



การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดเรื่องความรักในอุดมคติ  
ด้วยอัตลักษณ์มาโคโตะ ชินไค



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม  
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต  
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต  
ปีการศึกษา 2566



**2D ANIMATION CREATION FOR PRESENTING THE CONCEPT OF IDEAL  
LOVE ACCORDING TO THE IDENTITY OF MAKOTO SHINKAI**



**BY**

**ARSA JUNG TAKUN**

**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  
การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดเรื่องความรักในอุดมคติ  
ด้วยอัตลักษณ์มาโกโตะ ชินไค

โดย  
อาสา จิงตระกูล

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต  
ปีการศึกษา 2566

---

ศ.กมล เผ่าสวัสดิ์  
ประธานกรรมการสอบ

รศ. ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์  
กรรมการ

---

ผศ. ดร.อวิรุทธ์ เจริญทรัพย์  
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

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

Thesis entitled

**2D ANIMATION CREATION FOR PRESENTING THE CONCEPT OF  
IDEAL LOVE ACCORDING TO THE IDENTITY OF MAKOTO SHINKAI**

by

ARSA JUNG TAKUN

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

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้ทำการศึกษาและผลิตผลงานแอนิเมชัน ได้สำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี จากความอนุเคราะห์ และความกรุณา จาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อวิรุทธ์ เจริญทรัพย์ ผู้ที่คอยให้นําแนะนํา รองศาสตราจารย์ ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์ อาจารย์ผู้สอนงานเขียนวิจัยและ รองศาสตราจารย์ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้อำนวยการหลักสูตร ที่ให้ความเอาใจใส่ช่วยเหลือ คอยให้คำปรึกษาแนะนําแนวทางในการสร้างงานวิจัยเป็นอย่างดีตลอดระยะเวลาการศึกษาวิจัย

ขอขอบคุณครูอาจารย์ ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชา ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ให้ผู้วิจัยมีความรู้ และประสบการณ์ ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการทำวิทยานิพนธ์นี้ได้

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ทุกคนในหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต ที่เป็นกัลยาณมิตร หยิบยื่นความช่วยเหลือหลากหลายด้านอย่างจริงใจ รวมไปถึงให้คำแนะนำในด้านการเรียน และแบ่งปันสาระความรู้ต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยเสมอมา

ขอขอบคุณเพื่อนร่วมงาน ที่ช่วยเหลือและคอยให้กำลังใจในทุกครั้งที่พบเจอปัญหาที่ยาก จะแก้ไขให้ผ่านพ้นไปได้

สุดท้ายขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนช่วยเหลือในหลากหลายด้านหลากหลายรูปแบบ ซึ่งช่วยให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้

อาสา จึงตระกูล

ผู้วิจัย

6508423 : อาสา จิงตระกูล  
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดเรื่องความรักในอุดมคติ  
 ด้วยอัตลักษณ์มาโคโตะ ชินไค  
 หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต  
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ผศ.ดร.อวิรุทธ์ เจริญทรัพย์

**บทคัดย่อ**

ความหมายของ “ความรัก” สำหรับผู้วิจัย คือ ความผูกพันจากการแบ่งปันช่วงเวลาที่ได้ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน หรือการเสียสละเพื่อความเท่าเทียมของกันและกัน ผู้วิจัยจึงมีวัตถุประสงค์ในการนำเสนอผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยอัตลักษณ์ของ มาโคโตะ ชินไค เพื่อสะท้อนมุมมองของความรักในอุดมคติของผู้วิจัยที่มีความเชื่อว่า ความรู้สึก ความผูกพัน และการเสียสละเพื่อความเท่าเทียมในความรักนั้นเป็นสิ่งที่ยั่งยืน

แอนิเมชันเรื่องนี้มีเนื้อหาเป็นเรื่องราวของเพื่อนสนิทที่มีความรู้สึกที่ดีต่อกันแต่ไม่สามารถสานสัมพันธ์กันต่อได้ เนื่องจากความแตกต่างของเผ่าพันธุ์ระหว่างเทพเจ้าและมนุษย์ ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่องราวความรักของคิวปิด (Cupid) เทพเจ้าแห่งความรักในตำนานเทพปกรณัมกรีก ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักระหว่างเทพและมนุษย์ที่ต้องฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อพิสูจน์ความรัก ถึงแม้ว่าทั้งคู่จะมีความแตกต่างกันเป็นอย่างมากในจุดเริ่มต้นของเรื่องราว แต่ในท้ายที่สุดก็สามารถครองรักกันได้ และมีชีวิตคู่ที่มีความสุข อีกทั้งเพื่อถ่ายทอดวัตถุประสงค์ความรักในอุดมคติของผู้วิจัยที่ว่า ความรักที่ต้องเสียสละบางสิ่งเพื่อความเท่าเทียมนั้นคือความรักที่สวยงาม หลังจากการผลิตผลงานแอนิเมชัน จึงทำการรวบรวมข้อมูลจากการให้กลุ่มผู้ชมตัวอย่างประกอบด้วยบุคคลทั่วไป และผู้มีความสนใจในแอนิเมชันเกี่ยวกับความรัก จำนวน 40 คน ทำการประเมินผ่านทางแบบสอบถาม ได้ผลสรุปว่าในด้านเนื้อหาและด้านการออกแบบอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 58 หน้า)

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 2 มิติ, ความรักในอุดมคติ, อัตลักษณ์มาโคโตะ ชินไค

6508423 : Arsa Jungtakun  
 Thesis Title : 2D Animation Creation for Presenting the Concept of Ideal Love  
 According to the Identity of Makoto Shinkai  
 Program : Master of Fine Arts in Computer Art  
 Thesis Advisor : Asst. Prof. Dr. Aviruth Charoensup

### Abstract

The meaning of “love” for the researcher is not the bond created through sharing the time together or sacrificing for equality between each other. The objective of this study was to present a 2D animation with the identity of Makoto Shinkai to reflect the perspective of love under the ideal of the researcher who believes that feelings, bonds, and sacrifices for equality in love are beautiful.

This animation narrates the story of two close friends who have feelings for each other but are unable to pursue a relationship due to the differences between their races: one is a god, while the other is a human. This story is inspired by the Greek myth of Cupid, the god of love, who fell in love with a human and had to overcome many obstacles to prove their love. Despite their vastly different origins, the couple ultimately finds happiness together. Additionally, it highlights the researcher's belief that love that requires sacrifice for equality is the most beautiful kind of love. After completing the animation, the researcher collected feedback from a sample audience of 40 people, including both general viewers and those interested in animation about love. The results showed that the animation was highly rated in both its content and design.

(Total 58 pages)

Keywords: 2D Animation, Ideal Love, Identity of Makoto Shinkai

Student's Signature ..... Thesis Advisor's Signature .....

## สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูป	ช
<b>บทที่ 1</b>	
<b>บทนำ</b>	<b>1</b>
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	4
1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย	4
1.4 ขอบเขตการวิจัย	5
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	
<b>บทที่ 2</b>	
<b>ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	<b>5</b>
2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ	6
2.2 ความรักในอุดมคติ	13
2.3 อัตลักษณ์มาโกโตะ ชินไค	20
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	23
2.5 กรณีศึกษา	23
<b>บทที่ 3</b>	
<b>ระเบียบวิธีการวิจัย</b>	<b>25</b>
3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	25
3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)	25
3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)	30



## สารบัญ

	หน้า
3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)	33
3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	34
3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล	34
3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล	36
<b>บทที่ 4 ผลการวิจัย</b>	<b>37</b>
4.1 ผลการผลิตแอนิเมชัน	37
4.2 ผลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่าง	49
<b>บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ</b>	<b>52</b>
5.1 สรุปผลการวิจัย	52
5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะ	53
<b>บรรณานุกรม</b>	<b>56</b>
<b>ประวัติผู้วิจัย</b>	<b>58</b>

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	แบบสอบถามเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวม	34
4.1	ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Love Desire	38
4.2	แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน	50
4.3	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความเห็นเกี่ยวกับแอนิเมชัน	50



## สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
1.1	กรอบแนวความคิด	4
2.1	Fantasmagorie	7
2.2	Snow White and the Seven Dwarfs	7
2.3	Timing and Spacing	8
2.4	Squash and Stretch	8
2.5	Staging	9
2.6	Anticipation	9
2.7	Follow Through and Overlapping Action	10
2.8	Arcs	10
2.9	Exaggeration	11
2.10	Slow In and Slow Out	11
2.11	Straight Ahead and Pose to Pose	12
2.12	ตำนานรักของเทพเจ้าแห่งความรัก	16
2.13	ไซคีแอบจุดตะเกียงส่องดูหน้าตาสามี	17
2.14	หลับตาฝัน...ถึงชื่อเธอ (Your Name)	21
2.15	ฤดูฝน ฉันมีเธอ (Weathering with You)	22
2.16	ยามสายฝนโปรยปราย (The Garden of Words)	22
2.17	Nescafé Anime Advertisement (Hong Kong)	24
2.18	Nescafé Anime Advertisement (Hong Kong)	24
3.1	ตัวละครหลักตัวแทนผู้สร้างโลก (ฝน)	27
3.2	ตัวละครหลักตัวแทนมนุษย์ (ดิน)	27
3.3	ฉากสถานีรถไฟฟ้า	28
3.4	บทภาพนิ่ง (Storyboard)	28
3.5	บทภาพนิ่ง (Storyboard)	29
3.6	บทภาพนิ่ง (Storyboard)	29
3.7	บทภาพนิ่ง (Storyboard)	29

## สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
3.8	การผลิตภาพบนโปรแกรม อะโดบี โฟโตชอป (Adobe Photoshop)	30
3.9	การผลิตภาพตัวละครในขั้นตอนที่ 1 การตัดเส้นและจัดวางแสงและเงา	31
3.10	การผลิตภาพตัวละครในขั้นตอนที่ 2 การเทสีตามองค์ประกอบ	31
3.11	การผลิตฉากในขั้นตอนที่ 1 โดยใช้ฟิลเตอร์ แกลลอรี่ (Filter Gallery)	32
3.12	การผลิตฉากในขั้นตอนที่ 2 ระบายสีตามภาพถ่าย	32
3.13	การเคลื่อนไหว บนโปรแกรม อะโดบี โฟโตชอป (Adobe Photoshop)	33
3.14	ปรับแต่งโทนสีและจัดเรียงบนโปรแกรม อะโดบี ออฟเตอร์เอฟเฟกต์ (Adobe After Effect)	33



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันความรักแบบโรแมนติก (Romantic Love) ถูกประกาศไว้ว่าได้ตายไปแล้วในยุคสมัยของระบบทุนนิยม เพราะในปัจจุบันของสังคมเห็นได้ชัดว่า มีความเชื่อที่เกี่ยวกับความรักที่ไม่ได้เป็นเรื่องความรักอีกต่อไป แต่เป็นเรื่องของวัตถุนิยมทางสังคมที่มักมีส่วนเกี่ยวข้องกับเสมอตัวอย่าง เช่น เงินทอง บ้านรถทรัพย์สิน ยศถาบรรดาศักดิ์ที่ทำให้มีหน้ามีตาในสังคมหรือเรื่องจรรยาบรรณหน้าที่ที่มีผลต่อความรักในปัจจุบัน เพราะตั้งแต่อดีตความรักได้เชื่อมโยงกับโลกในอุดมคติของการสร้างครอบครัวและแต่งงาน ในผลงาน *Origin of the Family, Private Property and the State* ของฟรีดริช เองเกิลส์ (Friedrich Engels) ได้กล่าวไว้ว่าการแต่งงานของชนชั้นแรงงานมักมองประโยชน์มากกว่าความรู้สึก ทำให้ความรักในศตวรรษที่ 19 เป็นการก่อตัวของระบบทุนนิยมเมื่อความรักได้ถูกผสมผสานเข้ากับสินค้าและผ่านวิถีชีวิตแบบชนชั้นกลาง ยกตัวอย่างเช่น การแต่งงานถือเป็นสัญลักษณ์ของความรักในศตวรรษที่ 19 ที่ทำให้การขายสินค้าตกแต่งบ้านและเครื่องอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เป็นสิ่งที่สร้างความสุขภายนอกสำหรับชีวิตคู่ และเป็นจุดเริ่มต้นของสินค้าฟุ่มเฟือย จำพวก น้ำหอม เครื่องประดับ ผลในอดีตที่ว่าด้วยความเชื่อของทรัพย์สินหลอมรวมทำให้ปัจจุบันระบบทุนนิยมมีผลไม่มากนักน้อยในการเลือกรักใครสักคน (กิตติพล สรค์คานนท์, 2562) ทำให้ผู้วิจัยอยากตั้งคำถามกับสังคมว่าความรักโรแมนติก (Romantic Love) ในปัจจุบันยังคงมีอยู่จริงหรือไม่ หรือเป็นเพียงคำพูดในอดีต เพราะตัวอย่างความรักในสังคมไทยในปัจจุบันนั้น ความรักเป็นเสมือนสินค้าชนิดหนึ่งไปแล้ว เป็นสิ่งที่มีราคาที่ต้องจ่ายเพื่อแลกมาในปัจจุบัน ความรักในยุคสมัยปัจจุบันสามารถเลือกคู่ครองได้อย่างง่ายดาย ผ่านแอปพลิเคชัน (Application) เป็นสิ่งที่ง่ายจนเหมือนการเลือกซื้อสินค้าที่ต้องการเพื่อความเหมาะสมกับตนเอง และถ้าหากเบื่อหรือหมดความสนใจก็สามารถหยิบจับและเลือกความรักครั้งใหม่ให้ตัวเองได้โดยง่าย

แต่ผู้วิจัยมีความเชื่อในความรักตามทฤษฎีสามเหลี่ยมแห่งความรักของ โรเบิร์ต สเติร์นเบิร์ก (Robert Sternberg) อาจารย์ภาควิชาจิตวิทยาประจำมหาวิทยาลัยเยล (Yale University) ที่เชื่อในองค์ประกอบของความรักไว้ 3 ประการ คือความสนิทสนม(Intimacy) องค์ประกอบของความรู้สึกที่ทำให้ผู้คนผูกพัน มีความเข้าใจ และเกิดความเอื้ออาทร ทั้งหมดนี้เกิดขึ้นเมื่อผู้คนใกล้ชิดกันเป็นเวลายาวนาน ซึ่งเป็นหนึ่งปัจจัยของทุกความสัมพันธ์ไม่ว่าจะความรักของพ่อแม่ ญาติพี่น้อง ความรักของเพื่อนหรือคนรัก, ความใคร่หลง (Passion) ความเสน่หาที่เป็นแรงดึงดูดภายในร่างกายหรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า แรงดึงดูดทางเพศ, ความผูกพัน (Commitment) แรงผูกมัดของช่วงเวลาที่อยู่ร่วมกัน (สิริภรณ์ ระวีงาน, 2553) โดยการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับความรัก ทำให้ผู้วิจัยเชื่อมั่นว่าความรักนั้นเป็นองค์ประกอบของความรู้สึกที่มีให้กันของช่วงเวลาของผู้คนมากกว่าความรักแบบโลกทุนนิยม ที่มักมองเห็นแต่ปัจจัยภายนอกมากกว่าความรู้สึกที่มีให้แก่กันและกัน

ความรักในอุดมคติของผู้วิจัยนั้นยังเชื่อในความรักที่เป็นเรื่องของความรู้สึก ไม่ใช่เรื่องอื่นใด เป็นเรื่องของความสวยงามของช่วงเวลา ความใกล้ชิด และประสบการณ์ที่ผ่านมารวมกันและผู้วิจัยยังเชื่อใน กฎการแลกเปลี่ยนที่เท่าเทียม จากเรื่อง Fullmetal Alchemist Brotherhood ซึ่งได้กล่าวเอาไว้ว่า มนุษย์ไม่สามารถได้อะไรมาโดยไม่สูญเสียสิ่งใดไปเลย การที่ได้อะไรมานั้นจำเป็นต้องจ่ายสิ่งที่มีค่าเท่าเทียมกันนั้นออกไป นั่นคือกฎการแลกเปลี่ยนที่เท่าเทียม ซึ่งเป็นสิ่งที่เรียกได้ว่ามันเป็นสัจจะของโลก (ปรีชกต์ดี ทีคาสุข, 2559) เพราะฉะนั้นความรักในความเห็นของผู้วิจัยก็ควรแลกด้วยความรักไม่ใช่ปัจจัยอื่นอย่างในระบบทุนนิยมนั้นได้หล่อหลอมจนเป็นการกระทำในปัจจุบัน หรือหากความเท่าเทียมนั้นไม่สามารถเกิดขึ้นได้ ผู้วิจัยยังเชื่อในการเสียสละบางสิ่งของตนเองปรารถนาเพื่อบุคคลอันเป็นที่รัก บางสิ่งที่เป็นข้อจำกัดระหว่างความรัก การกระทำหรือสิ่งนึกคิดที่ไม่ได้มองเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตนนั้นก็เป็ความรักในอุดมคติของผู้วิจัยเช่นกัน

