



การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญา
ความสวยงามของบาดแผลในชีวิต



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2566



**DESIGNING 2D ANIMATION TO REFLECT THE PHILOSOPHY OF
THE BEAUTY OF SCARS IN LIFE**

BY

NAPATSORN PHUENGBONPUTTIPONG

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

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

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาความสวยงามของบาดแผลในชีวิต

โดย

นภัสสร พึ่งบุญพุทธิพงษ์

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2566

ศ.กมล เผ่าสวัสดิ์
ประธานกรรมการสอบ

รศ. พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา
กรรมการ

รศ.ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ศ.ดร.สื้อจิตต์ เพ็ชรประสาน)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

17 มิถุนายน 2567

Thesis entitled

**DESIGNING 2D ANIMATION TO REFLECT THE PHILOSOPHY OF
THE BEAUTY OF SCARS IN LIFE**

by

NAPATSORN PHUENGBONPUTTIPONG

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

Rangsit University

Academic Year 2023

Prof. Kamol Phaosavadi
Examination Committee Chairperson

Assoc. Prof. Panpen Chaypreecha.
Member

Assoc. Prof. Wannaporn Chujitapom, Ph.D.

Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Prof. Suejit Pechprasarn, Ph.D.)

Dean of Graduate School

June 17, 2024

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณา ความอนุเคราะห์ของรศ.ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์ อาจารย์ที่ปรึกษารูปเล่มวิจัยที่ช่วยให้คำปรึกษาในการเขียนเรียบเรียงบทความวิจัย และขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของ รศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาด้านขบวนการผลิตสื่อแอนิเมชันและให้คำแนะนำในการผลิตงานแอนิเมชันนี้ และคณะกรรมการศิลปนิพนธ์รวมถึงอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกท่าน ที่ได้ให้ความรู้ในสาขาวิชาต่าง ๆ รวมไปถึงการให้คำปรึกษาและคำแนะนำในโครงการศิลปนิพนธ์นี้

ขอกราบขอบพระคุณบิดา-มารดา และครอบครัวที่ให้ความช่วยเหลือ ให้การสนับสนุน และเป็นกำลังใจสำคัญมาโดยตลอด และขอขอบคุณความช่วยเหลือและคำแนะนำจากเพื่อนร่วมหลักสูตรทุกท่าน

นภัสสร พึ่งบุญพุทธิพงษ์
ผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

6406073 : นภััสสร พึ่งบุญพุทธิพงษ์
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญา
 ความสวยงามของบาดแผลในชีวิต
 หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
 อาจารย์ที่ปรึกษา : รศ.ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่องานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาความสวยงามของบาดแผลในชีวิต” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ และแนวคิดปรัชญาคินส์จิง และเพื่อออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนถึงแนวคิดปรัชญาคินส์จิง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ บุคคลทั่วไปที่สนใจด้านแนวคิดปรัชญาคินส์จิงและงานแอนิเมชัน จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลในครั้งนี้คือ ภาพยนตร์แอนิเมติ 2 มิติ และแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาคินส์จิง สามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถสื่อถึงแนวคิดหลักของคินส์จิงได้อย่างครบถ้วนและชัดเจนผ่านภาพและเสียงที่สวยงาม น่าประทับใจ และสามารถเข้าถึงผู้ชมได้อย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้ยังเหมาะสมในการส่งเสริมด้านการยอมรับบาดแผลของตัวเอง โดยการใช้ตัวละครที่แสดงออกถึงความเจ็บปวดหรือบาดแผลทางอารมณ์ ซึ่งเป็นตัวแทนของมนุษย์ที่มีบาดแผลในใจ การแสดงออกของความเจ็บปวดและความเปราะบางสามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมโยง และเข้าใจว่าทุกคนล้วนมีบาดแผล

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 51 หน้า)

คำสำคัญ: การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ, แนวคิดปรัชญาคินส์จิง, ปรัชญาความสวยงามของบาดแผลในชีวิต

ลายมือชื่อนักศึกษา ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

6304546 : Napatsorn Phuengboonputtipong
 Thesis Title : Designing 2D Animation to Reflect the Philosophy of the Beauty of Scars in Life
 Program : Master of Fine Arts in Computer Art
 Thesis Advisor : Assoc. Prof. Wannaporn Chujitarom, Ph.D.

Abstract

This research explores the potential of 2D animation to reflect the philosophy of Kintsugi, the Japanese art of embracing imperfection and finding beauty in scars. By studying both Kintsugi and 2D animation design, the research aimed to create an animation that effectively conveys the core principles of Kintsugi. A sample of 30 individuals interested in Kintsugi and animation participated in the study. Utilizing both a 2D animated film and questionnaires, the research evaluated the animation's ability to convey the Kintsugi philosophy. Statistical analysis, including mean, standard deviation, percentage, and frequency, revealed that the animation successfully communicated the Kintsugi message. The animation's beautiful and evocative visuals, combined with its emotional storytelling, resonated deeply with viewers. Notably, the use of characters expressing pain and vulnerability facilitated self-reflection and encouraged acceptance of personal scars, both emotional and physical. This impactful approach demonstrates the potential of 2D animation as a powerful tool for promoting self-compassion and embracing imperfection.

(Total 51 pages)

Keywords: 2D animation design, Kintsugi philosophy, Philosophy of the beauty of scars in life

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	2
1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย	3
1.4 ขอบเขตการวิจัย	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
1.6 นิยามศัพท์ เฉพาะ	3
บทที่ 2	
ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ	6
2.2 แนวคิดปรัชญาการใช้ชีวิตของคนญี่ปุ่น	8
2.3 คินสึจิ (Kintsugi)	9
2.4 ปรัชญาของคินสึจิ	11
2.5 หลักการสร้างและองค์ประกอบของภาพยนตร์	11
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	19
บทที่ 3	
ระเบียบวิธีการวิจัย	23
3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	23
3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-production)	23

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)	34
3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)	36
3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	36
3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	36
3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล	36
3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล	37
บทที่ 4 ผลการวิจัย	38
4.1 ผลงานการออกแบบ	38
4.2 ผลจากการสำรวจจากแบบสอบถาม	42
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	46
5.1 สรุปผล	46
5.2 ข้อเสนอแนะ	48
บรรณานุกรม	49
ประวัติผู้วิจัย	51

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	คำถามที่ 1 ความเข้าใจในเนื้อหา อยู่ในระดับใด	37
4.1	ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม	43
4.2	แบบสอบถามหลังจากที่ได้รับชมแอนิเมชัน	43



สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
1.1	ภาพกรอบแนวความคิด	3
2.1	ภาพการเคลื่อนไหวแบบแอนิเมชัน แบบมีความหนักเบา	6
2.2	ภาพการเคลื่อนไหวแบบแอนิเมชัน แบบ Ease In and Out	7
2.3	ภาพการเคลื่อนไหวแบบแอนิเมชัน แบบ Squash and Stretch	7
2.4	ภาพการเคลื่อนไหวแบบแอนิเมชัน แบบ Overlapping Action	8
2.5	ภาพงานศิลปะคินสึจิ ตัวอย่างที่ 1	9
2.6	ภาพงานศิลปะคินสึจิ ตัวอย่างที่ 2	10
2.7	ภาพงานศิลปะคินสึจิ ตัวอย่างที่ 3	10
2.8	ภาพงานศิลปะคินสึจิ ตัวอย่างที่ 4	11
2.9	ภาพยนตร์เรื่อง Titanic	13
2.10	ภาพยนตร์เรื่อง 1917 ตัวอย่างที่ 1	13
2.11	ภาพยนตร์เรื่อง 1917 ตัวอย่างที่ 2	14
2.12	ภาพยนตร์เรื่อง 1917 ตัวอย่างที่ 3	14
2.13	ภาพยนตร์เรื่อง The Dark Knight	15
2.14	ภาพยนตร์เรื่อง Avatar	15
2.15	ภาพยนตร์เรื่อง Citizen Kane	16
2.16	ภาพยนตร์เรื่อง The Shawshank Redemption	16
2.17	ภาพยนตร์เรื่อง Mulan	17
2.18	ภาพยนตร์เรื่อง Kimi no Na wa (Your Name)	18
2.19	แอนิเมชันภาพประกอบเพลง YOKU โดย Eve	20
2.20	แอนิเมชัน PaperMan	20
2.21	หนังสือ คินสึจิ (Kintsugi)	21
3.1	การออกแบบบทภาพ ช่วงที่ 1	26
3.2	การออกแบบบทภาพ ช่วงที่ 2	27
3.3	การออกแบบบทภาพ ช่วงที่ 3	27
3.4	การออกแบบบทภาพ ช่วงที่ 4	28

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
3.5 การออกแบบบทภาพ ช่วงที่ 5	28
3.6 การออกแบบบทภาพ ช่วงที่ 6	29
3.7 การออกแบบบทภาพที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ช่วงที่ 1	29
3.8 การออกแบบบทภาพที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ช่วงที่ 2	29
3.9 การออกแบบบทภาพที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ช่วงที่ 3	30
3.10 การออกแบบบทภาพที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ช่วงที่ 4	30
3.11 การออกแบบบทภาพที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ช่วงที่ 5	31
3.12 การออกแบบบทภาพที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ช่วงที่ 6	31
3.13 การออกแบบบทภาพที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ช่วงที่ 7	32
3.14 การออกแบบบทภาพที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ช่วงที่ 8	32
3.15 ภาพการออกแบบตัวละคร สาวออฟฟิศ	33
3.16 ภาพการออกแบบตัวละคร แมว	33
3.17 การสร้างภาพเคลื่อนไหว	34
3.18 การลงสีภาพเคลื่อนไหว	34
3.19 การจัดองค์ประกอบภาพ	35
3.20 การจัดองค์ประกอบภาพและการใส่แสงเงา	35
4.1 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 1	38
4.2 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 2	39
4.3 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 3	39
4.4 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 4	39
4.5 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 5	40
4.6 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 6	40
4.7 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 7	40
4.8 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 8	41
4.9 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 9	41
4.10 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 10	41

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
4.11	ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 11	42
4.12	ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 12	42



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบัน จะเห็นได้ว่าโลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ด้วยความก้าวหน้าทางด้านความรู้ เทคโนโลยี และสภาพเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตามปัญหาที่เราทุกคนพบเจอเสมอ คือ เรื่องของชีวิตและจิตใจ ยิ่งโลกในทุกวันนี้วิถีชีวิตและกระแสสังคมของผู้คนเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและการแข่งขันสูง ยิ่งเป็นการตอกย้ำความกดดันในการดำเนินชีวิตมากขึ้น ซึ่งแสดงออกมาผ่านคำพูด ความคิด หรือการกระทำ จนส่งผลกระทบต่อเราทุกคนและอาจจะเป็นบาดแผลของใครอีกหลายคนที่ติดตัวเราตลอดไป เราจึงควรทำความเข้าใจและยอมรับถึงความเศร้าและความเจ็บปวดที่เป็นครั้งรอยแตก หรือชิ้นส่วนที่แตกหลุดออกมา ถึงไม่สมบูรณ์สวยงามดั้งเดิม แต่เราสามารถที่จะซ่อมแซมเพื่อให้มันยังคงใช้งานได้ต่อไปและซึมซับถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นผ่านร่องรอยต่าง ๆ และเข้าใจถึงความงามตามธรรมชาติที่ผ่านการเวลายามาของสิ่ง ๆ นั้น

แนวคิดปรัชญาการใช้ชีวิตของคณูญี่ปุ่น คือเป็นแนวความคิดที่ช่วยให้ดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข และเรียบง่ายทั้งด้านความคิด จิตใจ (Kokoro) ผลักดันให้เรารู้ความหมายของการใช้ชีวิต (Ikikai) ให้เรารู้ถึงความงามของการเปลี่ยนแปลง (Wabi-Sabi) ยอมรับบาดแผลที่ผ่านมาด้วยความยากลำบาก (Kintsugi) ทั้งด้านร่างกาย (Karada) ว่าเราควรปฏิบัติกับสภาพแวดล้อมรอบตัวเราอย่างไรบ้าง การดูแลรักษาร่างกาย และการนำแนวคิดต่าง ๆ มาปรับใช้จนกลายเป็นนิสัย (Shukanka) ซึ่งปรัชญาทั้งหมดทำให้เราสามารถจัดการความวุ่นวายของชีวิต ยอมรับว่าทุกสิ่งล้วนไม่แน่นอน และมีจุดจบ แม้จะไม่ได้สมบูรณ์แบบ แต่เราก็จะไม่สูญเสียตัวตนของตัวเองไป (ลองเฮิร์สต์, 2562)

