งแสดงให้เห็นความอุดมสมบูรณ์ ความสำเร็จมั่งคั่งโดยเฉพาะปลาคาร์ปสีแดงและดำ และหากมีปลาประเภทใด ๆ เช่นปลาคาร์ปสีทองเลี้ยงคู่กันหมายถึงความรัก (Nation online, 1998)

2) นกกระเรียน หรือ เซ้อ(雀) สัตว์มงคลที่เป็นพาหนะของเทพโช่ว (แต่จีว:จีว) ตัวแทนของความยั่งยืน มักใช้อวยพรให้ได้รับยศสูงสุดในทางราชการ(Fengshuibeginner, 2022)

นกกระเรียนบินอยู่บนท้องฟ้าสีฟ้าใสเหนือพื้นดินที่เต็มไปด้วยฝุ่นเป็นสัญลักษณ์ของความสะอาดและความบริสุทธิ์หากนกกระเรียนจีนบินเข้าหาดวงอาทิตย์ แสดงว่าต้องการความก้าวหน้าทางสังคมนกกระเรียนที่เกาะอยู่บนหินและมองดูดวงอาทิตย์หมายถึงผู้มีอำนาจที่สำคัญที่สามารถมองเห็นทุกสิ่งได้ Audubon (2022) ได้กล่าวว่า นกกระเรียนเป็นสัตว์ที่สื่อสารด้วยการเดิน ด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้

- 1) เพื่อหาคู่
- 2) เพื่อเสริมสร้างความผูกพันระหว่างคู่สามีภรรยา
- 3) เพื่อแสดงความก้าวร้าวหรือหรือหวงอาณาเขต



รูปที่ 2.21 ท่าทางการเดินของนกกระเรียน
ที่มา: The International Crane Foundation, 2022

ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้นกกระเรียนเป็นสัญลักษณ์ของหน่วยราชการลับ โดยตัวละครหลักเฟิงหมิงปลอมตัวอยู่ในโรงจิวเป็นเวลานาน ทำหน้าที่แสดงเปลี่ยนหน้าที่มีลักษณะอย่างมายากล รวมทั้งมีท่วงท่าร้ายราวกับนกกระเรียน ในขณะที่ตัวละครปรบักษ์ ล้วให้หยาง แทนสัญลักษณ์ด้วยปลา ซึ่งมีนกเป็นศัตรูโดยธรรมชาติ

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วาวิ พรสิริภักดี (2562) ได้ทำวิจัยเรื่อง การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติขาวดำ เพื่อให้กำลังใจเยาวชนไทย ที่มีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้า ได้ผลสรุปว่า การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติขาวดำ เพื่อให้กำลังใจเยาวชนไทย ที่มีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้า สามารถเพิ่มเติมเนื้อหาบางส่วนได้ เนื่องจากว่าตัวละครเอกต้องหารายได้ดังนั้นอาจมีหนทางอื่นนอกจากการขายนิยายดังนั้นแล้วควรใส่อุปสรรคอื่นเพิ่มเติมจนตัวเองจนมุมและไม่มีหนทางอื่นจะทำให้เหตุผลมีความหนักแน่นยิ่งขึ้น และเพิ่มเติมจากว่าหากตัวละครเอกปฏิเสธที่จะขายนิยายให้กับตัวละครปรบักษ์จะได้รับผลกระทบอย่างไร หรือเล่าจากเส้นเรื่องที่ตัวเองถูกเข้าใจผิดว่าลอกเลียนแบบนิยายของตัวละครปรบักษ์ทั้งที่ตัวละครเอกเองเป็นนักเขียนเงาให้ เป็นต้น และมีบทสรุปด้านการออกแบบว่า การใช้สีสามารถปรับตามสภาพจิตใจในขณะนั้นของตัวเอง หรือแบ่งแยกระหว่างโลกความจริงกับ 'โลกของนาวา' ได้ เพื่อให้สามารถเห็นองค์ประกอบหลักที่ต้องการนำเสนอเป็นจุดสนใจยิ่งขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยเรื่อง การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติขาวดำ เพื่อให้กำลังใจเยาวชนไทย ที่มีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้า โดยนางสาว วาวิ พรสิริภักดี หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ได้พบปัญหาว่า การใช้สีขาวดำทำให้ผู้รับชมรู้สึกหดหู่มาก บางช่วงใช้ภาพสีจะทำให้ได้รับอารมณ์ในการรับชมมากยิ่งขึ้น และมีปัญหาเรื่องระยะเวลาที่ไม่สอดคล้องกับความซับซ้อนของเนื้อหา อย่างไรก็ตาม งานวิจัยของ วาวิ พรสิริภักดีก็พบว่าการวาดฉากที่มีรายละเอียดสูง รวมทั้งยังใช้โทนสี และ คนตรีประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ทางผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะสื่อสภาวะอารมณ์ด้วยวิธีการดังกล่าว



รูปที่ 2.22 ตัวเอกไม่ยอมให้เพื่อนซื้อนิยายของตนเองอีกต่อไป
ที่มา: วาวิ พรสิริภักดี, 2565

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะใช้ดนตรีประจำชาติจีนที่ผสมผสานกับดนตรีแนวป๊อปในการนำเสนอผลงานแอนิเมชันเพื่อกระตุ้นการตระหนักรู้ถึงวิกฤตอัตลักษณ์ และจะออกแบบมิวสิกวิดีโอเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติที่แสดงให้เห็นองค์ประกอบที่เป็นเอกลักษณ์ในวัฒนธรรมจีนให้ปรากฏในเรื่อง เช่น การแสดงงิ้วเปลี่ยนใบหน้า ระบายพัด เป็นต้น การใช้สัญลักษณ์แทนตัวละครเช่นนก และ ปลาเป็นต้น ใช้โทนสีในการแสดงถึงสภาวะทางอารมณ์ของตัวละคร

2.6 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาผลงานแอนิเมชันเรื่อง ร้านขายใบหน้า (The Face Shop) โดย โนเอลลา บอริ (Noella Borie) ทางสื่อสังคมออนไลน์ยูทูป (YouTube) พบว่ามีการเล่าถึงอัตลักษณ์ด้วยการซื้อขายซึ่งเป็นรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ รวมทั้งใช้เทคนิคการถ่ายสต็อปโมชันร่วมกับแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งมีความเหมาะสมกับแนวของขวัญ มีการใช้พื้นผิวได้อย่างมีมิติ มีการใช้เสียงที่แสดงให้เห็นถึงความเจ็บปวดและหวาดกลัวในการเปลี่ยนแต่ละใบหน้า



รูปที่ 2.23 ร้านขายใบหน้า

ที่มา: Borie, 2022

จากการศึกษาผลงานแอนิเมชันเรื่อง เงียบสงัด (The Silence) โดย ดาเรีย โคเฮน (Daria Kohen) ทางสื่อสังคมออนไลน์ยูทูป (YouTube) ซึ่งเป็นมิวสิกวิดีโอเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยเพลง the silent โดยวง Tragic Tantrum ที่เน้นการเล่าเรื่องผ่านตัวละครหลักหญิงที่แสดงให้เห็นถึงสภาวะทางจิตใจอันไม่มั่นคง ความหวาดกลัว และบ้ำกั้ง โดยแสดงให้เห็นภาวะในจิตใจด้วยการเปลี่ยนภาพพื้นหลังปกติให้กลายเป็นลายเส้น



รูปที่ 2.24 เงียบสงัด

ที่มา: Kohen, 2022

ผู้วิจัยจึงสนใจนำการใช้พื้นผิวกับวัสดุต่าง ๆ ให้มีความแตกต่างกัน การแสดงออกทางสีหน้า พื้นหลังแบบลายเส้น เป็นแนวทางในการออกแบบ มิวสิกวิดีโอเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อกระตุ้นการตระหนักรู้ถึงวิกฤตอัตลักษณ์ผ่านจากสีสันหน้ากากงูจิ้น

จากการศึกษาทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นที่ต้องการนำมาปรับใช้ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันดังนี้

1) ใช้บริบทยุคสมัยในช่วงสาธารณรัฐเพื่อแสดงถึงความเปลี่ยนแปลงของของตัวละคร เช่นเดียวกับสภาวะทางการเมือง

2) เนื่องจากยุคดังกล่าวต่างชาติเข้ามามีอิทธิพลในจีน ผู้วิจัยจึงประยุกต์เสื้อผ้าและวัตถุให้มีความร่วมสมัย โดยผสมผสานลักษณะของจีนดั้งเดิมและตะวันตกทั้งหมดเนื่องจากผู้วิจัยไม่ต้องการแบ่งฝ่ายตัวดีตัวร้ายด้วยเสื้อผ้าดั้งเดิมและตะวันตกจนเกิดการตีความหรือเข้าใจผิดได้ง่ายว่าฝ่ายอนุรักษ์ไม่ดี หรือฝั่งหัวขบถไม่ดี

3) ออกแบบชุดทหารโดยอ้างอิงจากเครื่องหมายนกระเรียนที่มีกนกมอบเป็นของขวัญเกี่ยวกับการเลื่อนยศ โดยใช้หน้ากากที่มีรูปแบบแบบจอยปากนก เครื่องแบบอ้างอิงจากยุคสมัยเดิม ซึ่งได้หยิบยกมาเพียงหน่วยงานเดียวเนื่องจากแต่ละท้องที่มีเครื่องแต่งกายต่างกัน ถักเปีย และยังใช้วิธีการวะแบบดั้งเดิม ใช้สีที่ผสมระหว่างม่วงและแดงจากสีของหน้ากากจิวที่แสดงให้เห็นถึงความฉลาด ยุติธรรม และความจงรักภักดี ชื่อสัตว์

4) ใช้ตราประจำตระกูลเพื่อแสดงถึงการช่วงชิงอำนาจ

5) ออกแบบการร้ายร้ายของตัวละครคล้ายกับนกระเรียน

6) ใช้จิวเปลี่ยนหน้ากากแทนจิวเรื่องเนื่องจากตัวละครเป็นสายลับ จึงใช้วิชาเปลี่ยนหน้ากากในการปิดบังตัวตน

7) ตัวละครปรปักษ์ประยุกต์จากปลาสีทอง ซึ่งปลาเป็นศัตรูทางธรรมชาติกับนก

8) ใช้สีโทนมืดเพื่อแสดงให้เห็นถึงจิตใจโดยวาดตัวละครด้วยเส้นสีขาว โดยเปรียบว่าตัวละครถูกดูดกลืนเข้าไปในห้วงกว้าง ไร้สีสันในตัวตนและจมดิ่งสู่ความสับสน

9) แสดงการสับสนในอัตลักษณ์จากการที่ตัวเอกไม่รู้ว่าควรเลือกหน้ากากแบบไหน

10) วาดวัตถุให้มีความแตกต่างกันด้านพื้นผิวเพื่อความมีมิติและสมจริงมากขึ้น

11) เนื้อเรื่องไม่ได้ถูกยึดโยงด้วยความรักเพียงอย่างเดียว แต่ตัวละครปรปักษ์เป็นเพียงด่านแรกที่ทำให้ตัวละครเอกเริ่มเปลี่ยนความคิดเดิม ใช้ 'น้ำ' ซึ่งเป็นที่อยู่ของปลาชะล้างสีของจิวออก ซึ่งในครั้งแรกตัวละครเอกเกิดความตื่นกลัวเนื่องจากถูกดึงออกจากพื้นที่ปลอดภัยของตัวเองซึ่งนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงในภายหลัง และมีการขึ้นร่วมที่แสดงถึงความเห็นอกเห็นใจของเพื่อนมนุษย์ที่ไม่ได้เร่งรัดให้ออกมาแต่เป็นความเข้าใจ

บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การออกแบบมิวสิกวิดีโอเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติแนวร่วมสมัย เพื่อกระตุ้นการตระหนักรู้ถึง วิกฤตอัตลักษณ์ผ่านการอุปมาจากสีสน้ำกากงิ้วจีน มีระเบียบวิธีการวิจัยดังนี้

3.1 ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ Pre-Production

3.1.1 ทำทดลองผลิต Baseline เพื่อวางขอบข่ายงาน โดยประเมินจากความสามารถของตนเอง

3.1.2 การออกแบบปรับปรุงทำนอง

3.1.3 ออกแบบฉาก และ ตัวละคร

3.1.4 การออกแบบขั้นตอนลัด

3.1.5 การออกแบบแก่นเรื่อง และ เรื่องย่อ

3.1.6 การตีความสัญลักษณ์และตั้งเคราะห์ข้อมูล

3.1.7 การจัดทำทโดยอ้างอิงเนื้อเพลงแปลไทย

3.1.8 การจัดการบทบาท (Storyboard)

3.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

3.2.1 สร้างฉากหลัง 2 มิติ

3.2.2 สร้างภาพประกอบฉากเพื่อการใช้ซ้ำ

3.2.3 สร้างการเคลื่อนไหวเพื่องานแอนิเมชัน 2 มิติในตัวละครแบบภาพต่อภาพ

3.3 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-Production)

3.3.1 ประมวลผลภาพเพื่อการตัดต่อ

3.3.2 การเรียบเรียงภาพเพื่อการตัดต่อ การใส่เสียงประกอบ และการประมวลผลภาพเคลื่อนไหวเป็น แอนิเมชัน 3 มิติ

