



การออกแบบแอนิเมชันไฮบริด ด้วยเรื่องราวความสัมพันธ์
ของครอบครัวไทยเชื้อสายจีน ผ่านอัตลักษณ์
ของภาพยนตร์นีโอ-นัวร์



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2566



**DESIGNING A HYBRID ANIMATION BASED ON THE NARRATIVE OF
THAI-CHINESE FAMILY RELATIONSHIPS THROUGH THE LENS OF
NEO-NOIR FILM AESTHETICS**



**BY
WEERASIT PHAIWLAIED**

**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

การออกแบบแอนิเมชันไฮบริด ด้วยเรื่องราวความสัมพันธ์ของครอบครัวไทย
เชื้อสายจีน ผ่านอัตลักษณ์ของภาพยนตร์นีโอ-นัวร์

โดย

วีรสิทธิ์ ฝิวละเอียด

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2566

ศ.กมล เผ่าสวัสดิ์
ประธานกรรมการสอบ

รศ. ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์
กรรมการ

ผศ. ดร.อวิรุทธ์ เจริญทรัพย์
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ศ. ดร.สือจิตต์ เพ็ชรประสาน)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
17 มิถุนายน 2567

Thesis entitled

**DESIGNING A HYBRID ANIMATION BASED ON THE NARRATIVE OF
THAI-CHINESE FAMILY RELATIONSHIPS THROUGH THE LENS
OF NEO-NOIR FILM AESTHETICS**

by

WEERASIT PHAIWLAIED

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

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

Asst. Prof. Dr. Aviruth Charoensup
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Prof. Suejit Pechprasarn, Ph.D.)

Dean of Graduate School

June 17, 2024

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้เป็นอย่างดี และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์จาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อวิรุทธ์ เจริญทรัพย์ อาจารย์ที่ปรึกษา และรองศาสตราจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้อำนวยการหลักสูตรที่ให้ความเอาใจใส่ช่วยเหลือ และคอยให้คำปรึกษาแนะนำแนวทางในการสร้างงานวิจัยเป็นอย่างดีมาโดยตลอดจนเสร็จสิ้นการทำวิจัย

ขอขอบคุณครอบครัว ที่ให้การสนับสนุนการศึกษา และเป็นกำลังใจในการทำงานวิจัยของผู้วิจัยมาโดยตลอด

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ทุกคนในหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต ที่คอยให้ความช่วยเหลือ และแบ่งปันเวลาส่วนตัวมาคอยให้คำแนะนำแก่ผู้วิจัยเสมอมา

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนช่วยเหลือในทุก ๆ ด้าน ซึ่งทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

วีรสิทธิ์ พิวละเอียด

ผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

6507922 : วีรสิทธิ์ ผิวละเอียด
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การออกแบบแอนิเมชันไฮบริด ด้วยเรื่องราวความสัมพันธ์ของครอบครัว
 ไทยเชื้อสายจีน ผ่านอัตลักษณ์ของภาพยนตร์นีโอ-นัวร์
 หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ผศ. ดร.อวิรุทธ์ เจริญทรัพย์

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีการศึกษาที่มาและความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในครอบครัวไทยเชื้อสายจีน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเรียนรู้วิถีชีวิตและความแตกต่างระหว่างวัยที่เกิดขึ้นภายในครอบครัวไทยเชื้อสายจีน รวมไปถึงการสร้างสรรค์และออกแบบแอนิเมชันไฮบริดที่เล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ในครอบครัวของชาวไทยเชื้อสายจีนผ่านอัตลักษณ์ของภาพยนตร์นีโอ-นัวร์ โดยมีเนื้อเรื่องของแอนิเมชันที่เล่าถึงภายในช่วงเวลาปิดเทอมหน้าร้อนของเด็กชายคนหนึ่ง ที่ต้องมาอาศัยอยู่ภายในบ้านเดียวกันกับเหล่าแม่ที่มีช่วงวัยและวิถีชีวิตที่แตกต่างกัน โดยนำเสนอผ่านรูปแบบของแอนิเมชันไฮบริดที่มีการทำให้ตัวละคร 3 มิติ ดูแบนลงจนคล้ายกับภาพ 2 มิติ ผสมผสานกับการนำอัตลักษณ์ของภาพยนตร์นีโอ-นัวร์ ที่มีความมืดมนและมีการใช้มุมกล้องที่น่าสนใจมารวมเข้าด้วยกัน เพื่อเป็นการสร้างสรรค์แนวทางใหม่ ๆ ของการสร้างผลงานแอนิเมชัน

จากผลการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่มีความสนใจในด้านแอนิเมชันจำนวน 30 คน พบว่าผู้รับชมมีความประทับใจในภาพรวมอยู่ในระดับดี ผู้รับชมยังเห็นถึงความแปลกใหม่ของการนำเสนอด้วยรูปแบบแอนิเมชันไฮบริดและรู้สึกได้ถึงอัตลักษณ์ของภาพยนตร์นีโอ-นัวร์ นอกจากนี้ผู้ชมยังรู้สึกได้ถึงวิถีชีวิตที่แตกต่างกันและมีมุมมองที่เปลี่ยนไปกับการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัยในครอบครัวไทยเชื้อสายจีน รวมไปถึงการนึกถึงคนในครอบครัวหลังได้รับชมแอนิเมชันก็ทำได้ในระดับดี จึงทำให้ผลของการวิจัยนั้นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ทั้งหมดของผู้วิจัย

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 47 หน้า)

คำสำคัญ: แอนิเมชันไฮบริด, ภาพยนตร์นีโอ-นัวร์, ครอบครัวไทยเชื้อสายจีน

6507922 : Weerasit Phiwlaied
 Thesis Title : Designing a Hybrid Animation Based on the Narrative of Thai-Chinese Family Relationships Through the Lens of Neo-Noir Film Aesthetics
 Program : Master of Fine Arts in Computer Art
 Thesis Advisor : Asst. Prof. Dr. Aviruth Charoensup

Abstract

This research examines the origins and relationships within Thai-Chinese families with the objective of studying and understanding the lifestyle and generational differences within these families. Additionally, it includes the creation and design of a hybrid animation that narrates the story of Thai-Chinese family relationships through the lens of a neo-noir film. The animation tells the story of a boy during his summer break who has to live in the same house with mothers of different ages and lifestyles. It is presented through a hybrid animation style that makes 3D characters appear flattened, resembling 2D images, combined with the characteristics of neo-noir films, which are dark and use interesting camera angles. This approach aims to create new methods for producing animation works.

From the results of a questionnaire administered to a sample group of 30 people interested in animation, it was found that viewers had a positive overall impression. They appreciated the novelty of the hybrid animation style and recognized the uniqueness of the neo-noir film elements. Additionally, the audience could perceive the different lifestyles depicted and experienced a changed perspective on the coexistence of people of different ages in a Thai-Chinese family. The animation also prompted viewers to reflect on their own family members, which was achieved at a good level. Therefore, the research successfully met all the objectives set by the researcher.

(Total 47 pages)

Keywords: Hybrid animation, Neo-noir film, Thai Chinese family

Student's Signature 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 ขอบเขตงานวิจัย	4
1.5 นิยามศัพท์	4
บทที่ 2	
ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 แอนิเมชันไฮบริด	5
2.2 ครอบครัวยุคไทยเชื้อสายจีน	9
2.3 ภาพยนตร์นีโอ-นัวร์	12
บทที่ 3	
ระเบียบวิธีการวิจัย	15
3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	15
3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)	16
3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)	22
3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)	27
3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	28
3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล	28

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล	30
บทที่ 4 ผลการวิจัย	31
4.1 ผลงานแอนิเมชันสั้นเรื่อง Lao Ma จากการออกแบบแอนิเมชันไฮบริด ด้วยเรื่องราวความสัมพันธ์ของครอบครัวไทยเชื้อสายจีน ผ่านอัตลักษณ์ ของภาพยนตร์นีโอ-นัวร์	31
4.2 ผลการประเมินข้อมูลที่ได้รับจากกลุ่มตัวอย่าง	39
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	42
5.1 สรุปผลการทำวิจัย	42
5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะ	44
บรรณานุกรม	45
ประวัติผู้วิจัย	47

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	แบบสอบถามเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	28
4.1	ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Lao Ma	31
4.2	แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม	39
4.3	ผลการรวบรวมข้อมูลที่ได้รับจากแบบสอบถาม	40



สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
1.1 กรอบแนวคิด	3
2.1 แอนิเมชันเรื่อง The Iron Giant	6
2.2 แอนิเมชันเรื่อง Spider-Man: Across the Spider-Verse	7
2.3 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง The Smurfs	7
2.4 แอนิเมชันสั้นเรื่อง SOULBREW	8
2.5 แอนิเมชันสั้นเรื่อง SOULBREW	8
2.6 แอนิเมชันสั้นเรื่อง SOULBREW	9
2.7 ภาพยนตร์เรื่อง Citizen Kane	12
2.8 ภาพยนตร์เรื่อง Decision to Leave	13
2.9 ภาพยนตร์เรื่อง Fallen Angels	14
2.10 ภาพยนตร์เรื่อง Fallen Angels	14
3.1 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 1	17
3.2 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 2	17
3.3 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 3	18
3.4 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 4	18
3.5 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 5	19
3.6 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 6	19
3.7 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 7	20
3.8 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 8	20
3.9 ภาพถ่ายเหล่านี้โดยผู้วิจัย	21
3.10 ตัวละครหลักภายในเรื่อง	21
3.11 การออกแบบตัวละครสีและแสงเงา	22
3.12 การขึ้นโมเดลตัวละคร	23
3.13 การใส่สีและพื้นผิวของตัวละคร	23
3.14 การสร้างกระดูกและส่วนควบคุมของตัวละคร	24
3.15 การสร้างโมเดลฉากต่าง ๆ	24

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
3.16	การเคลื่อนไหวของตัวละคร	25
3.17	การจัดมุมมองภายในโปรแกรม Blender	26
3.18	การจัดแสงภายในโปรแกรม Blender	26
3.19	การเรียบเรียงภาพและตัดต่อ	27



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันมีชาวจีนโพ้นทะเลจำนวน 50 ล้านคน ที่อาศัยอยู่ในประเทศอื่น ๆ กระจายกันอยู่ทั่วโลก โดยประเทศไทยเป็นประเทศที่มีชาวจีนโพ้นทะเลและรวมไปถึงลูกหลานของชาวจีนอาศัยอยู่มากเป็นอันดับ 1 คิดเป็นสัดส่วนประมาณ 14% ของประชากรไทย อย่างไรก็ตามชาวจีนโพ้นทะเลหรือชาวไทยเชื้อสายจีนในปัจจุบันนั้น ได้ถูกผสมกลมกลืนเข้ากับความเป็นไทยจนไม่รู้สึกรู้สีกว่าตนเป็นชาวจีนอีกต่อไป เช่น ภาษาที่ใช้ก็ไม่ได้ใช้ภาษาจีนเหมือนกับชาวจีนรุ่นก่อน (กรณพร เชนฐพยัคฆ์, 2561)

ชาวจีนเริ่มเข้ามาในประเทศไทยตั้งแต่ในสมัยสุโขทัยจนถึงในสมัยอยุธยา ชาวจีนที่อพยพมายังประเทศไทยนั้นส่วนมากได้แก่ จีนกวางตุ้ง จีนไหหลำ จีนแต้จิ๋ว จีนแคะ จีนฮกเกี้ยน (ปรวพรรณ ทรงบัณฑิตย, 2549) โดยที่ชาวจีนแต้จิ๋วเป็นชาวจีนที่อพยพมายังประเทศไทยมากที่สุด และภาพจำร่วมกันของวัฒนธรรมจีนในสายตาของชาวไทยนั้น ก็มาจากวัฒนธรรมของชาวจีนแต้จิ๋ว เช่น ภาษา อาหาร ประเพณี และพิธีกรรม (ธันฐกรณณ์ สังขพิพัชฌนกุล, 2564) ชาวจีนนั้นยึดมั่นในประเพณีและวัฒนธรรมจีนที่คิดตัวมาเป็นอย่างมาก แต่เมื่อได้อาศัยอยู่ในประเทศเป็นเวลานานและได้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้เกิดการผสมผสานระหว่างชาวจีนและไทยขึ้น (พรพรรณ จันทโรนานนท์, 2555) จากอิทธิพลของกระแสโลกาภิวัตน์และวัฒนธรรมตะวันตก ทำให้ลูกหลานชาวจีนเริ่มตั้งคำถามกับประเพณีจารีตของตน ที่ไม่สอดคล้องกับแนวคิดสมัยใหม่ ทำให้ส่งผลต่อการคงอยู่ของอัตลักษณ์วัฒนธรรมจีน (กิตตินันท์ เกรือแพทย์, เกษตรชัย และหิม และวันชัย ธรรมสัจการ, 2564)

จากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยที่เป็นลูกหลานชาวไทยเชื้อสายจีน จึงสังเกตเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงไปในด้านต่าง ๆ ของชาวไทยเชื้อสายจีน เช่น ประเพณีไหว้บรรพบุรุษ (เซ็งเม้ง) ที่ตอนผู้วิจัยยังเป็นเด็ก เหล่าเครือญาติได้เดินทางไปเข้าร่วมประเพณีกันเป็นจำนวนมาก แต่ใน

ปัจจุบันจำนวนเครือข่ายที่เข้าร่วมประเพณีนั้นได้ลดลง โดยเฉพาะลูกหลานที่เป็นคนยุคใหม่นั้นมักจะไม่ได้เข้าร่วมประเพณี นอกจากประเพณีไหว้บรรพบุรุษแล้ว ประเพณีอื่น ๆ เช่น ประเพณีไหว้พระจันทร์ วันสารทจีน ก็มีจำนวนผู้เข้าร่วมลดลง ส่วนการเปลี่ยนแปลงด้านอื่นที่ผู้วิจัยสังเกตเห็นได้จากบริเวณที่อยู่อาศัย คือบริเวณถนนทรงวาด เดิมที่เป็นถิ่นที่อยู่อาศัยของชาวไทยเชื้อสายจีนที่อาศัยอยู่เป็นครอบครัวใหญ่ภายในตึกแถว ประกอบอาชีพค้าขายบริเวณชั้นแรก ปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงไปเป็นร้านอาหารร่วมสมัย หรือคาเฟ่ ดังนั้นวิถีชีวิตและประเพณีวัฒนธรรมของชาวไทยเชื้อสายจีนในมุมมองของผู้วิจัยจึงรู้สึกได้ถึงเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตเป็นอย่างมาก