คินสิจิ (Kintsugi) เป็นเทคนิคการซ่อมแซมภาชนะเครื่องปั้นดินเผาแบบโบราณของญี่ปุ่นที่แตกหักด้วยรักทอง มีการบันทึกไว้ตั้งแต่ศตวรรษที่ 15 เพราะความเชื่อของคณูญี่ปุ่นที่ว่า ถ้วยชาที่แตกหักไม่ควรทิ้ง ควรนำมาซ่อมให้สามารถใช้ได้อีกครั้ง และการซ่อมแซมด้วยทองคำให้สะดุดตาให้เป็นสัญลักษณ์ของความเปราะบาง ความแข็งแกร่ง และความงาม วิธีคินสิจิจึงถูกนำมาเป็นแนวคิดปรัชญาในการใช้ชีวิต เพื่อซ่อมแซมบาดแผลที่บอบช้ำ ที่จะทำให้เราไม่ต้องเจ็บปวดอีก ถึงแม้จะกลายเป็นรอยแผลเป็น แต่ก็ยังเป็นรอยแผลที่แสดงให้เห็นว่าตัวตนของเรานั้นเข้มแข็ง (นาวาร์โร, 2562)

แนวคิดปรัชญาคินสึจิ (Kintsugi) คือ การสร้างผลงานเครื่องปั้นดินเผา ที่มีหลายชั้นตอน ตั้งแต่การเตรียมดิน เปลี่ยนรูปร่าง จนถึงผ่านการเผาเป็นเครื่องปั้นดินเผา ซึ่งกระบวนการตั้งแต่ต้นจนจบ เปรียบเสมือนคนตั้งแต่เกิดจนตาย สำหรับเครื่องปั้นดินเผาที่แตกหักหมายถึงความตายนั่นเอง (คูสิตา อิมอรรมณ์, 2562)

แอนิเมชัน คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยการนำภาพมาเรียงต่อจนเป็นภาพเคลื่อนไหว ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคภาพวาดกระดาษหรือเทคนิคทางคอมพิวเตอร์กราฟิก จนทำให้เกิดการจำภาพติดตา (สมรัก ปริยะวาที, 2565)

แอนิเมชัน 2 มิติ คือ งานแอนิเมชันที่เห็นเพียงแค่ 2 มิติ มุมสูง (แนวตั้ง) และมุมกว้าง (แนวนอน) งานดั้งเดิมของงานแอนิเมชัน 2 มิติวัตถุและตัวละครจะขยับ ซ้าย ขวา บน ล่าง ใน ปัจจุบันงานแอนิเมชัน 2 มิติสามารถใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มาช่วยเพิ่มลูกเล่นได้มากขึ้น และยังช่วยลดระยะเวลาในการทำงานได้ ปัจจุบันจะเห็นแอนิเมชัน 2 มิติจากประเทศญี่ปุ่นเป็นส่วนใหญ่ (วิริตา แอนิเมชัน, 2565)

ผู้วิจัยจึงสนใจนำเอาแนวคิดปรัชญาความสวยงามของบาดแผลในชีวิต ถ่ายทอดผ่านผลงานแอนิเมชันแบบ 2 มิติ เพื่อสื่อถึงกลุ่มผู้ชมเพื่อสะท้อนถึงแนวคิดปรัชญาความสวยงามของบาดแผลในชีวิตให้กับผู้พบเห็นได้ย้อนกับตัวตนของตัวเองว่าจริง ๆ แล้ว เราได้ยอมรับบาดแผลที่เราคิดว่าเป็นจุดต่างหรืออยู่ในชีวิต เราจะสามารถยอมรับบาดแผลนั้นและใช้ชีวิตอย่างสวยงามต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ และแนวคิดปรัชญาคินสึจิ

1.2.2 เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนถึงแนวคิดปรัชญาคินสึจิ

1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.1 ภาพกรอบแนวความคิด

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 3 นาที

1.4.2 กลุ่มตัวอย่างผู้สนใจงานแอนิเมชัน 2 มิติ จำนวน 30 คน

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ และแนวคิดปรัชญาความสวยงามของบาดแผลในชีวิต

1.5.2 แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนถึงแนวคิดปรัชญาความสวยงามของบาดแผลในชีวิต

1.6 นิยามศัพท์ เฉพาะ

แอนิเมชัน 2 มิติ คือ งานศิลปะดิจิทัลชนิดหนึ่งที่สามารถสื่อสาร บอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ให้แก่ผู้รับชมได้ด้วยความเพลิดเพลิน ด้วยภาพเคลื่อนไหวที่เป็นการ์ตูนแบบสองมิติ

คินสิจิ คือ เป็นศิลปะโบราณของญี่ปุ่นที่มีการบันทึกไว้ในช่วงปลายศตวรรษที่ 15 เป็นการซ่อมแซมเครื่องปั้นดินเผาที่ชำรุดด้วยยางรักผสมผงทองคำ จึงทำให้รอยต่อเด่นชัดมากขึ้น ซึ่งสื่อถึงความแข็งแรง ความงาม

ปรัชญาคินสิจิ คือ การนำหลักของศิลปะคินสิจิมาใช้ในวิถีชีวิตของผู้คน เป็นการยอมรับเรื่องความเปลี่ยนแปลง ของความไม่สมบูรณ์แบบที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติและที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การปรับตัวรวมทั้งการยอมรับในสิ่งที่เป็นเพราะเชื่อว่าความงามไม่จำเป็นที่จะต้องสมบูรณ์แบบเสมอไป เพียงแค่ได้เข้าใจถึงความเป็นมาหรือคุณค่าของสิ่ง ๆ นั้น



บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาความสวยงามของบาดแผลในชีวิต” โดยการศึกษาค้นคว้าจากหนังสือ บทความ ภาพยนตร์และแอนิเมชันนำข้อมูลและแนวคิดปรัชญาที่เกี่ยวข้องมาเป็นพื้นฐานในการปรับใช้กับงานโดยศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ

2.1.1 ความหมายของแอนิเมชัน 2 มิติ

2.1.2 หลักการสร้างแอนิเมชัน

2.1.3 ขั้นตอนการสร้างผลงานแอนิเมชัน

2.2 แนวคิดปรัชญาการใช้ชีวิตของคณูญี่ปุ่น

2.2.1 ความคิดและจิตใจ (Kokoro)

2.2.2 ร่างกาย (Karada)

2.3 คินสึจิ (Kintsugi)

2.3.1 ความหมายของคินสึจิ

2.3.2 ประเภทของคินสึจิ

2.3.3 ปรัชญาของคินสึจิ

2.3.4 นำปรัชญาของคินสึจิมาปรับใช้

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5 หลักการเขียนบทภาพยนตร์

2.5.1 หลักการสร้างและองค์ประกอบของภาพยนตร์

2.5.1 ประเภทของภาพยนตร์

2.5.2 ขนาดของภาพ มุมกล้อง และการสื่อความหมาย

2.5.3 แสงและสีกับการสื่อความหมาย

2.5.4 องค์ประกอบภาพกับการสื่อความหมาย

2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ

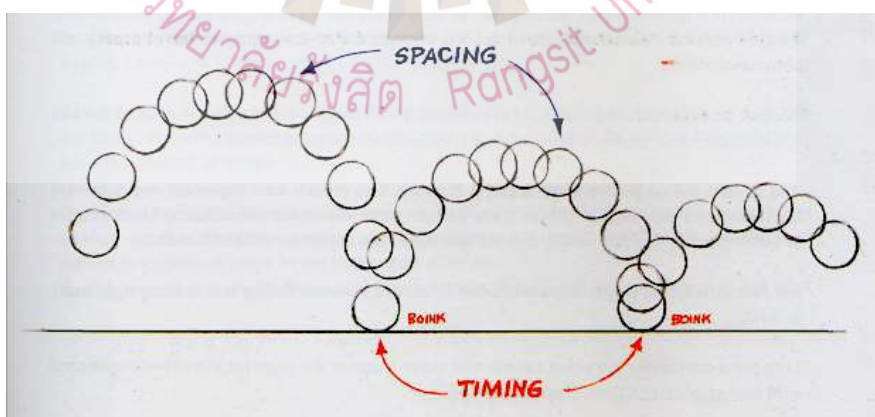
2.1.1 ความหมายของแอนิเมชัน 2 มิติ

แอนิเมชัน 2 มิติ หมายถึง การสร้างสรรค์ภาพนิ่งมาต่อกันจนเกิดเป็นการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง โดยจะทำให้เรารู้ถึงความสูง และความกว้างแต่ยังคงขาดความลึกจึงทำให้งาน 2 มิติ จะแตกต่างจากงาน 3 มิติอย่างเห็นได้ชัด แต่ด้วยปัจจุบันมีเทคโนโลยีและเทคนิคมากมายมาทำให้ ความต่างของระหว่าง 2 มิติ และ 3 มิติ ลดน้อยลง หรือในบางงานมีความตั้งใจให้ผู้รับชมนั้นมีความยากที่จะแยกออกจากกันระหว่างงานสองแบบนี้

2.1.2 หลักแอนิเมชัน 12 ประการ ของงานแอนิเมชัน (12 Principles of Animation)

การสร้างสรรค์งานแอนิเมชันที่ผ่าน ๆ มา มีการวางองค์ประกอบ และมาตรฐานในงานแอนิเมชันขึ้นหลายอย่าง หนึ่งในนั้น คือ หลักแอนิเมชัน 12 ประการเพิ่มนำไปใช้ในงานแอนิเมชันอย่างแพร่หลายแต่ยาวนานจนมาถึงทุกวันนี้ และบางส่วนของเทคโนโลยีหรือเทคนิคปัจจุบันจะสามารถมาช่วยในการสร้างงานได้ดีและทันสมัยขึ้น งานส่วนใหญ่ล้วนแต่ต้องมีกฎและทฤษฎี 12 ข้อในงาน มากน้อยแตกต่างกันไป เพราะฉะนั้นหลักแอนิเมชัน 12 ประการจึงเป็นสิ่งยังคงส่งผลและนำมาใช้กันตลอดมา ซึ่งจะยกมาแค่บางทฤษฎีที่ถูกนำมาใช้ในการนำเสนองานดังต่อไปนี้

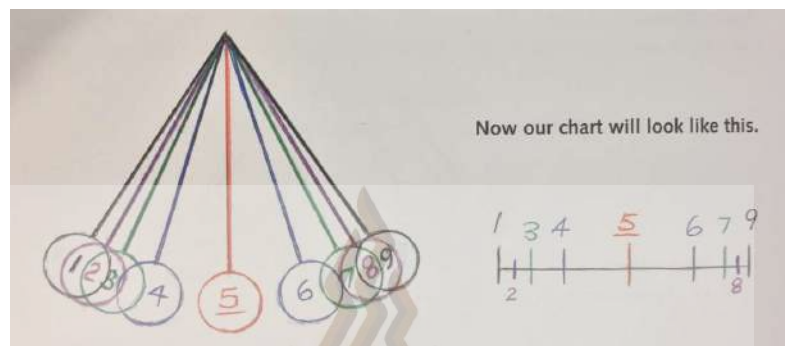
2.1.2.1 การเคลื่อนไหวสามารถบอกถึงลักษณะของวัตถุต่าง ๆ นั้นได้ว่าเป็นอะไร มีความหนักเบาเท่าใด จุดเริ่มต้นของการเคลื่อนไหวมาจากไหน และจบลงตรงไหนอย่างไร



รูปที่ 2.1 ภาพการเคลื่อนไหวแบบแอนิเมชัน แบบมีความหนักเบา

ที่มา: Williams, 2012

2.1.2.2 Ease In and Out (or Slow In and Out) เป็นการเพิ่มและลดของการเคลื่อนที่ของวัตถุนั้น ๆ วัตถุเมื่อมีการเริ่มเคลื่อนจะมีเริ่มจากความเร็วที่น้อยไปมาก ก่อนที่วัตถุหยุดนิ่งการเคลื่อนที่จะลดความเร็วลงไปจนวัตถุนั้นหยุดนิ่งลง



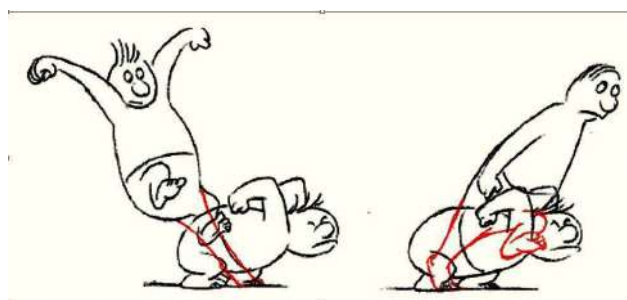
รูปที่ 2.2 ภาพการเคลื่อนไหวแบบแอนิเมชัน แบบ Ease In and Out

