



การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เกี่ยวกับการวิไลหาอดีต โดยใช้แนวคิดการออกแบบ
จากด้วยภาพสถานที่จริงของศิลปินมาโคโตะ ชินไค



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2567



**THE DESIGN OF A 2D ANIMATION ABOUT NOSTALGIA, USING THE
CONCEPT OF SCENE DESIGN WITH REAL-LIFE LOCATIONS
BY THE ARTIST MAKOTO SHINKAI**



**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 2024**

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เกี่ยวกับการถวิลหาอดีต โดยใช้แนวคิด
การออกแบบจากด้วยภาพสถานที่จริงของศิลปินมาโกโตะ ชินไค

โดย
กฤษณ์นัท ดันหาวิบูลย์วงศ์

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2567

รศ.ดร.ชัยสิทธิ์ คำนกิตติกุล
ประธานกรรมการสอบ

รศ.พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา
กรรมการ

รศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

ผศ.ดร.อวิรุทธ์ เจริญทรัพย์
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ศ.ดร.สัจจิตต์ เพ็ชรประสาน)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

12 มิถุนายน 2568

Thesis entitled

**THE DESIGN OF A 2D ANIMATION ABOUT NOSTALGIA, USING THE
CONCEPT OF SCENE DESIGN WITH REAL-LIFE LOCATIONS
BY THE ARTIST MAKOTO SHINKAI**

by

KRITNUN TANTAVIBOONWONG

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

Assoc. Prof. Chaivasit Dankittikul, Ph.D.

Examination Committee Chairperson

Assoc.Prof. Panpen Chaypreecha

Member

Assoc.Prof. Chaiporn Panichrutiwong

Member and Co-Advisor

Asst.Prof.Dr. Aviruth Charoensup

Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Prof. Suejit Pechprasarn, Ph.D.)

Dean of Graduate School

June 12, 2025

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงสมบูรณ์ได้ด้วยความรู้เป็นอย่างยิ่งของ ผศ. ดร. อวิรุทธิ์ เจริญทรัพย์ ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ซึ่งได้ให้ความกรุณาในการให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิด ด้วยความอดทน ความเมตตา และความใส่ใจในทุกรายละเอียดของงานวิจัยที่ให้คำปรึกษา และคำแนะนำเป็นอย่างดีทำให้ตัวงานวิจัยออกมาสมบูรณ์ อีกทั้ง รศ. ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่คอยช่วยเหลือให้คำปรึกษาและแนะแนวทางในการทำทั้งตัวผลงานแอนิเมชัน หรือเรื่องอื่นๆ

ขอขอบคุณคณะอาจารย์ในหลักสูตรดิจิทัลอาร์ต ที่ได้มอบความรู้ คำแนะนำ และเป็นแรงบันดาลใจตลอดระยะเวลาการศึกษาและการดำเนินงานวิจัยฉบับนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งขอขอบพระคุณ รศ.ดร. วรรณพร ชูจิตารมย์ ที่ได้เสียสละเวลา คอยให้คำปรึกษา แนะนำแนวทาง และช่วยชี้แนะในทุกขั้นตอนของการทำวิจัยด้วยความเอาใจใส่และเมตตา จนเกิดเป็นงานวิจัยที่เป็นระบบระเบียบ

ขอขอบคุณเพื่อนทุกคนในคณะดิจิทัลอาร์ตทุกคนและครอบครัว ที่คอยเป็นกำลังใจที่ดีตลอดระยะเวลาของการศึกษาและการทำวิจัยฉบับนี้ ในช่วงเวลาที่เหน็ดเหนื่อยและท้อแท้ การได้รับกำลังใจ ความเข้าใจ และการสนับสนุนจากเพื่อนและครอบครัว ถือเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้ผู้วิจัยมีกำลังใจในการทำวิจัยจนงานวิจัยฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

กฤตนันท์ ตันทวิบูลย์วงศ์
ผู้วิจัย

6609514 : กฤตนันท์ ตันทวิบูลย์วงศ์
ชื่อวิทยานิพนธ์ : การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เกี่ยวกับการถวิลหาอดีตโดยใช้แนวคิดการออกแบบฉากด้วยภาพสถานที่จริงของศิลปินมาโคโตะ ชินไค
หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
อาจารย์ที่ปรึกษา : ผศ.ดร. อวิรุทธิ์ เจริญทรัพย์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม : รศ.ชัยพร พานิชรุทผิงค์

บทคัดย่อ

งานวิจัยฉบับนี้เป็นการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ภายใต้แนวคิดการถวิลหาอดีตโดยได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบฉากและบรรยากาศของศิลปิน มาโคโตะ ชินไค ซึ่งเป็นศิลปินผู้มีเอกลักษณ์ในการถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ผ่านสถานที่จริง ผสมผสานเทคนิคการวาดภาพทาบภาพถ่ายและการใช้แสงสีที่เกินจริง

วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้คือการศึกษาและทำความเข้าใจว่า การถวิลหาอดีต เกิดขึ้นในมนุษย์ได้อย่างไร อะไรคือสิ่งที่เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกเช่นนี้ และความรู้สึกเหล่านี้ส่งผลอย่างไรต่อจิตใจของมนุษย์ นอกจากนี้ยังได้ศึกษากลไกของความทรงจำ เช่น การเก็บรักษาความทรงจำเป็นอย่างไรและการลืมเลือนเหตุการณ์ต่าง ๆ รวมถึงว่าเหตุใดมนุษย์จึงมักจดจำเหตุการณ์ที่ไม่ดีได้ดีกว่าเหตุการณ์ที่ดี

ผลการวิจัยพบว่า การถวิลหาอดีตมักเกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่ดีในอดีต โดยเฉพาะในช่วงเวลาที่ปัจจุบันของเรากำลังเผชิญกับสถานการณ์ที่ไม่ดี ความรู้สึกเหล่านี้จะย้อนพาเรากลับไปยังช่วงเวลาที่ย้อนหรือมีความหมายต่อเรา ทำให้เกิดการอยากหวนคืนสู่ช่วงเวลานั้นอีกครั้งหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่กระตุ้นให้เกิดความถวิลหาอดีตคือ "สถานที่" ซึ่งเคยมีความผูกพันหรือมีความทรงจำร่วมกับบุคคลอื่น เช่น บ้านเก่า โรงเรียน หรือสถานที่ที่เคยใช้เวลาร่วมกัน ซึ่งแนวทางนี้ยังสอดคล้องกับผลงานของมาโคโตะ ชินไค ที่มักเลือกใช้สถานที่จริงในการเล่าเรื่อง และถ่ายทอดอารมณ์ผ่านบรรยากาศ ด้วยเทคนิคการวาดซ้อนทับภาพถ่าย และการใช้โทนสีแสงที่สวยงามเกินจริง

อย่างไรก็ตามนอกจากเทคนิคด้านภาพ เนื้อเรื่องของผลงานชินไคยังเกี่ยวข้องกับ “ความเหงา เวลา และความรัก” ซึ่งเป็นหัวข้อที่ใกล้ชิดตัวและมีผลต่อความทรงจำและอารมณ์ของผู้คนจึงสามารถเป็นกระตุ้นให้เกิดความถวิลหาอดีตได้ดี

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 72 หน้า)

คำสำคัญ: แอนิเมชัน 2 มิติ, ถวิลหาอดีต, โหยหาอดีต, ความทรงจำ, มาโคโตะ ชินไค

ลายมือชื่อนักศึกษาลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

6609514 : Kritanun Tantaviboonwong
 Thesis Title : The Design of a 2D Animation About Nostalgia, Using the Concept of
 Scene Design with Real-Life Locations by the Artist Makoto Shinkai
 Program : Master of Fine Arts in Computer Art
 Thesis Advisor : Asst. Prof. Dr. Aviruth Charoensup
 Thesis Co-Advisor : Assoc. Prof. Chaiporn Panichrutiwong

Abstract

This research presents a 2D animation design under the concept of nostalgia, inspired by the scene and atmosphere design of Makoto Shinkai, an artist renowned for conveying stories and emotions through real-world settings. His signature style combines painting over photographs with the use of exaggerated lighting and vibrant colors.

The purpose of this study is to explore how nostalgia arises in humans, what triggers it, and how it affects the human mind. It also examines the mechanisms of memory, including how memories are stored, how certain events are forgotten, and why people tend to remember negative experiences more vividly than positive ones.

The findings reveal that nostalgia often stems from pleasant past experiences, especially when individuals are currently facing difficult situations. These feelings can transport people back to meaningful and comforting times, creating a desire to relive those moments. One important trigger for nostalgia is a place that holds personal meaning, such as an old home, a school, or any location associated with time spent with others.

This idea is reflected in Makoto Shinkai's artistic approach. His works frequently feature real locations to evoke emotion and tell stories through carefully crafted atmospheres. He enhances these settings through a unique blend of painted photographs and expressive lighting. In addition to visual techniques, Shinkai's narratives explore themes such as loneliness, time, and love, which are familiar to many people and deeply connected to memory and emotion. These elements work together to effectively stimulate nostalgic feelings.

(Total 72 pages)

Keywords: 2D animation, nostalgia, longing for the past, memory, Makoto Shinkai

Student's Signature Thesis Advisor's Signature
 Thesis Co-Advisor's Signature

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูป	ช
บทที่ 1	บทนำ
	1
1.1	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา
	1
1.2	วัตถุประสงค์การวิจัย
	3
1.3	คำถามการวิจัย
	3
1.4	กรอบแนวคิดการวิจัย
	3
1.5	การดำเนินงานวิจัย
	4
1.6	ขอบเขตในการวิจัย
	4
1.7	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ
	4
1.8	นิยามศัพท์
	5
บทที่ 2	ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
	6
2.1	แนวคิดที่เกี่ยวกับความจำ
	6
2.2	แนวคิดที่เกี่ยวกับความนึกคิด
	10
2.3	แนวคิดที่เกี่ยวกับจินตนาการ
	11
2.4	ความหมายของแอนิเมชันและประวัติแอนิเมชัน
	13
2.5	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
	16
2.6	กรณีศึกษาผลงานศิลปินมาโค โตะ ชิน ไค
	18
2.7	กรณีศึกษาจากภาพยนตร์
	21

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3	
ระเบียบวิธีการวิจัย	23
3.1 ศึกษาข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	23
3.2 ขั้นตอนการเตรียมการผลิต(Pre-production)	24
3.3 ขั้นตอนการผลิต(Production)	41
3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต(Post-Production)	44
3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	46
3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	46
3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล	48
3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล	51
บทที่ 4	
ผลการวิจัย	52
4.1 แอนิเมชัน 2 มิติ	52
4.2 ผลการวิจัยของการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ	66
บทที่ 5	
สรุปผลและข้อเสนอแนะ	67
5.1 สรุปผลการวิจัย	67
5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะ	69
บรรณานุกรม	70
ประวัติผู้วิจัย	72

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	คำถามการทำเนื้อเรื่อง	49
3.2	คำถามหลังผลงานเสร็จสมบูรณ์	49
4.1	ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น	53
4.2	แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม	66
4.3	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความเห็นแอนิเมชัน	66



สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
1.1	กรอบแนวความคิดวิจัย	3
2.1	โมเดลหลักการทำงานของสมองต่อหน่วยความจำ	8
2.2	แสดงกระบวนการของการจำ	9
2.3	Thaumatrope	14
2.4	การหมุนของ Phenakistoscope	14
2.5	Zoetrope	15
2.6	Praxinoscope	16
2.7	จากเรื่อง The Garden of Words เทียบกับสถานที่จริง	18
2.8	ตัวอย่างผลงานที่ใช้ท้องฟ้าและแสงที่มีความคู่โดดเด่น	19
2.9	ตัวอย่างผลงานที่ใช้แสงแฟลร์ของท้องฟ้า	19
2.10	ตัวอย่างผลงานเพิ่มเติมที่ใช้แสงแฟลร์ที่เกินจริงในฉาก	20
2.11	หลับตาฝันถึงชื่อเธอ (Your Name)	21
2.12	รูปตัวอย่างของการใช้แสงและความสวยงามของดาวตกในงานภาพของชินไค	22
2.13	รูปตัวอย่างของการใช้แสงและความสวยงามของสถานที่จริงในงานภาพของชินไค	22
3.1	มหาวิทยาลัยรังสิตมุมสูง	24
3.2	มหาวิทยาลัยรังสิตมุมสูงฉบับแต่งสีและเพิ่มแสง	24
3.3	มหาวิทยาลัยรังสิตมุมสูงฉบับโค้งรูปและแต่งสีเพิ่มเติม	25
3.4	จัดวางองค์ประกอบรูปภาพมหาวิทยาลัยรังสิต	25
3.5	รูปภาพคีวีขวลมหาวิทยาลัยรังสิตไม่มีตัวละคร	26
3.6	รูปภาพคีวีขวลมหาวิทยาลัยรังสิตมีตัวละคร	27
3.7	รูปภาพคีวีขวล	28
3.8	แบบสอบถามการโหยหาอดีต	30
3.9	ผลแบบสอบถามการโหยหาอดีต	30
3.10	เหตุผลของผู้คนจากแบบสอบถามการโหยหาอดีต	31

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
3.11	บทภาพ (Storyboard 1)
3.12	บทภาพ (Storyboard 2)
3.13	บทภาพ (Storyboard 3)
3.14	บทภาพ (Storyboard 4)
3.15	บทภาพ (Storyboard 5)
3.16	ภาพร่างตัวละครหลัก
3.17	ภาพตัวละครหลัก
3.18	ภาพตัวละครพระเอกในอดีตฉบับแก้ไข
3.19	ภาพตัวละครพระเอกในปัจจุบันฉบับแก้ไข
3.20	ภาพตัวละครนางเอกในอดีตฉบับแก้ไข
3.21	ภาพตัวละครนางเอกในปัจจุบันฉบับแก้ไข
3.22	ภาพตัวอย่างที่ใช้เทคนิคการลงสีที่ทับภาพถ่ายหรือเฟ้นดิง โอเวอร์โฟโต้ (Painting over Photos) โดยด้านซ้ายคือการลงสีและด้านขวาคือภาพถ่าย
3.23	ภาพตัวอย่างการผลิตภาพฉากในโปรแกรมอะโดบี โฟโตชอป (Adobe Photoshop)
3.24	ภาพตัวอย่างการกำหนดแสงเงาของภาพ
3.25	ภาพตัวอย่างการเทสี
3.26	ภาพจำนวนคีย์เฟรมหลักเพื่อนำไปเรียงกันในโปรแกรมอะโดบี เอฟเฟกต์ (Adobe After Effect)
3.27	ภาพตัวอย่างจำนวนคีย์เฟรม (Keyframe) และภาพระหว่างเฟรม (In-between) ที่บันทึกออกมาเพื่อนำไปเรียงกันในโปรแกรมอะโดบี เอฟเฟกต์ (Adobe After Effect)
3.28	ภาพแสดงการสร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม อะโดบี เอฟเฟกต์ (Adobe After Effect) ที่นำมาเรียงต่อกัน

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่		หน้า
3.29	ภาพแสดงการจัดวางเสียงในโปรแกรมอะโดบี พรีเมียร์ โปร (Adobe Premiere Pro)	46
3.30	Ipad Pro Gen 3	47
3.31	XP-Pen Artist Pro 16	47



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ตั้งแต่มนุษย์ลืมตาดูโลก สมองของเราที่เปิดรับข้อมูลอย่างมหาศาล มนุษย์เก็บข้อมูลมากมายเหล่านั้นในรูปแบบของความจำ ดังนั้นความจำเปรียบเสมือนเป็นฐานข้อมูล ทำให้มนุษย์เกิดการเรียนรู้ การทำงาน การแก้ปัญหา และทำให้เกิดการปรับตัว อีกทั้งเป็นตัวช่วยให้มนุษย์เราสามารถตอบโต้กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ความจำทำให้มนุษย์เข้าใจถึงว่าตัวเองจะทำอะไร และทำให้มีเหตุผลในการตัดสินใจ ช่วยเชื่อมโยงความคิดระหว่างอดีต ปัจจุบันและอนาคตเพื่อมาช่วยในการประกอบการตัดสินใจ ดังนั้นแล้วจึงสรุปได้ว่า ความจำ เป็นกระบวนการทางปัญญาที่บุคคลลงสภาพการรับรู้ต่างๆ ได้ เช่น สารสนเทศ ข้อมูลและเหตุการณ์ แล้วเปลี่ยนคุณสมบัติเหล่านั้นให้เกิดการเรียนรู้ และนำมาแก้ไขปัญหา หรือ ใช้ในการประกอบการตัดสินใจ อีกทั้งยังมีการนำไปใช้เป็นเหตุผล ซึ่งเป็นศักยภาพต่อการดำเนินชีวิตให้เกิดการพัฒนา (อริยา กูหา, 2565, น. 257-259)

นอกจากนี้มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่ซับซ้อน อีกทั้งยังเป็นสัตว์ที่มีความคิดเป็นเหตุเป็นผล ดังนั้นการคิดจึงสำคัญมากที่จะเกิดการพัฒนาสิ่งต่างๆ เกิดเป็นความคิดริเริ่ม การพิจารณาเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นมาป้องกันหรือแก้ไขปัญหามานานในชีวิตประจำวัน และ พัฒนาปรับปรุงสถานะต่างๆ ให้ดีขึ้น (กันยา สุวรรณแสง, 2558, น. 107) ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าการคิดนั้นเป็นพฤติกรรมอย่างหนึ่ง ในรูปแบบของสัญลักษณ์ แทนสิ่งหรือเหตุการณ์ต่างๆ ออกมาในรูปแบบของความเห็น (กันยา สุวรรณแสง, 2558, น. 107, อ้างถึงใน โสภา ชูพิกุลชัย, 2514, น. 194) ความคิดมีหลากหลายรูปแบบ แม้แต่จินตนาการก็เป็นความคิดอีกรูปแบบหนึ่ง นักจิตวิทยาบางท่านให้คำนิยามว่า จินตนาการ คือ การระลึกถึงสิ่งที่อยู่ไกลๆ กล่าวได้ว่าการระลึกถึงสิ่งที่เราไม่ได้สัมผัสโดยตรง ดังนั้นแล้ว จินตนาการจะเกิดขึ้นได้โดยสมองของมนุษย์นั้นได้รับสิ่งเร้าโดยจากสิ่งเร้าภายนอก ดังเช่น การเห็น ม้านั่ง อาจทำให้เรานึกเห็นภาพในอดีตที่เราเคยเล่นม้านั่งนั้น เป็นต้น ซึ่งสิ่งเร้าเหล่านั้นทำหน้าที่เหมือนสวิตช์ให้เรามีจินตนาการต่อไปเท่านั้น (กันยา สุวรรณแสง, 2558, น. 124)

การดำเนินชีวิตของมนุษย์นั้นมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ตามอายุที่มากขึ้นและประสบการณ์ จนบางครั้งก็มีแนวความคิดอยากย้อนกลับไปในอดีต การระลึกถึงสิ่งเหล่านั้น เรียกว่า การถวิลหาอดีต ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าการถวิลหาอดีต เป็นอารมณ์ ความรู้สึกอย่างหนึ่ง การมองโลก หรือเป็นการให้ประสบการณ์แก่มนุษย์ในรูปแบบของจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึกของผู้คนใน ตอนนั้น ที่มีต่ออดีตที่ผ่านมาแล้ว ซึ่งเหมือนกับ “จินตนาการถึงโลกได้สูญเสียไปแล้ว” ปัจจุบันไม่มี อยู่แล้วแต่ในตอนนี้เหลือไว้เพียงแต่ความทรงจำและประสบการณ์ให้เราวนระลึกถึงได้เท่านั้น (Kelly, 1986 อ้างถึงใน วัฒนารมย์ สมเพชร, 2560, น. 7)

