

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษานี้เป็นการศึกษาเชิงทดลองและวิเคราะห์เรื่องกระบวนการออกแบบ โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 สํารวจและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเปรียบเทียบการ์ตูนอเมริกา ญี่ปุ่น ไทย เพื่อหากระบวนการออกแบบ

ส่วนที่ 2 ทดลองกระบวนการที่ได้และวิเคราะห์ผลการทดลอง

โดยในส่วนที่ 1 สํารวจและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเปรียบเทียบการ์ตูนอเมริกา ญี่ปุ่น ไทย เพื่อหากระบวนการออกแบบ จะดำเนินการตามลำดับดังต่อไปนี้

- 1) ขอบเขตของการศึกษา
- 2) วิเคราะห์กระบวนการออกแบบลักษณะการ์ตูนประเทศอเมริกา ญี่ปุ่น ไทย (เดิม)
- 3) ศึกษาการเปรียบเทียบลักษณะการ์ตูนประเทศอเมริกา ญี่ปุ่น ไทย (เดิม)
- 4) วิเคราะห์หากระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทย (ใหม่)

และในส่วนที่ 2 จะอยู่ในบทที่ 4 ทดลองกระบวนการที่ได้และวิเคราะห์ผลการทดลอง จะดำเนินการตามลำดับดังต่อไปนี้

- 1) ประชากรกลุ่มตัวอย่าง
- 2) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
- 3) แบบสอบถามความคิดเห็น
- 4) วิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ขอบเขตของการศึกษา

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนากระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทยสำหรับสื่อแอนิเมชัน” มีขอบเขตในการศึกษาดังนี้

1) ขอบเขตของประชากรที่ศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักศึกษาในระดับปริญญาตรี และบุคคลที่กำลังศึกษาเรื่องที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบลักษณะตัวการ์ตูน อายุประมาณ 20-30 ปี จำนวน 40 คน

2) ขอบเขตเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา

- วิวัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน
- งานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนาการ์ตูนไทย
- องค์ประกอบพื้นฐานในการสร้างตัวละครการ์ตูน
- หลักการพื้นฐานของกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน
- แนวการสร้างตัวละครและการออกแบบตัวละคร

3.2 วิเคราะห์กระบวนการออกแบบลักษณะการ์ตูนประเทศอเมริกา ญี่ปุ่น ไทย(เดิม)

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนากระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทยสำหรับสื่อแอนิเมชัน” จำเป็นต้องศึกษาถึงกระบวนการในการออกแบบตัวการ์ตูนที่ผ่านมา โดยเน้นการพัฒนากระบวนการที่ผ่านมาของภาพยนตร์การ์ตูนที่เป็นที่รู้จัก และวิเคราะห์ให้ได้มาซึ่งกระบวนการพัฒนาของการ์ตูนเหล่านั้น ซึ่งในการออกแบบตัวการ์ตูนนั้นมีปัจจัยอยู่หลายอย่างที่ ต้องศึกษา โดยจะศึกษาเรื่องของหลักการการออกแบบและวิวัฒนาการของการพัฒนาการ์ตูนเรื่องดัง โดยจะเปรียบเทียบการ์ตูนจากประเทศอเมริกา ญี่ปุ่น เพื่อหาปัจจัยที่มีผลทำให้การ์ตูนเรื่องนั้นๆ ประสบผลสำเร็จ และศึกษาหาจุดขัดแย้งของการ์ตูนไทย เพื่อนำมาวิเคราะห์หาแนวร่วมและจุดขัดแย้งในงานวิจัย

โดยการวิเคราะห์ถึงปัจจัยแวดล้อมร่วมในลักษณะการออกแบบตัวละครการ์ตูน (Character Design) จะใช้กรอบหลักเกณฑ์ที่ได้มาจากแนวทางและหลักการต่างๆ ที่ใช้เป็นข้อมูลในบทที่ 2 โดยนำเอาข้อมูลในบทที่ 2 มาวิเคราะห์หาเกณฑ์กำหนดลักษณะของตัวละครเพื่อหาแนวร่วมและจุดขัดแย้งในการออกแบบตัวละคร โดยจะให้ชื่อว่า “กรอบหลักเกณฑ์ ก.” ดังนี้

หัวข้อที่ 1 แนวการสร้างตัวละคร โดยมีตัวเลือกเป็นหัวข้อย่อยดังนี้

- 1) สร้างให้สมจริง(Realistic) สร้างให้สมจริง เหมือนจริง
- 2) สร้างตามอุดมคติ (Idealistic) ดึงมโนธรรมมา แนวจริยธรรม เช่น เรื่องปลาบู่ทอง
- 3) สร้างตามแบบเหนือจริง (Surrealistic) พฤติกรรมเหนือมนุษย์
- 4) สร้างแบบบุคลาธิษฐาน (Personification) สัตว์, พืช พุดได้
- 5) สร้างโดยใช้ตัวละครแบบฉบับ (Type) พฤติกรรมเดิม แบบฉบับเดิม

หัวข้อที่ 2 เปรียบเทียบข้อมูลพื้นฐานการออกแบบตัวละคร

- 1) ลำดับของความสำคัญของบทบาทตัวละคร / หลัก-รอง
- 2) นิสัย บุคลิก และอารมณ์พื้นฐานของตัวละคร / นิสัย- การบอกแนวคิด, รสนิยม, วิธีการดำเนินชีวิต บุคลิก-บ่งบอกถึงการกระทำภายนอก, อารมณ์ความรู้สึก อารมณ์-อารมณ์หลักๆของตัวละคร
- 3) ลักษณะการแต่งกาย อิมเมจ รูปร่าง ลักษณะภายนอกของตัวละคร เหมือนการบอกลักษณะนิสัยของตัวละคร (ยากที่สุด), มีพฤติกรรม, กิจวัตร อย่างไร การแต่งกายจะต้องคิด และเป็นเรื่องที่ยาก และต้องทำการศึกษาพอสมควร
- 4) จุดมุ่งหมาย และที่มาของตัวละคร ถือว่าเป็นการสร้างมิติให้กับตัวละคร - เพื่อบอกจุดประสงค์ในการดำเนินชีวิต (ผลต่อการดำเนินเรื่อง)

หัวข้อที่ 3 เปรียบเทียบการเขียนการ์ตูนเบื้องต้น

1) การร่างภาพ (Out Line)

1.1) เส้นนอน (Horizontal Line)

1.2) เส้นตั้ง (Vertical Line)

1.3) เส้นเฉียง (Diagonal Line)

1.4) เส้นโค้ง (Curve Line)

1.5) เส้นซิกแซก (Zigzag)

1.6) เส้นคลื่น (Wave Line)

2) แนวคิด (Concept)

2.1) เรื่องชวนฝัน

2.2) เรื่องจริง

3) รูปร่าง และรูปทรง (Shape & Form)

3.1) รูปทรงเลขาคณิต

3.2) รูปทรงธรรมชาติ

3.3) รูปอิสระ

4) สี (Color)

ในการวิเคราะห์ถึงปัจจัยแวดล้อมร่วมของการ์ตูนทั้ง 3 ชาติคือประเทศอเมริกา ญี่ปุ่น และไทย นั้นเพื่อหาปัจจัยที่มีผลทำให้การ์ตูนประสบความสำเร็จ โดยเน้นไปที่การออกแบบลักษณะตัวละคร โดยกำหนดกรอบที่ได้มาจากการศึกษาหลักการและทฤษฎีในบทที่ 2 โดยจำแนกความสำคัญมาได้ เป็น 3 หัวข้อใหญ่ข้างต้น โดยให้ชื่อว่า “กรอบหลักเกณฑ์ ก.” โดยจะใช้เป็นเกณฑ์ในการหาปัจจัยร่วมที่เป็นปัจจัยที่ทำให้การ์ตูนประสบความสำเร็จ

3.2.1 กระบวนการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนประเทศอเมริกา

จากวิวัฒนาการการสร้างการ์ตูนในประเทศอเมริกาในบทที่ 2 ในหัวข้อ 2.1.1 ได้กล่าวถึงวิวัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันนั้นจะวิเคราะห์ลักษณะตัวการ์ตูนโดยการวิเคราะห์การพัฒนาของตัวการ์ตูนต่างๆ โดยจะศึกษาจากการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนที่เป็นที่นิยม แล้วนำมาวิเคราะห์หากระบวนการในการออกแบบ โดยในการศึกษาวิเคราะห์นี้ต้องการจะยกตัวอย่างการออกแบบของวอลท์ดิสนีย์ในประเทศอเมริกา วอลท์ดิสนีย์ นับว่าเป็นผู้บุกเบิกการ์ตูนแอนิเมชันอเมริกายุคแรก การออกแบบตัวการ์ตูนของเขาและทีมงานมีระบบการทำงานร่วมกัน มีความพยายามและมีความริเริ่มสร้างสรรค์เป็นอย่างมาก การที่เขาริเริ่มนั้นก็มีการ์ตูนต่างๆ ทำเลียนแบบอย่างรวดเร็ว นับเป็นสิ่งมหัศจรรย์ในวงการการ์ตูนเป็นอย่างมาก ทั้งนี้วอลท์ดิสนีย์ได้ใส่ใจรายละเอียดและทุ่มเทการสร้างการ์ตูนเหล่านี้เป็นชีวิตจิตใจ จนกลายเป็นแบบแผนของการ์ตูนในอเมริกา

ตัวการ์ตูนตัวแรกที่เกิดในประเทศอเมริกา คือ “มิกกี้เมาส์” และ “มินนี่เมาส์” เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1927 โดยถูกแนะนำครั้งแรกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง Plane Crazy แต่ภาพยนตร์ที่ทำให้ มิกกี้เมาส์เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางคือภาพยนตร์เรื่อง Steamboat Willie ในปี ค.ศ. 1928 ภาพยนตร์เรื่องนี้ นับเป็นปรากฏการณ์อันยิ่งใหญ่ในวงการแอนิเมชัน และวงการภาพยนตร์ในประเทศอเมริกา การ์ตูนเรื่องมิกกี้เมาส์ เป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมในยุคแรกๆ โดยในตัวอย่างของการวาดตัวละครมิกกี้เมาส์นั้น โดยในเบื้องต้นใช้แคว่งกลมใหญ่สองวงสำหรับหัวและตัว วงกลมเล็กสองวงเป็นหู เขียนโดยอับ ฮายเวิร์กส์ ผู้เป็นคนออกแบบ ได้ออกแบบให้มิกกี้เมาส์มีตากกลมโต สีหน้าแจ่มอยู่ตลอดเวลา ส่วนแขน-ขา นั้นกลมเล็กคล้ายๆ สายยางฉีดน้ำ เท้ากลม มีมือมีนิ้วเพียง 4 นิ้ว (ในช่วงแรกๆ ยังไม่ใส่ถุงมือ) และมีหางเรียวยาว เห็นได้ว่าการร่างภาพการ์ตูนของทีมงานวอลท์ดิสนีย์นั้นเน้นทรงง่าย ๆ ที่ใครๆ ในทีมงานก็สามารถวาดได้เพราะเนื่องจากการทำงานนั้นจะต้องมีผู้ช่วยในการวาดภาพเคลื่อนไหว (Animator) หลายคนเพื่อความรวดเร็วและทันเวลากับการเข้าฉาย

ดังนั้นการจะศึกษาการพัฒนากระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทยสำหรับสื่อแอนิเมชันนั้น ต้องศึกษาจากต้นกำเนิดที่มีอิทธิพลมาจนถึงปัจจุบันอย่าง วอลท์ดิสนีย์ โดยวางขอบเขตไว้ โดยเฉพาะการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูน ซึ่งเป็นตัวหลักสำคัญที่สุดในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน เช่น ภาพยนตร์เรื่องสโนว์ไวท์ กับคนแคระทั้งเจ็ดนั้น ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก ด้วยความคันทรงของวอลท์ดิสนีย์ ที่เขาพยายามพัฒนากำตูนเรื่อยๆโดยใช้จินตนาการของตัวเองและทีมงานสร้างสรรค์ เขาได้นำเอาตัวสัตว์จริง ตัวคนจริง มาแสดงท่าทางเพื่อดูการเคลื่อนไหวของคนจริงๆและสัตว์จริงๆ เขาให้ความสำคัญกับรายละเอียดต่างๆเป็นอย่างมาก และรายละเอียดเหล่านี้เอง มันเป็นจุดเด่นของภาพยนตร์การ์ตูนของเขา ข้อสังเกตของการ์ตูนเรื่องนี้คือ ตัวเด่นในการ์ตูนเรื่องนี้ไม่ใช่เจ้าชายหรือตัวสโนว์ไวท์ แต่เป็น บรรดาคนแคระทั้งเจ็ดนั่นเอง ซึ่งตัวที่เด็กๆชอบที่สุดคือ ตัวโดบี้ (Dopey) ที่มีลักษณะคือพูดไม่ได้ แสดงได้ว่าการออกแบบตัวละครให้สามารถครองใจผู้ชมได้ ไม่จำเป็นต้องเป็นตัวเอก หรือต้องมีความสามารถสมบูรณ์แบบทุกอย่าง และโดยพื้นฐานมาจากการวาดภาพเหมือนตัวจริง ลักษณะเหมือนกับคนหน้าตาสวยในประเทศอเมริกา หรือแถบยุโรป จากการสังเกตเรื่องของการออกแบบนั้น ไม่ว่าจะเป็นตัวคนแคระ หรือแม่มดก็ตาม หน้าตาก็มาจากหลักการวาดรูปเหมือนและรูปล้อนั่นเอง เพียงแต่ความแตกต่างอยู่ที่สัดส่วนและลักษณะของใบหน้าและสัดส่วนร่างกายจะได้รับอิทธิพลมาจากที่นั้นๆ หรือประเทศนั้นๆ ดัง ภาพ 2.3 เป็นภาพที่แสดงลักษณะตัวละครของการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งเมื่อสังเกตนั้นจะเห็นความแตกต่างระหว่างตัวการ์ตูนญี่ปุ่นและการ์ตูนอเมริกาอย่างชัดเจน

การทำงานการ์ตูนที่มุ่งมั่นของ วอลท์ดิสนีย์ ทำให้การพัฒนาการ์ตูนในประเทศอเมริกาเป็นไปอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ เพราะถ้าเปรียบเทียบกับประเทศไทยแล้ว การพัฒนาการ์ตูนในประเทศไทยขาดความต่อเนื่องในการพัฒนา

ตัวการ์ตูนของประเทศอเมริกานั้นถ้าดูจากวิวัฒนาการการพัฒนาการ์ตูน และความนิยมในตัวละครการ์ตูนที่มีมาจนถึงปัจจุบันนั้น ก็ต้องดูตัวการ์ตูนของค่ายดิสนีย์ ของ วอลท์ ดิสนีย์ และค่ายวอลท์ดิสนีย์ พิกซาร์ (Walt Disney PIXAR) ซึ่งมีตัวการ์ตูนที่โด่งดังและครองใจคนมาจนถึงปัจจุบัน

ตัวละครการ์ตูนของประเทศอเมริกามีจำนวนมาก ในการคัดเลือกตัวละครการ์ตูนนั้นจะคัดเลือกจากการตอบแบบสอบถามเพื่อหาความนิยม โดยสุ่มสำรวจโดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นบุคคลทั่วไปจำนวน 100 คน โดยให้คำถามว่า “ตัวการ์ตูนที่ท่านชอบมากที่สุดคือตัวการ์ตูนใด และเพราะเหตุใด” โดยให้เลือกตัวการ์ตูน จำนวน 10 ตัว (ดูตัวอย่างที่แบบสอบถามที่ 2 ในภาคผนวก) โดยเลือกจากผลของอันดับภาพยนตร์แอนิเมชันที่ทำรายได้อันดับต้นๆ เช่น นิโม, ตัวการ์ตูนในเรื่อง ดิ อินเครดิเบิล (The Incredibles) มู่หลาน ตัวการ์ตูนในเรื่อง ทอย สตอรี (Toy Story) เป็นต้น และ

ตัวการ์ตูนในตำนานที่ยังนิยมอยู่ เช่น มิกกี้เมาส์, พลูโต, โดนัล ดัก เป็นต้น โดยได้ผลของการสำรวจ 3 อันดับ ที่มีคนชอบมากที่สุดคือ

- อันดับที่ 1 มิกกี้เมาส์ (Mickey Mouse)
- อันดับที่ 2 ตัวการ์ตูนในเรื่อง ดิ อินคริเดเบิล (The Incredibles)
- อันดับที่ 3 นีโม ในเรื่อง ฟินด์ิง นีโม (Finding Nemo)

เมื่อได้ผลของแบบสอบถามดังกล่าวแล้ว จึงนำตัวการ์ตูนทั้ง 3 อันดับ มาทำการวิเคราะห์ โดยใช้กรอบหลักเกณฑ์ ก. เป็นตัวช่วยวิเคราะห์เพื่อจำแนกหลักของการออกแบบ

อันดับที่ 1 มิกกี้เมาส์

มิกกี้เมาส์ออกแบบโดย วอลต์ ดิสนีย์ และอ็อบ ฮายเวิร์กส์ โดยอ็อบ ฮายเวิร์กส์ สร้างให้มิกกี้เมาส์ มีรูปร่างเรียบง่ายโดยเบื้องต้นใช้แค่วงกลมใหญ่ 2 วงสำหรับหัวและตัว วงกลมเล็กสองวงเป็นหู (ดังภาพที่ 3.18) ส่วนของตาให้มีตากกลมโต สีหน้าแจ่มใสอยู่ตลอดเวลา ส่วนแขนขาหนักกลมเล็กคล้ายๆ สายยางฉีดน้ำ เท้ากลม มีมือนิ้วเพียง 4 นิ้ว (ในช่วงแรกๆ ยังไม่ใส่ถุงมือ) และมีหางเรียว

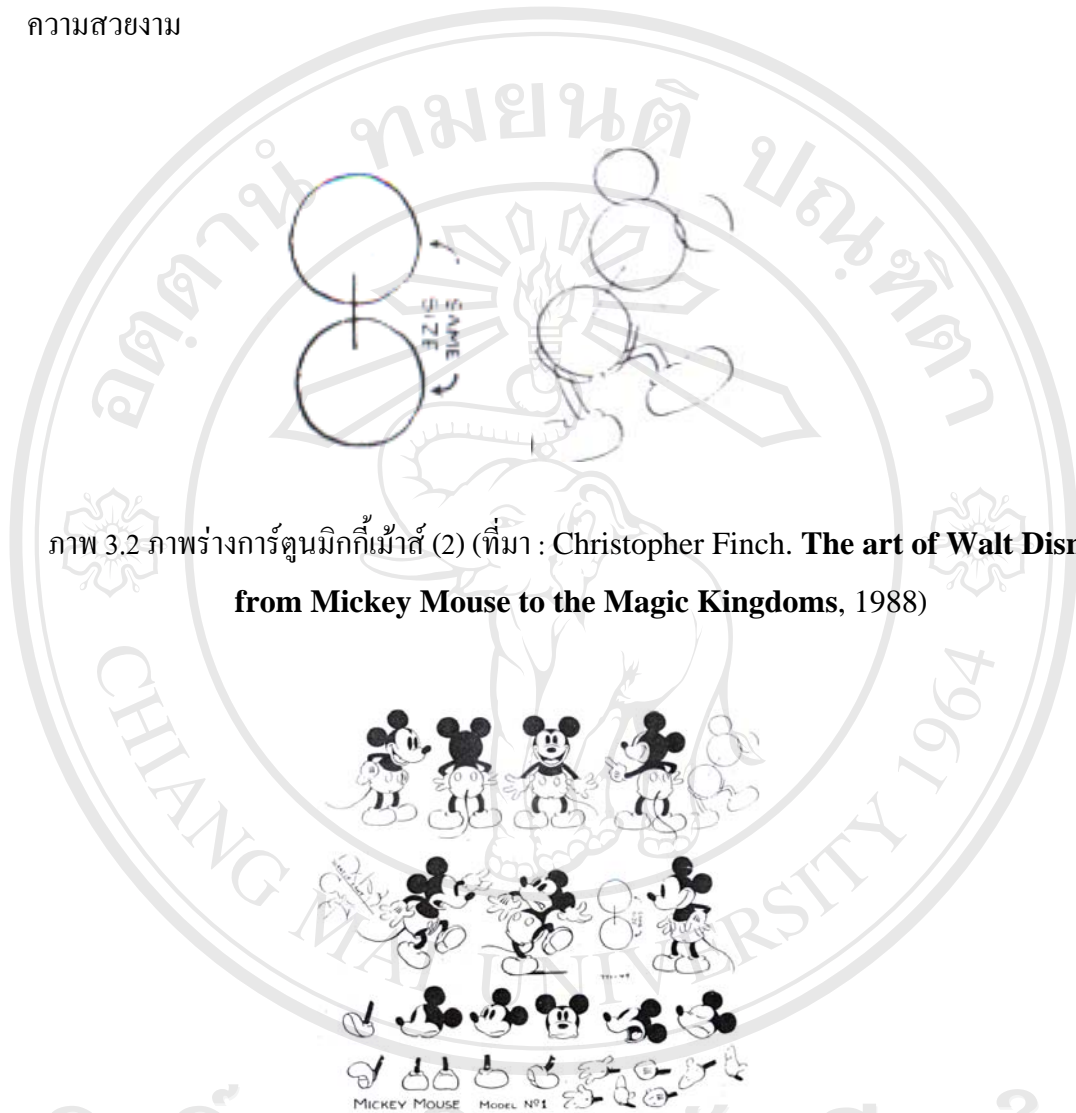


ภาพ 3.1 ตัวการ์ตูนมิกกี้เมาส์ (1) [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://www.dek-d.com> (22 เมษายน 2551).

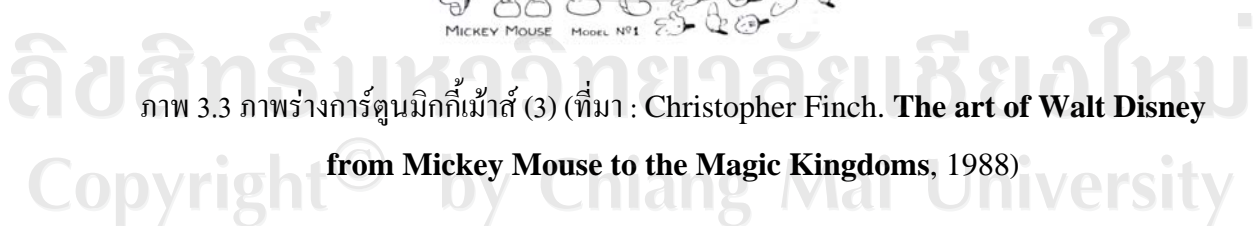
การออกแบบเน้นเส้นโค้งและวงกลม เป็นหลักโดยเติมสัญลักษณ์และองค์ประกอบแขน ขา เสื้อผ้า และใส่สีเป็นลำดับต่อมา การออกแบบจากวงกลมนั้นเป็นเรื่องพื้นฐาน โดยการเขียนการ์ตูนที่มาจากรวงกลมจะสื่อถึงความเรียบง่าย โดยถ้าเขียนแบบเอียงหรือเบี้ยวก็จะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน

การออกแบบตัวละครการ์ตูนมิกกี้เมาส์นั้น เริ่มตั้งแต่การนำรูปทรงเลขาคณิตมาเป็นเค้าโครง กำหนดรูปลักษณะตัวละครนั้นๆ มองให้ออกว่าตัวละครนั้นประกอบไปด้วยรูปทรงเลขาคณิต

อะไรบ้าง เช่น ส่วนหัวของตัวละคร เป็นรูปทรงกลม วงรี หรือสี่เหลี่ยม รูปทรงเลขาคณิต
เปรียบเทียบกรอบโครงร่างของวัตถุ เป็นตัวกำหนดรูปทรงของตัวละครไม่ให้บิดเบี้ยวจนขาด
ความสวยงาม



ภาพ 3.2 ภาพร่างการ์ตูนมิกกี้เมาส์ (2) (ที่มา : Christopher Finch. **The art of Walt Disney from Mickey Mouse to the Magic Kingdoms**, 1988)



ภาพ 3.3 ภาพร่างการ์ตูนมิกกี้เมาส์ (3) (ที่มา : Christopher Finch. **The art of Walt Disney from Mickey Mouse to the Magic Kingdoms**, 1988)

การออกแบบส่วนต่างๆของมิกกี้เมาส์ก็ได้หลักการออกแบบพื้นฐานของการออกแบบโรง
สร้างมาจากรูปร่าง รูปทรง ส่วนมากแล้วงานจะเน้นเส้นโค้ง เส้นนูน ไม่ว่าจะป็นหู เท้า มือ จมูก ตา
หรือส่วนประกอบของใบหน้า ล้วนแล้วแต่มาจากวงกลม และสิ่งที่สำคัญที่สุดนั่นคือการที่สามารถ
นำการ์ตูนเรคเตอร์ที่แท้จริงคือ ตัว “หนู” ให้ยังมีความเป็น “หนู” อยู่ในตัวละคร

สำหรับการออกแบบมิกกี้เมาส์ถ้านำมาวิเคราะห์ตาม “กรอบหลักเกณฑ์ ก.” จะวิเคราะห์ตัวละครมิกกี้เมาส์โดยวิเคราะห์ตาม Christopher Finch นักวิเคราะห์การ์ตูนของวอลท์ดิสนีย์ ออกมาได้ดังนี้ (Christopher Finch, 1988)

หัวข้อที่ 1 แนวการสร้างตัวละคร โดยมิกกี้เมาส์จะอยู่ในตัวเลือกหัวข้อย่อยที่ 4 คือ สร้างแบบบุคลิกพื้นฐาน (Personification) คือ สร้างตามสัตว์หรือพืช โดยทำให้พูดได้เหมือนสิ่งมีชีวิต

หัวข้อที่ 2 เปรียบเทียบข้อมูลพื้นฐานการออกแบบตัวละคร

- 1) ลำดับของความสำคัญของบทบาทตัวละคร -มิกกี้เมาส์จะอยู่ในบทบาทหลัก
- 2) นิสัย บุคลิก และอารมณ์พื้นฐานของตัวละคร -มิกกี้เมาส์มีนิสัยฉลาด อารมณ์ขัน สน ไม่อยู่นิ่ง ชอบคิด มีจุดอ่อน
- 3) ลักษณะการแต่งกาย อิมเมจ รูปร่าง ลักษณะภายนอกของตัวละคร -ออกแบบรูปร่างเป็นรูปร่างกลมติดต่อกัน, เครื่องแต่งกายนั้นเป็นเสื้อผ้าอย่างง่าย มีสีเดียวหรือแค่ 2 สี
- 4) จุดมุ่งหมาย และที่มาของตัวละคร -จุดประสงค์ในการดำเนินชีวิตคือการแต่งงานกับมินนี่เมาส์ หนูผู้หญิง

