

การออกแบบบุคลิกลักษณะเพื่อผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ด้วย
ทฤษฎีสัญศาสตร์



นายนิพนธ์ คุณารักษ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2556

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR) are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

CHARACTER DESIGN FOR ANIMATED FILM PRODUCTION IN SCIENCE FICTION GENRE
BY SEMIOTICS THEORY

Mr. Nipon Kunaruck



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Fine and Applied Arts Program in Fine and Applied Arts

Faculty of Fine and Applied Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2013

Copyright of Chulalongkorn University

นิพนธ์ คุณารักษ์ : การออกแบบบุคลิกลักษณะเพื่อผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ด้วยทฤษฎีสัญศาสตร์. (CHARACTER DESIGN FOR ANIMATED FILM PRODUCTION IN SCIENCE FICTION GENRE BY SEMIOTICS THEORY) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: รศ. ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์, หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์ลักษณะของการใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบ 2) วิเคราะห์ลักษณะการออกแบบรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย และ 3) หาแนวทางในการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงที่มีความเหมาะสมในด้านการผลิต ด้านการสื่อสารสัญลักษณ์ความหมาย และด้านความมีลักษณะไทย โดยทำการศึกษาจากการวิเคราะห์จากภาพยนตร์แอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 เรื่อง เครื่องมือวิจัยแบบวิเคราะห์ประเมิน IOC โดยผู้เชี่ยวชาญ มีความสอดคล้องตรงตามเนื้อหาระดับความเชื่อมั่น = 0.94 นำผลที่ได้จากการวิเคราะห์มาปรับประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลงาน ทำการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อผลงานออกแบบด้านความสวยงาม ด้านความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ และด้านความลักษณะความเป็นไทย จากกลุ่มเป้าหมายผู้เข้าชมนิทรรศการ โดยใช้การประเมินแบบ Rating Scale เครื่องมือผ่านการประเมิน IOC จากผู้เชี่ยวชาญ มีความสอดคล้องตรงตามเนื้อหาระดับความเชื่อมั่น = 0.89 ผลจากการศึกษาพบว่า

- 1) ลักษณะของการใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบในการออกแบบ
 - 1.1) รูปแบบ สไตล์ หรือรูปลักษณ์(Formation) มีรูปลักษณ์แบบเหมือนจริง(83.3%)
 - 1.2) ลักษณะของการใช้เส้น คือ เส้นแบบเส้นปากกา สีดำ และมีขนาดเล็ก(100.0%)
 - 1.3) ลักษณะของการใช้สี คือ มีการใช้สีแบบหลากหลาย มีสีสดใส และควบคุมความกลมกลืนของสี(80.0%)
 - 1.4) ลักษณะของการใช้แสง-เงา มีลักษณะ 3 ระดับ คือ ส่วนสว่างสุด ส่วนพื้น และส่วนเงา(73.3%)
 - 1.5) ลักษณะของการใช้รูปร่างและรูปทรง มีรูปร่างและรูปทรงอิสระ เลียนแบบลักษณะความงามธรรมชาติ(63.3%)
 - 1.6) ลักษณะของการใช้สัดส่วน มีลักษณะการใช้สัดส่วนเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง(90.0%)
 - 2) ลักษณะการออกแบบรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของตัวแสดงที่มีนัยสำคัญต่างๆ
 - 2.1) รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่สำคัญ มีลักษณะเป็น ความหมายแฝง มากที่สุด(100.0%)
 - 2.2) รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่สำคัญในภาพตัวแสดง มีลักษณะร่วมในสถานะอาชีพและเครื่องแต่งกาย 3 สถานะ
 - สถานะอาชีพและเครื่องแต่งกายคนปกติ - นักเรียนมัธยมศึกษา ตัวแสดงพระเอก(30%) ตัวแสดงนางเอก(33.3%)
 - สถานะอาชีพและเครื่องแต่งกายนักบิน - ผู้บังคับหุ่นยนต์ ตัวแสดงพระเอก(30%) ตัวแสดงนางเอก(33.3%)
 - สถานะอาชีพและเครื่องแต่งกายทหาร - ตำรวจ - นักรบ ตัวแสดงพระเอก(30%) ตัวแสดงนางเอก(22.2%)
 - 2.3) รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่สำคัญในภาพส่วนศีรษะตัวแสดง มีลักษณะร่วมสำคัญ คือ
 - ตัวแสดงพระเอก มีลักษณะ 1) รูปใบหน้าในลักษณะรูปไข่ คางแหลมเล็ก จมูกเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(60%) 2) ทรงผมสั้นชี้ตั้งเล็กน้อย ผมสีดำ(20%) 3) ทรงผมค่อนข้างยาวชี้ตั้งเล็กน้อย ผมสีน้ำตาล - ดำ(20%) 4) ทรงผมยาวเล็กน้อยชี้ตั้งเล็กน้อย ผมสีน้ำตาล - ดำ(20%) 5) ตาโตปานกลางรูปทรงแหลม(50%) 6) ตาเรียวยาวปานกลาง(30%) 7) ตาสีน้ำตาล - ดำ(50%) 8) สีตาสีเงิน - ดำ(10%)
 - ตัวแสดงนางเอก มีลักษณะ 1) รูปใบหน้าในลักษณะรูปไข่ คางแหลมเล็ก จมูกโด่งเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(55.5%) 2) ทรงผมสั้น ผมสีดำ(22.2%) 3) ทรงผมยาวระบับ ผมสีน้ำตาล(22.2%) 4) ทรงผมยาว ผมสีน้ำตาล(22.2%) 5) ตาโตปานกลางรูปทรงแหลม(44.4%) 6) ตาสีน้ำตาล - ดำ(33.3%) 7) ตาสีเงิน - ดำ(22.2%)
 - 2.4) รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่สำคัญในภาพตัวแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์ มีลักษณะร่วมในสถานะ 3 สถานะ
 - หุ่นยนต์(40%) แอนดรอยด์(30%) และ เอเลี่ยน(20%)
 - โครงสร้างร่างกายอ้างอิงถึงและผสมผสานลักษณะดังนี้ คือ นักรบชาวมูโร เทพเจ้ากรีก ทหารโรมันและญี่ปุ่น แมงมุม มนุษย์ และเครื่องบินรบ
 - 2.5) รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของอุปกรณ์ประกอบการแสดง มีลักษณะเหมือนจริง(90.0%) มีลักษณะร่วมที่สำคัญ ใน 3 ลักษณะ คือ 1) ประเภทเครื่องอุปกรณ์และของใช้ของตัวแสดง(60%) 2) ประเภทอาวุธปืนประจำกายของตัวแสดง(50%) 3) ประเภทยานพาหนะของตัวแสดง(40%)
- โดยทั้งหมดจะเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ วิศวกรรมทางทหาร และการสื่อสารขั้นสูง เพื่อสื่อถึงความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์
- 2.6) รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของฉากหลัง มีลักษณะเหมือนจริง(90.0%) มีลักษณะร่วมที่สำคัญ ใน 3 ลักษณะ คือ 1) ฉากภายนอกของหน่วยงานสำคัญ(50%) 2) ฉากภายในห้องบังคับหุ่นยนต์(60%) ห้องปฏิบัติการ(50%) และห้องบังคับการ(50%) 3) ฉากในความคิด ความฝัน(60%) และฉากในจินตนาการ(30%) และสื่อความหมายตามลักษณะของ ช่วงเวลา บรรยากาศของฉาก และอารมณ์ความรู้สึกของฉาก ผ่านการใช้สี
- 3) แนวทางการออกแบบรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของภาพตัวแสดง ภาพอุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง สามารถใช้ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้สัญลักษณ์ หรือรหัส ประกอบด้วย 1) สัญลักษณ์หรือรหัสด้านบุคคล 2) สัญลักษณ์หรือรหัสด้านผลิตภัณฑ์สิ่งของ 3) สัญลักษณ์หรือรหัสทางด้านนิยายวิทยาศาสตร์
 - 4) สัญลักษณ์หรือรหัสทางด้านวัฒนธรรม 5) สัญลักษณ์หรือรหัสของอุปกรณ์ประกอบ และ 6) สัญลักษณ์หรือรหัสของฉาก เป็นแนวคิด แนวทาง เครื่องกำกับ และกรอบการประเมินผลงานการออกแบบรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของภาพตัวแสดง ภาพอุปกรณ์ประกอบ และฉากฉากหลังได้
 - 4) สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 123 คน ที่มีต่อผลงานออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบและฉากหลัง โดยรวมทั้งหมด ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.98 คือ ระดับดี หรือพึงพอใจมาก

5286812035 : MAJOR FINE AND APPLIED ARTS

KEYWORDS: CHARACTERS DESIGN / ANIMATION / ANIMATED FILM / SCI-FI ANIMATION

NIPON KUNARUCK: CHARACTER DESIGN FOR ANIMATED FILM PRODUCTION IN SCIENCE FICTION GENRE BY SEMIOTICS THEORY. ADVISOR: ASSOC PROF. SUPPAKORN DISATAPUNDHU, Ph.D., pp.

This research aims to: 1) analysis of the elements and composition of art and design, 2) analyze the signifiers and signified and 3) to find guide of the characters design which to be appropriate in terms of production, communication meaning of story and show Thainess. The study by analysis of the successful animated film, the key informant groups of 10 title that ranking 1-10 high rating. The analysis method form pass content validity evaluate (IOC) by experts. Content validity is consistent confidence level = 0.94. The results of the analysis to be applied to the characters, props and backgrounds design.

Evaluate satisfaction of target groups, visitors at exhibition on the aesthetic, suitable in science fiction genre and the look of Thainess. Using Rating Scale Form tool that pass content validity evaluation (IOC) by experts. Content validity is consistent confidence level = 0.89. The study found.

1. Using of elements and composition of arts and designs on characters design in successful science fiction 2D animated films found that;

- 1.1 Characters style or characters formation were the realistic style (83.3 %).
- 1.2 Characters of line were pen line, black color and small size (100.0 %).
- 1.3 Characters of color were using of various color, bright color and color harmony control (80.0 %).
- 1.4 Characters of shading were in 3 levels as; 1) brightness 2) ground figure and 3) the shadows (73.3 %).
- 1.5 Characters of shapes and forms were using shaped and freeform mimic true to nature (63.3 %).
- 1.6 Characters of proportion were using proportionate mimic nature and reality (90.0 %).

2. Designs of signifier and signified with significances for using and presenting on characters design in successful science fiction 2D animated films found that;

- 2.1 Signifiers and signified important meaning is a connotation to most (100.0 %).
- 2.2 Signifiers and signified important in the characters. Look in the status and career apparel 3 status.
 - Status and career characters in high school students were actor (30 %) and actress (33.3 %).
 - Status and career characters in pilot were actor (30 %) and actress (33.3 %).
 - Status and career characters in military - warrior were actor (30%) and actress (22.2 %).
- 2.3 Signifiers and signifiers important meaning in the head of character . Correlated important:

- The actor characters: 1) a face in a oval, small pointed chin , small nose , thin lips and small(60 %), 2) short hair and brown - black color(20 %), 3) hair is rather long, slightly jagged edge and pointed , blue - black color(20 %), 4) slightly pointed , slightly long hair and brown - black color (20 %), 5) eyes hexagon, moderate (50 %), 6) eyes slender , moderate(30%), 7) brown - black eyes(50 %) and 8) blue - black eyes color(10%).

- The actress characters: 1) a face in a oval, small pointed chin , small nose, thin lips and small(55.5 %). 2) short hair and black hair(22.2 %), 3)shoulder length hair and brown hair(22.2 %) 4) long hair and blue hair (22.2 %) 5) eyes hexagon, moderate(44.4%) 6) brown - black eyes (33.3 %) and 7) blue - black eyes(22.2 %).

2.4 Signifiers and signifiers important meaning in non-human characters in the status 3 status.

- Battle Robots(40%), Android(30%) and Alien (20%).

- A reference to the body structure and looks like the samurai warrior, the Greek god, Roman and Japanese soldier, beetles, human and the fighter jet.

2.5 Signifiers and signifiers meaning of the prop characters. Looks like the real(90.0%) are important contributions in three types : 1) the equipment of actors(60%), 2) the weapons(50%) and 3) vehicles(40%).

By all means be associated with computer technology, military engineering and advanced communication technology that refer to the science fiction codes.

2.6 Signifiers and signifiers meaning of the background characters. Looks like the real(90.0%) are important contributions in three types : 1) the outdoor background on the major building of key organization (50%), 2) the indoor background on the robot cockpit(60%), laboratory(50 %) and the commander room(50%)

3. The guidelines for signifiers and signified of characters designing that could be communicated concept, genre, story, beauty and identity, science fiction and Thainess suitable for production; assessment results and suggestions of appropriateness characters could be used The Table of Codes System for characters design that input key indicators, signifiers or codes consists of 1) Personal Codes 2) Prop Codes 3) Scene Codes 4) Product Codes 5) Science Fiction Codes and 6) Cultural Codes.

4. Evaluate satisfaction from target group 123 peoples. The total average = 3.98 was good or very satisfied.

Field of Study: Fine and Applied Arts

Academic Year: 2013

Student's Signature

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความอนุเคราะห์ที่ให้คำปรึกษา คำชี้แนะแนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อกระบวนการวิจัยอย่างมากจากท่านอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกที่กรุณาให้คำแนะนำวิทยานิพนธ์อย่างดียิ่ง ตลอดจนคณาจารย์ และเจ้าหน้าที่ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่กรุณาให้คำปรึกษาและความอนุเคราะห์ด้านต่างๆ เป็นอย่างดี รวมถึงครอบครัว และกัลยาณมิตรทุกคนที่ทำให้กำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ตลอดมา

ขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้ความกรุณาสละเวลาให้คำปรึกษาอย่างดี ศาสตราจารย์ ดร.พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง ประธานกรรมการ รองศาสตราจารย์อารยะ ศรีกัลยาณบุตร และ รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์ กรรมการ ที่กรุณาให้คำปรึกษาและชี้แนะข้อปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ และ ดร.ปรัชญา ปิ่นแก้ว กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอกมหาวิทยาลัยที่กรุณาสละเวลาอันมีค่าให้ข้อเสนอแนะและความเห็นที่เป็นประโยชน์การวิจัย

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทางด้านวิชาการและวิชาชีพ รองศาสตราจารย์ ดร. รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณัฐนนต์ สิปปกากุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศักดิ์ชาย สิกขา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประทับใจ สิกขา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์ คุณสมศักดิ์ มหามงคล คุณณัฐพงศ์ รัตนโชคสิริกุล คุณทัศนพงศ์ พุ่มจันทร์ คุณณัฐวุฒิ ปุณกะบุตร คุณวสันต์ แซ่ก้อ คุณสุรพงศ์ เวชสุวรรณมณี และ คุณยศนันท์ รุจิขยากร ที่ให้ความอนุเคราะห์ เอื้อเพื่อข้อมูล ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

สำคัญอย่างยิ่ง คือ กราบขอบพระคุณคุณพ่อและคุณแม่ ที่ให้กำเนิดและปลูกฝังความดี ความมุ่งมั่น ขอขอบคุณภรรยาและบุตรที่สนับสนุน ให้กำลังใจและอยู่เคียงข้างเสมอมา ขอขอบคุณญาติ พี่น้อง และเพื่อนทุกคน

สุดท้าย ขอขอบคุณท่านคณบดี คณาจารย์เพื่อนร่วมงาน เจ้าหน้าที่ของคณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่นทุกท่านที่เห็นคุณค่าและสนับสนุนทางการศึกษาครั้งนี้ และขอกราบขอบพระคุณท่านอธิการบดี คณะกรรมการกองทุนพัฒนาบุคลากร มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่ให้โอกาสและสนับสนุนทุนการศึกษาเบื้องต้นในการศึกษาครั้งนี้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญแผนภูมิ.....	ธ
บทที่ 1 บทนำ	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
2. สภาพปัญหาของอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย	19
3. คำถามการวิจัย	27
4. วัตถุประสงค์การวิจัย	27
5. ขอบเขตของการวิจัย.....	28
6. การออกแบบ	28
7. กรอบแนวคิดการวิจัย	29
8. วิธีการดำเนินการวิจัย	30
9. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการศึกษา.....	31
10. นิยามคำศัพท์.....	32
บทที่ 2 หลักการ ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	35
1. ทฤษฎีสัญศาสตร์(Semiotics Theory).....	35
2. กระบวนการสื่อสารความหมาย(Communication Process).....	40
2.1 การเข้ารหัส(Encoding).....	41
2.2 การถอดรหัส(Decoding).....	43
3. สัญะหรือรหัสและความหมาย(Signifier or Code and Meaning).....	45
3.1 ภาษาภาพยนตร์(Film Language).....	45
3.2 ภาษาภาพ(Visual Language)	50
3.3 ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ(The Elements of Arts and Design)	54
4. สัญะหรือรหัสส่วนบุคคล(Personal Code).....	59

5. สัญลักษณ์หรือรหัสด้านผลิตภัณฑ์ สิ่งของ อุปกรณ์เครื่องใช้(Products code)	62
6. สัญลักษณ์หรือรหัสทางสังคม(Social code).....	62
7. สัญลักษณ์หรือรหัสทางวัฒนธรรม(Cultural code).....	62
ตัวบ่งชี้อัตลักษณ์ความเป็นไทยในภาพยนตร์แอนิเมชัน.....	62
8. สัญลักษณ์หรือรหัสทางนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Code).....	64
9. การออกแบบคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดง(Character Design)	66
9.1 รูปแบบของคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดง(Typical, Formation and Style).....	66
10. แนวคิดการออกแบบคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงของ Tsukamoto	67
11. ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟว์ จุง (Carl Gustav Jung’s Personality Theory)	69
12. หลักการ ทฤษฎี และแนวคิดทางศิลปะ และการออกแบบ	73
12.3 ทฤษฎีเกสทอลท์ (The Gestalt Theory)	76
12.4 แนวคิด Appropriation Art.....	77
13. การประกอบสร้างภาพอัตลักษณ์และความหมายในคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดง.....	79
13.2 การประกอบสร้างภาพอัตลักษณ์ ความหมายและความเป็นไทยในคาแรคเตอร์หรือ บุคลิกลักษณะตัวแสดง	80
14. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	82
สรุป.....	95
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	98
1. คำถามนำวิจัย กรอบแนวคิด และกิจกรรมวิจัย	98
2. วิธีการดำเนินการวิจัย	103
1) การวิจัยหัตถิภุมิ.....	103
2) การวิจัยปฐมภุมิ.....	104
3. การวิจัยหตุภุมิ.....	110
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างศึกษา.....	110
3.2 การคัดเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่างศึกษา.....	110
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์การออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภตนยายวิทยาศาสตร์.....	125

1. ผลการวิเคราะห์ด้านข้อมูลทั่วไปของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนินยาย วิทยาศาสตร์.....	125
2. ผลการวิเคราะห์ด้านข้อมูลมโนประชากรของตัวแสดง	127
3. ผลการวิเคราะห์ด้านลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ.....	135
4. ผลการวิเคราะห์การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย.....	147
5. การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในลักษณะฉากหลัง.....	172
6. สรุปผลการวิเคราะห์ด้านบุคลิกลักษณะ(Characteristics)ของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และ ฉากหลังที่สำคัญ.....	183
บทที่ 5 การประยุกต์ใช้ในงานออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง.....	295
1. ระบบตาราง ปัจจัย สัญลักษณ์ ตัวบ่งชี้ หรือรหัส แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะ ตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง.....	297
2. การกำหนดแนวคิดเพื่อการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง.....	298
3. การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง.....	304
5. การวิเคราะห์หาความสอดคล้องกับเรื่องราวเพื่อคัดเลือกภาพร่างที่เหมาะสม	357
6. สรุปผลการประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบภาพสัญลักษณ์บุคลิกลักษณะตัวแสดง ลักษณะอุปกรณ์ประกอบการแสดง และลักษณะฉากหลัง	359
บทที่ 6 ผลงานการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง สำหรับงาน ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนินยายวิทยาศาสตร์.....	361
1. ข้อมูลพื้นฐานและเรื่องราว(Background Story).....	361
2. ผลงานออกแบบ.....	362
2.1 ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือ รหัส การออกแบบภาพบุคลิกลักษณะ ตัวแสดง พระเอก 1) แนวทางการออกแบบตัวแสดงพระเอก ในสถานะทหาร หรือ นักรบ .362	
2.2 ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือ รหัส การออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง นางเอก.....	368
2.3 ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือ รหัส การออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง เอเลี่ยน.....	374
2.4 ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือ รหัส การออกแบบภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ของตัวแสดงพระเอก	379

2.5 ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญะ หรือ รหัส การออกแบบภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ของตัวแสดงนางเอก.....	386
2.6 ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญะ หรือ รหัส การออกแบบภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ของตัวแสดงเอเลี่ยน	392
2.7 ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญะ หรือ รหัส การออกแบบภาพลักษณะฉากหลัง	399
3. สรุปผลงานการออกแบบ.....	406
4. ผลการประเมินความพึงพอใจในผลงานการออกแบบ.....	408
5. การพัฒนารูปแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงโดยแนวทางการใช้ระบบสัญญะหรือรหัส.....	417
กรมส่งเสริมการส่งออก. 2554. “ส่งออก” นำทัพธุรกิจภาพยนตร์บันเทิงและแอนิเมชันไทย ประกาศ	486
รายการอ้างอิง	544
ภาคผนวก.....	544
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	579

สารบัญตาราง

ตารางที่ 1.1 แสดงข้อมูลคาแรคเตอร์ 20 อันดับแรกที่ทรงคุณค่าที่สุดของประเทศญี่ปุ่น ประจำปี 2011	25
.....	
ตารางที่ 2.1 Form Matrix.....	68
ตารางที่ 2.2 Costume Matrix.....	68
ตารางที่ 2.3 Personality Matrix.....	69
ตารางที่ 2.4 การวิเคราะห์ปัจจัยและหลักการออกแบบ(Elements and Principles of Design).....	75
ตารางที่ 3. 1 กรอบการวิจัยและวิธีการดำเนินการวิจัย.....	105
ตารางที่ 3.2 ตารางแสดงจำนวนประชากรและจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ของ Krejcie and Morgan ..	112
ตารางที่ 3.3 รายการภาพยนตร์แอนิเมชันประชากรและกลุ่มตัวอย่างวิจัย(ตามลำดับคะแนนนิยมมาก-น้อย)	
.....	113
ตารางที่ 3.4 การสร้างเครื่องมือวิจัย.....	115
ตารางที่ 3.5 แสดงผลการประเมินแบบวิเคราะห์.....	120
ตารางที่ 4.1 สรุปผลด้านข้อมูลทั่วไปของภาพยนตร์แอนิเมชัน N = 10.....	126
ตารางที่ 4.2 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านข้อมูลมโนประชากรของตัวแสดง.....	129
ตารางที่ 4.3 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในการออกแบบ	
บุคลิกลักษณะตัวแสดง.....	136
ตารางที่ 4.4 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในการออกแบบ	
อุปกรณ์ประกอบ.....	139
ตารางที่ 4.5 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในการออกแบบ	
ฉากหลัง.....	141
ตารางที่ 4.6 (ต่อ).....	142
ตารางที่ 4. 7 สรุปลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในการออกแบบบุคลิกลักษณะ	
.....	145
ตารางที่ 4.8สรุปผลการวิเคราะห์ด้านสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายตามบุคลิกลักษณะภายนอก	
(Formation)ของตัวแสดงพระเอก.....	148
ตารางที่ 4.9 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายตามบุคลิกลักษณะภายนอก	
(Formation) ของตัวแสดงนางเอก.....	154
ตารางที่ 4.10 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายตามบุคลิกลักษณะภายนอก	
(Formation)ของตัวแสดงกลุ่มเอเลี่ยนหรือหุ่นยนต์.....	158

ตารางที่ 4.11 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านการใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายผ่านลักษณะอุปกรณ์ประกอบตัวแสดง	162
ตารางที่ 4.12 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านการใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายผ่านลักษณะฉากหลัง	173
ตารางที่ 4.13 สรุปผลด้านบุคลิกลักษณะภายนอก(Form) ของตัวแสดงพระเอก.....	183
ตารางที่ 4.14สรุปผลการวิเคราะห์ด้านบุคลิกลักษณะภายใน(Personality) ของตัวแสดงพระเอก	197
ตารางที่ 4.15 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านคุณลักษณะหรือความสามารถพิเศษ(Special Attributes) ตัวแสดงพระเอก.....	204
ตารางที่ 4.16 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านรูปแบบ ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์	209
ตารางที่ 4.17 สรุปผลด้านบุคลิกลักษณะภายนอก(Form) ของตัวแสดงนางเอก	215
ตารางที่ 4.18 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านเครื่องแต่งกาย(Costume) ของตัวแสดงนางเอก.....	221
ตารางที่ 4.19 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านบุคลิกลักษณะภายใน(Personality) ของตัวแสดงนางเอก	226
ตารางที่ 4.20 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านคุณลักษณะหรือความสามารถพิเศษ(Special Attributes) ของตัวแสดงนางเอก	232
ตารางที่ 4.21 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านรูปแบบ ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ (Facial Expression) ของตัวแสดงนางเอก	236
ตารางที่ 4.22 สรุปผลด้านบุคลิกลักษณะภายนอก(Form) ของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์หรือเอเลี่ยน .	242
ตารางที่ 4.23 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านบุคลิกลักษณะภายใน(Personality) ของตัวแสดง.....	246
ตารางที่ 4.24 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านคุณลักษณะหรือความสามารถพิเศษ(Special Attributes) ของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน	251
ตารางที่ 4.25 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านรูปแบบ ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์	256
ตารางที่ 4.26 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบตัวแสดง	261
ตารางที่ 4.27 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านลักษณะฉากหลัง	268
ตารางที่ 4.28 สรุปปัจจัยและรหัสที่สำคัญของการออกแบบบุคลิกลักษณะของภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์.....	275
ตารางที่ 4.29 สรุปปัจจัยและรหัสที่สำคัญของการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบและฉากหลัง ของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์.....	290
ตารางที่ 4.30 ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉาก หลัง.....	293
ตารางที่ 5.1 ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉาก หลัง.....	296

ตารางที่ 5.2 ตารางจำแนกเปรียบเทียบเรื่องราวของภาพยนตร์เชิงประวัติศาสตร์ โดยใช้ประเภทและ	298
.....	
ตารางที่ 5.3 แสดงการเข้ารหัสเป็นแนวคิดใหม่เพื่อการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง	300
ตารางที่ 5.4 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก	308
ตารางที่ 5.5 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก .	312
ตารางที่ 5.6 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก	316
ตารางที่ 5.7 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก ...	323
ตารางที่ 5.8 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก.....	327
ตารางที่ 5.9 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก ...	331
ตารางที่ 5.10 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงเอเลี่ยน .	338
ตารางที่ 5. 11 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบประเภท	
.....	341
ตารางที่ 5. 12 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบประเภท	
.....	347
ตารางที่ 5.13 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะฉากหลัง ประเภทฉาก	
ภายนอก.....	353
ตารางที่ 5.14 การวิเคราะห์หาความสอดคล้องกับเรื่องราวเพื่อคัดเลือกภาพร่างที่เหมาะสม	357
ตารางที่ 5.15 ตารางสรุปแนวทางการออกแบบภาพภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์	
ประกอบการแสดง.....	360
ผู้วิจัยนำปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัสการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก ซึ่งได้	
ศึกษาพบลักษณะต่างๆ มาประกอบเป็นระบบตารางเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบ ดังนี้(ตารางที่ 6.1)	
ตารางที่ 6.1 ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอกในสถานะทหาร –	
นักรบ	362
ตารางที่ 6.2 ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอกในสถานะทหาร –	
นักรบ	367
ตารางที่ 6. 3 ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงเอเลี่ยน ในสถานะทหาร –	
นักรบ	374
ตารางที่ 6.4 ระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทเครื่องอุปกรณ์	
อาวุธ และ	379
ตารางที่ 6.5 ระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทเครื่องอุปกรณ์	
อาวุธ และ	385

ตารางที่ 6. 6 ระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทเครื่องอุปกรณ์ อาวุธ และ	391
ตารางที่ 6.7 ระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะฉากหลัง	398
ตารางที่ 6.8 การเปรียบเทียบความแตกต่างด้านความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายจำแนกโดยเพศ. 407	
ตารางที่ 6.9 การเปรียบเทียบความแตกต่างด้านความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายจำแนกโดยระดับ การศึกษา	408
ตารางที่ 6.10 สรุปผลการประเมินความพึงใจของกลุ่มเป้าหมายโดยรวมที่มีต่อการออกแบบภาพ บุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังในแต่ละด้าน	410
ตารางที่ 6.11 การพัฒนาการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอกในสถานะทหาร – นักรบ... 417	
ตารางที่ 6.12 การพัฒนาการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอกในสถานะทหาร – นักรบ ... 427	
ตารางที่ 7. 1 แสดงรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงพระเอก N=10	454
ตารางที่ 7. 2 แสดงรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงนางเอก N=9	456
ตารางที่ 7. 3 ระบบตารางความสัมพันธ์ของปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ และรหัสต่างๆ (Codes) และชุด ความคิด	471
ตารางที่ 7. 4 ระบบตารางความสัมพันธ์เปรียบเทียบลักษณะของปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ และรหัส ต่างๆ (Codes)	472

สารบัญภาพ

ภาพที่ 1.1 บุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันประเภท 2 มิติ เรื่อง “AKIRA” 5

ภาพที่ 1.2 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันประเภท 5

ภาพที่ 1.3 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงและหุ่นยนต์ในภาพยนตร์แอนิเมชันประเภท 2 มิติ เรื่อง “Gundam 00”
..... 6

ภาพที่ 1.4 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันประเภท 2 มิติ เรื่อง “Astro Boy”... 6

ภาพที่ 1.5 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันประเภท 2 มิติ เรื่อง “Doraemon”. 7

ภาพที่ 1.6 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันประเภท 2 มิติ เรื่อง “Dr.Slump” 7

ภาพที่ 1.7 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันประเภท 2 มิติ เรื่อง “Dragon Ball” 8

ภาพที่ 1.8 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ของบริษัท CKA Chiangmai จำกัด 8

ภาพที่ 1.9 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ของบริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด 9

ภาพที่ 1.10 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ 2 มิติ เรื่อง “แดร์ริคคุล่าต็อกโซว์” 9

ภาพที่ 1.11 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ 2 มิติ ของบริษัท บรอดคาซท์ 10

ภาพที่ 1.12 ภาพบุคลิกลักษณะตัวการ์ตูนของบริษัท 2spot studio จำกัด 11

ภาพที่ 1.13 ภาพบุคลิกลักษณะตัวการ์ตูนของบริษัท @Club Design จำกัด 14

ภาพที่ 1.14 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง เรื่อง "เหตุมหัศจรรย์" 17

ภาพที่ 1.15 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง เรื่อง "สุดสาคร" 17

ภาพที่ 1.16 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ เรื่อง "พระพุทธเจ้า" 18

ภาพที่ 1.17 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 3 มิติ เรื่อง “ปังปอนด์ ดี
แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต” 18

ภาพที่ 1.18 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ร่วมสมัย ผลงานของ Makoto Shinkai..... 21

ภาพที่ 1.19 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ เรื่อง “From Up on Poppy Hill” 22

ภาพที่ 1.20 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ เรื่อง “Wanghu simcheong” ที่มา :
<http://th.wikipedia.org/wiki/>..... 22

ภาพที่ 1.21 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ เรื่อง “The Triplets of Belleville” 23

ภาพที่ 1.22 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ เรื่อง “The Illusionist” 23

ภาพที่ 1.23 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ เรื่อง “Waltz with Bashir” 23

ภาพที่ 1.24 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ เรื่อง “Chico and Rita” 23

ภาพที่ 1.25 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ เรื่อง “Evangelion 2.0” 32

ภาพที่ 2.1 แสดงลักษณะการเรียงหน่วยภาพหลายๆภาพเข้าเป็นหนึ่งข้อ.....	48
ภาพที่ 2.2 แสดงลักษณะการเรียงหน่วยข้อต หลายข้อต เข้าเป็นหนึ่งฉาก	49
ภาพที่ 2.3 แสดงลักษณะของหน่วยภาพ หนึ่งกรอบภาพ(Frame).....	50
ภาพที่ 2.4 แสดงลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในงานออกแบบบุคลิกลักษณะ .	54
ภาพที่ 2.5 ภาพแสดงลักษณะโครงสร้างของคนและเครื่องแต่งกายในลักษณะท่าทางต่างๆ แบบ Realistic	66
ภาพที่ 2.6 ภาพแสดงลักษณะโครงสร้างของคนและเครื่องแต่งกายในลักษณะท่าทางต่างๆ แบบ Super Deform	67
ภาพที่ 2.7 ภาพแสดงหน้าฉากที่ใช้ในการปิดบังตัวตนที่แท้จริงของซูเปอร์ฮีโร่ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิค 2 มิติ.....	70
ภาพที่ 2.8 ภาพแสดงลักษณะแนวคิดการหยิบยืมในงานศิลปะแบบ Pop Art หรืองานศิลปะยุคหลังสมัยใหม่	78
ภาพที่ 2.9 ภาพแสดงคาแรคเตอร์หรือบุคลิกภาพของ Asuka Langley Soryu.....	80
ภาพที่ 6.1 ภาพโมเดลซีตโครงสร้างบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก ในสถานะทหาร หรือ นักรบ	364
ภาพที่ 6.2 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะการแสดงสีหน้า อารมณ์และความรู้สึกของตัวแสดงพระเอก	365
ภาพที่ 6.3 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะเครื่องแต่งกายตัวแสดงพระเอก ในสถานะทหาร หรือ นักรบ	366
ภาพที่ 6.4 ภาพโมเดลซีตแสดงโครงสร้างบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก ในสถานะทหาร หรือ นักรบ	369
ภาพที่ 6.5 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะการแสดงสีหน้า อารมณ์และความรู้สึกของตัวแสดงนางเอก	371
ภาพที่ 6.6 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะเครื่องแต่งกายตัวแสดงนางเอก ในสถานะทหาร หรือ นักรบ	373
ภาพที่ 6.7 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะโครงสร้างบุคลิกลักษณะตัวแสดงเอเลี่ยน ในสถานะทหาร หรือ นักรบ.....	375
ภาพที่ 6.8 ภาพแสดงลักษณะการแสดงสีหน้า อารมณ์และความรู้สึกของตัวแสดงเอเลี่ยน	377
ภาพที่ 6.9 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะเครื่องแต่งกายตัวแสดงเอเลี่ยน ในสถานะทหาร หรือ นักรบ	378
ภาพที่ 6.10 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทเครื่องอุปกรณ์ ของตัวแสดงพระเอก.....	381

ภาพที่ 6. 11 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทอาวุธ ของตัวแสดงพระเอก ..	382
ภาพที่ 6.12 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทยานพาหนะ ของตัวแสดงพระเอก.....	384
ภาพที่ 6. 13 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทเครื่องอุปกรณ์ ของตัวแสดงนางเอก	387
ภาพที่ 6.14ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทอาวุธ ของตัวแสดงนางเอก.....	388
ภาพที่ 6. 15 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทยานพาหนะ ของตัวแสดงนางเอก	390
ภาพที่ 6.16 ภาพลักษณะโมเดลซีตอุปกรณ์ประกอบ ประเภทเครื่องอุปกรณ์ ของตัวแสดงเอเลี่ยน	392
ภาพที่ 6.17 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทอาวุธ ของตัวแสดงเอเลี่ยน	395
ภาพที่ 6.18 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทยานพาหนะ ของตัวแสดงเอเลี่ยน	397
ภาพที่ 6.19 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะฉากหลัง ประเภทฉากภายนอก	399
ภาพที่ 6.20 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะฉากหลัง ประเภทฉากภายใน.....	401
ภาพที่ 6.21 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะฉากหลัง ประเภทฉากในความคิด.....	403
ภาพที่ 6.22 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงพระเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัสวัฒนธรรม – กลุ่มสี่ธงชาติไทย.....	418
ภาพที่ 6. 23 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงพระเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัสวัฒนธรรม – สีแดง และ สีขาว	419
ภาพที่ 6.24 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงพระเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัสวัฒนธรรม – สีนํ้าเงิน และ สีดำ	421
ภาพที่ 6.25 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงพระเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัสวัฒนธรรม – สีแดง	424
ภาพที่ 6.26 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงพระเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัสวัฒนธรรม – สีขาว สีนํ้าเงิน และสีดำ.....	424
ภาพที่ 6.27 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงนางเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัสวัฒนธรรม – สีนํ้าตาล	428
ภาพที่ 6.28 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงนางเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัสวัฒนธรรม – สีนํ้าตาลดำ และ สีแดง.....	430
ภาพที่ 6.29 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงนางเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัสวัฒนธรรม – สีขาว และ สีม่วงนํ้าเงิน	432

ภาพที่ 6.30 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงนางเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัส วัฒนธรรม – สีน้ำตาล	434
ภาพที่ 6.31 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงนางเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัส วัฒนธรรม – สีน้ำตาลดำ และ สีแดง.....	436
ภาพที่ 6.32 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงนางเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัส วัฒนธรรม – สีขาว และ สีม่วงน้ำเงิน	437
ภาพที่ 7.1 ภาพสัญลักษณ์ในรูปอวตารแบบต่างๆของตัวแสดงนางเอก	464



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่ 1.1	กรอบแนวคิดของการวิจัย.....	30
แผนภูมิที่ 2.1	แนวคิดทฤษฎีสัญศาสตร์ของ Charles Sanders Peirce.....	37
แผนภูมิที่ 2.2	แนวคิดทฤษฎีสัญศาสตร์ของ Roland Barthes	38
แผนภูมิที่ 2.3	แนวคิดทฤษฎีสัญศาสตร์ของ Christine Metz.....	39
แผนภูมิที่ 2.4	แสดงแนวคิดการวิจัยประยุกต์ใช้จากแบบจำลองการสื่อสารตามแนวคิดของ David K. Berlo.....	41
แผนภูมิที่ 2.5	แสดงกระบวนการเข้ารหัส(Encoding)	42
แผนภูมิที่ 2.6	แสดงกระบวนการถอดรหัส(Decoding)	44
แผนภูมิที่ 3.1	แสดงกรอบแนวคิด คำถามนำวิจัย และกิจกรรมการวิจัยที่สอดคล้องกันโดยสรุป.....	99
แผนภูมิที่ 3.2	แสดงวัตถุประสงค์ กรอบแนวคิดและทฤษฎี และระเบียบวิธีการวิจัย.....	101

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคปัจจุบันยิ่งเทคโนโลยีดิจิทัลก้าวหน้ามากเพียงใด ภาพยนตร์แอนิเมชันก็ยิ่งมีความก้าวหน้าทั้งทางด้านรูปแบบ เทคนิคการผลิต และเนื้อหา ที่มีความแปลกใหม่ หลากหลาย และตอบสนองความต้องการของผู้ชมกลุ่มเป้าหมายที่มีความต้องการแบบเฉพาะกลุ่มมากยิ่งขึ้น และโลกธุรกิจแอนิเมชันในปัจจุบันก็ยิ่งขยายตัวเติบโตมากยิ่งขึ้น โดยผู้ผลิตยังคงมาจากในฮอลลีวูดและจากสตูดิโอในประเทศญี่ปุ่นเป็นหลัก ในการแข่งขันทางการตลาดนั้น แอนิเมชันของฮอลลีวูดจะครองตลาดโลกผ่านการฉายทางโรงภาพยนตร์ ทางโทรทัศน์ และสื่อวีสดูโทรทัศน์ ส่วนแอนิเมชันของทางญี่ปุ่นเน้นการขายในประเทศเป็นหลัก ส่วนการขายไปต่างประเทศทั่วโลกนั้นมีทั้งในรูปแบบสื่อวีสดูโทรทัศน์ เช่น วีซีดี ดีวีดี หรือขายให้ทางสถานีโทรทัศน์หรือเคเบิลทีวี แอนิเมชันของญี่ปุ่นนั้นมีกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน จึงเน้นผลิตผลงานเพื่อตอบสนองความต้องการเฉพาะกลุ่มเป็นหลัก แอนิเมชันนับว่าเป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถสร้างรายได้โดยตรง และยังสามารถขยายขอบเขตสินค้าในรูปแบบของผลิตภัณฑ์ต่อเนื่อง(Merchandise)รูปแบบต่างๆอีกมากมาย ซึ่งมีมูลค่ารวมมหาศาลในตลาดโลก และนอกเหนือจาก ภาพยนตร์แอนิเมชันจะเป็นอุตสาหกรรมสื่อเพื่อความบันเทิงแล้ว ภาพยนตร์แอนิเมชันยังได้รับการยอมรับว่า เป็นงานสร้างสรรค์ทางศิลปะและการออกแบบสื่อสาร (Communication Arts and Design) ประเภทสื่อสมัยใหม่(New Media) เป็นสื่อสำคัญในการสื่อสารมวลชนทางสังคมและเป็นสื่อวัฒนธรรม เป็นวัฒนธรรมมวลชน(Pop Culture) ที่ได้รับความสนใจและมีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนทั่วโลก

งานวิจัยของ Yoon(2008) ได้อธิบาย ระบุถึงอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันในปัจจุบัน ไว้ดังนี้ คือ ภาพยนตร์แอนิเมชันได้รับความนิยม และมีการขยายตัวเติบโตมากขึ้นในตลาด (เช่นทีวีและวิดีโอ) และตามเทคโนโลยีใหม่(โดยเฉพาะเครื่องคอมพิวเตอร์กราฟิก) การขยายวงกว้างทั้งการผลิตและการบริโภคภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นผลให้ภาพยนตร์แอนิเมชันมีการผลิตมากขึ้นและมีการรับชมในประเทศต่างๆมากขึ้น นับว่าเป็น “โลกของการผลิตใหม่” ทำให้เกิดระบบการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีความเฉพาะและแตกต่างจากการผลิตภาพยนตร์แบบที่ใช้คนแสดง โดยขึ้นอยู่กับเทคโนโลยีและทักษะแรงงานที่แตกต่างกัน และมีสถานที่ผลิต ที่แตกต่างจากการผลิตภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง อันมีผลมาจากโลกาภิวัตน์ แม้ว่าทั้งสองจะมีโครงสร้างในระดับขนาดใหญ่โดยเครือข่ายการผลิตของกลุ่มบริษัทสื่อทั่วโลก (GPNs) เช่นเดียวกัน

จากการศึกษาของ Yoon ถึงโครงสร้าง วิวัฒนาการและรูปแบบการกระจายตัวของอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันในระดับโลก จากสตูดิโอภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 4,242

สตูดิโอในฐานะข้อมูล ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชัน สามารถสรุปได้ดังนี้ 1) มีการกระจายตัวอย่างมากของอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชัน 2) มีการกระจุกตัวหนาแน่นในเมืองใหญ่ของโลก เช่น ลอสแอนเจลิสและนิวยอร์ก 3) มีการเกิดเมืองภาพยนตร์แอนิเมชันโดยเฉพาะเช่น เมือง Annecy และเมือง Angoulême ในประเทศฝรั่งเศส และ 4) มีสตูดิโอภาพยนตร์แอนิเมชันเกิดขึ้นอย่างหนาแน่นอย่างมีนัยสำคัญในบางประเทศของทวีปเอเชีย เช่น อินเดีย เกาหลีใต้ และฟิลิปปินส์ และได้เกิดลักษณะเครือข่ายการผลิตที่แตกต่างกันขึ้น โดยมีรูปแบบคือ แบบเครือข่ายระดับโลก แบบเครือข่ายระดับประเทศ และมีเครือข่ายทั้งระดับประเทศและระดับโลก นอกจากนี้แล้ว ยังมีการมองหาแหล่ง ต้นทุนการผลิตที่ต่ำกว่า และปัจจัยการผลิตอื่น ๆ เช่น สถาบันการศึกษา วัฒนธรรมทางธุรกิจและเนื้อหาทางวัฒนธรรม ซึ่งจะมีผลทางด้านภูมิศาสตร์และกลยุทธ์ของสตูดิโอภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วโลก

ในประเทศไทยนั้น ได้เริ่มมีการส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์และในด้านที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชันอย่างจริงจัง ในยุคที่มีการปฏิรูประบบราชการ หนึ่งในกระทรวงที่ตั้งใหม่ คือ กระทรวงเทคโนโลยีและการสื่อสาร หรือ กระทรวง ICT โดยเป้าหมายแรกของการพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ของกระทรวง ICT นั้น เริ่มต้นจากการจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (Software Industry Promotion Agency : SIPA) ซึ่งเป็นองค์การมหาชน เพื่อการสนับสนุนซอฟต์แวร์ต่างๆ เช่น การประสานงานกับภาครัฐและเอกชน เพื่อจัดหาแหล่งทุนทั้งจากในประเทศและต่างประเทศมาสนับสนุนอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ในประเทศ อำนวยความสะดวกในการให้บริการ เช่น มาตรการภาษีอากร การออกใบอนุญาตให้ผู้เชี่ยวชาญต่างประเทศเข้ามาทำงานในไทย และประสานงานกับหน่วยงานรัฐเพื่อผลักดันให้เกิดรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ขึ้น เพื่อเปิดโอกาสให้ภาคเอกชนได้ร่วมพัฒนา มีการกำหนดวิสัยทัศน์ต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมแอนิเมชันไว้ โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะทำให้ประเทศไทยเป็น ดังนี้

- 1) ผู้ผลิตแอนิเมชันรายใหญ่ที่สามารถเข้าสู่ตลาดโลกได้
- 2) ผู้ส่งออก Short Animation Production
- 3) ศูนย์กลาง Multimedia Facilitator และศูนย์ฝึกอบรม
- 4)

ซึ่งในยุทธศาสตร์ ของการเพิ่มซอฟต์แวร์สาขาแอนิเมชันและมัลติมีเดีย มีกลยุทธ์ในการส่งเสริมอุตสาหกรรม Digital Content ที่ SIPA ได้กำหนดขึ้น ได้แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ระยะที่ 1 ปี 2004 ถึง 2006 คือ มุ่งเน้นการสร้างบุคลากร ระยะที่ 2 ปี 2007 ถึง 2008 คือ มุ่งเน้นการสร้างงาน ระยะที่ 3 ปี 2009 ถึง 2010 มุ่งเน้นการสร้างตลาด(กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์, 2552 : 16 -17)

นอกจาก SIPA แล้ว ยังมีหน่วยงานของรัฐที่สนับสนุน ด้านอุตสาหกรรมแอนิเมชันอีก เช่น สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ(National Innovation Agency : NIA) ที่มีนโยบายส่งเสริมสนับสนุน เช่น สนับสนุนด้านวิชาการและการเงิน เพื่อช่วยพัฒนาหลังการวิจัย และพัฒนา หรือต่อยอดจากงานวิจัยและสิ่งประดิษฐ์สู่เชิงพาณิชย์ ได้แก่การสนับสนุนการจัดทำต้นแบบ, โรงงานนำร่อง การ

ทดสอบในกระบวนการผลิตจริง การวิเคราะห์และประเมินผลทางการตลาด และการทำแผนการตลาด ฯลฯ เป็นต้น

สำนักงานส่งเสริมการลงทุน(The Board of Investment of Thailand : BOI) โดยนโยบายส่งเสริมการลงทุนของ BOI ในปี 2546 คือ การมุ่งเน้นสนับสนุนการพัฒนาทักษะ เทคโนโลยี และนวัตกรรมที่ตอบสนองต่อยุทธศาสตร์ของรัฐบาลที่มุ่งเน้น Value Creation ซึ่งหนึ่งในอุตสาหกรรมที่ BOI ให้การส่งเสริมการลงทุนคือ กิจการซอฟต์แวร์ โดยกิจการซอฟต์แวร์นี้ได้รวมถึงอุตสาหกรรมทางด้าน Digital Content คือ Animation, Cartoon & Character และ Game ฯลฯ ไปด้วย

นอกจากนี้ ยังมีหน่วยงานเอกชน ที่สนับสนุนส่งเสริมอุตสาหกรรมแอนิเมชันอีก 2 หน่วยงานหลัก คือ สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกไทย(Thai Animation & Computer Graphics Association : TACGA) และ BAGKOK ACM SIGGRAPH ที่เป็นองค์กรสาขาของ ACM SIGGRAPH ที่สนับสนุนงานด้าน Computer Graphic และ Interactive Technique ที่นำมาใช้ในการพัฒนางาน Digital Content ของประเทศไทย(กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์, 2552 : 18 -19)

จากผลการดำเนินการส่งเสริมอุตสาหกรรมของไทยในช่วงดังกล่าวนี้(พ.ศ. 2547-2553) นั้น โดยข้อสรุปพบว่า ปัญหาและอุปสรรคของการพัฒนาอุตสาหกรรมแอนิเมชันของประเทศไทยนั้น คือ 1) ขาดแคลนทรัพยากรบุคคลที่มีฝีมือ 2) ตลาดยังไม่กว้าง 3) ช่องทางการกระจายผลงานในประเทศยังมีน้อย 4) ต้นทุนสูง 5) ภาวะแข่งขันในตลาดโลกสูง 6) การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา 7) ความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษ 8) ไม่มีเทคโนโลยีเป็นของตัวเอง(กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์, 2552 : 28-29)

ซึ่งในบทสรุปผู้บริหารของ *โครงการศึกษาเพื่อกำหนดยุทธศาสตร์การเปิดเสรีการค้าบริการสตรีทอาร์ตและธุรกิจที่เกี่ยวข้อง* กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ของไทย ได้ระบุไว้ในรายงานการศึกษาวิจัย ว่า

“ในกลุ่มผู้ประกอบการแอนิเมชัน จะขาดการสร้างเรื่อง หรือ กระบวนการทางความคิด (Conceptualization) ขาดการสร้างตัวละครสำคัญ ที่ทำให้เกิดธุรกิจเชื่อมโยง เช่น การขายสินค้าที่เกี่ยวข้องกับตัวละครนั้นๆ ซึ่งเป็นธุรกิจที่มีมูลค่ามหาศาล ดังตัวอย่างของประเทศญี่ปุ่น”

“อุตสาหกรรมใหม่(Emerging Industries) เช่น แอนิเมชันและเกม มีนัยสำคัญทางเศรษฐกิจไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าอุตสาหกรรมที่มีอยู่ดั้งเดิม เช่น ภาพยนตร์และเพลง แม้ว่าการบริโภคของแอนิเมชันและเกมภายในประเทศยังมีผู้บริโภคอยู่เฉพาะกลุ่ม และยังไม่ได้แพร่กระจายมากนัก แสดงให้เห็นศักยภาพของตลาดที่จะเติบโตได้มาก”

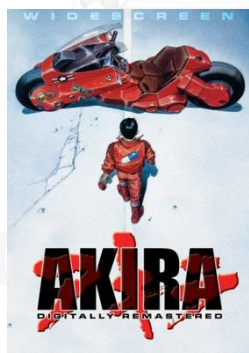
และ“ตลาดธุรกิจที่เกี่ยวข้อง มีมูลค่าไม่น้อยกว่ามูลค่าตลาดจากการบริโภคตรง เช่น ธุรกิจการขายสินค้าคาแรคเตอร์(Characters)ที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชันหรือเกม”(กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์, 2552 : 3-4)

หลังจากนั้น อุตสาหกรรมแอนิเมชันไทยได้เข้าสู่ยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์(Creative Economy) และได้มีการดำเนินการส่งเสริมอุตสาหกรรมแอนิเมชันจากภาครัฐและเอกชนอีกต่อมา โดยความร่วมมือและการดำเนินงานต่างๆ ของ สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย(สศร.) กระทรวงวัฒนธรรม ร่วมกับ สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย(TACGA) หน่วยงานของรัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง มากกว่า 30 แห่ง ได้ร่วมกันจัดทำ 6 ยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมความคิดสร้างสรรค์ : แอนิเมชัน ภายใต้กรอบยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ(พ.ศ. 2552 – 2554) ขึ้น โดยกำหนด 6 ยุทธศาสตร์หลักในการพัฒนาอุตสาหกรรมแอนิเมชัน คือ 1) ยุทธศาสตร์การพัฒนาบุคลากร 2) ยุทธศาสตร์การตลาดและสร้างความเชื่อมั่นในศักยภาพของอุตสาหกรรมแอนิเมชันในประเทศไทย 3) ยุทธศาสตร์สร้างความเชื่อมั่นในศักยภาพของอุตสาหกรรมแอนิเมชันไทยในต่างประเทศ 4) ยุทธศาสตร์การพัฒนาด้านการเงินและแหล่งเงินทุน, 5) ยุทธศาสตร์พัฒนากฎหมายและนโยบายเพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมแอนิเมชัน และ 6) ยุทธศาสตร์การพัฒนาศูนย์ บริการเพื่ออุตสาหกรรมแอนิเมชัน 360 องศา โดยมีวิสัยทัศน์เพื่อให้ประเทศไทย มุ่งสู่การศูนย์กลางการสร้างสรรค์ และผลิตแอนิเมชัน ให้เป็นหนึ่งในสามของเอเชีย ภายในปี พ.ศ. 2563(สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย, ข่าวประชาสัมพันธ์ไอที, 2552)

ในส่วนของภาครัฐ คณะอนุกรรมการบริหารนโยบายด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กระทรวงพาณิชย์ ได้มีการดำเนินการตามนโยบายส่งเสริมอุตสาหกรรมแอนิเมชัน โดยในปี พ.ศ. 2553 ได้นำผู้แทนภาค เอกชนกลุ่มอุตสาหกรรมภาพยนตร์และแอนิเมชันของไทย เดินทางไปประเทศสหรัฐอเมริกา เพื่อพบหารือ กับบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์และแอนิเมชันชื่อดังของฮอลลีวูด เพื่อขอให้ผู้สร้างหนังของสหรัฐฯ พิจารณานักแสดงไทยร่วมแสดงภาพยนตร์ของฮอลลีวูด และร่วมทุนสร้างภาพยนตร์และแอนิเมชันกับไทย ซึ่งถือเป็นก้าวสำคัญในการผลักดันอุตสาหกรรมภาพยนตร์และแอนิเมชันของไทยสู่สากล ตามนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของรัฐบาล เพื่อก่อให้เกิดการสร้างงานสร้างรายได้และเพิ่มความเจริญทางเศรษฐกิจของไทย

ขณะเดียวกันได้พบกับผู้บริหารของธนาคาร National Bank of California ซึ่งมีประสบการณ์ในการสนับสนุนให้เงินกู้ และจัดหาทุนในการสร้างภาพยนตร์ แก่ผู้สร้างรายย่อยต่างๆ โดยนำลิขสิทธิ์ของหนังที่คาดว่าจะขายได้และสิทธิในการจัดจำหน่ายเป็นประกัน ซึ่งธนาคารและสถาบันการเงินของไทย อาจนำไปพัฒนาจัดทำระบบการสนับสนุนทางการเงินให้กับกลุ่มอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยได้(กระทรวงพาณิชย์, 2553)

ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันโดยทั่วไปนั้น ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก ดังนี้คือ 1) แนวคิดหลัก(Concept) ของภาพยนตร์ 2) การออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Design) ของตัวละคร อุปกรณ์ประกอบ และฉาก 3) การเล่าเรื่อง(Narration) และ 4) เทคโนโลยีในการผลิต ในส่วนของการออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Design) นั้น ถือเป็นหัวใจหลักอย่างหนึ่งของ ภาพยนตร์แอนิเมชัน ด้วยเป็นภาพ รูปลักษณ์ หรือหน้าตาที่ปรากฏ แสดงออกให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย ได้เห็นก่อนเป็นอันดับแรก ก่อนที่จะนำไปสู่การเล่าเรื่อง เนื้อหาสาระ ประเด็น หรือแนวคิดหลักของ ภาพยนตร์แอนิเมชัน ภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่ที่ประสบความสำเร็จ มักจะมีรูปแบบหรือ บุคลิกลักษณะต่างๆที่ออกแบบอย่างโดดเด่น สวยงาม และน่าสนใจ อย่างเช่น ภาพยนตร์แอนิเมชัน ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ของญี่ปุ่น เรื่อง “AKIRA” ที่มีภาพยานพาหนะรถมอเตอร์ไซด์ที่มีการ ออกแบบซึ่งแสดงออกถึงรูปลักษณ์ที่แปลกใหม่ ล้ำสมัย เป็นสิ่งดึงดูดความสนใจ หรือ ภาพยนตร์ แอนิเมชัน เรื่อง “Macross Frontier” ที่มีการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละคร ทรงผม เครื่องแต่ง กาย อาวุธ ยานพาหนะ ฉาก โดยเฉพาะ เครื่องบินรบที่เปลี่ยนร่างเป็นหุ่นยนต์ ที่ดูแปลกตา โดดเด่น น่าสนใจ น่าตื่นตาตื่นใจ ประกอบกับการใช้เทคโนโลยีภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกสามมิติมาช่วยประมวล และแสดงผลภาพให้ออกมาดูโดดเด่น ยิ่งช่วยให้การแสดงผลของการออกแบบบุคลิกลักษณะของ หุ่นยนต์และเครื่องบินต่างๆนั้นประสบผลสำเร็จ ได้รับการตอบรับจากผู้ชมกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้น หรือในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “Mobile Suite Gundam” ภาคต่างๆนั้น สิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์ แอนิเมชันเรื่องนี้ประสบความสำเร็จ กลายเป็นอมตะครองใจผู้ชมจำนวนมากมาอย่างยาวนาน คือ การออกแบบบุคลิกลักษณะหุ่นยนต์กันดั้ม ที่มีลักษณะโดดเด่น หลากหลายรุ่น หลากหลายรูปแบบ หน้าที่ และมีพลังศักยภาพในการต่อสู้ปกป้องโลกที่น่าทึ่ง สอดคล้องกับลักษณะทางจิตวิทยาของผู้ชม กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กและเยาวชนเพศชายเป็นหลัก



ภาพที่ 1.1 บุคลิกลักษณะตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน ประเภท 2 มิติ เรื่อง “AKIRA”

ที่มา : <http://www.google.co.th/imgres/http://www.darkzone.in.th>

ภาพที่ 1.2 ภาพบุคลิกลักษณะตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันประเภท 2 มิติ เรื่อง “Macross Frontier”

ที่มา : http://macross.anime.net/wiki/Main_Page



ภาพที่ 1.3 ภาพบุคลิกลักษณะตัวละครและหุ่นยนต์ในภาพยนตร์แอนิเมชันประเภท 2 มิติ เรื่อง “Gundam 00”

ที่มา : <http://cnminerva.wordpress.com/2010/12/01/gundam-00-season-1/>

นักออกแบบสร้างสรรค์บุคลิกลักษณะ (Characters Design) ในภาพยนตร์แอนิเมชันให้ความสำคัญอย่างมากกับการสร้างบุคลิกภาพและลักษณะของตัวละครและสิ่งต่างๆ นักออกแบบเหล่านี้ต้องใช้จินตนาการสูง ต้องแสวงหาแรงบันดาลใจและเข้าใจหลักจิตวิทยาของการออกแบบและจิตวิทยามนุษย์มากเพียงพอ จึงจะสามารถออกแบบลักษณะต่างๆ ได้อย่างมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ตัวอย่างเช่น *โอซามุ เท็ตซึกะ* บิดาแห่งวงการการ์ตูนของญี่ปุ่น ที่ผลงานของเขาเปลี่ยนวิธีการนำเสนอในการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างสิ้นเชิง ผู้ซึ่งทำให้ แอนิเมชัน และ มังงะ (หนังสือการ์ตูนในภาษาญี่ปุ่น) มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ผู้ที่เป็นแรงบันดาลใจให้กับแอนิเมเตอร์และนักเขียนการ์ตูนรุ่นหลังๆ ได้สร้างสรรค์ผลงานดีๆ มา จนถึงปัจจุบันนี้ ทั้งการเป็นผู้ริเริ่มลายเส้นการ์ตูนตาโต เช่น เรื่อง “Astro Boy” (www.abcb.com, 2012) หรือ ฟุจิโกะ และ ฟุจิโอะ ผู้ออกแบบสร้าง “โดราเอมอน” จนเป็นที่นิยมไปทั่วโลก (www.electron.rmutphysics.com, 2555) หรือ โทริยาม่า อากิระ เจ้าของ 2 ผลงานชั้นยอด คือ Dr. Slump และ Dragon Ball (www.kartoon-discovery.com, 2555) ซึ่งนักออกแบบสร้างสรรค์บุคลิกลักษณะเหล่านี้ ล้วนมีจินตนาการ แรงบันดาลใจ และแนวคิดสร้างสรรค์ สื่อผ่านการออกแบบบุคลิกลักษณะต่างๆ อย่างมีลักษณะเฉพาะตัวและโดดเด่นแตกต่างกันออกไป



ภาพที่ 1.4 ภาพบุคลิกลักษณะตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันประเภท 2 มิติ เรื่อง “Astro Boy”

ที่มา : <http://bighead.exteen.com/category/MoviePhotos/page/3>



ภาพที่ 1.5 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันประเภท 2 มิติ เรื่อง “Doraemon”

ที่มา : <http://cartoon.tlcthai.com>



ภาพที่ 0.1 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันประเภท 2 มิติ เรื่อง “Dr.Slump”

ที่มา : <http://www.weloveshopping.com>



ภาพที่ 1.6 ภาพบุคลิกลักษณะตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันประเภท 2 มิติ เรื่อง “Dragon Ball”

ที่มา : [http:// www.cartoon.tlcthai.com](http://www.cartoon.tlcthai.com)

ซึ่งที่ผ่านมา นั้น ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทยนั้น ก็ให้ความสำคัญกับการออกแบบบุคลิกลักษณะอย่างมากด้วยเช่นกัน ในการศึกษาวิจัยนี้ ขอยกตัวอย่างและกล่าวถึงเฉพาะคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะ และภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ เป็นหลักเท่านั้น เช่น บริษัท Creative Kingdom Game and Animation จำกัด ตั้งอยู่ที่จังหวัดเชียงใหม่ ที่มีการออกแบบบุคลิกลักษณะเพื่อผลิตผลงานภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ที่น่าสนใจ เช่น เรื่อง “Bubble Warriors” ฯลฯ เป็นต้น บริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด เจ้าของตัวบุคลิกลักษณะ(character) “ปังปอนด์” โดยมีการนำมาผลิตเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ 2 มิติ คือ “ปังปอนด์ เดอะซีรีส์” ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “รามเกียรติ์ มินิแอนิเมชัน” ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “Willy The Chicken” และ เรื่อง “สามก๊ก มหาสนุก” ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งได้รับรางวัล TAM AWARD 2006 ในประเภท Best Animation for Television(Long Form)(www.vithita.com, 2012) ซึ่งยังมีบริษัทไทยอื่นๆ อีก



ภาพที่ 1.7 ภาพบุคลิกลักษณะตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ของบริษัท CKA Chiangmai จำกัด

ที่มา : <http://www.ck Chiangmai.com/port.html>



ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ 2 มิติ เรื่อง “ปังปอนด์ เดอะซีรีส์”



ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “รามเกียรติ์ มินิแอนิเมชัน”



ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “Willy The Chicken”



ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “สามก๊ก มหาสนุก”

ภาพที่ 1.8 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ของบริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด
ที่มา : <http://www.vithita.com/home.php>



ภาพที่ 1.9 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ 2 มิติ เรื่อง “แดร์ริคคุล่าต็อกโซว์”
ที่มา : <http://www.beboydcg.com/animation.html>

เช่น บริษัท บีบอย ซีจี จำกัด เจ้าของตัวบุคลิกลักษณะ(Character) แดร์ริคคุล่าไทย ใน ภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ 2 มิติ ปี ค.ศ. 2003 เรื่อง “แดร์ริคคุล่าต็อกโซว์” หรือ ภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ 2 มิติ แนวนิยายวิทยาศาสตร์ เรื่อง “Stardog Space” เรื่อง “Psychic Hero” และ ภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ 2 มิติแนวนิทานพื้นบ้านไทยหลายเรื่อง อย่างเช่น เรื่อง “พระรถเมรี” ที่ฉายทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 โดยบริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัด ซึ่งมีแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะที่เน้นความเป็นไทยที่ชัดเจนอีกเรื่องหนึ่ง



ภาพบุคลิกลักษณะตัวละคร
เรื่อง “Stardog Space”



ภาพบุคลิกลักษณะตัวละคร
เรื่อง “Psychic Hero”



ภาพบุคลิกลักษณะตัวละคร
เรื่อง “พระรถเมรี”

ภาพที่ 1.10 ภาพบุคลิกลักษณะตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ 2 มิติ ของบริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัด

ที่มา : http://www.broadcastthai.com/tv_program_old.php?id=3

นอกเหนือจากคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนที่เกิดขึ้นมาเพื่อภาพยนตร์แอนิเมชันแล้ว ยังมีการสร้างสรรค์คาแรคเตอร์มากมายมาเพื่อวัตถุประสงค์อื่นที่แตกต่างกันออกไปอีก อย่างตัวการ์ตูนอื่น ๆ เช่น ตัว “Bloody Bunny” กระจ่างจอมโหด ตัวคาแรคเตอร์ “Unsleep Sheep” เจ้าแกะนอนหลับยาก และตัวคาแรคเตอร์ “Biscuit” เจ้าเหมียวที่ทำอาหารรสชาติแย่ ที่ถึงแม้จะไม่ได้ถูกนำไปสร้างเป็นหนังแอนิเมชัน แต่สินค้าเครื่องใช้ต่างๆ ได้แก่ หมวก เสื้อยืด กระเป๋า ตุ๊กตา รวมถึงอุปกรณ์เครื่องเขียนและมีือถือ ซึ่งก็ได้รับความสนใจจากกลุ่มวัยรุ่นอย่างมากด้วย คาแรคเตอร์ที่โดดเด่น(วุฒิชัย สาสุข, 2551) ตัวการ์ตูนคาแรคเตอร์ทั้งสามตัวที่กล่าวมานั้น เป็นผลงานสร้างสรรค์ของบริษัท 2spot studio ซึ่งทั้งหมดล้วนให้ความสำคัญกับการออกแบบตัวบุคลิกลักษณะ(Character) และสามารถประสบความสำเร็จจากตัวบุคลิกลักษณะ(Character) ที่นักออกแบบจินตนาการ และออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นมาได้



ภาพบุคลิกลักษณะตัวการ์ตูน
“Bloody Bunny”



ภาพบุคลิกลักษณะตัวการ์ตูน
“Unsleep Sheep”



ภาพบุคลิกลักษณะตัว
การ์ตูน

ภาพที่ 1.11 ภาพบุคลิกลักษณะตัวการ์ตูนของบริษัท 2spot studio จำกัด

ที่มา : http://www.com/Web_2Spot_2011_HTML-Version/2-Spot-communications.html

จากการเล็งเห็นความสำคัญของการออกแบบบุคลิกลักษณะ (Characters Design) บริษัทผู้ผลิตสินค้าหรือธุรกิจที่เกี่ยวข้อง ได้มุ่งพัฒนาการออกแบบตัวการ์ตูน หรือออกแบบบุคลิกลักษณะ หรือคาแรคเตอร์ให้เป็นที่น่าสนใจของตลาดมากขึ้น ดังเช่น

“สันติ เลาhurst ภูษณกิจ ผู้จัดการทั่วไปบริษัท วิจิตา แอนิเมชัน จำกัด กล่าว ว่า บริษัทได้ตั้งหน่วยธุรกิจใหม่ คือหน่วย "โปรดักชั่น เซอร์วิส" ซึ่งจะเป็นธุรกิจใหม่ภายใต้บริษัท วิจิตา แอนิเมชัน เพื่อรับงานรับจ้างผลิตแอนิเมชันโดยเฉพาะ รวมทั้งการจัดกิจกรรม และทำการจัดแสดงโชว์เพื่อกระตุ้นตลาด โดยอยู่ระหว่างการสรรหาทีมงาน และปรับปรุงระบบ ซึ่งคาดว่าจะลงทุนเพิ่มอีกราว 1-2 ล้านบาท

ทั้งนี้ บริษัทเริ่มเห็นแนวโน้มใหม่ในธุรกิจแอนิเมชัน นอกเหนือจากการสร้างคาแรคเตอร์ของตัวเอง เช่น การรับจ้างผลิตคาแรคเตอร์ เพื่อใช้ในองค์กรธุรกิจต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนโดยการทำเป็นดิจิทัลคาแรคเตอร์ เข้ามาเป็นตัวแทนเพื่อสื่อสารกับลูกค้ามากขึ้น ซึ่งเชื่อว่าส่วนหนึ่งเป็นเพราะต้นทุนผลิตที่ต่ำกว่าการว่าจ้างคนดั่ง ที่นอกจากมีอายุสัญญาการว่าจ้างแล้ว ยังมีความเสี่ยงในเรื่องของภาพลักษณ์ที่อาจกระทบต่อแบรนด์ในอนาคต

ในปีที่ผ่านมา เริ่มมีลูกค้าใช้บริการแล้วหลายราย เช่น ไปรษณีย์ไทย (Mr. Postman) บริษัทมหาชนจำกัด การปิโตรเลียมแห่งประเทศไทย สสำรวจและผลิตปิโตรเลียม(แอนิเมชันมรดกโลก) เนสต์เล่(ไทย) (Snowboy1) และบริษัท

เอปี ฟู้ด แอนด์ บีเวอเรจ (O-Power 3) ซึ่งส่วนใหญ่เป็นแอนิเมชันรูปแบบ 2-3 มิติ ขณะเดียวกัน บริษัทมีแผนพัฒนาคาแรคเตอร์ใหม่เพิ่มอีกอย่างน้อย 2 คาแรคเตอร์ในปี 2553 โดยคาดว่าจะทยอยเปิดตัวได้ในอีก 2-3 เดือนนี้ และช่วงปลายปี 2553 โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่ตลาดวัยก่อนวัยรุ่นและกลุ่มเด็กตามลำดับ ซึ่ง "คาแรคเตอร์ 1 ตัวสามารถสร้างรายได้ให้เจ้าของเยอะมาก เยอะกว่างานรับจ้างหลายเท่า แต่ก็ต้องยอมรับว่า ไม่ใช่สร้างวันนี้แล้วพรุ่งนี้จะรวยเลย ซึ่งคาแรคเตอร์ตัวหนึ่งๆ ต้องใช้เวลาในการทำตลาดนาน"

นอกเหนือจากพัฒนาคาแรคเตอร์ใหม่แล้ว บริษัทยังเตรียมเปิดตัว "ปังปอนด์" เวอร์ชันพิเศษ เพื่อฉลองครบรอบอายุ 20 ปี ของตัวการ์ตูนปังปอนด์ในเร็วๆ นี้ รวมทั้งการทำตลาดสินค้าที่เกี่ยวข้อง(Merchandise) จากลิขสิทธิ์การ์ตูนของบริษัทในทุกกลุ่มสินค้า ซึ่งปัจจุบันตลาดดังกล่าวมีมูลค่าราว 5,000 ล้านบาทต่อปี และในปี 2553 บริษัทตั้งเป้าเติบโตมากกว่า 20% โดยคาดว่าจะสัดส่วนรายได้ 45-50% จะจากรูทริจรับจ้างผลิต จากที่ผ่านมา มีรายได้ทั้ง 100% มาจากการพัฒนาคาแรคเตอร์ของตัวเอง(กรุงเทพธุรกิจออนไลน์, 2553)

กรณีของ "เชลล์ดอน"(Shelldon) ซึ่งเป็นการ์ตูนแอนิเมชันทีวีซีรีส์ที่ผลิตจากฝีมือคนไทย และทีมงานระดับฮอลลีวูด นำเสนอเนื้อหาสาระความรู้ ความน่ารัก ที่ต้องการสะท้อนให้ทุกคนหันมาสนใจรักษาสัตว์เลี้ยง ปกป้อง ผืนทะเล ลดมลภาวะโลกร้อน รู้จักแบ่งปันเพื่อสังคมที่น่าอยู่ และรู้จักตัวตนที่แท้จริงของตัวเอง ดร. จิรยุทธ ชูชนะโชติ กรรมการผู้จัดการบริษัท เชลล์ฮัท เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด เจ้าของลิขสิทธิ์และผู้ผลิตคาแรคเตอร์ระบุว่า เขาใช้เวลาถึง 8 ปี ในการปลูกปั้น "คาแรคเตอร์ฝีมือคนไทย" เรื่องนี้ "เชลล์ดอน" ได้เริ่มออกอากาศเป็นครั้งแรก ทางช่อง 3 เมื่อวันที่ 13 ตุลาคม 2551 และ "เชลล์ดอน" กำลังอยู่บนเส้นทางภารกิจมีส่วนร่วมในการ "กู้โลก" เต็มตัว เมื่อบริษัท เชลล์ฮัท เอ็นเตอร์เทนเมนท์ สามารถขายลิขสิทธิ์การแพร่ภาพให้แก่สถานีโทรทัศน์ชั้นนำได้แล้วกว่า 100 ประเทศทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การได้ออกอากาศทางช่อง NBC สหรัฐอเมริกา และสถานีโทรทัศน์ช่อง 5 ของประเทศฝรั่งเศส ซึ่งตามกำหนดการจะเริ่มแพร่ภาพตั้งแต่เดือนกันยายน 2552 ที่ผ่านมา ทั้งนี้ เชลล์ฮัท เอ็นเตอร์เทนเมนท์ คาดว่า จะทำรายได้จากการขายลิขสิทธิ์การ์ตูนเชลล์ดอน ทั้งในรูปแบบของการแพร่ภาพ สินค้าต่างๆ(Merchandise) และตลาดโฮมเอ็นเตอร์เทนเมนต์ในประเทศสหรัฐอเมริกา และยุโรป คิดเป็นสัดส่วนรวมกันประมาณ 80% รายได้จากกลุ่มประเทศในแถบเอเชียรวมทั้งประเทศไทย 20% โดยช่วง 5 ปีนับจากการออกอากาศทั่วโลก ประมาณการว่าจะมีรายได้รวมประมาณ 500 ล้านบาท

(พรrophy มังกรพิศม์, 2553)

นอกเหนือจาก บริษัทผู้ผลิตหรือธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับคาแรคเตอร์หรือแอนิเมชันขนาดใหญ่ในประเทศไทย ที่ตระหนักถึงความสำคัญของบุคลิกลักษณะตัวการ์ตูนหรือแอนิเมชันแล้ว ยังมีบริษัทผู้ผลิตหรือออกแบบที่เกี่ยวข้องขนาดเล็กจำนวนมาก ยังริเริ่มและพัฒนาคาแรคเตอร์ของตนเอง ออกมาสู่ตลาด ตัวอย่างเช่น

“บริษัท @Club Design จำกัด บริษัทออกแบบตัวการ์ตูนหรือ character ขนาดเล็ก ภายใต้การบริหารของบริษัทแม่ คือ บริษัท Poly-press จำกัดนั้น ก็เป็นบริษัทหนึ่งที่เราเห็นคุณค่าของการออกแบบบุคลิกลักษณะต่างๆ ในเชิงความคิดสร้างสรรค์และในเชิงพาณิชย์ ที่ระบุว่า ภาพตัวการ์ตูนน่ารักน่าชังมีค่ามากกว่าแค่ ออกแบบให้ไปวาดโฉมบนปกสมุด หนังสือ และเสื้อยืดหลากแบบ และขายได้เงินเพียงไม่กี่บาท แต่รูปแบบของการทำธุรกิจแบบใหม่ ของบริษัทออกแบบการ์ตูน ช่วยให้เจ้าของอยู่ได้ ด้วยการขายลิขสิทธิ์ตัวการ์ตูนให้ไปโลดแล่นในแทบทุกผลิตภัณฑ์ที่ต้องการ บริษัท @Club Design จำกัด เป็นตัวอย่างหนึ่งของการดำเนินธุรกิจการออกแบบตัวการ์ตูน ซึ่งต้องอาศัยทั้งความคิดสร้างสรรค์และศิลปะในการออกแบบตัวการ์ตูน ผสมกับเทคโนโลยีการออกแบบผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ที่แตกต่างจากกระบวนการก่อนหน้านี้หลายปี เพื่อให้ตัวการ์ตูนออกมามีเอกลักษณ์โดดเด่นจนสามารถ “ขายได้” ธุรกิจเช่นนี้ยังต้องอาศัยศาสตร์แห่งการตลาดเข้ามาเกี่ยวข้อง เพราะท้ายที่สุดแล้ว ผลิตภัณฑ์จะขายได้ หรือสร้างมูลค่าได้ก็ล้วนแต่จำเป็นต้องใช้วิชาการตลาดที่ดีของผู้ผลิตและเจ้าของด้วยในเวลาเดียวกัน

ซึ่งบริษัท มีตัวการ์ตูนที่จัดจำหน่ายลิขสิทธิ์ให้กับทั้งในไทยและต่างประเทศ ผ่านทางนายหน้าผู้จัดการลิขสิทธิ์การ์ตูนให้กับผู้ผลิตสินค้าและการเจรจาโดยตรงกับผู้เป็นเจ้าของสินค้า หลังจากที่เราตระเวนแสดงผลงานของตนมาแล้วหลายประเทศ ทั้งในประเทศจีน ฮองกง และมีแผนจะไปส่งเสริมการตลาดในงานแสดงสินค้าที่มีลิขสิทธิ์ระดับโลก ลักษณะการขายลิขสิทธิ์ตัว

การ์ตูนของบริษัท ถือเป็นต้นแบบในการบริหารจัดการมูลค่าของผลงานของบริษัทในยุคที่เทคโนโลยีเปลี่ยนไป และผู้เป็นเจ้าของสินค้ามีช่องทางในการขายของมากยิ่งขึ้น ตัวการ์ตูนหนึ่งตัวจะมีลักษณะท่าทางหรือการออกแบบมากมายนับร้อยแบบ บริษัทสามารถขายลิขสิทธิ์ตัวการ์ตูนแยกตามหมวดสินค้า เช่น ขายให้หมวดขนมขบเคี้ยว ประดับยนต์ หรือเครื่องเขียน เป็นต้น ทำให้บริษัทสามารถขายลิขสิทธิ์ตัวเดียวกันได้หลายครั้งแยกตามหมวดสินค้านั้นเอง ขณะเดียวกันเจ้าของลิขสิทธิ์ยังได้รับส่วนแบ่งจากการขายสินค้า หรือการภาคี(Royalty) ที่เลือกใช้ลิขสิทธิ์ตัวการ์ตูนดังกล่าวได้ตามข้อตกลงเบื้องต้นอีกด้วย แม้ตัวการ์ตูนจะเป็น

เรื่องที่คนทั่วไปเห็นกันจนชินตา แต่ความสำเร็จและที่มาของตัวการ์ตูนเหล่านั้นก็แตกต่างกันออกไป บางตัวเลือกที่จะเกิดจากเรื่องราวก่อน เป็นทั้งภาพเคลื่อนไหวหรือบรรจุลงในหนังสือการ์ตูน ก่อนถูกเจ้าของขายลิขสิทธิ์ให้ไปปรากฏอยู่บนผลิตภัณฑ์มากมาย หรือบางรายเลือกที่จะเกิดจากการเป็นตัวการ์ตูนปกติ ที่ขายลิขสิทธิ์ให้กับผู้ผลิตสินค้าและพัฒนาไปเป็นเรื่องราวในท้ายที่สุด แต่ทางบริษัท @Club Design จำกัด เลือกวิธีการหลัง คือเลือกที่จะเป็นตัวการ์ตูนและพยายามพัฒนาให้เกิดเรื่องราวและภาพแอนิเมชัน โดยปกติทางบริษัทเริ่มมือในการพัฒนาภาพแอนิเมชันจากตัวการ์ตูนที่มีอยู่ ให้เป็นเรื่องราวสำหรับมิวสิควิดีโอ เพลง และเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งบริษัทหวังว่าการพัฒนาดังกล่าว จะกลายเป็นช่องทางใหม่ในการขายลิขสิทธิ์ตัวการ์ตูนของบริษัทเพิ่มเติมจากแค่ขายลิขสิทธิ์ให้กับบริษัทผู้ผลิตสินค้าอื่นๆ เพียงอย่างเดียว



ภาพที่ 1.12 ภาพบุคลิกลักษณะตัวการ์ตูนของบริษัท @Club Design จำกัด

ที่มา : <http://www.artsongmag.com>

ปัจจุบัน บริษัท @Club Design จำกัด ยังอยู่ระยะเริ่มต้น สามารถเลี้ยงตัวเองได้ ยังต้องลงทุนในการพัฒนาตัวการ์ตูนและออกแสดงยังต่างประเทศ ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่ใหญ่และกว้างกว่าการมองตลาดเพียงแคในเมืองไทย ซึ่งต้องใช้เวลาอีกหลายปี แต่บริษัทเชื่อว่าการออกแบบการ์ตูน จะเป็นธุรกิจที่ทำรายได้ในระยะยาวในอนาคต เพราะรูปแบบการขายลิขสิทธิ์การ์ตูนค่อนข้างได้ผลจากบทเรียนที่ผ่านมา ในขณะที่เดียวกันการพัฒนาตัวการ์ตูนเพิ่มขึ้นในสายการผลิตของบริษัทก็เพิ่มโอกาสให้กับบริษัทได้อย่างต่อเนื่องเช่นกัน

การออกแบบการ์ตูนจึงไม่ใช่แค่วาดให้สวยงาม หรือใช้ความสามารถส่วนบุคคลของคนวาด และใช้เทคโนโลยีการออกแบบผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่ยังอาศัยความคิดสร้างสรรค์ของทีมงาน และศาสตร์ของการทำตลาดรูปแบบใหม่ในเวลาเดียวกัน”(น้ำค้าง ไชยพุด, 2554)

ในช่วงปี พ.ศ. 2554 สภาพการดำเนินการทางธุรกิจด้านภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันของไทย ซึ่งได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมจากหน่วยงานของรัฐ ยังคงเร่งผลักดันอุตสาหกรรมแอนิเมชันให้ก้าวหน้าต่อไป ดังเช่นรายงานผลการดำเนินงานของกรมส่งเสริมการส่งออก กระทรวงพาณิชย์ ที่ร่วมมือกับสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ(องค์การมหาชน) หรือซีปา ได้นำคณะผู้แทนธุรกิจภาพยนตร์บันเทิงและแอนิเมชันไทยเข้าร่วมงาน MIPTV 2011 ณ เมืองคานส์ ประเทศฝรั่งเศส เพื่อนำ เสนอผลงานแอนิเมชันไทยพร้อมสร้างโอกาสทางธุรกิจและการตลาด ให้แก่ผู้ประกอบการไทยผ่านการพบ และเจรจาธุรกิจกับผู้ซื้อในตลาดโลก(กรมส่งเสริมการส่งออก, 2554)

ในด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันและการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงหรือตัวการ์ตูนของนักแอนิเมชันไทยนั้น สามารถสรุปทรรศนะหรือความคิดเห็นต่างๆได้ดังนี้ คือ

คุณศักดิ์ศิริ คชพัชรินทร์ Managing Director บริษัท Imagimax จำกัด กล่าวว่า “เมื่อครั้งเปิดสตูดิโอ Imagimax ทำงานด้านแอนิเมชัน ช่วงปี ค.ศ. 1998-2000 ช่วงนั้นมีปัญหามาก กับความต้องการผลิตแอนิเมชันของคนไทย คุยกับทางสถานีโทรทัศน์ ทางสถานีโทรทัศน์มีความคิดเหมือนว่าทำไมจะต้องทำแอนิเมชันไทย ซึ่งทางสถานีโทรทัศน์สามารถซื้อแอนิเมชันดังจากญี่ปุ่นได้ในราคาที่ถูกมากมาออกอากาศได้เลยในวันพรุ่งนี้ แต่ผลิตแอนิเมชันไทยต้องใช้เวลาถึง 2 ปี บุคลากรด้านแอนิเมชันของเรายังไม่เก่งพอและต้องใช้เงินลงทุนสูง ช่วงนั้นทางบริษัทจึงต้องเปิดโรงเรียน Bangkok Computer Arts Center เพื่อฝึกฝนนักเรียนไปด้วย”

คุณคมภิญญา เข้มกำเนิด ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันไทย เรื่อง “ก้านกล้วย” ภาคแรก ได้ระบุว่า “ตอนที่ก้านกล้วยออกมา ตอนแรกสายหนังต่างจังหวัดเขายังไม่ซื้อเลย เพราะเขาไม่รู้ว่าฐานคนดูอยู่ตรงไหน เขาบอกว่าใครจะมาดูการ์ตูนในโรง เพราะเขามีวีซีดี ดีวีดีกันอยู่แล้ว แต่ถ้าคุณทำงานคุณภาพ ลงทุนเยอะหน่อย คนก็อาจไปดู” ซึ่งจากความสำเร็จของก้านกล้วย นอกเหนือจากปัจจัยการตลาดที่บริษัท

กัณฑาลงทุนอย่างมากและครอบคลุมในทุกสื่อ และคุณภาพของตัวภาพยนตร์เองแล้ว ส่วนหนึ่งมาจากที่ทีมงานสามารถดึงความเป็นไทยออกมาแสดงได้อย่างชัดเจน โดยได้ทำการศึกษาถึงความเป็นไทย ประวัติศาสตร์ไทย เมื่อเข้าใจถึงความเป็นไทยแล้ว แม้ว่าจะเขียนภาพร่างหยาบเพียงใด เรื่องที่เล่าออกมาก็ยังคงดูเป็นไทย ส่วนสภาพอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันไทยนั้นยังไม่มีคำตอบเนื่องในการผลิต ส่วนหนึ่งนั้นคือการที่ประเทศไทยยังขาดบุคลากรที่มีฝีมือจำนวนมากพอต่างประเทศยังไม่เชื่อมั่นในความต่อเนื่องของการผลิตเชิงอุตสาหกรรมของไทย ซึ่งการที่จะผลักดัน

วงการภาพยนตร์แอนิเมชันไทยให้เติบโตและพัฒนาต่อไปนั้น ต้องเริ่มที่ “บุคลากร” ซึ่งกลุ่มนักเรียน นักศึกษาทางด้านนี้ต้องเข้ามาเป็นหลักมาเคลื่อนไหวต่อไป

คุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ Managing Director บริษัท บ้านอิทธิฤทธิ์ จำกัด ให้ความเห็นว่า “ทุกวันนี้อุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันไทยดีกว่าเมื่อก่อนมาก มากกว่าสมัย 10 กว่าปีแล้ว ที่ทำภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “ปังปอนด์” แต่อุตสาหกรรมแอนิเมชันไทยยังไม่มีอย่างต่อเนื่อง ยังนั่งอยู่ ทั้งเรื่อง การลงทุน เวลาและบุคลากรที่จะมาทำงานด้านแอนิเมชัน ซึ่งยังไม่เติบโตมากพอ เหมือนกับอุตสาหกรรมของอเมริกาและญี่ปุ่น ต่างประเทศยังไม่มีความมั่นใจในการจ้างให้ไทยผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน เมื่ออุตสาหกรรมยังไม่มีต่อเนื่อง นักเรียนนักศึกษาที่จะมาทำงาน แอนิเมชัน ก็หันไปเรียนด้านวิศวกรรมศาสตร์ ด้านนิเทศศิลป์หรือนิเทศศาสตร์แทน เนื่องจากมีงานรองรับแน่นอน”

โดยคุณชัยพร ให้ความเห็นว่า ประเทศไทยควรเริ่มสร้างและพัฒนาอุตสาหกรรมแอนิเมชัน ด้วยการเป็นผู้รับจ้างผลิตงานด้านแอนิเมชัน หรือ OEM (Original Equipment Manufacturer) ไปก่อนจนเมื่อมีความเชี่ยวชาญแล้วจึงเริ่มสร้างแบรนด์หรือภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นของตนเอง หรือ OBM (Original Brand Manufacturer) ในขณะที่ คุณคมภิญญ์ มีความเห็นว่า ประเทศไทยควรดำเนินการทั้งสองลักษณะควบคู่กันไป

ในความคิดเห็นด้านการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง (Characters Design) ของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยนั้น คุณคมภิญญ์ แสดงทรรศนะไว้ว่า

“ในเรื่องอัตลักษณ์ของความเป็นแอนิเมชันไทยนั้นมันมีอยู่แล้ว แต่ทำอย่างไรจะให้คุณมองเห็นแค่นั้นเอง อย่าง “ก้านกล้วย” คนออกแบบเป็นฝรั่ง สไตลิ่งงานออกแบบค่อนข้างไปทางดิสนีย์ แต่ความเป็นไทยมันอยู่ข้างใน คือ รูปร่างหน้าตาเหมือนลูกครึ่งแต่จิตวิญญาณเป็นไทย เป็นการกระทำ ความเชื่อ แต่เมื่อพูดถึงแอนิเมชันไทย อัตลักษณ์คืออะไร คือกำลังพูดถึงความแตกต่าง (Different) พูดถึงภาพภายนอก กราฟิก แต่เราลืมนิยามจิตวิญญาณ แอนิเมชันญี่ปุ่นมีจิตวิญญาณญี่ปุ่น ถ้าหาเนื้อแท้ให้เจอ มันจะค่อยๆฉายออกมา ไม่ว่าจะรูปลักษณ์จะเป็นเช่นไร หากมองจากข้างใน มันจะสะท้อนออกมา มันสำคัญที่ตรงนี้ และ แอนิเมชันไทยควรต้องทำให้มี “เสน่ห์” จึงจะสามารถเติบโตพัฒนาได้”

คุณพงศ์สุข หิรัญพฤกษ์ Managing Director บริษัท ShowNoLimit จำกัด ให้ทรรศนะว่า “ลายเส้นคาแรคเตอร์ ของบริษัท บีบอยด์ซีจี จำกัด ของคุณบอย โกสิยพงษ์ ดูเป็นการดูหรือแอนิเมชันหรือคาแรคเตอร์ไทยมาก คือไม่ใช่เป็นไทยแบบลายกนก ลายเส้นดูเป็นสากล อย่างลายเส้นหรือคาแรคเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “นาค” นั้น เป็นแนวใหม่ที่สามารถอ้างอิงความเป็นแอนิเมชันไทยได้”(BrandAge-Thaicoon, 2553: 37-40)

วีรภัทร ชินะนาวิน(2554) เจ้าของโรงเรียน Onone School สอนด้านแอนิเมชัน และเจ้าของบริษัท Riff Studio จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทรับทำงานด้านแอนิเมชันจากทั้งในและต่างประเทศ และมีความพยายามจะผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นของตัวเอง ได้กล่าวถึงภาพรวมของแอนิเมชันไทย โดยสรุปว่า

“นักแอนิเมชันไทย ยังมีไม่เพียงพอที่จะรับงานผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดใหญ่ ถึงแม้จะมีโรงเรียนสอนด้านแอนิเมชันมีอยู่มาก แต่ก็ยังถือว่าไม่เพียงพอ เมื่อเทียบกับต่างประเทศแล้ว แอนิเมชันไทยก้าวหน้าเติบโตอยู่เพียงระดับร้อยละ 10 แต่ประเทศไทยมีโอกาสที่จะเติบโตอีกมาก หากมีการพัฒนาฝีมือและเพิ่มจำนวนบุคลากรด้านแอนิเมชัน”

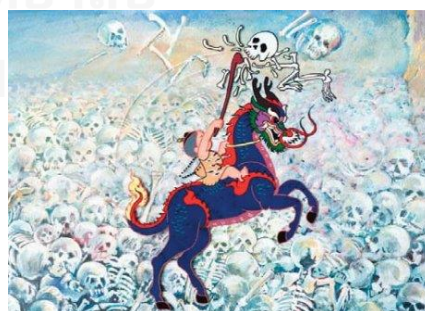
ในขณะที่หลายบริษัทในประเทศไทยมุ่งการออกแบบตัวบุคลิกลักษณะ(Character) และเนื้อเรื่อง ที่อาศัยรากฐานจากแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์(Creative Economy) ที่ผูกติดกับเงื่อนไขทางวัฒนธรรมเพื่อ การส่งออก ส่วนภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วโลกนั้นมีแนวคิดและความหลากหลายในการออกแบบและประเภท ซึ่งประเภทหนึ่งที่ได้รับคามนิยมอยู่ในอันดับสูงอย่างต่อเนื่องคือ ภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทนิยายวิทยาศาสตร์(Animated Film in Science Fiction Genre) แต่ในประเทศไทยยังมีการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทนี้ออกมาน้อยมากเมื่อเทียบกับต่างประเทศ โดยเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวที่ฉายในโรงภาพยนตร์นั้น ประเทศไทยมีการผลิตออกฉายนับได้เพียงไม่กี่เรื่อง ดังเช่น

จากประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย มีภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่ผลิตและออกฉายได้แก่ เรื่อง "เหตุมหัทศจรย์" ที่มีความยาว 12 นาที ฉายเมื่อปี พ.ศ. 2498 เรื่อง หนุมานเผชิญภัย (ครั้งใหม่) มีความยาว 20 นาที ฉายปี พ.ศ. 2500 และภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของไทย คือ เรื่อง "สุดสาคร" ความยาว 82 นาที ฉายเมื่อปี พ.ศ. 2522 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องที่สองของไทย คือเรื่อง “ก้านกล้วย” ออกฉายปี พ.ศ. 2549(กระทรวงวัฒนธรรม, 2553)



ภาพที่ 1.13 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง เรื่อง "เหตุมหัทศจรย์"

ที่มา : http://www.youtube.com/watch?v=AV4lQyhF_Vo



ภาพที่ 1.14 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง เรื่อง "สุดสาคร"

ที่มา : <http://www.m-culture.go.th>

ก่อนหน้านี ในปี พ.ศ. 2545 ได้มีการผลิตภาพยนตร์ซีรีส์ทางโทรทัศน์ ชุด “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต” ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 และได้มีการนำมาตัดต่อใหม่สำหรับฉายในโรงภาพยนตร์ IMAX Theater ในเดือนตุลาคมปีเดียวกัน(รุ่งนภา สังขศรี, 2555) หลังจากนั้นก็มีเรื่อง “นาค” เข้าฉายปี พ.ศ. 2551 เรื่อง “พระพุทธเจ้า” ฉายในปี พ.ศ. 2551 เรื่อง “ก้านกล้วย 2” ออกฉายปี พ.ศ. 2552 รวมทั้งหมดมีภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวของไทยที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์เป็นจำนวน 6 เรื่อง แบ่งเป็นการผลิตแบบเทคนิค 2 มิติ จำนวนเพียง 2 เรื่อง คือ เรื่อง "สุดสาคร" และ เรื่อง “พระพุทธเจ้า” ส่วนใหญ่มักเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกแอนิเมชัน 3 มิติ และจัดเป็นประเภท(Gerne) หรืออยู่ในกลุ่มแนวเรื่องแบบนิยายวิทยาศาสตร์เพียงเรื่องเดียว คือ เรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต”



ภาพที่ 1.15 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ เรื่อง "พระพุทธเจ้า"

ที่มา : <http://www.boysapolclub.com>



ภาพที่ 1.16 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 3 มิติ เรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต”

ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/>

ซึ่งเมื่อพิจารณาในด้านเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันหรือการ์ตูนไทยที่เผยแพร่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์นั้น จากผลการศึกษา เรื่อง “การ์ตูนเด็กในฟรีทีวี” โดยโครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อเพื่อสุขภาพของสังคม หรือ Media Monitor(2551) ได้ระบุว่า

“รายการการ์ตูนหรือแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ ค่อนข้างขาดลักษณะการส่งเสริมความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์ มีเรื่องราวปาฏิหาริย์ ขาดการสร้างตัวละครที่ใฝ่สัมฤทธิ์ผลในบั้นปลาย แต่เด่นมากในเรื่องคุณธรรม ส่งเสริมให้เป็นคนมีเมตตา ปราณี และรักธรรมชาติ”

ในการศึกษาด้านการออกแบบบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์นั้น Lioi(2009) ได้ระบุไว้ว่า กิจกรรมของการออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Designing) สำหรับงานภาพยนตร์แอนิเมชัน คอมพิวเตอร์นั้น ต้องการการจัดการที่อย่างมาก ในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน และการตัดสินใจเชิงเทคนิค ซึ่งต้องประกอบรวมทั้งจากเรื่อง(story) ความคิดส่วนตนของผู้ออกแบบ (Subjective Ideas) และปัจจัยต่าง ๆ ทางภาพที่เป็นนามธรรม(Abstract Visual Elements) เช่น เส้น รูปร่าง สี ฯลฯ เพื่อที่จะสร้างตัวละครที่สามารถเข้าใจได้และน่าเชื่อถือ ซึ่งยังขาดเอกสารหรือหนังสือที่ครอบคลุม และการแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกันเกี่ยวกับกระบวนการนี้ สิ่งนี้แสดงถึงความล้มเหลวสำหรับนักออกแบบหน้าใหม่ที่จะหาข้อมูลในเชิงลึกเกี่ยวกับการออกแบบบุคลิกลักษณะ นับตั้งแต่เรื่องความเข้าใจอย่างละเอียดในกระบวนการนี้ จน ถึงขั้นตอนแรกในการพัฒนาสู่ความเชี่ยวชาญในด้านการออกแบบบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์

2. สภาพปัญหาของอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย

สภาพปัญหาของอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย ที่เชื่อมโยงไปสู่ปัญหาของการวิจัยในครั้งนี้ มีประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้ คือ

1) ด้านสภาพอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยนั้น แม้ว่าจะได้รับการสนับสนุน ส่งเสริม และได้รับความร่วมมือจากทั้งภาครัฐและเอกชน แต่ยังคงประสบปัญหาหลัก ดังนี้คือ 1.1) อุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันไทยยังไม่มีอย่างต่อเนื่องในการดำเนินธุรกิจ 1.2) ขาดบุคลากรด้านแอนิเมชันที่เชี่ยวชาญ 1.3) ขาดการลงทุน และ 1.4) เนื้อเรื่องและอัตลักษณ์การออกแบบยังไม่โดดเด่นมากพอ โดยผู้ประกอบการไทยมีแนวคิดในการดำเนินธุรกิจอุตสาหกรรมแอนิเมชันที่สำคัญประการหนึ่ง คือ การให้ความสำคัญกับการออกแบบบุคลิกลักษณะหรือการสร้างคาแรคเตอร์ที่มีความโดดเด่นเป็นของตนเอง(กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์, 2552: 3-4, 28-29; กรุงเทพธุรกิจออนไลน์, 2553; BrandAge-Thaicoon, 2553: 37-40; น้ำค้างไชยพุด, 2554; วีรภัทร ชินะนาวิณ, 2554)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการออกแบบบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นเบื้องต้น

2) ด้านการออกแบบบุคลิกลักษณะ หรือคาแรคเตอร์ของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยนั้น มีการออกแบบให้มีอัตลักษณ์ความเป็นไทยและความเป็นสากล และคำนึงถึงภาพรูปลักษณ์ภายนอก(ภาพกราฟิก) และจิตวิญญาณภายใน(ความหมาย) ของคาแรคเตอร์ควบคู่กันไป ซึ่งไม่ได้หมายถึงแต่การออกแบบลักษณะภาพภายนอกเพียงอย่างเดียว แต่ต้องรวมถึงบริบทแวดล้อมอื่นๆ เช่น ความเชื่อ การกระทำ การแสดงออก การแสดงท่าทาง ความหมาย ฯลฯ ของตัวคาแรคเตอร์ รวมถึง เรื่องราวต่างๆ ของภาพยนตร์แอนิเมชันอย่างสัมพันธ์สอดคล้องกัน เพื่อการสื่อถึงอัตลักษณ์ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันด้วย ซึ่งในภาพยนตร์รวมถึงภาพยนตร์แอนิเมชันในยุคหลังสมัยใหม่

(Postmodern Film) นี้ มีลักษณะที่สำคัญอย่างหนึ่งคือ มีการใช้ลักษณะสัมพันธ์และสัญลักษณ์อย่างฟุ่มเฟือย (hypersignification or the over use of intertextual and symbolic messages) (Hansen et al.,1998 อ้างถึงใน ธิคุณ สุภาสัย, 2550)

ซึ่งในประเด็นนี้ เป็นปัญหาหนึ่งในการวิจัย ที่ผู้วิจัยสนใจและได้นำเอา หลักการ ทฤษฎีทางศิลปะ และการออกแบบกราฟิกมาใช้เป็นกรอบและแนวทางการศึกษาวิจัยเพื่อที่จะช่วยในการอธิบายและทำความเข้าใจในองค์ประกอบและปัจจัยต่างๆที่นักออกแบบนำมาใช้ในการออกแบบบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ และผู้วิจัยยังได้เชื่อมโยงกับการนำเอาทฤษฎีสัญศาสตร์(Semiotics Theory) มาใช้ร่วมเป็นกรอบและแนวทางการศึกษา วิเคราะห์ เกี่ยวกับด้านภาพและความหมายต่างๆ ของการออกแบบบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบและฉากต่างๆ ในมิติของ รหัส สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายทางภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อการศึกษาวิเคราะห์และอธิบายเชิงลึกทางวิชาการด้วย

3) ด้านเนื้อเรื่อง เนื้อหา หรือแนวเรื่อง(Genre) ของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยนั้น ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยโดยเฉพาะเรื่องยาวนั้น มีเรื่องแนวนิยายวิทยาศาสตร์หรือเรื่องราวเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์น้อยมาก ผู้วิจัยจึงให้ความสนใจที่จะศึกษา วิเคราะห์และออกแบบบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์โดยมีประเด็นเรื่องหรือแนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์เป็นบริบทแวดล้อม เนื่องจากเรื่องแนวนี้ในประเทศไทยมีการผลิตเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันออกมาน้อยมาก จึงจะเป็นโอกาส (Opportunity)หรือแนวทางการสร้างงานออกแบบบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ต่างๆ ให้มีความแตกต่างและโดดเด่นจากที่เคยมีการออกแบบและผลิตมาได้ อีกทั้งยังทำให้วิทยานิพนธ์นี้มีกรอบการศึกษาที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

4) ด้านเทคนิคการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อการฉายในโรงภาพยนตร์ของไทยนั้นส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ ส่วนภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติที่เป็นเรื่องยาวฉายในโรงภาพยนตร์นั้นของไทยนั้น มีเพียง 2 เรื่อง คือ เรื่อง “สุดสาคร” (ปี พ.ศ. 2522) และ เรื่อง “พระพุทธรเจ้า” (ปี พ.ศ. 2551) เท่านั้น

แม้ว่าระบบคอมพิวเตอร์กราฟิกแอนิเมชัน 3 มิติ จะมีบทบาทสูงมากในกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วโลกในปัจจุบัน(Giambruno, 1997) แต่กลุ่มผู้ผลิตจำนวนมากยังคงผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันประเภท 2 มิติอยู่อย่างเหนียวแน่นมั่นคง และใช้ระบบคอมพิวเตอร์กราฟิกแอนิเมชัน 3 มิติ เป็นเพียงเพื่อสนับสนุนหรือเสริมให้ภาพยนตร์แอนิเมชันประเภท 2 มิติ นั้น สามารถผลิตได้โดยง่าย รวดเร็ว ประหยัด และมีความสมบูรณ์สวยงามมากขึ้น โดยเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชันหรือแอนิเมะของประเทศญี่ปุ่นนั้น ให้ความสำคัญกับภาพยนตร์ที่ผลิตแบบเทคนิค 2 มิติเป็นหลัก โดยที่มีการนำเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติมาใช้ร่วมในงานแบบ 2 มิตินั้น เป็นเพียงลักษณะของการใช้เทคนิคพิเศษ(Visual Effect)เข้ามาช่วยเท่านั้น ซึ่งในประเด็นของเทคนิคการผลิตแบบ 2 มิติที่จำเป็นต้องอาศัยทักษะฝีมือการ

วาดอย่างมากนั้น คนไทยมีทักษะฝีมือสูงมาก ซึ่ง บริษัท Studio H.S.T จำกัด นั้น มีแอนิเมเตอร์คนไทยที่มีความสามารถสูงทำงานอยู่หลายคน ซึ่งมีส่วนร่วมในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์เทคนิค 2 มิติที่เป็นที่รู้จักกันดีของผู้ชม เช่นเรื่อง “Marcoss Frontier” และเรื่อง “Aquarion Evol” เป็นต้น(Saito, บรรยาย, 22 กันยายน 2555)

ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกต ถึงเหตุผลสำคัญที่สุดที่สตูดิโอผู้ผลิตในประเทศญี่ปุ่น ที่ยังคงผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันร่วมสมัยประเภท 2 มิติอย่างเหนียวแน่น และพัฒนาคุณภาพทางด้านภาพ เนื้อเรื่อง รวมทั้งนวัตกรรม เทคโนโลยี และสุนทรียะด้านภาพยนตร์แอนิเมชันอย่างต่อเนื่องนั้น

1) มาจากความเชื่อ ทศนคติ และรสนิยม ที่ฝังลึกของผู้ผลิตและผู้ชมกลุ่มเป้าหมายที่เชื่อว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันประเภท 2 มิติ ที่มนุษย์มีบทบาทและสร้างสรรค์นั้น มีความสวยงาม ให้คุณค่าทางจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก หรือมีสุนทรียภาพมากกว่าภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติล้วนๆ ที่ล้วนขึ้นอยู่กับความสามารถของโปรแกรม และศักยภาพของระบบอุปกรณ์เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นหลัก ถึงแม้ว่าจะมีมนุษย์เป็นผู้กำหนดหรือสั่งการก็ตาม ดังที่ Fenlon(2012) ได้สัมภาษณ์ Makoto Shinkai ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันรุ่นใหม่ชาวญี่ปุ่นที่ได้รับการยอมรับอย่างมากและนับว่าเป็นหนึ่งในผู้นำอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันยุคใหม่ของประเทศญี่ปุ่นในยุคปัจจุบัน โดย Shinkai ได้แสดงทรรศนะของเขาที่ให้ความสำคัญอย่างมากต่อลักษณะหรือรูปแบบของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติแบบดั้งเดิม แม้ว่าในผลงานของเขาจะใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ หรือใช้ระบบ CGI(Computer Generated Imagery) หรือระบบดิจิทัลเป็นหลักในการผลิตก็ตาม เขา ยังคงคิดถึงและพยายามสร้างผลงานให้ออกมาดูคล้ายหรือเป็นเทคนิคแบบ 2 มิติ ที่มีรูปแบบหรือสไตล์แบบเซลเชด(Cel Shade) อย่างกลมกลืนไม่แปลกแยก โดยผลงานของ Shinkai นั้นได้รับการยอมรับอย่างสูงในความมีลักษณะทางศิลปะ(Artistic) และลักษณะเฉพาะตัวที่โดดเด่น

			
“Voices of a Distant Star” (2002)	“The Place Promised in Our Early Days”(2004)	“5 Centimeters Per Second” (2007)	“Children Who Chase Voices from Deep Below”(2011)
ภาพที่ 1.17 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติร่วมสมัย ผลงานของ Makoto Shinkai ที่มา : https://www.google.co.th			

2) มาจากความคุ้นเคยและทักษะความเชี่ยวชาญของทีมงานผู้ผลิตในสตูดิโออื่นๆ ตลอดจนความเป็นหรือการสร้างอัตลักษณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันและอัตลักษณ์ของสตูดิโอผู้ผลิตเอง

จากข้อสังเกตที่ 1 และ 2 นั้น จะเห็นได้จาก ผลงานของ บริษัท Studio Ghibli จำกัด ที่ Hayao Miyazaki เป็นผู้ก่อตั้งมาตั้งแต่ ปี ค.ศ.1985 ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันมาแล้วจำนวน 18 เรื่อง ล้วนเป็นเทคนิคหลักแบบ 2 มิติ ทั้งสิ้น ซึ่ง ในปี ค.ศ. 2011 ได้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “ป๊อปปี ฮิลล์ ร่ำร้องขอปาฏิหาริย์”(From Up on Poppy Hill) ทีมงานยังคงยึดถือการผลิตด้วยเทคนิคหลักแบบ 2 มิติดั้งเดิม โดยภาพยนตร์แอนิเมชันของ Studio Ghibli นี้ ได้รับการยอมรับว่าเต็มไปด้วยจินตนาการ เข้าถึงอารมณ์ และได้รับความชื่นชมไปทั่วโลก(www.wikipedia.org, 2555)



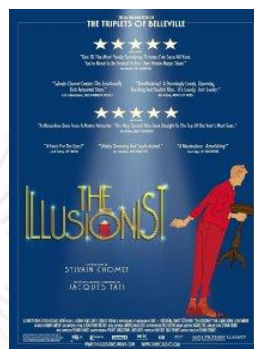
ภาพที่ 1.18 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ เรื่อง “From Up on Poppy Hill”
ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/>



ภาพที่ 1.19 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ เรื่อง “Wanghu simcheong”
ที่มา : <http://th.wikipedia.org/wiki/>

เช่นเดียวกับกับภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่ผลิตขึ้นภายในความร่วมมือระหว่างประเทศเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้ เรื่อง “จักรพรรดินีซุง”(Wanghu Simcheong) ที่ออกฉายในทั้งสองประเทศและในอีกหลายประเทศ ในปี ค.ศ. 2004 และได้รับรางวัล Best Animation Award from The Korean Cartoon / Character / Animation Awards of 2004 ก็เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผู้ผลิตตัดสินใจเลือกใช้เทคนิคดั้งเดิมแบบ 2 มิติ และได้รับความชื่นชมจากสาธารณชน และผู้ชมชาวเกาหลีอย่างมาก(www.empresschung.com, 2004) หรือ ภาพยนตร์แอนิเมชันของทางประเทศในยุโรปอย่างประเทศฝรั่งเศส ที่ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ภาพยนตร์แอนิเมชันอันโดดเด่น เช่น เรื่อง “The Triplets of Belleville” ปี ค.ศ. 2003 ผลงานของผู้กำกับ Sylvain Chomet หรือผลงานจากความร่วมมือของสตูดิโอในประเทศอังกฤษกับฝรั่งเศส เรื่อง “The Illusionist” ปี ค.ศ. 2010 ผลงานของผู้กำกับคนเดียวกัน ซึ่งทั้ง 2 เรื่องนี้ได้รับความชื่นชมมากและได้รับรางวัลหลายรางวัล ก็เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตด้วยเทคนิค 2 มิติ หรือผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันจากประเทศอิสราเอล ที่ได้รับความสนใจอย่างมาก เรื่อง “Waltz with Bashir” ปี ค.ศ. 2008 ผลงานของผู้กำกับ Ari Folman ที่ถูกเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลที่สำคัญและได้รับรางวัลหลาย

รางวัลนั้น ก็เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ หรือผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้ผลิตจากประเทศสเปน เรื่อง “Chico and Rita” ปี ค.ศ.2010 ผลงานของผู้กำกับ Fernando Trueba และ Javier Mariscal ซึ่งได้รับความชื่นชมอย่างมากและได้รับรางวัลหลายรางวัล ก็เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตด้วยเทคนิค 2 มิติด้วยเช่นกัน(www.en.wikipedia.org, 2012)

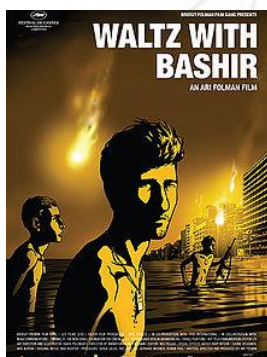


ภาพที่ 1.20 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ
เรื่อง “The Triplets of Belleville”

ที่มา : <http://en.wikipedia.org/>

ภาพที่ 1.21 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ
เรื่อง “The Illusionist”

ที่มา : <http://www.imdb.com/>



ภาพที่ 1.22 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ
เรื่อง “Waltz with Bashir”

ที่มา : <http://en.wikipedia.org/>

ภาพที่ 1.23 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ
เรื่อง “Chico and Rita”

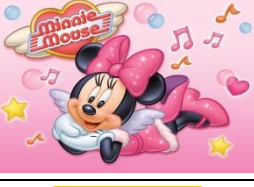
ที่มา : <http://en.wikipedia.org/>

3) มาจากกลุ่มเป้าหมายที่คุ้นเคยและชื่นชอบในรูปแบบของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ซึ่งถือว่าเป็นรสนิยมเฉพาะบุคคลและเป็นการแบ่งผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย (Segmentation) ไว้อย่างชัดเจน ดังจะเห็นได้จากผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันประเภท 2 มิติชั้นดีจำนวนมากจากประเทศญี่ปุ่น ที่ยังคงมีการผลิต และจัดจำหน่าย แพร่กระจายทั่วไปอยู่ในตลาดโลก โดยการสำรวจของบริษัท Oricon จำกัด สรุปลยอด ขายแผ่นบลูเรย์ (Blu-ray Disc) ของภาพยนตร์แอนิเมชัน ประจำปี ค.ศ. 2011 ที่ได้สำรวจตั้งแต่วันที่ 13 เดือนธันวาคม ค.ศ. 2010 (Oricon ถือเป็นสัปดาห์ที่ 1 ของปี

ค.ศ. 2011) ถึงวันที่ 11 ธันวาคม ค.ศ. 2011 (Oricon นับว่าเป็นสัปดาห์ที่ 52 ของปี ค.ศ. 2011 และปิดยอดสำรวจยอดขายของแผ่น Blu-Ray CD DVD และหนังสือต่างๆ วันนี้อย่าง) พบว่า 10 อันดับแรกของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ขายดีในประเทศญี่ปุ่นนั้น อันดับที่ 1 และ 2 เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติของฮอลลีวูด ส่วนตั้งแต่อันดับที่ 3 ถึงอันดับที่ 10 นั้น เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ผลิตจากประเทศญี่ปุ่นทั้งหมด (baew-kun,2011) และจากข้อมูลในเว็บไซต์ akibatan.com ได้แสดงถึงกำหนดการออกจำหน่ายแผ่นภาพยนตร์แอนิเมชันของ ประเทศญี่ปุ่น ประจำเดือนกันยายน ค.ศ. 2012 พบว่า มีรายการภาพยนตร์แอนิเมชันแบบต่างๆ ที่ผลิตด้วยเทคนิค 2 มิติ ออกจำหน่าย มีจำนวนมากกว่า 70 รายการ ในขณะที่ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติมีอยู่เพียงเรื่องเดียว(ชิโระจัง, 2012) และจากการสำรวจของบริษัท Character Databank จำกัด บริษัทที่ปรึกษาด้านการตลาด ได้พบว่า 100 อันดับของคาแรคเตอร์ที่ทรงคุณค่าที่สุดของญี่ปุ่น ประจำปี ค.ศ. 2011 ลงตีพิมพ์ในหนังสือ CharaBiz Data 2012 โดยการจัดอันดับดังกล่าว เป็นการวัดจากอันดับมูลค่าของสินค้าจากคาแรคเตอร์ที่วางขายในประเทศญี่ปุ่นในรูปแบบสินค้าต่างๆ โดยคาแรคเตอร์ 20 อันดับสูงสุดนี้ เป็นคาแรคเตอร์จากภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น 6 เรื่อง เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันจากฮอลลีวูด 6 เรื่อง ตัวคาแรคเตอร์ ออริจินอล 4 คาแรคเตอร์ ตัวคาแรคเตอร์จากเกม 1 คาแรคเตอร์ และ ตัวคาแรคเตอร์จากภาพยนตร์แนวฮีโร่แปลงร่างของประเทศญี่ปุ่นอีก 3 เรื่อง(cartoon.mthai.com, 2012)

เมื่อพิจารณาถึงคาแรคเตอร์จากภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น ภาพยนตร์แอนิเมชันจากฮอลลีวูด และตัวคาแรคเตอร์ออริจินอลแล้ว พบว่า คาแรคเตอร์ทั้งหมดจำนวน 16 คาแรคเตอร์นั้น เป็นการออกแบบคาแรคเตอร์ที่มาจากพื้นฐานเทคนิคแบบ 2 มิติถึง 14 คาแรคเตอร์ โดยมีคาแรคเตอร์ที่มาจากเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ เพียง 2 คาแรคเตอร์ โดยที่มีคาแรคเตอร์จากภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์เพียงเรื่องเดียว คือ เรื่อง “Mobile Suite Gundam” นอกจากนี้ยังพบว่า คาแรคเตอร์ทั้งหมดจำนวน 20 คาแรคเตอร์นั้น มีลักษณะที่สามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม คือ มีทั้ง 1) กลุ่มคาแรคเตอร์ที่ถูกออกแบบ สร้าง และนำเสนอมาอย่างต่อเนื่อง ผู้ชมคุ้นเคยมาอย่างยาวนาน(คาแรคเตอร์ยุคเก่า) เช่น คาแรคเตอร์ “Anpanman” และ 2) คาแรคเตอร์ที่เพิ่งมีการออกแบบสร้างใหม่และนำเสนอสู่ผู้ชมในยุคปัจจุบัน ดังตารางที่ 1.1

ตารางที่ 1.1 แสดงข้อมูลคาแรคเตอร์ 20 อันดับแรกที่ทรงคุณค่าที่สุดของประเทศญี่ปุ่น ประจำปี 2011

ที่	ภาพ	ชื่อเรื่อง	ที่	ภาพ	ชื่อเรื่อง
1		Soreike Anpanman	2		Pokemon
3		Mickey Mouse	4		Hello Kitty
5		One Piece	6		Precure franchise
7		Rilakkuma	8		Winnie the Pooh
9		Super Mario Brothers	10		Snoopy (Peanuts)
11		Mobile Suit Gundam franchise	12		Kamen Rider OOO
13		Kaizoku Sentai Gokaiger	14		Minnie Mouse
15		Thomas (the Tank Engine) & Friends	16		Miffy

ตารางที่ 1.1 (ต่อ)

ที่	ภาพ	ชื่อเรื่อง	ที่	ภาพ	ชื่อเรื่อง
17		Tamagotchi	18		Daffy
19		Cars	20		Kamen Rider Fourze

ที่มา : www.cartoon.mthai.com, 2012

จากการศึกษาข้อมูลเชิงเอกสาร และข้อสรุปสภาพปัญหาของอุตสาหกรรมการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยที่เกี่ยวข้องกับด้านการออกแบบบุคลิกลักษณะ รวมทั้งข้อสังเกตต่างๆดังที่กล่าวมาทั้งหมดนั้น ด้วยผู้วิจัยมีความเชื่อ ทศนคติ และรสนิยมที่ให้คุณค่าทางสุนทรียภาพที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์และทักษะการวาดเขียนด้วยฝีมือมนุษย์ด้วยเทคนิคแบบ 2 มิติ สอดคล้องเช่นเดียวกับคุณลักษณะที่โดดเด่นของภาพยนตร์แอนิเมชัน และคาแรคเตอร์อันทรงคุณค่าแบบเทคนิค 2 มิติต่างๆ ดังที่กล่าวมา รวมถึงแรงบันดาลใจที่ได้มาจากภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์เรื่องสำคัญต่างๆ ผู้วิจัยจึงได้ให้ความสำคัญและมุ่งเน้นศึกษาการออกแบบบุคลิกลักษณะในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นหลัก และเนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันมีจัดแบ่ง เทคนิค ประเภทหรือ ลักษณะต่างๆมากมาย ดังนั้น เพื่อให้การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีกรอบการศึกษาวิจัยที่ชัดเจน จึงได้กำหนด กรอบและขอบเขตการศึกษาเฉพาะด้านการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงที่สำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทนิยายวิทยาศาสตร์เทคนิค 2 มิติในรูปแบบที่ฉายในโรงภาพยนตร์หรือในแบบ The Movie เท่านั้น

การวิจัยครั้งนี้ มุ่งสนใจที่จะทำการศึกษาและวิเคราะห์ในประเด็น เรื่อง การออกแบบบุคลิก ลักษณะตัวแสดงหรือคาแรคเตอร์(Character Design) ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ โดยมุ่งศึกษา ด้านภาพลักษณะของตัวคาแรคเตอร์ ในฐานะของภาพกราฟิก(Graphic) หรือ สัญลักษณ์(icon) หรือ สัญลักษณ์(Sign) ซึ่งมีรูปสัญลักษณ์(Signifier) และความหมาย(Meaning) หรือ สัญลักษณ์ความหมาย (Signified) ที่ผ่านการออกแบบและที่ปรากฏในผลงานออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ด้วยทฤษฎีสัญศาสตร์ (Semiotics Theory) เพื่อให้ทราบถึงลักษณะของการใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบ(Elements of Arts and Design) ต่างๆ ลักษณะร่วม และลักษณะเฉพาะที่ใช้ใน

การออกแบบภาพบุคคลิก ลักษณะ ต่างๆ เช่น พระเอก นางเอก ตัวผู้ร้าย(เอเลี่ยน หุ่นยนต์ หรือสัตว์ประหลาด) อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังที่สำคัญ รวมทั้งศึกษาถึงรูปสัญลักษณ์หรือสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายสำคัญในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์จากประชากรศึกษาด้วย และนำข้อสรุปจากผลการ ศึกษามาประยุกต์ใช้ในการออกแบบบุคคลิกลักษณะ โดยเป็นผลงานคาแรคเตอร์ตัวแสดงหลัก อุปกรณ์ประกอบหลัก และฉากหลังหลักสำหรับงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์และนำเสนอในรูปแบบโมเดลชีต(Model Sheet) ตามข้อมูลที่ศึกษาพบ ผนวกกับความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และอัตลักษณ์ของผู้วิจัย เพื่อนำเสนอผลการออกแบบบุคคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆ รวมทั้งสร้างคุณค่าทางศิลปะการออกแบบคุณค่าเชิงเศรษฐกิจ คุณค่าทางสังคมขึ้น และเพื่อประโยชน์ทางวิชาการและการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันของไทยต่อไป

3. คำถามการวิจัย

1) ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จ ในการออกแบบ บุคคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง มีลักษณะปัจจัยและองค์ประกอบทางศิลปะที่สำคัญอะไรบ้าง มีลักษณะร่วมและลักษณะเฉพาะอย่างไร

2) ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จในการออกแบบบุคคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง มีรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย มีนัยสำคัญอะไรบ้าง มีลักษณะร่วมและลักษณะเฉพาะอย่างไร

3) แนวทางในการออกแบบบุคคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังที่สำคัญเพื่อใช้ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ โดยการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในการออกแบบรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายเพื่อสื่อความหมายตามเรื่องราวและสื่อถึงความเป็นไทยอย่างเหมาะสมกับผู้ชมกลุ่มเป้าหมายมีลักษณะเป็นเช่นไร

4. วัตถุประสงค์การวิจัย

1) เพื่อวิเคราะห์ลักษณะของการใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบในการออกแบบบุคคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังที่สำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จ

2) เพื่อวิเคราะห์ลักษณะรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่มีนัยสำคัญ ต่างๆ ที่ใช้และปรากฏในงานออกแบบบุคคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังที่สำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จ

3) เพื่อหาแนวทางในการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวละคร ออกปรกรณ์ประกอบ และฉากหลังที่สำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ โดยการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ ในการออกแบบรูปลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายเพื่อสื่อความหมายตามเรื่องราวและสื่อถึงความเป็นไทยอย่างเหมาะสม

5. ขอบเขตของการวิจัย

1) ศึกษาเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ เป็นหลัก เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันมีเทคนิคการผลิตหลากหลายแตกต่างกัน กรณีที่มีการใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ 3 มิติร่วมด้วย จะพิจารณาคัดเลือกตัวอย่างศึกษาเฉพาะกรณีที่ใช้เพื่อสนับสนุนรูปแบบ 2 มิติ หรือมีการแสดงออกถึงลักษณะ เฉพาะของเทคนิคหรือรูปแบบ 2 มิติอย่างชัดเจนเท่านั้น

2) ศึกษาเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติที่มีการระบุเป็นประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Genre) เป็นประเภทหลัก หรือประเภทรอง หรือที่มีรูปแบบและเนื้อหาเกี่ยวข้องกับในลักษณะ ของประเภทย่อย

3) ศึกษาเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ ที่ผลิตในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันฉายโรง(The Movie) เท่านั้น ไม่นับรวมถึง ภาพยนตร์แอนิเมชันชุด (TV Series) หรือรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันต้นแบบหรือ OVA (Original Video Animation)

4) ศึกษาเฉพาะการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวละครหลัก คือ พระเอก นางเอก และเอเลี่ยน ออกปรกรณ์ประกอบ และฉากหลังที่สำคัญในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์

6. การออกแบบ

6.1 ผลงานการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวละครหลัก ประกอบด้วย

- 1) ตัวแสดงพระเอก จำนวน 1 คาแรคเตอร์
- 2) ตัวแสดงนางเอก จำนวน 1 คาแรคเตอร์
- 3) ตัวแสดงเอเลี่ยน จำนวน 1 คาแรคเตอร์
- 4) ออกปรกรณ์ประกอบตัวละคร จำนวนคาแรคเตอร์ละ 1 ชุดออกปรกรณ์
- 5) ฉากหลังที่สำคัญในเรื่อง จำนวน 3 ฉาก

6.2 ผลงานการออกแบบเป็นลักษณะของโมเดลชีท(Model Sheet) มีดังนี้

6.2.1 ตัวแสดงพระเอก ตัวแสดงนางเอก และตัวแสดงเอเลี่ยน ประกอบด้วย

1) Model Sheet A : Form Structure and Costume แสดงภาพรูปร่าง โครงสร้างสัดส่วนและเครื่องแต่งกายทางด้านหน้า ด้านข้าง และด้านหลัง ประกอบคำอธิบาย

2) Model Sheet B : Facial Expression แสดงภาพสีหน้า อารมณ์และความรู้สึกต่างๆ เช่น อารมณ์ความสุข ความทุกข์ ความโกรธ และความกลัว เป็นต้น

6.2.2 อุปกรณ์ประกอบตัวแสดง ฉากหลังที่สำคัญในเรื่อง ประกอบด้วย

- Model Sheet : Form Structure and Function แสดงภาพรูปร่าง โครงสร้างและลักษณะการใช้งาน ประกอบคำอธิบาย

6.2.3 ฉากหลังที่สำคัญในเรื่อง ประกอบด้วย

- Model Sheet : ภาพแสดงลักษณะฉากภายนอก ภายใน และฉากในความคิด พร้อมคำอธิบายลักษณะฉากหลัง

7. กรอบแนวคิดการวิจัย

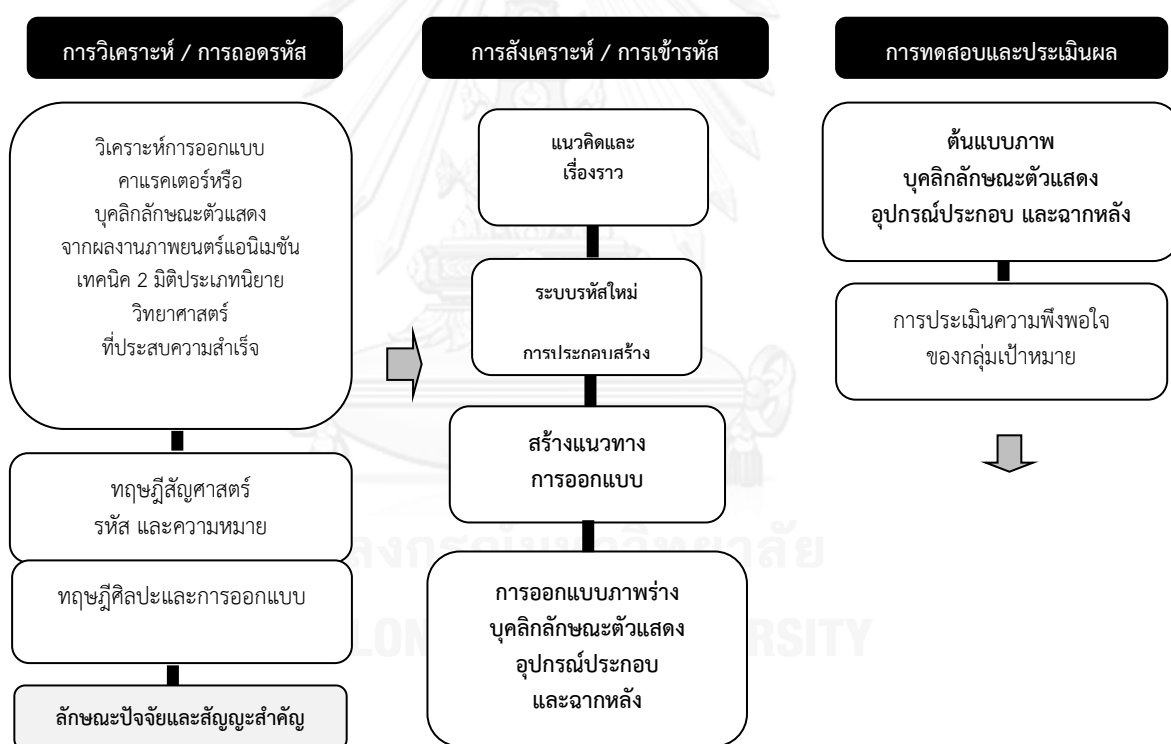
วิทยานิพนธ์เรื่องนี้ มีจุดมุ่งหมายที่จะศึกษา วิเคราะห์และค้นหาข้อสรุปเบื้องต้นทางวิชาการเกี่ยวกับลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบต่างๆ และเพื่อทราบถึงลักษณะของการใช้รหัสหรือสัญลักษณ์ หรือรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย ตามหลักการของทฤษฎีสัญศาสตร์ ในการออกแบบบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันฉายโรง(The Movie) โดยเน้นศึกษาเฉพาะเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ เพื่อนำผลการศึกษาหรือข้อสรุปเบื้องต้นมาเป็นแนวทางในการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆ เพื่อการผลิตงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ โดยมีแนวคิดหลักในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

1) จากสภาพและปัญหาด้านการออกแบบคาแรคเตอร์บุคลิกลักษณะของไทย ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาวิเคราะห์ลักษณะของบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่มีการออกฉายและประสบความสำเร็จสูงที่ผ่านมาเพื่อให้ทราบถึงลักษณะการออกแบบภาพบุคลิกภาพ(Formation and Personality of Characters) การใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบการประกอบสร้าง และการใช้รหัส(Codes)หรือสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายต่างๆ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลงานในการวิจัยครั้งนี้

2) หลักการและทฤษฎีสัญศาสตร์(Semiotics Theory) ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสื่อสารหรือสื่อความหมาย(Communication Process) ผ่านรหัส(Codes) สัญลักษณ์ และสัญลักษณ์ความหมายต่างๆ ในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยทฤษฎีนี้จะช่วยเป็นกรอบและแนวทางการศึกษาการเข้ารหัส(Decoding) การถอดรหัส(Encoding) จากสาร(Messages) ที่อยู่ในรูปของภาพบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ตัวแสดงต่างๆ และจะช่วยอธิบายถึงลักษณะสัญลักษณ์ หรือรูปสัญลักษณ์และความหมายต่างๆ ทั้งความหมายตรงและความหมายแฝง ได้อย่างมีระบบและชัดเจน

3) หลักการและทฤษฎีศิลปะและการออกแบบกราฟิก(Arts and Graphic Design Theory) ซึ่งจะช่วยเป็นกรอบและแนวทางในการศึกษา วิเคราะห์และอธิบายด้านลักษณะปัจจัยหรือธาตุต่างๆ(Elements) ที่ถูกนำมาใช้ในการออกแบบบุคลิกลักษณะ หรือคาแรคเตอร์ต่างๆ สำหรับงานภาพยนตร์แอนิเมชัน

4) หลักการและแนวคิดการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงหรือคาแรคเตอร์(Character Design) ซึ่งหลักการและแนวคิดนี้ โดยทั่วไปนั้นไม่มีหลักการที่แน่นอนตายตัว มักขึ้นอยู่กับนำไปปรับประยุกต์ใช้ของผู้ออกแบบ ซึ่งผู้วิจัยใช้หลักการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ ลักษณะภายนอก(Formation) และมีการอธิบายลักษณะภายใน(Personality)หรือลักษณะทางจิตวิทยา ตลอดจนความหมาย(Meaning)ทั้งความหมายตรง(Denotative)และลักษณะความหมายที่แฝงอยู่(Connotative) โดยสามารถสรุปแสดงเป็นแผนภูมิความเชื่อมโยงสัมพันธ์เป็นกรอบแนวคิดการวิจัยได้ ดังนี้



แผนภูมิที่ 1.1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

8. วิธีการดำเนินการวิจัย

เพื่อให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิทยานิพนธ์นี้ได้ใช้วิธีการวิจัยเชิงเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ร่วมกับการวิจัยปริมาณ (Quantitative Research) โดยดำเนินการวิจัย ดังนี้

1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานด้านสภาพปัญหา แนวโน้มของการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงของไทยและต่างประเทศและด้านอื่นๆที่เกี่ยวข้อง โดยวิธีการศึกษาเอกสาร(Document Research) ที่เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น ตำรา, บทความ, งานวิจัย, วิทยานิพนธ์, วารสารวิชาการ, นิตยสาร, ข้อมูลจากเว็บไซต์ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ฯลฯ เป็นต้น

2) วิเคราะห์กลุ่มตัวอย่าง คือ ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนินยายวิทยาศาสตร์เฉพาะลักษณะเรื่องฉายในโรง(The Movie) ที่ประสบความสำเร็จ โดยวิเคราะห์ด้านการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบต่างๆ และวิเคราะห์ด้านรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย ที่ปรากฏในการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง

3) นำผลการวิเคราะห์มาสังเคราะห์ และสร้างเป็นกรอบแนวคิดและแนวทาง เพื่อใช้ในการออกแบบผลงานภาพการออกแบบบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ตัวแสดงสำหรับงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนินยายวิทยาศาสตร์ เพื่อเป็นต้นแบบในรูปแบบโมเดลซีดี เพื่อการนำเสนอภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง

4) ทำการประเมินผลความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อต้นแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง เพื่อทดสอบหาระดับความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้การประเมินแบบ Rating Scale เก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายผู้ที่เข้าชมนิทรรศการเผยแพร่ผลงานออกแบบ

5) ทำการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิจัย โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติและทดสอบเชิงสถิติ คือ จำนวน ความถี่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทำการทดสอบเปรียบเทียบหาความแตกต่างทางสถิติจำแนกโดยเพศและระดับการศึกษาด้วยวิธี T-TEST ร่วมกับการวิเคราะห์เชิงคุณภาพแบบอุปนัย(Induction) ประกอบการตีความและอธิบายแบบพรรณนา(Descriptive)

9. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการศึกษา

1) ผลการศึกษา ข้อมูลและข้อสรุปในประเด็นต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง สามารถนำไปใช้อ้างอิงทางการศึกษาระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก และเพื่อใช้ในการวิจัยด้านภาพยนตร์แอนิเมชันศึกษา (Animation Study)

2) ผลงานสร้างสรรค์ สามารถนำไปจดทะเบียนเป็นทรัพย์สินทางปัญญา และสามารถขยายผลเชิงธุรกิจได้ตามโครงการสนับสนุนการผลิตผลงานสร้างสรรค์ต้นแบบและสร้างมูลค่าจากทรัพย์สินทางปัญญาเชิงธุรกิจของมหาวิทยาลัยขอนแก่น และ SIPA ตลอดจนบริษัทเอกชนที่สนใจ

10. นิยามคำศัพท์

เพื่อเป็นกรอบการวิจัย และเป็นการสร้างแนวทางให้เกิดความเข้าใจที่สอดคล้องตรงกันในการวิจัยครั้งนี้ จึงได้กำหนดคำศัพท์และนิยามศัพท์ไว้ ดังนี้ คือ

บุคลิกลักษณะของตัวละคร(Character)	หมายถึง ลักษณะทางกายภาพหรือภายนอก และลักษณะทางจิตวิทยาหรือภายในของตัวละครหรือตัวการ์ตูน หรือตัวคาแรคเตอร์ ในภาพยนตร์แอนิเมชัน หมายถึงทั้งที่มีชีวิต และไม่มีชีวิต รวมถึง ลักษณะของฉาก และ อุปกรณ์ประกอบ
บุคลิกลักษณะภาพนอก(Formation)	หมายถึง ภาพที่ออกแบบแสดงลักษณะทางกายภาพหรือภายนอกของคาแรคเตอร์ หรือตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน
บุคลิกลักษณะภาพใน(Personality)	หมายถึง บุคลิกลักษณะทางด้านจิตวิทยา หรือลักษณะภายในของคาแรคเตอร์ตัวละคร ที่ถูกกำหนดขึ้นหรือมีการแสดงออกในภาพยนตร์แอนิเมชัน
ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ (2 Dimension Animated Film)	หมายถึง ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ 2 มิติร่วมสมัย ที่มีกระบวนการผลิตแบบ 2 มิติดั้งเดิมแบบเซลเชด ผสมร่วมกับการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก สำหรับงานแอนิเมชัน 2 มิติ โดยการวาดจากแผ่นสแกนภาพและแทปเล็ต หรือวาดบนแผ่นกระดาษแล้ว สแกนภาพผ่านเครื่องสแกนภาพ หรือมีการใช้เทคนิคการสร้างภาพด้วยโปรแกรม CGI ประเภท 3 มิติมาสนับสนุนในบางส่วนด้วย ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติร่วมสมัยเรื่อง “Evangelion 2.0” ปี ค.ศ. 2009 เป็นต้น



ภาพที่ 1.24 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ เรื่อง “Evangelion 2.0”

ที่มา : <http://evangelion.wikia.com/wiki/>

ประเภทภาพยนตร์(Genre)	หมายถึง ลักษณะเรื่อง หรือแนว หรือตระกูลของภาพยนตร์ แอนิเมชัน เช่น ประเภทสยองขวัญ (Horror) ประเภทแฟนตาซี (Fantasy) ประเภทตลก (Comedy) ฯลฯ และในภาพยนตร์แอนิเมชัน 1 เรื่อง สามารถระบุ หรือมีประเภทได้มากกว่า 1 ประเภท
ภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทนิยาย วิทยาศาสตร์(Animated Film in Science Fiction Genre)	หมายถึง ภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีลักษณะเรื่องราว หรือ จินตนาการ ที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์หรือ เทคโนโลยีด้านต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต เครื่องจักรกล หุ่นยนต์มนุษย์กลาย พันธุ์ เซ็โรค อวกาศ เรื่องราวในอนาคต ฯลฯ เป็นต้น
รหัส(Code) หรือ รูปสัญลักษณ์(Signifier)	หมายถึง รหัส หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายหรือ ตัวแทนสื่อความหมายในรูปแบบภาษาภาพ หรือกราฟิกต่างๆ ในที่นี้ หมายถึง <ul style="list-style-type: none"> ● ภาพบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ของตัว แสดง เช่น พระเอก นางเอก ตัวผู้ร้าย หุ่นยนต์ สัตว์ประหลาด ที่แสดงออกทาง ท่าทางอารมณ์ต่างๆ เช่น อารมณ์ปกติ ดีใจ หัวเราะ เศร้าใจ เสียใจ หงุดหงิด โกรธ ครุ่นคิด สงสัย และเขินอาย เป็นต้น ● ภาพอุปกรณ์ประกอบ เช่น อาวุธ เครื่องประดับ ที่แสดงทางรูปร่างลักษณะ หรือการใช้งานในสถานการณ์ต่างๆ เป็นต้น ● ภาพฉากหลัง เช่น ฉากภายนอกสถานที่ ฉากภายในสถานที่ หรือฉากสู้รบ ที่ แสดงออกทางลักษณะกายภาพ และ บรรยากาศตามสถานการณ์ต่างๆ เป็นต้น ● รวมถึงลักษณะปัจจัยทางศิลปะและการ ออกแบบ และการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ ต่างๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์

สัญลักษณ์ความหมาย(Signified)

หมายถึง ความหมายทางตรงและความหมายโดยนัยที่สื่อสารผ่านรูปแบบรหัส หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมาย หรือภาษาภาพ หรือกราฟิกต่างๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ ในที่นี้หมายถึง ความหมายต่างๆที่สื่อผ่านรูปสัญลักษณ์(Signifier) เช่น

- ความหมายที่สื่อผ่านภาพบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ของตัวแสดงที่แสดงท่าทาง อารมณ์และความรู้สึกแบบต่างๆ เช่น อารมณ์ปกติ ดีใจ หัวเราะ เศร้าใจ เสียใจ หงุดหงิด โกรธ ครุ่นคิด สงสัย และเขินอาย เป็นต้น
- ความหมายที่สื่อผ่านภาพอุปกรณ์ประกอบ เช่น อาวุธ เครื่องประดับ ที่แสดงผ่านทางรูปร่างลักษณะ หรือการใช้งานในสถานการณ์ต่างๆ เป็นต้น
- ความหมายที่สื่อผ่านภาพฉากหลัง เช่น ฉากภายนอกสถานที่ ฉากภายในสถานที่ หรือฉากสู้รบที่แสดงออกทางลักษณะกายภาพ และบรรยากาศตามสถานการณ์ต่างๆ เป็นต้น
- รวมถึงความหมายที่สื่อผ่านลักษณะปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบและการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ต่างๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ด้วย

บทที่ 2

หลักการ ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิทยานิพนธ์นี้ มุ่งศึกษาด้านการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง(Character Design) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบ(Prop Design) และการออกแบบลักษณะฉากหลัง(Background Design) เป็น การศึกษาเกี่ยวกับ การใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ รูปสัญลักษณ์(Signifier) และ สัญลักษณ์ความหมาย(Signified) หรือรหัส(Codes) ต่างๆ ที่ปรากฏในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ โดยใช้ทฤษฎีสัญศาสตร์(Semiotics Theory) หลักการ ทฤษฎีทางด้านศิลปะและการออกแบบกราฟิก และหลักการและกระบวนการผลิตภาพยนตร์ แอนิเมชัน เป็นกรอบและแนวทางในการวิจัย เพื่อนำไปสู่แนวทางการการออกแบบบุคลิกลักษณะตัว แสดงหรือคาแรคเตอร์(Character Design) ต่างๆสำหรับ งานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ ที่มีคุณลักษณะเหมาะสมทั้งทางศิลปะ การออกแบบและเชิงพาณิชย์

โดยได้ศึกษา ค้นคว้า สรุปและเรียบเรียง จากแนวคิด หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ เป็นแนวคิดพื้นฐาน กรอบและแนวทางการศึกษา ดังนี้

1. ทฤษฎีสัญศาสตร์(Semiotics Theory)

สัญศาสตร์(Semiotics) หรือ สัญวิทยา(Semiology) ได้ถือกำเนิดขึ้นในช่วงปลาย ของคริสต์ศตวรรษที่ 19 ในฐานะที่เป็นเครื่องมือการทำความเข้าใจเกี่ยวกับภาษา แหล่งกำเนิดของ ทฤษฎีสัญศาสตร์นี้ มาจากการคิดค้นของนักปรัชญาร่วมสมัย 2 คน คือ นักปรัชญาด้านความ เป็นจริงทางประวัติศาสตร์(Pragmatic Philosopher) ชาวอเมริกัน คือ Charles Sanders Peirce (ค.ศ. 1839 - ค.ศ. 1914) และนักภาษาศาสตร์(Linguist) ชาวสวิส คือ Ferdinand de Saussure (ค.ศ.1857 - ค.ศ. 1913) โดยในช่วงระยะเวลาใกล้เคียงกันนั้น Ferdinand de Saussure ได้ค้นพบศาสตร์ที่เรียกว่า “Semiology” หรือ “สัญวิทยา” ส่วน Charles Sanders Peirce นั้น ได้ค้นพบศาสตร์ที่เรียกว่า “Semiotics” หรือ “สัญศาสตร์” คำว่า Semiology และ คำว่า Semiotics นั้น มาจากรากศัพท์ภาษากรีกคำเดียวกันคือ คำว่า “Semeion” ซึ่งแปลว่า “Sign” หรือ “สัญลักษณ์” นั่นเอง(Stam, Burgoyne and Lewis.1992) ทฤษฎีสัญวิทยา(Semiology Theory) โดย Ferdinand de Saussure นั้น เป็นที่นิยมในกลุ่มนักวิชาการด้านภาษาศาสตร์ใน กลุ่มประเทศยุโรป ในขณะที่ ทฤษฎีสัญศาสตร์(Semiotics Theory) เป็นที่นิยมในหมู่นักวิชาการใน สหรัฐอเมริกา

สัญวิทยา(Semiology) และ สัญศาสตร์(Semiotics) ได้รับการนิยามในฐานะที่เป็นศาสตร์ ของเรื่องเครื่องหมาย(The Science of Signs) หรือการศึกษาเรื่องเครื่องหมาย(The Study of

Signs) หรือระบบเครื่องหมาย(Sign Systems) ซึ่งมีแนวคิดสำคัญว่า การสื่อสารทั้งหมดได้วางอยู่บนรากฐานของระบบเครื่องหมายต่างๆ ซึ่งทำงานโดยผ่านกฎเกณฑ์และโครงสร้างบางอย่าง

กาญจนา แก้วเทพ(2552) กล่าวว่า สัญญะวิทยา(Semiology) คือ ศาสตร์แห่งสัญญะ เป็นศาสตร์ที่พยายามอธิบายถึงวิถีสงสารของสัญญะ คือ การเกิดขึ้น การพัฒนา การแปรเปลี่ยน รวมทั้งการสื่อมโทรม ตลอดจนการสูญสลายของสัญญะหนึ่งๆ ที่ปรากฏออกมาอย่างเป็นแบบแผน และมีระบบระเบียบ

สัญญะ หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ความหมาย(Meaning) แทนของจริงหรือตัวจริง(Object) ในตัวบท(Text) และในบริบท(Context) หนึ่งๆ เช่น “แหวนหมั้น” เป็นสัญญะใช้แทนความหมายที่แสดงถึงความผูกพันระหว่างหญิงชายคู่หนึ่งในบริบทของสังคมตะวันตก (หากเป็นบริบทสังคมอื่น อาจใช้หมู ใช้กำไล ใช้อย่างอื่นๆ เป็นสัญญะแทน) และหากเปลี่ยนสัญญะเป็น “แหวนแต่งงาน” ก็จะใช้แทนความหมายของความผูกพันในระดับที่สูงและลึกซึ้งกว่าการหมั้นหมาย นอกจากนี้สิ่งของแล้ว สิ่งที่น่าสนใจใช้เป็นสัญญะ อาจจะเป็นรูปภาพ หรือสัญญะที่คนรู้จักกันมากที่สุดก็คือ ภาษา

สัญวิทยา(Semiology) เห็นว่า ภาษา(Language) คำ(Word) เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดและเป็นระบบเครื่องหมายที่มีอิทธิพลมากที่สุดสำหรับมนุษย์ แต่ด้วยโลกนี้มันเต็มไปด้วยระบบเครื่องหมายอื่นๆ แนวคิดของ สัญศาสตร์(Semiotics) จึงมุ่งแนวคิดไปที่ระบบเครื่องหมายต่างๆ เช่น สัญญาณไฟจราจร เครื่องหมายบนท้องถนน แถบป้ายที่คลิกไปยังที่ต่างๆ บนเว็บไซต์(Navigation Bars) การเรียงเรียง การตัดต่อ และแบบแผนการใช้ภาพในงานภาพยนตร์และโทรทัศน์ สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ เสื้อผ้า สไตล์ของทรงผม สัญญาณมือ รหัสมอร์ส(Morse Codes) ที่ใช้กับโทรเลข และอื่นๆ อีกมากมาย รูปแบบทั้งหมดของสื่อ คือระบบของเครื่องหมาย ระบบทั้งหมดสามารถถูกนำมาวิเคราะห์ได้โดยใช้หลักการทางสัญศาสตร์(สมเกียรติ ตั้งโน, 2545)

แม้ว่าทั้ง Saussure และ Peirce จะมุ่งศึกษาในเรื่องศาสตร์ของสัญญะ ว่าด้วยระบบ(System) โครงสร้าง(Structure) และความหมาย(Meaning) ของสัญญะต่างๆ เช่นเดียวกันก็ตาม แต่ในศาสตร์ ว่าด้วย Semiology และ Semiotics ของทั้งสอง ก็ยังมีความแตกต่างกัน กล่าวคือ Saussure จะมุ่งศึกษาเกี่ยวกับภาษา(Language) ที่เป็นทางการ เช่น ภาษาพูด ภาษาเขียน(Verbal) เป็นหลัก มีแนวคิดและวิธีการศึกษา โดยมุ่งให้ความสำคัญ เน้นกระบวนการสร้างรูปสัญญะ และความหมายผ่านโครงสร้าง(Structuralist Approaches) เป็นหลัก ส่วน Peirce จะมุ่งศึกษาเกี่ยวกับสัญญะ ที่เป็นระบบเครื่องหมายอื่นๆ ที่ไม่ใช่ภาษาพูด หรือภาษาเขียน อย่างเป็นทางการ(Non Verbal) และให้ความสำคัญ กับกระบวนการสร้างรูปสัญญะ และความหมายผ่านการตีความของคน(Hermeneutic Approaches) เป็นหลัก ซึ่งเกิดเป็นแนวคิดหรือแนวทางการศึกษาสองแนว สกอลนิยมหลักในการศึกษาศาสตร์ของสัญญะ คือ 1) สกอลโครงสร้างนิยม และ 2) สกอลมนุษย์นิยม ซึ่งมีนักคิดและแนวคิดที่สำคัญหลักๆ ในการศึกษาศาสตร์ของสัญญะที่มีความสอดคล้องและสามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นกรอบและแนวทางการวิจัยในครั้งนี้ ดังนี้

แนวคิดของ Charles Sanders Peirce ซึ่งได้ให้ความหมายของสัญศาสตร์(Semiotics) ว่า “สัญลักษณ์ คือ บางสิ่งที่มีความหมายมากกว่าตัวของมันเอง(Sign is something which stands to somebody for something in some respect)” ซึ่งแนวคิดของ Peirce ได้รับการยอมรับอย่างมากและเหมาะสมในการนำมาเป็นหลักในด้านการศึกษานักศึกษาศาสตร์ภาพยนตร์(Stam, Burgoyne and Lewis. 1992)

โดย Peirce ได้พัฒนาและสนใจสัญลักษณ์ในการเป็นตัวแทน(Representation) และการตีความหมาย(Interpretation) เพื่อนำไปสู่ของจริง(Object) โดยแบ่งสัญลักษณ์เป็น 3 แบบ หรือ 3 ระดับด้วยกันคือ 1) Icon 2) Index และ 3) Symbol

กาญจนา แก้วเทพ(2552 : 9) ได้เสนอแผนภูมิตารางแสดงประเภทของสัญลักษณ์ตามทฤษฎีของ Peirce ไว้ดังนี้

Semiotics : Charles Sanders Peirce			
ประเภทของสัญลักษณ์	icon	index	symbol
ความสัมพันธภาพเป็นตัวแทนของจริง (Representation)	มีความคล้ายคลึง	มีความเชื่อมโยงแบบเหตุผล (causal connection)	มีความเชื่อมโยงเกิดจากข้อตกลง (convention)
ตัวอย่าง	ภาพถ่าย / อนุสาวรีย์ / รูปปั้น 	ควันไฟ / อากาศของโรค 	คำ / ตัวเลข / ขนาด / ภาพกราฟิก 
กระบวนการถอดความหมาย (Interpretation)	มองเห็นได้	ต้องคิดหาเหตุผล (figure out)	ต้องเรียนรู้

(คัดแปลงจาก : กาญจนา แก้วเทพ .2552)

แผนภูมิที่ 2.1 แนวคิดทฤษฎีสัญศาสตร์ของ Charles Sanders Peirce

จากแนวคิดของ Peirce ดังกล่าว สามารถนำมาใช้เพื่อเป็นหลักในการอธิบายถึงลักษณะของการออกแบบบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ในลักษณะของภาพ Icon ซึ่งเป็นรูปแบบ (Formation) ภาพลักษณะ ภายนอก ซึ่งในการออกแบบเพื่อใช้ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันนั้น มีรูปแบบที่หลากหลายแตกต่างกันไป โดยมีรูปแบบจากแบบนามธรรมจนถึงใกล้เคียงกับความเป็นจริง และสามารถนำไปสู่การตีความหมาย ต่างๆ อีกด้วย

แนวคิดของ Roland Barthes นักสัญวิทยาสกุลโครงสร้างนิยมชาวฝรั่งเศส แนวคิดของ Barthes เห็นว่าทุกสิ่ง(Texts) ในสังคมนั้นล้วนเป็นสัญลักษณ์ที่มีบริบท(Context) ระบบวัฒนธรรมเป็นรหัสหรือกฎเกณฑ์ในการสร้างความหมาย แนวคิดของ Barthes ให้ความสำคัญเชิงสัญลักษณ์กับสังคมและวัฒนธรรม โดยแบ่งความหมายของสัญลักษณ์เป็น 2 ลักษณะ คือ 1) ความหมายตรง(Denotative Meaning) และ 2) ความหมายแฝง(Connotative Meaning) และ Barthes ให้

ความสำคัญกับการศึกษาความหมายในลักษณะของความหมายแฝง(Connotative Meaning) อยู่มาก ดังจะเห็นในผลงานของ Barthes ที่ชื่อ “มายาคติ”(Mythology) ซึ่งเป็นแนวคิดที่ศึกษาสัญลักษณ์ ความหมาย กระบวนการสร้างความหมาย และการสื่อความหมายด้วยอคติ หรือความเชื่อทางวัฒนธรรมที่ถูกกลบเกลื่อน เปลี่ยนแปลง ลดทอน อำพราง บิดเบือน สัญลักษณ์ความหมายให้เสมือนเป็นสิ่งปกติธรรมดาหรือเป็นธรรมชาติทางสังคมและวัฒนธรรม(Lavers, 1982)

ซึ่งสามารถสรุปแนวคิดของ Barthes ในรูปแผนภูมิตารางแนวคิดได้ดังนี้

Semiotics : Roland Barthes		
signifier คำ / ภาพ / เสียง / ภาพยนตร์ ผู้ชาย Man 	กระบวนการสร้างความหมาย เปรียบเทียบความแตกต่าง หรือคู่ตรงข้าม (Difference)	signified ความหมายตรง (denotation) - มนุษย์เพศผู้ ความหมายแฝง (connotation) - สามี / พ่อ / ความแข็งแรง
New signifier	กระบวนการสร้างมายาคติ	New signified ความหมายแฝง (connotation) / มายาคติ(Myth) -ความเป็นผู้นำ / เจ้าของ

(ดัดแปลงจาก : Ellen Seiter, 2003)

แผนภูมิที่ 2.2 แนวคิดทฤษฎีสัญลักษณ์ศาสตร์ของ Roland Barthes

แนวคิดของ Barthes สามารถนำมาใช้เป็นหลักและแนวทางในการศึกษาวิจัย โดยเน้นในการตีความหมายในลักษณะความหมายแฝง และแนวคิดมายาคติ ที่ถูกกำหนด สร้าง หรือถูกออกแบบไว้ในลักษณะบุคลิกลักษณะตัวแสดงหรือคาแรคเตอร์ต่างๆ ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันกลุ่มตัวอย่าง

แนวคิดของ Christine Metz(1991) นักสัญลักษณ์ศาสตร์ภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศส ผู้ที่มีความพยายามศึกษาค้นคว้าและสถาปนาสัญลักษณ์ศาสตร์เฉพาะทางด้านภาพยนตร์(Film Language : A Semiotics of The Cinema) ที่มีชื่อเสียง โดย Metz ได้ศึกษารูปสัญลักษณ์(Sign) หรือรหัส(Code) ในรูปของหน่วยสัญลักษณ์(Units of Sign) จากที่เล็กที่สุดในภาพยนตร์เปรียบเทียบกับหน่วยของภาษา(Language) ดังนี้

- หน่วยของภาษา คือ ตัวอักษร(Letter) คำ(Word) เสียง(Voice) ประโยค(Sentence) ย่อหน้า(Paragraph) ฯลฯ
- หน่วยของภาพยนตร์ คือ ภาพ หรือ เฟรม(Image or Frame) ช็อต(Shot) ฉาก(Scene) องค์กรหรือฉากต่อเนื่องกัน(Sequence) เสียง(Sound) หรือการเคลื่อนไหว ทิศทาง การเปลี่ยนแปลงมุมกล้อง(Camera) ฯลฯ

Metz ให้ความสนใจสัญลักษณ์และการสื่อความหมายในรูปของการเล่าเรื่อง(Narration) โดยมุมมอง ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของชุดสัญลักษณ์และระบบแบบวากยสัมพันธ์ หรือ โครงสร้างภาษา หรือแบบแนวราบ(Syntagmatic Signifiers) กับ ชุดสัญลักษณ์และระบบแบบกระบวนทัศน์หรือแบบแนวราบ(Paradigmatic Signifiers) โดยการพัฒนาแนวคิดการวิเคราะห์ต่อจาก Saussure ซึ่งสามารถแสดงได้เป็นตารางดังนี้

สรุปแนวคิดของ Metz ในรูปแผนภูมิตารางแนวคิดได้ดังนี้

Semiotics : Christine Metz's concept in Films							
Paradigmatic signifiers	- ชุดสัญลักษณ์ที่อยู่ในกระบวนทัศน์เดียวกัน ที่มีลักษณะเป็นคู่ตรงข้าม ที่ต้องทำการเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่าง(difference) เพื่อสร้างความหมาย						
Syntagmatic signifiers	- ชุดสัญลักษณ์ในการเล่าเรื่อง ที่ต้องอาศัยเวลา เหตุการณ์ ลำดับขั้นตอนของการปรากฏของสัญลักษณ์ในการเกิดความหมาย						
	Narration	เลือก	Narration	สำรวจ	Narration	ตาย	Narration
	Syntagmatic	หมา	กัด	โจร	Syntagmatic	พลาด	Syntagmatic
		แมว		เด็ก		บาดเจ็บ	
		Paradigmatic		Paradigmatic		Paradigmatic	
Film Language							

(คัดแปลงจาก : Ellen Seiter.2003 และ Marc Davis.2004)

แผนภูมิที่ 2.3 แนวคิดทฤษฎีสัญลักษณ์ศาสตร์ของ Christine Metz

แนวคิดของ Metz นั้นเป็นแนวคิดสำคัญที่จะช่วยประกอบเสริมการอธิบายความตามหลักการภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งมีภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงหรือคาแรคเตอร์ต่างๆ ปรากฏอยู่ในหน่วยหนึ่ง คือ ภาพ หรือ เฟรม ที่อาจตีความได้ความหมายอย่างหนึ่ง แต่เมื่อประกอบเข้ากับเหตุการณ์ ลำดับ ของการปรากฏตัว หรือการเล่าเรื่อง ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงหรือคาแรคเตอร์ต่างๆ นั้น อาจตีความได้ความหมายอีกอย่างหนึ่งก็ได้ ซึ่งแนวคิดของ Metz นี้ สอดคล้องกับแนวทางการวิเคราะห์โดยใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นกลุ่มตัวอย่างศึกษาในการวิจัยครั้งนี้

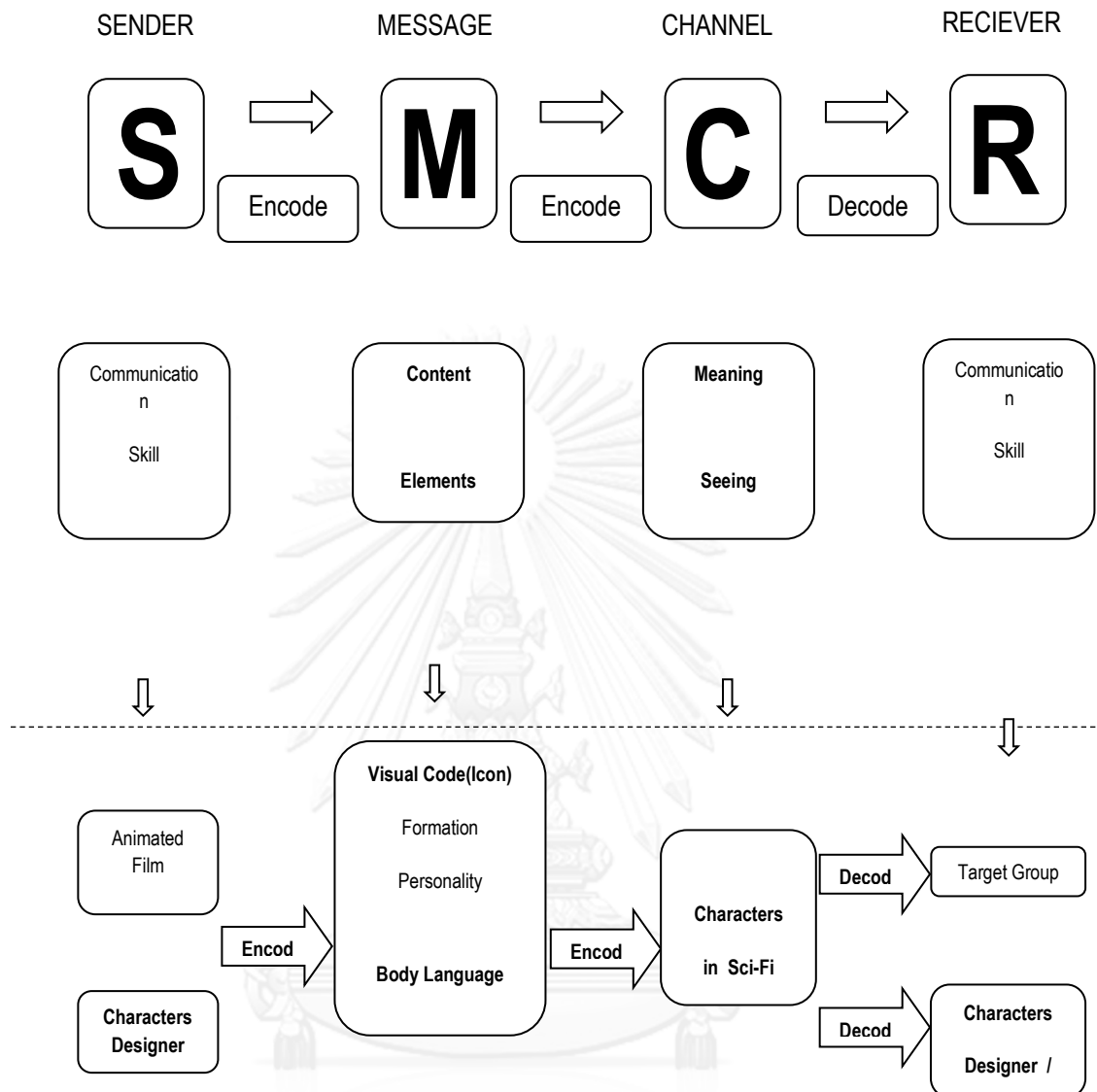
แนวคิดของ Umberto Eco นักสัญลักษณ์ศาสตร์ชาวอิตาลี ได้กล่าวไว้ใน A Theory of Semiotics ว่า “สัญลักษณ์เป็นทุกสิ่งที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์(Sign) ในการสร้างความหมาย” สัญลักษณ์คือ สิ่งที่ถูกนำมาใช้แทนสิ่งอื่นๆ อย่างมีความหมาย โดยสิ่งอื่นๆ ที่กล่าวถึงไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่มีอยู่จริง อาจจะเป็นอย่างอื่น เช่น ความรู้สึกก็ได้(ปาฟอนี หนูนงกัฏ, 2553 : 94) ซึ่งในที่นี้รวมถึง ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงหรือคาแรคเตอร์ต่างๆ ที่ได้ทำการออกแบบและกำหนดอธิบายลักษณะภายนอกและภายในไว้ หรือการแสดงลักษณะ ท่าทาง กริยา อารมณ์ อยู่ปรากฏในภาพบุคลิกลักษณะของตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันนั่นเอง

กาญจนา แก้วเทพ(2552 : 77) กล่าวว่า “ทฤษฎีสัญวิทยา มีเอกลักษณ์ตรงที่สนใจในเรื่อง การสร้างสรรค์ และการแปรเปลี่ยนความหมายที่ดำรงอยู่ในสัญลักษณ์ต่างๆ ดังเช่น กรณีสื่อสารมวลชน สามารถประยุกต์เอาแนวคิดด้านสัญวิทยามาตั้งคำถามนำการศึกษาได้ว่า ในวิทยุ ในโทรทัศน์ มีสัญลักษณ์อะไรประกอบอยู่บ้าง เช่น ภาพ เสียง ฉาก มุมกล้อง ฯลฯ และ สัญลักษณ์ เหล่านั้น ทำงาน สร้างความหมาย ได้อย่างไร” และจากแนวความคิดนี้ ผู้วิจัยได้ปรับประยุกต์มาเป็นหัวข้อ วิทยานิพนธ์ ชื่อ การออกแบบบุคลิกลักษณะในงานภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยทฤษฎีสัญศาสตร์ของผู้วิจัย

โดยสรุป จากหลักการและทฤษฎีสัญศาสตร์ ดังที่กล่าวมาข้างต้นนั้น สามารถนำมาเป็น หลัก กรอบแนวคิด และสนับสนุนแนวทางการวิจัยครั้งนี้ โดยสามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์กับแนวคิด หลักการ และทฤษฎีอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย ดังต่อไปนี้

2. กระบวนการสื่อสารความหมาย(Communication Process)

การสื่อสารความหมายผ่านระบบสัญลักษณ์หรือรหัสต่างๆ นั้น มีปัจจัยและองค์ประกอบที่สามารถอธิบายได้ด้วยระบบและกระบวนการสื่อสาร(Communication Process) ตามแนวคิดและแบบจำลองการสื่อสาร SMCR ของ David K. Berlo(1960) ดังแผนภูมิแบบจำลองที่ 2.4



แผนภูมิที่ 2.4 แสดงแนวคิดการวิจัยประยุกต์ใช้จากแบบจำลองการสื่อสารตามแนวคิดของ David K. Berlo

จากแนวคิดและแบบจำลองการสื่อสารของ Berlo(1960) ผู้วิจัยสามารถประยุกต์ใช้เป็นหลักการกรอบแนวทางการศึกษาวิจัยที่เชื่อมโยงกับทฤษฎีสัญศาสตร์และแนวคิดการวิจัยได้ดังนี้ คือ

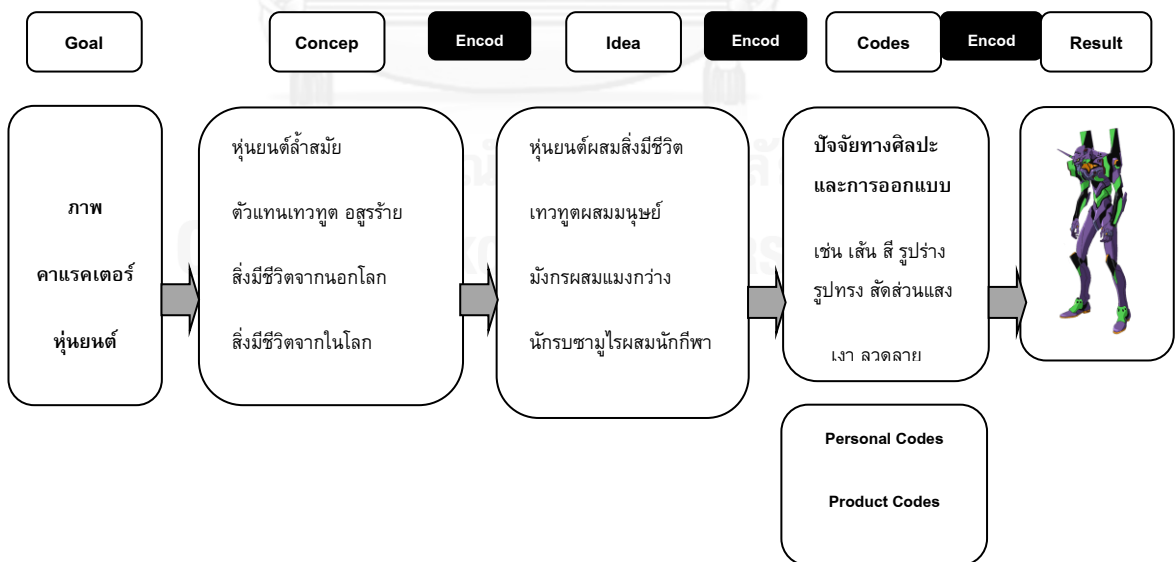
2.1 การเข้ารหัส(Encoding)

ในฐานะผู้ผลิต ผู้ส่งสาร(Sender) หรือผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน หรือนักออกแบบภาพบุคคลิก ลักษณะหรือคาแรคเตอร์(Character Designer) ทำการออกแบบคาแรคเตอร์ตัวแสดงและผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนียาวิทยาศาสตร์ ถือเป็นการเข้ารหัส(Encoding) สารอย่างหนึ่ง

ผู้ผลิตหรือผู้ออกแบบสามารถทำการเข้ารหัส แนวคิด หรือเนื้อหา(Content) ต่างๆ ตามที่นักออกแบบต้องการสื่อความหมาย ให้เป็นรหัสภาพ(Visual Code) หรือ สัญญาในรูปของไอคอน(Icon) หรือภาพลักษณะบุคลิกลักษณะภายนอก(Formation)และคำอธิบายบุคลิกภาพภายใน(Personality) ต่างๆ เพื่อให้เกิดการแสดงออกได้อย่างชัดเจนในภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยอาศัยหลักของ การเป็นตัวแทน(Representation) หรือ การอ้างอิงถึง(Reference) บุคคล สัตว์ วัตถุสิ่งของหรือความหมายต่างๆ ตามหลัก ทฤษฎีสัญศาสตร์ แนวคิดของ Peirce(กาญจนา แก้วเทพ. 2552) และการเป็นตัวแทน หรือ การอ้างอิงถึงความหมายตรง(Denotative Meaning) และความหมายแฝง(Connotative Meaning) รวมถึง ความหมาย ในลักษณะ มายาคติ(Mythology) ตามแนวคิดของ Barthes(Lavers, 1982) ด้วย

นอกจากนี้ ผู้ออกแบบยังสามารถนำรหัส(Codes) ในลักษณะต่าง ๆ เช่น รหัสหรือภาษาทางร่างกาย(Body Language) รหัสทางผลิตภัณฑ์ สิ่งของหรือเครื่องใช้(Product Codes) รหัสทางสังคม (Social Codes) รหัสทางวัฒนธรรม(Cultural Codes) ตลอดจนรหัสที่เกี่ยวข้องหรือตั้งบังชี้ทางด้านนิยายวิทยาศาสตร์(Sci-Fi Codes) ต่างๆ มาใช้ในการเข้ารหัสหรือทำการออกแบบเป็นภาพบุคลิกลักษณะ

ตัวอย่างเช่น การเข้ารหัสความคิด(Concept) และความหมาย(Meaning) เป็นสาร(Message) ในรูปสัญญาภาพแบบไอคอน(Icon) โดยการใช้ การเป็นตัวแทน(Representation) หรือ การอ้างอิงถึง(Reference) และการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ ของภาพคาแรคเตอร์ ตัวแสดงหุ่นยนต์อีวา 01



แผนภูมิที่ 2.5 แสดงกระบวนการเข้ารหัส(Encoding)

ที่มาภาพ : <https://www.google.co.th/search?q=evangelion+2.0>

เมื่อได้ภาพตัวคาแรคเตอร์หรือภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง หรือสัญลักษณ์หรือรหัสภาพ (Visual Codes) ในรูปแบบต่างๆ ที่จะใช้ในการสื่อสารความหมายเป็นสาร(Message) แล้ว ผู้ออกแบบหรือผู้ผลิตก็ทำการเข้ารหัสเป็นสื่อ(Media) หรือตัวกลาง(Medium) ผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ(Channels) ในรูปแบบของคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆในงาน ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ ไปสู่ผู้รับสาร(Receiver) หรือผู้รับสาร กลุ่มเป้าหมาย(Target Group) ต่อไป โดยผู้ส่งสารและผู้รับสารจะสามารถส่งสาร รับสาร หรือสื่อสาร กันได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ เช่นทักษะในการสื่อสาร ทักษะคิด ความรู้ ระบบสังคมและวัฒนธรรมที่สัมพันธ์สอดคล้องกัน และความสามารถในการถอดรหัส(Decode) ซึ่งแตกต่างกันออกไปตามกรอบประสบการณ์(Field of Experience) ของผู้รับสารแต่ละคน

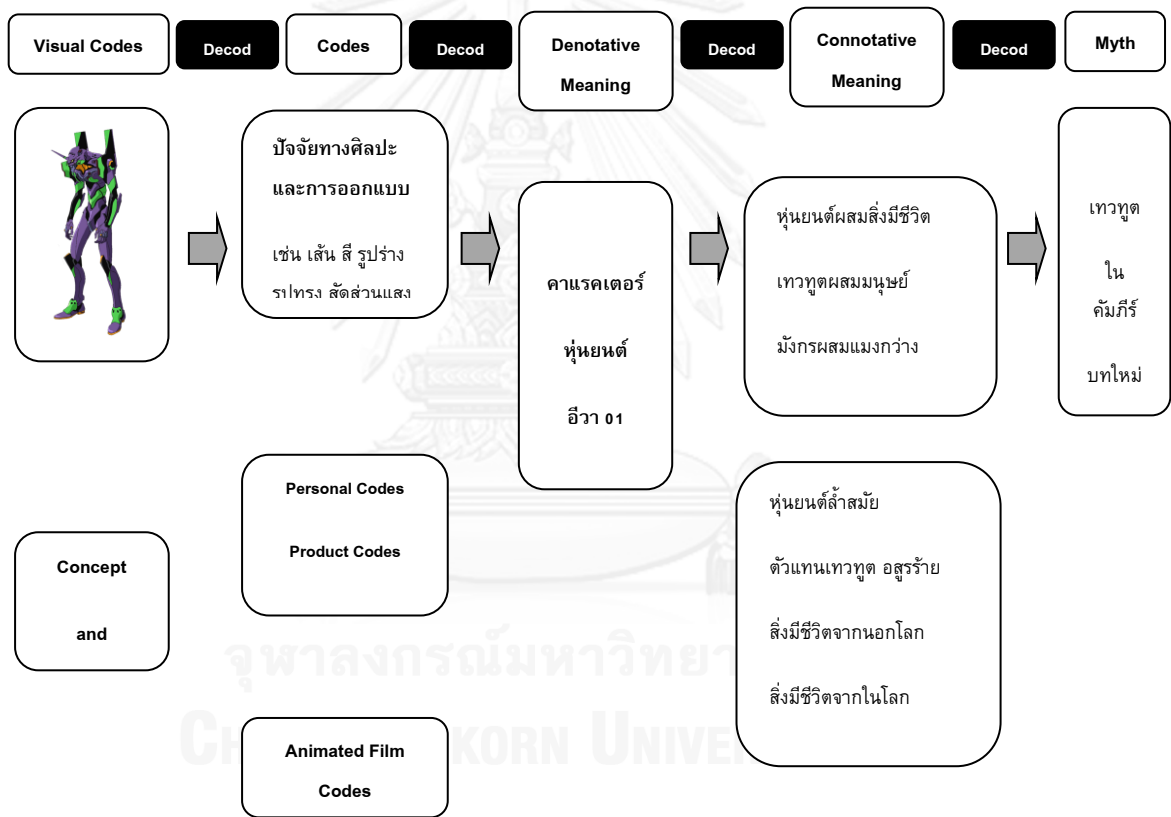
2.2 การถอดรหัส(Decoding)

ในฐานะของผู้รับสาร(Receiver)นั้น นอกเหนือจากผู้รับสารในลักษณะของผู้ชมแล้ว ในฐานะของนักออกแบบคาแรคเตอร์หรือผู้วิจัยนั้นก็สามารถจะทำการรับสารและถอดรหัส(Decode) สารหรือถอด รหัสดความหมาย(Meaning) ต่างๆ ที่ส่งผ่านสื่อ(Media) หรือที่ปรากฏ สามารถมองเห็น ได้ เข้าใจและรู้สึกได้จากภาพคาแรคเตอร์หรือภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆ ในภาพยนตร์ แอนิเมชันที่รับชม ซึ่งการรับชม รับสารหรือถอดรหัส(Decode) ในฐานะผู้ศึกษาวิจัยนี้เป็น กระบวนการหนึ่งที่ถูกนำมาใช้ในกระบวนการ วิจัยของผู้วิจัยได้ด้วยเช่นกัน

ในช่องทางการสื่อสาร(Channel)นั้น ตัวสื่อ(Media) หรือตัวกลาง(Medium) หรือ คาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆในภาพยนตร์แอนิเมชันนั้น ผู้ส่งสารหรือผู้ผลิต ภาพยนตร์แอนิเมชันหรือนักออกแบบคาแรคเตอร์ตัวแสดง ได้ทำการเข้ารหัส(Encode) มาจากสาร (Message) หรือเนื้อหา(Content) ซึ่งมีปัจจัย(Elements) หรือเค้าโครง(Treatment) หรือโครงสร้าง (Structure) รวมทั้งสัญลักษณ์หรือรหัส(Codes) ในรูปแบบหรือลักษณะต่างๆ กัน

การถอดรหัส(Decoding) นั้น ในเบื้องต้นถือเป็นกระบวนการที่กลับกันของการเข้ารหัส (Encoding) สามารถกระทำได้โดยพิจารณาตามหลักทฤษฎีสัญศาสตร์ ตามแนวคิด *การตีความหมาย (Interpretation)* ของ Peirce(กาญจน ก้าวเทพ. 2552) โดยพิจารณาและตีความหมายจาก ลักษณะของ *การเป็นตัวแทน(Representation)* หรือ *การอ้างอิงถึง(Reference)* ตามแนวคิดและ เรื่องราวที่ผู้ออกแบบหรือผู้ผลิตได้ผลิตขึ้นเป็นภาพคาแรคเตอร์และคาแรคเตอร์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ แอนิเมชันที่ได้รับชม รวมทั้งยังพิจารณาถึง *การตีความหมาย(Interpretation)* ที่พบจากรหัส หรือสัญลักษณ์ต่างๆ ทั้งในด้าน *ความหมายตรง(Denotative Meaning)* และ *ความหมายแฝง (Connotative Meaning)* รวมถึง การตีความหมาย ในลักษณะ *มายาคติ(Mythology)* ตามแนวคิด ของ Barthes(Lavers, 1982) ด้วย

ตัวอย่างเช่น การถอดรหัสความคิด(Concept) และความหมาย(Meaning)จากสาร(Message) ในรูปสัญลักษณ์ภาพแบบไอคอน(icon) ของภาพคาแรคเตอร์ตัวแสดงหุ่นยนต์อีวา 01 ที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยการใช้การตีความหมาย(Interpretation) จากการเป็นตัวแทน(Representation) หรือ การอ้างอิงถึง(Reference) ตามเรื่องราว(Story) ในภาพยนตร์แอนิเมชันตีความจากการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ โดยพิจารณาตีความทั้ง ความหมายตรง(Denotative Meaning) และ ความหมายแฝง(Connotative Meaning) รวมถึง การตีความหมายในลักษณะ มายาคติ(Mythology) ประกอบด้วย ทั้งนี้ผู้วิจัยจะเน้นเฉพาะการวิเคราะห์ การตีความ และนำเสนอ ความหมายแฝง เป็นประการสำคัญ โดยสามารถนำเสนอกระบวนการถอดรหัสได้ดังแผนภูมิที่ 2.6 ดังนี้



แผนภูมิที่ 2.6 แสดงกระบวนการถอดรหัส(Decoding)

ที่มาภาพ : <https://www.google.co.th/search?q=evangelion+2.0>

การถอดรหัส(Decoding) จากภาพตัวคาแรคเตอร์หรือภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงหรือสัญลักษณ์หรือรหัสภาพ(Visual Codes) ในรูปแบบต่างๆ ซึ่งเป็นสาร(Message) ที่ถูกเข้ารหัสเป็นสื่อ(Media) หรือตัวกลาง(Medium) ผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ(Channels) ในรูปแบบของ

คาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆ หรือผ่านงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภท นิยายวิทยาศาสตร์นั้น ผู้รับสาร(Receiver) หรือนักออกแบบคาแรคเตอร์ หรือผู้วิจัย จะสามารถรับ สาร หรือถอดรหัสสาร(Decode) ได้อย่างถูกต้อง หรืออย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด ขึ้นอยู่กับปัจจัย ต่างๆ เช่น ทักษะในการสื่อสาร ทักษะสติ ความรู้ ระบบสังคมและวัฒนธรรมที่สัมพันธ์สอดคล้องกัน และความสามารถในการถอดรหัส(Decode) ซึ่งแตกต่างกันออกไปตามกรอบประสบการณ์(Field of Experience) ของผู้รับสารหรือผู้วิจัยแต่ละคน

ซึ่งจากแนวความคิดและแผนภูมิที่ 2.5 ว่าด้วย การเข้ารหัส(Encoding) และ แผนภูมิที่ 2.6 การถอดรหัส(Decoding) ผู้วิจัยสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ในช่วงขั้นตอนการวิเคราะห์ภาพยนตร์ แอนิเมชันกลุ่มตัวอย่างและประยุกต์ใช้ในการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆต่อไป โดย รายละเอียดของสัญญาณ หรือรหัสความหมาย ตลอดจน หลักการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้จะ นำเสนอต่อไป

3. สัญญาณหรือรหัสและความหมาย(Signifier or Code and Meaning)

ในกระบวนการสื่อสารนั้น สาร(Message) หรือเนื้อหา(Content) ต่างๆ จะประกอบด้วย รูปสัญญาณ(Signifier) และสัญญาณความหมาย(Signified) หรือ รหัส(Code) และความหมาย(Meaning) ในลักษณะต่างๆ กัน ซึ่งสามารถอธิบายได้ตามแนวคิดการวิจัยครั้งนี้ได้ดังนี้ คือ

3.1 ภาษาภาพยนตร์(Film Language)

ภาพยนตร์แอนิเมชันมีความหมาย คือ Wells(1998 : 10) กล่าวว่า คำว่า Animation Animate Animated หรือ Animator มาจากคำในภาษาละติน(Latin) คือ คำว่า “Animare “ หมายถึง “ทำให้มีชีวิต“(to give life to) และได้อธิบายคำว่า Animation ไว้โดยสรุป ดังนี้ “ภาพยนตร์แอนิเมชัน คือ การประดิษฐ์สร้างสรรค์ ภาพลวงตาที่เคลื่อนไหวจากสิ่งที่ไม่มีชีวิต(Inanimate) อย่างเช่น เส้น สี รูปร่าง หรือ รูปทรง ด้วยวิธีการต่าง ๆ ตามแต่ชนิด ประเภทกระบวนการ และเทคนิควิธีการผลิตแอนิเมชันแบบต่างๆ ทั้งวิธีการตามแบบแผนดั้งเดิม หรือการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่”

Holloway นักแอนิเมชันจาก Zagreb School ประเทศยูโกสลาเวีย ได้ให้คำอธิบาย ความหมายของ Animation ว่า “ แอนิเมท(Animate) คือ การให้ชีวิต และจิตวิญญาณ ด้วยการ ออกแบบ โดยผ่านการดัดแปลงรูป จากความเป็นจริง(Transformation of Reality) ไม่ใช่เป็นการ ลอกแบบ(Copying) จากความเป็นจริง”(Wells, 1998 : 10 -11)

