

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการศึกษา

ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์แนวความคิดและทัศนธาตุของงานออกแบบตัวละครและฉากในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Ratatouille” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์แนวความคิดและทัศนธาตุที่ใช้ในการออกแบบตัวละคร และฉากของเรื่อง โดยใช้ ทฤษฎีทางศิลปะ องค์ประกอบทางศิลปะ แนวความคิดการออกแบบ ข้อมูลภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “Ratatouille” เอกสารและข้อมูลด้านงานแอนิเมชัน มาประกอบการวิเคราะห์ โดยทำการวิเคราะห์เชิงอธิบายความ

ผลการวิเคราะห์แนวความคิดและทัศนธาตุของงานออกแบบตัวละคร (character) ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Ratatouille” ซึ่งนำมาวิเคราะห์จำนวน 8 ตัวละคร ได้แก่ เรมี่ เอมิล จังโก้ สกินเนอร์ กุสโตว์ อีโก้ และลอลิต พบว่า การเลือกใช้ทัศนธาตุ มีความเหมาะสมสอดคล้องกับแนวความคิดของตัวละครที่ถูกกำหนดไว้ในภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี โดยมีการใช้ทัศนธาตุที่สามารถสรุปได้ดังนี้

รูปทรง ใช้ในการสื่อบุคลิกของตัวละครตามแนวความคิด มีการเลือกรูปทรง เพื่อแบ่งแยกระหว่างตัวละครที่เป็นตัวดี กับตัวละครที่เป็นตัวร้าย โดยรูปทรงที่มีความกลมมน ถูกใช้ในการสื่อถึงตัวละครตัวดี รูปทรงที่มีความเป็นเหลี่ยมสัน ถูกใช้ในการสื่อถึงตัวละครตัวร้าย

ขนาด ใช้ในการสื่อถึงบทบาท และเอกลักษณ์ของตัวละคร ใช้เป็นจุดในการนำเสนอความขัดแย้งที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ ซึ่งจะเห็นได้จาก ตัวเรมี่ มีการใช้ขนาดตัวเล็กที่สุด ขัดแย้งกับความคิดฝันที่ยิ่งใหญ่เกินตัว

สัดส่วน ใช้ในการสร้างบุคลิกให้การออกแบบตัวละครน่าสนใจ เช่น การเลือกเน้นสัดส่วนจมูก ที่โตกว่าปกติของเรมี่ เพื่อสื่อถึงความสามารถพิเศษในการดมกลิ่น และการเลือกเน้นสัดส่วนของจมูกที่โต และยาว ของตัวละครตัวอื่น สร้างเอกลักษณ์ในการออกแบบตัวละครของภาพยนตร์เรื่องนี้

สี ใช้ในการสื่อความหมายให้กับตัวละคร เช่น การใช้ขนสีฟ้าของตัวละครเรมี่ หมายถึงความฝัน และความหวังในตัวเรมี่ การใช้ขนสีน้ำตาลของเอมิล แสดงให้เห็นว่า เอมิลเป็นตัวละครที่มีความคิดอยู่ในกรอบ ล้าสมัย เก่า เป็นต้น

พื้นผิว ใช้ในการแสดงความเหมือนจริงของวัตถุ ตามแนวความคิดของภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอความสมจริงของชีวิต วัตถุ และบรรยากาศทั้งหมดของภาพยนตร์

ผลการวิเคราะห์แนวความคิดและทัศนธาตุของงานออกแบบฉาก (background) ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Ratatouille” ซึ่งนำมาวิเคราะห์จำนวน 6 ฉาก ประกอบไปด้วย ฉากบ้านหญิงชรา ฉากห้องครัวร้านกุสโตว์ ฉากเมืองปารีส ฉากบ้านลิงกวีนี้ ฉากบ้านอีโก้ และฉากที่อยู่อาศัยของหนู พบว่า การเลือกใช้ทัศนธาตุ มีความเหมาะสมสอดคล้องกับแนวความคิดของฉากในแต่ละสถานที่ ที่ถูกกำหนดไว้ในภาพยนตร์ สามารถเสริมสร้างเรื่องราว สร้างโลกในภาพยนตร์ สร้างความรู้สึก ทำให้เห็นนิสัยของตัวละครได้เป็นอย่างดี โดยมีการใช้ทัศนธาตุที่สามารถสรุปได้ดังนี้