หัวข้อที่ 3 เปรียบเทียบการเขียนการ์ตูนเบื้องต้น

1) การร่างภาพ (Out Line)

มิกกี้เมาส์อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 1.4) เส้นโค้ง (Curve Line)

2) แนวคิด (Concept)

มิกกี้เมาส์อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 2.1) เรื่องชวนฝัน

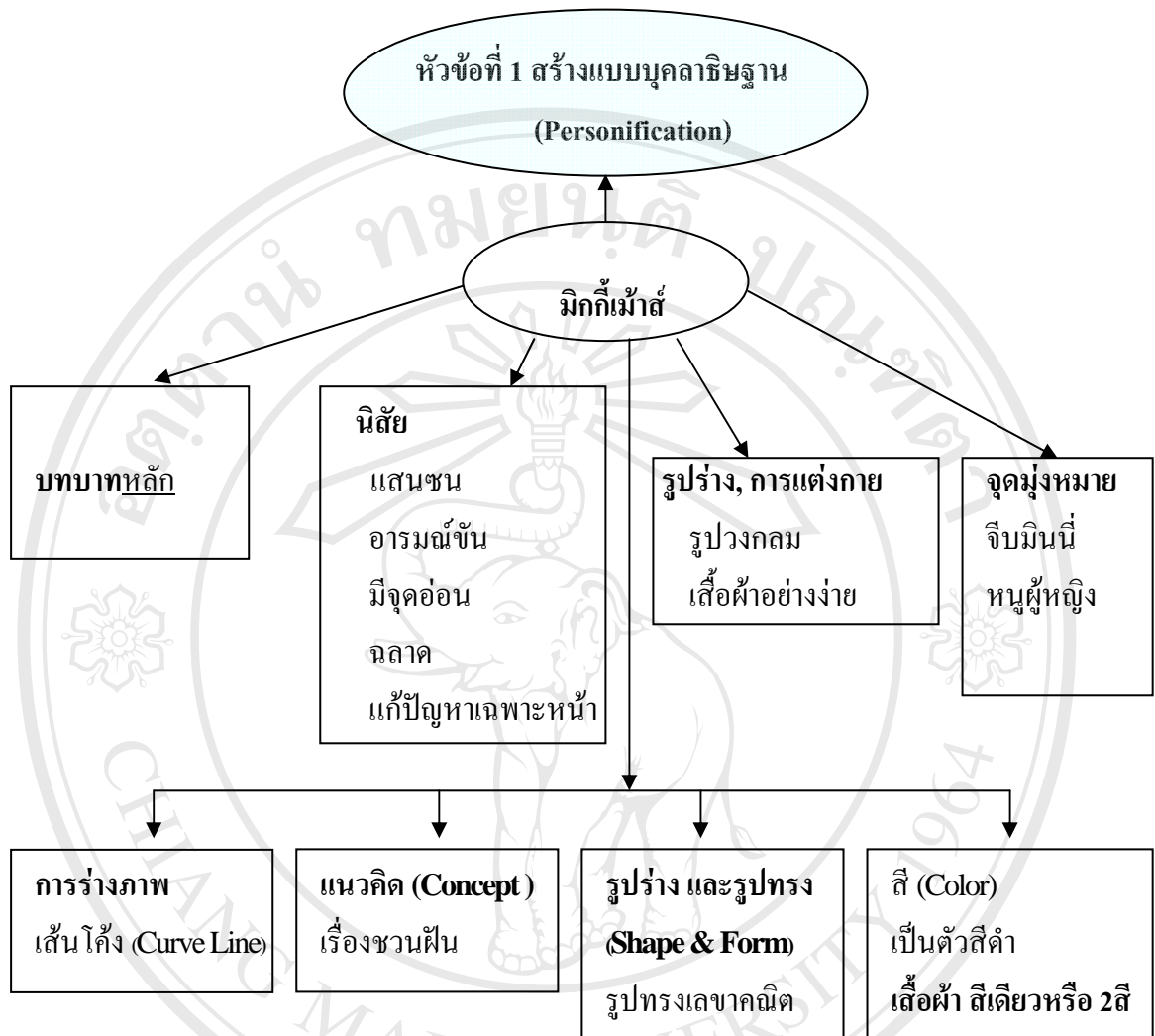
3) รูปร่าง และรูปทรง (Shape & Form)

มิกกี้เมาส์อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 3.1) รูปทรงเลขาคณิต

4) สี (Color)

เป็นตัวสีดำ หน้าตาสีขาว และเสื้อผ้าสีแดงสีเดียว

เมื่อนำข้อมูลทั้ง 3 หัวข้อมารวมกันเข้ากันจะได้เป็นแผนภูมิดังนี้



แผนภูมิ 3.1 วิเคราะห์ลักษณะตัวละครมิกกี้เมาส์ ตามกรอบหลักเกณฑ์ ก.

อันดับที่ 2 ตัวการ์ตูนในเรื่อง ดิ อินครดิเบิ้ล (The Incredibles)

ตัวการ์ตูนเรื่อง ดิ อินครดิเบิ้ล (The Incredibles) ได้รับการออกแบบจากกลุ่มนักออกแบบที่ทำการ์ตูนแอนิเมชัน ออกมาฉาย จำนวนตัวการ์ตูนในเรื่องนี้มีทั้งหมด 5 ตัว ซึ่งเป็น 1 ครอบครัว โดยวิเคราะห์จากข้อมูลการออกแบบของนักออกแบบตัวละครของวอลต์ดิสนีย์ พิกซาร์ (Walt Disney Pixar) [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://www.pixar.com> (31 มีนาคม 2551).



ภาพ 3.4 ภาพตัวอย่างตัวละครภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ดิ อินเครดิตเบิล [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://www.pixar.com> (31 มีนาคม 2551).

1) พ่อ ชื่อว่า บ๊อบ พาร์ (Bob Parr) หรือ มิสเตอร์ อินเครดิตเบิล (Mr. Incredible) มีลักษณะพิเศษคือ มีพลังกำลังมหาศาล รวมทั้งร่างกายที่ดูเข้มแข็ง ลำตัวใหญ่ อุปนิสัย สุภาพ อ่อนโยน มีไหวพริบ ใจอ่อน ชอบช่วยเหลือคน



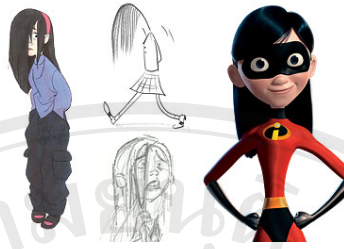
ภาพ 3.5 ภาพตัวอย่างมิสเตอร์ อินเครดิตเบิล (Mr. Incredible) ในภาพยนตร์เรื่อง ดิ อินเครดิตเบิล (The Incredibles) [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://www.pixar.com> (31 มีนาคม 2551).

2) แม่ ชื่อว่า เฮเลน พาร์ (Helen Parr) หรือ อีลาสติเกิล (Elastic-girl) มีลักษณะพิเศษคือ เป็นมนุษย์ที่สามารถยืดหยุ่นร่างกายของตัวเองได้แบบไม่มีขีดจำกัด มีอุปนิสัย จิตใจดี มีความเป็นแม่บ้านและทำหน้าที่แม่บ้านเป็นอย่างดี



ภาพ 3.6 ภาพตัวอย่าง ตัวละคร อีลาสติเกิล (Elastic-girl) ในภาพยนตร์เรื่อง ดิ อินเครดิตเบิล (The Incredibles) [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://www.pixar.com> (31 มีนาคม 2551).

3) ลูกสาวคนโต ชื่อว่า ไวเล็ท พาร์ (Violet Parr) มีลักษณะพิเศษคือหายตัวได้และมีพลังคุ้มกันพิเศษ ที่สามารถบังคับออกมาจากภายในตัวเองได้ อุปนิสัยคือเป็นเด็กสาวที่กำลังก้าวเข้าสู่วัยรุ่น คิดว่าพลังของตัวเองแปลกจากคนอื่นจึงทำให้ขาดความมั่นใจในตัวเอง



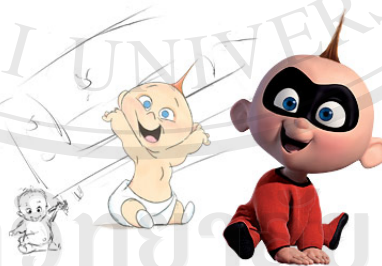
ภาพ 3.7 ภาพตัวอย่าง ตัวละคร ไวเล็ท พาร์ (Violet Parr) ในภาพยนตร์เรื่อง ดิ อินครดิเบิล (The Incredibles) [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://www.pixar.com> (31 มีนาคม 2551).

4) ลูกชายคนกลาง ชื่อว่า แดช พาร์ (Dash Parr) มีลักษณะพิเศษคือมีพลังขมมหาศาล ที่สามารถวิ่งเร็ว อุปนิสัยเป็นเด็กซุกซน อยากรู้อยากเห็น



ภาพ 3.8 ภาพตัวอย่าง ตัวละคร แดช พาร์ (Dash Parr) ในภาพยนตร์เรื่อง ดิ อินครดิเบิล [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://www.pixar.com> (31 มีนาคม 2551).

5) ลูกชายคนเล็ก ชื่อว่า แจ็ค แจ็ค (Jack-Jack) เป็นเด็กแรกเกิด ยังไม่รู้พลังพิเศษ



ภาพ 3.9 ภาพตัวอย่าง ตัวละคร แจ็ค แจ็ค (Jack-Jack) ในภาพยนตร์เรื่อง ดิ อินครดิเบิล (The Incredibles) [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://www.pixar.com> (31 มีนาคม 2551).

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องดิ อินครดิเบิล (The Incredibles) นี้เป็นเรื่องของบุคคลที่มีพลังเหนือมนุษย์หรือซูเปอร์ฮีโร่ (Super Hero) โดยโดนแรงกดดันจากสังคมจากคนที่ไม่ต้องการให้ช่วยเหลือให้เลิกเป็นซูเปอร์ฮีโร่ แล้วใช้ชีวิตปกติอย่างเช่นคนธรรมดา แต่แล้วเมื่อมีเหล่าร้ายที่มนุษย์ปกติไม่สามารถปราบได้ ในที่สุดก็ต้องออกมาช่วยกำจัดศัตรูเพื่อช่วยโลกเอาไว้

ลักษณะตัวละครในเรื่องนี้เป็นการออกแบบตัวละครมนุษย์จริงทั้งครอบครัว เป็นตัวละครที่ออกแบบมาพร้อมกับการสร้างแนวความคิดของตัวละคร เป็นลักษณะของซูเปอร์ฮีโร่ มีพลังเหนือมนุษย์ ซึ่งความเด่นของตัวละครจะเป็นการประกอบกันของครอบครัว แต่ละคนมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่แตกต่างกันออกไป โดยการวางตัวละครนั้นจะประกอบเข้ากับเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตปกติ จึงทำให้ภาพยนตร์ดูน่าสนใจ โดยในเรื่องจะทำให้ดูเหมือนทั้งหมดเป็นคนธรรมดาที่อยู่ในสังคม การออกแบบตัวละครจึงเน้นไปที่คุณสมบัติและความสามารถของตัวละครเป็นหลัก

ทีมงานออกแบบตัวละครการ์ตูนเรื่องนี้เป็นทีมงานในค่ายพิกซาร์(PIXAR) โดยพวกเขาได้ออกแบบตัวการ์ตูนทั้งเรื่องโดยเนรมิตตัวการ์ตูนที่เป็นมนุษย์ทั้งหมด รวมทั้งตัวการ์ตูนที่เป็นครอบครัวของ ดิ อินเครดิเบิล ตัวการ์ตูนเหล่านี้จะเลียนแบบมนุษย์จริง แต่จะออกแบบให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวบางส่วนที่สำคัญให้เห็นความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัดเจน เช่น ตัวของ บ็อบ พาร์ ที่มีพลังกำลังมหาศาล ได้ออกแบบให้เป็นคนตัวใหญ่มีก้ามใหญ่ มากกว่ามนุษย์ปกติ สำหรับการออกแบบตัวละครการ์ตูนเรื่อง ดิ อินเครดิเบิล นั้น ถ้านำมาวิเคราะห์ตาม “กรอบหลักเกณฑ์ ก.” จะวิเคราะห์ออกมาได้ดังนี้

หัวข้อที่ 1 แนวการสร้างตัวละคร โดยละครการ์ตูนเรื่อง ดิ อินเครดิเบิล จะอยู่ในตัวเลือกหัวข้อย่อยที่ 3 คือ สร้างตามแบบเหนือจริง (Surrealistic) พฤติกรรมเหนือมนุษย์

หัวข้อที่ 2 เปรียบเทียบข้อมูลพื้นฐานการออกแบบตัวละคร

1) ลำดับของความสำคัญของบทบาทตัวละคร ตัวละครในเรื่อง ดิ อินเครดิเบิล จะอยู่ในบทบาทหลัก เป็นตัวละครที่ดูธรรมดา แต่โดดเด่นโดยบทและเรื่องราวที่สร้างขึ้น

2) นิสัย บุคลิก และอารมณ์พื้นฐานของตัวละคร ตัวละครในเรื่อง ดิ อินเครดิเบิล มีนิสัยแตกต่างกัน แต่ในเรื่องของนิสัยขั้นพื้นฐานโดยรวมแล้ว กล้าหาญ เด็ดเดี่ยว รักครอบครัว ชอบช่วยเหลือคนอื่น นอกจากนั้น ได้มีนิสัยที่แยกเฉพาะของแต่ละคน

3) ลักษณะการแต่งกาย อิมเมจ รูปร่าง ลักษณะภายนอกของตัวละคร ลักษณะของครอบครัวตัวละคร ดิ อินเครดิเบิล นั้น มีพฤติกรรมที่บ่งบอกที่อยู่ภายใต้กฎของสังคม ในเรื่องนี้จำเป็นต้องปกปิดพลังพิเศษให้ซ่อนอยู่ภายใต้ชีวิตธรรมดาเหมือนมนุษย์ทั่วไป โดยเน้นการออกแบบไปทางบทบาทที่ได้รับ

4) จุดมุ่งหมาย และที่มาของตัวละคร — ที่มาของตัวละคร เป็นการ์ตูนประเภทของซูเปอร์ฮีโร่ ที่มีพลังเหนือธรรมชาติ จุดมุ่งหมายเพื่อปราบศัตรูเหล่าร้ายที่มาทำลายโลก

หัวข้อที่ 3 เปรียบเทียบการเขียนการ์ตูนเบื้องต้น

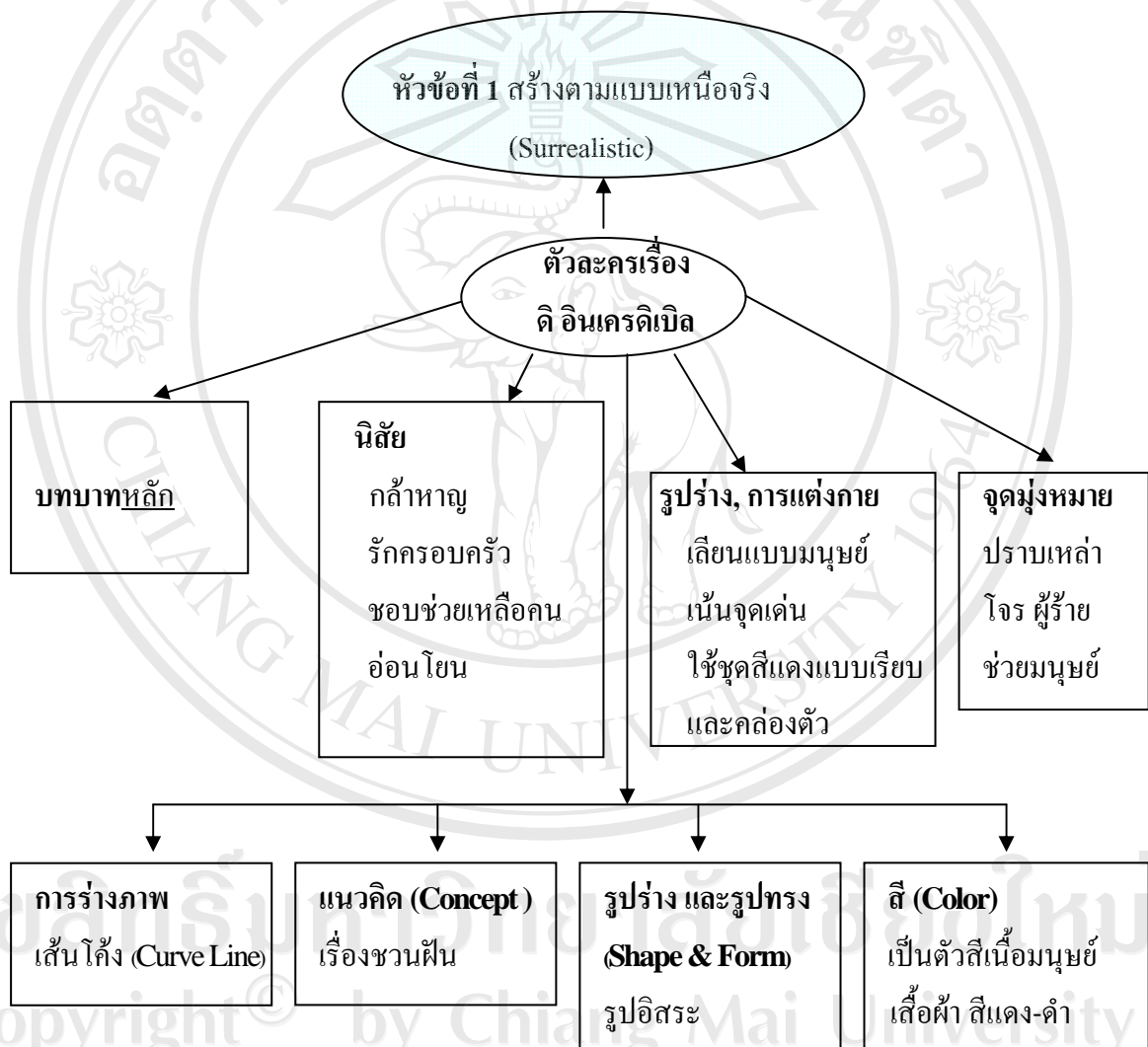
1) การร่างภาพ (Out Line) ตัวละครเรื่อง ดิ อินเครดิเบิล อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 1.4) เส้นโค้ง (Curve Line)

2) แนวคิด (Concept) ตัวละครเรื่อง ดิ อินเครดิเบิล อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 2.1) เรื่องชวนฝัน

3) รูปร่าง และรูปทรง (Shape & Form) ตัวละครเรื่อง ดิ อินเครดิเบิล อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่

3.3) รูปอิสระ

4) สี(Color) เป็นตัวเลียนแบบมนุษย์ แต่งกายเสื้อผ้าสีแดงทั้งหมด โดยสีแดงจะให้ความรู้สึกเร่าร้อน อันตราย ตื่นเต้น และความกล้าหาญ ตัดกับสีดำ ที่ให้ความรู้สึกที่เมื่อนำข้อมูลทั้ง3หัวข้อมารวมกันเข้านั้นจะได้เป็นแผนภูมิดังนี้



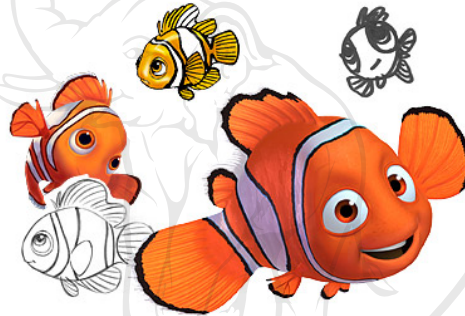
แผนภูมิ 3.2 วิเคราะห์ลักษณะตัวละครเรื่อง ดิ อินเครดิเบิล ตามกรอบหลักเกณฑ์ ก.

อันดับที่ 3 ตัวการ์ตูนในเรื่อง นีโม ปลาเล็กหัวใจโต (Finding Nemo)

ภาพยนตร์เรื่อง นี โม ปลาเล็กหัวใจโต (Finding Nemo) เป็นเรื่องของชีวิตของปลาการ์ตูนซึ่งตามหาลูกของตัวเอง เรื่องราวส่วนใหญ่เกิดขึ้นในท้องทะเล ผู้เป็นพ่อได้ฝังใจเกี่ยวกับการสูญเสีย

จึงไม่กล้าให้ลูกชายคนเดียวของเค้าเผชิญโลกภายนอกเพียงลำพัง แต่แล้วเหตุการณ์ไม่คาดฝันก็เกิดขึ้น ลูกชายของเขาถูกจับตัวไป เขาจึงได้ออกตามหาลูกชายของเขาอย่างไม่คิดชีวิต เรื่องราวของการผจญภัยของเขาเพื่อตามหาลูกชายจึงเริ่มขึ้น

การออกแบบตัวละครในเรื่องนี้ได้ใช้การออกแบบแบบเลียนแบบสิ่งมีชีวิต ซึ่งในที่นี้ตัวเด่นคือปลาการ์ตูน โดยได้ใส่ความเป็นการ์ตูนลงไป จุดที่น่าสนใจก็คือคนทั่วไปจะชอบตัวละคร นีโม คือตัวปลาการ์ตูนที่เป็นตัวลูก หนึ่งที่ส่วนใหญ่นักภาพยนตร์จะเป็นเรื่องของการผจญภัยของปลาตัวที่เป็นพ่อ ในเรื่องได้สอนแง่คิดไว้อย่างมากมาย และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้มีความน่าสนใจตรงเนื้อเรื่องและการจินตนาการของโลกใต้ทะเล การออกแบบตัวละครแต่ละตัวจึงเป็นเหมือนตัวการ์ตูนที่ล้อเลียนความเสมือนจริงของสัตว์ แต่ทำให้ดูมีชีวิตชีวาโดยใส่ความเป็นมนุษย์



ภาพ 3.10 ภาพตัวอย่าง ตัวละคร นีโม (Nemo) ในภาพยนตร์เรื่อง ปลาเล็กหัวใจโต (Finding Nemo) [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://www.pixar.com> (31 มีนาคม 2551).

สำหรับการออกแบบตัวละครการ์ตูนเรื่อง ปลาเล็กหัวใจโต (Finding Nemo) นั้น ถ้านำมาวิเคราะห์ตาม “กรอบหลักเกณฑ์ ก.” จะวิเคราะห์ออกมาได้ดังนี้

หัวข้อที่ 1 แนวการสร้างตัวละคร โดยละครการ์ตูนเรื่อง ปลาเล็กหัวใจโต (Finding Nemo) จะอยู่ในตัวเลือกหัวข้อย่อยที่ 4 คือ สร้างแบบบุคลิกพื้นฐาน (Personification) คือ สร้างตามสัตว์หรือพืช โดยทำให้พูดได้เหมือนสิ่งมีชีวิต

หัวข้อที่ 2 เปรียบเทียบข้อมูลพื้นฐานการออกแบบตัวละคร

1) ลำดับของความสำเร็จของบทบาทตัวละคร ตัวละครในเรื่อง ปลาเล็กหัวใจโต (Finding Nemo) จะอยู่ในบทบาทหลัก เป็นตัวละครที่ดูธรรมดา แต่โดดเด่นโดยบทและเรื่องราวที่สร้างขึ้น

2) นิสัย บุคลิก และอารมณ์พื้นฐานของตัวละคร ตัวละครในเรื่อง มีนิสัยแตกต่างกัน แต่ในเรื่องของนิสัยขั้นพื้นฐานโดยรวมแล้ว กล้าหาญ เด็ดเดี่ยว อ่อนโยน ชอบช่วยเหลือคนอื่น

3) ลักษณะการแต่งกาย อิมเมจ รูปร่าง ลักษณะภายนอกของตัวละคร ลักษณะของตัวละคร นั้น มีสีสันที่สวยงามโดยออกแบบเลียนแบบสัตว์จริง โดยเพิ่มลวดลาย และความรู้สึกผ่านทาง หน้าตาให้มองแล้วรู้สึกชีวิตจริง

4) จุดมุ่งหมาย และที่มาของตัวละคร – ที่มาของตัวละคร ในเรื่องเป็นการเล่าเรื่องการผจญ ภัยของพ่อปลาที่ไปตามหาลูกปลา ภายใต้การดำรงชีวิตในโลกใต้ทะเล จุดมุ่งหมายคือต้องการสื่อ ให้คนรู้สึกถึงชีวิตของสัตว์ที่ต้องดิ้นรนเอาชีวิตรอดจากโลกของมัน ในขณะเดียวกันก็สื่อในเรื่อง ของความอบอุ่นของครอบครัวด้วย

หัวข้อที่ 3 เปรียบเทียบการเขียนการ์ตูนเบื้องต้น

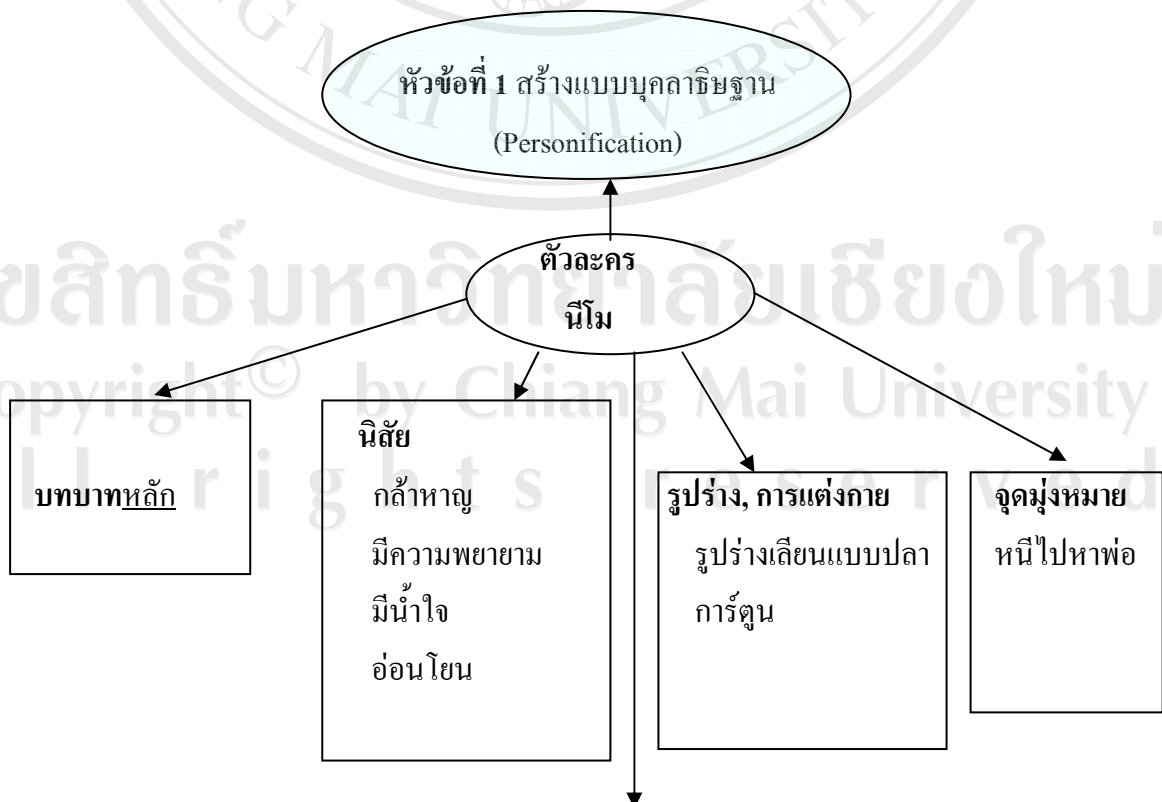
1) การร่างภาพ (Out Line) ตัวละครเรื่อง ปลาเล็กหัวใจโต (Finding Nemo) อยู่เกณฑ์ ของหัวข้อที่ 1.4) เส้นโค้ง (Curve Line)

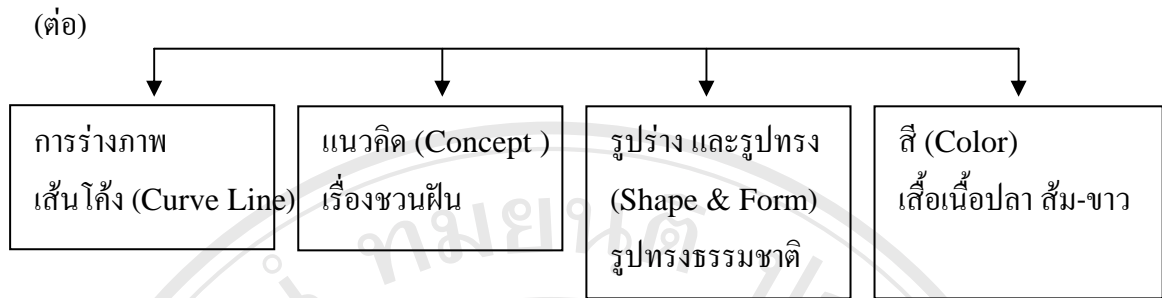
2) แนวคิด (Concept) ตัวละครเรื่อง ปลาเล็กหัวใจโต (Finding Nemo) อยู่เกณฑ์ของ หัวข้อที่ 2.1) เรื่องชวนฝัน

3) รูปร่าง และรูปทรง (Shape & Form) ตัวละครเรื่อง ปลาเล็กหัวใจโต (Finding Nemo) อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 3.2) รูปทรงธรรมชาติ

4) สี (Color) เป็นตัวเลียนแบบปลาการ์ตูน มีผิวสีส้มสลับขาว โดยสีส้มให้ความรู้สึกสว่าง อบอุ่น

เมื่อนำข้อมูลทั้ง3หัวข้อมารวมกันเข้านั้นจะได้เป็นแผนภูมิดังนี้





แผนภูมิ 3.3 วิเคราะห์ลักษณะตัวละครเรื่อง ปลาเล็กหัวใจโต (Finding Nemo) ตามกรอบหลักเกณฑ์ ก.