ที่มา: Williams, 2012

2.1.2.3 องศาการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ โดยArcsจะเป็นส่วนที่กำหนดการเคลื่อนไหวจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ทำให้เกิดความต่อเนื่องเป็นธรรมชาติ

2.1.2.4 ระยะเตรียม (Setup for Motion) การเคลื่อนที่ของเหตุการณ์หนึ่งอาจจะเกิดขึ้นด้วยความรวดเร็ว จึงมีระยะเตรียมเพื่อที่จะส่งแรงหรือการเคลื่อนไหวให้ไปต่อด้วยความรวดเร็ว

2.1.2.5 Squash and Stretch คือ การหดของวัตถุและยืดของวัตถุ มักจะเกิดเมื่อวัตถุนั้นมีการเคลื่อนไหวในลักษณะของ Squash เหมือนวัตถุนั้นถูกกดลง จากแรงกดภายนอกหรือจากแรงของตัววัตถุเอง ส่วน Stretch เป็นลักษณะของการยืดวัตถุให้สูงขึ้น Squash และ Stretch จะแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของวัตถุ



รูปที่ 2.3 ภาพการเคลื่อนไหวแบบแอนิเมชัน แบบ Squash and Stretch

ที่มา: Williams, 2012

2.1.2.6 Secondary Action คือ ท่าทางรองของตัวละครเพื่อส่งเสริมกับท่าทางหลัก โดยท่าทางรองนั้นจะไม่เด่นเกินไปกว่าท่าทางหลักที่จะเกิดขึ้น เรียกได้ว่าเป็นปฏิกิริยาการเคลื่อนไหวของสิ่ง ๆ นั้นซึ่งมักเกิดขึ้นพร้อมกับท่าทางหลักที่ตามมา

2.1.2.7 Follow Through and Overlapping Action เป็นการแสดงให้เห็นให้ผู้ดูสามารถรับรู้ได้ว่าตัวละครมีอารมณ์ความรู้สึกกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างไร โดยเหตุการณ์จะเป็นเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกันจากเหตุการณ์ก่อนหน้า ในส่วนของ Overlapping action จะเป็นการเคลื่อนไหวของใน ส่วนวัตถุที่เกี่ยวข้อง เช่น เสื้อผ้า เส้นผม เป็นต้น



รูปที่ 2.4 ภาพการเคลื่อนไหวแบบแอนิเมชัน แบบ Overlapping Action

ที่มา: Williams, 2012

2.1.2.8 Straight Ahead Action and Pose-To-Pose Action ทฤษฎีในข้อนี้จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วนได้แก่ Straight-Ahead Action คือ การวาดภาพการเคลื่อนไหวของตัวละครราว ๆ มาเรียงต่อกันตามความคิดหรือจินตนาการของผู้วาด และเป็นการกำหนดจังหวะท่าทางที่ต้องใช้ ตั้งแต่เริ่มจนกระทั่งจบเหตุการณ์นั้น ส่วนเทคนิคแบบ Pose-To-Pose Action คือ การวาดโดยวางแผนการวาดทั้งหมดจากท่าทางหนึ่งไปอีกท่าทางหนึ่ง แล้วจึงทำการวาดภาพแทรกไปเพิ่มระหว่างภาพทั้งสองจุดลงไปเพิ่ม หรือที่เรียกว่า In-Betweens

2.2 แนวคิดปรัชญาการใช้ชีวิตของคนญี่ปุ่น

2.2.1 ความคิดและจิตใจ (Kokoro)

โคโคโระ (心 - kokoro) หมายถึงหัวใจ รวมถึงในแง่ของความคิดและจิตใจ จึงถือเป็นอักษรที่สื่อถึงร่างกาย จิตใจ ความคิด และจิตวิญญาณไว้ด้วยกัน

การรักษาโคโคโระให้แข็งแรงคือจุดเริ่มต้น เราสามารถปรับใช้ในชีวิตประจำวันของเราได้ในทุกช่วงชีวิต (ลองเฮิร์สต์, 2562)

2.2.2 ร่างกาย (Karada)

คาราคะ (体 - karaba) หมายถึงร่างกาย ธรรมเนียมและประเพณีของญี่ปุ่นมีการให้ความสำคัญกับการอาบน้ำ การจัดดอกไม้ การเขียนอักษร หรือพิธีชงชา กิจกรรมต่าง ๆ เหล่านี้คือการหาแรงบันดาลใจแก่เรา หรือการให้เราได้พบกับสิ่งแวดล้อมใหม่ ๆ (ลองเฮิร์สต์, 2562)

2.3 คินสึจิ (Kintsugi)

2.3.1 ความหมายของคินสึจิ

คินสึจิ (Kintsugi-金継ぎ) เป็นศิลปะโบราณของญี่ปุ่นที่มีการบันทึกไว้ในช่วงปลายศตวรรษที่ 15 เป็นการซ่อมแซมเครื่องปั้นดินเผาที่ชำรุดด้วยยางรักผสมผงทองคำ จึงทำให้รอยต่อเด่นชัดมากขึ้น ซึ่งสื่อถึงความแข็งแรง ความงาม (นาวาร์โร, 2562)



รูปที่ 2.5 ภาพงานศิลปะคินสึจิ ตัวอย่างที่ 1

ที่มา: Yuvaporn, 2020

2.3.2 ประเภทการซ่อมแซมด้วยคินสึจิ

การซ่อมแซมเครื่องปั้นดินเผาด้วยคินสึจิมีหลายประเภท (ลองเฮิร์สต์, 2562)

2.3.2.1 ซ่อมแซมรอยแตก: อีบี

วิธีนี้ใช้สำหรับรอยแตกขนาดเล็กหรือรอยร้าวเท่านั้น ทำง่ายที่สุดและใช้เรซิน
ทองน้อยที่สุด เหมาะสำหรับรอยแตกที่ยังมีชิ้นส่วนครบและเอากลับมาปะติดกันได้ง่าย ไม่
จำเป็นต้องปรับแต่งอะไร เพียงแค่เอาชิ้นที่แตกหักมาประกบกันแล้วเชื่อมด้วยแลคเกอร์ผสมผงทอง



รูปที่ 2.6 ภาพงานศิลปะปะกิ้นสีจิว ตัวอย่างที่ 2

ที่มา: WeXpats, 2021

2.3.1.2 แทนที่ด้วยทอง: คะเกะ โนะ คินสิจิ เร

สำหรับเครื่องปั้นดินเผาที่แตกแล้วมีชิ้นส่วนหายไป หรือประกอบเข้ากันไม่ได้
ไม่พอดีนัก ต้องใช้ทองชิ้นใหญ่เพื่อปิดพื้นที่เสียหาย



รูปที่ 2.7 ภาพงานศิลปะปะกิ้นสีจิว ตัวอย่างที่ 3

ที่มา: Montalti, 2020

2.3.1.3 งานปะติด: โยบีสีจิ

เป็นการนำชิ้นส่วนจากภาชนะจีนอื่นมาแทนที่ชิ้นที่หายไป ลวดลายจะแตกต่างไปจากเดิม เหมือนงานเย็บติดผ้าหลายชิ้นเข้าด้วยกัน



รูปที่ 2.8 ภาพงานศิลปะปะติดโยบีสีจิ ตัวอย่างที่ 4
ที่มา: สุริยันต์ สังสนา, 2564

2.4 ปรัชญาของคินสิจิ

2.4.1 นำปรัชญาของคินสิจิมาปรับใช้

ศิลปะการซ่อมแซมด้วยคินสิจินั้นเป็นมากกว่าการซ่อมรอยแตกที่เกิดขึ้นมาบนเครื่องปั้นดินเผา สิ่งนี้สามารถนำแนวคิดมาปรับใช้กับชีวิตประจำวัน (ลองเฮิร์สต์, 2562)

- 1) อย่าละเลยจุดแข็งของตัวเอง
- 2) ซ่อมแซม อย่าแทนที่
- 3) โอบรับคำติและความสำเร็จของตัวเอง

2.5 หลักการสร้างและองค์ประกอบของภาพยนตร์

2.5.1 หลักการสร้างและองค์ประกอบของภาพยนตร์

ภาพยนตร์ถือเป็นส่วนสำคัญมากในการเล่าเรื่องผ่านมุมมองภาพเป็นหลัก เพราะฉะนั้นบทและองค์ประกอบจึงเป็นเสมือนแบบร่างเรื่องราวทั้งหมดของสิ่งที่จะเกิดขึ้นจนถึงบทสรุปของเรื่อง

แต่นอกจากองค์ประกอบทางด้านภาพก็ยังมีส่วนอื่นอีกด้วย อาทิ การลำดับภาพ การใช้เสียง การแสดง (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556)

2.5.2 ประเภทของภาพยนตร์

ประเภทของสื่อภาพยนตร์มีหลากหลายรูปแบบ และวิธีการด้วยกัน แต่มีการแบ่งที่ได้รับความนิยมรับโดยการพิจารณาจากเทคนิควิธีการได้แก่ Realism, Classical Cinema หรือบ้างก็เรียกว่า (Drama) และ Formalism

หนึ่งในกลุ่ม Realism เป็นการนำเสนอโดยใช้เทคนิคน้อย ส่วนใหญ่ได้แก่ หนังข่าว

หนังสือสารคดี หนังสือมูวี่, หนังสือโฮมวิดีโอที่บ้านที่เหตุการณ์

หนึ่งในกลุ่ม Classical Cinema เป็นประเภทที่นำการใช้เทคนิคมาใช้เพื่อเล่าเรื่อง และสร้างความรู้สึกร่วมของผู้ชม

หนึ่งในกลุ่ม Formalism เป็นการเน้นความหมายผ่านการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมาย ซึ่งจะต้องใช้ความคิดและการตีความมากทำให้อาจจะเข้าถึงยากกว่าแบบอื่น

โดยปัจจุบันการผสมผสานของแนวทางการนำเสนอ ทำให้ยากต่อการแบ่งประเภทของสื่อภาพยนตร์ นักวิจารณ์ชาวฝรั่งเศส อังเดร บาแซง กล่าวว่า การทำความเข้าใจในภาพยนตร์เรื่องหนึ่งต้องการจะสื่ออะไรกับผู้ชมนั้น คือการหาว่าในเรื่องนั้นบอกอะไรทั้ง เนื้อหาการนำเสนอ รูปแบบการนำเสนอ ความเกี่ยวข้องกัน

ผู้วิจัยจึงได้นำหนึ่งในกลุ่ม Classical Cinema และ Formalism มาเป็นแนวทางในการนำเสนอผลงาน

2.5.3 ขนาดของภาพ มุมกล้อง และการสื่อความหมาย

ขนาดของภาพการมีความหลากหลายไม่ตายตัว และสามารถจะสื่อความหมายหรือความรู้สึกของผู้สร้างผู้รับชม ซึ่งขนาดของภาพส่วนใหญ่ที่ปรากฏจะอยู่ภายใต้ 7 หมวดใหญ่ ๆ ได้แก่ ภาพขนาด Extreme Long Shot หรือภาพระยะไกลที่สุด, ภาพขนาด Long Shot หรือภาพระยะไกล, ภาพขนาด Full Shot หรือภาพเต็มตัว, ภาพขนาด Medium Shot หรือระยะปานกลาง, ภาพขนาด Close-up หรือระยะใกล้ภาพขนาด Extreme Close-up หรือภาพระยะใกล้ที่สุดและภาพขนาด Deep-focus Shot หรือภาพชัดลึก

ภาพ Extreme Long Shot (ELS.) จะเป็นมุมภาพระยะไกล บางครั้งภาพ ระยะนี้มักถูกนำมาใช้เพื่อช่วยในการเชื่อมต่อกันกับภาพระยะที่ใกล้ขึ้น ทำให้ภาพระยะไกลเหมือนกับเป็น

การเกริ่นเปิดเรื่อง ด้วยเหตุนี้ภาพ Extreme Long Shot เลยถูกเรียกอีกชื่อว่าเป็น Establishing Shots ตัวละครที่ปรากฏในภาพระยะนี้จะมองเห็นเป็นเพียงคนตัวเล็ก ๆ ในจอ



รูปที่ 2.9 ภาพยนตร์เรื่อง Titanic

ที่มา: Imdb, 1997

ภาพ Long Shot (LS.) เป็นขนาดและระยะของภาพที่แยกแยะได้ยาก เพราะขอบเขตของคำว่า long shot นั้นมีระยะที่ทำให้เกิดความคลาดเคลื่อนกับภาพในระยะอื่นได้ง่าย ระยะภาพแบบ Long Shot เป็นระยะที่ใกล้เคียงกับระยะของผู้ชมละครกับเวทีในโรงละคร หรือเป็นระยะที่เห็นตัวละครเต็มตัว