Norman McClaren นักแอนิเมชันที่มีชื่อเสียงจากยุคกลาง กล่าวว่า “แอนิเมชัน ไม่ใช่ศิลปะของการวาดภาพให้เคลื่อนที่หรือเคลื่อนไหว(the art of drawing that move) แต่เป็นศิลปะของการเคลื่อนไหว ที่เกิดจากการวาดภาพ(the art of movements that are drawn) สิ่งที่เกิดขึ้นในระหว่างแต่ละเฟรมภาพ(Between) นั้น มีความสำคัญมากกว่าสิ่งที่เกิดขึ้นในภาพแต่ละเฟรม”(Solomon, 1987 : 11)

ดังนั้น จากหลักการและความหมายของภาพยนตร์แอนิเมชันที่กล่าวมาข้างต้นนั้น โดยสรุปแล้ว ภาพยนตร์แอนิเมชันคือ ภาพยนตร์ที่มีการออกแบบสร้างสรรค์และผลิตขึ้นจากสิ่งที่ไม่มีชีวิต เช่น ภาพวาด ภาพถ่าย หุ่นปั้น วัสดุ หรือสิ่งของต่างๆ ฯลฯ ให้เกิดการเคลื่อนไหวอย่างมีชีวิตและจิตวิญญาณ สามารถสื่อสารเรื่องราว ความหมาย อารมณ์และความรู้สึกได้ด้วยภาพและเสียง โดยใช้เทคนิคการถ่ายทำเฟรมต่อเฟรม หรือใช้ระบบวีดิทัศน์ หรือใช้ระบบและเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ หรือใช้การผสมผสานทั้งระบบและวิธีการต่าง ๆ ร่วมกัน ซึ่งสอดคล้องกับหลักการและทฤษฎีสัญศาสตร์ ที่กล่าวถึง การเป็นตัวแทน (Representation) ของจริงในรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายต่างๆ ในที่นี้คือ ภาพบุคลิกลักษณะของตัวแสดงหรือคาแรคเตอร์และความหมายต่างๆ ที่ถูกออกแบบหรือสร้างขึ้นในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน

ในงานการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงนั้น ถือว่าเป็นการออกแบบภาพ หรือ “สัญลักษณ์” หรือ “รหัส” เพื่อสื่อความหมายอย่างหนึ่ง และในการออกแบบภาพเพื่อสื่อความหมายในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิค 2 มิติ จึงนับได้ว่าเป็นการออกแบบ “สัญลักษณ์” หรือ “รหัส” ทางภาพเคลื่อนไหว หรือภาพยนตร์ เพื่อสื่อความหมาย หรือ สร้างความหมาย หรือ “สัญลักษณ์ความหมาย” นั้นเอง ซึ่งมีแนวคิด หลักการและทฤษฎี ที่ผู้วิจัยใช้เป็นหลักยึดในการอธิบายความ และหลักในการวิจัย ดังนี้ คือ

Christian Metz นักทฤษฎีสัญศาสตร์ด้านภาพยนตร์(Film Semiotologist) ที่มีชื่อเสียงชาวฝรั่งเศส ได้อธิบายว่า ที่คนเราเข้าใจภาพยนตร์นั้น “ไม่ใช่เพราะว่า ภาพยนตร์เป็นภาษา จึงสามารถบอกเล่าเรื่องได้โดยสมบูรณ์ แต่ตรงกันข้าม ภาพยนตร์กลายเป็นภาษา จากการที่ภาพยนตร์ได้มีการเล่าเรื่องได้อย่างสมบูรณ์แล้ว”(Monaco, 1981:127)

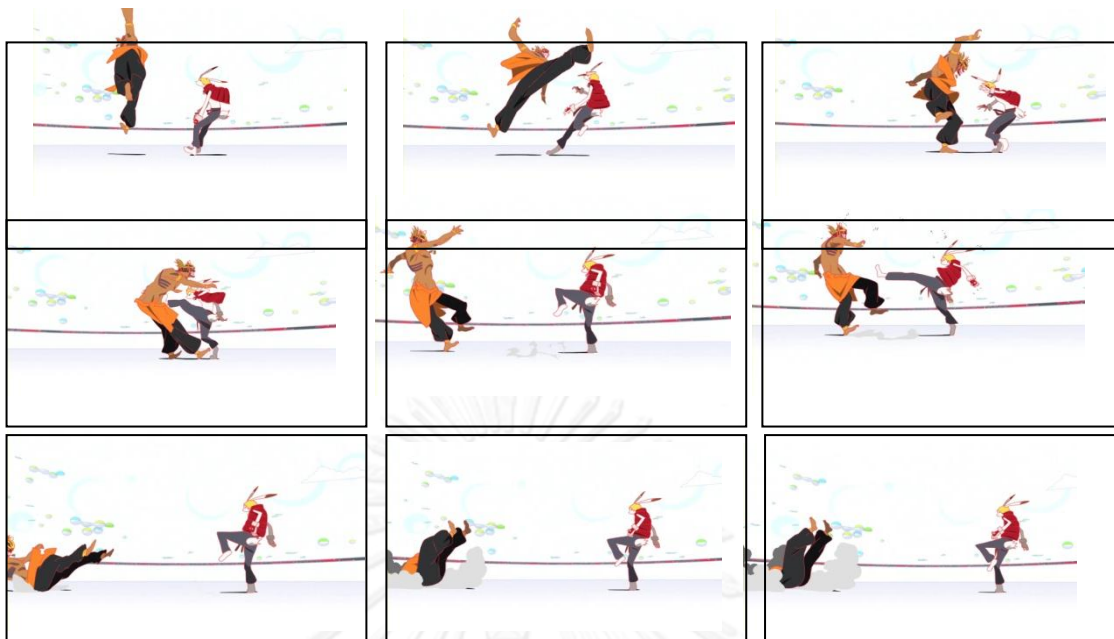
การที่ภาพยนตร์สามารถสื่อสารเรื่องราว ความหมาย อารมณ์และความรู้สึกให้ผู้ชมเข้าใจในสิ่งที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ได้นั้นเพราะภาพยนตร์เป็นภาษาอย่างหนึ่ง เรียกว่า ภาษาภาพยนตร์ (Film Language) แต่ภาษาภาพยนตร์ ไม่ใช่ภาษาทั่วไป และไม่ได้ใช้หลักไวยากรณ์ เช่นเดียวกับภาษาปกติทั่วไปในการสื่อสารหรือสื่อความหมาย หรือเช่นเดียวกับ ภาษาไทย ภาษาจีน ภาษาอังกฤษ ฯลฯ หากแต่ภาพยนตร์มีวิธีการสื่อความหมายหรือมีภาษาเฉพาะเป็นของตนเอง

จากแนวคิดของ Metz(1991) นั้น ถือว่า ภาพยนตร์ไม่ใช่ภาษาที่แท้จริง(film is not a true language) แต่ภาพยนตร์มีระบบการสื่อความหมาย(Signification System) ซึ่งสำหรับนักทฤษฎีสัญศาสตร์(Semiotologist) นั้น มองภาษาภาพยนตร์เป็นระบบสัญลักษณ์(Sign System) อย่างหนึ่ง ภาพยนตร์จะสื่อความหมายในรูปของสัญลักษณ์(Signs) และการเชื่อมโยงสัญลักษณ์

ต่าง ๆ เข้าด้วยกันให้เกิดความหมาย หรือวากยสัมพันธ์(Syntax) (Monaco, 1981: 140) เช่นเดียวกันกับภาษาทั่วไป ที่ทำการเลือกและรวมส่วนที่เล็กที่สุดของหน่วยภาษา(Phonemes) และส่วนที่ใหญ่ของหน่วยภาษา(Morphemes) เพื่อสร้างรูปประโยค ภาพยนตร์จะทำการเลือกและทำการประกอบภาพและเสียง/Images and Sounds) ต่างๆเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างความสัมพันธ์เกิดเป็นรูปประโยคทางภาษาสัญลักษณ์(Syntagmatics) การปฏิสัมพันธ์ของปัจจัย หรือองค์ประกอบของสัญลักษณ์ ก่อให้เกิดความหมาย ถือเป็นหน่วยหนึ่งของการเล่าเรื่อง(Units of Narrative Autonomy)(Stam, Robert และ Sandy, 1992: 37) จากหน่วยหนึ่งของการเล่าเรื่อง เมื่อนำหลายๆหน่วยของการเล่าเรื่องมาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน จนเกิดเป็นภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ที่สามารถสื่อสารและ ความบันเทิงไปยังผู้ชมให้เกิดความเข้าใจร่วมกันได้

เมื่อพิจารณาถึงด้านงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ภาพยนตร์แอนิเมชันก็อาศัยหลักการและแนวคิดเดียวกันนี้ เพื่อใช้ในการศึกษา และการอธิบายความหมายเกี่ยวกับภาษาของภาพยนตร์แอนิเมชันได้ด้วยเช่นกัน กล่าวคือ

ในภาษาปกติ ใช้คำหลายๆคำมาเรียงร้อยจนกลายเป็นประโยคเพื่อสื่อความหมาย ในการสื่อสารเรื่องราวหรือความหมายของภาพยนตร์นั้น ไม่ว่าจะ เป็นภาพยนตร์ประเภทคนแสดง หรือแอนิเมชันก็ตาม จะประกอบด้วย หน่วยของการเล่าเรื่อง(Units of Narrative Autonomy) หลาย ๆ หน่วย มาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน หน่วยของการเล่าเรื่องหน่วยหนึ่งอาจแทนด้วย *หนึ่งกรอบภาพ (Frame)* ในภาพยนตร์ กรอบภาพหลาย ๆ กรอบภาพมาเรียงต่อกันกลายเป็น *หนึ่งช็อต(Shot)* เมื่อนำช็อตหลายๆช็อต มาเรียงร้อยต่อเนื่องสัมพันธ์กันจะเรียกว่า *หนึ่งฉากหรือหนึ่งซีน(Scene)* เมื่อนำหลายๆ ฉาก(Scene) มาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน จะเรียกว่า *หนึ่งองก์หรือหนึ่งซีควีนซ์(Sequence)* และภาพยนตร์ทั้งเรื่องก็คือการนำเอาซีควีนซ์หลาย ๆ ซีควีนซ์มาเรียงต่อกัน เพื่อให้เล่าเรื่อง หรือสื่อความหมายได้ครบถ้วนตามที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการ ดังตัวอย่างภาพที่ 2.1, 2.2 และ 2.3



ภาพที่ 2.1 แสดงลักษณะการเรียงหน่วยภาพหลายๆภาพเข้าเป็นหนึ่งช็อต

ที่มา : ตัวอย่างภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ เรื่อง “Summer Wars” ปี 2009
(animehere.com, 2011)

จากภาพที่ 2.1 การเรียงหน่วยภาพ(Frame) หลายๆหน่วยภาพเข้าเป็นหนึ่งช็อต(Shot) เหมือนกับการเรียงคำเข้าเป็นรูปประโยคหนึ่งประโยค เพื่อจะสื่อความหมายหรือเล่าเรื่องราวเป็นภาษาของภาพยนตร์หรือภาพเคลื่อนไหว

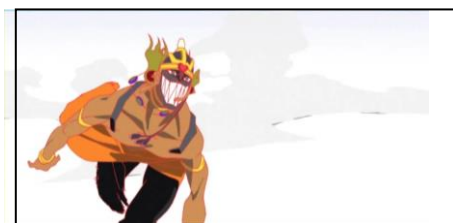
ส่วนภาพที่ 2.2 เป็นการแสดงการเรียงร้อยช็อตหลายช็อตเข้าด้วยกันเป็นหนึ่งฉาก(Scene) เพื่อสื่อความหมายเหมือนดั่งการเล่าเรื่องหลายประโยคจนจบหนึ่งย่อหน้า หรือจบฉากหนึ่งฉาก เช่นเดียว กัน เมื่อนำฉากหลายฉากมาเรียงต่อกันก็จะเป็นหนึ่งองค์ หรือหนึ่งบท นำองค์หรือบท หลายบท มาเรียงจนครบทุกองค์หรือบท ก็จะเป็นภาพยนตร์หนึ่งเรื่อง หรือเรื่องราวหนึ่งเรื่องนั่นเอง



ภาพที่ 2.2 แสดงลักษณะการเรียงหน่วยช็อต หลายช็อต เข้าเป็นหนึ่งฉาก

ที่มา : ตัวอย่างภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ เรื่อง “Summer Wars” (2009)

(animehere.com, 2011)



ภาพที่ 2.3 แสดงลักษณะของหน่วยภาพ หนึ่งกรอบภาพ(Frame)

ที่มา : ตัวอย่างภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ เรื่อง “Summer Wars” (2009)
(animehere.com, 2011)

ภาพที่ 2.3 นี้ แสดงภาพของหน่วยภาพหนึ่งหน่วย (Frame) ซึ่งเหมือน คำ (Word) คำหนึ่ง ซึ่งการสื่อความหมายอาจสมบูรณ์หรือไม่สมบูรณ์ก็ได้ เช่น คำว่า “ฝน” สามารถสื่อความหมายได้ระดับหนึ่ง แต่เมื่อใช้เป็นประโยค อย่างเช่น “ฝนตกหนักมาก” ความหมายก็มีความละเอียดชัดเจนขึ้น เช่นเดียวกันกับการใช้ภาพนิ่งหลายภาพเรียงร้อยเพื่อเล่าเรื่องราวในรูปของภาษาภาพยนตร์

ในงานออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง(Character Design) เอง แม้ว่าในทางปฏิบัติการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ออกแบบจะทำการออกแบบวาดภาพในลักษณะภาพนิ่ง แต่ตัวแสดง ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ นั้น จะถูกนำไปใช้ในรูปของภาพนิ่งต่อเนื่อง หรือภาพเคลื่อนไหว หรือภาพยนตร์แอนิเมชัน ตัวแสดง ฉาก และอุปกรณ์ประกอบเหล่านี้จะถูกนำเสนอในลักษณะท่าทาง กริยา อารมณ์ บรรยากาศ และมุมมองต่างๆ เพื่อการเล่าเรื่องราวสื่อความหมาย ไม่ใช่การออกแบบวาดภาพเพียงแค่ลักษณะด้านหน้าแบบ 2 มิติ เพียงอย่างเดียว ดังนั้น งานออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง(Character Design) ที่เป็นภาพนิ่งลักษณะต่างๆ ก็ต้องคำนึงถึงการนำไปใช้จริงในภาพยนตร์ด้วย คือ ออกแบบให้สามารถแสดงได้จริง นำไปผลิตได้จริง สามารถสื่อสารความหมายได้ตามบุคลิกลักษณะและสอดคล้องกับเรื่องราวที่จะนำเสนอ รวมทั้งเหมาะสมกับระบบและกระบวนการผลิตด้วย และควรต้องคำนึงถึงในฐานะที่เป็น “รูปสัญลักษณ์” หรือ “รหัส” อย่างหนึ่ง ที่มี “สัญลักษณ์ความหมาย” ไม่ว่าจะอยู่ในรูปของหน่วยหนึ่งในภาษาภาพยนตร์ หรือหน่วยของภาษาภาพก็ตาม ดังจะอธิบายขยายความเพิ่มเติมดังต่อไปนี้

3.2 ภาษาภาพ(Visual Language)

ดังที่กล่าวมาแล้วเบื้องต้นว่า งานออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง(Character Design) นั้น เป็นการออกแบบรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย หรือรหัส อย่างหนึ่ง ที่จะถูกนำไปใช้ในฐานะ

ของหน่วยหนึ่งในภาษาภาพยนตร์ เพื่อการสื่อสารเรื่องราว หรือสื่อความหมาย และในฐานะที่เป็นภาษาภาพ(นิ่ง) ซึ่งสามารถอธิบายได้ตามแนวคิดและหลักการดังนี้ คือ

การสื่อความหมาย(Communication) ประกอบด้วยภาษาพูด รูปภาพ เครื่องหมายต่างๆ การติดต่อสื่อความหมายที่ใช้สายตา ในทางศิลปะอาจจะเรียกว่าเป็น ภาษาสัญลักษณ์ หมายถึง ภาษาที่เกิดจากการมองเห็นด้วยรูปร่าง รูปทรง และลักษณะ ซึ่งแตกต่างจากภาษาพูดที่จะเปลี่ยนแปลงไปได้เสมอ จากปากหนึ่งไปยังอีกปากหนึ่ง ในช่วงระยะเวลาหลายร้อยปี ภาษาพูดของมนุษย์จะเปลี่ยนไป เรื่องที่เล่าสืบเนื่องกันมา อาจจะกลีบกลายเป็นอีกเรื่องหนึ่ง ส่วนภาษาภาพที่เรามองเห็นนั้น จะแปรเปลี่ยนเพียงเล็กน้อย นักสร้างภาพยนตร์ที่สร้างภาพยนตร์ประวัติศาสตร์พยายามชักจูงผู้ชมว่า ภาพยนตร์ที่เห็นนั้นเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ นอกจากสถาปัตยกรรมที่สร้างเลียนแบบอาคารในประวัติศาสตร์แล้ว เขาจะแสดงถึงรายละเอียดที่เป็นส่วนประกอบ เช่น เครื่องแต่งตัว เฟอร์นิเจอร์ ภาพวาดในสมัยนั้น ซึ่งเป็นการเน้นถึงยุคสมัยให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งตอบสนองต่อความจริงที่ว่า การสื่อด้วยภาพโดยตรงจะง่ายกว่าวิธีอื่น(เลอสม สถาปัตตานนท์, 2537: 10-11)

วิรุณ ตั้งเจริญ(2537: 7) ได้อธิบายถึง ภาษาภาพในการออกแบบ ไว้ว่า งานออกแบบ คืองานเชิงปฏิบัติการ นักออกแบบคือนักปฏิบัติการ แต่ก่อนที่นักออกแบบจะลงมือแก้ปัญหา เขาจะต้องมีความกระจ่างชัดในภาษาภาพเสียก่อน ภาษาภาพ(Visual Language) คือ พื้นฐานอันสำคัญยิ่งของการสร้างสรรค์งานออกแบบ ภาษาภาพจะต้องพร้อมด้วยหลักการ กฎ หรือความคิดในการรวมตัวของภาพ นักออกแบบอาจจะสร้างสรรค์งานซึ่งอยู่นอกเหนือความรู้ทางด้านหลักการ กฎ หรือความคิดพื้นฐาน เพราะว่า รสนิยมและประสาทสัมผัสส่วนตัวต่อความสัมพันธ์ของภาพมีความสำคัญยิ่ง แต่แท้จริงแล้ว ความเข้าใจในภาษาภาพพื้นฐานคือแรงกระตุ้นอันสำคัญยิ่งเช่นกัน

ทิพย์สุดา ปทุมานนท์(2540) กล่าวถึง ภาษาภาพ ซึ่งสามารถสรุปได้ ว่า ภาษาภาพ นั้นเป็นเรื่องสำคัญที่สุดเรื่องหนึ่งในการสร้างสรรค์งานศิลปะแขนงต่างๆ การที่จะเข้าใจในภาษาภาพได้นั้นจะต้องเข้าใจพื้นฐานโครงสร้างของภาษาภาพ เช่นเดียวกับเข้าใจภาษาหนังสือ ภาษาดนตรี ความเข้าใจภาษาภาพเป็นไปในหลายสถานที่ หลายหนทาง เช่น ในธรรมชาติ ในทฤษฎีทางจิตวิทยาหรือมองเห็นภาพการทำงานของอวัยวะภายในร่างกายเรา เป็นต้น แนวทางในการจัดองค์ประกอบเบื้องต้นเป็นเรื่องที่จะต้องเรียนรู้ให้เกิดความเข้าใจ เพราะเป็นตัวกลางสำหรับนำไปใช้สื่อสารในภาษาภาพ การจัดองค์ประกอบสามารถนำเราไปสู่ความเข้าใจที่ชัดเจนในการหาความหมายของภาพ

ซึ่งเมื่อพิจารณาถึงความแตกต่าง หรือความสัมพันธ์ ความเกี่ยวข้อง หรือความคาบเกี่ยวกันระหว่าง ภาษาภาพ(Visual Language) กับ ภาษาภาพยนตร์(Film Language) นั้น

Thompson(1998) ได้กล่าวไว้ในหนังสือ The Grammar of Shot สามารถสรุปได้ดังนี้ คนเรา มักจะ “อ่าน”(Read) ภาพ เหมือนกับ “คำ”(Words) และ ภาพ(Pictures) ก็เหมือนกับประโยค(Sentences) ที่มีไวยากรณ์ (Grammar) ของตัวเอง หากไวยากรณ์นั้นถูกเปลี่ยน ข้ามหรือ

ละเอียดจะโดยการออกแบบหรือความไม่ตั้งใจ หรือความไม่รู้เรื่องราวก็ตาม ปัจจัยต่างๆ หลายปัจจัย ในกระบวนการที่ซับซ้อนของการรับรู้(Perception) ของการอ่าน และความเข้าใจในตัวของมัน ก็ จะเปลี่ยนไปด้วยศิลปะในหลายรูปแบบ(Art Forms) ไม่ได้มีเงื่อนไขอะไรที่ศิลปินจะต้องสื่อสาร แต่ งานภาพยนตร์หรืองานโทรทัศน์นั้น ถูกสร้างเพื่อ ให้มีการชม ดังนั้นจึงพยายามที่จะสื่อสารโดยการใช้ ภาพ(Pictures)และเสียง(Sounds)ต่างๆ

สิ่งที่พยายามจะพูดใน ภาพ(Pictures) ที่มีผู้ชมที่มีความแตกต่างกัน การ “อ่าน” ภาพจึงต้อง ถูกสร้างให้สามารถเข้าใจได้มากเพียงพอ ผู้สร้างภาพได้มีการพัฒนาชุดของภาพบอกนัยยะต่างๆ (Visual Clues) เกี่ยวกับ ขนาด รูปร่าง ตำแหน่ง ทิศทาง ฯลฯ ในลักษณะภาพ 2 มิติ มาตั้งแต่สมัย ภาพในถ้ำเมื่อ12,000 ปีที่ผ่านมา ในทุกวันนี้ ภาพที่บอกนัยยะด้วยภาพอิลেকทรอนิกส์กลายเป็นสิ่งที่ เข้าใจยากและภาษาภาพมีความซับซ้อนมากขึ้น แต่ภาษาภาพยังคงเป็นภาษาหลัก ที่มีหลักการ กฎ และประเพณีของตัวเอง เช่นเดียวกับภาษาอื่นๆ

ภาษาภาพ มีรูปแบบการใช้จุดมหันภาค และการใช้วงเล็บของตัวเอง มีบท คอลัมน์ และการ เว้นขอบของตัวเอง มีกาล(Tenses) และ วากยสัมพันธ์ของตัวเอง ซึ่งนั่นคือ ไวยากรณ์ (Grammar) ผู้สร้างภาพภาพหนึ่งจะต้องใช้ไวยากรณ์อย่างถูกต้อง ดังนั้น ภาพเล่าเรื่อง(Visual Story) จะต้องมีความชัดเจนและง่ายต่อการทำความเข้าใจของผู้ชม

เมื่อเริ่มมีภาพเคลื่อนไหวหรือภาพยนตร์(Moving Picture) คำว่า “ตากล้อง”(Shooter) ถูก ใช้อธิบายแทนคนที่ทำงานด้วยกล้องภาพยนตร์ ทุกวันนี้ คำว่า “ผู้ถ่ายภาพยนตร์” (Cinematographer)” ถูกนำมาใช้แทนเพื่ออธิบายงานที่ซับซ้อนได้ดีกว่า

Thompson(1988) ยังได้อธิบายเพิ่มเติมถึง Elements of The Shot ซึ่งเป็น ส่วนประกอบของไวยากรณ์ของภาษาภาพ หรือภาษาภาพยนตร์(Film or Visual Language) โดย สรุปได้ดังนี้ คือ

1) Motivation คือ สิ่งกระตุ้นให้มีการเลือกช็อต อาจเริ่มตั้งแต่ การตัดสินใจเริ่ม ถ่ายช็อต ไปจนถึงจุดตัดหรือจบช็อตๆหนึ่ง หรือกรณีเป็นเฟรมภาพหรือภาพนิ่งที่เลือกจากช็อต ก็คือ สิ่งที่กระตุ้น จูงใจให้เลือกภาพจากช็อตเป็นภาพนิ่งเฟรมนั้น

2) Information คือ ข้อมูลของภาพนิ่ง ชุดภาพ หรือ ช็อตๆหนึ่ง ที่จะสื่อสารกับผู้ชม

3) Composition คือ องค์ประกอบของภาพ ชุดภาพ หรือ ช็อตๆหนึ่ง ซึ่งสามารถใช้ หลักการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบมาใช้ร่วมด้วยก็ได้ โดยการจัดองค์ประกอบ ของช็อตจะต้อง คำนึง ถึงปัจจัยต่างๆ ดังนี้

- Framing คือ ลักษณะการกำหนดกรอบภาพ หรือการกำหนดลักษณะของสิ่ง ต่างๆที่จะปรากฏในกรอบภาพในช็อตๆหนึ่ง หรือลักษณะกรอบภาพแบบระยะไกล (Long Shot : LS.) ภาพแบบระยะกลาง (Medium Shot : MS.) หรือ ภาพระยะใกล้ (Close Up : CU.) ฯลฯ เป็นต้น

- Depth คือ การสร้างภาพในซอต์ให้มีความลึก มีระยะ เช่น ระยะหน้า ระยะกลาง ระยะหลัง ฯลฯ เป็นต้น

- Subjects or Objects คือ การกำหนดประธานของภาพในซอต์

- Color คือ การพิจารณาถึงสีต่างๆที่จะปรากฏในซอต์

4) Sound คือ เสียงที่ปรากฏในซอต์ เช่น เสียงพูด เสียงบรรยากาศ ฯลฯ หรือไม่มีเสียง

5) Camera Angle คือ มุมกล้อง หรือมุมภาพที่เราเห็น เช่น มุมสูง มุมธรรมดา มุมต่ำ ฯลฯ นอกจากนี้แล้ว ยังต้องพิจารณาถึงองค์ทางศิลปะและการออกแบบ และเทคโนโลยีในขั้นตอนหรือกระบวนการหลังการผลิต(Post Production)ทางภาพยนตร์นั้นๆ อีกด้วย

โดยสรุป จากแนวคิดของ เลอสม สถาปิตานนท์(2537: 10-11) วิรุณ ตั้งเจริญ(2537: 7) และทิพย์สุดา ปทุมานนท์(2540) ซึ่งกล่าวถึง ความเข้าใจและการสื่อความหมายของภาษาภาพ (Visual Language) นั้น คือ ในทางศิลปะ ภาษาภาพ เป็น ภาษาสัญลักษณ์อย่างหนึ่ง หมายถึง ภาษาที่เกิดจากการมองเห็นด้วยรูปร่าง รูปทรง และลักษณะ โดยมีการออกแบบหรือสร้างภาพขึ้นให้มีลักษณะและรายละเอียด สามารถนำมาใช้ในการสื่อสารในงานภาพยนตร์ได้ ภาษาภาพ จึงเป็น พื้นฐานอันสำคัญยิ่งของการสร้างสรรค์งานออกแบบภาษาภาพจะต้องพร้อมด้วยหลักการ กฎ หรือ ความคิดในการรวมตัวของภาพ ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญที่สุดเรื่องหนึ่งในการสร้างสรรค์งานศิลปะแขนงต่างๆ การที่จะเข้าใจในภาษาภาพได้นั้น จะต้องเข้าใจพื้นฐานโครงสร้างของภาษาภาพ แนวทางในการจัดองค์ประกอบเบื้องต้นเป็นเรื่องที่จะต้องเรียนรู้ให้เกิดความเข้าใจ เพราะเป็นตัวอย่างสำหรับนำไปใช้สื่อสารในภาษาภาพ การจัดองค์ประกอบ สามารถนำเราไปสู่ความเข้าใจที่ชัดเจนในการหาความหมายของภาพ

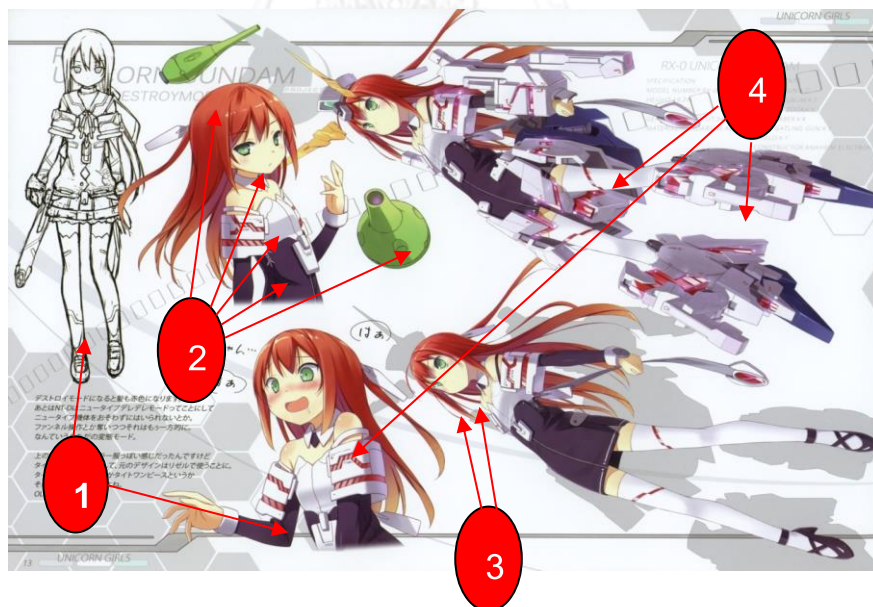
ดังนั้น ภาพบุคคลลักษณะ(Character) ของตัวแสดง ฉาก และอุปกรณ์ต่างๆ ที่ออกแบบมา จึงถือว่าเป็นภาษาภาพอย่างหนึ่ง เป็นสัญลักษณ์(Sign) เป็นรูปสัญลักษณ์ หรือเป็นรหัส(Code) อย่างหนึ่ง ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จะใช้คำว่า ภาษาภาพ(Visual Language) หรือรหัสภาพ(Visual Code) แทนในความหมาย ที่หมายถึง ภาพบุคคลลักษณะตัวแสดงต่างๆ(Character) ประกอบการอธิบายด้วยเช่นกัน

โดยการออกแบบนั้นต้องคำนึงหลักการ กฎ หรือความคิดในการรวมตัวของปัจจัย (Elements) การจัดองค์ประกอบทางศิลปะ(Composition) การจัดโครงสร้างของภาพหรือภาษา หรือไวยากรณ์ หรือรหัส(Code) ต่างๆ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายและเข้าใจความหมายได้ในฐานะภาพหนึ่ง(Visual) หรือ กราฟิก(Graphic) อย่างหนึ่ง และจากแนวคิดของThompson(1998) ที่ระบุเพิ่มเติมถึง ภาษาภาพยนตร์ ที่ต้องมีไวยากรณ์(Grammar) เพื่อที่จะสื่อความหมายหรือเล่าเรื่อง ผ่านการจัดองค์ประกอบศิลป์และการออกแบบทางภาพยนตร์นั้น สามารถนำมาใช้เป็นหลัก และแนวทางการวิจัยครั้งนี้ โดยแสดงให้เห็นถึงความ สัมพันธ์เชื่อมโยงกันของงานออกแบบภาพ บุคคลลักษณะ(Character Design) ตัวแสดง ฉาก และอุปกรณ์ ประกอบ ในฐานะของสัญลักษณ์หรือรหัสที่เป็นภาพหนึ่ง และสัญลักษณ์หรือรหัสที่เป็นภาพเคลื่อนไหวหรือภาษาภาพยนตร์ด้วย โดยเฉพาะ

อย่างยิ่งการออกแบบปัจจัยต่างๆ(Elements) และการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ(Composition) นั้น ถือเป็นหลักสำคัญอย่างหนึ่งในการวิเคราะห์และออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Design) ต่างๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อใช้เป็นแนวทางออกแบบผลงานของงานวิจัยครั้งนี้

3.3 ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ(The Elements of Arts and Design)

โดยทั่วไปแล้ว ปัจจัยพื้นฐานต่างๆทางศิลปะและการออกแบบ เช่น เส้น สี รูปร่างหรือรูปทรง ต่างๆ นั้น มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์หรือรหัส ที่มีความหมายและสามารถสื่อสารผ่านการมองเห็น การรับรู้ และความรู้สึกได้ โดยเมื่อนำปัจจัยต่างๆ มาประกอบหรือจัดองค์ประกอบโครงสร้างเป็นภาพ คาแรคเตอร์หรือภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในลักษณะต่างๆ ก็จะสามารถที่จะเกิดการสื่อสาร ความหมายที่แตกต่างกันออกไปได้ โดยในการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง(Character Design) นั้น ปัจจัยหรือองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบต่างๆ ถูกนำมาใช้ในประกอบสร้าง เป็นรหัสภาพ ดังตัวอย่างการใช้ปัจจัยหลักๆตาม ภาพต่อไปนี้(ภาพที่ 2.45) คือ มีลักษณะการใช้ปัจจัย เช่น 1) เส้น เพื่อสร้างรูปร่างรูปทรง โครงสร้าง สัดส่วน รวมทั้งเป็นปัจจัยที่ใช้แสดงอาณาเขตของ รูปร่าง หรือสี เป็นต้น 2) สี ใช้แสดงลักษณะของสิ่ง หรือส่วนต่างๆ 3) แสง - เงา ใช้แสดง ความ เป็นปริมาตร ของวัตถุ สิ่งของ หรือรูปร่าง รูปทรง ต่างๆ 4) พื้นผิว ใช้แสดงความเป็นปริมาตร ของ วัตถุ สิ่งของ หรือรูปร่าง รูปทรง ต่างๆ ซึ่ง พื้นผิวอาจ ใช้ผสมกับปัจจัยอื่นๆ เช่น เพื่อการ แสดงออกร่วมกันก็ได้ จากตัวอย่างดังกล่าวนี้ เป็นเพียงการแสดงให้เห็น



ที่มา : https://yande.re/post/show/190139/asahiage-mecha_musume-poco

ภาพที่ 2.4 แสดงลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในงานออกแบบบุคลิกลักษณะ

ปัจจัยหลักบางส่วน ซึ่งปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบยังมีอีกมากที่นักออกแบบบุคลิกลักษณะสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบได้

ปัจจัยหรือองค์ประกอบพื้นฐาน (Elements) ของศิลปะ การออกแบบ และการสื่อความหมายด้วยภาษาภาพหรือรหัสภาพ (Visual Code) นั้น ประกอบด้วยปัจจัยหลักเบื้องต้นที่สำคัญซึ่งแบ่งลักษณะของปัจจัยหรือองค์ประกอบเป็น 4 ลักษณะ ดังที่ วิรุณ ตั้งเจริญ (2537) เลอสม สถาปิตานนท์ (2537) และ ปาพจน์ หนูนภักดี (2553) ได้อธิบายไว้ และสามารถอธิบายสรุปเป็นเชิงหลักการได้ ดังนี้

1) ปัจจัยหรือองค์ประกอบเชิงความคิด (Conceptual Elements)

ปัจจัยหรือองค์ประกอบเชิงความคิด เป็นสิ่งที่มองไม่เห็น เป็นสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง ไม่ได้อยู่ที่บริเวณนั้นอย่างแท้จริง เพียงแต่อาจจะเกิดขึ้น เช่น เราอาจจะรู้สึกว่ามีจุดที่มุมของรูปร่างใดรูปร่างหนึ่ง รู้สึกว่ามีเส้นกำหนดขอบเขตของวัตถุ หรือ รู้สึกว่ามีปริมาตรกินระวางเนื้อที่อยู่บริเวณว่าง ซึ่ง ทั้ง จุด เส้น ระนาบ และปริมาตร ยังมีได้ปรากฏอยู่ ณ ที่นั้น เมื่อสิ่งเหล่านี้เป็นจริงขึ้นมาย่อมไม่ใช่ส่วนประกอบในเชิงความคิดอีกต่อไป (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2537: 9) ได้แก่

1.1) จุด (Point)

จุดเป็นองค์ประกอบเบื้องต้น คือมีมิติเป็นศูนย์ ไม่มีความกว้าง ความยาว หรือความลึก เป็นองค์ประกอบที่ไม่สามารถแบ่งได้ ตัวจุดเองจะมีความหมายได้ก็ต่อเมื่อมันปรากฏตัวบนที่ว่างโดยเกิดพลังผลักดัน โต้ตอบกันและกันระหว่างจุดและที่ว่างจุดที่ต่อเนื่องกันไปในทิศทางใดๆ จะกลายเป็นเส้น หรือกลุ่มของจุดที่รวมตัวกันก็จะกลายเป็นมวลหรือระนาบ นอกจากนั้นจุดเล็กๆ จำนวนมาก ยังสามารถสร้างเฉดสี คือสีเทาได้อีกด้วย (ปาพจน์ หนูนภักดี, 2553: 113-114) จุดชี้ให้เห็นถึงตำแหน่งว่าง จุดให้ความรู้สึกคงที่ (status) ไม่มีทิศทาง (Directionless) และไม่ครอบคลุมพื้นที่ว่าง จุดจะอยู่บริเวณดังต่อไปนี้ คือ บริเวณปลายทั้งสองของเส้น หรือจุดเริ่มต้นและลงท้ายของเส้น จุดตัดระหว่างสองเส้น จุดศูนย์กลางของวงกลม และจุดพบกันของเส้นบริเวณมุมของระนาบ (เลอสม สถาปิตานนท์, 2537: 29-30)

1.2) เส้น (Line)

เส้น คือ จุดต่อเนื่องกันในทางยาว หรือร่องรอยของจุดที่เคลื่อนไปในมิติเดียว ความยาวของเส้นทำหน้าที่เป็นขอบเขตของที่ว่าง ขอบเขตของสิ่งของ ขอบเขตของรูปทรง ขอบเขตของน้ำหนัก ขอบเขตของสี และเป็นแกนของรูปร่างและรูปทรง (ปาพจน์ หนูนภักดี, 2553: 114) เส้นมีความยาวแต่ไม่มีความกว้าง เส้นมีตำแหน่งและทิศทาง เส้นก่อให้เกิดขอบเขตของระนาบ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2537: 10) เส้นมีการเคลื่อนไหวและการเจริญเติบโต (เลอสม สถาปิตานนท์, 2537: 30)

เส้นแบบต่างๆ จะให้ความรู้สึกแตกต่างกันเมื่อนำไปใช้งาน เช่น

- เส้นตรง ทำให้รู้สึกแข็งแรง แน่นอน ตรง ไม่ประนีประนอม เอาชนะ ฯลฯ

- เส้นโค้ง ทำให้รู้สึกสบาย เปลี่ยนแปลงได้ เลื่อนไหล ต่อเนื่อง สุภาพ ฯลฯ
- เส้นฟันปลา ทำให้รู้สึกเปลี่ยนแปลงเร็ว กระตุก ไม่ราบรื่น ชัดแย้ง สงคราม
- เส้นนอน ทำให้รู้สึกพักผ่อน เจริญผาย สงบ กว้าง ยาว ฯลฯ
- เส้นตั้ง ทำให้รู้สึกมั่นคง สมดุล แข็งแรง จริงจัง สง่า รุ่งเรือง ฯลฯ
- เส้นเฉียง ทำให้รู้สึกเคลื่อนไหว ไม่มั่นคง เทลลาด เอียง ฯลฯ

1.3) ระนาบ (Plane)

ระนาบ คือ พื้นผิวเรียบซึ่งขยายออกไปในทางกว้างและทางยาว ระนาบๆ หนึ่ง อาจเกิดจากการเคลื่อนไหวของเส้นในทางกว้าง และ รูปร่าง ก็คือ ระนาบอย่างหนึ่ง(ปาพจน์ หนูนกัคดี, 2553: 116) ระนาบมีทั้งความกว้างและความยาว แต่ไม่มีความหนา มีทั้งตำแหน่งและ ทิศทาง(วิรุณ ตั้งเจริญ, 2537: 10)

1.4) ปริมาตร (Volume)

ปริมาตร คือ การเคลื่อนไหวของระนาบก่อให้เกิดปริมาตร ปริมาตรมี ตำแหน่งในบริเวณว่างและได้รับการล้อมรอบโดยระนาบ ในการออกแบบ 2 มิติ ปริมาตรมีสภาพเป็น ภาพลวงตา(วิรุณ ตั้งเจริญ, 2537: 10) และปริมาตรหรือมวล(Mass) สามารถลวงตาได้เป็น 3 มิติ (เลอสม สถาปิตานนท์, 2537: 32) และปริมาตรยังเป็นส่วนเสริมให้ดูออกว่า รูปทรงมีน้ำหนักขนาด ไหน เบาหรือหนัก ทึบหรือโปร่งแสง น้ำหนักจะเกิดจากการเติมสีและแสงเงาลงไปในรูปทรงจนได้ผล ลัพท์ออกมาตามที่ต้องการ(ปาพจน์ หนูนกัคดี, 2553: 118)

2) ปัจจัยหรือองค์ประกอบที่มองเห็น (Visual Elements)

องค์ประกอบที่มองเห็นได้(Visual Elements) จะเป็นตัวแทนขององค์ประกอบใน ความคิด(Conceptual Elements) โดยเมื่อเราเขียนเส้น ระนาบ หรือปริมาตรลงบนกระดาษ เรา ไม่เพียงแต่มองเห็นความยาวเท่านั้น แต่จะเห็นถึงสี และพื้นผิว ซึ่งขึ้นอยู่กับวัสดุที่เราใช้และวิธีใช้ เมื่อองค์ประกอบในความคิดเปลี่ยนเป็นมองเห็นได้ จะแสดงให้เห็นถึงรูปร่าง ขนาด สี ผิวสัมผัส ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบ(เลอสม สถาปิตานนท์, 2537: 32) ได้แก่

2.1) รูปร่าง(Shape) และ รูปทรง(Form)

รูปร่าง คือ สิ่งที่ชี้ให้เห็นถึงลักษณะของรูปทรงต่างๆ รูปร่างขององค์ประกอบ เป็นอย่างไร มีผลมาจากรูปทรงของพื้นผิวและขอบของรูปทรงนั้น(เลอสม สถาปิตานนท์, 2537: 32) สิ่งใดก็ตามย่อมแสดงรูปร่าง รูปร่างช่วยให้การรับรู้สิ่งต่างๆเด่นชัดขึ้น(วิรุณ ตั้งเจริญ, 2537: 10)

รูปร่าง เป็นองค์ประกอบต่อเนื่องจากเส้น เกิดจากการนำเส้นแบบต่างๆมาต่อกันจนได้รูปร่าง 2 มิติ ที่มีความกว้างและความยาวหรือความสูง

รูปทรง คือ รูปร่างที่มีมิติเพิ่มขึ้นกลายเป็นงาน 3 มิติ คือ มีความลึกเพิ่มเข้ามาด้วย(ปาพจน์ หนูนกัคดี, 2553: 118) ซึ่งรูปทรงก็จะแสดงออกถึงสภาพปริมาตรหรือน้ำหนักได้ด้วยเช่นกัน

ซึ่งโดยทั่วไป รูปร่างและรูปทรงจะสามารถแบ่งลักษณะออกได้ 3 ลักษณะ คือ

- รูปร่างและรูปทรงแบบเรขาคณิต(Geometric) เช่น รูปร่างวงกลม รูปสี่เหลี่ยม รูปสามเหลี่ยม รูปทรงกลม รูปทรงลูกบาศก์ รูปทรงกรวย ฯลฯ เป็นต้น
- รูปร่างและรูปทรงแบบธรรมชาติ(Organic) เช่น รูปร่างรูปทรงของดอกไม้ รูปร่างรูปทรงของมนุษย์ หรือรูปร่างรูปทรงของสัตว์ ฯลฯ เป็นต้น
- รูปร่างและรูปทรงแบบอิสระ(Free) เช่น รูปร่างรูปทรงที่ไม่มีแก่นนอน รูปร่างรูปทรงที่เกิดจากการวาดด้วยมือโดยอิสระ(Hand-Draw) รูปร่างรูปทรงที่เกิดขึ้นแบบบังเอิญหรือเหมือนบังเอิญ(Accidental) ฯลฯ เป็นต้น

2.2) ขนาด(Size) และ สัดส่วน(Proportion)

รูปร่างย่อมมีขนาด ขนาดย่อมแสดงความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ซึ่งถ้าเราพิจารณาขนาดใหญ่-เล็กร่วมกัน นอกจากนั้นขนาดยังสามารถวัดหรือตรวจสอบได้ทางกายภาพ(วิรุณ ตั้งเจริญ, 2537: 10) ขนาดแสดงระยะจริงของรูปทรง ความยาว กว้าง สูง ให้วัดได้ ระยะเป็นสิ่งกำหนดสัดส่วน(Proportion) ของรูปทรงในสภาพแวดล้อมประกอบที่เห็นเป็นรูปเป็นร่างจะมีขนาดซึ่งแสดงถึงความใหญ่-เล็ก(เลอสม สถาปิตานนท์, 2537: 33)

2.3) สี (Color)

สี คือ ปัจจัยเช่น เนื้อสี ความเข้มสี และความสว่างหรือมืด ของสีบนผิวรูปทรง เป็นสัญลักษณ์ที่ชัดเจนที่สุด ในการแยกองค์ประกอบต่าง ๆ จากสภาพแวดล้อมโดยรอบ(เลอสม สถาปิตานนท์, 2537: 33) เรามองเห็นรูปร่างเด่นชัดจากสิ่งแวดล้อมก็เพราะสี สีในที่นี้มีความหมายกว้างขวาง มิใช่มีเพียงสีแท้ในสีรุ้งสเปกตรัมเท่านั้น แต่ยังรวมถึงสีธรรมชาติต่างๆ ด้วย สีดำ สีขาว สีเทาในน้ำหนักร่างต่างๆ รวมทั้งค่าสีและน้ำหนักสีต่างๆ ด้วย(วิรุณ ตั้งเจริญ, 2537: 10)

ปาพจน์ หนูนภักดี(2553: 123-134) ได้อธิบายเรื่องสีเพิ่มเติม โดยสรุปได้ดังนี้ สีเป็นตัวแสดงอารมณ์ได้ดี ไม่ว่าจะ เป็นอารมณ์แบบจิตซีด เศร้าหมอง หรืออารมณ์ที่เกิดจากฤดูกาลต่างๆ สามารถที่จะใช้สีแสดงอารมณ์ได้ทั้งสิ้น สี คือ แสงที่มีความถี่ของคลื่นในขนาดที่ตามนุษย์สัมผัสได้

ความเป็นสี(Hue) หมายความว่า เป็นสีอะไร เช่น สีแดง สีเหลือง สีม่วง สีเขียว และอื่นๆตามวงจรสีธรรมชาติ

น้ำหนักของสี(Value) หมายถึง ความสว่างหรือความมืดของสี เช่น ถ้าเอาสีขาวไปผสมกับอีกสีหนึ่ง สีนั้นจะสว่างขึ้น

ความจัดของสี(Intensity) หมายถึง ความสดหรือความบริสุทธิ์ของสีๆ หนึ่ง เช่น สีที่ถูกสีดำผสมเข้าไปจะทำให้หม่นหมอง

Max Luscher(ปาพจน์ หนูนภักดี, 2553) นักจิตวิทยาชาวสวิสเซอร์แลนด์ ได้ยกตัวอย่างจิตวิทยาในการใช้สี ดังนี้

- สีดำ แทนความตายในหลายวัฒนธรรม
- สีขาว แทนความบริสุทธิ์ หรือการแต่งงาน
- สีชมพู ให้ความน่าสนใจได้เร็ว
- สีน้ำเงิน แทนความพอใจ ความรู้สึกเป็นเจ้าของ ความอิสระ เสรี เย็น หดหู่

- สีแดง แทนความเชื่อมั่นในตัวเอง ความสามารถตอบสนองต่อสิ่งท้าทาย
- สีเขียว แทนการเคารพตัวเอง แทนธรรมชาติ ผ่อนคลาย
- สีเหลือง แทนการพัฒนา ความคาดหวัง

และนอกจากสีตามหลักจิตวิทยาแล้ว ยังสามารถใช้หลักการเลือกสีในการออกแบบเชิงการตลาดและแฟชั่นได้อีก เนื่องจากงานออกแบบกราฟิกมักสัมพันธ์กับการโฆษณาและการตลาดรวมทั้งแนวโน้มแฟชั่น ซึ่งอาจมีการแทนค่าสีแตกต่างออกไปจากหลักจิตวิทยา ดังนี้

- สีดำ แทนความคลาสสิก ความอมตะ ความเป็นกบฏ ความลึกลับ สีดำเป็นสีที่ได้รับความนิยมสูงในแวดวงการออกแบบ
- สีขาว แทนความเป็นกลาง ความอ่อนน้อม ความบริสุทธิ์ สะอาด ความอ่อนเยาว์
- สีเทา สีเงิน แทนความปลอดภัยและสวัสดิภาพ ความน่าเชื่อถือ
- สีน้ำเงิน เป็นสีที่ได้รับความนิยมสูงสุด แสดงถึงความมั่นใจ มั่นคง เทคโนโลยี
- สีน้ำตาล แทนความสบายแบบคลาสสิก
- สีเขียว แทนความเป็นธรรมชาติ ความสงบ การเกิดใหม่ ความเยาว์วัย
- สีส้ม แทนความกระตือรือร้น
- สีแดง แทนความมีพลังงาน กิเลส ความกล้าหาญ ความรัก ความอันตราย ความก้าวร้าว การดึงดูดทางเพศ
- สีชมพู แทนความบริสุทธิ์ สดใส
- สีม่วง แทนความหรูหรา ชั้นสูง มีปัญญา ความเศร้า ความเป็นหม้าย
- สีเหลือง แทนความร่าเริง สนุกสนาน การมีความสุข

2.4) ลักษณะพื้นผิว (Texture)

ลักษณะพื้นผิว คือ ลักษณะที่มีความสัมพันธ์กับผิวหน้า(Surface) ของรูปร่าง ลักษณะผิว อาจจะเป็นพื้นผิวราบเรียบหรือตกแต่งลวดลาย เรียบ หรือหยาบ และลักษณะผิวก็จะให้ความรู้สึกสัมผัสได้อย่างดีไม่ต่างจากการมองเห็น(วิรุณ ตั้งเจริญ, 2537: 10) ลักษณะของผิวสัมผัสของรูปทรงจะมีผลต่อความแตกต่างในการรับรู้ด้วยการสัมผัส ผิวสัมผัสหยาบ จะให้ความรู้สึกขรุขระหรือความแหลมคมไม่น่าสัมผัส เหมาะที่จะดูด้วยตาเพียงอย่างเดียว(เลอสม สถาปิตานนท์, 2537: 34)

3) ปัจจัยหรือองค์ประกอบเชิงสัมพันธ์ (Relational Elements)

ส่วนประกอบเชิงสัมพันธ์นี้ มีลักษณะสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับรูปร่างในงานออกแบบ ส่วนประกอบบางอย่างมองเห็นได้หรือรับรู้ได้เด่นชัด เช่น ทิศทางและตำแหน่ง และส่วนประกอบบางอย่างสัมผัสได้ด้วยความรู้สึก เช่น บริเวณว่างและแรงศูนย์ถ่วง(วิรุณ ตั้งเจริญ, 2537: 10)

3.1) ทิศทาง (Direction)

ทิศทางของรูปร่างขึ้นอยู่กับว่า รูปร่างนั้นสัมพันธ์กับผู้ดูอย่างไร สัมพันธ์กับกรอบที่บรรจุอยู่อย่างไร หรือสัมพันธ์กับรูปร่างใกล้เคียงอย่างไร(เลอสม สถาปิตานนท์, 2537: 34)

3.2) ตำแหน่ง (Position)

ตำแหน่งของรูปร่างพิจารณาจากความสัมพันธ์ภายในกรอบหรือโครงสร้างของงานออกแบบ(วิรุณ ตั้งเจริญ, 2537: 11) รูปร่างจะอยู่ห่างจากกรอบโดยรอบเท่ากัน หรือชิดกรอบด้านใด

ด้านหนึ่ง รูปร่างจะสัมพันธ์กับโครงสร้างในการออกแบบด้วย หากได้มีการออกแบบเบื้องต้นโดยคำนึงถึงโครงสร้างหลัก(เลอสม สถาปัตตานนท์, 2537: 35)

3.3) ที่ว่าง (Space)

รูปร่างขนาดใดก็ตาม เล็กหรือใหญ่ ย่อมเกี่ยวข้องกับกั้นระวางเนื้อที่ในบริเวณว่าง บริเวณว่างอาจจะได้รับการจัดวางหรือกั้นระวางเนื้อที่ทางด้านซ้าย, กลาง, ขวา, บริเวณว่างอาจจะให้ความรู้สึกแบนราบ หรือลึกลงตาก็ได้เช่นกัน

3.4) แรงศูนย์ถ่วง (Gravity)

ความรู้สึกสัมผัสทางด้านแรงศูนย์ถ่วงมิใช่สิ่งที่มองเห็นได้ แต่เป็นความรู้สึกสัมผัสในเชิงความรู้สึกนึกคิด เหมือนที่เราสัมผัสเกี่ยวกับแรงศูนย์ถ่วงของโลก หนักเบา มั่นคงหรือไม่มั่นคง ตามที่เรามีต่อรูปร่างหนึ่งหรือกลุ่มของรูปร่าง(วิรุณ ตั้งเจริญ, 2537: 11)

4) ปัจจัยหรือองค์ประกอบเชิงปฏิบัติ (Practical Elements)

ส่วนประกอบในทางปฏิบัติขึ้นอยู่กับเนื้อหาสาระของงานออกแบบและผลสืบเนื่องของงานออกแบบนั้น คือ

4.1) การแทนตัว (Representation)

เมื่อรูปร่างสัณฐานมาจากวัตถุธรรมชาติ หรือวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นก็ตาม รูปร่างย่อมเป็นเสมือนการแทนตัวสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้น อาจจะเป็นตัวแทนในลักษณะเหมือนจริง สัญลักษณ์ หรือใกล้นามธรรมก็ได้

4.2) ความหมาย (Meaning)

ความหมายในงานออกแบบจะเกิดขึ้น เมื่องานออกแบบนั้น มีสภาพเป็นตัวส่งข่าวสารหรือสาระต่างๆ

4.3) สารประโยชน์ (Function)

สารประโยชน์จะเกิดขึ้นในงานศิลปะ เมื่องานออกแบบนั้นตอบสนองเป้าหมายในทางสารประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง(วิรุณ ตั้งเจริญ, 2537: 11)

โดยสรุป หลักการที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยและองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบต่างๆ ในฐานะของสัญลักษณ์หรือรหัส(Code) และความหมาย(Meaning) ดังที่กล่าวมา ล้วนเป็นหลักการสำคัญที่ผู้วิจัยได้นำ มาใช้เป็นกรอบแนวคิดและแนวทางในการวิเคราะห์ การอธิบายลักษณะและความสัมพันธ์ของปัจจัยต่างๆ ตลอดจนนำไปใช้ในการออกแบบผลงานในส่วนต่างๆ และขั้นตอนต่างๆ ของการวิจัยครั้งนี้ต่อไป

4. สัญลักษณ์หรือรหัสส่วนบุคคล(Personal Code)

การนำปัจจัยต่างๆ มาประกอบหรือจัดองค์ประกอบโครงสร้างเป็นภาพคาแรคเตอร์หรือภาพบุคลิก ลักษณะตัวแสดงในลักษณะต่างๆ เป็นรหัสภาพที่สามารถสื่อสารความหมายที่แตกต่างกันออกไปได้ โดยในการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง(Character Design) นั้น ภาพคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงมีลักษณะเป็นโครงสร้างร่างกาย(Structure) หรือรูปร่างลักษณะ(Formation) หรือรูปลักษณ์ของตัวแสดง ซึ่ง กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย(2550) กล่าวว่า รูปลักษณ์

ทางร่างกายเป็นอวัจนภาษา(Nonverbal)ที่เงียบและคลุมเครือมากที่สุด รูปลักษณ์ที่ปรากฏทางร่างกายจะมีความหมายเฉพาะและสื่อความหมายแตกต่างกันออกไปตามวัฒนธรรม ซึ่งทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับบริบทแวดล้อม(Context)อื่นๆ อีกด้วย

การสื่อสารรหัสและความหมายผ่านรูปลักษณ์ทางร่างกายหรือที่เรียกว่า ภาษาทางร่างกาย (Body Language) นั้น สามารถแสดงออกสื่อความหมายได้ในหลายรูปแบบ เช่น รูปร่าง ความสูง ความเตี้ย การแต่งกาย แสดงท่าทาง การแสดงท่ามือ การแสดงสีหน้าอารมณ์ การใช้สายตา ฯลฯ โดยภาษาร่างกายที่สำคัญเกี่ยวข้องกับการงานการออกแบบภาพบุคคลลักษณะหรือคาแรคเตอร์ตัวแสดง ดังนี้ คือ

4.1 ลักษณะรูปร่าง โครงสร้างร่างกาย และเครื่องแต่งกาย(Physical State and Costume)

บุคคลโดยทั่วไปสามารถใช้การแสดงออกทางร่างกายเพื่อสร้างความประทับใจแก่ผู้พบเห็นได้ การแสดงออกทางร่างกายประกอบด้วย เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย การแสดงท่าทางอารมณ์ต่างๆ ซึ่งถือว่าเป็นด่านแรกที่คุณคนได้พบเห็น เสื้อผ้าหรือเครื่องแต่งกาย ถือได้ว่าเป็นส่วนสำคัญในการแสดงออกของอวัจนภาษาทางร่างกาย โดยเสื้อผ้าสามารถบอกถึงลักษณะทางเศรษฐกิจของผู้สวมใส่ (Aiken.1963, อ้างถึงใน กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย. 2550) รวมทั้งสามารถบอกถึงลักษณะของบุคคลนั้นว่าเป็นคนมีระเบียบหรือเป็นคนง่ายๆ รวมทั้งสามารถบอกได้ว่า ผู้สวมใส่เป็นคนทันสมัย เป็นคนเก็บตัวมากน้อยเพียงใด(Morris. 1977, อ้างถึงใน กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย. 2550)

ในส่วนของ ลักษณะรูปร่าง โครงสร้างร่างกายของคนเรานั้น สามารถจะสื่อสารหรือแสดงรหัสความหมายให้คนที่พบเห็นสามารถเข้าใจได้ว่าเราเป็นคนลักษณะเช่นไร โดย Sheldon(1940, อ้างถึงใน กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย. 2550) ได้แบ่งลักษณะรูปร่างคนทั่วไปออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

1) *รูปร่างกลม* มีลักษณะตัวอ้วนค่อนข้างกลม น้ำหนักมาก โดยมากเป็นคนที่ไม่ค่อยชอบออกกำลังกาย มีความสุขกับการกิน การพักผ่อน ซึ่งสามารถตีความหมายได้ว่า เป็นคนอารมณ์ดี เชื่องช้า เกียจคร้าน ไม่ค่อยฉลาด กินเก่งและไม่มีเสน่ห์(Andersen and Singleton. 1978, Spiegel and Machotka. 1974, Wells and Siegel. 1961, อ้างถึงใน กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย. 2550)

2) *รูปร่างนักกีฬา* มีลักษณะรูปตัววี ร่างกายแข็งแรง มีกล้ามเนื้อ ชอบออกกำลังกาย แข็งแรงไม่ป่วยง่าย รูปร่างเช่นนี้ สามารถตีความหมายได้ว่า เข้มแข็ง กล้าหาญ มีความเป็นผู้ใหญ่เป็นผู้นำ

3) *รูปร่างผอม* มีลักษณะเป็นเส้นตรง น้ำหนักต่ำกว่ามาตรฐาน มักเป็นผู้ที่ไม่ชอบกินหรือกินยาก หรือมีโรคประจำตัวเป็นต้น คนผอมโดยเฉพาะผู้ชาย สามารถตีความหมายได้ว่า เป็นคนค่อนข้างตกใจง่าย ขี้โรค ยอมแพ้ ถี่ถ้วน ละเอียดลออ และเป็นคนฉลาด(Anderen and Singleton. 1978, อ้างถึงใน กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย. 2550) และจากผลการวิจัยพบว่า ผู้หญิงที่มีรูปร่างผอม

สูง จะมีลักษณะขี้อายและ หวาดกลัวต่อการสื่อสารกับคนแปลกหน้ามากกว่าคนลักษณะอื่น (Andersen.1999, อ้างถึงใน กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย. 2550)

4.2 ลักษณะโครงสร้างส่วนศีรษะ และรูปใบหน้า(Head and Face)

ลักษณะโครงสร้างของส่วนศีรษะ ทรงผม สีผม และรูปใบหน้า จมูก ปาก ตา คิ้ว หนวด นั้นมีลักษณะเป็นสัญลักษณ์หรือรหัสและมีความหมายที่คนทั่วไปสามารถเข้าใจและตีความหมายต่างๆได้ เช่นกัน เช่น ผมสีน้ำตาลหรือผมทอง มีจมูกโด่งเป็นสัน ผิวขาว สามารถตีความหมายถึงชาวตะวันตก หรือ ทรงผมสีดำ แฉกใหญ่ จมูกเล็ก ตีความหมายถึง รูปแบบของการตุ๋นหรือคาแรคเตอร์แบบญี่ปุ่น ดังเช่น ตปากร พุทธเวส(2555 : 198) ได้ศึกษาพบ “รหัส” ในลักษณะหน้าตาตัวการ์ตูนไทย เป็นรหัสที่เป็นรูปแบบ(Form) ของตัวการ์ตูน ตัวบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ ลักษณะรูปร่างหน้าตาของตัวการ์ตูน หรือบุคลิกภาพภายนอกของตัวการ์ตูน ซึ่ง ตปากร พบว่า ส่วนใหญ่ยังไม่แสดงความเป็นไทย เนื่องจากหยาบยืมรูปแบบ(Form) มาจากการตุ๋นญี่ปุ่นและตะวันตกมาใช้ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม การตีความความหมายอาจตีความหมายได้แตกต่างกันออกไป ซึ่งขึ้นอยู่กับบริบทแวดล้อม วัฒนธรรม และสถานการณ์ต่างๆ ประกอบกันด้วย

4.3 การแสดงออกทางใบหน้า(Facial Expression) คือ การแสดงสีหน้าอารมณ์ต่างๆ ซึ่งใบหน้าของมนุษย์ ถือได้ว่าเป็นส่วนที่สามารถแสดงอารมณ์ได้มากมายหลายรูปแบบ ได้มีผู้ทำการวิจัยพบว่า อารมณ์หนึ่งอารมณ์สามารถแสดงออกด้วยใบหน้าที่แตกต่างกันถึง 6 รูปแบบ(Ekman and Friesen. 1975; Ekman , Friesen and Ellsworth. 1972, อ้างถึงใน กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย. 2550) โดยการแสดงอารมณ์ทางสีหน้าของมนุษย์ ที่สามารถสื่อความหมายในรูปแบบของสากลได้มีเพียง 4 รูปแบบเท่านั้นที่ถือว่าเป็นสากล คือ 1) ความสุข 2) ความเศร้า 3) ความกลัว และ 4) ความโกรธ(Guerrero, Anderson and Trost. 1998, อ้างถึงใน กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย. 2550)

4.4 การแสดงออกทางท่าทาง (Body postures and Gestures)

การแสดงออกทางร่างกายที่เป็นสัญลักษณ์หรือรหัสสามารถสื่อความหมายได้นั้นมีหลายลักษณะเช่น การจัดวางท่าทางร่างกาย(Body Posture) การเคลื่อนไหวร่างกาย(Body Movement) และ การแสดงท่าทางในส่วนต่างๆของร่างกาย(Gesture) เช่น หน้า มือ แขน ขา เป็นต้น ตัวอย่างรหัสและความหมาย ได้แก่ การยืนแบบผ่อนคลาย การยืนแบบเข้มแข็ง การกอดอก การชี้นิ้ว การโบกมือ นั่งไขว่ห้าง การให้สัญญาณมือ ต่างๆ เป็นต้น ฯลฯ (Wikipedia. 2013)

ภาษาทางร่างกาย(Body Language) ดังที่กล่าวมานั้นเป็นเพียงส่วนหนึ่งของทั้งหมด ซึ่งมีลักษณะสำคัญที่งานวิจัยนี้จะได้นำไปใช้เป็นกรอบคิดและแนวทางในการศึกษา วิเคราะห์ และ ออกแบบผลงาน คือ ลักษณะรูปร่าง โครงสร้างร่างกาย และเครื่องแต่งกาย(Physical State and Costume) การแสดงออกทางใบหน้า(Facial Expression) การจัดท่าทาง(Body postures) การแสดงท่าทางในส่วนต่างๆของร่างกาย(Gesture) รวมทั้งยังพิจารณาถึงในส่วนของศีรษะ ทรงผม สีผม รูปใบหน้า อีกด้วย

นอกจากนี้แล้ว งานวิจัยของ ชไมพร สุขสัมพันธ์ ปี พ.ศ. 2541(ตปากร พุทธศส, 2555 : 166-167) เรื่อง “การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น” พบ “รหัส” ประเภทต่างๆ อีกดังนี้ คือ

5. สัญลักษณ์หรือรหัสด้านผลิตภัณฑ์ สิ่งของ อุปกรณ์เครื่องใช้(Products code)

เป็นรหัสที่เกี่ยวกับความหมายของสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ เช่น ถ้วยชา เสื้อตะตะมิ ฯลฯ ซึ่งแสดงความหมาย “ความเป็นญี่ปุ่น” ซึ่งรหัสแบบ Product code นี้ ผู้วิจัย สามารถประยุกต์ใช้ในการศึกษาและการออกแบบใน **อุปกรณ์ประกอบฉากและการแสดงต่างๆ(Props)** ที่สามารถจะสอดแทรกรหัสและความหมายความเป็นไทยหรืออื่นๆ หรือ ใช้ในการศึกษา การออกแบบยานพาหนะอาวุธ เครื่องอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ เพื่อแสดงความหมายเชิงวิทยาศาสตร์ได้ด้วยเช่นกัน

6. สัญลักษณ์หรือรหัสทางสังคม(Social code)

เป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ทางสังคม แสดงออกได้หลายรูปแบบ เช่น ความสัมพันธ์ทางสังคมในญี่ปุ่น ในครอบครัวระหว่างสามีกับภรรยา “ภรรยา” เป็นสัญลักษณ์หมายถึง ผู้ปรนนิบัติ ผู้ให้บริการและให้ความสุขแก่ทุกคนที่อยู่ในครอบครัว ในขณะที่ “สามี” เป็นสัญลักษณ์ของผู้ต้องหาเลี้ยงและรับผิดชอบในครอบครัว ฯลฯ ซึ่ง Social code นี้ ผู้วิจัยสามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการศึกษา วิเคราะห์ และออกแบบสร้างเป็น “แนวคิด(concept)” หรือเป็น “แก่นเรื่อง(Theme)” ที่กำหนดเสนอลักษณะทางสังคม ความสัมพันธ์ทางสังคม และบริบทแวดล้อมอื่นๆ ที่สอดแทรกความหมายเชิงสังคมไทยหรือสังคมยุคอนาคตตามแนวเรื่องไว้ เพื่อเป็นฐานความคิดในการออกแบบในงานวิจัยนี้ด้วย

7. สัญลักษณ์หรือรหัสทางวัฒนธรรม(Cultural code)

เป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมต่างๆ เช่น ในการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น มีการบรรจุรหัสทางด้านวัฒนธรรมเอาไว้อย่างมาก เช่น งานเทศกาลต่างๆ การละเล่น ประเพณี การบริโภค การแต่งกาย สถานที่ สัญลักษณ์ ฯลฯ เป็นต้น ซึ่งรหัสแบบ Cultural code นี้ ผู้วิจัยสามารถ นำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษา วิเคราะห์ การออกแบบหรือประกอบสร้าง เป็น **ตัวบุคคล ลักษณะตัวแสดง (Characters)** ในส่วนของ **เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย(Costume)** ต่างๆ **อุปกรณ์ประกอบฉากและการแสดงต่างๆ(Props)** และ **ภาพฉากหลัง(Background)** เช่น สถานที่ต่างๆ ที่สามารถนำเสนอสัญลักษณ์ความหมายความเป็นไทยได้

ตัวบ่งชี้อัตลักษณ์ความเป็นไทยในภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่เป็นปัจจัยหรือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ หรือ รหัส หรือ สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย ในการบ่งชี้ถึงลักษณะความเป็นไทยในภาพยนตร์แอนิเมชันไทยนั้น จากการศึกษาของ ตปากร พุทธเวส(2553 : 198-203) เรื่อง

“การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์(พ.ศ. 2551-2553)” สามารถสรุปได้ดังนี้ คือ

1) **ด้านเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชัน** นั้น มีการแตกตัวออกไปใน 4 ลักษณะ คือ
1.1) เนื้อหาไทยที่แต่งขึ้นมาใหม่ 1.2) เนื้อหามาจากวัฒนธรรมต่างชาติ 1.3) เนื้อหาผสมจากหลายวัฒนธรรม และ เนื้อหาจากจินตนาการ

2) **องค์ประกอบที่แสดงลักษณะความเป็นไทย** ประกอบด้วย

2.1) **ตัวละคร** การ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่ มีตัวละครที่เป็นเดิมน้อยที่สุด มีลักษณะไทยผสมรองลงมา และมีตัวการ์ตูนที่ไม่แสดงความเป็นไทยปรากฏมากที่สุด

2.2) **หน้าตาตัวการ์ตูนไทย** รูปแบบ(From) ส่วนใหญ่ยังไม่แสดงความเป็นไทย เนื่องจากหยิบยืมรูปแบบมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นและการ์ตูนจากประเทศตะวันตก แต่ผู้ผลิตการ์ตูนไทยมีวิธีสร้างหน้าตาไทยให้กับตัวการ์ตูนด้วยการใช้วิธีการสัมพันธ์กับความหมายความเป็นคนไทย จากบุคคลที่มีตัวตนอยู่จริงในสังคมไทยมาสู่ตัวการ์ตูน ทำให้ตัวการ์ตูนนั้นมีความเป็นไทยชัดเจนขึ้น

2.3) **เครื่องแต่งกาย** ตัวการ์ตูนไทยส่วนใหญ่มีเครื่องแต่งกายที่ไม่แสดงถึงความเป็นไทยมากที่สุด เนื่องจากเนื้อหาส่วนใหญ่ที่ศึกษา มีลักษณะเป็นโลกจินตนาการ มีเครื่องแต่งกายแบบผสมรองลงมา และแบบไทยเดิมน้อยที่สุด

2.4) **โครงเรื่อง** มีลักษณะโครงเรื่องที่สอดคล้องกับสภาพสังคมไทยมากที่สุด รองลงมาคือ แบบไม่เป็นไทย ที่หยิบยืมมาจากวัฒนธรรมอื่นมาผลิต และแบบไทยดั้งเดิมน้อยที่สุด

2.5) **แก่นเรื่อง** มีลักษณะสอดคล้องกับคติไทยและคติความเชื่อไทยสมัยใหม่ทั้งหมด รองลงมาคือแบบคติไทยดั้งเดิม และไม่พบแบบที่ไม่แสดงความเป็นไทย

2.6) **ฉาก** มีลักษณะแบบฉากที่แสดงความเป็นไทยผสมมากที่สุด ฉากที่ไม่แสดงความเป็นไทยรองลงมา และแบบที่แสดงความเป็นไทยเดิม มีน้อยที่สุด

2.7) **การแสดงออกทางวัฒนธรรม** พบว่า ในการ์ตูนไทยสมัยใหม่ส่วนใหญ่ไม่แสดงลักษณะวัฒนธรรมไทยมากที่สุด เนื่องจากวัฒนธรรมที่มีความเป็นสากลสูง พบการแสดงออกทางวัฒนธรรมไทยสมัยใหม่รองลงมา และพบลักษณะวัฒนธรรมไทยแบบดั้งเดิมน้อยที่สุด

2.8) **พาหนะ** ด้วยกลุ่มตัวอย่างศึกษาเป็นเรื่องราวมาจากจินตนาการ จึงพบว่า มีการใช้พาหนะในจินตนาการมากที่สุด แบบพาหนะในปัจจุบันรองลงมา และแบบดั้งเดิมน้อยที่สุด

2.9) **อุปกรณ์** มีลักษณะแบบที่พบเห็นในสังคมไทยยุคใหม่มากที่สุด แบบอุปกรณ์ไทยดั้งเดิมน้อยที่สุด และแบบไม่แสดงความเป็นไทยน้อยที่สุด

2.10) **อาวุธ / ของวิเศษ(Magic)** ส่วนใหญ่มีลักษณะที่ไม่แสดงความเป็นไทยมากที่สุด แบบปล่อยพลังแบบการ์ตูนญี่ปุ่นด้วยท่าทางไทยรองลงมา และแบบไทยดั้งเดิมน้อยที่สุด และนอกจากนี้ ก็คือ ด้านของภาษา เพลงประกอบรายการ และดนตรีประกอบ

ซึ่ง ปัจจัย องค์ประกอบ หรือตัวบ่งชี้ลักษณะ หรือ รหัส ต่างๆ ทางสิ่งของเครื่องใช้ สังคมและวัฒนธรรม ดังกล่าวมาข้างต้นนี้สอดคล้องกับแนวคิดและแนวทางการศึกษาของผู้วิจัยและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการวิจัย วิเคราะห์ และ การออก แบบผลงานครั้งนี้ได้เป็นอย่างดี

8. สัญญาหรือรหัสทางนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Code)

ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์มักจะเกี่ยวข้องกับในทางวิทยาศาสตร์ วิสัยทัศน์และจินตนาการ และมักจะมองผ่านการตั้งคำถามเพื่อฝันจินตนาการ เกี่ยวข้องกับอุปกรณ์เทคโนโลยีขั้นสูง เช่น หุ่นยนต์และยานอวกาศ, ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ หรือ ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์มักจะ เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ วีรบุรุษ, ดาวเคราะห์ที่ห่างไกล, การสำรวจค้นหาที่แทบเป็นไปได้, ฉากที่เกินจริง, สถานที่มหัศจรรย์, ผู้ร้ายที่น่ากลัว, และเทคโนโลยีแห่งอนาคตและ กิซโม(Gizmos) และกองกำลังที่ไม่ทราบฝ่ายและอธิบายไม่ได้ ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์หลายเรื่อง มีลักษณะเป็นการเดินทางของเวลา หรือการเดินทางที่พิเศษ และมีการกำหนดให้ลงจอดที่ใดที่หนึ่ง เช่น บนโลก ลงไป ในพื้นที่นอกโลก หรือส่วนใหญ่มักจะเป็นสถานที่และเวลาในอนาคต(Dirks, 2010)

ชัยวัฒน์ คุประตกุล(2548) ได้อธิบายเกี่ยวกับนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction) ไว้โดยสรุปได้ดังนี้ คือ

ในโลกของนิยายวิทยาศาสตร์ตั้งแต่อดีตกาลนานมาจนกระทั่งถึงปัจจุบัน มีแนวเรื่อง หลากหลายเรื่องที่นักเขียนได้ใช้จินตนาการ(เกือบจะไม่จำกัด) นำเสนอต่อผู้อ่าน เช่น แนวการล่องหน หายตัว พลังจิต การเดินทางไปกับเวลา คอมพิวเตอร์ หุ่นยนต์ มนุษย์ต่างดาว การเดินทางและ ผจญภัยไปในอวกาศ มนุษย์ สัตว์ และพืชประหลาด วาระสุดท้ายของโลกมนุษย์ โลกหรือจักรวาล หลายมิติ เทคโนโลยีในโลกอนาคตหรืออดีต เชิงจิตวิทยา การเมือง อิงประวัติศาสตร์ จักรวรรดิ ระดับกาแลคซีและระดับจักรวาล สงครามระหว่างดวงดาว สงครามระหว่างมนุษย์ต่างยุค ต่างมิติ เวลา โลกอนาคต โลกอุดมคติ หรือยูโทเปีย (Utopia) โลกไม่พึงประสงค์หรือดิสโทเปีย(Disutopia) หรือแอนติยูโทเปีย(Anti-Utopia) ชีวิตและความตาย นักวิทยาศาสตร์วิกลจริต สงครามนิวเคลียร์ หรืออุบัติเหตุนิวเคลียร์

การจัดประเภทของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ (Science Fiction) จากคลังบทความไซไฟ (2556) ได้จัดแบ่งไว้ดังนี้ คือ

1) ประเภทบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์โดยแท้ (Hard Science Fiction) คือ แนวหลักดั้งเดิม ของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์จริงๆ ผู้วางรากฐานของนิยายแนวนี้นี้ได้แก่ เอช จี. เวลส์, โรเบิร์ต เอ. เฮย์ไลน์, อาร์เทอร์ ซี. คลาร์ก เป็นต้น บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์โดยแท้ นั้น เสนอมุมมองของสิ่งประดิษฐ์ หรือเทคโนโลยีบางอย่างที่มีแนวโน้มว่าสามารถเป็นไปได้จริงในทางวิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี หรือแสดงสภาพสังคมในอนาคตอันใกล้ ตามหลักของอนาคตศาสตร์ (Futurology) และ สาขาวิชาที่ใช้ในการมองอนาคตชนิดอื่นๆ อาทิ หุ่นยนต์ อุปกรณ์ไฮเทค ยานพาหนะ ฯลฯ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Metropolis เรื่อง 2001: A Space Odyssey เรื่อง Gattaca เรื่อง Contact หรือเรื่อง Alien เป็นต้น

2) *บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์อย่างอ่อน(Soft Science Fiction)* คือ บันเทิงคดีที่มีความถูกต้องหรือความเป็นไปได้ของทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ที่นำมาประกอบเรื่องอยู่ในระดับหนึ่งหรืออาจจะกล่าวถึงทฤษฎี หรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ ที่ผู้ประพันธ์จินตนาการขึ้นมาเองล้วนๆบ้าง(ซึ่งอาจไม่จำเป็น ต้องถูกต้องตามหลักวิทยาศาสตร์) เสน่ห์ของบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์แบบอ่อนคือ ความยืดหยุ่นของฉาก เนื้อเรื่อง และตัวละคร ซึ่งมีความหลากหลายมากกว่าบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์โดยแท้ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Stargate เรื่อง Startrek เรื่อง ID4 เรื่อง Back to the future เรื่อง The Matrix เป็นต้น

3) *บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์จินตนิมิต(Science Fantasy)* หรือเรียกง่ายๆว่า "ไซ-ไฟ แฟนตาซี" คือ บันเทิงคดีที่เป็นตัวเชื่อม ระหว่างพื้นที่ที่บันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ มาบรรจบกับนิยายจินตนิมิต นิยายกลุ่มนี้ ไม่นับเรื่องความถูกต้อง ข้อเท็จจริง หรือความเป็นไปได้ ของหลักการทางวิทยาศาสตร์ที่นำมาประกอบตัวเนื้อเรื่อง แต่จะเน้นเรื่องความกลมกลืนของตัวเรื่อง บุคลิกและความสัมพันธ์ของตัวละคร ความสนุกสนานและน่าติดตาม ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Star Wars หรือ ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ต่างๆ เช่น เรื่อง Batman เรื่อง Ironman ฯลฯ เป็นต้น

โดยที่มีสามแนวเรื่องที่เป็นที่นิยมอย่างมากในวงการนิยายวิทยาศาสตร์ ก็คือ แนวเรื่องเกี่ยวกับการเดินทาง และผจญภัยในอวกาศ แนวเรื่องมนุษย์ สัตว์ และพืชประหลาด และ แนวเรื่องหุ่นยนต์ นอกจากนี้ยังมีแนวเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ หุ่นยนต์(Robot) แอนดรอยด์(Android) ไซบอร์ก(Cyborg) มนุษย์โคลน(Clone) มนุษย์กลายพันธุ์(Mutants) ภัยจากดาวเคราะห์หรืออวกาศบาตรชน ภัยจากเชื้อโรค ภัยจากอาวุธเคมี อาวุธชีวภาพ อาวุธพลังจิต ฯลฯ (ชัยวัฒน์ คุประตกุล, 2548)

คลังบทความไซ-ไฟ(2556) ได้ระบุว่า นวนิยาย-ภาพยนตร์-หนังสือการ์ตูน หรือสื่อบันเทิงคดีต่างๆ(รวมถึงภาพยนตร์แอนิเมชัน) ที่มีโครงเรื่องมีการจินตนาการถึงองค์ประกอบหลักๆ ซึ่งโดยภาพรวม หากมีส่วนผสมขององค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งในสี่ประการดังกล่าวนี้แล้ว ก็สามารถจะจัดได้ว่าเป็น "ไซ-ไฟ" ได้ ดังนี้คือ

1) มีสิ่งประดิษฐ์ มีวิทยาการล้ำสมัย มีอุปกรณ์เทคโนโลยีไฮเทค หุ่นยนต์ อาวุธ รวมไปถึงนาโนเทคโนโลยี พันธุวิศวกรรม โคลนนิ่ง ฯลฯ

2) มีมนุษย์ต่างดาว มีสิ่งมีชีวิตประหลาดนอกโลก หรือแม้แต่สิ่งมีชีวิตพิเศษในโลก ที่เกิดจากกระบวนการพิเศษ การทดลองทางวิทยาศาสตร์ (อันมักส่งผลให้มีความสามารถพิเศษเหนือธรรมดา)

3) มีเดินทางออกนอกโลก การท่องสำรวจอวกาศไปยังต่างดาวอื่นๆ หรือแม้การเดินทางผ่าน กาลเวลา ย้อนอดีต ท่องไปในอนาคต

4) มีระบบสังคมใหม่แห่งโลกอนาคต อันได้รับผลกระทบจากวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ไม่ว่าจะเป็น สิ่งแวดล้อม ภัยธรรมชาติ ระบบเศรษฐกิจ ระบบการเมืองหรือแม้แต่ศาสนา ลัทธิความเชื่อ ฯลฯ ซึ่งอาจเป็นโลกหม่นหมองเลวร้าย หรือไม่ก็โลกสวยงามในอุดมคติ

ดังนั้น “ลักษณะ” หรือ “องค์ประกอบ” หรือ “ความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์” หรือ “ตัวบ่งชี้ความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์” หรือ “รหัสทางนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Code)” ต่างๆ ดังที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยได้นำมาเป็นกรอบคิดแนวทางการวิจัยและการออกแบบผลงานในครั้งนี้

9. การออกแบบคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดง(Character Design)

9.1 รูปแบบของคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดง(Typical, Formation and Style)

Yoyogi Animation Gakuin & AIC(2004) ได้ระบุถึง ลักษณะ แบบอย่าง(typical) หรือ รูปแบบ(style) ที่เป็นหลัก ในการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น หรือ “แอนิเมะ”ไว้ว่า มีรูปแบบหลักอยู่ 2 รูปแบบ (There are two main types of characters that are used in animations) คือ

- 1) แบบเหมือนจริง(Realistic Characters)
- 2) แบบเหมือนการ์ตูน(Cartoon-like Characters) หรือ แบบลดทอน (Deformed)

ทั้งนี้ การออกแบบคาแรคเตอร์จะขึ้นอยู่กับแนวคิด(Concept)และเรื่องราว(Story)ที่มีความหลากหลาย โดยแต่ละรูปแบบ หรือลักษณะของเรื่องราว จะมีแนวคิดของโลกและคาแรคเตอร์ของตัวเอง ซึ่งต้องมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับแนวคิดนั้นด้วย(Each type of story has its own concept of the world and characters that math that concept.)



ภาพที่ 2.5 ภาพแสดงลักษณะโครงสร้างของคนและเครื่องแต่งกายในลักษณะท่าทางต่างๆ แบบ Realistic

ที่มา : Cannabis Works : Tatsuyuki Tanaka(2003)



ภาพที่ 2.6 ภาพแสดงลักษณะโครงสร้างของคนและเครื่องแต่งกายในลักษณะท่าทางต่างๆ แบบ Super Deform

ที่มา : Shimada Kumikane Artworks(2008)

10. แนวคิดการออกแบบคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงของ Tsukamoto

Hiroyoshi Tsukamoto(2011) ได้เสนอแนวคิดในการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงไว้ในหนังสือชื่อ Manga Matrix : Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงสำหรับงานภาพยนตร์แอนิเมชันได้ โดยสรุปหลักการและแนวทางสำคัญได้ดังนี้ คือ องค์ประกอบของ Matrix ประกอบด้วยปัจจัย 3 ปัจจัยคือ 1) รูปร่างรูปทรง(Form) 2) เครื่องแต่งกาย(Costume) 3) บุคลิกภาพ(Personality)

1) Form Matrix ใช้ Matrix จับคู่ลักษณะของรูปร่างรูปทรง แล้วตัดสินใจเลือกรูปร่างรูปทรง ลักษณะที่ต้องการแล้วสร้างเป็นภาพออกมา โดยมีลักษณะตารางรูปร่างหรือรูปทรงกำหนดไว้ ตัวอย่างเช่น เลือกลักษณะของ ลิงกอริลล่า ผสม กับก้อนหิน

Form Table		
Fixed Form	Non- Fixed Form	Collective Form
Mechanical Form	Cracked Form	Increase / Decrease
Length Span	Growth	Combination




	Elements	Doll	Mammal	Fowl	Insect	Other Elements
Elements						
Doll						
Mammal						
Fowl						
Insect						
Other Elements			●			

(Mammal) Gorilla + (Element) Rock

ตารางที่ 2.1 Form Matrix

ที่มา : ดัดแปลงจาก Tsukamoto(2011)

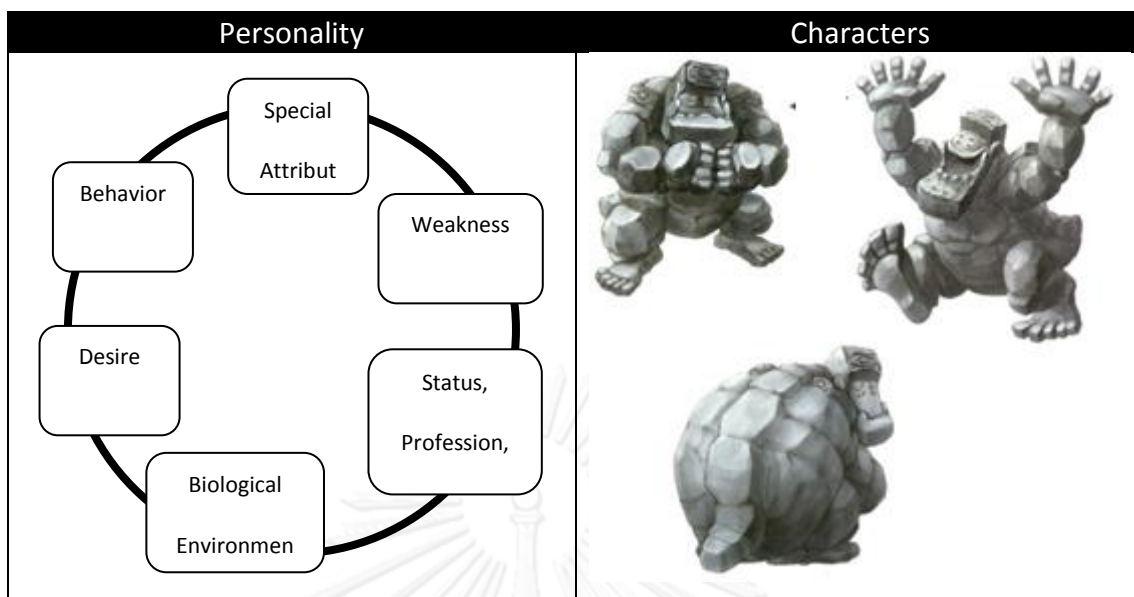
2) Costume Matrix ใช้ Matrix เลือกรูปแบบลักษณะของเครื่องแต่งกาย และ ออกแบบสร้างเป็นภาพบุคลิกลักษณะของตัวแสดง

Dress-Up Table	
Body Wear	
Covering / Footwear	
Ornament	
Makeup	
Wrap / Tie	
Carry-on Item	

ตารางที่ 2.2 Costume Matrix

ที่มา : ดัดแปลงจาก Tsukamoto(2011)

3) Personality Matrix ใช้ Matrix ระบุ กำหนด อธิบาย ลักษณะของบุคลิกภาพ ต่างๆ และ ออกแบบสร้างเป็นภาพบุคลิกลักษณะของตัวแสดงในลักษณะต่างๆ ตามที่กำหนดไว้



ตารางที่ 2.3 Personality Matrix

ที่มา : ดัดแปลงจาก Tsukamoto(2011)

แนวคิดของ Tsukamoto(2011) มีลักษณะของการจัดระบบปัจจัยต่างๆที่เกี่ยวข้อง สามารถนำไปประยุกต์สร้างได้หลากหลาย สามารถประยุกต์ใช้เป็นกรอบ แนวทางหลักในการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง(Character Design) ในการวิจัยครั้งนี้ได้ต่อไป

11. ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟว์ จุง (Carl Gustav Jung's Personality Theory)

Jung เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพไว้ 3 ประเด็น คือ

1) **โครงสร้างบุคลิกภาพ** หรือ ไซคี (Psyche) ประกอบด้วยระบบต่างๆ ได้แก่

1.1) **อีโก้ หรือ จิตสำนึก(Conscious Ego)** ประกอบด้วย การจำได้ การรู้สึกที่มีสัมปชัญญะ รวมทั้ง ความรู้สึกนึกคิดต่างๆ ที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับการรู้จักเอกลักษณ์แห่งตน

1.2) **ภาวะจิตใต้สำนึกของบุคคล(Personal conscious)** ประกอบด้วย ส่วนของประสบการณ์ที่ เคยอยู่ในจิตสำนึกมาก่อน แต่ถูกเก็บกดไว้และสามารถดึงขึ้นมาใช้ในจิตสำนึกได้ ความรู้สึกนึกคิดในจิตใต้สำนึกรวมกันเป็นหมวดหมู่ คือ ปม(Complex) ซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและบุคลิกภาพทั้งโดยทางตรง และทางอ้อม ทั้งทางบวกและทางลบ ตัวอย่าง เช่น ชายที่เลือกแต่งงานกับหญิงที่มีลักษณะบุคลิกภาพคล้ายแม่ของตน แสดงว่าชายผู้นี้มีปมแม่อยู่ในจิตไร้สำนึกของเขา ซึ่งมีอิทธิพลต่อการเลือกคู่ครองด้วย

1.3) ภาวะจิตไร้สำนึกรวมหรืออาร์คีไทป์(Collective Unconscious หรือ Archetypes) อันเป็นกระบวนการจิตไร้สำนึกที่ส่งสมลักษณะบุคลิกภาพของมนุษย์มาหลายชั่วอายุคน เช่น ทารกเกิดมาพร้อมความโน้มเอียงที่รับรู้ และโต้ตอบกับแม่ มนุษย์เกิดมาด้วยความโน้มเอียงหรือทุนเดิมหลายๆ อย่างที่ฝังอยู่ในสมอง มนุษย์จึงสามารถรับรู้และมีความโน้มเอียงที่จะแสดงพฤติกรรมเช่นนั้น เช่น มนุษย์มีความโน้มเอียงที่จะกลัวความมืด กลัวงู และต้องการอำนาจ เป็นต้น ภาวะจิตไร้สำนึกรวมถือว่าเป็นรากฐานโครงสร้างของบุคคล และความทรงจำต่างๆ เหล่านี้จะแทรกเข้ามาอยู่ในจิตไร้สำนึก โดยแสดงออกเป็นความฝัน เทพนิยาย พิธีกรรมทางศาสนา งานเขียน งานศิลปะหรืออาการโรคจิต โรคประสาท เป็นต้น(ฉันทะพรหม, 2556. ออนไลน์)

1.4) หน้ากากหรือเพอร์โซนา(Persona) หน้ากาก เป็นสิ่งที่ตัวละครใช้สวมไว้ เพื่อแสดงบทบาทต่างๆ ในการแสดง หน้ากากยังแสดงปฏิกิริยา หรือตอบโต้กับข้อเรียกร้อง ทางสังคม และขนบธรรมเนียมประเพณี เพื่อตอบสนองความต้องการของ Archetype ภายในตนเอง และเพื่อให้สอดคล้องกับความคาดหวังของสังคม ที่ต้องการทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมต่างๆ หน้ากากจึงมี ลักษณะของการประนีประนอม ระหว่างความต้องการต่างๆ ของสิ่งแวดล้อมกับรากฐานความเป็นจริงที่อยู่ภายในแต่ละบุคคลและแสดง บทบาทหลายๆ อย่างในชีวิตประจำวัน ที่จะช่วยควบคุมพลังรุนแรงที่เป็นต้นตอแรกๆ ของอุปนิสัยต่างๆ ที่มีอยู่ใน Collective Unconscious และมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความประทับใจกับคนอื่น ๆ ซึ่งเป็นเสมือนบุคลิกภาพสาธารณะ(Public Personality) ซึ่งเป็นพฤติกรรมต่างๆ ที่บุคคลแสดงโดยใช้ความเห็นของสาธารณชน ซึ่งตรงกันข้ามกับบุคลิกภาพส่วนตัว(Private Personality) แต่ในเวลาเดียวกัน หน้ากากก็มีส่วนเสีย เพราะทำให้บุคคลเรียนรู้ที่จะปิดบังตัวตนที่แท้จริงไว้ นอกจากนี้ ยังทำให้บุคคลปิดบังศักยภาพ หรือพลังความสามารถต่างๆ ที่อาจทำให้บุคคลสูญเสียความเป็นตัวของตัวเองไป ในประเด็นดังกล่าว หากเราสังเกตจากตัวเราเอง จะพบว่า เมื่อไรก็ตามที่เราสวมหน้ากาก หรือแสดงพฤติกรรมตามบทบาทของสังคมที่กำหนดไว้มาๆ เราอาจทำให้รู้สึกอึดอัด และขาดความเป็นตัวของตัวเอง ไม่สามารถพูด ทำ หรือ แสดงออกตามตัวตนที่เป็นจริงของเรา ซึ่งสิ่งเหล่านี้ จะเป็นการสกัดกั้นความสามารถต่างๆ ที่มีอยู่ในตนเอง และเป็นผลเสียต่อการพัฒนาบุคลิกภาพในที่สุด(มะไฟชู จินตรา อับดุลรอโพ ตาเล๊ะ และ กิรติ ดั่งหม่น, 2556. ออนไลน์)



ภาพที่ 2.7 ภาพแสดงหน้ากากที่ใช้ในการปิดบังตัวตนที่แท้จริงของซูเปอร์ฮีโร่ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิค 2 มิติ

ที่มา : <https://www.google.co.th/>

1.5) **เพศแฝงเร้น** ในลักษณะชายเรียกว่า แอนนิมา(Anima) และในลักษณะหญิง คือ แอนนิมัส(Animus) ภายในตัวเองของบุคคลทั้งชายและหญิงต่างก็จะมีส่วนประกอบของเพศตรงข้ามอยู่ภายในตนเอง กล่าวคือ ผู้ชายแต่ละคนจะมีลักษณะความเป็นหญิง มีความสุภาพอ่อนโยน ในขณะที่ผู้หญิงแต่ละคนจะมีลักษณะที่แสดงออกให้เห็นความเป็นเพศชาย

1.6 **เงาในใจ(Shadow)** คือ ส่วนของจิตไร้สำนึกที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษมีเหมือนกันและเป็นส่วนที่ถูกเก็บไว้ในจิตไร้สำนึก เช่น ความก้าวร้าว ความต้องการได้รับการตอบสนองจากแรงขับทางเพศ เป็นต้น

2) ตัวตน(Self)

ตัวตน เป็นจุดศูนย์กลางของบุคลิกภาพ หมายถึง รูป (Archetype) ซึ่งนำบุคคลไปสู่การแสวงหาวิถีการต่างๆ เพื่อพัฒนาศักยภาพของตนเองให้ถึงจุดสูงสุด(Self Realization) และเป็นวิถีทางของบุคคล (Way of Individual) ที่ทำให้บุคลิกภาพมีความเป็นเอกภาพ มีความสมดุล และมั่นคง การทำงานของ Self จะเป็นเช่นเดียวกับ Archetype อื่นๆ คือ จูงใจให้เกิดพฤติกรรม นอกจากนี้ Self จะทำหน้าที่เป็นเป้าหมาย ของชีวิต และเป็นเป้าหมายสุดท้ายที่มนุษย์พึงแสวงหา ถือว่าเป็นกระบวนการที่บุคคลมุ่งไปสู่ความเข้าใจตนเอง ซึ่งการที่บุคคลจะเข้าใจตนเองนั้น จะเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นค่อนข้างยาก ทำให้บุคคลแสวงหาเป้าหมายนี้ตลอดเวลา ความเข้าใจตนเองจะยังไม่เกิดกับบุคคลที่อายุน้อย เพราะเป็นเรื่องที่ต้องใช้เวลา และบุคคลจะพยายามแก้ไขปัญหาตลอดจน ความคิดขัดแย้งหลายๆ อย่างที่เกิดขึ้นในจิต และก็มีคนเป็นจำนวนน้อยที่จะบรรลุถึงความเข้าใจตนเองได้ ทั้งนี้ เนื่องจาก Archetype ของ Self ยังจะไม่แสดงออกอย่างชัดเจน จนกว่าจะถึงวัยกลางคน ซึ่งเป็นวัยที่บุคคลเริ่มต้นที่จะมีความพยายามอย่างจริงจังที่จะเปลี่ยนศูนย์กลางของบุคลิกภาพ จากการรับรู้ของตนเอง(Ego) มาเป็นความเข้าใจในตนเอง(Self Realization) (มะไฟชู จินตรา อับดุลรอโพ ตาเล๊ะ และ กิรติ ค้วงหมุ่น, 2556. ออนไลน์)

3) รูปแบบบุคลิกภาพ **แบ่งบุคลิกภาพมนุษย์ออกเป็น 2 แบบคือ**

1) **แบบเก็บตัว(Introvert)** เป็นลักษณะที่บุคคลที่แนวโน้มที่ขี้อาย ไม่ชอบเข้าสังคม หลบหน้าผู้อื่น สนใจแต่โลกภายในของตนมากกว่าที่จะปรับตัวให้เข้ากับสังคมภายนอก

2) **แบบแสดงตัว(Extrovert)** เป็นลักษณะของคนที่ตรงกันข้ามกับประเภทแรกคือ คนที่มีลักษณะชอบออกสังคม นิสัยเปิดเผย รู้จักผ่อนปรน บุคลิกภาพในการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ได้ รู้จักสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น คบคนง่าย ชอบหาประสบการณ์ใหม่ๆ โดยเข้าร่วมทำกิจกรรมจริงๆ มากกว่าการอ่านหนังสือหรือนั่งคิดเอาเอง

โดยทั่วไปแล้ว บุคคลจะไม่มีลักษณะจัดอยู่ในประเภทใดประเภทหนึ่งดังกล่าว บางครั้งอาจเก็บตัว บางครั้งอาจชอบสมาคมโดยธรรมชาติของบุคคลอาจมีลักษณะทั้งสองลักษณะอยู่ในตน ซึ่งอาจจะจัดให้เป็น บุคลิกภาพแบบกลางๆ กล่าวคือ เป็นพวกที่ไม่เก็บตัวหรือแสดงตัวมากเกินไป เข้าสังคมบ้างแต่ไม่บ่อยจนเกินไป กล่าวสรุปได้ว่า บุคลิกภาพของบุคคลจะพัฒนาไปในลักษณะใด ก็ย่อมจะเกี่ยวข้องกับภาวะจิตไร้สำนึกของบุคลิกภาพนั้น ซึ่งประกอบด้วยลักษณะของอาร์คีไทป์

หลายๆชนิดที่สั่งสมมาจากสภาพ แวดล้อมที่ต่างวัฒนธรรมกันมาหลายชั่วอายุคน(ณัฐพงศ์ ชูทัย, 2556. ออนไลน์)

การทำหน้าที่ของบุคลิกภาพ(Four Functions) ตามสภาพทางจิตใจของมนุษย์ มี 4 ประการ ได้แก่ การคิด(Thinking) การรู้สึก(Feelings) การรับรู้ทางประสาทสัมผัส(Sensing) การกำหนดรู้ในใจ(Intuition) โดย *การคิด* จะเกี่ยวข้องกับความเข้าใจและสติปัญญา จากความพยายามที่จะเข้าใจธรรมชาติของโลกและ ตัวเอง ส่วน *ความรู้สึก* จะทำหน้าที่ในการให้คุณค่าของสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับบุคคล ทำให้เกิดความรู้สึกสุข หรือเกิดความเจ็บปวด ความโกรธ ความกลัว ความรื่นเริง และความรักเป็นต้น สำหรับ *การรับรู้ทางประสาทสัมผัส* นั้นจะเป็นการรับรู้หรือการทำหน้าที่ตามความเป็นจริง (Reality Function) และ *การกำหนด รู้ในใจ* จะเป็นการรับรู้โดยกระบวนการของจิตไร้สำนึกที่รู้ล่วงหน้าในสิ่งต่างๆ ทำให้บุคคลมีความสามารถรู้ความเป็นจริงในสิ่งสำคัญต่างๆ

นอกจากนี้ Jung ยังได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับพลังของบุคลิกภาพไว้ดังนี้ คือ

4) การแปรพลังของบุคลิกภาพ(The Dynamic of Personality) ได้แก่

1) *พลังจิต(Psychic Energy)* เป็นพลังที่ทำงานในบุคลิกภาพ พลังจิตเป็นสิ่งที่ไม่สามารถมองเห็น หรือสัมผัสได้ คล้ายกับพลังทางฟิสิกส์ ที่ทำให้เกิดความร้อน และแสงสว่างได้ โดยที่พลังจิตจะทำงานติดต่อกันไปในทิศทางต่างๆ เช่น จากจิตสำนึกไปสู่จิตไร้สำนึก และสามารถย้อนกลับมาสู่ที่เดิมได้ หรือไปปะทะกับพลังอื่นๆ ซึ่งขัดขวางการทำงานของมัน แต่พลังจิตจะทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกต่างๆ ความคิด ตลอดจนทำให้เกิดพฤติกรรม และเป็นสิ่งที่แสดงออกมาจากความขัดแย้งระหว่างแรงต่างๆ ที่อยู่ในบุคลิกภาพ เช่น ความรัก และความเกลียดชัง สามารถคงอยู่ในจิต ทำให้เกิดความตึงเครียด และเกิดพลังใหม่ๆ

2) *หลักของความสมดุล(The Principle of Equivalence)* เกิดจากหลักการที่ว่าพลังที่แผ่ขยายออกมาจากส่วนหนึ่งของจิต ซึ่งจะได้รับการชดเชยให้สมดุลในส่วนเดียวกัน หรือส่วนอื่นๆ ที่แตกต่างกันออกไป พลังนี้ จะไม่สร้างสรรค์ และไม่ทำลาย แต่จะย้ายจากส่วนหนึ่งไปสู่อีกส่วนหนึ่ง และถ้าให้ปริมาณของพลัง ถูกกระจายออกมา หรือทำให้หมดไปภายใต้สภาวะที่กำหนด ก็จะทำให้พลังในปริมาณที่เท่ากัน ในรูปเดียว กัน หรือในรูปของพลังอย่างอื่น จะปรากฏขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่าการเพิ่มขึ้น และการลดลงของพลังดัง กล่าว เป็นการทำหน้าที่ของจิต เช่น ผู้ที่มีการเพิ่มขึ้นของผลสัมฤทธิ์ในอาชีพ อาจหมายถึงความสูญเสียความสุขในชีวิตได้ หรือในเรื่องของความรู้สึกที่บุคคลไม่สามารถแสดงออกมาได้ เช่น การที่บุคคลถูกเก็บกดในเรื่องเพศไว้(Repressed) พลังเหล่านี้ จะมีผลออกมา โดยการทำกิจกรรมต่างๆ ในระดับจิตไร้สำนึกที่แสดงออก โดยการทดเทิด(Sublimated) หรือเปลี่ยน ไปในรูปของการสร้างสรรค์งาน เป็นต้น

3) *หลักของการกระจาย(The Principle of Entropy)* สำหรับหลักการกระจายนั้น หมายถึงกระบวนการของพลังงานภายในจิต ซึ่งประกอบด้วยแรงที่ไม่เท่ากัน โดยมีการกระจายพลังออกไป เพื่อก่อให้เกิดความสมดุล หรือเกิดการบูรณาการในบุคลิกภาพ เพื่อขจัดความขัดแย้ง ความตึงเครียด ที่จะทำให้เกิดการสมดุล และมีจุดมุ่งหมายให้เกิดการพัฒนาความเข้าใจตนเอง(Self-Realization) ที่ก่อ ให้เกิดศูนย์ กลางใหม่ เช่น ตัวตน(Self) เป็นศูนย์กลางใหม่ที่เข้าแทนที่การรับรู้ใน

ตนเอง(Ego) แต่ก็ยังเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพ เป็นต้น(มะไฟชู จินตรา อับดุลรอโพ ตาเล๊ะ และ กิรติ ด้วงหมูน, 2556. ออนไลน์)

ทฤษฎี หลักการและแนวคิด ของ Jung สามารถนำมาเป็นกรอบแนวคิดการวิเคราะห์และใช้เป็นหลักการสำคัญในการออกแบบบุคลิกภาพภายใน(Personality) ของตัวแสดงต่างๆ ในงานวิจัยนี้ได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะประเด็นแนวคิด เรื่อง ปม(Complex) หน้ากาก(Persona) ตัวตน(Self) และการแปรพลังของบุคลิกภาพ(The Dynamic of Personality) สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบภาพบุคลิก ลักษณะตัวแสดงต่างๆ(Character Design) ให้มีลักษณะและมิติต่างๆ มากขึ้น

12. หลักการ ทฤษฎี และแนวคิดทางศิลปะ และการออกแบบ

12.1 แนวคิดทางด้านสุนทรียภาพ(Aesthetics)

ความหมายของคำว่า สุนทรียภาพ (Aesthetics) ตามพจนานุกรมอิลেকทรอนิกส์ฉบับ Thai-English: NECTEC's Lexitron-2 Dictionary ได้ให้ความหมายไว้ดังนี้ คือ ความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะที่แต่ละบุคคลสามารถเข้าใจและรู้สึกได้ และ จากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ฉบับ พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายไว้ คือ ความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะ ที่แต่ละบุคคลสามารถเข้าใจและรู้สึกได้ และ ความเข้าใจและรู้สึกของแต่ละบุคคลที่มีต่อ ความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะ (Longdo Dict, 2556)

กำจร สุนพงษ์ศรี(2556: 39) ได้อธิบายความหมายของคำว่า สุนทรียศาสตร์ และสุนทรียภาพ ไปในทิศทางเดียวกันและสามารถสรุปใจความสำคัญได้ดังนี้ คือ เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยความงาม ที่ว่าด้วยความ รู้สึกเชิงนามธรรมที่มีต่อธรรมชาติและผลงานศิลปะโดยเฉพาะ ซึ่ง คำว่า “ความงาม” นั้น ในพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิต พ.ศ. 2525 ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า “มีความหมายถึง งาม สวย ลักษณะที่เห็นที่ฟังแล้วชวนยินดี ชวนฟังพอใจ เช่น ภาพหรือรูปหรือเสียง นอกจากนี้ยังมีความหมายอื่นอีก เช่น ลักษณะสมบูรณ์ : ฝนงาม กำไรงาม และใช้ในคำประชดประชัน ในทางไม่ดี เช่น งามหน้า”

การพิจารณาด้านสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันนั้น จากแนวคิดของ Jeremy G. Butler (1994) ได้เสนอแนวคิดในการพิจารณาถึงสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันทางโทรทัศน์ไว้ ซึ่งสามารถ นำมาประยุกต์ใช้เป็นหลักการหรือแนวทางในการพิจารณาด้านสุนทรียภาพสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันในรูปแบบเรื่องยาวทางโรงภาพยนตร์ได้เช่นกัน โดยมีปัจจัยหลักประกอบด้วย 1) ภาพคาแรคเตอร์ตัวแสดง (Characters) 2) ภาพฉากหลัง(Background) 3) ดนตรี (Music) 4) บทพูด(Dialogue) 5) เสียงประกอบ(Sound Synchronized) 6) การเคลื่อนไหว (Movement) 7) เทคนิคกลวิธีแอนิเมชัน(Animation Mechanical) และ 8) รูปแบบหรือสไตล์ของแอนิเมชัน(Stylization) นอกจากนี้ Butler ยังได้ให้ความสำคัญกับปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ(Elements of Arts) โดยเน้นที่ 1) เส้น(Line) และ 2) สี(Color) อีกด้วย

ด้านสุนทรียภาพในงานภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทยนั้น ศุภชัย อารีรุ่งเรือง(2554) ได้แสดงทรรศนะไว้ในบทความเรื่อง “สุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย” ว่า

จากหลักคิดที่ว่าภาพยนตร์เป็นศาสตร์หนึ่งของศิลปะ ดังนั้นภาพยนตร์แอนิเมชัน จึงควรที่จัดอยู่ในศาสตร์หนึ่งของศิลปะหลังสมัยใหม่ที่รวมศาสตร์แบบสหวิทยาการในการ สร้างสรรค์เพื่อให้ได้มาซึ่งภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ สร้างอารมณ์ให้กับผู้ดูได้สะท้อนใจ ตีใจ ตื่นเต้น เร้าใจ เสียใจ สนุก ลุ้น ระทึกขวัญ รัก เกลียด ฯลฯ และชื่นชอบในบุคลิกของตัวละครที่โดดเด่นในภาพยนตร์แอนิเมชันจนคนดูเกิดความประทับใจ และ ผู้สร้างสรรค์ จะต้องมีความเข้าใจในเรื่องของศิลปะ ความงามต่างๆ ทั้งทางทฤษฎี การรับรู้ด้วยตา หู และใจ จะต้องมีความเข้าใจในเรื่องของความงามทางการแสดง การเคลื่อนไหวของคนและ สัตว์ เนื่องจากว่าตัวการ์ตูนที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมานั้น ล้วนแต่เกิดจากการกำหนดของผู้สร้าง ให้มีตัวตนจากสิ่งว่างเปล่าให้มีชีวิตขึ้นมา การถ่ายทอดภาพที่สร้างสรรค์นั้นจะต้องมีองค์ ประกอบที่มากกว่าการคิดแค่ตัวแสดงในเรื่องควรมีลักษณะอย่างไร กล่าวคือ การ สร้างความสมบูรณ์ของฉาก บรรยากาศในเรื่องที่สะท้อนถึงแนวทางหลักของเรื่อง ที่บ่ง บอกรวมเวลา สถานที่ ยุคสมัย วัฒนธรรม โดยมีรายละเอียดตั้งแต่สิ่งที่มีขนาดใหญ่อย่างเช่น ภูมิประเทศ ต้นไม้ สิ่งแวดล้อม สถาปัตยกรรม จนถึงรายละเอียดขนาดเล็ก เช่น ผลิตภัณฑ์ต่างๆ ในฉาก อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องใช้ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ใน เรื่อง ฯลฯ รวมทั้งการใช้สีที่สร้างความหมายในเชิงสัญลักษณ์ อารมณ์ของเหตุการณ์ ซึ่งในความเป็นจริงผู้ชมอาจจะไม่สังเกตก็ได้ในเรื่องของสีในแต่ละฉากเนื่องจากมีความ กลมกลืนลงตัวของภาพเพียงพอแล้ว

ในปัจจุบันภาพยนตร์แอนิเมชันทางโทรทัศน์ของประเทศไทย ได้มีการนำเค้าโครง เรื่องจากนิทานพื้นบ้านหรือวรรณคดีไทยมาใช้เป็นโครงสร้างของบทภาพยนตร์ที่มีความมุ่ง หมายในการสร้างความเป็นเอกลักษณ์ไทย แต่หากพิจารณาเพื่อวิเคราะห์กันเชิงลึกแล้วพบ ว่า วรรณกรรมส่วนใหญ่ของชาติพันธุ์ที่มีมาจากภาคกลางนั้น มักจะมีเรื่องความอิจฉาริษยา แย่งคู่ครอง รบราฆ่าฟัน แย่งชิงและเป็นเรื่องที่ไกลตัวเด็กมาก จึงเป็นคำถามต่อมาว่าทิศทาง ของภาพยนตร์แอนิเมชันของไทยจะไปทางไหน และสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชัน จะเป็นประเด็นดึงดูดให้แวดวงวิชาการได้หันมาสนใจได้หรือไม่ ความเป็นเอกลักษณ์ของ ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยคืออะไร และยังมีคำถามที่คงต้อง การคำตอบอีกมากสำหรับ สุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย”

โดยสรุป คือ จากทรรศนะต่างๆ ข้างต้น ผู้วิจัยสามารถประมวล วิเคราะห์ และสรุปเป็น หลักการเบื้องต้นหรือแนวคิดทางด้านสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อใช้เป็นกรอบและแนว ทางการวิจัยครั้งนี้ได้ดังนี้ คือ 1) การพิจารณาแบบโดยรวม คือ การพิจารณาด้านสุนทรียภาพ ของภาพยนตร์แอนิเมชัน จากภาพยนตร์โดยรวมทั้งหมด และ 2) การพิจารณาแบบแยกส่วน คือ การพิจารณาด้านสุนทรียภาพของ

ภาพยนตร์แอนิเมชันจากภาพยนตร์โดยการแยกพิจารณาเป็นส่วนๆ ซึ่ง การ พิจารณา สุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งสองแบบนี้ สามารถพิจารณาไปด้วย กันก็ได้ หรือจะแยกย่อย เจาะลึกเฉพาะส่วนก็ได้ แต่ทั้งนี้ในการพิจารณาแบบแยกส่วนของผู้วิจัยจะคำนึงถึงส่วนต่างๆ ที่มี ความสัมพันธ์ เกี่ยวข้อง หรือเชื่อมโยงกัน ประกอบกันไปด้วย

12.2 แนวคิดวิธีของบาวฮาวส์(Bauhaus Method)

การพิจารณา วิเคราะห์ เพื่อหารูปแบบลักษณะในมิติทางศิลปะและการออกแบบบุคคลิ- ลักษณะในงานภาพยนตร์แอนิเมชันและความงามหรือสุนทรียภาพนั้น การศึกษาวิจัยนี้ จะใช้วิธีการ วิเคราะห์จากปัจจัยและหลักการของการออกแบบ(Elements and Principles of Design Approach) ซึ่งเป็นเครื่องมือของ สำนักคิดบาวฮาวส์(Bauhaus Method) เพื่อใช้เป็นส่วนหนึ่งในการ ศึกษาเรื่องภาพ(Visual Study)(Young, 1985) เพื่อเป็นกรอบ แนวทาง และประยุกต์ใช้ ในการ วิเคราะห์ ด้านความงามทางศิลปะและการออกแบบบุคคลิลักษณะในงานภาพยนตร์แอนิเมชันกลุ่ม ตัวอย่างศึกษา ดังนี้

ตารางที่ 2.4 การวิเคราะห์ปัจจัยและหลักการออกแบบ(Elements and Principles of Design)

ปัจจัย Elements	หลักการสำคัญ Major Principles	หลักการรอง Minor Principles	คุณสมบัติที่ได้ Resulting Attributes	บรรลุเป้าหมายสูงสุด Supreme Attainment
เส้น LINE	การซ้ำ REPETITION	การสลับกัน ALTERNATION		ความงาม BEAUTY
รูปร่าง/รูปทรง FORM	จังหวะ RHYTHM	การเรียงลำดับ SEQUENCE	ความกลมกลืน HARMONY	
น้ำหนัก TONE	สัดส่วน PROPORTION	การกระจาย RADIATION	ความเหมาะสม FITNESS	
พื้นผิว TEXTURE	ความสมดุล BALANCE	ความคล้ายกัน PARALLELISM		
สี COLOR	การเน้น EMPHASIS	การเปลี่ยนแปลง TRANSITION		
		ความสมมาตร SYMMETRY		
		ความตรงกันข้าม CONTRAST		

ที่มา : ประยุกต์จาก Bauhaus Method (Young, 1985)

12.3 ทฤษฎีเกสตาลท์ (The Gestalt Theory)

วิรุณ ตั้งเจริญ(2545: 44-51) ได้อธิบายและสามารถสรุปได้ดังนี้ คือ Gestalt Psychology เป็นสภคจิตวิทยาที่พัฒนาขึ้นในประเทศเยอรมัน โดยประกาศว่า ประสบการณ์ทั้งหมดประกอบขึ้นเป็น Gestalten เป็นการตอบสนองของอินทรีย์ต่อเหตุการณ์ที่สมบูรณ์ และไม่อาจจะแยกได้ โดย“ส่วนรวมสำคัญกว่าส่วนย่อย” เป็นการตอบสนองส่วนประกอบเฉพาะทั้งหลาย ในเหตุการณ์นั้นๆ ทฤษฎีเกสตาลท์ ระบุว่า

1) ส่วนย่อย(Parts) ของภาพที่มองเห็น(Visual Image) อาจจะมีการวิเคราะห์และประเมินผล เป็นส่วนประกอบที่แยกออกมาได้

- ส่วนรวม(Whole) ของภาพที่มองเห็น แตกต่างและสำคัญกว่าส่วนย่อย โดยจินตภาพของเกสตาลท์ อาจจะเป็นภาพ สัญลักษณ์ ตัวอักษร ภาพประกอบ หรือผสมผสานระหว่างตัวอักษรและภาพ(Combination) เกสตาลท์มีผลทั้งแผนภาพ นิตยสาร ปกหนังสือ กราฟิก โทรทัศน์ (Television Graphic) ฯลฯ รากฐานเกสตาลท์ คือ ทัศนจินตภาพ(Visual Imagery) ที่สัมพันธ์กับการตอบสนองของมนุษย์(Human Response) ซึ่งเป็นกิจกรรมทางการมองเห็นที่เป็นธรรมชาติ(Natural Visual Activity) ในอินทรีย์

หลักการทางการมองเห็นของเกสตาลท์ได้มีผลต่อการออกแบบมาเป็นเวลานาน ทางศิลปกรรม(Fine Arts) ก็ได้นำหลักการนี้ไปวิเคราะห์คุณค่าทาง “สุนทรีย์”(Aesthetic) ด้วยหลักการของเกสตาลท์เปิดโอกาสให้เราประเมินคุณภาพของทัศนจินตภาพได้

จิตวิทยาการรับรู้ของเกสตาลท์ ประกอบด้วย

1) รูปและพื้น(Figure and Ground)

กฎของการรับรู้(Law of Perception) ช่วยให้สามารถอ่านหรือเข้าใจจินตภาพได้ การรับรู้เป็นไปได้เพราะสภาพที่ตัดกัน(Contrast)

1.1) รูป(Figure) ส่วนประกอบบวก(Positive Elements) ที่ทำให้มองเห็นได้ โดยความสัมพันธ์กับบริเวณว่าง(Spatial Relationship) ซึ่งปรากฏอยู่ท่ามกลางส่วนประกอบ ปรากฏขึ้นบนพื้นภาพหรือพื้น

1.2) พื้น(Ground) อาจเป็นพื้นหลัง(Background) พื้นภาพ(Field) บริเวณว่างขาว(White Space) บริเวณว่างลบ(Negative Space) เป็นบริเวณที่ปรากฏภาพที่มองเห็นได้

2) ดุลยภาพ(Equilibrium)

ทุกความคิดในเชิงจิตวิทยาโยงไปสู่ความเป็นระเบียบ(Order) ความสมดุล(Balance) และผลสูงสุด(Maximum Efficiency) ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติมีผลต่อวัตถุและอินทรีย์แรงดึงดูดของโลก ความร้อนและความกดดัน นอกเหนือจากการศึกษาทางด้านรูปทรงแล้ว ต้องศึกษาพฤติกรรมและปฏิกิริยา ของธรรมชาติด้วย

3) ความสัมพันธ์ด้วยรูปทรงที่เหมือนกัน(Isomorphic Correspondence)

ความสัมพันธ์ในที่นี้ขึ้นอยู่กับลักษณะโครงสร้างของรูปทรงที่มองเห็นได้และลักษณะพฤติกรรมของคนเรา ประสบการณ์ของมนุษย์ทั้งทางด้านกายและจิต จะถูกรื้อฟื้นหรือจุดชนวนให้เกิดความรู้สึกนึกคิดขึ้นมาอีกโดยภาพที่มองเห็นได้และโยงไปสู่ประสบการณ์

4) ความรู้สึกปิด(Closure)

รูปร่างปิด(Closed Shape) จะให้ความรู้สึกที่มั่นคงกว่ารูปร่างเปิด(Open Shape) การมองเห็น ต่างมีแนวโน้มตามธรรมชาติที่จะปิดบริเวณช่องว่าง และต่อเติมรูปทรงที่ไม่เสร็จให้เกิดความสมบูรณ์

5) ประมาณการณ์(Proximity)

กลุ่มที่รับรู้เกิดจากส่วนที่อยู่ใกล้หรืออาจได้กล่าวได้ว่า ส่วนที่อยู่ใกล้กว่าก่อให้เกิดความรู้สึกเกี่ยวกับกลุ่ม กลุ่มเกิดจากการรวมตัวของสิ่งที่มองเห็นได้

6) ความต่อเนื่อง(Continuation)

การจัดระบบภายในของเราทางด้านรับรู้ นำการมองเห็นให้สืบทอดไปหรือเลยออกไป ในลักษณะเส้นตรงหรือเส้นโค้ง ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับลักษณะรูปทรงที่มองเห็นได้นั้น

7) ความคล้ายกัน(Similarity)

สิ่งที่คล้ายกัน การมองเห็นจะจัดรวมเข้าด้วยกันในลักษณะของกลุ่มรูปทรงหรือวัตถุที่คล้ายกัน จะพิจารณาในแง่ของรูปร่าง ขนาด สี และทิศทาง

โดยสรุป จากเครื่องมือของสำนักคิดบาวเฮาส์(Bauhaus Method) ตามแนวคิดของ Young(1985) นั้น แสดงให้เห็นถึงการใช้ปัจจัย(Elements) และหลักการทางศิลปะและการออกแบบมาเป็นองค์ประกอบในการประกอบสร้างภาพหรือรูปลักษณะ (Form) ขึ้น โดยผลการการประกอบสร้างนั้น คือ ความงาม(beauty) ของภาพที่ออกแบบ ขณะที่แนวคิดทฤษฎีเกสโตลท์(วิรุณ ตั้งเจริญ, 2545: 44-51) นั้น กล่าวถึงวิธีการพิจารณาภาพหรือรูปลักษณะ(Form) โดยสามารถพิจารณาด้วยการแยกส่วนย่อยต่างๆ(parts) ของภาพที่มองเห็น(Visual Image) และส่วนรวม(Whole) ของภาพที่มองเห็น โดยจินตภาพของเกสโตลท์เน้นและให้ความสำคัญกับส่วนรวมมากกว่าส่วนย่อย ซึ่งทั้งสองแนวคิดนี้สอดคล้องกับแนวคิดและแนวทางการวิจัยของผู้วิจัย โดยได้นำมาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ภาพหรือรูปลักษณะในภาพรวม(Whole) ของบุคลิกลักษณะตัวแสดง(Character)ต่างๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันกลุ่มตัวอย่าง และทำการแยกศึกษา วิเคราะห์ส่วนต่างๆ(Parts) เพื่อให้เห็น ทราบและเข้าใจถึงลักษณะการใช้ปัจจัย(Elements) และหลักการต่างๆทางศิลปะและการออกแบบ ที่นำมาประกอบสร้างเป็นภาพหรือรูป ลักษณะ(Form) รวมทั้งตีความอธิบายความหมาย(Meaning) ตามหลักการทางศิลปะและการออกแบบ และตามหลักการทฤษฎีสัญศาสตร์ประกอบด้วย

12.4 แนวคิด Appropriation Art

Appropriation Art เริ่มขึ้นในราวต้นคริสต์ทศวรรษ 1980 คำว่า “To appropriate” คือ “การยืม” แอ็ปโพรพริเอชัน(Appropriation) คือ การสร้างงานใหม่โดยนำเอา “ภาพ” หรือ “ภาพลักษณ์” ที่มีมาก่อนอยู่แล้วจากบริบทอื่นๆ เช่น จากประวัติศาสตร์ศิลป์ โฆษณา และสื่อต่างๆ แล้วทำการผสม “ภาพยืม”(Appropriated Image) กับของใหม่ หรืองานศิลปะที่มีชื่อเสียงของใครสักคน อาจถูกนำมานำเสนอเป็นของ “นักยืม” การหยิบยืมแบบนี้สามารถเทียบได้กับการนำเอา ฟาวนด์ อ็อบเจ็ค (Found Object) ซึ่งเป็นของที่มีอยู่แล้วมาใช้ในงานศิลปะ แต่แทนที่จะจัดการกับ

ของที่มีอยู่แล้วเหล่านั้น ให้กลายเป็นงานติดปะ(Collage) กลายเป็นงานชิ้นใหม่ พวกนักยืม (Appropriator, Postmodern Appropriator) จัดการนำมาวาดใหม่ เขียนใหม่ หรือถ่ายภาพซ้ำ

แนวคิดนี้เริ่มขึ้นเมื่อ กระป๋องซูปแคมป์เบลล์(Campbell) และ กล่องบริลโล(Brillo) เริ่มที่จะให้แรงบันดาลใจกับงานศิลปะ ศิลปิน พ็อพ อาร์ต(Pop Art) คือ พวกที่ริเริ่มการหยิบยืม และ แอนดี้ วอร์ฮอล(Andy Warhol) คือ เจ้าพ่อคนสำคัญ เช่นเดียวกับการติดปะ “การหยิบยืม” เป็นเพียงเทคนิคหรือวิธีการทำงาน มันเป็นพาหนะสำหรับความคิดเห็นอันหลากหลายต่อสังคมร่วมสมัย ทั้งในแง่เฉลิมฉลองและวิพากษ์ วิจารณ์(Designer, 2552. ออนไลน์) แนวคิด “การหยิบยืม” หรือ “แอบโพรพริเอชัน”(Appropriation) ถือว่าเป็นวิธีการหรือแนวคิดที่สำคัญในการทำงานของศิลปะ และศิลปินยุคหลังสมัย ใหม่อย่างหนึ่งด้วยเช่นกัน ดังตัวอย่าง เช่น ภาพใบหน้าของ มาริลิน มอนโรว์ และ กระป๋องซูปแคมป์เบลล์ ถูก “หยิบยืม” มาใช้ในงานของ Andy Warhol หรือ ภาพบุคคลลักษณะหรือคาแรคเตอร์ของซูเปอร์ฮีโร่อเมริกันอย่าง ซูเปอร์แมน(2012) และ แบทแมน (1996) ถูก “หยิบยืม” มาใช้ในงานของ Steve Kaufman(2013, Online.) เป็นต้น



ผลงานของ Andy Warhol

ผลงานของ Steve Kaufman

ที่มา : <http://artandculture.blogspot.com/>

ที่มา : <http://arqscoblogspot.com/>

ที่มา : <https://www.facebook.com/pages/American-Pop-Art-Inc-Steve-Kaufman/>

ภาพที่ 2.8 ภาพแสดงลักษณะแนวคิดการหยิบยืมในงานศิลปะแบบ Pop Art หรืองานศิลปะยุคหลังสมัยใหม่

แนวคิด Appropriation Art นี้ ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้ในส่วนของการออกแบบผลงาน ภาพ คาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆ โดยทำการ “หยิบยืมและดัดแปลง” ลักษณะหรือรหัสจากแหล่งข้อมูลสำคัญต่างๆ มาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบของผู้วิจัย

13. การประกอบสร้างภาพอัตลักษณ์และความหมายในคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดง

13.1 การสร้างอัตบุคคลและการปั่นความคิดให้เป็นวัตถุ

แนวคิดของ มิเชล ฟูโกต์(Michel Foucault) ว่าด้วย การสร้างอัตบุคคลและการปั่นความคิดให้เป็นวัตถุ นั้น อานันท์ กาญจนพันธ์(2555) ได้อธิบายแนวคิดเกี่ยวกับประเด็นนี้ไว้ดังนี้คือ

การสร้างหรือการผลิตอัตบุคคล”(Subject Production หรือ Subjection) หมายถึง การสร้างอัตบุคคลขึ้นมาให้เห็นเป็นประเด็นที่คนเรายอมรับว่าเป็นความหมายที่แท้จริง จนคนเราต้องตกเป็นทาสของความหมายนั้น บางครั้งฟูโกต์ก็เรียกกระบวนการนี้ว่า “การปั่นน้ำเป็นตัว” หรือ “ปั่นความคิดให้เป็นวัตถุ”(Objectification) โดยมีนัยเกี่ยวกับการสร้างความหมาย หรือปั่นเรื่องขึ้นมาให้เป็นตัวหรือเป็นสัญลักษณ์ตายตัว(Object) เสมือนหนึ่งเป็นรูปเคารพ จนคนเราต้องบูชาและยอมรับ เพราะเชื่อว่าเป็นความจริง ทั้งๆที่จริงแล้ว ตัวสัญลักษณ์นั้นเป็นเพียงมายาคติ(Myth)เท่านั้น เช่น เงินตรา ที่แรก เริ่มก็เพียงต้องการใช้เป็นสื่อในการซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้าเท่านั้น แต่เมื่อผ่านกระบวนการปั่นความหมายของเงินตราให้กลายเป็นความเชื่อที่ยึดถือกันว่า เงินตรามีจริง สามารถลดบันดาลทุกสิ่งทุกอย่างให้คนเราได้(ทั้งๆที่เป็นเพียงมายาคติ) จนทำให้คนเราเห็นเงินตราเป็นพระเจ้า

การสร้างความคิดให้อัตบุคคล(Subjectification) นี้ อาจจะแตกต่างจาก การปั่นความคิดเป็นตัว(Objectification) อยู่บ้าง ตรงที่ การปั่นความคิดเป็นตัว นั้น ถือเป็นการนิยามความหมายขึ้นมาให้คนกลายเป็นทาสของความหมายนั้น ส่วน การสร้างความคิดให้อัตบุคคล จะเป็นการสร้างอัตบุคคลขึ้นมาแล้ว ทำให้คนคิดว่าอัตบุคคลเช่นนั้นเป็นเรื่องสำคัญ หรือเป็นเรื่องที่เมื่อก่อนยังไม่ได้คิด แต่กลับหันมาคิดไปว่าสำคัญขึ้นมา เช่น คนยากจน หรือ คนดี ซึ่งไม่ใช่ประเด็นในอดีต และการจะเป็นคนดีหรือคนไม่ดีนั้น อาจจะไม่ได้อยู่ที่ตัวคนหรือคุณสมบัติส่วนตัวของคนคนนั้น แต่อยู่ที่เงื่อนไขสิ่ง แวดล้อมมากกว่า เช่น เรื่องความงาม หากเราไม่จัดประกวดนางสาวไทย ความงามก็ไม่เป็นประเด็น หรือถ้าเราเป็นนักร้อง ความงามก็ไม่ใช่ประเด็นเช่นกัน ฯลฯ เป็นต้น

ซึ่งสามารถสรุปสาระประเด็นสำคัญ และอธิบายความสอดคล้องกับแนวทางการออกแบบคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆ ในงานวิจัยครั้งนี้ ได้ดังนี้คือ

1) การสร้างความคิดให้อัตบุคคล(Subjectification) จะเป็นการสร้างอัตบุคคลขึ้นมา หรือออกแบบสร้างภาพคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆ ขึ้นมาแล้ว ทำให้คนคิดว่าอัตบุคคลคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆ นี้ มีตัวตน หรือมีความหมาย หรือมีความสำคัญอีกด้วย

2) การปั่นความคิดเป็นตัว(Objectification) จะเป็นการนิยามความหมายขึ้นมา หรือสร้างความหมายให้กับคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆ เพื่อให้คนเชื่อ คล้อยตาม ยึดถือตามความหมายนั้น หลงใหล หรือกลายเป็นทาสของความหมายนั้น

ลักษณะ หรือบุคลิกภาพของ Asuka ว่า คือ เด็กวัยรุ่นหญิงลูกครึ่งญี่ปุ่น-เยอรมัน อายุ 14 ปี เป็นมนุษย์แบบ The Second Child และเป็นนักบินอิวา 02 (The Pilot of EVA [Unit 02](#)) โดยสร้างให้ Asuka เป็นคาแรคเตอร์ตัวแสดงนำหญิงที่โดดเด่นในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Evangelion” ได้รับรางวัลคาแรคเตอร์ต่างๆมากมาย จน Asuka กลายเป็นคาแรคเตอร์ ตัวแสดงที่ได้รับการยอมรับว่าเป็น “Idol in The Eva World”(Wikipedia. 2013)



ที่มา : <https://www.google.co.th/search?q=Asuka+Langley+Sohryumgdii>

ภาพที่ 2.9 ภาพแสดงคาแรคเตอร์หรือบุคลิกภาพของ Asuka Langley Soryu

โดยสรุปแล้ว แนวคิดของ มิเชล ฟูโกต์ ในประเด็นเรื่อง การสร้างความคิดให้อัตบุคค (Subjectification) และ การปั้นความคิดเป็นตัว(Objectification) นั้น ยังมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงต่อความคิดในเรื่อง อัตบุคค(Subject) และ ตัวตน(Self) และสอดคล้องกับแนวคิดทางด้านจิตวิทยา และบุคลิกภาพของ คาร์ล กุสตาฟว์ จุง ในประเด็นเรื่องตัวตน(Self) และ หน้ากาก(Persona) อีกด้วย

13.2 การประกอบสร้างภาพอัตลักษณ์ ความหมายและความเป็นไทยในคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเน้นการศึกษาในมิติของการประกอบสร้างความหมายและอัตลักษณ์ของบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง สำหรับงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ โดยใช้แนวคิดสัญวิทยาหรือสัญศาสตร์เป็นหลักในการศึกษา โดยมีประเด็นศึกษาเกี่ยวกับ **ความเป็นไทย** เป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆ อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง ซึ่งเฉพาะเจาะจงลงไปที่ **สัญลักษณ์หรือรหัสและสัญลักษณ์ความหมาย** ในรูปแบบของ **ภาพบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง** ที่เป็นภาพนิ่ง แต่ยังคงให้ความสำคัญ และเชื่อมโยงกับความเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันในแง่ของกลไกเงื่อนไขและเทคนิคในการผลิตเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันต่อไปอีกด้วย

จากข้อเขียนในหนังสือเรื่อง “สื่อที่ใช้ ของใครที่ชอบ : การ์ตูน โทรทัศน์ท้องถิ่น แฟนคลับ” ในบท “พรมแดนแห่งการ์ตูน” ของ ตปากร พุทธเสส(2555 : 162-203) ได้เสนอทฤษฎีที่ประมวลจากหลักการ และทฤษฎีสัญวิทยา(Semiology) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนและภาพยนตร์แอนิเมชันหลายชิ้น ซึ่งในประเด็นที่เกี่ยวกับ การประกอบสร้างความหมาย อัตลักษณ์ และความเป็นไทย นั้น สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

ทฤษฎีสัญวิทยานั้น แตกต่างจากทฤษฎีอื่นๆ ที่สนใจในตัวเนื้อหาเช่นเดียวกัน คือ ทฤษฎีสัญวิทยาไม่ได้สนใจเพียงแต่ระดับพื้นผิวในตัวเนื้อหาสาระ เช่น มีเนื้อหาประเภทอะไรอยู่บ้างเท่านั้น แต่ทฤษฎีนี้จะสนใจ “ระดับลึกลงไป” คือ “ความหมายของเนื้อหาสาระ”(Meaning) เช่น เข็มขัดแปลงร่างของมาร์สโรเดอร์(อายมดแดง) มีความหมายถึงอะไร เป็นต้น การนำทฤษฎีสัญวิทยามาใช้ในการศึกษาสื่อการ์ตูน(ภาพยนตร์แอนิเมชัน)นั้น น่าจะเป็นเรื่องที่ทำได้อย่างเหมาะสมเจาะลงตัว เพราะตัวสื่อการ์ตูนนั้นก็ประกอบด้วย “สัญลักษณ์” และ “รหัส” ต่างๆอยู่แล้ว การ์ตูนเป็นรูปแบบการสื่อสารที่วาดด้วย “ภาพ” ผสมกับ “ตัวอักษร” ซึ่งอาจไม่จำเป็นต้องมีก็ได้ในกรณีของการ์ตูนเงียบหรือการ์ตูนใบ้ (คล้ายคลึงกับกับภาพตัวการ์ตูน หรือ ภาพตัวคาแรคเตอร์ตัวแสดง ภาพอุปกรณ์ประกอบ หรือ ภาพฉากหลังของงานภาพยนตร์แอนิเมชัน) ภาพที่มองเห็นนั้นนอกจากจะมี “ความหมายตรง” แล้ว ยังมี “ความหมายแฝง” อยู่เสมอ เช่น ภาพดวงตาที่กลมโตกว่าคนปกติของการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งนอกจากจะมี “ความหมายตรง” ว่าเป็น “นัยน์ตา” แล้ว ก็ยังมี “ความหมายแฝง” ถึง “การเป็นช่องทางแสดงอารมณ์ความรู้สึก” (หรืออาจแสดงถึง “ลักษณะวัย” หรือ “ความน่ารัก”) ฯลฯ เป็นต้น

โดยตัวบ่งชี้อัตลักษณ์ความเป็นไทยในภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นปัจจัยหรือองค์ประกอบที่สำคัญ หรือ รหัส หรือ สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย ในการบ่งชี้ถึงลักษณะความเป็นไทยในภาพยนตร์แอนิเมชันไทยนั้น จากการศึกษารายงานของ ตปากร พุทธเสส(2553 : 198-203) เรื่อง “การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์(พ.ศ. 2551-2553)” สามารถสรุปได้ดังนี้ คือ

1) ด้านเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชัน นั้น มีการแตกตัวออกไปใน 4 ลักษณะ คือ

1.1) เนื้อหาไทยที่แต่งขึ้นมาใหม่ 1.2) เนื้อหาจากวัฒนธรรมต่างชาติ 1.3) เนื้อหาผสมจากหลายวัฒนธรรม และ 1.4) เนื้อหาจากจินตนาการ

2) องค์ประกอบที่แสดงลักษณะความเป็นไทย ประกอบด้วย

2.1) ตัวละคร การ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่ มีตัวละครที่เป็นเดิมน้อยที่สุด มีลักษณะไทยผสมรองลงมา และมีตัวการ์ตูนที่ไม่แสดงความเป็นไทยปรากฏมากที่สุด

2.2) หน้าตาตัวการ์ตูนไทยรูปแบบ(From) ส่วนใหญ่ยังไม่แสดงความเป็นไทย เนื่องจากหยาบยี่มรูปแบบมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นและการ์ตูนจากประเทศตะวันตก แต่ผู้ผลิตการ์ตูนไทยมีวิธีสร้างหน้าตาไทยให้กับตัวการ์ตูน ด้วยการใช่วิธีการสัมพันธ์บทความความหมายความเป็นคนไทยจากบุคคลที่มีตัว ตนอยู่จริงในสังคมไทยมาสู่ตัวการ์ตูน ทำให้ตัวการ์ตูนนั้นมีความเป็นไทยชัดเจนขึ้น

2.3) เครื่องแต่งกาย ตัวการ์ตูนไทยส่วนใหญ่มีเครื่องแต่งกายที่ไม่แสดงถึงความ เป็นไทยมากที่สุด เนื่องจากเนื้อหาส่วนใหญ่ที่ศึกษา มีลักษณะเป็นโลกจินตนาการ มีเครื่องแต่งกาย แบบผสมรองลงมา และแบบไทยเดิมน้อยที่สุด

2.4) โครงเรื่อง มีลักษณะโครงเรื่องที่สอดคล้องกับสภาพสังคมไทยมากที่สุด รองลงมาคือ แบบไม่เป็นไทย ที่หยิบยืมมาจากวัฒนธรรมอื่น ๆ มาผลิต และแบบไทยดั้งเดิมน้อยที่สุด

2.5) แก่นเรื่อง มีลักษณะสอดคล้องกับคติไทยและคติความเชื่อไทยสมัยใหม่ ทั้งหมด รองลงมาคือแบบคติไทยดั้งเดิม และไม่พบแบบที่ไม่แสดงความเป็นไทย

2.6) ฉาก มีลักษณะแบบฉากที่แสดงความเป็นไทยผสมมากที่สุด ฉากที่ไม่ แสดงความเป็นไทยรองลงมา และแบบที่แสดงความเป็นไทยเดิม มีน้อยที่สุด

2.7) การแสดงออกทางวัฒนธรรม พบว่า ในการ์ตูนไทยสมัยใหม่ส่วนใหญ่ไม่ แสดงลักษณะวัฒนธรรมไทยมากที่สุด และวัฒนธรรมมีความเป็นสากลสูง พบการแสดงออกทาง วัฒนธรรมไทยสมัยใหม่รองลงมา และพบลักษณะวัฒนธรรมไทยแบบดั้งเดิมน้อยที่สุด

2.8) พากษ์ ด้วยกลุ่มตัวอย่างศึกษาเป็นเรื่องราวมาจากจินตนาการ จึงพบว่า มี การใช้พากษ์ในจินตนาการมากที่สุด แบบพากษ์ในปัจจุบันรองลงมา และแบบดั้งเดิมน้อยที่สุด

2.9) อุปกรณ์ มีลักษณะแบบที่พบเห็นในสังคมไทยยุคใหม่มากที่สุด แบบ อุปกรณ์ไทยดั้งเดิมน้อยรองลงมา และแบบไม่แสดงความเป็นไทยน้อยที่สุด

2.10) อาวุธ / ของวิเศษ(Magic) ส่วนใหญ่มีลักษณะที่ไม่แสดงความเป็นไทย มากที่สุด แบบปล่อยพลังแบบการ์ตูนญี่ปุ่นด้วยท่าทางไทยรองลงมา และแบบไทยดั้งเดิมน้อยที่สุด

และนอกจากนี้ ก็คือ ด้าน ภาษา เพลงประกอบรายการ และดนตรีประกอบ ซึ่งแนวคิดการประกอบสร้าง ปัจจัย องค์ประกอบ และตัวบ่งชี้อัตลักษณ์ ดังกล่าวมาข้างต้นนี้ สอดคล้องกับแนวคิดและแนวทางการศึกษาของผู้วิจัยและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการ ออกแบบสร้างภาพคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆ ในงานวิจัยครั้งนี้ได้เป็นอย่างดี

14. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ด้านการใช้ปัจจัยและองค์ประกอบทางศิลปะ และเทคนิคทางภาพ

กรทักษ์ ธาดาธีธรรม, พิศประไพ สารศาสดา และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์(2551) ได้ศึกษาเรื่อง การจัดองค์ประกอบภาพในการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะ ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับวิธีการจัดองค์ประกอบภาพในรูปแบบต่างๆโดยเน้นการนำหลักทฤษฎีกฎสาม ส่วน(golden mean) มาประยุกต์ใช้ในการสร้างองค์ประกอบของภาพให้ เข้าถึงความสมดุลทาง สายตา และมีความเป็นเอกภาพ โดยสามารถสื่อเรื่องราวและถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกได้อย่าง สวยงาม ผลการทดลอง พบว่า การจัดองค์ประกอบภาพ โดยอาศัยกฎสามส่วน จะต้องคำนึงควบคู่ ไปกับการใช้หลักความเรียบง่าย และการให้ความสำคัญกับจุดสนใจในแต่ละภาพ เช่น การเน้นด้วย ขนาด สี และน้ำหนัก รวมไปถึงการสร้างความสัมพันธ์ของแต่ละภาพ จะต้องมีความสำคัญกันอย่าง สอดคล้องและเป็นเอกภาพเพื่อให้ผลงานออกแบบมีความสมบูรณ์

งานวิจัยชิ้นนี้ สามารถสนับสนุนและนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องมือวิเคราะห์ในส่วนของการศึกษาเกี่ยวกับฉากหลังและการออกแบบผลิตผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันในประเด็นการออกแบบ ฉากหลัง การจัดองค์ประกอบต่างๆ ที่มีตัวแสดงและอุปกรณ์ประกอบของผู้วิจัยได้

ปิยธิดา ไพระระหง พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์(2552) ได้ศึกษาการออกแบบแอนิเมชันเพื่อถ่ายทอดความรู้สึกเหงาของมนุษย์ จากการศึกษา ทางด้านจิตวิทยาและการใช้สี แสง เงา องค์ประกอบภาพและเนื้อเรื่อง เพื่อใช้ในการออกแบบผลิตแอนิเมชัน 3 มิติพบว่า สามารถใช้สีในลักษณะ 1) สีหม่น 2) สีอ่อน และ 3) สีที่มีผลทางจิตวิทยา โดยประกอบกับหลักการของแสงเงาและการ จัดองค์ประกอบภาพ ซึ่งยังพบว่า การสื่อความหมายนั้นแตกต่างกันหรือไม่เท่ากันตามประสบการณ์พื้นฐานของผู้รับสารแต่ละคน

งานวิจัยชิ้นนี้ สามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องมือวิเคราะห์ของผู้วิจัย ในประเด็นการวิเคราะห์การออกแบบโทนสีภาพรวมเพื่อแสดงอารมณ์สื่อความหมายในฉากต่างๆ ของภาพยนตร์แอนิเมชันกลุ่มตัวอย่าง และประยุกต์ใช้ในการผลิตผลงานภาพยนตร์แบบ 2 มิติ ได้เป็นอย่างดีด้วยเช่นกัน

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, พิศประไพ สารศาสดาและ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์(2551) ได้ศึกษาการ ออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันประกอบเพลง “ยอดกระบี่เงาปีศาจ” เป็นการศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์จิตรกรรมอิเล็กทรอนิกส์สมัยใหม่สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว พบว่า การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยเทคนิคจิตรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ ช่วยให้ทำงานได้สะดวกรวดเร็วกว่าการเขียนภาพแบบแผ่นเซลลูลอยด์เหมือนในอดีต อีกทั้งสามารถควบคุมและสร้างเทคนิคพิเศษได้ง่ายขึ้น ซึ่งสามารถค้นคว้าพัฒนาต่อยอดได้อย่างเป็นระบบในโปรแกรมตัดต่ออื่นๆ เช่น Adobe After Effects, Sony Vegas ฯลฯ เป็นต้น และพบว่า คุณสมบัติของเลเยอร์ในโปรแกรม Adobe Photoshop ช่วยให้การไล่ค่าน้ำหนักสีเกิดมิติมากขึ้น และ การกำหนดความละเอียดของภาพที่วาด อยู่ที่ระดับ 72 dpi เป็นระดับที่เหมาะสม สามารถแสดงผลได้อย่างมีคุณภาพดีและช่วยให้การทำงานรวดเร็วขึ้น

งานวิจัยชิ้นนี้สามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้ในการศึกษา โดยเฉพาะในด้านขั้นตอนการออกแบบผลิต การใช้เส้น สี และขนาดของความละเอียดทางภาพของผลงานคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆ ของผู้วิจัยได้เป็นอย่างดี

วรรณกิจ กิจวัฒนานุสนธิ์ และ ชัยยศ อิษฏ์วรพันธ์(2551) ได้ศึกษา เรื่องวัฒนธรรมความน่ารักของตัวการ์ตูนในภาพยนตร์ญี่ปุ่นเพื่อการออกแบบงาน Kenetic Design นั้นพบว่า ลักษณะของรูปร่าง รูปทรง รูปแบบต่างๆ นั้น มักเป็นรูปแบบทรงกลม มีส่วนเว้าส่วนโค้งนุ่มนวล ไม่ใช่ลักษณะรูปแบบตรงเป็นเหลี่ยมที่จะทำให้ดูแล้วเกิดความไม่สบายตาและไม่ดึงดูดใจทางด้านสีจะใช้โทนสีอ่อนหวาน เบรกโทนสี ไม่ใช่สีที่ฉูดฉาดหรือสดจนเกินไป

งานวิจัยชิ้นนี้ สนับสนุนแนวทางการศึกษาในประเด็นการวิเคราะห์องค์ประกอบและปัจจัยด้านรูปร่าง รูปทรง และสี ในการออกแบบเครื่องมือวิเคราะห์ และใช้เป็นแนวทางออกแบบผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างของผู้วิจัยได้เป็นอย่างดี

Albright(2009) ได้ศึกษาเรื่อง “ 2D Spatial Design Principles Applied to 3D Animation: A Proposed Toolset for Filmmakers” พบว่า

ขั้นตอนการออกแบบภาพ(Visual Design) ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ เป็นการตัดสินใจที่มีผลต่อลักษณะภาพ(Look) และโทน(Tone) ทางอารมณ์ของภาพยนตร์ทั้งหมด ซึ่งจะต้องทำโดยนักออกแบบ อันจะมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของผู้ชมในพื้นที่ของภาพยนตร์(The Film's Space) การ ศึกษาเรื่องนี้ถูกกำหนดไว้ว่าเป็น"การออกแบบเชิงพื้นที่"(Spatial Design) แนวคิดของการออกแบบเชิงพื้นที่ คือ ความเกี่ยวข้องโดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเคลื่อนไหวแบบดิจิทัล(หรือที่เรียกว่า 3D หรือ CG ภาพเคลื่อนไหว) เป็นกระบวนการผลิตเทคนิคภาพเสมือนแบบ 3D แต่การประมวลผลและแสดงผลภาพออกมาเป็นแบบเทคนิค 2D ในขั้นสุดท้าย ข้อมูลอ้างอิงสำหรับการตัดสินใจในการออกแบบเชิงพื้นที่จะพบได้ในหลักการของสาขาวิชาต่างๆ ทางทัศนศิลป์ และวิทยานิพนธ์นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดระเบียบและ ใช้หลักการเหล่านี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันแบบดิจิทัล(Digital Animation Production). การวิจัยนี้จะสร้างบริบทสำหรับการศึกษาค้นคว้าโดยประการแรก ทำการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น มุ่งความสนใจไปที่หลักการออกแบบเชิงพื้นที่ โดยภาพยนตร์แอนิเมชันที่นำเสนอในเรื่องของพื้นที่ที่ไม่ใช่แบบดั้งเดิม(The Film Space Non-Traditionally.) ศึกษาค้นคว้า ทบทวนวรรณกรรมของการออกแบบกราฟิก และหลักการถ่ายภาพยนตร์เพื่อเป็นกล่องเครื่องมือ(Toolbox) ของการออกแบบเชิงพื้นที่ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 2 เรื่อง ทำการตรวจสอบด้านวัตถุประสงค์ของเรื่องราว และรูปแบบของภาพยนตร์แอนิเมชันแต่ละเรื่อง และจำแนกเป็นกลุ่มย่อยตามที่กำหนดตามเครื่องมือที่คัดเลือกและนำไปใช้ตามวัตถุประสงค์เหล่านั้น ในสุดท้ายใช้หลักการเหล่านี้ในการประเมินบริบทของภาพยนตร์ที่ผลิต ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 เรื่องที่ทำการผลิตมีลักษณะของวัตถุประสงค์ตรงข้ามกัน และแสดงให้เห็น มุมมองที่แตกต่างกัน 2 อย่างของการใช้กล่องเครื่องมือ ที่มีลักษณะร่วมกัน คือ ทั้งสองเรื่องแสดงให้เห็น ถึง การประยุกต์ใช้และการวิเคราะห์ของหลักการกล่องเครื่องมือ ด้วยวิธีการจากด้านตรงข้ามของระบบเดียวกัน ระบบที่มีอยู่ของหลักการออกแบบเชิงพื้นที่ และการประยุกต์ใช้หลักการเหล่านั้นเพื่อให้การปฏิบัติงานภาพแอนิเมชันดิจิทัล จะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนและผู้สร้างภาพยนตร์มือสมัครเล่น โดยการให้การอ้างอิงและตัวอย่างสำหรับการตัดสินใจในการออกแบบเชิงพื้นที่ รวมทั้งในหลายสาขาวิชาด้าน

ทัศนศิลป์ กล่องเครื่องมือที่นำเสนอในหลักการ แสดงให้เห็นว่า ความรู้แบบสัญชาตญาณของนักออกแบบและผู้สร้างภาพยนตร์เป็นเช่น การจัดระบบ เป็นทรัพยากรที่สามารถมองเห็นได้สำหรับนักสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันดิจิทัล

งานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยสามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการใช้เครื่องมือ การจัดระบบการทำงานด้านความรู้พื้นฐาน ด้านการออกแบบ และด้านระบบการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในงานวิจัยครั้งนี้ได้

2) ด้านการบุคลิกลักษณะตัวแสดง

Lioi(2009) ได้ศึกษาเรื่อง Framework for the Development of Schemata in Character Design for Computer Animation. พบว่ากิจกรรมของการออกแบบบุคลิกลักษณะ (Characters Designing) สำหรับงานภาพยนตร์แอนิเมชันคอมพิวเตอร์นั้น ต้องการการจัดการที่ดีมาก ในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนและการตัดสินใจเชิงเทคนิค ซึ่งต้องประกอบรวมทั้งจากเรื่อง (Story) ความคิดส่วนตัว (Subjective Ideas) และปัจจัยต่างๆทางภาพที่เป็นนามธรรม (Abstract Visual Elements) เช่น เส้น รูปร่าง สี เพื่อที่จะสร้างตัวละครที่สามารถเข้าใจได้และน่าเชื่อ ซึ่งยังขาดเอกสารที่ครอบคลุมและการแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกันเกี่ยวกับกระบวนการนี้ สิ่งนี้แสดงถึงความล้มเหลวสำหรับนักออกแบบหน้าใหม่ที่จะมองหาข้อมูลในเชิงลึกเกี่ยวกับการออกแบบบุคลิกลักษณะ นับตั้งแต่เรื่องความเข้าใจอย่างละเอียดในกระบวนการนี้ จนถึงขั้นตอนแรกในการพัฒนาสู่ความเชี่ยวชาญในด้านการออกแบบบุคลิกลักษณะ การวิจัยนำไปสู่การปฏิบัติที่กำหนดกรอบเชื่อมโยงเป็นวิธีระบบเพื่อกระบวนการของการออกแบบบุคลิกลักษณะสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันคอมพิวเตอร์ ช่วยให้นักออกแบบ ฝึกหัดได้พัฒนากระบวนการของการออกแบบบุคลิกลักษณะไปสู่ความเชี่ยวชาญ

งานวิจัยนี้จัดระเบียบข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการของการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละครในรูปแบบ ที่เรียกว่า “แบบจำลองกระบวนการการออกแบบบุคลิกลักษณะ” (Character Design Process Model) โดยอาศัยพื้นฐานจาก การแก้ปัญหาและกระบวนการสร้างรูปแบบ (Form) ทำการทดสอบและการกลั่นกรองโดยใช้วิธีการแบบโครงสร้างนิยม (Constructivist Approach) ในการสร้างตัวละครหลักที่มาจากภาพยนตร์แอนิเมชัน สั้น เรื่อง “The Fox and the Grapes”. แบบจำลองดังกล่าวนี้ยังถูกนำไปใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ของการศึกษาประยุกต์ 3 โครงการในโครงการพัฒนาที่ศูนย์คอมพิวเตอร์ขั้นสูงสำหรับศิลปะและการออกแบบ

การจัดการข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวละครด้วยวิธีการจัดระบบ แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ร่วมกันของนักออกแบบใหม่ที่ต้องทำความเข้าใจต่อไปอีก เกี่ยวกับแนวคิดและวิธี การที่เชื่อมโยงกับกระบวนการการออกแบบบุคลิกลักษณะ การวิเคราะห์เชิงปฏิบัติการนี้ เป็นการรวบรวมองค์ความรู้ ที่เป็นความเข้าใจ และเป็นตัวแทนแสดงถึงชุดของการอ้างอิง (Understanding and Represents A Set of References) ที่จะเป็นข้อมูลความรู้และเสริมสร้างประสบการณ์ของนักออกแบบมือใหม่ในอนาคต

งานวิจัยชิ้นนี้ สามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้ในประเด็น ด้านแนวคิดและกิจกรรมการออกแบบบุคลิกลักษณะ เพื่อใช้ในการศึกษา วิเคราะห์ และออกแบบบุคลิกลักษณะเพื่อการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้วิจัยได้

Muppala(2008) ได้ศึกษาถึง Personality and Posture พบว่า บุคลิกภาพ (Personality) ของตัวบุคลิกลักษณะเสมือนจริง(Virtual Character) ผ่านทางท่าทาง(Posture) รูปแบบบุคลิกภาพมาตรฐาน จากที่ค้นคว้ามา จะบูรณาการรวมกับรูปแบบพฤติกรรมที่กำหนดเอง เพื่อการออกแบบระบบ ที่ใช้การกำหนดค่าระดับสูงให้กับบุคลิกภาพของโครงสร้างภายนอกของตัวบุคลิกลักษณะ ซึ่งเป็น ปัจจัยนำเข้า(Input) จากขอบเขตของพฤติกรรมอวัจนภาษาที่ได้รับการสำรวจ และชุดของกฎแบบแผนที่กำหนดทาง จิตวิทยาเกี่ยวกับพฤติกรรมทางสรีระวิทยา ในหลายงาน ได้รับการกำหนดเป็นสูตร(Formulated) กฎเหล่านี้มีการดำเนินการในระบบ ซึ่งโครงสร้างสัญญาณของบุคลิกภาพเป็นเช่น ปัจจัยนำเข้า(Input) และผลที่ได้รับ(Output) ของท่าทาง(Postures)ต่างๆ นั้น มีระดับสูงตามหลักจิตวิทยาที่กำหนดไว้

งานวิจัยชิ้นนี้ สามารถนำมาสนับสนุนแนวคิดด้านหลักจิตวิทยาเกี่ยวกับบุคลิกภาพ ที่สามารถนำมาปรับใช้ในการออกแบบบุคลิกลักษณะเพื่อการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้วิจัยได้

3) ด้านการประกอบสร้างสัญญาณและสัญญาณความหมาย

สิริภพ แก้วไกรสิน(2549) ได้ศึกษา เรื่อง การสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ภาพในตัวละครจักรๆ วงศ์ๆ ทางโทรทัศน์กับแก่นจินตนาการของผู้ชมที่เป็นเด็ก โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้เข้าใจถึงที่มาของจินตนาการและวิธีการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับเอกลักษณ์ของตัวละครมนุษย์ในละครจักรๆ วงศ์ๆทางโทรทัศน์ และเพื่อให้ทราบถึงแก่นจินตนาการในละครจักรๆ วงศ์ๆในการรับรู้ของผู้ชมที่เป็นเด็ก โดยใช้แนวคิดทฤษฎีการรู้เข้าเชิงสัญลักษณ์และแนวทางการศึกษาแก่นจินตนาการ แนวคิดสัมพันธ์ พบว่า วิธีการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ภาพที่เกี่ยวกับเอกลักษณ์ของตัวละครมนุษย์ในละครจักรๆ วงศ์ๆ ทางโทรทัศน์มีวิธีการที่สำคัญ ได้แก่ 1) การนำเสนอด้วยภาพที่มีลักษณะภาพตามแบบแผนของจิตรกรรมไทยแนวประเพณี 2) การสื่อความหมายแฝงจากภาษาภาพโทรทัศน์ 3) การสร้างบริบทเพื่อกำกับความหมายอันเป็นเอกลักษณ์ของตัวละคร 4) การสร้างสัมพันธ์ 5) การประยุกต์ใช้รหัสภาพการ์ตูน และในแง่ของที่มาของจินตนาการเกี่ยวกับตัวละครมนุษย์ในการรับรู้ของเด็ก

ประกอบด้วย 1) งานจิตรกรรมและประติมากรรมในศาสนสถาน 2) งานวรรณกรรมเด็กและเยาวชน 3) งานสื่อมวลชน และ 4) กระบวนการขัดเกลาทางสังคมจากครอบครัวและโรงเรียน สำหรับ แก่นจินตนาการของผู้ชมที่เป็นเด็กที่มีต่อละครจักรๆ วงศ์ๆ ประกอบด้วย 1) แก่นจินตนาการที่เน้นความถูกต้องเป็นจริง 2) แก่นจินตนาการที่เน้นค่านิยมทางสังคม 3) แก่นจินตนาการที่เน้นประโยชน์ทั้งส่วนบุคคลและทางสังคม

งานวิจัยชิ้นนี้ สามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้ในการศึกษาและวิเคราะห์ ด้านแนวคิด ที่มาของคาแรคเตอร์แบบต่างๆ รูปสัญญาณ และ สัญญาณความหมาย ในงานออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงในงานภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้วิจัยได้เป็นอย่างดี

จากการศึกษาของ สุภา จิตติวสุรัตน์(2545) เรื่อง การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง เพื่อศึกษากระบวนการประกอบสร้างความหมายให้แก่ "ความเป็นจริง" ผ่านสื่อภาพยนตร์อิงเรื่องจริงของผู้สร้างภาพยนตร์ ศึกษาความหมายของ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์จากการเข้ารหัส(encoding) ของผู้สร้างภาพยนตร์ และศึกษาเปรียบเทียบการรับรู้ความหมายของ "ความเป็นจริง" ผ่านสื่อภาพยนตร์ของผู้รับสารกลุ่มต่าง ๆ โดยใช้แนวคิดเรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคม แนวคิดเรื่องการเข้ารหัสของผู้ส่งสารและถอดรหัสของผู้รับสาร และแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการประกอบสร้างความหมายให้แก่ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง เกิดจากจุดมุ่งหมายการประกอบสร้างของผู้สร้างภาพยนตร์ซึ่งมีอยู่ 2 ประการ คือ เพื่อให้ดูเหมือนเป็นเรื่องจริงและเพื่อสื่อความหมายเดิมและสร้างความหมายใหม่ให้แก่ "ความเป็นจริง" โดยสำหรับวิธีการประกอบสร้างเพื่อให้ดูเหมือนเป็นเรื่องจริงนั้น ผู้สร้างภาพยนตร์อาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ ตัวละคร โครงเรื่อง การสร้างความเกี่ยวข้องกับผู้ชมโดยตรง ฉาก และกลวิธีการนำเสนอของสื่อภาพยนตร์ ส่วนวิธีการประกอบสร้างเพื่อสื่อความหมายเดิมและสร้างความหมายใหม่ให้แก่ "ความเป็นจริง" นั้น ผู้สร้างภาพยนตร์อาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งหมด 5 องค์ประกอบ ได้แก่ จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง การนำเสนอ "ความเป็นจริง" ในหลายมิติแก่นเรื่อง และปมความขัดแย้ง ทั้งนี้ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์จากการเข้ารหัสของผู้สร้างภาพยนตร์นั้น พบว่า มี 3 ลักษณะ ได้แก่ ความหมายที่เกิดจากการสื่อความหมายเดิมส่วนใหญ่ออกและสร้างเป็นความหมายใหม่ ความหมายที่เกิดจากการสื่อความหมายเดิมบางส่วนและต่อยอดความหมายเดิมบางส่วน ให้ชัดเจนขึ้น และความหมายที่เกิดจากการสื่อความหมายเดิมบางส่วนและสร้างความหมายใหม่บางส่วน สำหรับการรับรู้ความหมายของผู้รับสารนั้น ศึกษาเปรียบเทียบจากกลุ่มตัวอย่างผู้รับสาร 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีประสบการณ์ตรง และกลุ่มที่มีประสบการณ์กับ "ความเป็นจริง" ผ่านสื่อ พบว่า กลุ่มที่มีประสบการณ์ตรงจะถอดรหัสสารด้วยการปฏิเสธความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์ ส่วนกลุ่มที่มีประสบการณ์กับ "ความเป็นจริง" ผ่านสื่อ จะถอดรหัสสารด้วยมุมมองที่หลากหลายซึ่งมีทั้งหมดด้วย ต่อรอง และปฏิเสธความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์ ซึ่งความแตกต่างของการถอดรหัสสารนี้ เป็นผลมาจากการที่ผู้รับสารทั้งสองกลุ่มถูกประกอบสร้างความหมายมาจากโลกเชิง สัญลักษณ์ที่แตกต่างกัน

งานวิจัยชิ้นนี้ สามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้ในการศึกษาและวิเคราะห์ ด้านแนวคิด ที่มาของการออกแบบบุคลิกลักษณะแบบต่างๆ รหัส รูปสัญลักษณ์ สัญลักษณ์ความหมาย และกระบวนการประกอบสร้างความหมาย ในเครื่องมือการวิเคราะห์และในงานออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงในงานภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้วิจัยได้

4) ด้านลักษณะความเป็นไทย

จารุณี สุขชัย(2550) ได้ศึกษาเรื่อง มิติ "ความเป็นไทย" ในหนังสือการ์ตูนไทย พบว่าการปรับตัวของการ์ตูนไทยแบ่งออกเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 เป็นยุคแรกของการ์ตูนไทย มีลักษณะการปรับตัวโดยผู้เขียนจะนำเรื่องวรรณคดี นิทานพื้นบ้านไทยมาผสมกับโครงเรื่องจากการ์ตูนอเมริกัน

มาสู่ช่วงที่ 2 ยุคการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาในประเทศไทย การปรับตัวในยุคนี้อยู่ในรูปแบบการนำการ์ตูนญี่ปุ่นมาแปลกันอย่างแพร่หลาย แต่รูปแบบของการ์ตูนยังคงลักษณะความเป็นไทยในด้านของการจัดหน้า และเมื่อเข้าสู่ช่วงที่ 3 ยุคปัจจุบัน มีการปรับตัวโดยยังคง “ความเป็นไทย” เมื่อ *ผู้เขียนและผู้วาดภาพยังคงนำเรื่องจากวรรณคดีนิทานพื้นบ้าน นิทานจักรๆวงๆ เรื่องประวัติศาสตร์มาเขียนเป็นเนื้อหาของการ์ตูนโดยผ่านกระบวนการผสมผสานข้ามสายพันทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridization) แต่เสนอในรูปการ์ตูนญี่ปุ่น ภาพลายเส้นให้มีความเป็นสากล (Globalization)*

องค์ประกอบที่แสดงถึง “ความเป็นไทย” คือ *แหล่งที่มาของเนื้อเรื่อง* โดยเป็นเรื่องที่น่ามาจากวรรณคดีไทย นิทานพื้นบ้าน ประวัติศาสตร์ อีกทั้งขยายแหล่งที่มาของเนื้อหาจากสื่ออื่นๆ เช่น จากสื่อภาพยนตร์ หรือนำเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของคนไทยมาเสนอในรูปแบบของการ์ตูน ในส่วนของ *ภาพและลายเส้น “ความเป็นไทย”* ที่ปรากฏคือ ผู้วาดเน้นความสมจริงของภาพ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของการ์ตูนไทย และ *สอตแทรก “ความเป็นไทย” ผ่าน สัญลักษณ์และรหัส เอาไว้ในตัวละคร ฉาก การแต่งกาย อุปกรณ์สิ่งของ ที่ดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัย*

จากการวิเคราะห์การ์ตูนไทยทั้ง 7 ประเภท การปรับตัวเพื่อรักษาความเป็นไทยที่ปรากฏสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้ คือ 1) ประเภทของการ์ตูนไทยที่ยังคงรักษาความเป็นไทยไว้ได้ 2) ประเภทของการ์ตูนไทยที่มีส่วนผสมของความเป็นไทยและต่างชาติ ซึ่งประเภทของการ์ตูนไทยส่วนใหญ่จะอยู่ในกลุ่มนี้ และ 3) ประเภทของการ์ตูนไทยที่ไม่เหลือความเป็นไทย

ในส่วนของปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับกระบวนการเลือกและตัดสินใจของผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนไทย เนื่องจากตลาดหนังสือการ์ตูนไทยไม่ได้ทำธุรกิจจริงจัง และยังไม่มีการต่อยอดทางธุรกิจให้อยู่ในรูปของสื่ออื่นๆ อีกทั้งค่าตอบแทนของผู้วาดการ์ตูนมีอัตราที่ต่ำ และรูปแบบการทำงานเป็นแบบเบ็ดเสร็จเพียงคนเดียว ดังนั้นปัจจัยที่สำคัญต่อการตัดสินใจผลิต ก็คือ ผู้ผลิตต้องดูกระแสตลาดของผู้อ่านในช่วงนั้นๆว่า มีความต้องการแนวการ์ตูนประเภทใด หรือนำเสนอเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมช่วงเวลานั้นเพื่อให้ความทันสมัย และจะต้องสร้างคาแรคเตอร์ของตัวละครให้เป็นที่รู้จักซึ่งจะเป็นสิ่งสำคัญที่ดึงดูดให้ผู้อ่านสนใจ และตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเป็นการขยายฐานตลาดของผู้อ่านการ์ตูนให้มากขึ้น

งานวิจัยชิ้นนี้ เป็นข้อมูลและข้อสรุป ที่สนับสนุนประเด็นการศึกษา ด้านแนวคิดการออกแบบคาแรคเตอร์ของไทยแบบสมัยใหม่ โดยเฉพาะประเภทที่ 2 ประเภทการ์ตูนไทยที่มีส่วนผสมของความเป็นไทยและต่างชาติ ที่สามารถตอบสนองต่อแนวคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ และการตลาดในลักษณะที่เป็นสากล ผู้วิจัยสามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวการศึกษาวิจัยและแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงในงานภาพยนตร์แอนิเมชันได้เป็นอย่างดี

นิตินันท์ นาครินทร์(2553) ได้ศึกษา เรื่อง การออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 2 มิติโดยใช้ลายเส้นแบบมังงะที่คงอัตลักษณ์คนไทย มุ่งเน้นศึกษาการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 2 มิติ โดยใช้ลายเส้นมังงะร่วมกับองค์ประกอบอัตลักษณ์คนไทย บนความเชื่อที่ว่า ลายเส้นมังงะสามารถดึงดูดสายตาของวัยรุ่นไทย และสามารถรักษอัตลักษณ์คนไทยไว้ในแอนิเมชัน 2 มิติ ด้วยองค์ประกอบที่เป็นอัตลักษณ์คนไทย ได้แก่ การแต่งกายของตัวละคร ทรงผมของตัวละคร เนื้อเรื่อง ฉากหลังในแอนิเมชัน และอิริยาบถ การเคลื่อนไหว เป็นองค์ประกอบสำคัญในการออกแบบเพื่อรักษอัตลักษณ์ของคนไทย งานวิจัยนี้ ตัวละครและแอนิเมชัน ตัวอย่าง ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 322 คน จากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 1,962 คน โรงเรียนสิรินธร จังหวัดสุรินทร์ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มวัยรุ่นต่อตัวละครที่ออกแบบ โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษา พบว่า ผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินสื่อตัวละครแอนิเมชัน 2 มิติ โดยใช้ลายเส้นแบบมังงะที่คงอัตลักษณ์คนไทย อยู่ในระดับ ใช้ได้ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการชมภาพตัวละครที่ออกแบบโดยลายเส้นมังงะ และองค์ประกอบอัตลักษณ์คนไทยด้านความสวยงามและการผสมอัตลักษณ์คนไทยในระดับมาก ควรส่งเสริมให้นำตัวละครลักษณะนี้ไปผลิตเป็นแอนิเมชัน เพื่อให้แอนิเมชันไทยได้รับความนิยม และสามารถรักษอัตลักษณ์คนไทย

งานวิจัยชิ้นนี้ สอดคล้องและต่อยอดจากผลการวิจัยของ จารุณี สุขชัย(2550) ในประเด็นของการนำลักษณะการ์ตูนไทยประเภทที่ 2 คือ ประเภทการ์ตูนไทยที่มีส่วนผสมของความเป็นไทยและต่างชาติ เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อแนวคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ และด้านการตลาดในลักษณะที่เป็นสากล โดยงานวิจัยนี้ได้เน้นความสัมพันธ์ของรูปแบบลายเส้นมังงะกับรูปแบบอัตลักษณ์ไทย เพื่อถ่ายทอดงานออกมาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งเป็นเพียงแนวคิด แนวทางการทดลองและข้อสรุปส่วนหนึ่งในการศึกษาวิจัยของผู้วิจัย ซึ่ง ในข้อเท็จจริงแล้ว ลายเส้นแบบมังงะกับลายเส้นแบบแอนิเมชันนั้น แตกต่างกันไปพอสมควร และในทางปฏิบัติงานแอนิเมชันจะใช้รูปแบบลายเส้นแบบแอนิเมชัน ไม่ได้ใช้รูปแบบลายเส้นแบบมังงะมาใช้ในการผลิตงานแอนิเมชัน เพราะลายเส้นแอนิเมชันต้องเป็นลายเส้นที่มีความเรียบสม่ำเสมอไม่ขรุขระ และเส้นต้องต่อเนื่องเป็นเส้นที่ปิดเพื่อสร้างพื้นที่ ใช้ในการลงสีแต่ละส่วน ส่วนเส้นแบบมังงะไม่จำเป็นต้องสร้างพื้นที่ปิด สามารถเปิดไม่ต่อเนื่อง ไม่เรียบ หรือขรุขระ ตันเส้นหนาแล้วลากตัวยาวเรียวยาวแหลมทิ้งปลายเส้นขาดขรุขระได้ไม่ต้องติดหรือปิดสนิทกับเส้นอื่นก็ได้ รวมทั้งลายเส้นแบบมังงะนั้นมีลายละเอียดการใช้เส้นมากเพื่อสร้างน้ำหนัก อารมณ์ แสงเงา เพราะเป็นงานภาพนิ่ง ไม่ว่าจะเป็นแบบงานวาดหรืองานสี แต่งานแอนิเมชันเป็นภาพนิ่งต่อเนื่องในแบบของภาพยนตร์ ลายเส้นแอนิเมชันจึงเน้นลายเส้นแต่น้อยเพื่อสร้างโครงสร้างที่ดีและเพื่อสร้างพื้นที่การลงสี แสงเงา เป็นหลัก หากใช้ลายเส้นแบบมังงะหรือใช้เส้นมาก ภาพเส้นเล็กๆจำนวนมากจะทำให้เกิดภาพขยับ ยุบยิบ รบกวนสายตา เสียเวลา มองในงานแอนิเมชันเชิงศิลปะ อาจถือว่าไม่เป็นไร สามารถทำได้แต่ในงานเชิงการค้า นับว่าเป็นสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ในงานแอนิเมชัน

กรณีข้อสรุป ที่ว่า “ภาพตัวละครที่ออกแบบโดยลายเส้นมังงะและผสมองค์ประกอบอัตลักษณ์คนไทย นั้นมีความสวยงามและสื่ออัตลักษณ์ไทยได้ในระดับมาก” ประเด็นนี้อาจเป็นข้อสรุปที่ยังขาดข้อเท็จจริงสนับสนุนมากพอ เนื่องจากไม่ได้มีการเปรียบเทียบกับการใช้ลายเส้นแบบแอนิเมะหรือลายเส้นแบบคอมมิคของตะวันตก หรือลายเส้นแบบแอนิเมชันไทย ที่มีการประยุกต์พัฒนาใช้อยู่ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันไทยหรือในคอมมิคของคนไทยจำนวนมากในปัจจุบัน

ในประเด็นต่อเนื่องกัน กรณี ข้อสรุปและข้อเสนอแนะว่า “ควรส่งเสริมให้นำตัวละครลักษณะนี้ไปผลิตเป็นแอนิเมชัน เพื่อทำให้แอนิเมชันไทยได้รับความนิยมและสามารถรักษาอัตลักษณ์คนไทย” นั้น เพื่อพิจารณาจากช่วงเวลาการศึกษาคือ ปี พ.ศ. 2552 – 2553 โดยประมาณ อาจถือว่าเป็นข้อสรุปและข้อเสนอแนะที่ดูจะลำสมัย และไม่สามารถนำมาใช้จริงได้ในทางปฏิบัติ เนื่องจาก การพัฒนารูปแบบลายเส้นในงานแอนิเมชันของไทยนั้น ได้ประยุกต์ใช้ลายเส้นแบบแอนิเมะมาผสมกับอัตลักษณ์ไทยอย่างต่อเนื่องนานแล้ว (ดังจะเห็นจากการศึกษาของ เมทินี สิงห์เวชสกุล(2548) และ จารุณี สุขชัย (2550) ซึ่งนักแอนิเมชันไทยจะไม่ใช้ลายเส้นแบบมังงะ แต่ได้ใช้ลายเส้นแบบแอนิเมะและลายเส้นแนวทางแบบฮอลลีวูด ซึ่งในทุกสตูดิโอผู้ผลิตไทย ได้มีการรับ การถ่ายทอดมาในกระบวนการผลิตต่อเนื่องกันมาตั้งแต่ต้น

นอกจากนี้ กรณีการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างเฉพาะในโรงเรียนเดี่ยวนั้น ถือว่ายังไม่ใช่ว่าตัวแทนผู้ชมกลุ่มเป้าหมายทั้งหมดที่แท้จริง ข้อสรุปที่ว่า “ควรส่งเสริมให้นำตัวละครลักษณะนี้ไปผลิตเป็นแอนิเมชัน เพื่อให้แอนิเมชันไทยได้รับความนิยม และสามารถรักษาอัตลักษณ์คนไทย” นั้น อาจไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงในการที่จะได้รับความนิยม ในผลเชิงธุรกิจ และในเชิงการรักษาอัตลักษณ์ไทยได้ดังข้อสรุปนี้

แต่อย่างไรก็ตาม งานวิจัยชิ้นนี้ ยังสามารถใช้เป็นแนวทางการศึกษาในหัวข้อและประเด็นการศึกษาของผู้วิจัย ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในส่วนของการออกแบบเครื่องมือวิเคราะห์ลักษณะของการใช้ปัจจัย คือ เส้น และในงานออกแบบสร้างสรรค์ตัวอย่างผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันได้

วิสิฐ จันมา(2547) ได้ศึกษาวิจัยถึง การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันลักษณะไทย ระบุว่า การวิจัยนี้เพื่อศึกษาและออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ไตรภูมิพระร่วง โดยนำรูปแบบของศิลปกรรมไทยมาใช้เป็นหลักในการออกแบบ และถ่ายทอดรูปแบบวรรณคดีไทยโบราณให้ออกมาเป็นสื่อในรูปแบบภาพยนตร์และภาพเคลื่อนไหว ที่มีลักษณะการออกแบบศิลปกรรม การออกแบบลักษณะตัวละคร ตลอดจนไปถึงการดำเนินเรื่อง มุมมอง ที่สื่อถึงความเป็นไทยอย่างมีเอกลักษณ์ สะท้อนความเชื่อ และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมไทยได้อย่างชัดเจน ใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการศึกษาและการออกแบบที่มีลักษณะใกล้เคียงได้ ผลการวิจัย ได้ผลงานการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ไตรภูมิพระร่วง ที่มีความสมบูรณ์ มีเอกลักษณ์ รูปแบบศิลปกรรม ตลอดจนการดำเนินเรื่องแบบอย่างไทยได้ชัดเจน สามารถสื่อสารออกไปได้อย่างเหมาะสม

งานวิจัยชิ้นนี้ สะท้อนให้เห็นถึงปัญหา ข้อจำกัดและอุปสรรคอันยากยิ่งที่มีต่อการนำเอาประเด็น แนวคิด เรื่องราว อัตลักษณ์ ขนบ ธรรมเนียม ประเพณี ความเชื่อ ศาสนา วรรณคดีโบราณ ศิลปกรรมไทย ฯลฯ ที่ระบุบอกลักษณะ “ความเป็นไทย” มาการออกแบบสร้างสรรค์เป็นผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันให้เหมาะสมสมบูรณ์ตามคุณลักษณะของ 1) งานออกแบบสร้างสรรค์ 2) ความเป็นภาพยนตร์ และ 3) ความเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังที่เมื่อพิจารณาด้าน การออกแบบคาแรคเตอร์ และ ฉากหลัง แล้วจะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า งานออกแบบไม่ทำงาน หรือทำงานออกแบบน้อยมาก ภาพลักษณะของตัวละครต่างๆ ล้วนเป็นภาพลักษณะที่ถอดพิมพ์มาจากภาพจิตรกรรมฝาผนังโดยตรง ไม่ได้มีการตีความใหม่ คลี่คลายปรับประยุกต์ หรือออกแบบให้เหมาะสมกับคุณลักษณะงานแอนิเมชัน ที่ต้องสามารถแสดงออกถึงการเคลื่อนไหว แสดงท่าทาง อารมณ์ได้อย่างมีชีวิตชีวา มากกว่าเป็นเพียงจิตรกรรมย่นต์หรือหนังตะลุงที่มีสีสัน ที่ขยับเคลื่อนไหวท่าทางและแสดงอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างจำกัด นอกจากนี้แล้วจะส่งผลกระทบต่อความจำกัดในการสื่อสารผ่านสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งยังต้องใช้เทคนิคทางกล้อง ภาษาภาพยนตร์ ฯลฯ ทำให้ขาดประสิทธิภาพในการสื่อสารความหมาย อารมณ์ความรู้สึกไปยังผู้ชม ซึ่งอาจเป็นผลมาจากถูกกำหนดด้วยกรอบความคิดที่ยึดติดกับรูปแบบไทยโบราณมากเกินไป

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยชิ้นนี้ได้ ได้กระตุ้นเตือนให้ผู้วิจัยหรือผู้ออกแบบงานภาพยนตร์แอนิเมชันให้ระมัดระวังในการศึกษาวิจัย ในการนำประเด็น ”ความเป็นไทย” มาใช้ในการออกแบบคาแรคเตอร์ เพื่อผลิตผลงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่เน้นรูปแบบลักษณะเฉพาะตัว(Subjective) ความสดใหม่ แนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์ และเน้นตอบสนองเชิงพาณิชย์ ซึ่งไม่ควรยึดติดกับรูปแบบประเพณีโบราณแต่ควรมุ่งไปสู่ความเป็นสากลมากกว่า

5) ด้านความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อผลงานออกแบบภาพบุคคลิกลักษณะตัวละคร

พิเชฐ วงษ์จ้อย และ รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม(2554) ได้ศึกษาเรื่อง “การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติกับความพึงพอใจของผู้ชมไทย” โดย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมไทยที่มีต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติที่ออกแบบแตกต่างกัน โดยนำตัวละครหลัก จากเรื่อง “สุดสาคร” บทประพันธ์ของ สุนทรภู่ จำนวน 5 ตัว มาออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ให้แตกต่างกัน 3 แบบ คือ แบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยเชิงทดลองกับกลุ่มผู้ชมไทย 3 กลุ่ม จำนวน 180 คน ได้แก่ กลุ่มประชากรที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี จำนวน 54 คน กลุ่มประชากรที่มีอายุระหว่าง 15 – 25 ปี จำนวน 84 คน และกลุ่มประชากรที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 42 คน

ผลการวิจัย พบว่า การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทย ได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมไทยมากที่สุด รองลงมาคือ แบบญี่ปุ่น และแบบอเมริกันตามลำดับ แต่กลุ่มประชากรที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของตลาดภาพยนตร์แอนิเมชัน มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมากที่สุด ในขณะที่กลุ่ม

ประชากรที่มีอายุระหว่าง 15 – 25 ปี และ กลุ่มประชากรที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยมากที่สุด

อย่างไรก็ตามแม้ว่าการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้น ถึงแม้จะได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมไทยโดยรวมมากที่สุด แต่กลุ่มผู้ชมที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของตลาดภาพยนตร์แอนิเมชัน ยังคงมีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมากที่สุดอยู่ ดังนั้นแนวทางในการออกแบบตัวละคร สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยให้ตรงกับความต้องการของผู้ชมไทยที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี คือการนำรูปแบบของการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมาพัฒนาให้มีความเป็นไทย และดัดแปลงจนเกิดความเป็นเอกภาพของตนเอง

