

กระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์



นางสาววิชาดา ถาวรประภาสวัสดิ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)  
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)  
are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชานิติศาสตร์

คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2557

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CREATIVE PROCESS OF ANIMATION FROM S.E.A. WRITE LITERATURES

Miss Wichada Thavornprapasawat



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Communication  
Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2014

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	กระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์
โดย	นางสาววิชาดา ถาวรประภาสวัตต์
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	อาจารย์ ดร. ปอรรค์ชัย ยอดเนร

---

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดวงกมลชาติประเสริฐ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุกัญญา สมไพบูลย์)  
.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์)  
.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม  
(อาจารย์ ดร. ปอรรค์ชัย ยอดเนร)  
.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชุตินา มณีวัฒนา)

วิชาดา ถาวรประภาสวัสดิ์ : กระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ (CREATIVE PROCESS OF ANIMATION FROM S.E.A. WRITE LITERATURES) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: รศ. ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม: อาจารย์ ดร. ปอรรชฌม ยอดเนร, 169 หน้า.

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์งานแอนิเมชันจากวรรณกรรมที่ได้รับรางวัลซีไรต์ โดยเรื่องทีเลือกมาสร้างสรรค์ในครั้งนี้คือ *ขอตัวหนึ่งไปกลับไปสู่วัยเด็ก* กนวนิยายของ เหวงเวียนเหญิตอันท์ชาวเวียดนาม แปลโดยมนธรราทาเพื่อถ่ายทอดลักษณะของตัวละคร วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของเวียดนามซึ่งเป็นหนึ่งในประชาคมอาเซียน และเพื่อประเมินทัศนคติของผู้ชมต่อผลงานแอนิเมชัน โดยวิธีการวิจัยแบบสหวิธีการ (Multiple Methodology) ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์คือ 1) กระบวนการก่อนการผลิต (Pre-Production) โดยการศึกษาข้อมูลทางเอกสารการคัดเลือกเนื้อหาจากวรรณกรรมการนำเอาข้อมูลพื้นฐานที่รวบรวมได้ทั้งหมดมาศึกษาเพื่อสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรม ให้สามารถสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจในความรู้สึกนึกคิดวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของคนเวียดนามได้มากขึ้นและทำการสร้างบทและStoryboard 2) กระบวนการผลิต (Production) ออกแบบงานศิลปกรรมทั้งหมดเช่นการออกแบบตัวละครฉากการสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละครโดยทำในรูปแบบของแอนิเมชันสองมิติและการตกแต่งและตัดต่องานรวมถึงการบันทึกเสียงพากย์ เสียงประกอบเพื่อให้งานเสร็จสมบูรณ์ 3) กระบวนการหลังการผลิต (Post-Production) เก็บข้อมูลโดยการสำรวจทัศนคติของผู้ชมจากแบบสอบถาม (Questionnaire) ผ่านเว็บไซต์ มีจำนวนผู้ตอบรวม 159 คนและเก็บข้อมูลโดยการสนทนากลุ่ม (Focus group) ของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้สนใจด้านแอนิเมชัน

ผลวิจัยพบว่า การสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ ผู้วิจัยจะต้องตีความให้ชัดเจนว่าเรื่องนั้นสะท้อนวัฒนธรรมของชาตินั้น ๆ มากน้อยเพียงใด ในกรณีของเรื่อง *ขอตัวหนึ่งไปกลับไปสู่วัยเด็ก* มีลักษณะเป็นสากลสูง นักสร้างสรรค์ควรเพิ่มเติมความเป็นเวียดนามเข้าไป เช่นสิ่งของประดับประดาในบ้าน เสียงดนตรี นอกจากนี้พบว่าเนื่องจากเนื้อเรื่องในวรรณกรรมมีรายละเอียดมาก เมื่อตัดทอนให้เหลือเพียง 20 นาที ทำให้การเล่าเรื่องในแอนิเมชันขาดความเชื่อมโยง ความราบรื่น อย่างไรก็ตามในส่วนของการออกแบบตัวละคร ฉากและสีสันโดยรวมสามารถออกแบบให้มีสีสันสดใสชวนติดตาม ส่วน เสียงพากย์ เสียงประกอบ ดนตรีประกอบ สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ในระดับดี แต่สิ่งทีน่าจะเพิ่มเติมมากที่สุดคือเอกลักษณ์ของความเป็นเวียดนาม เพื่อช่วยให้เห็นถึงวิถีชีวิต และวัฒนธรรมของชาวเวียดนามให้ชัดเจนขึ้น

ผลการสำรวจทัศนคติพบว่า กลุ่มผู้ชมมีความคิดเห็นตรงกันว่า ในด้านการออกแบบ ตัวละครและองค์ประกอบต่าง ๆ ของแอนิเมชันตัวละครมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและมีรูปลักษณะที่เป็นกลางและการออกแบบเครื่องแต่งกายได้แสดงความเป็นเวียดนามผ่านทางชุดแต่งกายอ่าวหญ่ยรวมถึงการใช้สีสันของตัวละครและสามารถเชื่อมโยงระหว่างตอนเด็กและตอนโตได้เป็นอย่างดีและสีสันของงานมีสีสันสวยงามสามารถดึงดูดผู้ชมได้แต่องค์ประกอบฉากของแอนิเมชันเรื่องนี้ยังขาดรายละเอียดทีน่าจะแสดงถึงความเป็นประเทศเวียดนามได้มากกว่านี้

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ลายมือชื่อนิสิต .....

ปีการศึกษา 2557

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาร่วม .....

# # 5684691428 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORDS: CREATION / ANIMATION / S.E.A.WRITE LITERATURE / VIETNAM

WICHADA THAVORNPRAPASAWAT: CREATIVE PROCESS OF ANIMATION FROM S.E.A. WRITE LITERATURES.

ADVISOR: ASSOC. PROF. THIRANAN ANAWAJ-SIRIWONGS, CO-ADVISOR: PAONRACH YODNANE, Ph.D.},  
169 pp.

The objective of this research was to present the concept of lifestyle and culture within the ASEAN countries in order to give ASEAN countries a chance to get to know each other better, thus creating an ASEAN community that will be rife with tolerance, patience, and humility, as we all prosper as a unified economic community. The research was analyzed and created by using S.E.A. Write Literature and then it was matched to the attitudes of the audience for an animation called “Cho tôi xin một vé đi tuổi thơ” written by, Nguyễn Nhật Ánh and translated to Thai by Montira Rato. The researcher chose Vietnam’s S.E.A. Write Literature because of its creative processes, including: (1). The pre-production process by studying the documentation data and selecting content from the S.E.A. Write Literature. Afterwards, we created a script and a storyboard of the animation. 2) The production processed all art work, such as character creation and all character animation scenes. This was done in the form of two-dimensional animation, editing and finishing, and sound to complete all tasks. (3) The post-production process was a sample selected from an online questionnaire taken by four groups of 159 people. The data we collected from the focus groups were experts, or anyone that was interested in animation. There were ASEAN experts, students studying communication arts, anyone interested in animation, and also the general public to provide a broader perspective of the material.

The results of study were as follows: first, the research was to be interpreted to make clear that it can reflect the culture of that nation. In such a case, “Cho tôi xin một vé đi tuổi thơ” is known to have a universal perspective on Vietnam. Therefore, the researcher should have been more creative when describing a story that was particularly Vietnamese. This could have been done by using objects uniquely Vietnamese to decorate the house. The sound effects found in the animation were more than adequate. However, the passage of time in the literature was very detailed, and such the researcher’s editing of story was insignificant. However the monologues of the characters needed to highlight the main issues that were presented, but they didn’t. Bright colors are essential to attract audience attention, and they had achieved that. Voice-overs, sound effects, background music and scene design were all equally important and effective. People’s attitudes in the focus group were professional. The general audience had the same opinions about the design of the characters as the professional animators had. The characters were unique and had a neutral appearance. The costume designer carefully chose Vietnamese dresses called, Ao dai. The costumes expressed the Vietnamese culture very well. The use of colorful characters and the links between children and grown-ups were also very effective. The animation was very colorful as it held the audience’s attention; however the story lacked details that could have demonstrated the country’s more detailed nuances. All in all, it was an effort worth some attention.

Field of Study: Communication Arts

Academic Year: 2014

Student’s Signature .....

Advisor’s Signature .....

Co-Advisor’s Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสำเร็จลุล่วงมิได้ถ้าปราศจากคำแนะนำถึงแนวทางในการวิจัยด้านต่าง ๆ ทั้งกระบวนการคิดวิเคราะห์ แนวทางการเขียนและเรียบเรียงวิทยานิพนธ์ องค์ความรู้อันเป็นแนวทางในงานวิจัย ตลอดจนการดูแลและเอาใจใส่ จากรองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ ดร. ปอรรักษ์ ยอดเนร อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม มาโดยตลอด อีกทั้งยังได้รับคำแนะนำเพิ่มเติมจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุกัญญา สมไพบุลย์ ประธานกรรมการ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชุติมา มณีวัฒนา กรรมการภายนอก ขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่ให้ความรู้ตลอดการศึกษาในระดับปริญญาโท

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ นิสิตระดับปริญญาโท กลุ่มวิชาการสื่อสารเชิงสุนทรียะและบันเทิงคดี และคุณศรุต ศีลแจ่มใส ที่คอยช่วยเหลือให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ ภาควิชาวาทะวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่เอื้อเฟื้อสถานที่ในการจัดการนำเสนอแอนิเมชัน

ขอขอบคุณทุกคนในครอบครัวที่สนับสนุนมาโดยตลอด

## สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ .....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
ปัญหานำวิจัย.....	3
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
ขอบเขตการวิจัย .....	4
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
แนวคิดและทฤษฎี .....	6
1. แนวคิดเกี่ยวกับอาเซียน .....	6
2. แนวคิดเรื่ององค์ประกอบการนำเสนองานแอนิเมชัน .....	22
3. แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง - การตัดแปลง .....	32
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	36
1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชันและหนังสือการ์ตูน .....	36
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการตัดแปลงข้ามสื่อ .....	37
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	39

ข้อมูลและแหล่งข้อมูล .....	39
ระเบียบวิธีวิจัย .....	40
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	42
วิเคราะห์ข้อมูล .....	42
การนำเสนอผลงานวิจัย .....	43
บทที่ 4 ผลการวิจัย .....	44
1. กระบวนการสร้างสรรค์งาน .....	44
2. ทศนคติจากผู้ชม .....	113
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	146
1 สรุปผลการวิจัย .....	146
2 อภิปรายผล .....	149
3 ข้อจำกัดในการวิจัย .....	153
4 ข้อเสนอแนะสำหรับการทำงานวิจัยในอนาคต .....	153
รายการอ้างอิง .....	155
ภาคผนวก.....	157
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์ .....	165



## สารบัญตาราง

ตารางที่ 1 ตัวอย่างแสดงการตัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 1.....	47
ตารางที่ 2 ตัวอย่างแสดงการตัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 2.....	50
ตารางที่ 3 ตัวอย่างแสดงการตัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 3.....	57
ตารางที่ 4 ตัวอย่างแสดงการตัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 4.....	62
ตารางที่ 5 ตัวอย่างแสดงการตัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 5.....	65
ตารางที่ 6 ตัวอย่างแสดงการตัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 6.....	72
ตารางที่ 7 ตัวอย่างแสดงการตัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 7.....	74
ตารางที่ 8 ตารางการใช้สีสັນในการออกแบบตัวละคร .....	87
ตารางที่ 9 ตารางรายชื่อเพลง เสียงประกอบ และช่วงเวลาที่ใช้.....	102
ตารางที่ 10 จำนวนและร้อยละของผู้ชมจำแนกตามกลุ่มของผู้ชม .....	118
ตารางที่ 11 จำนวนและร้อยละของผู้ชมจำแนกตามเพศ .....	119
ตารางที่ 12 จำนวนและร้อยละของผู้ชมจำแนกตามอายุ .....	119
ตารางที่ 13 จำนวนและร้อยละของผู้ชมจำแนกตามระดับการศึกษา .....	120
ตารางที่ 14 จำนวนและร้อยละของผู้ชมที่มีความรู้เกี่ยวกับประเทศเวียดนาม .....	120
ตารางที่ 15 จำนวนและร้อยละของผู้ชมที่เคยอ่านวรรณกรรมซีไรต์ของต่างประเทศ .....	121
ตารางที่ 16 จำนวนและร้อยละของความเห็นในการชมแอนิเมชัน .....	121
ตารางที่ 17 ทศนคติของกลุ่มผู้ชมต่อประเด็นในด้านเนื้อหา .....	122
ตารางที่ 18 ทศนคติของกลุ่มผู้ชมต่อประเด็นในด้านการออกแบบ .....	126
ตารางที่ 19 แสดงความแตกต่างของเพศต่อความชื่นชอบองค์ประกอบในแอนิเมชันจาก วรรณกรรมซีไรต์ในด้านเนื้อหา .....	132
ตารางที่ 20 แสดงความแตกต่างของเพศต่อความชื่นชอบองค์ประกอบในแอนิเมชันจาก วรรณกรรมซีไรต์ในด้านการออกแบบ .....	134

ตารางที่ 21 แสดงความแตกต่างของอายุต่อความขึ้นชอบองค์ประกอบในแอนิเมชันจาก วรรณกรรมซีไรต์ในด้านเนื้อหา .....	135
ตารางที่ 22 แสดงความแตกต่างของอายุต่อความขึ้นชอบองค์ประกอบในแอนิเมชันจาก วรรณกรรมซีไรต์ในการออกแบบ .....	137
ตารางที่ 23 แสดงความแตกต่างของประสบการณ์อ่านงานวรรณกรรมต่อความขึ้นชอบ องค์ประกอบในแอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ในด้านเนื้อหา .....	139
ตารางที่ 24 แสดงความแตกต่างของประสบการณ์อ่านงานวรรณกรรมต่อความขึ้นชอบ องค์ประกอบในแอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ในการออกแบบ .....	140
ตารางที่ 25 แสดงความแตกต่างของความรู้เกี่ยวกับเวียตนามต่อความขึ้นชอบองค์ประกอบในแ นิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ในด้านเนื้อหา.....	142
ตารางที่ 26 แสดงความแตกต่างของความรู้เกี่ยวกับเวียตนามต่อความขึ้นชอบองค์ประกอบในแ นิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ในการออกแบบ.....	144

## สารบัญภาพ

รูปที่ 1 แผนที่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ .....	7
รูปที่ 2 ธงอาเซียน .....	10
รูปที่ 3 สัญลักษณ์อาเซียน .....	11
รูปที่ 4 ชุดประจำชาติเวียดนาม.....	13
รูปที่ 5 เครื่องดนตรี Dan nhi .....	14
รูปที่ 6 เครื่องดนตรี Dan tranh Dan tranh .....	14
รูปที่ 7 เครื่องดนตรี Dan nguwet.....	15
รูปที่ 8 เครื่องดนตรี ขลุ่ยเวียดนาม.....	15
รูปที่ 9 เครื่องดนตรี Dan bau .....	16
รูปที่ 10 ร้านกาแฟในประเทศเวียดนาม .....	17
รูปที่ 11 ดอกบัว.....	17
รูปที่ 12 2D Animation เรื่อง Spongebob SquarePants ใช้เทคนิควาดมือในโปรแกรมคอมพิวเตอร์.....	23
รูปที่ 13 2D Animation เรื่อง South Park ใช้เทคนิคการตัดกระดาษ.....	24
รูปที่ 14 2D Animation เรื่อง Wallace and Gromit ใช้เทคนิคปั้นดินน้ำมัน .....	24
รูปที่ 15 3D Animation เรื่อง ก้านกล้วย ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างฉากและตัวละคร...	25
รูปที่ 16 Storyboard ฉากที่ 1 .....	49
รูปที่ 17 Storyboard ฉากที่ 2 .....	56
รูปที่ 18 Storyboard ฉากที่ 3 .....	61
รูปที่ 19 Storyboard ฉากที่ 4 .....	64
รูปที่ 20 Storyboard ฉากที่ 5 .....	71
รูปที่ 21 Storyboard ฉากที่ 6 .....	74

รูปที่ 22 Storyboard ฉากที่ 7 .....	78
รูปที่ 23 ตัวละครหมู่ย์ .....	80
รูปที่ 24 ตัวละครฮาย .....	81
รูปที่ 25 ตัวละครตี .....	82
รูปที่ 26 ตัวละครตุ่น .....	83
รูปที่ 27 ตัวละครพ่อของหมู่ย์ .....	84
รูปที่ 28 ตัวละครแม่ของหมู่ย์ .....	85
รูปที่ 29 ตัวละครอาเนี่ยน .....	86
รูปที่ 30 บ้านเมืองของประเทศเวียดนาม .....	90
รูปที่ 31 ฉากในเมือง .....	90
รูปที่ 32 ห้องนอนเด็ก .....	91
รูปที่ 33 ฉากห้องนอนหมู่ย์ .....	92
รูปที่ 34 ฉากห้องทำงานของโฮจิมินห์ .....	93
รูปที่ 35 ฉากห้องทำการบ้านในวัยเด็ก .....	93
รูปที่ 36 ฉากห้องทำงาน .....	94
รูปที่ 37 ดอกบัวประดับภายในบ้าน .....	95
รูปที่ 38 ฉากห้องนั่งเล่น .....	95
รูปที่ 39 เฝอ .....	96
รูปที่ 40 ฉากห้องทานอาหาร .....	97
รูปที่ 41 รูปตัวอย่างสวนในเวียดนาม .....	98
รูปที่ 42 ฉากในสวน .....	98
รูปที่ 43 ร้านกาแฟในเวียดนาม .....	99
รูปที่ 44 ฉากร้านกาแฟ .....	100
รูปที่ 45 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวและการตัดต่อ .....	105

รูปที่ 46 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวและการตัดต่อ .....	106
รูปที่ 47 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวและการตัดต่อ .....	106
รูปที่ 48 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวและการตัดต่อ .....	107
รูปที่ 49 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวและการตัดต่อ .....	108
รูปที่ 50 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวและการตัดต่อ .....	109
รูปที่ 51 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวและการตัดต่อ .....	110
รูปที่ 52 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวและการตัดต่อ .....	110
รูปที่ 53 รูปโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์งานเสวนา .....	111
รูปที่ 54 การติดโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ .....	112
รูปที่ 55 รูปโปสเตอร์ในสื่อออนไลน์ facebook .....	112



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นภูมิภาคที่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน อีกทั้งมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ จึงก่อให้เกิดการจัดตั้งองค์กรแห่งภูมิภาคขึ้นมาเพื่อส่งเสริมความร่วมมือด้านการเมือง สังคม และเศรษฐกิจ ตลอดจนส่งเสริมสันติภาพและความมั่นคงในภูมิภาคนี้ คือ “สมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้” (Association of South East Asian Nation) หรือที่เรียกอีกชื่อหนึ่งว่า “อาเซียน” อันประกอบด้วยประเทศต่าง ๆ รวม 10 ประเทศ ได้แก่ ราชอาณาจักรกัมพูชา รัฐบาลบรูไนดารุสซาลาม สาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมาร์ สาธารณรัฐฟิลิปปินส์ สหพันธรัฐมาเลเซีย สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว สาธารณรัฐสิงคโปร์ เวียดนาม สาธารณรัฐสิงคโปร์ สาธารณรัฐอินโดนีเซีย และราชอาณาจักรไทย

สมาคมอาเซียนได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เนื่องจากทางสมาคมมีนโยบายจากปฏิญญาความสมานฉันท์แห่งอาเซียนในด้านต่าง ๆ ได้แก่ นโยบายทางการเมือง คือ มีการประชุมหัวหน้าคณะรัฐบาลของแต่ละประเทศตามความจำเป็น เช่น การระงับกรณีพิพาทภายในภูมิภาค ปรับปรุงกลไกของอาเซียนเพื่อกระชับความร่วมมือทางการเมือง ฯลฯ นโยบายทางด้านเศรษฐกิจ คือ ร่วมมือทางด้านผลิตภัณฑ์ขั้นมูลฐาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของอาหารและพลังงาน ความร่วมมือทางด้านอุตสาหกรรม ความร่วมมือทางการค้า จัดกลไกด้านความร่วมมือทางด้านเศรษฐกิจ นโยบายทางด้านสังคม เน้นถึงการส่งเสริมความร่วมมือในด้านการพัฒนาสังคม โดยเน้นให้ประชาชนที่ยากจนมีความกินดีอยู่ดี นโยบายทางด้านวัฒนธรรมและข่าวสาร การนำเอาการศึกษาที่เกี่ยวกับประเทศอาเซียนเข้ามาไว้ในหลักสูตรโรงเรียน สนับสนุนให้นักศึกษา นักเขียน จิตรกร และสื่อมวลชน สามารถแสดงตัวตนที่ก่อให้เกิดความรู้สึกร่วมกันในการมีอัตลักษณ์และมิตรภาพในภูมิภาค นโยบายความมั่นคง และนโยบายการปรับปรุงกลไกของอาเซียน (วรทัศน์ วัชรวิสี, 2533: 12-18)

ความรู้สึกนึกคิด วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของคนในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในแต่ละประเทศ มีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน ซึ่งอาจจะมีคามคล้ายคลึงกันขึ้นอยู่กับอิทธิพลของ

ความเป็นอยู่ ศาสนา วัฒนธรรม ลักษณะของภูมิประเทศ อากาศ อิทธิพลที่ได้รับจากประเทศที่อยู่โดยรอบ ฯลฯ ถึงแม้ว่าวรรณกรรมอาเซียนจะสามารถบอกถึงความรู้สึกนึกคิด วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของสังคมนั้น ๆ ผ่านตัวหนังสือได้ แต่ถ้าผู้อ่านไม่เคยมีประสบการณ์พบเจอผู้คนหรือได้เห็นวิถีชีวิตของคนเหล่านั้นมาก่อน อาจทำให้การอ่านวรรณกรรมนั้น ไม่สามารถเกิดอารมณ์หรือการต่อ ยอดจินตนาการได้ดีเท่ากับผู้อ่านที่เคยมีประสบการณ์ร่วมในการรับรู้ถึงวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ และวัฒนธรรมของชาติต่าง ๆ มาแล้ว

ทางผู้วิจัยจึงต้องการสื่อสารออกมาให้ผู้รับสารเกิดความเข้าใจที่ง่ายขึ้น โดยการใช้สื่อรูปแบบแอนิเมชันที่เป็นสื่อหนึ่งที่ได้เข้ามามีบทบาท กับงานหลาย ๆ ด้าน เนื่องจากแอนิเมชันเป็นการทำให้ภาพนิ่งเกิดการเคลื่อนไหว สามารถดึงดูดความน่าสนใจแก่คนทุกเพศทุกวัย เพราะมนุษย์เรามักเลือกที่จะมองรูปภาพหรืออะไรที่มีสีสันก่อนมองมาเนื้อหาเสมอ ทำให้เกิดการนำเอาแอนิเมชันมาประยุกต์ใช้ในงานด้านต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น แอนิเมชันเป็นสื่อที่มีประโยชน์มากมาย เช่น สามารถสื่อความหมายและอธิบายเรื่องยากให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังช่วยในการจดจำ และดึงดูดความสนใจ เนื่องจากแอนิเมชันมีความน่ารักสดใสในตัวของมันเอง นอกจากนี้ยังมีทั้งภาพและเสียง เป็นองค์ประกอบหลัก

ผู้วิจัยจึงต้องการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ ซึ่งเป็นการดัดแปลงสื่อวรรณกรรมไปสู่การสร้างสรรค์แอนิเมชัน เพื่อนำเสนอแนวความคิด วิถีชีวิต และวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของคนในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยในปัจจุบันนี้มีการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับประชาคมอาเซียนมีเพียงแต่ในรูปแบบของนิทาน แต่ยังไม่มีการนำเอาวรรณกรรมซีไรต์มาดัดแปลงเป็นแอนิเมชัน ซึ่งการดัดแปลงวรรณกรรมสู่งานแอนิเมชันนั้น ทำให้ผู้ชมเข้าถึงได้ง่ายกว่าการอ่านเป็นตัวหนังสือ โดยผู้วิจัยได้ดัดแปลงแอนิเมชันผ่านเนื้อหาของวรรณกรรมต้นฉบับ โดยวรรณกรรมซีไรต์ที่ผู้วิจัยได้คัดเลือก มานั้น เป็นวรรณกรรมที่ผ่านการคัดสรรจากการดำเนินงานของสมาคมนักเขียนแห่งประเทศไทย และเป็นนวนิยายรางวัลวรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน เรื่อง *ขอตัวหนึ่งใบกลับ ไปสู่วัยเด็ก* ของ เหวียน เหงวียน อन्ह (Nguyen Nhat Anh) นักเขียนรางวัลซีไรต์ ปี พ.ศ.2553 แปลโดย มนธิรา ราโท ซึ่งเป็นวรรณกรรมจากประเทศสาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม ดัดแปลงจากนวนิยายรางวัลวรรณกรรม สร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่งอาเซียนของประเทศเวียดนาม ประจำปี 2553

เหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกวรรณกรรมจากประเทศเวียดนามมาดัดแปลงเป็นแอนิเมชัน เนื่องจากประเทศไทยและเวียดนามนั้นกำลังเข้าสู่ประชาคมอาเซียน ผู้วิจัยต้องการทำให้คนในประชาคมคมได้รู้จักกับประเทศเวียดนามเพิ่มมากขึ้น เพราะ ประเทศเวียดนามเป็นประเทศที่ได้รับการจับตามองจาก

นานาชาติมาก ทั้งทางด้านเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว โดยเฉพาะเรื่องอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ผู้คนส่วนใหญ่นิยมไปประเทศเวียดนาม เพราะ แหล่งท่องเที่ยวมีจำนวนมาก เช่น แหล่งท่องเที่ยวตามธรรมชาติที่สวยงาม เนื่องจากมีภูมิประเทศติดทะเล และเป็นประเทศที่มีวัฒนธรรมแบบผสมผสาน เนื่องจากได้รับอิทธิพลมาจากประเทศจีนและฝรั่งเศส นอกจากนี้วรรณกรรมซีไรต์ของต่างประเทศที่เหมาะสมในการดัดแปลงจากวรรณกรรมสู่แอนิเมชันมีอยู่เพียงไม่กี่เรื่องเท่านั้น จึงเป็นเหตุผลที่ผู้วิจัยได้เลือกวรรณกรรมจากประเทศเวียดนาม เรื่อง *ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก* ของ เหงวียน เหงวียน อ๋านห์ (Nguyen Nhat Anh) เพราะวรรณกรรมเรื่องนี้มีความเป็นสากล โดยที่หนังสือสามารถถ่ายทอดวัฒนธรรม ความเป็นอยู่ สังคมของประเทศเวียดนามได้เป็นอย่างดี แต่วรรณกรรมซีไรต์เป็น สื่อที่เข้าถึงเฉพาะกลุ่มคนที่เป็นนักอ่านที่สนใจในงานเขียนชนิดนี้โดยเฉพาะ จึงไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มคนทุกประเภทได้ แต่การดัดแปลงจากวรรณกรรมเป็นแอนิเมชันนั้นจะเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่จะทำให้คนทั่วไปเข้าถึงวรรณกรรมซีไรต์ได้มากขึ้น

### ปัญหานำวิจัย

1. กระบวนการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันมีวิธีการอย่างไร
2. การออกแบบคุณลักษณะตัวละครจากวรรณกรรมซีไรต์ เพื่อเป็นแอนิเมชันมีกระบวนการอย่างไร
3. ทักษะคติของผู้ชมที่มีต่องานแอนิเมชันเป็นอย่างไร

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างสรรค์งานแอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ในการถ่ายทอดแนวความคิด วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของคนในประชาคมอาเซียน
2. เพื่อออกแบบคุณลักษณะของตัวละครจากวรรณกรรมซีไรต์
3. เพื่อประเมินทัศนคติของผู้ชมต่อผลงานแอนิเมชัน



## ขอบเขตการวิจัย

สร้างสรรค์งานแอนิเมชันจากงานวรรณกรรมซีไรต์ เป็นการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรม โดยผู้วิจัยได้คัดสรรเรื่องที่น่าสนใจนำมาใช้ดัดแปลงเป็นแอนิเมชัน จากวรรณกรรมที่ได้รับรางวัลซีไรต์ จากประเทศ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม ดัดแปลงจากนวนิยาย เรื่อง *ขอตัวหนึ่งไปกลับไปสู่วัยเด็ก* ของ เหงวียน เหวียด อั้นห์ แปลโดย มนธิรา ราโท ได้รับรางวัลปี พ.ศ.2553

## คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

*การสร้างสรรค์* หมายถึง กระบวนการผลิตและการจัดเตรียมการสร้างผลงาน ตั้งแต่เตรียมวรรณกรรมต้นฉบับเพื่อนำมาเขียนบทละคร การออกแบบตัวละคร การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ในการสร้างงานแอนิเมชัน

*การดัดแปลง* หมายถึง การเติม ตัด ทวี ทอน ขยาย ยุบ หรือสลับลำดับหากมีความสัมพันธ์เป็นเหตุผลแก่กัน โดนยังคงรักษาแก่นของวรรณกรรมต้นเรื่องไว้ และมีความเหมาะสมกับสื่อที่ใช้

*วรรณกรรมซีไรต์* หมายถึง วรรณกรรมที่ได้รับรางวัลวรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน ในที่นี้คือ งานเขียนต้นฉบับที่ได้รับการแปลเป็นภาษาไทย โดยในงานวิจัยฉบับนี้หมายถึง วรรณกรรมเรื่อง *ขอตัวหนึ่งไปกลับไปสู่วัยเด็ก* โดย เหงวียน เหวียด อั้นห์ แปลโดย มนธิรา ราโท

*แอนิเมชัน* หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวจากภาพนิ่งให้กลายเป็นภาพเคลื่อนไหว ในที่นี้คือ แอนิเมชัน 2 มิติ (Two-Dimensional Animation) โดยใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกมาใช้ในการประมวลผล สามารถมองเห็นทั้งความสูงและความกว้าง

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้องค์ความรู้ว่าด้วยกระบวนการสร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชันที่ถ่ายทอดแนวความคิดวิถีชีวิต และวัฒนธรรมของคนในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยดัดแปลงจากวรรณกรรมอาเซียน

2. สามารถนำผลงานที่ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์ขึ้นมา เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันจากรวบรวม รวมถึงจุดเด่นจุดด้อยของงานแอนิเมชันที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนางานแอนิเมชันต่อไป
3. ทำให้คนไทยได้รับรู้เรื่องวัฒนธรรมอาเซียน



## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์” ผู้วิจัยได้สำรวจองค์ความรู้ด้านแนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้เป็นกรอบแนวความคิด (Conceptual Framework) ซึ่งมีแนวคิดที่ใช้เป็นหลักในการศึกษา สร้างสรรค์ และวิเคราะห์งานดังต่อไปนี้

#### แนวคิดและทฤษฎี

1. แนวคิดเกี่ยวกับอาเซียน
  - 1.1 ประชาคมอาเซียน
  - 1.2 วรรณกรรมซีไรต์
2. แนวคิดเรื่ององค์ประกอบการนำเสนองานแอนิเมชัน
  - 2.1 แนวคิดด้านเทคนิคการออกแบบภาพ
  - 2.2 แนวคิดเรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว
  - 2.3 แนวคิดเรื่องการใช้เสียงในแอนิเมชัน
3. แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง - การดัดแปลง
  - 3.1 แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่อง
  - 3.2 แนวคิดเรื่องการดัดแปลงสื่อ (Adaptation)

#### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### แนวคิดและทฤษฎี

1. แนวคิดเกี่ยวกับอาเซียน
  - 1.1 ประชาคมอาเซียน

คำว่า อาเซียน มาจากตัวย่อ ASEAN ในชื่อภาษาอังกฤษของ “สมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้” คือ The Association of Southeast Asia Nations สมาคมดังกล่าวถือกำเนิดจากการประกาศ “ปฏิญญากรุงเทพ” (Bangkok Declaration) ในวันที่ 8 สิงหาคม พ.ศ. 2510 โดยแรกเริ่มอาเซียนมีจำนวนประเทศสมาชิกทั้งหมด 5 ประเทศ ได้แก่ ราชอาณาจักรไทย (Kingdom of Thailand) สาธารณรัฐอินโดนีเซีย (Republic of Indonesia) สาธารณรัฐฟิลิปปินส์ (Republic of Philippines) สหพันธรัฐมาเลเซีย (Malaysia) และสาธารณรัฐสิงคโปร์ (Republic of Singapore) การรวมตัวนี้เพื่อให้เป็นสมาคมความร่วมมือในระดับภูมิภาคของประเทศต่าง ๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เพื่อส่งเสริมความร่วมมือด้านการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม ส่งเสริมสันติภาพและความมั่นคงในภูมิภาค และส่งเสริมความร่วมมือระหว่างอาเซียนกับต่างประเทศ และองค์การระหว่างประเทศ ต่อมาประเทศสมาชิกเพิ่มเติมได้แก่ ราชอาณาจักรกัมพูชา (Kingdom of Cambodia) รัฐบรูไนดารุสซาลาม (Negara Brunei Darussalam) สาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมาร์ (Republic of the Union of Myanmar) สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว (The Lao People’s Democratic Republic) สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม (Socialist Republic of Vietnam)



รูปที่ 1 แผนที่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้

<http://www.castu.org/CAS-TU/index.php/en/asean/basic-information>

## ความเป็นมาของอาเซียน

อาเซียนหรือเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เป็นดินแดนที่มีชื่อเดิมว่า “อินโดจีน” (Indo China) เนื่องจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ถูกตั้งขนาบด้วยประเทศใหญ่ ๆ 2 ประเทศ คือ ประเทศอินเดียทางทิศตะวันตก และประเทศจีนทางทิศตะวันออก คำว่า เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หรือ เอเชียอาคเนย์ (South East Asia) นั้น เกิดขึ้นในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 เพื่อกำหนดเขตปฏิบัติการของกองทัพพันธมิตรในภูมิภาคนี้

อาเซียนในสมัยโบราณจนถึงสมัยพุทธกาลเป็นทางผ่านของพ่อค้าและนักเดินทางที่จะไปยังจีนหรืออินเดีย ส่งผลให้ดินแดนแห่งนี้ได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรมของทั้งจีนและอินเดียผสมกัน เห็นได้จากประชากรบางประเทศในแถบนี้จะมีเชื้อชาติจีนและอินเดียผสมอยู่ นอกจากนี้วัฒนธรรมอินเดียยังถูกนำมาเป็นพื้นฐานทางด้านการเมือง การปกครอง ภาษา ศาสนา และวัฒนธรรมให้กับประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ส่วนทางด้านวัฒนธรรมจีนได้เข้ามามีบทบาททางด้านการค้า เศรษฐกิจ และการเมืองเป็นหลัก

อาเซียนหรือเอเชียตะวันออกเฉียงใต้สามารถแบ่งสภาพภูมิศาสตร์ออกเป็นดินแดน 2 ส่วนใหญ่ ๆ คือ ส่วนที่ 1 บริเวณแผ่นดินใหญ่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (The Mainland Southeast Asia) ประกอบไปด้วย ราชอาณาจักรไทย สหพันธรัฐมาเลเซีย ราชอาณาจักรกัมพูชา สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม สาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมาร์ และสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ส่วนที่ 2 บริเวณหมู่เกาะ คือ กลุ่มหมู่เกาะของประเทศสาธารณรัฐอินโดนีเซีย สาธารณรัฐฟิลิปปินส์ บางส่วน สหพันธรัฐมาเลเซีย หรือที่เรียกว่า มาเลเซียตะวันออก และรัฐบรูไนดารุสซาลาม

สภาพภูมิศาสตร์ของอาเซียนก่อให้เกิดความสำคัญทางด้านการค้า อาเซียนนับได้ว่าเป็นศูนย์กลางการค้าที่สำคัญ เนื่องจากอาเซียนตั้งอยู่ระหว่างจีนกับอินเดีย จึงเป็นทางผ่านของกลุ่มพ่อค้าและนักเดินทาง ด้านการเมือง เนื่องจากอาเซียนเป็นดินแดนที่มีช่องแคบมะละกาเป็นเส้นทางผ่านที่สำคัญในการเดินเรือ ส่งผลให้ผู้ที่คุมเส้นทางเดินเรือนี้ได้ จะมีอิทธิพลทางด้านการค้าและการเมืองอย่างกว้างขวาง ด้านเศรษฐกิจ การที่ภูมิศาสตร์ของอาเซียนมีฝนตกชุกตลอดทั้งปี ส่งผลให้อาเซียนมีพืชพันธุ์ธัญญาหารที่อุดมสมบูรณ์ เป็นอยู่ข้าวอันน้ำที่สมบูรณ์มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ด้านวัฒนธรรมประเทศต่าง ๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เป็นแหล่งรับวัฒนธรรมทางศาสนา และวัฒนธรรมผสมจากอินเดียและจีน โดยรับเอาพุทธศาสนาฝ่ายเถรวาทหรือหินยานเข้ามา นอกจากนั้นยังมีพุทธศาสนamahayan ขงจื้อแบบจีนและฮินดู ส่วนพวกพ่อค้าอาหรับได้นำศาสนาอิสลามเข้ามาเผยแพร่

ประชาชนในอาเซียนจึงมีความหลากหลายในการนับถือศาสนาและการรับวัฒนธรรมจากชาติอื่นเข้ามาตามความต้องการของตนเอง

ส่วนทางด้านวรรณคดี วรรณคดีในแถบอาเซียนที่สำคัญ เช่น รามเกียรติ์หรือมหากาพย์รามายณะ และมหากาพย์มหาภารตะ เป็นวรรณคดีที่ยกย่องเทิดทูนสถาบันกษัตริย์ อาทิ ไทย กัมพูชา ลาว พม่า เวียดนาม และอินโดนีเซีย นอกจากนี้ยังมีวรรณคดีทางด้านพุทธศาสนาได้แก่ ชาดก เป็นต้น

อาเซียน หรือ สมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (The Association of Southeast Asia Nations) เกิดจากการแสวงหาเส้นทางจัดตั้งองค์การระหว่างประเทศ เพื่อจัดตั้งสมาคมความร่วมมือกันในการเพิ่มอัตราการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ การพัฒนาสังคม การพัฒนาวัฒนธรรมในกลุ่มประเทศสมาชิก และการธำรงรักษาสันติภาพและความมั่นคงในพื้นที่ นอกจากนี้ยังเป็นการเปิดโอกาสให้หลายข้อพิพาทระหว่างประเทศสมาชิกอย่างสันติของระดับภูมิภาคต่าง ๆ ในเอเชีย จึงถือกำเนิดปฏิญญากรุงเทพ (Bangkok Declaration) ขึ้น โดยมีประเทศสมาชิกผู้ก่อตั้งจำนวน 5 ประเทศ ได้แก่ อินโดนีเซีย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ และ ไทย

ต่อมาอีก 5 ประเทศได้เข้ามาเป็นสมาชิกเรียงลำดับดังต่อไปนี้ บรูไนดารุสซาลาม สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาวและสาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมาร์ ได้เข้าเป็นสมาชิกอาเซียน และราชอาณาจักรกัมพูชา การเข้าร่วมเป็นสมาชิกอาเซียนของประเทศใหม่เหล่านี้ทำให้อาเซียนมีสมาชิกครบ 10 ประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ก่อให้เกิดความสอดคล้องกับปฏิญญาอาเซียนที่ระบุไว้ว่า อาเซียนพร้อมรับทุกประเทศที่อยู่ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ที่พร้อมจะรับเป้าหมาย หลักการและวัตถุประสงค์ขององค์กรเป็นสมาชิก (วิทย์บัณฑิตกุล , 2554: 15-16, ณรงค์ โพธิ์พลูกษานันท์ , 2556: 1-6)

### วัตถุประสงค์หลักของการจัดตั้งสมาคมอาเซียน

อาเซียนก่อตั้งขึ้นโดยปฏิญญากรุงเทพ (Bangkok Declaration) โดยมีวัตถุประสงค์ในการก่อตั้ง เพื่อสร้างสันติภาพภายในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อันนำมาซึ่งเสถียรภาพทางการเมืองและความเจริญก้าวหน้าทางสังคม เศรษฐกิจและวัฒนธรรม เมื่อการค้าระหว่างประเทศในโลกมีแนวโน้มกีดกันการค้าที่รุนแรงขึ้น ทำให้อาเซียนได้หันมามุ่งเน้นกระชับและขยายความร่วมมือด้านเศรษฐกิจการค้าระหว่างกันมากขึ้น วัตถุประสงค์หลักที่กำหนดไว้ในปฏิญญาอาเซียน (The ASEAN Declaration) มี 7 ประการดังนี้

1. ส่งเสริมความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ความก้าวหน้าทางสังคมและวัฒนธรรม
2. ส่งเสริมการมีเสถียรภาพ สันติภาพ และความมั่นคงของภูมิภาค
3. ส่งเสริมความร่วมมือทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม วิชาการ วิทยาศาสตร์ และด้านการบริหาร
4. ส่งเสริมความร่วมมือซึ่งกันและกันในการฝึกอบรมและการวิจัย
5. ส่งเสริมความร่วมมือในด้านเกษตรกรรมและอุตสาหกรรม การค้า การคมนาคม การสื่อสาร และปรับปรุงมาตรฐานการดำรงชีวิต
6. ส่งเสริมการมีหลักสูตรการศึกษาเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
7. ส่งเสริมความร่วมมือกับองค์กรระดับภูมิภาคและองค์กรระหว่างประเทศ

## ธงอาเซียน

ธงอาเซียนมี 4 ขนาด ได้แก่ ธงตั้งโต๊ะ ธงประดับห้อง ธงประจำรถ และธงภาคสนาม ซึ่งแต่ละชนิดมีรายละเอียดของสีเหมือนกัน แต่จะมีแค่ขนาดและวัสดุที่ต่างกันเท่านั้น โดยธงอาเซียนเป็นธงพื้นสีน้ำเงิน มีดวงตราอาเซียนอยู่กึ่งกลาง แสดงถึงเสถียรภาพ สันติภาพ ความสามัคคี และพลวัตของอาเซียน สีของธงอาเซียนประกอบไปด้วย สีน้ำเงิน สีแดง สีขาว และสีเหลือง ซึ่งสีทั้งหมดเป็นสีหลักในธงชาติของบรรดาประเทศสมาชิกอาเซียน



รูปที่ 2 ธงอาเซียน

ค้นหาจาก <http://welcomeaseansmap6.blogspot.com>

## คำขวัญของอาเซียน

“One Vision, One Identity, One Community” คือ หนึ่งวิสัยทัศน์ หนึ่งเอกลักษณ์ หนึ่งประชาคม

## สัญลักษณ์อาเซียน

สัญลักษณ์อาเซียน คือ ต้นข้าวสีเหลือง 10 ต้นมัดรวมกัน หมายถึง ประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ทั้ง 10 ประเทศรวมกัน เพื่อมิตรภาพและความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน



รูปที่ 3 สัญลักษณ์อาเซียน

ค้นหาจาก <http://aseanaec11.blogspot.com>

จากการที่ประเทศ 10 ประเทศได้หลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวในนามของอาเซียน ทำให้มีความแข็งแกร่ง การหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียว กลุ่มประเทศสมาชิกได้รับประโยชน์มากมายในหลายด้าน วิทย์บัณฑิตกุล (2554: 27-32) ได้กล่าวไว้ดังต่อไปนี้

1. เศรษฐกิจเฟื่องฟู เมื่ออาเซียนมีประเทศสมาชิกเพิ่มมากขึ้น ในปี พ.ศ. 2535 ได้มีการลงนามในใช้แผนอัตราภาษีศุลกากรพิเศษที่เท่ากัน หรือที่เรียกว่า Common Effective Preferential Tariff โดยในการลงนามครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของอาเซียน โดยในฐานะของอาเซียนที่เป็นฐานในการผลิตสินค้าสำคัญที่ป้อนเข้าสู่ตลาดโลก โดยทำการอาศัย การเปิดเสรีด้านการค้า การลดภาษีและอุปสรรคข้อกีดขวางทางการค้าที่มีใช้ภายใน นอกจากนั้นยังรวมถึง การปรับเปลี่ยนโครงสร้างภาษีศุลกากร เพื่อเอื้ออำนวยต่อการค้าเสรี “การริเริ่มเชียงใหม่” โดยเป็นการรวมกลุ่มระหว่างกลุ่มสมาคมอาเซียนและประเทศในเอเชียอีก 3 ประเทศ คือ จีน ญี่ปุ่น และเกาหลีใต้ หรือเรียกว่า ASEAN+3 โดยมีเจตนาในการร่วมมือ เพื่อถ่วงดุลอิทธิพลของอเมริกาซึ่งกำลังเพิ่มพูนมากขึ้น ในความร่วมมือทางเศรษฐกิจเอเชียแปซิฟิก (APEC) และภูมิภาคเอเชียโดยรวม

2. ภูมิภาคมีความมั่นคง ในปี พ.ศ. 2546 กลุ่มประเทศอาเซียนได้ลงนามในความตกลงว่าด้วย ทฤษฎีสันติภาพประชาธิปไตย ซึ่งหมายความว่า ประเทศสมาชิกทุกประเทศมีความเชื่อว่า



กระบวนการตามหลักประชาธิปไตยก่อให้เกิดสันติภาพและเสถียรภาพในภูมิภาค ซึ่งประเทศอื่นที่ไม่ได้ปกครองด้วยระบอบประชาธิปไตยในปัจจุบันต่างก็เห็นว่าระบอบประชาธิปไตยเป็นระบอบการปกครองที่ประเทศสมาชิกอื่น ๆ ใฝ่หา

3. ผนึกกำลังพิทักษ์สิ่งแวดล้อม กลุ่มประเทศสมาชิกได้มีการเจรจาร่วมกันถึงข้อตกลงด้านสิ่งแวดล้อม ความมั่นคงทางพลังงาน เครือข่ายกำกับดูแลสัตว์ป่า และมีการลงนามขึ้นในกลุ่มของอาเซียนร่วมกับประเทศ จีน ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ อินเดีย ออสเตรเลีย และนิวซีแลนด์ โดยเป็นการสร้างความมั่นคงทางด้านพลังงาน ด้วยการหาพลังงานทางเลือก เพื่อนำมาใช้ทดแทนเชื้อเพลิงจากซากดึกดำบรรพ์

4. ให้ความสำคัญด้านศิลปวัฒนธรรม คือ เกิดรางวัลซีไรต์ (Southeast Asian Writers Award) มีชื่อเต็มว่า รางวัลวรรณกรรมสร้างสรรค์แห่งอาเซียน โดยจัดตั้งขึ้นมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2522 เพื่อมอบรางวัลแก่นักประพันธ์หรือนักเขียนจากประเทศต่าง ๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ที่ได้สร้างสรรค์ผลงานที่ดีมีชื่อเสียง และประสบความสำเร็จในช่วงชีวิตของการเป็นนักเขียน ซึ่งผลงานเหล่านั้นสามารถเป็นผลงานเขียนทุกประเภท ทั้งวรรณกรรมต่าง ๆ เรื่องสั้น กลอน รวมไปถึงผลงานทางศาสนา นอกจากนี้ยังมีสถาบันเพื่อการศึกษาขั้นสูงแห่งอาเซียนที่จัดตั้งขึ้นเพื่อพัฒนาระดับการศึกษาในระดับสูงขึ้น

วัฒนธรรมของประเทศต่าง ๆ ในประชาคมอาเซียนมีความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรม เนื่องจากสภาพภูมิศาสตร์ของแต่ละประเทศได้ติดต่อกับประเทศจีน อินเดีย ทำให้เกิดการรับอิทธิพลของทั้ง 2 ประเทศมาดัดแปลงให้เหมาะสมและเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมของตน ซึ่งประเทศที่เห็นได้ชัดในการรับเอาวัฒนธรรมของประเทศจีนและอินเดีย คือ ประเทศเวียดนามได้รับอิทธิพลมาจากประเทศจีน ส่วนทางด้านของประเทศอินโดนีเซียได้รับอิทธิพลจากประเทศอินเดีย นอกจากนี้ในแถบบริเวณคาบสมุทรมยังมีวัฒนธรรมร่วมเป็นของตนเอง คือ วัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำโขง ได้แก่ ประเทศไทย ลาว กัมพูชา

**สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม** (Socialist Republic of Vietnam) มีเมืองหลวง คือ กรุงฮานอย ประเทศเวียดนามมีรูปร่างคล้ายตัวเอส (S) ทอดตัวยาวไปตามแหลมอินโดจีน มีพื้นที่อาณาเขตติดต่อกับประเทศลาว กัมพูชา และจีน เวียดนามมีการผสมผสานทางด้านวัฒนธรรมจากหลายชนชาติ โดยเฉพาะวัฒนธรรมจีน เนื่องจากประเทศเวียดนามได้ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลจากประเทศจีนมาอย่างยาวนาน ตั้งแต่สมัยก่อนการปฏิวัติระบอบการปกครอง จึงทำให้มีความเชื่อ ศิลปะ วิธีการ

ดำรงชีวิต ตลอดจนถึงก่อสร้าง อาหารการกิน การแต่งการ จะมีลักษณะคล้ายคลึงกับวัฒนธรรมจีน เป็นอย่างมาก

เนื่องจากเวียดนามได้รับอิทธิพลมาจากจีน ส่งผลให้ชุดประจำชาติของชาวเวียดนามมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับชุดของชาวจีน เรียกว่า ชุด อ่าวหญ่าย (Ao dai) ซึ่งแปลว่า เสื้อยาว เป็นชุดแต่งกายพื้นบ้านที่ผู้หญิงชาวเวียดนามนิยมสวมใส่ ลักษณะเป็นการนุ่งกางเกงแพรยาว สวมทับด้วยเสื้อไหมแขนยาวพอดีตัว สีสดใส มีลักษณะคล้ายกิ๊พ้าของจีน ซึ่งในปัจจุบันชุด อ่าวหญ่าย เป็นที่นิยมในการสวมใส่ เนื่องจากใส่สบาย นอกจากนั้นชุด อ่าวหญ่าย สีขาวยังเป็นเครื่องแบบประจำของนักเรียน นักศึกษาอีกด้วย ทางด้านของผู้ชาย จะแต่งกายคล้ายผู้หญิง บางครั้งสวมเสื้อกุยเฮง สวมหมวกสีดำเย็บด้วยผ้า ไม่มีปีก แต่ปัจจุบันนิยมแต่งแบบสากลมากกว่าสวมชุดประจำชาติ



รูปที่ 4 ชุดประจำชาติเวียดนาม

ค้นหาจาก [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:KOCIS\\_Korea\\_Hanbok-AoDai\\_FashionShow\\_03\\_\(9766157012\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:KOCIS_Korea_Hanbok-AoDai_FashionShow_03_(9766157012).jpg)

ดนตรีเวียดนามได้รับอิทธิพลจากจีนเป็นอย่างมาก และรวมถึงประเทศอินเดียด้วย เครื่องดนตรีเวียดนามจึงรวมลักษณะดนตรีจีนและอินเดียผสมกับลักษณะดั้งเดิม โดยส่วนมากจะประกอบไปด้วย เครื่องดนตรี 5 ชิ้น ได้แก่ Dan nhi เป็นเครื่องดนตรีประเภทสาย ใช้ในการสีให้เกิดเสียง มีลักษณะคล้ายกับซอด้วงของไทย มีสาย 2 สาย โดยทำจากไหมถัก กลองเสียงทำมาจากหนัง แต่ในปัจจุบัน Dan nhi สายมักทำจากลวด และกลองเสียงทำด้วยไม้ เครื่องดนตรีชนิดนี้มีเสียงสูงต่ำที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว



รูปที่ 5 เครื่องดนตรี Dan nhi

ค้นหาจาก <http://www.ceted.org/tutorceted/dulti.html>

Dan tranh Dan tranh เป็นเครื่องดนตรีประเภทสาย ใช้ในการดีด มีลักษณะคล้ายพิณ มีสายทั้งหมด 16 สาย ความยาวประมาณ 100 ซม. ในปัจจุบันนี้เป็นเครื่องดนตรีที่ได้รับความนิยมอย่างมาก ในหมู่นักเรียนหญิงชาวเวียดนาม



รูปที่ 6 เครื่องดนตรี Dan tranh Dan tranh

ค้นหาจาก <http://www.ceted.org/tutorceted/dulti.html>

Kim หรือ Dan nguwet เป็นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสาย ใช้ในการดีด มีลักษณะคล้ายกีตาร์ แต่มีเพียง 2 สาย เครื่องดนตรีชนิดนี้มีเสียงที่นุ่มนวล



รูปที่ 7 เครื่องดนตรี Dan nguwet

ค้นหาจาก <http://www.ceted.org/tutorceted/dulti.html>

ปี่ และ ขลุ่ยเวียดนาม เป็นเครื่องดนตรีประเภทเป่า ปี่จะมีลักษณะคล้ายปี่ชวาของไทย และ ขลุ่ยมีลักษณะคล้ายขลุ่ยจีน มีรู 6 รู ในการเป่าจะเป่าด้านข้างคล้ายฟลูท มีความยาวประมาณ 70 ซม.