ความเท่าเทียมและการเสียสละที่ผู้วิจัยนิยมชมชอบและเป็นแก่นหลักในเนื้อเรื่องของงานวิจัย ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากตำนานความรักเทพปกรณัมกรีกของคิวปิด (Cupid) และไซคี (Psyche) ความรักระหว่างมนุษย์และเทพ ที่ต้องเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคต่าง ๆ เรื่องราวที่สอนให้รู้ว่าความรักเป็นสิ่งที่สวยงามและยิ่งใหญ่ หากมีความเชื่อมั่นในความรักและมุ่งมั่นที่จะรักษามันไว้ อุปสรรคใด ๆ ก็ไม่สามารถขวางกั้นได้ ความรักของทั้งคู่เป็นความรักที่บริสุทธิ์และจริงใจ ทั้งสองต่างตกหลุมรักกันตั้งแต่แรกเห็น แต่ความรักต้องเผชิญกับอุปสรรคมากมาย ทั้งความอิจฉาริษยาของพี่สาว และความริษยาของเทพีวีนิัส (Venus) แต่ทั้งคู่ก็ไม่เคยย่อท้อต่ออุปสรรค ไซคียอม

ทำทุกอย่างเพื่อพิสูจน์ความรักที่มีต่อคิวปิด และในที่สุดความรักของพวกเขาก็ได้รับชัยชนะต่ออุปสรรคทั้งหมด ทั้งคู่ได้ครองรักกันอย่างมีความสุขชั่ววันรันดร์ เป็นเรื่องที่ทำให้เห็นถึงความเสียสละในการทำเพื่อความรักให้เกิดความเท่าเทียมที่ผ่านการพิสูจน์ด้วยอุปสรรค ว่าความรักระหว่างเทพและมนุษย์นั้นก็เป็นไปได้หากมองข้ามทุกสิ่งไปและทำเพื่อความรักของตน ทั้งหมดนี้จึงเป็นแรงบันดาลใจที่จะนำมาประยุกต์ในการสร้างเรื่องราวขึ้นมาใหม่ที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และเทพ และเชื่อมโยงความรักในอุดมคติของผู้วิจัและนำเสนอความเสียสละที่เทียบเท่าในรูปแบบความรักของเทพปกรณัมกรีกและมนุษย์ในมิติใหม่

โดยการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ผ่านเรื่องราวของตัวละครที่เป็นตัวแทนเทพปกรณัมกรีกและมนุษย์ธรรมดา โดยสร้างจากบรรยากาศสถานที่จริง เพื่อให้เข้าถึงง่ายสำหรับบุคคลหลากหลายช่วงวัย ด้วยความเรียบง่ายของสไตล์งานจะสามารถอธิบายเรื่องที่เข้าใจยากให้ง่ายขึ้นโดยผสมผสานกับอัตลักษณ์มาโกโตะ ชินไค

อัตลักษณ์มาโกโตะ ชินไค ผู้กำกับและผู้สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่มีรูปแบบเรียบง่ายเป็นเอกลักษณ์ ผู้วิจันั้นอยากทำการศึกษารายละเอียดของการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันของมาโกโตะ ชินไค เพื่อศึกษาถึงเทคนิคการใช้สีและเทคนิคการสร้างฉากที่มีความสมจริงแต่ยังคงเป็นรูปแบบภาพวาดด้วยเทคนิคในการแทรกสีบรรยากาศโดยรอบ ให้เข้ามาอยู่บนร่างกายของตัวละคร ทำให้ตัวละครมีมิติมากยิ่งขึ้น จากเรื่อง The Garden of Words (2556) รายละเอียดของฉากที่อยู่อาศัย และบรรยากาศผู้คนในฉากล้วนมีรายละเอียดที่เสมือนของจริง และรายละเอียดในระยะต่างๆ สามารถแยกลำดับความสำคัญได้อย่างชัดเจนเพื่อประหยัดเวลาในการทำงานและการจัดวางระยะใกล้ ระยะกลาง ระยะไกล ทำให้มุมมองของภาพสมบูรณ์ ในด้านเนื้อหา มาโกโตะ ชินไค มีเรื่องราวที่เชื่อมโยงความรักในรูปแบบที่ผสมผสานความแฟนตาซี (Fantasy) ระหว่างภัยพิบัติของธรรมชาติที่ทำให้เกิดอุปสรรคระหว่างตัวละคร สถานการณ์ที่ทำให้เกิดความเชื่อที่ไม่คาดฝันว่าจะเกิดขึ้นจริงจากเรื่อง Your Name (2559) หรือเรื่อง Weathering with You (2562) ที่เกิดจากพลังลึกลับที่ได้มา จนส่งผลต่อตัวละคร โดยในทุกเรื่องตัวละครมีความเชื่อในความรักที่มีต่อกันและฟันฝ่าทุกอุปสรรคเพื่อความรักของตนเอง อัตลักษณ์มาโกโตะ ชินไค จึงมีลักษณะที่สอดคล้องกับเรื่องราวความรักเทพปกรณัมกรีกและมนุษย์ของผู้วิจัที่มีความแฟนตาซี และรูปแบบที่จะสามารถช่วยส่งเสริมงานให้ดียิ่งขึ้นจากการศึกษาเทคนิคและวิธีการเล่าเรื่องราว

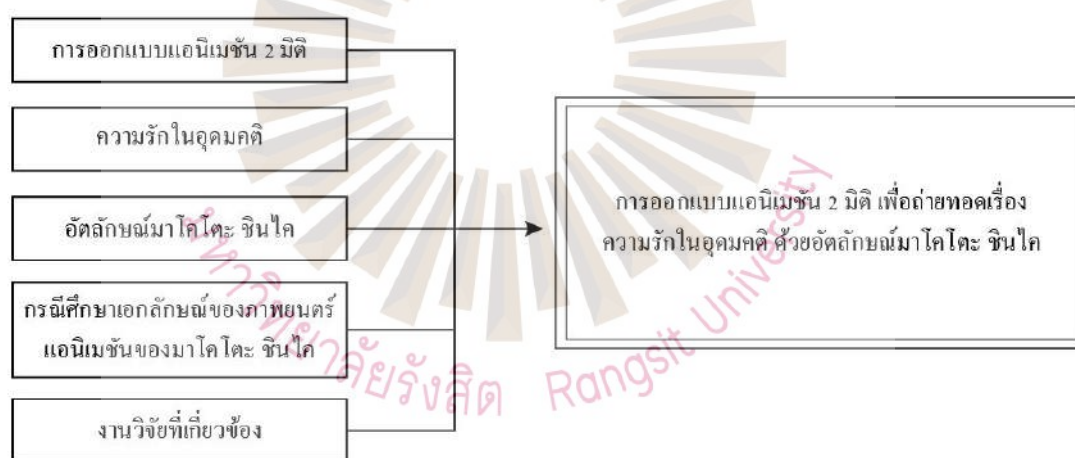
ดังนั้นจึงสนใจที่จะนำอัตลักษณ์มาโกโตะ ซินไค มาถ่ายทอดผ่านผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากความรักของเทพปกรณัมกรีกและมนุษย์ และสร้างการตระหนักรู้ถึงการเสียดสีเพื่อความเท่าเทียมของความรักในอุดมคติของผู้วิจัย

## 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาและค้นคว้าข้อมูลการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เนื้อหาเกี่ยวกับความรักในอุดมคติด้วยอัตลักษณ์มาโกโตะ ซินไค

1.2.2 เพื่อออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยอัตลักษณ์มาโกโตะ ซินไค เพื่อสร้างการตระหนักรู้ถึงการเสียดสีเพื่อความเท่าเทียมของความรักในอุดมคติของผู้วิจัย

## 1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.1 กรอบแนวความคิด

## 1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 3 นาที

1.4.2 กลุ่มตัวอย่างผู้สนใจงานแอนิเมชัน 2 มิติ จำนวน 40 คน



## 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ข้อมูลเกี่ยวกับ การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติในอัตลักษณ์มาโก โตะ ชิน ไค เทคนิค และรูปแบบงานที่เป็นเอกลักษณ์

1.5.2 กระบวนการรับรู้ที่เกี่ยวกับการเสียดสีเพื่อความเท่าเทียมของความรักในอุดมคติของผู้วิจัย เพื่อเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน

## 1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

**แอนิเมชัน 2 มิติ** หมายถึง ภาพยนตร์ที่สร้างด้วยวิธีการนำภาพนิ่งจำนวนภาพจำนวนมากทับซ้อนหรือต่อกันจนเกิดการเคลื่อนไหว ทำให้ภาพวาดเสมือนมีชีวิตและเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ขึ้นอยู่กับจำนวนเฟรม (Frame) ภาพยนตร์แอนิเมชันระดับโลกมักใช้จำนวนภาพหลายหมื่นหรือหลายแสนภาพขึ้นอยู่กับเวลาในแต่ละเรื่องที่จะทำให้ดูสมจริงมากยิ่งขึ้น

**ความรักในอุดมคติ** หมายถึง ความรักในอุดมคติของผู้วิจัย ความรักที่เป็นเรื่องของความรู้สึก ช่วงเวลา ความใกล้ชิด หรือความผูกพันของคนสองคน แต่ในปัจจุบันความรักมักไม่ใช่เรื่องของความรัก แต่มีปัจจัยอื่นที่มาเป็นตัวตัดสินใจในการเลือกรักใครสักคนในยุคสมัยทุนนิยม

**อัตลักษณ์มาโก โตะ ชิน ไค** หมายถึง อัตลักษณ์ในงานแอนิเมชันของผู้กำกับภาพยนตร์มาโก โตะ ชิน ไค ซึ่งมีความเป็นปัจเจกในผลงาน มาโก โตะ ชิน ไคมักสร้างสรรค์เรื่องราวความรักในรูปแบบความเศร้า เหงา แต่มีรายละเอียดโดยมีลักษณะการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่เสมือนจริงด้วยการวาดภาพจากสถานที่จริงและเพิ่มความแฟนตาซีด้วยเหตุการณ์เหนือธรรมชาติที่ทำให้ในโลกของมาโก โตะ ชิน ไค เชื่อมโยงกับจินตนาการให้เข้ากับความเป็นจริง

## บทที่ 2

### ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดเรื่องความรักในอุดมคติ ด้วยอัตลักษณ์มาโกโตะ ซินไค” ได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

- 2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ
- 2.2 ความรักในอุดมคติ
- 2.3 อัตลักษณ์มาโกโตะ ซินไค
- 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.5 กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

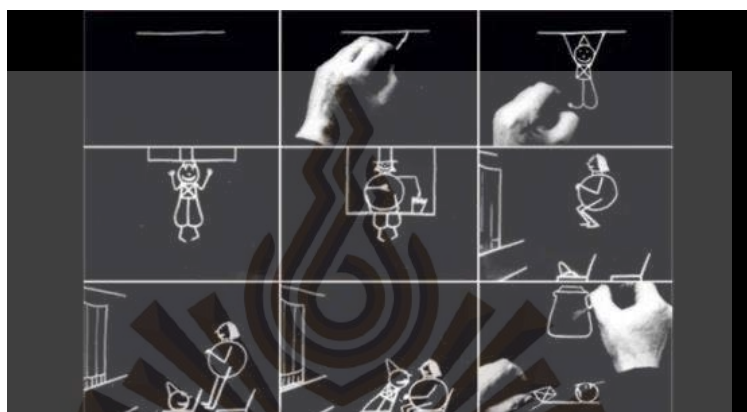
#### 2.1 แอนิเมชัน 2 มิติ

2.1.1 แอนิเมชันแบบภาพสองมิติ คือกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้ภาพจำนวนมากทับซ้อนหรือต่อกันจนเกิดการเคลื่อนไหว แอนิเมชันในยุคดั้งเดิมใช้การวาดมือบนแผ่นใส (Cel Animation) ตั้งแต่ตัวละครที่กำลังเคลื่อนไหวรวมถึงฉากหลัง (Background) ภาพทั้งหมดในภาพยนตร์แอนิเมชันในอดีตจึงใช้ระยะเวลาในการทำงาน แต่ในปัจจุบันในบางประเทศอย่างประเทศญี่ปุ่นก็ยังคงใช้วิธีเดิมในการสร้างแบบดั้งเดิมอยู่ ซึ่งปัจจุบันการสร้างแอนิเมชันแบบสองมิติได้พัฒนาขึ้นด้วยการใช้เทคโนโลยีมาเข้าแบ่งเบาทำให้สะดวกและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น (ปรัชญา เจริญวัฒน์ และสนั่น สระแก้ว, 2554.)

แอนิเมชัน มีที่มาจากศัพท์ละติน “Animare” โดยมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงถูกสร้างด้วยความสร้างสรรค์ลายเส้นและสีสันทำให้เคลื่อนไหวจนเกิดมีชีวิตขึ้นมา (Wells, 2015)

2.1.1.1 Drawn Animation เป็นเทคนิคในการวาดที่ผู้วิจัยอยากนำเสนอในผลงาน และเป็นเทคนิคดั้งเดิมจากคำกล่าวข้างต้นและผู้วิจัยยกตัวอย่าง หนึ่งในตัวอย่างที่ดีและถือว่าเป็นแอนิเมชันเรื่องแรกของโลกด้วยเทคนิค Drawn Animation คือเรื่อง Fantasmagorie ที่ถูกสร้าง

ขึ้น ในปี 1908 โดย Emile Cohl ซึ่งประกอบไปด้วยภาพวาดจำนวน 700 ภาพ วาดด้วยมือและถ่ายทอดโดยการถ่ายรูปเป็นสีขาวดำ หากพูดถึงแอนิเมชันเรามักจะพูดถึง ดิสนีย์ สตูดิโอ (Disney Studios) ในปี 1937 ดิสนีย์ได้เผยแพร่ สโนว์ ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs) ภาพยนตร์แอนิเมชันเต็มรูปแบบเรื่องแรกที่มีสี นี่เป็นเรื่องเริ่มต้นของยุคใหม่ในอุตสาหกรรมแอนิเมชันและผลิตด้วยเทคนิค Drawn Animation เช่นเดียวกัน



รูปที่ 2.1 Fantasmagorie

ที่มา: Goterrestrial, 2021

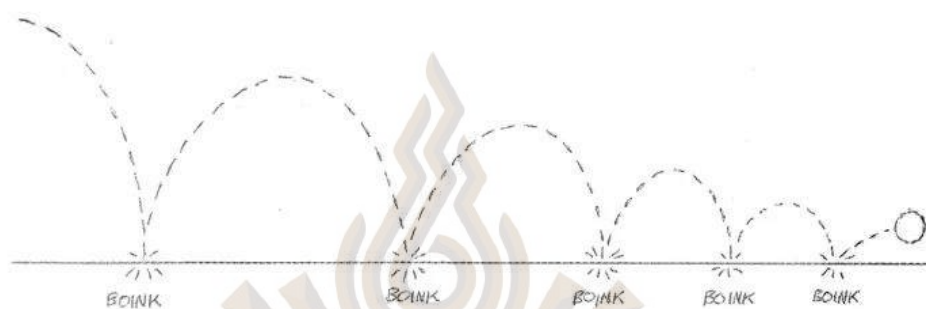


รูปที่ 2.2 Snow White and the Seven Dwarfs

ที่มา: Hollywoodreporter, 2022

2.1.2 สิบสองหลักพื้นฐานการสร้างแอนิเมชัน คือวิธีการทำให้ภาพวาดเคลื่อนไหวโดยให้เป็นธรรมชาติมากที่สุดที่มีอยู่ในหนังสือ The Illusion of Life : Disney Animation และเป็นวิธีการขั้นพื้นฐานของการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน (มารี ไอ้ควัแดง, 2561; Thomas & Johnston, 1984)

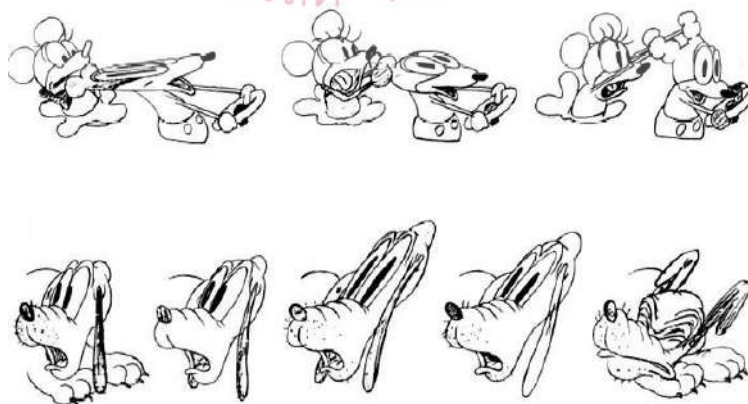
2.1.2.1 เวลา (Timing and Spacing) ความต่อเนื่องของภาพวาดทำให้ผู้ชมเข้าใจเหตุการณ์และเป็นจุดสำคัญในการแสดงความรู้สึกของท่าทางหรือวัตถุที่มีน้ำหนักเบาหรือหนัก ด้วยความเร็วของเวลา โดยสามารถกำหนดระยะเวลาด้วยการวาดคีย์เฟรม (Key Frame) ซึ่งการกำหนดเวลาเป็นเรื่องที่สำคัญที่สุดในการทำภาพยนตร์แอนิเมชัน เวลาเสมือนนักแสดงที่เป็นตัวกำหนดอารมณ์ความรู้สึกเพื่อให้เรื่องราวดำเนินอย่างต่อเนื่อง