3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่องการออกแบบมีวสิกวิดีโอเทคนิคแอนิเมชัน2มิติแนวศิลปะจีนร่วมสมัยเพื่อกระตุ้นการตระรูถึงวิกฤตอัตลักษณ์ผ่านสีสันหน้ากากงิ้วจีน ได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ทฤษฎีจิตสังคมโดยมุ่งเน้นที่วิกฤตอัตลักษณ์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเรื่อง ร้านขายใบหน้า และ เจียงบังคับ กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องเรื่อง การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2มิติชาวดำ เพื่อให้กำลังใจเยาวชนไทย ที่มีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้าจากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์เพื่อวางแผนการผลิตต่อไป

3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-production)

3.2.1 ทำทดลองผลิต Baseline เพื่อวางขอบข่ายงานโดยประเมินจากความสามารถของตนเอง

ผู้วิจัยได้ทดลองวาด เรียบเรียง และตัดต่อทั้งกระบวนการพบว่าหากวาดฉากที่รายละเอียดสูงแล้วนำมาประมวลผลภาพในโปรแกรมAfter Effect ใช้เวลา 8 ชั่วโมง ต่อภาพ เทียบกับการเคลื่อนไหวแอนิเมชันแบบภาพต่อภาพใช้เวลาถึง15ชั่วโมง

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีข้อคิดเห็นว่าสมควรใช้เครื่องมือตัดเพื่อลดเวลาในการทำงาน ดังนี้

1) ควรออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก และจัดการด้วยเครื่องมือLiquify หรือ Mesh Transform

2) ควรออกแบบเป็นพิมพ์ลัด และการกระทำอัตโนมัติเพื่อความสะดวกและรวดเร็ว

3) ควรใช้เครื่องมือ3มิติ ที่มีในโปรแกรม Clipstudio Paint Ex ในการกำหนดรูปร่าง การทดลองจัดวางองค์ประกอบ

4) ควรใช้การซ้อนภาพในโปรแกรมAfter Effect สำหรับอุปกรณ์ประกอบฉากที่ปรากฏขึ้นบ่อยในฉาก ละวัตถุที่มีความละเอียดสูงเช่นขนสัตว์โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ เช่น การปักหมุด มาประกอบการทำแอนิเมชันในบางช่วง

3.2.2 การออกแบบปรับปรุงทำนอง

ในงานวิจัยนี้ แพลและเรียบเรียงเนื้อเพลงไทยจากเพลงโทเคนเรนชะ หรือเถาหยวนเลียน เกอ (桃源恋歌) ของศิลปินกลานิเดเลีย(GARNiDELiA) โดยออกแบบดนตรีใหม่โดยใช้เครื่อง

ดนตรีประจำชาติจีนผสมกับจังหวะของเพลงป๊อป ขับร้องโดย นางสาว มิลินท์ อารีนา ไกรสอน (Milyn Ariana Kraisor) เจ้าของช่องยูทูป ADC โดยมี นาวัน แซ่โจ้ว เป็นผู้ผสมเสียง

3.2.3 ออกแบบฉาก และ ตัวละคร

3.2.3.1 จากการศึกษาข้อมูลสามารถนำมาออกแบบฉาก

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับยุคสมัยเพื่อนำมาออกแบบฉากโดยผ่านการจัดวางองค์ประกอบดังภาพต่อไปนี้



รูปที่ 3.1 ฉากที่ปรากฏในเรื่อง

3.2.3.2 จากการศึกษาข้อมูลสามารถนำมาออกแบบตัวละคร โดยแบ่งเป็น 2 ตัวละครหลัก ได้ดังภาพต่อไปนี้

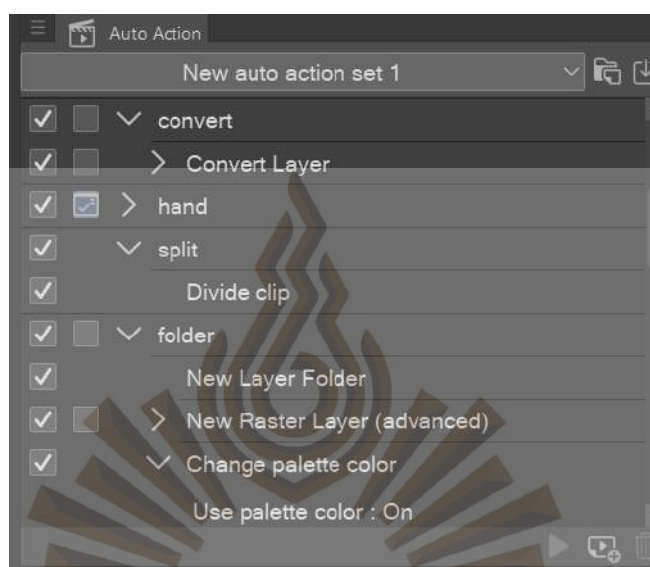


รูปที่ 3.2 แบบร่างแรก

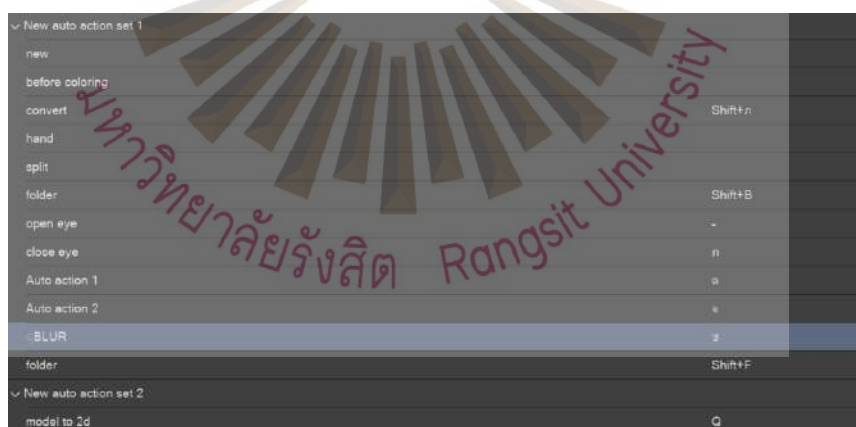
ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบตัวละครหลักให้มีความเป็นจีนประยุกต์โดยดัดแปลงเสื้อผ้าดั้งเดิมผสมผสานกับรูปแบบตะวันตก

3.2.4 การออกแบบขั้นตอนอัตโนมัติ

ผู้วิจัยได้สร้างเป็นพิมพ์ลัดเพื่อความคล่องตัวในการทำงานและยังสร้างการกระทำอัตโนมัติในเครื่องมือสำหรับการวาดแบบภาพต่อภาพ



รูปที่ 3.3 ตัวอย่างการสร้างการกระทำอัตโนมัติ



รูปที่ 3.4 ตัวอย่างเป็นพิมพ์ลัด

3.2.5 การออกแบบแก่นเรื่อง และ เรื่องย่อ

3.2.5.1 แก่นเรื่อง

งานวิจัยเรื่อง การออกแบบมิวสิกวิดีโอเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติแนวศิลปะจีนร่วมสมัยเพื่อกระตุ้นการตระรูถึงวิกฤตอัตลักษณ์ผ่านสีสรรหน้าฉากจิวจิน มีแก่นของเรื่องคือ “อย่าสวมใส่ใบหน้าที่หาใช่ตน” โดยเล่าเรื่องผ่านสายลับที่สวมใส่หน้ากากจนกระทั่งเสียชีวิตตนไป

3.2.5.2 เรื่องย่อ

เรื่องราวเฟิงหมิง หน่วยราชการลับที่ซ่อนตัวในโรงอุปรากรมานานที่ได้รับคำสั่งให้ช่วงชิงแผ่นหยกจากลั่วไห่หยาง อาชญากรผู้แสนมั่งคั่ง ทว่าการปฏิบัติการกิจในครั้งนี้กลับทำให้ความรู้สึกรู้สึกที่ไม่ควรเกิดกลับทบทวีขึ้น

3.2.6 การตีความสัญลักษณ์และสังเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้แทนสัญลักษณ์ของทั้งสองฝ่ายที่เป็นปรปักษ์กันคือ

- 1) หน่วยราชการลับ นกกระเรียน ลีดำและม่วง
- 2) ตระกูลลั่ว ปลา สีขาว และฟ้า

3.2.7 การจัดทำทโดยอ้างอิงเนื้อเพลงแปลไทย

ผู้วิจัยได้วางโครงเรื่องและจัดทำทโดยอ้างอิงจากเนื้อหาของเพลง

ตารางที่ 3.1 การออกแบบสารที่ต้องการสื่อความในเนื้อหาโดยอ้างอิงจากเนื้อเพลง

	เนื้อเพลง	เนื้อหา	สาร
1	(ทำนอง)	โคมไฟแกว่งไกวเคล้าคลอสายลม ผุงปลา เคลื่อนไหวได้พิวน้ำ ลูกท้อบนกิ่งก้านปรากฏเรือน ผมพลั่วไสวของชายผู้หนึ่ง เขาครอบครองแผ่น ตราที่สลักลวดลายอันน่าฉงนท่ามกลางแสงอัสดง เหล่าผู้คนทั้งเด็กผู้ใหญ่ได้ยื่นเสียงมหรสพ ชะเง้อ มองออกข้างนอกหน้าต่างยามเดียวกับนกที่โฉบบิน ไปท่องไปพร้อมกับผู้ชมที่กำลังถูกสะกดด้วยการ แสดงงิ้ว	บรรยายจากอารมณ์ เรื่องราวๆ แนะนำตัวละครหลัก
2		เฟิงหมิง เปิดเผยใบหน้าด้านหลังพิศ แต่แล้ว เจ้าหน้าที่กลับเข้ามาค้นตัวผู้คน ขณะที่ใครบางคน ลอบยื่นออกมาก่อนที่จะจากไป	

ตารางที่ 3.1 การออกแบบสารที่ต้องการสื่อความในเนื้อหาโดยอ้างอิงจากเนื้อเพลง (ต่อ)

	เนื้อเพลง	เนื้อหา	สาร
3	เพียงตาสบตา แค เธอจ้องมาในชั่ว แวบหนึ่ง พลันไม้ดอกงาม กรุ่นกลิ่นหอมเข้า ยวนรัญจวน “เธอห้ามไปบอก ใคร	เฟิงหมิงเอนกายอยู่บนเก้าอี้ไม้ ไบหน้าเย็นซา ต่างกับยามแสดงบนเวที ดวงตาหลุมมองตรา กระเรียนที่ส่งมอบให้ แท้ที่จริงแล้วเขาเป็น หนึ่งในหน่วยสืบราชการลับ เจ้าหน้าที่ทำ ความเคารพเขาพร้อมกับเล่าภารกิจลับให้ฟัง สุดท้ายก็หยิบทราน์นั้ขึ้นมาด้วยความไม่เต็มใจ	บอกจุดมุ่งหมาย ของตัวละคร
4	เพียงลองกดซิมจะ ไม่ลบสิมรชาติ เหล่านี้ จงอย่าหยุดลิ้มลอง ถึงแม้ไม่มีทางกลับ ย้อน	ภารกิจในครั้งนี้คือการแทรกตัวเข้าไปใน โรงเตี๊ยมแห่งหนึ่งที่ได้มีไปด้วยสาวสวย ล้อมรอบชายผู้มั่งคั่งที่รังเกียจในสายตาเขา ลัว ให้หยาง แต่แล้วกลับยากที่จะเข้าใกล้เพราะ หญิงสาวที่รุ่มล่อม ทำให้เขาต้องสวมหน้ากาก เข้าหา	เข้าสู่อีกโลก
5	ปล่อยกายให้ร้ายรา เหมือนดั่งเช่นไม้ใบ ก้านกิ่ง คำดึงความต้องการ จนอาบชุ่มอย่างไม่ อาจหนี จุมพิตที่มอบให้มา นี้ช่างเทียบไม่เท่าคำ “หว่าอ้ายหนี” เริงราตรี จนกว่าคืน นี้ถึงคราวต้อง สิ้นสุดลง	แต่แล้วเมื่อจะเข้าไปก็ถูกขวางไว้แล้ว เขาจึง คว้าเอาลูกท้อในจานขึ้น เฟิงหมิงใช้มันร้ายราอย่างที่เขาถนัดเรียกความ สนใจของไห่หยางได้ มือของเฟิงหมิงตั้งใจจะ คว้าแผ่นหยกนั้นแต่กลับถูกคว้าไว้เสียก่อน ชั่ว ขณะนั้นทั้งสองประสานสายตา	ความสามารถ ตัวเองลูกค้า (สัญลักษณ์ใน เพลง)

ตารางที่ 3.1 การออกแบบสารที่ต้องการสื่อความในเนื้อหาโดยอ้างอิงจากเนื้อเพลง (ต่อ)

