

บทที่ 4

การวิเคราะห์

การออกแบบเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์ให้งานแอนิเมชันมีความโดดเด่นและเป็นที่จดจำ สร้างความน่าสนใจและความเชื่อให้กับผู้ชม ซึ่งงานภาพยนตร์แอนิเมชันปัจจุบันมีการผลิตอย่างต่อเนื่อง ล้วนมีเนื้อหาและการออกแบบที่มีรูปแบบเฉพาะที่สร้างความแตกต่างและสร้างเอกลักษณ์ให้เกิดขึ้น ภาพยนตร์เรื่อง “Ratatouille” คือหนึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชันปี 2007 ที่สร้างความประทับใจให้กับผู้ชม ด้วยเทคนิคการนำเสนอผ่านงาน 3D animation ภาพยนตร์เรื่องนี้บอกเรื่องราวของหนูตัวน้อย กับภารกิจการสร้างความฝันในการเป็นพ่อครัวมือหนึ่ง ในกรุงปารีส ความโดดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้คือ การสร้างความกลมกลืนของตัวละครและฉากที่สื่อความรู้สึกถึงบรรยากาศ วิถีชีวิตของสิ่งมีชีวิตเล็กๆ และ ผู้คนในกรุงปารีสได้อย่างน่าสนใจ ซึ่งผู้วิจัยได้เห็นความสำคัญและนำมาศึกษาวิเคราะห์การออกแบบ ซึ่งในบทของการวิเคราะห์นี้ เป็นการวิเคราะห์ภายในประเด็นการศึกษาวิเคราะห์ 2 ประเด็นที่สำคัญคือ แนวความคิดของการออกแบบ และ ทัศนธาตุที่ใช้ในงานออกแบบ

4.1 แนวความคิดของการออกแบบตัวละคร

จากเนื้อเรื่องและบทภาพยนตร์ที่ถูกนำมาบรรยายไว้ในบทที่ 2 แล้วนั้น สามารถนำมาสรุปให้ทราบถึงแนวความคิดของภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์มีการนำเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับการวิ่งตามความฝันของผู้มีพรสวรรค์ ที่กล้าฝันในสิ่งที่คนอื่นคิดว่าเป็นไปไม่ได้ ไปสู่การเดินทางเพื่อไปให้ถึงฝันนั้น นอกจากพรสวรรค์ที่มีแล้ว ต้องอาศัย การฝึกฝน ความพยายาม ความเชื่อมั่น การร่วมมือกัน และความกล้า จึงจะไปถึงจุดหมาย และต้องไม่ให้ใครมากำหนดความสามารถของตนเอง เพียงเพราะภูมิหลังที่มีเท่านั้น แนวความคิดในประเด็นนี้ ได้ถูกนำเสนอผ่านคติที่ว่า “ไม่ว่าใครก็ทำอาหารได้” เป็นแรงบันดาลใจที่มีความหมายให้ตระหนักและเข้าใจว่า ไม่ใช่ทุกคนสามารถเป็นศิลปินผู้ยิ่งใหญ่ แต่ศิลปินผู้ยิ่งใหญ่สามารถมาจากที่ไหนก็ได้ แนวความคิดนี้ ถูกนำเสนอผ่านความขัดแย้ง ทั้งในเรื่องจินตนาการ และความเป็นจริงผ่านเรื่องราวของการทำอาหารในภัตตาคารชั้นสูงในเมืองปารีส โดยให้หนูมาเป็นพ่อครัว

ความขัดแย้ง หมายถึง ความไม่สัมพันธ์กัน หรือสิ่งที่ตรงข้ามกัน เช่น ความมืด ตรงกันข้ามกับความสว่าง ขนาดใหญ่กับขนาดเล็ก กลมกับเหลี่ยม ละเอียดกับหยาบ สีอ่อนตรงกันข้ามกับสีแก่ หรือสีวรรณะเย็นตรงกันข้ามกับสีวรรณะอุ่นหรือร้อน สีดำตรงกันข้ามกับสีขาว เป็นต้น ความ

ขัดแย้งเปรียบเสมือนเครื่องปรุงที่ช่วยทำให้อาหารมีรสชาติขึ้น เพื่อให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจ และทำให้เห็นแง่มุม มุมมองที่ต่างกัน

ความขัดแย้งของแนวความคิด แสดงให้เห็นความคิดด้านบวก และด้านลบ ซึ่งถูกกำหนดไว้อยู่ในตัวละคร ตัวละครจะเป็นตัวแทนของแนวความคิดที่ขัดแย้งแตกต่างกัน เพื่อสื่อสารให้คุณได้เรียนรู้และเข้าใจความคิดทั้งสองด้าน บทภาพยนตร์ได้ เขียนให้มีปมขัดแย้งในใจ ระหว่าง ความ เป็นจริงในชีวิต กับ เป้าหมายที่ต้องการไปให้ถึง ตัวละครเอก จึงเป็นตัวแทนของใครก็ตามที่ฝันอยากทำสิ่งซึ่งต่างจากวิถีปกติ อีกทั้งครอบครัวสำคัญมากต่อความสำเร็จของคนเรา เป็นความรัก ความผูกพัน ความปรารถนาดีและการให้กำลังใจกันอย่างไร้เงื่อนไข ความขัดแย้งนี้ ส่งผลให้เกิด ประเด็นและแง่มุมที่แตกต่างกัน ตัวละครแต่ละตัวจะถูกหยิบยกขึ้นมาเพื่อเป็นตัวแทนของ ความคิด ที่ต่างกัน สัมพันธ์และส่งเสริมกัน เช่น การจะเดินตามชาติพันธุ์ หรือวิ่งตามความฝันของตัวเอง ความสามารถไม่ได้ขึ้นอยู่กับชาติพันธุ์และการเป็นสัตว์ตัวเล็กๆ อันด้าด้อย จะตรงข้ามขัดแย้ง กับ การที่ดำรงชีวิตไปวันๆ ยอมรับและอยู่ในกรอบอย่างเลื่อนลอย ไม่มีความฝัน ปล่อยให้คนอื่นมา กำหนดความสามารถของตัวเอง

ความขัดแย้งในความเป็นจริง เพื่อให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจ การทำในสิ่งที่คิดว่า เป็นไปไม่ได้ ให้เป็นไปได้ในภาพยนตร์ โดยการนำเสนอผ่านเรื่องราวของการทำอาหาร แต่ใช้หนู ที่เป็นเสมือนตัวแทนแห่งความสกปรกมาเป็นคนปรุงอาหาร มันเป็นไปไม่ได้ในความเป็นจริง แต่ มันเป็นสิ่งที่นำเอาความขัดแย้งนี้ มาช่วยย้ำให้คุณดู เชื่อว่า ไม่ว่าจะไรก็เป็นไปได้ และเชื่อว่าทำได้ แม้มันจะไกลความเป็นจริงนั้นแค่ไหนก็ตาม จึงนำไปสู่ เส้นทางของการกำหนดรูปแบบของงานแอนิเมชันเรื่องนี้ การพยายามนำเสนอภาพความเหมือนจริง ความจริงจัง ขององค์ประกอบโดยรวม ต่างๆ ของหนัง ไม่ว่าจะเป็น วัตถุ สี แสง เงา บรรยากาศ เป็นต้น ผู้ชมจะสังเกตเห็นถึง การดำรงชีวิต ของมนุษย์และหนู ที่ผสมผสานจินตนาการเข้าไปเชื่อมโยงกัน

แนวความคิดของภาพยนตร์ ถูกหลอมรวมเขาไปอยู่ในตัวละครแต่ละตัว ที่เป็นเสมือน แ่งคิด แ่งมุมที่ต่างกัน เพื่อผูกเรื่องราวและทำให้อาพยนตร์ดำเนินต่อไป ตัวละคร จึงเปรียบเสมือน สื่อตัวแทนของแนวความคิด เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ การวิเคราะห์ตัวละครแต่ละตัว จะทำให้ทราบถึง แนวความคิดของตัวละครแต่ละตัวที่ใช้สื่อและบอกเล่าเรื่องราวในภาพยนตร์ นำไปสู่การออกแบบว่ามีความสัมพันธ์ส่งเสริมกันอย่างไร ในตัวละครหลักแต่ละตัว ของภาพยนตร์เรื่องนี้ ที่มีความเกี่ยวโยงสัมพันธ์กันจำนวน 8 ตัวละคร ซึ่งแบ่งออกเป็นตัวละครที่เป็นหนู 3 ตัว ได้แก่ เรมี่ พ็อ และเอมิล และเป็นมนุษย์ 5 คน ได้แก่ ลิงกวีนี้ สกินเนอร์ กุสโตว์ อีโก้ และ คอลเลตต์

4.1.1 เรมี่

ตัวแทน แห่งการเลือกทางเดินของตัวเอง จะเดินตามชาติพันธุ์ หรือวิ่งตามฝันของตัวเอง

หนู ตาม ธรรมชาติคือสัตว์ซึ่งมีภาพลักษณ์เป็นสัตว์สกปรกที่คอยขโมยเศษอาหารใส่ปากอย่างไม่เคยพิถีพิถัน กับการกิน มันเป็นภาพปกติของบรรดาหนูส่วนใหญ่ในโลก ถ้าหนูคือสัตว์ที่ชอบคุ้ยเศษขยะกิน โดยไม่คำนึงถึงสุนทรียะของรสชาติของการรับประทานแล้ว เรมี่ หนูผู้มองโลกในแง่ดี ก็คงเป็นสัตว์ ตระกูลหนูเพียงตัวเดียวในฝูง ที่ใช้ชีวิตนอกกรอบไปกับการดื่มด่ำรสชาติของการกินและปรุงอาหาร เขามีจุกที่สรวลรับประทานให้ด้วยคุณสมบัติที่สามารถดมแยกกลิ่นของกินประเภทต่างๆ ได้ในระดับที่เป็นเลิศประกอบกับพรแสวงฝึกฝีมุ่่งมันที่จะเป็นพ่อครัวมืออาชีพ ซึ่งเราเรียนรู้สิ่งที่ตัวละครเป็นได้จากการสนทนาระหว่างเรมี่กับพ่อของเขาตอนที่เรมี่ได้กลับไปพบครอบครัวอีกครั้ง หลังจากการพลัดพราก

พ่อ----- “แจะจะไม่อยู่กับเรหรือ”
 เรมี่----- “ครับ มันไม่ใช่เรื่องใหญ่หรอกครับ พ่อ คือ ผม พ่อไม่คิดว่าผมจะอยู่กับพ่อตลอดไป ไซม์ย์ ลูกนกเมื่อปีกกล้าก็จะออกจากรัง”
 พ่อ----- “เราไม่ไชนก เราเป็นหนู เราไม่ออกจากรัง เราทำให้รังใหญ่ขึ้น”
 เรมี่----- “บางที่ เราอาจจะเป็นหนูที่แตกต่าง”
 พ่อ----- “บางที่แกอาจจะไม่ใช่หนูเลย”
 เรมี่----- “บางที่ไม่น่าจะเป็นก็จะได้”
 เอมิล----- “เฮ้ย คีนนี่มีวงดนตรีเล่นด้วยนะ”
 เรมี่----- “หนู เราเอาแต่ตัดดวง พ่อผมเบื่อการเป็นผู้รับ ผมอยากเป็นผู้สร้าง ผมอยากสร้างบางสิ่งให้กับโลกนี้”
 พ่อ----- “แกกำลังพูดเหมือนมนุษย์”

จากบทสนทนาข้างต้น คือส่วนหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงสิ่งที่ทำให้เขามีความแตกต่างจากกลุ่ม มีความคิด ความเชื่อ และความฝัน

เมื่อชาติกำเนิดของเรมี่ยืนอยู่คนละด้านมุมกับความฝัน การวิ่งคว้ามั่นจึงเห็นเด่นเหนือกว่าสิ่งมีชีวิตอื่นๆ หลายเท่าตัว การเกิดมาเป็นหนู ไม่ได้เอื้อให้เขาเติบโตเป็นพ่อครัวระดับโลกได้เลย เพราะเพียงแค่ว่าเข้าครัว เรมี่ก็ถูกไล่ตะเพิด และจับตัวไว้ในโหลแก้ว หนูสกปรกที่หลุดเข้าไปตามหาความฝันผิดที่อย่างเรมี่ จึงถูกเซฟใหญ่ประจำรัตติกาลหรือ ใช้ให้เด็กทำความสะอาดห้องครัวชื่อ ลิงกิวินี นำไปกำจัดให้พ้นสายตาทันที ดังนั้นการที่หนูจะอยู่ใกล้กับมนุษย์มันเป็นเรื่องที่

เป็นไปได้ยากสำหรับความเป็นจริงในโลก ซึ่งเราเรียนรู้ความคิดของตัวละครได้จากการสนทนา
ระหว่างเรมี กับพ่อของเขา ขณะที่พ่อของเขาพยายามชี้ให้เรมีเห็นถึงอันตรายของหนู

พ่อ----- “แกลูให้ดีๆ นะเรมี นี่คือนี่สิ่งที่เกิดขึ้นกับหนูเมื่อทำตัวสบายอยู่ใกล้มนุษย์เกินไป
แต่โลกที่เราอยู่นี้มันเป็นของศัตรู เราต้องอยู่อย่างระมัดระวัง เราต้องคอยดูแลพวก
ของเรา เรมี เพราะในท้ายที่สุดแล้ว ก็มีแต่เราพวกหนู”

เรมี----- “ไม่”

พ่อ----- “อะไรนะ”

เรมี----- “ไม่ พ่อ ผมไม่มีทางเชื่อหรอก พ่อจะบอกผมว่าอนาคตเนี่ย จะมีแต่การฆ่าหนูมาก
ขึ้นเท่านั้นเธอ”

พ่อ----- “นี่เป็นวิธีของโลกนะ และจะเปลี่ยนธรรมชาติไม่ได้”

เรมี----- “ธรรมชาติ คือการเปลี่ยนแปลงนะพ่อ ซึ่งเราก็มีส่วนผลักดันเหมือนกัน และมันก็
เริ่มขึ้น เมื่อเรตัดสินใจ”

พ่อ----- “แกลจะไปไหน”

เรมี----- “ไปเสี่ยงโชค เอาข้างหน้า”

จากบทสนทนานี้เป็นตัวอย่างที่ แสดงให้เห็นถึงความกล้าที่จะฝืนในสิ่งที่ยากจะเป็นไปได้
ความกล้าจะนำพาเขาไปให้ถึงฝืนนั้น ความฝืนของตัวเองที่ไม่ได้รับการยอมรับนับถือจากเพื่อน
สมาชิกและครอบครัว แต่มันคงเป็นเรื่องที่เจ็บลึกยิ่งกว่า ถ้าหากว่าเขาไม่ได้วิ่งไล่ล่าความฝันของ
ตัวเอง เพียงเพราะว่าชาติกำเนิดเท่านั้น มีมนุษย์อีกหลายคน ที่เติบโตมาพร้อมกับสมองกลวงเปล่า
เขาเหล่านั้นยังไม่พบแม้กระทั่งความฝันให้ไล่ล่า พวกเขาไม่เคยรู้ว่าปลายทางของชีวิตคืออะไร แต่
เรมี แสดงให้เห็นถึงการมองเห็นความฝันของตัวเองแล้ว แม้ว่าฝืนเหล่านั้นจะอยู่ด้านตรงข้ามกับ
เผ่าพันธุ์ของตัวเองก็ตาม

เรมี เป็นตัวแทนของคนที่มีจุดหมายและความฝันที่มั่นคงชัดเจน การไล่ล่าความฝันซึ่งอยู่
ห่างไกลจากชาติพันธุ์ที่กำเนิด ความสามารถไม่ได้ขึ้นอยู่กับชาติพันธุ์และการเป็นสัตว์ตัวเล็กๆ อัน
ต่ำต้อย ดังนั้น เรมีจึงเป็นตัวแทนแนวความคิดหลักของภาพยนตร์

เรมี จึง เป็นตัวละครเอก ที่เป็นหนูนิสัยดี จิตใจดี มีความฝัน และมีความแตกต่างจากพวก
พ็อง เป็นตัวแทนแห่งการเลือกทางเดินของตัวเองว่าจะเดินตามชาติพันธุ์ หรือวิ่งตามความฝันของ
ตัวเอง

4.1.2 ลิงกวีนี้

ตัวแทนของคนที่มีชีวิตล่องลอยว่างเปล่า

เด็กหนุ่มเทหะของร้านกุสโตว์ ที่ไม่ได้มีความคิด หรือความฝันใดๆ ขอเพียงมีงานทำและไม่ตกงานก็เพียงพอแล้วสำหรับเขา ลิงกวีนี้ถูกนำมาเป็นตัวละครรอง เพื่อส่งเสริมตัวละครเอกอย่างเรมี ลิงกวีนี้เป็นเสมือนเด็กหนุ่ม ที่มีเพียงร่างกายอันว่างเปล่า แสดงถึงสิ่งที่แตกต่างจากเรมี แม้ชาติพันธุ์จะกำหนดให้เขาเป็นมนุษย์แต่เขาไม่ได้มีความฝัน และความสามารถให้วิ่งตามแบบเรมี

ลิงกวีนี้----- “เฮ้อ คือ เอ่อ เอาไงดี ชั้นรู้ว่ามันเง่าพิกล แต่เรื่องนี้เราทำคนเดียวไม่ได้ เราสองคนต้องช่วยกันจริงไม่มีเห็นด้วยป่าว งั้นเรามาคุยกันเลย”

ลิงกวีนี้----- ร้องด้วยความเจ็บ” แบบนี้ไม่ได้เรื่องแน่พ่อครัวน้อย ชั้นเราทำแบบนี้ไปชั้นต้องบ้าตายแน่ เราต้องหาวิธีอื่นวิธีที่ไม่ใช่การกัด ขบ หรือวิ่งขึ้นวิ่งลงบนตัวชั้น ด้วยทำหนูของนายแบบนี้ คิดจะกัด ห้าม คิดจะวิ่ง ห้าม จะฆ่า หรือตะกุกก็ไม่เอา เข้าใจไหม พ่อครัวน้อย พ่อครัวน้อย อ้อ นายหิวล่ะสิ โอเค เรามาหาทางใหม่ นายรู้วิธีทำอาหาร ส่วนตัวชั้นเองก็ทำตัวเป็นพ่อครัว เราแค่ต้องจัดระบบเพื่อให้ชั้นทำตามที่นายต้องการ โดยที่ไม่ดูเหมือนชั้นถูกเจ้าหนูพ่อครัวตัวเล็กควบคุม โธ่คุณชั้นลิชั้นเป็นบ้า ชั้นเป็นบ้า ชั้น เป็นบ้า ชั้นอยู่ในห้องแค่นั่งกำลังคุยกับหนู”

ลิงกวีนี้----- “เราต้องสื่อสารกัน ชั้นไม่สามารถที่ต้องคอยคว่ำมันใจหรือไม่ใช่จากการสายหัวของหนู”

ลิงกวีนี้ จึงตัวแทนของคนที่มีชีวิตล่องลอยว่างเปล่า ส่งผลให้ภาพลักษณ์ของเขาเป็นคนที่ไม่ค่อยมีความเชื่อมั่นในตัวเอง ตื่นกลัว เอะๆ งะๆ ไม่มีความคิด และจุดยืนของตัวเอง เป็นแค่เพียงร่างกายว่างเปล่าที่มีอยู่ เหมือนหุ่นเชิด ที่ให้ผู้อื่นมาควบคุมเท่านั้น

ความสัมพันธ์ของเรมี และ ลิงกวีนี้

ลิงกวีนี้ จึงถูกกำหนดให้เป็นเสมือนแรงผลักดันซึ่งกันและกัน ที่ไม่สมบูรณ์พร้อมซึ่งถูกนำมาหลอมรวมกัน เป็นความสัมพันธ์มิตรภาพของคนกับหนู การหลอมรวม สิ่งทั้ง 2 ขาดไป ผ่านความสัมพันธ์ระหว่างมิตรภาพ เพื่อความสำเร็จ เปรียบเสมือนการทำงานของสมองกับร่างกาย ที่ต้องเดินสัมพันธ์ไปด้วยกันเสมอ เรมี เปรียบได้กับ สมองที่ใช้ในการควบคุมร่างกาย ด้วยการควบคุมการทำอาหารผ่านมือ และร่างกายของลิงกวีนี้



ภาพ 4.1 ความสัมพันธ์ของลิงกวินีกับเรมี

ความสัมพันธ์ของคนกับหนูคู่นี้ ดำเนินไป ค่อยๆ เผยให้เห็นด้านมืด และด้านสว่างในความสัมพันธ์ ที่ฝ่ายหนึ่งเอาชีวิตที่ล่องลอยไปแขวนไว้ แต่อีกฝ่ายมีความฝันอันคงามผู้ติดอยู่ที่ปลายเชือกความสัมพันธ์ เมื่อลิงกวินีเริ่มคำนึงถึงชื่อเสียงของตัวเองมากเกินไปกระเทือนเชือกเส้นนั้น ส่วนเรมีก็ใช้อารมณ์ชั่ววูบตัดลึนความสัมพันธ์ ครั้งนี้ จากบทสนทนาข้างล่างนี้

- นักข่าว----- “คุณคงเป็นพุดแตกเลย ทั่วๆที่ไม่ๆได้ฝึกทำอาหารอย่างจริงจัง คุณมีเคล็ดลับที่ยังไงครับ”
- ลิงกวินี----- “เคล็ดลับเหรอ คุณ อยากฟังความจริงเหรอ ผม เอ่อ ผม เป็นลูกชายของกุสโตว์ มันอยู่ในสายเลือดมั้งครับ”
- นักข่าว----- “แต่คุณเพิ่งจะรู้ความจริงเรื่องนี้ไม่ใช่หรือคะ”
- ลิงกวินี----- “ครับ”
- นักข่าว----- “แล้วมันก็มีผลให้คุณแสดงความเป็นเจ้าของร้าน รู้ความจริงได้ไงครับ”
- ลิงกวินี----- “คือ บางส่วนในตัวผมมันรู้ ส่วนที่เป็นกุสโตว์”
- นักข่าว----- “คุณได้แรงบันดาลใจมาจากไหนคะ”
- ลิงกวินี----- “แรงบันดาลใจมีหลายชื่อหนะครับ ของผมชื่อ คอลเลตต์ มีอะไรติดฟันผมหนะ”
“ที่รักจ๋า มาคุยด้วยสิ เราพูดถึงแรงบันดาลใจของผมอยู่”
- คอลเลตต์ ----- “ใช่เขาเรียกมันว่าพ่อครัวตัวเล็ก”
- ลิงกวินี ----- “ไม่หรอกที่รัก ผมหมายถึงคุณ”

- ลิงกวีนี้----- “อย่ามองฉันอย่างนั้นสิ นายทำฉันเสียสมาธิต่อหน้านักข่าว ฉันจะมีสมาธิได้ยังไง นายกระตุกผมฉันตลอดเวลา แล้วก็อีกเรื่องหนึ่งนะ ไม่ใช่ความเห็นนายคนเดียวนะที่สำคัญนะ คอลเลคต์ ก็ทำอาหารเป็นนะรู้ไหม”
- ลิงกวีนี้----- “โอ้ว พอดี ไม่ทนแล้ว นายลาพักไปเลย พ่อครัวน้อย ชั้น ไม่ใช่หุ่นเชิด และนายก็ไม่ใช่คนเชิดหุ่นของชั้น”
- ลิงกวีนี้----- “ไปสงบสติอารมณ์ให้ศีลเลย พ่อครัวน้อย อีโก้ ลังจะมาแล้วชั้นต้องการสมาธิ”
- เรมี----- “นาย.....หึหึ หน้าโง่”

จากบทสนทนา แสดงให้เห็นว่า ท้ายที่สุดแล้ว ชาติกำเนิดของลิงกวีนี้และเรมี ก็ไม่ได้ช่วยจำแนกเขาทั้งสองให้ต่างกันในด้านที่ลึกไปกว่ากายภาพของความเป็นมนุษย์และหนูเลย

4.1.3 กุสโตว์

ตัวแทนของแรงบันดาลใจ

เป็นเชฟชื่อดังของฝรั่งเศส โดยเขามีร้านอาหารชื่อดังชื่อ กุสโตว์ (Gusteau's) ซึ่งเป็นร้านอาหารห้าดาวในปารีส เขามีคติที่เชื่อว่า “ไม่ว่าใครก็ทำอาหารได้” (Anyone can cook) แนวความคิดที่เป็นตัวจุดประกายความฝัน ถูกนำเสนอผ่านบทบาทของกุสโตว์ ด้วยประโยค คำพูดต่างๆ ที่สื่อความหมายในสิ่งที่เขาคิดและสิ่งที่เขาเชื่อ จะเห็นได้จากบทสนทนาบางช่วงของกุสโตว์กับเรมีที่นำมาประกอบด้านล่างนี้