อย่างไรก็ตามนอกจากมนุษย์เป็นสัตว์โลกที่เก่งเรื่องการจัดจำสิ่งต่างๆและระลึกถึงสิ่งต่างๆได้แล้ว มนุษย์ยังเปรียบเสมือนคอมพิวเตอร์ที่มีการจัดระเบียบข้อมูลต่างๆและมีการเชื่อมโยง ข้อมูลต่างๆมาเพื่อใช้แก้ปัญหาได้อย่างดีเยี่ยมแล้ว มนุษย์ก็ยังมี การสูญเสียข้อมูลที่รับมาเป็น คุณสมบัติที่คู่กันไปกับการจำ เรียกว่า การลืม บุคคลที่หลงลืมง่ายมักจะให้เกิดปัญหาต่อการใช้ชีวิต และการสื่อสารกับผู้อื่น ดังนั้นแล้วการลืม คือ การที่สมองของมนุษย์นั้นไม่สามารถย้อนคืนหรือดึง ข้อมูล เหตุการณ์ บุคคล หรือ สิ่งต่างๆกลับมาได้ อย่างไรก็ตามการลืมก็ไม่ใช่ว่าเรื่องแย่เสมอไป ข้อดี ของการลืมก็คือความทรงจำแย่ๆ เรื่องที่ทำให้เราเป็นทุกข์ใจ หรือ เรื่องที่ทำให้เราไม่สบายใจ การลืม สิ่งเหล่านั้นก็เป็นการดีที่จะให้เราสบายใจมากขึ้น (อริยา คูหา, 2565, น. 275-276, 285)

ดังนั้นแล้วผู้วิจัยจึงเห็นว่าชีวิตของเรานั้นได้ผ่านประสบการณ์ มีความทรงจำทั้งความสุข และ ความเจ็บปวด ต้องเติบโตและก้าวเดินตามโลกที่ไปข้างหน้า อย่างไรก็ตาม เรานั้นก็ยังโหยหา ความสุขทั้งในอนาคต และยังคงคิดถึงหวนกลับไปยังช่วงเวลาที่เรามีความสุขในอดีต ทั้งที่จำได้แบบ เลื่อนราง และทั้งที่จำได้อย่างแม่นยำ อย่างไรก็ตามเวลาที่เราคิดถึงอดีตก็มักจะมี ความทรงจำที่ไม่ดีด้วย เช่นกัน เวลาที่เรานึกถึงความทรงจำที่ไม่ดีเรากลับจำได้เป็นอย่างดี บางครั้งทำให้เราอยากย้อนกลับ ไป เพื่อแก้ไขความทรงจำเหล่านั้น หรือ ถ้าเป็นความทรงจำที่ดีเราก็ออยากย้อนกลับ ไปใช้ชีวิตใน ช่วงเวลานั้นอีกครั้ง ดังเช่น ความรัก เวลาที่เรามีความสุขเราก็ไม่ได้นึกถึงความทรงจำเท่าไรนัก แต่ พอเรามีการเลิกกัน เรากลับจดจำและนึกถึงได้ดีถึงช่วงเวลาที่มีความสุขด้วยกัน หรือ ช่วงเวลาที่ ทะเลาะกันหรือช่วงเวลาที่ย่ำแย่ หรือ ช่วงเวลาในวัยเยาว์ ที่เรามีความสุขกับเพื่อน ครอบครัว หรือ ช่วงเวลาที่เจ็บปวด เจ็บป่วย ทั้งหมดทั้งมวลนั้นบางครั้งเราก็ลืมไปแล้ว แต่มีตัวกระตุ้นปัจจัยภายนอก อย่าง เช่น สถานที่หรือสิ่งของ ที่ทำให้เรานึกถึงย้อนกลับไปยังความทรงจำเหล่านั้น

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีความทรงจำกับการถวิลหาอดีตเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบแอนิเมชัน

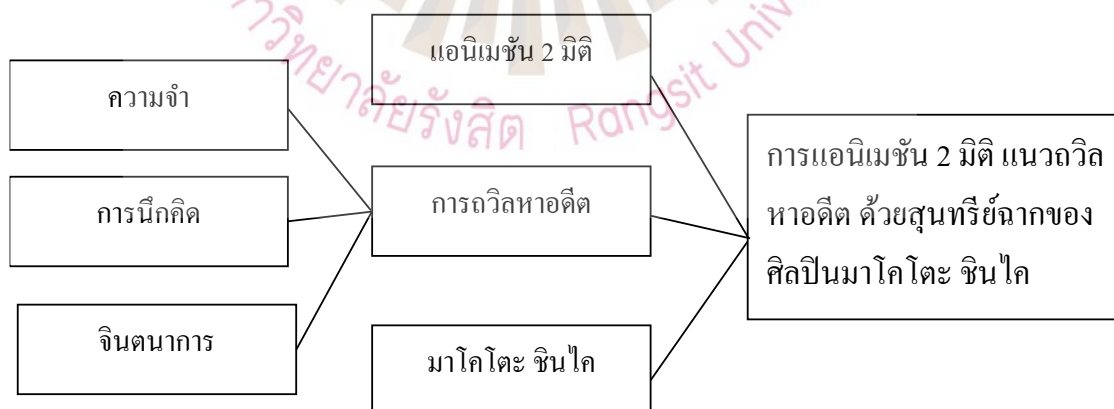
1.2.2 เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติจากสถานที่จริงของศิลปินมาโคโตะ ชินไค

1.3 คำถามการวิจัย

1.3.1 การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติให้เกิดการถวิลหาอดีตได้อย่างไร

1.3.2 การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติโดยอาศัยพื้นฐานของการใช้สถานที่จริงมาประกอบของศิลปินมาโคโตะ ชินไคได้อย่างไร

1.4 กรอบแนวคิดวิจัย



รูปที่ 1.1 กรอบแนวความคิด

1.5 การดำเนินงานวิจัย

1.5.1 ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production)

1.5.1.1 ศึกษาและค้นคว้าที่เกี่ยวข้องกับความทรงจำ

1.5.1.2 สักระยะที่เป็นโครงเรื่อง

1.5.1.3 ออกแบบตัวละคร

1.5.1.4 จัดทำสตอรี่บอร์ด

1.5.1.5 จัดทำแอนิเมติก

1.5.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

1.5.2.1 สร้างตัวละคร 2 มิติ

1.5.2.2 สร้างฉากประกอบ 2 มิติ

1.5.2.3 สร้างการเคลื่อนไหวเพื่องานแอนิเมชัน 2 มิติ

1.5.3 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-Production)

1.5.3.1 ประมวลผลภาพเพื่อการตัดต่อ

1.5.3.2 การเรียบเรียงภาพเพื่อการตัดต่อ

1.5.3.3 การใส่เสียงประกอบ

1.5.3.4 การประมวลผลภาพเคลื่อนไหวเป็น แอนิเมชัน 2 มิติ

1.6 ขอบเขตการวิจัย

1.6.1 แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 3 นาที

1.6.2 กลุ่มตัวอย่างผู้สนใจงานแอนิเมชัน 2 มิติ จำนวน 30 คน

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ข้อมูลเกี่ยวกับ การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ แนวการฉีกหาคิด

1.7.2 แอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยสุนทรียภาพของฉาก

1.8 นิยามศัพท์

แอนิเมชัน 2 มิติ คือ ภาพนิ่งหลายๆภาพที่นำมาซ้อนกันและฉายออกมาด้วยความเร็วจนเกิดภาพลวงตาเป็นภาพเคลื่อนไหว หรือ ที่เรียกว่า Frame by Frame ในอดีตใช้รูปที่วาดขึ้นมาทำเป็นแอนิเมชัน แต่ในยุคปัจจุบันได้มีเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าจนไม่ได้จำเป็นต้องใช้วาดมือเสมอไป (รัชตะแสงกรด, 2561)

การวิไลหาอดีต คือ ความคิดถึงความทรงจำหรือประสบการณ์ที่เคยเกิดขึ้นหรือผ่านไป แล้ว ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งที่เรเคยพบเจอหรือสัมผัสมาแล้ว โดยสามารถเกิดจากสิ่งเร้าภายนอก เช่น วิถีชีวิต วัฒนธรรมประเพณี สถานที่ บ้านเรือน การแต่งกาย อาหาร เป็นต้น (เกรียงไกร วัฒนาศาสตร์, 2555 อ้างถึงใน วัฒนารมย์ สมเพชร, 2560, น. 7)



บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ แอนิเมชัน 2 มิติ เกี่ยวกับการถวิลหาอดีต โดยการใช้แนวคิดการออกแบบจากด้วยภาพสถานที่จริงของศิลปินมาโค โตะ ชินไค” โดยผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

- 2.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความจำ
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับความนึกคิด
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการ
- 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.5 การศึกษาผลงานศิลปิน มาโค โตะ ชินไค

การถวิลหาอดีต หรือ การโหยหาอดีต เป็นสิ่งที่มนุษย์เรามองโลก หรือ การให้ความหมายแก่ประสบการณ์ของชีวิตมนุษย์โดยเน้นการจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึกใน “ปัจจุบันขณะ” ที่มีต่ออดีตที่เคยผ่านมาแล้ว ซึ่งเหมือนกับ “จินตนาการถึงโลกได้สูญเสียไปแล้ว” ปัจจุบันไม่มีอยู่แล้วแต่ในตอนนี้เหลือไว้เพียงแต่ความทรงจำและประสบการณ์ให้เราวนระลึกถึงได้เท่านั้น ในช่องทางที่เรียกว่า “จินตนาการ” (พัฒนา กิตติอาษา, 2546, น.3-5)

2.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความจำ

ความจำ หรือ ความทรงจำ คือ ประสบการณ์ที่เราพบเจอมาในอดีต แล้วถูกบันทึกลงในรูปแบบของความนึกคิดซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่เรานั้นได้เกิดการเรียนรู้สิ่งที่เกิดขึ้นในอดีต ซึ่งความทรงจำก็เปรียบเสมือนฐานข้อมูล ถือว่าเป็นรากฐานสำคัญที่ทำให้มนุษย์ก่อเกิดอารยธรรมเป็นของตัวเอง นอกจากเป็นส่วนช่วยให้เกิดการเรียนรู้แล้ว ความทรงจำยังช่วยให้มนุษย์รู้จักการแก้ไขปัญหา จากการปรับตัว ประสบการณ์ในอดีตที่พบเจอ มาตอบโต้กับสถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น หากมนุษย์ไม่มีความทรงจำ การเรียนของมนุษย์ก็ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ การเชื่อมโยงเหตุการณ์ในอดีต มาปัจจุบัน และส่งต่อไปยังอนาคตก็ไม่สามารถทำได้ ส่งผลให้มนุษย์ไม่สามารถตัดสินใจได้ หรือ แก้ไข

เหตุการณ์เหล่านั้นได้ จากการที่ไม่สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ในอดีตมาช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูลได้ ความทรงจำจะเกิดการรวบรวมข้อมูลขึ้นได้จากพฤติกรรมของมนุษย์ผ่านทางระบบรับสัมผัสทั้ง 5 ของมนุษย์ อาทิ หู ตา จมูก ลิ้น ผิวกาย โดยทั้งหมดนั้นจะถูกจัดเก็บเป็นข้อมูลและสามารถเรียกค้นคืนกลับมาได้ (อริยา คูหา, 2565, น. 257)

2.1.1 ประเภทของความจำ

ความจำนั้นมีหลายประเภท ในช่วงเวลาที่เราดึงข้อมูลหรือประสบการณ์ของเราออกมาสามารถดึงออกมาได้จากรายละเอียดดังต่อไปนี้ (อริยา คูหา, 2565, น. 259, อ้างถึงในกมลพรรณ ชีวพันธุ์ศรี, 2551, น.150)

1) ความจำภาษา เป็นการจำที่เกิดจากการท่องจำหรือเกิดจากความคิดของเรา ซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งความรู้ ข้อเท็จจริง ตรรกะ ทฤษฎี มโนทัศน์ ความคิดรวบยอด หลักการต่างๆ หรือความทรงจำทั่วไป เป็นต้น

2) ความจำเหตุการณ์ เป็นการจัดเก็บข้อมูล หรือ ระลึกถึงข้อมูลรายละเอียดต่างๆ ผ่านเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อาทิ อุบัติเหตุ การท่องเที่ยว เป็นต้น (อริยา คูหา, 2565, น. 259)

3) ความจำกระบวนการและกลไก เป็นการจำที่เกิดจากขั้นตอน หรือ เป็นการกระทำที่เกิดขึ้นเป็นขั้นตอน การเคลื่อนไหวเหล่านั้นทำให้เกิดเป็นทักษะการเรียนรู้จากการลงมือทำ ดังนั้นแล้วการจำประเภทนี้จะเป็นความจำที่คงทนที่สุด (อริยา คูหา, 2565)

4) ความจำทางอารมณ์ เป็นความจำที่เกิดจากความรู้สึกทางอารมณ์ของมนุษย์ ซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งอารมณ์เชิงบวก และ อารมณ์เชิงลบ ความทรงจำนี้สามารถทำให้เกิดการระลึกถึงได้ จึงมีอิทธิพลเป็นอย่างมากเหนือความจำอื่นๆ ซึ่งนำไปสู่การจัดเก็บแบบถาวรได้ (Bower, 1992 อ้างถึงใน อริยา คูหา, 2565, น. 260)

2.1.2 ลักษณะของความจำ

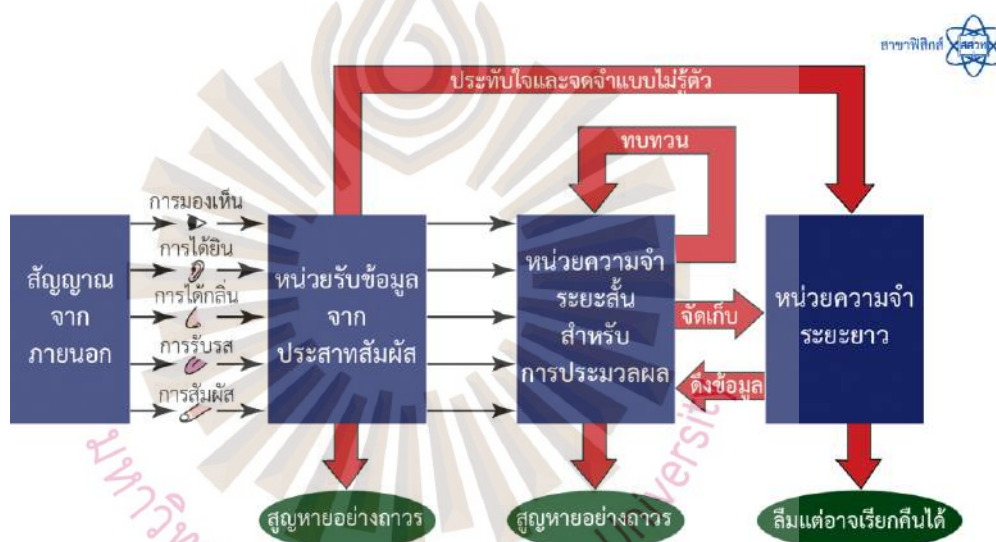
ธรรมชาติของมนุษย์มีการจัดเก็บข้อมูลตลอดเวลา ไม่ว่าจากเหตุการณ์ต่างๆ เรื่องราวสำคัญๆ ประสบการณ์ต่างๆ ไม่ว่าช่วงเวลาสุขหรือทุกข์ นอกจากนั้นสมองของมนุษย์ยังสามารถจดจำสิ่งเร้าต่างๆ ได้ เช่น แสง สี เสียง พลังงานตกกระทบ เป็นต้น ซึ่งสมองของมนุษย์สามารถจดจำได้ทั้งหมดนั้นเกิดจากการทำงานอยู่ตลอดเวลาของสมอง อย่างไรก็ตามก็ต้องระมัดระวังจากการ

สัมผัสสิ่งเร้าพวกนั้นด้วยเช่นกัน เพราะ อาจทำให้เกิดการรบกวน แทรกแซง ทำให้สับสนต่อการจำ ดังนั้นแล้วจึงต้องมีการใช้สมาธิในการจดจำมากขึ้น (อริยา คูหา, 2565, น. 262)

2.1.3 โครงสร้างของความจำ

โดยโครงสร้างของความจำมี 3 หน่วย คือ

- 1) ความจำสัมผัส
- 2) ความจำระยะสั้น
- 3) ความจำระยะยาว



รูปที่ 2.1 โมเดลหลักการทำงานของสมองต่อหน่วยความจำ

ที่มา: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2567

1) ความจำสัมผัส เป็นระบบที่จะรับข้อมูลและบันทึกจากสิ่งเร้าที่ส่งมาจากอวัยวะรับสัมผัส เป็นความจำที่เกิดขึ้นเพียงแค่ชั่วขณะ ไม่ได้รับการตีความ ไม่ได้กลั่นกรอง มีความเสี่ยงสูงที่จะสามารถลืมได้อย่างรวดเร็ว โดยเฉลี่ยเวลา 2 วินาที

2) ความจำระยะสั้น เป็นความจำชั่วคราว ที่ถูกส่งต่อมาจาก ความจำสัมผัส สามารถมีระยะเวลาการจำได้ 30 วินาที อย่างไรก็ตามก็สามารถลืมได้อย่างรวดเร็วเช่นกัน ดังนั้นแล้ว จำเป็นต้องได้รับการทบทวนอยู่ตลอด เพื่อให้มีโอกาสฝังตัวสู่ ความจำระยะยาว ไมเช่นนั้นความจำเหล่านั้นก็จะสลายไป (อริยา คูหา, 2565, น. 264)

3) ความจำระยะยาว เป็นความจำถาวร สามารถคงอยู่ได้เป็น ปี หรือ ตลอดชีวิต หากได้มีการทำซ้ำ มีการประมวลอย่างถี่ถ้วน มีการตีความอย่างสม่ำเสมอ จะทำให้ความทรงจำเหล่านี้สามารถอยู่คงทนถาวร (อริยา คูหา, 2565, น. 264-265)

2.1.4 กระบวนการของความจำ

สมองมีกระบวนการจำอยู่ 3 ขั้นตอน ดังนี้



รูปที่ 2.2 แสดงกระบวนการของการจำ
ที่มา: อริยา คูหา, 2565

1) การรับ

เป็นขั้นที่รับข้อมูลมาจากสิ่งเร้าผ่านตัวรับข้อมูลอย่าง หู ตา จมูก ปาก และ ผิวหนัง มีโอกาสที่จะลืมได้ ดังนั้นจะสามารถแก้ไขได้ด้วยการทบทวน อ่านซ้ำ ทดสอบ เป็นต้น (อริยา คูหา, 2565, น. 262)

2) การจัดเก็บ

ขั้นบันทึกข้อมูล เป็นขั้นที่มีการจัดเก็บเป็นระบบความจำ โดยมีการใส่รหัสข้อมูล การใช้เครื่องหมายเน้นความสนใจ มีการจัดกลุ่ม จังหวะ เสียงสัมผัส และ จินตนาการ เพื่อให้ข้อมูลสามารถอยู่คงทนได้ บางครั้งสร้างสร้างสิ่งเตือนใจ ก็ช่วยดึงข้อมูลกลับออกมาได้ดีเช่นกัน (อริยา คูหา, 2565, น. 263)

