

การเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล

ปิยะฉัตร วัฒนพานิช

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ)

คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ

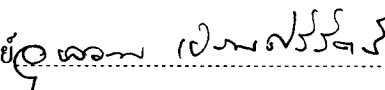
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

2558

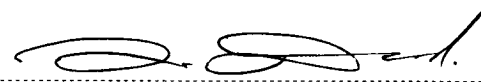
การเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล

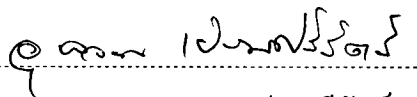
ปิยะฉัตร วัฒนพานิช

คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ

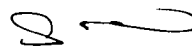
รองศาสตราจารย์  อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาแล้วเห็นสมควรอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ)

อาจารย์  ประธานกรรมการ
(ดร.วิเชียร ลัทธพิงศ์พันธ์)

รองศาสตราจารย์  กรรมการ
(อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์)

รองศาสตราจารย์  กรรมการ
(อวยพร พานิช)

ศาสตราจารย์  คณบดี
(ดร.ชุล เบ็ญจรงค์กิจ)

กันยายน 2558

บทคัดย่อ

ชื่อวิทยานิพนธ์	การเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล
ชื่อผู้เขียน	นางสาวปิยะฉัตร วัฒนพานิช
ชื่อปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการสื่อสาร)
ปีการศึกษา	2558

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากลเรื่อง “Frozen” “ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ และโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ Frozen, Toy Story 3, Despicable Me 2, Shrek 2 และ Finding Nemo โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์ประกอบการสัมภาษณ์นักวิจารณ์ภาพยนตร์ และสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์

ผลการศึกษาพบว่า 1) ที่มาของเรื่อง คัดแปลงเนื้อเรื่องโดยใช้แนวคิดแบบ Innovation จากนิทานพื้นบ้านเรื่อง Snow Queen เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen โดยคงส่วนที่น่าสนใจและปรับเปลี่ยนการดำเนินเรื่อง บทบาทตัวละครหลัก เพื่อให้เนื้อหาน่าสนใจเหมาะกับการเล่าเรื่องในแบบแอนิเมชัน 2) โครงเรื่องและการดำเนินเรื่อง มีโครงเรื่องที่ง่ายไม่ซับซ้อน และมีการดำเนินเรื่องไปตามขนบการเล่าเรื่อง แต่มีการหักมุมที่ตอนท้ายของเรื่อง 3) การสร้างตัวละคร ภายใต้แนวคิดแบบ Post – Modernism คือการให้เจ้าชายเป็นตัวร้าย และคนธรรมดาเป็นพระเอก ตัวละครเจ้าหญิงมีความกล้าหาญ พึ่งพาตัวเองและพึ่งพาอุปสรรคโดยไม่รอความช่วยเหลือจากเจ้าชาย 4) แก่นความคิด สะท้อนแนวคิดแบบ Post-Modernism นั่นคือ รักแท้ของเจ้าหญิง Frozen คือความรักของพี่น้อง ไม่ใช่รักโรแมนติคของเจ้าชาย 5) ความขัดแย้ง ระหว่างตัวละครเรื่องความเชื่อในรักแรกพบ 6) ฉาก ที่สร้างจากจินตนาการบนพื้นฐานความจริง ผลการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างพบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างของ Frozen แตกต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่องอื่นในส่วนของภาพที่คัดตอนมาจากภาพยนตร์ และตัวอักษรที่ปรากฏ

(4)

ในภาพยนตร์ เนื่องจากมีกลวิธีในการนำเสนอที่ต้องการปิดบังตัวละครสำคัญและเนื้อเรื่องที่แท้จริง
เพื่อทำให้ผู้ชมเกิดความประหลาดใจ

ABSTRACT

Title of Thesis	Storytelling of Popular Animation in Global Context
Author	Ms. Piyachat Wattanapanich
Degree	Master of Arts (Communication Arts and Innovation)
Year	2015

The objective of research to study the narrative structure in the most popular animation in global context “Frozen” (Going on an Adventure in a Land Cursed by the Snow Queen) and study the narrative structure of animation trailers in five stories ; Frozen, Toy Story 3, Despicable Me 2, Shrek 2 and Finding Nemo. Qualitative research method is used in this research by analyzing the content of feature film including to interview film critics and the audiences.

The result of the study in the narrative structure in the most popular animation feature film in global context found that 1) Source of story : adapting story by using innovative idea from a folk tale “Snow Queen” to be an animation feature film “Frozen” but it still have some part of interested content as well as changing a story line and the role of main characters to relate to the narration of animation feature films. 2) The structure and story line : which are easy but twisted ending.3) Creating the characters : by using the Post-Modernism theory ; the prince is bad and the ordinary person is good and the princess is brave, rely on herself and help herself without the hand of the prince.4) Main idea : Reflecting the theory of Post-Modernism ; the true love of the princess “Frozen” is to the love of her relatives, it isn’t the romantic love of the prince. 5) Conflict : between characters and the believe of first love.6) The scene : that create from the imagination based on the truth The result of studying the narrative structure in the animation feature film trailers found that the trailer of Frozen is different from others in case of film editing and film letter because it use the presenting method by concealing main characters and the real story for surprising the audience.

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยชิ้นนี้สำเร็จเรียบร้อยจากความช่วยเหลือจากคนรอบข้าง ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รศ. อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์ อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ซึ่งจุดประกายการทำวิจัยเรื่องนี้ อาจารย์คอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด ติดตามงานด้วยความเป็นห่วง และช่วยเหลือสนับสนุนอย่างเต็มกำลัง และอ. ดร.วิเชียร ลัทธิพงศ์พันธ์ สำหรับคำแนะนำดี ๆ ซึ่งทำให้งานวิจัยชิ้นนี้ไม่หลงทาง ขอบคุณ รศ.อวยพร พานิช ที่ชี้ให้เห็นถึงข้อบกพร่องในงานเพื่อนำมาปรับปรุง แก้ไขให้งานสมบูรณ์ ขอบคุณ คณาจารย์และเจ้าหน้าที่คณะนิเทศศาสตร์ฯ ทุกท่านที่ดูแลและช่วยเหลืออย่างอบอุ่นมาตลอด ขอบคุณเพื่อน ๆ รุ่น 2 ขอบคุณขวัญชนก มั่นหมาย ที่ไม่ทอดทิ้งกัน สุดท้ายที่สำคัญที่สุดที่เป็นแรงใจและแรงผลักดันให้ผู้วิจัยสามารถทำให้งานนี้สำเร็จได้โดยสวัสดิภาพคือ ผู้คนรอบตัว ทั้งเพื่อนพ้องที่เข้าใจถึงความไม่สะดวกแต่ยังเข้าใจและคอยอยู่เป็นกำลังใจให้อย่างไม่ขาดหาย และครอบครัวที่อดทนและยอมรับในสิ่งที่ผู้วิจัยเลือกและสนับสนุนการเลือกของผู้วิจัยเสมอมา ผู้วิจัยขอกล่าวขอบคุณอีกครั้ง อาจจะมีบางท่าน บางส่วนที่ไม่ได้กล่าวถึง แต่ผู้วิจัยขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนในประสบการณ์ชีวิตที่ผ่านมาของผู้วิจัยด้วยใจจริง

ปิยะฉัตร วัฒนพานิช

กันยายน 2558

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	(2)
ABSTRACT	(5)
กิตติกรรมประกาศ	(6)
สารบัญ	(7)
สารบัญตาราง	(9)
สารบัญภาพ	(11)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 ปัญหานำวิจัย	8
1.3 วัตถุประสงค์	8
1.4 ขอบเขตการวิจัย	8
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
1.6 นิยามศัพท์	9
1.7 กรอบแนวคิดการวิจัย	10
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
2.1 แนวคิดการเล่าเรื่องและศิลปะการเล่าเรื่อง	11
2.2 แนวคิดเรื่องสัตววิทยา	30
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	36
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	42
3.1 แหล่งข้อมูล	43
3.2 ตัวอย่าง จำนวนตัวอย่าง	44
3.3 วิธีการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล	45

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	47
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	50
3.6 การนำเสนอข้อมูล	50
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	51
4.2 การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง	105
4.3 ผลการสัมภาษณ์เชิงลึก และสนทนากลุ่ม	127
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	131
5.1 สรุปผลการวิจัย	131
5.2 อภิปรายผล	140
5.3 ข้อจำกัดของงานวิจัย	147
บรรณานุกรม	149
ภาคผนวก	154
ภาคผนวก เนื้อเพลงที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen	155
ประวัติผู้เขียน	179

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 การจัดอันดับรายได้ภาพยนตร์แอนิเมชันจาก Boxoffice mojo	5
2.1 ชื่อนักวิชาการต่างประเทศและการให้ความหมายของนวัตกรรม	28
2.2 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างแนวคิดสมัยใหม่และแนวคิดหลังสมัยใหม่	36
3.1 ตารางแนวคิดการวิจัย	42
3.2 ตัวอย่างตารางบันทึกข้อมูล (Coding Sheet) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร	47
3.3 ตัวอย่างตารางบันทึกข้อมูล (Coding Sheet) ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร	47
3.4 ตัวอย่างตารางลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen	48
3.5 ตัวอย่างตารางบันทึกข้อมูล (Coding Sheet) ของการเล่าเรื่องของ Frozen ที่ต่อยอดความสำเร็จมาจากการดำเนินเรื่องแบบภาพยนตร์แอนิเมชันดั้งเดิมของดิสนีย์	48
3.6 ตัวอย่างตารางบันทึกข้อมูล (Coding Sheet) ของการเล่าเรื่องของ Frozen ที่เปลี่ยนแปลงการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์แอนิเมชันดั้งเดิมของดิสนีย์	49
3.7 ตัวอย่างตารางบันทึกข้อมูล (Coding Sheet) ของภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง	49
4.1 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร	58
4.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร	59
4.3 ความขัดแย้งของตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอก	60
4.4 ลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen	61
4.5 ตารางวิเคราะห์สัญลักษณ์ในเรื่อง Frozen	89
4.6 การเล่าเรื่องของ Frozen ที่ต่อยอดความสำเร็จมาจากการดำเนินเรื่องแบบภาพยนตร์แอนิเมชันดั้งเดิมของดิสนีย์	94
4.7 การเล่าเรื่องของ Frozen ที่เปลี่ยนแปลงการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์แอนิเมชันดั้งเดิมของดิสนีย์	97