- กุสโตว์ ----- การจะทำอาหารเก่งคุณต้องไม่ใจเสาะ คุณต้องมีจินตนาการ จิตใจเข้มแข็ง คุณต้องลองผิดลองถูกดูบ้าง แล้วคุณต้องไม่ใ้ใครมาจำกัดความสามารถของคุณ เพียงเพราะภูมิหลังของคุณ
- กุสโตว์ ----- ข้อจำกัดอย่างเดียวควรมีจิตวิญญาณผมพูดความจริงครับ
- กุสโตว์ ----- อ้า แต่จิตอธิษฐานย่อมมีพลังกว่า ถ้าเธอหมกมุ่นอยู่กับอดีต เธอก็จะไม่วันมองเห็นอนาคต รู้แล้วก็ขึ้นไปดูข้างบนซะ
- กุสโตว์ ----- เรมี เธอมีค่า กว่านั้นเธอเป็นพ่อครัว ผู้สร้างสรรค์ไม่ใช่ลูกชิ่ง เธอไม่ใช่ขโมย
- กุสโตว์----- เธอเป็นหนูที่ฉลาดมาก แล้วคนนั้นนั่นใคร
- เรมี----- โอ้ เขาหรือ คนไม่สำคัญ
- กุสโตว์----- ไม่ใช่ไม่สำคัญ เขาเป็นส่วนหนึ่งในครัว
- เรมี ----- ไม่ เขาเป็นเด็กล้างจาน แนนวนั้น มีหน้าที่ล้างจาน ยกขยะไปเทไม่ทำอาหาร

กุสโตว์----- แต่เขาทำได้
 เรมี่----- เอ่อ หัวเราะ ไม่
 กุสโตว์----- เธอรู้ได้ยังไง ที่ชั้นพูดเสมอคือทุกคนทำอาหารได้
 เรมี่----- ก็ ใช่ ทุกคนทำได้ แต่ก็ไม่ได้แปลว่าทุกคนควรทำ
 กุสโตว์----- แหม มันก็ไม่ใช่อุปสรรคกับเขานี้ เห็นไหม

คติ ความคิด ความเชื่อ เปรียบเสมือน แรงบันดาลใจ ให้กับคนที่มีความฝัน และจินตนาการ กุสโตว์ จึงปรากฏตัวในรูปแบบของจินตนาการ ของคนที่มีความฝัน และเชื่อมั่นในความคิดของเขา กุสโตว์เป็นที่ชื่นชม ทำให้ภาพลักษณ์ของเขา เป็นผู้ใหญ่ที่เป็นคนมองโลกในแง่ดี จิตใจดี เป็นคนที่มีความสุขกับชีวิต และรักการทำอาหารเป็นชีวิตจิตใจ

กุสโตว์จึง เป็น ตัวแทนของแรงบันดาลใจ ที่เชื่อมั่นว่าไม่ว่าใคร ก็สามารถทำในสิ่งที่ฝันได้

4.1.4 สกินเนอร์

ตัวแทนของคนที่ไม่มีความวิตุนิยม รู้จักแต่การกอบโกยและผลประโยชน์

หัวหน้าเชฟของร้านกุสโตว์ ซึ่งเคยเป็นอดีต ซูเชฟ (soua-chef/รองหัวหน้าเชฟ) สกินเนอร์ เป็นคนที่มองหาแต่ผลประโยชน์ของตัวเอง ด้วยการคิดอะไรง่าย ๆ ทำง่าย ๆ ราคาถูก ๆ ทำให้ภาพพจน์ของร้านอาหารกุสโตว์ตกต่ำ และทำทุกวิถีทาง เพื่อครอบครองผลประโยชน์ทางธุรกิจของ กุสโตว์ ซึ่งจะเห็นได้จากบทสนทนาของสกินเนอร์กับฟังซัวร์และทนายของเขาในภาพยนตร์ที่นำมาประกอบด้านล่างนี้

ฟังซัวร์----- “อาหารทำง่าย อาหารขายง่าย กุสโตว์ทำอาหารจีนเป็น ไชนีสอิซี่”

สกินเนอร์----- “หัวเราะ ทำได้ดีมากจริงๆฟังซัวร์ เก่งเหมือนเคย”

ฟังซัวร์----- “ดีใจไหมครับ”

สกินเนอร์----- “ผมอยาก ให้คุณคิดไอเดียใหม่ๆ เป็นคอนเซ็ปอาหารแซ่แข็ง ใหม่ล่าสุด กุสโตว์ คอนพับปี้ คล้ายๆกับ คอนค็อก เพียงแต่อันเล็กกว่า กัดพอดีคำ”

ฟังซัวร์----- “คอนค็อก คืออะไร”

สกินเนอร์----- “ใส่กรอกถูกๆ ชุบด้วยแป้ง อาหารอเมริกัน ภาพโฆษณาเช่น กุสโตว์ใส่เอี่ยมกับ หมวกแบบอังกะเบบแบร์รี่คอมไป”

ฟังซัวร์----- “หรือข้าวโพดอันใหญ่ๆ มีหน้าเป็นหมา”

สกินเนอร์----- “ได้ แต่ให้หน้าเชื่อถือก็ดี”

สกินเนอร์----- “โทรตามนายชั้น”

ทนาย----- “อืม พินัยกรรมระบุเอาไว้ว่า หากหลังจากระยะเวลา 2 ปี นับจากวันที่เสียชีวิตไม่มีทายาทมาปรากฏตัว ผลประโยชน์ทางธุรกิจของกุสโตว์ จะตกเป็นของผู้ช่วยเหลือคุณ”

สกินเนอร์ ----- “คือที่ชั้นคิดไว้ เป็นข้อตกลงง่ายๆ แกสร้าสร้างสรรค้อาหารแข่งแข่งง่ายยี่ห้อเซฟสกินเนอร์ให้กับชั้น และชั้นจะตอบแทนด้วยการไม่ฆ่าแก หีหี ลาก่อนนะ หีหี”

สกินเนอร์ จึงเป็นตัวแทน ของความคิดที่ขัดแย้งตรงข้าม กับกุสโตว์ ในการที่เป็นคนที่ไม่มีจิตวิญญาณ ไม่ได้รักการสร้าสรค้อาหารแบบมีสุนทริยะ รู้จักแต่การกอบโกย ส่งผลให้สกินเนอร์มีภาพลักษณ์ที่เป็นคนจิตใจชั่วร้าย กดขี่ข่มเหง เจ้าเล่ห์ หวาดระแวงกลัวคนที่จะมาแย่งชิงผลประโยชน์ของเขาอยู่เสมอ

4.1.5 อีโก้

ตัวแทนแห่งความคิดที่ขัดแย้งตรงข้ามกับกุสโตว์

เป็นนักวิจารณ์อาหารที่ทรงอิทธิพลมากที่สุด ในฝรั่งเศส ที่มีความคิดขัดแย้งตรงข้าม กับความเชื่อของเซฟกุสโตว์โดยสิ้นเชิง เขาไม่คิดว่า ทุกคนทำอาหาร ได้ นี่คือประโยชน์ที่แสดงถึงความขัดแย้งอย่างชัดเจนแบบขาว กับดำ จากบทสนทนาของอีโก้กับแอมริสเตอร์ด้านล่างนี้

อีโก้----- “หนังสือน่าชั้น ไม่ว่าใครก็ทำอาหารได้ และที่น่าชั้นกว่าค้อเหมือนกุสโตว์จะเชื่ออย่างนั้น จริงๆ แต่ผมกับเห็นว่าการทำอาหารเป็นเรื่องจริงจัง และ ผมไม่คิดว่าทุกคน ทำอาหารได้”

อีโก้----- “มีอะไร แอมริสเตอร์”

แอมริสเตอร์----- “ร้านกุสโตว์”

อีโก้----- “ในที่สุดก็เจ้งจนได้ช่วยไม้หละ”

แอมริสเตอร์----- “ปล่าว”

อีโก้----- “มีปัญหามนุเงินไม่ทันหเรอ”

แอมริสเตอร์----- “ปล่าว ค้อ ๆ มั่นๆ”

อีโก้----- “ทำขนมเปี๊ยะไม่โครเวฟแบบใหม่รีง อะไรหละ บอกมาสิ”

แอมริสเตอร์----- “มัน มันกลับมาค้งอีกแล้วครับ”

อีโก้----- “ชั้นไม่ได้เขียนวิจารณ์ร้านกุสโตว์มาเป็นปีแล้ว”

แอมรีสเตอร์-----“ครับผม”

อีโก้----- “บทความสุดท้าย ชั้นทำให้ลูกค้าประจำหายเกลี้ยง ชั้นเขียนว่ากุสโตว์ในที่สุดก็ได้พบที่ตัวเองในประวัติศาสตร์นั่นคือ อยู่เคียงข้างกับเซฟอาหารสำเร็จรูปชื่อดัง เบลีเออเบอเยอี่”

แอมรีสเตอร์---- “ครับผม”

อีโก้----- “ชั้นจบมันไปแบบนี้ ทำด้วยอะไรจากชั้น คำสุดท้าย”

แอมรีสเตอร์---- “ครับ”

อีโก้----- “นั่นบอกชั้นสิ แอมรีสเตอร์ มันจะกลับมาดัง ได้ยังไง”

อีโก้ จึงเป็นตัวแทน ของความคิดขัดแย้งตรงกันข้าม กับแนวความคิดหลักที่หนังสือเสนอ เพื่อให้ผู้ชมเห็นมุมมองที่ต่างกันของความคิด

บทสนทนาของอีโก้ แสดงถึงความคิดของตัวเองแบบรุนแรง และวิพากษ์วิจารณ์ผู้อื่นด้วยอำนาจ ที่ตัวเองมี จึงส่งผลให้ภาพลักษณ์ของอีโก้ เป็นคนที่ดูน่ากลัว เกร่งขี้ม เป็นคนมองโลกในแง่ร้าย และมีอิทธิพล คอยจ้องแต่จะตัดสินผู้อื่นด้วยคำพูดของตน ในลักษณะที่ตรงข้ามกับ กุสโตว์ โดยสิ้นเชิง

4.1.6 จังโก้

ตัวแทนของบทบาทของครอบครัว

จังโก้ (Django) คือ พ่อของเรมี เป็นหัวหน้าครอบครัวหนุ่ม ดีจังโก้มีลูกชาย 2 ตัว คือ เอมิลกับ เรมี จังโก้ เป็นพ่อที่มีทัศนคติแตกต่างจากเรมีอยู่เสมอ เขาพอใจกับวิถีชีวิต การค้นหาเศษอาหารตามขยะของหนูต่างๆ ไป หนังสือสะท้อนให้เห็นความขัดแย้งในความคิดที่แตกต่างกันของเรมีกับพ่อของเขาอยู่ตลอดเวลา เช่นในบทสนทนาตอนหนึ่งของเขากับเรมีที่มีอยู่ว่า

พ่อ----- “แล้วแกไม่รู้สิคดีหรือไง เรมีได้ช่วยเผ่าพันธุ์ ผู้มีเกียรติ”

เรมี----- “มีเกียรติเธอ แต่เราเป็นขโมยนะพ่อ แล้วเราขโมยอะไร”

เรมี----- “รับความจริงเถอะ ขยะไง”

พ่อ----- “เขาไม่เรียกขโมย แต่ของไม่มีใครต้องการแล้ว”

เรมี----- “ไม่มีใครต้องการแล้ว เราขโมยทำไมล่ะ”

เรมี----- “พูดได้ว่าทัศนคติเราไม่ตรงกัน”

เรมี ----- “เท่าที่ผมรู้จักนออย่างไรมันเป็นอย่างนั้น”

- เรมี----- “ผมถึงอยากกินแต่ของ ดีๆ แต่ความคิดของพ่อผมนั่น”
- พ่อ----- “อาหารเป็นเชื้อเพลิง มัวแต่เลือกจะเติมโน้นเติมนี้ลงถึง เครื่องยนต์มีแต่จะตาย เพราะงั้นเลิกพูดมากแล้วกินซะซะ”
- เรมี----- “นี่ถ้าเราจะเป็นขโมยทำไมเราไม่ขโมยของดีๆ ในครัวล่ะอาหารก็ไม่ใช่เป็นพิษด้วยอะ”
- พ่อ----- “ข้อแรกเลยนะ เราไม่ใช่หัวขโมย ข้อที่สอง อย่าเข้าใกล้ห้องครัวและอยู่ให้ห่างมนุษย์มันอันตราย”
- เรมี----- “ผมรู้ครับผมควรจะเกลียดคนมนุษย์ แต่พวกเขามีอะไรบางอย่าง พวกเขาไม่แค่อยู่รอด พวกเขายังคิดค้นสร้างสรรค์ ก็แหม ดูอาหารที่พวกเขาทำก็รู้”

แต่ยังงั้นพ่อ ก็ยังคือพ่อ ยังคงมีความห่วงใย และความหวังดีให้กับลูกเสมอ

- เรมี----- “พ่อ พ่อ ผม ไม่รู้จะพูดยังไง”
- พ่อ----- “พ่อมองเพื่อนของแกผิดไปและ มองแก”
- เรมี----- “พ่ออย่าคิดว่าผมรักการทำครัวมากกว่าครอบครัวเลยนะ ทั้งสองอย่างเป็นชีวิตผม ผมเลือกไม่ได้”
- พ่อ----- “พ่อ ไม่ได้พูดถึงการทำอาหาร พ่อภูมิใจที่กล้า มันมีความหมายกับแกมากใช่ไหม”
- พ่อ----- “เราไม่ใช่ครอบครัวแต่เราคือครอบครัว แกบอกพวกเรว่าจะทำยังไง แล้วเราจะทำให้เจ๋ง”

จิ้งโก๊ แสดงให้เห็นถึง การคัดค้าน การมีทัศนคติที่ต่างจากลูกของเขาเสมอ เขาไม่ได้สนับสนุนในสิ่งที่เรามีความสามารถและความฝัน มันเปรียบเสมือนสิ่งสะท้อนให้เห็นถึงครอบครัวส่วนหนึ่งในสังคมของเรา ที่จำกัดและไม่เปิดโอกาสให้กับลูกในการค้นหาตัวเอง ภาพยนตร์ให้จิ้งโก๊ มีบทบาทที่ให้เห็นแง่มุมต่างๆ ที่มีในสังคม เพื่อช่วยสนับสนุนกับแนวความคิดของภาพยนตร์

จิ้งโก๊ จึงเป็นตัวแทนของครอบครัวที่เป็นเหมือนสิ่งที่ให้แง่คิดทางสังคม ครอบครัวจะเป็นส่วนช่วยผลักดันความฝันของสมาชิกในครอบครัวหรือทำลายมันลง การเป็นพ่อและหัวหน้าฝูงของจิ้งโก๊ ทำให้เขาต้องมีความเป็นผู้นำ เป็นคนหัวโบราณ มองโลกในแง่ร้าย มีนิสัยแบบหนูตามชาติพันธุ์กำหนด อยู่ในกรอบ

4.1.7 คอลเลตต์

ตัวแทนความกล้า ความมุ่งมั่น ความฝัน และความอดทน

เชฟหญิง หนึ่งในร้านกุสโตว์ เป็นตัวละครที่ส่งเสริม แนวความคิดที่มีในตัวเริ่ม แสดงให้เห็นถึงการประสบความสำเร็จได้แม้จะเป็นเพศใดก็ตาม เมื่อลักษณะทางกายภาพกำหนดให้มีการแบ่งผู้ชายและ ผู้หญิง และผู้หญิงถูกสังคมกำหนดให้เป็นเพศที่อ่อนแอกว่าผู้ชาย ผู้ชายถูกกำหนดให้มีบทบาทหน้าที่ทางสังคมมากกว่าผู้หญิง ประเด็นเรื่องการเปรียบเทียบระหว่างหญิงชาย ถูกหยิบยกขึ้นมาในภาพยนตร์ เพื่อช่วยส่งเสริม แนวความคิดหลักของภาพยนตร์ ในประเด็นของความสามารถ ไม่ได้ถูกกำหนดด้วยชาติพันธุ์กำเนิด การเปรียบเทียบระหว่างผู้หญิงกับผู้ชายก็เช่นกัน ซึ่งหนังสะท้อนผ่านการเล่าเรื่อง ของการครัวฝรั่งเศส ที่เป็นอาชีพที่ถูกผูกขาดโดยผู้ชาย เป็นเรื่องของการกดขี่ทางเพศ คอลเลตต์ จึงถูกเลือกให้เป็นผู้หญิงหนึ่งในร้าน เพื่อแสดงให้เห็นชัดเจน ผู้หญิงตั้งคำถามและสงสัยกับมันว่าทำไมถึงมีผู้หญิงที่เป็นเชฟคนเดียวในร้าน มันมีเหตุผลอะไรที่ทำให้เป็นเช่นนั้น เราจะเห็นได้จากบทบาทของคอลเลตต์ในภาพยนตร์ ในบทสนทนาของเขากับลิงกวีนี้ตอนหนึ่งที่มีอยู่ว่า

ลิงกวีนี้----- “ฟังนะ ผมแค่อยากให้คุณรู้ว่า ผมรู้สึกเป็นเกียรติแก่ไหนที่ได้มาเรียนกับคุณ”

คอลเลตต์----- “ไม่ต้องพูด ชั้นแค่อยากให้นายรู้ว่า นายกำลังเจอเขาอยู่กับใคร นายเห็นผู้หญิง อยู่ในครัวนี้ ก็คน ชั้นคนเดียว ทำไมถึงมีแค่ชั้นคนเดียว”

ลิงกวีนี้ ----- “เรื่อง”

คอลเลตต์ ----- “เพราะการครัวชั้นสูงมีการปกครองแบบโบราณคร่ำครึ ตามกฎบัญญัติของผู้ชาย แก๊งเงา กฎที่ตั้งขึ้นมาคิดกันไม่ให้ผู้หญิงเข้ามา ในโลกของการทำอาหาร พอชั้นเข้ามาได้ ชั้นเข้ามาได้ยังไง”

ลิงกวีนี้----- “เออ ก็อ่า เพราะว่า คุณ อ๊ะห่า ไว้ว”

คอลเลตต์----- “เพราะชั้นกล้าที่สุดในครัวนี้ไง ชั้นเหนื่อยมานานกว่าชั้นจะมาถึงชั้นนี้ ชั้นจะไม่ยอมเสียมันไปเพราะเด็กเทอะเขอะดวงคิดหนึ่ง เจ้าใจ”

คอลเลตต์ถูกกดดันจากเรื่องขีดจำกัดข้อบังคับที่มีมาแต่โบราณ เรื่องอาชีพกับการกีดกันทางเพศ แต่สิ่งนี้ไม่ได้ทำให้เขาละทิ้งจากความมุ่งมั่นที่จะมาอยู่ในโลกของการทำอาหารที่เขาต้องการเลย เขาแสดงถึงความกล้า ความมุ่งมั่น และความอดทนจนมาถึงฝั่งฝันและจะไม่ยอมปล่อยมันไปง่ายๆ เช่นกัน

คอลเลตต์ จึงเป็นตัวแทนของความกล้า กล้าที่จะฝัน จนทำสิ่งที่เธอฝันสำเร็จ สิ่งนี้ทำให้คอลเลตต์ ต้องเป็นผู้ที่มีความต่างจากผู้หญิงทั่วไป เธอต้องเป็นผู้หญิงที่มีความแข็งแกร่ง คุณคณุ่มงม่น เหมือนผู้ชาย แต่ผู้หญิงก็ยังคงเป็นผู้หญิง อารมณ์ความรู้สึกยังคงเป็นเรื่องสำคัญ ผู้หญิงยังคงมีความอ่อนไหว ที่ซ่อนอยู่ภายในความคุณคณุ่มงม่นนั้นเสมอ

4.1.8 เอมิล

ตัวแทนชาติพันธุ์กำเนิด การอยู่ในกรอบความคิดที่กำหนดไว้แล้ว

เอมิลเป็นพี่ชายของเรมี และเป็นลูกชายของจิ้ง ก๊อ เอมิลได้รับบทบาทเพื่อสร้างความเปรียบเทียบกับเรมี ในเรื่องของนิสัยการเป็นหนู และการอยู่ในกรอบเสมอ หนังก้นำเรมีและเอมิล มาอยู่คู่กัน เพื่อให้แนวความคิดตัวละครของเรมีชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งจะเห็นได้จากบทสนทนาตอนหนึ่งในภาพยนตร์ของเขากับเรมี ที่มีอยู่ว่า

เรมี----- “ตอนนี้ผมมีชีวิตที่ซ่อนเร้น”

เรมี----- หัวเราะ

เรมี----- “คนเดียวที่รู้ความลับผมคือเอมิล”

เรมี----- “เอมิล เอมิล”

เรมี----- “ชั้นเจอเห็ดดอกหนึ่งอะ มาชินายซ่อนของกินเก่ง มาช่วยฉันหาที่ซ่อนหน่อยสิ”

เรมี----- “เขาไม่เข้าใจผมหรอก แต่ผมไม่ต้องเกร็ง เวลาที่อยู่กับเขา”

เอมิล----- “ทำไมนายถึงเดินสองขาหละ”

เรมี----- “ก็ชั้น ไม่อยากล้าลึงอุ้งเท้าของชั้นบ่อยๆนี่นา”

เรมี----- “นายเคยคิดไหม ทำไมเราเอาขาที่ใช้กินอาหารมาเดินย่ำต๊อก เคยคิดไหม อะไรจะเข้าไปในปากบ้าง ฮะ”

เอมิล----- “คิดบ่อยไป”

เรมี----- “ตอนกินหนะ ชั้น ไม่อยากชิมอาหารทุกอย่างที่เท้าชั้นย่ำผ่านมาหรอก”

เอมิล----- “เอา ก็เอา เอะ แต่ถ้าพ่อเห็นนายเดินอย่างนี้นะ พ่อค่าแหละ”

เรมี----- “นายได้อะไรมาเธอ”

เรมี----- “หา โอ้ว ชีสหรรณีย์ ไม่ใช่ชีสธรรมดาด้วย มันเข้ากันกับเห็ดธรรมดาของชั้น เอ้อๆและๆๆ”

เรมี----- “อ้อ โรสแมรี่เนี่ย เอาโรสแมรี่ใส่ กับๆ”

เรมี----- “ใส่น้ำสวีแกสซึก สองสามหยด”

เอมิล ----- “แหม โยน ไปเข้ากองรวมแล้วก็กินไปเหอะ”

เรมี ----- “ชั้นจะไม่โยนชีสนี้ไปรวมกับขยะ มันเป็นอาหารจานเด็ด”

เอมิล ----- “แต่เราต้องกลับไปอาณาจักรหนูก่อนคำนะ ไม่งั้นพ่อจะต้อง”

ความคิดของเอมิล กับการฝืนข้อห้ามของพ่อ มันเป็นการทำความผิดอยู่เสมอ ทำให้เอมิลต้องคอยยกคำพูดข้อห้าม สิ่งที่ไม่ควรทำมาบอกกับเรมีเสมอๆ

เอมิล แสดงให้เห็นถึงการใช้ชีวิตแบบหนู คำเนินชีวิตตามชาติพันธุ์กำหนด สิ่งที่กำหนดให้เขาต้องดำรงชีวิตแบบที่ถูกกำหนดมา กินอาหารขยะ ขโมย และอยู่ในกรอบของการเป็นหนู มีความสุขพอใจกับชีวิตที่เป็นอยู่

สรุปแนวความคิด บทบาท และนิสัยของตัวละคร ที่ได้จากการวิเคราะห์แนวความคิดเพื่อนำไปใช้สำหรับการวิเคราะห์ทัศนธาตุที่ใช้ในงานออกแบบของตัวละครหลัก ในภาพยนตร์

ตัวละคร	บทบาท	แนวความคิด	นิสัย
เรมี	หนูตัวเอก ที่มีความฝืนอยากเป็นเซฟ หนูซึ่งพยายามที่สุดที่จะปรับตัวเข้าสู่โลกของคน หนูที่มีความสามารถในการคอมกลืน	ตัวแทน แห่งการเลือกทางเดินของตัวเอง จะเดินตามชาติพันธุ์ หรือวิ่งตามฝืนของตัวเอง	มุ่งมั่น รักการทำอาหาร นิสัยดี กลียดการขโมย และการกินอาหารขยะเป็นที่สุด
เอมิล	พี่ชายของเรมี คอยสนับสนุนและคอยให้กำลังใจ เวลาน้องชายของเขารู้สึกแย่เสมอ	ตัวแทนชาติพันธุ์กำเนิด การอยู่ในกรอบความคิดที่กำหนดไว้แล้ว	รักการกิน มีความสุขกับชีวิต
จิ้งกิ้ง	พ่อของเรมี ตัวแทนความคิดทัศนคติที่ตรงกันข้ามกับเรมี ตัวแทนของบทบาทของครอบครัว	การใช้ชีวิตแบบหนู คือเผ่าพันธุ์ที่เขาภาคภูมิใจ	เป็นผู้นำ กลียดมนุษย์ รักลูก
ลิงกวีนี้	ลูกชายกูดโตว์ ที่เข้ามาทำงานในร้าน เป็นคู่แข่งกันและกันกับเรมี	ตัวแทนของคนที่มีชีวิตล้อยล้อยว่างเปล่า	ตื่นกลัว ไม่มีความมั่นใจในตัวเอง