แอนิเมชันไฮบริด (Hybrid Animation) คือการผสมผสานระหว่างการสร้างสรรค์แอนิเมชันแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ เข้าด้วยกันเพื่อสร้างผลลัพธ์ที่มีเอกลักษณ์และดึงดูดสายตา โดยผสมผสานองค์ประกอบจากแอนิเมชันต่าง ๆ เช่น แอนิเมชัน 2 มิติ ที่วาดด้วยมือ, สตอปโมชัน (Stop Motion), ภาพ 3 มิติ ที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ (CGI) แอนิเมชันไฮบริดจึงเป็นการนำเอาจุดแข็งของแต่ละเทคนิคมาปรับปรุงและต่อยอดเพื่อให้เกิดแนวทางใหม่ ๆ ของการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน (Toolbox Studio, 2019)

ภาพยนตร์สไตล์นีโอ-นัวร์ (Neo-Noir) เป็นภาพยนตร์ที่ซึมเหมือนกับฟิล์มนัวร์ (Film Noir) แต่จะให้ความรู้สึกที่ทันสมัยกว่าและยังแสดงให้เห็นถึงความรุนแรงและเพศ (Ostberg, 2022) ภาพยนตร์สไตล์นีโอ-นัวร์มักจะเน้นเล่าเรื่องเกี่ยวกับอาชญากรรม ความรุนแรง และตั้งคำถามกับความคลุมเครือของศีลธรรมในสังคม นอกจากนี้ยังมีการใช้มุมกล้องที่เอียง การใช้แสงและเงา และการจัดองค์ประกอบของภาพที่ไม่สมมาตร (Hellerman, 2021)

ผู้วิจัยจึงสนใจความแตกต่างระหว่างวัยและวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปของชาวไทยเชื้อสายจีนที่เกิดขึ้นในครอบครัว เช่น การเข้าร่วมประเพณีต่าง ๆ ที่เริ่มถูกลดความสำคัญลง หรือการใช้เวลากับสื่อบันเทิงที่แตกต่างกัน เช่น การดูทีวีในคนรุ่นเหล่านี้ หรือการใช้เวลากับโทรศัพท์ในคนยุคใหม่ นอกจากนี้ยังสนใจในการนำเสนอบรรยากาศตึกแถวดั้งเดิมที่เป็นที่อยู่อาศัยของชาวไทยเชื้อสายจีนที่มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน จึงนำสิ่งต่าง ๆ มาเชื่อมโยงเข้ากับการสร้างสรรค์โครงเรื่องภายในงานวิจัย ประกอบกับความสนใจในภาพยนตร์สไตล์นีโอ-นัวร์ โดยเฉพาะภาพยนตร์สไตล์นีโอ-นัวร์ที่สะท้อนให้เห็นถึงบรรยากาศในแบบจีนหรือฮ่องกง ที่แสดงได้ถึงเอกลักษณ์ของความเป็นจีนได้เป็นอย่างดี จากนั้นจึงนำมาสร้างสรรค์ด้วยรูปแบบของแอนิเมชันไฮบริด ที่มีความน่าสนใจในการผสมผสานกันระหว่างความเป็น 2 มิติ และ 3 มิติ โดยพยายามที่จะทำให้ความเป็น 3 มิตินั้นได้

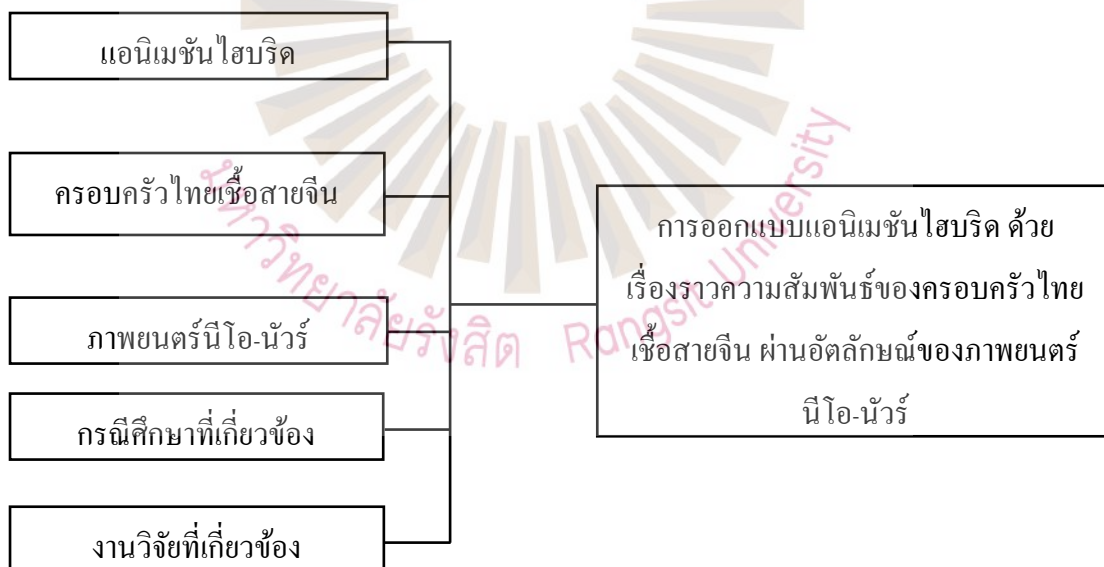
ถูกทำให้เบนลงจนเหมือนกับความเป็น 2 มิติ ผู้วิจัยจึงนำความสนใจในสิ่งเหล่านี้มาสร้างสรรค์เป็นแอนิเมชันไฮบริดสไตล์นีโอ-นัวร์ ด้วยเรื่องราวความสัมพันธ์ของครอบครัวไทยเชื้อสายจีนของผู้วิจัย ผ่านอัตลักษณ์ของภาพยนตร์นีโอ-นัวร์ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตและการอยู่ร่วมกันของคนต่างยุคสมัย

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาและค้นคว้าวิถีชีวิตและความแตกต่างระหว่างวัยที่เกิดขึ้นภายในครอบครัวไทยเชื้อสายจีน ผ่านการเล่าเรื่องแบบแอนิเมชันไฮบริด

1.2.2 เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชันไฮบริดที่เล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ในครอบครัวของชาวไทยเชื้อสายจีนผ่านอัตลักษณ์ของภาพยนตร์นีโอ-นัวร์

1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.1 กรอบแนวคิด

1.4 ขอบเขตงานวิจัย

1.4.1 แอนิเมชันไฮบริดความยาว 3.03 นาที

1.4.2 กลุ่มตัวอย่างผู้ที่สนใจแอนิเมชันไฮบริดและเรื่องราวของคนไทยเชื้อสายจีน จำนวน 30 คน

1.5 นิยามศัพท์

แอนิเมชันไฮบริด คือ งานศิลปะดิจิทัลชนิดหนึ่ง ที่ต่อยอดมาจากแอนิเมชัน 2 มิติและ 3 มิติ โดยนำมาผสมผสานจุดเด่นของแต่ละเทคนิคเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดเป็นผลงานที่มีความแปลกใหม่

ภาพยนตร์นีโอ-นัวร์ คือ เป็นภาพยนตร์ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาต่อจาก फिल्म noir แต่จะมีความทันสมัยของเทคโนโลยีการถ่ายทำที่เพิ่มขึ้น ชิมของภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะเล่าเรื่องเกี่ยวกับอาชญากรรมและความรุนแรง

บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัย “การออกแบบแอนิเมชันไฮบริด ด้วยเรื่องราวความสัมพันธ์ของครอบครัวไทยเชื้อสายจีน ผ่านอัตลักษณ์ของภาพยนตร์นีโอ-นัวร์” ได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในหัวข้อดังต่อไปนี้

- 2.1 แอนิเมชันไฮบริด
- 2.2 ครอบครัวไทยเชื้อสายจีน
- 2.3 ภาพยนตร์นีโอ-นัวร์

2.1 แอนิเมชันไฮบริด

2.1.1 ความหมายของแอนิเมชันไฮบริด

แอนิเมชันไฮบริด (Hybrid Animation) หมายถึง แอนิเมชันที่ผสมผสานเทคนิคและจุดเด่นของแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ มาไว้ในเฟรมเดียวกัน เพื่อสร้างผลลัพธ์ที่มีเอกลักษณ์และความแปลกใหม่ สามารถผสมผสานเทคนิคต่าง ๆ เช่น การทำแอนิเมชันด้วยการวาดด้วยมือ, การสร้างจากคอมพิวเตอร์ (CGI) หรือ สตอป โมชัน (Stop Motion) โดยการสร้างแอนิเมชันไฮบริดถือว่ามีความท้าทาย และมีแนวทางที่แตกต่างไปเป็นอย่างมาก เช่น การสร้างจากด้วยการวาดด้วยมือแบบ 2 มิติ และการสร้างตัวละครด้วยการใช้คอมพิวเตอร์แบบ 3 มิติ เมื่อนำทั้งสองเทคนิคมาอยู่รวมกันในเฟรมเดียว จึงสร้างผลลัพธ์ที่แตกต่างออกไปตามแนวทางของแอนิเมชันไฮบริด (Toolbox Studio, 2019)

2.1.2 ตัวอย่างเทคนิคของแอนิเมชันไฮบริด

การนำเทคนิคการสร้างสรรค์ในแขนงต่าง ๆ ของการทำแอนิเมชันมาผสมผสานไว้ในเฟรมเดียวกัน ถือเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างสรรค์แอนิเมชันไฮบริด สามารถผสมผสานเทคนิค

ต่าง ๆ เช่น การทำแอนิเมชันด้วยการวาดด้วยมือ, การสร้างจากคอมพิวเตอร์ (CGI), สตอปโมชัน (Stop Motion) หรือแม้แต่การใช้วิดีโอ فوتเทจที่มีคนแสดง (Live-Action Footage) (Toolbox Studio, 2019)

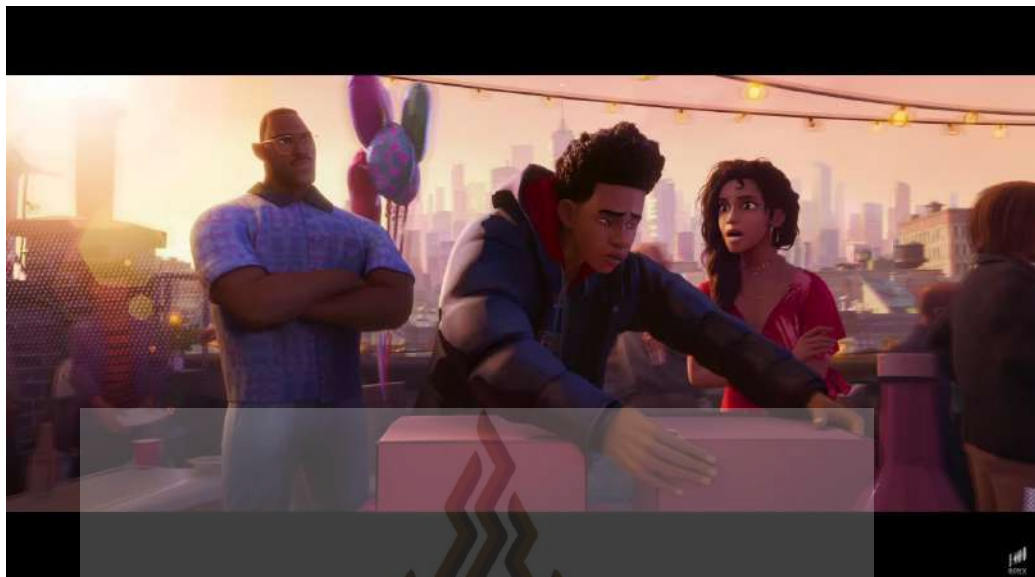
2.1.2.1 การผสมผสานระหว่าง 2 มิติ และ 3 มิติ มาอยู่ร่วมกันภายในเฟรมเดียว สามารถทำได้ทั้งแบบที่ใช้เนื้อหาภาพรวมสร้างจากการวาดแบบ 2 มิติ แต่สอดแทรกบางตัวละครที่สร้างจากคอมพิวเตอร์แบบ 3 มิติ เพื่อให้ตัวละครนั้นมีความโดดเด่นมากขึ้น เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง The Iron Giant (1999) โดยวอร์เนอร์ บราเธอร์ส ที่นำตัวละครหุ่นยนต์แบบ 3 มิติ มารวมเข้ากับเรื่องราวและฉากที่สร้างจาก 2 มิติ



รูปที่ 2.1 แอนิเมชันเรื่อง The Iron Giant (1999)

ที่มา: Warner Bros. Pictures, 2015

2.1.2.2 การผสมผสานเทคนิคจากการ์ตูนคอมมิคนำมาใส่ในแอนิเมชัน 3 มิติ เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Spider-Man: Across the Spider-Verse (2023) จาก Marvel Comics โดยโคลัมเบียพิกเจอร์ส และ โซนี่พิกเจอร์ส ที่ แอนิเมชัน ร่วมกับ มาร์เวลเอนเตอร์เทนเมนต์ มีการนำเอาสไตล์ของการ์ตูนคอมมิคมาใช้ เช่น ส่วนของพื้นหลังที่ถูกทำให้เบลอ หรือ การนำเอาพื้นผิวที่เกิดจากการผลิตในอุตสาหกรรมกราฟิกมาใช้ และมีการเพนต์สีแปรปรวนลงบนตัวละครทำให้เกิดเป็นพื้นผิวที่เป็นเอกลักษณ์



รูปที่ 2.2 แอนิเมชันเรื่อง Spider-Man: Across the Spider-Verse (2023)

ที่มา: Sony Pictures Entertainment, 2023

2.1.2.3 การผสมผสานระหว่างการใช้แอนิเมชัน 2 มิติ อยู่ร่วมกับการใช้วิดีโอ فوتเทจที่มีคนแสดง เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง The Smurfs (2011) โดย โซนี่พิคเจอร์ส แอนิเมชัน เป็นภาพยนตร์ที่มีการนำเอา فوتเทจที่ถ่ายคนมาใช้ร่วมกับตัวละครหลักที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ในรูปแบบ 3 มิติ