รูปที่ 2.10 ภาพยนตร์เรื่อง 1917 ตัวอย่างที่ 1

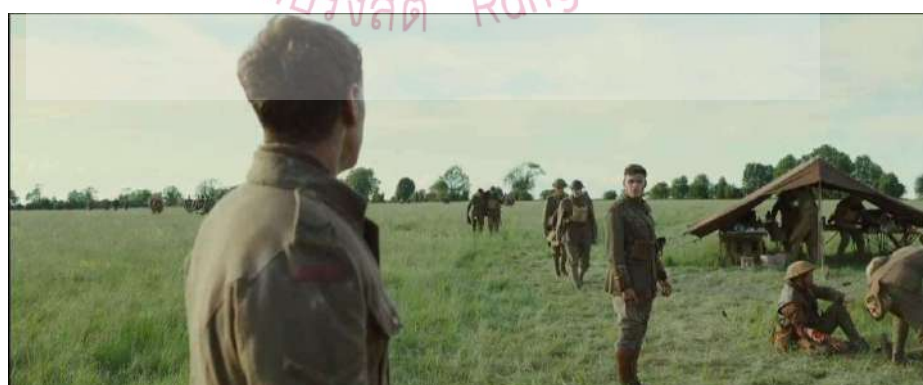
ที่มา: Imdb, 2019

ภาพ Medium Shot (MS.) จะยึดเอาระยะตั้งแต่ส่วนของหัวเข่าหรือเอวของตัวละครขึ้นไป ส่วนมากใช้ในฉากสนทนาระหว่างตัวละคร หรือใช้เพื่อเป็นการเชื่อมกลางระหว่างภาพระยะ Close-up กับภาพ Long Shot ระยะภาพในตระกูลเดียวกัน Medium Shot ยังไปได้กับภาพ Two Shot ที่ประกอบด้วยตัวละครสองคนในภาพ และภาพ three shot ที่ประกอบด้วยตัวละครสามคนแต่ถ้าสามคนขึ้นไป จะมีแนวโน้มเปลี่ยนไปเป็นภาพ Full Shot แทน



รูปที่ 2.11 ภาพยนตร์เรื่อง 1917 ตัวอย่างที่ 2
ที่มา: Imdb, 2019

ภาพ Over The Shoulder Shot หรือมุมมองภาพข้ามไหล่ตัวละคร โดยมากมักจะประกอบด้วยสองตัวละคร แต่มุมภาพมักจะทำให้เห็นใบหน้าของคนหนึ่งและจะเผยให้เห็นด้านหลังของอีกคนเท่านั้น ภาพ Over The Shoulder Shot เป็นส่วนช่วยให้หลีกเลี่ยงมุมกล้องเดิม ๆ ในภาพ Two Shot อาจจะใช้เพื่อเน้นความสำคัญหรืออิทธิพลของตัวละครที่อยู่เหนือกว่าอีกตัวละครหนึ่ง



รูปที่ 2.12 ภาพยนตร์เรื่อง 1917 ตัวอย่างที่ 3
ที่มา: Imdb, 2019

ภาพ Close-up (CU.) เป็นระยะการนำเสนอในพื้นที่เล็กลงมามากจะถูกใช้เพื่อแสดงรายละเอียด อาทิ ใบหน้าของตัวละคร และด้วยภาพขนาด Close-up นั้นทำให้วัตถุถูกขยายขนาดใหญ่เกินปกติจึงเป็นเครื่องมือที่สามารถใช้ภาพเพื่อแสดงนัยสำคัญของวัตถุนั้น ๆ หลายครั้งก็ใช้เพื่อแสดงความหมายในเชิงสัญลักษณ์ของบางสิ่ง



รูปที่ 2.13 ภาพยนตร์เรื่อง The Dark Knight
ที่มา: Imdb, 2008

ภาพ Extreme Close-up (ECU.) ถือเป็นส่วนขยายของภาพระยะ Close-up ที่นำมาใช้นอกเหนือจากภาพใบหน้าของตัวละคร ภาพ Extreme Close-up นั้นอาจจะแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่เล็กลงไปกว่านั้น อาทิ ปากของคน ดวงตาของคน ซึ่งส่วนใหญ่มักจะถูกนำมาใช้เพื่อแสดงรายละเอียดของสิ่งของที่เล็กมาก ๆ



รูปที่ 2.14 ภาพยนตร์เรื่อง Avatar
ที่มา: Imdb, 2009

ภาพ Deep Focus Shot (DFS.) หรือภาพชัดลึก เป็นภาพระยะ Long Shot ประกอบไปด้วย ระยะของภาพที่มีความหลากหลายในภาพเดียวกัน โดยอาศัยการกำหนดระยะเพื่อให้เห็นความลึกของภาพ และใช้เพื่อรักษาความต่อเนื่องของพื้นที่ (Space) ในขณะเดียวกันก็มีการลดความสำคัญของลำดับภาพซึ่งจะแบ่งรายละเอียดในภาพเดียวกันเป็นส่วน ๆ



รูปที่ 2.15 ภาพยนตร์เรื่อง Citizen Kane

ที่มา: Imdb, 1941

ภาพ Angle เป็นภาพจากมุมสูงที่ทำให้เกิดความรู้สึกตรงกันข้ามกับภาพมุมต่ำ ทั้งตัววัตถุหรือบุคคลก็ตามรวมไปถึงมักจะใช้เพื่อนเน้นความยิ่งใหญ่ของฉาก และอาณาบริเวณโดยรอบที่กว้างใหญ่ไพศาลของอาณาเขตที่ถูกมองเห็นภาพจากมุมสูงจะบดบังความสำคัญของผู้คน ทำให้ตัวละครหรือวัตถุที่ถูกถ่ายลดคุณค่า ต่ำต้อย อาจจะมีสื่อถึงการดูถูกตัวเองของตัวละครได้เหมือนกัน



รูปที่ 2.16 ภาพยนตร์เรื่อง The Shawshank Redemption

ที่มา: Imdb, 1994

ภาพ Low Angle เป็นมุมมองตรงกันข้ามของภาพ High Angle เป็นมุมมองภาพที่แสดงออกถึงความยิ่งใหญ่ของวัตถุ (หรือตัวละคร) ภาพ Low Angle นั้นเพิ่มความสำคัญให้กับตัวละคร ความยิ่งใหญ่ที่ก่อให้เกิดความรู้สึกถึงการคุกคาม และการดูถูกทำให้รู้สึกถึงความไม่มั่นคง เหตุนี้หนังประเภทการนำเสนอโฆษณาชวนเชื่อหรือหนังที่แสดงวีรกรรมของวีรบุรุษจึงมักจะถูกใช้โดยภาพมุม Low Angle เพื่อประโยชน์ในการสื่อความหมาย



รูปที่ 2.17 ภาพยนตร์เรื่อง Mulan

ที่มา: Imdb, 1998

ภาพ Oblique Angle หรือ Dutch angle เป็นภาพมุมเอียง เป็นภาพที่ไม่ยึดกับแนวขนานเส้นขอบฟ้า (Horizontal line) ลักษณะของภาพจะถูกทำให้เอียงไปทางด้านใดทางหนึ่ง ทำให้ภาพแบบนี้จะรู้สึกเหมือนกับว่าตัวละครกำลังล้มไปทางหนึ่ง หรือในบางครั้งถูกใช้เป็นมุมแทนสายตาตัวละคร (Point of View shot) โดยหลักจิตวิทยาแล้ว ภาพมุมเอียงบอกเป็นนัยถึงความตึงเครียด

ผู้วิจัยจึงได้นำหลักการขนาดภาพที่ได้กล่าวมา มาสื่อความหมายในแต่ละซีนของผลงาน เช่น ภาพ Extreme Close-up (ECU.) ในช่วงที่ต้องการให้เห็นถึงความตื่นกลัวของตัวละคร เป็นต้น

2.5.4 แสงและสีกับการสื่อความหมาย

การจัดแสงและสีเป็นตัวกำหนดทิศทางของภาพยนตร์ โดยส่วนมากภาพยนตร์สีนั้นการจัดแสงและเงาอาจจะไม่โดดเด่นเท่ากับภาพยนตร์ขาวดำ ด้วยภาพที่มีสีจะทำให้ความลึกของเงาที่น้อยลงและความสนใจไปยังสีมากขึ้นทำให้บางอย่างลดความน่าสนใจลงถ้าเทียบกับภาพที่เป็นขาวดำ แต่อีกทางหนึ่งภาพขาวดำจะไม่สามารถเน้นสีที่สะดุดตาได้เท่ากับภาพสี

แสงและเงา ถูกใช้เพื่อสื่อถึงความหมายในทางสัญลักษณ์มาโดยตลอดตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน โดยความสว่างนั้นจะสื่อถึงความมั่นคง ความรู้สึกปลอดภัย ความจริง ความสดใส และการใช้ความมืดมักจะทำให้เกิดความรู้สึกกลับ ความไม่ปลอดภัย



รูปที่ 2.18 ภาพยนตร์เรื่อง Kimi no Na wa (Your Name)

ที่มา: Imdb, 2016

ผู้วิจัยได้นำหลักการแสงและเงามาประยุกต์ใช้ในผลงานในเชิงการเป็นภาพขาวดำ เพื่อให้เห็นแสงและเงาได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2.5.5 องค์ประกอบภาพกับการสื่อความหมาย

ในส่วนขององค์ประกอบภาพและการสื่อความหมายเป็นการจัดวางรายละเอียดโดยรวมทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นในส่วนของตำแหน่งนักแสดง ฉาก รวมถึงแสงสี ให้อยู่ไว้ภายในพื้นที่สำหรับการแสดง เช่น บนละครเวที เพื่อให้เกิดการสื่อความหมายออกมา

สำหรับการวางภาพแบบ Mise-en-scene ของภาพยนตร์จะมีความยุ่งยากซับซ้อนมากขึ้นกว่าละครเวที เป็นการผสมผสานของภาพการแสดงสด ๆ บนเวทีกับการถูกปรุงแต่งด้วยเทคนิคของภาพยนตร์ (เช่น มุมกล้อง หรือขนาดของภาพ) ผู้กำกับภาพยนตร์จึงมีหน้าที่เหมือนกับผู้กำกับละครเวที ที่ต้องจัดการตำแหน่งของวัตถุประกอบฉาก และตัวละครภายในพื้นที่การแสดง แต่เมื่อถ่ายออกมาเป็นภาพยนตร์แล้ว สิ่งที่จะปรากฏในสายตาสามมิติจะถูกเปลี่ยนให้กลายเป็น "ภาพ" สองมิติ พื้นที่ (Space) ในโลกภาพยนตร์จึงไม่มีพื้นที่หรือขนาดที่ตายตัวเหมือนกับละครเวที จะมีเพียงแค่นขนาดจอภาพเท่านั้น ที่ยังคงให้เห็นในขนาดเท่าเดิม - เหมือนกับรูปภาพในแกลเลอรีแสดงภาพเขียน

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยเรื่องโครงการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิต โดยรัชตะ แสงกรด หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ได้ออกแบบสื่อแอนิเมชันเกี่ยวกับ “ลู” แอปเปิ้ลที่เกิดมาไม่สมบูรณ์ ที่มีความเชื่อว่าจะต้องเป็นแอปเปิ้ลที่เกิดมาสมบูรณ์เท่านั้น ถึงจะถูกเก็บเกี่ยว ลูที่ได้ตระหนักว่าตนไม่สมบูรณ์แบบแต่ก็ไม่จำเป็นต้องถูกเก็บเกี่ยว จึงตัดสินใจออกจากขั้วต้นไม้ ลงสู่พื้นดินและได้เติบโตเป็นต้นอ่อนต่อไป แอนิเมชันนี้สร้างแนวคิดที่ว่าชีวิตของคนเรามีคุณค่าต่อตัวเองและสังคม แม้แก้ปัญหาการฆ่าตัวตายไม่ได้เนื่องจากข้อจำกัดด้านระยะเวลาในการทำงาน แต่ก็ได้มีการสอดแทรกการสร้างแรงบันดาลใจ และสร้างแนวคิดการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมผ่านงานแอนิเมชัน 2 มิติ (รัชตะ แสงกรด, 2561)