รูปที่ 8 เครื่องดนตรี ขลุ่ยเวียดนาม

ค้นหาจาก <http://www.ceted.org/tutorceted/dulti.html>

Dan bau เป็นเครื่องดนตรีพืฒน้ำเต้าเดี่ยวแบบโบราณ



รูปที่ 9 เครื่องดนตรี Dan bau

ค้นหาจาก <http://www.ceted.org/tutorceted/dulti.html>

อาหารเวียดนามมีลักษณะโดดเด่นเป็นของตนเอง ชาวเวียดนามนิยมรับประทานข้าวเป็นอาหารหลักเช่นเดียวกับประเทศอื่น ๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และนิยมใช้เครื่องปรุงรสที่เป็นของหมักดอง เนื่องจากภูมิหลังที่เคยตกเป็นอาณานิคมของจีนและชาติตะวันตก จึงได้รับอิทธิพลทางด้านอาหารจากทั้งสองชาติอยู่บ้าง อาหารเวียดนามที่คนไทยรู้จักกันดี คือ แหนมเนือง และขนมเบ็ญญวน ถึงแม้ว่าชาวเวียดนามจะนิยมรับประทานข้าวเจ้าเป็นหลัก แต่ก็รับประทานข้าวเหนียวด้วยเช่นกัน อาหารที่ปรุงด้วยแป้งและมีไส้ รวมถึงขนมปังฝรั่งเศส ชาวเวียดนามจะเรียกว่า บั๊น ส่วนอาหารเวียดนามที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศจีน ได้แก่ ผอ ซึ่งได้นำมาปรับปรุงจนมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง อาหารเวียดนามแทบทุกเมนูนิยมทานคู่กับผักสดหลากหลายชนิด

กาแฟ เป็นเครื่องดื่มที่ชาวเวียดนามนิยมรับประทาน เนื่องจากการเข้ามาของอาณานิคมประเทศตะวันตก ก่อให้เกิดอัตลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมกาแฟในสังคมเวียดนาม คือ วิธีการชงกาแฟ และวัฒนธรรมการดื่มกาแฟ ซึ่งชาวเวียดนามหลงใหลในการดื่มกาแฟมาก คนเวียดนามจะดื่มกาแฟตลอดทั้งวัน แต่จะนิยมดื่มในช่วงเช้ามากเป็นพิเศษ คือ 6.00 - 10.00 น. การดื่มกาแฟของคนเวียดนามจะสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นอยู่ที่เรียบง่ายและไม่เร่งรีบในการดำเนินชีวิต อีกทั้ง การดื่มกาแฟยังเป็นการออกสมาคมอย่างหนึ่งซึ่งถือเป็นกิจวัตรประจำวันของคนเวียดนามที่ขาดไม่ได้ จึงไม่แปลกใจเลยที่ตามถนนหนทาง ในตัวเมืองต่าง ๆ ของประเทศเวียดนาม จะมีร้านกาแฟเป็นจำนวนมาก ชาวเวียดนามมักใช้ร้านกาแฟเป็นสถานที่นัดพบเพื่อนฝูง หรือ คุยธุรกิจกัน มากกว่าที่อื่น

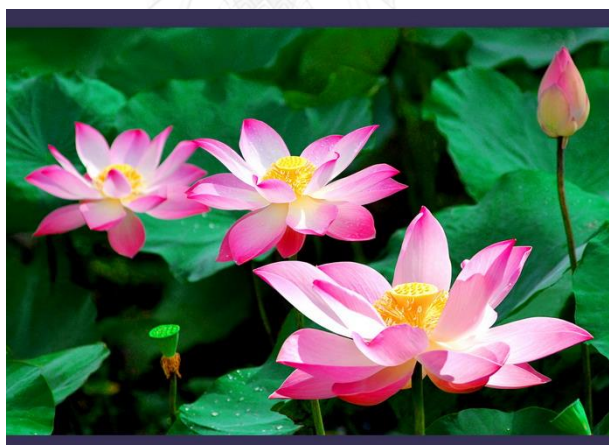


รูปที่ 10 ร้านกาแฟในประเทศเวียดนาม

ค้นหาจาก

<http://www.manager.co.th/IndoChina/ViewNews.aspx?NewsID=9550000117033>

ดอกไม้ประจำชาติเวียดนาม คือ ดอกบัว หรือดอกไม้แห่งรุ่งอรุณ



รูปที่ 11 ดอกบัว

ค้นหาจาก <http://vovworld.vn/th-TH/ประมวลภาพ/ความงามของดอกบัวกรุงเกาเว/252263.vov>

## 1.2 แนวคิดเรื่องวรรณกรรมซีไรต์

## วรรณกรรม

คำว่า วรรณกรรม เป็นศัพท์ที่เกิดขึ้นครั้งแรกในพระราชบัญญัติคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม พ.ศ. 2474 ได้ให้คำนิยามว่าเป็นการทำขึ้นทุกชนิดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ และแผนกศิลปะ จะแสดงออกมาในรูปแบบใดก็ตาม โดยที่ความหมายของคำว่า วรรณกรรม คือ งานนิพนธ์ที่สร้างขึ้นทุกชนิดไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบใดก็ตาม เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย สุนทรพจน์ เป็นต้น

ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้รับอารยธรรมและวรรณกรรมจากอินเดียมาแต่สมัยโบราณ จึงทำให้หลายประเทศมีความรับรู้เกี่ยวกับวรรณกรรมที่มาจากอินเดียร่วมกัน เช่น เรื่องรามายณะ มหาภารตะ และคัมภีร์ปุราณะต่าง ๆ โดยเฉพาะมหากาพย์เรื่องรามายณะของอินเดีย เมื่อแพร่หลายเข้ามาในภูมิภาคพบว่า แต่ละประเทศได้ปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับวัฒนธรรม ความเชื่อ วิถีชีวิต และบุคลิกลักษณะของตนเอง วรรณกรรมหรือการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมดังกล่าว ยังแสดงให้เห็นลักษณะร่วมของวัฒนธรรมวรรณกรรมที่จะมีการรับวัฒนธรรมและรูปแบบการสร้างสรรค์วรรณกรรมจากตะวันตกซึ่งแผ่ขยายเข้ามาในชั้นหลังและมีอิทธิพลต่อการผลิตวรรณกรรมในยุคต่อมาสืบเนื่องจนถึงยุคปัจจุบัน

ชาวเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ยังมีวรรณกรรมพื้นบ้านดั้งเดิมที่น่าจะแสดงให้เห็นลักษณะร่วมทางสังคมวัฒนธรรม และรสนิยมทางวรรณศิลป์ที่มีร่วมกัน ชาวเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีความรู้ นิทานเรื่องนี้ร่วมกันและมีโครงสร้างของเรื่องคล้ายคลึงกันแต่อาจแตกต่างกันในด้านชื่อเรื่อง ลักษณะทางสังคมวัฒนธรรม และบุคลิกลักษณะอันเป็นอัตลักษณ์เฉพาะของแต่ละชนชาติ เช่น กัมพูชาเรียกวรรณกรรมเรื่องนี้ว่า ธนัญชัย พม่าเรียกว่า งะแล็ดโต่ งะใหญ่ และ สก้าต้าวซ้า เวียดนามเรียกว่า จ่างก๊วง ลาวเรียกว่า เซียงเมียง ส่วนประเทศ อินโดนีเซีย มาเลเซีย และสิงคโปร์ เรียกว่า อาบูนาวัส และฟิลิปปินส์เรียกว่า ฮวน ปูซอง

ในปลายศตวรรษที่ 18 ประเทศตะวันตกเข้ามาแสวงหาเมืองขึ้นในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และยึดครองดินแดนทุกประเทศ ยกเว้นประเทศไทย ชาติตะวันตกได้กอบโกยทรัพยากรธรรมชาติของประเทศอาณานิคมเหล่านี้ และได้เผยแพร่วัฒนธรรมตะวันตกแก่ประเทศอาณานิคมของตน ส่งผลให้ภูมิภาคนี้เริ่มมีการปรับเปลี่ยนสังคมและวัฒนธรรมและสร้างสรรค์วรรณกรรมให้เหมือนหรือคล้ายกับตะวันตก กล่าวคือ เริ่มมีการสร้างสรรค์วรรณกรรมตามแบบตะวันตกด้วยการผลิตวรรณกรรมในรูปแบบใหม่ ได้แก่ เรื่องสั้น นวนิยาย กวีนิพนธ์ บทกวีเชิง

อัตชีวประวัติ บันทึกประจำวัน ฯลฯ ด้านของเนื้อหาที่เริ่มปรับให้เกี่ยวข้องกับความเป็นจริงของโลก และชีวิตมากขึ้น โดยเฉพาะประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสังคม การเมือง วัฒนธรรม ทั้งนี้พบว่า วรรณกรรมร่วมสมัยของชาวเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีลักษณะเด่นร่วมกันในการใช้วรรณกรรมในเป็นเครื่องมือถ่ายทอดความคิด อุดมการณ์ทางการเมือง

นอกจากนี้วรรณกรรมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ยังแสดงให้เห็นปัญหาสังคม การเมือง สงคราม และความขัดแย้งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นทั้งโดยตรงและโดยอ้อม ซึ่งล้วนมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับระบบการปกครองของระบบอาณานิคม ซึ่งสร้างความเสียหายอย่างใหญ่หลวงให้แก่ประเทศอาณานิคม ดังนั้นการศึกษาลักษณะร่วมและลักษณะต่างของการสร้างต่างของการสร้างสรรค์วรรณกรรม ตลอดจนเปรียบเทียบในมิติสังคมวัฒนธรรมในกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อย่างละเอียดลุ่ม ลึกจึงจะช่วยให้เข้าใจประเทศเพื่อนบ้านในภูมิภาคอาเซียนได้อย่างถ่องแท้ หลากมิติ เห็นจากการศึกษาวรรณกรรมของประเทศเพื่อนบ้านในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้พบว่า มีลักษณะร่วมในการสร้างสรรค์วรรณกรรมในแง่รูปแบบ กลวิธีการนำเสนอ เนื้อหา และแนวคิด นอกจากนี้ยังมีประเด็นทางสังคมวัฒนธรรมที่ถูกนำเสนอทั้งเหมือนและแตกต่างกัน ในส่วนที่แตกต่างกันส่วนมาเป็นรายละเอียดทางสังคม ส่วนสิ่งที่เหมือนกันคือแต่ละประเทศต่างมีประสบการณ์ร่วมในการตกเป็นอาณานิคมของตะวันตก (บัวริน วงศ์ศรี, 2556: 276)

บริบททางสังคมสามารถแบ่งวรรณกรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ออกเป็น 4 ยุคกว้าง ๆ ได้แก่

1. วรรณกรรมยุคก่อนอาณานิคม งานวรรณกรรมในยุคนี้เป็นการสร้างสรรค์ตามชนบั้งเดิมที่แต่งด้วยร้อยกรองหรือบทประพันธ์ตามวิถีชีวิตประจำวัน วรรณกรรมในยุคนี้จะมีจุดเด่นที่สะท้อนอัตลักษณ์ วัฒนธรรมของแต่ละชาติเป็นอย่างดี

2. วรรณกรรมยุคอาณานิคม ในยุคนี้อยู่ในช่วงที่ชาติตะวันตกได้เข้ามาในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ส่งผลให้งานวรรณกรรมในยุคนี้ได้รับอิทธิพลของวรรณกรรมรูปแบบสมัยใหม่ โดยนำเสนอในลักษณะที่เป็นเรื่องสั้น นวนิยายขนาดสั้น กวีนิพนธ์ และบันทึกประจำวันเชิงอัตชีวประวัติหรือวรรณกรรม ด้านเนื้อหาของวรรณกรรมจะมีลักษณะที่เน้นฝนเรื่องการเมือง มีกลวิธีในการนำเสนอส่วนใหญ่มักนำฉากหรือสถานที่จริงมานำเสนอ นอกจากนั้นตัวละครมักจะถูกแบ่งออกเป็นสองฝ่ายคู่ตรงข้ามอย่างชัดเจน



3. วรรณกรรมยุคหลังอาณานิคม หลังจากประเทศต่าง ๆ ได้รับเอกราชมาระยะหนึ่ง การสร้างสรรค์วรรณกรรมของหลายประเทศได้มีการปรับเปลี่ยน คือ เริ่มมีการวิพากษ์วิจารณ์สังคมและผู้นำประเทศ การสร้างสรรค์วรรณกรรมในยุคหลังอาณานิคมนี้อาจมีเนื้อหาที่คาบเกี่ยวกับยุคอาณานิคม เพราะมีการนำเอาเหตุการณ์ในช่วงเวลาต่อผู้ถูกชาติมานำเสนอเพื่อตอกย้ำให้คนในสังคมรำลึกความเป็นชาติ เพื่อชี้ให้เห็นถึงพิษภัยของสงครามที่เกิดขึ้น ตลอดจนประนามถึงความโหดร้ายของกลุ่มศัตรูผู้รุกราน

4. วรรณกรรมในยุคโลกาภิวัตน์ ทุนนิยม บริโภคนิยม เมื่อประเทศในอาเซียนได้ก้าวเข้าสู่กระแสโลกาภิวัตน์ เนื้อหาของวรรณกรรมจึงมีแนวคิดและการนำเสนอที่แตกต่างไปจากยุคก่อน โดยนิยมนำเสนอความขัดแย้งทางความคิด สังคม และวัฒนธรรม เมื่อกระแสโลกาภิวัตน์ ที่เปิดรับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีใหม่ ๆ ได้เข้ามาในกลุ่มประเทศอาเซียน จึงมีการสร้างสรรค์วรรณกรรมที่นำเอาประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม มาเป็นเครื่องมือในการปลุกกระตุ้นให้คนเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมในประเทศของตน ไม่ไปหลงมัวเมาไปกับกระแสความความทันสมัยที่กำลังเข้ามาทำลายระบบวัฒนธรรมที่สั่งสมกันมาอย่างยาวนานหลายศตวรรษ

### รางวัลซีไรต์

รางวัลซีไรต์ ทั้บศัพท์มาจากคำว่า S.E.A. Write ซึ่งย่อมาจาก South East Asian Writers Awards หรือ รางวัลวรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน รางวัลวรรณกรรมที่มอบให้แก่ นักเขียน 10 ประเทศอาเซียน ได้แก่ บรูไน กัมพูชา อินโดนีเซีย ลาว มาเลเซีย พม่า ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ ไทย และเวียดนาม เริ่มแรกรางวัลซีไรต์จัดตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2522 จัดขึ้นที่โรงแรมแมนดาริน โอเรียนเต็ล กรุงเทพฯ การจัดตั้งรางวัลซีไรต์ขึ้นนั้น เพื่อเป็นการสนับสนุนนักเขียนรุ่นใหม่จากประเทศในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีผลงานดีเด่น ซึ่งการพิจารณาคัดเลือกงานวรรณกรรมของต่างประเทศนั้น ในแต่ละประเทศจะมีความแตกต่างในการพิจารณาไปตามความเหมาะสมของประเทศนั้น ๆ แต่จะต้องส่งผลการคัดเลือกพร้อมกับประวัติชีวิตและผลงานของนักเขียนที่ได้รับเลือกมายังคณะกรรมการดำเนินงาน กำหนดเวลาส่งงานวรรณกรรมเข้าพิจารณาให้กำหนดวันสิ้นสุดในวันที่ 31 มีนาคม ของทุกปี และการตัดสินให้รางวัลจะประกาศผลภายในเดือนกรกฎาคม - สิงหาคมของทุกปี

สำหรับประเภทของวรรณกรรมที่นำมาพิจารณานั้น ในช่วง 2-3 ปีแรกยังไม่ได้กำหนดแน่ชัดว่าปีไหนจะพิจารณาวรรณกรรมประเภทใด โดยกรรมการจะเป็นผู้กำหนดประเภทของงานที่พิจารณา

เองในแต่ละปีโดยตามแต่จะเห็นสมควร แต่เมื่อใน 3 ปีแรกได้พิจารณา นวนิยาย กวีนิพนธ์ และเรื่องสั้น ตามลำดับ และใน 3 ปีต่อมาจึงได้พิจารณาประเภทของวรรณกรรมเช่นเดียวกับ 3 ปีแรก ต่อมาในปี พ.ศ. 2528 และ ปี พ.ศ. 2535 ทางสมาคมภาษาและหนังสือฯ และสมาคมนักเขียนฯ ได้ร่วมกัน ทบทวนระเบียบฉบับแรกอีกครั้งหนึ่ง และได้ทำการแก้ไขรายละเอียดบางประการ เพื่อให้มีความรัดกุมมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะระเบียบที่ว่าด้วยคุณสมบัติของงานวรรณกรรม โดยมีการเปลี่ยนแปลงดังนี้ ควรแบ่งคณะกรรมการพิจารณารางวัลออกเป็น 2 ชุด และให้มีการกำหนดองค์ประกอบของกรรมการแต่ละชุดไว้อย่างชัดเจน กำหนดประเภทของวรรณกรรมและคุณสมบัติของวรรณกรรมให้ชัดเจนขึ้น และครอบคลุมงานวรรณกรรมทุกประเภท และกำหนดให้มีผู้ส่งงานเข้ารับพิจารณาเพื่อรับรางวัล แต่เป็นการกำหนดอย่างกว้าง ๆ พูดได้ว่าใคร ๆ ก็สามารถส่งได้ ทำให้มีงานส่งเข้ามาให้พิจารณาเป็นจำนวนมากขึ้น และครอบคลุมงานได้กว้างขวางกว่าการที่กรรมการจะต้องเป็นผู้นำเสนอเอง (วารสารสมาคมภาษาและหนังสือแห่งประเทศไทย, 2536: )

### วัตถุประสงค์ของซีไรต์

1. เพื่อให้เป็นที่รู้จักถึงความสามารถด้านสร้างสรรค์ของนักเขียนในกลุ่มประเทศอาเซียน
2. เพื่อให้ทราบถึงภาคทรัพย์ทางวรรณกรรม ทรัพย์สินทางปัญญาวรรณศิลป์แห่งกลุ่มประเทศอาเซียน
3. เพื่อรับทราบ รับรอง ส่งเสริมและจรรโลงเกียรติ อัจฉริยะ ทางวรรณกรรมของนักเขียนผู้สร้างสรรค์
4. เพื่อส่งเสริมความเข้าใจและสัมพันธ์ภาพอันดีในหมู่นักเขียนและประชาชนทั่วไปในกลุ่มประเทศอาเซียน

### เรื่องย่อ ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก

“ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก” เป็นเรื่องราวจากความทรงจำในวัย 8 ขวบ ของผู้ชายอายุ 40 ปี ซึ่งเรื่องราวเหล่านั้นมีทั้งความสุข ความสนุกสนาน ความเศร้า และความน่ารักของวัยเด็ก แต่ขณะเดียวกันก็แฝงไว้ด้วยแง่คิดต่าง ๆ เกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดที่แตกต่างกันของผู้ใหญ่กับเด็ก รวมถึงคำถามและพฤติกรรมแปลก ๆ ของเด็ก ๆ ที่ชวนให้ย้อนกลับไปคิดถึงสิ่งที่ผ่านมานในวัยเยาว์ของเราเอง

ผ่านลีลาการเขียนที่เรียบง่ายแต่งดงามด้วยภาพของเด็ก ๆ ที่เคลื่อนไหวผ่านอารมณ์และความรู้สึกของผู้อ่านอย่างเข้มข้น

ตัวละครในหนังสือเล่มนี้ ประกอบด้วยเด็ก ๆ 4 คน คือ เจ้าฮาแคะระ ยัยดีฟันหลอ ยัยตุ่น และเจ้าห่มุย ซึ่งเป็นผู้เล่าเรื่อง ซึ่งถ้าจะอ่านเรื่องนี้ให้สนุก คุณควรจะต้องรื้อล้นชักความทรงจำเพื่อค้นหาตัวเองในวัย 8 ขวบ ว่าในวันวานเหล่านั้นคุณได้ทำหรือคิดอะไร และความคิดกับการกระทำของคุณเหมือนหรือแตกต่างไปจากเด็ก ๆ เหล่านี้ ไม่ว่าจะเป็นการทำในสิ่งที่ตรงกันข้ามกับที่ผู้ใหญ่เห็นว่าเด็กดี ๆ ควรจะทำ การคิดค้นคำใหม่ขึ้นมาเรียกสิ่งต่าง ๆ เพื่อสร้างรหัสที่รู้จักกันภายในกลุ่ม การค้นหาชุมทรัพย์ และการก่อเรื่องวุ่นวายต่าง ๆ ทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ แต่ก็สร้างความอลเวงแก่ผู้คนที่เกี่ยวข้องได้ไม่น้อย แต่สิ่งที่ทำทลายยิ่งไปกว่านั้นก็คือ เมื่อเจ้าห่มุยในวัย 40 ปี ลงมือเขียนถึงเหตุการณ์ในวัยเยาว์ของตนเองและเพื่อน ๆ ออกมา ก็ดูเหมือนว่าเพื่อนทุกคนซึ่งบัดนี้เติบโตเป็นผู้ใหญ่และมีหน้าที่การงานใหญ่โต จะพากันไม่เห็นด้วย และคัดค้านอย่างเต็มที่ เหมือนเป็นการซ่อนเรื่องที่น่าคิดว่าทุกคนต่างก็ผ่านวัยเด็กมาด้วยกันทั้งนั้น และคงไม่มีใครทำอะไรถูกทั้งหมดในตอนนั้น แต่เหตุใดความสุข ความสนุก หรือความไร้เดียงสาเหล่านั้น ถึงได้กลายเป็นเรื่องที่ทำให้รู้สึกวุ่นวายหรือควรจะปกปิดอย่างมิดชิด

## 2. แนวคิดเรื่ององค์ประกอบการนำเสนองานแอนิเมชัน

คำว่า แอนิเมชัน รวมทั้งคำว่า Animate และ Animator มาจากรากศัพท์ละติน “Animare” ซึ่งคือ การทำให้มีชีวิตชีวา ในสิ่งที่เราอยากให้มีเป็นในภาพยนตร์ โดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์ในเชิงศิลปะด้วยการเพิ่มการเคลื่อนไหวแบบมายา การสร้างแอนิเมชันในภาพยนตร์สามารถทำได้โดย การเขียนด้วยมือ การสร้างโดยนำเฟรมหลาย ๆ อันมาต่อกันเป็นรูปภาพเคลื่อนไหวอย่างไรก็ตาม การสร้างรูปแบบของแอนิเมชันต้องใช้เครื่องมือต่าง ๆ โดยสร้างจากเทคโนโลยีใหม่ เพื่อการกำหนดภาพให้สมจริงที่สุดโดยทำจากคอมพิวเตอร์เป็นหลัก ผลลัพธ์คือการสร้างเฟรมได้อย่างถูกต้องแม่นยำ การ์ตูนแอนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรคลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิตให้เคลื่อนไหว เกิดมีชีวิตขึ้นมา (Paul Wells, 1998, P.10)

นอร์แมน แม็คคลาเรน (Norman McLaren) แอนิเมเตอร์ชื่อดังชาวแคนาดา ได้กล่าวเอาไว้ว่า แอนิเมชัน มันเป็นเรื่องขี้มาก มันไม่ใช่แค่การวาดภาพต่าง ๆ ให้เคลื่อนไหวแต่สามารถสร้างจิต

วิญญานของภาพให้เกิดขึ้น สิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างภาพแต่ภาพมันมีความสำคัญต่อการสะท้อนของภาพระหว่างคนเขียนที่ต้องการจะสื่อต่อคนเห็น (Solomon, 1987, P.11)

การเรียนรู้ถือเป็นสิ่งจำเป็นของมนุษย์ จากความไม่รู้ในด้านต่าง ๆ ก่อให้เกิดลักษณะเด่นของมนุษย์ที่แตกต่างไปจากสิ่งมีชีวิตชนิดอื่นคือ มีกระบวนการเรียนรู้ ศึกษาค้นคว้า อีกทั้งมนุษย์เรายังส่งต่อ ถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์เหล่านั้นจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง ทำให้กระบวนการทางความคิดได้พัฒนาไปอย่างต่อเนื่องและมีวิวัฒนาการทางความคิดอย่างเป็นรูปธรรม ในช่วงแรกของการถ่ายทอดความรู้ มนุษย์มักจะใช้วิธีปากต่อปากบอกเล่าเรื่องราวผ่านการพูดคุย ซึ่งแน่นอนว่าวิธีนี้ทำให้เกิดการบิดเบือนเนื้อหาไปจากเดิม ทำให้มนุษย์คิดค้นวิธีการเก็บข้อมูลชนิดที่เรียกว่าคงเดิมที่สุดไม่มีการบิดเบือนจากเดิม คือการจดบันทึกความรู้ หรือ เหตุการณ์ต่าง ๆ เอาไว้ โดยเริ่มแรกมีการขีด ๆ เขียน ๆ การสลักข้อความรูปภาพลงบนผนังถ้ำ

สรุปแล้ว Animation มาจากรากศัพท์ภาษาละติน ที่มีความหมายว่า ทำให้มีชีวิตชีวา ซึ่งคำว่า แอนิเมชัน ไม่ได้จำกัดเพียงการ์ตูนเท่านั้น แต่ยังมีความหมายทางเทคนิคและวิธีสร้างสรรค์ผลงานหลากหลายวิธี (วิสิฐ จันมา, 2547, 5-6) เช่น

2D Animation คือ แอนิเมชันที่เกิดจากการวาดเส้น ลงสี ด้วยโปรแกรมสร้างเป็นเฟรม วาดด้วยมือลงในกระดาษ เทคนิคการตัดกระดาษให้เป็นตัวละครเป็นรูปทรง หรือการปั้น การสร้างโมเดลโดยใช้วัสดุต่าง ๆ แล้วจึงนำมาทำการเคลื่อนไหวต่อเนื่องก่อให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ โดยที่เทคนิคยังจำกัดอยู่บนระนาบ 2D จะไม่มีความหนาหรือความลึกมากนัก



รูปที่ 12 2D Animation เรื่อง Spongebob SquarePants ใช้เทคนิควาดมือในโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ค้นหาจาก [https://en.wikipedia.org/wiki/SpongeBob\\_SquarePants](https://en.wikipedia.org/wiki/SpongeBob_SquarePants)



รูปที่ 13 2D Animation เรื่อง South Park ใช้เทคนิคการตัดกระดาษ  
ค้นหาจาก <http://ja.hqhdwalls.com/south-park-game-wallpaper-530.html>



รูปที่ 14 2D Animation เรื่อง Wallace and Gromit ใช้เทคนิคปั้นดินน้ำมัน  
ค้นหาจาก <http://www.marketingmagazine.co.uk/article/1177321/visitengland-replaces-celebrities-wallace-gromit-campaign>

3D Animation คือ แอนิเมชันที่สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์จำเพาะเพื่อสร้างโลก 3 มิติ เสมือนจริงขึ้นมาในคอมพิวเตอร์ หรือใช้เทคนิคโมแคป คือ นำแม่เหล็กมาติดไว้ตามจุดต่าง ๆ ที่สำคัญในร่างกาย เพื่อบันทึกการเคลื่อนไหวแล้วนำไปใช้กับโมเดลสามมิติ ในการสร้างแอนิเมชันประเภทนี้จะดูมีมิติและความลึก



รูปที่ 15 3D Animation เรื่อง ก้านกล้วย ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างฉากและตัวละคร  
ค้นหาจาก <http://www.dan-dare.org/FreeFun/Games/More/KhanKluyWallpaper1024.htm>

แอนิเมชันเป็นสื่อที่ต้องใช้เทคนิคและความชำนาญในด้านวิทยาการในการผลิต เพราะแอนิเมชันเป็นการทำให้ภาพนิ่งเกิดการเคลื่อนไหว คือ การบันทึกภาพทีละภาพ โดยการบันทึกแต่ละครั้ง ภาพแต่ละภาพจะต้องขยับเขยื้อนหรือมีการเคลื่อนไหวที่แตกต่างไปจากเดิมเล็กน้อยทุกครั้ง ด้วยเหตุนี้แอนิเมชันจึงสามารถดึงดูดความน่าสนใจแก่คนทุกเพศทุกวัย เพราะมนุษย์เรามักเลือกที่จะมองรูปภาพหรืออะไรที่มีสีสันก่อนมองมาเนื้อหาเสมอ ทำให้เกิดการนำเอาแอนิเมชันมาประยุกต์ใช้ในงานด้านต่าง ๆ อีกทั้งแอนิเมชันยังเป็นสื่อที่มีประโยชน์มากมาย เช่น สามารถสื่อความหมายและอธิบายเรื่องยากให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังช่วยในการจดจำ และดึงดูดความสนใจ เนื่องจากแอนิเมชันมีความน่ารักสดใสในตัวของมันเอง นอกจากนั้นยังมีทั้งภาพและเสียง เป็นองค์ประกอบหลัก ซึ่งปิยกุล เลาว์ณยศิริ (2532: 931-932) ได้สรุปหลักการและคุณสมบัติของแอนิเมชันไว้ดังนี้

1. สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
2. สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากได้ง่ายขึ้น
3. ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
4. ใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้นได้

ในงานวิจัยนี้ได้เลือกใช้แนวคิดที่ว่าแอนิเมชันสามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ดูได้ง่ายขึ้น ใช้ข้อธิบายหรือแสดงความคิดที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้ และสามารถช่วยข้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้นได้

## 2.1 องค์ประกอบด้านเทคนิคการออกแบบ

- 1.) ขนาดภาพ (Camera Shots) ภาพที่เกิดจากการกำหนดระยะห่างของกล้องกับสิ่งที่ถ่าย มีผลต่อการสื่ออารมณ์แก่คนดู
- 2.) มุมกล้อง (Camera Angle) ตำแหน่งมุมกล้องที่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างความสูงของกล้องกับสิ่งที่ถ่าย มุมกล้องจะนำมาใช้เพื่อเสริมคุณค่าของภาพ มีผลต่อความรู้สึกของผู้ชม
- 3.) ระยะความชัด (Depth of Field) ความชัดลึกของภาพเป็นองค์ประกอบชี้สายตาของผู้ชม
- 4.) การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement) เป็นตัวช่วยแยกความแตกต่างระหว่างภาพเคลื่อนไหวกับภาพนิ่ง บางครั้งอาจทำหน้าที่แทนสายตาของผู้ชม
- 5.) ความสั้นยาวของเวลาในภาพ (Length of Take or Duration) เป็นองค์ประกอบที่สร้างความรู้สึกให้แก่ผู้ชม
- 6.) การตัดต่อภาพ (Editing) พัฒนาการของการตัดต่อแบบต่างๆ เป็นการเสริมความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างภาพ ทาให้ผู้ชมสามารถหยุดคุณลักษณะความต่อเนื่องที่ไม่มีรอยต่อของ สื่อภาพเคลื่อนไหวได้
- 7.) เทคนิคพิเศษ (Special Effect) ถูกนำมาใช้ในขั้นตอนทั้ง ระหว่างการถ่ายทา และหลังการถ่ายทา เพื่อโน้มน้าวให้ผู้ชม เกิดความรู้สึกสมจริง น่าเชื่อ และสร้างความรู้สึกตื่นตาตื่นใจกับภาพที่เห็น
- 8.) การจัดแสง (Lighting) การจัดแสงไม่เพียงแต่จะสร้าง ความรู้สึกด้านเวลา และสถานที่ แต่ยังสร้างอารมณ์และ ลักษณะพิเศษให้แก่ตัวละครอีกด้วย

9.) สี (Color) สีสามารถสื่อความหมายทางอารมณ์ได้อย่างชัดเจน โดยสะท้อนบนภาพทั้งทางรูปธรรมและนามธรรม นอกจากนั้นอุณหภูมิของสีจะสะท้อนให้เห็นถึงคุณภาพของการสื่อสาร ทุกโทนสีจะมีผลต่อความรู้สึก เช่น สีส้มหรือแดง จะให้ความรู้สึกร้อน แต่สีเขียวหรือฟ้า จะให้ความรู้สึกที่เย็นกว่า ซึ่งการใช้สีแต่ละสีนั้นมาพร้อมกับจิตวิทยาที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งสามารถสื่อข้อความให้กับผู้ชมได้ด้วยอารมณ์ของสี (Timothy Samara, 2007: 112-113)

จิตวิทยาเกี่ยวกับสี มีความสำคัญอย่างยิ่งในการออกแบบ เนื่องจากสีเป็นสิ่งที่สามารถนำมาใช้ในการสื่อความหมายได้ รวมทั้งการดึงดูดความสนใจของผู้ชม

สีฟ้า - ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เครื่องขั้วม เอาการเอางาน ละเอียด รอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบถ่อมตน

สีเขียว - เป็นสีในวรรณะเย็น จะสร้างความรู้สึกเย็นสบาย ใช้เป็นสีที่ช่วยผ่อนคลาย ความเครียดได้ ให้ความรู้สึก สงบ เยียบ ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน การผ่อนคลาย ธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ สุข สุขุม เยือกเย็น

สีเหลือง - เป็นสีแห่งความเบิกบาน ไร้อารมณ์ และเรียกร้องความสนใจ ให้ความรู้สึกแจ่มใส ความสดใส ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่ ความสด ใหม่ ความสุขสว่าง การแผ่กระจายอำนาจบารมี

สีแดง - เป็นสีที่สร้างความตื่นเต้น และกระตุ้นสมอง สีแดงปานกลางแสดงถึงมีความสุขภาพดี ความมีชีวิต ความรัก ความสำคัญ ความอุดมสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง

สีม่วง - ให้ความรู้สึก มีเสน่ห์ น่าติดตาม รั้นลับ ซ่อนรั้น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่ ความรัก ความเศร้า ความผิดหวัง ความสงบ ความสูงศักดิ์

สีส้ม - ให้ความรู้สึก ร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา วัชรุ่น ความคึกคะนอง การปลดปล่อย ความเปรี๊ยะว การระวัง

สีน้ำตาล - ให้ความรู้สึกอบอุ่น ได้พักผ่อน



สีเทา - ให้ความรู้สึก เศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความขร่า ความสงบ ความเงียบ สุขภาพ สุขุม ถ่อมตน

สีขาว - ให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ สะอาด สดใส เบาบาง อ่อนโยน เปิดเผย การเกิด ความรัก ความหวัง ความจริง ความเมตตา ความศรัทธา ความดีงาม

## 2.2 แนวคิดเรื่องการสร้างภาพเคลื่อนไหว

1.) บีบเข้าและยืดออก (Squash and Stretch) ในขณะที่ตัวละครเคลื่อนไหว ร่างกายจะต้องมีความยืดหยุ่น ความยืดหยุ่นของตัวละครมีมากหรือน้อยจะขึ้นอยู่กับสไตล์ของงานว่าเน้นความสมจริงหรือมีลักษณะเป็นการ์ตูน โดยการเคลื่อนไหวในแต่ละครั้งจะต้องคำนึงถึงน้ำหนักและขนาดของสื่อนั้น ๆ ไม่เช่นนั้นแล้วตัวละครและสิ่งของ จะดูล่องลอย เบาหวิว ไร้แรงดึงดูดของโลก ยกตัวอย่างเช่น ลูกบอลที่ตกลงบนพื้นจะมีการบีบตัวให้แบนลงก่อนที่จะดีดตัวขึ้น ซึ่งจะมีลักษณะยืดออกในทางตรงข้าม

2.) ทำเตรียม (Anticipation) เวลาที่ตัวละครจะแสดงกิริยาอาการต่าง ๆ ต้องมีทำเตรียมก่อนเสมอ เป็นสิ่งทำงานแอนิเมชันขาดไม่ได้ เพราะว่าถ้าขาดไปแล้วจะทำให้คนดูรู้สึกขัดต่อท่าทางของตัวละครทันที ซึ่งทำเตรียมนี้จะทำให้ตัวละครมีลักษณะที่ดูเป็นธรรมชาติ โดยทำเตรียมจะมีทิศทางตรงกันข้ามกับทิศทางหลัก

3.) การวางองค์ประกอบภาพ (Staging) การวางองค์ประกอบภาพต้องอยู่ในจุดที่สามารถมองเห็นการแสดงได้ดีที่สุด แต่ต้องระวังไม่ให้จุดสนใจตกไปอยู่ที่องค์ประกอบรองหรือสิ่งของที่ไม่ได้มีความหมายใดเป็นพิเศษ หรือฉากที่มีรายละเอียดมากเกินไปจนดึงดูดสายตาคนดู จุดที่สามารถมองเห็นได้ดีที่สุดไม่ว่าจะเป็นท่าทาง อารมณ์ หรือปฏิกิริยาของตัวละคร เราต้องรู้จักเลือกใช้ขนาดภาพแบบต่าง ๆ เพื่อความเหมาะสมกับสิ่งที่จะถ่ายทอด

4.) การทำงานแบบลุยไปข้างหน้าและการทำงานแบบกำหนดเฟรมหลัก (Straight ahead action และ Pose to pose action) เป็นวิธีการทำงานขั้นพื้นฐาน 2 แบบ ซึ่งมีความแตกต่างกันตรงที่

ก. การทำงานแบบลุยไปข้างหน้า (Straight ahead action) คือการทำภาพตั้งแต่เฟรมแรก แล้วค่อยทำเฟรมต่อมาถัดไปเรื่อย ๆ ตามลำดับ จนงานเสร็จสมบูรณ์ แต่ข้อเสียของวิธีนี้ คือ จะไม่สามารถรู้ได้เลยว่างานจะจบตรงไหน และยังมีโอกาสที่งานจะเกิดความผิดพลาดในเรื่องของสัดส่วน ขนาด น้ำหนักอีกด้วย

ข. การทำงานแบบกำหนดเฟรมหลัก (Pose to pose action) คือการทำงานจากเฟรมหลักก่อนจึงเติมเฟรมที่อยู่ระหว่างนั้นเข้าไปทีหลัง จนกระทั่งงานเสร็จสมบูรณ์ การทำงานแบบนี้จะไม่ค่อยประสบปัญหาแบบวิธีการทำงานแบบลุยไปข้างหน้า

5.) การเคลื่อนไหวแบบ Follow through และ Overlapping หลักการ Follow through เป็นเรื่องของแรงเฉื่อย เวลาที่ตัวละครสิ้นสุดการแสดงท่าทางใด ๆ ก็ตามจะไม่หยุดเลยในทันที แต่ร่างกายส่วนหลักจะหยุดก่อน ในขณะที่ส่วนประกอบอื่น ๆ ยังคงเคลื่อนไหวอยู่ ก่อนที่จะค่อย ๆ เคลื่อนไหวช้าลง แล้วจึงหยุดเคลื่อนไหวในที่สุด ส่วนหลักการ Overlapping การเคลื่อนไหวที่ทับซ้อน เป็นเรื่องของ การเคลื่อนไหวที่เกี่ยวกับตัวละครและสิ่งของต่าง ๆ คือการเปลี่ยนการกระทำอย่างหนึ่งเป็นอีกอย่างหนึ่ง โดยตัวละครจะต้องทิ้งท่าเดิมไว้เล็กน้อยจึงจะสามารถเปลี่ยนท่าใหม่ได้ เพื่อให้ดูเป็นธรรมชาติมากที่สุด

6.) การเคลื่อนไหวแบบ Slow in และ Slow out หลักการนี้จะช่วยให้การเคลื่อนไหวมีความนุ่มนวลมากขึ้น Slow in ใช้เวลาที่ตัวละครหรือวัตถุเคลื่อนที่เข้ามาในฉากอย่างรวดเร็ว ทำได้โดยการลดจำนวนเฟรมลงให้น้อยกว่าปกติ ส่วนทางด้านของ Slow out ใช้เวลาที่ตัวละครหรือวัตถุกำลังจะหยุด ทำได้โดยการเพิ่มจำนวนเฟรมในตอนท้าย

7.) เส้นการเคลื่อนไหว (Arcs) การเคลื่อนที่ของสิ่งของส่วนมากจะเป็นเส้นโค้งมากกว่าเส้นตรง เช่น เวลาเราปาลูกบอล ลูกบอลจะไม่พุ่งขนานไปกับพื้น แต่จะลอยไปด้วยวิถีโค้ง ทั้งนี้เนื่องจากโลกของเรามีแรงโน้มถ่วงนั่นเอง

8.) การเคลื่อนไหวที่อยู่รอบการเคลื่อนไหวหลัก (Secondary action) หลักการนี้ก็เพื่อให้เกิดความสมจริงเช่นกัน โดนเวลาที่ตัวละครกระทำหลาย ๆ อย่างพร้อมกัน แอนิเมเตอร์จำเป็นต้องมองให้ขาดว่าการกระทำไหนเป็นการกระทำหลัก จากนั้นคิดท่าทางโดยเน้นที่การกระทำหลัก และระวังไม่ให้ส่วนเสริมโดดเด่นจนเกินไป เช่น เด็กกำลังเดินเล่นอยู่ในทุ่งดอกไม้ และยื่นมือไปสัมผัสดอกไม้ด้วย การเคลื่อนไหวหลักคือเด็ก ส่วนการเคลื่อนไหวรองคือดอกไม้ที่ถูกสัมผัส

9.) จังหวะ (Timing) จังหวะซ้ำเร็วเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากจังหวะเป็นสิ่งที่สามารถแสดงให้เห็นถึงความคิดและความรู้สึกของตัวละครได้ ว่าเขาทำสิ่ง ๆ ด้วยเห็นผลใด โดยการกำหนดเวลาและความเร็วจะต้องคำนึงถึงความเป็นจริงและอารมณ์ของตัวละครในขณะนั้นด้วย

10.) Exaggeration คือการใส่ท่าทางให้เกินจริงเข้าไปในบางจังหวะ เพื่อการแสดงที่ดูถึงขีดสุด ที่จริงแล้ว Exaggeration ไม่ใช่สิ่งแปลกใหม่ การแสดงอย่างละครเวที ละครใบ้ ก็ใช้วิธีนี้นานมาแล้ว เพื่อให้ท่าทางของนักแสดงดูชัดเจนมากขึ้น เกิดความน่าสนใจ และตลกขบขันด้วย

11.) Solid Drawing ภาพตัวละครจะต้องมีมิติ ไม่ใช่แบนจนเกินไป

12.) สิ่งดึงดูดความสนใจ (Appeal) คือการสร้างบุคลิกของตัวละครให้โดดเด่น มีเสน่ห์ในทางใดทางหนึ่ง เช่น กล้าหาญ น่ารัก ตลก ฯลฯ

## 2.2 แนวคิดเรื่องการใช้เสียงในแอนิเมชัน

เสียง ในบทสนทนากันระหว่างมนุษย์ มีผลต่อความหมายในการสื่ออารมณ์ ของตัวละครว่านิสัยเป็นคนแบบไหน เสียงนั้นเกิดมาจากการผสมผสานกันระหว่าง ภาพ เสียงดนตรี ข้อความประกอบกัน (Barthes,1977) เสียงบางอย่างอาจทำให้เราวิเคราะห์ได้ว่าเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นต่อจากนี้คืออะไร มีสัญญาณที่ชัดเจน

เสียงสามารถกระตุ้นความรู้สึกของผู้ฟังออกมาได้ เมื่อได้ประกอบภาพเข้าไปอีก จะทำให้เกิดอารมณ์ในการรับชมได้ ศิลปินบางท่านมักจะทำเสียงของตัวเองเพื่อให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อให้ผู้รับชม สามารถจำได้ถึงผู้พูด

ทุกครั้งที่มีการสร้างเสียงประกอบภาพนั้น ต้องมีความเข้าใจในเรื่อง ผลกระทบที่จะเกิดเสียงคุณต้องเข้าใจในจังหวะเวลาระหว่าง ภาพและเสียง อาจจะต้องมีการออกแบบเสียงให้เหมาะกับภาพ เช่น ภาพกราฟฟิกที่อยู่ในภาพยนตร์ ต้องมีการออกแบบในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อจะให้เสียงและภาพนั้นออกมาสอดคล้องกันมากที่สุด ยิ่งไปกว่านั้น ภาพยนตร์ที่เป็นพวก แอนิเมชัน ผู้จัดทำต้องมีความชำนาญในการตัดภาพให้เข้ากับเสียงให้ได้ เช่นบทสนทนาของตัวละคร ต้องมีการใส่เสียงพูดเข้าไปในตัวละคร เพื่อให้เกิดความสมจริงของหนังและอารมณ์ของภาพที่จะสื่อออกมาให้ผู้รับชมรู้สึกคล้อยตามในการเล่าเรื่อง

Martin Esslin ได้กล่าวถึงการใช้เสียงให้เหมาะกับการสื่อสารทุกประเภทไว้ว่า การใช้เสียงเป็นการแสดงที่มีความสามารถที่เหนือกว่าการทำหนังด้วยภาพอย่างเดียว เพราะผู้แสดงจะต้องมีการจินตนาการของเล่าเรื่องในเรื่องทั้งหมด เรื่องที่สองคือ ระยะเวลาของไมคิในการ พากย์เสียงจะสามารถช่วยในการเล่าเรื่อง เพราะมีผลต่อการแสดงถึงสถานที่ของตัวละครที่อยู่ตำแหน่งนั้น ๆ น้ำหนักเสียงที่หนักเบา มีผลต่อเนื้อถึงการใส่เสียงเข้าไปในแอนิเมชันมาก เพราะในการทำหนังแอนิเมชัน ผู้ทำหนังจะต้องที่จะทำให้คนนึกภาพโดยรวมได้ ในการใช้เสียงต้องทำเหมือนร่ายมนตร์ เพื่อให้ภาพที่จะเคลื่อนไหว มีชีวิตในจินตนาการ ในบางครั้งผู้ชมดูหนังอาจจะไม่เข้าใจเนื้อเรื่องโดยรวมทั้งหมด ไม่เข้าใจในภาษาแต่จะสามารถดูได้จาก ท่าทางของตัวละคร รวมถึงน้ำเสียงของการพากย์หนัง เพื่อสื่อสารด้านอารมณ์ หรือ ใช้เสียงสื่อสารทุกอย่างตัวอย่างเช่น เสียงยิงปืน เสียงลม เสียงวิ่งของตัวละคร ทำให้พอเดาเนื้อเรื่องออกได้ แต่จะเข้าใจแค่ 60-70 %

Voice เสียง เสียงที่น่าดึงดูดมีผลทำให้ผู้คนสนใจที่จะฟัง เพราะ เสียงนั้นเป็นสัญญาณที่สำคัญในการสื่อสารของมนุษย์ คนในยุคก่อนๆชอบที่จะมีเพศสัมพันธ์กันในตอนกลางคืน เมื่อแสงอาทิตย์น้อยลง เสียงจะมีอิทธิพลต่อการสื่อสารของมนุษย์มาก เพื่อแสดงอารมณ์ ความรู้สึกของบุคคลนั้น ๆ ออกมา (Zuckerman & Driver, 1889)

โทนเสียง หรือน้ำหนักเสียงมีความสำคัญต่อการสื่อสารของมนุษย์เช่นกัน มันจะสามารถบ่งบอกได้ถึงความรู้สึกของผู้พูดว่า รู้สึกโกรธ ดีใจ เสียใจ ตื่นเต้นได้ทุกอารมณ์โดยที่ไม่จำเป็นต้องเห็นหน้าตาของผู้พูด ก็สามารถเดาได้ว่าผู้พูดรู้สึกอย่างไร รวมไปถึงอายุของผู้พูดด้วย ว่าอยู่ในวัยไหน เช่น วัยเด็กก็จะเสียงเล็ก พอโตมาเป็นผู้ใหญ่ก็จะมีเสียงที่ทุ้มขึ้น และสามารถแบ่งแยกเพศได้เป็นอย่างดี

Music เพลง เสียงเพลงเป็นเสียงได้มีอิทธิพลต่อการตอบสนองของมนุษย์มาก เมื่อผู้ฟังได้ฟังเพลงที่ชื่นชอบก็จะทำให้รู้สึกดีได้ เช่นเดียวกับ อากาศที่ خوب โคนเคน หรือ การมีเพศสัมพันธ์ (Blood & Zatorre, 2011) เสียงเพลงแบ่งออกได้หลายประเภท เช่น มาจากเครื่องดนตรี มาจากเสียงมนุษย์ ขับร้อง และ เสียงที่มาจากธรรมชาติ โดยเสียงเพลงทั้งหมดทั้งมวลนี้มีผลต่ออารมณ์ ความรู้สึกทางบวกและลบของผู้ฟัง

Instrument Sound เสียงที่มาจากเครื่องดนตรี เสียงเพลง ส่วนใหญ่มาจากเครื่องดนตรี สามารถสร้างคุณค่าต่อการฟังเพลงของมนุษย์มาก ไม่ว่าจะเป็เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสาย เช่น ไวโอลิน หรือ เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่า เช่น Saxophone รวมไปถึง เครื่องดนตรีประเภทตี

เช่น กลอง เป็นต้น โดยเครื่องดนตรีทุกประเภท ถ้ามีการเล่นแบบสอดคล้องกัน จะทำให้เกิดเพลงที่ไพเราะได้ โดยไม่ว่าจะเป็นเพลงที่ทำให้มนุษย์รู้สึกแตกต่างกันไป ตามจังหวะ และอารมณ์ของเพลง

Sound and Image ท่านอาจจะสงสัยว่า การทำงานระหว่างหูและตาของเราสัมพันธ์กันอย่างไร เมื่อท่านได้ดูภาพยนตร์สักหนึ่งเรื่อง เสียงจะบอกเราว่ามันสิ่งที่เกิดขึ้นข้างในหรือนอกภาพ การใช้เสียงเพลง มีผลต่อภาพที่เราจะสื่อทั้งนั้น เราอาจจะคาดหวังว่าทั้งภาพและเสียงมันจะต้องสอดคล้องกันตลอดเวลา แต่บางครั้งอาจจะไม่เป็นแบบนี้เสมอไป ขึ้นอยู่กับการเล่าเรื่องของคนทำภาพยนตร์ว่าต้องการที่จะให้ คนดูตีความไปในทิศทางไหน