4.8 ลักษณะฉากที่ตัดตอนมาใช้ในภาพยนตร์ตัวอย่าง	106
4.9 ลักษณะตัวอักษรในชื่อเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง 5 เรื่อง	108
4.10 ลักษณะการใช้ตัวอักษรเป็นส่วนประกอบในการเล่าเรื่อง	111
4.11 การใช้อักษรเพื่อนำเสนอจุดขายที่เป็นบุคคลในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง	114
4.12 การใช้อักษรเพื่อนำเสนอจุดขายจากบริษัทผู้สร้าง	115
4.13 กำหนดฉายภาพยนตร์ที่นำเสนอผ่านตัวอักษรในภาพยนตร์ตัวอย่าง	116
4.14 การใช้เสียงบรรยายนำเสนอรายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชัน	118
4.15 การใช้เสียงประกอบที่หยิบยืมมาโดยตรงจากฉากที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์	121
4.16 เสียงประกอบที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง	122
4.17 ลักษณะการใช้เพลงและดนตรีประกอบในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง	123
5.1 วิเคราะห์สัญลักษณ์ของตัวละครเจ้าชายในเรื่อง Frozen	133
5.2 วิเคราะห์สัญลักษณ์ของตัวละครเจ้าหญิงในเรื่อง Frozen	134
5.3 วิเคราะห์สัญลักษณ์ของตัวละครตัวร้ายในเรื่อง Frozen	135

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "ก้านกล้วย"	2
1.2 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “เอกโค่ จี๊วก็้องโลก” และ “ยักษ์”	3
2.1 วอลท์ และรอย ดิสนีย์ กับรางวัลออสการ์เกียรติยศที่ได้จากมิกกี้ เมาส์	24
4.1 แผ่นปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่อง Frozen ที่ใช้โฆษณาในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทย	51
4.2 เจ้าหญิงแอนนา	63
4.2 ภาพแบบร่างตัวละครแอนนาจากหนังสือ The Art of Frozen	64
4.3 ภาพแบบร่างเสื้อผ้าของแอนนา กับภาพเครื่องแต่งกายของแอนนาที่ปรากฏในแอนิเมชัน Frozen	66
4.4 ภาพราชินีเอลซ่า	67
4.5 ลักษณะและการแต่งกายของเจ้าหญิงเอลซ่าก่อนเป็นราชินีน้ำแข็ง	68
4.6 การแต่งกายของเอลซ่าในช่วงก่อนเป็นราชินีหิมะ	70
4.7 แบบร่าง Storyboard ของเอลซ่าจากหนังสือ Art of Frozen	71
4.8 ตัวละครคริสตอฟ	73
4.9 การออกแบบตัวละครคริสตอฟ	74
4.10 เจ้าชายฮานส์	76
4.11 การออกแบบลักษณะตัวละครเจ้าชายฮานส์ของทีมงาน	77
4.12 การแต่งกายของเจ้าชายฮานส์ในลักษณะต่าง ๆ	78
4.13 โอลาฟ	80
4.14 ลักษณะร่างกายของโอลาฟที่สามารถสลับที่ส่วนต่าง ๆ ในร่างกายได้	81
4.15 การออกแบบเครื่องแต่งกายโดยนำเอาวัฒนธรรมของชาวโนร์เวย์มาใส่ในชุดของตัวละคร	85

4.16 ภาพเปรียบเทียบสถาปัตยกรรมในหมู่บ้านชาวอร์เวย์ที่เมือง balestrand กับแบบห้องพิธีการที่เอลซ่าในวันราชินีเกษก	86
4.17 การออกแบบส่วนต่าง ๆ ของปราสาทน้ำแข็งในเรื่อง Frozen	87

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen หรือชื่อไทยว่า ผจญภัยคำสาปราชินีหิมะ ได้สร้างปรากฏการณ์ทำรายได้สูงทั่วโลกเป็นอันดับหนึ่งของภาพยนตร์แอนิเมชัน และเป็นภาพยนตร์เรื่องที่ 18 ของโลก ที่ทำรายได้เกิน 1,000 ล้านบาท เพลงประกอบภาพยนตร์เพลง Let's it go ถูกดัดแปลงไปถึง 27 ภาษา และได้รับรางวัลที่ การันตีความสำเร็จมากมาย สำหรับประเทศไทยภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ก็ได้รับการกล่าวถึงอย่างมากในโลกสังคมออนไลน์ และทำรายได้ไป 1,454,495 เหรียญสหรัฐ (Boxoffice Mojo, 2013) เป็นกระแสแอนิเมชันที่ไม่ได้พบมานานในวงการภาพยนตร์แอนิเมชัน จึงเป็นที่น่าสนใจในการศึกษาถึงโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยม เพื่อนำมาพัฒนาวงการแอนิเมชันของไทยที่ซบเซามานานหลายปี ทั้ง ๆ ที่ประเทศไทยมีบุคลากรที่มีศักยภาพในวงการภาพยนตร์แอนิเมชัน มีผลงานระดับฮอลลีวูด และรัฐบาลก็ส่งเสริมสนับสนุนอุตสาหกรรมแอนิเมชัน แต่ผลงานแอนิเมชันไทยกลับไม่ได้รับการตอบรับที่ดีจากผู้ชม

แอนิเมชัน (Animation) มาจากคำว่า Animate และ Animator ซึ่งมาจากรากศัพท์ภาษาละติน “Amimare” ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรคัลายเส้นที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ Animation สะกดเป็นภาษาไทยตามหลักการทับศัพท์ของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน คือ “แอนิเมชัน” หมายถึง กระบวนการสร้างภาพนิ่งให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวได้อย่างมีชีวิตชีวา ซึ่งสามารถทำได้หลายเทคนิคไม่จำกัดว่าต้องทำด้วยคอมพิวเตอร์เสมอไป (พิมลพรรณ หิรัญเอกภาพ, 2553)

ภาพยนตร์แอนิเมชันไม่ใช่สิ่งใหม่ แต่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมานานกว่าร้อยปี โดยภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นเรื่องแรกของโลกนั้นถูกวาดขึ้นในค.ศ.1900 (พ.ศ.2443 ตรงกับรัชสมัยในรัชกาลที่ 5) มีชื่อว่า “The Enchanted Drawing” ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้เป็นภาพวาดผสมกับการแสดงของคนจริง ๆ ที่ถูกถ่ายทำหรือวาดขึ้นโดย J. Stuart Blackton หลังจากนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันก็วิวัฒนาการเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน (พิมลพรรณ หิรัญเอกภาพ, 2553)

ในประเทศไทยมีภาพยนตร์แอนิเมชันมาตั้งแต่เมื่อ 60 ปีที่แล้ว แต่ยังไม่ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย ที่ออกฉายในปี 2549 ผลงานของบริษัทก้นตนาที่ใช้เวลาสร้างถึงสองปีและใช้ทุนสร้างทั้งหมด 150 ล้านบาท ซึ่งได้กระแสดอรับจากผู้ชมดีมาก แต่ก็ยังทำรายได้จากการฉายเพียง 98 ล้านบาท (Boxofficemojo, 2013) ซึ่งถือว่าทำรายได้ได้น้อยกว่าทุนสร้าง



ภาพที่ 1.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "ก้านกล้วย"

แหล่งที่มา: สยามโซน.คอม, 2009.

หลังจากนั้นบริษัทอื่น ๆ จึงได้สร้างผลงานแอนิเมชันออกสู่ตลาด ซึ่งในประเทศไทยมี 3 สตูดิโอใหญ่ของวงการ ได้แก่ ก้นตนา แอนิเมชัน ในเครือก้นตนา ผู้สร้างก้านกล้วย และ แอนิเมชัน 3 D เรื่องแรกของไทย “เอกโค่ จี๊วก่อ่งโลก” บ้านอิทธิฤทธิ์ ในเครือเวิร์คพอยท์ เอนเตอร์เทนเมนต์ ผู้สร้าง “ยักษ์” และบริษัท เซอร์เรียล ในเครือ สหมงคลฟิล์มฯ (ASTV ผู้จัดการรายวัน, 2556) แต่ผลตอบรับยังไม่เป็นที่น่าพอใจ ทั้งเรื่องเอกโค่ จี๊วก่อ่งโลก ที่ลงทุนไปถึง 170 ล้านบาท แต่ทำรายได้จากการฉายภาพยนตร์เพียง 17 ล้านบาท (พงศ์สุข หิรัญพฤษณ์, 2555) และเรื่องยักษ์ที่ทุ่มทุนสร้างประมาณ 100 ล้านบาทแต่ขายได้เพียงในประเทศ และผลตอบรับในประเทศก็ไม่คุ้มกับต้นทุนที่เสียไป ทำให้ตอนนี้ตลาดแอนิเมชันไทยอยู่ในช่วงหยุดพักยาว



ภาพที่ 1.2 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “เอกโศก จี๊วค้องโลก”

แหล่งที่มา: Kapook, 2555.