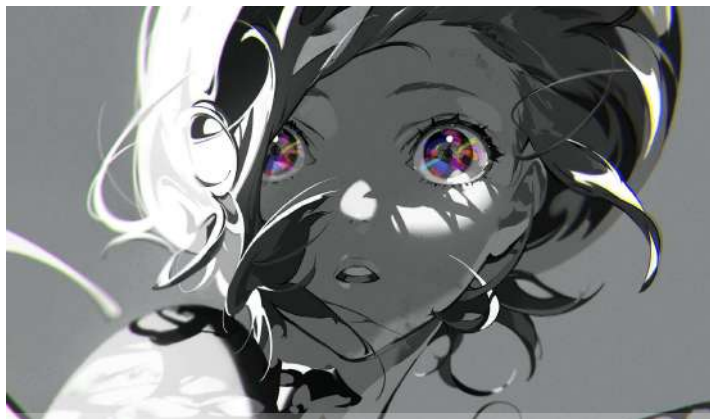
จากการศึกษางานวิจัยเรื่องการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติขาวดำ เพื่อให้กำลังใจเยาวชนไทยที่มีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้า โดย วาวิ พรสิริภักดิ์ หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ได้ออกแบบสื่อแอนิเมชันเกี่ยวกับปัญหาโรคซึมเศร้าในกลุ่มเด็กวัยรุ่นและเยาวชน เนื่องจากเยาวชนยังไม่มีทักษะในการแก้ปัญหาและยังขาดวุฒิภาวะ จึงอาจก่อให้เกิดโรคซึมเศร้าได้ โทนสีขาวดำของเรื่องเพื่อสื่อถึงสภาพจิตใจของตัวละครและปัญหาต่าง ๆ ที่ตัวละครต้องเจอ ก่อนที่ตัวละครจะพบการทางสว่าง (วาวิ พรสิริภักดิ์, 2562)

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงสนใจที่นำปัญหาด้านจิตใจมาออกแบบบทภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อสร้างแนวคิดการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคม การระลึกถึงคุณค่าของตัวเอง เป็นต้น

2.7 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

2.7.1 ความโลภ (Yoku) โดย อีฟ (Eve)

จากการศึกษาผลงานแอนิเมชันภาพประกอบเพลง ความโลภ (Yoku) โดย อีฟ (Eve) ทางสื่อสังคมออนไลน์ยูทูป (YouTube) (Eve, 2022) พบว่า มีการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของหลายตัวละคร มีการใช้ภาพขาวดำเป็นสีพื้นฐานในสื่อ และมีการใช้สีสดใสเป็นสัญลักษณ์แทนตัวละครและความคิดของตัวละคร จึงทำให้ผู้คนเกิดความสนใจในผลงาน



รูปที่ 2.19 แอนิเมชันภาพประกอบเพลง Yoku โดย Eve

ที่มา: Eve, 2022

2.7.2 PaperMan โดย วอลท์ ดิสนีย์ พิกเจอร์ส (Walt Disney Animation Studios)

จากการศึกษาผลงานแอนิเมชัน PaperMan โดย วอลท์ ดิสนีย์ พิกเจอร์ส (Walt Disney Animation Studios) ทางสื่อสังคมออนไลน์ยูทูป (Youtube) (Walt Disney Animation Studios, 2013) พบว่า มีการเล่าเรื่องผ่านมุมมองชายหนุ่มที่ได้พบกับหญิงสาวระหว่างรอรถไฟ ชายหนุ่มพบอุปสรรคต่าง ๆ จนสุดท้ายก็ได้มีโอกาสได้ทำความรู้จักกับหญิงสาว มีการใช้ภาพขาวดำเป็นสีพื้นฐานในสื่อ และมีการจัดมุมกล้อง จึงทำให้ผู้คนเกิดความสนใจในผลงาน



รูปที่ 2.20 แอนิเมชัน PaperMan

ที่มา: Walt Disney Animation Studios, 2013

2.7.3 หนังสือคินสึจิ (Kintsugi) ความงามของบาดแผลแห่งชีวิต

จากการศึกษาหนังสือ คินสึจิ (Kintsugi) ความงามของบาดแผลแห่งชีวิต โดย โทมัส นาวาร์โร (Tomas Navarro) ทางสื่อสิ่งพิมพ์ แปลโดย วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ (นาวาร์โร, 2562) พบว่า มีการเล่าแนวคิดปรัชญาคินสึจิ ผ่านเรื่องราวของโซเคอิ ช่างปั้นดินเผา และโซจิโร่ ผู้เป็นอาจารย์ที่เป็นยอดฝีมือแห่งเกียวโต โซเคอิที่ต้องการอยากสร้างผลงานชิ้นเอก โดยที่เจอปัญหาต่าง ๆ จนในที่สุดโซเคอิก็สามารถสร้างผลงานชิ้นเอกได้ แต่โซเคอิทำผลงานชิ้นนั้นแตกเสียเอง และเขาคิดว่าไม่สามารถทำผลงานชิ้นเอกแบบนี้ได้อีกแล้ว โซจิโร่ ผู้เป็นอาจารย์จึงได้สอนวิธีคินสึจิ เพื่อให้โซเคอิซ่อมผลงานตัวเองได้



รูปที่ 2.21 หนังสือ คินสึจิ (Kintsugi)

ที่มา: นาวาร์โร, 2562

จากการศึกษาค้นคว้าหลาย ๆ แหล่ง เช่น หนังสือ สื่อมีเดีย หรือบทความต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงได้นำเอาเทคนิคการใช้สีแบบขาวดำและใช้สีทองเพื่อดึงดูดความน่าสนใจให้แก่งานแอนิเมชัน เพื่อสื่อถึงสีทองที่มาจากหลักปรัชญาคินสึจิที่เน้นใช้การซ่อมแซมด้วยสีทองเป็นหลัก และใช้เทคนิคการออกแบบมุกกล้องที่เน้นไปที่สีหน้าของตัวละคร เพื่อเป็นการให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับตัวละครที่มีความบอบช้ำและค่อย ๆ เกิดการยอมรับความไม่สมบูรณ์แบบในชีวิต โดยที่ตัวละครได้มีแมว สัตว์เลี้ยงที่เป็นผู้ช่วยเยียวยาจิตใจของตัวละคร ซึ่งสื่อถึงว่าตัวละครไม่ได้โดดเดี่ยว จากสิ่งที่กล่าวมาข้างต้นได้นำมาปรับใช้เป็นแนวทางในการสร้างผลงานแอนิเมชัน

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาคินสี่จิ ส่งผลให้ผู้วิจัยมีแนวคิดการนำปรัชญาคินสี่จิมาแสดงให้เห็นเป็นรูปธรรมมากขึ้น ผ่านเรื่องราวของสาวออฟฟิศที่หมดกำลังใจ ไม่ยอมรับบาดแผลของตัวเอง โดยในงานวิจัยจะนำจุดนำสายตาด้วยสีทองเป็นหลัก



บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาความสวยงามของบาดแผลในชีวิต” โดยมีระเบียบวิธีการวิจัยดังนี้

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

3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาความสวยงามของบาดแผลในชีวิต ได้ดำเนินการศึกษาข้อมูลทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจาก แอนิเมชัน เพลง หนังสือ งานวิจัย เพื่อศึกษาการนำเสนอแนวคิดผ่านแอนิเมชัน 2 มิติ การใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการนำเสนอ แนวคิดปรัชญาคินส์จี้ เพื่อนำข้อมูลจากการศึกษาดังกล่าวไปวางแผนกระบวนการทำงานต่อไป

3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-production)

3.2.1 การเขียนบทภาพยนตร์

การเขียนบทภาพยนตร์ในงานวิจัยเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาคินส์จี้ โดยเนื้อเรื่องจะมีการนำเสนอแนวคิดปรัชญาคินส์จี้ โดยจะเล่าเรื่องผ่านหญิงสาววัย

ทำงานที่บอบซ้ำจากบาดแผลทางจิตใจ แต่พยายามไม่สนใจบาดแผลเหล่านั้นและฝันใช้ชีวิตต่อไป จนวันหนึ่งเธอก็ยอมรับบาดแผลเพื่อที่เธอจะได้ก้าวเดินต่อไป