	เนื้อเพลง	เนื้อหา	สาร
6	(ทำนอง)	เฟิงหมิงเปลี่ยนรูปลักษณ์อย่างรวดเร็ว	Baseline ว่าตัวเองต้องเปลี่ยนใบหน้าเป็นปกติ
7	มือพันเกี่ยวมือ เชื่อมกาย เราเข้าไว้ด้วยกัน น้ำเมรินพลัน กลืนกิน มันให้ทุกหยาดหยด “ไม่เคยต้องการ ให้ใคร พรากเธอไปจากฉัน” ขอ วอน เทิดสวรรค์ อย่า เลื่อนพลันเมื่อลืมตา ลองชิมอีกคำ ให้เรานั้น จำเวรกรรมเหล่านี้ ฉันไม่เคยคิดกลัว เพียง ข้างกายมีเธอเท่านั้น	ฝนเริ่มตกแล้ว ทว่าท่ามกลางผู้คนนั้น กลับมี มือหนึ่งหยิบยื่นร่มมาให้ เขาตกใจเพราะอีก ฝ่ายจำตัวตนของเขาได้	ปัจจัย ภายนอกที่ทำให้ ให้ตัวเอกเริ่ม เปลี่ยน ท่ามกลาง ผู้คนมากมาย แต่กลับรู้ว่า เขาคือใคร
8	ผลิบานและร่วงโรย เหมือนดังเช่น ไม้ใบก้าน กิ่ง ดวงใจฉันไหวติง ไม่ อาจนิ่ง ด้วยรักเอ่อล้น เพียงต้องการคำเดียวสั้น ๆ บอกฉันสิว่า “หว่า อ้ายหนี่” เริงราตรี ขับกล่อมเพลง นี้จนคราวที่เราหมดลม	เฟิงหมิงหงุดหงิดเขวออกมาฝึกฝนปามีคิน สวนที่อ้อแต่แล้วกลับถูกขัดจังหวะด้วยเหมยกุย ดอกเดียว เกิดการต่อสู้	เกิดความ เปลี่ยนแปลง

ตารางที่ 3.1 การออกแบบสารที่ต้องการสื่อความในเนื้อหาโดยอ้างอิงจากเนื้อเพลง (ต่อ)

	เนื้อเพลง	เนื้อหา	สาร
9	(ทำนอง)	ตัวเองรู้ความจริงเรื่องภารกิจทำให้รู้ว่าหัวหน้า ของตนเองทำเรื่องไม่ดี	ความสับสน
10	ปล่อยกายให้ร้ายรา เหมือนดั่งเช่นไม้ไผ่ก้าน กิ่ง คำดึงความต้องการ จน อาบชุ่มอย่างไม่อาจหนี จุมพิตที่มอบให้มานี้ช่าง เทียบไม่เท่าคำ “หว่า อ้ายหนี่” เริงราตรี จนกว่าคืนนี้ถึง คราวต้องสิ้นสุดลง	เฟิงหมิงออกมาจากฐาน ต่อสู้กับให้หยาง ทั้ง สองต่อสู้บนอากาศ สีขาวและดำของทั้งคู่ คล้ายสัญลักษณ์หยินหยาง トラกระเรียนร่วง หล่น เขาเห็นหน้ากากมากมายล้อมรอบตัว เขาไม่รู้ ว่าควรจะหนีไปไหน	Climax ปม ตัวเอง
11	ผลิบานและร่วงโรย เหมือนดั่งเช่นไม้ไผ่ก้าน กิ่ง ดวงใจฉันไหวติง ไม่ อาจนิ่ง ด้วยรักที่วมลัน เพียงต้องการคำเดียวสั้น ๆ บอกฉันสิว่า “หว่า อ้ายหนี่” เริงราตรี ขับกล่อมเพลง นี้จนคราวที่เราหมดลม เนิ่นนานปี จะมอบความ รักให้เธอผู้นี้	ทว่าให้หยางกลับไม่คิดทำร้ายกลับทำเพียงใช้ พดบับป้อง เฟิงหมิงได้โอกาสที่จะคว่ำตราหยก นั้นแล้ว แต่เขาไม่ทำ ให้หยางคล่องแอมเขา เอาไว้	ตัวเอง ตัดสินใจ

ตารางที่ 3.1 การออกแบบสารที่ต้องการสื่อความในเนื้อหาโดยอ้างอิงจากเนื้อเพลง (ต่อ)

	เนื้อเพลง	เนื้อหา	สาร
12	(ทำนอง)	ทั้งสองหนีจากฝูงชน	คลายปมเรื่อง ผลการกระทำ
13		ทั้งแผ่นดินและหน้าากถูกทิ้งลงน้ำไป	บทสรุป

3.2.7.2 บทภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เรื่อง สวนท้อพร้าวรัก

บทภาพยนตร์
桃源恋歌
สวนท้อพร้าวรัก

ฉากที่ 1 หน้าโรงจิว/โรงจิว

(ms) โคมไฟแกว่งไกวเคล้าคลอสายลม (cu) เหล่าทหารกำลังตามหาชายผู้หนึ่งที่ชาวบ้านกลับไม่ทราบ

(mls/ecu) เหล่าผู้คนทั้งเด็กผู้ใหญ่ได้ยินเสียงมหรสพ ชะเง้อมองออกข้างนอกหน้าต่างยามเดียวกับนกที่โฉบไปท่องไปพร้อมกับผู้ชมที่กำลังถูกสะกดด้วยการแสดงจิวเปลี่ยนหน้าากก เฟิงหมิงเปิดเผยใบหน้าด้านหลังพัดพร้อมกับขนนกกระจาย

(ms) ร่ายระบำเคล้าคลอเสียงดนตรีเบื่องหน้าผู้ชม แต่แล้วเจ้าหน้าที่กลับเข้ามาตามหาคนผู้หนึ่ง

(ecu) ขณะเดียวกันนั้นเฟิงหมิงรู้สึกได้ถึงใครบางคนที่ลอบยิ้มออกมาก่อนจะจากไป

บทเพลง

(ดนตรีจีนผสมแนวป๊อป)

(ms) เฟิงหมิงเอนกายอยู่บนเก้าอี้ไม้ สายตาซัดซาต่างกับยามแสดงบนเวที

(ecu) หลุมมองตรากระเรียนที่ส่งมอบให้

(mls) เหล่าชายในเครื่องแบบโค้งเคารพซึ่งเงาภารกิจลับให้ทราบ พร้อมกับภาพเหมือนของชายผู้หนึ่งเมื่อไม่อาจปฏิเสธได้สุดท้าย

(ecu) จึงเอื้อมมือสัมผัสแผ่นดินรานั้น

บทเพลง

เพียงตาสบตา แคเธอจ้องมาในชั่วแวบหนึ่ง
 พลันไม้ดอกงามกรุ่นกลิ่นหอมเข้ายวนรัฐจวน
 “เธอห้ามไปบอกใคร เก็บมันเอาไว้เป็นเรื่องของเรา”
 ถ้าเป็นเพียงแค่ความฝัน ขออย่าให้ฉันต้องลืมตา

ฉากที่2 ห้วงความคิด

(continue ecu/ls/mls) เฟิงหมิงลืมตาขึ้นตรงหน้าคือภารกิจในครั้งนี้ ในโรงเตี๊ยมแห่งหนึ่งที่ได้เข้าไป
 ด้วยสาวสวยล้อมรอบชายผู้มั่งคั่งที่น่ารังเกียจในสายตาเขา... ล้วงไห้หยาง
 (cu)ทำให้เขาต้องสวมหน้ากากเข้าหา

บทเพลง

เพียงลองกัดชิมจะไม่ลบลิ้มรสชาติเหล่านี้
 จงอย่าหยุดลิ้มลอง ถึงแม้ไม่มีทางกลับย้อน

ฉากที่3 โรงเตี๊ยม

(mls)หญิงสาวกระตือรือร้นอุ้มสารพัดสิ่งของ ผีผา สุรา เครื่องหอม
 (cu)เขาจึงคว้าเอาลูกท้อในจานของหญิงที่บังเอิญผ่านมาขึ้น
 (ms)ใช้มันร่ำร่ำอย่างที่เขาถนัดเรียกความสนใจของไห้หยางได้ มือของเฟิงหมิงตั้งใจจะคว้าแผ่น
 หยกนั้นแต่กลับถูกคว้าไว้เสียก่อน
 (cu)ชั่วขณะนั้นทั้งสองประสานสายตา

บทเพลง

ปล่อยกายให้ร่ำร่ำ เหมือนคั้งเช่นไม้ไผ่ก้านกิ่ง
 คำดีความต้องการ จนอาบชุ่มอย่างไม่อาจหนี
 จุมพิตที่มอบให้มานี้ช่างเทียบไม่เท่าคำ “หว่าอ้ายหนี”
 เริงราตรี จนกว่าคืนนี้ถึงคราวต้องสิ้นสุดลง

ฉากที่4 ส่วนท้อ

บทเพลง
(ดนตรีจีนผสมแนวป๊อป)

บทเพลง

มือพันเกี่ยวมือ เชื่อมกายเราเข้าไว้ด้วยกัน
น้ำมารินปล้น กลืนกินมันให้ทุกหยาดหยด
“ไม่เคยต้องการ ให้ใครพรากเธอไปจากฉัน”
ขอ วอน เดิดสวรรค์ อย่าเลื่อนปล้นเมื่อลืมนตา
ลองชิมอีกคำ ให้เรานั้นจำเวรกรรมเหล่านี้
ฉันไม่เคยคิดกลัว เพียงข้างกายมีเธอเท่านั้น

ฉากที่5 ท้องถนน

(cu) นกบิน (mcu)นกบินลงมาเกาะเฟิงหมิง เขาเปลี่ยนรูปลักษณะตลอดเวลาที่ทำภารกิจ
(ls) ทว่าท่ามกลางผู้คนนั้นกลับพบว่าให้หยาง เฟิงหมิงจึงรีบตามไป แต่แล้วฝนก็เริ่มซาตชะตลงมา
(ms)เฟิงหมิงจึงต้องหลบหนีเพราะน้ำเป็นอันตรายต่อใบหน้าปลอมของเขา
(cu)กลับมีมือหนึ่งหยิบยื่นร่มมาให้ เขาตกใจเพราะอีกฝ่ายจำตัวตนของเขาได้ ความรู้สึกของเขาได้
เปลี่ยนไปแล้ว

บทเพลง

ผลิบานและร่วงโรย เหมือนดั่งเช่นไม้ไผ่ก้านกิ่ง
ดวงใจฉันไหวติง ไม่อาจนิ่ง ด้วยรักเอ่อล้น
เพียงต้องการคำเดียวสั้น ๆ บอกฉันสิว่า “หว่าอ้ายหนี่”
เริงราตรี ขับกล่อมเพลงนี้จนคราวที่เราหมดลม

ฉากที่6 ฐานลับ/ห้วงความคิด

(mls) เฟิงหมิงกลับไปพื้นฐาน

(ms) เจ้าหน้าที่ไม่ให้เข้าและหยาบคายเมื่อเฟิงหมิงเปลี่ยนรูปลักษณะจึง โอนอ่อนให้แต่โดยดี

(Is/ms) เขาเข้าพบผู้เป็นหัวหน้าแต่แล้วเขากลับ ได้ยินบางอย่าง เขาแอบตามไปก็ได้เห็นการ
 แลกเปลี่ยนบางอย่าง (cu) สีหน้าตื่นตกใจเป็นอย่างมาก
 (ecu/cu) เขาเห็นหน้ากากมากมายล้อมรอบตัว เขาไม่รู้ว่าควรจะหยิบไปไหน

บทเพลง
 (ดนตรีจังหวะเร่ร่อน)

ฉากที่ 7 นอกโรงเตี๊ยม

(ms) เฟิงหมิงออกมาจากฐานด้วยสีหน้าสับสน ทั้งสองต่อสู้นอกอากาศ สีขาวและดำของทั้งคู่คล้าย
 สัญลักษณ์หยินหยาง ช่วงขณะนั้น

บทเพลง

ปล่อยกายให้ร้ายรา เหมือนดั่งเช่นไม้ไผ่ก้านกิ่ง
 ดำดั่งความต้องการ จนอาบชุ่มอย่างไม่อาจหนี
 จุมพิตที่มอบให้มานี้ช่างเทียบไม่เท่าคำ “หว่ออ้ายหนี”
 เริงราตรี จนกว่าคืนนี้ถึงคราวต้องสิ้นสุดลง

(mls/ms) ทว่าให้หยางกลับไม่คิดทำร้ายกลับทำเพียงใช้พัดปกป้อง เฟิงหมิงได้โอกาสที่จะคว่ำตรา
 หยกนั้นแล้ว

(cu) แต่เขากลับไม่ทำ ให้หยางจึงคล่องแฉวยเขาเอาไว้ก่อนที่จะสบตากัน

บทเพลง

ผลิบานและร่วงโรย เหมือนดั่งเช่นไม้ไผ่ก้านกิ่ง
 ดวงใจฉันไหวติง ไม่อาจนิ่ง ด้วยรักท่วมล้น
 เพียงต้องการคำเดียวสั้น ๆ บอกฉันสิว่า “หว่ออ้ายหนี”
 เริงราตรี ขับกล่อมเพลงนี้จนคราวที่เราหมดลม
 เนิ่นนานปี จะมอบความรักให้เธอผู้นี้

ฉากที่ 8 สวนท้อ

(ms/mls) ทั้งสองหนีจากฝูงชน ทั้งแผ่นดินตราและหน้ากากถูกทิ้งลงน้ำไป

บทเพลง

(เสียงเพลงค่อยๆแผ่วลงอย่างอ่อนหวาน)

3.2.8 การจัดการบทบาท (Storyboard) เรื่อง สวนท้อพรัรัก

จากบทบาทพยนตร์สามารถนำมาออกแบบบทบาท สำหรับมัลติมีเดียไอเทคนิค แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 3:48 นาที ได้ดังภาพต่อไปนี้