3) การดึงข้อมูล

คือ ขั้นการย้อน หรือสามารถกล่าวได้ว่า เป็นขั้นที่สมองของมนุษย์ได้เอาความรู้ที่จัดเก็บอยู่ ดึงเอาออกมาใช้มาเป็นในรูปแบบต่างๆ เช่น การระลึก การจำได้ เป็นต้น (อริยา คูหา, 2565, น. 263)

2.2 แนวคิดที่เกี่ยวกับความนึกคิด

2.2.1 ความนึกคิด

การนึกคิดเป็นพฤติกรรมอย่างหนึ่งของมนุษย์ กล่าวได้ว่าเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่ง โดยใช้แทนสิ่งหรือเหตุการณ์ต่างๆ สามารถแสดงออกมาในรูปแบบของความเห็นตามแต่ละบุคคล (โสภานุพิบูลย์, 2514 อ้างถึงใน กันยา สุวรรณแสง, 2558, น.107) การนึกคิดเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นเป็นอย่างมากในสังคมที่ซับซ้อนของมนุษย์ เพราะ มนุษย์เป็นสัตว์ประเสริฐที่มีการคิดที่พัฒนาสังคมให้ก้าวหน้าได้ โดยมนุษย์มีการคิดที่เป็นเหตุเป็นผล มีการคิดพิจารณาเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น รู้จักการคิดป้องกันภัยอันตรายที่จะเกิดขึ้นผ่านประสบการณ์ที่พบเจอ หรือการคิดแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน และสามารถปรับปรุงภาวะต่างๆ ให้ดีขึ้นได้จากการคิด (กันยา สุวรรณแสง, 2558, น. 107)

การคิดยังเป็นส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้ โดยทั่วไปมักจะเกี่ยวข้องต่อเนื่องกันกับการรับรู้ เช่น การทำวิทยานิพนธ์ เราก็ต้องทำการวิจัยกับเรื่องที่เราจะทำ จำเป็นต้องหาข้อมูล โดยข้อมูลที่หามา เราก็เกิดการรับรู้ ต่อด้วยการคิดและจะถึงเกิดการเรียนรู้ขึ้น ถึงแม้ว่าทุกคนจะมีความคิด แต่ก็ไม่สามารถแสดงออกมาให้เห็นได้โดยตรง ต้องอนุมานจากการสังเกตพฤติกรรม การแสดงออก และการกระทำ การคิดนั้นไม่มีขอบเขตจำกัดและมีความคล้ายกับคำว่า “จินตนาการ” แต่ก็ยังมีความแตกต่างระหว่างความคิดและจินตนาการ คือ จินตนาการเป็นเพียงการคาดคะเนในเหตุการณ์ สิ่งของ หรือปรากฏการณ์เท่านั้น ส่วนความคิดเป็นกระบวนการทางความคิดในการใช้แก้ปัญหา หรือ พยายามหาเหตุผลของมนุษย์ เพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้น (กันยา สุวรรณแสง, 2558, น. 107)

ดังนั้นจะสามารถอธิบายได้ว่าความหมายของความคิด คือ การปฏิบัติกิจกรรมทางสมองที่มีการแปลงสารหรือความรู้ใหม่ให้เหมาะสมต่อการจัดเก็บ ซึ่งกล่าวได้อีกว่าเมื่อมีการจัดเก็บข้อมูลเกิดขึ้น ก็จะต้องมีอีกกระบวนการที่ทำงานควบคู่ไปด้วย คือ การรับ สามารถกล่าวได้โดยง่ายว่า “รับ” เอาความรู้ใหม่นั้นไปปรุงแต่งทางความคิด และจัด “เก็บ” เอาไว้เพื่อใช้เวลาเผชิญกับปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของเรา (กันยา สุวรรณแสง, 2558, น. 108-109)

2.2.2 สาเหตุของการคิดและกระบวนการของการคิด

การใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์มักพบเจอกับปัญหาต่างๆ อยู่เสมอ ดังนั้นเราจึงต้องพิจารณาหาคำตอบ และ กระทำไปจนพบกับคำตอบของการแก้ปัญหา ซึ่งการแก้ปัญหาในครั้งนี้ เราจะเก็บไปเป็นประสบการณ์เอาไปแก้ไขในปัญหาต่อไป เราก็สามารถอาศัยประสบการณ์เดิมมาช่วยในการหาคำตอบแก้ปัญหาใหม่ การกระทำเช่นนี้เป็นการประหยัดเวลา และ ยังสามารถปรับปรุงพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการเอาตัวรอดของสิ่งมีชีวิต แต่มนุษย์มีความสามารถการเอาตัวรอดได้ด้วยความคิด ซึ่งจะแตกต่างกับสัตว์ ทำให้มนุษย์สามารถพัฒนาคำตอบในการแก้ปัญหา และมีแนวคิดใหม่ๆ เกิดขึ้นในการดำรงชีวิต โดยกระบวนการของการคิด เกิดขึ้นมาจากปัญหาที่เราพบ ทำให้เราเกิดความรู้สึกติดขัด เกิดสภาวะอารมณ์เป็นทุกข์ ซึ่งส่งผลให้เกิดความตึงเครียด จึงมีการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อแก้ไขปัญหาและให้ไปสู่เป้าหมาย ซึ่งสามารถแบ่งเป็นข้อได้ดังนี้

- 1) เกิดภาพจน์ของสิ่งหนึ่ง หรือ เป็นเหตุการณ์ที่เรากำลังคิด
- 2) การคิดคลี่คลายปัญหา
- 3) เกิดเป็นสัญลักษณ์ เช่น การพูด เครื่องหมาย สัญลักษณ์ของการกระทำ
- 4) การคิดรวบยอด หรือ การสรุปแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น และจัดเก็บเป็นประสบการณ์

(กันยา สุวรรณแสง, 2558, น. 109)

2.3 แนวคิดที่เกี่ยวกับจินตนาการ

จินตนาการเป็นการคิดอีกรูปแบบ ที่กว้างขวางโดยไม่มีขอบเขตของปัญหามาเป็นตัวจำกัดทางความคิด กล่าวอีกนัยก็คือ เป็นความคิดคำนึง เป็นอาการที่จิตคิดเห็นสิ่งที่ย้อนอกสัมผัส

จินตนาการเป็นสิ่งที่เราระลึกถึง เป็นสิ่งที่เราไม่สามารถสัมผัสได้โดยตรง กล่าวโดยง่ายคือเป็น ความคิดแบบสร้างสรรค์ จินตนาการเกิดขึ้นโดยที่ถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายนอก การรับรู้สามารถเกิดขึ้นได้จากสิ่งเร้าภายนอก แต่สิ่งเร้า นั้นเป็นเพียงจุดเริ่มต้นของจินตนาการต่อไปเท่านั้น เช่น การที่เราดูการ์ตูนจบแล้วเรา อาจทำให้เรานึกถึงหรือเห็นภาพหลังจากภาพยนตร์จบแล้วเกิดอะไรขึ้นต่อ เป็นต้น ซึ่งในกรณีนี้สิ่งเร้าทำหน้าที่เป็นสิ่งที่ทำให้เราเกิดจินตนาการต่อไป

2.3.1 ประเภทของจินตนาการ

สามารถแบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1) จินตนาการในทางเสริมสร้าง เป็นจินตนาการที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองหรือสังคม ซึ่งสามารถแบ่งเป็นขั้นต่างๆ ได้ดังนี้

(1)จินตนาการผลิตซ้ำ เป็นการระลึกถึงช่วงเวลาที่เคยเกิดขึ้นมาแล้ว ซึ่งจะมาจากประสบการณ์ จิตนึกเห็นที่เคยเจอ เช่น สถานที่ที่เราเคยไปกับคนรัก เป็นต้น

(2)จินตนาการโครงสร้าง การสร้างจินตนาการขึ้นมา หรือ จิตวาดภาพขึ้นตามคำบอกกล่าวของผู้อื่น เช่น การอ่านบทละครแล้วเราก็นึกถึงตัวละครนั้นๆ หรือ การฟังบรรยายแล้วเราก็นึกตามผู้พูด เป็นต้น

(3)จินตนาการสร้างสรรค์ เป็นจินตนาการที่เกิดขึ้นเป็นภาพใหม่ๆ โดยที่เราไม่เคยพบเห็นมาก่อน เช่น การวาดรูปตามความรู้สึกของเรา ซึ่งการจินตนาการรูปแบบนี้สามารถสร้างสรรค์ออกมาเป็นในรูปแบบของข้อคิด การตระหนักรู้ ทำให้เกิดเป็นการปรับปรุงพัฒนาตนเองหรือสังคมได้ แต่การจินตนาการเลื่อนลอยโดยไม่ได้ตามหลักข้อเท็จจริงเป็นพื้นฐานเป็นจินตนาการที่ทำให้เรากลับมาสู่ความสุขชั่วขณะหนึ่งเท่านั้น

2) จินตนาการในการทำลาย เป็นการใช้ความคิดในการแก้ปัญหา หรือ สิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคตด้วยวิธีการที่เป็นผลร้ายมาสู่ตนเองและสังคม โดยสามารถแบ่งออกเป็นขั้นได้ดังนี้

(1)จินตนาการที่เป็นภัยต่อสังคม การแก้ไขปัญหามารเป็นภัยต่อสังคมและทำให้สังคมเดือดร้อน เช่น การวางแผนเพื่อก่ออาชญากรรม เป็นต้น

(2)จินตนาการที่เป็นภัยต่อตนเอง คือ ความคิดฟุ้งซ่านที่ว่าตนเองเป็นใหญ่ ต้องมีคนมาเคารพบนอบ เป็นต้น

ประโยชน์ของจินตนาการ

จินตนาการมีทั้งโทษและประโยชน์ สำหรับการโทษของจินตนาการ ที่เกิดจากผลเสียของการจินตนาการเลื่อนลอย ทำให้ปรับตัวเข้ากับสังคมได้ยาก และ มองภาพความจริงได้ยาก อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่ามนุษย์เราจะมีการใช้จินตนาการไม่มากนักน้อย และ จินตนาการพวกนั้นก็สร้างความสุขไม่มากนักน้อย ก็ยังช่วยเสริมสร้างและมีประโยชน์เป็นอย่างมากในแง่ของศิลปะ เป็นอย่างมาก ดังนั้นสามารถบอกเป็นประโยชน์ของจินตนาการได้ดังนี้

- 1) ทำให้มนุษย์เกิดความสุข ถึงแม้เป็นระยะเวลาสั้นๆที่เราได้จินตนาการ อย่างน้อยก็ได้สร้างความสุข และ ช่วยลดหย่อนความตึงเครียดทางอารมณ์ได้
- 2) ทำให้คนซาบซึ้งในสุนทรียภาพ ความสวยงามทั้งหลายมักเกิดจากจินตนาการ ซึ่งก็เป็นเพราะว่าจินตนาการช่วยแปลความหมายของประสบการณ์บางอย่างของเราให้เด่นชัดมากขึ้น
- 3) ทำให้คาดคะเนหรือวางแผนล่วงหน้าได้ดีขึ้น จินตนาการช่วยเรื่องการวางแผนจากประสบการณ์ที่เคยประสบมา ทั้งใกล้เคียงหรือโดยตรง ทำให้เราสามารถคาดการณ์ขั้นตอนต่อไปที่จะเกิดขึ้นได้
- 4) ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ การคิดสร้างสรรค์นั้นต้องใช้จินตนาการช่วยเป็นอย่างมาก เพราะ จินตนาการนั้นเป็นรากฐานในการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ๆช่วยแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน และ ปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

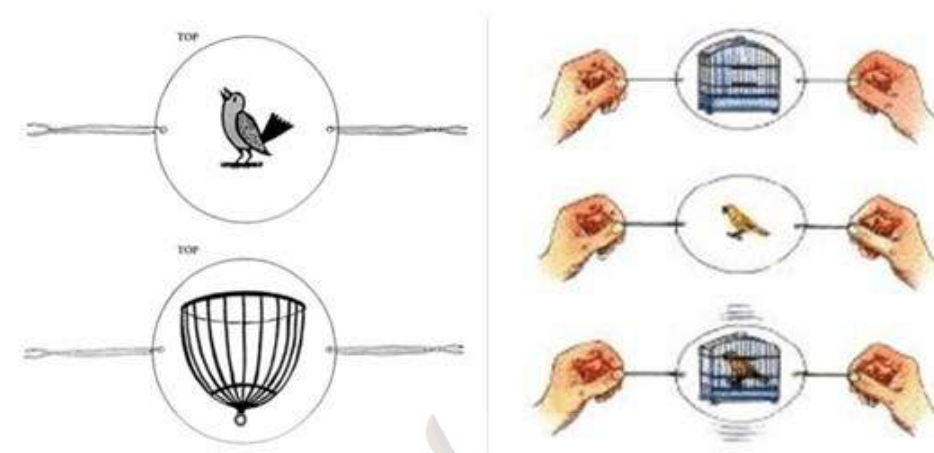
2.4 ความหมายของแอนิเมชันและประวัติแอนิเมชัน

แอนิเมชัน หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว ที่เกิดจากการสร้างภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาทำการซ้อนภาพหรือทำให้ต่อเนื่องกัน ด้วยความเร็วที่สม่ำเสมอจึงเกิดเป็นภาพลวงตาที่เสมือนว่าเกิดภาพเคลื่อนไหวได้จริง โดยมีเทคนิคหลายรูปแบบและสไตส์ สามารถพบได้ในทั้งภาพยนตร์, การ์ตูน, โฆษณา, วิดีโอเกม และสื่ออื่น ๆ

ประวัติแอนิเมชัน

แอนิเมชัน (Animation) มาจากคำว่า Animate และ Animator ซึ่งเป็นภาษาละตินและภาษาฝรั่งเศส และมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต โดยต้นกำเนิดสามารถย้อนกลับไปได้ถึงตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ ที่มนุษย์วาดภาพจิตรกรรมฝาผนัง หรือ จากรูปภาพบนเครื่องปั้นดินเผา

ต่อมาในยุคศตวรรษที่ 19 ก็ได้มีการพัฒนาที่สำคัญของแอนิเมชัน โดย นายแพทย์ชาวอังกฤษชื่อ John Ayton Paris ได้สร้างสิ่งประดิษฐ์ที่วาดกรรณกับกรรณาไว้คนละด้านกับกระดาษ และดึงเชือกให้พลิกไปมาอย่างรวดเร็วจนเกิดภาพซ้อนติดตา โดยสิ่งประดิษฐ์อย่างเรียบง่ายนี้เรียกว่า Thaumatrope



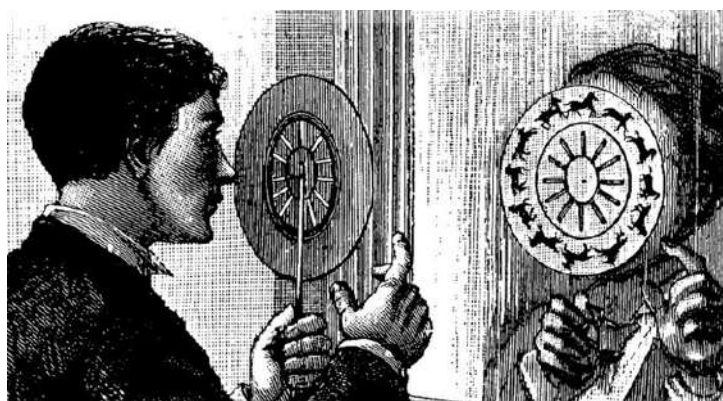
รูปที่ 2.3 Thaumatrope

ที่มา: Ziatdinov, 2013

อย่างไรก็ตามยังมีสิ่งประดิษฐ์ชนิดอื่น ๆ ที่สร้างภาพลวงตาได้อีกเช่น Phenakistoscope (เฟนาคิสโตสโคป), Zoetrope (โซโทรป) และ Praxinoscope (แพรซิโนสโคป)

Phenakistoscope (เฟนาคิสโตสโคป)

เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่ถูกสร้างขึ้นโดย โจเซฟ แพลโต ในปี ค.ศ 1831 ซึ่งมีลักษณะวงล้อและมีกระดาษมาวางรูปในต่อเนื่องกันเป็นแบบวนลูปอยู่รอบวง และรอบวงนั้นก็จะเจาะช่องเล็กๆไว้ให้สำหรับมองลอดดูภาพ โดยเมื่อหมุนภาพแผ่นกลมจะทำให้เกิดภาพลวงตาที่เคลื่อนไหว ซึ่งคล้ายกับภาพ GIF ที่วนลูปต่อเนื่องกัน และ เป็นรูปแบบแรกๆ ที่ทำให้เกิดเป็น มอนชันกราฟฟิก ในปัจจุบัน (Bower, 1992)



รูปที่ 2.4 การหมุนของ Phenakistoscope

ที่มา: History of Science Museum, 2024

Zoetrope (โซโทรป)

ในปี ค.ศ 1834 William George Horner ได้พัฒนาสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่มีแนวคิดคล้ายกับ Phenakistoscope ซึ่งสามารถดูได้หลายคนพร้อมกัน โดยอุปกรณ์นี้มีลักษณะคล้ายกล่องแต่ฝาบนเปิดไว้ใส่รูปภาพที่หมุนดูได้ด้านใน และเจาะรูรอบ ๆ ไว้ (Bower, 1992)



รูปที่ 2.5 Zoetrope

ที่มา: SuttipongKar, 2024

Praxinoscope (แพรซิโนสโคป)

ต่อมานักประดิษฐ์ชาวฝรั่งเศสนามว่า ชาลส์ เอมีล เรนาร์ด ได้พัฒนาต่อยอดจาก Zoetrope ให้การเป็นสิ่งประดิษฐ์แบบใหม่ โดยมีลักษณะเป็นวงล้อคล้ายโคมไฟกลับด้าน ขอบสามารถใส่รูปภาพได้ โดยตรงกลางก็ติดกระจกเงาไว้ เมื่อหมุนวงล้อภาพดวงตาที่เคลื่อนไหวจะปรากฏอยู่บนกระจกเงาที่อยู่ตรงกลาง (SuttipongKar, 2024)



รูปที่ 2.6 Praxinoscope

ที่มา: Puntovernal, 2024

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชนิดา ทองด้วง (2564) หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ และการ ออกแบบมหาวิทยาลัยทักษิณ ได้ทำงานวิจัยเรื่อง ความทรงจำจากจินตภาพในวัยเยาว์ ด้วยการนำเสนอ เรื่องราวเกี่ยวกับความประทับใจที่เกิดขึ้นในวัยเยาว์ ทำให้นึกถึงช่วงเวลาที่ผ่านมาที่มีแต่ความสุขในความ ทรงจำวัยเด็กของเราที่หลงเหลืออยู่ โดยจากสร้างบรรยากาศแห่งการระลึกถึง โดยการสร้างสรรค์ผลงาน จิตรกรรมด้วยเทคนิคสีน้ำมัน ที่สื่อเรื่องราวและเหตุการณ์ครั้งในอดีต ผ่านรูปทรงของเล่นและจินตนาการใน วัยเด็ก อีกทั้งยังมีการใช้สีเส้นที่ตัดกัน เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและ ยังสามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกถึง ความสุขที่คำดังสู่ความทรงจำที่เต็มไปด้วยอิสระ และไร้ขีดจำกัด