รูปทรง ใช้ในการแสดงความเหมือนจริงที่มีที่มาจากสถาปัตยกรรมและวัตถุสิ่งของที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อสร้างความเป็นจริงเป็นจังให้กับโลกตัวละครในภาพยนตร์ให้ใกล้เคียงกับของจริงมากที่สุด

ขนาด สัดส่วน ใช้แสดงให้เห็นถึงการเปรียบเทียบขนาดที่อยู่อาศัยกับตัวละคร เพื่อบ่งบอกถึงการเปลี่ยนแปลงในชีวิตของตัวละคร เช่น ฉากห้องลิงกวีนี้ที่มีขนาดเล็กคับแคบ กับ ฉากบ้านใหม่ลิงกวีนี้ที่มีขนาดกว้าง

น้ำหนัก แสงเงา ใช้ในการแสดงจุดสนใจของภาพ และบ่งบอกความรู้สึก และบรรยากาศของฉากนั้นๆ ว่าอยู่ในช่วงเวลาใด น้ำหนักแสงที่สว่าง ให้ความรู้สึกถึงชีวิต ความหวัง และการเริ่มต้น น้ำหนักของแสงที่มืด ให้ความรู้สึกลึกลับ อึมทึม

สี ใช้ในการสื่ออารมณ์ของฉาก เช่น ฉากที่ใช้โทนสีส้มในฉากบ้านใหม่ลิงกวีนี้ ให้ความรู้สึกอบอุ่น มีชีวิตชีวา ฉากที่ใช้โทนสีน้ำตาลในฉากบ้านคุณยายให้ความรู้สึกเก่าแก่ โบราณ อึมทึม ล้าสมัย สีเป็นส่วนช่วยแสดงว่า ตัวละครของฉากนั้นเป็นอย่างไร มีความรู้สึกอย่างไร

พื้นผิว ใช้ในการแสดงความเหมือนจริงของวัตถุ ตามแนวความคิดของภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอความสมจริงของชีวิต วัตถุ และบรรยากาศทั้งหมดของภาพยนตร์

5.2 อภิปรายผล

ทัศนธาตุที่ใช้ในการออกแบบภาพยนตร์เรื่องนี้มีความสอดคล้องกับทฤษฎีทางศิลปะ ที่ใช้ในการสื่อความหมายจากภาษาเขียนให้เป็นภาษาภาพ ทฤษฎีทางศิลปะมีไว้เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบให้รู้จักการใช้ทัศนธาตุ การศึกษาวิเคราะห์ให้ได้มาซึ่งแนวความคิดของภาพยนตร์ แนวความคิดของตัวละครและฉาก คือ สรุปผลที่ทำให้เราทราบว่าภาพยนตร์ต้องการนำเสนออะไรในตัวละครและฉากนั้นๆ เป็นภาษาเขียนจากนั้นจึงมีการตีความหมายเพื่อแปลงภาษาเขียนที่มีอยู่ด้วยการใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ ที่มีการสื่อความหมายสัมพันธ์กันกับแนวความคิด ตัวอย่างเช่น เรื่องของการใช้สี สีที่สื่อความหมายและความรู้สึกอย่างไรในทฤษฎีสี แนวความคิดตัวละครนำเสนอ