รูปที่ 2.3 Timing and Spacing

ที่มา: มารี โอ คิวแดง, 2561

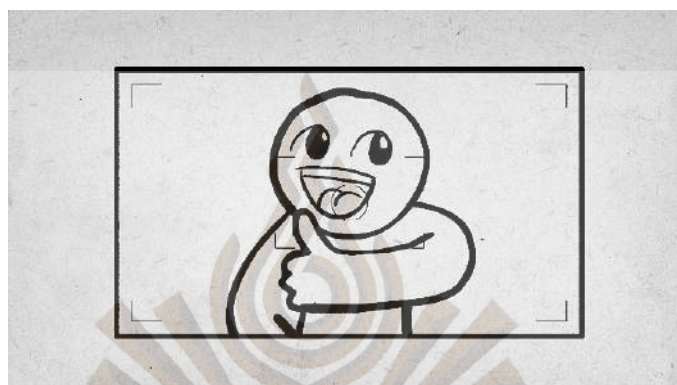
2.1.2.2 การหดตัว-การยืดตัว (Squash and Stretch) เป็นหลักการที่พูดถึงความสมจริงในหลักฟิสิกส์ในการหดและยืดของวัตถุ ที่พุ่งมาด้วยความเร็วมักจะเปลี่ยนรูปร่างให้ดูเร็วเล็กน้อยในเวลาอันสั้นจะทำให้ดูพุงมากกว่ารูปทรงปกติแต่สามารถมองเห็นได้โดยตรง เพื่อความสอดคล้องในการเคลื่อนไหวที่ต้องเห็นจริง เพื่อแสดงให้เห็นถึงการขยับที่มากขึ้น หรือการตกกระทบรูปทรงจะแนบกับพื้นเพื่อแสดงถึงน้ำหนักหรือความออกตัวของวัตถุได้



รูปที่ 2.4 Squash and Stretch

ที่มา: มารี โอ คิวแดง, 2561

2.1.2.3 ทำทางการแสดง (Staging) การแสดงออกนั้นทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นเป็นมากกว่าภาพยนตร์ เพราะการกำหนดความรู้สึกหรืออารมณ์และท่าทางที่แสดงผ่านตัวละครได้เหนือจริงกว่ามาก แต่ท่าทางการแสดงที่ดีควรมองผ่านภาพเงา (Silhouette) เพราะการที่ไม่เห็นรายละเอียดเป็นการตรวจสอบได้ดี หากมองออกว่าตัวละครกำลังทำอะไรนั้นจะค่อนข้างชัดเจนที่จะสามารถสื่อสารกับผู้ชมเข้าใจ



รูปที่ 2.5 Staging

ที่มา: มารี ไอ้ คิ้วแดง, 2561

2.1.2.4 การเตรียมตัว (Anticipation) ทุกท่วงท่าการเคลื่อนไหวมีธรรมชาติในการขยับเขยื้อนที่กำลังบ่งบอกว่าตัวละครจะทำอะไรอย่างเช่น การกระโดดไปข้างหน้า ในการเตรียมท่าทางคือการย่อตัว เพื่อแสดงให้เห็นถึงแรงขับเคลื่อน ในแรงกระโดดหากการย่อตัวยิ่งเยอะการกระโดดก็สามารถลอยตัวได้สูงและนานขึ้นตามสรีระร่างกายแบบธรรมชาติ



รูปที่ 2.6 Anticipation

ที่มา: มารี ไอ้ คิ้วแดง, 2561

2.1.2.5 ความต่อเนื่องและการทับซ้อน (Follow Through and Overlapping Action) สิ่งที่เกิดขึ้นไปอย่างต่อเนื่องอย่างวัตถุหลักและวัตถุรองที่สัมพันธ์กัน จะทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันที่สร้างอยู่ในโลกความเป็นจริงมากยิ่งขึ้นยกตัวอย่าง เช่น การสะบัดหน้าของตัวละครและผมเป็นการขยับตามสรีระซึ่งแต่ละส่วนของร่างกายมักจะไม่นับจบลงพร้อมกัน เป็นหลักการของแรงเฉื่อยกับความโน้มถ่วง



รูปที่ 2.7 Follow Through and Overlapping Action

ที่มา: มารี ไอ้ คิวแดง, 2561

2.1.2.6 การเคลื่อนที่เป็นเส้นโค้ง (Arcs) เส้นของสรีระเคลื่อนจากจุดที่หนึ่งไปถึงจุดที่สองของหลักการวิ่งไปตามเส้นโค้งที่จะทำให้ดูลื่นไหลและเป็นธรรมชาติที่เกิดขึ้นบนโลก เช่น การวิ่ง การเหวี่ยงแขน การเดิน ที่อวัยวะตามร่างกายจะมีจุดหมุน ที่มีเส้นโค้งเป็นหลัก



รูปที่ 2.8 Arcs

ที่มา: มารี ไอ้ คิวแดง, 2561

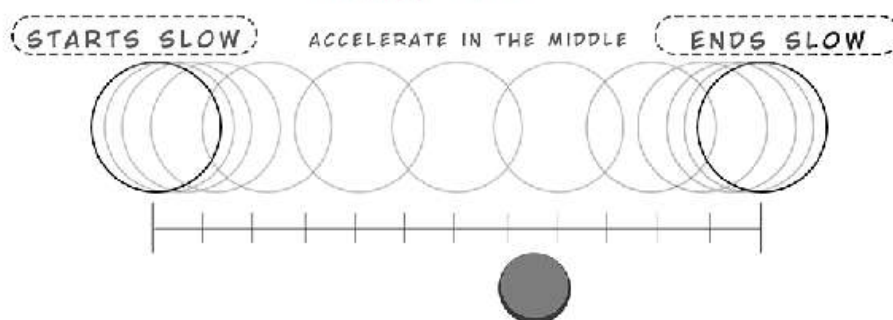
2.1.2.7 การกระทำที่เกินจริง (Exaggeration) คือการแสดงที่เกินจริงของการเปลี่ยนแปลง รูปร่าง หน้าตา ตามอากัปกิริยาที่แสดงออก เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจว่าตัวละครนั้นกระทำสิ่งใดอยู่นั้นเป็นวิธีที่ทำให้สื่อสารได้ดียิ่งขึ้น เพราะการวาดที่สมจริงเกินไปในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน หรือหากแสดงกริยาท่าทางที่น้อยเกินไป จะทำให้ไม่สามารถรับรู้ความรู้สึกได้ทันทั่วทั้งที เพราะความไวของแต่ละคีย์เฟรม (Key Frame) การแสดงเกินจริงจะสามารถสื่อสารให้ชัดเจนในเสี้ยววินาทีและเป็นสิ่งเฉพาะในการทำภาพยนตร์แอนิเมชันเท่านั้นที่สามารถทำได้



รูปที่ 2.9 Exaggeration

ที่มา: มาริ โอ คิวแดง, 2561

2.1.2.8 อัตราเร็ว, อัตราเร่ง (Slow In and Slow Out) ความยืดหยุ่น ความเนือยของวัตถุที่มีน้ำหนักที่ต่างกัน สามารถกำหนดความเร็วหรือความเนือยได้ในการเริ่มต้นหรือสิ้นสุด เช่น การออกตัวอย่างรถยนต์ที่มักจะเริ่มต้นด้วยการออกตัวช้า ก่อนจะเคลื่อนตัว และจะมีความเนือยที่จะค่อย ๆ ช้าลงจนจอด ด้วยจำนวนภาพที่ทับซ้อนหรือใกล้เคียงกันในระหว่างเหตุการณ์



รูปที่ 2.10 Slow In and Slow Out

ที่มา: มาริ โอ คิวแดง, 2561

2.1.2.9 การกระทำรอง (Secondary Action) หลักในการเคลื่อนไหวที่เข้าไปช่วยเสริมการแสดงหลัก ที่เกิดต่อเนื่องเพื่อให้ดูมีชีวิตในการเล่าเรื่องและทำให้ดูมีความต่อเนื่องจากการเคลื่อนไหวรอง แต่ต้องมีความสัมพันธ์ที่ไม่โดดเด่นกว่าการเคลื่อนไหวหลัก ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครยื่นกระดิกเท้าและผิวกาย การยื่นคือการเคลื่อนไหวหลัก การกระดิกเท้าและผิวกาย เป็นการเคลื่อนไหวรองลงมา

2.1.2.10 ลักษณะบุคลิก (Personality) บุคลิกเป็นตัวแบ่งแยกรายละเอียดเนื้อเรื่องหลักของแอนิเมชันได้ดีเพราะตัวละครในหนึ่งเรื่องมักมีความหลากหลายอย่าง เช่น พระเอกหรือนางเอก แดกข่อยไปถึงพ่อแม่หรือเพื่อนในเนื้อเรื่อง หรือบุคลิกทางด้านนิสัยในความร่าเริงหรือขี้เกียจ

2.1.2.11 การกำหนดภาพรวมการเคลื่อนไหว (Straight Ahead and Pose to Pose) หลักในการวาดรูปของแต่ละภาพให้มีการเคลื่อนไหวจากวัตถุมาเรียงต่อกันเฟรมต่อเฟรม โดยจะมีวิธีการสองวิธีคือ Straight Ahead จะเป็นการกำหนดภาพเรียงจากภาพเริ่มต้นไปเรื่อย ๆ ทีละภาพจนจบการเคลื่อนไหว แต่ Pose to Pose จะเป็นการกำหนดภาพหลัก (Key Frame) เป็นช่วงขึ้นมาก่อนช่วงต้น ช่วงกลาง ตอนจบและแทรกอินบีทวิน เฟรม (In-Between Frame)



รูปที่ 2.11 Straight Ahead and Pose to Pose

ที่มา: มารี ไอ้ คิ้วแดง, 2561



2.1.2.12 รสนิยม (Appeal) หลักการสร้างเสน่ห์ หรือความหลงใหลที่มีแรงดึงดูดคือการสร้างตัวตนที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง ตั้งแต่ ลักษณะท่าทาง, นิสัย ที่แสดงออกให้ความรู้สึกว่าคุณคนนั้นมีอยู่จริง

จากการรวบรวมข้อมูลแอนิเมชัน 2 มิติ ผู้วิจัยได้เข้าใจในจุดเริ่มต้นในการสร้างและผลิตที่เป็นตัวอย่างชั้นเลิศและเข้าใจสิบสองหลักพื้นฐานการสร้างแอนิเมชัน ที่เป็นสูตรสำเร็จในการทำ ความเข้าใจของการเคลื่อนไหว ดังนั้นข้อมูลที่ศึกษามาจะสามารถช่วยทำให้การสร้างผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเป็นไปตามที่วางแผนเอาไว้

## 2.2 ความรักในอุดมคติ

2.2.1 ความรักในปัจจุบัน ปัจจุบันชีวิตสังคมอยู่ในโลกของทุนนิยม ความรักก็เช่นกันที่กลายเป็นเสมือนสินค้าชนิดหนึ่งที่มีราคาที่ต้องจ่ายเพื่อแลกมันมา ในปัจจุบันเราสามารถเลือกคู่ของเราผ่านแอปพลิเคชัน (Application) หาคู่ได้ จนหลาย ๆ คนเห็นความรักในโลกทุนนิยมเป็นเพียงแค่สินค้าที่เหมาะสมกับตนเอง ที่สามารถสร้างความสุขได้ หรือหากเราเบื่อก็สามารถหยิบจับหรือเลือกความรักครั้งใหม่ให้กับตัวเองได้โดยไม่ยากในปัจจุบันในทัศนคติของผู้วิจัย

2.2.1.1 ความรักในโลกทุนนิยม ทุนนิยมเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกับความรัก เป็นภัยและศัตรูลักษณะใหม่ ไม่ได้มาในรูปแบบเศรษฐกิจ แต่มาในรูปแบบของสังคมที่มีอิทธิพลทางความคิดที่ค่อย ๆ แทรกซึมไปในหลายอย่างทั้งด้านการศึกษา ด้านการปกครอง รวมไปถึงความสัมพันธ์ด้านการค้นหาความรัก ทุนนิยมส่งผลให้มีการใช้ตรรกะร่วมกับการตลาดยิ่งขึ้น เพื่อฉลาดในการเลือกความรักให้กับตนเอง เป็นสิ่งที่ทำให้ความรักกลายเป็นกระบวนการที่มีเหตุผลมากเกินไป และยังทำให้ความรักกลายเป็นสินค้าที่มีราคาแพง ที่ต้องมีความเป็นตัวอยู่ตลอดเวลาพร้อมสร้างสถานะของตัวเองหรือ โปรโมต เพื่อให้เหมาะสมกับตลาดของความรักในปัจจุบัน และใช้โครงสร้างนี้เพื่อค้นหาความสัมพันธ์ โดยเน้นข้อดีของตัวเองและสร้าง โปรไฟล์ (Profile) ในการตั้งค่าความสัมพันธ์ในสังคมทุนนิยมในยุคปัจจุบัน ความรักปัจจุบันไม่ได้มีความหมายตามคำว่า “Dearest” ที่มีความหมายว่ามีคุณค่าสูงสุดของความรัก แต่มีค่าตามความประสงค์และความสำราญเพื่อเป็นสินค้าที่สมบูรณ์แบบที่สุด ในยุคสมัยที่ผู้คนให้ค่ากับราคาของตนมากกว่าความรักที่เป็นแก่นหลักของเรื่องราว หรือที่ผู้คนพยายามค้นหาคือ “โรแมนซ์” ได้สร้างความเชื่อในการเติมเต็มชีวิตของเราในปัจจุบันด้วยคำว่า “ความสุข” หรือ “ความสำราญ” ในรูปแบบทุนนิยมโดยมี

ความหมายที่ต่างจากเดิม มัน ไม่มีข้อห้ามและผู้คนไม่ต้องรอให้มีเงินครบก่อนที่จะสมหวัง ทุนนิยมสอนให้เรามีความสุขตลอดเวลาและวิ่งหาความสุขอย่างต่อเนื่อง การค้นหาความสุขนี้เรียกว่า “โรแมนซ์”

2.2.1.2 โรแมนซ์ รักแท้ไม่ใช่สำหรับโรแมนซ์ รักแท้สำหรับ โรแมนซ์นั้นมันรบกวนชีวิตมากเกินไป เพราะในอุดมคติความเป็นรักแท้ไม่ได้สวยงามเสมอไป เพราะในบางครั้งผู้คนมักพูดถึงเรื่องความทุกข์ทรมานจากรักมากกว่าความสุข ความรักอาจทำให้จิตใจกระวนกระวาย กินไม่ได้ นอนไม่หลับแต่ยังงี้ก็เป็นส่วนหนึ่งของความรัก หากพยายามกำจัดเรื่องเหล่านี้ไปความรักจะไม่สมบูรณ์และจะสูญเสียความรักแท้ไปทั้งหมด เพราะฉะนั้น โรแมนซ์คือความรักที่มองข้ามเรื่องความทุกข์ทั้งหมดที่มารบกวนชีวิต โรแมนซ์คือความรักที่กินง่ายถ่ายคล่องความรักที่ดีกว่ากับตัวเองก่อนเสมอ

รักแท้คือหายนะสำหรับ โรแมนซ์ ดังคำพูดข้างต้น โรแมนซ์จึงสัญญาว่าความรักในรูปแบบนี้จะไม่รบกวนชีวิตคุณ หากสังเกตใน โลกทุนนิยมแล้วที่จะตกหลุมรักใครสักคน เพราะกลัวที่จะไม่เหมาะสมหรือคู่ควร ซึ่งเป็นสิ่งที่น่าคิดเพราะ บริษัทจัดหาคู่บอกรับกับสังคมว่าคุณไม่ต้องตกหลุมรัก เพราะมันยุ่งยากเกินไป แค่เลื่อนดูแล้วรอนคนที่เลือกคุณมันเป็นความรักรูปแบบใหม่ นั่นทำให้ผู้คนเข้าใจความรักแบบ โรแมนซ์มากยิ่งขึ้น หรืออีกรูปแบบมันเกี่ยวกับทุนนิยม ที่เป้าหมายคือความสำเร็จในความรัก ความรักกลายเป็นอุดมการณ์สุขนิยม ที่ไม่ได้ต่างจากการเลือกอาหารที่อร่อยกินอิ่มแล้วหมดไป นี่เป็นภัยของความรักที่ครอบด้วยลักษณะสุขนิยมที่มากับทุนนิยม (กรณพร เชนฐพยัคฆ์, 2562)

2.2.2 ความรักในอุดมคติ จากข้อมูลความรักในปัจจุบันที่ได้กล่าวไปข้างต้น ความรักในปัจจุบันของยุคทุนนิยมได้ขัดแย้งกับอุดมคติเรื่องความรักในมุมมองของผู้วิจัย ความรักที่ไม่แสวงหาเพียงความสุขของตนเพียงฝ่ายเดียว แต่เป็นเรื่องของคนสองคนที่มอบความสุขและความเท่าเทียมให้กันและกัน เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยเชื่อและดำรงชีพเรื่องความรักที่ดีกว่ามุมมองความรักในปัจจุบัน