จากการศึกษาเพิ่มเติมยังได้พบว่า งานวิจัยเรื่อง การประกอบสร้างความหมายการถวิลหาอดีตใน ภาพยนตร์ไทย โดย วงศกร วงเวียน และ กฤษณ์ ทองเลิศ (2563) หลักสูตรวิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ได้ค้นพบว่า การประกอบการถวิลหาอดีตมี 2 องค์ประกอบ คือ มิติเนื้อหา

ที่สะท้อนการวิไลหาในอดีต และ วิธีการสร้างการวิไลหาอดีตมิติเนื้อหาที่สะท้อนการวิไลหาในอดีตมี 5 ลักษณะ โดยมีรายละเอียดดังนี้ คือ

- 1) การถ่ายทอดความทรงจำในอดีต
- 2) การถ่ายทอดประสบการณ์ในอดีต
- 3) การถ่ายทอดภูมิปัญญาดั้งเดิมและ ประเพณีท้องถิ่น
- 4) การเปลี่ยนผ่านของเวลา
- 5) ภาพชุมชนในอดีต

ต่อมาอีกประการหนึ่งของการสร้าง การวิไลหาอดีต คือ วิธีการประกอบสร้างการวิไลหาอดีตมี 9 ประการ คือ

- 1) สถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉากที่สื่อถึงความย้อนยุค
- 2) เครื่องแต่งกายย้อนยุค
- 3) การสื่อความหมายแบบคู่ตรงข้าม
- 4) การใช้มุมมอง
- 5) การใช้แสงในเชิงสัญลักษณ์
- 6) การใช้สีในเชิงสัญลักษณ์
- 7) การใช้ระยะภาพในเชิงสัญลักษณ์
- 8) การสร้าง สัมพันธ์กับภาพยนตร์และบทเพลงในอดีต
- 9) การใช้เทคนิคตัดต่อเพื่อสื่อความหมายในการเล่าย้อน อดีต เป็นต้น

จากการศึกษาทั้งหมด ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจในเรื่องการวิไลหาอดีตของมนุษย์ ที่เกิดขึ้นจากภาพความ ทรงจำในอดีต นำมาออกแบบเป็นแอนิเมชัน 2 มิติ โดยยังได้รับแรงบันดาลใจจาก ชินไค มาโคโตะ ที่เป็นทั้ง ผู้กำกับ และ ผู้ออกแบบงานภาพพื้นหลังอนิเมชันมากมาย เช่น ยามซากุระร่วงโรย หลับตาฝันถึงชื่อเธอ ถูกลืมฉันมีเธอ หรือ การผจญภัยของซุซุเมะ ด้วยเทคนิคการวาดของเขาที่ใช้ภาพจริงเป็นส่วนประกอบนั้น ทำให้สามารถนึกอดีตได้ อีกทั้งยังสามารถเก็บไว้เป็นหลักฐานการคงอยู่ของสถานที่นั้นว่า อดีตนั้นเคยเป็น อย่างไร

2.6 กรณีศึกษาผลงานศิลปินมาโคโตะ ชินไค



รูปที่ 2.7 จากเรื่อง The Garden of Words เทียบกับสถานที่จริง
ที่มา: ภูฏ, 2559

จากการศึกษาผลงานของ ชินไค มาโคโตะ พบว่างานฉากของภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้ การใช้ ภาพถ่ายจากสถานที่จริงเกือบทั้งสิ้น แล้วค่อยไปลงสีทีละชั้น ทีละเลเยอร์อีกที โดยเทคนิคนี้ทางชินไคใช้เพื่อ ประหยัดเวลาในการทำแอนิเมชันของเขา แต่ด้วยวิธีเช่นทำให้งานภาพออกมาสมจริง อีกทั้งยังมีการใช้สีและ การจัดแสง ด้วยการใส่แสงแฟลร์ และ การใช้แสงต่างๆที่ตกกระทบก่อให้เกิดภาพหรือเงาต่างๆ ซึ่งสามารถ ขยับได้ตามจุดกำเนิดของแสง เช่น เงาที่เกิดจากแสงบนรถไฟ หรือ ภาพเงาที่สะท้อนจากน้ำ เป็นต้น หลาย ครั้งมีการใช้แสงสร้างเงากระทบที่โดดเด่นออกมาเกินจริง ซึ่งนั่นก็เพื่อให้ภาพของฉากนั้นเกิดความโดดเด่น และสร้างอารมณ์ของตัวละครให้ชัดเจน โดยสามารถสรุปออกมาได้ดังนี้

1) ท้องฟ้าและดวงดาว

นอกจากฉากที่อ้างอิงมาจากสถานที่จริงแล้ว ยังมีสิ่งที่เป็นอัตลักษณ์ของศิลปินมาโคโตะ ชินไคอีกนั่นก็คือ ท้องฟ้าและดวงดาว โดยศิลปินมักใช้ท้องฟ้าเป็นแนวทางแสงทำให้ฉากมีความสมจริงมากขึ้น อีกทั้งยังใช้บอกเล่าอารมณ์ของตัวละครด้วย เช่น แอนิเมชันสั้นเรื่อง She And Her Cat เป็นแอนิเมชันขาวดำ แต่ศิลปินสามารถทำให้คนเข้าใจได้ว่าหน้าร้อนมาถึงการใช้ลมพัดแรงและใช้ก้อนเมฆที่ดูเกินจริง หรือ เรื่อง Garden Of Words ที่ใช้ฉากที่มีเมฆหม่นครึ้มฝน ก็ช่วยเสริมเรื่องที่ตัวละครในฉากนั้นว่ามีความในใจที่ไม่อาจจะพูดออกไปได้



รูป 2.8 ตัวอย่างผลงานที่ใช้ท้องฟ้าและแสงที่มีความโดดเด่น

ที่มา: Showroomworkstation, 2024

2) แสงและเงา

โดยแสงที่ศิลปินมาโกโตะ ชินไคชอบใช้ในผลงานของเขา คือ แสงแฟลร์ โดยศิลปินมักใช้เป็นอย่างมากเพื่อให้งานเกิดความสวยงามและดูโดดเด่นมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมอารมณ์ของตัวละครได้ด้วย เช่น เงาสะท้อนบนกระจกรถไฟ แสงจากดวงอาทิตย์ที่เกินจริง หรือ แสงที่ตกกระทบกับเงาไม้ เป็นต้น



รูปที่ 2.9 ตัวอย่างผลงานที่ใช้แสงแฟลร์ของท้องฟ้า

ที่มา: Chinadaily, 2025



รูปที่ 2.10 ตัวอย่างผลงานเพิ่มเติมที่ใช้แสงแฟลร์ที่เกินจริงในฉาก

ที่มา: John, 2024

ต่อมาจากการศึกษายังพบอีกว่า จุดเด่นของชินไค มาโคโตะ ไม่ใช่แค่เรื่องภาพเพียงอย่างเดียว ซึ่งคือ ด้าน เนื้อหา ที่เกี่ยวกับเรื่อง ระยะห่าง เวลา และ ความเศร้า อีกทั้งยังคอยสะท้อนเนื้อหาของความรัก ความเข้าใจ อีกด้วย อย่างเช่นเรื่อง ยามซากุระร่วงโรย และ เสียงเพรียกจากดวงดาว ที่เป็นการยอมรับว่าความรักนั้นเป็น อดีตไปแล้ว มีทั้งความเศร้าปนความเหงา หรือ ความรักกับระยะห่างอย่าง หลับตาฝันถึงชื่อเธอ ที่ระยะห่าง ของเวลาที่ไม่สามารถชนะความรักได้ เป็นต้น อย่างไรก็ตามนอกจากที่มีเกี่ยวกับเรื่องเวลา และระยะห่างแล้ว ยังมีเรื่องเกี่ยวกับความรัก และ ความเข้าใจ ด้วย โดยส่วนใหญ่ภาพยนตร์ของชินไค จะเปิดด้วย ความรัก ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการผจญภัย และนำไปตอนจบของภาพยนตร์ที่มักจะไม่น่าสมหวัง อย่างไรก็ตามนอกจากรักที่ไม่สมหวัง ทางชินไคก็ยังได้มอบความเข้าใจติดตัวกลับไปด้วย เช่น เรื่อง 5 Centimeters Per Second ที่ตัวละครกลับไปโหยหาอดีตและเกือบจะพบกับคนที่รักในอดีต ถึงแม้จะไม่สมหวังในความรักแต่ก็ทำให้ตัวละครได้จดจำเรื่องราวเหล่านั้นเป็นเพียงแค่ความจำดีๆที่เคยผ่านไปแล้วก็ยอมรับมันที่เป็นเพียงแค่อดีต หรือ เรื่อง Voices Of A Distant Star ที่เข้าใจในความรู้สึกของตัวละครที่ความรักก็ยังคงอยู่แม้จะอยู่คนละช่วงเวลากัน เป็นต้น (The MATTER Culture, 2019)

2.7 กรณีศึกษาจากภาพยนตร์



รูปที่ 2.11 หลับตาฝันถึงชื่อเธอ (Your Name)

ที่มา: Wikipedia, 2016

แอนิเมชันของชินไคเรื่อง Your Name หรือ หลับตาฝันถึงชื่อเธอ เป็นแอนิเมชันที่เกี่ยวกับหนุ่มที่เกิดสลับร่างกับหญิงสาวในอดีตในเหตุการณ์ที่มีดาวหางโคจรมาใกล้โลกในรอบหลายปี สลับกันไปมาอยู่ตลอด จนกระทั่งทั้งสองก็พยายามหากันแต่เกิดเหตุการณ์บางอย่างที่เป็นจุดเปลี่ยนของทั้งสองคน ซึ่งเป็นแอนิเมชันที่ให้ความรู้สึกลึ้นอายคล้ายเรื่อง 5 Centimeters Per Second ทั้งฉากและเนื้อเรื่อง แต่แตกต่างกันที่สมหวังในความรัก โดยจุดเด่นของเรื่องนี้คือฉากที่มีความสวยงามของฉาก และเป็นเรื่องแรกๆที่ใช้ฉากที่สวยงามมากกว่าแอนิเมชันเรื่องอื่นๆในสมัยนั้น ทั้งเรื่องแสงเงาจริงสื่อถึงความอลังการของดาวตกที่สวยงาม หรือ ในแสงในฉากต่างๆ ฉากที่อ้างอิงมาจากสถานที่จริง และเนื้อเรื่องที่สมหวังในความรัก ซึ่งขัดต่อเนื้อเรื่องที่ทางชินไคทำมาก่อน



รูปที่ 2.12 รูปตัวอย่างของการใช้แสงและความสวยงามของดาวตกในงานภาพของชินไค

ที่มา: Makotoshinkaiwiki, 2016



รูปที่ 2.13 รูปตัวอย่างของการใช้แสงและความสวยงามของสถานที่จริงในงานภาพของชินไค

ที่มา: Mfarban, 2019

บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ แนวการถวิลหาอดีต ด้วยสุนทรีย์ฉากของศิลปิน มาโคโตะ ชินไค มีระเบียบวิธีการวิจัยดังนี้

- 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

ในงานวิจัยเรื่องการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เกี่ยวกับการถวิลหาอดีต โดยการใช้แนวคิดการออกแบบจากด้วยภาพสถานที่จริงของศิลปินมาโคโตะ ชินไค เป็นแรงบันดาลใจในการนำฉากมาเป็นตัวบรรยายบรรยากาศการหวนคิดถึงอดีต โดยการใช้ภาพถ่ายเป็นสื่อกลางตัวกระตุ้นในจินตนาการถึงอดีต ด้วยเทคนิคของศิลปินมาโคโตะ ชินไค อย่าง "เพ้นต์ โอเวอร์ โฟโต้" (Painting Over Photos) ที่มีการใช้แสงและเงาที่เกินจริง อีกทั้งมีใช้แบบสอบถามผ่านผู้คนที่ช่วงเวลาที่ผ่านมาโหยหาอดีตมากที่สุด โดยนำมาปรับใช้ร่วมกับเทคนิคด้านเนื้อเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงความรักที่ไม่สมหวังและความเหงา ให้เกิดเป็นเนื้อเรื่อง อย่างไรก็ตามได้มีการศึกษาทฤษฎีเพิ่มเติมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ความทรงจำของมนุษย์, จินตนาการ, และการถวิลหาอดีต เป็นต้น

3.2 ขั้นตอนก่อนการผลิต (PRE-PRODUCTION)

3.2.1 การตั้งชื่อและการออกแบบงานภาพลัทธิวิชาวของแอนิเมชัน Time Traveler

การออกแบบภาพลัทธิวิชาว ผู้วิจัยได้มีการออกแบบการออกแบบภาพลัทธิวิชาว เพื่อให้เข้าใจงานภาพรวมของแอนิเมชัน โดยมีมีการเลือกภาพสถานที่ ที่เราจะวาดมาก่อน โดยสถานที่ทางผู้วิจัยได้เลือกมาจากสถานที่มหาวิทยาลัยที่งานภาพของนางเอกได้จัดแสดง อ้างอิงมาจากสถานที่จริงอย่างมหาวิทยาลัยรังสิต



รูปที่ 3.1 มหาวิทยาลัยรังสิตมุมสูง
ที่มา: มหาวิทยาลัยรังสิต, 2567

ต่อมานำรูปที่ไปแต่งภาพให้ดูสว่างขึ้นและมีการแต่งสีเพิ่มเติม



รูปที่ 3.2 มหาวิทยาลัยรังสิตมุมสูงฉบับแต่งสีและเพิ่มแสง
ที่มา: มหาวิทยาลัยรังสิต, 2567

หลังจากที่ทำการปรับสีและแสงแล้ว ก็ทำการลบท้องฟ้าที่เป็นของรูปที่ดั้งเดิมออกและ โ้คงรูปที่ได้ลักษณะที่เราต้องการ อีกทั้งเนื่องจากรูปที่ยังไม่ได้สีตามที่ผู้วิจัยต้องการจึงได้ทำการปรับปรุงแต่งเพิ่มเติมและเทียบเคียงกับค่าสีดั้งเดิมของรูป



รูปที่ 3.3 มหาวิทยาลัยรังสิตมุมสูงฉบับโค้งและกลับหัว
ที่มา: มหาวิทยาลัยรังสิต, 2567

พอได้ทุกอย่างตามที่ต้องการแล้วก็ทำการจัดวางรูปที่ตามที่เราได้คิดไว้แล้วและวาดท้องฟ้ากับวางแผนท้องฟ้าไว้คร่าวๆก่อน อีกทั้งเพื่อให้ภาพดูน่าสนใจจึงได้ทำการกลับหัวรูปที่ภาพเพิ่มเติม

หลังจากนั้นก็ทำการวาดตามแบบที่วางไว้ทั้งหมดและเก็บรายละเอียดเพิ่มเติมแต่งภาพและแสงเพื่อเพิ่มระยะใกล้ไกลของภาพให้มากขึ้น



รูปที่ 3.4 จัดวางองค์ประกอบรูปที่ภาพมหาวิทยาลัยรังสิต



รูปที่ 3.5 รูปที่ภาพศิวิลวมมหาวิทยาลัยรังสิตไม่มีตัวละคร

อย่างไรก็ตามเมื่อได้จัดวางภาพและวาดจนได้ตามที่ทางผู้วิจัยต้องการแล้วจึงวาดภาพร่างตัวละครเพิ่มเติมลงในภาพ



รูปที่ 3.6 รูปที่ภาพศิวิลวมมหาวิทยาลัยรังสิตมีตัวละคร

หลังจากนั้นก็ตัดเส้นและลงสีตัวละครใส่แสงและเงาให้ครบถ้วน และปรับรายละเอียดพื้น
หลังจากเพิ่มเติมเพื่อให้ได้ภาพที่เสร็จสมบูรณ์



รูปที่ 3.7 รูปที่ภาพลิขสิทธิ์

3.2.2 การสร้างแก่นของเรื่อง

งานวิจัยเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เกี่ยวกับการถวิลหาอดีต โดยการใช้แนวคิด การออกแบบฉากด้วยภาพสถานที่จริงของศิลปินมาโกโตะ ชินไค โดยการสร้างแบบสอบถามว่าผู้ ส่วนใหญ่นึกถึงอดีตช่วงไหนและอยากกลับไปใช้ชีวิตช่วงเวลาไหนมากที่สุด

3.2.3 บทภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นและบทภาพ

1) เรื่องย่อ

เรื่องราวของชายคนหนึ่ง เดินทางกลับบ้านเห็นนิทรรศการภาพถ่ายเมืองจึงแวะเข้าไปดู ระหว่างที่เดินดูอยู่ก็ทำให้นึกถึงความทรงจำเก่าที่เคยอยู่ร่วมกับผู้คนนั้น ตามสถานที่ต่างๆ

2) การวางโครงเรื่องราว

การโหยหาอดีตของแต่ละผู้คนนั้นไม่เหมือนกัน ดังนั้นทางผู้วิจัยจึงได้มีการทำแบบสอบถามถึงช่วงเวลาที่คุณอยากย้อนกลับไปใช้ชีวิตอีกครั้ง เพื่อใช้เป็นแนวทางการทำเนื้อเรื่อง โดยมีคำถามดังต่อไปนี้

(1) เพศ

(2) อายุ

(3) ตอนนี้คุณทำอะไร

(3.1) เรียน

(3.2) ทำงาน

(4) จากข้อที่แล้ว กรณีที่เรียนอยู่ (ระดับชั้นไหน ปริญญา)

(5) จากข้อที่แล้ว กรณีที่ทำงานอยู่ (อาชีพ)

(6) มีช่วงเวลาไหนที่อยากย้อนกลับไปมากที่สุด หรือ อยากกลับไปแก้ไข

มากที่สุด

(7) จากข้อที่แล้ว เหตุผลเพราะอะไร ทำไมถึงอยากย้อนกลับไปช่วงเวลานั้น

Nostalgia (การโหยหาอดีต)
แบบสอบถามการโหยหาอดีต (Nostalgia Survey)

การโหยหาอดีตคือการคิดถึงช่วงเวลาในอดีตที่มีความสุขหรือมีความหมาย ซึ่งอาจเป็นช่วงเวลาที่ยาวนานหรือช่วงเวลาสั้นๆก็ได้ การโหยหาอดีตอาจเป็นทั้งความรู้สึกที่ดีและไม่ดีก็ได้ ขึ้นอยู่กับความรู้สึกของผู้ตอบแบบสอบถาม