รูปที่ 2.3 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง The Smurfs (2011)

ที่มา: Sony Pictures Entertainment., 2011

2.1.3 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาผลงานแอนิเมชันสั้นเรื่อง Soulbrew (2021) โดย ฟีบี้ เหมมา (Phoebe Mao) ทางสื่อออนไลน์ยูทูป (YouTube) (Mao, 2021) ได้พบว่าเป็นแอนิเมชันไฮบริดที่ใช้เทคนิค 3 มิติ และ 2 มิติ ผสมผสานกัน โดยมีตัวละครหลักแบบ 3 มิติ ใช้เทคนิคแบบ Cel-Shading ส่วนบรรยากาศรอบ ๆ และตัวละครรองนั้นใช้เทคนิค 2 มิติ รวมถึงบางฉากก็ใช้การดิจิตัลเพนต์ติ้ง (Digital Painting) นอกจากนี้บรรยากาศภายในแอนิเมชันเรื่องนี้ ยังเป็นบรรยากาศค้ำคินภายในบาร์ ภายใต้แสงไฟนีออน ทำให้ภาพรวมของแอนิเมชันเรื่องนี้ มีทั้งความสวยงามด้านภาพ และความหลากหลายของเทคนิคต่าง ๆ ผสมผสานกันได้อย่างลงตัว



รูปที่ 2.4 แอนิเมชันสั้นเรื่อง Soulbrew (2021)

ที่มา: Mao, 2022



รูปที่ 2.5 แอนิเมชันสั้นเรื่อง Soulbrew (2021)

ที่มา: Mao, 2022



รูปที่ 2.6 แอนิเมชันสั้นเรื่อง Soulbrew (2021)

ที่มา: Mao, 2022

2.2 ครอบครัวยุคใหม่ไทยเชื่อสายจีน

2.2.1 ชาวจีนที่อพยพมาตั้งรกรากในประเทศไทย

ชาวจีนกลุ่มแรก ๆ เข้ามาทำการค้าขายภายในบริเวณเมืองท่าต่าง ๆ ในช่วงสมัยสุโขทัย แต่ก็มีมักจะเป็นแค่เพียงเพื่อติดต่อค้าขายเท่านั้น จนกระทั่งในสมัยกรุงศรีอยุธยา เริ่มมีชาวจีนเข้ามาประกอบอาชีพในประเทศไทยมากขึ้น โดยเริ่มเข้ามาตั้งรกรากในบริเวณภาคใต้ รวมไปถึงแถบลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยาและหัวเมืองชายทะเลต่าง ๆ ภายหลังจากชาวจีนได้มีการแต่งงานกับคนไทย ทำให้เริ่มมีการกระจายกันไปตั้งถิ่นฐานต่าง ๆ โดยชาวจีนส่วนมากที่อพยพมาที่ประเทศไทยนั้น อพยพมาจากดินแดนตอนใต้ของประเทศจีน ได้แก่ จีนกวางตุ้ง จีนแต้จิ๋ว จีนแคะ จีนไหหลำ จีนฮกเกี้ยน (ปรววรรณ ทรงบัณฑิตย, 2549)

เนื่องจากสังคมไทยเปิดกว้าง และนโยบายของประเทศไทยก็ไม่ได้บังคับหรือกีดกันชาวจีนที่อพยพมา รวมทั้งศาสนาและความเชื่อก็คล้ายคลึงกัน ทำให้ชาวจีนปรับตัวเข้ากับประเทศไทยได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังนำเอาวัฒนธรรมความเชื่อ ประเพณี วิถีชีวิต ติดตัวมาด้วย ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันหลังจากที่ชาวจีนได้อพยพเข้ามาแล้ว นับว่ามีความสำคัญและบทบาทต่อประเทศไทย ทั้งในแง่เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม แต่ถึงแม้ว่าชาวจีนจะมีความยึดมั่นในประเพณีวัฒนธรรม

ของตนเป็นอย่างมาก เมื่ออาศัยอยู่ในแผ่นดินไทยเป็นเวลานานจึงทำให้เกิดการผสมผสานระหว่างความเป็นจีนและไทยขึ้นมาอย่างเห็นกันในปัจจุบัน (พรพรรณ จันทโรนานนท์, 2555)

2.2.2 อัตลักษณ์ของชาวจีนในประเทศไทย

ในช่วงแรกชาวจีนที่อพยพเข้ามาในนั้นมักจะประกอบอาชีพการใช้แรงงาน แต่ในขณะนั้นอาชีพค้าขายไม่ค่อยเป็นที่นิยมในหมู่คนไทย เพราะนิยมในการรับราชการมากกว่า ทำให้ชาวจีนจึงหันมายึดอาชีพค้าขายแทน นอกจากนั้นชาวจีนยังมีการรวมตัวกันในรูปแบบของสมาคมต่าง ๆ และมีการสร้างโรงเรียนจีนรวมไปถึงหนังสือพิมพ์จีนขึ้นมา

ชาวจีนยังคงยึดถือประเพณี วัฒนธรรมดั้งเดิมของตน เช่น การถือว่าผู้ปกครองครอบครัวต้องเป็นผู้ใหญ่หรือผู้สูงอายุ และสามีต้องทำหน้าที่หัวหน้าครอบครัว ผู้หญิงมีฐานะในครอบครัวที่ต่ำกว่าผู้ใหญ่และผู้ชาย เป็นต้น ชาวจีนมักจะอยู่รวมกันเป็นครอบครัวใหญ่ บริเวณย่านการค้า นิยมอาศัยในตึกแถว โดยใช้บริเวณชั้นล่างสำหรับการประกอบอาชีพ และนิยมใช้ภาษาจีนในการสื่อสารภายในบ้าน (ปรวพรรณ ทรงบัณฑิตย, 2549)

2.2.3 การผสมกลมกลืนชาติของชาวจีนที่นำไปสู่การเป็นคนไทยเชื้อสายจีน

ในสมัยจอมพล ป. พิบูลสงคราม ได้มีนโยบาย “ชาตินิยมไทย” ที่จะใช้สัญชาติและความเป็นคนไทย เป็นตัวกำหนดในการได้รับสิทธิต่าง ๆ ตามกฎหมาย และพยายามที่จะดำเนินการกับชาวจีน เช่น การเรียนการสอนในโรงเรียนจีนจะต้องเป็นภาษาไทยเป็นหลัก ส่งผลให้มีโรงเรียนจีนถูกปิดกว่า 20 โรงเรียน ในปี พ.ศ. 2482 (เพ็ญพิสุทธิ์ อินทรภิมย์, 2549)

เพื่อให้ได้รับสิทธิต่าง ๆ ทัดเทียมกับคนไทย ทำให้ชาวจีนมีความพยายามที่จะเปลี่ยนเป็นสัญชาติไทย นอกจากนั้นต่อมาเด็กที่เกิดและเติบโตในเมืองไทยยังใช้นามสกุลไทย ไม่ใช่การใช้ “แซ่” เหมือนอย่างคนรุ่นก่อน การสื่อสารก็เริ่มนิยมใช้ภาษาไทยมากขึ้น ทำให้อัตลักษณ์ของชาวจีนนั้นผสมกลมกลืนกลายเป็นคนไทยเชื้อสายจีนอย่างในปัจจุบัน

2.2.5 โครงสร้างครอบครัวไทยเชื้อสายจีน

โครงสร้างครอบครัวจีนดั้งเดิมนั้น มีลักษณะเป็นครอบครัวขยาย (Extended Family) ที่หมายถึงครอบครัวที่มีญาติพี่น้องมากมาย และลูกหลายอาศัยอยู่ร่วมกันภายในบ้าน โดยมีผู้ชายเป็นผู้นำครอบครัวที่ทุกคนในครอบครัวจะต้องเชื่อฟัง และผู้ที่อายุน้อยจะต้องเชื่อฟังผู้อาวุโส โดยที่ครอบครัวจีนดั้งเดิมนั้น มีความภูมิใจในประเพณีและวัฒนธรรมของตนอย่างมาก ไม่นิยมที่จะเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของตนไปตามสภาพสังคม (เกษม ปราณีชยาศัย, 2544)

ขณะที่ครอบครัวไทยเชื้อสายจีนในปัจจุบันได้มีการผสมกลมกลืนทางวัฒนธรรม ทำให้วิถีชีวิตของคนในครอบครัวในแต่ละช่วงอายุนั้นมีความแตกต่างกัน เช่นความเข้มแข็งของการเข้าร่วมประเพณีต่าง ๆ ของคนไทยเชื้อสายจีน เนื่องจากครอบครัวยุคใหม่มีวิถีคิดในการเลี้ยงลูกที่เปลี่ยนไป การบีบบังคับให้เชื่อหรือทำตามจึงลดลง หากไม่ได้เป็นประเพณีที่สำคัญจึงมักจะไม่นับบังคับให้เข้าร่วม และบางครอบครัวเมื่อลูกหลานแยกย้ายกันไปสร้างครอบครัวของตนเอง ทำให้จากที่ต้องเรียนรู้วิถีชีวิตและประเพณีดั้งเดิมอยู่เป็นประจำเนื่องจากการอาศัยอยู่ร่วมกันนั้นจึงเปลี่ยนแปลงไป

2.2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชั้นฐกรณ์ สังขพิพัฒนกุล (2564) ได้ทำวิจัยเรื่อง “วัฒนธรรมจีนแต่จิว” ตัวแทนวัฒนธรรมจีนในสังคมไทย ได้ผลสรุปว่า ชาวจีนแต่จิวเป็นกลุ่มชาวจีนอพยพที่มีจำนวนประชากรมากที่สุดในประเทศไทย วัฒนธรรมจีนที่คนไทยส่วนใหญ่รับรู้รับรู้นั้น ก็มาจากวัฒนธรรมของชาวจีนแต่จิวที่เกิดการผสมกลมกลืนเข้ากับวัฒนธรรมไทย ทั้งในด้านของ ภาษา อาหาร ประเพณี พิธีกรรม และความเชื่อ จึงทำให้คนไทยมีภาพจำร่วมกันว่าวัฒนธรรมจีนแต่จิวนั้นเป็นตัวแทนของวัฒนธรรมจีน ทั้งที่ในความเป็นจริงชาวจีนแต่จิวเป็นเพียงคนกลุ่มน้อยในจีน แต่ถึงอย่างนั้นคนไทยเชื้อสายจีนแต่จิวก็นับว่ามีบทบาทที่สำคัญในด้านต่าง ๆ ต่อประเทศไทยเป็นอย่างมาก

กิตตินันท์ เกรือแพทย์ และคณะ (2564) ได้ทำวิจัยเรื่อง บทวิเคราะห์การดำรงรักษาอัตลักษณ์วัฒนธรรมจีนในไทยผ่านสถาบันสำคัญทางสังคม ได้ผลสรุปว่า อิทธิพลของกระแสโลกาภิวัตน์ และวัฒนธรรมตะวันตกนั้น ส่งผลต่อการดำรงรักษาของอัตลักษณ์วัฒนธรรมจีนในไทย เนื่องจากผู้คนเริ่มตั้งคำถามกับประเพณีจารีต และธรรมเนียมปฏิบัติของวัฒนธรรมจีน ที่ไม่สอดคล้องกับแนวคิดที่พิจารณาคุณค่าวัฒนธรรมโดยใช้วัฒนธรรมยุโรปเป็นศูนย์กลาง จึงหันไป

สนใจวัฒนธรรมร่วมสมัยที่สอดคล้องกับยุคปัจจุบันมากกว่า ทำให้การดำรงรักษาวัฒนธรรมจีนให้อยู่คู่กับสังคมไทยได้ต่อไปนั้น จึงขึ้นอยู่กับสถาบันทางสังคมที่สำคัญ ได้แก่ การอบรมบ่มเพาะของครอบครัว การส่งเสริมรายจ่ายของภาครัฐ การให้คำปรึกษาและการดำเนินพิธีกรรมของศาลเจ้าจีน การจัดเทศกาลและความกลมเกลียวของสมาคมชาติพันธุ์จีน และการสนับสนุนของสถาบันการศึกษา

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเรื่องของอัตลักษณ์และวัฒนธรรมจีนแต่จีน ที่คนไทยส่วนใหญ่สามารถรับรู้ร่วมกันได้มาใช้ ผ่านการเล่าเรื่องจากมุมมองในวัยเด็ก ด้วยรูปแบบแอนิเมชันไฮบริด เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ในครอบครัวของคนไทยเชื้อสายจีนที่คนในครอบครัวมีอายุและวิถีชีวิตที่แตกต่างกัน อันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงไปโดยอิทธิพลของกระแสโลกาภิวัตน์ และวัฒนธรรมตะวันตก ผ่านอัตลักษณ์ของภาพยนตร์นีโอ-นัวร์

2.3 ภาพยนตร์นีโอ-นัวร์

2.3.1 ลักษณะของภาพยนตร์ฟิล์มนัวร์

ฟิล์มนัวร์ (Film Noir) เป็นภาพยนตร์ประเภทหนึ่ง “Noir” มาจากภาษาฝรั่งเศสที่หมายถึง “ดำ” ภาพยนตร์จึงมีบรรยากาศที่มืดสลัว และมักจะเกี่ยวข้องกับอาชญากรรม ความรุนแรง และการตั้งคำถามกับศีลธรรมในสังคม และส่วนใหญ่จะใช้ภาพแบบแสงและเงาตัดกันอย่างรุนแรง เรื่องราวในหนังมักจะเป็นช่วงเวลากลางคืน และทำให้ผู้ชมรู้สึกอึดอัดตลอดเวลา (นันทขว้าง สิริสุนทร, 2562)



รูปที่ 2.7 ภาพยนตร์เรื่อง Citizen Kane (1941)

ที่มา: American Film Institute, 2016

2.3.2 ลักษณะของภาพยนตร์นีโอ-นัวร์

นีโอ-นัวร์ (Neo-Noir) เป็นคำที่ถูกนักวิจารณ์ภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศสที่ชื่อ นีโน แฟรงก์ (Nino Frank) เรียกในปี ค.ศ. 1946 สำหรับภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับจิตวิทยาและอาชญากรรม ความรุนแรง และเรื่องราวเกี่ยวกับศีลธรรม นีโอ-นัวร์ ถูกพัฒนาต่อออกจากฟิล์มนัวร์ (Film Noir) ที่มักจะใช้ภาพขาวดำ แต่นีโอ-นัวร์ สามารถสร้างสรรค์โดยการใช้สีสันท่าง ๆ ได้ ส่วนใหญ่นิยมใช้สีที่มาจากแสงของหลอดไฟนีออน รวมถึงการใช้มุมกล้องที่เอียง และการจัดองค์ประกอบของภาพที่ไม่ต้องการความสมดุล (Hellerman, 2021)



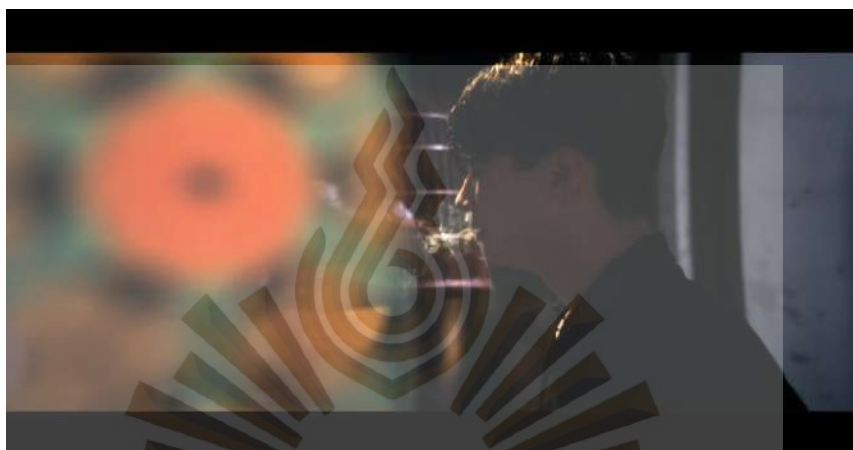
รูปที่ 2.8 ภาพยนตร์เรื่อง Decision to Leave (2022).