งานวิจัยชิ้นนี้ สามารถสนับสนุนแนวทางการศึกษาของผู้วิจัย ในประเด็นความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีต่อรูปแบบ(Styles) ของคาแรคเตอร์ตัวละครได้เป็นอย่างดี แต่ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตไว้บางประการว่า งานวิจัยชิ้นนี้ อาจมีประเด็นที่ต้องมีการถกเถียงโต้แย้งได้ในกรณีของเครื่องมือวิจัย หรือแบบตัวอย่างทดสอบ ซึ่งคือ ภาพแบบตัวอย่างของคาแรคเตอร์ทั้ง 3 แบบ ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบพัฒนาขึ้นภายใต้เงื่อนไขที่หยิบ หรือเลือก หรือระบุเจาะจงไปที่ตัวละครหลักจากรรณคดีเรื่อง “สุดสาคร” มาเป็นต้นแบบ ซึ่งทำให้เกิดตัวแปรแทรกซ้อนที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อการมองเห็น การแสดงความคิดเห็น การตอบคำถามของกลุ่มตัวอย่างศึกษา ซึ่งมีกรอบประสบการณ์เดิม(Field of Experience) ที่มีความคุ้นเคย ยึดติด เชื่อมั่น มีมโนทัศน์มาอย่างยาวนานฝังแน่นต่อภาพลักษณะดั้งเดิมของตัวละครเหล่านี้มาจากสื่อต่างๆ เช่น ภาพวาด ภาพเขียน การแสดง โขน นาฏการ ละคร โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ฯลฯ เป็นต้น ปัจจัยนี้อาจทำให้เกิดผลการศึกษาที่โน้มเอียงไปสู่คำตอบที่ระบุไว้ว่า “การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้น ได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมไทยโดยรวมมากที่สุด” ซึ่งหากพิจารณาออกแบบโดยมีเกณฑ์หรือเงื่อนไขแบบตัวละครแบบกลางๆ เช่น “เด็กหญิงวัย 14 ปี นิสัยดีอ่อนน้อม” จะทำให้การออกแบบเครื่องมือวิจัยหรือภาพคาแรคเตอร์ตัวอย่างทดสอบมีความเป็นกลาง และผลการศึกษาอาจแตกต่างไปจากที่พบในงานวิจัยชิ้นนี้ก็เป็นไปได้

6) ด้านอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชัน

เมทินี สิงห์เวชสกุล(2548) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนากระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก เป็นการศึกษาที่ครอบคลุมทั้งการทุนแอนิเมชันทางโทรทัศน์และภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายโรงภาพยนตร์ ผลการวิจัย พบว่า ปัจจัยหนึ่งที่เป็นจุดด้อยของแอนิเมชันไทยที่ควรต้องพัฒนาปรับปรุง แก้ไข คือ การออกแบบคาแรคเตอร์ยังไม่มีเอกลักษณ์ของตัวละครแอนิเมชันไทย แม้จะมีการออกแบบฉาก การแต่งกายซึ่งแสดงให้เห็นว่าเป็นตัวละครคาแรคเตอร์ไทย แต่หน้าตาของตัวละครและการใช้สัญลักษณ์แสดงอารมณ์ ความรู้สึก ยังมีลักษณะของตัวละครแบบแอนิเมชันญี่ปุ่น หรือตัวละครแอนิเมชันแบบของวอลท์ ดิสนีย์ ซึ่งสาเหตุอาจเนื่องมาจากแอนิเมชันไทยในอดีตมีการผลิตในปริมาณที่น้อย ผู้ผลิตและผู้ชมแอนิเมชัน บริโภคแอนิเมชันจากต่างประเทศทั้งของประเศญี่ปุ่นและ

อเมริกา ทำให้ผู้ผลิตได้รับอิทธิพลจากแอนิเมชันต่างประเทศค่อนข้างมาก การออกแบบตัวละครแอนิเมชันไทยจึงมีลักษณะของคาแรคเตอร์ต่างประเทศปนอยู่ อีกประการหนึ่งการออกแบบตัวละครแอนิเมชันให้มีลักษณะคล้ายตัวละครแอนิเมชันต่างประเทศก็เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้ชม เนื่องจากผู้ชมไทยมักคุ้นเคยกับตัวละครแอนิเมชันต่าง ประเทศมากกว่า

นอกจากงานวิจัยชิ้นนี้แล้ว ยังมีงานวิจัยที่มีความสอดคล้องกัน คือ ผลการวิจัยของ จารุณี สุขชัย(2550) นิธินันท์ นาครินทร์(2553) และ พิเชฐ วงษ์จ้อย และรักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2554) ที่มีผลสรุปด้านการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงในงานแอนิเมชันไทยที่คล้ายคลึงกัน คือ ควรออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงของแอนิเมชันไทยในลักษณะของการประยุกต์ให้เป็นลักษณะสากลและมีลักษณะไทยร่วมกัน เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมกลุ่มเป้าหมายและการตลาดในระดับสากล

โครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อเพื่อสุขภาพของสังคม (2551) ได้ศึกษาเรื่อง การ์ตูน (รายการภาพยนตร์แอนิเมชันทางโทรทัศน์) เด็กในฟรีทีวี โดยศึกษาจากรายการภาพยนตร์แอนิเมชันทางโทรทัศน์ของประเทศไทย ที่ออกอากาศทางช่องฟรีทีวี คือ ช่อง 3 5 7 9 NBT และ Thai PBS ทำการสำรวจช่วง เดือนตุลาคม 2551 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจรายการภาพยนตร์แอนิเมชันเด็กในแต่ละช่องสถานี ศึกษาเนื้อหาและค่านิยมในรายการภาพยนตร์แอนิเมชันเด็กว่ามีลักษณะอย่างไร โดยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา(Content Analysis) ผลการศึกษาพบว่า สัดส่วนรายการภาพยนตร์แอนิเมชันทางโทรทัศน์ ของประเทศไทยจากทั้งหมด 35 เรื่อง เป็น รายการภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตในประเทศไทย จำนวน 18 เรื่อง รายการภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น จำนวน 7 เรื่อง รายการภาพยนตร์แอนิเมชันจากสหรัฐอเมริกา จำนวน 6 เรื่อง (และจากประเทศอื่นๆ อีก 4 เรื่อง)

ซึ่งแม้ว่า จำนวนเรื่องของรายการภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตในประเทศไทยจะมีครึ่งหนึ่งของจำนวนรายการภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งหมด แต่หากเปรียบเทียบสัดส่วนเวลาเนื้อหาระหว่างรายการภาพยนตร์แอนิเมชันไทยกับต่างประเทศ จะพบว่า แท้จริงแล้วสัดส่วนของรายการภาพยนตร์แอนิเมชันไทย มีเพียง 1 ใน 3 ของรายการภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งหมด คือ รายการภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นมีมากที่สุด คือ 37% รายการภาพยนตร์แอนิเมชันไทย 36% และรายการภาพยนตร์แอนิเมชันจากกลุ่มประเทศตะวันตก 27%

จากการศึกษาด้านโครงเรื่อง(Plot) ของการ์ตูนทั้งหมด 35 เรื่อง พบว่า มีโครงเรื่อง 8 ประเภทด้วยกัน คือ 1) ผจญภัย 2) เรื่องราวในโรงเรียน ชุมชน และสังคม 3) เรื่องราวในครอบครัว 4) เรื่องราวเกี่ยวกับการสืบสวนฆาตกรรม 5) นิยายปรัมปรา / นิทานพื้นบ้านของไทย 6) แอ็คชั่น / ต่อสู้ 7) มุ่ง เน้นให้ความรู้เฉพาะเรื่อง 8) เรื่องราวชีวิตประจำวันของเด็ก

จากการศึกษาด้านตัวละคร(Character) ตัวละครที่พบ แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

- 1) ตัวละครหลักหลายมิติ ส่วนตัวประกอบหรือตัวร้าย หรือตัวที่มีหน้าที่สั่งสอนจะมีมิติเดียว
- 2) ตัวละครมีทั้งมิติเดียวและหลายมิติ เปลี่ยนไปตามเนื้อหาของแต่ละตอน
- 3) ตัวละครทุกตัว มีความลึก หลายมิติ มีความซับซ้อน พบมากในแอนิเมชันญี่ปุ่นทุกเรื่อง โดยตัวละครจะมีลักษณะเหมือนกับคนในสังคมจริง มีลักษณะนิสัยเฉพาะตัวที่เป็นเอกลักษณ์ คงเอกลักษณ์ของตนในทุกๆ ตอน และมีผลต่อการตัดสินใจ หรือ เลือกลงดำเนินชีวิตของตัวละครด้วย

จากการศึกษาด้านลักษณะที่ดีของรายการภาพยนตร์แอนิเมชัน แยกตามประเทศต่างๆ พบว่า

- 1) รายการภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ค่อนข้างขาดลักษณะการส่งเสริมความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์ มีเรื่องราวปาฏิหาริย์ ขาดการสร้างเนื้อหาตัวละครที่ใฝ่สัมฤทธิ์ผลในบั้นปลาย แต่เด่นมากในการส่งเสริมคุณธรรม ส่งเสริมให้เป็นคนมีเมตตา ปราณี รักธรรมชาติ
- 2) รายการภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น ค่อนข้างขาดลักษณะการส่งเสริมความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์ เนื้อหาส่วนมากเน้นจินตนาการโดดเด่นด้านการสร้างตัวละครที่ใฝ่สัมฤทธิ์
- 3) รายการภาพยนตร์แอนิเมชันตะวันตก เน้นความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ ส่งเสริมให้เป็นคนมีเมตตา ปราณี รักธรรมชาติ เคารพสิทธิหน้าที่ของมนุษย์แต่ละคน

งานวิจัยชิ้นนี้ สนับสนุนแนวทางการศึกษาของผู้วิจัย ในประเด็นภาพรวมของรายการภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ลักษณะองค์ประกอบ และปัจจัยที่เกี่ยวข้องในด้านการออกแบบบุคลิกลักษณะให้มีมิติ มีชีวิต มีรายละเอียดและมีผลต่อการรับรู้ของผู้ชม รวมถึงสนับสนุนแนวคิดการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ของผู้วิจัยอีกด้วย

Yoon(2008) ได้ศึกษาเกี่ยวกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันในประเด็นเรื่อง การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี การแข่งขันทางการผลิตผลงาน และเคลื่อนย้ายการผลิตของโลก (The Animation Industry : Technological Changes, Production Challenge, and Global Shifts) พบว่า

ภาพยนตร์แอนิเมชันได้รับความนิยมและมีการเติบโตมากขึ้นในตลาดที่ขยายตัว (เช่น ทีวี และวิดีโอ) และตามเทคโนโลยีใหม่ (โดยเฉพาะเครื่องคอมพิวเตอร์ภาพกราฟิก) การขยายวงกว้างทั้งการผลิตและการบริโภคภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นผลให้ภาพยนตร์แอนิเมชันมีการผลิตมากขึ้น และมีการรับชมในประเทศต่างๆมากขึ้น นับว่าเป็น “โลกของการผลิตใหม่” ทำให้เกิดระบบการผลิตภาพยนตร์

แอนิเมชัน ที่มีความเฉพาะและแตกต่างจากการผลิตภาพยนตร์ปกติ โดยขึ้นอยู่กับเทคโนโลยี และทักษะแรงงานที่ต่างกัน และมีสถานที่ผลิต ที่แตกต่างจากการผลิตภาพยนตร์ที่คนจริงแสดง อันมีผลมาจากโลกาภิวัตน์ แม้ว่าทั้งสองจะมีโครงสร้างในระดับขนาดใหญ่ โดยเครือข่ายการผลิตของกลุ่มบริษัทสื่อทั่วโลก(GPNs)

งานวิจัยนี้ ทำการตรวจสอบโครงสร้างและวิวัฒนาการของอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันในระดับโลก จากสตูดิโอภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 4,242 สตูดิโอ จากฐานข้อมูลของอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยพิจารณาจากการเกิดรูปแบบการกระจายตัวของการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสามารถสรุปได้ดังนี้ 1) มีการกระจายตัวของอุตสาหกรรมภาพเคลื่อนไหว 2) มีการกระจุกตัวหนาแน่นในเมืองใหญ่ของโลกเช่น ลอสแอนเจลิสและนิวยอร์ก 3) มีการเกิดเมืองภาพยนตร์แอนิเมชันโดยเฉพาะ เช่น เมือง Annecy และ เมือง Angoulême ในประเทศฝรั่งเศส และ 4) มีสตูดิโอภาพยนตร์แอนิเมชันที่ชัดเจนอย่างมีนัยสำคัญ ในบางประเทศเอเชีย เช่น อินเดีย เกาหลีใต้ และฟิลิปปินส์

ทำการวิเคราะห์เพื่อให้เข้าใจถึงเครือข่าย จากเครือข่ายการผลิตทั่วโลก(GPNs) และเครือข่ายของสตูดิโอใน 20 เมือง การวิเคราะห์สตูดิโอภาพยนตร์แอนิเมชันในเมืองเหล่านี้ พบว่า ได้เกิดลักษณะเครือข่ายที่แตกต่างกันขึ้น โดยมีรูปแบบ แบบเครือข่ายระดับโลก เครือข่ายระดับประเทศ และมีเครือข่ายทั้งระดับประเทศและระดับโลก นอกจากนี้แล้ว ยังเพื่อการมองหาแหล่งต้นทุนการผลิตที่ต่ำกว่าและปัจจัยการผลิตอื่นๆ เช่น สถาบันการศึกษา วัฒนธรรมทางธุรกิจและเนื้อหาทางวัฒนธรรม ซึ่งมีผลทาง ด้านภูมิศาสตร์และกลยุทธ์ของสตูดิโอภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วโลก

จากงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยสามารถนำมาใช้เป็นกรอบ แนวคิด แนวทางศึกษาวิจัย ด้านลักษณะภาพรวม และระบบของอุตสาหกรรมแอนิเมชันทั่วโลก และนำมาใช้ในการออกแบบบุคลิกลักษณะเพื่อการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในแนวทางสากลได้เป็นอย่างดี

สรุป

จากการค้นคว้า รวบรวมและศึกษาหลักการ ทฤษฎี แนวคิด และข้อมูลงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง สามารถนำมาใช้เพื่อสนับสนุนแนวคิด แนวทางและกรอบในการ ศึกษา วิเคราะห์ของผู้วิจัย ได้ดังต่อไปนี้

1) ประเด็นการใช้ปัจจัยและองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบ และเทคนิคทางภาพ

1.1) การใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบที่สำคัญ คือ เส้น โดยใช้เส้นที่เรียบง่าย มีความชัดเจน สม่่าเสมอ ใช้สี ที่ไม่สดใสมากนักและคำนึงถึงความกลมกลืนของสี ความหมาย และการเป็นตัว แทน การใช้รูปร่างรูปทรง แบบทรงกลม หรือธรรมชาติ ที่ดูนุ่มนวล มีส่วนเว้าส่วนโค้ง และยึดหลักการจัดองค์ประกอบภาพแบบกฎสามส่วน(Golden Mean) บรรยากาศ อารมณ์และความมีเอกภาพ

1.2) การออกแบบตัวแสดงต้องคำนึงถึงเสน่ห์และความน่ารัก สีเส้นสวยงาม เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และตัวแสดงต้องมีความมีชีวิต จิตใจ มีมิติต่างๆ ที่น่าสนใจติดตาม มากกว่ามีมิติเดียว

1.3) การใช้โปรแกรมและคอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบ การวาด ลงเส้น ระบายสี ภาพ ช่วยให้สามารถทำงานได้สะดวก รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2) ประเด็นการประกอบสร้างสัญญาและสัญญาความหมาย

2.1) การศึกษาและวิจัยด้านภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย นับตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2539 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบันมีมากขึ้น มีการศึกษาคำสอนและภาพยนตร์แอนิเมชันในฐานะและมิติต่างๆ และมีแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ศึกษาหลายสำนักแนวคิดและทฤษฎี และทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology) หรือทฤษฎี สัญศาสตร์ (Semiotics) เป็นทฤษฎีหลักอันหนึ่งที่มีความนิยมและเหมาะสม ซึ่งในการศึกษาด้านการออกแบบบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน อาจจำเป็นต้องใช้ทฤษฎีหรือแนวคิดอื่น ๆ มาใช้ประกอบเพื่ออธิบายสนับสนุนอีกด้วย เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันมีศาสตร์หลายศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

2.2) การศึกษาสัญญาหรือรหัสและความหมายจากภาพยนตร์แอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จสูงโดยการถอดรหัส (Decoding) สามารถจะนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบใหม่ให้ประสบความสำเร็จได้

2.3) การถอดรหัส (Decoding) นั้น ผู้รับสาร (receiver) หรือนักออกแบบคาแรคเตอร์ หรือผู้ วิจัย จะสามารถรับสาร หรือถอดรหัสสาร (Decode) ได้อย่างถูกต้อง หรืออย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ เช่น ทักษะในการสื่อสาร ทักษะคิด ความรู้ ระบบสังคมและวัฒนธรรมที่สัมพันธ์สอดคล้องกัน และความสามารถในการถอดรหัส (Decode) ซึ่งแตกต่างกันออกไปตามกรอบประสบการณ์ (Field of Experience) ของผู้รับสารหรือผู้วิจัยแต่ละคน

2.4) การออกแบบบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์โดยการเข้ารหัส (Encoding) ใหม่โดยใช้ปัจจัย หรือ รหัส และความหมายต่างๆ สามารถจะนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบใหม่ให้ประสบความสำเร็จได้เช่นกัน

2.5) สัญญาหรือรหัสที่สำคัญในการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง ได้แก่ รหัสบุคคล (Personal Code) เช่น ข้อมูล รูปร่าง หน้าตา ทรงผม รหัสสิ่งของอุปกรณ์ (Product Code) เช่น อุปกรณ์ประกอบตัวแสดง หรือฉาก และ รหัสทางวัฒนธรรม (Cultural Code) เช่น เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ตัวอักษร ของใช้เฉพาะชาติ รูปลักษณ์เชื้อชาติ เป็นต้น

3) ประเด็นเรื่องความเป็นไทย

3.1) แนวคิดการออกแบบบุคลิกลักษณะ (Characters Design) ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันไทยยังยึดติดกรอบความคิดหรือวงเวียนอยู่กับชุดความคิด ที่ว่า ต้องมี หรือใส่ หรือคงอัตลักษณ์ไทยไว้ในงานออกแบบ เพื่อบ่งบอก “ความเป็นไทย” ในคาแรคเตอร์ต่างๆ

3.2) ความเป็นไทยในงานภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้ผลิตไทย มีลักษณะเป็นแบบไทยผสมสากลมากที่สุด มีเชื่อความว่า ความเป็นไทยเป็นลักษณะภายในมากกว่ารูปแบบภายนอก และมีลักษณะการใช้บริบทแวดล้อมในลักษณะสัมพันธ์เพื่อแสดงความเป็นไทย มีลักษณะการต่อรองในความเป็นไทยสมัย ใหม่โดยมีการนำเอาแนวโน้มของแบบสมัยนิยม (Trend) หรือแฟชั่นต่างๆ มาใช้ใน รูปแบบและเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันอีกด้วย

3.3) สามารถสร้างความเป็นไทยได้โดยใช้ตัวบ่งชี้อัตลักษณ์ความเป็นไทย(Cultural Code) ในลักษณะต่างๆ เช่น รูปร่างหน้าตา เครื่องแต่งกาย สัญลักษณ์ต่างๆ ของความเป็นไทยในการออกแบบ

4) ประเด็นเรื่องอุตสาหกรรมแอนิเมชัน

4.1) ภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นอุตสาหกรรมการค้าที่มีเครือข่ายระดับโลก เป็นอุตสาหกรรมที่ผสมผสานแนวคิดธุรกิจ ความคิดสร้างสรรค์ ศิลปะ วัฒนธรรม การสื่อสารและความบันเทิง ตลาดและกลุ่มเป้าหมายมีลักษณะเป็นสากลหรือเป็นนานาชาติ มากกว่าตลาดท้องถิ่นหรือเฉพาะภายในประเทศ

4.2) รูปแบบและเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชัน มีลักษณะของการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ ทางวัฒนธรรม(Cultural Hybridization) และมีลักษณะความเป็นสากลโลก(Globalization) ไม่ได้ยึดติดความเป็นชาติพันธุ์ หรือแนวคิดแบบชาตินิยมอย่างเด่นชัด

4.3) ประเทศไทยให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันและเกมอย่างมาก โดยมีการสนับสนุนส่งเสริมจากภาครัฐบาลอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่ประมาณปี พ.ศ. 2546 เป็นต้นมา คนไทยมีการรับรู้และตื่นตัวมากขึ้น มีภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตโดยคนไทยมากขึ้น แต่อุตสาหกรรมแอนิเมชันยังมีข้อจำกัดอยู่มาก โดยเฉพาะด้านบุคลากรที่เชี่ยวชาญและงานด้านการออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Design) ที่ยังขาดความมีลักษณะที่โดดเด่น

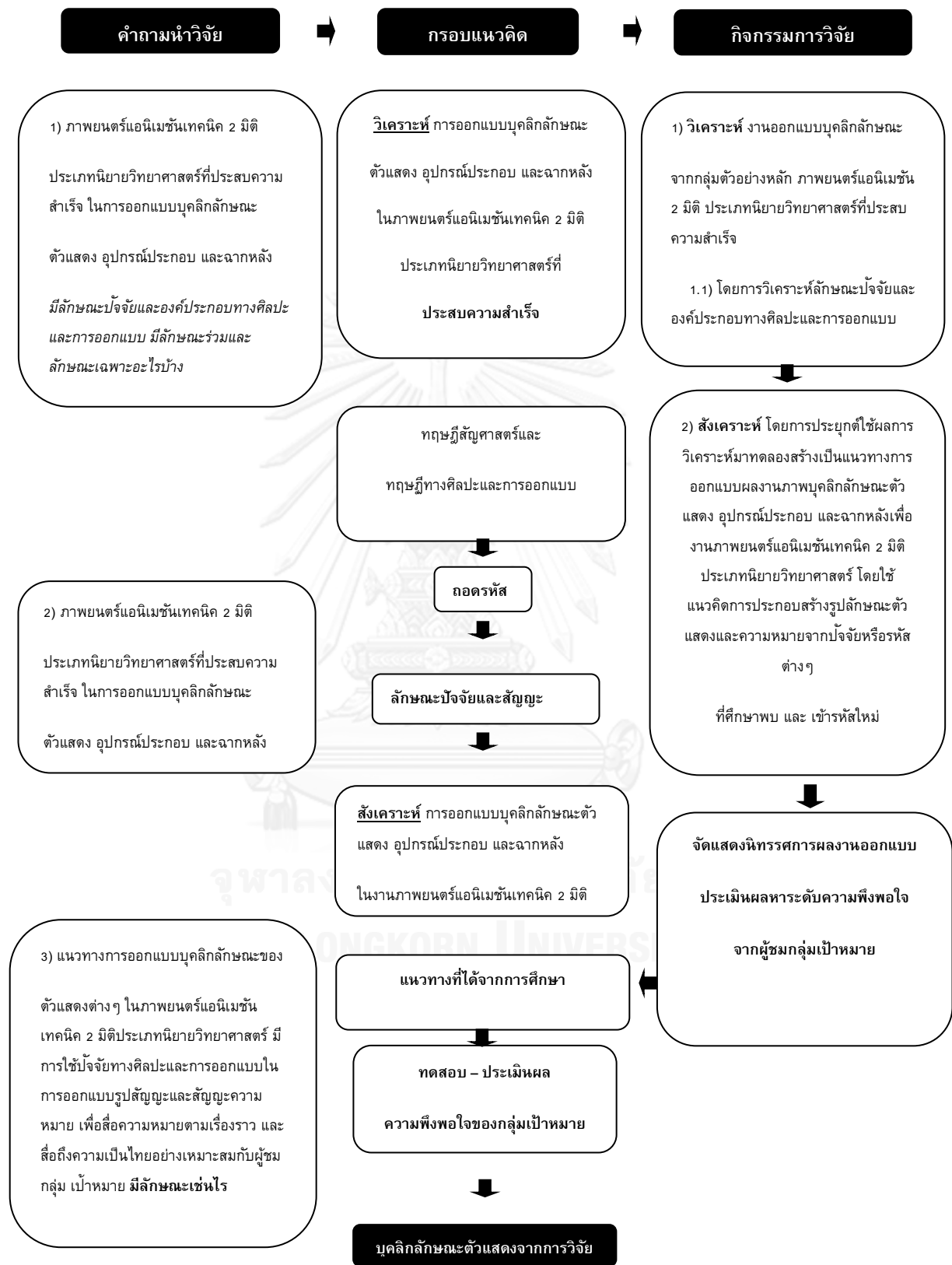
4.4) การออกแบบบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์หรือการประกอบสร้างอัตลักษณ์และความหมายให้กับบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังต่างๆ สามารถสร้างได้โดยกระบวนการหีบยืม การผลิตซ้ำ การประกอบสร้างใหม่

เมื่อพิจารณาจากข้อมูลเอกสาร แนวคิดและทฤษฎีต่างๆ ที่ค้นคว้ารวบรวมมาแล้ว พบว่ามีความสอดคล้องกับกรอบแนวคิดการศึกษาของผู้วิจัยและอยู่ในระดับที่มากเพียงพอ สามารถจะเป็นกรอบศึกษา แนวทาง และหลักการสนับสนุน เพื่อนำสู่การศึกษาวิจัย และการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบบุคลิก ลักษณะเพื่อใช้ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ของผู้วิจัยได้เป็นอย่างดี

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

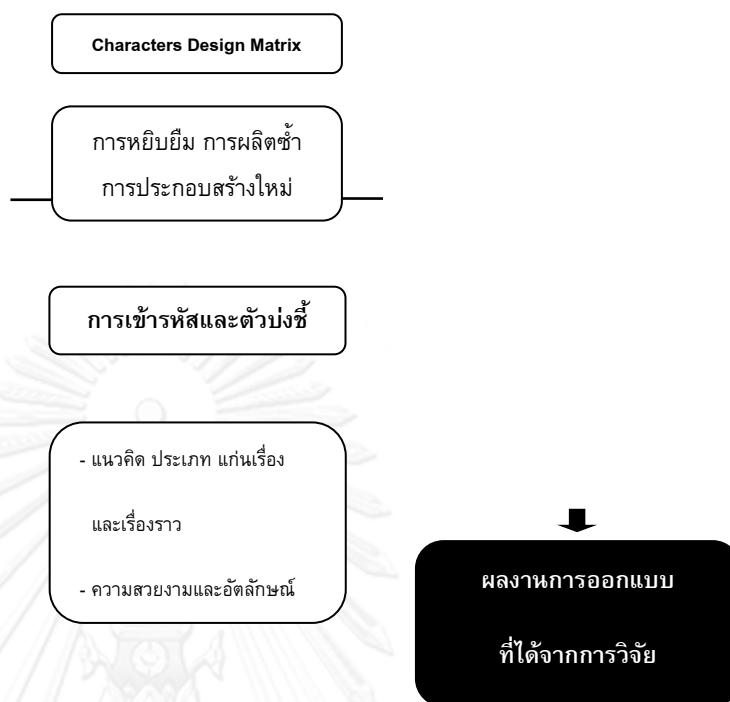
1. คำถามนำวิจัย กรอบแนวคิด และกิจกรรมวิจัย

วิทยานิพนธ์เรื่องนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) การวิเคราะห์ลักษณะปัจจัยและองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบ 2) การวิเคราะห์ลักษณะรูปสัญลักษณ์ (Signifier) และสัญลักษณ์ความหมาย (Signified) และ 3) หาแนวทางการออกแบบลักษณะรูปสัญลักษณ์ (signifier) และสัญลักษณ์ความหมาย (signified) หรือรหัส (code) และความหมาย (meaning) ผ่านปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบที่ปรากฏในการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงในรูปของภาพหรือรูปลักษณ์ (Formation) และความหมาย (meaning) ต่าง ๆ ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ และนำแนวทางที่ได้ประยุกต์ใช้กับการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงที่เหมาะสม โดยมีกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



แผนภูมิที่ 3.1 แสดงกรอบแนวคิด คำถามนำวิจัย และกิจกรรมการวิจัยที่สอดคล้องกันโดยสรุป





แผนภูมิที่ 3.2 แสดงวัตถุประสงค์ กรอบแนวคิดและทฤษฎี และระเบียบวิธีการวิจัย

โดยสามารถอธิบายแนวคิด หลักการ และทฤษฎีที่ใช้เป็นกรอบของการวิจัยนี้ คือ จากการพิจารณาถึง ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ในฐานะของงานสร้างสรรค์ทางศิลปะและการออกแบบ และในฐานะของสื่อมวลชน ที่ต้องใช้หลักการทางศิลปะ การออกแบบ และการสื่อสาร เป็นแนวทางในการออกแบบผลิตผลงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังนั้น กรอบทฤษฎีหลัก จึงประกอบด้วย หลักการและทฤษฎีสัญศาสตร์ด้านภาพยนตร์และแอนิเมชัน และ หลักการและทฤษฎีทางศิลปะและการออกแบบ เป็นกรอบและทฤษฎีหลักคู่สำคัญในการศึกษาวิจัย โดยยึดตามแนวคิดของ ลีโอ ตอลสตอย ที่กล่าวว่า “ศิลปะ คือ การสื่อสาร” เป็นหลักสำคัญด้วย(สิทธิชัย แสงกระจ่าง, 2538)

ทฤษฎีสัญศาสตร์นั้น ปัจจัยและองค์ประกอบหลักที่สำคัญ ก็คือ รหัส(Code) หรือรูปสัญลักษณ์ (Signifier) สัญลักษณ์ความหมาย(Signified) และ บริบทแวดล้อมต่างๆ(Context) ที่เป็นตัวเชื่อมโยงไปสู่ความหมายต่างๆ ที่แตกต่างกันไป

ในการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิตินั้น เมื่อนำเอาหลักการและทฤษฎีสัญศาสตร์ มาใช้พิจารณาถึง ภาพ หรือรูปลักษณ์(Form) ของบุคลิกลักษณะตัวแสดง จะพบว่าประกอบด้วย รหัส(Code) หรือสัญลักษณ์(Sign) โครงสร้าง(Structure)

และความหมาย (Meaning) เช่นเดียวกัน เมื่อพิจารณาจากหลักการและทฤษฎีทางศิลปะและการออกแบบ จะพบว่าประกอบด้วยปัจจัย(Element) องค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบ (Composition) และความหมาย(Meaning) ดังนั้น งานวิจัยชิ้นนี้จึงจำเป็นต้องใช้หลักการและทฤษฎีทั้งทฤษฎีสัญศาสตร์และทฤษฎีทางศิลปะและการออกแบบมาเชื่อมโยงเพื่อการอธิบายความและเป็นการรอบแนวทางการวิจัย

ซึ่ง หลักการและทฤษฎีทางศิลปะและการออกแบบที่นำมาใช้ ในเบื้องต้นนั้น มาจากหลักการการวิเคราะห์ของ เกสทอลท์(Gestalt) ที่มีหลักการและแนวคิด ว่า การวิเคราะห์งานทางศิลปะและการออกแบบนั้นให้พิจารณาในภาพรวมของงานเป็นหลัก แต่สามารถพิจารณาวิเคราะห์โดยการแยกส่วนประกอบได้ แต่ให้คำถึงถึงภาพรวมมากกว่าการพิจารณาแบบแยกย่อย และจากแนวคิดการวิเคราะห์ของบาวฮาสส์(Bauhaus) ที่ได้มีการ กำหนด แยก แสดงถึงปัจจัยต่างๆที่ประกอบกัน เป็นองค์ประกอบที่นำไปสู่ความงามหรือสุนทรียะในงานศิลปะหรืองานออกแบบ ซึ่งทั้งสองแนวคิดดังกล่าวนี้มีลักษณะที่สอดคล้องและตรงกันกับแนวทางการศึกษาวิจัยของผู้วิจัยครั้งนี้ โดยผู้วิจัยให้ความสำคัญกับ ปัจจัย องค์ประกอบ รหัสและความหมาย รวมทั้งการประกอบสร้างภาพและความหมายใหม่ด้วย ดังจะอธิบายในรายละเอียดเพิ่มเติม ดังนี้

ทฤษฎีสัญศาสตร์ตามแนวคิดของ Pierce แบ่งรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายเชิงภาพหรือกราฟิกเป็นระดับ Icon, Index และ Symbol ส่วนแนวคิดของ Barthes นั้น ให้ความสำคัญเน้นที่ด้านความหมาย คือความหมายตรง(Denotative) และความหมายแฝง(Connotative) และส่วนแนวคิดของ Metz ซึ่งสนใจรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายด้านภาพยนตร์โดยตรงนั้น มุ่งให้ความสนใจไปที่การศึกษาสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในระดับหน่วยสัญลักษณ์(Unit) ที่เล็กที่สุด คือ ภาพหรือเฟรม (Image or Frame) ในงานภาพยนตร์

เมื่อนำแนวคิดของนักสัญศาสตร์ทั้งสามแนวคิด มาพิจารณาในมิติของภาพบุคลิกลักษณะในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติที่เป็นหน่วยย่อยที่สุด นั่นก็คือ หน่วยของภาพหรือกราฟิก(Unit of Visual or Graphic) หรือ หน่วยของสัญลักษณ์(Unit of Sign) หรือ หน่วยของความหมาย(Unit of Meaning) ซึ่งในงานออกแบบบุคลิกลักษณะ(Character Design) ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ก็จะหมายถึง หน่วยของรูปลักษณะ(Unit of Form) ของบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆนั่นเอง

ดังนั้น การศึกษาวิเคราะห์รูปลักษณะ(Formation) ของบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆ ในระดับหน่วยที่เล็กที่สุดก็คือ การวิเคราะห์รหัส(Codes) ปัจจัยต่างๆ(Elements Analysis) ในโครงสร้าง(Structure) ของภาพบุคลิกลักษณะต่างๆ เช่น ตัวแสดง เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบและฉากหลัง หลักในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ โดยการแยกโครงสร้างของรูปลักษณะ(Formation) ของภาพบุคลิกลักษณะ(Character)ต่างๆ ออกเป็นส่วนๆ ตามลักษณะที่ศนธาตุ(Elements) ส่วนต่างๆของร่างกาย(Body Part) ทำการถอดรหัส(Decode) เพื่อหา ลักษณะปัจจัย

และสัญลักษณ์หรือรหัสร่วมที่สำคัญ เพื่อตอบคำถามนำการวิจัยข้อที่ 1 และ ข้อที่ 2 และวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 1 และ ข้อที่ 2

จากนั้น ผู้วิจัยนำข้อสรุปตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และ ข้อที่ 2 มาสังเคราะห์ พัฒนาไปสู่การทดลองสร้างเป็น **แบบแนวทางการออกแบบ** เพื่อตอบคำถามนำการวิจัยข้อที่ 3 และวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดและวิธีการการออกแบบบุคลิกลักษณะของ Tsukamoto(2011) คือ แนวคิด Manga Matrix : Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System มาประยุกต์ใช้ และใช้หลักการและแนวคิดของการหยิบยืม (Appropriation) ผลิตซ้ำ(Reproduction) การประกอบสร้างใหม่(Re-Construction) ใช้ปัจจัยองค์ประกอบ และรหัส(Codes) สำคัญต่างๆที่วิเคราะห์ พบ มา**ทำการเข้ารหัสใหม่(Re-Encode)** ให้เป็นตัวบ่งชี้ลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง ที่มี 1) ความสวยงามและอัตลักษณ์ 2) ความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ และ 3) ความเป็นไทย โดย ผู้วิจัยจะใช้เรื่องราว(Story) และแนวคิดการออกแบบที่มาจากแรงบันดาลใจและแหล่งข้อมูลแหล่งต่างๆ โดยพิจารณาถึงความสอดคล้องเหมาะสมกับงานวิจัย

ผู้วิจัยทำการออกแบบต้นแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบและฉากหลัง จัดแสดงนิทรรศการผลงานแก่กลุ่มเป้าหมายและทำการประเมินผลความพึงพอใจ นำข้อมูลมาวิเคราะห์ และทดสอบทางสถิติ สรุปผลการศึกษาวิจัยครั้งนี้

2. วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ(Qualitative research) โดยการใช้การบรรยายพรรณนา (descriptive) เชิงสถิติ ร่วมกับวิธีการวิจัยเชิงปริมาณ(Quantitative research) ในการวิเคราะห์และการทดสอบทางสถิติเพื่อหาระดับความความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ จำนวน ความถี่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทำการทดสอบเปรียบเทียบความแตกต่างทางสถิติจำแนกโดยเพศ และระดับการศึกษาด้วยวิธี T-TEST ซึ่งประกอบด้วย

1) การวิจัยทฤษฎี

1.1) การวิเคราะห์ปัจจัยและองค์ประกอบทางศิลปะ เพื่อวิเคราะห์ลักษณะของปัจจัยต่างๆ(Elements) และองค์ประกอบศิลปะและการออกแบบ(Composition) ที่ประกอบสร้างเป็นรูปแบบ(Formation) ของบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบและฉากหลังในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์กลุ่มตัวอย่างที่ประสบความสำเร็จได้รับความนิยมสูง 10 อันดับแรก

1.2) การวิเคราะห์สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย เพื่อวิเคราะห์ลักษณะของรูปสัญลักษณ์(Signifier) และสัญลักษณ์ความหมาย(Signified) หรือ รหัส(Code) และความหมาย(Meaning)ต่างๆ ที่ประกอบสร้างเป็นรูปแบบ(Formation)ของบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์

ประกอบและฉากหลัง โดยคำนึงถึงบริบทแวดล้อม(Context) และสัมพันธ์บท(Intertextual)ด้วย จากภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์กลุ่มตัวอย่างที่ประสบความสำเร็จ ได้รับความนิยมสูง 10 อันดับแรก

2) การวิจัยปฐมภูมิ

2.1) การสังเคราะห์สร้างแนวทางการออกแบบ เพื่อสังเคราะห์และสร้างแบบทดลอง เพื่อใช้เป็นแนวทางการผลงานการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบและฉากหลัง โดยใช้ปัจจัยและองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบในการสร้างรูปสัญลักษณ์หรือรหัส(Code) และ สัญลักษณ์ความหมาย(Meaning) ต่างๆ เพื่อประกอบสร้างเป็นรูปแบบ(Formation) และความหมาย(Meaning) ของบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง โดยคำนึงถึง บริบทและสัมพันธ์บท(Intertextual) ตามแนวคิดและเรื่องราวที่มาจากแรงบันดาลใจผสมกับจินตนาการขึ้น เป็นผลงานการออกแบบภาพต้นแบบ ที่มี 1) ความสวยงามและอัตลักษณ์ 2) ความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์และ 3) มีลักษณะความเป็นไทย ตามตัวบ่งชี้ในระดับที่เหมาะสม

2.2) การประเมินความพึงพอใจในผลงานการออกแบบ เพื่อหาตัวชี้วัดหรือตัวบ่งชี้ผลสัมฤทธิ์ของผลงานการออกแบบต้นแบบที่ได้จากการใช้แนวทางการออกแบบที่ศึกษาพบ โดยการวิเคราะห์และการทดสอบทางสถิติเพื่อหาระดับความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายด้านต่างๆ ที่กำหนดไว้

กรอบการวิจัยและวิธีการดำเนินการวิจัยที่ใช้ในการศึกษาวิจัยนี้ สามารถสรุปแสดงเป็นตารางโดยแสดงรายละเอียดได้ตามตาราง (ตารางที่ 3.1) และรายละเอียดที่จะได้นำเสนอต่อไป

ตารางที่ 3.1 กรอบการวิจัยและวิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยทฤษฎี

วัตถุประสงค์	วิธีการวิจัย	ตัวอย่างศึกษา	ปัจจัยและตัวแปรที่ศึกษา	เครื่องมือวิจัย	ตัวบ่งชี้ / ตัววัดผล
	การวิจัยเชิงคุณภาพ การวิเคราะห์แบบ Content Analysis				
1. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะของการใช้ปัจจัยและองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบ ในการออกแบบบุคคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบและฉากหลังที่สำคัญ ของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จ	1. วิเคราะห์หา ลักษณะร่วมและลักษณะเฉพาะ ในการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบต่างๆ ที่ปรากฏในการออกแบบบุคคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง	1. ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จเฉพาะรูปแบบThe Movie ที่ฉายระหว่างปี ค.ศ. 2007-2011 ที่มีค่าคะแนนนิยมไม่ต่ำกว่า 7 จาก 10 จำนวนประชากรวิจัย 20 เรื่อง	1. บุคคลิกลักษณะต่างๆ 1.1 บุคลิกลักษณะตัวแสดง คือ พระเอก นางเอก และเอเลี่ยนจำนวน 3 ตัวแสดงต่อเรื่อง รวม 30 ตัวแสดง 1.2 อุปกรณ์ประกอบ คืออุปกรณ์ประกอบตัวแสดง ตัวแสดงละ 3 อุปกรณ์ ต่อเรื่อง รวม 90 อุปกรณ์ 1.3 ฉากหลัง คือ ฉากสำคัญในเรื่อง ลักษณะต่างๆ จำนวน 3 ฉาก ต่อเรื่อง รวม 30 ฉาก	1. แบบสำรวจ และบันทึกรายการภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 10 เรื่อง	1) รายการภาพยนตร์แอนิเมชัน ผ่านการคัดเลือกและการประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหาIOC จากผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการและด้านการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่ค่าเชื่อมั่นเฉลี่ยรวมไม่ต่ำกว่า 0.8
2. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะการออกแบบรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่มีนัยสำคัญต่างๆ ที่ใช้และปรากฏในงานออกแบบบุคคลิกลักษณะ เช่น พระเอก นางเอก เอเลี่ยน อุปกรณ์ประกอบและฉากหลังที่สำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จ	2. วิเคราะห์หา ลักษณะรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ ความหมายที่ปรากฏในการออกแบบบุคคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง	2. คัดเลือกจากระดับค่านิยม(Rating) เฉพาะอันดับ 1-10 (Top Ten) เพื่อใช้เป็นตัวอย่างศึกษาหลักที่สำคัญ (Key Informant) ตัวอย่างศึกษาหลักที่สำคัญ (Key Informant) จำนวน 10 เรื่อง	2. ลักษณะตัวแปร เช่น - เส้น สี รูปร่างรูปทรง แสงเงา และพื้นผิว - ลักษณะรูปสัญลักษณ์โครงสร้าง - สัญลักษณ์ส่วนบุคคล - สัญลักษณ์ของเครื่องใช้ - สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม - ความหมายตรงและแฝง	2. แบบวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันรายเรื่อง - จำนวน 10 เรื่อง - จำนวน 30 ตัวแสดง - จำนวน 90 อุปกรณ์ - จำนวน 30 ฉาก	2. เครื่องมือแบบวิเคราะห์ผ่านการประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหาIOC จากผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการและด้านการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่ค่าเชื่อมั่นเฉลี่ยรวมไม่ต่ำกว่า 0.8

	<p>การวิเคราะห์และสรุปผล</p> <p>- การวิเคราะห์เชิงคุณภาพแบบอุปนัย ประกอบการตีความและอธิบายแบบ พรรณนาเชิงสถิติ</p>		<p>หมายเหตุ- จำนวนคาแรกเตอร์อาจ ขึ้นอยู่กับ ความเหมาะสมของจำนวนคาแรกเตอร์ที่พบใน ภาพยนตร์แอนิเมชันแต่ละเรื่อง</p>		<p>3. ผลการวิเคราะห์</p> <p>3.1 ร้อยละของปัจจัยและ องค์ประกอบทางศิลปะและ การออกแบบที่มีลักษณะร่วม ที่สำคัญ</p> <p>3.2 ร้อยละของสัญลักษณ์และ สัญลักษณ์ความหมายที่มี ลักษณะร่วมที่สำคัญ</p> <p>3.3 ลักษณะร่วมที่จะ นำมาใช้ในการออกแบบมีค่า ร้อยละไม่น้อยกว่า 20</p>
--	---	--	--	--	---

(ต่อ)

ตารางที่ 3.1 กรอบการวิจัยและวิธีการดำเนินการวิจัย (ต่อ)

การวิจัยปฐมภูมิ

วัตถุประสงค์	วิธีการวิจัย	ตัวอย่างศึกษา	ปัจจัยและตัวแปรที่ศึกษา	เครื่องมือวิจัย	ตัวบ่งชี้ / ตัววัดผล
--------------	--------------	---------------	-------------------------	-----------------	----------------------

<p>3. เพื่อหาแนวทางในการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง เช่น พระเอก นางเอก เอเลี่ยน อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง ที่สำคัญ เพื่อใช้ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ โดยการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในการออกแบบรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายเพื่อสื่อความหมายตามเรื่องราวและสื่อถึงความ เป็นไทยอย่างเหมาะสม</p>	<p>การวิจัยเชิงคุณภาพ - การสังเคราะห์</p> <p>1. นำข้อมูลจากการวิเคราะห์มาสังเคราะห์ และสร้างแบบทดลองเป็นแนวทางการออกแบบในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ</p> <p>2. ทดลองออกแบบภาพร่างตามแนวทางที่ทดลองสร้างโดยใช้ปัจจัยและสัญญาณร่วมที่ศึกษาพบ</p> <p>การวิจัยเชิงปริมาณ - การประเมินผล</p> <p>- ทำการประเมินความพึงพอใจในผลงานออกแบบภาพต้นแบบ</p>	<p>1. ผลงานการออกแบบภาพต้นแบบที่ได้จากแนวทางที่ศึกษาพบและทดลองสร้าง</p> <p>ประกอบด้วย</p> <p>1) พระเอก นางเอก และเอเลี่ยน อย่างละ 1 คาแรคเตอร์</p> <p>2) อุปกรณ์ประกอบตัวแสดง ตัวแสดงละ 3 อุปกรณ์</p> <p>3) ฉากหลังที่สำคัญในเรื่อง จำนวน 3 ฉาก</p> <p>- ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายในนิทรรศการ คือ เด็กและเยาวชน เพศชายและหญิง ระดับ</p> <p>การศึกษา คือ มัธยมศึกษา – อุดมศึกษา</p> <p>จำนวนไม่ต่ำกว่า 100 คน</p>	<p>1. ผลงานการออกแบบ ประเด็นออกแบบผลงาน มีดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสวยงามและอัตลักษณ์ - ความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ - ความมีลักษณะความเป็นไทย <p>1. ความพึงพอใจในด้านต่างๆ ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสวยงามและอัตลักษณ์ - ความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ - ความมีลักษณะความเป็นไทย <p>2. จำแนกความพึงพอใจโดยเพศ</p> <p>3. จำแนกความพึงพอใจโดยระดับ การศึกษา</p> <p>4. ทดสอบทางสถิติเปรียบเทียบ ความแตกต่างในความพึงพอใจ จำแนก โดยเพศและระดับการศึกษา</p>	<p>1. แบบทดลองแนวทางของการออกแบบ</p> <p>2. ผลงานการออกแบบภาพต้นแบบ</p> <p>- แบบประเมินความพึงพอใจวิธีแบบ Rating Scale ใช้ระดับค่าเฉลี่ยและแปรผล คือ</p> <p>4.51 - 5.00 = มากที่สุด</p> <p>3.51 - 4.50 = มาก</p> <p>2.51 - 3.50 = ปานกลาง</p> <p>1.51 - 2.50 = น้อย</p> <p>1.00 - 1.50 = น้อยที่สุด</p>	<p>- ใช้การพิจารณาตามเกณฑ์ความสอดคล้องตรงตามแนวคิด ประเภทแก่นเรื่อง และเรื่องราวที่กำหนด</p> <p>- แบบประเมินความพึงพอใจผ่านการประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหาIOC จากผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการและด้านการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่ค่าเชื่อมั่นเฉลี่ยรวมไม่ต่ำกว่า 0.8</p> <p>- ระดับความพึงพอใจโดยรวม มีค่าเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 3.51 ยืนยันระดับพึงพอใจมาก</p>
--	--	---	--	--	---



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3. การวิจัยทฤษฎี

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างศึกษา

1) ประชากร(Population) และกลุ่มตัวอย่าง(Samples) ที่ใช้ในการศึกษา ผู้วิจัยกำหนดกรอบตัวอย่าง(Sampling Frame) เพื่อให้มีความถูกต้องภายใน(Internal Validity) และมีความถูกต้องภายนอก(External Validation) และลดความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน(Standard Error) ของประชากรและกลุ่มตัวอย่างวิจัยรวมทั้งเพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างศึกษาที่มีความเอกพันธ์(Homogeneous) โดยใช้วิธีการแบบเฉพาะเจาะจง(Purposive Sampling) เพื่อให้ได้ประชากรและกลุ่มตัวอย่างวิจัยตรงตามกรอบและวัตถุประสงค์การวิจัย

2) เก็บข้อมูลรายละเอียดพื้นฐานเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชันแต่ละเรื่อง เช่น ผู้กำกับ ผู้ออกแบบบุคลิกลักษณะ บริษัทผู้ผลิต ประเภทของรายการ ปีที่ผลิต/ออกอากาศ เนื้อเรื่องย่อ และประเภท(genre) ทำการจัดจำแนก จัดกลุ่ม และทำทะเบียนรายการผลงานกลุ่มตัวอย่าง

3) กำหนดกรอบ ปริมาณ หรือจำนวนของภาพตัวแสดงต่างๆ ที่ใช้ในการวิเคราะห์ หาปัจจัยและองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบ สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย มีดังนี้

3.1) พระเอก นางเอก และเอเลี่ยน อย่างละ 1 คาแรคเตอร์

3.2) อุปกรณ์ประกอบตัวแสดง คาแรคเตอร์ละ 1 อุปกรณ์

3.3) ฉากหลังที่สำคัญในเรื่อง จำนวน 3 ฉาก

3.2 การคัดเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่างศึกษา

1) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์เฉพาะรูปแบบภาพยนตร์ (The Movie) เท่านั้น เพื่อให้มีความถูกต้องภายนอก(External Validity) ของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตและฉายแล้วในระยะเวลา 5 ปีที่ผ่านมา(ปี ค.ศ. 2007 ถึงปี ค.ศ. 2011) เพื่อให้มีลักษณะการออกบทยังคงมีความทันสมัย มีความถูกต้องภายใน(Internal Validity) ของประชากรและกลุ่มตัวอย่างวิจัย

3) รวบรวมประชากรและตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ เฉพาะที่ได้มีการระบุว่าเป็นประเภทนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction) ทั้งที่ระบุในฐานะเป็นประเภทหลัก หรือรองจากผลงานในรูปสื่อและเว็บไซต์ที่มีความน่าเชื่อถือ และมีการจัดระบบ กลุ่ม หมวดหมู่ ของประเภทภาพยนตร์แอนิเมชันอย่างชัดเจน เช่น

- ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์
- ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์-แฟนตาซี
- ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์-แฟนตาซี-การต่อสู้
- ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์-แฟนตาซี-สยองขวัญ
- และอื่นๆ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน

4) ทำการคัดเลือกประชากรวิจัยจากเว็บไซต์หลักบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่สำรวจพบว่า มีการรวบรวมข้อมูลผลงานแอนิเมชันไว้จำนวนมาก มีลักษณะเป็นนานาชาติ มีการจัดระบบ จัดแบ่งหมวดหมู่ มีการสำรวจและจัดทำและจัดเรียงลำดับค่าคะแนนนิยม(Rating) อย่างเป็นระบบ คือ

- เว็บไซต์ MyAnimeList (<http://www.myanimelist.net/>) ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบ อ้างอิงข้อมูล รายละเอียด และค่าคะแนนนิยม เปรียบเทียบความสอดคล้องต่อกันกับเว็บไซต์อีก 3 เว็บไซต์ คือ

- เว็บไซต์ Anime Database (<http://www.anidb.net/>)

- เว็บไซต์ Anime News Network

(<http://www.animenewsnetwork.com/>)

- เว็บไซต์ Internet Movie Database (<http://www.imdb.com/>)

จากนั้น ทำการคัดเลือกประชากรตามลักษณะที่กำหนด และจากผลการให้ค่าคะแนนนิยม (Rating) ไม่ต่ำกว่าระดับ 7 จากระดับ10 โดยไม่ให้มีภาพยนตร์ที่มีชื่อเรื่องเดียวกันหรือมีความซ้ำซ้อนต่อเนื่องของเรื่องหรือตอนของภาพยนตร์ ผู้วิจัยตรวจสอบรูปแบบและเนื้อหาเบื้องต้นโดยการใช้แบบ Skimming ก่อน ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์แอนิเมชันตรวจสอบความเหมาะสมต่อไป

5) จากการสำรวจจากรายการภาพยนตร์แอนิเมชันโดยรวมในกลุ่ม Top Anime Movies จากเว็บไซต์ MyAnimeList ที่มีค่าคะแนนนิยมไม่ต่ำกว่า 7 จำนวนมากกว่า 500 อันดับ พบว่า ประชากรการวิจัยที่มีคุณลักษณะตรงตามที่กำหนด มีทั้งสิ้นเพียง 20 เรื่อง

6) ทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างวิจัยจากประชากรวิจัยจำนวน 20 เรื่อง โดยให้มีค่าความเชื่อมั่นที่ระดับ 95 % และระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 5% คือ เท่ากับ 0.5 โดยสุ่มกลุ่มตัวอย่างวิจัยจากตารางสำเร็จรูปของ Krejcie and Morgan(ธีรวุฒิ เอกะกุล, 2543) เนื่องจากจำนวนประชากรวิจัยมีจำนวน น้อยจึงได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างวิจัยจำนวนใกล้เคียงกัน(ดังตารางที่ 3.2)

ตารางที่ 3.2 ตารางแสดงจำนวนประชากรและจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ของ Krejcie and Morgan

จำนวนประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	จำนวนประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	จำนวนประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	จำนวนประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	จำนวนประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	จำนวนประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
10	10	85	70	220	140	440	205	1200	291	4000	351
15	14	90	73	230	144	460	210	1300	297	4500	354
20	19	95	76	240	148	480	214	1400	302	5000	357
25	24	100	80	250	152	500	217	1500	306	6000	361
30	28	110	86	260	155	550	226	1600	310	7000	364
35	32	120	92	270	159	600	234	1700	313	8000	367
40	36	130	97	280	162	650	242	1800	317	9000	368
45	40	140	103	290	165	700	248	1900	320	10000	370
50	44	150	108	300	169	750	254	2000	322	15000	375
55	48	160	113	320	175	800	260	2200	327	20000	377
60	52	170	118	340	181	850	265	2400	331	30000	379
65	56	180	123	360	186	900	269	2600	335	40000	380
70	59	190	127	380	191	950	274	2800	338	50000	381
75	63	200	132	400	196	1000	278	3000	341	75000	382
80	66	210	136	420	201	1100	285	3500	346	100000	384

7) ด้วยประชากรและกลุ่มตัวอย่างศึกษา มีจำนวนใกล้เคียงกัน การวิจัยครั้งนี้ เบื้องต้นจึงเลือกใช้การศึกษาจากประชากรวิจัยโดยตรงทั้งหมด จำนวน 20 เรื่อง เพื่อนำไปทำการตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมด้านเนื้อหาและรายละเอียดจากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องด้านภาพยนตร์แอนิเมชัน

8) ประชากรวิจัยที่คัดเลือก จำนวน 20 เรื่อง ได้ผ่านการตรวจสอบและประเมินความถูกต้องเหมาะสมด้านเนื้อหาและรายละเอียดจากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องด้านภาพยนตร์แอนิเมชันแล้ว โดยมีผลสรุปว่า มีความถูกต้องเหมาะสมด้านเนื้อหา

9) ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องด้านภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งหมด มีข้อเสนอแนะที่สอดคล้องตรงกันว่า จำนวนรายการภาพยนตร์แอนิเมชันที่นำมาเป็นตัวอย่างศึกษานั้น มีจำนวนมากเกินไป ควรคัดเลือกเฉพาะรายการที่มีความนิยม(Rating) สูง เฉพาะกลุ่มอันดับต้นๆ เพื่อให้เห็นลักษณะการออกแบบบุคลิกลักษณะ ที่ได้รับความนิยมสูง และใช้เป็นกรณีศึกษาวิเคราะห์

10) ผู้วิจัยทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันจากระดับความนิยม(Rating) เฉพาะอันดับ 1 - 10 (Top Ten) เพื่อใช้เป็นตัวอย่างศึกษาหลักที่สำคัญ(Key Informant) จำนวน 10 เรื่อง เพื่อให้ได้ตัวอย่างศึกษาที่ตรงตามวัตถุประสงค์และระยะเวลาของการศึกษาวิจัย

โดยมีข้อมูล รายการและรายละเอียดการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3 รายการภาพยนตร์แอนิเมชันประชากรและกลุ่มตัวอย่างวิจัย(ตามลำดับคะแนนนิยมมาก-น้อย)

ลำดับ	ปี ค.ศ. ที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน
1	2010	The Disappearance Of Haruhi Suzumiya (The Movie)
2	2009	Evangeliion : 2.0 You Can (Not) Advance
3	2009	Tengen Toppa Gurren Lagann 2 (The Movie)
4	2010	Time of Eve
5	2009	Summer Wars
6	2009	Red line
7	2011	Macross Frontier: Sayonara no Tsubasa (The Movie)
8	2011	Sora no Otoshimono: Tokeijikake no Angeloid
9	2011	Ghost in the Shell : Solid State Society
10	2008	Keroro Gunsou : The Movie 3

หมายเหตุ – สํารวจและรวบรวมเมื่อ เดือน มีนาคม พ.ศ. 2555

- รายการ ข้อมูล รายละเอียดของภาพยนตร์แอนิเมชันกลุ่มประชากรวิจัย อยู่ในภาคผนวก

3.3 เครื่องมือการวิจัย

- 1) แบบบันทึกรวบรวมรายการ ข้อมูลและรายละเอียดภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งเป็นประชากรวิจัย
- 2) แบบวิเคราะห์โดยออกแบบตารางแจกแจง ตารางวิเคราะห์และเปรียบเทียบ
- 3) เครื่องมือวิจัยแบบวิเคราะห์ผ่านการทดสอบหาความเชื่อมั่นของเครื่องมือ โดยการทดสอบความเที่ยง (Reliability) และความตรงของเนื้อหา (Content Validity) จากการตรวจสอบและประเมินความถูกต้องเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยหรือด้านภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยมีกระบวนการสร้างเครื่องมือวิจัยดังตารางที่ 3.4



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 3.4 การสร้างเครื่องมือวิจัย

คำถามนำวิจัยและ วัตถุประสงค์วิจัย	หลักการและ ทฤษฎี	ประเด็นศึกษา	เครื่องมือวิจัย
<p>คำถามนำวิจัย ข้อที่ 1 ภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิค 2 มิติ ประเภทนิยาย วิทยาศาสตร์ ที่ประสบความสำเร็จ ในการออกแบบ บุคลิกลักษณะของ ตัวละคร อุปกรณ์ ประกอบ และฉาก หลัง มีปัจจัยและ องค์ประกอบ ทางศิลปะและการ ออกแบบที่สำคัญ อะไรบ้าง มีลักษณะ ร่วมและ ลักษณะเฉพาะ เช่นไร</p> <p>วัตถุประสงค์การ วิจัยข้อที่ 1 เพื่อวิเคราะห์ ลักษณะของการใช้ ปัจจัยและ องค์ประกอบทาง ศิลปะและการ ออกแบบ ในการ ออกแบบ บุคลิกลักษณะของ ตัวละคร อุปกรณ์ ประกอบ และฉาก หลังที่สำคัญ ของ ภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิค 2 มิติ ประเภทนิยาย วิทยาศาสตร์ ที่ประสบความสำเร็จ</p>	<p>- Semiotics Theory - <i>Signifier / Signified</i> - Arts and Design Theory - <i>Element / Composition</i> - Characters Design</p>	<p>- ปัจจัยและ องค์ประกอบ ทางศิลปะและ การออกแบบ ที่สำคัญอะไรบ้าง มีลักษณะ ร่วมและ ลักษณะเฉพาะ เช่นไร - ลักษณะภายนอก ตัวละคร (Formation) อุปกรณ์ ประกอบ และ ฉากหลัง - ลักษณะปัจจัย ต่างๆทางศิลปะ และการออกแบบที่ ใช้ในการออกแบบ หรือประกอบสร้าง รูปลักษณะของ บุคลิกลักษณะตัว แสดง อุปกรณ์ ประกอบ และฉาก หลังต่างๆ เช่น เส้น สี แสง เงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ฯลฯ</p>	<p>1. แบบสำรวจและบันทึก รายการกลุ่มตัวอย่างวิจัย (ผ่านการประเมินความ เที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญ)</p> <p>2. แบบวิเคราะห์ข้อมูล (ผ่านการประเมินความเที่ยง ตรงตามเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญ)</p> <p>3. เนื้อหาแบบวิเคราะห์ข้อมูล ส่วนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไปและ รายละเอียดของภาพยนตร์ แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภท นิยายวิทยาศาสตร์ ส่วนที่ 2 : ลักษณะภายนอก (Formation) และลักษณะที่ แสดงออกจากภายใน (Personality) และ ความสามารถพิเศษ(Attribute) 2.1 บุคลิกลักษณะของตัว แสดงหลัก 2.2 ลักษณะอุปกรณ์ ประกอบหลัก 2.3 ลักษณะของฉากหลัก ของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยาย วิทยาศาสตร์ ส่วนที่ 3 : วิเคราะห์การใช้ ปัจจัยทางศิลปะและการ ออกแบบในการออกแบบภาพ บุคลิกลักษณะ ตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง ของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยาย วิทยาศาสตร์</p>

ตารางที่ 3.4 (ต่อ)

ปัญหานำวิจัยและ วัตถุประสงค์วิจัย	หลักการและ ทฤษฎี	ประเด็นศึกษา	เครื่องมือวิจัย
<p>คำถามนำวิจัยข้อที่ 2 ภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิค 2 มิติประเภท นิยายวิทยาศาสตร์ที่ ประสบความสำเร็จ ในการ ออกแบบบุคลิกลักษณะ ของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และ ฉากหลัง มีลักษณะรูปสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์ความหมาย ที่ สำคัญอะไรบ้าง มีลักษณะร่วมและ ลักษณะเฉพาะ เช่นไร</p> <p>วัตถุประสงค์การวิจัยข้อ ที่ 2 เพื่อวิเคราะห์ลักษณะ ของรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ ความหมาย การ ออกแบบบุคลิกลักษณะ ของตัวแสดง อุปกรณ์ ประกอบ และฉากหลังที่ สำคัญของภาพยนตร์ แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ประเภทนิยาย วิทยาศาสตร์ที่ประสบ ความสำเร็จ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Semiotics Theory - <i>Signifier / Signified</i> - Arts and Design Theory - <i>Element / Composition</i> - Characters Design 	<ul style="list-style-type: none"> - ลักษณะรูปสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์ ความหมาย - ลักษณะการ ออกแบบรูปสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์ ความหมาย ที่มี นัยสำคัญ ทั้งความหมายตรง และความหมายอ้อม ลักษณะ ร่วมและ ลักษณะเฉพาะ ที่ปรากฏใน บุคลิกลักษณะ ตัวแสดง อุปกรณ์ ประกอบ และฉากหลังที่สำคัญ ในภาพยนตร์ แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยาย วิทยาศาสตร์ 	<p>ส่วนที่ 4 : วิเคราะห์ ลักษณะสัญลักษณ์ และ สัญลักษณ์ความหมายใน บุคลิก ลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง ของ ภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิค 2 มิติประเภท นิยายวิทยาศาสตร์</p>

ตารางที่ 3.4 (ต่อ)

ปัญหานำวิจัยและ วัตถุประสงค์วิจัย	หลักการและ ทฤษฎี	ประเด็นศึกษา	เครื่องมือวิจัย
<p>คำถามนำวิจัยข้อที่ 3 แนวทางการออกแบบ บุคลิกลักษณะ ตัวแสดง อุปกรณ์ ประกอบ และฉากหลังที่ สำคัญในภาพยนตร์ แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ประเภทนิยายวิทยา ศาสตร์ มีการใช้ปัจจัยทาง ศิลปะและการออกแบบ รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ ความหมาย เพื่อสื่อ ความหมายตามเรื่องราว และสื่อถึงความเป็นไทย อย่างเหมาะสม</p> <p>มีลักษณะเป็นเช่นไร วัตถุประสงค์การวิจัย ข้อที่ 3 เพื่อหาแนวทางในการ ออกแบบบุคลิกลักษณะ ของตัวแสดง อุปกรณ์ ประกอบ และฉากหลังที่ สำคัญ เพื่อใช้ในการผลิต ภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิค 2 มิติประเภท นิยายวิทยาศาสตร์ โดย การใช้ปัจจัยทางศิลปะ และการออกแบบในการ ออกแบบรูปสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์ความหมาย เพื่อสื่อความหมายตาม เรื่องราวและสื่อถึงความเป็น ไทยที่เหมาะสม</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Semiotics Theory - <i>Signifier / Signified</i> - Arts and Design Theory - <i>Element / Composition</i> - Characters Design 	<ul style="list-style-type: none"> - การทดลองสร้างแบบ แนวทาง เพื่อใช้ในการออกแบบ - การออกแบบรูปลักษณะ (Formation) และบุคลิกภาพภายใน (Personality) ของตัวแสดงหลัก - การออกแบบรูปลักษณะ ของอุปกรณ์ประกอบ และ ฉากหลัง - การประกอบสร้าง รูปลักษณะ และความหมายเพื่อสื่อ ความหมายตามเรื่องราว และสื่อถึงความเป็นไทย ที่เหมาะสม สำหรับ ภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิค 2 มิติประเภท นิยายวิทยาศาสตร์ - ความพึงพอใจของ กลุ่มเป้าหมายที่มีต่อภาพ ผลงานออกแบบ - ผลสัมฤทธิ์ของผลงาน การออกแบบที่ได้จาก แนวทางการออกแบบ ที่ศึกษาพบ 	<p>3. แบบโมเดลซีต ตัวอย่างผลงาน การออกแบบ บุคลิกลักษณะตัว แสดงอุปกรณ์ ประกอบ และ ฉากหลัง ประเด็นนำเสนอ ทดสอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสวยงาม และอัตลักษณ์ - ความเป็นนิยาย วิทยาศาสตร์ - ความมีลักษณะ ความเป็นไทย <p>4. แบบประเมิน ความพึงพอใจของ กลุ่มเป้าหมาย ประเมินด้าน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ความสวยงาม และอัตลักษณ์ - ความเป็นนิยาย วิทยาศาสตร์ - ความมีลักษณะ ความเป็นไทย <p>(แบบประเมินผ่าน การประเมินความ เที่ยงตรงตาม เนื้อหาโดย ผู้เชี่ยวชาญ)</p>

3.5 การตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของเครื่องมือวิจัย

การประเมินความเหมาะสม ความสอดคล้อง และการตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของเครื่องมือวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 3 - 5 ท่าน ทำการประเมิน โดยใช้วิธีการประเมินหาค่าความสอดคล้องแบบ ICO ซึ่งวิธีการหาค่า IOC นี้เป็นวิธีการ ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ ที่เรียกว่า การหาดัชนีความสอดคล้อง(Index of Congruence)(พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543: 124) และการวัดค่าตามสูตรของ โรวินลลี และ แฮมเบิลตัน(Rovinelli and Hambleton)(ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2539 : 249) ดังนี้ คือ

1) ความหมายของค่าคะแนน

- +1 หมายถึง ถ้าแน่ใจว่าคำถาม/เรื่อง ตรงกับจุดประสงค์
- 0 หมายถึง ถ้าไม่แน่ใจว่าคำถาม/เรื่อง ตรงกับจุดประสงค์
- +1 หมายถึง ถ้าแน่ใจว่าคำถาม/เรื่อง ไม่ตรงกับจุดประสงค์

2) สูตรการคำนวณหาค่าเฉลี่ย

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม
 $\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3) การแปลผลการคำนวณ

ถ้าค่าของ IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 แสดงว่าข้อความนั้นมีความสอดคล้องของข้อคำถามหรือมีความเที่ยงตรงตามเนื้อหา แต่ถ้า ค่าต่ำกว่า 0.5 ข้อคำถามนั้นผู้วิจัย จะตัดทิ้ง หรือแก้ไขปรับปรุงใหม่ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

4) ผลการหาค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและความสอดคล้องของข้อคำถาม

การตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของรายการภาพยนตร์แอนิเมชัน และการตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถาม ของแบบวิเคราะห์ที่เป็นเครื่องมือวิจัย ได้ทำการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการภาพยนตร์และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบคาแรคเตอร์และการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 - 5 ท่าน ดังรายนามต่อไปนี้

- 1) รองศาสตราจารย์ ดร. รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม
ภาควิชาภาพนิ่งและภาพยนตร์ คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์
สาขาวิชาภาพยนตร์ โปรรแกรมวิชาการออกแบบ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- 3) คุณท์ศน์พงศ์ พุ่มจันทร์
Head of Design BeBoydCG Co., Ltd.
- 4) คุณณัฐวุฒิ ปุณกะบุตร
Artist and Designer BeBoydCG Co., Ltd.
- 5) คุณวสันต์ แซ่กอ
Technical Programmer BeBoydCG Co., Ltd.
- 6) คุณยศนันท์ รุจิชยากร
Freelance Character Designer

5) ผลการประเมินรายการภาพยนตร์แอนิเมชันกลุ่มตัวอย่างศึกษา

จากรายการภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่เป็น
ประชากรของการวิจัยจำนวนทั้งสิ้น 20 เรื่อง ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านทำการตรวจสอบและ
ประเมิน ผลการคิดหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ปรากฏดังนี้คือ

ค่าความสอดคล้องหรือความเชื่อมั่นตามเนื้อหา อยู่ที่ระดับ 0.6 และ 1.0
คือ มีความสอดคล้องหรือความเชื่อมั่นตามเนื้อหา ระดับปานกลาง - มาก

ผลการประเมินความสอดคล้องเหมาะสม หรือความเชื่อมั่นของรายการภาพยนตร์แอนิเมชัน
เทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน คิดค่าเฉลี่ยหาดัชนีความสอดคล้อง
ได้ ดังนี้ คือ

จากรายการภาพยนตร์แอนิเมชันประชากรวิจัยทั้งหมด จำนวน 20 เรื่อง ค่าดัชนีความ
สอดคล้อง หรือ IOC (Index of Congruence) ที่ระดับมีความเชื่อมั่นมาก = 1.0 มีจำนวน 8 เรื่อง
คิดเป็นร้อยละ 38.09 ที่ระดับมีความเชื่อมั่น = 0.6 มีจำนวน 10 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 47.61 มี
ระดับที่ไม่เชื่อมั่นเพียง 2 เรื่อง ซึ่ง = 0.3 คิดเป็นร้อยละ 9.52

สรุปโดยรวม พบว่า รายการภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์
ทั้งหมด 20 เรื่อง มีความเชื่อมั่น ถึงเชื่อมั่นมาก รวมร้อยละ 85.7 ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการตัดรายการ
ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่า 0.3 ออก และได้ทำ

การปรับเปลี่ยนเป็นรายการภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์เรื่องอื่นตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการคัดเลือกภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างหลักที่สำคัญ(Key Informant) จำนวน 10 เรื่อง จากอันดับ 1 – 10 (Top Ten) เพื่อนำมาวิเคราะห์ในขั้นตอนต่อไป

6) ผลการประเมินแบบวิเคราะห์

ผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการและการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 5 ท่าน ทำการประเมินแบบวิเคราะห์ ผู้วิจัยดำเนินการสรุปผลค่าคะแนน โดยการตัดค่าคะแนนรวมของผู้เชี่ยวชาญที่มากที่สุด(Max) และคะแนนรวมของผู้เชี่ยวชาญที่น้อยที่สุด(Min) ออก และนำค่าคะแนนรวมในช่วงกลางของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน มาทำการคิดคำนวณหาค่าเฉลี่ยเพื่อหาดัชนีความสอดคล้อง ซึ่งสรุปได้ ดังนี้

ตารางที่ 3.5 แสดงผลการประเมินแบบวิเคราะห์

แบบวิเคราะห์ มีจำนวนข้อคำถามทั้งหมด 324 ข้อ			
จำนวนตอบ	ค่าเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	หมายเหตุ
ตอบ 270 ข้อ	1.0	83.33	- มีความเที่ยงตรง สอดคล้องมาก
ตอบ 38 ข้อ	0.6	11.72	- มีความเที่ยงตรง สอดคล้อง
ตอบ 5 ข้อ	0.3	01.54	- คำถาม-ลักษณะโครงสร้างการเล่าเรื่อง - คำถาม-สัญชาติ / ศาสนา / หน้าที่ - คำถาม-ความยาวผมของเอเลี่ยน / อสูรกาย ฯลฯ
ตอบ 10 ข้อ	0.0	03.10	- กลุ่มเลือด - คำถามแบบเปิด = อื่นๆ
ตอบ 1 ข้อ	-03.0	00.31	- คำตอบแบบเปิด = อื่นๆ

จากข้อคำถามทั้งหมดของแบบวิเคราะห์ จำนวน 324 ข้อ ค่าดัชนีความสอดคล้อง หรือ IOC (Index of Congruence) ที่ระดับมีความเที่ยงตรงมาก = 1.0 มีจำนวน 270 ข้อ คิดเป็นร้อยละ 83.33, ที่ระดับมีความเที่ยงตรง = 0.6 มีจำนวน 38 ข้อ คิดเป็นร้อยละ 11.72 สรุปโดยรวมพบว่า ข้อคำถามในแบบวิเคราะห์ทั้งหมด 303 ข้อ มีความเที่ยงตรง ถึงเที่ยงตรงมาก รวมร้อยละ 95.05 ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการตัดข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 ออก

สรุป ข้อคำถามจริงที่มีค่า IOC สูงกว่า 0.5 ในเครื่องมือแบบวิเคราะห์ จำนวนทั้งสิ้น 312 ข้อ มีระดับความเชื่อมั่นสูง ระดับ = 0.94 และผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแบบวิเคราะห์ตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อดำเนินการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันในกลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนต่อไป

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิเคราะห์

ใช้การวิเคราะห์แบบจำนวนนับ การจัดลำดับ และการบรรยายเชิงพรรณนา (Descriptive) ประกอบการตีความข้อมูลโดยใช้วิธีการอุปนัย(Induction) เพื่อสรุปตามประเด็นต่างๆ ของวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 1 และ ข้อที่ 2

4. การวิจัยปฐมภูมิ

นำผลที่ได้จากการวิจัยทุติยภูมิ มาสังเคราะห์และประยุกต์สร้างแบบทดลอง เพื่อใช้เป็นแนวคิดการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ โดยใช้กรอบ 1) ความสวยงามและอัตลักษณ์ 2) ความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ และ 3) ความมีลักษณะความเป็นไทย เป็นเกณฑ์ในการออกแบบผลงานต้นแบบ ดังนี้

1) ลักษณะผลงานการออกแบบ

ผลงานการออกแบบบุคลิกลักษณะต่างๆ (Characters Design) ได้กำหนดกรอบ ปริมาณหรือจำนวนของตัวแสดงต่างๆ ที่ใช้ในการประกอบสร้างหรือออกแบบบุคลิกลักษณะ มีดังนี้

- 1) พระเอก จำนวน 1 คาแรคเตอร์
- 2) นางเอก จำนวน 1 คาแรคเตอร์
- 3) เอเลี่ยน จำนวน 1 คาแรคเตอร์
- 4) อุปกรณ์ประกอบตัวแสดง คาแรคเตอร์ละ 3 อุปกรณ์
- 5) ฉากหลังที่สำคัญในเรื่อง จำนวน 3 ฉาก

2) วิธีการดำเนินการออกแบบ

กระบวนการสังเคราะห์และการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีขั้นตอนการ ดำเนินการ ดังนี้

2.1) ขั้นตอนวางแผนงาน(Planning)

วิเคราะห์สถานการณ์และการตลาด(Situation and Marketing Analysis) และ ศึกษาแนวโน้มของแบบสมัยนิยมหรือเทรนด์(Trend) ของภาพคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะต่างๆ

- กำหนดแนวคิดหลัก(Key Concept) กำหนดเป้าหมาย(Goal Setting) และ กำหนด กลุ่มเป้าหมาย(Target Group Setting) ของการออกแบบภาพคาแรคเตอร์หรือ บุคลิกลักษณะต่างๆ

2.2) ขั้นตอนการสังเคราะห์ความคิด(Synthesis Thinking)

- นำข้อมูลและข้อสรุปที่ได้จากการวิเคราะห์ ได้แก่ ลักษณะปัจจัย ตัวบ่งชี้ และรหัสต่างๆ ของภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง ที่ศึกษาพบ มาจัดระบบ เป็นตารางเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ

- กำหนดแนวคิด(Concept) ประเภทของภาพยนตร์แอนิเมชัน(Genre) แก่นเรื่อง(Theme) และโครงเรื่องย่อ(Plot) ที่ได้แรงบันดาลใจจากเค้าโครงเรื่องราวในประวัติศาสตร์ไทย
- ทำการประกอบสร้างทางความคิด โดยการเข้ารหัส(Encode)ใหม่ หรือทำการตีความใหม่ ให้สอดคล้องกับแนวเรื่องหรือนิยายวิทยาศาสตร์

2.3) ขั้นตอนการออกแบบ(Designing)

- ศึกษาวิจัยข้อมูลเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพิ่มเติม(Researching) เพื่อใช้เป็นแหล่งอ้างอิง(Reference) และสนับสนุนประเด็นความคิด เนื้อหาเรื่องราว และรูปแบบของการออกแบบตามที่มีการเข้ารหัสใหม่
- ออกแบบร่างหยาบ(Rough Sketch Design) ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง ภายใต้บริบทแวดล้อม เรื่องราว และตัวบ่งชี้อัตลักษณ์ความเป็นไทย
- ออกแบบร่าง(Comprehensive Sketch Design) ร่างปรับปรุงภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง แบบร่างสี คัดเลือกแบบร่าง เพื่อนำไปพัฒนาเป็นผลงานจริง

3) เกณฑ์การประเมินเพื่อคัดเลือกผลการออกแบบ

- การออกแบบโดยใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบ หรือการประกอบสร้างภาพอัตลักษณ์ และความหมาย ตามเกณฑ์ 1) ความสวยงามและอัตลักษณ์ 2) ความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ และ 3) ความมีลักษณะความเป็นไทยของภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังที่ออกแบบร่างไว้ โดยใช้เกณฑ์คัดเลือกตามความสอดคล้องตรงตาม แนวคิด(Concept) ประเภท(Genre) เรื่องราว(Story) และบริบทแวดล้อม(Context) และปัจจัย สัญญา ตัวบ่งชี้ หรือ รหัส(Codes) ต่างๆ ที่ได้กำหนดไว้

4) การออกแบบภาพผลงานต้นแบบ

ขั้นตอนนี้เป็นการนำผลงานการออกแบบภาพร่างบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังที่ได้คัดเลือกตามเกณฑ์ มาออกแบบเป็นภาพต้นแบบ โดยใช้ระบบปัจจัย สัญญา ตัวบ่งชี้ หรือ รหัส(Codes) ต่างๆ มาใช้เป็นแนวทางการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง ในลักษณะภาพโมเดลชีต(Model Sheet) ที่สมบูรณ์ สามารถนำไปเป็นต้นแบบ(Model) สำหรับใช้ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ได้ต่อไป

5) การประเมินผลความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่ต่อผลงานต้นแบบ

นำผลงานการออกแบบภาพต้นแบบ ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และที่ได้จากการใช้ระบบปัจจัย สัญญา ตัวบ่งชี้ หรือ รหัส(Codes) เป็นแนวทางการออกแบบ มาจัดนิทรรศการเผยแพร่ผลงานต่อกลุ่มเป้าหมายผู้ชมนิทรรศการ

5.1) ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย เด็กและเยาวชน เพศชายและหญิง ระดับการศึกษา ระดับมัธยมศึกษา และ ระดับอุดมศึกษา

5.2) แบบประเมินความพึงพอใจ เครื่องมือแบบประเมินความพึงพอใจ สร้างขึ้นโดยใช้วิธีประเมินแบบวัดมาตรฐานส่วนประมาณค่า หรือ Rating Scale เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ของผลงานออกแบบและประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อภาพต้นแบบบุคคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง โดยใช้เกณฑ์ 1) ความสวยงามและอัตลักษณ์ 2) ความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ และ 3) ความ มีลักษณะความเป็นไทย และใช้เกณฑ์ค่าคะแนน 5 ระดับมาตรฐาน มีระดับค่าคะแนนและการแปลผล ดังนี้

ระดับค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 - 5.00	= มีความพึงพอใจมากที่สุด หรือ ดีมาก
3.51 - 4.50	= มีความพึงพอใจมาก หรือ ดี
2.51 - 3.50	= มีความพึงพอใจปานกลาง หรือ ปานกลาง
1.51 - 2.50	= มีความพึงพอใจน้อย หรือ น้อย
1.00 - 1.50	= มีความพึงพอใจน้อยที่สุด หรือ ควรปรับปรุง

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญประเมินเครื่องมือวิจัย : แบบประเมินความพึงพอใจ

1) ผศ. ดร. ณัฐนันต์ สิปปภากุล

คณะศิลปกรรมศาสตร์และออกแบบอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน อ.เมือง จ.นครราชสีมา 30000

2) ผศ. ดร. ศักดิ์ชาย สิกขา

3) ผศ. ดร. ประทับใจ สิกขา

คณะศิลปประยุกต์และการออกแบบ

มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี อ.วารินชำราบ จ.อุบลราชธานี 34190

5.3) ผลการประเมินแบบประเมินความพึงพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญ เครื่องมือแบบประเมินความพึงพอใจ ผ่านการตรวจสอบและประเมินความเชื่อมั่นตามเนื้อหาโดยผู้ เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ผลการคิดหาค่าความเชื่อมั่นตามเนื้อหาหรือดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ที่ระดับ 0.89 คือ มีความเชื่อมั่น

5.4) การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยและคณะทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้เครื่องมือแบบประเมินความพึงพอใจ ประเมินโดยกลุ่มเป้าหมายผู้เข้าชมนิทรรศการเมื่อชมนิทรรศการภาพผลงานต้นแบบ เพื่อให้ได้คำตอบโดยตรงจากกลุ่มเป้าหมาย ตรงตามเป้าหมายของการประเมิน และการได้รับความร่วมมือในการตอบแบบประเมิน กำหนดจำนวนผู้ให้ความร่วมมือตอบแบบประเมินและเก็บรวบรวมข้อมูลที่เรียบร้อยแล้วสมบูรณ์ไม่ต่ำกว่า 100 ชุด เพื่อใช้วิเคราะห์ทางสถิติ

5.5) การวิเคราะห์และสรุปผลการประเมินความพึงพอใจ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติด้วย จำนวน ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทำการทดสอบทางสถิติด้วย T-Test เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 จำแนกโดยเพศ และ

ระดับการศึกษา ทำการแปรผลหรือตีความหมายระดับความพึงพอใจ หรือผลสัมฤทธิ์ของการ
ออกแบบ ด้วยค่าเฉลี่ยรายข้อและค่า เฉลี่ยรวม ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้

6) การนำเสนอผลงานวิจัย

- นำเสนอผลการศึกษาวิจัยและผลงานการออกแบบสมบูรณ์ จัดแสดงนิทรรศการ
พร้อมสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ผลงาน จำนวน 1 ชุด
- นำเสนอเป็นบทความรายงานผลการวิจัยในวารสารระดับนานาชาติ หรือ การ
นำเสนอโปสเตอร์ หรือ การสัมมนาวิชาการในระดับนานาชาติ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์การออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์

ในบทนี้ เป็นการนำเสนอผลการวิเคราะห์การออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง (Characters Design) ลักษณะของอุปกรณ์ประกอบการแสดง (Props) และฉากหลัง (Background) หรือฉาก (Scene) ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ โดยการนำผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลและข้อสรุปต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง (Characters Design) ตามที่ได้วิเคราะห์เปรียบเทียบ ดังปรากฏในตารางเปรียบเทียบและสรุปผล ในประเด็นต่างๆ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้

ในการวิเคราะห์การออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง (Characters Design) นี้ ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือ คือ แบบสำรวจและวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งผ่านการประเมินความเที่ยงตรงตามเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษา เปรียบเทียบ และวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์กลุ่มตัวอย่าง ในประเด็นต่างๆ ที่ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อหาข้อสรุปที่นำไปสู่แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ และจะได้นำไปเป็นแนวทางการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานทาง การออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง ต่างๆ ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ของผู้วิจัยต่อไป โดยผล การศึกษาวิเคราะห์สามารถสรุปผลได้ตามวัตถุประสงค์การวิจัย ในประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ด้านข้อมูลทั่วไปของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์

จากการศึกษา สามารถสรุปผลได้ดังตารางที่ 4.1 ดังนี้ คือ

1) **ช่วงเวลาฉาย** ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จที่ได้รับความนิยมสูงลำดับ 1 – 10 นั้น ส่วนใหญ่ทำการออกฉายระหว่างปี ค.ศ. 2009 - 2010 (พ.ศ. 2552-2553) โดยมีภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ได้รับความนิยมสูงออกฉายในปี ค.ศ. 2009 จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 ออกฉายในปี ค.ศ. 2010 จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 ออกฉายในปี ค.ศ. 2006 จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 และ ออกฉายในปี 2011 จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.1 สรุปผลด้านข้อมูลทั่วไปของภาพยนตร์แอนิเมชัน N = 10

ประเด็น	ลักษณะร่วมที่พบมากที่สุด - พบมาก	ร้อยละ
1. ประเภท(Genre)		
1.1 ประเภทรอง(Sub Genre)	1) ประเภทชีวิต(Drama)	60*
	2) ประเภทตลกขบขัน(Comedy)	50*
	3) ประเภทต่อสู้(Action)	40*
1.2 ประเภทย่อย (Minor - Sub Genre)	1) ประเภทเอเลี่ยน(Alien)	50*
	2) ระบบคอมพิวเตอร์อัจฉริยะ(AI)	50*
	3) แอนดรอยด์(Android)	40*
	4) หุ่นยนต์(Robot)	30*
2. แก่นเรื่อง(Theme)	1) มิตรภาพและความเป็นเพื่อน	80*
	2) ความรัก	70*
	3) การปกป้องโลกและสังคม	60*
	4) ความสามัคคี	50*
3. โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure)	เล่าเรื่องจากเริ่มต้นจนจบ โดยมีการเล่าเรื่องย้อนอดีตในบางช่วงบางตอน	100

หมายเหตุ - * ภาพยนตร์ 1 เรื่อง พบว่าแต่ละประเด็นมีลักษณะร่วม มากกว่า 1 ลักษณะ ตัวเลขร้อยละเมื่อรวมจึงมีค่ามากกว่าร้อยละ 100

2) ความยาว ของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ได้รับความนิยมสูงลำดับ 1 – 10 นั้น มีความยาวมากที่สุดจำนวน 1 เรื่อง คือ 1) เรื่อง Suzumiya Haruhi no Shoushitsu(The Disappearance Of Haruhi Suzumiya) โดยมีความยาวถึง 2 ชั่วโมง 42 นาที

2) รองลงมา คือ เรื่อง Tengen Toppa Gurren Lagann : Movie 2 ความยาว 2 ชั่วโมง 6 นาที

3) ภาพยนตร์แอนิเมชันฯที่มีความยาวน้อยที่สุด คือ มีความยาว 1 ชั่วโมง 5 นาที คือ เรื่อง Ghost in the Shell : Solid State Society ความยาวของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ได้รับความนิยมสูงลำดับ 1 – 10 มีความยาวโดยเฉลี่ย(Mean) คือ 1 ชั่วโมง 55 นาที

3) ประเทศผู้ผลิต ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ได้รับความนิยมสูงลำดับ 1 – 10 ทั้งหมด คือ ประเทศญี่ปุ่น

4) ประเภท(Genre) ของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์

4.1) *ประเภทรอง(Sub Genre)* ของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ มีลักษณะร่วมกันมากที่สุด คือ 1) ประเภทชีวิต(Drama) จำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 60 2) รองลงมาคือ ประเภทตลกขบขัน(Comedy) จำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50 3) ประเภทต่อสู้(Action) จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 และประเภทมัธยม(Hi-School) จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 ตามลำดับ

4.2) *ประเภทย่อย(Minor - Sub Genre)* ของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ มีลักษณะร่วมกันมากที่สุด คือ 1) ประเภทเอเลียน(Alien) จำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50 2) รองลงมา คือ ระบบคอมพิวเตอร์อัจฉริยะ(AI) จำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50 3) แอนดรอยด์(Android) จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 และ 4) หุ่นยนต์(Robot) จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 ตามลำดับ

5) *แก่นเรื่อง(Theme)* ของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ มีลักษณะร่วมกันมากที่สุด คือ 1) มิตรภาพและความเป็นเพื่อน จำนวน 8 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 80 2) รองลงมา คือ ความรัก จำนวน 7 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 70 3) การปกป้องโลกและสังคม จำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 60 และ 4) ความสามัคคี จำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50 ตามลำดับ

6) *โครงสร้างการเล่าเรื่อง(Narrative Structure)* ของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ มีลักษณะเช่นเดียวกันทั้ง 10 เรื่อง คือ มีลักษณะการเล่าเรื่องจากเริ่มต้นจนจบ โดยมีการเล่าเรื่องย้อนอดีตในบางช่วงบางตอน คิดเป็นร้อยละ 100

2. ผลการวิเคราะห์ด้านข้อมูลมโนประชากรของตัวแสดง

1) การตั้งชื่อของตัวแสดง จากการศึกษา สามารถนำเสนอได้ดังตาราง ที่ 4.2

ตัวแสดงที่แสดงบทบาทพระเอก 1) แบบเอเชียโดยเป็นชื่อแบบญี่ปุ่น จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 70 และ 2) แบบอเมริกาหรือยุโรป จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30

ตัวแสดงที่แสดงบทบาทนางเอกนั้น มีการตั้งชื่อ 1) แบบอเมริกาหรือยุโรป จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4 เท่ากันกับชื่อ 2) แบบเอเชียโดยเป็นชื่อแบบญี่ปุ่น จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4 ในจำนวนมากที่สุด โดยมีการใช้ชื่อ 3) แบบผสมเอเชีย-ยุโรป จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1 ซึ่งกลุ่มตัวอย่างวิจัยนี้ไม่มีตัวแสดงนางเอกจำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 11.1

ตัวแสดงสมทบหลัก มีการตั้งชื่อแบบเอเชียโดยเป็นชื่อแบบญี่ปุ่น มากที่สุด จำนวน 9 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 90 ตัวแสดงผู้ร้าย มีการตั้งชื่อแบบเอเชียโดยเป็นชื่อภาษาญี่ปุ่น จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50

การตั้งชื่อของตัวแสดง เอเลียน หุ่นยนต์ แอนดรอยด์ สัตว์ประหลาดหรืออวตาร ตัวแสดงกลุ่มนี้ มีการตั้งชื่อ 1) แบบรหัสเรียก มากที่สุด จำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 60 รองลงมา คือ 2) แบบเอเชียชื่อญี่ปุ่น จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 และมีลักษณะชื่อผสม 4) แบบยุโรป-ญี่ปุ่นด้วย จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 ตามลำดับ

โดยสรุปคือ ตัวแสดงของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่สำคัญ มีการตั้งชื่อแบบเอเชีย โดยเป็นชื่อแบบญี่ปุ่นมากที่สุด ซึ่งแสดงออกถึงลักษณะทางเชื้อชาติและสัญชาติของผู้ผลิต ซึ่งการตั้งชื่อดังกล่าวที่ศึกษาพบ ผู้วิจัยจะได้นำไปประยุกต์ใช้ในการตั้งชื่อให้กับตัวแสดงที่จะทำการออกแบบให้มีลักษณะชื่อแบบไทยและแบบชื่อไทย-สากลต่อไป

ตารางที่ 4.2 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านข้อมูลโมโนประชากรของตัวแสดง

N = 10

ประเด็น / ลักษณะร่วมที่พบ	ตัวแสดง / ร้อยละ					หมายเหตุ
	1) พระเอก	2) นางเอก	3) ตัวแสดงสมทบหลัก	4) ผู้ร้าย	5) ตัวแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์	
1. การตั้งชื่อตัวแสดง						1) กลุ่มตัวอย่างไม่มีตัวแสดงนางเอก จำนวน 1 เรื่อง N = 9 2) * ตัวแสดงนางเอกและตัวแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์มีการตั้งชื่อในลักษณะชื่อผสมมากกว่า 1 แบบ
1) ชื่อแบบญี่ปุ่น	70	44.4	90	50	40*	
2) ชื่อแบบอเมริกาหรือยุโรป	30	44.4	10	10	40*	
3) ชื่อแบบผสมเอเชีย - ยุโรป	-	11.1	-	10	70*	
4) ชื่อแบบฉายา / ชื่อเล่น / รหัสเรียก	-	11.1	-	30	80*	
2. วัยหรือระดับอายุของตัวแสดง						- กลุ่มตัวอย่างไม่มีตัวแสดงนางเอก จำนวน 1 เรื่อง N = 9
1) วัยเด็ก	-	-	10	-	-	
2) วัยรุ่น	60	77.7	50	10	-	
3) วัยหนุ่ม-สาว	40	22.2	10	30	-	
4) วัยผู้ใหญ่ - วัยชรา	-	-	30	40	-	
5) ไม่ระบุวัย	-	-	-	20	-	
3. อาชีพของตัวแสดง						1) กลุ่มตัวอย่างไม่มีตัวแสดงนางเอก จำนวน 1 เรื่อง N = 9 2) * ส่วนใหญ่ตัวแสดงมีลักษณะอาชีพมากกว่า 1 อาชีพ
1) นักเรียน - นักศึกษา	60*	33.3*	50	10	-	
2) แม่บ้าน - พี่เลี้ยง	-	22.2*	10	-	-	
3) เจ้าหน้าที่ของรัฐ	50*	33.3*	20	40	-	
4) อาชีพอื่นๆ	30*	33.3*	20	30	-	
5) ไม่ระบุอาชีพ	-	-	-	20	-	
4. ระดับการศึกษาของตัวแสดง						- กลุ่มตัวอย่างไม่มีตัวแสดงนางเอก จำนวน 1 เรื่อง N = 9
1) ระดับประถมศึกษา	-	-	10	-	-	
2) ระดับมัธยมศึกษา	60	44.4	50	10	-	
3) ระดับอุดมศึกษา	-	-	-	-	-	
4) ไม่ระบุระดับการศึกษา	40	55.5	40	90	-	
5. ตำแหน่ง						1) กลุ่มตัวอย่างไม่มีตัวแสดงนางเอก จำนวน 1 เรื่อง N = 9 2) ตัวแสดงสมทบมีตำแหน่งมากกว่า 1 ตำแหน่ง 5 ตัวแสดง
1) ระดับบังคับบัญชา	10	22.2	20	40	-	
2) ระดับปฏิบัติการ	70	55.5	40	20	-	
3) ระดับอื่นๆ	20	22.2	-	30	-	
4) ไม่ระบุตำแหน่ง	-	-	30	10	-	

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

N = 10

ประเด็น / ลักษณะร่วมที่พบ	ตัวแสดง / ร้อยละ					หมายเหตุ
	1) พระเอก	2) นางเอก	3) ตัวแสดงสมทบหลัก	4) ผู้ร้าย	5) ตัวแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์	
5) ประเภทของตัวแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์						- กลุ่มตัวอย่างไม่มีตัวแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์ จำนวน 1 เรื่อง N = 9
5.1) หุ่นรบ					50	
5.2) หุ่นรับใช้					10	
5.3) แอนดรอยด์					10	
5.4) เอเลี่ยน					10	
5.5) อวตารในระบบคอมพิวเตอร์					10	
6. หน้าที่						1) กลุ่มตัวอย่างไม่มีตัวแสดงนางเอกจำนวน 1 เรื่อง N = 9 2) ตัวแสดงส่วนใหญ่มีลักษณะหน้าที่มากกว่า 1 หน้าที่
1) ศึกษาเล่าเรียน	60*	33.3*	60*	10		
2) บริหารสิ่งการ	-	11.1*	10*	30		
3) ปฏิบัติการตามหน้าที่	60*	44.4*	30*	20		
4) หน้าที่อื่นๆ	-	33.3*	10*	40		
5) หน้าที่ของตัวแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์						- กลุ่มตัวอย่างไม่มีตัวแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์ จำนวน 1 เรื่อง N = 9
5.1) ปกป้องโลกและมนุษย์					33	
5.2) พิทักษ์สันติราษฎร์					22	
5.3) รับใช้ บริการ แรงงาน					33	
5.4) ทำลายล้างโลกหรือสังคม					11	
7. เชื้อชาติและสัญชาติ						
1) เชื้อชาติและสัญชาติญี่ปุ่น	70	55.5	60	50		
2) เชื้อชาติและสัญชาติญี่ปุ่น-ชาติตะวันตก	-	22.2	10	-		
3) เชื้อชาติและสัญชาติตามจินตนาการในเรื่องราว	30	22.2	-	20		
4) ไม่ระบุเชื้อชาติและสัญชาติ	-	-	30	30		
5) แหล่งที่มา แหล่งที่อาศัย						- กลุ่มตัวอย่างไม่มีตัวแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์ จำนวน 1 เรื่อง N = 9
5.1) หน่วยงานของรัฐ					40	
5.2) ดาวดวงอื่น					40	
5.3) ระบบคอมพิวเตอร์					10	
8. ศาสนาของตัวแสดง	ไม่มีการระบุศาสนาอย่างชัดเจนในทุกตัวแสดง					
9. กลุ่มเลือดของตัวแสดง	ไม่มีการระบุกลุ่มเลือดอย่างชัดเจนในทุกตัวแสดง					

หมายเหตุ - * ภาพยนตร์ 1 เรื่อง พบว่าแต่ละประเด็นมีลักษณะร่วม มากกว่า 1 ลักษณะ ตัวเลข ร้อยละเมื่อรวมจึงมีค่ามากกว่าร้อยละ 100

2) วัยหรือระดับอายุของตัวแสดง

ตัวแสดงพระเอกส่วนใหญ่มีระดับอายุหรือวัย อยู่ในช่วงวัยรุ่น จำนวน 6 ตัว แสดงคิดเป็นร้อยละ 60 ตัวแสดงนางเอกส่วนใหญ่มีระดับอายุหรือวัย อยู่ในช่วงวัยรุ่น จำนวน 7 ตัว แสดง คิดเป็นร้อยละ 77.7 ตัวแสดงสมทบหลัก ส่วนใหญ่มีระดับอายุหรือวัย 1) ช่วงวัยรุ่น มากที่สุด จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมาคือ 2) วัยชรา จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 ตัวแสดงผู้ร้ายมีช่วงวัย คือ 1) วัยผู้ใหญ่ มากที่สุด จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมา คือ 2) วัยหนุ่ม-สาว จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 โดยตัวแสดง เอเลี่ยน หุ่นยนต์ แอนดรอยด์ อวตาร หรือสัตว์ประหลาด ตัวแสดงกลุ่มนี้ ไม่พบว่ามี การแสดงระดับอายุหรือช่วงวัยที่ชัดเจน

โดยสรุปคือ ตัวแสดงของภาพยนตร์ แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่สำคัญ มีระดับอายุหรือวัย อยู่ในช่วงวัยรุ่น มากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับช่วงวัยของผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย

3) อาชีพของตัวแสดง

ตัวแสดงพระเอกส่วนใหญ่มีอาชีพหลักเป็น 1) นักเรียนนักศึกษา จำนวน 6 ตัว แสดง คิดเป็นร้อยละ 60 รองลงมาคือ 2) อาชีพเจ้าหน้าที่ของรัฐ จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50 และ 3) อาชีพอิสระ จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 ตามลำดับ และยังพบว่า ตัวแสดงพระเอก คนเดียวนั้น มีลักษณะอาชีพแบบ 4) มี 2 ลักษณะอาชีพ จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40

โดยแบ่งเป็นกลุ่มอาชีพได้แก่ 1) นักเรียน - นักศึกษา จำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 60 2) นักบินหุ่นยนต์รบ จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 และ 3) ตำรวจ-ทหาร นักแข่งรถ นักชู้ต ลูกจ้างชั่วคราว อาชีพละ 1 ตัวแสดง รวมคิดเป็นร้อยละ 10 ตามลำดับ

อาชีพของตัวแสดงนางเอก ส่วนใหญ่เป็น 1) นักเรียนนักศึกษา จำนวน 3 ตัว แสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 รองลงมาที่มีจำนวนเท่ากัน คือ 2) อาชีพเจ้าหน้าที่ของรัฐ จำนวน 3 ตัว แสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 3) อาชีพแม่บ้าน - พี่เลี้ยง จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 และ 4) อาชีพอิสระ จำนวน 2 ตัวแสดง คือ 1) อาชีพนักแข่งรถ 2) อาชีพนักร้อง คิดเป็นร้อยละ 22.2 มีอาชีพโดยตำแหน่ง คือ อาชีพองค์หญิง จำนวน 1ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1 และ อาชีพนักร้อง จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1 และยังพบว่า ในตัวแสดงนางเอกคนเดียว นั้น มีลักษณะอาชีพ 2 ลักษณะอาชีพจำนวน 1 ตัวแสดง คือมีอาชีพทั้งเป็นนักเรียนนักศึกษาและเจ้าหน้าที่ของรัฐ คิดเป็นร้อยละ 11.1

อาชีพของตัวแสดงสมทบหลัก ส่วนใหญ่มีอาชีพ 1) นักเรียนนักศึกษา จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมาคือ 2) อาชีพเจ้าหน้าที่ของรัฐ มีจำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 และมี 2 อาชีพที่มีจำนวนเท่ากัน คือ 3) อาชีพแม่บ้าน – พี่เลี้ยง จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 และ 4)

อาชีพอิสระ อาชีพละ 1 ตัวแสดง คือ 1) อาชีพนักแข่งรถ 2) อาชีพ นักร้อง 3) อาชีพครู มีอาชีพแบบไม่เปิดเผยคือ หน่วยสอดแนมจากต่างดาว จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 และยังพบว่า ในตัวแสดงสมทบหลักคนเดียวนั้น มีลักษณะอาชีพ 2 ลักษณะอาชีพ จำนวน 2 ตัวแสดง คือ มีอาชีพทั้งเป็น 1) นักเรียนนักศึกษาและหน่วยสอดแนมจากต่างดาว และ 2) นักเรียนนักศึกษาและนักร้อง คิดเป็นร้อยละ 20

อาชีพของตัวแสดงผู้ร้าย มีอาชีพดังนี้ คือ 1) เจ้าหน้าที่ของรัฐ จำนวน 4 ตัวแสดง โดยอยู่ในกลุ่มอาชีพทหารและอาชีพผู้บริหารหน่วยงานมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมา คือ 2) ผู้ควบคุม - ปกครอง จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 โดยอยู่ในกลุ่มอาชีพทหารและอาชีพเทพผู้ปกครองอาณาจักร

โดยสรุป คือ ตัวแสดงของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่สำคัญ มีอาชีพหลัก คือ นักเรียนนักศึกษา มากที่สุด รองลงมาคือ อาชีพเจ้าหน้าที่ของรัฐ โดยพบลักษณะเฉพาะ ที่สำคัญของตัวแสดงหลัก คือ ตัวแสดงหลักมีอาชีพมากกว่า 1 อาชีพ

4) ระดับการศึกษาของตัวแสดง

ส่วนใหญ่ตัวแสดงพระเอก จะรับบทแสดงเป็นนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา มากที่สุด จำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 60 ส่วนอีก 4 ตัวแสดงนั้น ไม่มีการระบุระดับการศึกษา

ตัวแสดงนางเอก มีระดับการศึกษาระดับมัธยมศึกษา จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4 และไม่มีการระบุระดับการศึกษาของตัวแสดงนางเอกที่ชัดเจน จำนวน 5 ตัวแสดง ร้อยละ 55.5

ตัวแสดงสมทบหลัก มีระดับการศึกษา 1) ระดับมัธยมศึกษา มากที่สุด จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมา คือ 2) ไม่ระบุระดับการศึกษา จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 และ 3) ระดับประถมศึกษา จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 ตามลำดับ

ตัวแสดงผู้ร้ายนั้น ไม่มีการระบุระดับการศึกษามากที่สุดจำนวน 9 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 90 และ มีระดับมัธยมศึกษา จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10

โดยสรุป คือ ตัวแสดงของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ ที่สำคัญ มีระดับการศึกษา ระดับมัธยมศึกษา มากที่สุด และตัวแสดงผู้ร้ายนั้น ไม่มีการระบุระดับการศึกษาของตัวแสดงผู้ร้าย มากที่สุด ตัวแสดงมีระดับการศึกษา ระดับประถมศึกษา

น้อยที่สุด จำนวน 1 ตัวแสดง ซึ่งระดับการศึกษาของตัวแสดงหลักต่าง ๆ นั้น มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับลักษณะของผู้ชม

5) ระดับตำแหน่งของตัวแสดง

ระดับตำแหน่งต่างๆ ของตัวแสดงพระเอกนั้น มีตำแหน่งใน 1) ระดับปฏิบัติการ มากที่สุดจำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 70 ใน 2) ระดับบังคับบัญชาหรือหัวหน้า มีจำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10

ตัวแสดงนางเอกมีตำแหน่งใน 1) ระดับปฏิบัติการ มากที่สุด จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4 2) ระดับบังคับบัญชาหรือหัวหน้ามีจำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2

ระดับตำแหน่งของตัวแสดงสมทบหลัก มีตำแหน่งในระดับปฏิบัติการ มากที่สุดจำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 2) ระดับบังคับบัญชา จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20

ตัวแสดงผู้ร้ายมีตำแหน่ง คือ 1) ระดับบังคับบัญชา มากที่สุด จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 2) ระดับผู้ควบคุมผู้ปกครอง จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20

ตัวแสดงเอเลี่ยน หุ่นยนต์ แอนดรอยด์ สัตว์ประหลาดหรืออวตาร ทั้งหมดมีตำแหน่งในระดับปฏิบัติการทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 100

โดยสรุป คือ ตัวแสดงของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่สำคัญ มีตำแหน่งอยู่ในระดับปฏิบัติการ มากที่สุด และตัวแสดงผู้ร้ายมีตำแหน่งในระดับบังคับบัญชา มากที่สุด

6) หน้าที่ของตัวแสดง

หน้าที่ของตัวแสดงพระเอก ส่วนใหญ่มีหน้าที่ 1) ศึกษาเล่าเรียน จำนวน 6 ตัวแสดงคิดเป็นร้อยละ 60 รองลงมา คือ 2) ปฏิบัติหน้าที่ตามคำสั่งหรือได้รับมอบหมาย จำนวน 5 ตัวแสดงคิดเป็นร้อยละ 50 โดยตัวแสดงพระเอกมีหน้าที่มากกว่า 1 หน้าที่ มีจำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30

หน้าที่ของตัวแสดงนางเอก ส่วนใหญ่มีหน้าที่ 1) ปฏิบัติตามคำสั่งหรือได้รับมอบหมาย จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4 รองลงมาคือ 2) หน้าที่ศึกษาเล่าเรียน จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3

ตัวแสดงสมทบหลักมีหน้าที่ 1) ศึกษาเล่าเรียน มากที่สุด จำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 60 และในตัวแสดงสมทบหลักคนเดียวนั้น มีลักษณะหน้าที่ 2 ลักษณะหน้าที่ จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30

ตัวแสดงผู้ร้ายมีหน้าที่ คือ 1) บริหารงานตามนโยบายของหน่วยงาน จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 และ 2) ทำลายมนุษย์และโลก จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30

หน้าที่หรือประเภทของตัวแสดงเอเลี่ยน หุ่นยนต์ แอนดรอยด์ สัตว์ประหลาดหรืออวตาร จัดเป็น ประเภทสุ่ม มากที่สุด จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50 โดยเกี่ยวข้องกับแหล่งที่มาหรือที่อยู่ของตัวแสดงเอเลี่ยน หุ่นยนต์ แอนดรอยด์ สัตว์ประหลาด หรืออวตาร ซึ่งทั้งหมดจะมีที่อยู่สังกัดหน่วยงานของรัฐ

โดยสรุป คือ ตัวแสดงของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่สำคัญ มีหน้าที่ศึกษาเล่าเรียน มากที่สุด รองลงมาคือ ปฏิบัติหน้าที่ตามคำสั่งหรือได้รับมอบหมาย โดยตัวแสดงที่มีหน้าที่อื่น จะที่เกี่ยวข้องกับการต่อสู้หรือการสู้รบอีกด้วย

7) เชื้อชาติและสัญชาติของตัวแสดง

เชื้อชาติและสัญชาติของตัวแสดงพระเอก 1) มีเชื้อชาติและสัญชาติญี่ปุ่น มากที่สุด มีจำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 70 รองลงมา คือ 2) ไม่ระบุเชื้อชาติและสัญชาติ จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 โดยมี 3) เชื้อชาติและสัญชาติ Keronian หรือ ชาว Keron จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 ซึ่งเป็นการจินตนาการและการออกแบบสร้างตัวตนให้กับตัวแสดงพระเอก Keroro ในเรื่อง Keroro Gunsou : Movie 3

ตัวแสดงนางเอก 1) มีเชื้อชาติและสัญชาติญี่ปุ่น จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 55.5 รองลงมา คือ 2) มีเชื้อชาติและสัญชาติแบบผสมหรือลูกครึ่งเอเชีย-อเมริกาหรือยุโรป จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1 และ 3) มีเชื้อชาติและสัญชาติตามจินตนาการของเรื่องราว คือ The [Anti - Spiral](#) จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1 และ 4) *Angeloids* จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1 5) ไม่ระบุหรือเชื้อชาติและสัญชาติไม่ชัดเจน จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2

ตัวแสดงสมทบหลักมี 1) เชื้อชาติและสัญชาติญี่ปุ่น มากที่สุด จำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 60 2) ไม่ระบุเชื้อชาติและสัญชาติ จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 และมีเชื้อชาติและสัญชาติผสม ญี่ปุ่น - เยอรมัน จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10

ตัวแสดงผู้ร้าย 1) มีเชื้อชาติและสัญชาติญี่ปุ่น มากที่สุด จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 2) มีเชื้อชาติญี่ปุ่นและสัญชาติแบบยุโรป จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 3) โดยมีเชื้อชาติที่ถูกกำหนดขึ้นจากจินตนาการตามเรื่องราว คือ เชื้อชาติ Synapse จำนวน 1 ตัวแสดง และเชื้อชาติ Keronians จำนวน 1 ตัวแสดง รวมคิดเป็นร้อยละ 20 4) ไม่ระบุหรือเชื้อชาติและสัญชาติไม่ชัดเจน จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30

โดยสรุปคือ ตัวแสดงของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่สำคัญ มีเชื้อชาติและสัญชาติญี่ปุ่น มากที่สุด และมีตัวแสดงที่ถูกกำหนดหรือสร้างขึ้นจากจินตนาการตามเรื่องราว จำนวน 2 ตัวแสดง

8) ศาสนาของตัวแสดง

การนับถือหรือแสดงออกทางศาสนาของตัวแสดงนั้น พบว่า ไม่มีการระบุการนับถือศาสนาอย่างชัดเจนทั้ง ตัวแสดงพระเอก ตัวแสดงนางเอก ตัวแสดงสมทบหลัก และตัวแสดงผู้ร้าย ใน ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดทุกเรื่อง

9) กลุ่มเลือดของตัวแสดง

ไม่มีการระบุกลุ่มเลือดอย่างชัดเจนของตัวแสดงพระเอก ตัวแสดงนางเอก ตัวแสดงสมทบหลัก และตัวแสดงผู้ร้าย ในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดทุกเรื่อง

3. ผลการวิเคราะห์ด้านลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ

จากการศึกษา สามารถสรุปเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ข้อ 1 คือ

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 : เพื่อวิเคราะห์ลักษณะของการใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบ ทางศิลปะและการออกแบบในการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังที่สำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จ

ซึ่งสามารถสรุปผลได้ดังตารางที่ 4.3 และอธิบายลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบที่สำคัญได้ดังนี้ คือ

3.1 การใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในบุคลิกลักษณะตัวแสดง(Character)

3.1.1) ลักษณะรูปแบบ สไตล์การออกแบบ

รูปลักษณะ (Formation) ของบุคลิกลักษณะตัวแสดง จากการศึกษา พบว่าสามารถแบ่งเป็นกลุ่ม เรียงตามลำดับได้ดังนี้ คือ

ตารางที่ 4.3 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในการออกแบบ
บุคลิกลักษณะตัวแสดง

N = 10

ประเด็น	ลักษณะร่วมที่พบมากที่สุด - พบมาก	ร้อยละ	หมายเหตุ
1 ลักษณะรูปแบบ (Formation) หรือสไตล์(Style) การออกแบบ	1) รูปลักษณะแบบเหมือนจริง (Realistic Style)	80	
	2) รูปลักษณะแบบลดทอน (Deformation Style)	20	
2. ลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะ และการออกแบบ			
1) การใช้เส้น	ใช้เส้นแบบเส้นเล็ก ชนิดเส้นแบบเส้นปากกา ในทุกเรื่อง	100	
2) การใช้สีของเส้น	ใช้เส้นสีดำ ในทุกเรื่อง	100	
3) การใช้สี	1) การใช้สีแบบกลมกลืน ควบคุมโทนสี	70*	* มีการใช้ลักษณะสีร่วมกันในบางเรื่อง
	2) การใช้สีแบบขัดแย้งควบคุมโทนสี	40*	
	3) ลักษณะการใช้สีแบบสีสด	10*	
4) การใช้แสง-เงา	1) มีแสง-เงา แบบ 2 ระดับ(สีพื้น-เงา)	80*	* มีการใช้ลักษณะแสง-เงาร่วมกันในบางเรื่อง
	2) มีแสง-เงา แบบ 3 ระดับ(ส่วนสว่างสุด-สีพื้น-เงา)	40*	
	3) มีแสง-เงา แบบไล่ระดับเฉดสีที่กลมกลืน(แอร์บริช)	20*	
5) การใช้รูปร่างและรูปทรง	1) ใช้รูปร่าง – รูปทรงอิสระ เลียนแบบลักษณะธรรมชาติ และความเป็นจริง	70	
	2) ใช้รูปร่างและรูปทรงแบบรูปวงรี - ทรงรี แบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติแต่เกินความเป็นจริง	20	
	3) แบบรูปวงกลม – ทรงกลม แบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติแต่ลดทอนความเป็นจริง	10	
6) การใช้ขนาดและสัดส่วน	1) ขนาดสัดส่วน 7 – 8 ส่วน	60	
	2) ขนาดสัดส่วน 5 – 7 ส่วน	30	
	3) ขนาดสัดส่วน 3 – 5 ส่วน	10	
7) การใช้พื้นผิวและลวดลาย	ใช้พื้นผิวแบบผิวเรียบ มีพื้นผิวและลวดลายเลียนแบบลักษณะธรรมชาติ	100	ทุกเรื่อง

หมายเหตุ - * ประเด็นดังกล่าว พบว่ามีลักษณะร่วมที่มากกว่า 1 ลักษณะในบางเรื่อง

- *กลุ่มแบบเหมือนจริง* มีลักษณะ 1) รูปลักษณะแบบกึ่งเหมือนจริง มีจำนวนมากที่สุด จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมาคือ 2) รูปลักษณะแบบเหมือนจริง จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30

- *กลุ่มแบบลดทอดรูปร่าง-รูปทรง* มีลักษณะ 1) รูปลักษณะแบบเกินจริง และ 2) รูปลักษณะแบบลดทอนน้อย จำนวนแบบละ 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20

2) ลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ จากการศึกษา พบว่า

2.1) ลักษณะของเส้น(Line) กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีการใช้เส้น แบบเส้นเล็ก ชนิดเส้นแบบเส้นปากกาในทุกเรื่อง คิดเป็นร้อยละ 100

2.2) ลักษณะสีของเส้น(Color of Line) กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีการใช้สีของเส้น แบบเส้นสีดำในทุกเรื่อง คิดเป็นร้อยละ 100

2.3) ลักษณะการใช้สี(Color) โดยมี 1) ลักษณะการใช้สีแบบกลมกลืน ควบคุมโทนสี มากที่สุด จำนวน 7 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 70 2) ลักษณะการใช้สีแบบขัดแย้งควบคุมโทนสี จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 และ 3) ลักษณะการใช้สีแบบสีสด จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10 โดยมีลักษณะการใช้สีร่วมกัน คือ มีการใช้แบบขัดแย้งควบคุมโทนสีร่วมกับแบบการใช้สีแบบสีสด จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10 และมีการใช้สีแบบกลมกลืนควบคุมโทนสี ร่วมกับแบบการใช้สีแบบ ขัดแย้งควบคุมโทนสี จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10

2.4) ลักษณะการใช้แสง-เงา(Shading) โดยมี 1) ลักษณะการใช้แสง-เงาแบบมีแสง-เงา 2 ระดับ(สีพื้น-เงา) มากที่สุด จำนวน 8 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 80 รองลงมา คือ 2) แบบมีแสง-เงา 3 ระดับ(ส่วนสว่างสุด-สีพื้น-เงา) จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 และ 3) มีแสง-เงา แบบไล่ระดับเฉดสีที่กลมกลืน(แอร์บรัช) จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 ซึ่งมีลักษณะการใช้ 1) แสง-เงาแบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด จำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50 2) ลดรายละเอียดจากความเป็นจริง จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10 และ 3) ใช้เงาดำจัด จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10

2.5) ลักษณะการใช้รูปร่างและรูปทรง(Shape and Form) โดยมีลักษณะคือ 1) ใช้รูปร่าง – รูปทรงอิสระ เลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริงมากที่สุด จำนวน 7 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 70 รองลงมาคือ 2) ใช้รูปร่างและรูปทรงแบบรูปวงรี - ทรงรี แบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติ แต่เกินความเป็นจริง จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 และ 3) แบบรูปวงกลม – ทรงกลม แบบเลียนแบบ ลักษณะธรรมชาติและลดทอนความเป็นจริง จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10

2.6) ลักษณะการใช้ขนาดสัดส่วน(Proportion) โดยมี 1) ลักษณะขนาดของสัดส่วน 7 – 8 ส่วน มากที่สุด จำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 60 2) ขนาดสัดส่วน 5 – 7 ส่วน จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 และ 3) ขนาดสัดส่วน 3 – 5 ส่วน จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10

ซึ่งมีลักษณะการใช้ 1) สัดส่วนเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริงมากที่สุด จำนวน 7 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 70 2) สัดส่วนเลียนแบบลักษณะธรรมชาติแต่เกินจริง จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 และ 3) สัดส่วนเลียนแบบลักษณะธรรมชาติแต่ลดทอนความเป็นจริง จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10

2.7) ลักษณะการใช้พื้นผิวและลวดลาย (Texture and Pattern) โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีลักษณะการใช้พื้นผิวแบบผิวเรียบมากที่สุดในทุกเรื่อง คิดเป็นร้อยละ 100 และ 1) มีลักษณะการใช้พื้นผิวและลวดลายเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด จำนวน 8 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 80 2) มีลักษณะการใช้พื้นผิวและลวดลายเลียนแบบลดทอนลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20

โดยสรุป คือ ตัวแสดงของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่สำคัญมีลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในการออกแบบตัวแสดง ที่มีลักษณะร่วมที่สำคัญ คือ มีรูปลักษณะแบบเหมือนจริง จำนวนมากที่สุด มีการใช้เส้นแบบเส้นเล็ก ชนิดเส้นแบบเส้นปากกา แบบเส้นสีดำในทุกเรื่อง มีลักษณะการใช้สีแบบกลมกลืน ควบคุมโทนสีแบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด มีลักษณะการใช้แสง-เงาแบบมีแสง-เงา 2 ระดับ(สีพื้น-เงา) แบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด มีลักษณะการใช้รูปร่างและรูปทรงเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด มีลักษณะการใช้สัดส่วนเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีลักษณะการใช้พื้นผิวแบบผิวเรียบ และมีลักษณะการใช้พื้นผิวและลวดลายเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุดในทุกเรื่อง

3.2 การใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในอุปกรณ์ประกอบ(Props)

จากการศึกษาด้านการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในอุปกรณ์ประกอบ สามารถ สรุปได้ตามตารางที่ 4.4 และอธิบายได้ดังนี้

ตารางที่ 4.4 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในการออกแบบ
อุปกรณ์ประกอบ

N = 10

ประเด็น	ลักษณะร่วมที่พบมากที่สุด - พบมาก	ร้อยละ	หมายเหตุ
1 ลักษณะรูปแบบ(Formation) หรือสไตล์(Style)การออกแบบ	1) รูปลักษณะแบบเหมือนจริง(Realistic Style)	90	
	2) รูปลักษณะแบบลดทอน(Deformation Style)	10	
2. ลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะ และการออกแบบ			
1) การใช้เส้น	ใช้เส้นแบบเส้นเล็ก ชนิดเส้นแบบเส้นปากกา ในทุกเรื่อง	100	
2) การใช้สีของเส้น	ใช้เส้นสีดำ ในทุกเรื่อง	100	
3) การใช้สี	1) การใช้สีแบบกลมกลืน ควบคุมโทนสี	90*	*มีการใช้ลักษณะสีร่วมกันในบางเรื่อง
	2) การใช้สีแบบขัดแย้งควบคุมโทนสี	20*	
	3) ลักษณะการใช้สีแบบสีสด	20*	
4) การใช้แสงเงา	1) มีแสงเงา แบบ 2 ระดับ(สีพื้น-เงา)	60*	*มีการใช้ลักษณะแสงเงา ร่วมกันในบางเรื่อง
	2) มีแสงเงา แบบ 3 ระดับ(ส่วนสว่างสุด-สีพื้น-เงา)	40*	
	3) มีแสงเงา แบบไล่ระดับเฉดสีที่กลมกลืน (แอร์บรัช)	40*	
5) การใช้รูปร่างและรูปทรง	1) ใช้รูปร่าง – รูปทรงอิสระ เลียนแบบลักษณะธรรมชาติ และความเป็นจริง	60	
	2) ใช้รูปร่างและรูปทรงแบบรูปวงรี - ทรงรี แบบเลียนแบบ ลักษณะธรรมชาติแต่เกินความเป็นจริง	20	
	3) แบบรูปวงกลม - ทรงกลม แบบเลียนแบบ ลักษณะ ธรรมชาติแต่ลดทอนความเป็นจริง	20	
6) การใช้ขนาดและสัดส่วน	1) สัดส่วนเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง	90	
	2) เลียนแบบลักษณะธรรมชาติและลดทอนความเป็นจริง	10	
7) การใช้พื้นผิวและลวดลาย	ใช้พื้นผิวแบบผิวเรียบ มีพื้นผิวและลวดลาย เลียนแบบลักษณะธรรมชาติ	100	ทุกเรื่อง

หมายเหตุ - * ประเด็นดังกล่าว พบว่ามีลักษณะร่วมที่มากกว่า 1 ลักษณะในบางเรื่อง

1) ลักษณะรูปแบบ สไตล์การออกแบบ จากการศึกษา พบว่า

รูปลักษณะ(Formation) ของอุปกรณ์ประกอบตัวแสดง คือ 1) รูปลักษณะแบบเหมือนจริง มีจำนวนมากที่สุด จำนวน 9 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 90 และ 2) รูปลักษณะแบบลดทอน จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10

2) ลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ

2.1) ลักษณะของเส้น(Line) กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีการใช้เส้น แบบเส้นเล็ก ชนิดเส้นแบบเส้นปากกาในทุกเรื่อง

2.2) ลักษณะสีของเส้น(Color of Line) กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีการใช้สีของเส้น แบบเส้นสีดำในทุกเรื่อง

2.3) ลักษณะการใช้สี(Color) มีลักษณะ คือ 1) ลักษณะการใช้สีแบบกลมกลืน ควบ คู่โทนสี มากที่สุด จำนวน 9 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 90 2) ลักษณะการใช้สีแบบขัดแย้งควบคู่โทนสี จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 และ 3) ลักษณะการใช้สีแบบสีสดใส จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 มีการใช้ลักษณะสีร่วมกันในบางเรื่อง

2.4) ลักษณะการใช้แสง-เงา(Shading) โดยมี 1) ลักษณะการใช้แสง-เงาแบบมีแสง-เงา 2 ระดับ(สีพื้น-เงา) มากที่สุด จำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 60 โดยมี 2) แบบมีแสง-เงา 3 ระดับ(ส่วนสว่างสุด-สีพื้น-เงา) จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 เท่ากันกับ 3) มีแสง-เงา แบบไล่ระดับเฉดสีที่กลมกลืน(แอร์บรัช) จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40

2.5) ลักษณะการใช้รูปร่างและรูปทรง(Shape and Form) มี 1) ลักษณะการใช้รูปร่างและรูปทรงแบบอิสระ แบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด จำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 60 2) มีลักษณะการใช้รูปวงรี - ทรงรี เลียนแบบลักษณะธรรมชาติแต่เกินความเป็นจริง จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 เท่ากันกับ 3) แบบรูปวงกลม - ทรงกลม เลียนแบบลักษณะธรรมชาติแต่ลดทอนความเป็นจริง จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20

2.6) ลักษณะการใช้ขนาดสัดส่วน(Proportion) โดยมีลักษณะการใช้ 1) สัดส่วน เลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริงมากที่สุด จำนวน 9 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 90 และ 2) สัดส่วน เลียนแบบลักษณะธรรมชาติและลดทอนความเป็นจริง จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10

2.7) ลักษณะการใช้พื้นผิวและลวดลาย(Texture and Pattern) โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีลักษณะการใช้พื้นผิวแบบผิวเรียบมากที่สุดในทุกเรื่อง และ มีลักษณะการใช้พื้นผิวและลวดลายเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด จำนวน 10 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 100

โดยสรุป คือ การออกแบบอุปกรณ์ประกอบตัวแสดงของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ มีลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ มีลักษณะร่วมที่สำคัญ คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง จำนวนมากที่สุด มีการใช้เส้นแบบเส้นเล็ก ชนิดเส้นแบบเส้นปากกา แบบเส้นสีดำในทุกเรื่อง มีลักษณะการใช้สีแบบกลมกลืน ควบคู่โทนสีแบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด มีลักษณะการใช้แสง-เงาแบบมีแสง-เงา 2 ระดับ(สี

พื้น-เงา) แบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด มีลักษณะการใช้รูปร่างและรูปทรงแบบอิสระ แบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด มีลักษณะการใช้สัดส่วนเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีลักษณะการใช้พื้นผิวแบบผิวเรียบ และมีลักษณะการใช้พื้นผิวและลวดลายเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุดในทุกเรื่อง

3.3 การใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในฉากหลัง(Background)

จากการศึกษาด้านการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในฉากหลัง สามารถสรุปได้ ตามตารางที่ 4.5 และอธิบายได้ดังนี้

ตารางที่ 4.5 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในการออกแบบฉากหลัง
N = 10

ประเด็น	ลักษณะร่วมที่พบมากที่สุด - พบมาก	ร้อยละ	หมายเหตุ
1 ลักษณะรูปแบบ (Formation) หรือสไตล์(Style)การออกแบบ	1) รูปลักษณะแบบเหมือนจริง(Realistic Style)	80	
	2) รูปลักษณะแบบลดทอน(Deformation Style)	20	
2. ลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะ และการออกแบบ			
1) การใช้เส้น	ใช้เส้นแบบเส้นเล็ก ชนิดเส้นแบบเส้นปากกา ในทุกเรื่อง	100	
2) การใช้สีของเส้น	ใช้เส้นสีดำ ในทุกเรื่อง	100	
3) การใช้สี	1) การใช้สีแบบกลมกลืน ควบคุมโทนสี	80*	* มีการใช้ลักษณะสีร่วมกันในบางเรื่อง
	2) การใช้สีแบบขัดแย้งควบคุมโทนสี	50*	
	3) ลักษณะการใช้สีแบบสีสด	20*	

ตารางที่ 4.6 (ต่อ)

N = 10

ประเด็น	ลักษณะร่วมที่พบมากที่สุด - พบมาก	ร้อยละ	หมายเหตุ
4) การใช้แสง-เงา	1) มีแสง-เงา แบบ 2 ระดับ(สีพื้น-เงา)	80*	* มีการใช้ลักษณะแสง-เงาร่วมกันในบางเรื่อง
	2) มีแสง-เงา แบบ 3 ระดับ(ส่วนสว่างสุด-สีพื้น-เงา)	70*	
	3) มีแสง-เงา แบบไล่ระดับเฉดสีที่กลมกลืน (แอร์บรัช)	20*	
5) การใช้รูปร่างและรูปทรง	1) ใช้รูปร่าง – รูปทรงอิสระ เลียนแบบลักษณะธรรมชาติ และความเป็นจริง	60	
	2) ใช้รูปร่างและรูปทรงแบบรูปวงรี - ทรงรี แบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติแต่เกินความเป็นจริง	30	
	3) แบบรูปวงกลม – ทรงกลม แบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติแต่ลดทอนความเป็นจริง	10	
6) การใช้ขนาดและสัดส่วน	1) สัดส่วนเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง	90	
	2) เลียนแบบลักษณะธรรมชาติและลดทอนความเป็นจริง	10	
7) การใช้พื้นผิวและลวดลาย	ใช้พื้นผิวแบบผิวเรียบ มีพื้นผิวและลวดลายเลียนแบบลักษณะธรรมชาติ	100	ในทุกเรื่อง

หมายเหตุ - * ประเด็นดังกล่าว พบว่ามีลักษณะร่วมที่มากกว่า 1 ลักษณะในบางเรื่อง

1) **ลักษณะรูปแบบ สไตล์การออกแบบ** จากการศึกษา พบว่า **รูปลักษณะ(Formation)** ของบุคคลลักษณะตัวแสดง คือ 1) รูปลักษณะแบบเหมือนจริง มีจำนวนมากที่สุดจำนวน 8 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 80 โดยมี 2) รูปลักษณะแบบลดทอนจำนวนแบบละ 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20

2) **ลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ**

2.1) **ลักษณะของเส้น(Line)** กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีการใช้เส้น แบบเส้นเล็กชนิดเส้นแบบเส้นปากกาในฉากที่มีโครงสร้างแน่นอนมั่นคง ภาพในระยะใกล้ และภาพที่มีการเคลื่อนไหวในทุกเรื่อง และไม่มีการใช้เส้นในฉากที่เกี่ยวกับธรรมชาติ ภาพในระยะกลางและไกล และภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหวในทุกเรื่อง จำนวน 10 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 100

2.2) **ลักษณะสีของเส้น(Color of Line)** กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีการใช้สีของเส้น แบบเส้นสีเข้มหรือสีดำในฉากที่มีโครงสร้างแน่นอนมั่นคง ภาพในระยะใกล้ และภาพที่มีการเคลื่อนไหวในทุกเรื่อง และไม่มีการใช้เส้นหรือสีในฉากที่เกี่ยวกับธรรมชาติ ภาพในระยะกลางและไกล และภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหวในทุกเรื่อง จำนวน 10 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 100

2.3) **ลักษณะการใช้สี(Color)** มีลักษณะ คือ 1) ลักษณะการใช้สีแบบกลมกลืน ควบคุมโทนสี มากที่สุด จำนวน 8 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 80 และ 2) ลักษณะการใช้สีแบบขัดแย้งควบคุมโทนสี จำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50 3) ลักษณะการใช้สีแบบสีสด จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 มีการใช้ลักษณะสีร่วมกันในบางเรื่อง

โดยมี 1) การใช้สีเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุดจำนวน 7 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 70 2) การใช้สีเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริงแต่เกินจริง จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 และ 3) การใช้สีเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริงแต่ลดความเป็นจริง จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10 ตามลำดับ

2.4) **ลักษณะการใช้แสง-เงา(Shading)** โดยมี 1) แบบมีแสง-เงา 3 ระดับ(ส่วนสว่างสุด-สีพื้น-เงา) มากที่สุด จำนวน 8 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 80 2) มีแสง-เงา แบบไล่ระดับเฉดสีที่กลม กลืน(แอร์บรัช) จำนวน 7 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 70 และ 3) ลักษณะการใช้แสง-เงาแบบมีแสง-เงา 2 ระดับ (สีพื้น-เงา) จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20

ซึ่งมีลักษณะการใช้ 1) แสง-เงาแบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด จำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 60 2) ลดรายละเอียดจากความเป็นจริง จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 และ 3) ใช้แบบเงาดำจัด จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10 ตามลำดับ

2.5) **ลักษณะการใช้รูปร่างและรูปทรง(Shape and Form)** ซึ่งมีลักษณะการใช้ ดังนี้ 1) รูปร่างและรูปทรงแบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุดมีจำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 60 2) รูปร่างและรูปทรงแบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติแต่ลดทอนความเป็นจริง จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 และ 3) รูปร่างและรูปทรงแบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติแต่เกินความเป็นจริง จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10

2.6) **ลักษณะการใช้ขนาดสัดส่วน(Proportion)** โดยมีลักษณะการใช้ 1) สัดส่วนเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด จำนวน 9 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 90 และ 2) สัดส่วนเลียนแบบลักษณะธรรมชาติแต่ลดทอนความเป็นจริง จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10

2.7) ลักษณะการใช้พื้นผิวและลวดลาย(Texture and Pattern) โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีลักษณะการใช้พื้นผิวแบบผิวเรียบมากที่สุดในทุกเรื่อง คิดเป็นร้อยละ 100 และ 1) มีลักษณะการใช้พื้นผิวและลวดลายเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุดจำนวน 7 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 70 และ 2) มีลักษณะการใช้พื้นผิวและลวดลายเลียนแบบลวดทอนลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40

โดยสรุป คือ การออกแบบฉากหลังของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่สำคัญ มีลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบที่มีลักษณะร่วมที่สำคัญ คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง จำนวนมากที่สุด มีการใช้เส้นแบบเส้นเล็กชนิดเส้นแบบเส้นปากกา แบบเส้นสีดำในฉากที่มีโครงสร้างแน่นอนมั่นคง ในภาพระยะใกล้ และภาพที่มีการเคลื่อนไหวในทุกเรื่อง และไม่มีการใช้เส้นในฉากที่เกี่ยวกับธรรมชาติ ภาพในระยะกลางและไกล และภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหวในทุกเรื่อง มีลักษณะการใช้สีแบบกลมกลืนควบคุมโทนสี แบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด มีลักษณะการใช้แสง-เงา แบบมีแสง-เงา 3 ระดับ(ส่วนสว่างสุด-สีพื้น-เงา) แบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด มีลักษณะการใช้รูปร่างและรูปทรง แบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด มีลักษณะการใช้สัดส่วนเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด โดย กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีลักษณะการใช้พื้นผิวแบบผิวเรียบ และมีลักษณะการใช้พื้นผิวและลวดลายเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุดในทุกเรื่อง

3.4 สรุปการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในบุคลิกลักษณะตัวละคร(Characters) อุปกรณ์ประกอบ(Props) และฉากหลัง(Background)

จากการศึกษา สามารถสรุปลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ ในการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวละคร(Characters) อุปกรณ์ประกอบ(Props) และฉากหลัง(Backgrounds) ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์กลุ่มตัวอย่าง โดยมีลักษณะร่วมที่สำคัญ คือ

ตารางที่ 4. 7 สรุปลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในการออกแบบบุคลิกลักษณะ
ตัวแสดง(Character) อุปกรณ์ประกอบ(Props) และฉากหลัง(Background)

N = 10

ประเด็น	ลักษณะร่วมที่พบมากที่สุด - พบมาก	ร้อยละ			ค่าเฉลี่ย	หมายเหตุ
		Characters	Props	Backgrounds		
1 ลักษณะรูปแบบ(Formation) หรือ สไตล์(Style)การออกแบบ						
	1) รูปลักษณะแบบเหมือนจริง(Realistic Style)	80	90	80	83.3	
	2) รูปลักษณะแบบลดทอน(Deformation Style)	20	10	20	16.6	
2. ลักษณะการใช้ปัจจัยทาง ศิลปะและการออกแบบ						
1) การใช้เส้น	ใช้เส้นแบบเส้นเล็ก ชนิดเส้นแบบเส้นปากกา ในทุกเรื่อง	100	100	100	100.0	
2) การใช้สีของเส้น	ใช้เส้นสีดำ ในทุกเรื่อง	100	100	100	100.0	
3) การใช้สี	1) การใช้สีแบบกลมกลืน ควบคุมโทนสี	70*	90*	80*	80.0*	* มีการใช้สีร่วมกัน ในบางเรื่อง
	2) การใช้สีแบบขัดแย้ง ควบคุมโทนสี	40*	20*	50*	36.6*	
	3) ลักษณะการใช้สีแบบสีสด	10*	20*	20*	16.6*	
4) การใช้แสงเงา	1) มีแสง-เงา แบบ 2 ระดับ(สีพื้น-เงา)	80*	60*	80*	73.3*	* มีการใช้ลักษณะแสง-เงาร่วมกัน ในบางเรื่อง
	2) มีแสง-เงา แบบ 3 ระดับ(ส่วนสว่างสุด-สีพื้น-เงา)	40*	40*	70*	50.0*	
	3) มีแสง-เงา แบบไล่ระดับเฉดสีที่กลมกลืน (แอร์บรัช)	20*	40*	20*	26.6*	
5) การใช้รูปร่างและรูปทรง	1) ใช้รูปร่าง – รูปทรงอิสระ เลียนแบบลักษณะธรรมชาติ	70	60	60	63.3	

ประเด็น	ลักษณะร่วมที่พบมากที่สุด - พบมาก	ร้อยละ			ค่าเฉลี่ย	หมายเหตุ
		Characters	Props	Backgrounds		
	และความเป็นจริง					
	2) ใช้รูปร่างและรูปทรงแบบรูปวงรี - ทรงรี แบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติ แต่เกินความเป็นจริง	20	20	30	23.3	
	3) แบบรูปวงกลม - ทรงกลม แบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติแต่ลดทอนความเป็นจริง	10	20	10	13.3	
6) การใช้ขนาดและสัดส่วน	1) สัดส่วนเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง	90	90	90	90.0	
	2) เลียนแบบลักษณะธรรมชาติและลดทอนความเป็นจริง	10	10	10	10.0	
7) การใช้พื้นผิวและลวดลาย	ใช้พื้นผิวแบบผิวเรียบ มีพื้นผิวและลวดลายเลียนแบบลักษณะธรรมชาติ	100	100	100	100.0	ในทุกเรื่อง

หมายเหตุ - * ประเด็นดังกล่าว พบว่ามีลักษณะร่วมที่มากกว่า 1 ลักษณะในบางเรื่อง

- 1) รูปแบบ สไตล์ หรือรูปลักษณะ(Formation) มี รูปลักษณะแบบเหมือนจริง จำนวนมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 83.3
- 2) การใช้เส้น มีรูปลักษณะ แบบเส้นเล็ก ชนิดเส้นแบบเส้นปากกา แบบเส้นสีดำ จำนวนมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 100.0
- 3) การใช้สี มีรูปลักษณะ การใช้สีแบบกลมกลืนควบคุมโทนสี ในแบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 80.0
- 4) การใช้แสง-เงา มีรูปลักษณะ การใช้แสง-เงา แบบมีแสง-เงา 3 ระดับ(ส่วนสว่างสุด-สีพื้น-เงา) แบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 73.3
- 5) การใช้รูปร่างและรูปทรง มีรูปลักษณะ การใช้รูปร่างและรูปทรงอิสระ แบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 63.3
- 6) การใช้สัดส่วน มีรูปลักษณะ การใช้สัดส่วนเลียน แบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 90.0
- 7) การใช้พื้นผิว มีรูปลักษณะ การใช้พื้นผิวแบบผิวเรียบ และมีลักษณะการใช้พื้นผิว และลวดลายเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุดในทุกเรื่อง คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 100.0

จากข้อสรุปลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะ ตัวแสดง(Character) อุปกรณ์ประกอบ(Props) และฉากหลัง(Backgrounds) ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์กลุ่มตัวอย่างข้างต้น ผู้วิจัยจะได้นำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบผลงานต่อไป

4. ผลการวิเคราะห์การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย

4.1) การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในบุคลิกลักษณะตัวแสดง(Character)

จากการศึกษา ลักษณะการใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย สามารถสรุปเพื่อบรรลุมัตถุประสงค์ข้อ 2 ได้ดังนี้ คือ

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 : เพื่อวิเคราะห์ลักษณะการออกแบบรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่มีนัยสำคัญต่างๆ ที่ใช้และปรากฏในงานออกแบบบุคลิกลักษณะ อุปกรณ์ประกอบและฉากหลังที่สำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จ

1) การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในบุคลิกลักษณะภายนอกของตัวแสดงพระเอก

สามารถสรุปผลได้ดังตารางที่ 4.7 และอธิบายลักษณะการใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่สำคัญในบุคลิกลักษณะภายนอกของตัวแสดงพระเอก ได้ดังนี้ คือ

ตารางที่ 4.8 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายตามบุคลิกลักษณะภายนอก (Formation) ของตัวแสดงพระเอก

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1) รูปลักษณ์โครงสร้างร่างกาย	30	30	30	
	1) รูปลักษณ์นักเรียนมัธยมศึกษา	2) รูปลักษณ์นักบินผู้บังคับหุ่นยนต์	3) รูปลักษณ์ทหารตำรวจ-นักรบ	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				ตัวแสดงพระเอกมีเครื่องแต่งกายและบทบาทหน้าที่มากกว่า 1 แบบ
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์	1) เครื่องแบบนักเรียนมัธยม 2) รูปร่างโครงสร้างเด็กวัยรุ่น	1) ชุดสูทนักบินรัดรูป 2) ชุดเกราะทำด้วยวัสดุพิเศษมีเทคโนโลยีผสมผสานกับร่างกาย 3) รูปร่างโครงสร้างโครงสร้างดูสง่า	1) ชุดเครื่องแบบปฏิบัติการ 2) ชุดแสดงสถานะตำแหน่ง	

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	1) ความมีกฎระเบียบ 2) แสดงรูปแบบสังกัด 3) ความเรียบร้อย การศึกษา	1) ความล้ำสมัย เทคโนโลยีสูง 2) ความคล่องตัว 3) ความฉลาด มีความรู้สูง	1) ความแข็งแกร่ง เข้มแข็ง 2) ความน่าเกรงขาม 3) ความพร้อม ปฏิบัติการ	
2) รูปลักษณ์โครงสร้างส่วนศีรษะ	30	10	10	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์	1) ทรงผมแฉกเล็ก ชีตังน้อย สีน้ำตาล ใหม่ 2) รูปหน้าไข่ตั้ง คางแหลมเล็ก ผิวสีขาวอมชมพู 3) ดวงตาหกลีมนวนอน โตปานกลาง สีน้ำตาล 4) จมูกเล็ก ยาวโด่ง 5) ปากบางเล็ก	1) เครื่องอุปกรณ์ต่อเชื่อม คลื่นสมอง รับส่งสัญญาณ 2) ทรงผมแฉกเล็ก ชีตังน้อย สีดำ 3) รูปหน้าไข่ตั้ง คางแหลมเล็ก ผิวสีขาวอมเหลือง 4) ดวงตาหกลีมนวนอน โตปานกลาง สีน้ำตาล 5) จมูกเล็ก ยาวโด่ง 6) ปากบางเล็ก	1) ทรงผมแฉกใหญ่ ชีตัง สีน้ำเงินดำ 2) รูปหน้าไข่ตั้ง คางแหลมเล็ก ผิวสีขาวอมชมพู 3) ดวงตารูปไข่ นอน ปานกลาง สี น้ำเงินดำ 4) จมูกเล็ก ยาวโด่ง 5) ปากบางเล็ก	

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	1) ความเรียบง่าย อีสระ 2) ความตรงไปตรงมา 3) ความจริงจัง	1) ความทันสมัย ฉลาด 2) ความจริงจัง กล้าหาญ 3) เรียบร้อย	1) ความกล้าหาญ ฉลาด 2) ความจริงจัง จริงใจ 3) ความเข้มแข็ง มีอำนาจ	

หมายเหตุ - * ประเด็นดังกล่าว พบว่ามีลักษณะร่วมที่มากกว่า 1 ลักษณะ

ตารางที่ 4.7 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายตามบุคลิกลักษณะภายนอก (Formation) ของตัวแสดงพระเอก

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
	10	10	10	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์	1) ทรงผมแฉกเล็ก ชี้ตั้ง ปานกลาง สีดำ 2) รูปหน้าไข่ตั้ง คางแหลมเล็ก ผิวสีขาวอมเหลือง 3) ดวงตารูปไข่ตั้งใหญ่ สีดำ 4) จมูกเล็ก 5) ปากบางเล็ก	1) หมวกอุปกรณ์ต่อเชื่อม คลื่นสมอง รับส่งสัญญาณ 2) ทรงผมแฉกเล็ก ยาวมัดรวบหางม้า สีม่วงดำ 3) รูปหน้าไข่ตั้ง คางแหลมเล็ก ผิวสีขาวอมชมพู 4) ดวงตาทกเหลี่ยมแนวนอน โตปานกลาง สีม่วงดำ 5) จมูกสั้นเล็ก ยาวโด่ง 6) ปากบางเล็ก	1) ทรงผมเสย ยาวมัดรวบหางม้าสีขาวอมเหลือง 2) รูปหน้าสี่เหลี่ยมผืนผ้า คางเหลี่ยมมน ผิวสีขาวอมเหลือง 3) ดวงตาโลหะกลม สีโลหะ 4) จมูกสั้นใหญ่ 5) ปากหนาใหญ่	
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	1) ความน่ารักสดใส มีเสน่ห์ 2) ความฉลาดจริงใจ 3) ความอ่อนแอ	1) ความทันสมัยฉลาด 2) ความมีเสน่ห์โรแมนติก 2) ความจริงจังกล้าหาญ	1) ความกล้าหาญ ฉลาด 2) ความจริงจังจริงใจ 3) ความเข้มแข็งมีอำนาจ 4) ความทรหดอดทน	

จากการศึกษาวิเคราะห์ สามารถสรุปผลในลักษณะภาพรวมที่สำคัญ พบว่า การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในบุคลิกลักษณะตัวแสดงภายนอกของตัวแสดงพระเอก ในส่วนของ

ลักษณะโครงสร้างร่างกาย ลักษณะเครื่องแต่งกาย และ ลักษณะส่วนศีรษะนั้น ปรากฏรหัสหรือ สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย ดังนี้ คือ

1.1) สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในรูปลักษณะโครงสร้างร่างกายของ ตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาวิเคราะห์ พบว่า การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในภาพ บุคลิกลักษณะตัวแสดงภายนอกของพระเอก ในส่วนของลักษณะโครงสร้างร่างกายและลักษณะเครื่องแต่งกายนั้น สามารถแบ่งเป็นกลุ่มได้เป็น 3 กลุ่ม โดยมีจำนวนและสัดส่วนเท่ากันคือ กลุ่มละ 3 ตัว แสดง คิดเป็นกลุ่มร้อยละ 30 โดยมีลักษณะแต่ละกลุ่ม ดังนี้

1.1.1) กลุ่มรูปลักษณะนักเรียนมัธยมศึกษา มีลักษณะของรหัสหรือสัญลักษณ์ คือ

1) เครื่องแบบนักเรียนมัธยม 2) รูปร่างโครงสร้างเตี้ยวัยรุ่น สามารถตีความสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ ดังนี้ คือ 1) ความมีกฎระเบียบ 2) แสดงรูปแบบสังกัด 3) ความเรียบร้อย การศึกษา

1.1.2) รูปลักษณะนักบิน – ผู้บังคับหุ่นยนต์ มีลักษณะของรหัสหรือสัญลักษณ์ คือ

1) ชุดสูทนักบินรัดรูป 2) ชุดเกราะทำด้วยวัสดุพิเศษมีเทคโนโลยีผสมกับร่างกาย 3) รูปร่างและโครงสร้างดูสง่า สามารถตีความสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) ความล้ำสมัย เทคโนโลยีสูง 2) ความคล่องตัว 3) ความฉลาด มีความรู้สูง

1.1.3) รูปลักษณะทหาร- ตำรวจ-นักรบ มีลักษณะของรหัสหรือสัญลักษณ์ คือ 1)

ชุดเครื่องแบบปฏิบัติการ 2) ชุดแสดงสถานะตำแหน่ง สามารถตีความสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) ความแข็งแกร่ง เข้มแข็ง 2) ความน่าเกรงขาม 3) ความพร้อมปฏิบัติการ โดยตัวแสดงพระเอกมีเครื่องแต่งกายและบทบาทหน้าที่มากกว่า 1 แบบ

1.2) สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในรูปลักษณะส่วนศีรษะของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาวิเคราะห์ พบว่า การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในภาพ บุคลิกตัวแสดงภายนอกของตัวแสดงพระเอก ในส่วนของลักษณะส่วนศีรษะนั้น สามารถสรุปได้ดังนี้

1.2.1) กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษา สามารถแบ่งกลุ่มได้เป็น 2 แบบ คือ

แบบที่ 1 – มีจำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 โดยมีลักษณะของรหัสหรือสัญลักษณ์ คือ 1) ทรงผมแฉกเล็ก ชีตั่งน้อย สีนํ้าตาลไหม้ 2) รูปหน้าไข่ตั้งคางแหลมเล็ก ผิวสีขาวอมชมพู 3) ดวงตาหกลีมนวนอน โตปานกลาง สีนํ้าตาล 4) จมูกเล็ก ยาวโด่ง 5) ปากบางเล็ก สามารถตีความสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) ความเรียบง่าย อิศระ 2) ความตรงไปตรงมา และ 3) ความจริงจัง

แบบที่ 2 – มีจำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 โดยมีลักษณะของรหัสหรือสัญลักษณ์ คือ 1) ทรงผมแฉกเล็ก ชีตั่งปานกลาง สีดำ 2) รูปหน้าไข่ตั้งคางแหลมเล็ก ผิวสีขาวอมเหลือง 3) ดวงตารูปไข่ตั้งใหญ่ สีดำ 4) จมูกเล็ก 5) ปากบางเล็ก สามารถตีความสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) ความน่ารัก สดใส มีเสน่ห์ 2) ความฉลาด จริงใจ 3) ความอ่อนแอ

1.2.2) รูปลักษณ์นักบิน – ผู้บังคับหุ่นยนต์ แบ่งกลุ่มได้เป็น 2 แบบ คือ

แบบที่ 1 – มีจำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 โดยมีลักษณะของรหัสหรือสัญลักษณ์ คือ 1) เครื่องอุปกรณ์ต่อเชื่อมคลื่นสมอง รับส่งสัญญาณ 2) ทรงผมแฉกเล็ก ชี้ตั้งน้อย สีดำ 3) รูปหน้าไข่ตั้งคางแหลมเล็ก ผิวสีขาวอมเหลือง 4) ดวงตาหกเหลี่ยมแนวนอน โดปานกลาง สีน้ำตาล 5) จมูกเล็ก ยาวโด่ง 6) ปากบางเล็ก สามารถตีความสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) ความทันสมัย ฉลาด 2) ความจริงจัง กล้าหาญ

แบบที่ 2 – มีจำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 โดยมีลักษณะของรหัสหรือสัญลักษณ์ คือ 1) หมวกอุปกรณ์ต่อเชื่อมคลื่นสมอง รับส่งสัญญาณ 2) ทรงผมแฉกเล็ก ยาวมัดรวบหางม้าสีม่วงดำ 3) รูปหน้าไข่ตั้งคางแหลมเล็ก ผิวสีขาวอมชมพู 4) ดวงตาหกเหลี่ยมแนวนอน โดปานกลาง สีม่วงดำ 5) จมูกสั้นเล็ก ยาวโด่ง 6) ปากบางเล็ก สามารถตีความสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) ความทันสมัย ฉลาด 2) ความมีเสน่ห์ โรแมนติก 3) ความจริงจัง กล้าหาญ

1.2.3) รูปลักษณ์ทหาร- ตำรวจ-นักรบ แบ่งกลุ่มได้เป็น 2 แบบ คือ

แบบที่ 1 – มีจำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 โดยมีลักษณะของรหัสหรือสัญลักษณ์ คือ 1) ทรงผมแฉกใหญ่ ชี้ตั้ง สีน้ำเงินดำ 2) รูปหน้าไข่ตั้งคางแหลมเล็ก ผิวสีขาวอมชมพู 3) ดวงตารูปไข่ขนอน ปานกลาง สีน้ำเงินดำ 4) จมูกเล็ก ยาวโด่ง 5) ปากบางเล็ก สามารถตีความสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) ความกล้าหาญ ฉลาด 2) ความจริงจัง จริงใจ 3) ความเข้มแข็ง มีอำนาจ

แบบที่ 2 – มีจำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 โดยมีลักษณะของรหัสหรือสัญลักษณ์ คือ 1) ทรงผมเสย ยาวมัดรวบหางม้าสีขาวอมเหลือง 2) รูปหน้าสี่เหลี่ยมผืนผ้าคางเหลี่ยมมน ผิวสีขาวอมเหลือง 3) ดวงตาโลหะกลม สีโลหะ 4) จมูกสั้นใหญ่ 5) ปากหนาใหญ่ ซึ่งสามารถตีความสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) ความกล้าหาญ ฉลาด 2) ความจริงจัง จริงใจ 3) ความเข้มแข็ง มีอำนาจ 4) ความทรหดอดทน

2) การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในบุคลิกลักษณะตัวแสดงภายนอกของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาวิเคราะห์ สามารถสรุปผลในลักษณะภาพรวมที่สำคัญ พบว่า การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในบุคลิกลักษณะตัวแสดงภายนอกของตัวแสดงนางเอก ในส่วนของลักษณะโครงสร้างร่างกาย ลักษณะเครื่องแต่งกาย และ ลักษณะส่วนศีรษะนั้น ปรากฏรหัสหรือสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย ดังตารางที่ 4.8 คือ

2.1) สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในรูปลักษณะโครงสร้างร่างกายของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาวิเคราะห์ พบว่า การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในภาพบุคลิกตัวแสดงภายนอกของตัวแสดงนางเอก ในส่วนของลักษณะโครงสร้างร่างกาย และลักษณะเครื่องแต่งกายนั้น สามารถแบ่งเป็นกลุ่มได้เป็น 3 กลุ่ม มีลักษณะแต่ละกลุ่ม ดังนี้

ตารางที่ 4.9 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายตามบุคลิกลักษณะภายนอก (Formation) ของตัวแสดงนางเอก

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 9
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1) รูปลักษณ์โครงสร้างร่างกาย	33.3	33.3	33.3	
	1) รูปลักษณ์นักบิน - ผู้บังคับหุ่นยนต์ - นักรบ	2) รูปลักษณ์นักเรียนมัธยมศึกษา	3) รูปลักษณ์อื่น	
ภาพทิส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				ตัวแสดงนางเอกมีบทบาทหน้าที่มากกว่า 1 แบบ
คำอธิบายทิสหรือสัญลักษณ์	โครงสร้างแบบเหมือนจริง 1) ชุดสูทนักบิน รัศรูป 2) ชุดเกราะทำด้วยวัสดุพิเศษมีเทคโนโลยีผสมสานกับร่างกาย 3) ชุดเครื่องแบบปฏิบัติการ 3) รูปร่างโครงสร้างดูสง่า	โครงสร้างแบบเหมือนจริง 1) เครื่องแบบนักเรียนมัธยม 2) รูปร่างโครงสร้างเด็กวัยรุ่น	โครงสร้างแบบเหมือนจริง 1) ชุดแสดงสถานะตำแหน่ง 2) ชุดแฟนซีน่ารัก 3) ชุดทำงานที่เลี้ยว 4) โครงสร้างหญิงสาว	
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	1) ความล้ำสมัยเทคโนโลยีสูง 2) ความคล่องตัว 3) ความฉลาด มีความรู้สูง 4) ความแข็งแกร่งเข้มแข็ง 5) ความพร้อมปฏิบัติการ 6) ความมีพลังอำนาจ	1) ความมีกฎระเบียบ 2) แสดงรูปแบบสังกัด 3) ความเรียบร้อย การศึกษา	1) ความสวยงามอ่อนหวาน 2) ความไฝฝันจินตนาการ 3) ความมีกฎระเบียบ	

ตารางที่ 4.10 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 9
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
2) รูปลักษณะโครงสร้างส่วนศีรษะ	44.4	33.3	22.2	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์	<p>1) ผมยาวมาก กลุ่มสีเหลือง-สีชมพู สีโอลโรส สีน้ำตาล</p> <p>2) รูปหน้าไข่ตั้งสั้น และหน้าเรียวยาว คางแหลมเล็ก ผิวสีขาวอมชมพู - อมส้ม</p> <p>3) ตารูปไข่ขนอน โตปานกลาง หัวตา-หางตาแหลม ตาดำกลม โตปานกลางและดวงตาทกเหลี่ยม แนวนอนโต สีตาฟ้า สีม่วง สีน้ำตาล</p> <p>4) จมูกเล็ก และ จมูกยาวโด่ง</p> <p>5) ปากบางเล็ก</p>	<p>1) ผมสั้น กลุ่มสีฟ้า สีม่วง</p> <p>2) รูปหน้าไข่ตั้งหน้าเรียวยาว คางแหลมเล็ก ผิวสีขาวอมเหลือง</p> <p>3) ดวงตารูปไข่ขนอน ตาทกเหลี่ยมแนวนอน โตปานกลาง สีน้ำตาล</p> <p>4) จมูกเล็ก ยาวโด่ง</p> <p>5) ปากบางเล็ก</p>	<p>1) ผมยาวประบ่า สีน้ำเงิน-สีดำ สีน้ำตาล</p> <p>2) รูปหน้าไข่ตั้งคางแหลมเล็ก ผิวสีขาวอมชมพู</p> <p>3) ดวงตารูปไข่ขนอน ปานกลาง สีน้ำเงินดำ</p> <p>4) จมูกเล็ก ยาวโด่ง</p> <p>5) ปากบางเล็ก</p>	
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	<p>1) ความสวยงามอ่อนหวาน</p> <p>2) ความใฝ่ฝันจินตนาการ</p>	<p>1) ความทันสมัยอิสระ</p> <p>2) ความจริงจังเข้มแข็ง</p> <p>3) ความเรียบง่าย</p>	<p>1) ความเรียบร้อย</p> <p>2) ความเรียบง่ายจริงใจ</p>	

2.1.1) รูปลักษณ์นักบิน – ผู้บังคับหุ่นยนต์ – นักรบ จำนวน 3 ตัว แสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 มีลักษณะของรหัสหรือสัญลักษณ์ คือ 1) ชุดสูทนักบินรัดรูป 2) ชุดเกราะ ทำด้วยวัสดุพิเศษมีเทคโนโลยีผสมผสานกับร่างกาย 3) ชุดเครื่องแบบปฏิบัติการ 4) รูปร่างและโครงสร้าง ดูสง่า สามารถตีความสัญลักษณ์ ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) ความล้ำสมัย เทคโนโลยีสูง 2) ความ คล่องตัว 3) ความฉลาด มีความรู้สูง 4) ความแข็งแกร่ง เข้มแข็ง 5) ความพร้อมปฏิบัติการ และ 6) ความมีพลังอำนาจ

2.1.2) กลุ่มรูปลักษณ์นักเรียนมัธยมศึกษา จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 มีลักษณะของรหัสหรือสัญลักษณ์ คือ 1) เครื่องแบบนักเรียนมัธยม 2) รูปร่าง โครงสร้างเด็กวัยรุ่น สามารถตีความสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) ความมีกฎระเบียบ 2) แสดงรูปแบบสังกัด 3) ความเรียบร้อย การศึกษา

2.1.3) รูปลักษณ์อื่นๆ จำนวนรูปลักษณ์ละ 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 มีลักษณะของรหัสหรือสัญลักษณ์ คือ 1) ชุดแสดงสถานะตำแหน่ง 2) ชุดแฟนซีนักร้อง 3) ชุด ทำงานที่เลี้ยว และ 4) โครงสร้างหญิงสาว สามารถตีความสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) ความ แข็งแรง เข้มแข็ง 2) ความน่าเกรงขาม และ 3) ความพร้อมปฏิบัติการ

โดยตัวแสดงนางเอกมีรูปลักษณ์ เครื่องแต่งกาย และบทบาทหน้าที่มากกว่า 1 แบบ

2.2) สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในรูปลักษณ์ส่วนศีรษะของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาวิเคราะห์ พบว่า การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในภาพ บุคลิกตัวแสดงภายนอกของตัวแสดงนางเอก ในส่วนของลักษณะส่วนศีรษะนั้น สามารถสรุปได้ดังนี้

2.2.1) กลุ่มผมยาวมาก จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4 มี ลักษณะของรหัสหรือสัญลักษณ์ คือ 1) กลุ่มสีผมวอร์ณะร้อน เช่น สีเหลือง-สีชมพู สีโอลโรส และสีน้ำตาล 2) รูปหน้าไข่ตั้งสั้น และหน้าเรียวยาว คางแหลมเล็ก ผิวสีขาวยอมชมพู – อมส้ม 3) ตารูปไข่ขนอนโต ปานกลางหัวตา- หางตาแหลมตาดำกลม โตปานกลางและดวงตาทกเหลี่ยมขนอนโต สีตาฟ้า สีม่วง และสีน้ำตาล 4) จมูกเล็ก และจมูกยาวโด่ง 5) ปากบางเล็ก สามารถตีความสัญลักษณ์ความหมายแฝง ได้ดังนี้ คือ 1) ความสวยงาม อ่อนหวาน 2) ความใฝ่ฝัน จินตนาการ

2.2.2) กลุ่มผมสั้น จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 มี ลักษณะของรหัส หรือสัญลักษณ์ คือ 1) กลุ่มสีผมวอร์ณะเย็น เช่น สีฟ้า และสีม่วง 2) รูปหน้าไข่ตั้ง หน้า เรียวยาว คางแหลมเล็ก ผิวสีขาวยอมเหลือง 3) ดวงตารูปไข่ขนอน ตาทก เหลี่ยมขนอน โตปานกลาง สีแดง และสีม่วง 4) จมูกเล็ก ยาวโด่ง 5) ปากบางเล็ก สามารถตีความสัญลักษณ์ความหมายแฝง ได้ดังนี้ คือ 1) ความทันสมัย อิสระ 2) ความจริงจัง เข้มแข็ง 3) ความเรียบง่าย

2.2.3) กลุ่มผมยาวประป่า จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 มีรูป ลักษณะของรหัสหรือสัญลักษณ์ คือ 1) กลุ่มสีวอร์ณะเย็นและร้อน คือ สีน้ำเงิน-สีดำ สีน้ำตาล 2) รูปหน้าไข่ตั้ง คางแหลม เล็ก ผิวสีขาวยอมชมพู 3) ดวงตารูปไข่ขนอนปานกลาง สีน้ำเงินดำ 4) จมูก เล็ก ยาวโด่ง และ 5) ปากบางเล็ก สามารถตีความสัญลักษณ์ความหมายแฝง ได้ดังนี้ คือ 1) ความ เรียบร้อย 2) ความเรียบง่าย จริงใจ

3) การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในบุคลิกลักษณะตัวแสดงภายนอกของ ตัวแสดงกลุ่มเอเลี่ยนหรือหุ่นยนต์

จากการศึกษาวิเคราะห์ สามารถสรุปผลในลักษณะภาพรวมที่สำคัญ พบว่า การใช้ สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในบุคลิกลักษณะตัวแสดงภายนอกของตัวแสดงกลุ่มเอเลี่ยนหรือ หุ่นยนต์ ในส่วนของลักษณะโครงสร้างร่างกาย ลักษณะเครื่องแต่งกาย และ ลักษณะส่วนศีรษะนั้น ปรากฏรหัสหรือสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย ดังตารางที่ 4.9 ดังนี้ คือ




3.1) สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในรูปลักษณะโครงสร้างร่างกายของ ตัวแสดงกลุ่มเอเลี่ยนหรือหุ่นยนต์

จากการศึกษาวิเคราะห์ พบว่า การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในภาพ บุคลิกตัวแสดงภายนอกของตัวแสดงกลุ่มเอเลี่ยนหรือหุ่นยนต์ ในส่วนของลักษณะโครงสร้างร่างกาย และลักษณะเครื่องแต่งกายนั้น สามารถแบ่งเป็นกลุ่มได้เป็น 3 กลุ่ม มีลักษณะแต่ละกลุ่ม ดังนี้

3.1.1) กลุ่มรูปสัญลักษณ์หุ่นยนต์รบ จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 แสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) สะท้อนลักษณะของนักรบ ความน่าเกรงขาม ผ่านลักษณะที่ คล้ายคลึงหรือมาจากรูปแบบของชุดเกราะนักรบชาโมโรญี่ปุ่น 2) สะท้อนลักษณะอสูรร้าย ความน่า ก้าว ความผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีทันสมัยด้านจักรกลและชีวะ 3) หุ่นยนต์ Tachikoma หุ่นยนต์ใช้งานของ แสดง สัญลักษณ์ความหมายแฝง ถึงความสามารถเคลื่อนไหวและพลังกำลังจาก คุณลักษณะของแมงมุมและมด

3.1.2) กลุ่มรูปสัญลักษณ์แอนดรอยด์ จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 โดยมีลักษณะที่แตกต่างกัน คือ 1) หุ่นแอนดรอยด์ Ikaros หุ่นแอนดรอยด์รูปร่างคล้ายมนุษย์ สื่อแสดง สัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ ลักษณะของเทพหรือนางฟ้าคล้ายกรีกโบราณ ผ่านชุดเกราะ เครื่องแต่งกาย และปีก 2) สื่อถึงการเลียนแบบความเป็นมนุษย์ ในรูปของนักเรียนมัธยม และ แม่บ้านหรือพี่เลี้ยง

ตารางที่ 4.11 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายตามบุคลิกลักษณะภายนอก (Formation) ของตัวแสดงกลุ่มเอเลี่ยนหรือหุ่นยนต์

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1) รูปลักษณ์โครงสร้างร่างกาย	40	30	20	
	1) รูปลักษณ์หุ่นยนต์	2) รูปลักษณ์แอนดรอยด์	3) รูปลักษณ์เอเลี่ยน	
ภาพทิส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				มีรูปลักษณ์อวตารในคอมพิวเตอร์จำนวน 1 เรื่อง
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์	1) รูปลักษณ์ชาмуไร 2) รูปลักษณ์อสูรกาย 3) รูปลักษณ์เครื่องบินรบ 4) รูปลักษณ์นักกีฬา 5) รูปลักษณ์แมลง	1) รูปลักษณ์นักเรียนมัธยม 2) รูปลักษณ์เทพ - นางฟ้า 3) รูปลักษณ์มนุษย์	1) รูปลักษณ์ทหาร 2) รูปลักษณ์สัตว์	
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	1) ความเป็นนักรบชาмуไร 2) ความเป็นชาตินิยม 3) ความแข็งแกร่งเข้มแข็ง 4) ความมีพลังอำนาจ 5) ความน่าเกรงขาม	1) ความเป็นเทพนักรบ 2) ความต้องการเป็นมนุษย์	1) ความเป็นทหาร - นักรบ 2) ความเป็นชาตินิยม 3) ความแข็งแกร่งเข้มแข็ง 4) ความมีพลังอำนาจ 5) ความน่าเกรงขาม 6) ความมีเสน่ห์น่ารัก	

ตารางที่ 4.12 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
2) รูปลักษณะโครงสร้างส่วนศีรษะ	40	30	20	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์ ความหมายแฝง	<p>1) รูปทรงอิสระ สวมเกราะ มีมือ หรือมีเขากลุ่มสี่</p> <p>วรรณะร้อน เช่น สีม่วง สีส้ม สีแดง สีเหลืองและสีดำ</p> <p>2) รูปหน้าทรงอิสระและรูปไข่ตั้งหน้า</p> <p>เรียวยาว</p> <p>3) ตารูปหกเหลี่ยมเรียวยาว หัวตา- หางตาแหลม สีตาเหลือง หรือ สีส้ม</p> <p>4) จมูกเล็กแหลม และจมูกสั้นยาวโค้ง</p> <p>5) ปากใหญ่ ฟันแฉก หรือ ปากหนา</p> <p>1) ความน่าเกรงขาม</p> <p>2) ความแข็งแรง</p> <p>เข้มแข็ง</p> <p>3) ความมีพลังอำนาจ</p> <p>4) ความผสมระหว่างจักรกลและชีว</p> <p>5) ความเป็นนักรบ</p> <p>ชาโมโร</p> <p>6) ความเป็นชาตินิยม</p> <p>7) เอกลักษณ์ตัวแสดง</p>	<p>1) ผมประบ่า ผมเปียยาวมาก หน้าหน้าเป็นแฉกชี้ตั้ง กลุ่มสีวรรณะร้อน เช่น สีโอลโรส สีน้ำตาล สีม่วง</p> <p>2) รูปหน้าไข่ตั้ง และ หน้าเรียวยาว คางแหลมเล็ก</p> <p>ผิวสีขาวอมเหลือง</p> <p>3) ดวงตารูปไข่ขนอน และ ตาหกเหลี่ยม แนวนอน ตาโตและโตปานกลาง สีเขียว-ฟ้าและสีน้ำตาล</p> <p>4) จมูกเล็ก ยาวโค้ง</p> <p>5) ปากบางเล็ก</p> <p>1) ความทันสมัย</p> <p>อิสระ</p> <p>2) ความเรียบง่าย</p> <p>3) ความอ่อนหวานน่ารัก</p> <p>4) เอกลักษณ์ตัวแสดง</p>	<p>1) รูปทรงรีและทรงกลม สวมหมวกเกราะและหมวกผ้าอาหาร สีน้ำเงิน-สีดำ สีขาว-เทา</p> <p>2) รูปหน้าเรียวยาว คางสั้น รูปใบหน้ากลม ผิวสีขาว ชิดหรือ สีเขียว</p> <p>3) ดวงตารูปหกเหลี่ยม แนวนอน ตาโตและเรียวยาว รูปกลมโต สีน้ำเงินดำ และสีแดง</p> <p>4) จมูกสั้นใหญ่ ยาวโค้ง และไม่มีจมูก</p> <p>5) ปากหนาใหญ่ และปากบางเล็ก</p> <p>1) ความแข็งแรง</p> <p>เข้มแข็ง</p> <p>2) ความมีพลังอำนาจ</p> <p>3) ลัทธิเผด็จการทหาร</p> <p>4) ความสง่า ความน่ารัก</p>	

3.1.3) กลุ่มรูปสัญลักษณ์เอเลียน จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 1) เอเลียน Dark Keroro แสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ สื่อแสดงลักษณะของกบที่ออกแบบให้มีลักษณะ ของทหารญี่ปุ่น มีความเป็นหัวหน้า ผู้บังคับบัญชา มียศศักดิ์ มีความสง่างาม คล้ายทหารญี่ปุ่นยุคสงคราม โลกผสมนักรบโรมัน จีน ในยุคโบราณ จำนวน 1 ตัวแสดง และ 1.3.2) เอเลียน ทหารยศผู้พัน สื่อสัญลักษณ์ ความหมายแฝง ถึง หัวหน้า ผู้บังคับบัญชา มียศศักดิ์ มีความสง่างาม จากลักษณะผสมของชุดเกราะโรมันและชุดทหารนาซีเยอรมัน จำนวน 1 ตัวแสดง

3.1.4) รูปสัญลักษณ์ Avatar ในระบบคอมพิวเตอร์ จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 คือ Avatar ของ Love Machine ที่มีพลังอำนาจร้าย แสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ สื่อ แสดงลักษณะของเทพ คล้ายเทพชาวอินเดีย หรือผู้ที่มีความสามารถทางคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตสูงมาก

3.2) สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในรูปลักษณะส่วนศีรษะโดยรวมของ ตัวแสดงกลุ่มเอเลียนหรือหุ่นยนต์

จากการศึกษา พบว่า การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายผ่านส่วนศีรษะโดยรวม แบ่งได้ดังนี้ คือ

3.2.1) กลุ่มหุ่นยนต์ รวมจำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 ประกอบด้วยลักษณะดังนี้

- **อิงลักษณะนักรบชาโมไร** จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) มีลักษณะความเป็นนักรบที่น่าเกรงขามตามทัศนคติ ความเชื่อของคนญี่ปุ่น 2) ความเป็นชาตินิยม

- **อิงลักษณะอสูร** จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ มีลักษณะความเป็นนักรบที่น่ากลัว ดุร้าย น่าเกรงขาม

- **อิงสัตว์หรือแมลง** จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 แสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ มีลักษณะความมีพลังเคลื่อนไหวรวดเร็ว ยืดหยุ่น และสามารถในการมองเห็นรอบด้าน

3.2.2) กลุ่มแอนดรอยด์ จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 ประกอบด้วยลักษณะดังนี้

- **อิงลักษณะมนุษย์** จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะสื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ การเลียนแบบความเป็นมนุษย์

- **อิงลักษณะเทพ** จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 คือ แอนดรอยด์เด็กสาวในชุดเกราะนักรบกรีก-โรมันโบราณ แสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) เทพ หรือนางฟ้าผู้พิทักษ์ 2) อสูรในตัวละครคาบูกิ และ 3) ความที่มีพลังอำนาจที่เหนือกว่ามนุษย์

3.2.3) กลุ่มเอเลียน อิงลักษณะทหาร จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) ความเป็นหัวหน้า ผู้บังคับบัญชา มียศศักดิ์ มีความสง่างาม 2) แสดง ลักษณะทหารคล้ายทหารญี่ปุ่นยุคสงคราม โลกผสมนักรบโรมัน จีน ในยุคโบราณ จำนวน 1 ตัวแสดง และ ลักษณะคล้ายชุดเกราะโรมันและชุดทหารนาซีเยอรมัน จำนวน 1 ตัวแสดง

โดยสรุป คือ การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายด้านโครงสร้างร่างกายส่วนศีรษะ โดย รวมของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน มีลักษณะร่วมที่สำคัญ ผ่านสื่อสัญลักษณ์ ความหมายที่มีนัยสำคัญในลักษณะความหมายแฝง มีลักษณะแบ่งเป็นกลุ่ม ดังนี้ คือ 1) กลุ่มหุ่นยนต์ โดยสื่อแสดงถึงลักษณะของนักรบชาวมุไรและเทคโนโลยีขั้นสูง มากที่สุด รองลงมาคือ 2) กลุ่มแอนดรอยด์ โดยสื่อแสดงถึงลักษณะของการเลียนแบบลักษณะของมนุษย์ปกติ มากที่สุด และ 3) กลุ่มเอเลี่ยน โดยสื่อแสดงถึงลักษณะของทหารมากที่สุด เรียงตามลำดับกลุ่ม โดยผู้วิจัยจะได้นำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบภาพคาแรคเตอร์หรือภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยนต่อไป

4) การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในลักษณะอุปกรณ์ประกอบ

จากการศึกษาวิเคราะห์ สามารถสรุปผลในลักษณะภาพรวมที่สำคัญ พบว่า การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในลักษณะอุปกรณ์ประกอบนั้น ปรากฏรหัสหรือสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย ดังตารางที่ 4.10 ดังนี้ โดยสามารถแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ

4.1) การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในลักษณะอุปกรณ์ประกอบตัวแสดง

จากการศึกษาวิเคราะห์ พบว่า การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบตัวแสดงนั้น สามารถแบ่งเป็นกลุ่มได้เป็น 3 ประเภท มีลักษณะ ดังนี้




4.1.1) ประเภทเครื่องประดับ ประกอบด้วยลักษณะดังนี้

4.1.1.1) ที่คาดผม ที่รัดผม รวมจำนวน 5 ตัวแสดง โดยมีลักษณะ

- *ที่ผูกผม - คาดผมผ้า* จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ

20 สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) ความเรียบร้อย 2) ความสวยงาม 3) ความเป็นมนุษย์ผู้หญิง 4) ความมีอัตลักษณ์อันโดดเด่น

ตารางที่ 4.13 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านการใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายผ่านลักษณะอุปกรณ์ประกอบตัวแสดง

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1. อุปกรณ์ประกอบตัวแสดง				
1.1 ประเภทเครื่องประดับ	50	30	20	
	1) ที่คาดผม ที่รัดผม	2) สร้อยคอ	3) ต่างหู	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์	1) ที่ผูกผม – คาดผมผ้า 2) ที่ผูกผมมีเครื่องประดับ 3) เชือกผูกผม	1) สร้อยจี้กากบาท 2) สร้อยจี้รูปหัวใจ 3) สร้อยจี้รูปสาวน	1) ต่างหูโลหะ 2) ต่างหูผลึกพลังงาน	
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	1) ความเรียบร้อย 2) ความสวยงาม 3) ความเป็นมนุษย์ผู้หญิง 4) ความมีอัตลักษณ์โดดเด่น 5) ความคล้องตัวเหมือนซามูไรหญิง 6) ความเป็นนักแสดงละครคาบูกิ 7) เครื่องแสดงตัวตน ความผูกพัน	1) เครื่องแสดงตัวตน ความผูกพัน 2) เครื่องพลังงาน เครื่องยนต์ 3) ความมีอัตลักษณ์	1) เครื่องแสดงตัวตน ความผูกพัน 2) เครื่องสื่อสาร-พลังจิต	

ตารางที่ 4.14 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1.2 ประเภทเครื่องที่ใช้และอุปกรณ์	60*	50*	30*	- *ตัวแสดงมี 1 ตัวแสดงมีอุปกรณ์ร่วมกันมากกว่า 1 อุปกรณ์
	1) แวนตา	2) โทรศัพท์มือถือ	3) เครื่องสัญญาณเชื่อมกับสมอง	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญญาณ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายรหัสหรือสัญญาณ	1) แวนสายตา 2) แวนตากรองแสง	1) โทรศัพท์มือถือแบบพับ 2) โทรศัพท์มือถือรูปสัตว์	1) เครื่องติดตั้งภาพนอก 2) เครื่องติดตั้งภายในสมอง 3) เครื่องติดตั้งกับหมวก	
สัญญาณความหมายแฝง	1) ความมีจิตใจดีฉลาด ไฟรู้ มุ่งมั่น 2) ความทันสมัย โฉบเฉี่ยว รวดเร็ว 3) แสดงสถานะภาพของพลังที่เพิ่มขึ้น	1) อุปกรณ์สื่อสารที่ล้ำสมัย 2) เครื่องสื่อสารแสดงความคิดถึง 3) เครื่องยืนยันความถูกต้องของวันเวลาในโลกความเป็นจริง	1) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การสื่อสารส่งผ่านเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ตไร้สาย 2) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี Cyberbrain 3) ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การสื่อสารขั้นสูงในอนาคต	

ตารางที่ 4.15 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1.3 ประเภทอาวุธประจำกาย	50	10	-	
	1) อาวุธปืน	2) อาวุธอื่นๆ	-	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)			-	
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์	1) ปืนพลังไฟฟ้า - แม่เหล็ก 2) ปืนยาวความ แรงสูง 3) ปืนกลมมือ 4) ปืนสั้น	1) ดาบ 2) Keroro Ball 3) สว่าน	-	
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	1) ความล้าสมัย 2) ความชอบ สไตล်ปืนเก่า	1) จินตนาการ 2) ของเด็กเล่น	-	

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
2. อุปกรณ์ประกอบฉากแสดง				
2.1 ประเภทเครื่องของใช้ในการแสดง	50	30	20	
	1) กล่องอาหารกลางวัน	2) หนังสือ - หนังสือพิมพ์	3) ชุดน้ำชา - กาแฟ	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์	1) กล่องอาหารกลางวันแบบญี่ปุ่นหรือเบนโตะ 2) กล่องอาหารแบบพาสต์ฟู้ด	1) หนังสือพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ มีภาพเคลื่อนไหวแบบภาพวิดีโอดิจิทัล 2) หนังสือนิยาย 3) หนังสือการ์ตูนโป๊	1) ชุดถ้วยชาเขียวลายดอกไม้สีชมพูเล็กๆ 2) ชุดถ้วยกาแฟสีขาวขอบทอง พิมพ์ข้อความสีทองสโลแกนของร้าน	
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	1) วัฒนธรรมอาหารกลางวันแบบญี่ปุ่น 2) วัฒนธรรมอาหารกลางวันแบบอเมริกัน	1) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีขั้นสูง 2) การชอบอ่านหนังสือของคนญี่ปุ่น	1) แสดงถึงความมีตัวตนและไม่มีตัวตนในโลกที่ย้อนมิติเวลา 2) สะท้อนถึงความต้องการสิทธิความเท่าเทียมทางสังคมของหุ่นยนต์และแอนดรอยด์อย่างเท่าเทียมกันกับมนุษย์	

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
2.2 เครื่องอุปกรณ์ เทคโนโลยี และคอมพิวเตอร์	80*	50*	40*	
	1) ระบบ ซิงค์โครไนซ์ สมอง	2) ระบบทางการแพทย์	3) ระบบควบคุมแบบ AI	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				*มีระบบมากกว่า 1 ระบบในแต่ละเรื่อง
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์	ระบบเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์กับสมองและร่างกาย	ระบบสแกนร่างกายเพื่อตรวจสอบและรักษาพยาบาล	ระบบควบคุมแบบ AI ระบบคอมพิวเตอร์ผสมชีวะ	
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีด้านคลื่นสมองขั้นสูงในอนาคต	ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการรักษาพยาบาลขั้นสูงในอนาคต	ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีชีวะจักรกลขั้นสูงในอนาคต	

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
2.3 ยานพาหนะ	50*	30*	30*	
	1) ยานอวกาศ	2) เครื่องบินขนส่ง	3) ชุดเครื่องบินส่วนบุคคล	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				*มี ยานพาหนะมากกว่า 1 แบบในแต่ละเรื่อง
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์	1) ยานอวกาศ คล้ายเรืออานโน 2) ยานอวกาศ คล้ายแม่กบ 3) ยานอวกาศ คล้ายรังไข่ 4) ยานอวกาศ คล้ายเรือรบ	เครื่องบินขนส่งขนาดใหญ่และขนาดกลาง	1) คล้ายเครื่องบินกระดาดหัทธ 2) ปีกชุดเกราะนางฟ้า 3) ปีกมีลักษณะเป็นแถบแสง	
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	1) การอพยพโยกย้าย 2) การปกป้องในครุฑมารดา 3) ความนิยมในเรือรบ	1) ความทันสมัยในการออกแบบอากาศยาน 2) การเลียนแบบนกและปลา	1) แทนความต้องการบินได้ของมนุษย์ 2) ความเป็นเทพหรือนางฟ้าสามารถบินได้ 3) คล้ายปีกของแมลง สื่อถึงขนาดเล็กแต่มีความรวดเร็ว	

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
2.4 ยุทธโศภรณ์	40*	40*	40*	
	1) ระบบอาวุธ - แท่นยิง จรวด-ซีปนาวุธ - เลเซอร์	2) หุ่นรบ	3) ยานรบ	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				*มีระบบอาวุธมากกว่า 1 แบบในแต่ละเรื่อง
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์	1) ระบบอาวุธติดตั้งในเมือง 2) ระบบอาวุธติดตั้งหุ่นยานรบ	1) หุ่นรบขนาดใหญ่ 2) หุ่นรบขนาดบุคคล	1) คล้ายเรือบรรทุกเครื่องบิน 2) คล้ายเรือดำน้ำผสมไบโหน้ำมนุษย์	
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	การแสดงอำนาจ การรุกรานหรือการปกป้อง ผ่านอาวุธที่มีอำนาจทำลายสูง	1) ความน่าเกรงขาม 2) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการทหารและอาวุธในอนาคต	1) จินตนาการสงครามอวกาศ 2) การต่อสู้เพื่อดำรงเผ่าพันธุ์มนุษย์	