เป็นที่น่าสนใจว่าเพราะเหตุใดแอนิเมชันไทยจึงไม่ได้รับความนิยม และไม่สามารถขายได้ในตลาดโลก ในด้านตลาดภาพยนตร์แอนิเมชันนั้น ดร.วิรัช ศรีเลิศล้ำวานิช (2556 อ้างถึงใน กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ, 2556) ผู้ช่วยผู้อำนวยการศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค) กล่าวว่า “แอนิเมชันมีตลาดรองรับอยู่ แต่ปัญหาคือคุณภาพของงาน” ซึ่งจากข้อมูล ในปี พ.ศ. 2555 ที่ผ่านมายุทธศาสตร์การดิจิตอลคอนเทนต์ทั่วโลกมีมูลค่าประมาณ 1,700,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ในส่วนของธุรกิจแอนิเมชันมียอดการผลิตที่สูงมากในตลาดโลก ไม่ว่าจะเป็นสหรัฐอเมริกา 375 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ แคนาดา 270 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ มีภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติเข้าฉายทั่วโลก 44 เรื่อง สถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาประเทศไทย (ทีดีอาร์ไอ) ได้สำรวจตลาดดิจิตอลคอนเทนต์ของประเทศไทยและประมาณการว่า กลุ่มอุตสาหกรรมแอนิเมชันในปี 2557 จะมีอัตราเติบโต 4% และปี 2558 จะเติบโตมากกว่า 4% แต่การเติบโตจะเป็นส่วนการนำเข้าจากต่างประเทศ ส่วนการผลิตในประเทศยังไม่เติบโตมากนัก นั่นคือการตอกย้ำถึงคำกล่าวของ ดร.วิรัช ถึงความจริงเรื่องตลาดแอนิเมชัน

ในด้านศักยภาพของบุคลากรในวงการภาพยนตร์แอนิเมชันไทยนั้น ประเทศไทยมีบุคลากรที่มากฝีมือในระดับสากลอยู่หลายคน เช่น สุกฤษฎ์ วิเศษเดช ซึ่งมีผลงานระดับฮอลลีวูดจากภาพยนตร์เรื่อง Babe และ สตาร์เทรค คมกัญญา เข้มกำเนิด ซึ่งมีผลงานร่วมสร้างตัวละครและทำภาพเคลื่อนไหวให้กับบริษัท วอลท์ดิสนีย์ และฝน วีระสุนทร หนึ่งในทีมสตอรี่ อาร์ติส (Story

Artist) จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen อีกทั้งทางรัฐบาลเองก็พยายามสนับสนุนอุตสาหกรรมแอนิเมชัน โดยการให้งบประมาณสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือ SIPA (Software Industry Promotion Agency (Public Organization)) เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ทางด้านนี้ ด้วยเล็งเห็นว่า อนาคตแอนิเมชันจะเป็นธุรกิจหนึ่งที่ทำรายได้สูงให้กับประเทศ

สิ่งหนึ่งที่นักวิจารณ์ภาพยนตร์และผู้ชมได้ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับจุดด้อยของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย คือ บทภาพยนตร์ ที่นำเสนอความเป็นไทยมากเกินไปจนเหมือนภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ และมักเป็นเรื่องที่รู้จักกันดีอยู่แล้ว และกลวิธีการนำเสนอไม่น่าสนใจ มีผลทำให้ภาพยนตร์ทำรายได้ไม่มากนัก ต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันต่างประเทศที่มีเนื้อเรื่องแข็งแรง น่าติดตาม และสามารถดูได้ทุกเพศทุกวัย

พชรพรรณ กุลปวโรภาส (สัมภาษณ์, 22 สิงหาคม 2558) นักศึกษาปริญญาเอก และนักวิจารณ์ภาพยนตร์ในเว็บไซต์พันทิป เว็บไซต์แลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่มีผู้เข้าชมเป็นอันดับ 5 ของประเทศไทย และเป็นเว็บบอร์ดอันดับหนึ่งของประเทศไทยได้กล่าวถึงภาพยนตร์แอนิเมชันไทยว่า “อนิเมชันไทยต้องคิดถึงอะไรหลายอย่างเกินไป ห้ามเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องวรรณกรรม ห้ามบิดเบือนประวัติศาสตร์ ห้ามต่อ ยอดเหตุการณ์อะไรทั้งสิ้น ทำออกมาเท่าไรมันก็กลายเป็นการ์ตูนสารคดีไปหมด ส่วนเรื่องที่แต่งเนื้อเรื่องใหม่เป็นออริจินัล ก็จะไม่ค่อยมีผู้ให้ทุนสนับสนุนให้ทำ เพราะไม่เคยรู้จักเนื้อเรื่องมาก่อน”

จินดารัตน์ นำประดิษฐ์ (สัมภาษณ์, 25 สิงหาคม 2558) นักกราฟิก กล่าวถึงแอนิเมชันไทยว่า เนื้อเรื่องพยายามใส่ความเป็นไทยมากเกินไปจนเหมือนหนังประวัติศาสตร์ การสร้างตัวละครก็ไม่แนบเนียน อย่างในเรื่องก้านกล้วยแยกช้างแต่ละเชือกด้วยสี ทำให้ช้างเป็นสีฟ้า สีชมพู ดูแล้วไม่น่าเชื่อ”

ในประเด็นนี้คมกัญญา เข้มกำเนิด (2556) ผู้กำกับแอนิเมชันเรื่อง “ก้านกล้วย” และ “เอกโค จีวก่อโลก” และยัง ดำรงตำแหน่งคณะกรรมการสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย ก็เห็นด้วยว่าบทภาพยนตร์ของไทยยังอ่อน

แม้แต่ภาพยนตร์ที่ไม่ใช่แอนิเมชัน มันก็ยังมีหลาย ๆ เรื่องที่ไม่สนุก ส่วนใหญ่หนังไทยจะเด่นไปในแนวผีกับตลก ส่วนเรื่องดราม่า เราต้องยอมรับว่าคนเขียนบทในเมืองไทย หากคนเก่ง ๆ ได้น้อยครับ แต่ปัญหานี้ก็ไม่ได้เป็นเฉพาะในเมืองไทยนะ ทั่วโลกก็เป็นเหมือนกัน ถ้าบทไม่โดน อาจจะเขียนสนุกแต่ไม่ตรงกับความต้องการของตลาด มันก็เสี่ยงกับการขาดทุน

พงศ์สุข หิรัญพฤกษ์ (2555) นักเขียนคอลัมน์ หนูรู้-โลกรู้ จากหนังสือพิมพ์คมชัดลึก ซึ่งได้พากษ์เสียงเป็นตัวละคร นกจิตริต ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องก้านกล้วย และเคยได้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เอกโค จิ้งก้องโลก ก็มองเห็นปัญหาของบทภาพยนตร์เรื่องเอกโค จิ้งก้องโลกว่า จงใจสอนในเรื่องสิ่งแวดล้อมมากเกินไปจนทำให้บทความน่าสนใจ ซึ่งต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Wall-E” ของ Pixar ที่ตั้งใจสื่อสารประเด็นสิ่งแวดล้อมเช่นกัน แต่เลือกวิธีนำเสนอด้วยการ ทำตัวอย่างเลวให้ดู แทนการจงใจสอนตรง ๆ

ในหนังสือ Art of Frozen ที่กล่าวถึงการพัฒนาเนื้อเรื่องของ Frozen จากนิทานพื้นบ้านเรื่อง Snow Queen ได้กล่าวถึงความสำคัญของบทภาพยนตร์หรือการเล่าเรื่องเอาไว้ว่า เนื้อเรื่องที่แข็งแรงสามารถช่วยแอนิเมชันที่เทคนิคอ่อนได้ แต่แอนิเมชันที่เทคนิคดีเยี่ยมไม่สามารถช่วยเนื้อเรื่องที่บ๊องอ่อนได้ เพราะเทคนิคไม่สามารถโดดเด่นไปกว่าเนื้อเรื่องได้ ผู้ชมจะถูกโน้มน้าวด้วยเนื้อหาไม่ใช่เทคนิค ซึ่งจากแนวคิดนี้ทำให้เกิดภาพยนตร์แอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงเรื่องล่าสุดได้แก่ Frozen หรือชื่อไทยว่า ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ ซึ่งทำรายได้สูงเป็นอันดับหนึ่งของภาพยนตร์แอนิเมชัน และเป็นภาพยนตร์เรื่องที่ 18 ของโลกที่ทำรายได้เกิน 1,000 ล้านดอลลาร์ฯ จากการจัดอันดับของเว็บไซต์ boxofficemojo เว็บไซต์ข้อมูลภาพยนตร์ที่รวบรวมข้อมูลรายได้และทุนสร้างภาพยนตร์เรื่องต่าง ๆ ทั้งในสหรัฐฯ และต่างประเทศ เป็นแหล่งอ้างอิงการรายงานข่าวสำคัญของนักข่าวทั่วโลก

ตารางที่ 1.1 การจัดอันดับรายได้ภาพยนตร์แอนิเมชันจาก Boxoffice mojo

อันดับ	ชื่อเรื่อง	รายได้/ ล้าน เหรียญสหรัฐฯ	บริษัทผู้สร้าง
1	Frozen (2013)	1,274.2	บ.วอลท์ ดิสนีย์ แอนิเมชัน สตูดิโอส์
2	Toy Story3 (2010)	1,063.2	บ.วอลท์ ดิสนีย์ แอนิเมชัน สตูดิโอส์
3	Despicable Me 2 (2013)	970.8	บ.อิลลูมินเนชัน เอ็นเตอร์เทนเมนต์
4	Finding Nemo (2003)	936.7	บ.วอลท์ ดิสนีย์ แอนิเมชัน สตูดิโอส์
5	Shrek 2 (2004)	919.8	บ. ดรีมเวิร์ก แอนิเมชัน