ที่มา: Mubi, 2022

2.3.3 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Fallen Angels (1995) จาก Jet Tone Production กำกับโดย หว่องกาไว (Wong Kar-Wai) ทางสื่อออนไลน์สตรีมมิง เน็ตฟลิกซ์ (Netflix) โดยภาพยนตร์มีการใช้การจัดองค์ประกอบภาพที่เล่าสองเรื่องราวเอาไว้ภายในเฟรมเดียวกัน เพื่อให้เห็นถึงบรรยากาศของสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ไปด้วย รวมไปถึงการจัดแสงที่ใช้ไฟนีออนฟุ้ง ๆ ในบรรยากาศยามค่ำคืน นอกจากนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้ยังเป็นภาพยนตร์อาชญากรรมที่มีความเป็นสไตลีนีโอ-นัวร์ จึงมักจะใช้แสงและสีที่มีดทึบ ซึ่งทั้งหมดนี้ทำให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงบรรยากาศและความรู้สึกเหงาได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นบรรยากาศของภาพยนตร์ ยังให้ความรู้สึกถึงความเป็นจีนผ่านสถานที่และผู้คน รวมไปถึงรายละเอียดต่าง ๆ ของวัตถุที่ใช้ประกอบฉาก (นพปฎล พลศิลป์, 2563; สุพัฒน์ ศิวะพรพันธ์, 2563; Lau & Wong, 1995)

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการนำเอาการเล่าเรื่องด้วยเทคนิคแอนิเมชันไฮบริด ระหว่าง 3 มิติ และ 2 มิติ ผ่านการจัดองค์ประกอบของภาพที่จะสะท้อนให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ของตัวละคร ภายใต้บรรยากาศยามค่ำคืน ในสไตล์นีโอ-นัวร์ เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงความรู้สึกเหงา เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างผลงานแอนิเมชันไฮบริดด้วยเรื่องราวความสัมพันธ์ของครอบครัวไทยเชื้อสายจีน



รูปที่ 2.9 ภาพยนตร์เรื่อง Fallen Angels (1995)

ที่มา: Block 2 Distribution, 2020



รูปที่ 2.10 ภาพยนตร์เรื่อง Fallen Angels (1995)

ที่มา: Block 2 Distribution, 2020

บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

ในงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชันไฮบริด ด้วยเรื่องราวความสัมพันธ์ของครอบครัวไทยเชื้อสายจีน” ได้มีระเบียบวิธีการวิจัยดังนี้

- 3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)
- 3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)
- 3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)
- 3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชันไฮบริด ด้วยเรื่องราวความสัมพันธ์ของครอบครัวไทยเชื้อสายจีน” ได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้แก่ แอนิเมชันไฮบริด (Animation Hybrid) อัตลักษณ์ที่เปลี่ยนไปของชาวไทยเชื้อสายจีน ภาพยนตร์นีโอ-นัวร์ (Neo-Noir) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเรื่อง “วัฒนธรรมจีนแต่จีว” ตัวแทนวัฒนธรรมจีนในสังคมไทย และเรื่องบทวิเคราะห์การดำรงรักษาอัตลักษณ์วัฒนธรรมจีนในไทยผ่านสถาบันสำคัญทางสังคม นอกจากนี้ยังมีกรณีศึกษาของแอนิเมชันสั้น Soulbrew (2021) และภาพยนตร์เรื่อง Fallen Angels (1995) จึงได้นำข้อมูลมาดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

3.2.1 การสร้างแก่นของเรื่อง

แก่นของงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน ไซบริด ด้วยเรื่องราวความสัมพันธ์ของครอบครัวไทยเชื้อสายจีน” คือการเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ในครอบครัวของคนไทยเชื้อสายจีนระหว่างเหล่าม่า (ยายทวด) กับ เด็กชาย (เหลน) ที่ต้องอาศัยอยู่ร่วมกันในช่วงปิดเทอม ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความต่างของช่วงวัยและการใช้ชีวิตประจำวัน รวมถึงมุมมองที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยต่อวัฒนธรรมจีนที่เป็นรากเหง้าของบรรพบุรุษ

3.2.2 บทภาพยนตร์

ในช่วงปิดเทอม เด็กชายต้องย้ายมาอยู่บ้านของเหล่าม่า ในย่านชุมชนชาวจีน เนื่องจากแม่พี่คลอดลูกคนที่สอง ทำให้ไม่มีเวลาพอที่จะเลี้ยงลูกพร้อมกันสองคน เด็กชายจึงต้องใช้เวลาในช่วงปิดเทอมไปกับการอยู่ร่วมกันกับเหล่าม่า

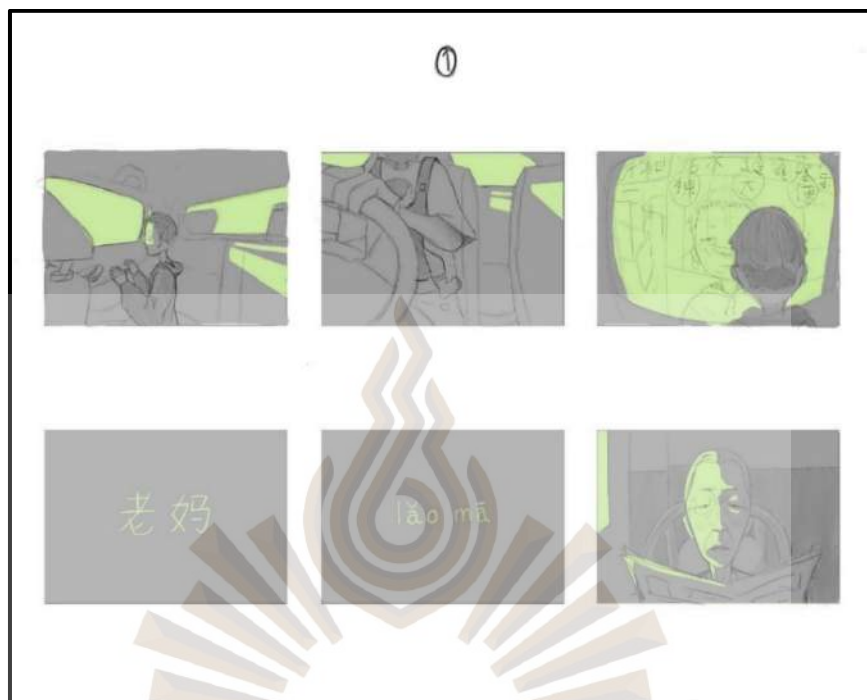
การใช้ชีวิตอยู่กับเหล่าม่านั้นเต็มไปด้วยความยากลำบาก เนื่องจากเหล่าม่าเป็นคนจีนที่อพยพมาอยู่ประเทศไทยตั้งแต่ในสมัยก่อน ซึ่งพูดภาษาไทยไม่ได้ ทำให้การสื่อสารมักจะเข้าใจกัน นอกจากนี้กิจวัตรประจำวันระหว่างเหล่าม่ากับเด็กชายก็แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง

ทุก ๆ คืน เหล่าม่าจะต้องดูจิ้งจอกผ่านเครื่องเล่นซีดี ทำให้เด็กชายรู้สึกรำคาญและเบื่อหน่ายกับเสียงของจิ้งจอกที่ดังรบกวน จึงพยายามที่จะถอดทวนและไม่สนใจความน่ารักของเสียงจิ้งจอกตลอด

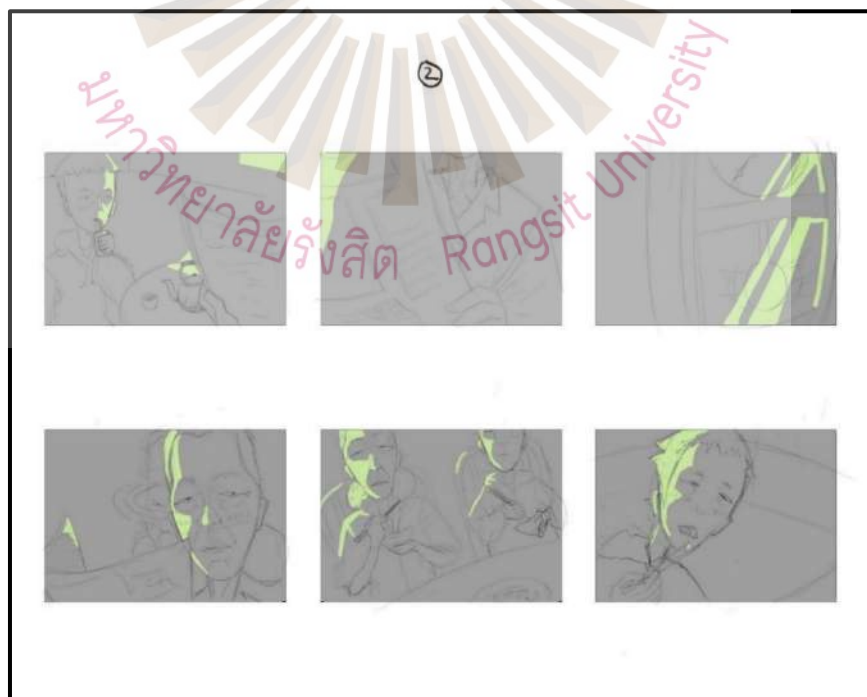
จนคืนหนึ่งเครื่องเล่นซีดีพัง ทำให้เหล่าม่ารู้สึกเศร้า เด็กชายสนใจที่จะไม่ได้ยินเสียงจิ้งจอก แต่เมื่อผ่านไปสักพัก เด็กชายสังเกตเห็นว่าเหล่าม่ามีอาการที่แปลกไป จนค้นพบว่าสมัยก่อนเหล่าม่ามักจะดูจิ้งจอกกับเหล่ากงทุกคืน ทำให้การดูจิ้งจอกของเหล่าม่าคือช่วงเวลาพิเศษ ที่จะทำให้นึกถึงเหล่ากงได้ชัดเจน เด็กชายจึงพยายามซ่อมเครื่องเล่นซีดีให้ได้ เพื่อให้เหล่าม่ารู้สึกดีขึ้น หลังจากพยายามจนเด็กชายซ่อมเครื่องเล่นซีดีได้ ภาพที่เหล่าม่านั่งดูจิ้งจอกในมุมมองของเด็กชายก็ได้เปลี่ยนไป

ช่วงท้ายของปิดเทอม ทั้งครอบครัวต้องไปแข่งแข่งไหว้บรรพบุรุษที่หลุมศพ เด็กชายที่ไม่เคยไปเลยตัดใจลงไปครั้งแรก พิธีกรรมไหว้แข่งแข่งก็เริ่มขึ้น จนไปถึงการไหว้ภาพหน้าหลุมศพของเหล่ากง แต่เมื่อโบไม้พัดผ่านไปจากภาพของเหล่ากงกลับกลายเป็นภาพของเหล่าม่า พร้อมกับใบหน้าที่เคยโตขึ้นของเด็กชาย

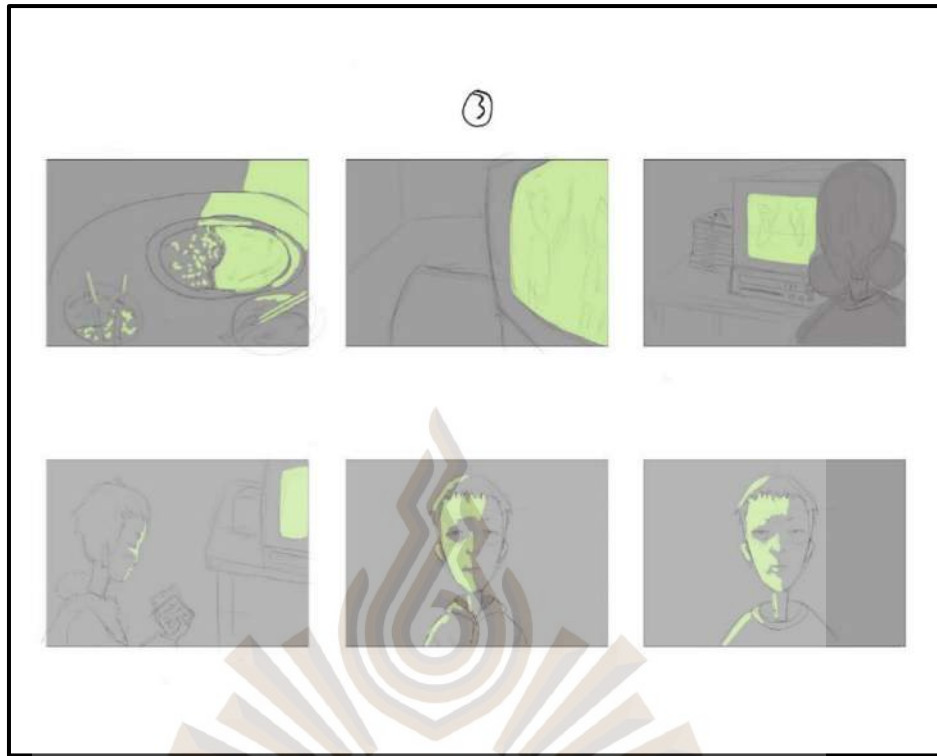
3.2.3 การออกแบบบทภาพ (Storyboard)