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับเรื่อง ปลาเล็กหัวใจโต (Finding Nemo) ที่กล่าวถึง คุณแดน ลี (Mr. Dan Lee) ผู้เป็นคนออกแบบตัวละครการ์ตูนในเรื่องนี้ เขาได้กล่าวว่า แดน ลี เป็นคนที่ออกแบบตัวละครการ์ตูนได้ตรงใจเขา คำพูดของเขาตอนหนึ่งได้ให้สัมภาษณ์กับหนังสือพิมพ์ Los Angeles Times วันพฤหัสบดีที่ 3 กุมภาพันธ์ ค.ศ.2005 ว่า “นักออกแบบตัวละครการ์ตูนที่ดีนั้น สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ จะต้องออกแบบให้ดึงดูดความสนใจ ไม่จำเป็นจะต้องสวยงาม หรือน่ารัก เสมอไป แต่ตัวละครนั้นจะต้องมีบางอย่างที่ทำให้ผู้ชม ดูอย่างไม่ละสายตา ซึ่งคุณแดน ลี ได้ออกแบบตัวละครในเรื่องนี้ได้เป็นอย่างดี”

ตัวละครทั้ง 3 ตัวอย่างที่วิเคราะห์เป็นตัวละครที่ออกแบบในประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นที่นิยมในระดับต้น โดยดูจากรายได้ของการฉายภาพยนตร์และแบบสอบถาม เนื่องจากงานวิจัยฉบับนี้มุ่งเน้นเพื่อหากระบวนการของการออกแบบตัวละคร ซึ่งจำเป็นจะต้องวิเคราะห์ถึงตัวละครที่หลากหลาย จึงจำต้องวิเคราะห์ถึงตัวละครที่ออกแบบและเป็นที่ยอมรับในประเทศญี่ปุ่นด้วย

3.2.2 กระบวนการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนประเทศญี่ปุ่น

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องแรกในประเทศญี่ปุ่น การออกแบบตัวละครยังคิดแบบแผนของ วอลท์ดิสนีย์อยู่ นั่นคือเรื่อง นางพญาขาว (Hakujaden) เรื่องนี้เองเป็นเรื่องที่เป็นแรงบันดาลใจให้คนหลายๆคนหันมาสนใจเรื่องแอนิเมชัน และเป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จนมาถึงเรื่องที่สองเป็นเรื่องที่ถักแนวการ์ตูนของดิสนีย์โดยสิ้นเชิงและยังคงกลายเป็นจุดเริ่มต้นของสไต์การ์ตูนแอนิเมชันของญี่ปุ่นมาจนถึงปัจจุบันนี้ คือเรื่อง เจ้าชายแห่งดวงอาทิตย์ ประเทศญี่ปุ่นได้ส่งเสริมการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนมากและยังมีตลาดที่ใหญ่ในเอเชียด้วย เหล่าสำนักงานต่างๆที่ทำการ์ตูนนั้น ก็คอยพัฒนาการ์ตูนของตัวเอง ให้มีความก้าวหน้ายิ่งขึ้น

หลังจากนั้นในช่วงปี ค.ศ.1970-1979 ก็มีภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตออกมามากมายจากสำนักงานที่แยกตัวออกไปทำกันเองจนมีการแข่งขันกันอย่างรุนแรงแต่ก็ทำให้มีการแข่งขันกันเรื่องคุณภาพด้วย และได้รับการยอมรับเป็นอย่างดี ตัวอย่างเช่น การ์ตูนเรื่อง โดราเอมอน อิกคิวซัง เป็นต้น ซึ่งการ์ตูนเหล่านี้เป็นการ์ตูนที่มาจากหนังสือมาก่อน การพัฒนาลักษณะตัวละคร(Character) จึงนำแบบอย่างมาจากตัวละครในหนังสือการ์ตูนเป็นส่วนมาก

ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มพัฒนาขึ้นมาเรื่อยๆอย่างต่อเนื่อง โดยได้เริ่มพัฒนาไปสู่การสร้างแอนิเมชันแนวหุ่นยนต์ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาของอนิเมชันจากเดิมที่จะออกไปทางซูเปอร์ฮีโร่ได้กลายมาเป็นแนวที่สมจริงมากขึ้น ซึ่งเรื่อง Mobile Suit Gundam (1979) ก็ถือว่าเป็นหนึ่งในตำนานของวงการการ์ตูนแอนิเมชัน เพราะเป็นซีรีส์ที่ได้รับความนิยมและมีการสร้างเรื่องราวเกี่ยวกับหุ่นยนต์กันต็มต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน

จะเห็นได้ว่าการพัฒนาการ์ตูนของประเทศญี่ปุ่นได้มีความต่อเนื่องมาโดยตลอด และเมื่อช่วงปี ค.ศ.1995 ก็ได้มีภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Ghost in the Shell ตามมาด้วยเรื่อง Princess Mononoke และ เรื่อง Spirit Away ที่ได้รับการตอบรับและคว้ารางวัลออสการ์ครั้งที่ 15 สาขาแอนิเมชันยอดเยี่ยม และยังเป็นช่วงรุ่งโรจน์ของการ์ตูนที่สร้างจากเกมอย่าง Pokemon ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูงจากเด็กๆทั่วโลก ต่อมาช่วงปี ค.ศ. 2000s การ์ตูนแอนิเมชันในยุคนี้มีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิกเข้ามาช่วย พัฒนาคุณภาพอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะที่มีพวกหุ่นยนต์ หรือเครื่องจักรต่างๆ ซึ่งนอกจากจะทำให้การเคลื่อนไหวลื่นไหลขึ้นแล้ว ยังเป็นการช่วยลดเวลาการทำงานให้น้อยลงอีกด้วย

นับเป็นวิวัฒนาการการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่นที่ประสบความสำเร็จอย่างงดงาม การ์ตูนแอนิเมชันชุดก็ยังมีอีกมากมายหลายเรื่องที่เผยแพร่ในโทรทัศน์ ทั้งนี้การวิจัยฉบับนี้มุ่งเน้นศึกษาในเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูน ไม่ได้รวมการ์ตูนแอนิเมชันชุดหรือเรียกว่าซีรีส์ (Series) ซึ่งในประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีที่พัฒนาการทำการ์ตูนอย่างไม่หยุดยั้ง

การเปรียบเทียบตัวละครการ์ตูนของประเทศญี่ปุ่นนั้น เนื่องจากเป็นประเทศที่นำการ์ตูนเข้ามาฉายในประเทศไทย การสำรวจและการหาข้อมูลจึงง่ายกว่าการหาข้อมูลในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยสำรวจจากแบบสอบถามและสถิติความนิยมตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่นยอดนิยมทั้ง 5 อันดับ โดยการจัดอันดับของหนังสือ ทวี แมกกาซีน ซึ่งเป็นหนังสือที่ได้รับความนิยมจากนักดูการ์ตูนทุกเพศทุกวัย เป็นหนังสือที่รวมรายละเอียดของการ์ตูนญี่ปุ่น รวมทั้งจัดอันดับการ์ตูนยอดนิยมจากยอดขายของสำนักพิมพ์การ์ตูนเรื่องนั้นๆด้วย โดยดูได้จากตารางที่ 3.1

ตาราง 3.1 แสดงลำดับการ์ตูนยอดนิยมปี พ.ศ.2551 และตัวการ์ตูนยอดนิยมชายและหญิง 5 อันดับ จาก หนังสือ ทวี แมกกาซีน (ที่มา : หนังสือ ทวี แมกกาซีน ฉบับที่ 194 ปีที่ 18/2551).

ลำดับ	การ์ตูนยอดนิยม	ตัวการ์ตูนชายยอดนิยม
1	นินจาจอมคาถา นารูโตะ	เอโดงาวะ โคนัน จาก ยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน
2	ยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน	อุซึมากิ นารูโตะ จาก นินจาจอมคาถา นารูโตะ
3	โดราเอมอน	โนบิ โนบิตะ จาก โดราเอมอน
4	ผ่ากฏอวเวง	อินุยะระ จาก เทพอสูรจิ้งจอกเงิน
5	เทพอสูรจิ้งจอกเงิน	คุโรซากิ อิจิโกะ จาก เทพมรณะ

การออกแบบตัวการ์ตูน (Character Design) นั้น ผู้คิดเรื่องไม่จำเป็นจะต้องเป็นคนวาดเสมอไป แต่ต้องสามารถบอกจินตนาการให้ได้มากที่สุดและเห็นภาพมากที่สุด เพื่อสามารถถ่ายทอดให้กับคนเขียนรูปได้ และตัวเอกที่ได้รับความนิยมจะต้องมีความไม่ธรรมดา (ดูรายละเอียดที่ตาราง 3.1) การ์ตูนที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปี พ.ศ.2551 คือเรื่อง นินจาจอมคาถานารูโตะ แต่ตัวเอกชายที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือ เอโดงาวะ โคนัน จาก ยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน แต่ลำดับของความนิยมเรื่องเนื้อเรื่องและตัวละครก็ใกล้เคียงกัน โดยจะวิเคราะห์เป็นตัวละครหลักที่ได้รับความนิยมจากการ์ตูนเรื่องยอดนิยมตามลำดับดังนี้

อันดับที่ 1 นินจาจอมคาถา นารูโตะ

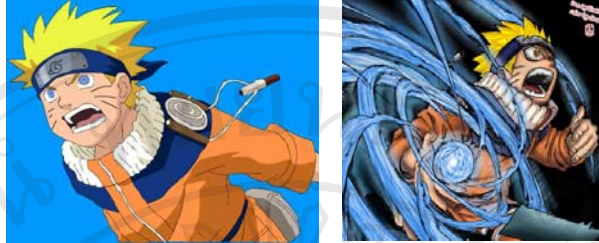
อันดับที่ 2 ยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน

อันดับที่ 3 โดราเอมอน

อันดับที่ 1 นารูโตะ (จากเรื่อง นินจาจอมคาถา นารูโตะ)

ประวัติของนารูโตะในเรื่อง นินจาจอมคาถา นารูโตะ นั้น เมื่อตอนยังแบเบาะ มีปีศาจจิ้งจอกเก้าหางบุกโคโโนะสะ เพื่อปกป้องหมู่บ้านโคโโนะสะ โฮคาเงะ รุ่นที่ 4 จึงปลืชีพและกักตัวปีศาจจิ้งจอกเก้าหาง (เคียวบิ) ไว้ในตัวของเขานารูโตะ เมื่อนารูโตะโตขึ้นมา ที่แรก ผู้คนในหมู่บ้านไม่ชอบนารูโตะเท่าไรนัก เพราะคิดว่า จิ้งจอกเก้าหางในร่างนารูโตะเป็นต้นเหตุให้ โฮคาเงะรุ่นที่ 4 ต้องเสียชีวิต แต่นารูโตะก็ยังร่าเริง กวนชาวบ้านไปทั่ว โดยไม่ได้ใส่ใจผู้คนในหมู่บ้าน และพยายาม

ฝึกฝนวิชา โดยมีความฝันที่จะเป็นโฮคาเงะให้ได้ในอนาคต จนนารูโตะได้กลายเป็นกำลังสำคัญของหมู่บ้านในที่สุด



ภาพ 3.11 ตัวละคร นารูโตะ ในภาพยนตร์เรื่อง นินจาจอมคาถา นารูโตะ [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://th.wikipedia.org> (30 กันยายน 2551).

ตัวละครการ์ตูนเรื่องนารูโตะที่ออกแบบโดยอาจารย์มาซาชิ คิชิโมโตะ นักวาดการ์ตูนชาวญี่ปุ่น (โดยชาวญี่ปุ่นจะยกย่องคนที่แต่งหนังสือการ์ตูนเป็นระดับอาจารย์) เป็นการออกแบบการ์ตูนรวมทั้งการแต่งเนื้อเรื่องทั้งหมด เขาได้ออกแบบตัวการ์ตูนทั้งหมดในเรื่องนินจาจอมคาถา นารูโตะ โดยการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มาจากหนังสือการ์ตูน แล้วนำมาทำเป็นการ์ตูนแอนิเมชันเป็นตอนๆ เนื่องจากได้รับความนิยมในประเทศญี่ปุ่น ประเทศไทยจึงซื้อลิขสิทธิ์เข้ามาฉาย

การ์ตูนเรื่องนี้มีความน่าสนใจในเรื่องของการเล่าเรื่องที่ต่อเนื่องไปเรื่อยๆ คือการก้าวไปของการเป็นนินจาของนารูโตะ แต่ละตอนก็จะมีเรื่องน่าตื่นเต้นและอะไรใหม่ๆ เพิ่มขึ้นตลอดเวลาทำให้เรื่องไม่น่าเบื่อ รวมทั้งการเจริญเติบโตของตัวเอกของเรื่องด้วย ลักษณะตัวละครนารูโตะ เป็นเด็กที่มีความมุ่งมั่น ชน ป่วน แต่จิตใจดีงาม มีความกล้าและมุมนานะ ซึ่งตัวละครนารูโตะได้มีจุดอ่อนที่ทำให้สังคมรังเกียจ แต่ไม่ได้หวั่นไหวกลับกลายเป็นแรงขับให้นารูโตะนั้นทำให้คนอื่นยอมรับ ทำในสิ่งที่ตัวเองคิดว่าถูกต้องโดยไม่สนใจว่าจะยากแค่ไหน จึงทำให้บางครั้งเกือบเอาชีวิตไม่รอด ตัวละครที่ออกแบบเป็นตัวละครที่เน้นในเรื่องของบุคลิกลักษณะ

สำหรับการออกแบบตัวละครการ์ตูนเรื่อง นินจาจอมคาถานารูโตะ นั้น ถ้านำมาวิเคราะห์ตาม “กรอบหลักเกณฑ์ ก.” จะวิเคราะห์ออกมาได้ดังนี้

หัวข้อที่ 1) แนวการสร้างตัวละคร โดยละครการ์ตูนเรื่อง นินจาจอมคาถานารูโตะ จะอยู่ในตัวเลือกหัวข้อย่อยที่ 2 คือ สร้างตามอุดมคติ (Idealistic) คือการสร้างตัวละครขึ้นในลักษณะที่ควรจะเป็น

หัวข้อที่ 2) เปรียบเทียบข้อมูลพื้นฐานการออกแบบตัวละคร

1) ลำดับของความสำคัญของบทบาทตัวละคร ตัวละครในเรื่อง นิินจาจอมคาถานารูโตะ จะอยู่ในบทบาทหลัก เป็นตัวละครที่มีปมด้อย แต่ได้สร้างเกราะป้องกันด้วยการทำตัวว่าเริ่งกลบเกลื่อนและสร้างความสนุกสนาน

2) นิสัย บุคลิก และอารมณ์พื้นฐานของตัวละคร ตัวละครในเรื่อง นิินจาจอมคาถานารูโตะ มีนิสัยที่มุกทะลุ มีความพยายาม เด็ดเดี่ยว รักเพื่อนพวกพ้อง มีน้ำใจ เรียนไม่เก่ง ความจำไม่ดี แต่มีความมุ่งมั่นมาก

3) ลักษณะการแต่งกาย อิมเมจ รูปร่าง ลักษณะภายนอกของตัวละคร ลักษณะของนิินจาจอมคาถานารูโตะ นั้น การแต่งกายเป็นเสื้อผ้าสีส้ม ปกคอเป็นสีขาว และมีที่คาดผมเป็นสีน้ำเงิน โบหน้ามีรอยคล้ายหนวดแมว

4) จุดมุ่งหมาย และที่มาของตัวละคร – จุดมุ่งหมายของตัวละครคือต้องการเป็นนิินจา ระดับ โสกาเงะ(นิินจาระดับสูง) ให้ได้เพื่อปกป้องหมู่บ้านให้พ้นจากอันตราย ที่มาของตัวละคร ในเรื่องยังไม่ได้เฉลยว่านารูโตะเป็นลูกของใคร แต่กันว่านารูโตะอาจจะเป็นลูกของโสกาเงะรุ่นที่ 4 ที่ได้ช่วยหมู่บ้านในคราวนั้น

หัวข้อที่ 3 เปรียบเทียบการเขียนการ์ตูนเบื้องต้น

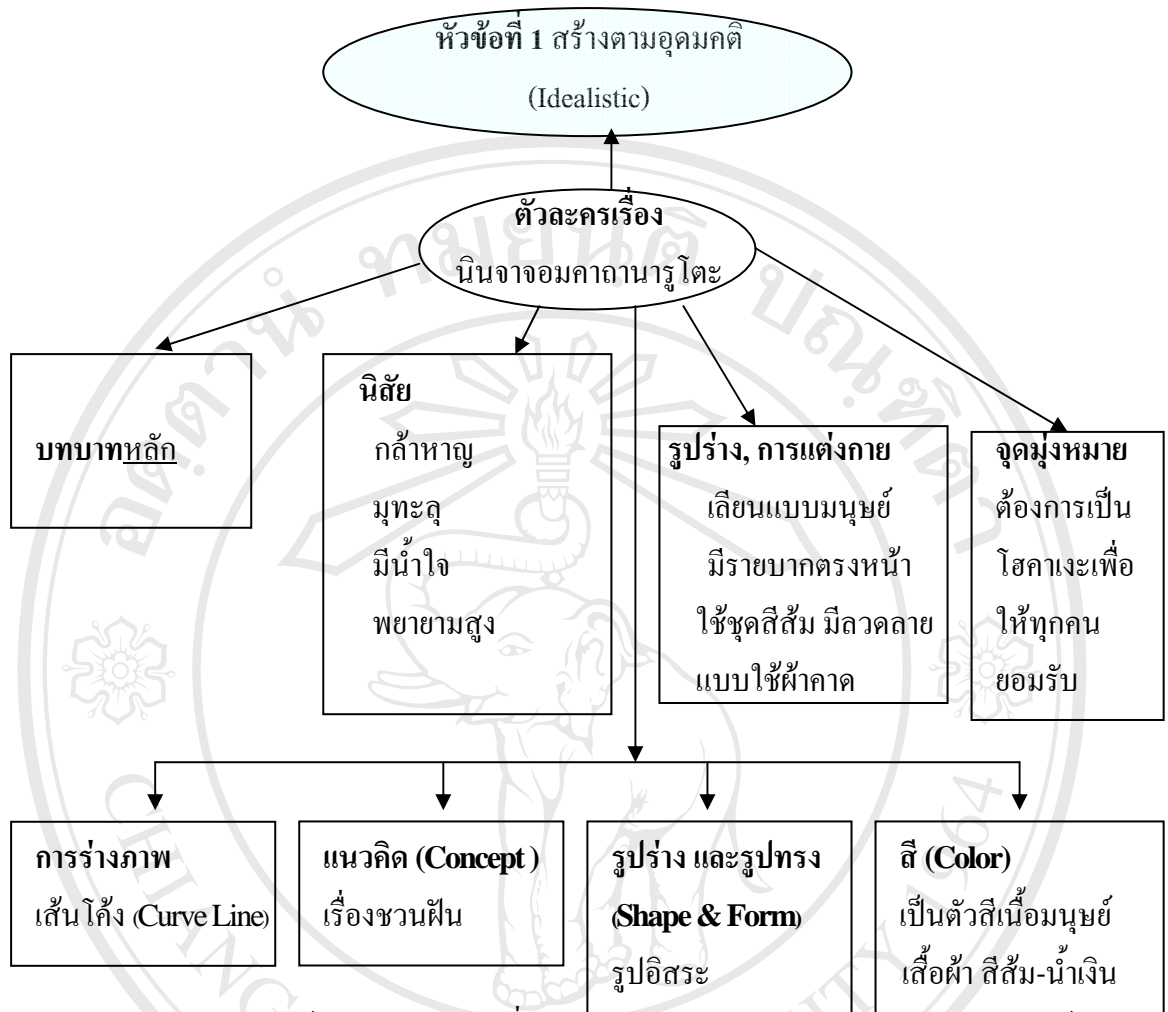
1) การร่างภาพ (Out Line) ตัวละครเรื่อง นิินจาจอมคาถานารูโตะ อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 1.4) เส้นโค้ง (Curve Line)

2) แนวคิด (Concept) ตัวละครเรื่อง นิินจาจอมคาถานารูโตะ อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 2.1) เรื่องชวนฝัน

3) รูปร่าง และรูปทรง (Shape & Form) ตัวละครเรื่อง นิินจาจอมคาถานารูโตะ อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 3.3) รูปอิสระ

4) สี (Color) เป็นตัวละครที่เลียนแบบมนุษย์ แต่งกายเสื้อผ้าสีส้มเป็นหลัก โดยสีสีส้ม ให้ความรู้สึกสว่าง อ่อน ดัดกับสีน้ำเงิน ที่ให้ความรู้สึกที่เงียบสงบ จริงจัง และความฉงน

เมื่อนำข้อมูลทั้ง 3 หัวข้อมารวมกันเข้านั้นจะได้เป็นแผนภูมิดังนี้



แผนภูมิ 3.4 วิเคราะห์ลักษณะตัวละครเรื่อง นินจาจอมคาถานารูโตะ ตามกรอบหลักเกณฑ์ ก.

อันดับที่ 2 โคนัน (จากเรื่อง โคนัน เจ้าหนูยอดนักสืบ)



ภาพ 3.12 ตัวอย่าง ตัวละคร โคนัน และชินอิจิ ในภาพยนตร์เรื่อง โคนัน เจ้าหนูยอดนักสืบ [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://www.hecartoon.th.gs/web-h/ecartoon/Conan.html> (30

กันยายน 2551).

ประวัติของเรื่อง โคนัน เจ้าหนูยอดนักสืบ โคนัน(คุโด้ ชินอิจิ) นักเรียนชั้นปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมปลายเทตันอายุ 17 ปี เป็นลูกชายของคุโด้ ยูซากุ และคุโด้ (ฟูจิมีเนะ) ยูกิโกะ เกิดเมื่อวันที่ 4 พฤษภาคม คลั่งไคล้เซอร์ลือคโฮมอย่างมาก พ่อแม่ย้ายไปอยู่ที่ลอสแอนเจลิส ส่วนตัวเองอยู่ที่ประเทศญี่ปุ่นคนเดียวตั้งแต่อายุ 14 ปี จากอิทธิพลของพ่อที่เป็นนักเขียนนิยายสืบสวน ทำให้หลงใหลการสืบสวน และมีชื่อเสียงในฐานะนักสืบ ม.ปลาย ชินอิจิเป็นคนฉลาด มีไหวพริบ ช่างสังเกต มีความมั่นใจในตนเอง และเนื้อหอมมาก ชินอิจิมีความสามารถพิเศษหลายอย่าง เช่น เล่นฟุตบอล ขับเฮลิคอปเตอร์ ชินอิจิไม่ชอบทานลูกเกต แต่ชอบเลมอนพายมากเป็นที่สุด สิ่งที่ชินอิจิไม่เก่งเลย คือ การร้องเพลง หลังจากโดนชายชุดดำจับทานยาที่ทำให้ตัวเล็กลง ชินอิจิก็ได้เปลี่ยนชื่อเป็นเอโดะกาวา โคนัน และได้ย้ายไปอาศัยอยู่กับนักสืบโมริ โคโงโร่ [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://www.hecartoon.th.gs/web-h/ecartoon/Conan.html> (30 กันยายน 2551).