3-D space เราเริ่มที่จะนำเสียงประกอบมาใช้ร่วมกับภาพที่เป็นด้าน animation โดยช่วงแรกมาจากการใช้เสียงที่เกิดขึ้นจากมนุษย์ก่อน เช่น การใช้อุปกรณ์ประกอบฉาก ต่อมาเมื่อเริ่มมีเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทมากขึ้น คอมพิวเตอร์ได้เอามาใช้ในงานสร้าง production ทำให้เสียงประกอบภาพทำได้อย่างง่ายขึ้นและมีประสิทธิภาพ โดยเริ่มต้นจาก การช่วยทำเสียงประกอบภาพ 2D จนไป 3D การเริ่มนำ เสียงประกอบฉากมาใช้ในเริ่มต้นจากการอัด ที่ห้องปิด ถ้า จนไปถึงพื้นที่ที่สามารถใช้ได้ โดยไม่เกิดเสียงสะท้อน

### 3. แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง - การตัดแปลง

#### 3.1 แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่อง

1.) โครงเรื่อง (Plot) คือ เหตุการณ์สำคัญในเรื่องที่เกิดขึ้นตามลำดับเวลาและเป็นเหตุเป็นผลกัน ซึ่งเปรียบเสมือนการกำหนดเส้นทางของการกระทำของตัวละคร โดยโครงเรื่องสามารถแบ่งเป็นลำดับขั้นดังนี้ การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นจุดเริ่มต้นของเรื่อง เพื่อชัดเจนความสนใจของผู้ชม โดยกลยุทธ์ในการเริ่มเรื่องหลากหลายแบบ เช่น เริ่มเรื่องจากการแนะนำตัวละครหรือสถานที่ที่เกิดความขัดแย้ง การพัฒนาเหตุการณ์ (Raising action) เป็นช่วงที่เริ่มดำเนินเรื่องความขัดแย้งหรือปมปัญหา โดยมีความเข้มข้นมากขึ้นเป็นลำดับ จนทำให้เกิดภาวะวิกฤตขึ้น (Climax) เป็นขั้นตอนที่ความขัดแย้งดำเนินขึ้นจนถึงจุดสูงสุด และได้เกิดเหตุการณ์ที่ตัวละครจำเป็นต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ภาวะคลี่คลาย (Falling action) เป็นช่วงกึ่งจากภาวะวิกฤตได้ผ่านพ้นไป เงื่อนงำต่าง ๆ ในเรื่องได้รับการเปิดเผยและได้ถูกแก้ไขเป็นที่เรียบร้อย และการยุติเรื่องราว (Ending) เป็น

ช่วงสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด ซึ่งจุดจบมีหลากหลายแบบ เช่น จบแบบมีความสุข จบแบบมีการสูญเสีย หรือการจบลงแบบมีปริศนาที่ค้างคาใจผู้ชม (วรัทพร ศรีจันทร์, 2551: 20-22)

2.) ปมปัญหา (Conflict) ปมปัญหาที่ตัวละครจะต้องแก้ไข เปรียบเสมือนฟันเฟืองที่คอยขับเคลื่อนให้เรื่องดำเนินต่อไป ความขัดแย้งของตัวละคร คือความไม่ลงรอยกันทางความคิด การกระทำ พฤติกรรม หรือความปรารถนา ซึ่งความขัดแย้งสามารถแบ่งออกเป็น ความขัดแย้งภายในจิตใจ ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม ความขัดแย้งระหว่างคนกับพลังภายนอก

3.) ตัวละคร (Character) บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในเรื่องที่เล่า นอกจากนี้ยังหมายถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครอีกด้วย ซึ่งตัวละครแต่ละตัวจะมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกัน ดูได้จากหน้าตา ความคิด พฤติกรรม บทสนทนา ฯลฯ องค์ประกอบของตัวละครแบ่งออกเป็น 2 อย่างคือ ส่วนที่เป็นความคิด กับส่วนที่เป็นพฤติกรรม

4.) แก่นเรื่อง (Theme) แนวความคิด หรือ สารัตถะ ต่างมีความหมายเดียวกัน คือแนวคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่นักเขียนเรื่องต้องการนำเสนอ โดยแก่นเรื่องแบ่งออกได้เป็น แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม คือ ชักจูงให้เกิดความสนใจในเรื่องของศีลธรรม โดยนิยมใช้เรื่องของความจริงที่ปรากฏรวมถึงมีการใช้ศีลธรรมหลายเรื่องมานำเสนอ แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม โดยมุ่งสะท้อนสภาพของสังคม อาจสะท้อนออกมาได้หลากหลายมุมมอง เช่น แนวตลก เสียดสี หรือสมจริง เพื่อให้เกิดการปฏิรูปทางสังคม และแก่นเรื่องเกี่ยวกับคำถามเชิงปรัชญา

5.) ฉาก (Setting) จุดหนึ่งเป็นเวลา หรือ สภาพแวดล้อมรวมถึงช่วงเวลาที่รองรับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ซึ่งมีอิทธิพลต่อความคิดหรือพฤติกรรมของตัวละคร อีกทั้งยังบอกถึงความหมายบางอย่างของเรื่องอีกด้วย เนื่องจากฉากเป็นสิ่งที่เกี่ยวเนื่องกับโครงเรื่องหรือตัวละคร ทำให้ฉากจะต้องเป็นมากกว่าการสะท้อนความจริงที่เกิดขึ้น ผู้ผลิตจึงต้องสร้างฉากให้มีความสมจริง และฉากต้องบอกได้ถึงผลที่มีต่อการกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละคร

6.) มุมมอง (Point of view) การเล่าเรื่องผ่านมุมมองในลักษณะหนึ่ง ๆ ซึ่งส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม มุมมองควรมีแค่ 1-2 มุม โดยใช้เพื่อบอกถึงวัตถุประสงค์ที่จะนำเสนอ

มุมมองการเล่าเรื่องสามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ มุมมองบุคคลที่หนึ่ง มุมมองบุคคลที่สาม มุมมองที่เป็นกลาง และมุมมองแบบรู้รอบด้าน

7.) สัญลักษณ์ (Symbol) สิ่งที่มีความหมายมากกว่าตัวมันเอง โดยสิ่งนั้นมักจะเป็น วัตถุ หรือเสียง โดยสัญลักษณ์ด้านภาพอาจจะถูกเสนอออกมาซ้ำ ๆ ก่อให้เกิดอิทธิพลต่อความคิดหรือ การกระทำของตัวละคร

### 3.2 แนวคิดเรื่องการดัดแปลงสื่อ (Adaptation)

การสร้างวรรณกรรมเพื่อการอ่านมาเป็นวรรณกรรมเพื่อการแสดง สามารถแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ คือ การแปล การดัดแปลง การย่อขยาย จักรภฤษณ์ ดวงพัตรา (2544) ได้อธิบาย กระบวนการดัดแปลงวรรณกรรมเพื่อการอ่านมาเป็นวรรณกรรมเพื่อการแสดง ดังนี้

ขั้นที่หนึ่ง การดัดแปลงวรรณกรรมเพื่อการอ่าน มาสู่การเป็นวรรณกรรมเพื่อการแสดงจน กลายเป็นที่ยอมรับของผู้เขียนวรรณกรรมต้นฉบับและผู้ชมที่เคยอ่านวรรณกรรม ผู้ดัดแปลงจะต้อง อ่านเรื่องหลาย ๆ รอบ เพื่อเข้าใจในตัวตนของผู้เขียน เมื่อรู้จักผู้เขียนวรรณกรรมแล้ว จึงทำความเข้าใจในตัววรรณกรรม ให้กระจ่าง โดยใช้การจับสาระสำคัญ ที่เป็นเสมือนหัวใจของวรรณกรรมเรื่องที่ จะนำมาดัดแปลง ว่าเรื่องราวของวรรณกรรมไม่ใช่สาระสำคัญ แต่คือการวางโครงเรื่อง การพัฒนา โครงเรื่อง และการพัฒนาการตัวละครที่คลี่คลายไปตามโครงเรื่อง ในการดัดแปลงวรรณกรรมจึง จำเป็นที่จะต้องอ่านอย่างละเอียด เพื่อให้เข้าใจถึงหัวใจหลักของวรรณกรรมเบื้องต้นก่อนจึงจะ สามารถดัดแปลงวรรณกรรมให้คงไว้ซึ่งหัวใจของเรื่อง ส่วนที่แตกต่างกันจะเป็นในส่วนของ รายละเอียดประกอบ

ขั้นที่สอง รูปแบบการนำเสนอคือสิ่งสำคัญในการดัดแปลงตัวบท เนื่องจากประเภทของการ แสดงแต่ละประเภทย่อมมีเงื่อนไขในการสร้างที่แตกต่างกันไป ดังนั้นรูปแบบที่เหมาะสมที่สุดจึงเป็นสิ่งที่ ผู้เขียนบทจะต้องเข้าใจ เลือกลงให้เหมาะสม รวมถึงความครอบคลุมของเนื้อหาที่นำเสนอให้ครบถ้วน เพราะถึงแม้ว่าเนื้อหามีสมาคมสมบูรณ์เพียงใด แต่ถ้ากลวิธีในการนำเสนอผิดพลาดก็จะส่งผลให้เรื่อง ที่นำเสนอน่าเบื่อได้เช่นกัน

ขั้นที่สาม การเลือกว่าจะหยิบยกตัวละคร ฉาก และบทสนทนาใดบ้างมาใส่ไว้ในบทของการ แสดง โดยที่ผู้เขียนสามารถเติม ตัด ทวี ทอน ขยาย ยุบ หรือสลับลำดับฉากมีความสัมพันธ์เป็นเหตุผล แก่กัน หรืออาจมีตัวละครแปลกหน้าที่ไม่มีอยู่ในวรรณกรรมต้นมาก่อนได้เข้ามามีบทบาทในเรื่อง แต่

ส่วนประกอบทั้ง 3 ส่วน คือ ตัวละคร ฉาก และบทสนทนา ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ เนื่องจากว่าตัวละครมีความสัมพันธ์กับฉากและบทสนทนา ดังนั้นเมื่อบทบาทของตัวละครเปลี่ยนไป จะส่งผลให้นาฏการเปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน

ขั้นสุดท้าย เป็นขั้นตอนของการตรวจแก้บทละครให้มีความสมบูรณ์

ดังนั้นสรุปได้ว่าการตัดแปลงและการสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์กับสื่อที่นำเสนอ เช่น วรรณกรรมกับการแสดง ทั้งละครเวที ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ แอนิเมชัน ต่างเป็นงานศิลปะที่อาศัยสื่อในการถ่ายทอด ซึ่งเป็นสื่อแต่ละประเภทที่มีองค์ประกอบของการนำเสนอแตกต่างกัน จึงส่งผลให้กลวิธีในการนำเสนอของแต่ละสื่อแตกต่างกันด้วย

การเขียนบทแอนิเมชันไม่ต่างจากงานเขียนประเภทอื่น หากต้องการเขียนบทแอนิเมชันให้ได้ดี จะต้องรู้จักและรู้จักจริงในเอกลักษณ์ของแอนิเมชัน ซึ่งหากดูเดิน ๆ แล้วแอนิเมชันดูไม่ต่างจากงานละครโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงจริง แต่ที่จริงแล้วงานแอนิเมชันกลับมีลักษณะบางอย่างที่เฉพาะตัว แตกต่างจากงานประเภทอื่น ๆ อยู่พอสมควร จุดสำคัญของงานแอนิเมชันอยู่ตรงวิธีการทำงาน เพราะทุกขั้นตอนในการทำงานจะต้องวางแผนมาเป็นอย่างดีแล้ว อาจจะเปลี่ยนแปลงได้เล็กน้อยเพื่อแก้ตามสถานการณ์ที่เป็นปัญหาจริง ๆ เท่านั้น บทของงานแอนิเมชันจึงจำเป็นต้องระบุทุกอย่างแบบละเอียด ทั้ง บุคลิกของตัวละคร ท่าทางของตัวละคร ลักษณะของฉากบรรยากาศในช่วงเวลานั้น และอื่น ๆ อีกมากมาย บทแอนิเมชันจึงหนาและหนักกว่าบทปกติของบทภาพยนตร์และบทละครโทรทัศน์ทั่ว ๆ ไป ซึ่งหากจะคำนวณความยาวของบท โดยอัตราส่วน 1 นาทีต่อ 1 หน้า ภาพยนตร์ใช้เวลาในการแสดง 120 นาที บทจะมีความยาวประมาณ 120 หน้า แต่สำหรับงานแอนิเมชันนั้น อาจจะต้องใช้พื้นที่กระดาษมากกว่านั้น เนื่องจากงานเขียนบทจะต้องคิดทุกอย่างอย่างละเอียดละออ ก่อนที่จะเริ่มลงมือทำ (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย, 2552 : 224)

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้นำกระบวนการตัดแปลงวรรณกรรมเพื่ออ่านมาเป็นวรรณกรรมเพื่อการแสดงมาใช้ในการดัดแปลงบทแอนิเมชันให้มีความมีความเหมาะสมเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงการนำเอาแนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องมาช่วยในการหยาบยกประเด็นต่าง ๆ ที่จะนำมาดัดแปลงบทแอนิเมชัน และใช้ในการเขียนบทแอนิเมชันให้มีความต่อเนื่อง กระชับ และเข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น



## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยเรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์” แบ่งได้เป็น กลุ่ม ได้แก่

### 1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชันและหนังสือการ์ตูน

*นันทอง ทองใบ (2548)* ศึกษาเกี่ยวกับ นวลักษณะในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน ของฮายาโอะ มียาซากิ เป็นงานวิจัยที่มุ่งศึกษาความแปลกใหม่ และลักษณะเฉพาะตัวในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ โดยวิเคราะห์จากภูมิหลังผลงาน และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ โดยวิเคราะห์จากภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งหมด 9 เรื่อง พบว่าภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ คือตัวแทนของงานศิลปะในฐานะการสื่อสาร เป็นรูปลักษณะใหม่ของสื่อจินตคติ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออก การสร้างรูปแบบของงานแอนิเมชัน การสร้างสุนทรียภาพแห่งความตื้นตื้นใจ และการสร้างวัฒนธรรม

*ปวีธดา สมตระกูล (2552)* ศึกษาเกี่ยวกับ การสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และการออกแบบศิลปกรรมในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันจากพุทธประวัติ เป็นการศึกษาในรูปแบบของงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อหาแนวทางสรุปองค์ความรู้ในเรื่องของการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละครและด้านศิลปกรรม เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวพุทธประวัติในช่วง ประสูติ ตรัสรู้ ออกผนวช และปรินิพพาน ในงานแอนิเมชันสำหรับผู้ชม 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มนักศึกษาสื่อสารการแสดง กลุ่มนักเรียนแอนิเมชัน และกลุ่มเยาวชนอายุระหว่าง 11-15 ปี โดยกำหนดกรอบการสร้างสรรค์ของงานแอนิเมชันในแบบสองมิติ (2D Animation) พบว่าในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนจะต้องมี 1.รูปแบบของงานที่ชัดเจนว่าจะทำในรูปแบบไหนให้ตรงตามเนื้อหาของผลงาน 2.การทำ ความเข้าใจเกี่ยวกับตัวละครเพื่อออกแบบลักษณะเฉพาะให้มีความเหมาะสมกับเรื่องราวที่น่าเสนอ 3. การกำหนดอารมณ์ของฉากให้ตรงตามเหตุการณ์นั้น ๆ 4.การใช้เสียงบรรยายและเสียงดนตรีประกอบภาพ เป็นส่วนสำคัญในการเพิ่มอรรถรสในการรับชม

*บุญนิศา สิโรตมาภรณ์ (2552)* ศึกษาเกี่ยวกับ การถ่ายทอดวัฒนธรรมอีสานผ่านหนังสือการ์ตูนบนอินเทอร์เน็ต ในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่าหนังสือการ์ตูนเรื่องบนอินเทอร์เน็ต เป็นการ์ตูนที่มีการถ่ายทอดวัฒนธรรมของภาคอีสานครบทั้ง 5 ประเภทของวัฒนธรรม

ได้แก่ ศิลปะ มนุษยศาสตร์ การช่างฝีมือ กีฬาและนันทนาการ และคหกรรมศิลป์ โดยมีวัฒนธรรมด้านภาษา ปรากฏอยู่ในการ์ตูนมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับความตั้งใจของผู้เขียนที่ต้องการถ่ายทอดชีวิตความเป็นอยู่ของคนในภาคอีสานด้วยภาษาท้องถิ่นของตนเอง ซึ่งแสดงตัวตนของคนอีสานได้อย่างเป็นรูปธรรมรวมไปถึงด้านการกินอยู่และการดำรงชีวิตในชนบททำให้กลุ่มผู้รับสารในวัฒนธรรมอีสานเห็นว่า การ์ตูนหุ่นเป็นสื่อที่แสดงถึงวัฒนธรรมของภาคอีสานซึ่งถือเป็นวัฒนธรรมย่อยได้อย่างชัดเจนในรูปแบบของการสื่อสารที่เข้าใจได้ง่าย ทำให้เกิดความภูมิใจและมีสำนึกความสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่น

ขนาด บุญอารีย์ (2555) ศึกษาเกี่ยวกับ นิยายภาพ : การ์ตูนสร้างสรรค์เพื่อการอ่าน พบว่า ในส่วนของผู้เขียนการ์ตูนซึ่งทำหน้าที่ส่งสาร ต้องเขียนการ์ตูนเพื่อให้ คนเข้าใจ เจตนาที่นำไปสู่การแสวงหาความรู้ และความจริงของภาษาภาพและ ของธรรมชาติ อันเป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป ไม่ใช่คิดเอาเองฝ่ายเดียว เนื่องจากการเขียนภาพการ์ตูน เป็นการอ้างอิงกับความจริง มิใช่การเขียนภาพเหมือนจริง แต่ผู้อ่านทั่วไปเห็นการ์ตูนแล้วต้องเข้าใจว่าเป็นอะไรตรงกัน

## 2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการดัดแปลงข้ามสื่อ

อุมาพร มะโรณีย์ (2551) ศึกษาเกี่ยวกับ สัมพันธภาพของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย ศึกษาถึงปรากฏการณ์สัมพันธภาพในการเล่าเรื่องของสื่อนวนิยายซึ่งเป็นสื่อที่ใช้ภาษา กับสื่อการ์ตูนและละครโทรทัศน์ซึ่งใช้ทั้งวจนภาษาและอวจนภาษา พบว่าการ์ตูน นวนิยาย และละครโทรทัศน์ ต่างมีจุดมุ่งหมายเดียวกันนั่นคือการบอกเล่าเรื่องราว ซึ่งถ่ายทอดเรื่องราวของสื่อแต่ละชนิดก็มีกระบวนการที่แตกต่างกัน โดยที่ทั้ง 3 สื่อมีวิธีการนำเสนอต่างกัน ซึ่งทางด้านธรรมชาติของสื่อการ์ตูน คือการสื่อสารด้วยภาพและตัวอักษร การเขียนการ์ตูนจากนวนิยายคือการสร้างสัญลักษณ์ภาพขึ้นมาแทนภาษาหรือการบรรยาย ซึ่งภาพไม่สามารถทดแทนความหมายจากการบรรยายได้ทั้งหมด โดยเฉพาะสิ่งที่เป็นความคิดหรือความรู้สึก ภาพของการ์ตูนจะแทนสิ่งเหล่านี้ได้เพียงระดับหนึ่งเท่านั้น ทำให้การสัมพันธภาพระหว่างสื่อต้องตัดทอนเนื้อหาบางส่วนขอตัวบทย่อออกไป

วรัทพร ศรีจันทร์ (2551) ศึกษาเกี่ยวกับ การเล่าเรื่องและการดัดแปลง เดธโน้ต ฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการนำเรื่องเล่าเดธโน้ตมาดัดแปลง เพื่อเล่าใหม่อีกครั้ง ในงานภาพยนตร์ แอนิเมชัน และนวนิยาย และกระบวนการดัดแปลงเนื้อหาเดธโน้ตจากต้นฉบับการ์ตูนสู่ภาพยนตร์ แอนิเมชัน และนวนิยาย พบว่าการเล่าเรื่องและ

ดัดแปลง เดธโน้ต ฉบับหนังสือการ์ตูน ไปสู่สื่อชนิดอื่นนั้น มีการดัดแปลงเนื้อหาให้เหมาะสมกับสื่อแต่ละชนิด ซึ่งการดัดแปลงนั้นจะเปลี่ยนมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับสื่อที่จะนำเสนอ อาจมีการเพิ่ม ลด ทอน เนื้อหาของเรื่องให้แตกต่างไปจากเดิมเพื่อเกิดความเหมาะสม นอกจากนี้ระยะเวลาของการนำเสนอย่อมมีผลต่อการดัดแปลง เช่น มีการรวบรัดหลาย ๆ เหตุการณ์เข้าด้วยกัน

*กฤษณะ คุปตามร (2554)* ศึกษาเกี่ยวกับ สุนทรียภาพการดัดแปลงข้ามสื่อจากวรรณกรรม เรื่องสั้นและภาพเขียนชุดภูตผีของ เหม เวชกร เป็นละครโทรทัศน์และหนังสือการ์ตูน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเอกลักษณ์ในบทประพันธ์เรื่องผีของ เหม เวชกร และวิเคราะห์การดัดแปลงวรรณกรรม เรื่องสั้นและภาพเขียนชุดภูตผีของ เหม เวชกร เป็นละครโทรทัศน์และหนังสือการ์ตูนเพื่อหาร่องรอย เนื้อหาเดิม และสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ พบว่าจากการศึกษาการดัดแปลงวรรณกรรมเรื่องสั้นและภาพเขียนของ เหม เวชกร เป็นละครโทรทัศน์และหนังสือการ์ตูน เป็นลักษณะสัมพันธ์แบบมีจิตสำนึก เพราะผู้ผลิตมีความตั้งใจที่จะดัดแปลงบทประพันธ์อย่างเคารพต้นฉบับใหม่มีความคงเดิม ทั้งในสื่อของโทรทัศน์และหนังสือการ์ตูน

### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาเรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์” เป็นการวิจัยแบบสหวิธีการ (Multiple Methodology) โดยในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ฉบับนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเสนอแนวความคิด วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของคนในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยถ่ายทอดเรื่องราวผ่านแอนิเมชันที่ดัดแปลงเนื้อหาจากวรรณกรรมซีไรต์ จากประเทศสาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม และได้ใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ ในการสำรวจทัศนคติของผู้ชมจากผู้ชมที่เป็น กลุ่มเป้าหมายจำนวน 159 คน ได้แก่ กลุ่มนิสิตนักศึกษานิเทศศาสตร์ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านแอนิเมชัน กลุ่มผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านอาเซียน และกลุ่มผู้ชมทั่วไป และการสนทนากลุ่ม (Focus group) เพื่อศึกษาทัศนคติที่มีต่อผลงานแอนิเมชันของผู้วิจัยหลังการชมผลงานแอนิเมชัน โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านแอนิเมชัน ผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านอาเซียน กลุ่มนิสิตนักศึกษานิเทศศาสตร์ และผู้ชมทั่วไป

#### ข้อมูลและแหล่งข้อมูล

1. ข้อมูลทางเอกสาร ศึกษาค้นคว้าจากหนังสือ เอกสาร บทวิเคราะห์ งานวิจัย ผลงานวิทยานิพนธ์ และสิ่งตีพิมพ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัย ได้แก่

- 1.1 หนังสือนวนิยายรางวัลซีไรต์ เรื่อง *ของตัวหนึ่งใบ กลับไปสู่วัยเด็ก* ของ เหวงเวียน เทญิต อั้นห์ แปลโดย มนธิรา ราโท
- 1.2 เอกสารเกี่ยวกับการดัดแปลงบท
- 1.3 เอกสารเกี่ยวกับแอนิเมชัน
- 1.4 เอกสารเกี่ยวกับประเทศเวียดนาม

2. ข้อมูลจากแบบสอบถามสำหรับผู้ชมผลงาน 159 คน ได้แก่ กลุ่มนิสิตนักศึกษานิเทศศาสตร์ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านแอนิเมชัน กลุ่มผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านอาเซียน และกลุ่มผู้ชมทั่วไป

3. ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus group) ประกอบด้วยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านแอนิเมชัน ผู้เชี่ยวชาญด้านอาเซียน และผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านวรรณกรรม นิสิตนักศึกษา นิเทศศาสตร์ และผู้ชมทั่วไป

### ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ เรื่อง *ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก* ของ เหวงวียน เหวญิต อั้นท์ แพลโดย มนธิรา ราโท มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสะท้อนสังคมร่วมสมัยของประเทศเวียดนาม โดยศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ทั้งหมดจนได้ผลผลิตแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

#### 1.1 กระบวนการก่อนการผลิต (Pre-Production)

##### 1.) ศึกษาข้อมูลทางเอกสาร

2.) คัดเลือกเนื้อหาจากวรรณกรรมซีไรต์ โดยผู้วิจัยได้คัดสรรเรื่องที่น่าสนใจใช้ดัดแปลง จากวรรณกรรมที่ได้รับรางวัลซีไรต์ ในปีพ.ศ. 2550 - ปัจจุบัน คือ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม เรื่อง *ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก* ของ เหวงวียน เหวญิต อั้นท์ แพลโดย มนธิรา ราโท

3.) นำเอาข้อมูลพื้นฐานที่รวบรวมได้ทั้งหมดมาศึกษาว่าแอนิเมชันจากวรรณกรรมอาเซียนสามารถสื่อสารให้ผู้ชมมีความเข้าใจในความรู้สึก นึกคิด วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของคนในประชาคมอาเซียนได้มากขึ้น

##### 4.) ทำการสร้าง Storyboard ของงานแอนิเมชันทั้งหมด

#### 1.2 กระบวนการผลิต (Production)

1.) ออกแบบงานศิลปกรรมทั้งหมด เช่น ออกแบบตัวละครและฉาก คือการวาดลงในโปรแกรม Illustrator และ Photoshop โดยลงสีตัวละคร ฉากหลัง และองค์ประกอบโดยรวมในแต่ละฉาก

2.) ทำการสร้างการเคลื่อนไหวของตัวละคร โดยทำในรูปแบบของแอนิเมชันสองมิติ ผ่านโปรแกรม After Effect

3.) เป็นช่วงของการจัดการนำเอาภาพทั้งหมดที่ทำเสร็จสมบูรณ์แล้ว นำมาร้อยเรียงเป็นเรื่องราวผ่านโปรแกรม After Effect และ Premiere Pro เพื่อทำการตกแต่ง และตัดต่องาน รวมถึงการใส่เสียงประกอบ เพื่อให้งานเสร็จสมบูรณ์

### 1.3 กระบวนการหลังการผลิต (Post-Production)

1.) นำงานที่เสร็จสมบูรณ์ตามขั้นตอนที่ได้กล่าวมาข้างต้น มาบันทึกลงในแผ่น DVD เพื่อนำไปใช้ในการเผยแพร่ในงานเสวนา และอัปโหลดผลงานลงบนสื่ออินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

2.) นำเสนอผลงานแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์ต่อผู้เชี่ยวชาญกลุ่มนิสิต นักศึกษานิเทศศาสตร์ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านแอนิเมชัน กลุ่มผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านอาเซียน และกลุ่มผู้ชมทั่วไป เป็น 2 ส่วน ได้แก่ ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตคือเว็บไซต์ [www.youtube.com](http://www.youtube.com) และเชิญมาร่วมชมในงานเสวนา

3.) สํารวจทัศนคติโดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ผ่านอินเทอร์เน็ตของผู้ชมโดยกลุ่มเป้าหมาย 159 คน ได้แก่ กลุ่มนิสิตนักศึกษานิเทศศาสตร์ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านแอนิเมชัน ผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านอาเซียน และกลุ่มผู้ชมทั่วไป

4.) การสนทนากลุ่ม (Focus group) ผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านแอนิเมชัน ผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านอาเซียน นิสิตนักศึกษานิเทศศาสตร์ และผู้ชมทั่วไป

5.) ประมวลข้อมูลที่ได้จากการสำรวจ สัมภาษณ์ มาใช้ อภิปราย และสรุปผลการวิจัย

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. หนังสือนวนิยายที่แต่งขึ้นโดยนักเขียนจากอาเซียน จากวรรณกรรมเรื่อง *ขอตัวหนึ่งไปกลับ ไปสู่วัยเด็ก* ของ เหวงเวียน เทญิต อันท์ แพลโดย มนธิรา ราโท
2. สมุดจดบันทึกกระบวนการสร้างสรรค์ (Reflection Note)
3. เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน คือ ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ Illustrator After Effect และ Premiere Pro เครื่องมือสำหรับบันทึกเสียง iPhone 5s และหูฟังสำหรับการใช้บันทึกเสียง
4. แบบสอบถาม (Questionnaire) แบบออนไลน์ สร้างจาก [www.docs.google.com](http://www.docs.google.com) ใช้ในการเก็บข้อมูลทัศนคติของผู้ชมจำนวน 159 ชุด
5. แบบสัมภาษณ์แบบการสนทนากลุ่ม (Focus group) ผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านแอนิเมชัน ผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านอาเซียน นิสิตนักศึกษานิเทศศาสตร์ และผู้ชมทั่วไป ในการจัดเสวนาในครั้งนี้มีผู้ร่วมชมผลงานทั้งหมด 27 คน

## วิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร ประมวลผลสรุป หาแนวทางในการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์
2. การสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ เรื่อง *ขอตัวหนึ่งไปกลับ ไปสู่วัยเด็ก* โดยประมวลผลสรุปที่ได้จากการค้นคว้าด้านต่าง ๆ เช่น การสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร ฉากต่าง ๆ งาน Story Board ภาพร่างวิธีการดำเนินเรื่อง เพื่อนำไปเป็นข้อมูลพื้นฐานในการผลิตผลงาน แล้วจึงนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อทำการตรวจสอบ สรุปผลและหาข้อเสนอแนะ เพื่อความสมบูรณ์ของงานวิจัยและงานสร้างสรรค์

3. นำเสนอผลงานการศึกษาการสร้างสรรคงานแอนิเมชันที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรมซีไรต์ เรื่อง *ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก* ของ เหวงเวียน เหวงอ้นท์ แปลโดย มนธิรา ราโท และหาข้อสรุปในการวิเคราะห์ และหาข้อเสนอแนะเพิ่มเติมและดำเนินการอภิปรายผลงานในขั้นตอนสุดท้าย

4. การประเมินผลการออกแบบโดย กลุ่ม กลุ่มนักศึกษานิเทศศาสตร์ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านอาเซียน และกลุ่มผู้ชมทั่วไป จำนวน 200 คน แต่การเก็บข้อมูลของผู้ชมนั้น ผู้วิจัยเก็บได้เพียง 159 คน โดยใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์และการแปลผลข้อมูลที่ได้ดังต่อไปนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50-5.00 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ มากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.50-4.49 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ มาก

คะแนนเฉลี่ย 2.50-3.49 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ น้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49 กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์ น้อยที่สุด

#### การนำเสนอผลงานวิจัย

การนำเสนอแอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์จะนำเสนอในรูปแบบพรรณาคความ ประกอบการบันทึกการทำงาน รวบรวมข้อมูลจากในขั้นตอนต่าง ๆ ของการออกแบบ จัดเก็บเป็นแผ่น DVD ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์” และจัดงานเสวนาเพื่อเผยแพร่ผลงาน และประมวลผลทัศนคติของผู้ชมเป็นสถิติวิเคราะห์ผ่านโปรแกรมการวิเคราะห์ (SPSS)



## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์” มีวัตถุประสงค์ทั้งหมด 3 ข้อ ได้แก่ วัตถุประสงค์ข้อที่ 1.) เพื่อสร้างสรรค์งานแอนิเมชันที่มาจากวรรณกรรมซีไรต์ในการถ่ายทอดแนวความคิด วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของคนในประชาคมอาเซียน วัตถุประสงค์ข้อที่ 2.) เพื่อออกแบบลักษณะของตัวละครจากวรรณกรรมซีไรต์ และ วัตถุประสงค์ข้อที่ 3.) เพื่อประเมินทัศนคติของผู้ชมต่อผลงานแอนิเมชัน โดยมีระเบียบวิธีวิจัยแบบสหวิธีการ (Multiple Methodology) ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์แอนิเมชันเรื่อง *ขอตัวหนึ่งไปอยู่กับลู่วัยเด็ก* ของ เหวียน เหงียด อันท์ แพลโดย มนธิรา ราโท ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีความหลากหลายในด้านข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัยเป็นอย่างมาก เพื่อนำข้อมูลทั้งหมดมาทำการวิเคราะห์ และสังเคราะห์เป็นผลงานการออกแบบและสามารถแปลผลวิจัยออกเป็น 2 ส่วนดังต่อไปนี้

#### 1. กระบวนการสร้างสรรค์งาน

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1.) เพื่อสร้างสรรค์งานแอนิเมชันที่มาจากวรรณกรรมซีไรต์ในการถ่ายทอดแนวความคิด วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของคนในประชาคมอาเซียน และวัตถุประสงค์ข้อที่ 2.) เพื่อออกแบบลักษณะของตัวละครจากวรรณกรรมซีไรต์ ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์รางวัลวรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่งอาเซียนของประเทศเวียดนาม ประจำปี 2553 วรรณกรรมชิ้นนี้มีเนื้อหายาว 123 หน้า โครงเรื่องของวรรณกรรมชิ้นนี้เล่าถึงความทรงจำในวัย 8 ขวบของผู้ชายอายุ 40 ปี ซึ่งพัฒนาการของโครงเรื่องและตัวละครได้แสดงให้เห็นถึงเรื่องราวที่มีทั้งความสุข ความสนุกสนาน ความเศร้า และความน่ารักของวัยเด็ก แต่ขณะเดียวกันก็แฝงไว้ด้วยแง่คิดต่าง ๆ เกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดที่แตกต่างกันของผู้ใหญ่กับเด็ก รวมถึงคำถามและพฤติกรรมแปลก ๆ ของเด็ก ๆ ที่ชวนให้ย้อนกลับไปคิดถึงสิ่งที่ผ่านมาในวัยเยาว์ของเราเอง ผ่านลีลาการเขียนที่มีชีวิตชีวา แต่งดงามด้วยภาพของเด็ก ๆ ที่เคลื่อนไหวผ่านอารมณ์และความรู้สึกของผู้อ่าน ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ โดยแบ่งออกเป็น 7 ส่วนได้แก่

- 1.1 บทแอนิเมชัน และ Storyboard
- 1.2 การออกแบบตัวละคร (Character Design)
- 1.3 การออกแบบฉาก
- 1.4 การพากย์เสียง
- 1.5 การใช้เสียงดนตรีและเสียงประกอบ
- 1.6 การเคลื่อนไหวและการตัดต่อ
- 1.7 การประชาสัมพันธ์

โดยสามารถอธิบายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

### 1.1 บทแอนิเมชัน และ Storyboard

การดัดแปลงวรรณกรรมเพื่อการอ่านมาเป็นแอนิเมชัน ผู้วิจัยได้คัดเลือกวรรณกรรมซีไรต์จากประเทศสาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม เรื่อง *ขอตัวหนึ่งไปสู่วัยเด็ก* ของ เหงวียน เหงวียด อั้งห์ แปลโดย มนธिरา ราโท มาดัดแปลงเป็นบทแอนิเมชันนั้น ผู้วิจัยได้อ่านวรรณกรรม เพื่อทำความเข้าใจ ในเนื้อหาของตัววรรณกรรมให้กระจ่าง โดยใช้วิธีการจับสาระสำคัญของเนื้อหาผ่านการวางโครงเรื่อง การพัฒนาโครงเรื่อง และพัฒนาการของตัวละคร ซึ่งเปรียบเสมือนหัวใจของวรรณกรรม โดยแก่นเรื่อง ของวรรณกรรมเรื่องนี้คือ กบฏคือธรรมชาติของเด็ก ซึ่งตัววรรณกรรมได้นำเสนอถึงชีวิตวัยเด็กคือการ มีอิสระในการคิด แต่กลับถูกผู้ใหญ่กีดกันทางความคิด

การดัดแปลงวรรณกรรมมาสู่การเป็นแอนิเมชันนั้น เป็นการนำเอาโครงเรื่องซึ่งเปรียบเสมือน หัวใจของวรรณกรรมมาถ่ายทอด ซึ่งถ้าหากนำเนื้อหาทั้งหมดของวรรณกรรมมาทำเป็นแอนิเมชันแล้ว จะทำให้ใช้เวลานานจนเกินไป จนทำให้ผู้ชมเกิดความเบื่อหน่ายได้ ทางผู้วิจัยได้ยกประเด็น สำคัญและครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด และได้กำหนดความยาวของแอนิเมชันให้มีความยาวประมาณ 20 นาที ในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน เนื่องจากหากผู้ชมรับชมแอนิเมชันเกิน 20 นาที ประสาทหูและตา จะล้า ทำให้ถ้ามีเรื่องที่น่าสนใจเข้ามา สมองจะไม่รับเรื่องเหล่านั้น (จำเนียร ภูมิปัญญา, 2555) นอกจากนั้นการนำเสนอผลงาน ผู้วิจัยได้เลือกที่จะนำเสนอผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตคือ Youtube ซึ่งการ รับชมผ่านช่องทางนี้ ผู้ชมจะมีความสนใจในเนื้อหาเพียงระยะเวลาสั้น ๆ เนื่องจากมีสิ่งเร้าอื่นเข้ามา ร่วม จึงเป็นการจำกัดความสนใจของผู้ชมต่อการรับชมแอนิเมชัน ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะนำเสนอผลงาน

ประมาณ 20 นาที และเมื่อกำหนดระยะเวลาในการนำเสนอแล้ว จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์ บทแอนิเมชัน

การดัดแปลงวรรณกรรมมาสู่การเป็นแอนิเมชันนั้น เป็นการนำเอาโครงเรื่องซึ่งเปรียบเสมือน หัวใจของวรรณกรรมมาถ่ายทอด ซึ่งถ้าหากนำเนื้อหาทั้งหมดของวรรณกรรมมาทำเป็นแอนิเมชันแล้ว จะทำให้ใช้เวลายาวนานจนเกินไป จนทำให้ผู้ชมเกิดความเบื่อหน่ายได้ เนื่องจากการรับชมแบบ ออนไลน์ ผู้ชมจะไม่มีสมาธิในการชมมากนักถ้าหากมีระยะเวลาที่นานเกินไป ซึ่งเป็นธรรมชาติของสื่อ ชนิดนี้ ทางผู้วิจัยได้ยกประเด็นสำคัญและครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด และได้กำหนดความยาวของแอนิเมชันให้มีความยาวประมาณ 20 นาที ในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน เนื่องจากหากผู้ชมรับชมแอนิเมชัน เกิน 20 นาที ประสาทหูและตาจะล้า ทำให้ถ้ามีเรื่องที่น่าสนใจเข้ามา สมองจะไม่รับเรื่องเหล่านั้น (จำเนียร ภูมิปัญญา, 2555) และเมื่อกำหนดระยะเวลาในการนำเสนอแล้ว จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการ สร้างสรรค์บทแอนิเมชัน

ในส่วนของการทำบทนั้น หลังจากที่ผู้วิจัยได้อ่านหนังสือนวนิยายเรื่อง *ขอตัวหนึ่งไปกลับไปสู่วัยเด็ก* และทำการย่อเนื้อเรื่อง รวมถึงจับประเด็นที่เป็นจุดเน้นของเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ นอกจากนั้นผู้วิจัยยังศึกษาเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเทศไทยเพิ่มเติม เพื่อเข้าใจใน แนวความคิด วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของชาวเวียดนาม จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการดัดแปลงบทโดย หยิบ ยกตัวละคร ฉาก และบทสนทนา ในแต่ละบทของหนังสือมาขึ้นเป็นโครงเรื่องหลักก่อน จากนั้นจึงเริ่ม เติม ตัด ทอน เนื้อหาให้มีความเหมาะสมกับงานแอนิเมชัน และวาด Story board เพื่อเป็นการสร้าง กรอบในการแสดงเรื่องราวก่อนการลงมือวาดรูปลักษณะตัวละคร ฉากและสถานที่ต่าง ๆ ในงานลง บนโปรแกรม Illustrator

ตารางที่ 1 ตัวอย่างแสดงการตัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 1

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการตัดแปลง
<p>วันหนึ่ง จู่ ๆ ผมก็รู้สึก ว่าชีวิตช่างจำเจและจืดชืดเสีย เหลือเกิน</p> <p>ตอนนั้น ผมอายุได้ 8 ขวบ แต่ตอน 8 ขวบก็มีความน่า เบื่อในแบบอายุ 8 ขวบ</p> <p>ตอนนั้นผมไม่เข้าใจ ตัวเองเหมือนกันว่าทำไมถึงได้มี ความคิดเช่นนั้น...ความคิดที่ว่า ชีวิตนี้ไม่มีอะไรให้รอคอยอีก ต่อไป</p> <p>ตอน 8 ขวบ ผมเห็นว่า ชีวิตช่างจำเจและไม่มีอะไร แปลกใหม่ให้ค้นหาเสียเลย วนเวียนกับกิจกรรม 2-3 อย่าง คือ ไปโรงเรียน นอนกลางวัน ทำการบ้าน</p>	<p>เปิดฉากด้วยการ เปิดตัวตอนเด็กของ หมู่ย (อายุ 8 ปี) ทำตัวเซ็ง ๆ เดินโรงเรียน เรียน นอนกลางวัน การบ้าน ใช้ชีวิตประจำวัน</p> <p><b>บทบรรยาย</b> “ตอนเด็กๆ ชีวิตของผมมันช่าง จำเจ ไม่มีอะไรแปลกใหม่ให้ ค้นหาไปมากกว่า ไปโรงเรียน นอนกลางวัน ทำการบ้าน”</p> <p><b>โต๊ะหนังสือ หมู่ยกำลังทำ การบ้าน</b></p> <p><b>บทสนทนา</b> หมู่ย : พ่อครับ ผมอ่านหนังสือ จบแล้วครับ พ่อ : แน่ใจนะลูก หมู่ย : ครับแน่ใจ พ่อ : ไหน ท่องสูตรคูณแม่ 5 ให้พ่อฟังหน่อยสิ หมู่ย : 5 1 5 , 5 2 10 , 5 3 ..... อืมมมมมม สิบ...สี่ พ่อ : อ่านอีกรอบเถอะลูก</p>	<p>ผู้วิจัยตีความจากชีวิตประจำวัน ของตัวละครเอกที่มีชีวิตซ้ำกัน ทุกวัน ผู้วิจัยจึงยกตัวอย่าง ชีวิตประจำวันที่ตัวละครต้อง ทำซ้ำเดิมทุกวันมานำเสนอ ผ่าน ภาพ การเดินไปโรงเรียน การ เรียนหนังสือ และการทำ การบ้าน</p> <p>ผู้วิจัยตีความจากชีวิตประจำวัน ของตัวละครนำที่มีชีวิตซ้ำกันทุก วัน แล้ว ผู้วิจัยได้ใช้บทบรรยาย ในการเน้นถึงความรู้สึกน่าเบื่อ ของตัวละคร ซึ่งบทบรรยายนี้ ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ เพราะต้องการให้บทบรรยายสั้น ๆ แต่ได้ใจความ</p> <p>นอกจากนั้นผู้วิจัยได้ใช้บท สนทนาระหว่างตัวละครนำกับ พ่อ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเบื่อ หน่ายที่เกิดจากกรอบที่พ่อแม่ได้ สร้างขึ้นให้กับลูก</p>

ตารางที่ 1 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 1 (ต่อ)

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลง
	<p>หม่ยกกลับไปอ่านหนังสืออีกครั้ง</p> <p>.....</p> <p>จบด้วยฉากที่หม่ยกทำการบ้าน ทำฉากซ้อนมาเป็นผู้ใหญ่ จากนั้นซูมไปที่สมุดตัวเขียนว่า <b>ความจำใจในตอน 8 ขวบของผมทำให้ผมนึกถึงคำว่า....ความมั่นคง</b></p>	<p>ในส่วนของฉากที่ผู้ได้นำเสนอในรูปแบบของการซ้อนฉากเพื่อเปลี่ยนอายุนั้น ผู้วิจัยต้องการแสดงให้เห็นว่าตัวละครนำในตอนอายุ 40 กำลังเล่าเรื่องราวในวัยเด็กผ่านตัวหนังสืออยู่</p>

จากตารางที่ 1 เป็นการแสดงตัวอย่างในการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าในฉากแรก ผู้วิจัยต้องการเปิดตัวตัวละครนำ ในวัย 8 ขวบ ซึ่งหม่ยกเป็นเหมือนตัวแทนของเด็กทุกคนที่มีชีวิตประจำวันซ้ำกันทุกวัน จนเกิดความรู้สึกน่าเบื่อจำเจ ในฉากนี้ผู้วิจัยได้ใช้ภาพในแสดงการใช้ชีวิตแบบเดิมซ้ำ ๆ กันทุกวัน เหล่านี้ได้ออกมาผ่านการไปโรงเรียน นอนกลางวัน และฉากทำการบ้าน ซึ่งในฉากทำการบ้านนี้เองที่ผู้วิจัยได้ยกบทสนทนามาสืบไว้ เพื่อแสดงออกให้เห็นถึงความน่าเบื่อในวันเด็กที่ต้องทำการบ้านและท่องหนังสืออย่างหนักจนกว่าจะเป็นที่น่าพอใจของพ่อแม่ จากนั้นผู้วิจัยใช้วิธีซ้อนภาพจากเด็กเป็นผู้ใหญ่ที่กำลังเขียนหนังสือคำว่า “ความจำใจในตอน 8 ขวบของผมทำให้ผมนึกถึงคำว่า...ความมั่นคง” เป็นมุมมองใหม่ของผู้เขียนที่ต้องการเปรียบเทียบชีวิต 2 ช่วงวัยเกี่ยวกับชีวิตซ้ำ ๆ ซาก ๆ ของคนเรา แม้ว่าในสมัยเด็กมันอาจเป็นสิ่งที่เราทุกคนเบื่อหน่าย แต่เมื่อเราได้โตเป็นผู้ใหญ่ สิ่งนี้ก็กลับกลายเป็นสิ่งที่คนจำนวนมากปรารถนา เช่น การที่เราสามารถวางแผนสิ่งต่าง ๆ ได้ล่วงหน้า ล้วนแต่เป็นความต้องการของคนจำนวนมาก รวมถึงเป็นความต้องการระดับชาติด้วย เพราะคงดีไม่น้อย ถ้าเราสามารถคาดการณ์ระดับการเติบโตของเศรษฐกิจในประเทศได้ล่วงหน้า ล่วงหน้าซึ่งจากในตัวละครวรรณกรรมนั้นได้เป็นการบรรยายภาพโดยผู้เล่าเรื่อง และได้เล่าเหตุการณ์ระหว่างหม่ยกกับพ่อ ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่ยาว ผู้วิจัยจึงเลือกปรับให้เป็นบทสนทนาที่สั้นกระชับขึ้น เพื่อการนำเสนอที่เข้าใจได้ง่ายและสั้น กระชับ



รูปที่ 16 Storyboard ฉากที่ 1

จากรูปที่ 16 เป็นการแสดงให้เห็นถึง Storyboard ที่ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์ขึ้นจากการแปลงบท เพื่อเป็นการเขียนกรอบที่แสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของการตัดแปลงจากบทแอนิเมชันสู่การสร้างสรรคผ่านภาพ ซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงรายละเอียดต่าง ๆ ที่จะปรากฏในแต่ละฉาก นอกจากนั้นยังแสดงให้เห็นถึงลำดับการดำเนินเรื่องราว ในช่วงเริ่มเรื่องจะต้องมีชื่อเรื่องขึ้นมาก่อนพร้อมกับตัวละครเอก ซึ่งคือ หมู่ย ที่กำลังนั่งเครื่องบินเพื่อพาท่านผู้ชมเข้าไปสู่ประเทศเวียดนาม จากนั้นจึงค่อย ๆ แสดงภาพความน่าเบื่อของตัวละคร ผ่านภาพการไปโรงเรียน การเรียน หรือการทำกรบ้าน ซึ่งเป็นสิ่งที่ได้ก ๆ ทุกคนต้องเคยพบเจอ

ตารางที่ 2 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 2

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลง
<p>ตอนนี้ พวกคุณก็คงนึกออกแล้วว่าวันหนึ่ง ๆ ของผมเป็นอย่างไร ผมเล่าแค่วันเดียวก็พอแล้ว ไม่จำเป็นต้องเล่าต่อถึงวันอื่น ๆ เรื่องของเรื่องคือวันไหน ๆ ก็เหมือนกันทั้งนั้น...</p> <p>เมื่อเป็นเช่นนี้ สำหรับผมแล้วชีวิตมันช่างจำเจ ถ้าการเกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่ามันเป็นสิ่งที่ไม่คาดเดาได้อย่างแม่นยำที่สุดแล้ว เราคงเห็นถึงความน่าเบื่อของชีวิตได้อย่างชัดเจนที่สุดเช่นกัน จากนั้นอีกนาน ผมถึงได้ค้นพบมุมมองใหม่เกี่ยวกับการเกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำอีกนั้น เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ความมั่นคง</p> <p>การกำหนดสิ่งต่าง ๆ ได้ล่วงหน้า การวางแผนงานต่าง ๆ ได้ล่วงหน้า ล้วนแล้วแต่เป็นความปรารถนาของคนจำนวนมาก รวมทั้งเป็นความต้องการระดับชาติของหลายประเทศในโลกด้วย</p>	<p><b>บทบรรยาย</b></p> <p>“ตอนนี้ พวกคุณก็คงนึกออกแล้วใช่ไหมครับว่า...วันหนึ่ง ในตอนเด็กของผมเป็นอย่างใด ซึ่งความจำเจเหล่านี้ในตอน 8 ขวบของผม ทำให้ผมนึกถึงคำว่า....ความมั่นคง”</p>	<p>ผู้วิจัยได้ใช้บทบรรยายเข้ามาช่วยในการสรุปเนื้อหาที่ข้างต้นที่ตัวละครนำคิดว่าในวัยเด็กของตนน่าเบื่อเนื่องจากทำสิ่งเดิมซ้ำกันทุกวัน และตัวละครนำในตอนผู้ใหญ่ได้เปรียบเทียบการกระทำซ้ำเหล่านี้ว่าคล้ายกับคำว่าความมั่นคง</p>

ตารางที่ 2 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 2 (ต่อ)