หรือความรักในปัจจุบันอาจจะเป็นเรื่องของคนมากกว่าคนสองคน เพราะปฏิเสธไม่ได้เลยว่าความสัมพันธ์ในเชิงความรักจะประสบความสำเร็จได้จะต้องได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่นอย่างพ่อแม่หรือพี่น้องคนใกล้ตัว แต่ความสัมพันธ์ในบางทีก็ผิดพลาดล้มเหลวจากการสนับสนุนของบุคคลอื่น ๆ เช่นกัน บางครั้งก็มาให้รูปแบบในความหวังดีของครอบครัวและเพื่อนฝูงว่าคน ๆ นี้

เหมาะสม หรือไม่เหมาะสมและยุติความสัมพันธ์ความรักด้วยความเห็นของบุคคลที่สาม (สັกพัฒนา งามเอก, 2565) สำหรับความคิดส่วนตัวของผู้วิจัยการได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวข้างเป็นสิ่งที่ดี แต่หากเป็นไปได้ในทางเชิงลบ เราสามารถเลือกที่จะเมินเฉยต่อความเห็นต่าง ๆ หากมนุษย์เราสนใจสิ่งรอบตัวมากเกินไปในเชิงความรักเพราะฉะนั้น โลกนี้คงไม่เกิดความสัมพันธ์พิเศษที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่สร้างจากโลกของคนสองคน เราไม่สามารถปฏิเสธได้ว่า ครอบครัวมีอิทธิพลกับความรักและความสัมพันธ์ แต่การรักษาความสมดุลที่เหมาะสมระหว่างการรับรู้ของตัวเองและความคิดจากบุคคลอื่นเป็น “โจทย์” ที่คู่รักต้องช่วย เพื่อลดทอนเสียงรอบข้าง อาจนำไปสู่ความเห็นใหม่ที่ดีกว่าเดิม ความรักเป็นเรื่องของความท้าทายและอุปสรรคที่เป็นเพียงกระจกสะท้อนเหตุการณ์ในช่วงเวลาที่สวยงามในวันข้างหน้าก็ย่อมเป็นไปได้

**2.2.3 ความรักปกรณัมกรีก** ตามคำรา เฮสิโอด (Hesiod) ต้นกำเนิดเทพปกรณัมกรีกเกิดจากความเว้งว้างจนอุบัติขึ้นมาโดยมีชื่อเรียกว่า เคออส (Chaos) หมายถึง ความวุ่นวาย ความเว้งว้างหรือความว่างเปล่าที่มีมิติในอวกาศ หลังจากนั้น ไกอ่า (Gaia) ก็ถือกำเนิดขึ้นตามมาและเป็นเทพองค์แรกของโลกตามตำนาน ต่อมาก็ได้ให้กำเนิด ทาทารุส (Tartarus) ตัวแทนความเจ็บปวดและเทพอีรอส (Eros) ตัวแทนความรักใคร่ ตัณหา ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่โลกในความเชื่อของยุคสมัยกรีกโบราณ (เกียรติยศ เจริญโท, 2546)

ผู้วิจัยชื่นชอบตำนานเทพปกรณัมกรีกกับทฤษฎีการเชื่อมโยงความเป็นตัวแทนของสิ่งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมของโลกเทพปกรณัมกรีก โดยสร้างโลกมาพร้อมกับความเจ็บปวดและความรักที่เป็นนัยยะสำคัญของการมีชีวิตบนอยู่โลก ในด้านความรัก มนุษย์ก็ต้องมีองค์ประกอบดังกล่าวที่ต้องใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันด้วยตัณหา ความใคร่และเจ็บปวด ซึ่งแสดงออกได้ดีกับความรักที่ครอบตัณหาทางวัตถุหรือความใคร่ในร่างกายหน้าตา และความเจ็บปวดที่ผิดหวังกับความรักเสมือนเป็นธรรมชาติของมนุษย์ ที่เทพในยุคกรีกโบราณได้กำหนดไว้ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ฉะนั้นผู้วิจัยจึงอยากนำเสนอความรักของเทพปกรณัมกรีกเพื่อสนับสนุนแนวคิดในครั้งนี้ด้วยเรื่องราวตำนานความรักของเทพแห่งความรัก



รูปที่ 2.12 คำนานรักของเทพเจ้าแห่งความรัก  
ที่มา: ประลองพล เพียงบางยาง, 2561

2.2.3.1 คำนานรักของเทพเจ้าแห่งความรัก เรื่องราวความรักของเทพคิวปิด (Cupid) ผู้ที่มีรูปร่างหน้าตาหล่อเหลา ที่ได้รับเชื้อสายมาจากเทพีวีนัส (Venus) ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นเทพีที่มีความงามที่สุดและต้นเหตุทั้งหมดของเรื่องนี้ เรื่องราวเริ่มต้นขึ้นจากกษัตริย์องค์หนึ่งมีพระธิดา 3 พระองค์ ซึ่งมีความสวยงาม แต่ที่โดดเด่นที่สุดคือพระนางองค์เล็กที่มีชื่อว่าไซคี (Psyche) ที่สวยกว่าใคร ๆ คู่เทพธิดากลับชาติมาเกิด จนผู้คนยกย่องว่าเธอนั้นสวยเสมือนกับเทพีวีนัสองค์ที่ 2 กันเลย ความงามนั้นทำให้ผู้คนหลงใหลและส่งผลให้คนที่เคยเชิดชูเทพีวีนัสนั้นละเลยสิ่งที่ดีควรทำอย่างการนับถือกราบไหว้ วิหารของนางจึงถูกทิ้งให้เงียบเหงา ทำให้นางโกรธจึงสั่งให้คิวปิดผู้เป็นลูกไปทำให้ไซคีหลงรักใครก็ได้ที่โหดร้ายและน่าเกลียด แต่กลับกันคิวปิด เมื่อพบกับนางก็เกิดตกหลุมรักเสียเอง แต่ความกลัววีนัสนั้นมีมากกว่าความชอบจึงจำใจต้องจากนางไป เวลาต่อมาพระบิดาและมารดาของไซคีมีความกังวลที่ลูกนั้น ไม่มีคู่ครอง จึงไปขอกับเทพอพอลโล (Apollo) และเทพอพอลโลได้คำแนะนำว่าให้ทิ้งนางไว้บนยอดเขาแล้วจะมีสุรกายที่มีอำนาจขนาดเทพยังเกรงกลัวและทรงอำนาจมากที่สุด มารับนางไปเป็นภรรยา พระบิดาได้สั่งให้นางทำตาม ซึ่งนางเสียใจเป็นอย่างมากที่ต้องอยู่บนยอดเขาเพียงลำพัง จนกระทั่งมีสายลมตะวันตกมารับตัวนางลอยไปยังดินแดนที่มีทุ่งหญ้าสวยงามที่อบอุ่นและมีคฤหาสน์อยู่ท่ามกลางสถานที่ที่สวยงามนั้น นางได้เดินเข้าไปท่ามกลางความเงียบและนางก็ได้ยินเสียงกระซิบบอกให้นางไปพักผ่อนให้สบาย ที่นี้มีทุกอย่างที่นางต้องการ นางสัมผัสได้ถึงความอบอุ่นของน้ำเสียงและเชื่อว่าเจ้าของเสียงนั้นเป็นสามีที่มารับนางตามที่เทพอพอลโลแนะนำ และในคำคืนนั้นนางถูกนำไปสู่ห้องพักที่มีมิดมิด ร่วมภิรมย์กับชายผู้ซ่อนร่างอยู่กับความมืดทุกคืนและมักมาหานางเฉพาะยามราตรีในความมืดมิด และสั่งให้นางห้ามให้มองเห็น

ในคืนหนึ่ง สามีของเธอได้เตือนว่าพี่สาวทั้งสองของนางจะมาหา ซึ่งจะนำความโศคร้ายมาให้หากพบกัน แต่ไซคียืนยันที่จะพบพี่สาวของนาง ทั้งสามเจอกันสวมกอดกันด้วยความคิดถึง นางต้อนรับทั้งคู่เป็นอย่างดี เมื่อพี่สาวทั้งสองได้เห็นความเป็นอยู่ของนางจึงเกิดเป็นความริษยา และได้เพียงแต่สงสัยว่าสามีของนางนั้นคือใคร ก่อนกลับไซคีได้มอบสมบัติให้แก่พี่สาวและกลับไปด้วยความสงสัย เมื่อทั้งคู่กลับไปผู้เป็นสามีก็ได้เข้ามาเตือนนางอีกครั้งว่าพี่สาวของนางจะกลับมาอีกพร้อมความเดือดร้อน แต่นางไม่รับฟังเพราะเชื่อว่าพี่สาวของนางนั้นไม่มีทางคิดร้ายกับนางเป็นแน่ เมื่อพี่สาวกลับมาอีกครั้งพวกนางคอยถามไซคีว่าสามีนางนั้นเป็นใคร จนในที่สุดก็รู้ว่านางนั้นไม่เคยเห็นสามีของตนเองเลย พี่สาวทั้งสองก็ได้ยุยงให้นางสับสนเกี่ยวกับสามีของนางนั้น อาจเป็นอสูรกายก็เป็นได้ จึงแนะนำให้ซ่อนมิดและตะเกียงและเข้าไปหาสามีในยามหลับเพื่อดับชีพสามีหากเป็นอสูรกายตามคำทำนายเทพอพอลโล



รูปที่ 2.13 ไซคีแอบจุดตะเกียงส่องดูหน้าตาสามี  
ที่มา: ประลองพล เพียงบางยาง, 2561

แล้วคำคืนแห่งการพิสูจนก็มาถึง เมื่อสามีของนางได้หลับลง ไซคีได้นำตะเกียงที่วางแผนเอาไว้มาส่องดูใบหน้าของสามี ทว่าสิ่งที่นางเห็นคือชายหนุ่มรูปงามเหมือนมนุษย์ มีปีกติดอยู่บนแผ่นหลัง เขาคือคิวปิดเทพผู้เป็นที่ลือเลื่องในรูปโฉม นางละอายใจที่ไม่เชื่อถือน้ำคำพูดของสามีของตน จนกระทั่งนางตกใจทำมีดหลุมมือและมือที่ถือตะเกียงก็สั่นจนทำให้น้ำมันหกตกลงไปบนไหล่ของ คิวปิดทำให้เขาตกใจตื่นขึ้นเพราะความแสบร้อน เขาเห็นนางถือตะเกียง จึงรับรู้ได้ว่านางได้มองเห็นใบหน้าของตนแล้วจึงผลุนผลันบินหนีไปทันที นางได้แต่วิ่งตามเรียกหาผู้เป็นสามี แต่กลับได้ยินเสียงที่ล่องลอยมาตามสายลมว่า “ความรักอยู่ไม่ได้ถ้าไม่เชื่อใจ” เพราะสาเหตุที่คิวปิดต้องปกปิดเป็นความลับนั้น เพราะความปรารถนาดี หากแม่ของนางรู้ว่าลูกชายได้หลงรักผู้หญิงที่แม่เกลียดชัง ต้องไม่พอใจเป็นแน่ แต่วันสัรับรู้ได้ทันทีหลังจากที่เห็นแผลของลูกชาย นางโกรธจนไม่แยแสบาดแผลของลูกชาย และเล่นงานไซคี แต่นางจึงได้อ่อนวอนกับเทพีวินัสให้นางได้พบกับ

สามีของนางอีกครั้ง วินัสจึงให้บททดสอบที่มนุษย์ไม่สามารถทำได้ให้แก่นาง 3 ประการ ประการแรกวินัสนำเอาแป้งสาลี ข้าวบาร์เลย์ ถั่วและธัญพืชหลายชนิดมาผสมกัน และสั่งให้ไซคีแยกแต่ละชนิดออกเป็นสัดส่วน แต่มีมดตัวจ้อยมาช่วยทำงานให้สำเร็จไปได้ด้วยดี วินัสโกรธและให้โจทย์ใหม่ ประการที่สองที่ยากขึ้นคือ ให้เอาขนแกะทองคำมาให้แก่นาง แต่ฝูงแกะมีนิสัยที่ดุร้ายงานนี้ยากเกินกำลังจนทำให้นางคิดฆ่าตัวตาย แต่ดันออร์มึนน้ำก็กระซิบบอกนางกว่าให้ไปในตอนเย็น ดันอ้อจะช่วยเกี่ยวขนแกะทองไว้ให้ ทำให้นางได้ขนแกะทองคำมาให้ตามโจทย์ วินัสกำหนดงานใหม่ประการที่สามให้อีกครั้ง โดยสั่งให้นางตัดลิ้นจากต้นน้ำบนเขาของแม่น้ำแห่งความตายให้เต็มถึง และนำพลังเพิ่มความงามให้แก่วินัสงานครั้งนี้ทำให้ไซคีคิดหนักเพราะการไปนรกนั้นมีแค่ความตายเท่านั้นที่สามารถนำพานางไปได้ จึงตัดสินใจที่จะยอมตายเพื่อความรัก นางจึงปีนหอคอยเพื่อกระโดดลงมา ปลิดชีพตนเอง แต่หอคอยได้พุดกับนางว่ามีทางลับที่จะลงไปนรกได้ แต่นางต้องมีเหรียญสองเหรียญและขนมเค้กสองชิ้นติดตัวไปด้วย นางได้ทำตามคำแนะนำของหอคอยและไปตามทางโพงลับใต้โลกสู่แม่น้ำแห่งความตาย และได้พบกับชาร์อน (Sharon) คนเดินเรือผู้นำวิญญาณข้ามแม่น้ำ นางได้ใช้เหรียญแรกเพื่อข้ามฟาก เดินทางต่อไปถึงวังที่มีหมาสามหัวเซอร์เบรุส (Cerberus) ฝ้าอยู่ นางได้ให้ขนมเค้กแก่นางขึ้นหนึ่ง มันจึงยอมให้ผ่านประตูไปได้จนได้พบโพรเซออร์พินา (Proserpina) นางได้อ้อนวอนจนได้รับการช่วยเหลือและใส่ความงามลงในกล่องเพื่อให้แก่วินัสและออกมาจากนรกด้วยวิธีเดิม ระหว่างทางนางได้สงสัยและความรักสวกรังงานางจึงได้แอบเปิดกล่องมาเพื่อหวังว่าจะนำความงามในกล่องมาเติมแต่งให้แก่ตนเอง แต่ในกล่องกลับเป็นความโหดเหี้ยมมืดมนทำให้นางสลบไปทันทีในเวลานั้น คิวปิดได้รักษาตัวจากบาดแผลและหนีออกมาจากการกักขังของมารดา ก็รีบมาช่วยไซคีด้วยการเอาความมืดมนออกและใส่เก็บเข้ากล่องดั้งเดิม และปลุกภรรยาด้วยลูกศรวิเศษของตน จากนั้นก็พานางนำกล่องไปให้มารดาของตน เมื่อทุกอย่างจบสิ้น คิวปิดได้เข้าเฝ้ามหาเทพซุส (Zeus) ขอให้พระองค์ตัดสินเรื่องทั้งปวง พระองค์เมตตาจึงเรียกเหล่าทวยเทพมารวมตัวกัน และประกาศให้คิวปิดและไซคีเป็นสามีภรรยากันอย่างถูกต้องและให้นางดื่มน้ำทิพย์ซึ่งทำให้นางเป็นอมตะเฉกเช่นเหล่าเทพ วินัสจึงไม่สามารถขัดขวางความรักครั้งนี้ได้อีกต่อไป (ประลองพล เพียงบางยาง, 2561)

โดยสรุปตำนานคิวปิดและไซคี เป็นตำนานที่สอนให้รู้ว่าความรักเป็นสิ่งที่สวยงามและยิ่งใหญ่ หากเรามีความเชื่อมั่นในความรักและมุ่งมั่นที่จะรักษามันไว้ อุปสรรคใด ๆ ก็ไม่มีอะไรสามารถขวางกั้นได้ ความรักของทั้งคู่เป็นความรักที่บริสุทธิ์และจริงใจ ทั้งสองต่างตกหลุมรักกันตั้งแต่แรกเห็น แต่ความรักต้องเผชิญกับอุปสรรคมากมาย ทั้งความอิจฉาริษยาของพี่สาว และความริษยาของเทพีวินัส แต่ทั้งคู่ก็ไม่เคยย่อท้อต่ออุปสรรค ไซคียอมทำทุกอย่างเพื่อพิสูจน์ความรักที่

มีต่อคิวปิด และในที่สุดความรักของพวกเขาก็ได้รับชัยชนะต่ออุปสรรคทั้งหมด ทั้งคู่ได้ครองรักกันอย่างมีความสุขชั่ววันรันดร์ นอกจากความรักแล้ว ตำนานนี้ยังสอนให้รู้จักความเสียสละ ความรักคือสิ่งที่มีค่าและควรค่าแก่การปกป้อง ซึ่งตรงกับทัศนคติของผู้วิจัยในงานวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างมาก เพราะทั้งความรักใคร่และอุปสรรคต่าง ๆ ไม่ได้แตกต่างกันเลยตั้งแต่ตำนานในอดีตจนถึงชีวิตจริงในปัจจุบันที่ผู้คนต้องได้พบเจอ ผู้วิจัยจึงอยากนำเรื่องราวความรักระหว่างเทพและมนุษย์กลับมาเล่าใหม่อีกครั้งผ่านมุมมองในยุคสมัยปัจจุบันที่กำลังเกิดขึ้น

