

ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ การวิเคราะห์ภาษากายในงานแอนิเมชัน 2 มิติของญี่ปุ่น

ผู้เขียน นาย ธนินศวรชัย วรรณโณทัย

ปริญญา ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ

ดร. จิตรลดา บุรพรัตน์

### บทคัดย่อ

การวิเคราะห์ภาษากายที่ใช้ในงานแอนิเมชัน 2 มิติของญี่ปุ่น มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์บริบททางวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลต่อการแสดงออกทางภาษากายของตัวละครที่ปรากฏอยู่ในงานแอนิเมชัน 2 มิติของญี่ปุ่น และนำผลการศึกษานั้นนำไปประยุกต์ใช้ให้เข้ากับการเคลื่อนไหวตัวละครในการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ ให้ผู้ชมสามารถเข้าใจและเข้าถึงอารมณ์ต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจนที่สุด

ผลจากการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างแสดงให้เห็นว่างานแอนิเมชันของญี่ปุ่นในแต่ละประเภทยังมีแนวทางการออกแบบและนำเสนอ เพื่อตอบรับกับกลุ่มผู้ชมที่เป็นเป้าหมายแตกต่างกันอย่างชัดเจน ในด้านภาษากายซึ่งมีส่วนร่วมสำคัญอย่างยิ่งในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร จึงมีลักษณะเด่นและแนวทางในการใช้ที่แตกต่าง และเมื่อนำตัวอย่างของภาษากายตามแต่ละประเภทมาประเมินระดับความยากง่ายต่อการทำความเข้าใจ จะเห็นได้ว่าแนวทางการใช้ภาษากายภายใต้อิทธิพลทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันก็ส่งผลต่อระดับความยากง่ายในการทำความเข้าใจต่ออารมณ์และเนื้อหาในงานอนิเมชันของผู้ชมเป็นอย่างยิ่ง แม้อารมณ์พื้นฐานของมนุษย์อย่างเช่น ความหวาดกลัว ความรัก ตลกขบขัน จะมีอยู่ในทุกชาติทุกภาษา แต่ด้วยลักษณะของงานแอนิเมชันที่ไม่สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงอารมณ์ร่วมได้ในฉากเดียว จึงหะของการใช้ภาษากายสอดคล้องกับโครงเรื่องให้ได้ตามจังหวะอย่างเหมาะสม จึงจะสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงอารมณ์อันเกิดจากภาพรวมของภาษากายที่ถูกใช้ต่อเนื่องกันในหลายๆฉากได้

การใช้ภาษากายในการนำเสนอเรื่องราวดังกล่าวจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องเข้าใจถึงโครงสร้างวัฒนธรรม จารีตประเพณีของกลุ่มผู้ชม ไม่เช่นนั้นแล้วจะไม่สามารถสื่ออารมณ์ได้เหมาะสมถูกต้องตามอย่างที่ต้องการได้เลย

**Independent Study Title**            Analysis of Body Language Within Japanese 2D Animation

**Author**                                    Mr. Tanaisawan Wannothai

**Degree**                                    Master of Arts (Media Arts and Design)

**Independent Study Advisor**        Dr. Chitrlada Burapharat

### **ABSTRACT**

The objective of this research was to study and analyze the cultural circumstance that influence the emotional body language of characters appearing in Japanese 2D animations . Subsequently, the knowledge obtained from this study was applied to a 2D animation. The goal was then to show this animation to an audience who would then be able to understand and recognize the true meaning of the body language after viewing the 2D animation.

The result of the research found that Japanese 2D animation has different approaches in design and presentation so that the audience would respond differently to the animation. The body language of the characters appeared to be the most important of all in the delivery of feelings and emotions. Thus each actor has its own characteristics and identity. In short the body language of the characters is affected directly by cultural influences which have been very difficult to understand and recognize within the context of emotional feelings of the audience towards the animation produced. The basic universal human emotions are: love, fear, affection, funniness or comedy. The characters in the animation cannot create these emotions in only one scene. Therefore, the overall dynamic of the animation in conjunction with the body language of the performers would have to be appropriate throughout.

In summary, the sequence of the animation and cultural structure scenes factoring in the audience cultural references is what enhances the body language of the characters and affects the audience's emotions and feelings. If this is not discussed or understood the animation would not be successful in communicating emotions to the audience.