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลง
<p>เรื่องที่จะเล่าต่อไปนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับผัว ๆ เมีย ๆ แต่คงไม่เลวร้ายเท่าไร เพราะมันก็เป็นแค่เรื่องการเล่นเป็นพ่อแม่เท่านั้นเอง เด็กที่อายุเท่าผมมักชอบเล่นกันทุกคน แต่พอโตเป็นผู้ใหญ่กลับเห็นว่าเรื่องพ่อแม่ไม่ใช่เรื่องสนุกอีกต่อไป</p> <p>เด็กทั้ง 4 คนเล่นพ่อแม่ลูก หมูยเป็นพ่อ ตีฟันหลอเป็นแม่ ตุ่นและฮายเป็นลูก</p> <p>หมูย : การทำการบ้านเป็นเรื่องเหลวไหล เด็กที่ดีจะต้องไม่ทำการบ้านหรืออ่านหนังสืออะไรทั้งนั้น เด็กดีจะต้องออกไปวิ่งเล่น ปีนต้นไม้ เล่นน้ำคลอง หรือเล่นต่อยกัน (ทุกคนก็เห็นดีเห็นงามด้วย)</p>	<p><b>บทสนทนา</b></p> <p><b>ณ สวนบ้านเจ้าฮาย</b></p> <p>หมูย : วันนี้เราจะเล่นอะไรกันดี</p> <p>ตุ่น : เรามาเล่นพ่อแม่ลูกกันไหม</p> <p>ตี : เอสิ ๆ น่าสนุกดีนะ</p> <p>ตี : ...ให้หมูยเป็นพ่อ ฉันเป็นแม่ ส่วน ตุ่นกับฮาย เล่นเป็นลูกแล้วกัน</p> <p>หมูย : เจ้าฮายอยู่ไหน</p> <p>ฮาย : อยู่นี้ครับ พ่อเรียกผมหรือครับ</p> <p>หมูย : ไปเอาน้ำมาให้พ่อแก้วหนึ่ง</p> <p>ฮาย : แต่ผมกำลังทำการบ้านอยู่</p> <p>หมูย : จะมาทำการบ้านอะไรกันตอนนี้ ไอ้เด็กเหลวไหล!!</p> <p>ฮาย : ทำการบ้านนะหรือ เรียกว่าเหลวไหล</p> <p>หมูย : ก็ใช่หนะสิ ไม่ต้องทำการบ้านหรืออ่านหนังสืออะไรทั้งนั้น เด็ก</p>	<p>ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ใช้บทสนทนาของตัวละครนำและเพื่อนอีก 3 คนมานำเสนอให้เห็นว่า เด็ก ๆ ชอบที่จะเลียนแบบการกระทำของผู้ใหญ่ แต่ในการเลียนแบบของเด็ก ๆ นั้น เด็กได้สอดแทรกความคิดของตนเข้าไปด้วย การที่เห็นว่าการทำการบ้านเป็นเรื่องน่าเบื่อหรือการที่จะเป็นเด็กที่ดีได้จะต้องออกไปวิ่งเล่น ปีนต้นไม้ เล่นน้ำคลอง ซึ่งการกระทำเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่เด็ก ๆ ปรารถนาจะทำมากที่สุด</p>



ตารางที่ 2 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 2 (ต่อ)

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลง
	<p>ดีจะต้องออกไปวิ่งเล่น ป็น ต้นไม้ เล่นน้ำคลอง หรือเล่นต่อยกัน</p> <p>ฮาย : ฉันจะไปเล่นต่อยกับ เพื่อนนะครับ</p> <p>หมุย : ตุ่น</p> <p>ตูน : ค่ะ เอาน้ำหรือคะพ่อ</p> <p>หมุย : แก่อย่ามาทำเป็นฉลาด แฉวนั่นะ ฉันทไม่หิวน้ำ แล้ว ฉันทเกลียดนักพวก เด็กฉลาด โดยเฉพาะ พวกที่ท่องหนังสือและ จำได้ขึ้นใจ ฮี!! ทำเป็น เก่งนักไม่เห็นมีอะไรดี เลย</p> <p>ตูน : ค่ะ หนูไม่ฉลาด หนูเป็น เด็กโง่</p> <p>หมุย : ต้องอย่างนี้สิ เด็กดีของ พ่อ เอาน้ำไปพ่อกให้รางวัล</p> <p>ฮายวิ่งกลับเข้ามา</p> <p>หมุย : ลูกเพิ่งไปต่อยกับเพื่อน มาหรือ</p> <p>ฮาย : ครับ ผมต่อยทีเดียวสิบ คนเลยครับพ่อ</p> <p>หมุย : ลูกเป็นเด็กดีมาก แล้ว เสื่อผ้าลูกล่ะ...</p> <p>ฮาย : ไม่เป็นอะไรเลยครับ ผม</p>	<p>เมื่อเด็ก ๆ ได้แสดงบทบาท สมมติว่าเป็นพ่อแม่แล้ว คำพูดของตัวละครที่ใช้นั้น ก็จะพูดออกมาให้มีลักษณะ คล้ายกับพ่อแม่ของตนพูดไว้ ซึ่งเป็นวิธีการเลียนแบบของ เด็กอย่างหนึ่ง</p> <p>นอกจากนั้น เมื่อลูกทำดี พ่อแม่ก็จะมีการให้รางวัล ซึ่งตัวละครนำก็ทำ เลียนแบบเช่นกัน แต่ของ รางวัลที่ใช้นั้นเป็นแค่เศษ ไปไม้ที่หาได้แฉวนั่น แต่คน รับก็มีความสุขแบบเด็ก ๆ แล้วเช่นกัน</p>

ตารางที่ 2 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 2 (ต่อ)

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลง
	<p>ต่อยกับพวกมัน แต่ เสื้อผ้าของผมไม่ยับเลย แกมยังสะอาดหอม เหมือนเดิม</p> <p>หมุย : ไอ้เด็กเลว ตีกันแต่เสื้อ ไม่ขาด ขาไม่ถลอก หน้า ไม่มีรอยปูดบวม อย่างนี้ จะเรียกว่าตีกันได้ อย่างไร</p> <p>ฮาย : ครับ อือ อือ อา...</p> <p>หมุย : อือ อา อะไร ลูกเป็นเด็ก ดี๊มาก ลูกทำให้พ่อ อับอายจนอยากตาย</p> <p>ตี : คุณคะ ลูกเรารู้จัก ระมัดระวังอย่างนี้ก็คืออย่าง แล้วนี่คะ</p> <p>หมุย : ไปต่อยตีกันนะ ไม่ได้ไป งานเลี้ยง ตีกันขนาดนี้ แต่เสื้อกางเกงยังขาว สะอาด อย่างนี้แล้วไม่ อับอายไปถึงบรรพบุรุษ หรอกหรือ โอ้ยยยยย ไม่ให้มันเอาเม็ดมาแทง ฉันให้ตายไปเลย จะได้ จบสิ้นกันเสียทีลูกหนอ ลูก มาฆ่าพ่อให้ตายไป เสียเถอะ</p>	

ตารางที่ 2 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 2 (ต่อ)

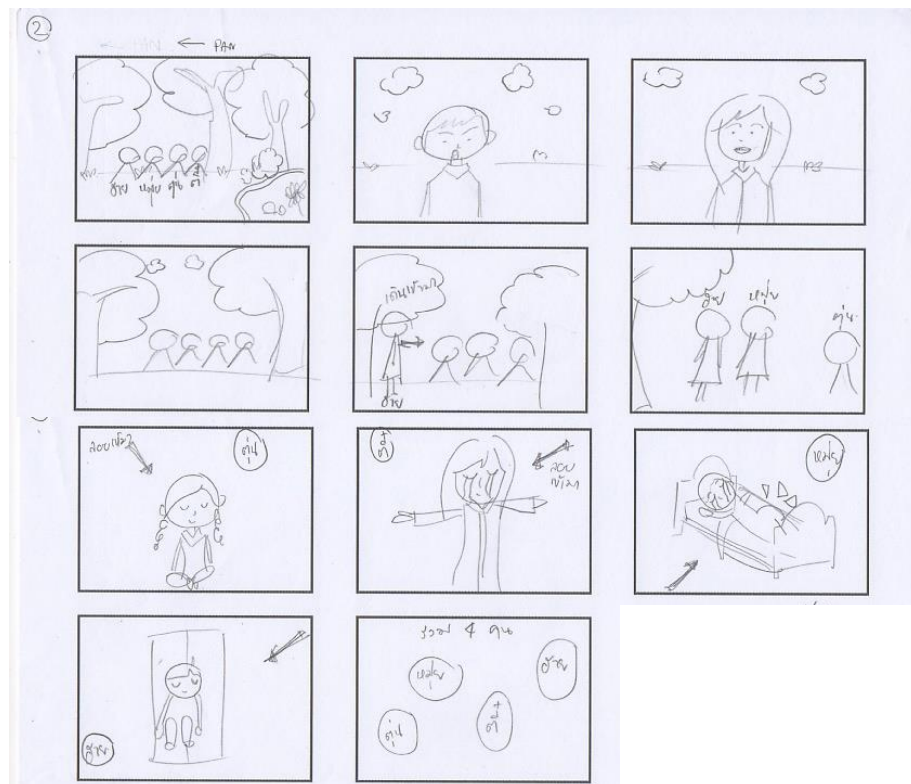
บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
<p>ตอนแรกผมคิดว่ามีแต่ผมเท่านั้นที่ตื่นเต็นไปกับการเล่นบ้า ๆ แบบนี้ ปรากฏว่าพวกเราชอบกันทุกคน ในกลุ่มของเรา ตีฟันหลอเป็นเด็กใจดีและซื่อซำที่สุด แต่พอถึงวันที่สามมันเริ่มปรับตัวได้ทันและพอถึงตามันเล่นเป็นแม่บ้าง กลับไม่ให้ลูกท่องสูตรคูณตามหลังสมุด แต่ให้คุณเลขได้เท่าไรก็ได้ โดยคิดด้วยสมองของตัวเอง</p>	<p>ตี : ฮาย มาท่องหนังสือกับแม่ดีกว่าลูก ฮาย : ครับแม่ ตี : สองคูณสี่ได้เท่าไร ฮาย : ได้แปดครับ ตี : ทำไมถึงได้แปดหละลูก แม่เหนื่อยแคไหนรู้ไหมที่ต้องทำงานหนักเพื่อส่งลูกไปเรียนหนังสือ ฮาย : แล้วได้เท่าไร ตี : เท่าไรก็ได้ที่ไม่ใช่แปด ฮาย : แม่ครับ แต่ในตารางสูตรคูณ สองคูณสี่เป็นแปดนะครับ ตี : แล้วลูกเป็นนกแก้วนกขุนทองหรืออย่างไรหา ที่ตารางสูตรคูณบอกอะไรก็ต้องเชื่อตามัน ลูกไม่มีสมองของตัวเองหรือยังไง ฮาย : จริงอย่างที่แม่บอก ลูกไม่มีสมองจริงด้วย ต่อไปนี้ ลูกจะไม่เชื่อใครอีกแล้ว แม่แต่ตารางสูตรคูณหรือคุณครู ลูกสัญญากับแม่ว่าลูกจะคิดด้วยหัวสมองของตัวเอง</p>	

ตารางที่ 2 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 2 (ต่อ)

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
แต่ความสุขนั้นสั้นเท่าฝ่ามือ เนื่องจากเด็ก ๆ ถูกพ่อแม่ตี เพราะไปบอกพ่อแม่ว่าเด็กไม่ดีถึงรักษาสมุดให้สะอาด เรียบร้อย, ท่องสูตรคูณ สามคูณห้าไม่ใช่สิบห้า, ปล่อยให้พ่อแม่เรียกจนเสียงแหบ เพราะไม่อยากกินข้าวตรงเวลา ผมพยายามเป็นนักปฏิวัติน้อย แต่นอกจากไม่สามารถเปลี่ยนแปลงโลกได้แล้ว ผมยังเป็นเหตุให้คนอื่นเดือดร้อนไปด้วย...	<b>บทบรรยาย</b> “แต่ความสุขนั้นสั้นเท่าฝ่ามือ เนื่องจากทุก ๆ คนถูกพ่อแม่ตี เพราะไปบอกพ่อแม่ว่าเด็กไม่ดีถึงรักษาสมุดให้สะอาด เรียบร้อย, ท่องสูตรคูณ สามคูณห้าไม่ใช่สิบห้า, ปล่อยให้พ่อแม่เรียกจนเสียงแหบ เพราะไม่อยากกินข้าวตรงเวลา ผมพยายามเป็นนักปฏิวัติน้อย แต่นอกจากไม่สามารถเปลี่ยนแปลงโลกได้แล้ว ผมยังเป็นเหตุให้คนอื่นเดือดร้อนไปด้วย...”	ในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้ใช้บทบรรยายมาช่วยในการนำเสนอให้เห็นว่า แม่เด็กจะพยายามคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมา แต่ถ้าไม่ตรงกับความคิดของผู้ใหญ่ ความคิดเหล่านั้นก็จะกลายเป็นสิ่งที่ผิด และไม่ควรทำ ซึ่งบทบรรยาย ผู้วิจัยได้ยกมาจากข้อความในวรรณกรรม

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าจากฉากที่ 1 ที่จบลงตรงประโยคที่ว่า “จำใจเหล่านี้ในตอน 8 ขวบของผม ทำให้ผมนึกถึงคำว่า...ความมั่นคง” ผู้วิจัยต้องการตัดภาพออกมาสู่เด็ก ๆ ทั้ง 4 คนที่กำลังหาหนทางในการสลัดความน่าเบื่อ จำเจออกไปจากชีวิต ซึ่งหนทางแรกของการเล่นสนุกที่หมุ่หมุ่ นึกออกคือ การเล่นพ่อแม่ลูก ซึ่งการเล่นแบบนี้เป็นสิ่งที่คนเคยเป็นเด็กได้เล่นกันมาแทบทุกคน แต่พอโตเป็นผู้ใหญ่กลับเห็นว่าไม่ใช่เรื่องสนุกอีกต่อไป ผู้วิจัยได้เริ่มนำเสนอจากภาพดอกบัว เพื่อทำให้คนตีดอกบัวนั้น เป็นสิ่งที่มีความสำคัญกับประเทศเวียดนาม จากนั้นผู้วิจัยจึงใช้บทสนทนามาใช้เพื่อนำเสนอความคิดของเด็ก ๆ ที่ชอบเลียนแบบท่าทางการพูดแบบผู้ใหญ่ แต่กลับมีความคิดที่ตรงข้ามกับผู้ใหญ่ เช่น การที่จะเป็นเด็กดีได้จะต้องออกไปวิ่งเล่น ปีนต้นไม้ เล่นน้ำคลอง หรือเล่นต่อยกัน ส่วนการท่องหนังสือจนจำได้ขึ้นใจได้นั้น ในความคิดของเด็กเป็นสิ่งที่น่าเบื่อมาก นอกจากการเลียนแบบผู้ใหญ่และทำสิ่งต่าง ๆ ที่ใหญ่มักชี้มาให้เด็กทำแล้ว เด็กทั้ง 4 คนยังพยายามที่จะสร้างความแตกต่างและยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง คือ การท่องสูตรคูณให้แตกต่างจากเดิม แต่นอกจากจะไม่สามารถทำได้แล้ว กลับถูกผู้ใหญ่ลงโทษอีก จากในวรรณกรรมเป็นการเล่าเรื่องแบบกล่าวถึงว่าเด็ก ๆ

ถูกผู้ปกครองทำโทษเท่านั้น ซึ่งผู้วิจัยคิดว่าควรเพิ่มรายละเอียดและเสียงบรรยายขึ้น เพื่อเป็นตัวเชื่อมระหว่างฉากนอกฉากนั้นถ้าเล่าเรื่องไปเรื่อย ๆ ต่อไปจะทำความน่าเบื่อ ผู้วิจัยจึงใช้วิธีเอาเสียงมาบรรยายของหม่อมตอนโต (Voice Over) มาใช้บรรยาย และใช้ภาพที่เด็ก ๆ ถูกทำโทษมาประกอบ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY  
รูปที่ 17 Storyboard ฉากที่ 2

จากรูปที่ 17 เป็นการแสดงให้เห็นถึง Storyboard ที่พัฒนามากจากการดัดแปลงบทแอนิเมชัน ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นภาพฉากที่เด็ก ๆ กำลังเล่นพ่อแม่ลูกกัน และดำเนินเรื่องราวจนเด็ก ๆ ต่างถูกผู้ปกครองทำโทษ เนื่องจากการที่เด็ก ๆ ทำตัวเป็นศูนย์กลาง และไม่ยอมทำตามสิ่งที่คนส่วนใหญ่ปฏิบัติ ในการสร้าง Storyboard จะแสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวเข้าออกภาพโดยใช้เป็นสัญลักษณ์ลูกศร

ตารางที่ 3 ตัวอย่างแสดงการตัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 3

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการตัดแปลงบท
<p>ในที่สุด บาดแผลทั้งบนร่างกายและในใจทำให้พวกเราต้องยอมรับว่าไม่อาจคิดต่างไปจากตารางสูตรคุณที่อยู่ด้านหลังสมุดแต่ละเล่มได้ ถ้าอยากเปลี่ยนแปลงอะไร เราต้องรอจนถึงวันที่เราเป็นอัจฉริยะ หรือนักคณิตศาสตร์ที่มีชื่อเสียงก้องโลกเสียก่อน ถึงจะมีสิทธิ์ปรับแก้ไขตารางสูตรคุณตามใจเรา...</p> <p>ในระหว่างการรอคอย เราก็กลับไปเป็นเด็กดีว่านอนสอนง่ายในสายตาพ่อแม่ แล้วชีวิตก็กลับสู่เส้นทางเดิมของมัน ชีวิตผมยังถูกคุกคามด้วยความน่าเบื่อของชีวิตต่อไป เหมือนอย่างที่ผมต้องผจญมาตั้งแต่ลี้มตาตุโลก จะทำยังไงดี ผมคิด คิด และก็คิด ในที่สุด!! ขอบคุณสวรรค์ที่ปราณี ในที่สุดผมหาทางจนได้...</p>	<p><b>บทบรรยาย</b></p> <p>“ในที่สุด บาดแผลทั้งบนร่างกายและในใจ ทำให้พวกเราต้องยอมรับว่าไม่อาจคิดต่างไปจากตารางสูตรคุณที่อยู่ด้านหลังสมุดแต่ละเล่มได้ ถ้าอยากเปลี่ยนแปลงอะไร เราต้องรอจนถึงวันที่เราเป็นอัจฉริยะ หรือนักคณิตศาสตร์ที่มีชื่อเสียงก้องโลกเสียก่อน ถึงจะมีสิทธิ์ปรับแก้ไขตารางสูตรคุณตามใจเรา...”</p> <p>หม่อมกำลังนั่งคิดจากหน้าซึ้ง ๆ เป็นปึ้ง แล้วก็ชวนเพื่อนมาเล่นเป็นคนดี</p> <p><b>บทบรรยาย</b></p> <p>“แล้วชีวิตก็กลับไปสู่เส้นทางเดิม ที่น่าเบื่อเหมือนอย่างที่ผมต้องผจญมาตั้งแต่ลี้มตาตุโลก จะทำยังไงดีนะ ผมคิด คิด และก็คิด ในที่สุด....”</p>	<p>ผู้วิจัยได้ยกข้อความจากวรรณกรรมมาใช้ในบทบรรยาย เพื่อให้สอดคล้องกับบทบรรยายจากฉากที่แล้ว</p> <p>หลังจากที่ตัวละครนำและเพื่อน ถูกพ่อแม่ทำโทษแล้ว ผู้วิจัยได้ใช้ภาพของหม่อมนั่งซึ้งเหมือนในฉากแรก และบทบรรยาย เพื่อบอกถึงชีวิตที่กลับมาสู่เส้นทางเดิมที่น่าเบื่ออีกครั้ง และใช้บทบรรยายว่าตัวละครนำกำลังคิดหาวิธีทำอะไรมาก ๆ อีกครั้ง เพื่อส่งไปยังบทสนทนาต่อไป</p>

ตารางที่ 3 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 3 (ต่อ)

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
<p>คือการ ไม่เรียกไก่อว่าไก่ นกเรียกนก หนังสือเรียกหนังสือ อีกต่อไป...</p>	<p><b>บทสนทนา</b>          หมูย : นี่ ๆ พวกเรานับตั้งแต่          วันนี้ พวกเราจะไม่เรียก          ไก่อว่าไก่ เรียกนกว่านก          หนังสือว่าหนังสือ          ปากกว่าปากกาอีกต่อ          ไป....          ตี : แล้วจะให้เรียกว่าอะไร          หมูย : เรียกว่าอะไรก็ได้ ยกเว้น          แต่เรียกเหมือนเดิม          ฮาย : งั้นเราเรียกหมวกหนอน          ว่าสมุด เรียกหัวว่าขาได้          ไหม          หมูย : ได้สิ อยากเรียกว่าอะไรก็          ได้ เรียกหัวว่าก้นยังได้          เลย          ตุ่น : แล้วทำไมเราต้องทำอย่าง          นั้นด้วย          หมูย : ทำไมต้องทำอย่างนั้น          หรือ เพราะต้องการแสดงให้เห็น          เห็นว่าพวกเราไม่เหมือนคนอื่น          ไง พวกเราไม่ชอบทำตามสิ่งที่          คนอื่นกำหนดไว้ ทำไมต้องเรียก          หมาวว่าหมา หมามันก็          เป็นหมาอยู่วันยังค่ำไม่ว่าเราจะ          เรียกมันว่าอะไร ถ้าคนอื่นเรียก          หมาวว่าไต่ะริตผ้า เราก็คงต้อง</p>	<p>บทสนทนาในฉากนี้ผู้วิจัยได้          หยิบยกขึ้นมาเพื่อใช้ในการ          นำเสนอให้ผู้ชมเห็นถึงความคิด          ของเด็กที่มีอิสระในการคิด ว่า          จะใช้คำเรียกสิ่งของต่างๆ ว่า          อะไรก็ได้ที่แตกต่างไปจากเดิม          นอกจากนั้นผู้วิจัยได้ใช้หมวก          หนอนของเวียดนามซึ่ง          เปรียบเสมือนสัญลักษณ์ของ          ประเทศเวียดนามเข้ามาในบท          สนทนาด้วย เพื่อนำเสนอถึงวิถี          ชีวิตของชาวเวียดนามที่นิยมใส่          หมวกหนอน</p>

ตารางที่ 3 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 3 (ต่อ)

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
	<p>เรียกตามนั้นด้วยไหม ทำไมต้องคอยเลียนแบบคนอื่นด้วย โง่งที่สุดเลย!!</p> <p>ฮาย : เยี่ยมไปเลย หมู๋ ในกลุ่มพวกเราทั้งหมด โต๊ะรีดผ้าบ้านยายตุ่นตุ่นที่สุด ถ้ายายตุ่นไม่ล่ามโซ่โต๊ะรีดผ้าของมันไว้ ถึงเราเป็นผัวมัน ก็ไม่มีวันเดินผ่านบ้านมันเด็ดขาด</p> <p>ตุ่น : เจ้าฮายแคะ เราคิดว่าเธอควรปิดแขนของเธอบ้างนะ</p> <p>ฮาย : (ยกแขนขึ้นมามอง อย่างสงสัย) แขนของเราหรือ?</p> <p>หมู๋ : เราคิดว่า ยัยตุ่นมันหมายถึงปากของนายมากกว่า</p> <p>ฮาย : อ่าาาาา หมายความว่าจากนี้ไปเราจะเรียกปากว่าแขน น่าสนุกจังเลย</p>	



ตารางที่ 3 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 3 (ต่อ)

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
<p>แต่เมื่อโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ ผมพบว่าผู้ใหญ่เองก็ชอบการเล่นแบบนี้เหมือนกัน แต่ด้วยเป้าหมายที่ต่างกัน เช่น พวกเขาเรียกการรับสินบนว่ารับมอบของขวัญจากความซาบซึ้งใจ เรียกการทำงานที่ผิดพลาดว่าขาดสำนึกต่อความรับผิดชอบต่อชีวิต เรียกราคอร์รับชั่งว่าขาดความซื่อสัตย์ซึ่งก่อให้เกิดผลเสียร้ายแรง เป็นต้น จุดประสงค์ของการประดิษฐ์ชื่อเรียกให้ซับซ้อนเข้าไว้ ก็เพื่อปกปิดพฤติกรรมที่แสนจะตีความได้ง่ายและชัดเจนที่สุดเหล่านั้นให้เข้าสู่ผู้มีด้อยด้วยกลุ่มคำที่เข้าใจยาก ๆ แม้ว่าพฤติกรรมพวกนี้อาจมีชื่อเรียกที่สั้น กระชับ และเข้าใจง่ายอยู่แล้ว อีกทั้งคนฟังไม่มีทางเข้าใจหรือตีความเป็นอย่างอื่นได้เด็ดขาด แม้ว่าจะชอบหรือไม่ชอบก็ตาม</p>	<p><b>บทสนทนา</b> ตัดมาฉากพ่อแม่กำลังพูดคุยกันอยู่ พ่อ : นี่แม่ เมื่อวานมีประชุมบริษัท แล้วมีคนมาเสนอโปรเจกต์หนึ่ง ซึ่งพ่อต้องเป็นคนเซ็นรับโปรเจกต์นั้น เขาก็เลยให้ของขวัญจากความซาบซึ้งใจพ่อกลับมาเป็นตัวเครื่องบินไปกลับไทย แม้ว่าพ่อควรรับข้อเสนอเขาดีไหม แม่ : จะดีหรือพ่อ มันไม่ดีนะพ่อ ถึงแม้ว่าคนอื่นไม่รู้ แต่เรารู้ในใจเราเองอยู่นะว่า มันไม่ถูกต้อง หมุย : นี่ฮายไปเอาข้าวมาให้ดื่มสิ แม่ : นี่หมุย นี่พวกแกลเล่นอะไรกัน ข้าวมันต้มได้ที่ไหนกันห่าาาาาา!!</p>	<p>ในบทสนทนานี้ผู้วิจัยตีความจากตัววรรณกรรมในเรื่องของการเปรียบเทียบความคิดของเด็กและผู้ใหญ่ ในเรื่องของการใช้คำอื่นที่ไม่เหมือนกับที่คนทั่วไปเรียนแทนสิ่งของนั้น ในตอนเด็กอาจจะใช้คำอื่นเรียกเพราะความสนุกเท่านั้น แต่เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่แล้ว การเปลี่ยนชื่อหรือการเรียกสิ่งต่าง ๆ ให้ต่างไปจากเดิม ก็เพราะมีเจตนาอื่นแอบแฝงอยู่ ผู้วิจัยจึงสร้างบทสนทนาใหม่ขึ้น เพื่อเปรียบเทียบความคิดนี้ให้ผู้ชมเห็นภาพมากยิ่งขึ้น</p>

จากตารางที่ 3 ผู้วิจัยยังใช้เสียงบรรยายในการสรุปเหตุการณ์ดังกล่าวว่า “ในที่สุด บาดแผลทั้งบนร่างกายและในใจทำให้พวกเราต้องยอมรับว่าไม่อาจคิดต่างไปจากตารางสูตรคุณที่อยู่ด้านหลังสมุดแต่ละเล่มได้ ถ้าอยากเปลี่ยนแปลงอะไร เราต้องรอจนถึงวันที่เราเป็นอัจฉริยะ หรือนัก

คณิตศาสตร์ที่มีชื่อเสียงก้องโลกเสียก่อน ถึงจะมีสิทธิ์ปรับแก้ไขตารางสูตรคูณตามใจเรา...” พร้อมทั้งนำภาพของเด็กทั้ง 4 คนที่ถูกทำโทษมารวมไว้ในภาพ ๆ เดียว

จากนั้นภาพก็ตัดมาที่หมุยกำลังเบื่อเพราะต้องทำการบ้าน ซึ่งหมุยก็นั่งคิดหาวิธีเพื่อหาวิธีทำลายความน่าเบื่อเหล่านี้ออกไป และแล้วหมุยก็คิดออกว่า การเปลี่ยนชื่อสิ่งของต่าง ๆ นั้นเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าเราไม่เหมือนคนอื่น ในเหตุการณ์นี้เองเป็นสิ่งผู้เขียนนำเอาเปรียบเทียบกับกรกระทำของคนเราเมื่อโตขึ้น ผู้ใหญ่เองก็ชอบทำแบบนี้เหมือนกัน แต่อาจจะแตกต่างกันที่เป้าหมาย ในวัยเด็กเรื่องเหล่านี้อาจเป็นเพียงเพราะความสนุก แต่เมื่อโตขึ้นสิ่งกลับทำไปเพราะผลประโยชน์ จากเนื้อหาเหล่านี้ ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นสิ่งที่สะท้อนสังคมได้เป็นอย่างดี เพราะว่าสิ่งเหล่านี้ได้แฝงอยู่ในการชีวิตของเราทุกคนไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อมก็ตาม ผู้วิจัยยกประเด็นนี้ขึ้นมาสอดแทรกไว้ในแอนิเมชั่นเรื่องนี้ ในส่วนของการดัดแปลงนั้นผู้วิจัยยกบทสนทนาบางส่วนจากรวรรณกรรมต้นฉบับเท่านั้น เนื่องจากว่าถ้ายกมาทั้งหมด เนื้อเรื่องจะดำเนินไปอย่างยืดเยื้อ จนทำให้เกิดความเบื่อหน่ายในการรับชม นอกจากนั้นผู้วิจัยได้ใช้ประโยคคำพูดที่ผู้เขียนได้เขียนอธิบายการกระทำของตัวละคร จากวรรณกรรมมาใช้ในการบรรยายด้วย แต่ก็ยกมาเพียงประโยคสั้น ๆ เท่านั้นเพื่อเป็นการเชื่อมเนื้อหาในฉาก



รูปที่ 18 Storyboard ฉากที่ 3

จากรูปที่ 18 เป็นการแสดงให้เห็นถึง Storyboard ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากการแปลงบทเป็นการแสดงให้เห็นภาพ ในส่วนของฉากที่ 3 เมื่อหมู่ย์คิดหาวิธีการสร้างความแปลกใหม่ โดยการไม่เรียกไก่อ่าไก่ หรือนกवानก เป็นต้น และผู้วิจัยได้ใช้บทสนทนาของพ่อและแม่ของหมู่ย์ในการเปรียบเทียบกับหมู่ย์ในวัยเด็กว่าแม่จะโตเป็นผู้ใหญ่ โดยมีการเคลื่อนไหวมุกกล้องและตัดสลับใบหน้าของตัวละครในระหว่างที่พูด เพื่อเพิ่มมิติให้กับงาน

ตารางที่ 4 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 4

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
<p>ความคิดของแม่ ๆ ชาวเวียดนาม คือ ลูกผู้หญิงจะต้องทำทุกอย่าง เป็น ผู้หญิงในอุดมคติ คือ ขยัน อดทน และรักสามีมาก พูดเมื่อจำเป็นต้องพูดและเงียบในยามที่ควรเงียบ</p>	<p><b>บทสนทนา</b>  หมู่ย์ : ทำไมอาเนียนถึงรักอาลิน อาเนียน : จริงๆแล้ว อารักอาลิน มาตั้งแต่เจอกันแรก ๆ แล้ว ตอนนั้น อาเพิ่งอายุแค่ 20 เอง หมู่ย์ : จริงหรือคับ แล้วอารักอาลินที่ตรงไหนครับ  อาเนียน : นอกจากอาลินจะสวยที่สุดในสายตาอาแล้ว เธอยังเป็นคนที่จิตใจดี มันทำให้คนทุกคนที่อยู่ใกล้เธอจิตใจดีตามไปด้วย อาลินเป็นขยัน รักครอบครัว เสียสละทุกอย่าง ชอบช่วยเหลือคน นั่นคือสิ่งที่ ผู้หญิงสมัยนี้ไม่ค่อยจะมีกันสักเท่าไหร่นะ  หมู่ย์ : แล้วอาลินเคยทะเลาะกับแม่ของอาเนียนบ้างรีเปล่าครับ เห็นสาเหตุหลักที่ คู่สามีภรรยาเลิกกัน ก็เพราะว่าเข้ากับครอบครัวแต่ละฝ่ายไม่ได้</p>	<p>จากการตีความวรรณกรรมที่พูดถึงความคิดของแม่ชาวเวียดนาม ต่อลูกสะใภ้ นั้น จะต้องเป็นผู้หญิงที่ ขยัน อดทน และรักสามีมาก ผู้วิจัยจึงได้ทำการเพิ่มบทสนทนาขึ้นมาเพื่อสื่อถึงความคิดเรื่องผู้หญิงในอุดมคติของคนเวียดนาม</p>

ตารางที่ 4 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 4 (ต่อ)

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
<p>หมู่ย์เอามือถือของน้ำมาส่ง sms หายัยตุ่น โดยคัดลอกข้อความจากน้ำ เช่น บ่ายนี้ เราไปเดินเล่นกันสักพักไหม เหงาอะรอย่างนี้ แล้วก็ได้ไปเดินเล่นกัน, บ่ายนี้ เราไปหาอะไรกินกันไหม เหงาอะไรอย่างนี้ แล้วก็ไปกินอะไรกัน, บ่ายนี้ เรามาขึ้นเตียงกันสักพักไหม เหงาอะรอย่างนี้ ผลที่ตามมาคือ บ่ายนั้นหมู่ย์ต้องขึ้นเตียง เพื่อนอนให้พ่อหุดกัน ทั้ง ๆ ที่ไม่รู้ว่าทำอะไรผิดด้วยซ้ำ รวมทั้งยังไม่รู้แน่ชัดว่าข้อกล่าวหาว่าผมทำตัวรุ่มร่ามตั้งแต่เด็กนั้นมีความหมายว่าอย่างไร เศร้าอะไรอย่างนี้</p>	<p>อาเนียน : เคยสิ เป็นธรรมดาที่ต่างคน ต่างครอบครัวต้องมาใช้ชีวิตอยู่ในบ้านเดียวกันตลอด แม่ของอาเป็นคนเจ้าระเบียบ และรักความสะอาดมาก ๆ นางก็ชอบใช้อาลินทำงานบ้านทั้งวัน แต่อาลินไม่เคยบ่น ไม่เคยเถียงแม่ของอาเลยซักคำ อาเคยถามอาลินว่าเหนื่อยมั๊ย อาลินจะตอบอาเสมอว่าเหนื่อย แต่เพื่อเธอฉันทำได้ทุกอย่างนั่นเป็นเหตุผลหลักที่ ไม่ว่าจะอาลินจะเป็นยังไง อาก็ยังรักอาลินเสมอแหละ หมู่ย์</p> <p><b>บทสนทนา</b></p> <p>หมู่ย์ : อาเนียนครับ หมู่ย์ขอ ยืมโทรศัพท์หน่อยนะ ครับ</p> <p>อาเนียน : อืม ได้สิ</p> <p>หมู่ย์ : ส่งข้อความไปหายัยตุ่น บ้างดีกว่า คิคิ</p> <p>(หมู่ย์เอามือถือของน้ำมาส่ง sms หายัยตุ่น โดยคัดลอกข้อความจากน้ำ)</p>	

จากตารางที่ 4 เนื้อเรื่องในส่วนนี้ในวรรณกรรมจะเป็นการบอกถึงผู้หญิงในอุดมคติของชาวเวียดนาม ที่เป็นคนขยัน อดทน และรักสามีมาก พุดเมื่อจำเป็นต้องพุดและเงียบในยามที่ควรเงียบ ซึ่งเป็นการเล่าโดยการบรรยายแบบยกตัวอย่างเหตุการณ์ของละครตี อาลิน และแม่ของหมุย ผู้วิจัยจึงเลือกปรับวิธีการถ่ายทอดออกมาให้เป็นรูปแบบของบทสนทนาระหว่างหมุยกับอาเนียน โดยให้หมุยถามอาเนียนเกี่ยวกับการคบหาอาลินซึ่งเป็นอาแท้ ๆ ของตน ว่ารักอาลินที่ตรงไหน

นอกจากนั้นผู้วิจัยได้สอดแทรกเรื่องราวขบขันเอาไว้ในแอนิเมชั่น โดยใช้ฉากที่หมุยได้ขอยืมโทรศัพท์มือถือของอาเนียนไปส่งข้อความให้กับตุ่น เพื่อนผู้หญิงที่หมุยแอบชอบอยู่ ซึ่งการส่งข้อความไปใน 2 ครั้งแรกนั้น หมุยก็ไปได้เที่ยวและกินขนมกับตุ่น แต่ครั้งที่ 3 หมุยกลับโดนพ่อตี เพียงเพราะคัดลอกข้อความของอาเนียนไปส่งให้ตุ่น ซึ่งหมุยเองก็ไม่เข้าใจว่าทำไมถึงถูกพ่อตีแถมยังถูกกล่าวหาว่าหมุยทำตัวรุ่มร่ามตั้งแต่ยังเด็ก



รูปที่ 19 Storyboard ฉากที่ 4

จากรูปที่ 19 เป็นการแสดงให้เห็นถึง Storyboard ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากการแปลงบทเป็นการแสดงให้เห็นภาพ ในส่วนของฉากที่หมุยถามอาเนียนเกี่ยวกับการเลือกคู่ครอง มีการใช้การเคลื่อนไหวภาพโดยการ zoom in-out เพื่อใช้ภาพช่วยแสดงความรู้สึกขณะที่ตัวละครพุดอยู่ นอกจากนี้ในฉากที่หมุยขอยืมโทรศัพท์มือถือของอาเนียนมาส่งข้อความให้กับตุ่น ผู้วิจัยได้ใช้ภาพซ้ำ ๆ เพื่อแสดงให้เห็นว่ามีการกระทำของตัวละครที่วนเวียนในรูปแบบเดิมหลายครั้ง

ตารางที่ 5 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 5

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
<p>ฮายและตุ่นมาขอร้อง ให้หมุยตัดเนื้อหาในบทความที่ เป็นเรื่องเกี่ยวกับตัวพวกเข้า ออกหรือเปลี่ยนชื่อตัวละคร เนื่องจากถ้าบทความนี้ถูก เผยแพร่ออกไปจะกลัวมี ผลกระทบต่อหน้าที่การงาน</p>	<p><b>บทสนทนา</b> <b>หน้าบ้านหมุย ฮายวัย 40 มา</b> <b>หา</b> ฮาย : ได้ยินว่านายกำลังเขียน บทความอะไรสักอย่าง เกี่ยวกับพวกเรตอนเด็ก ใช่ไหม หมุย : นายรู้ได้ไง ฮาย : นายไม่ต้องรู้หรอกว่าเรา รู้ได้อย่างไร แคตอบ คำถามเราก็พอ หมุย : เออ...เออ ก็ใช่ ฮาย : ตกลงเป็นเรื่องจริงใช่ไหม หมุย : แต่มันก็เป็นแค่ บทความ..... ฮาย : มันจะเป็นบทความหรือไม่ เป็นบทความ ไม่ใช่ ประเด็นสำคัญ เราสนใจ แค่ว่า นายเขียนอะไรลง ไปในนั้นบ้าง หมุย : ก็เรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ ของพวกเรตอนเด็กแค่นั้น นั่นเอง... ฮาย : นายหยิบต้นฉบับมาให้ เราดูหน่อย หมุย : นายอ่านดูสิ ไม่มีอะไร สักหน่อย...แค่ความทรง</p>	<p>ในฉากนี้ผู้วิจัยได้ใช้บทสนทนา ของตัวละครนำและเพื่อน ๆ เพื่อแสดงถึงความคิดของผู้ใหญ่ ที่เห็นว่าความสนุกในวัยเด็ก เป็นเรื่องที่ไร้สาระ ไม่ควรนำมา พูดถึงอีก เพราะจะทำให้คนที่ ได้ฟังเรื่องราวจะมองว่าตนได้ ทำสิ่งที่แย่ ๆ ลงไป และอาจจะ มีผลกระทบต่อหน้าที่การงาน ในปัจจุบัน</p>

ตารางที่ 5 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 5 (ต่อ)

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
	<p>จำอ้นงดงามของวัยเด็ก</p> <p>ฮาย : อะไรนี่ เรื่องตลก เรื่อง ต่อยกัน อย่างนี้ไม่ได้ เรื่องแล้ว โอ้ยโหยยย เขียนอย่างนี้ไม่ได้นะ ผู้ จัดการของบริษัทใหญ่โต จะสอนลูกแบบผิด ๆ อย่างนี้ไม่ได้</p> <p>หมู่ย์ : ผิดยังไง</p> <p>ฮาย : ‘แกเก็บสมุดสะอาด ขนาดนั้น แกไม่กลัว คุณครูจะว่าพ่อแม่ไม่สั่ง สอนหรืออย่างไร’ ผู้ จัดการบริษัทมีชื่อเสียง ตวาดลูกแบบนี้ไม่ได้ นี่ ยังมีตรงนี้อีก (เจ้าฮาย แคะเขานิ้วจิ้มลงบน แผ่นกระดาษ) ‘ถึงเวลา ไม่กินข้าว มีแต่ผู้ที่ได้รับ การศึกษามาอย่างดีแล้ว ถึงจะทำอย่างนี้ได้...’</p> <p>โอยยยย พระเจ้า หมู่ย์ นายพยายามจะฆ่าเรา หรือยังไง</p> <p>หมู่ย์ : แต่มันเป็นเรื่องตอนเด็ก ตอนที่พวกเราอายุ 8 ขวบ</p>	

ตารางที่ 5 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 5 (ต่อ)

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
	<p>ฮาย : 8 ขวบแล้วยังไง ผู้จัดการบริษัทใหญ่ของ ประเทศจะพุดจาแบบ เด็กอายุ 8 ขวบไม่ได้ คิดดูสิ แล้วลูกค้ำจะคิด ยังไง ถ้าเกิดรู้เข้าว่าเรา เคยเป็นเด็กเกเร</p> <p>หมุย : เราไม่คิดว่าเรื่องนี้เป็น เรื่องของเด็กเกเรหรือ เรื่องเหลวไหล</p> <p>ฮาย : นั่นมันความคิดของนาย คนเดียว</p> <p>หมุย : แต่เราไม่ได้แต่งเรื่องนี้ ขึ้นมาะ เราแค่บันทึก เรื่องราวที่เคยคุยกัน ตอนอายุ 8 ขวบ ตอน นั้น.....</p> <p>ฮาย : ตอนนั้นก็คือตอนนั้น ตอนนี้ก็คือตอนนี้ ตอน 8 ขวบคนเราอาจทำเรื่องโง่ ๆ ตั้งมากมาย แล้วตอนนี้ นายจะเอามาเล่าให้คน เขาหัวเราะกันทำไม</p> <p>หมุย : แล้วนายต้องการอะไร</p> <p>ฮาย : นายต้องตัดเนื้อหาพวก นี้ออกให้หมด</p>	



ตารางที่ 5 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 5 (ต่อ)

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
	<p>หม่วย : เฮ้ย ไม่ได้ ถ้าทำอย่าง นั้น งานเขียนชิ้นนี้จะ เหลืออะไร</p> <p>ฮาย : นั่นมันเรื่องของนาย</p> <p>หม่วย : เอาล่ะกัน จะไม่มีการ ตัดทอนเนื้อหาใด ๆ ทั้ง นั้น ใช้วิธีเปลี่ยนชื่อตัว ละครก็แล้วกัน</p> <p><b>หน้าบ้านหม่วย ตุ่นมาหา</b></p> <p>ตุ่น : ได้ยินว่าพี่กำลังเขียน บทความอะไรสักอย่าง เกี่ยวกับพวกเราตอนเด็ก ใช่ไหม</p> <p>หม่วย : ใช่ แล้วพี่ก็รู้ด้วยว่าไม่ ควรเอาเรื่องไร้สาระของ พวกเราตอนเด็กมาเขียน อาจารย์ใหญ่ของ โรงเรียนมีชื่อเสียงอย่าง เธอคงรับไม่ได้ และคงไม่ ดีแน่ถ้าใครรู้ว่าตอน 8 ขวบเธอเคยได้รับ ข้อความประมาณ ‘บาย นี้เราไปขึ้นเตียงกันไหม’ นักเรียนและผู้ปกครอง จะคิดกับเธออย่างไร เรื่องนี้ใช่ไหม</p>	

ตารางที่ 5 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 5 (ต่อ)

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
<p>แต่ตีพิมพ์ลอมมาขอร้อง ให้เขียนบทความตามเดิมโดยไม่ ต้องเปลี่ยนแปลงอะไรทั้งสิ้น</p>	<p>ตุ่น : ไข่ค่ะ ไข่ หมุย : เพราะอย่างนี้ พี่ถึง เปลี่ยนชื่อตัวละคร ชื่อของตัว ละครที่ได้รับข้อความจากมือถือ นั้นจะไม่ใช่ตุ่น แต่จะแทนด้วย ชื่ออื่น เช่น ห่ง แห่ง หรือดาว</p> <p><u>หน้าบ้านหมุย ตีมาหา</u> หมุย : ทำไมเธอไม่ไปทำฟันล่ะ ตี : หนูชอบอย่างนี้ หมุย : หรือเป็นเพราะสามีเธอ ชอบแบบนี้ ตี : ไข่ค่ะ หนูชอบแบบนี้เพราะ สามีหนูชอบ หมุย : ที่มานี่เพราะงานเขียน ของพี่... ตี : ไข่ค่ะ หมุย : ถ้าอย่างนั้น เธอก็น่าจะรู้ แล้วว่าพี่เลิกแผนการ เขียนเรื่องของพวกเขา สมัยเด็กแล้ว พี่ตัดสินใจ แล้วว่าเปลี่ยนชื่อตัว ละครในเรื่อง... ตี : ก็เพราะอย่างนี้ หนูถึงต้อง มาที่นี่ หมุย : เธอสบายใจได้ จะไม่มี ยัยตีพิมพ์ลอมในงานเขียน</p>	

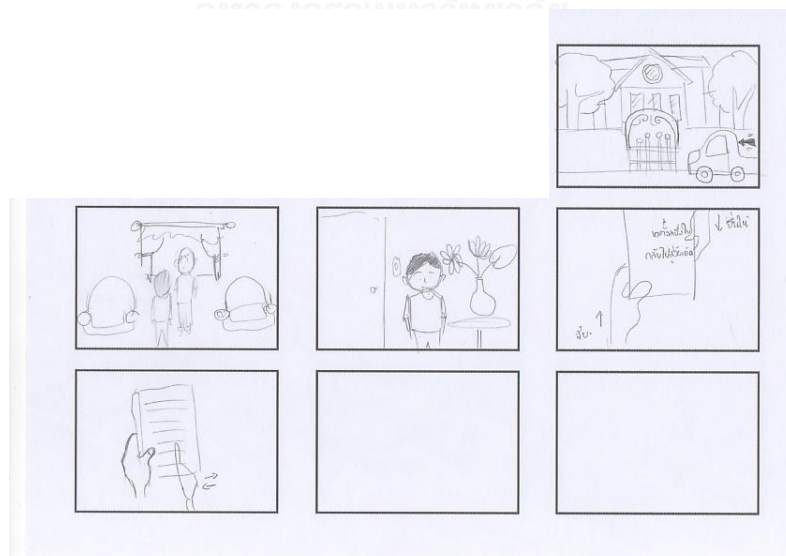
ตารางที่ 5 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 5 (ต่อ)

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
	<p>ขึ้นนี้เด็ดขาด</p> <p>ดี : หนูไม่ได้คิดอย่างนั้น</p> <p>หมุย : แล้วเธอก็คิดยังไง หรือ เธอจะให้พี่ฉีกงานเขียน ขึ้นนี้ทิ้งไปเลย</p> <p>ดี : ไม่ใช่อย่างนั้น</p> <p>หมุย : หรือว่าการเปลี่ยนชื่อตัวละครก็ยังไม่ดีพอสำหรับเธอ เธอยังไม่พอใจใช่ไหม หรือว่าจะให้พี่เผาต้นฉบับทิ้งไปเลยอย่างนั้นหรือ</p> <p>ดี : พี่คะ พี่คิดว่าหนูแ่ขนาดนั้นเลยหรือคะ หนูมาเพื่อจะบอกพี่ว่า พี่ไม่ต้องแก้ไขหรือเผาอะไรทั้งนั้น พี่ไม่ต้องไปสนใจฟังคำพูดของสองคนนั้น เรื่องของพวกเขาตอนเด็กเป็นยังไง พี่ก็เขียนไปตามนั้นเถอะคะ</p> <p>หมุย : พี่ขอโทษ...</p> <p>ดี : วิธีขอโทษที่ดีที่สุดคือ พี่ทำตามคำแนะนำของหนู</p> <p>หมุย : ได้ พี่จะเชื่อเธอ</p> <p>ดี : พี่จะไม่เผาต้นฉบับใช่ไหม</p> <p>หมุย : ไม่ พี่จะไม่เผา</p> <p>ดี : พี่จะไม่ฉีกต้นฉบับทิ้งใช่ไหม</p>	

ตารางที่ 5 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 5 (ต่อ)

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
	หมู่ย : ไม่ พี่จะไม่ฉีก ดี : พี่จะเก็บตัวละครไว้ตามเดิม ไข่ใหม่ หมู่ย : ไข่ พี่จะเก็บไว้ตามเดิม	

จากตารางที่ 5 ฉากต่อมาเป็นช่วงเวลาปัจจุบันที่หมูน้อยวัย 40 ปี กำลังเขียนหนังสือที่เล่าถึงเรื่องราวของตนเองและเพื่อนในสมัยอายุ 8 ขวบอยู่ เมื่อเพื่อน ๆ รู้ข่าวก็ต่างพากันมาห้ามปราม หมู่ยไม่ให้เขียนเรื่องราวในวัยเด็กออกไป เพราะกลัวจะมีผลกระทบกับหน้าที่การงานของตน แต่มีเพียงดีเท่านั้นที่สนับสนุนงานเขียนชิ้นนี้ ในส่วนนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอในรูปแบบของเพื่อนมาหาหมู่ยที่บ้าน ซึ่งจะภาพรวมที่คล้าย ๆ กัน เพื่อแสดงให้เห็นว่ามาคุยในเรื่องเดียวกัน คือการเขียนหนังสือเล่าเรื่องในวัยเด็กของหมู่ย ในฉากนี้ผู้วิจัยต้องการนำเสนอวัฒนธรรมการเรียกตนเองของคนเวียดนาม ที่แม้ว่าอายุจะไม่ต่างกัน แต่เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่มักจะนิยมเปลี่ยนคำสรรพนามเรียกกันว่าพี่น้อง เพื่อแสดงความสุภาพต่อกัน ซึ่งวัฒนธรรมการพูดแบบนี้ได้สอดแทรกเอาไว้ในบทสนทนาแล้ว ผู้วิจัยจึงหยิบยกเอาบทสนทนาทั้งหมดมาจากวรรณกรรม



รูปที่ 20 Storyboard ฉากที่ 5

จากรูปที่ 20 เป็นการแสดงให้เห็นถึง Storyboard ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากการแปลงบท ใน ส่วนของฉากที่หลังจากที่เพื่อนของหมู่ย์ได้รู้ว่าหมู่ย์กำลังเขียนหนังสือบอกเล่าเรื่องราวในตอนเด็ก ฮาย และตุ่นต่างพากันมาห้ามไม่ให้หมู่ย์เขียน ผู้วิจัยได้สร้างภาพการมาหาของเพื่อน ๆ หมู่ย์ โดนการเปิด ฉากที่หน้าบ้านของหมู่ย์ จะนั่นจึงตัดภาพมาที่การสนทนากันระหว่างหมู่ย์และเพื่อน