รูปที่ 3.5 ตัวอย่างบทบาท

3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)

3.3.1 สร้างฉากหลัง 2 มิติ

ผู้วิจัยได้สร้างฉากหลัง 2 มิติ เพื่อเป็นพื้นหลังของตัวละคร และทำหน้าที่บอกสถานที่

3.3.2 สร้างภาพประกอบฉากเพื่อการใช้ซ้ำ

3.3.2.1 ภาพประกอบได้แก่ ลวดลายไร้รอยต่อ



รูปที่ 3.6 ลวดลายไร้รอยต่อ

3.3.2.2 อุปกรณ์ประกอบฉาก

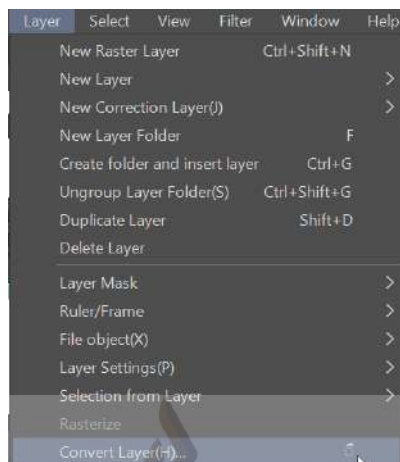


รูปที่ 3.7 ตราประจำตัว อักษรจีน “รังสิต” ของตัวละครตัวให้หยาง

3.3.3 สร้างการเคลื่อนไหวเพื่องานแอนิเมชัน 2 มิติในตัวละครแบบภาพต่อภาพเป็นหลัก

3.3.4 เทคนิคภาพต่อภาพ

ใช้กล้อง 2 มิติในช่วงร่างภาพเพื่อช่วยให้ควบคุมเวลาให้ชัดเจน ใส่เสียงประกอบเพื่อให้การเคลื่อนไหวเข้ากับจังหวะ ใช้รูปทรงเรขาคณิตที่มีความเรียบง่ายมาวางในฉากเพื่อกำหนดสภาพแวดล้อมให้เห็นชัดเจนมากขึ้น เมื่อร่างภาพเสร็จแล้วใช้เลเยอร์รูปแบบเวกเตอร์ (vector layer) ในการตัดเส้น ลงสี เงาม และกำหนดแสง



รูปที่ 3.8 การเปลี่ยนประเภทเลเยอร์

หลังจากนั้นคัดลอกทั้งโฟลเดอร์ที่มีทั้งเลเยอร์ตัดเส้นและสีมารวมกัน (Merge) แล้วปรับความฟุ้งตามความเหมาะสม



ก่อนซ้อนภาพ Gaussian blur



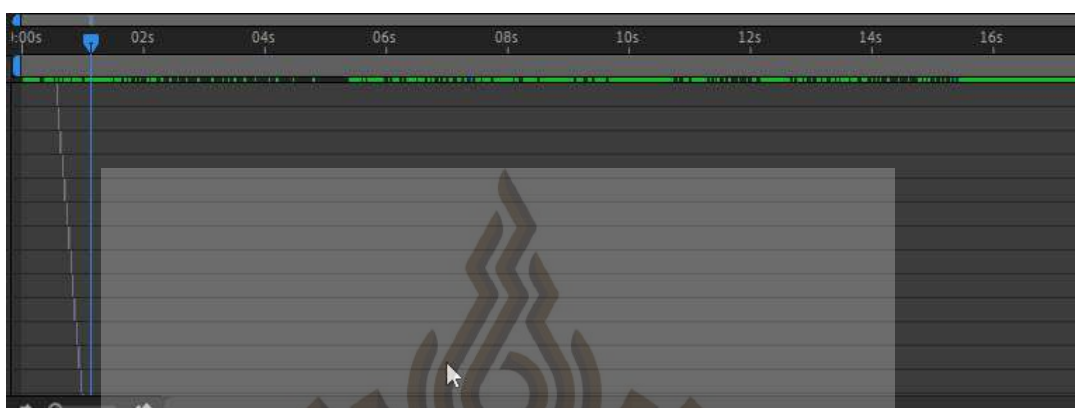
หลังซ้อนภาพ Gaussian blur

รูปที่ 3.9 การซ้อนภาพเพื่อทำให้เส้นนุ่มนวลมีระยะมากขึ้น

3.3.5 เทคนิคการเคลื่อนไหว (Motion)

หลังจากนั้นจึงนำเข้าโปรแกรม After effect เพื่อจัดเรียงภาพโดยมีขั้นตอนดังนี้
นำเข้าโปรแกรม After effect

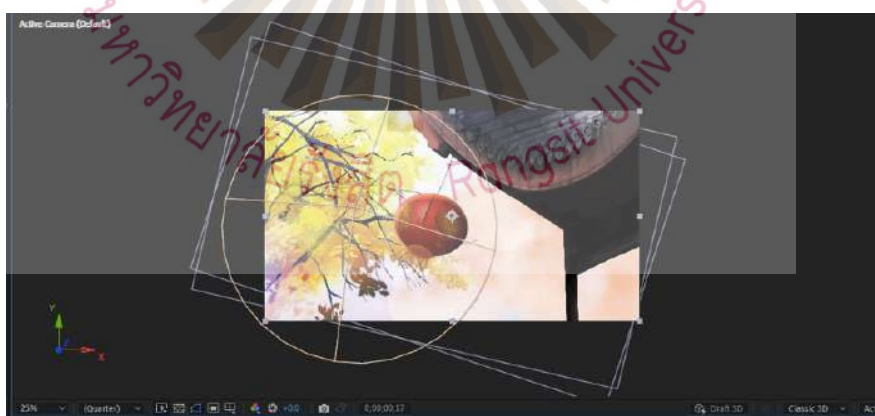
วางภาพที่เตรียมไว้ทั้งหมดลงในพื้นที่ทำงาน เลือกภาพทั้งหมด เปลี่ยนให้แต่ละภาพมีความยาวเฟรมแล้วจึงไปที่คำสั่งแอนิเมชัน ผู้ช่วยคีย์เฟรม(keyframe assistant) และ ลำดับชั้น (Sequence layer)



รูปที่ 3.10 ผลลัพธ์เมื่อการลำดับภาพเสร็จสิ้น

3.4 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-Production)

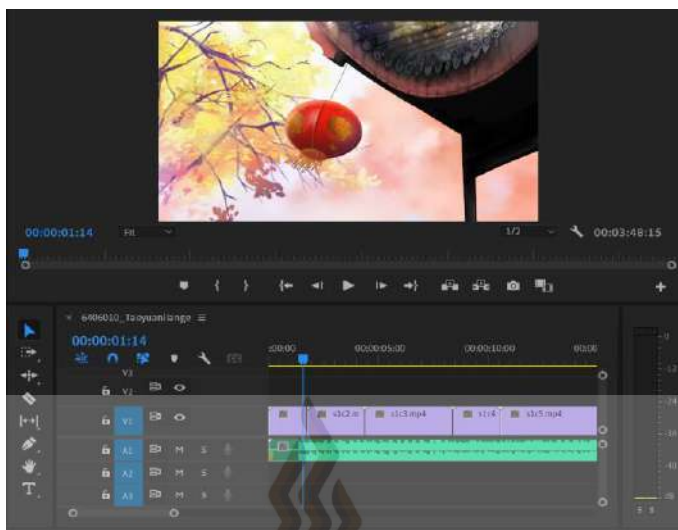
3.4.1 ประมวลผลภาพเพื่อการตัดต่อ



รูปที่ 3.11 ประมวลผลภาพเพื่อการตัดต่อ

3.4.2 การเรียบเรียงภาพเพื่อการตัดต่อ ใส่เสียงประกอบ และการประมวลผลภาพเคลื่อนไหวเป็น แอนิเมชัน 2 มิติ

ผู้วิจัยได้ประมวลผลภาพในโปรแกรมคลิปสตูดิโอแต่ละฉากเพื่อนำมาเรียบเรียงใส่เสียงประกอบตัดต่อและประมวลผลภาพครั้งสุดท้ายในโปรแกรมพรีเมียร์โปรดิงภาพต่อไป



รูปที่ 3.12 การเรียบเรียง ไล่เสียง ตัดต่อและประมวลผลภาพ

3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ บุคคลทั่วไปที่สนใจในวัฒนธรรมจีนและงานแอนิเมชัน กลุ่มตัวอย่างคือ บุคคลทั่วไปที่สนใจด้านวัฒนธรรมจีนและงานแอนิเมชัน จำนวน 36 คน

3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ มิวสิกวิดีโอแอนิเมติก 2 มิติ เรื่องสวนท้อพรัรัก ความยาว 3:48 นาที และ แบบสอบถาม

3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ เมื่อกลุ่มตัวอย่างจำนวน คน รับชมผลงานเรื่อง “ภาพยนตร์แอนิเมติก เรื่องสวนท้อพรัรัก” ความยาว 3.48 นาที และ ตอบแบบสอบถามโดย ประกอบด้วยข้อคำถามคัดกรองกลุ่มตัวอย่าง ข้อมูลผู้เข้าร่วมการวิจัย ชุดคำถามด้านบทภาพยนตร์ ด้านความรู้สึกตระหนักรู้ในวิกฤตอัตลักษณ์ และด้านความพึงพอใจ จำนวนทั้งหมด 9 ข้อ แบ่งเป็น ข้อละ 5 คะแนน ตามแบบมาตรวัดเจตคติแบบลิเคิร์ต (Likert rating scales) และแบบทดสอบความเข้าใจเนื้อหาจำนวน 4 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน โดยมีข้อคำถามดังนี้

ตารางที่ 3.2 ข้อมูลผู้เข้าร่วมวิจัย

การศึกษาสูงสุด/ปัจจุบัน	
	มัธยมศึกษาตอนต้น
	มัธยมศึกษาตอนปลาย
	ปวช.
	ปวส.
	ปริญญาตรี
	ปริญญาโท
	การศึกษานอกระบบ
	อื่นๆ
เพศวิถี (Sexual Orientation) สามารถระบุตามที่คุณร่วมงานวิจัยนิยามตนเอง	
	รักต่างเพศ (ชายรักหญิง หญิงรักชาย)
	รักเพศเดียวกัน (เช่น เกย์แมน เลสเบียน แซฟฟิค เป็นต้น)
	รักสองเพศ (Bisexual)
	รักได้สองเพศเป็นต้นไป หรือไม่จำกัดในเพศ เช่น (pansexual แซฟฟิค เป็นต้น)
	ปฏิเสธการแบ่งอัตลักษณ์หรือขั้วทางเพศ (Non-binary)
	ไม่ฝักใฝ่ทางเพศ (Asexual)
	ฉันไม่ทราบ
	อื่นๆ

ตารางที่ 3.2 ข้อมูลผู้เข้าร่วมวิจัย (ต่อ)

ความชื่นชอบเกี่ยวกับวัฒนธรรมจีน (สามารถเลือกได้หลายตัวเลือก)		
	ฮั่นฝู กิ๊เพ้า เสื้อผ้าจีนประยุกต์	ระบำ
	ภาษาจีน	ศิลปะการต่อสู้
	การท่องเที่ยว	ภาพยนตร์
	เพลงจีน	ศิลปะจีน
	อาหาร	อื่นๆ
	งิ้วจีน	

ตารางที่ 3.3 การเขียนบทแอนิเมชัน

ประเด็นคำถาม	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด
แอนิเมชันสื่อถึงศิลปะจินในระดับใด					
คุณรู้สึกว่าจะเข้าใจเนื้อหาในระดับใด					

ตารางที่ 3.4 แบบสอบถามความเข้าใจเนื้อหา

Protagonist (ตัวละครหลัก ผู้ดำเนินเรื่อง) คือใคร					
					
ตัวละครหลักต้องการสิ่งใด (objective ของเรื่อง)					
	แย่งตราประจำตระกูล			แสดงใจ	
ตัวเอกเกิดวิกฤตอัตลักษณ์ – ไม่รู้ว่าตนเองเป็นใครกันแน่ ควรเลือกเส้นทางไหน					
	ใช่			ไม่	
หน้าฉากแสดงถึงอัตลักษณ์					
	ใช่			ไม่	

ตารางที่ 3.5 แบบทดสอบความตระหนักถึงวิกฤตอัตลักษณ์

ประเด็นคำถาม	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด
จากแอนิเมชันคุณตระหนักถึงวิกฤตอัตลักษณ์ระดับใด					
คุณตระหนักได้ว่าใครๆ ก็สามรถสับสนในตัวตนของตนเองได้ระดับใด (เกิดวิกฤตอัตลักษณ์ เช่น ฉันเป็นใคร เกิดมาเพื่ออะไร ฉันควรจะทำอะไรกันแน่)					
คุณตระหนักได้ว่าวิกฤตอัตลักษณ์ส่งผลต่อสุขภาพจิตของบุคคลระดับใด					

ตารางที่ 3.6 แบบทดสอบความพึงพอใจ

ประเด็นคำถาม	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด
ความสนุกน่าติดตาม					
เพลง					
ความสวยงามของฉาก					
ตัวละคร					

3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

การสำรวจโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 36 คน แล้วนำผลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50 -5.00 หมายถึง ดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง ดี

คะแนนเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง พอใช้

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง ควรปรับปรุง

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การออกแบบ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการเกิดวิกฤตอัตลักษณ์ของ โดยเล่าผ่านหน้ากากजू ซึ่งเป็นตัวแทนของอัตลักษณ์ที่ตัวเอกพยายามที่จะค้นหา

ผู้วิจัยได้จัดทำเป็นมิวสิกวิดีโอเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ ไม่มีบทพูด มีความยาว ซึ่งได้ทางด้านการออกแบบ ออกแบบเสื้อผ้าให้มีลักษณะที่ผสมผสานระหว่างกีฬาคั้งเดิมและเสื้อผ้าแบบตะวันตก เนื่องจากการใช้สี ใช้สีที่แสดงถึงคุณลักษณะตามหน้ากากजूเงิน

4.1 ผลการออกแบบมิวสิกวิดีโอ

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับ ผู้วิจัยได้มีการออกแบบและจัดทำมิวสิกวิดีโอเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 3.48 นาที ในการเล่าเรื่องผู้วิจัยได้เรียงลำดับเหตุการณ์ดังต่อไปนี้



รูปที่ 4.1 ทหารได้ออกมาสอบถามชาวบ้านถึงชายคนหนึ่ง เมื่อลมพัดผ่านได้ปรากฏให้เห็นใครคนนั้นแล้วลับหายไป



รูปที่ 4.2 การแสดงกำลังจะเริ่มตั้นขึ้น ผู้คนออกมาจากบ้านเรือนมองทอดไปตามต้นเสียง นกบินโฉบลงมาโฉบบินไปยังทิศทางของโรงน้ำชา



รูปที่ 4.3 เฟิงหมิง นักแสดงจิวเปลี่ยนหน้ากากกำลังแสดง



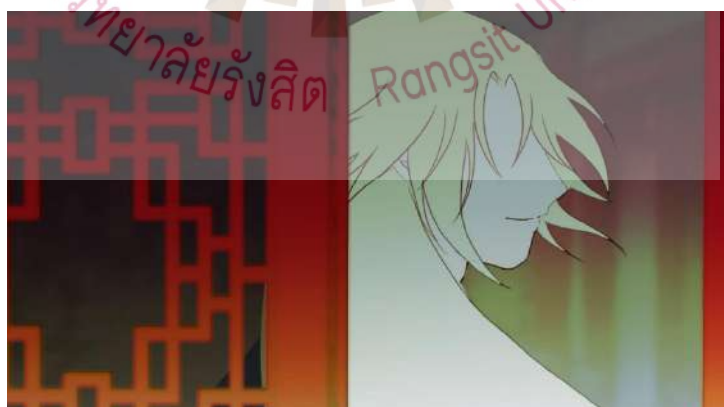
รูปที่ 4.4 แต่แล้วกลับมีทหารบุกเข้ามา



รูปที่ 4.5 จับตัวชายคนหนึ่งไป



รูปที่ 4.6 ท่ามกลางความ โกลาหล นักแสดงจิวกลับไม่มีท่าที่ตื่นตกใจ



รูปที่ 4.7 ชายคนที่ทางการตามหาเผยรอยยิ้มขึ้น



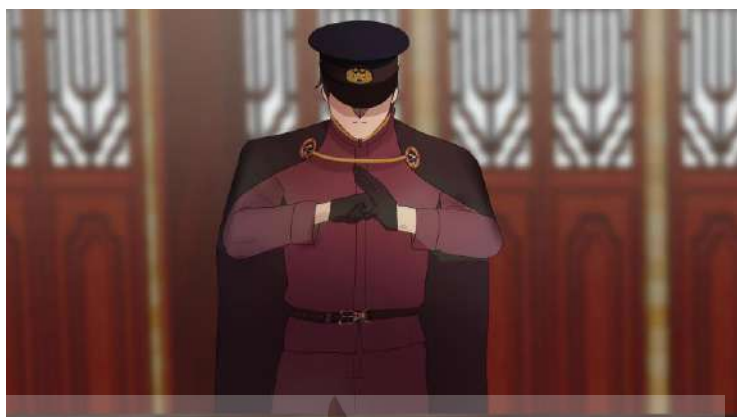
รูปที่ 4.8 ทันไดนั้นนักแสดงจิวรู้สึกได้ว่ามี‘ผู้ชม’ท่านหนึ่งหลบหนีไป



รูปที่ 4.9 แท้จริงแล้วเฟิงหมิงไม่ใช่นักแสดงจิวเปลี่ยนหน้ากาก เขาแสดงสีหน้าไม่พอใจ



รูปที่ 4.10 ภารกิจของเฟิงหมิง ใบหน้าประกาศจับประทับตราคำว่า 通緝 (ทงจี) ของเป้าหมายนาม
ถั่วไห่หยาง



รูปที่ 4.11 ทหารผู้น้อยคารวะให้แล้วบอกว่ามันเป็นคำสั่งของใคร



รูปที่ 4.12 เมื่อนึกถึงเขาก็ไม่มาทางปฏิเสธได้



รูปที่ 4.13 ในช่วงรอยต่อระหว่างห้วงความคิดและความเป็นจริง



รูปที่ 4.14 ตัวตนของเขาได้ถูกแต่งแต้มสี



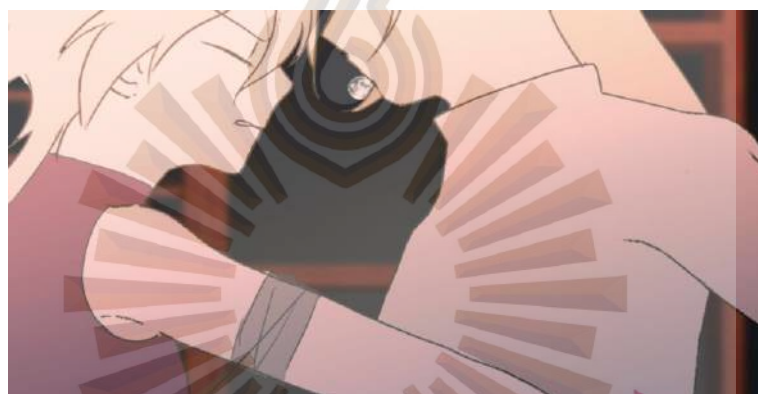
รูปที่ 4.15 เขาจะต้องนำของสิ่งหนึ่งมาให้ได้ นั่นคือตราประจำสกุลแก้ว ที่เป็นตัวแทนของอำนาจและเกียรติยศ



รูปที่ 4.16 เขาสับสนลังเล แต่สุดท้ายก็ยอมใช้น้ำกาก



รูปที่ 4.17 เฟิงหมิงปลอมตัวเป็นนางระบำ



รูปที่ 4.18 ตั้งใจที่จะขโมยตราสกุลแล้วแต่แล้วก็ถูกจับได้



รูปที่ 4.19 เฟิงหมิงแอบฝึกตนและผลเป็นที่น่าพอใจ



รูปที่ 4.20 แต่แล้วลั่วไห่หยางก็ตามเขามา เฟิงหมิงไบหน้าตกตะลึง



รูปที่ 4.21 เขารีบสวมหน้ากากปิดบัง



รูปที่ 4.22 แต่แล้วกับชนเข้ากับลั่วไห่หยางที่เข้ามาประชิด



รูปที่ 4.23 ล้วนให้ขงหยอกเข้าว่าหากต้องการตราสกุลแล้วไม่ต้องลำบากขโมยไปก็ได้ เพียงแค่แต่ง
เข้าตระกูลก็จะได้เหมือนกัน



รูปที่ 4.24 เฟิงหมิงนั่งค้างไปแล้ว



รูปที่ 4.25 เวลาผ่านไป บนถนนที่เต็มไปด้วยผู้คน



รูปที่ 4.26 เฟิงหมิงยังคงปลอมตัวเพื่อทำภารกิจ



รูปที่ 4.27 แต่แล้วเขากลับรู้สึกได้



รูปที่ 4.28 เขาพบตัวให้หยางท่ามกลางผู้คนมากมาย



รูปที่ 4.29 เขาเข้าไปตั้งใจจะฉวยเอาตรา นั้น



รูปที่ 4.30 แต่แล้วฝนกลับตกลงมา



รูปที่ 4.31 เฟิงหมิงมีอาการหวาดกลัวแล้วหนีไป



รูปที่ 4.32 ล้วงไห่หยางตามหาเฟิงหมิงจนพบ เขายื่นร่มให้



รูปที่ 4.33 สายฝนชะล้างสีบนใบหน้าเผยให้เห็นบาดแผลที่หลบซ่อนเอาไว้ ปณิธานดั้งเดิมถูก
สิ้นสะเทือนด้วยร่มคันเดียว



รูปที่ 4.34 เหล่าทหารรวมพลล้อมล้างตระกูดเก่า



รูปที่ 4.35 เฟิงหมิงได้รู้ว่าคนในสกุลจะถูกกำจัด



รูปที่ 4.36 นายใหญ่ต้องการสั่งสอนให้เฟิงหมิงรู้ว่าตนเองเป็นใคร ต้องทำตามคำสั่งเขาเท่านั้น



รูปที่ 4.37 ตราสกุลลี้วถูกเผาจนมอดไหม้



รูปที่ 4.38 ลั่วไห่หยางจับสุราชมจันทร์



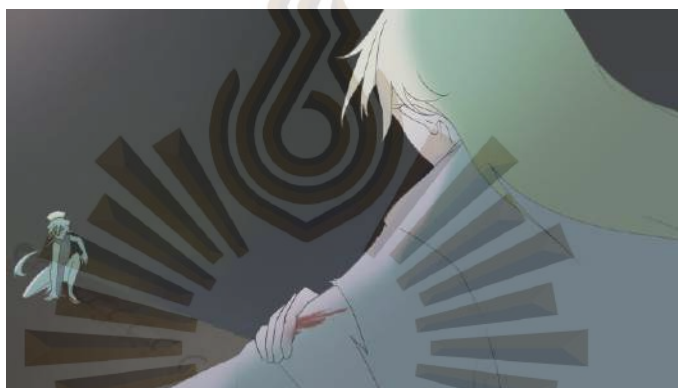
รูปที่ 4.39 ปรากฏให้เห็นเงาร่างของเฟิงหมิง



รูปที่ 4.40 ลั่วไห่หยางรู้อยู่แล้ว เขาเหยยที่ซ่อนตราสกุลลั่วราวกับกำลังขำขมุ



รูปที่ 4.41 ทั้งสองประจันหน้าเข้าหากัน ล้วให้หยางไร้การตอบโต้ใช้เพียงพัดป้อง



รูปที่ 4.42 ล้วให้หยางเสียบเปรียบ



รูปที่ 4.43 เฟิงหมิงได้โอกาสแต่กลับเลือกที่จะไม่ทำ



รูปที่ 4.44 ทั้งสองหนีจากทางการ



รูปที่ 4.45 แล้วยากไป เริ่มการเดินทางครั้งใหม่



รูปที่ 4.46 หน้ากากที่ถูกทิ้งต่อๆจมนลงสู่ใต้บาดาล ...ตลอดกาล

4.2 ผลการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม และ ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงพัฒนาผลงานมิวสิกวิดีโอเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ ได้ผลดังนี้

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 36 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีความชื่นชอบในการอ่านนิยายหรือดูซีรีส์วายจีน ผู้มีการศึกษาสูงสุดหรือกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปริญญาตรี 44.4% ปริญญาโท 33.3% มัธยมศึกษาตอนปลาย 11.1% ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) 8.3% และ การศึกษานอกระบบ 2.8%

ตารางที่ 4.1 แสดงการศึกษาสูงสุดหรือการศึกษาปัจจุบันของกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาปัจจุบัน/การศึกษาสูงสุด	ร้อยละ
มัธยมศึกษาตอนต้น	0
มัธยมศึกษาตอนปลาย	11
ปวช	0
ปวส	8.3
ปริญญาตรี	44.4
ปริญญาโท	33.3
การศึกษานอกระบบ	2.8

เมื่อจำแนกตามเพศวิถี (Sexual Orientation)

พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีความชื่นชอบในการอ่านนิยายหรือดูซีรีส์วายจีน เป็นผู้มีเพศวิถีแบบรักสองเพศ (Bisexual) มากที่สุด 33.3% รองลงมาคือวิถีแบบรักต่างเพศ (Heterosexual) 27.8% เพศวิถีแบบรักเพศเดียวกัน (Homosexual) 13.9 % เพศวิถีแบบรักได้มากกว่าสองเพศเป็นต้นไป 11.1% ปฏิเสธการแบ่งอัตลักษณ์หรือชั่วคราวเพศ (Nonbinary) 5.6% ไม่ฝักใฝ่ทางเพศ (Asexual) และ ยังไม่ทราบเพศวิถีของตน 2.8%

ตารางที่ 4.2 แสดงเพศวิถีของกลุ่มตัวอย่าง

เพศวิถี	ร้อยละ
รักต่างเพศ	27.8
รักเพศเดียวกัน	13.9
รักสองเพศ	33.3
รักไม่จำกัดเพศหรือรักได้มากกว่าสองเพศเป็นต้นไป	11.1
ปฏิเสธการแบ่งอัตลักษณ์หรือชี้ทางเพศ (non-binary)	5.6
ไม่ใส่ใจทางเพศ	5.6
ไม่ทราบเพศวิถีของตนเอง	2.8