รูปที่ 3.1 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 1



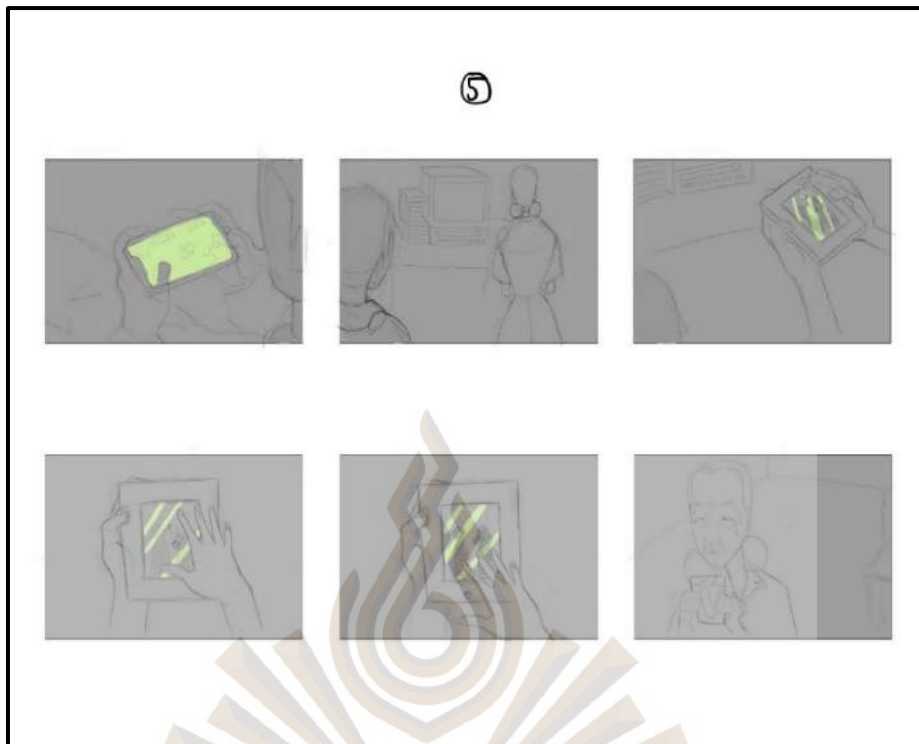
รูปที่ 3.2 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 2



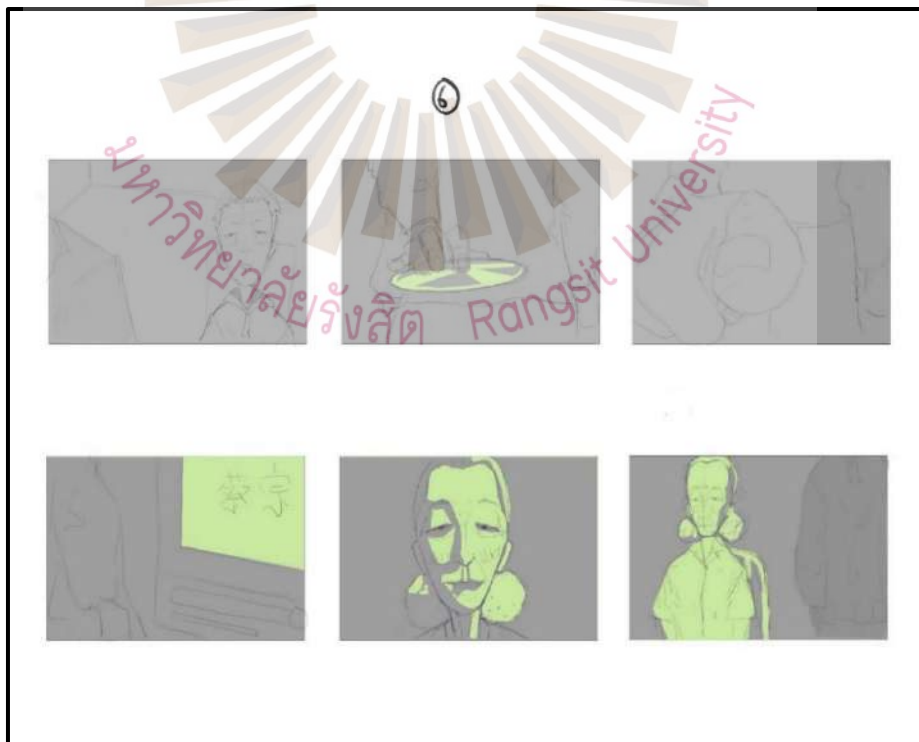
รูปที่ 3.3 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 3



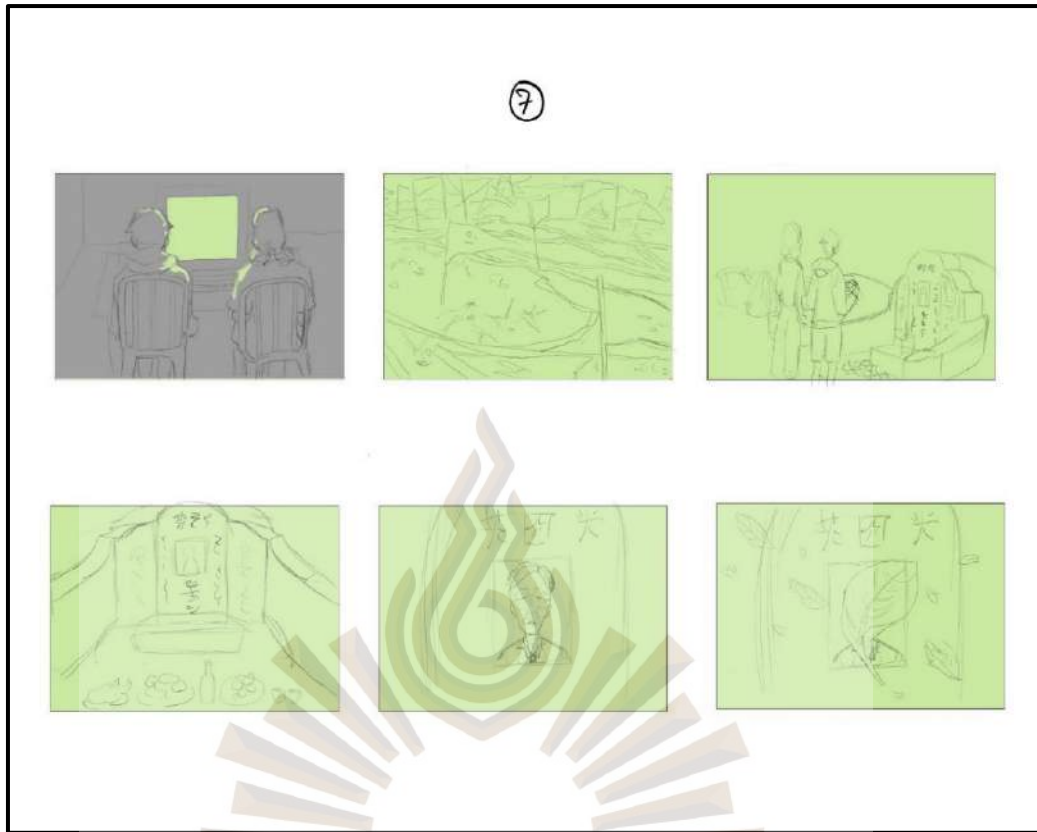
รูปที่ 3.4 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 4



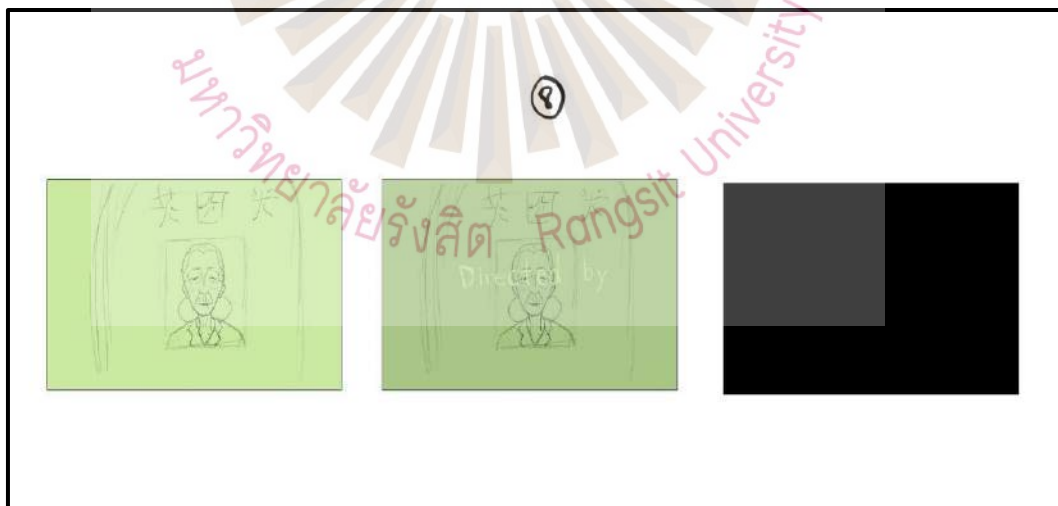
รูปที่ 3.5 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 5



รูปที่ 3.6 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 6



รูปที่ 3.7 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 7



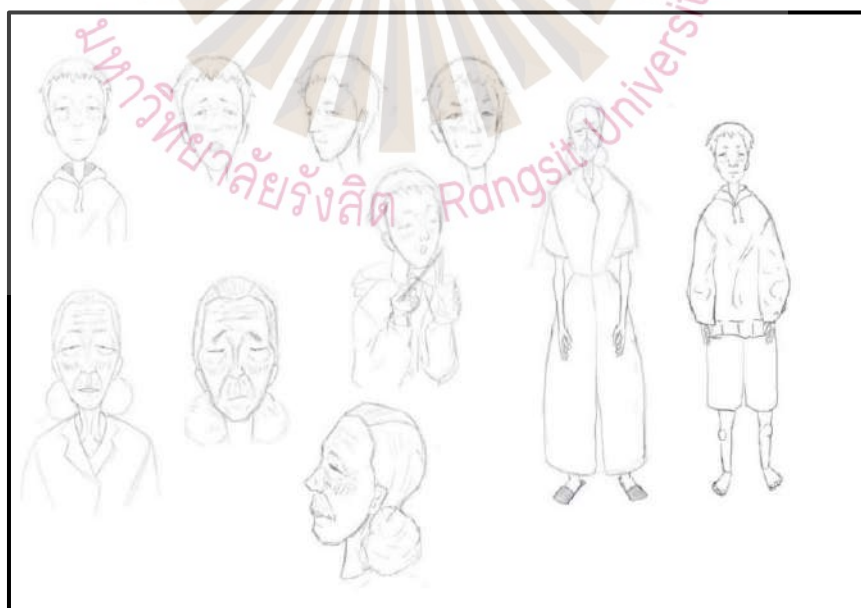
รูปที่ 3.8 บทภาพ (Storyboard) หน้าที่ 8

3.2.4 การออกแบบตัวละคร

มีการออกแบบให้ตัวละครสองตัว คือ เหล่าม่า กับ เด็กชาย สะท้อนให้เห็นถึงความต่างของช่วงวัยของทั้งสองตัวละคร เช่นลักษณะของทรงผม และการแต่งกาย ตัวละครเหล่าม่ามีแรงบันดาลใจมาจากภาพถ่ายของเหล่าม่าของผู้วิจัยที่เสียชีวิตไปแล้ว ส่วนตัวละครของเด็กชายออกแบบให้เป็นลักษณะของลูกหลานของคนไทยเชื้อสายจีนที่ได้รับอิทธิพลจากตะวันตกมากขึ้น



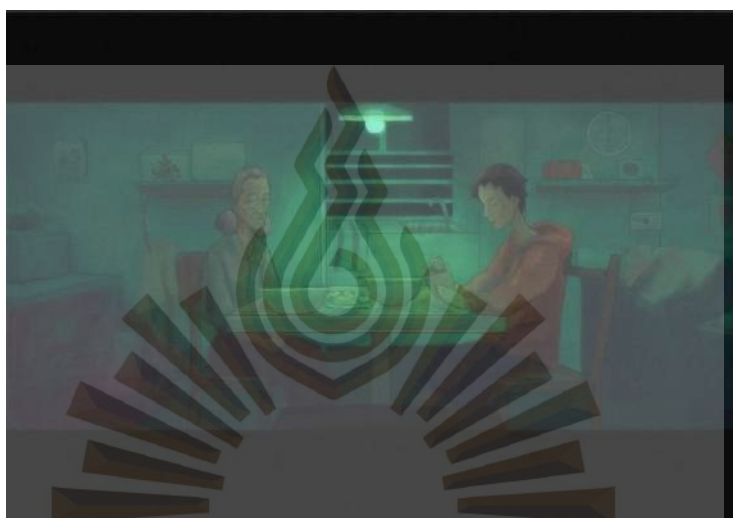
รูปที่ 3.9 ภาพถ่ายเหล่าม่าโดยผู้วิจัย



รูปที่ 3.10 ตัวละครหลักภายในเรื่อง

3.2.5 การออกแบบแนวทางศิลปะ

ออกแบบให้โทนสีของภาพมีลักษณะแบบภาพยนตร์นีโอ-นัวร์ (Neo-Noir) จากแสงของหลอดไฟนีออน และใช้แสงเงาที่ตัดกันอย่างชัดเจนเพื่อเสริมให้สิ่งที่เด่นชัดของภาพนั้นมีความโดดเด่น