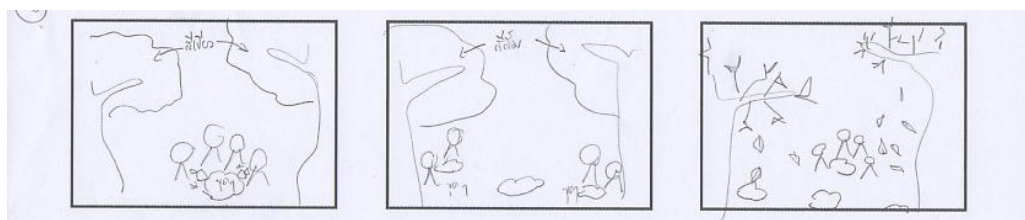
ตารางที่ 6 ตัวอย่างแสดงการตัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 6

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
<p>วันหนึ่ง ผมคิดหาอะไร เล่นสนุก ๆ โดยบอกเพื่อน ๆ ว่าเราจะไปหาชุมทรัพย์ ที่ทะเล หรือ ภูเขา แต่ที่ ๆ พวกนั้น จะต้องขออนุญาตจากพ่อแม่ ก่อน ซึ่งมันเป็นเรื่องที่เป็นไป ไม่ได้เลยในเมื่อเรายังอายุแค่ 8 ขวบ ทำให้แผนการหาชุมทรัพย์ ล้มเหลวลงอย่างไม่เป็นท่า จน ในที่สุดผมก็คิดว่าเราจะไปขุด สมบัติกันที่บ้านของเจ้าฮาย</p> <p>การขุดหาสมบัติครั้งนี้ ได้รับการสนับสนุนอย่างเต็มที่ จากพี่แม่ของเจ้าฮายแคะระ เพราะพวกท่านคงคิดว่าเรา อยากเป็นอาสาสมัคร ช่วยทำสวน หรืออีกนัยหนึ่ง พวกท่านมองเราว่าเป็นเด็กดี</p> <p>หลังจากนั้น 1 สัปดาห์ สภาพของสวนเปลี่ยนไปอย่าง สิ้นเชิง พวกเราเลียนแบบนัก โบราณคดี คือขุดทุกที่อย่าง</p>	<p>บทสนทนา</p> <p>วันหนึ่ง ผมคิดหาอะไรเล่น สนุก ๆ</p> <p>หมู่ย์ : พวกเราจะไปหา ชุมทรัพย์</p> <p>ตี้ : ชุมทรัพย์อยู่ที่ไหน</p> <p>หมู่ย์ : นึกออกละ ความจริงคน เราก็จ้างสมบัติไว้ในสวน ได้เหมือนกัน</p> <p>ตี้ : ในสวนหรือ</p> <p>หมู่ย์ : ใช่ ในสวน (ชี้ไปทางบ้าน เจ้าฮาย) มองดูสิ เห็นดิน พลัมหลังบ้านเจ้าฮาย ไหม</p> <p>ตี้ : เห็น</p> <p>หมู่ย์ : ในสวนนั้นรับรองว่าต้อง มีคนฝังสมบัติเอาไว้</p> <p>ตี้ : ใครฝังไว้หรือ</p> <p>หมู่ย์ : ใครก็ได้สังคนหนึ่ง อาจ เป็นพ่อแม่ของเจ้าฮาย หรือแม่ก็เจ้าของบ้านเดิม</p> <p>ตี้ : ถ้าอย่างนั้น พวกเรารีบไป</p>	

ตารางที่ 6 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 6 (ต่อ)

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
<p>ละเอียดละออ ทุกซอกทุกมุม แต่ขุมสมบัติก็ยังไม่ปรากฏให้เห็นสักที</p> <p>หลังจากขุดได้ประมาณ 10 วัน ในสวนเต็มไปด้วย ร่องรอยของการขุด และเต็มไปด้วย ด้วยหลุมขนาดต่างๆกัน</p> <p>พอถึงวันที่ 11 ต้นไม้ใน สวนเกือบทั้งหมดพากันกล่าวคำ อำลาโลก กิ่งแห้งตาย ใบร่วง รวมทั้งต้นพลัมที่หักโค่นไม่เหลือ สภาพเดิม</p> <p>เมื่อพ่อเจ้าชายออกมา ตรวจสภาพสวนในเช้าวันหนึ่ง คราวนี้ มือของท่านไม่ลูบหัวผม อีกต่อไป ท่านทำหน้านิ่งคิ้ว ขมวด มือชี้ไปที่ประตู และตวาด เสียงดัง “ไป ออกไป โอ้ยยยยยย ไอ้พวกฆาตกร” พวกเรา3คนยกเว้นเจ้าชายรีบวิ่ง หนีออกจากสวนภายในชั่ว พริบตา จะเหลือแต่เจ้าชายที่วิ่ง ไปไหนไม่ได้</p> <p>สำหรับเด็กคนหนึ่งนั้น บ้านเป็นสถานที่สำคัญมาก เด็ก อาศัยอยู่ในบ้านเรียบเสมียน เลือดเนื้อที่อาศัยอยู่ในร่างกาย...</p>	<p>ขุดหาสมบัติกันเถอะ...</p> <p>วันเวลาผ่านไป</p> <p>พ่อ: ไป ออกไป โอ้ยยยยย ไอ้ พวกฆาตกร</p>	

จากตารางที่ 6 ฉากนี้กลับมาที่วัยเด็กอีกครั้ง เป็นตอนที่เด็ก ๆ คิดหาอะไรสนุก ๆ เล่นอีกครั้งหนึ่ง ในครั้งนี้พวกเขาจะช่วยกันหาขนมทรัพย์ แต่การที่พวกเขา เด็ก ๆ ไม่สามารถไปหาขนมทรัพย์จากที่ไกล ๆ ได้ พวกเขาจึงมาขุดหาขนมทรัพย์กันในสวนที่พวกเขาเล่นกันเป็นประจำ ฉากนี้ผู้วิจัยได้ลดทอนตัวละครลง และได้เปลี่ยนแปลงสถานที่จากบ้านของยาย เป็นสวนที่เด็ก ๆ เล่นกันเป็นประจำ เนื่องจากแอนิเมชันเรื่องนี้มีเวลาในการนำเสนอที่จำกัด ผู้วิจัยเห็นว่าถ้าใช้ตัวละครและฉากที่มากเกินไปจะทำให้คนดูเกิดความสับสน และตามเนื้อหาของเรื่องไม่ทัน ผู้วิจัยจึงจำกัดจำนวนของสถานที่ต่าง ๆ ในเรื่องให้น้อยลง และผู้วิจัยได้นำบทสนทนาในบางส่วนของวรรณกรรมมาดัดแปลงให้มีความกระชับมากขึ้น



รูปที่ 21 Storyboard ฉากที่ 6

จากรูปที่ 21 เป็นการแสดงให้เห็นถึง Storyboard ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากการแปลงบท เป็นการแสดงให้เห็นภาพการขุดหาสมบัติของเด็ก ๆ ผู้วิจัยได้สร้างความแตกต่างของเวลา โดยใช้สีของใบไม้เป็นตัวช่วยในการสร้างความรู้สึก

ตารางที่ 7 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 7

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
หลังจากที่หนังสือของ ผมตีพิมพ์เสร็จและเผยแพร่สู่ สาธารณะได้สองอาทิตย์ ผม ถึงกับอึ้งและทำอะไรไม่ถูก เพราะเหรรถของเจ้าฮายมา จอดอยู่หน้าบ้าน นอกจากนั้น ยังมียัยตุ่น โดยทั้งสองถึง หนังสือมา กองโต	ณ ร้านกาแฟ หมู่ย์ : นี้อะไรกัน พวกนาย... ฮาย : พวกเราก็มารแสดงความ ยินดีกับนายนะสิ ซื่อ หนังสือของนาย แล้ว เอา มาที่บ้านนาย ก็จะมาขอ ลายเซ็นหนังสือ หมู่ย์ : แล้วพวกนายหายไกรธ	ในฉากนี้ผู้วิจัยได้เปลี่ยนสถานที่ จากบ้านของตัวละครมาเป็นร้าน กาแฟ เนื่องจากผู้วิจัยต้องการ นำเสนอให้ผู้ชมได้ทราบถึง วัฒนธรรมของชาวเวียดนามที่ นิยมในการดื่มกาแฟ เนื่องจาก ได้รับอิทธิพลจากชาติตะวันตก และชาวเวียดนามได้ใช้ร้าน กาแฟเป็นจุดนัดพบกันอีกด้วย

ตารางที่ 7 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 7 (ต่อ)

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
<p>ทั้ง 2 มาแสดงความยินดีและเอาหนังสือมาให้เซ็นที่ฮายมาขอร้องให้หมุยเลิกเขียนบทความ เพราะเรื่องสนุก ๆ ในวัยเด็กอย่างนั้นจะเอาไปเขียนเป็นบทความวิชาการก็เสียของหมด</p> <p>หมุยเลย พูดว่า ถ้าอย่างนั้น เรื่องที่เราเขียนหนังสือเกี่ยวกับวัยเด็กของพวกเขาเป็นแผนของพวกเขาด้วยใช่ไหม</p> <p>วันต่อมาัยตีมาหาผม มาบอกว่าไม่มีเจตนาที่จะปิดบัง หมุยจึงบอกไปว่า ทั้งสามคนร่วมมือกันใช้ไหม ที่เป็นอย่างนี้ เพราะในบรรดา ทั้ง 4 คน หมุยเป็นคนที่รักษาความทรงจำในวัยเด็กได้ดีที่สุด และเป็นคนเดียวที่บอกเล่าเรื่องราวของพวกเขาตอนเด็กได้ดีที่สุด</p>	<p>แล้วหรือ</p> <p>ตุ่น : โกรธเรื่องอะไรคะพี่</p> <p>หมุย : ก็สองคนนี่ไม่ใช่หรือที่บอกว่าเราเอาเรื่องตอนเด็กมาเขียนให้อับอาย</p> <p>ฮาย : โอ๊ย ทำไมนายถึงโง่อย่างนี้ ที่พูดไปอย่างนั้นก็เพราะเราอยากให้นายเลิกเขียนบทความไร้สาระอะไรนั่น เรื่องสนุก ๆ ในวัยเด็กอย่างนั้น เอาไปเขียนบทความเสนองานประชุมทางวิชาการก็เสียของหมดสิ</p> <p>หมุย : ถ้าอย่างนั้น เรื่องที่เราเขียนหนังสือเกี่ยวกับเด็กของพวกเขาเราก็เป็นแผนของพวกเขาด้วยใช่ไหม</p> <p>ตุ่น : พี่คะ แต่นี้เป็นความตั้งใจดิฉันคะ</p> <p>หมุย : แล้วเธอไม่กลัวว่านักเรียนของเธอ หรือผู้ปกครองของเด็กจะรู้เรื่องเธอตอนแปดขวบหรือแล้วยังเรื่องที่เธอเคยได้รับข้อความร้อนแรงนั้นอีกล่ะ</p>	



ตารางที่ 7 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 7 (ต่อ)

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
	<p>ตุ่น : พุดจริง ๆ นะคะ หนูลืมเรื่องนี้ไปนานแล้ว มันตั้งกี่ปีแล้วละ ตอนนี้อย่าอ่านคู่มือที่ หนูถึงคิดว่าเกือบเสียความทรงจำที่สวยงามนั้นไปแล้ว ไม่มีอะไรต้องกลัวหรอกค่ะ ใคร ๆ ก็รู้ว่าพี่ส่งข้อความถึงหนูตอนนั้น เป็นการส่งข้อความแบบเด็ก ๆ ไม่ได้คิดเป็นอย่างอื่น</p> <p>หมุย : แล้วท่านผู้จัดการ ตอนเด็กท่านเคยเป็นศาลพิพากษา...</p> <p>ฮาย : เปิดศาลหรือไม่เปิดศาลก็เหมือนกัน เด็กทุกคนมีบัลลังก์ศาลอยู่ในใจของตัวเองทั้งนั้น ผู้ใหญ่ควรรู้ว่าเด็กเองก็ประเมินผู้ใหญ่อย่างเข้มงวด ไม่ต่างไปจากผู้ใหญ่ที่คอยตรวจตราความประพฤติของเด็กเหมือนกัน ซึ่งจะทำให้ผู้ใหญ่ตระหนักรู้และระมัดระวังการใช้ชีวิตของตัวเองขึ้น เราไม่เชื่อหรอกว่าจะถูกปลด</p>	

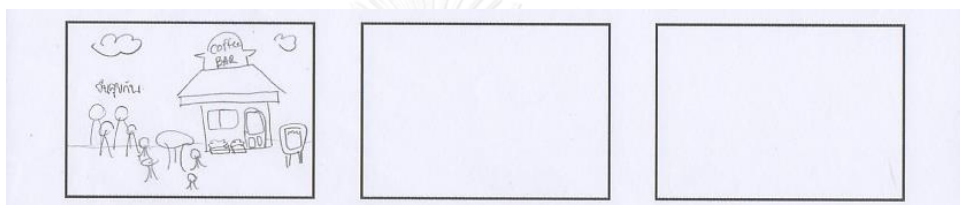
ตารางที่ 7 ตัวอย่างแสดงการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ฉากที่ 7 (ต่อ)

บทวรรณกรรม	บทแอนิเมชัน	แนวทางในการดัดแปลงบท
<p>หมู่ย์: น่าเสียดาย ตอนนี้พวกเราเดินเลยสถานี แห่งวัยเด็กมาไกลมากแล้ว ตี้ : แต่หนังสือของ หมู่ย์จะเป็นตัวใบที่วิเศษที่สุด ด้วยตัวใบนี้ พวกเราจะได้ขึ้นไป บนรถไฟแห่งวัยเยาว์อีกครั้ง พวกเราจะได้กลับไปหามันอีก</p>	<p>ออกจากตำแหน่ง เพราะ เรื่องเปิดศาลกล่าวโทษ ผู้ใหญ่ตอนเป็นเด็ก ตี้ : หนูรู้อะไรมาตั้งนานแล้ว หนูไม่มีเจตนาปิดบังพี่นะ หมู่ย์ : แสดงว่าสามคนร่วมมือ กันใช่ไหม ตี้ : ที่เป็นอย่างนี้ก็เพราะใน บรรดาพวกเราสี่คน พี่เป็น คนที่เก็บรักษาความทรงจำ ในวัยเด็กได้ดีที่สุดและเป็น คนเดียวที่บอกเล่าเรื่องราว ของพวกเราตอนเด็กได้ดี ที่สุด หมู่ย์ : น่าเสียดาย ตอนนี้พวก เราเดินเลยสถานีแห่งวัย เด็กมาไกลมากแล้ว ตี้ : แต่หนังสือของพี่จะเป็นตัว ใบที่วิเศษที่สุด ด้วยตัวใบนี้ พวกเราจะได้ขึ้นไปบนรถไฟ แห่งวัยเยาว์อีกครั้ง พวกเรา จะได้มีโอกาสกลับไปหามัน อีก...</p>	

จากตารางที่ 7 ในฉากสุดท้ายของเรื่อง เป็นตอนที่หนังสือของหมู่ย์ได้ตีพิมพ์และเผยแพร่ไปสู่  
สาธารณะแล้ว เพื่อนจึงมาหาหมู่ย์ เป็นฉากสรุปเรื่องราวทั้งหมดของแอนิเมชันนี้ว่า ที่จริงแล้วตอนที่

เพื่อน ๆ ไปห้ามไม่ให้หมุยเขียนนั้นเป็นแผนการที่ทั้ง 3 คนตกลงกันไว้ตั้งแต่ต้น เพราะไม่อยากให้หมุยเอาเรื่องตอน 8 ขวบ ไปเขียนเป็นบทความวิชาการเพราะจะสูญเสียเรื่องราวสนุก ๆ ไป

ในตอนนี่วรรณกรรมเป็นการเล่าเรื่องโดยมีผู้บรรยายและมีบทสนทนาบางส่วน ผู้วิจัยจึงเลือกปรับให้เป็นบทสนทนาทั้งหมด เพื่อให้เข้าใจง่าย สั้น กระชับ ในการสรุปเหตุการณ์เพราะเป็นฉากสุดท้าย โดยในฉากนี้วรรณกรรมได้กล่าวไว้ว่าเพื่อน ๆ มาหาหมุยที่บ้าน แต่ผู้วิจัยเห็นว่าถ้ามาหาที่บ้านอีกจะเป็นฉากเดิม และไม่สามารถเห็นวัฒนธรรมอื่น ๆ ของคนเวียดนามได้ ผู้วิจัยจึงปรับเปลี่ยนบท โดยการให้เพื่อน ๆ มาหาหมุยที่ร้านกาแฟแทน เพราะว่าชาวเวียดนามนิยมดื่มกาแฟ และนิยมใช้ร้านกาแฟเป็นสถานที่พบปะกัน



รูปที่ 22 Storyboard ฉากที่ 7

จากรูปที่ 22 เป็นการแสดงให้เห็นถึง Storyboard ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากการแปลงบทในการแสดงให้เห็นภาพของการสร้างบรรยากาศร้านกาแฟที่หมุยและเพื่อนนัดพบกัน

## 1.2 การออกแบบตัวละคร (Character Design)

ในส่วนของการออกแบบลักษณะตัวละคร ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบตัวละคร หลังจากที่ได้อ่านวรรณกรรม เรื่อง *ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก* แล้ว ผู้วิจัยได้กำหนดแอนิเมชันเรื่องนี้ออกมาในรูปแบบของงานแอนิเมชัน 2 มิติ ในการออกแบบตัวละครจะต้องมีลักษณะโดยรวมเป็นแนวตัวการ์ตูน 2 มิติ ที่เกิดจากการวาดและลงสีด้วยโปรแกรมสร้างเฟรม และทำการเคลื่อนไหวต่อเนื่อง ซึ่งเทคนิคที่ใช้กำลังอยู่ในระนาบ 2 มิติ คือจะไม่มีมิติลึกมากนัก การสร้างสรรค์เพื่อความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย แต่ในขณะเดียวกัน ตัวละครก็จะต้องมีความสมจริงด้วย ในการออกแบบนั้นจะเน้นให้ตัวละครมีลักษณะที่น่ารัก ดูง่าย สามารถดึงดูดสายตาของผู้ชม และการดึงความโดดเด่นในเรื่องของเชื้อชาติออกมา เพื่อแสดงถึงเอกลักษณ์ของคนในชาติเวียดนาม

การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครจะนำเสนอออกมาผ่านเสื้อผ้าที่เป็นเอกลักษณ์ของ ประเทศเวียดนาม คือชุดอ่าวหยาย ซึ่งเป็นชุดประจำชาติของเวียดนาม ผู้วิจัยได้ไปค้นคว้ามาว่า ชุดอ่าวหยายประกอบไปด้วย ชุดผ้าไหมมีลักษณะพอดีตัว สวมทับกางเกงขายาว มีลักษณะคล้ายชุดกีฬาของจีน เป็นชุดที่นิยมใส่ในงานแต่งงาน และพิธีการสำคัญ ๆ แต่ในปัจจุบันเป็นชุดที่ได้รับความนิยมจากผู้หญิงเวียดนาม ในการกำหนดสีสันเครื่องแต่งกายของตัวละครแต่ละตัวมีสีสันที่สดใส แม้ว่าในความเป็นจริงแล้วเด็ก ๆ ชาวเวียดนามจะแต่งชุดอ่าวหยายสีขาว แต่ในการทำแอนิเมชันนั้นการใช้ สีสันเป็นสิ่งที่สามารถดึงดูดความสนใจของคนดูได้ ผู้วิจัยจึงออกแบบชุดของตัวละครออกมาให้มีสีสัน ที่แตกต่างกัน เพราะว่าสีเป็นสิ่งที่สามารถสื่อสารความหมายออกมาได้ด้วยตัวเอง ฉะนั้นสีเครื่องแต่ง กายของตัวละครแต่ละตัวจึงสามารถแสดงลักษณะนิสัยของตัวละครออกมาได้ ในการสร้างสีให้กับตัว ละคร ผู้วิจัยได้ตีความตามสถานะของตัวละครมากกว่าการตีความถึงนิสัยของตัวละคร เนื่องจาก เนื้อหาของเรื่องไม่ได้ลงลึกในรายละเอียดของตัวละครมากนัก

ตัวละครของเรื่อง *ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก* มีทั้งหมด 7 ตัว ดังต่อไปนี้

1. หมูย ตอนเด็กและตอนโต
2. ฮาย ตอนเด็กและตอนโต
3. ตี ตอนเด็กและตอนโต
4. ตุ่น ตอนเด็กและตอนโต
5. พ่อของหมูย
6. แม่ของหมูย
7. อาเนียน



รูปที่ 23 ตัวละครหมุย

1.2.1. หมุย เป็นตัวละครหลักของเรื่อง จากมุมมองของผู้วิจัยที่ได้อ่านวรรณกรรม ผู้วิจัยคิดว่าหมุยเป็นคนที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ มีแนวความคิดนอกกรอบ ชอบหาอะไรใหม่ ๆ ทำ เนื่องจากในวรรณกรรมที่หมุยมักจะเป็นคนริเริ่มความคิดในการหาสิ่งใหม่ ๆ ทำเสมอ ซึ่งจากการวิเคราะห์ จึงนำมาสู่การออกแบบ ดังนี้ ในวัยเด็กเป็นตัวละครแรกที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบขึ้นมา และใช้เป็นต้นแบบสำหรับการสร้างสรรค์ตัวละครตัวต่อ ๆ ไป และในการออกแบบผู้วิจัยได้คำนึงถึงช่วงวัย เนื่องจากแอนิเมชันเรื่องนี้มี 2 ช่วงเวลา คือตอนเด็กและตอนโต การออกแบบจะต้องสามารถทำให้ผู้ชมทราบได้ว่าเป็นตัวละครตัวเดียวกัน บุคลิกของหมุย อุปนิสัยเป็นคนร่าเริง มีความคิดสร้างสรรค์ ชอบหาสิ่งใหม่ ๆ ทำตลอดเวลา จนบางครั้ง คิดออกนอกกรอบ แต่ก็ยังหนักแน่นกับความคิดนั้น โดยในการออกแบบคุณลักษณะของตัวละคร เน้นในส่วนของหน้าตาให้เป็นเอกลักษณ์ และให้ดูเป็นคนชน ๆ โดยใช้โทนสีเสื้อผ้าเป็นตัวช่วยในการบอกถึงบุคลิกของตัวละคร เห็นได้จาก หมุยแต่งกายด้วยเสื้อผ้าสีน้ำเงินทั้งวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ ที่มีความหมายถึง ความหนักแน่น มั่นคงทางความคิด ละเอียดรอบครอบ

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายหมุยในวัยเด็กนั้นผู้วิจัยได้มุ่งที่จะนำเสนอเครื่องแต่งกายประจำชาติ เวียดนาม จึงให้หมุยแต่งกายในชุดอ้าวหาย แต่เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่แล้ว ผู้ชายชาวเวียดนามนิยมแต่งกายชุดสากลมากกว่าชุดแต่งกายประจำชาติ ผู้วิจัยจึงออกแบบให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมการแต่งกายของชาวเวียดนาม ส่วนในการพากย์เสียงนั้น ผู้วิจัยได้ออกแบบให้หมุยในวัยเด็กมีเสียงที่ขี้เล่น แต่แฝงไปด้วยความหนักแน่นในความคิดของตน แต่เสียงพากย์ของหมุยในตอนโต ผู้วิจัยได้ออกแบบให้เสียงของหมุย นุ่มนวล มีลักษณะเป็นคนอบอุ่น



รูปที่ 24 ตัวละครชาย

**1.2.2. ชาย** หรือ ที่หมุยเรียกว่าเจ้าชายแคะ เนื่องจากในวรรณกรรมได้กล่าวไว้ว่าเจ้าชายมีอายุเยอะกว่าเพื่อน แต่กลับมีรูปร่างที่เล็กกว่าคนวัยเดียวกัน ผู้วิจัยจึงออกแบบให้ชายมีรูปร่างเล็กกว่าคนอื่น อุปนิสัยที่ผู้วิจัยได้เห็นจากการอ่านวรรณกรรมนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าในวัยเด็กของชายเป็นคนซื่อสัตย์ จริงใจกับเพื่อนฝูง เนื่องจากบทสนทนาในเรื่องที่ชายมักจะพูดออกมาแบบซื่อ ๆ คิดได้ช้ากว่าคนอื่น และมักจะพูดออกมาแบบตรงตามหลักความเป็นจริง โดยในการออกแบบคุณลักษณะของตัวละคร เน้นในส่วนของทรงผมให้เป็นเอกลักษณ์ และให้ดูเป็นคนซื่อ ๆ โดยออกแบบเป็นทรงกะลาครอบใช้โทนสีเสื้อผ้าเป็นตัวช่วยในการบอกถึงบุคลิกของตัวละคร เห็นได้จาก ชายแต่งกายด้วย

เสื้อผ้าสีเขียวทั้งวัยเด็กแต่เมื่อเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ ในการออกแบบเครื่องแต่งกายฮายในวัยผู้ใหญ่ที่ผู้วิจัยได้มุ่งที่เปลี่ยนสีเครื่องแต่งกายจากสีเขียวเป็นสีแดง เพราะว่า เมื่อเติบโตแล้วฮายมีอาชีพเป็นผู้จัดใหญ่ของบริษัทที่มีชื่อเสียง เสื้อสีแดงจึงช่วยในการสื่อถึง การท้าทาย มีพลัง ความมุ่งมั่น การพากย์เสียงของฮายนั้น ผู้วิจัยได้ออกแบบให้หมุยในวัยเด็กมีเสียงที่ซื่อ น้ำเสียงไม่มีอำนาจ ซึ่งจะต่างจากฮายในตอนโตที่จะมีน้ำเสียงที่มีอำนาจมากขึ้น เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่าในตอนโตฮายมีอาชีพเป็นผู้จัดการบริษัทใหญ่โต จึงจำเป็นต้องมีน้ำเสียงที่แผ่ไปด้วยอำนาจ



รูปที่ 25 ตัวละครตี

1.2.3. ตี หรือที่หมุยเรียกว่าตีพินหลอ เอกลักษณ์ของตีจะเป็นคนพินหลอ เนื่องจากในวรรณกรรมได้อธิบายลักษณะของตีไว้ว่าเป็นคนพินหลอ ผู้วิจัยจึงออกแบบให้ตีมีพินหลออยู่ด้านหน้า เพื่อใช้จุดนี้ในการแสดงให้เห็นเอกลักษณ์ของตัวละคร ตีเป็นเพื่อนผู้หญิงอีกคนในกลุ่มของหมุย ในวัยเด็กตีแอบชอบหมุย จึงทำตามที่หมุยบอกเสมอ มีอุปนิสัยที่ผู้วิจัยเห็นจากการอ่านวรรณกรรมนั้นตีเป็นคนรักครอบครัว อ่อนโยน รักสงบ และเป็นมุ่งมั่นเห็นได้จากบทสนทนาที่แสดงให้เห็นทัศนคติที่ตีมีต่อหมุยในตอนเด็กและสามีของเธอในตอนโต โดยในการออกแบบคุณลักษณะของตัวละคร เน้นในส่วนของพินและทรงผมให้ดูเป็นคนเรียบร้อยกว่าตัวละครอื่น ๆ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้สีเสื้อผ้าเป็นตัวช่วยในการบอกถึงบุคลิกของตัวละคร เห็นได้จาก แต่งกายที่ผู้วิจัยได้มุ่งจะนำเสนอเครื่องแต่งกายที่สื่อถึง

บุคคลิก จึงออกแบบให้ตี๋ในวัยเด็กแต่งกายในชุดอ่าวหายี่สีแดง เพื่อจะสื่อถึงความตื่นเต้น ไร้ใจ มีพลัง ความท้าทาย ส่วนทางด้านของตี๋ตอนโตนั้น จะออกแบบให้เป็นสีเขียวเหลือง เพื่อสื่อถึง ความสดชื่น สงบ ความสุข และการมีชีวิตใหม่ ในการพากย์เสียงนั้น ผู้วิจัยได้ออกแบบให้เสียงของตี๋เป็นคนนุ่มนวล อ่อนโยน ทั้งตอนเด็กและตอนโต



รูปที่ 26 ตัวละครตุ่น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**1.2.4. ตุ่น** หรือที่หมู่เรียกว่ายายตุ่น เป็นเพื่อนผู้หญิงอีกคนในกลุ่มของหมู่ วรรณกรรมได้กล่าวไว้ว่าในวัยเด็กหมู่แอบชอบตุ่นเพราะว่าตุ่นเป็นคนที่สวยที่สุดในหมู่บ้าน จากการวิเคราะห์ผู้วิจัยจึงออกแบบให้เอกลักษณ์ของตุ่นเป็นคนสวย มีอุปนิสัยเป็นคนร่าเริง สดใส เป็นที่รักของเพื่อนทุกคน และเป็นคนมีหลักการเห็นได้จากตอนโตของตุ่นเป็นอาจารย์ใหญ่ของโรงเรียนแห่งหนึ่ง ซึ่งการจากวิเคราะห์แล้วผู้วิจัยคิดว่าตุ่นจะต้องมีหลักการเนื่องจากอาชีพของตน โดยในการออกแบบคุณลักษณะของตัวละครจะเน้นให้ตุ่นมีหน้าตาน่ารัก ทำผมถักเปียเพื่อเพิ่มความน่ารักให้กับตัวละคร และผู้วิจัยจึงเลือกใช้สีเสื้อผ้าเป็นตัวช่วยในการบอกถึงบุคลิกของตัวละคร เห็นได้จาก แต่งกายที่ผู้วิจัยได้มุ่งจะนำเสนอเครื่องแต่งกายที่สื่อถึงบุคลิก จึงออกแบบให้ตุ่นในวัยเด็กแต่งกายในชุดอ่าวหายี่สีชมพู เพื่อจะสื่อถึงความอบอุ่น อ่อนโยน อ่อนหวาน ความน่ารัก สดใส ส่วนทางด้านของตี๋ตอนโตนั้น จะออกแบบให้เป็นสีฟ้าขาว เพื่อสื่อถึงความเป็นการช่วยเหลือแบ่งปัน ซึ่งแสดงถึงบุคลิกของอาจารย์



ใหญ่ได้เป็นอย่างดี การพากย์เสียงของตัวละครตุนั้น ในตอนเด็กและตอนโตตุนจะต้องมีเสียงที่น่ารัก  
อ่อนหวาน



รูปที่ 27 ตัวละครพ่อของหมุย

**1.2.5. พ่อของหมุย** จากการวิเคราะห์ตัวละครผ่านวรรณกรรม ผู้วิจัยพบว่าบุคลิกของพ่อหมุย อุปนิสัยเป็นคนเจ้าระเบียบ มีกฎเกณฑ์ในการสอนลูก แต่ก็ยังแฝงไปด้วยความอบอุ่นที่มีต่อลูกผ่านกฎเกณฑ์เหล่านั้น การเล่าเรื่องที่แสดงให้เห็นว่าในแต่ละวันหมุยจะต้องไปเรียนหนังสือ นอนกลางวัน ทำการบ้านตามตารางที่พ่อจัดไว้ โดยลึก ๆ แล้วพ่อของหมุยเป็นคนที่รักลูก แต่ก็ไม่ได้แสดงออกว่ารัก เพราะชอบทำโทษหมุยเวลาที่ทำผิด เนื่องจากพ่อของหมุยเป็นคนที่กฎเกณฑ์ในการสอนลูก ถ้าลูกทำผิดก็จะมีบทลงโทษ โดยในการออกแบบคุณลักษณะของตัวละคร เน้นในส่วนองหน้าตาให้มีความคล้ายคลึงกับหมุย และให้ดูเป็นคนชาตินิยม โดยใช้เสื้อผ้าเป็นตัวช่วยในการบอกถึงบุคลิกของตัวละคร เห็นได้จากการแต่งกายของพ่อหมุยที่ผู้วิจัยได้มุ่งจะนำเสนอเครื่องแต่งกายประจำชาติเวียดนาม จึงให้พ่อของหมุยแต่งกายในชุดอ่าวหย่ายสีน้ำตาล ให้ความรู้สึกอบอุ่น การพากย์เสียง

ของพ่อนั้น ผู้วิจัยได้ออกแบบให้เสียงพ่จะมีเสียงที่ใหญ่ และดู เนื่องจากจะต้องเข้มงวดกับลูก แต่ก็ยังแฝงความอบอุ่นไว้ด้วย



รูปที่ 28 ตัวละครแม่ของหมุย

**1.2.6. แม่ของหมุย** บุคลิกของแม่หมุย จากตัววรรณกรรมแสดงให้เห็นผ่านการสนทนา และการพูดถึงตัวละครแม่หมุยนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าแม่ของหมุยเป็นคนที่มีความเป็นผู้นำที่ดี แต่มีความเข้มงวดอยู่ ชอบพูดเกินจริงบางครั้ง โดยในการออกแบบคุณลักษณะของตัวละคร เน้นในส่วนของหน้าตาให้มีความคล้ายคลึงกับหมุย และให้ดูเป็นคนขาดินนิยม โดยใช้สีเสื้อผ้าเป็นตัวช่วยในการบอกถึงบุคลิกของตัวละคร เสื้อผ้าของแม่หมุยจะมีสี เหลืองอมส้ม เนื่องจากผู้วิจัยต้องการสื่อให้เห็นถึงความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา แต่แฝงไปด้วยอำนาจที่เห็นจากบทสนทนาการระหว่างพ่อกับแม่ ที่แม่มีอำนาจในการตัดสินใจว่าพ่ควรทำหรือไม่ควรทำอะไร ในการพากย์เสียงนั้นผู้วิจัยได้ออกแบบให้แม่มีเสียงที่นุ่มนวล พูดช้า ดูเป็นคนใจดี เรียบร้อย



รูปที่ 29 ตัวละครอาเนียน

**1.2.7. อาเนียน** เป็นคนรักของอาลินซึ่งเป็นน้องสาวของพ่อหม่วย บุคลิกของอาเนียนที่แสดงออกมาจากวรรณกรรมจะพอว่ามีอุปนิสัยเป็นคนรักครอบครัว อ่อนโยน รักสงบ เห็นได้จากทัศนคติที่มีต่ออาลิน ตัวละครนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยเน้นในส่วนของรูปร่างให้หนากว่าตัวละครอื่น ๆ และมีเสียงที่ทุ้ม ผู้วิจัยจึงต้องการให้ตัวละครอาเนียน และมีทรงผมที่ทันสมัย และมีไฟที่เป็นเอกลักษณ์บนใบหน้า โดยใช้สีเสื้อผ้าสีม่วงเป็นตัวช่วยในการบอกถึงบุคลิกของตัวละคร เห็นได้จากสีม่วงเป็นสีที่สื่อถึงบุคลิกที่มีเสน่ห์ มีพลังแฝงอยู่ในด้านของความรัก

ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบตารางสีที่ใช้ในการออกแบบตัวละคร ผ่านค่าสี RGB หมายถึง การรวมกันของแสงสีหลักทั้ง 3 สี ได้แก่ สีแดง = R สีเขียว = G สีน้ำเงิน = B ซึ่งค่า RGB สีที่นิยมใช้งานออกแบบ เพราะเป็นค่าสีที่นิยมใช้กับอุปกรณ์ที่เกี่ยวกับแสง เช่น จอภาพ ผู้วิจัยจึงแสดงค่าสีให้เห็นผ่านตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 8 ตารางการใช้สีส้นในการออกแบบตัวละคร

ตัวละคร	ค่าสี (RGB)	RGB CODE COLOR					
	สีผม	สีผิว	เสื้อ	แขนเสื้อ	ลายผ้า	กางเกง/ รองเท้า	เครื่องประดับ
หมู่ย์ ตอนเด็ก	67,42,23	250,218,2 01	8,86,161	31,64,125	255,255,2 55	32,30,33/ 0,0,0	-
หมู่ย์ ตอนโต	47,28,15	250,218,2 01	8,86,161	8,86,161	31,64,125	7,8,8/ 0,0,0	-
ฮาย ตอนเด็ก	67,42,23	250,218,2 01	136,178,6 3	122,164,6 3	255,255,2 55	7,8,8/ 0,0,0	-
ฮาย ตอนโต	67,42,23	250,218,2 01	178,43,59	178,43,59	78,77,78	7,8,8/ 0,0,0	-
พ่อของ หมู่ย์	67,42,23	250,218,2 01	298,135,4 8	154,100,4 0	255,255,2 55	7,8,8/ 0,0,0	-
อาเนียน	47,28,15	250,218,2 01	140,81,16 0	100,43,13 2	255,255,2 55	7,8,8/ 0,0,0	-
ตี ตอนเด็ก	67,42,23	250,218,2 01	237,67,31	211,57,39 /252,222, 118	255,255,2 55	255,255,2 55/0,0,0	-
ตี ตอนโต	67,42,23	250,218,2 01	140,198,6 2	248,237,4 9	255,255,2 55	248,237,4 9/0,0,0	248,237,4 9
ตุ๋น ตอนเด็ก	67,42,23	250,218,2 01	245,161,1 79	244,141,1 55/252,22 2,118	245,162,1 84/225,89 ,127	255,255,2 55/0,0,0	244,236,7 2/195,213 ,46

ตารางที่ 8 ตารางการใช้สีส้นในการออกแบบตัวละคร (ต่อ)

ตัวละคร	ค่าสี (RGB)	RGB			CODE	COLOR	
	สีผม	สีผิว	เสื้อ	แขนเสื้อ	ลายผ้า	กางเกง/ รองเท้า	เครื่องประดับ
ตุ่น ตอนโต	67,42,23	250,218,2 01	Gradient3 9,170,225 /255,255, 255	27,117,18 7	-	255,255,2 55/0,0,0	-
แม่ของ หมู่ย์	67,42,23	250,218,2 01	253,204,3 0	242,167,3 0/251,221 ,54	245,162,1 84/225,89 ,127	255,255,2 55/0,0,0	

### 1.3 การออกแบบฉาก

ในส่วนของการออกแบบด้านศิลปกรรมของฉาก ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยยึดตามภูมิประเทศ ลักษณะบ้านเรือนของคนเวียดนาม และวัฒนธรรมของประเทศเวียดนาม โดยใช้การออกแบบ ประกอบกับภูมิหลังของการได้พบเห็นภาพต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพประกอบหนังสือ ภาพถ่ายสถานที่ต่าง ๆ จากในประเทศเวียดนาม โดยคำนึงถึงหลักการทางศิลปะโดยทั่วไป รวมถึงการวางกรอบของการใช้สีต่าง ๆ ในแต่ละฉาก โดยสีส่วนใหญ่ในงานจะใช้สีส้นสดใส เพื่อดึงดูดสายตาของผู้ชม และเน้นการออกแบบฉากต่าง ๆ ให้ออกมาในลักษณะของพื้นที่โล่ง กว้าง เพื่อให้ภาพดูไม่อึดอัด และสามารถบอกได้ถึงภาพรวมของสถานที่ต่าง ๆ ในเรื่องได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังสามารถใช้ระยะความชัด (Depth of Field) เพื่อบอกความชัดลึกของภาพขณะที่ตัวละครเคลื่อนที่ นอกจากนั้นยังสามารถนำเอาการเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement) มาใช้เป็นตัวแยกความแตกต่างระหว่างภาพเคลื่อนไหวกับภาพนิ่งได้อีกด้วย ซึ่งการวาดฉากต่าง ๆ นั้น ผู้วิจัยจะวาดด้วยมือก่อนจะนำไปลงสีในคอมพิวเตอร์ Macbook pro 15” และใช้โปรแกรม Illustrator ในการสร้างภาพให้สมบูรณ์ขึ้น และในเรื่อง *ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก* มีฉากหลัก ๆ อยู่ 7 ฉาก ดังนี้

- 1.3.1 ฉากในเมืองเวียดนาม
- 1.3.2 ฉากห้องนอนหม่วย
- 1.3.3 ฉากห้องทำการบินในวัยเด็กและห้องทำงานในวัยผู้ใหญ่
- 1.3.4 ฉากห้องนั่งเล่น
- 1.3.5 ฉากห้องทานอาหาร
- 1.3.6 ฉากสวน
- 1.3.7 ฉากร้านกาแฟ

### 1.3.1 ฉากในเมืองเวียดนาม

จากวรรณกรรมอธิบายไว้ว่าวิธีการไปโรงเรียนของหม่วย ใช้วิธีเดินไปโรงเรียน เนื่องจากว่าบ้านของหม่วยและโรงเรียนอยู่ใกล้กันจนสามารถเดินไปได้ ซึ่งฉากที่หม่วยกำลังเดินไปโรงเรียน ผู้วิจัยมองว่าสถานที่ ๆ หม่วยเดินผ่านนั้นจะต้องเป็นตัวเมืองที่แสดงให้เห็นสถาปัตยกรรมบ้านเรือนของเวียดนามได้ที่เป็นเวียดนามได้เนื่องจากผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตไว้ว่าหม่วยเป็นคนที่อาศัยอยู่ในเมืองหลวง ซึ่งในฉากเมืองนี้ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์โดยอ้างอิงจากรูปถ่ายบ้านเมืองของเวียดนาม ซึ่งในใจกลางเมืองของเวียดนามนั้น สถาปัตยกรรมส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นอาคารปูนหน้าแคบ สูงชะลูด สูงราว 3-5 ชั้น บ้านส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลจากฝรั่งเศสที่เคยเป็นเจ้าอาณานิคมของเวียดนามมานาน ผู้วิจัยจึงสร้างสรรค์ออกมาในรูปแบบของตึกเรียงกันตามถนน ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงสถาปัตยกรรมบ้านเรือนของชาวเวียดนาม

ในส่วนของสีสันทันขององค์ประกอบภาพเช่น อาคารต่าง ๆ ต้นไม้ นั้น ทางผู้วิจัยได้ออกแบบสีสันทันให้ดูสดใส มีชีวิตชีวา เพื่อให้สีสันทันช่วยดึงดูดสายตาของผู้ชม แม้ว่าบ้านเมืองของเวียดนามจะนิยมใช้สีเหลืองมัสตาร์ดก็ตาม

การมิติให้กับภาพ คือ ผู้วิจัยจะให้การให้แสงเงาเป็นตัวช่วยการสร้างมิติของตึกและมีการสร้างระยะของให้ภาพให้ดูลึก (Depth of Field) เพื่อเป็นการสร้างให้ภาพเหมือนมองเห็นระยะไกล ๆ



รูปที่ 30 บ้านเมืองของประเทศเวียดนาม  
ค้นหาจาก <http://thinkofliving.com/forum/19378>



รูปที่ 31 ฉากในเมือง

### 1.3.2 ฉากห้องนอนห่มุ่ย

การออกแบบห้องนอนห่มุ่ยนั้น ผู้วิจัยได้ใช้จินตนาการในการสร้างสรรค์ขึ้น เนื่องจากในวรรณกรรมไม่ได้อธิบายถึงลักษณะของห้องนอนห่มุ่ย เพียงแต่กล่าวถึงห้องนอนเท่านั้น โดยฉากที่กล่าวถึงห้องนอนนั้น เป็นฉากที่ห่มุ่ยโดนทำโทษแล้วนอนร้องไห้อยู่บนเตียง ในการออกแบบนั้นผู้วิจัยใช้การเปรียบเทียบกับความเป็นจริงของห้องนอนเด็กที่จะมีเตียงนอน และของเล่นอยู่ในห้อง โดยผู้วิจัยได้ใช้ภาพจากเว็บไซต์ขายอุปกรณ์ตกแต่งบ้านของประเทศเวียดนามในการใช้เป็นต้นแบบในการออกแบบห้องนอนของห่มุ่ย เน็ตในฉากนี้เนื่องจากเป็นฉากที่ห่มุ่ยนอนกลางวันและถูกพ่อทำโทษโดยการตีกัน ผู้วิจัยได้ออกแบบภาพห้องนอนให้มีสีสันที่สดใส แต่ก็ไม่ให้สีสันฉูดฉาดมากเกินไป แฝงความเป็นเด็กด้วย ของเล่น และวอลล์เปเปอร์ลายดาว บนฝาผนัง ยิ่งไปกว่านั้น วิธีการสร้างระยะของภาพ (Depth) ยังมีการออกแบบภาพโดยใช้หลักการของ Perspective เพื่อช่วยให้ภาพนั้น มีความชัดลึกมากขึ้น เพื่อความสมจริงมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 32 ห้องนอนเด็ก

ค้นหาจาก [http://www.alibaba.com/product-detail/Children-Wardrobe-cabinet-Bed-Book-shelf\\_50015349512.html?spm=a2700.7724858.35.12.ols74l](http://www.alibaba.com/product-detail/Children-Wardrobe-cabinet-Bed-Book-shelf_50015349512.html?spm=a2700.7724858.35.12.ols74l)





รูปที่ 33 ฉากห้องนอนหมี

### 1.3.3 ฉากห้องทำการบ้านในวัยเด็กและห้องทำงานในวัยผู้ใหญ่

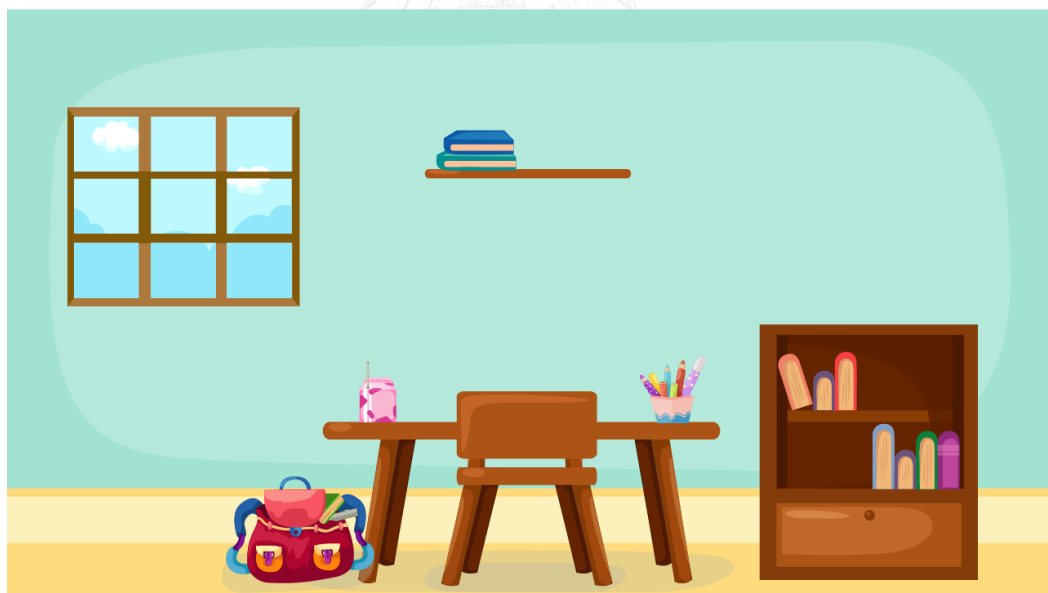
ในฉากนี้เป็นฉากที่ผู้วิจัยได้ใช้จินตนาการในการสร้างสรรค์ขึ้น เนื่องจากในวรรณกรรมไม่มีการกล่าวถึง ในฉากนี้ผู้วิจัยต้องการสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นการบอกถึงหมีในตอนเด็กและตอนโตเป็นคนคนเดียวกัน ซึ่งในฉากนี้เป็นฉากที่หมีต้องนั่งทำการบ้านและก็เป็นเป็นข้อคำถามที่หมีในตอนโตกำลังนั่งเขียนหนังสือ ผู้วิจัยจึงออกแบบภาพโดยใช้ภาพห้องทำงานของโฮจิมินห์ ซึ่งเป็นประธานาธิบดีที่คนเวียดนามรักและเคารพ เนื่องจากผู้วิจัยต้องการออกแบบให้โต๊ะทำงานของหมีในตอนโตมีตู้หนังสืออยู่ด้านข้างของโต๊ะ จึงได้เลือกภาพห้องทำงานของโฮจิมินห์มาใช้เป็นต้นแบบในการออกแบบห้องทำงาน นอกจากนี้การออกแบบของผู้วิจัยนั้น ผู้วิจัยต้องการให้ห้องทำการบ้านในวัยเด็กของหมีและห้องทำงานในตอนโตของหมีมีความคล้ายคลึงกัน ผู้วิจัยจึงออกแบบให้มีการเปลี่ยนอุปกรณ์ประกอบฉากให้มีความแตกต่างกันบ้าง เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่ เช่น นาฬิกาติดฝาผนัง อุปกรณ์บนโต๊ะเขียนหนังสือ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น และยังรวมถึงการดึงรายละเอียดของธรรมเนียมที่แตกต่างกันมากมาเป็นลูกเล่นให้กับภาพ เช่น วัยเด็กหมีจะตีหมอน แต่เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่นั้นหมีหันมาตีหมอนแทน

ในส่วนของการใช้สีสันทัน ในวัยเด็กของหมี ผู้วิจัยได้ออกแบบให้ภาพดูมีสีสัน แต่เมื่อพอเป็นผู้ใหญ่ ผู้วิจัยได้ออกแบบภาพให้ลดสีสันทันลง เพื่อสื่อถึงความเป็นผู้ใหญ่เพิ่มขึ้น โดยการใช้สีขาวและน้ำตาลเป็นหลัก ยิ่งไปกว่านั้น วิธีการสร้างระยะของภาพ (Depth) ยังมีการออกแบบภาพโดยใช้หลักการของ Perspective เพื่อช่วยให้ภาพนั้น มีความชัดลึก มากขึ้น อีกทั้งยังมีการใช้แสงเงา เพื่อความสมจริงมากยิ่งขึ้น

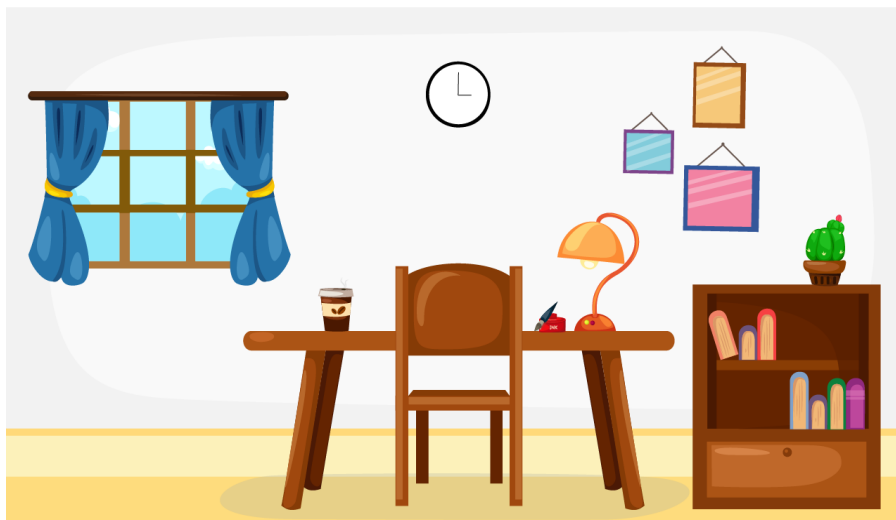


รูปที่ 34 ฉากห้องทำงานของโฮจิมินห์

ค้นหาจาก <http://www.oknation.net/blog/mrtaweesak/2008/12/20/entry-1>



รูปที่ 35 ฉากห้องทำการบ้านในวัยเด็ก



รูปที่ 36 ฉากห้องทำงาน

#### 1.3.4 ฉากห้องนั่งเล่น

ในฉากนี้เป็นฉากที่พ่อแม่คุยกันเรื่องการรับสินบน แต่ได้ทำการเลี่ยงคำพูดโดยการใช้คำว่าของขวัญจากความซาบซึ้งใจ และหมุยกับฮายในตอนเด็กพูดคุยกันโดยการใช้คำอื่น เรียกแทนสิ่งของนั้นๆ จนทำให้ลูกแม่ดู เพราะเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้องจากความเป็นจริง