หมายเหตุ - * ประเด็นดังกล่าว พบว่ามีลักษณะร่วมที่มากกว่า 1 ลักษณะในแต่ละเรื่อง

- ที่ผู้ชมมีเครื่องประดับ จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) ความเรียบร้อย 2) ความสวยงาม 3) ความมีอัตลักษณ์อันโดดเด่น 4) ความคล่องตัวเหมือนซามูไรหญิง 5) เป็นเครื่องแสดงตัวแทนความผูกพัน

- *เชือกผูกผม* จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 สื่อแสดง สัญญาความหมายแฝง คือ 1) ความ เรียบร้อยสวยงาม 2) มีอัตลักษณ์อันโดดเด่น 3) ความเป็น นัก แสดงละครคาบูกิที่รักสวยรักงาม

4.1.1.2) สร้อยคอ รวมจำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 มีลักษณะ

- *สร้อยจี้กากบาท* สื่อแสดงสัญญาความหมายแฝง คือ 1) เครื่องแสดงตัวแทนความผูกพัน 2) ความเชื่อทางศาสนา
- *สร้อยจี้รูปหัวใจ* สื่อแสดงสัญญาความหมายแฝง คือ 1) เครื่องแสดงตัวแทนความผูกพัน 2) เครื่องพลังงานเครื่องยนต์
- *สร้อยจี้รูปส่วาน* สื่อแสดงสัญญาความหมายแฝง คือ 1) เครื่องพลังงาน 2) ความมีอัตลักษณ์ของตัวแสดง

4.1.1.3) ต่างหู รวมจำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะ

- *ต่างหูโลหะ* สื่อแสดงสัญญาความหมายแฝง คือ ความผูกพัน
- *ต่างหูผลึกพลังงาน* สื่อแสดงสัญญาความหมายแฝง คือ 1) ความผูกพัน 2) พลังงานสื่อสาร - พลังจิต

4.1.2) ประเภทเครื่องของใช้และอุปกรณ์ รวมจำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 60 ประกอบด้วยลักษณะดังนี้

4.1.2.1) แว่นตา

- *แว่นสายตา* จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 โดยสื่อแสดง สัญญาความแฝง คือ *แสดงถึงความมีจิตใจดี ฉลาด ใฝ่รู้ มุ่งมั่น*
- *แว่นตากรองแสง* จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 โดยสื่อแสดงสัญญาความหมายแฝงที่แตกต่างกัน คือ 1) ความทันสมัย โฉบเฉี่ยว รวดเร็ว จำนวน 1 ตัวแสดง และ 2) แสดงสถานะภาพของพลังที่เพิ่มขึ้น จำนวน 1 ตัวแสดง

4.1.2.2) โทรศัพท์มือถือ จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50 โดยสื่อแสดงสัญญาความหมายแฝง คือ 1) อุปกรณ์สื่อสารที่ล้ำสมัย 2) เครื่องสื่อสารแสดงความคิดถึง 3) เครื่องยืนยันความถูกต้องของวันเวลาในโลกความเป็นจริง

4.1.2.3) เครื่องสัญญาณเชื่อมกับคลื่นสมอง จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 สื่อแสดงสัญญาความหมายแฝง คือ 1) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสาร ส่งผ่านเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ตไร้สาย 2) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี Cyberbrain สื่อสารผ่านระบบเครือข่ายดาวเทียม 3) ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการสื่อสารขั้นสูงในอนาคต

4.1.3) ประเภทอาวุธประจำกาย รวมจำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 60 ประกอบด้วยลักษณะดังนี้

4.1.3.1) อาวุธปืน จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50 มีลักษณะ

1) ปืนพลังไฟฟ้า – แม่เหล็ก 2) ปืนยาวความแรงสูง 3) ปืนกลมือ 4) ปืนสั้น สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) ความล้ำสมัย 2) ความชอบสไตล์ปืนเก่า

4.1.3.2) อาวุธอื่นๆ จำนวนอย่างละ 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10

มีลักษณะที่แตกต่างกันไป เช่น 1) ดาบ 2) Keroro Ball 3) สว่าน สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) อาวุธในจินตนาการ 2) อาวุธแบบของเด็กเล่น

4.2) การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในลักษณะอุปกรณ์ประกอบฉากแสดง

จากการศึกษาวิเคราะห์ พบว่า การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบฉากในฉากของตัวแสดงนั้น สามารถแบ่งเป็นกลุ่มได้เป็น 4 กลุ่มสำคัญ มีลักษณะดังนี้

4.2.1) ประเภทเครื่องของใช้ในการแสดง ประกอบด้วยลักษณะดังนี้

4.2.1.1) กล่องอาหารกลางวัน รวมจำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50 โดยมีลักษณะ คือ 1) ชุดกล่องอาหารกลางวันแบบญี่ปุ่นหรือเบนโตะ จำนวน 4 เรื่อง สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ วัฒนธรรมอาหารกลางวันแบบญี่ปุ่น และ 2) กล่องอาหารแบบฟาสต์ฟู้ด คือ พิซซ่า จำนวน 1 เรื่อง สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ วัฒนธรรมอาหารกลางวันแบบอเมริกัน

4.2.1.2) หนังสือพิมพ์ – หนังสืออ่านเล่น จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 โดยมีลักษณะ คือ 1) หนังสือพิมพ์อีเลกทรอนิกส์ มีภาพเคลื่อนไหวแบบภาพวิดีโอ ดิจิทัล สื่อแสดง สัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีขั้นสูง 2) หนังสือนิตยสาร และ 3) หนังสือการ์ตูนโป๊ สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ การชอบอ่านหนังสือของคนญี่ปุ่น

4.2.1.3) ชุดน้ำชา - กาแฟ จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 โดยมีลักษณะ คือ 1) ชุดถ้วยชาเซียวลายดอกไม้สีชมพูเล็กๆ และ 2) ชุดถ้วยกาแฟ สีขาวขอบทอง พิมพ์ข้อความสีทองสโลแกนของร้าน สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) แสดงถึงความมีตัวตนและไม่มีตัวตนในโลกที่ย้อน มิติเวลา 2) สะท้อนถึงความต้องการสิทธิความเท่าเทียมทางสังคมของหุ่นยนต์ และแอนดรอยด์อย่างเท่าเทียมกันกับมนุษย์

4.2.2) ประเภทเครื่องอุปกรณ์ เทคโนโลยี และคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วยลักษณะดังนี้

4.2.2.1) ระบบซิงค์โครไนซ์สมอง คือ ระบบเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์กับสมองและร่างกาย จำนวน 8 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 80 สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ ความเจริญก้าวหน้าทาง เทคโนโลยีด้านคลื่นสมองขั้นสูงในอนาคต

4.2.2.2) ระบบทางการแพทย์ คือ ระบบสแกนร่างเพื่อตรวจสอบและรักษา พยาบาลที่ล้ำสมัยและการรักษาผ่านระบบอินเทอร์เน็ต จำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50 สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการตรวจสอบ การรักษา และการพยาบาลขั้นสูงมนุษย์ แอนดรอยด์ และหุ่นยนต์ในอนาคต

4.2.2.3) ระบบควบคุมแบบ AI คือ ระบบคอมพิวเตอร์ควบคุมแบบ AI เป็นคอมพิวเตอร์ผสมชีวะ จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีชีวะจักรกลชั้นสูงในอนาคต

4.2.3) ประเภทยานพาหนะ ประกอบด้วยลักษณะดังนี้

4.2.3.1) ยานอวกาศ จำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50 โดยมีลักษณะ คือ 1) ยานอวกาศคล้ายเรืออานโน 2) ยานอวกาศคล้ายแม่กบ สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ การอพยพโยกย้าย 3) ยานอวกาศคล้ายรังไข่ สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ การปกป้องในครรภ์มารดา 4) ยานอวกาศคล้ายเรือรบ สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ ความนิยมในเรือรบญี่ปุ่น

4.2.3.2) เครื่องบินขนส่ง จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 โดยมีลักษณะ คือ เครื่องบินขนส่งขนาดใหญ่และขนาดกลาง สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ ความทันสมัยในการออกแบบอากาศยานจากการเลียนแบบรูปร่างและรูปทรงของนกและปลา

4.2.3.3) ชุดเครื่องบินส่วนบุคคล จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 โดยมีลักษณะ 1) คล้ายเครื่องบินกระดาษพับ สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ แทนความต้องการบินได้ของมนุษย์ 2) ปีกชุดเกราะนางฟ้า สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ ความเป็นเทพหรือนางฟ้าที่สามารถบินได้ 3) ปีกมีลักษณะเป็นแถบแสง สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ คล้ายปีกของแมลง สื่อถึงสิ่งที่มีขนาดเล็กแต่มีความรวดเร็ว

4.2.4) ประเภททุโปกรณ์ ประกอบด้วยลักษณะดังนี้

4.2.4.1) ระบบอาวุธ แทนยิงจรวด - ซีปนาจรวด - เลเซอร์ จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 โดยมีลักษณะ คือ 1) ระบบอาวุธติดตั้งในเมือง 2) ระบบอาวุธติดตั้งหุ่นยานรบ สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ การแสดงอำนาจ การรุกรานหรือการปกป้อง ผ่านอาวุธที่มีอำนาจทำลายสูง

4.2.4.2) หุ่นรบ จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 โดยมีลักษณะ คือ 1) หุ่นรบขนาดใหญ่ 2) หุ่นรบขนาดบุคคล สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) ความน่าเกรงขาม 2) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการทหารและอาวุธในอนาคต

4.2.4.3) ยานรบ จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 โดยมีลักษณะ คือ 1) คล้ายเรือบรรทุกเครื่องบิน 2) คล้ายเรือดำน้ำผสม ไบหน้ำมนุษย์ สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) จินตนาการสงครามอวกาศ 2) การต่อสู้เพื่อดำรงเผ่าพันธุ์มนุษย์

โดยสรุป การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในอุปกรณ์ประกอบนั้น สามารถสื่อสัญลักษณ์และความหมายผ่านรหัสที่เกี่ยวข้องกับนิยายวิทยาศาสตร์มากที่สุดคือ เครื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ อาวุธและยานพาหนะ โดยอุปกรณ์ประกอบที่สามารถสื่อสัญลักษณ์และความหมายผ่านรหัสทางวัฒนธรรมมากที่สุดคือ กล่องอาหารกลางวัน

5. การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในลักษณะฉากหลัง

จากการศึกษาวิเคราะห์ สามารถสรุปในลักษณะภาพรวมที่สำคัญ พบว่า การใช้สัญลักษณ์ และสัญลักษณ์ความหมายในลักษณะฉากหลังนั้น ปรากฏรหัสหรือสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย ดังตารางที่ 4.11 ดังนี้ โดยสามารถแบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ

5.1) การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในลักษณะฉากหลังภายนอก

จากการศึกษาวิเคราะห์ พบว่า การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในภาพลักษณะฉากหลังภายนอกนั้น มีลักษณะ ดังนี้


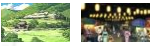
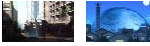
5.1.1) เมืองขนาดใหญ่ แบ่งเป็นลักษณะดังนี้

5.1.1.1) เมืองขนาดใหญ่ เทคโนโลยีล้ำสมัย จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 โดยสื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝงแตกต่างกัน คือ 1) การปรับตัวของมนุษย์ให้สามารถใช้ชีวิตอย่างปกติได้แม้อยู่ในภาวะสงครามที่รอบตัวเมืองเต็มไปด้วยอาวุธขนาดใหญ่ 2) การแบ่งแยกและการเรียก ร้องสิทธิความเท่าเทียมของหุ่นยนต์กับมนุษย์ 3) การพึ่งพาอาศัยอินเทอร์เน็ตเป็นตั้งส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต

ตารางที่ 4.16 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านการใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายผ่านลักษณะฉากหลัง

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1. ฉากภายนอก				
1.1 ฉากเมืองขนาดใหญ่เทคโนโลยีล้ำสมัย	30	30	20	
	1) เมืองใหญ่ในอนาคต	2) เมืองลอยฟ้า	3) เมืองของต่างดาว	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์	1) มีระบบอาคารขนาดใหญ่ติดตั้งในเมือง 2) มนุษย์อยู่ร่วมกับหุ่นยนต์และหุ่นแอนดรอยด์ 3) เมืองที่มีระบบอินเทอร์เน็ตเป็นกลไกสำคัญของวิถีชีวิต	เมืองบนยานอวกาศขนาดใหญ่	1) เมืองใหม่ของนักชุด 2) เมืองสนามแข่งรถ	
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	1) มนุษย์ต้องเตรียมพร้อมป้องกันการรุกราน อวกาศที่มีอำนาจทำลายสูงเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต 2) การแบ่งแยกและการเรียกร้องสิทธิเท่าเทียมของหุ่นยนต์กับมนุษย์ 3) การพึ่งพาอาศัยอินเทอร์เน็ตเป็นตั้งส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต	1) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอวกาศในอนาคต 2) การอพยพและแสวงหาที่อยู่อาศัยใหม่เมื่อโลกเดิมไม่สามารถอยู่อาศัยได้ 3) เทพผู้กำกับควบคุมชีวิตมนุษย์	1) การต่อสู้เพื่อการดำรงอยู่ของเผ่าพันธุ์ตน ในจักรวาล 2) อำนาจและธุรกิจที่ยิ่งใหญ่จากเกมพนันแข่งชั้นรถ	

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1.2 ฉากเมือง ชุมชน บ้านเรือน หน่วยงานสำคัญ	50	30	20	
	1) หน่วยงานสำคัญ	2) บ้านโบราณ	3) ชุมชนแออัด	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์	1) ศูนย์วิจัยทางทะเลและสัตว์น้ำ 2) ที่ตั้งกระทรวงสาธารณสุขแรงงานและสวัสดิการ 3) เขตอาคารทำการของ Nishizawa Cooperation 4) ร้านกาแฟ Eve Café 5) โลกของระบบ OZ	1) ปราสาทโบราณ 2) หมู่บ้านโบราณ 3) เมืองโบราณ	1) แพลตชุมชน 2) ชุมชนแออัด	
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	1) น้ำทะเลสีเลือด สื่อความหมายถึง สภาพโลกและธรรมชาติใกล้ถึงจุดกาลอวสานตามค่านายวันสิ้นโลก 2) แสดงลักษณะของตึกคู่ฐานกว้าง ที่มีความมั่นคง ยั่งยืน 3) แสดงลักษณะอาคารรูปแบบของสถาปัตยกรรมทางยุโรป คล้ายราชวัง โรงเรียน หรือ อาคารของรัฐบาลในยุโรป 4) สถานที่ที่เป็นตั้งสวรรค์ของหุ่นยนต์ที่สามารถมีสิทธิ ความเท่าเทียมกับมนุษย์ 5) ระบบโลกเสมือนที่มนุษย์ใช้ชีวิตและพึ่งพาอินเทอร์เน็ต	1) ตัวแทนผู้ปกครองอาณาจักร โบราณ เป็นโลกอีกฝ่ายที่มีอยู่นอกเหนือจากโลกในสังคมเมืองและโลกในระบบ Oz 2) การอนุรักษ์วัฒนธรรม ประเพณี มีเทศกาลชาวบ้าน แต่งกายด้วยชุดกิโมโน และยูคาตะ คล้ายเทศกาลงานวัดของประเทศไทย 3) ที่ตั้งประตูข้ามมิติที่ชาว Keronian ใช้เดินทางมารุกรานโลก สอดคล้องกับนิทาน เรื่องเล่าเกี่ยวกับสิ่งลึกลับของชาวเปอร์เซีย	1) สภาพเป็นแพลตชุมชน คนรายได้น้อย แม้ในอนาคตจะมีความทันสมัย เทคโนโลยีสูง เพียงใด ผู้คนทุกชั้นยากก็ยังคงมีอยู่ในสังคม 2) ชุมชนแออัดที่มนุษย์ถูกสะกดจิตให้เป็นทาส สร้างหุ่นยักษ์ทำลายโลก คล้ายทาสก่อสร้าง พีระมิด	

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1.3 ฉากทิวทัศน์	30	20	20	
	2) ทิวทัศน์หุบเขา	1) ทิวทัศน์จุดชมวิว	3) ทิวทัศน์พื้นที่เกษตร	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์	ทุ่งดอกไม้ ทุ่งกว้าง หลุมฝังศพ	จุดชมวิวข้างทาง	แปลงปลูกผักผลไม้	
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	ทุ่งดอกไม้สวยงามที่ฝังศพและรำลึกถึงคนที่รัก ความสงบสุข	ทิวทัศน์สวยงาม ทุ่งกว้างความรัก ความโรแมนติก ความผูกพันชายหญิง	ค่านิยมและการเห็นคุณค่าการลงมือปลูกพืชผักผลไม้ด้วยตนเองของคนญี่ปุ่น	

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
2. ฉากภายใน				
2.1 ฉากภายในสถานที่ทำงาน	60*	50*	40*	* ฉากมีลักษณะร่วมที่มากกว่า 1 ลักษณะในแต่ละเรื่อง
	1) ห้องบังคับหุ่นยนต์	2) ห้องปฏิบัติการ	3) ห้องบังคับการ	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์	ห้องบังคับหุ่นยนต์	1) ห้องชิงโครโนซ์ 2) ห้องทดลองสร้างระบบ AI 3) ห้องทดลองสร้างไวรัส 4) ห้องปฏิบัติการระบบปริโมทควบคุมร่างเทียมแอนดรอยด์ระยะไกล	ห้องบัญชาการ ห้องควบคุมระบบ	
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	1) เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์วิศวกรรมหุ่นยนต์ในอนาคตที่ล้ำสมัย 2) ความสัมพันธ์การเชื่อมต่อของมนุษย์กับเครื่องจักรกลและอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นหนึ่งเดียวกัน	1) เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ การสื่อสารระยะไกลในอนาคตที่ล้ำสมัย 2) ระบบร่างเทียมแทนมนุษย์ ทำทนายแนวคิดพระเจ้าสร้างมนุษย์ 3) การเชื่อมต่อระบบคอมพิวเตอร์อัจฉริยะกับสิ่งมีชีวิต 4) การศึกษาวิจัยเอเลี่ยนเพื่อพัฒนาเชื้อโรคที่มีทั้งคุณและโทษ	คุณค่าของมนุษย์ในการทำงานเชิงระบบ มีน้อยลง ระบบคอมพิวเตอร์ และหุ่นยนต์ถูกนำมาใช้แทนที่	

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
2.2 ฉากภายในบ้าน	70*	30*	30*	* ฉากมีลักษณะร่วมที่มากกว่า 1 ลักษณะในแต่ละเรื่อง
	1) ห้อง อเนกประสงค์	2) ห้องนอน	3) ห้องครัว	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์	ห้องอเนกประสงค์	ห้องนอนเดี่ยวขนาดเล็ก	ห้องครัวใหญ่- ห้องครัวเล็ก	
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	1) แสดงให้เห็นถึง วิถีชีวิตเรียบง่ายแบบญี่ปุ่น การใช้พื้นที่อย่างคุ้มค่า 2) พื้นที่ที่แสดงความเป็นครอบครัว และมีมิตรภาพ	1) แสดงให้เห็นถึง วิถีชีวิตเรียบง่ายแบบญี่ปุ่น การใช้พื้นที่อย่างคุ้มค่า 2) พื้นที่ที่ตัวแสดงมีความเป็นส่วนตัว	1) วิถีชีวิตแบบผสมครัวแบบเก่าและแบบทันสมัยเข้าด้วยกัน 2) การทำอาหารเป็นเครื่องแสดงออกถึงการเอาใจใส่รอบครัวและคนที่ตนรัก	
2.3 ฉากภายในโรงเรียน	30	20	10	
	1) ห้องเรียนบรรยาย	2) ห้องชมรม	3) ห้องเรียนคหกรรม	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์	ห้องเรียนบรรยายระดับมัธยม	ห้องชมรมนักเรียน	ห้องเรียนการทำอาหาร	
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	เป็นสถานที่ที่ช่วงพักเรียน เกิดกิจกรรมต่างๆ ระหว่างตัวแสดงในเรื่อง	เป็นสถานที่ที่ตัวแสดงทำกิจกรรม หรือ เหตุการณ์ตามเนื้อเรื่อง	เป็นสถานที่ ที่เกิดกิจกรรม แสดงความผูกพันของตัวแสดง	

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
2.4 ฉากภายในสถานที่อื่นๆ	60*	40*	40*	* ฉากมีลักษณะร่วมที่มากกว่า 1 ลักษณะในแต่ละเรื่อง
	1) ร้านอาหาร – ร้านกาแฟ	2) ห้องพยาบาล	3) โรงซ่อมหุ่นยนต์ ยานยนต์	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์	ร้านอาหารแบบญี่ปุ่นผสมแบบยุโรป	ห้องพยาบาลที่ล้ำสมัย และสมัยปัจจุบัน	โรงซ่อมหุ่นยนต์และยานยนต์	
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	1) การผสมผสานรูปแบบร้านอาหารแบบญี่ปุ่นกับแบบยุโรป 2) ลักษณะร้านอาหารและเครื่องดื่มในอนาคต	1) ห้องพยาบาลที่ล้ำสมัยใช้แอนดรอยด์ในอนาคต 2) ห้องพยาบาลสมัยปัจจุบัน	1) แสดงความเอาใจใส่ บำรุงรักษาเครื่องจักรกลอย่างดี 2) ความสัมพันธ์ของคนญี่ปุ่นกับเครื่องจักรกล	
3. ฉากภายในความคิด ความฝัน และจินตนาการ	60*	30*	20*	* ฉากมีลักษณะร่วมที่มากกว่า 1 ลักษณะในแต่ละเรื่อง
	1) ฉากในความคิดความฝัน	2) ฉากในจินตนาการ	3) ฉากในโลกเสมือน	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายรหัสหรือสัญลักษณ์	ความคิด หรือความฝันของตัวแสดงในเหตุการณ์ต่างๆ	ฉากในจินตนาการของตัวแสดงในเหตุการณ์ต่างๆ	ฉากในโลกเสมือนในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	
สัญลักษณ์ความหมายแฝง	1) การใคร่ครวญทบทวน ตั้งคำถามกับตัวเอง 2) การฝันหวนคิดถึงเหตุการณ์ในอดีต 3) ความคิดแทนเหตุการณ์การเผชิญหน้าระหว่างคู่แข่ง	1) จินตนาการถึงการข้ามมิติเวลา 2) จินตนาการตามเพลงบนคอนเสิร์ต 3) จินตนาการตามที่ถูกครอบงำด้วยพลังจิต	1) การแยกค้นหาข้อมูล 2) การใช้ชีวิตในระบบอินเทอร์เน็ต	

หมายเหตุ - * ประเด็นดังกล่าว พบว่ามีลักษณะร่วมที่มากกว่า 1 ลักษณะในแต่ละเรื่อง

5.1) การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในลักษณะฉากหลังภายนอก

จากการศึกษาวิเคราะห์ พบว่า การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในภาพลักษณะฉากหลังภายนอกนั้น มีลักษณะ ดังนี้

5.1.1) เมืองขนาดใหญ่ แบ่งเป็นลักษณะดังนี้

5.1.1.1) เมืองขนาดใหญ่ เทคโนโลยีล้ำสมัย จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝงแตกต่างกัน คือ 1) การปรับตัวของมนุษย์ให้สามารถใช้ชีวิตอย่างปกติ ได้แม้อยู่ในภาวะสงครามที่รอบตัวเมืองเต็มไปด้วยอาวุธขนาดใหญ่ 2) การแบ่งแยกและการเรียกร้องสิทธิความเท่าเทียมของหุ่นยนต์กับมนุษย์ 3) การพึ่งพาอาศัยอินเทอร์เน็ตเป็นตั้งส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต

5.1.1.2) เมืองลอยฟ้าหรือเมืองในยานอวกาศ จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 โดยสื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝงแตกต่างกัน คือ 1) เมืองลอยฟ้ารูปทรงรังไข่มีความใหญ่โตมาก มีเทคโนโลยีขั้นสูง สื่อถึงการอยู่ในครรภ์มารดา และการอพยพ 2) เมืองลอยฟ้าขนาดใหญ่สัณฐานกลม เชื่อม ต่อเป็นรูปร่างคล้ายกบ แสดงลักษณะโครงสร้าง รูปร่างของผู้อยู่อาศัย สื่อถึงการอพยพโยกย้าย 3) เมืองของทวยเทพ คล้ายโอเอซิส แต่ละโซนเป็นทรงฐานกลมคล้ายนาฬิกาชีวิต สื่อถึงผู้ควบคุมชีวิต

5.1.1.3) เมืองในต่างดาว จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะ คือ 1) เมืองแห่งใหม่ของนักขุด สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ เมืองประชาชนชนชั้นล่าง ชนชั้นแรงงานมีความเชื่อมั่นศรัทธาต่อความเป็นมนุษยชาติทำการต่อสู้จนสามารถขึ้นมาอยู่บนพื้นผิวโลกได้และสถาปนาเมืองใหม่ขึ้น 2) เมืองสนามแข่งรถเรดไลน์ สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ อำนาจและธุรกิจที่ยิ่งใหญ่จากเกมพนันแข่งขั้รถ

5.1.2) เมือง ชุมชน หน่วยงานสำคัญ แบ่งเป็นลักษณะดังนี้

5.1.2.1) หน่วยงานสำคัญ จำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50 มีลักษณะ และสื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝงที่แตกต่างกัน คือ 1) ศูนย์วิจัยทางทะเลและสัตว์น้ำ สื่อแสดงสัญลักษณ์ ความหมายแฝง คือ น้ำทะเลลึกลับ สื่อความหมายถึง สภาพโลกและธรรมชาติใกล้ถึงจุดกาลอวสานตาม คำนายวันสิ้นโลก 2) ที่ตั้งกระทรวงสาธารณสุข แรงงานและสวัสดิการ สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ แสดงลักษณะของตึกคู่ ฐานกว้าง ที่มีความมั่นคง ยั่งยืน 3) เขตอาคารทำการของ Nishizawa Cooperation สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ แสดงลักษณะอาคารรูปแบบของสถาปัตยกรรมทางยุโรปคล้ายราชวัง โรงเรียน หรืออาคารของรัฐบาลในยุโรป 4) ร้านกาแฟ Eve Café สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ สถานที่ที่เป็นที่ตั้งสวรรค์ของหุ่นยนต์ที่สามารถมีสิทธิความเท่าเทียมกับมนุษย์ 5) โลกของระบบ OZ สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ ระบบโลกเสมือนที่มนุษย์ใช้ชีวิตและพึ่งพาอินเทอร์เน็ตเป็นตั้งวิถีชีวิตจริง

5.1.2.2) เมืองหรือบ้านโบราณ จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 มี ลักษณะและสื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝงแตกต่างกัน คือ 1) ปราสาทโบราณ สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ ตัวแทนผู้ปกครองอาณาจักรโบราณ เป็นโลกอีกฝ่ายที่มีอยู่นอกเหนือจากโลกในสังคมเมืองและโลกในระบบ Oz 2) หมู่บ้านโบราณ สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ การอนุรักษ์วัฒนธรรม ประเพณี มีเทศกาลชาวบ้านแต่งกายด้วยชุดกิโมโนและ

ยูคาตะ คล้ายเทศกาลงานวัดของไทย 3) เมืองโบราณ สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ ที่ตั้งประตูข้ามมิติ ที่ชาว Keronian ใช้เดินทางมารุกรานโลก สอดคล้องกับนิทาน เรื่องเล่าเกี่ยวกับสิ่งลึกลับหรือมายาคติ

5.1.2.3) ชุมชนแออัด จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะเป็น เขตที่อยู่อาศัยชุมชนชั้นนอก สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝงที่แตกต่างกัน คือ 1) แพลตชุมชน คนรายได้ต่ำ แม้ในอนาคตจะมีความทันสมัย เทคโนโลยีสูงเพียงใด ผู้คนทุกชั้นยากก็ยังคงมีอยู่ในสังคม และ 2) ชุมชน คนรายได้ต่ำ ที่ถูกสะกดจิตให้เป็นทาสสร้างหุ่นยักษ์ทำลายโลก คล้ายทาสที่ใช้ก่อสร้างปิรามิด

5.1.3) ทิวทัศน์ แบ่งเป็นลักษณะดังนี้

5.1.3.1) ทิวทัศน์หุบเขา จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 มีลักษณะ คือ ทุ่งดอกไม้ ทุ่งกว้าง หลุมฝังศพ สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ ทุ่งดอกไม้สวยงาม ความสงบสุข ที่ฝังศพและรำลึกถึงคนที่รัก

5.1.3.2) ทิวทัศน์จุดชมวิว จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะ คือ จุดชมวิวข้างทาง สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ ทิวทัศน์สวยงาม ทุ่งกว้างความรัก ความโรแมนติก ความผูกพันชายหญิง

5.1.3.3) ทิวทัศน์พื้นที่เกษตร จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะ คือ แปลงปลูกผัก ผลไม้ สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ ค่านิยมและการเห็นคุณค่า การลงมือปลูกพืชผัก ผลไม้ด้วยตนเองของคนญี่ปุ่น

5.2) การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในลักษณะฉากหลังภายใน

จากการศึกษาวิเคราะห์ พบว่า การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในภาพลักษณะฉากหลังภายในนั้น สามารถแบ่งได้ดังนี้

5.2.1) ฉากภายในสถานที่ทำงาน ประกอบด้วยฉากลักษณะ ดังนี้

5.2.1.1) ห้องบังคับหุ่นยนต์ จำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 60 สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์วิศวกรรมหุ่นยนต์ในอนาคตที่ล้ำสมัย และ 2) ความสัมพันธ์การเชื่อมต่อของมนุษย์กับเครื่องจักรกลและอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นหนึ่งเดียวกัน

5.2.1.2) ห้องปฏิบัติการ จำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50 มีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป คือ 1) ห้องชิงโครโนซ์ 2) ห้องทดลองสร้างระบบ AI สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ การเชื่อมต่อของระบบคอมพิวเตอร์อัจฉริยะ หุ่นยนต์ กับสิ่งมีชีวิต เพื่อบังคับควบคุม 3) ห้อง ปฏิบัติการระบบรีโมทควบคุมร่างเทียมแอนดรอยด์ระยะไกล สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ การสื่อสารระยะไกลในอนาคตที่ล้ำสมัย 2) ระบบร่างเทียมแทนมนุษย์ ทำทนายแนวคิดพระเจ้าสร้างมนุษย์ 4) ห้องทดลองสร้างไวรัส

สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ การศึกษา วิจัยเอเลี่ยนเพื่อพัฒนาเชื้อโรคที่มีทั้งคุณและโทษ มนุษย์ต้องพิจารณาให้เหมาะสม

5.2.1.3) ห้องบังคับการ จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 มีลักษณะที่เป็นห้องบัญชาการ ห้องควบคุมระบบ ที่ใช้คอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ควบคุม สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ เทคโนโลยีเจริญก้าวหน้ามากขึ้น คุณค่าของมนุษย์ในการทำงานเชิงระบบมีน้อยลง ระบบคอมพิวเตอร์และหุ่นยนต์ถูกนำมาใช้แทนที่

5.2.2) ฉากภายในบ้าน ประกอบด้วยฉากลักษณะ ดังนี้

5.2.2.1) ห้องอเนกประสงค์ จำนวน 7 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 70 สื่อแสดง สัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) แสดงให้เห็นถึง วิถีชีวิตเรียบง่ายแบบญี่ปุ่น การใช้พื้นที่อย่างคุ้มค่า 2) พื้นที่ที่แสดงความเป็นครอบครัว และมีมิตรภาพ

5.2.2.2) ห้องนอน จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 มีลักษณะเป็นห้อง นอนเดี่ยวขนาดเล็ก สื่อแสดงถึงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) แสดงให้เห็นถึง วิถีชีวิตเรียบง่ายแบบญี่ปุ่น การใช้พื้นที่อย่างคุ้มค่า 2) พื้นที่ที่ตัวแสดงมีความเป็นส่วนตัว

5.2.2.3) ห้องครัว จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 มีลักษณะเป็นห้อง ครัวใหญ่และห้องครัวเล็ก สื่อแสดงถึงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) วิถีชีวิตแบบ ผสมครัวแบบเก่าและแบบทันสมัยเข้าด้วยกัน 2) การทำอาหารเป็นเครื่องแสดงออกถึงการเอาใจใส่ ครอบครัวและคนที่ตนรัก

5.2.3) ฉากภายในโรงเรียน ประกอบด้วยฉากลักษณะ ดังนี้

5.2.3.1) ห้องเรียนบรรยาย จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 มีลักษณะ เป็นห้องเรียนบรรยายระดับมัธยมศึกษา สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ เป็นห้องเรียนธรรมดา ไม่มีอุปกรณ์ทันสมัย เป็นสถานที่ที่ช่วงพักเรียน เกิดกิจกรรมต่างๆ ระหว่างตัวแสดงในเรื่อง

5.2.3.2) ห้องชมรม จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะเป็นห้องชมรมนักเรียนระดับมัธยมศึกษา กลุ่มกิจกรรมต่างๆ ตามความสนใจของนักเรียน สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ เป็นสถานที่ที่ตัวแสดงต่างๆ ทำกิจกรรม หรือดำเนินเหตุการณ์ สำคัญตามเนื้อเรื่อง

5.2.3.3) ห้องเรียนคหกรรม จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10 มีลักษณะ เป็นห้องเรียนการทำอาหาร สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ เป็นสถานที่ที่เกิดกิจกรรมการทำอาหารด้วยผัก ซึ่งตัวแสดงเป็นผู้ปลูกเอง เป็นการเริ่มต้นการแสดงออก ถึงความผูกพันของตัวแสดง

5.2.4) ฉากภายในอื่นๆ ประกอบด้วยฉากลักษณะ ดังนี้

5.2.4.1) ร้านอาหาร – ร้านกาแฟ จำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 60 มีลักษณะเป็น ร้านอาหารแบบญี่ปุ่นผสมแบบยุโรป สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) การผสม ผสานรูปแบบร้านอาหารแบบญี่ปุ่นกับแบบยุโรป 2) ลักษณะร้านอาหารและ เครื่องดื่มในยุคอนาคต

5.2.4.2) ห้องพยาบาล จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 มีลักษณะเป็นห้องพยาบาลที่ล้ำสมัย และห้องสมัยปัจจุบัน สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) ห้องพยาบาลที่ล้ำสมัยในอนาคต ใช้พยาบาลเป็นแอนดรอยด์ 2) ห้องพยาบาลสมัยเก่า – ปัจจุบัน ปรากฏในเรื่องราวยุคอนาคตที่มีเทคโนโลยีขั้นสูงบนยานลอยฟ้า

5.2.4.3) โรงซ่อมหุ่นยนต์ ยานยนต์ จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 มีลักษณะเป็นโรงซ่อมหุ่นยนต์ตำรวจและหุ่นยนต์เครื่องบินรบ สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) แสดงความเอาใจใส่ บำรุงรักษาเครื่องจักรกลอย่างดี 2) ความสัมพันธ์ของคนญี่ปุ่นกับเครื่องจักรกล

5.3) การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในลักษณะฉากหลังในความคิด

ความฝัน และจินตนาการ

จากการศึกษาวิเคราะห์ พบว่า การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในภาพลักษณะฉากหลังในความคิด ความฝัน และจินตนาการนั้น มีลักษณะ ดังนี้

5.3.1) ฉากในความคิด ความฝัน จำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 60 มีลักษณะเป็น ความคิด หรือความฝันของตัวแสดงในเหตุการณ์ต่างๆ สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) การใคร่ครวญ ทบทวน ตั้งคำถามกับตัวเอง 2) การฝันทวนคิดถึงเหตุการณ์ในอดีต 3) ความคิดแทนเหตุการณ์การเผชิญหน้าระหว่างคู่แข่ง

5.3.2) ฉากในจินตนาการ จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 มีลักษณะเป็นฉากในจินตนาการของตัวแสดงในเหตุการณ์ต่างๆ สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) จินตนาการถึงการข้ามมิติเวลา 2) จินตนาการตามเพลงบนคอนเสิร์ต 3) จินตนาการตามการถูกครอบงำด้วยพลังจิต

5.3.3) ฉากในโลกเสมือน จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะเป็นฉากโลกเสมือนในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) การแฮกค้นหาข้อมูลของศัตรูเพื่อทำลาย 2) การใช้ชีวิตอยู่ในระบบอินเทอร์เน็ต

โดยสรุป การใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในลักษณะฉากหลัง มีการใช้ผ่านรหัสที่เกี่ยวข้องกับนิยายวิทยาศาสตร์มากที่สุดคือ ฉากภายในห้องควบคุมหุ่นยนต์ ห้องปฏิบัติการและห้องทำงาน ซึ่งมัก จะเกี่ยวข้องกับระบบคอมพิวเตอร์แบบ AI และระบบการซิงค์โครไนซ์มนุษย์กับเครื่องคอมพิวเตอร์ ส่วน ฉากภายนอก มักจะปรากฏรหัสและความหมายทางวัฒนธรรมผ่านลักษณะบ้านเรือนแบบญี่ปุ่น และผ่านสัญลักษณ์ เช่น ตัวอักษร หรือข้อความ

6. สรุปผลการวิเคราะห์ด้านบุคลิกลักษณะ(Characteristics)ของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังที่สำคัญ

6.1 ผลการวิเคราะห์ด้านบุคลิกลักษณะ(Characteristics)ของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษา สามารถสรุปผลเพื่อบรรล่วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 คือ

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 : เพื่อหาแนวทางในการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังที่สำคัญ ในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ โดยใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ และสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายเพื่อสื่อความหมายได้ตามแนวคิดและสื่อถึงความเป็นไทยอย่างเหมาะสม

โดยสามารถสรุปประเด็นได้ดังตารางที่ 4.12 และสามารถอธิบายสรุปได้ดังนี้ คือ

ตารางที่ 4.17 สรุปผลด้านบุคลิกลักษณะภายนอก(Form) ของตัวแสดงพระเอก










N = 10

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			หมายเหตุ
	รูปแบบอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			
1. ลักษณะทรงผมของตัวแสดงพระเอก	40	20	10	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) แบบเส้นผมตรง ซอยปรกหน้า เป็นแฉกเล็ก	2) แบบเส้นผมตรง ซอยปรกหน้า เส้นผมชี้ตั้ง เป็นแฉกใหญ่	3) แบบเส้นตรง ทรงต่างๆ	
2. ความยาวผมของตัวแสดงพระเอก	40	30	20	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) ปานกลาง	2) ยาว	3) ค่อนข้างยาว	

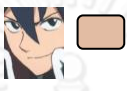







ตารางที่ 4.18 (ต่อ)

3. สีผมของตัวละครเอก	40	20	20	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) กลุ่มสีน้ำตาลเข้ม	2) กลุ่มสีน้ำเงิน-ม่วง	3) กลุ่มสีดำ-เทา	
4. รูปร่างหน้าของตัวละครเอก	60	20	10	
ภาพอ้างอิง				
อธิบายลักษณะ	1) รูปไข่ตั้งคางแหลมเล็ก	2) รูปหน้ารียาวคางยาวเล็ก	3) รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าคางเหลี่ยมมน	
5. รูปดวงตาของตัวละครเอก	40	30	20	
ภาพอ้างอิง				
อธิบายลักษณะ	1) ตาปานกลางรูปหอกเหลี่ยม	2) ตาเรียวยาว	3) ตาโต รูปไข่ตั้ง	
6. สีตาของตัวละครเอก	50	20	10	
ภาพอ้างอิง				
อธิบายลักษณะ	1) กลุ่มสีน้ำตาลเข้ม	2) กลุ่มสีน้ำตาล	3) สีอื่นๆ	เช่น ม่วง ขาว ดำ

ตารางที่ 4.12 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			หมายเหตุ
	รูปแบบอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			
7. ลักษณะคิ้วของตัวแสดงพระเอก	40	20	20	
ภาพอ้างอิง				
อธิบายลักษณะ	1) คิ้วบาง ยาวเลยตา หางคิ้วยกสูง	2) คิ้วหนานปานกลาง ยาวเลยตา หางคิ้วยกสูง	3) คิ้วหนานปานกลาง ยาวเสมอตาคิ้ว	ไม่มีคิ้ว 2 ตัวแสดง
8. ลักษณะจมูกของตัวแสดงพระเอก	50	30	10	
ภาพอ้างอิง				
อธิบายลักษณะ	1) จมูกเล็ก ยาวโด่ง	2) จมูกสั้น ยาวโด่ง	3) จมูกเล็ก ยาวโด่ง	ไม่มีจมูก 1 ตัวแสดง
9. ลักษณะหนวด - เคราของตัวแสดงพระเอก	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี	
10. ลักษณะปากของตัวแสดงพระเอก	60	20	10	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) ปากเล็ก ริมฝีปากบาง	2) ปากกว้าง ริมฝีปากบาง	3) ปากใหญ่ ริมฝีปากหนา	

ตารางที่ 4.12 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			หมายเหตุ
	รูปแบบอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			
11. สีผิวของตัวแสดงพระเอก	50	20	20	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) สีผิวขาวอมชมพู	2) สีผิวขาวอมเหลือง	3) สีผิวขาวอมน้ำตาล	
12. ลักษณะคอของตัวแสดงพระเอก	40	30	20	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) คอปกติ	2) คอเล็กยาว	3) คอยาว	ไม่มีคอ 1 ตัวแสดง
13. โครงสร้างและสัดส่วนของตัวแสดงพระเอก	80	20	-	
			-	
	1) แบบเหมือนจริง	2) แบบลวดทอน	-	
14. ท่าหนิบนร่างกายของตัวแสดงพระเอก	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี	

6.1.1 บุคลิกลักษณะภายนอก(Form) ของตัวแสดงพระเอก

1) ลักษณะทรงผมของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ส่วนใหญ่ตัวแสดงพระเอกมีลักษณะทรงผม 1) แบบเส้นผมตรง ซอยปรกหน้า เป็นแฉกเล็ก มากที่สุด จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 2) รองลงมาคือ แบบเส้นผมตรง ซอยปรกหน้า เส้นผมชี้ตั้งเป็นแฉกใหญ่ จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 โดยมี ลักษณะทรงผมแบบละ 1 ตัวแสดง คือ 3) ลักษณะทรงผมแบบผมเส้นตรง ปรกหน้า เป็นแฉกเล็ก รวบผมหาง

ม้ายาว จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 4) ลักษณะทรงผมแบบ ผมเส้นตรง รวบเสยผมผูกหางม้ายาว จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 5) ลักษณะทรงผมหวี เสยเรียบด้านหน้าตั้งใหญ่ แบบทรงผมของเอลวิส จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 และ 6) ไม่มีผม จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 ตามลำดับ

2) ความยาวผมของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกมีความยาวผม คือ 1) ผมยาวปานกลาง จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมา คือ 2) ผมยาว จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 3) ผมค่อนข้างยาว จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 และ 4) ไม่มีผม จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 ตามลำดับ โดยตัวแสดงพระเอกที่ผมยาว จะทำการมัดรวบผมทรงหางม้า จำนวน 2 ตัวแสดงและหวีจัดทรงแบบเอลวิส จำนวน 1 ตัวแสดง

3) สีผมของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงพระเอกมีสีผมอยู่ใน 1) กลุ่มสีธรรมชาติร้อน คือ สีน้ำตาลเข้ม มากที่สุด จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมาคือ 2) กลุ่มสีธรรมชาติเย็น สีน้ำเงินม่วง สีน้ำเงินเทา สีเทา สีดำ สีขาว-เทา และ ไม่มีผม จำนวนสีละ 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 60

4) รูปร่างหน้าของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ส่วนใหญ่ตัวแสดงพระเอก มีรูปร่างหน้า 1) แบบรูปไข่ตั้งคางแหลมเล็ก มากที่สุด จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมา คือ 2) รูปไข่ตั้ง ไบหน้าเรียว คางแหลมเล็ก จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 3) ไบหน้ารูปรียาว คางยาวเล็ก จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 4) รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าตั้ง คางเหลี่ยมมน จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 และ 5) ไบหน้ารูปทรงกลม จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 ตามลำดับ

5) รูปร่างตาของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่ตัวแสดงพระเอกมีรูปร่างตาที่สามารถจัดกลุ่มได้ 3 กลุ่ม เรียงตามลำดับ ดังนี้

- กลุ่มแรกที่มีมากที่สุด คือ กลุ่มแบบ รูปหกเหลี่ยมแนวนอน จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 ในจำนวนนี้ แบ่งออกเป็นรูปแบบตาขนาดเล็ก มีตาดำกลม จำนวน 2 ตัวแสดง และ ขนาดโตปานกลาง มีตาดำวงรีตั้ง จำนวน 2 ตัวแสดง

- รองลงมา คือ กลุ่มที่สอง กลุ่มแบบ รูปไข่ขนอน ขนาดโตปานกลาง มีหัวตาและหางตาแหลม จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 ในจำนวนนี้ แบ่งออกเป็นรูปแบบตาดำวงรีตั้งโตปานกลางจำนวน 2 ตัวแสดง แบบตาดำกลมเล็ก จำนวน 1 ตัวแสดง

- กลุ่มที่สาม คือ กลุ่มแบบรูปตากลม จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 ในจำนวนนี้ แบ่งออกเป็นแบบ รูปตากลมโต มีตาดำกลมโต จำนวน 1 ตัวแสดง และแบบรูปตากลมเล็ก(เป็นตาของไซบอร์ก เป็นตาแบบโลหะ เป็นกล้องเซนเซอร์) จำนวน 1 ตัวแสดง

- แบบรูปตาคม เรียวยาว มีรูปตาดำกลมเล็ก จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10

6) สีตาของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกมีสีตาดูอยู่ใน 1) กลุ่มวรรณะร้อน คือ สีน้ำตาล เข้ม มากที่สุด จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมา คือ 2) สีน้ำตาล จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 และมีสีตาดูอยู่ใน 3) กลุ่มวรรณะ เย็น คือ สีม่วง สีเทาขาว และสีดำ อย่างละ 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 ตามลำดับ

7) คิ้วของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกมีลักษณะคิ้ว แบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ

- กลุ่มแรก มีลักษณะแบบคิ้วบาง โดยมี 1) แบบคิ้วบาง ยาวเสมอกัน หางคิ้วยกสูง จำนวน 2 ตัวแสดง 2) ลักษณะแบบ คิ้วบาง ยาวเลยตา หางคิ้วยกสูง จำนวน 1 ตัวแสดง และ 3) ลักษณะแบบ คิ้วบาง ยาวเสมอกัน จำนวน 1 ตัวแสดง รวมจำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40

- กลุ่มที่สอง มีลักษณะแบบคิ้วหนา โดยมี 1) แบบคิ้วหนาปานกลาง ยาวเสมอกัน จำนวน 1 ตัวแสดง 2) แบบคิ้วหนาปานกลาง ยาวโค้งเลยตา จำนวน 1 ตัวแสดง 3) แบบคิ้วหนา ยาวเลยตา หางคิ้วยกสูง จำนวน 1 ตัวแสดง และ 4) แบบคิ้วหนา ปานกลาง ยาวเลยตา หางคิ้วยกสูง หักแหลมลง จำนวน 1 ตัวแสดง รวมจำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40

- กลุ่มที่สาม ไม่มีคิ้ว จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20

8) จมูกของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกมีลักษณะจมูกแบ่งเป็นกลุ่มได้ คือ

- กลุ่มลักษณะแบบ จมูกเล็กยาวโด่ง มากที่สุด จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50

- กลุ่มลักษณะแบบ จมูกสั้น จำนวน 3 ตัวแสดง และมีลักษณะที่แตกต่างกัน คือ 1) แบบจมูกสั้นเล็กยาวโด่ง 2) แบบจมูกสั้นยาวโด่ง จุ่มลง และ 3) แบบจมูกสั้นสิงโต ยาวโด่ง รวมจำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 โดยมีลักษณะแบบ จมูกเล็ก จำนวน 1 ตัวแสดง และไม่มีจมูก จำนวน 1 ตัวแสดง รวมจำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20

9) หนวดและเคราของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงพระเอกในทุกเรื่อง ไม่มีหนวดและเครา

10) ปากของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงพระเอกมีลักษณะปาก คือ 1) แบบปากเล็กริมฝีปากบาง มากที่สุด จำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 60 รองลงมา คือ 2) แบบปากกว้างริมฝีปากบาง มีจำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 3) แบบปากใหญ่ริมฝีปากหนา จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 และ 4) แบบปากขนาดเล็ก รูปสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูนเหลี่ยมมน จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 ตามลำดับ

11) สีผิวของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกมีลักษณะของสีผิว 1) แบบสีขาอมชมพู มากที่สุด จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมา คือ 2) แบบสีขาอมเหลือง จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 เท่ากันกับ 3) แบบผิวสีน้ำตาล จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 และ 4) แบบผิวสีเขียว จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10

12) คอของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกมีลักษณะของคอแบบ 1) คอปกติ มากที่สุด จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมา คือ 2) แบบคอเล็กยาว จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 3) แบบคอยาว จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 และ 4) แบบไม่มีคอ จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 ตามลำดับ

13) โครงสร้างและสัดส่วนของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกมีลักษณะโครงสร้างและสัดส่วน 1) แบบเหมือนจริง จำนวน 9 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 90 และ 2) แบบลดทอน จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10

14) ท่าหนิบนร่างกายของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกในทุกเรื่อง ไม่มีท่าหนิในส่วนศีรษะและร่างกาย

6.1.2 ด้านลักษณะเครื่องแต่งกาย(Costume) ของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษา สามารถสรุปผลได้ตามตาราง 4.13 ดังนี้







1) หมวกของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษา พบว่า 1) ตัวแสดงพระเอกไม่มีการสวมหมวก จำนวน 8 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 80 โดยมีตัวแสดงพระเอกใช้ 2) หมวกนักบินเครื่องบินเจ็ท เมื่อปฏิบัติงานขับเครื่องบินรบ(หุ่นยนต์) จำนวน 1 ตัวแสดง และ 3) ตัวแสดงพระเอกสวมหมวกเป็นประจำ คล้ายหมวกทหารญี่ปุ่นยุคสงครามโลก จำนวน 1 ตัวแสดง รวมตัวแสดงพระเอกใช้หมวกจำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20











ตารางที่ 4.13 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านเครื่องแต่งกาย(Costume) ของตัวละครเอก
N = 10

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			หมายเหตุ
	รูปแบบอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			
1. ลักษณะหมวกของตัวละครเอก	80	10	10	
ภาพอ้างอิง	-			
คำอธิบายลักษณะ	1) ไม่มีการสวมหมวก	2) หมวกนักบิน เครื่องบิน เจ็ท	3) หมวกทหารญี่ปุ่น ยุคสงครามโลก	
2. สีหมวกของตัวละครเอก	80	10	10	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) ไม่มีการสวมหมวก	2) สีน้ำเงิน และสีแดง	3) สีเหลือง และแดง	
3. ลักษณะเสื้อของตัวละครเอก	30	30	30	
ภาพอ้างอิง				มีชุดที่แข่งรถอีก 1 แบบ คิดเป็น 10%
คำอธิบายลักษณะ	1) เสื้อสูท เครื่องแบบนักเรียนมัธยม	2) แบบชุดนักบิน - ชุดอวกาศ	3) แบบเสื้อเครื่องแบบทหาร - ชุดรบ	




ตารางที่ 4.13 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			หมายเหตุ
	รูปแบบอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			
4. สีเสื้อของตัวแสดงพระเอก	30	30	30	
ภาพอ้างอิง				มีชุดที่แข่ง รถอีก 1 แบบ คิด เป็น 10%
คำอธิบายลักษณะ	1) กลุ่มวรรณะ เย็นและร้อน สีน้ำเงินเข้ม อมดำ สีกรมท่าดำ สีเขียวอมเทา สีโอลโรส สี แดงเลือดนก และ สีขาว	2) กลุ่ม วรรณะเย็น และร้อน สีน้ำเงินอม ม่วง สีขาว สี ดำ สีแดงเลือดนก สีเหลือง และ สีเขียว	3) กลุ่ม วรรณะเย็น และร้อน สีดำ สีแดง เลือดนก สีเทา สีเขียว สีเขียว ขี้ม้า และ สี ขาว	
5. ลักษณะกางเกงของตัวแสดง พระเอก	30	30	30	
ภาพอ้างอิง				มีกางเกง หนังแข่งรถ อีก 1 แบบ คิดเป็น 10%
คำอธิบายลักษณะ	1) แบบ กางเกงนักเรียน มัธยมขา ยาว	2) แบบชุด นักบิน - ชุดอวกาศ	3) แบบเสื้อ เครื่องแบบ ทหาร - ชุด รบ	

ตารางที่ 4.13 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			หมายเหตุ
	รูปแบบอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			
6. สีกางเกงของตัวแสดงพระเอก	30	30	30	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) กลุ่มวรรณะ เย็น สีกรมท่า สี น้ำตาลดำ สีน้ำเงินเข้ม อมดำ	2) กลุ่ม วรรณะเย็น สีน้ำเงินอม ม่วง สีดำ และ สีเขียว	3) กลุ่ม วรรณะเย็น สีเทา สีดำ และ สีเขียว	มีกางเกง หนังแข่งรถ อีก 1 แบบ คิดเป็น 10%
7. ลักษณะเข็มขัดของตัวแสดง พระเอก	70	20	10	
ภาพอ้างอิง	-			
คำอธิบายลักษณะ	1) ตัวแสดงไม่ มีเข็มขัด	2) แบบเข็มขัด หนังหัวโลหะ	3) แบบเข็มขัด แถบโลหะ	
8. สีเข็มขัดของตัวแสดงพระเอก	70	20	10	
ภาพอ้างอิง	-			
คำอธิบายลักษณะ		สีดำ สีเงิน (สีโลหะ)	สีดำ สีเงิน (สีโลหะ)	
9. ลักษณะรองเท้าของตัวแสดง พระเอก	40	30	30	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) รองเท้า หนัง-ผ้าใบ นักเรียน	2) รองเท้าชุด นักบิน - ชุดอวกาศ	3) รองเท้าบูท หนัง	

ตารางที่ 4.13 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			หมายเหตุ
	รูปแบบอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			
10. สีรองเท้าของตัวแสดงพระเอก	40	30	30	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) กลุ่ม วรรณะร้อน สีน้ำตาลเข้ม สีดำ และสีครีม อมเขียว	2) กลุ่ม วรรณะเย็น สีน้ำเงินเข้มอม ม่วง สีดำ และสีเขียว	3) กลุ่ม วรรณะเย็น สีดำ สีน้ำเงิน เข้มอมดำ และ สีเขียวขี้ม้า	

2) สีหมวกของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงพระเอกสวมหมวก จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 โดยสีของหมวกมีคู่สี ในวรรณะสีเย็นและร้อน คือ 1) สีน้ำเงินและสีแดง จำนวน 1 ตัวแสดง และมีสีวรรณะร้อน คือ 2) สีเหลืองและแดง จำนวน 1 ตัวแสดง

3) เสื้อของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ลักษณะของเสื้อตัวแสดงพระเอกที่ใช้สรวมใส่เป็นหลักในเรื่องมีลักษณะ 1) แบบเสื้อสูทเครื่องแบบนักเรียนมัธยม จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 2) แบบชุดนักบิน-ชุดอวกาศ จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 (โดยตัวแสดงพระเอกในกลุ่มนี้จำนวน 2 ตัว แสดงจะปรากฏตัวในชุดเสื้อสูทเครื่องแบบนักเรียนมัธยมด้วยเช่นกัน) 3) แบบเสื้อเครื่องแบบผู้บังคับบัญชา จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 4) แบบเสื้อชุดหนังแข่งรถ จำนวน 1 ตัวแสดง 5) แบบเสื้อแจ็กเก็ตแขนยาวสรวมทับเสื้อยืด จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 และ 6) แบบเสื้อโปโลแขน สั้น จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 (ตัวแสดงนี้มีการปรากฏตัวในชุดเสื้อสูทเครื่องแบบนักเรียนมัธยมด้วยเช่นกัน)

4) สีเสื้อของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกจะมีลักษณะการสรวมเสื้อแบบเสื้อตัวเดียวหรือชุดเดียว และ แบบที่มีการสรวมเสื้อมากกว่า 1 ตัว ลักษณะของสีเสื้อ มีดังนี้

- สีเสื้อสูทเครื่องแบบนักเรียนมัธยม จำนวน 2 ตัวแสดง มีกลุ่มสีเข้ม 1) *วรรณะเย็น* คิดเป็นร้อยละ 10 เช่น กลุ่มสีน้ำเงินเข้มอมดำ กรมท่าดำ เขียวอมเทา จำนวน 1 ตัวแสดง โดยมีสีเสื้อสูทเครื่องแบบนักเรียนมัธยมของตัวแสดงพระเอกที่มีสีกลุ่ม 2) *วรรณะร้อน* คิดเป็นร้อยละ 10 คือ สีโอลด์โรส

จำนวน 1 ตัวแสดง ในกลุ่มนี้จะมีเสื่อนักเรียนสีขาวข้างใน และผูกเนคไทกลุ่มสีวรรณะร้อน คือ สีแดง เข้มหรือแดงเลือดนก

- สีเสื้อชุดนักบิน-ชุดอวกาศ จำนวน 3 ตัวแสดง จะมีคู่สีเสื้อหลักอยู่ 3 ถึง 4 สี แยกเป็นสีกลุ่มวรรณะเย็น 3 สี วรรณะร้อน 1 สี ได้แก่ น้ำเงิน-ดำ-ขาว-แดง จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็น ร้อยละ 20 และ เขียว-ขาว-เหลือง จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 ตามลำดับ และสีเสื้อกลุ่ม นี้จะมีการใช้สีที่สดใส

- สีเสื้อเครื่องแบบผู้บังคับบัญชา จำนวน 1 ตัวแสดง มีสีเสื้อหลัก สีน้ำเงินดำ-แดง มี ลวดลายสีขาวและน้ำตาลทอง โดยมีสัดส่วนระหว่างวรรณะร้อนและวรรณะเย็นใกล้เคียงกัน คิดเป็น ร้อยละ 10

- สีเสื้อชุดหนังแข่งรถ จำนวน 1 ตัวแสดง มีสีเสื้อหลัก สีดำ มีลวดลายสีขาว-แดง คิด เป็นร้อยละ 10

- สีเสื้อแจ็กเก็ตแขนยาวสรวมทับเสื้อยืด จำนวน 1 ตัวแสดง มีสีเสื้อหลัก สีดำ – เขียว อมเทา คิดเป็นร้อยละ 10

- สีเสื้อโปโลแขนสั้น มีสีเสื้อหลัก คือ สีเขียวเข้ม – ขาว จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็น ร้อยละ 10

5) ลักษณะกางเกงของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงพระเอกจะมีลักษณะ 1) แบบกางเกงนักเรียนมัธยม ชายาว จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 2) แบบกางเกงชุดนักบิน-ชุดอวกาศ จำนวน 3 ตัวแสดง คิด เป็นร้อยละ 30 3) แบบกางเกงเครื่องแบบผู้บังคับบัญชา - กางเกงเครื่องแบบทหาร จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 และ 4) แบบกางเกงหนังแข่งรถ จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10

6) สีกางเกงของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกจะมีลักษณะสีกางเกง คือ 1) กลุ่มวรรณะเย็น สีเข้มผสมสีเทาหรือดำ เช่น สีดำ สีเทา สีเทาเข้ม สีกรมท่า สีกรมท่าดำ สีน้ำตาลดำ มากที่สุด เป็น จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 70 2) รองลงมา คือ มีกลุ่มสีสด เช่น สีน้ำเงิน จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 และ 3) สีเขียว จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 ตามลำดับ

7) ลักษณะเข็มขัดของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอก 1) ไม่มีเข็มขัด จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็น ร้อยละ 70 2) มีลักษณะแบบเข็มขัดหนังหัวโลหะ จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 และ 3) แบบเข็มขัดแถบโลหะ จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10

8) สีเข็มขัดของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกที่มีเข็มขัด จะมีสีคือ สีดำ และ สีขาวเงิน (สีโลหะ) รวมจำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 และไม่มีเข็มขัด จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 70

9) ลักษณะรองเท้าของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกมีลักษณะรองเท้า 1) แบบรองเท้าหนัง-ผ้าใบ นักเรียนมากที่สุด จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมาคือ 2) แบบรองเท้าชุดนักบิน –

ชุดอวกาศ จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 และ 3) แบบรองเท้าบูทหนัง จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30

10) สีรองเท้าของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกมีรองเท้าสี 1) กลุ่มวอร์ณะร้อน คือ สีน้ำตาล เข้ม สีดำ และสีครีมอมเขียว รวมจำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมาคือ 2) กลุ่มวอร์ณะเย็น คือ สีน้ำเงินเข้มอมม่วง สีดำ และสีเขียว รวมจำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 และ 3)

สรุป รูปลักษณะภายนอก(Formation) ของตัวแสดงพระเอกจะมีรูปแบบหรือสไตล์แบบเหมือนจริงคิดเป็นร้อยละ 90 โดยมีรูปแบบลวดทอนเพียง ร้อยละ 10 โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่มลักษณะในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน คือ

1) **กลุ่มนักเรียนมัธยม** คิดเป็นร้อยละ 40 ตัวแสดงพระเอกจะแต่งกายด้วยเครื่องแบบนักเรียนมัธยมญี่ปุ่น ในลักษณะมีเสื้อสูทนักเรียนและกางเกงขายาว สวมรองเท้าหนัง หรือผ้าใบนักเรียน โดยส่วนใหญ่มีโทนสีเครื่องแต่งกายอยู่ในโทนสีกลุ่มวอร์ณะเย็น เช่น กลุ่มสีน้ำเงินเข้มอมดำ สีกรมท่าดำ และสีเขียวอมเทา และโทนสีกลุ่มวอร์ณะร้อน คือ สีโอลด์โรส เพียงจำนวน 1 ตัวแสดง และจะมีเสื้อนักเรียนสีขาวข้างใน และผูกเนคไทกลุ่มสีวอร์ณะร้อน คือ สีแดงเข้มหรือแดงเลือดนกเป็นส่วนใหญ่ในส่วนของรูปลักษณะใบหน้าและทรงผมนั้น

ตัวแสดงพระเอกกลุ่มนี้จะมีรูปใบหน้าแบบรูปไข่ตั้ง คางแหลมเล็ก มีทรงผมเส้นตรงสั้นปานกลาง มีลักษณะปล่อยขี้เป็นแฉกเล็กน้อย สีของผมส่วนใหญ่จะอยู่ในกลุ่มสีวอร์ณะเย็น เช่น สีน้ำเงินเข้ม และสีดำ ตัวแสดงพระเอกส่วนใหญ่มีคิ้วบาง ยาวเสมอดตา หางคิ้วยกสูง มีรูปดวงตารูปหกเหลี่ยมแนว นอนขนาดโตปานกลาง มากที่สุด จมูกเล็กยาวโตง ริมฝีปากบางเล็ก และมีสีผิวอยู่ในกลุ่มสีขาวอมชมพู หรือสีขาวอมเหลือง มากที่สุด ซึ่งเป็นลักษณะที่สะท้อนถึงวัยเด็กนักเรียนมัธยม ลักษณะคนญี่ปุ่นหรือคนเอเชีย

2) **กลุ่มนักบินหรือบังคับหุ่นยนต์** คิดเป็นร้อยละ 30 ตัวแสดงพระเอกจะแต่งกายด้วยเครื่องแบบหรือชุดนักบิน ชุดอวกาศ หรือชุดบังคับหุ่นยนต์ ส่วนใหญ่ชุดจะมีลักษณะเป็นชุดรัดรูปทั้งตัวและทำด้วยวัสดุพิเศษ มักเรียกกันกันว่า “ชุดนักบิน”(Pilot) ลักษณะของสีชุดนักบินจะมีกลุ่มสีในวอร์ณะเย็นเป็นหลัก เช่น สีน้ำเงินเข้ม สีน้ำเงินอมม่วง สีดำ และ สีเขียว เป็นต้น โดยจะมีการใช้สีคู่ตรงกันข้ามอย่างกลุ่มสีวอร์ณะร้อน เช่น สีแดง สีเหลือง มาร่วมในลักษณะของลวดลายหรือแถบสีในสัดส่วนประมาณ 80 – 20 เพื่อให้เกิดลักษณะเฉพาะของชุดแต่ละคน หรือเพื่อให้เกิดความแตกต่างและการจดจำชุดหรือลักษณะภายนอกของตัวแสดงนั้นๆ โดยกลุ่มนี้นักบินมีการสวมหมวกนักบินเพียง 1 ตัวแสดง โดยมีสีและลวดลายที่สัมพันธ์กันกับชุดเครื่องแต่งกายนักบิน

ตัวแสดงพระเอกกลุ่มนี้ มีทั้งวัยเด็กมัธยมและวัยหนุ่ม ตัวแสดงวัยเด็กนั้นจะมีรูปลักษณะโดยทั่วไปเช่นเดียวกับกลุ่มที่ 1 ส่วนตัวแสดงวัยหนุ่มนั้นมีรูปใบหน้าแบบรูปไข่ตั้ง คางแหลม เล็ก มีทรงผมเส้นตรง ผมยาวมัดรวบผมหางม้า สีของผมส่วนใหญ่จะอยู่ในกลุ่มสีวรรณะเย็น เช่น สีน้ำเงินเข้มและสีดำ ตัวแสดงพระเอกกลุ่มนี้จะมีคิ้วบาง ยาวเสมอกัน หางคิ้วยกสูงเล็กน้อย มีรูปดวงตารูปหกเหลี่ยมแนวนอนขนาดโตปานกลางและรูปไข่นอน มากที่สุด จมูกเล็กยาวโด่ง ริมฝีปากบางเล็ก และมีสีผิวอยู่ในกลุ่มสีชาวมชมพูหรือสีชาวมเหลือง มากที่สุด ซึ่งเป็นลักษณะที่สะท้อนถึงลักษณะคนญี่ปุ่นหรือคนเอเชีย

3) กลุ่มนักรบหรือทหาร คิดเป็นร้อยละ 30 ตัวแสดงพระเอกกลุ่มนี้จะเป็นตัวแสดงที่อยู่ในวัยหนุ่มและวัยผู้ใหญ่ มีลักษณะเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐบาล เช่น เป็นผู้บังคับบัญชา ทหาร และตำรวจ เครื่องแต่งกายระดับผู้บังคับบัญชามีลักษณะแบบแฟนตาซีโดยอ้างอิงมาจากชุดทหารชาวตะวันตกในยุคล่าอาณานิคม สีเครื่องแต่งกายอยู่ในกลุ่มสีดำ สีแดงและสีทอง ซึ่งมีสีเครื่องแต่งกายทหารเพียง 1 ตัวแสดงที่มีลักษณะสีสดใส คือ สีเขียว โดยมีหมวกคล้ายหมวกทหารญี่ปุ่นยุคสงครามโลก ส่วนชุดของตำรวจ นั้น จะมีลักษณะเป็นชุดปฏิบัติการนอกเครื่องแบบ โดยสวมกางเกงทหาร เสื้อยืด สวมทับด้วยแจ็คเก็ต และสวมรองเท้าแบบบูททหาร โดยเครื่องแต่งกายจะอยู่ในโทนกลุ่มสีเขียวเข้ม สีน้ำตาลไหม้ และสีดำ

ตัวแสดงพระเอกกลุ่มนี้ ส่วนตัวแสดงวัยหนุ่มนั้นมีรูปลักษณะโดยทั่วไปเช่นเดียวกับกลุ่มที่ 2 ส่วนตัวแสดงพระเอกวัยผู้ใหญ่ นั้น เป็นหุ่นแอนดรอยด์มีลักษณะคล้ายเป็นชาวต่างชาติ สีของผมมีชาวมเหลือง ใบหน้าแบบรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า คางเหลี่ยมมน มีทรงผมเส้นตรง ผมยาวมัดรวบผมหางม้า มีคิ้วหนาสีเดียวกับเส้นผม ยาวเสมอกัน หางคิ้วยกสูงเล็กน้อย มีรูปดวงตาเป็นก้องโลหะ ทรงกลมฝังแทนดวงตาคนปกติ จมูกเป็นสันใหญ่ยาวโด่ง ริมฝีปากหนาใหญ่ และมีสีผิวอยู่ในกลุ่มสีชาวมชมพูหรือสีชาวมเหลือง ซึ่งเมื่อประกอบกับลักษณะทั้งร่างกายแล้วสะท้อนถึงลักษณะชาวตะวันตก รูปลักษณะภายนอก(Formation) ของตัวแสดงพระเอกทั้ง 3 รูปแบบนี้ ผู้วิจัยจะได้นำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการออกแบบภาพคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอกต่อไป

6.1.3 บุคลิกลักษณะภายใน(Personality) ตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษา สามารถสรุปได้ดังตารางที่ 4.14 และอธิบายได้ดังนี้คือ

ตารางที่ 4.19สรุปผลการวิเคราะห์ด้านบุคลิกลักษณะภายใน(Personality) ของตัวแสดงพระเอก

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1. ความรู้ของตัวแสดงพระเอก	50*	40*	30*	* ตัวแสดงพระเอกมีความรู้มากกว่า 1 ด้าน
คำอธิบายลักษณะ	1) ด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	2) ด้านวิศวกรรมศาสตร์และหุ่นยนต์	3) ด้านการบินและการบังคับหุ่นยนต์	
2. ทักษะความเชี่ยวชาญของตัวแสดงพระเอก	50	30	20	* ตัวแสดงพระเอกมีทักษะความเชี่ยวชาญมากกว่า 1 ด้าน
คำอธิบายลักษณะ	1) ด้านการต่อสู้	2) ด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	3) ด้านการบิน 4) ด้านการบังคับหุ่นยนต์ 5) ด้านการรบ	
3. ลักษณะอุปนิสัยของตัวแสดงพระเอก	50	40	30	* ตัวแสดงพระเอกมีลักษณะอุปนิสัยมากกว่า 1 ด้าน
คำอธิบายลักษณะ	1) เรียบร้อย 2) กล้าหาญ	3) สนุกสนาน – ตลก	4) ฉลาด 5) โรแมนติค	
4. พฤติกรรมที่มักกระทำของตัวแสดงพระเอก	50	50	-	
คำอธิบายลักษณะ	ไม่มีการระบุหรือไม่ปรากฏพฤติกรรมที่มักกระทำอย่างชัดเจน	1) ชอบบ่นอุบอิบบ่นในใจ และชอบนอนต้นสาย 2) ชอบหิวผม ดูแลความหล่อ และชอบสูบบุหรี่ 3) ชอบฟังเครื่องเทปเสียงพกพาเก่าของพ่อ 4) ชอบเล่นทะเลิ่งตั้งตั้ง เล่นเพลง และชอบอ่านหนังสือการ์ตูนโป๊ 5) ชอบตื่นตระหนกมีเหงื่อบริเวณใบหน้า	-	

ตารางที่ 4.14 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
5. ปมในใจของตัวละครเอก	70*	50*	20*	
คำอธิบายลักษณะ	1) แบบ ประสบการณ์ ฝังใจ 1.1) ฝังใจ ว่าพ่อไม่รัก 1.2) ฝัน ทำในสิ่งที่ ตัวเองไม่ชอบ 1.3) ฝังใจ กับการเล่นเกม เปียโน 1.4) พลาด การเป็นตัวแทน คณิตศาสตร์ โอลิมปิก 1.5) เห็น นักแข่งรถที่ มั่งคั่งมีชื่อเสียง 1.6) พ่อไม่ รักเนื่องจาก ไม่ยอมเป็น นักแสดงคาบูกิ 1.7) เก็บ กดปิดบังเจตนา และหน้าที่ที่ แท้จริง	2) แบบขาด ความอบอุ่น 2.1) แม่ ตาย พ่อไม่มี เวลาให้ 2.2) พ่อ- แม่-พี่สาวไม่มี เวลาให้ 2.3) คิดว่า พ่อไม่รัก 2.4) เป็น เด็กกำพร้า 2.5) ไม่ได้ อยู่กับพ่อแม่	3) แบบขาด ความรัก คือ แอบรักแต่ ไม่กล้าบอก	* ตัวแสดง พระเอก มี ปมในใจ มากกว่า 1 อย่าง
6. จุดแข็งของตัวละครเอก	60*	50*	40*	* ส่วนใหญ่
คำอธิบายลักษณะ	1) ด้านความ เป็นเพื่อน - ความรัก เพื่อน	2) ด้านความ กล้าหาญ	3) ด้านความ รัก	ตัวแสดง พระเอกมี จุดแข็ง มากกว่า 1 อย่าง

ตารางที่ 4.14 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
7. จุดอ่อนของตัวแสดงพระเอก	60	40	-	
	ไม่มีจุดอ่อน หรือไม่มี จุดอ่อนปรากฏ อย่างชัดเจน	1) มีปัญหา สายตาสั้นมาก 2) มีความวิตก กังวล กลัวที่ จะไม่ได้ใช้ ชีวิตในโลก เดิม 3) ไม่ ค่อยเชื่อมั่นใน ตนเอง 4) ชอบโทษ ตนเอง	-	
8. สิ่งที่เกิดขึ้น - กลัวของตัว แสดงพระเอก	ตัวแสดงพระเอกทั้งหมดทุกเรื่องไม่มี หรือไม่ ปรากฏสิ่งที่เกิดขึ้น หรือกลัวอย่างชัดเจน			
9. สิ่งที่ชอบหรือคลั่งไคล้ของตัว แสดงพระเอก	70	30	-	
	ไม่มีสิ่งที่ชอบ มาก หรือคลั่งไคล้	1) ชอบการ ชุดเจาะ 2) ชอบทรง ผมเอลวิส ชอบ ความเร็ว ความท้าทาย 3) ชอบโมเดล หุ่นยนต์ กันดั้ม		

ตารางที่ 4.14 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
10. ความต้องการของตัวแสดงพระเอก	70*	40*	20*	* พระเอกมีความต้องการมากกว่า 1 อย่าง
	1) ด้านความรัก ความเข้าใจ	2) ด้านการ อุทิศตน	3) ด้าน ประสบ ความสำเร็จ ในชีวิต	

หมายเหตุ - * ประเด็นดังกล่าว พบว่ามีลักษณะร่วมที่มากกว่า 1 ลักษณะในแต่ละเรื่อง

1) ความรู้ของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงพระเอกมีความรู้มากกว่า 1 ด้าน ดังนี้ คือ 1) ด้านคอมพิวเตอร์ - อินเทอร์เน็ต จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50 2) ด้านวิศวกรรมศาสตร์ - หุ่นยนต์ จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 3) ด้านการบินและการบังคับหุ่นยนต์ จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 และ 4) ด้านการตำรวจ-ทหาร จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 และยังพบว่า ตัวแสดงพระเอกมีความรู้ 1) ด้านดนตรี 2) ศิลปการแสดงละครคาบูกิ และ 3) ด้านการทำอาหาร อีกด้วย

2) ทักษะความเชี่ยวชาญของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงพระเอกมีทักษะความเชี่ยวชาญ 1) ด้านการต่อสู้มากที่สุด จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50 2) ด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 3) ด้านการบิน จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 4) ด้านการบังคับหุ่นยนต์ จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 และ 5) ด้านการรบ จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 นอก จากนี้ยังพบว่า ตัวแสดงพระเอกมีทักษะความเชี่ยวชาญเฉพาะตัวที่โดดเด่นด้านต่างๆ อีก ด้านละ 1 ตัวแสดง คือ 1) ด้านการชกเจาะ 2) ด้านคณิตศาสตร์(รหัสคอมพิวเตอร์) 3) ด้านการแข่งขันรถ และ 4) ด้านการแสดงละครคาบูกิ

3) ลักษณะอุปนิสัยของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงพระเอกมีลักษณะอุปนิสัยเด่นๆ มากกว่า 1 ลักษณะ อุปนิสัย ดังนี้ 1) เรียบร้อย จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50 2) กล้าหาญ จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50 3) สนุกสนาน – ตลก จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 4) ฉลาด จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 5) โรแมนติก จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 6) ตรงไปตรงมา จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 7) เก็บกอด-มีปมในใจ จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20

8) ชื่อตรง-ชื่อสตั๊ย จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 9) เสียสละ จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 10) ซื่อาย จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 11) กล้าบ้ำบั้น จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 และ 12) ซึ่บ้น จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10

4) พฤติกรรมที่มักกระทำของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงพระเอกมีพฤติกรรมที่มักกระทำอย่างชัดเจน และไม่มี การระบุ หรือไม่ปรากฏพฤติกรรมที่มักกระทำอย่างชัดเจน ในจำนวนเท่ากัน จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50 โดยพฤติกรรมที่มักกระทำของตัวแสดงพระเอก ได้แก่ 1) ชอบบ่นอุบอิบ บ่นในใจ และชอบนอนตื่นสาย จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 2) ชอบหิวผม ดูแลความหล่อ และชอบสูบบุหรี่ จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 3) ชอบฟังเครื่องเทพเสียงพกพาเก่าของพ่อ จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 4) ชอบเล่นทะเลิ่งตึงตัง เล่นเพลง และชอบอ่านหนังสือการ์ตูนโป้ จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 และ 5) ชอบตื่นตระหนก มีเหงื่อบริเวณใบหน้า จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10

5) ปมในใจของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า โดยส่วนใหญ่ตัวแสดงพระเอกมีปมในใจ แบบมีประสบการณ์ ผังใจ มากที่สุด จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 70 คือ 1) ผังใจว่าพ่อไม่รัก 2) ผันทำในสิ่งที่ตัวเองไม่ชอบ 3) ผังใจกับการเลิกเล่นเปียโน 4) พลาดการเป็นตัวแทนคณิตศาสตร์โอลิมปิก 5) เห็นและอยากเป็นนักแข่งรถที่มั่งคั่งมีชื่อเสียง 6) พ่อไม่รักเนื่องจากไม่ยอมเป็นนักแสดงคาบูกิ 7) เก็บกดปิดบังเจตนาและหน้าที่ที่แท้จริง รองลงมาคือ แบบขาดความอบอุ่น จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50 คือ 1) แม่ตาย พ่อไม่มีเวลาให้ 2) พ่อ แม่และพี่สาวไม่มีเวลาให้ 3) คิดว่าพ่อไม่รัก 4) เป็นเด็กกำพร้า 5) ไม่ได้อยู่กับพ่อแม่ และ แบบขาดความรัก คือ แอบรักแต่ไม่กล้าบอก จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 โดยส่วนใหญ่ตัวแสดงพระเอก มีปมในใจมากกว่า 1 อย่าง

6) จุดแข็งของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกมีจุดแข็ง 1) ด้านความเป็นเพื่อน -รักเพื่อน มากที่สุด จำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 60 รองลงมาคือ 2) ด้านความกล้าหาญ จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50 3) ด้านความรัก จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 5) มีความเป็นตัวของตัวเอง จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 และยังพบว่าตัวแสดงพระเอก มีจุดแข็งในลักษณะที่ดีอีกอย่างละ 1 ตัวแสดง คือ 1) ฉลาดมาก 2) ช่างสังเกต 3) กล้าคิดกล้าทำเพื่อส่วนรวม หรือมีความรับผิดชอบ ต่อส่วนรวม และ 4) ความเป็นไซเบอร์ก้อัจฉริยะ โดยส่วนใหญ่ตัวแสดงพระเอกมีจุดแข็งมากกว่า 1 อย่าง

7) จุดอ่อนของตัวแสดง

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกไม่มีจุดอ่อนหรือไม่มีจุดอ่อนปรากฏอย่างชัดเจน จำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 60 โดยตัวแสดงพระเอกมีจุดอ่อน จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 มีลักษณะดังนี้ คือ 1) มีปัญหาสายตาสั้นมาก 2) มีความวิตกกังวล กลัวที่จะไม่ได้ใช้ชีวิตในโลกเดิม 3) ไม่ค่อยเชื่อมั่นในตนเอง 4) ชอบโทษตนเอง

8) สิ่งที่เกี่ยวข้อง - กลัวของตัวแสดง

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกทั้งหมดทุกเรื่องไม่มี หรือไม่ปรากฏสิ่งที่เกลียดหรือกลัวอย่างชัดเจน

9) สิ่งที่ชอบมากหรือกลัวของตัวแสดง

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงพระเอกไม่มีสิ่งที่ชอบมากหรือกลัว จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 70 ซึ่งตัวแสดงพระเอก จำนวน 3 ตัวแสดงมีสิ่งที่ชอบมากหรือกลัว คิดเป็นร้อยละ 30 ดังนี้ คือ 1) ชอบการชู้ตเจาะ 2) ชอบทรงผมเอลวิส ชอบความเร็ว ความท้าทาย และ 3) ชอบโมเดลหุ่นยนต์กันดั้ม

10) ความต้องการของตัวแสดง

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกมีความต้องการ 1) ด้านความรัก ความเข้าใจ มากที่สุด จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 70 รองลงมาคือ 2) ด้านการอุทิศตน จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 3) ด้านประสบความสำเร็จในชีวิต จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 และ 4) ด้านความมั่นคงปลอดภัย จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10

โดยสรุป ลักษณะบุคลิกภาพภายใน(Personality) ของตัวแสดงพระเอกส่วนใหญ่ นั้น จะมีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต และการบินหรือการบังคับหุ่นยนต์ โดยจะมีความรู้และทักษะการต่อสู้อีกด้วย ตัวแสดงพระเอกส่วนใหญ่จะมีอุปนิสัยเป็นคนเรียบร้อย กล้าหาญ ฉลาด และจะมีลักษณะเป็นคนร่าเริงและสนุกสนาน โดยมีจุดแข็งคือ มีความรักเพื่อน รักคนรักและมีความกล้าหาญมาก ส่วนใหญ่ไม่พบว่าสิ่งที่เกลียดกลัวและมีจุดอ่อน ส่วนตัวแสดงพระเอกที่มีจุดอ่อน คือ 1) มีปัญหาสายตาสั้นมาก 2) มีความวิตกกังวล กลัวที่จะไม่ได้ใช้ชีวิตในโลกเดิม 3) ไม่ค่อยเชื่อมั่นในตนเอง 4) ชอบโทษตนเอง รวมทั้งตัวแสดงพระเอกส่วนใหญ่ไม่มีสิ่งที่ชอบและกลัว ตัวแสดงพระเอกที่มีสิ่งที่ชอบและกลัว ได้แก่ 1) ชอบการชู้ตเจาะ 2) ชอบทรงผมเอลวิส ชอบความเร็ว ความท้าทาย และ 3) ชอบโมเดลหุ่นยนต์กันดั้ม โดยพฤติกรรมที่มักกระทำของตัวแสดงพระเอก มีทั้งแบบไม่มีการระบุหรือไม่ปรากฏพฤติกรรมที่มักกระทำอย่างชัดเจน นั้นมีในจำนวนสี่ ส่วนที่เท่ากัน พฤติกรรมตัวแสดงพระเอกที่มีมักกระทำอย่างชัดเจน ได้แก่ 1) ชอบบ่น อุบอภิบ บ่นในใจและชอบนอนตื่นสาย 2) ชอบหิวผม ดูแลความหล่อ และชอบสูบบุหรี่ 3) ชอบฟังเครื่องเทปเสียงพก พาเก่าของพ่อ 4) ชอบเล่นทะเล่สิ่งตึงตัง เล่นเพลง และชอบอ่านหนังสือการ์ตูนไปป์ และ 5) ชอบตื่นตระหนก มีเหงื่อบริเวณใบหน้า

โดยส่วนใหญ่ตัวแสดงพระเอกมีปมในใจ ใน *แบบมีประสบการณ์ฝังใจ* มากที่สุด รองลงมาคือ *แบบขาดความอบอุ่น* และ *แบบขาดความรักหรือต้องการความรัก* ซึ่งสะท้อนออกในความต้องการ ของตัวแสดงพระเอก คือ 1) ต้องการความรักและความเข้าใจ มากที่สุด รองลงมาคือ 2) ต้องการอุทิศตน 3) ต้องการประสบความสำเร็จในชีวิต และ 4) ต้องการความมั่นคงปลอดภัย

ลักษณะบุคลิกภาพภายใน(Personality) ของตัวแสดงพระเอกต่างๆนี้ ผู้วิจัยจะได้นำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการออกแบบภาพคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอกต่อไป

6.1.4 คุณลักษณะหรือความสามารถพิเศษ(Special Attributes) ของตัวแสดงพระเอก จากการศึกษา สามารถสรุปได้ดังตารางที่ 4.15 และอธิบายได้ดังนี้คือ

1) ความสามารถพิเศษ – พลังทางกายของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกไม่มีความสามารถพิเศษ - พลังทางกาย จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 70 โดยตัวแสดงพระเอกจำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 ที่มีความสามารถพิเศษ – พลังทางกาย มีลักษณะดังนี้ คือ 1) สามารถเชื่อมต่อร่างกับหุ่นรบได้ 2) เมื่อใช้จีแกนส์วาน ร่างกายสามารถใช้พลังแสงทำลายได้ และ 3) กระโดดได้สูงมาก และสามารถซ่อมแซมร่างกายเมื่อชำรุดได้

2) ความสามารถพิเศษ – พลังของชีวิตของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่ตัวแสดงพระเอก ไม่มีความสามารถพิเศษ – พลังของชีวิต จำนวน 8 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 80 โดยตัวแสดงพระเอกจำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 มีความสามารถพิเศษ – พลังของชีวิต ในลักษณะดังนี้ คือ 1) พลังงานชีวิตเชื่อมและมีผลต่อหุ่นยนต์ และ 2) สามารถกู้ชีวิต(ระบบคอมพิวเตอร์) ได้

ตารางที่ 4. 20 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านคุณลักษณะหรือความสามารถพิเศษ(Special Attributes) ตัวแสดงพระเอก

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1. ความสามารถพิเศษ - พลังทางกาย	70	30	-	
คำอธิบายลักษณะ	ไม่มี ความสามารถพิเศษ - พลังทางกาย	1) สามารถเชื่อมต่อร่างกับหุ่นรบได้ 2) เมื่อใช้จีแกนส์ส่วนร่างกายสามารถใช้พลังแสงทำลายได้ 3) กระโดดได้สูงมาก และสามารถซ่อมแซมร่างกายเมื่อชำรุดได้	-	
2. ความสามารถพิเศษ - พลังของชีวิต	80	20	-	
คำอธิบายลักษณะ	ไม่มี ความสามารถพิเศษ - พลังชีวิต	1) พลังงานชีวิตเชื่อมต่อและมีผลต่อหุ่นยนต์ 2) สามารถกู้ชีวิต(ระบบคอมพิวเตอร์)ได้	-	

ตารางที่ 4.15 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
3. ความสามารถพิเศษ - พลังทางจิต	80	20	-	
คำอธิบายลักษณะ	ไม่มี ความสามารถ พิเศษ - พลังทางจิต	1) สามารถ เชื่อมต่อจิตใจ กับหุ่นรบ อีวา 01 ได้ 2) สามารถ เชื่อมความ รู้สึกกับมนุษย์ และเอเลี่ยนได้ โดยผ่าน อัญมณี Fold	-	
4. ความสามารถพิเศษ - พลังทางการสื่อสาร	70	30	-	
คำอธิบายลักษณะ	ไม่มี ความสามารถ พิเศษ - พลังทางการ สื่อสาร	1) สามารถ เชื่อมต่อการ สื่อสารกับ หุ่นรบได้ผ่าน ระบบคลื่น สมอง 2) สื่อสารผ่าน ปลั๊กและ เครือข่าย อินเทอร์เน็ต ไร้สาย 3) เป็นเอเลี่ยน ที่สามารถสื่อ สารด้วย ภาษา อารมณ ความรู้สึก กับมนุษย์ได้	-	

ตารางที่ 4.15 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
5. ความสามารถพิเศษ - พลัง เปลี่ยนแปลง	70	30	-	
คำอธิบายลักษณะ	ไม่มี ความสามารถ พิเศษ - พลัง เปลี่ยนแปลง	1) เชื่อมจิตใจ และเปลี่ยน โหมด หุ่นยนต์ได้ 2) สามารถ เปลี่ยนแปลง ร่างที่มีพลัง กล้าแข็งขึ้น 3) เปลี่ยน ระบบใน ร่างกาย เป็นไวรัส คอมพิวเตอร์ได้	-	
6. ความสามารถพิเศษ - พลัง ปกป้อง	60	40	-	
คำอธิบายลักษณะ	ไม่มี ความสามารถ พิเศษ - พลังปกป้อง	1) หุ่นยนต์จะ ทำการปกป้อง เมื่อเชื่อม จิตใจและร่าง กัน 2) เมื่อบังคับ หุ่นรบสามารถ ใช้พลังแสง ปกป้องได้ 3) มีระบบ เตือนภัยและ ป้องกันไวรัส 4) ป้องกันการ สะกดจิตจาก พวก เดียวกันได้	-	

ตารางที่ 4.15 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
7. ความสามารถพิเศษ - พลัง ทำลาย	70	30	-	
คำอธิบายลักษณะ	1) ทำลายได้ ด้วยตนเอง และหุ่น รบ จากการ ต่อสู้ ชก เตะ พุ่ม และ ใช้อาวุธ ทำลาย 2) ใช้การ แยก 3) ใช้คลื่นพลัง	ไม่มี ความสามารถ พิเศษ - พลัง ทำลาย	-	

3) ความสามารถพิเศษ - พลังทางจิตของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอก ไม่มีความสามารถพิเศษ - พลังทางจิต จำนวน 8 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 80 โดยตัวแสดงพระเอก จำนวน 2 ตัวแสดง มีความสามารถพิเศษ - พลังทางจิต คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะ คือ 1) สามารถเชื่อมต่อจิตใจกับหุ่นรบ อีวา 01 ได้ และ 2) สามารถเชื่อมความรู้สึกกับมนุษย์ และเอเลี่ยนได้โดยผ่านอัญมณี Fold

4) ความสามารถพิเศษ - พลังทางการสื่อสารของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอก ไม่มีความสามารถพิเศษ - พลังทางการสื่อสาร จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 70 โดยตัวแสดงพระเอกจำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 ที่มีความสามารถพิเศษ - พลังทางการสื่อสาร มีลักษณะดังนี้ คือ 1) สามารถเชื่อมต่อการสื่อสารกับหุ่นรบ ได้ผ่านระบบคลื่นสมอง 2) สื่อสารผ่านปลั๊กและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไร้สาย และ 3) เป็นเอเลี่ยนที่สามารถสื่อสารด้วยภาษา อารมณ์และ ความรู้สึกกับมนุษย์ได้

5) ความสามารถพิเศษ - พลังเปลี่ยนแปลงของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงพระเอกไม่มีความสามารถพิเศษ - พลังเปลี่ยนแปลง จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 70 โดยตัวแสดงพระเอกจำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 ที่มี

ความสามารถพิเศษ – พลังเปลี่ยนแปลง ในลักษณะดังนี้ คือ 1) เชื่อมจิตใจและเปลี่ยนโหมดหุ่นยนต์ได้ 2) สามารถเปลี่ยนแปลงร่างที่มีพลังกล้าแข็งขึ้น และ 3) เปลี่ยนระบบในร่างกายเป็นไวรัสคอมพิวเตอร์ได้

6) ความสามารถพิเศษ – พลังปกป้องของตัวแสดงพระเอก

ตัวแสดงพระเอกไม่มีความสามารถพิเศษ -พลังปกป้อง จำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 60 โดยตัวแสดงพระเอก จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 มีความสามารถพิเศษ - พลังปกป้อง ในลักษณะดังนี้ คือ 1) หุ่นยนต์จะทำการปกป้องเมื่อเชื่อมจิตใจและร่างกัน 2) เมื่อบังคับหุ่นรบสามารถใช้พลังแสงปกป้องได้ 3) มีระบบเตือนภัยและป้องกันไวรัส และ 4) ป้องกันการสะกดจิตจากพวกเดียว กันได้

7) ความสามารถพิเศษ – พลังทำลายของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงพระเอกมีความสามารถพิเศษ – พลังทำลาย จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 70 โดยมีลักษณะ ดังนี้ คือ 1) ทำลายได้ด้วยตนเองและหุ่นรบ จากการต่อสู้ ชก ตะ พุ่ม และอาวุธทำลาย จำนวน 4 ตัวแสดง 2) ใช้การแสก จำนวน 2 ตัวแสดง และ 3) ใช้คลื่นพลัง จำนวน 1 ตัวแสดง โดยตัวแสดงพระเอกจำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 ไม่มีความสามารถพิเศษ – พลังทำลาย

โดยสรุป คุณลักษณะหรือความสามารถพิเศษ(Special Attributes) ของตัวแสดงพระเอกนั้น ส่วนใหญ่จะไม่มีคุณลักษณะหรือความสามารถพิเศษแบบอื่นๆ ยกเว้นความสามารถพิเศษ – พลังทำลาย ซึ่งตัวแสดงพระเอกส่วนใหญ่ในจำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 70 มีพลังนี้ในรูปแบบลักษณะแตกต่างกันไป ซึ่งลักษณะที่ตัวแสดงพระเอกมีพลังหรือความสามารถพิเศษนี้จะช่วยสร้างคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะของตัวแสดงพระเอกให้มีความเฉพาะ แตกต่าง โดดเด่นเป็นที่น่าสนใจและสามารถจดจำได้โดยง่าย ซึ่งคุณลักษณะหรือความสามารถพิเศษ(Special Attributes) ของตัวแสดงพระเอกต่างๆ นี้ ผู้วิจัยจะได้นำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการออกแบบภาพคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอกต่อไป

6.1.5 รูปแบบ ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์(Facial Expression) พระเอก

จากการศึกษาถึง รูปแบบ ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ของตัวแสดงพระเอก นอกเหนือจากรูปแบบ ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์แบบปกติ สามารถสรุปและแสดงได้ดังตารางที่ 4.16

ตารางที่ 4.21 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านรูปแบบ ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ (Facial Expression) ของตัวแสดงพระเอก

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1. รูปแบบการแสดงออกทางสีหน้าและอารมณ์	100	90	80	คือ ลักษณะร่วม การแสดงสี หน้าที่พบใน ภาพยนตร์ แอนิเมชัน แต่ละเรื่อง จำนวน 10 เรื่อง
คำอธิบายลักษณะ	1) อารมณ์ ครุ่นคิด 2) อารมณ์ หงุดหงิด 3) อารมณ์ โกรธ	1) อารมณ์ แจ่มใส 2) อารมณ์ดี ใจ 3) อารมณ์ เขินอาย	1) อารมณ์ ตกใจ	
	70	60	-	
คำอธิบายลักษณะ	1) อารมณ์ สงสัย	1) อารมณ์ เศร้า 2) อารมณ์ โกรธจัด 3) อารมณ์ คุ้ม คลัง	-	
2. ลักษณะการแสดงออกทางสีหน้าและอารมณ์				
1) อารมณ์ความสุข	90	90	30	
	1) สีหน้า แจ่มใส	2) สีหน้าดีใจ	3) สีหน้าดีใจ มาก	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) คิ้วเล็ก แหว ตาสดใส ปากยิ้ม	1) คิ้วเล็ก แหวตาสดใส อ้าปากยิ้ม ค่อนข้างกว้าง - ยิ้มกว้าง	1) คิ้วเล็ก หลับตาพริ้ม อ้าปากยิ้ม ค่อนข้างกว้าง - ยิ้มกว้าง มาก	

ตารางที่ 4.22 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
2) อารมณ์ความเศร้า	50	20	10	
	1) สีหน้าเศร้า ซึม	2) สีหน้า เสียใจ	3) สีหน้า เสียใจมาก	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) คิ้วเล็ก ตา ปรือ ปากแหม้ม เล็กน้อย	1) คิ้วขมวด แหวตาสัน ปากแหม้ม เล็กน้อย	1) ไม่มีคิ้ว หลับตาเป็นเส้น ขีดหัวลูกศร น้ำตาคลอ ปากแหม้ม เล็กน้อย	
3) อารมณ์ความกลัว	80	50	50	
	1) สีหน้า ตกใจ	2) สีหน้าวิตก กังวล	3) สีหน้า หวาดกลัว	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) คิ้วขมวด ตาโต อ้าปาก เหวอ	1) คิ้วขมวด หรือ ตา หรือ ตาลอย เหม้ม ปาก หรืออ้า ปากเล็กน้อย	1) คิ้วเล็ก ตา ลอย อ้าปาก เล็กน้อย หรือ อ้าปากเหวอ มีและไม่มี มีเหงื่อตก	

ตารางที่ 4.23 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
4) อารมณ์ความโกรธ	100	70	50	
	1) สีหน้าโกรธ	2) สีหน้าหงุดหงิด	3) สีหน้าโกรธจัด	
				
	1) คิ้วขมวด ตาโต เม้มปาก อ้าปาก เล็กน้อย-กว้าง หรือกัดฟันแน่น	1) คิ้วขมวด หรือตา ปาก เม้ม หรือกัด ฟันแน่น หรือ อ้าปากกว้าง	1) คิ้วขมวด ตาลมึง อ้าปากตะโกน หรือกัดฟันแน่น	
5) อารมณ์ใช้ความคิด	70	70	10	
	1) สีหน้า ครุ่นคิด	2) สีหน้า สงสัย	3) สีหน้าเจ้า เล่ห์	
	ภาพอ้างอิง 			
คำอธิบายลักษณะ	1) คิ้วขมวดน้อย ตาเพ่ง หรือตา ปรือ เม้มปาก หรืออ้าปาก เล็กน้อย	1) คิ้วขมวด มาก ตาเพ่ง หรือหรือตา ปาก เม้ม หรืออ้า ปากเล็กน้อย	1) คิ้วขมวด ตาหรือ ปากเม้มยิ้ม เล็กน้อย	

ตารางที่ 4.24 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
6) อารมณ์อื่นๆ	80	60	50	
	1) สีหน้าเขินอาย	2) สีหน้าคู้มคลั่ง	3) สีหน้าเจ็บปวด	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) คิ้วเล็ก ตาโต อ้าปากเหวอ แก้มขีดเส้น แดงเรื่อ 2) คิ้วเล็ก ตา พริ้ม ปากยิ้ม	1) คิ้วขมวด ตาถมึง หรือ หลับตา ปากอ้าตะโกน	1) คิ้วขมวด หลับตา หรือ ขมึงตา อ้า ปากกัดฟันแน่น	

1) รูปแบบการแสดงออกทางสีหน้าและอารมณ์ของตัวแสดงพระเอก

ตัวแสดงพระเอกมีรูปแบบการแสดงทางอารมณ์ ระดับมากที่สุด คือ 1) การแสดงอารมณ์ครุ่นคิด 2) อารมณ์หงุดหงิด และ 3) อารมณ์โกรธ ในจำนวนที่เท่ากัน ระดับจำนวน 10 ตัว แสดง คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมา คือ รูปแบบ 1) อารมณ์แฉ่งใส 2) อารมณ์ดีใจ และ 3) อารมณ์เขินอาย จำนวน 9 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 90 โดยมีรูปแบบอารมณ์ตกใจ จำนวน 8 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 80 รูปแบบอารมณ์สงสัย จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 70 และรูปแบบอารมณ์เศร้า อารมณ์โกรธจัด และ อารมณ์คู้มคลั่ง จำนวน 6 ตัวแสดงเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 60 ตามลำดับ

2) ลักษณะการแสดงออกทางสีหน้าและอารมณ์ของตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกมีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์ต่างๆ ซึ่งสามารถจัดกลุ่มตามรูปแบบการแสดงอารมณ์ตามแบบสากลเป็น 4 กลุ่มอารมณ์หลัก ดังนี้

1) อารมณ์ความสุข ตัวแสดงพระเอกมีรูปแบบและลักษณะของการแสดง

สีหน้าอารมณ์ความสุข แบ่งเป็นลักษณะการแสดงสีหน้าได้ดังนี้

1.1) **สีหน้าอารมณ์แจ่มใส** มีลักษณะคือ *คิ้วเล็ก แววตาสดใส ปากยิ้มเล็ก น้อย* มากที่สุด จำนวน 9 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 90

1.2) **สีหน้าอารมณ์ดีใจ** มีลักษณะคือ *คิ้วเล็ก แววตาสดใส* อ้าปากยิ้มค่อนข้างกว้าง- ยิ้มกว้าง มากที่สุด จำนวน 9 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 90

1.3) **สีหน้าอารมณ์ดีใจมาก** มีลักษณะคือ *คิ้วเล็ก หลับตาพริ้มอ้า* ปากยิ้มค่อนข้างกว้าง - ยิ้มกว้างมาก จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30

2) **สีหน้าอารมณ์ความเศร้า** ตัวแสดงพระเอกมีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์ความเศร้า แบ่งเป็นลักษณะการแสดงสีหน้าได้ดังนี้

2.1) **สีหน้าอารมณ์เศร้าซึม** มีลักษณะคือ *คิ้วเล็ก ตาปรือ ปากเม้ม เล็กน้อย* จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50

2.2) **สีหน้าอารมณ์เสียใจ** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด แววตาสั่น ปากเม้มเล็กน้อย* จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20

2.3) **สีหน้าอารมณ์เสียใจมาก** มีลักษณะคือ *ไม่มีคิ้ว หลับตาเป็นเส้นขีดหัวลูกศร น้ำตาลอ* ปากเม้ม เล็กน้อย จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10

3) **สีหน้าอารมณ์ความกลัว** ตัวแสดงพระเอกมีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์ความกลัว แบ่งเป็นลักษณะการแสดงสีหน้าได้ดังนี้

3.1) **สีหน้าอารมณ์ตกใจ** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด ตาโต* อ้าปากเหวอ จำนวน 8 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 80

3.2) **สีหน้าอารมณ์วิตกกังวล** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด หรีตา หรือตาลอย* เม้มปาก หรืออ้าปากเล็กน้อย จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50

3.3) **สีหน้าอารมณ์หวาดกลัว** มีลักษณะคือ *คิ้วเล็ก ตาลอย* อ้าปากเล็กน้อย หรืออ้าปากเหวอ มีทั้งเหงื่อตกและไม่เหงื่อตก จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50

4) **สีหน้าอารมณ์ความโกรธ** ตัวแสดงพระเอกมีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์ความโกรธ แบ่งเป็นลักษณะการแสดงสีหน้าได้ดังนี้

4.1) **สีหน้าอารมณ์หงุดหงิด** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด หรีตา* ปากเม้ม หรือกัดฟันแน่น หรืออ้าปากกว้าง จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 70

4.2) **สีหน้าอารมณ์โกรธ** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด ตาโต* เม้มปาก อ้าปากเล็กน้อย-กว้าง หรือกัดฟันแน่น จำนวน 10 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 100

4.3) **สีหน้าอารมณ์โกรธจัด** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด ตาถมึง* เม้มปาก อ้าปากตะโกน หรือกัดฟันแน่น จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50

5) **สีหน้าอารมณ์ใช้ความคิด** ตัวแสดงพระเอกมีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์ใช้ความคิด แบ่งเป็นลักษณะการแสดงสีหน้าได้ดังนี้

5.1) **สีหน้าอารมณ์ครุ่นคิด** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวดน้อย* ตาเพ่งหรือตาปรือ *เม้มปาก* หรือ*อ้าปากเล็กน้อย* จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 70

5.2) **สีหน้าอารมณ์สงสัย** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวดมาก* ตาเพ่งหรือหรือตา ปากเม้ม หรือ*อ้าปากเล็กน้อย* จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 70

5.3) **สีหน้าอารมณ์เจ้าเล่ห์** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด* ตาหรือปาก*เม้มยิ้มเล็กน้อย* จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10

6) **สีหน้าอารมณ์อื่นๆ** จากการศึกษายังพบว่า ตัวแสดงพระเอกมีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์อื่นๆ ที่สำคัญอีก ดังนี้คือ

6.1) **สีหน้าอารมณ์เขินอาย** มีลักษณะคือ 1) *คิ้วเล็ก* ตาโต *อ้าปาก* *เหวอ* *แก้มซีดเส้นแดงเรื่อ* 2) *คิ้วเล็ก* ตา*พริ้ม* *ปากยิ้ม* จำนวน 8 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 80

6.2) **สีหน้าอารมณ์คุ้มคั่ง** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวดตาถมึง* หรือ*หลับตา* *ปากอ้าตะโกน* จำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 60

6.3) **สีหน้าอารมณ์เจ็บปวด** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด* *หลับตา* หรือ*ขมึงตาอ้าปากกัดฟันแน่น* จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50

โดยสรุป รูปแบบการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดง ในกลุ่มสีหน้าอารมณ์หลัก จะมีรูปแบบการออกแบบวาดภาพแสดงสีหน้าอารมณ์ต่างๆ มีความแตกต่างกันออกไปเพียงเล็กน้อย ผู้วิจัยสามารถจะนำรูปแบบหรือลักษณะต่างๆเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบต่อไป

6.2 ผลการวิเคราะห์ด้านบุคลิกลักษณะ(Characteristics)ของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาสามารถสรุปประเด็นได้ดังตารางที่ 4.17 และสามารถอธิบายสรุปได้ดังนี้ คือ

ตารางที่ 4.25 สรุปผลด้านบุคลิกลักษณะภายนอก(Form) ของตัวแสดงนางเอก








N = 9

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			หมายเหตุ
	รูปแบบอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			
1. ลักษณะทรงผมของตัวแสดงนางเอก	44.4	33.3	22.2	
ภาพอ้างอิง				ตัวแสดงนางเอกทั้งหมดรวม 9 ตัวแสดง
คำอธิบายลักษณะ	1) แบบผมเส้นตรง ซอยปรกหน้า	2) แบบผมตรงซอยสั้น ซอยปรกหน้า	3) แบบผมเส้นตรง มัดหรือผูกผม	
2. ความยาวผมของตัวแสดงนางเอก	44.4	33.3	22.2	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) แบบผมยาวมาก	2) แบบผมสั้น	3) แบบผมยาวประบ่า	
3. สีผมของตัวแสดงนางเอก	33.3	22.2	22.2	
ภาพอ้างอิง				สีฟ้า และ สีเขียว-ชมพู อย่างละ 1 ตัวแสดง
คำอธิบายลักษณะ	1) กลุ่มสีเหลือง-ชมพู-สีโอลโรส	2) กลุ่มสีน้ำตาลเข้ม	3) กลุ่มสีน้ำเงิน-ม่วง-ดำ	

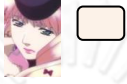
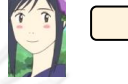
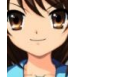


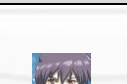
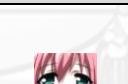
ตารางที่ 4.26 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			หมายเหตุ
	รูปแบบอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			
4. รูปร่างหน้าของตัวแสดงนางเอก	55.5	44.4	-	
ภาพอ้างอิง			-	
อธิบายลักษณะ	1) รูปไข่ตั้ง หน้าเรียวยาว คาง แหลมเล็ก	2) รูปไข่ตั้ง คางแหลมเล็ก	-	
5. รูปดวงตาของตัวแสดงนางเอก	44.4	33.3	22.2	
ภาพอ้างอิง				
อธิบายลักษณะ	1) รูปไข่นอนโตปานกลาง หัวตา- หางตาแหลม ตาดำกลม โตปานกลาง	2) รูปหกเหลี่ยม แฉนวนอน ตาดำกลมโตปานกลาง - ใหญ่	3) รูปสี่เหลี่ยม โค้งมน ตาดำกึ่งวงรี ตาดำรูปไข่แนวตั้ง	
6. สีตาของตัวแสดงนางเอก	33.3	33.3	22.2	
ภาพอ้างอิง				สีแดง จำนวน 1 ตัวแสดง
อธิบายลักษณะ	1) กลุ่มสีน้ำตาล-ดำ	2) กลุ่มสีเขียว-ดำ	3) กลุ่มสีฟ้า-ดำ สีม่วง-ดำ	

ตารางที่ 4.27 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			หมายเหตุ
	รูปแบบอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			
7. ลักษณะคิ้วของตัวแสดงนางเอก	33.3	33.3	33.3	
ภาพอ้างอิง				
อธิบายลักษณะ	1) คิ้วบาง ยาวเลยตา หางคิ้ว ยกสูง	2) คิ้วหนา ปานกลาง ยาวเลยตา หางคิ้วยกสูง	3) คิ้วหนา ปานกลาง โค้งลง ยาวเสมอตาคิ้ว	
8. ลักษณะจมูกของตัวแสดงนางเอก	66.6	33.3	-	
ภาพอ้างอิง			-	
อธิบายลักษณะ	1) จมูกเล็ก ยาวโด่ง	2) จมูกเล็ก	-	
9. ลักษณะหนวด - เคราของตัวแสดงนางเอก	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี	
10. ลักษณะปากของตัวแสดงนางเอก	77.7	22.2	-	
ภาพอ้างอิง			-	
คำอธิบายลักษณะ	1) ปากเล็ก ริมฝีปากบาง	2) ปากปานกลาง ริมฝีปากอวบอ้อม	-	

ตารางที่ 4.28 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			หมายเหตุ
	รูปแบบอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			
11. สีผิวของตัวแสดงนางเอก	44.4	33.3	22.2	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) สีผิวขาวอมชมพู	2) สีผิวขาวอมเหลือง	3) สีผิวขาวอมส้ม	
12. ลักษณะคอของตัวแสดงนางเอก	77.7	22.2	-	
ภาพอ้างอิง			-	
คำอธิบายลักษณะ	1) คอเล็กยาว	2) คอปกติ	-	
13. โครงสร้างและสัดส่วนของตัวแสดงนางเอก	66.6	33.3	-	
			-	
	1) แบบเหมือนจริง	2) แบบลดทอนน้อย	-	
14. ท่าหนิบนร่างกายของตัวแสดงนางเอก	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี	

6.2.1 บุคลิกลักษณะภายนอก(Form) ของตัวแสดงนางเอก

1) ลักษณะทรงผมของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ในจำนวนตัวแสดงนางเอกทั้งหมด 9 ตัวแสดง ส่วนใหญ่ตัวแสดงนางเอกมีลักษณะทรงผม 1) แบบผมเส้นตรง ซอยปรกหน้ามากที่สุด จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4 2) รองลงมาคือ 2) แบบผมตรงซอยสั้น ซอยปรกหน้า จำนวน 3 ตัวแสดง

คิดเป็นร้อยละ 33.3 และ 3) แบบผมเส้นตรง มัดหรือผูกผม จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 ตามลำดับ

2) ความยาวผมของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอกมีความยาวผม คือ 1) ผมยาวมาก จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4 รองลงมา คือ 2) ผมสั้น จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 และ 3) ผมยาวประป่า จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 ตามลำดับ

3) สีผมของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงนางเอกมีสีผมอยู่ใน 1) กลุ่มสีวอร์ณะร้อน คือ กลุ่มสีเหลือง-สีชมพู-สีโอลโรส มากที่สุด จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 รองลงมาคือ 2) สีนํ้าตาลเข้ม จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 และ 3) กลุ่มสีวอร์ณะเย็น สีนํ้าเงิน – ดำ สีม่วง-ดำ จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 โดยมีสีผม สีฟ้า และ สีเขียว-ชมพู จำนวน สีละ 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1

4) รูปร่างหน้าของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ส่วนใหญ่ตัวแสดงนางเอก มีรูปร่างหน้า 1) แบบรูปไข่ตั้ง ใบหน้าเรียว คางแหลมเล็ก มากที่สุด จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 55.5 รองลงมา คือ 2) รูปไข่ตั้ง คางแหลมเล็ก จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4 ตามลำดับ

5) รูปร่างตาของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่ตัวแสดงนางเอกมีรูปร่างตาที่สามารถจัดกลุ่มได้ 3 กลุ่มเรียงตามลำดับ ดังนี้ 1) รูปไข่บนโตนปานกลาง หัวตา- หางตาแหลม ตาดำกลม โตนปานกลาง จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4 2) รูปหกเหลี่ยมบนบนอน ตาดำกลม โตนปานกลาง -ใหญ่ จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 และ 3) รูปสี่เหลี่ยมโค้งมน ตาปกติ หางตาต่ำ ตาดำรูปไข่แนวตั้ง จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 ตามลำดับ

6) สีตาของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกมีสีตาอยู่ใน 1) กลุ่มวอร์ณะร้อน คือ สีนํ้าตาล-ดำ มากที่สุด จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 และ คือ 2) กลุ่มวอร์ณะเย็น คือ สีเขียว-ดำ จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 และ 3) กลุ่มวอร์ณะเย็น คือ สีม่วง-ดำ สีฟ้า เทาขาว จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 และ สีแดง จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1 ตามลำดับ

7) คิ้วของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกมีลักษณะคิ้ว แบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ 1) คิ้วบาง ยาวเลยตา หางคิ้วกสูง จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 กลุ่มที่ 2) คิ้วหนาปานกลาง ยาวเลยตา หางคิ้วกสูง จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 และ กลุ่มที่ 3) คิ้วหนาปานกลาง โค้งลง ยาวเสมอต้า จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 โดยทั้ง 3 กลุ่มมีสัดส่วนจำนวนเท่ากัน

8) จมูกของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอกมีลักษณะจมูกแบ่งเป็น 2 กลุ่มได้ คือ 1) กลุ่มลักษณะ จมูกเล็กยาวโด่ง มากที่สุด จำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 66.6 และ 2) กลุ่มลักษณะ จมูกเล็ก จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3

9) หนวดและเคราของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงนางเอกในทุกเรื่อง ไม่มีหนวดและเครา

10) ปากของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงนางเอกมีลักษณะปาก คือ 1) แบบปากเล็กริมฝีปาก บาง มากที่สุด จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 77.7 รองลงมา คือ 2) แบบปากปานกลาง ริมฝีปาก อวบอัม จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2

11) สีผิวของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอกมีลักษณะของสีผิว 1) แบบสีขาวอมชมพู มากที่สุด จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4 รองลงมา คือ 2) แบบสีขาวอมเหลือง จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 และ 3) แบบผิวสีขาวอมส้ม จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 ตามลำดับ

12) คอของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอกมีลักษณะของคอแบบ 1) แบบคอเล็กยาว มากที่สุด จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 77.7 รองลงมา คือ 2) คอปกติ จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2

13) โครงสร้างและสัดส่วนของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอกมีลักษณะโครงสร้างและสัดส่วน 1) แบบ เหมือนจริง จำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 66.6 และ 2) แบบลดทอนน้อย จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3

14) ท่าหนิบนร่างกายของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอกในทุกเรื่อง ไม่มีท่าหนิในส่วนศีรษะและร่างกาย

6.2.2 ด้านลักษณะเครื่องแต่งกาย(Costume) ของตัวแสดงนางเอก


จากการศึกษา สามารถสรุปผลได้ตามตาราง 4.18 และอธิบายได้ดังนี้

1) หมวกของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษา พบว่า 1) ตัวแสดงนางเอกไม่มีการสวมหมวก จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 77.7 โดยมีตัวแสดงนางเอกใช้ 2) หมวกผ้าปีกขอบเล็ก จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1 และ 3) หมวกแสดงคอนเสิร์ตคล้ายหมวกทหารเรือ มีปีกพู่แผ่นบาง จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1

ตารางที่ 4.29 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านเครื่องแต่งกาย(Costume) ของตัวแสดงนางเอก

N = 9






ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			หมายเหตุ
	รูปแบบอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			
1. ลักษณะหมวกของตัวแสดงนางเอก	77.7	11.1	11.1	
ภาพอ้างอิง	-			ตัวแสดงนางเอกทั้งหมด 9 ตัวแสดง
คำอธิบายลักษณะ	1) ไม่มีการสวมหมวก	2) หมวกผ้าปีกขอบเล็ก	3) หมวกแสดงคอนเสิร์ต คล้ายหมวกทหารเรือ มีปีกพู่แผ่นบาง	
2. สีหมวกของตัวแสดงนางเอก	77.7	11.1	11.1	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) ไม่มีการสวมหมวก	2) สีกาบี่	3) สีดำ สีม่วง และสีแดง	
3. ลักษณะเสื้อของตัวแสดงนางเอก	33.3	33.3	22.2	
ภาพอ้างอิง				มีชุดที่ใช้แข่งรถ และชุดไปรเวท อีกแบบละ 1 ตัวแสดง
คำอธิบายลักษณะ	1) แบบชุดนักบิน - ชุดเกราะ - ชุดปฏิบัติการ	2) เครื่องแบบนักเรียนมัธยม - ชุดเสื้สูท	3) แบบเสื้ชุดแฟนซี	

ตารางที่ 4.30 (ต่อ)




ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			หมายเหตุ
	รูปแบบอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			
4. สีเสื้อของตัวแสดงนางเอก	33.3	33.3	22.2	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) กลุ่มวรรณะเย็นและร้อน สีขาว สีน้ำเงินเข้มอมดำ สีม่วง สีเทา สีดำ และ สีแดงเลือดนก	2) กลุ่มวรรณะเย็นและร้อน สีฟ้า สีขาว สีเทา สีดำ สีแดงเลือดนก และสีน้ำตาล	3) กลุ่มวรรณะร้อนและเย็น สีโอลด์โรส สีทอง สีดำ สีแดงเลือดนก สีเทา และ สีม่วง	
5. ลักษณะกางเกง/กระโปรงของตัวแสดงนางเอก	33.3	33.3	22.2	
ภาพอ้างอิง				มีกระโปรงยาวอีก 1 แบบ คิดเป็น 11.1%
คำอธิบายลักษณะ	1) แบบกระโปรงสั้น	2) แบบกางเกงขาสั้น	3) แบบกางเกงชุดนักบิน - ชุดปฏิบัติการ	
6. สีกางเกง/กระโปรงของตัวแสดงนางเอก	33.3	33.3	22.2	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) กลุ่มวรรณะเย็นและกลาง สีขาว สีฟ้า และสีเทาเข้ม	2) กลุ่มวรรณะร้อนและกลาง สีทากี้ สีดำ สีแดงเลือดนก	3) กลุ่มวรรณะกลาง สีขาว และสีเทา	

ตารางที่ 4.18 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านเครื่องแต่งกาย(Costume) ของตัวแสดงนางเอก(ต่อ)

N = 9

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			หมายเหตุ
	รูปแบบอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			
7. ลักษณะเข็มขัดของตัวแสดงนางเอก	55.5	22.2	22.2	
ภาพอ้างอิง	-			
คำอธิบายลักษณะ	1) ตัวแสดงไม่มีเข็มขัด	2) แบบเข็มขัดผ้า-หนัง	3) แบบเข็มขัดชุดเกราะ - เข็มขัดอาวุธปืน	
8. สีเข็มขัดของตัวแสดงนางเอก	55.5	22.2	22.2	
ภาพอ้างอิง	-			
คำอธิบายลักษณะ		สีฟ้า สีแดง	สีขาว สีเทา	
9. ลักษณะรองเท้าของตัวแสดงนางเอก	44.4	33.3	22.2	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) รองเท้าบูทหนัง	2) รองเท้าหนังส้นเตี้ย	3) รองเท้าส้นสูง	

ตารางที่ 4.18 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			หมายเหตุ
	รูปแบบอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			
10. สีรองเท้าของตัวแสดงนางเอก	33.3	33.3	22.2	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) กลุ่ม วรรณะร้อน สี แดง	2) กลุ่ม วรรณะกลาง สีเทา - สีดำ	3) กลุ่ม วรรณะร้อน สีน้ำตาล	

1) หมวกของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษา พบว่า 1) ตัวแสดงนางเอกไม่มีการสวมหมวก จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 77.7 โดยมีตัวแสดงนางเอกใช้ 2) หมวกผ้าปีกขอบเล็ก จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1 และ 3) หมวกแสดงคอนเสิร์ตคล้ายหมวกทหารเรือ มีปีกพู่แผ่นบาง จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1

2) สีหมวกของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงนางเอกสวมหมวก จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 คือ 1) สีเทา จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1 และมีสีของหมวกมีกลุ่มสีในวรรณะเย็นและร้อน คือ 2) สีเทา สีม่วง และสีแดง จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1

3) ลักษณะเสื้อของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ลักษณะของเสื้อตัวแสดงนางเอกที่ใช้สวมใส่เป็นหลักในเรื่องมีลักษณะที่สามารถแบ่งเป็นกลุ่มได้ 3 กลุ่มลักษณะ ดังนี้ 1) แบบชุดนักบิน - ชุดเกราะ - ชุดปฏิบัติการ จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 2) แบบเสื้อเครื่องแบบนักเรียนมัธยม - เสื้อสูท จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 และ 3) แบบเสื้อชุดแฟนซี จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2

4) สีเสื้อของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอกจะมีลักษณะสีเสื้อ โดยมีกลุ่มสี 1) วรรณะเย็นและร้อน เช่น สีขาว สีน้ำเงินเข้มอมดำ สีม่วง สีเทา สีดำ และสีแดงเลือดนก จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 2) กลุ่มวรรณะเย็นและร้อน เช่น สีฟ้า สีขาว สีเทา สีดำ สีแดงเลือดนก และสีน้ำตาล เป็นจำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 และ 3) กลุ่มวรรณะร้อนและเย็น เช่น สีโอลโรส สีทอง สีดำ สีแดงเลือดนก สีเทา และ สีม่วง จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2

5) ลักษณะทางเงง/กระโปรงของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงนางเอกจะมีลักษณะ 1) แบบกระโปรงสั้น จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 2) แบบกางเกงขาสั้น จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 และ 3) แบบกางเกงชุดนักบิน-ชุดปฏิบัติการ จำนวน 2 ตัวแสดง คิด เป็นร้อยละ 22.2 โดยมีแบบกระโปรงยาวอีก 1 แบบ คิดเป็น 11.1%

6) สีกางเกง/กระโปรงของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอกจะมีลักษณะสีกางเกง/กระโปรง คือ 1) กลุ่มสีวรรณะเย็นและกลาง เช่น สีขาว สีฟ้า และสีเทาเข้ม จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 2) กลุ่มสีวรรณะร้อนและกลาง เช่น สีดำ สีแดงเลือดนก จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 และ 3) กลุ่มวรรณะกลาง เช่น สีขาว และสีเทา จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2

7) ลักษณะเข็มขัดของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอก 1) ไม่มีเข็มขัด จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 55.5 2) มีลักษณะแบบเข็มขัดผ้า - หนังหัวโลหะ จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 และ 3) แบบเข็มขัดชุดเกราะ - เข็มขัดอาวุธปืน จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2

8) สีเข็มขัดของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอกที่มีเข็มขัด จะมีสีคือ 1) สีฟ้า และ สีแดง จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 และ 2) สีขาว และ สีเทา จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2

9) ลักษณะรองเท้าของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอกมีลักษณะรองเท้า 1) แบบรองเท้าบูทหนังมากที่สุด จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4 รองลงมาคือ 2) แบบรองเท้าหนังสันเตี้ย จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 และ 3) รองเท้าส้นสูง จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2

10) สีรองเท้าของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอกมีรองเท้าสี 1) กลุ่มวรรณะร้อน คือ สีแดง จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 รองลงมาคือ 2) กลุ่มวรรณะกลาง คือ สีเทา และ สีดำ จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 และ 3) กลุ่มวรรณะร้อน คือ สีน้ำตาล จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2

โดยสรุป รูปลักษณะภายนอก(Formation) ของตัวแสดงนางเอกจะมีรูปแบบหรือสไตล์แบบเหมือนจริงคิดเป็นร้อยละ 66.6 โดยมีรูปแบบลดทอนเพียง ร้อยละ 33.3 โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่มลักษณะแบ่งตามลักษณะอาชีพในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน คือ

- 1) กลุ่มอาชีพนักบิน -นักรบ - ตำรวจ จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3
- 2) กลุ่มอาชีพนักเรียนมัธยม จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2
- 3) กลุ่มอาชีพอื่นๆ อาชีพละ 1 ตัวแสดง รวม 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4

เช่น อาชีพนักร้อง อาชีพเจ้าหญิง อาชีพนักแข่งรถ และอาชีพแม่บ้าน

6.2.3 บุคลิกลักษณะภายใน(Personality) ตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษา สามารถสรุปได้ดังตารางที่ 4.19 และอธิบายได้ดังนี้คือ

1) ความรู้ของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงนางเอกมีความรู้มากกว่า 1 ด้าน ดังนี้ คือ 1) ด้านคอมพิวเตอร์ - อินเทอร์เน็ต จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 55.5 2) ด้านขับร้อง - ดนตรี จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 โดยตัวแสดงนางเอกมีความรู้ 3) ด้านการตำรวจ-ทหาร 4) การรบ และ 5) ด้านการบินและการบังคับหุ่นยนต์ อย่างละ จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1

2) ทักษะความเชี่ยวชาญของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงนางเอกมีทักษะความเชี่ยวชาญ 1) ด้านการต่อสู้ มากที่สุด จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 2) ด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 และ 3) ด้านการบิน - การบังคับหุ่นยนต์ - การรบ จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 จากนี้ยังพบว่า ตัวแสดงนางเอกมีทักษะความเชี่ยวชาญเฉพาะตัวที่โดดเด่นด้านต่างๆ อีก คือด้านการร้องเพลง และด้านการแข่งรถ จำนวนด้านละ 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1

ตารางที่ 4.31 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านบุคลิกลักษณะภายใน(Personality) ของตัวแสดงนางเอก

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 9
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1. ความรู้ของตัวแสดงนางเอก	55.5	22.2	11.1	ตัวแสดงนางเอกมีความรู้มากกว่า 1 ด้าน
คำอธิบายลักษณะ	1) ด้านเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ และ อินเทอร์เน็ต	2) ด้านขับร้อง-ดนตรี	3) ด้านอื่นๆ ด้านละ 1 ตัวแสดง	
2. ทักษะความเชี่ยวชาญของตัวแสดงนางเอก	33.3	22.2	22.2	ตัวแสดงนางเอกมีทักษะความเชี่ยวชาญมากกว่า 1 ด้าน
คำอธิบายลักษณะ	1) ด้านการต่อสู้	2) ด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	3) ด้านการรบ 4) ด้านการบิน 5) ด้านการบังคับหุ่นยนต์	

ตารางที่ 4.32 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 9
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
3. ลักษณะอุปนิสัยของตัวแสดงนางเอก	44.4	33.3	22.2	ตัวแสดงนางเอกมีลักษณะอุปนิสัยมากกว่า 1 ด้าน
คำอธิบายลักษณะ	1) เรียบร้อย 2) กล้าหาญ	3) ฉลาด 4) โรแมนติก 5) ค่อนข้าง เจียบ	6) สนุกสนาน – ตลก 7) ซื่อสัตย์ 8) เสียสละ	
4. พฤติกรรมที่มักกระทำของตัวแสดงนางเอก	66.6	22.2	11.1	
คำอธิบายลักษณะ	ไม่มีการระบุหรือไม่ปรากฏพฤติกรรมที่มักกระทำอย่างชัดเจน	1. นิ่งเจียบ	2. เสียผม	
5. ปมในใจของตัวแสดงนางเอก	55.5	22.2	22.2	
คำอธิบายลักษณะ	1) แบบประสบการณ์ฝังใจ 1.1) ตามหาคนที่ช่วยวาดภาพบนสนามโรงเรียนสมัยมัธยมต้น 1.2) แอบชอบผู้ชาย 1.3) ต้องการเก่งแบบพ่อ 1.4) ต้องการเป็นนักร้องตั้งมาตั้งแต่วัยเด็ก 1.5) ถูกรังแกมาตลอด	2) แบบขาดความอบอุ่น 2.1) เก็บกดจากปมกำเนิดครอบครัวที่ไม่ชัดเจน 2.2) ต้องการได้รับการยอมรับเป็นเช่นมนุษย์	3) แบบขาดความรัก 3.1) แอบรักผู้ชาย 3.2) แอบรักพระเอกมาตั้งแต่เด็ก	ตัวแสดงนางเอกมีปมในใจมากกว่า 1 อย่าง

ตารางที่ 4.33 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 9
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
6. จุดแข็งของตัวแสดงนางเอก	55.5	33.3	22.2	โดยส่วนใหญ่ตัวแสดงนางเอกมีจุดแข็งมากกว่า 1 อย่าง
คำอธิบายลักษณะ	1) ด้านความรัก 2) ความเสียสละ	1) ด้านความกล้าหาญ	1) ด้านความเป็นเพื่อน 2) เป็นตัวของตัวเอง 3) ความซื่อสัตย์ 4) ความมุ่งมั่น	
7. จุดอ่อนของตัวแสดงนางเอก	44.4	22.2	11.1	
	1) ความนิ่งเงียบ ไม่ค่อยแสดงอารมณ์ความรู้สึก	1) มีความวิตกกังวลบ่อยครั้ง	1) ความเจ็บป่วย 2) ไม่ค่อยเชื่อมั่นในตนเอง 3) ไม่รอบคอบ	
8. สิ่งที่เกิดขึ้น - กลัวของตัวแสดงนางเอก	ตัวแสดงพระเอกทั้งหมดทุกเรื่องไม่มี หรือไม่ปรากฏสิ่งที่เกิดขึ้น หรือกลัวอย่างชัดเจน			
9. สิ่งที่ชอบมาก-คลังโคล้ของตัวแสดงนางเอก	66.6	11.1	-	
	ไม่มีสิ่งที่ชอบมากหรือคลังโคล้	1) สิ่งแปลกประหลาด 2) การร้องเพลง 3) ชอบปลูกดอกไม้		

ตารางที่ 4.34 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 9
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
10. ความต้องการของตัวแสดงนางเอก	55.5*	44.4*	33.3*	
	1) ด้านความรัก ความเข้าใจ	2) ด้านการ อุทิศตน	3) ด้าน ประสบ ความสำเร็จ ในชีวิต	*ส่วนใหญ่ ตัวแสดง นางเอกมี ความ ต้องการ มากกว่า 1 อย่าง

หมายเหตุ - * ประเด็นดังกล่าว พบว่ามีลักษณะร่วมที่มากกว่า 1 ลักษณะในแต่ละเรื่อง

3) ลักษณะอุปนิสัยของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงนางเอกมีลักษณะอุปนิสัยเด่นๆ มากกว่า 1 ลักษณะ อุปนิสัย ดังนี้ 1) เรียบร้อย และกล้าหาญ จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4 2) ฉลาด โรแมนติก และค่อนข้างเจียม จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 และ 3) สนุกสนาน – ตลก ซื่อตรง – ซื่อ สัตย์ และ เสียสละ จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 ตัวแสดงนางเอกมีลักษณะอุปนิสัยมากกว่า 1 ด้าน

4) พฤติกรรมที่มักกระทำของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงนางเอกไม่มีการระบุหรือไม่ปรากฏพฤติกรรมที่มักกระทำอย่างชัดเจน ในจำนวนเท่ากัน จำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 66.6 โดยพฤติกรรมที่มักกระทำของตัวแสดงนางเอก ได้แก่ 1) การนั่งเจียม จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 และ 2) ชอบเสยผมจำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1

5) ปมในใจของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ส่วนใหญ่ตัวแสดงนางเอกมีปมในใจ แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ

1) *แบบมีประสบการณ์ฝังใจ* มากที่สุด จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 55.5 มีลักษณะที่แตกต่างกัน คือ 1.1) ตามหาคนที่ช่วยวาดภาพบนสนามโรงเรียนสมัยมัธยมต้น 1.2) แอบชอบผู้ชาย 1.3) ต้องการเก่งแบบพ่อ 1.4) ต้องการเป็นนักร้องตั้งมาตั้งแต่วัยเด็ก 1.5) ถูกรังแกมาตลอด

2) **แบบขาดความอบอุ่น** จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 คือ 2.1) เกือบตกจากปมกำเนิดครอบครัวที่ไม่ชัดเจน 2.2) ต้องการได้รับการยอมรับว่าเป็นเช่นมนุษย์

3) **แบบขาดความรัก** จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 คือ 3.1) แอบรักผู้ชาย 3.2) แอบรักพระเอกมาตั้งแต่เด็ก

โดยส่วนใหญ่ตัวแสดงนางเอก มีปมในใจมากกว่า 1 อย่าง

6) จุดแข็งของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอกมีจุดแข็ง 1) ด้านความรัก และ เสียสละมากที่สุด จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 55.5 รองลงมาคือ 2) ด้านความกล้าหาญ จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 และ 3) ด้านความเป็นเพื่อน – รักเพื่อน 4) ความเป็นตัวของตัวเอง 5) ความซื่อสัตย์ 6) ความมุ่งมั่น ด้านละ 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 โดยส่วนใหญ่ตัวแสดงนางเอกมีจุดแข็งมากกว่า 1 อย่าง

7) จุดอ่อนของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอก ส่วนใหญ่มีจุดอ่อน คือ 1) ความนิ่งเงียบ ไม่ค่อย แสดงอารมณ์ความรู้สึก จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4 รองลงมา คือ 2) มีความวิตกกังวลจำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 โดยตัวแสดงนางเอกมีจุดอ่อนที่แตกต่างกันอีก ซึ่งมีลักษณะดังนี้ คือ 1) ความเจ็บป่วย 2) ไม่ค่อยเชื่อมั่นในตนเอง 3) ไม่รอบคอบ แบบละ 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1

8) สิ่งที่เกิดขึ้น – กลัวของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอกทั้งหมดทุกเรื่องไม่มี หรือไม่ปรากฏสิ่งที่เกิดขึ้นหรือกลัวอย่างชัดเจน

9) สิ่งที่ชอบมากหรือคลั่งไคล้ของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอกไม่มีสิ่งที่ชอบมากหรือคลั่งไคล้ มากที่สุด จำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 66.6 ซึ่งตัวแสดงนางเอก จำนวน 3 ตัวแสดง มีสิ่งที่ชอบมากหรือคลั่งไคล้ที่แตกต่างกันคิดเป็นร้อยละ 11.1 ดังนี้ คือ 1) สิ่งแปลกมหัศจรรย์ 2) การร้องเพลง 3) ชอบปลูกดอกไม้

10) ความต้องการของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอกมีความต้องการ 1) ด้านความรัก ความเข้าใจมากที่สุด จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 55.5 รองลงมาคือ 2) ด้านการอุทิศตน จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4 และ 3) ด้านประสบความสำเร็จในชีวิต จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 โดยส่วนใหญ่ตัวแสดงนางเอกมีความต้องการมากกว่า 1 อย่าง

โดยสรุป ลักษณะบุคลิกภาพภายใน(Personality) ของตัวแสดงนางเอกส่วนใหญ่ นั้น จะมีความรู้ด้าน คือ ด้านคอมพิวเตอร์ - อินเทอร์เน็ต มากที่สุด มีทักษะความเชี่ยวชาญ 1) ด้านการต่อสู้มากที่สุด 2) ด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต และ 3) ด้านการบิน – การบังคับหุ่นยนต์ – การรบในสัดส่วนเท่ากัน ตัวแสดงนางเอกจะมีลักษณะอุปนิสัยดังนี้ คือ เรียบร้อย กล้าหาญ โรแมนติกฉลาด และค่อนข้างเงิบ เป็นส่วนใหญ่ ตัวแสดงนางเอกมีปมในใจในแบบมีประสบการณ์ฝังใจมากที่สุด

ตัวแสดงนางเอกมีจุดแข็ง คือ ด้านความรักและเสียสละ มากที่สุด มีจุดอ่อน คือ ความนิ่งเงียบ ไม่ค่อยแสดงอารมณ์ความรู้สึก โดยตัวแสดงนางเอกมีความต้องการ 1) ด้านความรัก ความเข้าใจ มากที่สุด รองลงมาคือ 2) ด้านการอุทิศตน และ 3) ด้านประสบความสำเร็จในชีวิต ในจำนวนและ สัดส่วนใกล้เคียงกัน

6.2.4 คุณลักษณะหรือความสามารถพิเศษ(Special Attributes) ของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษา สามารถสรุปได้ดังตารางที่ 4.20 และอธิบายได้ดังนี้คือ

1) ความสามารถพิเศษ – พลังทางกายของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอกไม่มีความสามารถพิเศษ - พลังทางกาย จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4 ตัวแสดงนางเอกที่มีความสามารถพิเศษ – พลังทางกาย มีลักษณะ ดังนี้ คือ 1) ใช้พลังงานไฟฟ้าหรือใช้พลังงานแม่เหล็ก จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 ซึ่งมีตัวแสดงนางเอกที่มีความสามารถพิเศษ – พลังทางกายแตกต่างกันออกไปอีกแบบละ 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1 คือ 1) สามารถเชื่อมต่อร่างกับหุ่นรบได้ 2) สามารถซ่อมแซมร่างกายเมื่อชำรุดได้ และ 3) สามารถ เดินทางผ่านมิติได้ โดยตัวแสดงนางเอกบางตัวแสดงจะมีพลังทางกายมากกว่า 1 แบบ

2) ความสามารถพิเศษ – พลังของชีวิตของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่ตัวแสดงนางเอก ไม่มีความสามารถพิเศษ – พลังของชีวิต มากที่สุด จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4 มีตัวแสดงนางเอกจำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 มีความสามารถพิเศษ – พลังของชีวิต ในลักษณะดังนี้ คือ 1) มีอารมณ์ความรู้สึกเหมือนมนุษย์ 2) พลังความเป็น Angeliods และ 3) มีพลังชีวิตในรูปแบบไวรัสคอมพิวเตอร์ และมีตัวแสดงนางเอกจำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2 มีความสามารถพิเศษ – พลังของชีวิต ในลักษณะดังนี้ คือ 1) พลังงานชีวิตเชื่อมและมีผลต่อหุ่นยนต์ และ 2) พลังและวิถีชีวิตเปลี่ยนไปเมื่อเป็นผู้ส่งสาร

3) ความสามารถพิเศษ – พลังทางจิตของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอก ไม่มีความสามารถพิเศษ - พลังทางจิต จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4 โดยตัวแสดงนางเอก มีความสามารถพิเศษ – พลังทางจิต จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 55.5 มีลักษณะดังนี้ คือ 1) สามารถเชื่อมต่อจิตใจกับหุ่นรบ อีวา 01 ได้ และ 2) สามารถเชื่อมความรู้สึกกับมนุษย์และเอเลี่ยนได้โดยผ่านอัญมณี Fold และ 3) มีพลังจิตสามารถควบคุมสิ่งของต่างๆ ได้ โดยตัวแสดงนางเอกบางตัวแสดงจะมีพลังทางจิตมากกว่า 1 แบบ

4) ความสามารถพิเศษ – พลังทางการสื่อสารของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงนางเอก ไม่มีความสามารถพิเศษ – พลังทางการสื่อสาร จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 โดยตัวแสดงนางเอกจำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นการสื่อสารกับหุ่นรบได้ผ่านระบบคลื่นสมอง 2) สื่อสารผ่านปลั๊กและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไร้สาย และ 3) เป็นเอเลี่ยนที่สามารถสื่อสารด้วยภาษา อารมณ์และความรู้สึกกับมนุษย์ได้ และ 4) มีอารมณ์ความรู้สึกที่สื่อสารกับมนุษย์ได้ โดยตัวแสดงนางเอกมีพลังทางการสื่อสารมากกว่า 1 แบบ

ตารางที่ 4.35 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านคุณลักษณะหรือความสามารถพิเศษ(Special Attributes) ของตัวแสดงนางเอก

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 9
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1. ความสามารถพิเศษ - พลังทางกาย	44.4	22.2	11.1	ตัวแสดงนางเอก มีพลังทางกายมากกว่า 1 แบบ
คำอธิบายลักษณะ	ไม่มีความสามารถพิเศษ - พลังทางกาย	1) ใช้พลังงานไฟฟ้าหรือใช้พลังงานแม่เหล็ก	1) สามารถเชื่อมต่อร่างกับหุ่นรบได้ 2) สามารถซ่อมแซมร่างกายเมื่อชำรุดได้ 3) เดินทางผ่านมิติได้	
2. ความสามารถพิเศษ - พลังของชีวิต	44.4	33.3	22.2	
คำอธิบายลักษณะ	ไม่มีความสามารถพิเศษ - พลังชีวิต	1) มีอารมณ์ความรู้สึกเหมือนมนุษย์ 2) พลังความเป็น Angeliods 3) มีพลังชีวิตในรูปแบบไวรัสคอมพิวเตอร์	1) พลังงานชีวิตเชื่อมต่อและมีผลต่อหุ่นยนต์ 2) พลังและวิถีชีวิตเปลี่ยนไปเมื่อเป็นผู้ส่งสาร	

ตารางที่ 4.36 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 9
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
3. ความสามารถพิเศษ - พลังทางจิต	55.5	44.4	-	
คำอธิบายลักษณะ	มีพลังจิต ในลักษณะ 1) สามารถเชื่อมต่อกับจิตใจกับหุ่นรบ อีวา 01 ได้ 2) สามารถเชื่อมความรู้สึกกับมนุษย์ และเอเลี่ยนได้โดยผ่านอัญมณี Fold 3) มีพลังจิตสามารถควบคุมสิ่งของต่างๆ ได้	ไม่มี ความสามารถพิเศษ - พลังทางจิต	-	ตัวแสดงนางเอก มีพลังทางจิตมากกว่า 1 แบบ
4. ความสามารถพิเศษ - พลังทางการสื่อสาร	66.6	33.3	-	
คำอธิบายลักษณะ	1) สามารถเชื่อมต่อการสื่อสารกับหุ่นรบได้ผ่านระบบคลื่นสมอง 2) สื่อสารผ่านปลั๊กและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไร้สาย 3) เป็นเอเลี่ยนที่สามารถสื่อสารด้วยภาษา อารมณื ความรู้สึกกับมนุษย์ได้ 4) มีอารมณ์ความรู้สึกสื่อสารกับมนุษย์ได้	ไม่มี ความสามารถพิเศษ - พลังทางการสื่อสาร	-	ตัวแสดงนางเอก มีพลังทางการสื่อสารมากกว่า 1 แบบ

ตารางที่ 4.37 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 9
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
5. ความสามารถพิเศษ – พลังเปลี่ยนแปลง	55.5	33.3	11.1	
คำอธิบายลักษณะ	<p>ไม่มีความสามารถพิเศษ</p> <p>- พลังเปลี่ยนแปลง</p>	<p>1) สามารถเปลี่ยนแปลงร่างที่มีพลังกล้าแข็งขึ้น</p> <p>2) เปลี่ยนระบบในร่างกายเป็นไวรัสคอมพิวเตอร์ได้</p>	<p>1) เปลี่ยนแปลงและสร้างเหตุการณ์ รวมไปถึงสิ่งต่างๆ ได้ตามความต้องการ</p>	
6. ความสามารถพิเศษ – พลังปกป้อง	66.6	33.3	-	
คำอธิบายลักษณะ	<p>ไม่มีความสามารถพิเศษ</p> <p>- พลังปกป้อง</p>	<p>1) หุ่นยนต์จะทำการปกป้องเมื่อเชื่อมจิตใจและร่างกัน</p> <p>2) มีพลังเอจิส</p> <p>3) มีระบบเตือนภัยและป้องกันไวรัส</p>	-	

ตารางที่ 4.38 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 9
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
7. ความสามารถพิเศษ – พลังทำลาย	77.7	11.1	11.1	
คำอธิบายลักษณะ	ไม่มีความสามารถพิเศษ - พลังทำลาย	1) ทำลายได้ด้วยตนเอง และหุ่นรบ จากการต่อสู้ ชกเตะ หมัด และใช้อาวุธทำลาย	1) มีพลังแม่เหล็ก พลังไฟฟ้า พลังแฮกกิ้ง	

5) ความสามารถพิเศษ – พลังเปลี่ยนแปลงของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงพระเอกไม่มีความสามารถพิเศษ – พลังเปลี่ยนแปลง จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 55.5 โดยตัวแสดงพระเอกจำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 ที่มีความสามารถพิเศษ – พลังเปลี่ยนแปลง ในลักษณะดังนี้ คือ 1) สามารถเปลี่ยนแปลงร่างที่มีพลังกล้าแข็งขึ้น 2) เปลี่ยนระบบในร่างกายเป็นไวรัสคอมพิวเตอร์ได้ และ ตัวแสดงนางเอกจำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1 ที่มีความสามารถพิเศษ – พลังเปลี่ยนแปลง คือ สามารถที่จะเปลี่ยนแปลงและสร้างเหตุการณ์ รวมไปถึงสิ่งต่างๆได้ตามความต้องการ

6) ความสามารถพิเศษ – พลังปกป้องของตัวแสดงนางเอก

ตัวแสดงนางเอกไม่มีความสามารถพิเศษ - พลังปกป้อง จำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 66.6 โดยตัวแสดงนางเอก จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3 ที่มีความสามารถพิเศษ – พลังปกป้อง ในลักษณะดังนี้ คือ 1) หุ่นยนต์จะทำการปกป้องเมื่อเชื่อมจิตใจและร่างกัน 2) มีระบบเตือนภัยและป้องกันไวรัส และ 3) มีพลังเอจิสปกป้องตนเองและผู้อื่นได้

7) ความสามารถพิเศษ – พลังทำลายของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงนางเอกไม่มีความสามารถพิเศษ – พลังทำลาย จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 77.7 โดยตัวแสดงนางเอกมีความสามารถพิเศษ – พลังทำลายที่แตกต่างกันอีกแบบละ 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1 โดยมีลักษณะ ดังนี้ คือ 1) ทำลายได้ด้วยตนเองและหุ่นรบ จากการต่อสู้ ชกเตะ หมัดและอาวุธทำลาย และ 2) ใช้คลื่นพลังไฟฟ้า – แม่เหล็ก และใช้พลังแฮกกิ้ง

โดยสรุป คุณลักษณะหรือความสามารถพิเศษ(Special Attributes) ของตัวแสดงนางเอก ส่วนใหญ่ไม่มีพลังหรือความสามารถพิเศษ โดยตัวแสดงนางเอกที่มีพลังหรือความสามารถพิเศษ จะมีลักษณะของพลังทางกาย พลังจิต และพลังสื่อสาร เป็นหลัก ด้วยตัวแสดงนางเอกส่วนใหญ่แทบทั้งหมด จำนวน 8 ตัวแสดง ไม่ใช่มนุษย์ปกติ จะมีลักษณะของมนุษย์บนดาวดวงอื่นหรือเอเลี่ยน เป็นแอนดรอยด์ หรือเป็นมนุษย์สายพันธุ์ใหม่ โดยมีตัวแสดงนางเอกเพียง 1 ตัวแสดงที่เป็นมนุษย์ปกติ คุณลักษณะดังกล่าวนี้ผู้วิจัยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบตัวแสดงนางเอกหรือตัวแสดงหลักผู้หญิงได้ต่อไป

6.2.5 รูปแบบ ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์(Facial Expression) ของนางเอก

จากการศึกษาถึง รูปแบบ ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ของตัวแสดงนางเอก นอกเหนือจากรูปแบบ ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์แบบปกติ สามารถสรุปและแสดงได้ดังตารางที่ 4.21

ตารางที่ 4.39 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านรูปแบบ ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ (Facial Expression) ของตัวแสดงนางเอก

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 9
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1. รูปแบบการแสดงออกทางสีหน้าและอารมณ์	100.0	88.8	77.7	1) คือ ลักษณะร่วม
คำอธิบายลักษณะ	1) สีหน้าวิตกกังวล	1) สีหน้าครุ่นคิด 2) สีหน้าเขินอาย	1) สีหน้าตกใจ 2) สีหน้าแจ่มใส 3) สีหน้าดีใจ	การแสดงสีหน้าที่พบในภาพยนตร์แอนิเมชันแต่ละเรื่อง
	66.6	44.4	33.3	จำนวน 9 เรื่อง
คำอธิบายลักษณะ	1) อารมณ์หงุดหงิด 2) อารมณ์เศร้า	1) สีหน้าโกรธ 2) สีหน้าเสียใจ	1) สีหน้าเจ็บปวด	2) ตัวแสดงนางเอกมีการสีหน้าอารมณ์มากกว่า 1 แบบ

ตารางที่ 4.40 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 9
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
2. ลักษณะการแสดงออกทางสีหน้าและอารมณ์				
1) อารมณ์ความสุข	77.7	77.7	11.1	
	1) สีหน้า แจ่มใส	2) สีหน้าดีใจ	3) สีหน้าดีใจ มาก	
ภาพอ้างอิง				ตัวแสดง นางเอกมี การสีหน้า อารมณ์ มากกว่า 1 แบบ
คำอธิบายลักษณะ	1) คิ้วปกติ แววตาสดใส ปากยิ้ม	1) คิ้วเล็ก แววตาสดใส อ้าปากยิ้ม ค่อนข้างกว้าง - ยิ้มกว้าง	1) คิ้วเล็ก หลับตาพริ้ม อ้าปากยิ้ม ค่อนข้างกว้าง - ยิ้มกว้างมาก	
2) อารมณ์ความเศร้า	66.6	22.2	22.2	
	1) สีหน้าเศร้า ซึม	2) สีหน้า เสียใจ	3) สีหน้า เสียใจมาก	
ภาพอ้างอิง				ตัวแสดง นางเอกมี การสีหน้า อารมณ์ มากกว่า 1 แบบ
คำอธิบายลักษณะ	1) คิ้วขมวด แวตาสัน ปากเม้ม เล็กน้อย	1) คิ้วขมวด หลับตา น้ำตาคลอ ปากอ้า เล็กน้อย	1) คิ้วขมวด น้ำตาไหล ปากอ้า - ปากเม้ม เล็กน้อย	

ตารางที่ 4.41 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 9
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
3) อารมณ์ความกลัว	77.7	100	-	
	1) สีหน้าตกใจ	2) สีหน้าวิตกกังวล	3) สีหน้าหวาดกลัว	
ภาพอ้างอิง			-	ตัวแสดงนางเอกมีการสีหน้าอารมณ์มากกว่า 1 แบบ
คำอธิบายลักษณะ	1) คิ้วขมวด ตาโต อ้าปากเหวอ	1) คิ้วขมวดหรือตา หรือตาลอย เม้มปาก หรืออ้าปากเล็กน้อย	ไม่พบลักษณะหวาดกลัวอย่างชัดเจน	
4) อารมณ์ความโกรธ	66.6	44.4	11.1	
	1) สีหน้าหงุดหงิด	2) สีหน้าโกรธ	3) สีหน้าโกรธจัด	
				ตัวแสดงนางเอกมีการสีหน้าอารมณ์มากกว่า 1 แบบ
	1) คิ้วขมวดหรือตา ปากเม้มหรือกัดฟันแน่นหรืออ้าปากกว้าง	1) คิ้วขมวดตาโต เม้มปากอ้าปากเล็กน้อย-กว้างหรือกัดฟันแน่น	1) คิ้วขมวดตาลมึงอ้าปากตะโกนหรือกัดฟันแน่น	

ตารางที่ 4.42 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 9
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
5) อารมณ์ใช้ความคิด	88.8	11.1	11.1	
	1) สีหน้า ครุ่นคิด	2) สีหน้า สงสัย	3) สีหน้าเจ้า เล่ห์	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) คิ้วขมวดน้อย ตาเพ่ง หรือตาปรือ เม้ม ปาก หรืออ้าปาก เล็กน้อย	1) คิ้วขมวด มาก ตาเพ่ง หรือหรี่ตา ปากเม้ม หรืออ้าปาก เล็กน้อย	1) หลับตาข้าง เดียว ปากเม้มย้ม เล็กน้อย	
6) อารมณ์อื่นๆ	88.8	33.3	11.1	
	1) สีหน้าเขิน อาย	2) สีหน้า เจ็บปวด	3) สีหน้าคุ่ม คลั่ง	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	1) คิ้วเล็ก ตา พริ้ม ปากย้ม 2) คิ้วเล็ก ตาโต อ้าปากเหวอ แก้มขีดเส้น แดงเรื่อ	1) คิ้วขมวด ตาถมึง หรือ หลับตา กัด ฟันแน่น หรือ อ้าปากร้อง	1) คิ้วเล็กสูง ตาเหลือกโต อ้าปากกว้าง	

1) รูปแบบการแสดงออกทางสีหน้าและอารมณ์ของตัวแสดงพระเอก

ตัวแสดงพระเอกมีรูปแบบการแสดงทางอารมณ์ ระดับมากที่สุด คือ 1) การแสดงอารมณ์ครุ่นคิด 2) อารมณ์หงุดหงิด และ 3) อารมณ์โกรธ ในจำนวนที่เท่ากัน ระดับจำนวน 10 ตัว แสดง คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมา คือ รูปแบบ 1) อารมณ์แจ่มใส 2) อารมณ์ดีใจ และ 3) อารมณ์เขินอาย จำนวน 9 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 90 โดยมีรูปแบบอารมณ์ตกใจ จำนวน 8 ตัว

แสดง คิดเป็นร้อยละ 80 รูปแบบอารมณ์สงสัย จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 70 และ รูปแบบอารมณ์เศร้า อารมณ์โกรธจัด และ อารมณ์คุ้มคลั่ง จำนวน 6 ตัวแสดงเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 60 ตามลำดับ

2) ลักษณะการแสดงออกทางสีหน้าและอารมณ์ของตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงนางเอกมีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์ต่างๆ โดยตัวแสดงนางเอกมีการสีหน้าอารมณ์มากกว่า 1 แบบ ซึ่งสามารถจัดกลุ่มตามรูปแบบการแสดงอารมณ์ตามแบบสากลเป็น 4 กลุ่มอารมณ์หลักดังนี้

2.1) อารมณ์ความสุข ตัวแสดงนางเอกมีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์ความสุข แบ่งเป็นลักษณะการแสดงสีหน้าได้ดังนี้

2.1.1) สีหน้าอารมณ์แจ่มใส มีลักษณะคือ *คิ้วปกติ แหวตาสดใส ปากยิ้ม* มากที่สุด จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 77.7

2.1.2) สีหน้าอารมณ์ดีใจ มีลักษณะคือ *คิ้วเล็ก แหวตาสดใส* อ้าปากยิ้มค่อนข้างกว้าง- ยิ้มกว้าง มากที่สุด จำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 77.7

2.1.3) สีหน้าอารมณ์ดีใจมาก มีลักษณะคือ *คิ้วเล็ก หลับตา* พริ้มอ้าปากยิ้มค่อนข้างกว้าง - ยิ้มกว้างมาก จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1

2.2) สีหน้าอารมณ์ความเศร้า ตัวแสดงนางเอกมีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์ความเศร้า แบ่งเป็นลักษณะการแสดงสีหน้าได้ดังนี้

2.2.1) สีหน้าอารมณ์เศร้าซึม มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด แหวตาสั่น* ปากเม้มเล็กน้อย จำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 66.6

2.2.2) สีหน้าอารมณ์เสียใจ มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด หลับตา ปากอ้าเล็กน้อย* จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2

2.2.3) สีหน้าอารมณ์เสียใจมาก มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด น้ำตาคลอ* - *น้ำตาไหล ปากเม้มเล็กน้อย* จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 22.2

2.3) สีหน้าอารมณ์ความกลัว ตัวแสดงนางเอกมีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์ความกลัว แบ่งเป็นลักษณะการแสดงสีหน้าได้ดังนี้

2.3.1) สีหน้าอารมณ์ตกใจ มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด ตาโต อ้าปาก* เหวอจำนวน 7 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 77.7

2.3.2) สีหน้าอารมณ์วิตกกังวล มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด หรีต่า* หรือ *ตาลอย เม้มปาก หรืออ้าปากเล็กน้อย* จำนวน 9 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 100

2.3.3) สีหน้าอารมณ์หวาดกลัว ไม่พบว่า ตัวแสดงนางเอกมีการแสดงสีหน้าในลักษณะหวาดกลัวอย่างชัดเจน

2.4) สีหน้าอารมณ์ความโกรธ ตัวแสดงนางเอกมีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์ความโกรธ แบ่งเป็นลักษณะการแสดงสีหน้าได้ดังนี้

2.4.1) สีหน้าอารมณ์หงุดหงิด มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด หรีต่า ปากเม้ม หรือกัดฟันแน่น หรืออ้าปากกว้าง* จำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 66.6

2.4.2) **สีหน้าอารมณ์โกรธ** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด* ตาโต *เม้มปาก* *อ้าปากเล็กน้อย-กว้าง* หรือ *กัดฟันแน่น* จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 44.4

2.4.3) **สีหน้าอารมณ์โกรธจัด** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด* ตา *มึน* *เม้มปาก* *อ้าปากตะโกน* หรือ *กัดฟันแน่น* จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1

2.5) **สีหน้าอารมณ์ใช้ความคิด** ตัวแสดงนางเอกมีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์ใช้ความคิด แบ่งเป็นลักษณะการแสดงสีหน้าได้ดังนี้

2.5.1) **สีหน้าอารมณ์ครุ่นคิด** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวดน้อย* ตา *เพ่ง* หรือตา *ปรือ* *เม้มปาก* หรือ *อ้าปากเล็กน้อย* จำนวน 8 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 88.8

2.5.2) **สีหน้าอารมณ์สงสัย** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวดมาก* ตา *เพ่ง* หรือ *หรี่ตา* *ปากเม้ม* หรือ *อ้าปากเล็กน้อย* จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1

2.5.3) **สีหน้าอารมณ์เจ้าเล่ห์** มีลักษณะคือ *หลับตาข้างเดียว* *ปากเม้มยิ้มเล็กน้อย* จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1

2.6) **สีหน้าอารมณ์อื่นๆ** จากการศึกษายังพบว่า ตัวแสดงนางเอกมีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์อื่นๆ ที่สำคัญอีก ดังนี้คือ

2.6.1) **สีหน้าอารมณ์เขินอาย** มีลักษณะคือ 1) *คิ้วเล็ก* ตาโต *อ้าปากเหวอ* *แก้มซีดเส้นแดง-วงรีแดงเรื่อ* 2) *คิ้วเล็ก* ตา *พริ้ม* *ปากยิ้ม* จำนวน 8 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 88.8

2.6.2) **สีหน้าอารมณ์เจ็บปวด** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด* *หลับตา* หรือ *ขมิงตา* *อ้าปากกัดฟันแน่น* หรือ *อ้าปากร้อง* จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 33.3



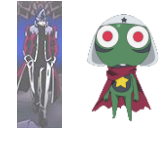
2.6.3) **สีหน้าอารมณ์คุ้มคลั่ง** มีลักษณะคือ *คิ้วเล็กสูง* ตา *เหลือกโต* *ปากอ้ากว้าง - ตะโกน* จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 11.1

โดยสรุป การแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงนางเอก ในกลุ่มสีหน้าอารมณ์หลักมีลักษณะที่ต่างกันอย่างเล็กน้อยในแต่ละสีหน้าอารมณ์ ซึ่งผู้วิจัยสามารถจะนำไปประยุกต์ออกแบบสร้างภาพการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงนางเอกหรือตัวแสดงเพศหญิงได้ต่อไป

6.3 ผลการวิเคราะห์ด้านบุคลิกลักษณะ(Characteristics) ของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์หรือเอเลี่ยน

จากการศึกษาสามารถสรุปประเด็นได้ดังตารางที่ 4.22 และสามารถอธิบายสรุปได้ดังนี้คือ



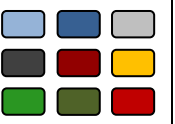
ตารางที่ 4.43 สรุปผลด้านบุคลิกลักษณะภายนอก(Form) ของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์หรือเอเลี่ยน

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1) รูปลักษณ์โครงสร้างร่างกาย	40	30	20	
	1) รูปลักษณ์หุ่นยนต์	2) รูปลักษณ์แอนดรอยด์	3) รูปลักษณ์เอเลี่ยน	
ภาพอ้างอิง				มีรูปลักษณ์อวตารในคอมพิวเตอร์จำนวน 1 เรื่อง
คำอธิบายลักษณะ	1) รูปลักษณ์ชาโมไร 2) รูปลักษณ์อสูรกาย 3) รูปลักษณ์เครื่องบินรบ 4) รูปลักษณ์นักกีฬา 5) รูปลักษณ์แมลง	1) รูปลักษณ์นักเรียนมัธยม 2) รูปลักษณ์เทพ - นางฟ้า 3) รูปลักษณ์มนุษย์	1) รูปลักษณ์ทหาร 2) รูปลักษณ์สัตว์	

ตารางที่ 4.44 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
2) รูปลักษณ์โครงสร้างส่วนศีรษะ	40	30	20	
ภาพอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะ	<p>1) รูปทรงอิสระ สรวมเกราะ มินอ หรือมี เขา กลุ่มสี วรรณะร้อน เช่น สีม่วง สีส้ม สีแดง สีเหลืองและสีดำ</p> <p>2) รูปหน้าทรงอิสระและรูปไข่ตั้งหน้า เรียวยาว</p> <p>3) ตารูปหกเหลี่ยมเรียว หัวตา-หางตา แหลม สีตาเหลือง หรือ สีส้ม</p> <p>4) จมูกเล็ก แหลมและจมูก สันยาวโค้ง</p> <p>5) ปากใหญ่ ฟันแฉก หรือ ปากหนา</p>	<p>1) ผมประบ่า ผมเปียยาวมาก หน้าหน้าเป็น แฉกซี่ตั้ง กลุ่มสี วรรณะร้อน เช่น สีโอลโรส สีน้ำตาล สีม่วง</p> <p>2) รูปหน้าไข่ตั้ง และ หน้าเรียว ยาว คางแหลม เล็ก ผิวสีขาวอมเหลือง</p> <p>3) ดวงตารูปไข่นอน และ ตา หกเหลี่ยม แนวนอน ตาโต และโตปาน กลาง สีเขียว-ฟ้าและสีน้ำตาล</p> <p>4) จมูกเล็ก ยาวโค้ง</p> <p>5) ปากบางเล็ก</p>	<p>1) รูปทรงรี และทรงกลม สรวมหมวก เกราะและ หมวกผ้าทหาร สีน้ำเงิน-สีดำ สีขาว-เทา</p> <p>2) รูปหน้าเรียว ยาว คางสัน รูปใบหน้า กลม ผิวสีขาว ชิด หรือ สีเขียว</p> <p>3) ดวงตารูป หกเหลี่ยม แนวนอน เรียว รูปกลมโต สีน้ำเงินดำ และสีแดง</p> <p>4) จมูกสันใหญ่ ยาวโค้ง และ ไม่มีจมูก</p> <p>5) ปากหนา ใหญ่และ ปากบางเล็ก</p>	

ตารางที่ 4.45 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
3) กลุ่มสีโครงสร้างโดยรวม	40	30	20	
ภาพสีอ้างอิง				
คำอธิบายลักษณะสี	<p>กลุ่มสีวรรณะเย็นและร้อน</p> <p>1) สีม่วง 2) สีเขียว 3) สีส้ม 4) สีดำ 5) สีแดง 6) สีเหลือง 7) สีเทา 8) สีเทาเข้ม 9) สีแดงเลือดนก 10) สีฟ้า 11) สีน้ำเงิน</p>	<p>กลุ่มสีวรรณะเย็นและร้อน</p> <p>1) สีเทา 2) สีเทาเข้ม 3) สีน้ำเงิน 4) สีน้ำเงินเข้ม 5) สีโอลโรส 6) สีม่วง 7) สีน้ำตาล 8) สีแดง 9) สีดำ</p>	<p>กลุ่มสีวรรณะเย็นและร้อน</p> <p>1) สีฟ้า 2) สีน้ำเงิน 3) สีเทา 4) สีดำ 5) สีแดงเลือดนก 6) สีเหลือง 7) สีเขียว 8) สีเขียวขี้ม้า 9) สีแดง</p>	

6.3.1 บุคลิกลักษณะภายนอก(Formation) ของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์หรือเอเลี่ยน

1) รูปลักษณ์โครงสร้างร่างกายของตัวแสดงกลุ่มเอเลี่ยนหรือหุ่นยนต์

จากการศึกษาวิเคราะห์พบว่า ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงภายนอกของตัวแสดงกลุ่มเอเลี่ยนหรือหุ่นยนต์ ในส่วนของลักษณะโครงสร้างร่างกาย และลักษณะส่วนศีรษะ สามารถสรุปผลในลักษณะภาพรวมที่สำคัญ แบ่งเป็นกลุ่มเป็น 3 กลุ่ม มีลักษณะแต่ละกลุ่ม ได้ดังนี้ คือ

1.1) กลุ่มหุ่นยนต์รบ จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 มีลักษณะแตกต่างกัน คือ 1) มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับรบขามูโรญี่ปุ่น 2) มีลักษณะคล้ายคลึงอสูรร้าย

แมงกว้าง รูปร่างนักกีฬา ผสมผสานระหว่างหุ่นยนต์และสิ่งมีชีวิต 3) หุ่นยนต์ที่มีลักษณะของแมงมุมและมด และ 4) หุ่นยนต์ที่มีการผสมผสานระหว่างนักรบซามูไรญี่ปุ่นกับเครื่องบินรบ

1.2) กลุ่มแอนดรอยด์ จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 โดยมีลักษณะที่แตกต่างกัน คือ 1) หุ่นแอนดรอยด์รูปร่างคล้ายเทพหรือนางฟ้ากรีกโบราณ 2) หุ่นแอนดรอยด์รูปร่างคล้ายมนุษย์ ในรูปของนักเรียนมัธยม และ 3) หุ่นแอนดรอยด์รูปร่างคล้ายมนุษย์ ในรูปของแม่บ้านหรือ พี่เลี้ยง

1.3) กลุ่มเอเลี่ยน จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 โดยมีลักษณะที่แตกต่างกัน คือ 1) เอเลี่ยนที่มีลักษณะของกบผสมผสานลักษณะของทหารญี่ปุ่นยุคสงครามโลกผสมกับลักษณะของนักรบโรมัน จีน ในยุคโบราณ โดยมีรูปลักษณะ(Formation) แบบลอดทอน 2) เอเลี่ยนที่มีลักษณะของทหารยศผู้พัน คล้ายลักษณะผสมของชุดเกราะโรมันและชุดทหารนาซีเยอรมัน โดยมีรูปลักษณะ(Formation) แบบเหมือนจริง

1.4) รูปอวตารในระบบคอมพิวเตอร์ จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 คือ อวตาร(Avatar) ในคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตสูงชื่อ Love Machine ที่มีลักษณะของเทพคล้ายเทพชาวอินเดีย โดยมีรูป ลักษณะ(Formation) แบบเหมือนจริง

2) รูปลักษณะส่วนศีรษะโดยรวมของตัวแสดงกลุ่มเอเลี่ยนหรือหุ่นยนต์

จากการศึกษา พบว่า ลักษณะส่วนศีรษะโดยรวมของตัวแสดงกลุ่มเอเลี่ยนหรือหุ่นยนต์ แบ่งได้ดังนี้ คือ

2.1) กลุ่มหุ่นยนต์รบ รวมจำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 ประกอบด้วยลักษณะดังนี้

- **อิงลักษณะนักรบซามูไร** จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 โดยมีลักษณะของหุ่นยนต์ที่สวมชุดเกราะคล้ายคลึงกับชุดเกราะของนักรบซามูไร โดยเฉพาะส่วนหมวก

- **อิงลักษณะอสูร** จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 ส่วนศีรษะจะมีลักษณะคล้ายภูติผี ปีศาจ ผสมหมวกเกราะของนักรบซามูไร

- **อิงสัตว์หรือแมลง** จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 ส่วนของศีรษะจะมีลักษณะคล้ายทรงกลมคล้ายมดหรือแมงมุม ดวงตาสามารถหมุนเพื่อการมองเห็นรอบด้าน

2.2) กลุ่มแอนดรอยด์ จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 ประกอบด้วยลักษณะดังนี้

- **อิงลักษณะมนุษย์** จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะเหมือนมนุษย์ คือ 1) เด็กวัยรุ่นหญิงนักเรียนมัธยม ผมหยาวสีม่วง-น้ำเงิน 2) สาววัยรุ่น ผมหยาวประบ่าสีน้ำตาลเข้ม มีหน้าที่รับใช้ในบ้าน

- **อิงลักษณะเทพ-นางฟ้า** จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 คือ มีลักษณะเป็นแอนดรอยด์เด็กสาวในชุดเกราะนักรบกรีก-โรมันโบราณ ส่วนศีรษะคล้ายลักษณะของอสูรตัวละครคาบูกิ

2.3) กลุ่มเอเลี่ยน อิงลักษณะทหาร จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 ส่วนของศีรษะมีลักษณะ คือ 1) ทรงกลม ตากลมใหญ่ สีแดง สวมหมวกผ้าแบบทหารญี่ปุ่นยุค

สงครามโลก 2) ส่วนศีรษะรูปทรงรี สรวมหมวกลักษณะคล้ายหมวกเกราะเหล็กนักรบโรมันโบราณ ทรงสูง

โดยสรุป คือ ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงภายนอกของตัวแสดงกลุ่มเอเลียนหรือหุ่นยนต์ ในส่วนของลักษณะโครงสร้างร่างกาย และลักษณะส่วนศีรษะ มีลักษณะร่วมที่สำคัญ แบ่งเป็นกลุ่มได้ ดังนี้ คือ 1) *กลุ่มหุ่นยนต์* มีลักษณะของนักรบชาโมโรและเทคโนโลยีขั้นสูง มากที่สุด รองลงมา คือ 2) *กลุ่มแอนดรอยด์* มีลักษณะของการเลียนแบบลักษณะของมนุษย์ปกติ มากที่สุด และ 3) *กลุ่มเอเลียน* มีลักษณะของทหารมากที่สุด เรียงตามลำดับกลุ่ม โดยผู้วิจัยจะได้นำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบภาพคาแรคเตอร์หรือภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลียนต่อไป

6.3.2 บุคลิกลักษณะภายใน(Personality) ของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์หรือเอเลียน

จากการศึกษา สามารถสรุปได้ดังตารางที่ 4.23 และอธิบายได้ดังนี้คือ

ตารางที่ 4.46 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านบุคลิกลักษณะภายใน(Personality) ของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลียน

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1. ความรู้	-	30	20	
	1) กลุ่มหุ่นยนต์	2) กลุ่มแอนดรอยด์	3) กลุ่มเอเลียน	
	ไม่มีการระบุ	1) การบ้าน การเรือน 2) ระดับมัธยมศึกษา	1) ความเป็นผู้นำ 2) การทหาร การรบ	
2. ทักษะความเชี่ยวชาญ	40	20	20	
คำอธิบายลักษณะ	1) ด้านการต่อสู้ การรบ	1) เป็นพี่เลี้ยง แม่บ้าน 2) การต่อสู้ การรบ	1) ด้านการต่อสู้ การรบ 2) ด้านพลังจิต 3) ด้านการบังคับหุ่นยนต์	

ตารางที่ 4.47 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
3. ลักษณะอุปนิสัย	10	30	20	ตัวแสดงมี ลักษณะ อุปนิสัย มากกว่า 1 ด้าน
คำอธิบายลักษณะ	1) ชอบพูดคุย	1) เรียบร้อย ซื่อาย 2) ร่าเริง - จิตแปรปรวน	1) กล้าหาญ 2) ฉลาด 3) เข้มแข็ง 4) เผด็จการ	
4. พฤติกรรมที่มักกระทำ	10	30	20	
คำอธิบายลักษณะ	1) มักคลุ้มคลั่ง ควบคุมไม่ได้	1) นิ่งเงียบ เอียงอาย 2) พูดมี เงื่อนไข	1) ยิ้มมีเสน่ห์ 2) อารมณ์ เกรี้ยวกราด	
5. ปมในใจ	-	20	10	
คำอธิบายลักษณะ	ไม่มีการระบุ	แบบขาด ความอบอุ่น 1) ต้องการ ได้รับการ ยอมรับ ว่าเป็นมนุษย์ 2) ต้องการ เพื่อน ความ รักและ ความเข้าใจ	แบบขาด ความอบอุ่น 1) ขาดเพื่อน ขาดความ รักและ ความเข้าใจ	
6. จุดแข็ง	40	30	20	ตัวแสดงมี จุดแข็ง มากกว่า 1 อย่าง
คำอธิบายลักษณะ	1) เป็น หุ่นยนต์ผสม ชีวะ 2) มีพลังมาก เพิ่มพลังได้ 3) ติดอาวุธได้ หลายชนิด 4) รวดเร็ว คล่องแคล่ว	1) คล้าย มนุษย์มาก 2) มีอารมณ์ ความรู้สึก 3) คิด พูด อย่างมีเหตุผล 4) มีพลัง คุ้มครอง- ทำลาย	1) ความสามารถ ในการผสาน ร่างกับเอเลี่ยน อื่นๆ 2) มี พลังจิต	

ตารางที่ 4.48 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
7. จุดอ่อน	40	20	-	
	ไม่มีจุดอ่อน หรือไม่มี จุดอ่อนปรากฏ อย่างชัดเจน	1) โปรแกรม บกพร่องง่าย	ไม่มีจุดอ่อน หรือไม่มี จุดอ่อน ปรากฏอย่าง ชัดเจน	
8. สิ่งที่เกิดขึ้น - กลัว	ตัวแสดงกลุ่มนี้ทั้งหมดทุกเรื่องไม่มี หรือไม่ ปรากฏสิ่งที่เกิดขึ้น หรือกลัวอย่างชัดเจน			
9. สิ่งที่ชอบหรือคลั่งไคล้	ตัวแสดงกลุ่มนี้ทั้งหมดทุกเรื่องไม่มี หรือไม่ ปรากฏสิ่งที่ชอบหรือคลั่งไคล้อย่างชัดเจน			
10. ความต้องการ	-	30	20	
	ไม่มีการระบุ	1) ต้องการ เป็นมนุษย์ 2) ด้านการ อุทิศตน 3) ด้าน ประสบ ความสำเร็จ	1) ด้าน ประสบ ความสำเร็จ	

1) ความรู้ของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน

จากการศึกษา พบว่า ความรู้ของตัวแสดงกลุ่มนี้ มีลักษณะ คือ

1.1) กลุ่มหุ่นยนต์ จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 ไม่ปรากฏลักษณะ
ความรู้

1.2) กลุ่มแอนดรอยด์ จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 มีลักษณะของ
ความรู้ในด้าน 1) ด้านการบ้านการเรือน การดูแลบ้าน เป็นพี่เลี้ยง จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ
20 และ 2) เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10

1.3) กลุ่มเอเลี่ยน จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะของความรู้ คือ
1) ความเป็นผู้นำ ผู้บังคับบัญชา และ 2) การทหารและการรบ

2) ทักษะความเชี่ยวชาญของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน

จากการศึกษา พบว่า ทักษะความเชี่ยวชาญของตัวแสดงกลุ่มนี้ มีลักษณะ คือ

2.1) กลุ่มหุ่นยนต์ จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 ทั้งหมดมีลักษณะของทักษะความเชี่ยวชาญ *ด้านการต่อสู้ การสู้รบ* เช่นเดียวกัน

2.2) กลุ่มแอนดรอยด์ ทั้งหมดจำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะของความรู้ทักษะความเชี่ยวชาญ คือ 1) *ด้านการเป็นพี่เลี้ยงและแม่บ้าน* 2) *ด้านการต่อสู้ การรบ* จำนวน 1 ตัวแสดงและ *ด้านการเป็นพี่เลี้ยง แม่บ้าน* จำนวน 1 ตัวแสดง

2.3) กลุ่มเอเลียน จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะของทักษะความเชี่ยวชาญ คือ *ด้านการต่อสู้และการรบ* จำนวน 1 ตัวแสดง และมีทักษะความเชี่ยวชาญ 1) *ด้านการต่อสู้และการรบ* 2) *ด้านพลังจิต* และ 3) *ด้านการบังคับหุ่นยนต์* จำนวน 1 ตัวแสดง

3) ลักษณะอุปนิสัยของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลียน

จากการศึกษา พบว่า ลักษณะอุปนิสัยของตัวแสดงกลุ่มนี้ มีลักษณะ คือ

3.1) กลุ่มหุ่นยนต์ จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 มีลักษณะอุปนิสัยชอบพูดคุยเล่น หยอกล้อกัน คล้ายผู้หญิง โดยอีก 3 ตัวแสดง ไม่ปรากฏลักษณะอุปนิสัย

3.2) กลุ่มแอนดรอยด์ ทั้งหมดจำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 มีลักษณะของอุปนิสัย คือ 1) *เรียบร้อย ซื่อาย* จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 และ 2) *มีนิสัยร่าเริง แต่บางครั้งมีลักษณะจิตใจแปรปรวน* จากความบกพร่องของโปรแกรม จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10

3.3) กลุ่มเอเลียน จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะอุปนิสัย คือ 1) *กล้าหาญ* 2) *ฉลาด* 3) *เข้มแข็ง* และ 4) *เผด็จการ*

4) พฤติกรรมที่มักกระทำของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลียน

จากการศึกษา พบว่า พฤติกรรมที่มักกระทำของตัวแสดงกลุ่มนี้ มีลักษณะ คือ

4.1) กลุ่มหุ่นยนต์ จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 มีลักษณะพฤติกรรมที่มักกระทำ คือ *มักคลุ้มคลั่ง ควบคุมไม่ได้* โดยอีก 3 ตัวแสดง ไม่ปรากฏลักษณะพฤติกรรมที่มักกระทำ

4.2) กลุ่มแอนดรอยด์ ทั้งหมดจำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 มีลักษณะของพฤติกรรมที่มักกระทำ คือ 1) *นิ่งเงียบ เอียงอาย* จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 และ 2) *มักพูดมีเงื่อนไข* จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10

4.3) กลุ่มเอเลียน จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะพฤติกรรมที่มักกระทำ คือ 1) *ยิ้มมีเลศนัย* จำนวน 1 ตัวแสดง และ 2) *อารมณ์เกรี้ยวกราด* จำนวน 1 ตัวแสดง

5) ปมในใจของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลียน

จากการศึกษา พบว่า ปมในใจของตัวแสดงกลุ่มนี้ มีลักษณะ คือ

5.1) กลุ่มหุ่นยนต์ ตัวแสดงกลุ่มนี้ ไม่ปรากฏลักษณะปมในใจ

5.2) กลุ่มแอนดรอยด์ ทั้งหมดจำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะของปมในใจ *แบบขาดความอบอุ่น* คือ 1) *ต้องการได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์* จำนวน 1 ตัวแสดง และ 2) *ต้องการเพื่อน ความรักและความเข้าใจ* จำนวน 1 ตัวแสดง

5.3) กลุ่มเอเลียน จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 มีลักษณะของปมในใจ *แบบขาดความอบอุ่น* คือ *ขาดเพื่อน ขาดความรักและความเข้าใจ*

6) จุดแข็งของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน

จากการศึกษา พบว่า จุดแข็งของตัวแสดงกลุ่มนี้ มีลักษณะ คือ

6.1) กลุ่มหุ่นยนต์ จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 มีลักษณะของจุดแข็ง คือ 1) เป็นหุ่นยนต์ผสมชีวะ 2) มีพลังมาก เพิ่มพลังได้ 3) ติดอาวุธได้หลายชนิด 4) รวดเร็ว คล่องแคล่ว

6.2) กลุ่มแอนดรอยด์ ทั้งหมดจำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 มีลักษณะจุดแข็ง คือ 1) มีรูปร่างลักษณะคล้ายมนุษย์มาก 2) มีอารมณ์ความรู้สึกแบบมนุษย์ 3) สามารถคิด พูดได้อย่างมีเหตุผล จำนวน 2 ตัวแสดง และ 1) มีรูปร่างลักษณะคล้ายมนุษย์มาก 2) มีอารมณ์ความรู้สึกแบบมนุษย์ 3) สามารถคิด พูดได้อย่างมีเหตุผล และ 4) มีพลังคุ้มครอง-ทำลาย จำนวน 1 ตัวแสดง

6.3) กลุ่มเอเลี่ยน จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะของจุดแข็ง คือ 1) ความสามารถในการผสมร่างกับเอเลี่ยนอื่นๆ เพื่อเพิ่มพลังได้ จำนวน 1 ตัวแสดง และ 2) มีพลังจิตครอบงำผู้อื่นได้ จำนวน 1 ตัวแสดง

7) จุดอ่อนของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน

จากการศึกษา พบว่า จุดอ่อนของตัวแสดงกลุ่มนี้ มีลักษณะ คือ

7.1) กลุ่มหุ่นยนต์ ตัวแสดงกลุ่มนี้ ไม่มีจุดอ่อนหรือไม่มีจุดอ่อนปรากฏอย่างชัดเจน

7.2) กลุ่มแอนดรอยด์ ทั้งหมดจำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 มีลักษณะจุดอ่อน คือ โปรแกรมควบคุมแอนดรอยด์บกพร่องง่าย

7.3) กลุ่มเอเลี่ยน ตัวแสดงกลุ่มนี้ ไม่มีจุดอ่อนหรือไม่มีจุดอ่อนปรากฏอย่างชัดเจน

8) สิ่งที่เกิดขึ้น - กลัวของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงกลุ่มนี้ทั้งหมดทุกเรื่องไม่มี หรือ ไม่ปรากฏสิ่งที่เกิดขึ้นหรือกลัวอย่างชัดเจน

9) สิ่งที่ชอบหรือกลัวของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน

จากการศึกษา พบว่า ตัวแสดงกลุ่มนี้ทั้งหมดทุกเรื่องไม่มี หรือ ไม่ปรากฏสิ่งที่ชอบหรือกลัวอย่างชัดเจน

10) ความต้องการของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน

จากการศึกษา พบว่า ความต้องการของตัวแสดงกลุ่มนี้ มีลักษณะ คือ

10.1) กลุ่มหุ่นยนต์ ตัวแสดงกลุ่มนี้ ไม่มีความต้องการหรือไม่มีความต้องการปรากฏอย่างชัดเจน

10.2) กลุ่มแอนดรอยด์ ทั้งหมดจำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 มีลักษณะความต้องการ คือ 1) ต้องการเป็นมนุษย์ 2) ด้านการอุทิศตน จำนวน 2 ตัวแสดง และ มีความต้องการ 3) ประสบความสำเร็จในด้านหน้าที่ที่รับผิดชอบ จำนวน 1 ตัวแสดง

10.3) กลุ่มเอเลี่ยน จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะความต้องการ คือ ความต้องการประสบความสำเร็จในด้านหน้าที่ที่รับผิดชอบและตามความมุ่งหวัง

สรุป โดยปกติ ตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยนมักจะไม่มีการรับรู้ความรู้สึก ไม่สามารถพูดสื่อสารโดยตรงกับมนุษย์ได้ แต่จากกลุ่มตัวอย่างศึกษา ตัวแสดงกลุ่มนี้ถูกออกแบบให้มีลักษณะเหมือนกับมนุษย์มากที่สุด เพื่อให้สามารถสื่อสารอารมณ์ได้ตามเรื่องราว จึงมีตัวแสดงที่สำคัญในกลุ่มนี้ เช่น *กลุ่มแอนดรอยด์ และกลุ่มเอเลี่ยน* ที่มีลักษณะโครงสร้าง รูปร่าง ลักษณะภายนอก(Formation) เหมือนมนุษย์มาก และมีลักษณะภายใน(Personality) คล้ายคลึงกับมนุษย์ ซึ่งลักษณะเช่นนี้ ผู้วิจัยสามารถจะนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยนต่อไป