2.2.3.2 ไกอ่า (Gaia) เทพปกรณัมและเทพองค์แรกของโลก ที่เป็นต้นกำเนิดของทุกสรรพสิ่งทั้งปวงหรือผู้สร้างโลก (Reese, 2023) ผู้วิจัยชื่นชอบเทพีไกอ่าและอยากนำเสนอความเชื่อมโยงความรัก ความเสียสละ จากข้อมูลที่ค้นคว้าระหว่างเทพและมนุษย์ในมุมมองเชิงความรักตามทัศนคติของผู้วิจัยที่จะนำมาเปรียบเทียบและยกตัวอย่าง โดยมีผู้สร้างโลกเทพี ไกอ่า (Gaia) ที่สามารถคลอบคลุมทุกสิ่งอย่างบนโลกได้ ในเรื่องราวระหว่างความรักของผู้สร้างโลกและมนุษย์ โดยผู้สร้างโลกนั้นยอมเสียสละทุกอย่างเพื่อเป็นมนุษย์ธรรมดาเพราะความรักที่มีให้แก่มนุษย์ โดยผู้วิจัยอยากเปรียบเทียบและโยงความรักของเทพและมนุษย์กับความรักในโลกทุนนิยมที่ต้องมีทุกอย่างพร้อมและคู่ควรหรือมองความรักเป็นเพียงสินค้าที่เลือกใช้ที่ชอบเท่านั้น แต่ความรักไม่จำเป็นต้องมีทุกอย่างที่เพียบพร้อมหรือสมในฐานะ แต่เลือกที่จะมองเห็นความรักที่มีให้กันและกันและยอมเสียสละบางสิ่งเพื่อความรักหรือการใช้ชีวิตร่วมกันเป็นอุดมคติของผู้วิจัยปรารถนาและส่งเสริมเป็นอย่างยิ่ง

โดยสรุปผู้วิจัยอยากนำเสนอทัศนคติการแสดงออกในด้านความรักโดยมีอุปสรรคในรูปแบบความรักของผู้สร้างโลกและมนุษย์เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความเสียสละและไม่ต้องเพียบพร้อมอย่างระบบทุนนิยม ที่ไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงมุมมองความรักหรือความสุขในสังคมที่ทำให้ความรักกลายเป็นสินค้าที่มีราคาและการแข่งขัน และเน้นให้พัฒนาตัวเองเพื่อเป็นสินค้าที่น่าสนใจ และทำให้เป็นแนวคิดที่มีผลกระทบต่อสังคม และสื่อสารรูปแบบความรักในอุดมคติความรักเป็นเรื่องของความรู้สึก ความผูกพันและช่วงเวลา มากกว่าสิ่งอื่นใด

## 2.3 อัตลักษณ์มาโกโตะ ชินไค

**2.3.1 อัตลักษณ์ (Identity)** คือคุณลักษณะที่ทำให้สิ่งนั้นเป็นเอกลักษณ์และแตกต่างจากสิ่งอื่น ๆ โดยมักเน้นความเฉพาะเจาะจง ทั้งในระดับบุคคลและระดับสังคม อภิญา เพ็องฟูสกุล (2546) ได้นิยามคำว่า อัตลักษณ์จากการศึกษาในความหลากหลายแขนงไว้ว่า อัตลักษณ์ หมายถึง “ความเป็นปัจเจก” ที่เชื่อมโยงและถูกสร้างขึ้นมาจากสังคมที่กำหนดบทบาทไว้ เช่น ความเป็นพ่อหรือเพื่อน หรือความเป็นนักเรียน-อาจารย์ ในมิตินี้สามารถบ่งบอกเรื่องของการใช้สัญลักษณ์ที่หลากหลาย ในอีกแง่อัตลักษณ์ก็เสมือนมิติภายในความเป็นบุคคลในด้านอารมณ์ ความคิดคำนึงถึงการเป็นมนุษย์ที่สรรสร้างตัวตนที่ถูกสร้างขึ้นและแสดงเพื่อบ่งบอกความเป็นตัวเองที่พิเศษ

อัตลักษณ์ในการศึกษาคำนี้ให้ความสนใจเกี่ยวกับ “อัตลักษณ์ศิลปะ” ลักษณะที่ทำให้แสดงถึงความมีเสน่ห์และแตกต่างจากผลงานอื่น ๆ ที่เกิดจากลักษณะเฉพาะบุคคล สะท้อนให้เห็นถึงพื้นเพของตัวเองในพื้นฐานชีวิตด้วยสิ่งที่เคยผ่านมา อย่างผลกระทบในชีวิตหรือประสบการณ์ที่ต่างแตกต่างจนเป็นตัวตนที่หาใครเหมือนมิได้ ในด้านศิลปะมักถูกนิยามด้วยความเฉพาะเจาะจงที่แสดงถึงรูปแบบ (Style) ของศิลปิน ซึ่งอาจปรากฏในลักษณะของเทคนิคการสร้างผลงานหรือลักษณะทางสีต้นของศิลปินเอง อัตลักษณ์ศิลปะทำให้ผู้ชมสามารถจดจำผลงานชิ้นนี้และสัมผัสความเฉพาะเจาะจงของมัน และมักเป็นสิ่งที่ทำให้ผลงานนั้น ๆ น่าจดจำและน่าสนใจต่อผู้ชมในระดับทางสถาบันหรือส่วนตัวของพวกเขาเอง ซึ่งจะต่างกันไปในแต่ละผลงานของศิลปินและแนวทางศิลปะที่น่าเสนอ (สิริชัย ดีเลิศ, 2556)

**2.3.2 มาโกโตะ ชินไค (Shinkai Makoto)** เกิดเมื่อวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 1973 และเป็นผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันชื่อดังจากประเทศญี่ปุ่น ผลงานของเขาเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในวงการแอนิเมชันโลก มาโกโตะ ชินไคในอดีตมีความชื่นชอบการ์ตูนและแอนิเมชันหรือนิยายมาตั้งแต่สมัยมัธยมต้น แต่มาโกโตะ ชินไคนั้นเลือกที่จะเรียนมหาวิทยาลัยสายวรรณคดีญี่ปุ่นของมหาวิทยาลัยชูโอ ระหว่างเรียนเขาก็ได้ศึกษาและสนใจเข้าชมรมวรรณกรรมเยาวชน ซึ่งมีโอกาสได้เข้าแข่งขันวาดภาพประกอบในหนังสือต่าง ๆ ของชมรม และการ์ตูนเรื่องที่ชินไคชอบมากที่สุด ก็คือ Laputa: Castle in the Sky (1986) ของ ฮายาโอะ มิยาซากิ แห่งค่ายจิบลิ (Ghibli) ปัจจุบันมาโกโตะ ชินไคนั้นมีผลงานมากมายที่เป็น อัตลักษณ์ที่มีความเฉพาะเจาะจงและน่าจดจำ โดยเฉพาะความโรแมนติกและเทคนิครูปแบบการใช้สีต้นในผลงานที่มีความสดใสและมีความเหนือจริง ผลงานที่ได้รับการยอมรับมากที่สุดได้แก่ Your Name (2559) และ Weathering with (2562) เรื่องราว



ที่เข้าถึงง่ายและน่าสนใจและมีเอกลักษณ์เฉพาะตนจนหาใครเทียบได้ เหมือนดั่งต้นแบบในวัยเด็กของเขาย่างฮายาโอะ มียาซากิ แห่งค่ายจิบลิ (Ghibli) (ชนพล น้อยชูชื่น, 2559)

เอกลักษณ์มาโกโตะ ชินไคในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงขอยกตัวอย่างในแต่ละเรื่องที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวออกมาดังนี้

2.3.2.1 กลับตาฝัน...ถึงชื่อเธอ Your Name (2559) เรื่องของการกลับฝันและตื่นมาพบว่าในชีวิตเราชีวิตหนึ่งนั้นมีคนที่เป็นเสมือนครึ่งชีวิตที่หายไป และตามหาอีกส่วนที่หายไปเพื่อเติมเต็มแม้เราไม่รู้เลยว่าสิ่งนั้นเป็นความจริงไหมหรือเขาคอนั้นเป็นใคร กลับตาฝัน...ถึงชื่อเธอ (Your Name) แอนิเมชันผลงานที่นับว่าประสบความสำเร็จที่สุด มาโกโตะ ชินไค ที่ได้กล่าวถึงประเด็นข้างต้นไว้ได้อย่างซาบซึ้งกินใจในด้านเนื้อหา ส่วนในด้านเทคนิคนับได้ว่าเป็นแอนิเมชันที่มีรายละเอียดสูงที่สุดในแอนิเมชัน 2 มิติของฉากหลัง (Background) ที่เสมือนภาพถ่ายแต่คงที่แปร่ง (Brush Stroke) ที่ยังคงเป็นรูปวาดอยู่เป็นเส้นที่เอกลักษณ์ในการวาดภาพ ปกคลุมด้วยสีโทนของท้องฟ้าและแสงแดดแสดงออกถึงภูมิประเทศบรรยากาศได้ออกมาร่มรื่นและชวนหลงใหลในบ้านเมือง (เปรี๊ยะพรรณ แสนลาวัลย์, 2559)



รูปที่ 2.14 กลับตาฝัน...ถึงชื่อเธอ (Your Name)

ที่มา: เปรี๊ยะพรรณ แสนลาวัลย์, 2559

2.3.2.2 ฤดูฝัน ฉันมีเธอ Weathering with You (2562) เรื่องที่มีความพิเศษในบรรยากาศของฝนที่เป็นเนื้อเรื่องหลัก บรรยากาศสถานที่ที่มีความอ้างอิงที่สมจริง มีความมีระหว่างฝนตกหรือแสงสว่างตอนฝนหยุด เอกลักษณ์ในเรื่องฤดูฝัน ฉันมีเธอ (Weathering with You) คือ โทนีสีฟ้าที่เป็นสัญลักษณ์ของฝนและความเหงา ความเดียวดาย แอนิเมชันเรื่องนี้เป็นเรื่องของ ฮินะ ผู้ที่มีพลังวิเศษที่สามารถหยุดฝนได้แต่เธอใช้พลังมากเกินไปจนสุดท้ายร่างกายของเธอก็จางหายไปกับสายฝน (เปรี๊ยะพรรณ แสนลาวัลย์, 2559)



รูปที่ 2.15 ฤดูฝน ฉันมีเธอ (Weathering with You)

ที่มา: เปรี๊ยวพรรณ แสนลาวัลย์, 2559

2.3.2.3 ยามสายฝน โปรยปราย The Garden of Words (2556) อีกผลงานที่สุดงดงาม ทั้ง “ภาพ” ที่ดูสมจริง และ “ห้วงอารมณ์” สดบาดลึกของมาโกโตะ ชินไค ไม่ว่าจะฉากต่าง ๆ ที่ใส่ใจรายละเอียดสมจริง และการแทรกสีที่เป็นเอกลักษณ์ของเรื่องด้วยความโดดเด่นในการใช้สีของบรรยากาศในการควบคุมฉากทั้งหมด ทำให้ผู้วิจัยสนใจในการใช้โทนสีของเรื่อง ยามสายฝน โปรยปราย (The Garden of Words) มากที่สุด (เปรี๊ยวพรรณ แสนลาวัลย์, 2559)



รูปที่ 2.16 ยามสายฝน โปรยปราย (The Garden of Words)

ที่มา: เปรี๊ยวพรรณ แสนลาวัลย์, 2559

ด้วยผลการค้นคว้าอัตลักษณ์มาโกโตะ ชินไค จะทำให้ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันที่คงลักษณะสมจริงด้วยรูปแบบขององค์ประกอบ โทนสี หรือท่าทางความรู้สึกที่แสดงผ่านตัวละคร นอกจากนี้การศึกษารุ่นนี้ยังเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างเรื่องราวของความรักและความแฟนตาซี การใช้แสงและเงาที่เหนือจริง

## 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง เอกลักษณะของภาพยนตร์แอนิเมชันของมาโกโตะ ชินไค โดย กิสุรา ปฐมสุนทรชัย ได้ผลสรุปว่า อัดลักษณะของมาโกโตะ ชินไค แรกเริ่มเกิดจากแรงบันดาลใจ ภาพยนตร์เรื่อง ลาพิวต้า พลิกตำนานเหนือเวหา ของฮายาโอะ มิยาซากิ ภาพยนตร์ของซุนจิ อิวาอิ ด้วยความชื่นชอบส่วนตัว ทำให้เขาได้ศึกษาเกี่ยวกับงานภาพยนตร์แอนิเมชัน และแรงบันดาลใจ ด้านนิยายในวัยเด็กของฮารุกิ มูราคามิ และนิตยสารวิทยาศาสตร์ Newton ผลงานที่กล่าวมาข้างต้น เป็นแรงบันดาลใจของมาโกโตะ ชินไค และสะท้อนออกมาเป็นผลงานผ่านเอกลักษณ์ในด้าน บรรยากาศความเศร้า ความเหงา ด้วยทोनีสี่ผ่านตัวละครด้านความรัก ความเจ็บปวด และคิดคำนึงถึง ช่วงเวลาสถานที่ในปัจจุบันเพื่อเข้าถึงบุคคลผ่านสถานที่จริง (กิสุรา ปฐมสุนทรชัย, 2555)

## 2.5 กรณีศึกษา

จากการศึกษาผลงานแอนิเมชันเรื่อง [English Subtitles] Nescafé Anime Advertisement (Hong Kong) โดย เนสกาแฟ ฮ่องกง (NESCAFÉ Hong Kong) ทางสื่อสังคมออนไลน์ยูทูป (YouTube) (NESCAFÉ Hong Kong, 2020) พบว่างานแอนิเมชันสำหรับการโฆษณา ดำเนินเรื่องราว ในรูปแบบที่สั้นและกระชับ เข้าใจได้ง่ายและควรมีสัดส่วนในลำดับภาพอย่างไร และคุณภาพที่ ลดทอนลงมาเพื่อเหมาะสมกับสื่อแต่ยังคงเอกลักษณ์ของผลงานบริษัท โคมิคซ์ เวฟ फिल्म (CoMix Wave Films) ที่มีผู้กำกับอย่างมาโกโตะ ชินไค เป็นผู้มีส่วนร่วมในผลงาน

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเทคนิคการลำดับเรื่องราวที่สั้นกระชับสื่อสารออกมาได้อย่างชัดเจน เทคนิคด้านงานวาดภาพที่มีรายละเอียดของงานภาพยนตร์แอนิเมชัน โฆษณาที่แตกต่างจากงาน ภาพยนตร์แอนิเมชัน แต่สีสันที่ยังคงเด่นชัดในรูปแบบมาโกโตะ ชินไค



รูปที่ 2.17 Nescafé Anime Advertisement (Hong Kong)

ที่มา: Flutters, 2020



รูปที่ 2.18 Nescafé Anime Advertisement (Hong Kong)

ที่มา: Flutters, 2020

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดเรื่องความรักในอุดมคติ ด้วยอัตลักษณ์มาโกโตะ ซินไค” มีระเบียบวิธีการวิจัยในการสร้างสรรค์และสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันดังนี้

- 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 เพื่อถ่ายทอดเรื่องความรักในอุดมคติ ด้วยอัตลักษณ์มาโกโตะ ซินไค” ได้ทำการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและผลงานวิจัยของการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ที่เกี่ยวกับทฤษฎีความรักในปัจจุบันและอัตลักษณ์มาโกโตะ ซินไค เพื่อนำมาสังเคราะห์ให้เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองความรักในอุดมคติของผู้วิจัย และเป็นแบบแผนในการผลิตดังขั้นตอนดังต่อไปนี้

#### 3.2 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

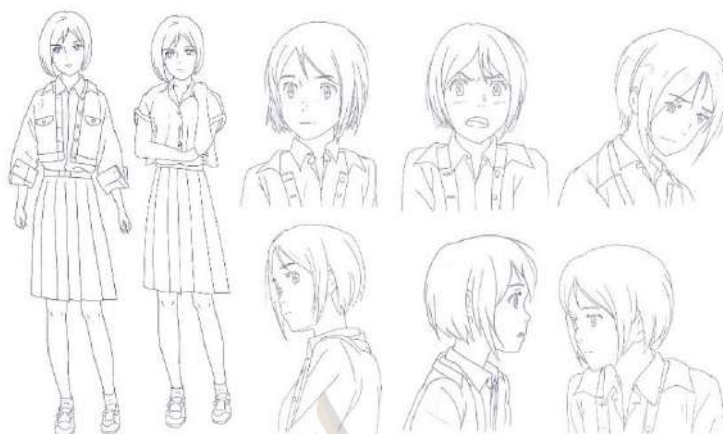
3.2.1 เนื้อเรื่องย่อ เรื่องราวของดินและฝนซึ่งเป็นเพื่อนสนิทที่เติบโตมาด้วยกัน จนเกิดความผูกพันมากกว่าเพื่อน ดิน (พระเอก) ได้ตัดสินใจบอกความรู้สึกที่มีออกไป แต่เหตุการณ์ที่ไม่คาดฝันก็เกิดขึ้น ฝน (นางเอก) ได้ปฏิเสธความรู้สึกที่ดินมีและบอกเหตุผลที่ทำให้ใจเธอไม่ลงว่า