กรุณาตอบคำถามต่อไปนี้โดยเลือกคำตอบที่เหมาะสมที่สุด

ชื่อ

☐ ใช่ครับ/ค่ะ กรุณาตอบแบบเปิดเผยชื่อ

เพศ

☐ ชาย
☐ หญิง
☐ ไม่ระบุ

อายุ

☐ 18-24
☐ 25-34
☐ 35-44
☐ 45-54
☐ 55-64
☐ 65-74
☐ 75-84
☐ 85-94
☐ 95-104

อาชีพ

☐ นักเรียน/นักศึกษา
☐ พนักงาน
☐ เจ้าของกิจการ
☐ เกษตรกร
☐ ฟรีแลนซ์
☐ อื่นๆ

รูปที่ 3.8 แบบสอบถามการโหยหาอดีต

จึงได้ผลสรุปว่า ช่วงเวลาที่ผู้คนอยากกลับไปมากที่สุด คือ ช่วงเวลาวัยเรียน เช่น ช่วงมัธยมต้น และ มหาวิทยาลัยเป็นส่วนใหญ่ และเหตุผลหลักที่อยากกลับไปเพราะ อยากไปแก้ไขชีวิตที่ผิดพลาดในอดีตกับอยากไปพบผู้คนที่ไม่มีโอกาสได้พบอีก อย่างไรก็ตามก็มีบางคนที่ไม่อยากย้อนกลับเนื่องจากไม่ได้มีเหตุที่ต้องกลับไปหาช่วงเวลาเหล่านั้นอีก ทั้งยังมีบางส่วนอยากกลับไปช่วงเวลาวัยทำงาน เพื่อไปเปลี่ยนใช้ชีวิตที่ดีกว่านี้



รูปที่ 3.9 ผลแบบสอบถามการโหยหาอดีต

3) การวางเนื้อเรื่องแบบ 3 องค์

องค์ 1 เกริ่นนำ และ เปิดตัวละคร

หลังจากที่เปิดประตูเข้ามาภาพแรกเป็นสถานที่โตะนั่งอันหนึ่งที่ว่างเปล่า แต่ตัวเอกกลับจำอะไรได้บางอย่าง ก่อนภาพจะตัดเป็นคนที่นั่งอยู่โตะนั่งนั้น ถึงในความคิดของตัวเองพวกนั้นจะเรื้อนรางมาก ๆ แต่กลับมีคนหนึ่งที่เด่นเป็นอย่างมาก ผมสีดำที่มัดด้วยโบสีแดงที่หันไปคุยกับเพื่อนๆของเธอนั้น จะหันมาทางด้านหน้า และยิ้มให้

องค์ 2 การเผชิญหน้า

ระหว่างที่ตัวเอกกำลังเดินชมผลงานภาพถ่ายอยู่และกำลังหวนนึกถึงวันเก่าๆ ที่ผ่านมา ตัวเอกได้ไปสะดุดตาผมสีดำที่มัดสลวยกับสายโบสีแดงเด่นที่มัดผมนั้นอยู่ ถึงแม้จะหันหลังอยู่ ตัวเอกก็จำได้ทันทีว่าคือนางเอกและเดินเข้าไปทักเธอในทันที

ตัวเอกที่ไม่ได้เจอกันมานานก็คุยกันสักพักก่อนที่จะเดินรูปที่ไปด้วยกัน จนกระทั่งตัวเอกหยุดที่ภาพสถานที่หนึ่ง ที่เป็นภาพถ่ายธรรมดา ตัวเอกก็หวนคิดถึงเรื่องบางอย่าง ก่อนที่นางเอกจะเดินเข้ามาทักตัวเอกที่กำลังคิดอะไรบางอย่าง

องค์ 3 ปมปัญหาและบทสรุป

ตัวเอกที่โดนนางเอกทักที่รับหันไปทางนางเอก ก็ภาพจะตัดไปยังในอดีตที่ ฝนตกและนางเอกที่ยืนร้องไห้อยู่ในสถานที่ในรูปที่นั้น คงเป็นการทะเลาะกันที่รุนแรงมาก ก่อนที่นางเอกที่ร้องไห้อยู่จะวิ่งหายไปนในสายฝนนั้น

ภาพตัดกลับมาในปัจจุบัน ที่นางเอกกำลังดูรูปที่นี้อยู่เหมือนกัน แต่ในตอนนี้นางเอกกำลังได้หันกลับมาที่ตัวเอก ภาพก็ตัดไปยังใบหน้าของนางเอกที่มีความสุขตามสถานที่ต่างๆ ที่ปรากฏตามที่พระเอกได้เจอมา ก่อนที่จะตัดกลับมาที่นางเอกในปัจจุบันด้วยใบหน้าเศร้าสร้อย ก่อนที่หันกลับไปเดินต่อ ตัวเอกที่ได้สติกลับมา ก็กำลังจะวิ่งตามไปหานางเอกเพื่อขอโทษเรื่องในวันนั้น ในขณะที่สถานที่จัดแสดงภาพถ่ายก็ค่อยๆ เรือนหายไป และตัวเอกที่จะจับมือนางเอกได้นั้น ภาพทุกอย่างก็หายไปเป็นสีขาว

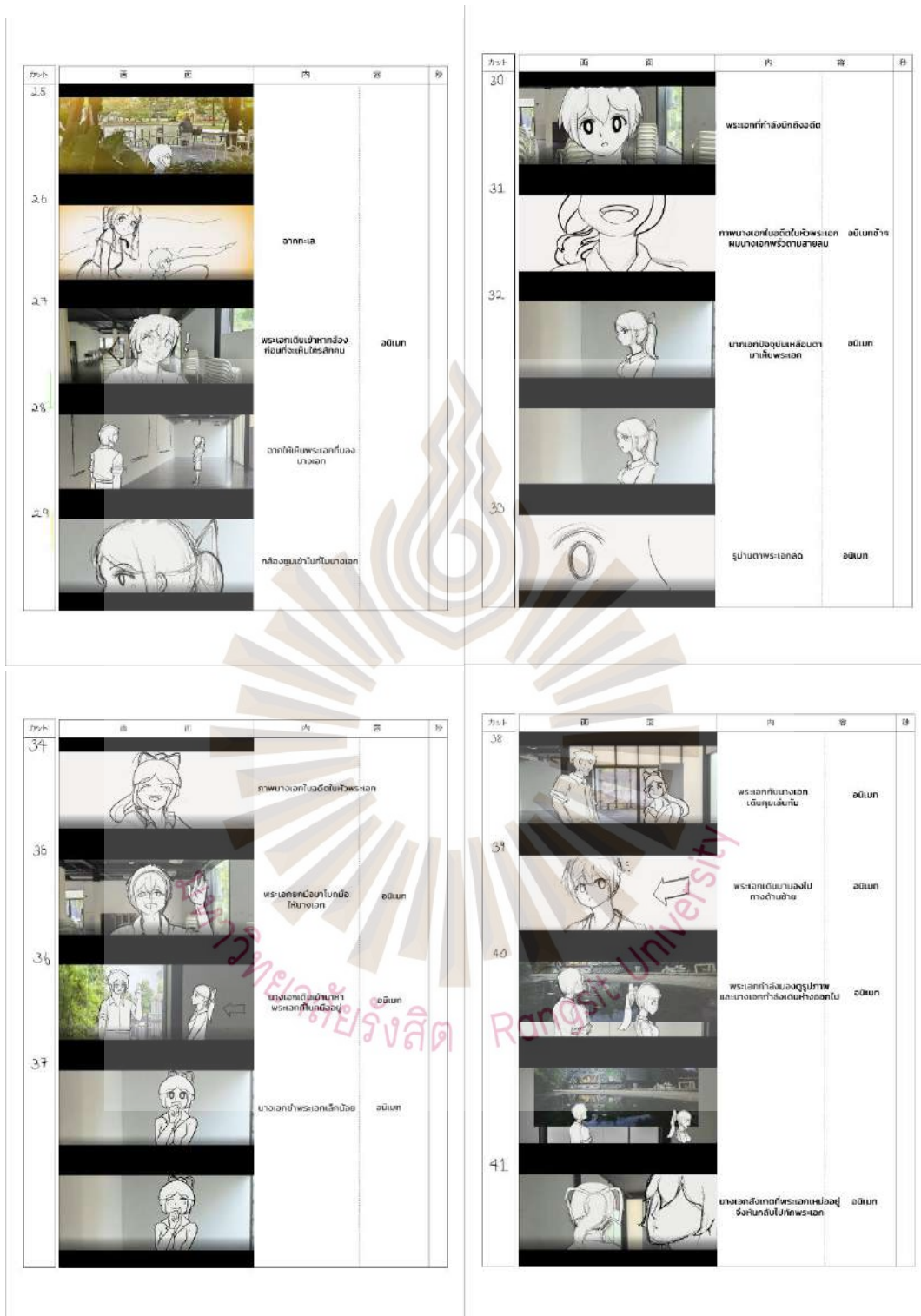
ก่อนที่จะตัดมายังเป็นภาพที่เป็นสีขาวโพลน กับเสียงซู่ของเสียงวัดหัวใจ ดัง ภาพค่อยๆ ปรากฏเป็นตัวเอกตอนแรกที่นอนอยู่บนเตียง และ ภาพตัดมาที่มือของตัวเอกที่จับมือของใครบางคนอยู่ และค่อยๆ กลายเป็นภาพสีดำกับเสียงหัวใจที่กำลังจะหยุดเต้น

4) บทภาพ (Storyboard)

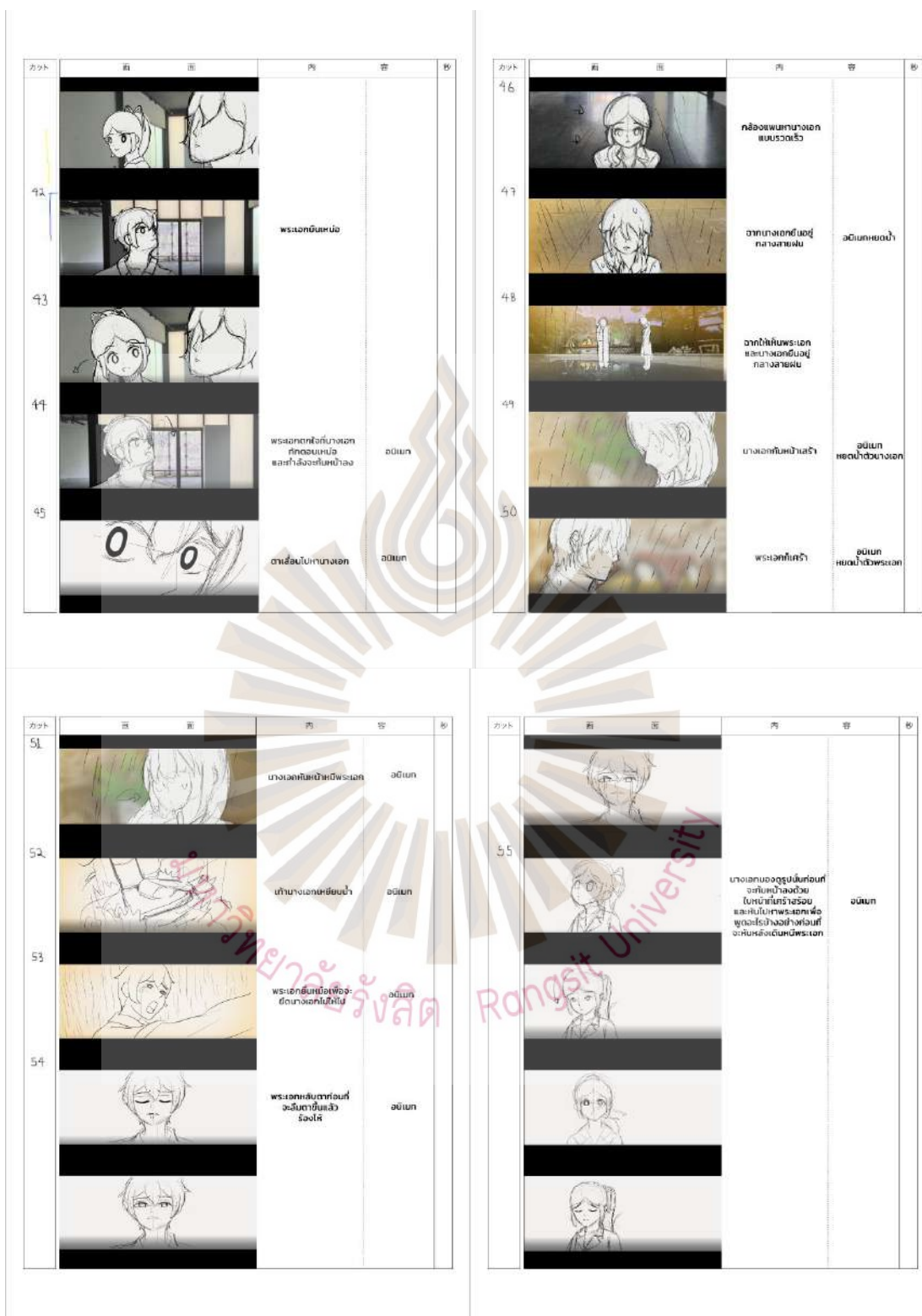




รูปที่ 3.11 บทภาพ (Storyboard 1)

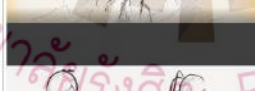
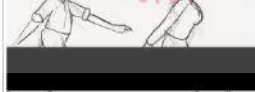


รูปที่ 3.13 บทภาพ (Storyboard 3)



รูปที่ 3.14 บทภาพ (Storyboard 4)

ฉาก	ภาพ	เสียง	คำ
56			
57		พระเอกที่นางเอก จะเอื้อมพระเอกไม่ติด รูปถ่ายพระเอก	อนิเมะ
58		นางเอกวิ่งไปหานางเอก	อนิเมะ
59		ตัวนางเอกในฉากที่พระเอก กำลังพูดนางเอก นางเอกยืนอยู่ข้างหลัง นางเอก	อนิเมะ
60			
61		พระเอกเห็นนางเอก ก็เลยวิ่งไปหานางเอก	อนิเมะ

ฉาก	ภาพ	เสียง	คำ
62			
63		ตัวนางเอกในฉากที่นางเอก ยืนอยู่ข้างหลังนางเอก	อนิเมะนางเอก
64		พระเอกที่วิ่งมาจะ เอื้อมนางเอก	อนิเมะนางเอก
65		นางเอกที่วิ่งมาจะ เอื้อมนางเอกแต่ไม่ติด	อนิเมะนางเอก
66		นางเอกที่วิ่งมาจะ เอื้อมนางเอกแต่ไม่ติด	อนิเมะนางเอก

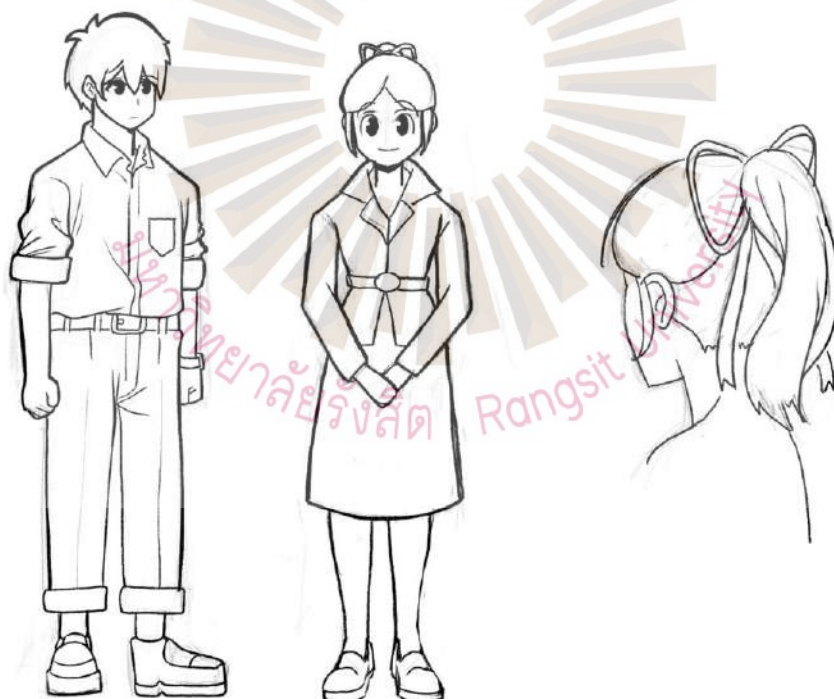
รูปที่ 3.15 บทภาพ (Storyboard 5)

3.2.4 การออกแบบฉากและบรรยากาศ

การออกแบบสถานที่ต่างๆ โดยทางผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจจาก มาโคโตะ ชินไค และอ้างอิงจากการโหยหาในอดีตจึงไม่สามารถใช้สถานที่ที่นอกเหนือจากจินตนาการได้ จึงมีการเลือกใช้สถานที่จริง อย่างมหาวิทยาลัยรังสิตเป็นส่วนใหญ่ โดยใช้เทคนิคในการแต่งภาพและการวาดแบบเพ้นต์ โอเวอร์ โฟโต้ (Painting over Photos) เพื่อความยืดหยุ่นและมีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาโครงการวิจัย

3.2.5 การออกแบบตัวละคร

จากบทภาพยนตร์สามารถนำออกมาออกแบบตัวละครได้ 2 ตัวละครหลัก ตามภาพร่างแรก ดังนี้



รูปที่ 3.16 ภาพร่างตัวละครหลัก

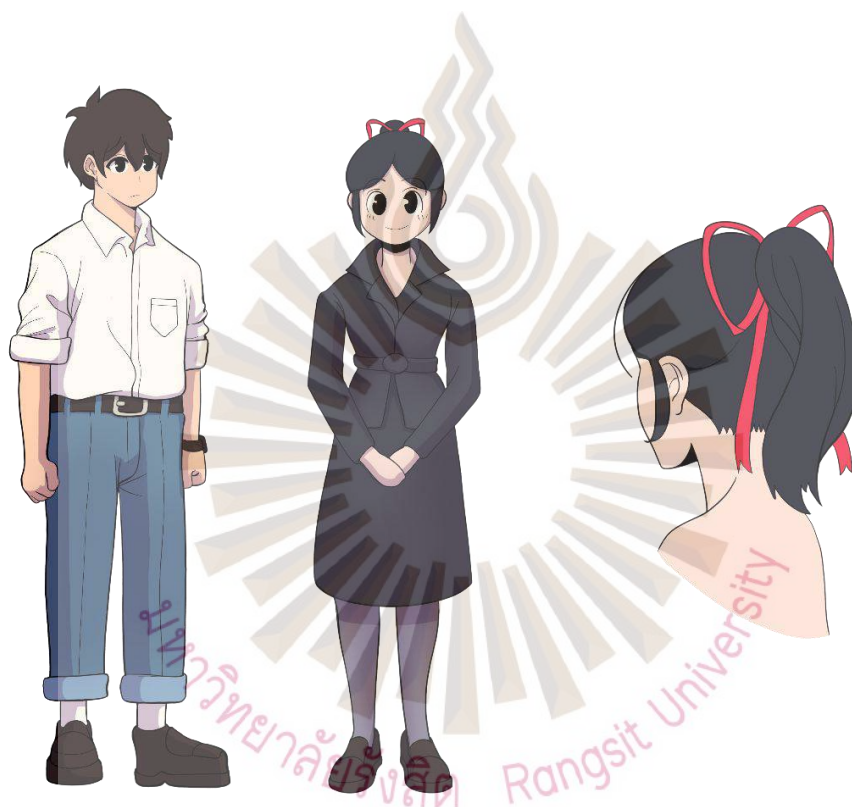
ต่อมาได้มีทำการแก้ไขลายเส้นเพื่อให้ได้เข้ากับเนื้อหาแอนิเมชันมากขึ้นและเพิ่มบุคลิก
ดังนี้

1) ตัวเอก

ตัวเอก มีนิสัยไม่มั่นใจในตัวเอง แต่เอาใจใส่คนเก่ง ผมดำ ตาคำ เป็นผู้ช่วยวัยทำงาน ปกติ ธรรมดาสุดๆ แอบชอบนางเอกเพราะนิสัยดี อธิบายดี ทำให้ใจพระเอกหวนไหวง่าย จากการที่เข้าสังคมไม่เก่ง