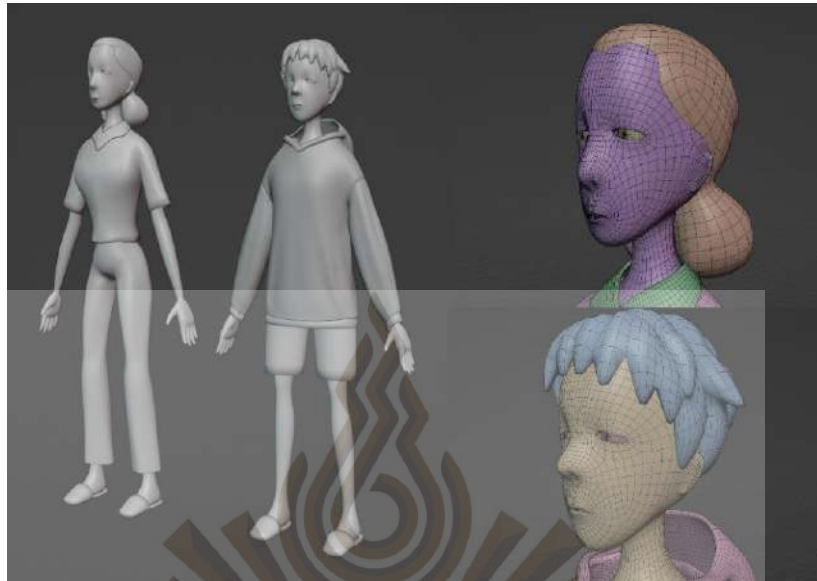
รูปที่ 3.11 การออกแบบลักษณะสีและแสงเงา

3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)

3.3.1 การสร้างตัวละครและฉาก 3 มิติ

การสร้างตัวละคร 3 มิติ เกิดจากการนำภาพตัวละครที่ได้วาดเตรียมไว้ในขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production) นำมาขึ้นโมเดลในโปรแกรม 3 มิติ โดยต้องเทียบสัดส่วนทั้งด้านหน้าและด้านข้างให้เท่ากัน เพื่อให้โมเดลมีความใกล้เคียงกับแบบที่เตรียมไว้มากที่สุด ส่วนการสร้างโมเดลฉาก 3 มิติ นั้น ได้มีการสร้างฉากเฉพาะจุดที่กล้องเคลื่อนที่ผ่านเป็นหลัก เพื่อประหยัดเวลาในการทำงาน

3.3.1.1 การขึ้นโมเดลตัวละคร



รูปที่ 3.12 การขึ้นโมเดลตัวละคร

3.3.1.2 การใส่สีและพื้นผิวให้โมเดลตัวละคร



รูปที่ 3.13 การใส่สีและพื้นผิวของตัวละคร

3.3.1.3 การสร้างกระดูก (Rigging) และส่วนควบคุมโมเดลตัวละคร



รูปที่ 3.14 การสร้างกระดูกและส่วนควบคุมของตัวละคร

3.3.1.4 การสร้างโมเดลฉาก



รูปที่ 3.15 การสร้างโมเดลฉากต่าง ๆ

3.3.2 การสร้างการเคลื่อนไหว

เป็นขั้นตอนที่จะทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวไปตามท่าทางและบทบาทต่าง ๆ ตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยต้องคำนึงถึงการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติและเป็นไปตามหลักการทำงานของร่างกายมนุษย์ นอกจากนี้ยังต้องควบคุมการเคลื่อนไหวให้พอดีกับระยะเวลาที่กำหนด ส่วนการจัดมูมกลื่อนั้น เป็นการกำหนดสิ่งที่ต้องการนำเสนอออกมาในแต่ละฉาก

3.3.2.1 การสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละคร (Animate)

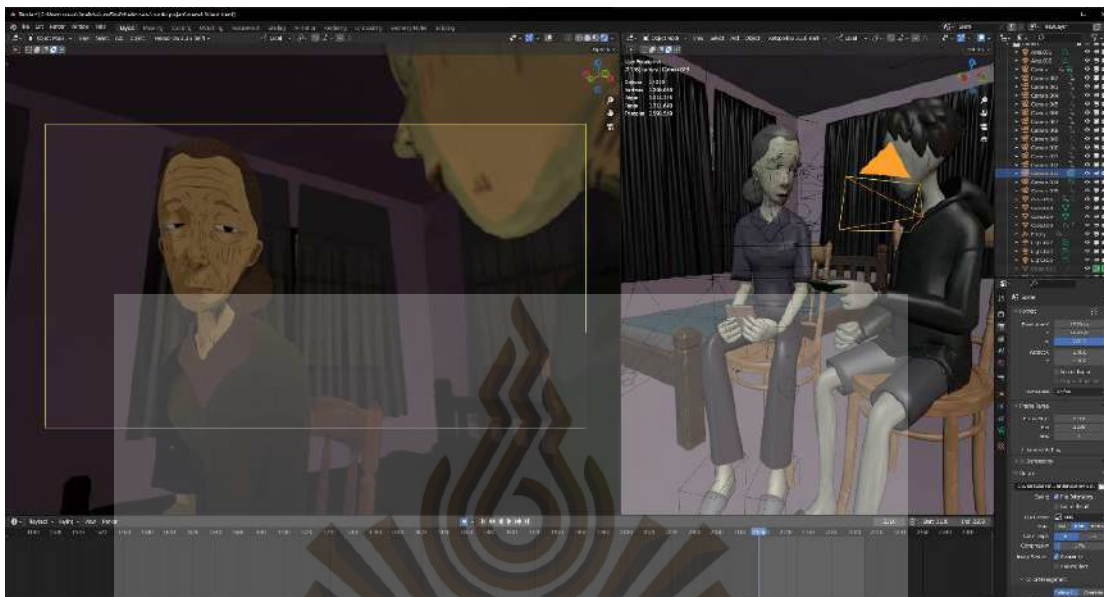


รูปที่ 3.16 การเคลื่อนไหวของตัวละคร

3.3.3 การจัดมูมกลื่อนและการจัดแสง

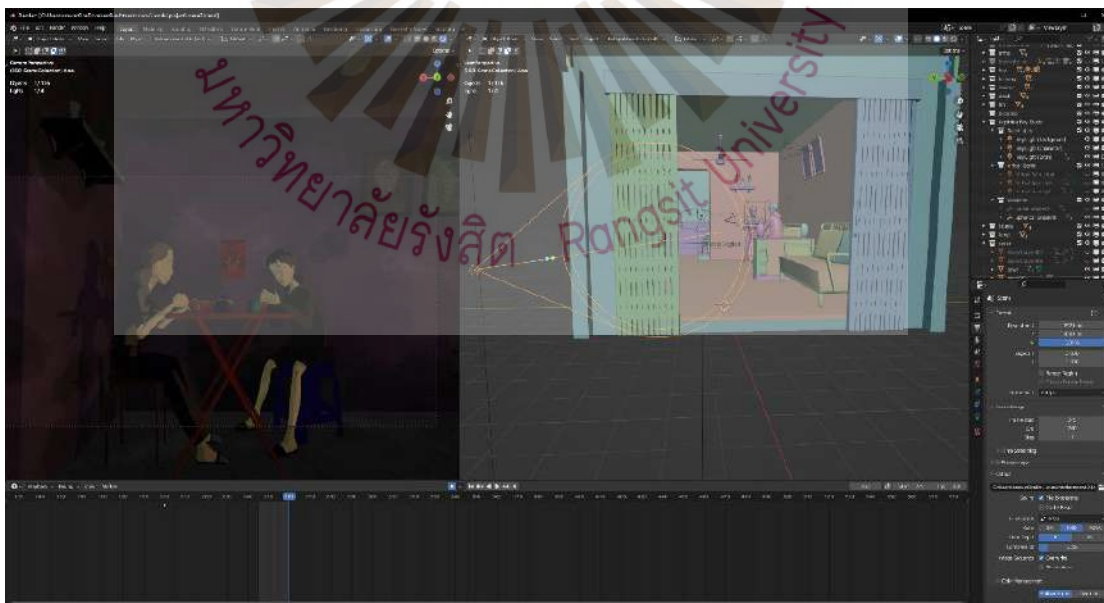
การจัดมูมกลื่อนั้น เป็นการกำหนดมุมมองที่ต้องการจะนำเสนอออกมาในแต่ละฉาก เพื่อให้มีความสวยงาม รวมทั้งกำหนดขอบเขตของโมเดลประกอบฉากและการเคลื่อนไหวของตัวละครให้อยู่ในขอบเขตของระขะมูมกลื่อน ส่วนการจัดแสงคือการสร้างแสงและกำหนดทิศทางของแสงที่ส่งผลต่อแสงเงาของตัวละครกับฉาก โดยปรับแสงให้อยู่ในโทนสีที่มีอัตลักษณ์ของภาพยนตร์นีโอ-นัวร์ (Neo-Noir) ซึ่งอยู่ในโทนมืด และเน้นการตัดกันของแสงเงาที่ชัดเจน

3.3.3.1 การจัดมุมกล้อง



รูปที่ 3.17 การจัดมุมกล้องภายในโปรแกรม Blender

3.3.3.2 การจัดแสง



รูปที่ 3.18 การจัดแสงภายในโปรแกรม Blender

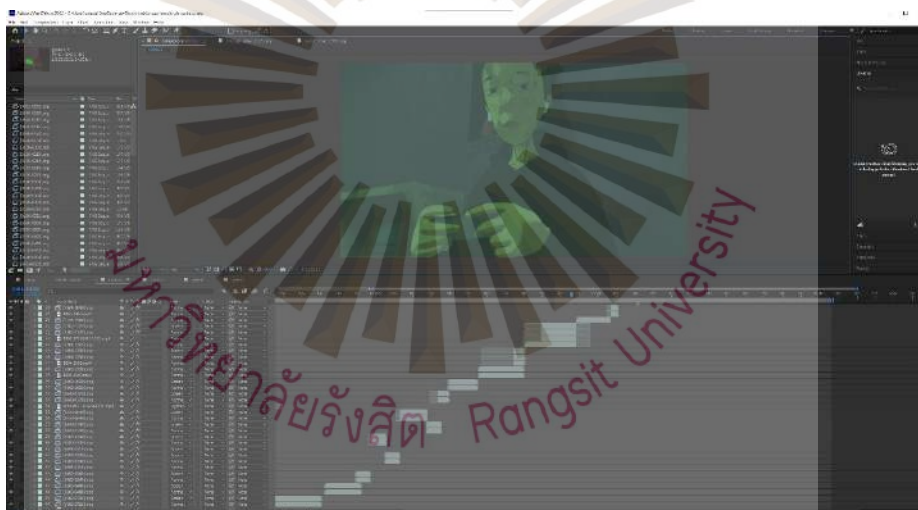
3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

3.4.1 การประมวลผลภาพ

การประมวลผลภาพกำหนดให้มีความละเอียด 1920x1080 Pixels และจำนวนเฟรมเรทอยู่ที่ 24 เฟรมต่อวินาที

3.4.2 การเรียบเรียงภาพและตัดต่อ

เป็นการเรียบเรียงภาพในส่วนที่ประมวลผลภาพมาแล้วในแต่ละฉากเข้าด้วยกัน รวมถึงตัดต่อในส่วนที่เกินเพื่อให้การเล่าเป็นไปตามเนื้อเรื่องที่วางเอาไว้ นอกจากนั้นยังปรับแต่งสีเพิ่มเติมเพื่อคุมบรรยากาศโดยรวมของแอนิเมชันให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน



รูปที่ 3.19 การเรียบเรียงภาพและตัดต่อ

3.4.3 การใส่เสียงประกอบ

เป็นการจัดวางเสียงประกอบที่จัดเตรียมเอาไว้ให้มีความสอดคล้องกับการกระทำต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในแอนิเมชัน และใส่เสียงบรรยากาศดนตรีซำ ๆ ที่ให้ความรู้สึกเรียบง่าย และมีกลิ่นอายของความเป็นจีน

3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ร่วมกันทำแบบประเมินในงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชันไฮบริด ด้วยเรื่องราวความสัมพันธ์ของครอบครัวไทยเชื้อสายจีน” คือกลุ่มผู้มีความสนใจในงานแอนิเมชัน และผู้ที่มีความเกี่ยวข้องหรือสนใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมของคนไทยเชื้อสายจีน จากการใช้แบบฟอร์มที่โพสต์ลงบนสื่อออนไลน์ จำนวน 30 คน

3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างที่รับชม “การออกแบบแอนิเมชันไฮบริด ด้วยเรื่องราวความสัมพันธ์ของครอบครัวไทยเชื้อสายจีน” ความยาว 2.40 นาที และตอบแบบสอบถาม โดยมีการแบ่งแบบสอบถามเป็น 2 ส่วน ส่วนที่ 1 คือข้อมูลทั่วไปของผู้ที่ทำแบบสอบถาม ส่วนแบบสอบถามที่ 2 จะเป็นแบบสอบถามเพื่อถามความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยมีคำถามทั้งหมด 10 ข้อ แบ่งเป็นข้อละ 5 คะแนน ตามแบบมาตราวัดเจตคติแบบลิเคิร์ต (Likert Rating Scales) ดังนี้

ตารางที่ 3.1 แบบสอบถามเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม	
คำถาม	คำตอบ
1. เพศ	ชาย
	หญิง
	เพศทางเลือก
2. อายุ	อายุต่ำกว่า 20 ปี
	อายุ 21-25 ปี
	อายุ 26-30 ปี
	อายุ 31-35 ปี
	อายุ 36 ปีขึ้นไป
3. เป็นคนไทยเชื้อสายจีนหรือรู้จักเกี่ยวกับวัฒนธรรมและประเพณีจีน	ใช่
	ไม่ใช่

ตารางที่ 3.1 แบบสอบถามเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล (ต่อ)