ตนเองนั้นเป็นผู้สร้างโลก จนเกิดการทำพิสูจนกันแล้วทุกอย่างก็เป็นอย่างที่ฝนนั้นได้กล่าวไว้ ดินจึงเข้าใจสถานการณ์ต่าง ๆ ในตอนสุดท้ายระหว่างความเป็นจริงและความรักที่เป็นไปไม่ได้ของผู้สร้างโลกกับมนุษย์โลกกลับกลายเป็นความผูกพันของทั้งคู่ที่สามารถชนะทุกสิ่ง เพราะในที่สุดฝนก็เลือกที่จะเลือกดินมากกว่าการมีพลังวิเศษใด ๆ ในโลกบนนี้

**3.2.2 แก่นเรื่อง (Concept)** สำหรับผู้ที่มีทุกสิ่งทุกอย่างที่เพียบพร้อมในชีวิต เรื่องที่ผู้วิจัยอยากนำเสนอ ให้เห็นว่าพลังวิเศษของผู้สร้างโลกที่สามารถสร้างทุกอย่างบนโลก แต่กลับไม่สามารถเลือกรักใครสักคนได้ในคอนเซ็ปต์ (Concept) ของผู้วิจัยที่เสริมเติมแต่งเรื่องของการรักที่ผู้สร้างโลกนั้น ต้องมอบความรักอย่างเท่าเทียมให้แก่มนุษย์โลกทุกคน เป็นเรื่องที่เปรียบเทียบยุคสมัยได้เป็นอย่างดี เพราะสำหรับผู้วิจัยมักมองเห็นความรักในปัจจุบันเป็นเรื่องของสถานะทางสังคมหรืออำนาจเงินตราที่มีผลมากกว่าความรู้สึกในความรักปัจจุบัน แต่ในเรื่องราวของงานวิจัยนั้น อยากสะท้อนและเปรียบเทียบให้เห็นว่าผู้สร้างโลกที่มีทุกอย่างบนโลกก็สามารถยอมที่จะมองข้ามหรือละทิ้งทุกสิ่งเพื่อความรักได้ โดยไม่จำเป็นต้องแสวงหาเงินตราหรืออำนาจเพื่อความรัก หากนั่นคือความรู้สึกที่ปรารถนาที่แท้จริง

**3.2.3 การออกแบบตัวละครและฉาก** ตัวละครจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือตัวแทนของผู้สร้างโลกและตัวแทนของมนุษย์ โดยส่วนตัวของผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าวัยรุ่นสมัยนี้เป็นยุคที่ริเริ่มที่จะมีความรักจึงอยากส่งเสริมมุมมองของความรักในมุมที่สวยงามผ่านตัวละครที่ยังเป็นวัยเยาว์และฉากจากสถานที่จริงเพื่อสร้างความเชื่อมโยงแก่บุคคลที่ได้รับชม

**3.2.3.1 ฝน (นางเอก)** ตัวแทนของผู้สร้างโลก โดยได้แรงบันดาลใจมาจากไกอาทะปกรณัมและเทพองค์แรกของโลก โดยเป็นต้นกำเนิดของทุกสรรพสิ่งทั้งปวง ในร่างมนุษย์คนธรรมดาเพื่อสื่อสารให้เข้าถึงได้ง่าย ตัวละครฝนจะมีบุคลิกที่เงียบนึ่ง โดยผู้วิจัยตั้งใจอยากให้ฝนเป็นคนที่มีความลึกลับน่าค้นหา เพื่อแสดงออกให้เห็นถึงความลึกลับบางอย่างที่เก็บซ่อนเอาไว้



รูปที่ 3.1 ตัวละครหลักตัวแทนผู้สร้างโลก (ฝน)

3.2.3.2 ดิน (พระเอก) ตัวแทนของมนุษย์ โดยได้แรงบันดาลใจจากมนุษย์คนธรรมดาที่ใช้ชีวิตอย่างร่าเริงมีความสุขในทุกวัน บุคลิกสุขุมใจกล้าและมีอารมณ์ขัน ด้วยความตั้งใจที่อยากให้นายเป็นตัวแทนของผู้ชายที่มีความกล้าได้กล้าเสียเกี่ยวกับความรัก



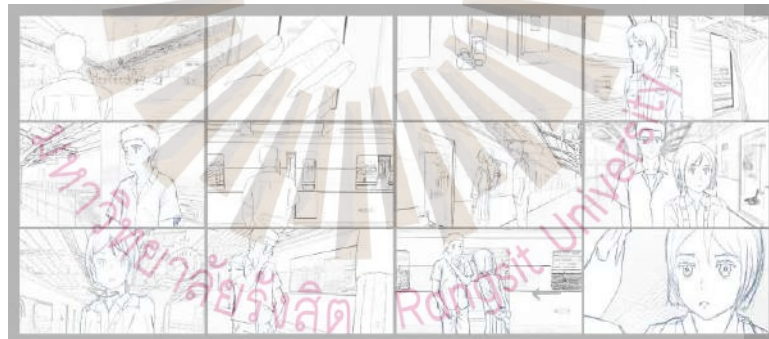
รูปที่ 3.2 ตัวละครหลักตัวแทนมนุษย์ (ดิน)

3.2.3.3 ฉาก (Background) ฉากในเรื่องจะอ้างอิงจากสถานที่จริงเพื่อให้เข้าถึงกับบรรยากาศได้ง่ายเพื่อเสริมจินตนาการให้เห็นภาพตนเองที่เข้าไปอยู่สถานที่นั้น ๆ ด้วยในรูปแบบงานระบายสี (Painting) 2 มิติในอัตลักษณ์มาโกโตะ ชิน ไรค์ด้วยโทนสีที่เป็นเอกลักษณ์อย่างทีคูสไตและคูสบายดา แสงเงาที่ตกกระทบที่มีความตัดทอนกันอย่างชัดเจน



รูปที่ 3.3 ฉากสถานีรถไฟฟ้า

3.2.4 บทภาพนิ่ง (Storyboard) การลำดับเรื่องราวจากตัวหนังสือเป็นภาพนิ่ง โดยเรียบเรียงตามเหตุการณ์โดยบ่งบอกความเป็นอยู่ของตัวละครและฉากหลัง (Background) ที่กำลังเกิดขึ้น และเพื่อแสดงภาพมุกตลกที่แสดงภาพรวมของแอนิเมชันทั้งหมด



รูปที่ 3.4 บทภาพนิ่ง (Storyboard)





รูปที่ 3.5 บทภาพนิ่ง (Storyboard)



รูปที่ 3.6 บทภาพนิ่ง (Storyboard)

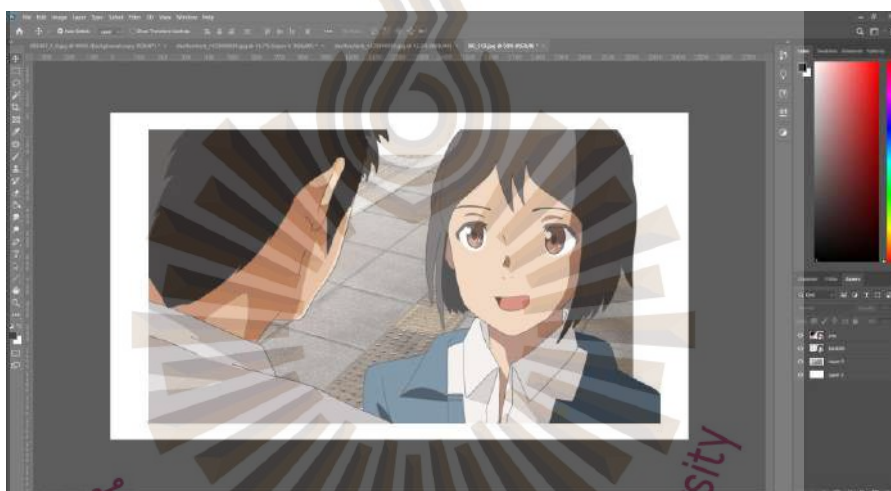


รูปที่ 3.7 บทภาพนิ่ง (Storyboard)

**3.2.4 บทภาพเคลื่อนไหว (Animatic)** การนำบทภาพนิ่ง (Storyboard) มาจัดเรียงในโปรแกรมอะโดบี ออฟเตอร์เอฟเฟกต์ (Adobe After Effect) เป็นภาพลายเส้นวิดีโอเคลื่อนไหว เพื่อกำหนดระยะเวลาที่จะดำเนินเรื่องในงานแอนิเมชัน ทำให้เห็นความเร็วและความหน่วงของตัวละครและฉากได้อย่างชัดเจน

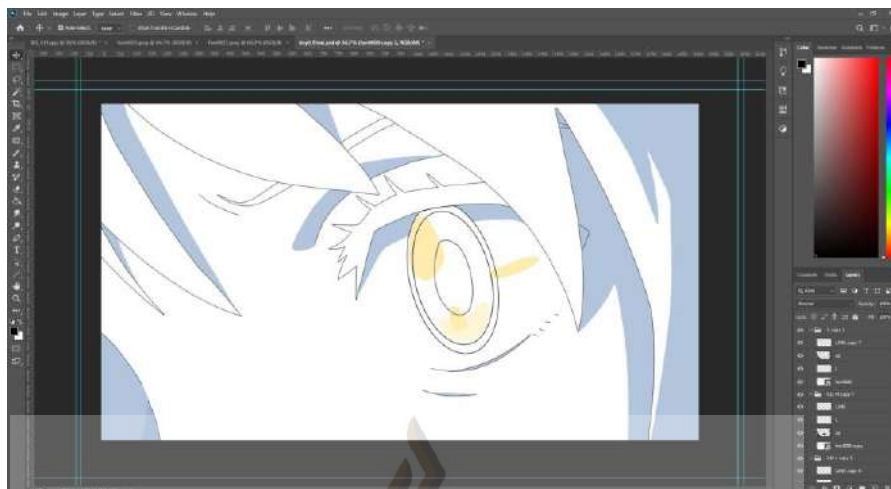
### 3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)

3.3.1 ภาพ ผู้วิจัยผลิตภาพโดยใช้โปรแกรมอะโดบี โฟโตชอป (Adobe Photoshop) โดยวาดและระบายสีบนอาร์ตบอร์ด (Art Board) ที่มีขนาดใหญ่กว่าหน้าจอแสดงผลขนาด 1920x1080 px เพราะจะทำให้ตัวละครและฉากสามารถเคลื่อนไหวและเคลื่อนย้ายตำแหน่งได้สะดวก เพื่อการจัดวางองค์ประกอบ โดยการวาดลายเส้นและระบายสีนั้น จะทำการแบ่งแยกเป็นเลเยอร์ (Layer) ออกจากกันทั้งหมด เพราะในการคอมโพสิต (Composite) จะสามารถเปลี่ยนแปลงสีและตกแต่งแสงเงาระหว่างตัวละครและบรรยากาศของฉากได้



รูปที่ 3.8 การผลิตภาพบนโปรแกรม อะโดบี โฟโตชอป (Adobe Photoshop)

3.3.1.1 ตัวละคร การผลิตตัวละครนั้น จะมีขั้นตอนแยกเป็น 2 ส่วน ขั้นตอนแรกคือการวาดลายเส้นภาพให้มีการเคลื่อนไหวโดยการร่างภาพและตัดเส้นให้ชัดเจน จัดวางแสงเงาให้สมบูรณ์ แต่จะไม่ทำการลงสีจริงเพื่อการตรวจสอบความเคลื่อนไหวของภาพ แล้วจึงทำการเทสี (Paint Bucket Tool) ในขั้นตอนสุดท้าย

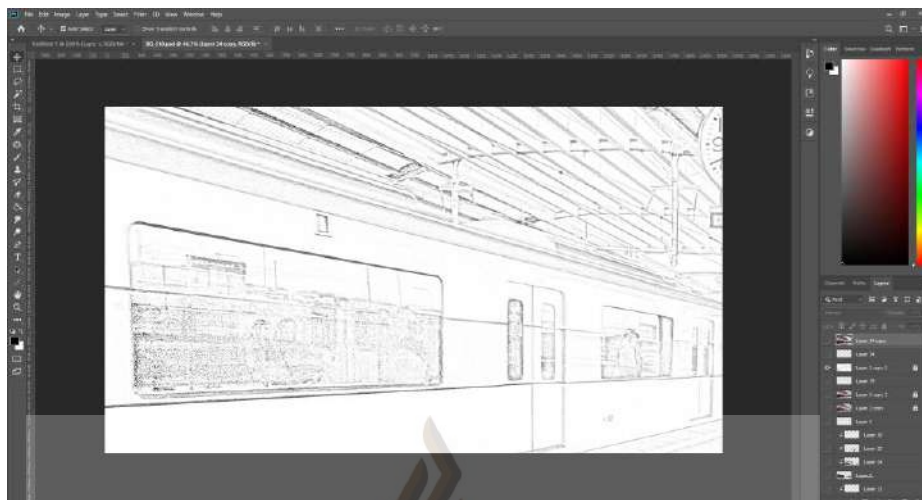


รูปที่ 3.9 การผลิตภาพตัวละครในขั้นตอนที่ 1 การตัดเส้นและจัดวางแสงเงา

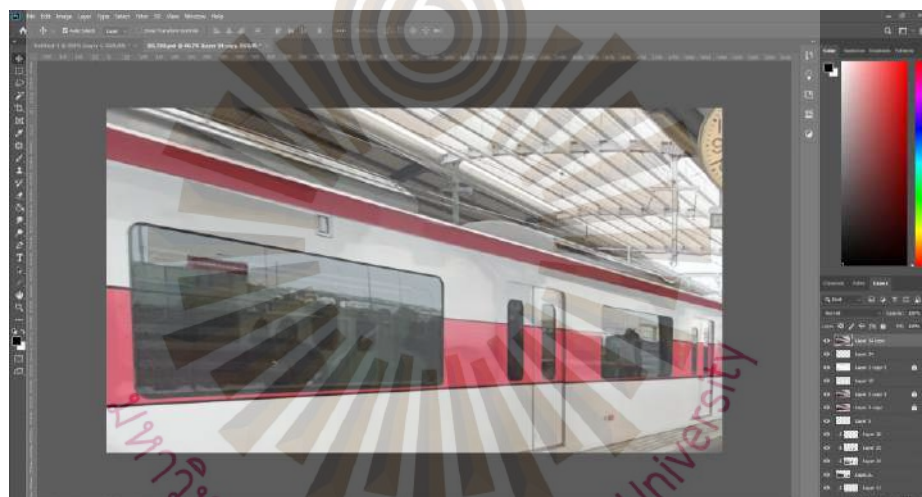


รูปที่ 3.10 การผลิตภาพตัวละครในขั้นตอนที่ 2 การเทสีตามองค์ประกอบ

3.3.1.2 ฉาก (Background) ในขั้นตอนการทำฉากผู้วิจัยใช้เทคนิคการทำภาพพื้นตั้ง ปรีน โอเวอร์ โฟโต้ (Painting Paint Over Photo) โดยใช้ฟิลเตอร์ แกลลอรี่ (Filter Gallery) ของโปรแกรมโฟโตชอปเพื่อแปลงภาพให้เป็นลายเส้นและระบายสีทับเพื่อลดทอนการตัดเส้นที่มีรายละเอียดสูง

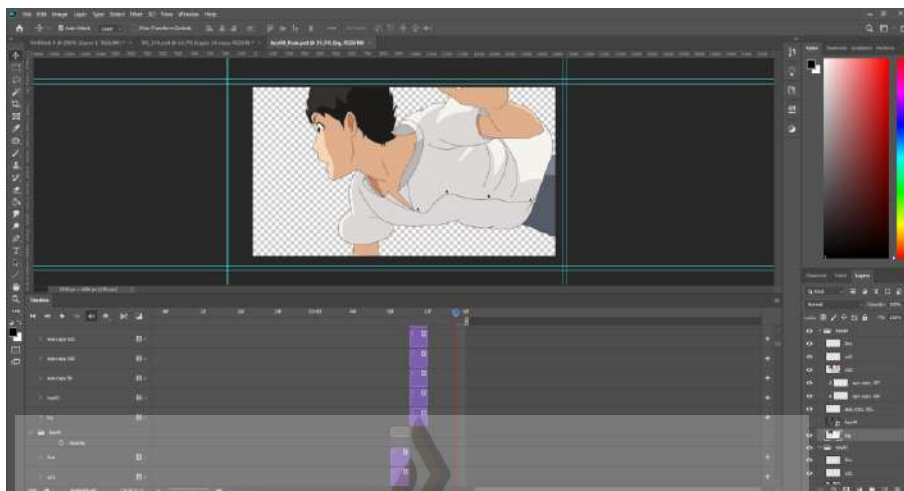


รูปที่ 3.11 การผลิตฉากในขั้นตอนที่ 1 โดยใช้ฟิลเตอร์ แกลลอรี่ (Filter Gallery)



รูปที่ 3.12 การผลิตฉากในขั้นตอนที่ 2 ระบายสีตามภาพถ่าย

3.3.2 การเคลื่อนไหว ผู้วิจัยใช้โปรแกรม อะโดบี โฟโตชอป (Adobe Photoshop) ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวของตัวละครด้วยเทคนิค เฟรมบายเฟรม (Frame by Frame) คือการวาดภาพตัวละครทีละเฟรม (Frame) ให้มีการเคลื่อนไหว โดยในการวาดภาพจะเป็นการกำหนดภาพหลักในช่วงต้น ช่วงกลาง ช่วงท้าย เพื่อกำหนดท่าทางที่จะเคลื่อนไหวและเสริมภาพย่อย (In-Between) เพื่อกำหนดความหน่วงและความไวในการเคลื่อนไหว ส่วนฉากนั้นผู้วิจัยใช้โปรแกรม อะโดบี ออฟเตอร์เอฟเฟกต์ (Adobe After Effect) ในการเคลื่อนไหว