ตัวละครนี้เป็นตัวละครที่ผสมผสานกันระหว่างโคนัน และ ชินอิจิ ที่เป็นคนๆเดียวกันจะสังเกตว่าตัวเอกของเรื่องนี้เป็นคนที่มึนปมด้อยหรือความลับที่ต้องซ่อนเร้นต้องคอยปิดบังและคนรอบข้าง คือการที่มีร่างที่กลายเป็นเด็ก แต่จิตใจเป็นชินอิจิเหมือนเดิม ดังนั้นการวิเคราะห์ตัวละครจึงต้องวิเคราะห์ทั้ง 2 ตัวควบคู่กันไป จุดเด่นของตัวละครโคนันนี้อยู่ที่ความสามารถในการไขคดีปริศนา การตัดสินใจที่ท้าทายความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในยามคับขัน แล้วเขาก็เอาตัวรอดไปได้อย่างสวยงามเกือบทุกครั้ง บุคลิกของตัวละครก็เป็นตัวละครที่สมบูรณ์แบบเกือบทุกอย่างแต่เนื่องจากโดนกรอกยาพิษจึงต้องมีอุปสรรคและจุดอ่อน

สำหรับการออกแบบตัวละครการ์ตูนเรื่อง โคนัน เจ้าหนูยอดนักสืบ นั้น ถ้านำมาวิเคราะห์ตาม “กรอบหลักเกณฑ์ ก.” จะวิเคราะห์ออกมาได้ดังนี้

หัวข้อที่ 1 แนวการสร้างตัวละคร โดยละครการ์ตูนเรื่อง โคนัน เจ้าหนูยอดนักสืบ จะอยู่ในตัวเลือกหัวข้อย่อยที่ 2 คือ สร้างตามอุดมคติ (Idealistic) คือการสร้างตัวละครขึ้นในลักษณะที่ควรจะเป็น

หัวข้อที่ 2 เปรียบเทียบข้อมูลพื้นฐานการออกแบบตัวละคร

1) ลำดับของความสำคัญของบทบาทตัวละคร ตัวละครในเรื่อง โคนัน เจ้าหนูยอดนักสืบ จะอยู่ในบทบาทหลัก เป็นตัวละครที่มีความสมบูรณ์แบบทั้งหน้าตา ความสามารถ สามารถแก้ไขคดีที่ยากๆและซับซ้อนได้ ในเวลาที่คนอื่นไม่สามารถวิเคราะห์ได้ แต่มีปมด้อยคือถูกยาพิษจนกลายเป็นเด็ก

2) นิสัย บุคลิก และอารมณ์พื้นฐานของตัวละคร ตัวละครในเรื่อง โคนัน เจ้าหนูยอดนักสืบ มีนิสัยอ่อนโยน ชอบช่วยเหลือคนอื่น คิดถึงคนอื่นเสมอ บุคลิกสมบูรณ์แบบ หล่อ เป็นหนุ่มเนื้อหอม อารมณ์พื้นฐานเป็นคนที่ใจเย็น รอบคอบ น้อยนักที่จะรู้สึกโกรธ

3) ลักษณะการแต่งกาย อิมเมจ รูปร่าง ลักษณะภายนอกของตัวละคร ลักษณะของโคนัน เจ้าหนูยอดนักสืบนั้น การแต่งกายมักจะเป็นเสื้อสูทผูกโบว์ที่คอ แต่จะเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ของเหตุการณ์ต่างๆ รูปร่างสูงโปร่งกลับกลายเป็นตัวเล็ก

4) จุดมุ่งหมาย และที่มาของตัวละคร — จุดมุ่งหมายของตัวละครคือต้องการตามล่าศัตรูเพื่อหายาแก้พิษให้กลับหลายเป็นผู้ใหญ่เหมือนเดิม โดยที่มาของตัวละครมาจากครอบครัวที่มีพื้นฐานที่ดีด้านเงินทองแต่อยู่คนเดียวมาตั้งแต่อายุ 14 ปี จึงทำให้ตัวละครมีความเชื่อมั่นและเข้มแข็ง

หัวข้อที่ 3) เปรียบเทียบการเขียนการ์ตูนเบื้องต้น

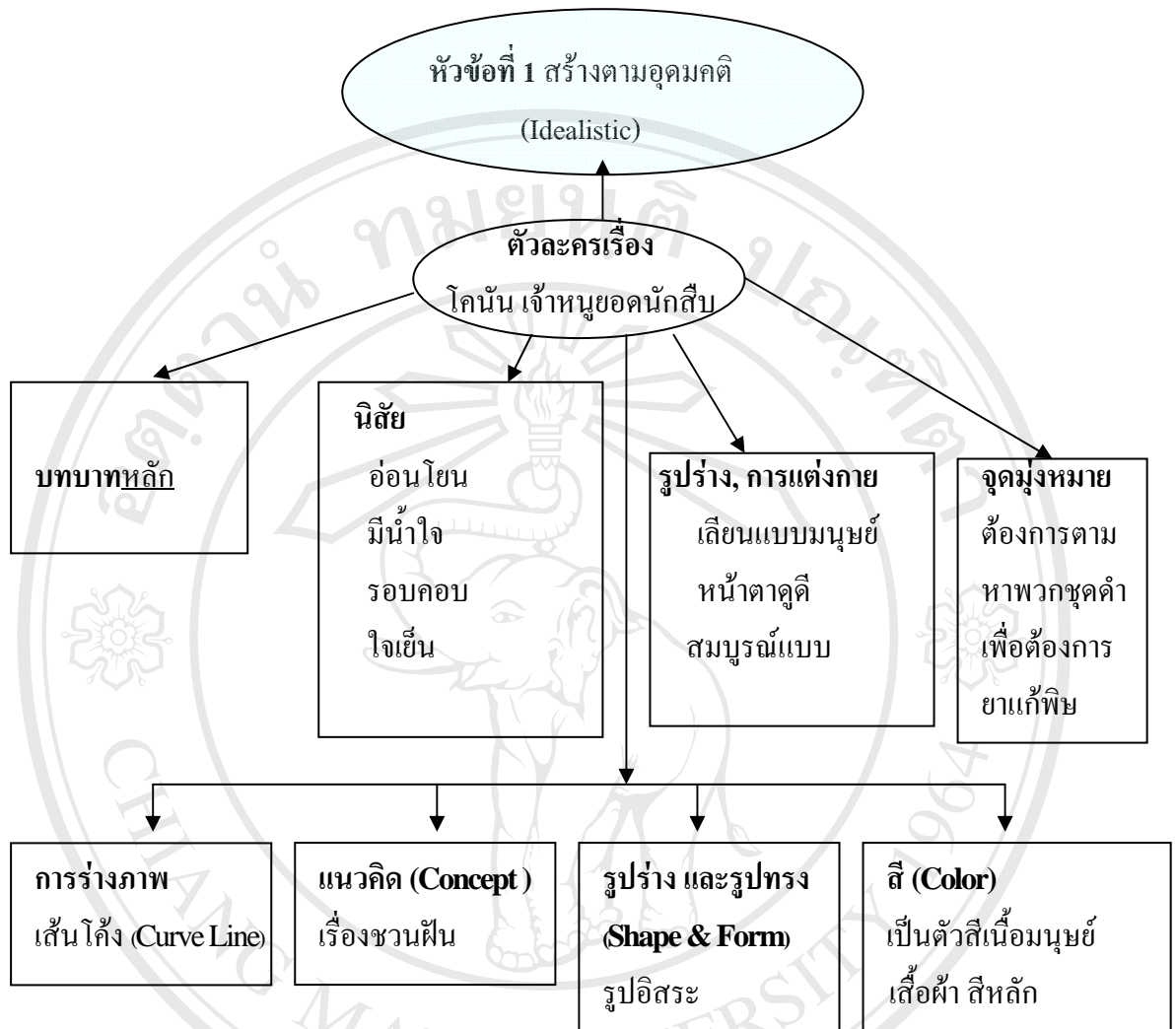
1) การร่างภาพ (Out Line) ตัวละครเรื่อง โคนัน เจ้าหนูยอดนักสืบ อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 1.4) เส้นโค้ง (Curve Line)

2) แนวคิด (Concept) ตัวละครเรื่อง โคนัน เจ้าหนูยอดนักสืบ อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 2.1) เรื่องชวนฝัน และหัวข้อที่ 2.2) เรื่องจริง ผสมผสานกัน

3) รูปร่าง และรูปทรง (Shape & Form) ตัวละครเรื่อง นินาจอมกาดานารูโตะ อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 3.3) รูปอิสระ

4) สี (Color) เป็นตัวละครที่เลียนแบบมนุษย์ เสื้อผ้าที่ใส่มักเป็นสีหลัก เช่น น้ำเงิน เขียว ขาว เป็นต้น ใส่เสื้อผ้าเข้ากับสถานการณ์ เช่นถ้าเป็นฉากที่โรงเรียนก็จะเป็นเสื้อผ้าที่โรงเรียน

เมื่อนำข้อมูลทั้ง 3 หัวข้อมารวมกันเข้านั้นจะได้เป็นแผนภูมิดังนี้



แผนภูมิ 3.5 วิเคราะห์ลักษณะตัวละครเรื่อง นินจาจอมคาถานารูโตะ ตามกรอบหลักเกณฑ์ ก.

อันดับ 3 โนบิตะ (จากเรื่องโดราเอมอน)

โนบิตะ เป็นตัวละครหลักของเรื่อง เกิดวันที่ 7 สิงหาคม พ.ศ. 2507 ราศีสิงห์ เป็นลูกชายคนเดียวของครอบครัวโนบิ ปกติจะใส่แว่น สามล้อโปโลสีเหลืองหรือแดงปกขาว กางเกงขาสั้นสีน้ำเงิน มีนิสัยขี้แย เป็นคนไม่เอาถ่าน อ่อนแอ ไม่เคยพึ่งพาตนเอง เรียนหนังสือไม่เก่ง สอบได้ 0 คะแนนบ่อยๆ มาโรงเรียนสายประจำ ถูกทำโทษบ่อยครั้ง ก็พาก็ไม่ถนัด แต่เล่นพันด้ายเก่ง และเป็นจอมแค้นป็น งานอดิเรกก็คือนอนกลางวัน กับอ่านการ์ตูน ถือว่าเป็นตัวละครที่ไม่เอาไหน



ภาพ 3.13 ตัวละครการ์ตูนโนบิ โนบิตะ [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://pirun.ku.ac.th/~b4701092/character-nobita.html> (23 กันยายน 2551).

แต่ในอีกด้านหนึ่งเขาก็มีนิสัยที่คืออยู่มากเช่นกัน เช่น รักสัตว์ ชี้อสังสาร รักเพื่อน อารมณ์อ่อนไหว และรักความยุติธรรม ขอมนำตัวเองเข้าไปเสี่ยงอันตรายเพื่อช่วยเพื่อนมนุษย์ (สื่อออนไลน์: <http://www.zheza.com>)

ในความเป็นจริงแล้วโนบิตะเป็นคนที่รัก พ่อ แม่ และย่าของเขามากแต่ด้วยวัยที่และสภาพครอบครัวที่ค่อนข้างเป็นแบบยุคเก่า ทำให้การแสดงออกทางความรักต่อกันมีน้อย ในเนื้อเรื่องมักจะมีการแสดงออกถึงความรักในครอบครัวในเวลาคับขัน เช่น ใครบางคนหายไปจากบ้านเป็นเวลานานๆ หรือมีใครป่วยไข้ไม่สบาย ด้วยลักษณะนิสัยที่มีมิติความเป็นมนุษย์อยู่มากเช่นนี้ จึงทำให้ตัวละครนี้สามารถเข้าไปอยู่ในใจของคนทั่วโลกได้ไม่ยาก โนบิตะหลงรักชิซุกะ ซึ่งอยู่ในวัยเดียวกัน มีความหวังที่จะได้แต่งงานด้วยเมื่อเขาโตขึ้น แต่ก็มักจะมีอุปสรรค และมีคู่แข่งหลายคน โดยเฉพาะเคคิคุจิ เนื่องจากชิซุกะ เป็นเด็กน่ารัก และด้วยความอ่อนแอของโนบิตะเอง แต่โนบิตะได้เพื่อนรักคือโดเรมอนคอยช่วยเหลือ จากการโดนกลั่นแกล้งของไจแอนท์ และซึเนโอะทำให้เขามีความมั่นใจมากขึ้น [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://pirun.ku.ac.th/~b4701092/character-nobita.html> (23 กันยายน 2551).

จากการสังเกตจากลักษณะตัวละครของโนบิ โนบิตะ นั้นจะสังเกตได้ว่าตัวละครที่สามารถติดตามตรึงใจและเป็นที่ยอมรับของผู้ชมได้นั้น ไม่จำเป็นจะต้องเก่ง และสมบูรณ์แบบ เสมอไป ตัวการ์ตูนดังเช่นโนบิตะที่ไม่เก่งเลยนั้นยังสามารถเป็นที่ยอมรับได้ เพราะอาจจะเป็นเรื่องที่กล่าวถึงเด็กธรรมดาที่มีชีวิตอยู่ทั่วไปในสังคมโลกความเป็นจริง ที่มีเด็กที่เป็นแบบโนบิตะ ดังนั้นการ์ตูนเรื่องนี้ได้สะท้อนถึงชีวิตของเด็กที่เรียนไม่เก่งก็สามารถมีชีวิตอยู่ได้และมีโลกในจินตนาการในการอยากมีโดเรมอนแต่ในขณะเดียวกันก็รู้ว่าโดเรมอนไม่มีจริง แต่ก็สนุกกับการจินตนาการของโลกแห่งการ์ตูน

สำหรับการออกแบบตัวละครการ์ตูนโนบิ โนบิตะ ในเรื่อง โคราเอมอน นั้น ถ้านำมาวิเคราะห์ตาม “กรอบหลักเกณฑ์ ก.” จะวิเคราะห์ออกมาได้ดังนี้

หัวข้อที่ 1 แนวการสร้างตัวละคร โดยละครการ์ตูนโนบิ โนบิตะ ในเรื่อง โคราเอมอน จะอยู่ในตัวเลือกหัวข้อย่อยที่ 2 คือ สร้างตามอุดมคติ (Idealistic) คือการสร้างตัวละครขึ้นในลักษณะที่ควรจะเป็น

หัวข้อที่ 2 เปรียบเทียบข้อมูลพื้นฐานการออกแบบตัวละคร

1) ลำดับของความสำคัญของบทบาทตัวละคร ตัวละครโนบิ โนบิตะ ในเรื่อง โคราเอมอน จะอยู่ในบทบาทหลัก เป็นตัวละครที่ไม่มีความสมบูรณ์แบบอะไรเลยทั้งความสามารถและการเรียน

2) นิสัย บุคลิก และอารมณ์พื้นฐานของตัวละครโนบิ โนบิตะ ในเรื่อง โคราเอมอน มีนิสัยอ่อนแอ ขี้แย ไม่เคยพึ่งพาตนเอง ขี้สงสาร รักสัตว์ รักเพื่อน อารมณ์อ่อนไหว รักความยุติธรรม

3) ลักษณะการแต่งกาย อิมเมจ รูปร่าง ลักษณะภายนอกของตัวละคร ลักษณะของโนบิ โนบิตะนั้น ปกติจะใส่แว่น สวมเสื้อโปโลสีเหลืองหรือแดงปกขาว กางเกงขาสั้นสีน้ำเงิน

4) จุดมุ่งหมาย และที่มาของตัวละคร — จุดมุ่งหมายของตัวละครคือต้องการดำเนินชีวิตต่อไปเรื่อยๆ โดยมีโคราเอมอนอยู่ด้วย และแต่งงานกับชิซูกะ (ตัวการ์ตูนผู้หญิง) โดยที่มาของตัวละครมาจากครอบครัวที่ใจดี มีแม่ที่ใจดี แต่ขี้บ่น ครอบครัวอบอุ่น

หัวข้อที่ 3 เปรียบเทียบการเขียนการ์ตูนเบื้องต้น

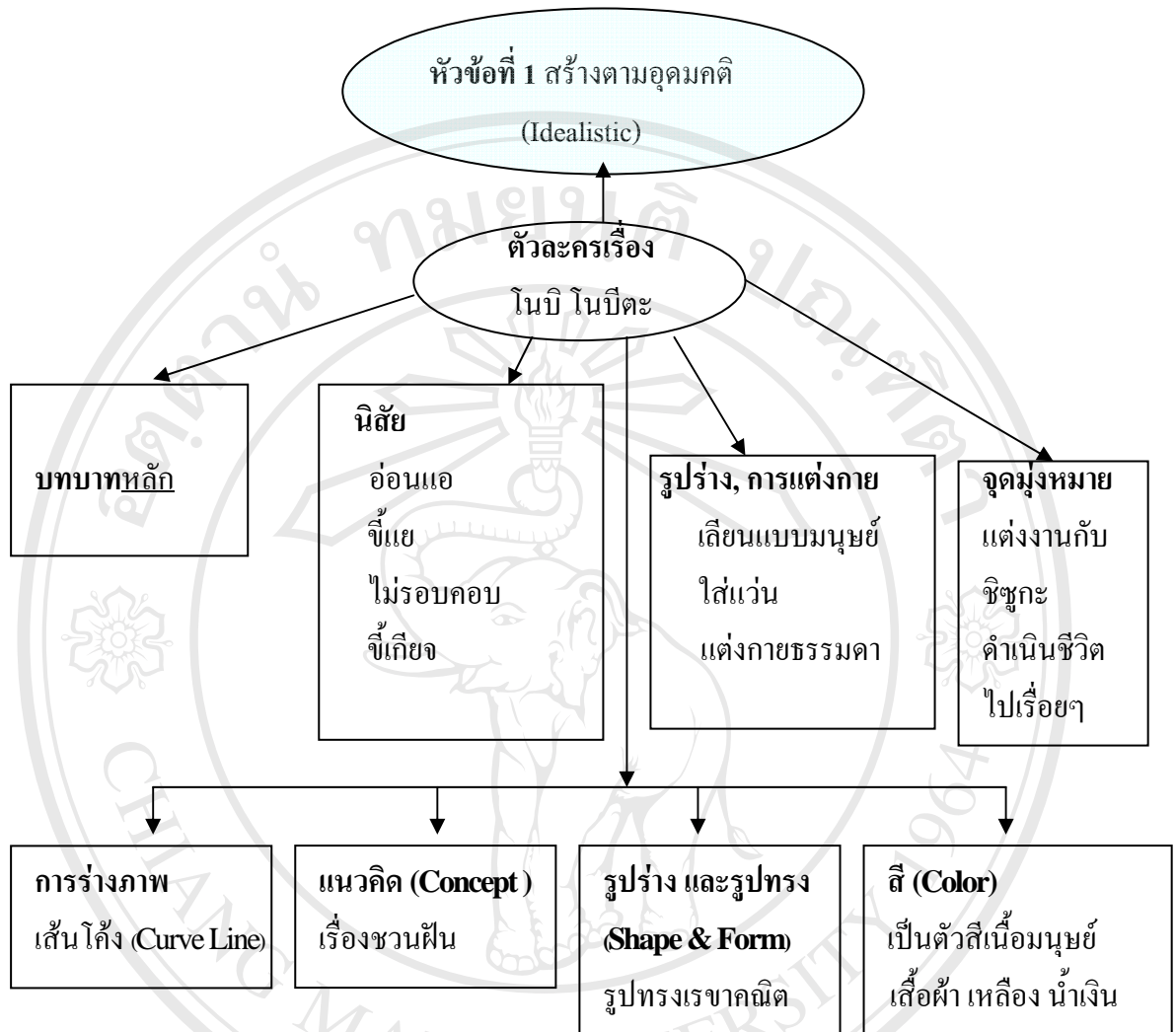
1) การร่างภาพ (Out Line) ตัวละครโนบิ โนบิตะ อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 1.4) เส้นโค้ง (Curve Line)

2) แนวคิด (Concept) ตัวละครโนบิ โนบิตะ อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 2.1) เรื่องชวนฝัน และหัวข้อที่ 2.2) เรื่องจริง ผสมผสานกัน

3) รูปร่าง และรูปทรง (Shape & Form) อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 3.1) รูปทรงเรขาคณิต

4) สี (Color) เป็นตัวละครที่เลียนแบบมนุษย์ เสื้อผ้าที่ใส่มักเป็นสีหลัก เช่น สวมเสื้อโปโลสีเหลืองหรือแดงปกขาว กางเกงขาสั้นสีน้ำเงิน

เมื่อนำข้อมูลทั้ง 3 หัวข้อมารวมกันเข้านั้นจะได้เป็นแผนภูมิดังนี้



แผนภูมิ 3.6 วิเคราะห์ลักษณะตัวละคร โนบิ โนบิตะ ในเรื่อง โดราเอมอน ตามกรอบหลักเกณฑ์ ก.

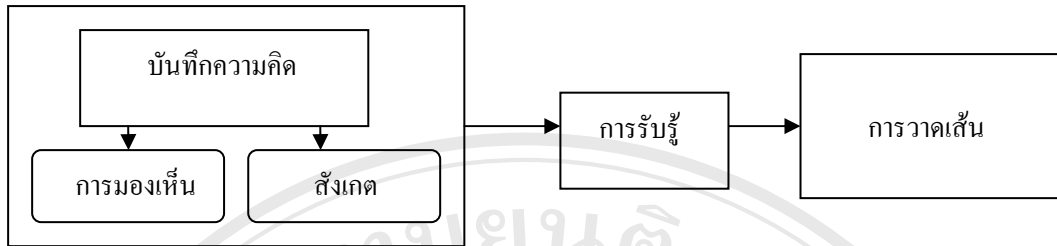
จากลักษณะตัวการ์ตูนยอดนิยมทั้ง 6 ตัวที่กล่าวมานั้น ได้ศึกษาว่าสิ่งที่ดึงดูดใจเด็กนั้นคือการจินตนาการ ความสามารถของตัวละครต่างๆ ให้มีความมหัศจรรย์ เช่น ความผิดปกติของมนุษย์ของตัวโคนัน เป็นร่างที่หดเล็กของ หรือโดราเอมอนที่เป็นตัวละครที่มาจากโลกอนาคต การจินตนาการของลักษณะของการ์ตูน จึงมีความน่าสนใจ รวมถึงการออกแบบลักษณะท่าทางและ จุดเด่นจุดด้อยที่ดูน่ารัก เพื่อมัดใจคนให้ติดตาม เทคนิคการใช้สีที่ดูสดใสและง่ายต่อการจดจำ ในการวิเคราะห์กับ “หลักเกณฑ์ ก.” ที่ได้กล่าวมาแล้วทั้งหมดนั้น จะสามารถวิเคราะห์ตามกระบวนการหาปัจจัยร่วมของทั้ง 6 ตัวการ์ตูนได้ โดยการหาปัจจัยร่วมเหล่านี้ จะใช้เกณฑ์ที่พิจารณาในเกณฑ์การพิจารณาลักษณะใน “หลักเกณฑ์ ก.” โดยนำข้อมูลทั้งหมดมารวมกันแล้วหาปัจจัยที่เหมือนกัน โดยในความเหมือนนี้จะมีความเหมือนที่เหมือนโดยการวิเคราะห์ลักษณะของปัจจัยเหล่านั้น เช่น การหา

ปัจจัยร่วมอาจจะตรงกันบางตัวละคร ไม่ได้ตรงทั้ง 6 ตัว แต่มีแนวโน้มของการวิเคราะห์เพื่อที่จำสามารถนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานได้ โดยการวิจัยการหาปัจจัยร่วมนี้จะแสดงเป็นคะแนนออกมาโดยแต่ละหัวข้อ ถ้าตัวละครที่วิเคราะห์ตัวไหนมีปัจจัยข้อนั้นก็แสดง 1 คะแนน เพื่อที่จะสามารถหาจุดเด่น จุดด้อยเพื่อวิเคราะห์กระบวนการออกแบบต่อไป

3.2.3 กระบวนการการออกแบบการ์ตูนไทย(เดิม)

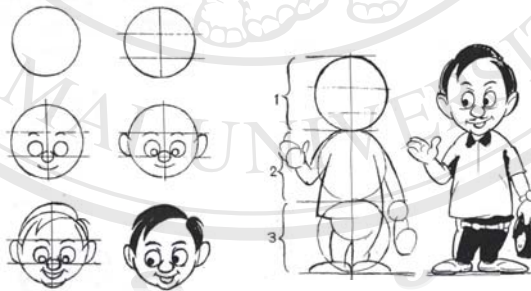
การออกแบบตัวละครการ์ตูนไทยนั้นวิวัฒนาการมาจากนิยายภาพ และภาพล้อการเมืองโดยพัฒนาเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน โดยกระบวนการพัฒนากาตูนนั้นได้นำหลักการพื้นฐานของการออกแบบมาใช้โดยจะศึกษาการออกแบบจากในอดีต-ปัจจุบัน

กระบวนการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนไทย มีกระบวนการในการออกแบบตั้งแต่อดีต เริ่มต้นจากเรื่องเหตุมหัศจรรย์ที่สร้างโดย อ.ปยุต เงากระจ่าง เมื่อปี พ.ศ.2498 จากนั้นก็สร้าง ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องต่างๆ มากมายจนมาถึงเรื่อง “ชุดสาคร” เป็นเรื่องที่มีกระบวนการทำนั้นละเอียดมาก โดยการเริ่มต้นกระบวนการสร้างการ์ตูนไทยนั้น ได้เริ่มมาจากหลักการของการเขียนภาพการ์ตูนแบบนิยายภาพ การกำหนดตัวละครต้องมาจากเนื้อเรื่อง บทบาท ของตัวละครนั้นๆ เมื่อรู้ถึงนิสัยลักษณะ ท่าทางแล้ว จึงจะสามารถออกแบบตัวละครนั้นๆได้ โดยขั้นตอนของการออกแบบนั้นได้นำเอาหลักการของการวาดภาพที่เน้นเรื่องของลายเส้นการวาดเส้น (Drawing) การวาดเส้นเริ่มจากการบันทึกความคิด ความเข้าใจต่อสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติรอบตัว การวาดเส้นจึงมีกระบวนการ และขั้นตอนที่จะบันทึกสิ่งเหล่านี้ไว้ ซึ่งขั้นตอนเหล่านั้นคือ ลำดับแรกคือ “การมองเห็น” ไม่ใช่การมองแค่เพียงผ่านตา หรือมองแบบผิวเผินเท่านั้น แต่ที่ต้อง “สังเกต” จดจำรายละเอียดต่างๆให้ได้มากที่สุด ขั้นตอนต่อไปก็คือ “การรับรู้” เป็นการเอาการมองเห็นมาบวกกับการสังเกตจนเกิดเป็นความเข้าใจในสิ่งที่พบมา จากนั้นจึงถูก “ถ่ายทอด” ออกมาในรูปของการวาดเส้น ซึ่งก็มีหลายวิธีที่จะวาดออกมาตามการรับรู้ของแต่ละคน (ปยุต เงากระจ่าง, 2539) จากลำดับของการสร้างตัวละครการ์ตูนไทย(เดิม) จะเอาออกมาเขียนเป็นแผนภูมิได้ดังแผนภูมิ 3.7



