

บทที่ 1

บทนำ

1.1 หลักการ ทฤษฎี เหตุผลและ/หรือสมมุติฐาน

ปัจจุบันภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันได้รับความนิยม และเป็นที่น่าสนใจในกลุ่มผู้ชมทุกเพศทุกวัย เพราะภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างสรรค์ออกมานั้น สามารถสร้างสรรค์โลกแห่งจินตนาการให้ผู้ดู มีความสุขและได้เข้าไปสัมผัสกับโลกของตัวละครที่ภาพยนตร์สร้างขึ้น พร้อมกับแฝงแนวความคิดทางสังคมสอดแทรกเข้าไปในเนื้อหาของภาพยนตร์และโลกของการ์ตูนด้วยในเวลาเดียวกัน ภาพยนตร์เรื่อง “Ratatouille” คือหนึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน ปี 2007 ที่สร้างความประทับใจให้กับผู้ชม ด้วยเทคนิคการนำเสนอผ่านงาน 3D animation ภาพยนตร์เรื่องนี้บอกเรื่องราวของหนูตัวน้อย กับภารกิจการสร้างความฝันในการเป็นพ่อครัวมือหนึ่ง ในกรุงปารีส ความโดดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้คือ การสร้างความกลมกลืนของตัวละครและฉากที่สื่อความรู้สึกถึงบรรยากาศวิถีชีวิตของสิ่งมีชีวิตเล็กๆ และผู้คนในกรุงปารีสได้อย่างน่าสนใจ

สิ่งสำคัญสำหรับการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันให้มีความสมบูรณ์นั้น ประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ คือ เนื้อเรื่อง งานออกแบบภาษาภาพ การสร้างความเคลื่อนไหว และเสียงประกอบ ซึ่งในองค์ประกอบที่สำคัญนี้ การออกแบบภาษาภาพ เป็นการทำให้ภาษาเขียนในบทแอนิเมชันถูกแปลเป็นภาษาภาพในภาพยนตร์เรียกว่า Concept Art โดยเน้นให้ความหมายที่ชัดเจนของเนื้อเรื่อง โดยอาศัยความงามตามแนวคิดสุนทรียศาสตร์ และเรื่ององค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะมาใช้ประกอบการสร้างสรรค์เพื่อให้เห็นภาพโดยรวมและอารมณ์ของภาพยนตร์ก่อนที่จะเข้าสู่กระบวนการผลิต (production) ต่อไป ซึ่งในการสร้างภาพจากงานออกแบบนั้น ทำอย่างไรให้การออกแบบตัวละครและฉาก ประกอบกันเป็นภาพให้กับผู้ชมมีอารมณ์ร่วมในงานนั้น สามารถสร้างความประทับใจและจดจำได้ จึงจำเป็นต้องอาศัยหลักทฤษฎีทางศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์ด้วยเช่นกัน

ในตลาดการแข่งขันที่เพิ่มสูงขึ้นอยู่ตลอดเวลา ทำให้การออกแบบเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์ให้งานแอนิเมชันมีความโดดเด่นและเป็นที่ยอมรับ การสร้างความน่าสนใจและความเชื่อให้กับผู้ชม ซึ่งงานภาพยนตร์แอนิเมชันปัจจุบันมีการผลิตอย่างต่อเนื่อง ล้วนมีเนื้อหาและการออกแบบที่มีรูปแบบเฉพาะที่สร้างความแตกต่างและสร้างเอกลักษณ์ให้เกิดขึ้น สำหรับผู้สร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน การเรียนรู้ความเจริญก้าวหน้าทางเทคนิคการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอต่องานแอนิเมชัน เพราะงานแอนิเมชัน เป็นเรื่องการสร้างภาพให้กับผู้ชมได้สัมผัส ดังนั้นผู้สร้างสรรค์งานแอนิเมชันต้องอาศัยความรู้ความสามารถด้านศิลปะด้วย งานที่สำเร็จ