ตารางที่ 1.1 (ต่อ)

อันดับ	ชื่อเรื่อง	รายได้/ ล้าน เหรียญสหรัฐฯ	บริษัทผู้สร้าง
6	Ice Age : Dawn of the Dinosaurs (2009)	886.7	บ. ทเวนตีท์เซ็นจูรีฟอกซ์ฟิล์มคอร์ ปอเรชั่น
7	Ice Age : Continental Drift (2012)	877.2	บ. ทเวนตีท์เซ็นจูรีฟอกซ์ฟิล์มคอร์ ปอเรชั่น
8	Shrek 2 the Third (2007)	799.0	บ. ครีมเวิร์ก แอนิเมชัน
9	Shrek 2 Forever After (2010)	752.6	บ. ครีมเวิร์ก แอนิเมชัน
10	Madagascar 3 : Europe's Most Wanted (2012)	746.9	บ. ครีมเวิร์ก แอนิเมชัน

นอกจากประสบความสำเร็จด้านรายได้แล้ว Frozen ยังได้รับรางวัลจากสถาบันต่าง ๆ อีกมากมาย เช่น ได้รับรางวัลออสการ์ประจำปี 2014 สาขาแอนิเมชันยอดเยี่ยม และเพลงนำภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากเพลง “Let it go” ที่ถูกแปลเป็นภาษาต่าง ๆ ถึง 27 ภาษาทั่วโลก สำหรับภาษาไทยชื่อเพลง “ปล่อยมันไป” ขับร้องโดย วิษญุณี เปียกลิ่น (แก้ม) นักร้องคุณภาพ และผู้ชนะการประกวดร้องเพลงรายการ เดอะ สตาร์ คันทรีควีนดาว ปี 4 รางวัลลูกโลกทองคำสาขาภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยม รางวัลบาฟต้าสาขาภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยม รางวัลแอนีฮาร์วาร์ด และรางวัลนักวิจารณ์คัดสรรในสาขาภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยม และเพลงประกอบภาพยนตร์ยอดเยี่ยม

นอกจากโครงสร้างเนื้อหาที่มีความสำคัญในการโน้มน้าวผู้ชมให้ไปชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ การสื่อสารการตลาดก็เป็นอีกส่วนที่น่าสนใจ ซึ่งสำหรับภาพยนตร์นั้น ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างที่น่าสนใจออกมาให้ผู้ชมได้ชมก่อนวันฉายจริง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งต้องใช้การเล่าเรื่องที่สร้างความน่าสนใจและสามารถโน้มน้าวใจด้วยเวลาที่จำกัดให้ผู้ชมเกิดการรอยคยและติดตามภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ ซึ่งจากเหตุผลดังกล่าวได้นำมาสู่งานวิจัยชิ้นนี้ที่มุ่งศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จ ได้แก่ Frozen โดยศึกษาถึงลักษณะและโครงสร้างในการเล่าเรื่อง การสร้างสรรค์ตัวละคร สัญลักษณ์แฝงในแต่ละเรื่อง และศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างที่ทำรายได้สูงสุด 5 อันดับแรก ได้แก่ Frozen, Toystory 3, Despicable Me 2, Finding Nemo และ Shrek 2

สำหรับแนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรกเป็นแนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องและศิลปะการเล่าเรื่อง ได้แก่ แนวคิดการเล่าเรื่อง แนวคิดเรื่องการ์ตูนแอนิเมชัน แนวคิดการสร้างตัวละคร และแนวคิดนวัตกรรมการสื่อสาร กลุ่มที่สองเป็นแนวคิดเกี่ยวกับสัตยวทยา ได้แก่ แนวคิดเรื่องสัตยวทยา แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิดสมัยใหม่และแนวคิดหลังสมัยใหม่ และแนวคิดเรื่อง Innovation และ Invention ในส่วนของ การทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยได้ทบทวนงานวิจัยเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ประเภทต่างๆ การเล่าเรื่องข้ามสื่อของภาพยนตร์ นวนิยาย การ์ตูน งานวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชันที่มี การศึกษาวิจัยมาแล้ว และงานวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์ตัวอย่าง พบว่ามีแต่งงานวิจัยในประเทศ และ ต่างประเทศในทวีปเอเชียด้วยกัน ยังไม่พบงานวิจัยที่พูดถึงภาพยนตร์แอนิเมชันในบริบทสากล ส่วนงานวิจัยที่ศึกษาในบริบทสากลเป็นการศึกษาในประเด็นการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ แต่ยังไม่พบงานวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์ประเภทแอนิเมชัน ในส่วนของงานวิจัยเรื่องภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างยังไม่พบงานวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้โดยตรง

ทางผู้วิจัยได้ศึกษาวิจัยเรื่องนี้โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งมีวิธีศึกษา 3 วิธี ได้แก่ วิเคราะห์ด้าบท (Textual Analysis) จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen และภาพยนตร์แอนิเมชัน ตัวอย่างเรื่อง Frozen, Toy Story 3, Despicable Me 2, Shrek 2 และ Finding Nemo การสัมภาษณ์เชิง ลึก (In-depth Interview) นักวิจารณ์ภาพยนตร์และผู้ทำงานในวงการแอนิเมชันการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) ผู้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen

เพื่อวิเคราะห์ในประเด็นโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมที่มีหัวข้อ ต่าง ๆ ดังนี้ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง การสร้างตัวละคร มุมมองการเล่าเรื่อง ฉากที่ปรากฏ ในเรื่อง สัตยวทยาที่แฝงอยู่ในเรื่อง การเล่าเรื่องด้วยแนวคิดแบบ Innovation และ Invention และ การเล่าเรื่องโดยใช้เพลง และผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่าง ซึ่งวิเคราะห์ จากส่วนที่เป็นภาพและเสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเพื่อศึกษาว่ามีลักษณะการเล่า เรื่องอย่างไรเพื่อดึงดูดใจผู้ชม

ซึ่งผลการวิจัยได้กล่าวถึงแนวคิดในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบท สากล” ที่สามารถสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันออกมาครองใจผู้ชมได้ทุกเพศทุกวัย ทำรายได้ อย่างงดงาม และสามารถนำไปฉายได้ทั่วโลก รวมถึงโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชัน ตัวอย่าง ซึ่งเป็นการสื่อสารเพื่อโน้มน้าวจใจให้ผู้ชมติดตามภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ เพื่อนำองค์ ความรู้ที่ได้มาเป็นแนวทางในการพัฒนางานภาพยนตร์แอนิเมชันไทยให้ก้าวไกลในระดับสากล

1.2 ปัญหาวิจัย

- 1) โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างไร
- 2) โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับความนิยม
- 2) เพื่อศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง

1.4 ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้ ทำการศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันที่เฉพาะภาพยนตร์ทำรายได้สูงสุดอันดับ 1 ได้แก่ Frozen และศึกษาการเล่าเรื่องของ ภาพยนตร์ตัวอย่าง 5 เรื่อง ที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาล ได้แก่ Frozen, Toy Story3, Despicable Me 2, Finding Nemo และ Shrek 2 จากการจัดอันดับของเว็บไซต์บ็อกซ์ออฟฟิศ โมโจ เว็บที่จัดอันดับรายได้ภาพยนตร์ทั้งหมดที่เข้าฉาย นี้เพื่อต้องการให้เห็นโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับความนิยมในบริบทสากล และโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) เพื่อให้ทราบปัจจัยที่ทำให้แอนิเมชันได้รับความนิยม
- 2) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาและพัฒนาแนวทางแอนิเมชันไทยที่จะเผยแพร่ในบริบทสากล ให้มีรูปแบบโดดเด่น เพื่อเพิ่มโอกาสในการส่งออกและต่อสู้กับตลาดนานาชาติ
- 3) เป็นประโยชน์ต่อนักวิชาการ นักโฆษณา และนักการตลาด ในการนำข้อมูลของงานวิจัยเป็นแหล่งอ้างอิง ในการสร้างสรรค์เนื้อหาแอนิเมชันให้ตรงกับผู้บริโภค

1.6 นิยามศัพท์

1) ภาพยนตร์แอนิเมชัน หมายถึง ภาพยนตร์ที่เกิดจากการวาดภาพหรือใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์เรื่องราวและตัวละครทั้งแบบสองมิติ และสามมิติให้เคลื่อนไหวได้ราวกับมีชีวิต ออกฉายในโรงภาพยนตร์

2) ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง หมายถึง ภาพยนตร์ที่นำมาฉายในโรงภาพยนตร์หรือทางเว็บไซต์ Youtube ก่อนภาพยนตร์เข้าฉายประมาณ 2 เดือน เพื่อนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่องนั้นโดยสังเขป ให้ผู้ชมได้ทราบแนวหนังอารมณ์หนัง , พล็อตเรื่องคร่าวๆ , ฉากไฮไลต์ และโฉมหน้าของเหล่านักแสดงเด่นๆในหนังเรื่องนั้นๆ โดยเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันจาก 5 เรื่องที่ทำการวิจัยเท่านั้น ไม่รวมถึง Teaser (ภาพยนตร์แนะนำ) ที่มีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อสร้างความสนใจของผู้ชม ซึ่งมีความยาวประมาณ 90 วินาที

3) เสียงบรรยาย (Narration) หมายถึง เสียงพูดที่ใช้อธิบายในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง ที่ไม่ใช่เสียงจากตัวละครในเรื่อง และไม่ใช่เสียงคนด