แผนภูมิ 3.7 ขั้นตอนการวาดการ์ตูนของ อ.ปยุต เงากระจ่าง

การทำการ์ตูนในอดีตได้รับการสนับสนุนจากชาวต่างชาติ เป็นส่วนมาก แต่ก็ยังต้องการใช้งบประมาณมาก เช่นการแอนิเมทหรือการทำภาพให้เคลื่อนไหวนั้นต้องใช้คนวาดค่อนข้างเยอะ และการเคลื่อนไหวต่างๆยังต้องจ้างคนแสดงมาทำเพื่อเป็นตัวอย่างอีกด้วย แต่งบประมาณมีจำกัดจึงไม่ได้จ้าง และการออกแบบ Character เกือบทั้งหมดเป็นการออกแบบที่มาจากประสบการณ์การวาดรูป และหลักการของการออกแบบโดยเริ่มจากรูปทรงเลขาคณิต ซึ่งหลักการนี้ก็ได้ใช้ในการออกแบบ มิกกี้ เม้าส์ ของวอลท์ ดิสนีย์ ด้วย แต่หลักการที่แตกต่างออกไปนั้น เป็นรายละเอียดของเค้าโครงหน้าตาและรูปร่างการแต่งกาย การ์ตูนที่จะสื่อออกมาให้เห็นลักษณะของความเป็นไทยนั้นก็ต้องมีรูปร่างหน้าตา ที่เหมือนคนไทย ทั้งตา จมูก ปาก ทรงผม แต่รวมๆกันแล้วให้อยู่ในแนวทางที่น่ารัก คนชอบ



ภาพ 3.14 ขั้นตอนการออกแบบตัวการ์ตูนไทยโดย อ.ปยุต เงากระจ่าง (ปยุต เงากระจ่าง, 2535)

กระบวนการออกแบบการ์ตูนในอดีตได้หยุดการพัฒนาไป หลังจากภาพยนตร์การ์ตูนไม่ได้ได้รับการสนับสนุนและเห็นความสำคัญของการ์ตูน ทั้งที่การ์ตูนนั้นสามารถพัฒนาไปทางการเป็นสื่อทั้งเรื่องวัฒนธรรมและการศึกษา จากการสัมภาษณ์ อ.ปยุต ได้กล่าวว่าประเทศญี่ปุ่นนั้นได้ส่งเสริมการพัฒนาการ์ตูนมา ทั้งๆที่เกิดการสร้างการ์ตูนพร้อมๆกับเรา จนในขณะนี้การ์ตูนญี่ปุ่นนั้นก็ครองตลาดในประเทศไทย เพราะรัฐบาลสนับสนุนและคิดว่าการ์ตูนนั้นสามารถเผยแพร่วัฒนธรรมในประเทศญี่ปุ่นได้เป็นอย่างดี

เมื่อการพัฒนาการ์ตูนไทยได้หยุดชะงัก การ์ตูนญี่ปุ่นก็ได้เข้ามาในประเทศไทย จนกลายเป็นมีอิทธิพลกับเด็กไทยจนถึงปัจจุบัน และในปี พ.ศ.2002 ได้มีภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “ปังปอนด์ ดิแอนิเมชัน” โดยนำโครงเรื่องมาจากหนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมอยู่แล้ว ออกแบบโดย “พีต่าย” หรือคุณ ภักดี แสนทวีสุข ในการ์ตูนเล่ม ขายหัวเราะ การพัฒนาลักษณะตัวการ์ตูน จากตัวการ์ตูนปังปอนด์ในหน้ากระดาษให้อยู่ในลักษณะที่จะมาทำเป็นแอนิเมชันสามมิติ ตัวอย่างเช่น เวลาที่เขียนการ์ตูน การขีดเขียน การสะบัดเส้น การวาดลูกตา ใหญ่เกินใบหน้า เส้นวาดรอบหน้าเปิดบ้าง ปิดบ้างสามารถทำได้ แต่จะนำไปเคลื่อนไหวในลักษณะของแอนิเมชันสามมิติไม่ได้ เพราะฉะนั้นเราต้องพัฒนาให้มันอยู่ในลักษณะที่จะเหมาะสมเป็นสามมิติ โดยต้องผ่านการดูแลจากคุณต่ายซึ่งเป็นเจ้าของการ์ตูนปังปอนด์ด้วย ต้องดู รูปร่างและรูปทรงของตัวการ์ตูน หน้าตา และที่สำคัญต้องคำนึงว่าปังปอนด์ที่ทำขึ้น มันสูญเสียเอกลักษณ์ และเสน่ห์ที่มีในหนังสือการ์ตูนหรือไม่ เมื่อทุกอย่างลงตัวก็จะทำออกมาเป็นหุ่นจำลองของปังปอนด์ที่เราจะทำเป็นแอนิเมชัน ขั้นตอนต่อมาคือการขึ้น โครงสามมิติ คือ การนำตัวการ์ตูนที่ได้มาขึ้นเป็นรูปร่างสามมิติ โดยการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างภาพสามมิติ ในขั้นนี้เราสามารถหมุนดูรอบๆ เปลี่ยนสีผิว และขยับตัวการ์ตูนได้

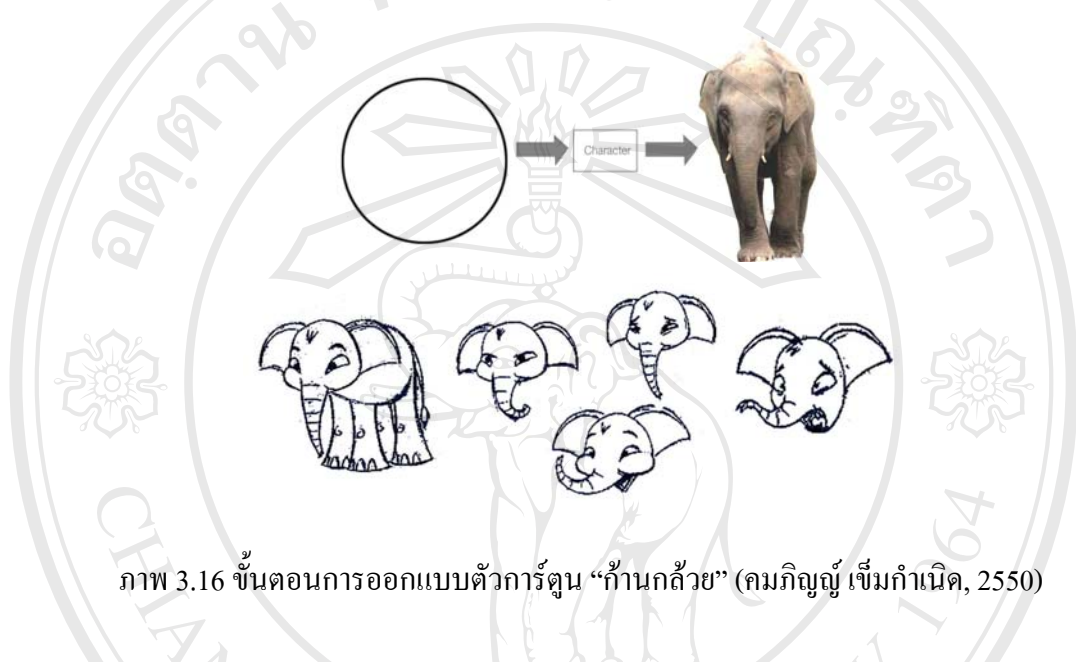


ภาพ 3.15 ตัวอย่างตัวการ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ในหนังสือการ์ตูนหมาสนุก(ซ้าย) และปังปอนด์ ดิแอนิเมชัน (ขวา) [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://www.kartoon-discovery.com>

/new/p2009/200913_pangpondhero_0.jpg (23 พฤศจิกายน 2551).

ต่อมาเมื่อปี พ.ศ. 2549 บริษัท กันตนาได้นำภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ก้านกล้วย” ออกฉายและได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี ถือว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ก้านกล้วย” เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ปฏิวัติวงการแอนิเมชันไทย เทคนิคการทำงานของก้านกล้วยในเรื่องการออกแบบลักษณะตัวละคร

การ์ตูน หรือการออกแบบตัวละครการ์ตูนในตัวของท่านกล้วยนั้น จากการสัมภาษณ์ คุณคมภิญญ์ เข้มกำเนิด ผู้สร้างท่านกล้วยนั้น ได้ให้ข้อมูลในเรื่องของการออกแบบตัวท่านกล้วยไว้ว่า ขั้นตอนการออกแบบตัวท่านกล้วยได้ใช้หลักการของการสร้างด้วยรูปทรงเลขาคณิต โดยใช้รูปทรงวงกลม มาเป็นแบบเพื่อสร้างงานโดยใช้เทคนิคการ Transform รูปภาพโดยใช้ รูปทรงวงกลมและรูปซ้างเหมือน มา Transform แล้วหาจุดตรงกลาง



ภาพ 3.16 ขั้นตอนการออกแบบตัวการ์ตูน “ท่านกล้วย” (คมภิญญ์ เข้มกำเนิด, 2550)

เมื่อได้ผลลัพธ์แล้วนำมาปรับเปลี่ยนแล้วประชุมลงความเห็นแล้วก็ปรับเปลี่ยนไปจนลงตัวและเป็นที่ชื่นชอบในที่ประชุมจึงได้ผลลัพธ์ออกมาดังที่เห็นภาพในตัวอย่างภาพ 3.16 และเมื่อได้ตัวอย่างตัวละครการ์ตูนแล้ว จึงเอามาทำโมเดลเป็น 3 มิติโดยซอฟต์แวร์สร้างโมเดล 3 มิติหรือ 3D (Three Dimensions) จากนั้นดูและปรับปรุงเปลี่ยนแปลง เพิ่มเติม กันอีกครั้งจนได้ผลลัพธ์ออกมาเป็นตัวซ้างท่านกล้วยดังที่เห็น

การออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนในยุคปัจจุบันนั้น ได้พัฒนามาจากการออกแบบโดยมีอิทธิพลของเครื่องมือเครื่องใช้เป็นหลัก และเนื่องจากคนไทยได้บริโภคสื่อจากต่างประเทศมานานไม่ว่าจะเป็นประเทศอเมริกา หรือญี่ปุ่น การออกแบบตัวการ์ตูนจึง “ติด” ภาพลักษณ์ของตัวการ์ตูนที่ได้บริโภคมา จะเห็นได้จากการออกแบบตัวการ์ตูน ดังนั้น ตัวการ์ตูนที่จะนำมาวิเคราะห์นี้จะเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ได้เข้าฉายเป็นภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งจะวิเคราะห์ 2 เรื่องโดยจะวิเคราะห์เป็นตัวละครหลักที่ได้รับความนิยมจากการ์ตูนเรื่องยอดนิยมตามลำดับดังนี้

- | | |
|-------------|--------------------|
| อันดับที่ 1 | ท่านกล้วย |
| อันดับที่ 2 | ปังปอนด์ แอนิเมชัน |

อันดับที่ 1 ก้านกล้วย (จากเรื่อง ก้านกล้วย)



ภาพ 3.17 ตัวอย่างตัวการ์ตูน “ก้านกล้วย” [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา www.khankluay-themovie.com (23 พฤศจิกายน 2551).

ประวัติของการ์ตูนเรื่องนี้เป็นเรื่องราวการเติบโตของช้างเชือกหนึ่ง จากลูกช้างซุกซน ใช้ชีวิตอิสระอยู่ท่ามกลางป่าลึก แต่ด้วยความอยากรู้อยากเห็นของพ่อที่หายไปได้นำเขาออกเดินทางสู่การผจญภัยครั้งยิ่งใหญ่ผ่านหลากหลายเหตุการณ์ซึ่งให้บทเรียนใหม่ๆ เปลี่ยนให้เขากลายเป็นช้างที่กล้าแกร่งเต็มไปด้วยพลังกำลังในขณะที่จิตใจกลับอ่อนโยน นอกจากนี้การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับมนุษย์และการได้พบกับผู้คนต่างๆ เช่น สมเด็จพระนเรศวร และ ฯลฯ ทำให้ก้านกล้วยได้เรียนรู้ถึงมิตรภาพระหว่างคนและช้าง อันนำไปสู่การเสียสละตัวเอง โดยเดินทางเข้าสู่สงครามอย่างนักรบผู้กล้า เช่นเดียวกับที่พ่อของเขาเคยทำมาเมื่อครั้งอดีตสุดท้าย ขณะอยู่ท่ามกลางสมรภูมิรบ และต้องเผชิญหน้ากับศัตรูผู้นำเกรงขามเขาก็ได้รับบทเรียนครั้งสำคัญที่สุด นั่นก็คือการเอาชนะความกลัวในจิตใจตัวเอง เมื่อมีชัยเหนือตัวเองก็ไม่มีสิ่งใดในโลกที่จะทำให้เขาพรั่นพรึงได้อีกต่อไป และจุดนี้เองที่ทำให้เขากลายเป็นช้างผู้ยิ่งใหญ่อย่างแท้จริง แม้จุดหมายแรกคือการตามหาพ่อแต่ในที่สุดก้านกล้วยกลับได้พบสิ่งที่มีความหมายยิ่งกว่า นั่นก็คือมิตรภาพ ความกล้าหาญและความเสียสละ ซึ่งอยู่ในตัวเขาเอง เป็นจิตวิญญาณของพ่อที่อยู่ กับเขามายาวนาน และนี่คือบทสรุปที่ล้ำค่ายิ่ง สำหรับการเดินทางของเขาในครั้งนี้ [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://writer.dek-d.com/attapolpop/story/view.php?id=158592> (14 ตุลาคม 2551).

สำหรับการออกแบบตัวละครการ์ตูนก้านกล้วย นั้น ถ้านำมาวิเคราะห์ตาม “กรอบหลักเกณฑ์ ก.” จะวิเคราะห์ออกมาได้ดังนี้

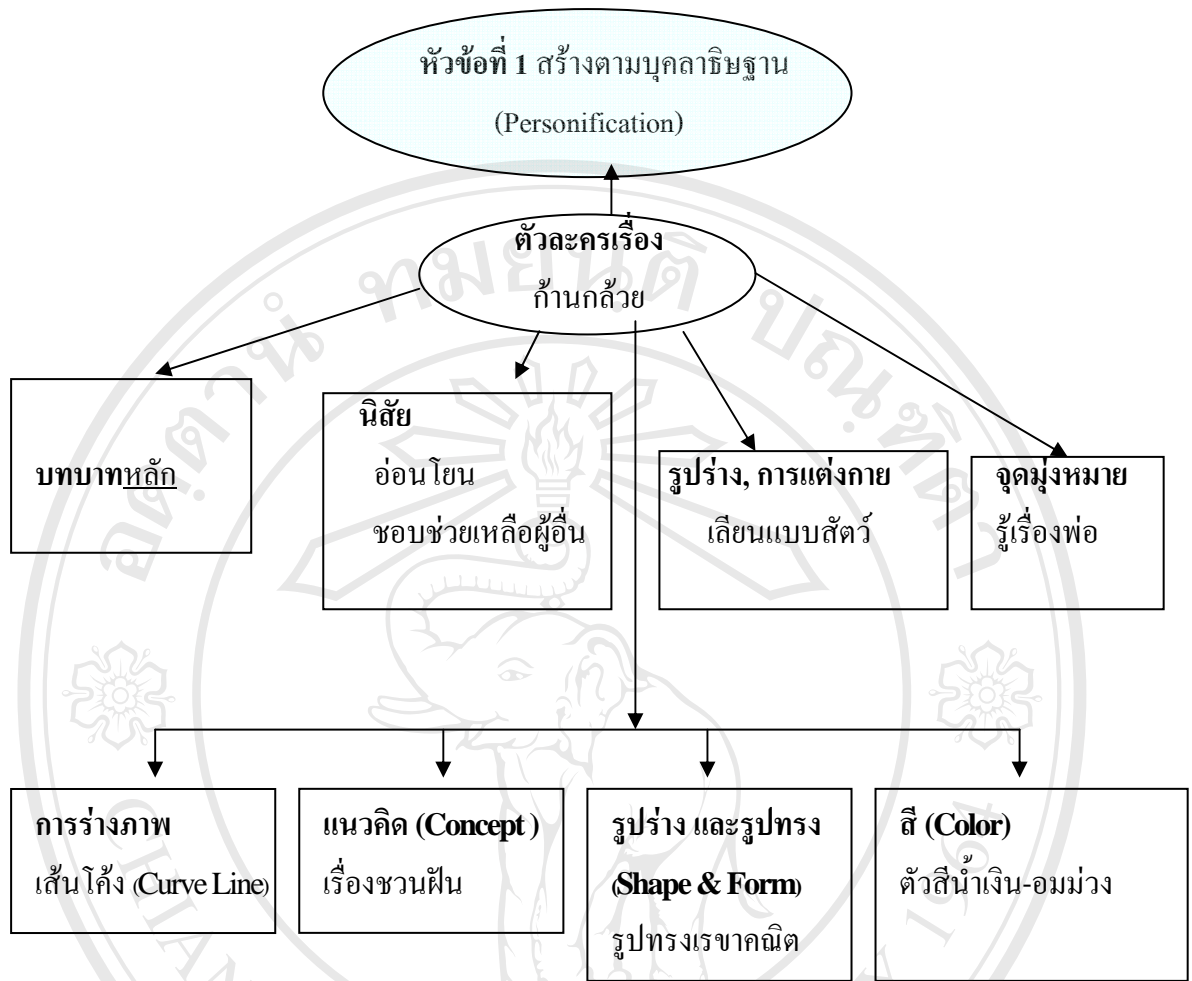
หัวข้อที่ 1 แนวการสร้างตัวละคร โดยละครการ์ตูนก้านกล้วย จะอยู่ในตัวเลือกหัวข้อย่อยที่ 2 คือ บุคลิกฐาน (Personification) คือการสร้างตัวละครขึ้นโดยกำหนดบทบาทและพฤติกรรมไว้ราวกับว่าเป็นมนุษย์

หัวข้อที่ 2 เปรียบเทียบข้อมูลพื้นฐานการออกแบบตัวละคร

- 1) ลำดับของความสำคัญของบทบาทตัวละคร ตัวละครก้านกล้วย จะอยู่ในบทบาทหลักเป็นตัวละครที่ดำเนินเรื่อง ซึ่งต้องเด่นกว่าตัวละครอื่นๆ
- 2) นิสัย บุคลิก และอารมณ์พื้นฐานของตัวละครก้านกล้วย มีนิสัย อ่อนโยน ชอบช่วยเหลือผู้อื่น มีความพยายาม และมีน้ำใจ
- 3) ลักษณะการแต่งกาย อิมเมจ รูปร่าง ลักษณะภายนอกของตัวละคร ลักษณะของก้านกล้วย เป็นตัวสีน้ำตาลเงิน-ม่วง ลักษณะถอดแบบมาจากช้างจริงๆ แล้วลวดทอนส่วนต่างๆ ออก
- 4) จุดมุ่งหมาย และที่มาของตัวละคร - จุดมุ่งหมายของตัวละครคือต้องการอยากรู้เรื่องของพ่อที่หายไป

หัวข้อที่ 3 เปรียบเทียบการเขียนการ์ตูนเบื้องต้น

- 1) การร่างภาพ (Out Line) ตัวละครก้านกล้วย อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 1.4) เส้นโค้ง (Curve Line)
- 2) แนวคิด (Concept) ตัวละคร โนบิ โนบิตะ อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 2.1) เรื่องชวนฝัน และหัวข้อที่ 2.2) เรื่องจริง ผสมผสานกัน
- 3) รูปร่าง และรูปทรง (Shape & Form) อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 3.1) รูปทรงเลขาคณิต
- 4) สี (Color) เป็นตัวละครที่เลียนแบบสัตว์ คือตัวช้าง ใช้สีน้ำตาลเงิน ทั้งที่ชื่อว่าก้านกล้วย เมื่อนำข้อมูลทั้ง 3 หัวข้อมารวมกันเข้านั้นจะได้เป็นแผนภูมิดังนี้



แผนภูมิ 3.8 วิเคราะห์ลักษณะตัวละครก้านกล้วย ตามกรอบหลักเกณฑ์ ก.

อันดับที่ 2 ปังปอนด์ (จากเรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน)



ภาพ 3.18 ตัวอย่างตัวการ์ตูน “ปังปอนด์” [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา

<http://www.banluegroup.com/web/image/product/07e742ae0d1fee036a0ca8054754e0>

42.jpg (23 พฤศจิกายน 2551).

เรื่องราวในครั้งนี้เกิดขึ้นด้วยความชุกชนของปังปอนด์ที่ตามน้ำผีไปเที่ยวป่าช้าในยามดึก โดยหาว่าไม่ว่าการไปเที่ยวครั้งนี้กลับมาไปสู่เหตุการณ์สำคัญอะไรบางอย่าง ที่เป็นจุดเริ่มต้นของการผจญภัยครั้งยิ่งใหญ่ในดินแดนโลกอนาคต อีก 500 ปีข้างหน้า การผจญภัยเริ่มเข้มข้นขึ้น เมื่อปังปอนด์ เจ้าบ๊วก และหนุมนานจิว ได้มีโอกาสสัมผัสกับชีวิตของกลุ่มเด็กนักเรียนในโลกอนาคต ที่มีทั้งมนุษย์โลก มนุษย์ต่างดาว ต่างเผ่าพันธุ์ ต่างนิสัยใจคอ แม้กระทั่งหุ่นยนต์ ที่คอยปกครองทุกอย่าง แต่ด้วยความเป็นเด็กช่างจินตนาการของปังปอนด์กลับสร้างรอยยิ้มและความสุข สนุกสนานให้กับทุกคน แต่ยังมีความจริงบางอย่างที่ทั้งปังปอนด์และหนุมนานจิวต้องประหลาดใจ เมื่อได้รู้ว่าหลังจาก ปี ค.ศ.2002 เป็นต้นไป โลกได้ถูกเปลี่ยนแปลงไปโดยสิ้นเชิง และอำนาจของหุ่นยนต์ก็มามือทิพผลและควบคุมเหนือสิ่งมีชีวิต ทั้งคนและมนุษย์ต่างดาว โดยหุ่นยนต์ควบคุมการดำรงค้อยู่ของมนุษย์เพียงเพื่อค้นคว้าวิจัย และรอการดับสูญเท่านั้น ความป่วนของปังปอนด์และอุปกรณ์วิเศษมากมายของหนุมนานจิว ทำให้ทั้งสองฝ่าฟันสถานการณ์ต่างๆ มาได้ แต่แล้วปังปอนด์ต้องมาเสียชีวิตถูกจับตัวโดยโรโบโพลิช เพื่อนำไปพบกับกองทัพหุ่นยนต์ที่มีแผนการร้ายยึดครองโลกมนุษย์ ปังปอนด์และสหายที่ล่วงรู้ความลับของโลกอนาคต จึงร่วมกันต่อสู้เพื่อพลิกชะตาให้โลกกลับมาสันติสุขและความสวยงามดังเดิม [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://movie.jajar.com/thai/pang-pond-the-animation.html> (23 พฤศจิกายน 2551).

สำหรับการออกแบบตัวละครการ์ตูนปังปอนด์ นั้น ถ้านำมาวิเคราะห์ตาม “กรอบหลักเกณฑ์ ก.” จะวิเคราะห์ออกมาได้ดังนี้

หัวข้อที่ 1 แนวการสร้างตัวละคร โดยละครการ์ตูนปังปอนด์ ในเรื่องปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน จะอยู่ในตัวเลือกหัวข้อย่อยที่ 2 คือ สร้างตามอุดมคติ (Idealistic) คือการสร้างตัวละครขึ้นในลักษณะที่ควรจะเป็น

หัวข้อที่ 2 เปรียบเทียบข้อมูลพื้นฐานการออกแบบตัวละคร

1) ลำดับของความสำคัญของบทบาทตัวละคร ตัวละครปังปอนด์ ในเรื่อง ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน จะอยู่ในบทบาทหลัก เป็นตัวละครที่เป็นตัวละครที่ต้องดำเนินเรื่องตลอด

2) นิสัย บุคลิก และอารมณ์พื้นฐานของตัวละครปังปอนด์ มีนิสัยชุกชน ซ่าส์ กับทุกๆ สิ่ง ไม่เลือกหน้า อารมณ์ดีมาก แต่จิตใจดีชอบช่วยเหลือคนอื่น มีจินตนาการสูง รู้สึกว่าโลกใบนี้ คือของเล่นชิ้นใหญ่

3) ลักษณะการแต่งกาย อิมเมจ รูปร่าง ลักษณะภายนอกของตัวละคร เป็นลักษณะที่เลียนแบบเด็กอายุ 5 ขวบ ลักษณะพิเศษของตัวละครปังปอนด์นั้น สามารถสื่อสารกับสัตว์ พืชหรือ ผีसाง เทวดา ได้ด้วยความพิเศษของผม 3 เส้น หัวโต ตาโต

4) จุดมุ่งหมาย และที่มาของตัวละคร – ผจญภัยเล่นชุกชนไปเรื่อยๆ

หัวข้อที่ 3 เปรียบเทียบการเขียนการ์ตูนเบื้องต้น

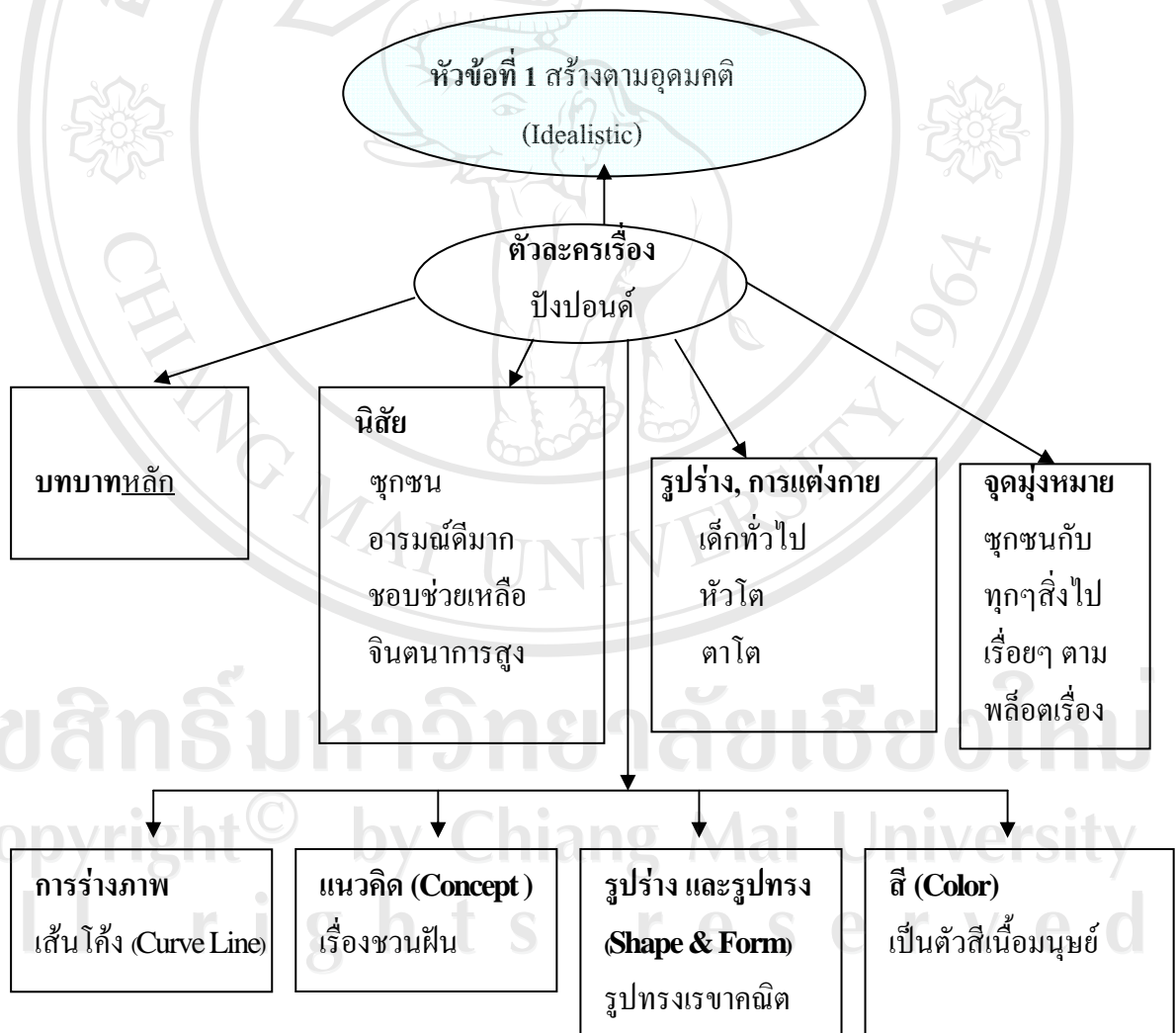
1) การร่างภาพ (Out Line) ตัวละครปังปอนด์ อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 1.4) เส้นโค้ง (Curve Line)

2) แนวคิด (Concept) ตัวละครปังปอนด์ อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 2.1) เรื่องชวนฝัน และหัวข้อที่ 2.2) เรื่องจริง ผสมผสานกัน

3) รูปร่าง และรูปทรง (Shape & Form) อยู่เกณฑ์ของหัวข้อที่ 3.1) รูปทรงเรขาคณิต

4) สี (Color) เป็นตัวละครที่เลียนแบบมนุษย์ เสื้อผ้าที่ใส่มักเป็นเสื้อเด็ก มีตัว ป. ดิด ด้านหน้าเสื้อ สีหลัก เช่น แดง น้ำเงิน ขาว

เมื่อนำข้อมูลทั้ง 3 หัวข้อมารวมกันเข้านั้นจะได้เป็นแผนภูมิดังนี้



แผนภูมิ 3.9 วิเคราะห์ลักษณะตัวละครปังปอนด์ ตามกรอบหลักเกณฑ์ ก.