3.2.2 บทภาพยนตร์

3.2.2.1 ฉาก 1 เมือง

Establishing Shot - ภาพเมืองใหญ่แห่งหนึ่ง

MLS - ผู้คนยืนแออัดรอที่จะข้ามถนน

MS - ไฟจราจรเป็นสีแดง และเปลี่ยนเป็นสีเขียวให้คนข้ามได้

CU - เท้าของผู้คนเริ่มก้าวเดินทันทีที่สัญญาณเปลี่ยนสี

MLS - ตัวเอกเดินไปพร้อมถือของในมือ ท่ามกลางฝูงชน

XCU - เท้าของตัวเอก สะดุดล้มลงกับพื้น

XLS - ตัวเองล้มพร้อมของที่กระจัดกระจายกลางถนน

MCU - ตัวละครหลัก มองพื้นและกำลังเก็บของที่ตก

CU - มือของตัวเองกำลังเก็บรวบรวมของที่กระจัดกระจาย

- ระหว่างมือของตัวเองกำลังเก็บรวบรวมของที่กระจัดกระจาย มีเศษตกลงมา

จากตัวละครเหมือนเศษกระเบื้อง

BCU - หน้าตัวละครที่มีรอยแตกร้าว และกำลังร้าวเพิ่ม

Birds-eye view - ตัวเอกรีบเก็บของแล้วรีบวิ่งออกไปจากฝูงชน

3.2.2.2 ฉาก 2 ห้อง

LS - ตัวเอกเปิดประตูเข้ามาในห้องของตัวเอง

MCU - ตัวเอกส่องกระจกเพื่อดูรอยแตกร้าวบนหน้าของตัวเอง

CU - มือตัวเอกหยิบผ้าพันแผล

Over the Shoulder / Rack Focus - ตัวเอกกำลังติดผ้าพันแผลหน้ากระจกห้องน้ำ

โดยมีแว่นมองหน้าห้องน้ำ

MCU - ตัวเอกส่องกระจก

3.2.2.3 ฉาก 3 เมือง

Establishing Shot - ภาพเมืองใหญ่

MLS - ผู้คนยืนแออัดรอที่จะข้ามถนน

MS - ไฟจราจรเป็นสีแดง และเปลี่ยนเป็นสีเขียวให้คนข้ามได้

CU - ตัวเอกชะงักเพราะรอยแตกบนหัวเริ่มปริออก

XCU - แผลที่หัวปริออก

CU - ตัวเอกตกใจเพราะรอยแตกบนหัวปริออก

LS / Bird's eye - ตัวเอกวิ่งฝ่าผู้คนไป

MLS - ตัวเอกวิ่งผ่านกระจก สะท้อนเห็นตัวเอง

MS/ Rack Focus - ตัวเอกหยุดมองตัวเองในกระจก

MCU - กระจกมีรอยร้าวทับซ้อนกับตัวเอกที่สะท้อนในกระจก

CU - ตัวเอกตกใจกับรอยร้าวบนกระจก

MLS - ตัวเอกวิ่งหนีออกไป

CU - ร่างกายของตัวเอกมีรอยร้าวมากขึ้น

3.2.2.4 ฉาก 4 ห้อง

MCU - ตัวเอกนั่งเหม่อพร้อมกับรอยร้าวและรอยแตกที่มีเต็มตัว

XLS - ตัวเอกนั่งอยู่ในห้องของตัวเอก ห้องของตัวเอกก็มีรอยร้าวอยู่ทั่วห้อง

MCU - ตัวเอกนั่งเหม่อก็สะอึก

CU - ตัวเอกหันไปมองบางอย่าง

LS - แมวตัวหนึ่งกำลังวิ่งมาหาเธอ โดยคาบบางอย่างไว้

MCU - แมวได้คาบชิ้นส่วนที่แตก

MCU - แมวได้คาบชิ้นส่วนที่แตกมาต่อตัวเอก

CU - ตัวเอกมองแมวที่หยิบชิ้นส่วนมาต่อให้

MCU - ตัวเอกหยิบชิ้นส่วนอื่นมาต่อให้แมวเช่นกัน

MS - แมวไปหยิบชิ้นส่วนอื่น ๆ มาต่อให้ตัวเอกอีก

CU - ตัวเอกยิ้มให้กับแมว

MLS - ตัวเอกต่อชิ้นส่วนให้แมวจนครบ

MCU - ตัวเอกหยิบชิ้นสุดท้ายมาต่อให้กับตัวเอง

XCU - ตัวเอกชะงัก / ค่อย ๆ Zoom in ไปที่ตาของตัวเอก

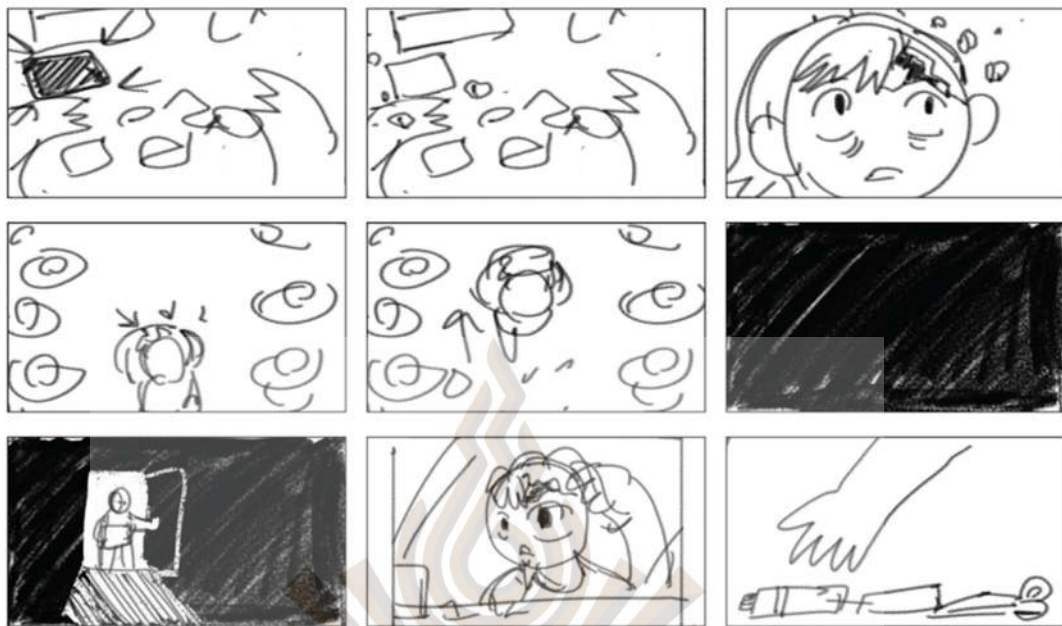
- XCU - สายตาของตัวเอกเปลี่ยนไปเป็นสีทองสักพักหนึ่ง
- CU - ตัวเอกมองเห็นเส้นสีทองที่เชื่อมกับรอยร้าวต่าง ๆ บนหน้าของเธอ
- MS - แมวของเธอก็มีเส้นสีทองที่เชื่อมกับรอยร้าวต่าง ๆ บนตัวแมว
- Establishing Shot - ภาพเมืองใหญ่
- MLS - ผู้คนต่างก็มีเส้นสีทองที่เชื่อมกับรอยร้าวต่าง ๆ บนตัวเอง
- MCU - ตัวเอกยิ้มพร้อมกับตัวของเธอที่มีเส้นสีทอง

3.2.3 การออกแบบบทภาพ (Storyboard)

จากบทภาพยนตร์ที่เขียนไว้ได้นำมาออกแบบในรูปแบบของบทภาพ เพื่อที่จะกำหนดระยะเวลาของแอนิเมชัน มุมกล้องในการเล่าเรื่อง ความต่อเนื่องของเรื่อง



รูปที่ 3.1 การออกแบบบทภาพ ช่วงที่ 1



รูปที่ 3.2 การออกแบบบทภาพ ช่วงที่ 2



รูปที่ 3.3 การออกแบบบทภาพ ช่วงที่ 3



รูปที่ 3.4 การออกแบบบทภาพ ช่วงที่ 4



รูปที่ 3.5 การออกแบบบทภาพ ช่วงที่ 5



รูปที่ 3.6 การออกแบบบทภาพ ช่วงที่ 6



รูปที่ 3.7 การออกแบบบทภาพที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ช่วงที่ 1



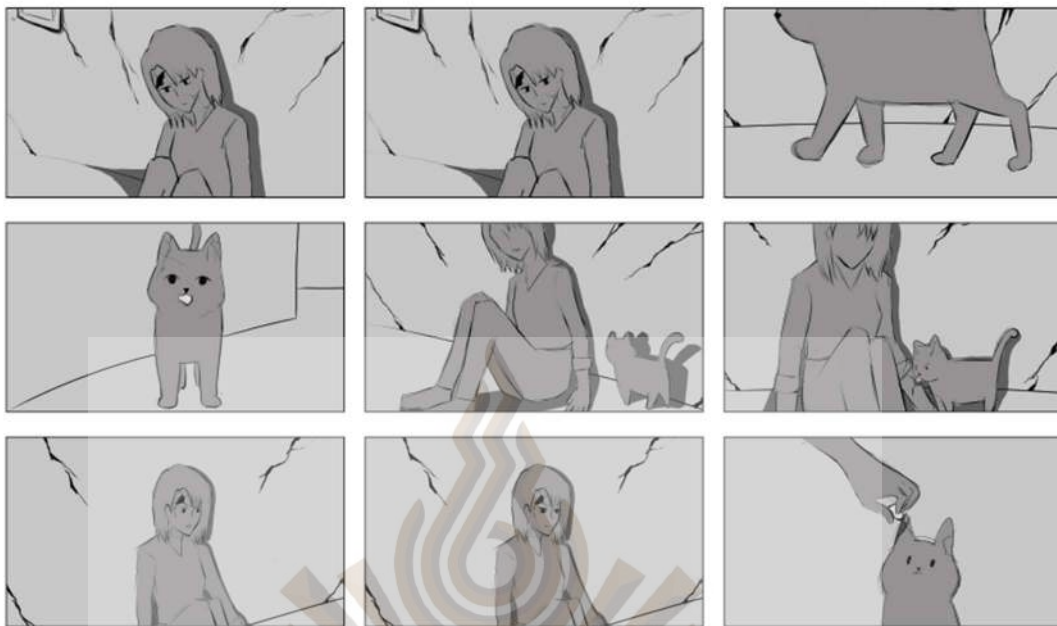
รูปที่ 3.8 การออกแบบบทภาพที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ช่วงที่ 2



รูปที่ 3.9 การออกแบบบทภาพที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ช่วงที่ 3



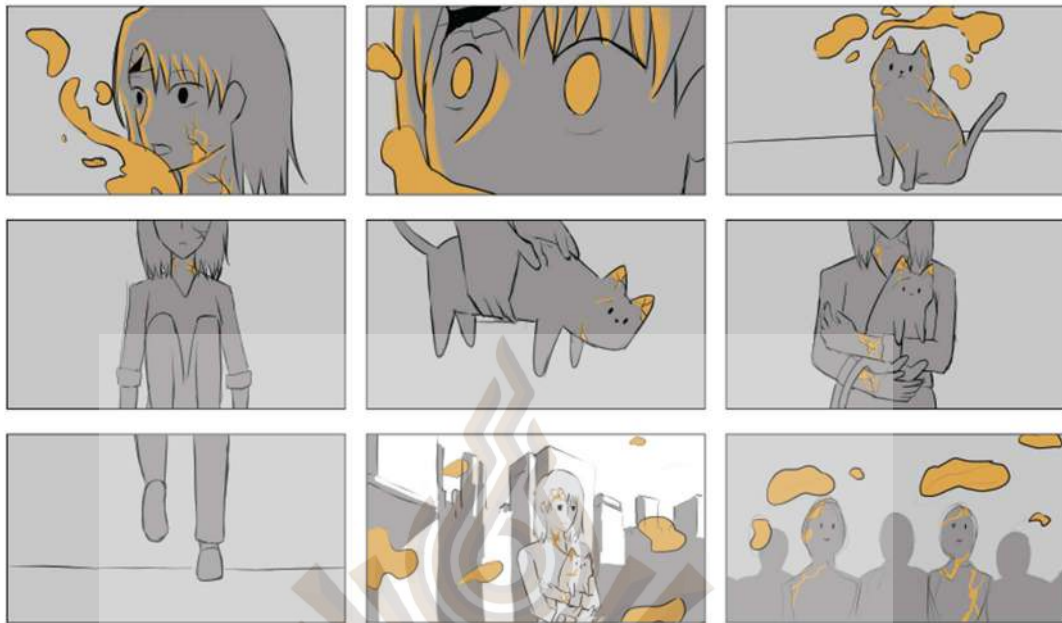
รูปที่ 3.10 การออกแบบบทภาพที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ช่วงที่ 4



รูปที่ 3.11 การออกแบบบทภาพที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ช่วงที่ 5



รูปที่ 3.12 การออกแบบบทภาพที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ช่วงที่ 6



รูปที่ 3.13 การออกแบบบทภาพที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ช่วงที่ 7



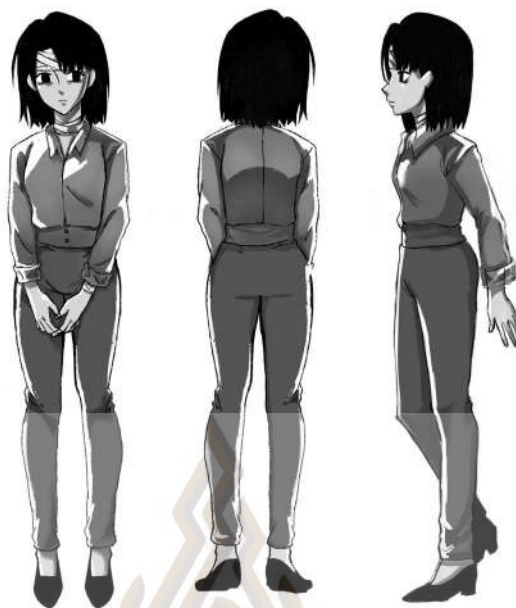
รูปที่ 3.14 การออกแบบบทภาพที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ช่วงที่ 8

3.2.4 การออกแบบตัวละคร

จากบทภาพยนตร์ได้นำมาออกแบบตัวละครเป็น 2 ตัวละครหลักดังต่อไปนี้

3.2.4.1 สาวออฟฟิศ

เนื่องจากในบทภาพยนตร์ ได้มีการออกแบบสาวออฟฟิศ โดยเสื้อผ้าเป็นการแต่งตัวแบบพนักงานออฟฟิศทั่วไป ตัวละครมีสีหน้าที่อ่อนล้า และมีผ้าพันแผลพันตามร่างกาย เพื่อที่จะปกปิดบาดแผลไว้



รูปที่ 3.15 ภาพการออกแบบตัวละคร สาวออฟฟิศ

3.2.4.2 แมว

เนื่องจากในบทภาพยนตร์ ได้มีการออกแบบแมว ที่มีสีหน้าสดใสกว่าสาวออฟฟิศ และมีผ้าพันแผลพันตามร่างกายเพื่อที่จะปกปิดบาดแผลไว้



รูปที่ 3.16 ภาพการออกแบบตัวละคร แมว

3.2.5 การออกแบบฉาก

จากบทภาพยนตร์ได้นำมาออกแบบ ได้ทำการออกแบบฉากให้ที่รายละเอียดเป็นภาพขาวดำ เพื่อให้เข้ากับโทนสีและความรู้สึกโดยรวมของผลงานให้มีความรู้สึกแบบเดียวกัน

3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)

3.3.1 การสร้างการเคลื่อนไหวเพื่องานแอนิเมชัน

3.3.1.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหว

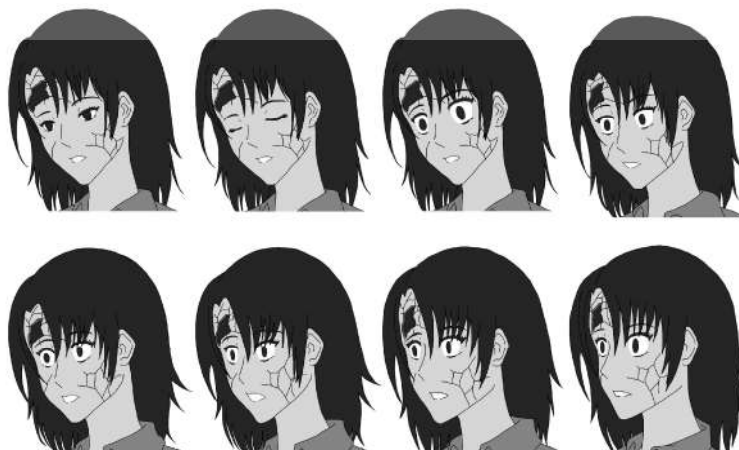
การเรียงภาพให้ต่อเนื่องกันเพื่อทำให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว ในรูปแบบของภาพ 2 มิติ



รูปที่ 3.17 การสร้างภาพเคลื่อนไหว

3.3.1.2 การลงสี

ลงสีภาพเคลื่อนไหวตามสีการออกแบบตัวละครที่ได้กำหนดโทนสีไว้แล้วให้เป็นในทิศทางเหมือนกันเพื่อความต่อเนื่องของสีภาพ