ตาราง 4.1 แสดงข้อมูลตัวละครจากการวิเคราะห์แนวความคิดการออกแบบตัวละคร

ตัวละคร	บทบาท	แนวความคิด	นิสัย
สกินเนอร์	ตัวแทนแห่งความคิดที่ขัดแย้งตรงข้ามกับกุสโตว์ เซฟผู้ดูแลร้าน คอยต่อสู้กับลิงกวีนี้	ตัวแทนของคนที่ไม่มีความจิตวิญญาณ รู้จักแต่การกอบโกยและผลประโยชน์	ร้ายกาจ กดขี่ข่มเหง
คอลลเกตต์	เซฟสาวหนึ่งเดียวในร้าน และเป็นพี่เลี้ยงให้กับลิงกวีนี้ใช้ยาภาพความเป็นจริงของวงการอาหารฝรั่งเศสว่า มันเป็นโลกซึ่งครอบครองโดยผู้ชาย และผู้หญิงต้องต่อสู้อย่างยากเย็นเพื่อจะเอาชนะอคติทางเพศให้ได้ เธอเป็นคนที่ทำให้ลิงกวีนี้จิตใจไม่อยู่กับเนื้อกับตัว	ตัวแทนความกล้า ความมุ่งมั่น ความฝัน และความอดทน	แกร่ง เด็ดเดี่ยว ความคู่กัน อ่อนไหว
อีโก้	นักวิจารณ์อาหารผู้ทรงอิทธิพลที่สุดในปารีส	ตัวแทนแห่งความคิดที่ขัดแย้งตรงข้ามกับกุสโตว์ไม่เชื่อว่า ไม่ว่าใครก็ทำอาหารได้ เคยชินกับ อำนาจของเขาซึ่งในตอนนี้เป็นกลายเป็นสิ่งที่ไม่สามารถแยกออกจากเขาได้แล้ว	เคร่งขรึม น่ากลัว เย็นชา บ้าอำนาจ
กุสโตว์	ปรากฏตัวในความคิดคำนึงของเรมีสร้างแรงบันดาลใจแก่เรมีในการไฝ่ฝันที่จะเป็นสุดยอดเซฟ คอยให้คำปรึกษาเขาในทุกๆเรื่อง	ตัวแทนของแรงบันดาลใจยอดเยี่ยมในดวงใจของเรมี เจ้าของร้านกุสโตว์ ผู้แต่งหนังสือ “anyone can cook”	รักการทำอาหาร ใจดี

ตาราง 4.1(ต่อ) แสดงข้อมูลตัวละครจากการวิเคราะห์แนวความคิดการออกแบบตัวละคร

4.2 ทักษะที่ใช้ในการออกแบบตัวละคร

แนวความคิด คือ โจทย์ที่เป็นตัวกำหนดสำหรับการออกแบบตัวละคร เป็นการบรรยายความคิดลักษณะนิสัยของตัวละครแต่ละตัวรวมถึงบทบาทความสัมพันธ์ของตัวละครที่ต้องการจะสื่อกับผู้ชมภาพยนตร์ เมื่อได้ทราบถึงแนวความคิดของภาพยนตร์และตัวละครแล้ว ต่อไปจะเป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการใช้ทัศนธาตุในงานออกแบบเพื่อหาความสัมพันธ์ของการใช้ทัศนธาตุ กับแนวความคิด ว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร มีความหมายอย่างไร เหมาะสมหรือ

บทพร้องอย่างไรในการออกแบบโดยใช้ทฤษฎีขององค์ประกอบศิลป์ การใช้ทัศนธาตุทางศิลปะมาวิเคราะห์การออกแบบครั้งนี้

การวิเคราะห์แบ่งออกเป็น ตัวละครทั้งหมดจำนวน 8 ตัว ได้แก่ เรมี่ ลิงกวีนี้ คอลเลคต์ อีโก้ กุสโตว์ สกินเนอร์ จังโก้ และเอมิล โดยใช้ข้อมูลจากการวิเคราะห์แนวความคิดของการออกแบบตัวละคร มาเชื่อมโยงความสัมพันธ์ประกอบการวิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุทางศิลปะในการออกแบบด้วย ซึ่งทัศนธาตุที่เห็นเด่นชัดและถูกใช้ในงานออกแบบนี้ ได้แก่ รูปทรง ขนาด สัดส่วน สี และพื้นผิว

รูปทรง แสดงถึงที่มาของชนิดของรูปทรง ความสัมพันธ์ของรูปทรง ความหมาย และการให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันของรูปทรง

ขนาด เป็นเรื่องของการเปรียบเทียบ ใหญ่กว่า หรือเล็กกว่า ขนาดมีความสำคัญในแง่ของการสร้างความรู้สึกที่แตกต่างกัน ขนาดให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่มากกว่า แข็งแรงกว่า มั่นคงกว่า และมีอำนาจเหนือกว่า ในขณะที่ขนาดเล็กให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่น้อยกว่า อ่อนแรงกว่า คล่องแคล่วว่องไวกว่า และมีลักษณะตกเป็นเบี้ยล่าง

สัดส่วน การแบ่งสัดส่วนตัวละครออกเป็น ส่วนหัวตัว แขน ขา อื่นๆ เป็นการสร้างจุดสนใจให้บุคลิกตัวละคร

สี มีความสำคัญในการสื่อความหมาย ความรู้สึก และความแตกต่าง สร้างจุดสนใจให้กับตัวละคร

พื้นผิว แสดงถึงลักษณะพื้นผิวของวัตถุ ในการออกแบบ และการกำหนดรายละเอียดของตัวละคร



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved

ภาพ 4.2 ตัวละครเริ่ม

4.2.1 เรมี่

รูปทรง

มีการออกแบบมาจากหนู โดยนำมาตัดทอนเปลี่ยนแปลงรูปทรง ให้ดูเป็นตัวการ์ตูนมากขึ้น มีลักษณะการใช้รูปทรงรียาว เพื่อให้ตัวละครดูกลม บาง

รูปทรงที่ใช้ในการออกแบบจึงมีที่มาจากรูปทรงธรรมชาติ (organic form) เป็นรูปทรงที่เหมือนสิ่งมีชีวิตจริงในธรรมชาติ เพื่อให้คนดูเข้าใจได้ง่าย และรับรู้ถึงความสมจริงตามที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ

ขนาด

ลักษณะตัวที่เล็ก ผอม บาง เมื่อเปรียบเทียบกับตัวละครหนูด้วยกัน อย่าง จิ้งจอก และ เอมีล แล้ว ทำให้เห็นการเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างด้วยขนาดของตัวละคร เพื่อชี้ให้เห็นว่า ตัวเล็กก็ไม่ได้เป็นอุปสรรค และ ไม่ได้เป็นสิ่งที่กำหนดความสามารถของเรมีเลย และขนาดตัวที่เล็กกว่านั้น ยังอ้างอิงการที่เรมีเป็นหนูที่พิถีพิถันกับการกิน เกลียดการขโมยและการกินอาหารขยะ การเลือกกินอาหาร จึงส่งผลให้เรมี ผอม ตัวเล็ก ไม่อ้วน เหมือนเอมีลพี่ชายของเขา

สัดส่วน

สัดส่วนของใบหน้า มีลักษณะตากกลมโต จมูกโต ปากกว้าง ซึ่งในองค์ประกอบของสัดส่วนใบหน้าของเรมีนี้ แสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญกับการแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเป็นอย่างมาก

สัดส่วนตาที่กลมโต จะให้ความรู้สึกถึงความสดใส ความหวัง การมองโลกกว้าง มันเป็นการแสดงความรู้สึกของตัวละครผ่านทางสายตา การออกแบบจึงเลือกใช้สัดส่วนของตาที่ใหญ่

สัดส่วนจมูกที่โต สอดคล้องกับความสัมพันธ์ของการเป็นหนูที่มีความสามารถพิเศษในการดมกลิ่น เมื่อสิ่งนั้นพิเศษจะมีสัดส่วนที่ใหญ่กว่าปกติ

สัดส่วนของปากที่กว้าง ปากคือองค์ประกอบสำคัญในการสื่อสาร คำพูดและอารมณ์ความรู้สึก การเลือกใช้สัดส่วนปากที่ใหญ่กว่าปกติ เพื่อให้เกิดความเด่นชัดในการแสดงอารมณ์ และเห็นรอยยิ้มที่ชัดเจนของเรมี และเรมียังใช้รอยยิ้มและดวงตาของเขาใช้ในสื่อสารกับลิงกวีนี้เพราะเขาไม่ได้สื่อสารกับมนุษย์ด้วยการพูด

สัดส่วนของร่างกาย เมื่อแบ่งร่างกายของเรมีออกเป็นส่วนๆ จะเห็นได้ว่าสัดส่วนของศีรษะของเรมี อยู่ใน 1 ส่วน 3 ของขนาดร่างกาย สัดส่วนหัวที่โตกว่าปกติ ทำให้ เรมีเป็นหนูที่ลำตัวดูเล็กได้อีกด้วย

สี

เรมีเป็นหนูขนสีฟ้า ผิวสีชมพู ตาสีฟ้า

ขนสีฟ้าของเร่ทำให้เร่แตกต่างจากหนูตัวอื่นๆในเรื่องที่มีสีน้ำตาลบ้าง สีเทาบ้าง สีที่เลือกใช้ในตัวละครแสดงถึงความหมายที่ซ่อนอยู่ของสี ตามความหมายและจิตวิทยาของสี สีฟ้า คือ สีแห่งแรงบันดาลใจ ความฝัน ความอดทน ความเป็นอิสระเสรีภาพ การช่วยเหลือ และให้ความรู้สึกสะอาด เบา ความสว่างและลมหายใจ ดังนั้นขนสีฟ้าของเร่ จึงสัมพันธ์ กับแนวความคิดของตัวละครที่แฝงไว้อย่างเหมาะสม

ผิวสีชมพู การเลือกใช้สีชมพูสัมพันธ์กับการที่เร่เป็นหนูที่รักความสะอาด สุขภาพดี เพราะในความหมายและจิตวิทยาของสี สีชมพู คือสีแห่งสุขภาพ สร้างความสมดุลระหว่างกายใจ ให้ความรู้สึก อ่อนโยน นุ่มนวล ความน่ารัก ความสดใส

พื้นผิว

มีการใช้ลักษณะพื้นผิวเลียนแบบธรรมชาติ เหมือนจริง ด้วยการใช้นูน โดยทำให้เหมือนจริงมากที่สุด เพื่อช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่ามันเป็นหนูที่มีชีวิต

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright © by Chiang Mai University

All rights reserved



ลิขสิทธิ์ © by Chiang Mai University
All rights reserved

ภาพ 4.3 ตัวละครเอมิล

4.2.2 เอมีล

รูปทรง

มีการออกแบบมาจากหนู โดยนำมาตัดทอนเปลี่ยนแปลงรูปทรง ให้ออกเป็นตัวการ์ตูนมากขึ้น มีลักษณะการใช้รูปทรงกลม เพื่อให้ตัวละครดูอ่อน พอง รูปทรงที่ใช้ในการออกแบบจึงมีที่มาจากรูปทรงธรรมชาติ (organic form) เป็นรูปทรงที่เหมือนสิ่งมีชีวิตจริงในธรรมชาติ เพื่อให้คนดูเข้าใจได้ง่าย และรับรู้ถึงความสมจริงตามที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ

ขนาด

ลักษณะตัวที่อ้วนกลมของเอมีล เมื่อเปรียบเทียบกับตัวละครหนูตัวอื่นด้วยกันอย่างเริ่มแล้ว มันเป็นเรื่องของการเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่าง ด้วยขนาดของตัวละคร จากนิสัยการกินของเอมีล ที่มีความสุขกับการกิน และรักการกินเป็นชีวิตจิตใจ และเขาก็รับบทบาทเป็นพี่ชายของเริ่มอีกด้วย จึงทำให้เขามีขนาดใหญ่กว่าเริ่ม

สัดส่วน

สัดส่วนใบหน้า มีลักษณะตากลมโต จมูกเล็ก ปากกว้าง ซึ่งในองค์ประกอบของสัดส่วนใบหน้าของเอมีลนี้ แสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญกับความชัดเจนของการแสดงความรู้สึกของตัวละคร ตาที่กลมโต ของเอมีลให้ความรู้สึกสดใส น่ารัก จมูกที่เล็กแสดงให้เห็นการเปรียบเทียบเชิงสัญลักษณ์ระหว่างเขากับเริ่มเรื่องความสามารถพิเศษ ปากที่กว้าง ปากคือองค์ประกอบสำคัญในการสื่อสารคำพูด และอารมณ์ความรู้สึก การเลือกใช้สัดส่วนปากที่ใหญ่กว่าปกติ เพื่อให้เกิดความเด่นชัดในการแสดงอารมณ์ของเอมีล

สัดส่วนร่างกาย เมื่อแบ่งร่างกายของเอมีลออกเป็นส่วนๆ จะเห็นได้ว่า สัดส่วนของหัวเอมีล มีสัดส่วนอยู่ใน 1 ส่วน 4 ของขนาดร่างกายทั้งหมด ทำให้เอมีลมีสัดส่วนหัวที่เล็ก ทำให้ลำตัวมีขนาดใหญ่ เป็นการแสดงบุคลิกของเอมีล ที่มีที่มาจากลักษณะนิสัยการกินอาหารของเขา

สี

เอมีล เป็นหนูขนสีน้ำตาล ผิวสีเนื้อ ตาสีน้ำตาล ขนสีน้ำตาลของเอมีล แสดงให้เห็นถึงการเป็นหนูปกติ ซึ่งมีโทนสีของขนเป็นสีเทาบ้าง น้ำตาลบ้าง สีที่เลือกใช้สำหรับเอมีล ยังเป็นสีที่มีความหมายซ่อนอยู่ ความหมายและจิตวิทยาของสี คือ สีน้ำตาล มีความหมายถึง ความล้ำสมัย อิมิตี ให้ความรู้สึกเก่า หนัก สงบ เยียบ และสีน้ำตาลยังช่วยทำให้ตัวละครเอกอย่างเริ่ม เด่นขึ้นอีกด้วย เพื่อทำให้เห็นการเปรียบเทียบ ซึ่งแสดงถึงความสัมพันธ์กับแนวความคิดของตัวละครที่แฝงไว้อย่างเหมาะสม

พื้นผิว มีการใช้ลักษณะพื้นผิวเลียนแบบธรรมชาติ เหมือนจริง ด้วยการใช้ขน โดยทำให้เหมือนจริงมากที่สุด เพื่อช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่ามันเป็นหนูที่มีชีวิต



ภาพ 4.4 ตัวละครจิ้งจอก

4.2.3 จังโก้

รูปทรง

มีการออกแบบมาจากหนู โดยนำมาตัดทอนเปลี่ยนแปลงรูปทรง ให้ดูเป็นตัวการ์ตูนมากขึ้น มีลักษณะการใช้รูปทรงกระบอก เพื่อ แสดงรูปทรงที่ต่างจากเรมีและเอมิล เพื่อให้ตัวละครดูหนักแน่นมั่นคง แสดงถึงความเป็นหัวหน้าครอบครัวตามบทบาทที่ได้รับ รูปทรงที่ใช้ในการออกแบบจึงมีที่มาจากรูปทรงธรรมชาติ (organic form) เป็นรูปทรงที่เหมือนสิ่งมีชีวิตจริงในธรรมชาติ เพื่อให้คนดูเข้าใจได้ง่าย และรับรู้ถึงความสมจริงตามที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ

ขนาด

ลักษณะตัวที่ใหญ่ หนักแน่น มั่นคง เมื่อเปรียบเทียบกับเรมีและหนูตัวอื่น แสดงให้เห็นถึงบทบาทของการเป็นจ่าฝูง และหัวหน้าครอบครัว

สัดส่วน

สัดส่วนใบหน้า มีการแบ่งช่วงจมูกยาว สร้างบุคลิกให้กับตัวละคร

สัดส่วนร่างกาย สมส่วน ดูหนักแน่น เป็นผู้ใหญ่

สี

จังโก้ เป็นหนูที่มีขนสีม่วงน้ำตาล สีที่ใช้อยู่ในสีกลาง คือสีม่วง จังโก้ถูกเลือกใช้สีให้เป็นตัวกลางระหว่าง สีฟ้าของเรมี อยู่ในสีโทนเย็น กับสีน้ำตาลของเอมิล ซึ่งอยู่ในสีโทนร้อน การใช้โทนสีม่วง จึงเป็นการผสมผสานให้เกิดความกลมกลืน ในฉากได้ และเป็นการทำให้เกิดความหลากหลายของสี

พื้นผิว

มีการใช้ลักษณะพื้นผิวเลียนแบบธรรมชาติ เหมือนจริง ด้วยการใช้ขน โดยทำให้เหมือนจริงมากที่สุด เพื่อช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่ามันเป็นหนูที่มีชีวิต



ภาพ 4.5 ตัวละครลิงกวีนี้

4.2.4 ลิงกวีนี้

รูปทรง

มีการออกแบบมาจากคน โดยนำมาตัดทอนโดยนำมาตัดทอนเปลี่ยนแปลงรูปทรง ให้อูเป็น ตัวการ์ตูนมากขึ้น มีลักษณะการใช้รูปทรงเรียวยาว เพื่อให้ตัวละครสูง ผอม เหมาะแก่การแสดง ลักษณะการเป็นหุ่นเชิด ให้เหมาะสมกับการเคลื่อนไหว

รูปทรงที่ใช้ในการออกแบบจึงมีที่มาจากรูปทรงธรรมชาติ (organic form) เป็นรูปทรงที่ เหมือนสิ่งมีชีวิตจริงในธรรมชาติ เพื่อให้คนดูเข้าใจได้ง่าย และรับรู้ถึงความสมจริงตามที่ ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ

รูปทรง มีลักษณะกลมมน ไม่เป็นเหลี่ยมสัน สังเกตได้จากรายละเอียดบนใบหน้าของลิงกวี นี้จะเห็นได้ชัด เมื่อลองนำสกินเนอร์มาเปรียบเทียบดู มันแสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง ที่สามารถ ตีความหมายที่แฝงอยู่ได้ถึงการแบ่งแยกระหว่างตัวดีและตัวร้ายในภาพยนตร์ รูปทรงที่ใช้กับลิงกวี- นี้ มีลักษณะกลมมนให้ความรู้สึกนุ่มนวล อ่อนโยน ทำให้เราเห็นได้ว่าลิงกวีนี้ ไม่ได้เป็นตัวร้าย ใน ภาพยนตร์ที่สะท้อนออกมา

ขนาด

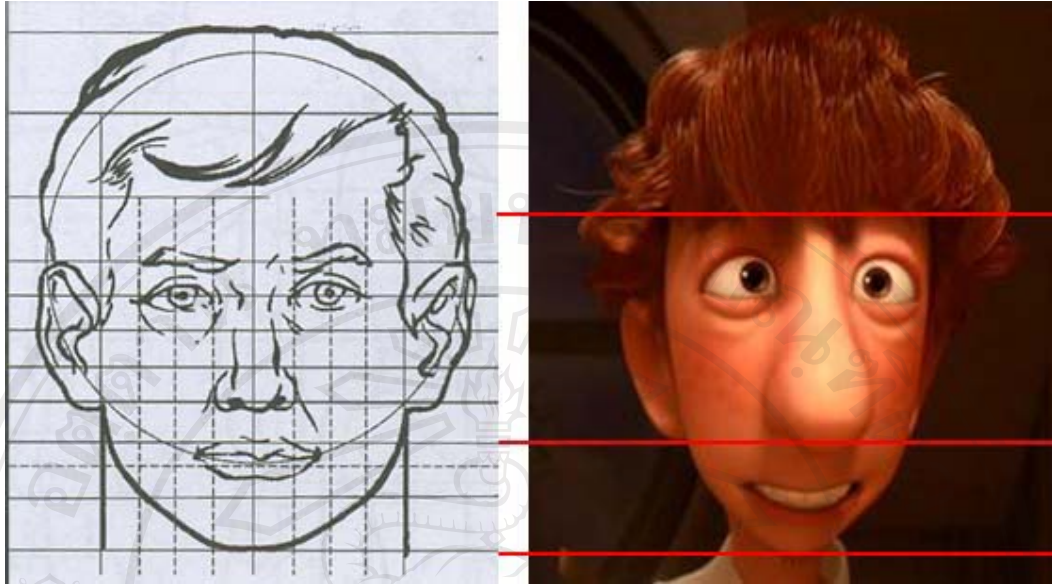
ขนาด เกิดจากการเปรียบเทียบ สำหรับลิงกวีนี้ เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเรมี มันเป็นเรื่อง ปกติที่คนจะตัวใหญ่กว่าหนู ซึ่งหนูเป็นสัตว์ตัวเล็ก เมื่อภาพยนตร์นำคนกับหนูมาสัมพันธ์กันลิงกวี- นี้จึงเป็นตัวสนับสนุนส่งเสริมให้เรมี ยิ่งเป็นหนูที่ตัวเล็ก ต่ำต้อย แต่มีฟันอันยิ่งใหญ่เกินตัว ตาม แนวความคิดของภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี

สัดส่วน

สัดส่วนใบหน้า มีลักษณะตากลมโต จมูกยาวโต ปากกว้าง ซึ่งในองค์ประกอบสัดส่วน ใบหน้าของลิงกวีนี้ แสดงให้เห็นถึง การให้ความสำคัญกับการแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ด้วยการใส่สัดส่วนที่ใหญ่เห็นได้ชัดเจน

ตากลมโต ที่เบิกกว้างของลิงกวีนี้ แสดงถึงอารมณ์ตื่นกลัวอยู่ตลอดเวลา

จมูกยาวโต ทำให้ตัวละครโดดเด่น ในลักษณะการเน้นให้มีสัดส่วนที่มากกว่าปกติ เพื่อ สร้างจุดเด่นของการออกแบบของตัวละครในภาพยนตร์



ภาพ 4.6 การเปรียบเทียบสัดส่วนใบหน้าลิงกวีนี้

สัดส่วนของร่างกาย ลิงกวีนี้มีสัดส่วนลำตัว แขนขา ที่ยาวกว่าปกติ ทำให้เขาดูขอมเพรียว และมีลักษณะเหมาะกับการเป็นหุ่นเชิด สัดส่วนที่แตกต่างของลิงกวีนี้ ทำให้เขาเป็นตัวละครคนที่มีจุดเด่น

สี

สีในที่นี่จะแบ่งออกเป็น การใช้สีในตัวละคร เช่น การใช้ผมสีน้ำตาล ตาสีน้ำตาล ผิวสีเนื้อ และสีเครื่องแต่งกาย

การใช้ผิวสีเนื้อ แสดงถึง ความเป็นมนุษย์ ผิวสีเนื้ออ่อนของลิงกวีนี้เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับ สกินเนอร์จะแตกต่างกัน ซึ่งสีที่ต่างกันจะให้ความรู้สึกต่างกัน เช่น ลิงกวีนี้ใช้สีที่ดูนุ่มนวลกว่า จะให้ความรู้สึกในทางบวก เป็นการสื่อความหมายทางอ้อม

การใช้ผม และตา สีน้ำตาล ส่วนใหญ่สีของตาของตัวละครจะสัมพันธ์กับสีผมของตัวละคร ให้ความกลมกลืนกัน อาจอยู่ในโทนสีเดียวกัน เช่น ผมโทนสีร้อน ก็จะใช้ตาสีร้อน มันแสดงถึงที่มาของธรรมชาติร่างกายมนุษย์ เช่น คนเอเชียผมสีดำ ตาก็จะสีดำ คนแถบยุโรป ผมสีทอง น้ำตาล ตาก็จะสีน้ำตาลเทา ในโทนสีอ่อน ขึ้นอยู่กับแต่ละคนชาติ การเลือกใช้สีผมของลิงกวีนี้ คำนึงถึงความสัมพันธ์ของเขากับเรมี่ด้วย เช่นกัน เพราะเรมี่จะอยู่บนผมของลิงกวีนี้ จึงมีการเลือกใช้สีที่ต่างกัน เพื่อให้ให้เห็นตัวละครของเรมี่ได้ชัดเจน

การเลือกใช้สีน้ำตาล กับ สีฟ้า เป็นการใช้สีคู่ตรงกันข้าม ระหว่างสีโทนร้อน และสีโทนเย็น และแสดงถึงการใช้สีที่เหมือนมนุษย์ปกติของลิงกวีนี้ ไม่ได้เป็นผู้ที่แตกต่างอย่างที่เริ่มเป็น

พื้นผิว

มีการใช้ลักษณะพื้นผิวเลียนแบบธรรมชาติ เหมือนจริง ด้วยการเลียนแบบ ลายผ้า และ ลักษณะของพื้นผิววัสดุแต่ละชนิด เพื่อช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่ามันเป็นจริงมากที่สุด