3.3 ศึกษาผลการเปรียบเทียบลักษณะการ์ตูนประเทศอเมริกา ญี่ปุ่น ไทย(เดิม)

เพื่อจะบอกให้ทราบถึงปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบตัวการ์ตูนทั้ง 3 ประเทศ ที่มีความเหมือนและความแตกต่างกันอย่างไร จึงทำตารางสรุปข้อเปรียบเทียบประเด็นลักษณะสำคัญที่ต้องนำมาวิเคราะห์การออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนทั้ง 3 ประเทศ โดยตารางการเปรียบเทียบนี้ จะแบ่งเป็น 4 หัวข้อ คือ

- 1) การเปรียบเทียบวิวัฒนาการการออกแบบการ์ตูน
- 2) การเปรียบเทียบหลักการและองค์ประกอบพื้นฐาน
- 3) การเปรียบเทียบเกณฑ์การวัดบุคลิกภาพ
- 4) การเปรียบเทียบปัจจัยร่วมของลักษณะตัวการ์ตูนในหลักเกณฑ์ ก.
- 5) การเปรียบเทียบตามองค์ประกอบอื่นๆ

3.3.1 การเปรียบเทียบวิวัฒนาการการออกแบบการ์ตูน

การเปรียบเทียบนี้จะได้ทราบถึงผลของการเริ่มต้นของการออกแบบการ์ตูน โดยจะรู้ถึงการพัฒนาการ์ตูนของทั้ง 3 ประเทศ ที่แตกต่างกัน ทั้งนี้เพื่อให้ทราบถึงแนวทางการพัฒนาและข้อค้อยของการสร้างการ์ตูนไทย

ตาราง 3.2 การเปรียบเทียบวิวัฒนาการการออกแบบการ์ตูน

ลำดับ	หัวข้อ	อเมริกา	ญี่ปุ่น	ไทย(เดิม)
1	ปีที่กำเนิดการ์ตูน แอนิเมชัน เรื่องแรก(พ.ศ.)	2462	2501	2498
2	การ์ตูนเรื่องแรก	Koko the Clown	นางพญางูขาว	เหตุมหัศจรรย์
3	ลักษณะตัวละครการ์ตูนเรื่อง แรก	เลียนแบบ มนุษย์	เลียนแบบ มนุษย์	เลียนแบบ มนุษย์
4	ความนิยมตัวการ์ตูนเรื่องแรก	นิยมมาก	นิยมมาก	ไม่นิยม
5	ความต่อเนื่องในการผลิต การ์ตูน	ต่อเนื่อง	ต่อเนื่อง	ไม่ต่อเนื่อง

จากตาราง 3.2 ได้เปรียบเทียบวิวัฒนาการของการ์ตูนทั้ง 3 ประเทศ สามารถตั้งข้อสังเกตได้จากหัวข้อการกำเนิดของการ์ตูนเรื่องแรก ประเทศไทยกำเนิดการ์ตูนมาก่อนประเทศญี่ปุ่นแต่ขาดความต่อเนื่องในการส่งเสริมและการพัฒนา เพราะรัฐบาลยังไม่เห็นความสำคัญ โดยอาจมีอุปสรรคเรื่องวัฒนธรรมและสงครามในช่วงนั้น และอาจจะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันประเทศไทยไม่ได้รับความนิยม

อ.ปยุต เงากระจ่าง ผู้ผลิตการ์ตูนเรื่องแรกของประเทศไทย ได้ให้สัมภาษณ์ว่า การกำเนิดการ์ตูนแอนิเมชันของประเทศไทยมาก่อนประเทศญี่ปุ่น เมื่อ อ.ปยุต ได้เดินทางไปศึกษางานที่ญี่ปุ่นครั้งแรก ได้เห็นห้องทำงานเล็กๆของนักเขียนการ์ตูน แต่เมื่อเวลาผ่านไป 2 ปี อ.ปยุตได้ไปที่นั่นอีกครั้ง และได้เห็นอาคารที่สร้างเพิ่มเติมเพื่อผลิตการ์ตูนนั้นเป็นอาคารใหญ่โต และมีเครื่องมือในการผลิตการ์ตูนอย่างมากมายและทันสมัย เปรียบเทียบกับประเทศไทยนั้น ยังไม่มีการพัฒนาอย่างจริงจัง

จากการสัมภาษณ์ นายนิรันดร์ บุญยรัตพันธุ์ หรือ “น้ำตอย” ผู้เป็นคณาก์ตูนประเทศญี่ปุ่นเข้ามาฉายในประเทศไทยในช่วงแรกๆ นั้น ได้แสดงความคิดเห็นว่า คนไทยนั้นไม่ได้ถูกสอนให้คิด แต่ถูกสอนให้ทำตามๆกัน อะไรดี ก็ทำตามนั้น ดังนั้นการออกแบบการ์ตูนจึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่ คนไทยจะเลียนแบบ แบบแผนของประเทศอื่น

ดังนั้น ปัจจัยหนึ่งที่ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันไทย ที่ยังไม่พัฒนาไปถึงขั้นประสบความสำเร็จจึงเนื่องมาจากการพัฒนาการ์ตูนที่ไม่ต่อเนื่อง ขาดการสนับสนุนอย่างจริงจัง และยังขาดการสอนให้คิดสอนให้ออกแบบอีกด้วย

3.3.2 การเปรียบเทียบหลักการและองค์ประกอบพื้นฐาน

ความแตกต่างของวิวัฒนาการการสร้างการ์ตูนต่างประเทศที่เทียบกับประเทศไทย นอกจากจะเห็นความแตกต่างในการพัฒนาการ์ตูนอย่างชัดเจนแล้ว องค์ประกอบในการออกแบบตัวการ์ตูนก็มีผลต่อการสร้างการ์ตูนเช่นกัน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงศึกษาการเปรียบเทียบองค์ประกอบพื้นฐานการออกแบบตัวละครการ์ตูน โดยจะนำการ์ตูนทั้ง 8 ตัวที่นำมาศึกษา มาหาข้อเปรียบเทียบและจุดเด่นและจุดด้อยเพื่อตั้งข้อสังเกต โดยหัวข้อองค์ประกอบพื้นฐานนี้จะนำมาจากข้อมูลในบทที่ 2 ที่เกี่ยวข้องกับหลักการพื้นฐานในการออกแบบตัวการ์ตูน โดยข้อมูลที่ได้นี้ จะสามารถนำมาเป็นข้อสังเกตเพื่อหากระบวนการทัศนในการออกแบบตัวการ์ตูนต่อไป

ตาราง 3.3 การเปรียบเทียบองค์ประกอบพื้นฐานการออกแบบตัวละครการ์ตูน

ลำดับ	องค์ประกอบพื้นฐาน	อเมริกา			ญี่ปุ่น			ไทย	
		มิกม่าส์	ดิ อินเทรดิบิล	นีโม	นาซูโตะ	โคนัน	โนบิตะ	ก้านกล้วย	ปังปอนด์
1	การเน้นจุดสนใจให้กับตัวการ์ตูนหลัก (ให้มีลักษณะที่แปลกกว่าจุดอื่น)	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
2	สัดส่วนตามธรรมชาติ			✓	✓	✓	✓		✓
3	สัดส่วนลดทอนจากธรรมชาติ		✓					✓	
4	สัดส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น	✓							
5	ความเป็นสากลของงาน	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	การใช้โทนสีร้อน ในการออกแบบ	✓	✓	✓	✓		✓		✓
7	การใช้โทนสีเย็น ในการออกแบบ					✓		✓	
8	การสร้างความแตกต่างอย่างเด่นชัดของนิสัย	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
9	การสร้างความแตกต่างอย่างเด่นชัดของอารมณ์	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
10	ความสำคัญและประณีตในการออกแบบชุด		✓		✓	✓			
11	จุดมุ่งหมายที่แน่นอนในการดำเนินชีวิต		✓	✓	✓	✓			

จากตาราง 3.3 จะสามารถตั้งข้อสังเกตได้ว่า การ์ตูนไทยนั้นขาดองค์ประกอบหลายอย่างในการออกแบบที่ตัวการ์ตูนดังเช่นอเมริกา และญี่ปุ่นมี โดยจะแยกเป็นหัวข้อ ดังต่อไปนี้

1) การเน้นจุดสนใจให้กับตัวการ์ตูนหลัก (ให้มีลักษณะที่แปลกกว่าจุดอื่น) จะเห็นได้จากองค์ประกอบลักษณะตัวการ์ตูน ต่างประเทศ จะใช้การเน้นจุดสนใจให้เป็นคนที่พิเศษแตกต่างไปจากคนอื่นอย่างเห็นได้ชัด แต่การ์ตูนของประเทศไทยยังขาดความเป็นจุดเด่นนั้นๆอยู่

2) ความเป็นสากลของงาน ซึ่งการ์ตูนไทยมีข้อนี้อยู่

3) การมีส่วนร่วมเลียนแบบบรรพชนชาติ ซึ่งการ์ตูนไทยก็มีอยู่แล้ว

4) การใช้โทนสีร้อน ในการออกแบบ หัวข้อนี้เป็นการสังเกตจุดเด่นของตัวละครของต่างประเทศที่มักใช้ สีโทนร้อนในการออกแบบตัวเอก จึงสามารถเป็นข้อสังเกตในการออกแบบตัวละครการ์ตูนต่อไปได้ว่า ตัวละครการ์ตูนที่โด่งดังและประสบความสำเร็จนั้น มักจะเป็นตัวละครที่ใช้สีโทนร้อนในการออกแบบ

5) การสร้างความแตกต่างอย่างเด่นชัดของนิสัยและอารมณ์ จุดสำคัญของตัวละครบางตัว จำเป็นจะต้องมีนิสัยที่ตีเสมอไป ตัวอย่างเช่น นิสัย ความใจร้อนของตัวการ์ตูน บ๊อบ พาร์ ผู้เป็นพ่อในการ์ตูนเรื่อง คิ อินเครดิเบิล นั้น สามารถทำให้เราจำตัวละครนั้นได้ แต่ตัวการ์ตูนของประเทศไทยนี้ ไม่ได้แสดงออกถึงนิสัยที่เป็นจุดเด่นของตัวละครเลย

6) จุดมุ่งหมายที่แน่นอนในการดำเนินชีวิต จากการตั้งข้อสังเกตในหัวข้อนี้ จะเป็นการออกแบบจุดมุ่งหมายในการดำเนินชีวิตโดยรวม เช่น จุดมุ่งหมายในการปราบศัตรูเหล่าร้าย โดยจะรู้ได้โดยท้องเรื่อง

3.3.3 การเปรียบเทียบเกณฑ์การวัดบุคลิกภาพ

นอกจากการเปรียบเทียบข้อมูลของวิวัฒนาการการออกแบบตัวละครการ์ตูนไทย และองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ ดังตาราง 3.2 และ 3.3 แล้ว การวิเคราะห์เปรียบเทียบที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือการเปรียบเทียบลักษณะเกณฑ์การวัดบุคลิกภาพ จะเปรียบเทียบให้เห็นในตาราง

3.4

ตาราง 3.4 การเปรียบเทียบเกณฑ์การวัดบุคลิกภาพการออกแบบตัวละครการ์ตูน

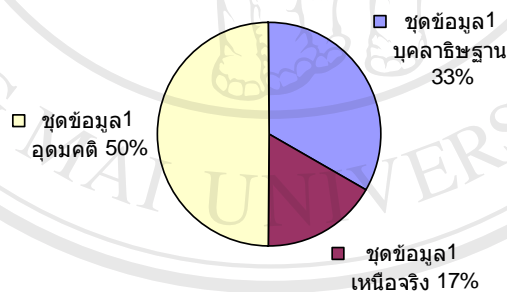
ลำดับ	เกณฑ์การวัดบุคลิกภาพ	อเมริกา			ญี่ปุ่น			ไทย	
		มิกกี้เมาส์	ดิอินเครดิเบิล	นีโม	นารูโตะ	โคโนน	โนบิตะ	ก้านกล้วย	ปังปอนด์
1	เกณฑ์ทางกายภาพ (ทรวดทรง รูปร่างดี ย่อม ส่งผลให้คนอื่นสนใจ)	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
2	เกณฑ์ทางสมอง (สมอง ทำงานดี เซาว์ปัญญาดี)	✓	✓		✓	✓			
3	เกณฑ์ความสามารถ (มีความ ถนัดในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง)	✓	✓		✓	✓			
4	เกณฑ์ความประพฤติ (อยู่ใน ศีลธรรมมีความสุข อ่อนโยน)		✓	✓		✓		✓	
5	เกณฑ์ทางสังคม (ทัศนคติที่มี ต่อผู้อื่นดี)		✓	✓	✓	✓	✓	✓	
6	เกณฑ์ทางอารมณ์ (เป็น ลักษณะที่สังเกตได้ง่าย ชัดเจน)	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
7	เกณฑ์กำลังใจ (มีกำลังใจ เข้มแข็งไม่ย่อท้อ)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

เกณฑ์การวัดบุคลิกภาพ คือลักษณะภาพของบุคคลตามที่ปรากฏแก่สายตาของผู้อื่นหรือภาพที่แสดงในชีวิตสังคม จุดเด่นของการเปรียบเทียบดังตารางนี้ จะได้เห็นจากผลลัพธ์ของหลักเกณฑ์วิเคราะห์ตามเกณฑ์การสร้างบุคลิกภาพ โดยการ์ตูนต่างประเทศนั้นจะมีตรงตามหลักเกณฑ์ แทบจะครบทุกข้อ แต่การ์ตูนไทยนั้นยังขาดหลายข้อ เนื่องจากไม่ได้คำนึงถึงเรื่องนี้

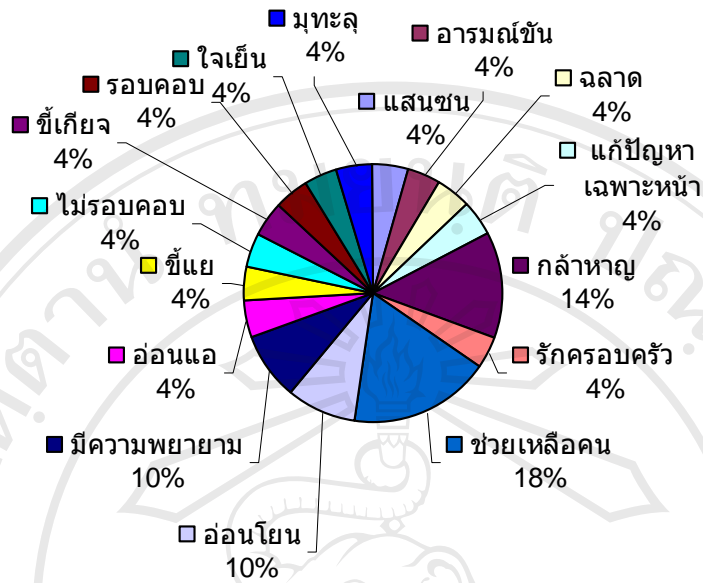
3.3.4 การเปรียบเทียบปัจจัยร่วมของลักษณะตัวการ์ตูนในหลักเกณฑ์ ก.

จากการวิเคราะห์ลักษณะตัวการ์ตูนทั้ง 8 ตัว ทั้งประเทศอเมริกา ญี่ปุ่น และไทย นั้นเห็นได้จากตารางเปรียบเทียบทั้ง 3 ตาราง จะสังเกตว่าตัวละครการ์ตูนในต่างประเทศ ได้มีหลักเกณฑ์ตรงตามหลักการต่างๆจากทฤษฎีและข้อมูล ดังนั้นการวิเคราะห์ตามหลักเกณฑ์ ก. จึงจะวิเคราะห์ลักษณะร่วมของการ์ตูนต่างประเทศ คืออเมริกาและญี่ปุ่น เพื่อนำผลที่ได้มาเป็นหลักเกณฑ์เพื่อการออกแบบตัวละครการ์ตูนไทย โดยจะนำข้อมูลที่วิเคราะห์จากข้อ 3.1 และ 3.2 โดยจะวิเคราะห์ตามลักษณะของกรอบหลักเกณฑ์ ก.

ชุดหัวข้อที่ 1 แนวการสร้างตัวละคร ค่าของร้อยละ 50 นั้นจะอยู่ในหัวข้อ สร้างตามอุดมคติ (Idealistic) คือการสร้างตัวละครขึ้นในลักษณะที่ควรจะเป็นหมายความว่าไม่ได้ถือความสมจริงหรือความเหนือจริงเป็นหลัก หากแต่มีความปรารถนา หรือความต้องการสิ่งที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ ที่มีอยู่ ที่ปรากฏอยู่ ตัวละครตามแนวนี้ย่อมาความสมจริง คือจะดึงมา ผิดธรรมชาติ แต่การสร้างตัวละครตามอุดมคติก็เป็นการให้บทเรียนตามจริยธรรมแก่ผู้อ่านได้ รองลงมาจะเป็น สร้างแบบบุคลิกพื้นฐาน (Personification) และ สร้างตามแบบเหนือจริง (Surrealistic) ตามลำดับ



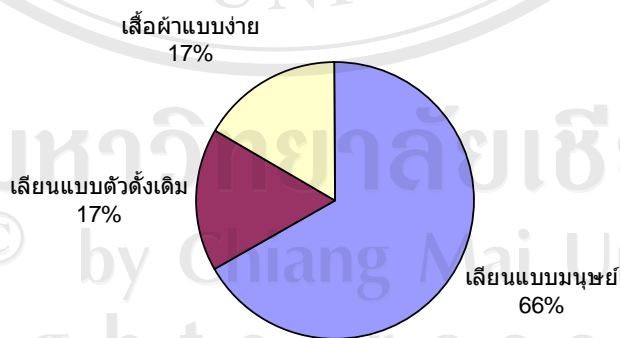
แผนภูมิ 3.10 ค่าคะแนนของปัจจัยร่วมในการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนที่นิยมตาม “หลักเกณฑ์ ก.” ชุดหัวข้อที่ 1 แนวการสร้างตัวละคร



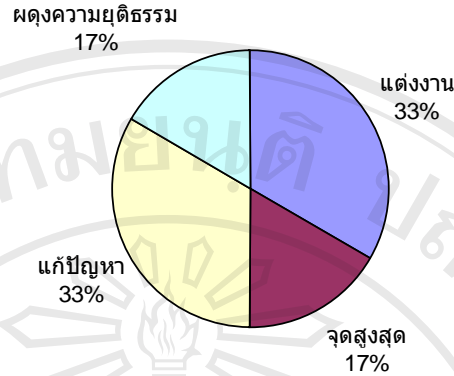
แผนภูมิ 3.11 แสดงค่าคะแนนของปัจจัยร่วมในการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนที่นิยมตาม “หลักเกณฑ์ ก.” ข้อมูลพื้นฐานการออกแบบตัวละคร หัวข้อ นิสัย

แผนภูมิ 3.11 แสดงถึงลักษณะนิสัยของตัวละครการ์ตูนที่ได้รับความนิยม จะมีลักษณะนิสัยที่เหมือนกันมากที่สุดคือ ชอบช่วยเหลือคน กล้าหาญ อ่อนโยน มีความพยายาม ตามลำดับ ส่วนที่เหลือนั้นไม่ได้แปลว่าจะไม่ใช่ปัจจัยร่วม แต่ยังสามารถเป็นส่วนประกอบของนิสัยหลักได้

จากแผนภูมิ จะเห็นว่าปัจจัยร่วมในหัวข้อการแต่งกายของตัวการ์ตูนนั้น ร้อยละ 66 เป็นการแต่งตัวแบบเลียนแบบมนุษย์ และเป็นเสื้อผ้าแบบอย่างง่ายและแบบดั้งเดิมเท่าๆกัน



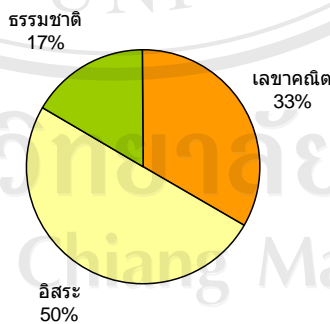
แผนภูมิ 3.12 แสดงค่าคะแนนของปัจจัยร่วมในการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนที่นิยมตาม “หลักเกณฑ์ ก.” ข้อมูลพื้นฐานการออกแบบตัวละคร หัวข้อ การแต่งกาย



แผนภูมิ 3.13 แสดงค่าคะแนนของปัจจัยร่วมในการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนที่นิยมตาม “หลักเกณฑ์ ก.” ข้อมูลพื้นฐานการออกแบบตัวละคร หัวข้อ จุดมุ่งหมายของตัวละคร

ตัวละครการ์ตูนแต่ละตัวจำเป็นต้องมีจุดมุ่งหมายของตัวเองในเรื่องว่าต้องการอะไร ทั้งนี้ตัวละครทั้ง 6 ตัวนี้ได้มีจุดมุ่งหมายที่แตกต่างกันออกไป โดยมีจุดมุ่งหมายร่วมกันที่ร้อยละ 33 คือแต่งงาน กับแก้ปัญหา และร้อยละ 17 เป็นจุดสูงสุด(ในความหมายคือ ตามเป้าหมายของท้องเรื่อง)และผดุงความยุติธรรม ตามลำดับ

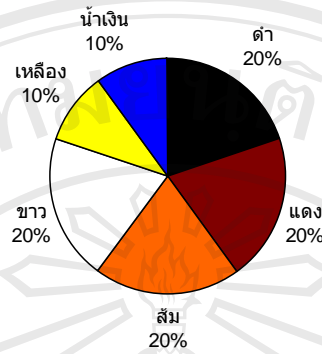
ปัจจัยร่วมที่มีข้อมูลระดับสูงสุดในหัวข้อ การออกแบบรูปร่าง รูปทรง ของตัวละครการ์ตูน คือ รูปร่าง รูปทรงแบบอิสระ มีถึงร้อยละ 50 รองลงมาคือ รูปร่างรูปทรง แบบเลขาคณิต และแบบธรรมชาติ ตามลำดับ



แผนภูมิ 3.14 แสดงค่าคะแนนของปัจจัยร่วมในการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนที่นิยมตาม “หลักเกณฑ์ ก.” การออกแบบตัวละคร หัวข้อ รูปร่าง รูปทรง

ตัวละครส่วนมากใช้สีหลัก คือ ขาว ส้ม แดง ดำ เป็น อย่างละร้อยละ 20 ซึ่ง เหลืองและน้ำเงิน มีอย่างละร้อยละ 10 การใช้สีจะสังเกตได้ จะใช้สีที่ง่าย เป็นที่จดจำ น่าสังเกต เพราะสีเป็นสิ่ง

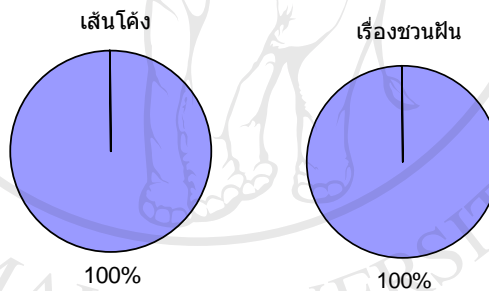
ที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกและการรับรู้ของผู้ดูเป็นอย่างยิ่งแผนภูมิ 3.12 แสดงค่าคะแนนของปัจจัยรวมใน



แผนภูมิ 3.15 แสดงค่าคะแนนของปัจจัยร่วมในการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนที่นิยมตาม

“หลักเกณฑ์ ก.” การเขียนการ์ตูนเบื้องต้น หัวข้อ สี

การออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนที่นิยมตาม “หลักเกณฑ์ ก.” การเขียนการ์ตูนเบื้องต้น หัวข้อ การร่างภาพ และแนวคิด