2) นางเอก

นางเอก นิสัยน่ารัก สดใส ผมดำ ตาคำ มัดผมด้วยโบสีแดง แต่งกายด้วยชุดสีดำ เรียบร้อยทางการ แอบชอบพระเอกเพราะเอาใจใส่เก่ง มีความพยายามตัวตนเองในการทำเรื่องต่างๆ



รูปที่ 3.17 ภาพตัวละครหลัก

อย่างไรก็ตามได้มีการแก้ไขตัวละครเพิ่มเติมเพื่อให้เข้าถึงอัตลักษณ์ของศิลปินมาโคโตะ ชิน ไคมากขึ้นและเพื่อแยกตัวละครที่มีทั้งอดีตและปัจจุบัน อีกทั้งเพิ่มการแสดงสีหน้าท่าทาง จึงได้ทำการแก้ไขดังนี้



รูปที่ 3.18 ภาพตัวละครพระเอกในอดีตฉบับแก้ไข



รูปที่ 3.19 ภาพตัวละครพระเอกในปัจจุบันฉบับแก้ไข



รูปที่ 3.20 ภาพตัวละครนางเอกในอดีตฉบับแก้ไข



รูปที่ 3.21 ภาพตัวละครนางเอกในปัจจุบันฉบับแก้ไข

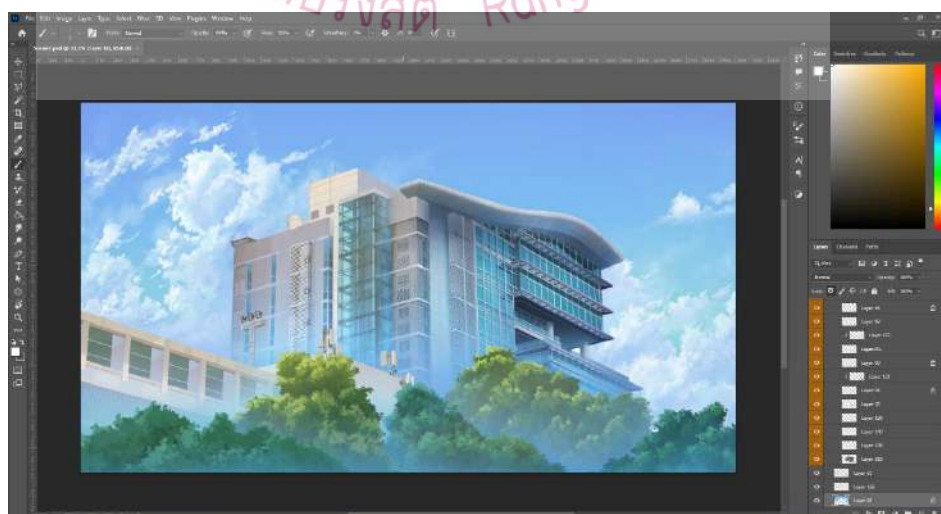
3.3 ขั้นตอนการผลิต (Production)

3.3.1 การสร้างแอนิเมชัน 2 มิติ ผู้วิจัยได้มีการใช้โปรแกรมอะโดบี โฟโตชอป (Adobe Photoshop) ในการสร้างฉากและสร้างแอนิเมชันผ่านตัวโปรแกรม Clip Studio Paint โดยสามารถแบ่งเป็นขั้นตอนดังนี้

1) การสร้างฉาก ผู้วิจัยมีการไปยังสถานที่จริงเพื่อไปถ่ายรูปที่เก็บไว้ ก่อนที่จะนำไปคัดเลือกรูปที่จะใช้ในผลงาน และนำไปใช้ในโปรแกรมอะโดบี โฟโตชอป (Adobe Photoshop) โดยกำหนดภาพที่ 1920x1080 px 300 dpi และใช้เทคนิคการลงสีที่ทับภาพถ่ายหรือเพ้นต์ติ้ง โอเวอร์ โฟโต้ (Painting over Photos) ซึ่งเทคนิคนี้สามารถทำให้เกิดความรวดเร็วและสามารถตกแต่งโทนสีของภาพได้ง่ายตามที่ต้องการ อีกทั้งยังเพื่อทำให้เกิดความโหยหาอดีตจากการเห็นภาพของสถานที่จริงและอีกทั้งทำให้เกิดความรู้สึกคุ้นเคยได้ โดยมีการแบ่งแยกเลเยอร์ (Layer) ตามอาคาร ต้นไม้ หรือท้องฟ้า เช่น อาคาร A อาคาร B ก็ควรแยกเลเยอร์ (Layer) ไว้เพื่อความสะดวกต่อการกลับมาแก้ไขหรือตกแต่งเพิ่มเติม



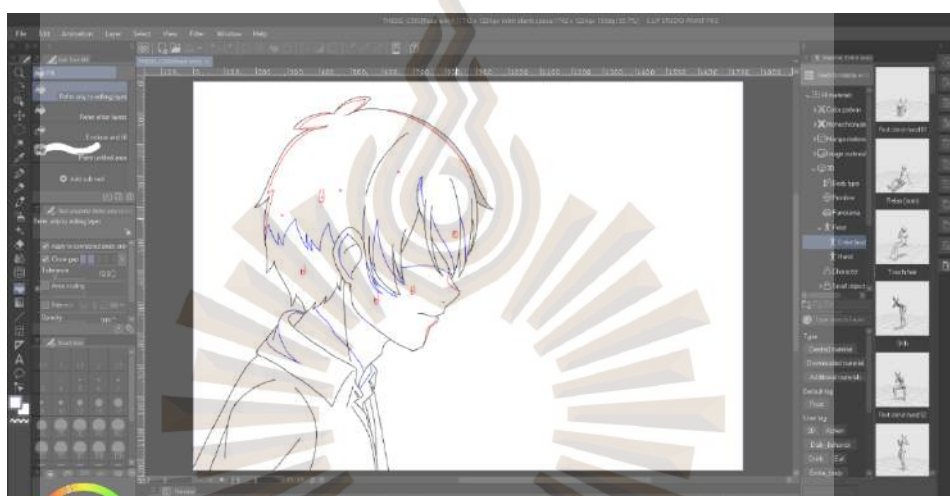
รูปที่ 3.22 ภาพตัวอย่างที่ใช้เทคนิคการลงสีที่ทับภาพถ่ายหรือเพ้นต์ติ้ง โอเวอร์ โฟโต้ (Painting over Photos) โดยด้านซ้ายคือการลงสีและด้านขวาคือภาพถ่าย



รูปที่ 3.23 ภาพตัวอย่างการผลิตภาพฉากในโปรแกรมอะโดบี โฟโตชอป (Adobe Photoshop)

2) การทำภาพเคลื่อนไหว ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม Clip Studio Paint ในการทำภาพเคลื่อนไหว โดยเทคนิคที่ใช้คือการวาดแบบเฟรมบายเฟรม (Frame by Frame) หรือก็คือการวาดภาพตัวละครให้ขยับทีละนิดหรือที่เรียกว่าเฟรม (Frame) เพื่อให้เกิดภาพที่เคลื่อนไหวได้ โดยเริ่มจากการวาดภาพต้น และ ท้าย ก่อนหรือคีย์เฟรม (Keyframe) หลังจากนั้นจึงทำการวาดภาพระหว่างภาพต้นกับภาพท้ายหรือการวาดระหว่างเฟรม (In-Between) ให้เกิดเป็นภาพที่มีการเคลื่อนไหว

หลังจากที่ทำการร่างภาพและทำการตัดเส้นแล้ว ก็กำหนดจุดที่จะเกิดเงา แสง และ วัตถุต่างๆ



รูปที่ 3.24 ภาพตัวอย่างการกำหนดแสงเงาของภาพ

จากนั้นก็ทำการลงสีด้วยการเทสีด้วย (Paint Bucket Tool) ตามจุดที่เรากำหนดแสงเงาเอาไว้ดังนี้

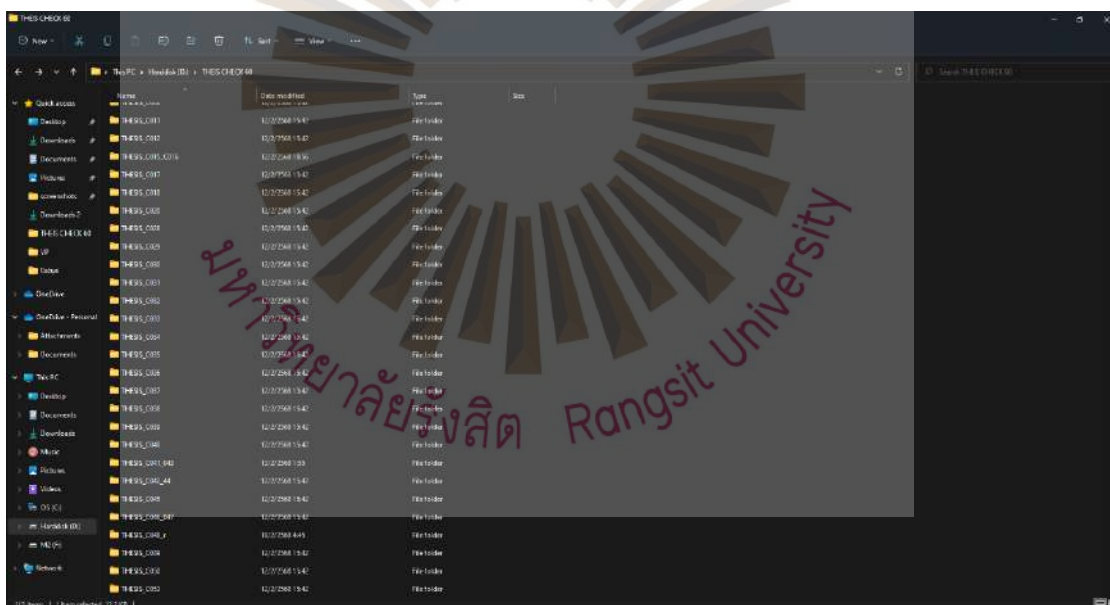


รูปที่ 3.25 ภาพตัวอย่างการเทสี

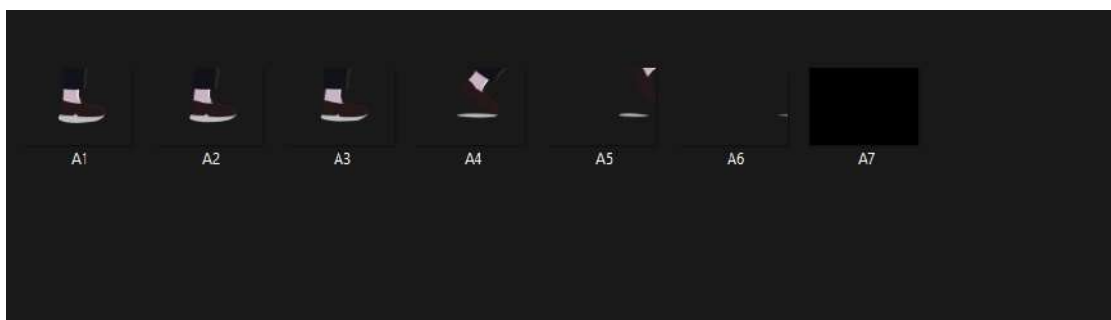
3.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (POST-PRODUCTION)

ขั้นตอนนี้เป็นส่วนที่การรวมงานที่ทำมาทั้งหมดลงในโปรแกรมอะโดบี เอฟเตอร์เอฟเฟกต์ (Adobe After Effect) และ โปรแกรมอะโดบี พรีเมียร์ โปร (Adobe Premiere Pro) ซึ่งสามารถแบ่งเป็น 2 หัวข้อดังนี้

3.4.1 การปรับแต่งของงาน (Compositing) หลังจากที้นำแอนิเมชันแบบเฟรมบายเฟรม (Frame by Frame) ทั้งหมดทำการบันทึกในรูปแบบของรูปที่ภาพทีละเฟรมนำมารวมกันในโปรแกรมอะโดบี เอฟเตอร์เอฟเฟกต์ (Adobe After Effect) เพื่อนำมาจัดเรียงเฟรมให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังมีตัวช่วยในการทำภาพเคลื่อนไหวจากภาพนิ่งให้สามารถขยับได้ อย่งไรก็ดีโปรแกรมอะโดบี เอฟเตอร์เอฟเฟกต์ (Adobe After Effect) สามารถใส่เอฟเฟกต์ (Effect) ได้อีกด้วย



รูปที่ 3.26 ภาพจำนวนคีย์เฟรมหลักเพื่อนำไปเรียงกันในโปรแกรมอะโดบี เอฟเตอร์เอฟเฟกต์ (Adobe After Effect)

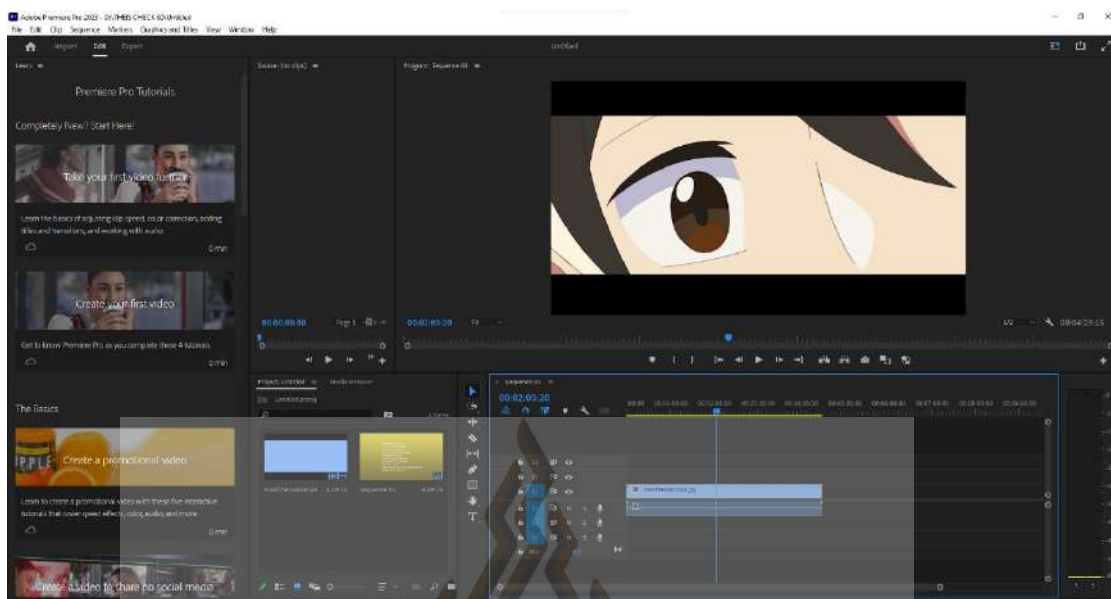


รูปที่ 3.27 ภาพตัวอย่างจำนวนคีย์เฟรม (Keyframe) และภาพระหว่างเฟรม (In-between) ที่บันทึกออกมาเพื่อนำไปเรียงกันในโปรแกรมอะโดบี อาฟเตอร์เอฟเฟกต์ (Adobe After Effect)



รูปที่ 3.28 ภาพแสดงการสร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม อะโดบี อาฟเตอร์ เอฟเฟกต์ (Adobe After Effect) ที่นำมาเรียงต่อกัน

3.4.2 เสียงประกอบ ทางผู้วิจัยได้มีการใช้โปรแกรมอะโดบี พรีเมียร์ โปร (Adobe Premiere Pro) ในการวางเสียงและทางผู้วิจัยได้เลือกเสียงบรรยากาศของฉากแอมเบียนซ์ (Ambience) และการเลือกใช้เสียงการเคลื่อนไหวโฟลีย์ (Foley) มาใช้เพื่อให้เกิดความสมจริงยิ่งขึ้น อีกทั้งมีการใช้เพลงมารวมด้วยเพื่อที่จะดึงอารมณ์ของผู้ชมผลงานมากขึ้น



รูปที่ 3.29 ภาพแสดงการจัดวางเสียงในโปรแกรมอะโดบี พรีเมียร์ โปร (Adobe Premiere Pro)

3.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการประเมินงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เกี่ยวกับการฉีดยาวัคซีน โดยการใช้แนวคิดการออกแบบจากด้วยภาพสถานที่จริงของศิลปินมาโคโตะ ชินไค” คือ กลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีความคิดถึงอดีตและอยากย้อนกลับไปในช่วงเวลาต่างๆของชีวิต และ กลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจในแอนิเมชันของศิลปินมาโคโตะ ชินไค จากแบบฟอร์มออนไลน์จำนวน 30 คน

3.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.6.1 อุปกรณ์

1) คอมพิวเตอร์

- (1) Intel(R) Core(TM) i7-4790 CPU @ 3.60GHz 3.60 GHz
- (2) Ram 16.0 GB
- (3) 64-bit operating system, x64-based processor

2) ไอแพด

Ipad Pro Gen 3



รูปที่ 3.30 Ipad Pro Gen 3

ที่มา: Apple, 2024

3) เมาส์ปากกา

XP-Pen Artist Pro 16



รูปที่ 3.31 XP-Pen Artist Pro 16

ที่มา: Xp-Pen, 2024

3) โปรแกรม

- (1) การออกแบบตัวละครและการวาดฉาก Adobe Photoshop 2023 และ Procreate
- (2) การทำภาพเคลื่อนไหว Clip Studio Paint
- (3) การแต่งภาพ Adobe Photoshop 2023 และ Adobe After effect 2023
- (4) การวางเสียง Adobe Premiere Pro

3.6.2 แบบสอบถาม

โดยแบ่งการเก็บข้อมูลเป็น 2 ช่วง คือ

- 1) การเก็บข้อมูลการทำเนื้อเรื่อง

โดยใช้ประโยชน์เพื่อใช้ประกอบเป็นแนวทางของเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการคิดถึงอดีต

- 2) การเก็บข้อมูลหลังจากผลงานเสร็จสมบูรณ์

โดยมีแอมิเมชัน 2 มิติ เป็นการนำเสนอและมีการใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลหลังจากที่ได้ทำการรับชมผลงานแอมิเมชัน 2 มิติแล้วเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

3.7 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการเก็บข้อมูลแบ่งเป็น 2 ช่วง คือ การเก็บข้อมูลการทำเนื้อเรื่อง และ การเก็บข้อมูลหลังจากผลงานเสร็จสมบูรณ์

3.7.1 ช่วงที่ 1 การเก็บข้อมูลการทำเนื้อเรื่อง

เป็นแบบฟอร์มนี้เพื่อส่วนหนึ่งในงานวิจัยเกี่ยวกับ การโหยหาอดีต เพื่อเป็นแนวทางประกอบใช้ในงานอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการระลึกถึงอดีตของตัวละครเอก โดยทางผู้วิจัยจึงอยากทราบถึงผู้คนในยุคปัจจุบันว่ามีช่วงเวลาไหนที่ผู้คนอยากย้อนกลับไปมากที่สุด ทั้งอยากกลับไปอยู่ในช่วงเวลานั้น หรือ อยากกลับไปแก้ไขในสิ่งที่ตัวเองทำในอดีต โดยมีคำถามสำหรับผู้ทำแบบสำรวจตอบ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 คำถามการทำเนื้อเรื่อง