ในฉากนี้ผู้วิจัยได้ ผู้วิจัยได้ตีความว่าพ่อแม่ควรจะนั่งคุยกันอยู่ที่ห้องนั่งเล่น และมีหมุยกับฮายนั่งเล่นกันอยู่ในห้องนั้นด้วย เนื่องจากห้องนั่งเล่นจะเป็นส่วนรวมของทุกคนในบ้านที่มาอยู่รวมกัน ในการออกแบบห้องนั่งเล่นนั้น ผู้วิจัยจะคำนึงถึงหลักความเป็นจริงของห้องนั่งเล่น ว่ามีการตกแต่งอย่างไร โดยการใช้ โซฟา รูปติดผนัง และที่สำคัญก็คือ แจกันดอกไม้ ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้ามาแล้วว่าชาวเวียดนามนิยมใช้ดอกบัวมาประดับภายในบ้านเรือน เพราะ เป็นดอกไม้ประจำชาติของ ประเทศเวียดนาม ที่มีความหมายถึง ดอกไม้แห่งรุ่งอรุณนั่นเอง

ในส่วนของสีสนั ผู้วิจัยได้ออกแบบออกแบบด้วยสีโทนร้อน และตัดด้วย สีโทนเย็น เพื่อไม่ให้ภาพนั้น ดูแล้วสบายตามากขึ้น แต่ก็ยังของตกแต่งที่เป็นของเล่นเด็กกรวมอยู่ด้วย เช่น เครื่องบิน ลูกข่าง เพื่อที่จะสะท้อนให้เห็นว่าห้องนั่งเล่นนั้น เป็นห้องที่ครอบครัวจะอยู่ร่วมกัน เพื่อทำกิจกรรมในครอบครัว



รูปที่ 37 ดอกบัวประดับภายในบ้าน

ค้นหาจาก <http://www.phununet.com/WikiPhununet/ChiTietWiki.aspx?StoreID=10250>



รูปที่ 38 ฉากห้องนั่งเล่น

### 1.3.5 ฉากห้องทานอาหาร

ฉากห้องอาหารเป็นฉากที่หมุ่มและอาเนียนพูดคุยกัน โดยฉากนี้เป็นฉากที่ผู้วิจัยได้เพิ่มเข้ามา เนื่องจากในวรรณกรรมไม่ได้กล่าวถึง แต่เดิมห้องนั่งเล่นเป็นสถานที่ที่อาเนียนคุยกับหมุ่มคุยกัน แต่ที่ผู้วิจัยได้เปลี่ยนมาเป็นห้องอาหารแทนนั้น เนื่องจากผู้วิจัยต้องการนำเสนอ อาหารประจำชาติของเวียดนาม ซึ่งก็คือ ผอ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าเกี่ยวกับผอว่าเป็นอาหารชนิดไหน ประกอบไปด้วยอะไรบ้าง ซึ่งผอเป็นอาหารเวียดนามชนิดหนึ่งที่คนเวียดนามนิยมรับประทานเป็นอาหารจานหลักได้ทุกมื้อ ส่วนใหญ่นิยมผอเนื้อวัว ผอมีลักษณะคล้ายก๋วยเตี๋ยวของไทย ซึ่งเส้นจะมีลักษณะกลมสีขาว มีขนาดใหญ่กว่าเส้นขนมจีนเล็กน้อย น้ำซุจะเคี้ยวจากเนื้อวัวหรือเนื้อไก่ กระดูก หางวัว และเครื่องเทศ และจะตกแต่งด้วย หัวหอม ผักชี สะระแหน่ โหระพา เป็นต้น ในการนำมาสร้างสรรค์เป็นภาพอาหารขึ้น นอกจากนั้นในฉากนี้เป็นฉากที่มีการสนทนากันระหว่างหมุ่มและอาเนียนในเรื่อง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความคิดของคนเวียดนามในการเลือกคู่ครองของอาเนียน ซึ่งบ่งบอกให้เห็นถึง การเลือกคู่ครองของชาวเวียดนามนั้น จะมีความคิดในเรื่องของ การดูแลสามี เป็นหลัก

การให้สีสันของภาพ ผู้วิจัยได้ออกแบบภาพพื้นหลัง ให้ดูสบายตา และใช้สีโทนร้อน เพื่อดึงดูดสายตา ในการนำเสนอ อาหารประจำชาติของเวียดนาม



รูปที่ 39 ผอ

ค้นหาจาก <http://www.uasean.com/aroundasean/806>



รูปที่ 40 ฉากห้องทานอาหาร

### 1.3.6 ฉากสวน

ฉากสวนเป็นสถานที่ ๆ เด็กมารวมกลุ่มเล่นกัน อยู่ในระแวกที่พักอาศัยของเด็ก ซึ่งเด็ก ๆ มักจะมาทำกิจกรรมกันที่นี่ เช่น เล่นพ่อแม่ลูกกัน เป็นต้น

จากวรรณกรรมที่เล่าถึงกิจกรรมของเด็ก ๆ ในการรวมกลุ่มเล่นกันนั้น ผู้วิจัยได้ออกแบบสถานที่ ๆ เด็ก ๆ เล่นกัน โดยใช้ท้องนาที่เปรียบเสมือนสนามเด็กเล่น สถานที่เรียนรู้ ฝึกชีวิตให้แข็งแกร่งอดทนของเด็กเวียดนามมาใช้เป็นต้นแบบในการออกแบบฉากสวน ในการออกแบบผู้วิจัยได้ออกแบบให้สวนมีสีสันที่ดูสบายตา โดยใช้สีโทนสีเขียว และ ฟ้าเป็นหลัก เพื่อให้ภาพออกมาดูสบายตา ดูเป็นแหล่งพักผ่อนหย่อนใจ อีกทั้งยังมีบ่อน้ำ และดอกบัว ซึ่งวิจัยได้นำดอกบัวมาประกอบฉาก เพราะเป็นดอกไม้ประจำชาติ เพื่อสื่อถึงความเป็นเอกลักษณ์ของชาติเวียดนาม

นอกจากนั้นการใช้สีของจุดต่าง ๆ ในภาพที่เข้มอ่อนแตกต่างกัน นั้นเป็นการสร้างระยะของภาพ (Depth of Field) ว่าจุดไหนอยู่ใกล้ จุดไหนอยู่ไกล เช่น พื้นสีเขียว ถ้าเป็นสีเขียวเข้มจะให้ความรู้สึกว่ายู่ใกล้คนดูมากกว่าสีเขียวอ่อนที่ให้ความรู้สึกห่างไกล ซึ่งการทำลักษณะนี้จะทำให้ภาพดูมีมิติความลึกนั่นเอง และผู้วิจัยได้กำหนดขนาดของ Object ต่าง ๆ ในภาพให้มีขนาดที่แตกต่างกันไป เพื่อแสดงให้เห็นถึงความใกล้ไกลในสถานที่ตั้งของตัว Object นั้น



รูปที่ 41 รูปตัวอย่างสวนในเวียดนาม

ค้นหาจาก

[http://www.bondstreettour.com/8\\_trip\\_gallery/vietnam\\_quangbinh/9\\_vn\\_quangbinh\\_vinmoc.htm](http://www.bondstreettour.com/8_trip_gallery/vietnam_quangbinh/9_vn_quangbinh_vinmoc.htm)



รูปที่ 42 ฉากในสวน

### 1.3.7 ฉากร้านกาแฟ

ฉากสุดท้ายในวรรณกรรมได้พูดถึงการรวมกลุ่มของหมู่และเพื่อน ซึ่งในวรรณกรรมได้กล่าวไว้ว่าเพื่อน ๆ มาหาหมู่ที่บ้าน แต่ผู้วิจัยเห็นว่าถ้ายังคงรวมกันที่ฉากเดิม จะทำให้ผู้ชมไม่สามารถทราบถึงวัฒนธรรมอื่น ๆ คนเวียดนามเพิ่มขึ้น ผู้วิจัยจึงเลือกร้านกาแฟมาเป็นฉากสุดท้ายที่เพื่อน ๆ มาหาหมู่ที่ร้านกาแฟเพื่อพบปะกัน ซึ่งร้านกาแฟเป็นสถานที่ที่ชาวเวียดนามนิยมดื่มกาแฟและเป็นสถานที่

พบปะกัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมการใช้ชีวิตของชาวเวียดนาม ผู้วิจัยได้นำภาพร้านกาแฟที่ตกแต่งสไตล์โมเดิร์น แต่ยังคงขายกาแฟโบราณของเวียดนามมาใช้ในการเป็นต้นแบบร้านกาแฟ

ในการออกแบบนั้นสีหลักในภาพผู้วิจัยใช้สีน้ำตาล ฟ้ำ และเทา เนื่องจากสีเทาและสีฟ้าเป็นสีที่อยู่ในโทนเดียวกันคือโทนเย็น เมื่อดูแล้วจะทำให้ดูสบายตา แต่ผู้วิจัยไม่อยากจะให้ภาพออกมาจืดเกินไปจึงได้นำเอาสีน้ำตาลซึ่งเป็นคู่สีตรงข้ามมาตัดอารมณ์



รูปที่ 43 ร้านกาแฟในเวียดนาม

ค้นหาจาก <http://siamnaliga.com/index.php?/topic/183213-พักผ่อน-10-วันที่ผ่านมา-4-14->

[พย-53/](#)





รูปที่ 44 ฉากร้านกาแฟ

#### 1.4 การพากย์เสียง

หลังจากที่ตัดแปลงบทเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ใช้คุณลักษณะของตัวละครมาเป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกเสียงให้มีความเหมาะสมกับตัวละครแต่ละตัว หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงจัดหาที่มนักพากย์เสียง ซึ่งทั้งหมดเป็นผู้ที่มีความสามารถทางการแสดง เนื่องจากการพากย์เสียงนั้นจะต้องใส่อารมณ์และน้ำเสียง ผู้ที่มีความสามารถทางการแสดงจะช่วยให้การอัดเสียงสามารถส่งอารมณ์และมีน้ำเสียงที่เป็นตัวช่วยในการสื่อสารมากกว่าการอัดเสียงจากผู้ที่ไม่มีความรู้ทางการแสดง เมื่อผู้วิจัยหาที่มพากย์เสียงได้แล้วผู้วิจัยได้คัดเลือกว่าน้ำเสียงของใครเหมาะสมกับตัวละครตัวไหน จากนั้นจึงอัดเสียงด้วยอุปกรณ์ โทรศัพท์มือถือ Smart Phone และบันทึกเสียงผ่านโปรแกรมแอปพลิเคชัน Voice Memos ในการอัดเสียง

แต่เมื่อลองทำการอัดเสียงในขั้นแรก ซึ่งเป็นการทดลองแบบ Pilot Study นั้นผู้วิจัยพบว่าเสียงพากย์ของตัวละครหมู่ย์ในตอนเด็กและตอนโตดูเกินไป ทำให้การสื่อความหมายเปลี่ยนไปจากเดิม ผู้วิจัยจึงเปลี่ยนคนพากย์ใหม่ เฉพาะตัวหมู่ย์ แต่เมื่ออัดเสียงเสร็จแล้ว ผู้วิจัยได้นำเสียงทั้ง 2 ชุดมาประกอบกัน แต่พบว่าเสียงที่ได้จากทั้ง 2 ชุดนั้น น้ำหนักเสียงไม่เสมอกัน มีเสียงรบกวนในบางส่วน และเสียงพากย์ในชุดแรก มีเสียงก้องจนเกินไปเนื่องจาก สถานที่ ๆ อัดเสียงนั้น ไม่มีตัวซับเสียงรอบข้าง ทำให้เกิดการสะท้อนของเสียง

ผู้วิจัยจึงหาทีมพากย์ใหม่ ในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้นักพากย์เสียงมืออาชีพเข้ามาช่วยในการอัดเสียง โดยใช้เพียง 3 คนเท่านั้น ซึ่งแต่ละคนสามารถทำเสียงพากย์ให้ได้หลายเสียง เพราะทีมพากย์มีวิธีการสร้างเสียงให้มีความแตกต่างกันไปเช่น นักพากย์ผู้หญิงสามารถพากย์ตัวละครที่เป็นเด็กได้ทั้งผู้หญิงและผู้ชาย โดยการพากย์เสียงผู้หญิงจะใช้น้ำเสียงให้เล็กลง ส่วนการพากย์ผู้ชายจะใช้วิธีการห่อปากเพื่อให้เสียงที่ออกมานั้นดูทุ้มขึ้นมา และผู้เชี่ยวชาญทางการพากย์เสียงได้กล่าวไว้ว่า การพากย์เสียงการ์ตูนนั้น จะไม่ต้องใช้น้ำเสียงที่ดังเกินไป เพราะจะทำให้ดูแข็งไม่เป็นธรรมชาติ เช่น การพูด “ร” และ “ล” ในการพากย์ครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ห้องสำหรับการอัดเสียงโดยเฉพาะ โดยใช้สถานที่ของคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย แต่ก็ยังใช้อุปกรณ์ โทรศัพท์ไอโฟน รุ่น 5 เอส (iPhone 5s) พร้อมหูฟังซึ่งมีไมโครโฟนติดอยู่ เพราะว่า ทางคณะนิเทศศาสตร์ กำลังปรับปรุงอุปกรณ์ที่ใช้ในการอัดเสียงอยู่ จึงไม่สามารถใช้อุปกรณ์ของทางคณะได้ ซึ่งในการอัดเสียงในครั้งนี้ ได้เสียงออกมาตามเป้าหมายที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้

### 1.5 การใช้เสียงดนตรีและเสียงประกอบ

การใช้ดนตรีประกอบในแอนิเมชันเรื่อง ขอตำนานไบบิลไปสู่วัยเด็ก นั้น ผู้วิจัยใช้วิธีการคัดเลือกบทเพลงที่มีอยู่แล้วจาก เว็บไซต์ [www.youtube.com](http://www.youtube.com) เพื่อความถูกต้องของเครื่องดนตรี เนื่องจากข้อจำกัดด้านเวลาในการผลิตและการหาเครื่องดนตรีเวียดนามมาบรรเลงใหม่ ผู้วิจัยจึงเลือกวิธีนี้ในการนำมาเพิ่มความสมบูรณ์และอรรถรสในการชม ซึ่งดนตรีที่ประกอบผู้วิจัยได้คัดเลือกมานั้น เป็นเพลงที่สร้างสรรค์โดยศิลปินจากประเทศเวียดนาม เพื่อต้องการให้ผู้ชมมีความรู้สึกถึงความเป็นชาติเวียดนามโดยแท้จริง เนื่องจากการสร้างสรรค์ดนตรีในประเทศเวียดนามมีทำนองและการใช้เครื่องดนตรีประจำชาติที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยเพลงที่นำมาใช้เป็นเพลงพื้นบ้านของเวียดนาม ซึ่งในอดีตนิยมใช้สำหรับบรรเลงถวายจักรพรรดิเท่านั้น เหตุผลในการเลือกเสียงดนตรีหรือเสียงประกอบมาใช้ในงานแอนิเมชัน ได้แก่

1.5.1 ใช้สำหรับสร้างบรรยากาศ การใช้เสียงชนิดนี้ ใช้เพื่อสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเป็นเวียดนาม

1.5.2 ใช้เพื่อสร้างความรู้สึก เสียงในส่วนนี้จะช่วยเสริมสร้างความรู้สึกของผู้ชม ในแง่ของ ความรู้สึกของตัวละครคน เช่น ความรู้สึกรำลึกความหลัง ความเศร้า ความรู้สึกตื่นเต้น เป็นต้น

1.5.3 ใช้เป็นเสียงประกอบเพื่อช่วยในการสร้างภาพ ใช้เสียงเพิ่มเพิ่มความสมบูรณืให้แก่ภาพ เช่น เสียงรถยนต์ เสียงกริ่งประตู เป็นต้น

รายละเอียดการใช้เสียงดนตรีและเสียงประกอบสามารถดูได้จากตาราง ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 9 ตารางรายชื่อเพลง เสียงประกอบ และช่วงเวลาที่ใช้

ชื่อเพลง (Music Title)	ชื่อผู้แต่ง (Composer)	ช่วงเวลาที่ใช้ / เหตุผลที่ใช้ (Insert Duration)
Vietnam traditional music2	Projectguggenheim	00:00:00:00 - 00:00:40:00 เหตุผล - สร้างบรรยากาศของประเทศเวียดนาม
วัย	Cocktails	00:01:01:00 - 00:01:26:00 เหตุผล - สร้างความรู้สึกรำลึกความหลัง เนื่องจากเนื้อหาของเพลงเป็นการนึกย้อนนึกถึงอดีตที่ผ่านมา
เสียงนก	เสียงประกอบ (Sound effect)	00:01:22:00 - 00:04:57:00 เหตุผล - สร้างบรรยากาศกลางแจ้ง ร่มรื่น
A new name .. new life	John Williams	00:04:54:00 - 00:05:45:00 เหตุผล - เสริมความรู้สึกเศร้า
Going to school	John Williams	00:05:59:00 - 00:07:30:00 เหตุผล - เสริมความรู้สึกสดใส ร่าเริง สนุกสนาน
Brush on silk	John Williams	00:07:52:00 - 00:08:13:00 เหตุผล - เสริมมุขตลก และส่งเข้าฉากต่อไป

ตารางที่ 9 ตารางรายชื่อเพลง เสียงประกอบ และช่วงเวลาที่ใช้ (ต่อ)

ชื่อเพลง (Music Title)	ชื่อผู้แต่ง (Composer)	ช่วงเวลาที่ใช้ / เหตุผลที่ใช้ (Insert Duration)
Vietnam traditional music2	Projectguggenheim	00:09:48:00 - 00:10:19:00 เหตุผล - สร้างบรรยากาศความรักที่มีกลิ่นอายของประเทศเวียดนาม
Finding satsu	John Williams	00:10:18:00 - 00:10:25:00 เหตุผล - สร้างความรู้สึกตื่นเต้น
เสียงรถยนต์ขับมาจอด เปิดประตู และขับออกไป	เสียงประกอบ (Sound effect)	00:10:29:00 - 00:10:34:00 เหตุผล - ให้เข้ากับภาพ รถที่กำลังเคลื่อนตัวเข้ามาและออกไปจากฉาก
The fire scene coming of war medley	John Williams	00:12:07:00 - 00:12:48:00 เหตุผล - เสริมความรู้สึกทะเลาะเบาะแว้ง
เสียงรถยนต์ขับมาจอด เปิดประตู และขับออกไป	เสียงประกอบ (Sound effect)	00:12:46:00 - 00:12:49:00 เหตุผล - ให้เข้ากับภาพ
เสียงกริ่งประตู	เสียงประกอบ (Sound effect)	00:13:32:00 - 00:13:35:00 เหตุผล - ให้เข้ากับภาพ รถที่กำลังเคลื่อนตัวเข้ามาและออกไปจากฉาก
เสียงนก	เสียงประกอบ (Sound effect)	00:13:36:00 - 00:14:53:00 เหตุผล - สร้างบรรยากาศเป็นมิตร

ตารางที่ 9 ตารางรายชื่อเพลง เสียงประกอบ และช่วงเวลาที่ใช้ (ต่อ)

ชื่อเพลง (Music Title)	ชื่อผู้แต่ง (Composer)	ช่วงเวลาที่ใช้ / เหตุผลที่ใช้ (Insert Duration)
Going to school	John Williams	00:14:42:00 - 00:16:26:00 เหตุผล - เสริมความรู้สึกเป็นมิตร มีกำลังใจ
เสียงฮาร์ป	เสียงประกอบ (Sound effect) 	00:15:15:00 - 00:15:17:00 เหตุผล - เสริมความรู้สึกมีกำลังใจ
เสียงนก	เสียงประกอบ (Sound effect)	00:15:17:00 - 00:15:21:00 เหตุผล - สร้างบรรยากาศกลางแจ้ง ร่มรื่น
Finding satsu	John Williams 	00:16:25:00 - 00:16:35:00 เหตุผล - สร้างความรู้สึกตื่นเต้น
Vietnam traditional music1	John Williams	00:18:06:00 - 00:20:27:00 เหตุผล - เสริมความรู้สึกเข้าใจ

### 1.6 การเคลื่อนไหวและการตัดต่อ

การสร้างภาพเคลื่อนไหวเป็นการนำภาพแต่ละภาพมาร้อยเรียงต่อกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาเห็นภาพในลักษณะของภาพติดตา เมื่อดวงตาดูเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่องแล้ว ตาจะเชื่อมโยงภาพต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ก่อให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวขึ้น

หลังจากที่ตัดแปลงบท ออกแบบตัวละครและฉากต่าง ๆ ในเรื่องแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการนำภาพมาสร้างการเคลื่อนไหว โดยใช้คอมพิวเตอร์ iMac และใช้โปรแกรม After Effect ในการสร้างการเคลื่อนไหวตัวละคร สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว ผู้วิจัยจะเริ่มจากการวิเคราะห์ความรู้สึกนึกของ

ตัวละครว่าตัวละครมีความต้องการอะไร เพื่อที่จะได้สามารถออกแบบท่าทางของตัวละครให้มีความเหมาะสมกับฉากและเนื้อหาของเรื่อง

ในการเริ่มเรื่อง ผู้วิจัยต้องการนำเสนอชื่อเรื่องออกแอนิเมชันเรื่องนี้ก่อน โดยการออกแบบให้ตัวละครเอกของเรื่องซึ่งก็คือ หมูย นั่งอยู่บนเครื่องบินที่กำลังบินอยู่เหนือแผนที่ เพื่อที่จะนำพาผู้ชมไปยังประเทศเวียดนาม และทางของเครื่องบินที่ตัวละครหมูยนั่งอยู่นั้น ได้ผูกป้ายชื่อแอนิเมชัน เรื่อง *ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก* ไว้ ซึ่งการสร้างภาพเคลื่อนไหวในฉากนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงหลักความเป็นจริงของป้ายที่ถูกติดไว้หลังเครื่องบิน โดยใช้หลักการบีบเข้าและยืดออก (Squash and Stretch) เพื่อสร้างความยืดหยุ่นของวัตถุให้มีความสมจริงมากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นผู้วิจัยยังเพิ่มความแตกต่างของขนาดภาพไว้ด้วย เพราะว่าหากใช้ขนาดภาพเพียงขนาดเดียว จุดที่ต้องการจะให้ผู้ชมสนใจจะไม่โดดเด่นจนทำให้ผู้ชมไม่สนใจในรายละเอียดของภาพ ผู้วิจัยจึงใช้การซูมภาพ เพื่อให้ผู้ชมเห็นชื่อเรื่องได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เมื่อจบฉากแล้วผู้วิจัยใช้วิธีการเฟดภาพโดยใช้เอฟเฟคในโปรแกรม Adobe Premiere Pro กลุ่ม Video Transitions - Cross Dissolve เพื่อเชื่อมต่อไปยังฉากต่อไป



รูปที่ 45 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวและการตัดต่อ

ฉากต่อมาคือฉากที่หมูยกำลังเดินไปโรงเรียน ผู้วิจัยได้ใช้หลัก ทำเตรียม (Anticipation) เนื่องจากเวลาที่ตัวละครจะแสดงกิริยาอาการต่าง ๆ ต้องมีทำเตรียมก่อนเสมอ และใช้หลักของการทำงานแบบกำหนดเฟรมหลัก โดยการทำงานจากเฟรมหลักก่อนจึงเติมเฟรมที่อยู่ระหว่างนั้นเข้าไปทีหลัง จะทำให้การเดินดูเป็นธรรมชาติ เดินเป็นจังหวะที่เท่ากัน และตัวละครไม่บิดเบี้ยวเนื่องจากการขยับภาพ นอกจากนั้นผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคของการเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement) ซึ่งเป็นการใช้ทำหน้าที่แทนสายตาของผู้ชมให้มองตามตัวละครหมูยไป



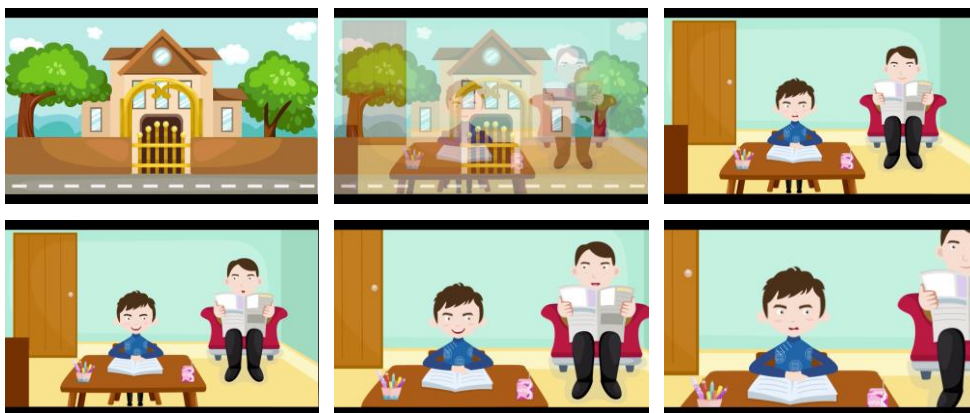
รูปที่ 46 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวและการตัดต่อ

ฉากต่อมาเป็นตอนที่หมู่บ้านกำลังนั่งเรียนอยู่ที่โรงเรียน และกำลังเบื่อกับการใช้ชีวิตแบบเดิม ๆ ไม่มีอะไรให้น่าตื่นเต้น ในฉากนี้ ผู้วิจัยได้สร้างการเคลื่อนไหวให้ตัวละครหมู่บ้าน โดยการสร้างภาพการถอยหน้าขึ้นเพื่อแสดงออกถึงการเบื่อ โดยการสร้างภาพเคลื่อนไหวนี้ ผู้วิจัยได้ใช้หลักการของการเคลื่อนไหวแบบ Follow through ซึ่งเป็นเรื่องของแรงเฉื่อย เวลาที่ตัวละครสิ้นสุดการแสดงท่าทางใด ๆ ก็ตามจะไม่หยุดเลยในทันที เห็นได้จากตอนที่ตัวละครหมู่บ้านกำลังถอยหน้า นอกจากนั้นผู้วิจัยได้ใส่ลมออกมา การทำเช่นนี้ อยู่ในหลักการของ การเคลื่อนไหวที่อยู่รอบการเคลื่อนไหวหลัก (Secondary action)



รูปที่ 47 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวและการตัดต่อ

จากฉากที่โรงเรียน ได้ตัดมาที่บ้านของหมู่บ้าน โดยใช้ภาพของบ้านเป็นตัวสื่อสารให้ผู้ชมเห็นว่า ได้เปลี่ยนสถานที่และสถานการณ์จากเดิมแล้ว จากนั้นในการตัดจากภาพบ้านไปยังภาพของหมู่บ้านที่กำลังทำการบ้านอยู่ ผู้วิจัยได้ใช้เอฟเฟคในโปรแกรม Adobe Premiere Pro กลุ่ม Video Transitions - Cross Dissolve เพื่อเป็นการเชื่อมภาพและเพิ่มความลื่นไหลของภาพ ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวนั้น ผู้วิจัยได้เคลื่อนไหวตาและปากของตัวละครให้ตรงกับเสียงและอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังได้ใช้การเคลื่อนไหวของกล้องในการสื่อสารเรื่องราวอีกด้วย



รูปที่ 47 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวและการตัดต่อ

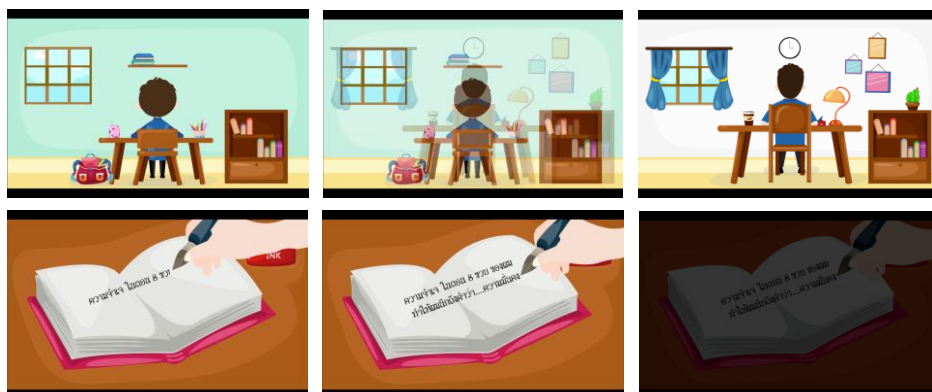
ในฉากที่หมู่ย์กำลังทำการบ้าน ซึ่งพ่อของหมู่ย์ให้หมู่ย์ท่องสูตรคูณแม่ห้าให้ฟัง ซึ่งในตอนที่หมู่ย์เกิดอาการไม่แน่ใจขึ้น ในการสร้างการเคลื่อนไหวในฉากนี้ ผู้วิจัยจึงทำการขยับเพียงแค่การกรอกตาไปมา เพื่อใช้ในการสื่อถึงความไม่มั่นใจของหมู่ย์ และการขยับปากในตอนท่องสูตรคูณเท่านั้น



รูปที่ 48 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวและการตัดต่อ

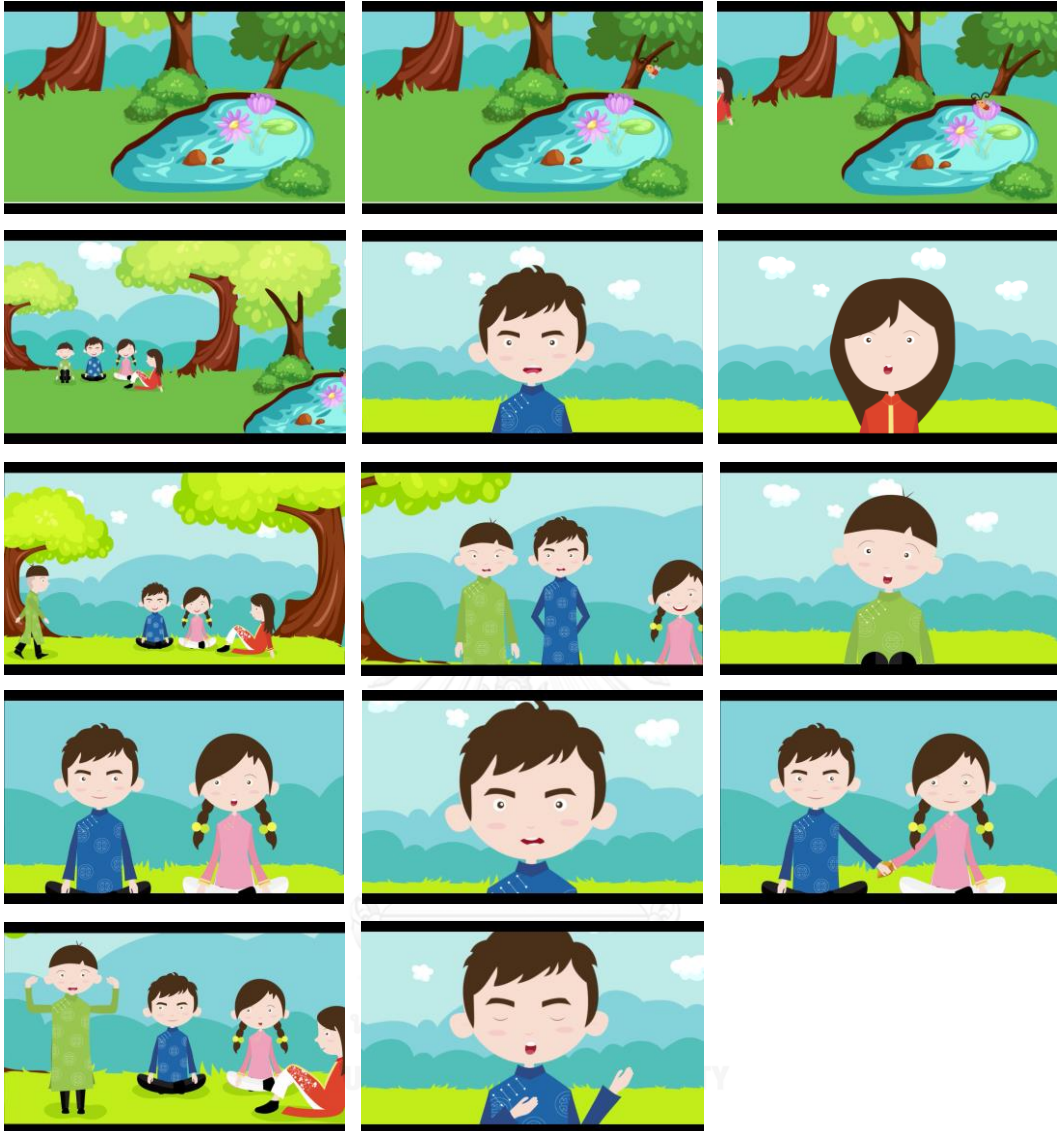
หลังจากที่หมู่ย์โดนพ่อสั่งให้อ่านหนังสืออีกรอบ ผู้วิจัยได้ใช้การนำเสนอภาพด้านหลังของหมู่ย์ แล้วซ้อนภาพในตอนโตที่กำลังเขียนหนังสืออยู่ และใช้เสียงบรรยายว่า “ตอนนี้ พวกคุณก็คงนึกออกแล้วใช่ไหมครับว่า...วันวันหนึ่ง ในตอนเด็กของผมเป็นอย่างไร ซึ่งความจำเจเหล่านี้ในตอน 8 ขวบของผม ทำให้ผมนึกถึงคำว่า...ความมั่นคง” ซึ่งภาพและเสียงจะเป็นตัวช่วยบอกให้ผู้ชมทราบว่าคุณลักษณะหมู่ย์กับผู้เขียนนั้นเป็นคน ๆ เดียวกัน เมื่อภาพที่คนกำลังเขียนหนังสือ เขียนจบลง ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเฟสภาพให้เป็นสีดำ เพื่อเป็นการเปลี่ยนช่วงเวลาอีกครั้งหนึ่ง





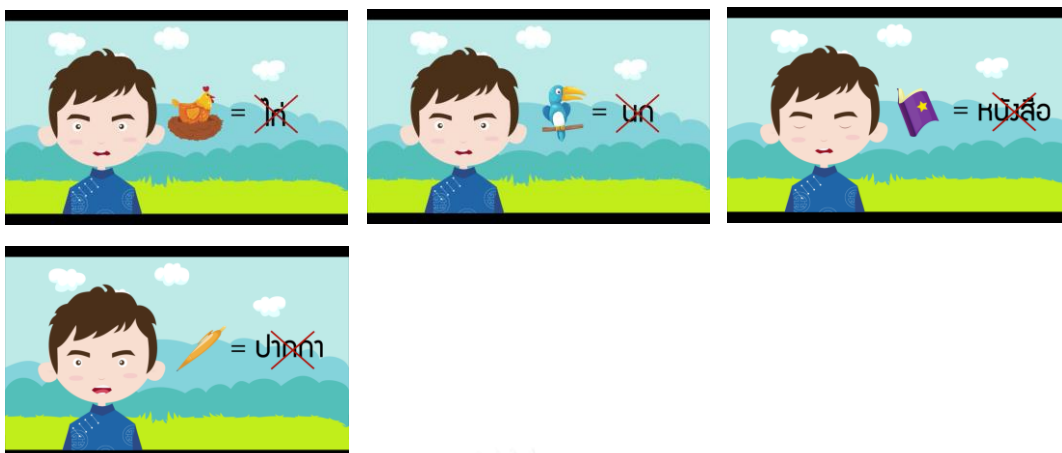
รูปที่ 49 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวและการตัดต่อ

ช่วงเวลาต่อมาคือ การย้อนกลับมาในสมัยวัยเด็กอีกครั้งหนึ่ง ในตอนนี้เป็นช่วงเวลาของเด็ก ๆ เล่นพ่อแม่ลูกเพื่อแก้เบื่อ กัน วิจัยเปิดฉากนี้ด้วยภาพของดอกบัว ที่มีผีงบินมาเกาะซึ่งใช้จังหวะที่ไม่เร็วมาก เพราะต้องการให้ผู้ชมได้เห็นดอกบัวและตัวผีงที่กำลังบินอยู่ จากนั้นผู้วิจัยได้เคลื่อนกล้องไปยังกลุ่มของเด็ก ๆ ที่กำลังนั่งเล่นกันอยู่ เมื่อถึงช่วงที่มีการสนทนากัน ผู้วิจัยได้ใช้วิธีตัดสลับใบหน้าของตัวละครที่กำลังพูดอยู่ เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับบทสนทนา นอกจากนั้นผู้วิจัยได้เพิ่มท่าทางของตัวละครเข้าไปด้วยเช่น การเดิน การชี้ การให้ของ เป็นต้น นอกจากนั้น ขนาดของภาพก็เป็นส่วนสำคัญของการสื่อสารเรื่องราว เพราะขนาดของภาพจะช่วงในการสื่ออารมณ์จากตัวละครไปสู่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี เช่น การซูมเข้าที่หน้าของตัวละคร เป็นการเน้นถึงสิ่งที่ตัวละครกำลังพูดอยู่ นอกจากนั้นผู้วิจัยได้ใช้ระยะของความชัด (Depth of Field) เป็นตัวช่วยชี้สายตาของผู้ชม โดยการให้ใช้หน้าของตัวละครอยู่จุดกึ่งกลางของภาพและให้รายละเอียดอื่น ๆ ของภาพ เช่น ต้นไม้ เมฆ เป็นเพียงแคบรยากาศย่อยที่ช่วยส่งเสริมความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติให้กับผู้ชม



รูปที่ 50 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวและการตัดต่อ

นอกจากนั้น ในฉากที่หมู่ย์บอกกับเพื่อนว่าต่อไปนี้ว่า “เราจะไม่เรียกไก่ว่าไก่ นกว่านก หนังสือว่าหนังสือ และ ปากกว่าปากกาอีกต่อไป” ผู้วิจัยได้ใช้วิธีนำภาพ ไก่ นก หนังสือ ปากกามาช่วยในการแทนคำพูด เพื่อเป็นการสื่อสารให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 51 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวและการตัดต่อ

นอกจากนั้นในฉากที่ตีมาหาหมุยที่บ้าน เพื่อบอกให้หมุยเขียนหนังสือต่อไป อย่าไปฟังคำพูดของเพื่อนอีก 2 คนที่ห้ามหมุยไม่ให้เขียนหนังสือ ซึ่งในบทสนทนาตีจะแทนตัวเองว่าหนู และเรียกหมุยว่าพี่ วิธีการพูดเช่นนี้เป็นวัฒนธรรมของชาวเวียดนาม ที่แม้ว่าอายุจะไม่ต่างกันมากนัก แต่เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ มักจะนิยมเปลี่ยนคำสรรพนาม เรียกกันว่าพี่น้อง เพื่อเป็นการแสดงถึงความสุภาพต่อกัน ผู้วิจัยต้องการจะเสนอวัฒนธรรมนี้แก่ผู้ชม และไม่ต้องทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนกับการที่ตัวละครได้เปลี่ยนสรรพนามการพูดระหว่างกัน ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการขึ้นตัวหนังสือในการบอกถึงวัฒนธรรมการพูดของชาวเวียดนามว่า “ชาวเวียดนาม แม้ว่าจะรุ่นเดียวกัน แต่ผู้หญิงจะเรียกตนเองว่าหนู และเรียกเพื่อนผู้ชายว่าพี่”



รูปที่ 52 ตัวอย่างการเคลื่อนไหวและการตัดต่อ

## 1.7 การประชาสัมพันธ์

การวางแผนประชาสัมพันธ์งานแอนิเมชัน เรื่อง ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก เพื่อจัดเสวนา เพื่อเผยแพร่งานออกสู่สาธารณะนั้น ผู้วิจัยใช้วิธีการประชาสัมพันธ์ผ่านเว็บไซต์ [www.facebook.com](http://www.facebook.com) เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย แล้วติดโปสเตอร์บริเวณห้องชั้น 1 คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยได้จัดเสวนาการชมที่ ศูนย์แห่งความเป็นเลิศทางด้านดิจิทัล ห้อง Screening room คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีการออกแบบโปสเตอร์เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์งาน โดยข้อความในโปสเตอร์ประกอบด้วยข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับการจัดงาน คือ ชื่อเรื่อง ชื่อผู้เขียนวรรณกรรม วัน เวลา สถานที่จัดงานเสวนา ในการประชาสัมพันธ์ผู้วิจัยได้ประชาสัมพันธ์ในสื่อออฟไลน์และสื่อออนไลน์ สื่อออฟไลน์นั้นผู้วิจัยใช้การพิมพ์ด้วยกระดาษอัดภาพ ขนาด A3 จำนวน 2 แผ่น และ ขนาด A4 จำนวน 5 แผ่น ในส่วนของการออกแบบผู้วิจัยได้ออกแบบให้โปสเตอร์มีสีสันสดใส มีตึกสูงที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวเวียดนาม มีมอเตอร์ไซค์ ภูเขาและทุ่งหญ้าสีเขียว นอกจากนี้ผู้วิจัยยังใส่ตัวละคร หมูย ฮาย ตุ่น ตี ในวัยเด็กลงไปด้วย เพื่อสื่อให้เห็นว่าแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับตัวละครทั้ง 4 ตัวนี้



รูปที่ 53 รูปโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์งานเสวนา



รูปที่ 54 การติดโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์



รูปที่ 55 รูปโปสเตอร์ในสื่อออนไลน์ facebook

## 2. ทศนคติจากผู้ชม

ผลการวิจัยในส่วนที่ 2 คือ ทศนคติจากผู้ชม เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 3) เพื่อประเมิน ทศนคติของผู้ชมต่อผลงานแอนิเมชัน ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชันและอาเซียน โคนทศนคติของผู้เชี่ยวชาญมาจากการเสวนา และกลุ่มผู้ชม ได้แก่ ผู้ชมทั่วไป นักศึกษานิเทศศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านแอนิเมชัน และ ผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านอาเซียน โดย ทศนคติจากกลุ่มนี้มาจากการทำแบบสอบถามออนไลน์

### 2.1 ผู้ชมงานเสวนา

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลงานแอนิเมชันจากรวบรวมอาเซียน เรื่อง ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก ที่สมบูรณ์แล้วต่อผู้ที่มีความเชี่ยวชาญและมีความสนใจในด้านของ แอนิเมชัน และ อาเซียน โดย จัดเป็นการเสวนาขึ้น เมื่อวันที่ 21 มิถุนายน พ.ศ.2558 ณ ศูนย์แห่งความเป็นเลิศทางด้านดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ที่สนใจจะวิพากษ์วิจารณ์ในเรื่อง ของภาพรวมของการสร้างสรรค์ผลงานทั้งทางด้านเนื้อหา ออกแบบตัวละคร และองค์ประกอบอื่น ๆ โดยผู้วิจัยได้ทำการนำเสนอผลงานต่อผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด ท่าน ได้แก่

ผู้เชี่ยวชาญและบุคคลทั่วไปที่ได้มาในงานเสวนาที่จัดขึ้น ได้แสดงความคิดเห็นต่อผลงานแอนิเมชันเรื่อง ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก ที่ผู้วิจัยได้นำเสนอ โดยสามารถสรุปเป็น ประเด็นใหญ่ ๆ ได้ ดังนี้

#### 2.1.1 ด้านเนื้อหา

ทศนคติของผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความคิดเห็นในด้านของเนื้อหาแอนิเมชันของผู้วิจัย โดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความเห็นว่าเนื้อหาของแอนิเมชันเรื่องนี้มีเนื้อหาที่ให้ความรู้เกี่ยวกับความเป็นเวียดนามได้ในระดับปานกลาง เนื่องจากเนื้อหาจริง ๆ อยู่ในระดับสากล ดูได้เพลิน

“ ก่อนอื่นต้องกล่าวชมว่า แอนิเมชันทำได้ดีมาก แต่ถ้าจะพูดถึงการแสดงออกถึงเอกลักษณ์ ความเป็นเวียดนาม จะอยู่ในเกณฑ์ ปานกลาง เพราะ โดยเนื้อหาจริง ๆ ของวรรณกรรมแล้ว อยู่ใน ระดับสากล ” (ดร.จิรยุทธ์ สินธุพันธ์, เสวนา 21 มิถุนายน 2558)

นอกจากนี้ผู้ที่เคยอ่านวรรณกรรมมาก่อนรู้สึกที่ตัววรรณกรรมสนุกน้อยกว่าแอนิเมชัน เนื่องจากตัววรรณกรรมค่อนข้างยาก และมีเชิงอรรถที่ค่อนข้างเยอะ ทำให้ดูเป็นวิชาการจนเกินไป

“ประการแรกเลย ตอนอ่านวรรณกรรมเล่มนี้จบครั้งแรก รู้สึกว่า วรรณกรรมเรื่องนี้ใช้การเขียนเชิงวิชาการมาก ทั้งตัวเนื้อเรื่องและในส่วนของเชิงอรรถที่ค่อนข้างมาก แต่เมื่อได้ชมแอนิเมชันเรื่องนี้แล้ว ถึงแม้ว่าตัวชิ้นงานอาจจะไม่สมบูรณ์ 100 เปอร์เซ็นต์ แต่สามารถนำคำวิชาการยาก ๆ มาตัดแปลง เป็นคำพูดที่เหมาะสม ทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายขึ้น” (ผศ.ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์, เสวนา 21 มิถุนายน 2558)

ผู้ที่เคยอ่านวรรณกรรมมาก่อนบางท่าน ได้ให้ความเห็นว่า ตัวเนื้อเรื่องถ้าไม่ได้อ่านหนังสือมาก่อนจะมีบางฉากที่ไม่ต่อเนื่อง ทำให้สื่อสารไม่ชัดเจนเท่าที่ควร

“ได้มีโอกาสอ่านวรรณกรรมเรื่องนี้ก่อน คิดว่าในแอนิเมชันชิ้นนี้ ถ้าไม่ได้อ่านวรรณกรรมมาก่อนจะรู้สึกว่าบางฉากในแอนิเมชันจะทำให้รู้สึกสับสนเล็กน้อย เพราะ ยังไม่ได้ทำความเข้าใจวรรณกรรมมาเท่าที่ควร ยกตัวอย่างเช่น ฉากที่พูดถึงเรื่อง การส่ง sms ถ้าในวรรณกรรมจะบอกชัดเจนว่า ทำไม่ห่มยถึงขอบเอาโทรศัพท์มือถือของอาเนียน มาส่ง sms บ่อย ๆ เพราะ ห่มยชอบยืมโทรศัพท์มือถือของอามาดูข้อความ ที่ส่งให้แฟนของอาบ่อยๆ เลยอยากที่จะส่งข้อความแบบนี้ให้กับผู้หญิงที่ตนชอบบ้าง คือ ตุ่น นั่นเอง ซึ่งรายละเอียดเล็กๆน้อยๆที่กล่าวถึงที่มาที่ไปแบบนี้ ในแอนิเมชันมันหายไป ทำให้ผู้ชมดูแล้วสับสนเล็กน้อย” (นลินรัตน์ ตรีการลือชัย, เสวนา 21 มิถุนายน 2558)

บางความเห็นได้ให้ความเห็นว่า อยากให้มีการเกริ่นนำที่ทำให้ผู้ชมสามารถเห็นภาพรวมของแอนิเมชันเรื่องนี้ เพราะสำหรับคนที่ยังไม่เคยอ่านวรรณกรรมชิ้นนี้ เมื่อชมแล้วอาจเกิดความไม่เข้าใจในเนื้อหาได้

“สำหรับแอนิเมชันเรื่องนี้โดยส่วนตัวแล้วไม่ได้ความรู้มากเท่าไรแต่ดูแล้วมีความสุขเพลิดเพลินดี แต่ประเด็นที่น่าสนใจคือเรื่องเนื้อหามากกว่าคือผมมองว่าน่าจะมีส่วนหนึ่งที่ทำให้คนบางส่วน ถ้าเรื่องนี้มีโอกาสได้เอาไปให้คนภายนอกได้ดู ประเด็นที่ว่าคนที่ยังไม่ได้อ่านเรื่องนี้อาจให้มีการเกริ่นนำที่ทำให้เราเห็นภาพว่าเรื่องนี้มันเป็นเรื่องอะไรที่จะทำให้เรามองเห็นภาพทั้งหมดว่าเรื่องนี้จะพูดถึงเรื่องอะไร ซึ่งบางคนยังไม่ได้อ่านมาอาจจะไม่เข้าใจถึงแม้จะดูจบแล้วโอเคความสนุกสนาน

อาจจะ มี แต่เรื่องเนื้อหาอาจจะมีคนที่ยังไม่เคยอ่านเรื่องนี้ที่จะทำให้เขาเข้าใจได้ในเบื้องต้น” (พกริ่ง รัตนสาลี, เสวนา 21 มิถุนายน 2558)

### 2.1.2 ด้านการออกแบบ

ในด้านการออกแบบตัวละคร และองค์ประกอบต่าง ๆ ของแอนิเมชันเรื่องนี้ ผู้เชี่ยวชาญได้ แสดงความคิดเห็นว่า สีสันของงานทำได้ดีมีความสดใส สามารถดึงดูดผู้ชมได้ เพราะแอนิเมชันต้องใช้ สีแบบนี้ในการดึงดูดผู้ชม

“เรื่องการใช้สีสันของแอนิเมชันเรื่องสามารถดึงดูดเด็กได้แน่นอน แต่จะมีข้อเสียเรื่องการใช้ มุมกล้องและ การเคลื่อนไหวของตัวละครที่ทำออกมาไม่เป็นธรรมชาติเท่าที่ควร น่าจะมีการปรับปรุง เรื่องมุมกล้องและการแสดงสีหน้าของ ตัวละครให้สามารถสื่ออารมณ์ออกมาได้มากกว่านี้ดีมาก” (นลินรัตน์ ตรีการลือชัย, เสวนา 21 มิถุนายน 2558)

“สีสันก็ให้ยาวขนาดแล้วน่าจะสนใจเพราะการใช้สีสันมันจำเป็นต้องมีและดีอยู่แล้ว” (กันต์ นลิน เปรมใจสุข, เสวนา 21 มิถุนายน 2558)

ผู้ชมได้มีคำแนะนำแก่ผู้วิจัยว่า สีสันทุกฉากมีความคล้ายกันจนเกินไป น่าจะมีบางฉากที่สีไม่ ต้องสดใสมาก ให้มีเพียงบางฉากที่เป็นเหตุการณ์สำคัญเท่านั้นที่มีสีที่สดใส

“โดยภาพรวมแล้วการใช้สีสันสามารถดึงดูดเด็กได้อย่างดี แต่ในทุกฉากในแอนิเมชันจะให้สีดู ฉูดฉาดมาก โดยส่วนตัวแล้วคิดว่าบางฉากที่ต้องการจะสื่อว่าเป็นเหตุการณ์สำคัญค่อยให้สีที่ดูเด่นขึ้นมา แทน” (กันต์ฤทัย สืบสายเพชร, เสวนา 21 มิถุนายน 2558)

ส่วนทางด้านของตัวละครนั้น ผู้เชี่ยวชาญได้แสดงความคิดเห็นว่า ตัวละครมีเอกลักษณ์ สามารถเชื่อมโยงระหว่างตอนเด็กและตอนโตได้เป็นอย่างดี เห็นได้จากทรงผมที่เป็นเอกลักษณ์ของตัว ละครแต่ละตัว