4) เสียงประกอบ (Sound Effect) หมายถึง เสียงประกอบที่ไม่ใช่เสียงคนพูดหรือเสียงเพลง ใช้เพื่อสร้างความสมจริง ดึงดูดอารมณ์ หรือเร้าอารมณ์ผู้ชม เช่น เสียงคิดน้าว เสียงฟ้าผ่า

5) ดนตรีประกอบและเพลงประกอบ(Music) หมายถึง เสียงเพลง หรือเสียงดนตรี โดยเป็นเสียงเพลงของภาพยนตร์แอนิเมชัน หรือเสียงดนตรีที่แต่งขึ้นใหม่สำหรับใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง

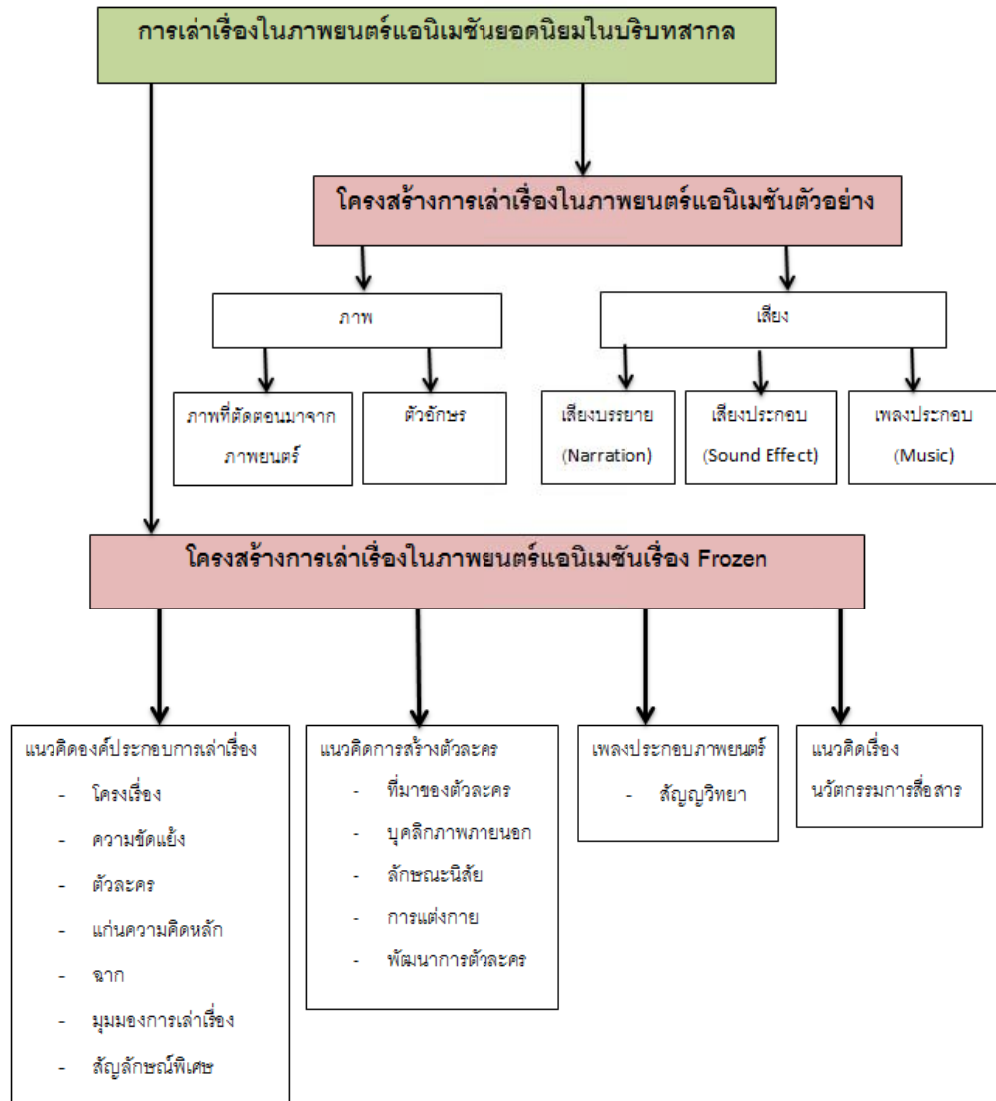
6) โครงสร้างการเล่าเรื่อง หมายถึง ส่วนประกอบต่างๆ ที่ประกอบกันเป็นเรื่องราว ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นความคิด บทบาทและคุณสมบัติของตัวละคร ขั้วขัดแย้ง ฉาก สัญลักษณ์พิเศษ และจุดขึ้นการเล่าเรื่อง

7) แก่นความคิด หมายถึง ใจความสำคัญที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ เช่น แก่นความคิดเรื่องกตัญญู การทำดีได้ดีการทำชั่วได้ชั่ว

8) สัญลักษณ์พิเศษ หมายถึง การใช้สัญลักษณ์ทางภาพ และเสียง เพื่อแสดงความหมายพิเศษนอกเหนือจากความหมายที่ปรากฏตามท้องเรื่อง

9) แอนิเมชันแนวเทพนิยาย หมายถึง แอนิเมชันที่มีตัวเอกเป็นเจ้าหญิงและเจ้าชาย มีเรื่องราวย้อนยุคในสมัยปกครองด้วยกษัตริย์ เจ้าหญิงกับเจ้าชายตกหลุมรักแรกพบ และจบลงด้วยการแต่งงานอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข

1.7 กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล” ได้ใช้แนวคิด ทฤษฎีหลัก และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เป็นแนวทางในการศึกษาเพื่อใช้เป็นกรอบในการวิจัย ดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดการเล่าเรื่องและศิลปะการเล่าเรื่อง
 - 2.1.1 แนวคิดการเล่าเรื่อง
 - 2.1.2 แนวคิดเรื่องการ์ตูนแอนิเมชัน
 - 2.1.3 แนวคิดการสร้างตัวละคร (Characterization)
 - 2.1.4 แนวคิดเรื่องนวัตกรรมการสื่อสาร
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา
 - 2.2.1 แนวคิดเรื่องสัญวิทยา
 - 2.2.2 แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์เนื้อหา
 - 2.2.3 แนวคิดสมัยใหม่และแนวคิดหลังสมัยใหม่
- 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดการเล่าเรื่องและศิลปะการเล่าเรื่อง

2.1.1 แนวคิดการเล่าเรื่อง

ทฤษฎีการเล่าเรื่องมีแนวคิดว่า มนุษย์เป็นนักเล่าเรื่อง การตัดสินใจและการสื่อสารของมนุษย์ขึ้นอยู่กับ “เหตุผลที่ดี” (Good Reason) ซึ่งแตกต่างกันไปตามสถานการณ์ รูปแบบการสื่อสาร และสื่อ เหตุผลที่ดีจะถูกควบคุมโดยภูมิหลังของบุคคล วัฒนธรรม ลักษณะนิสัย และอิทธิพลของภาษา ความมีเหตุผลของเรื่องราวที่เล่าขึ้นกับธรรมชาติของผู้เล่าเรื่องที่จะตระหนักถึงความน่าจะเป็นองค์ประกอบที่จะทำให้เรื่องราวปะติดปะต่อกัน การเลือกสรรเรื่องราวเพื่อสร้างความเพลิดเพลิน แนวคิดนี้มองว่าการสื่อสารของคนเราเป็นการเล่าเรื่องหรือการบรรยายทั้งสิ้น โดยผู้เล่า

เรื่องทำหน้าที่เป็นผู้ประพันธ์หรือร่วมประพันธ์เรื่องราวที่นำมาเล่านั้น Fiske (1987, p.65, อ้างถึงใน รวมพร ศรีสุมานันท์, 2541, น.18)

องค์ความรู้ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่าหรือ Narrative ได้กลายเป็นความรู้เฉพาะด้านและได้รับการพัฒนาอย่างจริงจังในช่วงหลังคริสต์ศตวรรษที่ 20 ซึ่งถือเป็นองค์ความรู้ร่วมสมัย หมายความว่า ยุคที่การศึกษาการเล่าเรื่องได้กลายเป็นวิชาการเฉพาะ มีการกำหนดวัตถุประสงค์ กำหนดวิธีการศึกษา เพราะฉะนั้นจึงเกิดเป็นองค์ความรู้ชุดหนึ่งซึ่งเรียกรวม ๆ ว่า “ศาสตร์แห่งเรื่องเล่า” (Narratology) ซึ่งก็คือศาสตร์ที่ศึกษาตัว Narrative นั่นเอง อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ และคณะ (2542 อ้างถึงใน นพพร ประชากุล, 2543) โดยก้าวข้ามการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจในโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Structure) และวิธีเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด ซึ่งประเภทของการเล่าเรื่องที่ได้นำมาศึกษานั้นมีหลายชนิด ทั้ง นิทาน นิยาย การรายงานข่าว รวมทั้งภาพยนตร์

การเล่าเรื่องเป็นวิธีการส่งสารที่มีโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน นั่นคือต้องมีตรรกะของการเล่า (Logic of Narration) ซึ่งมีองค์ประกอบการเล่าเรื่อง กาญจนา แก้วเทพ (2551: 157) ดังนี้

- 1) มีพระเอก – นางเอก หรือตัวเอก
- 2) มีตัวร้าย
- 3) มีความขัดแย้งระหว่างสองฝ่าย
- 4) มีผู้ช่วยเหลือหรือมือที่สามที่คอยช่วยเหลือฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง
- 5) มี Magic อาจจะหมายถึงของวิเศษ อาวุธ หรือความสามารถเหนือมนุษย์ปกติ