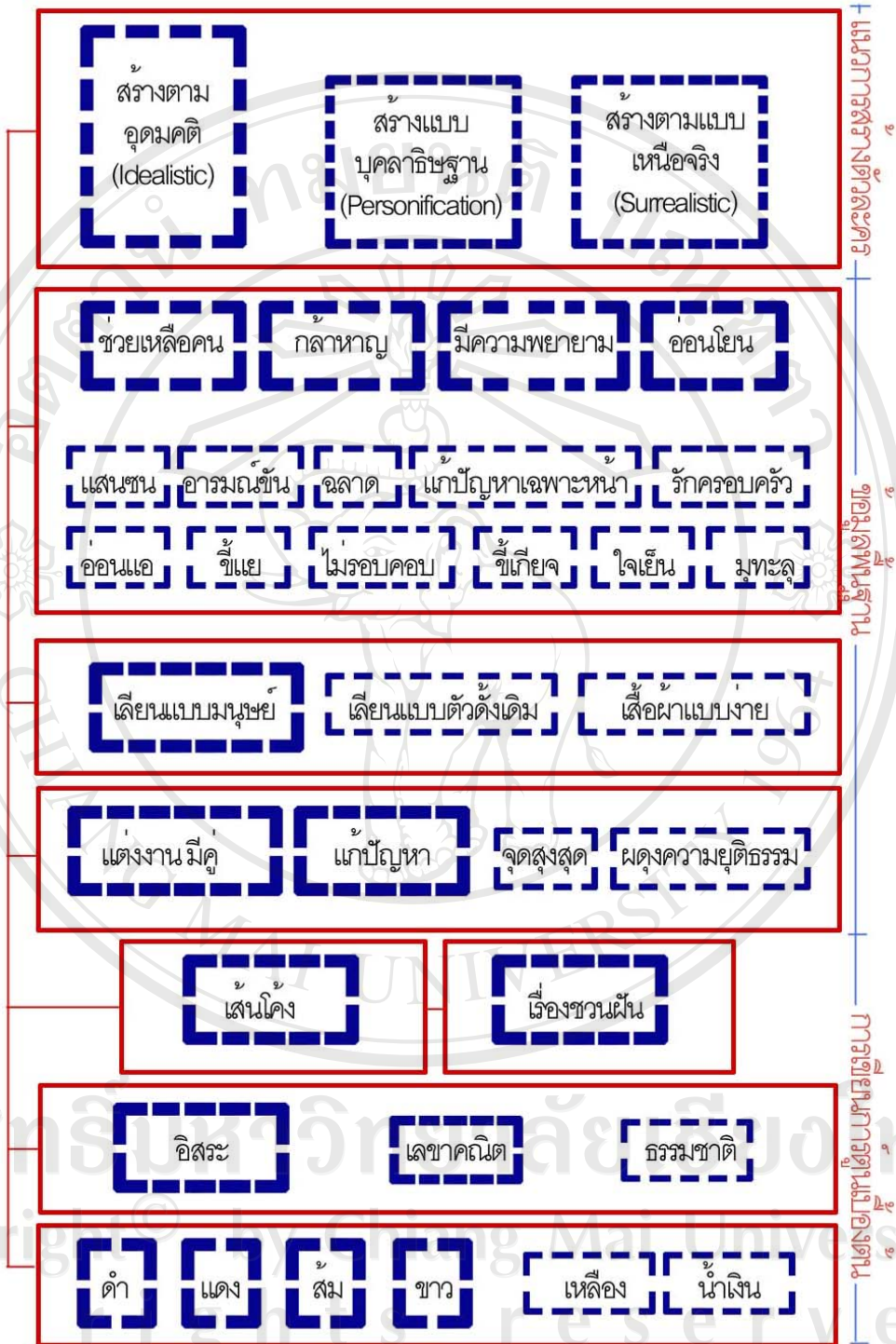


แผนภูมิ 3.16 แสดงค่าคะแนนของปัจจัยร่วมในการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนที่นิยม

ตาม “หลักเกณฑ์ ก.” การเขียนการ์ตูนเบื้องต้น หัวข้อ การร่างภาพ และแนวคิด

การเขียนการ์ตูนเบื้องต้น หัวข้อ การร่างภาพ และแนวคิด มีปัจจัยร่วมร้อยละ 100 โดยการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนเป็นเส้นโค้ง และแนวคิดเป็นเรื่องชวนฝัน ตรงกับตัวละครการ์ตูนยอดนิยมทั้ง 6 ตัวทั้งหมด

ปัจจัยร่วมที่นำมาออกแบบตัวละครการ์ตูนยอดนิยมที่กล่าวมาทั้งหมดนั้น เป็นปัจจัยที่นำมาเป็นส่วนประกอบหลักในการออกแบบตัวละครการ์ตูนตัวอย่าง ซึ่งการวิเคราะห์ในหลักเกณฑ์ ก. จะทราบถึงปัจจัยร่วมภายนอกในหัวข้อต่างๆ เช่น แนวทางการสร้างตัวละคร ข้อมูลพื้นฐานของตัวละคร เป็นต้น โดยปัจจัยร่วมของ “หลักเกณฑ์ ก.” นั้นสามารถนำมาวิเคราะห์เพื่อเป็นปัจจัยในการออกแบบตัวละครการ์ตูนไทยได้ โดยปัจจัยร่วมที่ได้มานั้น สามารถนำมาวิเคราะห์เป็นแผนภูมิได้ดังนี้



แผนภูมิ 3.17 แสดงคำปัจจัยร่วมแบบรูปภาพ ของตัวการ์ตูนตามหลักเกณฑ์ ก.

แผนภูมิ 3.17 ได้แสดงถึงค่าคะแนนเป็นกรอบเส้นสี่เหลี่ยม 3 ระดับ โดยเส้นหนาสุดแสดงค่ามากที่สุด คือแสดงถึงปัจจัยร่วมที่มีค่าคะแนนมากที่สุด เส้นกลางและเส้นเล็ก ค่าของคะแนนจะลดตามลำดับลงมา

3.3.5 การเปรียบเทียบตามองค์ประกอบอื่นๆ

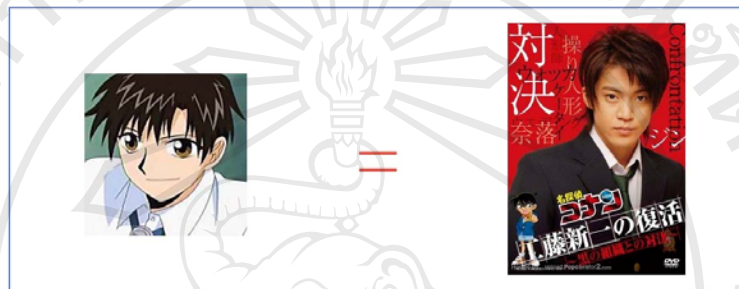
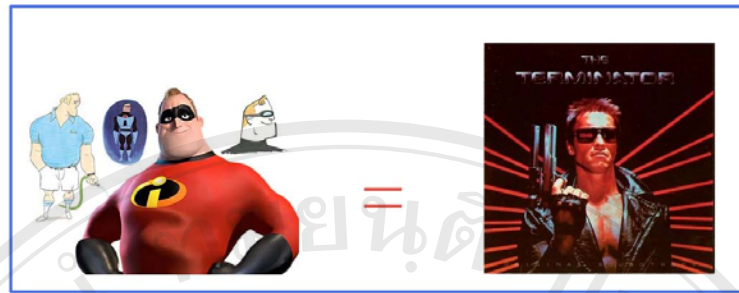
การออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนยังมีข้อสังเกตอยู่อีกประการหนึ่ง คือ การสร้างความเป็นเอกลักษณ์ของงานออกแบบ จะเห็นได้อย่างชัดเจนจากกลุ่มงานที่ออกแบบจากประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศญี่ปุ่น การออกแบบมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ดังภาพ 3.19



ภาพ 3.19 แสดงภาพเปรียบเทียบการ์ตูนจากประเทศสหรัฐอเมริกา กับการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่น

โดยเอกลักษณ์เฉพาะตัวเหล่านี้เรียกว่า “อัตลักษณ์” คำว่า อัตลักษณ์ ในพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2551 หมายถึง สมบัติเฉพาะตัว. คำว่า อัตลักษณ์ ตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า Identity (อ่านว่า ไอ-เค็น-ติ-ตี้) หมายถึง ผลรวมของลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือจำได้ สังคมแต่ละสังคมมีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนเอง

การออกแบบตัวการ์ตูนเหล่านี้เห็นได้ชัดเจนว่า เป็นการเลียนแบบตัวตนของมนุษย์จะดูได้จากรูปลักษณะภายนอก คือ โครงสร้างร่างกาย และใบหน้าดังภาพ 3.20



ภาพ 3.20 แสดงภาพเปรียบเทียบระหว่างตัวการ์ตูนกับมนุษย์จริง [ระบบออนไลน์], แหล่งที่มา <http://u1.popcornfor2.com/show/@XG12420.jpg> (13 ธันวาคม 2551).

จากภาพ 3.16 จะเห็นได้ว่าอัตลักษณ์ของร่างกายมนุษย์จากประเทศสหรัฐอเมริกาประเทศญี่ปุ่นนั้นมีโครงสร้างที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน และทำให้ตัวการ์ตูนทั้งสองประเทศออกแบบมาโดยมีปัจจัยเรื่องของโครงสร้างร่างกายที่เป็นอัตลักษณ์ของชาตินั้นๆด้วย หลักเกณฑ์การสร้างอัตลักษณ์จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ตัวการ์ตูนในประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศญี่ปุ่นมีการ์ตูนที่มีเอกลักษณ์ของความเป็นตัวตน เมื่อเห็นตัวการ์ตูนที่ไหนก็สามารถรู้ได้ว่ามาจากประเทศใด เนื่องจากมีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง

นอกจากนั้นยังมีหลักเกณฑ์อื่นๆที่จำเป็นต้องเป็นส่วนประกอบในการออกแบบด้วย คือ วิธีการคิด ซึ่งวิธีการคิดเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองภายในจิตใจ การแก้ปัญหา หรือการรับรู้ที่เกิดขึ้นของคนแต่ละคน ในการทดลองการออกแบบดังกล่าวจะสามารถบอกได้ถึงปัจจัยที่เกิดนอกเหนือจากปัจจัยร่วม ในหลักเกณฑ์ ก. ได้เป็นข้อๆดังนี้

- 1) กระบวนการทางความคิด (Thinking Process) กระบวนการทางความคิดเกิดได้ตลอดเวลาในการทำงาน นักออกแบบจำเป็นต้องคิดก่อนที่จะออกแบบตัวละคร โดยขั้นตอนการคิดนั้นจะแบ่งออกมาได้หลายขั้นตอนคือ

ขั้นตอนที่ 1 คือ คิดเลือกตัวละครการ์ตูน

ขั้นตอนที่ 2 คือ คิดเรื่องที่มาของตัวละครการ์ตูน

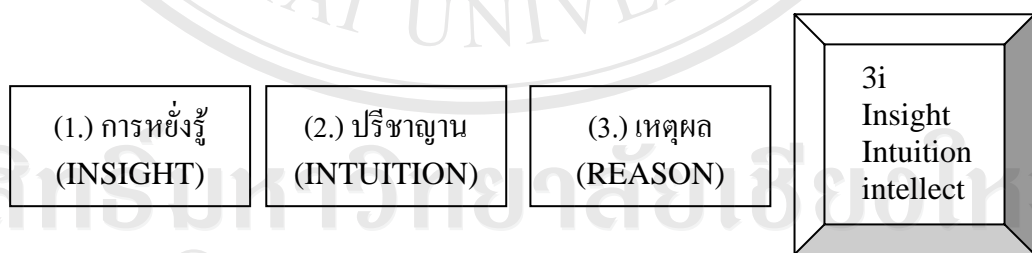
ขั้นตอนที่ 3 คือ คิดผนวกกับปัจจัยข้อจำกัด

ไบรอัน ลอว์สัน (Brian Lawson, 1997) ได้เขียนไว้ในหนังสือ “How designers think” ไว้ว่า “การออกแบบเป็นทักษะอย่างหนึ่ง” ที่ต้องการการเรียนรู้และการฝึกฝน โดยการฝึกฝนนั้นทำให้ระเบียบวิธีในการออกแบบกลายเป็นการกระทำที่สะท้อนมาจากการสั่งงานของระบบประสาทที่ไม่ได้อยู่ภายใต้อำนาจจิตใจ เช่นเดียวกับการกระทำที่เกิดขึ้นในเวลาตกใจ ดังนั้น นักออกแบบสามารถมุ่งความสนใจไปที่ความคิดของตนเองมากกว่าเทคนิคที่ใช้

- 2) การรับรู้และประสบการณ์ (Perception & Experience) การรับรู้และประสบการณ์ในที่นี้หมายความถึงการรับรู้เกี่ยวกับการ์ตูนที่ผ่านมา และประสบการณ์การรับรู้ที่ผ่านมาของแต่ละบุคคล
- 3) ความเชี่ยวชาญ (Skill) เป็นเฉพาะตัวบุคคล แต่ละคนก็มีความเชี่ยวชาญที่แตกต่างกันออกไป บางคนมีความเชี่ยวชาญในเรื่องการวาดมือ ร่างด้วยมือ แต่บางคนไม่สามารถวาดด้วยมือได้ แต่สามารถร่างภาพผ่านระบบคอมพิวเตอร์ได้อย่างดี

วิลเลียม อาร์. มิลเลอร์ (William R. Miller, 1996) กล่าวว่า “การออกแบบเป็นกระบวนการทางความคิดที่ประกอบด้วยการสร้างสรรคของสิ่งต่างๆ” โดยอธิบายถึงความหมายของคำต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิด กระบวนการ องค์ประกอบ การสร้างสรรค์และสิ่งที่มีอยู่ต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการออกแบบการออกแบบเหล่านั้น สำหรับจุดมุ่งหมายของนิยามคำว่า “การออกแบบ” ของ มิลเลอร์ นั้น หมายความว่าเฉพาะการออกแบบที่เป็นเพียงการกระทำ โดยเน้นว่าการออกแบบเป็นกระบวนการหนึ่งเท่านั้น (ชิตาสิริ ภัทรกาญจน์, 2546)

ตามทฤษฎีของมิลเลอร์นั้น การออกแบบประกอบด้วยองค์ประกอบทางความคิด 3 อย่าง คือ



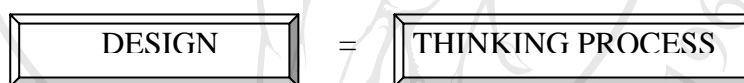
ภาพ 3.21 องค์ประกอบทางความคิดในการออกแบบของ วิลเลียม อาร์. มิลเลอร์ (William R. Miller) (ชิตาสิริ ภัทรกาญจน์, 2546)

ประการแรก มิลเลอร์ กล่าวว่า “การออกแบบ” เป็นความคิดริเริ่มแรก ที่มักเรียกว่า “การหยั่งรู้” หรือความเข้าใจลึกซึ้ง การออกแบบเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ ซึ่งมองเห็นความเชื่อมโยงที่มีศักยภาพระหว่างปัญหากับความเป็นไปได้ การมองเห็นศักยภาพสำหรับการจัดลำดับของสิ่งที่อยู่ท่ามกลางความไร้ระเบียบหรือเพื่อการปรับปรุงพัฒนา สิ่งที่อยู่ท่ามกลางความไร้ประสิทธิภาพ

การออกแบบยังเป็น “ปรัชญา” หรือสิ่งที่เกิดขึ้นเองภายในจิตใจในรูปแบบของความคิดจากจิตใต้สำนึก ซึ่งนำไปสู่ความรู้สึกลึกซึ้งยิ่งขึ้น บ่อยครั้งเป็นสิ่งที่ขาดเหตุผลกำกับ ปรัชญาคล้ายกับการหยั่งรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น บ่อยครั้งเป็นสิ่งที่ขาดเหตุผลกำกับ ปรัชญาคล้ายกับการหยั่งรู้ที่บอกว่าการกำลังเข้าใจและอยู่บนบางสิ่งบางอย่าง การออกแบบเป็นการเฉลียวใจที่บ่อยครั้งเป็นการเน้นถึงความพยายามในการปฏิบัติการทางการวิเคราะห์อย่างมีเหตุมีผล

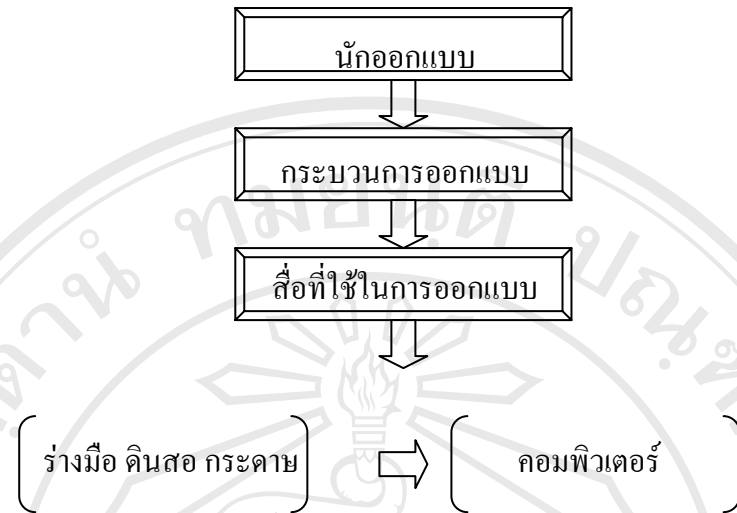
การออกแบบยังเกี่ยวข้องกับ “เหตุผล” ที่อยู่ในรูปของความคิดจากจิตสำนึก ซึ่งเข้าถึงปัญหาและวิเคราะห์ความเป็นไปได้สำหรับหนทางในการแก้ปัญหา การออกแบบจึงเป็นกระบวนการเชิงวิเคราะห์ที่ขึ้นอยู่กับระเบียบวิธีต่างๆ และหลักการทางคณิตศาสตร์ในเรขาคณิตศาสตร์ ความมีเหตุมีผลของการเข้าสู่สมมติฐาน การกลั่นกรองสมมติฐานและการพิสูจน์สมมติฐานที่หลากหลายของการออกแบบ

ตามทัศนะของ มิลเลอร์ นั้น การออกแบบเกี่ยวข้องกับการใช้ประโยชน์และการสังเคราะห์ทางความคิดในประเด็นทั้งสามข้างต้นคือในแง่ การหยั่งรู้ ปรัชญาและเหตุผล ไม่ได้ขึ้นอยู่กับพรสวรรค์ใดๆ ที่แต่ละบุคคลมีหรือขาด ดังนั้น การออกแบบพัฒนาได้จากการเรียนรู้และการฝึกฝน



ภาพ 3.22 ข้อสรุปความหมายของการออกแบบของ วิลเลียม อาร์. มิลเลอร์ (William R. Miller)
(ธิดาสิริ ภัทรากาญจน์, 2546)

จากข้อสรุปของมิลเลอร์นั้นทำให้ทราบว่าในการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนนั้น ไม่สามารถจำกัดอยู่เพียงระเบียบวิธีหรือวิธีวิทยา(methodology) แต่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการออกแบบนี้ ดังนั้นนอกจากจะมีกระบวนการที่เป็นวิธีวิทยา (methodology) ตามที่เราวิเคราะห์จากการหาปัจจัยร่วมของหลักเกณฑ์ ก. แล้ว กระบวนการออกแบบยังจำเป็นต้องใช้หลักเกณฑ์ในการคิด และองค์ประกอบทางความคิดดังกล่าวในภาพ 3.22 โดยนอกจากกระบวนการออกแบบจะเกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดแล้วยังเกี่ยวข้องกับปัจจัยที่ทำให้เกิด “ผล” ออกมา คือสื่อที่ใช้ในการออกแบบ ในปัจจุบันการค้นคว้าและการวิจัยในการใช้เครื่องมือที่เหมาะสม และอุปกรณ์ที่ส่งเสริมให้การออกแบบสะดวกสบายขึ้น โดยการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่มากมาย และทำให้นักออกแบบเปลี่ยนระบบการออกแบบจากกระดาษ ดินสอ มาใช้คอมพิวเตอร์มากยิ่งขึ้น ดังนั้น ขั้นตอนการออกแบบตั้งแต่แบบร่างขั้นต้นนั้น จึงถูกปรับเปลี่ยนไปตามความสามารถของคอมพิวเตอร์เช่นเดียวกัน ดังจะดูได้ในรูปภาพ 3.23



ภาพ 3.23 รูปแบบของการเปลี่ยนแปลงของสื่อที่ใช้ในการออกแบบ (ธิดาสิริ ภัทรากาญจน์, 2546)

จากภาพ 3.23 จะเห็นได้ถึงการเปลี่ยนแปลงของสื่อที่ใช้ในการออกแบบ ซึ่งปัจจุบันคอมพิวเตอร์มีบทบาทเป็นอย่างมากในการช่วยนักออกแบบ โดยคอมพิวเตอร์จะเป็นตัวช่วยในการออกแบบ แต่ไม่ควรเป็นตัวควบคุมหรือยึดอำนาจในการออกแบบทั้งหมด ควรเป็นการผสมผสานร่วมมือกันระหว่างนักออกแบบกับคอมพิวเตอร์ หรือนักออกแบบควรจะใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเป็นผู้ช่วยให้ความสะดวกในการทำงานมากขึ้น หรือเรียกว่าคอมพิวเตอร์ไม่ได้มีสมอง นั่นเอง

แต่ในขณะเดียวกันการออกแบบที่ใช้คอมพิวเตอร์ก็ยังสามารถช่วยในการประมวลผลภาพในการคิดของนักออกแบบได้อย่างมหัศจรรย์ จนทำให้บางครั้งคอมพิวเตอร์ก็เป็นมากกว่าผู้ช่วยในการออกแบบ โดยมุมมองที่เกิดขึ้นใหม่โดยคอมพิวเตอร์สรรค์สร้างนั้นอาจจะเป็นมุมมองที่เกิดขึ้นภายใต้อำนาจในการตัดสินใจของผู้ออกแบบ จนอาจจะทำให้เห็นได้ว่า คอมพิวเตอร์นั้นมีความสามารถในการสรรค์สร้างแบบจำลองพร้อมๆกันกับกระบวนการออกแบบ เช่น เมื่อเราสร้างแบบจำลองหนึ่งขึ้นมาในคอมพิวเตอร์ มุมมองที่เกิดขึ้นนั้นทำให้เราทราบถึงโมเดลจริงของงานนั้นๆ จึงเป็นเหตุให้ต้องการปรับเปลี่ยนบางอย่างในโมเดลงานนั้นๆ คอมพิวเตอร์มีความสามารถทำให้การเปลี่ยนแปลงนั้นๆประมวลผลได้ในทันที และทำให้นักออกแบบสามารถออกแบบปรับปรุงงานต่างๆได้อย่างคล่องแคล่ว ซึ่งเป็นเหตุให้นักออกแบบพึ่งพาคอมพิวเตอร์ในการออกแบบมากขึ้น

โปรแกรมช่วยในการนำเสนองานออกแบบมีหลายประเภท ทั้งประเภท 2 มิติ และ 3 มิติ เช่น โปรแกรมแฟลช (Macromedia Flash MX) เป็นโปรแกรม 2 มิติ เหมือนร่างภาพด้วยมือ โปรแกรม 3Ds max (Autodesk Three Dimension Studios Max) เป็นโปรแกรม 3 มิติ เป็นต้น ในการวิจัยเรื่อง “การพัฒนากระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทยสำหรับสื่อ

แอนิเมชัน” นี้จะศึกษาโปรแกรมสามมิติ เนื่องจากในปัจจุบัน ผลงานการ์ตูนแอนิเมชันส่วนมากจะใช้โปรแกรมสามมิติเป็นโปรแกรมช่วยในการออกแบบและการสร้างเนื้อเรื่อง โดยจะทำการทดลองการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรม 3มิติผลิตงานโมเดลโดยโปรแกรมที่ใช้ ชื่อว่าโปรแกรม 3Ds max (Autodesk Three Dimension Studios Max) และ MAYA (Autodesk Maya) เป็นโปรแกรมสามมิติที่สามารถสร้างโมเดลหรือหุ่นจำลองเหมือนจริงได้ ตามที่นักออกแบบใช้เป็นเครื่องมือในการทำงาน

จากการสัมภาษณ์นายคมภิญญ์ เข้มกำเนิด ได้ทราบว่า การออกแบบตัวละครการ์ตูนเรื่องก้านกล้วยนั้น เขาและทีมงานได้ออกแบบโดยการร่างด้วยมือก่อนแล้วจึงมาปรับปรุงด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยขั้นตอนการทำงานนั้น จะทดลองออกแบบปรับปรุงผ่านการทำงานของเครื่องมือในซอฟต์แวร์ที่ใช้

โดยขั้นตอนการทำงานของการออกแบบหุ่นจำลองนั้น จะใช้โปรแกรมเป็นตัวช่วยร่างงานออกแบบโดยเริ่มจาก รูปทรงเลขาคณิตรูปร่างรูปทรง หรือรูปทรงเหลี่ยมหรือเรียกว่า โพลีกอน (Polygon) แล้วนำรูปทรงเลขาคณิตมาดัดแปลงให้เป็นไปตามจินตนาการของนักออกแบบตามต้องการ ดังตัวอย่างภาพ 3.24 เป็นการลำดับการออกแบบโดยใช้โปรแกรมสามมิติช่วยในการออกแบบ โดยดึงจากเครื่องมือที่โปรแกรมมีอยู่สำเร็จรูป



ภาพ 3.24 รวมลักษณะของวัตถุแบบ Primitives ในโปรแกรม 3Ds max (จุฑามาศ จิระสังข์,

คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการออกแบบเป็นเพียงสิ่งที่เสมือนตัวช่วยของนักออกแบบมากกว่าเป็นสมอง เพราะคอมพิวเตอร์ไม่มีจินตนาการทางความคิด เพียงแต่สามารถรองรับความคิดของนักออกแบบ อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันมีกลุ่มนักวิจัยที่พยายามค้นคว้าเรื่องของการออกแบบร่างขึ้นต้นโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วย (Computer-Aided Conceptual Design: CACD) ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ธิดาสิริ ภัทรกาญจน์ (2546) ได้เขียนไว้ในหนังสือเรื่อง “Design Plus Digital” เอาไว้ว่าการออกแบบร่างโดยพื้นฐานแล้ว ส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมของความคิดคำนึง ซึ่งเกี่ยวพันกับกระบวนการทางปัญญา แต่ไม่สามารถแสดงออกมาได้โดยปราศจากเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้แสดงความคิดของนักออกแบบ สิ่งนี้นำไปสู่หลักการพื้นฐานของการออกแบบร่างในฐานะที่เป็นความคิดคำนึงเชิงการออกแบบ ซึ่งมุ่งเน้นเรื่องการปฏิสัมพันธ์ระหว่างการคิดคำนึงเชิงสร้างสรรค์กับการบันทึกความคิดในรูปของภาพและสัญลักษณ์แสดงแทนลงบนสื่อต่างๆ ที่อยู่ภายนอกจิตใจ ทฤษฎีทางปัญญาของจิตใจสามารถแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างความคิดกับการกระทำและเข้าไปเกี่ยวข้องกับกระบวนการออกแบบในภายหลังได้ด้วย