คำถาม	ตัวเลือกตอบและคำตอบ
เพศ	ชาย
	หญิง
	ไม่ต้องการระบุ
อายุของคุณ	
ตอนนี้คุณทำอะไร	เรียน
	ทำงาน
จากข้อที่แล้ว ในกรณีที่เลือกเรียน (ระดับชั้นไหน ปริญญา)	
จากข้อที่แล้ว ในกรณีที่เลือกทำงาน (อาชีพ)	
มีช่วงเวลาไหนที่อยากย้อนกลับไปมากที่สุด หรือ อยากกลับไปแก้ไขมากที่สุด	
จากข้อที่แล้ว เหตุผลเพราะอะไร ทำไมถึงอยากย้อนกลับไปช่วงเวลานั้น	

3.7.2 ช่วงที่ 2 การเก็บข้อมูลหลังผลงานเสร็จสมบูรณ์

เป็นการเก็บข้อมูลแบบสอบถามจากผู้ชมผลงานการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เกี่ยวกับการวิพากษ์วิจารณ์ โดยการใช้แนวคิดการออกแบบจากด้วยภาพสถานที่จริงของศิลปินมาโคโตะ ชินได ที่จะสอบถามผู้ชมผลงานเกี่ยวกับความเห็นเกี่ยวกับตัวผลงาน โดยแบ่งออกเป็นสองส่วนตามตารางดังนี้

ตารางที่ 3.2 คำถามหลังผลงานเสร็จสมบูรณ์

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม	
คำถาม	ตัวเลือกตอบ
กลุ่มอายุ	15 - 25 ปี
	26 - 35 ปี

ตารางที่ 3.2 คำถามหลังผลงานเสร็จสมบูรณ์ (ต่อ)

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม						
คำถาม		ตัวเลือกตอบ				
		36 – 45 ปี				
		มากกว่า 45 ปีขึ้นไป				
เพศ		ชาย				
		หญิง				
		ไม่ระบุ				
ส่วนที่ 2 ความเห็นเกี่ยวกับตัวผลงานแอนิเมชัน						
ความเห็นในแต่ละด้าน		คะแนนความเห็น				
		ดีมาก (5)	ดี (4)	ปานกลาง (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
(2.1) ด้านการออกแบบ						
การรับรู้ถึงอัตลักษณ์มาโคโตะ ชินไคอยู่ในระดับใด						
การใช้สถานที่จริงมาเป็น ภาพวาดในงานแอนิเมชันช่วย ส่งเสริมการคิดถึงอดีตได้อยู่ใน ระดับใด						
ความสวยงามของการออกแบบ ตัวละคร						
ความสวยงามของการออกแบบ ฉาก						
(2.2) ด้านเนื้อหา						
มีความคิดถึงอดีตอยู่ในระดับ ใด						

ตารางที่ 3.2 คำถามหลังผลงานเสร็จสมบูรณ์ (ต่อ)

ส่วนที่ 2 ความเห็นเกี่ยวกับตัวผลงานแอนิเมชัน					
ความเห็นในแต่ละด้าน	คะแนนความเห็น				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	ปานกลาง (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
(2.2) ด้านเนื้อหา					
มีความเข้าใจเนื้อเรื่องอยู่ในระดับใด					
ความพอใจในความงามและสุนทรียะอยู่ในระดับใด					

3.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการสำรวจช่วงที่ 1 โดยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 25 คน นำมาสรุปและวิเคราะห์เพื่อนำมาประกอบเป็นเนื้อเรื่อง โดยเป็นรูปที่แบบการถามตอบและมีตัวเลือกถามตอบบางส่วน

จากการสำรวจช่วงที่ 2 เป็นรูปที่แบบการใช้ตัวเลือกในการตอบ โดยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน แล้วนำผลที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยโดยมีเกณฑ์ 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

ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ และได้รวบรวมข้อมูลจากการดำเนินงานวิจัย เพื่อนำมาวิเคราะห์และสรุปผล ดังนี้

4.1 แอนิเมชัน 2 มิติ

จากการศึกษา พบว่า ความกลัวหาคิดมักเกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่ดีในอดีต โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงเวลาที่บุคคลกำลังเผชิญกับสถานการณ์ที่ไม่ดีในปัจจุบัน ความรู้สึกดังกล่าวจะเป็นกระตุ้นให้ย้อนนึกถึงช่วงเวลาอันอบอุ่นหรือช่วงเวลาที่มีความหมายทางอารมณ์ ส่งผลให้เกิดความปรารถนาที่จะหวนคืนสู่ช่วงเวลานั้นอีกครั้ง

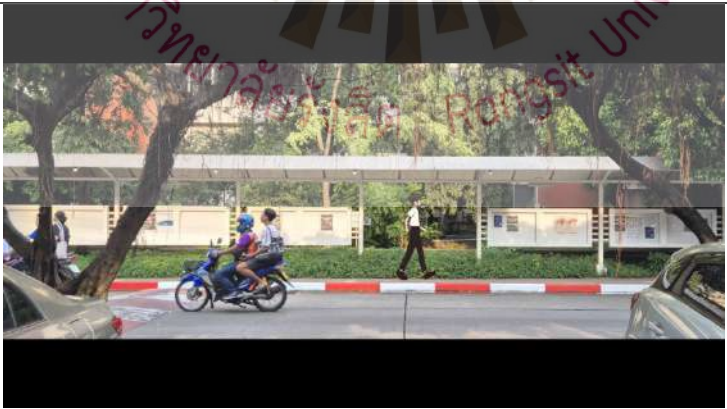
หนึ่งในปัจจัยสำคัญที่มีบทบาทในการกระตุ้นความกลัวหาคิด คือ “สถานที่” ที่เคยมีความผูกพันทางอารมณ์ หรือเป็นสถานที่ที่มีความทรงจำร่วมกับบุคคลอื่น เช่น บ้านเก่า โรงเรียน หรือสถานที่ที่เคยใช้เวลาร่วมกัน ซึ่งปรากฏการณ์นี้สอดคล้องกับแนวทางการนำเสนอผลงานของ มาโคโตะ ซินไค ศิลปินผู้มีเอกลักษณ์ในการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านสถานที่จริง โดยอาศัยเทคนิคการวาดภาพซ้อนทับภาพถ่าย ร่วมกับการใช้โทนแสงและสีที่สวยงามเกินจริง ทำให้เกิดเป็นภาพสถานที่ใหม่ที่สวยงาม

อย่างไรก็ตาม นอกจากความรู้สึกกลัวหาคิดที่เกิดจากความทรงจำอันงดงามแล้ว ยังมีอีก การย้อนกลับไปแก้ไขเหตุการณ์ในอดีตที่ไม่ดีหรือก่อให้เกิดความเสียใจ จากผลการสำรวจที่ดำเนินการก่อนการออกแบบเนื้อเรื่อง พบว่า นอกจากที่ผู้คนจะกลัวหาคิดแล้ว ผู้คนส่วนใหญ่ยังมีความคิดที่อยากแก้ไขเหตุการณ์ในอดีตที่ไม่ดีด้วยเช่นกัน เช่น ปัญหาด้านการเรียน ความสัมพันธ์กับเพื่อน หรือเรื่องราวความรัก

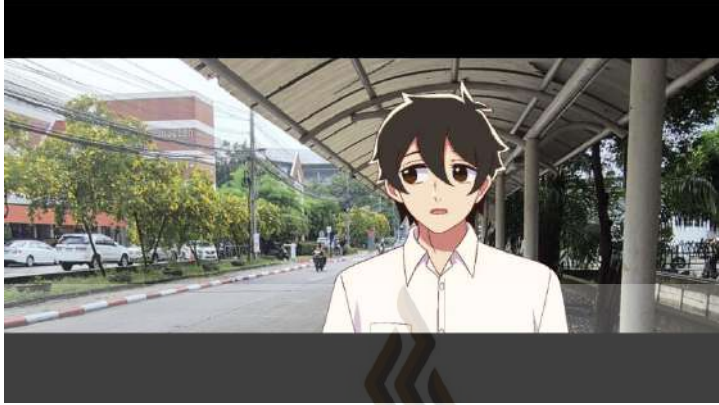
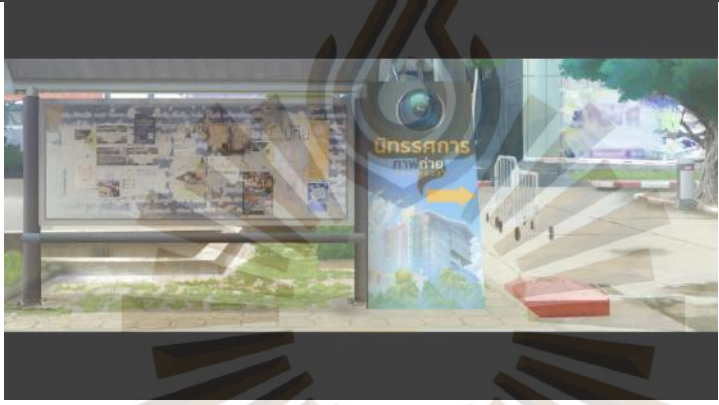
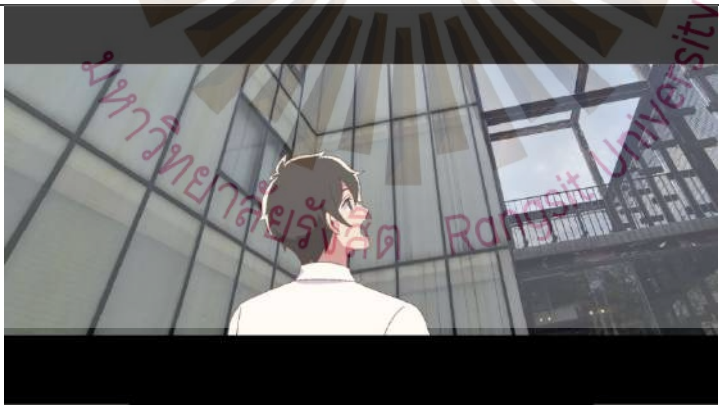
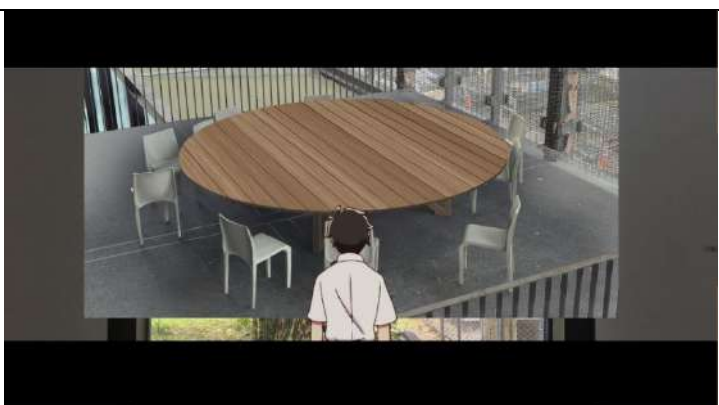
ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความตั้งใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถสะท้อนและให้ข้อคิดเกี่ยวกับการยอมรับอดีต การให้อภัย และการใช้ชีวิตอยู่กับปัจจุบันอย่างมีคุณค่า โดยเลือก ออกแบบ

วีดิทัศน์เพลงแอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 4 นาที ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบฉากและบรรยากาศจากผลงานของศิลปิน มาโคโตะ ชินไค โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านภาพ โดยไม่มีบทสนทนา ถ่ายทอดผ่านตัวละครหลักสองคน คือ พระเอกและนางเอก ที่เดินทางเข้าสู่โลกของความทรงจำที่พวกเขาทั้งสองจะได้หวนนึกถึงอดีตผ่านเรื่องราวความสัมพันธ์ของทั้งสอง โดยมีเนื้อเรื่องย่อที่ชายหนุ่มคนหนึ่งที่กำลังจะเดินทางกลับบ้านแต่ระหว่างทางเขากับพบกับนิทรรศการภาพถ่าย ชายหนุ่มรู้สึกสนใจจึงเดินเข้าไปดู ซึ่งเรื่องราวจะสะท้อนความรู้สึกโหยหาอดีต และให้ข้อคิดสำคัญว่า “เวลาไม่เคยคอยใคร จงทำปัจจุบันให้ดีที่สุด”

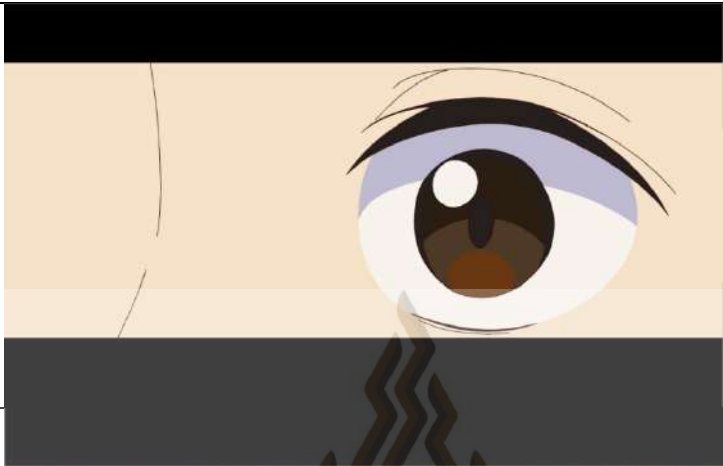
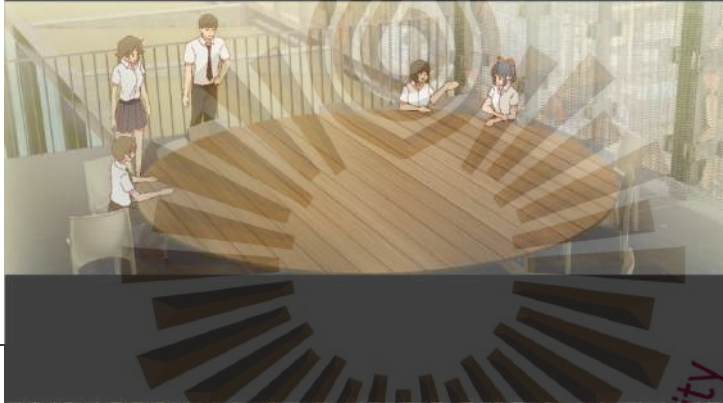
ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
1		ภาพฉายเหตุการณ์ที่มหาวิทยาลัยรังสิต
2		ชายหนุ่มที่กำลังเดินทางกลับบ้าน

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
3		เหลือบไปเห็นอะไร สักอย่าง
4		เป็นป้ายโปสเตอร์ นิทรรศการภาพถ่าย
5		ชายหนุ่มสนใจจึง เดินเข้าไปดู
6		เดินเข้าเห็นมาภาพ แรก

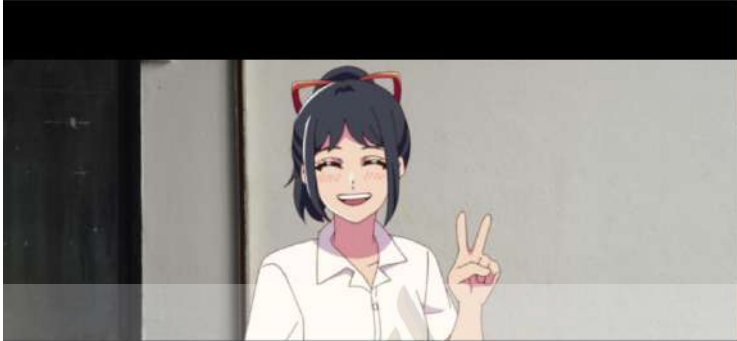
ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
7		ทำให้ชายหนุ่มคิดถึง คนๆ หนึ่ง
8		ภาพก็ตัดมาเป็นสมัย เรียนของชายหนุ่ม
9		เป็นนางเอกสมัยยัง วัยเรียนที่กำลัง หัวเราะกับเพื่อนของ เธออยู่
10		นางเอกสังเกตเห็น ชายหนุ่มจึงโบกมือ ให้

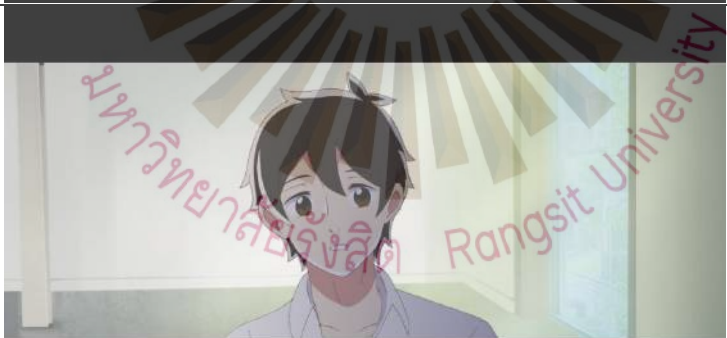
ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
11		ชายหนุ่มหวนคิดถึงอดีตก่อนที่จะออกเดินไปดูรูปต่อไป
12		ชายหนุ่มเดินมาเห็นภาพใบต่อมาทำให้คิดถึงอดีต
13		ภาพตัดมาในอดีตที่ทั้งสองคนกำลังนั่งอยู่เสวียนางเอกขอให้ถ่ายรูปตัวเอง
14		ชายหนุ่มก็หันกลับไปถ่ายรูปให้

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
15		นางเอกโพสท่า ถ่ายรูป
16		ชายหนุ่มจึงถ่ายให้
17		ภาพตัดมาปัจจุบัน ที่ชายหนุ่มถือรูปที่ ถ่ายเอาไว้ช่อก่อนที่ จะเดินไปดูรูปอื่นๆ อีก
18		ระหว่างเดินภาพ รูปต่างๆชายหนุ่มก็ หวนคิดถึงแต่อดีต ที่เคยใช้ชีวิตกับ นางเอก

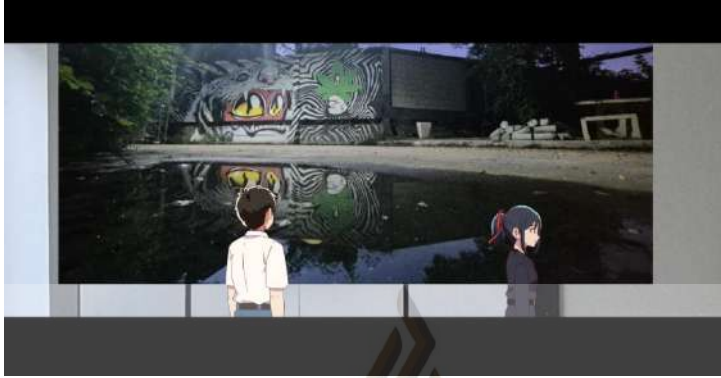
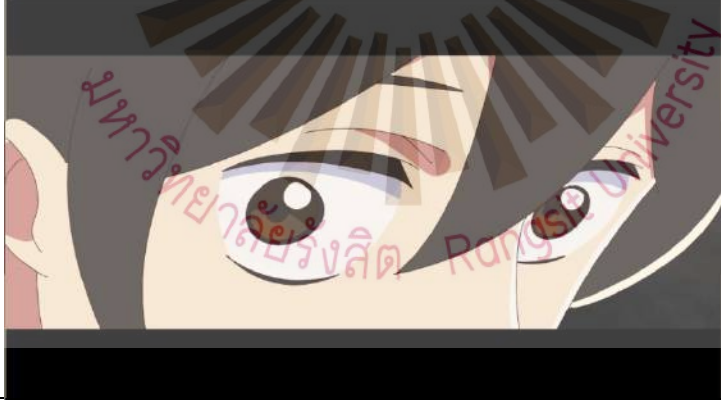
ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
19		ซึ่งระหว่างที่เดินอยู่ ก็พบเข้ากับ อะไรบางอย่าง
20		เป็นคนที่กำลังยืนดู รูปอยู่
21		ชายหนุ่มรู้สึกคุ้น หน้าตาการแต่งตัว
22		ชายหนุ่มคิดถึงอดีต และพระเอกก็จำได้ ว่าหน้าตาและการ แต่งแบบนี้เป็นนา งเอกแน่นอน