นพพร ประชากุล (2543) กล่าวถึงการเล่าเรื่องว่าแบ่งเป็น 2 ระดับ คือ

ระดับเนื้อความหรือระดับตัวบท คือเนื้อความที่รับรู้ได้ด้วยตาเป็นรูปธรรมตามที่ปรากฏจริง ๆ เช่น เนื้อความต่าง ๆ ในนวนิยาย และ

ระดับเนื้อเรื่อง เป็นระดับโครงสร้าง ที่เป็นโครงสร้างความสัมพันธ์ของแนวคิดหรือมโนทัศน์ (Concept) ที่อยู่ในเรื่อง

โดยการศึกษาการเล่าเรื่องในระดับเนื้อความจะดูที่องค์ประกอบการเล่าเรื่อง ดังนี้

2.1.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

ลักษณะชุดของเหตุการณ์ทั้งหมดในเรื่องที่เกิดขึ้น และดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ โดยรวบรวมจากปฏิกิริยาของตัวละคร เรื่องราวมากมายจากความขัดแย้ง รวมทั้งบทสรุปรวบยอด Kenan (1992 อ้างถึงใน รวมพร ศรีสุมานันท์, 2541, น.20) ให้คำนิยามของโครงเรื่องว่า “การลำดับเหตุการณ์ที่ถูกจัดวางขึ้นตามลำดับของเวลา” และให้คำนิยามในคำว่าเหตุการณ์ว่า “การเปลี่ยนแปลงสถานะหนึ่งไปสู่อีกสถานะหนึ่ง” ขณะที่ Todorov (1992 อ้างถึงใน รวมพร ศรีสุมานันท์, 2541, น.20) ให้คำนิยามว่า “เหตุการณ์และเรื่องราวคือการเปลี่ยนแปลงจากภาวะสมดุลย์หรือดุลยภาพไปสู่ภาวะไม่สมดุลย์ จากนั้นกลับมาสู่ภาวะสมดุลย์ใหม่อีกครั้ง”

อริสโตเติล กล่าวว่าโครงเรื่องเป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่สุดของละคร และโครงเรื่องที่ดีจะประกอบด้วย 3 ส่วนคือ ตอนต้น (The Beginning) ตอนกลาง (The Middle) ตอนจบ (The End) ซึ่งเหตุการณ์แต่ละส่วนจะต้องมีส่วนเกี่ยวข้องเชื่อมโยงและส่งผลต่อเนื่องกันอย่างเป็นเหตุเป็นผลกัน (อุมาพร มะโรณี, 2551)

การลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ที่เรียกว่า “ขนบการเล่าเรื่อง” (Narrative Convention) ได้แก่ (กาญจนา แก้วเทพ, 2547)

1) ขึ้นเริ่มเรื่อง (Explosion) เป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำฉากหรือสถานที่ที่มีการเปิดประเด็นปัญหา หรือเผยปมปัญหาหรือปมขัดแย้งเพื่อชวนให้ติดตาม

2) ขึ้นพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ การที่เรื่องราวดำเนินอย่างต่อเนื่อง และสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นเรื่อย ๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์ก็อยู่ในช่วงยุ่งยาก

3) ขึ้นภาวะวิกฤต (Climax) จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหักและตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

4) ขึ้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือ สภาพหลังจากที่ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนงำและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

5) ขึ้นยุติของเรื่องราว (Ending) คือ การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสีย อาจจบแบบมีความสุขหรือทิ้งท้ายไว้ให้คิด

โดยในระหว่าง 5 ชั้น อาจจะมีจุดหักเหทิศทางของเรื่อง (Turning Point) เกิดขึ้นแทรกอยู่ ซึ่งจุดหักเหนี้อาจจะมีมากกว่าหนึ่งครั้งก็ได้ เช่น การแนะนำตัวละครใหม่ การให้ข้อมูลหรืออารมณ์ใหม่เข้าไปในเรื่อง

โดยโครงเรื่องแบ่งเป็นลักษณะใหญ่ได้ 8 ลักษณะ คือ (เพ็ญศิริ เสวตวิหรี, 2541 อ้างถึงใน กาญจนพิชญ์ ศิริภูวนิชย์, 2557)

- 1) ความรักของชายหญิง พบกัน รักกัน โกรธกัน คั่นคั่น หรือต้องฝ่าอุปสรรคสุดท่ายก็สมหวัง
- 2) รักสามเส้า เรื่องความรักโดยที่ตัวละครหลัก 3 คนมีปัญหาเรื่องความสัมพันธ์กันจนยากจะแก้ไข
- 3) ความสำเร็จ เรื่องราวการพยายามฝ่าฟันอุปสรรคจนชีวิตก้าวไปสู่ความสำเร็จ
- 4) ซินเดอเรลลา เรื่องชวนฝันเกี่ยวกับตัวเอกที่ตกยาก ลำบากแต่ได้กลายเป็นทายาทมหาเศรษฐีในภายหลัง โดยตัวเอกเป็นได้ทั้งนางเอกและพระเอก
- 5) คฤหาสน์ลึกลับ เรื่องราวลึกลับที่ซ่อนอยู่ในสถานที่ที่อาจเป็นคฤหาสน์สวยงามหรือบ้านใหญ่โต
- 6) ใครทำอะไร เรื่องราวการค้นหาความจริงหรือผู้กระทำจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น คดีฆาตกรรม เรื่องลึกลับที่ถูกปกปิด
- 7) แมวจับหนู เรื่องราวการไล่ล่าอย่างเปิดเผยของตัวละครสองฝ่าย
- 8) เพชรตัดเพชร เรื่องราวตัวเอกสองฝ่ายเป็นศัตรูกัน ซึ่งไหวพริบระหว่างสถานการณ์ที่พลิกผัน

2.1.1.2 ความขัดแย้ง (Conflict)

ปริญญ์ เกื้อหนุน (2537, อ้างถึงใน จลองรัตน์ ทิพย์พินาน, 2539) ให้ความเห็นว่าความขัดแย้งเป็นอีกส่วนหนึ่งที่ได้รับการนำมาศึกษาอยู่เสมอ ทั้งนี้เพราะเมื่อทำการศึกษาความขัดแย้ง ก็จะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้อย่างกระจ่างชัดยิ่งขึ้น อีกทั้งโดยแท้จริงแล้วเรื่องเล่าคือการสานเรื่องราวบนความขัดแย้ง การกระทำในละคร หรือในภาพยนตร์นั้นพัวพันอยู่กับความขัดแย้ง (Conflict) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของภาพยนตร์ ถ้าไม่มีความขัดแย้งก็อาจไม่มีเรื่องเล่า และอาจไม่มีภาพยนตร์ซึ่งถือว่าเป็นองค์ประกอบที่จะทำให้การเล่าเรื่องมีความน่าตื่นเต้น

ปมแห่งความขัดแย้งของตัวละครนั้น จะนับจากจุดที่ปัญหาเริ่มปรากฏ ซึ่งก็คือเหตุการณ์หรือการเผชิญหน้ากับปัญหาที่ทำให้ความหวังของตัวละครใด ๆ ค่อย ๆ ล่มสลายลง อันจะทำให้สถานการณ์ของเรื่องดำเนินไปสู่ความขัดแย้ง หรือก้าวสู่เหตุการณ์ที่พัฒนาขึ้น (Rising Action)

ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของโครงเรื่องที่สร้างปัญหา การหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง ซึ่งปมแห่งความขัดแย้งอาจจำแนกได้เป็นหลายประเภท (กาญจนา แก้วเทพ, 2541) ดังนี้

1) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ละฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำลายล้างกัน เช่น การทำศึกระหว่างสองตระกูล เป็นต้น

2) ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละครจะมีความสับสน หรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งตามที่ได้ออกมาไว้ เช่น ความขัดแย้งภายในจิตใจที่ต้องเลือกกระทำในสิ่งที่ถูกศีลธรรม กับอารมณ์ความใคร่ที่ปรารถนา เป็นต้น

3) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ เช่น การต่อสู้กับภัยธรรมชาติ การต่อสู้เพื่อเอาชนะความตายอันเป็นธรรมชาติที่ไม่มีใครหนีพ้น เป็นต้น

4) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งที่เหนือธรรมชาติ เช่น หนึ่งผี

2.1.1.3 ตัวละคร (Character)

องค์ประกอบสำคัญอีกส่วนที่ขาดไม่ได้สำหรับการเล่าเรื่องทุกชนิดคือ ตัวละคร (Character) ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญต่อการพิจารณาว่าการสร้างเรื่องนั้นเป็นไปในเชิงศิลปะการละครหรือไม่ ดูได้จากแง่ของการสร้างตัวละคร และการแสดงการกระทำของตัวละคร

พิจารณาลักษณะตัวละครในแง่ความคิด พฤติกรรม และบทสนทนา เพื่อวิเคราะห์ว่าตัวละครมีลักษณะเป็นอย่างไร ซึ่งตัวละครแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1) ตัวละครลักษณะเดียวหรือตัวละครแบบแบน (Flat Character) คือตัวละครที่มีลักษณะเดียว หรือมีลักษณะน้อย คือ ดีแสนดี ร้ายสมำเสมอ ไม่มีการพัฒนาลักษณะไปตามเหตุการณ์หรือกาลเวลาที่ดำเนินไปในเรื่อง

2) ตัวละครหลายลักษณะหรือตัวละครแบบกลม (Round Character) คือตัวละครที่มีมิติ มีลักษณะเหมือนคนจริง ๆ มีความซับซ้อน มีส่วนดีและเสีย มีพัฒนาการและเปลี่ยนแปลงลักษณะต่าง ๆ ไปตามเหตุการณ์ที่ดำเนินไป เรียกว่า ตัวละครรอบด้าน