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University

All rights reserved



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

ภาพ 4.7 ตัวละครสกินเนอร์

4.2.5 สกินเนอร์

รูปทรง

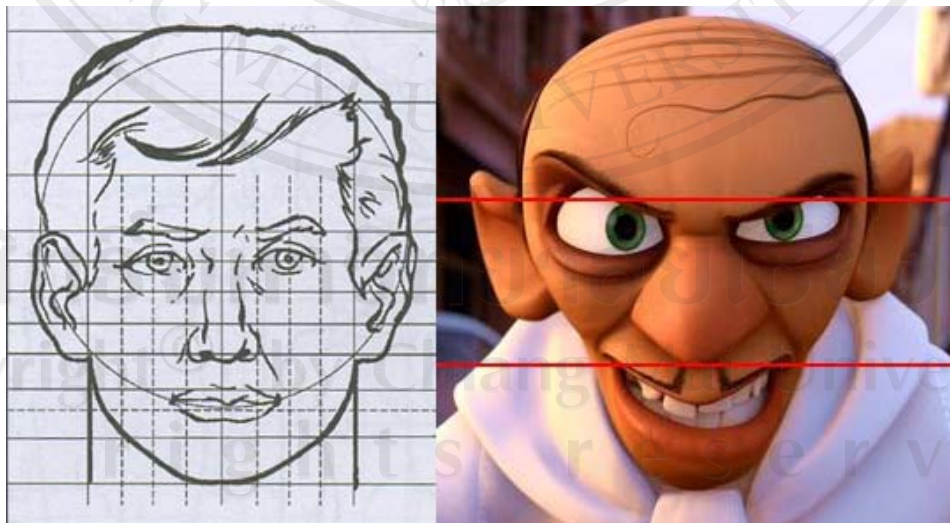
มีการออกแบบมาจากคน โดยนำมาตัดทอนเปลี่ยนแปลงรูปทรง ให้ดูเป็นตัวการ์ตูนมากขึ้น มีลักษณะการใช้รูปทรงกลม เพื่อ ทำให้ตัวละครดูอ่อน เตี้ย

รูปทรงที่ใช้ในการออกแบบจึงมีที่มาจากรูปทรงธรรมชาติ (organic form) เป็นรูปทรงที่เหมือนสิ่งมีชีวิตจริงในธรรมชาติ เพื่อให้คนดูเข้าใจได้ง่าย และรับรู้ถึงความสมจริงตามที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ

รูปทรงที่ใช้ มีความเป็นเหลี่ยมเป็นสัน ของตัวละคร สังเกตได้จากรายละเอียดที่ใบหน้า จะเห็นได้ชัด ถ้าเราลองนำ ลิงกวีนี้ คอลเลคต์ หรือ กุสโตว์ มาเปรียบเทียบดู มันแสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง ที่สามารถตีความหมายที่แฝงอยู่ได้ ถึงการแบ่งแยกระหว่าง ตัวดี และตัวร้าย ในภาพยนตร์ กุสโตว์ให้ความรู้สึกถึงรูปทรงที่นุ่มนวล แต่สำหรับสกินเนอร์แล้ว เราสังเกตเห็นได้จากรูปทรงที่ใช้ จะมีความเป็นเหลี่ยมสัน คม แข็งกว่า ทำให้มีความรู้สึกถึงความดุน อันตราย ทำให้เราเห็นได้ว่า สกินเนอร์ เป็นคนไม่ดี ในภาพยนตร์ที่สะท้อนออกมา

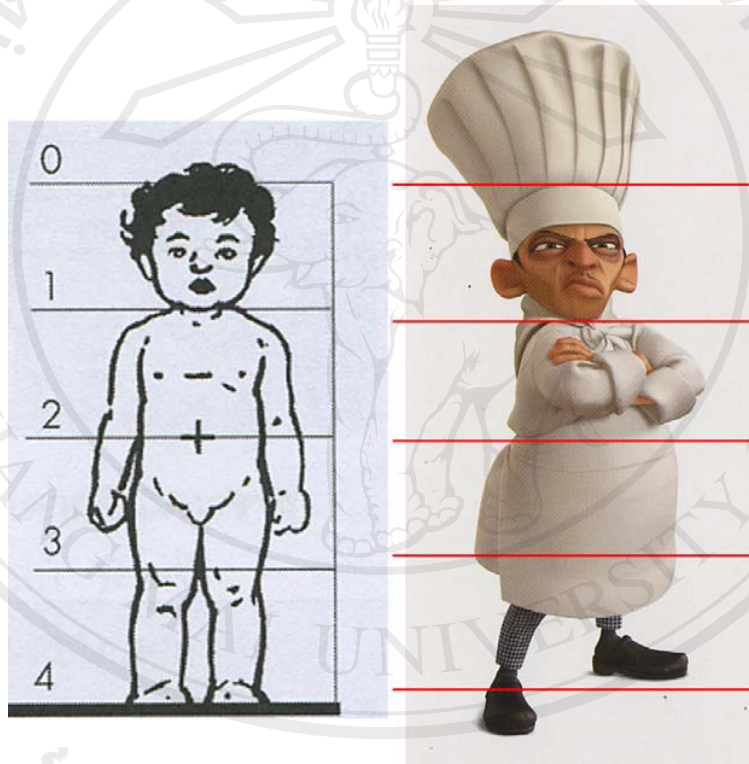
สัดส่วน

สัดส่วนใบหน้า การแบ่งสัดส่วนใบหน้าของสกินเนอร์ อยู่ในอัตราส่วนที่เท่ากัน ตาโต จมูกโต ปากใหญ่ สังเกตได้จากตัวละครตัวอื่นๆ อย่างลิงกวีนี้ ที่อัตราส่วนของจมูกจะยาวกว่าปกติ



ภาพ 4.8 การเปรียบเทียบสัดส่วนใบหน้าสกินเนอร์

สัดส่วนของร่างกาย สกินเนอร์ มีสัดส่วนที่มาจากมนุษย์ เขามีลักษณะที่เป็นผู้ชายที่ตัวเตี้ย เหมือนคนแคระ จากการเปรียบเทียบสัดส่วนร่างกายของเขากับสัดส่วนของร่างกายคน สกินเนอร์มี สัดส่วนแบบวัดส่วนของเด็ก อยู่ในสัดส่วนที่พอดีกัน การใช้สัดส่วนนี้ทำให้เขาดูเป็นตัวตลกและ น่าสนใจ เพราะมันเป็นสัดส่วนที่แตกต่างจากตัวละครตัวอื่นจนเห็น ได้ชัดเจน มันเป็นเรื่องสิ่งที่ไม่ สัมพันธ์กันกับความน่าจะเป็นของอายุของเขา เมื่อนำสกินเนอร์มาเปรียบเทียบกับกุสโตว์มันเป็นสิ่ง ที่แสดงถึงความตรงข้ามขัดแย้งกันอย่างสิ้นเชิง ของตัวละคร



ภาพ 4.9 การเปรียบเทียบสัดส่วนร่างกายสกินเนอร์

สี

สีในที่นี้จะแบ่งออกเป็นการใช้สีของผิว และสีของเครื่องแต่งกาย

ผิวสีน้ำตาลเข้ม ให้ความรู้สึกดุน หนัก อิมทิม เก่า ล้าสมัย ซึ่งสีที่เข้มนี้สร้างความแตกต่าง ให้เกิดขึ้นในตัวละครอีกด้วย

สีเครื่องแต่งกาย เนื่องจากเครื่องแต่งกายมีการใช้รูปแบบเหมือนจริง ของชุดพ่อครัว เป็น รูปแบบที่เป็นที่รู้จักสากล โดยใช้สีขาว ที่หมายถึง ความสะอาด บริสุทธิ์ มักใช้กับอาหาร สาธารณสุข และการแพทย์ การใช้รูปแบบสีของกางเกงและรองเท้า ใช้เป็นรูปแบบเพื่อแบ่งแยก

บทบาท ตำแหน่ง หน้าทีในห้องครัว คือ การเป็นเซฟ ซึ่งมีรูปแบบเดียวกันกับเซฟคนอื่นด้วย อย่างคอลเลคต์ก็มีรูปแบบของสีแบบเดียวกัน เป็นยูนิฟอร์มสำเร็จรูป จึงไม่ได้เด่นเรื่องสีสักมากนัก เพราะสิ่งที่มุ่งหมายเป็นเรื่องของความสมจริงของวัสดุ

พื้นผิว

มีการใช้ลักษณะพื้นผิวเลียนแบบธรรมชาติ เหมือนจริง ด้วยการเลียนแบบ ลายผ้า และลักษณะของพื้นผิววัสดุแต่ละชนิด เพื่อช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่ามันเป็นจริงมากที่สุด



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

ภาพ 4.10 ตัวละครคอลเลคต์

4.2.6 คอลเลคต์

รูปทรง

มีการออกแบบมาจากคน โดยนำมาตัดทอนโดยนำมาตัดทอนเปลี่ยนแปลงรูปทรง ให้ดูเป็น ตัวการ์ตูนมากขึ้น รูปทรงที่ใช้ในการออกแบบจึงมีที่มาจากรูปทรงธรรมชาติ (organic form) เป็น รูปทรงที่เหมือนสิ่งมีชีวิตจริงในธรรมชาติ เพื่อให้คนดูเข้าใจได้ง่าย และรับรู้ถึงความสมจริง ตามที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ

รูปทรง มีลักษณะกลมมน ไม่เป็นเหลี่ยมสัน สังกัดได้จากรายละเอียดบนใบหน้าของคอล เลคต์จะเห็น ได้ชัด เมื่อลองนำสกินเนอร์มาเปรียบเทียบดู มันแสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง ที่ สามารถตีความหมายที่แฝงอยู่ได้ ถึงการแบ่งแยกระหว่างตัวดี และตัวร้าย ในภาพยนตร์ รูปทรงที่ใช้ กับคอลเลคต์ มีลักษณะกลมมนให้ความรู้สึกนุ่มนวล อ่อนโยน แสดงถึงความเป็นผู้หญิงทำให้เรา เห็นได้ว่าคอลเลคต์ไม่ได้เป็นตัวร้าย ในภาพยนตร์ที่สะท้อนออกมา

ขนาด

การเปรียบเทียบขนาดตัวของคอลเลคต์ กับลิงกวีนี้ หรือแม้กระทั่งเซฟคนอื่นๆ ทำให้คอล เลคต์ไม่ได้เป็นผู้หญิงที่ตัวเล็กมากนัก ที่จะทำให้เห็นความแตกต่างอย่างชัดเจน ทำให้คอลเลคต์ ไม่ได้มีบุคลิกที่เกิดจากขนาดเด่นชัดเท่ากับสกินเนอร์ ทำให้เธอเป็นผู้หญิงธรรมดา ที่ภาพยนตร์ ต้องการให้เธอเป็นตัวละครที่เสริมเข้ามา ไม่ต้องแสดงความโดดเด่นมากนัก

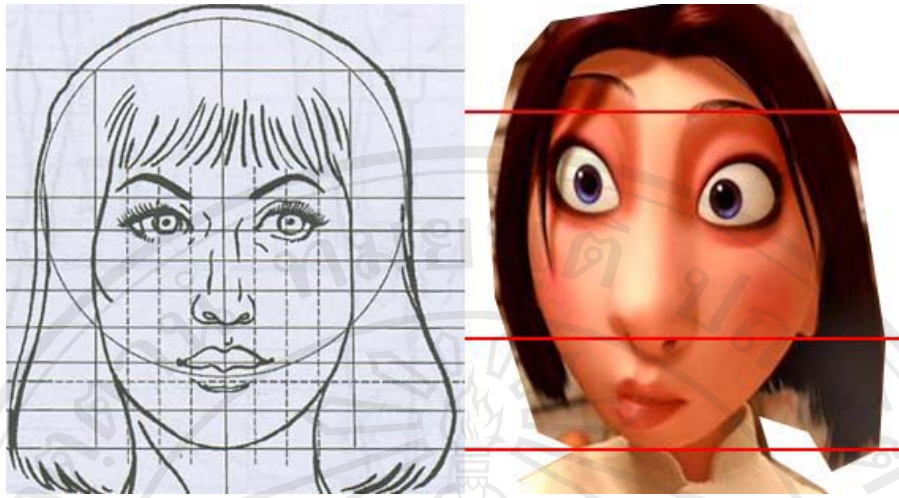
สัดส่วน

สัดส่วนใบหน้า มีลักษณะตาเรียวโต จมูกยาวโต ปากกว้าง ซึ่งในองค์ประกอบ สัดส่วน ใบหน้าของคอลเลคต์ แสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญกับการแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัว ละคร

ตาเรียวโต ถูกใช้ในการนำเสนอความเป็นผู้หญิง เหมือนกับการเขียนตาของผู้หญิงที่มีความ เชื่อกัน และมีเสน่ห์ ตาโต ยังให้ความรู้สึกถึงความสดใส และทำให้เป็นจุดเด่น อีกด้วยเช่นกัน

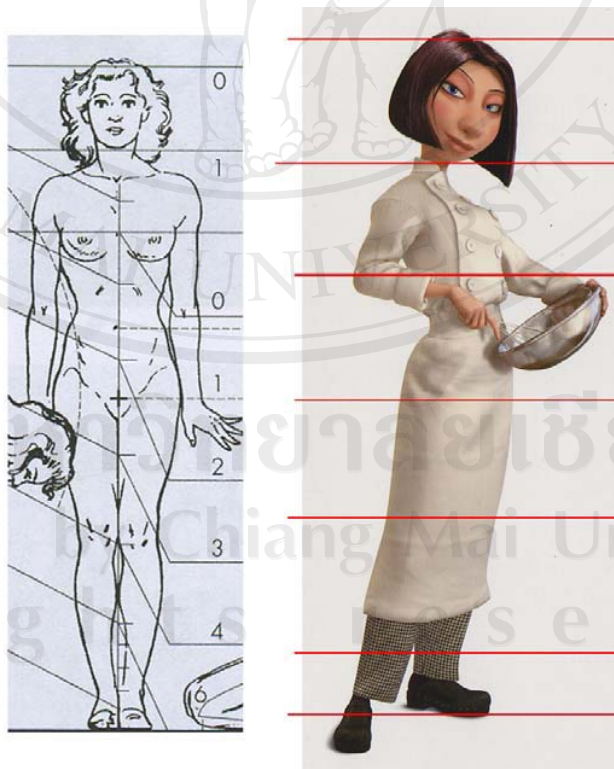
จมูกโต ทำให้ตัวละครโดดเด่น ในลักษณะการเน้นให้มีสัดส่วนที่เกินจริงกว่าปกติ เพื่อ สร้างจุดเด่นของการออกแบบของตัวละครในภาพยนตร์

ปากกว้าง ปากคือองค์ประกอบสำคัญในการสื่อสาร คำพูดและอารมณ์ความรู้สึก การ เลือกใช้สัดส่วนปากที่ใหญ่กว่าปกติ เพื่อให้เกิดความเด่นชัดในการแสดงอารมณ์ และเห็นรอยยิ้มที่ ชัดเจนของคอลเลคต์



ภาพ 4.11 การเปรียบเทียบสัดส่วนใบหน้าคอลเลตต์

สัดส่วนร่างกาย ของคอลเลตต์ แสดงให้เห็นถึงร่างกายสมส่วนแบบผู้หญิง ให้มีความสวยงามแบบพอดี ไม่ได้ถูกเน้นให้มีจุดเด่นมากนัก



ภาพ 4.12 การเปรียบเทียบสัดส่วนร่างกายคอลเลตต์

สี

การใช้สี ในการออกแบบ คอลเลคต์ นั้นสามารถแบ่งได้เป็น สีของผมและสีของเครื่องแต่งกาย

การเลือกใช้สีม่วง สีม่วง ตามความหมายและจิตวิทยาของสี หมายถึง อำนาจ มีพลังแฝงอยู่ ให้ความรู้สึก มีเสน่ห์ น่าติดตาม เร็นลับ ซ่อนเร้น ซึ่งเป็นการเลือกใช้สี ตรงกับ บุคลิกของคอลเลคต์ ได้อย่างเหมาะสม

การใช้สีของเครื่องแต่งกาย เนื่องจากเครื่องแต่งกายมีการใช้รูปแบบเหมือนจริง ของชุดพ่อครัว เป็นรูปแบบที่เป็นที่รู้จักสากล โดยใช้สีขาว ที่หมายถึง ความสะอาด บริสุทธิ์ มักใช้กับอาหาร สาธารณสุข และการแพทย์ การใช้รูปแบบสีของกางเกงและรองเท้า ใช้เป็นรูปแบบที่เหมือนกัน ของเซฟเพื่อแบ่งแยก บทบาท ตำแหน่ง หน้าที่ในห้องครัว เป็นยูนิฟอร์มสำเร็จรูป จึงไม่ได้เด่นเรื่อง สีสักมากนัก เพราะสิ่งที่มุ่งหมายเป็นเรื่องของความสมจริงของวัสดุ

พื้นผิว

มีการใช้ลักษณะพื้นผิวเลียนแบบธรรมชาติ เหมือนจริง ด้วยการเลียนแบบ ลายผ้า และ ลักษณะของพื้นผิววัสดุแต่ละชนิด เพื่อช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่ามันเป็นจริงมากที่สุด

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright © by Chiang Mai University

All rights reserved



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

ภาพ 4.13 ตัวละครกูสโตว์

4.2.7 กุสโตว์

รูปทรง

มีการออกแบบมาจากคน โดยนำมาตัดทอนโดยนำมาตัดทอนเปลี่ยนแปลงรูปทรง ให้ดูเป็น ตัวการ์ตูนมากขึ้น มีลักษณะการใช้รูปทรงกลมมน เพื่อให้ตัวละครเป็นคนอ้วน คล้ายบอลูน รูปทรงที่ใช้ในการออกแบบจึงมีที่มาจากรูปทรงธรรมชาติ (organic form) เป็นรูปทรงที่เหมือน สิ่งมีชีวิตจริงในธรรมชาติ เพื่อให้คนดูเข้าใจได้ง่าย และรับรู้ถึงความสมจริงตามที่ภาพยนตร์ ต้องการนำเสนอ

รูปทรง มีลักษณะกลมมน ไม่เป็นเหลี่ยมสัน สังกัดได้จากรายละเอียดบนใบหน้าของ กุสโตว์จะเห็นได้ชัด เมื่อลองนำสกินเนอร์มาเปรียบเทียบดู มันแสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง ที่สามารถตีความหมายที่แฝงอยู่ได้ ถึงการแบ่งแยกระหว่างตัวดี และตัวร้าย ในภาพยนตร์ รูปทรงที่ใช้ กับลิงกวีนี้ มีลักษณะกลมมนให้ความรู้สึกนุ่มนวล อ่อนโยน ทำให้เราเห็นได้ว่ากุสโตว์ ไม่ได้เป็น ตัวร้าย ในภาพยนตร์ที่สะท้อนออกมา

ขนาด

กุสโตว์เป็นตัวละครที่มีขนาดใหญ่ ที่สุดในบรรดาตัวละครของเรื่อง ขนาดให้ความรู้สึกถึง น้ำหนักที่มากกว่า แข็งแรงกว่า มั่นคงกว่า และมีอำนาจเหนือกว่า มันเป็นการใช้ขนาดเพื่อแสดงถึง ความมีชื่อเสียงที่โด่งดังของเขา การที่เป็นผู้ยิ่งใหญ่ด้านอาหารการกิน และบทบาทของเขาที่มีต่อเรมี ทำให้เขามีขนาดใหญ่ที่สุด

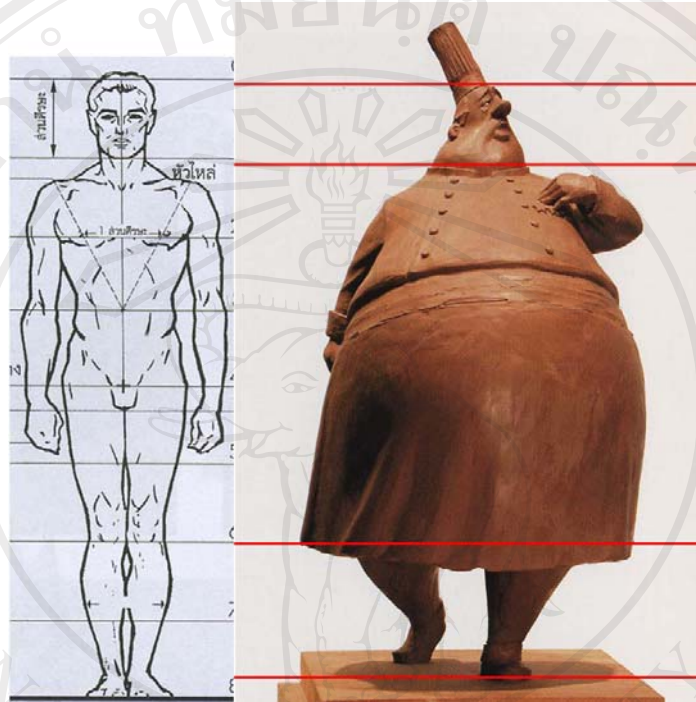
สัดส่วน

สัดส่วนใบหน้า มีลักษณะตากกลม จมูกยาวโต ปากกว้าง ซึ่งในองค์ประกอบสัดส่วนใบหน้า ของลิงกวีนี้ แสดงให้เห็นถึง การให้ความสำคัญกับการแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ด้วย การใช้สัดส่วนที่ใหญ่เห็นได้ชัดเจน

จมูกยาวโต ทำให้ตัวละครโดดเด่น ในลักษณะการเน้นให้มีสัดส่วนที่มากกว่าปกติ เพื่อ สร้างจุดเด่นของการออกแบบของตัวละคร ในภาพยนตร์ และใช้ แสดงความสัมพันธ์พ่อลูกของเขา กับลิงกวีนี้ด้วยเช่นกัน ด้วยการใช้สัดส่วนจมูกโตเหมือนกัน เป็นการอ้างอิงถึง

สัดส่วนร่างกาย การกำหนดสัดส่วนลำตัวที่มีขนาดใหญ่ และสัดส่วนหัว แขน และขาที่เล็ก เป็นการสร้างจุดสนใจให้กับบุคลิกตัวละคร ทำให้เขาดูเป็นชายอ้วน คล้ายกับบอลูน พงลม ร่างกายที่กลมอ้วน ทำให้กุสโตว์เป็นผู้ชายที่อบอุ่น นุ่มนวล อ่อนโยน และทำให้เขาน่ารัก ลองนึกดู ว่า ถ้ากุสโตว์ถูกออกแบบสัดส่วนให้หัว แขน และขา ใหญ่กว่านี้ อาจจะทำให้เขาเป็นชายอ้วนที่ไม่ น่าสนใจ ทำให้ดูทึบตัน และอึดอัดจนเกินไป การเลือกเน้นสัดส่วนจึงเป็นการสร้างบุคลิกและความ ชัดเจนให้กับตัวละครและทำให้น่าสนใจมากขึ้น

การเลือกใช้การเน้นสัดส่วนมีความเหมาะสมกับกุสโตว์ มันทำให้เขาเหมือนกับบอลลูนที่ลอยในอากาศ เอื้อต่อบทบาทหน้าที่ที่กุสโตว์ได้รับ ซึ่งเขาจะปรากฏตัวลอยไปมาในจินตนาการของเรมีได้อย่างเหมาะสม



ภาพ 4.14 การเปรียบเทียบสัดส่วนร่างกายกุสโตว์

สี

สีในที่นี้จะแบ่งออกเป็น การใช้สีในตัวละคร เช่น การใช้ผมสีน้ำตาล ตาสีน้ำตาล ผิวสีเนื้อ และสีเครื่องแต่งกาย

การใช้ผิวสีเนื้อ แสดงถึง ความเป็นมนุษย์ ผิวสีเนื้ออ่อนของกุสโตว์เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับ สกินเนอร์จะแตกต่างกัน ซึ่งสีที่แตกต่างกันจะให้ความรู้สึกต่างกัน เช่น กุสโตว์ใช้สีที่ดูนุ่มนวลกว่า จะให้ความรู้สึกในทางบวก เป็นการสื่อความหมายทางอ้อม การเชื่อมโยงของการเลือกใช้สียังแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างเขากับลิงกวีนี่ที่เป็นพ่อ ลูก กันได้อีกทางหนึ่ง

การใช้ตาสีฟ้า ของกุสโตว์ ตามความหมายและจิตวิทยาของสี สีฟ้า คือ สีแห่งแรงบันดาลใจ ความฝัน ความอดทน ความเป็นอิสระเสรีภาพ การช่วยเหลือ และให้ความรู้สึกสะอาด เบา ความ

สว่างและลมหายใจ ดังนั้นตาสีฟ้าของกุสโตว์จึงสัมพันธ์ กับแนวความคิดของตัวละครที่แฝงไว้ด้วย
เช่นกัน

พื้นผิว

มีการใช้ลักษณะพื้นผิวเลียนแบบธรรมชาติ เหมือนจริง ด้วยการเลียนแบบ ลายผ้า และ
ลักษณะของพื้นผิววัสดุแต่ละชนิด เพื่อช่วยให้ผู้รู้สึกว่ามันเป็นจริงมากที่สุด