6.3.3 คุณลักษณะหรือความสามารถพิเศษ(Special Attributes) ของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน

จากการศึกษา สามารถสรุปได้ดังตารางที่ 4.24 และอธิบายได้ดังนี้คือ

ตารางที่ 4.49 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านคุณลักษณะหรือความสามารถพิเศษ(Special Attributes) ของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
	1) กลุ่มหุ่นยนต์	2) กลุ่มแอนดรอยด์	3) กลุ่มเอเลี่ยน	
1. ความสามารถพิเศษ - พลังทางกาย	40	10	10	ตัวแสดง มีพลังทางกาย
คำอธิบายลักษณะ	1) เคลื่อนที่วิ่งได้รวดเร็ว กระโดดได้สูงไกล 2) เปลี่ยนร่างเพิ่มพลัง เมื่อเข้าสู่โหมดต่างๆ 3) ทிடอาวุธได้มาก	1) ใช้พลังงานไฟฟ้า และแบตเตอรี่	1) สามารถผสม เชื่อมต่อร่างกับเอเลี่ยน เพื่อเพิ่มพลังได้	มากกว่า 1 แบบ

ตารางที่ 4.50 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
2. ความสามารถพิเศษ - พลัง ของชีวิต	10	30	10	
คำอธิบายลักษณะ	1) พลังงานชีวิต เชื่อมต่อกับ มนุษย์ได้	1) มีอารมณ์ ความรู้สึก เหมือน มนุษย์ 2) พลังความ เป็น Angeliods	1) พลังและ วิถีชีวิตเปลี่ยนไป เมื่อผสานร่าง กับเอเลียน	
3. ความสามารถพิเศษ - พลัง ทางจิต	10	10	10	
คำอธิบายลักษณะ	1) สามารถ เชื่อมต่อจิตใจ กับมนุษย์ได้	1) มีพลังจิต สามารถ ควบคุม สิ่งของ ต่างๆ ได้	1) มีพลังจิต สามารถ ควบคุม จิตใจคน ได้	
4. ความสามารถพิเศษ - พลัง ทางการสื่อสาร	20	30	20	
คำอธิบายลักษณะ	1) สามารถ เชื่อมต่อการ สื่อสารกับ ระบบคลื่น สมอง กับมนุษย์ได้ 2) มีอารมณ์ ความรู้สึก สื่อสาร กับมนุษย์ได้	1) มีอารมณ์ ความรู้สึก สื่อสาร กับมนุษย์ได้	1) สามารถ สื่อสารด้วย ภาษา มีอารมณ์ ความรู้สึก สื่อสาร กับมนุษย์ได้	

ตารางที่ 4.51 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
5. ความสามารถพิเศษ - พลังเปลี่ยนแปลง	30	10	10	
คำอธิบายลักษณะ	1) เปลี่ยนร่างเพิ่มพลัง เมื่อเข้าสู่โหมดต่างๆ 2) เปลี่ยนร่างเป็นเครื่องบินรบได้	1) สามารถเปลี่ยนแปลงร่างที่มีพลังกล้าแข็งขึ้น	1) เปลี่ยนแปลงและสร้างเหตุการณ์รวมไปถึงสิ่งต่างๆได้ตามความต้องการ	
6. ความสามารถพิเศษ - พลังปกป้อง	-	10	-	
คำอธิบายลักษณะ	ไม่มีความสามารถพิเศษ - พลังปกป้อง	1) มีคลื่นพลังเอจิส	ไม่มีความสามารถพิเศษ - พลังปกป้อง	
7. ความสามารถพิเศษ - พลังทำลาย	40	20	20	
คำอธิบายลักษณะ	1) ทำลายได้ด้วยตนเองจากการต่อสู้ 2) ใช้อาวุธทำลาย	1) ใช้อาวุธทำลาย 2) ใช้คลื่นพลังเอจิส	1) ใช้อาวุธทำลาย 2) ใช้คลื่นพลังจิต	

1) ความสามารถพิเศษ - พลังทางกายของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลียน

1.1) กลุ่มหุ่นยนต์ ทั้งหมดจำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 มีลักษณะความสามารถพิเศษ - พลังทางกาย คือ 1) เคลื่อนที่ วิ่งได้รวดเร็ว กระโดดได้สูงและไกล 2) เปลี่ยนร่าง เพิ่มพลัง เมื่อเข้าสู่โหมดต่างๆ และ 3) ดัดอาวุธได้มาก

1.2) **กลุ่มแอนดรอยด์** มีจำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 มีลักษณะความสามารถพิเศษ – พลังทางกาย คือ *ใช้พลังงานไฟฟ้าและระบบแบตเตอรี่เพื่อหล่อเลี้ยงระบบชีวิต*

1.3) **กลุ่มเอเลี่ยน** จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 มีลักษณะความสามารถพิเศษ – พลังทางกาย คือ *สามารถผสม เชื่อมต่อร่างกับเอเลี่ยนเพื่อเพิ่มพลังได้*

2) ความสามารถพิเศษ – พลังของชีวิตของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน

2.1) **กลุ่มหุ่นยนต์** ทั้งหมดจำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 มีลักษณะความสามารถพิเศษ – พลังของชีวิต คือ *พลังงานชีวิตเชื่อมต่อกับมนุษย์ได้*

2.2) **กลุ่มแอนดรอยด์** รวมจำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 มีลักษณะความสามารถพิเศษ – พลังของชีวิต คือ *มีอารมณ์ความรู้สึกเหมือนมนุษย์* จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 และ 1) *มีอารมณ์ความรู้สึกเหมือนมนุษย์* 2) *พลังความเป็น Angeliods* จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10

2.3) **กลุ่มเอเลี่ยน** จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 มีลักษณะความสามารถพิเศษ – พลังของชีวิต คือ *พลังและวิถีชีวิตเปลี่ยนไป เมื่อผสมร่างกับเอเลี่ยน*

3) ความสามารถพิเศษ – พลังทางจิตของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน

3.1) **กลุ่มหุ่นยนต์** จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 มีลักษณะความสามารถพิเศษ – พลังทางจิต คือ *พลังงานชีวิตเชื่อมต่อกับมนุษย์ได้*

3.2) **กลุ่มแอนดรอยด์** จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 มีลักษณะความสามารถพิเศษ – พลังทางจิต คือ *มีพลังจิตสามารถ ควบคุมสิ่งของต่างๆ ได้*

3.3) **กลุ่มเอเลี่ยน** จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 มีลักษณะความสามารถพิเศษ – พลังทางจิต คือ *มีพลังจิตสามารถ ควบคุมจิตใจคนได้*

4) ความสามารถพิเศษ – พลังทางการสื่อสารของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน

4.1) **กลุ่มหุ่นยนต์** จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะความสามารถพิเศษ – พลังทางการสื่อสาร คือ 1) *สามารถเชื่อมต่อการสื่อสารกับระบบคลื่นสมองกับมนุษย์ได้* จำนวน 1 ตัวแสดง และ 2) *มีอารมณ์ความรู้สึกสื่อสารกับมนุษย์ได้* จำนวน 1 ตัวแสดง

4.2) **กลุ่มแอนดรอยด์** จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 มีลักษณะความสามารถพิเศษ – พลังทางการสื่อสาร คือ *มีอารมณ์ความรู้สึก พุดคุยสื่อสารกับมนุษย์ได้*

4.3) **กลุ่มเอเลี่ยน** จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะความสามารถพิเศษ – พลังทางการสื่อสาร คือ *สามารถสื่อสารด้วยภาษา มีอารมณ์ความรู้สึกสื่อสารกับมนุษย์ได้*

5) ความสามารถพิเศษ – พลังการเปลี่ยนแปลงของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน

5.1) **กลุ่มหุ่นยนต์** จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 มีลักษณะความสามารถพิเศษ – พลังทางการเปลี่ยนแปลง คือ 1) *เปลี่ยนร่าง เพิ่มพลัง เมื่อเข้าสู่โหมดต่างๆ* จำนวน 2 ตัวแสดง และ 2) *เปลี่ยนร่างเป็นเครื่องบินรบได้* จำนวน 1 ตัวแสดง

5.2) **กลุ่มแอนดรอยด์** จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 มีลักษณะความสามารถพิเศษ – พลังทางการเปลี่ยนแปลง คือ *สามารถเปลี่ยนแปลงร่างที่มีพลังกล้าแข็งขึ้น*

5.3) **กลุ่มเอเลียน** จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 มีลักษณะความสามารถพิเศษ – พลังทางการเปลี่ยนแปลง คือ *เปลี่ยนแปลงและสร้างเหตุการณ์ รวมไปถึงสิ่งต่างๆได้ตามความต้องการ*

6) **ความสามารถพิเศษ – พลังการปกป้องของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลียน**

6.1) **กลุ่มหุ่นยนต์** ตัวแสดงกลุ่มนี้ไม่มีความสามารถพิเศษ- พลังปกป้อง

6.2) **กลุ่มแอนดรอยด์** จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10 มีลักษณะความสามารถพิเศษ – พลังทางการปกป้อง คือ *มีคลื่นพลังเอจิสปกป้องร่างกาย*

6.3) **กลุ่มเอเลียน** ตัวแสดงกลุ่มนี้ไม่มีความสามารถพิเศษ- พลังปกป้อง

7) **ความสามารถพิเศษ – พลังทำลายของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลียน**

7.1) **กลุ่มหุ่นยนต์** จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 มีลักษณะความสามารถพิเศษ – พลังทำลาย คือ 1) *ทำลายได้ด้วยตนเองจากการต่อสู้* และ 2) *ใช้อาวุธทำลาย*


7.2) **กลุ่มแอนดรอยด์** จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะความสามารถพิเศษ – พลังทำลาย คือ 1) *ใช้อาวุธทำลาย* จำนวน 1 ตัวแสดง 2) *มีคลื่นพลังเอจิสทำลาย* จำนวน 1 ตัวแสดง

7.3) **กลุ่มเอเลียน** จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะความสามารถพิเศษ – พลังทำลาย คือ 1) *ใช้อาวุธทำลาย* จำนวน 1 ตัวแสดง 2) *ใช้คลื่นพลังจิตครอบงำ* จำนวน 1 ตัวแสดง

6.3.5 **รูปแบบ ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์(Facial Expression) ของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลียน**

จากการศึกษาพบว่า รูปแบบ ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลียน นอกเหนือจากรูปแบบ ลักษณะการแสดงสีหน้า อารมณ์แบบปกติ สามารถสรุปและแสดงได้ดังตารางที่ 4.25

ตารางที่ 4.52 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านรูปแบบ ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ (Facial Expression) ของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
ลักษณะการแสดงออกทางสีหน้าและอารมณ์	รวมทั้งกลุ่มหุ่นยนต์ กลุ่มแอนดรอยด์ และกลุ่มเอเลี่ยน			
1) อารมณ์ความสุข	30	20	-	
	1) สีหน้าแจ่มใส	2) สีหน้าดีใจ	3) สีหน้าดีใจมาก	
ภาพอ้างอิง			-	ตัวแสดงมีการสีหน้าอารมณ์มากกว่า 1 แบบ
คำอธิบายลักษณะ	1) คิ้วปกติ แววตาสดใส ปากยิ้ม	1) คิ้วเล็ก แววตาสดใส อ้าปากยิ้ม ค่อนข้างกว้าง - ยิ้มกว้าง	-	
2) อารมณ์ความเศร้า	40	20	-	
	1) สีหน้าเศร้าซึม	2) สีหน้าเสียใจ	3) สีหน้าเสียใจมาก	
ภาพอ้างอิง			-	ตัวแสดงมีการสีหน้าอารมณ์มากกว่า 1 แบบ
คำอธิบายลักษณะ	1) คิ้วขมวด แววตาสัน ปากเหม่อ เล็กน้อย	1) คิ้วขมวด หลับตา น้ำตาคลอ ปากอ้า เล็กน้อย	-	

ตารางที่ 4.53 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
3) อารมณ์ความกลัว	50	20	-	
	1) สีหน้าตกใจ	2) สีหน้าวิตกกังวล	3) สีหน้าหวาดกลัว	
ภาพอ้างอิง			-	ตัวแสดงมีการสีหน้าอารมณ์มากกว่า 1 แบบ
คำอธิบายลักษณะ	1) คิ้วขมวด ตาโต อ้าปากเหวอ	1) คิ้วขมวด หรือ ตา หรือ ตาลอย เม้มปาก หรืออ้าปาก เล็กน้อย	-	
4) อารมณ์ความโกรธ	30	30	-	
	1) สีหน้าหงุดหงิด	2) สีหน้าโกรธ	3) สีหน้าโกรธจัด	
			-	ตัวแสดงมีการสีหน้าอารมณ์มากกว่า 1 แบบ
	1) คิ้วขมวด หรือ ตา ปาก เม้มหรือ กัดฟันแน่น หรืออ้าปากกว้าง	1) คิ้วขมวด ตาโต เม้มปาก อ้าปาก เล็กน้อย-กว้าง หรือกัดฟันแน่น	-	

ตารางที่ 4.54 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
ลักษณะการแสดงออกทางสีหน้าและอารมณ์	รวมทั้งกลุ่มหุ่นยนต์ กลุ่มแอนดรอยด์ และกลุ่มเอเลียน			
5) อารมณ์ใช้ความคิด	40	-	-	
	1) สีหน้าครุ่นคิด	2) สีหน้าสงสัย	3) สีหน้าเจ้าเล่ห์	
ภาพอ้างอิง		-	-	
คำอธิบายลักษณะ	1) คิ้วขมวดน้อย ตาเพ่ง หรือตาปรือ เม้มปาก หรืออ้าปาก เล็กน้อย	-	-	
6) อารมณ์อื่นๆ	20	-	20	
	1) สีหน้าเขินอาย	2) สีหน้าเจ็บปวด	3) สีหน้าคุ้มคลั่ง	
ภาพอ้างอิง		-		
คำอธิบายลักษณะ	1) คิ้วเล็ก ตาโต อ้าปากเหวอ แก้มแดงเรื่อ	-	1) คิ้วเล็กสูง ตาเหลือกโต อ้าปากกว้าง	

จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลียน มีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์ต่างๆ ซึ่งสามารถจัดกลุ่มตามรูปแบบการแสดงอารมณ์ตามแบบสากลเป็น 4 กลุ่มอารมณ์หลักดังนี้

1) **อารมณ์ความสุข** ตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน มีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์ความสุข แบ่งเป็นลักษณะการแสดงสีหน้าได้ดังนี้

1.1) **สีหน้าอารมณ์แจ่มใส** มีลักษณะคือ *คิ้วปกติ - คิ้วเล็ก แววตาสดใส ปากยิ้มเล็ก น้อย* มากที่สุด จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30

1.2) **สีหน้าอารมณ์ดีใจ** มีลักษณะคือ *คิ้วเล็ก แววตาสดใส* อ้าปากยิ้มค่อนข้างกว้าง- ยิ้มกว้าง มากที่สุด จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20

1.3) **สีหน้าอารมณ์ดีใจมาก** ไม่พบว่า ตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน มีการแสดงสีหน้าอารมณ์ดีใจมาก

2) **สีหน้าอารมณ์ความเศร้า** ตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน มีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์ความเศร้า แบ่งเป็นลักษณะการแสดงสีหน้าได้ดังนี้

2.1) **สีหน้าอารมณ์เศร้าซึม** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด แววตาสันปากเม้ม เล็กน้อย* จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40

2.2) **สีหน้าอารมณ์เสียใจ** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด แววตาสันหรือน้ำตาคลอ หรือหลับตา ปากเม้มเล็กน้อย* จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20

2.3) **สีหน้าอารมณ์เสียใจมาก** ไม่พบว่า ตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน มีการแสดงสีหน้าอารมณ์เสียใจมาก

3) **สีหน้าอารมณ์ความกลัว** ตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน มีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์ความกลัว แบ่งเป็นลักษณะการแสดงสีหน้าได้ดังนี้

3.1) **สีหน้าอารมณ์ตกใจ** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด ตาโต อ้าปากเหวอ* จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50

3.2) **สีหน้าอารมณ์วิตกกังวล** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด หรีตา หรือตาลอย เม้มปาก หรืออ้าปากเล็กน้อย* จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20

3.3) **สีหน้าอารมณ์หวาดกลัว** ไม่พบว่า ตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน มีการแสดงสีหน้าอารมณ์หวาดกลัว

4) **สีหน้าอารมณ์ความโกรธ** ตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน มีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์ความโกรธ แบ่งเป็นลักษณะการแสดงสีหน้าได้ดังนี้

4.1) **สีหน้าอารมณ์หงุดหงิด** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด หรีตา ปากเม้ม หรือกัดฟันแน่น หรืออ้าปากกว้าง* จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30

4.2) **สีหน้าอารมณ์โกรธ** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวด ตาโต เม้มปาก อ้าปากเล็กน้อย-กว้าง หรือกัดฟันแน่น* จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30

4.3) **สีหน้าอารมณ์โกรธจัด** ไม่พบว่า ตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน มีการแสดงสีหน้าอารมณ์โกรธจัด

5) **สีหน้าอารมณ์ใช้ความคิด** ตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน มีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์ใช้ความคิด แบ่งเป็นลักษณะการแสดงสีหน้าได้ดังนี้

5.1) **สีหน้าอารมณ์ครุ่นคิด** มีลักษณะคือ *คิ้วขมวดน้อย ตาเพ่งหรือตาปริบ เม้มปาก หรืออ้าปากเล็กน้อย* จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40

5.2) สีน้าอารมณ์สงสัย ไม่พบว่า ตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน มีการแสดงสีน้าอารมณ์สงสัย

5.3) สีน้าอารมณ์เจ้าเล่ห์ ไม่พบว่า ตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน มีการแสดงสีน้าอารมณ์เจ้าเล่ห์

6) สีน้าอารมณ์อื่นๆ จากการศึกษายังพบว่า ตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน มีรูปแบบและลักษณะของการแสดงสีน้าอารมณ์อื่นๆ ที่สำคัญอีก ดังนี้คือ

6.1) สีน้าอารมณ์เขินอาย มีลักษณะคือ *คิ้วเล็ก ตาโต อ้าปากเหวอ แก้มแดงเรื่อ* จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20

6.3) สีน้าอารมณ์เจ็บปวด ไม่พบว่า ตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน มีการแสดงสีน้าอารมณ์เจ็บปวด

6.2) สีน้าอารมณ์คุ้มคลั่ง มีลักษณะคือ *คิ้วขมวดตามึง หรือ ตาเปล่งประกายแสง ปากอ้าตะโกน* จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20

โดยสรุป รูปแบบการแสดงสีน้าอารมณ์ของตัวแสดงกลุ่มหุ่นยนต์และเอเลี่ยน ในกลุ่มสีน้าอารมณ์หลักนั้น ตัวแสดงที่มีการแสดงสีน้าอารมณ์ต่างๆมากที่สุด คือ *กลุ่มแอนดรอยด์* รองลงมาคือ *กลุ่มเอเลี่ยน* ส่วนกลุ่มหุ่นยนต์นั้น มีเพียง 1 ตัวแสดง ที่แสดงสีน้าอารมณ์เมื่อเกิดการคุ้มคลั่ง และมีรูปแบบการออกแบบวาดภาพแสดงสีน้าอารมณ์ต่างๆ มีความแตกต่างกันออกไปเพียงเล็กน้อย ซึ่งผู้วิจัยสามารถจะนำรูปแบบหรือลักษณะต่างๆเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบต่อไป

6.4 การออกแบบลักษณะของอุปกรณ์ประกอบ

จากการศึกษาวิเคราะห์ พบว่า ภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบตัวแสดงนั้น สามารถแบ่งเป็นกลุ่มได้เป็น 3 ประเภท มีลักษณะ ดังนี้

6.4.1) อุปกรณ์ประกอบตัวแสดง ประกอบด้วยลักษณะดังนี้

6.4.1.1) ประเภทเครื่องประดับ

1) ที่คาดผม ที่รัดผม รวมจำนวน 5 ตัวแสดง โดยมีลักษณะ *ที่ผูกผม - คาดผมผ้า* จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 *ที่ผูกผมมีเครื่องประดับ* จำนวน 2 ตัวแสดง เป็นร้อยละ 20 *เชือกผูกผม* จำนวน 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10



2) สร้อยคอ รวมจำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 30 คือ 1) *สร้อยจี้กากบาท* 2) *สร้อยจี้รูปหัวใจ* และ 3) *สร้อยจี้รูปสว่าน*

3) ต่างหู รวมจำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะ 1) *ต่างหูโลหะ* และ 2) *ต่างหูผลึกพลังงาน*




ตารางที่ 4.55 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบตัวแสดง

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1. อุปกรณ์ประกอบตัวแสดง				
1.1 ประเภทเครื่องประดับ	50	30	20	
	1) ที่คาดผม ที่รัดผม	2) สร้อยคอ	3) ต่างหู	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายลักษณะ	1) ที่ผูกผม – คาดผมผ้า 2) ที่ผูกผมมีเครื่องประดับ 3) เชือกผูกผม	1) สร้อยจี้กากบาท 2) สร้อยจี้รูปหัวใจ 3) สร้อยจี้รูปสว่าน	1) ต่างหูโลหะ 2) ต่างหูพลีคพลังงาน	
1.2 ประเภทเครื่องของใช้และอุปกรณ์	60*	50*	30*	* ตัวแสดงมีอุปกรณ์มากกว่า 1 อย่าง
	1) แว่นตา	2) โทรศัพท์มือถือ	3) เครื่องสัญญาณเชื่อมกับสมอง	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายลักษณะ	1) แว่นสายตา 2) แว่นตากทรงแสง	1) โทรศัพท์มือถือแบบพับ 2) โทรศัพท์มือถือรูปสัตว์	1) เครื่องติดตั้งภายนอก 2) เครื่องติดตั้งภายในสมอง 3) เครื่องติดตั้งกับหมวก	

ตารางที่ 4.56 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1.3 ประเภทอาวุธประจำ กาย	50	10	-	
	1) อาวุธ ปืน	2) อาวุธอื่นๆ	-	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)			-	
คำอธิบายลักษณะ	1) ปืนพลัง ไฟฟ้า - แม่เหล็ก 2) ปืนยาว ความแรงสูง 3) ปืนกลมมือ 4) ปืนสั้น	1) ดาบ 2) Keroro Ball 3) สว่าน	-	

ตารางที่ 4.57 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
2. อุปกรณ์ประกอบฉากแสดง				
2.1 ประเภทเครื่องของใช้ในการแสดง	50	30	20	
	1) กล้อง อาหาร กลางวัน	2) หนังสือ – หนังสือพิมพ์	3) ชุดน้ำ ชา – กาแฟ	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายลักษณะ	1) กล้องอาหาร กลางวัน แบบญี่ปุ่น หรือเบนโตะ 2) กล้อง อาหารแบบ พาสต์ฟูด	1) หนังสือพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์ มี ภาพเคลื่อนไหว แบบภาพวิดีโอ ดิจิทัล 2) หนังสือ นิยาย 3) หนังสือ การ์ตูนโป๊	1) ชุดถ้วยชา เขียวลาย ดอกไม้สี ชมพูเล็กๆ 2) ชุดถ้วย กาแฟ สีขาว ขอบ ทอง พิมพ์ ข้อความสีทอง สีโลแกน ของร้าน	

ตารางที่ 4.58 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
2.2 เครื่องอุปกรณ์ เทคโนโลยี และคอมพิวเตอร์	80*	50*	40*	
	1) ระบบ ซิงค์โครไนซ์ สมอง	2) ระบบทาง การแพทย์	3) ระบบ ควบคุมแบบ AI	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				*มีระบบ มากกว่า 1 ระบบในแต่ละ เรื่อง
คำอธิบายลักษณะ	ระบบเชื่อมต่อ คอมพิวเตอร์ กับสมองและ ร่างกาย	ระบบสแกนร่าง เพื่อตรวจสอบ และ รักษาพยาบาล	ระบบควบคุม แบบ AI ระบบ คอมพิวเตอร์ ผสมชีวะ	
2.3 ยานพาหนะ	50*	30*	30*	
	1) ยาน อวกาศ	2) เครื่องบิน ขนส่ง	3) ชุด เครื่องบินส่วน บุคคล	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				*มี ยานพาหนะ มากกว่า 1 แบบในแต่ละ เรื่อง
คำอธิบายลักษณะ	1) ยานอวกาศ คล้ายเรืออานโน 2) ยานอวกาศ คล้ายแม่กบ 3) ยานอวกาศ คล้ายรังไข่ 4) ยานอวกาศ คล้ายเรือรบ	เครื่องบินขนส่ง ขนาดใหญ่และ ขนาดกลาง	1) คล้าย เครื่องบิน กระดาดฟ้า 2) ปีกชุดเกราะ นางฟ้า 3) ปีกมี ลักษณะเป็น แถบแสง	

ตารางที่ 4.59 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
2.4 ยุทธโศภรณ์	40*	40*	40*	
	1) ระบบ อาวุธ - แทน ยิง จรวด- ซีปนาวุธ - เลเซอร์	2) หุ่นรบ	3) ยานรบ	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				*มีระบบ อาวุธ มากกว่า 1 แบบในแต่ ละเรื่อง
คำอธิบายลักษณะ	1) ระบบอาวุธ ติดตั้งในเมือง 2) ระบบอาวุธ ติดตั้งหุ่นยานรบ	1) หุ่นรบ ขนาดใหญ่ 2) หุ่นรบ ขนาดบุคคล	1) คล้ายเรือ บรรทุกเครื่องบิน 2) คล้ายเรือดำ น้ำผสม ใบหน้า มนุษย์	

หมายเหตุ - * ประเด็นดังกล่าว พบว่ามีลักษณะร่วมที่มากกว่า 1 ลักษณะในแต่ละเรื่อง

CHULALONGKORN UNIVERSITY

- 6.4.1.2) ประเภทเครื่องที่ใช้และอุปกรณ์ รวมจำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็น ร้อยละ 60 ประกอบด้วยลักษณะดังนี้
- 1) แวนตา คือ 1) แวนสายตา จำนวน 4 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 40 และ 2) แวนตากรองแสง จำนวน 2 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 20
 - 2) โทรศัพท์มือถือ จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50
 - 3) เครื่องสัญญาณเชื่อมกับคลื่นสมอง จำนวน 3 ตัวแสดง คิดเป็น ร้อยละ 30

6. 4.1.3) ประเภทอาวุธประจำกาย รวมจำนวน 6 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 60 ประกอบด้วยลักษณะดังนี้

- 1) **อาวุธปืน** จำนวน 5 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 50 มีลักษณะ
1) ปืนพลังไฟฟ้า – แม่เหล็ก 2) ปืนยาวความแรงสูง 3) ปืนกลมือ และ 4) ปืนสั้น
2) **อาวุธอื่นๆ** จำนวนอย่างละ 1 ตัวแสดง คิดเป็นร้อยละ 10
มีลักษณะที่แตกต่างกันไป เช่น 1) ดาบ 2) Keroro Ball และ 3) สว่าน

6.4.2) ลักษณะอุปกรณ์ประกอบฉากแสดง

จากการศึกษาวิเคราะห์ พบว่า ภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบฉากในตัวแสดงนั้น สามารถแบ่งเป็นกลุ่มได้เป็น 4 กลุ่มสำคัญ มีลักษณะ ดังนี้

6.4.2.1) ประเภทเครื่องของใช้ในการแสดง มีลักษณะดังนี้

- 1) **กล่องอาหารกลางวัน** รวมจำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50 โดยมีลักษณะ คือ 1) ชุดกล่องอาหารกลางวันแบบญี่ปุ่นหรือเบนโตะ จำนวน 4 เรื่อง และ 2) กล่องอาหารแบบฟาสต์ฟู้ด คือ พิซซ่า จำนวน 1 เรื่อง
2) **หนังสือพิมพ์ – หนังสืออ่านเล่น** จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 โดยมีลักษณะ คือ 1) หนังสือพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ มีภาพเคลื่อนไหวแบบภาพวิดีโอดิจิทัล 2) หนังสือนิยาย และ 3) หนังสือการ์ตูนโป๊
3) **ชุดน้ำชา - กาแฟ** จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 โดยมีลักษณะคือ 1) ชุดถ้วยชาเขียวลายดอกไม้สีชมพูเล็กๆ และ 2) ชุดถ้วยกาแฟ สีขาวขอบทอง พิมพ์ข้อความสีทองสโลแกนของร้าน

6.4.2.2) ประเภทเครื่องอุปกรณ์ เทคโนโลยี และคอมพิวเตอร์ คือ

- 1) **ระบบซิงค์โครไนซ์สมอง** คือ ระบบเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์กับสมองและร่างกาย จำนวน 8 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 80
2) **ระบบทางการแพทย์** คือ ระบบแสกนร่างเพื่อตรวจสอบและรักษาพยาบาลที่ล้ำสมัยการรักษาผ่านระบบอินเทอร์เน็ต และการพยาบาลขั้นสูงมนุษย์ แอนดรอยด์ และหุ่นยนต์ในอนาคต จำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50
3) **ระบบควบคุมแบบ AI** คือ ระบบคอมพิวเตอร์ควบคุมแบบอัจฉริยะ หรือคอมพิวเตอร์ผสมชีวะ จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40

6.4.2.3) ประเภทยานพาหนะ ประกอบด้วยลักษณะดังนี้

- 1) **ยานอวกาศ** จำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50 โดยมีลักษณะ คือ
1) ยานอวกาศคล้ายเรืออานโน 2) ยานอวกาศคล้ายแม่กบ 3) ยานอวกาศคล้ายรังไข่ และ 4) ยานอวกาศคล้ายเรือรบ
2) **เครื่องบินขนส่ง** จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 โดยมีลักษณะ คือ เครื่องบินขนส่งขนาดใหญ่และขนาดกลาง มีความทันสมัยในการออกแบบอากาศยานจากการเลียนแบบรูปร่างและรูปทรงของนกและปลา
3) **ชุดเครื่องบินส่วนบุคคล** จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 โดยมีลักษณะ คือ 1) คล้ายเครื่องบินกระดาษพับ 2) ปีกชุดเกราะนางฟ้า 3) ปีกมีลักษณะเป็นแถบแสง

6.4.2.4) ประเภททุปกรณั ประกอบด้วยลักษณะดังนี้

- 1) ระบบอาวุธ แทนยิงจรวด - ซีปนาวุธ - เลเซอร์ จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 มีลักษณะ คือ 1) ระบบอาวุธติดตั้งในเมือง 2) ระบบอาวุธติดตั้งหุ่่นยานรบ
- 2) หุ่่นรบ จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 โดยมีลักษณะ คือ 1) หุ่่นรบขนาดใหญ่ และ 2) หุ่่นรบขนาดบุคคล
- 3) ยานรบ จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 โดยมีลักษณะ คือ 1) คล้ายเรือบรรทุกเครื่องบิน จำนวน 3 ตัวแสดง และ 2) คล้ายเรือดำน้ำสมไบหน้ามนุษย์ จำนวน 1 ตัวแสดง

โดยสรุป ลักษณะของอุปกรณัประกอบด้วยตัวแสดงและการแสดง ที่พบมากที่สุดคือเครื่องอุปกรณั เทคโนโลยี และคอมพิวเตอร์ และอุปกรณัประกอบต่างๆ นี้ นอกเหนือจากใช้สื่อ สัญญะความหมายตามเรื่องราวแล้ว ยังเป็นการสร้างให้ตัวแสดงมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่นด้วย เช่น เชือกผูกผมสีแดงของตัวแสดงชื่อ อัลโต้ ที่สร้างอัตลักษณ์ให้ดูอ่อนหวาน เรียบร้อย คล้ายนางเอกในละครคาบูกิ

6.5) การออกแบบลักษณะฉากหลัง

จากการศึกษาวิเคราะห์ สามารถสรุปในลักษณะภาพรวมที่สำคัญ พบว่า การออกแบบลักษณะฉากหลัง สามารถแบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ

6.5.1) ลักษณะฉากหลังภายนอก มีลักษณะ ดังนี้



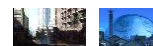
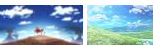


6.5.1.1) ฉากเมืองขนาดใหญ่ แบ่งเป็นลักษณะดังนี้

- 1) เมืองขนาดใหญ่ เทคโนโลยีล้ำสมัย จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 โดยมีลักษณะแตกต่างกัน คือ 1) เมืองภาวะสงครามที่รอบตัวเมืองเต็มไปด้วยอาวุธขนาดใหญ่ 2) เมืองที่มีหุ่่นยนต์ แอนดรอยด์ และมนุษย์อยู่ร่วมกัน 3) เมืองที่มีระบบอินเทอร์เน็ตเป็นตั้งส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต

ตารางที่ 4.60 สรุปผลการวิเคราะห์ด้านลักษณะฉากหลัง

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1. ฉากภายนอก				
1.1 ฉากเมืองขนาดใหญ่ เทคโนโลยีล้ำสมัย	30	30	20	
	1) เมืองใหญ่ ในอนาคต	2) เมืองลอย ฟ้า	3) เมืองของ ต่างดาว	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายลักษณะ	1) มีระบบอาวุธ ขนาดใหญ่ ติดตั้งใน เมือง 2) มนุษย์อยู่ ร่วมกับหุ่นยนต์ และหุ่นแอน ดรอยด์ 3) เมืองที่มี ระบบ อินเทอร์เน็ต เป็นกลไก สำคัญของวิถี ชีวิต	เมืองบนยาน อวกาศ ขนาดใหญ่	1) เมืองใหม่ ของนักชุด 2) เมือง สนามแข่งรถ	

ตารางที่ 4.61 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
1.2 ฉากเมือง ชุมชน บ้านเรือน หน่วยงานสำคัญ	50	30	20	
	1) หน่วยงานสำคัญ	2) บ้านโบราณ	3) ชุมชนแออัด	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายลักษณะ	1) ศูนย์วิจัยทางทะเลและสัตว์น้ำ 2) ที่ตั้งกระทรวงสาธารณสุข แรงงานและสวัสดิการ 3) เขตอาคารทำการของ Nishizawa Cooperation 4) ร้านกาแฟ Eve Café 5) โลกของระบบ OZ	1) ปราสาทโบราณ 2) หมู่บ้านโบราณ 3) เมืองโบราณ	1) แฟลตชุมชน 2) ชุมชนแออัด	
1.3 ฉากทิวทัศน์	30	20	20	
	2) ทิวทัศน์หุบเขา	1) ทิวทัศน์จุดชมวิว	3) ทิวทัศน์พื้นที่เกษตร	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายลักษณะ	ทุ่งดอกไม้ ทุ่งกว้าง หลุมฝังศพ	จุดชมวิว ข้างทาง	แปลงปลูก ผัก ผลไม้	

ตารางที่ 4.62 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
2. ฉากภายใน				
2.1 ฉากภายในสถานที่ทำงาน	60*	50*	40*	* ฉากมีลักษณะร่วมมากกว่า 1 แบบ
	1) ห้องบังคับหุ่นยนต์	2) ห้องปฏิบัติการ	3) ห้องบังคับการ	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายลักษณะ	ห้องบังคับหุ่นยนต์	1) ห้องชิงโครโนซ์ 2) ห้องทดลองสร้างระบบ AI 3) ห้องทดลองสร้างไวรัส 4) ห้องปฏิบัติการระบบรีโมทควบคุมร่างเทียมแอนดรอยด์ระยะไกล	ห้องบัญชาการห้องควบคุมระบบ	
2.2 ฉากภายในบ้าน	70*	30*	30*	* ฉากมีลักษณะร่วมมากกว่า 1 แบบ
	1) ห้องอเนกประสงค์	2) ห้องนอน	3) ห้องครัว	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายลักษณะ	ห้องอเนกประสงค์	ห้องนอนเดี่ยวขนาดเล็ก	ห้องครัวใหญ่-ห้องครัวเล็ก	

ตารางที่ 4.63 (ต่อ)

ประเด็น / ลักษณะ	ลักษณะร่วมสำคัญที่พบ / ร้อยละ			N = 10
	ลักษณะอ้างอิงจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง 3 อันดับจากมาก-น้อย			หมายเหตุ
2.3 ฉากภายในโรงเรียน	30	20	10	
	1) ห้องเรียน บรรยาย	2) ห้องชมรม	3) ห้องเรียนค หกรรม	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายลักษณะ	ห้องเรียน บรรยายระดับ มัธยม	ห้องชมรม นักเรียน	ห้องเรียนการ ทำอาหาร	
2.4 ฉากภายในสถานที่อื่นๆ	60*	40*	40*	* ฉากมี ลักษณะร่วม มากกว่า 1 แบบ
	1) ร้านอาหาร - ร้านกาแฟ	2) ห้อง พยาบาล	3) โรงซ่อม หุ่นยนต์ ยาน ยนต์	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายลักษณะ	ร้านอาหาร แบบญี่ปุ่น ผสมแบบยุโรป	ห้องพยาบาล ที่ล้ำสมัย และ สมัยปัจจุบัน	โรงซ่อม หุ่นยนต์ และยานยนต์	
3. ฉากภายในความคิด ความฝัน และจินตนาการ	60	30	20	* ฉากมี ลักษณะร่วม มากกว่า 1 แบบ
	1) ฉากใน ความคิดความฝัน	2) ฉากใน จินตนาการ	3) ฉากในโลก เสมือน	
ภาพรหัส หรือ ภาพสัญลักษณ์ (ภาพอ้างอิง)				
คำอธิบายลักษณะ	ความคิด หรือ ความฝันของ ตัวแสดงใน เหตุการณ์ต่างๆ	ฉากใน จินตนาการ ของตัวแสดง ในเหตุการณ์ ต่างๆ	ฉากในโลก เสมือนใน ระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ต	

หมายเหตุ - * ประเด็นดังกล่าว พบว่ามีลักษณะร่วมที่มากกว่า 1 ลักษณะในแต่ละเรื่อง

2) เมืองลอยฟ้าหรือเมืองในยานอวกาศ จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 โดยมีลักษณะแตกต่างกัน คือ 1) เมืองลอยฟ้ารูปทรงรังไข่ มีความใหญ่โตมาก มีเทคโนโลยีขั้นสูงเพื่อการอพยพ 2) เมืองลอยฟ้าขนาดใหญ่สัมฐานกลม รูปร่างคล้ายกบ 3) เมืองของ ทวยเทพ คล้ายโอเอซิส แต่ละโซนเป็นทรงฐานกลมคล้ายนาฬิกาชีวิต

3) เมืองในต่างดาว จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 มี ลักษณะ คือ 1) เมืองแห่งใหม่ของนักขุด เมืองประชาชนชนชั้นล่าง ชนชั้นแรงงานและสถาปนาเมือง ใหม่ขึ้น 2) เมืองสนามแข่งรถเรดไลน์ ธุรกิจที่ยิ่งใหญ่จากเกมพนันแข่งชั้นรถในจักรวาล

6.5.1.2) เมือง ชุมชน หน่วยงานสำคัญ แบ่งเป็นลักษณะดังนี้

1) หน่วยงานสำคัญ จำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50 มี ลักษณะ ที่แตกต่างกัน คือ 1) ศูนย์วิจัยทางทะเลและสัตว์น้ำ เพื่อแก้ปัญหาหน้าทะเลสีเลือด 2) ที่ตั้ง กระทรวงสาธารณสุข แรงงานและสวัสดิการ ลักษณะของตึกคู่ ฐานกว้าง ริมเขตการขนส่งทางทะเล 3) อาคารทำการของ Nishizawa Cooperation อาคารรูปแบบของสถาปัตยกรรมทางยุโรปคล้ายราช วัง โรงเรียน หรืออาคารของรัฐบาลในยุโรป 4) ร้านกาแฟ Eve Café ร้านกาแฟที่หุ่นยนต์สามารถมี สิทธิความเท่าเทียมกับมนุษย์ 5) โลกของระบบ OZ ระบบโลกเสมือนที่มนุษย์ใช้ชีวิตและพึ่งพา อินเทอร์เน็ตเป็นตั้งวิถีชีวิตจริง

2) เมืองหรือบ้านโบราณ จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 มี ลักษณะแตกต่างกัน คือ 1) ปราสาทญี่ปุ่นโบราณ 2) หมู่บ้านญี่ปุ่นโบราณ 3) เมืองชาวมายัน โบราณ

3) ชุมชนแออัด จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะ เป็นเขตที่อยู่อาศัยชุมชนชั้นนอก มีลักษณะที่แตกต่างกัน คือ 1) แฟลตชุมชน คนรายได้น้อย และ 2) ชุมชนบ้านคนรายได้น้อย

6.5.1.3) ทิวทัศน์ แบ่งเป็นลักษณะดังนี้

1) ทิวทัศน์หุบเขา จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 มี ลักษณะ คือ ทุ่งดอกไม้ ทุ่งกว้าง หลุมฝังศพ

2) ทิวทัศน์จุดชมวิว จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 มี ลักษณะ คือ 1) จุดชมวิวของหมู่บ้านข้างทาง และ 2) จุดชมวิวทุ่งดอกไม้กลางคืน

3) ทิวทัศน์พื้นที่เกษตร จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 มี ลักษณะ คือ 1) แปลงปลูกผักสวนครัว 2) แปลงปลูกผลไม้คือ แตงโม

6.5.2) ลักษณะฉากหลังภายใน สามารถแบ่งลักษณะได้ดังนี้

6.5.2.1) ฉากภายในสถานที่ทำงาน ประกอบด้วยฉากลักษณะ ดังนี้

1) ห้องบังคับหุ่นยนต์ จำนวน 6 เรื่อง คิดเป็น ร้อยละ 60 มีลักษณะคือ ห้องนักบินหรือผู้บังคับหุ่นยนต์ ใช้ทำหน้าที่บังคับหุ่นยนต์ด้วย1) เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์วิศวกรรมหุ่นยนต์ในอนาคตที่ล้ำสมัย และ 2) ความสัมพันธ์การเชื่อมต่อของ มนุษย์กับเครื่องจักรกลและอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นหนึ่งเดียวกัน

2) **ห้องปฏิบัติการ** จำนวน 5 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 50 มีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป คือ 1) ห้องชิงโครโนส จำนวน 2 เรื่อง 2) ห้องทดลองสร้างระบบควบคุมแบบ AI 3) ห้องปฏิบัติการระบบรีโมทควบคุมร่างเทียมแอนดรอยด์ระยะไกล และ 4) ห้องทดลองเพาะเชื้อเพื่อสร้างไวรัส

3) **ห้องบังคับการ** จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ

40 มีลักษณะ

เป็นห้องบัญชาการ ห้องควบคุมระบบ ที่ใช้คอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ควบคุม มีหุ่นยนต์ทำงาน

6.5.2.2) ฉากภายในบ้าน ประกอบด้วยฉากลักษณะ ดังนี้

1) **ห้องอเนกประสงค์** จำนวน 7 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 70 คือ ห้องขนาดเล็กและห้องขนาดใหญ่ ที่แสดงวิถีชีวิตเรียบง่ายแบบญี่ปุ่น การใช้พื้นที่อย่างคุ้มค่า

2) **ห้องนอน** จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 มีลักษณะเป็นห้อง นอนเดี่ยวขนาดเล็ก มีความเป็นส่วนตัว เรียบง่ายแบบญี่ปุ่น การใช้พื้นที่อย่างคุ้มค่า

3) **ห้องครัว** จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 มีลักษณะเป็นห้องครัวใหญ่และห้องครัวเล็ก แบบผสมครัวแบบเก่าและแบบทันสมัยเข้าด้วยกัน

6.5.2.3) ฉากภายในโรงเรียน ประกอบด้วยฉากลักษณะ ดังนี้

1) **ห้องเรียนบรรยาย** จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 มีลักษณะ เป็นห้องเรียนบรรยายระดับมัธยมศึกษา เป็นห้องเรียนธรรมดา ไม่มีอุปกรณ์ทันสมัย

2) **ห้องชมรม** จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะเป็นห้องชมรมนักเรียนระดับมัธยมศึกษา กลุ่มกิจกรรมต่างๆ ตามความสนใจของนักเรียน

3) **ห้องเรียนคหกรรม** จำนวน 1 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 10 มีลักษณะ เป็นห้องเรียนการทำอาหาร เป็นสถานที่ที่เกิดกิจกรรมการทำอาหารด้วยผัก ซึ่งตัวแสดงเป็นผู้ปลูกเอง เป็นการเริ่มต้นการแสดงออกถึงความผูกพันของตัวแสดง

6.5.2.3) ฉากภายในอื่นๆ ประกอบด้วยฉากลักษณะ ดังนี้

1) **ร้านอาหาร – ร้านกาแฟ** จำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 60 มีลักษณะเป็น 1) **ร้านอาหารแบบญี่ปุ่นผสมแบบยุโรป** จำนวน 4 เรื่อง และ 2) **ลักษณะร้านอาหารและเครื่องดื่มในยุคอนาคต** จำนวน 2 เรื่อง

2) **ห้องพยาบาล** จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 มีลักษณะ เป็น 1) **ห้องพยาบาลที่ล้ำสมัยในอนาคต** ใช้พยาบาลเป็นแอนดรอยด์ จำนวน 1 เรื่อง 2) **ห้องพยาบาลหุ่นยนต์และแอนดรอยด์** จำนวน 2 เรื่อง 3) **ห้องพยาบาลสมัยเก่า – ปัจจุบัน** จำนวน 1 เรื่อง

3) **โรงซ่อมหุ่นยนต์ ยานยนต์** จำนวน 4 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 40 มีลักษณะเป็นโรงซ่อมบำรุง 1) หุ่นรบ 2) หุ่นยนต์เครื่องบินรบ 3) หุ่นยนต์ตำรวจ และ 4) ยานยนต์

6.5.3) ลักษณะฉากหลังในความคิด ความฝัน และจินตนาการ แบ่งได้ ดังนี้

- 1) ฉากในความคิด ความฝัน จำนวน 6 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 60 มีลักษณะเป็น ความคิด หรือความฝันของตัวแสดงในเหตุการณ์ต่างๆ เช่น 1) การใคร่ครวญ ทบทวน ตั้งคำถามกับตัวเอง 2) การฝันหวนคิดถึงเหตุการณ์ในอดีต 3) ความคิดแทนเหตุการณ์ต่างๆ
- 2) ฉากในจินตนาการ จำนวน 3 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 มีลักษณะเป็นฉากในจินตนาการของตัวแสดงในเหตุการณ์ต่างๆ ได้แก่ ฉาก 1) จินตนาการถึงการข้าม มิติเวลา
- 2) จินตนาการ ตามเพลงบนคอนเสิร์ต และ 3) จินตนาการตามการถูกครอบงำด้วยพลังจิต
- 3) ฉากในโลกเสมือน จำนวน 2 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 มีลักษณะเป็นฉากโลกเสมือนในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้แก่ ฉาก 1) การแฮกค้นหาข้อมูลของ คัดรู่เพื่อการทำลาย 2) การใช้ชีวิตอยู่ในระบบอินเทอร์เน็ต







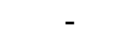









โดยสรุป ลักษณะฉากหลังภายนอกที่สำคัญ มีลักษณะเป็น ฉากสถานที่ หน่วยงาน หรือองค์กรสำคัญในเรื่องมากที่สุด รองลงมาคือ ฉากเมืองขนาดใหญ่และฉากเมืองลอยฟ้าหรือเมืองบนยานอวกาศ ฉากหลังภายในที่สำคัญ มีลักษณะเป็น ห้องเอนกประสงค์ มากที่สุด รองลงมา คือ ห้องควบคุมหุ่นยนต์ ห้องปฏิบัติการและห้องทำงาน ส่วนลักษณะฉากหลังในความคิด ความฝัน และจินตนาการ มีลักษณะเป็นฉากความคิดหรือความฝันของตัวแสดงในเหตุการณ์ต่างๆ มากที่สุด รองลงมา คือ เป็นฉากในจินตนาการของตัวแสดงในเหตุการณ์ต่างๆ

7. แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และ ฉากหลัง สำหรับงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์

จากผลการศึกษาและข้อสรุปถึง รูปแบบและลักษณะของการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และ ฉากหลังที่สำคัญ จากกลุ่มตัวอย่างศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จสูง จำนวน 10 เรื่อง สามารถสรุปผลและสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ โดยการ ใช้หลักการทฤษฎีสัญศาสตร์ ทฤษฎีทางศิลปะและการออกแบบ และแนวคิดการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะ มาเป็นองค์ประกอบหลัก หรือเป็นปัจจัยหลัก หรือรหัสหลัก เป็นตัวตั้ง และ ใช้ผลการศึกษาที่พบ รูปแบบร่วม ลักษณะร่วม ปัจจัยร่วม ตัวบ่งชี้หรือรหัส(Codes) ต่างๆ ที่สำคัญ มาเป็นองค์ประกอบย่อย ปัจจัยย่อย หรือ รหัส(Codes) ย่อย หรือ ชุดความคิด(Idea) ย่อยที่แตกต่างกันเป็น 3 รูปแบบ มาทดลองสร้างเป็นระบบตารางองค์ประกอบ ปัจจัย และรหัส เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และ ฉากหลังที่สำคัญ ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ โดยสามารถแสดงได้ดังตารางที่ 4.28 และ ตารางที่ 4.29 ดังนี้ คือ

ตารางที่ 4.64 สรุปปัจจัยและรหัสที่สำคัญของการออกแบบบุคลิกลักษณะของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์

ปัจจัย / องค์ประกอบ ลักษณะ / สัญลักษณ์ / รหัส	แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวละคร								
	ข้อมูลบุคคล(Demographic) ตัวละครพระเอก			ข้อมูลบุคคล(Demographic) ตัวละครนางเอก			ข้อมูลบุคคล(Demographic) ตัวละครหุ่นยนต์ แอนดรอยด์ และเอ เลียน		
1. รหัส / ตัวบ่งชี้บุคคล (Personal Codes)	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
1.1 Formation	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
1) โครงสร้าง และสัดส่วน	แบบเหมือนจริง			แบบเหมือนจริง			แบบเหมือนจริง		
2) ลักษณะทรง ผม	แบบเส้นผม ตรง ซอยปรกหน้า เป็นแฉกเล็ก	แบบเส้นผม ตรง ซอยปรกหน้า ผมชี้ตั้งแฉก ใหญ่	แบบเส้นผม ตรง ทรงแพซ์ ต่างๆ	แบบผม เส้นตรง ซอยปรก หน้า	แบบผมตรง ซอยสั้น ซอยปรก หน้า	แบบผม เส้นตรง มัดหรือผูก ผม	ไม่ปรากฏ ลักษณะ ทรงผม	1) ผมประ บ่า 2) ผมเปีย ด้านหน้า เป็นแฉกชี้ ตั้ง	ไม่ปรากฏ ลักษณะ ทรงผม
3) ความยาวผม	สั้น-ปาน กลาง	ค่อนข้างยาว	ยาว	แบบผมยาว มาก	แบบผมสั้น	แบบผมยาว ประบ่า	ไม่ปรากฏ ผม	ปานกลาง - ยาวมาก	ไม่ ปรากฏผม
4) สีผม	กลุ่มสีน้ำตาล - สีน้ำตาล เข้ม	กลุ่มสี น้ำเงิน-ม่วง	กลุ่มสี เทา - ดำ	กลุ่มสี เหลือง- ชมพู- สีโอลโรส	กลุ่มสี น้ำตาลเข้ม	กลุ่มสีน้ำ เงิน-ม่วง-ดำ	ไม่ ปรากฏผม	กลุ่มสี วรรณะร้อน เช่น สีโอลโรส สี น้ำตาล	ไม่ ปรากฏผม

								และสีม่วง	
สีอ้างอิง							-		-
5) รูปใบหน้า	รูปไข่ตั้ง คางแหลมเล็ก	รูปเรียวยาว คางยาวเล็ก	รูป สี่เหลี่ยมผืนผ้า คางเหลี่ยมมน	รูปไข่ตั้ง หน้า เรียวยาว คางแหลม เล็ก	รูปไข่ตั้ง คาง แหลมเล็ก	แบบที่1 หรือแบบที่ 2	1) รูปหน้า ทรงอิสระ 2) รูปไข่ตั้ง หน้าเรียวยาว	1) รูปหน้าไข่ ตั้ง 2) หน้าเรียวยาว คาง แหลมเล็ก	1) รูปหน้า เรียวยาว คางสั้น 2) รูป ใบหน้า กลม
6) รูปดวงตา	รูปหกเหลี่ยม แนวนอน เล็ก ยาว ตาดำกลม โตปานกลาง	รูปไข่นอน โตปานกลาง หัวตา-หางตา แหลม ตาดำกลม โต ปานกลาง	รูปกลม- กลม รี โตปานกลาง	รูปไข่นอนโต ปานกลาง หัวตา- หางตา แหลม ตาดำกลม โต ปานกลาง	รูปหกเหลี่ยม แนวนอน ตาดำกลม โตปานกลาง - ใหญ่	รูปสี่เหลี่ยมโค้ง มน ตาดำปกติ หางตา ต่ำ ตาดำรูปไข่ แนวตั้ง	รูปหกเหลี่ยม เรียวยาว หัวตา- หางตา แหลม	1) รูปไข่ นอน และ 2) ตาดำ เหลี่ยม แนวนอน ตาโตและโต ปานกลาง	1) รูปหก เหลี่ยม แนวนอน เรียวยาว 2) รูปกลม โต
7) สีตา	กลุ่มสีน้ำตาล - สีน้ำตาลเข้ม	กลุ่มสี สีน้ำเงิน - สีม่วง	กลุ่มสี สีเทา - สีดำ	กลุ่มสีน้ำตาล- ดำ	กลุ่มสีเขียว-ดำ	กลุ่มสีฟ้า-ดำ สีม่วง-ดำ	สีตาเหลือง หรือ สีส้ม	สีเขียว-ฟ้า สีน้ำตาล	สีน้ำเงินดำ สีแดง
สีอ้างอิง									











8) ลักษณะคิ้ว	คิ้วบาง ยาวเลย ตา หางคิ้วยกสูง	คิ้วหนาปาน กลาง ยาวเลย ตา หางคิ้วยก สูง	คิ้วหนาปาน กลาง ยาวเสมอต า โค้งเข้ารูป	คิ้วบาง ยาว เลยตา หางคิ้วยกสูง	คิ้วหนา ปาน กลาง ยาวเลยตา หาง คิ้วยกสูง	คิ้วหนา ปาน กลาง โค้งลง ยาว เสมอต	ไม่ ปรากฏคิ้ว	คิ้วบาง ยาว เลยตา หางคิ้วยก สูง	ไม่ ปรากฏคิ้ว
9) ลักษณะจมูก	จมูกเล็ก ยาวโด่ง	จมูกสั้น ยาวโด่ง	จมูกเล็ก	จมูกเล็ก ยาว โด่ง	จมูกเล็ก	แบบที่1 หรือ แบบที่ 2	1) ไม่มี จมูก 2) จมูก สั้นยาวโด่ง	จมูกเล็ก ยาวโด่ง	1) ไม่มี จมูก 2) จมูก สั้นยาวโด่ง
10) ลักษณะ หนวด - เครา	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี















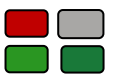
221

ตารางที่ 4.28 สรุปปัจจัยและรหัสที่สำคัญของการออกแบบบุคลิกลักษณะของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยาย

วิทยาศาสตร์ (ต่อ)










ปัจจัย / องค์ประกอบ ลักษณะ / สัญลักษณ์ / รหัส	แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง								
	ข้อมูลบุคคล(Demographic) ตัวแสดงพระเอก			ข้อมูลบุคคล(Demographic) ตัวแสดงนางเอก			ข้อมูลบุคคล(Demographic) ตัวแสดงหุ่นยนต์ แอนดรอยด์ และเอ เลียน		
1. รหัส / ตัวบ่งชี้อัตบุคคล (Personal Codes)									
1.1 Formation	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
11) ลักษณะ	ปากเล็ก	ปากกว้าง	ปากใหญ่	ปากเล็ก	ปากปานกลาง	แบบที่1 หรือ	ปากใหญ่	ปากบาง	1) ปาก

ปาก	ริมฝีปากบาง	ริมฝีปากบาง	ริมฝีปากหนา	ริมฝีปากบาง	ริมฝีปาก อวบอ้อม	แบบที่ 2	ฟันแฉก หรือ ปากหนา	เล็ก	หนาใหญ่ 2) ปาก บางเล็ก
12) สีผิว	สีผิวขาวอม ชมพู	สีผิวขาวอม เหลือง	สีผิวขาวอม น้ำตาล	สีผิวขาวอม ชมพู	สีผิวขาวอม เหลือง	สีผิวขาวอม ส้ม	สีม่วง สีแดง สีน้ำเงิน	สีผิวขาวอม เหลือง	สีขาเทา สีเขียว
สีอ้างอิง							 		
13) ลักษณะคอ	คอปกติ	คอเล็กยาว	คอยาวหนา	คอเล็กยาว	คอปกติ	แบบที่ 1 หรือ แบบที่ 2	คอยาวหนา	1) คอปกติ 2) คอเล็ก ยาว	1) คอยาว หนา 2) ไม่มีคอ
14) ท่าหนิบน ร่างกาย	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี	ลายบน แก้ม
1.2 Costume	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
1) ลักษณะหมวก	ไม่มีหมวก	หมวกชุด อวกาศ	หมวก ทหาร	ไม่มีการสวม หมวก	หมวกผ้าปีก ขอบเล็ก	หมวกแสดง คอนเสิร์ต คล้ายหมวก ทหารเรือ มีปีกพู่แผ่นบาง	สวม หมวกเกราะ มีนอ หรือมีเขา	ไม่ปรากฏ หมวก	1) หมวก เหล็กทรงสูง 2) หมวก ทหารญี่ปุ่น ยุค สงครามโลก
2) สีหมวก	ไม่มี	คูสีวรรณะเย็น	คูสีวรรณะ	ไม่มีการ	สีกากี	สีดำ สีม่วง	กลุ่มสี		กลุ่มสี

	หมวก	และร่อน	เย็บและร่อน	สรวมหมวก		และสีแดง	วอร์ณะร่อน เช่น สีม่วง สีส้ม สีแดง สีเหลือง และสีดำ	-	วอร์ณะเย็บ สีน้ำเงิน-สี ดำ สีขาว-เทา
สีอ้างอิง	-			ไม่มีการ สรวมหมวก				-	
3) ลักษณะเสื้อ	เสื้อเครื่องแบบ นักเรียนมัธยม	ชุดนักเรียน - ชุดอวกาศ	เสื้อเครื่องแบบ ทหาร-นักรบ	แบบชุด นักเรียน - ชุดเกราะ - ชุด ปฏิบัติการ	เครื่องแบบ นักเรียนมัธยม - ชุดเสื้อสูท	แบบเสื้อชุด แฟนซี	1) เสื้อ เกราะคล้าย เกราะ นักรบญี่ปุ่น 2) เกราะ ชีวะ	1) เสื้อ นักเรียน มัธยม 2) ชุด เกราะ 3) ชุดเสื้อ สูท	1) เสื้อ คลุมหนัง ยาว คอขน สัตว์ 2) ชุด อวกาศ
4) สีเสื้อ	กลุ่มวอร์ณะ สี เย็บและร่อน	กลุ่มวอร์ณะ สี เย็บและร่อน	กลุ่มวอร์ณะ สี เย็บและร่อน	กลุ่มวอร์ณะสี เย็บและร่อน	กลุ่มวอร์ณะสี เย็บและร่อน	กลุ่มวอร์ณะ สี เย็บและร่อน	กลุ่มวอร์ณะ สี เย็บและ ร่อน	กลุ่มวอร์ณะ สี ร่อนและ กลาง	กลุ่ม วอร์ณะสี เย็บและ ร่อน
สีอ้างอิง									

ตารางที่ 4.28 สรุปปัจจัยและรหัสที่สำคัญของการออกแบบบุคลิกลักษณะของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยาย

วิทยาศาสตร์ (ต่อ)

ปัจจัย / องค์ประกอบ ลักษณะ / สัญลักษณ์ / รหัส	แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวละคร								
	ข้อมูลบุคคล(Demographic) ตัวละครพระเอก			ข้อมูลบุคคล(Demographic) ตัวละครนางเอก			ข้อมูลบุคคล(Demographic) ตัวละครหุ่นยนต์ แอนดรอยด์ และเอ เลียน		
1. รหัส / ตัวบ่งชี้ตัวตนบุคคล (Personal Codes)									
1.2 Costume	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
5) ลักษณะกางเกง /กระโปรง	กางเกง เครื่องแบบ นักเรียน มัธยม	กางเกงชุด นักเรียน - ชุด อวกาศ	กางเกง เครื่องแบบ ทหาร- นักรบ	กระโปรงสั้น	กางเกงขา สั้น	กางเกงชุด นักเรียน - ชุด ปฏิบัติการ	1) เกราะ นักรบญี่ปุ่น 2) เกราะ ชีวะ	1) กระโปรง นักเรียน 2) กระโปรงชุด เกราะ 3) กระโปรง ชุดสูท	1) กางเกง ทหาร 2) กางเกง ชุดอวกาศ
6) สีกางเกง / กระโปรง	กลุ่มวรรณะ สี เย็น	กลุ่มวรรณะ สี เย็นและร้อน	กลุ่มวรรณะ สี เย็นและร้อน	กลุ่มวรรณะสี เย็นและกลาง	กลุ่มวรรณะ สี ร้อนและ กลาง	กลุ่มวรรณะ สี กลาง	กลุ่มวรรณะ สี เย็นและ ร้อน	กลุ่มวรรณะ สี เย็นและ กลาง	กลุ่ม วรรณะสี เย็น
									

7) ลักษณะเข็มขัด	ไม่มีเข็มขัด	แบบเข็มขัด หนังหัวโลหะ	แบบเข็มขัด หนังประดับ โลหะ	ไม่มีเข็มขัด	แบบเข็มขัดผ้า- หนัง	แบบเข็มขัด ชุดเกราะ - เข็มขัด อาวุธปืน	ไม่ปรากฏ เข็มขัด	เข็มขัด นักเรียน เข็มขัดชุด เกราะ	ไม่ปรากฏ เข็มขัด
8) สีเข็มขัด	ไม่มีเข็มขัด	สีดำ	สีโลหะ	ไม่มีเข็มขัด	กลุ่มวรรณะสี เย็นและร้อน	กลุ่ม วรรณะสีกลาง	-	กลุ่มวรรณะ สีเย็น	-
9) ลักษณะรองเท้า	รองเท้าหนัง รองเท้าผ้าใบ นักเรียน	รองเท้า ชุด นักบิน - ชุดอวกาศ	รองเท้าบูท หนัง รองเท้าเกราะ ทหาร-นักรบ	รองเท้าหนัง สันเตี้ย	รองเท้าบูท หนัง	รองเท้าสัน สูง	รองเท้าชุด เกราะ	รองเท้า หนังสันเตี้ย	รองเท้าบูท หนัง
10) สีรองเท้า	กลุ่มวรรณะ สีเย็น	กลุ่มวรรณะสี เย็นและร้อน	กลุ่มวรรณะสี เย็นและร้อน	กลุ่มวรรณะสี ร้อน	กลุ่มวรรณะสี กลาง	กลุ่มวรรณะสี ร้อน	วรรณะสี เย็นและร้อน	วรรณะสี เย็นและ ร้อน	วรรณะสี เย็นและกลาง
1.3 Personality	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
1) ความรู้ / ความ เชี่ยวชาญ	คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต	1) การบิน 2) บังคับ หุ่นยนต์ 3) การต่อสู้	1) การบิน 2) บังคับ หุ่นยนต์ 3) การรบ	1) ด้าน เทคโนโลยี 2) คอมพิวเตอร์	1) ด้าน คอมพิวเตอร์ และ	1) ด้านการ รบ 2) ด้านการ บิน	1) ด้านการ ต่อสู้ 2) ด้านการ บิน	1) ความรู้ ระดับมัธยม 2) แม่บ้าน ที่เลี้ยง	1) ความ เป็นผู้นำ 2) การทหาร

				และ อินเทอร์เน็ต 3) ด้านการ ต่อสู้	อินเทอร์เน็ต 2) ด้านขับ ร้อง -ดนตรี	3) ด้านการ บังคับ หุ่นยนต์			การรบ
--	--	--	--	---	---	----------------------------------	--	--	-------

223

ตารางที่ 4.28 สรุปปัจจัยและรหัสที่สำคัญของการออกแบบบุคลิกลักษณะของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยาย

วิทยาศาสตร์ (ต่อ)

ปัจจัย / องค์ประกอบ ลักษณะ / สัญลักษณ์ / รหัส	แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง								
1. รหัส / ตัวบ่งชี้ตัวตน (Personal Codes)	ข้อมูลบุคคล(Demographic) ตัวแสดงพระเอก			ข้อมูลบุคคล(Demographic) ตัวแสดงนางเอก			ข้อมูลบุคคล(Demographic) ตัวแสดงหุ่นยนต์ แอนดรอยด์ และเอ เลียน		
1.3 Personality	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
2) อุปนิสัย	1) เรียบร้อย 2) สนุกสนาน	1) กล้าหาญ 2) โรแมนติก	1) หัวหาญ 2) จริงจัง	1) เรียบร้อย 2) กล้าหาญ	1) ฉลาด 2) โรแมนติก 3) ค่อนข้าง เงียบ	1) สนุกสนาน - ตลก 2) ซื่อสัตย์ 3) เสียสละ	1) ชอบ พูดคุย 2) มักคลุ้ม คลั่ง	1) เรียบร้อย ซ้ำ อาย 2) ร่าเริง - จิตใจ แปรปรวน	1) กล้า หาญ 2) ฉลาด 3) เข้มแข็ง 4) เผด็จ การ
3) ปมในใจ	ลูกกำพร้า	หญิงคนรัก ตาย	พ่อแม่ถูกฆ่า	ประสบการณ์	ขาดความ อบอุ่น	แบบขาด ความรัก	ไม่มีการระบุ	ขาดความ อบอุ่น	ขาดความ อบอุ่น

				ฝังใจ 1) ต้องการ กังแบบพ้อ 2) ต้องการ เป็นนักร้อง ตั้งมา ตั้งแต่วัยเด็ก 3) ถูกรังแก มาตลอด	1) เก็บกด จากปมกำเนิด 2) ต้องการ ได้รับการ ยอมรับ	แอบ รัก		1) ต้องการ ได้รับการ ยอมรับ 2) ต้องการ เพื่อน ความ รักและ ความเข้าใจ	1) ขาด เพื่อน ขาด ความรัก และ ความ เข้าใจ
4) ความต้องการ	1) ด้านความ รัก ความ เข้าใจ 2) ด้านการ อูทิส ตน เพื่อสังคม	1) ด้านการ อูทิส ตนเพื่อ สังคม	1) ด้าน ประสบความสำเร็จใน หน้าที่ 2) การล้าง แค้น	ด้านความรัก ความเข้าใจ	ด้านการ อูทิสตน	ด้าน ความสำเร็จ	ไม่มีการระบุ	1) ต้องการ เป็นมนุษย์ 2) ด้านการ อูทิสตน 3) ด้าน ประสบ ความสำเร็จ	1) ด้าน ประสบ ความสำเร็จ
5) จุดแข็ง	1) ด้าน ความรัก 2) ความ เสียสละ	1) ด้าน ความรัก 2) ด้าน ความกล้า ชาญ	1) เป็นตัว ของตัวเอง 2) ความ มุ่งมั่น	1) ด้าน ความรัก 2) ความ เสียสละ	ด้านความ กล้าหาญ	1) ด้าน ความเป็น เพื่อน 2) เป็นตัว ของตัวเอง	1) หุ่นยนต์ ผสมซีวะ 2) เพิ่มพลัง ได้ 3) ตีตออาวุธ	1) คล้าย มนุษย์มาก 2) มี อารมณ์ ความรู้สึก	1) ความสามารถ ในการ ผสมร่าง

						3) ความ ซื่อสัตย์ 4) ความ มุ่งมั่น	ได้มาก 4) รวดเร็ว คล่องแคล่ว	3) คิด พุด อย่างมี เหตุผล 4) มีพลัง คุ้มครอง- ทำลาย	กับ เอเลียน อื่นๆ 2) มีพลัง จิต
6) จุดอ่อน	1) ความนิ่ง เงียบ 2) ซ้ำๆ	ไม่ปรากฏ จุดอ่อน	ไม่ปรากฏ จุดอ่อน	ความนิ่ง เงียบ ไม่ค่อย แสดงอารมณ์ ความรู้สึก	มีความ วิตกกังวล บ่อยครั้ง	1) ความ เจ็บป่วย 2) ไม่ค่อย เชื่อมั่นใน ตนเอง 3) ไม่ รอบคอบ	ไม่มีจุดอ่อน หรือไม่มี จุดอ่อน ปรากฏอย่าง ชัดเจน	1) โปรแกรม บกพร่อง ง่าย	ไม่มี จุดอ่อน หรือไม่มี จุดอ่อน ปรากฏ อย่าง ชัดเจน

ตารางที่ 4.28 สรุปปัจจัยและรหัสที่สำคัญของการออกแบบบุคลิกลักษณะของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยาย
วิทยาศาสตร์ (ต่อ)

ปัจจัย / องค์ประกอบ ลักษณะ / สัญลักษณ์ / รหัส	แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง		
2. ตัวบ่งชี้ / รหัส ด้าน สิ่งของ	ข้อมูลบุคคล(Demographic)	ข้อมูลบุคคล(Demographic)	ข้อมูลบุคคล(Demographic)

เครื่องใช้และอุปกรณ์ประกอบ (Product Codes)	ตัวแสดงพระเอก			ตัวแสดงนางเอก			ตัวแสดงหุ่นยนต์ แอนดรอยด์ และเอเลี่ยน		
	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
1) เครื่องประดับ	ไม่มี	เชือกมัดผม - ต่างหู	สร้อยจี้สวยงาม พลัง	ที่คาดผม - มัดผม	ที่คาดผม - มัดผม สร้อยจี้	ที่คาดผม - มัดผม ต่างหู	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี
2) สิ่งของเครื่องใช้	1) โทรศัพท์มือถือ 2) แวนตา 3) เครื่องเล่นเทป	ไม่มี	แว่นตาแสดง พลัง	โทรศัพท์มือถือ	อุปกรณ์สื่อสาร ด้วยคลื่น สมอง	อุปกรณ์สื่อสาร ด้วยคลื่น สมอง	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี
3) อาวุธ	ไม่มี	ไม่มี	ปืนพกสั้น	ไม่มี	ดาบพลังแสง	ปืนพกสั้น	ปืนพลัง ไฟฟ้า -พลัง แม่เหล็ก	ไม่มี	ไม่มี
4) ยานพาหนะ	ไม่มี	ชุดบินส่วนบุคคล	รถยนต์	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี	ไม่มี	หุ่นรบ
3. ตัวบ่งชี้ / รหัสความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction)	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3

Codes)									
1) จักรวาล อวกาศ ดาวเทียม สิ่งมีชีวิตนอกโลก	ชุดและ เครื่อง อุปกรณ์ อวกาศที่ล้ำ สมัย	ชุดและ เครื่อง อุปกรณ์ อวกาศที่ล้ำ สมัย	-	-	เป็น Angeldoids	-	เกิดจากดี เอ็นเอ ชีวะจาก นอกโลก	เป็น Angeldoid s	เป็นเอ เลียน
2) มิติเวลา - สถานที่	-	-	-	-	มาจากต่าง มิติ	-	-	ข้ามมาจาก มิติเวลา	ข้ามมา จากมิติ เวลา
3) เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต	อุปกรณ์ คอมพิวเตอร์ ที่ล้ำสมัย	-	อุปกรณ์ สื่อสารไร้ สาย	-	อุปกรณ์ สื่อสารไร้ สาย	-	-	-	-
4) เทคโนโลยีหุ่นยนต์	นักบินหุ่นรบ	นักบินหุ่นรบ -	แอนดรอยด์	แอนดรอยด์	แอนดรอยด์	แอนดรอยด์	หุ่นรบ ชีวะ จักรกล	แอนดรอยด์	-
5) เทคโนโลยีสงคราม	บังคับหุ่นรบ ชีวะจักรกล	บังคับหุ่นรบ ผสม เครื่องบินรบ	ชุดรบ - เครื่อง อุปกรณ์และ อาวุธที่	-	-	หุ่นรบ	บังคับหุ่น รบชีวะ จักรกล	หุ่นรบผสม เครื่องบิน รบ	บังคับหุ่น รบ ยานรบ
6) พลังงาน	-	-	-	-	พลังงานนา โนไทรท	-	-	-	-
7) การกลายพันธุ์	-	-	-	-	-	-	-	-	กลายพันธุ์ เอเลียน

ตารางที่ 4.28 สรุปปัจจัยและรหัสที่สำคัญของการออกแบบบุคลิกลักษณะของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยาย

วิทยาศาสตร์ (ต่อ)

ปัจจัย / องค์ประกอบ ลักษณะ / สัญลักษณ์ / รหัส	แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวละคร								
	ข้อมูลบุคคล(Demographic) ตัวละครพระเอก			ข้อมูลบุคคล(Demographic) ตัวละครนางเอก			ข้อมูลบุคคล(Demographic) ตัวละครหุ่นยนต์ แอนดรอยด์ และเอ เลียน		
	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
3. ตัวบ่งชี้ / รหัสความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Codes)									
8) เชื้อโรค	-	-	-	-	-	เชื้อไวรัส V-TYPE	-	-	-
9) คลื่นสมอง - พลังจิต	อุปกรณ์เชื่อมหุ่นยนต์	พลังจิตวามูรา	อุปกรณ์คลื่นสมอง	-	พลังจิตเอจิส	พลังจิตวามูรา	เชื่อมกับมนุษย์	-	พลังจิตเอเลียน
4. รหัสทางวัฒนธรรม (Cultural Codes)									
1) โครงสร้างร่างกาย	1) ทรงผม สีผม 2) รูปหน้าแบบเอเชีย	1) ทรงผม สีผม 2) รูปหน้าแบบเอเชีย	1) ทรงผม สีผม 2) รูปหน้าแบบยุโรป	1) ทรงผม สีผม 2) รูปหน้าแบบเอเชีย	1) ทรงผม สีผม 2) รูปหน้าแบบยุโรป	1) ทรงผม สีผม 2) รูปหน้าแบบเอเชีย	ชุดเกราะนักรบชามูไร	-	-
2) เครื่องแต่งกาย	1) ชุด	1) ทรงผม	-	1) ชุด	-	-	ชุดเกราะ	1) ชุด	1) ชุด

	นักเรียนมัธยม 2) ชุตยูกา ตะ	ตัวละครคาบูกิ 2) ชุตละครคาบูกิ		นักเรียนมัธยม 2) ชุตกิโมโน			นักรบ ชามูไร	นักเรียนมัธยม 2) ชุต เกราะแบบกรีก-โรมัน	ทหารแบบโรมัน – เยอรมัน 2) หมวกทหารญี่ปุ่นยุคสงครามโลก
5. รูปแบบอ้างอิง (Reference)	นักเรียนมัธยมญี่ปุ่น	1) ชุตอวกาศ – ชุตนักบิน 2) ชุตแข่งรถ	1) ชุตนักสืบ 2) ชุตทหาร	นักเรียนมัธยมญี่ปุ่น	1) ชุตเกราะแบบกรีก-โรมัน 2) ตัวละครคาบูกิ	1) นักร้องเพลงป๊อป 2) ดาราผู้หญิงยุโรป	1) ชุตเกราะนักรบชามูไร 2) เครื่องบินรบ 3) แมงมุมมด	1) ชุตทำงานแม่บ้าน 2) ชุตเกราะแบบกรีก-โรมัน	1) ชุตทหารแบบโรมัน – เยอรมัน 2) หมวกทหารญี่ปุ่นยุคสงครามโลก 3) กบ
6. เทคนิคทางภาพของแอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation Techniques)	1) เส้น - แบบเส้นเล็ก สีดำ เส้นเรียบเสมอ 2) สี - แบบเลียนแบบธรรมชาติ สีสดใส ควบคุมโทนสี 3) แสงเงา(เซลเชด) - แบบแสงเงา 2 -3 ระดับ 4) รูปร่าง รูปทรง สัดส่วน - เลียนแบบธรรมชาติ 5) พื้นผิว - ลวดลาย - ไม่มีพื้นผิว ลวดลาย หรือลดให้เหลือน้อยที่สุด 6) รายละเอียดภาพ - ลดเส้น สี และรายละเอียดภาพให้เรียบง่ายที่สุด								



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 4.65 สรุปปัจจัยและรหัสที่สำคัญของการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบและฉากหลังของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์

ปัจจัย / องค์ประกอบ ลักษณะ / สัญลักษณ์ / รหัส	แนวทางการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบ			แนวทางการออกแบบลักษณะฉากหลัง		
	ข้อมูลประเภท หน้าที่ใช้งาน รายละเอียด			ข้อมูล ประเภท หน้าที่ใช้งาน รายละเอียด		
1. รูปแบบ (Formation)	แบบเหมือนจริง			แบบเหมือนจริง		
2. รหัส / ตัวบ่งชี้ลักษณะ (Product Codes)	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
1) สิ่งของเครื่องใช้	1) ที่ผูกผม - คಾದผม 2) แวนตา	1) สร้อยคอ 2) โทรศัพท์มือถือ	1) ต่างหู 2) เครื่องสัญญาณเชื่อมกับสมอง	หุ่นยนต์และแอนดรอยด์	อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทันสมัย	อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ผสมเอเลี่ยน
2) อาวุธ	1) ปืนพลังไฟฟ้าแม่เหล็ก	2) ปืนยาวความแรงสูง	3) ดาบคลื่นพลังงาน	มีระบบอาวุธขนาดใหญ่ติดตั้งในเมือง	มีระบบอาวุธขนาดใหญ่ติดตั้งบนยานรบ	มีระบบอาวุธเลเซอร์สั่งการระยะไกล
3) ยานพาหนะ	1) ยานอวกาศ	2) เครื่องบิน	3) ปีกมีลักษณะเป็นแถบแสง	เครื่องบินขนาดใหญ่	เมืองบนยานอวกาศอพยพขนาดใหญ่	ยานอวกาศยานส่วนบุคคล
4) สิ่งก่อสร้าง	-	-	-	ตึกอาคารเคลื่อนที่ขึ้น-ลงจากพื้นดิน	เมืองทันสมัยขนาดใหญ่บนยานอวกาศ	เมืองบนต่างดาว มีมนุษย์ต่างดาวหลายสายพันธุ์
3. ตัวบ่งชี้ / รหัสความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Codes)	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
1) จักรวาลอวกาศ ดาว	1) ยานอวกาศ	1) ยานอวกาศ	1) ยานอวกาศ	เทวทูตหรือเอเลี่ยนที่มาจาก	ดาวของเอเลี่ยน	สภาพที่อยู่ของ

เทียบ สิ่งมีชีวิตนอก โลก				นอกโลก	ในจักรวาลอื่น	เอเลียน
2) มิติเวลา - สถานที่	-	-	เครื่อง เดินทางข้าม มิติ	เมืองใน อนาคต	จักรวาลอื่น	จักรวาลอื่น
3) เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต -	ระบบ ควบคุม พลังงาน แบบ AI	ระบบควบคุม พลังงานแบบ AI	เครื่อง ทดลอง เพาะพันธุ์ เชื้อโรค	ระบบควบคุม แบบ Dummy System	ห้องทดลอง ห้องระบบ AI	ระบบสื่อสาร ไร้สาย ถ่ายทอดการ แข่งขัน
4) เทคโนโลยี หุ่นยนต์	หุ่นยนต์ ชีวะ	แอนดรอยด์	หุ่นยนต์ เอเลียน	มนุษย์อยู่ ร่วมกับ หุ่นยนต์และ แอนดรอยด์ หุ่นจักรกลชีวะ	ห้องปฏิบัติการ ระบบ รีโมทควบคุมร่าง เทียม แอนดรอยด์ ระยะไกล	หุ่นจักรกล ผสมเอเลียน
5) เทคโนโลยี สงคราม	ระบบ อาวุธ ขนาด ใหญ่ ทำลาย ล้างสูง	ระบบอาวุธ ขนาดใหญ่ ทำลายล้างสูง	ระบบ อาวุธ ขนาด ใหญ่ ทำลาย ล้างสูง	หุ่นยนต์ชีวะ อาวุธทำลาย ล้างสูง	ยานรบ หุ่น รบ ในอวกาศ	ยานรบ หุ่น รบ ในอวกาศ
6) พลังงาน	เทคโนโลยี จาก พลังงาน ธรรมชาติ	พลังงาน จากวัตถุนอก โลก	พลังงาน จากวัตถุ นอกโลก	พลังงานจาก ธรรมชาติ	พลังงานจาก ธาตุนอกโลก	พลังงานจาก จักรกลผสมเอ เลียน
7) เชื้อ โรค	-	-	เชื้อไวรัส V-TYPE	-	ห้องทดลอง สร้างไวรัส	-
8) คลื่น สมอง - พลัง จิต	เครื่อง สัญญาณ เชื่อมกับ สมอง	พลังเอจิส	พลังจิตวา จูร่า	ห้องชิงโครโนซ์ นัก บินกับ หุ่นยนต์ชีวะ	คลื่นสมอง - พลังจิตเปลี่ยน สภาพพื้นที่	คลื่นสมอง ควบคุมเอ เลียน
4. รหัสทาง วัฒนธรรม (Cultural Codes)	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
	กล่อง อาหาร กลางวัน	1) ชุดชา - ชุดกาแฟ	1) อาหาร ญี่ปุ่น 2) อาหาร พาสต์ฟู้ด	ร้านอาหารแบบ ญี่ปุ่น ผสมแบบยุโรป	ปราสาทญี่ปุ่น โบราณ	งานประเพณี ในหมู่บ้าน โบราณญี่ปุ่น

5. รูปแบบอ้างอิง (Reference)	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
	1) อาวุธเทคโนโลยีสูง 2) เรือรบ - ยานอวกาศ 3) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 4) ระบบโซลาเซลล์ 5) กล่องอาหารกลางวัน	1) อาวุธเทคโนโลยีสูง 2) เรือรบ - ยานอวกาศ 3) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 4) ชุดกรีก-โรมัน 5) ชุดชา - ชุดกาแฟ	1) อาวุธเทคโนโลยีสูง 2) เรือรบ - ยานอวกาศ 3) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ 4) ลักษณะเชื้อโรค 5) ชุดอาหาร	1) จักรวาล ยานอวกาศ 2) หุ่นยนต์ 3) เมืองทันสมัย 4) ห้องปฏิบัติการ 5) ร้านอาหารญี่ปุ่น	1) จักรวาล ยานอวกาศ 2) หุ่นยนต์ 3) เมืองทันสมัย 4) ห้องปฏิบัติการ 5) ปราสาทญี่ปุ่น	1) จักรวาล ยานอวกาศ 2) หุ่นยนต์ 3) เมืองทันสมัย 4) ห้องปฏิบัติการ 5) งานประเพณีญี่ปุ่น
6. เทคนิคทางภาพของแอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation Techniques)	1) เส้น - ไม่มีเส้น เมื่อประกอบฉาก ไม่เคลื่อนไหว - แบบเส้นเล็ก สีดำ เส้นเรียบเสมอ เมื่อมีการเคลื่อนไหว 2) สี - แบบเลียนแบบธรรมชาติ สีสดใส ควบคุมโทนสี 3) แสง-เงา(แอร์บรัช) - แบบแสงเงา 2-3 ระดับ 4) รูปร่าง รูปทรง สัดส่วน - เลียนแบบธรรมชาติ 5) พื้นผิว - ลวดลาย - เลียนแบบธรรมชาติแต่ลดทอนลง 6) รายละเอียดภาพ - ใกล้เคียงความเป็นจริง			1) เส้น - ไม่มีเส้น เมื่อประกอบฉาก ไม่เคลื่อนไหว - แบบเส้นเล็ก สีดำ เส้นเรียบเสมอ เมื่อมีการเคลื่อนไหว 2) สี - แบบเลียนแบบธรรมชาติ สีสดใส ควบคุมโทนสี 3) แสง-เงา - เลียนแบบธรรมชาติ 4) รูปร่าง รูปทรง สัดส่วน - เลียนแบบธรรมชาติ 5) พื้นผิว - ลวดลาย - เลียนแบบธรรมชาติแต่ลดทอนลง 6) รายละเอียดภาพ - ใกล้เคียงความเป็นจริง		

จากตารางที่ 4.28 และ ตารางที่ 4.29 ซึ่ง ผู้วิจัยได้นำ รูปแบบร่วม ลักษณะร่วม ปัจจัยร่วม ตัวบ่งชี้หรือรหัส(Codes) ต่างๆ ที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อสรุปจากกลุ่มตัวอย่าง มาทดลองสร้างเป็นระบบตารางโดยประยุกต์จากแนวคิด Manga Matrix System ของ Tsukamoto(2011) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบภาพคาแรคเตอร์ หรือบุคลิกลักษณะของ ตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบและฉากหลังสำหรับ ใช้ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 3 จากการศึกษาทดลองสร้างระบบตารางแนวทางการออกแบบภาพคาแรคเตอร์นี้ พบว่า สามารถนำมาสร้างเป็นระบบตารางแนวทางการออกแบบร่วมกันได้เป็นระบบตาราง ได้ดังตารางที่ 4.30 ดังนี้

ตารางที่ 4.66 ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง สำหรับงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์

แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง			
แนวคิดหลัก(Concept) เรื่องราว(Story) แก่นเรื่อง(Theme)	ความคิด(Idea)ต่างๆ / แรงบันดาลใจจากแหล่งต่างๆ		
ข้อมูลบุคคล(Demographics) ข้อมูลอุปกรณ์ประกอบ(Props Characteristics) ข้อมูลฉากหลัง(Scene Characteristics)	ชุดรหัสหรือความคิด (Idea) 1	ชุดรหัสหรือความคิด (Idea) 2	ชุดรหัสหรือความคิด (Idea) 3
ปัจจัย / สัญญา / รหัส	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
1. ตัวบ่งชี้ / รหัสด้านอัตบุคคล(Personal Codes)	→ ↓	→ ↓	→ ↓
2. ตัวบ่งชี้ / รหัส ด้านสิ่งของเครื่องใช้และอุปกรณ์ประกอบ (Product Codes)	→ ↓	→ ↓	→ ↓
3. ตัวบ่งชี้ / รหัสความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Codes)	→ ↓	→ ↓	→ ↓
4. ตัวบ่งชี้ / รหัสทางวัฒนธรรม(Cultural Codes)	→ ↓	→ ↓	→ ↓
5. รูปแบบอ้างอิง(Reference)	→ ↓		
6) เทคนิคทางภาพแอนิเมชัน 2 มิติ(2D Animation Techniques)	→ ↓		
ผลการออกแบบภาพคาแรคเตอร์	คาแรคเตอร์ 1	คาแรคเตอร์ 2	คาแรคเตอร์ 3
	คาแรคเตอร์ 1.1	คาแรคเตอร์ 2-1	คาแรคเตอร์ 3.1

ซึ่งสามารถอธิบายรายละเอียดของลักษณะ องค์ประกอบ ปัจจัย หรือ รหัสต่างๆ ในระบบตารางดังกล่าว ได้ดังนี้ คือ

1) องค์ประกอบ หรือ ปัจจัยหลัก หรือ สัญญาหลัก หรือ รหัสหลัก(Key Codes)

ผู้ออกแบบสามารถกำหนด ปัจจัยหลัก ประเภทของสัญญา หรือตัวบ่งชี้ หรือรหัส(Codes) ต่างๆ ให้เป็นปัจจัยหลัก หรือองค์ประกอบหลัก หรือแนวทางในการออกแบบภาพคาแรคเตอร์ประกอบด้วย

1.1) ข้อมูลพื้นฐานของสิ่งที่ออกแบบ

1.1.1) ข้อมูลส่วนบุคคล(Demographic) เช่น ชื่อ เพศ อายุ อาชีพ หน้าที่ ฯลฯ

1.1.2) ข้อมูลอุปกรณ์ประกอบ(Props Characteristics) เช่น ประเภท ลักษณะ ขนาด วัสดุ การใช้งาน ฯลฯ

1.1.3) ข้อมูลฉาก(Scene Characteristics) เช่น ประเภท เหตุการณ์ ช่วงเวลา ฯลฯ

1.2) รหัสหรือตัวบ่งชี้อัตบุคคล(Personal Codes) เช่น รูปลักษณะ(Formation) เครื่องแต่งกาย(Costume) และบุคลิกภาพภายใน(Personality)

1.3) รหัสหรือตัวบ่งชี้ลักษณะวัตถุ สิ่งของ อุปกรณ์ หรือเครื่องใช้(Product Codes) เช่น ชื่อเรียก เจ้าของผู้ใช้ ประเภท การใช้งาน คุณลักษณะเฉพาะ ฯลฯ

1.4) รหัสหรือตัวบ่งชี้ความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes) เช่น อวกาศจักรวาล เอเลี่ยน เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ล้ำสมัย เทคโนโลยีหุ่นยนต์ หุ่นแอนดรอยด์ ฯลฯ

1.5) รหัสหรือตัวบ่งชี้ทางวัฒนธรรม(Cultural Codes) เช่น สิ่งของเครื่องใช้ ประเพณี สัญลักษณ์ ตัวอักษร สถานที่ ฯลฯ

1.6) รูปแบบอ้างอิง(Reference) เช่น ภาพสิ่งของเครื่องใช้ ภาพประเพณี ภาพเครื่องแต่งกาย ภาพเทคโนโลยีต่างๆ ภาพสถานที่ ฯลฯ

1.7) เทคนิคทางภาพแอนิเมชัน 2 มิติ(2D Animation Techniques) คือ ลักษณะเฉพาะที่ต้องกำหนดทางเทคนิค เช่น ลักษณะเส้น สี แสงและเงา ฯลฯ

2) ปัจจัยย่อย หรือ สัญญะย่อยหรือ รหัส(Codes) ต่างๆ

คือ ปัจจัยหรือรหัสต่างๆ ที่แยกย่อย หรือรหัสที่ผู้ออกแบบสามารถกำหนดกำหนดขึ้นจาก ข้อมูล แรงบันดาลใจ หรือ จินตนาการ เป็นความคิด(Idea) ชุดหนึ่งตามองค์ประกอบ หรือปัจจัยหลัก หรือรหัสหลักที่กำหนดไว้เพื่อการออกแบบ ซึ่งผู้ออกแบบสามารถพัฒนาความคิด แยกตัว ขยายเพิ่ม จากความคิด(Idea) ชุดแรก เพิ่มเป็นความคิด(Idea) ชุดที่ 2 ชุดที่ 3 และอีกหลายๆ ชุดความคิดได้ โดยยังคงอยู่ในกรอบความคิดหลัก(Concept) ของการออกแบบ ดังปรากฏเป็นปัจจัยหรือรหัสแบบที่ 1 - 2 - 3 ในตารางที่ 4.28 ตารางที่ 4.29 และ ตารางที่ 4.30 ที่ผู้วิจัยได้นำมาแสดงไว้เป็นตัวอย่าง

โดยสรุป ผลจากการศึกษา พบว่า จากหลักการทฤษฎีสัญศาสตร์ หลักการทางศิลปะและการออกแบบหลักการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงที่ได้ศึกษามา เบื้องต้นสามารถนำมาสร้างเป็น ระบบ ตารางแนวทางการออกแบบภาพคาแรคเตอร์ อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังสำหรับงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ ได้ ซึ่งผู้ออกแบบสามารถนำมาใช้เพื่อเป็นฐานความคิดในการออกแบบได้หลายรูปแบบตามการกำหนดชุดปัจจัย ชุดรหัส หรือ ชุดความคิดย่อย ที่แตกขยายออกไป และผู้ออกแบบยังสามารถใช้ระบบตารางนี้เพื่อเป็นฐานความคิดในการพัฒนาหรือคลี่คลายรูปแบบการออกแบบคาแรคเตอร์ อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังได้ภายในชุดความคิดเดียวกันอีกด้วย ดังเช่นตารางที่ 4.30 ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำระบบตารางนี้มาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบภาพคาแรคเตอร์ตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังสำหรับใช้ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ ต่อไป

บทที่ 5

การประยุกต์ใช้ในงานออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง

จากการศึกษาหลักการทฤษฎีสัญศาสตร์ กระบวนการสื่อสาร หลักการทางศิลปะและการออกแบบ การวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันกลุ่มตัวอย่าง สรุปผลจากการวิเคราะห์ และระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดงสำหรับงานผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ได้ศึกษามา ในบทนี้ผู้วิจัยได้ทำการประยุกต์ใช้ผลจากการศึกษาทำการทดลองการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังสำหรับใช้ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการวิจัยข้อที่ 3 คือ

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 : เพื่อหาแนวทางในการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังที่สำคัญ ในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ โดยใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ และสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายเพื่อสื่อความหมายได้ตามแนวคิดและสื่อถึงความเป็นไทยอย่างเหมาะสม

แนวคิดหลักสำคัญที่ผู้วิจัยใช้เป็นกรอบและแนวทางในการศึกษาและการออกแบบ คือ

1) ในการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะ(Character Design) นั้น จำเป็นต้องมีเรื่องราว (Story) เพื่อใช้เรื่องราว(Story) เป็นหลักและกำหนดเป็นแก่นเรื่องหรือแนวของการออกแบบ (Theme) และเพื่อเป็นบริบทแวดล้อม(Context) ในการออกแบบสร้างภาพคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังต่างๆ สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ ผู้วิจัยใช้แนวคิดการหยิบยืม(Appropriation) การอ้างอิงถึง (Reference) และแรงบันดาลใจ(Inspiration) มาจากเรื่องราวประวัติศาสตร์ ตำนาน หรือเรื่องเล่าของไทย(Myth) โดยนำเอาแก่นจากแนวเรื่องหรือประเภท(Genre) ของภาพยนตร์ คือ แนวหรือประเภทการต่อสู้(Action) มาเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกเรื่องราวประวัติศาสตร์ ตำนาน หรือเรื่องเล่าของไทย(Myth) เพื่อนำไปสู่ทำการตีความ(Interpret) ใหม่ หรือการแปลงหรือเข้ารหัสใหม่ (Decoding) ทางสัญลักษณ์เพื่อใช้ในการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะ(Character Design) ของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ต่อไป

2) ในการออกแบบเรื่องราว และบุคลิกลักษณะตัวแสดงนั้น ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีสัญศาสตร์ (Semiotics Theory) กระบวนการสื่อสาร(Communication Process) โดยวิธีการถอดรหัส (Encoding) หรือตีความ(Interpretation) จากสัญญาณของเรื่องราว(Story) หรือ สัญญาณของตัวแสดง (Characters) เดิม มาทำการตีความ(Interpretation)ใหม่หรือทำการเข้ารหัส(Decoding)ใหม่ เป็นตัวสาร(Message) ใหม่ ตามแนวคิดการประกอบสร้างอัตบุคคล(Subjectification) หรือการสร้างภาพตัวแสดงให้เกิดขึ้นมาหรือสร้างให้มีอยู่จริง และการปั้นความคิดให้เป็นวัตถุ(Objectification) หรือการสร้างให้เกิดความเชื่อว่าตัวแสดงนั้นๆ มีอยู่จริง หรือเพื่อสร้างภาพการเป็นตัวแทน (Representation) ให้กับคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆ อุปกรณ์ประกอบต่างๆและฉากหลังต่างๆ สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ต่อไป

3) ในการออกแบบภาพสัญญาณบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังต่างๆ นั้น มีหลักการและระบบสัญญาณของโครงสร้างภาพ(Structure) ที่มาจากการประกอบสร้างขึ้นจากปัจจัย(Elements)ต่างๆ ที่สัมพันธ์กันนั้น ผู้วิจัยจึงนำหลักการและทฤษฎีรวมทั้งข้อสรุปที่ได้จากการศึกษามาทดลองสร้างเป็นระบบตาราง เพื่อกำหนดเป็นชุดข้อมูล ชุดปัจจัย ชุดตัวบ่งชี้ หรือชุดรหัส (Codes) หรือชุดสัญญาณและสัญญาณความหมายต่างๆ เพื่อเป็นเครื่องชี้ แนวคิด หรือแนวทางในการออกแบบภาพสัญญาณบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังแบบต่างๆ ซึ่งสามารถแสดงได้เป็นระบบตาราง(ดังตารางที่ 5.1) ดังนี้คือ

ตารางที่ 5.1 ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง สำหรับงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์

แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง			
แนวคิดหลัก(Concept) เรื่องราว(Story) แก่นเรื่อง(Theme)	ความคิด(Idea)ต่างๆ / แรบบันดาลใจจากแหล่งต่างๆ		
ข้อมูลบุคคล(Demographics) ข้อมูลอุปกรณ์ประกอบ(Props Characteristics) ข้อมูลฉากหลัง(Scene Characteristics)	ชุดรหัส 1 หรือ ความคิด(Idea) 1	ชุดรหัส 2 หรือ ความคิด(Idea) 2	ชุดรหัส 3 หรือ ความคิด(Idea) 3
ตัวบ่งชี้ / ปัจจัย / สัญญาณ / รหัส	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
1. ตัวบ่งชี้ / รหัสด้านอัตบุคคล(Personal Codes)	→	→	→
2. ตัวบ่งชี้ / รหัส ด้านสิ่งของเครื่องใช้และอุปกรณ์ประกอบ(Product Codes)	→	→	→
3. ตัวบ่งชี้ / รหัสความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Codes)	→	→	→
4. ตัวบ่งชี้ / รหัสทางวัฒนธรรม(Cultural Codes)	→	→	→
5. รูปแบบอ้างอิง(Reference)	→	→	→
6) เทคนิคทางภาพแอนิเมชัน 2 มิติ(2D Animation Techniques)	→	→	→
ผลการออกแบบภาพคาแรคเตอร์	คาแรคเตอร์ 1	คาแรคเตอร์ 2	คาแรคเตอร์ 3

จากตาราง ที่ 5.1 นี้ สามารถอธิบายระบบ และปัจจัย หรือสัญญาณหรือตัวบ่งชี้ หรือรหัส ต่างๆ ได้ดังนี้

1. ระบบตาราง ปัจจัย สัญลักษณ์ ตัวบ่งชี้ หรือรหัส แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะ ตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง

ระบบตาราง ปัจจัย สัญลักษณ์ รหัส หรือตัวบ่งชี้ ที่ใช้เป็นแนวทางการออกแบบคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบและฉากหลัง ดังตารางที่ 5.1 ประกอบด้วยปัจจัยต่างๆ ดังนี้

1.1 แนวคิดหลัก(Concept) เรื่องราว(Story) แก่นเรื่อง(Theme) เพื่อใช้เป็นกรอบเนื้อหา เรื่อง ราว ภูมิหลัง ที่มา และบริบทแวดล้อมของตัวแสดง

1.2 ข้อมูลประชากรศาสตร์(Demographics) เพื่อใช้กำหนดคุณลักษณะต่างๆ บทบาทหน้าที่ต่างๆ ของตัวแสดง

1.3 ปัจจัย สัญลักษณ์ ตัวบ่งชี้ หรือรหัส ประกอบด้วยปัจจัย สัญลักษณ์ หรือรหัส ดังนี้

1) ตัวบ่งชี้หรือรหัสด้านอัตบุคคล(Personal Codes) คือ ตัวบ่งชี้หรือรหัสต่างๆ ที่ประกอบขึ้นเป็นอัตบุคคลหรือตัวแสดงต่างๆ

1.1) ลักษณะภายนอก(Formation) คือ โครงสร้าง รูปร่าง หน้าตาของตัวแสดง

1.2) ลักษณะเครื่องแต่งกาย(Costume) คือ ลักษณะเครื่องแต่งกายตามบทบาทต่างๆ ของตัวแสดง ธีมเรื่อง และยุคสมัย

1.3) ลักษณะภายใน(Personality) คือ ลักษณะอุปนิสัย ปมในใจต่างๆ ของตัวแสดง

2) ตัวบ่งชี้หรือรหัสด้านสิ่งของเครื่องใช้และอุปกรณ์ประกอบ(Product Codes) คือ อุปกรณ์ สิ่งของเครื่องใช้ประกอบตัวแสดงในลักษณะต่างๆ เช่น ของใช้ อาวุธ ยานพาหนะ เป็นต้น

3) ตัวบ่งชี้หรือรหัสความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes) คือ สิ่งต่างๆ ที่ประกอบกับตัวแสดงหรือเรื่องราวในลักษณะต่างๆ โดยความเกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์หรือเทคโนโลยีขั้นสูง เช่นอวกาศ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ หุ่นยนต์ แอนดรอยด์ มนุษย์กลายพันธุ์ หรือเชื้อโรค ฯลฯ เป็นต้น

4) ตัวบ่งชี้หรือรหัสทางวัฒนธรรม(Cultural Codes) คือ สิ่งต่างๆ ที่ประกอบกับตัวแสดงหรือเรื่องราวในลักษณะต่างๆ โดยความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม เช่น สัญลักษณ์ธงชาติไทย ลวดลายไทย ตัว อักษรและตัวเลขไทย ฯลฯ เป็นต้น

1.4 ความคิด(Idea) และแรงบันดาลใจในการออกแบบ คือ ความคิด(Idea) ต่างๆ หรือ แรงบันดาลใจในการออกแบบที่มาจากแหล่งต่างๆ ซึ่งสามารถทำให้เกิดความคิดที่หลากหลายและแตกต่างกันในการออกแบบภาพคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงจากความคิดหลัก(Concept) ของการออกแบบ

1.5 เทคนิคทางภาพแอนิเมชัน 2 มิติ(2D Animation Techniques) คือ การออกแบบภาพโดยคำนึงถึงการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบให้สอดคล้องเหมาะสมกับเทคนิคทางภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ซึ่งจากการศึกษาพบว่า มีลักษณะ คือ 1) ใช้เส้นแบบเส้นเล็ก สีดำ 2) ใช้สีแบบสดใส โดยควบคุมโทนสี 3) ใช้แสงและเงาแบบเซลเชด 2-3 ระดับ 4) ลดการใช้ลวดลายหรือพื้นผิว ตลอดจนใช้เส้นและสีให้มีรายละเอียดภาพน้อยที่สุด โดยจะนำลักษณะดังกล่าวนี้มาใช้เป็นลักษณะเฉพาะกับการออกแบบภาพสัญลักษณ์ตัวแสดงทั้งหมดต่อไป

2. การกำหนดแนวคิดเพื่อการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง

2.1 แนวคิดหลัก(Concept)

แนวคิดหลัก(Concept) ของการออกแบบภาพคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะ(Character Design) ต่างๆ สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์นี้ โดยผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการหยิบยืม(Appropriation) และแรงบันดาลใจ(Inspiration) มาจากส่วนหนึ่งของเรื่องราวเชิงประวัติศาสตร์ไทย โดยนำเอาแก่นจากแนวเรื่องหรือประเภท(Genre) และแก่นเรื่อง(Theme) ของภาพยนตร์ที่เป็นที่รู้จัก คู่คุ้นเคยและเข้าใจเรื่องราวตลอดจนบริบทเชิงประวัติศาสตร์มาเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาคัดเลือกเรื่องราว จำนวน 4 เรื่อง คือ 1) ภาพยนตร์เรื่อง พระเจ้าตาก 2) สมเด็จพระนเรศวรมหาราช 3) สมเด็จพระศรีสุริโยทัย และ 4) บางระจัน ตามตารางที่ 5.2 ดังนี้ คือ

ตารางที่ 5.2 ตารางจำแนกเปรียบเทียบเรื่องราวของภาพยนตร์เชิงประวัติศาสตร์ โดยใช้ประเภทและแก่นเรื่องเป็นเกณฑ์หาความสอดคล้องกับลักษณะสัญลักษณ์ที่ศึกษาพบ

ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง 10 เรื่อง		พระเจ้าตาก	พระนเรศวรมหาราช	พระศรีสุริโยทัย	บางระจัน
ลักษณะสัญลักษณ์ร่วมที่พบมากที่สุด - พบมาก	ร้อยละ	ลักษณะสัญลักษณ์ที่สำคัญที่สอดคล้องตามเรื่องราว			
ประเภทรอง(Sub Genre)					
1) ประเภทชีวิต(Drama)	60			★	★
2) ประเภทตลกขบขัน(Comedy)	50				
3) ประเภทต่อสู้(Action)	40	★	★	★	★
แก่นเรื่อง(Theme)					
1) มิตรภาพและความเป็นเพื่อน	80				★
2) ความรัก	70			★	★
3) การปกป้องโลกและสังคม(ประเทศชาติ)	60	★	★	★	★
4) ความสามัคคี	50				★

จากตารางที่ 5.2 พบว่า ภาพยนตร์เรื่อง “บางระจัน” มีลักษณะของประเภท(Genre) และแก่นเรื่อง(Theme) ของเรื่องราวที่สอดคล้องใกล้เคียงกับลักษณะสัญญาณร่วมที่พบมากในผลการศึกษา จากกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน ทั้งหมดจำนวน 10 เรื่อง นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพิจารณาเห็นว่า เรื่องราวการต่อสู้ของชาวบ้าน “บางระจัน” นี้ยังมีความเหมาะสมที่จะนำมาเป็นแก่นของการออกแบบ(Theme) อีกด้วย เนื่องจาก อีก 3 เรื่องนั้น เป็นเรื่องราวเชิงประวัติศาสตร์ไทยที่เกี่ยวข้องกับพระมหากษัตริย์ซึ่งอาจเป็นการมีบงครในการนำมาตีความใหม่ หรือดัดแปลงใดๆในงานออกแบบ

2.2 เรื่องราว(Story)

จากเรื่องราวเชิงประวัติศาสตร์การต่อสู้ของชาวบ้าน “บางระจัน” นี้ ผู้วิจัยจะได้ใช้เป็นแรงบันดาลใจ ใช้เป็นการอ้างอิงถึง (Reference) ใช้เป็นแนวคิดหลัก (Concept) และใช้เป็นเรื่องราว (Story) และแก่นเรื่องหรือแก่นความคิด(Theme) ในการออกแบบภาพสัญญาณตัวแสดงหรือภาพบุคคลลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง โดยผู้วิจัยได้ทำการถอดรหัส (Decoding) หรือตีความ (Interpretation) จากเรื่องราวเชิงประวัติศาสตร์เดิม และทำการเข้ารหัส (Encoding) ใหม่หรือตีความใหม่ ให้มีลักษณะ “*จากเรื่องราวและบุคคลทางประวัติศาสตร์เป็นเรื่องราวของ ภาพยนตร์ แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ในอนาคตอีก 100 ปี*” นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้กำหนดประเภทย่อย(Minor – Sub Genre) เพื่อให้แสดงสัญญาณหรือรหัส หรือตัวบ่งชี้ ด้านความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Codes) โดยระบุเป็นประเภทย่อย คือ “ประเภทเอเลี่ยน” ซึ่งเป็นสัญญาณ รหัส หรือตัวบ่งชี้ ที่ได้จากการศึกษาพบว่า มีลักษณะร่วมมากเป็นอันดับแรกๆ คือ 1) ประเภทเอเลี่ยน (Alien)(50%) 2) ประเภทระบบคอมพิวเตอร์อัจฉริยะ (AI)(50%) 3) ประเภทแอนดรอยด์ (Android)(40%) และ 4) ประเภทหุ่นยนต์ (Robot)(30%)

จากเรื่องราวเชิงประวัติศาสตร์การต่อสู้ของชาวบ้าน บางระจันเดิม หรือสาร(Message) เดิม นี้ ผู้วิจัยได้ทำการเข้ารหัส(Encode)ใหม่ หรือตีความให้เป็นสาร(message) ใหม่ เพื่อให้เรื่องราวและแนวเรื่องเชิงประวัติศาสตร์เดิมเปลี่ยนแปลงเป็นเรื่องราวและแนวเรื่อง “*นวนิยายวิทยาศาสตร์*” และใช้เป็นแนวทางในการออกแบบภาพสัญญาณคาแรคเตอร์หรือบุคคลลักษณะตัวแสดงหลักที่สำคัญ คือ 1) ตัวแสดงพระเอก 2) ตัวแสดงนางเอก 3) ตัวแสดงเอเลี่ยน 4) อุปกรณ์ประกอบ และ 5) ฉากหลังต่อไป

โดยสามารถแสดงเป็นตารางสรุปปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญาณหรือรหัสต่างๆ ที่ได้จากการถอดรหัส หรือตีความจากสารเดิมเป็นสารใหม่ โดยจากการเข้ารหัสใหม่หรือตีความใหม่ ปรากฏดังตารางที่ 5.3

ตารางที่ 5.3 แสดงการเข้ารหัสเป็นแนวคิดใหม่เพื่อการออกแบบภาพบุคคลลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง

เรื่องราว บุคคลเดิม หรือสาร(Message)เดิม	เรื่องราว บุคคลใหม่ หรือสาร(Message)ใหม่
เรื่อง ประเภท แนวเรื่อง	เรื่อง ประเภท แนวเรื่อง
1. ชื่อเรื่อง “บางระจัน”	1. ชื่อเรื่อง “Bangrajan 2112 : Rebirth”
2. เรื่องราวและบุคคลทางประวัติศาสตร์	2. เรื่องราวและบุคคลในอนาคตอีก 100 ปี
3. การต่อสู้ของชาวบ้าน “บางระจัน” กับ กองทัพต่างชาติผู้รุกราน	3. การต่อสู้ของหน่วยรบ “Bangrajan” ของ เขตปกครอง หนึ่งในประเทศไทย กับ เอเลี่ยน ผู้รุกรานจาก นอกโลก
ตัวแสดงหลัก	ตัวแสดงหลัก
4. ตัวแสดงหลักชาย นายจัน หนวดเขียว นาย ทองเหม็น นายอิน ้วยผู้ใหญ่ สถานะผู้นำชาวบ้านรบ	4. พระเอก ชื่อ นนท์ ไพรีพินาศ อายุ 22 ปี สถานะหน่วยรบขนาดเล็ก “Bangrajan”
5. ตัวแสดงหลักหญิง นางสาว นางแดงอ่อน ้วยสาว สถานะชาวบ้านอาสาช่วยรบ	5. นางเอก ชื่อ ลักขณา สีมารักษ์ อายุ 20 ปี สถานะ หน่วยสไนเปอร์ขนาดเล็ก “Bangrajan”
6. ตัวแสดงฝ่ายรุกราน ้วยผู้ใหญ่ สถานะแม่ทัพ	6. ชื่อ “Mara” เอเลี่ยนจากดาว Mara-Z แกแลซี่ Zeo สถานะผู้นำกองทัพเอเลี่ยน
เครื่องแต่งกาย	เครื่องแต่งกาย
7. ผู้ชายนุ่งผ้าโจงกระเบน สรวมเสื่อยันต์ หรือไม่สรวมเสื่อ ผู้หญิงนุ่งผ้าโจงกระเบน ผ้ารัดสะพายอก แม่ทัพต่างชาติ ชุดเกราะโลหะ เกราะหนัง	7. ผู้ชาย ทหาร สรวมชุดเกราะวัสดุพิเศษ นาโน อิลคทริก ผู้หญิง ทหาร สรวมชุดเกราะวัสดุพิเศษ นาโน อิลคทริก เอเลี่ยน ชุดเกราะชีวภาพ
อุปกรณ์ประกอบ อาวุธ	อุปกรณ์ประกอบ อาวุธ
8. อุปกรณ์ เครื่อง อาวุธล้ำสมัย เช่น ดาบ ธนู พร้า ขวาน หอก แหวน ปืนคาบศิลา ปืนใหญ่กระสุนดิน ดำ ฯลฯ	8. อาวุธล้ำสมัยมีเทคโนโลยีสูง เช่น ปืนพลัง ไฟฟ้า ดาบพลังไฟฟ้า โดรน เครื่องยิงจรวด ระเบิด ฯลฯ
ยานพาหนะ	ยานพาหนะ
9. พาหนะ เช่น ควาย ม้า ช้าง เกวียน	9. เครื่องเจ็ทสูท ยานรบ หุ่นยนต์รบ
สถานที่ ฉาก	สถานที่ ฉาก
10. หมู่บ้าน ชุมชน ป้อมค่าย ไม้ซุงไม้ไผ่	10. เมือง ป้อมค่ายทหาร อาคาร ปูน เหล็ก

2.3 โครงเรื่องย่อ(Plot)

ปี ค.ศ. 2112 เอเลี่ยนจากนอกโลก เรียกตนเองว่า “Mara” เอเลี่ยนจากดาว Mara-Z ในแกแลซี่ Zeo ซึ่งมีอาวุธเทคโนโลยีขั้นสูง ได้รุกรานและยึดครองเมืองต่างๆทั่วโลก สภาพบ้านเมืองถูกทำลายย่อยยับ ประชาชนเสียชีวิตเป็นจำนวนมาก ในสภาพที่มนุษย์โลกต้องซ่อนตัวหลบหนีและกำลังสิ้นหวัง ยังมีเขตปกครองซึ่งเป็นเมืองขนาดเล็กเมืองหนึ่งชื่อ “NEZ02 City” (Northeast Zone 2) มีมนุษย์กลุ่มหนึ่งที่ยังยืนหยัดต่อสู้ โดยมีหน่วยรบขนาดเล็กชื่อ “Bangrajan” ร่วมมือกับชาวเมืองที่เหลืออยู่ทำการสู้รบต่อต้านการรุกรานจากเหล่าเอเลี่ยน โดยใช้วิธีแบบกองโจรอย่าง ทรหดอดทน เพื่อปกป้องเมืองและมนุษย์ที่เหลืออยู่จำนวนไม่มากนัก

2.4 แก่นเรื่อง(Theme)

หน่วยรบขนาดเล็ก วัยรุ่นชายและหญิงที่มีเทคโนโลยีสู้รบอันจำกัด ต่อสู้กับเอเลี่ยนที่มีอาวุธเทคโนโลยีขั้นสูงจากนอกโลกที่มารุกราน โดยวิธีการแบบกองโจรอย่างทรหดเพื่อปกป้องมนุษย์และเมือง

2.5 รูปแบบและอารมณ์ความรู้สึก(Style, Mood and Tone) ในการออกแบบ

ใช้รูปแบบเหมือนจริง โดยตัวแสดงจะมีลักษณะการใช้เทคโนโลยีไม่สูงนัก ขาดแคลนทรัพยากร มีลักษณะตั้งชนกลุ่มน้อย หน่วยรบกองโจร ตรงกันข้ามกับเอเลี่ยนที่มีเทคโนโลยีล้ำสมัย ดูน่าเกรงขาม

2.6 แรงบันดาลใจ(Inspiration) และภาพอ้างอิง(Reference) ในการออกแบบ

ภาพอ้างอิงและแรงบันดาลใจมาจากส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์ไทย คือ เรื่องราวการต่อสู้ของชาวบ้าน “บางระจัน” โดยภาพอ้างอิงจากภาพยนตร์ไทย เรื่อง “บางระจัน” ผลงานของผู้กำกับ ธนิตย์ จิตนุกูล ปี พ.ศ. 2543 เป็นหลัก รวมทั้งภาพอ้างอิงจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ต่างๆ และภาพอ้างอิงนักบินหรือผู้บังคับหุ่นยนต์ และภาพหน่วยรบพิเศษต่างๆ ดังภาพอ้างอิง ภาพที่ 5.1 ภาพที่ 5.2 และ ภาพที่ 5.3 รวมทั้งภาพอ้างอิงถึงอุปกรณ์ประกอบต่างๆ เช่น อาวุธ เครื่องใช้ อุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ ดังภาพที่ 5.4 และภาพอ้างอิงลักษณะของฉากหลัง เช่น ฉากภายนอก ฉากภายใน และฉากในความ คิด ความฝัน และจินตนาการ ในลักษณะต่างๆ ดังภาพที่ 5.5

ภาพอ้างอิงต่างๆ เหล่านี้ ผู้วิจัยได้ทำการหยิบยืม(Appropriation) นำมาใช้เพื่อเป็นการอ้างอิง(Reference) เป็นแรงบันดาลใจ(Inspiration) และนำไปสู่การทำการเข้ารหัส(Encode)ใหม่ให้เป็นชุดความคิดชุดต่างๆ ให้เหมาะสมกับแนวคิดในการออกแบบเป็นภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอกนางเอก และตัวแสดงเอเลี่ยน อุปกรณ์ประกอบต่างๆ และฉากหลัง ต่อไป



ที่มาภาพ : <https://www.google.co.th/search?q=บางระจัน> และ <https://www.google.co.th/search?q=future+soldier&tbm>

ภาพที่ 5.1 ภาพอ้างอิงตัวแสดงพระเอก แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง “บางระจัน” และลักษณะนักรบแห่งอนาคต



ที่มาภาพ : <https://www.google.co.th/search?q=บางระจัน> <https://www.google.co.th/search?q=future+soldier&tbm> และ <https://www.google.co.th/search?q=future+woman+soldier>

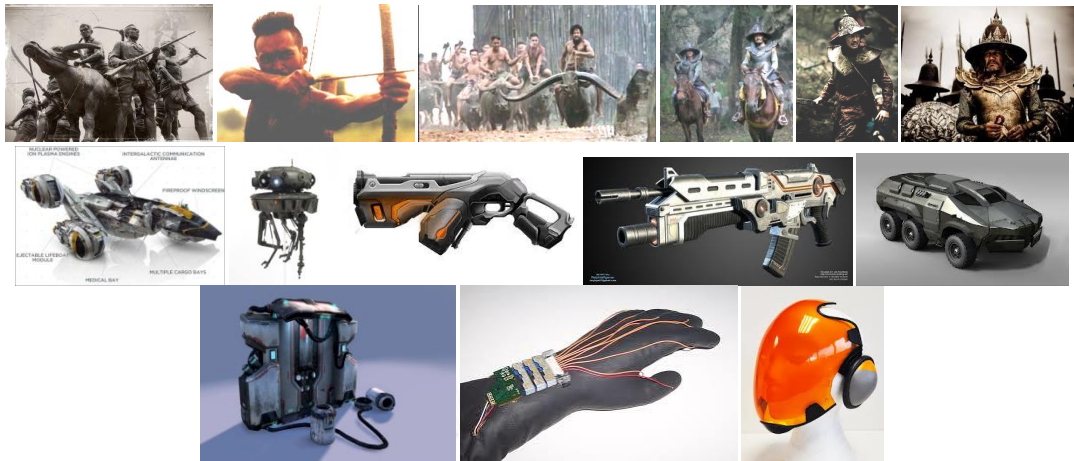
ภาพที่ 5.2 ภาพอ้างอิงตัวแสดงนางเอก แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง “บางระจัน” และลักษณะนักรบแห่งอนาคต



ที่มาภาพ : <https://www.google.co.th/search?q=deep+sea+animal&source> และ

<https://www.google.co.th/search?q=insect&source>

ภาพที่ 5.3 ภาพอ้างอิงตัวแสดงเอเลียน แรงบันดาลใจจากสัตว์ในทะเลลึก และแมลงปีกแข็งต่างๆ



ที่มาภาพ : <https://www.google.co.th/search?q=บางระจัน> <https://www.google.co.th/search?q=sci-fi+vehicles> <https://www.google.co.th/search?q=sci-fi+weapons>
 ภาพที่ 5.4 ภาพอ้างอิงอุปกรณ์ประกอบ เครื่องประกอบการแต่งกาย อาวุธ และพาหนะ



ที่มาภาพ : <https://www.google.co.th/search?q=บางระจัน>
<https://www.google.co.th/search?q=sci-fi+Scene>
 ภาพที่ 5.5 ภาพอ้างอิงฉากหลังภายนอก ภายใน และฉากในความคิด ความฝัน และจินตนาการ

3. การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง

3.1 แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก

การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง โดยการนำ ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส(Codes) หลักที่สำคัญ คือ 1) ปัจจัย ตัวบ่งชี้ หรือรหัสด้านบุคคล(Personal Codes) 2) ปัจจัย ตัวบ่งชี้ หรือรหัสด้านวัตถุ อุปกรณ์ หรือเครื่องใช้(Product Codes) 3) ปัจจัย ตัวบ่งชี้ หรือรหัสด้านนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes) 4) ปัจจัย ตัวบ่งชี้ หรือรหัส

ทางด้านวัฒนธรรม(Cultural Codes) นำมาประกอบเข้ากับข้อมูลของตัวแสดง(Demographics) ข้อมูล

ลักษณะของอุปกรณ์ประกอบและฉากหลัง รูปแบบและอารมณ์ความรู้สึก ภาพอ้างอิงและแรงบันดาลใจต่างๆ เพื่อเป็นฐานความคิด และแนวทางในการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงหรือภาพคาแรคเตอร์(Characteristics) ตามเรื่องราว(Story)ที่กำหนดขึ้น ในลักษณะของชุดความคิด (Ideas) ต่างๆ

การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบคาแรคเตอร์หรือภาพบุคลิกลักษณะของตัวแสดงพระเอก ดังปรากฏตามตารางที่ 5.4 ต่อไปนี้ เป็นการนำปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัสต่างๆ มาประกอบสร้างเป็นชุดความคิดในการออกแบบภาพคาแรคเตอร์ชุดต่างๆ ซึ่งตัวแสดงพระเอกที่จะทำการออกแบบนี้ เบื้องต้นผู้วิจัยได้กำหนดตัวบ่งชี้ สัญญา รหัส หรือ ลักษณะตัวแสดงพระเอกใน 3 สถานะ ตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะสัญญาะร่วมมากที่สุดเรียง 3 อันดับ ใน 3 สถานะอาชีพ ดังนี้ คือ

- 1) สถานะคนปกติ - นักเรียนมัธยมศึกษา(30%)
- 2) สถานะนักบิน - ผู้บังคับหุ่นยนต์(30%)
- 3) สถานะทหาร - ตำรวจ - นักรบ(30%)

จากการศึกษา สถานะตัวแสดงทั้ง 3 สถานะมีส่วนเท่ากัน ผู้วิจัยจึงได้นำ รูปสัญญา หรือ ตัวบ่งชี้ หรือรหัสส่วนบุคคล ของตัวแสดงพระเอกทั้ง 3 รูปสัญญา มาทำการเข้ารหัสเป็นระบบตาราง เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบตามชุดความคิด หรือชุดปัจจัย หรือ ชุดสัญญา หรือชุดรหัสที่แตกต่างกันไป ดังนี้คือ

1) สถานะคนปกติ - นักเรียนนักศึกษา โดยกำหนดระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญาหรือรหัส เป็นชุดความคิดใน 3 ลักษณะรูปสัญญาเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบ(ตารางที่ 5.4) คือ

1.1) ชุดความคิดที่ 1 – ตัวแสดงพระเอกในชุดปกติ

- ผู้วิจัยกำหนด ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมมากของด้านบุคคล(Personal Codes) คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง (Realistic Style)(80%) ลักษณะของเด็กวัยรุ่นผู้ชาย(60%) ทรงผมสั้นชี้ตั้งเล็กน้อย ผมสีดำ(20%) ตาโตปานกลางรูปหกเหลี่ยม(50%) ตาสีน้ำตาล-ดำ(50%) รูปใบหน้าในลักษณะรูปไข่ คางแหลมเล็ก จมูกเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(60%)

- พระเอก นิสัยเรียบร้อย จริงใจ มีปมในใจ(20%) โดยกำหนดให้มีลักษณะของผู้เชี่ยวชาญทางด้านคอมพิวเตอร์(50%) มีอุปกรณ์สื่อสารไร้สายผ่านดาวเทียม เพื่อสื่อแสดงถึงตัวบ่งชี้ทางด้านนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes) ซึ่งสอดคล้องกับแนวเรื่อง(Genre) ที่ศึกษาพบลักษณะร่วม

- เครื่องแต่งกาย มีลักษณะแบบกึ่งทหาร - ตำรวจ - นักรบ เพื่อสื่อถึงสภาพการเตรียมพร้อมตามสถานการณ์ที่ต้องมีการต่อสู้ หลบหนีจากการไล่ล่าของเอเลี่ยนผู้รุกราน เพื่อให้สอดคล้องกับแนวเรื่อง “บางระจัน” และจากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกมีตัวบ่งชี้เครื่องแต่งกายแบบกึ่งทหาร - ตำรวจ - นักรบ(30%)

- การใช้สี จากการศึกษาพบว่า เครื่องแต่งกายของตัวแสดงพระเอก(30%) อยู่ในกลุ่มสีน้ำตาล สีเทา สีเขียวเข้ม สีน้ำเงิน-ดำ เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยจะได้คัดเลือก กำหนดกลุ่มสีลงในระบบตารางเพื่อใช้ในการออกแบบต่อไป

- ออกแบบให้สื่อสัญลักษณ์ความหมายถึงลักษณะความเป็นไทยในยุคสมัยใหม่ หรือในอนาคต โดยกำหนดรหัสทางด้านวัฒนธรรม(Cultural Codes) ผ่านทางโครงสร้างรูปร่าง รูปลักษณะของใบหน้า ลักษณะดวงตาที่ไม่โตมากนัก ทรงผมค่อนข้างเรียบ ผมสั้น ไม่ชี้ตั้งเป็นแฉกใหญ่ สีผมในกลุ่มสีดำ โดยภาพรวมออกแบบให้ดูเป็นคนไทยสมัยใหม่ หรือแบบคนเอเชียสมัยใหม่ และแสดงผ่านเครื่องหมายธงชาติไทยบนเครื่องแต่งกาย ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ A1 และการพัฒนาเป็นภาพที่ B1(ภาพที่ 5.6)

1.2) ชุดความคิดที่ 2 – ตัวแสดงพระเอกในชุดนักเรียน

- ผู้วิจัยกำหนด ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือรหัส เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมมากของด้านบุคคล(Personal Codes) คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง (Realistic Style)(80%) ลักษณะของเด็กวัยรุ่นชาย(60%) ทรงผมค่อนข้างยาวชี้ตั้งเล็กน้อย ผมสีน้ำเงิน - ดำ(20%) ตาเรียวปานกลาง(30%) สีต่าน้ำเงิน - ดำ(10%) ส่วนลักษณะรูปร่างและใบหน้าเช่นเดียวกับกับแบบตัวแสดงพระเอกแบบ A1 แต่ใช้ลักษณะทรงผมยาวเล็กน้อยและสีผมกลุ่มสีน้ำเงินผมสีน้ำเงิน - ดำ

- จากการศึกษาพบว่า ตัวแสดงพระเอกมีลักษณะเครื่องแต่งกายในลักษณะของนักเรียนนักบิน(30%) ผู้วิจัยได้กำหนดลักษณะเครื่องแต่งกายในชุดของสถาบันการศึกษาด้านการบิน โดยมีลักษณะเป็นชุดสูทที่เรียบร้อย ภูมิฐาน สง่างาม ดูทันสมัย

- การใช้สี จากการศึกษาพบว่า(30%) กลุ่มสีของเครื่องแต่งกาย คือ สีน้ำเงินอมม่วง สีขาว สีดำ สีแดงเลือดนก สีเหลือง และ สีเขียว ผู้วิจัยจึงคัดเลือกกลุ่มสีเพื่อใช้ในการออกแบบโดยใช้กลุ่มสีจากสีธงชาติไทยและใช้เป็นสัญลักษณ์ของสถาบันบนเครื่องแต่งกาย เพื่อสื่อสัญลักษณ์ความหมายถึงความเป็นไทย ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ A2 และการพัฒนาเป็นภาพที่ B2 (ภาพที่ 5.6)

1.3) ชุดความคิดที่ 3 – ตัวแสดงพระเอกในชุดนักบินฝึกหัด

- ผู้วิจัยกำหนด ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือรหัส เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมมากของด้านบุคคล(Personal Codes) คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง (Realistic Style)(80%) ลักษณะของเด็กวัยรุ่นชาย(60%) ทรงผมค่อนข้างยาวชี้ตั้งเล็กน้อย ผมสีน้ำตาล - ดำ(40%) ตาโตปานกลางรูปหกเหลี่ยม(40%) สีต่าน้ำตาลเข้ม(50%) ส่วนลักษณะรูปร่างและใบหน้าเช่นเดียวกับกับแบบตัวแสดงพระเอกแบบ A1

- จากการศึกษาพบว่า มีตัวแสดงพระเอกในชุดนักบินฝึกหัด(30%) โดยผู้วิจัยได้กำหนดลักษณะเพื่อใช้ในการออกแบบให้มีลักษณะของชุดฝึกปฏิบัติการค่อนข้างรัดรูป ดูสง่างาม และทันสมัย

- การใช้สี จากการศึกษาพบว่า กลุ่มสีของเครื่องแต่งกาย คือ สีน้ำเงินอมม่วง สีขาว สีดำ สีแดงเลือดนก สีเหลือง และ สีเขียว(30%) ผู้วิจัยจึงคัดเลือกกลุ่มสีเพื่อใช้ในการออกแบบโดยใช้กลุ่มสีจากสีธงชาติไทย และใช้เป็นสัญลักษณ์ของสถาบันบนเครื่องแต่งกาย เพื่อสื่อสัญลักษณ์ความหมายถึงความเป็นไทย ส่วนลักษณะรูปร่างและใบหน้าเช่นเดียวกับแบบตัวแสดงพระเอกแบบ A1 ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ A3 และการพัฒนาเป็นภาพที่ B3(ตารางภาพที่ 5.6)



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 5.4 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก
ในสถานะปกติ - นักเรียนนักศึกษา

CHARACTERS DESIGN		Title : Bangrajan 2112 : Rebirth		Main Actor Character : Pupil - Student		
Demographics : ชื่อ นนท์ ไพรีพินาศ อายุ 19 ปี สถานะนักเรียน ศึกษาที่สถาบันการทหารและการบินไทย						
1. แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก – สถานะปกติ-นักเรียนนักศึกษา						
ปัจจัย / สัญญาะ / รหัส	ความคิด(Idea) 1	%	ความคิด(Idea) 2	%	ความคิด(Idea) 3	%
1. Personal Codes	แบบที่ 1 ชุดปกติ	30	แบบที่ 2 ชุดนักเรียน	30	แบบที่ 3 ชุดฝึกบิน	30
1.1 Formation	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80
	วัยรุ่น	60	วัยรุ่น	60	วัยรุ่น	60
	ทรงผมสั้น ชีตังเล็กน้อย ผมสีดำ	20	ทรงผมยาวเล็กน้อย ชีตัง เล็กน้อย ผมสีน้ำเงิน-ดำ	20	ทรงผมสั้น ชีตังเล็กน้อย ผมสีน้ำตาล -ดำ	40
	ตารูปหกเหลี่ยมแนวนอน โตปานกลาง	40	ตารูปหกเหลี่ยมแนวนอน โตปานกลาง	40	ตารูปหกเหลี่ยมแนวนอน โตปานกลาง	40
	สีตาดำ	10	สีต่าน้ำเงิน-ดำ	10	สีต่าน้ำตาล-ดำ	50
คิ้วหนา ยาว ปานกลาง	20	คิ้วหนา ยาว ปานกลาง	20	คิ้วหนา ยาว ปานกลาง	20	
โบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม	60	โบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม	60	โบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม	60	
จมูกเล็กโต่ง	50	จมูกเล็กโต่ง	50	จมูกเล็กโต่ง	50	
ปากบางเล็ก	60	ปากบางเล็ก	60	ปากบางเล็ก	60	
1.2 Costume	ชุดปกติ กางเกงขายาว	30	ชุดนักเรียนปกติ	30	ชุดนักเรียนการบิน	30
	เสื้อแขนสั้น รองเท้าผ้าใบ	30	ชุดสูทสถาบัน	30	ชุดฝึกปฏิบัติการ	30
1.3 Personality	กลุ่มสีน้ำตาล สีเขียวเข้ม	30	กลุ่มสีน้ำเงิน แดง ขาว	30	กลุ่มสีน้ำเงิน แดง ขาว	30
	เรียบร้อย จริงใจ เก็บตัว	30	สนุกสนาน ฉลาด	30	เข้มแข็ง กล้าหาญ เป็นผู้นำ	30
2. Product Codes	มีปมในใจ	50	อัจฉริยะคอมพิวเตอร์	50	ทักษะการบินสูง	30
	เก่งซ่อมคอมพิวเตอร์	50	อัจฉริยะคอมพิวเตอร์	50	ทักษะการบินสูง	30
3. Science Fiction Codes	สะพายกระเป๋า แหปเล็ด	30	เครื่องรับส่งสัญญาณ	30	หมวกอุปกรณ์การบิน	30
	ไฮเทค อุปกรณ์ซ่อม	30	ติดตั้งส่วนศีรษะ	30	เครื่องรับส่งสัญญาณติด ส่วนศีรษะ	30
4. Culture Codes	เกิดเจ็ดและแปดเล็ด	30	เกิดเจ็ด	30	ชุดสูทและเกิดเจ็ด	30
	อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ไฮเทค	30	อุปกรณ์สื่อสารไฮเทค	30	อุปกรณ์สื่อสารไฮเทค	30
4. Culture Codes	สัญลักษณ์ธงชาติ	เพิ่มเติม	สัญลักษณ์ธงชาติ	เพิ่มเติม	สัญลักษณ์ธงชาติ	เพิ่มเติม
	เครื่องหมาย	เพิ่มเติม	เครื่องหมาย	เพิ่มเติม	เครื่องหมาย	เพิ่มเติม

ภาพที่ 5. 6 แสดงภาพร่างการออกแบบจากระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอกในสถานะปกติ - นักเรียนนักศึกษา

SKETCH DESIGN : A	ภาพร่างบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก - สถานะนักเรียนการบินระดับมัธยมศึกษา	
แบบที่ A1 ชุดปกติ	แบบที่ A2 ชุดนักเรียน	แบบที่ A3 ชุดฝึกบิน
		
SKETCH DESIGN : B	ภาพร่างบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก - สถานะนักเรียนการบินระดับมัธยมศึกษา	
แบบที่ B1 ชุดปกติ	แบบที่ B2 ชุดนักเรียน	แบบที่ B3 ชุดฝึกบิน
		

2) สถานะนักบิน – นักบังคับหุ่นยนต์ โดยกำหนดระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญาหรือรหัส เป็นชุดความคิดใน 3 ลักษณะรูปสัญญาเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบ(ตารางที่ 5.5) คือ

2.1) ชุดความคิดที่ 1 – ตัวแสดงพระเอกในชุดนักบินระดับเบื้องต้น

- ผู้วิจัยกำหนด ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมมากของด้านบุคคล(Personal Codes) คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง (Realistic Style)(80%) ลักษณะของเด็กวัยรุ่นชาย(60%) ทรงผมสั้นที่ตั้งเล็กน้อย ผมสีดำ(20%) ตาโตปานกลางรูปหกเหลี่ยม(50%) ตาสีน้ำตาล-ดำ(50%) รูปใบหน้าในลักษณะรูปไข่ คางแหลมเล็ก จมูกเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(60%)

- จากการศึกษาลักษณะร่วมพบว่า พระเอก นิสัยเรียบร้อย จริงใจ มีทักษะการบินสูง (20%) และมีลักษณะของนักบินหรือนักบังคับหุ่นยนต์(30%) โดยผู้วิจัยได้กำหนดให้เป็นลักษณะของ นักบินหรือนักบังคับหุ่นยนต์ในระดับต้น

- กำหนดลักษณะเครื่องแต่งกายในลักษณะของชุดนักบินปฏิบัติการ หรือชุดสูทการบิน เพื่อสื่อแสดงถึงตัวบ่งชี้ทางด้านนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes) สอดคล้องกับแนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Genre)(50%)

- การใช้สี โดยใช้สีในกลุ่มสีแดง สีเทา และสีดำ(30%) ซึ่งเป็นสีที่อยู่ในกลุ่มสีที่ศึกษาพบ และแรงบันดาลใจมาจากชุดนักรบไทยสีแดง หรือ เสื้อยันต์สีแดง ซึ่งมักจะแสดงถึงระดับนักรบทั่วไป

- กำหนดให้สื่อสัญญาความหมายถึงลักษณะความเป็นไทยโดยเครื่องหมายธงชาติไทยบนชุดนักบิน และสีเหลืองทองแทนลักษณะลวดลายไทย โดยออกแบบโครงสร้างรูปร่าง ลักษณะของใบหน้า โดยภาพรวมออกแบบให้ดูเป็นคนไทยสมัยใหม่ หรือแบบคนเอเชียสมัยใหม่ ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ C1 และการพัฒนาเป็นภาพที่ D1(ภาพที่ 5.7)

2.2) ชุดความคิดที่ 2 – ตัวแสดงพระเอกในชุดนักบินระดับกลาง

- ผู้วิจัยกำหนด ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมมากของด้านบุคคล(Personal Codes) คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง (Realistic Style)(80%) ลักษณะของเด็กวัยรุ่นชาย(60%) ทรงผมยาวเล็กน้อยที่ตั้งเล็กน้อย ผมสีน้ำเงิน – ดำ(20%) ตาโตปานกลางรูปหกเหลี่ยม(50%) ตาสีน้ำตาล -ดำ(50%) รูปใบหน้าในลักษณะรูปไข่ คางแหลมเล็ก จมูกเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(60%)

- จากการศึกษาลักษณะร่วมพบว่า พระเอก นิสัยเรียบร้อย จริงใจ มีทักษะการบินสูงและการรบสูง(30%) และมีลักษณะของนักบินหรือนักบังคับหุ่นยนต์(30%) โดยผู้วิจัยได้กำหนดให้เป็นลักษณะของนักบินหรือนักบังคับหุ่นยนต์ในระดับปานกลาง

- กำหนดลักษณะเครื่องแต่งกายในลักษณะของชุดนักบินปฏิบัติการ หรือชุดสูทการบิน ซึ่งจากการศึกษาพบว่า เครื่องแต่งกายมีลักษณะร่วม คือ ชุดนักบินปฏิบัติการ(30%) และเพื่อสื่อแสดงถึงตัวบ่งชี้ทางด้านนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes)

- การใช้สี จากการศึกษาพบลักษณะกลุ่มสีนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้สีในกลุ่มสีน้ำเงิน สีขาว-เทา สีเหลืองและสีดำ(30%) โดยแรงบันดาลใจมาจากชุดนักรบไทยสีน้ำเงิน ซึ่งมักจะแสดงถึงขั้นระดับนักรบที่มีลักษณะยศระดับกลาง และเสื้อผ้าขาวบ้านย้อมสีน้ำเงินคราม

- ออกแบบให้สื่อสัญลักษณ์ความหมายถึงลักษณะความเป็นไทยโดยใช้เครื่องหมายธงชาติไทยและลวดลายสีเหลืองทองบนชุดนักบิน และออกแบบโครงสร้างรูปร่าง รูปลักษณะของใบหน้าให้ดูเป็นคนไทยสมัยใหม่ หรือแบบคนเอเชียสมัยใหม่โดยภาพรวม ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ C2 และการพัฒนาเป็นภาพที่ D2(ภาพที่ 5.7)

2.3) ชุดความคิดที่ 3 – ตัวแสดงพระเอกในชุดนักบินระดับผู้นำฝูงบิน

- ผู้วิจัยกำหนด ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือรหัส เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมมากของด้านบุคคล(Personal Codes) คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง (Realistic Style)(80%) ลักษณะของเด็กวัยรุ่นผู้ชาย(60%) ทรงผมยาวเล็กน้อยชี้ตั้งเล็กน้อย ผมสีน้ำตาล – ดำ(40%) ตาโตปานกลางรูปหกเหลี่ยม(50%) ตาสีน้ำตาล –ดำ(50%) รูปใบหน้าในลักษณะรูปไข่ คางแหลมเล็ก จมูกเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(60%)

- จากการศึกษาลักษณะร่วมพบว่า พระเอก นิสัยเข้มแข็ง กล้าหาญ จริงใจ มีทักษะการบินสูง การรบสูง และเป็นผู้นำ(30%) และมีลักษณะของนักบินหรือนักบังคับหุ่นยนต์(30%) โดยผู้วิจัยได้กำหนดให้เป็นลักษณะของนักบินหรือนักบังคับหุ่นยนต์ในระดับผู้บังคับบัญชาหน่วย

- กำหนดลักษณะเครื่องแต่งกายในลักษณะของชุดนักบินปฏิบัติการ หรือชุดสูทการบิน ซึ่งจากการศึกษาพบว่า เครื่องแต่งกายมีลักษณะร่วม คือ ชุดนักบินปฏิบัติการ(30%) และเพื่อสื่อแสดงถึงตัวบ่งชี้ทางด้านนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes)

- การใช้สี จากการศึกษาลักษณะกลุ่มสีนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้สีในกลุ่มสีดำ สีแดงเลือดนก และสีขาว-เทา(30%) แรงบันดาลใจมาจากชุดนักรบไทยสีดำ และเสื้อผ้าขาวบ้านย้อมสีดำ ซึ่งมักจะแสดงถึงขั้นระดับนักรบที่มีลักษณะยศระดับสูงหรือผู้นำกองทัพ หรือแสดงถึงความเข้มแข็ง

- ออกแบบให้สื่อสัญลักษณ์ความหมายถึงลักษณะความเป็นไทยโดยเครื่องหมายธงชาติไทยและลวดลายสีเหลืองทองบนชุดนักบิน และออกแบบโครงสร้างรูปร่าง รูปลักษณะของใบหน้าโดยภาพรวมออกแบบให้ดูเป็นคนไทยสมัยใหม่หรือแบบคนเอเชียสมัยใหม่ ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ C3 และการพัฒนาเป็นภาพที่ D3(ภาพที่ 5.7)

ตารางที่ 5.5 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก
ในสถานะนักบิน - นักบังคับหุ่นยนต์

CHARACTERS DESIGN		Title : Bangrajan 2112 : Rebirth		Main Actor Character : Pilot			
Demographics : ชื่อ นนท์ ไพรีพินาต อายุ 19 ปี สถานะนักบิน - นักบังคับหุ่นยนต์ สถาบันการทหารและการบินไทย							
2. แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก - สถานะนักบิน - นักบังคับหุ่นยนต์							
ปัจจัย / สัญญา / รหัส	ความคิด(Idea) 1	%	ความคิด(Idea) 2	%	ความคิด(Idea) 3	%	
1. Personal Codes	แบบที่ 1 นักบินระดับเบื้องต้น	30	แบบที่ 2 นักบินระดับกลาง	30	แบบที่ 3 ระดับผู้นำนักบิน	30	
1.1 Formation	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80	
	วัยรุ่นชาย	60	วัยรุ่นชาย	60	วัยรุ่นชาย	60	
	ทรงผมสั้น ชีตังเล็กน้อย ผมสีดำ	20	ทรงผมยาวเล็กน้อย ชีตัง เล็กน้อย ผมสีน้ำเงิน-ดำ	20	ทรงผมสั้น ชีตังเล็กน้อย ผมสีน้ำตาล-ดำ	40	
	ตารูปหกเหลี่ยมแนวนอน โตปานกลาง	40	ตารูปหกเหลี่ยมแนวนอน โตปานกลาง	40	ตารูปหกเหลี่ยมแนวนอน โตปานกลาง	40	
	สีตาดำ	10	สีต่าน้ำเงิน-ดำ	10	สีต่าน้ำตาล-ดำ	50	
คิ้วหนา ยาว ปานกลาง	20	คิ้วหนา ยาว ปานกลาง	20	คิ้วหนา ยาว ปานกลาง	20		
ใบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม	60	ใบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม	60	ใบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม	60		
จมูกเล็กโต่ง	50	จมูกเล็กโต่ง	50	จมูกเล็กโต่ง	50		
ปากบางเล็ก	60	ปากบางเล็ก	60	ปากบางเล็ก	60		
1.2 Costume	ชุดนักบินรัดรูป ชุดปลั๊กสูท	30	ชุดนักบินรัดรูป ชุดปลั๊กสูท	30	ชุดนักบินรัดรูป ชุดปลั๊กสูท	30	
	กลุ่มสีแดง สีทอง และ สีดำ	30	กลุ่มสีน้ำเงิน ขาว ดำและทอง	30	กลุ่มสีดำ แดง ขาวและทอง	30	
1.3 Personality	แรงบันดาลใจ กล้าหาญ	30	โรมานติก ฉลาด กล้าหาญ	30	เข้มแข็ง กล้าหาญ เป็นผู้นำ	30	
	ทักษะการบินสูง	30	ทักษะการบินสูง	30	ทักษะการบินสูง เป็นผู้นำ	20	
2. Product Codes	ชุดและอุปกรณ์การบิน	30	ชุดและอุปกรณ์การบิน	30	ชุดและอุปกรณ์การบิน	30	
	เครื่องรับส่งสัญญาณ		เครื่องรับส่งสัญญาณ		เครื่องรับส่งสัญญาณ		
	ติดตั้งส่วนศีรษะ		ติดตั้งส่วนศีรษะ		ติดตั้งส่วนศีรษะ		
3. Science Fiction Codes	เกิดเจ็ด	30	เกิดเจ็ด	30	เกิดเจ็ด	30	
	ชุดและอุปกรณ์ไฮเทค		ชุดและอุปกรณ์ไฮเทค		ชุดและอุปกรณ์ไฮเทค		
4. Culture Codes	สัญลักษณ์ธงชาติ	เพิ่ม	สัญลักษณ์ธงชาติ	เพิ่ม	สัญลักษณ์ธงชาติ	เพิ่ม	
	เครื่องหมาย ลวดลายไทย	เพิ่ม	เครื่องหมาย ลวดลายไทย	เพิ่ม	เครื่องหมาย ลวดลายไทย	เพิ่ม	
	ลายขีด		ลายขีด		ลายขีด		

ภาพที่ 5.7 แสดงภาพร่างการออกแบบจากระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอกในสถานะนักบิน – ผู้บังคับหุ่นยนต์

SKETCH DESIGN : C	ภาพร่างบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก – สถานะนักบิน ผู้บังคับหุ่นยนต์	
แบบที่ C1 นักบินระดับเบื้องต้น	แบบที่ C2 นักบินระดับกลาง	แบบที่ C3 ระดับผู้ชำนาญนักบิน
		
SKETCH DESIGN : D	ภาพร่างบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก – สถานะนักบิน ผู้บังคับหุ่นยนต์	
แบบที่ D1 นักบินระดับเบื้องต้น	แบบที่ D2 นักบินระดับกลาง	แบบที่ D3 ระดับผู้ชำนาญนักบิน
		

3) **สถานะทหารหรือนักรบ** โดยกำหนดระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญาหรือรหัส เป็นชุดความคิดใน 3 ลักษณะรูปสัญญาเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบ(ตารางที่ 5.6) คือ

3.1) ชุดความคิดที่ 1 – ตัวแสดงพระเอกในชุดทหารสไนเปอร์

- ผู้วิจัยกำหนด ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมมากของด้านบุคคล(Personal Codes) คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง(Realistic Style)(80%) ลักษณะของเด็กวัยรุ่นผู้ชาย(60%) ทรงผมยาวเล็กน้อยชี้ตั้งเล็กน้อย ผมสีดำ(20%) ตาโตปานกลางรูปหกเหลี่ยม(50%) ตาสีน้ำตาล -ดำ(50%) รูปใบหน้าในลักษณะรูปไข่ คางแหลมเล็ก จมูกเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(60%)

- จากการศึกษาลักษณะร่วมพบว่า พระเอก มีนิสัยเข้มแข็ง กล้าหาญ จริงใจ(30%) และมีลักษณะเป็นตำรวจ - ทหาร – นักรบ มีทักษะการรบสูง(30%) ผู้วิจัยจึงกำหนดให้มีลักษณะตัวบ่งชี้ในลักษณะของทหารหน่วยลาดตระเวนหรือหน่วยพลซุ่มยิง แร้งบินดลใจมาจากชาวบ้านบางระจัน คือ นายอิน ที่มีทักษะทางธนูและหน้าไม้ ซึ่งเป็นอาวุธในลักษณะการยิงการต่อสู้ระยะไกล

- กำหนดลักษณะเครื่องแต่งกายในลักษณะของชุดเกราะทหารที่ทำด้วยวัสดุพิเศษมีลักษณะคล่องตัว สอดคล้องกับหน่วยพรางตัว ซุ่มโจมตี หรือ สอดแนม หาข่าว และมีลักษณะชุดเกราะทหาร – นักรบที่มีเทคโนโลยีสมัยใหม่ เทคโนโลยีนาโนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อสื่อแสดงถึงตัวบ่งชี้ทางด้านนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes)

- การใช้สี จากการศึกษาพบลักษณะร่วมของกลุ่มสีนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้สีในกลุ่มสีน้ำตาล สีเขียว และสีดำ(30%) เพื่อให้สอดคล้องกับภาระหน้าที่ทางการรบ และโทนสีเสื้อผ้าของชาวบ้านย้อมสีน้ำตาล

- ผู้วิจัยออกแบบภาพให้สื่อสัญญาความหมายถึงลักษณะความเป็นไทยโดยใช้เครื่องหมายธงชาติไทยบนชุดเกราะ ลวดลายไทยประยุกต์ ลายขีด และออกแบบโครงสร้างรูปร่างรูปลักษณะของส่วนศีรษะในชุดเกราะที่ทันสมัยแต่มีเทคโนโลยีไม่สูงมากนัก ดูเรียบง่าย โดยภาพรวมออกแบบให้ดูเป็นนักรบที่คล่องแคล่ว เหมาะกับการพรางตัว และลักษณะการซุ่มโจมตี ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ E1 และการพัฒนาเป็นภาพที่ F1(ภาพที่ 5.8)

3.2) ชุดความคิดที่ 2 – ตัวแสดงพระเอกในชุดทหารหน่วยรบ

- ผู้วิจัยกำหนด ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมมากของด้านบุคคล(Personal Codes) คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง(Realistic Style)(80%) ลักษณะของเด็กวัยรุ่นผู้ชาย(60%) ทรงผมยาวเล็กน้อยชี้ตั้งเล็กน้อย ผมสีดำ(20%) ตาโตปานกลางรูปหกเหลี่ยม(50%) ตาสีน้ำตาล -ดำ(50%) รูปใบหน้าในลักษณะรูปไข่ คางแหลมเล็ก จมูกเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(60%)

- จากการศึกษาลักษณะร่วมพบว่า พระเอก มีนิสัยเข้มแข็ง กล้าหาญ จริงใจ(30%) และมีลักษณะเป็นตำรวจ - ทหาร – นักรบ มีทักษะการรบสูง(30%) ผู้วิจัยจึงกำหนดให้มีลักษณะตัวบ่งชี้ในลักษณะของทหารหน่วยรบปะทะหรือหน่วยรบพิเศษ แร้งบินดลใจมาจากชาวบ้านบางระจัน คือ นายทองเหม็น ที่มีทักษะทางการใช้ขวานคู่เป็นอาวุธ

- กำหนดลักษณะเครื่องแต่งกายในลักษณะของชุดเกราะทหารที่ทำด้วยวัสดุพิเศษมีลักษณะบึกบึน ทนทาน สอดคล้องกับทหารหน่วยรบปะทะ และมีลักษณะชุดเกราะทหาร –

นักรบที่มีเทคโนโลยีสมัยใหม่ เทคโนโลยีนาโนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อสื่อถึงตัวบ่งชี้ด้านนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Codes)

- การใช้สี จากการศึกษาพบลักษณะร่วมของกลุ่มสีนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้สีในกลุ่มสีเขียว-เทา และสีดำ(30%) เพื่อให้สอดคล้องกับภาระหน้าที่ทางการรบ ดุสง่างาม คล้ายชุดเกราะของทหารต่างชาติชาวโปตุเกสที่มีใช้ในเรื่อง “บางระจัน”

- ผู้วิจัยออกแบบภาพให้สื่อสัญลักษณ์ความหมายถึงลักษณะความเป็นไทยโดยใช้เครื่องหมายธงชาติไทยบนชุดเกราะ ลวดลายไทยประยุกต์ ลายขีด และออกแบบโครงสร้างรูปร่าง รูปลักษณะของส่วนศีรษะในชุดเกราะที่ทันสมัยแต่มีเทคโนโลยีไม่สูงมากนัก ดูเรียบง่าย

- ออกแบบให้สื่อสัญลักษณ์ความหมายถึงลักษณะความเป็นไทยโดยเครื่องหมายธงชาติไทยและลวดลายสีเหลืองทองบนชุดเกราะ และออกแบบโครงสร้างรูปร่าง รูปลักษณะของศีรษะให้มีเขาค้ำเขาควาง ในชุดเกราะที่ทันสมัยแต่มีเทคโนโลยีไม่สูงมากนัก ดูเรียบง่าย บึกบึน เหมาะกับการรุกรบปะทะโดยตรง ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ E2 และการพัฒนาเป็นภาพที่ F2 (ภาพที่ 5.8)

2.3) ชุดความคิดที่ 3 – ตัวแสดงพระเอกในชุดผู้บัญชาการทหาร

- ผู้วิจัยกำหนด ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือรหัส เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมมากของด้านบุคคล(Personal Codes) คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง (Realistic Style)(80%) ลักษณะของเด็กวัยรุ่นผู้ชาย(60%) ทรงผมยาวเล็กน้อยชี้ตั้งเล็กน้อย ผมสีน้ำตาลดำ(20%) ตาโตปานกลางรูปหกเหลี่ยม(50%) ตาสีน้ำตาล -ดำ(50%) รูปใบหน้าในลักษณะรูปไข่ คางแหลมเล็ก จมูกเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(60%)

- จากการศึกษาลักษณะร่วมพบว่า พระเอก มีนิสัยเข้มแข็ง กล้าหาญ จริงใจ(20%) และมีลักษณะเป็นตำรวจ - ทหาร – นักรบ มีทักษะการรบสูงและมีความเป็นผู้นำ(30%) ผู้วิจัยจึงกำหนดให้มีลักษณะตัวบ่งชี้ในลักษณะของของผู้บัญชาการทหาร แร้งบินดำใจมาจากชาวบ้านบางระจัน คือ นายจัน หนวดเขี้ยว ที่มีลักษณะหนวดเขี้ยวคล้ายยักษ์ มีทักษะการใช้ดาบสองมือผสมกับลักษณะของพญานาคในตำนานของภาคอีสาน

- กำหนดโครงสร้างรูปร่าง รูปลักษณะของหมวกเกราะ ให้มีเขาและมีเขี้ยวคล้ายพญานาค เพื่อสื่อสัญลักษณ์แสดงความน่าเกรงขามตามลักษณะของผู้บัญชาการทหาร และมีลักษณะชุดเกราะทหาร – นักรบที่มีเทคโนโลยีสมัยใหม่ เทคโนโลยีนาโนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อสื่อถึงตัวบ่งชี้ด้านนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes)




- การใช้สี จากการศึกษาพบลักษณะร่วมของกลุ่มสีนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้สีในกลุ่มสีแดง สีแดง และสีทอง(30%) ตามลักษณะของนักรบพระเจ้าตากสินหรือสมเด็จพระนเรศวร ที่เพื่อให้สอดคล้องกับภาระหน้าที่ผู้บัญชาการรบ ดุสง่างาม น่าเกรงขาม

- ออกแบบให้สื่อสัญลักษณ์ความหมายถึงลักษณะความเป็นไทยโดยเครื่องหมายธงชาติไทย และลวดลายไทยประยุกต์สีเหลืองทอง ลายขีดประยุกต์บนชุดเกราะ ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ E3 และการพัฒนาเป็นภาพที่ F3 (ภาพที่ 5.8)

ตารางที่ 5.6 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก
ในสถานะตำรวจ – ทหาร - นักรบ

CHARACTERS DESIGN		Title : Bangrajan 2112 : Rebirth		Main Actor Character : Police - Soldier - Armor			
Demographics : ชื่อ นนท์ ไพรีพินาศ อายุ 19 ปี สถานะตำรวจ – ทหาร – นักรบ ของกองทัพ NEZ02 City							
3. แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก – สถานะตำรวจ – ทหาร – นักรบ							
ปัจจัย / สัญญา / รหัส	ความคิด(Idea) 1	%	ความคิด(Idea) 2	%	ความคิด(Idea) 3	%	
1. Personal Codes	แบบที่ 1 ทหารหน่วยสไนเปอร์	30	แบบที่ 2 ทหารหน่วยปะทะ	30	แบบที่ 3 ผู้บัญชาการทหาร	30	
1.1 Formation	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80	
	วัยรุ่นชาย	60	วัยรุ่นชาย	60	วัยรุ่นชาย	60	
	ทรงผมสั้น ชีตังเล็กน้อย ผมสีดำ	20	ทรงผมยาวเล็กน้อย ชีตัง เล็กน้อย ผมสีน้ำตาล-ดำ	20	ทรงผมสั้น ชีตังเล็กน้อย ผมสีน้ำตาล-ดำ	40	
	คารูปหกเหลี่ยมแนวนอน โตปานกลาง	40	คารูปหกเหลี่ยมแนวนอน โตปานกลาง	40	คารูปหกเหลี่ยมแนวนอน โตปานกลาง	40	
	สีตาดำ	10	สีตาดำเงิน-ดำ	10	สีตาดำเงิน-ดำ	50	
	คิ้วหนา ยาว ปานกลาง	20	คิ้วหนา ยาว ปานกลาง	20	คิ้วหนา ยาว ปานกลาง	20	
1.2 Costume	โบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม จุมกเล็กโต้ง ปากบางเล็ก	60 50 60	โบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม จุมกเล็กโต้ง ปากบางเล็ก	60 50 60	โบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม จุมกเล็กโต้ง ปากบางเล็ก	60 50 60	
	ชุดเกราะรบอ่อน หน่วยซุ่มโจมตี หน่วยสอดแนม หาข่าว แรงบันดาลใจจากนายอิน มีธรู หน้าไม้ กลุ่มสีน้ำตาลไหม้ สีเขียวขี้ม้า และสีดำ	30 30	ชุดเกราะรบแข็ง หน่วยรบ ปะทะ หน่วยรบพิเศษ แรงบันดาลใจจาก นายทองเหม็น มีทักษะทาง ขวานคู่และการขี่ควายรบ กลุ่มสีขาวย สีดำ และสีเทา	30 30	ชุดเกราะรบแข็ง หน่วยกล ยุทธ์ บัญชาการรบ แรงบันดาลใจจากนายจัน หมวดเขียว ชุดนักรบไทยสีดำ หรือเสื้อผ้า ขาวบ้านย้อมสีดำกลุ่มสีดำ สี เหลือง และ สีแดง	30 30	
	1.3 Personality	เข้มแข็ง กล้าหาญ ปราดเปรี้ยว มีทักษะทางซุ่มโจมตีระยะไกล	20 -	เข้มแข็ง กล้าหาญ ทรหด อดทน บึกบึน มีทักษะต่อสู้ระยะประชิดตัว	20 20	เข้มแข็ง กล้าหาญ เป็นผู้นำ มียศตำแหน่งสูง ทักษะการ วางแผน ต่อสู้เชิงกลยุทธ์	10
2. Product Codes	อาวุธปืนสไนเปอร์ความแรงสูง เกิดเจ็ดและชุดเกราะ เทคโนโลยีสูง	30	อาวุธปืน เครื่องยิงระเบิด ขวาน ดาบเลเซอร์ และเกิดเจ็ดเทคโนโลยีสูง	30	อาวุธปืน ดาบไฟฟ้า และเกิดเจ็ดเทคโนโลยีสูง	30	
3. Science Fiction Codes	เกิดเจ็ด อาวุธ ชุดและอุปกรณ์ไฮเทค	30	เกิดเจ็ด อาวุธ ชุดและอุปกรณ์ไฮเทค	30	เกิดเจ็ด อาวุธ ชุดและอุปกรณ์ไฮเทค	30	
4. Culture Codes	สัญลักษณ์ธงชาติ เครื่องหมาย ลวดลายไทย ลายขีด โครงสร้างเกราะ หมวก ลักษณะหมอนหรือลึงลม	เพิ่ม เต็ม	สัญลักษณ์ธงชาติ เครื่องหมาย ลวดลายไทย ลายขีด โครงสร้างเกราะ หมวกลักษณะควายหรือ กระทิง	เพิ่ม เต็ม	สัญลักษณ์ธงชาติ เครื่องหมาย ลวดลายไทย ลายขีด โครงสร้างเกราะ หมวก ลักษณะยักษ์ นาค และ เขี้ยว	เพิ่ม เต็ม	

ภาพที่ 5.8 แสดงภาพร่างการออกแบบจากระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะ
ตัวแสดงพระเอกในสถานะตำรวจ - ทหาร- นักรบ

SKETCH DESIGN : E	ภาพร่างบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก - สถานะตำรวจ - ทหาร- นักรบ	
แบบที่ E1 ทหารหน่วยสไนเปอร์	แบบที่ E2 ทหารหน่วยรบปะทะ	แบบที่ E3 ผู้บัญชาการทหาร
		

SKETCH DESIGN : F	ภาพร่างบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก - สถานะทหารหรือนักรบ	
แบบที่ F1 ทหารหน่วยสไนเปอร์	แบบที่ F2 ทหารหน่วยรบปะทะ	แบบที่ F3 ผู้บัญชาการทหาร
		

5.2 แนวทางการออกแบบภาพการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงพระเอก



















แนวทางการออกแบบภาพการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงพระเอก ดังตารางภาพที่ 5.4 และตารางภาพที่ 5.5 เป็นการนำข้อมูล ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัส ลักษณะการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงพระเอกที่ได้ศึกษาพบ มาจัดระบบตามกลุ่มลักษณะภาษาทางร่างกาย (Body Language) ด้านลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ของมนุษย์ที่เป็นสากล 4 กลุ่มสีหน้าอารมณ์ คือ 1) สีหน้าอารมณ์ความสุข 2) สีหน้าอารมณ์ความเศร้า 3) สีหน้าอารมณ์ความโกรธ 4) สีหน้าอารมณ์ความกลัว นอกจากนี้จากการศึกษายังพบการแสดงลักษณะสีหน้าอารมณ์กลุ่มอื่นอีก คือ 5) สีหน้าอารมณ์ใช้ความคิด เช่น 5.1) ครุ่นคิด 5.2) สงสัย 5.3) เจ้าเล่ห์ และ 6. สีหน้าอารมณ์อื่นๆ เช่น 6.1) เขินอาย 6.2) คลุ้มคลั่ง 6.3) เจ็บปวด ซึ่งจากการศึกษาพบลักษณะร่วมในระดับต่างๆ ที่แสดงเป็นคำร้อยละ ดังตารางภาพที่ 5.4 และตารางภาพที่ 5.5

ผู้วิจัยได้นำสัญญา หรือ ลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์ มาทำการเข้ารหัส(Encode) จากระหัสในลักษณะข้อความบ่งชี้ลักษณะสีหน้าอารมณ์ มาเป็นภาษาภาพให้สื่อสัญญาความหมาย ตามลักษณะหรือสัญญาสื่อแสดงสีหน้าและอารมณ์ รูปแบบต่างๆ โดยออกแบบเป็นภาพร่างผ่าน โครงสร้างส่วนสี่ระยะ 2 แบบ คือ



















- 1) ลักษณะใบหน้าและแบบทรงผมสั้นสีดำ(20%)
- 2) ลักษณะใบหน้าและแบบทรงผมสั้นสีน้ำตาล-ดำ(40%)

โดยได้แนวทางการออกแบบภาพการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงพระเอกในลักษณะต่างๆ ได้ดัง ตารางภาพที่ 5.4 และตารางภาพที่ 5.5

ภาพที่ 5.9 แนวทางการออกแบบภาพการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงพระเอก 1

SKETCH DESIGN : FACIAL EXPRESSION			Main Actor Character			N=10
1. สีหน้าอารมณ์ความสุข			2. สีหน้าอารมณ์ความเศร้า			
1.1 แจ่มใส	1.2 ตีใจ	1.3 ตีใจมาก	2.1 ซึมเศร้า	2.2 เสียใจ	2.3 เสียใจมาก	
ร้อยละ 90	ร้อยละ 90	ร้อยละ 30	ร้อยละ 50	ร้อยละ 20	ร้อยละ 10	
						
คิ้วเล็ก แววตาสดใส ปากยิ้มเล็กน้อย - มาก			คิ้วขมวด แววตาสิ้น ปากเหม็งเล็กน้อย - ปากแบะ			
3. สีหน้าอารมณ์ความโกรธ			4. สีหน้าอารมณ์ความกลัว			
3.1 หงุดหงิด	3.2 โกรธ	3.3 โกรธจัด	4.1 วิตกกังวล	4.2 หวาดกลัว	4.3 ตกใจ	
ร้อยละ 100	ร้อยละ 70	ร้อยละ 50	ร้อยละ 80	ร้อยละ 50	ร้อยละ 50	
						
คิ้วขมวด ตาโต เม้มปาก กัดฟันแน่น หรืออ้าปากเล็กน้อย-กว้าง			คิ้วเล็ก ตาลอย อ้าปากเล็กน้อย หรือ อ้าปากเหวอ มี หรือ ไม่มีเหงื่อตก			
5. สีหน้าอารมณ์ใช้ความคิด			6. สีหน้าอารมณ์อื่นๆ			
5.1 ครุ่นคิด	5.2 สงสัย	5.3 เจ้าเล่ห์	6.1 เขินอาย	6.2 คลุ้มคลั่ง	6.3 เจ็บปวด	
ร้อยละ 70	ร้อยละ 70	ร้อยละ 10	ร้อยละ 80	ร้อยละ 60	ร้อยละ 50	
						
คิ้วขมวด หรีตา หรือตาฟ่ง ปากเหม็งหรืออ้าปากเล็กน้อย		คิ้วขมวด หรีตา ยิ้มมุมปาก	คิ้วเล็ก ตาหรี ปากเหวอ แก้มแดงเรื่อ	คิ้วขมวด ตาถมึง ปากอ้าตะโกน	คิ้วขมวด หลับตา หรือ ขมึงตา อ้าปากกัดฟันแน่น	

ภาพที่ 5.10 แนวทางการออกแบบภาพการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงพระเอก 2

SKETCH DESIGN : FACIAL EXPRESSION			Main Actor Character		
1. สีหน้าอารมณ์ความสุข			2. สีหน้าอารมณ์ความเศร้า		
1.1 แจ่มใส	1.2 ตีใจ	1.3 ตีใจมาก	2.1 ซึมเศร้า	2.2 เสียใจ	2.3 เสียใจมาก
ร้อยละ 90	ร้อยละ 90	ร้อยละ 30	ร้อยละ 50	ร้อยละ 20	ร้อยละ 10
					
คิ้วเล็ก แวดตาสดใส ปากยิ้มเล็กน้อย - มาก			คิ้วขมวด แวดตาลึน ปากแหม่นเล็กน้อย - ปากแบะ		
3. สีหน้าอารมณ์ความโกรธ			4. สีหน้าอารมณ์ความกลัว		
3.1 หงุดหงิด	3.2 โกรธ	3.3 โกรธจัด	4.1 วิตกกังวล	4.2 หวาดกลัว	4.3 ตกใจ
ร้อยละ 100	ร้อยละ 70	ร้อยละ 50	ร้อยละ 80	ร้อยละ 50	ร้อยละ 50
					
คิ้วขมวด ตาโต เม้มปาก กัดฟันแน่น หรืออ้าปากเล็กน้อย-กว้าง			คิ้วเล็ก ตาลอย อ้าปากเล็กน้อย หรือ อ้าปากเหว มี หรือ ไม่มีเหงื่อตก		
5. สีหน้าอารมณ์ใช้ความคิด			6. สีหน้าอารมณ์อื่นๆ		
5.1 ครุ่นคิด	5.2 สงสัย	5.3 เจ้าเล่ห์	6.1 เขินอาย	6.2 คลุ้มคลั่ง	6.3 เจ็บปวด
ร้อยละ 70	ร้อยละ 70	ร้อยละ 10	ร้อยละ 80	ร้อยละ 60	ร้อยละ 50
					
คิ้วขมวด หรือตา หรือตาเพ่ง ปากเม้มหรืออ้าปากเล็กน้อย		คิ้วขมวด หรือตา ยิ้มมุมปาก	คิ้วเล็ก ตาหรี ปากเหวอกแก้มแดงเรื่อ	คิ้วขมวด ตาถมึง ปากอ้าตะโกน	คิ้วขมวด หลับตา หรือขมึงตา อ้าปากกัดฟันแน่น

5.3 แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก

การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบคาแรคเตอร์หรือภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอกนี้ เป็นการนำปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญะ หรือรหัสต่างๆ มาประกอบสร้างเป็นชุดความคิดในการออกแบบภาพคาแรคเตอร์ชุดต่างๆ เบื้องต้นผู้วิจัยกำหนดลักษณะตัวแสดงนางเอก ตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมมากที่สุดเรียง 3 อันดับ ใน 3 สถานะ ดังนี้ คือ

- 1) สถานะปกติ - นักเรียนนักศึกษา(33.3%)
- 2) สถานะนักบิน - ผู้บังคับหุ่นยนต์(33.3%)
- 3) สถานะทหาร - ตำรวจ - นักรบ(22.2%)

1) สถานะปกติ -นักเรียนนักศึกษา โดยกำหนดบุคลิกลักษณะตามปัจจัย รหัส หรือตัวบ่งชี้
ในลักษณะต่างๆ ตามระบบตารางดังนี้ (ตารางที่ 5.7)

1.1) ชุดความคิดที่ 1 – ตัวแสดงนางเอกในชุดปกติ

- ผู้วิจัยกำหนด ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบ
ตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมมากของด้านบุคคล(Personal Codes) คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง
(Realistic Style)(88.8%) ลักษณะของเด็กวัยรุ่นหญิง(77.7%) ทรงผมสั้น ผมสีดำ(22.2%) ตาโต
ปานกลางรูปหกเหลี่ยม(44.4%) ตาสีน้ำตาล-ดำ(33.3%) รูปใบหน้าในลักษณะรูปไข่ คางแหลมเล็ก
จมูกโด่งเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(55.5%)

- นางเอก นิสัยสนุกสนาน จริงใจ ฉลาด(22.2%) โดยกำหนดให้มีลักษณะของผู้
เชี่ยวชาญทางด้านคอมพิวเตอร์ มีอุปกรณ์สื่อสารไร้สายผ่านดาวเทียม เพื่อสื่อแสดงถึงตัวบ่งชี้ทาง ด้าน
นิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes) ซึ่งสอดคล้องกับแนวเรื่อง(Genre)(50%) ที่ศึกษาพบ

- เครื่องแต่งกายของนางเอก มีลักษณะคล้ายนักเดินทาง นักผจญภัย หรือ ผู้ลี้ภัย
เพื่อสื่อถึงสภาพการเตรียมพร้อมตามสถานการณ์ที่ต้องมีการต่อสู้ หลบหนีจากการไล่ล่าของเอเลี่ยนผู้
รุกราน เพื่อให้สอดคล้องกับแนวเรื่อง “บางระจัน”

- การใช้สี จากการศึกษาพบว่า สีเครื่องแต่งกายของตัวแสดงนางเอก คือ สีฟ้า สีขาว
สีเทา สีดำ สีแดงเลือดนก และสีน้ำตาล(22.2%) ซึ่งผู้วิจัยจะได้คัดเลือก กำหนดกลุ่มสีอยู่ในกลุ่ม
สีน้ำตาล สีเทา สีดำ เป็นหลักลงในระบบตารางเพื่อใช้ในการออกแบบต่อไป

- ออกแบบให้สื่อสัญญาความหมายถึงลักษณะความเป็นไทยในยุคสมัยใหม่ หรือใน
อนาคต โดยกำหนดรหัสทางด้านวัฒนธรรม(Cultural Codes) ผ่านทางโครงสร้างรูปร่าง รูปลักษณะ
ของใบหน้า ลักษณะดวงตาที่ไม่โตมากนัก ทรงผมค่อนข้างเรียบ ผมสั้น ไม่ชี้ตั้งเป็นแฉกใหญ่ สีผมใน
กลุ่มสีดำ โดยภาพรวมออกแบบให้ดูเป็นคนไทยสมัยใหม่ หรือแบบคนเอเชียสมัยใหม่ ดังภาพการ
ออกแบบภาพร่างที่ G1 และการพัฒนาเป็นภาพที่ H1 (ภาพที่ 5.11)

1.2) ชุดความคิดที่ 2 – ตัวแสดงนางเอกในชุดนักเรียน

- ผู้วิจัยกำหนด ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบ
ตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมมากของด้านบุคคล(Personal Codes) คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง
(Realistic Style)(88.8%) ลักษณะของเด็กวัยรุ่นหญิง(77.7%) ทรงผมยาวประบ่า ผมสีน้ำตาล
(22.2%) ตาโตปานกลางรูปหกเหลี่ยม(44.4%) ตาสีน้ำตาล-ดำ พบร้อยละ 33.3 รูปใบหน้าใน
ลักษณะรูปไข่ คางแหลมเล็ก จมูกโด่งเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(55.5%)

- นางเอก มีนิสัยเรียบร้อย ฉลาด โรแมนติก(33.3%) ผู้วิจัยกำหนดเป็นลักษณะของ
เครื่องแต่งกายในชุดของนักเรียนสถาบันการศึกษาด้านการบิน ชุดกระโปรงสุทที่เรียบร้อย ดูภูมิฐาน
และมีลักษณะของความเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านคอมพิวเตอร์ มีอุปกรณ์สื่อสารไร้สายผ่านดาวเทียม
เพื่อสื่อแสดงถึงตัวบ่งชี้ทางด้านนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes)

- การใช้สี จากการศึกษพบว่า กลุ่มสีของเครื่องแต่งกายนักเรียนของนางเอก อยู่ในกลุ่มสี คือ สีฟ้า สีขาว สีเทา สีดำ สีแดงเลือดนก และสีน้ำตาล(22.2%) ผู้วิจัยจะได้คัดเลือกกลุ่มสีเพื่อใช้ในการออกแบบต่อไป

- กำหนดแนวทางการออกแบบโดยใช้กลุ่มสีจากสีธงชาติไทยและใช้สัญลักษณ์ของสถาบันบนเครื่องแต่งกาย เพื่อสื่อสัญลักษณ์ความหมายถึงความเป็นไทย ส่วนลักษณะรูปร่างและใบหน้า เช่นเดียวกับกับแบบตัวแสดงนางเอกแบบ D แต่ใช้ลักษณะทรงผมยาวประบ่า และผมสีน้ำตาล ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ G2 และการพัฒนาเป็นภาพที่ H2 (ภาพที่ 5.11)

1.3) ชุดความคิดที่ 3 – ตัวแสดงนางเอกในชุดนักบินฝึกหัด

- ผู้วิจัยกำหนด ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือรหัส เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมมากของด้านบุคคล(Personal Codes) คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง (Realistic Style)(88.8%) ลักษณะของเด็กวัยรุ่นหญิง(77.7%) ทรงผมยาว ผมสีน้ำตาลเงิน(22.2%) ตาโตปานกลางรูปหกเหลี่ยม(44.4%) ตาสีน้ำตาลเงิน-ดำ(22.2%) รูปใบหน้าในลักษณะรูปไข่ คางแหลมเล็ก จมูกโด่งเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(55.5%)

- นางเอก มีนิสัยเรียบร้อย ค่อนข้างเงียบ(44.4%) ผู้วิจัยกำหนดลักษณะของเครื่องแต่งกายให้เป็นชุดของนักบินฝึกหัดของสถาบันการศึกษาด้านการบิน มีลักษณะของชุดค่อนข้างรัดรูป หรือชุดปลีกสูท ดูสวยงาม ยุคอนาคต และมีเทคโนโลยีสื่อสารทันสมัย เพื่อสื่อแสดงถึงตัวบ่งชี้ทางด้านนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes)

- การใช้สี จากการศึกษพบว่า กลุ่มสีนี้ คือ สีขาว สีม่วง สีเทา สีดำ และสีแดงเลือดนก(33.3%) ผู้วิจัยจึงได้กำหนดค่ากลุ่มสีสำหรับใช้ในการออกแบบต่อไป

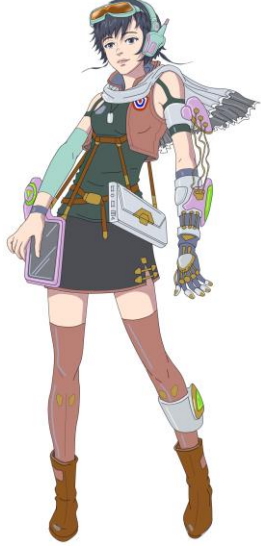


- กำหนดลักษณะจากสีธงชาติไทยและสัญลักษณ์ของสถาบันบนเครื่องแต่งกาย เพื่อสื่อสัญลักษณ์ความหมายถึงความเป็นไทย ส่วนลักษณะรูปร่างและใบหน้า เช่นเดียวกับกับแบบตัวแสดงนางเอกแบบ D แต่ใช้ลักษณะทรงผมยาว ผมสีน้ำตาลเงิน ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ G3 และการพัฒนาเป็นภาพที่ H3 (ภาพที่ 5.11)

ตารางที่ 5.7 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก
ในสถานะปกติ - นักเรียนนักศึกษา

CHARACTERS DESIGN		Title : Bangrajan 2112 : Rebirth		Main Actress Character : Pupil - Student			
Demographics : ชื่อ ลักษณะ สีมาร์กซ์ อายุ 17 ปี สถานะปกติ- นักเรียนนักศึกษา สถาบันการทหารและการบินไทย							
1. แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก - สถานะปกติ-นักเรียนนักศึกษา						N = 9	
ปัจจัย / สัญลักษณ์ / รหัส	ความคิด(Idea) 1	%	ความคิด(Idea) 2	%	ความคิด(Idea) 3	%	
1. Personal Codes	แบบที่ 1 ชุดปกติ	33.3	แบบที่ 2 ชุดนักเรียน	33.3	แบบที่ 3 ชุดฝึกบิน	33.3	
1.1 Formation	รูปแบบเหมือนจริง	88.8	รูปแบบเหมือนจริง	88.8	รูปแบบเหมือนจริง	88.8	
	วัยรุ่นหญิง	77.7	วัยรุ่นหญิง	77.7	วัยรุ่นหญิง	77.7	
	ทรงผมสั้น ชีตังเล็กน้อย	22.2	ทรงผมยาวประป่า	33.3	ทรงผมยาว	44.4	
	ผมสีดำ	22.2	ผมสีน้ำตาล-ดำ	22.2	ผมสีน้ำเงิน	22.2	
	ตารูปหกเหลี่ยมแนวนอน	44.4	ตารูปหกเหลี่ยมแนวนอน	44.4	ตารูปหกเหลี่ยมแนวนอน	44.4	
	โตปานกลาง		โตปานกลาง		โตปานกลาง		
	สีดำ	33.3	สีน้ำตาลเงิน-ดำ	22.2	สีน้ำตาลดำ	33.3	
คิ้วหนา ยาว ปานกลาง	33.3	คิ้วหนา ยาว ปานกลาง	33.3	คิ้วหนา ยาว ปานกลาง	33.3		
ใบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม	55.5	ใบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม	55.5	ใบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม	55.5		
จมูกเล็กโต่ง	55.5	จมูกเล็กโต่ง	55.5	จมูกเล็กโต่ง	55.5		
ปากบางเล็ก	55.5	ปากบางเล็ก	55.5	ปากบางเล็ก	55.5		
1.2 Costume	ชุดปกติ กระโปรงสั้น	33.3	ชุดนักเรียนปกติ	22.2	ชุดนักเรียนการบิน	33.3	
	เสื้อแขนสั้น รองเท้าบูทหนัง		ชุดสูทสถาบัน		ชุดฝึกปฏิบัติการ		
1.3 Personality	กลุ่มสีน้ำเงิน สีเทา และสีดำ	33.3	กลุ่มสีน้ำเงิน แดง ขาว	33.3	กลุ่มสีม่วง แดง ขาว	33.3	
	สีน้ำตาล สีแดงเลือดนก สีม่วง		สีน้ำตาล แดงเลือดนก		สีเทา		
2. Product Codes	เรียบร้อย จริงใจ เก็บตัว	22.2	เรียบร้อย ขี้อาย ร่าเริง	33.3	เข้มแข็ง กล้าหาญ เป็นผู้นำ	22.2	
	มีปมในใจ		อัจฉริยะคอมพิวเตอร์	22.2	ทักษะการบินสูง	33.3	
3. Science Fiction Codes	เก่งซ่อมคอมพิวเตอร์	22.2					
	สะพานกระเป่า แอปพลิเคชัน	33.3	เครื่องรับส่งสัญญาณ	33.3	หมวกอุปกรณ์การบิน	33.3	
4. Culture Codes	ไฮเทค อุปกรณ์ซ่อม		ติดตั้งส่วนศีรษะ		เครื่องรับส่งสัญญาณติดตั้งส่วนศีรษะ		
	เกิดเจ็ดและแปด	33.3	เกิดเจ็ด	33.3	ชุดสูทและเกิดเจ็ด	33.3	
5. Culture Codes	อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ไฮเทค		อุปกรณ์สื่อสารไฮเทค		อุปกรณ์สื่อสารไฮเทค		
	สัญลักษณ์ธงชาติ	เพิ่มเติม	สัญลักษณ์ธงชาติ	เพิ่มเติม	สัญลักษณ์ธงชาติ	เพิ่มเติม	
	เครื่องหมาย		เครื่องหมาย		เครื่องหมาย		

ภาพที่ 5. 11 แสดงภาพร่างการออกแบบจากระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอกในสถานะปกติ - นักเรียนนักศึกษา

SKETCH DESIGN : G	ภาพร่างบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก - สถานะปกติ- นักเรียนการบิน	
แบบที่ G1 ชุดปกติ	แบบที่ G2 ชุดนักเรียน	แบบที่ G3 ชุดฝึกบิน
		

SKETCH DESIGN : H	ภาพร่างบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก - สถานะนักเรียนการบินระดับมัธยมศึกษา	
แบบที่ H1 ชุดปกติ	แบบที่ H2 ชุดนักเรียน	แบบที่ H3 ชุดฝึกบิน
		

2) สถานะนักบิน – นักบังคับหุ่นยนต์ โดยกำหนดบุคลิกลักษณะตามปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส ในลักษณะต่างๆ ตามระบบตารางดังนี้(ตารางที่ 5.8)

2.1) ชุดความคิดที่ 1 – ตัวแสดงนางเอกในชุดนักบินระดับเบื้องต้น

- ผู้วิจัยกำหนด ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบ ตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมมากของด้านบุคคล(Personal Codes) คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง (Realistic Style)(88.8%) ลักษณะของเด็กวัยรุ่นหญิง(77.7%) ทรงผมสั้น(22.2%) ผมสีดำ (22.2%) ตาโตปานกลางรูปทรงแหลม(44.4%) ตาสีน้ำตาล-ดำ(33.3%) รูปใบหน้าในลักษณะรูปไข่ คางแหลมเล็ก จมูกโด่งเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(55.5%)

- นางเอก มีนิสัยสนุกสนาน จริใจ ฉลาด(22.2%) โดยกำหนดให้มีลักษณะ ของ นักบินหรือนักบังคับหุ่นยนต์ระดับเบื้องต้น

- กำหนดลักษณะเครื่องแต่งกาย เป็นชุดนักบินแบบรัดรูปหรือปลั๊กสูท ผลิตจากวัสดุ พิเศษนาโนอิเล็กทรอนิกส์ มีหมวกนักบินและอุปกรณ์สื่อสารไร้สายผ่านดาวเทียม เพื่อสื่อแสดงถึงตัวบ่งชี้ ทางด้านนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes)