โดยกลุ่มตัวอย่างมีความชื่นชอบในวัฒนธรรมจีนในด้านต่างๆ โดยหัวข้อเพลงจีนถูกเลือกมากที่สุดคือ 85.7% นิยาย 83.4% อาหาร 54.3% ภาพยนตร์ 48.6% อันฟู กี้เพ้า เสื้อผ้าจีนประยุกต์ 48.6% ศิลปิน 37.1% เครื่องดนตรี 40% ระบาย 31.4% จิตรกรรมจีน 31.4% ภาษาจีน 28.6% การท่องเที่ยว 22.9% จิวจิน 20% เกม 4.9% การ์ตูนจีน 2.9% สินค้าทำมือ 2.9%

ตารางที่ 4.3 แสดงความชื่นชอบในวัฒนธรรมจีนของกลุ่มตัวอย่าง

ความชื่นชอบ	ร้อยละ	ความชื่นชอบ	ร้อยละ	ความชื่นชอบ	ร้อยละ
เพลงจีน	85.7	เครื่องดนตรี	40	จิวจิน	20
อาหาร	54.3	ระบาย	31.4	เกม	4.9
ภาพยนตร์	48.6	จิตรกรรมจีน	31.4	นิยาย	83.4
อันฟู กี้เพ้า เสื้อผ้าจีน ประยุกต์	48.6	ภาษาจีน	28.4	การ์ตูน	2.9
ศิลปิน	37.1	การท่องเที่ยว	22.9	สินค้าทำมือ	2.9

4.3 ผลการวิเคราะห์ด้านเนื้อหา

จากการวางเนื้อหาผู้เข้าร่วมการวิจัยรู้สึกว่ามีวสิกวิดีโอเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ สื่อถึงศิลปะเงินอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.89 ซึ่ง 86.1% จากจำนวนผู้เข้าร่วมการวิจัยทั้งหมด เห็นว่าผลงานแอนิเมชันสื่อถึงศิลปะเงินมากที่สุด

ผู้เข้าร่วมการวิจัยรู้สึกว่าจะเข้าใจเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.92 พบว่าเข้าใจมาก 13.9% และรู้สึกเข้าใจมากที่สุด 86.1%

ตารางที่ 4.4 แสดงคะแนนด้านเจตคติที่มีต่อบทบาทพยนตร์มิวสิกวิดีโอ

คะแนน	มาก		มากที่สุด	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เนื้อหาสื่อถึงศิลปะเงิน	4	13.9	31	86.1
รู้สึกเข้าใจเนื้อหา	4	13.9	31	86.1

จะเห็นได้ว่าผู้เข้าร่วมการวิจัยรู้สึกเข้าใจเนื้อหามากที่สุด 86.1% และเมื่อทำแบบทดสอบความเข้าใจด้านเนื้อหาพบว่า สามารถตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับตัวละครหลักได้ถูกต้อง 97.2% ส่วนข้อคำถามเกี่ยวกับจุดประสงค์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเรื่อง ได้ถูกต้องทั้งหมด

ตารางที่ 4.5 แสดงค่าคะแนนด้านความเข้าใจในบทบาทพยนตร์

ข้อคำถาม	ตอบถูกต้อง (คน)	ตอบผิด (คน)	ร้อยละ
ตัวละครหลัก	35	1	97.2
จุดประสงค์ของเรื่อง	36	0	100
ตัวเองเกิดวิกฤตอัตลักษณ์	36	0	100
หน้ากากแสดงถึงอัตลักษณ์	36	0	100

4.4 ผลการวิเคราะห์ด้านการตระหนักรู้ถึงวิกฤตอัตลักษณ์

จากแบบสอบถามด้านการตระหนักรู้ถึงวิกฤตอัตลักษณ์ โดยวัดจากการรับรู้ว่ามีอยู่จริงสามารถเกิดขึ้นได้(รวมถึงตนเอง) และผลกระทบ พบว่าผู้เข้าร่วมการวิจัยตระหนักรู้ถึงวิกฤต

อัตลักษณ์จากมิวสิกวิดีโอแอนิเมชันในระดับดีมากโดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.6 คะแนน โดยผู้เข้าร่วมการวิจัยตระหนักถึงวิกฤตอัตลักษณ์ในระดับมากที่สุด 69.4%

ตระหนักว่าใครๆก็เกิดวิกฤตอัตลักษณ์ได้อยู่ในระดับดีมากโดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.75 พบว่าผู้วิจัยตระหนักมากที่สุดที่ใครๆก็เกิดวิกฤตอัตลักษณ์ได้ 75%

เมื่อคุณภาพดนตรีแอนิเมชันผู้เข้าร่วมการวิจัยตระหนักว่าวิกฤตอัตลักษณ์ส่งผลต่อสุขภาพจิตได้ระดับดีมากโดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.75 และมีผู้ตระหนักมากที่สุด 77.8%

ตารางที่ 4.6 แสดงคะแนนด้านการตระหนักรู้ถึงวิกฤตอัตลักษณ์

คะแนน	ปานกลาง		มาก		มากที่สุด	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ตระหนักถึงวิกฤตอัตลักษณ์	1	2.8	10	27.8	25	69.4
ตระหนักว่าใครๆก็เกิดวิกฤตอัตลักษณ์ได้	0	0	9	25	27	75
วิกฤตอัตลักษณ์ส่งผลต่อสุขภาพจิต	1	2.8	7	19.4	28	77.8

4.5 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ

ผู้วิจัยมีความพึงพอใจในระดับดีมากในทุกด้าน ได้แก่ ความสนุกน่าติดตามถึง 94.4% โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.95 ความสวยงามของฉาก 91.7% โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ตัวละคร 88.9% โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.89 และเพลง 86.1% โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.86

ตารางที่ 4.7 แสดงคะแนนความพึงพอใจ

คะแนน	มาก		มากที่สุด	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ความสนุกน่าติดตาม	2	5.6	34	94.4
เพลง	5	13.9	31	86.1
ความสวยงามของฉาก	3	8.3	33	91.7
ตัวละคร	4	11.1	32	88.9

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาค้นคว้าและจัดทำมัลติมีเดีย สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่สามารถสรุปผลการวิจัย ปัญหา และข้อเสนอแนะได้ดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาและออกแบบมัลติมีเดีย ได้ผลสำเร็จ โดยจากการวางกลุ่มเป้าหมายที่ชื่นชอบสื่อจีนเช่นนิยายและซีรีส์แนวชายรักชาย ดังนั้นผู้เข้าร่วมงานวิจัยเป็นบุคคลที่มีความหลากหลายไม่ว่าจะอายุ เพศ การศึกษา ใดก็มีจุดร่วมเดียวกันนั่นคือการชื่นชอบในวัฒนธรรมจีนและบริบทสื่อแนวชายรักชาย

จากงานวิจัยได้ผลสรุปดังนี้

- 1) ผู้เข้าร่วมงานวิจัยเป็นผู้มีเพศวิถีแบบรักสองเพศมากที่สุด รองลงมาคือเพศวิถีแบบรักต่างเพศ และเพศวิถีแบบรักเพศเดียวกัน ซึ่งโดยแท้จริงแล้วผู้เข้าร่วมการวิจัยมีความหลากหลายรวมถึงยังผู้ที่ยังไม่ทราบเพศวิถีหรืออัตลักษณ์ทางเพศของตนเองอีกด้วย
- 2) ผู้เข้าร่วมการวิจัยมีการศึกษาสูงสุดหรือกำลังศึกษาในระดับชั้นปริญญาตรีมากที่สุด รองลงมาคือ ปริญญาโท และมัธยมศึกษาตอนปลาย
- 3) ผู้เข้าร่วมการวิจัยส่วนใหญ่มีความชื่นชอบในเพลงจีน นิยายจีน และอาหารจีนมากที่สุด เป็นสามอันดับแรก
- 4) ด้านความเข้าใจในเนื้อหาซีรีส์แนวมักอยู่ในระดับดีมาก เมื่อทำแบบทดสอบวัดความเข้าใจพบว่าได้ผลไปในทิศทางเดียวกัน
- 5) ด้านการตระหนักรู้ในวิกฤตอัตลักษณ์อยู่ในระดับดีมาก
- 6) ความพึงพอใจในภาพยนตร์มัลติมีเดียอยู่ในระดับดีมาก ด้านที่คะแนนมากที่สุดคือด้านความสนุกน่าติดตาม ความสวยงามของฉาก และตัวละคร

5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะ

5.2.1 ด้านระยะเวลา

ระยะเวลาเป็นข้อจำกัดที่สามารถเกิดขึ้นได้บ่อยในการผลิตภาพยนตร์ และในขณะเดียวกันก็เป็นทรัพยากรที่ควบคุมค่อนข้างยาก ควรกำหนดกรอบเวลาที่ชัดเจนในการ ‘หยุด’ ทำขั้นตอนหนึ่งๆ และเริ่มขั้นตอนถัดไป โดยทางผู้วิจัยใช้เวลากับการปรับแก้บทและจัดทำแอนิเมติกมากที่สุด ในกระบวนการการผลิตแอนิเมชันและส่งผลกระทบต่อขั้นตอนอื่นต้องเร่งดำเนินการเนื่องจากระยะเวลาที่มีจำกัด

อย่างไรก็ตามการผลิตงานสามารถเกิดปัญหาได้ตลอดช่วงระยะเวลาไม่ว่าจะเป็นสาเหตุใดก็ตามควรวางแผนให้ความรัดกุม และเผื่อเวลาไว้สำหรับการตรวจทานและเหตุไม่คาดฝัน การวางแผนงานให้เสร็จอย่างพอดีจนเกินไปอาจไม่เพียงพอ

5.2.2 ด้านเนื้อเรื่อง

ผู้วิจัยได้ผลิตมิวสิกวิดีโอเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งใช้เพลงมาวิเคราะห์และตีความใหม่ โดยแปลงเนื้อหาและตัดข้อความคำกวมที่สื่อไปในทางเพศออก และใส่เนื้อหาใหม่ให้เป็นแนวสายลับ

อย่างไรก็ตาม เมื่อทำมิวสิกวิดีโอ การเขียนบทเรื่องต้องมีการอ้างอิงเนื้อเพลงควบคู่ไปด้วย ทำให้เกิดปัญหาในการวางบทและต้องปรับแก้หลายครั้งเพื่อให้การดำเนินเรื่องไม่เร็วหรือช้าไปกว่าเนื้อเพลง และเมื่อจัดทำบทภาพทำให้มีการต้องปรับแก้เนื้อหาอีกครั้งเนื่องจากเนื้อความที่ต้องการสื่อสารมากเกินไปเมื่อต้องวาดออกมาเป็นภาพให้ผู้ชมเข้าใจเพราะไม่มีบทพูด ทำให้บางฉากต้องใช้หลายภาพในการสื่อความทำให้มีเนื้อหาเกินก่อนเพลง ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้เวลากับการพัฒนาบทค่อนข้างมากทำให้เกิดปัญหาด้านระยะเวลาในที่สุด

5.2.3 ด้านการออกแบบ

เนื่องจากการออกแบบมีการอ้างอิงวัฒนธรรมจีนหลังจากราชวงศ์ชิง ซึ่งเป็นยุคสมัยที่วัฒนธรรมตะวันตกกำลังลี้ภัยเข้ามาและทำให้แบ่งคนออกเป็นสองกลุ่มใหญ่ๆ คือปฏิเศวัฒนธรรมตะวันตก และกลุ่มคนที่เรียนรู้วัฒนธรรมตะวันตกเช่นศิลปะแนวต่าง ๆ ทำให้ต้องหาความสมดุลของการผสมผสานเสื้อผ้าทั้งแบบดั้งเดิมและตะวันตกเข้าด้วยกัน โดยผู้วิจัยตั้งใจออกแบบให้เป็นเสื้อผ้าแนวจินประยุคที่ไม่ออกแนวแฟนตาซี (Fantasy) จนเกินไป ให้เป็นเสื้อผ้าที่ใส่ในวันปกติได้ อย่างไรก็ตามผู้วิจัยได้ใส่รายละเอียดบางอย่างลงไปในเรื่องเช่นสี หรือสัญลักษณ์ เช่น

ตัวละครล้าให้หยางที่มักใช้สีเหลือง ขาว ดำ น้ำเงิน คลื่น พลาสติกทอง และ ลักษณะการแต่งตัวแบบ เศรษฐีมั่งคั่ง เป็นต้น

5.2.4 ด้านเทคนิค

เนื่องจากผู้วิจัยใช้เทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติในการผลิตภาพยนตร์มิวสิกวิดีโอทำให้ต้องใช้ เวลาในการผลิตมากกว่าการใช้วิธีกาต่อภาพ ผู้วิจัยใช้โปรแกรม Clip Studio Paint Ex ในการผลิต เป็นหลัก และต้องใช้ที่จะทำบางขั้นตอนในโปรแกรม Adobe After Effect แต่เมื่อระยะเวลากระชั้นชิดทำให้ผู้วิจัยจำเป็นต้องใช้การขยับ (Motion) และกล้อง 2 มิติ (2D Camera) ใน Clip Studio Paint Ex เพื่อการประหยัดเวลา

5.2.5 ด้านการออกแบบ

เนื่องจากข้อจำกัดทางด้านเวลาทำให้ไม่สามารถใส่รายละเอียดได้เท่าที่ควร เช่น ความยาว ของเนื้อผ้าที่มีความแตกต่างกัน