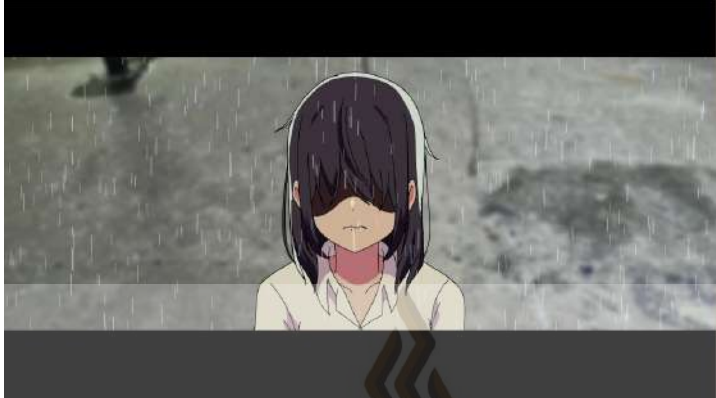
ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
23		ชายหนุ่มโบกมือ เรียกนางเอก
24		นางเอกสังเกตเห็น พระเอกแล้วจำได้ จึงทักทายกัน
25		ระหว่างนั้นทั้งสอง ก็ได้เดินดูรูปพร้อม กับคุยถึงเรื่องใน อดีตกัน
26		จนกระทั่งพระเอก สังเกตเห็น อะไรบางอย่างเข้า

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
23		ซึ่งก็คือรูปปั้น
24		รูปนั้นทำให้ชาย หนุ่มจมิ่งไปใน ความคิด จน นางเอกสงสัยแล้ว เดินกลับมาทักหา ชายหนุ่ม
25		ชายหนุ่มตกใจที่ โดนปลุกจาก ความคิด
26		หันกลับไปหา นางเอก

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
27		ก่อนที่จะภาพจะตัดไป ยังอดีตของภาพนั้น
28		เป็นช่วงเวลาฝนตก ชายหนุ่มและ นางเอกกำลังตาก ฝนและเสียดใจเรื่อง อะไรบางอย่าง
29		ภาพตัดไปที่หน้า นางเอก
30		และหน้าของชาย หนุ่ม

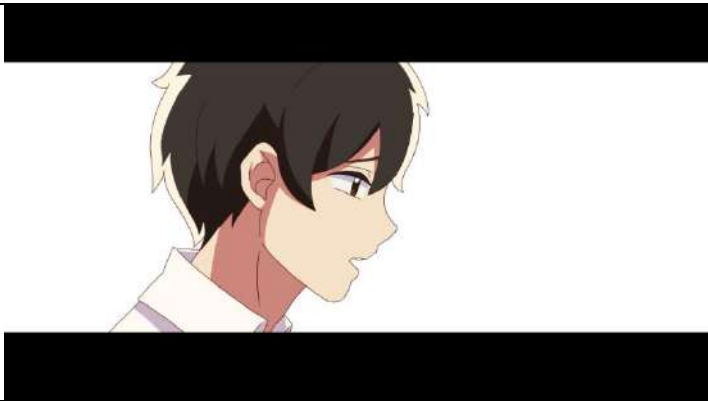
ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
31		ก่อนที่นางเอกจะ หันหน้ากลับไป จะลาจากชายหนุ่ม
32		ชายหนุ่มเสียใจและ จะเข้าไปขอโทษ นางเอก
33		ก่อนที่ภาพจะตัดมา ในปัจจุบันที่โลกได้ กลายเป็นสีขาว ชาย หนุ่มเสียใจเป็น อย่างมากใน เหตุการณ์ในวันนั้น
34		นางเอกก็เห็นรูปนั้น

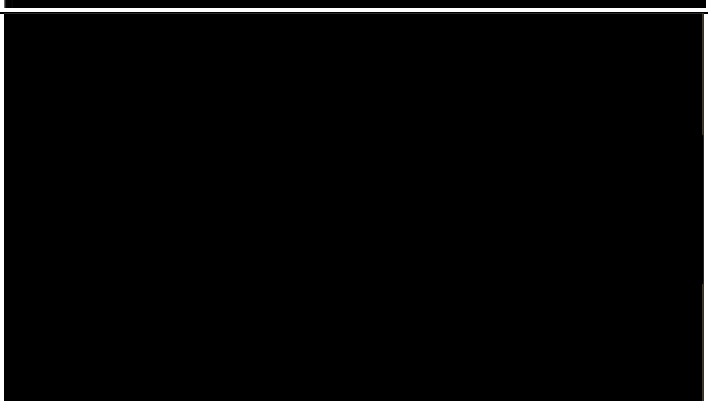
ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
35		ก่อนที่จะหันกลับมาหาชายหนุ่มแล้วพูดอะไรบ้างอย่าง
36		และหันหน้าหนีชายหนุ่มอีกครั้งเหมือนกับในอดีต
37		ชายหนุ่มไม่ยอมให้เกิดเรื่องนี้ซ้ำสองอีกครั้ง
38		จึงพุ่งตัวไปหานางเอก

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
39		ก่อนที่ภาพจะตัด สลับไปมาถึง เรื่องราวในอดีต ความทรงจำ ช่วงเวลาดีๆของทั้ง สอง
40		ภาพปัจจุบันเป็นมือ ของชายหนุ่มที่ยื่น ออกไป
41		ภาพในอดีตที่ นางเอกหันกลับมา ยิ้มให้ชายหนุ่ม
42		ภาพปัจจุบันชาย หนุ่มเรียกหา นางเอกเพื่อที่จะขอ โทษเรื่องในวันนั้น

ตารางที่ 4.1 ประมวลภาพลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันสั้น (ต่อ)

ลำดับ	ตัวอย่างภาพ	เหตุการณ์
43		ภาพที่ตัดในอดีตมา ที่นางเอกยืนอยู่ ท่ามกลางท้องฟ้า
44		ตัดกลับมาปัจจุบัน ชายหนุ่มกำลังยื่น มือออกไป
45		ชายหนุ่มกำลังจะ จับมือนางเอก
56		ตัดเข้าฉากดำ

4.2 ผลการวิจัยของการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ

ผู้วิจัยได้ทำการนำสื่อแอนิเมชันไปทดลองให้ชมผ่านสื่อออนไลน์ และได้มีการทำแบบสอบถามผลการวิจัยออนไลน์ ได้รับข้อมูลการตอบแบบสอบถามการประเมิน จำนวน 30 คน โดยสามารถสรุปตามตารางที่ดังนี้

ตารางที่ 4.2 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม

คำถาม	ตัวเลือกตอบ	จำนวน	ร้อยละ
1.1 กลุ่มอายุ	15 - 25 ปี	6	20
	26 - 35 ปี	17	56.6
	36 - 45 ปี	-	-
	มากกว่า 45 ปีขึ้นไป	7	23.3
1.2 เพศ	ชาย	19	63.3
	หญิง	11	36.6
	ไม่ระบุ	-	-

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความเห็นแอนิเมชัน

คำถาม	ค่าเฉลี่ย	S.D	เกณฑ์การประเมิน*
ด้านการออกแบบ			
การรับรู้ถึงอัตลักษณ์มาโคโตะ ชินโคอยู่ในระดับใด	4.03	0.55	ดี
การใช้สถานที่จริงมาเป็นภาพวาดในงานแอนิเมชันช่วยส่งเสริมการคิดถึงอดีตได้อยู่ในระดับใด	4.23	0.62	ดี
ความสวยงามของการออกแบบตัวละคร	4.20	0.96	ดี
ความสวยงามของการออกแบบฉาก	4.16	0.64	ดี
ด้านเนื้อหา			
มีความคิดถึงอดีตอยู่ในระดับใด	4.16	0.53	ดี
มีความเข้าใจเนื้อเรื่องอยู่ในระดับใด	4.33	0.54	ดี
ความพอใจในความงามและสุนทรีย์อยู่ในระดับใด	3.86	0.57	ดี

หมายเหตุ * เกณฑ์การแปลงผลจากค่าเฉลี่ยคะแนนดังนี้

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

ตามจากผลประเมินข้างต้นตามตารางที่ข้างต้น ที่ได้มาจากผู้ชมพบว่า ผู้ชมมีความเห็นถึงอัตลักษณ์ของศิลปินมาโก โตะ ชิน ใค อยู่ในเกณฑ์ที่ดี และ ยังมีความคิดถึงอยู่ในเกณฑ์ที่ดี อีกทั้งทางด้านการสวยงามของฉากหรือตัวละคร และความเข้าใจในเรื่องแม้จะไม่มียกพูดอยู่ในเกณฑ์ที่ดี



บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เกี่ยวกับการถวิลหาอดีตโดยใช้แนวคิดการออกแบบฉากด้วยภาพสถานที่จริงของศิลปินมาโคโตะ ชินไค ซึ่งหลักการเกิดการถวิลหาอดีตสามารถเกิดขึ้นได้โดยมีสิ่งเร้าจากภายนอกมาเป็นตัวกระตุ้นทำให้เกิดจินตนาการหรือการถวิลหาอดีตขึ้นมา เช่น สถานที่ที่เราคุ้นเคยหรือสิ่งของที่เรารู้สึกคุ้นเคยมาตั้งแต่อดีต เป็นต้น อย่างไรก็ตามจินตนาการก็มีหลากหลายประเภท ศิลปะก็เป็นผลผลิตจากจินตนาการ ดังนั้นผู้วิจัยเลือกใช้เทคนิคของศิลปินมาโคโตะ ชินไคที่ได้มีการใช้ภาพสถานที่จริงมาวาดภาพทับเป็นภาพใหม่ ซึ่งการใช้เทคนิคของศิลปินมาโคโตะ ชินไคมาใช้ในการผลงานแอนิเมชันอยู่ในเกณฑ์ที่ดีตามผลแบบสอบถาม และสามารถพิสูจน์ได้ถึงการใช้ภาพสถานที่จริงมาเป็นภาพวาดทำให้ผู้ชมมีความคิดถึงอดีตได้ดี โดยสามารถแยกย่อยข้อสรุปได้ดังต่อไปนี้

ด้านการออกแบบ แอนิเมชัน 2 มิติ โดยการใช้เทคนิคการวาดทับรูปถ่าย หรือที่เรียกว่า "เพ้นดิง โอเวอร์ โฟโต้" (Painting over Photos) ของศิลปินมาโคโตะ ชินไค ไม่เพียงแต่เพิ่มความสวยงามให้กับผลงาน แต่ยังช่วยลดระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานอีกด้วย เทคนิคนี้ช่วยให้สามารถดึงอารมณ์และความคุ้นเคยจากชีวิตประจำวันของผู้คนที่เคยอาศัยอยู่ในสถานที่นั้นๆ ได้ อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติที่ใช้เทคนิคนี้อยู่ในเกณฑ์ที่ดี โดยผู้ชมส่วนใหญ่สามารถสัมผัสถึงอัตลักษณ์ของมาโคโตะ ชินไคได้อย่างชัดเจน การนำสถานที่จริงมาใช้เป็นฉากทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคิดถึงและคุ้นเคยกับสถานที่เหล่านั้นอย่างลึกซึ้ง

ด้านเนื้อหา นอกจากเทคนิคการสร้างสรรค์ที่โดดเด่น ศิลปินมาโคโตะ ชินไค ยังมีการนำเสนอเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความรักและการให้อภัยเป็นส่วนสำคัญในงานแอนิเมชันและผู้วิจัยได้มีการนำแนวคิดด้านความรักและการให้อภัยมาผสมผสานกับการสอบถามความคิดเห็นของผู้คนที่เกี่ยวกับการถวิลหาอดีตมาแต่งเป็นเนื้อเรื่องในแอนิเมชันนี้ โดยผู้ชมมีความพอใจต่ออย่างชัดเจนและการใช้สถานที่จริงประกอบในผลงานช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับความ

คิดถึงอดีตได้เป็นอย่างดี อีกทั้งเนื้อเรื่องมีความเข้าใจง่ายและสามารถเข้าถึงผู้คนได้เป็นอย่างดี ถึงแม้ว่าจะไม่มีบทพูดประกอบ แต่ผู้ชมยังคงสามารถสัมผัสถึงอารมณ์และความรู้สึกได้อย่างลึกซึ้ง

นอกจากนี้ ผู้ชมส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการใช้ชีวิตในปัจจุบันนั้นมีความสำคัญ ควรทำสิ่งที่อยู่ในปัจจุบันให้ดี เพื่อหลีกเลี่ยงความผิดพลาดที่จะนำไปสู่ความเสียหายในอนาคต อีกทั้งยังมีส่วนที่แสดงความคิดถึงคนที่รัก และเห็นว่าควรให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์เหล่านั้นมากยิ่งขึ้น

5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะ

สรุปการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เกี่ยวกับการถวิลหาอดีตโดยใช้แนวคิดการออกแบบจากด้วยภาพสถานที่จริงของศิลปินมาโกโตะ ชิน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความจริงของชีวิตมนุษย์ที่มีความสั้นและไม่แน่นอน บางสิ่งที่เราได้ทำผิดพลาดไปแล้วนั้นไม่สามารถย้อนกลับไปแก้ไขได้อีก ดังนั้นความผิดพลาดเหล่านั้นจึงกลายเป็นความทรงจำที่สามารถช่วยให้เราเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ เมื่อเราเผชิญกับสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกันในอนาคต

อย่างไรก็ตาม ความโหยหาสิ่งที่เราทำผิดพลาดในอดีต หรือความปรารถนาที่จะย้อนกลับไปใช้ชีวิตในช่วงเวลาที่ดีกว่า เป็นเพียงจินตนาการที่เกิดขึ้นในใจของเราเท่านั้น การจินตนาการเหล่านี้สามารถเป็นแรงผลักดันให้เราเดินหน้าสู่อนาคตที่ดีขึ้นได้ โดยการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมาและนำมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน

อีกทั้งในการสร้างแอนิเมชัน ควรมีการพิจารณาเรื่องเวลาและความสามารถของตนเองอย่างรอบคอบ หากไม่มีการคำนึงถึงปัจจัยเหล่านี้ อาจส่งผลให้เนื้อหาถูกตัดทอนจนกระชับเกินไป นอกจากนี้ ความสามารถของตนเองอาจไม่เพียงพอ ซึ่งอาจทำให้ต้องใช้เวลาเพิ่มเติมในการศึกษาและพัฒนาทักษะเพิ่มเติม ส่งผลให้ระยะเวลาในการสร้างผลงานยาวนานขึ้น ดังนั้นต้องประเมินความสามารถของตนเองให้ชัดเจน เพื่อที่จะกำหนดขอบเขตของผลงานที่สามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ และไม่เสียเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานมากเกินไป

บรรณานุกรม

- กันยา สุวรรณแสง. (2558). จิตวิทยาทั่วไป (*General Psychology*) (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: บริษัท รวมสาส์น.
- กมลพรรณ ชีวพันธุ์ศรี. (2551). *เกาะแห่งชีวิตและครอบครัว*. กรุงเทพฯ: สมาคมอนุเคราะห์ คลองเตยแห่งประเทศไทย.
- เกรียงไกร วัฒนาสวัสดิ์. (2555). *การจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วัฒนารมย์ สมเพชร. (2560). พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศของนักท่องเที่ยวชาวไทยใน แหล่งท่องเที่ยวตลาดเก่า จังหวัดฉะเชิงเทรา (Master's thesis). สืบค้นจาก <https://libdcms.nida.ac.th/thesis6/2560/b203220.pdf>
- ชนิดา ทองด้วง. (2564). *ความทรงจำจากจินตภาพในวัยเยาว์* (Master's thesis). มหาวิทยาลัยทักษิณ, สงขลา. สืบค้นจาก <http://libapp.tsu.ac.th/e-service/eproject/pages/staff/images/1659518259.pdf>
- ภูญา. (2559). *ส่องโลกสวยที่แสนเศร้า เหนงแด่ดวงมของ Makoto Shinkai ผู้สร้าง 'Your Name' ที่ กำลังเป็น ปรากฏการณ์ในไทย*. สืบค้น 12 กันยายน 2567 จาก, <https://themomentum.co/momentum-hotpop-makoto-shinkai-part1/>
- รัชตะ แสงกรด. (2561). *โครงการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการใช้ ชีวิต* (Master's thesis). มหาวิทยาลัยรังสิต, ปทุมธานี. สืบค้นจาก <https://rsuir-library.rsu.ac.th/bitstream/123456789/876/1/Rachata%20Sangkrod.pdf>
- วงศกร วงเวียน, และกฤษณ์ ทองเลิศ. (2563). การประกอบสร้างความหมายการนิเวศใน ภาพยนตร์ไทย. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยรังสิต ประจำปี 2563* (น.383-394). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- วัฒนารมย์ สมเพชร. (2560). พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศของนักท่องเที่ยวชาวไทยใน แหล่งท่องเที่ยวตลาดเก่า จังหวัดฉะเชิงเทรา (Master's thesis). สถาบันบัณฑิตพัฒน บริหารศาสตร์, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก <https://libdcms.nida.ac.th/thesis6/2560/b203220.pdf>
- โสภา ชูพิกุลชัย. (2514). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- อริยา คุหา. (2565). จิตวิทยาเพื่อการดำรงชีวิต (*Psychology in Everyday Life*) (พิมพ์ครั้งที่ 4).
ปัตตานี: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- Bower, G. (1992). How Might Emotions Affect Learning. In S. Christianson (Eds.),
The Handbook of Emotion and Memory: Research and Theory (pp. 3-31). Lawrence
Erlbaum Associates, Inc.
- Kelly, W. W. (1986). Rationalization and Nostalgia: Cultural Dynamics of New Middle Class
Japan. *American Ethnologist*, 13(4), 603-618.
- SuttipongKar. (2024). แอนิเมชัน (*Animation*) โลกแห่งภาพเคลื่อนไหว. Retrieved September 14,
2024, from <https://exvention.co.th/animation/>
- The Matter Culture. (2019). ท้องฟ้า ดวงดาว และแสงแฟลร์ 5 เอกลักษณ์ในอนิเมชันของ ‘ชินไค
มาโค โตะ’. Retrieved September 14, 2024, from [https://thematter.co/entertainment/5-
important-elements-in-shinkai-makoto-works/84299](https://thematter.co/entertainment/5-important-elements-in-shinkai-makoto-works/84299)



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	กฤตนันท์ ตันทวิบูลย์วงศ์
วันเดือนปีเกิด	14 กรกฎาคม 2540
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
การศึกษา	มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต, 2562 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต, 2567
ที่อยู่ปัจจุบัน	เลขที่ 18/47 ม.2 ซ.รังสิต-นครนายก 69 ถ.รังสิต-นครนายก ต.บึงขี้ไถ อ.ธัญบุรี จ.ปทุมธานี 12130