รูปที่ 3.18 การลงสีภาพเคลื่อนไหว

3.3.1.3 การจัดองค์ประกอบภาพ

หลังจากขบวนการลงสีภาพเคลื่อนไหวก็นำมาจัดวางองค์ประกอบของงานภาพให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและบรรยากาศโดยรวมของงาน



รูปที่ 3.19 การจัดองค์ประกอบภาพ



รูปที่ 3.20 การจัดองค์ประกอบภาพและการใส่แสงเงา

3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

3.4.1 การใส่เสียงประกอบ

การใส่เสียงประกอบ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเสียงในหลายระยะ เช่น ใกล้เคียง กลาง ไกล และได้ออกแบบเสียงประเภทต่าง ๆ เช่น เสียงผู้คน เสียงบรรยากาศเมือง เสียงฝีเท้าผู้คน เป็นต้น

โดยทางผู้วิจัยได้นำเสียงดังกล่าวมาจัดวางให้เหมาะสม เข้าจังหวะกับภาพ และได้ทำการปรับระดับเสียงต่าง ๆ ตามความเหมาะสม

3.4.2 การประมวลผลและบันทึกเป็นผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ

ผู้วิจัยได้ทำการรวมเสียงและภาพเข้าด้วยกัน และได้ทำการแต่งสีภาพเพื่อเพิ่มบรรยากาศของผลงานให้เข้าเนื้อเรื่องมากขึ้น จากนั้นได้ทำการบันทึกผลงานเป็นผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ

3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ บุคคลทั่วไปที่สนใจด้านแนวคิดปรัชญาคินส์จิงและงานแอนิเมชัน

กลุ่มตัวอย่าง คือ บุคคลทั่วไปที่สนใจด้านแนวคิดปรัชญาคินส์จิงและงานแอนิเมชัน จำนวน

30 คน

3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาความสวยงามของบาดแผลในชีวิต” ความยาว 3 นาที และ แบบสอบถาม

3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ เมื่อกลุ่มตัวอย่างรับชมผลงานเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาความสวยงามของบาดแผลในชีวิต ” ความยาว 3 นาที และ ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อ แบ่งเป็นข้อละ 5 คะแนน โดยมีข้อคำถามดังนี้

คำถามที่ 1 ความเข้าใจในเนื้อหา อยู่ในระดับใด

ตารางที่ 3.1 คำถามที่ 1 ความเข้าใจในเนื้อหา อยู่ในระดับใด

ประเด็นคำถาม	5 เห็นด้วย มาก	4 เห็นด้วย	3 กลาง	2 ไม่เห็นด้วย	1 ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
ความเข้าใจในเนื้อหา อยู่ในระดับใด					
ความเข้าใจในแก่นของเรื่อง อยู่ใน ระดับใด					
เนื้อหาสามารถสื่อถึง “แนวคิดปรัชญา คินส์จิง” ได้ในระดับใด					
ความพอใจของความสวยงามภาพอยู่ใน ระดับใด					
แอนิเมชันเรื่อง..... เหมาะสมในการ ส่งเสริมด้านการยอมรับบาดแผลของ ตัวเองในระดับใด					

3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

การสำรวจโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 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

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาความสวยงามของบาดแผลในชีวิต ความยาว 3 นาที สามารถสะท้อนปรัชญาคติสิ่งที่ต้องการให้ผู้รับชมแอนิเมชันยอมรับบาดแผลในจิตใจได้ และสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข

4.1 ผลงานการออกแบบ

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาความสวยงามของบาดแผลในชีวิต โดยเนื้อเรื่องเล่าเรื่องผ่านหญิงสาววัยทำงานคนหนึ่งที่ถูกบอบช้ำจากบาดแผลทางจิตใจ แต่พยายามไม่สนใจบาดแผลเหล่านั้นและฝืนใช้ชีวิตต่อไป จนวันหนึ่งเธอก็ยอมรับบาดแผลเพื่อที่เธอจะได้ก้าวเดินต่อไป



รูปที่ 4.1 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 1



รูปที่ 4.2 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 2



รูปที่ 4.3 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 3



รูปที่ 4.4 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 4



รูปที่ 4.5 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 5



รูปที่ 4.6 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 6



รูปที่ 4.7 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 7



รูปที่ 4.8 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 8



รูปที่ 4.9 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 9



รูปที่ 4.10 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 10



รูปที่ 4.11 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 11



รูปที่ 4.12 ผลงานการออกแบบ ช่วงที่ 12

4.2 ผลจากการสำรวจจากแบบสอบถาม

จากการตอบแบบสอบถามแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาความสวยงามของ
 บาดแผลในชีวิต โดยสำรวจกลุ่มคนวัยทำงาน จำนวน 30 คน ที่ได้เป็นกลุ่มเป้าหมาย

โดยให้กลุ่มเป้าหมายได้รับชมแอนิเมชันและทำการตอบแบบสอบถาม เพื่อรวบรวมข้อมูล
 เพิ่มเติมและข้อเสนอแนะ

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน	ร้อยละ
1. อายุ		
18-22 ปี	1	3.3
23-25 ปี	7	23.3
25-30 ปี	15	50.0
31-35 ปี	6	20.0
36-40 ปี	1	3.3
40 ขึ้นไป	1	3.3
2. เพศ		
ชาย	14	46.7
หญิง	14	46.7
ไม่ต้องการระบุ	2	6.7
รวม	30	100

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 30 ตัวอย่าง ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีกลุ่มอายุ 25-30 ปี จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50.0 รองลงมา มีกลุ่มอายุ 23-25 ปี จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3 และมีกลุ่มอายุ 31-35 ปี จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0 ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชาย จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.7 เป็นเพศหญิง จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.7 และไม่ต้องการระบุ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7

ตารางที่ 4.2 แบบสอบถามหลังจากที่ได้รับชมแอนิเมชัน

ประเด็นคำถาม	\bar{X}	SD	แปลผล
ความเข้าใจในเนื้อหา	4.27	0.69	ดี
เนื้อหาสามารถสื่อถึง “แนวคิดปรัชญาคินสิจิง”	4.30	0.84	ดี
ความพอใจของความสวยงามภาพ	3.80	0.89	ดี
ความพอใจของเสียง	4.00	1.05	ดี
ความเหมาะสมในการส่งเสริมด้านการยอมรับบาดแผลของตัวเอง	4.37	0.67	ดี
รวม	4.15	0.83	ดี

จากการให้กลุ่มตัวอย่างรับชมแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาความสวยงามของบาดแผลในชีวิต และทำแบบสอบถาม พบว่า ในด้านความเข้าใจในเนื้อหา อยู่ในเกณฑ์ดี เนื้อหาสามารถสื่อถึง “แนวคิดปรัชญาคนสี่ง” อยู่ในเกณฑ์ดี ความพอใจของความสวยงามภาพ อยู่ในเกณฑ์ดี ความพอใจของเสียง อยู่ในเกณฑ์ดี และความเหมาะสมในการส่งเสริมด้านการยอมรับบาดแผลของตัวเอง อยู่ในเกณฑ์ดี

ตัวอย่างความคิดเห็น

ผู้ออกความคิดเห็นที่ 1 เนื้อหามีความสุข ตัวละครมีความน่ารัก การดำเนินเรื่องกระชับ เข้าใจง่าย เหมาะกับทุกเพศทุกวัย

จากความคิดเห็นนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าแอนิเมชันเรื่องนี้มีเนื้อหาที่ตรงกับกลุ่มเป้าหมายและสามารถดึงดูดผู้ชมได้ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยอาจพิจารณาเพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อหาในแง่ของการสะท้อนแนวคิดปรัชญาคนสี่ง เช่น การนำเสนอเรื่องราวที่เรียบง่ายแต่แฝงไปด้วยแง่คิดลึกซึ้ง เป็นต้น

ผู้ออกความคิดเห็นที่ 2 ชอบเนื้อหาโดยภาพรวม ตัวละครมีความน่าสนใจ ฉากมีความงดงาม คนตรีประกอบไพเราะ

จากความคิดเห็นนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าแอนิเมชันเรื่องนี้มีความโดดเด่นในแง่ของงานศิลป์ทั้งในด้านตัวละคร ฉาก และดนตรีประกอบ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยอาจพิจารณาเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางการนำเสนองานศิลป์ที่แฝงด้วยแนวคิดปรัชญาคนสี่ง เช่น การนำเสนองานศิลป์ในแบบมินิมอลที่เรียบง่ายแต่แฝงไปด้วยความหมาย เป็นต้น

ผู้ออกความคิดเห็นที่ 3 หากเพิ่มการเคลื่อนไหวของภาพอีกสักกนิด อาจจะช่วยให้เข้าใจง่ายขึ้น

จากความคิดเห็นนี้ ผู้วิจัยสามารถพิจารณาเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางในการนำเสนองานศิลป์ให้เข้าใจง่ายขึ้น เช่น การใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบอุปมาอุปไมย การเลือกใช้ภาษาที่เรียบง่าย เป็นต้น

โดยสรุป ความคิดเห็นกลุ่มตัวอย่างเหล่านี้มีประโยชน์ต่อผู้วิจัยในการปรับปรุงแอนิเมชันเรื่องนี้ให้สะท้อนแนวคิดปรัชญาคนสี่งได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยอาจพิจารณาเพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อหา แนวทางการนำเสนองานศิลป์ และเทคนิคการเล่าเรื่อง เพื่อให้แอนิเมชันเรื่องนี้สามารถเข้าถึงผู้ชมได้อย่างกว้างขวาง และสามารถส่งมอบแง่คิดและคุณค่าของปรัชญาคนสี่งได้อย่างแท้จริง

จากการวิจัยการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาคนสี่ง ความยาว 3 นาที พบว่าการออกแบบแอนิเมชันสามารถสื่อถึงแนวคิดปรัชญาคนสี่งได้ โดยเนื้อเรื่องเล่าเรื่องผ่าน

หญิงสาววัยทำงานคนหนึ่งที่ยอดบ่นจากบาดแผลทางจิตใจ แต่พยายามไม่สนใจบาดแผลเหล่านั้นและ
ฝืนใช้ชีวิตต่อไป จนวันหนึ่งเธอก็ยอมรับบาดแผลเพื่อที่จะได้ก้าวเดินต่อไป จากการสำรวจกลุ่ม
คนวัยทำงาน จำนวน 30 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เข้าใจในเนื้อหาของแอนิเมชัน และ
สามารถสื่อถึงแนวคิดปรัชญาคติสิ่งได้ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่พอใจกับความสวยงามของภาพ
และเสียงของแอนิเมชัน และเห็นว่าแอนิเมชันเหมาะสมในการส่งเสริมด้านการยอมรับบาดแผลของ
ตัวเอง โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อแอนิเมชัน ทั้งในด้านเนื้อหา ความสวยงามของ
ภาพ และเสียงประกอบอย่างไรก็ตามยังมีข้อเสนอแนะจากกลุ่มตัวอย่างบางส่วนที่ต้องการให้มีการ
เพิ่มการเคลื่อนไหวของภาพอีกสักนิด เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผล

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดปรัชญาคินสิจิ ที่มีที่มาจากศิลปะการซ่อมแซมเครื่องปั้นดินเผาของคนญี่ปุ่นในยุคศตวรรษที่ 16 จากการรวบรวมข้อมูลจากเว็บไซต์ และหนังสือต่าง ๆ นำมาเรียบเรียงสร้างผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาคินสิจิ ความยาว 3 นาที เพื่อให้ผู้รับชมแอนิเมชันได้รู้จักแนวคิดปรัชญาคินสิจิ สามารถนำไปปรับใช้กับวิถีชีวิตของตนเองให้ยอมรับสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นข้อบกพร่องของตนถึงแม้ทำให้ตัวตนของเราไม่สมบูรณ์แบบ แต่สิ่งนั้นเองก็บ่งบอกความเป็นตัวตนของเราเช่นกัน โดยผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย แบ่งออกเป็น 5 ด้าน ดังนี้

5.1.1 ด้านความเข้าใจในเนื้อหา อยู่ในเกณฑ์ดี

ปรัชญาคินสิจิ เป็นปรัชญาญี่ปุ่นที่ให้ความสำคัญกับความงาม ความกลมกลืน และความเรียบง่าย การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาคินสิจิ สามารถทำได้โดยการสื่อถึงแนวคิดเหล่านี้ผ่านภาพและเสียง โดยแอนิเมชันใช้ภาพที่มีความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน เพื่อสื่อถึงความเรียบง่ายและความสงบที่ให้ความสำคัญกับความเรียบง่ายและความกลมกลืน ตัวละครมีการเผชิญกับความท้าทายต่าง ซึ่งตัวละครมีการแสดงให้เห็นถึงความกล้าหาญ และความอดทน มีความเมตตากรุณา ซึ่งเป็นแนวคิดสำคัญของปรัชญาคินสิจิ