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

ภาพ 4.15 ตัวละครอีโก้

4.2.8 อีโก้

รูปทรง

มีการออกแบบมาจากคน โดยนำมาตัดทอนเปลี่ยนแปลงรูปทรง ให้ดูเป็นตัวการ์ตูนมากขึ้น มีลักษณะการใช้รูปทรงเรียวแหลม เพื่อให้ตัวละครดูน่าเกรงกลัว

รูปทรงที่ใช้ในการออกแบบจึงมีที่มาจากรูปทรงธรรมชาติ (organic form) เป็นรูปทรงที่เหมือนสิ่งมีชีวิตจริงในธรรมชาติ เพื่อให้คนดูเข้าใจได้ง่าย และรับรู้ถึงความสมจริงตามที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ

สำหรับการออกแบบอีโก้ มีความพิเศษบางอย่างที่แฝงความหมายอยู่ภายใน ด้วยการออกแบบรูปทรงที่มีลักษณะคล้าย นกแร้ง ซึ่งนกแร้ง เป็นสัตว์ที่มีความหมายถึงความตาย สิ่งชั่วร้าย นกแร้งจะคอยจ้องกัดกินซากศพ หรือเฝ้ารอจนเหยื่อตายลงและรุมทิ้งกัดกินอย่างเลือดเย็น ซึ่งการนำรูปทรงของนกแร้งมาผสมผสานในการออกแบบอีโก้ นั้น ทำให้เราเห็นได้ว่า การเลือกใช้รูปทรงมีที่มาและมีความหมายสัมพันธ์กับแนวความคิดของตัวละคร ที่หนังต้องการสื่อสารกับคนดู และทำให้ตัวละครมีบุคลิกโดดเด่น ชัดเจน เป็นอย่างดี

รูปทรงที่ใช้ มีความเป็นเหลี่ยมเป็นสัน ของตัวละคร สังเกตได้จากรายละเอียดที่ใบหน้า จะเห็นได้ชัด ถ้าเราลองนำ ลิงกวีนี้ คอลเลคต์ หรือกุสโตว์ มาเปรียบเทียบดู มันแสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง ที่สามารถตีความหมายที่แฝงอยู่ได้ ถึงการแบ่งแยกระหว่าง ตัวดี และตัวร้าย ในภาพยนตร์ กุสโตว์ให้ความรู้สึกถึงรูปทรงที่ดูนุ่มนวล แต่สำหรับอีโก้แล้ว เราสังเกตเห็นได้จากรูปทรงที่ใช้ จะมีความเป็นเหลี่ยมสัน คม แข็ง และแหลมกว่า ทำให้มีความรู้สึกถึงความดุร้าย อันตราย น่าเกรงกลัว ทำให้เราเห็นได้ว่า อีโก้ เป็นคนไม่ดีโดยการแบ่งประเภทของรูปทรง ในภาพยนตร์ที่สะท้อนออกมา



ภาพ 4.16 ที่มาของรูปทรงในการออกแบบอีโก้

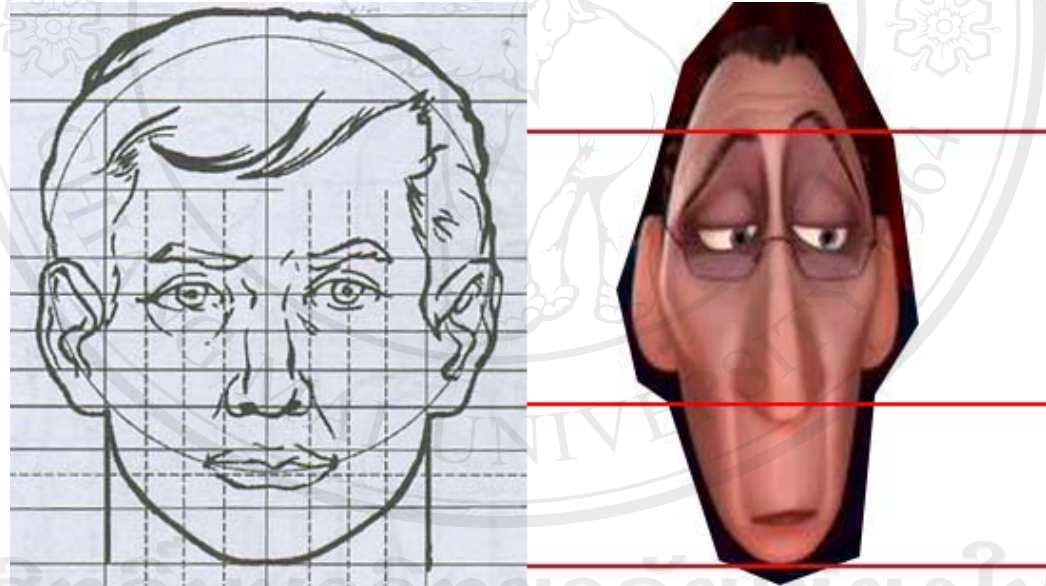
ขนาด

อีโก้เป็นตัวละครที่มีขนาดขนาดใหญ่ หนาเกรงขาม หนาเกรงกลัว ร่องมาจากกุสโตว์ ซึ่งมีขนาดใหญ่ที่สุด อีโก้ มีขนาดใหญ่กว่าลิงกวีนี้เล็กน้อย เนื่องจากต้องแสดงถึงอำนาจที่เหนือกว่าตามบทบาทของอีโก้ที่มีภาพยนตร์

สัดส่วน

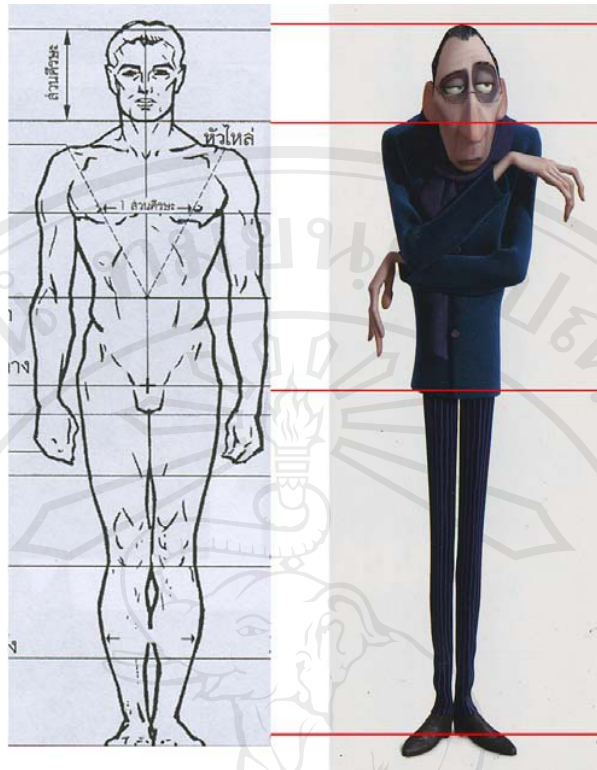
สัดส่วนใบหน้ามีลักษณะตา จมูก ปาก ที่ชัดเจน ในสัดส่วนที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะของชายแก่ ด้วยการเลือกวางสัดส่วนปากที่ต่ำมากกว่าปกติ

จมูกยาวโต ทำให้ตัวละครโดดเด่น ในลักษณะการเน้นให้มีสัดส่วนที่มากกว่าปกติ เพื่อสร้างจุดเด่นของการออกแบบของตัวละครในภาพยนตร์



ภาพ 4.17 การเปรียบเทียบสัดส่วนใบหน้าอีโก้

สัดส่วนร่างกาย สูงยาว ช่วงไหล่กว้าง ส่วนหัว ยาว ทำให้ลำตัวช่วงบนใหญ่ แต่ใช้แขนขาเล็กยาว ทำให้ตัวละครดูเพรียว มีจุดเด่น เป็นการเน้นสัดส่วนในการออกแบบ



ภาพ 4.18 การเปรียบเทียบสัดส่วนร่างกายอิกโก้

สี

สีในที่นี้จะแบ่งออกเป็นการใช้สีในตัวละคร เช่น สีของผิว และสีเครื่องแต่งกาย การใช้ผิวสีเนื้อหม่น แสดงถึง ความเป็นมนุษย์ที่มีชีวิตไม่สดใส แสดงถึงความไม่สมบูรณ์จิตใจขุ่นมัว ลองเปรียบเทียบ ผิวสีเนื้ออ่อนของกุสโตว์เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับ อิกโก้จะแตกต่างกัน ซึ่งสีที่ต่างกันจะให้ความรู้สึกต่างกัน เช่น กุสโตว์ใช้สีที่ดูนุ่มนวลกว่า จะให้ความรู้สึกในทางบวก เป็นการสื่อความหมายทางอ้อม แต่สีผิวของอิกโก้ก็จะให้ความรู้สึกถึงความหม่นหมองของจิตใจ การเป็นคนคิดร้าย

การใช้เครื่องแต่งกายสีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เครื่องขริม เอากางเกงงาน ให้เห็นถึงลักษณะนิสัย บุคลิกของอิกโก้ ในการเป็นนักวิจารณ์เป็นบุคคลเคร่งขริม เป็นผู้ใหญ่

พื้นผิว

มีการใช้ลักษณะพื้นผิวเลียนแบบธรรมชาติ เหมือนจริง ด้วยการเลียนแบบ ลายผ้า และลักษณะของพื้นผิววัสดุแต่ละชนิด เพื่อช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่ามันเป็นจริงมากที่สุด

การแสดงลักษณะการใช้ขนาดโครงสร้างในการออกแบบตัวละครหนู

การออกแบบในการใช้ขนาดโครงสร้างตัวละคร ที่มีความแตกต่างกัน เพื่อแสดงลักษณะของตัวละครให้แตกต่างกัน ในลักษณะเฉพาะตัวของตัวละครแต่ละตัว จะเห็นได้ว่า ในกลุ่มตัวละครหนู ตัวละครหลัก ได้แก่ เรมี่ เอมีล และจิ้งโก้ นั้น มีการใช้ขนาดที่แตกต่างกัน 3 ขนาด ได้แก่ ขนาดเล็ก ขนาดกลาง ขนาดใหญ่

เรมี่ มีขนาดเล็กที่สุด

เอมีล มีขนาดกลาง

จิ้งโก้ มีขนาดใหญ่ที่สุด

ขนาด ถูกนำมาใช้ เพื่อบ่งบอกลักษณะอายุของตัวละคร

ขนาด ถูกนำมาใช้ เพื่อบอกถึง สถานะความสัมพันธ์ในครอบครัว พ่อ ลูก พี่น้อง

ขนาด ถูกนำมาใช้ เพื่อบ่งบอกความเป็นจำฝูง ผู้นำ ความมีพลัง อำนาจ หน้าที่

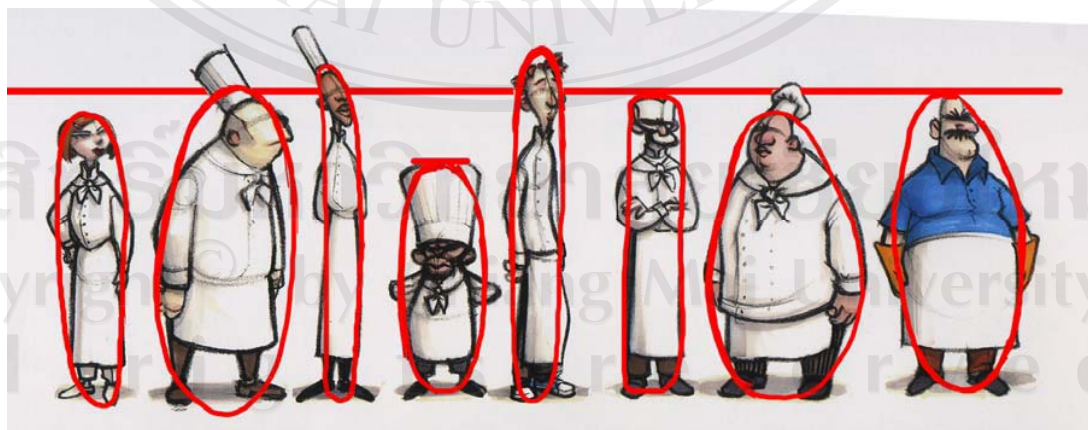
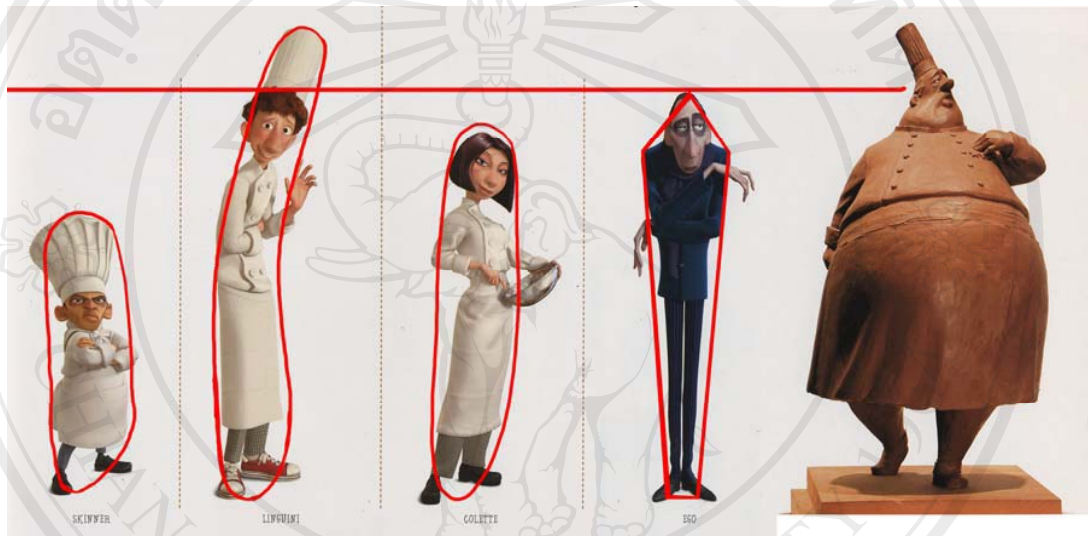
ขนาด ถูกนำมาใช้ แสดงความขัดแย้ง ซึ่งเห็นได้จากตัวละคร เรมี่ ที่มีขนาดเล็กที่สุด แต่มีพลังความมุ่งมั่นที่ยิ่งใหญ่ ในชีวิต



ภาพ 4.19 การเปรียบเทียบขนาดจากเล็กไปหาใหญ่ของตัวละครหนู

การแสดงลักษณะการใช้ขนาดโครงสร้างในการออกแบบตัวละครมนุษย์

จะเห็นได้ว่า มีการใช้ลักษณะของตัวละคร ที่แตกต่างกัน ขนาดที่ต่างกันมากๆ ทำให้เกิดจุดสนใจ และแสดงความชัดเจนของตัวละคร เช่น สกินเนอร์ มีขนาดเล็กที่สุด เป็นตัวสร้างบุคลิกของเขาให้โดดเด่น กุสโตว์ มีขนาดใหญ่ที่สุด เป็นตัวสร้างบุคลิกให้ดูเป็นผู้มีชื่อเสียง อบอูน เพราะเป็นผู้รักอาหาร แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ของชีวิต



ภาพ 4.20 แสดงขนาดที่แตกต่างกันของการออกแบบตัวละคร

ตารางสรุปการประเมินการใช้ทัศนธาตุในการออกแบบตัวละคร

*** - เหมาะสม หมายถึงมีความสอดคล้องกับแนวความคิดของภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอ

*** - ไม่เหมาะสม หมายถึงไม่มีความสอดคล้องกับแนวความคิดของภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอ

รูปทรงกับการออกแบบ			
ตัวละคร	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
เรมี	✓		รูปทรงอินทรีซ์ มาจากรูปทรงของหนู มีรูปทรงโครงสร้าง ทรงกระบอก โค้งงอ ทำให้ดูผอมเล็ก
เอมิล	✓		รูปทรงอินทรีซ์ มาจากรูปทรงของหนู มีรูปทรงโครงสร้างทรงกลม ตามบุคลิกของตัวละคร
จังกี้	✓		รูปทรงอินทรีซ์ มาจากรูปทรงของหนู มีรูปทรงโครงสร้างทรงกระบอกกว้าง ให้ความรู้สึกหนักแน่นมั่นคง
ลิงกวีนี้	✓		รูปทรงอินทรีซ์ มาจากรูปทรงของมนุษย์ รูปทรงเรียวยาว ทำให้ตัวละครสูงผอมเหมาะกับการเป็นหุ่นเชิด รูปทรงมีความกลมมน ใช้แสดงตัวดี
สกินเนอร์	✓		รูปทรงอินทรีซ์ มาจากรูปทรงของมนุษย์ รูปทรงโครงสร้างรูปทรงกลม ทำให้ตัวละครดูเตี้ย ลงพุง รูปทรงที่ใช้มีความเป็นเหลี่ยมตัน ใช้แสดงตัวร้าย
คอลเลตต์	✓		รูปทรงอินทรีซ์ มาจากรูปทรงของมนุษย์ รูปทรงโครงสร้างแสดงความเป็นผู้หญิง รูปทรงมีลักษณะกลมมน แสดงความนุ่มนวล อ่อนโยน เป็นตัวดี
อีโก้	✓		รูปทรงอินทรีซ์ มาจากรูปทรงของมนุษย์ รูปทรงโครงสร้างคล้ายนกแร้ง ทำให้ดูน่ากลัว รูปทรงมีความเป็นเหลี่ยมตัน ใช้แสดงตัวร้าย
กุสโตว์	✓		รูปทรงอินทรีซ์ มาจากรูปทรงของมนุษย์ รูปทรงโครงสร้างกลมเหมือนบอลูน รูปทรงมีความมน ให้ความรู้สึกนุ่มนวล อ่อนโยน เป็นตัวดี

ตาราง 4.2 สรุปการประเมินการใช้รูปทรงในการออกแบบตัวละคร

ขนาด กัับการออกแบบ			
ตัวละคร	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
เริ่ม	✓		ขนาดเล็กที่สุด สร้างให้มีความขัดแย้งกับความฝันอันยิ่งใหญ่ และแสดงถึงบทบาทของการเป็นน้องชาย และลักษณะนิสัยการกินของเริ่ม
เอมิล	✓		ขนาดใหญ่กว่าเริ่ม ทำให้เห็นถึงความเป็นพี่ และลักษณะนิสัยการกิน
จิ้งโก๋	✓		ขนาดใหญ่ที่สุดในครอบครัว ให้ความรู้สึกถึงความเป็นพ่อ และเป็นผู้นำฝูง
ลิงกวีนี้	✓		ขนาดเหมาะสมกับบุคลิกและความสัมพันธ์ของลิงกวีนี้กับเริ่ม
สกินเนอร์	✓		ขนาดเล็กที่สุดในตัวละครมนุษย์ ทำให้ตัวละครโดดเด่นชัดเจน และดูตลก ตัวเล็กแต่มีนิสัยร้ายกาจ
คอลเลตต์	✓		ขนาดไม่ได้แตกต่างอย่างชัดเจนกับตัวละครตัวอื่น ทำให้ดูเป็นผู้หญิงธรรมดา ตามบทบาทที่หนังต้องการให้เป็นตัวละครเสริม ไม่ต้องแสดงความโดดเด่นมากนัก
อีโก้	✓		ขนาดสูงใหญ่ ดูน่าเกรงขาม น่าเกรงกลัว
กุสโตว์	✓		มีขนาดใหญ่ที่สุด เหมาะกับการเป็นผู้ยิ่งใหญ่ ด้านอาหารการกิน และบทบาทของเขาที่มีต่อเริ่ม

ตาราง 4.3 สรุปการประเมินการใช้ขนาดในการออกแบบตัวละคร

สัดส่วน กับการออกแบบ			
ตัวละคร	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
เรมี่	✓		สัดส่วนจมูกที่ใหญ่กว่าปกติ สัมพันธ์กับความสามารถพิเศษในการดมกลิ่น สัดส่วนของส่วนหัวที่โตกว่าปกติ ทำให้ตัวดูเล็ก
เอมิล	✓		สัดส่วนของส่วนหัวที่เล็ก ทำให้ลำตัวมีขนาดใหญ่ สัมพันธ์กับนิสัยการกินอาหาร
จิ้งโก้	✓		สัดส่วนร่างกาย สมส่วน หนักแน่น แข็งแรง สัดส่วนจมูกยาว สร้างบุคลิกให้ตัวละคร
ลิงกวีนี้	✓		สัดส่วนลำตัวแขนขายาว เหมาะกับการเป็นหุ่นเชิด สัดส่วนตากลมโต เบิกกว้าง สัมพันธ์กับบุคลิกตึ๊งกิ้วของลิงกวีนี้
สกินเนอร์	✓		สัดส่วนที่ดูดีเหมือนคนแคระ ทำให้ดูเป็นตัวตลก สร้างบุคลิกน่าสนใจ ตัวเล็ก แต่มีความคิดการใหญ่
คอลเลตต์	✓		สัดส่วนจมูกยาว สร้างจุดสนใจในการออกแบบ สัดส่วนร่างกายสมส่วนแบบผู้หญิงธรรมดา ไม่ได้ถูกเน้นให้โดดเด่นมากนักเนื่องจากเป็นตัวละครเสริม
อีโก้	✓		สัดส่วนจมูกโตยาว สร้างจุดสนใจในการออกแบบ สัดส่วนร่างกายแขนขายาวเรียว ให้สัมพันธ์กับนิสัยการเลือกกินอาหารทำให้ดูผอม
กุสโตว์	✓		สัดส่วนจมูกโตยาว สร้างจุดสนใจในการออกแบบ สัดส่วนร่างกาย กำหนดขนาดลำตัวใหญ่ ทำให้ดูเป็นชายอ้วน อบอุ่น นุ่มนวล อ่อนโยน

ตาราง 4.4 สรุปการประเมินการใช้สัดส่วนในการออกแบบตัวละคร

สี กับการออกแบบ			
ตัวละคร	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
เริ่ม	✓		สีฟ้า นำมาใช้เป็นตัวแทนของเริ่ม ที่มีความฝัน ความหวัง
เอมิล	✓		สีน้ำตาล นำมาใช้เป็นตัวแทนของเอมิล ที่มีความคิด อยู่ในกรอบ อิมทิม ล้ำสมัย เก๋
จังกี้	✓		สีม่วงน้ำตาล เป็นการผสมผสาน สีฟ้าของเริ่ม กับสีน้ำตาลของเอมิลเข้าด้วยกันให้เกิดความกลมกลืน หลากหลายของตัวละคร
ลิงกวีนี้	✓		สีผิวที่ใช้เป็นสีอ่อน ให้ความรู้สึกทางบวก ใช้สีผสมสีน้ำตาล โทนสีร้อน เพื่อให้เห็นเริ่มได้ชัดเจน
สกินเนอร์	✓		ผิวสีเข้มให้ความรู้สึกดูคด้น สร้างความแตกต่างให้ตัวละคร สีเครื่องแต่งกายสีขาว สะอาด ซึ่งใช้กับอาหาร
คอลเลตต์	✓		สีม่วง นำมาใช้ สร้างบุคลิกของคอลเลตต์ หมายถึงมีพลังแฝงอยู่มีเสน่ห์ สีเครื่องแต่งกายสีขาว สะอาด
อีโก้	✓		ผิวสีซีดดำ ให้ความรู้สึกขาดชีวิตชีวา สีเครื่องแต่งกายสีน้ำเงิน ให้ความรู้สึก เกร็งขริม
กุสโตว์	✓		ผิวสีเนื้ออ่อน ดูนุ่มนวลให้ความรู้สึกทางบวก ตาสีฟ้า คือสีแห่งแรงบันดาลใจ เครื่องแต่งกายสีขาว สะอาด ใช้กับอาหาร

พื้นผิว กับการออกแบบ			
ตัวละคร	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
เรมี	✓		การถ่ายทอดลักษณะพื้นผิวของตัวละครเรมีแสดงลักษณะความเหมือนจริงของหนู
เอมิล	✓		การถ่ายทอดลักษณะพื้นผิวของตัวละครเอมิลแสดงลักษณะความเหมือนจริงของหนู
จิ้งโก๋	✓		การถ่ายทอดลักษณะพื้นผิวของตัวละครจิ้งโก๋แสดงลักษณะความเหมือนจริงของหนู
ลิงกวีนี้	✓		พื้นผิวของเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายแสดงลักษณะความเหมือนจริง
สตินเนอร์	✓		พื้นผิวของเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายแสดงลักษณะความเหมือนจริง
คอลลเกตต์	✓		พื้นผิวของเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายแสดงลักษณะความเหมือนจริง
อีโก้	✓		พื้นผิวของเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายแสดงลักษณะความเหมือนจริง
กุสโตว์	✓		พื้นผิวของเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายแสดงลักษณะความเหมือนจริง

ตาราง 4.6 สรุปการประเมินการใช้พื้นผิวในการออกแบบตัวละคร

หมายเหตุ **ผลการประเมินข้างต้นเกิดจาก

1. การวิเคราะห์ตามหลักการใช้ทัศนธาตุ
2. ความรู้สึกที่มีต่อตัวผลงานการออกแบบ
3. การสื่อความหมาย สัญลักษณ์ต่างๆ ที่สร้างความพึงพอใจหรือกระตุ้นความรู้สึกต่างๆ

4.3 แนวความคิดของการออกแบบฉาก

ในผลงานแอนิเมชัน ที่ถูกสร้างขึ้นมาให้เราได้ชมกันนั้น เป็นผลงานของศิลปะการสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยการเล่าเรื่องราวสื่อสารกับผู้ชม เหมือนกับการผลิตภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงจริง โดยมีองค์ประกอบของ ตัวละคร และฉาก สถานที่ เป็นสื่อในการเล่าเรื่องที่สำคัญ ส่วนใหญ่เวลา ผู้ชมดูภาพยนตร์ มักจะพูดถึง ตัวละคร เหตุการณ์ตลก ตื่นเต้นต่างๆ มักจะไม่ได้พูดถึงฉากเท่าไรนัก แต่ฉากนั้นมีส่วนสำคัญไม่แพ้ตัวละครเลยทีเดียว ซึ่งฉากนั้นมีความสำคัญในการเสริมสร้างเรื่องราว บทบาท หน้าทีตัวละคร ทำให้เรารู้จักตัวละคร เป็นส่วนในการสร้างโลกในภาพยนตร์ ให้เหมือนกับ มันมีชีวิตอยู่จริงในนั้น ฉากยังช่วยเสริมบุคลิกตัวละครให้เด่นชัดเจนขึ้น ทำให้เราเห็นนิสัยของตัวละครแต่ละตัว ที่สะท้อนออกมาจากสภาพแวดล้อมที่ตัวละครอยู่ อีกทั้งฉากยัง ช่วยสร้างความรู้สึกต่างๆ ให้กับผู้ชมอีกด้วย

ดังนั้น ก่อนการออกแบบฉาก ผู้ออกแบบจะต้องศึกษาเรื่องราวของภาพยนตร์ทำความเข้าใจ วิเคราะห์ตัวละครอย่างลึกซึ้งเพื่อทำการออกแบบนั้นสะท้อนถึงชีวิตความรู้สึกของตัวละคร และ เหตุการณ์ของโลกในภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นจากจินตนาการ ต้องตอบคำถามว่าฉากที่ต้องออกแบบ เป็นฉากอะไร เกี่ยวข้องกับใคร ต้องมีสิ่งใดอยู่ในฉากบ้างไม่ว่าจะเป็นสิ่งของที่สะท้อนความเป็นตัวละคร หรือสิ่งของที่ตัวละครต้องหยิบจับใช้งาน ตัวละครทำอะไรบ้างในฉาก การกระทำของตัวละครกำหนดพื้นที่ในฉากนั้นๆ ว่าต้องมีขนาดเท่าไร ฉากต้องสัมพันธ์กับจำนวนตัวละคร และขนาดของตัวละคร และเหตุการณ์ตอนนั้นมีอารมณ์ความรู้สึกแบบใดในฉากนั้นๆ ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “Ratatouille” นี้ ก็เป็นผลงานที่ให้ความสำคัญกับฉากสถานที่ต่างๆ เป็นอย่างมาก จึงเป็นที่กล่าวถึงในบรรดาผู้ผลิตผลงานแอนิเมชัน อีกทั้งฉากยังเป็นส่วนช่วยทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีความสมบูรณ์มากในปี 2007 ซึ่งผู้เขียนได้นำมาเป็นข้อมูลในศึกษา วิเคราะห์ การออกแบบฉากของภาพยนตร์ โดยวิเคราะห์ แนวความคิดในการออกแบบฉากของเรื่อง และการใช้ทัศนธาตุของการออกแบบ ว่ามีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันอย่างไร

ฉากที่สำคัญภายในเรื่องประกอบด้วยสถานที่ต่างๆ ในเมืองปารีส ซึ่งฉากที่นำมาวิเคราะห์ ถูกแบ่งออกเป็น 6 ฉาก ประกอบไปด้วย

1. ฉากเมืองปารีส
2. ฉากห้องครัวร้านกุสโตว์
3. ฉากบ้านหญิงชรา
4. ฉากบ้านลิงกวีนี้
5. ฉากบ้านอีโก้
6. ฉากที่อาศัยของหนู

4.3.1 ฉากเมืองปารีส

ตัวแทนแห่งเมืองที่มีอาหารที่ดีที่สุด

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้นำเสนอเรื่องราวการวิ่งตามหาความฝันผ่านเรื่องราวของการทำอาหาร อาหารที่ดีที่สุด ความหรรษาที่ยากจะเอื้อมถึง สนับสนุนแนวความคิด ที่ช่วยย้ำให้เห็นว่าความฝันนั้นยิ่งไกลสุดเอื้อม ทำให้เป็นไปได้ยากยิ่ง สิ่งนี้ทำให้ความฝันของเรมีพิศดาลกว่าการได้ทำอาหารในร้านอาหารธรรมดาๆ และเมืองธรรมดาที่เข้าถึงได้ง่ายอย่างร้านอาหารข้างถนน แต่ภาพยนตร์กลับนำความหรรษาระดับชั้นเลิศที่โลกต่างยอมรับให้กับเมืองปารีส ซึ่งสามารถเพิ่มความน่าสนใจ ในการสร้างความเป็นไปไม่ได้ที่แตกต่างกันอย่างสุดขีดไปกับเนื้อหาของภาพยนตร์

เมืองปารีสจึงถูกนำมาเป็นสถานที่สำคัญในการบอกเล่าเรื่องราวของภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งจะเห็นได้ว่าเมืองปารีสถูกหยิบยกมาเพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์เรื่องของการทำอาหาร จากคำบรรยายตอนเริ่มเรื่องที่มีอยู่ว่า “อาหารที่อร่อยที่สุดในโลก ปรุงในฝรั่งเศส อาหารที่ดีที่สุดในฝรั่งเศสปรุงในปารีส” ชาวฝรั่งเศสพิถีพิถันใส่ใจกับการทำอาหารมาก ฝรั่งเศสจึงเป็นเมืองที่ขึ้นชื่อเรื่องอาหารชั้นเลิศ และปารีสยังถือว่าเป็นเมืองที่เป็นสัญลักษณ์ของฝรั่งเศส เป็นเมืองที่มีความโดดเด่น ความสวยงาม บรรยากาศของเมืองที่น่าอยู่และขึ้นชื่อในเรื่องของอาหาร เป็นเหมือนสัญลักษณ์ที่เมื่อเรานึกถึงอาหารดีๆ ภัตตาคารหรูและไวท์ซันเลิศก็ต้องนึกถึงเมืองปารีสของฝรั่งเศสเป็นอันดับแรก

การถ่ายทอดบรรยากาศจึงเป็นส่วนสำคัญมากในภาพยนตร์เรื่องนี้ เพื่อให้ผู้ชมสัมผัสและรับรู้และเชื่อว่ามันเป็นโลกแห่งเมืองปารีส การเลือกองค์ประกอบที่จะทำให้ผู้ชมรับรู้ได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าเรื่องราวในเมืองปารีส ซึ่งเป็นเมืองที่มีอยู่จริงในโลก จึงต้องไปศึกษาว่าอะไรคือองค์ประกอบ หรือสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนของเมือง เพื่อเป็นที่มาสำหรับการออกแบบ ซึ่งเราจะเห็นว่ามีการเลือกหอไอเฟล เป็นสัญลักษณ์ที่บอกว่าเป็นเมืองปารีส และองค์ประกอบอื่นๆที่สนับสนุน จากการศึกษาสถานที่ บรรยากาศของเมืองปารีสในบรรยากาศจริง เพื่อมาถ่ายทอดในงานออกแบบ องค์ประกอบต่างๆ จะช่วยเสริมสร้างความประทับใจ เพลิดเพลิน ไปกับเรื่องราวของภาพยนตร์และความสมจริงที่ต้องการนำเสนอ

4.3.2 ฉากห้องครัวร้านกุสโตว์

สถานที่ใฝ่ฝัน และแรงบันดาลใจของเรมี

ร้านกุสโตว์ เป็นร้านอาหารห้าดาวในปารีสของ ออกุส กุสโตว์ (Auguste Gusteau) เชฟมือทองของฝรั่งเศส ที่เรมีชื่นชมในคติของกุสโตว์ที่ว่า “ไม่ว่าใครก็ทำอาหารได้” การชื่นชมในคติของกุสโตว์ ถูกโยงเรื่องราวไปสู่สถานที่ที่เป็นจุดกำเนิดของอาหาร การปรุงอาหาร ไปสู่ห้องครัวของร้านกุสโตว์ เพื่อใช้ในการปฏิบัติภารกิจตามความฝัน

ร้านกุสโตว์ถูกใช้เป็นสถานที่ในการนำเสนอเรื่องราวของการทำอาหาร การไปถึงความฝันของเรมี สถานที่ส่วนใหญ่จึงเป็นบริเวณห้องครัวของร้านที่ใช้ในการสร้างสรรค์อาหารชั้นเลิศ การนำเสนอจากบริเวณห้องครัวของร้านกุสโตว์เริ่มตั้งแต่ เรมีได้วิ่งมาเจอร้านกุสโตว์จากด้านบน หลังจากที่เขาพลัดหล่นลงไปยังอ่างล้างจานในห้องครัวโดยบังเอิญ หลังจากที่เขาพยายามหนีออกมา ก็มีเหตุการณ์ที่ทำให้เรมีไม่ได้ออกไปจากห้องครัว ก็คือเขาได้กลิ่นซูปแล้วรู้สึกไม่ดี การเป็นหนูที่รักการทำอาหารทำให้เขาพยายามแก้รสของซูปให้ดีขึ้น ถึงวันนี้เห็นเรมีพอดีจึงใช้ที่ครอบหม้อจับไว้ สกินเนอร์จึงจับถึงวันนี้ไว้ในข้อหาที่เขาทำอาหารในครัว และดำเนินเรื่องไปจนถึงจุดพลิกผันที่ทำให้เขาได้เป็นพ่อครัวตัวน้อย ทำอาหารอยู่ในภัตตาคารแห่งนี้

แนวความคิดการออกแบบฉากห้องครัวในเรื่องเป็นที่สำหรับการสร้างสรรค์อาหารชั้นเลิศ ซึ่งถูกอ้างอิงจากสภาพความเป็นจริงของห้องครัวฝรั่งเศส โดยมีส่วนประกอบต่างๆ ที่ใช้ภายในห้องครัวอย่างครบถ้วนเป็นของใช้สำหรับตัวละคร ในการเข้าฉาก องค์ประกอบต่างๆ ที่ทำให้เรารู้ได้ด้วยตา และบรรยากาศของสถานที่ แสดงให้เห็นถึงความจริงจังของการครัวฝรั่งเศส

4.3.3 ฉากบ้านหญิงชรา

สถานที่แสดงโลกของเรมี จุดกำเนิด จุดพลิกผันชีวิตผู้การเดินทาง

บ้านหญิงชราเป็นที่อยู่อาศัยของหญิงชราคนหนึ่ง ผู้ซึ่งเกลียดหนูเป็นชีวิตจิตใจ บ้านหญิงชราถูกใช้เป็นสถานที่ที่แสดงถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชนบท เป็นจุดเริ่มต้นของเรมีในการเข้าไปใกล้มนุษย์ และการค้นพบความฝันในการทำอาหาร

เนื้อหาเรื่องราวช่วงนี้จะเป็นช่วงเวลา que แสดงถึง การใช้ชีวิตของครอบครัว เรมี ที่เป็นหนูตัวเอกของเรื่อง ตามวิถีธรรมชาติ บ้านหญิงชรา เป็นบ้านนอกเมืองในชนบท มีโรงนา บ้านหลังเล็กๆ เก่าๆ มีโรงนา ต้นไม้ ทุ่งหญ้า ตามลักษณะบ้านชนบท เป็นสถานที่ที่แสดงถึงบรรยากาศของวิถีชีวิตของหนูตามธรรมชาติ เพื่อเป็นตัวแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของชีวิตเรมี จากจุดกำเนิดอันต่ำต้อย ไปสู่ความฝันอันยิ่งใหญ่ จึงนำไปสู่การออกแบบฉากที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง และให้ความรู้สึกถึงความเป็นชนบทได้เป็นอย่างดี การสะท้อนความเป็นชนบทผ่านองค์ประกอบของบ้านหลังเล็กๆ เก่าๆ ที่เป็นจุดกำเนิดให้เรมีได้เรียนรู้และได้รับแรงบันดาลใจจากกุสโตว์ในการทำอาหารและยังคงสะท้อนในรายละเอียดว่าเป็นบ้านของผู้หญิงคนหนึ่ง ไปพร้อมกันด้วย

4.3.4 ฉากบ้านลิงกวินี่

สถานที่แสดงโลกความเป็นอยู่ของลิงกวินี่

บ้านลิงกวินี่เป็นสถานที่อยู่อาศัยของลิงกวินี่ ลิงกวินี่ คือ ลูกชายของกุสโตว์ที่เข้ามาทำงานในร้านกุสโตว์หลังจากที่แม่เขาเสียชีวิตไป เขาไม่มีสมบัติอะไรนอกจากจดหมายที่แม่เขาทิ้งไว้ให้ และหวังว่าเขาจะได้งานทำในร้านกุสโตว์จากจดหมายฉบับนี้ ลิงกวินี่เป็นตัวแทนของคนที่มีชีวิตล่องลอยว่างเปล่า การใช้ชีวิตเรียบง่าย ไม่ได้คิดถึงความฝันและอนาคต ดังนั้นจะเห็นได้ว่าลิงกวินี่เป็นคนจนที่ขอแค้มที่อยู่อาศัยและมีงานทำไปวันๆเพื่อเลี้ยงชีวิต การสร้างโลกของลิงกวินี่ให้ผู้ชมรู้สึกแบบนั้น จะต้องออกแบบให้ดูเป็นที่อยู่อาศัยของคนจนในเมือง การมีเพียงพื้นที่เล็กๆ ในส่วนหนึ่งของสังคมที่หรูหราของเมืองปารีส ความบีบคั้นและความรู้สึกอึดอัดคับแคบของสถานที่ ถูกนำมาเพื่อบ่งบอกความเป็นลิงกวินี่ที่มีพื้นที่น้อยนิดในสังคมนี้ แม้แต่เพียงเตียงนอนยังไม่มีให้เห็น สิ่งนี้พยายามบ่งบอกและย้ำเตือนให้รู้ว่างานในร้านกุสโตว์นั้นสำคัญกับชีวิตลิงกวินี่เพียงใด ซึ่งเขาจะตกงานไม่ได้เป็นอันขาด ถ้าเขาตกงานเขาก็ไม่มีเงินพอที่จะดำรงชีวิตได้

หลังจากชีวิตลิงกวินี่ได้เปลี่ยนแปลงจากการเข้าไปทำงานในร้านกุสโตว์ได้สำเร็จ และเขาได้กลายเป็นลูกชายของกุสโตว์เซฟผู้โด่งดัง ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับชีวิตลิงกวินี่ บ้านใหม่ของลิงกวินี่ ถูกเปลี่ยนสภาพไปจากเดิมอย่างสุดขีด แสดงให้เห็นถึงการมีบทบาทและฐานะทางสังคมที่ดีขึ้น ทำให้เห็นสิ่งที่อยู่ตรงกันข้ามแบบขาวกับดำ บ้านของลิงกวินี่กลายเป็นบ้านที่ใหญ่โต กว้างขวางกว่าเดิมหลายร้อยเท่า ทำให้เห็นการเปลี่ยนแปลงในชีวิตของลิงกวินี่ที่มีเจ้าหนูเรมีอยู่เบื้องหลังความสำเร็จนั้น

4.3.5 ฉากบ้านอีโก้

สถานที่แสดงโลกความเป็นอยู่ของอีโก้

บ้านอีโก้ เป็นสถานที่อยู่อาศัยของอีโก้ อีโก้ คือ นักวิจารณ์อาหารที่ทรงอิทธิพลมากที่สุดในฝรั่งเศส เป็นผู้ชี้ชะตาชีวิตผู้คนในวงการอาหารด้วยคำพูดและปลายปากกาของเขา เขาสร้างชื่อเสียงจากการวิจารณ์ผู้อื่นในทางลบเสมอๆ ด้วยอำนาจที่ตัวเองมี จึงเป็นคนที่ดูน่ากลัว เกรงขريم เขือกเย็น และเป็นคนมองโลกในแง่ร้าย ในบทบาทยนตร์อีโก้ ถูกวางบทบาทให้เป็นบุคคลที่คอยจ้องทำลายคนอื่นด้วยการใช้คำพูดและการตัดสินวิจารณ์อาหารอย่างเขือกเย็น โดยไม่คำนึงถึงความเสียหายของผู้อื่น เขาจึงอยู่ในโลกของความโดดเดี่ยวอ้างว้าง กับการมีตำแหน่งทางสังคมที่สูงส่งในการเป็นนักวิจารณ์อาหารชั้นเลิศ ซึ่งนักวิจารณ์อาหารในฝรั่งเศสถือว่าเป็นบทบาทมากในวงการอาหารชั้นสูง

จากลักษณะนิสัยและบทบาทของอีโก้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นที่มาสำหรับแนวความคิดในการออกแบบฉากที่อยู่อาศัยของอีโก้ เนื่องจากในการออกแบบฉากจะต้องศึกษาก่อนว่าฉากนี้

เกี่ยวข้องกับใคร แล้วเขาใช้สิ่งของอะไร ทำอะไรบ้างในการเข้าฉาก และต้องศึกษาว่าเหตุการณ์ในฉากนี้มีอารมณ์ความรู้สึกแบบใด

ฉากบ้านอีโก้จะแบ่งเป็น 2 สถานที่ คือ สถานที่ที่อยู่ปัจจุบันกับสถานที่อยู่ในอดีต การนำ 2 ฉากนี้มาใช้เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ ความหรูหรา โอ่อ่า แต่ดูอ้างว้างโดดเดี่ยว กับความเรียบง่ายในชีวิตแต่ให้ความรู้สึกถึงความอบอุ่น อะไรคือโลกแห่งความสุขกันแน่ในชีวิตของอีโก้ สุดท้ายการสร้างชื่อเสียงจากการเหยียบย่ำผู้อื่นก็ไม่ได้ทำให้เขามีความสุขในการใช้ชีวิต

ฉากบ้านอีโก้ในอดีต จึงถูกนำมาแสดงให้เห็นความอบอุ่นในชีวิตครั้งหนึ่งที่เขาเคยสัมผัส และมันก็ขาดหายไปถูกฝังไว้ในความทรงจำส่วนลึกในจิตใจ เมื่อเขาโตขึ้น อาหารถูกๆ ที่ชื่อว่า Ratatouille ก็ทำให้เขาค้นพบความทรงจำที่อยู่ในใจ กับความรู้สึกที่อบอุ่นของบ้านที่มีแม่ทำอาหารจานนี้ให้เขา ซึ่งทำให้การออกแบบฉากนี้ ต้องกระตบจิตใจอย่างมาก ต้องนำเสนอความเรียบง่ายแบบชนบท ที่อบอุ่น และเป็นจุดกำเนิดของอาหารคนจน ที่ชื่อว่า Ratatouille แต่มีคุณค่าทางจิตสูงมาก

ฉากบ้านอีโก้ในปัจจุบัน ถูกนำมาเล่าเรื่องราวช่วงของการแสดงให้เห็นโลกความเป็นอยู่ของอีโก้ เพื่อเปิดตัวอีโก้ให้เข้ามามีบทบาทเกี่ยวข้องกับลิงกวีนี้และเรมี ความเป็นอยู่อย่างโดดเดี่ยวของอีโก้ ถูกเปรียบเทียบมิตรภาพระหว่างคนกับหนู การมีเพื่อน การอยู่ร่วมกันในสังคม การเสียสละ นักวิจารณ์อาหารว่าเป็นชนชั้นที่สูงส่ง ทำให้การออกแบบบ้านของอีโก้ มีลักษณะที่ดูสูงส่ง น่าเกรงขาม พร้อมกับนำเสนอความรู้สึกที่ดูอ้างว้างโดดเดี่ยวไปพร้อมกันด้วย

4.3.6 ฉากที่อยู่อาศัยของหนู

สถานที่แสดงโลกความเป็นอยู่ของหนู

เป็นที่อยู่ของครอบครัวหนู ซึ่งมีจิ้งโก๊เป็นหัวหน้าครอบครัว และเป็นจำฝูง มีเอมิลและเรมีเป็นลูกชาย ฉากที่อาศัยของหนูนี้ ถูกใช้เพื่อแสดงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของหนู ซึ่งหนูเป็นสิ่งมีชีวิตที่มนุษย์เกลียดชัง เพราะมันเป็นสัญลักษณ์ของความสกปรก นิสยของมันชอบขโมย หากินกับกองขยะ เศษอาหาร และนำสิ่งเหล่านั้นไปเก็บไว้ในรังนอนหรือที่อาศัยของมันเอง การที่หนูเป็นสิ่งมีชีวิตที่มนุษย์เกลียดชัง มันจึงต้องอยู่ในที่หลบซ่อนห่างจากมนุษย์ เพื่อความปลอดภัย มันจึงมักอาศัยอยู่ในที่อับทึบ เช่นใต้หลังคาบ้าน โรงเก็บของ หรือท่อระบายน้ำ ดังนั้นฉากที่อยู่อาศัยของครอบครัวเรมีจึงต้องสะท้อนชีวิตความเป็นอยู่ของหนูออกมาให้ได้มากที่สุด ทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ว่ามันคือที่อยู่ของหนู ซึ่งฉากที่อยู่ของหนูแบ่งออกเป็น 2 สถานที่ คือ ฉากที่อยู่อาศัยของหนูใต้หลังคาบ้านหญิงชรา และฉากที่อยู่อาศัยของหนูใต้ท่อระบายน้ำในกรุงปารีส เรื่องราวที่ดำเนินไปในฉากที่อยู่อาศัยของ

หนูนี้ เป็นช่วงที่บอกเล่าเรื่องราวของเรมี กับพ่อ และครอบครัวหนู ว่าหนูมีนิสัยอย่างไร เพื่อให้คนดูเชื่อมั่นว่านั่นคือหนู ชอบขโมยของ ชอบกินอาหารขยะ อาศัยรวมกันเป็นฝูง ในสภาพแวดล้อมแบบใด

ฉากที่อยู่อาศัยของหนูได้หลังคาบ้านหญิงชรา แสดงให้เห็นสถานที่ในการสร้างรังว่าอยู่ในสถานที่ตั้งที่เป็นชนบท สังกัดได้จากพื้นมีลักษณะเป็นไม้แผ่น เหมือนการสร้างบ้านในชนบท สิ่งที่มีในฉากประกอบด้วยเศษขยะ แสดงวิถีชีวิตของหนูตามธรรมชาติ อยู่ในที่สกปรกและอับทึบ

ฉากที่อยู่อาศัยของหนูได้ที่อธิบายน้ำในเมืองปารีส แสดงให้เห็นสถานที่ที่เปลี่ยนไปตามการเดินทางหลังจากที่ต้องอพยพออกจากบ้านหญิงชรา เข้ามาอาศัยอยู่ได้ที่อธิบายน้ำในกรุงปารีส โดยบังเอิญ เพื่อเอมิลและจิ้ง โก้จะได้พบกับเรมีที่พลัดจากกันไปอีกครั้งตามบทภาพยนตร์ ภายใต้อธิบายน้ำนั้นถูกสร้างเป็นที่อยู่อาศัยของหนู ซึ่งมีองค์ประกอบของสิ่งของเครื่องใช้ที่มาจากขยะ สิ่งของที่มนุษย์ทิ้งแล้วทิ้งสิ้น จากสถานที่อยู่ของหนู ที่เปลี่ยนไปแต่ยังคงแสดงถึงวิถีชีวิตของหนูเหมือนเดิม คือ องค์ประกอบแวดล้อมที่มาจากขยะ และความสกปรก เหมือนกัน

สรุปแนวความคิดของการออกแบบฉาก ที่ได้จากการวิเคราะห์แนวความคิดของฉากที่สัมพันธ์กับตัวละครเพื่อนำไปใช้สำหรับการวิเคราะห์ทัศนธาตุที่ใช้ในงานออกแบบของฉากในภาพยนตร์