- การใช้สี โดยใช้สีในกลุ่มสีแดง ซึ่งเป็นกลุ่มสีที่ศึกษาพบว่ามีลักษณะร่วมมาก ร้อย ละ 33.3 และจากแรงบันดาลใจมาจากชุดนักรบไทยสีแดง ซึ่งมักจะแสดงถึงระดับนักรบทั่วไป และ กำหนดให้สื่อสัญญาความหมายถึงลักษณะความเป็นไทย โดยใช้เครื่องหมายธงชาติไทยบนชุดนักบิน และลวดลายไทยประยุกต์ หรือลายขีดสีทอง โดยภาพรวมออกแบบโครงสร้างรูปร่าง รูปลักษณะของ ใบหน้าให้ดูเป็นคนไทยสมัยใหม่ หรือแบบคนเอเชียสมัยใหม่ ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ I1 และการพัฒนาเป็นภาพที่ J1(ภาพที่ 5.12)

2.2) ชุดความคิดที่ 2 – ตัวแสดงพระเอกในชุดนักบินระดับกลาง

- ผู้วิจัยกำหนด ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบ ตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมมากของด้านบุคคล(Personal Codes) คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง (Realistic Style)(88.8%) ลักษณะของเด็กวัยรุ่นหญิง(77.7%) ทรงผมยาว-ยาวประป่า(22.2%) ผมสีน้ำตาล(22.2%) ตาโตปานกลางรูปทรงแหลม(44.4%) ตาสีน้ำตาล-ดำ(33.3%) รูปใบหน้าใน ลักษณะรูปไข่ คางแหลมเล็ก จมูกโด่งเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(55.5%)

- นางเอก มีนิสัยโรแมนติก ฉลาด(33.3%) โดยกำหนดให้มีลักษณะของนักบิน หรือนักบังคับหุ่นยนต์ระดับกลาง

- กำหนดลักษณะเครื่องแต่งกาย เป็นชุดนักบินแบบรัดรูปหรือปลั๊กสูท ผลิตจากวัสดุ พิเศษนาโนอิเล็กทรอนิกส์ มีหมวกนักบินและอุปกรณ์สื่อสารไร้สายผ่านดาวเทียม เพื่อสื่อแสดงถึงตัวบ่งชี้ ทางด้านนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes)

- การใช้สี โดยใช้สีในกลุ่มสีน้ำเงิน(22.2%) ซึ่งเป็นกลุ่มสีที่ได้ศึกษาพบว่ามีลักษณะ ร่วมมาก และจากแรงบันดาลใจมาจากชุดนักรบไทยสีน้ำเงิน ซึ่งมักจะแสดงถึงระดับนักรบระดับ ชั้น ยศกลาง และกำหนดให้สื่อสัญญาความหมายถึงลักษณะความเป็นไทย โดยใช้เครื่องหมายธงชาติไทย บนชุดนักบินและลวดลายไทยประยุกต์ หรือลายขีดสีทอง โดยภาพรวมออกแบบโครงสร้างรูปร่าง รูปลักษณะของใบหน้าให้ดูเป็นคนไทยสมัยใหม่ หรือแบบคนเอเชียสมัยใหม่ ดังภาพการออกแบบ ภาพร่างที่ I2 และการพัฒนาเป็นภาพที่ J2(ภาพที่ 5.12)

2.3) ชุดความคิดที่ 3 – ตัวแสดงพระเอกในชุดนักบินระดับผู้นำฝูงบิน

- ผู้วิจัยกำหนด ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมมากของด้านบุคคล(Personal Codes) คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง (Realistic Style)(88.8%) ลักษณะของเด็กวัยรุ่นหญิง(77.7%) ทรงผมยาว(22.2%) ผมสีน้ำเงิน(22.2%) ตาโตปานกลางรูปหกเหลี่ยม(44.4%) ตาสีน้ำเงิน(22.2%) รูปใบหน้าในลักษณะรูปไข่คางแหลมเล็ก จมูกโด่งเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(55.5%)

- นางเอก มีนิสัยกล้าหาญ เสียสละ(22.2%) โดยกำหนดให้มีลักษณะของนักบินหรือนักบังคับหุ่นยนต์ระดับผู้บังคับบัญชา

- กำหนดลักษณะเครื่องแต่งกาย เป็นชุดนักบินแบบรัดรูปหรือปลั๊กสูท ผลิตจากวัสดุพิเศษนาโนอิเล็กทรอนิกส์ มีหมวกนักบินและอุปกรณ์สื่อสารไร้สายผ่านดาวเทียม เพื่อสื่อแสดงถึงตัวบ่งชี้ทางด้านนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes)

- การใช้สี โดยใช้สีในกลุ่มสีดำ และสีแดงเลือดนก(22.2%) ซึ่งเป็นกลุ่มสีที่ได้ศึกษาพบว่ามีลักษณะร่วมมาก และจากแรงบันดาลใจมาจากชุดนักรบไทยสีดำ ซึ่งมักจะแสดงถึงชั้นระดับนักรบที่มีลักษณะยศระดับสูงหรือผู้นำกองทัพ และกำหนดให้สื่อสัญลักษณ์ความหมายถึงลักษณะความเป็นไทย โดยใช้เครื่องหมายธงชาติไทยบนชุดนักบินและลวดลายไทยประยุกต์ หรือลายขีดสีทอง โดยภาพรวมออกแบบโครงสร้างรูปร่าง รูปลักษณะของใบหน้าให้ดูเป็นคนไทยสมัยใหม่ หรือแบบคนเอเชียสมัยใหม่ ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ 13 และการพัฒนาเป็นภาพที่ J3 (ภาพที่ 5.12)

ตารางที่ 5.8 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก
ในสถานะนักบิน – นักบังคับหุ่นยนต์

CHARACTERS DESIGN		Title : Bangrajan 2112 : Rebirth		Main Actress Character : Pilot			
Demographics : ชื่อ ลักษณะ สีมารักษ์ อายุ 17 ปี สถานะนักบิน – นักบังคับหุ่นยนต์							
2. แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก – สถานะนักบิน – นักบังคับหุ่นยนต์						N = 9	
ปัจจัย / สัญญา / รหัส	ความคิด(Idea) 1	%	ความคิด(Idea) 2	%	ความคิด(Idea) 3	%	
1. Personal Codes	แบบที่ 1 นักบินระดับต้น	33.3	แบบที่ 2 นักบินระดับกลาง	33.3	แบบที่ 3 ระดับผู้นำ	33.3	
1.1 Formation	รูปแบบเหมือนจริง	88.8	รูปแบบเหมือนจริง	88.8	รูปแบบเหมือนจริง	88.8	
	วัยรุ่นหญิง	77.7	วัยรุ่นหญิง	77.7	วัยรุ่นหญิง	77.7	
	ทรงผมสั้น ชัดๆ เล็กน้อย	22.2	ทรงผมยาวประป่า	33.3	ทรงผมยาว	44.4	
	ผมสีดำ	22.2	ผมสีน้ำตาล-ดำ	22.2	ผมสีน้ำเงิน	22.2	
	ตารูปหกเหลี่ยมแนวนอน	44.4	ตารูปหกเหลี่ยมแนวนอน	44.4	ตารูปหกเหลี่ยมแนวนอน	44.4	
	โตปานกลาง	33.3	โตปานกลาง	33.3	โตปานกลาง	22.2	
	สีดำ	33.3	สีน้ำตาล-ดำ	33.3	สีน้ำตาลเงิน-ดำ	33.3	
คิ้วหนา ยาว ปานกลาง	55.5	คิ้วหนา ยาว ปานกลาง	55.5	คิ้วหนา ยาว ปานกลาง	55.5		
ใบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม	55.5	ใบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม	55.5	ใบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม	55.5		
จมูกเล็กโต่ง	55.5	จมูกเล็กโต่ง	55.5	จมูกเล็กโต่ง	55.5		
ปากบางเล็ก	55.5	ปากบางเล็ก	55.5	ปากบางเล็ก	55.5		
1.2 Costume	ชุดนักบินรัดรูป หมวกนักบิน	33.3	ชุดนักบินรัดรูป หมวกนักบิน	33.3	ชุดนักบินรัดรูป หมวกนักบิน	33.3	
	กลุ่มสีแดง	33.3	กลุ่มสีน้ำเงิน	22.2	กลุ่มสีดำ	22.2	
1.3 Personality	แรงบันดาลใจ จริงใจ เก็บตัว	22.2	ฉลาด โรแมนติก	33.3	เข้มแข็ง กล้าหาญ เป็นผู้นำ	22.2	
	มีปมในใจ	22.2	ทักษะการบิน การรบสูง	22.2	ทักษะการบินสูง การรบสูง	22.2	
2. Product Codes	ชุด หมวกและอุปกรณ์นักบิน	33.3	ชุด หมวกและอุปกรณ์นักบิน	33.3	ชุด หมวกและอุปกรณ์นักบิน	33.3	
	เกิดเจ็ด เครื่องสัญญาณ		เกิดเจ็ด เครื่องสัญญาณ		เกิดเจ็ด เครื่องสัญญาณ		
	ติดตั้งส่วนศีรษะ		ติดตั้งส่วนศีรษะ		ติดตั้งส่วนศีรษะ		
3. Science Fiction Codes	ชุด หมวกและอุปกรณ์นักบิน	33.3	ชุด หมวกและอุปกรณ์นักบิน	33.3	ชุด หมวกและอุปกรณ์นักบิน	33.3	
	เทคโนโลยีขั้นสูง		เทคโนโลยีขั้นสูง		เทคโนโลยีขั้นสูง		
4. Culture Codes	สัญลักษณ์ธงชาติ	เพิ่ม	สัญลักษณ์ธงชาติ	เพิ่ม	สัญลักษณ์ธงชาติ	เพิ่ม	
	เครื่องหมาย ลวดลายไทย	เติม	เครื่องหมาย ลวดลายไทย	เติม	เครื่องหมาย ลวดลายไทย	เติม	
	ประยุกต์ ลายขีดประยุกต์		ประยุกต์ ลายขีดประยุกต์		ประยุกต์ ลายขีดประยุกต์		

ภาพที่ 5.12 แสดงภาพร่างการออกแบบจากระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะ
ตัวแสดงนางเอกในสถานะนักบิน - ผู้บังคับหุ่นยนต์

SKETCH DESIGN : I	ภาพร่างบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก – สถานะนักบิน - ผู้บังคับหุ่นยนต์	
แบบที่ I1 นักบินระดับเบื้องต้น	แบบที่ I2 นักบินระดับกลาง	แบบที่ I3 ระดับผู้นำนักบิน
		

SKETCH DESIGN : J	ภาพร่างบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก – สถานะนักบิน - ผู้บังคับหุ่นยนต์	
แบบที่ J1 นักบินระดับเบื้องต้น	แบบที่ J2 นักบินระดับกลาง	แบบที่ J3 ระดับผู้นำนักบิน
		

3) **สถานะตำรวจ ทหาร หรือนักรบ** โดยกำหนดบุคลิกลักษณะตามปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส ในลักษณะต่างๆ ตามระบบตารางแนวทางการออกแบบดังนี้(ตารางที่ 5.9)

3.1) ชุดความคิดที่ 1 – ตัวแสดงนางเอก - สถานะทหารหน่วยสไนเปอร์

- ผู้วิจัยกำหนด ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบ ตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมมากของด้านบุคคล(Personal Codes) คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง (Realistic Style)(88.8%) ลักษณะของเด็กวัยรุ่นหญิง(77.7%) ทรงผมสั้น(22.2%) ผมสีดำ (22.2%) ตาโตปานกลางรูปทรงแหลม(44.4%) ตาสีน้ำตาล-ดำ(33.3%) รูปใบหน้าในลักษณะรูปไข่ คางแหลม เล็ก จมูกโด่งเล็ก ริมนิปากบางเล็ก(55.5%)

- นางเอก มีนิสัยสนุกสนาน จริงใจ ฉลาด(22.2%) กำหนดให้มีลักษณะของทหาร หน่วยลาดตระเวน สอดแนม หาข่าว หรือหน่วยพลซุ่มยิง หรือหน่วยสไนเปอร์ เพื่อให้มีลักษณะที่ สอดคล้องกับลักษณะของชาวบ้านบางระจันทั้งชายและหญิงที่ทำการสู้รบแบบซุ่มโจมตีในระยะไกล ด้วยธนู

- กำหนดลักษณะของเครื่องแต่งกาย เป็นชุดเกราะทหารผลิตจากวัสดุ พิเศษนาโน อิเล็กทริก มีหมวกเกราะทหารและอุปกรณ์สื่อสารไร้สายผ่านดาวเทียมเทคโนโลยีขั้นสูงทางการทหาร เพื่อสื่อแสดงถึงตัวบ่งชี้ทางด้านนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes)

- การใช้สี โดยใช้สีในกลุ่ม สีน้ำตาล สีเทา และสีดำ(22.2%) ซึ่งเป็นกลุ่มสีที่ ศึกษาพบว่า มีลักษณะร่วมมาก และจากแรงบันดาลใจมาจากชุดเสื้อผ้าของชาวบ้าน ซึ่งมักจะย้อมสีดำ สีคราม สีเทา และสีน้ำตาล กันโดยทั่วไป

- กำหนดให้สื่อสัญญาความหมายถึงลักษณะความเป็นไทย โดยใช้เครื่องหมายธงชาติไทยบนชุดเกราะทหาร และลวดลายไทยประยุกต์ หรือลายขีดสีทอง โดยภาพรวม ออกแบบ โครงสร้างรูปร่าง รูปลักษณะของใบหน้าให้ดูเป็นคนไทยสมัยใหม่ หรือแบบคนเอเชียสมัยใหม่ ดัง ภาพการออกแบบภาพร่างที่ K1 และการพัฒนาเป็นภาพที่ L1 (ภาพที่ 5.13)

3.2) ชุดความคิดที่ 2 – ตัวแสดงนางเอก - สถานะทหารหน่วยรบปะทะ

- ผู้วิจัยกำหนด ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบ ตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมมากของด้านบุคคล(Personal Codes) คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง (Realistic Style)(88.8%) ลักษณะของเด็กวัยรุ่นหญิง(77.7%) ทรงผมยาวประบ่า(22.2%) ผมสีน้ำตาล (33.3%) ตาโตปานกลางรูปทรงแหลม(44.4%) ตาสีน้ำตาล-ดำ(33.3%) รูปใบหน้าใน ลักษณะรูปไข่ คางแหลมเล็ก จมูกโด่งเล็ก ริมนิปากบางเล็ก ซึ่งพบมาก(55.5%)

- นางเอก มีนิสัยโรแมนติก ฉลาด(33.3%) โดยกำหนดให้มีลักษณะของทหาร หน่วยรบปะทะ หรือหน่วยรบพิเศษ ที่ทำการรบปะทะศัตรูโดยตรง เพื่อให้มีลักษณะที่สอดคล้องกับ ลักษณะของชาวบ้านบางระจันทั้งชายและหญิงที่ทำการสู้รบแบบประจันหน้าด้วยอาวุธดาบ พว้าหรือ เคียว เป็นต้น

- กำหนดลักษณะของเครื่องแต่งกาย เป็นชุดเกราะทหารที่ผลิตจากวัสดุ พิเศษนาโน อิเล็กทริก มีหมวกเกราะทหารและอุปกรณ์สื่อสารไร้สายผ่านดาวเทียมเทคโนโลยีขั้นสูงทางการทหาร เพื่อสื่อแสดงถึงตัวบ่งชี้ทางด้านนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes)

- การใช้สี โดยใช้สีในกลุ่มสีน้ำเงิน สีเทา และสีดำ(22.2%) ซึ่งเป็นกลุ่มสีที่ศึกษาพบว่า มีลักษณะร่วมมาก และจากแรงบันดาลใจมาจากชุดนักเรียนไทยสีน้ำเงิน ซึ่งมักจะแสดงถึงชั้นระดับนักเรียนที่มีลักษณะยศระดับกลาง

- กำหนดให้สื่อสัญลักษณ์ความหมายถึงลักษณะความเป็นไทย โดยใช้เครื่องหมายธงชาติไทยบนชุดเกราะทหาร และลวดลายไทยประยุกต์ หรือลายขีดสีทอง โดยภาพรวมออกแบบโครงสร้างรูปร่าง รูปลักษณะของใบหน้าให้ดูเป็นคนไทยสมัยใหม่ หรือแบบคนเอเชียสมัยใหม่ ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ K2 และการพัฒนาเป็นภาพที่ L2(ภาพที่ 5.13)

3.3) ชุดความคิดที่ 3 – ตัวแสดงนางเอก - สถานะผู้บัญชาการทหาร

- ผู้วิจัยกำหนด ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือรหัส เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมมากของด้านบุคคล(Personal Codes) คือ รูปลักษณะแบบเหมือนจริง (Realistic Style)(88.8%) ลักษณะของเด็กวัยรุ่นหญิง(77.7%) ทรงผมยาว(22.2%) ผมสีน้ำเงิน(22.2%) ตาโตปานกลางรูปหกเหลี่ยม(44.4%) ตาสีน้ำเงิน(22.2%) รูปใบหน้าในลักษณะรูปไข่คางแหลมเล็ก จมูกโต่งเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(55.5%)

- นางเอก มีนิสัยกล้าหาญ เสียสละ(22.2%) โดยกำหนดให้มีลักษณะของนักเรียน – ทหารระดับผู้บัญชาการทหาร – บัญชาการรบ เพื่อให้มีลักษณะที่สอดคล้องกับลักษณะของชาวบ้านบางระจันทั้งชายและหญิงที่มีลักษณะของผู้นำชาวบ้านทำการสู้รบ

- กำหนดลักษณะของเครื่องแต่งกาย เป็นชุดเกราะทหารที่ผลิตจากวัสดุ พิเศษนาโน อิเล็กทริก มีหมวกเกราะทหารและอุปกรณ์สื่อสารไร้สายผ่านดาวเทียมเทคโนโลยีขั้นสูงทางการทหาร เพื่อสื่อแสดงถึงตัวบ่งชี้ทางด้านนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes)

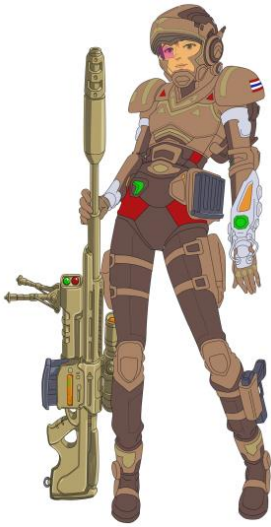


- การใช้สี โดยใช้สีในกลุ่มสีดำ สีเทา และสีแดงเลือดนก(22.2%) และมีแรงบันดาลใจมาจากชุดนักเรียนไทยสีดำ ซึ่งมักจะแสดงถึงชั้นระดับนักเรียนที่มีลักษณะยศระดับสูงหรือผู้นำกองทัพ

- กำหนดให้สื่อสัญลักษณ์ความหมายถึงลักษณะความเป็นไทย โดยใช้เครื่องหมายธงชาติไทยบนชุดนักเรียนและลวดลายไทยประยุกต์ หรือลายขีดสีทอง โดยภาพรวมออกแบบโครงสร้างรูปร่าง ในชุดเกราะ ที่ทันสมัย ดูน่าเกรงขามตามลักษณะของผู้บัญชาการทหาร รูปลักษณะของใบหน้าให้ดูเป็นคนไทยสมัยใหม่ หรือแบบคนเอเชียสมัยใหม่ ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ K3 และการพัฒนาเป็นภาพที่ L3(ภาพที่ 5.13)

ตารางที่ 5.9 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก
ในสถานะตำรวจ – ทหาร - นักรบ

CHARACTERS DESIGN		Title : Bangrajan 2112 : Rebirth		Main Actress Character : Police - Soldier - Armor		
Demographics : ชื่อ ลักษณะ สีมารักษ์ อายุ 17 ปี สถานะตำรวจ – ทหาร - นักรบ						
3. แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก – สถานะตำรวจ – ทหาร - นักรบ						
N = 9						
ปัจจัย / สัญลักษณ์ / รหัส	ความคิด(Idea) 1	%	ความคิด(Idea) 2	%	ความคิด(Idea) 3	%
1. Personal Codes	แบบที่ 1 หน่วยสไนเปอร์	33.3	แบบที่ 2 หน่วยรบพิเศษ	33.3	แบบที่ 3 ผู้บัญชาการ	33.3
1.1 Formation	รูปแบบเหมือนจริง	88.8	รูปแบบเหมือนจริง	88.8	รูปแบบเหมือนจริง	88.8
	วัยรุ่นหญิง	77.7	วัยรุ่นหญิง	77.7	วัยรุ่นหญิง	77.7
	ทรงผมสั้น ชีตังเล็กน้อย	22.2	ทรงผมยาวประป่า	33.3	ทรงผมยาว	44.4
	ผมสีดำ	22.2	ผมสีน้ำตาล-ดำ	22.2	ผมสีน้ำเงิน	22.2
	ตารูปหกเหลี่ยมแนวนอน	44.4	ตารูปหกเหลี่ยมแนวนอน	44.4	ตารูปหกเหลี่ยมแนวนอน	44.4
	โตปานกลาง	33.3	โตปานกลาง	33.3	โตปานกลาง	33.3
	สีดำ	33.3	สีน้ำตาล-ดำ	33.3	สีน้ำเงิน-ดำ	22.2
คิ้วหนา ยาว ปานกลาง	33.3	คิ้วหนา ยาว ปานกลาง	33.3	คิ้วหนา ยาว ปานกลาง	33.3	
ใบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม	55.5	ใบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม	55.5	ใบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม	55.5	
จมูกเล็กโต้ง	55.5	จมูกเล็กโต้ง	55.5	จมูกเล็กโต้ง	55.5	
ปากบางเล็ก	55.5	ปากบางเล็ก	55.5	ปากบางเล็ก	55.5	
1.2 Costume	ชุดเกราะรบ หน่วยสไนเปอร์	33.3	ชุดเกราะรบ หน่วยรบปะทะ	33.3	ชุดเกราะรบ หน่วยกลยุทธ์	33.3
	กลุ่มสีน้ำตาล สีเทา และสีดำ	33.3	กลุ่มสีน้ำเงิน สีเทา และสีดำ	22.2	กลุ่มสีดำ สีเหลือง สีแดง	22.2
1.3 Personality	แรงบันดาลใจ จริงใจ เก็บตัว	22.2	ฉลาด โรแมนติก	33.3	เข้มแข็ง กล้าหาญ เป็นผู้นำ	22.2
	มีปมในใจ	22.2	มีทักษะการรบสูง	22.2	ทักษะการรบสูง เป็นผู้นำ	22.2
2. Product Codes	การมุ่งมั่นทุ่มเทระยะไกล	22.2	มีทักษะต่อสู้ระยะประชิดตัว	22.2	ทักษะการวางแผนเชิงกลยุทธ์	22.2
	ชุดเกราะและอุปกรณ์	33.3	ชุดเกราะและอุปกรณ์	33.3	ชุดเกราะและอุปกรณ์	33.3
3. Science Fiction Codes	อาวุธปืนสไนเปอร์ความแรงสูงและเกิดเจ็ดไฮเทค	33.3	อาวุธปืน เครื่องยิงเลเซอร์ และเกิดเจ็ดไฮเทค	33.3	อาวุธปืน เครื่องยิงเลเซอร์ และเกิดเจ็ดไฮเทค	33.3
	ชุดเกราะและอุปกรณ์	33.3	ชุดเกราะและอุปกรณ์	33.3	ชุดเกราะและอุปกรณ์	33.3
4. Culture Codes	อาวุธปืนสไนเปอร์ความแรงสูงและเกิดเจ็ดไฮเทค	33.3	อาวุธปืนสไนเปอร์ความแรงสูงและเกิดเจ็ดไฮเทค	33.3	อาวุธปืนสไนเปอร์ความแรงสูงและเกิดเจ็ดไฮเทค	33.3
	สัญลักษณ์ธงชาติ	เพิ่มเติม	สัญลักษณ์ธงชาติ	เพิ่มเติม	สัญลักษณ์ธงชาติ	เพิ่มเติม
4. Culture Codes	เครื่องหมาย ลวดลายไทย	เพิ่มเติม	เครื่องหมาย ลวดลายไทย	เพิ่มเติม	เครื่องหมาย ลวดลายไทย	เพิ่มเติม
	ประยุกต์ ลายขีดประยุกต์	เพิ่มเติม	ประยุกต์ ลายขีดประยุกต์	เพิ่มเติม	ประยุกต์ ลายขีดประยุกต์	เพิ่มเติม

ภาพที่ 5.13 แสดงภาพร่างการออกแบบจากระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัว
แสดงนางเอกในสถานะตำรวจ - ทหาร - นักรบ

SKETCH DESIGN : K		
ภาพร่างบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก - สถานะตำรวจ - ทหาร - นักรบ		
แบบที่ K1 ทหารหน่วยสไนเปอร์	แบบที่ K2 ทหารหน่วยรบปะทะ	แบบที่ K3 ผู้บัญชาการทหาร
		

SKETCH DESIGN : L		
ภาพร่างบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก - สถานะตำรวจ - ทหาร - นักรบ		
แบบที่ L1 ทหารหน่วยสไนเปอร์	แบบที่ L2 ทหารหน่วยรบปะทะ	แบบที่ L3 ผู้บัญชาการทหาร
		

5.4 แนวทางการออกแบบภาพการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงนางเอก

แนวทางการออกแบบภาพการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงนางเอก เป็นการนำข้อมูลปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัส ลักษณะการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงนางเอกที่ได้ศึกษาพบมาจัดระบบตามกลุ่มลักษณะภาษาทางร่างกาย(Body Language) ด้านลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ของมนุษย์ที่เป็นสากล 4 กลุ่มสีหน้าอารมณ์ คือ 1) สีหน้าอารมณ์ความสุข 2) สีหน้าอารมณ์ความเศร้า 3) สีหน้าอารมณ์ความโกรธ 4) สีหน้าอารมณ์ความกลัว นอกจากนี้จากการศึกษายังพบการแสดงลักษณะสีหน้าอารมณ์กลุ่มอื่นอีก คือ 5) สีหน้าอารมณ์ใช้ความคิด เช่น 5.1) ครุ่นคิด 5.2) สงสัย 5.3) เจ้าเล่ห์ และ 6. สีหน้าอารมณ์อื่นๆ เช่น 6.1) เขินอาย 6.2) คลุ้มคลั่ง 6.3) เจ็บปวด ซึ่งจากการศึกษาพบลักษณะร่วมในระดับต่างๆ ที่แสดงเป็นคำร้อยละ ดังตารางภาพที่ 5.9 และตารางภาพที่ 5.10

ผู้วิจัยได้นำสัญญา หรือ ลักษณะของการแสดงสีหน้าอารมณ์ มาทำการเข้ารหัส(Encode) จากระหัสในลักษณะข้อความบ่งชี้ลักษณะสีหน้าอารมณ์ มาเป็นภาษาภาพให้สื่อสัญญาความหมายตามลักษณะหรือสัญญาสื่อแสดงสีหน้าและอารมณ์ รูปแบบต่างๆ โดยออกแบบเป็นภาพร่างผ่านโครงสร้างส่วนศีรษะ 2 แบบ ที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมของตัวแสดงนางเอก คือ



















- 1) ลักษณะใบหน้าและแบบทรงผมสั้นสีน้ำตาล(33.3%)
- 2) ลักษณะใบหน้าและแบบทรงผมสั้นสีน้ำเงิน(22.2)

โดยได้แนวทางการออกแบบภาพการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงนางเอกในลักษณะต่างๆ ได้ดัง ภาพที่ 5.14 และภาพที่ 5.15

ภาพที่ 5.14 แนวทางการออกแบบภาพการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงนางเอก 1

SKETCH DESIGN : FACIAL EXPRESSION						Main Actress Character
1. สีหน้าอารมณ์ความสุข			2. สีหน้าอารมณ์ความเศร้า			
1.1 แจ่มใส	1.2 ดีใจ	1.3 ดีใจมาก	2.1 ซึมเศร้า	2.2 เสียใจ	2.3 เสียใจมาก	
พบร้อยละ 77.7	พบร้อยละ 77.7	พบร้อยละ 11.1	พบร้อยละ 66.6	พบร้อยละ 22.2	พบร้อยละ 22.2	
คิ้วเล็ก แววตาสดใส ปากยิ้มเล็กน้อย - มาก			คิ้วขมวด แววตาสิ้น ปากเม้มเล็กน้อย - ปากแบะ			
3. สีหน้าอารมณ์ความโกรธ			4. สีหน้าอารมณ์ความกลัว			
3.1 หงุดหงิด	3.2 โกรธ	3.3 โกรธจัด	4.1 วิตกกังวล	4.2 หวาดกลัว	4.3 ตกใจ	
พบร้อยละ 66.6	พบร้อยละ 44.4	พบร้อยละ 11.1	พบร้อยละ 100	-	พบร้อยละ 77.7	
คิ้วขมวด ตาโต เม้มปาก กัดฟันแน่น หรืออ้าปากเล็กน้อย-กว้าง			คิ้วเล็ก ตาลอย อ้าปากเล็กน้อย หรือ อ้าปากเหวอ มี หรือ ไม่มีเหงื่อตก			
5. สีหน้าอารมณ์ใช้ความคิด			6. สีหน้าอารมณ์อื่น ๆ			
5.1 ครุ่นคิด	5.2 สงสัย	5.3 เจ้าเล่ห์	6.1 เขินอาย	6.2 คลุ้มคลั่ง	6.3 เจ็บปวด	
พบร้อยละ 88.8	พบร้อยละ 11.1	พบร้อยละ 11.1	พบร้อยละ 88.8	พบร้อยละ 11.1	พบร้อยละ 33.3	
คิ้วขมวด หรีตา หรือตาเพ่ง ปากเม้มหรืออ้าปากเล็กน้อย		คิ้วขมวด หรีตา ยิ้มมุมปาก	คิ้วเล็ก ตาหรี ปากเหวอ แก้มแดงเรื่อ	คิ้วขมวด ตาดมิง ปากอ้าตะโกน	คิ้วขมวด หลับตา หรือ ขมิงตา อ้าปากกัดฟันแน่น	

ภาพที่ 5.15 แนวทางการออกแบบภาพการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงนางเอก 2

SKETCH DESIGN : FACIAL EXPRESSION			Main Actress Character		
1. สีหน้าอารมณ์ความสุข			2. สีหน้าอารมณ์ความเศร้า		
1.1 แจ่มใส	1.2 ดีใจ	1.3 ดีใจมาก	2.1 ซึมเศร้า	2.2 เสียใจ	2.3 เสียใจมาก
พบร้อยละ 77.7	พบร้อยละ 77.7	พบร้อยละ 11.1	พบร้อยละ 66.6	พบร้อยละ 22.2	พบร้อยละ 22.2
					
คิ้วเล็ก แวดตาสดใส ปากยิ้มเล็กน้อย - มาก			คิ้วขมวด แวดตาสั้น ปากยิ้มเล็กน้อย - ปากแบะ		
3. สีหน้าอารมณ์ความโกรธ			4. สีหน้าอารมณ์ความกลัว		
3.1 หงุดหงิด	3.2 โกรธ	3.3 โกรธจัด	4.1 วิตกกังวล	4.2 หวาดกลัว	4.3 ตกใจ
พบร้อยละ 66.6	พบร้อยละ 44.4	พบร้อยละ 11.1	พบร้อยละ 100	-	พบร้อยละ 77.7
					
คิ้วขมวด ตาโต เม้มปาก กัดฟันแน่น หรืออ้าปากเล็กน้อย-กว้าง			คิ้วเล็ก ตาลอย อ้าปากเล็กน้อย หรือ อ้าปากเหวอ มี หรือ ไม่มีเหงื่อตก		
5. สีหน้าอารมณ์ใช้ความคิด			6. สีหน้าอารมณ์อื่นๆ		
5.1 ครุ่นคิด	5.2 สงสัย	5.3 เจ้าเล่ห์	6.1 เขินอาย	6.2 คลุ้มคลั่ง	6.3 เจ็บปวด
พบร้อยละ 88.8	พบร้อยละ 11.1	พบร้อยละ 11.1	พบร้อยละ 88.8	พบร้อยละ 11.1	พบร้อยละ 33.3
					
คิ้วขมวด หรีตา หรือตาเพ่ง ปากเม้มหรืออ้าปากเล็กน้อย		คิ้วขมวด หรีตา ยิ้มมุมปาก	คิ้วเล็ก ตาหรี ปากเหวอ แก้มแดงเรื่อ	คิ้วขมวด ตาถมึง ปากอ้าตะโกน	คิ้วขมวด หลับตา หรือ ขมึงตา อ้าปากกัดฟันแน่น

3.5 แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงเอเลียน

การประยุกต์ใช้ระบบตารางเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบคาแรคเตอร์หรือภาพบุคลิก ลักษณะตัวแสดงเอเลียนนี้ เป็นการนำปัจจัยหรือรหัสต่างๆ มาประกอบสร้างเป็นชุดความคิดในการ ออกแบบภาพคาแรคเตอร์ชุดต่างๆ โดยผู้วิจัยกำหนดลักษณะตัวแสดงเอเลียน จากการที่ได้ศึกษาพบ ลักษณะร่วมของตัวแสดงกลุ่มเอเลียน(20%) นี้ พบว่ากลุ่มนี้มีลักษณะร่วมกัน คือ 1) มีลักษณะโครง ร่างของมนุษย์กึ่งสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ คือ กบ จำนวน 1 ตัวแสดง และ 2) มีลักษณะคล้ายมนุษย์และ สรรวมใส่ชุดทหาร ชุดอวกาศ หรือนักรบ จำนวน 2 ตัวแสดง ผู้วิจัยจึงได้กำหนดบุคลิกลักษณะตาม ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส ในลักษณะ 3 สถานะดังกล่าว เพื่อเป็นระบบตารางแนวทางการ ออกแบบและเพื่อให้เกิดความสอดคล้องตามเรื่องราว(Story) ที่ได้กำหนดไว้ ดังนี้ คือ(ตารางที่ 5.10)

1) ชุดความคิดที่ 1 – ตัวแสดงเอเลียน - สถานะร่างปกติ

- ผู้วิจัย กำหนดลักษณะของเอเลียนที่มีลักษณะของสิ่งมีชีวิตจากนอกโลก มีรูปแบบ โครงสร้างร่างกายขนาดเล็ก ศีรษะโตและสมองขนาดใหญ่ แสดงถึงการใช้ความคิดและปัญญา ไม่มี มือและขา แต่สามารถทำงานต่างๆ ได้ด้วยการใช้พลังจิตผ่านดวงตาสีเขียวเรืองแสงในการติดต่อสื่อ สารหรือการควบคุมสั่งการ ซึ่งเป็นลักษณะของความสามารถพิเศษของกลุ่มเอเลียน โดยจากการ ศึกษาพบว่า กลุ่มเอเลียนมีพลังจิต(20%) สามารถสะกดจิตและสั่งการต่างๆ ได้ผ่านพลังจิต

- จากการศึกษาลักษณะร่วมของเอเลียน(20%) พบว่ากลุ่มนี้มีลักษณะ คือ 1) มี ลักษณะโครงร่างของมนุษย์กึ่งสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ คือ กบ จำนวน 1 ตัวแสดง ผู้วิจัยจึงประยุกต์นำ ลักษณะแบบ “ครึ่งบกครึ่งน้ำ” มากำหนดลักษณะเป็นของเอเลียนที่มีผิวหนังทั้งส่วนที่เป็นเปลือกแข็ง และส่วนที่อ่อนนุ่มลื่นและมันวาว เพื่อสื่อแสดงสัญญาและความหมายถึงสิ่งมีชีวิตจากนอกโลกหรือ เอเลียนที่แปลกแตกต่างจากมนุษย์ เพื่อสื่อแสดงถึงตัวบ่งชี้ทางด้านนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes) โดยมีแรงบันดาลใจมาจากลักษณะผสมกันระหว่างลักษณะของพื้นผิวมัน เปียก ลื่น มัน วาว เช่น สัตว์ทะเลลึก จำพวก เพรียงทะเล ลิ่นทะเล กิ้งก่าก้นดำ หอยแครงตัว ดาวทะเล ผสมกับ ลักษณะพื้นผิวแห้ง กระจ่าง ของแมลงปีกแข็งต่างๆ เช่น แมงกวาง ตัวง ฯลฯ เป็นต้น

- การใช้สี จากการศึกษาลักษณะร่วมพบว่ากลุ่มเอเลียน(20%) มีสีในกลุ่มสีน้ำตาล สี แดง สีแดงเลือดนก สีเทา สีม่วง สีดำ และสีเขียว ผู้วิจัยเลือกใช้กลุ่มสีแดงและสีน้ำตาลเพื่อสื่อแสดง สัญญาความหมายถึง ความน่ากลัว ความสยดสยอง

- กำหนดโครงสร้างร่างกาย รูปลักษณะส่วนศีรษะ ให้มีลักษณะคล้ายคลึง หรือสื่อถึง หมวก และชุดเกราะนักรบไทย พม่า รามัญในยุคโบราณเพื่อแสดงสัญญาความหมายเชิงวัฒนธรรม

ซึ่งจากการที่ผู้วิจัยได้นำปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส ต่างๆ มากำหนดให้เป็นระบบ ตารางแนวทางการออกแบบแล้วนั้น ผู้วิจัยทำการออกแบบภาพร่างให้สื่อแสดงสัญญาความหมาย ถึงลักษณะหรือ สัญญา “เอเลียน” ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ M1 และพัฒนาเป็นภาพที่ N1 (ภาพที่ 5.16)

2) ชุดความคิดที่ 2 – ตัวแสดงเอเลียน – สถานะชุดปฏิบัติการอวกาศ

- จากการศึกษาลักษณะร่วมที่พบว่า ตัวแสดงเอเลียน(20%) จะมีลักษณะร่วมใน สถานะหรือในชุดปฏิบัติการอวกาศอยู่ด้วย ผู้วิจัยจึงกำหนดเป็นปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัสใน ระบบตารางแนวทางการออกแบบให้มีลักษณะของตัวแสดงเอเลียนในชุดปฏิบัติการอวกาศหรือชุดทำงาน

โดยมีลักษณะเป็นชุดสุทชีวะภาพที่ดูน่ากลัว น่าเกรงขาม ทดแทนหรือปกป้องร่างจริงที่มีลักษณะอ่อนแอ ในลักษณะของการผสมผสานร่างจริงเข้ากับชุดเกราะชีวะภาพ ควบคุมการทำงานด้วยพลังจิตหรือคลื่นสมองของเอเลี่ยน

- กำหนดลักษณะเป็นของเอเลี่ยนที่มีผิวหนังทั้งส่วนที่เป็นเปลือกแข็งและส่วนที่อ่อนนุ่มลื่นและมันวาว มีหนวดแหลมคม มีแขน 4 แขน มีชิ้นส่วนนอกเสริม เพื่อสื่อแสดงสัญลักษณ์และความหมายถึงสิ่งมีชีวิตจากนอกโลกหรือเอเลี่ยนที่แปลกแตกต่างจากมนุษย์ เพื่อสื่อแสดงถึงตัวบ่งชี้ทางด้านนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Codes) โดยมีแรงบันดาลใจมาจากลักษณะผสมกันระหว่างลักษณะของพื้นผิวมัน เปียก ลื่น มัน วาว เช่น สัตว์ทะเลลึก จำพวก เพรียงทะเล ลิ่นทะเล กุ้งตั๊กแตน หอยแครงตัว ดาวทะเล ผสมกับลักษณะพื้นผิวแข็ง กระด้าง ของแมลงปีกแข็งต่างๆ เช่น แมงกวาง ตัวง ฯลฯ เป็นต้น

- กำหนดโครงสร้างร่างกาย รูปลักษณะส่วนศีรษะ ให้มีลักษณะคล้ายคลึง หรือสื่อถึงหมวก และชุดเกราะนักรบไทย พม่า รามัญในยุคโบราณเพื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายเชิงวัฒนธรรม

- การใช้สี จากการศึกษาลักษณะร่วมพบว่ากลุ่มเอเลี่ยน(20%) มีสีในกลุ่มสีน้ำตาล สีแดง สีแดงเลือดนก สีเทา สีม่วง สีดำ และสีเขียว ผู้วิจัยเลือกใช้กลุ่มสีแดงและสีน้ำตาลเพื่อสื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายถึง ความน่ากลัว ความสยดสยอง และความแข็งแกร่ง

ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบภาพให้สื่อสัญลักษณ์ความหมายถึงลักษณะตัวแสดงเอเลี่ยน ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ M2 และการพัฒนาเป็นภาพที่ N2 (ภาพที่ 5.16)

3) ชุดความคิดที่ 3 – ตัวแสดงเอเลี่ยน - สถานะทหาร - นักรบ




- จากการศึกษาลักษณะร่วมที่พบว่า ตัวแสดงเอเลี่ยน(20%) มีลักษณะร่วมในสถานะหรือในชุดทหาร - นักรบ ด้วย ผู้วิจัยจึงให้ตัวแสดงเอเลี่ยนมีสถานะทหาร - นักรบในชุดเกราะดูบึกบึน น่าเกรงขาม และมีอาวุธที่ล้ำสมัย เพื่อสื่อแสดงถึงตัวบ่งชี้ทางด้านนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Codes)




- กำหนดสี โดยใช้สีในกลุ่มสีน้ำตาล สีแดง สีเทา สีม่วง และสีเขียว(20%) เช่นเดียวกับอีกสองสถานะ โดยกำหนดลักษณะชุดเกราะและอาวุธส่วนเสริมต่างๆ เป็นสีเทาโลหะเพิ่มเติม โดยโครงสร้างส่วนศีรษะ มาจากหมวกและเกราะชุดนักรบโบราณของไทย และพม่า และประยุกต์ใช้ลวดลายไทย ลายขีดผสมกับลวดลายธรรมชาติเพื่อให้สื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายถึงลักษณะของตัวแสดงเอเลี่ยนในสถานะทหาร - นักรบ ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ M3 และพัฒนาเป็นภาพที่ N3 (ภาพที่ 5.16)

ตารางที่ 5.10 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงเอเลียน

CHARACTERS DESIGN		Title : Bangrajan 2112 : Rebirth		Main Alien Character		
Demographics : ชื่อเรียก : Mara ที่อยู่ : ดาว Mara-Z บทบาทหน้าที่ : เอเลียนผู้รุกรานอพยพจากแกแลคซี่ Zeo						
แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงเอเลียน N = 10						
ปัจจัย / สัญลักษณ์ / รหัส	ความคิด(Idea) 1	%	ความคิด(Idea) 2	%	ความคิด(Idea) 3	%
1. Personal Codes	แบบที่ 1 ร่างปกติ	20	แบบที่ 2 ชุดอวกาศ	20	แบบที่ 3 ชุดนักรบ	20
1.1 Formation	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80
	โครงสร้างร่างกายกึ่งมนุษย์ กึ่งสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ	20	โครงสร้างร่างกายกึ่งมนุษย์ กึ่งสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ ชุดอวกาศ	20	โครงสร้างร่างกายกึ่งมนุษย์ กึ่งสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ ชุดทหาร – นักรบ	20
	โครงสร้างเปลือกหุ้มเนื้ออ่อน นิ่ม ผิวลื่น มันวาว แรงบันดาลใจจากลักษณะ สัตว์ทะเลลึกและแมลงปีกแข็ง	ระบุ เพิ่ม เต็ม	โครงสร้างเปลือกหุ้มเนื้ออ่อน นิ่ม ผิวลื่น มันวาว แรงบันดาลใจจากลักษณะ สัตว์ทะเลลึกและแมลงปีกแข็ง	ระบุ เพิ่ม เต็ม	โครงสร้างเปลือกหุ้มเนื้ออ่อน นิ่ม ผิวลื่น มันวาว แรงบันดาลใจจากลักษณะ สัตว์ทะเลลึกและแมลงปีกแข็ง	ระบุ เพิ่ม เต็ม
	กลุ่มสีน้ำตาล สีแดง สีเทา สีม่วง และสีเขียว	20	กลุ่มสีน้ำตาล สีแดง สีเทา สีม่วง และสีเขียว	20	กลุ่มสีน้ำตาล สีแดง สีเทา สีม่วง และสีเขียว	20
1.2 Costume	โครงสร้างเปลือกหุ้มเนื้ออ่อน นิ่ม ผิวลื่น มันวาว แรงบันดาลใจจากลักษณะ สัตว์ทะเลลึกและแมลงปีกแข็ง	ระบุ เพิ่ม เต็ม	ชุดเกราะชีวภาพ ชุดอวกาศ โครงสร้างเปลือกหุ้มเนื้ออ่อน นิ่ม ผิวลื่น มันวาว แรงบันดาลใจจากลักษณะ สัตว์ทะเลลึกและแมลงปีกแข็ง	20 ระบุ เพิ่ม เต็ม	ชุดเกราะรบ โครงสร้างเปลือกหุ้มเนื้ออ่อน นิ่ม ผิวลื่น มันวาว แรงบันดาลใจจากลักษณะ สัตว์ทะเลลึกและแมลงปีกแข็ง	20 ระบุ เพิ่ม เต็ม
	กลุ่มสีน้ำตาล สีแดง สีเทา สีม่วง และสีเขียว	20	กลุ่มสีน้ำตาล สีแดง สีเทา สีม่วง และสีเขียว	20	กลุ่มสีน้ำตาล สีแดง สีเทา สีม่วง และสีเขียว	20
1.3 Personality	กล้าหาญ ฉลาด เข้มแข็ง เผด็จการ ดุร้าย	20	กล้าหาญ ฉลาด เข้มแข็ง เผด็จการ ดุร้าย	20	กล้าหาญ ฉลาด เข้มแข็ง เผด็จการ ดุร้าย	20
2. Product Codes	(ไม่มีระบุ)	-	ชุดเกราะชีวภาพ ชุดอวกาศ	20	ชุดเกราะชีวภาพ ชุดอวกาศ อาวุธปืน เครื่องยิงเลเซอร์ และอุปกรณ์เกิดเจ็ดไฮเทค	20
3. Science Fiction Codes	สิ่งมีชีวิตจากนอกโลก	20	สิ่งมีชีวิตจากนอกโลก ชุดเกราะชีวภาพ ชุดอวกาศ	20	สิ่งมีชีวิตจากนอกโลก ชุดเกราะชีวภาพ ชุดอวกาศ อาวุธปืน เครื่องยิงเลเซอร์ และอุปกรณ์เกิดเจ็ดไฮเทค	20
4. Culture Codes	ลวดลายไทยประยุกต์ ลายขีดประยุกต์ ลวดลายธรรมชาติ	ระบุ เพิ่ม เต็ม	ลวดลายไทยประยุกต์ ลายขีดประยุกต์ ลวดลายธรรมชาติ	ระบุ เพิ่ม เต็ม	ลวดลายไทยประยุกต์ ลายขีดประยุกต์ ลวดลายธรรมชาติ	ระบุ เพิ่ม เต็ม

ภาพที่ 5.16 แสดงภาพร่างการออกแบบจากระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะ
ตัวแสดงเอเลี่ยน

SKETCH DESIGN : M		
ภาพร่างบุคลิกลักษณะตัวแสดงเอเลี่ยน Mara		
แบบที่ M1 ชุดปกติ	แบบที่ M2 ชุดปฏิบัติการอวกาศ	แบบที่ M3 ชุดห้กรบ
		

SKETCH DESIGN : N		
ภาพร่างบุคลิกลักษณะตัวแสดงเอเลี่ยน Mara		
แบบที่ N1 ชุดปกติ	แบบที่ N2 ชุดปฏิบัติการอวกาศ	แบบที่ N3 ชุดห้กรบ
		

5.6 แนวทางการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบ

การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบคาแรคเตอร์หรือภาพลักษณะของอุปกรณ์ประกอบการแสดง เป็นการนำปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญาหรือรหัสต่างๆ มาประกอบสร้างเป็นชุดความคิดในการออกแบบภาพอุปกรณ์ประกอบชุดต่างๆ เบื้องต้นผู้วิจัยกำหนดประเภทหรือชนิดของอุปกรณ์ตามที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมที่สำคัญใน 3 ประเภท คือ

1) อุปกรณ์ประกอบประเภทเครื่องอุปกรณ์ของใช้ประจำกายตัวแสดง คือ อุปกรณ์สื่อสารแบบโทรศัพท์มือถือ(50%) อุปกรณ์สื่อสารแบบติดตั้งส่วนศีรษะของตัวแสดง(30%) และอุปกรณ์สื่อสารต่างๆ เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีขั้นสูงของระบบคอมพิวเตอร์และระบบอินเทอร์เน็ต ไร้สายผ่านดาวเทียมผ่านคลื่นสมอง(80%) และเกี่ยวข้องกับระบบคอมพิวเตอร์อัจฉริยะหรือ AI(40%)

2) อุปกรณ์ประกอบประเภทอาวุธประจำกายตัวแสดง คือ อาวุธปืน(50%) เช่น ปืนพลังไฟฟ้า – แม่เหล็ก ปืนยาวความแรงสูง ปืนกลมือ ปืนสั้น

3) อุปกรณ์ประกอบประเภทพาหนะประจำกายตัวแสดง คือ ยานพาหนะส่วนบุคคล(30%) เช่น ยานรบขนาดเล็ก หรือ เครื่องเจ็ทสูท

โดยผู้วิจัยได้นำลักษณะที่พบ หรือ ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัส ในลักษณะต่างๆ กำหนดตามระบบตารางเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ ให้สอดคล้องกับเรื่องราวและบริบทที่ได้กำหนดไว้ดังนี้ คือ (ตารางที่ 5.11)

1) **อุปกรณ์ประกอบประเภทเครื่อง อุปกรณ์ ของใช้ประจำกายตัวแสดงพระเอกและนางเอก**

1.1) **ชุดความคิดที่ 1 – เครื่องอุปกรณ์เก๋เจท** ประกอบด้วย

1) **เครื่องสื่อสาร อุปกรณ์เก๋เจท**

- กำหนดให้เครื่องอุปกรณ์มีเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย มีขนาดเล็ก เป็นอุปกรณ์ของใช้ประจำกายของตัวแสดงพระเอกและนางเอก เช่น เครื่องอุปกรณ์สื่อสาร โดยออกแบบให้มีลักษณะดูเรียบง่าย ดูทันสมัย

- การใช้สีนั้น ผู้วิจัยเลือกใช้กลุ่มสีสดใสเพื่อให้ตรงตามหรือสอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของตัวแสดงนางเอก และใช้สีเทา-ดำ เพื่อให้ดูเข้มแข็งตามบุคลิกลักษณะของตัวแสดงพระเอก ดังแบบภาพร่าง P1 และพัฒนาเป็นแบบภาพร่าง Q1 (ภาพที่ 5.17)

2) **เครื่องคอมพิวเตอร์พกพา**

- ผู้วิจัยกำหนดลักษณะของเครื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ให้มีรูปลักษณะที่ล้ำสมัย มีขนาดพกพา เป็นอุปกรณ์ของใช้ประจำกายของตัวแสดงพระเอกและนางเอก ในการสื่อสารวิเคราะห์ข้อมูลผ่านระบบดาวเทียม โดยออกแบบให้มีลักษณะดูเรียบง่าย ดูทันสมัย

- ผู้วิจัยเลือกใช้กลุ่มสีสดใส เพื่อให้ตรงหรือสอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของตัวแสดงนางเอก และเลือกใช้สีเทา-เงิน เพื่อให้ดูมีความแกร่ง ดูล้ำสมัย ตามบุคลิกลักษณะของตัวแสดงพระเอก ดังแบบภาพร่าง P2 และพัฒนาเป็นแบบภาพร่าง Q2 (ภาพที่ 5.17)

3) เครื่องโทรคมนาคมเล็ก และรีโมทคอนโทรล




- ผู้วิจัยกำหนดลักษณะของเครื่องอุปกรณ์การสอดแนมที่มีเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยด้วยระบบ AI กำหนดให้โทรคมนาคมเล็ก สามารถบังคับ สั่งการได้ด้วยรีโมททางไกลที่ติดตั้งอยู่ที่ข้อมือของตัวแสดงนางเอก ซึ่งมีลักษณะคล้ายเครื่องเล่นเกมสมัยใหม่ เพื่อสื่อแสดงสัญลักษณ์หรือตัวบ่งชี้ความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Codes)

- ผู้วิจัยกำหนดลักษณะของโทรคมนาคมโดยมีแรงบันดาลใจจากลักษณะ “ควายธนู” โดยใช้กลุ่มสีดำ สีเทา สีแดง และสีทอง เพื่อสื่อแสดงสัญลักษณ์หรือตัวบ่งชี้ทางวัฒนธรรม (Cultural Codes) ดังแบบภาพร่าง P3 และพัฒนาเป็นแบบภาพร่าง Q3 (ภาพที่ 5.17)

ตารางที่ 5. 11 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบประเภทเครื่องอุปกรณ์ของใช้ประจำกาย อาวุธ และยานพาหนะตัวแสดงพระเอกและนางเอก

CHARACTERS DESIGN		Title : Bangrajan 2112 : Rebirth		Main Actor-Actress's Prop Character			
แนวทางการออกแบบอุปกรณ์ประกอบประเภทเครื่อง อุปกรณ์ ของใช้ประจำกายตัวแสดงพระเอก และนางเอก N = 10							
ปัจจัย / สัญลักษณ์ / รหัส	ชุดความคิด(Idea) 1	%	ชุดความคิด(Idea) 2	%	ชุดความคิด(Idea) 3	%	
1. Personal Codes	อุปกรณ์ของพระเอกและนางเอก สถานะ นักเรียน นักบิน ทหาร หน่วยรบของกองทัพ NEZ-02 โลกในอนาคตอีก 100 ปี						
2. Product Codes	แบบที่ 1 อุปกรณ์เจ็ต	50 / 30	แบบที่ 2 อาวุธ	50	แบบที่ 3 ยานพาหนะ	30	
1.1 Formation	1) อุปกรณ์เจ็ตสื่อสาร 2) คอมพิวเตอร์พกพา ระบบ AI 3) เครื่องโทร ระบบ AI	50 / 30 40 40	ปืนพลังไฟฟ้า – แม่เหล็ก ปืนยาวความแรงสูง ปืนกลมือ ปืนสั้น	50	ยานรบขนาดเล็ก เฉพาะบุคคล	30	
	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80	
	กลุ่มสี สีแดง สีชมพู สีม่วง สีน้ำเงินอมเทา สีเทา และ สีเขียว	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ และผู้ใช้	กลุ่มสีน้ำตาล สีแดง สีเทา สีม่วง และสีเขียว	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ และผู้ใช้	กลุ่มสีน้ำเงินดำ สีเทา สีแดง และสีเหลืองทอง	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ และผู้ใช้	
1.2 Function	1) สื่อสารข้อมูล 2) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ใช้ สื่อสาร วิเคราะห์ข้อมูล 3) ตรวจตรา สอดแนม หาข่าว	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	อาวุธประจำกายตัวแสดง	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	ยานรบขนาดเล็ก สกัดกันและโจมตี	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	
1.3 Characteristics	อุปกรณ์ขนาดเล็ก น้ำหนัก เบา ขนาดพกพาได้ คู่มือสมัย เทคโนโลยีสูง	สอดคล้อง ตามลักษณะ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	มีลักษณะผสมผสานระหว่าง อาวุธต่างๆ และมีเทคโนโลยี ไม่สูงมากนัก	สอดคล้อง ตามลักษณะ ผู้ใช้ และ เรื่องราว		สอดคล้อง ตามลักษณะ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	
3. Science Fiction Codes	เครื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ระบบ AI และเจ็ต เทคโนโลยีขั้นสูง	40	เทคโนโลยีด้านอาวุธปืน พลังงานแม่เหล็ก และ พลังงานเลเซอร์	50	เทคโนโลยีวิศวกรรม ยานยนต์ขนาดเล็ก และพลังงานเครื่องยนต์	30	
4. Culture Codes	ลวดลายไทยประยุกต์ ลายขีดประยุกต์ แรงบันดาลใจจากลักษณะของ คติความเชื่อเรื่อง “ควายธนู”	ระบุ เพิ่ม เติม	ลวดลายไทยประยุกต์ ลายขีดประยุกต์	ระบุ เพิ่ม เติม	ลวดลายไทยประยุกต์ ลายขีดประยุกต์ แรงบันดาลใจจากลักษณะ ของ คติความเชื่อเรื่อง “ควายธนู” และ “อศวอาษา”	ระบุ เพิ่ม เติม	

ภาพที่ 5.17 แสดงภาพร่างการออกแบบจากระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ ประกอบประเภทอุปกรณ์ เครื่องใช้ ประจำกายตัวแสดงพระเอกและนางเอก

SKETCH DESIGN : P		
ภาพร่างอุปกรณ์ประกอบ ประเภทอุปกรณ์ เครื่องใช้ ประจำกายตัวแสดงพระเอกและนางเอก		
แบบที่ P1 อุปกรณ์สื่อสาร	แบบที่ P2 คอมพิวเตอร์พกพา ระบบ AI	แบบที่ P3 โดรนเล็ก - รีโมทคอนโทรล
		

SKETCH DESIGN : Q		
ภาพร่างอุปกรณ์ประกอบ ประเภทอุปกรณ์ เครื่องใช้ ประจำกายตัวแสดงพระเอกและนางเอก		
แบบที่ Q1 อุปกรณ์สื่อสาร	แบบที่ Q2 คอมพิวเตอร์พกพา ระบบ AI	แบบที่ Q3 โดรนเล็ก - รีโมทคอนโทรล
		

1.2) ชุดความคิดที่ 2 – อาวุธ





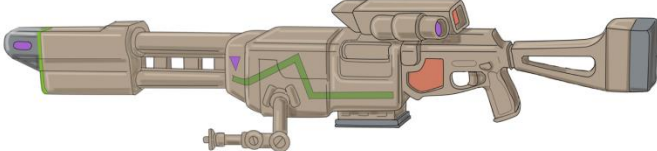

จากการศึกษาที่พบว่า อุปกรณ์ประกอบประเภทอาวุธประจำกายตัวแสดง คือ อาวุธปืน(50%) เช่น ปืนพลังไฟฟ้า – แม่เหล็ก ปืนยาวความแรงสูง ปืนกลมือ ปืนสั้น ผู้วิจัยได้นำ ลักษณะ ปัจจัย สัญญาหรือรหัส มากำหนดเป็นตารางระบบแนวทางการแบบ ดังตารางที่ 5.11 ดังนี้

1) ปืนพกสั้น อาวุธประจำกายของตัวแสดงพระเอกและนางเอก กำหนดให้เป็นปืนพกสั้นใช้กระสุนชนิดพิเศษ มีลักษณะที่ดูมีเทคโนโลยีและกลไกล้ำสมัย มีจอภาพดิจิทัลแสดงผลหรือสถานะของการใช้งาน เพื่อสื่อแสดงสัญญาหรือตัวบ่งชี้ความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes) โดยใช้สีในกลุ่มสีเทา และสีดำ เพื่อให้สอดคล้องกับสีของอาวุธ ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ R1 และการพัฒนาเป็นภาพที่ S1 (ภาพที่ 5.18)

2) ปืนยาวสไนเปอร์ อาวุธของตัวแสดงพระเอกและนางเอกที่ใช้ กำหนดให้เป็นปืนยาวแบบไรเฟิลความแรงสูง กระสุนชนิดพิเศษ สำหรับการช่มยิงของหน่วยสไนเปอร์ ออกแบบให้มีลักษณะที่ดูมีเทคโนโลยีและกลไกไม่สูงมากนัก มีจอภาพดิจิทัลแสดงผลสถานะของการใช้งาน เพื่อสื่อแสดงสัญญาหรือตัวบ่งชี้ความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes) โดยใช้สีในกลุ่มสีน้ำตาล ให้สอดคล้องกับการพรางตัวและช่มโจมตีตามสภาพพื้นที่ ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ R2 และการพัฒนาเป็นภาพที่ S2 (ภาพที่ 5.18)

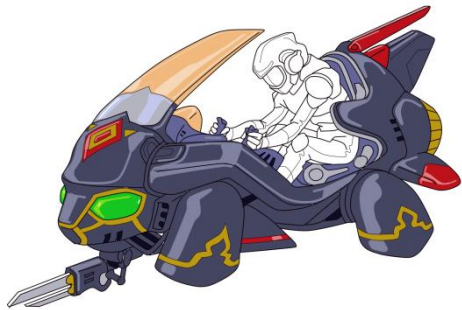
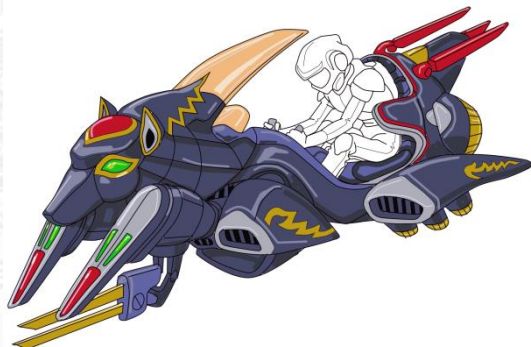
3) ปืน- ดาบเลเซอร์ อาวุธของตัวแสดงพระเอกและนางเอกที่ใช้ กำหนดเป็นปืนและดาบเลเซอร์ สามารถใช้ยิงแสงเลเซอร์ หรือใช้พาดฟันแบบดาบได้ มีลักษณะของอาวุธที่ใช้ กลไกและเทคโนโลยีล้ำสมัย มีจอภาพดิจิทัลแสดงผลสถานะของการใช้งาน เพื่อสื่อแสดงสัญญาหรือตัวบ่งชี้ความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes) แรงบันดาลใจจากลักษณะอาวุธประเภท ดาบสองมือหรือหน้าไม้โบราณ โดยใช้สีในกลุ่มสีสีเทา-เงิน หรือ สีม่วงแดง ตามลักษณะสีของชุดเกราะที่ตัวแสดงสวมใส่ กำหนดลวดลายไทยประยุกต์ ลายขีดประยุกต์ เพื่อสื่อแสดงสัญญาหรือตัวบ่งชี้ทางด้านวัฒนธรรม(Cultural Codes) ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ R3 และการพัฒนาเป็นภาพที่ S3 (ภาพที่ 5.18)


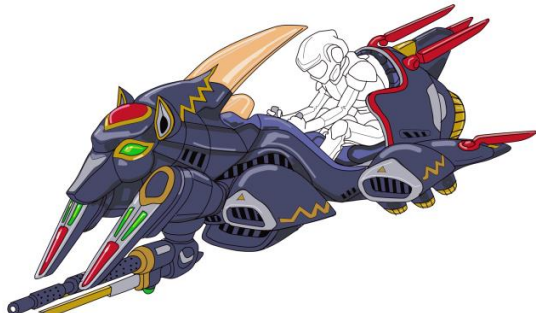
ภาพที่ 5. 18 แสดงภาพร่างการออกแบบจากระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะ
อุปกรณ์ประกอบประเภทอาวุธ ประจำกายตัวแสดงพระเอกและนางเอก

SKETCH DESIGN : R	ภาพร่างลักษณะอุปกรณ์ประกอบประเภทอาวุธ ประจำกายตัวแสดงพระเอกและนางเอก
แบบที่ R1 ปืนพกสั้น	
	
แบบที่ R2 ปืนยาวสไนเปอร์	
	
แบบที่ R3 ปืน - ดาบเลเซอร์	
	
SKETCH DESIGN : S	ภาพร่างลักษณะอุปกรณ์ประกอบประเภทอาวุธ ประจำกายตัวแสดงพระเอกและนางเอก
แบบที่ S1 ปืนพกสั้น	
	
แบบที่ S2 ปืนยาว	
	
แบบที่ S3 ปืน - ดาบเลเซอร์	
	

2.3) ชุดความคิดที่ 3 – ยานพาหนะ - ยานรบ กำหนดลักษณะ ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัสให้เป็นยานพาหนะขนาดเล็กหรือยานรบส่วนบุคคลของตัวแสดงพระเอกและนางเอก ที่มีรูป ลักษณะน่าเกรงขาม โฉบเฉี่ยว คล่องตัว มีเทคโนโลยีวิศวกรรมยานยนต์ขั้นสูงแต่มีอาวุธที่มีระดับเทคโนโลยีไม่สูงมากนัก ได้แรงบันดาลใจมาจาก “ควายศึกและม้าศึกบางระจัน” และคติความเชื่อเรื่อง “ควายธนู” และ ”อศวอาชา” ของนักรบโบราณของไทย ใช้สีในกลุ่มสี คือ สีดำ สีแดง สีเทา สีน้ำเงิน-ดำ และสีทอง ใช้ลวดลายไทยและลายขีดประยุกต์เพื่อสื่อถึงความหมายทางวัฒนธรรม ดังภาพการออกแบบภาพร่างที่ T1 และ T2 และพัฒนาเป็นภาพที่ U1 และ U2 (ภาพที่ 5.19)

ภาพที่ 5.19 แสดงภาพร่างการออกแบบจากระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ ประกอบประเภทยานพาหนะ ประจำกายตัวแสดงพระเอกและนางเอก

SKETCH DESIGN : T		ภาพร่างลักษณะอุปกรณ์ประกอบประเภทยานพาหนะ ประจำกายตัวแสดงพระเอกและนางเอก	
แบบที่ T1	ยานรบควายธนู	แบบที่ T2	ยานรบอศวอาชา
			

SKETCH DESIGN : U		ภาพร่างลักษณะอุปกรณ์ประกอบประเภทยานพาหนะ ประจำกายตัวแสดงพระเอกและนางเอก	
แบบที่ U1	ยานรบควายธนู	แบบที่ U2	ยานรบอศวอาชา
			

2) อุปกรณ์ประกอบประเภทเครื่อง อุปกรณ์ ของใช้ประจำกายตัวแสดงเอเลี่ยน

โดยการนำปัจจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องมาเข้าประกอบเป็นลักษณะสัญญาณต่างๆ ตามตารางแนวทางการออกแบบ ซึ่งสามารถสรุปแสดงได้ตามตารางที่ 5.12 ดังนี้คือ

1) ชุดความคิดที่ 1 – เครื่องสื่อสาร อุปกรณ์เก๋เจ๋ง คือ เครื่องอุปกรณ์เสริมจากต่างดาวที่มีเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย เป็นอุปกรณ์ของใช้ประจำกายของตัวแสดงเอเลี่ยน เช่น เครื่องปรับความดันร่างกาย ปรับความดันอากาศ เพื่อสื่อแสดงสัญญาณหรือตัวบ่งชี้ความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Codes) โดยออกแบบให้มีลักษณะคล้ายชิ้นส่วน หนามแมลงหรือสัตว์ทะเลเปลือกแข็ง ใช้สีกลมกลืนกับร่างกายของเอเลี่ยนเพื่อให้สอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของตัวแสดงเอเลี่ยน ดังแบบภาพร่าง W1 และ W2 และพัฒนาเป็นแบบภาพร่าง X1 และ X2 (ตารางภาพที่ 5.15)

2) ชุดความคิดที่ 2 – อาวุธ คือ อาวุธประจำกายของตัวแสดงเอเลี่ยนจากต่างดาวที่มีเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย มีลักษณะคล้ายกับเป็นอวัยวะ หรือชิ้นส่วนโลหะที่ประกอบเข้ากับร่างกายของเอเลี่ยน ที่มีลักษณะคล้ายชิ้นส่วนหนามแมลงหรือสัตว์ทะเลเปลือกแข็ง มีความแปลก น่ากลัว เลือกใช้สีกลมกลืนกับร่างกายของเอเลี่ยนเพื่อให้สอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของตัวแสดงเอเลี่ยน และสื่อแสดงสัญญาณหรือตัวบ่งชี้ความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Codes) ดังแบบภาพร่าง Y1 และ Y2 และพัฒนาเป็นแบบภาพร่าง Z1 และ Z2 (ตารางภาพที่ 5.16)

2.3) ชุดความคิดที่ 3 – ยานพาหนะ - ยานรบ เป็นยานพาหนะหรือยานรบของตัวแสดงเอเลี่ยนจากต่างดาวที่มีเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย โดยออกแบบให้มีลักษณะคล้ายกับตัวสัตว์ทะเลลึกผสมแมลงปีกแข็ง เลือกใช้สีม่วง-ดำ สีน้ำตาล-ดำ ให้นูนๆเกรงขาม น่ากลัว มีอันตราย เพื่อให้สอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของตัวแสดงเอเลี่ยน หรือ สิ่งมีชีวิตที่แตกต่างจากมนุษย์ที่มาจากนอกโลก ดังแบบภาพร่าง YA1 และ YA2 และพัฒนาเป็นแบบภาพร่าง ZA1 และ ZA2 (ตารางภาพที่ 5.17)



ตารางที่ 5.12 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบประเภท
เครื่องอุปกรณ์ ของใช้ อาวุธ และยานพาหนะประจำกายตัวแสดงเอเลี่ยน


CHARACTERS DESIGN	Title : Bangrajan 2112 : Rebirth		Main Alien's Prop Character			
แนวทางการออกแบบอุปกรณ์ประกอบประเภทเครื่อง อุปกรณ์ ของใช้ อาวุธ และยานพาหนะ ประจำกายตัวแสดงเอเลี่ยน N = 10						
ปัจจัย / สัญลักษณ์ / รหัส	ชุดความคิด(Idea) 1	%	ชุดความคิด(Idea) 2	%	ชุดความคิด(Idea) 3	%
1. Personal Codes	อุปกรณ์ของเอเลี่ยน Mara หน่วยรบ นักบิน ทหารของกองทัพต่างดาว ในอนาคตอีก 100 ปี					
2. Product Codes	แบบที่ 1 อุปกรณ์เกิดเจ็ด	50 / 30	แบบที่ 2 อาวุธ	50	แบบที่ 3 ยานพาหนะ	30
1.1 Formation	อุปกรณ์ชุดเกราะชีวภาพ และเกิดเจ็ดสื่อสาร	50 / 30	ปืนพลังไฟฟ้า – แม่เหล็ก	50	ยานรบขนาดเล็ก เฉพาะบุคคล	30
	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80
	กลุ่มสี สีแดง สีชมพู สีม่วง สีนํ้าเงินอมเทา สีเทา และ สีเขียว	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ และผู้ใช้	กลุ่มสีเทา – โลหะ สีนํ้าตาล สีแดง สีม่วง และสีเขียว	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ และผู้ใช้	กลุ่มสีนํ้าเงิน-ดำ สีนํ้าตาล สีเทา และ สีแดง	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ และผู้ใช้
1.2 Function	1) ปรับความสมดุลร่างกาย และการดำรงชีพ 2) อุปกรณ์ ไซส์สื่อสาร วิเคราะห์ข้อมูล	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	อาวุธประจำกาย ตัวแสดงเอเลี่ยน	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	ยานรบขนาดเล็ก โจมตีและต่อสู้	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ ผู้ใช้ และ เรื่องราว
1.3 Characteristics	ชุดเกราะและอุปกรณ์ แบบชีวแมคคานิกส์ คล้ายอวัยวะหรือชิ้นส่วน ประกอบเข้ากับร่างกาย - ดูแปลก เทคโนโลยีต่างดาว	สอดคล้อง ตามลักษณะ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	- แบบชีวแมคคานิกส์ - พลังทำลายสูงดูน่าเกรงขาม - คล้ายอวัยวะหรือชิ้นส่วน แมลง - ดูแปลก เทคโนโลยีต่างดาว	สอดคล้อง ตามลักษณะ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	- ลักษณะคล้ายสัตว์ทะเลและ แมลงปีกแข็ง - น่าเกรงขาม น่าสะพรึงกลัว - คล่องตัว คล้ายแมลง - ดูแปลก เทคโนโลยีต่างดาว	สอดคล้อง ตามลักษณะ ผู้ใช้ และ เรื่องราว
3. Science Fiction Codes	- แบบซึ่งใครในซึกับสมอง - แบบชีวแมคคานิกส์ - เทคโนโลยีต่างดาวขั้นสูง	40	- เทคโนโลยีด้านอาวุธปืน - พลังงานแม่เหล็ก ไฟฟ้า และเลเซอร์ - แบบชีวแมคคานิกส์	50	เทคโนโลยีวิศวกรรม ยานยนต์รบขนาดเล็ก และพลังงานเครื่องยนต์	30
4. Culture Codes	ลวดลายไทยประยุกต์ ลายขีดประยุกต์ ลวดลายธรรมชาติ รหัส สัญลักษณ์ ตัวอักษร แสดงอารยธรรมต่างดาว	ระบุ เพิ่ม เต็ม	ลวดลายไทยประยุกต์ ลายขีดประยุกต์ ลวดลายธรรมชาติ รหัส สัญลักษณ์ ตัวอักษร แสดงอารยธรรมต่างดาว	ระบุ เพิ่ม เต็ม	ลวดลายไทยประยุกต์ ลายขีดประยุกต์ ลวดลายธรรมชาติ รหัส สัญลักษณ์ ตัวอักษร แสดงอารยธรรมต่างดาว	ระบุ เพิ่ม เต็ม

ภาพที่ 5.20 แสดงภาพร่างการออกแบบจากระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะ
อุปกรณ์ประกอบประเภทเครื่องอุปกรณ์ประจำกายตัวแสดงเอเลี่ยน



ภาพที่ 5.21 แสดงภาพร่างการออกแบบจากระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบประเภทอาวุธประจำกายตัวแสดงเอเลี่ยน

SKETCH DESIGN : Y	ภาพร่างลักษณะอุปกรณ์ประกอบประเภทอาวุธ ประจำกายตัวแสดงเอเลี่ยน
แบบที่ Y1 อาวุธปืนสั้น- ปืนเลเซอร์	แบบที่ Y2 อาวุธปืนยาว - ดาบเลเซอร์
	

SKETCH DESIGN : Z	ภาพร่างลักษณะอุปกรณ์ประกอบประเภทอาวุธ ประจำกายตัวแสดงเอเลี่ยน
แบบที่ Z1 อาวุธปืนสั้น- ปืนเลเซอร์	แบบที่ Z2 อาวุธปืนยาว - ดาบเลเซอร์
	

ภาพที่ 5.22 แสดงภาพร่างการออกแบบจากระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบประเภทยานพาหนะประจำกายตัวแสดงเอเลี่ยน



3.6 แนวทางการออกแบบลักษณะฉากหลัง

การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบภาพลักษณะของฉากหลัง เป็นการนำปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์หรือรหัสต่างๆ มาประกอบสร้างเป็นชุดความคิดในการออกแบบภาพฉากหลังต่างๆ ที่ศึกษาพบลักษณะร่วมที่สำคัญใน 3 ประเภท ได้แก่

- ฉากภายนอก คือ ฉากหน่วยงานสำคัญ(50%) และ เมืองขนาดใหญ่(30%)
- ฉากภายใน คือ ฉากภายในโรงเก็บยานรบของฐานทัพ(40%)
- ฉากในความคิด คือ ฉากในความคิดใคร่ครวญของตัวแสดง(60%)

โดยทำการออกแบบลักษณะของฉากตามปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส ในลักษณะต่างๆ ตามที่ได้กำหนดในตารางที่ 5.13 ดังนี้ คือ

1) ฉากหลังภายนอก

ชุดความคิดที่ใช้ในการออกแบบฉากภายนอก(Scene Codes) คือ ฉากภายนอกฐานทัพของหน่วยรบ Bangrajan ขณะกำลังปฏิบัติการต่อสู้กับกองกำลังยานรบจากต่างดาวที่บุกเข้ามาโจมตี โดยกำหนด การออกแบบให้ฐานของหน่วยรบมีลักษณะ(Formation)เป็นป้อมค่าย มีกำแพงล้อมรอบคล้ายกับลักษณะอ้างอิงจากค่ายของชาวบ้านบางระจัน มีอาวุธปืนแสงเลเซอร์ขนาดใหญ่ แสดงสัญญาณนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes) ตั้งอยู่ด้านบนป้อมอ้างอิงถึงปืนใหญ่บนป้อมค่ายของชาวบ้านบางระจัน ยานรบขนาดเล็กออกจากฐานรบอ้างอิงจากลักษณะของการขี่ควายและม้าศึกออกรบของชาวบ้านบางระจัน ฉากออกแบบให้ดูลึกกลับ มีความน่าสะพรึงกลัวโดยใช้บรรยากาศยามเย็นโพล้เพล้และแสงเงาแบบย้อนแสง ตัวฐานหน่วยรบใช้โทนสีน้ำตาลสนิมเหล็ก เพื่อให้ดูมีความเก่า เป็นธรรมชาติ วัสดุเทคโนโลยีไม่สูงมากนัก และเป็นหน่วยรบขนาดเล็ก แสดงสัญญาณวัตถุ วัสดุ อุปกรณ์และสิ่งของ(Product Codes) สอดคล้องกับลักษณะของชาวบ้านบางระจัน แสดงสัญญาณวัฒนธรรม(Cultural Codes) ความเป็นไทยโดยใช้เครื่องหมาย สัญลักษณ์ธงชาติไทย รูปปั้นทางความเชื่อหรือศาสนา ภาพรวมฉากใช้สีน้ำตาล แดง ส้ม เหลือง ม่วง และดำ เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะของชาวบ้านบางระจัน โดยออกแบบภาพร่างดังภาพ BG-A1 และพัฒนาเป็นแบบภาพร่าง BG-A2 (ภาพที่ 5.23)

2) ฉากหลังภายใน

ชุดความคิดที่ใช้ในการออกแบบฉากภายใน(Scene Codes) คือ ฉากภายในโรงเก็บยานรบในฐานทัพ ของหน่วยรบ Bangrajan ขณะยานรบกำลังออกปฏิบัติการเพื่อต่อสู้กับกองกำลังยานรบจากต่างดาวที่บุกเข้ามาโจมตี โดยออกแบบให้สื่อแสดงสัญญาณรูปลักษณะ(Formation) ด้วยลักษณะภายในฐานที่มีลักษณะคล้ายชุมชนชาวบ้าน หรือ รังมด หรือ รังผึ้ง ที่อยู่ในฐานใต้พื้นดิน แสดงถึงการหลบภัย การปกป้องตนเองของมนุษย์ ตัวฐานหน่วยรบกำหนดให้สื่อแสดงสัญญาณวัตถุ วัสดุ อุปกรณ์และสิ่งของ(Product Codes) ใช้ลักษณะของปูนผสมเหล็ก เพื่อให้ดูมีความเก่า เป็นธรรมชาติ วัสดุเทคโนโลยีไม่สูงมากนัก และสื่อแสดงสัญญาณนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes) ด้วยลักษณะฐานทัพใต้ดินที่มีการก่อสร้างด้วยเทคโนโลยีวิศวกรรมขั้นสูง ที่เป็นหน่วยรบปกป้องตนเองขนาดเล็กซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของชาวบ้านบางระจัน สื่อแสดงสัญญาณวัฒนธรรม(Cultural Codes) ความเป็นไทยโดยใช้เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ธงชาติไทย และรูปปั้นทางความเชื่อหรือศาสนา ภาพรวมฉากใช้สีน้ำตาล ม่วงและดำ เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะของชาวบ้านบางระจัน โดยออกแบบภาพร่างดังภาพ BG-B1 และพัฒนาเป็นแบบภาพร่าง BG-B2 (ภาพที่ 5.24)

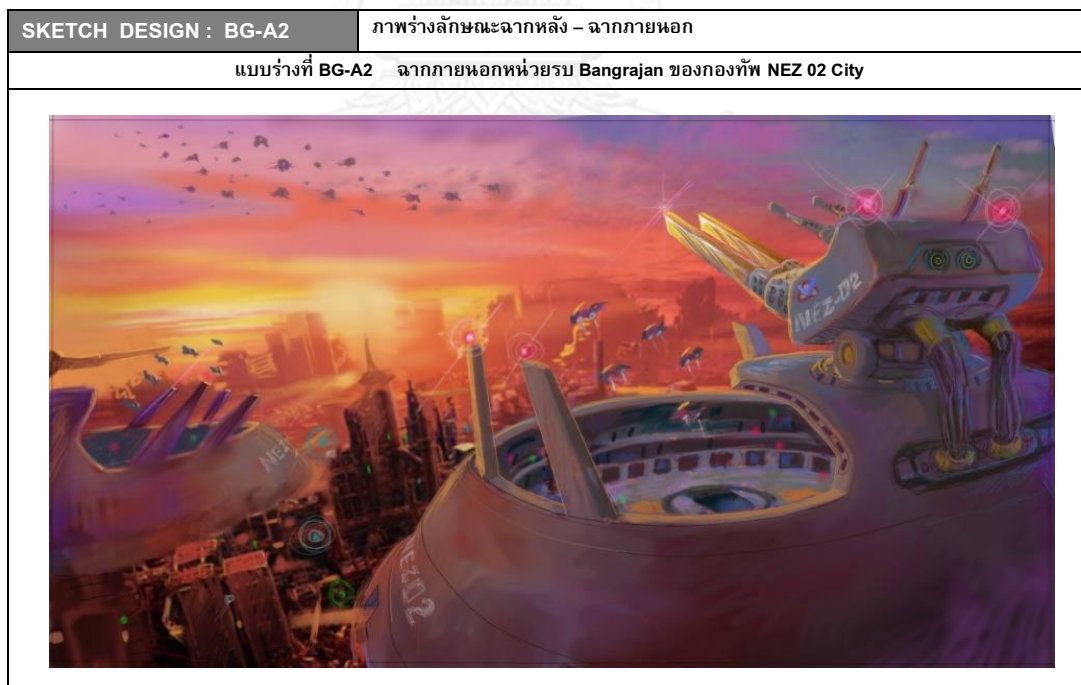
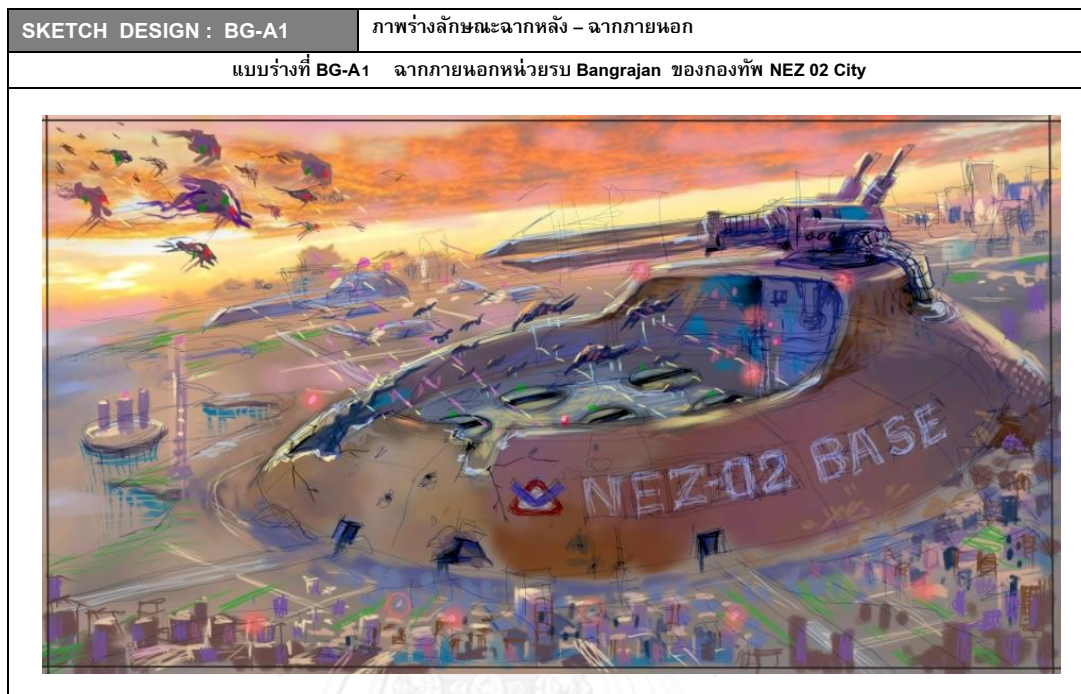
3) ฉากหลังในความคิด

ชุดความคิดที่ใช้ในการออกแบบฉากในความคิด(Scene Codes) คือ ฉากที่แสดงถึงความคิด อารมณ์ และความรู้สึกของตัวแสดงพระเอก – นางเอกในฐานะของหน่วยรบ Bangrajan ในสถานะการณ์ที่ทำการต่อสู้เพื่อปกป้องตนเองและประชาชนจากกองกำลังจากต่างดาวที่บุกโจมตีเมือง NEZ-02 City โดยออกแบบฉากสื่อแสดงถึงความคิดของตัวแสดงพระเอกที่อยู่ในสภาวะความขัดแย้ง ระหว่างความสงบเยือกเย็นและความโกรธคลั่งแค้นในจิตใจ และออกแบบฉากสื่อแสดงถึงความคิดของตัวแสดงนางเอกที่อยู่ในสภาพ ความกดดัน อดทน อดกลั้น วิตกกังวลต่อสภาพสงคราม การต่อสู้ และความหวาดกลัวการต้องสูญเสียของเผ่าพันธุ์มนุษย์ กำหนดให้สื่อแสดงสัญลักษณ์ทางวัตถุ วัสดุ อุปกรณ์และสิ่งของ(Product Codes) โดย ชุดเกราะอวกาศ นาฬิกาดิจิทัล สื่อแสดงสัญลักษณ์ทางนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes) โดยภาพโลก จักรวาล ชุดเกราะ ซึ่งจากการศึกษาพบว่า ร้อยละ 60 ใช้กลุ่มสีแดง สีม่วง และสีดำ การใช้สีกลุ่มนี้เพื่อสื่อสัญลักษณ์แสดงความคิด อารมณ์ และความรู้สึกที่น่ากลัว น่าวิตกกังวล ดุร้ายกลับ เหนือการคาดการณ์ สื่อแสดงสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Codes) ความเป็นไทยโดยเครื่องหมาย สี สัญลักษณ์ จากธงชาติไทย โดยออกแบบภาพร่างดังภาพ BG-C1 และพัฒนาเป็นแบบภาพร่าง BG-C2 (ภาพที่ 5.25)

ตารางที่ 5.13 การประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะฉากหลัง ประเภทฉากภายนอกภายใน และฉากในความคิด

CHARACTERS DESIGN		Title : Bangrajan 2112 : Rebirth		Main Background Characteristics			
แนวทางการออกแบบลักษณะฉากหลัง ประเภทฉากภายนอก ฉากภายใน และฉากในความคิด						N = 10	
ปัจจัย / สัญลักษณ์ / รหัส	ชุดความคิด(Idea) 1		ชุดความคิด(Idea) 2		ชุดความคิด(Idea) 3		
ประเภทฉาก	แบบที่ 1 จากภายนอก	%	แบบที่ 2 จากภายใน	%	แบบที่ 3 จากความคิด	%	
1. Scene Codes	- ฉากภายนอกฐานทัพ ของหน่วยรบ Bangrajan - สภาพเมือง NEZ-02 ถูกโจมตีจากศัตรูต่างดาว	50 / 30	- ฉากภายในโรงเก็บยานรบ ของฐานทัพหน่วยรบ Bangrajan	40	ความคิด จิตใจ ความรู้สึก ในสภาวะท่ามกลางสงคราม ของพระเอก-นางเอก	60	
1.1 Formation	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80	
	- ลักษณะคล้ายป้อมหรือค่าย ของชาวบ้านบางระจัน - กลุ่มสีน้ำตาล แดง ม่วง ดำ	ตาม ลักษณะ เรื่องราว	- ฉากภายในโรงเก็บยานรบ ของฐานทัพคล้ายรังมด รังผึ้ง - กลุ่มสีน้ำตาล แดง ม่วง ดำ	ตาม ลักษณะ เรื่องราว	- ลักษณะคล้ายล่องลอยอยู่ใน อวกาศ หรือจมในทะเลลึก - กลุ่มสีแดง ม่วง น้ำเงิน ดำ	60	
1.2 Function	แสดงสถานการณ์ศัตรูต่างดาว เข้าโจมตีฐานทัพของ หน่วยรบ Bangrajan	ตาม ลักษณะ เรื่องราว	แสดงสถานการณ์การออก ปฏิบัติการเพื่อต่อสู้กับ ศัตรูจากต่างดาว	ตาม ลักษณะ เรื่องราว	- แทนความคิด อารมณ์ และ ความรู้สึกของพระเอก นางเอกในสภาวะเกิดสงคราม	ตาม ลักษณะ เรื่องราว	
1.3 Characteristics	- กองทัพต่างดาวขนาดใหญ่ บุกเข้าโจมตีหน่วยรบขนาดเล็ก ดูต้อยกำลังกว่า - บรรยากาศยามพลีพลี ทิศทางย้อนแสงดูลึกลับ น่าสะพรึงกลัว	สอดคล้อง ตามลักษณะ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	- ลักษณะคล้ายชุมชนชาวบ้าน หรือ รังมด รังผึ้ง ตัวต่อ หรือ แมลงที่อยู่รังหรือฐานทัพ ใต้พื้นดินที่กรูออกจากรังเพื่อ ปกป้องตนเองจากการรุกราน ของศัตรู	สอดคล้อง ตามลักษณะ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	- ความคิด ความรู้สึกสอง อย่างระคนกัน เช่น ความดี กับความชั่ว ความเยือกเย็น กับความโกรธ - ความคิด ความรู้สึก ใน สภาวะถูกกดดันจากสงคราม การอดทนอดกลั้น ความทุกข์ ความวิตกกังวล	สอดคล้อง ตามลักษณะ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	
2. Product Codes	- ลักษณะคล้ายป้อมหรือค่าย ของชาวบ้านบางระจัน - โทนสีน้ำตาลสนิมเหล็ก เพื่อให้ดูมีความเก่า เป็น ธรรมชาติ วัสดุเทคโนโลยี ไม่สูงมากนัก	สอดคล้อง ตามลักษณะ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	- โรงเก็บยานรบของฐานทัพ ใต้พื้นดิน - โทนสีน้ำตาลสนิมเหล็ก เพื่อให้ดูมีความเก่า เป็น ธรรมชาติ วัสดุเทคโนโลยี ไม่สูงมากนัก	40	ชุดเกราะอวกาศ นาฬิกาดิจิทัล โลก	สอดคล้อง ตาม ลักษณะ เรื่องราว	
3. Science Fiction Codes	- ป้อมค่าย เครื่องจักรกล อาวุธ เทคโนโลยีทางทหาร ขั้นสูง	30	- ป้อมค่าย เครื่องจักรกล อาวุธ เทคโนโลยีทางทหาร ขั้นสูง	40	สัญลักษณ์โลก เวลา นาฬิกาเรื่องแสง ชุดเกราะอวกาศ	30	
4. Culture Codes	- ลายไทย ลายขีดประยุกต์ - สัญลักษณ์ธงชาติไทย - รูปปั้นทางความเชื่อ หรือศาสนา - สถาปัตยกรรม	สอดคล้อง ตาม ลักษณะ การใช้งาน และ เรื่องราว	- ลายไทย ลายขีดประยุกต์ - สัญลักษณ์ธงชาติไทย - รูปปั้นทางความเชื่อ หรือศาสนา - สถาปัตยกรรม	สอดคล้อง ตาม ลักษณะ การใช้งาน และ เรื่องราว	- ลายไทย ลายขีดประยุกต์ - สัญลักษณ์ธงชาติไทย - รูปปั้นทางความเชื่อ หรือศาสนา - สถาปัตยกรรม	สอดคล้อง ตาม ลักษณะ การใช้งาน และ เรื่องราว	

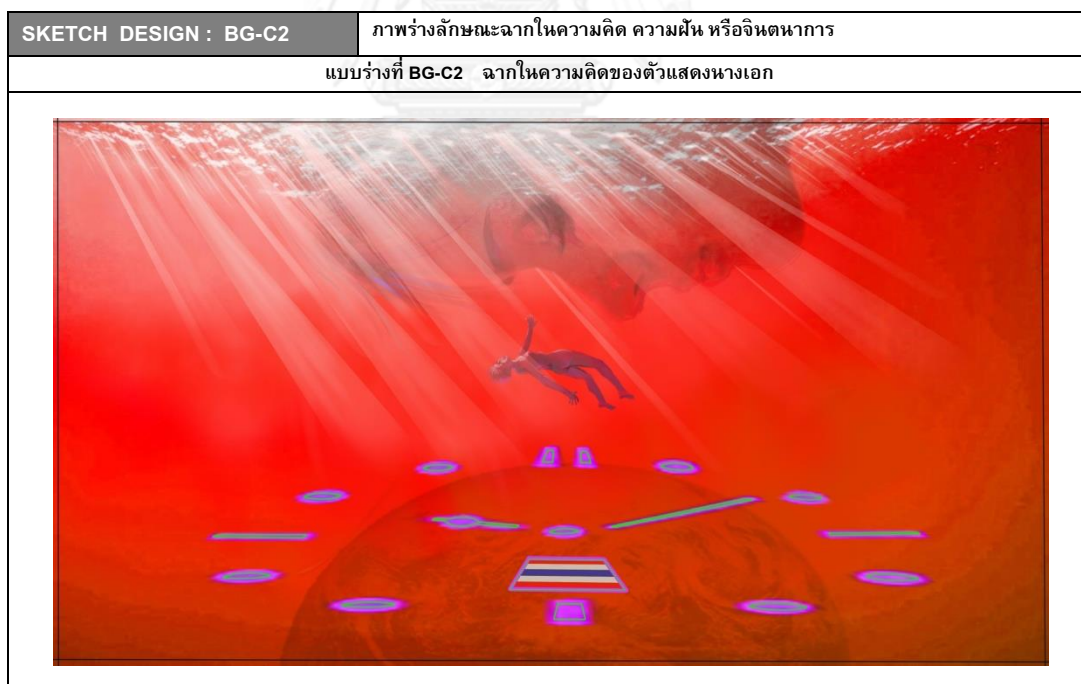
ภาพที่ 5.23 แสดงภาพร่างลักษณะฉากหลัง – ฉากภายนอก



ภาพที่ 5.24 แสดงภาพร่างลักษณะฉากหลัง – ฉากภายใน



ภาพที่ 5.25 แสดงภาพร่างลักษณะฉากหลัง – ฉากในความคิด





5. การวิเคราะห์หาความสอดคล้องกับเรื่องราวเพื่อคัดเลือกภาพร่างที่เหมาะสม

ผู้วิจัยได้นำภาพร่างคาแรคเตอร์(Character) ทั้งหมด มาทำการคัดเลือกภาพร่างที่มีความเหมาะสม เพื่อนำไปปรับปรุงพัฒนาเป็นผลงานออกแบบที่สมบูรณ์ต่อไป โดยใช้วิธีวิเคราะห์หาความสอดคล้องตรงตามหรือเหมาะสมกับ แนวคิด(Concept) ประเภทหรือแนวเรื่อง(Genre) แก่นเรื่อง (Theme) และ เรื่องย่อ(Plot) ของภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง : **Bangrajan 2112 : Rebirth** ที่ได้กำหนดไว้เป็นกรอบการออกแบบ โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกภาพร่างต่างๆ ดังนี้

ตารางที่ 5.14 การวิเคราะห์หาความสอดคล้องกับเรื่องราวเพื่อคัดเลือกภาพร่างที่เหมาะสม

ข้อมูล ที่มาของเรื่องราว(Background Story)
1. ชื่อเรื่อง : Bangrajan 2112 : Rebirth
2. แนวคิด : เรื่องราวและความหมายใหม่ในการต่อสู้เพื่อชีวิตและเสรีภาพของคน “บางระจัน”
3. แนวเรื่อง : Action – Sci-Fi
4. แก่นเรื่อง : ความสามัคคี สู้เพื่อปกป้องประเทศชาติและคนที่รัก
5. เรื่องย่อ : ปี ค.ศ. 2112 การต่อสู้ปกป้องประเทศชาติของหน่วยรบ “Bangrajan” เขตปกครอง NEZ-02 ประเทศไทย จากเอเลี่ยนผู้รุกรานจากนอกโลก ที่มีจำนวนพลรบ อาวุธ และเทคโนโลยีที่มีศักยภาพเหนือกว่าทุกด้าน

ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือ รหัส บุคลิกลักษณะตัวแสดงหลัก - พระเอก	ภาพร่างที่มีความเหมาะสมนำไปพัฒนาต่อ
1. ชื่อ : นนท์ ไพรีพินาศ อายุ 19 ปี	
2. สถานะ : นักรบ ทหารหน่วยรบขนาดเล็ก “Bangrajan”	
3. บุคลิกลักษณะ : ฉลาด กล้าหาญ จริงใจ ค่อนข้างเงี้ยว มีทักษะการรบสูง มีสามารถรบแบบสงครามนอกรูปแบบ	
4. เครื่องแต่งกาย : ชุดกึ่งทหาร ชุดเกราะวัสดุพิเศษ นาโนอิเล็กทรอนิกส์	
5. อุปกรณ์ประกอบ : เครื่องอุปกรณ์ เกิดเจ็ต และคอมพิวเตอร์พกพา	
6. อุปกรณ์ประกอบ : อาวุธปืนสั้น ปืนยาว ปืนพลังไฟฟ้า	
7. อุปกรณ์ประกอบ : ยานรบขนาดเล็ก	
เกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาคัดเลือก	
1. สื่อถึงลักษณะที่มีความสวยงาม น่าสนใจ มีเอกลักษณ์	
2. สื่อถึงบุคลิกลักษณะ “นักรบบางระจัน” ที่กำหนดตามเรื่องราว	
3. สื่อถึงความเป็น “นิยายวิทยาศาสตร์” ในอนาคตอีก 100 ปี	
4. สื่อถึงลักษณะ “ความเป็นไทย”	

ตารางที่ 5.14 (ต่อ)

ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัส บุคลิกลักษณะตัวแสดงหลัก - นางเอก	ภาพร่างที่มีความเหมาะสมนำไปพัฒนาต่อ
1. ชื่อ : ลักขณา สีมาร์กันซ์ อายุ 17 ปี	
2. สถานะ : นักรบ ทหารหน่วยรบขนาดเล็ก "Bangrajan"	
3. บุคลิกลักษณะ : ฉลาด กล้าหาญ จริงใจ ร่าเริง เก่งคอมพิวเตอร์ มีทักษะการใช้อาวุธปืนเปอร์ความแรงสูง การชู่มโจมตี	
4. เครื่องแต่งกาย : ชุดหน่วยใต้ดิน ชุดเกราะวัสดุพิเศษ นาโนอิเล็กทรอนิกส์	
5. อุปกรณ์ประกอบ : เครื่องอุปกรณ์ เก็ตเจ็ต และคอมพิวเตอร์พกพา โดรนและรีโมทควบคุม	
6. อุปกรณ์ประกอบ : อาวุธปืนสั้น ปืนยาวปืนเปอร์	
7. อุปกรณ์ประกอบ : ยานรบขนาดเล็ก	
เกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาคัดเลือก	
1. สื่อถึงลักษณะที่มีความสวยงาม น่าสนใจ มีเอกลักษณ์	
2. สื่อถึงบุคลิกลักษณะ "นักรบบางระจัน" ที่กำหนดตามเรื่องราว	
3. สื่อถึงความเป็น "นิยายวิทยาศาสตร์" ในอนาคตอีก 100 ปี	
4. สื่อถึงลักษณะ "ความเป็นไทย"	

ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัส บุคลิกลักษณะตัวแสดงหลัก - เอเลี่ยน	ภาพร่างที่มีความเหมาะสมนำไปพัฒนาต่อ
1. ชื่อ : "Mara" เอเลี่ยนจากดาว Mara-Z แกแล็กซี่ Zeo	
2. สถานะ : สถานะผู้นำกองทัพเอเลี่ยน	
3. บุคลิกลักษณะ : ฉลาด โหดร้าย เยือกเย็น มีพลังจิตสื่อสาร	
4. เครื่องแต่งกาย : ชุดเกราะชีวภาพ	
5. อุปกรณ์ประกอบ : เครื่องอุปกรณ์ เก็ตเจ็ต และคอมพิวเตอร์พกพา โดรนและรีโมทควบคุม	
6. อุปกรณ์ประกอบ : ปืนพลังไฟฟ้า ดาบพลังไฟฟ้า	
7. อุปกรณ์ประกอบ : ยานรบขนาดเล็ก	
เกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาคัดเลือก	
1. สื่อถึงลักษณะที่มีความสวยงาม น่าสนใจ มีเอกลักษณ์	
2. สื่อถึงบุคลิกลักษณะ "เอเลี่ยน" ที่กำหนดตามเรื่องราว	
3. สื่อถึงความเป็น "นิยายวิทยาศาสตร์" ในอนาคตอีก 100 ปี	
4. สื่อถึงลักษณะ "ความเป็นไทย"	

ตารางที่ 5.14 (ต่อ)

ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัส ลักษณะฉากหลัง	ภาพร่างที่มีความเหมาะสมนำไปพัฒนาต่อ
1. สถานการณ์ ลักษณะฉาก : กองทัพต่างดาวขนาดใหญ่ บุกเข้าโจมตีเมือง NEZ-02 บรรยากาศยามโพล้เพล้ ดูลึกลับน่าสะพรึงกลัว หน่วยรบขนาดเล็ก Bangrajan ที่ด้อยกำลังกว่า ผนึกกำลังออกต่อสู้ เข้าสกัดกั้นศัตรูจากต่างดาว	
2. ลักษณะฉากภายนอก : ฉากภายนอกฐานทัพของหน่วยรบขนาดเล็ก Bangrajan ลักษณะคล้ายป้อมหรือค่ายของชาวบ้านบางระจัน	
3. ลักษณะฉากภายใน : ฉากภายในโรงเก็บยานรบใต้ดินของฐานทัพ หน่วยรบ Bangrajan ลักษณะ คล้ายโรงรังมด รังผึ้ง หรือรังต่อใต้ดิน	
4. ลักษณะฉากในความคิด : ฉากความคิด อารมณ์ความรู้สึก ในสภาวะ ถูกกดดันจากสงคราม การอดทนอดกลั้น ความทุกข์ ความวิตกกังวล	
เกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาคัดเลือก	
1. สื่อถึงลักษณะที่มีความสวยงาม น่าสนใจ มีเอกลักษณ์	
2. สื่อถึงลักษณะ "ชุมชนบางระจัน" ที่กำหนดตามเรื่องราว	
3. สื่อถึงความเป็น "นิยายวิทยาศาสตร์" ในอนาคตอีก 100 ปี	
4. สื่อถึงลักษณะ "ความเป็นไทย"	

ภาพร่างที่ได้เป็นผลจากการวิเคราะห์ พิจารณาคัดเลือก ผู้วิจัยจะได้นำไปปรับปรุงพัฒนาเป็นผลงานออกแบบที่สมบูรณ์ต่อไป

6. สรุปผลการประยุกต์ใช้ระบบตารางแนวทางการออกแบบภาพสัญลักษณ์บุคคลิกลักษณะตัวแสดง ลักษณะอุปกรณ์ประกอบการแสดง และลักษณะฉากหลัง

ผลจากประยุกต์ใช้ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา และรหัสต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เป็นแนวทางในการออกแบบภาพร่างของการออกแบบภาพบุคคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบการแสดง และลักษณะภาพฉากหลังทั้งหมดนั้น พบว่า แนวทางการออกแบบ คือ การนำปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญาหรือรหัส(Codes) ต่างๆ ที่สำคัญ มาจัดระบบเป็นชุดความคิด เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเป็น "ภาพสัญลักษณ์" และ "สัญลักษณ์ความหมาย" หรือ ภาพบุคคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบการแสดง และลักษณะภาพฉากหลัง โดยระบบตาราง ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัส (Codes) ต่างๆ ที่สำคัญ สามารถแสดงได้ดังตารางที่ 5.15 ประกอบด้วย

ตารางที่ 5.15 ตารางสรุปแนวทางการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบฉาก และลักษณะภาพฉากหลังโดยใช้ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือ รหัส

ตารางระบบปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือ รหัสแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบฉาก และลักษณะภาพฉากหลัง		
Concept / Genre / Story / Reference / 2D Technique / Demographics		
Characters Design	Prop Design	Background Design
1. Personal Codes	1. Prop Codes	1. Scene Codes
1.1 Formation	1.1 Formation	1.1 Formation
1.2 Costume	1.2 Function	1.2 Function
1.3 Personality	1.3 Characteristics	1.3 Characteristics
2. Product Codes	2. Product Codes	2. Product Codes
3. Science Fiction Codes	3. Science Fiction Codes	3. Science Fiction Codes
4. Culture Codes	4. Culture Codes	4. Culture Codes

จากการศึกษา การประยุกต์ใช้ระบบตารางนี้เป็นแนวทางการออกแบบ พบว่า

1) ระบบตารางแนวทางการออกแบบ คือ การจัดระบบปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือรหัส หรือการประกอบสร้าง(Construction) ปัจจัยหรือสัญลักษณ์ หรือตัวบ่งชี้หรือรหัสต่างๆที่สำคัญ ให้เป็นภาพตัวแสดงทั้งตัว ให้มีรูปสัญลักษณ์และมีสัญลักษณ์ความหมาย ตรงตามหรือสอดคล้องกับแนวคิด เรื่องราว และบริบท(Context) ที่กำหนด

2) สามารถใช้ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือรหัส(Codes) ต่างๆที่ได้จากการศึกษาพบลักษณะร่วมที่สำคัญ มากำหนดเป็น “ชุดปัจจัย” หรือ “ชุดความคิด” หรือ “ชุดสัญลักษณ์” หรือ “ชุดรหัส” ชุดต่างๆ ใช้เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบฉากและฉากหลัง สำหรับใช้ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ เพื่อสื่อแสดง “ภาพสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย” ตามชุดความคิดต่างๆ ได้ในหลายลักษณะ 3) สามารถนำมาเป็นแนวทางพัฒนาภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบฉาก และฉากหลัง ได้อีกในหลายรูปแบบ หลายลักษณะ โดยการเปลี่ยน ลด หรือ เพิ่ม ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือ รหัส(Codes) ต่างๆ และการออกแบบ “ภาพสัญลักษณ์” หรือภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆ จะแตกต่างกันออกไปตามปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือรหัส(Codes) ที่เปลี่ยนไป

บทที่ 6

ผลงานการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง

อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง

สำหรับงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์

วิทยานิพนธ์บทนี้ ผู้วิจัยได้นำผลงานภาพร่างบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบการแสดง และลักษณะภาพฉากหลังทั้งหมด ที่ได้ทำการวิเคราะห์และพิจารณาคัดเลือกภาพร่างที่เหมาะสม มีความสอดคล้องตรงตามเกณฑ์กับ แนวคิด(Concept) ประเภท(Genre) แก่นเรื่อง(Theme) เรื่องราวย่อ(Plot) ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา และรหัสต่างๆ (Codes) ซึ่งได้กำหนดเป็นกรอบศึกษาไว้ เพื่อนำมาพัฒนาเป็นภาพคาแรคเตอร์(Character) ตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และภาพฉากหลังที่สมบูรณ์ สำหรับงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ต่อไป ผลงานการออกแบบประกอบด้วย

- 1) แบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง - ตัวแสดงพระเอก ตัวแสดงนางเอก และ ตัวแสดงเอเลี่ยน
- 2) แบบภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบ - เครื่องใช้อุปกรณ์ อาวุธ และ ยานพาหนะ
- 3) แบบภาพลักษณะฉากหลัง - ฉากภายนอก ฉากภายใน และ ฉากในความคิด

ผู้วิจัยได้ใช้ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา และรหัสต่างๆ (Codes) มาเป็นแนวทางในการออกแบบภาพผลงาน โดยมีบทสรุปผลงานการออกแบบดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานและเรื่องราว(Background Story)

1.1 ชื่อเรื่อง : Bangrajan 2112 : Rebirth

1.2 แนวคิด : เรื่องราวและความหมายใหม่ในการต่อสู้เพื่อชีวิตและเสรีภาพของคน “บางระจัน”

1.3 แนวเรื่อง : การต่อสู้ - นิยายวิทยาศาสตร์(Action – Sci-Fi)

1.4 แก่นเรื่อง : ความสามัคคี สู้เพื่อปกป้องประเทศชาติและคนที่รัก

1.5 เรื่องย่อ : ปี ค.ศ. 2112 การต่อสู้ปกป้องประเทศชาติของหน่วยรบ “Bangrajan” เขตปกครอง

NEZ-02 ประเทศไทยจากเอเลี่ยนผู้รุกรานจากนอกโลก ที่มีจำนวนพลรบ อาวุธ และ เทคโนโลยีที่มีศักยภาพเหนือกว่าทุกด้าน

2. ผลงานออกแบบ

2.1 ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัส การออกแบบภาพบุคคลลักษณะตัวแสดงพระเอก 1) แนวทางการออกแบบตัวแสดงพระเอก ในสถานะทหาร หรือ นักรบ

ผู้วิจัยนำปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัสการออกแบบภาพบุคคลลักษณะตัวแสดงพระเอก ซึ่งได้ศึกษาพบลักษณะต่างๆ มาประกอบเป็นระบบตารางเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบ ดังนี้ (ตารางที่ 6.1) ตารางที่ 6.1 ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคคลลักษณะตัวแสดงพระเอกในสถานะทหาร – นักรบ

CHARACTERS DESIGN		พระเอก : ชื่อ : นนท์ ไพรีพินาศ	N=10
ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคคลลักษณะตัวแสดงพระเอกในสถานะทหาร หรือ นักรบ			
ปัจจัย / ตัวบ่งชี้ / สัญญา / รหัส	The concept ideas		%
1. Personal Codes	ทหาร หรือ นักรบ ระดับผู้บัญชาการ		30
1.1 Formation	รูปแบบเหมือนจริง		80
	วัยรุ่นชาย อายุ 22 ปี ส่วนสูง 175 ซม. น้ำหนัก 65 กก.		60
	ทรงผมสั้น ชีตังเล็กน้อย ผมสีน้ำตาล-ดำ		40
	ใบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม		50
	คิ้วหนา ยาว ปานกลาง		20
	ตารูปหอกเหลี่ยมแนวนอน โตปานกลาง		40
	สีตาดำตาล-ดำ		50
1.2 Costume	ชุดเกราะรบแข็ง หน่วยกลยุทธ์ บัญชาการรบ		30
	แรงบันดาลใจจากนายจัน หนวดเขี้ยว และ ชุดนักรบไทยสีดำ และ สีน้ำเงิน		30
	กลุ่มสีดำ สีเทา สีขาว สีน้ำเงิน สีแดง และสีเหลือง(ทอง)		30
1.3 Personality	เข้มแข็ง กล้าหาญ เป็นผู้นำ		10
	มียศตำแหน่งสูง มีทักษะการวางแผน ต่อสู้เชิงกลยุทธ์		(เพิ่ม)
2. Product Codes	อาวุธปืน ดาบไฟฟ้า และอุปกรณ์สื่อสารเทคโนโลยีสูง		30
3. Science Fiction Codes	ชุดเกราะนาโนอิเล็กทรอนิกส์ อุปกรณ์ และอาวุธ เทคโนโลยีสูง		30
4. Culture Codes	เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ธงชาติ ลวดลายไทย และลายขีดประยุกต์ สีจากธงชาติ สีแดง สีขาว สีน้ำเงิน และ สีจากภาพเขียนลวดลายน้ำ สีทอง และสีดำ โครงสร้างเกราะและหมวกอ้างอิงจากลักษณะควาย(นายทองเหม็น บางระจัน) และ นาค		(เพิ่ม)

2) ภาพโมเดลชุดโครงสร้างบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก ในสถานะทหาร หรือ นักรบ

CHARACTER DESIGN : ACTOR

พระเอก : ชื่อ : นนท์ ไพรพินาศ

Demographics : วัยรุ่นชาย อายุ 22 ปี
ส่วนสูง 175 ซม. น้ำหนัก 65 กก.
สถานะ : ทหาร หรือ นักรบ ระดับผู้บัญชาการ
สังกัด : หน่วยรบพิเศษ Bangrajan กองทัพ NEZ02

City
ที่ตั้ง : Northeastern Zone 02 , Thailand

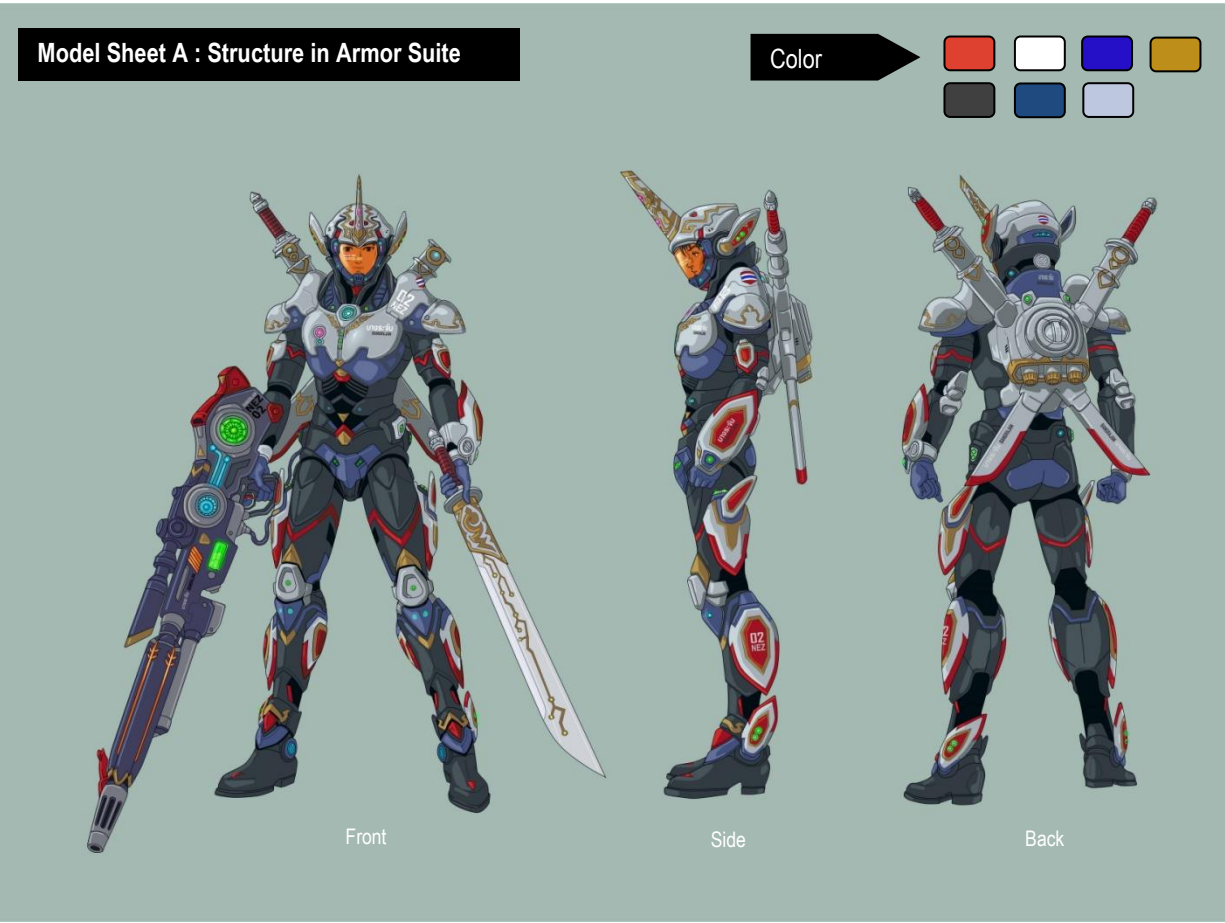

Personality : เข้มแข็ง กล้าหาญ เป็นผู้นำ
มียศตำแหน่งสูง มีทักษะการวางแผน ต่อสู้เชิงกลยุทธ์

Structure in Armor Suite

Concept Design :
แนวคิดการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก คือ ออกแบบให้ตัวแสดงพระเอกมีลักษณะคนไทยสมัยใหม่ในยุคอนาคตอีก 100 ปี เป็นทหารหน่วยรบพิเศษที่มีชุดเกราะและอาวุธทันสมัย เพื่อสื่อแสดงถึงความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ มีแรงบันดาลใจจากนายจัน หนวดเขี้ยว และ ชุดนักรบไทยโบราณสีดำและสีน้ำเงิน ไซโคโนลี้ส์หลักจากสัญชาติ คือ สีแดง สีขาว สีน้ำเงิน และ สีจากภาพเขียนลายรดน้ำ สีทอง และสีดำ โครงสร้างเกราะและหมวกอ้างอิงจากลักษณะควาย(นายทองเหม็น บางระจัน) และ นาค เพื่อสื่อแสดงถึงความเป็นไทย

Model Sheet A : Structure in Armor Suite

Color



Front Side Back

ภาพที่ 6.1 ภาพโมเดลซีตโครงสร้างบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก ในสถานะทหาร หรือ นักรบ

3) ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะการแสดงสีหน้า อารมณ์และความรู้สึกของตัวแสดงพระเอก

**CHARACTER DESIGN :
ACTOR**

Model Sheet B : Head and Facial Expression

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

พระเอก : ชื่อ : นนท์ไพรพินาศ

Demographics : วัยรุ่นชาย อายุ 22 ปี
 ส่วนสูง 175 ซม. น้ำหนัก 65 กก.
 สถานะ : ทหาร หรือ นักรบ ระดับผู้บัญชาการ
 สังกัด : หน่วยรบพิเศษ Bangrajan กองทัพ NEZ02

City
 ที่ตั้ง : Northeastern Zone 02 , Thailand

Personality : เข้มแข็ง กล้าหาญ เป็นผู้นำ
 มียศตำแหน่งสูง มีทักษะการวางแผน ต่อสู้เชิงกลยุทธ์

Facial Expression

Concept Design :
 แนวคิดการออกแบบภาพลักษณะสีหน้า
 อารมณ์และความรู้สึกของตัวแสดงพระเอก เป็นภาพ
 แสดงลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ของมนุษย์ที่เป็น
 สากล 4 กลุ่มสีหน้าอารมณ์ คือ 1) สีหน้าอารมณ์ความสุข
 2) สีหน้าอารมณ์ความเศร้า 3) สีหน้าอารมณ์ความโกรธ
 4) สีหน้าอารมณ์ความกลัว นอกจากนี้จากการศึกษา ยัง
 พบการแสดงลักษณะสีหน้าอารมณ์กลุ่มอื่นอีก คือ 5) สี
 หน้าอารมณ์ใช้ความคิด เช่น 5.1) ครุ่นคิด 5.2) สงสัย
 5.3) เจ้าเล่ห์ และ 6. สีหน้าอารมณ์อื่นๆ เช่น 6.1) เขิน
 อาย 6.2) คลุ้มคลั่ง 6.3) เจ็บปวด ซึ่งลักษณะการแสดง
 สีหน้า อารมณ์และความรู้สึกของตัวแสดงพระเอก
 สามารถปรับเปลี่ยนให้มีการแสดงออกในระดับเพิ่มมาก
 ขึ้น หรือลดระดับน้อยลงได้

Color

Hair			
Eye			
Skin			

ภาพที่ 6.2 ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะการแสดงสีหน้า อารมณ์และความรู้สึกของตัวแสดงพระเอก

4) ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะเครื่องแต่งกายของตัวแสดงพระเอก ในสถานะทหาร หรือ นักรบ

CHARACTER DESIGN : ACTOR

พระเอก : ชื่อ : นนท์ไพรีพินาศ

Demographics : วัยรุ่นชาย อายุ 22 ปี

ส่วนสูง 175 ซม. น้ำหนัก 65 กก.

สถานะ : ทหาร หรือ นักรบ ระดับผู้บัญชาการ

สังกัด : หน่วยรบพิเศษ Bangrajan กองทัพ NEZ02

City

ที่ตั้ง : Northeastern Zone 02 , Thailand

Personality : เข้มแข็ง กล้าหาญ เป็นผู้นำ

มียศตำแหน่งสูง มีทักษะการวางแผน ต่อสู้เชิงกลยุทธ์

Costume

Concept Design : แนวคิดการออกแบบภาพลักษณ์และเครื่องแต่งกายตัวแสดงพระเอก คือ

1. **Private :** ชุดกึ่งทหาร ออกแบบให้ตัวแสดงพระเอกมีลักษณะคนไทยสมัยใหม่ในยุคอนาคตอีก 100 ปี ที่บ้านเมืองถูกโจมตีจากเอเลี่ยนนอกโลก ยามปกติ ต้องคอยหลบซ่อน ต่อสู้จากการไล่ล่าโดยเอเลี่ยนที่ทำการยึดเมือง

2. **Armor Suite :** ชุดเกราะรบนาโนอิเล็กทรอนิกส์ของทหารหน่วยรบพิเศษ

“บางระจัน” สื่อแสดงถึงความเป็นนิยาย

วิทยาศาสตร์ โดยมีแรงบันดาลใจจากนายจัน หนวดเขียว และ ชุดนักรบไทยโบราณสีดาและสีน้ำเงิน ใช้โทนสีหลักจากสีธงชาติ คือ สีแดง สีขาว สีน้ำเงิน และ สีจากภาพเขียนลวดรดน้ำ สีทอง และสีดำ โครงสร้างเกราะและหมวกอ้างอิงจากลักษณะควาย(นายทองเหม็น บางระจัน) และ นาค เพื่อสื่อแสดงถึงความเป็นไทย

Model Sheet C : Costume

Private

Color



Armor Suite

Color



Private : ชุดกึ่ง

Armor Suite : ชุดเกราะรบนาโนอิเล็กทรอนิกส์ของหน่วย



Front



Front



Side



Back

ภาพที่ 6.3 ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะเครื่องแต่งกายตัวแสดงพระเอก ในสถานะทหาร หรือ นักรบ

2.2 ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัส การออกแบบภาพบุคคลลักษณะตัวแสดงนางเอก

1) แนวทางการออกแบบตัวแสดงนางเอก ในสถานะทหาร หรือ นักรบ

ผู้วิจัยนำปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัสการออกแบบภาพบุคคลลักษณะตัวแสดงนางเอก ซึ่งได้ศึกษาพบลักษณะต่างๆ มาประกอบเป็นระบบตารางเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบ ดังนี้ (ตารางที่ 6.2)

ตารางที่ 6.2 ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคคลลักษณะตัวแสดงนางเอกในสถานะทหาร – นักรบ

CHARACTERS DESIGN		นางเอก : ชื่อ : ลักษณา สีมารักษ์	N=9
ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคคลลักษณะตัวแสดงนางเอกในสถานะทหาร หรือ นักรบ			
ปัจจัย / ตัวบ่งชี้ / สัญญา / รหัส	ชุดความคิดการออกแบบ		%
1. Personal Codes	ทหาร หรือ นักรบ หน่วยรบระดับปฏิบัติการ		33.3
1.1 Formation	รูปแบบเหมือนจริง		88.8
	วัยรุ่นหญิง อายุ 20 ปี ส่วนสูง 170 ซม. น้ำหนัก 60 กก.		77.7
	ทรงผมยาว		44.4
	ผมสีน้ำเงิน – ดำ		22.2
	ใบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม		55.5
	คิ้วหนา ยาว ปานกลาง		33.3
	ตารูปทรงแลี่ยมแนวนอน โตปานกลาง		44.4
	สีต่าน้ำเงิน-ดำ		22.2
	จมูกเล็กโต้ง		55.5
ปากบางเล็ก		55.5	
1.2 Costume	สีผิวขาว อม ชมพู		44.4
	ชุดเกราะรบอ่อน หน่วยสไนเปอร์		33.3
	แรงบันดาลใจจากชุดตะเบงมานนักรบหญิงไทย สีน้ำตาล และสีดำ ไบไม้แห้ง กลุ่มสีน้ำตาล สีเทา สีดำ สีแดง สีขาว สีน้ำเงิน และสีเหลือง(ทอง)		33.3
1.3 Personality	เรียบร้อย จริงใจ เก่งตัว มีปมในใจ		22.2
	มีทักษะการรบสูงการซุ่มโจมตีระยะไกล		(เพิ่ม)
2. Product Codes	อาวุธปืนสไนเปอร์ความแรงสูง ดาบไฟฟ้า ยานรบ และอุปกรณ์สื่อสารเทคโนโลยีสูง		33.3
3. Science Fiction Codes	ชุดเกราะนาโนอิเล็กทรอนิกส์ อุปกรณ์ อาวุธ และยานรบ เทคโนโลยีสูง		33.3
4. Culture Codes	เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ธงชาติ ลวดลายไทย และลายขีดประยุกต์		(เพิ่ม)
	สีจากรงชาติ สีแดง สีขาว สีน้ำเงิน และ สีจากดิน ไบไม้แห้ง สีต้นไม้ สีลำไม้ไผ่แห้ง		
	โครงสร้างเกราะและหมวกอ้างอิงจากลักษณะควาย(นายทองเหม็น บางระจัน) และ นาค		

2) ภาพโมเดลซีตแสดงโครงสร้างบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก ในสถานะ ทหาร หรือ นักรบ

CHARACTER DESIGN : ACTRESSES

นางเอก : ชื่อ :
 ลักษณ์า สีมา
 รักรักษ์

Demographic
 s : วัยรุ่นหญิง
 อายุ 20 ปี
 ส่วนสูง 170
 ซม. น้ำหนัก 60
 กก.

สถานะ :
 ทหาร หรือ
 นักรบ หน่วยส
 ไนเปอร์

สังกัด :
 หน่วยรบพิเศษ
 Bangrajan
 กองทัพ NEZ02
 City
 ที่ตั้ง :
 Northeastern
 Zone 02 ,
 Thailand

Personality :
 เรียบร้อย จริงใจ
 เก็บตัว มีปมใน
 ใจ
 มีทักษะการ
 รบสูงการซุ่ม
 โจมตีระยะไกล

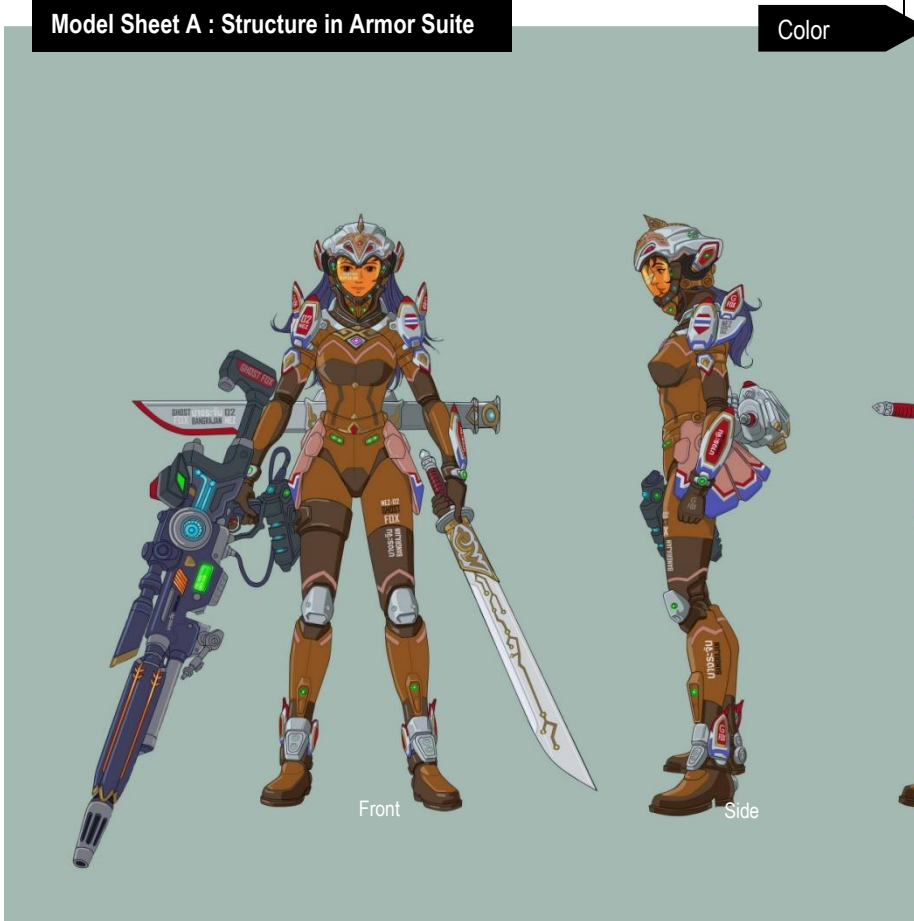
**Structure in
 Armor Suite**

**Concept
 Design :**

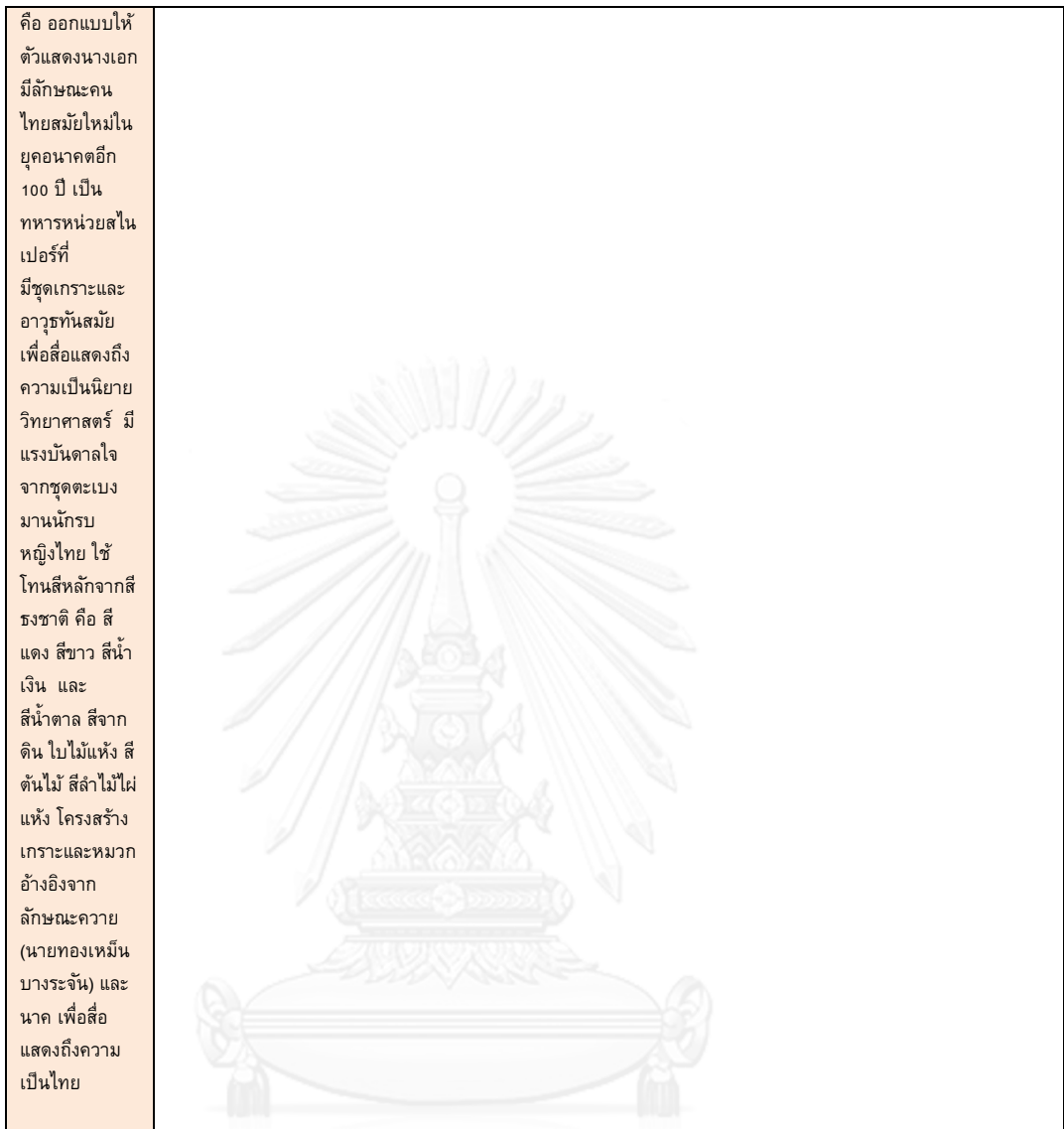
แนวคิดการ
 ออกแบบภาพ
 บุคลิกลักษณะ
 ตัวแสดงนางเอก

Model Sheet A : Structure in Armor Suite

Color



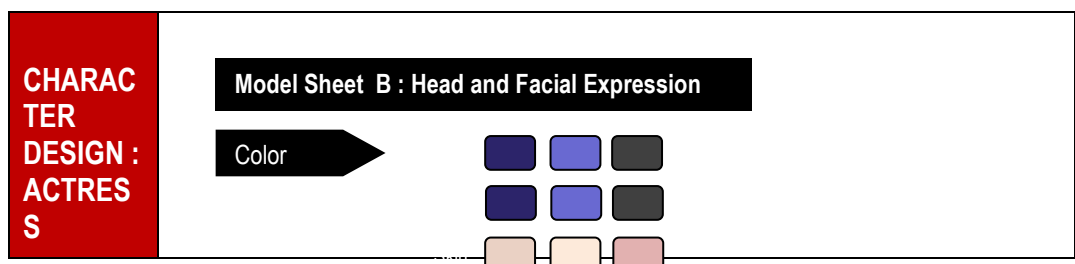
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพที่ 6.4 ภาพโมเดลชุดแสดงโครงสร้างบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก ในสถานะทหาร หรือนักรบ

3) ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะการแสดงสีหน้า อารมณ์และความรู้สึกของตัวแสดง

นางเอก



นางเอก : ชื่อ :
ลลิตา สีมารักษ์

Demographic

s : วิทยาลัยหญิง
อายุ 20 ปี
ส่วนสูง 170
ซม. น้ำหนัก 60
กก.

สถานะ :
ทหาร หรือ
นักรบ หน่วยส
ไนเปอร์
สังกัด :

หน่วยรบพิเศษ
Bangrajan
กองทัพ NEZ02
City

ที่ตั้ง :
Northeastern
Zone 02 ,
Thailand

Personality :
เรียบร้อย จริงใจ
เก็บตัว มีปมใน
ใจ

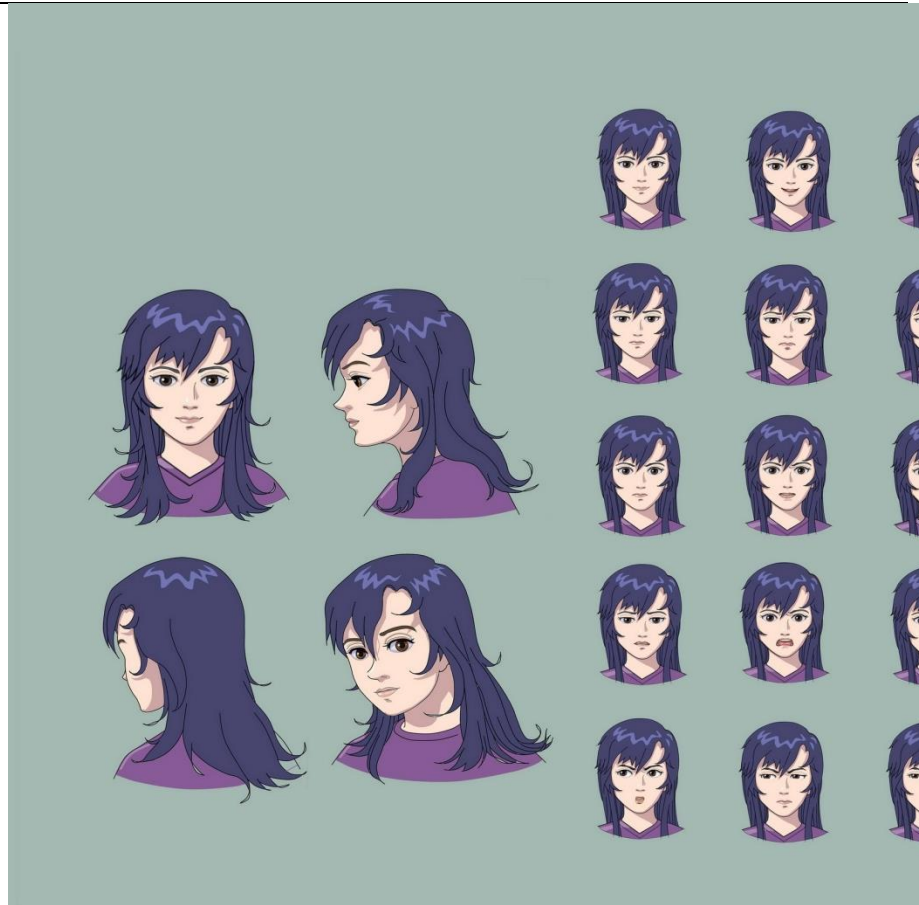
มีทักษะการ
รบสูงการซุ่ม
โจมตีระยะไกล


**Facial
Expression**

Concept

Design :

แนวคิดการ
ออกแบบภาพ
ลักษณะสีหน้า
อารมณ์และ
ความรู้สึกรของ
ตัวแสดงนางเอก
เป็นภาพแสดง
ลักษณะการ
แสดงสีหน้าและ
อารมณ์ของ
มนุษย์ที่เป็น
สากล 4 กลุ่มสี
หน้าอารมณ์ คือ
1) สีหน้า
อารมณ์ความสุข
2) สีหน้า
อารมณ์ความ



<p>เศรั 3) สีหน้า อารมณ์ความ โกรธ 4) สีหน้า อารมณ์ความ กลัว นอกจากนี้ จากการศึกษา ยังพบการแสดง ลักษณะสีหน้า อารมณ์กลุ่มอื่น อีก คือ 5) สี หน้าอารมณ์ใช้ ความคิด เช่น 5.1) ครุ่นคิด 5.2) สงสัย 5.3) เจ้าเล่ห์ และ 6. สีหน้า อารมณ์อื่นๆ เช่น 6.1) เขิน อาย 6.2) คลุ้ม คลั่ง 6.3) เจ็บปวด ซึ่ง ลักษณะการ แสดง สีหน้า อารมณ์ และความรู้สึก ของตัวแสดง นางเอก สามารถ ปรับเปลี่ยนให้มี การแสดงออก ในระดับเพิ่ม มากขึ้น หรือลด ระดับน้อยลงได้</p>	
---	---

ภาพที่ 6.5 ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะการแสดงสีหน้า อารมณ์และความรู้สึกของตัวแสดงนางเอก

4) ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะเครื่องแต่งกายของตัวแสดงนางเอก

<p>CHARACTER DESIGN : ACTRESSES</p>	
--	--

นางเอก : ชื่อ
 : ลักษณ์ สีมารักษ์
Demographic
 s : วัยรุ่นหญิง
 อายุ 20 ปี
 ส่วนสูง 170
 ซม. น้ำหนัก 60
 กก.
 สถานะ :
 ทหาร หรือนักรบ หน่วยสไนเปอร์
 สังกัด :
 หน่วยรบพิเศษ Bangrajan กองทัพ NEZ02
 City
 ที่ตั้ง :
 Northeastern Zone 02 , Thailand
Personality :
 เรียบร้อย จริ่งใจ
 เก็บตัว มีปมในใจ
 มีทักษะการรบสูงการชู้ม
 โจมตีระยะไกล

Costume

Concept


Design :
 แนวคิดการออกแบบภาพ
 ลักษณะเครื่องแต่งกายตัว
 แสดงนางเอกคือ


1. **Private**

: สืบหาข่าว


ออกแบบให้ตัวแสดงพระเอกมีลักษณะคนไทยสมัยใหม่ในยุคอนาคตอีก 100 ปี ที่บ้านเมืองถูกโจมตีจากเอเลี่ยนนอกโลก ยามปกติ ต้องคอยหลบซ่อนสืบหาข่าว ต่อสู้กับการไล่ล่าโดยเอเลี่ยนที่ทำการยึดเมือง

Model Sheet C : Costume

Private Color 

Armor Suite Color 

Private : ชุดสืบ **Armor Suite : ชุดเกราะรบนาโนอิเล็กทรอนิกส์ของ**



Front Front Side



<p>2. Armor Suite : ชุดเกราะ รบนาโน อิเล็กทรอนิกส์ ของทหาร หน่วยสไนเปอร์ “บางระจัน” โดยเป็นมีชุด เกราะและอาวุธ ทันสมัย สื่อ แสดงถึงความ เป็นนินยา วิทยาศาสตร์ มี แรงบันดาลใจ จากชุดตะเบง มานนักรบ หญิงไทย ใช้ โทนสีหลักจากสี ธงชาติ คือ สี แดง สีขาว สีน้ำ เงิน และ สี น้ำตาล สีจาก ดิน ใบไม้แห้ง สี ต้นไม้ สีลำไม้ไผ่ แห้ง โครงสร้าง เกราะและหมวก อ้างอิงจาก ลักษณะควาย (นายทองเหม็น บางระจัน) และ นาค เพื่อสื่อ แสดงถึงความ เป็นไทย</p>	
--	---

ภาพที่ 6.6 ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะเครื่องแต่งกายตัวแสดงนางเอก ในสถานะทหาร หรือนักรบ
ภาพที่

2.3 ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญะ หรือ รหัส การออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง เอเลี่ยน

1) แนวทางการออกแบบตัวแสดงเอเลี่ยน ในสถานะทหาร หรือนักรบ

ผู้วิจัยนำปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญะ หรือ รหัสการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงเอเลี่ยน
ซึ่งได้ศึกษาพบลักษณะต่างๆ มาประกอบเป็นระบบตารางเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบ ดังนี้ (ตาราง
ที่ 6.3)

ตารางที่ 6.3 ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงเอเลี่ยน ในสถานะทหาร – นักรบ

CHARACTERS DESIGN		เอเลี่ยน : ชื่อ : Mara	N=10
ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงเอเลี่ยนสถานะทหาร หรือ นักรบ			
ปัจจัย / ตัวบ่งชี้ / สัญลักษณ์ / รหัส	ชุดความคิดการออกแบบ		%
1. Personal Codes	เอเลี่ยนทหาร หรือ เอเลี่ยนนักรบ หน่วยระดับปฏิบัติการ		20
1.1 Formation	รูปแบบเหมือนจริง		80
	ไม่ระบวยัย เพศ และอายุ ส่วนสูง 220 ซม. น้ำหนัก 100 กก.		(เพิ่ม)
	โครงสร้างร่างกายกึ่งมนุษย์ กึ่งสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ ในชุดทหาร – นักรบ		20
	โครงสร้างเปลือกหุ้มเนื้ออ่อนนิ่ม ผิวลื่น มีน๊าวา แรงบันดาลใจจากลักษณะสัตว์หรือแมงทะเลลึก และแมลงปีกแข็ง		(ระบุเพิ่ม)
1.2 Costume	สีผิวและโครงสร้างร่างกาย กลุ่มสีน้ำตาล สีแดง สีเทา และสีม่วง		20
	ชุดเกราะรบโลหะพิเศษ โครงสร้างเปลือกแข็งหุ้มเนื้ออ่อน แรงบันดาลใจจากลักษณะสัตว์หรือแมงทะเลลึก และแมลงปีกแข็ง		20 (เพิ่ม)
1.3 Personality	กล้าหาญ ฉลาด เข้มแข็ง เผด็จการ ดุร้าย		20
2. Product Codes	ชุดเกราะชีวภาพ ชุดอวกาศ อาวุธปืน เครื่องยิงเลเซอร์ และ ดาบไฟฟ้า ยานรบ และอุปกรณ์สื่อสารเทคโนโลยีสูง		20
3. Science Fiction Codes	สิ่งมีชีวิตจากนอกโลก สัญลักษณ์ลวดลายเรขาคณิต		20
	ชุดเกราะชีวภาพ ชุดอวกาศ อาวุธปืน เครื่องยิงเลเซอร์ และ ดาบไฟฟ้า ยานรบ และอุปกรณ์สื่อสารเทคโนโลยีสูง		20
4. Culture Codes	ตัวอักษร ลวดลายประยุกต์ ลวดลายธรรมชาติ ใช้สัญลักษณ์กราฟิก ตัวอักษร รูปทรงเรขาคณิต เพื่อสื่อแสดงถึงอารยธรรม ของต่างดาว คือ ดาว Mara-Z เอเลี่ยนผู้รุกรานอพยพจากแกแลคซี่ Zeo		(เพิ่ม)

2) ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะโครงสร้างบุคลิกลักษณะตัวแสดงเอเลี่ยน ในสถานะทหาร หรือ นักรบ

CHARACTER DESIGN : ALIEN

เอเลี่ยน : ชื่อ : Mara

Demographics : ไม่ระบุวัย เพศ และอายุ
 ส่วนสูง 220 ซม. น้ำหนัก 100 กก.
 สถานะ : เอเลี่ยนทหาร หรือ เอเลี่ยนนักรบ
 สังกัด : ชาวดาว Mara-Z
 ที่ตั้ง : อพยพจากแกแลคซี่ Zeo

Personality : กล้าหาญ ฉลาด เข้มแข็ง เผด็จการ ดูร้าย

Aline Structure in Armor Suite

Concept Design :

แนวคิดการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงเอเลี่ยนคือ ออกแบบให้ตัวแสดงเอเลี่ยน มีลักษณะเป็น สิ่งมีชีวิตจากแกแลคซี่อื่น มีรูปร่างแปลก น่ากลัว ผสมลักษณะหลายสายพันธุ์ มีพลังจิตและสติปัญญา มีชุดเกราะและอาวุธทันสมัยสูงกว่ามนุษย์ เพื่อสื่อแสดงถึง ความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ มีโครงสร้าง ร่างกายแบบ เปลือกแข็งนุ่มเนื้ออ่อน เชื่อมบังคับกับชุดเกราะชีวภาพ มีแรงบันดาลใจจากลักษณะสัตว์หรือแมลงทะเลลึก และแมลงปีกแข็ง โทสนีหลัก สีผิวและโครงสร้างร่างกาย กลุ่มสีน้ำตาล สีสแดง สีเทา และสีม่วง โครงสร้างเกราะและหมวกอ้างอิงจากลักษณะของเพรียงทะเล ลิ่นทะเล กิ้งก่าคัตแดน และแมงกวางตัวด้วง ใช้สัญลักษณ์กราฟิกตัวอักษร รูปทรงเรขาคณิต เพื่อสื่อแสดงถึงอารยะวัฒนธรรมต่างดาว

Model Sheet A : Structure in Armor Suite

Color →

ร่างจริง →

Front

Side

Back

ภาพที่ 6.7 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะโครงสร้างบุคลิกลักษณะตัวแสดงเอเลี่ยน ในสถานะทหาร หรือ นักรบ

3) ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะการแสดงสีหน้า อารมณ์และความรู้สึกของตัวแสดงพระเอก

CHARACTER DESIGN : ALIEN

เอเลี่ยน : ชื่อ : **Mara**

Demographics : ไม่ระบุวัย เพศ และอายุ
 ส่วนสูง 220 ซม. หน้าหนัก 100 กก.
 สถานะ : เอเลี่ยนทหาร หรือ เอเลี่ยนนักรบ
 สังกัด : ชาวดาว Mara-Z
 ที่ตั้ง : อพยพจากแกแลคซี่ Zeo

Personality : กล้าหาญ ฉลาด เข้มแข็ง เผด็จการ ดูร้าย

Facial Expression

Concept Design :

แนวคิดการออกแบบภาพลักษณะสีหน้า อารมณ์และความรู้สึกของตัวแสดงเอเลี่ยน เป็นภาพแสดงลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ โดยแสดงออกเป็นภาพไฮไลแกรม หรือสัญญาณภาพดิจิทัล แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มลักษณะคือ


- 1) กลุ่มการสื่อสาร แสดงการสื่อสาร การใช้พลังจิต การสังหาร ควบคุม แสดงออกด้วยสัญลักษณ์และตัวอักษร เป็นคลื่นพลังภาพเคลื่อนไหวโทนสีฟ้า
- 2) กลุ่มแสดงอารมณ์ความรู้สึก คือ ตกใจ หวาดกลัว โกรธ โกรธมาก คลุ้มคลั่ง แสดงออกด้วยสัญลักษณ์และตัวอักษร คลื่นพลังภาพเคลื่อนไหวโทนสีแดง ซึ่งลักษณะการแสดงสีหน้า อารมณ์และความรู้สึกของตัวแสดงเอเลี่ยน สามารถปรับเปลี่ยนให้มีการแสดงออกในระดับเพิ่มมากขึ้น หรือลดระดับน้อยลงได้

Model Sheet B : Facial Expression and Emotion


Color

สื่อสาร


แสดงอารมณ์รู้สึก




การสื่อสาร




พลังจิต




สังหาร



ตกใจ



หวาดกลัว



โกรธ

แสดงการสื่อสาร การใช้พลังจิต ลัง

แสดงอารมณ์และความรู้สึก ตกใจ หวาดกลัว โกรธ



ภาพที่ 6.8 ภาพแสดงลักษณะการแสดงสีหน้า อารมณ์และความรู้สึกของตัวแสดงเอเลียน

4) ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะเครื่องแต่งกายของตัวแสดงเอเลียน

CHARACTER DESIGN : ALIEN

Model Sheet C : Costume

เอเลียน : ชื่อ : Mara

Demographics : ไม่ระบุวัย เพศ และอายุ
 ส่วนสูง 220 ซม. น้ำหนัก 100 กก.
 สถานะ : เอเลียนทหาร หรือ เอเลียนนักรบ
 สังกัด : ชาวดาว Mara-Z
 ที่ตั้ง : อพยพจากแกแลคซี่ Zeo

Personality : กล้าหาญ ฉลาด เข้มแข็ง เผด็จการ ดูร้าย


Costume

Concept Design : แนวคิดการออกแบบภาพลักษณะเครื่องแต่งกายตัวแสดงเอเลียน คือ

- Remote Control Suite** คือ ชุดควบคุม บังคับการในฐาน
- Bio Space Suite** คือ ชุดปฏิบัติการอวกาศ
- Armor Suite** คือ ชุดเกราะรบ ชุดเกราะชีวภาพ


โดยเป็นชุดเกราะและอาวุธทันสมัย มีพลังทำลายล้างสูง ใช้การเชื่อมผสานร่างกายเข้ากับชุดเกราะ บังคับควบคุมด้วยพลังจิตและกลไกทางร่างกาย เพื่อสื่อแสดงถึงความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ มีแรงบันดาลใจจากลักษณะสัตว์หรือแมงทะเลลึก และแมลงปีกแข็ง โทนีสีหลัก สีผิวและโครงสร้างร่างกาย กลุ่มสีน้ำตาล สีแดง สีเทา และสีม่วง โครงสร้างเกราะและหมวกอ้างอิงจากลักษณะของเพรียงทะเล ลิ่นทะเล กิ้งก่าเตตน และแมงกว่างตัวดำง ใช้สัญลักษณ์กราฟิก ตัวอักษร รูปทรงเรขาคณิต เพื่อสื่อแสดงถึงอารยะวัฒนธรรมต่างดาว

Real Life →




Remote Control Suite

Color →



Bio Space Suite



Armor Suite

ภาพที่ 6.9 ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะเครื่องแต่งกายตัวแสดงเอเลียน ในสถานะทหาร หรือ นักรบ

2.4 ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัส การออกแบบภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบ
ของตัวแสดงพระเอก

1) แนวทางการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบของตัวแสดงพระเอก

ผู้วิจัยนำปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัสการออกแบบภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบของ
ตัวแสดงพระเอก ซึ่งได้ศึกษาพบลักษณะต่างๆ มาประกอบเป็นระบบตารางเพื่อเป็นแนวทางการ
ออกแบบ ดังนี้(ตารางที่ 6.4)

ตารางที่ 6.4 ระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทเครื่องอุปกรณ์
อาวุธ และยานพาหนะ ของตัวแสดงพระเอก

PROPS DESIGN : ACTOR		แนวทางการออกแบบอุปกรณ์ประกอบของตัวแสดงพระเอก				N=10	
ปัจจัย / สัญญา / รหัส	ชุดความคิด(Idea) 1	%	ชุดความคิด(Idea) 2	%	ชุดความคิด(Idea) 3	%	
1. Personal Codes	อุปกรณ์ของพระเอก สถานะทหาร หน่วยรบพิเศษ บางระจัน ของกองทัพ NEZ-02 โลกในอนาคตอีก 100 ปี						
2. Product Codes	แบบที่ 1 อุปกรณ์ เกิดเจ็ด	50	แบบที่ 2 อาวุธ	50	แบบที่ 3 ยานพาหนะ	30	
1.1 Formation	1) อุปกรณ์เกิดเจ็ดสื่อสาร	50	ปืนพลังไฟฟ้า – แม่เหล็ก	50	ยานรบขนาดเล็ก	30	
	2) คอมพิวเตอร์ 3) เจ็ดสูท	40 / 20	ปืนยาวความแรงสูง		เฉพาะบุคคล		
	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80	
	กลุ่มสี สี่แดง สีขาว สีน้ำเงิน สีขาเงิน สีน้ำเงินอมเทา สีเทา สีทอง และ สีดำ	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ และผู้ใช้	กลุ่มสี สี่แดง สีขาว สีน้ำเงิน สีขาเงิน สีน้ำเงินอมเทา สีเทา สีทอง และ สีดำ	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ และผู้ใช้	กลุ่มสี สี่แดง สีขาว สีน้ำเงิน สีขาเงิน สีน้ำเงินอมเทา สีเทา สีทอง และ สีดำ	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ และผู้ใช้	
1.2 Function	1) สื่อสารข้อมูล 2) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ใช้ สื่อสาร วิเคราะห์ข้อมูล 3) ตรวจตรา สอดแนม หาข่าว	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	อาวุธประจำกายตัวแสดง	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	ยานรบขนาดเล็ก สกัดกั้นและโจมตี	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	
1.3 Characteristics	อุปกรณ์ขนาดเล็ก น้ำหนัก เบา ขนาดพกพาได้ ดูล้ำสมัย เทคโนโลยีสูง	สอดคล้อง ตามลักษณะ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	มีลักษณะผสมผสานระหว่าง อาวุธต่างๆ และมีเทคโนโลยี ไม่สูงมากนัก	สอดคล้อง ตามลักษณะ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	ยานรบขนาดเล็ก อ้างอิงลักษณะ ม้าศึกและ ควายศึกชาวบ้านบางระจัน	สอดคล้อง ตามลักษณะ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	
3. Science Fiction Codes	เครื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ระบบ AI และเกิดเจ็ดไฮเทค	40	เทคโนโลยีด้านอาวุธปืน พลังงานแม่เหล็ก แสงเลเซอร์	50	เทคโนโลยีวิศวกรรมยานรบ เครื่องยนต์และพลังงาน	30	
4. Culture Codes	สี่และเครื่องหมายธงชาติไทย ตัวอักษรไทย ลวดลายไทยประยุกต์ ลายขีดประยุกต์	ระบุ เพิ่ม เติม	สี่และเครื่องหมายธงชาติไทย ตัวอักษรไทย ดาบไทย ลวดลายไทยประยุกต์ ลายขีดประยุกต์	ระบุ เพิ่ม เติม	ลวดลายไทยประยุกต์ ลายขีดประยุกต์ แรงบันดาลใจจากลักษณะ ของ ม้าศึกและควายศึก ชาวบ้านบางระจัน และ คติความเชื่อเรื่อง “ควายธนู” และ “อ้าวอาซา”	ระบุ เพิ่ม เติม	

2) ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทเครื่องอุปกรณ์ ของตัวแสดงพระเอก

PROPS DESIGN : ACTOR

พระเอก : ชื่อ : นนท์ไพรีพินาศ

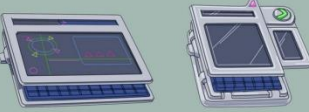
Demographics : วัยรุ่นชาย อายุ 22 ปี
ส่วนสูง 175 ซม. น้ำหนัก 65 กก.
สถานะ : ทหาร หรือ นักรบ ระดับผู้บัญชาการ
สังกัด : หน่วยรบพิเศษ Bangrajan กองทัพ NEZ02

City
ที่ตั้ง : Northeastern Zone 02 , Thailand


Personality : เข้มแข็ง กล้าหาญ เป็นผู้นำ
มียศตำแหน่งสูง มีทักษะการวางแผน ต่อสู้เชิงกลยุทธ์

Model Sheet D : Props : Special Device / Gadget

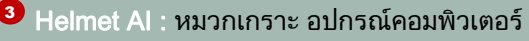
Color




1 AI Computer : อุปกรณ์คอมพิวเตอร์




2 Inter Com : อุปกรณ์



3 Helmet AI : หมวกเกราะ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์




4 Personal Jet Suite : เครื่องอุปกรณ์การ




1

Private




3

Armor



3

Armor



3

Armor

Props : Special Device / Gadget

Concept Design : แนวคิดการออกแบบภาพลักษณะเครื่อง

อุปกรณ์ประกอบของตัวแสดงพระเอก คือ

- AI Computer :** อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ระบบอัจฉริยะ เป็นเครื่องอุปกรณ์สำหรับการสื่อสาร คำนวณวิเคราะห์ ประมวล และเสนอแนะการทำงาน
- Inter Com :** อุปกรณ์สื่อสารภายในหน่วยงาน
- Helmet AI :** หมวกเกราะ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ระบบอัจฉริยะสื่อสาร วิเคราะห์ และสนับสนุนการรบ
- Personal Jet Suite :** เครื่องอุปกรณ์การบินส่วนบุคคล เพื่อขับเคลื่อนร่างกาย สนับสนุนการปฏิบัติการรบให้มีประสิทธิภาพ

เครื่องอุปกรณ์ต่างๆ นี้ สื่อแสดงถึงความเป็น

นิยายวิทยาศาสตร์ ไซไฟ สืบสวน สืบหาเงิน และ สืบทอง
เพื่อสื่อแสดงถึงความเป็นไทย



ภาพที่ 6.10 ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทเครื่องอุปกรณ์ ของตัวแสดงพระเอก

3) ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทอาวุธ ของตัวแสดงพระเอก

PROPS DESIGN : ACTOR

พระเอก : ชื่อ : นนท์ ไร่พิพาศ

Demographics : วัยรุ่นชาย อายุ 22 ปี

ส่วนสูง 175 ซม. น้ำหนัก 65 กก.

สถานะ : ทหาร หรือ นักรบ ระดับผู้บัญชาการ

สังกัด : หน่วยรบพิเศษ Bangrajan กองทัพ NEZ02

City

ที่ตั้ง : Northeastern Zone 02 , Thailand

Personality : เข้มแข็ง กล้าหาญ เป็นผู้เฒ่า

มียศตำแหน่งสูง มีทักษะการวางแผน ต่อสู้เชิงกลยุทธ์

Props : Weapon

Concept Design : แนวคิดการออกแบบภาพลักษณะเครื่อง

อุปกรณ์ประกอบของตัวละครพระเอก คือ

1. **BangrajanX-Gun :** ปืนยาวกึ่งอัตโนมัติ โหมดการใช้งาน

แบบผสมสามารถใช้ยิงกระสุนเจาะเกราะ ยิงแสงเลเซอร์ ยิงคลื่นไฟฟ้า ยิงคลื่นแม่เหล็ก

2. **Gun Charger :** อุปกรณ์ชาร์จพลังงานของปืน BX-GUN

3. **2 Hand LNP-E-Sword :** ดาบสองมือเหล็กน้ำผึ้ง อิเลคทริก

4. **Scabbard Charger :** ฝักดาบชาร์จพลังงาน

5. **BangrajanX- Short Gun :** ปืนพกสั้น

อาวุธต่างๆ นี้ สื่อแสดงถึงความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ และเพื่อสื่อแสดงถึงความเป็นไทย โดยใช้โทนสีหลัก สีขาวเงิน สีน้ำเงิน สีแดง และ สีทอง

Model Sheet E : Props : Weapon

Color



1. **BangrajanX-Gun :** ปืนยาวกึ่งอัตโนมัติ โหมดการใช้งาน

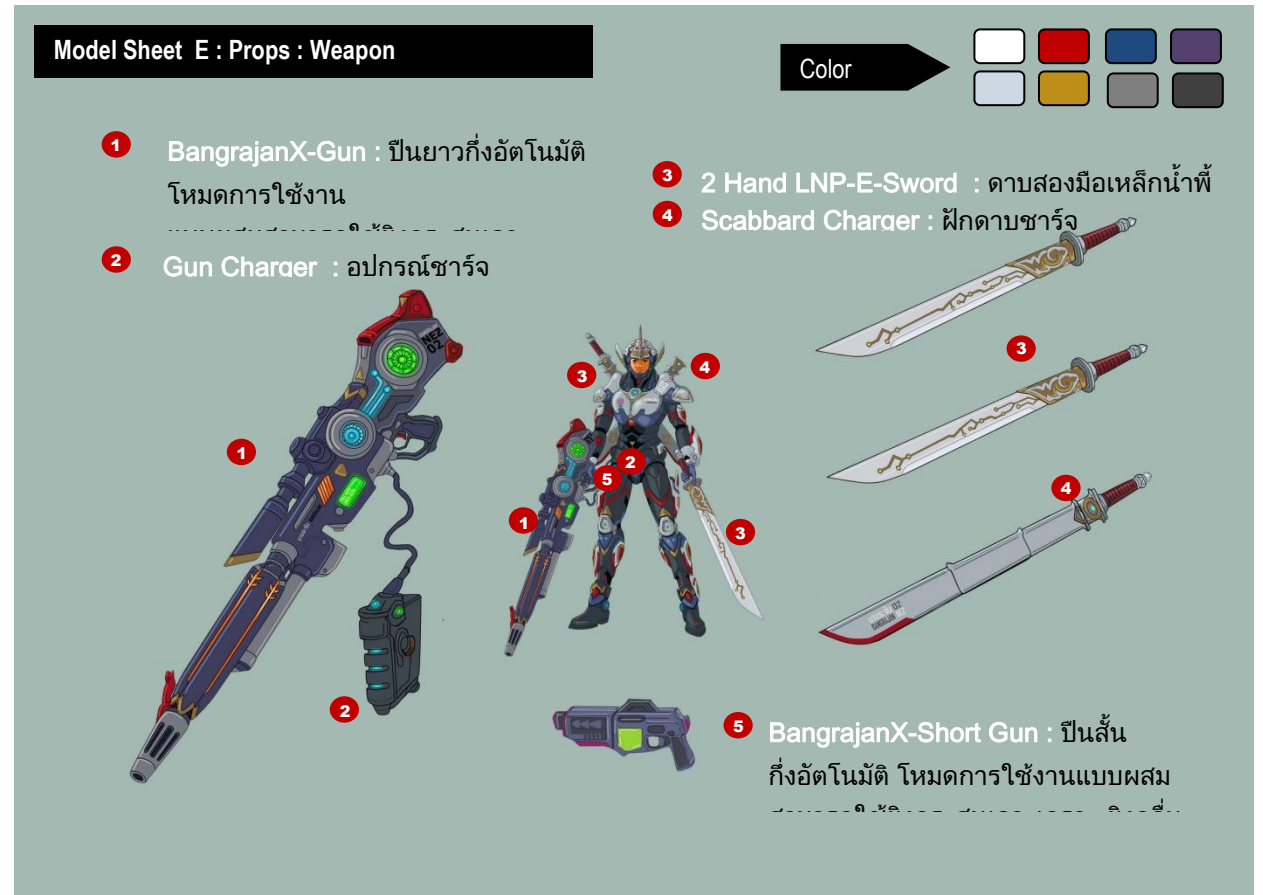
2. **Gun Charger :** อุปกรณ์ชาร์จ

3. **2 Hand LNP-E-Sword :** ดาบสองมือเหล็กน้ำผึ้ง

4. **Scabbard Charger :** ฝักดาบชาร์จ



5. **BangrajanX-Short Gun :** ปืนสั้น

กึ่งอัตโนมัติ โหมดการใช้งานแบบผสม



ภาพที่ 6. 11 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทอาวุธ ของตัวละครพระเอก

4) ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทยานพาหนะ ของตัวแสดงพระเอก

PROPS DESIGN : ACTOR	Model Sheet F : Props : Combat Vehicles	
<p>พระเอก : ชื่อ : นนท์ ไพรีพินาศ</p> <p>Demographics : วัยรุ่นชาย อายุ 22 ปี ส่วนสูง 175 ซม. น้ำหนัก 65 กก.</p> <p>สถานะ : ทหาร หรือ นักรบ ระดับผู้บัญชาการ</p> <p>สังกัด : หน่วยรบพิเศษ Bangrajan กองทัพ NEZ02 City</p> <p>ที่ตั้ง : Northeastern Zone 02 , Thailand</p> <p>Personality : เข้มแข็ง กล้าหาญ เป็นผู้นำ</p> <p>มียศตำแหน่งสูง มีทักษะการวางแผน ต่อสู้เชิงกลยุทธ์</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="background-color: black; color: white; padding: 5px;">Color</div> <div style="display: flex; gap: 10px;"> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: red;"></div> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: white;"></div> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: blue;"></div> <div style="width: 20px; height: 20px; background-color: yellow;"></div> </div> </div>	
<p>Props : Combat Vehicles</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p>1 BHX-Fighter (Bangrajan HorseX-Fighter)</p>  <p>BHX-Fighter (Bangrajan HorseX-Fighter) : ยานรบของหน่วยรบพิเศษ บางระจัน เน้นสำหรับการปฏิบัติภารกิจการรบ ประจันหน้าระยะไกล มีน้ำหนักเบา</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>2 BBX-Fighter (Bangrajan BuffaloX-Fighter)</p>  <p>BBX-Fighter (Bangrajan BuffaloX-Fighter) : ยานรบของหน่วยรบพิเศษ บางระจัน เน้นสำหรับการปฏิบัติภารกิจการรบ การลาดตระเวน ระยะใกล้ มีน้ำหนักเบา</p> </div> </div>	
<p>Concept Design : แนวคิดการออกแบบภาพลักษณะยานพาหนะ</p> <p>ของตัวแสดงพระเอก คือ</p> <p>1. BHX-Fighter (Bangrajan HorseX-Fighter) : ยานรบขนาดเล็ก แรงบันดาลใจมาจาก "ม้าศึกบางระจัน" สัตว์พาหนะการศึกสมัยโบราณของชาวบ้านบางระจัน และ "อัครอาชา" สัตว์ในคติความเชื่อโบราณของไทย</p> <p>2. BBX-Fighter (Bangrajan BuffaloX-Fighter) : ยานรบขนาดเล็ก แรงบันดาลใจมาจาก "ควายศึกบางระจัน" สัตว์พาหนะการศึกสมัยโบราณของชาวบ้านบางระจัน และ "ควายธนู" สัตว์เวทมนต์ในคติความเชื่อโบราณของไทย</p> <p>ยานพาหนะต่างๆ นี้ สื่อแสดงถึงความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ และเพื่อสื่อแสดงถึงความเป็นไทย โดยใช้โทนสีหลัก สีขาวเงิน สี</p>		



ภาพที่ 6.12 ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทยานพาหนะ ของตัวแสดงพระเอก

2.5 ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัส การออกแบบภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบของ ตัวแสดงนางเอก

1) แนวทางการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบของตัวแสดงนางเอก

ผู้วิจัยนำปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัสการออกแบบภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบของ ตัวแสดงนางเอก ซึ่งได้ศึกษาพบลักษณะต่างๆ มาประกอบเป็นระบบตารางเพื่อเป็นแนวทางการ ออกแบบ ดังนี้(ตารางที่ 6.5)

ตารางที่ 6.5 ระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทเครื่องอุปกรณ์ อาวุธ และยานพาหนะ ของตัวแสดงนางเอก

PROPS DESIGN : ACTRESS		แนวทางการออกแบบอุปกรณ์ประกอบของตัวแสดงนางเอก				N=9	
ปัจจัย / สัญญา / รหัส	ชุดความคิด(Idea) 1	%	ชุดความคิด(Idea) 2	%	ชุดความคิด(Idea) 3	%	
1. Personal Codes	อุปกรณ์ของนางเอก สถานะทหาร หน่วยรบพิเศษ บางระจัน ของกองทัพ NEZ-02 โลกในอนาคตอีก 100 ปี						
2. Product Codes	แบบที่ 1 อุปกรณ์ เกิดเจ็ด	55.5	แบบที่ 2 อาวุธ	55.5	แบบที่ 3 ยานพาหนะ	33.3	
1.1 Formation	1) อุปกรณ์เกิดเจ็ดสื่อสาร 2) คอมพิวเตอร์พกพา 3) เจ็ทสูท 4) โดรนสอดแนม	55.5 44.4 44.4	ปืนสไนเปอร์ความแรงสูง ปืน ดาบ พลังไฟฟ้า – แม่เหล็ก	55.5	ยานรบขนาดเล็ก เฉพาะบุคคล	33.3	
	รูปแบบเหมือนจริง	88.8	รูปแบบเหมือนจริง	88.8	รูปแบบเหมือนจริง	88.8	
	กลุ่มสี สีแดง สีขาว สีน้ำเงิน สีขาวยเงิน สีน้ำตาล สีโอโรส และ สีทอง	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ และผู้ใช้	กลุ่มสี สีแดง สีขาว สีน้ำเงิน สีขาวยเงิน สีน้ำเงินอมเทา สีเทา สีทอง และ สีดำ	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ และผู้ใช้	กลุ่มสี สีแดง สีขาว สีน้ำเงิน สีขาวยเงิน สีน้ำเงินอมเทา สีเทา สีทอง และ สีดำ	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ และผู้ใช้	
1.2 Function	1) สื่อสารข้อมูล 2) อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ใช้ สื่อสาร วิเคราะห์ข้อมูล 3) ตรวจตรา สอดแนม หาข่าว	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	อาวุธประจำกายตัวแสดง	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	ยานรบขนาดเล็ก สกัดกันและโจมตี	ตาม ลักษณะ อุปกรณ์ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	
1.3 Characteristics	อุปกรณ์ขนาดเล็ก น้ำหนัก เบา ขนาดพกพาได้ ดูล้ำสมัย เทคโนโลยีสูง	สอดคล้อง ตามลักษณะ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	มีลักษณะผสมผสานระหว่าง อาวุธต่างๆ และมีเทคโนโลยี ไม่สูงมากนัก	สอดคล้อง ตามลักษณะ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	ยานรบขนาดเล็ก อ้างอิงลักษณะ ม้าศึกและ ควายศึกชาวบ้านบางระจัน	สอดคล้อง ตามลักษณะ ผู้ใช้ และ เรื่องราว	
3. Science Fiction Codes	เครื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ระบบ AI และเกิดเจ็ด	44.4	เทคโนโลยีด้านอาวุธปืน พลังงานแม่เหล็ก แสงเลเซอร์	55.5	เทคโนโลยีวิศวกรรมยานรบ เครื่องยนต์และพลังงาน	33.3	
4. Culture Codes	สีและเครื่องหมายธงชาติไทย ตัวอักษรไทย ลวดลายไทยประยุกต์ ลายขีดประยุกต์	ระบุ เพิ่ม เติม	สีและเครื่องหมายธงชาติไทย ตัวอักษรไทย ดาบไทย ลวดลายไทยประยุกต์ ลายขีดประยุกต์	ระบุ เพิ่ม เติม	ลวดลายไทย ลายขีดประยุกต์ แรงบันดาลใจจากลักษณะ ของ ม้าศึกและควายศึก ชาวบ้านบางระจัน และ คติความเชื่อเรื่อง "ควายธนู" และ"อศวอาชา"	ระบุ เพิ่ม เติม	

2) ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทเครื่องอุปกรณ์ ของตัวแสดงนางเอก

PROPS DESIGN : ACTRESS

นางเอก : ชื่อ : ลักขณา สีมารักษ์

Demographics : วัยรุ่นหญิง อายุ 20 ปี
 ส่วนสูง 170 ซม. น้ำหนัก 60 กก.
 สถานะ : ทหาร หรือ นักรบ หน่วยสไนเปอร์
 สังกัด : หน่วยรบพิเศษ Bangrajan กองทัพ NEZ02

City
 ที่ตั้ง : Northeastern Zone 02 , Thailand

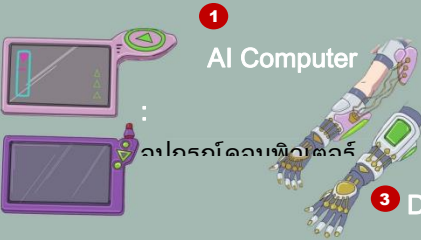
Personality : เรียบร้อย จริงใจ เก็บตัว มีปมในใจ
 มีทักษะการรบสูงการทุ่มโจมตีระยะไกล

Props : Special Device / Gadget

Concept Design : แนวคิดการออกแบบภาพลักษณะ
 เครื่อง
 อุปกรณ์ประกอบของตัวแสดงพระเอก คือ


- AI Computer :** อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ระบบ
 อัจฉริยะ เป็นเครื่องอุปกรณ์สำหรับการสื่อสาร คำนวณ
 วิเคราะห์ ประมวล
 และเสนอแนะการทำงาน
- Inter Com :** อุปกรณ์สื่อสารภายในหน่วยงาน
- 3-4. BBX-Drone and Drone
 Remote Control :** โดรน
- 5. Helmet AI :** หมวกเกราะ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ระบบ
 อัจฉริยะ
 สื่อสาร วิเคราะห์ และสนับสนุนการรบ
- 6. Personal Jet Suite :** เครื่องอุปกรณ์การบินส่วน
 บุคคล เพื่อขับเคลื่อนร่างกาย สนับสนุนการปฏิบัติการรบให้มี

Model Sheet D : Props : Special Device / Gadget




1 AI Computer

3 Drone Remote Control




4 BBX-Drone(Banraian BuffaloX-)


Color Code




2 Inter Com : อุปกรณ์



5 Helmet AI : หมวกเกราะ
อุปกรณ์ระบบ




6 Personal Jet Suite :




1 2 3

Private




5

Armor



5 6



5 6



ภาพที่ 6. 13 ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทเครื่องอุปกรณ์ ของตัวแสดงนางเอก

3) ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทอาวุธ ของตัวแสดงนางเอก

PROPS DESIGN : ACTRESS

นางเอก : ชื่อ : ลักขณา สีมารักษ์

Demographics : วัยรุ่นหญิง อายุ 20 ปี
 ส่วนสูง 170 ซม. น้ำหนัก 60 กก.
 สถานะ : ทหาร หรือ นักรบ หน่วยสไนเปอร์
 สังกัด : หน่วยรบพิเศษ Bangrajan กองทัพ NEZ02

City
 ที่ตั้ง : Northeastern Zone 02 , Thailand

Personality : เรียบร้อย จริงใจ เก็บตัว มีปมในใจ
 มีทักษะการรบสูงการทุ่มใจมตีระยะไกล

Props : Weapon

Concept Design : แนวคิดการออกแบบภาพลักษณะอาวุธ
 ของตัวแสดงนางเอก คือ

- BangrajanX- Sniper Gun :** ปืนยาวกึ่งอัตโนมัติ โหมดการใช้งานแบบผสมสามารถใช้ยิงกระสุนเจาะเกราะยิงแสงเลเซอร์ยิงคลื่นไฟฟ้า ยิงคลื่นแม่เหล็ก
- Gun Charger :** อุปกรณ์ชาร์จพลังงานของปืน BX-GUN
- LNP-E-Sword :** ดาบสองมือเหล็กนำฟิวส์เลเซอร์
- Scabbard Charger :** ฝักดาบชาร์จพลังงาน
- BangrajanX- Short Gun :** ปืนพกสั้น
 อาวุธต่างๆ นี้ สื่อแสดงถึงความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ และเพื่อสื่อแสดงถึงความเป็นไทย โดยใช้โทนสีหลัก สีขาวเงิน สีน้ำเงิน สีแดง และ สีทอง

Model Sheet E : Props : Weapon

Color

- BangrajanX Sniper-Gun :** ปืนยาวกึ่งอัตโนมัติ โหมดการใช้งานแบบผสมสามารถใช้ยิงกระสุนเจาะเกราะยิงแสงเลเซอร์ยิงคลื่นไฟฟ้า ยิงคลื่นแม่เหล็ก
- Gun Charger :** อุปกรณ์ชาร์จพลังงานของปืน BX-GUN
- LNP-E-Sword :** ดาบเหล็ก
- Scabbard Charger :** ฝักดาบชาร์จพลังงาน
- BangrajanX-Short Gun :** ปืนสั้นกึ่งอัตโนมัติ โหมดการใช้งานแบบผสมสามารถใช้ยิงกระสุนเจาะเกราะยิงแสงเลเซอร์ยิงคลื่นไฟฟ้า ยิงคลื่นแม่เหล็ก

ภาพที่ 6.14 ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทอาวุธ ของตัวแสดงนางเอก


4) ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทยานพาหนะ ของตัวแสดงนางเอก

PROPS DESIGN : ACTRESS

Model Sheet F : Props : Combat Vehicles

Color ➔


1 BHX-Fighter (Bangrajan HorseX-Fighter)



BHX-Fighter (Bangrajan HorseX-Fighter) :

ยานรบขนาดเล็ก แร่งบันดาลใจมาจาก "ม้าศึกบางระจัน" สัตว์พาหนะการศึกสมัยโบราณของชาวบ้านบางระจัน และ "อัครอาชา" สัตว์ในคติความเชื่อโบราณของไทย

2 BBX-Fighter (Bangrajan BuffaloX-Fighter)



BBX-Fighter (Bangrajan BuffaloX-Fighter) :

ยานรบของหน่วยรบพิเศษ บางระจัน เน้นสำหรับการปฏิบัติภารกิจการรบ การลาดตระเวน ระยะไกล มีน้ำหนักเบา

นางเอก : ชื่อ : ลักขณา สีมารักษ์

Demographics : วัยรุ่นหญิง อายุ 20 ปี
ส่วนสูง 170 ซม. น้ำหนัก 60 กก.
สถานะ : ทหาร หรือ นักรบ หน่วยสไนเปอร์
สังกัด : หน่วยรบพิเศษ Bangrajan กองทัพ NEZ02 City
ที่ตั้ง : Northeastern Zone 02 , Thailand

Personality : เรียบร้อย จริงใจ เก็บตัว มีปมในใจ
มีทักษะการรบสูงการทุ่มใจมตีระยะไกล

Props : Combat Vehicles

Concept Design : แนวคิดการออกแบบภาพลักษณะยานพาหนะของตัวแสดงนางเอก คือ

- BHX-Fighter (Bangrajan HorseX-Fighter) :**
ยานรบขนาดเล็ก แร่งบันดาลใจมาจาก "ม้าศึกบางระจัน" สัตว์พาหนะการศึกสมัยโบราณของชาวบ้านบางระจัน และ "อัครอาชา" สัตว์ในคติความเชื่อโบราณของไทย
- BBX-Fighter (Bangrajan BuffaloX-Fighter) :**
ยานรบขนาดเล็ก แร่งบันดาลใจมาจาก "ควายศึกบางระจัน" สัตว์พาหนะการศึกสมัยโบราณของชาวบ้านบางระจัน และ "ควายธนู" สัตว์เวทมนต์ในคติความเชื่อโบราณของไทย
ยานพาหนะต่างๆ นี้ สื่อแสดงถึงความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ และเพื่อสื่อแสดงถึงความเป็นไทย โดยใช้โทนสีหลัก สีขาวเงิน สี

น้ำเงิน สีแดง สีดำ และ สีทอง



ภาพที่ 6. 15 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทยานพาหนะ ของตัวแสดงนางเอก

2.6 ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัส การออกแบบภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบของตัวแสดงเอเลี่ยน

1) แนวทางการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบของตัวแสดงเอเลี่ยน

ผู้วิจัยนำปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัสการออกแบบภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบของตัวแสดงเอเลี่ยน ซึ่งได้ศึกษาพบลักษณะต่างๆ มาประกอบเป็นระบบตารางเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบ ดังนี้(ตารางที่ 6.6)

ตารางที่ 6. 6 ระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทเครื่องอุปกรณ์อาวุธ และยานพาหนะ ของตัวแสดงเอเลี่ยน

PROPS DESIGN : ALINE		แนวทางการออกแบบอุปกรณ์ประกอบของตัวแสดงเอเลี่ยน				N=10	
ปัจจัย / สัญญา / รหัส	ชุดความคิด(Idea) 1	%	ชุดความคิด(Idea) 2	%	ชุดความคิด(Idea) 3	%	
1. Personal Codes	อุปกรณ์ของเอเลี่ยน Mara หน่วยรบ นักบิน ทหารของกองทัพต่างดาว ในอนาคตอีก 100 ปี						
2. Product Codes	แบบที่ 1 เครื่องอุปกรณ์	50	แบบที่ 2 อาวุธ	50	แบบที่ 3 ยานพาหนะ	30	
1.1 Formation	อุปกรณ์ชุดเกราะชีวภาพ และอุปกรณ์สื่อสาร	50	ปืนพลังไฟฟ้า – แม่เหล็ก	50	ยานรบขนาดเล็ก เฉพาะบุคคล	30	
	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80	
	กลุ่มสี สีแดง สีชมพู สีม่วง สีน้ำเงินอมเทา สีเทา และ สีเขียว	ตามลักษณะอุปกรณ์และผู้ใช้		กลุ่มสีเทา – โลหะ สีน้ำตาล สีแดง สีม่วง และสีเขียว	ตามลักษณะอุปกรณ์และผู้ใช้		กลุ่มสีน้ำเงิน-ดำ สีน้ำตาล สีเทา และ สีแดง
1.2 Function	1) ปรับความสมดุลร่างกาย และการดำรงชีพ 2) อุปกรณ์ ไซส์สื่อสาร วิเคราะห์ข้อมูล	ตามลักษณะอุปกรณ์ ผู้ใช้ และเรื่องราว	อาวุธประจำกาย ตัวแสดงเอเลี่ยน	ตามลักษณะอุปกรณ์ ผู้ใช้ และเรื่องราว	ยานรบขนาดเล็ก โจมตีและต่อสู้	ตามลักษณะอุปกรณ์ ผู้ใช้ และเรื่องราว	
1.3 Characteristics	ชุดเกราะและอุปกรณ์ แบบชีวะแมคคานิกส์ คล้ายอวัยวะหรือชิ้นส่วน ประกอบเข้ากับร่างกาย - ดูแปลก เทคโนโลยีต่างดาว	สอดคล้องตามลักษณะผู้ใช้ และเรื่องราว	- แบบชีวะแมคคานิกส์ - พลังทำลายสูงดูน่าเกรงขาม - คล้ายอวัยวะหรือชิ้นส่วนแมลงเปลือกแข็ง - ดูแปลก เทคโนโลยีต่างดาว	สอดคล้องตามลักษณะผู้ใช้ และเรื่องราว	- ลักษณะคล้ายสัตว์ทะเลและแมลงปีกแข็ง - น่าเกรงขาม น่าสะพรึงกลัว - คล่องตัว คล้ายแมลง - ดูแปลก เทคโนโลยีต่างดาว	สอดคล้องตามลักษณะผู้ใช้ และเรื่องราว	
3. Science Fiction Codes	- แบบชิงโครไนซ์กับสมอง - แบบชีวะแมคคานิกส์ - เทคโนโลยีต่างดาวขั้นสูง	40	- เทคโนโลยีต้านอาวุธปืน - พลังงานแม่เหล็ก ไฟฟ้า และเลเซอร์ - แบบชีวะแมคคานิกส์	50	เทคโนโลยีวิศวกรรม ยานยนต์รบขนาดเล็ก และพลังงานเครื่องยนต์	30	
4. Culture Codes	ลวดลายประยุกต์ ลวดลายธรรมชาติ รหัส สัญลักษณ์ ตัวอักษร แสดงอารยะธรรมต่างดาว	ระบุเพิ่มเติม	ลวดลายประยุกต์ ลวดลายธรรมชาติ รหัส สัญลักษณ์ ตัวอักษร แสดงอารยะธรรมต่างดาว	ระบุเพิ่มเติม	ลวดลายประยุกต์ ลวดลายธรรมชาติ รหัส สัญลักษณ์ ตัวอักษร แสดงอารยะธรรมต่างดาว	ระบุเพิ่มเติม	

2) ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทเครื่องอุปกรณ์ ของตัวแสดงเอเลี่ยน

PROPS DESIGN : ALIEN

เอเลี่ยน : ชื่อ : Mara

Demographics : ไม่ระบุวัย เพศ และอายุ
 ส่วนสูง 220 ซม. น้ำหนัก 100 กก.
 สถานะ : เอเลี่ยนทหาร หรือ เอเลี่ยนนักรบ
 สังกัด : ชาวดาว Mara-Z
 ที่ตั้ง : อพยพจากแกแลคซี่ Zeo

Personality : กล้าหาญ ฉลาด เข้มแข็ง เผด็จการ ดูร้าย

Props : Special Device / Gadget

Concept Design : แนวคิดการออกแบบภาพลักษณะเครื่อง

อุปกรณ์ประกอบของตัวแสดงพระเอก คือ

- 1. Remote Control Suite :** ชุดเกราะชีวภาพ ชุดเครื่องอุปกรณ์ประกอบร่างจริง สำหรับการสื่อสาร ทำงาน ควบคุมต่างๆ
- 2. Bio Space Suite :** ชุดเกราะชีวภาพอวกาศ ชุดเครื่องอุปกรณ์ประกอบร่างจริง สำหรับการทำงานในอวกาศ และปฏิบัติการทั่วไป
- 3. Armor Suite :** ชุดเกราะรบชีวภาพ ชุดเครื่องอุปกรณ์ประกอบร่างจริง อุปกรณ์เจ็ดทศสำหรับปฏิบัติการรบ เครื่องอุปกรณ์ต่างๆ นี้ สื่อแสดงถึงความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ ใช้โทนสีหลัก สีนํ้าตาล สีม่วง สีเทา สีแดง สีขาวเงิน สีดำ และ สีฟ้า ใช้สัญลักษณ์ ตัวอักษร เพื่อสื่อแสดงถึงอารยธรรมของต่างดาว

Model Sheet D : Props : Special Device / Gadget

Color →

1 Remote Control Suite :
ชุดเกราะชีวภาพ
ชุดเครื่องอุปกรณ์
ประกอบร่างจริง
สำหรับการสื่อสาร

2 Bio Space Suite :
ชุดเกราะชีวภาพ
อวกาศ
ชุดเครื่องอุปกรณ์

3 Armor Suite : ชุดเกราะรบชีวภาพ
ชุดเครื่องอุปกรณ์ประกอบร่างจริง
อุปกรณ์เจ็ดทศสำหรับปฏิบัติการรบ

Real Life

ภาพที่ 6.16 ภาพลักษณะโมเดลซีตอุปกรณ์ประกอบ ประเภทเครื่องอุปกรณ์ ของตัวแสดงเอเลี่ยน



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพที่ 6.17 ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทอาวุธ ของตัวแสดงเอเลี่ยน

4) ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทยานพาหนะ ของตัวแสดงเอเลี่ยน

PROPS DESIGN : ALIEN

เอเลี่ยน : ชื่อ : **Mara**

Demographics : ไม่ระบุวัย เพศ และอายุ

ส่วนสูง 220 ซม. น้ำหนัก 100 กก.