5.1.2 เนื้อหาสามารถสื่อถึง “แนวคิดปรัชญาคินสิจิ” อยู่ในเกณฑ์ดี

แนวคิดปรัชญาคินสิจิ (Kintsugi) เป็นแนวคิดทางศิลปะและปรัชญาของญี่ปุ่นที่เน้นความงามของความไม่สมบูรณ์แบบ ความชำรุดบกพร่องของสิ่งของที่ถูกรื้อซ่อมแซมด้วยทองคำหรือโลหะมีค่าอื่น ๆ แทนที่จะทิ้งไป แนวคิดนี้สะท้อนให้เห็นถึงทัศนคติเชิงบวกต่อความผิดพลาดและความเปลี่ยนแปลง โดยมองว่าสิ่งเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ตัวละครมีความเข้มแข็ง อดทน และไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค มีการนำเสนอในประเด็นที่สะท้อนให้เห็นถึงการเอาชนะความผิดพลาด การยอมรับการเปลี่ยนแปลง และการให้ความสำคัญกับความสวยงามของ

ความไม่สมบูรณ์ การแสดงภาพใช้โทสนีที่แสดงให้เห็นถึงความงามของความไม่สมบูรณ์ของตัวละคร เช่น การใช้รอยแตกร้าวหรือร่องรอยการซ่อมแซมเป็นองค์ประกอบของภาพ อีกทั้งการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาคนสิ่งิ สามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์ สิ่งสำคัญคือต้องสื่อถึงแนวคิดหลักของคินสิ่งิอย่างครบถ้วนและชัดเจน เพื่อให้ผู้ชมสามารถสัมผัสถึงความงดงามของความไม่สมบูรณ์ได้

5.1.3 ความพอใจของความสวยงามภาพ อยู่ในเกณฑ์ดี

ภาพจากแอนิเมชันมีความเรียบง่าย เป็นธรรมชาติ แสดงให้เห็นถึงความงามที่เกิดจากความไม่สมบูรณ์แบบ มีการใช้เส้นสายและองค์ประกอบที่เรียบง่าย หลีกเลียงความซับซ้อนหรือรายละเอียดที่ไม่ชัดเจน เพื่อให้ภาพดูสะอาดตา และสื่อถึงแนวคิดปรัชญาของคินสิ่งิได้อย่างแท้จริง โดยให้ความสำคัญกับความจริง ความงามที่เกิดจากความจริงแท้ โดยการใช้เทคนิคและวิธีการที่สามารถสร้างภาพที่มีความจริง สะท้อนให้เห็นถึงธรรมชาติและความเป็นจริงของชีวิต ออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สอดคล้องกลมกลืนกัน เพื่อให้ภาพดูลงตัวและสื่อถึงแนวคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้แอนิเมชันนั้นมีความงดงาม น่าประทับใจ และสามารถดึงดูดผู้ชมได้อย่างลึกซึ้ง

5.1.4 ความพอใจของเสียง อยู่ในเกณฑ์ดี

เสียงและภาพในการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ มีความกลมกลืนกัน ทำให้รู้สึกเพลิดเพลินและเข้าถึงแนวคิดได้ง่าย การใช้เสียงประกอบที่เรียบง่ายและไพเราะ เพื่อสื่อถึงความสงบและความงามของธรรมชาติ การใช้เสียงประกอบที่เศร้าและโศกที่สื่อถึงอารมณ์ของความเศร้าและความทุกข์ยาก มีการใช้เสียงประกอบที่แปลกใหม่และไม่เหมือนใคร เพื่อสื่อถึงแนวคิดได้อย่างแตกต่าง หากการออกแบบภาพและเสียง มีความเหมาะสมกับเนื้อหา และมีความสร้างสรรค์ ก็จะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจแนวคิดได้ง่ายขึ้น

5.1.5 ความเหมาะสมในการส่งเสริมด้านการยอมรับบาดแผลของตัวเอง อยู่ในเกณฑ์ดี

การใช้ตัวละครที่แสดงออกถึงความเจ็บปวดหรือบาดแผลทางอารมณ์ ซึ่งเป็นตัวแทนของมนุษย์ที่มีบาดแผลในใจ การแสดงออกถึงความเจ็บปวดและความเปราะบางสามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมโยง และเข้าใจว่าทุกคนล้วนมีบาดแผล การแสดงออกของตัวละครที่เรียนรู้ที่จะยอมรับบาดแผลของตนเอง เป็นพลังในการขับเคลื่อนให้ตัวละครมีการเติบโตและแข็งแกร่งขึ้นได้ มีการใช้ภาพและ

สัญลักษณ์ที่สื่อถึงแนวคิดการยอมรับบาดแผลช่วยให้สามารถปล่อยวางอดีตและก้าวหน้าได้อย่างมีความสุข

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.2.1 ด้านการผลิต

ภาพมีความเรียบง่ายและเป็นธรรมชาติ แสดงให้เห็นถึงความงามที่เกิดจากความไม่สมบูรณ์แบบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดปรัชญาคินสิจิ การใช้เส้นสายและองค์ประกอบที่เรียบง่าย หลีกเลี่ยงความซับซ้อนหรือรายละเอียดที่ไม่ชัดเจน ทำให้ภาพดูสะอาดตาและสื่อถึงแนวคิดปรัชญาของคินสิจิได้อย่างแท้จริง เสียงและภาพมีความกลมกลืนกัน ทำให้รู้สึกเพลิดเพลินและเข้าถึงแนวคิดได้ง่าย การใช้เสียงประกอบที่เรียบง่ายและไพเราะ เพื่อสื่อถึงความสงบและความงามของธรรมชาติ การใช้เสียงประกอบที่เศร้าและโศกที่สื่อถึงอารมณ์ของความเศร้าและความทุกข์ยาก มีการใช้เสียงประกอบที่แปลกใหม่และไม่เหมือนใคร เพื่อสื่อถึงแนวคิดได้อย่างแตกต่าง

5.2.2 ด้านเนื้อเรื่อง

เนื้อหาสามารถสื่อถึงแนวคิดปรัชญาคินสิจิได้ดี โดยตัวละครมีการเผชิญกับความท้าทายต่าง ๆ และเรียนรู้ที่จะยอมรับบาดแผลของตนเอง แสดงให้เห็นถึงความกล้าหาญ และความอดทน มีความเมตตากรุณา ซึ่งเป็นแนวคิดสำคัญของปรัชญาคินสิจิ การแสดงภาพใช้โทนสีที่แสดงให้เห็นถึงความงามของความไม่สมบูรณ์ของตัวละคร เช่น การใช้รอยแตกร้าวหรือร่องรอยการซ่อมแซมเป็นองค์ประกอบของภาพ ช่วยให้ผู้ชมสามารถสัมผัสถึงความงดงามของความไม่สมบูรณ์ได้

5.2.3 ด้านเทคนิค

ภาพมีความสอดคล้องกลมกลืนกัน ทำให้ดูลงตัวและสื่อถึงแนวคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการใช้เทคนิคการถ่ายภาพและการตัดต่อที่เหมาะสม เสียงมีความเหมาะสมกับเนื้อหา และมีความสร้างสรรค์ โดยการใช้เสียงประกอบที่หลากหลายและสื่อความหมายได้ชัดเจน ตัวละครมีความสมจริงและน่าเชื่อถือ โดยการแสดงอารมณ์และการแสดงออกที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

บรรณานุกรม

- คูตีตา อิมอารมณ. (2562). *พิม สุทธิคำ สร้างสรรค์ศิลปะจากการปั้น สร้างเสริมร่างกายด้วยการปั้น #ชีวิตดีเริ่มที่เรา*. สืบค้น 11 กันยายน 2565, จาก <https://happeningandfriends.com/article-detail/188?lang=th>
- นาวาร์โร, ที. (2562). *คินสึจิ ความงามของบาดแผลแห่งชีวิต* [Kintsugi: Embrace your imperfections and find happiness the Japanese way] (วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ, ผู้แปล). นนทบุรี: Move Publishing.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. (2556). *มาทำหนังสือกันเถอะ*. กรุงเทพฯ: ไบโอสโคป พลัส.
- ภัทรสิริ อภิจิต. (2557). *บ้านและสวน the manual (ฉบับพิเศษ)*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- รชตะ แสงกรด. (2561). *โครงการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิต* (Master's thesis). สืบค้นจาก <https://rsuir-library.rsu.ac.th/>
- ลองเฮิร์สต์, เอ เอ็น. (2562). *Japonisme* [Japonisme] (ณัฐพงศ์ ไชยวานิชย์ผล, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: Broccoli.
- วาวิ พรสิริภักดี. (2562). *การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติชาวคำ เพื่อให้กำลังใจ เยาวชนไทยที่มีแนวโน้มเป็นโรคซึมเศร้า* (Master's thesis). สืบค้นจาก <https://rsuir-library.rsu.ac.th/>
- วิฑิตา แอนิเมชัน. (2565). *ANIMATION มีกี่ประเภท? EP.1*. สืบค้น 11 กันยายน 2565, จาก <https://vithita.com/animationtypesep-1/>
- สมรัก ปรียะวาทิ. (2565). *การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (2D Animation)*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- สุริยันต์ สังสนา. (2564). *Kintsugi ไอเดียใช้โดยไม่มีทอง*. สืบค้น 11 กันยายน 2565, จาก <https://goterrestrial.com/2021/11/10/kintsugi-idea/>
- Eve. (2022). *Yoku - Eve MV*. Retrieved September 11, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=w6G7Yfp1pVE>
- IMDb. (1941). *Citizen Kane*. Retrieved September 11, 2022, from <https://www.imdb.com/title/tt0033467/>
- IMDb. (1994). *The Shawshank Redemption*. Retrieved September 11, 2022, from <https://www.imdb.com/title/tt0111161/>
- IMDb. (1997). *Titanic*. Retrieved September 11, 2022, from <https://www.imdb.com/title/tt0120338/>
- IMDb. (1998). *Mulan*. Retrieved September 11, 2022, from <https://www.imdb.com/title/tt0120762/>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- IMDb. (2008). *The Dark Knight*. Retrieved September 11, 2022, from <https://www.imdb.com/title/tt0468569/>
- IMDb. (2009). *Avatar*. Retrieved September 11, 2022, from <https://www.imdb.com/title/tt0499549/>
- IMDb. (2016). *Your Name*. Retrieved September 11, 2022, from <https://www.imdb.com/title/tt5311514/>
- IMDb. (2019). *1917*. Retrieved September 11, 2022, from <https://www.imdb.com/title/tt8579674/>
- Montalti, M. (2020). *ชามเซรามิกโบราณญี่ปุ่น Kintsugi*. Retrieved September 11, 2022, from <https://www.istockphoto.com/th/รูปถ่าย/ชามเซรามิกโบราณญี่ปุ่น-kintsugi-gm1273649558-375435245>
- Walt Disney Animation Studios. (2013). *Paperman Trailer*. Retrieved September 11, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=mM6cLnscmO8>
- WeXpats. (2021). *คินสึจิ (Kintsugi) ศิลปะความงามในความไม่สมบูรณ์แบบของญี่ปุ่น*. Retrieved September 11, 2022, from <https://we-xpats.com/th/guide/as/jp/detail/8659/>
- Williams, R. (2012). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. London: Faber and Faber.
- Yuvaporn, T. (2020). *Repairing broken pottery with Kintsugi*. Retrieved September 11, 2022, from <https://potteryclaythailand.com/en/blogs/knowledge-base/ซ่อมชามปั้นให้งามด้วยคินสึจิ>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นภัสสร พึ่งบุญพุทธิพงษ์
วัน เดือน ปีเกิด	14 กันยายน 2541
สถานที่เกิด	จังหวัดปทุมธานี ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ สื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย, 2562
ที่อยู่ปัจจุบัน	802/166 หมู่บ้านวังทองริเวอร์ปาร์ค ซ.วังทองริเวอร์ ปาร์ค 12 ถ.พหลโยธิน ต.คูคต อ.ลำลูกกา จ.ปทุมธานี 12130
สถานที่ทำงาน	คาโศกาวะ อมรินทร์
ตำแหน่งปัจจุบัน	กราฟิก ดีไซน์เนอร์