ฉาก	ตัวละครที่เกี่ยวข้อง	แนวความคิด
1.ฉากเมืองปารีส	เรมี	การเชื่อมโยงความสัมพันธ์เรื่องของการทำอาหาร จากคำบรรยายตอนเริ่มเรื่องที่มีอยู่ว่า “อาหารที่อร่อยที่สุดในโลกปรุงในฝรั่งเศส อาหารที่ดีที่สุดในฝรั่งเศสปรุงในปารีส” ฝรั่งเศสจึงเป็นเมืองที่ขึ้นชื่อเรื่องอาหารชั้นเลิศ และปารีสยังถือว่าเป็นเมืองที่เป็นสัญลักษณ์ของฝรั่งเศส เป็นเหมือนสัญลักษณ์ที่เมื่อเรานึกถึงอาหารดีๆ ภัตตาคารสุดหรูและไวท์ซันเลิศก็ต้องนึกถึงเมืองปารีสของฝรั่งเศสเป็นอันดับแรก การถ่ายทอดบรรยากาศและองค์ประกอบต่างๆ จึงเป็นส่วนสำคัญมาก เพื่อให้ผู้ชมสัมผัสรับรู้และเชื่อมั่นว่าเป็นโลกแห่งเมืองปารีส
2. ฉากห้องครัวร้านกุสโตว์	ลิงกวีนี้ ,เรมี ,คอสเตด, สกินเนอร์ , และเชฟตัวประกอบ	เป็นที่สำหรับการสร้างสรรค์อาหารชั้นเลิศ ซึ่งถูกอ้างอิงจากห้องครัวฝรั่งเศส โดยมีส่วนประกอบที่ใช้ภายในห้องครัวอย่างเป็นทางการใช้สำหรับตัวละครในการเข้าฉาก องค์ประกอบต่างๆที่ทำให้เรารับรู้ได้ด้วยตา และบรรยากาศของสถานที่แสดงให้เห็นถึงความจริงจังของการครัวฝรั่งเศส

3. ฉากบ้านหญิงชรา	เรมี่ , เอมิล , ครอบครัวหนู , หญิงชรา	ที่อยู่อาศัยของหญิงชราคนหนึ่ง เป็นสถานที่ที่แสดงถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชนบท เป็นจุดเริ่มต้นของเรมี่ในการเข้าไปใกล้มนุษย์ และการค้นพบความฝันในการทำอาหาร เพื่อเป็นตัวแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของชีวิตเรมี่ จากจุดกำเนิดอันต่ำต้อย ไปสู่ความฝันอันยิ่งใหญ่
4. ฉากบ้านลิงกวินี	ลิงกวินี , เรมี่	ที่อยู่อาศัยที่สะท้อนตัวตนของลิงกวินีที่เป็นเพียงห้องเล็กๆที่คับแคบในส่วนหนึ่งของสังคมที่หรูหราของเมืองปารีส กับบ้านใหม่ของลิงกวินี ที่ถูกเปลี่ยนสภาพไปจากเดิมอย่างสุดขีดทำให้เห็นสิ่งที่อยู่ตรงกันข้ามแบบขาวกับดำ แสดงให้เห็นถึงการมีบทบาทและฐานะทางสังคมที่ดีขึ้น บ้านของลิงกวินีจึงกลายเป็นบ้านที่ใหญ่โตกว้างขวางกว่าเดิมหลายร้อยเท่า
5. ฉากบ้านอีโก้	อีโก้ , พนักงานรับใช้ของอีโก้	ที่อยู่อาศัยที่สะท้อนตัวตนของลิงกวินี เป็นที่ที่มีความหรูหราโอ่อ่า แต่ดูอ้างว้าง โดดเดี่ยว กับความเรียบง่ายในชีวิตแต่ให้ความรู้สึกถึงความอบอุ่นที่อยู่ภายในใจ
6. ฉากที่อาศัยของหนู	เรมี่ , เอมิล , จังโก้ , ครอบครัวหนู	ที่อยู่อาศัยที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป จากชนบทสู่เมือง แต่ยังคงแสดงถึงวิถีชีวิตแบบเดิมที่อยู่กับขยะและความสกปรก

ตาราง 4.7 สรุปแนวความคิดของการออกแบบฉาก

4.4 ทักษะธาตุที่ใช้ในการออกแบบตัวฉาก

แนวความคิด คือ โจทย์ที่เป็นตัวกำหนดสำหรับการออกแบบตัวละคร เนื่องจากฉากทำหน้าที่เป็นตัวสร้างเรื่องราว สร้างโลกของภาพยนตร์ สร้างความรู้สึก และทำให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละครที่อาศัยสัมพันธ์กับสถานที่นั้นๆ ดังนั้นในการออกแบบฉากจึงต้องอาศัยแนวความคิดลักษณะของตัวละครมาเกี่ยวข้องด้วยการออกแบบ เช่น การออกแบบที่อยู่อาศัยของเรมี่ ก็จะต้องศึกษาทำความเข้าใจ ว่าเรมี่ มีบทบาทเป็นอะไรในเรื่อง และมีสังคมลักษณะนิสัยความเป็นอยู่อย่างไร เพื่อให้การออกแบบมีความสัมพันธ์กัน สนับสนุนส่งเสริมซึ่งกันและกัน เมื่อได้ทราบถึงแนวความคิดของภาพยนตร์และตัวละครและความสัมพันธ์ของฉากแล้ว ต่อไปจะเป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการใช้ทักษะธาตุในงานออกแบบเพื่อหาความสัมพันธ์ของการใช้ทักษะธาตุ กับแนวความคิด ว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร มีความหมายอย่างไร เหมาะสมหรือ

บทพร่องอย่างไรในการออกแบบโดยใช้ทฤษฎีขององค์ประกอบศิลป์ การใช้ทัศนธาตุทางศิลปะมาวิเคราะห์การออกแบบครั้งนี้

การวิเคราะห์แบ่งออกเป็น ฉากทั้งหมด 6 ฉาก ได้แก่

1. ฉากเมืองปารีส
2. ฉากห้องครัวร้านกุสโตว์
3. ฉากบ้านหญิงชรา
4. ฉากบ้านลิงกวีนี้
5. ฉากบ้านอีโก้
6. ฉากที่อาศัยของหนู

การวิเคราะห์โดยใช้ข้อมูลจากการวิเคราะห์แนวความคิดของการออกแบบฉาก มาเชื่อมโยงความสัมพันธ์ประกอบการวิเคราะห์ การใช้ทัศนธาตุทางศิลปะในการออกแบบด้วย ซึ่งทัศนธาตุที่เห็นเด่นชัด และถูกใช้ในงานออกแบบนี้ ได้แก่

รูปทรง ใช้กำหนดรูปแบบในการออกแบบ

ขนาด ขนาดของฉากที่สัมพันธ์กับตัวละคร

น้ำหนักแสงเงา บอกเวลา สถานที่

สี บ่งบอกอารมณ์ของเหตุการณ์ บอกสถานที่และเวลา และบอกบุคลิกของตัวละคร

พื้นผิว แสดงถึงลักษณะพื้นผิวของวัตถุ ในการออกแบบ และการกำหนดรายละเอียดของวัตถุสิ่งของต่างๆ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright © by Chiang Mai University

All rights reserved

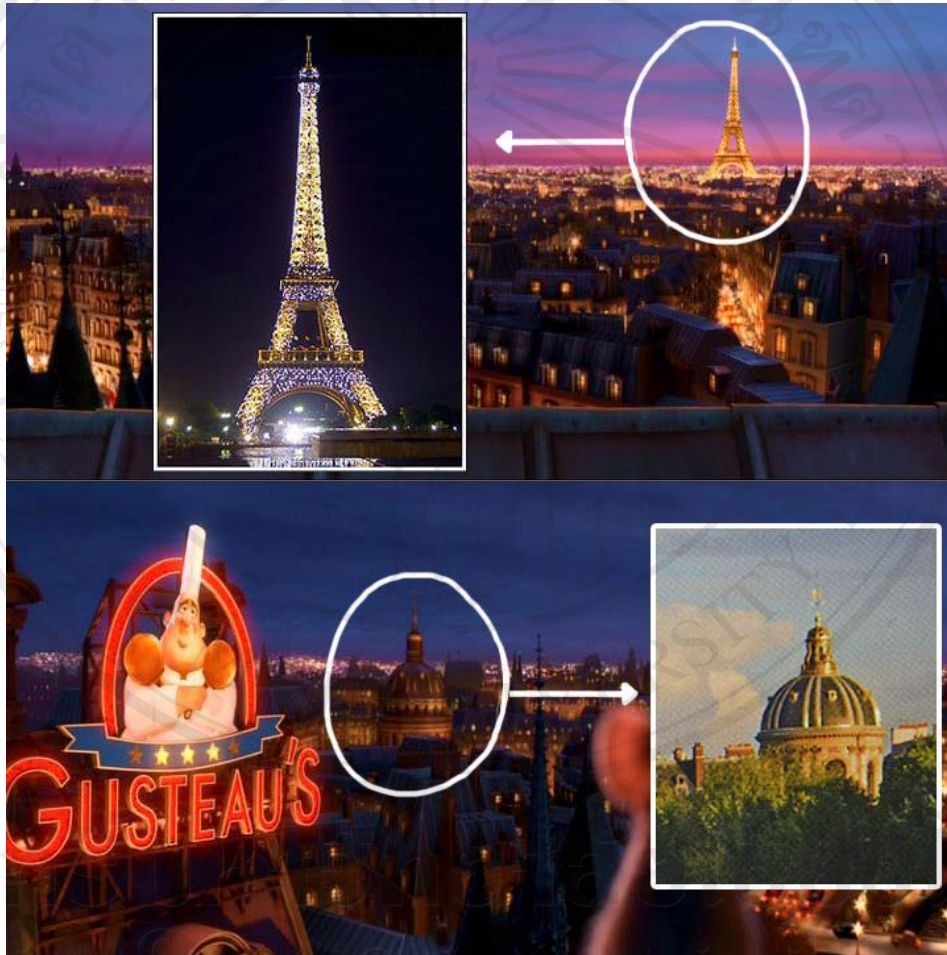


ภาพ 4.21 จากเมืองปารีส

4.4.1 ฉากเมืองปารีส

รูปทรง

มีการใช้รูปทรงเหมือนจริง ของสถาปัตยกรรมที่มีลักษณะตามแบบของเมืองปารีส รูปทรงที่นำมาใช้นำเสนอความเหมือนจริงของวัตถุต่างๆ ไม่มีการตัดทอนรูปทรง เพื่อแสดงให้เห็นความเหมือนจริง ในทุกรายละเอียดที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ



ภาพ 4.22 แสดงรูปทรงของสถาปัตยกรรมที่มีที่มาจากสถานที่จริง

ขนาด สัดส่วน

ขนาดและสัดส่วนที่ใช้ในการออกแบบนั้นมีลักษณะที่มีการอ้างอิงขนาดตามความเป็นจริง

น้ำหนัก แสงเงา

น้ำหนักในฉากนี้มีน้ำหนักเข้ม ที่เกิดจากสภาวะแสงตอนกลางคืน และแสงไฟจากอาคารบ้านเรือน แสดงให้เห็นลักษณะของความเป็นเมืองปารีสตามคำนิยามของเมืองที่ว่า City of Lights การใช้น้ำหนักด้านหน้าของภาพมืด ทำให้เกิดความชัดเจนของแสงไฟที่มีความสว่าง ที่อยู่ในระยะไกล แสงไฟที่รวมตัวกันทำให้เกิดความสว่างของภาพเป็นจุดดึงดูดสายตา ไปยังหอไอเฟลที่เป็นสัญลักษณ์ของเมืองปารีส ไปสู่เส้นของฟ้าที่ถูกกำหนดด้วยค่าน้ำหนักของแสงสว่างที่ตัดกันกับท้องฟ้ายามค่ำคืนยิ่งทำให้เมืองปารีสนี้มีความยิ่งใหญ่ สวยงามแสดงออกถึงความเป็นเมืองได้เป็นอย่างดี

สี

การใช้สีน้ำเงินของฉาก แสดงให้เห็นบรรยากาศยามค่ำคืน ที่ตัดกับสีของแสงไฟในเมืองสีส้ม ส่วนบริเวณในเงามืดใช้สีม่วงทำให้ภาพไม่ทึบตัน เป็นสีที่มีการผสมผสานระหว่างสีน้ำเงินของบรรยากาศและแสงสีส้มของไฟ ทำให้ภาพมีความกลมกลืน

พื้นผิว

มีการใช้ลักษณะพื้นผิวเลียนแบบธรรมชาติ เหมือนจริง ด้วยการเลียนแบบพื้นผิววัสดุแต่ละชนิด เพื่อช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่ามันเป็นจริงมากที่สุด

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright © by Chiang Mai University

All rights reserved



ภาพ 4.23 ฉากห้องครัวร้านกุสโตว์

4.4.2 ฉากห้องครัวร้านกุสโตว์

รูปทรง

มีการใช้รูปทรงเหมือนจริง ของวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่ประกอบเป็นบ้านของหญิงชรา รูปทรงที่นำมาใช้นำเสนอความเหมือนจริงของวัตถุต่างๆ ไม่มีการตัดทอนรูปทรง เพื่อแสดงให้เห็นความเหมือนจริง ในทุกรายละเอียดที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ

ขนาด สัดส่วน

จะเห็นได้ว่าฉากห้องครัวร้านกุสโตว์นี้ เป็นฉากที่มีจำนวนตัวละครร่วมแสดงในฉากหลายตัว แต่ละตัวมีหน้าที่ประจำในครัว การกำหนดขนาดและสัดส่วนของพื้นที่จึงเป็นสิ่งที่ต้องมีความสัมพันธ์กันกับจำนวนตัวละคร ขนาดและสัดส่วนที่ใช้ในการออกแบบนั้นมีลักษณะที่มีการอ้างอิงขนาดตามความเป็นจริง เช่น ขนาดพื้นที่ห้องครัว และขนาดของอุปกรณ์ในครัว ทำให้ห้องไม่คับแคบ และไม่ใหญ่โตเกินไป จึงมีความเหมาะสมเป็นอย่างดี

น้ำหนัก แสงเงา

ฉากห้องครัวร้านกุสโตว์จะเห็นได้ว่าการกำหนดลักษณะของแสงในฉากเป็นแสงภายในอาคาร ที่มีแหล่งกำเนิดแสงมาจากโคมไฟภายในห้องครัว และแหล่งกำเนิดแสงที่มาจากแสงสะท้อนจากแหล่งกำเนิดแสงภายนอกอาคาร โคมไฟถูกใช้ในการกำหนดจุดของแสงสว่างในฉาก เพื่อเป็นการกำหนดจุดดึงดูดสายตาให้กับฉากและแสงที่เกิดจากโคมไฟ เป็นแสงที่มีน้ำหนักอ่อนทำให้เกิดเงาฟุ้งกระจาย แสงเงาที่ได้มีลักษณะอ่อนนุ่ม ไม่แข็งกระด้าง เนื่องจากความเข้มของแสงน้อย ทำให้ภาพดูสบายตา และให้ความรู้สึกเหมือนบรรยากาศภายในห้องครัวที่ดูธรรมดา

สี

สีที่ใช้ในฉากนี้ อยู่ในโทนสีน้ำตาล และสีขาว ซึ่งสีขาว คือสีที่ใช้เป็นสัญลักษณ์ของความสะอาด จึงถูกนำมาใช้ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอาหาร ส่วนโทนของภาพถูกปกคลุมด้วยบรรยากาศสีน้ำตาล เพื่อสื่อถึงแบบแผน ความโบราณ เก๋แก่ คร่ำครึ ของการครัวฝรั่งเศส

พื้นผิว

มีการใช้ลักษณะพื้นผิวเลียนแบบธรรมชาติ เหมือนจริง ด้วยการเลียนแบบพื้นผิววัสดุแต่ละชนิด เพื่อช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่ามันเป็นจริงมากที่สุด



ภาพ 4.24 จากบ้านหญิงชรา

ลิขสิทธิ์สงวนไว้สำหรับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
Copyright © by Chulalongkornrajavidyalaya University
All rights reserved

4.4.3 ฉากบ้านหญิงชรา

รูปทรง

มีการใช้รูปทรงเหมือนจริง ของวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่ประกอบเป็นบ้านของหญิงชรา รูปทรงที่นำมาใช้นำเสนอความเหมือนจริงของวัตถุต่างๆ ไม่มีการตัดทอนรูปทรง เพื่อแสดงให้เห็นความเหมือนจริง ในทุกรายละเอียดที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ

ขนาด สัดส่วน

บ้านของหญิงชรา มีขนาดเล็ก พอเหมาะสำหรับหญิงชราที่อาศัยอยู่ในบ้านเพียงคนเดียว การกำหนดขนาดของบ้านหญิงชรา ถูกกำหนดให้มีความสัมพันธ์กับตัวละคร คือหญิงชรา และแสดงถึงความสัมพันธ์ของสถานที่บริเวณที่อยู่ของเรมีด้วย ซึ่งขนาดของบ้านที่เล็ก ก่อนข้างคับแคบ แสดงให้เห็นถึง ความด้อยค่า ความยากจน ความต่ำต้อย ติดดิน การออกแบบขนาดของวัตถุสิ่งของ ที่ประกอบกันภายในฉากช่วยส่งผลสนับสนุนทำให้บ้านมีลักษณะเล็กและคับแคบ ด้วยการใช้วัตถุสิ่งของประกอบภายในฉากให้มีขนาดใหญ่ เพื่อทำให้พื้นที่ในฉากน้อยลงภายในบ้านหญิงชราจึงดูเล็กและคับแคบ พอสมควรกับบ้านชนบทที่มีหญิงชราอาศัยอยู่เพียงลำพัง (ขนาดของวัตถุสิ่งของอยู่ในพื้นที่สี่ดำมีขอบสีขาว)



ภาพ 4.25 วัตถุสิ่งของที่มีขนาดใหญ่ในฉากบ้านหญิงชรา



ภาพ 4.26 วัตถุสิ่งของที่มีขนาดใหญ่ในฉากบ้านหญิงชรา

น้ำหนัก แสงเงา

มีลักษณะน้ำหนักที่ค่อนข้างเข้ม แสงเงาไม่จัด ในลักษณะบรรยากาศของแสงตอนเย็น แสงที่ปรากฏในฉากมาจากแหล่งกำเนิดแสง 2 แหล่ง คือ แหล่งกำเนิดแสงจากพระอาทิตย์ และแหล่งกำเนิดแสงภายในบ้าน แหล่งกำเนิดแสงจากพระอาทิตย์อยู่ในตำแหน่งที่ต่ำใกล้ระนาบพื้นดิน แสดงให้เห็นว่าเป็นช่วงเวลาเย็น แสงเงาที่ปรากฏจึงมีลักษณะค่อนข้างมืด ส่วนแสงที่มาจากแหล่งกำเนิดแสงภายในบ้าน เป็นแสงไฟที่เปิดภายในบ้านหญิงชรา แสดงให้เห็นถึงการดำรงชีวิต และเป็นจุดดึงดูดสายตาผู้ชม ให้เข้าไปติดตามเรื่องราวภายในบ้านต่อไป เหมาะสมกับการใช้เป็นฉากในการเปิดเรื่องราวตอนต้นในภาพยนตร์



ภาพ 4.27 แสงที่มาของแสงในฉากบ้านหญิงชรา



ภาพ 4.28 แสดงที่มาของแสงในฉากบ้านหญิงชรา

แสงจากภายนอก เป็นแสงที่เกิดจากแหล่งกำเนิดแสงธรรมชาติ ในลักษณะแสงตอนเย็น ทำให้ปรากฏเงาพุ่ง ทำให้น้ำหนักบรรยากาศภายในบ้านค่อนข้างมืด แต่ยังคงมีแสงชัดเจนจากภายนอก ทำให้ภาพฉากเกิดน้ำหนักสว่างตัดกับน้ำหนักเข้มอย่างกลมกลืน ซึ่งการกำหนดทิศทางแสงนี้ เป็นสิ่งที่ช่วยดึงจุดสายตาได้เป็นอย่างดี

สี

การใช้สี แบ่งออกเป็นสีของบรรยากาศโดยรวม และ การใช้สีของวัตถุสิ่งของ การใช้สีของบรรยากาศ มีการใช้น้ำเงินอมม่วง ซึ่งเป็นสีโทนเย็น เป็นสีของบรรยากาศตอนเย็น ที่ฝนกำลังจะตก ให้ความรู้สึกถึงความเป็นชนบทได้เป็นอย่างดี ทำให้เกิดบรรยากาศสนับสนุน เรื่องราวของภาพยนตร์

การใช้สีของวัตถุสิ่งของ มีการใช้สีกลมกลืน ใช้สีเลียนแบบวัตถุสิ่งของจริงๆ ที่ใช้ภายในบ้าน เช่น สีของไม้ ซึ่งวัตถุส่วนใหญ่ภายในบ้านของหญิงชรา การเลือกใช้สีน้ำตาลของไม้ ยังส่งผลสนับสนุน ความอึดทึบ คร่ำครึ เก่าแก่ โบราณ ของผู้อาศัยได้อีกด้วย

พื้นผิว

มีการใช้ลักษณะพื้นผิวเลียนแบบธรรมชาติ เหมือนจริง ด้วยการเลียนแบบพื้นผิววัสดุแต่ละชนิด เพื่อช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่ามันเป็นจริงมากที่สุด



ภาพ 4.29 ฉากที่อยู่อาศัยของลิงกวีนี้

4.4.4 ฉากบ้านลิงกวีนี้

รูปทรง

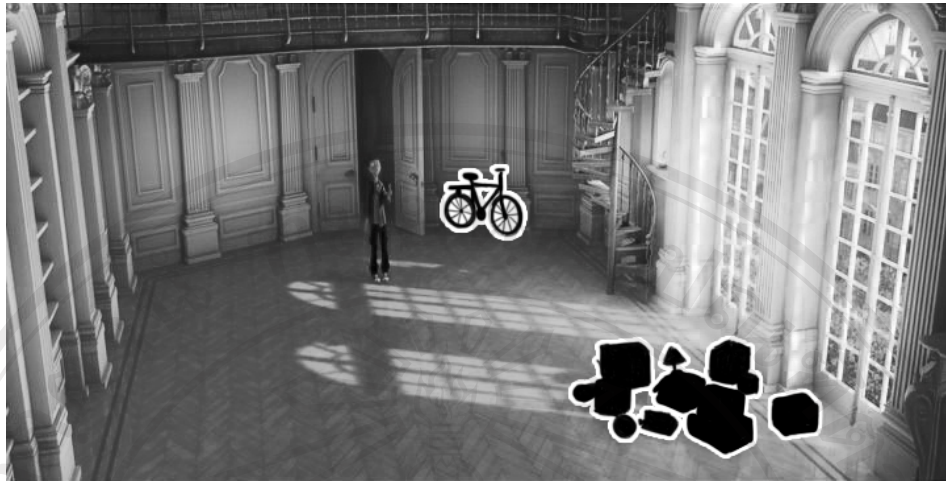
มีการใช้รูปทรงเหมือนจริง ของวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่ประกอบภายในบ้านของลิงกวีนี้ รูปทรงที่นำมาใช้นำเสนอความเหมือนจริงของวัตถุต่างๆ ไม่มีการตัดทอนรูปทรง เพื่อแสดงให้เห็นความเหมือนจริง ในทุกรายละเอียดที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ

ขนาด สัดส่วน

การเลือกใช้วัตถุสิ่งของประกอบฉากที่มีขนาดใหญ่ ทำให้ห้องดูเล็ก คับแคบ อึดอัด จะเห็นได้จาก ภาพ 4.30 คือฉากห้องของลิงกวีนี้ที่มีการใช้โซฟาที่มีขนาดใหญ่ วางอยู่ในพื้นที่เล็กๆ ยิ่งทำให้ห้องดูคับแคบและอึดอัด เป็นการบีบคั้นทำให้รู้สึกว่ลิงกวีนี้เป็นคนจน ที่มีพื้นที่น้อยนิดในสังคมเมืองที่เลิศหรูอย่างเมืองปารีส และการเลือกใช้วัตถุสิ่งของประกอบฉากที่มีขนาดเล็ก ทำให้ห้องดูใหญ่โต กว้างขวาง โล่งสบาย มีฐานะ จะเห็นได้จาก ภาพ 4.31 คือฉากบ้านใหม่ของลิงกวีนี้ที่มีการใช้กล่องของขนาดเล็ก วางอยู่ในพื้นที่ขนาดใหญ่ ทำให้รู้สึกว่ลิงกวีนี้มีฐานะดีขึ้น ซึ่งแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับลิงกวีนี้ตามบทบาทและฐานะทางสังคมที่เปลี่ยนไปในบทภาพยนตร์



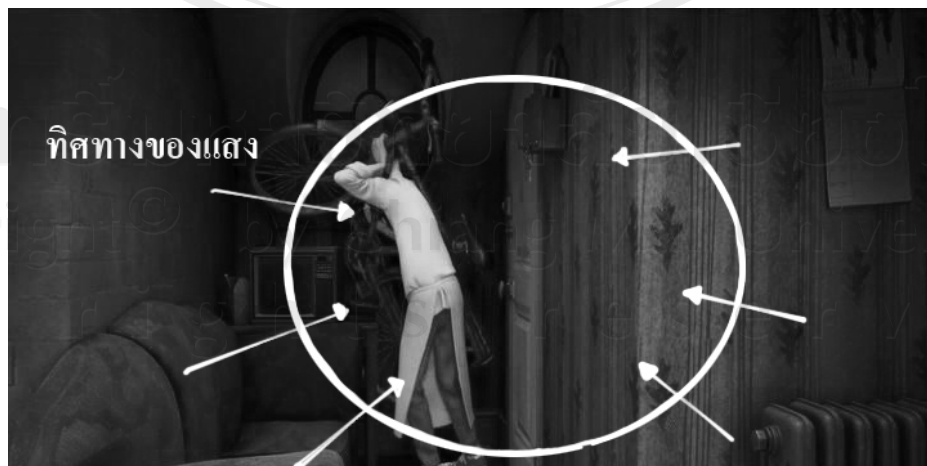
ภาพ 4.30 วัตถุสิ่งของที่มีขนาดใหญ่ในฉากห้องลิงกวีนี้