สถานะ : เอเลี่ยนทหาร หรือ เอเลี่ยนนักรบ

สังกัด : ชาวดาว Mara-Z

ที่ตั้ง : อพยพจากแกแลคซี่ Zeo

Personality : กล้าหาญ ฉลาด เข้มแข็ง เผด็จการ ดุร้าย

Props : Combat Vehicles

Concept Design : แนวคิดการออกแบบภาพลักษณะ

ยานพาหนะ

ของตัวแสดงเอเลี่ยน คือ

1. Mara Troop Transport Space Ship :

ยานรบและลำเลียงพลรบของเอเลี่ยน Mara เป็นยานขนาดย่อยของยานแม่ เน้นสำหรับการปฏิบัติภารกิจการรบและลำเลียงพลระยะใกล้ ติดตั้งอาวุธปืนพลังแม่เหล็ก ไฟฟ้า และปืนแสงเลเซอร์ ใช้พลังงานจากเชื้อเพลิงจากแร่คาร์บอนต่างดาว

2. Mara Fighter :

ยานรบเอเลี่ยน Mara เน้นสำหรับการปฏิบัติภารกิจการสู้รบ โจมตีและต่อต้าน มีความคล่องตัวสูง ติดตั้งอาวุธปืนพลังแม่เหล็ก ไฟฟ้า และปืนแสงเลเซอร์ ใช้พลังงานจากเชื้อเพลิงจากแร่คาร์บอนต่างดาว

ยานพาหนะต่างๆ นี้ สื่อแสดงถึงความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ ใช้โทนสีหลัก สีน้ำตาลดำ สีน้ำเงินดำ สีแดง สีฟ้า และสีน้ำตาลอ่อน

Model Sheet F : Props : Combat Vehicles

Color



1 Mara Troop Transport Space Ship : ยาน



Mara Troop Transport Space Ship :

ยานยานรบและลำเลียงพลรบ ของเอเลี่ยน Mara เป็นยานขนาดย่อยของยานแม่ เน้นสำหรับการปฏิบัติภารกิจการรบและลำเลียงพลระยะใกล้ ติดตั้งอาวุธปืนพลังแม่เหล็ก ไฟฟ้า และปืนแสงเลเซอร์ ใช้พลังงานจาก

2 Mara Fighter : ยานรบเอเลี่ยน Mara



Mara Fighter :

ยานรบเอเลี่ยน Mara เน้นสำหรับการปฏิบัติภารกิจการสู้รบ โจมตีและต่อต้าน มีความคล่องตัวสูง ติดตั้งอาวุธปืนพลังแม่เหล็ก ไฟฟ้า และปืนแสงเลเซอร์ ใช้พลังงานจาก

ภาพที่ 6.18 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ประเภทยานพาหนะ ของตัวแสดงเอเลี่ยน



2.7 ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัส การออกแบบภาพลักษณะฉากหลัง

1) แนวทางการออกแบบลักษณะฉากหลัง

ผู้วิจัยนำปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัสการออกแบบภาพลักษณะฉากหลัง ซึ่งได้ศึกษาพบลักษณะต่างๆ มาประกอบเป็นระบบตารางเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบ ดังนี้(ตารางที่ 6.7)

ตารางที่ 6.7 ระบบตารางแนวทางการออกแบบลักษณะฉากหลัง

SCENE DESIGN		แนวทางการออกแบบลักษณะฉากหลัง				N=10	
ปัจจัย / สัญญา / รหัส	ชุดความคิด(Idea) 1		ชุดความคิด(Idea) 2		ชุดความคิด(Idea) 3		
ประเภทฉาก	แบบที่ 1 จากภายนอก	%	แบบที่ 2 จากภายใน	%	แบบที่ 3 จากความคิด	%	
1. Scene Codes	- ฉากภายนอกฐานทัพของหน่วยรบ Bangrajan ที่ถูกโจมตีจากศัตรูต่างดาว	50	- ฉากภายในโรงเก็บยานรบของฐานทัพหน่วยรบ Bangrajan	40	ความคิด จิตใจ ความรู้สึกในสภาวะท่ามกลางสงครามของ นางเอก	60	
1.1 Formation	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80	รูปแบบเหมือนจริง	80	
	- ลักษณะคล้ายบ่อมหรือค่ายของชาวบ้านบางระจัน	ตามลักษณะเรื่องราว	- ฉากภายในโรงเก็บยานรบของฐานทัพคล้ายรังมด รังผึ้ง	ตามลักษณะเรื่องราว	- ลักษณะคล้ายล่องลอยอยู่ในอวกาศ หรือจมในทะเลลึก	ตามลักษณะเรื่องราว	
	- กลุ่มสีน้ำตาล แดง ม่วง ดำ	60	- กลุ่มสีน้ำตาล เขียว ม่วง ดำ	60	- กลุ่มสีแดง ม่วง ดำ	60	
1.2 Function	แสดงสถานการณ์ศัตรูต่างดาวเข้าโจมตีฐานทัพของหน่วยรบ Bangrajan	ตามลักษณะเรื่องราว	แสดงสถานการณ์การออกปฏิบัติการเพื่อต่อสู้กับศัตรูจากต่างดาว	ตามลักษณะเรื่องราว	- แทนความคิด อารมณ์ และความรู้สึกของนางเอกในสภาวะเกิดสงคราม	ตามลักษณะเรื่องราว	
1.3 Characteristics	- กองทัพต่างดาวขนาดใหญ่บุกเข้าโจมตีหน่วยรบขนาดเล็ก ดูด้อยกำลังกว่า - บรรยากาศยามโพล้เพล้ ทิศทางย้อนแสงดูลึกลับ น่าสะพรึงกลัว	สอดคล้องตามลักษณะผู้ใช้ และเรื่องราว	- ลักษณะคล้ายชุมชนชาวบ้านหรือ รังมด รังผึ้ง ตัวต่อ หรือแมลงที่อยู่ใรรังหรือฐานทัพใต้พื้นดินที่กรูออกจากรังเพื่อปกป้องตนเอง	สอดคล้องตามลักษณะผู้ใช้ และเรื่องราว	- ความคิด ความรู้สึก ในสภาวะถูกกดดันจากสงครามการอดทนอดกลั้น ความทุกข์ ความวิตกกังวล	สอดคล้องตามลักษณะผู้ใช้ และเรื่องราว	
2. Product Codes	- ลักษณะคล้ายบ่อมหรือค่ายของชาวบ้านบางระจัน - โทนนีน้ำตาลสนิมเหล็ก เพื่อให้ดูมีความเก่า เป็นธรรมชาติ	สอดคล้องตามลักษณะผู้ใช้ และเรื่องราว	- โรงเก็บยานรบของฐานทัพใต้พื้นดิน - โทนนีน้ำตาลสนิมเหล็ก เพื่อให้ดูมีความเก่า เป็นธรรมชาติ	สอดคล้องตามลักษณะเรื่องราว	ชุดเกราะอวกาศนาฬิกาดิจิทัล โลก	สอดคล้องตามลักษณะเรื่องราว	
3. Science Fiction Codes	- บ่อมค่าย เครื่องจักรกลอาวุธทางทหารขั้นสูง	30	- บ่อมค่าย เครื่องจักรกลอาวุธทางทหารขั้นสูง	40	สัญลักษณ์โลก นาฬิกา เวลาเอเลียนบุกทำลายโลก	30	
4. Culture Codes	- ลายไทย ลายขีดประยุกต์ - สัญลักษณ์ธงชาติไทย -	สอดคล้องตามลักษณะการใช้งาน และเรื่องราว	- ลายไทย ลายขีดประยุกต์ - สัญลักษณ์ธงชาติไทย - รูปปั้นทางความเชื่อหรือศาสนา	สอดคล้องตามลักษณะการใช้งาน และเรื่องราว	- ลายไทย ลายขีดประยุกต์ - สัญลักษณ์ธงชาติไทย -	สอดคล้องตามลักษณะการใช้งาน และเรื่องราว	

2) ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะฉากหลัง ประเภทจากภายนอก

SCENE DESIGN : OUTDOOR

ฉากภายนอก : ฐานทัพของหน่วยรบ Bangrajan

SCENE : Outdoor Background of Bangrajan Base

Concept Design : แนวคิดการออกแบบภาพลักษณะ

ฉากหลัง ฉากภายนอก : ฐานทัพของหน่วยรบ Bangrajan คือ

กองทัพต่างดาวขนาดใหญ่ บุกเข้าโจมตีฐานทัพของหน่วยรบขนาดเล็ก Bangrajan ที่มีลักษณะคล้ายป้อมหรือค่าย(อ้างอิงจากป้อมหรือค่ายของชาวบ้านบางระจัน) ที่ต้องกำลังกว่า ยานรบของศัตรูต่างดาว บุกเข้าโจมตีในช่วงบรรยากาศยามโพล้เพล้ ทิศทางย้อนแสงดูลิ้นกลับ ดูน่าสะพรึงกลัว

สื่อแสดงความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ ด้วยลักษณะเทคโนโลยีฐานทัพทหารและอาวุธทันสมัย และสื่อแสดงถึงความเป็นไทย ด้วยสัญลักษณ์ธงชาติไทยและตัวอักษรไทย

ใช้โทนสีหลัก สีแดง สีส้ม สีเหลือง สีน้ำเงิน สีม่วง และ สีดำ

BACKGROUND Sheet A : Outdoor Background of Bangrajan Base



Color



ภาพที่ 6.19 ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะฉากหลัง ประเภทจากภายนอก



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3) ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะฉากหลัง ประเภทฉากภายใน

SCENE DESIGN : INDOOR

ฉากภายใน : ในฐานทัพของหน่วยรบ Bangrajan

SCENE : Indoor Background of Bangrajan Base

Concept Design : แนวคิดการออกแบบภาพลักษณะ

ฉากหลัง ฉากภายใน : ในฐานทัพของหน่วยรบ Bangrajan คือ

ฉากภายในโรงเก็บยานรบ ของฐานทัพหน่วยรบ Bangrajan ลักษณะคล้ายชุมชนชาวบ้าน หรือ ริมต ริมฝั่ง ตัวต่อ หรือแมลงที่อยู่ในรังหรือฐานทัพใต้พื้นดินที่ถูกรอกจากรังเพื่อปกป้องตนเอง จากการบุกเข้าโจมตีฐานทัพของกองทัพต่างดาวขนาดใหญ่

สื่อแสดงความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ ด้วยลักษณะเทคโนโลยีฐานทัพทหารและอาวุธทันสมัย และสื่อแสดงถึงความเป็นไทย ด้วยสัญลักษณ์ธงชาติไทย ตัวอักษรไทย และรูปปั้นทางความเชื่อหรือศาสนา

ใช้โทนสีหลัก สีน้ำตาลอมเขียว สีน้ำตาล สีม่วง สีน้ำเงิน และ สีดำ

BACKGROUND Sheet B : Indoor Background of Bangrajan Base



Color




ภาพที่ 6.20 ภาพโมเดลชุดแสดงลักษณะฉากหลัง ประเภทฉากภายใน



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

4) ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะฉากหลัง ประเภทฉากในความคิด

SCENE DESIGN : IMAGINATION	BACKGROUND Sheet C : Imagination in War of Actress
ฉากในความคิด : ความคิดคำนึงในสภาวะสงคราม ของตัวแสดงนางเอก	
SCENE : Imagination in War of Actress Concept Design : แนวคิดการออกแบบภาพลักษณะฉากหลัง ฉากในความคิด คือ ความคิดคำนึง สภาพจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึกถูกกดดัน การอดทนอดกลั้น ความทุกข์ความวิตกกังวลในสภาวะสงครามของตัวแสดงนางเอก ลักษณะคล้ายกำลังจมอยู่ในอวกาศหรือจมในทะเลลึกสีแดงฉาน สื่อแสดงความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ ด้วยลักษณะเอเลี่ยนบุกโลก จักรวาล นาฬิกาเรืองแสง และสื่อแสดงถึงความเป็นไทย ด้วยสัญลักษณ์ธงชาติไทย ใช้โทนสีหลัก สีแดง สีนํ้าตาล สีม่วง สีนํ้าเงิน และสีดำ	

ภาพที่ 6.21 ภาพโมเดลซีตแสดงลักษณะฉากหลัง ประเภทฉากในความคิด



3. สรุปผลงานการออกแบบ

ผลงานการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง ภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบ และลักษณะฉากหลังต่างๆ ที่ได้จากการประยุกต์ใช้ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบนั้น จากการศึกษา พบว่า

1) การใช้ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง ภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบ และลักษณะฉากหลังในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ สามารถนำมาใช้เพื่อเป็นแนวทาง เป็นเครื่องกำกับ และตรวจ สอบภาพผลงานการออกแบบได้

2) การใช้ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง ภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบ และลักษณะฉากหลังในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ จะมีประสิทธิผลขึ้นอยู่กับการเลือกใช้ หรือกำหนดปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส(Codes) เพื่อใช้สื่อสัญญาความหมายให้มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับบริบทแวดล้อมตรงตามแนวคิดหรือเรื่องราวที่กำหนดไว้

3) ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส(Codes) ที่สำคัญที่ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง ภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบ และลักษณะฉากหลังในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ เพื่อสื่อแสดงความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ และเพื่อสื่อแสดงลักษณะความเป็นคนไทยหรือคนเอเชีย จากการศึกษาพบว่า

3.1) ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัสด้านความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes)

3.1.1) ด้านบุคลิกลักษณะตัวแสดง คือ ส่วนศีรษะ โดยแนวทางการออกแบบควรมีลักษณะ ดังนี้

- ส่วนศีรษะ การออกแบบควรมีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรืออุปกรณ์สื่อสารติดตั้ง

- เครื่องแต่งกาย การออกแบบควรมีชุดอวกาศ ชุดนักบิน หรือชุดเกราะนักรบที่แสดงให้เห็นถึงชุดอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีเทคโนโลยีล้ำสมัย

3.1.2) ด้านลักษณะอุปกรณ์ประกอบ แนวทางการออกแบบควรมีลักษณะ ดังนี้

- อุปกรณ์ประกอบ การออกแบบควรมีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรืออุปกรณ์สื่อสาร ที่ดูล้ำสมัยประจำกายของตัวแสดง เช่น โทรศัพท์ แว่นตา หรือเครื่องเจ็ทต่างๆ

- อาวุธ การออกแบบควรมีอาวุธที่ดูล้ำสมัย มีศักยภาพสูง มีรูปร่างแปลกใหม่ และขนาดโตกว่าปกติเล็กน้อย เป็นอาวุธที่มีกลไกอิเล็กทรอนิกส์ ใช้พลังงานแม่เหล็ก ใช้แสงเลเซอร์

- ยานพาหนะ การออกแบบควรมีลักษณะที่แสดงออกถึงเทคโนโลยีวิศวกรรมยานยนต์ในอนาคต เช่น สามารถบินได้ด้วยเครื่องเจ็ท รูปร่างรูปทรงดูแปลกตา มีกลไกอิเล็กทรอนิกส์ มีศักยภาพและการทำงานที่หลากหลาย

3.1.3) ด้านลักษณะฉากหลัง แนวทางการออกแบบควรมีลักษณะ ดังนี้

- การออกแบบควรแสดงถึงสถาปัตยกรรมที่มีรูปร่างรูปทรงหรือโครงสร้างที่แปลกตา มีกลิ่นทางเทคโนโลยีวิศวกรรม วัสดุเป็นเหล็ก หรือโลหะ เครื่องอุปกรณ์ของใช้หรืออาคารขนาดใหญ่ล้ำสมัย มีสัญลักษณ์ เครื่องหมาย ตัวอักษรสไตล์หัวตัดหรือไม่มีหัวหรือไม่มีฐานประกอบ

3.2) ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือรหัสด้านวัฒนธรรม(Cultural Codes)

3.2.1) ด้านบุคลิกลักษณะตัวแสดง คือ ส่วนศีรษะ โดยแนวทางการออกแบบควรมีลักษณะ ดังนี้

- รูปใบหน้า การออกแบบทรงผม ควรมีลักษณะใบหน้ารูปไข่ คางไม่แหลมเล็ก

- สีผิว การออกแบบควรมีลักษณะสีผิวไม่ขาวมากเกินไป ควรมีสีผิว สีขาวอมชมพู หรือ สีขาวอมน้ำตาล และควรมีสีเข้มเล็กน้อย

- ทรงผม การออกแบบทรงผม ควรมีลักษณะเป็นแฉกเล็ก ไม่เป็นแฉกใหญ่

- สีผม การออกแบบควรใช้สีผมในกลุ่มสี สีดำ สีน้ำตาล-ดำ และสีน้ำเงิน-ดำ หรือ ควรมีเฉด(Shade)สีเข้ม หรือผสมสีดำ

- คิ้ว การออกแบบควรมีลักษณะคิ้วหนาปานกลาง โค้งเรียวยาวรับดวงตา สีคิ้วควรมีสีเข้มกว่าสีของผม

- ดวงตา การออกแบบควรมีลักษณะขนาดดวงตาที่ไม่โตมากนัก และควรมีหนังตา 2 ชั้น

- สีตา การออกแบบควรใช้สีตาให้สัมพันธ์กับสีของทรงผม ไม่ควรมีลักษณะแวววาวคล้ายลูกแก้วมากนัก

- จมูก การออกแบบควรมีลักษณะจมูกโด่งเล็กน้อย มีรูปทรงที่ชัดเจน ไม่เป็นเพียงเส้นขีด หรือจมูกแหลมเล็ก

- ปาก การออกแบบควรมีลักษณะปากกระชับเรียว ไม่เป็นเพียงเส้นขีด

- เครื่องแต่งกาย การออกแบบควรออกแบบให้มีโครงสร้าง รูปร่างรูปทรง หรือเครื่องหมาย สัญลักษณ์ ลวดลายต่างๆ ที่สื่อแสดงสัญลักษณ์ความเป็นไทย เช่น ลายไทย ประยุกต์ ลายขีดประยุกต์ ตัวอักษรไทย หรือ สีและสัญลักษณ์ธงชาติไทย

3.2.2) ด้านลักษณะอุปกรณ์ประกอบ แนวทางการออกแบบควรมีลักษณะ ดังนี้

- โครงสร้าง รูปร่าง รูปทรงหรือเครื่องหมาย สัญลักษณ์ ลวดลายต่างๆ ที่สื่อแสดงสัญลักษณ์ความเป็นไทย เช่น ลายไทยประยุกต์ ลายขีดประยุกต์ ตัวอักษรไทย หรือ สีและสัญลักษณ์ธงชาติไทย

3.2.3) ด้านลักษณะฉากหลัง แนวทางการออกแบบควรมีลักษณะ ดังนี้

- การออกแบบควรแสดงถึงสถาปัตยกรรมที่มีรูปร่างรูปทรงหรือโครงสร้างที่สื่อแสดงลักษณะไทย มีสัญลักษณ์ เครื่องหมาย ตัวอักษรไทยสไตล์หัวตัดหรือไม่มีหัวหรือไม่มีฐานประกอบมีการใช้สีและสัญลักษณ์ธงชาติไทย หรือ มีประติมากรรมทางความเชื่อหรือศาสนาประกอบ

ข้อสรุปจากการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้น ในการออกแบบผลงานจริง สามารถปรับประยุกต์เลือกใช้ หรือกำหนดปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส(Codes) ต่างๆได้ โดยควรพิจารณาถึงลักษณะสัญญาเพื่อใช้สื่อสัญญาความหมายให้มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับบริบทแวดล้อมตรงตามแนวคิดหรือเรื่องราวที่กำหนดไว้เป็นสำคัญ

4. ผลการประเมินความพึงพอใจในผลงานการออกแบบ

ผลงานการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังที่ได้จากการใช้ตารางระบบรหัส สัญญา ปัจจัย หรือตัวบ่งชี้เป็นแนวทางการออกแบบ ผู้วิจัยได้นำผลงานทั้งหมดจัดแสดงเป็นนิทรรศการเผยแพร่ต่อสาธารณชน โดยมีเป้าหมายเพื่อการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายคือ เด็กและเยาวชนชายและหญิง การศึกษาระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษา ระหว่างวันที่ 22 – 24 เดือนมีนาคม 2557 สถานที่แสดง ณ ศูนย์อาหารและบริการ(คอมเพล็กซ์) มหาวิทยาลัยขอนแก่น และดำเนินการเก็บข้อมูลประเมินผลความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อผลงานออกแบบ ขณะชมภาพผลงานภาพในนิทรรศการโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ มีผู้เข้าชมกลุ่มเป้าหมายให้ความร่วมมือตอบแบบประเมินจำนวนทั้งสิ้น 123 ชุด ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ทางสถิติและสรุปผลการประเมินได้ดังนี้(ตารางที่ 6.8 และตารางที่ 6.9)

ตารางที่ 6.8 การเปรียบเทียบความแตกต่างด้านความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายจำแนกโดยเพศ

จำแนกโดยเพศ N=123	Frequency	Percent	Mean	S.D.	t	Sig (2-tailed)
1) เพศชาย	57	46.3	3.9353	0.44182	1.108	0.270*
2) เพศหญิง	66	53.7	4.0269	0.47032		
รวม	123	100.0				
รวมเฉลี่ย			3.9811	0.45607		

* ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 6.9 การเปรียบเทียบความแตกต่างด้านความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายจำแนกโดยระดับการศึกษา

จำแนกโดยระดับการศึกษา N=123	Frequency	Percent	Mean	S.D.	t	Sig (2-tailed)
1) ระดับมัธยมศึกษา	69	56.1	4.0410	0.49592	1.718	.088*
2) ระดับอุดมศึกษา	54	43.9	3.8963	0.41854		
รวม	123	100.0				
รวมเฉลี่ย			3.96865	0.45723		

* ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05

1) สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย จำนวนรวมทั้งสิ้น 123 คน จากการศึกษาพบว่า

1.1) ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายเพศชาย จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 46.3 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.44182 ค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจอยู่ที่ระดับ 3.93 แปรผลได้ว่า = ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

1.2) ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายเพศหญิง จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 53.7 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.47032 ค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจอยู่ที่ระดับ 4.02 แปรผลได้ว่า = ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

1.3) ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายระดับมัธยมศึกษา จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 56.1 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.49592 ค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจอยู่ที่ระดับ 4.04 แปรผลได้ว่า = ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

1.4) ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายระดับอุดมศึกษา จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 43.9 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.41854 ค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจอยู่ที่ระดับ 3.89 แปรผลได้ว่า = ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

1.5) ความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายโดยรวม จำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 100.0 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.816 ค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจอยู่ที่ระดับ 3.98 แปรผลได้ว่า = ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

โดยกลุ่มเพศหญิงมีความพึงพอใจในระดับมากกว่ากลุ่มเพศชายเล็กน้อย และกลุ่มระดับการศึกษามัธยมศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากกว่ากลุ่มระดับการศึกษามัธยมศึกษาพอสมควร

2) สรุปผลการเปรียบเทียบด้านความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายจำแนกโดยเพศ

การทดสอบทางสถิติเปรียบเทียบด้านความพึงพอใจที่มีต่อผลงานออกแบบของกลุ่มเป้าหมายจำแนกโดยเพศ โดยการวิเคราะห์ด้วย T-TEST พบว่า ค่า $t = 1.108$ ค่า $\text{Sig}(2\text{-tailed}) = 0.270^*$ มี

ค่าทางสถิติ ≥ 0.05 หมายความว่า ไม่มีความแตกต่างด้านความพึงพอใจของเพศชายและเพศหญิง หรือไม่มีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05

3) สรุปผลการเปรียบเทียบด้านความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายจำแนกโดยระดับการศึกษา

การทดสอบทางสถิติเปรียบเทียบด้านความพึงพอใจที่มีต่อผลงานออกแบบของกลุ่มเป้าหมาย จำแนกโดยเพศ โดยการวิเคราะห์ด้วย T-TEST พบว่า ค่า $t = 1.718$ ค่า Sig(2-tailed) = .088* มีค่าทางสถิติ ≥ 0.05 หมายความว่า ไม่มีความแตกต่างด้านความพึงพอใจทางระดับการศึกษา หรือไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4) สรุปผลความพึงพอใจโดยรวมของกลุ่มเป้าหมายในแต่ละด้าน

จากการวิเคราะห์ทางสถิติ พบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อผลงานออกแบบภาพบุคคลลักษณะตัว แสดงอุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังของกลุ่มเป้าหมายในแต่ละด้าน ปรากฏผลดังนี้(ตารางที่ 6.10)

4.1) ด้านความสวยงาม

4.1.1) รูปลักษณะและโครงสร้างของตัวแสดง พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในรูป ลักษณะและโครงสร้างของตัวแสดงพระเอก มากที่สุด ที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.02 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก มากกว่าตัวแสดงเอเลี่ยน ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.95 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก และตัวแสดงนางเอก ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.89 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก ตามลำดับ เฉลี่ยรวมกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านความสวยงามรูปลักษณะและโครงสร้างตัวแสดงทั้ง 3 ตัวแสดง ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.95 คือ ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

ตารางที่ 6.10 สรุปผลการประเมินความพึงใจของกลุ่มเป้าหมายโดยรวมที่มีต่อการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังในแต่ละด้าน

รายการ	ระดับความพึงพอใจ										S.D.	เฉลี่ย	N=123	
	มากที่สุด		มาก		ปานกลาง		พอใช้		ควรปรับปรุง					แปรผล
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ				
1. ด้านความสวยงาม														
1) รูปร่างลักษณะ														
1.1) ตัวแสดงพระเอก	31	25.2	64	52.0	28	22.8	0	0	0	0	.695	4.02	พึงพอใจมาก	
1.2) ตัวแสดงนางเอก	27	22.0	61	49.6	29	23.6	6	4.9	0	0	.802	3.89	พึงพอใจมาก	
1.3) ตัวแสดงเอเลี่ยน	36	29.3	50	40.7	33	26.8	3	2.4	1	8	.857	3.95	พึงพอใจมาก	
เฉลี่ย												3.95	พึงพอใจมาก	
2) รูปลักษณะใบหน้า														
2.1) ตัวแสดงพระเอก	37	30.1	54	43.9	27	22.0	5	4.1	0	0	.830	4.00	พึงพอใจมาก	
2.2) ตัวแสดงนางเอก	37	30.1	41	33.3	38	30.9	7	5.7	0	0	.911	3.88	พึงพอใจมาก	
2.3) ตัวแสดงเอเลี่ยน	30	24.4	64	52.0	24	19.5	4	3.3	1	8	.804	3.96	พึงพอใจมาก	
เฉลี่ย												3.94	พึงพอใจมาก	
3) ชุดเครื่องแต่งกาย														
3.1) ตัวแสดงพระเอก	49	39.8	45	36.6	29	23.6	0	0	0	0	.783	4.16	พึงพอใจมาก	
3.2) ตัวแสดงนางเอก	35	28.5	61	49.6	22	17.9	5	4.1	0	0	.794	4.02	พึงพอใจมาก	
3.3) ตัวแสดงเอเลี่ยน	43	35.0	59	48.0	19	15.4	1	.8	1	.8	.769	4.15	พึงพอใจมาก	
เฉลี่ย												4.11	พึงพอใจมาก	

ตารางที่ 6.10 สรุปผลการประเมินความพึงใจของกลุ่มเป้าหมายโดยรวมที่มีต่อการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังในแต่ละด้าน(ต่อ)

รายการ	ระดับความพึงพอใจ										S.D.	เฉลี่ย	N=123	
	มากที่สุด		มาก		ปานกลาง		พอใช้		ควรปรับปรุง					แปรผล
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ				
4) อุปกรณ์ประกอบ														
4.1) เครื่องใช้ตัวแสดงพระเอก	35	28.5	64	52.0	22	17.9	2	1.6	0	0	.726	4.07	พึงพอใจมาก	
4.2) อาวุธตัวแสดงพระเอก	36	29.3	59	48.0	23	18.7	3	2.4	2	1.6	.854	4.01	พึงพอใจมาก	
4.3) ยานพาหนะตัวแสดงพระเอก	38	30.9	50	40.7	34	27.6	1	8	0	0	.789	4.02	พึงพอใจมาก	
4.4) เครื่องใช้ตัวแสดงนางเอก	46	37.4	46	37.4	27	22.0	4	3.3	0	0	.849	4.09	พึงพอใจมาก	
4.5) อาวุธตัวแสดงนางเอก	36	29.3	54	43.9	26	21.1	5	4.1	2	1.6	.904	3.95	พึงพอใจมาก	
4.6) ยานพาหนะตัวแสดงนางเอก	39	31.7	51	41.5	31	25.2	2	1.6	0	0	.799	4.03	พึงพอใจมาก	
4.7) เครื่องใช้ตัวแสดงเอเลี่ยน	43	35.0	53	43.1	23	18.7	4	3.3	0	0	.814	4.10	พึงพอใจมาก	
4.8) อาวุธตัวแสดงเอเลี่ยน	53	43.1	37	30.1	24	19.5	9	7.3	0	0	.958	4.09	พึงพอใจมาก	
4.9) ยานพาหนะตัวแสดงเอเลี่ยน	36	29.3	58	47.2	21	17.1	8	6.5	0	0	.854	3.99	พึงพอใจมาก	
เฉลี่ย												4.03	พึงพอใจมาก	
5) ลักษณะฉากหลัง														
5.1) ฉากภายนอก	39	31.7	63	51.2	21	17.1	0	0	0	0	.686	4.15	พึงพอใจมาก	
5.2) ฉากภายใน	41	33.3	51	41.5	30	24.4	1	8	0	0	.781	4.07	พึงพอใจมาก	
5.3) ฉากในความคิด	30	24.4	63	51.2	27	22.0	2	1.6	1	8	.778	3.97	พึงพอใจมาก	
เฉลี่ย												4.06	พึงพอใจมาก	
เฉลี่ยรวม												4.02	พึงพอใจมาก	

ตารางที่ 6.10 สรุปผลการประเมินความพึงใจของกลุ่มเป้าหมายโดยรวมที่มีต่อการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังในแต่ละด้าน(ต่อ)

รายการ	ระดับความพึงพอใจ										S.D.	เฉลี่ย	N=123	
	มากที่สุด		มาก		ปานกลาง		พอใช้		ควรปรับปรุง					แปรผล
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ				
2. ด้านความเหมาะสมกับแนวเรื่อง นิยายวิทยาศาสตร์และการต่อสู้														
2.1) ตัวแสดงพระเอก	29	23.6	68	55.3	23	18.7	2	1.6	1	.8	.752	3.99	พึงพอใจมาก	
2.2) ตัวแสดงนางเอก	27	22.0	67	54.5	25	20.3	3	2.4	1	.8	.771	3.94	พึงพอใจมาก	
2.3) ตัวแสดงเอเลี่ยน	37	30.1	66	53.7	20	16.3	0	0	0	0	.669	4.14	พึงพอใจมาก	
เฉลี่ย												4.02	พึงพอใจมาก	
2.4) เครื่องใช้อุปกรณ์ประกอบตัวแสดง	30	24.4	62	50.4	28	22.8	2	1.6	1	.8	.783	3.96	พึงพอใจมาก	
2.5) อาวุธตัวแสดง	42	34.1	54	43.9	23	18.7	3	2.4	1	.8	.836	4.08	พึงพอใจมาก	
2.6) ยานพาหนะตัวแสดง	38	30.9	58	47.2	22	17.9	5	4.1	0	0	.808	4.05	พึงพอใจมาก	
เฉลี่ย												4.03	พึงพอใจมาก	
2.7) ฉากภายนอก	39	31.7	58	47.2	26	21.1	0	0	0	0	.722	4.11	พึงพอใจมาก	
2.8) ฉากภายใน	40	32.5	57	46.3	24	19.5	2	1.6	0	0	.762	4.10	พึงพอใจมาก	
2.9) ฉากในความคิด	44	35.8	58	47.2	20	16.3	1	8	0	0	.725	4.18	พึงพอใจมาก	
เฉลี่ย												4.13	พึงพอใจมาก	
เฉลี่ยรวม												4.05	พึงพอใจมาก	

ตารางที่ 6.10 สรุปผลการประเมินความพึงใจของกลุ่มเป้าหมายโดยรวมที่มีต่อการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังในแต่ละด้าน(ต่อ)

รายการ	ระดับความพึงพอใจ										S.D.	เฉลี่ย	N=123	
	มากที่สุด		มาก		ปานกลาง		พอใช้		ควรปรับปรุง					แปรผล
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ				
3. ด้านความมีลักษณะความเป็นไทย														
3.1) โครงร่างตัวแสดงพระเอก	29	23.6	52	42.3	40	32.5	2	1.6	0	0	.785	3.88	พึงพอใจมาก	
3.2) โครงร่างตัวแสดงนางเอก	32	26.0	45	36.6	43	35.0	3	2.4	0	0	.833	3.86	พึงพอใจมาก	
												3.87	พึงพอใจมาก	
3.3) ส่วนใบหน้าตัวแสดงพระเอก	30	24.4	50	40.7	33	26.8	10	8.1	0	0	.899	3.81	พึงพอใจมาก	
3.4) ส่วนใบหน้าตัวแสดงนางเอก	28	22.8	46	37.4	39	31.7	9	7.3	1	.8	.922	3.74	พึงพอใจมาก	
												3.77	พึงพอใจมาก	
3.5) เครื่องใช้อุปกรณ์ประกอบตัวแสดง	34	27.6	56	45.5	29	23.6	3	2.4	1	.8	.829	3.97	พึงพอใจมาก	
3.6) อาวุธตัวแสดง	30	24.4	63	51.2	23	18.7	6	4.9	1	.8	.837	3.93	พึงพอใจมาก	
3.7) ยานพาหนะตัวแสดง	28	22.8	55	44.7	34	27.6	5	4.1	1	.8	.850	3.85	พึงพอใจมาก	
												3.91	พึงพอใจมาก	
3.8) ฉากภายนอก	29	23.6	47	38.2	36	29.3	10	8.1	1	.8	.935	3.76	พึงพอใจมาก	
3.9) ฉากภายใน	30	24.4	44	35.8	36	29.3	12	9.8	1	.8	.967	3.73	พึงพอใจมาก	
3.10) ฉากในความคิด	25	20.3	54	43.9	30	24.4	13	10.6	1	.8	.935	3.72	พึงพอใจมาก	
												3.73	พึงพอใจมาก	
เฉลี่ยรวม												3.82	พึงพอใจมาก	

4.1.2) รูปลักษณะใบหน้าของตัวแสดง พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในรูปลักษณะใบหน้าของตัวแสดงพระเอก มากที่สุด ที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.00 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก มากกว่า ตัวแสดงเอเลียน ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.96 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก และตัวแสดงนางเอก ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.88 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก ตามลำดับ เฉลี่ยรวมกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านความสวยงามรูปลักษณะและโครงสร้างตัวแสดงทั้ง 3 ตัวแสดง ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.94 คือ ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

4.1.3) ชุดเครื่องแต่งกายของตัวแสดง พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในชุดเครื่องแต่งกายของตัวแสดงพระเอก มากที่สุด ที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.16 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก รองลงมา คือ ชุดเครื่องแต่งกายของตัวแสดงเอเลียน ที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.15 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก และชุดเครื่องแต่งกายของตัวแสดงนางเอก ที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.02 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก ตามลำดับ ค่าเฉลี่ยรวมที่ระดับ 4.11 คือ ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

4.1.4) อุปกรณ์ประกอบของตัวแสดง พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในเครื่องอุปกรณ์ประกอบของตัวแสดงเอเลียน มากที่สุด ที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.10 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก มากกว่าอุปกรณ์ประกอบประเภทยานพาหนะตัวแสดงเอเลียน ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.99 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก และอุปกรณ์ประกอบประเภทอาวุธของตัวแสดงนางเอก ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.95 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก โดยค่าเฉลี่ยรวมความพึงพอใจในเครื่องอุปกรณ์ประกอบของตัวแสดงทั้งหมดอยู่ที่ระดับ 4.03 คือ ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

4.1.5) ลักษณะฉากหลัง พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในลักษณะฉากหลังประเภทฉาก ภายนอก มากที่สุด ที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.15 แปรผลว่า แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก รองลงมา คือ ฉาก หลังประเภทฉากภายใน ที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.07 แปรผลว่า แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก และฉากหลัง ประเภทฉากในความคิด ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.97 แปรผลว่า แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก โดยค่าเฉลี่ยรวมความพึงพอใจในลักษณะฉากหลังทั้งหมดอยู่ที่ระดับ 4.06 คือ แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

สรุปผล ระดับความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายในด้านความสวยงามโดยรวม ที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.02 แปรผลคือ ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

4.2) ด้านความเหมาะสมกับแนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์และการต่อสู้

4.2.1) ด้านลักษณะตัวแสดง พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านความเหมาะสมกับแนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์และการต่อสู้ในตัวแสดงเอเลียน มากที่สุด ที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.14 แปรผลว่าระดับดีหรือพึงพอใจมาก มากกว่าตัวแสดงพระเอก ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.99 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก และตัวแสดงนางเอกที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.94 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก ตามลำดับ เฉลี่ยรวมกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านความเหมาะสมกับแนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์และการต่อสู้ของทั้ง 3 ตัวแสดง ที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.02 คือ ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

4.2.2) ด้านลักษณะอุปกรณ์ประกอบ พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านความเหมาะสมกับแนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์และการต่อสู้ของอุปกรณ์ประกอบประเภทอาวุธของตัวแสดง มากที่สุด ที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.08 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก มากกว่า อุปกรณ์ประกอบประเภทยานพาหนะตัวแสดง ที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.05 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

และอุปกรณ์ประกอบประเภทเครื่องใช้ อุปกรณ์ประกอบตัวแสดง ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.96 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก ตามลำดับ เฉลี่ยรวมกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านความเหมาะสมกับ แนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์และการต่อสู้ของอุปกรณ์ประกอบทั้งหมดที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.03 คือ ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

4.2.3) ด้านลักษณะฉากหลัง พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในด้านลักษณะฉาก หลังประเภทฉากในความคิด มากที่สุด ที่ระดับค่า เฉลี่ย 4.18 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก มากกว่า ลักษณะฉากหลังประเภทฉากภายนอก ที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.11 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึง พื่อใจมาก และลักษณะฉากหลังประเภทฉากภายใน ที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.10 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึง พื่อใจมาก ตามลำดับ เฉลี่ยรวมกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านลักษณะฉากหลังทั้งหมดที่ระดับ ค่าเฉลี่ย 4.13 คือ ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

สรุปผล ระดับความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายในด้านสมกับแนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์และ การต่อสู้โดยรวม ที่ระดับค่าเฉลี่ย 4.05 แปรผลคือ ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

4.3) ด้านความมีลักษณะความเป็นไทย

4.3.1) ด้านลักษณะโครงสร้างตัวแสดง พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านความมี ลักษณะความเป็นไทยลักษณะโครงสร้างตัวแสดงพระเอก ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.88 แปรผลว่า ระดับดี หรือพึงพอใจมาก มากกว่าตัวแสดงนาง เอก ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.86 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจ มาก เฉลี่ยรวมกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านความมีลักษณะความเป็นไทยของตัวแสดงพระเอก และตัวแสดงนางเอก ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.87 คือ ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

4.3.2) ด้านลักษณะใบหน้าตัวแสดง พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านความมี ลักษณะความเป็นไทยในลักษณะใบหน้าตัวแสดงพระเอก ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.81 แปรผลว่า ระดับดี หรือพึงพอใจมาก มากกว่าตัวแสดงนางเอก ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.74 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจ มาก เฉลี่ยรวมกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านความมีลักษณะความเป็นไทยของลักษณะใบหน้าตัว แสดงพระเอกและตัวแสดงนางเอกที่ระดับ ค่าเฉลี่ย 3.77 คือ ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

4.3.3) ด้านลักษณะอุปกรณ์ประกอบ พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในด้านความมี ลักษณะความเป็นไทยในลักษณะอุปกรณ์ประกอบประเภทเครื่องใช้ อุปกรณ์ประกอบตัวแสดง มาก ที่สุด ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.97 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก มากกว่าประเภทอาวุธของตัวแสดง ที่ระดับค่า เฉลี่ย 3.93 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก และประเภทยานพาหนะ ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.85 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก ตามลำดับ เฉลี่ยรวมกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้าน ความมีลักษณะความเป็นไทยในลักษณะของอุปกรณ์ประกอบทั้งหมด ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.91 คือ ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

4.3.4) ด้านลักษณะฉากหลัง พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในด้านความมีลักษณะ ความเป็นไทยในลักษณะฉากหลังประเภทฉากภายนอก มากที่สุด ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.76 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจมาก มากกว่าประเภทฉากภายใน ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.73 แปรผลว่า ระดับดีหรือ พึงพอใจมาก และประเภทฉากภายในความคิด ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.72 แปรผลว่า ระดับดีหรือพึงพอใจ มาก ตามลำดับ เฉลี่ยรวมกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจด้านความมีลักษณะความเป็นไทยในลักษณะ ของฉากหลังทั้งหมด ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.73 คือ ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

สรุปผล ระดับความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายในด้านสมกับแนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์และการต่อสู้โดยรวม ที่ระดับค่าเฉลี่ย 3.82 แปรผลคือ ระดับดีหรือพึงพอใจมาก

ผลสัมฤทธิ์ของการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง ที่ได้ นำตารางระบบรหัส สัญญา ปัจจัย หรือตัวบ่งชี้ มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ ซึ่งทำการ ประเมินผลความพึงใจจากกลุ่มเป้าหมายโดยภาพรวมทั้งหมด มีค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจอยู่ที่ ระดับ 3.98 แปรผลได้ว่าอยู่ใน ระดับดี หรือ ระดับพึงพอใจมาก นั้น บ่งบอกได้ประการหนึ่งว่า ตารางระบบรหัส สัญญา ปัจจัย หรือตัวบ่งชี้ ที่เป็นผลมาจากการศึกษาครั้งนี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ และผลสัมฤทธิ์มีแนวโน้มไปทางด้านดี น่าพอใจ

5. การพัฒนารูปแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงโดยแนวทางการใช้ระบบสัญญาหรือรหัส

จากผลงานการออกแบบและการประเมินผล ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและพัฒนารูปแบบ ภาพของบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ตัวแสดงพระเอกและนางเอกเพิ่มเติม เพื่อเป็นการทดลองและ ทดสอบการใช้ระบบสัญญาหรือรหัส หรือตัวบ่งชี้ที่เปลี่ยนแปลงไป โดยทดสอบเน้นด้าน 1) รหัสของ โครงสร้าง 2) รหัสของสี และ 3) รหัสความเป็นไทย โดยได้ผลการทดลองการพัฒนารูปแบบ คาแรคเตอร์ตัวแสดงพระเอกดังตารางที่ 6.11 และ ภาพที่ 6.22 ถึง ภาพที่ 6.26 ต่อไปนี้

ตารางที่ 6.11 การพัฒนาการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอกในสถานะทหาร – นักรบ

CHARACTERS DESIGN		พระเอก : ชื่อ : นนท์ ไพรีพินาส
ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอกในสถานะทหาร หรือ นักรบ		
ปัจจัย / ตัวบ่งชี้ / สัญลักษณ์ / รหัส	The concept ideas	เน้นรหัส
1. Personal Codes	ทหาร หรือ นักรบ ระดับผู้บัญชาการ	
1.1 Formation	รูปแบบเหมือนจริง	
	วัยรุ่นชาย อายุ 22 ปี ส่วนสูง 175 ซม. น้ำหนัก 65 กก.	
	ทรงผมสั้น ชีต้งเล็กน้อย ผมสีน้ำตาล -ดำ	
	ใบหน้ารูปไข่ต้ง คางแหลม คิ้วหนา ยาว ปานกลาง ตารูปหกเหลี่ยมแนวนอน โตปานกลาง สีตาดำตาล-ดำ จมูกเล็กโต้ง ปากบางเล็ก สีผิวขาว อม น้ำตาล	
1.2 Costume	ชุดเกราะรบแข็ง หน่วยกลยุทธ์ บัญชาการรบ แรงบันดาลใจจากนายจัน หมวดเขียว และ ชุดนักรบไทยโบราณ 1) กลุ่มสีธงชาติ 2) สีแดง 3) สีขาว 4) สีน้ำเงิน และ 5) สีดำ	ทดสอบ ด้านสีและ โครงสร้าง
1.3 Personality	เข้มแข็ง กล้าหาญ เป็นผู้นำ มียศตำแหน่งสูง มีทักษะการวางแผน ต่อสู้เชิงกลยุทธ์	
2. Product Codes	อาวุธปืน ดาบไฟฟ้า และอุปกรณ์สื่อสารเทคโนโลยีสูง	
3. Science Fiction Codes	ชุดเกราะนาโนอิเล็กทรอนิกส์ อุปกรณ์ และอาวุธ เทคโนโลยีสูง	
4. Culture Codes	เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ธงชาติ ลวดลายไทยประยุกต์ และลายสัก สีจากธงชาติ สีแดง สีขาว สีน้ำเงิน และ สีจากภาพเขียนลวดรดน้ำ สีทอง และ สีดำ โครงสร้างเกราะและหมวกอ้างอิงจากลักษณะชุดนักรบไทย และนายจัน หมวดเขียว	ทดสอบ โดยเน้น รหัสความ เป็นไทย



ภาพที่ 6.22 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงพระเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัสวัฒนธรรม – กลุ่มสี่ชาติไทย



ภาพที่ 6. 23 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงพระเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัสวัฒนธรรม – สีแดง และ สีขาว



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพที่ 6.24 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงพระเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัสวัฒนธรรม – สีน้ำเงิน และ สีดำ





ภาพที่ 6.25 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงพระเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัสวัฒนธรรม – สีแดง



ภาพที่ 6.26 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงพระเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัสวัฒนธรรม – สีขาว สีน้ำเงิน และสีดำ



การพัฒนาารูปแบบบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ตัวแสดงพระเอก ผู้วิจัยทดลองพัฒนารูปแบบ เป็น 2 ชุด โดยเน้นการปรับเปลี่ยนสัญญาณ หรือรหัส เพื่อให้ได้รูปแบบบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ ตัวแสดงพระเอก ที่มี “ลักษณะความเป็นไทย” มากขึ้น ดังนี้คือ

1) **Costume Codes** – เป็นการปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ของเครื่องแต่งกาย ซึ่งเป็นชุดเกราะ นักรบโบราณของไทย ออกแบบโดยเน้นใช้

1.1) **โครงสร้างรูปลักษณ์ของเครื่องแต่งกาย** โดยเน้นที่ชุดเกราะนักรบโบราณของไทยเป็นหลัก มีหน้ากากที่อิงลักษณะหมวดของนายจัน หมวดเขี้ยว สำหรับรูปแบบของชุดที่ 1 เพื่อสื่อแสดงถึงบุคลิก ลักษณะของ “นักรบที่มีฐานะยศศักดิ์สูง แม่ทัพ หรือผู้บัญชาการรบ” และรูปแบบของชุดที่ 2 เน้นที่โครงสร้างชุดเกราะ มีหมวกเกราะที่คล้ายทรงผมชายไทยโบราณ และมีหน้ากากที่อิงลักษณะหมวดของนายจัน หมวดเขี้ยว เพื่อสื่อแสดงถึงบุคลิกลักษณะของ “ความเป็นนักรบชาวบ้าน นักรบสามัญชน หรือทหารระดับปฏิบัติการ”

1.2) **สี** ทดลองสี ดังนี้ คือ 1) กลุ่มสีธงชาติ 2) สีแดง 3) สีขาว 4) สีน้ำเงิน และ 5) สีดำ ใน ทั้ง 2 ชุด เพื่อแสดงความแตกต่างของสีชุดเกราะ และหารูปแบบที่เหมาะสมของบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอกตามแนวคิดและบริบทของเรื่องราวที่ได้กำหนดไว้ โดยแต่ละสีของชุดเกราะสามารถสื่อแสดงสัญญาณและ สัญญะความหมายที่แตกต่างกัน ดังนี้

- ชุดเกราะสีแดง สื่อแสดงความหมายถึง ความกล้าหาญ รุนแรง รวดเร็ว
- ชุดเกราะสีขาว สื่อแสดงความหมายถึง ความสง่างาม ความสูงศักดิ์
- ชุดเกราะสีน้ำเงิน สื่อแสดงความหมายถึง ความสงบ เยือกเย็น
- ชุดเกราะสีดำ สื่อแสดงความหมายถึง ความเข้มแข็ง มีพลัง ความลึกลับ

2) **Culture Codes** การพัฒนารูปแบบของทั้งสองชุด 2 เน้นแสดงสัญญาณหรือรหัสความเป็นไทย โดย

2.1) **เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ธงชาติไทย ลวดลายไทยประยุกต์ และลายสักหรือยันต์** ซึ่งการใช้ลายสักหรือยันต์มหาอุดที่ชายนักรบไทยโบราณนิยมสัก การใช้ลวดลายไทยประยุกต์ และสัญลักษณ์ธงชาติไทย เพื่อแสดงลักษณะความเป็นไทย

2.2) **กลุ่มสีจากสีธงชาติไทย** คือ สีแดง สีขาว สีน้ำเงิน สีดำ และสีจากภาพเขียนลวดลายน้ำสีทอง

2.3) **รูปลักษณ์โครงสร้าง** ชุดเกราะและหมวกอ้างอิงจากลักษณะชุดนักรบไทย และอ้างอิงจากทรงผมชายไทยโบราณและหมวดของนายจัน หมวดเขี้ยว เพื่อแสดงลักษณะความเป็นไทย ตามแนวคิดหลักและบริบทเรื่องราวที่กำหนดไว้

การทดลองพัฒนารูปแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดงนางเอก ผลการทดลองดังตารางที่ 6.12 และ ภาพที่ 6.27 ถึง ภาพที่ 6.27 ต่อไปนี้

ตารางที่ 6.12 การพัฒนาการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอกในสถานะทหาร – นักรบ

CHARACTERS DESIGN		นางเอก : ชื่อ : ลักขณา สีมารักษ์
ระบบตารางแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอกในสถานะทหาร หรือ นักรบ		
ปัจจัย / ตัวบ่งชี้ / สัญลักษณ์ / รหัส	ชุดความคิดการออกแบบ	เน้นรหัส
1. Personal Codes	ทหาร หรือ นักรบ หน่วยรบระดับปฏิบัติการ	
1.1 Formation	รูปแบบเหมือนจริง วัยรุ่นหญิง อายุ 20 ปี ส่วนสูง 170 ซม. น้ำหนัก 60 กก. ทรงผมยาว ผมสีน้ำเงิน – ดำ ใบหน้ารูปไข่ตั้ง คางแหลม คิ้วหนา ยาว ปานกลาง ตารูปหกเหลี่ยมแนวนอน โตปานกลาง สีต่าน้ำเงิน-ดำ จมูกเล็กโตง ปากบางเล็ก สีผิว ขาว อม ชมพู	
1.2 Costume	ชุดเกราะรบอ่อน หน่วยสไนเปอร์ แรงบันดาลใจจากชุดตะเบงมานนักรบหญิงไทย สีน้ำตาล และสีดิน ไม้ไผ่ กลุ่มสี 1) สีน้ำตาล 2) สีน้ำตาลดำ 3) สีแดง 4) สีขาว และ 5) สีม่วง	ทดสอบด้าน สีและ โครงสร้าง
1.3 Personality	เรียบร้อย จริงใจ เก่งตัว มีปมในใจ มีทักษะการรบสูงการช่มโจมตีระยะไกล	
2. Product Codes	อาวุธปืนสไนเปอร์ความแรงสูง คาบไฟฟ้า ยานรบ และอุปกรณ์สื่อสาร เทคโนโลยีสูง	
3. Science Fiction Codes	ชุดเกราะนาโนอิเล็กทรอนิกส์ อุปกรณ์ อาวุธ และยานรบ เทคโนโลยีสูง	
4. Culture Codes	เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ธงชาติ ลวดลายไทย และลายขีดประยุกต์ สีจากกลุ่มสีธงชาติไทย สีแดง สีขาว สีม่วงน้ำเงิน และ สีจากดิน ไม้ไผ่แห้ง สีต้นไม้ สีลำไม้ไผ่แห้ง โครงสร้างเกราะและหมวกอ้างอิงจากลักษณะนักรบไทยโบราณ ชุดตะเบงมาน และทรงผมหญิงไทยโบราณ	ทดสอบโดย เน้นรหัส ความเป็น ไทย



ภาพที่ 6.27 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงนางเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัสวัฒนธรรม – สีน้ำตาล





ภาพที่ 6.28 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงนางเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัสวัฒนธรรม – สีน้ำตาลดำ และ สีแดง





ภาพที่ 6.29 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงนางเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัสวัฒนธรรม – สีขาว และ สีม่วงน้ำเงิน





ภาพที่ 6.30 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงนางเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัสวัฒนธรรม – สีน้ำตาล





ภาพที่ 6.31 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงนางเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัสวัฒนธรรม – สีน้ำตาลดำ และ สีแดง



ภาพที่ 6.32 ภาพผลการพัฒนาคาแรคเตอร์ตัวแสดงนางเอกโดยรหัสโครงสร้าง รหัสสี และรหัสวัฒนธรรม – สีขาว และ สีม่วงน้ำเงิน



การพัฒนาปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ตัวแสดงนางเอก ผู้วิจัยทดลองพัฒนาปรับเปลี่ยนเป็น 2 ชุด โดยเน้นการปรับเปลี่ยนสัญญาณ หรือรหัส เพื่อให้ได้รูปแบบบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ตัวแสดงนางเอก ที่มี “ลักษณะความเป็นไทย” มากขึ้น ดังนี้คือ

1) **Costume Codes** – เป็นการปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ของเครื่องแต่งกาย ซึ่งเป็นชุดเกราะนักรบหญิงโบราณของไทย ออกแบบโดยเน้นใช้

1.1) **โครงสร้างรูปลักษณ์ของเครื่องแต่งกาย** โดยเน้นที่ชุดเกราะนักรบหญิงโบราณของไทย และชุดตะเบงมานเป็นหลัก รูปแบบของชุดที่ 1 เพื่อสื่อแสดงถึงบุคลิก ลักษณะของ “นักรบหญิงที่มีฐานะยศศักดิ์สูง หรือระดับหัวหน้าหน่วยรบ” และรูปแบบของชุดที่ 2 เน้นที่โครงสร้างชุดเกราะชุดตะเบงมาน มีหมวกเกราะที่คล้ายทรงหมวกหญิงไทยโบราณ เพื่อสื่อแสดงถึงบุคลิกลักษณะของ “ความเป็นนักรบหญิง ชาวบ้าน นักรบสามัญชน หรือทหารระดับปฏิบัติการ”

1.2) **สี** ทดลองสี ดังนี้ คือ 1) สีน้ำตาล 2) สีน้ำตาลดำ 3) สีแดง 4) สีขาว และ 5) สีม่วงน้ำเงิน ในทั้ง 2 ชุด เพื่อแสดงความแตกต่างของสีชุดเกราะ และหารูปแบบที่เหมาะสมของบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอกที่มีบทบาทในฐานะหน่วยสไนเปอร์ ตามแนวคิดและบริบทของเรื่องราวที่ได้กำหนดไว้ โดยแต่ละสีของชุดเกราะสามารถสื่อแสดงสัญญาณและ สัญญาความหมายที่แตกต่างกัน ดังนี้

- ชุดเกราะสีน้ำตาล และ สีน้ำตาลดำ สื่อแสดงความหมายถึง พื้นดิน ความกลมกลืน เป็นธรรมชาติ ความเป็นชาวบ้าน

- ชุดเกราะสีแดง สื่อแสดงความหมายถึง ความกล้าหาญ รุนแรง รวดเร็ว

- ชุดเกราะสีขาว สื่อแสดงความหมายถึง ความสง่างาม ความสูงศักดิ์

- ชุดเกราะสีม่วงน้ำเงิน สื่อแสดงความหมายถึง ความลึกลับ น่าสนใจ สงบ เยือกเย็น

2) **Culture Codes** การพัฒนาปรับเปลี่ยนของทั้งสองชุด 2 เน้นแสดงสัญญาณหรือรหัสความเป็นไทย โดย

2.1) **เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ธงชาติไทย ลวดลายไทยประยุกต์** เพื่อแสดงลักษณะความเป็นไทย

2.2) **กลุ่มสีจากสีธงชาติไทย สีจากธรรมชาติ และสีทอง** คือ สีแดง สีขาว สีม่วงน้ำเงิน สีน้ำตาล สีน้ำตาลดำจากสีดิน กิ่งไม้ใบไม้แห้ง และสีจากภาพเขียนลวดลายสีทอง

2.3) **รูปลักษณ์โครงสร้าง** ชุดเกราะและหมวกอ้างอิงจากลักษณะชุดเกราะนักรบหญิงไทยชุดตะเบงมาน และอ้างอิงจากทรงหมวกหญิงไทยโบราณ เพื่อแสดงลักษณะความเป็นไทย ตามแนวคิดหลักและบริบทเรื่องราวที่กำหนดไว้

จากการทดลองพัฒนาปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ตัวแสดงนางเอกและตัวแสดงนางเอกโดยใช้ระบบตารางสัญญาณ รหัส หรือตัวบ่งชี้ ที่เปลี่ยนแปลงไปทั้ง 2 ชุด การเปลี่ยนสัญญาณ หรือรหัส เช่น รูป ลักษณะโครงสร้าง หรือสี ในระบบตารางสัญญาณ รหัส หรือตัวบ่งชี้แต่ละรหัส สามารถที่จะนำมาใช้ในการออกแบบสร้างภาพสัญญาณและสัญญาณความหมายที่แตกต่างกันและสอดคล้องกับแนวคิดและบริบทของเรื่องราวที่กำหนดไว้ได้ และนำไปใช้เป็นทางเลือกและตัดสินใจเลือกใช้ได้ตามต้องการ

บทที่ 7

สรุป อภิปรายผล ปัญหาและข้อเสนอแนะ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อสรุป อภิปรายผล ปัญหาและข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษาแนวทางการออกแบบภาพบุคคลลักษณะตัวแสดง ภาพอุปกรณ์ประกอบ และภาพฉากหลังสำหรับงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ด้วยทฤษฎีสัญศาสตร์

การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาภายใต้กรอบทฤษฎีสัญศาสตร์และหลักการทางศิลปะและการออกแบบเป็นหลัก มุ่งศึกษาด้านภาพบุคคลลักษณะตัวแสดง ภาพอุปกรณ์ประกอบ และภาพฉากหลังที่สำคัญ เพื่อให้เกิดความเข้าใจใน โครงสร้าง(Structure) องค์ประกอบ(Composition) และปัจจัย (Elements) ทางศิลปะและการออกแบบ และโครงสร้างภาพสัญลักษณ์(Signifier Structure) ภาพสัญลักษณ์(Signifier) และ สัญลักษณ์ความหมาย(Signified) หรือรหัส(Codes) และความหมาย (Meaning)ต่างๆ รวมทั้งการประกอบสร้างภาพสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย(Construction) ทางทฤษฎีสัญศาสตร์ภาพบุคคลลักษณะตัวแสดง ภาพอุปกรณ์ประกอบ และภาพฉากหลังที่สำคัญ ที่ปรากฏในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบภาพบุคคลลักษณะ(Characters Design) ต่างๆ โดยมีวัตถุประสงค์ของการศึกษา ดังนี้

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 : เพื่อวิเคราะห์ลักษณะของการใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบในการออกแบบบุคคลลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังที่สำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จ

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 : เพื่อวิเคราะห์ลักษณะการออกแบบรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่มีนัยสำคัญต่างๆ ที่ใช้และปรากฏในงานออกแบบบุคคลลักษณะ อุปกรณ์ประกอบและฉากหลังที่สำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จ

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 : เพื่อหาแนวทางในการออกแบบบุคคลลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังที่สำคัญ ในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ โดยการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ และสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายเพื่อสื่อความหมายได้ตามแนวคิดและสื่อถึงความเป็นไทยอย่างเหมาะสม

ผู้วิจัยกำหนดกระบวนการและวิธีวิจัยเพื่อให้สามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ภาพบุคคลลักษณะตัวแสดง ภาพอุปกรณ์ประกอบ และภาพฉากหลังที่สำคัญ จากกลุ่ม

ตัวอย่าง คือ ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จได้รับความนิยมนระดับสูง จำนวน 10 เรื่อง เพื่อให้ทราบลักษณะร่วมของปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัสต่างๆ ที่สำคัญเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบผลงานที่สมบูรณ์

1. สรุปและอภิปรายผลการศึกษา

ผลจากการศึกษาสามารถสรุปและอภิปรายผลการศึกษา ได้ตามวัตถุประสงค์แต่ละข้อ ดังนี้ คือ

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 : เพื่อวิเคราะห์ลักษณะของการใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบ ทางศิลปะและการออกแบบในการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังที่สำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จ

จากการศึกษา ลักษณะของการใช้ปัจจัย และการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบในการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังที่สำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จ จำนวน 10 เรื่อง มีลักษณะร่วมที่สำคัญ โดยผู้วิจัยได้นำเสนอผลการศึกษา การจำแนก รายละเอียด และข้อสรุปต่างๆไว้ในวิทยานิพนธ์บทที่ 4 แล้ว และสามารถสรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้

1.1 การใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบโดยรวม

1) รูปแบบ สไตล์ หรือรูปลักษณะ(Formation) มี รูปลักษณะแบบเหมือนจริง จำนวนมากที่สุด(83.3%)

2) การใช้เส้น มีรูปลักษณะ แบบเส้นเล็ก ชนิดเส้นแบบเส้นปากกา แบบเส้นสีดำ จำนวนมากที่สุด(100.0%)

3) การใช้สี มีรูปลักษณะ การใช้สีแบบกลมกลืนควบคุมโทนสี ในแบบเลียนแบบ ลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด(80.0%)

4) การใช้แสง-เงา มีรูปลักษณะ การใช้แสง-เงา แบบมีแสง-เงา 3 ระดับ(ส่วนสว่างสุด-สีพื้น-เงา) แบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด(73.3%)

5) การใช้รูปร่างและรูปทรง มีรูปลักษณะ การใช้รูปร่างและรูปทรงอิสระ แบบเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด(63.3%)

6) การใช้สัดส่วน มีรูปลักษณะ การใช้สัดส่วนเลียน แบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด(90.0%)

7) การใช้พื้นผิว มีรูปลักษณะ การใช้พื้นผิวแบบผิวเรียบ และมีลักษณะการใช้พื้นผิว และลวดลายเลียนแบบลักษณะธรรมชาติและความเป็นจริง มากที่สุด(100.0%)

โดยลักษณะของการใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบ ในการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง นั้น พบว่า

- **ด้านการใช้เส้น** มีลักษณะของการใช้เส้นแบบเส้นปากกา เส้นขนาดเล็ก และใช้เส้นสีดำเป็นส่วนใหญ่แทบทั้งหมดทุกเรื่อง ส่วนกรณีที่พบว่ามีเส้นหนาขนาดใหญ่หรือมีสีอื่นนอกจากสีดำนั้น สามารถอธิบายได้ด้วยเทคนิคในกระบวนการผลิต กล่าวคือ เส้นที่หนาจะเป็นเส้นของภาพที่แสดงในฉากระยะใกล้(CU : Close Up) ส่วนที่มองเห็นเส้นเป็นสีอื่นนั้น นอกเหนือจากที่ต้องการแสดงสีเช่นนั้นโดยตรง มักจะเป็นสีเส้นที่เกิดจากการทับซ้อนของสีอีกชั้นหนึ่งหรืออีกเลเยอร์(Layer)ที่เป็นชั้นที่สร้างสีหรือแสงของบรรยากาศ ทำให้สีของเส้นพื้นฐานปกติจากสีดำมองเห็นเป็นสีอื่นๆ

การใช้เส้นแบบเส้นปากกาที่มีความหนาขนาดเดียวตลอดทั้งเส้น ซึ่งแตกต่างจากเส้นแบบพู่กันที่มีความหนาบางของเส้นอย่างลายเส้นของแอนิเมชันของวอลท์ ดิสนีย์ยุคเก่า เนื่องจากมีการใช้ระบบคอมพิวเตอร์และมีการผลิตแบบอุตสาหกรรม จึงจำเป็นต้องใช้เส้นแบบที่เรียบง่ายและรวดเร็วในการผลิต

ในด้านความสวยงามของการใช้เส้น ระหว่างเส้นแบบเสมอแบบปากกากับเส้นที่มีความหนาบางแบบเส้นพู่กันนั้น เมื่อพิจารณาจากความเป็นภาพเคลื่อนไหว หรือภาพยนตร์แอนิเมชันนั้น ไม่มีผลต่อการรับรู้มากนักเนื่องจากภาพนิ่งได้ผ่านตาหรือการมองเห็นเป็นจำนวนมาก ผู้ชมมักไม่ได้สังเกต เห็นหรือให้ความสนใจกับเส้นมากนัก ผู้ชมมักจะให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่อง การแสดง และอารมณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันมากกว่า สอดคล้องกับการมองภาพและการรับรู้แบบภาพรวมตามหลักการหรือทฤษฎีเกสตัลท์ และในปัจจุบัน จะสังเกตเห็นว่าภาพยนตร์แอนิเมชันโดยทั่วไปทั้งของฮอลลีวูดหรืออุตสาหกรรมแอนิเมชันทั่วไป จะหันมามีการใช้เส้นแบบเดียวกับลายเส้นแบบเสมอหรือแบบปากกา หรือแบบของญี่ปุ่น

นอกจากนี้ จากการศึกษา ยังพบว่า มีความเข้าใจคลาดเคลื่อนอยู่ในหมู่นักวิจัย นักวิชาการ นักออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงสมัครเล่น และผู้สนใจด้านภาพยนตร์แอนิเมชัน ทั่วไป ในประเด็นที่เข้าใจกันว่า การใช้เส้นในภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆในงานภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นคือ เส้นสไตล์มังงะ(Manga) ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว เส้นแบบมังงะนั้น คือ เส้นสายในภาพการ์ตูนนิ่งหรือนิยายภาพ หรือคอมิกส์ ที่มีเส้นสายจำนวนมากและมีขนาดแตกต่างกัน มีลักษณะของเส้นที่หลากหลาย ตรงกันข้ามกับเส้นที่ใช้ในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่ต้องเรียบง่ายมีการใช้เส้นปริมาณน้อยถึงน้อยที่สุด รวมทั้งมีขนาดของเส้นเพียงไม่เกิน 2-3 ขนาดเท่านั้น ซึ่งควรเรียกหรือใช้คำว่า “เส้นแบบแอนิเมะ” จึงจะมีนัยยะความหมายถูกต้องชัดเจนกว่า รวมทั้งยังมีความเข้าใจคลาดเคลื่อนถึงการแสดงออกทางสัญชาติผ่านลายเส้นในภาพบุคลิกลักษณะหรือในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน เช่น คำกล่าวที่ว่า “ลายเส้นไทย” “ลายเส้นแสดงความเป็นไทย” หรือ “อัตลักษณ์ไทยในลายเส้นการ์ตูน” ซึ่งโดยหลักการทางศิลปะและการออกแบบ แล้ว “เส้น” เป็นปัจจัยที่มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ ไม่มีสัญชาติหรือเชื้อชาติในลายเส้น เป็นเพียง “สไตล์” หรือ “ลักษณะ” หรือ “รูปแบบ” บางอย่างเท่านั้น โดยเฉพาะปัจจัย “เส้น” ในงานภาพบุคลิกลักษณะนั้น ยิ่งต้องมีความเป็น

มาตรฐาน สากลทางการผลิต คือเส้นที่ชัดเจน เรียบง่าย สม่่าเสมอ เป็นประการสำคัญ คือ เป็นลายเส้นที่สตูดิโอ หรือผู้ผลิต ไม่ว่าจะอยู่ประเทศไหน สัญชาติหรือเชื้อชาติอะไร ก็สามารถผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเดียวกันได้ไม่แตกต่างกัน

- **ด้านการใช้สี** การใช้สีมีลักษณะเพื่อสร้างความโดดเด่น ความแตกต่าง และสร้างการจดจำให้แก่ตัวแสดงเป็นสำคัญ การใช้สีจะสัมพันธ์กับเรื่องราว การสื่อความหมายในฉากนั้นๆ และมีความสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมายด้วย เช่น หากเป็นการ์ตูนเด็ก อย่างเรื่อง “Keroro” ก็จะมีสีสดใส หากเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาที่หนักแน่น จริงจัง โทนของการใช้สีก็จะดูเป็นจริง ไม่สดใสมากนัก เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตามการใช้สีในภาพยนตร์แอนิเมชันในภาพรวมจะมีลักษณะที่มีการใช้สีสดโดยคำนึงถึงความกลมกลืน(Harmony) ในภาพรวมเป็นหลักสำคัญ

- **ด้านการใช้แสงและเงา** ลักษณะของการใช้แสงเงา(Shading) ต่างๆบนภาพตัวแสดงนั้นมีลักษณะเฉพาะของเทคนิคแบบ 2 มิติ หรือที่เรียกว่า เซลเชด(Cel Shade) หรือสไตล์ภาพแบบ “แอนิเมะ” ที่คิดค้นโดยผู้ผลิตญี่ปุ่น ซึ่งมีการแบ่งลักษณะของแสงเงาออกเป็น 3 ระดับเป็นส่วนใหญ่ คือ เฉดสีพื้น – เฉดสีของเงา – เฉดสีของส่วนสว่างสุดหรือไฮไลท์ ซึ่งแตกต่างจากลักษณะแสงเงาของภาพตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันของวอลท์ ดิสนีย์หรือฮอลลีวูด ที่จะเป็นเฉดสีแบบฟุ้งกลม(Air Brush Shading) ปัจจุบันดิสนีย์สตูดิโอได้ประกาศยุติการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติไปแล้ว ส่วนสตูดิโอต่างๆในฮอลลีวูดก็หันมาใช้ลักษณะแสงเงาแบบแอนิเมะโดยทั่วไป

- **ด้านรูปร่าง รูปทรง โครงสร้างและสัดส่วน** จากการศึกษา ภาพบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ตัวแสดงจะปรากฏใน 3 ลักษณะ คือ 1) รูปแบบเหมือนจริงหรือใกล้เคียงกับความจริง ตัวอย่าง เช่น เรื่อง “Ghost in the Shell” 2) รูปแบบกึ่งเหมือนจริงหรือแบบสไตล์ลิสต์ ตัวอย่างเช่น เรื่อง “Tengen Toppa Gurren Lagann” และ 3) รูปแบบลดทอน(SD : Super Deformation) ตัวอย่าง เช่น เรื่อง “Keroro” ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชันหรือมังงะของญี่ปุ่นจะแบ่งหลักๆ เป็นเพียง 2 แบบ คือมีเพียง แบบเหมือนจริง กับ แบบลดทอน เท่านั้น

ซึ่งการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ทั้งสองแบบนี้ สามารถเรียกเป็น “สไตล์” ได้ เช่น “สไตล์เหมือนจริง(Realist Style)” หรือ “สไตล์ลดทอน(SD Style)” และจะมีแนวความคิดการออกแบบที่มีความแตกต่างกันออกไปด้วย เมื่อพิจารณาถึงความแตกต่างของสไตล์ภาพบุคลิก ลักษณะของตัวแสดงที่ออกแบบแบบสไตล์เหมือนจริงนั้น จะมีความแตกต่างกันไปตามทักษะความสามารถของผู้ออกแบบ สามารถเห็นความแตกต่างได้ชัดเจน ส่วนแบบลดทอนนั้น มักจะมีรูปแบบคล้ายคลึงกันกันยากจะจำแนกสไตล์ของผู้ออกแบบได้ ซึ่งจากการศึกษาพบนี้ ผู้วิจัย จะได้นำ “สไตล์แบบเหมือนจริง” เป็นสไตล์หรือรูปแบบหลักในการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงของผู้วิจัยต่อไป

นอกจากนี้ ยังพบว่า การใช้รูปร่าง รูปทรง โครงสร้างและสัดส่วนนั้น มีการใช้ในการออกแบบเพื่อให้เกิดแตกต่างและเกิดการจดจำบุคลิกลักษณะของตัวแสดงอีกด้วย เช่น การออกแบบตัวแสดงให้มีทรงผมชี้ตั้ง เป็นแฉกใหญ่ หรือมีเครื่องอุปกรณ์บนร่างกายที่ยื่นยาวแบบต่างๆ นั้น เป็นการสร้างภาพลักษณะที่เฉพาะตัวและให้มีความแตกต่างกันด้วย โดยเมื่อพิจารณาจากการนำเอาภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆ มาทำเป็นเงาดำ(Shilluate) ก็สามารถจะจำแนกหรือมองออกกว่าเป็นตัวแสดงใด แม้ว่าจะเป็นเพียงภาพเงาดำ

- **ด้านพื้นผิวและลวดลาย** จากการศึกษา ไม่พบว่ามีการใช้พื้นผิวหรือลวดลายในภาพบุคลิก ลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชัน หรือแทบจะไม่มีเลย ซึ่งสามารถอธิบายได้ในมิติของเทคนิคและกระบวนการผลิต คือ หากมีพื้นผิวหรือลวดลาย เช่น บนเสื้อผ้าของตัวแสดงแล้วจะมีปัญหาเวลาการวาดภาพเคลื่อนไหว หรือภาพระหว่าง(Inbetweens) จำนวนมาก ซึ่งต้องวาดตลอดจนลงสีพื้นผิวและลวดลายจำนวนมากไปด้วย จะกลายเป็นปัญหาด้านเวลาและงบประมาณในการผลิตมากไปด้วย ในการออกแบบหรือผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ จึงมักจะหลีกเลี่ยงหรือลดหรือตัดพื้นผิวและลวดลายออกไป

ข้อสรุป การใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบโดยรวมนี้ ได้นำไปสู่แนวทางในการการเลือกใช้ลักษณะของปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือรหัส เพื่อการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะ(Character Design) ของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังต่างๆ ที่สำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ เช่น ควรออกแบบภาพในรูปแบบสไตล์ หรือรูปลักษณะ(Formation) แบบเหมือนจริง เป็นหลัก การใช้เส้นไม่ควรใช้มากเกินไป ควรมีเส้นและรายละเอียดน้อยที่สุดและมีความสวยงามที่เหมาะสม และควรเป็นเส้นขนาดเล็กสีดำเป็นสำคัญ ส่วนการใช้สีและเฉดสีนั้น ควรมีลักษณะของการควบคุมโทนสีให้มีความกลมกลืน ใช้จำนวนเฉดสีหรือสีแสงเงา 2 – 3 ระดับ และ พยายามหลีกเลี่ยงการใช้พื้นผิวและลวดลาย หรือใช้ให้น้อยที่สุด ปัจจัยต่างๆ ที่กล่าวมา นี้ ถือเป็นเงื่อนไขสำคัญ และเป็นเทคนิคเฉพาะที่สำคัญของการออกแบบและงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ซึ่งเป็นเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการการผลิต งบประมาณ และทักษะฝีมือของผู้ผลิตในระบบอุตสาหกรรมแอนิเมชัน

1.2 การใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบในภาพบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง

การศึกษานี้ เน้นศึกษาที่ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง คือ 1) ตัวแสดงพระเอก 2) ตัวแสดงนางเอก และ 3) ตัวแสดงเอเลี่ยน โดยจากการศึกษา สามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1.2.1 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก

1) ภาพส่วนศีรษะตัวแสดงพระเอก

มีลักษณะร่วมที่สำคัญของการใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก คือ

1.1) รูปใบหน้า พบลักษณะร่วมที่สำคัญ คือ รูปใบหน้าในลักษณะรูปไข่ คางแหลมเล็ก จมูกเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(60%) ซึ่งลักษณะรูปใบหน้าเช่นนี้ เป็นเอกลักษณ์ภาพใบหน้าของตัวแสดงพระเอกในภาพยนตร์แอนิเมชันของญี่ปุ่น ที่ทำให้ตัวแสดงพระเอกดูมีความหล่อเหลา น่ารัก และได้รับความนิยมจากผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย

1.2) ลักษณะทรงผม พบลักษณะร่วมที่สำคัญ 3 ลักษณะ คือ

- ทรงผมสั้นชี้ตั้งเล็กน้อย ผมสีดำ(20%)
- ทรงผมค่อนข้างยาวชี้ตั้งเล็กน้อย ผมสีน้ำเงิน - ดำ(20%)
- ทรงผมยาวเล็กน้อยชี้ตั้งเล็กน้อย ผมสีน้ำตาล - ดำ(20%)

ปกติมักจะพบว่า ตัวแสดงพระเอกในภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไป มักจะมีทรงผมในลักษณะเป็นแฉกชี้ตั้งขนาดใหญ่ และมีสีสั้นต่างๆ สะดุดตา แต่จากการศึกษาที่พบว่า ส่วนใหญ่ตัวแสดงพระเอกจะมีลักษณะทรงผมชี้ตั้งเล็กน้อยนี้ เป็นภาพลักษณะของการออกแบบทรงผมที่สอดคล้องตามรูปแบบหรือสไตล์ภาพเลียนแบบลักษณะคนจริงหรือแบบเหมือนจริง(80%) ของงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ รวมทั้งลักษณะสีผมทั้ง 3 แบบ คือ สีดำ สีน้ำเงิน - ดำ และสีน้ำตาล - ดำ นี้ เป็นกลุ่มสีที่แสดงความแตกต่างของตัวแสดงและสื่อถึงสไตล์ภาพเลียนแบบลักษณะคนจริงด้วยเช่นกัน

1.3) ลักษณะดวงตา พบลักษณะร่วมที่สำคัญ 2 ลักษณะ คือ

- ตาโตปานกลางรูปหกเหลี่ยม(50%) ตาสีน้ำตาล - ดำ(50%)
- ตาเรียวยาวปานกลาง(30%) สีตาสีน้ำเงิน - ดำ(10%)

ลักษณะดวงตาตัวแสดงพระเอก แบบตาโตปานกลางรูปหกเหลี่ยมจะเป็นลักษณะดวงตาของตัวแสดงพระเอกในวัยรุ่นเพื่อแสดงถึงความน่ารักตามวัย และแบบตาเรียวยาวปานกลางจะเป็นลักษณะดวงตาของตัวแสดงพระเอกในวัยหนุ่ม เพื่อแสดงถึงความมีเสน่ห์ หล่อเหลาตามวัย ส่วนการใช้สีของดวงตานั้น จะมีความสัมพันธ์สอดคล้องไปตามลักษณะสีของผมหวีแสดงพระเอก

2) ลักษณะโครงสร้างร่างกายและเครื่องแต่งกายของตัวแสดงพระเอก

พบลักษณะร่วมที่สำคัญ คือ

2.1) โครงสร้างและสัดส่วนตัวแสดงพระเอก มีโครงสร้างและสัดส่วนร่างกายที่เลียนแบบลักษณะคนจริงหรือแบบเหมือนจริง(80%)

2.2) สีผิวของตัวแสดงพระเอก มีลักษณะร่วมของสีผิว 3 ลักษณะ คือ

- ผิวสีขาวอมชมพู มากที่สุด(40%)
- ผิวสีขาวอมเหลือง(30%)
- ผิวสีน้ำตาล(30%)

สีผิวของตัวแสดงพระเอกทั้ง 3 ลักษณะสีผิว ในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติทั่วไปมักจะแยกแยะได้ยากหากไม่มีการจำแนกหรือเปรียบเทียบ มักจะมองเห็นหรือมีความรู้สึกที่พระเอกมักจะมีผิวขาว ซึ่งหากมีเจตนาจะสื่อแสดงถึงสัญลักษณ์ความหมายบางอย่างก็สามารถจะแสดงผ่านลักษณะสีผิวได้เช่นกัน เช่น สีผิวออกสีน้ำตาลเข้ม - ดำ สามารถใช้สื่อแสดงถึงคนชาวตะวันตกที่มีเชื้อสายอเมริกัน - แอฟริกัน หรือ สีผิวออกสีน้ำตาลเข้ม สามารถใช้สื่อแสดงถึงคนญี่ปุ่นทางใต้ที่อาศัย

ในเกาะโอกินาวา หรือ ใช้สีผิวสีเขียว สีม่วง สีขาวเงิน เพื่อสื่อแสดงถึงความไม่คุ้นเคยของตัวแสดงพระเอกได้

2.3) ลักษณะและสีเครื่องแต่งกายตัวแสดงพระเอก มีลักษณะร่วมของเครื่องแต่งกายและกลุ่มสีในสถานะ 3 สถานะ คือ

- เครื่องแต่งกายคนปกติ - นักเรียนมัธยมศึกษา(30%) ใช้กลุ่มสีในกลุ่มวรรณะเย็นและร้อน คือ สีน้ำเงินเข้มอมดำ สีกรมท่าดำ สีเขียวอมเทา สีน้ำตาลดำ สีแดงเลือดนก สีโอลด์โรส และ สีขาว(30%)

- เครื่องแต่งกายนักบิน - ผู้บังคับหุ่นยนต์(30%) ใช้กลุ่มสีในกลุ่มวรรณะเย็นและร้อน คือ สีน้ำเงินอมม่วง สีขาว สีดำ สีแดงเลือดนก สีเหลือง และ สีเขียว(30%)

- เครื่องแต่งกายทหาร - ตำรวจ - นักรบ(30%) ใช้กลุ่มสีในกลุ่มเย็นและร้อน คือ สีแดงเลือดนก สีดำ สีเทา สีเขียวขี้ม้า สีเขียว และ สีขาว(30%)

การใช้สีในเครื่องแต่งกายของตัวแสดงพระเอกในลักษณะต่างๆ นั้น กลุ่มสีของเครื่องแต่งกายสามารถสื่อแสดงความเป็นอัตลักษณ์และบุคลิกภาพของตัวแสดงพระเอกที่ชัดเจน และมีความแตกต่างจากตัวแสดงอื่นๆ ได้ รวมทั้งกลุ่มสีของเครื่องแต่งกายยังก่อให้เกิดการจดจำบุคลิกภาพของตัวแสดงพระเอกได้โดยง่ายและแม่นยำอีกด้วย

1.2.2 ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก

1) ภาพส่วนศีรษะตัวแสดงนางเอก

มีลักษณะร่วมที่สำคัญของการใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงนางเอก จากกลุ่มตัวอย่าง 9 ตัวแสดง(N=9) คือ

1.1) รูปร่างหน้าตา พบลักษณะร่วมที่สำคัญ คือ รูปร่างหน้าตาในลักษณะรูปไข่ คางแหลมเล็ก จมูกโด่งเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(55.5%) ซึ่งลักษณะรูปร่างหน้าตาเช่นนี้ เป็นเอกลักษณ์ภาพใบหน้าของตัวแสดงนางเอกเอกในภาพยนตร์แอนิเมชันของญี่ปุ่น ที่ทำให้บุคลิกลักษณะของตัวแสดงนางเอกดูมีความน่ารัก สวยงาม มีเสน่ห์ และได้รับความนิยมจากผู้ชมกลุ่มเป้าหมายอย่างมาก

1.2) ลักษณะทรงผม พบลักษณะร่วมที่สำคัญ 3 ลักษณะ คือ

- ทรงผมสั้น ผมสีดำ(22.2%)
- ทรงผมยาวประบ่า ผมสีน้ำตาล(22.2%)
- ทรงผมยาว ผมสีน้ำเงิน(22.2%)

ปกติมักจะพบว่า ตัวแสดงนางเอกในภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไป มักจะมีสีผมที่มีสีสั้นต่างๆ จัดจ้านสะดุดตา เช่น สีแดง สีส้ม สี ชมพู สีฟ้า สีเขียว แต่จากการศึกษาที่พบว่า ส่วนใหญ่ตัวแสดงนางเอกจะมีลักษณะสีผมมี สีดำ สีน้ำเงิน และสีน้ำตาล นี้ เป็นภาพลักษณะของการออกแบบทรงผมที่สอดคล้องตามรูปแบบหรือสไตล์ภาพเลียนแบบลักษณะคนจริงหรือแบบเหมือนจริง(88.8%) ของงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ และเป็นกลุ่มสีที่ใช้แสดงถึงความแตกต่างของตัวแสดงได้ด้วยเช่นกัน

1.3) ลักษณะดวงตา พบลักษณะร่วมที่สำคัญ 2 ลักษณะ คือ

- ตาโตปานกลางรูปหอกเหลี่ยม(44.4%) ตาสีน้ำตาล - ดำ(33.3%)
- ตาโตปานกลางรูปหอกเหลี่ยม(44.4%) ตาสีน้ำเงิน - ดำ(22.2%)

ลักษณะดวงตาตัวแสดงนางเอก แบบตาโตปานกลางรูปหอกเหลี่ยมจะเป็นลักษณะดวงตาของตัวแสดงนางเอกในวัยรุ่น(77.7%) เพื่อแสดงถึงความน่ารักตามวัย และยังสื่อแสดงถึงรูปแบบหรือสไตล์ภาพที่เลียนแบบลักษณะคนจริงหรือแบบเหมือนจริง(88.8%) ของงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ ซึ่งนอกเหนือจากลักษณะดวงตาของตัวแสดงนางเอกแบบตาโตสุกใสแวววาวตั้งลูกแก้วในแนวเรื่องแบบชีวิตวัยรุ่น หรือแนวเรื่องอื่นๆ ส่วนการใช้สีของดวงตานั้น ส่วนใหญ่จะมีความสัมพันธ์สอดคล้องไปตามลักษณะสีของผมตัวแสดงนางเอก

2) ลักษณะโครงสร้างร่างกายและเครื่องแต่งกายของตัวแสดงนางเอก

พบลักษณะร่วมที่สำคัญ คือ

2.1) โครงสร้างและสัดส่วนตัวแสดงนางเอก มีโครงสร้างและสัดส่วนร่างกายที่เลียนแบบลักษณะคนจริงหรือแบบเหมือนจริง(88.8%)

2.2) สีผิวของตัวแสดงนางเอก มีลักษณะร่วมของสีผิว 3 ลักษณะ คือ

- ผิวสีขาวอมชมพู มากที่สุด(44.4%)
- ผิวสีขาวอมเหลือง(33.3%)
- ผิวสีขาวอมส้ม(22.2%)

เช่นเดียวกันกับสีผิวของตัวแสดงพระเอก สีผิวของตัวแสดงนางเอก ทั้ง 3 ลักษณะสีผิวในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติทั่วไป มักจะแยกแยะได้ยากหากไม่มีการจำแนกหรือเปรียบเทียบ มักจะมองเห็นหรือมีความรู้สึกว่านางเอกมักจะมีผิวขาว ซึ่งหากมีเจตนาจะสื่อแสดงถึงสัญลักษณ์ความหมายบางอย่างก็สามารถจะแสดงผ่านลักษณะสีผิวได้เช่นกัน เช่น สีผิวออกสีน้ำตาลเข้ม – ดำ สามารถใช้สื่อแสดงถึงคนชาวตะวันตกที่มีเชื้อสายอเมริกัน –แอฟริกัน หรือ สีผิวออกสีน้ำตาลเข้ม สามารถใช้สื่อแสดงถึงคนญี่ปุ่นทางใต้ที่อาศัยในเกาะโอกินาวา หรือ ใช้สีผิวสีเขียว สีม่วง สีขาวเงิน เพื่อสื่อแสดงถึงความไม่ใช่มนุษย์ของตัวแสดงนางเอกได้เช่นกัน

2.3) ลักษณะและสีเครื่องแต่งกายตัวแสดงนางเอก มีลักษณะร่วมของเครื่องแต่งกายและกลุ่มสีในสถานะ 3 สถานะ คือ

- เครื่องแต่งกายคนปกติ - นักเรียนมัธยมศึกษา(33.3%) ใช้กลุ่มสีในกลุ่มวรรณะเย็นและร้อน คือ สีขาว สีน้ำเงินเข้มอมดำ สีม่วง สีฟ้า สีเทา สีดำ และสีแดงเลือดนก(33.3%)
- เครื่องแต่งกายนักบิน - ผู้บังคับหุ่นยนต์(33.3%) ใช้กลุ่มสีในกลุ่มวรรณะเย็นและร้อน คือ สีฟ้า สีขาว สีเทา สีดำ สีแดงเลือดนก สีน้ำตาล และสีงาช้าง(33.3%)
- เครื่องแต่งกายทหาร - ตำรวจ - นักรบ(22.2%) ใช้กลุ่มสีในกลุ่มวรรณะเย็นและร้อน คือ สีโอลโรส สีแดงเลือดนก สีม่วงสีดำ สีเทา สีขาว และสีทอง (22.2%)

เช่นเดียวกันกับตัวแสดงพระเอก การใช้สีในเครื่องแต่งกายของตัวแสดงนางเอกในลักษณะต่างๆ นั้น กลุ่มสีของเครื่องแต่งกายสามารถสื่อแสดงความเป็นอัตลักษณ์และบุคลิกภาพของตัวแสดงนางเอกที่ชัดเจน และมีความแตกต่างจากตัวแสดงอื่นๆ ได้ รวมทั้งกลุ่มสีของเครื่องแต่งกายยังก่อให้เกิดการจดจำบุคลิกภาพของตัวแสดงนางเอกได้โดยง่ายและแม่นยำอีกด้วย

1.2.3 ภาพโครงสร้างโดยรวมบุคลิกลักษณะตัวแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์

มีลักษณะร่วมที่สำคัญของการใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออก แบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์ คือ ลักษณะของ **รูปร่างและรูปทรง และสี** แบ่งเป็นกลุ่มเป็น 3 กลุ่ม มีลักษณะแต่ละกลุ่ม คือ

1.1) กลุ่มหุ่นยนต์รบ(40%) มีลักษณะที่แตกต่างกัน คือ 1) มีลักษณะที่คล้ายคลึงนักรบชาмуโรญี่ปุ่น 2) มีลักษณะคล้ายคลึงอสูรร้าย แมงกว้าง รูปร่างนักกีฬา ผสมผสานระหว่างหุ่นยนต์และสิ่งมีชีวิต 3) หุ่นยนต์ที่มีลักษณะของแมงมุมและมด และ 4) หุ่นยนต์ที่มีการผสมผสานระหว่างนักรบ ชาмуโรญี่ปุ่นกับเครื่องบินรบ มีการใช้กลุ่มสีในกลุ่มสีวรรณะเย็นและร้อน คือ สีม่วง สีเขียว สีส้ม สีดำ สีแดง สีเหลือง สีเทา สีเทาเข้ม สีแดงเลือดนก สีฟ้า และ สีน้ำเงิน

1.2) กลุ่มแอนดรอยด์(30%) โดยมีลักษณะที่แตกต่างกัน คือ 1) หุ่นแอนดรอยด์รูปร่างคล้ายเทพหรือนางฟ้ากรีกโบราณ 2) หุ่นแอนดรอยด์รูปร่างคล้ายมนุษย์ ในรูปของนักเรียนมัธยม และ 3) หุ่นแอนดรอยด์รูปร่างคล้ายมนุษย์ ในรูปของแม่บ้านหรือ พี่เลี้ยง มีการใช้กลุ่มสีในกลุ่มสีวรรณะเย็นและร้อน คือ สีเทา สีเทาเข้ม สีน้ำเงิน สีน้ำเงินเข้ม สีโอลโรส สีม่วง สีน้ำตาล สีแดง และ สีดำ

1.3) กลุ่มเอเลี่ยน(20%) โดยมีลักษณะที่แตกต่างกัน คือ 1) เอเลี่ยนที่มีลักษณะของกบผสมผสานลักษณะของทหารญี่ปุ่นยุคสงครามโลกผสมกับลักษณะของนักรบโรมัน จีน ในยุคโบราณ โดยมีรูปลักษณะ(Formation) แบบลอดทอน 2) เอเลี่ยนที่มีลักษณะของทหารยศผู้พันคล้ายลักษณะผสมของชุดเกราะโรมันและชุดทหารนาซีเยอรมัน โดยมีรูปลักษณะ(Formation) แบบเหมือนจริง

ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์ทั้ง 3 กลุ่ม มีลักษณะร่วมที่สำคัญ คือ มีลักษณะโครงสร้างรูปร่างและรูปทรงที่เลียนแบบมนุษย์ หรืออ้างอิงจากมนุษย์เป็นหลัก โดยกลุ่มหุ่นแอนดรอยด์จะมีโครงสร้างรูปร่างและรูปทรงที่เลียนแบบมนุษย์มากที่สุด รองลงมาคือ กลุ่มเอเลี่ยน และมีการผสมผสานเอาลักษณะของสัตว์และแมลงต่างๆ มาเพื่อแสดงโครงสร้างรูปร่างและรูปทรงให้แตกต่างกันออกไป การใช้สีจะใช้เพื่อการแสดงอัตลักษณ์ของตัวแสดงและเพื่อให้เกิดการจดจำ

1.2.4 ภาพโครงสร้างโดยรวมลักษณะอุปกรณ์ประกอบ

มีลักษณะร่วมที่สำคัญของการใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออก แบบภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบ คือ ลักษณะของ **เส้น รูปร่างและรูปทรง และ สี** โดยภาพอุปกรณ์ประกอบต่างๆ จะมีการใช้เส้นแบบเส้นเล็ก สีดำ(100%) เช่นเดียวกันกับภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง โดยมีการใช้สีและลักษณะรูปร่างรูปทรงที่แตกต่างกันออกไป โดยมีลักษณะของการเลียนแบบรูปร่างรูปทรงแบบเหมือนจริงและมีความสัมพันธ์กับตัวแสดงและเรื่องราว แบ่งเป็นกลุ่มเป็น 3 กลุ่ม และมีลักษณะแต่ละกลุ่ม คือ

1) ประเภทเครื่องของใช้และอุปกรณ์ของตัวแสดง(60%)

มีลักษณะร่วมที่สำคัญ คือ โทรศัพท์มือถือ(50%) แว่นสายตา(40%) แว่นตากรองแสง(20%) และเครื่องสัญญาณเชื่อมกับคลื่นสมอง(30%)

อุปกรณ์ประกอบต่างๆ นี้ นอกเหนือจากใช้สื่อสัญลักษณ์ความหมายตามเรื่องราวแล้ว ยังเป็นการสร้างบุคลิกภาพให้ตัวแสดงมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่นแตกต่างกันไปด้วย เช่น โทรศัพท์มือถือแบบเปิดพับรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้ายาว สีเทาเข้ม ซึ่งตัวแสดงต่างๆ มักใช้โทรศัพท์ติดต่อสื่อสาร หรือ แวนตากรองแสงรูปทรงปีกนกหรือดาวห้าแฉก สีแดง ของตัวแสดงพระเอกในเรื่อง Gurren Lagann หรือเครื่องสัญญาณเชื่อมกับคลื่นสมอง ลักษณะคล้ายกับหมับผม รูปทรงสามเหลี่ยมมน หรือรูปทรงรีมุมแหลม สีขาวลายดำ ของตัวแสดง Rei Ayanami ในเรื่อง Evangelion

2) ประเภทอาวุธประจำกายของตัวแสดง(60%)

มีลักษณะร่วมที่สำคัญแตกต่างกัน คือ **อาวุธปืน(50%)** ได้แก่ ปืนพลังไฟฟ้า ปืนพลังแม่เหล็ก ปืนยาวความแรงสูง ปืนกลมือ และ ปืนสั้น โดยพบลักษณะของอาวุธปืนจะมีสี และรูปร่างที่มีความสัมพันธ์กับตัวแสดงและเรื่องราว และจากการศึกษาพบว่า อาวุธปืนมีลักษณะที่มีความเฉพาะตัว คือ จะมีขนาดใหญ่เกินปกติ เช่น อาวุธปืนสไนเปอร์ หรือ ปืนพลังไฟฟ้า ปืนพลังแม่เหล็กของตัวแสดง Eva01 ในเรื่อง Evangelion หรือ ปืนของหุ่นยนต์เครื่องบินรบในเรื่อง Macross Frontier

3) ประเภทยานพาหนะของตัวแสดง มีลักษณะร่วมที่สำคัญแตกต่างกัน คือ

- **ยานอวกาศ(50%)** โดยมีลักษณะ คือ 1) ยานอวกาศคล้ายเรืออานโน 2) ยานอวกาศคล้ายแม่กบ 3) ยานอวกาศคล้ายรังไข่ และ 4) ยานอวกาศคล้ายเรือรบ
- **ยานรบ(40%)** โดยมีลักษณะ คือ 1) คล้ายเรือบรรทุกเครื่องบิน และ 2) คล้ายเรือดำน้ำผสมใบหน้ามนุษย์
- **ชุดเครื่องบินส่วนบุคคล(30%)** โดยมีลักษณะ คือ 1) คล้ายเครื่องบินกระดาดพับ 2) ปีกชุดเกราะนางฟ้า 3) ปีกมีลักษณะเป็นแถบแสงคล้ายปีกแมลง

จากการศึกษาด้านอุปกรณ์ประกอบประเภทยานพาหนะของตัวแสดง ลักษณะของยาน พาหนะมักจะอ้างอิงรูปร่างรูปทรงมาจากเรือรบ สัตว์ และแมลง นอกจากนี้ยังพบว่า ยานพาหนะยังมีลักษณะเฉพาะที่สำคัญ โดยการอ้างอิงจากรูปร่างและใบหน้ามนุษย์ ในรูปของยานเรือรบ หุ่นยนต์รบ อีกด้วย

1.2.5 ภาพลักษณะฉากหลัง

มีลักษณะร่วมที่สำคัญของการใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออก แบบภาพลักษณะฉากหลัง คือ **โครงสร้าง รูปร่างและรูปทรง และสีของฉากหลัง** โดยมีลักษณะร่วมที่สำคัญของภาพฉากหลัง 3 ลักษณะ คือ

1) ฉากภายนอกหน่วยงานสำคัญ(50%) มีลักษณะที่แตกต่างกัน เช่น

- *ศูนย์วิจัยทางทะเลและสัตว์น้ำ* เพื่อแก้ปัญหาหน้าทะเลสีเลือด มีลักษณะคล้ายแพเหล็กและโรงงานบำบัดน้ำเสียขนาดใหญ่ในทะเล
- *กระทรวงสาธารณสุข แรงงานและสวัสดิการ* มีลักษณะของตึกคู่สูง มีฐานตึกกว้าง

- อาคารทำการของ Nishizawa Cooperation อาคารรูปแบบของสถาปัตยกรรมทางยุโรปคล้ายราชวัง โรงเรียน หรืออาคารของรัฐบาลในยุโรป

- ร้านกาแฟ Eve Café ร้านกาแฟที่หุ่นยนต์สามารถเข้าไปใช้บริการได้ มีลักษณะร้านที่ทันสมัยแบบกึ่งยุโรป

โดยสร้างและรูปร่างของลักษณะฉากหลังภายนอกของอาคารสถานที่นี้ มีลักษณะรูปทรงเรขาคณิต ฐานสี่เหลี่ยมผืนผ้า ส่วนใหญ่มีการใช้สี คือ สีขาว หรือสีขาวคว้นบุหรืเป็นหลัก

2) ฉากภายในสถานที่ทำงาน ประกอบด้วยฉากลักษณะ ดังนี้

- ห้องบังคับหุ่นยนต์(60%) มีลักษณะคือ ห้องนักบินหรือผู้บังคับหุ่นยนต์ ใช้ทำหน้าที่บังคับหุ่นยนต์ด้วย มีเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์วิศวกรรมหุ่นยนต์ในอนาคตที่ล้ำสมัย และมีความสัมพันธ์การเชื่อมต่อของมนุษย์กับเครื่องจักรกลและอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นหนึ่งเดียวกัน

- ห้องปฏิบัติการ(50%) มีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป คือ 1) ห้องชิงโครโนซ์ 2) ห้องทดลองสร้างระบบควบคุมแบบ AI 3) ห้องปฏิบัติการระบบรีโมทควบคุมร่างเทียมแอนดรอยด์ระยะไกล และ 4) ห้องทดลองเพาะเชื้อเพื่อสร้างไวรัส

- ห้องบังคับการ(50%) มีลักษณะเป็นห้องบัญชาการ ห้องควบคุมระบบที่ใช้คอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ควบคุม มีหุ่นยนต์ทำงาน

โดยสร้างและรูปร่างของลักษณะฉากหลังภายในของห้องปฏิบัติต่างๆนี้ มีลักษณะรูปทรงเรขาคณิต ฐานสี่เหลี่ยมผืนผ้า และรูปทรงรี รูปไข่ ส่วนใหญ่มีการใช้สี คือ สีน้ำเงิน – ดำ และ สีเขียวน้ำเงิน – ดำ เป็นหลัก เพื่อแสดงลักษณะของฉากภายในที่มีแสงสว่างน้อย

3) ฉากภายในความคิด ความฝันและจินตนาการ ประกอบด้วยฉากลักษณะ ดังนี้

3.1) ฉากในความคิด ความฝัน(60%) มีลักษณะเป็น ความคิด หรือความฝันของตัวแสดงในเหตุการณ์ต่างๆ เช่น 1) การใคร่ครวญ ทบทวน ตั้งคำถามกับตัวเอง 2) การฝันหวนคิดถึงเหตุการณ์ในอดีต 3) ความคิดแทนเหตุการณ์ต่างๆ

3.2) ฉากในจินตนาการ(30%) มีลักษณะเป็นฉากในจินตนาการของตัวแสดงในเหตุการณ์ต่างๆ ได้แก่ ฉาก 1) จินตนาการถึงการข้ามมิติเวลา 2) จินตนาการ ตามเพลงบนคอนเสิร์ต และ 3) จินตนาการตามการถูกครอบงำด้วยพลังจิต

ฉากภายในความคิด ความฝันและจินตนาการ มีลักษณะร่วมที่สำคัญของการใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบภาพลักษณะฉากหลัง คือ สี โดยมีการใช้ในเฉดสีต่างๆเพื่อแสดงบรรยากาศ ช่วงเวลา อารมณ์และความรู้สึก

สรุป ลักษณะร่วมที่สำคัญของการใช้ปัจจัยและการจัดองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ ฉากหลัง ประกอบด้วย

1) เส้น โดยภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ ทั้งหมดจะมีลักษณะการใช้เส้นแบบเดียวกัน คือ เส้นขนาดเล็ก สีดำ แต่ภาพฉากหลังนั้น มักไม่ใช่เส้นอย่างชัดเจน ยกเว้นฉากที่มีโครงสร้างชัดเจนอย่างโครงสร้าง อาคาร สถานที่ หรือวัตถุสิ่งของที่มีโครงสร้างแน่นอน จะมีการใช้เส้นสีเข้ม เพื่อสร้าง

โครงสร้างให้ชัดเจน แต่ไม่ได้ใช้เส้นสีดำแบบเส้นของภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ เส้นถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญในการออกแบบภาพ เป็นตัวกำหนดขอบเขต โครงสร้าง รูปร่าง และรูปทรง และเป็นตัวแบ่งขอบเขตของการใช้สี

2) สี การใช้สีในภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง และอุปกรณ์ประกอบ เป็นการใช้สีเพื่อแสดงความแตกต่าง แสดงอัตลักษณ์และช่วยให้เกิดการจดจำในตัวแสดงและอุปกรณ์ประกอบนั้นๆ ส่วนการใช้สีในฉากหลังนั้น จะมีลักษณะการใช้สีที่สัมพันธ์กับสถานที่ ช่วงเวลา บรรยากาศ และอารมณ์ของฉากนั้นๆ

3) รูปร่างและรูปทรง การใช้ลักษณะรูปร่างและรูปทรงในภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง และอุปกรณ์ประกอบ จะมีลักษณะของการอ้างอิงรูปทรงรูปร่างของมนุษย์เป็นหลัก โดยมีการอ้างอิงรูปร่างของสิ่งต่างๆ เช่น ชุดเกราะชาโมไร ชุดทหารหรือนักรบ ลักษณะแมลง และสัตว์ มาประกอบเพื่อสร้างเป็นลักษณะรูปร่างของตัวแสดงให้มีความแตกต่างกันและสร้างอัตลักษณ์ให้กับตัวแสดงต่างๆ การใช้ลักษณะรูปร่างและรูปทรงของอุปกรณ์ประกอบ จะมีลักษณะของการอ้างอิงจากวัตถุหรือสิ่งของจากความจริงเป็น หลัก โดยมีการอ้างอิงลักษณะจากสิ่งของจริง หรือปรับเปลี่ยน ดัดแปลง เพิ่มเติมรูปร่างรูปทรง หรือ ปรับขนาดให้โตมากขึ้นกว่าขนาดปกติ หรือปรับเปลี่ยนสีและลวดลาย เพื่อให้เกิดมีความแตกต่างกันและสร้างลักษณะเฉพาะให้กับอุปกรณ์ประกอบต่างๆ เช่น อุปกรณ์ประกอบในเรื่อง Macross Frontier โทรศัพท์ มือถือของตัวแสดงนางเอกที่มีรูปร่างคล้ายปลา หรือ ยานพาหนะเครื่องบินรบของตัวแสดงพระเอกที่มาจากลักษณะของเครื่องบินรบตระกูล F ของประเทศสหรัฐอเมริกา และตระกูล MIG ของประเทศรัสเซีย หรือในเรื่อง Keroro ที่ออกแบบอุปกรณ์หุ่นยนต์สะกดจิต โดยอ้างอิงมาจากลักษณะของตุ๊กตาน้ำใจของญี่ปุ่นและนำมาขยายสัดส่วนให้รูปร่างใหญ่ขึ้น เป็นต้น

4) แสง-เงา การใช้แสง-เงา ในภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงและอุปกรณ์ประกอบ จะมีลักษณะแสง - เงา(Shading) ใน 3 ระดับ คือ ส่วนสว่าง ส่วนพื้น และส่วนเงา ส่วนในภาพฉากหลังนั้น จะมีการใช้ลักษณะแสง - เงาที่เลียนแบบลักษณะความเป็นธรรมชาติหรือความเป็นจริง

5) พื้นผิวและลวดลาย การใช้พื้นผิวและลวดลายในภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงและอุปกรณ์ประกอบน้อยที่สุด หรือหลีกเลี่ยงการใช้ เนื่องจากพื้นผิวและลวดลายเป็นข้อจำกัดในทางการผลิต ทำให้เสียเวลาและงบประมาณมากขึ้น ส่วนในภาพฉากหลังนั้นมีการใช้พื้นผิวและลวดลายโดยพยายามเลียนแบบความเป็นธรรมชาติและความเป็นจริงมากที่สุด

จากข้อสรุปลักษณะการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบในการออกแบบภาพบุคลิก ลักษณะ ตัวแสดง(characters) อุปกรณ์ประกอบ(props) และฉากหลัง(backgrounds) ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์กลุ่มตัวอย่างข้างต้น ผู้วิจัยจะได้นำไปประยุกต์ใช้เป็นปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญะ หรือรหัส เพื่อสร้างเป็นแนวทางในการออกแบบผลงานต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 : เพื่อวิเคราะห์ลักษณะการออกแบบรูปสัญญะและสัญญะความหมายที่มีนัยสำคัญต่างๆ ที่ใช้และปรากฏในงานออกแบบบุคลิกลักษณะ อุปกรณ์ประกอบและฉากหลังที่สำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จ

จากการศึกษา ลักษณะการออกแบบรูปลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่มีนัยสำคัญต่างๆ ที่พบหรือปรากฏในภาพบุคลิกลักษณะ อุปกรณ์ประกอบและฉากหลังของภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ที่ประสบความสำเร็จ จำนวน 10 เรื่อง มีลักษณะร่วมที่สำคัญ โดยผู้วิจัยได้นำเสนอผลการศึกษา รายละเอียด การจำแนกและข้อสรุปต่างๆไว้ในวิทยานิพนธ์บทที่ 4 แล้ว และสามารถสรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้

2.1 ลักษณะการออกแบบรูปลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายและปรากฏในภาพบุคลิก ลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง

การศึกษา ลักษณะของรูปลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายและปรากฏในภาพ บุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง การตีความหมายของสัญลักษณ์ความหมาย ต่างๆ ผู้วิจัยใช้การตีความหมายภายใต้บุคลิกภาพ(Personality) ลักษณะ(Characteristics) และการแสดงออก(Expression)และสื่อความหมาย(Meaning) ของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉาก หลัง ตามบริบท(Context)ของเรื่องราว (Story) ที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันกลุ่มตัวอย่างที่ วิเคราะห์ ซึ่งจากการศึกษา พบว่า

2.1.1 รูปลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงพระเอก

1) รูปลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของตัวแสดงพระเอกโดยรวม

จากการศึกษา พบว่า รูปลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของตัวแสดงพระเอก มี ลักษณะร่วมที่สำคัญในสถานะ อาชีพ 3 สถานะ หรือ 3 รูปลักษณ์ หรือ 3 รูปลักษณ์ คือ

1.1) รูปลักษณ์ในสถานะคนปกติ - นักเรียนมัธยมศึกษา(30%) บุคลิกภาพ และเครื่องแต่งกาย สื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) ความมีกฎ เป็นระเบียบเรียบร้อย 2) แสดงรูปแบบสังกัด 3) การศึกษา

1.2) รูปลักษณ์ในสถานะนักบิน - ผู้บังคับหุ่นยนต์(30%) บุคลิกภาพและ เครื่องแต่งกาย สื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) ความล้ำสมัย เทคโนโลยีสูง 2) ความฉลาด มีความรู้สูง 3) ความสง่า ความคล่องตัว

1.3) รูปลักษณ์ในสถานะทหาร - ตำรวจ - นักรบ(30%) บุคลิกภาพและ เครื่องแต่งกายสื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) ความแข็งแรง เข้มแข็ง 2) ความน่าเกรงขาม 3) ความพร้อมปฏิบัติการ

ตัวแสดงพระเอก จะมีส่วนใหญ่จะมีระดับอายุหรือวัยในวัยรุ่น(60%) และ สถานะอาชีพมากกว่า 1 สถานะอาชีพ เช่น เป็นนักเรียนและเป็นนักบินหรือผู้บังคับหุ่นยนต์ด้วย หรือ ตัวแสดงพระเอกมีรูปลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายทั้ง 3 สถานะอาชีพปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ ซึ่งการมีสถานะอาชีพหลายสถานะนั้น สามารถสื่อสัญลักษณ์ ความหมายได้ว่า *มนุษย์ในโลกอนาคตในเด็กวัยรุ่นมีศักยภาพความสามารถทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสูง และมีการใช้เด็กวัยรุ่นในทางการทหาร*

2) รูปลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของภาพส่วนศีรษะตัวแสดงพระเอก

จากการศึกษา พบว่า รูปลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของตัวแสดงพระเอก มี ลักษณะร่วมที่สำคัญปรากฏใน ภาพส่วนศีรษะตัวแสดงพระเอก ดังนี้ คือ

2.1) รูปใบหน้า พบลักษณะร่วมที่สำคัญ คือ รูปใบหน้าในลักษณะรูปไข่ คางแหลมเล็ก จมูกเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(60%) ซึ่งลักษณะรูปใบหน้าเช่นนี้ เป็นเอกลักษณ์ภาพใบหน้าของตัวแสดงพระเอกในภาพยนตร์แอนิเมชันของญี่ปุ่น และสื่อสัญลักษณ์ความหมายถึง *น่ารัก* ตามลักษณะวัยของตัวแสดงพระเอก

2.2) ลักษณะทรงผม พบลักษณะร่วมที่สำคัญ 3 ลักษณะ คือ

- **ทรงผมสั้นชี้ตั้งเล็กน้อย ผมสีดำ(20%)** สื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) *ความน่ารัก สดใส* 2) *ความฉลาด จริงใจ* และ 3) *ความอ่อนแอ*

- **ทรงผมค่อนข้างยาวชี้ตั้งเล็กน้อย ผมสีน้ำเงิน - ดำ(20%)** สื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ 1) *ความทันสมัย ฉลาด* 2) *ความมีเสน่ห์ โรแมนติก* 3) *ความจริงจัง กล้าหาญ*

- **ทรงผมยาวเล็กน้อยชี้ตั้งเล็กน้อย ผมสีน้ำตาล - ดำ(20%)** สื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) *ความเรียบง่าย อิสระ* 2) *ความตรงไปตรงมา* และ 3) *ความจริงจัง*

ลักษณะสีผมทั้ง 3 แบบ คือ สีดำ สีน้ำเงิน - ดำ และสีน้ำตาล - ดำ นี้ เป็นกลุ่มสีที่ยังสามารถสื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝง ถึงลักษณะความเป็นคนเอเชีย หรือคนญี่ปุ่นได้ด้วยเช่นกัน

2.3) ลักษณะดวงตา พบลักษณะร่วมที่สำคัญ 2 ลักษณะ คือ

- **ตาโตปานกลางรูปหกเหลี่ยม(50%) ตาสีน้ำตาล - ดำ(50%)**

- **ตาเรียวปานกลาง(30%) สีตาสีน้ำเงิน - ดำ(10%)**

ลักษณะดวงตาตัวแสดงพระเอก แบบตาโตปานกลางรูปหกเหลี่ยมจะสื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายถึง *ความน่ารักตามวัย* ของตัวแสดงพระเอกวัยรุ่น และแบบตาเรียวปานกลางจะสื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายถึง *ความมีเสน่ห์ หล่อเหลาตามวัย* ของตัวแสดงพระเอกในวัยหนุ่ม และสีของดวงตานั้น จะมีความสัมพันธ์สอดคล้องไปตามลักษณะสีของผมตัวแสดงพระเอก ยังสามารถสื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงถึง ลักษณะความเป็นคนเอเชีย หรือคนญี่ปุ่น ได้ด้วยเช่นกัน

2.4) การแสดงออกทางความรู้สึก อารมณ์ และสีหน้า พบลักษณะร่วมที่สำคัญของการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงพระเอก โดยอิงตามกลุ่มลักษณะของภาษาทางร่างกาย(Body Language) ด้านลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ของมนุษย์ที่เป็นแบบสากล 4 กลุ่มสีหน้าอารมณ์และอารมณ์อื่นๆ ที่ศึกษาพบเพิ่มเติม(สรุปรายละเอียดไว้ในบทที่ 4) โดยสามารถสรุปสาระลักษณะร่วมที่มีความสำคัญ แสดงได้ดังตารางที่ 7.1

ตารางที่ 7.1 แสดงรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงพระเอก

N=10

การแสดงสีหน้าและอารมณ์	รูปสัญลักษณ์	สัญลักษณ์ความหมาย	%
1) สีหน้าอารมณ์ความสุข	1.1) คิ้วเล็ก แหวตาสตโต ปากยิ้ม	1.1) อารมณ์แจ่มใส	90
	1.2) คิ้วเล็ก แหวตาสตโต อ้าปากยิ้ม ค่อนข้างกว้าง - ยิ้มกว้าง	1.2) อารมณ์ดีใจ	90
	1.3) คิ้วเล็ก หลับตาพริ้ม อ้าปากยิ้ม ค่อนข้างกว้าง - ยิ้มกว้างมาก	1.3) อารมณ์ดีใจมาก	30
2) สีหน้าอารมณ์ความเศร้า	2.1) คิ้วเล็ก ตาปรือ ปากเม้ม เล็กน้อย	2.1) อารมณ์เศร้าซึม	50
	2.2) คิ้วขมวด แหวตาสัน ปากเม้มเล็กน้อย	2.2) อารมณ์เสียใจ	20
	2.3) ไม่มีคิ้ว หลับตาเป็นเส้นขีดหัวลูกศร น้ำตาคลอปากเม้ม เล็กน้อย	2.3) อารมณ์เสียใจมาก	10
3) สีหน้าอารมณ์ความโกรธ	3.1) คิ้วขมวด หรีตา ปากเม้มหรือกัดฟันแน่น หรืออ้าปากกว้าง	3.1) อารมณ์หงุดหงิด	70
	3.2) คิ้วขมวด ตาโต เม้มปากอ้าปากเล็กน้อย - กว้างหรือกัดฟันแน่น	3.2) อารมณ์โกรธ	100
	3.3) คิ้วขมวด ตาถมึง อ้าปากตะโกน หรือ กัดฟันแน่น	3.3) อารมณ์โกรธจัด	50
4) สีหน้าอารมณ์ความกลัว	4.1) คิ้วขมวด หรีตา หรือตาลอย เม้มปาก หรืออ้าปากเล็กน้อย	4.1) อารมณ์วิตกกังวล	50
	4.2) คิ้วขมวด ตาโต อ้าปากเหวอ	4.2) อารมณ์ตกใจ	80
	4.3) คิ้วเล็ก ตาลอย อ้าปากเล็กน้อย หรือ อ้าปากเหวอ มีและไม่มีเหงื่อตก	4.3) อารมณ์หวาดกลัว	50
5) สีหน้าอารมณ์ใช้ความคิด	5.1) คิ้วขมวดน้อย ตาเพ่งหรือตาปรือ เม้มปาก หรืออ้าปากเล็กน้อย	5.1) อารมณ์ครุ่นคิด	70
	5.2) คิ้วขมวดมาก ตาเพ่ง หรือหรีตา ปากเม้ม หรืออ้าปากเล็กน้อย	5.2) อารมณ์สงสัย	70
	5.3) คิ้วขมวด ตาหรี ปากเม้มยิ้มเล็กน้อย	5.3) อารมณ์เจ้าเล่ห์	10
6) สีหน้าอารมณ์เขินอาย	6.1) คิ้วเล็ก ตาโต อ้าปากเหวอ แก้มขีดเส้น แดงเรื่อ หรือ	6) อารมณ์เขินอาย	80
	6.2) คิ้วเล็ก ตาพริ้ม ปากยิ้ม		
7) สีหน้าอารมณ์คลุ้มคลั่ง	7) คิ้วขมวดตาถมึง หรือหลับตา ปากอ้าตะโกน	7) อารมณ์คลุ้มคลั่ง	60
8) สีหน้าอารมณ์เจ็บปวด	8) คิ้วขมวด หลับตา หรือขมึงตา อ้าปาก กัดฟันแน่น	8) อารมณ์เจ็บปวด	50

2.1.2 รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในภาพบุคคลลักษณะตัวแสดงนางเอก

1) รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของตัวแสดงนางเอกโดยรวม

จากการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 9 ตัวแสดง(N=9) พบว่า รูปสัญลักษณ์ และ สัญลักษณ์ความหมายของตัวแสดงนางเอก มีลักษณะร่วมที่สำคัญในสถานะ อาชีวะ 3 สถานะ หรือ

3 รูป ลักษณะ หรือ 3 รูปสัญลักษณ์ ไม่แตกต่างจากรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของตัวแสดงพระเอกมากนัก คือ

1.1) รูปสัญลักษณ์ในสถานะคนปกติ - นักเรียนมัธยมศึกษา(33.3%) บุคลิกภาพและเครื่องแต่งกาย สื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) *ความมีกฏ เป็นระเบียบเรียบร้อย* 2) *แสดงรูปแบบสังกัด* 3) *การศึกษา*

1.2) รูปสัญลักษณ์ในสถานะนักบิน - ผู้บังคับหุ่นยนต์(33.3%) บุคลิกภาพและเครื่องแต่งกาย สื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) *ความล้ำสมัย เทคโนโลยีสูง* 2) *ความฉลาด มีความรู้สูง* 3) *ความสวยสง่า ความคล่องตัว*

1.3) รูปสัญลักษณ์ในสถานะทหาร - ตำรวจ - นักรบ(22.2%) บุคลิกภาพและเครื่องแต่งกายสื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) *ความแข็งแรง เข้มแข็ง* 2) *ความน่าเกรงขาม* 3) *ความพร้อมปฏิบัติการ*

ตัวแสดงนางเอก จะมีส่วนใหญ่จะมีระดับอายุหรือวัยในวัยรุ่น(77.7%) และสถานะอาชีพมากกว่า 1 สถานะอาชีพ เช่น เป็นนักเรียนและเป็นนักบินหรือผู้บังคับหุ่นยนต์ด้วย หรือตัวแสดงนางเอกมีรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายทั้ง 3 สถานะอาชีพปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ ซึ่งการมีสถานะอาชีพหลายสถานะนั้น สามารถสื่อสัญลักษณ์ความหมายได้ว่า *มนุษย์ในโลกอนาคตในเด็กวัยรุ่นมีศักยภาพความสามารถทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสูง และมีการใช้เด็กวัยรุ่นในทางการทหาร*

2) รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของภาพส่วนศีรษะตัวแสดงนางเอก

จากการศึกษา พบว่า รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของตัวแสดงนางเอก มีลักษณะร่วมที่สำคัญปรากฏใน ภาพส่วนศีรษะตัวแสดงนางเอก ดังนี้ คือ

2.1) รูปใบหน้า พบลักษณะร่วมที่สำคัญ คือ รูปใบหน้าในลักษณะรูปไข่ คางแหลมเล็ก จมูกโด่งเล็ก ริมฝีปากบางเล็ก(55.5%) ซึ่งลักษณะรูปใบหน้าเช่นนี้ เป็นเอกลักษณ์ภาพใบหน้าของตัวแสดงนางเอกในภาพยนตร์แอนิเมชันของญี่ปุ่น และสื่อสัญลักษณ์ความหมายถึง *ความน่ารัก ความสวยงาม* ตามลักษณะวัยของตัวแสดงนางเอก

2.2) ลักษณะทรงผม พบลักษณะร่วมที่สำคัญ 3 ลักษณะ คือ

- **ทรงผมสั้น ผมดำ(22.2%)** สื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) *ความทันสมัย อิสระ* 2) *ความจริงจัง เข้มแข็ง* 3) *ความเรียบง่าย*

- **ทรงผมยาวประดับ ผมสีน้ำตาล - ดำ(22.2%)** สื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ 1) *ความเรียบร้อย* 2) *ความเรียบง่าย จริงใจ*

- **ทรงผมยาว ผมสีน้ำเงิน - ดำ 22.2%)** สื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงได้ดังนี้ คือ 1) *ความสวยงาม อ่อนหวาน* 2) *ความใฝ่ฝัน จินตนาการ*

ลักษณะสีผมทั้ง 3 แบบ คือ สีดำ สีน้ำเงิน - ดำ และสีน้ำตาล - ดำ นี้ เป็นกลุ่มสีที่ยังสามารถสื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝง ถึงลักษณะความเป็นคนเอเชีย หรือคนญี่ปุ่นได้ด้วยเช่นกัน

2.3) ลักษณะดวงตา พบลักษณะร่วมที่สำคัญ 2 ลักษณะ คือ

- **ตาโตปานกลางรูปกลมเหลี่ยม(44.4%)** **ตาสีน้ำตาล - ดำ(33.3%)**

- ตาโตปานกลางรูปหกเหลี่ยม(44.4%) ตาสีน้ำเงิน - ดำ(22.2%)

ลักษณะดวงตาตัวแสดงนางเอก แบบตาโตปานกลางรูปหกเหลี่ยมจะเป็นลักษณะดวงตาของตัวแสดงนางเอกในวัยรุ่น(77.7%) เพื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายถึง *ความน่ารักตามวัย* ส่วนการใช้สีของดวงตานั้น จะมีความสัมพันธ์สอดคล้องไปตามลักษณะสีของผิวดวงตาตัวแสดงนางเอกยังสามารถสื่อ สัญลักษณ์ความหมายแฝงถึง *ลักษณะความเป็นคนเอเชีย หรือคนญี่ปุ่น* ได้ด้วยเช่นกัน

2.4) การแสดงออกทางความรู้สึก อารมณ์ และสีหน้า พบลักษณะร่วมที่สำคัญ ของการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงนางเอก โดยอิงตามกลุ่มลักษณะของภาษาทางร่างกาย(Body Language) ด้านลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ของมนุษย์ที่เป็นแบบสากล 4 กลุ่มสีหน้าอารมณ์ และอารมณ์อื่นๆ ที่ศึกษาพบเพิ่มเติม(สรุปรายละเอียดไว้ในบทที่ 4) โดยสามารถสรุปสาระลักษณะร่วมที่มีความสำคัญ แสดงได้ดังตารางที่ 7.2 ซึ่งรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงนางเอกนี้ ผู้วิจัยได้นำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบลักษณะการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงนางเอกไว้ในบทที่ 5 และบทที่ 6 แล้ว

ตารางที่ 7.2 แสดงรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงนางเอก N=9

การแสดงสีหน้าและอารมณ์	รูปสัญลักษณ์	สัญลักษณ์ความหมาย	%
1) สีหน้าอารมณ์ความสุข	1.1) คิ้วปกติ แหวตาสดใส ปากยิ้ม	1.1) อารมณ์แจ่มใส	77.7
	1.2) คิ้วเล็ก แหวตาสดใส อ้าปากยิ้ม ค่อนข้างกว้าง - ยิ้มกว้าง	1.2) อารมณ์ดีใจ	77.7
	1.3) คิ้วเล็ก หลับตาพริ้ม อ้าปากยิ้ม ค่อนข้างกว้าง - ยิ้มกว้างมาก	1.3) อารมณ์ดีใจมาก	11.1
2) สีหน้าอารมณ์ความเศร้า	2.1) คิ้วขมวด แหวตาสั้น ปากแหม่นเล็กน้อย	2.1) อารมณ์เศร้าซึม	66.6
	2.2) คิ้วขมวด หลับตา น้ำตาลอ ปากอ้าเล็กน้อย	2.2) อารมณ์เสียใจ	22.2
	2.3) คิ้วขมวด หลับตา น้ำตาลอ - น้ำตาไหล ปากแหม่น - อ้าเล็กน้อย	2.3) อารมณ์เสียใจมาก	22.2
3) สีหน้าอารมณ์ความโกรธ	3.1) คิ้วขมวด หรีดตา ปากแหม่นหรืออ้าปาก เล็กน้อย	3.1) อารมณ์หงุดหงิด	66.6
	3.2) คิ้วขมวด ตาโต แหม่นปาก อ้าปากเล็กน้อย - อ้าปากกว้างหรือกัดฟันแน่น	3.2) อารมณ์โกรธ	44.4
	3.3) คิ้วขมวด ตาถมึง อ้าปากตะโกน หรือ กัดฟันแน่น	3.3) อารมณ์โกรธจัด	11.1
4) สีหน้าอารมณ์ความกลัว	4.1) คิ้วขมวด หรีดตา หรือตาลอ แหม่นปาก หรืออ้าปากเล็กน้อย	4.1) อารมณ์วิตกกังวล	100
	4.2) คิ้วขมวด ตาโต อ้าปากเหวอ	4.2) อารมณ์ตกใจ	77.7
	ไม่พบลักษณะ	4.3) อารมณ์หวาดกลัว	-

ตารางที่ 7.3 (ต่อ)

การแสดงสีหน้าและอารมณ์	รูปสัญลักษณ์	สัญลักษณ์ความหมาย	%
5) สีหน้าอารมณ์ใช้ความคิด	5.1) คิ้วขมวดน้อย ตาเพ่งหรือตาปรือ เม้มปาก หรืออ้าปากเล็กน้อย	5.1) อารมณ์ครุ่นคิด	88.8
	5.2) คิ้วขมวดมาก ตาเพ่ง หรือหรี่ตา ปากเม้ม หรืออ้าปากเล็กน้อย	5.2) อารมณ์สงสัย	11.1
	5.3) คิ้วขมวด หลับตาข้างเดียว ปากเม้มยิ้มเล็กน้อย	5.3) อารมณ์เจ้าเล่ห์	11.1
6) สีหน้าอารมณ์เขินอาย	6.1) คิ้วเล็ก ตาโต อ้าปากเหวอ แก้มซีดเส้นแดงเรื่อ หรือ 6.2) คิ้วเล็ก ตาพริ้ม ปากยิ้ม	6) อารมณ์เขินอาย	88.8
7) สีหน้าอารมณ์คลุ้มคลั่ง	7) คิ้วขมวดตาดมึง หรือหลับตา กัดฟัน ปากอ้า	7) อารมณ์คลุ้มคลั่ง	33.3
8) สีหน้าอารมณ์เจ็บปวด	8) คิ้วเล็กสูง ตาเหลือกโต อ้าปากกว้าง	8) อารมณ์เจ็บปวด	11.1

2.1.3 รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์

1) รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของตัวแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์โดยรวม

จากการศึกษา พบว่า มีลักษณะร่วมที่สำคัญของรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์ แบ่งเป็นกลุ่มเป็น 3 กลุ่ม มีลักษณะแต่ละกลุ่ม คือ

1.1) กลุ่มหุ่นยนต์รบ(40%) มีลักษณะรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย คือ

1) สัญลักษณ์ความหมายแฝงถึงความเป็นนักรบซามูไรญี่ปุ่น 2) สัญลักษณ์ความหมายแฝงถึงความเป็นอสูรร้ายแมงกว่าง ความเป็นนักกีฬา การผสมผสานระหว่างหุ่นยนต์และสิ่งมีชีวิต 3) สัญลักษณ์ความหมายแฝงถึงความมีศักยภาพในการปีนป่ายและความแข็งแรงตามลักษณะของแมงมุมและมด และ 4) สัญลักษณ์ความหมายแฝงถึงความมีศักยภาพนักรบซามูไรญี่ปุ่นกับเครื่องบินรบ

1.2) กลุ่มแอนดรอยด์(30%) มีลักษณะรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย คือ

1) สัญลักษณ์ความหมายแฝงถึงความเป็นเทพหรือนางฟ้ากรีกโบราณ 2) สัญลักษณ์ความหมายแฝงถึงความเป็นมนุษย์ในรูปของนักเรียนมัธยม และ 3) สัญลักษณ์ความหมายแฝงถึงความเป็นมนุษย์ ในรูปของแม่บ้านหรือ พี่เลี้ยง

1.3) กลุ่มเอเลี่ยน(20%) มีลักษณะรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย คือ

1) สัญลักษณ์ความหมายแฝงถึงทหารญี่ปุ่นยุคสงครามโลกผสมกับนักรบโรมัน จีน ในยุคโบราณ โดยมีรูปลักษณะ(Formation) แบบลอดทอน 2) สัญลักษณ์ความหมายแฝงถึงมีลักษณะของทหารยศผู้พันคล้ายลักษณะผสมของชุดเกราะโรมันและชุดทหารนาซีเยอรมัน โดยมีรูปลักษณะ(Formation) แบบเหมือนจริง

ลักษณะรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์ทั้ง 3 กลุ่ม มีการแสดงลักษณะร่วมที่สำคัญมักปรากฏอยู่ใน ส่วนศีรษะของตัวแสดงกลุ่มนี้ โดยมีลักษณะการสื่อความหมายถึง ความเป็นนักรบ นักสู้ ความแข็งแกร่ง ความสง่างามและความน่าเกรง

ขาม ซึ่งผู้วิจัยได้นำลักษณะร่วมที่สำคัญของรูปสัญลักษณ์และสื่อสัญลักษณ์ความหมายไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการออกแบบผังผลงานที่บทที่ 5 และบทที่ 6 แล้ว

2) การแสดงออกทางความรู้สึก อารมณ์ และสีหน้า ตัวแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์ทั้ง 3 กลุ่ม มักไม่ค่อยมีการแสดงสีหน้า อารมณ์ และความรู้สึก โดยตัวแสดงกลุ่มแอนดรอยด์และกลุ่มเอเลียนที่มีลักษณะรูปร่างเลียนแบบคล้ายคลึงมนุษย์นั้น จะมีการแสดงสีหน้า อารมณ์ และความรู้สึกเป็นไปเช่นเดียว กันกับลักษณะของตัวแสดงพระเอกและตัวแสดงนางเอก

ผู้วิจัยได้นำลักษณะรูปสัญลักษณ์และสื่อสัญลักษณ์ความหมายตัวแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์ทั้ง 3 กลุ่มไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบลักษณะการแสดงสีหน้าอารมณ์ของตัวแสดงนางเอกไว้ในบทที่ 5 และบทที่ 6 แล้ว

2.1.4 รูปสัญลักษณ์และสื่อสัญลักษณ์ของภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบ

จากการศึกษา พบว่า รูปสัญลักษณ์และสื่อสัญลักษณ์ความหมายของ ภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบ มีลักษณะร่วมที่สำคัญ คือ แบ่งเป็นกลุ่มเป็น 3 กลุ่ม และมีลักษณะแต่ละกลุ่ม คือ

1) ประเภทเครื่องของใช้และอุปกรณ์ของตัวแสดง(60%)

1.1) โทรศัพท์มือถือ(50%) มีลักษณะร่วมที่สำคัญของรูปสัญลักษณ์และสื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) สื่อถึงความคิดถึงและความผูกพัน 2) สื่อถึงเทคโนโลยีสื่อสารขั้นสูงและความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ เช่น โทรศัพท์มือถือที่ตัวแสดงพระเอก Shinji ในเรื่อง Evangelion มักใช้โทรติดต่อสื่อสารถึงพ่อ และการใช้โทรศัพท์มือถือของพระเอกเชื่อมต่อกับเมฆอิลเคโทรนิคเพื่อฉายแสดงภาพแบบโฮโลแกรมในเรื่อง Time Of Eve เป็นต้น

1.2) แว่นสายตา(40%) มีลักษณะร่วมที่สำคัญของรูปสัญลักษณ์และสื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) สื่อถึงความเป็นคนเรียบร้อย 2) สื่อถึงความเป็นคนใจดี 3) สื่อถึงความเป็นคนสูงอายุ

1.3) แว่นตากรองแสง(20%) มีลักษณะร่วมที่สำคัญของรูปสัญลักษณ์และสื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) สื่อถึงลักษณะทางวิชาชีพหรือความเชี่ยวชาญ เช่น แว่นขับรถแข่งของตัวแสดงนางเอกในเรื่อง Redline 2) สื่อถึงลักษณะของพลังพิเศษต่างๆ เช่น แว่นตากรองแสงรูปทรงปีกนกหรือดาวห้าแฉก สีแดงของตัวแสดงพระเอก ในเรื่อง Gurren Lagann ที่สามารถเปลี่ยนรูปร่างและสีได้ตามพลังงานพิเศษที่เปลี่ยนไป

1.4) เครื่องสัญญาณเชื่อมกับคลื่นสมอง(30%) มีลักษณะร่วมที่สำคัญของรูปสัญลักษณ์และสื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) สื่อถึงเทคโนโลยีสื่อสารขั้นสูงและความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ 2) สื่อถึงลักษณะอัตลักษณ์ของแต่ละบุคคล เช่น เครื่องสัญญาณเชื่อมกับคลื่นสมองลักษณะคล้ายกับหมวกรูปทรงสามเหลี่ยมมน หรือรูปทรงรีมุมแหลม สีขาวลายดำของตัวแสดง Rei Ayanami และตัวแสดงหลักอื่นๆ ในเรื่อง Evangelion ที่กลายเป็นอัตลักษณ์ของแต่ละตัวแสดง เป็นต้น

2) ประเภทอาวุธประจำกายของตัวแสดง(60%)

มีลักษณะร่วมที่สำคัญแตกต่างกัน คือ อาวุธปืน(50%) ได้แก่ ปืนพลังไฟฟ้า ปืนพลังแม่เหล็ก ปืนยาวความแรงสูง ปืนกลมือ และ ปืนสั้น จากการศึกษาค้นคว้าพบว่า อาวุธปืนที่มีลักษณะที่มีความเฉพาะตัว คือ จะมีขนาดที่ใหญ่เกินปกติ เช่น อาวุธปืนสไนเปอร์ หรือ ปืนพลังไฟฟ้า

ปืนพลังแม่เหล็กของตัวแสดง Eva01 ในเรื่อง Evangelion หรือ ปืนของหุ่นยนต์เครื่องบินรบในเรื่อง Macross Frontier จะสื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) สื่อถึงเทคโนโลยีสื่อสารขั้นสูงและความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ 2) สื่อถึงอัตลักษณ์ของแต่ละตัวแสดง

3) ประเภทยานพาหนะของตัวแสดง มีลักษณะร่วมที่สำคัญแตกต่างกัน คือ

- **ยานอวกาศ(50%)** โดยมีลักษณะ คือ 1) ยานอวกาศคล้ายเรืออานโ 2) ยานอวกาศคล้ายแม่กบ 3) ยานอวกาศคล้ายรังไข่ และ 4) ยานอวกาศคล้ายเรือรบ โดยจะสื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ 1) สื่อถึงการอพยพโยกย้าย 2) สื่อถึงการปกป้องคุ้มภัย
- **ยานรบ(40%)** โดยมีลักษณะ คือ 1) คล้ายเรือบรรทุกเครื่องบิน และ 2) คล้ายเรือดำน้ำผสมใบหน้านมนุษย์ โดยจะสื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ ความน่าเกรงขาม ความใหญ่โต

- **ชุดเครื่องบินส่วนบุคคล(30%)** โดยมีลักษณะ คือ 1) คล้ายเครื่องบินกระดาดพับ 2) ปีกชุดเกราะนางฟ้า 3) ปีกมีลักษณะเป็นแถบแสงคล้ายปีกแมลง โดยจะสื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ ความสามารถหรือพลังในการบินคล้ายเครื่องบิน แมลง หรือนางฟ้า

2.1.5 รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของภาพฉากหลัง

จากการศึกษา พบว่า รูปสัญลักษณ์และสื่อสัญลักษณ์ความหมายของภาพฉากหลัง มีลักษณะร่วมที่สำคัญ 3 ลักษณะ คือ

1) ฉากภายนอกหน่วยงานสำคัญ(50%) มีลักษณะที่แตกต่างกัน เช่น

- ศูนย์วิจัยทางทะเลและสัตว์น้ำ เพื่อแก้ปัญหาหน้าทะเลสีเลือด มีลักษณะคล้ายแพเหล็กและโรงงานบำบัดน้ำเสียขนาดใหญ่ในทะเล สื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงถึง *สัตว์ทะเลในโลกอนาคตตายหมด ขาดแหล่งน้ำ ต้องทำการบำบัดน้ำทะเลเพื่อใช้ในการดำรงชีวิต*
- กระทรวงสาธารณสุข แรงงานและสวัสดิการ มีลักษณะของตึกคู่สูง มีฐานตึกกว้าง สื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงถึง *ความมั่นคง ความยั่งยืน*
- อาคารทำการของ Nishizawa Cooperation อาคารรูปแบบของสถาปัตยกรรมทางยุโรปคล้ายราชวัง โรงเรียน หรืออาคารของรัฐบาลในยุโรป สื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงถึง *ความเจริญ อำนาจและ ความยิ่งใหญ่*
- ร้านกาแฟ Eve Café ร้านกาแฟที่หุ่นยนต์สามารถเข้าไปใช้บริการได้ มีลักษณะร้านที่ทันสมัยแบบกึ่งยุโรป สื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงถึง *สถานที่แห่งมิตรภาพ สิทธิ และความเท่าเทียม*

โดยรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของลักษณะฉากหลังภายนอกนั้น จะสื่อแสดงนัยยะสำคัญตามบริบทของเรื่องราว มักจะมีการสื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงถึง 1) สื่อถึงเทคโนโลยีสื่อสารขั้นสูงและความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ และ 2) สื่อความหมายทางวัฒนธรรมจากลักษณะของโครงสร้าง

2) ฉากภายในสถานที่ทำงาน ประกอบด้วยฉากลักษณะ ดังนี้

- **ห้องบังคับหุ่นยนต์(60%)** มีลักษณะคือ ห้องนักบินหรือผู้บังคับหุ่นยนต์ ใช้ทำหน้าที่บังคับหุ่นยนต์ด้วย มีเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์วิศวกรรมหุ่นยนต์ในอนาคตที่ล้ำสมัย และมีความสัมพันธ์การเชื่อมต่อของมนุษย์กับเครื่องจักรกลและอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นหนึ่งเดียวกัน

- **ห้องปฏิบัติการ(50%)** มีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป คือ 1) ห้องชิงโครโนซ์ 2) ห้องทดลองสร้างระบบควบคุมแบบ AI 3) ห้องปฏิบัติการระบบบริโมทควบคุมร่างเทียมแอนดรอยด์ระยะไกล และ 4) ห้องทดลองเพาะเชื้อเพื่อสร้างไวรัส

- **ห้องบังคับการ(50%)** มีลักษณะเป็นห้องบัญชาการ ห้องควบคุมระบบที่ใช้คอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ควบคุม มีหุ่นยนต์ทำงาน

โดยรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของลักษณะฉากหลังภายในของห้องปฏิบัติต่างๆนี้ จะมีการสื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ *สื่อถึงเทคโนโลยีสื่อสารขั้นสูงและความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์* เป็นสำคัญ นอกจากนี้ รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของลักษณะฉากหลังภายนอกและในสื่อถึงอารมณ์และความรู้สึกตามบรรยากาศและโทนสีของฉาก ส่วนใหญ่มีการใช้สี คือ สีน้ำเงิน – ดำ และ สีเขียวน้ำเงิน – ดำ เป็นหลัก เพื่อแสดงลักษณะของฉากภายในที่มีแสงสว่างน้อย

3) ฉากภายในความคิด ความฝันและจินตนาการ ประกอบด้วยฉากลักษณะดังนี้

3.1) ฉากในความคิด ความฝัน(60%) มีรูปสัญลักษณ์และสื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงดังนี้ คือ สื่อถึงความคิดหรือความฝันของตัวแสดงในเหตุการณ์ต่างๆ เช่น 1) *การใคร่ครวญ ทบทวน ตั้งคำถามกับตัวเอง* 2) *การฝันหวนคิดถึงเหตุการณ์ในอดีต* 3) *ความคิดแทนเหตุการณ์ต่างๆ*

3.2) ฉากในจินตนาการ(30%) มีรูปสัญลักษณ์และสื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงดังนี้ คือ สื่อถึงจินตนาการของตัวแสดงในเหตุการณ์ต่างๆ ได้แก่ ฉาก 1) *จินตนาการถึงการข้ามมิติเวลา* 2) *จินตนาการตามเพลงบนคอนเสิร์ต* และ 3) *จินตนาการตามการถูกครอบงำด้วยพลังจิต*

ฉากภายในความคิด ความฝันและจินตนาการ มีลักษณะร่วมที่สำคัญของรูปสัญลักษณ์และสื่อสัญลักษณ์ความหมาย คือ **โทนสีของฉาก** โดยมีการใช้ในเฉดสีต่างๆเพื่อแสดงบรรยากาศ ช่วงเวลา อารมณ์และความรู้สึกในลักษณะที่หลากหลายแตกต่างกัน เช่น ฉากภายในรถไฟที่ตัวแสดงพระเอก Shinji นั่งไปคนเดียวเพื่อหลีกเลี่ยงจากสภาพกดดันภายในจิตใจ ในเรื่อง Evangelion 2.0 ฉากใช้โทนสีเขียวอมน้ำเงิน เพื่อสื่อ สัญลักษณ์ความหมายแฝงถึง *ความรู้สึกเยือกเย็น เหงาเปล่าเปลี่ยว* และในฉากเดียวกัน ฉากเปลี่ยนโทนสีเป็นโทนสีแดง เพื่อสื่อสัญลักษณ์ความหมายแฝงถึง *ความรู้สึกน่ากลัว ตระหนกตกใจ* เมื่อเกิดเหตุทิวศตบุกโลก เป็นต้น

โดยลักษณะการออกแบบรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่มีนัยสำคัญต่างๆ ที่ใช้และปรากฏในงานออกแบบบุคลิกลักษณะ อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังที่สำคัญ นั้นพบว่า

1) รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายต่างๆ ที่สำคัญ แทบทั้งหมดนั้นจะเป็นในรูปของความหมายแฝง(Connotative) ซึ่งเป็นลักษณะทั่วไปของการออกแบบสาร(Message Design) ในงานศิลปะภาพยนตร์เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดการตีความหมาย ตามความคิด จินตนาการ และประสบการณ์ของผู้ชมซึ่งการตีความจะถูกต้อง ตรงตามที่ถูกผลิตกำหนดไว้หรือไม่ ไม่ใช่ประเด็นสำคัญ

โดยเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชันแนวนิยายวิทยาศาสตร์นั้น จากภาพยนตร์แอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงในกลุ่มตัวอย่างวิจัยหลายเรื่อง มีการออกแบบสาร มีการออกแบบสัญลักษณ์หรือมีการประกอบสร้างความหมายใหม่ หรือโลกใหม่(Artificial World) ที่

ลึกซึ้งเกินคาดเดา อย่าง เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Evangelion 2.0” เรื่อง “Sora no Otoshimono” หรือเรื่อง “Macross Frontier” เป็นต้น เรื่องราวที่ซับซ้อน สัญญาที่เกิดขึ้นในโลกใหม่หรือโลกประดิษฐ์(Artificial World) ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันนั้น มีทั้งสัญญาที่สามารถตีความหมายได้โดยการอ้างอิง(Reference) จากบริบทสิ่งแวดล้อม(Context) ในปัจจุบัน หรือเป็นสัญญาตัวแทน(Representation) ที่พบได้ในโลกที่เป็นจริงในปัจจุบัน ในขณะที่เดียวกันมักจะ เป็นสัญญาที่มีความหมายย้อนแย้งต่อความเป็นจริงหรือโลกความเป็นจริงหรือความเป็นไปได้ ตัวอย่างเช่น ในเรื่อง “Macross Frontier” ซึ่งมนุษย์ทั้งหมดที่เหลืออยู่ อาศัยอยู่ในยานอพยพขนาดใหญ่ที่มีรูปร่างรูปทรงโดมแก้วดูเหมือนรังไข่อะไรบางอย่าง เมื่อในเรื่องหรือฉากกำหนดให้มีเมืองชายทะเล มีทะเล มหาสมุทรขนาดใหญ่ที่อยู่บนยานอวกาศ หรือเมืองที่มีตึกกรามบ้านช่องขนาดใหญ่ แออัดขนาดเท่าเมืองโตเกียวก็ปรากฏอยู่ในยานอวกาศได้ นั่นแสดงว่า ยานอวกาศต้องมีขนาดใหญ่ มหาศาลมาก ซึ่งในความเป็นจริงเป็นไปได้เลย เพียงถามถึงพลังงานที่ใช้ วัสดุที่ใช้ ระบบการสร้างอวกาศออกซิเจนที่ใช้ในยานอวกาศ ก็แทบจะไม่ใกล้ความเป็นจริงเลย

หรือจากตัวอย่างในเรื่อง “Sora no Otoshimono” ที่การประกอบสร้างสัญญา และสัญญาความหมายใหม่ ที่ผสมผสานความเป็น “วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีขั้นสูง” กับ “ตำนานเทพปกรณัมของกรีก” หรือตำนานเรื่องเล่าที่ไม่ใช่ความจริงผสมกับเทคโนโลยีที่เป็นจริงอย่าง คอมพิวเตอร์ หุ่นยนต์ หุ่นแอนดรอยด์ที่สร้างได้จริง สัญญาและสัญญาความหมายอย่างตัวแสดงที่เป็นแอนดรอยด์ที่มีที่มาจากเทพปกรณัมกรีกต่างๆ เรื่องราวที่สื่อความหมายใหม่ถึงหมู่บ้านและผู้คนที่เป็นดังเช่นสัญญาณดิจิตัล ที่กำลังถูกทำการทดลองโดยเทพเจ้าขั้นสูง กลับสามารถสื่อความหมาย เล่าเรื่องราวให้ผู้ชมสนใจ ติดตามชม และชื่นชอบในตัวแสดง จนภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ได้รับความนิยมในระดับที่ออปเท่นได้อย่างน่าประหลาดใจ

หรือจากตัวอย่างในเรื่อง “Evangelion 2.0” ซึ่งถือว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีสัญญาและการประกอบสร้างความหมายใหม่มากที่สุด หรือเป็นระดับต้นๆ ของโลกเรื่องหนึ่ง โดยสัญญาและสัญญาความหมายต่าง ๆ นั้นมีความซับซ้อน ลึกซึ้ง ยากจะคาดเดาหรือตีความหมายได้ อย่างถูกต้องชัดเจน สัญญา หรือสัญญาความหมายในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้เป็นระดับ “ปฐมบทใหม่” หรือ “โลกใหม่” หรือ “ตำนานใหม่” (New Genesis) ที่มีการสร้างและตีความใหม่ ตัวอย่าง เช่น ยมทูต(Angel) ที่มีการออกแบบมากกว่า 10 ตน และมีบุคลิกลักษณะเฉพาะตนที่แตกต่างกัน รูปสัญญาหรือรูปลักษณะ ตลอดจนความหมายที่เปลี่ยนไปจากที่เคยรับรู้หรือเข้าใจกันโดยทั่วไป หรือรูปสัญญาหรือภาพลักษณ์ของหุ่นยนต์อีวา(Eva) เวอร์ชันต่างๆ ที่มีการออกแบบสัญญาและสัญญาความหมายใหม่ที่เปลี่ยนไปจากหุ่นยนต์เหล็กหรือโลหะเทอะทะ ไม่มีชีวิตจิตใจ กลับกลายเป็นหุ่นยนต์ชีววะที่มีรูปร่างสูงผอมเพรียว คล้ายเปรตหรืออสุรกาย มีชีวิต มีความรู้สึก สามารถเชื่อมต่อกับสัญญาณชีวิตเข้ากับมนุษย์ที่เป็นนักบินหรือผู้บังคับหุ่นได้

การสร้างประกอบสร้างสัญญาและสัญญาความหมายแฝงแบบใหม่ที่มีลักษณะลึกลับ ซับซ้อน สับสน ยากยิ่งต่อการตีความหมายได้อย่างถูกต้องหรือตรงตามทีผู้สร้างประกอบสร้างขึ้นนี้

ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ กลายเป็นภาพยนตร์ระดับตำนานของโลก ที่มีสาวกหรือแฟนพันธุ์แท้ ติดตามเรื่องราว พยายามคาดเดาและตีความหมายจากสัญลักษณ์ต่างๆที่มีการออกแบบขึ้นในภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังจะเห็นได้จากเมื่อมีการประกาศสร้าง “Evangelion 3.0” ก็กลายเป็นกระแส เกิดการคาดเดาเรื่องราว สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายต่างๆ ที่มีดั้งเดิมและจะประกอบสร้างขึ้นมาใหม่ และหลังจากใช้เวลาผลิตมานาน เมื่อออกฉายในปี ค.ศ. 2013(ปี พ.ศ. 2556) ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ก็กลายเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ทำรายได้สูงสุดของปี ซึ่งทีมงานผู้ผลิตก็ได้ประกาศสร้าง “Evangelion 4.0” ต่อในทันที

เมื่อพิจารณาจากรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่ประกอบสร้างในภาพยนตร์แอนิเมชัน กลุ่มตัวอย่างวิจัยทั้งหมดแล้ว สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายต่างๆมักจะเป็นความแฝง และมีลักษณะของรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่เกิดจากบริบทแวดล้อม(Context) ที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ หรืออยู่ในบริบทของโลกประดิษฐ์ไปใหม่ สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายจึงมีลักษณะของความเป็น “แฟนตาซี (Fantasy) โดยแท้ หรือมีปะปนอยู่อย่างมาก หรือใกล้เคียงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

เมื่อพิจารณาจากประเภท(Genre) ของภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทนิยายวิทยาศาสตร์นั้น โดยทั่วไปแล้ว นิยายวิทยาศาสตร์จะมีทั้งเป็นวิทยาศาสตร์แบบจริงจัง(Hard Science Fiction) และแบบไม่จริงจัง(Soft Science Fiction) ในแง่ของภาพยนตร์แอนิเมชันมักจะต้องเป็นแบบไม่จริงจัง(Soft Science Fiction) เนื่องจากหากเป็นแนวแบบจริงจัง(Hard Science Fiction)นั้น จะเหมาะกับลักษณะของภาพยนตร์แบบคนแสดงจริง(Live Action) มากกว่าเพราะสามารถนำเสนอภาพสมจริงเหมือนจริงดูน่าเชื่อถือได้มากกว่า ในขณะที่ภาพยนตร์แอนิเมชันจะเน้นเรื่องราวสนุกสนานจินตนาการ ภาพสีสันที่สวยงามและอารมณ์ต่างๆ ที่สอดคล้องกับลักษณะความเป็นการ์ตูน ความเป็นแอนิเมชัน และสอดคล้องกับลักษณะทางจิตวิทยาของผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย ดังนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทนิยายวิทยาศาสตร์แทบทุกเรื่องมักจะคาบเกี่ยวกับความเป็น “แฟนตาซี”

การที่ภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ มีคาบเกี่ยวกับ “ประเภทแฟนตาซี” นั้นถือว่าไม่ใช่เรื่องแปลกหรือผิดปกติแต่อย่างใด รวมทั้งจะมีการผสมเข้ากับ “ประเภทโรแมนติค” ด้วย ก็ถือว่าไม่แปลก หรือไม่ผิดปกติแต่ประการใด ด้วยธรรมชาติหรือปกติของภาพยนตร์ หรือภาพยนตร์แอนิเมชันโดยทั่วไปทุกประเภท จะต้องมีความโรแมนติค “อารมณ์โรแมนติค” หรือ “ฉากโรแมนติค” อยู่ในเรื่องทุกเรื่อง บุคลิกลักษณะตัวแสดงก็จะมีโรแมนติคตามแบบเฉพาะตัวของตัวแสดงแตกต่างกันออกไปอยู่แล้วทุกเรื่อง แต่ขณะเดียวกันหากภาพยนตร์ประเภทบันเทิง(Fiction film) ไม่มี “ความโรแมนติค” หรือ “ประเภทโรแมนติค” ปนอยู่ด้วย ไม่ว่าจะมากจะน้อยนั้นจึงจะเป็นเรื่องแปลกและผิดปกติ รวมทั้งภาพยนตร์เรื่องนั้นเชื่อมั่นว่า คงไม่มีใครเข้าชมแน่ หรือเป็นภาพยนตร์ที่ชมแล้วรู้สึกซึ้งกะตาย น่าเบื่อ น่าเซ็ง ไม่มีอารมณ์ ความรู้สึกหรือความโรแมนติคอะไรเลย

ความคาบเกี่ยวของประเภทภาพยนตร์ทั้งประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ แฟนตาซี และ โรแมนติค รวมถึงการปรากฏประเภท(Genre) ทั้ง 3 ประเภทในเรื่องเดียวกันปรากฏให้เห็นโดยทั่วไป ตัวอย่าง

เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันกลุ่มตัวอย่างวิจัย เรื่อง “Time of Eve” ซึ่งมีแก่นเรื่อง(Theme) อยู่ที่หุ่นแอนดรอยด์ก็มีหัวใจ คนกับหุ่นแอนดรอยด์มีความรักกัน มีความรู้สึกผูกพันกัน ซึ่งในเรื่องนี้ มีทั้งประเภทโรแมนติค แฟนตาซี และนิยายวิทยาศาสตร์ ผสมกันอยู่ในสัดส่วนใกล้เคียงกัน การออกแบบบุคลิก ลักษณะ อุปกรณ์ประกอบหรือฉากหลัง ก็มีการใช้สัญลักษณ์ หรือประกอบสร้างสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายใหม่ ที่มีความสอดคล้องกับประเภทโรแมนติค แฟนตาซี และนิยายวิทยาศาสตร์ที่มีอยู่ในเรื่อง ราวและแก่นเรื่อง เช่น อุปกรณ์เครื่องฉายภาพแบบโฮโลแกรมขนาดจิ๋วที่ใช้ในร้านกาแฟสื่อแสดงสัญลักษณ์ความหมายถึงความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในยุคนั้น บุคลิกตัวแสดงหุ่นยนต์เก่าตรู่นที่เร่ร่อนพลัดหลงเข้ามาในร้านกาแฟ ที่สามารถดื่มกาแฟได้และหวนรำลึกถึงความทรงจำในอดีตได้ ก็ถูกออกแบบหรือประกอบสร้างสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายสื่อแสดงออกถึงความเป็นแฟนตาซี และ ภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงหุ่นยนต์ที่เสียใจ มีคราบน้ำตา ภาพหุ่นแอนดรอยด์อยากเป็นมนุษย์ อยากสวยงาม แอบหิวผม ผู้กรัดตกแต่งทรงผม ก็ถูกออกแบบหรือประกอบสร้างสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายสื่อแสดงออกถึงความโรแมนติคอย่างชัดเจนด้วยเช่นกัน หรือ อย่างเช่นในเรื่อง “Summer Wars” ที่นำเสนอความเป็นวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีด้วยสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในรูปของโทรศัพท์มือถือ ระบบคอมพิวเตอร์และระบบอินเทอร์เน็ตที่กลายเป็นส่วนสำคัญ และมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อวิถีการดำรงชีวิตของคนญี่ปุ่นในปัจจุบัน นำเสนอความเป็นแฟนตาซีผ่านสัญลักษณ์และ สัญลักษณ์ความหมายในรูปของโลกภายในไซเบอร์สเปซ การต่อสู้ด้วยอวตารที่แทนตัวบุคคลในระบบอินเทอร์เน็ต รวมทั้งสื่อสัญลักษณ์ความหมายความโรแมนติคผ่านความสัมพันธ์และปัญหาในครอบครัวในแบบต่างๆ ซึ่งลักษณะของคาบเกี่ยวหรือการผสมประเภทนี้ ถือว่าเป็นลักษณะเฉพาะที่บ่งชี้ประการหนึ่งถึงความเป็นภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันยุคหลังสมัยใหม่(Post Modern) ซึ่งมักจะต้องการผสมประเภทหลายประเภทเข้าด้วยกัน ไม่ยึดติดประเภทใดประเภทหนึ่งตลอดจนมีการใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายมากมายจนดูเหมือนฟุ่มเฟือย

ดังนั้น ลักษณะการออกแบบและการใช้ภาพสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายต่างๆ นั้น นอกจากมีลักษณะเป็นความหมายแฝง(Connotative) แล้ว ยังมีความสัมพันธ์กับเรื่องราว(Story) และประเภท(Genre) ภาพยนตร์แอนิเมชันอีกด้วย

2) รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายต่างๆ ที่ปรากฏบนตัวแสดงหลักต่างๆ นั้น แทบทั้งหมดนั้น จะเป็นในรูปของความหมายแฝงเช่นกัน และมักปรากฏในเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับของตัวแสดงพระเอกและนางเอก ในส่วนของรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่ปรากฏในลักษณะของภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงโดยชัดเจนนั้น มักจะปรากฏในตัวแสดงสมทบ ตัวแสดงผู้ร้าย และตัวแสดงที่ไม่ใช่มนุษย์ ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Summer Wars” รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายต่างๆ ที่ถูกออกแบบและประกอบสร้างเป็นภาพไอคอน(icon) หรืออวตาร(Avatar)ประจำตัวของบุคคลทุกคนที่อยู่ในระบบอินเทอร์เน็ตขนาดใหญ่ที่เป็นวิถีชีวิตของคนญี่ปุ่นที่เรียกว่าระบบ OZ ภาพอวตาร(Avatar) ต่างๆ เหล่านี้ถูกออกแบบให้เป็นรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย ให้เป็นสัญลักษณ์ตัวแทน(Representation) ของบุคคลที่มีลักษณะเฉพาะตัวแบบต่างๆ ในโลกประดิษฐ์ที่อยู่ในโลกประดิษฐ์ของระบบ OZ ซึ่งซ่อนอยู่ภายในโลกประดิษฐ์ของภาพยนตร์

แอนิเมชัน เรื่อง เช่น “Summer Wars” อีกชั้นหนึ่ง ในขณะที่โลกประดิษฐ์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “Summer Wars” นี้ ก็ยังเป็นโลกประดิษฐ์ที่อยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง(Real World) อีกชั้นหนึ่ง เมื่อผู้ชมรับชมภาพสัญลักษณ์ของตัวแสดงนาง เอก ชื่อ Natsuki และอวตารต่างๆ เช่น ภาพอวตารของเธอบนโทรศัพท์มือถือ ภาพอวตารของเธอ ที่อยู่ในโลกประดิษฐ์ของระบบ OZ และ ภาพอวตารที่เปลี่ยนแปลงร่างเป็นนางพญานกยูงเมื่อได้รับพลังสนับสนุนจากการโหวตให้พลังใจจาก เครือข่ายคนทั่วไปในระบบ OZ ที่ร่วมชมเกมต่อสู้ของเธอกับไวรัสชั่วร้ายที่ชื่อ Love Machine ภาพสัญลักษณ์ของ Natsuki ที่เปลี่ยนไป การตีความหรือการแปลสัญลักษณ์ความหมายต่างๆก็จะ แปรเปลี่ยนไปด้วยตามเรื่องราว สถานการณ์ เหตุการณ์ ฉากต่างๆ ซึ่งเป็นการผันแปรสัญลักษณ์ ความหมายตามบริบทแวดล้อม(Context) นอกจากนี้แล้ว หากรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้ในฉากระบบ อินเทอร์เน็ตของระบบ OZ จะเห็นภาพสัญลักษณ์อวตารและไอคอนที่มีสัญลักษณ์ความหมายเฉพาะตัว ต่างๆ อีกเป็นจำนวนมาก และมีลักษณะของพลวัต(Dynamic) ไม่หยุดนิ่งตายตัว หรือสามารถจะมีการแปรเปลี่ยนภาพสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายได้ตลอดเวลาและหลากหลายรูปแบบได้โดยไม่ จำกัด การตีความหมายสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายจะยิ่งซับซ้อนมากยิ่งขึ้นไปอีก และท้าทายให้ ผู้ชมเกิดความคิด จินตนาการ การวิเคราะห์ และค้นหาความหมาย จึงเกิดเป็นความสนุก หรือเกิด ความบันเทิง หรืออารมณ์ในการชมอย่างหนึ่งด้วย และเมื่อพิจารณาถึงประเภท(Genre) ยังมีลักษณะ “ประเภทแฟนตาซี” รวมทั้งมีประเภทโรแมนติค ประเภทแอคชั่น ประเภท ดราม่า และประเภทครอบครัว ผสมกลมกลืนอยู่ในภาพยนตร์เรื่องนี้อย่างลงตัว



ภาพสัญลักษณ์ Natsuki
ในโลกภาพยนตร์
แอนิเมชัน



ภาพสัญลักษณ์ Natsuki
Avatar ในโทรศัพท์มือถือ



ภาพสัญลักษณ์ Natsuki
Avatar ในโลกของระบบ OZ
ในฉากเกมไฟ



ภาพสัญลักษณ์ Natsuki Avatar ในโลกของระบบ OZ
เมื่อได้รับการโหวตคะแนนให้แล้วเกิดพลัง
ร่างแปรเปลี่ยนไปเป็นนางพญานกยูง

ที่มา : จากการคัดลอกภาพส่วนหนึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Summer Wars” ในระบบ อินเทอร์เน็ต

ภาพที่ 7.1 ภาพสัญลักษณ์ในรูปอวตารแบบต่างๆของตัวแสดงนางเอก

ภาพสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่ปรากฏบนตัวแสดง นอกเหนือจากภาพบุคลิกลักษณะ โดยตรงของตัวแสดงนั้น เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับของตัวแสดงก็เป็นสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายหนึ่งที่ถูกรวบรวมสร้างขึ้น เมื่อออกแบบเปลี่ยนเครื่องแต่งกายใหม่ ก็จะเป็นการประกอบสร้าง สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายใหม่ให้กับตัวแสดง ดังเช่น ตัวแสดง Natsuki ที่กล่าวมาข้างต้น หรือ อย่างเช่น ตัวแสดงพระเอก Shinji ในเรื่อง “Evangelion 2.0” ที่ภาพสัญลักษณ์ปกติของ Shinji ใน ลุค(Look) ของเด็กในชุดนักเรียนมัธยม มีสัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ เด็กเก็บกด ขาดความอบอุ่น พ่อ

ไม่รัก สุภาพเรียบร้อยจนดูเป็นคนอ่อนแอ แต่เมื่ออยู่ในบริบท(Context) ของการเป็นนักบินหุ่นอิวา เมื่อสรวมชุดนักบิน ภาพสัญลักษณ์ที่เปลี่ยนไปตามบริบท สัญลักษณ์ความหมายของ Shinji ก็แปรเปลี่ยนตามไปด้วย Shinji กลายเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการบังคับหุ่นยนต์ เป็นนักต่อสู้ ผู้กล้าหาญ เป็นผู้เสียสละ เป็นวีรบุรุษ และเมื่อ Shinji เข้าสู่โหมดคุ้มคลั่งเชื่อมต่อกับหุ่นอิวา บริบทที่เปลี่ยนไปภาพสัญลักษณ์ก็เปลี่ยนไปด้วยเช่นกัน สัญลักษณ์ความหมายของ Shinji กลายเป็นอสูรร้ายที่ทมิฬโหด จนกระทั่ง Shinji เชื่อมต่อกับหุ่นอิวาเข้าสู่โหมดพลังสูงสุด ภาพสัญลักษณ์ของ Shinji ก็จะถูกสร้างเพิ่มเติม สัญลักษณ์ความหมายก็จะถูกออกแบบเพิ่มหรือประกอบสร้างใหม่ กลายเป็นภาพสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่อ้างอิงไปถึง(Reference) หรือความเป็นตัวแทน(Representation) ไปถึงความเป็นเทวทูต(Angel) หรือ พระเจ้า(God) ผู้ที่มีพลังสามารถสร้างและทำลายโลกได้

จากการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันกลุ่มตัวอย่าง ยังพบว่า บุคลิกลักษณะตัวแสดงหลักเพศหญิง เช่น ตัวแสดงนางเอกหรือตัวแสดงสมทบหลัก จะได้รับการออกแบบให้ดูมีเสน่ห์ มีความน่ารัก ตามวัฒนธรรมความน่ารักของญี่ปุ่น(Kawai Culture) ด้วยรูปลักษณ์ตาโต ตาแวววาวตั้งลูกแก้วหรือตุ๊กตา ทรงผมที่สวยงามโดดเด่น รวมทั้งชุดเครื่องแต่งกายที่มีความโดดเด่นและมีสไตล์เฉพาะตัว เป็นแฟชั่นสไตล์ จนเกิดการจดจำและสามารถนำคาแรคเตอร์นั้นๆ ไปขยายผลผลิตเป็นสินค้า (merchandise) ขายต่อเนื่องได้ เช่น ตุ๊กตา พิกเกอร์ โมเดล รวมทั้งชุดเสื้อผ้าจากคาแรคเตอร์ต่างๆ มีการจำหน่ายเป็นสินค้าให้ผู้ชื่นชอบสามารถซื้อและแต่งกายตามคาแรคเตอร์นั้นๆ หรือที่เรียกว่า การเล่นคอสเพลย์(Cosplay) ซึ่งชุดคอสเพลย์ที่จำหน่ายในประเทศญี่ปุ่นนั้นมีราคาแพงมาก

นอกเหนือจากบุคลิกลักษณะตัวแสดงหลักเพศหญิงจะมีความมีเสน่ห์ ความน่ารัก ยังพบว่า คาแรคเตอร์ต่างๆ ยังมีความจงใจในการออกแบบให้มีความเซ็กซี่ มีความดึงดูดความสนใจจากเพศตรงข้าม(Sex Appeal) มีเครื่องแต่งกายที่ค่อนข้างจะเปิดเผยหรือรัดตึง โชว์สัดส่วนชัดเจน ภาพคาแรคเตอร์แทบทุกตัวจะมีภาพสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย ที่สื่อถึงการกล้าแสดงออก ความเย้ายวน ความงดงามของรูปร่างสัดส่วน ตัวอย่างเช่นตัวแสดงผู้หญิงหลักในเรื่อง “Evangelion” เช่น Shikinami Asuka Langley, Rei Ayanami และ Mari Illustrious Makinami ที่โด่งดังและเป็นทีคลั่งไคล้ของสาวกอิวานเกเลียน ด้วยรูปลักษณ์ที่มีเสน่ห์ น่ารัก เซ็กซี่ เย้ายวนในชุดนักบินอิวาที่รัดตึงโชว์สัดส่วนอันงดงามของทั้งสามคาแรคเตอร์นี้ ทั้งที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชัน มังงะ พิกเกอร์ หรือแม้กระทั่งชุดคอสเพลย์ก็มีเด็กสาววัยรุ่นที่อยากใส่ อยากเป็น เช่นเดียวกับพวกเธอ หรืออย่างตัวแสดง Yoko Littner ตัวแสดงสมทบเด่นในเรื่อง “Tengen Toppa Gurren Lagann” ที่สรวมใส่ชุดปฏิบัติการณ์เต็มยศในลักษณะของชุดชั้นในแบบทูพีซ เป็นต้น ซึ่งเมื่อพิจารณาถึงการออกแบบและการสื่อสัญลักษณ์ความหมายแล้ว นอกเหนือจะเป็นภาพสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายในเรื่องราวและสื่อแสดงถึงบุคลิกภาพของตัวแสดง(Personality) แล้ว ยังเป็นสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่สื่อตรงไปยังผู้ชม จงใจสื่ออย่างสัมพันธ์สอดคล้องตามหลักจิตวิทยาของผู้ชมกลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มเด็กโต-วัยรุ่น ที่เป็นวัยกำลังสนใจในสรีระและเพศตรงข้าม(รวมทั้งเพศเดียวกัน) เป็นการออกแบบสัญลักษณ์เชิงการตลาดอีกด้วย

ลักษณะการออกแบบโดยใช้แนวคิดความดึงดูดความสนใจจากเพศตรงข้าม(Sex Appeal) นั้น

ในคาแรคเตอร์ตัวแสดงผู้ชาย มักจะดูสวยงาม รูปหล่อ มีความน่ารัก มีเสน่ห์ รูปร่างดี เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้ชมเพศตรงข้าม(เป็นปกติเช่นเดียวกันกับละครไทย) และแนวคิด Sex Appeal ยังขยายไปถึงในเพศเดียวกันด้วย อย่างเช่นในเรื่อง “Evangelion 2.0” ที่มีการออกแบบสื่อสัญลักษณ์และ สัญลักษณ์ความหมายแสดงเพศแฝงเร้นในบุคลิกลักษณะของตัวแสดงพระเอก Ikari Shinji แบบลักษณะหญิง คือ แอนนิมัส(Animus) ผ่านความเรียบร้อย อ่อนโยน การชอบและมีฝีมือในทำอาหารชนิดผู้หญิงยังต้องอายุ รวมถึงความเป็นคนที่ชอบเอาใจใส่ดูแลคนอื่นรอบข้าง ซึ่งปกติแล้ว ลักษณะเพศแฝงเร้น ในลักษณะหญิง คือ แอนนิมัส(Animus) ในลักษณะชายเรียกว่าแอนนิมา(Anima) จะมีอยู่กันแทบทุกคนทั้งเพศหญิงและชาย จะมีมากหรือน้อยเท่านั้น แต่บุคลิกลักษณะของตัวแสดงพระเอก Ikari Shinji จะถูกออกแบบใหม่ให้เปลี่ยนไปโดยแสดงให้เห็นแนวโน้มที่จะตอบสนองต่อเพศเดียวกันกับ Kaworu Nagisa ในเรื่อง “Evangelion 3.0” ที่เพิ่งฉายในปี ค.ศ. 2013(พ.ศ.2556) นี้เอง ภาพสื่อสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของ Ikari Shinji กับ Kaworu Nagisa จะถูกออกแบบประกอบสร้างในสื่อต่างๆ เช่น โปสเตอร์ วอลเปเปอร์บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ และอื่นประชาสัมพันธ์อื่นๆ ในรูปลักษณะของการนั่งหันหลังชนกันบนแท่งหินสูงเพียง 2 คน ท่ามกลางท้องฟ้ามีดสีน้ำเงินอมม่วงเต็มไปด้วยดวงดาว ในขณะที่ในเรื่อง “Evangelion 3.0” ฉากที่ 2 คนนั่งฝึกและสอนเล่นเปียโนด้วยกัน สื่อแสดงความหมายถึงการพัฒนาความสัมพันธ์ทางจิตใจ อารมณ์และความรู้สึกที่แสดงออกต่อกันได้อย่างชัดเจน การออกแบบหรือประกอบสร้างสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายเพิ่มเติมให้กับตัวแสดงทั้ง 2 อย่างชนิดผู้ชม แฟนคลับหรือสาวกตั้งตัวไม่ติดหรือไม่คาดคิดไว้นี้ เป็นการออกแบบเชิงการตลาด เป็นการขยายฐานกลุ่มเป้าหมายผู้ชมไปยังกลุ่มผู้นิยมเพศเดียวกัน และขยายฐานกลุ่มผู้หญิงที่นิยมอ่านมังงะ อ่านนิยายหรือชมภาพยนตร์แอนิเมชันแนวชายรักชาย(Yaoi) หรือหญิงรักหญิง(Yuri) ทั้งในประเทศญี่ปุ่นและทั่วโลกอีกด้วย

ภาพสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่ปรากฏบนตัวแสดงประเภทไม่ใช่มนุษย์ เช่น หุ่นยนต์ จะมีลักษณะของการออกแบบภาพหรือประกอบสร้างภาพสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย ที่มาจากการอ้างอิง(Reference) ถึงสิ่งต่างๆ เช่น หุ่นยนต์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Tengen Toppa Gurren Lagann” มาจากเครื่องชุดเกราะนักรบซามูไร จะหมายถึงหุ่นยนต์ที่ต่อสู้ปกป้องอาณาจักร ดินแดนหรือโลกมนุษย์ หุ่นแอนดรอยด์หรือ Angeloids ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Sora no Otoshimono” มาจากเทพปกรณัมกรีก จะหมายถึง เทพที่ถูกส่งมาจากสวรรค์เพื่อมาดูแลมนุษย์บนโลก หุ่นยนต์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Ghost in the Shell” มาจากธรรมชาติ คือ มดแดงผสมแมงมุม จะหมายถึง หุ่นยนต์ตำรวจแรงงาน การเฝ้าตักจับผู้ร้าย การตรวจตราแก้ไขระบบที่บกพร่องในเครือข่ายไซเบอร์สเปซ หรือ เอเลี่ยนอย่าง “Keroro” ก็มาจากกบ การอ้างอิงถึงสิ่งต่างๆ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบภาพสัญลักษณ์หรือบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ของตัวแสดง หรือประกอบสร้างเป็นความหมาย ในการแปลหรือตีความ

สัญลักษณ์ความหมาย ก็จะมาจากการอ้างอิง(Reference) ความหมายไปตามที่มาด้วยเช่นกัน ซึ่งทั้งนี้จะขึ้นอยู่กับความรู้ทางภาพ(Visual Perception) การอ่านและเข้าใจภาพได้(Literacy) ทักษะหรือความสามารถในการตีความหมาย กรอบประสบการณ์เดิม(Field of Experience) ของผู้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้น

จากตัวอย่างข้างต้น นอกเหนือจากบริบทแวดล้อม(Context) แล้ว ยังมีเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ สัญลักษณ์ต่างๆ แหล่งอ้างอิงที่มา และลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย ล้วนมีความสัมพันธ์และมีผลต่อการประกอบสร้างหรือการออกแบบภาพสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายบุคลิกลักษณะตัวแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชันอีกด้วยเช่นกัน

3) สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในภาพอุปกรณ์ประกอบการแสดง จะมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไปและมีประเภทที่หลากหลาย เช่น ประเภทเครื่องใช้ตัวแสดง ประเภทประกอบฉาก ประเภทอาวุธ ประเภทยานพาหนะ เป็นต้น อย่างไรก็ตามอุปกรณ์ประกอบการแสดงต่างๆเหล่านี้ สามารถจะออกแบบภาพ หรือประกอบสร้างสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายได้หลากหลาย ตามจินตนาการของผู้ออกแบบ ตัวอย่างเช่น ภาพสัญลักษณ์ตุ๊กตาเด็กผมสีทองสวมชุดแดงตัวโปรดของ Asuka ตัวแสดงสมทบที่โดดเด่นในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Evangelion 2.0” สัญลักษณ์ความหมายแฝง คือ ความโปรดปรานสีแดงของ Asuka ความเป็นตัวแทนตนเอง(Asuka เป็นเด็กผู้หญิงลูกครึ่งฝรั่งผมยาวสีทองชอบชุดสีแดงคล้ายตุ๊กตา) และเป็นตัวแทนของแม่ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายเชิงโรแมนติก

อีกตัวอย่างหนึ่ง คือ ในเรื่อง “Keroro” ที่มีการออกแบบภาพสัญลักษณ์หรือประกอบสร้างสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายให้กับอุปกรณ์การแสดงอย่างหลากหลาย เช่น ปืนแสง กระเป๋าเครื่องราง อาวุธเครื่องตีแห่งจักรวาล Nanora อาวุธ Keroro Ball หรือ ปีกบินแมลงปอ การออกแบบภาพสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์ความหมายมีลักษณะผสมปนเป คล้ายไม่มีที่ไปที่ไป การแปลหรือตีความหมายก็เป็นได้หลากหลายทิศทาง การประกอบสร้างภาพสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายจึงมีที่มาจากจินตนาการ การจับแพะชนแกะ การจับเอาสิ่งที่ไม่เข้ากันมาอยู่ด้วยกัน หากจะทำความเข้าใจอธิบายภายใต้แนวคิดของโครงสร้าง(Construction) การรื้อโครงสร้าง(Deconstruction) การนำมาประกอบสร้างใหม่(Reconstruction) และแนวคิดของภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันยุคหลังสมัยใหม่(Postmodern) ก็จะสามารถเข้าใจถึงแนวความคิด จินตนาการ ที่มา ตลอดจนจุดมุ่งหมายของการออกแบบภาพหรือการประกอบสร้างภาพสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายให้กับอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่เต็มไปด้วยจินตนาการและเรื่องราวที่สนุกสนานในแนวสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายเชิงแฟนตาซีได้เป็นอย่างดี

ดังนั้น การทำความเข้าใจความเข้าใจเชิงสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายจากภาพยนตร์แอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จเหล่านี้ จะเป็นพื้นฐานสำคัญ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ และพัฒนาความสามารถ

ในการใช้ความคิดและจินตนาการเพื่อการประกอบสร้างภาพสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในอุปกรณ์ประกอบ การแสดงตลอดจนภาพบุคคลลักษณะหรือคาแรคเตอร์อื่นๆ ได้อย่างหลากหลาย

4) สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในภาพฉากหลัง ภาพฉากหลังมีลักษณะที่เป็นได้ทั้งตัวบท (Text) และบริบทแวดล้อม(Context) ได้ในคราวเดียวกัน คือ ฉากหลังในฐานะตัวบท จะเป็นภาพสัญลักษณ์ที่มีสัญลักษณ์ความหมายเฉพาะของฉากหลังเอง แต่เมื่อนำตัวแสดงมาแสดงในฉากหลังนั้น ฉากหลังก็จะเปลี่ยนฐานะจากตัวบทไปเป็นฐานะของบริบทแวดล้อมให้กับตัวแสดง สถานการณ์ หรือเหตุการณ์ตามเรื่องราว ภาพฉากหลังเป็นภาพสัญลักษณ์ที่มีสัญลักษณ์ความหมายเชิงสังคม วัฒนธรรม ในเรื่องราว และยังเป็นภาพสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่ประกอบร่วมสร้างสัญลักษณ์ความหมายที่หลากหลายให้กับตัวแสดงในฐานะบริบทแวดล้อม เป็นสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่สื่อสะท้อนถึงลักษณะ รูปแบบ หรือประเภทของภาพยนตร์แอนิเมชันได้อย่างดี ยกตัวอย่างเช่น ฉากหลังในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “Summer Wars” เมื่อพิจารณาถึงความเป็น “ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์” ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ได้นำเสนอบริบทแวดล้อม(Context) ที่ชัดเจน สื่อถึงประเด็นของเทคโนโลยีระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ระบบออนไลน์ผ่านดาวเทียม เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ ที่กลายเป็นส่วนหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อวิถีการดำรงชีวิตของมนุษย์ และยังมีลักษณะของความเป็น “ประเภท แฟนตาซี” อย่างชัดเจนคาบเกี่ยวซ้อนทับอยู่ เช่น ฉากในระบบไซเบอร์สเปซ หรือ โลกของระบบ OZ ที่มีมนุษย์ต่างมีอวตารอาศัยอยู่ในชุมชน ในเมือง มีการดำรงชีวิต ใช้บริการ จ้างจ่ายซื้อขาย ดูกีฬา พักผ่อน อยู่ในโลกของระบบ OZ ซึ่งกลายเป็นโลกคู่ขนาน(Parallel World) กับโลกในภาพยนตร์แอนิเมชัน และยังเป็นโลกคู่ขนานกับโลกแห่งความจริงในปัจจุบันอีกชั้นหนึ่งด้วย กล่าวคือ มีประเภท หรือโลกแฟนตาซี ซ้อนทับประเภทหรือโลกนิยายวิทยาศาสตร์ (อย่างอ่อน) อยู่ในภาพยนตร์เรื่องนี้ นอกจากนี้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ยังปรากฏประเภทดราม่า ประเภทครอบครัว เช่น ฉากการนำเสนอความสัมพันธ์และปัญหาครอบครัว โครงสร้าง วัฒนธรรม ประเพณี ธรรมเนียม วิถีชีวิต ปรัชญาแบบญี่ปุ่นดั้งเดิม ในฉากบ้านที่เป็นปราสาทของขุนนางเก่าญี่ปุ่น ฉากเครื่องชุดเกราะและอาวุธซามูไรยุคโบราณที่จัดตั้งแสดงไว้ในห้องที่โถงของบ้านที่เดิมเป็นปราสาท ฉากการใช้น้ำเพื่ออาบน้ำ ล้างหน้า แปร่งฟันจากบ่อด้วยการใช้เครื่องโยกน้ำด้วยมือ ฉากห้องครัวโบราณผสมสมัยใหม่ ฉากภายในห้องอเนกประสงค์ขนาดใหญ่ที่กว้างขวางโถงปูด้วยเสื่อญี่ปุ่นทาทามิ (Japan tatami mats) เป็นต้นนอกจากนี้ ฉากหลังยังเป็นภาพสื่อสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ในเชิงโรแมนติก นำเสนอประกอบร่วมกับการแสดงของตัวแสดง เช่น ฉากหลังจากการตายหรือการสูญเสียคุณย่า ทุกคนอารมณ์โศกเศร้า นั่งเฝ้าบังนั้ฉากชานบ้านที่สามารถสื่ออารมณ์ทำให้ผู้ชมน้ำตาคลอเข้าได้