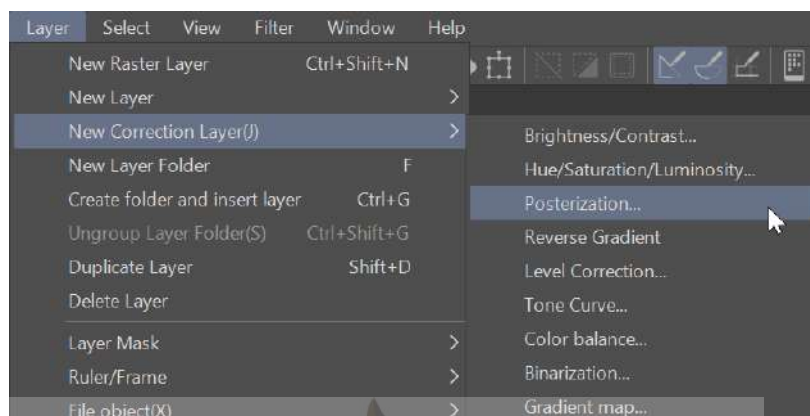
ออกแบบเสื้อผ้าให้มีความหลากหลายมากขึ้น หรืออาจนำรูปแบบเสื้อผ้าของจังหวัดบาท ต่างๆมาเป็นองค์ประกอบ

5.3 ข้อค้นพบในงานวิจัย

จากการผลิตมิวสิกวิดีโอเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ ผู้วิจัยมีข้อค้นพบดังนี้

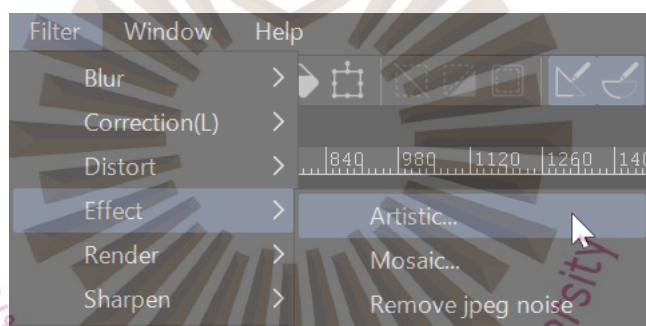
5.3.1 ด้านการใช้เครื่องมือ

1) ควรใช้โมเดลสามมิติเข้ามาประกอบเพื่อประหยัดเวลาให้มากขึ้น นอกจากนี้มุกกล้อง แบบ 3 มิติจะช่วยสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างให้กับผู้ชม โดยสามารถทำได้ด้วยการเปิดเข้าในโปรแกรม จากนั้นใช้คำสั่ง Posterization ซึ่งเป็นกระบวนการในการลดความแปรผันของสีทำให้มีสีที่น้อยลงทำให้โมเดล 3 มิติ มีลักษณะเป็นสองมิติ



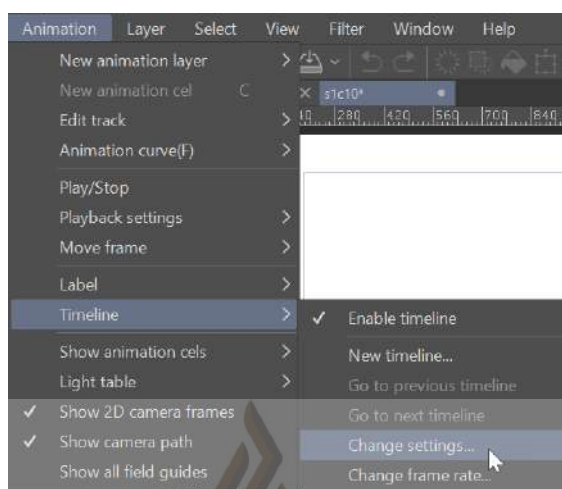
รูปที่ 5.1 การลดการแปรผันของสี

หลังจากนั้นจึงไปที่คำสั่ง Artistic เพื่อปรับค่าให้งานมีความนุ่มนวลขึ้นในหัวข้อที่ชื่อว่า Line Anti-aliasing และค่าอื่น ๆ ตามความเหมาะสม



รูปที่ 5.2 การเปลี่ยนภาพขาวดำเป็นเส้นวาด

2) หากต้องการแยกวิดีโอ การบันทึกไฟล์ใหม่แล้วปรับการเริ่มคลิปใช้เวลาน้อยกว่าการ
การแยกคลิป (Split Clip) แล้วตัดภาพมาวางในไฟล์ใหม่



รูปที่ 5.3 การเปลี่ยนอัตราภาพ

หลังจากนั้นแก้ไขการเริ่มและจบเฟรม



รูปที่ 5.4 การตั้งค่าการเริ่มและจบของงาน

3) จากจัดเรียงเลเยอร์ประกอบกับการใช้ปุ่มลัด ผู้วิจัยพบว่า

3.1) การใช้สีมาประกอบกับการจัดเรียงเลเยอร์ทำให้ทำงานง่ายขึ้น

3.2) เมื่อตั้งปุ่มลัดให้ New Animation Cel (ผู้วิจัยตั้งปุ่ม C) หลังจากจัดการรูปแบบเลเยอร์ที่ต้องการ เมื่อกดปุ่ม โปรแกรมจะสร้างเซลล์ขึ้นมาใหม่โดยที่ยังคงรูปแบบเดิมไว้ โดยไม่ต้องคัดลอกซ้ำ การสร้างเซลล์วิธีนี้สามารถใช้ได้กับการเลเยอร์ที่จัดวางโมเดล เมื่อโปรแกรมจะสร้างเลเยอร์รูปแบบเดียวกับเซลล์ก่อนหน้าและคงคุณลักษณะท่าทางเดิมไว้ ซึ่งเหมาะสำหรับการทำ In Between

3.3) การสร้างเลเยอร์แบบที่ 1 ดังภาพต่อไปนี้ช่วยแก้ปัญหาที่โปรแกรมไม่สามารถใช้คำสั่งคัดลอกและวางได้ นอกจากนี้ยังง่ายต่อการทำภาพฟุ้ง ซึ่งทำได้ภาพนุ่มนวลและกลืนไปกับบรรยากาศมากขึ้นกว่าการซ้อนเลเยอร์ Blending Mode เช่น Add (Glow) หรือ Overlay เพียงอย่างเดียว



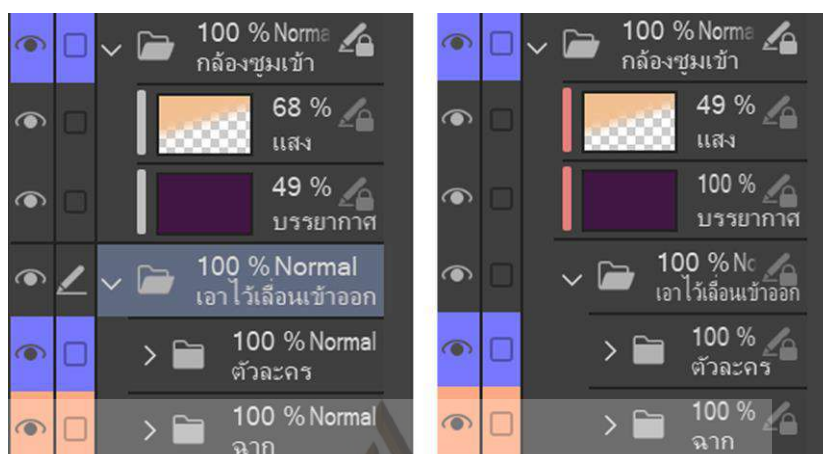
รูปที่ 5.5 วิธีการจัดเรียงเลเยอร์

4) การเปลี่ยนวิธีบางประการสามารถทำให้การทำงานเร็วขึ้น

4.1) จากข้อ 3.3 สามารถเปลี่ยนการสร้างเลเยอร์แบบที่ 1 เป็นแบบที่ 2 ได้โดยไม่ต้องสร้างโฟลเดอร์ใหม่ ลากภาพเดิมลงไป ต้องชื่อ แล้วต้องไปแก้เลขในไทม์ไลน์ใหม่ สามารถกดเฟรมที่ต้องการจะเปลี่ยนแล้วกด Ctrl+G ได้ทันที

4.2) โหมด Motion สามารถปรับความเข้มอ่อนกับขนาด (เทียบเท่ากับเครื่องมือ Scale/Rotate) อย่งไรก็ตามเบื้องต้นสามารถแก้ปัญหาด้วยการใช้วิธี Liquify ทำทีละเฟรม โดยที่ Clip Studio เวอร์ชัน 2 เป็นต้นไปสามารถใช้ Liquify ได้หลายเฟรมพร้อมกัน สร้างโฟลเดอร์แล้วขยับพร้อมกันจะสะดวกกว่า

4.3) การใช้ 2D Camera ทำให้แก้ไขไฟล์ไม่ได้ การทำงานมุกต้องทำให้ต้องเลื่อนเฟรมเข้าออกบ่อยครั้งตั้งแต่การร่างจนเสร็จสมบูรณ์ ควรสร้างโฟลเดอร์คลุมไว้บนสุดเพื่อใช้สำหรับการเลื่อนเข้าออก



รูปที่ 5.6 การใช้ล๊อง

4.4) ถ้าสีเกินจากนอกขอบใช้ Liquify ไวกว่าใช้ยางลบ

4.5) การเปลี่ยนหรือย้ายเฟรมไปแอนิเมชัน โฟลเดอร์ใหม่ใช้ Cut ง่ายกว่าการเคลื่อนย้ายที่
ละเฟรม

4.6) การตั้งค่าโฟลเดอร์เพียงครั้งเดียวเมื่อสร้างเฟรมถัดไปโดยคงรูปแบบที่ตั้งค่าของเฟรม
ก่อนหน้าดังที่กล่าวใน 3.2 โดยจะคงคุณสมบัติดังนี้

- 1) สีสำหรับจำแนกเลเยอร์
- 2) ชื่อเลเยอร์
- 3) ประเภทของเลเยอร์

กรณีที่โฟลเดอร์ดังกล่าวมี ชั้นสามมิติ หรือ 3D Layer ที่มีโมเดล เฟรมที่สร้างใหม่จะทำซ้ำ
ท่าทางของโมเดลก่อนหน้าไม่ว่าจะสร้างถัดไป หรือสร้างระหว่างเฟรม (In Between) ก็ตาม ท่าทาง
ของโมเดลจะอิงจากเฟรมก่อนหน้าเท่านั้น หากใช้วิธีนี้ร่วมกับปุ่มลัดจะทำให้การทำงานรวดเร็วมาก
ขึ้น การดำเนินการนี้ไม่คัดลอกภาพที่วาดในเลเยอร์ทั้งประเภท Raster และ Vector หากต้องการใช้
เฟรมที่สร้างถัดไปคัดลอกคุณสมบัติ (ภาพที่วาดทั้งหมด) ผู้วิจัยพบว่าสามารถทำได้ก็ต่อเมื่อ
เปลี่ยนโหมดเป็น Image Material แต่อย่างไรก็ตามถือเป็นขั้นตอนที่เสียเวลาที่จะเปลี่ยนโหมดของเล
เยอร์ไปมา รวมทั้งหากต้องการแก้ไขไม่ว่าจะเป็นเลเยอร์ชนิดใดหากเปลี่ยนกลับเป็น Vector เส้นจะ
หยักผิดรูปทั้งหมด

4.7) การแต่งแสงมักใช้ Multiply หรือ Overlay ซึ่งมักมีค่า Opacity หรือความเข้มจางไม่ถึง
100% หากต้องการค่า Opacity แบบเดิมในเฟรมอื่น การคัดลอกเฟรมมาวางในเฟรมถัดไป ลบ แล้ว
ค่อยวาดต่อไวกว่าการสร้างเลเยอร์ข้างบน วาดแล้วปรับ Opacity



รูปที่ 5.7 แสดงค่า Opacity

4.8) การสร้างเงาใช้เครื่องมือ Lasso Fill ไวกว่าการใช้แปรงติกรอบแล้วเทสี และการปาดสีแล้วลบ

4.9) สามารถใช้ 'Clip To Layer Below' ได้ทั้งเฟรม โฟลเดอร์ และแอนิเมชันโฟลเดอร์ สามารถอยู่เหนือกล่องได้

4.10) การใช้เลเยอร์ประเภทเวกเตอร์ทำให้รายละเอียดภาพคมชัดแก้ไขได้ง่ายเส้นต่อเส้น ไม่ว่าจะเป็นการแก้ไขขนาดของเส้น การตัดเส้นใหม่ หรือกระทั่งการเชื่อมเส้นวาดเข้าด้วยกัน โดยเครื่องมือยางลบเวกเตอร์มีประโยชน์มากในการจัดการกับเส้นดังนี้