นอกจากนั้นแล้วปัจจัยที่มีส่วนในการออกแบบตัวการ์ตูนยังประกอบไปด้วยการรับรู้ การรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 รวมทั้งกลไกที่ทำให้เกิดการรับรู้ในสมองมนุษย์ การจดจำสิ่งต่างๆ ซึ่งการรับรู้ของมนุษย์นั้นมีความพิเศษเฉพาะ เช่น สามารถรู้จำสิ่งหนึ่ง หรือภาพใดภาพหนึ่งได้โดยเห็นแต่เพียงแค่บางส่วนของสิ่งนั้นๆ โดยไม่จำเป็นต้องเห็นทั้งหมด ก็สามารถจดจำได้ การรับรู้นี้มีส่วนต่อการทำให้เกิดความชาญฉลาดได้ เพราะเป็นองค์ประกอบหลักที่เชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ในโลกภายนอก โดยการรับรู้นี้เป็นส่วนหนึ่งในการช่วยกระบวนการออกแบบแล้ว ยังมีส่วนสำคัญต่อความเข้าใจและการประเมินผลงานอีกด้วย

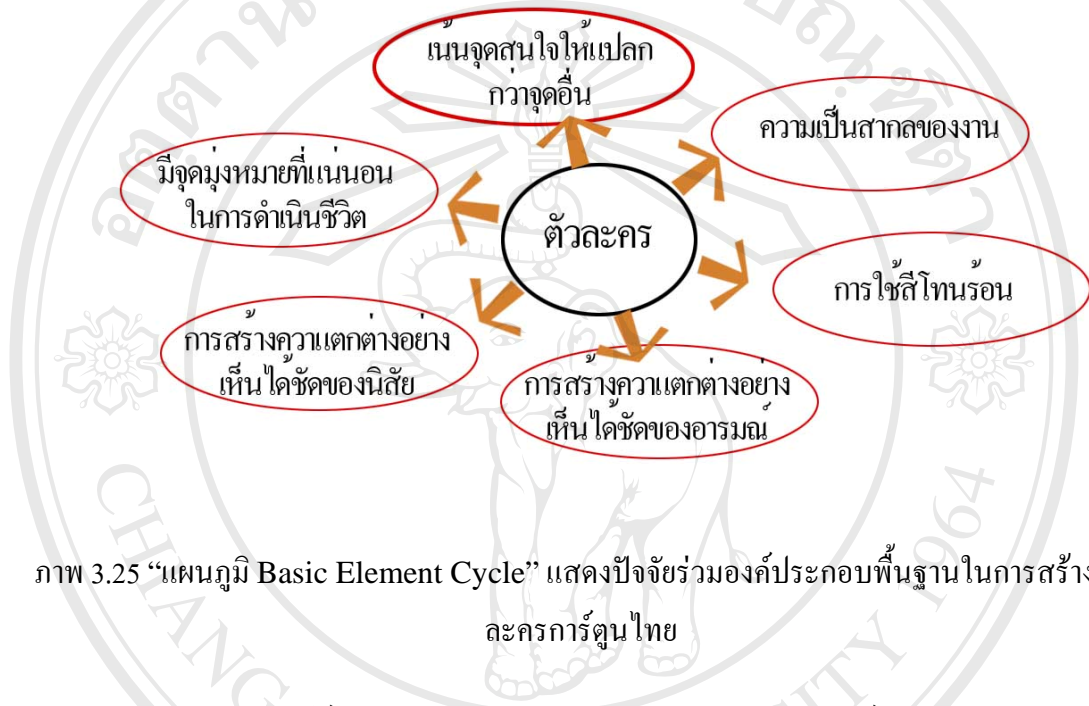
3.4 วิเคราะห์หากระบวนการการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทย (ใหม่)

จากการวิเคราะห์การเปรียบเทียบการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนประเทศสหรัฐอเมริกา ญี่ปุ่น และไทย ทำให้ทราบถึงข้อเด่น ข้อด้อยของปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบตัวการ์ตูนแต่ละประเทศ รวมไปถึงสาเหตุปัจจัยต่างๆ ที่ทำให้การ์ตูนในสื่อแอนิเมชันของประเทศไทยยังมีการพัฒนาได้น้อย

งานวิจัยเล่มนี้ต้องการนำเสนอกระบวนการในการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนไทย เพื่อการพัฒนาการ์ตูนไทยไปในทิศทางที่ถูกต้องและประสบผลสำเร็จ จึงนำผลการวิเคราะห์มาหากระบวนการโดยแยกแต่ละหัวข้อเพื่อให้ได้มาซึ่งกระบวนการในการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนไทย โดยจะอธิบายเป็นหัวข้อดังนี้

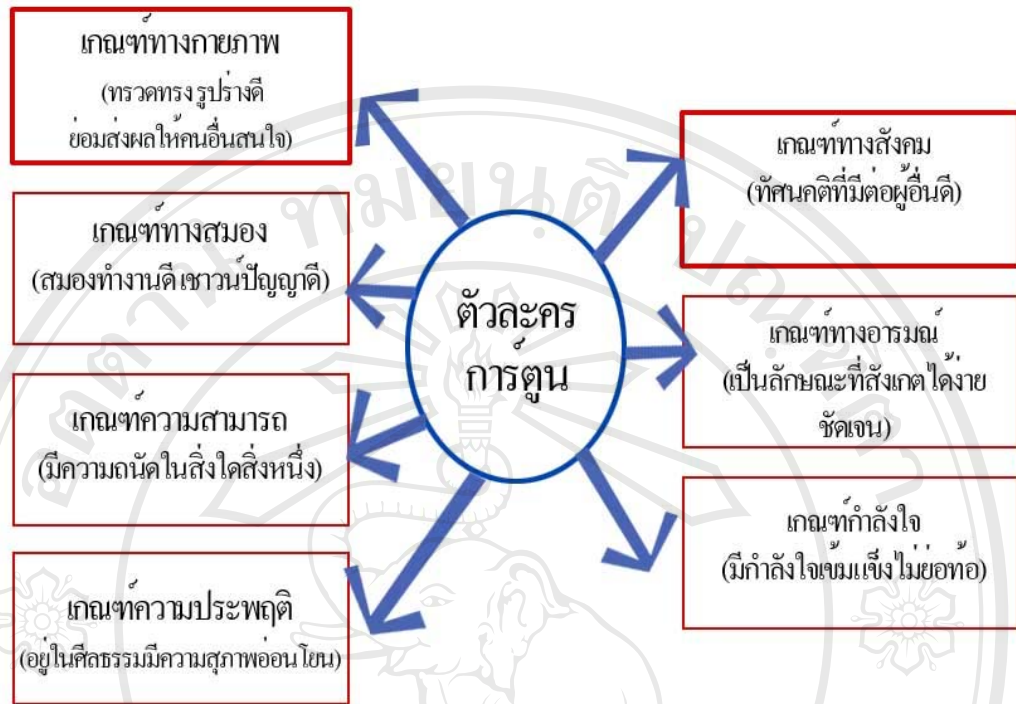
3.4.1 ปัจจัยร่วมในการออกแบบตัวละครการ์ตูนไทย

ปัจจัยร่วมในการออกแบบตัวละครการ์ตูนโดยการเปรียบเทียบองค์ประกอบพื้นฐานดังตาราง 3.3 ในบทที่ 3 นั้น จะสามารถสรุปปัจจัยร่วมที่มีผลต่อการออกแบบโดยรวมของการ์ตูนต่างประเทศที่ประสบผลสำเร็จ โดยจะเขียนเป็นแผนภูมิ โดยตั้งชื่อว่าแผนภูมิ “Basic Element Cycle” ดังนี้



ภาพ 3.25 “แผนภูมิ Basic Element Cycle” แสดงปัจจัยร่วมองค์ประกอบพื้นฐานในการสร้างตัวละครการ์ตูนไทย

การเปรียบเทียบเกณฑ์การวัดบุคลิกภาพในการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนในตาราง 3.4 สามารถสรุปให้เห็นเป็นแผนภูมิโดยให้ชื่อว่า “Personality Standard”



ภาพ 3.26 “แผนภูมิ Personality Standard” แสดงปัจจัยร่วมเกณฑ์การวัดบุคลิกภาพในการสร้าง
ตัวละครการ์ตูนไทย

นอกจากปัจจัยร่วมทั้ง 2 แผนภูมิที่กล่าวมาข้างต้นนั้น สามารถเป็นกรอบกำหนดปัจจัยในตัว
ละครการ์ตูนไทยที่จะออกแบบแล้ว ยังมีกรอบปัจจัยที่ตามหลักเกณฑ์ ก. ที่เคยวิเคราะห์ไว้ตาม
ลักษณะโดยกำหนดปัจจัยร่วมไว้ดังแผนภูมิ 3.17 ในบทที่ 3 และปัจจัยที่ต้องคำนึงถึงในการ
ออกแบบตัวละครการ์ตูนนั้น ต้องแสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ และผนวกกันกับขั้นตอนการคิดโดย
สร้างเงื่อนไขตามที่ได้วิเคราะห์มา

3.4.2 กระบวนการในการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนไทย

จากการศึกษาปัจจัยร่วม และศึกษาข้อมูลต่างๆดังกล่าวมาแล้ว สามารถกำหนดกระบวนการ
ของการออกแบบตัวละครการ์ตูนได้ โดยมีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระบวนการคิด (Thinking Process)

กระบวนการคิดเป็นขั้นตอนแรกในการออกแบบตัวละคร โดยขั้นตอนการคิดในการออกแบบตัวละครการ์ตูนไทยนั้นจำต้องเจาะจงเงื่อนไขในการคิดเพื่อให้การคิดเรื่องการ์ตูนนั้นอยู่ในกรอบของข้อจำกัดที่สร้างขึ้น ในที่นี้ กรอบของความคิดนั้นจะเป็นกรอบความคิดที่ได้จากการวิจัยปัจจัยร่วมทั้ง 2 หัวข้อคือ ปัจจัยร่วมองค์ประกอบพื้นฐานในการสร้างตัวละครการ์ตูนไทยและ ปัจจัยร่วมเกณฑ์การวัดบุคลิกภาพในการสร้างตัวละครการ์ตูนไทย โดยจะผนวกกับขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนที่สำคัญที่สุด โดยจะเขียนเป็นแผนภูมิได้ในแผนภูมิ 3.18

THINKING PROCESS



Basic Element Cycle
+
Personality Standard

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © Chiang Mai University
All rights reserved

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดกรอบ กระบวนการรับรู้ (Perception Process)

ในการออกแบบตัวละครการ์ตูนนั้นต้องกำหนดกรอบการรับรู้เพื่อให้ การออกแบบมีทิศทางที่ควรจะเป็นไปแต่เนื่องจากการรับรู้ของคนเราเลือกรับรู้ได้ไม่เท่ากัน การกำหนดเกณฑ์การรับรู้จึงเป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบตัวละครการ์ตูน เนื่องจากการออกแบบตัวละครการ์ตูนจำเป็นต้องค้นคว้าหาแนวทางที่ควรจะออกแบบ โดยปกติแล้วการออกแบบตัวการ์ตูนไทยไม่ได้มีการกำหนด

ขอบเขตของการรับรู้เมื่อเข้าสู่การศึกษาครั้งนี้ จึงทำให้การออกแบบการ์ตูนหรือข้อมูลที่ค้นคว้ามา มีทิศทางที่หลากหลายและไม่เป็นเอกภาพ ทำให้ตัวการ์ตูนที่ออกมาไม่เป็นที่น่าจดจำและไม่มีคุณสมบัติพอที่จะสามารถไปสู่เป้าหมาย ดังนั้นการกำหนดกรอบของกระบวนการรับรู้จึงได้มาจากการศึกษาหาปัจจัยร่วมที่ได้ศึกษามาในบทที่ 3 โดยเป็นการวิเคราะห์หาปัจจัยร่วมในกรอบหลักเกณฑ์ ก. โดยผลการวิเคราะห์นั้นสามารถหาปัจจัยร่วมที่มาเป็นกรอบการรับรู้ได้ดังแผนภูมิ 3.19

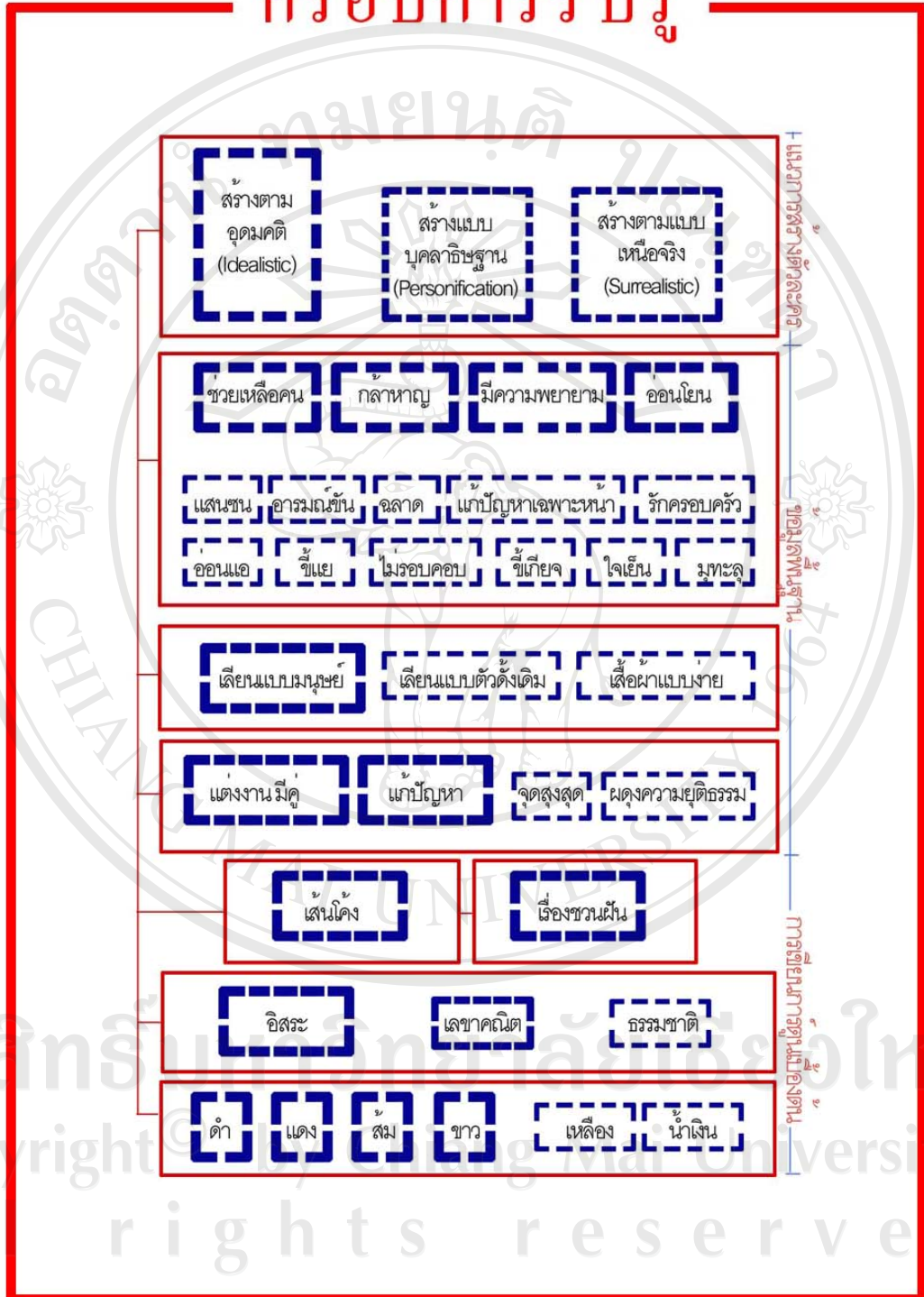
ขั้นตอนที่ 3 การกำหนดอัตลักษณ์ (Identity)

จากการวิเคราะห์ในบทที่ 3 ดังภาพ 3.19 เป็นการเปรียบเทียบเพื่อให้เห็นการออกแบบบนอัตลักษณ์ของชาติของตน เพื่อให้ประเทศไทยได้มีแบบแผนตัวละครการ์ตูนเป็นของตัวเอง โดยให้ทราบถึงที่มาที่ไปในการออกแบบตัวละคร ว่ามาจากอัตลักษณ์ของคนไทย ไม่ใช่เลียนแบบการออกแบบจากต่างประเทศ ดังนั้น ในกระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทยนี้ จำต้องมีอัตลักษณ์ความเป็นไทย เข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบด้วย

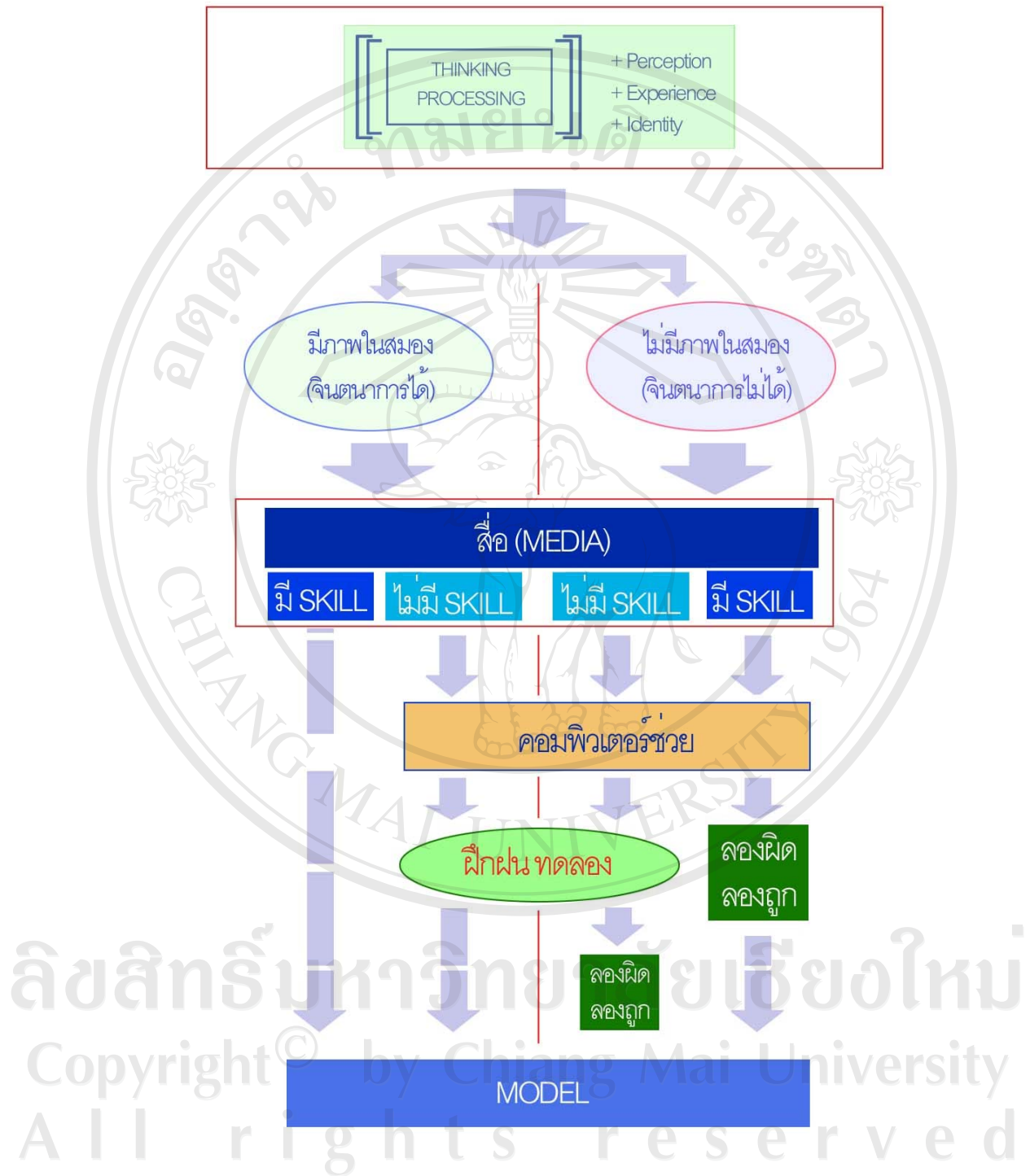
ขั้นตอนที่ 4 ความเชี่ยวชาญ (Experience)

ความเชี่ยวชาญเฉพาะตัวบุคคลก็มีผลต่องานออกแบบที่จะเกิดขึ้น ดังนั้นผู้ออกแบบจึงจำเป็นต้องมีพื้นฐานทางด้านศิลปะพอสมควร แต่เนื่องจากปัจจุบันวิวัฒนาการของซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์สามารถทำให้คนที่ไม่มีพื้นฐานทางการวาดรูป สามารถออกแบบได้โดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบ โดยขั้นตอนการออกแบบจะเขียนเป็นแผนภูมิได้ ดังแผนภูมิ 3.20 เมื่อได้ข้อจำกัดต่างๆของกระบวนการออกแบบแล้ว นักออกแบบมักจะมีภาพในใจ ที่จินตนาการเอาไว้ล่วงหน้าแล้ว แต่บางคนก็สามารถใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบ ตามที่คิดเอาไว้ โดยนักออกแบบอาจร่างภาพขึ้นมาคร่าวๆ แล้วจึงใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบ เพราะเนื่องจากสามารถปรับปรุงเปลี่ยนแปลงได้ และสะดวกรวดเร็วในกระบวนผล

กรอบการรับรู้

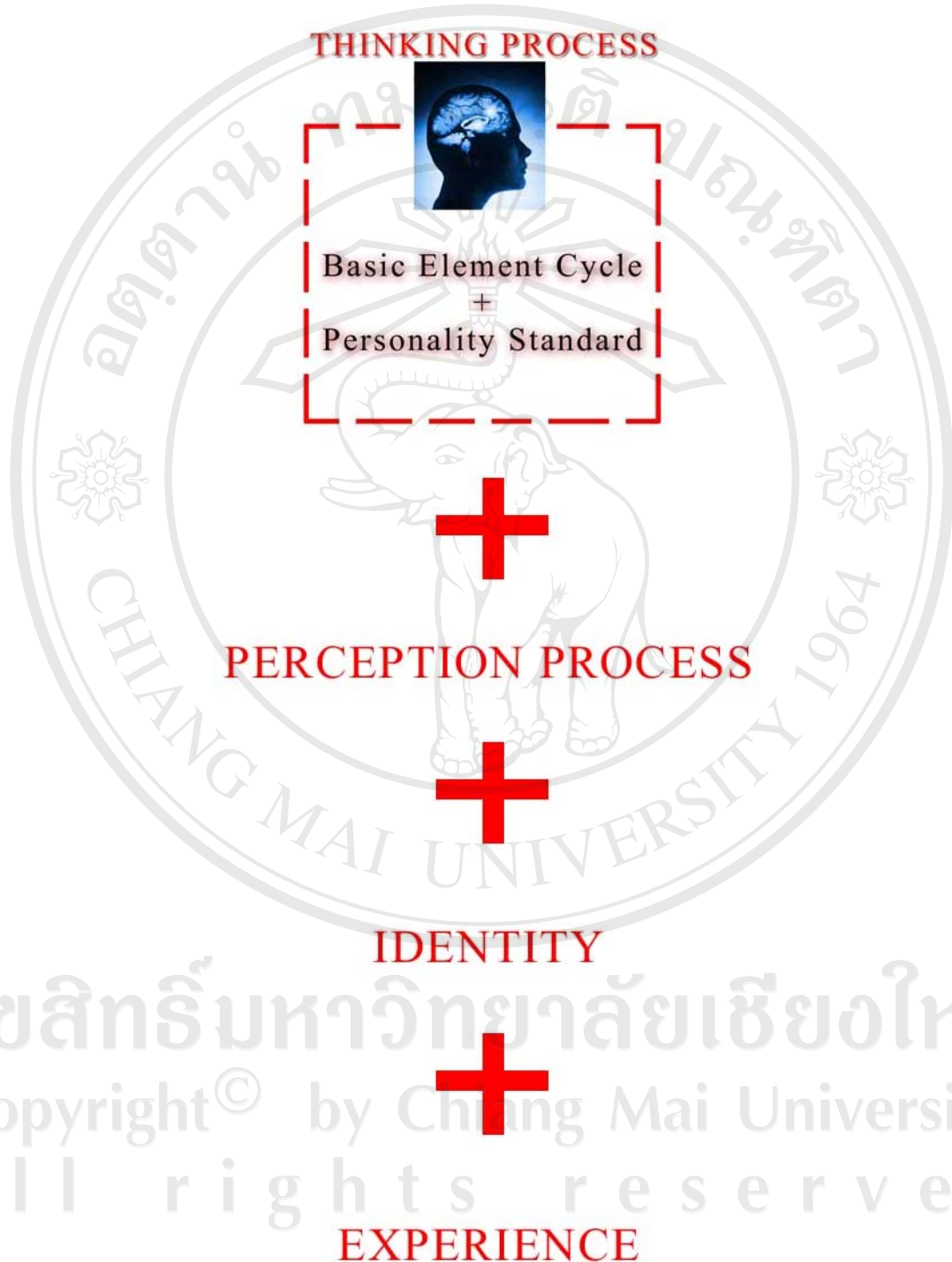


แผนภูมิ 3.19 แสดงกระบวนการทัศนขั้นตอนที่ 2 กรอบของการรับรู้



แผนภูมิ 3.20 แสดงขั้นตอนการออกแบบ โดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วย

กระบวนการนี้ในการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทยในสื่อแอนิเมชัน จึงสามารถสรุป
โดยรวมได้ตามแผนภูมิ 3.21 ดังนี้



แผนภูมิ 3.21 กระบวนการในการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนไทย

กระบวนการออกแบบตัวการ์ตูนที่ได้มานี้ มาจากการวิเคราะห์หาปัจจัยร่วมของตัวละคร การ์ตูนจากประเทศอเมริกา และญี่ปุ่น โดยนำมาหากระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูน ไทย โดยกระบวนการเหล่านี้ได้มาจากการศึกษาวิเคราะห์โดยใช้องค์ประกอบพื้นฐานในการสร้าง ตัวละคร ปัจจัยแวดล้อม อุตลักษณ์ และความเชี่ยวชาญในการออกแบบ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่อยู่ใน กระบวนการออกแบบ ดังนั้นเมื่อเราได้วิเคราะห์หากระบวนการออกแบบแล้ว เพื่อให้ กระบวนการที่ได้มามีประสิทธิภาพ จึงต้องนำกระบวนการมาทดลองใช้แล้วนำผลที่ได้มา ประเมินผลการทดลอง



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
 Copyright© by Chiang Mai University
 All rights reserved