อะไรแล้วการใช้ทัศนธาตุในเรื่องของสื่อความหมายสัมพันธ์กันหรือไม่ จากการวิเคราะห์จะเห็นได้ว่า การใช้ชนสีฟ้าของเรมี มีการใช้สีฟ้าที่สัมพันธ์กับแนวความคิดตัวละครเรมี และมีความหมายสอดคล้องตรงกับความหมายของสีในทฤษฎีทางศิลปะที่หมายถึง ความฝัน และความหวัง เช่นเดียวกัน เป็นต้น ดังนั้นสำหรับผู้ออกแบบจึงจำเป็นที่จะต้องศึกษาทฤษฎีทางศิลปะองค์ประกอบการออกแบบ มาเป็นพื้นฐานในการออกแบบ เพื่อการสร้างภาพให้สวยงามและมีความหมายลึกซึ้งร่วมอยู่ด้วย ซึ่งผลจากการวิเคราะห์ทำให้ทราบถึงความสัมพันธ์ของการใช้ทัศนธาตุทางศิลปะกับแนวความคิดของเรื่อง ที่ถูกกำหนดไว้เป็นภาษาเขียนในบทภาพยนตร์ และนำมาตีความผ่านการใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ ซึ่งสื่อความหมายออกมาเป็นภาษาภาพ ได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องและมีความหมาย ซึ่งการนำทฤษฎีทางศิลปะมาใช้ในการวิเคราะห์นั้น ทำให้ทราบว่าการออกแบบของภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีความสมบูรณ์นั้นใช้แนวความคิดและทัศนธาตุอย่างไรในการออกแบบ ทฤษฎีต่างๆทางศิลปะจึงมีความสำคัญอย่างมากในการออกแบบ เพราะเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับการรู้ทางความงามของภาพ และการสื่อความหมาย การวิเคราะห์จึงทำให้รู้จักการเลือกและนำมาใช้ให้เหมาะสมกับแนวความคิดของเรื่องที่ต้องการนำเสนอ งานออกแบบจึงจะเป็นงานออกแบบที่ดี ส่งเสริมเรื่องราว อารมณ์ ความรู้สึกให้กับภาพยนตร์อย่างกลมกลืน

การวิเคราะห์ผลงานที่ประสบความสำเร็จ จึงมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้และพัฒนาผลงานแอนิเมชัน เพื่อนำความรู้ที่ได้เป็นแนวทางเพื่อนำไปประยุกต์และพัฒนาผลงานต่อไป

5.3 แนวทางการนำไปใช้ในการออกแบบ

ผู้ออกแบบสามารถนำมาเป็นตัวอย่าง เพื่อใช้วิเคราะห์และเปรียบเทียบกับงานออกแบบของตนเองว่ามีลักษณะอย่างไร ควรใช้รูปทรง สี ขนาด พื้นผิวอย่างไรจึงจะมีความเหมาะสม ที่สำคัญคือการรู้จักคิดวิเคราะห์ถึงความหมาย ความสัมพันธ์ของแนวความคิดของตัวละครและภาพยนตร์ที่สัมพันธ์กับการใช้ทัศนธาตุทางศิลปะในการออกแบบ เช่น เรื่องของการใช้สี การใช้สีที่แฝงแนวความคิดของตัวละคร สัมพันธ์กับความหมายของสี และการสื่อความรู้สึกทางศิลปะในการออกแบบผู้ออกแบบก็จะคิดวิเคราะห์มากขึ้นว่า ตัวละครมีความคิดแบบนี้ ควรเลือกใช้สีอะไร จึงจะสื่อความหมายได้ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุด , เรื่องของการออกแบบเพื่อแบ่งแยกตัวละครสามารถนำไปเป็นหลักในการออกแบบได้ว่า ตัวละครตัวคิมมีการใช้รูปทรงที่มีลักษณะกลมมน ส่วนตัวละครตัวร้ายมีการใช้รูปทรงที่มีลักษณะเป็นเหลี่ยมเป็นสัน เป็นต้น สิ่งต่างๆเหล่านี้จะช่วยให้งานออกแบบนั้นมีความน่าสนใจ โดดเด่น มีความลึกซึ้ง และมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

5.4 ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

5.3.1. ผลที่ได้จากการวิเคราะห์เป็นเพียงแนวทางในการออกแบบ เพื่อนำไปเป็นตัวอย่างในการใช้สำหรับพัฒนาผลงานการออกแบบ

5.3.2. ควรศึกษาภาพยนตร์หลายๆ เรื่อง เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างในการออกแบบ จะได้ทราบถึงจุดดีจุดด้อยของการออกแบบในแต่ละเรื่อง

5.3.3 ความน่าสนใจในการศึกษาวิเคราะห์ครั้งต่อไป เช่น การวิเคราะห์เรื่องการใช้สีกับความต่อเนื่องของการดำเนินเรื่อง การสื่ออารมณ์ความรู้สึกในภาพยนตร์ การวิเคราะห์เรื่องมุมมองกล้องกับการสื่อความหมายและความรู้สึกในภาพยนตร์แอนิเมชัน