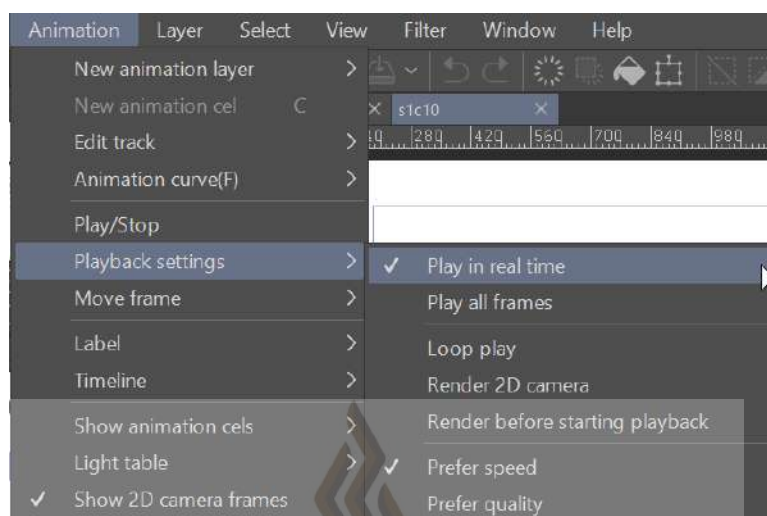


1. ลบเส้นที่ถูกยางลบสัมผัส
2. ลบเส้นที่มีการตัดกัน
3. ลบทั้งเส้น

รูปที่ 5.8 การใช้เครื่องมือยางลบ

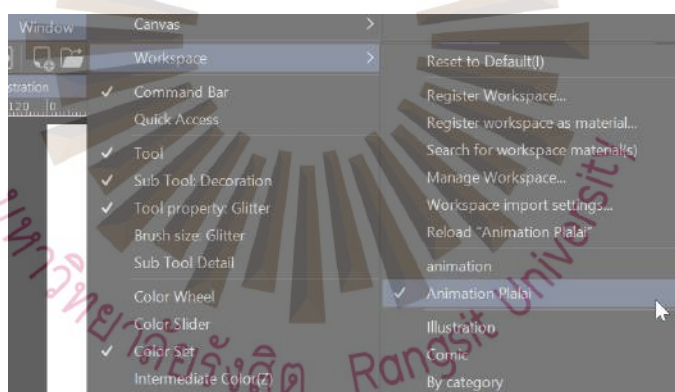
5.3.2 ด้านการแก้ปัญหา

การแสดงผลของเสียงเกิดปัญหา คือ มีแถบเลเยอร์ของเสียง (Animation Layer: Audio) อุปกรณ์หูฟังไม่มีปัญหา แต่ไม่ได้ยินเสียง อาจเกิดได้จากหลายสาเหตุเช่นการเกิดบั๊กซอฟต์แวร์ (Software Bug) ซึ่งสามารถแก้ไขปัญหาค้นหาได้ด้วยวิธีการรีเซ็ตเครื่อง หรืออาจเกิดจากการตั้งค่า ดังนั้นแล้ว การใส่เสียงในโปรแกรมมัลติมีเดีย จะต้องใช้การแสดงผลแบบเวลาจริงเท่านั้น



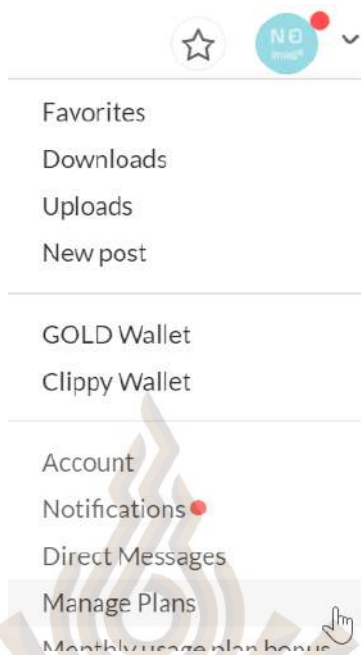
รูปที่ 5.9 การตรวจสอบกรณีที่เสียงไม่แสดงผล

1) ปุ่มลัดใช้งานไม่ได้ วิธีการแก้ปัญหาคือการตรวจสอบพื้นที่ใช้งาน (Workspace) ของโปรแกรมซึ่งบางครั้งเมื่อเปิดคอมพิวเตอร์พื้นที่ใช้งานอาจเปลี่ยนไปใช้เป็นค่าเริ่มต้น



รูปที่ 5.10 การตรวจสอบเมื่อปุ่มลัดใช้งานไม่ได้

2) เวอร์ชันของโปรแกรมอาจเปลี่ยนเองไปเป็นโหมดทดลองทำให้ไม่สามารถบันทึกงานได้ ซึ่งปัญหานี้สามารถแก้ไขได้ด้วยการตรวจสอบอินเทอร์เน็ต เพราะการกรอกรหัสเปิดการใช้งานสามารถทำได้เพียงครั้งเดียว หากเกิดปัญหาควรตรวจสอบข้อมูลในเว็บไซต์ของคลิปปสตูดิโอ



รูปที่ 5.11 ตรวจสอบเมื่อเวอร์ชันใช้งานไม่ได้

3) หากเลขเวอร์ชันไม่สามารถแก้ไขได้ให้ตรวจสอบดังนี้

3.1) ไม่ใช่สีใส (transparent)

3.2) ใช้เครื่องมือ selection คลิกตามจุดต่าง ๆ เพราะอาจมีการเลือกหลงเหลือเป็น

จุดเล็ก ๆ

3.3) หากมีเครื่องหมายรูปกุญแจ โฟลเดอร์หรือเฟรมนั้น ๆ อาจอยู่ในโหมด

Motion หรืออยู่ภายใต้ 2D Camera



รูปที่ 5.12 โหมดการเคลื่อนไหว

บรรณานุกรม

- กาญจนา เหล่าโชคชัยกุล. (2558). *วัฒนธรรมจีนในมุมมองของผู้บริโภคชาวไทยศึกษาผ่านตลาดวรรณกรรมจีนร่วมสมัยประเภทนิยาย / Chinese Culture in Thai consumer' meaning: Case study of Contemporary novel*. การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่35.
- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2559). *ประวัติศาสตร์ศิลปะจีน (HISTORY OF CHINESE ART)*.
กรุงเทพฯ: ทอจีนศึกษา.
- เจษฎา ทองเถาว์. (2561, 16 มิถุนายน). บุคลิกภาพผิดปกติชนิดบอร์เดอร์ไลน์ (Borderline Personality Disorder) [Web log message].
สืบค้นจาก <https://m.facebook.com/D2JED/posts/1314861368647093:0>
- เส้าหย่ง. (2560). *จีนสมัยสาธารณรัฐ เกิดกองทัพทางเป็ยที่ลุกขึ้นฟื้นฟูระบอบราชาธิปไตย*.
สืบค้นจาก https://www.silpa-mag.com/history/article_68396
- ทรูปลูกปัญญา. (2564). *หลักการพื้นฐาน 12 ข้อของการทำ Animation*.
สืบค้นจาก <https://www.truelookpanya.com/learning/detail/7993>
- ทวีศักดิ์ อินทโชติ. (2560). *การศึกษาอัตลักษณ์และการพัฒนาอัตลักษณ์นิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน (Master's thesis, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์)*.
สืบค้นจาก <https://libdoc.dpu.ac.th/thesis/Thaweesak.Int.pdf>
- ทศพล ชัยสัมฤทธิ์ผล. (2562). *จี๊ว : ศิลปะโบราณที่ขาดการสืบสาน ตำนานที่รอวันปิดฉาก*.
สืบค้นจาก <https://www.bbc.com/thai/thailand-47249203>
- ธีรภัทร เจริญสุข. (2564). *วันนี้คนจีนอ่านอะไร และวัยรุ่นไทยอ่านอะไรของจีน?*.
สืบค้นจาก <https://www.the101.world/chinese-web-novels-2021/>
- ธัญญาเรศ แซ่ลือ และวิภาดา จิระรัตนกุล .(2553). *วัฒนธรรมการแต่งกายของจีน*.
สืบค้นจาก <http://thaigoodview.com/node/83316>
- ปริวัฒน์ จันทร์. (2562, 27 เมษายน). *จี๊วอี การตกทายคารวะแบบจีน* [Web log message].
สืบค้นจาก https://mobile.facebook.com/media/set/?set=a.3709428985795333&type=3&comment_id=3713241565414075&_rdc=1&_rdr
- มานิช หล่อตระกูล. (2558). *จิตเวชศาสตร์รามาชิบตี (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. กรุงเทพฯ, ราชเทวี: ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาชิบตี มหาวิทยาลัยมหิดล.
- รรอง วงศ์โอบอ้อม. (2562). *ประวัติศาสตร์จีน History of China*. กรุงเทพฯ: ทอลิช.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วาวิ พรสิริภักดี. (2562). *การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติขาวดำ เพื่อให้กำลังใจเยาวชนไทยที่มีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้า* (Master's thesis). สืบค้นจาก <https://rsuir-library.rsu.ac.th>
- วิรัชญา แซ่เจีย. (2562). *ทำไมการแสวงหาตัวตนจึงเจ็บปวด? identity crisis* วิกฤตที่มาพร้อมกับช่วงเปลี่ยนผ่าน. สืบค้นจาก <https://thematter.co/social/lifestyle/identity-crisis-and-the-change-of-life/120520>
- สถานเอกอัครราชทูต ณ กรุงปักกิ่ง. (2562). *ความสัมพันธ์ไทย-จีน*. สืบค้นจาก <https://thaiembbeij.org/th/republic-of-china/thai-relations-china/>
- ศิขรินทร์ ลางกุลเสน. (2564). *5 ศิลปินเอก Impressionism ศิลปะแห่งการบันทึกความประทับใจ*. สืบค้นจาก <https://groundcontrolth.com/blogs/sq-musedorsay-impressionists>
- สุลักษณ์ ศิวรักษ์. (2565). *ประวัติศาสตร์จีน*. กรุงเทพฯ: เคสดี ไทย.
- อมลัญจุ โสภณ. (2564). *การออกแบบมัลติมีเดียวีดิโอรูปแบบแอนิเมชันด้วยหลักสัตวศาสตร์ เรื่องการยอมรับตนเอง* (Master's thesis). สืบค้นจาก <https://rsuir-library.rsu.ac.th/>
- Algarcia, A. (2011). *Supplementary notes for physics of timing and spacing*. Retrieved October 1, 2022, from <http://www.algarcia.org/AnimationPhysics/TimingTutorialNotes.pdf>
- Artisan Digital. (2018). *12 ข้อที่ช่วยให้ animation 2d ของคุณมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น*. Retrieved September 21, 2022, from <https://medium.com/artisan-digital-agency>
- Audubon, M. (2022). *Crane dancing*. Retrieved September 30, 2022, from <https://madisonaudubon.org>
- Borie, N. (2000). *The Face Shop* [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=-S4d4ru1WWU>
- Cherry, K. (2022a). *Could you be experiencing an identity crisis?*. Retrieved September 1, 2022, from <https://www.verywellmind.com/what-is-an-identity-crisis-2795948>
- Cherry, K. (2022b). *Understanding Erikson's stages of psychosocial development*. Retrieved September 1, 2022, from <https://www.verywellmind.com/>
- Cohen, D. (2019). *The Silence* [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=-S4d4ru1WWU>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Coron, T. (2022). *Understand Disney's 12 principles of Animation*. Retrieved October 18, 2022, from <https://www.creativebloq.com/advice/understand-the-12-principles-of-animation>
- Feng Shui Beginner. (2022). *Crane symbolism and meaning in feng shui everyone must know*. Retrieved October 18, 2022, from <https://fengshuibeginner.com/crane-symbolism/>
- Foley, E. (2012). *Straght ahead or pose to pose*. Retreved October 1, 2022, from <https://animation2012.weebly.com/straight-ahead-or-pose-to-pose>.
- Lei, L. (2020). *Hidden meanings in Chinese art - education - asian art museum*. Retrieved November 1, 2022, from <https://education.asianart.org/resources/hidden-meanings-in-chinese-art/>
- One world nation online. (1998). *Animals' symbolism in decoration, decorative arts, Chinese beliefs, and Feng Shui*. Retrieved November 18, 2022, from https://www.nationsonline.org/oneworld/Chinese_Customs/animals_symbolism.htm
- The Children's Society. (2022). *Identity*. Retrieved September 14, 2022, From <https://www.childrenssociety.org.uk/>
- Simon, M. (2003). *Producing independent 2D character animation: Making and selling a short film*. New York: Routledge
- Stefyn, N. (2022). *What is 2D animation: How to become a 2D animator: CG Spectrum*. Retrieved September 7, 2022, from <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-2d-animation>
- Taggart, E. (2022). *Our favorite animated music videos of All time*. Retrieved September 21, 2022, from <https://www.vectornator.io/blog/animated-music-videos/>
- TV Digital Watch. (2020a). *เปิดเรตติ้งซีรีส์เอเชียยอดเยี่ยมในรอบ 9 เดือนปี 63*. Retrieved September 1, 2022, from https://www.tvdigitalwatch.com/11_10_asianseries/
- TV Digital Watch. (2022b). *เช็กเรตติ้งซีรีส์จีนยอดเยี่ยม ปี 64*. Retrieved September 1, 2022, from <https://www.tvdigitalwatch.com/rating-series-chinese-64/>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	พรรัชต์ เปรนาวิน
วัน เดือน ปีเกิด	27 พฤศจิกายน 2539
สถานที่เกิด	จังหวัดนครราชสีมา ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา จิตวิทยา, 2562 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชา คอมพิวเตอร์อาร์ต, 2566
ที่อยู่ปัจจุบัน	55/173 หมู่บ้านพฤษ์ลดารังสิต คลองสี่ ตำบล ลาดสวาย อำเภอ ลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี 12150