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม					
คำถาม	คำตอบ				
4. มีความสนใจในด้านแอนิเมชัน	ใช่				
	ไม่ใช่				
5. รู้จักหรือเคยรับชมภาพยนตร์สไตน์ไอ-นัวร์	ใช่				
	ไม่ใช่				
ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับผลงาน					
คำถาม	คะแนน				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	ปานกลาง (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ด้านการสร้างสรรค์และออกแบบ					
ความสวยงามของการการออกแบบตัวละครและฉาก					
การเคลื่อนไหวของตัวละครมีความน่าสนใจ					
ความรู้สึกรับถึงสไตน์ไอ-นัวร์					
ความแปลกใหม่ในการนำเสนอด้วยรูปแบบแอนิเมชันไฮบริด					
ความเหมาะสมของเสียงประกอบ					
2. ด้านเนื้อเรื่อง					
ความน่าสนใจของเนื้อเรื่อง					
เนื้อเรื่องทำให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่แตกต่างกันของคนต่างวัยในครอบครัวไทยเชื้อสายจีน					
ความรู้สึกรับถึงคนในครอบครัวหลังการรับชมแอนิเมชัน					
เนื้อเรื่องส่งผลต่อมุมมองที่มีกับการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัย					

ตารางที่ 3.1 แบบสอบถามเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล (ต่อ)

คำถาม	คะแนน				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	ปานกลาง (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
2. ด้านเนื้อเรื่อง					
ความประทับใจที่ได้รับหลังการรับชมแอนิเมชัน					

3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสำรวจแบบสอบถามโดยกลุ่มตัวอย่าง สามารถนำมาคำนวณ แล้วนำผลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย โดยแบ่งตามระดับเกณฑ์การประเมิน ได้ดังนี้

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

การสร้างสรรค์และออกแบบแอนิเมชันไฮบริด ด้วยเรื่องราวความสัมพันธ์ของครอบครัวไทยเชื้อสายจีน เป็นแอนิเมชันที่ต้องการจะสื่อให้สังคมเห็นถึงการเปลี่ยนแปลงตัวตนและอัตลักษณ์ของชาวไทยเชื้อสายจีน รวมทั้งเรื่องราวความสัมพันธ์ในครอบครัวไทยเชื้อสายจีนที่ถูกทำให้เปลี่ยนแปลงไปอันเนื่องมาจากเหตุผลของยุคสมัย ผ่านการเล่าเรื่องด้วยแอนิเมชันไฮบริด ที่มีกลิ่นอายความเป็นสไตลน์ไอ-นัวร์ (Neo-Noir)


4.1 ผลงานแอนิเมชันสั้นเรื่อง Lao Ma จากการออกแบบแอนิเมชันไฮบริด ด้วยเรื่องราวความสัมพันธ์ของครอบครัวไทยเชื้อสายจีน ผ่านอัตลักษณ์ของภาพยนตร์นีโอ-นัวร์

ผลงานการออกแบบแอนิเมชันไฮบริด ด้วยเรื่องราวความสัมพันธ์ของครอบครัวไทยเชื้อสายจีน ความยาว 3.03 นาที ได้มีการศึกษารูปแบบการใช้โทนสีและการจัดมุมกล้องมาจากภาพยนตร์สไตลน์ไอ-นัวร์ (Neo-Noir) ที่มีจะมีใช้แสงและสีที่มืดทึบ รวมทั้งมีการใช้มุมกล้องที่เอียงและไม่สมมาตร เมื่อนำมาอยู่ร่วมกันกับการสร้างสรรค์โดยการใช้แอนิเมชันไฮบริด ที่เป็นส่วนผสมระหว่าง 2 มิติ และ 3 มิติ โดยการใช้เทคนิค Cel-Shading จึงทำให้ผลงานเกิดความแตกต่างจากแอนิเมชันทั่วไปมากขึ้น

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Lao Ma

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
1		ตัวละครเด็กชายกำลังมองออกไปที่หน้าต่างขณะนั่งรถ





ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Lao Ma (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
2		<p>ภาพมุมด้านหลังของตัวละครเด็กชายกำลังมองออกไปที่หน้าต่างขณะนั่งรถ พร้อมกับปรากฏชื่อเรื่อง</p>
3		<p>ตัวละครเหล่าม่ากำลังอ่านหนังสือพิมพ์จีน</p>
4		<p>ตัวละครเหล่าม่ากำลังอ่านหนังสือพิมพ์จีน</p>
5		<p>ตัวละครเด็กชายกำลังดื่มน้ำผลไม้กำลังอยู่ในบริเวณหน้าบ้าน</p>

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Lao Ma (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
6		<p>ตัวละครเด็กชายกำลังเดินเข้าไปในบ้าน เนื่องจากได้ยินเสียงนาฬิกาตั้งบอกเวลา</p>
7		<p>ภาพนาฬิกาตั้งพื้นที่กำลังตั้งบอกเวลา</p>
8		<p>ตัวละครเหล่าม่าและเด็กชายกำลังรับประทานอาหารเย็นร่วมกัน</p>
9		<p>ภาพโต๊ะอาหารหลังจากที่ตัวละครทั้งสองรับประทานอาหารเช้าเสร็จ</p>

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Lao Ma (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
10		ตัวละครเด็กชายกำลังหยิบกล่องใส่ซีดีมาดู
11		ตัวละครเหล่านำกำลังนั่งดูซีดี
12		ตัวละครเด็กชายนั่งอยู่และกำลังจะใส่หูฟังเพื่อที่จะทำให้ไม่ได้ยินเสียงซีดี
13		ตัวละครเหล่านำกำลังตบทีวีเนื่องจากภาพของซีดีหายไป

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Lao Ma (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
14		ตัวละครเด็กชายกำลังมองตัวละครเหล่าม่าดบทีวี
15		ตัวละครเด็กชากลับไปเล่นโทรศัพท์ต่อ
16		ตัวละครเหล่าม่าร้องไห้และหีบรูปขึ้นมาดู
17		ตัวละครเหล่าม่าดูรูปคู่ตัวเองกับเหล่ากงที่เสียชีวิตไปแล้ว

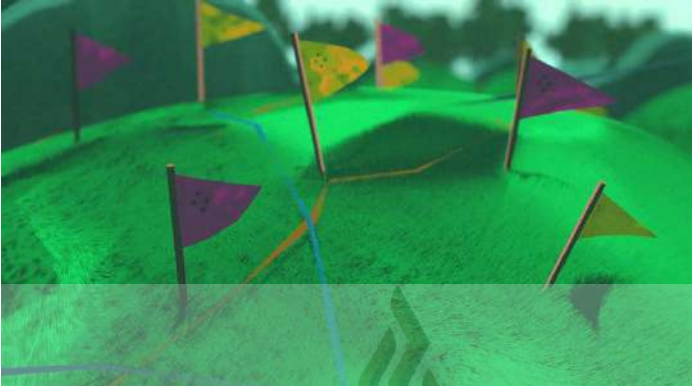



ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Lao Ma (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
18		ตัวละครเด็กชายมองตัวละครเหล่าม่าที่ร้องไห้และกำลังดูรูป
19		ตัวละครเด็กชายกำลังเล่นโทรศัพท์แต่ก็คิดว่า จะมองตัวละครเหล่าม่าไม่ได้
20		ตัวละครเหล่าม่าเศร้าในขณะที่ดูรูปในอดีต
21		ตัวละครเหล่าม่าเศร้าขณะที่ดูรูปในอดีต แต่ตัวละครเด็กชายก็ยื่นโทรศัพท์มา



ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Lao Ma (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
22		ตัวละครเด็กชายยื่นโทรศัพท์ที่กำลังเปิดวิดีโอไว้
23		ตัวละครเด็กชายยิ้มและมองหน้าตัวละครเหล่าม่า
24		ตัวละครเหล่าม่ายิ้มและมองหน้าตัวละครเด็กชาย
25		ตัวละครเหล่าม่าและตัวละครเด็กชายนั่งดูวิดีโอไว้ร่วมกันผ่านโทรศัพท์

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Lao Ma (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
26		<p>ภาพบริเวณสุสาน บรรพบุรุษของ ประเพณีเซ่งเม้ง</p>
27		<p>ตัวละครเด็กชายกำลัง วางอาหารที่นำมาไหว้ บรรพบุรุษ โดยมีตัว ละครเหล่ามาฮีนอยู่ ด้านข้าง</p>
28		<p>ตัวละครเด็กชายลุกขึ้น ขึ้นและจ้องมองไปยัง ภาพสุสานของบรรพ บุรุษ</p>
29		<p>ภาพเหล่ากงในสุสาน บรรพบุรุษ</p>

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Lao Ma (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
30		ภาพใบไม้เริ่มปลิวมา ในบริเวณสุสานของ บรรพบุรุษ
31		เมื่อใบไม้หยุดปลิวจาก เดิมที่เป็นภาพของ เหล่ากิ่งก็ได้ เปลี่ยนเป็นภาพของ เหล่ามา

4.2 ผลการประเมินข้อมูลที่ได้รับจากกลุ่มตัวอย่าง

ผลการประเมินที่ได้รับจากกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับชมผลงานออกแบบแอนิเมชันไฮบริด ด้วยเรื่องราวความสัมพันธ์ของครอบครัวไทยเชื้อสายจีน ผ่านการทำแบบสอบถาม จำนวน 30 คน สามารถสรุปได้ดังตาราง 4.2-4.3

ตารางที่ 4.2 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม

คำถาม	คำตอบ	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ	ชาย	19	63.33
	หญิง	10	33.33
	เพศทางเลือก	1	3.33
2. อายุ	อายุต่ำกว่า 20 ปี	1	3.33
	อายุ 21-25 ปี	4	13.33

ตารางที่ 4.2 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม (ต่อ)

คำถาม	คำตอบ	จำนวน	ร้อยละ
2. อายุ	อายุ 26-30 ปี	18	60.00
	อายุ 31-35 ปี	4	13.33
	อายุ 36 ปีขึ้นไป	3	10.00
3. เป็นคนไทยเชื้อสายจีนหรือรู้จักเกี่ยวกับวัฒนธรรมและประเพณีจีน	ใช่	16	53.33
	ไม่ใช่	14	46.67
4. มีความสนใจในด้านแอนิเมชัน	ใช่	22	73.33
	ไม่ใช่	8	26.67
5. รู้จักหรือเคยรับชมภาพยนตร์สไตลีนีโอ-นัวร์	ใช่	15	50.00
	ไม่ใช่	15	50.00

ตารางที่ 4.3 ผลการรวบรวมข้อมูลที่ได้รับจากแบบสอบถาม

คำถาม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
1. ด้านการสร้างสรรค์และออกแบบ			
ความสวยงามของการการออกแบบตัวละครและฉาก	4.53	0.68	ดีมาก
การเคลื่อนไหวของตัวละครมีความน่าสนใจ	4.40	0.86	ดี
ความรู้สึกลงถึงสไตลิ่งของภาพยนตร์นีโอ-นัวร์	4.57	0.68	ดีมาก
ความแปลกใหม่ในการนำเสนอด้วยรูปแบบแอนิเมชันไฮบริด	4.53	0.63	ดีมาก
ความเหมาะสมของเสียงประกอบ	4.63	0.67	ดีมาก
2. ด้านเนื้อเรื่อง			
ความน่าสนใจของเนื้อเรื่อง	4.57	0.68	ดีมาก
เนื้อเรื่องทำให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่แตกต่างกันของคนต่างวัยในครอบครัวไทยเชื้อสายจีน	4.40	0.67	ดี
เนื้อเรื่องส่งผลต่อมุมมองที่มีกับการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัย	4.63	0.56	ดีมาก

ตารางที่ 4.3 ผลการรวบรวมข้อมูลที่ได้รับจากแบบสอบถาม (ต่อ)

คำถาม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล
2. ด้านเนื้อเรื่อง			
ความรู้สึกคิดถึงคนในครอบครัวหลังการรับชมแอนิเมชัน	4.30	0.70	ดี
ความประทับใจที่ได้รับหลังการรับชมแอนิเมชัน	4.47	0.78	ดี

หมายเหตุ * เกณฑ์การแปลผลจากค่าเฉลี่ยคะแนน

4.50-5.00 หมายถึง ดีมาก

3.50-4.49 หมายถึง ดี

2.50-3.49 หมายถึง ปานกลาง

1.50-2.49 หมายถึง พอใช้

1.00-1.49 หมายถึง ควรปรับปรุง

จากตารางที่ 4.3 ผลสรุปการประเมินจากแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน สามารถสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์และออกแบบของแอนิเมชัน ในด้านความสวยงามของการออกแบบตัวละครและฉากอยู่ในระดับดีมาก ด้านความเหมาะสมของเสียงประกอบอยู่ในระดับดีมาก นอกจากนั้นความแปลกใหม่ของการนำเสนอด้วยแอนิเมชันไฮบริดกับความรู้สึกได้ถึงภาพยนตร์นีโอ-นัวร์ (Neo-Noir) ก็อยู่ในระดับดีมาก และการเคลื่อนไหวของตัวละครมีความน่าสนใจอยู่ในระดับดี ส่วนความเห็นด้านเนื้อเรื่อนั้น ความน่าสนใจของเนื้อเรื่องและเนื้อเรื่องส่งผลต่อมุมมองที่มีกับการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัยอยู่ในระดับดีมาก ขณะที่เนื้อเรื่องทำให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่แตกต่างกันของคนต่างวัยในครอบครัวไทยเชื้อสายจีนอยู่ในระดับดี นอกจากนั้นความรู้สึกคิดถึงคนในครอบครัวและความประทับใจที่ได้รับหลังการรับชมแอนิเมชันนั้นอยู่ในระดับดีเช่นกัน

บทที่ 5

สรุปการวิจัยและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการทำวิจัย

จากการศึกษาทฤษฎีและแนวคิดต่าง ๆ เพื่อนำมาสร้างสรรค์และออกแบบผลงานแอนิเมชันไซบริด ด้วยเรื่องราวความสัมพันธ์ของครอบครัวไทยเชื้อสายจีน ผ่านอัตลักษณ์ของภาพยนตร์นีโอ-นัวร์ (Neo-Noir) ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยนี้ได้ว่า ผลงานแอนิเมชันสามารถแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของวิถีชีวิตของคนในครอบครัวไทยเชื้อสายจีนที่มีวัยที่แตกต่างกัน คนรุ่นเก่ามีวิถีคิดและวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมยังคงรักษาประเพณีวัฒนธรรมจีนอยู่ ขณะที่สิ่งเหล่านี้ได้ค่อย ๆ จางหายไปในกลุ่มหลานที่เป็นคนรุ่นใหม่ เมื่อผู้วิจัยได้นำมาเล่าเรื่องผ่านการสร้างสรรค์แอนิเมชัน ทำให้ผู้ชมได้เกิดความรู้สึกตระหนักได้ถึงความแตกต่างนี้ และได้เห็นตัวอย่างของการอยู่ร่วมกันกับคนที่มีวัยที่แตกต่างกันที่เกิดขึ้นภายในครอบครัวไทยเชื้อสายจีน เช่น การที่ตัวละครเด็กชายได้ใช้เวลาพร้อมกับเหล่ามาในการรับชมจิวผ่านโทรศัพท์ หรือ การที่เด็กชายได้ตัดสินใจเข้าร่วมประเพณีไหว้บรรพบุรุษ (เซ็งเม้ง) ที่เหตุการณ์เหล่านั้นจะกลายเป็นความทรงจำที่มีค่าอย่างยิ่งในวันที่คนในครอบครัวไม่ได้มีชีวิตอยู่แล้ว