“ตัวละครมีเอกลักษณ์สามารถจดจำได้แม้กระทั่งตอนโต ด้วยทรงผมที่เป็นเอกลักษณ์ ประจำตัวจึงทำให้จดจำได้ง่าย...การใช้สีสันแบบนี้ดีแล้วค่ะ สามารถให้เด็กและผู้ใหญ่ รวมถึงเนื้อเรื่อง ดูไม่น่าเบื่อ แต่เรื่องที่อยู่ๆจะติตรงที่แอนิเมชันไม่ค่อยแสดงถึงความเป็นเวียดนามเท่าไรนัก เช่น บ้านเรือน แต่ในส่วนของการแต่งกาย สามารถทำให้รู้ได้ว่าเป็นเวียดนาม” (วัลลภลักษณ์ จันทรุชา, เสวนา 21 มิถุนายน 2558)

ในด้านของการออกแบบภาพ ผู้เชี่ยวชาญได้แสดงความคิดเห็นว่า แม้ว่าการออกแบบจะมี สีสันที่ดึงดูดผู้ชม แต่ในรายละเอียดขององค์ประกอบภาพยังไม่สื่อถึงความเป็นเวียดนามมากนัก เนื่องจากมีความเป็นสากลของเนื้อหา หรือการตีความของผู้วิจัยในการสร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ ในแอนิเมชัน

“แอนิเมชันนี้ถ่ายทอดความเป็นเวียดนามอยู่ในระดับ ปานกลาง เพราะว่าเนื้อหาจริงๆของ วรรณกรรมแล้ว อยู่ในระดับสากล แต่การออกแบบแอนิเมชันนี้เข้าใจว่าอยากจะออกแบบสีสันให้ ดึงดูดเด็ก ก็เลยมองข้ามจุดของการถ่ายทอดเรื่องราวของความเป็นเวียดนามออกไป ” (ดร.จิริยุทธิ์ สิ้นรุพันธ์, เสวนา 21 มิถุนายน 2558)

“จริง ๆ แล้วชมตอนแรกจะยังไม่ทราบว่าแอนิเมชันเรื่องนี้จะนำเสนอถึงความเป็นเวียดนาม แต่พอได้เห็นชุด อ่าวหย่าย ก็สามารถเข้าใจได้มากขึ้นว่ากำลังสื่อถึงการแต่งกายของชาวเวียดนาม แต่ อยากรจะให้มียุทธศาสตร์อื่น ๆ ที่สามารถบ่งบอกถึงความเป็นเวียดนามได้อีก อีกประเด็นคือ เรื่องความ ชัดแย้งกันในส่วนของ ฉากที่สนามเด็กเล่นควรจะเป็น ในเมืองมากกว่าที่จะเป็นภูเขาป่าไม้เพราะถ้าดู ช่วงเวลาจากหนังสือเล่มนี้ซึ่งไม่แน่ใจว่าช่วงไหน ช่วง 2010 ใช่มั้ยซึ่งการส่ง sms ส่ง text อะไรพวกนี้ มากี่ไม่น่าจะฟรีเซนต์ว่าในวัยเด็กยังมีป่าไม่อยู่” (ณัฐกานต์ หาญภักดีสกุล, เสวนา 21 มิถุนายน 2558)

ในด้านของการสร้างภาพเคลื่อนไหว ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความคิดเห็นว่า การขยับภาพนั้นยังแข็ง เกินไป ดูไม่เป็นธรรมชาติ น่าจะมีการปรับเรื่องมุกกล้องและสีหน้าของตัวละครเพิ่มเติม

“แล้วก็มีเรื่องมุกล่องแล้วก็การเคลื่อนไหวของตัวละครที่มันไม่ค่อยเป็นธรรมชาติเท่าไร น่าจะต้องมีการปรับเรื่องมุกล่องแล้วก็สีหน้าตัวละครให้มันสื่อมากกว่านี้” (นลินรัตน์ ตรีการลือชัย, เสวนา 21 มิถุนายน 2558)

“หน้าตาตัวละครอยากให้ตาหรือคิ้วมันแสดงอารมณ์ อาจจะไม่ต้องขยับมากแต่ถ้าหน้ามันเปลี่ยนแสดงอารมณ์คนก็จะเข้าใจมากขึ้น” (กัลปนา วัชรยานนท์, เสวนา 21 มิถุนายน 2558)

“สิ่งที่ยากจะตีอย่างหนึ่งคือ เรื่องท่าทางการแสดงสีหน้าของตัวละครให้ความรู้สึกที่ดูขัดแย้งกับการให้เสียงบรรยาย เช่น ในฉากที่ตัวละคร 2 ตัวคุยกัน เด็กผู้ชายผมหน้าม้าเข้าไปคุยกับผู้ชายที่เหมือนหันหลังกัน คือเหมือนกับเป็นมุกล่องที่เหมือนหันหลังแล้วหันหน้า จึงไม่แน่ใจว่าคนไหนพูดคนไหนฟังอยู่” (กันต์นลิน เปรมใจสุข, เสวนา 21 มิถุนายน 2558)

จากการเสวนาจากผู้ชมจำนวน 27 คน พบว่าในส่วนของเนื้อหาที่ให้ความรู้เกี่ยวกับเวียดนามโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ตัวเนื้อเรื่องบางฉากยังไม่ต่อเนื่องขาดการเกริ่นนำ ทำให้การสื่อสารยังไม่ชัดเจนเท่าที่ควร ในด้านการออกแบบพบว่า ตัวละครและการออกแบบใช้สีสันที่ดึงดูดผู้ชมได้ดี ตัวละครมีเอกลักษณ์สามารถเชื่อมโยงกันระหว่างตอนเด็กกับตอนโตได้ แต่การออกแบบฉากยังขาดรายละเอียดที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นเวียดนามและการเคลื่อนไหวของตัวละครยังไม่เป็นธรรมชาติ

ในการสำรวจทัศนคติของผู้ชมทั้งบุคคลทั่วไป นักศึกษานิเทศศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน และผู้เชี่ยวชาญด้านอาเซียน ด้วยการออกแบบสอบถาม โดยการใช้แบบสอบถามออนไลน์ ในแบบสอบถามนี้จะมีวิดีโอแอนิเมชันแทรกอยู่ภายในแบบสอบถาม เพื่อความสะดวกในการทำแบบสอบถาม ผลของการสำรวจทัศนคติของผู้ชมมีดังนี้

## 2.2 ผู้ชมเป้าหมาย

ผู้ที่ชมผลงานผ่านสื่อออนไลน์เว็บไซต์ [www.youtube.com](http://www.youtube.com) จำนวน 159 คน แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ คนทั่วไป นิสิตนักศึกษานิเทศศาสตร์ ผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านแอนิเมชัน และผู้เชี่ยวชาญหรือสนใจด้านอาเซียน

### 2.2.1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ชม

ตารางที่ 10 จำนวนและร้อยละของผู้ชมจำแนกตามกลุ่มของผู้ชม

กลุ่มของผู้ชม	จำนวน	ร้อยละ
ทั่วไป	110	69.20
นักศึกษานิเทศศาสตร์	18	11.30
ผู้เชี่ยวชาญ/สนใจ ด้านแอนิเมชัน	26	16.4
ผู้เชี่ยวชาญ/สนใจ ด้านอาเซียน	5	3.10
รวม	159	100.00

ผู้ชมแอนิเมชันที่ตอบแบบสอบถามมีจำนวน 159 คน โดยมีผู้ชมแอนิเมชันเป็นคนทั่วไปจำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 69.20 เป็นนักศึกษานิเทศศาสตร์จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 11.30 เป็นผู้เชี่ยวชาญหรือเป็นผู้ที่สนใจในด้านแอนิเมชันจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 16.40 และ เป็นผู้เชี่ยวชาญหรือเป็นผู้ที่สนใจในด้านอาเซียนจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 3.10

ตารางที่ 11 จำนวนและร้อยละของผู้ชมจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	54	34.00
หญิง	105	66.00
รวม	159	100.00

ผู้ชมแอนิเมชันส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 105 คน คิดเป็นร้อยละ 66.00 เพศชาย จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 34.00

ตารางที่ 12 จำนวนและร้อยละของผู้ชมจำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 15 ปี	10	6.30
16 - 22 ปี	19	11.90
23 - 29 ปี	88	55.30
30 - 36 ปี	23	14.50
37 - 43 ปี	11	6.90
44 ปีขึ้นไป	8	5.00
รวม	159	100.00

ผู้ชมแอนิเมชันส่วนใหญ่ หรือ ร้อยละ 55.30 มีอายุอยู่ในช่วง 23-29 ปี รองลงมาคือ มีอายุอยู่ในช่วง 30-36 ปี คิดเป็นร้อยละ 14.50 อันดับต่อมาก็คือ 16-22 ปี คิดเป็นร้อยละ 11.90 อายุต่ำกว่า 15 ปี และ อายุ 37-43 ปี มีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกันคิดเป็นร้อยละ 6.90 และ 6.30 ตามลำดับ และมีผู้ชมแอนิเมชันที่อายุ 44 ปีขึ้นไป เพียงร้อยละ 5.00

ตารางที่ 13 จำนวนและร้อยละของผู้ชมจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
มัธยมศึกษา	19	11.90
ปริญญาตรี	88	55.30
สูงกว่าปริญญาตรี	50	31.40
อื่น ๆ	2	1.30
รวม	159	100.00

ผู้ชมมีการศึกษาในระดับปริญญาตรีมากที่สุด โดยคิดเป็นร้อยละ 55.30 รองลงมาคือ มีการศึกษาในระดับสูงกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 31.40 นอกจากนั้นผู้ชมมีการศึกษาระดับมัธยมศึกษาและระดับการศึกษาอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 11.90 และ 1.30 ตามลำดับ

ตารางที่ 14 จำนวนและร้อยละของผู้ชมที่มีความรู้เกี่ยวกับประเทศเวียดนาม

ความรู้เกี่ยวกับประเทศเวียดนาม	จำนวน	ร้อยละ
มีความรู้	38	23.90
ไม่มีความรู้	121	76.10
รวม	159	100.00

ผู้ชมแอนิเมชันส่วนใหญ่ หรือ ร้อยละ 76.10 ไม่มีความรู้เกี่ยวกับประเทศเวียดนาม และร้อยละ 23.90 เท่านั้นที่มีความรู้เกี่ยวกับประเทศเวียดนาม

ตารางที่ 15 จำนวนและร้อยละของผู้ชมที่เคยอ่านวรรณกรรมซีไรต์ของต่างประเทศ

การอ่านวรรณกรรมซีไรต์ ของต่างประเทศ	จำนวน	ร้อยละ
เคยอ่าน	14	8.80
ไม่เคยอ่าน	145	91.20
รวม	159	100.00

ผู้ชมแอนิเมชันส่วนใหญ่ หรือ ร้อยละ 91.20 ไม่มีเคยอ่านวรรณกรรมซีไรต์ของต่างประเทศ และร้อยละ 8.80 เป็นคนที่เคยอ่านวรรณกรรมซีไรต์ของต่างประเทศ

ตารางที่ 16 จำนวนและร้อยละของความถี่ในการชมแอนิเมชัน

ความถี่ในการชม แอนิเมชัน	จำนวน	ร้อยละ
ทุกวัน	9	5.70
เกือบทุกวัน	24	15.10
สัปดาห์ละครั้ง	27	17.00
เดือนละครั้ง	17	10.70
นาน ๆ ครั้ง	73	45.90
ไม่แน่ใจ	9	5.70
รวม	159	100.00

ผู้ชมส่วนใหญ่ หรือ ร้อยละ 45.90 มีความถี่ในการชมแอนิเมชันนาน ๆ ครั้ง รองลงมาคือ สัปดาห์ละครั้ง และ เกือบทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 17.00 และ 15.10 ตามลำดับ ผู้ที่ชมแอนิเมชันเดือน

ละครึ่ง คิดเป็นร้อยละ 10.70 และผู้ชมส่วนน้อยมีความถี่ในการชมแอนิเมชันที่เท่ากัน คือ ชมทุกวัน และ ไม่แน่ใจ คิดเป็นร้อยละ 5.70

### 2.2.2 ทศนคติต่อแอนิเมชัน

ตารางที่ 17 ทศนคติของกลุ่มผู้ชมต่อประเด็นในด้านเนื้อหา

ประเด็นต่างๆในด้าน เนื้อหา	ระดับความพึงพอใจ									ความ หมาย
		5	4	3	2	1	ผลรว ม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	
หลังจากชมแอนิเมชันแล้ว ท่านรู้จักประเทศ เวียดนามเพิ่มขึ้น	ความถี่	17	47	72	21	2	159	3.35	0.89	ปาน กลาง
	ร้อยละ	10.7 0	29.6 0	45.3 0	13.2 0	1.30	100. 00			
แอนิเมชันทำให้ท่านเห็น ภาพความเป็นเวียดนาม จากวรรณกรรมที่ชัดเจน	ความถี่	22	55	66	15	1	159	3.52	0.87	มาก
	ร้อยละ	13.8 0	34.6 0	41.5 0	9.40	0.60	100. 00			
ความสนุกที่ได้จากการชม แอนิเมชัน	ความถี่	21	63	68	5	2	159	3.60	0.80	มาก
	ร้อยละ	13.2 0	39.6 0	42.8 0	3.10	1.30	100. 00			
แอนิเมชันเรื่องนี้มีเนื้อหา น่าสนใจ	ความถี่	31	69	52	6	1	159	3.77	0.83	มาก
	ร้อยละ	19.5 0	43.4 0	32.7 0	3.80	0.6	100. 00			
แอนิเมชันเรื่องนี้มีความ เป็นสากล	ความถี่	29	67	6	6	1	159	3.74	0.78	มาก
	ร้อยละ	18.2 0	42.1 0	35.2 0	3.80	0.6	100. 00			

**ตารางที่ 17** ทัศนคติของกลุ่มผู้ชมต่อประเด็นในด้านเนื้อหา (ต่อ)

ประเด็นต่าง ๆ ในด้านเนื้อหา	ระดับความพึงพอใจ									ความ หมาย
		5	4	3	2	1	ผลรว ม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	
ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับ ชีวิตประจำวันในวัยเด็ก ของคนเวียดนาม	ความถี่	24	79	47	9	0	159	3.74	0.78	มาก
	ร้อยละ	15.1 0	49.7 0	29.6 0	5.70	0	100. 00			
ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับ วัฒนธรรมการเรียกตัวเอง ของคนเวียดนาม	ความถี่	38	73	38	10	0	159	3.87	0.85	มาก
	ร้อยละ	23.9 0	45.9 0	23.9 0	6.30	0	100. 00			
ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับ ครอบครัวในเรื่องการ เลือกคู่ครอง	ความถี่	26	65	51	14	3	159	3.61	0.93	มาก
	ร้อยละ	16.4 0	40.9 0	32.1 0	8.80	1.90	100. 00			
ท่านได้เห็นเครื่องแต่งกาย อ้าวห่าย (áo dài) ของ เวียดนาม	ความถี่	79	55	19	6	0	159	4.30	0.82	มาก
	ร้อยละ	49.7 0	34.6 0	11.9 0	3.80	0	100. 00			
ท่านได้ยินเสียงเครื่อง ดนตรีของเวียดนาม	ความถี่	52	65	29	12	1	159	3.97	0.93	มาก
	ร้อยละ	32.7 0	40.9 0	18.2 0	7.50	0.60	100. 00			
ท่านพบอาหารเวียดนาม ในแอนิเมชั่น	ความถี่	35	54	54	14	2	159	3.67	0.96	มาก
	ร้อยละ	22.0 0	34.0 0	34.0 0	8.80	1.30	100. 00			
ท่านพบดอกบัว ซึ่งเป็น ดอกไม้ประจำชาติ เวียดนามอยู่ในแอนิเมชั่น	ความถี่	35	62	46	15	1	159	3.72	0.93	มาก
	ร้อยละ	22.0 0	39.0 0	28.9 0	9.40	0.60	100. 00			



ความเห็นในเรื่องของความรู้ที่ได้รับหลังจากที่ชมแอนิเมชันเรื่องนี้แล้ว ผู้ชมรู้จักประเทศเวียดนามเพิ่มสูงขึ้นค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *ปานกลาง* คือมีจำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 45.30 รองลงมาคือระดับมากมีจำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 29.60 ระดับน้อยมีจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 13.20 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 10.70 และระดับน้อยมากมีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.30 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน

ความเห็นในเรื่องของแอนิเมชันทำให้ผู้ชมเห็นภาพความเป็นเวียดนามจากวรรณกรรมที่ชัดเจน ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *มาก* คือ ระดับปานกลางมีจำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 41.50 ในระดับมากมีจำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 34.60 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 13.80 ระดับน้อยมีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 9.40 ระดับน้อยมากมีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.60 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน

ความเห็นในเรื่องของความสนุกที่ได้รับจากการชมแอนิเมชัน ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *มาก* คือ ระดับปานกลางมีจำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 42.80 ในระดับมากมีจำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 39.60 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 13.20 ระดับน้อยมีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 3.10 ระดับน้อยมากมีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.30 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน

ความเห็นในเรื่องของแอนิเมชันเรื่องนี้มีเนื้อหาที่น่าสนใจ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *มาก* คือ ในระดับมากมีจำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 43.40 ปานกลางมีจำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 32.70 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 19.50 ระดับน้อยมีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 3.80 ระดับน้อยมากมีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.60 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน

ความเห็นในเรื่องของแอนิเมชันเรื่องนี้มีความเป็นสากล ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *มาก* คือ ในระดับมากมีจำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 42.10 ปานกลางมีจำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 35.20 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 18.20 ระดับน้อยมีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 3.80 ระดับน้อยมากมีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.60 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน

ความเห็นในเรื่องของการพบประเด็นเกี่ยวกับชีวิตประจำวันในวัยเด็กของคนเวียดนาม ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *มาก* คือ ในระดับมากมีจำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 49.70 ระดับปานกลางมีจำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 29.60 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 15.10 ระดับ

น้อยมีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 5.7 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน โดยไม่มีผู้ชมมีความเห็นในเรื่องของการพบประเด็นเกี่ยวกับชีวิตประจำวันในวัยเด็กของคนเวียดนามในระดับที่น้อยมาก

ความเห็นในเรื่องของการพบประเด็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเรียกตัวเองของคนเวียดนาม ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *มาก* คือ ในระดับมากมีจำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 45.30 ระดับมากที่สุดและระดับปานกลางมีจำนวนเท่ากันคือ 38 คน คิดเป็นร้อยละ 23.90 ระดับน้อยมีจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 6.30 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน โดยไม่มีผู้ชมมีความเห็นในเรื่องของการพบประเด็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเรียกตัวเองของคนเวียดนามในระดับที่น้อยมาก

ความเห็นในเรื่องของการพบประเด็นเกี่ยวกับครอบครัวในเรื่องการเลือกคู่ครอง ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *มาก* คือ ในระดับมากมีจำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 40.90 ระดับปานกลางมีจำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 32.1 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 16.40 ระดับน้อยมีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 8.80 ระดับน้อยมากมีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.90 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน

ความเห็นในเรื่องของการเห็นเครื่องแต่งกาย อ่าวหย่าย (áo dài) ของเวียดนาม อยู่ในระดับ *มาก* คือ ระดับมากที่สุดมีจำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 49.70 ในระดับมากมีจำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 34.60 ระดับปานกลางมีจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 1.90 ระดับน้อยมีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 3.80 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน โดยไม่มีผู้ชมมีความเห็นในเรื่องของการเห็นเครื่องแต่งกาย อ่าวหย่าย (áo dài) ของเวียดนามในระดับที่น้อยมาก

ความเห็นในเรื่องของการได้ยินเสียงเครื่องดนตรีของเวียดนาม ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *มาก* คือ ในระดับมากมีจำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 40.90 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 32.70 ระดับปานกลางมีจำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 18.20 ระดับน้อยมีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 7.50 ระดับน้อยมากมีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.60 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน

ความเห็นในเรื่องของการพบอาหารเวียดนามในแอนิเมชั่น ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *มาก* คือ ในระดับมากและระดับปานกลางมีจำนวนเท่ากันคือ มีจำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 34.00 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 22.00 ระดับน้อยมีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 8.80 ระดับน้อยมากมีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.30 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน

ความเห็นในเรื่องของการพบดอกบัว ซึ่งเป็นดอกไม้ประจำชาติเวียดนามอยู่ในแอนิเมชัน ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *มาก* คือ ในระดับมากมีจำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 39.00 ระดับปานกลางมีจำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 28.90 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 22.00ระดับน้อยมีจำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 9.40 ระดับน้อยมากมีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.60 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน

จากตารางที่ 17 ผู้วิจัยพบว่าคะแนนสูงสุดในด้านเนื้อหาแต่ละหัวข้อ จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน มีความเห็นว่า ผู้ชมได้เห็นภาพความเป็นเวียดนามจากรรณกรรมที่ชัดเจน ผู้ชมมีความสุขจากการชมแอนิเมชัน เนื้อหาของแอนิเมชันเรื่องนี้มีความน่าสนใจ แอนิเมชันเรื่องนี้มีความเป็นสากล ผู้ชมได้พบประเด็นเกี่ยวกับชีวิตประจำวันในวัยเด็กของคนเวียดนาม วัฒนธรรมการเรียกตัวเองของคนเวียดนาม การเลือกคู่ครอง พบแต่งกาย ฮ้าวหย่าย (áo dài) ได้ยินเสียงเครื่องดนตรีของเวียดนาม พบอาหารเวียดนาม และการพบดอกบัว ซึ่งเป็นดอกไม้ประจำชาติเวียดนามอยู่ในแอนิเมชัน อยู่ในระดับ *มาก* รองลงมาคือ ผู้ชมได้ความรู้หลังจากที่ชมแอนิเมชัน ในระดับ *ปานกลาง*

ตารางที่ 18 ทศนคติของกลุ่มผู้ชมต่อประเด็นในด้านการออกแบบ

ประเด็นต่าง ๆ ในด้านการออกแบบ	ระดับความพึงพอใจ							ผลรวม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
	5	4	3	2	1	0					
การออกแบบตัวละครมีความน่ารัก	ความถี่	43	76	35	5	0	159	3.99	0.79	มาก	
	ร้อยละ	27.00	47.80	22.00	3.10	0	100.00				
ตัวละครแต่ละตัวมีเอกลักษณ์เป็นของตน	ความถี่	28	91	34	6	0	159	3.89	0.73	มาก	
	ร้อยละ	17.60	57.20	21.40	3.80	0	100.00				
ตัวละครสามารถบ่งบอกถึงความเป็นเวียดนาม	ความถี่	26	69	53	10	1	159	3.69	0.84	มาก	
	ร้อยละ	16.40	43.40	33.30	6.30	0.60	100.00				

**ตารางที่ 18** ทศนคติของกลุ่มผู้ชมต่อประเด็นในด้านการออกแบบ (ต่อ)

ประเด็นต่าง ๆ ในด้านการออกแบบ	ระดับความพึงพอใจ									ความ หมาย
		5	4	3	2	1	ผลรว ม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	
การออกแบบฉากและ สถานที่ในงานแอนิเมชัน บ่งบอกถึงความเป็น เวียดนาม	ความถี่	23	49	62	22	3	159	3.42	0.96	ปาน กลาง
	ร้อยละ	14.5 0	30.8 0	39.0 0	13.8 0	1.90	100. 00			
การออกแบบและการใช้ สีในงานแอนิเมชัน ดึงดูดความสนใจ	ความถี่	34	70	48	7	0	159	3.82	0.82	มาก
	ร้อยละ	21.4 0	44.0 0	30.2 0	4.40	0	100. 00			
เสียงดนตรีประกอบมีบ่ง บอกถึงความเป็น เวียดนาม	ความถี่	34	68	46	10	1	159	3.78	0.88	มาก
	ร้อยละ	21.4 0	42.8 0	28.9 0	6.30	0.60	100. 00			
เสียงดนตรีประกอบช่วย เพิ่มอารมณ์ในการชม	ความถี่	34	71	46	7	1	159	3.81	0.84	มาก
	ร้อยละ	21.4 0	44.7 0	28.9 0	4.40	0.60	100. 00			
เสียงพากย์ มีความ เหมาะสมกับตัวละครแต่ ละตัว	ความถี่	37	75	36	11	0	159	3.87	0.85	มาก
	ร้อยละ	23.3 0	47.2 0	22.6 0	6.90	0	100. 00			
การเคลื่อนไหวของตัว ละครเป็นธรรมชาติ	ความถี่	12	54	55	32	6	159	3.21	0.98	ปาน กลาง
	ร้อยละ	7.50	34.0 0	34.6 0	20.1 0	3.80	100. 00			
ความยาวของแอนิเมชัน เหมาะสม	ความถี่	23	61	59	13	3	159	3.55	0.90	มาก
	ร้อยละ	14.5 0	38.4 0	37.1 0	8.20	1.90	100. 00			

ความเห็นในเรื่องของการออกแบบตัวละครมีความน่ารัก ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *มาก* คือ ในระดับมากมีจำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 47.80 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 27.00 ระดับปานกลางมีจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 22.00 ระดับน้อยมีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 3.10 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน โดยไม่มีผู้ชมมีความเห็นในเรื่องของการออกแบบตัวละครมีความน่ารักในระดับที่น้อยมาก

ความเห็นในเรื่องของตัวละครแต่ละตัวมีเอกลักษณ์เป็นของตน ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *มาก* คือ ในระดับมากมีจำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 57.2 รองลงมาคือระดับปานกลางมีจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 21.40 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 17.60 ระดับน้อยมีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 3.80 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน โดยไม่มีผู้ชมมีความเห็นในเรื่องของตัวละครแต่ละตัวมีเอกลักษณ์เป็นของตนในระดับที่น้อยมาก

ความเห็นในเรื่องของตัวละครสามารถบ่งบอกถึงความเป็นเวียดนาม ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *มาก* คือ ในระดับมากมีจำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 43.40 รองลงมาระดับปานกลางมีจำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 33.30 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 16.40 ระดับน้อยมีจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 6.30 ระดับน้อยมากมีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.60 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน

ความเห็นในเรื่องของการออกแบบฉากและสถานที่ในงานแอนิเมชันบ่งบอกถึงความเป็นเวียดนาม ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *ปานกลาง* คือ ระดับปานกลางมีจำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 39.00 ในระดับมากมีจำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 30.80 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 14.50 ระดับน้อยมีจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 13.80 ระดับน้อยมากมีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.90 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน

ความเห็นในเรื่องของการออกแบบและการใช้สีในงานแอนิเมชันดึงดูดความสนใจ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *มาก* คือ ในระดับมากมีจำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 44.00 รองลงมาระดับปานกลางมีจำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 30.20 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 21.40 ระดับน้อยมีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 4.40 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน โดยไม่มีผู้ชมมีความเห็นในเรื่องของการออกแบบและการใช้สีในงานแอนิเมชันดึงดูดความสนใจ ในระดับที่น้อยมาก

ความเห็นในเรื่องของเสียงดนตรีประกอบบ่งบอกถึงความเป็นเวียดนาม ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *มาก* คือ ในระดับมากมีจำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 42.80 ระดับปานกลางมีจำนวน 46 คน คิด

เป็นร้อยละ 28.90 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 21.40 ระดับน้อยมีจำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 6.30 ระดับน้อยมากมีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.60 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน

ความเห็นในเรื่องของเสียงดนตรีประกอบช่วยเพิ่มอารมณ์ในการชม ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *มาก* คือ ในระดับมากมีจำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 44.70 ระดับปานกลางมีจำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 28.90 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 21.40 ระดับน้อยมีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 4.40 ระดับน้อยมากมีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.60 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน

ความเห็นในเรื่องของเสียงพากย์มีความเหมาะสมกับตัวละคร ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *มาก* คือ ในระดับมากมีจำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 47.20 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 23.30 ระดับปานกลางมีจำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 22.60 ระดับน้อยมีจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 6.90 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน โดยไม่มีผู้ชมมีความเห็นในเรื่องของเสียงพากย์มีความเหมาะสมกับตัวละคร ในระดับที่น้อยมาก

ความเห็นในเรื่องของการเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นธรรมชาติ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *ปานกลาง* คือ ระดับปานกลางมีจำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 34.60 ในระดับมากมีจำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 34.00 ระดับน้อยมีจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 20.10 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 7.50 ระดับน้อยมากมีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 3.80 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน

ความเห็นในเรื่องของความยาวของแอนิเมชันเหมาะสม ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ *มาก* คือ ในระดับมากมีจำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 38.40 ระดับปานกลางมีจำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 37.10 ระดับมากที่สุดมีจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 14.5 ในระดับน้อยมีจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 8.20 ระดับน้อยมากมีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.90 จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน

จากตารางที่ 18 ผู้วิจัยพบว่าคะแนนสูงสุดในการออกแบบแต่ละหัวข้อ จากผู้ชมทั้งหมด 159 คน มีความเห็นว่าการออกแบบตัวละครมีความน่ารัก ตัวละครแต่ละตัวมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง ตัวละครสามารถบ่งบอกถึงความเป็นเวียตนาม การออกแบบและการใช้สีสันทันงานแอนิเมชันดึงดูดความสนใจ เสียงดนตรีประกอบบ่งบอกถึงความเป็นเวียตนาม เสียงดนตรีประกอบช่วยเพิ่มอารมณ์ในการชม เสียงพากย์มีความเหมาะสมกับตัวละคร และความยาวของแอนิเมชันเหมาะสม อยู่ในระดับ *มาก* แต่ในส่วนของการเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นธรรมชาติ และการออกแบบฉากและสถานที่ในงานแอนิเมชันบ่งบอกถึงความเป็นเวียตนาม ผู้ชมให้คะแนนอยู่ในระดับ *ปานกลาง*

## 2.4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากการทำแบบสอบถาม

สิ่งที่ชอบหรือประทับใจต่อผลงานแอนิเมชัน เรื่อง ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก ที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้น มีผู้ชมแสดงความคิดเห็นว่า ตัวละครมีความน่ารัก สีเส้นของงานสดใสและดึงดูดความสนใจแก่ผู้ชม ฉากมีความกลมกลืน ตัวละครมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน การพากย์เสียงดี สามารถทำให้ตัวละครมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน ด้วยการเน้นคำ และโทนเสียงที่มีขึ้นลง มีผู้ชมบางส่วนได้ให้ความคิดเห็นต่อผลงานว่า แอนิเมชันเรื่องนี้เป็นแนวความคิดใหม่ ๆ ที่เนื้อเรื่องสามารถสะท้อนชีวิตและพฤติกรรมในชีวิตประจำวันของคนเวียดนามได้ดี เนื้อหาเข้าใจง่าย แม้ว่าจะเป็นเนื้อหาที่ค่อนข้างหนักและเป็นสากล และสามารถเรียนรู้ถึงความเป็นเวียดนาม เช่น ดนตรี การแต่งกาย เป็นต้น

“น่าสนใจตรงที่ใช้แอนิเมชันถ่ายทอดเนื้อหาที่ค่อนข้างหนักและเป็นสากลได้อย่างแนบเนียนดีครับ”

“เสียงพากษ์ยอดเยี่ยมมาก เอกลักษณ์ตัวละครชัดทุกตัวจดจำได้ทันทีที่เห็น ใ้มุมกล้องได้ดี”

“ชอบในเสียงพากษ์ของตัวละคร ทำให้ดูมีความน่าสนใจมากขึ้น ด้วยการเน้นคำและโทนเสียงที่มีขึ้นลง”

“สีเส้นสดใสสวยงาม เสียงพากย์เข้ากับตัวละคร ดูเพลิน สนุกดี”

“แอนิเมชันมีความน่ารัก ดูเพลินจนจบ คิดว่าการอ่านหนังสืออาจจะไม่น่าสนใจเท่าการชมแอนิเมชันแบบนี้”

“สีเส้นที่ใ้มีความสดใส สวยงาม สามารถดึงดูดคนดูได้ เนื้อเรื่องน่าใจ ตัวละครมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง”

“ชอบไอเดียใหม่ ๆ ของการทำแอนิเมชัน เนื้อเรื่องสะท้อนชีวิตประจำวันของคนเวียดนามดี น่าสนใจ”

สิ่งที่ผู้ชมต้องการให้มีการปรับปรุง ในด้านของอารมณ์และความรู้สึกที่ตัวละครแสดงออกมา เพราะยังไม่ชัดเจน การเคลื่อนไหวของตัวละครไม่เป็นธรรมชาติ อยากให้มีความเป็นธรรมชาติ มากกว่านี้ เวลาของการนำเสนอแอนิเมชันนานเกินไป ควรจะลดทอนให้มีความกระชับหรือนำเสนอ เพียงประเด็นเดียว

“อารมณ์ที่ตัวละครแสดงออกมาทางหน้าตาไม่ชัดเจนเท่าไร เนื่องจากไม่เคยอ่านเรื่องนี้มาก่อน การเรียบเรียงเนื้อเรื่องอาจเข้าใจยากไปนิดนึง แต่พอดูถึงตอนจบมีสรุปในเรื่องที่ตัวละครคุยกันก็เข้าใจ”

“การเคลื่อนไหวของตัวละครอยากให้มีความเป็นธรรมชาติมากขึ้น เนื้อหาบางช่วงขาดความต่อเนื่อง”

“ระยะเวลาของแอนิเมชัน น่าจะลดทอนให้กระชับขึ้น”

“อยากให้สร้างความน่าสนใจตั้งแต่เปิดเรื่อง ความยาวนานไปหน่อย แต่ละตอนควรทำให้กระชับหรือพีช์นออกมาเป็นเหตุการณ์เดียวไปเลยน่าจะดี เสียงพากย์ค่อนข้างดั่ง”

“ในมุมมองของผู้ชมที่ยังไม่เคยอ่านวรรณกรรมเรื่องนี้การร้อยเรียงเนื้อหายังขาดความกลมกลืน ที่จะสร้างเข้าใจในผู้ชมได้ (มองในเรื่องราวของเสียง) น่าจะเพิ่มเติมที่มาของเรื่องราว เพื่อให้ผู้ชมในสวนที่มีเคยทราบเรื่องราวมาก่อนได้พอเข้าใจบ้าง”

“เรื่องการเคลื่อนไหวของตัวละคร การแสดงสีหน้าและท่าทางของตัวละคร ควรจะมีความเป็นธรรมชาติมากกว่านี้ ควรเก็บรายละเอียดปลีกย่อยเล็ก ๆ น้อย ๆ เช่น ใบหน้าของหม่ยนต์อนเด็กกับผมไม่ต่อเนื่องกัน ควรร้อยเรื่องให้มีที่มาที่ไปมากกว่านี้ เพราะในบางฉากดูแล้วยังไม่เข้าใจอยู่บ้าง”

กระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากรวรรณกรรมซีไรต์ ในการดำเนินงานจะต้องผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเริ่มจากการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน เพื่อนำเอาโครงเรื่องมาใช้ในการถ่ายทอดแนวความคิด วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของชาวเวียดนาม เพื่อวาง Storyboard สำหรับเป็นกรอบแนวคิดในการดำเนินเรื่อง แล้วจึงทำการออกแบบตัวละคร ฉาก บันทึกเสียงพากย์ จากนั้นนำมาสร้างภาพเคลื่อนไหวตามที่ออกแบบไว้ใน Storyboard หลังจากนั้นจึงใส่เสียงดนตรี เสียงประกอบ และเสียงพากย์ลงบนไฟล์วิดีโอที่สร้างสรรค์ขึ้น ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นการตอบ



วัตถุประสงค์การวิจัยในข้อที่ 1. เพื่อสร้างสรรค์งานแอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ในการถ่ายทอดแนวความคิด วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของคนในประชาคมอาเซียน และ 2. เพื่อออกแบบลักษณะของตัวละครจากวรรณกรรมซีไรต์ หลังจากที่ได้ไฟล์วิดีโอแอนิเมชันที่สมบูรณ์แล้ว และในการตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 3. เพื่อประเมินทัศนคติของผู้ชมต่อผลงานแอนิเมชัน ผู้วิจัยได้นำมาเผยแพร่เพื่อประเมินทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อผลงานแอนิเมชันเรื่อง *ขอตัวหนึ่งไปกลับไปสู่วัยเด็ก* ซึ่งทัศนคติที่ผู้วิจัยได้รับอยู่ในเกณฑ์ที่ ดี

แนวโน้มความแตกต่างของ เพศ อายุ การศึกษา ประสบการณ์อ่านงานวรรณกรรม และ ความรู้เกี่ยวกับเวียดนามต่อความชื่นชอบองค์ประกอบต่างๆในแอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์

ตารางที่ 19 แสดงความแตกต่างของเพศต่อความชื่นชอบองค์ประกอบในแอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ในด้านเนื้อหา

องค์ประกอบที่ชื่นชอบในด้าน เนื้อหา	เพศ			
	ชาย		หญิง	
	ค่าเฉลี่ย	SD	ค่าเฉลี่ย	SD
หลังจากชมแอนิเมชันแล้วท่าน รู้จักประเทศเวียดนามเพิ่มขึ้น	3.29	0.90	3.38	0.88
แอนิเมชันทำให้ท่านเห็นภาพ ความเป็นเวียดนามจาก วรรณกรรมที่ชัดเจน	3.56	0.86	3.49	0.88
ความสนุกที่ได้จากการชมแอนิ เมชัน	3.63	0.83	3.59	0.79
แอนิเมชันเรื่องนี้มีเนื้อหา น่าสนใจ	3.81	0.75	3.75	0.86
แอนิเมชันเรื่องนี้มีความเป็น สากล	3.78	0.86	3.71	0.81

ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับ ชีวิตประจำวันในวันเด็กของคน เวียดนาม	3.70	0.82	3.76	0.77
ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับ วัฒนธรรมการเรียกตัวเองของ คนเวียดนาม	3.69	0.91	3.97	0.80
ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับ ครอบครัวในเรื่องการเลือก คู่ครอง	3.48	0.99	3.68	0.89
ท่านได้เห็นเครื่องแต่งกาย อ่าว หย่าย (áo dài) ของเวียดนาม	4.09	0.87	4.41	0.78
ท่านได้ยินเสียงเครื่องดนตรีของ เวียดนาม	3.98	0.92	3.97	0.95
ท่านพบอาหารเวียดนามในแอนิเมชัน	3.67	1.05	3.67	0.92
ท่านพบดอกบัว ซึ่งเป็นดอกไม้ ประจำชาติเวียดนามอยู่ในแอนิเมชัน	3.65	0.95	3.76	0.93

จากตารางที่ 19 พบว่า แนวโน้มค่าเฉลี่ยองค์ประกอบที่ชื่นชอบในด้านเนื้อหาของผู้รับชมเพศหญิงมีค่าเฉลี่ยมากกว่าเพศชาย 6 องค์ประกอบได้แก่ หลังจากชมแอนิเมชันแล้วท่านรู้จักประเทศเวียดนามเพิ่มขึ้น ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับชีวิตประจำวันในวันเด็กของคนเวียดนาม ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเรียกตัวเองของคนเวียดนาม ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับครอบครัวในเรื่องการเลือกคู่ครอง ท่านได้เห็นเครื่องแต่งกาย อ่าวหย่าย (áo dài) ของเวียดนาม และท่านพบดอกบัว ซึ่งเป็นดอกไม้ประจำชาติเวียดนามอยู่ในแอนิเมชัน ส่วนแนวโน้มค่าเฉลี่ยองค์ประกอบที่ชื่นชอบในด้านเนื้อหาของผู้รับชมเพศหญิงมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่าเพศชาย 5 องค์ประกอบได้แก่ แอนิเมชันทำให้ท่านเห็นภาพความเป็นเวียดนามจากวรรณกรรมที่ชัดเจน ความสนุกที่ได้จากการชมแอนิเมชัน แอนิเมชัน

เรื่องนี้มีเนื้อหาที่น่าสนใจ แอนิเมชันเรื่องนี้มีความเป็นสากลและท่านได้ยินเสียงเครื่องดนตรีของเวียดนาม

ตารางที่ 20 แสดงความแตกต่างของเพศต่อความชื่นชอบองค์ประกอบในแอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ในด้านการออกแบบ

องค์ประกอบที่ชื่นชอบในด้านการออกแบบ	เพศ			
	ชาย		หญิง	
	ค่าเฉลี่ย	SD	ค่าเฉลี่ย	SD
การออกแบบตัวละครมีความน่ารัก	3.91	0.73	4.03	0.81
ตัวละครแต่ละตัวมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง	3.93	0.72	3.87	0.73
ตัวละครสามารถบ่งบอกถึงความเป็นเวียดนาม	3.80	0.79	3.63	0.87
การออกแบบฉากและสถานที่ในงานแอนิเมชันบ่งบอกถึงความเป็นเวียดนาม	3.46	0.97	3.40	0.97
การออกแบบและการใช้สีในงานแอนิเมชันดึงดูดความสนใจ	3.70	0.84	3.89	0.80
เสียงดนตรีประกอบมีบ่งบอกถึงความเป็นเวียดนาม	3.76	0.97	3.79	0.83
เสียงดนตรีประกอบช่วยเพิ่มอารมณ์ในการชม	3.81	0.85	3.82	0.84
เสียงพากย์ มีความเหมาะสมกับตัวละครแต่ละตัว	3.81	0.87	3.90	0.84

การเคลื่อนไหวของตัวละครเป็น ธรรมชาติ	3.15	0.92	3.25	1.01
ความยาวของแอนิเมชันเหมาะสม	3.49	1.04	3.59	0.83

จากตารางที่ 20 พบว่า ส่วนใหญ่แนวโน้มค่าเฉลี่ยองค์ประกอบที่ชื่นชอบในด้านการออกแบบ  
ของผู้รับชมเพศหญิงมีค่าเฉลี่ยมากกว่าเพศชายยกเว้น ตัวละครแต่ละตัวมีเอกลักษณ์เป็นของตน, ตัว  
ละครสามารถบ่งบอกถึงความเป็นเวียดนาม และการออกแบบฉากและสถานที่ในงานแอนิเมชันบ่ง  
บอกถึงความเป็นเวียดนาม

ตารางที่ 21 แสดงความแตกต่างของอายุต่อความชื่นชอบองค์ประกอบในแอนิเมชันจากวรรณกรรมซี  
ไรต์ในด้านเนื้อหา

องค์ประกอบที่ชื่นชอบในด้านเนื้อหา	อายุ					
	ต่ำกว่า 15 ปี	16 – 22 ปี	23 – 29 ปี	30 – 36 ปี	37 – 43 ปี	44 ปี ขึ้นไป
	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย
หลังจากชมแอนิเมชันแล้วท่านรู้จักประเทศเวียดนามเพิ่มขึ้น	3.90	3.63	3.32	3.04	3.45	3.12
แอนิเมชันทำให้ท่านเห็นภาพความเป็นเวียดนามจากวรรณกรรมที่ชัดเจน	4.00	3.63	3.52	3.17	3.55	3.50
ความสนุกที่ได้จากการชมแอนิเมชัน	3.80	3.63	3.63	3.48	3.664	3.38

แอนิเมชันเรื่องนี้มี เนื้อหาที่น่าสนใจ	3.60	3.89	3.84	3.52	3.82	3.62
แอนิเมชันเรื่องนี้มี ความเป็นสากล	4.10	3.79	3.78	3.48	3.73	3.38
ท่านพบประเด็น เกี่ยวกับ ชีวิตประจำวันใน วันเด็กของคน เวียดนาม	4.40	3.84	3.76	3.43	3.55	3.63
ท่านพบประเด็น เกี่ยวกับวัฒนธรรม การเรียกตัวเอง ของคนเวียดนาม	4.10	4.16	3.90	3.70	3.72	3.38
ท่านพบประเด็น เกี่ยวกับครอบครัว ในเรื่องการเลือก คู่ครอง	3.70	3.95	3.64	3.30	3.55	3.8
ท่านได้เห็นเครื่อง แต่งกาย อ่าวหย่าย (áo dài) ของ เวียดนาม	4.70	4.32	4.43	3.91	4.00	3.88
ท่านได้ยินเสียง เครื่องดนตรีของ เวียดนาม	4.10	4.42	4.08	3.65	3.36	3.38
ท่านพบอาหาร เวียดนามในแอนิ เมชัน	3.90	4.05	3.76	3.22	3.36	3.13

ท่านพบดอกบัว ซึ่ง เป็นดอกไม้ประจำ ชาติเวียดนามอยู่ ในแอนิเมชั่น	4.00	3.63	3.81	3.52	3.73	3.25
--	------	------	------	------	------	------

จากตารางที่ 21 พบว่า ส่วนใหญ่แนวโน้มค่าเฉลี่ยองค์ประกอบที่ชื่นชอบในด้านเนื้อหา ส่วนใหญ่ผู้รับชมที่มีช่วงอายุต่ำกว่า 15 ปี มีค่าเฉลี่ยขององค์ประกอบที่ชื่นชอบในด้านเนื้อหา สูงกว่าช่วงวัยอื่น ๆ รองลงมาคือผู้รับชมที่มีช่วงอายุ 16 – 22 ปี

ตารางที่ 22 แสดงความแตกต่างของอายุต่อความชื่นชอบองค์ประกอบในแอนิเมชันจากรรณกรรม  
ซีไรต์ในด้านการออกแบบ

องค์ประกอบที่ชื่นชอบ ในด้านการ ออกแบบ	อายุ					
	ต่ำกว่า 15 ปี	16 – 22 ปี	23 – 29 ปี	30 – 36 ปี	37 – 43 ปี	44 ปีขึ้นไป
	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย
การออกแบบตัวละคร มีความน่ารัก	4.20	4.00	4.02	3.74	4.09	3.88
ตัวละครแต่ละตัวมี เอกลักษณ์เป็นของตน	3.70	4.00	3.97	3.74	3.73	3.63
ตัวละครสามารถบ่ง บอกถึงความเป็น เวียดนาม	4.00	3.79	3.68	3.52	3.73	3.50
การออกแบบฉากและ สถานที่ในงานแอนิ เมชันบ่งบอกถึงความ เป็นเวียดนาม	3.70	3.58	3.40	3.17	3.64	3.38

การออกแบบและการใช้สีสันทันในงานแอนิเมชันดึงดูดความสนใจ	3.80	3.79	3.90	3.48	4.00	3.88
เสียงดนตรีประกอบมีบ่งบอกถึงความเป็นเวียดนาม	4.40	4.05	3.77	3.39	3.64	3.75
เสียงดนตรีประกอบช่วยเพิ่มอารมณ์สในการชม	4.20	4.05	3.82	3.43	3.82	3.88
เสียงพากย์ มีความเหมาะสมกับตัวละครแต่ละตัว	3.90	3.84	3.98	3.61	3.64	3.75
การเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นธรรมชาติ	3.50	3.32	3.25	2.78	3.18	3.50
ความยาวของแอนิเมชันเหมาะสม	4.00	3.37	3.60	3.26	3.45	3.88

จากตารางที่ 22 พบว่า แนวโน้มค่าเฉลี่ยองค์ประกอบที่ชื่นชอบในด้านการออกแบบของผู้ชมที่มีช่วงอายุ ต่ำกว่า 15 ปี สูงกว่าช่วงวัยอื่น ๆ ถึง ทั้งหมด 7 องค์ประกอบ ได้แก่ การออกแบบตัวละครมีความน่ารัก ตัวละครสามารถบ่งบอกถึงความเป็นเวียดนาม การออกแบบฉากและสถานที่ในงานแอนิเมชันบ่งบอกถึงความเป็นเวียดนาม เสียงดนตรีประกอบมีบ่งบอกถึงความเป็นเวียดนาม เสียงดนตรีประกอบช่วยเพิ่มอารมณ์สในการชม การเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นธรรมชาติ และความยาวของแอนิเมชันเหมาะสม

ตารางที่ 23 แสดงความแตกต่างของประสบการณ์อ่านงานวรรณกรรมต่อความชื่นชอบองค์ประกอบในแอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ในด้านเนื้อหา

องค์ประกอบที่ชื่นชอบในด้าน เนื้อหา	ประสบการณ์อ่านงานวรรณกรรม			
	เคยอ่าน		ไม่เคยอ่าน	
	ค่าเฉลี่ย	SD	ค่าเฉลี่ย	SD
หลังจากชมแอนิเมชันแล้วท่าน รู้จักประเทศไทยคนนามเพิ่มขึ้น	3.07	0.99	3.38	0.87
แอนิเมชันทำให้ท่านเห็นภาพ ความเป็นเวียดนามจาก วรรณกรรมที่ชัดเจน	3.21	0.89	3.54	0.87
ความสนุกที่ได้จากการชมแอนิเมชัน	4.00	0.78	3.57	0.80
แอนิเมชันเรื่องนี้มีเนื้อหาน่าสนใจ	4.36	0.50	3.72	0.83
แอนิเมชันเรื่องนี้มีความเป็น สากล	4.43	0.65	3.67	0.81
ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับ ชีวิตประจำวันในวัยเด็กของคน เวียดนาม	3.57	1.02	3.76	0.76
ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับ วัฒนธรรมการเรียกตัวเองของคน เวียดนาม	4.08	0.99	3.86	0.83
ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับ ครอบครัวในเรื่องการเลือก คู่ครอง	3.79	1.05	3.60	0.92



ท่านได้เห็นเครื่องแต่งกาย อ่าว หย่าย (áo dài) ของเวียดนาม	4.71	0.47	4.26	0.84
ท่านได้ยินเสียงเครื่องดนตรีของ เวียดนาม	4.21	0.97	3.95	0.93
ท่านพบอาหารเวียดนามในแอนนิ เมชั่น	3.36	1.01	3.70	0.95
ท่านพบดอกบัว ซึ่งเป็นดอกไม้ ประจำชาติเวียดนามอยู่ในแอนนิ เมชั่น	3.21	1.05	3.77	0.91

จากตารางที่ 23 พบว่า แนวโน้มค่าเฉลี่ยองค์ประกอบที่ชื่นชอบในด้านเนื้อหาของผู้ชมที่เคยอ่านวรรณกรรมซีไรต์มาก่อนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผู้ที่ไม่เคยอ่านถึง 7 ประเด็นได้แก่ ท่านได้ยินเสียงเครื่องดนตรีของเวียดนาม, ท่านได้เห็นเครื่องแต่งกาย อ่าวหย่าย (áo dài) ของเวียดนาม, ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับครอบครัวในเรื่องการเลือกคู่ครอง, ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเรียกตัวเองของคนเวียดนาม, แอนิเมชั่นเรื่องนี้มีความเป็นสากล, แอนิเมชั่นเรื่องนี้มีเนื้อหาที่น่าสนใจ และความสนุกที่ได้จากการชมแอนิเมชั่น

ตารางที่ 24 แสดงความแตกต่างของประสบการณ์อ่านงานวรรณกรรมต่อความชื่นชอบองค์ประกอบในแอนิเมชั่นจากวรรณกรรมซีไรต์ในด้านการออกแบบ

องค์ประกอบที่ชื่นชอบในด้าน การออกแบบ	ประสบการณ์อ่านงานวรรณกรรม			
	เคยอ่าน		ไม่เคยอ่าน	
	ค่าเฉลี่ย	SD	ค่าเฉลี่ย	SD
การออกแบบตัวละครมีความ น่ารัก	4.21	0.80	3.97	0.79
ตัวละครแต่ละตัวมีเอกลักษณ์ เป็นของตน	4.14	0.53	3.86	0.74