รูปที่ 3.13 การเคลื่อนไหว บนโปรแกรม อะโดบี โฟโตชอป (Adobe Photoshop)

### 3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

3.4.1 การปรับแต่งโทนสีของงาน (Compositing) การตัดต่อและตกแต่งโทนสีของงาน ผู้วิจัยใช้โปรแกรม อะโดบี อาฟเตอร์เอฟเฟกต์ (Adobe After Effect) ในการจัดเรียงเนื้อหาและใส่เอฟเฟก (Effect) เพิ่มเติมเพื่อความสมจริงและสวยงามมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 3.14 ปรับแต่งโทนสีและจัดเรียงบนโปรแกรม อะโดบี อาฟเตอร์เอฟเฟกต์ (Adobe After Effect)

**3.4.2 การใส่เสียงประกอบ** ผู้วิจัยออกแบบและลำดับเสียงตั้งแต่เสียงบรรยากาศของฉาก (Ambience) และการเลือกใช้เสียงการเคลื่อนไหว (Foley) ที่สอดคล้องกับงานให้สมจริงและเป็นธรรมชาติมากที่สุด โดยมีเพลง (Music) ที่เข้ามาช่วยสร้างสภาวะที่หลากหลายในแต่ละฉากเพื่อสร้างความรู้สึกร่วมกับผลงานวิจัยมากที่สุด

### 3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมประเมินงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดเรื่องความรักในอุดมคติ ด้วยอัตลักษณ์มาโกโตะ ชินไค” คือกลุ่มที่สนใจงานแอนิเมชันของมาโกโตะ ชินไคและผู้ที่สนใจในเรื่องความรัก จากแบบฟอร์มออนไลน์บนสื่อสังคมออนไลน์จำนวน 40 คน

### 3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

จากผลประเมินการเก็บข้อมูลทั้งหมดจากกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดเรื่องความรักในอุดมคติ ด้วยอัตลักษณ์มาโกโตะ ชินไค” ความยาว 3 นาทีและตอบแบบสอบถาม ซึ่งแบ่งแบบสอบถามเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม และแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน โคนมีคำถามทั้งหมด 6 ข้อ แบ่งเป็นข้อละ 5 คะแนน ตามแบบมาตราวัดเจตคติแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ (Likert Rating 5 Scales) ดังนี้

ตารางที่ 3.1 แบบสอบถามเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน	
คำถาม	ตัวเลือกตอบ
กลุ่มอายุ	15-25 ปี
	26-35 ปี
	36 - 44 ปี
	มากกว่า 45 ปีขึ้นไป
เพศ	ชาย
	หญิง

ตารางที่ 3.1 แบบสอบถามเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวม (ต่อ)

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน					
คำถาม	ตัวเลือกตอบ				
ท่านเป็นผู้มีความสนใจในงานแอนิเมชันหรือไม่	ใช่				
	ไม่ใช่				
ท่านเป็นผู้มีความรู้เกี่ยวกับการผลิตและออกแบบแอนิเมชันหรือไม่	ใช่				
	ไม่ใช่				
ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานแอนิเมชัน					
ความคิดเห็นแต่ละด้าน	คะแนนความคิดเห็น				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	ปานกลาง (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
<b>(2.1) ด้านการออกแบบ</b>					
การรับรู้ถึงอัตลักษณ์มาโกโตะ ชินไค อยู่ในเกณฑ์ระดับใด					
ความสวยงามด้านละครและฉากของผู้วิจัย มีน่าสนใจอยู่ในเกณฑ์ระดับใด					
การเคลื่อนไหวของตัวละครและบรรยากาศของผู้วิจัย มีน่าสนใจอยู่ในเกณฑ์ระดับใด					
<b>(2.2) ด้านเนื้อหา</b>					
เข้าใจเนื้อเรื่องในภาพรวม อยู่ในเกณฑ์ระดับใด					
มีความเข้าใจเนื้อหาในการสร้างการรับรู้ถึงการเสียดสีเพื่อความเท่าเทียมของความรัก อยู่ในเกณฑ์ระดับใด					

ตารางที่ 3.1 แบบสอบถามเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวม (ต่อ)

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานแอนิเมชัน					
ความคิดเห็นแต่ละด้าน	คะแนนความคิดเห็น				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	ปานกลาง (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
เนื้อหาในงานวิจัยทำให้มุมมอง ความรักคุณเปลี่ยนไป อยู่ในเกณฑ์ ระดับใด					

### 3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในผลของแบบสอบถามโดยกลุ่มตัวอย่าง สามารถรวบรวมเป็นข้อมูลเป็นค่าเฉลี่ย โดยแบ่งตามระดับเกณฑ์การประเมินได้ดังนี้

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

ผู้วิจัยได้ออกแบบและผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “Love desire” เพื่อสะท้อนมุมมองและทัศนคติส่วนตัวของผู้วิจัยด้านความรักแบบระบบทุนนิยมในยุคสมัยปัจจุบัน โดยมีความยาว 3.42 นาที

#### 4.1 ผลการผลิตแอนิเมชัน

จากการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล ในเรื่องความรักในยุคสมัยปัจจุบันผู้วิจัยได้ค้นพบว่าความรักในปัจจุบันผูกมัดกับระบบทุนนิยมที่เห็นความรักไม่ใช่เรื่องของความสัมพันธ์เพียงเรื่องเดียวอีกต่อไป แต่เป็นเรื่องของความต้องการที่มากขึ้น อย่างเช่นความสัมพันธ์ที่มองหาแต่สถานะที่มั่นคงทางการเงิน หรือรูปลักษณ์ที่ดี สำหรับผู้วิจัยนั้นเป็นการใช้เหตุผลมากกว่าความรู้สึกที่มีให้กัน เพราะปัจจุบันมักมองเห็นแค่ “ความสำราญ” มากกว่า “ความสัมพันธ์”

ผู้วิจัยจึงทำการออกแบบและจัดทำแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อแสดงถึงมุมมองความรักในทัศนคติของผู้วิจัยโดยเรื่องราวของเพื่อนสนิทที่เติบโตมาด้วยกันอย่าง “ดินกับฝน” ที่ผูกพันกันมากเกินกว่าเพื่อน ดิน (พระเอก) ที่ได้ตัดสินใจบอกความรู้สึกที่มีออกไป แต่เหตุการณ์ไม่คาดฝันก็เกิดขึ้น ฝน (นางเอก) ได้ปฏิเสธและบอกเหตุผลที่ดินทำใจเชื่อไม่ลงว่าฝนนั้นเป็นผู้สร้างโลกโดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่องความรักของเทพปกรณัมกรีกจนเกิดการทำพิธีจนกัน จนทุกอย่างเป็นความจริงอย่างที่ฝนพูด ดินเข้าใจสถานการณ์ต่าง ๆ ในตอนสุดท้ายระหว่างความเป็นจริงและความรักที่เป็นไปไม่ได้ของผู้สร้างโลกกับมนุษย์โลก ฝนได้เลือกดินมากกว่าการมีพลังวิเศษใด ๆ ในโลกนี้ เป็นเนื้อหาที่อยากสะท้อนแนวคิดสำหรับการเปรียบเทียบของพลังวิเศษของผู้สร้างโลกที่สามารถสร้างอะไรก็ได้เสมือนคนที่มีความเพียบพร้อมทุกอย่าง แต่กลับไม่สามารถเลือกรักใครสักคนได้ เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยอยากสื่อสารว่าการที่เรานั้น มีทุกอย่างที่เพียบพร้อมเสมือนโลกทุนนิยมในโลกปัจจุบันที่ผู้คนหลงใหล อาจจะมีบางอย่างที่ทำให้ตัวเรานั้นไม่สมใจหวังก็เป็นได้ อาจจะเป็นสาเหตุที่ทำให้เราเจอทางตันกับความรักเหมือนผู้คนทั่วไป มีผิดหวังหรือสมหวัง เพราะฉะนั้นอำนาจหรือเงินตราไม่ใช่ทุกสิ่งที่ทำให้ความรักนั้นประสบความสำเร็จ แต่เราน่าจะเลือกความรู้สึกที่มีให้ต่อกัน

มากกว่าปัจจัยอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับความรักได้แล้วในยุคสมัยปัจจุบัน และสำหรับผู้วิจัยการเสียดสีบางสิ่งเพื่อความรักที่ทำให้คนเราเกิดความเท่าเทียมกัน ได้นั้นคือความความรักในอุดมคติของผู้วิจัย

โดยงานภาพได้แรงบันดาลใจมาจาก อัตลักษณ์มาโกโตะ ชินไค ที่ได้เรียนรู้ขั้นตอนและวิธีการจากการดูภาพยนตร์แอนิเมชัน กลับตาฝัน... ถึงชื่อเธอ (Your Name) ฤดูฝน ฉันมีเธอ (Weathering with You) และ ยามสายฝน โปรยปราย (The Garden of Words) รูปแบบและสีสันทที่สอดคล้องกับบรรยากาศเสมือนจริง เป็นตัวช่วยส่งเสริมแอนิเมชันของผู้วิจัยให้ดูน่าสนใจและเข้าถึงง่ายมากยิ่งขึ้น โดยประมวลภาพลำดับเหตุการณ์ได้ดังตารางที่ 4.1





ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Love Desire

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
1		दिनบรรยายความรู้สึกที่มีให้กับฝนและเตรียมใจที่จะสารภาพรัก
2		दिनบรรยายความรู้สึกที่มีให้กับฝนและเตรียมใจที่จะสารภาพรัก (ต่อ)

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Love Desire (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
3		<p>คืนบรรยายความรู้สึกที่มีให้กับฝนและเตรียมใจที่จะสารภาพรัก (ต่อ)</p>
4		<p>คืนบรรยายความรู้สึกที่มีให้กับฝนและเตรียมใจที่จะสารภาพรัก (ต่อ)</p>
5		<p>คืนบรรยายความรู้สึกที่มีให้กับฝนและเตรียมใจที่จะสารภาพรัก (ต่อ)</p>
6		<p>คืนบรรยายความรู้สึกที่มีให้กับฝนและเตรียมใจที่จะสารภาพรัก (ต่อ)</p>





ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Love Desire (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
7		ทั้งคู่ทักทายกันก่อนไปเรียน
8		คืนสารภาพรักกับฝน
9		ฝนตกใจที่คืนสารภาพรัก
10		ฝนปฏิเสธคืน พร้อมให้เหตุผล





ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Love Desire (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
11		<p>คืนเงินอายุและ โน้มน้าวแฟนให้ทดลอง คบหากัน</p>
12		<p>คืนเงินอายุและ โน้มน้าวแฟนให้ทดลอง คบหากัน (ต่อ)</p>
13		<p>แฟนบอกเหตุผลว่าตนเอง นั้นเป็นผู้สร้างโลก</p>
14		<p>คืนโมโทและไม่เชื่อใน คำพูดของแฟน</p>





ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Love Desire (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
15		<p>ฝนทำท่ายิ้ม หากไม่ เชื่ออยากลองพิสูจน์ ดูหรือเปล่า</p>
16		<p>คืนตอบรับคำท้าทาย</p>
17		<p>ทั้งคู่ได้หายไปจาก สถานีรถไฟ</p>
18		<p>คืนตกใจว่าตัวเองอยู่ ที่ไหน</p>

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Love Desire (ต่อ)


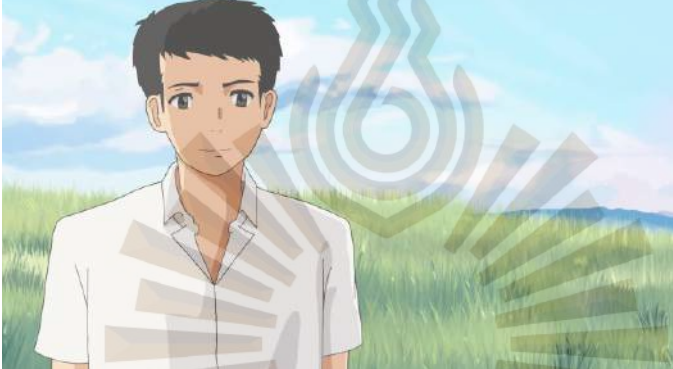


ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
19		<p>ดินตกใจว่าตัวเองอยู่ที่ไหน (ต่อ)</p>
20		<p>ดินตกใจว่าตัวเองอยู่ที่ไหน (ต่อ) และได้ยินเสียงฝนหัวเราะ</p>
21		<p>ดินต่อว่าฝนด้วยความตกใจ</p>
22		<p>ดินต่อว่าฝนด้วยความตกใจ (ต่อ)</p>

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Love Desire (ต่อ)


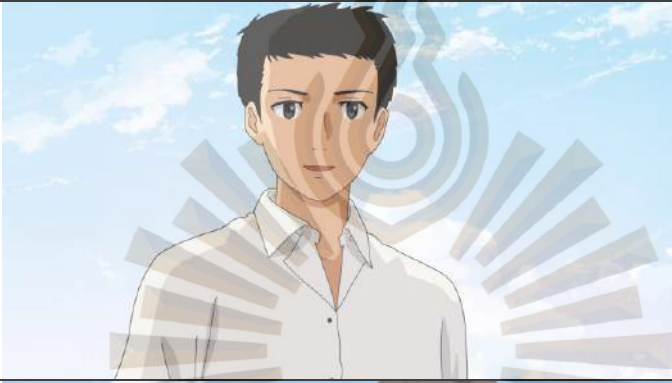


ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
23		<p>ฝนยื่นมือไปช่วยและบอกกับดินว่าจะไม่แก๊งแล้ว</p>
24		<p>ดินตอบรับคำพูดของฝน</p>
25		<p>ทั้งคู่จับมือกันแล้วเกิดแสงสว่างสีขาว</p>
26		<p>ดินหลับตาด้วยความกลัวและฝนก็เรียกบอกดินให้ลืมตาได้แล้ว</p>



ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Love Desire (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
27		<p>ดินตกใจกับสถานที่ใหม่และฝนถามดินว่าตอนนี้เชื่อที่ฝนพูดก่อนหน้านี้แล้วใช่หรือไม่</p>
28		<p>ดินเชื่อและถามฝนด้วยความสงสัยว่าทำไมผู้สร้างโลกถึงรักใคร่ไม่ได้</p>
29		<p>ฝนตอบคำถามและบอกเหตุผลทั้งหมด</p>
30		<p>ดินได้ยินแต่ไม่สนใจและยืนยันว่าจะยังรักฝนต่อไป</p>

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Love Desire (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
31		<p>ฝนตกใจในคำพูดของ ดิน</p>
32		<p>ดินบอกเหตุผลว่าทำไม ถึงยังคงรักฝน</p>
33		<p>ดินบอกเหตุผลว่าทำไม ถึงยังคงรักฝน (ต่อ)</p>
34		<p>ดินบอกเหตุผลว่าทำไม ถึงยังคงรักฝน (ต่อ)</p>



ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Love Desire (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
35		<p>ฝนซาบซึ่งในคำพูดของ ดิน</p>
36		<p>ฝนพยายามเดินไปหา ดิน</p>
37		<p>ฝนวิ่งเข้าไปสวมกอด ดิน</p>
38		<p>ฝนร้องไห้ และขอโทษ ที่ไม่สามารถรับความรัก จากดินได้</p>

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Love Desire (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
39		<p>ดินพุดหยอกเข้าฝันในเรื่องความรักของเทพผู้สร้างเพื่อให้ฝันไม่ต้องคิดมาก</p>
40		<p>ฝันหยุดร้องไห้และคิดถึงช่วงเวลาที่ผ่านมา ดินนั้นทำให้ฝันมีความสุขด้วยเสียงหัวเราะเสมอ</p>
41		<p>ฝันรู้สึกสบายใจขึ้นและบอกความรู้สึกที่อยากเป็นแค่มนุษย์ธรรมดาเพื่อที่จะได้อยู่กับดิน</p>
42		<p>ฝันรู้สึกสบายใจขึ้นและบอกความรู้สึกที่อยากเป็นแค่มนุษย์ธรรมดาเพื่อที่จะได้อยู่กับดิน (ต่อ)</p>

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น เรื่อง Love Desire (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
43		ดินขอฝนเป็นแฟน
44		ทั้งคู่กอดกันอย่างมีความสุข

#### 4.2 ผลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลกลุ่มตัวอย่างความคิดเห็นและคะแนนในหัวข้อวิจัยการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดเรื่องความรักในอุดมคติ ด้วยอัตลักษณ์มาโคโตะ ชินไคในชื่อเรื่อง Love Desire ได้รับข้อมูลการตอบรับตามแบบประเมินของตัวอย่างหลังรับชมแอนิเมชัน จำนวน 40 คน สามารถสรุปข้อมูลได้ดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