นอกจากนั้นในด้านการนำเสนอด้วยรูปแบบแอนิเมชันไซบริด ผ่านอัตลักษณ์ของภาพยนตร์นีโอ-นัวร์ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าเป็นการสร้างสรรค์แนวทางใหม่ ๆ ด้วยการนำเสนอแอนิเมชันไซบริดที่สามารถแสดงความเป็นตรงกลางระหว่าง 2 มิติ และ 3 มิติ ได้เป็นอย่างดี และเมื่อนำมาผสมผสานเข้ากับอัตลักษณ์ของภาพยนตร์นีโอ-นัวร์ที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ทำให้ผลงานก่อให้เกิดความคิดในการสร้างสรรค์แอนิเมชันในรูปแบบที่แตกต่างออกไปจากปกติ ผู้ที่ได้รับชมสามารถนำความคิดของการผสมผสานนี้ไปต่อยอดในการสร้างสรรค์ของตนเองต่อไปได้ในอนาคต จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นทั้งหมด ผลการศึกษานี้จึงเป็นไปตามวัตถุประสงค์ทั้งหมดของการวิจัย และสามารถสรุปเพิ่มเติมเป็นหัวข้อในด้านต่าง ๆ ได้ดังนี้

5.1.1 ด้านเนื้อหา

ในด้านของเนื้อหา เนื่องจากข้อจำกัดในด้านเวลาของแอนิเมชันที่มีความยาวเพียง 3.03 นาที ทำให้ผู้ชมไม่ได้รับรู้ถึงความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครหลักทั้งสองมากพอ และการนำเสนอในด้านประเพณีวัฒนธรรมของชาวไทยเชื้อสายจีนนั้นควรจะมีการนำเสนอที่หลากหลายมากขึ้นเพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรมได้อย่างชัดเจน แต่ในด้านที่เล่าถึงความแตกต่างของตัวละครที่มีวัยที่แตกต่างกันนั้นทำได้ค่อนข้างชัดเจน จึงทำให้แอนิเมชันมีความน่าสนใจและผู้ที่ได้รับชมมีมุมมองที่เปลี่ยนไปในบางแง่มุมสำหรับการอยู่ร่วมกันของคนต่างวัย

5.1.2 ด้านเทคนิคการสร้างสรรค์และออกแบบแอนิเมชัน

การสร้างสรรค์และออกแบบแอนิเมชันในรูปแบบแอนิเมชันไฮบริดนั้น ทำให้แอนิเมชันมีความน่าสนใจมากขึ้น การใช้เทคนิคแบบ Cel-Shading ที่ทำให้ตัวละคร 3 มิติ ดูแบนกว่าปกติ ผสมผสานกับการสร้างพื้นผิวของตัวละครด้วยการเพนต์สีแปรลงไป ทำให้ตัวละครมีความสวยงาม รวมทั้งการคุมบรรยากาศโดยรวมให้มีลักษณะในแบบอัตลักษณ์ของภาพยนตร์สไตล์นีโอ-นัวร์ ทำให้ภาพรวมของแอนิเมชันมีความแตกต่างออกไป และในส่วนของเสียงประกอบนั้นทำได้ค่อนข้างดี ทำให้เพิ่มรรถรสในการรับชมและรู้สึกได้ถึงความเป็นวัฒนธรรมจีนผ่านเสียงดนตรีประกอบ แต่ในส่วนของ การออกแบบฉากนั้นยังทำได้ไม่ดีเท่าที่ควร ฉากควรที่จะมีความหลากหลายและแสดงให้เห็นถึงความเป็นที่อยู่อาศัยของชาวไทยเชื้อสายจีนได้มากกว่านี้

5.1.3 ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการรับชมแอนิเมชัน

ผลงานแอนิเมชันสั้นเรื่อง Lao Ma สามารถทำให้ผู้รับชมได้ตระหนักถึงความต่างของคนสองวัยที่ต้องใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน การที่ยอมรับปรับเปลี่ยนพฤติกรรมหรือมุมมองบางอย่างที่มีต่อคนต่างวัยเป็นสิ่งที่ดี ซึ่งการที่เราได้ใช้เวลาร่วมกับคนต่างวัยนั้นอาจจะเป็นการสร้างความทรงจำที่สำคัญที่จะส่งผลไปถึงอนาคตได้ รวมทั้งการแสดงให้เห็นถึงความต่างของสองวัฒนธรรม ที่ถึงแม้ว่าจะแสดงออกมาได้ไม่ชัดเจนพอ แต่ก็ทำให้เกิดความตระหนักให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชาวไทยเชื้อสายจีน และเกิดความนึกถึงคนในครอบครัวได้ในระดับหนึ่ง นอกจากนี้การสร้างสรรค์ด้วยแอนิเมชันไฮบริดผสมผสานกับอัตลักษณ์ของภาพยนตร์นีโอ-นัวร์นั้น ทำให้ผู้ที่รับชมและมีความสนใจในด้านแอนิเมชันเกิดความคิดใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์และต่อยอดการผสมผสานเทคนิค

และอัตลักษณ์ของภาพยนตร์สไตล์อื่นเข้าด้วยกัน จนเกิดความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันในอนาคต

5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะ

5.2.1 ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการสร้างสรรค์และออกแบบแอนิเมชัน

ในการสร้างสรรค์และออกแบบแอนิเมชันไฮบริดที่ใช้เทคนิคแบบ Cel-Shading จำเป็นที่จะต้องศึกษารายละเอียดของการทำงานในรูปแบบ Cel-Shading มากกว่าปกติ และการควบคุมโทนสีโดยรวมของแต่ละฉากนั้นทำได้ยากขึ้น เนื่องจากจำเป็นที่จะต้องใช้เทคนิคในการใช้ไฟเพื่อจัดแสงในรูปแบบที่แตกต่างออกไปจากการทำแอนิเมชันทั่วไป รวมถึงการสร้างฉากที่จะแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ที่อยู่อาศัยของชาวไทยเชื้อสายจีนนั้น จำเป็นที่จะต้องสร้างโมเดลประกอบฉากจำนวนมากเพื่อสมจริง แต่เนื่องจากระยะเวลาการทำงานที่จำกัด จึงไม่สามารถที่จะสร้างโมเดลได้ตามที่คาดหวังไว้

5.2.2 การแก้ไขปัญหา

ผู้วิจัยใช้การแก้ปัญหาในเรื่องของการคุมโทนสีได้ยากของเทคนิค Cel-Shading โดยการใช้โปรแกรม Adobe After Effects ในการควบคุมสีบรรยากาศโดยรวมของแอนิเมชัน ซึ่งก็ได้ผลที่ค่อนข้างดี ส่วนปัญหาในเรื่องของปริมาณโมเดลประกอบฉากนั้น ผู้วิจัยใช้เทคนิคการเพนต์สิ่งของประกอบฉากบางอย่างลงไปในพื้นที่ผิวที่แบนของโมเดลจนเกิดเป็นลวดลายและมีติ ทำให้ลดระยะเวลาและปริมาณการทำโมเดลได้มากขึ้น

5.2.3 ข้อเสนอแนะ

หากต้องการนำแนวทางการสร้างสรรค์นี้ไปต่อยอดกับผลงานในอนาคต ควรศึกษาวิธีการทำงานและข้อจำกัดเพิ่มเติมในการสร้างสรรค์ด้วยรูปแบบแอนิเมชันไฮบริด เพราะต้องใช้เวลาในระดับหนึ่งเพื่อให้ผลงานออกมามีคุณภาพ และสามารถนำสิ่งที่สนใจในด้านต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์แนวทางเลือก หรือศิลปะแขนงต่าง ๆ นำมาประยุกต์เข้ากับแอนิเมชันได้ เพื่อให้ผลงานแอนิเมชันมีความโดดเด่นและลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กรณพร เชษฐพยัคฆ์. (2561). คนจีน โฟ้นทะเลอยู่ที่ไหนกัน ในแผ่นดินโลก? 8 ประเทศที่ชาวจีนและเชื้อชาติจีนนิยมอพยพ ย้ายถิ่นฐานตั้งรกราก. สืบค้นจาก <https://thematter.co/quick-bite/chinese-oversea-population/57475>
- กิตตินันท์ เครือแพทย์, เกษตรชัย และหิม, และวันชัย ชรรณสังการ. (2564). บทวิเคราะห์การดำรงรักษาอัตลักษณ์วัฒนธรรมจีนในไทยผ่านสถาบันสำคัญทางสังคม. *วารสารภาษาและวัฒนธรรม*, 40(2), 97-108. สืบค้นจาก <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/JLC/article/view/257574>
- เกษม ปราณีธยาศัย. (2544). ผู้ชายในครอบครัวจีน กรณีศึกษา : ครอบครัวคนจีนแต่จิวใน ตำบลมหาชัย อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสาครสยาม (Master's Thesis). สืบค้นจาก http://www.thapra.lib.su.ac.th/thesis/showthesis_th.asp?id=0000000428
- ชั้นฐกรณ์ สังขพิพัฒชนกุล. (2564). “วัฒนธรรมจีนแต่จิว” ตัวแทนวัฒนธรรมจีนในสังคมไทย. *วารสารวิชาการภาษาและวัฒนธรรมจีน*, 8(1), 87-101. สืบค้นจาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/clcjin/article/view/248729>
- นพปฎล พลศิลป์. (2563). (REVIEW) *Fallen Angels* เหนงาแบบมิสไตล์ หนาวกายแต่หัวใจอบอุ่นเหลือเกิน. สืบค้นจาก <https://www.gqthailand.com/culture/movie/article/fallen-angels-movie-review>
- นันทขว้าง สิริสุนทร. (2562). *ฟิล์ม noir สมัยใหม่ ทำไมควรดู Parasite!*. สืบค้นจาก <https://blog.sansiri.com/parasite-film-noir/>
- ปรวพรรณ ทรงบัณฑิตย. (2549). *นิตยสารค้าเจียหัวกับการนำเสนออัตลักษณ์จีน – สยาม* (Master's Thesis). สืบค้นจาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/14688>
- พรพรรณ จันทโรนานนท์. (2555). *ชาวจีนในไทยมาจากไหน เปิดประวัติการอพยพยุคแรกเริ่ม ถึงการผสมกลมกลืนทางวัฒนธรรม*. สืบค้นจาก https://www.silpa-mag.com/history/article_26173
- เพ็ญพิสุทธิ์ อินทรภิรมย์. (2549). *รัฐไทยกับคนจีน (พ.ศ. 2475-2487)* (Doctoral dissertation). สืบค้นจาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/12286>
- วาสนา วงศ์สุรวัฒน์. (2561). *เรื่องลับลูกจีนสยาม กับ วาสนา วงศ์สุรวัฒน์*. สืบค้นจาก <https://www.the101.world/one-on-one-wasana-interview/>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สุพรรณิ ศิวะพรพันธ์. (2563). *Fallen Angels* แต่ทุกหัวใจอันเปลี่ยวเหงา เราต่างพบเจอผู้คนเพื่อจาก
 ลว. สืบค้นจาก <https://thestandard.co/fallen-angels/>
- American Film Institute. (2016, November 5). *Citizen Kane: 75th Anniversary Trailer* [Video
 file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=2HY35DNYt8g>
- Block 2 Distribution. (2020, December 11). *Fallen Angels 4K | Official Trailer* [Video file].
 Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=uxaT19BIH0M>
- Hellerman, J. (2021). *What is Neo Noir? Definition and Essential Examples*. Retrieved from
<https://nofilmschool.com/neo-noir-definition-and-examples>
- Lau, J. (Producer), & Wong, K.W. (Director). (1995). *Fallen Angels* [Motion Picture]. Wong
 Chuk Hang, Hong Kong: Jet Tone Production.
- Mao, P. (2022, July 30). *Sheridan Animation 2021 Thesis Film - Soulbrew* [Video file]. Retrieved
 from <https://www.youtube.com/watch?v=MmjN3-46x4Q>
- Mubi. (2022, September 15). *Decision to Leave | Official Trailer | In Theaters & Now Streaming
 on Mubi* [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Bmoy73lhs-s>
- Ostberg, R. (2022). *Neo-Noir*. Retrieved from <https://www.britannica.com/art/neo-noir>
- Sony Pictures Entertainment. (2011, March 12). *The Smurfs – Trailer* [Video file]. Retrieved
 from <https://www.youtube.com/watch?v=yhBpgqXwrt8>
- Sony Pictures Entertainment. (2023, April 4). *Spider-Man: Across the Spider-Verse - Official
 Trailer #2 (HD)* [Video file]. Retrieved from
<https://www.youtube.com/watch?v=shW9i6k8cB0>
- Toolbox Studio. (2019). *Hybrid Animation and How It is Making an Impact in the Animation
 Industry*. Retrieved from <https://www.toolbox-studio.com/blog/how-hybrid-animation-is-making-an-impact-in-the-animation-industry/>
- Warner Bros. Pictures. (2015, August 28). *The Iron Giant: Signature Edition - Official Trailer
 [HD]* [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=obLtyj8hfFk>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	วีรสิทธิ์ ผิวละเอียด
วัน เดือน ปีเกิด	3 มีนาคม 2541
สถานที่เกิด	จังหวัดกรุงเทพฯ ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์, 2562 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต, 2566
ที่อยู่ปัจจุบัน	40/38 ม.14 หมู่บ้านพระปิ่น3 ต.บางแม่นาง อ.บางใหญ่ จ.นนทบุรี 11140