ตัวละครสามารถบ่งบอกถึง ความเป็นเวียดนาม	3.71	0.83	3.68	0.85
การออกแบบฉากและสถานที่ใน งานแอนิเมชันบ่งบอกถึงความ เป็นเวียดนาม	3.50	1.16	3.41	0.95
การออกแบบและการใช้สีในงาน งานแอนิเมชันดึงดูดความสนใจ	4.21	0.80	3.79	0.81
เสียงดนตรีประกอบมีบ่งบอกถึง ความเป็นเวียดนาม	4.07	0.92	3.75	0.87
เสียงดนตรีประกอบช่วยเพิ่ม อารมณ์ในการชม	4.29	0.99	3.77	0.81
เสียงพากย์ มีความเหมาะสมกับ ตัวละครแต่ละตัว	4.21	0.97	3.83	0.83
การเคลื่อนไหวของตัวละครเป็น ธรรมชาติ	3.00	1.11	3.23	0.96
ความยาวของแอนิเมชัน เหมาะสม	3.79	0.69	3.53	0.92

ตารางที่ 25 แสดงความแตกต่างของความรู้เกี่ยวกับเวียดนามต่อความชื่นชอบองค์ประกอบในแอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ในด้านเนื้อหา

องค์ประกอบที่ชื่นชอบในด้านเนื้อหา	ความรู้เกี่ยวกับเวียดนาม			
	มีความรู้เกี่ยวกับเวียดนาม		ไม่มีความรู้เกี่ยวกับเวียดนาม	
	ค่าเฉลี่ย	SD	ค่าเฉลี่ย	SD
หลังจากชมแอนิเมชันแล้วท่านรู้จักประเทศเวียดนามเพิ่มขึ้น	3.13	0.91	3.42	0.87
แอนิเมชันทำให้ท่านเห็นภาพความเป็นเวียดนามจากวรรณกรรมที่ชัดเจน	3.39	0.92	3.55	0.86
ความสนุกที่ได้จากการชมแอนิเมชัน	3.55	0.76	3.62	0.82
แอนิเมชันเรื่องนี้มีเนื้อหาน่าสนใจ	3.76	0.82	3.78	0.83
แอนิเมชันเรื่องนี้มีความเป็นสากล	3.78	0.91	3.72	0.80
ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับชีวิตประจำวันในวัยเด็กของคนเวียดนาม	3.58	0.92	3.79	0.73
ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมการเรียกตัวเองของคนเวียดนาม	3.71	0.87	3.93	0.84
ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับครอบครัวในเรื่องการเลือกคู่ครอง	3.29	0.93	3.71	0.91

ท่านได้เห็นเครื่องแต่งกาย อ่าว ห่าย (áo dài) ของเวียดนาม	4.37	0.91	4.29	0.80
ท่านได้ยินเสียงเครื่องดนตรีของ เวียดนาม	3.66	0.99	4.07	0.90
ท่านพบอาหารเวียดนามในแอนิเมชั่น	3.37	1.08	3.76	0.90
ท่านพบดอกบัว ซึ่งเป็นดอกไม้ ประจำชาติเวียดนามอยู่ในแอนิเมชั่น	3.66	0.88	3.74	0.95

จากตารางที่ 25 พบว่า แนวโน้มค่าเฉลี่ยองค์ประกอบที่ชื่นชอบในด้านเนื้อหาของผู้ชมที่ไม่มี  
ความรู้เกี่ยวกับเวียดนาม มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับเวียดนามมาก่อนถึง 10 ประเด็น ได้แก่  
หลังจากชมแอนิเมชั่นแล้วท่านรู้จักประเทศเวียดนามเพิ่มขึ้น แอนิเมชั่นทำให้ท่านเห็นภาพความเป็น  
เวียดนามจากรรณกรรมที่ชัดเจน ความสนุกที่ได้จากการชมแอนิเมชั่น แอนิเมชั่นเรื่องนี้มีเนื้อหา  
น่าสนใจ ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับชีวิตประจำวันในวันเด็กของคนเวียดนาม ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับ  
วัฒนธรรมการเรียกตัวเองของคนเวียดนาม ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับครอบครัวในเรื่องการเลือก  
คู่ครอง ท่านได้ยินเสียงเครื่องดนตรีของเวียดนาม ท่านพบอาหารเวียดนามในแอนิเมชั่น และท่านพบ  
ดอกบัว ซึ่งเป็นดอกไม้ประจำชาติเวียดนามอยู่ในแอนิเมชั่น

ตารางที่ 26 แสดงความแตกต่างของความรู้เกี่ยวกับเวียดนามต่อความชื่นชอบองค์ประกอบในแอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ในด้านการออกแบบ

องค์ประกอบที่ชื่นชอบในด้านการออกแบบ	ความรู้เกี่ยวกับเวียดนาม			
	มีความรู้เกี่ยวกับเวียดนาม		ไม่มีความรู้เกี่ยวกับเวียดนาม	
	ค่าเฉลี่ย	SD	ค่าเฉลี่ย	SD
การออกแบบตัวละครมีความน่ารัก	4.05	0.80	3.97	0.78
ตัวละครแต่ละตัวมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง	3.82	0.83	3.91	0.70
ตัวละครสามารถบ่งบอกถึงความเป็นเวียดนาม	3.42	0.89	3.77	0.81
การออกแบบฉากและสถานที่ในงานแอนิเมชันบ่งบอกถึงความเป็นเวียดนาม	3.24	0.94	3.48	0.97
การออกแบบและการใช้สีในงานแอนิเมชันดึงดูดความสนใจ	3.78	0.84	3.83	0.81
เสียงดนตรีประกอบมีบ่งบอกถึงความเป็นเวียดนาม	3.61	0.89	3.83	0.87
เสียงดนตรีประกอบช่วยเพิ่มอารมณ์ในการชม	3.79	0.91	3.83	0.82
เสียงพากย์ มีความเหมาะสมกับตัวละครแต่ละตัว	3.69	0.96	3.93	0.81
การเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นธรรมชาติ	2.95	1.01	3.30	0.95

ความยาวของแอนิเมชันเหมาะสม	3.45	1.08	3.59	0.84
----------------------------	------	------	------	------

จากตารางที่ 26 พบว่า แนวนิยมค่าเฉลี่ยองค์ประกอบที่ชื่นชอบในด้านการออกแบบของผู้ชมที่ไม่มีความรู้เกี่ยวกับเวียดนาม มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับเวียดนามมาก่อนเกือบทุกองค์ประกอบยกเว้น การออกแบบตัวละครมีความน่ารัก



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ เป็นการศึกษากระบวนการออกแบบงานแอนิเมชันและการออกแบบตัวละครประจำชาติ เพื่อสื่อสารความรู้สึกรักชาติ วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของคนในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยสร้างสรรค์และประเมินผล โดยผู้วิจัยได้สร้างสรรค์งานแอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ ความยาว 20 นาทีโดยประมาณ โดยใช้โปรแกรม Illustrator ในการออกแบบตัวละคร ฉาก และการเขียน Storyboard ส่วนการเคลื่อนไหวของตัวละครและใส่เทคนิคพิเศษนั้นใช้โปรแกรม After Effect และได้ใช้โปรแกรม Premiere Pro ในการตัดต่อวิดีโอและใส่ Sound Effect และได้้นำงานไปทดสอบกับกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย คือ ผู้ชมทั่วไป ผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชัน ผู้เชี่ยวชาญด้านอาเซียน และนิสิตนักศึกษา คณะนิเทศศาสตร์

การสรุปและการอภิปรายผลตลอดจนข้อจำกัดของการวิจัยในครั้งนี้ มีดังนี้

#### 1 สรุปผลการวิจัย

กระบวนการสร้างสรรค์

ในกระบวนการสร้างสรรค์นั้นผู้วิจัยได้สรุปออกมาเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่

##### 5.1.1 กระบวนการสร้างสรรค์บทและ storyboard

หลังจากที่ได้กำหนดความยาวของแอนิเมชันแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการดัดแปลงวรรณกรรมสู่บทแอนิเมชัน ด้วยการดึงเนื้อหาที่ต้องการถ่ายทอดแนวความคิด วิถีชีวิต และวัฒนธรรม นำเสนอมาดัดแปลง โดยใช้วิธีการ การแปล การดัดแปลง และการย่อยสลาย จากนั้นเมื่อได้บทแอนิเมชันออกมาแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์ storyboard ขึ้น โดยลักษณะเป็นรูปภาพเล่าเรื่องราว แทนตัวหนังสือ เพื่อที่จะให้ การกำหนดองค์ประกอบของฉาก เช่น ตัวละคร สถานที่ และการกระทำของ

ตัวละครในแต่ละตัว และมุกกล้องเพื่อที่สื่อความหมายของฉากแต่ละฉาก โดยต้องสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่กำหนดใน storyboard ไว้

### 5.1.2. กระบวนการออกแบบตัวละคร

หลังจากได้มีการกำหนดขอบเขตของเนื้อเรื่องทั้งหมดแล้ว ผู้วิจัยได้ออกแบบตัวละครเป็นขั้นตอนถัดไป โดยกำหนดรูปแบบโดยรวมของตัวละคร และนึกถึงวัตถุประสงค์ของงานวิจัยเป็นหลักในเรื่องการออกแบบของตัวละครให้มีรูปแบบเฉพาะ นอกจากนี้ยังคำนึงถึงความแตกต่าง เพื่อสร้างคุณลักษณะเฉพาะตัวในการออกแบบ โดยตัวละครแรกที่คุณวิจัยออกแบบคือ หมู่ย ทั้งในวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ โดยการออกแบบให้ใช้เป็นต้นแบบสำหรับการสร้างสรรค์ตัวละครตัวต่อ ๆ ไป และในการออกแบบผู้วิจัยได้คำนึงถึงช่วงวัย เนื่องจากแอนิเมชันเรื่องนี้มี 2 ช่วงเวลา คือตอนเด็กและตอนโต การออกแบบจะต้องสามารถทำให้ผู้ชมทราบได้ว่าเป็นตัวละครตัวเดียวกัน

ส่วนในการออกแบบตัวละครหญิงนั้น ได้ทำการออกแบบ ตีฟิ่นหลอ เป็นตัวแรกและใช้ตัวละครนี้ในการออกแบบ ตัวละครตัวต่อไป ได้แก่ ตุ่น และ แม่ของหมู่ย

นอกจากนี้แล้วยังมีการกำหนดรูปแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครด้วย โดยการออกแบบผู้วิจัยได้ออกแบบเสื้อผ้าให้สอดคล้องกับช่วงเวลาและวัฒนธรรม เช่น ในช่วงวัยเด็กนั้นการแต่งกายของตัวละครจะเป็นชุดที่คล้ายกับชุดที่ประชาชนชาวเวียดนามใส่ ซึ่งเรียกว่า ชุดอ่าวหย่าย แต่เมื่อตัวละครทุกตัวเติบโตขึ้นเป็นวัยผู้ใหญ่ ผู้วิจัยจึงได้ทำการออกแบบให้การแต่งกายของตัวละครเข้ากับยุคสมัยของปัจจุบันมากขึ้น จึงแต่งกายชุดสากล

### 5.1.3. กระบวนการออกแบบฉาก

ในขั้นตอนผู้วิจัยได้กำหนดภาพโดยรวมของบรรยากาศทั้งหมดของสถานที่ต่าง ๆ ในเนื้อเรื่อง โดยการกำหนดสถานที่ให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องและได้เน้นสีสันให้ดึงดูดผู้ชมมากที่สุด ซึ่งฉากแต่ละฉากจะเน้นการถ่ายทอดอารมณ์ให้ผู้รับชมเห็นของความเป็นเอกลักษณ์ของประเทศเวียดนาม ไม่ว่าจะเป็นฉากที่อยู่ในชุมชน ในฉากนี้ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์โดยอ้างอิงจากรูปถ่ายบ้านเมืองของเวียดนาม ซึ่งในใจกลางเมืองของเวียดนามนั้น สถาปัตยกรรมส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นอาคารปูนหน้าแคบ สูงชะลูด เพื่อให้ผู้ชมสัมผัสกลิ่นไอของความประเทศเวียดนาม



ส่วนฉากในสวนที่หมู่และเพื่อน ๆ นั่งเล่นกันในวัยเด็กนั้น ผู้วิจัยได้ออกแบบฉากให้ดูสบายตา โดยใช้สีโทนสีเขียว และ ฟ้าเป็นหลัก เพื่อให้ภาพออกมาดูสบายตา ดูเป็นแหล่งพักผ่อนหย่อนใจ อีกทั้งยังมีบ่อน้ำ และดอกบัว ซึ่งวิจัยได้นำดอกบัวมาประกอบฉาก เพราะเป็นดอกไม้ประจำชาติ เพื่อสื่อถึงความเป็นเอกลักษณ์ของเวียดนาม

โดยรวมแล้วการออกแบบฉากทั้งหมด ผู้วิจัยได้เน้นการออกแบบที่มีลักษณะเฉพาะที่เกิดขึ้นจากการเทียบเคียงกับภาพถ่ายตามมุมมองของผู้วิจัย โดยคำนึงถึงรายละเอียดสำคัญ ๆ ในแต่ละสถานที่ประกอบด้วย

#### 5.1.4. ทักษะคิดของผู้ชมต่อผลงาน

ทักษะคิดของผู้ชมต่อผลงานแอนิเมชัน สามารถแบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ด้วยกัน

##### 1. ผู้เชี่ยวชาญและผู้ชมทั่วไปมีความคิดเห็นตรงกัน ดังนี้

ด้านการออกแบบ เรื่องการออกแบบตัวละคร และ องค์ประกอบต่าง ๆ ของแอนิเมชัน ตัวละครมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และมีรูปลักษณ์ที่เป็นกลาง และการออกแบบเครื่องแต่งกายได้แสดงความ เป็นเวียดนามผ่านทางชุดแต่งกาย อ่าวหย่าย รวมถึงการใช้สีเส้นของตัวละครและสามารถเชื่อมโยงระหว่างตอนเด็กและตอนโตได้เป็นอย่างดี และสีเส้นของงาน มีสีเส้นสวยงาม สามารถดึงดูดผู้ชมได้ แต่องค์ประกอบฉากของแอนิเมชันเรื่องนี้ยังขาดรายละเอียดที่แสดงถึงความเป็นประเทศเวียดนาม

##### 2. ผู้เชี่ยวชาญและผู้ชมทั่วไปมีความคิดเห็นต่างกัน ดังนี้

ด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่า แอนิเมชันเรื่องนี้ได้ความรู้เกี่ยวกับความเป็นเวียดนามในระดับปานกลาง เนื้อหาในแอนิเมชันบางส่วนยัง แสดงออกมาไม่ต่อเนื่องทำให้สื่อสารออกมายังไม่ชัดเจนเท่าที่ควร แต่ผู้ชมทั่วไปให้ความคิดเห็นว่า อยู่ในเกณฑ์ที่ดี

## 2 อภิปรายผล

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยออกแบบสร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ เป็นการศึกษากระบวนการออกแบบงานแอนิเมชันและการออกแบบตัวละครประจำชาติ เพื่อสื่อสารความรู้สึกนึกคิด วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของคนในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในเรื่องของ การออกแบบคุณลักษณะของตัวละคร และการออกแบบด้านศิลปกรรมของฉาก ซึ่งสามารถอภิปราย เป็นหัวข้อต่าง ๆ ได้ดังนี้

### 5.2.1. การเลือกรูปแบบ Style ของงาน

ในการสร้างสรรค์งานที่เกี่ยวกับวรรณกรรมซีไรต์ ที่เนื้อเรื่องและแก่นสาระมีความสากล จึง จำเป็นต้องมีการกำหนดรูปแบบของงานให้มีความชัดเจน ด้วยการเพิ่มกลิ่นอายความเป็นเวียดนาม เข้าไป ตั้งแต่การทำบท รวมทั้งการออกแบบ ซึ่งในการทำบท เนื่องจากเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ วัฒนธรรมจึงควรมีความระมัดระวังในการดัดแปลงบท จากเรื่องราวที่มีรายละเอียดค่อนข้างมาก จึง ต้องระมัดระวังในเรื่องของการทำบทเป็นอย่างมาก โดยการกำหนดรูปแบบของงานทั้งหมดนั้น จะต้องขึ้นอยู่กับกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก เนื่องจาก ผู้ออกแบบผลงานจำเป็นต้องเลือกรูปแบบงานให้ มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เพราะหากไม่คำนึงถึงจุดดังกล่าวนี้ อาจจะทำให้การนำเสนอ ผลงานประสบความสำเร็จก็เป็นได้ เนื่องจากยังต้องพิจารณาจากเนื้อเรื่องทั้งหมดที่ต้องการ นำเสนอ ด้วยว่าเป็นเรื่องราวลักษณะแบบใด จัดอยู่ในประเภทไหน ผลงานวิจัยวรรณกรรมซีไรต์ นั้น เรื่องราวเป็นเรื่องของการสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมของชาวเวียดนาม รูปแบบการนำเสนออยู่ในรูปแบบของ การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ โดยกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็ก และมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบให้ มีความเป็นทางการน้อยลงและใส่ความน่ารักสดใสในแบบของการ์ตูนเข้าไปนั่นเอง ซึ่งมีผลทำให้ผู้รับ ชมส่วนใหญ่ในอายุ ไม่เกิน 23 สามารถเข้าใจเนื้อหาของวรรณกรรมได้เป็นอย่างดี ถึงแม้ว่าด้าน เนื้อหาของวรรณกรรมนั้นจะมีเนื้อหาค่อนข้างที่พูดถึงปัญหาการศึกษาซึ่งไม่ใช่เรื่องง่าย แต่ผู้วิจัยก็ได้ ดัดแปลงออกมาด้วยความมุ่งหมายจะให้เข้าใจง่ายขึ้น นอกจากนี้ การออกแบบในบางฉาก เช่น ฉาก ห้องนอนของหมุย ผู้วิจัยได้ค้นคว้าในส่วนของรูปถ่ายต่าง ๆ แล้ว แม้ว่าจะได้พบรูปในส่วนของ ถนน บ้าน สภาพแวดล้อมของเวียดนาม แต่ไม่พบรูปที่เกี่ยวกับห้องนอนของเด็กชายชาวเวียดนาม ผู้วิจัย จึงใช้จินตนาการ ซึ่งอาจจะแตกต่างจากสภาพความเป็นจริงของเวียดนาม

### 5.2.2. การทำความเข้าใจของตัวละคร

ในการสร้างสรรค์งานออกแบบทุกประเภท ผู้ออกแบบจำเป็นต้องรู้ทุกอย่างที่เกี่ยวกับผลงานที่ต้องการจะสร้างสรรค์ โดยอาศัยรูปแบบที่ได้กำหนดขึ้น และสิ่งที่สำคัญที่สุดในการสร้างสรรค์ผลงานคือ การออกแบบตัวละคร เนื่องจากตัวละคร เปรียบเสมือนหน้าตาของของผลงานนั้น ๆ จึงเป็นส่วนที่ผู้ออกแบบให้ความสำคัญมากที่สุด หลักในการออกแบบตัวละครนั้น คือ การทำความเข้าใจกับตัวละคร ซึ่งต้องอาศัยหลักการสื่อสารการแสดงเข้ามาเป็นส่วนสำคัญในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับตัวละคร โดยเริ่มตั้งแต่การทำความเข้าใจผ่านเนื้อเรื่อง ทำความรู้จักในด้านความรู้สึกหลังจากที่ได้ศึกษาตัวละครตัวนั้น ๆ ผ่านตัวหนังสือแล้วสามารถเข้าใจลักษณะของตัวละครในเรื่องราวที่จะนำเสนอ ซึ่งในส่วนนี้ก็ไม่ต่างจากการคัดเลือกนักแสดง (Casting) ที่ต้องเริ่มจากการคัดในเรื่องของรูปร่างหน้าตาคร่าว ๆ เสียก่อนว่ามีความเหมาะสมกับตัวละครที่ได้ตีความออกมาหรือไม่

สิ่งสำคัญในการออกแบบตัวละครคือ การกำหนดรายละเอียดของ เครื่องแต่งกายและสีสันทัน โดยผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดจาก “Timothy Samara ” ที่ได้กล่าวไว้ว่า สีสามารถสื่อความหมายทางอารมณ์ได้อย่างชัดเจน ซึ่งแต่ละสีนั้นมาพร้อมกับ จิตวิทยาที่แตกต่างกันออกไป จึงสามารถสื่อความหมายด้วยอารมณ์ของสี นอกจากนั้นในงานเสวนาผู้ชมได้แสดงความคิดเห็นว่า สีสันทันที่มีความสดใสจะช่วยดึงดูดและสื่อความหมายของคุณลักษณะของตัวละครนั้น ๆ จึงต้องออกแบบเครื่องแต่งกายทั้งหมดให้เข้ากับเนื้อหาที่ต้องการจะนำเสนอ จึงเป็นที่มาของการออกแบบของแต่งกายของตัวละครในงานการ์ตูนวรรณกรรมซีไรต์ จะต้องออกแบบเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับเรื่องราวที่จะนำเสนอ โดยลักษณะของเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยได้ออกแบบเสื้อผ้าให้สอดคล้องกับสี เช่น ในความเป็นจริงแล้ว เด็กเวียตนามจะแต่งกายในชุดสีขาว แต่เมื่อผู้วิจัยได้สร้างสรรค์งานแอนิเมชัน ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนเครื่องแต่งกายให้มีสีสันทัน เพื่อบ่งบอกคุณลักษณะของตัวละครนั่นเอง ดังที่ปรากฏผลจากแบบสอบถามว่า ไม่ว่าจะเป็นผู้ชมที่เคยอ่านหรือไม่เคยอ่านวรรณกรรมซีไรต์เรื่องนี้ก็ตาม ต่างมีความคิดเห็นตรงกันว่า การแต่งกายของตัวละครสามารถสื่อถึงความเวียตนามได้เป็นอย่างดี

### 5.2.3. การกำหนดอารมณ์ของฉาก

ในการกำหนดอารมณ์ของฉากนั้น ก็คือการออกแบบฉากให้ตรงตามเหตุการณ์ในฉากนั้น ๆ ประกอบกับอารมณ์ที่ตัวละครกำลังแสดงออกมาว่าต้องการจะสื่อสารออกมาในอารมณ์ไหน ซึ่งในส่วนการออกแบบฉากเป็นส่วนที่สำคัญรองลงมาจากออกแบบตัวละคร เนื่องจากฉากเป็นตัวเสริมความสมบูรณ์ให้กับตัวละครและเนื้อเรื่องให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยผู้ออกแบบควรจะเริ่มประมวล

ความคิดจากการทำความเข้าใจกับเนื้อเรื่องโดยรวม พร้อมทั้งสร้างภาพในอุดมคติควบคู่ไปด้วย เพื่อให้ง่ายต่อการออกแบบยิ่งขึ้น เมื่อทำความเข้าใจได้ครบถ้วนแล้ว ต้องทำการกำหนดรูปแบบโดยรวมของฉากต่างๆ โดยเฉพาะในเรื่องของรายละเอียดของสิ่งที่อยู่ในฉาก รูปร่าง (Shape) สิ่งของที่ใส่ลงในฉาก และที่สำคัญที่สุดคือการกำหนดสีสันทันที่จะใช้ เพราะสีสันทันเป็นส่วนช่วยสำคัญที่สุดในการสร้างอารมณ์และความสมบูรณ์ให้แก่ฉากและต้องใช้สีสันทันที่ไม่ฉูดฉาดจนเกินไป โดยสอดคล้องกับแนวคิดของเทคนิคการออกแบบในส่วนของระยะความชัดของภาพ (Depth of Field) ว่าความชัดลึกของภาพเป็นองค์ประกอบที่ช่วยนำสายตาของผู้ชมและไม่ใช้สีสันทันที่มีความใกล้เคียงกับตัวละครที่อยู่ในฉาก เพราะจะทำให้ฉากและตัวละครสับสนกัน แยกกันไม่ออก นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงการออกแบบฉากไม่ให้ละเอียดหรือเป็นจุดเด่นมากเกินไป เพราะจะทำให้จุดสนใจไปอยู่ที่ฉากหลังมากกว่าตัวละครนั่นเอง แต่เมื่อผู้วิจัยได้เผยแพร่ผลงานออกไปแล้วนั้น ปรากฏว่า การนำเสนออารมณ์ของฉากไม่ดีเท่าที่ควร เนื่องจาก ผู้ชมที่มีความรู้เกี่ยวกับเวียดนาม ไม่ได้เข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับประเทศเวียดนามที่นำเสนอ เพิ่มมากขึ้น เพราะ ตัวชิ้นงานขาดถึงเอกลักษณ์ที่บ่งบอกถึงความเป็นมา เช่น สถานที่สำคัญในประเทศ ซึ่งถ้ามีจะทำให้ชิ้นงานสามารถสื่อสารความเป็นเวียดนามได้อย่างชัดเจน แต่ต่างจากผู้ชมที่ไม่เคยชมมาก่อนซึ่งชอบองค์ประกอบด้านการออกแบบเกือบทุกองค์ประกอบ อาจเป็นเพราะผู้ชมมุ่งชมแอนิเมชันจากความสวยงามทางด้านการออกแบบ มากกว่าด้านการนำเสนอประเด็นการสื่อสารถึงประเทศเวียดนาม ด้วยตัวผู้ชมเองมิได้มีความรู้เกี่ยวกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของเวียดนามมากนัก จึงไม่ได้มุ่งสนใจค้นหาความเป็นเวียดนามเท่าคนที่มีความรู้มาก่อน

#### 5.2.4. การใช้เสียงบรรยายและดนตรีประกอบภาพ

เสียงเป็นส่วนที่สำคัญอีกส่วนหนึ่งในการสร้างอารมณ์และ เพิ่มอรรถรสให้แก่ผู้ชม เสียงสามารถกระตุ้นความรู้สึกของผู้ฟังออกมาได้ โดยสามารถเลือกใช้วิธีการนำเสนอให้เหมาะสมกับรูปแบบของผลงาน เช่น หากเป็นผลงานที่เกี่ยวกับวรรณกรรมซีไรต์จะต้องพิจารณาจากเนื้อเรื่องด้วยว่าต้องการจะนำเสนอเนื้อเรื่องแบบใด และต้องการสื่อสารอะไรต่อผู้ชม หากกำหนดรูปแบบทั้งหมดได้แล้วก็จะสามารถคัดเลือกบทบรรยายให้เหมาะสมกับภาพ รวมถึงดนตรีประกอบให้เหมาะสมด้วยเช่นกัน ซึ่งในการ์ตูนวรรณกรรมซีไรต์นั้น เสียงบรรยายจะใช้วิธีการสื่อสารกันแบบง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยเด็กเข้าใจได้ง่าย ดังที่เห็นในแบบสอบถามของผู้ชมที่อายุต่ำกว่า 23 ปี ว่าเสียงบรรยายและดนตรีประกอบภาพช่วยเพิ่มอรรถรสในการรับชมและยังช่วยสื่อถึงความเป็นเวียดนามมากขึ้น โดยสอดคล้องกับทฤษฎี “Zuckerman & Driver” ที่กล่าวไว้ว่า เสียงมีอิทธิพลต่อการสื่อสารของมนุษย์มากในการแสดงอารมณ์ ความรู้สึกของบุคคลนั้นๆออกมา และการใช้เสียงดนตรีประกอบซึ่งจะเป็นการหิบบั๊มเสียงดนตรีที่มีอยู่แล้ว แต่จะทำการคัดดนตรีให้เหมาะสมกับ

เนื้อเรื่องโดยจะให้มีความเป็นกลิ่นไอของประเทศเวียดนาม เช่น Dan nhi เครื่องดนตรีประเภทสาย คล้ายซอด้วง Dan tranh tranh เครื่องดนตรีประเภทสายคล้ายพิณ kim หรือ Dan nguyet เครื่องดนตรีประเภทสายคล้ายกีตาร์ เป็นต้น

#### 5.2.5. กระบวนการสร้างการเคลื่อนไหวและตัดต่อ

ผู้วิจัยได้ออกแบบการสร้างภาพเคลื่อนไหวเป็นการนำภาพแต่ละภาพมาร้อยเรียงต่อกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาเห็นภาพในลักษณะของภาพติดตา เมื่อดวงตาเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่องแล้ว ตาจะเชื่อมโยงภาพต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ก่อให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวขึ้น หลังจากที่ได้ตัดแปลงบท ออกแบบตัวละครและฉากต่าง ๆ ในเรื่องแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการนำภาพมาสร้างการเคลื่อนไหว โดยใช้คอมพิวเตอร์ iMac และใช้โปรแกรม After Effect ในการสร้างการเคลื่อนไหวตัวละคร สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว ผู้วิจัยจะเริ่มจากการวิเคราะห์ความรู้สึกนึกของตัวละครว่าตัวละครมีความต้องการอะไร เพื่อที่จะได้สามารถออกแบบท่าทางของตัวละครให้มีความเหมาะสมกับฉากและเนื้อหาของเรื่อง โดยนำการฉากที่ตัวละครที่ได้ออกแบบไว้แล้วนำมาผสมผสานกัน โดยยึดหลักความสมจริงของท่าทางตัวละคร เช่น การเดิน การพูดคุย การนั่ง ต้องมาการจัดวางองค์ประกอบและสร้างภาพให้เคลื่อนไหวได้อย่างสมบูรณ์ที่สุด ยกตัวอย่างเช่น ในการเริ่มเรื่อง ผู้วิจัยต้องการนำเสนอชื่อเรื่องออกแอนิเมชันเรื่องนี้ก่อน โดยการออกแบบให้ตัวละครเอกของเรื่องซึ่งก็คือ หมูย นิ่ง อยู่บนเครื่องบินที่กำลังบินอยู่เหนือแผนที่ เพื่อที่จะนำพาผู้ชมไปยังประเทศเวียดนาม และทางของเครื่องบินที่ตัวละครหมูยนั่งอยู่นั้น ได้ผูกป้ายชื่อแอนิเมชัน เรื่อง ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก ไว้ ซึ่งการสร้างภาพเคลื่อนไหวในฉากนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงหลักความเป็นจริงของป้ายที่ถูกตีไว้หลังเครื่องบิน โดยใช้หลักการบีบเข้าและยืดออก (Squash and Stretch) เพื่อสร้างความยืดหยุ่นของวัตถุให้มีความสมจริงมากยิ่งขึ้น นอกจากนั้นผู้วิจัยยังเพิ่มความแตกต่างของขนาดภาพได้ด้วย เพราะว่าหากใช้ขนาดภาพเพียงขนาดเดียว จุดที่ต้องการจะให้ผู้ชมสนใจจะไม่โดดเด่นจนทำให้ผู้ชมไม่สนใจในรายละเอียดของภาพ ผู้วิจัยจึงใช้การซูมภาพ เพื่อให้ผู้ชมเห็นชื่อเรื่องได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เมื่อจบฉากแล้ว ผู้วิจัยใช้วิธีการเฟดภาพโดยใช้เอฟเฟคในโปรแกรม Adobe Premiere Pro กลุ่ม Video Transitions - Cross Dissolve เพื่อเชื่อมต่อไปยังฉากต่อไป โดยเมื่อผู้วิจัยได้นำฉากแต่ละฉากเชื่อมเข้าหากันแล้ว ผู้วิจัยจะต้องทำการ render ขึ้นงานเพื่อให้ แอนิเมชันมีการรวมเป็นเนื้อเรื่องเดียวกัน ออกมาเป็นภาพยนตร์เรื่องสั้นนั่นเอง แต่ผลที่ได้จากแบบสอบถามพบว่า การเคลื่อนไหวของตัวละคร ไม่ได้เท่าที่ควร เนื่องจาก อุปกรณ์ที่เอาไว้อาจสร้างภาพเคลื่อนไหวนั้น มีคุณสมบัติไม่เพียงพอที่จะสามารถขยับตัวละครให้มีความเป็นธรรมชาติให้มากกว่านี้

### 3 ข้อจำกัดในการวิจัย

1. การนำเสนอแอนิเมชัน *ขอตัวหนึ่งใบกลับสู่วัยเด็ก* มีระยะเวลาของการนำเสนอ 20 นาที เนื่องจากเป็นการรับชมแบบออนไลน์ ถ้าใช้ระยะเวลามากกว่านี้อาจส่งผลให้ผู้ชมขาดสมาธิ และรู้สึกเบื่อหน่ายในการรับชมได้ ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องตัดเนื้อหาในบางส่วนออกไป

2. การสร้างสรรค์แอนิเมชันไม่เหมาะสำหรับการสร้างสรรค์เพียงคนเดียว เนื่องจากแอนิเมชันเป็นงานที่ละเอียดจำเป็นต้องสร้างสรรค์โดยผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในแต่ละด้าน

3. ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวของตัวละครและองค์ประกอบอื่น ๆ ของภาพในแอนิเมชันเรื่องนี้ ผู้วิจัยยังทำได้ไม่สมบูรณ์และเป็นธรรมชาติ เพราะมีข้อจำกัดในด้านอุปกรณ์ในการตัดต่อภาพเคลื่อนไหวซึ่งต้องมีคุณภาพสูงกว่าที่ใช้ในครั้งนี้

4. ข้อจำกัดในด้านความรู้เกี่ยวกับภาษาเวียดนาม ทำให้งานชิ้นนี้เป็นการดัดแปลงบทจากหนังสือวรรณกรรมฉบับแปล กอปรกับความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของชาวเวียดนามของผู้วิจัยมีน้อย จึงอาศัยการอ้างอิงจากภาพที่ค้นได้ซึ่งอาจไม่ถูกต้องสมบูรณ์

### 4 ข้อเสนอแนะสำหรับการทำงานวิจัยในอนาคต

1. สำหรับผู้ที่มีบทบาทในการส่งเสริมความเข้าใจในประชาคมอาเซียน ตลอดจนนักสร้างสรรค์สื่อ สามารถนำกระบวนการ การดัดแปลงสื่อ ไปใช้ในการสร้างสรรค์แอนิเมชัน หรือสื่ออื่น ๆ เพื่อก่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในวิถีชีวิต และวัฒนธรรมของประเทศสมาชิกอาเซียนเพิ่มขึ้น

2. สำหรับนักศึกษานักการจัดการเรียนรู้ สามารถนำกระบวนการดังกล่าวไปปรับใช้ในการสร้างความรู้ในด้านอาเซียนกับเยาวชน แต่ต้องมีการนำเสนอในรูปแบบของเนื้อหาที่สอดคล้องกับความนิยมของเด็กและเยาวชน เด็กและเยาวชนสามารถเรียนรู้ได้ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงาน และในฐานะผู้รับสาร

3. สำหรับการวิจัยในอนาคต ยังมีวรรณกรรมซีไรต์เรื่องอื่นๆ ของประเทศต่างๆ ตลอดจนศิลปะบันเทิงคดีของประเทศในสมาชิกประชาอาเซียนที่ควรศึกษาวิจัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการวิจัย

เชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจแก่กลุ่มผู้รับสารชาวไทย ซึ่งเป็นประเทศสมาชิกประเทศ  
หนึ่ง



## รายการอ้างอิง

- McDermott, J. H. (2011). *Auditory Preferences and Aesthetics: Music, voices, and Everyday Sounds*. London: Elsevier.
- Shaw Hong Ser. นักนิเทศศาสตร์ที่สนใจด้านกราฟฟิคดีไซน์, (21 มิถุนายน 2558), เสวนา.
- The S.E.A. Write Award. (2012). Objectives:What is S.E.A. Write? Retrieved October 23, 2014 [http://seawrite.com/?page\\_id=12](http://seawrite.com/?page_id=12)
- Timothy Samara. (2007). *Graphic Element : A Graphic Style Manual*. Benerly: Pockport.
- กันต์ฤทัย สืบสายเพชร. นักศึกษานิเทศศาสตร์, (21 มิถุนายน 2558), เสวนา.
- กัลปนา วโรทยานนท์. นักแอนิเมชัน, (21 มิถุนายน 2558), เสวนา.
- กาญจน์คนึง เนตรศรีทอง. นักศึกษานิเทศศาสตร์, (21 มิถุนายน 2558), เสวนา.
- จตุพร สุวรรณสุขุม. นักนิเทศศาสตร์,(21 มิถุนายน 2558), เสวนา.
- จรรยา พรปักษ์ประลัย. (2552). คนปรุงเรื่อง. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มูลนิธิเด็ก.
- จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา. (2544). แปล แปลง และแปรรูปรูปทละคร. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์สยาม.
- จำเนียร ภูมิปัญญา. (2555). บทเรียนราคาแพง...ลูกเป็นอติสติกเพราะทีวี. [http://www.babyfancy.com/forum\\_posts.asp?TID=106710](http://www.babyfancy.com/forum_posts.asp?TID=106710)
- จิรยุทธ์ สิ้นธุพันธ์. ผู้ที่สนใจทางด้านอาเซียน, (21 มิถุนายน 2558), เสวนา.
- ชวัลลักษณ์ จันทรุชา. ผู้สนใจทางด้านแอนิเมชัน, (21 มิถุนายน 2558), เสวนา.
- ณรงค์ โพธิ์พุกษานันท์. (2556). อาเซียนศึกษา. กรุงเทพมหานคร: แมคกรอ-ฮิล.
- ณัฐกานต์ หาญภักดีสกุล. อาจารย์คณะนิเทศศาสตร์, (21 มิถุนายน 2558), เสวนา.
- นัฏณัฐ จูเปีย. นักศึกษานิเทศศาสตร์, (21 มิถุนายน 2558), เสวนา.
- นับทอง ทองใบ. (2548). นวลักษณะในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ. (บัณฑิตวิทยาลัย), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- น้ำทิพย์ ต้น. ผู้ชมทั่วไป, (21 มิถุนายน 2558), เสวนา.
- บัวริน วงศ์ศิริ. (2556). วรรณกรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้. เชียงใหม่: โรงพิมพ์แม็กพรีนติ้ง.
- ปณิตา สมตระกุล. (2552). การสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และการออกแบบศิลปกรรมในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันจากพุทธประวัติ. (บัณฑิตวิทยาลัย), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประภัสสร เทพชาติ. (2554). ประชาคมอาเซียน. กรุงเทพมหานคร: เสมาธรรม.



- ปิ่นทิจา จันทร์อร่าม. นักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์, (21 มิถุนายน 2558), เสวนา.
- ปิยกุล เลาว์ณย์ศิริ. (2532). ภาพยนตร์แอนิเมชัน. เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง  
หน่วยที่ 8-15. สาขานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ฝ่ายวิชาการอักษร. (2555). สถานีอาเซียน. กรุงเทพมหานคร: พิมพ์อักษร.
- พกริ่ง รัตนสาลี. ผู้สนใจทางด้านอาเซียน, (21 มิถุนายน 2558), เสวนา.
- พิมพ์ศลา เล็กวิไล. ผู้ชมทั่วไป, (21 มิถุนายน 2558), เสวนา.
- ภาษาและหนังสือแห่งประเทศไทย. (2536). 15 ปี ซีไรต์. วารสารสมาคม, 1-2(25).
- มนธิรา ราโท. (2554). ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก. Vol. 8-15. กรุงเทพมหานคร: เอนโวล.
- รัฐกฤษฎี รามสุต. ผู้ชมทั่วไป, (21 มิถุนายน 2558), เสวนา.
- รัชฎาวรรณ รองทอง. นักนิเทศศาสตร์, (21 มิถุนายน 2558), เสวนา.
- วรทัศน์ วัชรวิสี. (2533). ประชาชาติอาเซียน. กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์.
- วรัทพร ศรีจันทร์. (2551). การเล่าเรื่องและการดัดแปลง เดธโน้ต ฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน  
ภาพยนตร์และนวนิยาย. (บัณฑิตวิทยาลัย), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิทย์ บัณฑิตกุล. (2554). รู้จักประชาคมอาเซียน. กรุงเทพมหานคร: สถาพรบุ๊คส์.
- สุกัญญา สมไพบูรณ์. นักนิเทศศาสตร์, (21 มิถุนายน 2558), เสวนา.

## ภาคผนวก

นวนิยายเรื่อง ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก ของ เหวงเวียน เหวียด อันท์ แพลโดย มนธิรา ราโท



### เรื่องย่อ

“ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก” เป็นเรื่องราวจากความทรงจำในวัย 8 ขวบ ของผู้ชายอายุ 40 ปี ซึ่งเรื่องราวเหล่านั้นมีทั้งความสุข ความสนุกสนาน ความเศร้า และความน่ารักของวัยเด็ก แต่ขณะเดียวกันก็แฝงไว้ด้วยแง่คิดต่าง ๆ เกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดที่แตกต่างกันของผู้ใหญ่กับเด็ก รวมถึงคำถามและพฤติกรรมแปลก ๆ ของเด็ก ๆ ที่ชวนให้ย้อนกลับไปคิดถึงสิ่งที่ผ่านมาในวัยเยาว์ของเราเอง ผ่านลีลาการเขียนที่เรียบง่ายแต่งดงามด้วยภาพของเด็ก ๆ ที่เคลื่อนไหวผ่านอารมณ์และความรู้สึกของผู้อ่านอย่างเข้มข้น

ตัวละครในหนังสือเล่มนี้ ประกอบด้วยเด็ก ๆ 4 คน คือ เจ้าฮาแคะระ ยัยตีฟันหลอ ยัยตุ่น และเจ้าหมุย ซึ่งเป็นผู้เล่าเรื่อง ซึ่งถ้าจะอ่านเรื่องนี้ให้สนุก คุณควรจะต้องรื้อล้นชักความทรงจำเพื่อค้นหาตัวเองในวัย 8 ขวบ ว่าในวาระวันเหล่านั้นคุณได้ทำหรือคิดอะไร และความคิดกับการกระทำของคุณเหมือนหรือแตกต่างไปจากเด็ก ๆ เหล่านี้ ไม่ว่าจะเป็นการทำในสิ่งที่ตรงกันข้ามกับที่ผู้ใหญ่เห็นว่าเด็ก

ดี ๆ ควรจะทำ การคิดค้นคำใหม่ขึ้นมาเรียกสิ่งต่าง ๆ เพื่อสร้างรหัสที่รู้จักกันภายในกลุ่ม การค้นหา  
 ชุมทรัพย์ และการก่อเรื่องวุ่นวายต่าง ๆ ทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ แต่ก็สร้างความอลเวงแก่ผู้คนที่  
 เกี่ยวข้องได้ไม่น้อย แต่สิ่งที่ทำทลายยิ่งไปกว่านั้นก็คือ เมื่อเจ้าหมอยในวัย 40 ปี ลงมือเขียนถึงเหตุการณ์  
 ในวัยเยาว์ของตนเองและเพื่อน ๆ ออกมา ก็ดูเหมือนว่าเพื่อนทุกคนซึ่งบัดนี้เติบโตเป็นผู้ใหญ่และมี  
 หน้าที่การงานใหญ่โต จะพากันไม่เห็นด้วย และคัดค้านอย่างเต็มที่ เหมือนเป็นการซ่อนเร้นเรื่องที่น่าคิดว่า  
 ทุกคนต่างก็ผ่านวัยเด็กมาด้วยกันทั้งนั้น และคงไม่มีใครทำอะไรถูกทั้งหมดในตอนนั้น แต่เหตุใด  
 ความสุข ความสนุก หรือความไร้เดียงสาเหล่านั้น ถึงได้กลายเป็นเรื่องที่ทำให้รู้สึกวุ่นวายหรือ  
 ควรจะปกปิดอย่างมิดชิด



### ประวัติผู้แต่ง

**เหงวียน เหงญิต อันห์ (Nguyen Nhat Anh)** เกิดเมื่อวันที่ 7 พฤษภาคม ค.ศ. 1955 ที่  
 จังหวัดกว๋างนาม (Quang Nam) ซึ่งอยู่ทางภาคกลางของประเทศเวียดนาม สำเร็จการศึกษาระดับ  
 ปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยฝีกหัตครุ ปัจจุบัน เหงวียน เหงญิต อันห์ พำนักอยู่ที่นครโฮจิมินห์ ซึ่งอยู่  
 ทางภาคใต้ของประเทศเวียดนาม นอกจากนี้เป็นนักเขียนแล้ว เขายังเคยทำงานเป็นครู และปัจจุบันยัง  
 เป็นคอลัมนิสต์ในหนังสือพิมพ์หลายฉบับ เขามีคอลัมน์ประจำในการตอบปัญหาหัวใจและวิเคราะห์  
 การแข่งขันฟุตบอล เหงวียน เหงญิต อันห์ มีผลงานวรรณกรรมซึ่งได้รับการตีพิมพ์มากมาย รวมถึงนวนิยาย  
 ขนาดสั้นจำนวน 24 เรื่อง นวนิยายชุด 2 เรื่อง และงานรวมบทกวีอีกจำนวนหนึ่ง เขาได้รับการ  
 ยกย่องให้เป็นนักเขียนเพื่อเยาวชนที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดคนหนึ่งของเวียดนามยุคปัจจุบัน  
 ผลงานที่เป็นที่รู้จักมากที่สุดคือนวนิยายเรื่อง กล้องคาไลโดสโกป (Kinh Van Hoa) ซึ่งได้รับการ  
 ตีพิมพ์ต่อเนื่องถึง 45 เล่ม และต่อมาถูกนำไปสร้างเป็นละครโทรทัศน์เรื่องยาว 4 ชุด

ผลงานเรื่อง ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีจากผู้อ่านและนักวิจารณ์วรรณกรรมในเวียดนาม และเป็นหนังสือขายดีเล่มหนึ่งในเวียดนาม ปัจจุบันมียอดขายกว่า 80000 เล่ม นอกจากนี้ หนังสือเล่มนี้ยังได้รับรางวัลผลงานดีเด่นจากสมาคมนักเขียนเวียดนาม ปี พ.ศ. 2552 และรางวัลซีไรต์ ปี พ.ศ. 2553

### ประวัติผู้แปล

**มนธิรา ราโท** สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกสาขาวรรณคดีเวียดนามสมัยใหม่ (Modern Vietnamese Literature) จาก School of Oriental and African Studies (SOAS) มหาวิทยาลัยลอนดอน ปัจจุบันเป็นอาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาเวียดนาม ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



แบบสอบถามผู้ชมแอนิเมชัน เรื่อง **ขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก**  
(จากบทประพันธ์ของ เหงเวียน เถื่อนต์ อันต์ แพลโดย มนธิรา ราโช)

แบบสอบถามนี้ใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรม ซีไรต์ จัดทำโดย นางสาววิชาดา ถาวรประภาสวัสดิ์ ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต กลุ่มวิชา การสื่อสารเชิงสุนทรียะและบันเทิงคดี คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2557

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย   ลงใน  หรือเติมข้อความในช่องว่าง

ส่วนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

1. กรุณาเลือกกลุ่มของท่าน  ผู้ชมทั่วไป  
 นักศึกษานิเทศศาสตร์  
 นักศึกษาคณะ (โปรดระบุ)  
.....  
 ผู้เชี่ยวชาญ/สนใจด้านแอนิเมชัน  
 ผู้เชี่ยวชาญ/สนใจด้านอาเซียน
2. เพศ  ชาย  หญิง
3. อายุ  น้อยกว่า 15 ปี  16-22  
 23 - 29  30-36  
 37-43  44 ปีขึ้นไป
4. ระดับการศึกษา  มัธยมศึกษา  
 ปริญญาตรี  
 สูงกว่าปริญญาตรี (โปรดระบุ.....)  
 อื่น ๆ (โปรดระบุ.....)

5. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับประเทศเวียดนามหรือไม่

มี (โปรดระบุ .....) )

ไม่มี

6. ท่านเคยอ่านวรรณกรรมซีไรต์ของต่างประเทศหรือไม่

เคย (โปรดระบุ เรื่อง/ประเทศ .....) )

ไม่เคย

7. ท่านชมแอนิเมชันมากหรือน้อยแค่ไหน

ทุกวัน

เกือบทุกวัน

สัปดาห์ละครั้ง

เดือนละครั้ง

นาน ๆ ครั้ง

ไม่แน่ใจ

ส่วนที่ 2 ข้อมูลและความคิดเห็นต่อแอนิเมชัน

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคำตอบของท่าน

คำถามในเรื่องของความพึงพอใจ และทัศนคติของผู้ชม	(5) มาก ที่สุด	(4) มาก	(3) ปานกลาง	(2) น้อย	(1) น้อยที่สุด
หลังจากชมแอนิเมชันแล้วท่านรู้จัก ประเทศเวียดนามเพิ่มขึ้น					
แอนิเมชันทำให้ท่านเห็นภาพความ เป็นเวียดนามจากวรรณกรรมที่ ชัดเจน					
ความสนุกที่ได้จากการชมแอนิเมชัน					
แอนิเมชันเรื่องนี้มีเนื้อหาที่น่าสนใจ					
แอนิเมชันเรื่องนี้มีความเป็นสากล					

ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับ ชีวิตประจำวันในวัยเด็กของคน เวียดนาม					
ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับวัฒนธรรม การเรียกตัวเองของคนเวียดนาม					
ท่านพบประเด็นเกี่ยวกับครอบครัว ในเรื่องการเลือกคู่ครอง					
ท่านได้เห็นเครื่องแต่งกาย ฮ้าวห ย่าย (áo dài) ของเวียดนาม					
ท่านได้ยินเสียงเครื่องดนตรีของ เวียดนาม					
ท่านพบอาหารเวียดนามในแอนนิ เมชั่น  ท่านพบดอกบัว ซึ่งเป็นดอกไม้ ประจำชาติเวียดนามอยู่ในแอนนิ เมชั่น					
การออกแบบตัวละครมีความน่ารัก					
ตัวละครแต่ละตัวมีเอกลักษณ์เป็น ของตน					
ตัวละครสามารถบ่งบอกถึงความเป็น เวียดนาม  การออกแบบฉากและสถานที่ในงาน แอนิเมชั่นบ่งบอกถึงความเป็น เวียดนาม					

การออกแบบและการใช้สีในงาน แอนิเมชันดึงดูดความสนใจ					
เสียงดนตรีประกอบมีบ่งบอกถึง ความเป็นเวียดนาม					
เสียงดนตรีประกอบช่วยเพิ่ม อารมณ์ในการชม					
เสียงพากย์ มีความเหมาะสมกับตัว ละครแต่ละตัว					
การเคลื่อนไหวของตัวละครเป็น ธรรมชาติ					
ความยาวของแอนิเมชันเหมาะสม					

สิ่งที่ชอบ/ประทับใจ .....

.....

.....

.....

.....

.....

สิ่งที่ต้องการให้ปรับปรุง .....

.....

.....

.....

.....



**ข้อเสนอแนะ**

ด้านเนื้อหา.....  
.....  
.....

ด้านการออกแบบ.....  
.....  
.....

อื่นๆ.....  
.....  
.....



## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาววิชาดา ถาวรประภาสวัสดี เกิดเมื่อวันที่ 9 พฤศจิกายน พ.ศ. 2532 ที่ จังหวัด กรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษาจากโรงเรียนราชินี พ.ศ. 2550 สำเร็จการศึกษา ระดับปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย วิทยาลัย นวัตกรรมสื่อสารสังคม จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2555 และเข้าศึกษาต่อระดับ บัณฑิตศึกษา หลักสูตรนิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต กลุ่มวิชาการสื่อสารเชิงสุนทรีย์และบันเทิงคดี ที่ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