ฉากหลังที่เป็นภาพสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายสื่อสะท้อนถึงความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ที่คาบเกี่ยวกับความเป็นแฟนตาซี อย่างเช่น ฉากหลังในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “Redline” บนดาวชื่อ Euro Pass ฉากหลังสนามแข่งชั้นรถบนเส้นทางพื้นที่กันดาร มีผู้ชมเอเลี่ยนรูปร่างลักษณะต่างๆ ซึ่งสื่อความหมายถึงการแข่งขันรถที่น่าตื่นเต้นเร้าใจบนโลกหรือดวงดาวในจักรวาลอื่นๆ หรือฉากหลังที่เป็นเมืองดู

คล้ายเมืองปกติในปัจจุบัน แต่ติดตั้งระบบซีปนาวุธขนาดใหญ่เท่าตึก 3-4 ชั้นที่ทันสมัยและร้ายแรงไว้ในจุดต่างๆ ทั่วเมือง เพื่อเตรียมพร้อมรับมือเหล่ามทูตที่จะมารุกราน สามารถเลื่อนขึ้น และเลื่อนลงเก็บใต้ดินได้ ในขณะที่ตัวแสดงประชาชนต่างๆยังคงดำเนินชีวิตไปตามปกติ เหมือนไม่มีอะไร ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “Evangelion 2.0” ซึ่งสื่อแสดงนัยยะความหมายถึง การเตรียม พร้อมรับมือกับภัยรุกรานอันตรายตลอดเวลา จนกลายเป็นวิถีชีวิตปกติธรรมดาของคนญี่ปุ่น

นอกจากนี้ ภาพสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของฉากหลัง ที่พบมากในภาพยนตร์แอนิเมชันกลุ่มตัวอย่างวิจัย คือ สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในลักษณะของฉากในความคิด ความฝัน และฉากในจินตนาการ ที่ถูกออกแบบหรือประกอบสร้างร่วมกับตัวแสดง เพื่อสื่อนัยยะความหมายตามสภาวะต่างๆ ของเรื่องราว ยกตัวอย่าง เช่น ฉากในความคิดใคร่ครวญของตัวแสดงพระเอก Kyouon ขณะที่ตัวแสดงนางเอกได้พลัดหลงไปอยู่ในมิติเวลาอื่นในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “The Disappearance of Haruhi Suzumiya” หรือฉากหลังในจินตนาการ หรือภาพมิติลวงตาในสนามสู้รบโคลีเซียมโบราณของภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “Keroro” หรือฉากหลังในความคิดใคร่ครวญทบทวนตนเองของตัวแสดงพระเอก Simon และฉากหลังที่ตัวแสดงนางเอก Nia ถูกผู้ร้ายจับไปขังในมิติเขาวงกตแห่งจักรวาล ในเรื่อง “Tengen Toppa Gurren Lagann” ฉากหลังจะเป็นองค์ประกอบที่ประกอบสร้างเป็นสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายตามเรื่องราวได้เป็นอย่างดี

โดยสรุป จากการศึกษา พบว่า รูปสัญลักษณ์และสื่อสัญลักษณ์ความหมายของภาพบุคลิก ลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง มีลักษณะที่สำคัญ คือ

1) รูปสัญลักษณ์ของตัวแสดงต่างๆ ทั้งภาพจัดเป็นรหัส(Codes) ในรูปของไอคอน (Icon) เป็นโครงสร้างภาพโดยรวม(Structure) โดยมีลักษณะของรหัสย่อยในรูปของสัญลักษณ์ (Symbols) หรือปัจจัย(Element) ทางทางศิลปะและการออกแบบ ประกอบสร้าง(Construction) ขึ้นเป็นภาพหรือรูปสัญลักษณ์ตัวแสดงต่างๆ

2) การแปลความหมาย (Interpretation) รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย มีความสัมพันธ์กับรูปลักษณะภาพและความหมายทางศิลปะและการออกแบบ และอยู่ภายใต้กรอบของบริบทเรื่องราว(Contextual)

3) การแปลความหมาย (Interpretation) รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย ใช้หลักการการอ้างอิงถึง(Reference) การเป็นตัวแทน(Representation) หรือ ความแตกต่าง (Difference) ในการแปลความหมาย

4) สัญลักษณ์ความหมาย มีลักษณะเป็นความหมายแฝง(Connotative Meaning)

5) รูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของตัวแสดงต่างๆ (Characters) ไม่ใช่รูปและความหมายในโลกความเป็นจริง แต่ตัวแสดงต่างๆ ถูกประกอบสร้าง(Construction) ขึ้นเป็นภาพหรือรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายให้มีอยู่จริงในโลกภาพยนตร์แอนิเมชันและมีลักษณะเป็นมายาคติ (Myth)

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 : เพื่อหาแนวทางในการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังที่สำคัญ ในภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ โดยการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ และสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายเพื่อสื่อความหมายได้ตามแนวคิดและสื่อถึงความเป็นไทยอย่างเหมาะสม

3.1 แนวทางการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง

ผู้วิจัยได้นำข้อสรุปจากผลของการศึกษาจากบทที่ 4 มากำหนดกรอบการศึกษาเพื่อหาแนวทางในการออกแบบผลงานภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงภาพอุปกรณ์ประกอบ และฉากหลังต่างๆ (ผลการ ศึกษาแนวทางการออกแบบและผลงาน อยู่ในบทที่ 5 และ บทที่ 6) โดยมีแนวทางศึกษา ดังนี้

1) กรอบแนวคิดและเรื่องราว

1.1) แนวคิด(Concept)

ผู้วิจัยกำหนดเรื่องจากเรื่องราวเชิงประวัติศาสตร์การต่อสู้ของชาวบ้านบางระจันเดิม หรือสาร(Message) เดิม ผู้วิจัยได้ทำการเข้ารหัส(Decode)ใหม่ หรือตีความให้เป็นสาร(Message) ใหม่ เพื่อให้เรื่องราวและแนวเรื่องเชิงประวัติศาสตร์เดิมเปลี่ยนแปลงเป็นเรื่องราวและแนวเรื่อง “นวนิยายวิทยาศาสตร์”

1.2) ประเภท(Genre) การต่อสู้และนิยายวิทยาศาสตร์(Action – Science Fiction)

1.3) แก่นเรื่อง(Theme)

หน่วยรบขนาดเล็ก วัยรุ่นชายและหญิงที่มีเทคโนโลยีสู้รบอันจำกัด ต่อสู้กับเอเลี่ยนที่มีอาวุธเทคโนโลยีขั้นสูงจากนอกโลกที่มารุกราน โดยวิธีการแบบกองโจรอย่างทรหดเพื่อปกป้องมนุษย์และเมือง

1.4) โครงเรื่องย่อ(Plot)

ปี ค.ศ. 2112 เอเลี่ยนจากนอกโลก เรียกตนเองว่า “Mara” เอเลี่ยนจากดาว Mara-Z ในแกแลซี่ Zeo ซึ่งมีอาวุธเทคโนโลยีขั้นสูง ได้รุกรานและยึดครองเมืองต่างๆทั่วโลก สภาพบ้านเมืองถูกทำลายย่อยยับ ประชาชนเสียชีวิตเป็นจำนวนมาก ในสภาพที่มนุษย์โลกต้องซ่อนตัวหลบหนีและกำลังสิ้นหวัง ยังมีเขตปกครองซึ่งเป็นเมืองขนาดเล็กเมืองหนึ่งชื่อ “NEZ02 City” (Northeast Zone 2) มีมนุษย์กลุ่มหนึ่งที่ยืนหยัดต่อสู้ โดยมีหน่วยรบขนาดเล็กชื่อ “Bangrajan” ร่วมมือกับชาวเมืองที่เหลืออยู่ทำการสู้รบ ต่อต้าน

การรุกรานจากเหล่าเอเลี่ยน โดยใช้วิธีแบบกองโจรอย่าง ทรหดอดทน เพื่อปกป้องเมืองและมนุษย์ที่เหลืออยู่จำนวนไม่มากนัก

1.5) รูปแบบและอารมณ์ความรู้สึก(Style, Mood and Tone) ในการออกแบบ

ใช้รูปแบบเหมือนจริง โดยตัวแสดงจะมีลักษณะการใช้เทคโนโลยีไม่สูงนัก ขาดแคลนทรัพยากร มีลักษณะตั้งชนกลุ่มน้อย หน่วยรบกองโจร ตรงกันข้ามกับเอเลี่ยนที่มีเทคโนโลยีล้ำสมัย ดุร้ายเกรงขาม

2) แนวทางการออกแบบ

จากการศึกษา ซึ่งพบว่า รูปสัญลักษณ์ของตัวแสดงต่างๆ ทั้งภาพจัดเป็นรหัส(Codes) ในรูปของไอคอน(Icon) เป็นโครงสร้างภาพโดยรวม(Structure) โดยมีลักษณะของรหัสย่อยในรูปของ สัญลักษณ์(Symbols) หรือปัจจัย(Elements) ทางทางศิลปะและการออกแบบ ประกอบสร้าง (Construction) ขึ้นเป็นภาพหรือรูปสัญลักษณ์ตัวแสดงต่างๆ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ นำปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ และรหัสต่างๆ (Codes) ที่ได้จากการศึกษาพบลักษณะร่วม มากำหนดสร้างเป็นระบบตาราง ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ และรหัสต่างๆ (Codes) เพื่อใช้แนวทางออกแบบผลงาน โดยระบบตารางมีความสัมพันธ์กันกับกรอบแนวคิดและเรื่องราว ดังนี้

2.1) ระบบตารางความสัมพันธ์ของปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ และรหัสต่างๆ (Codes)

ระบบตารางนี้ เป็นการแสดงความสัมพันธ์ของ กรอบแนวคิด เรื่องราว ข้อมูลพื้นฐาน และปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ และรหัสต่างๆ (Codes) ที่สำคัญและเกี่ยวข้องกับการนำมาใช้ในการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง ภาพอุปกรณ์ประกอบ และภาพฉากหลัง ในชุดความคิดต่างๆ (ตารางที่ 7.3)

ตารางที่ 7. 4 ระบบตารางความสัมพันธ์ของปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ และรหัสต่างๆ (Codes) และชุดความคิดในการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง ภาพอุปกรณ์ประกอบ และภาพฉากหลัง

แนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง			
แนวคิดหลัก(Concept) เรื่องราว(Story) แก่นเรื่อง(Theme)	ความคิด(Idea)ต่างๆ / แรงบันดาลใจจากแหล่งต่างๆ		
ข้อมูลบุคคล(Demographics)	ชุดรหัส 1	ชุดรหัส 2	ชุดรหัส 3
ข้อมูลอุปกรณ์ประกอบ(Props Characteristics)	หรือ	หรือ	หรือ
ข้อมูลฉากหลัง(Scene Characteristics)	ความคิด(Idea) 1	ความคิด(Idea) 2	ความคิด(Idea) 3
ตัวบ่งชี้ / ปัจจัย / สัญลักษณ์ / รหัส	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
1. ตัวบ่งชี้ / รหัสด้านอัตบุคคล(Personal Codes)	→	→	→
2. ตัวบ่งชี้ / รหัส ด้านสิ่งของเครื่องใช้และอุปกรณ์ประกอบ(Product Codes)	→	→	→
3. ตัวบ่งชี้ / รหัสความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Codes)	→	→	→
4. ตัวบ่งชี้ / รหัสทางวัฒนธรรม(Cultural Codes)	→	→	→
5. รูปแบบอ้างอิง(Reference)	→	→	→
6) เทคนิคทางภาพแอนิเมชัน 2 มิติ(2D Animation Techniques)	→	→	→
ผลการออกแบบภาพคาแรคเตอร์	คาแรคเตอร์ 1	คาแรคเตอร์ 2	คาแรคเตอร์ 3

ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ และรหัสต่างๆ(Codes) สามารถแสดงความสัมพันธ์เปรียบเทียบลักษณะระหว่างแนวทางการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบการแสดง และลักษณะภาพฉากหลังได้ดังนี้(ตารางที่ 7.4)

ตารางที่ 7. 5 ระบบตารางความสัมพันธ์เปรียบเทียบลักษณะของปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา และรหัสต่างๆ (Codes) ในการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง ภาพอุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง

ตารางระบบปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัสแนวทางการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบการแสดง และลักษณะฉากหลัง		
Concept / Genre / Story / Reference / 2D Technique / Demographics		
Characters Design	Prop Design	Background Design
1. Personal Codes	1. Prop Codes	1. Scene Codes
1.1 Formation	1.1 Formation	1.1 Formation
1.2 Costume	1.2 Function	1.2 Function
1.3 Personality	1.3 Characteristics	1.3 Characteristics
2. Product Codes	2. Product Codes	2. Product Codes
3. Science Fiction Codes	3. Science Fiction Codes	3. Science Fiction Codes
4. Culture Codes	4. Culture Codes	4. Culture Codes

2.2 การประยุกต์ใช้ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา และรหัสต่างๆ(Codes)

ผู้วิจัยได้ทำการประยุกต์ใช้ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา และรหัสต่างๆ (Codes) เป็นแนวทางในการออกแบบ โดยการนำปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา และรหัสต่างๆ(Codes) ที่ได้ศึกษาพบลักษณะร่วมที่สำคัญมาเข้าระบบตาราง ผู้วิจัยทำการออกแบบผลงานภาพร่างบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ การแสดง และลักษณะฉากหลังภายใต้ระบบตาราง (ดังผลงานในบทที่ 5)

จากการศึกษา การประยุกต์ใช้ระบบตารางนี้เป็นแนวทางการออกแบบ พบว่า

1) สามารถใช้ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส(Codes) ต่างๆที่ได้จากการศึกษาพบลักษณะร่วมที่สำคัญ มากำหนดเป็น “ชุดปัจจัย” หรือ “ชุดความคิด” หรือ “ชุดสัญญา” หรือ “ชุดรหัส” ชุดต่างๆ ใช้เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบและฉากหลัง สำหรับใช้ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ เพื่อสื่อแสดง “ภาพสัญญาและสัญญาความหมาย” ตามชุดความคิดต่างๆ ได้ในหลายลักษณะ

2) สามารถนำมาเป็นแนวทางพัฒนาภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง ได้อีกในหลายรูปแบบ หลายลักษณะ โดยการเปลี่ยน ลด หรือ เพิ่ม ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือ รหัส(Codes) ต่างๆ และ การออก แบบ “ภาพสัญญา” หรือภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆ จะแตกต่างกันออกไปตามปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส(Codes) ที่เปลี่ยนไป

3) ผลงานออกแบบต้นแบบ

ผลงานออกแบบภาพร่างทั้งหมด ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และพิจารณาคัดเลือกภาพร่างที่มีความเหมาะสม มีความสอดคล้องตรงตามเกณฑ์กับ แนวคิด(Concept) ประเภท(Genre) แก่นเรื่อง(Theme) เรื่องราวย่อ(Plot) ปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา และรหัสต่างๆ(Codes) ซึ่งได้กำหนดเป็นกรอบศึกษาไว้เพื่อนำ มาพัฒนาเป็นผลงานจริงในรูปของโมเดลชุดแบบต่างๆ(Model Sheets) (ดังผลงานในบทที่ 6)

จากการศึกษา การใช้ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบผลงานการออกแบบภาพบุคคลลักษณะตัวแสดง ภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบ และลักษณะฉากหลังต่างๆ นั้น พบว่า

1) การใช้ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบภาพบุคคลลักษณะตัวแสดง ภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบ และลักษณะฉากหลังของงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ สามารถนำมาใช้เพื่อเป็นแนวทาง เป็นเครื่องกำกับ และเครื่องตรวจสอบภาพผลงานการออกแบบได้

2) การใช้ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบภาพบุคคลลักษณะตัวแสดง ภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบ และลักษณะฉากหลังในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ จะมีประสิทธิภาพขึ้นอยู่กับการใช้หรือกำหนดปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส(Codes) เพื่อใช้สื่อสัญญาความหมายให้มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับบริบทแวดล้อมตรงตามแนวคิดหรือเรื่องราวที่กำหนดไว้

3.2 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อผลงานออกแบบด้านต่างๆ

1) แนวทางการออกแบบรูปสัญญาและสัญญาความหมายเพื่อสื่อแสดงความสวยงามและความมีอัตลักษณ์ของตัวแสดง(Personal Codes) โดยสรุปประเด็นสำคัญ จากการศึกษา พบว่า

1.1) ด้านลักษณะตัวแสดง

- ส่วนศีรษะ การออกแบบควรมีลักษณะไทยผสมสากล และดูทันสมัยเหมาะสมกับเรื่อง ราวและประเภทของภาพยนตร์แอนิเมชัน เน้นความมีเสน่ห์และความน่ารักของตัวแสดง

- เครื่องแต่งกาย การออกแบบควรออกแบบให้มีชุดอวกาศ ชุดนักบิน หรือชุดเกราะนักรบที่แสดงให้เห็นถึงชุดอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีเทคโนโลยีล้ำสมัย และมีชุดเครื่องแต่งกายในสภาพอื่นๆประกอบ เช่น ชุดปกติ ชุดนักเรียน เป็นต้น และควรมีรายละเอียด สี สัน และลวดลาย ไม่มากนัก

1.2) ด้านลักษณะอุปกรณ์ประกอบ แนวทางการออกแบบควรมีลักษณะเป็นรูปสัญญาและสัญญาความหมายที่เกี่ยวข้องกับเครื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์อุปกรณ์สื่อสารยานพาหนะ และอาวุธเทคโนโลยีขั้นสูง ให้ดูแปลกใหม่โดยคำนึงถึงความเป็นจริงและความเป็นไปได้ในการใช้งานจริง

1.3) ด้านลักษณะฉากหลัง แนวทางการออกแบบควรมีลักษณะที่แสดงถึงบรรยากาศ อารมณ์ความรู้สึก ความน่าตื่นตาตื่นใจ มีสีสัน แสงเงา มีองค์ประกอบภาพที่สวยงาม และมีความสมจริง

ผลการประเมินโดยภาพรวมแล้ว ผลงานการออกแบบภาพร่างมีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี ภาพมีความละเอียดสวยงาม ดูมีสไตล์ที่เหมาะสมตามยุคสมัย แต่ยังมีข้อเสนอแนะที่ควรปรับปรุงให้เหมาะสม สมมาอย่างยิ่งขึ้น คือ

- การใช้เส้น ภาพร่างยังมีปริมาณการใช้เส้นมากไป ซึ่งในทางการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันนั้น มีเงื่อนไขสำคัญยิ่งคือ จะต้องมีย่านที่น้อยมาก ภาพต้องเรียบง่าย การใช้เส้นหรือมีรายละเอียดมากจะมีผลกระทบต่อระยะเวลาในการวาด งบประมาณ และทักษะของทีมงานที่วาดภาพหลักแอนิเมชัน(Key Animation) และภาพแทรกระหว่าง(Inbetween) ที่อาจจะมีย่านการวาดไม่เท่าผู้ออกแบบ จะเกิดปัญหาทางการวาด รวมทั้งแผนกลองสี(Coloring) ที่จะต้องมีภาระลงสีในรายละเอียดมากขึ้น ในประเด็นนี้ แม้ว่าผู้วิจัยจะเห็นด้วย แต่ยังคงให้มีรายละเอียดของภาพอยู่บ้างพอสมควร เนื่องจากงานออกแบบของผู้วิจัย เน้นสำหรับการผลิตเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวฉายในโรงภาพยนตร์เป็นสำคัญ การมีรายละเอียดพอสมควร ไม่น้อยหรือเรียบง่ายเกินไป จะเหมาะสมกับคุณภาพระดับฉายโรงในโรงภาพยนตร์ ส่วนรายละเอียดของอุปกรณ์ประกอบเครื่องจักรกล ต่างๆนั้น ในทางการผลิตสามารถใช้โปรแกรมกราฟิกแอนิเมชันสามมิติมาสนับสนุน โดยการประมวลผลภาพออกมาเป็นแบบ 2 มิติ(Cel Shade or Toon Shade) ซึ่งเป็นกระบวนการหรือเทคนิคที่นิยมใช้โดยทั่วไปในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติร่วมสมัยในปัจจุบัน อย่างไรก็ตามหากเป็นการออกแบบภาพคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงเพื่อใช้ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันแบบซีรี่ส์ ผู้วิจัยสามารถลดทอนรายละเอียดและปริมาณของเส้นให้มีปริมาณน้อยและดูเรียบง่ายได้เช่นกัน

- สไตล์ภาพแบบเหมือนจริงของผู้วิจัย อาจสร้างปัญหาต่อทีมงานวาดภาพ เนื่องจากทักษะฝีมือของแต่ละคนมีไม่เท่ากัน หรือไม่เท่าผู้วิจัย และค่าจ้างคนที่มีฝีมือสูงจะมากกว่าทั่วไป เมื่อจ้างหลายคน งบประมาณก็จะมากขึ้น ในประเด็นนี้ ผู้วิจัยเห็นด้วยอย่างมาก แต่ในขณะเดียวกันก็ยังคงให้คุณค่าและความสำคัญกับสไตล์ภาพแบบเหมือนจริง เนื่องจากสไตล์นี้มีความสอดคล้องกับแนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์ และจะทำให้เรื่องราวของภาพยนตร์แอนิเมชันมีความน่าเชื่อถือ นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับความสวยงามสมจริง คุ่มค่ากับการลงทุนและการรับชม รวมทั้งการสร้างหน่วยการผลิต(Production Unit) ขนาดเล็ก แต่มีบุคลากรที่มีทักษะฝีมือสูง และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และโปรแกรมที่เหมาะสม จะเป็นทางออกสำหรับการเริ่มต้นของผู้ผลิตในปัจจุบัน

นอกจากนี้ ผู้เชี่ยวชาญยังได้เสนอแนะในรายละเอียดเกี่ยวกับการออกแบบอุปกรณ์ประกอบและการออกแบบฉากหลังเพิ่มเติม ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาปรับปรุงเป็นผลงานจริงแล้ว

2) แนวทางการออกแบบรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายเพื่อสื่อแสดงความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์(Science Fiction Codes)

จากการประเมินผลงานการออกแบบร่าง พบว่า ประเด็นสำคัญคือ การออกแบบภาพสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมาย เพื่อให้สื่อความหมายได้ตามเรื่องราวนั้น ยังมีลักษณะที่ยังไม่ทันสมัยหรือล้าสมัยมากพอ เนื่องจากเป็นประเภท(Genre) นิยายวิทยาศาสตร์ เรื่องราวที่กำหนดขึ้นเป็นเรื่อง ราวในอนาคตอีก

100 ปี ภาพสัญลักษณ์ในลักษณะต่างๆ เช่น รูปร่างหน้าตา เครื่องแต่งกาย ยานพาหนะ อาวุธ สถาปัตยกรรม ทัศนศิลป์ สิ่งก่อสร้าง ประเพณี วัฒนธรรมและวิถีชีวิต ตลอดจนเทคโนโลยีต่างๆ ควรจะต้องเปลี่ยนไป และก้าวหน้าขึ้น เพื่อสื่อความหมายให้สอดคล้องกับเรื่องราว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบจะจินตนาการ และออกแบบภาพ สัญลักษณ์หรือประกอบสร้างสัญลักษณ์ที่สื่อสะท้อนความหมายตามบริบทของเรื่องราว

ซึ่งในประเด็นนี้ ผู้วิจัยได้นำมาปรับปรุงแก้ไขเป็นผลงานจริง เมื่อพิจารณาถึงความเป็นอนาคต กับความเป็นปัจจุบัน รวมถึงลักษณะการคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์วัฒนธรรมแบบดั้งเดิมนั้น จากการวิเคราะห์ ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัย พบว่า มีการใช้สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่ยังเป็นวัฒนธรรมญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย ปรากฏอยู่ในเรื่องราวแนวนิยายวิทยาศาสตร์ และยุคอนาคตอยู่ไม่น้อย ไม่ว่าจะ เป็นวัฒนธรรมเบนโตะ(การนำอาหารกลางวันใส่กล่องมารับประทานที่ โรงเรียนหรือที่ทำงาน) การสวมใส่ชุดกิโมโนและยูคาตะในวาระสำคัญ สภาพบ้านแบบญี่ปุ่น สภาพตึกแออัดแบบญี่ปุ่นในปัจจุบัน สภาพความเป็นอยู่ภายในบ้านหรือห้องพัก ตลอดจนวัดญี่ปุ่น ก็มักจะ ปรากฏอยู่ให้เห็น เช่นเดียวกันแนวคิดการออกแบบภาพหรือประกอบสร้างสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของผู้วิจัย จะใช้แนวคิดของการผสมความเป็นอนาคตกับความเป็นปัจจุบันเข้าด้วยกัน สื่อสัญลักษณ์ที่เป็นตัวบ่งชี้ความเป็นไทย อย่างเช่น รถตุ๊กตุ๊กจะปรับเปลี่ยนเพียงเล็กน้อย ส่วนตัวอักษรไทย ธงชาติไทย วัดไทย พระพุทธรูป และการแสดงหรือการละเล่นไทยหรือการละเล่นพื้นบ้าน จะยังคงอนุรักษ์ไว้ และมีการปรับเปลี่ยนสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่สื่อถึงความเป็นอนาคตเข้าไปเพิ่มเติม

โดยสรุปประเด็นสำคัญ จากการศึกษา พบว่า

2.1) ด้านบุคลิกลักษณะตัวแสดง โดยแนวทางการออกแบบควรมีลักษณะ ดังนี้

- ส่วนศีรษะ การออกแบบควรมีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรืออุปกรณ์สื่อสาร ติดตั้ง
- เครื่องแต่งกาย การออกแบบควรรออกแบบให้มีชุดอวกาศ ชุดนักบิน หรือชุดเกราะนักรบที่แสดงให้เห็นถึงชุดอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีเทคโนโลยีล้ำสมัยและควรต้องแปลกใหม่ สะดุดตา

2.2) ด้านลักษณะอุปกรณ์ประกอบ แนวทางการออกแบบควรมีลักษณะเป็นรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่เกี่ยวข้องกับเครื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์อุปกรณ์สื่อสาร ยานพาหนะ และอาวุธเทคโนโลยีขั้นสูง

2.3) ด้านลักษณะฉากหลัง แนวทางการออกแบบควรมีลักษณะที่แสดงถึงลักษณะสถาปัตยกรรมที่มีรูปร่างรูปทรงหรือโครงสร้างที่แปลกตา มีกลไกทางเทคโนโลยีวิศวกรรม วัสดุเป็นเหล็ก หรือโลหะ เครื่องอุปกรณ์ของใช้หรืออาวุธขนาดใหญ่ล้ำสมัย มีการใช้สัญลักษณ์ เครื่องหมายตัวอักษรสไตล์หัวตัดหรือไม่มีหัวหรือไม่มีฐานประกอบเพื่อให้ดูมีความล้ำสมัย

3) แนวทางการออกแบบรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายเพื่อสื่อแสดงความเป็นวัฒนธรรม(Cultural Codes) หรือ ลักษณะไทย จากการศึกษา พบว่า

3.1) ด้านส่วนศีรษะของบุคคลิกลักษณะตัวแสดง โดยแนวทางการออกแบบควรมีลักษณะ ดังนี้

- **รูปใบหน้า** การออกแบบทรงผม ควรมีลักษณะใบหน้ารูปไข่ คางไม่แหลมเล็ก
- **สีผิว** การออกแบบควรมีลักษณะสีผิวไม่ขาวมากเกินไป ควรมีสีผิว สีขาวอมชมพู หรือ สีขาวอมน้ำตาล และควรมีสีเข้มเล็กน้อย
- **ทรงผม** การออกแบบทรงผม ควรมีลักษณะเป็นแฉกเล็ก ไม่เป็นแฉกใหญ่
- **สีผม** การออกแบบควรรใช้สีผมในกลุ่มสี สีดำ สีน้ำตาล-ดำ และสีน้ำเงิน-ดำ หรือ ควรมีเฉด(Shade)สีเข้ม หรือผสมสีดำ
- **คิ้ว** การออกแบบควรมีลักษณะคิ้วหนาปานกลาง โค้งเรียวยาวรับดวงตา สีคิ้วควรมีสีเข้มกว่าสีของผม
- **ดวงตา** การออกแบบควรมีลักษณะขนาดดวงตาที่ไม่โตมากนัก และควรมีหนังตา 2 ชั้น
- **สีตา** การออกแบบควรรใช้สีตาให้สัมพันธ์กับสีของทรงผม ไม่ควรมีลักษณะแวววาวคล้ายลูกแก้วมากนัก
- **จมูก** การออกแบบควรมีลักษณะจมูกโด่งเล็กน้อย มีรูปทรงที่ชัดเจน ไม่เป็นเพียงเส้นขีด หรือจมูกแหลมเล็ก
- **ปาก** การออกแบบควรมีลักษณะปากกระชับเรียบ ไม่เป็นเพียงเส้นขีด
- **เครื่องแต่งกาย** การออกแบบควรรออกแบบให้มีโครงสร้าง รูปร่าง รูปทรง หรือ เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ลวดลายต่างๆ ที่สื่อแสดงสัญลักษณ์ความเป็นไทย เช่น ลายไทย ประยุกต์ ลายขีดประยุกต์ ตัวอักษรไทย หรือ สีและสัญลักษณ์ธงชาติไทย เทพ เทวดา หรือสัตว์ในคติความเชื่อหรือตำนานไทย

3.2) ด้านลักษณะอุปกรณ์ประกอบ แนวทางการออกแบบควรมีลักษณะ ดังนี้

- **โครงสร้าง รูปร่าง รูปทรงหรือเครื่องหมาย สัญลักษณ์ ลวดลายต่างๆ** ที่สื่อแสดงสัญลักษณ์ความเป็นไทย เช่น ลายไทยประยุกต์ ลายขีดประยุกต์ ตัวอักษรไทย หรือ สีและสัญลักษณ์ธงชาติไทย สิ่งของเครื่องใช้ภูมิปัญญาไทย เทพ เทวดา หรือสัตว์ในคติความเชื่อหรือตำนานไทย

3.3) ด้านลักษณะฉากหลัง แนวทางการออกแบบควรมีลักษณะ ดังนี้

- **การออกแบบควรรแสดงถึงสถาปัตยกรรมที่มีรูปร่างรูปทรงหรือโครงสร้างที่สื่อแสดงลักษณะไทย มีสัญลักษณ์ เครื่องหมาย ตัวอักษรไทยสไตล์หัวตัดหรือไม่มีหัวหรือไม่มีฐาน ประกอบมีการใช้สีและสัญลักษณ์ธงชาติไทย หรือ มีประติมากรรมทางความเชื่อหรือศาสนาประกอบ ตลอดจนสามารถใช้สิ่งของเครื่องใช้ภูมิปัญญาไทย เทพ เทวดา หรือสัตว์ในคติความเชื่อหรือตำนานไทยมาประกอบในฉาก**

แม้ว่าผลจากการประเมินจะพบว่า ผลงานออกแบบภาพร่างของผู้วิจัยจะดูมีความเป็นไทยแบบร่วมสมัยหรือสมัยใหม่ แต่ประเด็นเรื่องการออกแบบบุคคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ให้มีอัตลักษณ์ไทยนั้นยังคงเป็นประเด็นที่ค้างคาต่อคำถามที่ “ออกแบบเป็นไทยแล้วจะไปขายให้ใคร”

“รูปแบบอย่างไร และต้องขนาดไหน จึงจะเป็นไทย” ซึ่งในงานออกแบบคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงที่ตีนั้นควรมีลักษณะเป็นสากล ไม่ควรมีสัญชาติ เพื่อให้มีความเป็นกลางสามารถเข้าได้กับคนทุกเชื้อชาติ การออกแบบ

คาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงไม่ควรเน้นสัญชาติหรืออัตลักษณ์ชนชาติเป็นจุดขาย แต่ควรเน้นความมีเสน่ห์ ความน่ารัก ความแปลกใหม่เป็นจุดขาย เช่น คาแรคเตอร์ของญี่ปุ่นนั้น โดยความเป็นจริงแล้วตัวแสดงที่เด่น และได้รับความนิยมสูง ไม่ได้มีอัตลักษณ์รูปร่างหน้าตาที่ดูเป็นคนญี่ปุ่น แต่มีรูปลักษณ์ของใบหน้าเรียวยาว ผมมีสีสั้นต่างๆ ดวงตาโตมีสีสั้นต่างๆ จมูกยาว โด่ง ซึ่งเป็นลักษณะมาจากชาวยุโรป นักออกแบบเพียงพยายามหาความสวยงาม ความน่ารัก ภูเก็ต กลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ ส่วนจะให้มีความเป็นญี่ปุ่น ก็เพียงออกแบบประกอบสร้างสื่อสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายของญี่ปุ่นเข้าไป ดังจะเห็นจาก คาแรคเตอร์ผู้หญิงผมหยักศยาวสลวยสีเหลืองทอง สีฟ้า สีม่วง หรือสีเขียว ดวงตาโตลูกโตมีสีสั้นต่างๆ จมูกโด่งแหลม ริมฝีปากบาง ใบหน้ารูปรียาว คางแหลม ซึ่งดูเป็นคนฝรั่งชาวยุโรป หรือตุ๊กตาฝรั่ง สรววมซุดกิโมโน ก็กลายเป็นคาแรคเตอร์สัญชาติญี่ปุ่นไป หรือนำมาสรวมชุดนักเรียนมัธยมญี่ปุ่น วิ่งไปมาในโรงเรียนญี่ปุ่น ทานอาหารกลางวันด้วยเบนโตะญี่ปุ่น ชงชา จิบชาแบบญี่ปุ่น พากย์เสียงพูดเป็นภาษา ญี่ปุ่น จากคาแรคเตอร์ใบหน้าตุ๊กตาฝรั่งหรือใบหน้าแบบชาวยุโรปก็สามารถแปรเปลี่ยนเป็นคาแรคเตอร์ญี่ปุ่น เป็นตัวแทนคนญี่ปุ่นในโลกของมังงะหรือโลกของแอนิเมชัน

ซึ่งลักษณะเช่นนี้ เป็นการสร้างความคิดให้อัตบุคคัล(Subjectification) และทำการประกอบสร้าง(Construction) ทางสังคมในโลกภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อให้ผู้ชมเกิดการยอมรับสัญลักษณ์หรือสัญลักษณ์ความหมายที่ประกอบสร้างขึ้นในรูปของคาแรคเตอร์ หรือสามารถจะเรียกว่าเป็นการปั้นความคิดเป็นตัว(Objectification) และให้ผู้ชมเข้าใจและเชื่อว่าตัวคาแรคเตอร์นี้เป็นคนญี่ปุ่น ซึ่งกระบวนการนี้ต้องอาศัยระยะเวลา เมื่อภาพยนตร์ฉายบ่อยๆ ผู้ชมได้รับชมบ่อยๆ หรือมีความถี่ซ้ำ (Frequency) ของการส่งสาร(Message) และการรับสารบ่อยๆ ซ้ำๆ และรหัส(Code) ถูกถอด (Decode) ออกมาแบบเดิมซ้ำๆ ว่าเป็นคือ คาแรคเตอร์ญี่ปุ่น ก็จะเป็นการตอกย้ำ จนผู้ชมคล้อยตามยอมรับและเชื่อในการปั้นความคิดเป็นตัว(ออกแบบภาพหรือประกอบสร้างสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายในรูปของตัวแสดง) จนคาแรคเตอร์นั้นกลายเป็นตัวแทนคนญี่ปุ่น ซึ่งไม่แต่คนญี่ปุ่นที่คิดเช่นนี้ แต่คนทั่วโลกเองก็ยังเชื่อว่า นี่คือนักแสดงคนญี่ปุ่น เป็นตัวคาแรคเตอร์ญี่ปุ่น เป็นสไตล์ญี่ปุ่นไปโดยปริยาย

เมื่อหันกลับมาพิจารณาในด้านการออกแบบคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะตัวแสดงของไทย การออกแบบส่วนใบหน้าออกไปในแนวญี่ปุ่น กลับกลายเป็นสไตล์ญี่ปุ่นหรือสายพันธุ์ลูกผสมไปเสีย ทั้งที่นักออกแบบไทยเองก็เพียงพยายามสอดแทรกสัญลักษณ์หรือตัวบ่งชี้ความเป็นไทยลงไปเป็นอย่างมากจนแทบจะเรียกว่ายึดยึดความเป็นไทยลงไปเป็นคาแรคเตอร์ คล้ายตั้งยกภาพเขียนจิตรกรรมไทยจากฝาผนังมาไว้บนตัวคาแรคเตอร์ หรือยกวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ทั้งเรื่องมาอ้างอิง มาบ่งชี้ถึงความ เป็นคาแรคเตอร์ไทย ทั้งที่ความจริงวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ นั้นเป็นเรื่องเล่าของชาวอินเดีย หรือ

แม้ว่าจะนำเอาคาแรคเตอร์ที่ใบหน้ากระต๊อดไปทางสไตล์ญี่ปุ่นมาสรรวมชุดนักเรียนมัธยมไทย ริงอยู่ในชนบทไทย ไปลอยกระทงตามประเพณีไทย สรววมชุดไทยประยุกต์ ก็ยังมีวายถูกค่อนขอคว่าเป็นสไตล์ญี่ปุ่น ทั้งที่แนวทางมิได้แตกต่างกับแนวทางของญี่ปุ่นยุคเริ่มต้นแต่อย่างใด

ในทางตรงกันข้าม เมื่อผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันตามสไตล์ญี่ปุ่นของตนแต่เปลี่ยนบริบทแวดล้อมและเรื่องราว เป็นเรื่องราวที่นำมาจากตำนานชนชาติยุโรป ชื่อตัวแสดงเป็นชื่อชาวยุโรป รูปร่างหน้าตาของคาแรคเตอร์หรือตัวแสดงเป็นชาวยุโรป เป็นฉากสถานที่เป็นเมืองหมู่บ้านชาวยุโรป ผู้ชมกลับบอกว่านี่คือ ภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น นี่คือนิยายสไตล์ ไม่ได้ปฏิเสธ หรือตำหนิว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันฝรั่งแต่อย่างใด ตัวอย่าง เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันซีรี่ย์เรื่อง “ผ่าพิภพไททัน(Attack on Titan)” ที่กำลังได้รับความนิยมอย่างสูงในประเทศไทยและทั่วโลก ในปี พ.ศ. 2556 ทั้งยังมีการเพิ่มยอดพิมพ์ของมังงะเพิ่มขึ้นอีกด้วย

ที่ผู้วิจัยอภิปรายมาในประเด็นนี้ เพื่อจะชี้ให้เห็นประเด็นที่ว่า การออกแบบบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์นั้น หากจะให้มีความเป็นไทย สามารถจะใช้บริบทแวดล้อมต่างๆ เช่น เครื่องแต่งกาย วัฒนธรรม ประเพณี สถานที่และท่าทางการแสดงออกของไทย ตลอดจนสัญลักษณ์ต่างๆ มาประกอบสร้างเป็นสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่สื่อแสดงถึงความเป็นไทยได้ มิใช่จะอยู่ที่หน้าตาต้องเป็นไทยแต่เพียงอย่างเดียว และที่สำคัญสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายหรือบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ตัวแสดง บริบทต่างๆที่ประกอบสร้างขึ้นนี้ จะต้องมีการส่งไปถึงผู้รับหรือผู้ชมได้มีโอกาสรับชมบ่อยๆและต่อเนื่อง จนคุ้นเคย คาแรคเตอร์หรือสัญลักษณ์ต่างๆ ก็จะได้รับยอมรับ กลายเป็นไทยสไตล์ หรือรหัส(code) สากลที่สามารถรับรู้และเข้าใจกันได้โดยทั่วไป

ผลสัมฤทธิ์ของการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และฉากหลัง ที่ได้นำตารางระบบรหัส สัญลักษณ์ ปัจจัย หรือตัวบ่งชี้ มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ ซึ่งทำ การประเมินผลความพึงใจจากกลุ่มเป้าหมายโดยภาพรวมทั้งหมด มีค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจอยู่ที่ระดับ 3.98 แปรผลได้ว่าอยู่ใน ระดับดี หรือ ระดับพึงพอใจมาก นั้น บ่งบอกได้ประการหนึ่งว่า ตารางระบบรหัส สัญลักษณ์ ปัจจัย หรือตัวบ่งชี้ ที่เป็นผลมาจากการศึกษาครั้งนี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ และผลสัมฤทธิ์มีแนวโน้มไปทางด้านดี น่าพอใจ อย่างไรก็ตาม ตารางระบบรหัส สัญลักษณ์ ปัจจัย หรือตัวบ่งชี้ นี้ เป็นเพียงแนวทางหนึ่งหรือเครื่องมืออย่างหนึ่ง สำหรับใช้เพื่อการออกแบบและได้ ทำการศึกษาทดลองใช้ครั้งแรกในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เพียงเท่านั้น ซึ่งในการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงต่างๆ ในงานผลิตจริงนั้น ยังมีเงื่อนไขอื่นๆ อีกหลายประการ ตัวอย่างเช่น ทักษะฝีมือของผู้ออกแบบ สไตล์หรือรูปแบบหรือลักษณะเฉพาะตัวของผู้ออกแบบ รวมทั้งลักษณะที่สอดคล้องกับบริบท หรือความชอบส่วนตัวของผู้ชมที่มีต่อภาพบุคลิกลักษณะต่างๆ ในงานภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นเงื่อนไขสำคัญส่วนหนึ่ง ที่จะนำไปสู่การออกแบบผลงานให้ประสบผลสำเร็จสูงชัน และในการออกแบบผลงานจริง สามารถปรับประยุกต์เลือกใช้ หรือกำหนดปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญลักษณ์ หรือรหัส(Codes) ต่างๆได้ โดยควรพิจารณาถึงลักษณะสัญลักษณ์เพื่อใช้สื่อสัญลักษณ์ความหมายให้มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับบริบทแวดล้อมตรงตามแนวคิดหรือเรื่องราวที่กำหนดไว้ และปัจจัย ตัวบ่งชี้

สัญลักษณ์ หรือรหัส(Codes) ต่างๆ ควรต้องมีลักษณะของรูปสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ความหมายที่แสดงถึงความแตกต่าง(Difference) เป็นสำคัญ

ผลการประเมินของคณะกรรมการวิทยานิพนธ์ที่มีต่อผลงานการออกแบบโดยเฉพาะประเด็นด้าน “ความเป็นไทย” คณะกรรมการวิทยานิพนธ์มีความเห็นโดยสรุปรวมว่า ผลงานการออกแบบยังไม่สามารถนำเสนอ “ความเป็นไทย” ได้อย่างโดดเด่นมากพอ โดยมีข้อเสนอแนะให้ ควรต้องมีการศึกษาถึง “ต้นเรื่อง” หรือ “ลักษณะความเป็นไทย” หรือ “สัญลักษณ์ความเป็นไทย” จากเรื่องราวของ “บางระจัน” ให้มากยิ่งขึ้นกว่าที่นำเสนอมา เพื่อจะได้นำมาใช้ในงานออกแบบได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2. ปัญหาและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษา เรื่อง แนวทางในการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ด้วยทฤษฎีสัญศาสตร์ ดังที่กล่าวมาทั้งหมดนั้น ในกระบวนการศึกษาวิจัย ผู้วิจัยพบปัญหาอุปสรรคในการศึกษาวิจัย ดังนี้ คือ

1) วิทยานิพนธ์นี้เริ่มต้นจากความสนใจที่จะทำการศึกษาด้านภาพยนตร์แอนิเมชันและทฤษฎีสัญศาสตร์ด้านภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้วิจัย แต่เพื่อให้มีให้ขอบเขตการศึกษากว้างมากเกินไป จึงได้กำหนดเฉพาะเพียงการศึกษาด้านการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบและฉากหลัง กำหนดเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ และกำหนดเป็นประเภทนิยายวิทยาศาสตร์เท่านั้น ถึงกระนั้นก็ยังเป็นหัวข้อหรือประเด็นวิจัยที่กว้างและเชื่อมโยงกับมิติอื่นๆ หลายมิติอยู่ดี ผนวกกับมีประเด็นศึกษาในมิติเรื่องการออกแบบคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะให้มีลักษณะ หรืออัตลักษณ์ไทยเพิ่มเติมเข้ามา เนื่องจากเป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องและแวดวงวิชาการและวิชาชีพให้ความสนใจ ยิ่งทำให้งานวิจัยนี้เกิดปัญหา เกิดคำถามมาตั้งแต่ต้น ด้วยดูเหมือนว่าเป็นเรื่องที่ไม่น่าจะเข้ากันได้ หรือเป็นคนละทิศทาง อย่างความเป็นคาแรคเตอร์หรือบุคลิกลักษณะที่มีอัตลักษณ์ไทยกับนวนิยายวิทยาศาสตร์ที่จินตนาการไปในโลกของอนาคตอีก 100 ปี เป็นปัญหาให้ผู้วิจัยต้องขบคิดอย่างหนัก พยายามมองหาวิธีที่จะเชื่อมโยงประเด็นวิจัยที่ไม่น่าจะเข้ากันได้มาเข้าไว้ด้วยกัน มีลักษณะของการนำสิ่งที่ทันสมัย โลกแห่งอนาคต หรือ รูปแบบสมัยใหม่ แต่ต้องนำสิ่งที่เป็อัตลักษณ์ไทยมาใส่ประกอบเข้าไปด้วย หรือเวลาจะคิดอะไรใหม่ๆ จะต้องหันกลับไปหาของเดิมด้วย อย่างนี้เป็นต้น

2) งานวิจัยนี้ยังเป็นงานที่มีตัวแปร หรือปัจจัยที่เกี่ยวข้องจำนวนมาก มีผลต่อการวิเคราะห์สรุปผลและเขียนเรียบเรียงรายงานให้ครบถ้วน ชัดเจน และกระชับมากพอสมควร ซึ่งการวิเคราะห์จากตัวแปร ประเด็นคำถามและรายงานผลการวิจัยนั้น มีมากกว่า 320 ข้อหรือประเด็น (ดังปรากฏในบทที่ 4) ซึ่งในรายละเอียดนอกจากนี้ คือ ผลของการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันกลุ่มตัวอย่างเป็นรายเรื่องทั้งหมดจำนวน 10 เรื่อง รวมทั้งการนำเสนอผล การวิจัยในรูปตารางจำแนกเปรียบเทียบปัจจัยต่างๆ รวมตารางกว่า 60 ตารางจำแนกเปรียบเทียบ เป็นเอกสารราว 500 หน้า

ปัญหาจากการมีตัวแปร หรือปัจจัยที่เกี่ยวข้องจำนวนมาก เป็นปัญหาอย่างมากด้านระยะเวลาที่ผู้วิจัยใช้ในการวิเคราะห์ เรียบเรียง แจกแจง มากกว่า 6 เดือน ทั้งอาจก่อให้เกิดความสับสน ความซ้ำซ้อนในการแปลความหมาย หรือค่าทางสถิติ จากตัวแปรที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน หรือซ้ำซ้อนกัน ผู้ที่สนใจหรือศึกษาคควรจะได้ทำการคัดกรอง เลือกศึกษาเฉพาะประเด็นที่เกี่ยวข้องโดยตรง และไม่ควรมีตัวแปรหรือประเด็นศึกษามากจนเกินไป

3) วิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ โดยเนื้อหาและประเด็นศึกษาแล้ว ถือว่ามีความเป็น “นามธรรม” อยู่มาก รวมทั้งหลักการและทฤษฎีสัญศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในด้านภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันก็มีความซับซ้อน ลึกซึ้งและกว้างขวางมาก การศึกษาในวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้จึงมีลักษณะของ “นามธรรมสูง” โดยเฉพาะด้านทฤษฎีสัญศาสตร์ที่มีความซับซ้อนและลึกซึ้ง ที่แม้แต่นักสัญศาสตร์ของต่างประเทศเองก็ยังยอมรับว่า การจะศึกษาทำความเข้าใจ หรืออธิบายเชิงทฤษฎีนี้ต้องอาศัยความเข้าใจในศัพท์บัญญัติ (Terminology) นิยาม(Definition)และความหมาย(Meaning) ต่างๆ ที่บัญญัติขึ้นของทฤษฎีนี้ รวมทั้งต้องมีระบบการอธิบายที่ดีด้วย มิฉะนั้นอาจจะเกิดความไม่เข้าใจ สับสนและเกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนได้ ซึ่งทฤษฎีนี้ได้มีการแปลและบัญญัติศัพท์เป็นภาษาไทยอยู่บ้างมากพอสมควร ผู้วิจัยจึงพยายามที่จะอธิบายภายใต้ศัพท์บัญญัติภาษาไทยพร้อมกำกับด้วยศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจตรงกันกับผู้วิจัย โดยผู้วิจัยพยายามที่จะเรียบเรียง เชื่อมโยงสาระทั้งหมด ให้อ่านเข้าใจได้ง่ายที่สุดแล้ว แต่อย่างไรก็ตามก็ยังถือว่าวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้อ่านค่อนข้างยากอยู่ดี

4) ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส ที่ผู้วิจัยใช้เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ ภาพบุคคล ลักษณะตัวแสดง ภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบ และลักษณะฉากหลังในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์นี้ เป็นแนวทางหรือแนวคิดใหม่ที่ได้จากผลและข้อสรุปของการ ศึกษาวิจัย และเป็นการทดสอบทดลองใช้ครั้งแรก ผลงานการออกแบบและข้อสรุปที่ได้ อาจจะไม่มีความสมบูรณ์มากพอ หรือมีข้อบกพร่องอยู่มากเช่นกัน ข้อเสนอแนะของผู้วิจัยเสนอว่า

4.1) การนำระบบตารางสัญญาหรือรหัสเพื่อเป็นแนวทางการออกแบบ ผู้ใช้ควรศึกษาข้อมูล ที่มา ประเด็น เรื่องราว แนวคิด สัญญาหรือรหัสพื้นฐานของประเด็นหรือเรื่องราว หรือโจทย์ที่จะออกแบบให้ชัดเจนมากพอ ระบบตารางสัญญาหรือรหัสของผู้วิจัยนี้ ไม่ใช่แบบสำเร็จรูปหรือมีข้อบังคับใดๆ โดยสามารถประยุกต์ใช้ได้ความเหมาะสมสอดคล้องกับแนวคิด เรื่องราว และบริบทแวดล้อมต่างๆของประเด็นที่ออกแบบ

4.2) ควรมีการนำแนวคิด หรือ แนวทางการออกแบบโดยใช้ระบบตารางปัจจัย ตัวบ่งชี้ สัญญา หรือรหัส ของผู้วิจัยดังกล่าว ไปทำการศึกษา วิเคราะห์ วิจัย ทดสอบ ทดลอง หรือนำไปประยุกต์ใช้ เพื่อให้เกิดผลเป็นความก้าวหน้าในงานทางวิชาการด้านการออกแบบภาพบุคคล ลักษณะตัวแสดง ภาพลักษณะอุปกรณ์ประกอบ และลักษณะฉากหลังในงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิติประเภทนิยายวิทยาศาสตร์ หรือประเภทอื่นๆ ต่อไป

5) ผลงานการออกแบบทั้งหมดในงานวิจัยนี้ เป็นผลงานจากการทดลอง ทดสอบหาแนวทางการออกแบบโดยใช้ระบบตารางสัญญาหรือรหัสต่างๆ โดยมีเงื่อนไขหรือข้อกำหนดทางวิชาการหรือปัจจัยที่ได้มาจากข้อสรุปจากการวิจัยเบื้องต้นในการออกแบบหรือสร้างสรรค์ผลงาน เงื่อนไขหรือ

ข้อกำหนดต่างๆ มีผลทำให้การออกแบบสร้างสรรค์ชาติ “ความเป็นอิสระโดยแท้จริง” ในการออกแบบ ไม่สามารถที่จะสะท้อนความต้องการหรือแนวคิดสร้างสรรค์ของผู้ออกแบบได้โดยตรงตามแนวคิด หรือเรื่องราว เพียงแต่สามารถตอบโจทย์ทางวิชาการและโจทย์ทางการผลิตจริงได้ในระดับหนึ่ง

6) ผลการประเมินผลงานการออกแบบโดยเฉพาะด้าน “ความเป็นไทย” นั้น ผู้วิจัยพบว่ามีความพึงพอใจในระดับที่แตกต่างกันใน 2 กลุ่มประเมิน ดังนี้ คือ

6.1) คณะกรรมการวิทยานิพนธ์ สรุปผลการประเมินผลงานการออกแบบอยู่ที่ระดับปานกลางโดยมีความเห็นว่า ผลงานออกแบบยังไม่สามารถนำเสนอลักษณะ “ความเป็นไทย” ออกมาได้ อย่างโดดเด่นมากพอ

6.2) กลุ่มเป้าหมายผู้ชมผลงาน สรุปผลการประเมินผลงานการออกแบบอยู่ที่ระดับดี หรือพอใจมาก

6.3) เมื่อพิจารณาจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและด้านการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในด้าน “ความเป็นไทย” กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ มีความเห็นสอดคล้องกันว่า การออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดงให้มี “ความเป็นไทย” ในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นปัญหาที่มีข้อคำถาม มีข้อถกเถียง และโต้แย้งกันอย่างมากในการออกแบบเพื่อนำไปสู่การผลิตจริงและทางการค้า การออกแบบควรมุ่งเน้นไปที่อัตลักษณ์หรือสไตล์การออกแบบของผู้ออกแบบเอง เน้นความแปลกใหม่โดดเด่น มีความสวยงาม และมีความเป็นสากล เพื่อให้สามารถต่อสู้แข่งขันเชิงการค้าได้ในตลาดโลก

ในทหระณะและความคิดเห็นของผู้วิจัยเอง ผู้วิจัยเห็นว่า “การออกแบบภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงเพื่อการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นการสร้างสรรค์และสื่อสารความหมายของผู้ออกแบบกับผู้รับสารคือผู้ชมกลุ่มเป้าหมายโดยตรง ผลสัมฤทธิ์ของการออกแบบอยู่ที่ความพึงพอใจของผู้ชมกลุ่มเป้าหมายกับผู้ ออกแบบและผู้ผลิตโดยแท้” ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำผลงานนี้ไปปรับปรุงพัฒนาให้สอดคล้องกับการผลิตจริงต่อไป

จากการสรุปผล การอภิปรายผล ปัญหาและข้อเสนอแนะจากการวิจัย ที่กล่าวมาทั้งหมดนั้น ผู้วิจัยพยายามจะสร้างความเข้าใจร่วมกัน ถึงปัญหาของการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะหรือภาพคาแรคเตอร์ ที่พยายามมองหาอัตลักษณ์ไทยเพื่อสร้างเป็นต้นแบบคาแรคเตอร์สไตล์ไทยที่เหมาะสมสามารถนำไปขยายผลทางการตลาดสร้างมูลค่า ทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พยายามจะอธิบายและทำความเข้าใจร่วมกันว่า คาแรคเตอร์ในภาพยนตร์แอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จระดับโลกนั้นมีลักษณะเป็นเช่นไร รวมทั้งพยายามที่จะศึกษา ทำความเข้าใจและอธิบายเชิงทฤษฎีสัญศาสตร์ ถึงความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ ความหมายกับการออกแบบภาพบุคลิกลักษณะหรือคาแรคเตอร์ตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบและฉากหลัง ผลการวิจัยและข้อสรุปต่างๆ นี้ เป็นเพียงส่วนหนึ่งของการศึกษา และวิจัยด้านวิชาการทั้งหมดที่มีมาแล้ว และจะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคต ผลงานออกแบบสร้างสรรค์ภาพบุคลิกลักษณะของผู้วิจัยก็เป็นเพียงผลงานส่วนหนึ่งของงานด้านวิชาการและวิชาชีพการออกแบบคาแรคเตอร์ของไทย ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อดีและข้อบกพร่องต่างๆ ที่ปรากฏในงานวิจัยชิ้นนี้ จะเป็นการชี้แนวทางให้กับผู้ที่สนใจศึกษาด้านนี้ต่อไป และการใช้แหล่งข้อมูลอ้างอิง และแหล่งข้อมูลภาพประกอบจากทุกท่านทุกแหล่งข้อมูล ทั้งที่ได้ระบุอ้างอิงไว้แล้วและที่ขาดตก

บกพร่องมิได้อ่างอิง ผู้วิจัยไม่ได้มีเจตนาละเมิดลิขสิทธิ์แต่อย่างใด ผู้วิจัยมีเจตจำนงใช้เพื่อการศึกษา
เป็นสำคัญ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. 2552. **การวิเคราะห์สื่อ : แนวคิดและเทคนิค**. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์
- กาญจนา โชคเหรียญสุขชัย. 2550. **การสื่อสารเชิงอวัจนภาษา : รูปแบบและการใช้**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. 2556. **สุนทรียศาสตร์ : หลักการศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- กรศักดิ์ ธาดาธีรธรรม, พิศประไพ สารศาสตร์ และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์. 2551. **การจัดองค์ประกอบภาพในการทำการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชา คอมพิวเตอร์อาร์ต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต.
- กระทรวงพาณิชย์. 2553. **นายอลงกรณ์ พลบุตร รัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงพาณิชย์ เป็นประธานใน พิธีแถลงข่าวผลการเจรจาความร่วมมือด้านทรัพย์สินทางปัญญา กับ ประเทศสหรัฐอเมริกา** [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: [http://www2.moc.go.th/\[5 กุมภาพันธ์ 2553\]](http://www2.moc.go.th/[5 กุมภาพันธ์ 2553])
- กระทรวงวัฒนธรรม. 2553. **ปยุต เงากระจ่าง : ตำนานหนังแอนิเมชันไทย**[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: [http://www.m-culture.go.th/\[30 มิถุนายน 2555\]](http://www.m-culture.go.th/[30 มิถุนายน 2555])
- กรมส่งเสริมการส่งออก. 2554. **“ส่งออก” นำทัพธุรกิจภาพยนตร์บันเทิงและแอนิเมชันไทยประกาศ** **ศักดิ์ในงาน MIPTV 2011 ยอดการเจรจาสูงถึง 300 ล้านบาท**[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: [http://www.ryt9.com/s/expd/\[16 มิถุนายน 2554\]](http://www.ryt9.com/s/expd/[16 มิถุนายน 2554])
- กระทรวงพาณิชย์, กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ. 2552. **สถานภาพธุรกิจอุตสาหกรรมแอนิเมชัน** **ประเทศไทย**. รายงานโครงการศึกษาเพื่อกำหนดยุทธศาสตร์การเปิดเสรีการค้าบริการ โสตทัศน
- และธุรกิจที่เกี่ยวข้อง[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: [http://www.thaifta.com/\[1 เมษายน 2553\]](http://www.thaifta.com/[1 เมษายน 2553])
- กรุงเทพธุรกิจออนไลน์. 2553. **วีดิทัศน์"รับจ้างผลิต"แก้เกมแอนิเมชันซบ**[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: [http://www.bangkokbiznews.com/\[10 มีนาคม 2553\]](http://www.bangkokbiznews.com/[10 มีนาคม 2553])
- โครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อเพื่อสุขภาพของสังคม. 2551. **รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ : การ์ตูนเด็กใน**

ฟรีทีวี. กรุงเทพฯ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ(สสส.)

คลังบทความไซ-ไฟ. 2556. **นิยาม-ขอบเขตของ "ไซ-ไฟ"**[ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

http://www.scifi.siligon.com/s_content.html[8 มกราคม 2556]

จารุณี สุขชัย. 2550. **มิติ “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชีโระจัง. 2012. **กำหนดออกแผ่น Anime ของญี่ปุ่น ประจำเดือนกันยายน 2012**[ออนไลน์].

แหล่งที่มา: <http://akibatan.com/2012/09/japan-anime-release-09-2012/>[11 ตุลาคม 2555]

ชัยวัฒน์ คุประตกุล. 2548. **หุ่นยนต์และอาวุธล้างโลก.** กรุงเทพฯ : บริษัททวิทัศน์การพิมพ์.

ณัฐพงษ์ ชูทัย. 2556. **ทฤษฎีบุคลิกภาพของจุง(Jung's Personality Theory)**[ออนไลน์].

แหล่งที่มา:

<http://nuttapong.wikispaces.com>[วันที่ 18 กรกฎาคม 2556]

ตปากร พุทธเวส. 2555. **พรมแดนแห่งการ์ตูนศึกษา : สื่อที่ใช้ ของใครที่ชอบ : การ์ตูน โทรทัศน์ ต้องถื่น**

แฟนคลับ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ภาพพิมพ์

ทิพย์สุดา ปทุมานนท์. 2540. **ภาษาภาพ.** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธิดา สุภาลัย. 2550. แนวความคิดยุคหลังสมัยใหม่ในภาพยนตร์ : กรณีศึกษาภาพยนตร์ของหว่องกาไว.

วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ธีรภูมิ เอกะกุล. 2543. **ระเบียบวิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์.** อุบลราชธานี : สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี.

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล พิศประไพ สารศาสดา และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์. 2551. **การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันประกอบเพลง “ยอดกระบี่เงาปีศาจ”.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต.

นิธินันท์ นาครินทร์. 2553. **การออกแบบตัวละครนิเมชัน 2 มิติโดยใช้ลายเส้นแบบมังงะที่คงอัตลักษณ์คนไทย.** วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาสื่ออนิเมิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

น้ำค้าง ไชยพัฒน์. 2554. **"Character Design" มากกว่าการออกแบบ**[ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

<http://www.artsongmag.com/index.php/article/114-character-design>

[10 พฤษภาคม 2554]

ปาพจน์ หนูนงักดี. 2553. **หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์.** นนทบุรี : บริษัท ไอดีซี

พีเมียร์ จำกัด.

ปิยธิดา ไพรระหง, พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์. 2552. การออกแบบแอนิเมชัน

เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกเหงาของมนุษย์. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต. สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต.

พิเชษฐ วงษ์จ้อย และ รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. 2554. การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติกับความพึงพอใจของผู้ชมไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาการภาพยนตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พระราชพล มังกรพิศม์. 2553. ฝันเป็นจริงของ ดร.จรรย์ทศ ชุษณะโชติ : 8 ปี เซลล์ดอน สู่ภารกิจ ทั่วโลก.

[ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

<http://www.brandage.com/Modules/DesktopModules/Article/>

[วันที่ 21 กันยายน 2553]

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2531. การวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษา และจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

มะไฟชู จินตรา อับดุลรอโพ ตาเล๊ะ และ กิรติ ด้วงหมน. 2556. ทฤษฎีบุคลิกภาพคาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl G. Jung Theory)[ออนไลน์]. แหล่งที่มา

<http://malagorjung.blogspot.com/>

[2012/07/carl-g-jung-theory.html](http://malagorjung.blogspot.com/2012/07/carl-g-jung-theory.html)[18 กรกฎาคม 2556]

เมทินี สิงห์เวชสกุล. 2548. การพัฒนากระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รุ่งนภา สังข์ศรี. 2555. การ์ตูนแอนิเมชัน : สื่อสร้างสรรค์จากจินตนาการ[ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

<http://www.gotoknow.org/blogs/posts/492259>[1 กรกฎาคม 2555]

เลอสม สถาปิตานนท์. 2537. การออกแบบคืออะไร. กรุงเทพฯ : 49 กราฟฟิก & พับบลิคേഷันส์.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2544. เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 8.

กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

วิรุณ ตั้งเจริญ. 2537. ออกแบบ 2 มิติ ของ Wucius Wong. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.

วิรุณ ตั้งเจริญ. 2545. ออกแบบกราฟิก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อีแอนดีไอคิว.

วีรภัทร ชินะนาวิน. 2554. นักแอนิเมชันไทยสู่ผลงานระดับโลก[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: รายการ Voice of The Day. www.Vioce TV.com[20 สิงหาคม 2554]

วิสิฐ จันมา. 2547. การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันลักษณะไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต. ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วุฒิชัย สาสุข. 2551. ปั้นฝันให้เป็นตัว คาแรกเตอร์การ์ตูนไทย[ออนไลน์]. แหล่งที่มา:

<http://www.artgazine.com/shoutouts/>[15 สิงหาคม 2553]

วรรณกิจ กิจพัฒนานุสนธิ์ และ ชัยยศ อิษฏ์วรพันธ์. 2551. **วัฒนธรรมความน่ารักของตัวการ์ตูน**
ใน

ภาพยนตร์ญี่ปุ่นเพื่อการออกแบบงาน Kenetic Design. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลป
มหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต.

ศุภชัย อารีรุ่งเรือง. 2554. **สุนทรียภาพของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทย**[ออนไลน์].

แหล่งที่มา: <http://cosci.swu.ac.th/article.html>[16 กรกฎาคม 2554]

สิทธิชัย แสงกระจ่าง(แปล). 2538. **ศิลปะ คือ อะไร : ลีโอ ตอลสตอย.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์คม
บาง.

สิรภพ แก้วไกรสิน. 2549. **การสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ภาพในตัวละครจักรๆวงค์ๆทางโทรทัศน์กับ**
แก่น

จินตนาการของผู้ชมที่เป็นเด็ก. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต. สาขาวิชานิติ
ศาสตร์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต.

สุภา จิตติวสุรัตน์. 2545. **การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ "ความเป็นจริง" ใน**
ภาพยนตร์

อิงเรื่องจริง. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. 2552. สคร. ผนึก TACGA และพันธมิตรกว่า ๓๐ แห่ง แดง
๖

ยุทธศาสตร์ ผลักดันแอนิเมชันไทยเป็นหนึ่งในสามของเอเชีย[ออนไลน์].

แหล่งที่มา: <http://www.newswit.com/>[10 ธันวาคม 2553]

สมเกียรติ ตั้งนโม(เรียบเรียง). 2545. **สัญศาสตร์ : การศึกษาเรื่องเครื่องหมาย**[ออนไลน์].

แหล่งที่มา:

<http://www.midnightuniv.org/midarticle/newpage12.html>[15 ตุลาคม 2552]

- อานันท์ กาญจนพันธุ์. 2555. **คิดอย่างมิเชล ฟุโกต์ คิดอย่างวิพากษ์ : จากวาทกรรมของอัตบุคคล ถึงจุดเปลี่ยนของอิตตา.** เชียงใหม่ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- baew-kun. 2011. **10 อันดับ แผ่น Blu-ray Anime ที่ขายดีที่สุดแห่งปี 2011**[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://akibatan.com/2011/12/top-10-anime-bluray-in-japan-2011/> [วันที่ 11 ตุลาคม 2555]
- BrandAge-Thaicoon. 2553. **เศรษฐกิจสร้างสรรค์ : ฉบับการ์ตูนไทย.** สยามรัฐ 60(มีนาคม 2553): 37-40.
- Cartoon History. 2555. **ประวัติ อากิระ โทริยามะ**[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.kartoon-discovery.com/history/toriyama.html>[วันที่ 28 มิถุนายน 2555]
- cartoon.mthai.com . 2012. **20 อันดับ คาแร็คเตอร์ทรงคุณค่าของญี่ปุ่น ประจำปี 2011**[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://cartoon.mthai.com/news/25946.html>[วันที่ 14 ตุลาคม 2555]
- Kaufman, Steve. 2013. **American Pop Art Inc. Steve Kaufman**[Online]. Available from: <https://www.facebook.com/pages/American-Pop-Art-Inc-Steve-Kaufman/>[2013, 19 July]
- Sato, Gen. 2005. **How to Draw Manga : Super-Deformed Characters Vol.1 Humans.** Thailand : The Knowledge Center Co., Ltd.
- Saito, Mari. 2555. **กระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติแบบญี่ปุ่น.** บรรยายเมื่อวันที่ 22 กันยายน 2555. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- Science News. 2555. **บทความวิทยาศาสตร์ : กำเนิด โดราเอมอนและ10 การผจญภัยที่น่าจดจำ** [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.electron.rmutphysics.com/science-news/>[วันที่ 28 มิถุนายน 2555]
- wikipedia.org. 2555. **สตูดิโอจิบลิ**[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://th.wikipedia.org/wiki> [วันที่ 11 ตุลาคม 2555]

ภาษาต่างประเทศ

Albright, Laura Beth. 2009. **2D Spatial Design Principles Applied to 3D Animation: A Proposed Toolset for Filmmakers.** Master's Thesis. Field of Fine Arts, Industrial, Interior, and Visual Communications Design, Graduate School, Ohio State University,

Berlo, K. David. 1960. *The Process of Communication.* New York: Holt, Rinehart, and Winston, Dirks, Tim. 2010. *Film Genres : Origins & Types*[Online].

Available from: <http://www.filmsite.org/filmgenres.html>[2011, 9 September]

Fenlon, Wesley. 2012. *2D Animation in the Digital Era: Interview with Japanese Director Makoto Shinkai*[Online]. Available from:

<http://www.tested.com/news/442545-2d-animation-digital-era-interview-japanese-director-makoto-shinkai/>[2012, 18 October]

Giambruno, Mark. 1997. *3D Graphics and Animation.* USA : New Riders Publishing.

Lavers, Annetet. 1982. *Roland Barthes : Structuralism and After.* USA : Methuen & Co. Ltd

Lioi, Iuri. 2009. **Framework for the Development of Schemata in Character Design for Computer Animation.** Master's Thesis. Field of Fine Arts, Industrial, Interior and Visual Communications Design, Graduate School, Ohio State University.

Metz, Christian. 1991. **Film Language : A Semiotics of The Cinema.** Translated by Michael Tylor. USA : The University of Chicago Press

Monaco, James. 1981. **How to Read Film : The Art Technology, Language, History and Theory of Film and Media.** Revised Edition. New York : Oxford University Press.

Muppala, Madhavi M. 2008. **Personality and Posture.** Master's Thesis. Field of Science,

Computer Science and Engineering, Ohio State University.

Solomon, Charles. 1987. **The Art of the Animated Image : An Anthology.** USA : L.A.

Stam, Burgoyne and Lewis. 1992. **New Vocabularies in Film Semiotics : Structuralism,**

Post-Structuralism and Beyond. New York : Routledge

The Anime Encyclopedia. 2012. **Dr. Osamu Tezuka**[Online]. Available from:

http://www.abcb.com/ency/t/tezuka_osamu.html[2012, 28 June]

- Thompson, Roy. 1998. **Grammar of the Shot**. Great Britain : Biddles Ltd of King's Lynn and Guildford.
- Tsukamoto, Hiroyoshi. 2011. **Manga Matrix : Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System** .Fifth Printing. China : Everbest Printing Co., Ltd.
- vithita.com. 2012. **License Overview**[Online]. Available from:
http://www.vithita.com/willy_main.php [2012, 11 October]
- Wells, Pual. 1998. **Understanding Animation**. USA : Routledge, London and New York
- www.empresschung.com. 2004. **Empress chung**[Online]. Available from:
<http://www.empresschung.com/english/main.htm>[2012, 12 October]
- www.en.wikipedia.org. 2012. **Chico and Rita**[Online]. Available from:
http://en.wikipedia.org/wiki/Chico_and_Rita[2012, 15 October]
- www.en.wikipedia.org. 2012. **The Illusionist**[Online]. Available from:
http://en.wikipedia.org/wiki/The_Illusionist_%282010_film%29[2012, 15 October]
- www.en.wikipedia.org. 2012. **The Triplets of Belleville**[Online]. Available from:
http://en.wikipedia.org/wiki/The_Triplets_of_Belleville[2012, 15 October]
- www.en.wikipedia.org. 2012. **Waltz with Bashir**[Online]. Available from:
http://en.wikipedia.org/wiki/Waltz_with_Bashir[2012, 15 October]
- www.en.wikipedia.org. 2013. **Body Language**[Online]. Available from:
http://en.wikipedia.org/wiki/Body_language[2013, 10 October]
- www.en.wikipedia.org. 2013. **Asuka Langley Soryu**. [Online]. Available from:
http://en.wikipedia.org/wiki/Asuka_Langley_Soryu[2013, 2 October]
- Yoyogi Animation Gakuin & AIC. 2004. **How to Draw Manga : Making Anime**. Second Printing. China: Gaphic-sha Publishing. Co., Ltd.
- Yoon, Hyejin. 2008. **The Animation Industry: Technological Changes Production Challenge and Global Shifts**. Doctoral dissertation. Department of Geography, Graduate School, Ohio State University.
- Young, Frank M. 1985. **Visual Studies : A Foundation for Artists and Designers**. USA : Prentic- Hall, Inc.

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. 2541. การวิเคราะห์สื่อด้วยทฤษฎีสัญญาวิทยา. การวิเคราะห์สื่อ : แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- กลุ่มสาระศิลปะโรงเรียนบางสะพานวิทยา. 2554. บทเรียนออนไลน์ : บทที่ 3 การวาดภาพลายเส้นคน
- [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.bspwit.ac.th/>[12 พฤษภาคม 2554]
- กฤษดา เกิดดี. 2547. ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ : การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. กรุงเทพฯ : บริษัท สถาพรบุ๊คส์ จำกัด.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. 2547. การสร้างภาพยนตร์ 2D แอนิเมชัน. กรุงเทพฯ : บริษัท มีเดีย อิเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี จำกัด
- พิพิชญ์ สิทธิศักดิ์. 2555. ความหมายและหลักการเกิดภาพเคลื่อนไหว[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://filmv.wordpress.com/unit-1/>[วันที่ 18 สิงหาคม 2555]
- วิรุณ ตั้งเจริญ และคณะ. 2545. การรับรู้และจินตภาพ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สันติศิริการพิมพ์ สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ(วช.). 2545. ตำราชุดฝึกอบรม “นักวิจัย”. กรุงเทพฯ : สมเกียรติ ตั้งนโม(เรียบเรียง). 2547. การวิเคราะห์แนวโครงสร้างนิยม : วิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์(ตอนที่ 1-2)[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.midnightuniv.org/mnu2544/newpage11.html>[วันที่ 22 สิงหาคม 2553]
- สมเกียรติ ตั้งนโม(เรียบเรียง). 2550. Deconstruction ไม่ใช่การทำลาย(destruction)[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.midnightuniv.org/middata/newpage6.html>[วันที่ 25 สิงหาคม 2553]
- สมเกียรติ ตั้งนโม(เรียบเรียง). 2550. Jacques Derrida by David Hoy[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://midnightuniv.org/midnightweb/newpage10.html>[วันที่ 26 สิงหาคม 2553]
- อนุทิน วงศ์สรรคกร. 2543. บันทึกบรรยาย 10 บทความเลขคณิตศึกษาเชิงไปรเวทจากบันทึกการสอนของอนุทิน วงศ์สรรคกร. กรุงเทพฯ : โพลีอิมเมจพริ้นติ้ง กรุ๊ป

ภาษาต่างประเทศ

- Alquier, Laurent. 2012. **Cel shading effect with Vue Infinite[Online]**. Available from: http://www.alquier.org/linfa/create/2007/07/19/cel_shading_eff/ [2012, 18 October]
- Anime International Co,Inc.(AIC). 1982. **Introduction of anime production[Online]**. Available from: <http://www.aicanime.com/introanime/index.html>[2011, 8 January]
- Anime News Network.com. 2011. **Encyclopedia : Anime[Online]**. Available from: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon>[2012, 11 January]
- animehere.com . 2011. **genre[Online]**. Available from: <http://www.animehere.com> [2011, 2 March]
- animeshinobi.com. 2010. **genre-definitions[Online]**. Available from: www.animeshinobi.com/wordpress/genre-definitions[2011, 8 February]
- Aramawa, Hiromu. 2005. **TV Animation Full Metal Alchemist : Art Book 2**. Bangkok : AGEX Team.
- Atlus Artbook. 2008. **Shin Megami Tensei : Persona 4 Official Design Works**. USA: Atlus U.S.A., Inc.
- Blake, Wendon. and Drawing by Lawn, John. 1981. **The Artist's Library : Portrait Drawing**. New York: Watson-Guptill Publications.
- Beauchamp, Robin. 2005. **Designing Sound for Animation**. USA : Focal Press Publications
- Bluth, Don. 2004. **The Art of Stoyboard**. China : DH Press. Milwalkie
- BONES. 2002. **Rahxephon BIBLE**. Japan: Kadokawa Shoten.
- Butler, G. Jeremy. 1994. **Animated Television : The Narrative Cartoon. Television : Critical Methods and Applicatins**. Wadsworth Publishing Company
- Catsuka. 2005. **Cowboy Bebop[Online]**. Available from: http://www.catsuka.com/gengal_artworks.php?id=cowboybebop [2011, 1 September]
- Chelsea, Devid. 1997. **Perspective for Comic Book Artist : How to Achieve a Professional Look in Your Artwork**. New York: Watson-Guptill Publications.
- cyberpunkreview.com . 2006. **Ghost in the Shell 2 : Innocence[Online]**. Available from: <http://www.cyberpunkreview.com/movie/decade/2000-2009/ghost-in-the-shell-2-innocence/>[2012, 21 October]

China Youth Press. 2006. **Toshihiro Kawamoto : Cowboy Bebop Illustrations – The Wind.** Japan: Softbank Publishing.

Civardi, Giovanni. 2002. **Drawing Portraits : Faces and Figures.** Great Britain: Search Press. **Cowboy Bebop : The After.** 2003. Japan: Kadokawa Shoten.

cyberpunkreview.com . 2006. **Ghost in the Shell 2 : Innocence[Online].** Available from:

<http://www.cyberpunkreview.com/movie/decade/2000-2009/ghost-in-the-shell-2-innocence/>[2012, 21 October]

DC Comics. 2004. **The DC Comics Encyclopedia : The Definitive Guide To The Characters of The DC Univers.** USA: DK Publishing, Inc.

Dengeki Hobby Magazine Special. 2008. **The Flag of TITANS Vol.6 : Advance of Z.** Japan: Mediawork.

Dillon, Julie. 2010. **How to Draw : Anime Style Hair[Online].** Available from: <http://www.howtodrawmanga.com/>[2011, 10 January]

Example. 2001. **Tutorials : Anime Unlimited[Online].** Available from: <http://www.oocities.org/hamchoba/animex/form.htm>[2010, 13 August]

Gainax. 2000. **Groundwork of Evangelion The Movie. Vol. 1.** Japan: Gainax.

Gainax. 2001. **Groundwork of Evangelion The Movie. Vol. 2.** Japan: Gainax.

Gainax Project Eva. 1997. **Neon Genesis Evangelion.** Japan: Kodokawashoten.

Hahn, Don. 1996. **Animation Magic.** USA : Disney Press. New York.

Halas, John. 1990. **The Contemporary Animator.** USA : Butterworth-Heinemann.

Hart, Christopher. 1995. **How to Draw Comic Book Heroes and Villains. Part 1.** New York: Watson-Guptill Publications.

Hart, Christopher. 2004. **Drawing Cutting Edge Anatomy : The Ultimate Reference Guide For Comic Book Artists.** New York: Watson-Guptill Publications.

Hayashi, Hikaru. 2000. **Techniques for Drawing Female Manga Characters.** Japan:

Diamond Comic Distributors.

Hawkes, Terence. 1977. **Structuralism & Semiotics.** USA : Methuen & Co. Ltd.

Hidetaka, Tenjin. 2011. **Tenjin Hidetaka Art works of Macross Valkyries-Second Sorties.**

Japan: Kobansha.

Hogarth, Burne. 1989. **Drawing The Human Head.** Newyork: Watson-Guptill Publications.

- Hogarth, Burne. 1995. **Dynamic Wrinkles and Drapery**. Newyork: Watson-Guptill Publications.
- I.G. Production. 2000. **Blood The Last Vampire**(VCD). Japan : TIGA.
- Kabukiyasha. 2004. **Design : Creating Characters**[Online]. Available from:
<http://www.kabukiyasha.net>[2010, 14 November]
- KatieO. 2003. **Online Manga University**[Online]. Available from:
<http://omu.kuiki.net/about.shtml> [2010, 15 August]
- Kumikane, Shimada. 2008. **Shimada Kumikane Artworks**. Japan: Kadokawa Shoten.
- Loomis, Andrew. 1943. **Figure Drawing for All It's Worth**. Republished 2011. United Kingdom: Titan Books.
- Loomis, Andrew. 1947. **Creative Illustration**. Republished 2012. United Kingdom: Titan Books.
- Loomis, Andrew. 1951. **Successful Drawing**. Republished 2012. United Kingdom: Titan Books.
- Loomis, Andrew. 1956. **Drawing the Head and Hands**. Republished 2011. United Kingdom: Titan Books.
- Lord, Peter and Sibley, Brian. 1998. **Cracking Animation : The Aardman Book of 3-D Animation**. London : Thames & Hudson Ltd,
- Marvel Entertainment. 2011. **Character Designs From The X-Men Anime**[Online]. Available from: <http://www.buzzfeed.com/somegameguy/character-designs-from-the-x-men-anime-33sc> [2012, 19 January]
- Marvel Entertainment. 2011. **Character Designs From The X-Men Anime**[Online]. Available from:
<http://www.animax.co.jp/marvelanime/x-men/chara.html>[2012, 19 January]
- MASH ROOM. 1995. **Katsuhiro Otomo : Akira Club : The Memory Of Akira Lives On In Ours Hearts**. Japan: Kodensha.
- Media Works. 2003. **Mobile Suit Gundam Illustrated 2003**. Japan : Media Works Publisher.
- Milic, Lea. And McConville, Yasmin. 2006. **The Animation Producer's Handbook**. USA : The McGraw-Hill Companies.
- Natzpare. 2008. **Structure and Head&Torso by Kevin Maguire**[Online]. Available from:
<http://www.comicsbs.freejoomla.com/>[2011, 5 January]
- Nihon Kogakuin College. 2011. **The Making of a Character**[Online]. Available from:
<http://attjapan.sakura.ne.jp/modules/tinyd1/index.php?id=107>[2012, 20 January]

- Norris, Christopher. 1993. **Deconstruction Theory and Practice**. London and New York : Routledge
- Ohannian, Thomas A. 1993. **Digital nonlinear editing : New approaches to editing film and video**. USA : Butterworth-Heinemann.
- Pandya, Vikhram. 2012. Styles of animation[Online]. Available from:
<http://animationsupplement.com/>[2012, 4 December]
- Roy, Sneha. 2010. **The Basics Of Conceptualization In Character Design**[Online]. Available from: <http://www.littleboxofideas.com/blog/features/the-basics-of-conceptualization-in-character-design>[2011, 12 June]
- Production I.G. 2006. **Ghost in the Shell : S.A.C. 2nd GIG Stand Alone Complex Visual Book**. Japan: Hoppy Japan.
- Production I.G. 2003. **Ghost in the Shell : Stand Alone Complex Official Log 1**. Japan:
 Bandai Visual Co., LTD.
- Range, Murata. 2010. **Shangri-la Character Filegraphy**. Japan: Pasta's Estab.
- Rea, W. Peter and Irving, K. David. **Producing and Directing the Short Film and Video**. USA : Local Press.
- Roberts, Steve. 2007. **Character Animation 2D Skills for Better 3D**. USA : Focal Press Publications.
- Sakaguchi, Hironobu. 2001. **Final Fantasy : The Spirits Within**. (DVD). USA: Columbia Pictures and Square Pictures.
- Solomon, Charles. 1994. **The History of Animation**. USA : New Jersey. Wings Books.
- Tanaka, Tatsuyuki. 2003. **Cannabis Works** : Tatsuyuki Tanaka. Japan: Style Co., Ltd.
- Taylor, Richard. 1996. **The Encyclopedia of Animation Techniques**. London: Running Press.
- Thompson, Keith. 2006. **50 Robots to Draw and Paint**. Singapore: Quarto Publishing PLC.
- White, Tony. 2006. **Animation From Pencils to Pixels : Classical Techniques For Digital Animators**. USA : Focal Press Publications
- White, Tony. 2009. **How to Make Animated Films**. USA : Focal Press, Elsevier, Inc
- Whitaker, Harold and Halas, John. 1991. **Timing for Animation**. Courier International Limited, East Kilbride
- www.en.wikipedia.org. 2012. Animation[Online]. Available from:

http://en.wikipedia.org/wiki/Animation#2D_animation[2012, 18 October]







ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก ก

รายการ ข้อมูลและรายละเอียดของภาพยนตร์แอนิเมชันประชากรและกลุ่มตัวอย่างวิจัย

ลำดับ	ข้อมูลสถิติ	ข้อมูลรายละเอียด	เรื่องย่อ
1	<p>Rating อันดับที่ 1</p>  <p>Statistics Score: 9.06 (scored by 33,453 users) Ranked: #7 Popularity: #138 Members: 54,264</p>	<p>Suzumiya Haruhi no Shoushitsu (2010)</p> <p>Information Type: Movie Duration: 2 hr. 42 min. Aired: Feb 6, 2010 Genres: Comedy, Mystery, Romance, School, <u>Sci-Fi</u>, Supernatural Rating: PG-13 - Teens 13 or older Producers: Kyoto Animation, Kadokawa Shoten, Bandai Entertainment^L Director: Ishihara, Tatsuya / Takemoto, Yasuhiro</p>	<p>Synopsis :</p> <p>It is mid-december, and SOS Brigade chief Haruhi Suzumiya announces that the Brigade is going to hold a Christmas party in their clubroom, with Japanese hotpot for dinner. The brigade members Kyon, Yuki Nagato, Mikuru Asahina and Itsuki Koizumi start preparing everything for the party, such as costumes and decorations. But a couple of days later, Kyon arrives at school only to find that Haruhi is missing. Not only that, but Mikuru claims she has never known Kyon before, Koizumi is also missing, and Yuki has become the sole member of the literature club. The SOS Brigade seems to have never existed, nor has Haruhi Suzumiya. No one in the school has ever heard about her... except for Kyon. (Source: ANN)</p>

2	<p>Rating อันดับที่ 2</p>  <p>Statistics Score: 8.92 (scored by 25,096 users) Ranked: #9 Popularity: #227 Members: 41,351</p>	<p>Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance (2009)</p> <p>Information Type: Movie Duration: 1 hr. 52 min. Aired: Jun 27, 2009 Producers: Gainax, Studio Khara, FUNimation Entertainment, The Klock Worx Genres: Action, Mecha, Sci-Fi Rating: R - 17+ (violence & profanity)</p>	<p>Synopsis :</p> <p>In the earliest battles against the monstrous Angels, young Eva pilots Shinji and Rei were forced to carry humanity's hopes on their shoulders. Now, with the deadly onslaught of the Angels escalating and the apocalyptic Third Impact looming, Shinji and Rei find their burden shared by two new Eva pilots, the fiery Asuka and the mysterious Mari. Maneuvering their enormous Eva machines into combat, the four young souls fight desperately to save mankind from the heavens — but will they be able to save themselves?(Source: Funimation)</p>
---	--	--	---


ลำดับ	ข้อมูลสถิติ	ข้อมูลรายละเอียด	เรื่องย่อ
3	<p>Rating อันดับที่ 5</p>  <p>Statistics Score: 8.751 (scored by 11364 users) Ranked: #252 Popularity: #547 Members: 21,478</p>	<p>Tengen Toppa Gurren Lagann : Movie 2 (2009) Information Type: Movie Duration: 2 hr. 5 min. Aired: Apr 22, 2009 Producers: Gainax, Aniplex, Aniplex of AmericaL Genres: Action, Mecha, Sci-Fi, Space, Super Power Rating: R+ - Mild Nudity Director : Otsuka, Masahiko</p>	<p>Synopsis :</p> <p>Valiantly persevering through the traumatic aftermath of Kamina's death, Team Dai-Gurren collectively destroys the Four Generals and finally reaches Teppelin, the royal capital, where Simon wins a fierce battle against the Spiral King, Lordgenome. Seven years have passed after the battle of Teppelin...Humans have since reclaimed the surface of the earth and enjoy an unprecedented period of peace and prosperity. However, humanity's increasing population growth triggers the sudden emergence of an unknown, powerful enemy..... (Source: Official US Website)</p>
4	<p>Rating อันดับที่ 12</p>  <p>Statistics Score: 8.591 (scored by 7190 users) Ranked: #462 Popularity: #838 Members: 14,520</p>	<p>Eve no Jikan (Movie) Time of Eve (2010) Information Type: Movie Duration: 1 hr. 46 min. Aired: Mar 6, 2010 Producers: Studio Rikka, Directions, Code Genres: Sci-Fi, Slice of Life Rating: PG-13 - Teens 13 or older Director, Original Creator, Screenplay: Yoshiura, Yasuhiro Character Design, Animation Director : Chayama, Ryusuke</p>	<p>Synopsis :</p> <p>The movie version is the complete version of the story. Sometime in future Japan, androids have been involved in every aspect of peoples lives. One day, upon checking his android's behavioral log, Rikuo, a student, noticed his android's returning times have been odd recently. With his friend Masaki, they found out the place where his android, Sammy, have been visiting: a small cafe called Eve no Jikan where androids and human are not seen as different. Upon talking with the "people" in the cafe and discovering more of Sammy's</p>



			<p>behavior, Rikuo changed his view about androids and treat them as friends rather than tools. At the same time, elsewhere in Japan, the Ethics committee is trying to impose policies to reduce the involvement and use of androids in society.</p> <p>Source: ANN)</p>
--	--	--	---





จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับ	ข้อมูลสถิติ	ข้อมูลรายละเอียด	เรื่องย่อ
5	<p>Rating อันดับที่ 15</p>  <p>Statistics Score: 8.561 (scored by 32406 users) Ranked: #542 Popularity: #176 Members: 48,487</p>	<p>Summer Wars(2009)</p> <p>Information Type: Movie Duration: 1 hr. 54 min. Aired: Aug 1, 2009 Producers: Madhouse Studios, VAP, Yomiuri Telecasting Corporation, FUNimation EntertainmentL, Kadokawa Shoten, Warner Bros. Genres: Comedy, Sci-Fi Rating: PG-13 - Teens 13 or older Director, Original Creator: Hosoda, Mamoru Character Design : Sadamoto, Yoshiyuki</p>	<p>Synopsis :</p> <p>When timid eleventh-grader and math genius Kenji Koiso is asked by older student and secret crush Natsuki to come with her to her family's Nagano home for a summer job, he agrees without hesitation. Natsuki's family, the Jinnouchi clan, dates back to the Muromachi era (1336 to 1573), and they've all come together to celebrate the 90th birthday of the spunky matriarch of the family, Sakae. That's when Kenji discovers his "summer job" is to pretend to be Natsuki's fiance and dance with her at the birthday celebration. As Kenji attempts to keep up with Natsuki's act around her family, he receives a strange math problem on his cell phone which, being a math genius, he can't resist solving. As it turns out, the solution to the mysterious equation causes Oz, the program that controls nearly every aspect of life to be hacked into, it's up to Kenji and his new "family" to stop the hacker before it's too late. (Source: twitchfilm.net)</p>
6	<p>Rating อันดับที่ 16</p>	<p>Red line(2009)</p> <p>Information Type: Movie Duration: 1 hr. 42 min. Aired: Aug 14, 2009 Producers: Madhouse</p>	<p>Synopsis :</p> <p>Redline is about the biggest and most deadly racing tournament in the universe. Only held once every five years, everyone wants to stake their claim to fame,</p>

	 <p>Statistics Score: 8.491 (scored by 10049 users) Ranked: #612 Popularity: #908 Members: 16,083</p>	<p>Studios, Anchor Bay Films Genres: Cars, Sports, Space Rating: R+ - Mild Nudity Director, Storyboard, Mechanical Design, Character Design, Key Animation, Animation Director : Koike, Takeshi Sound Director, Script, Mechanical Design, Original Creator, Character Design : Ishii, Katsuhito</p>	<p>including JP, a reckless dare-devil driver oblivious to speed limits with his ultra-customized car - all the while, organized crime and militaristic governments want to leverage the race to their own ends. Amongst the other elite rival drivers in the tournament, JP falls for the alluring Sonoshee - but will she prove his undoing, or can a high speed romance survive a mass destruction race? (Source: Anchor Bay Films)</p>
--	--	---	--

ลำดับ	ข้อมูลสถิติ	ข้อมูลรายละเอียด	เรื่องย่อ
7	<p>Rating อันดับที่ 42</p>  <p>Statistics Score: 8.25¹ (scored by 2717 users) Ranked: #199² Popularity: #1586 Members: 6,458</p>	<p>Macross Frontier: Sayonara no Tsubasa (2011)</p> <p>Information Type: Movie Duration: 1 hr. 54 min. Aired: Feb 26, 2011 Producers: Satelight, 8bit Genres: Action, Mecha, Music, Romance, Sci-Fi Rating: R - 17+ (violence & profanity) Director: Kawamori, Shoji</p>	<p>Synopsis :</p> <p>Second Macross Frontier movie.</p> <p>Picking up from where the previous movie left off, Ranka's star career flourishes while Sheryl's health rapidly deteriorates after collapsing during a live performance. At the same time, separate factions are maneuvering behind the scenes seeking to control the Vajra horde by utilizing the singing abilities of the two songstresses. As the entire Macross Frontier fleet begins to wage the final war on the Vajra, Alto finally makes a choice between Ranka and Sheryl. (Source: ANN)</p>
8	<p>Rating อันดับที่ 67</p>  <p>Statistics Score: 8.141</p>	<p>Sora no Otoshimono: Tokeijikake no Angeloid(2011) English: Heaven's Lost Property the Movie: The Angeloid of Clockwork</p> <p>Information Type: Movie Duration: 1 hr. 36 min.</p>	<p>Synopsis :</p> <p>Movie adaptation of the Sora no Otoshimono manga, based on Kazane Hiyori's arc. A short flashback of what happened in prequel of Heaven's Lost Property series until there's an Angel, Hiyori Kazane who is dreaming while</p>

	<p>(scored by 2866 users) Ranked: #3272 Popularity: #1510 Members: 8,708</p>	<p>Aired: Jun 25, 2011 Producers: AIC A.S.T.A., FUNimation EntertainmentL Genres: Comedy, Ecchi, Sci-Fi, Shounen, Supernatural Rating: PG-13 - Teens 13 or older Director: Saitou, Hisashi / Yanagisawa, Tetsuya</p>	<p>her real body is in heaven. She had a crush on the main protagonist, Tomoki Sakurai who fight until the end where the world has memory about Hiyori erased when she died in her dream and returned to her real body. She wanted to return to her dream so much that she got modified into an Angeloid of Clockwork by heaven's master but got back consciousness with help of Tomoki. However, it was not enough to save her life. (Source: ANN)</p>
--	---	---	--

ลำดับ	ข้อมูลสถิติ	ข้อมูลรายละเอียด	เรื่องย่อ
9	<p>Rating อันดับที่ 126</p>  <p>Statistics Score: 7.851 (scored by 237 users) Ranked: #6652 Popularity: #3254 Members: 1,186</p>	<p>Ghost in the Shell: Solid State Society (2011)</p> <p>Information Type: Movie Duration: Unknown Aired: Mar 26, 2011 Producers: Production I.G Genres: Mystery, Mecha, Sci-Fi, Military, Police, Seinen Rating: R - 17+ (violence & profanity) Director: Kenji Kamiyama Original Character Design: Hajime Shimomura Character Design: Takayuki Goto, Tetsuya Nishio</p>	<p>Synopsis :</p> <p>A.D. 2034. It has been two years since Motoko Kusanagi left Section 9. Togusa is now the new leader of the team, that has considerably increased its appointed personnel. The expanded new Section 9 confronts a rash of complicated incidents, and investigations reveal that an ultra-wizard hacker nicknamed the "Puppet Master" is behind the entire series of events. (Source: ANN)</p>
10	<p>Rating อันดับที่ 127</p>  <p>Statistics Score: 7.78¹ (scored by 383 users) Ranked: #658² Popularity: #3521</p>	<p>Keroro Gunsou Movie 3 (2008)</p> <p>Information Type: Movie Episodes: 1 Status: Finished Airing Aired: Mar 1, 2008 Producers: Sunrise, Kadokawa Pictures Japan Genres: Comedy, Sci-Fi, Shounen Duration: 1 hr. 35 min. Rating: PG - Children</p>	<p>Synopsis :</p> <p>The movie begins with Fuyuki Hinata and the Keroro Platoon exploring an abandoned temple in the mountaintop city of Machu Picchu in Peru. While on the exploration, Keroro accidentally sets off a trap, and by chance they find a hidden chamber with a large blue crystal in the center, on a stand that has a key in it. Keroro leans on the key, causing the room to activate a mysterious machine, this caused the entire</p>

	Members: 785	<p>temple to shake. As soon as the group realized what was happening, they run out of the room. While running, Keroro accidentally loses his Kero Ball while Fuyuki catches a fleeting glimpse of a glowing young woman as he is running out, and tells Keroro that there was a girl in the room, but he is forced to leave the room before he can say anything else. The group successfully escapes,</p> <p>(Source: AniDB)</p>
--	--------------	--

ที่มาภาพ : www.google.com, Wikipedia.org

ภาคผนวก ข

ค่าคะแนนแบบวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชัน ประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหาของผู้เชี่ยวชาญโดยวิธี IOC

ค่าคะแนนความสอดคล้องเหมาะสม คือ +1 หมายถึง ถ้าแน่ใจว่าคำถามตรงกับจุดประสงค์ / 0 หมายถึง ถ้าไม่แน่ใจว่าคำถามตรงกับจุดประสงค์ / -1 หมายถึง ถ้าแน่ใจว่าคำถามไม่ตรงกับจุดประสงค์

ข้อที่	คำถาม	คะแนน ชุดที่ 1	คะแนน ชุดที่ 2	คะแนน ชุดที่ 3	คะแนน ชุดที่ 4	คะแนน ชุดที่ 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
ส่วนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไปและรายละเอียดของภาพยนตร์แอนิเมชัน												
1	ชื่อเรื่อง	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2	ช่วงปีที่ผลิต	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
3	ความยาว	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
4	รูปแบบ / ลักษณะของแอนิเมชัน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
5	Genre : Key Genre	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
6	Sub Genre	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
7	Theme	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
8	ลักษณะของโครงสร้างการเล่าเรื่อง	+1	+1	+1	0	0	3	0.6	ใช้ได้	1	0.3	ไม่ได้
ส่วนที่ 2 : บุคลิกลักษณะของตัวละครหลัก : 1) แบบวิเคราะห์ที่นี้ใช้กับตัวละครที่เป็นมนุษย์ และ แอนดรอยด์												
บุคลิกลักษณะภายนอก (Form)												
1	บทบาทตัวละคร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2	ชื่อตัวละคร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
3	ลักษณะภาพ / กลุ่มสีส่วนศีรษะและ ใบหน้าตัวละคร	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
4	ชื่อแบบ(อ้างอิงตามเขตกลุ่มประเทศ)	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
5	วัย	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
6	อาชีพ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
7	ตำแหน่ง	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
8	หน้าที่	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
9	เชื้อชาติ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
10	สัญชาติ	+1	-1	0	0	+1	1	0.2	ไม่ได้	1	0.3	ไม่ได้
11	ศาสนา	+1	-1	+1	-1	+1	1	0.2	ไม่ได้	1	0.3	ไม่ได้
12	ระดับการศึกษา	+1	-1	+1	0	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
13	กลุ่มเลือด	+1	-1	0	-1	+1	0	0.0	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้
14	ลักษณะทรงผม	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
15	ความยาวผม	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
16	สีผม	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
17	รูปหน้า	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
18	ดวงตา	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
19	สีตา	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
20	คิ้ว	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
21	จมูก	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
22	หนวด	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
23	สีหนวด	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
24	เครา	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
25	สีเครา	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
26	ปาก	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
27	สีผิว	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
28	คอ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
เครื่อง อุปกรณ์ การแต่งกาย (Costume)												
29	ภาพลักษณะการแต่งกาย / กลุ่มสีเครื่องแต่งกาย	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
30	ลักษณะเสื้อ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
31	สีเสื้อ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
32	ลักษณะกางเกง	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
33	สีกางเกง	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
34	ลักษณะกระโปรง (สำหรับตัวแสดงเพศหญิง)	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
35	สีกระโปรง (สำหรับตัวแสดงเพศหญิง)	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
36	ลักษณะเข็มขัด	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
37	สีเข็มขัด	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
38	ลักษณะรองเท้า	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
39	สีรองเท้า	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
40	เครื่องประดับ	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
41	อุปกรณ์ประจำกาย	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
42	ตำหนิบนร่างกาย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
บุคลิกลักษณะภายใน (Personality)												
43	ความรู้	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
44	ทักษะความเชี่ยวชาญ	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
45	ลักษณะนิสัย	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
46	บมในใจ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
47	พฤติกรรมที่มีกกระทำ	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
48	จุดแข็ง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
49	จุดอ่อน	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
50	สิ่งที่เกลียด - กลัว	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
*51	สิ่งที่ชอบ-คลั่งไคล้	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
52	ความต้องการ(need)	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
53	ภาพลักษณ์การแสดงสีหน้า อารมณ์ ท่าทาง(expression)	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
คุณลักษณะ / ความสามารถพิเศษ (Special Attributes)												
54	พลังทำลาย	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
55	พลังปกป้อง	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
56	พลังเปลี่ยนแปลง	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
57	พลังสื่อสาร	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
58	พลังกาย	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
*59	พลังจิต	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
ส่วนที่ 2 : บุคลิกลักษณะของตัวแสดงหลัก : 2) แบบวิเคราะห์ที่ใช้กับตัวแสดงที่เป็น สัตว์เลี้ยง / สัตว์ทั่วไป												
บุคลิกลักษณะภายนอก (Form)												
60	บทบาทตัวแสดงสัตว์	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
61	ชื่อตัวแสดงสัตว์	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
62	ลักษณะภาพ ส่วนศีรษะ/ โครงสร้าง ตัวแสดงสัตว์ และ กลุ่มสี	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
63	ชื่อแบบ(อ้างอิงตามเขตกลุ่มประเทศ)	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
64	วัย	+1	-1	+1	0	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
65	เพศ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
66	สายพันธุ์	+1	0	0	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
67	หน้าที่	+1	0	+1	-1	+1	2	0.4	ไม่ได้	1	0.3	ไม่ได้
68	สี	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
69	รูปหน้า	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
70	ดวงตา	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
71	สีดำ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
72	จมูก	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
73	สีจมูก	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
74	ปาก	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
75	คอ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
76	ขนาดตัว	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
เครื่อง อุปกรณ์ การแต่งกาย (Costume) ของตัวแสดงสัตว์												
77	ภาพลักษณะเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบตัวแสดงสัตว์	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
78	อุปกรณ์ประกอบ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
79	เครื่องแต่งกาย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
บุคลิกลักษณะภายใน (Personality) ของตัวแสดงสัตว์												
80	ลักษณะนิสัย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
81	พฤติกรรมที่ชอบทำ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
82	สิ่งที่เกลียด - กลัว	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
*83	สิ่งที่ชอบ - คลั่งไคล้	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
--------	-------	------------	------------	------------	------------	------------	---------------	------------------	--------------	---------------	------------------	--------------

84	ภาพลักษณะการแสดงอารมณ์ สีหน้า ท่าทาง (Expression) ของตัวแสดงสัตว์	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
คุณลักษณะ / ความสามารถพิเศษ (Special Attributes) ของตัวแสดงสัตว์												
85	พลังทำลาย	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
86	พลังปกป้อง	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
87	พลังเปลี่ยนแปลง	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
88	พลังสื่อสาร	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
89	พลังกาย	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
90	พลังจิต	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
ส่วนที่ 2 : บุคลิกลักษณะของตัวแสดงหลัก : 3) แบบวิเคราะห์ที่ใช้กับตัวแสดงที่เป็น เอเลี่ยน อสูรกาย มนุษย์กลายพันธุ์												
บุคลิกลักษณะภายนอก (Form)												
1	บทบาทตัวแสดง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2	ชื่อตัวแสดง	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
3	ลักษณะภาพ / กลุ่มสีส่วนศีรษะและ ใบหน้าตัวแสดงเอเลี่ยน	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
4	ชื่อแบบ(อ้างอิงตามเขตกลุ่มประเทศ)	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
5	วัย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
6	เพศ	+1	0	0	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
7	ที่มา	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
8	หน้าที่	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
9	ลักษณะทรงผม	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
10	ความยาวผม	+1	-1	0	-1	+1	0	0.0	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
11	สีผม	+1	-1	+1	0	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
12	รูปหน้า	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
13	ดวงตา	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
14	สีดำ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
15	คิ้ว	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
16	จมูก	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
17	หนวด	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
18	สีหนวด	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
19	เครา	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
20	สีเครา	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
21	ปาก	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
22	สีผิว	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
23	คอ	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
24	ภาพลักษณ์ โครงสร้าง ร่างกาย และกลุ่มสี	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
เครื่อง อุปกรณ์ การแต่งกาย (Costume)												
25	ภาพลักษณ์ เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ และกลุ่มสี	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
26	การสวมเครื่องแต่งกาย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
27	ลักษณะเสื้อ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
28	สีเสื้อ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
29	ลักษณะกางเกง	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
30	สีกางเกง	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
31	ลักษณะกระโปรง (สำหรับตัวแสดงเพศหญิง)	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
32	สีกระโปรง (สำหรับตัวแสดงเพศหญิง)	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
33	ลักษณะเข็มขัด	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
34	สีเข็มขัด	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
35	ลักษณะรองเท้า	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
*36	สีรองเท้า	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
37	เครื่องประดับ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
38	อุปกรณ์ประจำกาย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
39	ตำแหน่งร่างกาย	+1	-1	+1	0	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
บุคลิกลักษณะภายใน (Personality) ของตัวแสดงเอเลี่ยนฯ												
40	ความรู้	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
41	ทักษะความเชี่ยวชาญ	+1	-1	+1	0	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
42	ลักษณะนิสัย	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
43	ปมในใจ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
44	พฤติกรรมที่มีกระทำ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
45	จุดแข็ง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
46	จุดอ่อน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
47	สิ่งที่เกลียด - กลัว	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
48	สิ่งที่ชอบ-คลั่งไคล้	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
49	ความต้องการ(need)	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
50	ภาพลักษณ์การแสดงสีหน้า อารมณ์ ท่าทาง(expression)	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
คุณลักษณะ / ความสามารถพิเศษ (Special Attributes) ของตัวแสดงเอเลียนา												
51	พลังทำลาย	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
52	พลังปกป้อง	+1	-1	+1	0	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
53	พลังเปลี่ยนแปลง	+1	-1	+1	0	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
54	พลังสื่อสาร	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
55	พลังกาย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
56	พลังจิต	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
ส่วนที่ 2 : บุคลิกลักษณะของตัวแสดงหลัก : 4) แบบวิเคราะห์นี้ใช้กับตัวแสดงที่เป็น หุ่นยนต์												
บุคลิกลักษณะภายนอก (Form) ของหุ่นยนต์												
1	บทบาทตัวแสดง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2	ชื่อตัวแสดง	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
3	ชื่อแบบ(อ้างอิงตามเขตกลุ่มประเทศ)	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
4	ประเภท	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
5	ที่มา	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
6	หน้าที่	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
7	ภาพ ลักษณะ โครงสร้าง ตัวแสดงหุ่นยนต์ และ กลุ่มสี	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
8	ลักษณะส่วนหัว	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
9	สีส่วนหัว	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
10	ดวงตา	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
11	สีดำ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
12	จมุก	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
13	จมูก	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
14	ปาก	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
15	คอ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
16	ลักษณะผิว	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
17	สีผิว	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
18	สัดส่วน ลักษณะ เพิ่มเติม	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
เครื่อง อุปกรณ์ การแต่งกาย (Costume)												
19	ภาพลักษณะ เครื่อง อุปกรณ์ เครื่องแต่งกายของหุ่นยนต์	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
20	ส่วนหัว	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
21	ส่วนลำตัว	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
22	ส่วนหัวไหล่	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
23	ส่วนแขน	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
24	ส่วนมือ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
25	ส่วนขา	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
26	ส่วนเท้า	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
27	อุปกรณ์ประจำกาย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
28	ตำแหน่งบนร่างกาย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
29	ลักษณะสีโดยรวม	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
30	ภาพลักษณะส่วนประกอบอื่นๆ	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
บุคลิกลักษณะภายใน (Personality)												
31	ความรู้	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
32	ทักษะความเชี่ยวชาญ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
33	จุดแข็ง	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
34	จุดอ่อน	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
35	ภาพ ลักษณะการแสดงสีหน้า อารมณ์ ท่าทาง(expression)	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
คุณลักษณะ / ความสามารถพิเศษ (Special Attributes) ของตัวแสดงหุ่นยนต์												
36	พลังทำลาย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
37	พลังปกป้อง	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
38	พลังเปลี่ยนแปลง	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
39	พลังสื่อสาร	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
40	พลังกาย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
41	พลังจิต	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
ส่วนที่ 2 : ลักษณะของอุปกรณ์ประกอบตัวแสดงหลัก :ด้านที่วิเคราะห์ 1)ลักษณะภายนอก(Form) 2)คุณสมบัติ/การใช้งาน(Function) 3)ลักษณะพิเศษ(Special Attributes) มีภาพลักษณะ												
1	ประเภทเครื่องแต่งกาย	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2	ประเภทชุดเกราะ / ชุดอวกาศ / เครื่องรบ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
3	ประเภทอาวุธประจำกาย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
4	ประเภทพาหนะ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
5	ประเภทยานบิน / ยานรบ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
6	ประเภทหุ่นยนต์	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
ส่วนที่ 2 : ลักษณะของฉากหลัก : ด้านที่วิเคราะห์ 1)ลักษณะภายนอก(Form) 2)คุณสมบัติ/การใช้งาน(Function) 3)ลักษณะพิเศษ(Special Attributes) มีภาพลักษณะ												
1	ฉากภายนอก	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2	ฉากภายใน	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
--------	-------	------------	------------	------------	------------	------------	---------------	------------------	--------------	---------------	------------------	--------------

ส่วนที่ 4 : วิเคราะห์การใช้สัญลักษณ์ และ สัญลักษณ์ความหมายในภาพยนตร์แอนิเมชัน (ระบุลักษณะ รูปสัญลักษณ์ และ สัญลักษณ์ความหมายที่พบ / นาทิ-วินาทีที่ปรากฏในภาพยนตร์) มีภาพลักษณะ												
ตัวแสดง : ลักษณะ / รายละเอียด ของลักษณะภายนอกที่สื่อความหมาย												
1	ชื่อ-ชื่อสกุล (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2	เพศ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
3	แหล่งที่มาของตัวแสดง (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
4	อาชีพ ตำแหน่ง (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
5	ทรงผม (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
6	สีผม (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
7	ลักษณะของเส้นผม (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
8	รูปใบหน้า (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
9	คิ้ว (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
10	ดวงตา (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้



ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
11	จมูก (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
12	ปาก (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
13	หู (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
14	รูปร่าง (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
15	ส่วนแขน - มือ (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
16	ส่วนขา - เท้า (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
17	ส่วนหน้าอก - ท้อง - เอว (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
18	สัดส่วน (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
19	ส่วนสูง (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
20	ความอ้วน-ผอม (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
21	โครงสร้างร่างกาย (ระบุ).....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
22	ตำแหน่งร่างกาย (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
23	เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย (ระบุ).....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
24	เครื่องประดับ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
25	เครื่องใช้ / ของส่วนตัว (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
26	กิริยา ท่าทาง นิสัย พฤติกรรมภายนอก(ระบุ).....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
27	คำพูด ภาษา การใช้เสียง (ระบุ).....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
28	อื่นๆ (ระบุ).....	+1	-1	-1	0	0	-1	-0.2	ไม่ได้	-1	-0.3	ไม่ได้

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1 (ป)	คะแนน 2 (ร)	คะแนน 3 (ณ)	คะแนน 4 (ท)	คะแนน 5 (ณ)	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
ตัวแสดง : ลักษณะ / รายละเอียด ของลักษณะภายในที่สื่อความหมาย												
29	ภูมิหลัง ประวัติ ความเป็นมาที่ไม่เปิดเผย (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
30	ความเกลียด - กลัว (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
31	ความชอบ - คลั่งไคล้ (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
32	ปมลึกในใจ (ระบุ).....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
33	สภาพจิตใจ การแสดงออกจากภายใน เช่น การแสดงอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ (ระบุ).....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
34	พลัง - ความสามารถพิเศษ (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
35	อื่นๆ (ระบุ).....	+1	0	0	0	0	1	0.2	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้
อุปกรณ์ประกอบ : ลักษณะ / รายละเอียด ของลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ที่สื่อความหมาย												
36	อาวุธปืน (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
37	อาวุธดาบ (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
38	อาวุธมีด (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
39	เครื่องยิงระเบิด / จรวด (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
40	รถถัง (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
41	เครื่องบินรบ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
42	อาวุธเชื้อโรค (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
43	อาวุธเคมี (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
44	อาวุธเลเซอร์ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
45	อาวุธนิวเคลียร์ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
46	หุ่นรบ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
47	อาวุธ - อื่นๆ (ระบุ).....	+1	0	0	0	0	1	0.2	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้
48	ยานพาหนะ - รถมอเตอร์ไซด์ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
49	ยานพาหนะ - รถยนต์ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
50	ยานพาหนะ - เรือ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
51	ยานพาหนะ - เครื่องบิน (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
52	ยานพาหนะ - ยานอวกาศ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
53	ยานพาหนะ - อื่นๆ (ระบุ).....	+1	0	0	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
54	ยานอวกาศ - ยานขนาดเล็ก (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
55	ยานอวกาศ - ยานขนาดใหญ่ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
56	ยานอวกาศ - ยานขนส่ง (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
57	ยานอวกาศ - ยานสำรวจ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
58	ยานอวกาศ - ยานอื่นๆ (ระบุ).....	+1	0	0	0	0	1	0.2	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้
59	เครื่องอุปกรณ์ - โทรศัพท์เคลื่อนที่ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
60	เครื่องอุปกรณ์ - คอมพิวเตอร์ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
61	เครื่องอุปกรณ์ - หุ่นยนต์ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
62	เครื่องอุปกรณ์ - ดาวเทียม (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
63	เครื่องอุปกรณ์ - ชุดเกราะ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
64	เครื่องอุปกรณ์ - อื่นๆ (ระบุ).....	+1	0	0	0	0	1	0.2	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
ลักษณะฉากหลัง : ลักษณะ / รายละเอียด ของลักษณะฉากหลังที่สื่อความหมาย												
65	ฉากภายนอก - เมืองขนาดใหญ่ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

66	ฉากภายนอก - เมืองขนาดเล็ก (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
67	ฉากภายนอก - หมู่บ้าน - ชนบท (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
68	ฉากภายนอก - เมืองร้าง - บ้านร้าง - ซากหักพัง(ระบุ)..	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
69	ฉากภายนอก - หิมะโปรย - พายุหิมะ(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
70	ฉากภายนอก - ผ่นต - ฟ้ายามรุ่ง - ฟ้าย่ำ(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
71	ฉากภายนอก - หมอก - ควีน (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
72	ฉากภายนอก - ไฟไหม้ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
73	ฉากภายนอก - ระเบิด (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
74	ฉากภายนอก - ป่า (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
75	ฉากภายนอก - ภูเขา (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
76	ฉากภายนอก - ถ้ำ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
77	ฉากภายนอก - ทะเล - มหาสมุทร (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
78	ฉากภายนอก - หมู่เกาะ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
79	ฉากภายนอก - ที่ราบลุ่ม (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
80	ฉากภายนอก - พื้นที่เกษตร (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
81	ฉากภายนอก - สวนสาธารณะ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
82	ฉากภายนอก - ทางสัญจร - ถนน (ระบุ).....	+1	0	0	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
83	ฉากภายนอก - สถานี - การจราจร(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้



ข้อที่	คำถาม	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย	ผล	รวม	เฉลี่ย	ผล
		1	2	3	4	5		5 ท่าน	5 ท่าน	3 ท่าน	3 ท่าน	3 ท่าน
84	ฉากภายนอก - การคมนาคม - ขนส่ง (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
85	ฉากภายนอก - หน่วยงาน - บริษัท - องค์กร(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
86	ฉากภายนอก - กองทัพ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
87	ฉากภายนอก - สนามรบ - การสู้รบ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
88	ฉากภายนอก - อวกาศ - จักรวาล(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
89	ฉากภายนอก - ดวงดาว(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
90	ฉากภายนอก - ดินแดนในจินตนาการ(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
91	ฉากภายนอก - อื่นๆ(ระบุ).....	+1	0	0	0	0	1	0.2	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้
92	ฉากภายใน - ภายในอาคาร - ตึก(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
93	ฉากภายใน - ภายในบ้าน - ห้อง(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
94	ฉากภายใน - ห้องทำงาน(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
95	ฉากภายใน - ห้องประชุม(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
96	ฉากภายใน - ห้องนอน(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
97	ฉากภายใน - ห้องนั่งเล่น(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
98	ฉากภายใน - ห้องครัว(ระบุ).....	+1	0	0	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
99	ฉากภายใน - บริษัท - ห้างร้าน - ร้านค้า(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
100	ฉากภายใน - ร้านอาหาร - เครื่องดื่ม - กาแฟ(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
101	ฉากภายใน - อุโมงค์ - ใต้ดิน(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
102	ฉากภายใน - ใต้น้ำ(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
103	ฉากภายใน - อื่นๆ(ระบุ).....	+1	0	0	0	0	1	0.2	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
104	ลักษณะฉาก- ช่วงเวลา(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
105	ลักษณะฉาก- สีสีน(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
106	ลักษณะฉาก- บรรยากาศ(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
107	ลักษณะฉาก- แสงเงา(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
108	ลักษณะฉาก- เหตุการณ์(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
109	ลักษณะฉาก- อื่นๆ(ระบุ).....	+1	0	0	0	0	1	0.2	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้
110	มุมมองฉาก- ระยะเวลา (ระยะใกล้-กลาง-ไกล)(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
111	มุมมองฉาก- มุมมองภาพ (สูง-ระดับสายตา-ต่ำ)(ระบุ)...	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
112	มุมมองฉาก- เทคนิคกล้องต่างๆ (ซูม-แพน- ฯลฯ)(ระบุ)...	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
113	มุมมองฉาก- อื่นๆ(ระบุ).....	+1	0	0	0	0	1	0.2	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้
ส่วนที่ 5 : วิเคราะห์การออกแบบบุคลิกลักษณะ ตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบตัวแสดงหลัก และ ฉากหลัง												
1	Formation	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2	Line	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
3	Color of Line	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
4	Color	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
5	Shading	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
6	Shape / Form	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
7	proportion	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
8	Texture / Pattern	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
	รวมคะแนนแต่ละท่าน	324	- 35.0	288	320	312						

หมายเหตุ

ผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการและการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 5 ท่าน ทำการประเมินแบบวิเคราะห์ ผู้วิจัยดำเนินการสรุปผลค่าคะแนนโดยการตัดค่าคะแนนรวมของผู้เชี่ยวชาญที่มากที่สุด (Max) และคะแนนรวมของผู้เชี่ยวชาญที่น้อยที่สุด (Min) ออก และนำค่าคะแนนรวมในช่วงกลางของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน มาทำการคิดคำนวณหาค่าเฉลี่ยเพื่อหาดัชนีความสอดคล้อง โดยตัดข้อคำถามที่มีค่าคะแนน IOC ต่ำกว่าระดับ 0.5 ออก

สรุปข้อคำถามที่มีค่าคะแนน IOC สูงกว่าระดับ 0.5 จำนวนทั้งสิ้น 312 ข้อ ผลของความสอดคล้องตรงตามเนื้อหา มีระดับความเชื่อมั่นสูงที่ระดับ = 0.94

ภาคผนวก ค

สรุปลำค่าคะแนน IOC แบบประเมินความพึงพอใจและแสดงความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อภาพผลงานการ
ออกแบบ


ระดับค่าคะแนนและความหมาย คือ ใช้ได้ = +1 ไม่แน่ใจ = 0 ปรับปรุง = -1

ข้อความ	ระดับคะแนนความสอดคล้อง IOC				
	ท่านที่ 1	ท่านที่ 1	ท่านที่ 1	รวม	เฉลี่ย
ส่วนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน	+1	+1	+1	3	1.0
1. เพศ	+1	+1	+1	3	1.0
1) ชาย	+1	+1	+1	3	1.0
2) หญิง	+1	+1	+1	3	1.0
3) เพศที่สาม	+1	+1	+1	3	1.0
2. ระดับการศึกษา	+1	+1	+1	3	1.0
1) ระดับมัธยมศึกษา	+1	+1	+1	3	1.0
2) ระดับ ปวช.	+1	+1	+1	3	1.0
3) ระดับ ปวส.	+1	+1	+1	3	1.0
4)ปริญญาตรี	+1	+1	+1	3	1.0
3. สถาบันการศึกษา (โปรดระบุ) จังหวัด.....	+1	+1	+1	3	1.0
4. ภูมิลำเนา จังหวัด (โปรดระบุ)	+1	+1	+1	3	1.0
ส่วนที่ 2 : ความพึงพอใจที่มีต่อภาพผลงานออกแบบ	+1	+1	+1	3	1.0
1. ด้านความสวยงาม	+1	+1	+1	3	1.0
1.1 ท่านมีความคิดเห็นว่า รูปร่างลักษณะ ของตัวแสดงดังต่อไปนี้ มีความสวยงาม มาก-น้อย เพียงใด	+1	+1	+1	3	1.0
1) ตัวแสดงพระเอก	+1	+1	+1	3	1.0
2) ตัวแสดงนางเอก	+1	+1	+1	3	1.0
3) ตัวแสดงเอเลี่ยน	+1	+1	+1	3	1.0
1.2 ท่านมีความคิดเห็นว่า รูปลักษณ์ใบหน้า ของตัวแสดง ดังต่อไปนี้ มีความสวยงาม มาก-น้อย เพียงใด	+1	+1	+1	3	1.0
1) ตัวแสดงพระเอก	+1	+1	+1	3	1.0
2) ตัวแสดงนางเอก	+1	+1	+1	3	1.0
3) ตัวแสดงเอเลี่ยน	+1	+1	0	2	0.6
1.3 ท่านมีความคิดเห็นว่า ชุดเครื่องแต่งกาย ของตัวแสดง ดังต่อไปนี้ มีความสวยงาม มาก-น้อย เพียงใด	+1	+1	+1	3	1.0
1) ตัวแสดงพระเอก	+1	+1	+1	3	1.0
2) ตัวแสดงนางเอก	+1	+1	+1	3	1.0
3) ตัวแสดงเอเลี่ยน	+1	+1	+1	3	1.0
1.4 ท่านมีความคิดเห็นว่า อุปกรณ์ประกอบ ของตัวแสดงดังต่อไปนี้ มีความสวยงาม มาก-น้อย เพียงใด	+1	+1	+1	3	1.0
1) เครื่องใช้ตัวแสดงพระเอก	+1	+1	+1	3	1.0
2) อาวุธตัวแสดงพระเอก	+1	+1	+1	3	1.0
3) ยานพาหนะตัวแสดงพระเอก	+1	+1	+1	3	1.0
4) เครื่องใช้ตัวแสดงนางเอก	+1	+1	+1	3	1.0
5) อาวุธตัวแสดงนางเอก	+1	+1	+1	3	1.0
6) ยานพาหนะตัวแสดงนางเอก	+1	+1	+1	3	1.0
7) เครื่องใช้ตัวแสดงเอเลี่ยน	+1	+1	+1	3	1.0
8) อาวุธตัวแสดงเอเลี่ยน	+1	+1	+1	3	1.0
9) ยานพาหนะตัวแสดงเอเลี่ยน	+1	+1	+1	3	1.0
1.5 ท่านมีความคิดเห็นว่า ลักษณะฉากหลัง ดังต่อไปนี้ มีความสวยงาม มาก-น้อย เพียงใด	+1	+1	+1	3	1.0
1) ฉากภายนอก	+1	+1	+1	3	1.0
2) ฉากภายใน	+1	+1	+1	3	1.0
3) ฉากในความคิด	+1	+1	+1	3	1.0

ข้อคำถาม	ระดับคะแนนความสอดคล้อง IOC				
	ท่านที่ 1	ท่านที่ 1	ท่านที่ 1	รวม	สรุป
2. ด้านความเป็นแนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์และการต่อสู้	+1	+1	0	2	0.6
ท่านมีความคิดเห็นว่า ลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และ ฉากหลัง ดังต่อไปนี้ มี ความเหมาะสมกับแนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์และการต่อสู้ มาก-น้อย เพียงใด	+1	+1	0	2	0.6
1) ตัวแสดงพระเอก	+1	+1	0	2	0.6
2) ตัวแสดงนางเอก	+1	+1	0	2	0.6
3) ตัวแสดงเอเลี่ยน	+1	+1	0	2	0.6
4) เครื่องใช้อุปกรณ์ประกอบตัวแสดง	+1	+1	0	2	0.6
5) อาวุธตัวแสดง	+1	+1	0	2	0.6
6) ยานพาหนะตัวแสดง	+1	+1	0	2	0.6
7) ฉากภายนอก	+1	+1	0	2	0.6
8) ฉากภายใน	+1	+1	0	2	0.6
9) ฉากในความคิด	+1	+1	0	2	0.6
3. ด้านความมีลักษณะความเป็นไทย	+1	+1	0	2	0.6
ท่านมีความคิดเห็นว่า ลักษณะตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบ และ ฉากหลัง ดังต่อไปนี้ สื่อแสดงถึง ลักษณะความเป็นไทย มาก-น้อย เพียงใด	+1	+1	0	2	0.6
1) โครงร่างตัวแสดงพระเอก	+1	+1	+1	3	1.0
2) ส่วนใบหน้าตัวแสดงพระเอก	+1	+1	+1	3	1.0
3) โครงร่างตัวแสดงนางเอก	+1	+1	+1	3	1.0
4) ส่วนใบหน้าตัวแสดงนางเอก	+1	+1	+1	3	1.0
5) เครื่องใช้อุปกรณ์ประกอบตัวแสดง	+1	+1	0	2	0.6
6) อาวุธตัวแสดง	+1	+1	0	2	0.6
7) ยานพาหนะตัวแสดง	+1	+1	+1	3	1.0
8) ฉากภายนอก	+1	+1	+1	3	1.0
9) ฉากภายใน	+1	+1	+1	3	1.0
10) ฉากในความคิด	+1	+1	+1	3	1.0
รวมค่าคะแนน	64	64	47.74	175.7	57.49
ค่าเฉลี่ย	1	1	0.74	2.74	0.89

ภาคผนวก ง

A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of Requirements for the Degree of Doctor of Fine and Applied Arts Program in Fine and Applied Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University. Academic year 2013




THESIS EXHIBITION

CHARACTERS DESIGN

FOR ANIMATED FILM PRODUCTION IN SCIENCE FICTION GENRE BY SEMIOTICS THEORY

Present : Niphon Kunaruck
Advisor : Assoc. prof. Dr. Suppakorn Disatapundhu



21 - 25 March 2014
At KKU Complex
Khon Kaen University, Thailand.
31 March - 5 April 2014
At 1st Floor, Faculty of Fine and Applied Arts,
Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand.

ภาพโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ภาพโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์
CHULALONGKORN UNIVERSITY





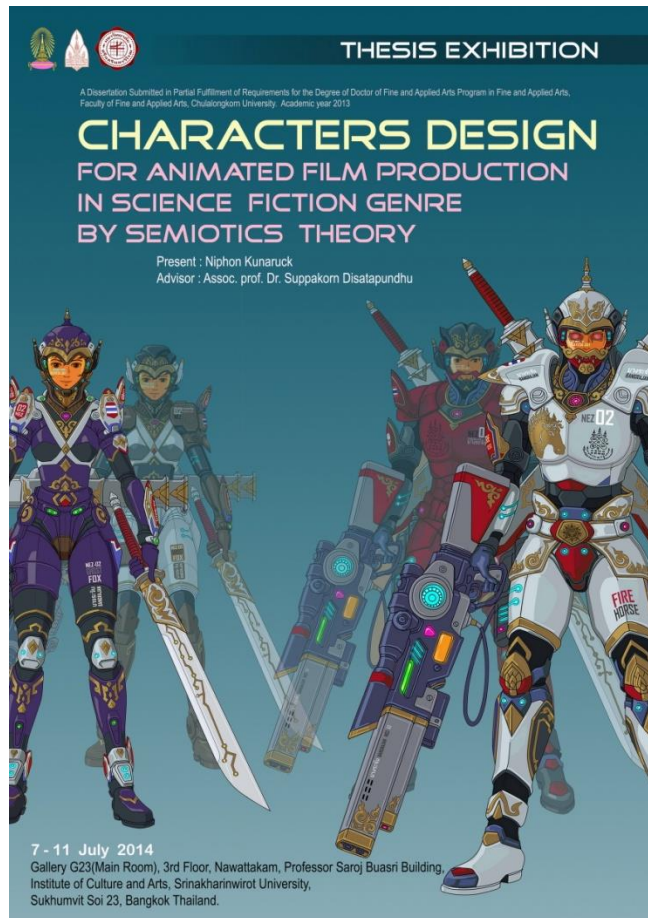
ภาพกิจกรรมนิทรรศการเผยแพร่ผลงานการออกแบบ และการประเมินผลความพึงพอใจของผู้ชม
กลุ่มเป้าหมาย

นิทรรศการระหว่างวันที่ 22 - 24 มีนาคม พ.ศ. 2557

ณ ศูนย์อาหารและบริการ(คอมเพล็กซ์) มหาวิทยาลัยขอนแก่น



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

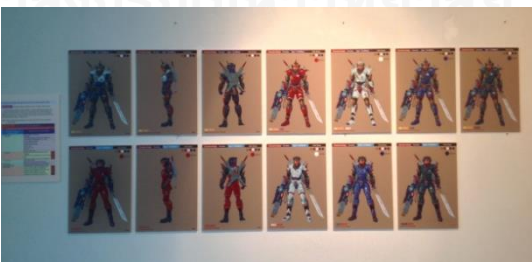
นิทรรศการเผยแพร่ผลงานวิทยานิพนธ์

ระหว่างวันที่ 7 - 11 กรกฎาคม พ.ศ. 2557

ณ แกลอรี G23 ชั้น 3 อาคารนวัตกรรม ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ







นิทรรศการเผยแพร่ผลงานวิทยานิพนธ์

ระหว่างวันที่ 7 - 11 กรกฎาคม พ.ศ. 2557

ณ แกลอรี G23 ชั้น 3 อาคารนวัตกรรม ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



ภาคผนวก


จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก ก
รายการ ข้อมูลและรายละเอียดของภาพยนตร์แอนิเมชันประชากรและกลุ่มตัวอย่างวิจัย


จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายการ ข้อมูลและรายละเอียดของภาพยนตร์แอนิเมชันประชากรและกลุ่มตัวอย่างวิจัย

ลำดับ	ข้อมูลสถิติ	ข้อมูลรายละเอียด	เรื่องย่อ
1	<p>Rating อันดับที่ 1</p>  <p>Statistics Score: 9.06 (scored by 33,453 users) Ranked: #7 Popularity: #138 Members: 54,264</p>	<p>Suzumiya Haruhi no Shoushitsu (2010)</p> <p>Information</p> <p>Type: Movie Duration: 2 hr. 42 min. Aired: Feb 6, 2010 Genres: Comedy, Mystery, Romance, School, <u>Sci-Fi</u>, Supernatural Rating: PG-13 - Teens 13 or older Producers: Kyoto Animation, Kadokawa Shoten, Bandai Entertainment Director: Ishihara, Tatsuya / Takemoto, Yasuhiro</p>	<p>Synopsis :</p> <p>It is mid-december, and SOS Brigade chief Haruhi Suzumiya announces that the Brigade is going to hold a Christmas party in their clubroom, with Japanese hotpot for dinner. The brigade members Kyon, Yuki Nagato, Mikuru Asahina and Itsuki Koizumi start preparing everything for the party, such as costumes and decorations. But a couple of days later, Kyon arrives at school only to find that Haruhi is missing. Not only that, but Mikuru claims she has never known Kyon before, Koizumi is also missing, and Yuki has become the sole member of the literature club. The SOS Brigade seems to have never existed, nor has Haruhi Suzumiya. No one in the school has ever heard about her... except for Kyon. (Source: ANN)</p>

<p>2</p>	<p>Rating อันดับที่ 2</p>  <p>Statistics Score: 8.92 (scored by 25,096 users) Ranked: #9 Popularity: #227 Members: 41,351</p>	<p>Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance (2009)</p> <p>Information Type: Movie Duration: 1 hr. 52 min. Aired: Jun 27, 2009 Producers: Gainax, Studio Khara, FUNimation Entertainment, The Klock Worx Genres: Action, Mecha, Sci-Fi Rating: R - 17+ (violence & profanity)</p>	<p>Synopsis :</p> <p>In the earliest battles against the monstrous Angels, young Eva pilots Shinji and Rei were forced to carry humanity's hopes on their shoulders. Now, with the deadly onslaught of the Angels escalating and the apocalyptic Third Impact looming, Shinji and Rei find their burden shared by two new Eva pilots, the fiery Asuka and the mysterious Mari. Maneuvering their enormous Eva machines into combat, the four young souls fight desperately to save mankind from the heavens — but will they be able to save themselves? (Source: Funimation)</p>
----------	---	---	---

ลำดับ	ข้อมูลสถิติ	ข้อมูลรายละเอียด	เรื่องย่อ
3	<p>Rating อันดับที่ 5</p>  <p>Statistics Score: 8.75¹ (scored by 11364 users) Ranked: #25² Popularity: #547 Members: 21,478</p>	<p>Tengen Toppa Gurren Lagann : Movie 2 (2009)</p> <p>Information Type: Movie Duration: 2 hr. 5 min. Aired: Apr 22, 2009 Producers: Gainax, Aniplex, Aniplex of America^L Genres: Action, Mecha, <u>Sci-Fi</u>, <u>Space</u>, Super Power Rating: R+ - Mild Nudity Director : Otsuka, Masahiko</p>	<p>Synopsis :</p> <p>Valiantly persevering through the traumatic aftermath of Kamina's death, Team Dai-Gurren collectively destroys the Four Generals and finally reaches Teppelin, the royal capital, where Simon wins a fierce battle against the Spiral King, Lordgenome. Seven years have passed after the battle of Teppelin...Humans have since reclaimed the surface of the earth and enjoy an unprecedented period of peace and prosperity. However, humanity's increasing population growth triggers the sudden emergence of an unknown, powerful enemy..... (Source: Official US Website)</p>
4	<p>Rating อันดับที่ 12</p>	<p>Eve no Jikan (Movie) Time of Eve (2010)</p> <p>Information Type: Movie Duration: 1 hr. 46 min. Aired: Mar 6, 2010 Producers: Studio Rikka, Directions, Code</p>	<p>Synopsis :</p> <p>The movie version is the complete version of the story. Sometime in future Japan, androids have been involved in every aspect of peoples lives. One day, upon checking</p>

	 <p>Statistics Score: 8.59¹ (scored by 7190 users) Ranked: #46² Popularity: #838 Members: 14,520</p>	<p>Genres: Sci-Fi, Slice of Life Rating: PG-13 - Teens 13 or older Director, Original Creator, Screenplay: Yoshiura, Yasuhiro Character Design, Animation Director : Chayama, Ryusuke</p>	<p>his android's behavioral log, Rikuo, a student, noticed his android's returning times have been odd recently. With his friend Masaki, they found out the place where his android, Sammy, have been visiting: a small cafe called Eve no Jikan where androids and human are not seen as different. Upon talking with the "people" in the cafe and discovering more of Sammy's behavior, Rikuo changed his view about androids and treat them as friends rather than tools. At the same time, elsewhere in Japan, the Ethics committee is trying to impose policies to reduce the involvement and use of androids in society. Source: ANN)</p>
--	---	--	--

ลำดับ	ข้อมูลสถิติ	ข้อมูลรายละเอียด	เรื่องย่อ
5	Rating อันดับที่ 15	<p>Summer Wars(2009)</p> <p>Information Type: Movie Duration: 1 hr. 54 min. Aired: Aug 1, 2009</p>	<p>Synopsis :</p> <p>When timid eleventh-grader and math genius Kenji Koiso is asked by older student and secret crush Natsuki to come</p>



Statistics

Score: 8.56¹
 (scored by 32406 users)
 Ranked: #54²
 Popularity: #176
 Members: 48,487

Producers: [Madhouse Studios](#), [VAP](#), [Yomiuri Telecasting Corporation](#), [FUNimation Entertainment](#)^L, [Kadokawa Shoten](#), [Warner Bros.](#)

Genres: [Comedy](#), [Sci-Fi](#)


Rating: PG-13 - Teens 13 or older



Director, Original Creator: [Hosoda, Mamoru](#)

Character Design : [Sadamoto, Yoshiyuki](#)

with her to her family's Nagano home for a summer job, he agrees without hesitation. Natsuki's family, the Jinnouchi clan, dates back to the Muromachi era (1336 to 1573), and they've all come together to celebrate the 90th birthday of the spunky matriarch of the family, Sakae. That's when Kenji discovers his "summer job" is to pretend to be Natsuki's fiance and dance with her at the birthday celebration. As Kenji attempts to keep up with Natsuki's act around her family, he receives a strange math problem on his cell phone which, being a math genius, he can't resist solving. As it turns out, the solution to the mysterious equation causes Oz, the program that controls nearly every aspect of life to be hacked into, it's up to Kenji and his new "family" to stop the hacker before it's too late. (Source: twitchfilm.net)

6	Rating อันดับที่ 16	Red line(2009) Information Type: Movie Duration:	Synopsis : Redline is about the biggest and most deadly racing
---	---------------------	---	---

	 <p>Statistics Score: 8.49¹ (scored by 10049 users) Ranked: #61² Popularity: #908 Members: 16,083</p>	<p>1 hr. 42 min. Aired: Aug 14, 2009 Producers: Madhouse Studios, Anchor Bay Films^L Genres: Cars, Sports, Space Rating: R+ - Mild Nudity Director, Storyboard, Mechanical Design, Character Design, Key Animation, Animation Director : Koike, Takeshi Sound Director, Script, Mechanical Design, Original Creator, Character Design : Ishii, Katsuhito</p>	<p>tournament in the universe. Only held once every five years, everyone wants to stake their claim to fame, including JP, a reckless dare-devil driver oblivious to speed limits with his ultra-customized car - all the while, organized crime and militaristic governments want to leverage the race to their own ends. Amongst the other elite rival drivers in the tournament, JP falls for the alluring Sonoshee - but will she prove his undoing, or can a high speed romance survive a mass destruction race? (Source: Anchor Bay Films)</p>
--	--	--	---

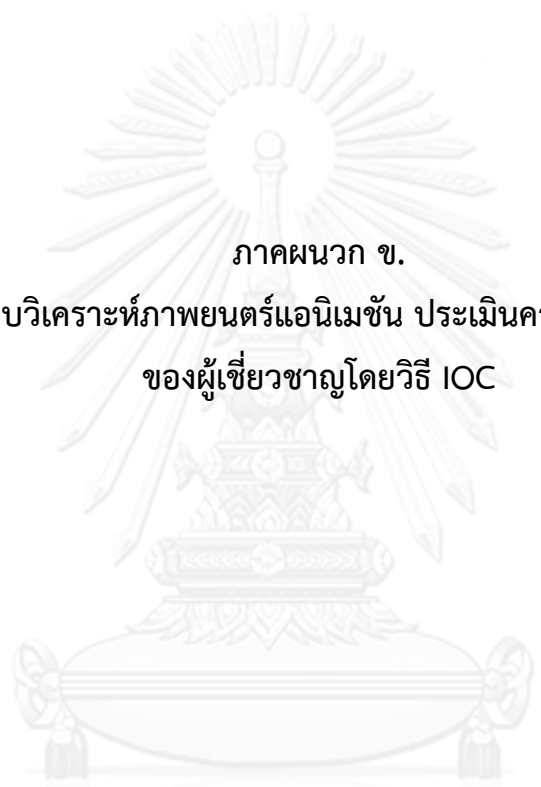
ลำดับ	ข้อมูลสถิติ	ข้อมูลรายละเอียด	เรื่องย่อ
7	<p>Rating อันดับที่ 42</p>  <p>Statistics Score: 8.25¹ (scored by 2717 users) Ranked: #199² Popularity: #1586 Members: 6,458</p>	<p>Macross Frontier: Sayonara no Tsubasa (2011)</p> <p>Information Type: Movie Duration: 1 hr. 54 min. Aired: Feb 26, 2011 Producers: Satelight, 8bit Genres: Action, Mecha, Music, Romance, <u>Sci-Fi</u> Rating: R - 17+ (violence & profanity) Director: Kawamori, Shoji</p>	<p>Synopsis :</p> <p>Second Macross Frontier movie.</p> <p>Picking up from where the previous movie left off, Ranka's star career flourishes while Sheryl's health rapidly deteriorates after collapsing during a live performance. At the same time, separate factions are maneuvering behind the scenes seeking to control the Vajra horde by utilizing the singing abilities of the two songstresses. As the entire Macross Frontier fleet begins to wage the final war on the Vajra, Alto finally makes a choice between Ranka and Sheryl. (Source: ANN)</p>
8	<p>Rating อันดับที่ 67</p> 	<p>Sora no Otoshimono: Tokeijikake no Angeloid(2011) English: Heaven's Lost Property the Movie: The Angeloid of Clockwork</p> <p>Information</p>	<p>Synopsis :</p> <p>Movie adaptation of the Sora no Otoshimono manga, based on Kazane Hiyori's arc.</p> <p>A short flashback of what happened in prequel of</p>

	<p>Statistics Score: 8.14¹ (scored by 2866 users) Ranked: #327² Popularity: #1510 Members: 8,708</p>	<p>Type: Movie Duration: 1 hr. 36 min. Aired: Jun 25, 2011 Producers: AIC A.S.T.A., FUNimation Entertainment^L Genres: Comedy, Ecchi, Sci-Fi, Shounen, Supernatural Rating: PG-13 - Teens 13 or older Director: Saitou, Hisashi / Yanagisawa, Tetsuya</p>	<p>Heaven's Lost Property series until there's an Angel, Hiyori Kazane who is dreaming while her real body is in heaven. She had a crush on the main protagonist, Tomoki Sakurai who fight until the end where the world has memory about Hiyori erased when she died in her dream and returned to her real body. She wanted to return to her dream so much that she got modified into an Angeloid of Clockwork by heaven's master but got back consciousness with help of Tomoki. However, it was not enough to save her life. (Source: ANN)</p>
--	--	--	---

ลำดับ	ข้อมูลสถิติ	ข้อมูลรายละเอียด	เรื่องย่อ
9	<p>Rating อันดับที่ 126</p>  <p>Statistics Score: 7.851 (scored by 237 users)</p>	<p>Ghost in the Shell: Solid State Society (2011)</p> <p>Information Type: Movie Duration: Unknown Aired: Mar 26, 2011 Producers: Production I.G Genres: Mystery, Mecha, Sci-Fi, Military, Police, Seinen Rating: R - 17+ (violence</p>	<p>Synopsis :</p> <p>A.D. 2034. It has been two years since Motoko Kusanagi left Section 9. Togusa is now the new leader of the team, that has considerably increased its appointed personnel. The expanded new Section 9 confronts a rash of complicated incidents, and investigations reveal that an ultra-wizard hacker</p>

	<p>Ranked: #6652 Popularity: #3254 Members: 1,186</p>	<p>& profanity) Director: Kenji Kamiyama Original Character Design: Hajime Shimomura Character Design: Takayuki Goto, Tetsuya Nishio</p>	<p>nicknamed the "Puppet Master" is behind the entire series of events. (Source: ANN)</p>
10	<p>Rating อันดับที่ 127</p>  <p>Statistics Score: 7.78¹ (scored by 383 users) Ranked: #658² Popularity: #3521 Members: 785</p>	<p>Keroro Gunsou Movie 3 (2008)</p> <p>Information Type: Movie Episodes: 1 Status: Finished Airing Aired: Mar 1, 2008 Producers: Sunrise, Kadokawa Pictures Japan Genres: Comedy, Sci-Fi, Shounen Duration: 1 hr. 35 min. Rating: PG - Children</p>	<p>Synopsis :</p> <p>The movie begins with Fuyuki Hinata and the Keroro Platoon exploring an abandoned temple in the mountaintop city of Machu Picchu in Peru. While on the exploration, Keroro accidentally sets off a trap, and by chance they find a hidden chamber with a large blue crystal in the center, on a stand that has a key in it. Keroro leans on the key, causing the room to activate a mysterious machine, this caused the entire temple to shake. As soon as the group realized what was happening, they run out of the room. While running, Keroro accidentally loses his Kero Ball while Fuyuki catches a fleeting glimpse of a glowing young woman as he is running out, and tells Keroro that there was a girl in the room, but he is forced to leave the room before he can say anything else. The group successfully escapes,</p> <p>(Source: AniDB)</p>

ที่มาภาพ : www.google.com, Wikipedia.org



ภาคผนวก ข.

: ค่าคะแนนแบบวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชัน ประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหา
ของผู้เชี่ยวชาญโดยวิธี IOC

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

: ค่าคะแนนแบบวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชัน ประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหา
ของผู้เชี่ยวชาญโดยวิธี IOC

ค่าคะแนนความสอดคล้องเหมาะสม คือ +1 หมายถึง ถ้าแน่ใจว่าคำถามตรงกับจุดประสงค์ / 0 หมายถึง ถ้าไม่แน่ใจว่าคำถามตรงกับจุดประสงค์ / -1 หมายถึง ถ้าแน่ใจว่าคำถามไม่ตรงกับจุดประสงค์

ข้อที่	คำถาม	คะแนน ชุดที่ 1	คะแนน ชุดที่ 2	คะแนน ชุดที่ 3	คะแนน ชุดที่ 4	คะแนน ชุดที่ 5
ส่วนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไปและรายละเอียดของภาพยนตร์แอนิเมชัน						
1	ชื่อเรื่อง	+1	0	+1	+1	+1
2	ช่วงปีที่ผลิต	+1	0	+1	+1	+1
3	ความยาว	+1	-1	+1	+1	+1
4	รูปแบบ / ลักษณะของแอนิเมชัน	+1	+1	+1	+1	+1
5	Genre : Key Genre	+1	-1	+1	+1	+1
6	Sub Genre	+1	-1	+1	+1	+1
7	Theme	+1	+1	+1	+1	+1
8	ลักษณะของโครงสร้างการเล่าเรื่อง	+1	+1	+1	0	0
ส่วนที่ 2 : บุคลิกลักษณะของตัวแสดงหลัก : 1) แบบวิเคราะห์ที่ใช้กับตัวแสดงที่เป็นมนุษย์ และ แอนดรอยด์						
บุคลิกลักษณะภายนอก (Form)						
1	บทบาทตัวแสดง	+1	+1	+1	+1	+1
2	ชื่อตัวแสดง	+1	+1	+1	+1	+1
3	ลักษณะภาพ / กลุ่มสีส่วนศีรษะและ ใบหน้าตัวแสดง	+1	0	+1	+1	+1
4	ชื่อแบบ(อ้างอิงตามเขตกลุ่มประเทศ)	+1	-1	+1	+1	+1
5	วัย	+1	+1	+1	0	+1
6	อาชีพ	+1	-1	+1	+1	+1
7	ตำแหน่ง	+1	-1	+1	+1	+1
8	หน้าที่	+1	-1	+1	+1	+1

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
9	เชื้อชาติ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
10	สัญชาติ	+1	-1	0	0	+1	1	0.2	ไม่ได้	1	0.3	ไม่ได้
11	ศาสนา	+1	-1	+1	-1	+1	1	0.2	ไม่ได้	1	0.3	ไม่ได้
12	ระดับการศึกษา	+1	-1	+1	0	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
13	กลุ่มเลือด	+1	-1	0	-1	+1	0	0.0	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้
14	ลักษณะทรงผม	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
15	ความยาวผม	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
16	สีผม	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
17	รูปร่าง	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
18	ดวงตา	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
19	สีตา	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
20	คิ้ว	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
21	จมูก	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

22	ทหนด	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
23	สีทหนด	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
24	เครา	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
25	สีเครา	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
26	ปาก	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
27	สีผิว	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
28	คอ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
เครื่อง อุปกรณ์ การแต่งกาย (Costume)												
29	ภาพลักษณะการแต่งกาย / กลุ่มสีเครื่องแต่งกาย	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
30	ลักษณะเสื้อ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
31	สีเสื้อ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
32	ลักษณะกางเกง	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
33	สีกางเกง	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
34	ลักษณะกระโปรง (สำหรับตัวแสดงเพศหญิง)	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
35	สีกระโปรง (สำหรับตัวแสดงเพศหญิง)	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
36	ลักษณะเข็มขัด	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
37	สีเข็มขัด	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
38	ลักษณะรองเท้า	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
39	สีรองเท้า	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
40	เครื่องประดับ	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
41	อุปกรณ์ประจำกาย	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
42	ตำแหน่งบนร่างกาย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
บุคลิกลักษณะภายใน (Personality)												
43	ความรู้	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
44	ทักษะความเชี่ยวชาญ	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
45	ลักษณะนิสัย	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
46	ปมในใจ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5
47	พฤติกรรมที่มีกกระทำ	+1	0	+1	+1	+1
48	จุดแข็ง	+1	+1	+1	+1	+1
49	จุดอ่อน	+1	0	+1	+1	+1
50	สิ่งที่เกลียด - กลัว	+1	0	+1	+1	+1
*51	สิ่งที่ชอบ-คลั่งไคล้	+1	0	+1	+1	+1
52	ความต้องการ(need)	+1	+1	0	+1	+1

53	ภาพลักษณะการแสดงสีหน้า อารมณ์ ท่าทาง(expression)	+1	0	+1	+1	+1
คุณลักษณะ / ความสามารถพิเศษ (Special Attributes)						
54	พลังทำลาย	+1	0	+1	+1	+1
55	พลังปกป้อง	+1	-1	+1	+1	+1
56	พลังเปลี่ยนแปลง	+1	-1	+1	+1	+1
57	พลังสื่อสาร	+1	-1	+1	+1	+1
58	พลังกาย	+1	0	+1	+1	+1
*59	พลังจิต	+1	0	+1	+1	+1
ส่วนที่ 2 : บุคลิกลักษณะของตัวแสดงหลัก : 2) แบบวิเคราะห์หันใช้กับตัวแสดงที่เป็น สัตว์เลี้ยง / สัตว์ทั่วไป						
บุคลิกลักษณะภายนอก (Form)						
60	บทบาทตัวแสดงสัตว์	+1	0	+1	+1	+1
61	ชื่อตัวแสดงสัตว์	+1	-1	+1	+1	+1
62	ลักษณะภาพ ส่วนศีรษะ/ โครงสร้าง ตัวแสดงสัตว์ และ กลุ่มสี	+1	0	+1	+1	+1
63	ชื่อแบบ(อ้างอิงตามเขตกลุ่มประเทศ)	+1	-1	+1	+1	+1
64	วัย	+1	-1	+1	0	+1

ข้อ ที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	เฉลี่ย 3 ท่าน	ผล 3 ท่าน
65	เพศ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
66	สายพันธุ์	+1	0	0	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
67	หน้าที่	+1	0	+1	-1	+1	2	0.4	ไม่ได้	1	0.3	ไม่ได้
68	สี	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
69	รูปหน้า	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
70	ดวงตา	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
71	สีดำ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
72	จมูก	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
73	สีจมูก	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
74	ปาก	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
75	คอ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
76	ขนาดตัว	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
เครื่อง อุปกรณ์ การแต่งกาย (Costume) ของตัวแสดงสัตว์												
77	ภาพ ลักษณะ เครื่องแต่ง กาย อุปกรณ์ ประกอบ ตัวแสดง สัตว์	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
78	อุปกรณ์ ประกอบ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
79	เครื่องแต่ง กาย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
บุคลิกลักษณะภายใน (Personality) ของตัวแสดงสัตว์												
80	ลักษณะ นิสัย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
81	พฤติกรรม ที่ชอบทำ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

82	สิ่งที่เกลียด - กลัว	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
*83	สิ่งที่ชอบ - คลั่งไคล้	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

394

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ท่าน	เฉลี่ย 5 ท่าน	ผล 5 ท่าน	รวม 3 ท่าน	3 ท่าน	3 ท่าน
84	ภาพลักษณะการแสดงอารมณ์ สีหน้า ท่าทาง (Expression) ของตัวแสดงสัตว์	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
คุณลักษณะ / ความสามารถพิเศษ (Special Attributes) ของตัวแสดงสัตว์												
85	หลังทำลาย	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
86	หลังปกป้อง	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
87	หลังเปลี่ยนแปลง	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
88	หลังสื่อสาร	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
89	หลังกาย	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
90	หลังจิต	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
ส่วนที่ 2 : บุคลิกลักษณะของตัวแสดงหลัก : 3) แบบวิเคราะห์นี้ใช้กับตัวแสดงที่เป็น เอเลี่ยน อสูรกาย มนุษย์ก่อกลายพันธุ์												
บุคลิกลักษณะภายนอก (Form)												
1	บทบาทตัวแสดง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2	ชื่อตัวแสดง	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
3	ลักษณะภาพ / กลุ่มสี ส่วนศีรษะและ ใบหน้า ตัวแสดงเอเลี่ยน	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
4	ชื่อแบบ(อ้างอิงตาม เขตกลุ่มประเทศ)	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
5	วัย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
6	เพศ	+1	0	0	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
7	ที่มา	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
8	หน้าที่	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
9	ลักษณะทรงผม	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
10	ความยาวผม	+1	-1	0	-1	+1	0	0.0	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	5
11	สีผม	+1	-1	+1	0	+1	
12	รูปหน้า	+1	-1	+1	+1	+1	
13	ดวงตา	+1	-1	+1	+1	+1	
14	สีดำ	+1	-1	+1	+1	+1	
15	คิ้ว	+1	-1	+1	+1	+1	
16	จมูก	+1	-1	+1	+1	+1	
17	หนวด	+1	-1	0	+1	+1	
18	สีหนวด	+1	-1	0	+1	+1	
19	เครา	+1	-1	0	+1	+1	
20	สีเครา	+1	-1	0	+1	+1	

21	ปาก	+1	-1	+1	+1	+1	
22	สีผิว	+1	-1	+1	+1	+1	
23	คอ	+1	-1	0	+1	+1	
24	ภาพลักษณ์ โครงสร้าง ร่างกาย และกลุ่มสี	+1	0	+1	+1	+1	
เครื่อง อุปกรณ์ การแต่งกาย (Costume)							
25	ภาพลักษณ์ เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ และกลุ่มสี	+1	-1	+1	+1	+1	
26	การสวมเครื่องแต่งกาย	+1	-1	+1	+1	+1	
27	ลักษณะเสื้อ	+1	-1	+1	+1	+1	
28	สีเสื้อ	+1	-1	+1	+1	+1	
29	ลักษณะกางเกง	+1	-1	+1	+1	+1	
30	สีกางเกง	+1	-1	+1	+1	+1	

ข้อ ที่	คำถาม	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	รวม	เฉลี่ย	ผล	รวม	เฉลี่ย	ผล
		1	2	3	4	5	5 ท่าน	5 ท่าน	5 ท่าน	3 ท่าน	3 ท่าน	3 ท่าน
31	ลักษณะกระโปรง (สำหรับตัวแสดง เพศหญิง)	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
32	สีกระโปรง (สำหรับตัวแสดง เพศหญิง)	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
33	ลักษณะเข็มขัด	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
34	สีเข็มขัด	+1	-1	0	+1	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
35	ลักษณะรองเท้า	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
*36	สีรองเท้า	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
37	เครื่องประดับ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
38	อุปกรณ์ประจำกาย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
39	ตำแหน่งร่างกาย	+1	-1	+1	0	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
บุคลิกลักษณะภายใน (Personality) ของตัวแสดงเอเลี่ยน												
40	ความรู้	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
41	ทักษะความเชี่ยวชาญ	+1	-1	+1	0	+1	2	0.4	ไม่ได้	2	0.6	ใช้ได้
42	ลักษณะนิสัย	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
43	ปมในใจ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
44	พฤติกรรมที่มีกกระทำ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
45	จุดแข็ง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
46	จุดอ่อน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
47	สิ่งที่เกลียด - กลัว	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
48	สิ่งที่ชอบ-คลั่งไคล้	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
49	ความต้องการ (need)	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
50	ภาพลักษณ์การ แสดงสีหน้า อารมณ์ ท่าทาง (expression)	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

ข้อที่	คำถาม	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน
		1	2	3	4	5	5
คุณลักษณะ / ความสามารถพิเศษ (Special Attributes)ของตัวแสดงเอเลี่ยน							

32	ทักษะความเชี่ยวชาญ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
33	จุดแข็ง	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
34	จุดอ่อน	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
35	ภาพ ลักษณะการ แสดงสีหน้า อารมณ์ ท่าทาง (expression)	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
คุณลักษณะ / ความสามารถพิเศษ (Special Attributes) ของตัวแสดงหุ่นยนต์												
36	พลังทำลาย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
37	พลังปกป้อง	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
38	พลังเปลี่ยนแปลง	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
39	พลังสื่อสาร	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
40	พลังกาย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
41	พลังจิต	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
ส่วนที่ 2 : ลักษณะของอุปกรณ์ประกอบตัวแสดงหลัก :ด้านที่วิเคราะห์ 1)ลักษณะภายนอก(Form) 2)คุณสมบัติ/ การใช้งาน(Function) 3)ลักษณะพิเศษ(Special Attributes) มีภาพลักษณะ												
1	ประเภทเครื่องแต่ง กาย	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2	ประเภทชุดเกราะ / ชุดอวกาศ / เครื่องรบ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
3	ประเภทอาวุธประจำ กาย	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
4	ประเภทพาหนะ	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
5	ประเภทยานบิน / ยานรบ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
6	ประเภทหุ่นยนต์	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
ส่วนที่ 2 : ลักษณะของฉากหลัก : ด้านที่วิเคราะห์ 1)ลักษณะภายนอก(Form) 2)คุณสมบัติ/การใช้งาน (Function) 3)ลักษณะพิเศษ(Special Attributes) มีภาพลักษณะ												
1	ฉากภายนอก	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2	ฉากภายใน	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

400

ข้อที่	คำถาม	คะแนน				
		1	2	3	4	5
ส่วนที่ 4 : วิเคราะห์การใช้สัญลักษณ์ และ สัญลักษณ์ความหมายในภาพยนตร์แอนิเมชัน (ระบุลักษณะ รูปสัญลักษณ์ และ สัญลักษณ์ความหมายที่ ตัวแสดง : ลักษณะ / รายละเอียด ของลักษณะภายนอกที่สื่อความหมาย						
1	ชื่อ-ชื่อสกุล (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1
2	เพศ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1
3	แหล่งที่มาของตัวแสดง (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1
4	อาชีพ ตำแหน่ง (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1
5	ทรงผม (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1
6	สีผม (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1
7	ลักษณะของเส้นผม (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1
8	รูปใบหน้า (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1
9	คิ้ว (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1
10	ดวงตา (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม คะแนน	เฉลี่ย 5 ทำ คะแนน	ผล 5 ทำ คะแนน	รวม คะแนน	เฉลี่ย 3 ทำ คะแนน	ผล 3 ทำ คะแนน
11	จมูก (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
1 2	ปาก (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
1 3	หู (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
1 4	รูปร่าง (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
1 5	ส่วนแขน - มือ (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
1 6	ส่วนขา - เท้า (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
1 7	ส่วนหน้าอก - ท้อง - เอว (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
1 8	สัดส่วน (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
1 9	ส่วนสูง (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2 0	ความอ้วน-ผอม (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2 1	โครงสร้างร่างกาย (ระบุ).....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

2	ตำหนิบนร่างกาย (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2	เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย (ระบุ).....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2	เครื่องประดับ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2	เครื่องใช้ / ของส่วนตัว (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2	กิริยา ท่าทาง นิสัย พฤติกรรม ภายนอก(ระบุ).....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2	คำพูด ภาษา การใช้เสียง (ระบุ).....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2	อื่นๆ (ระบุ).....	+1	-1	-1	0	0	-1	-0.2	ไม่ได้	-1	-0.3	ไม่ได้

ข้อที่	คำถาม	คะแนน 1 (ป)	คะแนน 2 (ร)	คะแนน 3 (ณ)	คะแนน 4 (ท)	คะแนน 5 (ณ)	รวม 5 ทำ น	เฉลี่ย 5 ทำ น	ผล 5 ทำ น	รวม 3 ทำ น	เฉลี่ย 3 ทำ น	ผล 3 ทำ น
ตัวแสดง : ลักษณะ / รายละเอียด ของลักษณะภายในที่สื่อความหมาย												
29	ภูมิใจ ประวัติ ความเป็นมาที่ ไม่เปิดเผย (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
30	ความเกลียด - กลัว (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
31	ความชอบ - คลั่งไคล้ (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
3 2	บมลึกในใจ (ระบุ).....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
3 3	สภาพจิตใจ การแสดงออกจาก ภายใน เช่น การแสดงอารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ (ระบุ).....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
3 4	พลัง - ความสามารถพิเศษ (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
3 5	อื่นๆ (ระบุ).....	+1	0	0	0	0	1	0.2	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้
อุปกรณ์ประกอบ : ลักษณะ / รายละเอียด ของลักษณะอุปกรณ์ประกอบ ที่สื่อความหมาย												
36	อาวุธปืน (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
37	อาวุธดาบ (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
38	อาวุธมีด (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
39	เครื่องยิงระเบิด / จรวด (ระบุ).....	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
40	รถถัง (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
41	เครื่องบินรบ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
42	อาวุธเชื้อโรค (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
43	อาวุธเคมี (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
44	อาวุธเลเซอร์	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

	(ระบุ)..... ...											
45	อาวูธนลวเคลลลยร (ระบุ)..... ...	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ลลลล	3	1.0	ลลลล



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ข้อที่	คำถาม	คะแนน น 1	คะแนน น 2	คะแนน น 3	คะแนน น 4	คะแนน น 5	รวม น 5 ทำ น	เฉลี่ย น 5 ทำ น	ผล น 5 ทำ น	รวม น 3 ทำ น	เฉลี่ย น 3 ทำ น	ผล น 3 ทำ น
46	หุ่นรบ (ระบุ)..... ..	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
47	อาวุธ - อื่นๆ (ระบุ)..... ..	+1	0	0	0	0	1	0.2	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้
48	ยานพาหนะ - รถมอเตอร์ไซด์ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
49	ยานพาหนะ - รถยนต์ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
50	ยานพาหนะ - เรือ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
51	ยานพาหนะ - เครื่องบิน (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
52	ยานพาหนะ - ยานอวกาศ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
53	ยานพาหนะ - อื่นๆ (ระบุ).....	+1	0	0	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
54	ยานอวกาศ - ยานรบขนาดเล็ก (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
55	ยานอวกาศ - ยานรบขนาดใหญ่ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
56	ยานอวกาศ - ยานขนส่ง (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
57	ยานอวกาศ - ยานสำรวจ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
58	ยานอวกาศ - ยานอื่นๆ (ระบุ).....	+1	0	0	0	0	1	0.2	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้
59	เครื่องอุปกรณ์ - โทรศัพท์เคลื่อนที่ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
60	เครื่องอุปกรณ์ - คอมพิวเตอร์ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
61	เครื่องอุปกรณ์ - หุ่นยนต์ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
62	เครื่องอุปกรณ์ - ดาวเทียม (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
63	เครื่องอุปกรณ์ - ชุดเกราะ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
64	เครื่องอุปกรณ์ - อื่นๆ (ระบุ).....	+1	0	0	0	0	1	0.2	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้

ข้อ ที่	คำถาม	คะแนน 1	คะแนน 2	คะแนน 3	คะแนน 4	คะแนน 5	รวม 5 ทำ น	เฉลี่ย 5 ทำ น	ผล 5 ทำ น	รวม 3 ทำ น	เฉลี่ย 3 ทำ น	ผล 3 ทำ น
ลักษณะฉากหลัง : ลักษณะ / รายละเอียด ของลักษณะฉากหลังที่สื่อความหมาย												
65	ฉากภายนอก - เมืองขนาดใหญ่ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
66	ฉากภายนอก - เมืองขนาดเล็ก (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
67	ฉากภายนอก - หมู่บ้าน - ชนบท (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
68	ฉากภายนอก - เมืองร้าง - บ้านร้าง - ซากหักพัง(ระบุ)..	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
69	ฉากภายนอก - หิมะโปรย - พายุหิมะ(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
70	ฉากภายนอก - ฝนตก - ฟ้าคะนอง - ฟ้าผ่า(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
71	ฉากภายนอก - หมอก - ควีน (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
72	ฉากภายนอก - ไฟไหม้ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
73	ฉากภายนอก - ระเบิด (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
74	ฉากภายนอก - ป่า (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
75	ฉากภายนอก - ภูเขา (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
76	ฉากภายนอก - ถ้ำ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
77	ฉากภายนอก - ทะเล - มหาสมุทร (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
78	ฉากภายนอก - หมู่เกาะ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
79	ฉากภายนอก - ที่ราบลุ่ม (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
80	ฉากภายนอก - พื้นที่เกษตร (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
81	ฉากภายนอก - สวนสาธารณะ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
82	ฉากภายนอก - ทางสัญจร - ถนน (ระบุ).....	+1	0	0	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
83	ฉากภายนอก - สถานี - การจราจร(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้

ข้อ ที่	คำถาม	คะแนน น 1	คะแนน น 2	คะแนน น 3	คะแนน น 4	คะแนน น 5	รวม 5 ทำ น	เฉลี่ย 5 ทำ น	ผล 5 ทำ น	รวม 3 ทำ น	เฉลี่ย 3 ทำ น	ผล 3 ทำ น
84	ฉากภายนอก - การ คมนาคม - ขนส่ง (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
85	ฉากภายนอก - หน่วยงาน - บริษัท - องค์กร(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
86	ฉากภายนอก - กองทัพ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
87	ฉากภายนอก - สนามรบ - การสู้รบ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
88	ฉากภายนอก - อวกาศ - จักรวาล (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
89	ฉากภายนอก - ดวงดาว (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
90	ฉากภายนอก - ดินแดนใน จินตนาการ(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
91	ฉากภายนอก - อื่นๆ (ระบุ).....	+1	0	0	0	0	1	0.2	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้
92	ฉากภายใน - ภายในอาคาร - ตึก(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
93	ฉากภายใน - ภายในบ้าน - ห้อง(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
94	ฉากภายใน - ห้องทำงาน (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
95	ฉากภายใน - ห้องประชุม (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
96	ฉากภายใน - ห้องนอน (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
97	ฉากภายใน - ห้องนั่งเล่น (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
98	ฉากภายใน - ห้องครัว (ระบุ).....	+1	0	0	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
99	ฉากภายใน -บริษัท - ห้อง ร้าน - ร้านค้า(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
100	ฉากภายใน -ร้านอาหาร - เครื่องดื่ม - กาแฟ(ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
101	ฉากภายใน -อุโมงค์ - ใต้ดิน (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
102	ฉากภายใน -ใต้น้ำ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
103	ฉากภายใน - อื่นๆ (ระบุ).....	+1	0	0	0	0	1	0.2	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้

ข้อ ที่	คำถาม	คะแนน น 1	คะแนน น 2	คะแนน น 3	คะแนน น 4	คะแนน น 5	รวม 5 5	เฉลี่ย 5 5	ผล 5 ทำ	รวม 3 3	เฉลี่ย 3 3	ผล 3 ทำ น
------------	-------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	---------------	------------------	---------------	---------------	------------------	--------------------

							ทำ น	ทำ น	น	ทำ น	ทำ น	
104	ลักษณะฉาก- ช่วงเวลา (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
105	ลักษณะฉาก- สีสีน (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
106	ลักษณะฉาก- บรรยากาศ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
107	ลักษณะฉาก- แสงเงา (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
108	ลักษณะฉาก- เหตุการณ์ (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
109	ลักษณะฉาก- อื่นๆ (ระบุ).....	+1	0	0	0	0	1	0.2	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้
110	มุมมองฉาก- ระยะเวลา (ระบุ).....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
111	มุมมองฉาก- มุมมอง ภาพ (สูง-ระดับสายตา- ต่ำ)(ระบุ)...	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
112	มุมมองฉาก- เทคนิค กล้องต่างๆ (ซูม-แพน- ฯลฯ)(ระบุ)...	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
113	มุมมองฉาก- อื่นๆ (ระบุ).....	+1	0	0	0	0	1	0.2	ไม่ได้	0	0.0	ไม่ได้
ส่วนที่ 5 : วิเคราะห์การออกแบบบุคลิกลักษณะ ตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบตัวแสดงหลัก และ ฉากหลัง												
1	Formation	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
2	Line	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
3	Color of Line	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
4	Color	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
5	Shading	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
6	Shape / Form	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้	3	1.0	ใช้ได้
7	proportion	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
8	Texture / Pattern	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้	2	0.6	ใช้ได้
	รวมคะแนนแต่ละท่าน	324	- 35.0	288	320	312						

หมายเหตุ

ผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการและการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 5 ท่าน ทำการประเมิน
แบบ
วิเคราะห์ ผู้วิจัยดำเนินการสรุปผลค่าคะแนนโดยการตัดค่าคะแนนรวมของผู้เชี่ยวชาญที่มากที่สุด
(Max)
และคะแนนรวมของผู้เชี่ยวชาญที่น้อยที่สุด (Min) ออก และนำค่าคะแนนรวมในช่วงกลางของผู้
เชี่ยวชาญ
จำนวน 3 ท่าน มาทำการคิดคำนวณหาค่าเฉลี่ยเพื่อหาดัชนีความสอดคล้อง โดยตัดข้อคำถาม
ที่มี
ค่าคะแนน IOC ต่ำกว่าระดับ 0.5 ออก
สรุปข้อคำถามที่มีค่าคะแนน IOC สูงกว่าระดับ 0.5 จำนวนทั้งสิ้น 312 ข้อ ผลของความ
สอดคล้องตรงตามเนื้อหา มีระดับความเชื่อมั่นสูงที่ระดับ = 0.94

ภาคผนวก ค

สรุปค่าคะแนน IOC แบบประเมินความพึงพอใจและแสดงความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อภาพผลงานการ
ออกแบบ

ระดับค่าคะแนนและความหมาย คือ ใช้ได้ = +1 ไม่แน่ใจ = 0 ปรับปรุง = -1

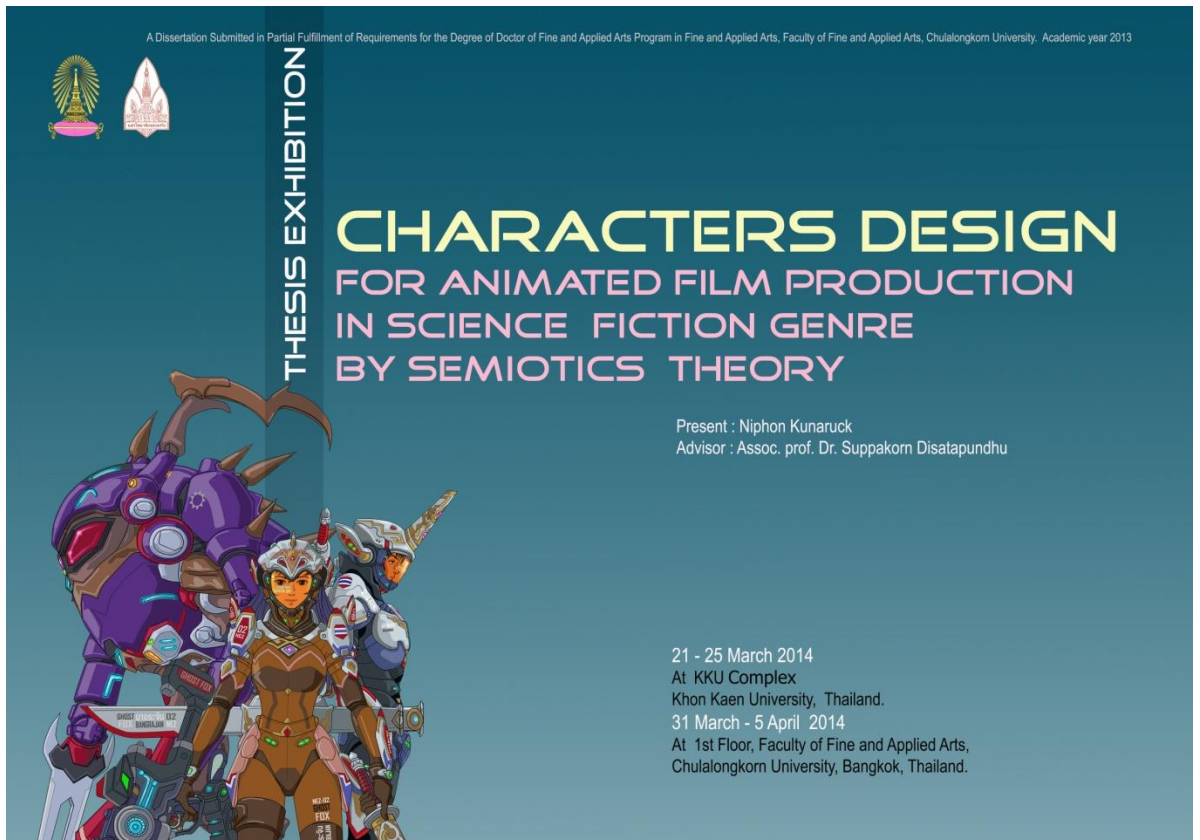
ข้อความ	ระดับคะแนนความสอดคล้อง IOC				
	ท่านที่ 1	ท่านที่ 1	ท่านที่ 1	รวม	เฉลี่ย
ส่วนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน	+1	+1	+1	3	1.0
1. เพศ	+1	+1	+1	3	1.0
1) ชาย	+1	+1	+1	3	1.0
2) หญิง	+1	+1	+1	3	1.0
3) เพศที่สาม	+1	+1	+1	3	1.0
2. ระดับการศึกษา	+1	+1	+1	3	1.0
1) ระดับมัธยมศึกษา	+1	+1	+1	3	1.0
2) ระดับ ปวช.	+1	+1	+1	3	1.0
3) ระดับ ปวส.	+1	+1	+1	3	1.0
4)ปริญญาตรี	+1	+1	+1	3	1.0
3. สถาบันการศึกษา (โปรดระบุ) จังหวัด.....	+1	+1	+1	3	1.0
4. ภูมิลำเนา จังหวัด (โปรดระบุ)	+1	+1	+1	3	1.0
ส่วนที่ 2 : ความพึงพอใจที่มีต่อภาพผลงานออกแบบ	+1	+1	+1	3	1.0
1. ด้านความสวยงาม	+1	+1	+1	3	1.0
1.1 ท่านมีความคิดเห็นว่า รูปร่างลักษณะ ของตัวแสดงดังต่อไปนี้ มีความสวยงาม มาก-น้อย เพียงใด	+1	+1	+1	3	1.0
1) ตัวแสดงพระเอก	+1	+1	+1	3	1.0
2) ตัวแสดงนางเอก	+1	+1	+1	3	1.0
3) ตัวแสดงเอเลี่ยน	+1	+1	+1	3	1.0
1.2 ท่านมีความคิดเห็นว่า รูปลักษณะใบหน้า ของตัวแสดง ดังต่อไปนี้ มีความสวยงาม มาก-น้อย เพียงใด	+1	+1	+1	3	1.0
1) ตัวแสดงพระเอก	+1	+1	+1	3	1.0
2) ตัวแสดงนางเอก	+1	+1	+1	3	1.0
3) ตัวแสดงเอเลี่ยน	+1	+1	0	2	0.6
1.3 ท่านมีความคิดเห็นว่า ชุดเครื่องแต่งกาย ของตัวแสดง ดังต่อไปนี้ มีความสวยงาม มาก-น้อย เพียงใด	+1	+1	+1	3	1.0
1) ตัวแสดงพระเอก	+1	+1	+1	3	1.0
2) ตัวแสดงนางเอก	+1	+1	+1	3	1.0
3) ตัวแสดงเอเลี่ยน	+1	+1	+1	3	1.0
1.4 ท่านมีความคิดเห็นว่า อุปกรณ์ประกอบ ของตัวแสดงดังต่อไปนี้ มีความสวยงาม มาก-น้อย เพียงใด	+1	+1	+1	3	1.0
1) เครื่องใช้ตัวแสดงพระเอก	+1	+1	+1	3	1.0
2) อาวุธตัวแสดงพระเอก	+1	+1	+1	3	1.0
3) ยานพาหนะตัวแสดงพระเอก	+1	+1	+1	3	1.0
4) เครื่องใช้ตัวแสดงนางเอก	+1	+1	+1	3	1.0
5) อาวุธตัวแสดงนางเอก	+1	+1	+1	3	1.0
6) ยานพาหนะตัวแสดงนางเอก	+1	+1	+1	3	1.0
7) เครื่องใช้ตัวแสดงเอเลี่ยน	+1	+1	+1	3	1.0
8) อาวุธตัวแสดงเอเลี่ยน	+1	+1	+1	3	1.0
9) ยานพาหนะตัวแสดงเอเลี่ยน	+1	+1	+1	3	1.0
1.5 ท่านมีความคิดเห็นว่า ลักษณะฉากหลัง ดังต่อไปนี้ มีความสวยงาม มาก-น้อย เพียงใด	+1	+1	+1	3	1.0
1) ฉากภายนอก	+1	+1	+1	3	1.0

2) ฉากภายใน	+1	+1	+1	3	1.0
3) ฉากในความคิด	+1	+1	+1	3	1.0

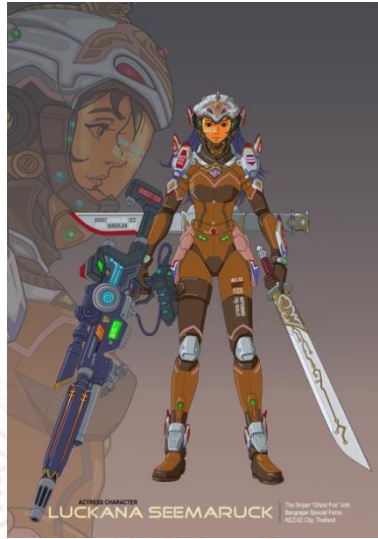
410

ข้อความ	ระดับคะแนนความสอดคล้อง IOC				
	ท่านที่ 1	ท่านที่ 1	ท่านที่ 1	รวม	สรุป
2. ด้านความเป็นแนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์และการต่อสู้	+1	+1	0	2	0.6
ท่านมีความคิดเห็นว่า ลักษณะตัวละคร อุปกรณ์ประกอบ และ ฉากหลัง ดังต่อไปนี้ มี ความเหมาะสมกับแนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์และการต่อสู้ มาก-น้อย เพียงใด	+1	+1	0	2	0.6
1) ตัวแสดงพระเอก	+1	+1	0	2	0.6
2) ตัวแสดงนางเอก	+1	+1	0	2	0.6
3) ตัวแสดงเอเลี่ยน	+1	+1	0	2	0.6
4) เครื่องใช้อุปกรณ์ประกอบตัวละคร	+1	+1	0	2	0.6
5) อาวุธตัวละคร	+1	+1	0	2	0.6
6) ยานพาหนะตัวละคร	+1	+1	0	2	0.6
7) ฉากภายนอก	+1	+1	0	2	0.6
8) ฉากภายใน	+1	+1	0	2	0.6
9) ฉากในความคิด	+1	+1	0	2	0.6
3. ด้านความมีลักษณะความเป็นไทย	+1	+1	0	2	0.6
ท่านมีความคิดเห็นว่า ลักษณะตัวละคร อุปกรณ์ประกอบ และ ฉากหลัง ดังต่อไปนี้ สื่อแสดงถึง ลักษณะความเป็นไทย มาก-น้อย เพียงใด	+1	+1	0	2	0.6
1) โครงร่างตัวละครพระเอก	+1	+1	+1	3	1.0
2) ส่วนใบหน้าตัวละครพระเอก	+1	+1	+1	3	1.0
3) โครงร่างตัวละครนางเอก	+1	+1	+1	3	1.0
4) ส่วนใบหน้าตัวละครนางเอก	+1	+1	+1	3	1.0
5) เครื่องใช้อุปกรณ์ประกอบตัวละคร	+1	+1	0	2	0.6
6) อาวุธตัวละคร	+1	+1	0	2	0.6
7) ยานพาหนะตัวละคร	+1	+1	+1	3	1.0
8) ฉากภายนอก	+1	+1	+1	3	1.0
9) ฉากภายใน	+1	+1	+1	3	1.0
10) ฉากในความคิด	+1	+1	+1	3	1.0
รวมค่าคะแนน	64	64	47.74	175.7	57.49
ค่าเฉลี่ย	1	1	0.74	2.74	0.89

ภาคผนวก ง



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY
ภาพโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ภาพโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์
CHULALONGKORN UNIVERSITY



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพกิจกรรมนิทรรศการเผยแพร่ผลงานการออกแบบ และการประเมินผลความพึงพอใจของผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย

นิทรรศการระหว่างวันที่ 22 - 24 มีนาคม พ.ศ. 2557

ณ ศูนย์อาหารและบริการ(คอมเพล็กซ์) มหาวิทยาลัยขอนแก่น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายนิพนธ์ คุณารักษ์ วันเดือนปี และจังหวัดที่เกิด รอนิสิตแจ้จ้ออีกที่จำ

ตำแหน่งและสถานที่ทำงานปัจจุบัน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ประวัติการศึกษา

2522 ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาจิตรกรรม สถาบันเทคโนโลยีภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จ.นครราชสีมา (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน จ.นครราชสีมา)

2532 การศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาเขตมหาสารคาม

2538 นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขานิเทศศาสตรพัฒนาการ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2556 ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิจัยและความคิดสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผลงานวิชาชีพ

2518 - 2522 การ์ตูนนิสต์ สำนักพิมพ์ 3 ดาว กรุงเทพฯ

2522 - 2524 ออกแบบกราฟิกอิสระ

2524 - 2530 ออกแบบกราฟิกและแม่พิมพ์ ห้างหุ้นส่วนจำกัด สมบูรณ์การพิมพ์ นครราชสีมา

2533 - 2535 ออกแบบกราฟิกสิ่งพิมพ์อิสระนักเขียนคอมมิค สำนักพิมพ์สยามสปอร์ตพริ้นต์ติ้งจำกัด กรุงเทพฯ

2538- ปัจจุบัน ออกแบบกราฟิก ภาพประกอบ ออกแบบคาแรคเตอร์ คอมมิค ออกแบบสื่อโฆษณา สื่อมัลติมีเดีย สื่อภาพยนตร์และแอนิเมชัน

2555 - ประกวดและแสดงผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์หุ่นยนต์ Gibot ประเทศญี่ปุ่น

ผลงานวิชาการ

2552 บทความวิชาการ เรื่อง “ภาษาภาพยนตร์ : องค์ประกอบของภาพยนตร์” วารสารคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 กรกฎาคม หน้า 20-29

2554 บทความวิชาการ เรื่อง “กระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 2 มิตร่วมสมัย” วารสารคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม หน้า 56-68