ออกมาจึงจะสมบูรณ์ได้ ซึ่งจำเป็นจะต้องมีกระบวนการของการศึกษาวิเคราะห์แนวความคิดและรูปแบบที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานขององค์กรผลิตผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้นๆ ที่เราเห็นความสำคัญ และมีความน่าสนใจร่วมอยู่ด้วย ในการศึกษาและวิเคราะห์นี้จะมีส่วนช่วยในการเป็นแนวทางการพัฒนาผลงานแอนิเมชันให้มีความสมบูรณ์และดียิ่งขึ้นไปไม่มากนักน้อย ในด้านสุนทรียศาสตร์ด้วยองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะการออกแบบ เช่น การใช้แสง สี รูปทรง เส้น พื้นผิว ต่ออารมณ์ ของภาพยนตร์และตัวละคร ณ สถานการณ์ในเวลาหนึ่งๆ อย่างไรก็ตามให้สัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง เป็นการค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้ทัศนธาตุกับหลักการทางทัศนศิลป์อย่างไรต่อเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ ซึ่งในภาพยนตร์ เรื่อง “Ratatouille” ทำได้อย่างสวยงาม และน่าสนใจ เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่มีความสมบูรณ์ของ Pixar Animation Studios ที่เป็นผู้นำด้านงานแอนิเมชัน ณ ขณะนี้

ผู้ศึกษาในฐานะที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจการผลิตงานแอนิเมชัน ซึ่งกำลังดำเนินการพัฒนางานการ์ตูนแอนิเมชันสามมิติ ได้เล็งเห็นประโยชน์และความสำคัญ ของการศึกษาวิเคราะห์ การออกแบบตัวละคร และฉากของเรื่องในภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จในตลาดหนังแอนิเมชัน เพื่อให้ทราบถึงแนวคิดและหลักการออกแบบที่ใช้ในการออกแบบตัวละครและฉากของเรื่องในภาพยนตร์ และเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้ศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องงานด้านการออกแบบตัวละครและฉากของเรื่อง ในงานแอนิเมชันต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1. เพื่อวิเคราะห์แนวความคิดที่ใช้ในการออกแบบตัวละคร (character) และฉากของเรื่อง(background) ในงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

1.2.2. เพื่อวิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุทางศิลปะในการออกแบบตัวละคร (character) และฉากของเรื่อง (background)

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.3.1. ได้ทราบถึงความสัมพันธ์ของการใช้ทัศนธาตุทางศิลปะกับแนวความคิดและเนื้อเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Ratatouille”

1.3.2. ได้เล็งเห็นความสำคัญของการวิเคราะห์ผลงานที่ประสบความสำเร็จ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และการพัฒนาผลงานแอนิเมชัน

1.3.3.เป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานแอนิเมชันเรื่องการใช้ทัศนธาตุในการออกแบบตัวละคร (character) และฉากของเรื่อง (background) ให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

1.3.4.เป็นแนวทางการพัฒนาแนวความคิดในการออกแบบตัวละคร (character) และฉากของเรื่อง (background) ในงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน แก่บริษัท ซี เค เอ เชียงใหม่ จำกัด และผู้สร้างสรรค์งานแอนิเมชัน

1.4. แผนและระยะเวลาในการดำเนินงาน

การศึกษาครั้งนี้ ใช้เวลาทั้งสิ้น 6 เดือน ดังนี้

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
1.ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล	■	■	■			
2.ศึกษาทำความเข้าใจ		■	■	■		
3.เรียบเรียงข้อมูล			■	■	■	
4.การวิเคราะห์การออกแบบ			■	■	■	■
5.วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล			■	■	■	■
6.จัดทำและนำเสนอรายงาน				■	■	■

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

Pixar animation Studios คือ สตูดิโอที่ผลิตผลงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันชื่อดัง ใน

Hollywood

3D Animation

การสร้างภาพเคลื่อนไหว สามมิติ

Concept Art

คือ งานภาพประกอบ (Illustration) เป็นการแปลเนื้อหาออกมาเป็นภาษาภาพ เป็นภาพที่ใช้ในขั้นตอน Pre-Production ในการผลิตภาพยนตร์ เพื่อให้เห็นภาพโดยรวมของภาพยนตร์

ทัศนธาตุ

องค์ประกอบพื้นฐานของศิลปะที่สามารถมองเห็นได้ด้วยตา ได้แก่ พื้นผิว รูปร่าง รูปทรง ขนาดสัดส่วน และสี