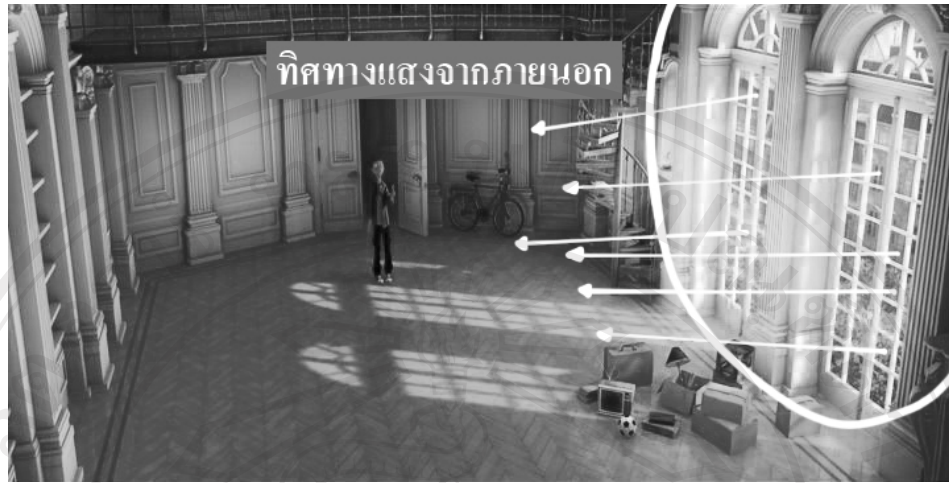
ภาพ 4.31 วัตถุสิ่งของที่มีขนาดเล็กในฉากบ้านใหม่ลึงควินี

น้ำหนัก แสงเงา

สภาพแสงน้อยทำให้ภาพมีน้ำหนักค่อนข้างมืด ในบริเวณฉากห้องลึงควินีนี้แสดงให้เห็นทิศทางของแสงที่อยู่กลางภาพไปยังตัวละครลึงควินี แสงที่มีดีให้ความรู้สึกอึมทึม หดหู่ เศร้าหมอง เพื่อสะท้อนสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของลึงควินีในภาพยนตร์ช่วงก่อนการเปลี่ยนแปลงของชีวิต หลังจากที่ชีวิตลึงควินีเกิดการเปลี่ยนแปลงไปสู่บ้านใหม่ของลึงควินี จะสังเกตเห็นได้จากการออกแบบแสงเงาในฉากให้เกิดความแจ่มใส เจิดจ้า ด้วยการใส่แสงที่มีความสว่างมาจากแสงพระอาทิตย์ที่มาจากภายนอกอาคาร ด้วยทิศทางและความเข้มชัดของแสง เงาที่คมชัด สะท้อนให้เห็นถึงชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปของลึงควินีที่ดีขึ้น สดใส มีความหวัง และเป็นจุดเริ่มต้นใหม่ของชีวิตลึงควินีได้เป็นอย่างดีเพื่อเป็นการเปรียบเทียบให้เห็นความเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน



ภาพ 4.32 แสดงทิศทางของแสงในฉากห้องลึงควินี



ภาพ 4.33 แสดงทิศทางของแสงในฉากบ้านใหม่ลิงกวินี

๓

การใช้บรรยากาศของฉากสีน้ำตาล ในฉากห้องของลิงกวินี ให้ความรู้สึกถึงความอึดอัด หดหู่ เศร้าหมอง ไม่มีชีวิตชีวา และการใช้บรรยากาศของฉากสีส้ม เหลือง ในฉากบ้านใหม่ของลิงกวินี ให้ความรู้สึกถึงความสดใส มีชีวิตชีวา ความแจ่มใส เบิกบานสดชื่น การเริ่มต้นชีวิตใหม่ ซึ่งการใช้สีนี้ เพื่อให้เห็นการเปรียบเทียบอย่างชัดเจน มีความสัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงชีวิตของลิงกวินี ได้อย่างดี

พื้นผิว

มีการใช้ลักษณะพื้นผิวเลียนแบบธรรมชาติ เหมือนจริง ด้วยการเลียนแบบพื้นผิววัสดุแต่ละชนิด เพื่อช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่ามันเป็นจริงมากที่สุด



ภาพ 4.34 ฉากบ้านของฮีโร่

4.4.5 ฉากบ้านอิโก้

รูปทรง

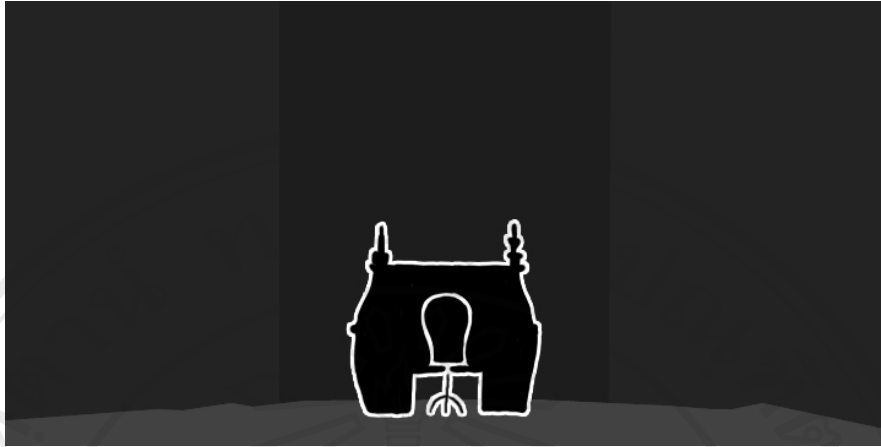
การออกแบบ มองจากด้านบน จะเห็นลักษณะรูปทรงที่แฝงอยู่ ลักษณะคล้ายกับโรงศพ ซึ่งแสดงถึงลักษณะนิสัยที่แฝงอยู่ของอิโก้ กับคำวิจารณ์ของเขาที่พร้อมจะฝังหรือจบชีวิตคนอื่นได้ อีกนัยหนึ่ง เขามีลักษณะการใช้ชีวิตที่เหมือนกับคนตาย ที่ดูไร้ชีวิตชีวา บ้านของเขาจึงดูเหมือนหลุมฝังศพของตัวเอง



ภาพ 4.35 แสดงภาพแปลนห้องอิโก้ที่มีลักษณะคล้ายโรงศพ

ขนาด สัดส่วน

ห้องของอิโก้ กับขนาดตัวของเขา มีการกำหนดสัดส่วนของพื้นที่ห้องที่กว้างมาก และการวางขนาดของโต๊ะทำงานที่มีขนาดเล็ก มันทำให้ห้องของเขาใหญ่โต กว้างขวางมาก ให้ความรู้สึกโอ่อ่า หรุหรา และโดดเดี่ยวไปพร้อมๆ กันซึ่งมันเป็นโลกที่ดูยิ่งใหญ่ และเข้าถึงได้ยากของผู้คนทั่วไป ซึ่งต่างจากบ้านอิโก้ตอนเด็ก ในการออกแบบขนาด สัดส่วนจะเห็นได้ว่าการใช้สัดส่วนพื้นที่เล็กๆ โดยใช้วัตถุสิ่งของที่มีขนาดใหญ่ในฉาก และมีจำนวนหลายชิ้น เพื่อให้สัดส่วนของพื้นที่แคบลง ให้ความรู้สึกพอเหมาะ เหมาะสมกับสภาพบ้านคนจนในชนบทของอิโก้ตอนเด็ก ซึ่งทั้งสองฉากนี้ของบ้านอิโก้จะเห็นถึงการเปรียบเทียบที่ชัดเจนในชีวิตของเขาด้วยเรื่องของการใช้ขนาดสัดส่วนที่ต่างกัน ให้ความรู้สึกต่างกันอย่างเหมาะสม



ภาพ 4.36 วัตถุสิ่งของที่มื้ขนาดเล็กในฉาก



ภาพ 4.37 วัตถุสิ่งของที่มีขนาดใหญ่ในฉาก

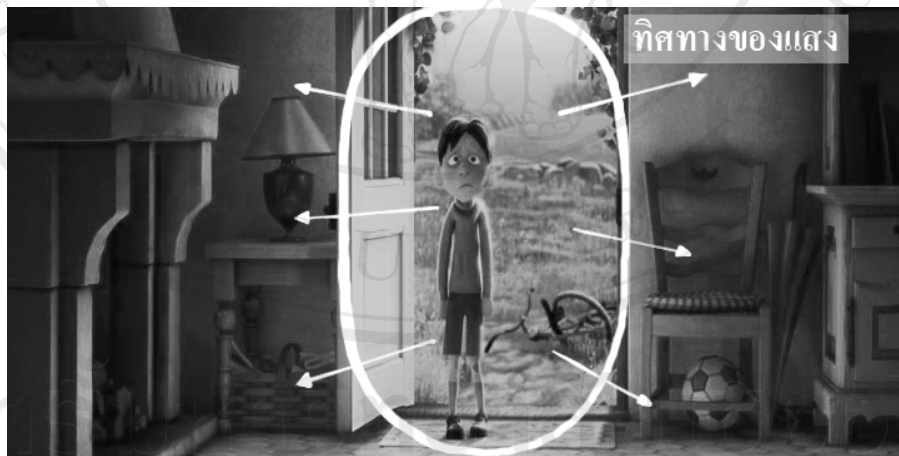
น้ำหนัก แสงเงา

การกำหนดทิศทางของแสงที่มาจากแสงภายนอกอาคาร เข้ามาทางช่องหน้าต่างของห้อง อีโก้ทำให้ฉากนี้มีน้ำหนักแสงเงาที่ชัดเจน แสงที่ผ่านช่องหน้าต่างเป็นการเพิ่มรายละเอียดให้กับฉาก ที่กว้างให้ไม่โล่งจนเกินไป และค่าน้ำหนักแสงอ่อนๆ ทำให้บรรยากาศห้องทำงานของอีโก้ไม่สว่าง มากนัก ยังคงบรรยากาศของความอึมครึม เศร้าหมอง ด้วยน้ำหนักเข้มของฉากโดยรวม ส่วน น้ำหนักแสงเงาของฉากบ้านอีโก้ตอนเด็กนั้นมีการกำหนดทิศทางของแสงที่มาจากแสงธรรมชาติ นอกอาคารเหมือนกัน แต่ลักษณะความแรงของแสง ทำให้ภาพมีน้ำหนักที่สว่างกว่า ให้ความรู้สึก ถึงความมีชีวิต พลัง และแสงสว่าง น้ำหนักแสงเงาที่นำมาใช้นั้นจึงมีลักษณะในเชิงเปรียบเทียบให้

เห็นความแตกต่างของอิโก้ในอดีตกับปัจจุบัน เพื่อสะท้อนตามแนวความคิดในภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอ



ภาพ 4.38 แสดงทิศทางของแสงในฉากบ้านอิโก้



ภาพ 4.39 แสดงทิศทางของแสงในฉากบ้านอิโก้ตอนเด็ก

สี

การใช้บรรยากาศของฉากสีม่วง แดง ในฉากบ้านของอิโก้ ให้ความรู้สึกโดดเดี่ยว อ่างว้าง อึมครึม ลึกลับ มีอำนาจ ความเศร้า และความสูงศักดิ์ มีการใช้สีแดงในการดึงดูสายตา เป็นสัญลักษณ์ของพลัง สร้างความตึงมั่นในการทำกิจกรรม ความเกรียงไกร ความแข็งแกร่ง ด้วยการให้

พรมสีแดงดึงดูดสายตาให้เข้าไปหาอีโก้ และทำให้รู้สึกถึงความหรูหรา การใช้บรรยากาศของฉากสี
ส้ม เหลือง ในฉากบ้านอีโก้ตอนเด็ก ให้ความรู้สึกถึงอบอุ่น มีชีวิตชีวา ความแจ่มใส เบิกบานสดชื่น
ซึ่งการใช้สีนี้ เพื่อให้เห็นการเปรียบเทียบอย่างชัดเจน มีความสัมพันธ์กับชีวิตในอดีตและปัจจุบัน

พื้นผิว

มีการใช้ลักษณะพื้นผิวเลียนแบบธรรมชาติ เหมือนจริง ด้วยการเลียนแบบพื้นผิววัสดุแต่ละ
ชนิด เพื่อช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่ามันเป็นจริงมากที่สุด



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved



ภาพ 4.40 ฉากที่อยู่อาศัยของหนู

4.4.6 ฉากที่อาศัยของหนู

รูปทรง

มีการใช้รูปทรงเหมือนจริง ของวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่ประกอบกันภายในฉาก รูปทรงที่นำมาใช้นำเสนอความเหมือนจริงของวัตถุต่างๆ ไม่มีการตัดทอนรูปทรง เพื่อแสดงให้เห็นความเหมือนจริง ในทุกรายละเอียดที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ

ขนาด สัดส่วน

จะเห็นได้ว่าฉากที่อยู่ของหนูนี้ เป็นฉากที่มีจำนวนตัวละครร่วมแสดงในฉากหลายตัว อยู่รวมกันเป็นฝูง การกำหนดขนาดและสัดส่วนของพื้นที่จึงเป็นสิ่งที่จะต้องมีความสัมพันธ์กันกับจำนวนตัวละคร ขนาดและสัดส่วนที่ใช้ในการออกแบบนั้นมีลักษณะที่มีการอ้างอิงขนาดตามความเป็นจริง เช่น ขนาดพื้นที่ใต้หลังคาบ้านหญิงชรา และขนาดของตัวละครหนู ต้องสัมพันธ์สอดคล้องกันตามความเป็นจริงทำให้ห้องไม่คับแคบ และไม่ใหญ่โตเกินไป จึงมีความเหมาะสมเป็นอย่างดี ส่วนขนาดสัดส่วนในฉากที่อยู่อาศัยของหนูได้ที่อธิบายน้ำนั้น ก็มีลักษณะเช่นเดียวกัน แต่จะแสดงให้เห็นสัดส่วนของพื้นที่มากกว่าให้ความรู้สึกกว้างขวางกว่า ในเรื่องของขนาดจะเป็นการเปรียบเทียบสิ่งของกับตัวละครหนู เพื่อแสดงให้เห็นว่าหนูเป็นสิ่งมีชีวิตขนาดเล็ก

น้ำหนัก แสงเงา

ฉากที่อยู่อาศัยใต้หลังคา มีลักษณะแสงที่สว่าง และให้ความรู้สึกถึงแสงแดดความร้อน ที่ส่องเข้ามาจากด้านหนึ่งของหลังคา ซึ่งต่างจากฉากที่อยู่อาศัยของหนูได้ที่อธิบายน้ำ จะให้น้ำหนักของแสงน้อย เพราะไม่มีช่องทางของแสงแดด จึงให้ความรู้สึกถึงความเย็น ความชื้น

สี

ฉากที่อยู่อาศัยใต้หลังคา มีการใช้สีโทนร้อน คือ สีนํ้าตาลอ่อน ให้ความรู้สึกถึงอุณหภูมิความร้อนภายใต้หลังคาบ้าน และสื่อถึงความเป็นบ้านชนบท ความอึดทึ่ม ล้าสมัย เก่า โบราณ ฉากที่อยู่อาศัยของหนูได้ที่อธิบายน้ำ มีการใช้สีโทนเย็น คือ สีนํ้าเงิน ให้ความรู้สึกถึงอุณหภูมิความเย็นภายใต้ที่อธิบายน้ำ ที่ไม่มีแสงแดด

พื้นผิว

มีการใช้ลักษณะพื้นผิวเลียนแบบธรรมชาติ เหมือนจริง ด้วยการเลียนแบบพื้นผิววัสดุแต่ละชนิด เพื่อช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่ามันเป็นจริงมากที่สุด

ตารางสรุปการประเมินการใช้ทัศนธาตุในการออกแบบฉาก

*** - เหมาะสม หมายถึงมีความสอดคล้องกับแนวความคิดของภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอ

*** - ไม่เหมาะสม หมายถึงไม่มีความสอดคล้องกับแนวความคิดของภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอ

รูปทรง กับการออกแบบ			
ฉาก	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
เมืองปารีส	✓		มีการใช้รูปทรงเหมือนจริง ของสถาปัตยกรรมที่มีลักษณะตามแบบของเมืองปารีส
ห้องครัวร้านกุสโตว์	✓		มีการใช้รูปทรงเหมือนจริง ของวัสดุสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ เพื่อแสดงให้เห็นความเหมือนจริง
บ้านหญิงชรา	✓		มีการใช้รูปทรงเหมือนจริง ของวัสดุสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ เพื่อแสดงให้เห็นความเหมือนจริง
บ้านลิงกวีนี้	✓		มีการใช้รูปทรงเหมือนจริง ของวัสดุสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ เพื่อแสดงให้เห็นความเหมือนจริง
บ้านอีโก้	✓		มีการใช้รูปทรงเหมือนจริง ของวัสดุสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ เพื่อแสดงให้เห็นความเหมือนจริง
ที่อยู่อาศัยของหนู	✓		มีการใช้รูปทรงเหมือนจริง ของวัสดุสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ เพื่อแสดงให้เห็นความเหมือนจริง

ตาราง 4.8 สรุปการประเมินการใช้รูปทรงในการออกแบบฉาก

ขนาดสัดส่วน กับการออกแบบ			
ฉาก	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
เมืองปารีส	✓		ขนาดและสัดส่วนที่ใช้ในการออกแบบนั้นมีลักษณะที่มีการอ้างอิงขนาดตามความเป็นจริง
ห้องครัวร้านกุสโตว์	✓		ขนาดและสัดส่วนที่ใช้ในการออกแบบนั้นมีลักษณะที่มีการอ้างอิงขนาดตามความเป็นจริง และสัมพันธ์กับจำนวนตัวละครในฉาก
บ้านหญิงชรา	✓		ขนาดของบ้านที่เล็ก ก่อนข้างคืบแคบ แสดงให้เห็นถึงความด้อยค่า ความยากจน ความต่ำต้อย ติดดิน
บ้านลิงกวีนี้	✓		ขนาดสัดส่วนของที่อยู่อาศัยแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงบทบาทและฐานะทางสังคมของลิงกวีนี้
บ้านอีโก้	✓		ขนาดของที่อยู่อาศัยที่ใหญ่โตกว้างขวางแต่รู้สึกโดดเดี่ยว ขนาดที่อยู่อาศัยที่เล็กแต่ให้ความอบอุ่น
ที่อยู่อาศัยของหนู	✓		ในเรื่องของขนาดจะเป็นการเปรียบเทียบสิ่งของกับตัวละครหนู เพื่อแสดงให้เห็นว่าหนูเป็นสิ่งมีชีวิตขนาดเล็ก

ตาราง 4.9 สรุปการประเมินการใช้ขนาดสัดส่วนในการออกแบบฉาก

น้ำหนักแสงเงา กับการออกแบบ			
ฉาก	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
เมืองปารีส	✓		ลักษณะของความเป็นเมืองปารีสตามคำนิยามของเมืองที่ว่า City of Lights
ห้องครัวร้านกุสโตว์	✓		ให้ความรู้สึกเหมือนบรรยากาศภายในห้องครัวที่ดูธรรมชาติ ที่มีแสงจากภายนอกและภายในอาคาร
บ้านหญิงชรา	✓		มีลักษณะน้ำหนักที่ค่อนข้างเข้ม แสงเงาไม่จัด ในลักษณะบรรยากาศของแสงตอนเย็น ให้ความรู้สึกถึงธรรมชาติ
บ้านลิงกวีนี้	✓		แสงที่มีดีให้ความรู้สึกอึมทึม หดหู่ เศร้าหมอง แสงสว่างที่คมชัดให้ความรู้สึกถึงชีวิตที่ดีขึ้น สดใส มีความหวัง และเป็นจุดเริ่มต้นใหม่
บ้านอีโก้	✓		น้ำหนักแสงเงาที่นำมาใช้นั้นจึงมีลักษณะในเชิงเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างของอีโก้ในอดีตกับปัจจุบัน เพื่อสะท้อนตามแนวความคิดในภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอ
ที่อยู่อาศัยของหนู	✓		ฉากที่อยู่อาศัยได้หลังคา มีลักษณะแสงที่สว่างและให้ความรู้สึกถึงแสงแดดความร้อน ฉากที่อยู่อาศัยของหนูได้ทอระบายน้ำ จะให้น้ำหนักของแสงน้อย เพราะไม่มีช่องทางของแสงแดด จึงให้ความรู้สึกถึงความเย็น ความชื้น

ตาราง 4.10 สรุปการประเมินการใช้น้ำหนักแสงเงาในการออกแบบฉาก

สีกับการออกแบบ			
ฉาก	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
เมืองปารีส	✓		การใช้สีน้ำเงินของฉาก แสดงให้เห็นบรรยากาศยามค่ำคืน ที่ตัดกับสีของแสงไฟในเมืองสีส้ม
ห้องครัวร้านกุสโตว์	✓		สีที่ใช้ในฉากนี้ อยู่ในโทนสีน้ำตาล และสีขาว ซึ่งสีขาว คือสีที่ใช้เป็นสัญลักษณ์ของความสะอาด จึงถูกนำมาใช้ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอาหาร ส่วนโทนของภาพถูกปกคลุมด้วยบรรยากาศสีน้ำตาล เพื่อสื่อถึงแบบแผน ความโบราณ เก๋แก่ คร่ำครึ ของการครัวฝรั่งเศส
บ้านหญิงชรา	✓		มีการใช้สีน้ำเงินอมม่วง เป็นสีของบรรยากาศตอนเย็น ที่ฝนกำลังจะตก ให้ความรู้สึกถึงความ เป็นชนบทได้เป็นอย่างดี และใช้สีน้ำตาล แสดงถึงความอบอุ่น เก๋
บ้านลิงกวีนี้	✓		ใช้สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกถึงความอบอุ่น ไม่มีชีวิตชีวา และการใช้สีส้ม เหลือง ให้ความรู้สึกถึงความสดใส มีชีวิตชีวา การเริ่มต้นชีวิตใหม่
บ้านอีโก้	✓		สีม่วง แดง ให้ความรู้สึกโดดเด่นอย่างว่างอิมคริม ลึกลับ มีอำนาจ ความเศร้า และความสูงศักดิ์
ที่อยู่อาศัยของหนู	✓		มีการใช้สีน้ำตาลอ่อน ให้ความรู้สึกถึงอุณหภูมิ ความร้อน มีการใช้สีโทนเย็น คือ สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกถึงอุณหภูมิความเย็นภายใต้ท่อระบายน้ำ ที่ไม่มีแสงแดด

ตาราง 4.11 สรุปการประเมินการใช้สีในการออกแบบฉาก

พื้นผิว กับการออกแบบ			
ฉาก	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	หมายเหตุ
เมืองปารีส	✓		เหมือนจริงด้วยการเลียนแบบพื้นผิววัสดุแต่ละชนิด เพื่อช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่ามันเป็นจริงมากที่สุด
ห้องครัวร้านกุสโตว์	✓		เหมือนจริงด้วยการเลียนแบบพื้นผิววัสดุแต่ละชนิด เพื่อช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่ามันเป็นจริงมากที่สุด
บ้านหญิงชรา	✓		เหมือนจริงด้วยการเลียนแบบพื้นผิววัสดุแต่ละชนิด เพื่อช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่ามันเป็นจริงมากที่สุด
บ้านลิงกวีนี้	✓		เหมือนจริงด้วยการเลียนแบบพื้นผิววัสดุแต่ละชนิด เพื่อช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่ามันเป็นจริงมากที่สุด
บ้านอีโก้	✓		เหมือนจริงด้วยการเลียนแบบพื้นผิววัสดุแต่ละชนิด เพื่อช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่ามันเป็นจริงมากที่สุด
ที่อยู่อาศัยของหนู	✓		เหมือนจริงด้วยการเลียนแบบพื้นผิววัสดุแต่ละชนิด เพื่อช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่ามันเป็นจริงมากที่สุด

ตาราง 4.12 สรุปการประเมินการใช้พื้นผิวในการออกแบบฉาก

หมายเหตุ **ผลการประเมินข้างต้นเกิดจาก

1. การวิเคราะห์ตามหลักการใช้ทัศนธาตุ
2. ความรู้สึกที่มีต่อตัวผลงานการออกแบบ
3. การสื่อความหมาย สัญลักษณ์ต่างๆ ที่สร้างความพึงพอใจหรือกระตุ้นความรู้สึกต่างๆ