คำถาม	ตัวเลือกตอบ	จำนวน	ร้อยละ
(1.1)กลุ่มอายุ	15-25 ปี	8	20.00
	25 – 35 ปี	29	72.50
	35 – 45 ปี	3	7.50
	มากกว่า 45 ปีขึ้นไป	-	-
(1.2)เพศ	ชาย	26	65.00
	หญิง	14	35.00
(1.3)ท่านเป็นผู้มีความสนใจ ในงานแอนิเมชันหรือไม่	ใช่	37	92.50
	ไม่ใช่	3	7.50
(1.4)ท่านเป็นผู้มีความรู้ เกี่ยวกับการผลิตและออกแบบ แอนิเมชันหรือไม่	ใช่	15	37.50
	ไม่ใช่	25	62.50

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความเห็นเกี่ยวกับแอนิเมชัน

คำถาม	ค่าเฉลี่ย คะแนน	S.D.	แปลผล*
<b>(2.1) ด้านการออกแบบ</b>			
(2.4)การรับรู้ถึงอัตลักษณ์มาโกโตะ ชินไค อยู่ในเกณฑ์ระดับ ใด	4.59	0.63	ดีมาก
ความสวยงามด้านละครและฉากของผู้วิจัย มีน่าสนใจอยู่ใน เกณฑ์ระดับใด	4.56	0.63	ดีมาก
การเคลื่อนไหวของตัวละครและบรรยากาศของผู้วิจัย มี น่าสนใจอยู่ในเกณฑ์ระดับใด	4.66	0.53	ดีมาก
<b>(2.2) ด้านเนื้อหา</b>			
เข้าใจเนื้อเรื่องในภาพรวม อยู่ในเกณฑ์ระดับใด	4.66	0.57	ดีมาก
มีความเข้าใจเนื้อหาในการสร้างการรับรู้ถึงการเสียดสีเพื่อ ความเท่าเทียมของความรัก อยู่ในเกณฑ์ระดับใด	4.49	0.71	ดี
เนื้อหาในงานวิจัยทำให้มุมมองความรักคุณเปลี่ยนไป อยู่ใน เกณฑ์ระดับใด	4.12	0.90	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 สามารถสรุปผลได้ว่ากลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยหัวข้อการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดเรื่องความรักในอุดมคติ ด้วยอัตลักษณ์มาโคโตะ ชินไค ในชื่อเรื่อง Love Desire ในเรื่องการออกแบบและเนื้อหา มีความเหมาะสมด้านความสวยงามกับเนื้อเรื่องอยู่ในเกณฑ์ดีมาก



## บทที่ 5

### สรุปผลและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลสรุปงานวิจัย การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดเรื่องความรักในอุดมคติ ด้วยอัตลักษณ์มาโคโตะ ชิน ไค ผู้วิจัยสามารถผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยอัตลักษณ์มาโคโตะ ชิน ไค ได้จากการศึกษาข้อมูลในเชิงประวัติและในเชิงเทคนิคด้วยจากข้อมูลของผู้กำกับมาโคโตะ ชิน ไค อดีตเคยประกอบอาชีพนักออกแบบกราฟิกดีไซน์ (Graphic Design) จึงทำให้องค์ประกอบหลาย ๆ อย่างได้มีการนำเทคนิคการทำกราฟิกดีไซน์เข้ามาช่วยให้งานแอนิเมชัน 2 มิติ สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเช่น การนำรูปภาพแสงแฟร์ (Flare) มาตกแต่งในองค์ประกอบภาพวาดที่มีความเหมือนจริงนั้นทำให้งานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ทำให้ภาพรวมของงานมีแหล่งกำเนิดแสงที่เป็นธรรมชาติที่ไม่จำเป็นต้องเสียเวลาในการวาดและสะดวกในการปรับเปลี่ยนได้ง่ายขึ้น จึงทำให้อนิเมชัน 2 มิติของมาโคโตะ ชิน ไค มีความสดใสและเสมือนจริงดังข้อมูลที่ผู้วิจัยนั้นศึกษาหามา

ในส่วนการสร้างความตระหนักรู้ถึงการเสียดสีเพื่อความเท่าเทียมของความรักอุดมคติ ผู้วิจัยมีความเห็นว่าส่วนใหญ่มีความเข้าใจรับรู้ได้ถึงเนื้อหาของงานวิจัยที่นำเสนอไปในแบบสอบถาม ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ดี แต่มีบางส่วนที่ไม่เห็นด้วย ในความคิดเห็นของผู้วิจัยมีเข้าใจว่าการเปลี่ยนแปลงทางความคิดนั้นไม่ใช่เรื่องที่จะสามารถเปลี่ยนได้ในทันที และเข้าใจว่าการเสียดสีไม่ใช่สิ่งที่หลายคนจะสามารถทำได้ แต่อย่างน้อยสื่อที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นนั้นก็แสดงให้เห็นว่าผู้คนส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีกับเรื่องความรักและพร้อมเสียดสีเพื่อความเท่าเทียมต่อคนรักได้ และด้วยข้อมูลทั้งหมดนี้ผู้วิจัยจึงแยกย่อยข้อสรุปในด้านต่าง ๆ ได้ ดังนี้

ด้านเนื้อหา ผู้ชมมีความเข้าใจในเนื้อหาภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ โดยรวมอยู่ในหลักเกณฑ์ที่ดีมาก มีคะแนนด้านเนื้อหาที่เข้าใจง่ายและน่าสนใจ เพราะมีเนื้อหาที่มีส่วนเกี่ยวข้องและรับรู้จากชีวิตประจำวันของผู้ชม โดยส่วนใหญ่มีความคิดเห็นไปในทางเดียวกันเรื่องความรักที่ดีที่มองเห็นความสำคัญของความสัมพันธ์มากกว่าความรักที่ยึดติดกับระบบทุนนิยม



ด้านเทคนิค ด้านแอนิเมชัน 2 มิติ โดยรวมอยู่ในหลักเกณฑ์ที่ดีมาก มีคะแนนด้านความสวยงามของภาพและการออกแบบของตัวละครและฉากอยู่ในหลักเกณฑ์ที่ดีมาก ผู้ชมชื่นชอบด้วยรูปแบบที่มีความคล้ายของอัตลักษณ์มาโกโตะ ซินไค จึงมีความเข้าใจในรูปแบบที่ผู้วิจัยอยากนำเสนอด้านการเคลื่อนไหวแอนิเมชัน 2 มิติ ในการเปลี่ยนผ่านของแต่ละซีน (Scene) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับที่ดีมาก

ด้านประโยชน์ของแอนิเมชัน 2 มิติ โดยรวมอยู่ในหลักเกณฑ์ที่ดี เนื้อหาในงานวิจัยทำให้ผู้ชมอยากมีความรักแบบในแอนิเมชัน เพราะการประเมินอยู่หลักเกณฑ์ที่ดี ทำให้ตระหนักและรับรู้ได้ว่าผู้คนส่วนใหญ่อยากมีความรักที่สวยงามมากกว่าปัจจัยอื่น ๆ

สรุปการการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดเรื่องความรักในอุดมคติ ด้วยอัตลักษณ์มาโกโตะ ซินไคเพื่อสะท้อนมุมมองและทัศนคติส่วนตัวของผู้วิจัยด้านความรักแบบระบบทุนนิยมในยุคสมัยปัจจุบัน ผู้วิจัยพบว่า แอนิเมชัน 2 มิติ สามารถสร้างการรับรู้และถ่ายทอดเรื่องราวของความรักในอุดมคติของผู้วิจัยได้ ด้วยแอนิเมชัน 2 มิติที่นำเสนอช่วงสั้น ๆ ในเวลา 3.42 นาที โดยมีรูปแบบของงานภาพที่สวยงามและชัดเจนในรูปแบบ การออกแบบตัวละคร ฉาก และเสียงประกอบที่ดี เนื้อเรื่องที่แต่งขึ้นมาเพื่อเปรียบเทียบความรักในสังคมในอีกมุมมองหนึ่งทำให้ช่วยส่งเสริมและสร้างมุมมองที่ดีต่อความรักในปัจจุบันในรูปแบบใหม่ได้

## 5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะ

### 5.2.1 ด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่มีเวลาจำกัด เนื้อเรื่องจึงถูกตัดทอนให้สั้นและกระชับ เพื่อความเหมาะสมกับเวลาทำงานและความกระชับในด้านเนื้อหา หากเพิ่มเวลาของแอนิเมชัน จะช่วยให้มีรายละเอียดของตัวละครมากยิ่งขึ้น จะสามารถเล่าเรื่องได้ตั้งแต่ความสัมพันธ์ในอดีตมาจนถึงปัจจุบันได้ อาจทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมและสามารถเชื่อมโยงกับตัวละครได้มากยิ่งขึ้น เพราะถ้าหากปรับลดเนื้อเรื่องมากเกินไปอาจทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาได้ยากขึ้น บทพูดในงานวิจัยมีส่วนสำคัญในการสื่อสารให้มีความเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น

### 5.2.2 ด้านเทคนิค

การวาดตัวละครควรมีความเข้าใจในสัดส่วนของมนุษย์ที่ถูกตัดทอนในรูปแบบแอนิเมชันแล้ว เพราะการวาดตัวละครซ้ำ ๆ ในหลากหลายมุมนั้นต้องใช้ทักษะ เวลา และความชำนาญ เพื่อให้คงเอกลักษณ์ของตัวละครไว้ การออกแบบตัวละคร 2 มิติ จึงควรลดความซับซ้อนและรายละเอียดลง ยกตัวอย่างเช่น รายละเอียดของเสื้อผ้าควรวาดให้โค้งมนและไม่เล็กจนเกินไป เพราะจะทำให้มีอุปสรรคในการเทสีที่จะทำให้เทสีได้ไม่เต็มพื้นที่ รวมถึงทรงผมที่ไม่ควรมีความซับซ้อน เนื่องจากระยะเวลาในการทำที่จำกัด อีกทั้งยังช่วยลดเวลาในการวาดใหม่และขั้นตอนการลงน้ำหนักและแสงเงาได้

ฉากและองค์ประกอบฉาก ควรมีขนาดใหญ่กว่าที่ใช้งานจริง เพราะการขยับฉากที่มีระยะระดับนี้ใช้ความกว้างพอสมควร และการลงสีพื้นแยกส่วนเป็นสิ่งที่สำคัญเพราะจะง่ายในการเปลี่ยนสีหรือเพิ่มลดระดับค่าสีได้ง่าย

เสียงช่วยให้ภาพของแอนิเมชันของงานมีชีวิตมากขึ้นทำให้งานสมบูรณ์ด้วยเสียงบรรยากาศและเพลงประกอบ ควรมีผู้ช่วยในการผลิตจะทำให้งานแอนิเมชันสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

### 5.2.3 ด้านประโยชน์

การเล่าเรื่องความรักในทัศนคติส่วนตัวต่อผู้ชมให้ตระหนักรู้ถึงความรักในระบบทุนนิยมเป็นเรื่องปัจเจกบุคคลที่มีต่อต้านความรัก วิธีเล่าในเชิงเปรียบเทียบจะสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ง่ายกว่าการเล่าเรื่องความรักในระบบทุนนิยมตรง ๆ ในรูปแบบแอนิเมชันเพราะในความเชื่อของผู้วิจัยเชื่อว่าผู้ชมรับรู้อยู่แล้วว่าตนเองปรารถนาความรักในรูปแบบใด แต่การสร้างความตระหนักรู้ควรเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ชมเกิดความคิดเห็นด้วยตนเองได้

#### 5.2.4 ด้านระยะเวลา

เทคนิคในการผลิตและสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติมีขั้นตอนที่เยอะ ควรแบ่งเวลาและวางแผนเป็นอย่างดี เวลาส่วนใหญ่อยู่ในขั้นตอนการร่างภาพให้เคลื่อนไหว เพราะจะเป็นการทำซ้ำวนไปมาเพื่อตรวจสอบรายละเอียดการเคลื่อนไหวให้ลื่นไหล และควรมีข้อมูลอ้างอิงที่ดีสำหรับทำท่างในแต่ละฉากจะทำให้ประหยัดเวลาในการทำงานได้มากยิ่งขึ้น



## บรรณานุกรม

- กรณพร เชษฐพยัคฆ์. (2562). ตกหลุมความรัก ในโลกทุนนิยม กับ รศ.สรวิต ชัยนาม. สืบค้นจาก <https://thematter.co/social/love-and-capitalism/71326>
- กิตติพล สรัคคานนท์. (2562). *In Theories: ความรักตายแล้ว ในโลกทุนนิยม?*. สืบค้นจาก <https://themomentum.co/in-theories-01-love-and-sociology/>
- เกียรติยศ เจริญโท. (2556). ทฤษฎีความวุ่นวาย. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/117380>
- ชนพล น้อยชูชื่น. (2559). รู้จักมาโคโตะ ชิน ไคผู้สร้าง *Your Name* และ *Weathering with You* พร้อมงานทั้งหมดของเธอ (ตอนแรก). สืบค้นจาก <https://www.beartai.com/lifestyle/movies/132213>
- ประลองพล เพียงบางยาง. (2561). ตำนานรัก ของเทพเจ้าแห่งความรัก. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/lifestyle/life/1200643>
- ปรัชญา เถลิ้มวัฒน์, และสนั่น สระแก้ว. (2554). แอนิเมชัน. สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เล่มที่ 36. สืบค้นจาก <https://saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=36&chap=7&page=chap7.htm>
- ปรีชภักดิ์ ทีคาสุข. (2559). ปรัชญาการ์ตูน ว่าด้วย *Fullmetal Alchemist Brotherhood*. สืบค้นจาก <https://prachatai.com/journal/2016/07/66751>
- เป็รียวพรรณ แสนลาวัลย์. (2559). 5 แอนิเมชันของ Makoto Shinkai ที่ตั้งคำถามถึงความรักหลากหลายมุมมอง. สืบค้นจาก <https://www.vogue.co.th/lifestyle/article/5-animation-of-makoto-shinkai>
- ภิสรา ปฐมสุนทรชัย. (2555). เอกลักษณะของภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชิน ไค . สืบค้นจาก <http://isas.arts.su.ac.th/?p=5436>
- มารี ไอ้ คิ้วแดง. (2561, 2 กุมภาพันธ์). 12 ข้อที่ช่วยให้ Animation 2D ของคุณมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น [Web log message]. สืบค้นจาก <https://medium.com/artisan-digital-agency/12-ข้อที่ช่วยให้-animation-2d-ของคุณมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น-bf26b79e20>
- วรนิต หิรัญพงษ์. (2664). 7 ภาพยนตร์ของ Shinkai Makoto กับสมการสำคัญระหว่าง 'ความรัก' และ 'ระยะห่าง' ที่นำไปสู่การก้าวเดินต่อไปข้างหน้า. สืบค้นจาก <https://thestandard.co/7-shinkai-makotos-movies/>

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- ศักดิ์พัฒน์ งามเอก. (2665). *ความรัก เรา และคนอื่น ๆ : ความสัมพันธ์เชิงคู่รัก และอิทธิพลของคนรอบข้าง*. สืบค้นจาก <https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/love-and-people-surrounding>
- สิริชัย ดีเลิศ. (2556). อัตลักษณ์แห่งตัวตนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในมุมมองของอาจารย์กลุ่มศิลปะคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร เพชรบุรี, *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal*, 6(3). 337-345. สืบค้นจาก <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/download/31170/26839/68855>
- สิริภรณ์ ระวังงาน. (2555). *ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ ต่อความพึงพอใจในความสัมพันธ์ของคู่รัก โดยมีองค์ประกอบของความรักทั้งสามเป็นตัวแปรส่งผ่าน* (Master's thesis). สืบค้นจาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/37529>
- อภิญา เฟื่องฟูสกุล. (2546). *อัตลักษณ์ : การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด*. กรุงเทพฯ : คณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ สาขาสังคมวิทยา สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ
- อารียา แซ่เต้. (2560) *แนวคิดความรักและความตาย ในวรรณกรรมแปลญี่ปุ่น เรื่อง คิ้วรัก ความตาย และหัวใจสลาย*. สืบค้นจาก <http://isas.arts.su.ac.th/?p=2870>
- Flutters. (2020, June 11). [English Subtitles] Nescafé Anime Advertisement (Hong Kong) [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Pg2OuKS6Bhs>
- Kegishyan, I. (2018), *What Is Drawn Animation?*. Retrieved from <https://www.yansmedia.com/blog/what-is-drawn-animation>.
- Reese, S. (2023). *Gaia - เทพธิดาแห่งโลกของกรีก*. Retrieved from <https://avareurgente.com/th/gaia-ethphthidaaaehngolkkhngkriik>
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995), *The Illusion Of Life Disney Animation*. Retrieved from <https://archive.org/details/TheIllusionOfLifeDisneyAnimation/page/n135/mode/2up>.
- Wells, P. (2015). *Understanding animation*. London: Routledge.

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	อาสา จิตรระกูล
วัน เดือน ปีเกิด	2 กรกฎาคม 2535
สถานที่เกิด	จังหวัดกรุงเทพฯ ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา ประติมากรรม , 2559 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต , 2566
ที่อยู่ปัจจุบัน	53/517 หมู่ 5 หมู่บ้านกฤษดานคร ซ.ราชพฤกษ์ 6/1 ถ.แจ้งวัฒนะ ต.บางตลาด อ.ปากเกร็ด จ.นนทบุรี 11120

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University