การสร้างตัวละคร โดยพิจารณาจากบทภาพยนตร์ว่าให้ลักษณะของตัวละครไว้ชัดเจนหรือไม่ และมีบุคลิกแบบใด ซึ่งบุคลิกตัวละครแบบพัฒนาได้ ถือว่าให้คุณค่าทางศิลปะการละครได้ดีกว่าบุคลิกแบบเหมารวม (Stereotype) ซึ่งบุคลิกที่แบน (Flat Character) ไม่น่าสนใจ และ

การค่อยเปิดเผยบุคลิกของตัวละครออกมาเป็นลำดับเรื่อย ๆ ให้ตรงช่วงเวลา เหมาะสมกับเหตุการณ์ จะช่วยให้บทมีความลึกซึ้งมากขึ้น

การแสดงการกระทำของตัวละคร ด้วยภาพยนตร์เป็นเรื่องราวที่สร้างขึ้นเลียนแบบชีวิตจริง ดังนั้นเหตุการณ์หรือการกระทำต่างๆ ในเรื่องจึงต้องสมเหตุสมผลซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมาก ในเชิงศิลปะการละคร ในประเด็นนี้นั้นควรยึดหลักว่า การกระทำ (Action) ทุกอย่างของมนุษย์ (ตัวละคร) เกิดจากแรงจูงใจ (Motive) เสมอ ถ้าไม่มีเหตุจูงใจจะไม่เกิดการกระทำเป็นอันขาด

นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งประเภทตัวละครโดยอ้างอิงจาการแบ่งตัวละครนิทานพื้นบ้าน ของ วลาดิเมียร์ พร็อพ (Propp, 1997) คือ

- 1) พระเอก
- 2) นางเอก
- 3) ผู้ให้ มักหมายถึงอาจารย์ หรือที่ปรึกษาของตัวละครเอก
- 4) ผู้ร้าย
- 5) ผู้ช่วยเหลือ คือ ผู้ที่คอยให้ความช่วยเหลือตัวละครเอกในยามคับขัน
- 6) ผู้ส่งสาร คือ ผู้เห็นเหตุการณ์ร้าย และคอยส่งข่าวสารไปให้ตัวละครเอก
- 7) พระเอกปลอม คือ ผู้ร้ายที่มักสร้างทำเป็นตัวละครดี

โดยสรุปส่วนประกอบของตัวละครจะมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอคือ ส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation) นอกจากนี้ยังวิเคราะห์ตัวละครโดยจำแนกตามคุณลักษณะซึ่งแบ่งเป็น 2 ประเภทคือ ตัวละครผู้กระทำ คือตัวละครที่มีลักษณะเข้มแข็ง พึ่งพาตัวเองได้ ไม่ถูกรอบงำ และตัวละครผู้ถูกกระทำ คือ ตัวละครลักษณะอ่อนแอ ต้องพึ่งพาผู้อื่นหรืออยู่ภายใต้การดูแลของตัวละครตัวอื่น

ในการพิจารณาตัวละครนอกจากจะวิเคราะห์ลักษณะตัวละครจากภายนอกแล้ว ยังวิเคราะห์ได้จากคำพูด บทสนทนา (Dialogue) ของตัวละคร เนื่องจากมันสามารถสะท้อนความคิดและบุคลิกของตัวละครได้

2.1.1.4 แก่นความคิดหลัก (Theme)

แก่นความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นวัตถุประสงค์หลักที่ผู้เล่าเรื่องต้องการจะสื่อ โดยเฉพาะเมื่อต้องการวิเคราะห์ถึงใจความสำคัญของเรื่อง เราจำเป็นต้องจับความสำคัญของเรื่องไว้ให้ได้ มิเช่นนั้นจะไม่รู้ถึงวัตถุประสงค์หลักที่ผู้เล่าต้องการถ่ายทอดให้ทราบ แก่นความคิดหลักแบ่งออกเป็น 6 ประเภท คือ (J.S.R. Goodlad, 1971 อ้างถึงใน อุมพร มะโรณี, 2551)

1) ความรัก (Love Theme) แนวเรื่องความรัก ไม่จำกัดเฉพาะความรักระหว่างชายหญิงเท่านั้น แต่รวมถึงความรักภายในครอบครัว เพื่อน และความสัมพันธ์รูปแบบอื่น ๆ ที่มีความรักด้วย

2) ศีลธรรมจรรยา (Morality Theme) แนวเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรมจรรยา เนื้อเรื่องจะเกี่ยวข้องกับปัญหาเกิดขึ้นจากหลักศีลธรรมของสังคม คุณค่าความดีความชั่ว และผลจากการทำความดี และความชั่ว แสดงให้เห็นถึงการที่บุคคลเลือกที่จะกระทำระหว่างความดีกับความชั่ว และผลที่ได้รับจากการทำดีและทำชั่วนี้

3) แนวคิด (Idealism Theme) แนวเรื่องประเภทนี้จะนำเสนอถึงความพยายามของบุคคลหรือกลุ่มคนที่มีความคิดแตกต่างจากคนอื่น และมีความต้องการที่จะเปลี่ยนแปลงบางสิ่งบางอย่าง หรือทำบางสิ่งบางอย่างให้บรรลุความต้องการของตัวเอง บุคคลประเภทนี้อาจจะเป็นนักปฏิวัติ ผู้ที่มีอุดมการณ์ชาตินิยม เสรีนิยม เป็นนักบวช หรือเป็นศิลปินก็ได้ ซึ่งมีความคิดที่แตกต่างไปจากบุคคลทั่วไปในสังคม อาจจะรุนแรงกว่าหรืออาจจะเป็นการต่อต้านกับสิ่งที่สังคมเป็นอยู่

4) อำนาจ (Power Theme) แนวเรื่องอำนาจเป็นเรื่องราวความขัดแย้งของสองฝ่ายที่ต้องการต้องการในสิ่งเดียวกัน เช่น ตำแหน่งหน้าที่ การมีอำนาจในการควบคุมสถานการณ์ ความขัดแย้งส่วนบุคคล ความขัดแย้งระหว่างชนชั้น รวมถึงการแสวงหาอำนาจด้วยการต่อสู้กับอุปสรรคต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจ

5) การทำงาน (Career Theme) แนวเรื่องแสดงให้เห็นถึงความพยายามของบุคคลที่ต้องการทำงานให้สำเร็จ เพื่อความสำเร็จส่วนตัว ไม่ใช่ความสำเร็จสำหรับองค์กรหรือส่วนรวม โดยต้องฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

6) Outcast Theme แนวเรื่องจะบอกเล่าถึงบุคคลที่ดำเนินชีวิตในสังคมโดยที่อาจมีวิธีการดำเนินชีวิตที่แตกต่างไปจากคนทั่วไป เนื่องจากสาเหตุต่าง ๆ เช่น สาเหตุทางร่างกาย หรือสาเหตุทางสังคม โดยมุ่งเสนอถึงสิ่งที่ปฏิบัติต่อเขาและปฏิกิริยาที่แสดงออกมา

2.1.1.5 ฉาก (Setting)

ฉากนับเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการเล่าเรื่องทุกประเภท เพราะเรื่องเล่าคือเหตุการณ์ที่ถ่ายทอดต่อเนื่องกัน และเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในไม่สามารถปราศจากสถานที่ได้ ดังนั้นฉากจึงมีความสำคัญในการรองรับเหตุการณ์ต่าง ๆ ของเรื่อง นอกจากนี้ฉากยังสามารถแบ่ง

บอกความหมายบางอย่างของเรื่อง มีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละครได้อีกด้วย (ปริญญ์ เกื้อหนุน, 2537 อ้างถึงใน จุลลลภรณ์ ทิพย์พินัน, 2539)

ธัญญา สังขพันธานนท์ (2539 อ้างถึงใน อุมพร มะโรณีย์, 2551) สรุปประเภทของฉากในเรื่องเล่าไว้ 5 ประเภท ดังนี้

- 1) ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่าไม้ ภูเขา ทะเล หรือบรรยากาศเข้าคำในแต่ละวัน
- 2) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ อาคารบ้านเรือน เครื่องใช้ในครัว หรือสิ่งประดิษฐ์ที่เป็นเครื่องมือต่าง ๆ
- 3) ฉากที่เป็นช่วงเวลา หรือยุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัย เวลาที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง เช่น สมัยรัตนโกสินทร์ สมัยรัชกาลที่ 5
- 4) ฉากที่การดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึงสภาพแบบแผน หรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร ของชุมชน ท้องถิ่น หรือสังคมที่ตัวละครอาศัยอยู่
- 5) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือ สภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้แต่มีลักษณะความเชื่อ หรือความคิดคน เช่น ค่านิยม ประเพณี เป็นต้น

2.1.1.6 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

มุมมองการเล่าเรื่องคือ การมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมในเรื่องผ่านสายตาตัวละครใดตัวละครหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากภายในใกล้ชิด หรือจากภายนอก ระยะห่าง ๆ ซึ่งแต่ละมุมมองก็จะมีที่น่าเชื่อถือต่างกัน มุมมองการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อความรู้สึกของผู้ชม มีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า ซึ่งมุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์มี 4 ประเภท (Giannetti, 1990 อ้างถึงใน สุวิมล วงศ์รัก, 2547)

- 1) การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-Person Narrator) เป็นการเล่าเรื่องที่ตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ข้อสังเกตในการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ ตัวละครมักเอ่ยคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” อยู่เสมอ ข้อดีของการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ ตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเองทำให้ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่มีข้อเสียตรงเป็นการเล่าเรื่องที่อาจมีอคติปะปนอยู่ด้วย การใช้มุมมองแบบนี้มักมุ่งที่จะสื่อความคิด หรือการตีความเหตุการณ์ต่าง ๆ ในมุมมองของตัวละครที่เป็นผู้เล่าเรื่อง
- 2) การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม (Third- Person Narrator) คือการที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครตัวอื่น เหตุการณ์อื่น ที่ตัวผู้เล่าพบเห็น หรือเกี่ยวพันด้วย

3) การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) ผู้เล่าไม่อยู่ร่วมในเหตุการณ์ โดยทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์เป็นมุมมองที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากการเล่าเรื่องจากภายนอก เป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์โดยให้ผู้ชมตัดสินใจเรื่องราวเอง

4) การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) ผู้เล่าไม่อยู่ร่วมในเหตุการณ์ แต่สามารถรู้ถึงความคิดข้างในของตัวละครในเรื่องทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพื้นที่จำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคต และสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต มุมมองแบบนี้มักจะพบในภาพยนตร์มากที่สุด

ในบางครั้งอาจมีการใช้มุมมองหลายแบบผสมผสานกันได้ ตามแต่วัตถุประสงค์ของผู้แต่ง

2.1.2 แนวคิดเรื่องการ์ตูนแอนิเมชัน

สังเขต นาคไพจิตร (2530) กล่าวถึงความหมายของการ์ตูนว่า การ์ตูน (Cartoon) มาจากคำในภาษาละตินว่า “Charta” ที่หมายถึงกระดาษ เพราะในอดีตนิยมวาดภาพลงบนผืนผ้าใบขนาดใหญ่ ผ่ามัน หรือการเขียนลวดลายและภาพต่าง ๆ ลงบนกระจกและโมเสก (Mosaic)

ในภาษาอังกฤษ “การ์ตูน” มีการใช้อยู่สองคำได้แก่ “Comic” และ “Cartoon” ซึ่งมีความหมายต่างกันคือ Comic หมายถึง ภาพชุดที่ชวนขบขัน มีถ้อยคำบรรยายประกอบตามเนื้อเรื่อง มีบทสนทนาในแต่ละภาพ แต่เดิมส่วนใหญ่เนื้อเรื่องจะเป็นเรื่องตลกขบขัน แต่ปัจจุบันเนื้อเรื่องอาจเป็นแนวใดก็ได้ เช่น สงคราม ผจญภัย อาชญากรรม เป็นต้น ภาพชวนขบขันส่วนใหญ่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ จึงเรียกภาพชวนขบขันเหล่านี้ว่า การ์ตูนคอมิกส์ตริป (The Comic Strip) และเมื่อมีการรวบรวมจัดพิมพ์เย็บเล่ม เรียกว่า หนังสือคอมิก (The Comic Book)

Cartoon มาจากภาษาฝรั่งเศสว่า Carton หมายถึง รูปวาดบนกระดาษแข็ง เพื่อความขบขัน เช่น ภาพล้อการเมือง ลักษณะการวาดอยู่ในกรอบ และแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจได้ชัดเจนโดยง่าย และมีคำบรรยายสั้น ๆ

โดยสรุป การ์ตูนหมายถึง ภาพที่เขียนขึ้นในลักษณะต่าง ๆ ให้คิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง หรือเขียนเพื่อเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ซึ่งในการเขียนจะเขียนเพียงเส้นหยาบ ๆ พอให้มองรู้ว่าอะไรเป็นอะไร การ์ตูนจึงเป็นวรรณกรรมที่ถ่ายทอดความเข้าใจและความรู้สึกด้วยรูปภาพ ซึ่งมี

ลักษณะเป็นภาพชวนขันที่ดูผิดเพี้ยนจากความเป็นจริง และจุดมุ่งหมายเพื่อล้อเลียนทำให้เกิดอารมณ์ขันหรือประชดประชัน แต่ก็แฝงไว้ด้วยความเป็นจริง

รอย พอล เนลสัน (Nelson, 1975 อ้างถึงใน คารายา บัวทอง, 2557) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนออกเป็น 8 ประเภท ดังนี้

1) Editorial Cartoons หรือ Political Cartoons หมายถึง การ์ตูนที่มีข้อความประกอบ ที่มักเป็นข้อความเกี่ยวกับเรื่องการเมือง สังคม เศรษฐกิจ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอปัญหา หรือแนวทางในการแก้ไขเรื่องดังกล่าว ได้แก่ ภาพการ์ตูนที่ปรากฏให้เห็นในหน้าหนังสือพิมพ์ของประเทศต่าง ๆ

2) Comic Strips หมายถึง ภาพการ์ตูนที่มีเรื่องราวจบภายในตอน หรือต่อเนื่องกันเป็นระยะเวลายาวนาน โดยมีการดำเนินเรื่องด้วยตัวการ์ตูนหลัก และมีตัวการ์ตูนประกอบ ผู้สร้างสามารถสร้างเรื่องราวได้ตามที่ต้องการ คัดแปลงได้ตามสื่อที่เป็นช่องทางส่งสาร เช่น ปรากฏในหน้าหนังสือพิมพ์ อาจเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการเมือง เศรษฐกิจ สังคม หรืออาจเพื่อความบันเทิงถ้าเกิดสื่อที่ใช้เป็นนิตยสารเพื่อความบันเทิง เช่น การ์ตูนเรื่องผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ โดยชัย ราชวัตร หรือการ์ตูนพี้นัทส์ (Peanuts) ซึ่งมีตัวการ์ตูนเอกที่โด่งดังมาก คือ สนูปปี้ (Snoopy) โดย Charies M. Schuiz ปัจจัยที่ทำให้การ์ตูนเรื่องนี้ประสบความสำเร็จ คือ สามารถสื่อถึงทุกเพศ ทุกวัย ทุกฐานะ ซึ่งต่างจากการ์ตูนเรื่องอื่น ๆ ที่มักจะกำหนดกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ

3) Gag Cartoons หมายถึง การ์ตูนที่เขียนขึ้นเพื่อประกอบหรือสื่อโดยภาพถึงเรื่องตลก ขบขัน เป็นภาพเดี่ยว จบในตัวเอง โดยใช้นิตยสารเป็นช่องทางในการสื่อสาร

4) Stop Drawing หมายถึง การ์ตูนที่สร้างขึ้นเพื่อช่วยเติมเต็มที่ว่างในนิตยสาร เพราะการออกแบบจัดวาง (Lay-out) บ่อยครั้งจะเกิดเนื้อที่ว่างขึ้น การ์ตูนที่พบนี้มักจะเป็นภาพเสมือนจริง (Realism) ไม่ใช่งานประเพณีเกินจริง (Exaggeration) ตำแหน่งที่พบการ์ตูนประเภทนี้ในนิตยสาร ได้แก่ กลางหน้าในบทความหรือใกล้กับหัวเรื่อง

5) Illustrative Cartoons หมายถึง การ์ตูนที่สร้างขึ้นเพื่อประกอบเนื้อหาบรรยายเรื่องของบทความ หรือข้อเขียนต่าง ๆ ในนิตยสาร ทั่วไป ทั้งนิตยสารที่มีกลุ่มผู้อ่านเป็นเด็กหรือเป็นผู้ใหญ่ แม้แต่กลุ่มที่เป็นผู้ชายก็สามารถพบงานเขียนภาพการ์ตูนประเภทนี้ได้ การ์ตูน

ประเภทนี้มีการนำไปใช้ในสื่อโฆษณา เพื่อดึงดูดให้ผู้บริโภคสนใจภาพโฆษณา ซึ่งจะนำไปสู่การสนใจในเนื้อหาสารโฆษณาเป็นลำดับต่อไป

6) Greeting Cards หมายถึง การ์ดที่สร้างขึ้นเพื่อสื่อถึงอารมณ์ต่างๆ ของมนุษย์ เช่น รัก ขอโทษ โกรธ เสียใจ หรือขอบคุณ ผ่านสื่อที่เป็นบัตรอวยพร มักใช้ภาพการ์ตูนร่วมกับข้อความสั้น ๆ ที่น่าสนใจ เพื่อเชิญชวนให้ผู้อ่าน เปิดอ่านข้อความหลักที่บรรจุอยู่ภายใน

7) Animated Cartoons ได้แก่ ภาพการ์ตูนต่อเนื่อง ที่สร้างเป็นเรื่องราวให้ตัวการ์ตูนสามารถเคลื่อนไหวได้เหมือนกับชีวิตจริง มีทั้งประเภทที่ประกอบเสียง คือ ทำให้ตัวการ์ตูนพูดได้ และการ์ตูนแบบเงียบ ภาพยนตร์การ์ตูนนี้เอง คือแหล่งที่มาของตัวการ์ตูนดังมากมาย เช่น มิกกี้เมาส์ และ มินนี่เมาส์ ถูกแนะนำครั้งแรกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง Plane Crazy เมื่อปี ค.ศ. 1927 อย่างไรก็ดี ภาพยนตร์การ์ตูนที่สมบูรณ์แบบเพราะมีทั้งภาพที่สวยงามและเสียงที่เหมาะสม เรื่อง Steamboat Willie ที่ฉายในเดือนพฤศจิกายน ค.ศ. 1928 จัดเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกที่สร้างให้มิกกี้ เมาส์ เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง และนับเป็นปรากฏการณ์อันยิ่งใหญ่ปรากฏการณ์หนึ่งของวงการภาพยนตร์อเมริกัน เมื่อภาพยนตร์การ์ตูนเหล่านั้นโด่งดัง จึงส่งผลให้ตัวการ์ตูนนำในภาพยนตร์เรื่องต่าง ๆ เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง ด้วยเหตุนี้เอง จึงเกิดธุรกิจที่ให้ลิขสิทธิ์ในการนำตัวการ์ตูนไปใช้ เพื่อจุดประสงค์ทางการตลาดของสินค้าต่าง ๆ ต่อมา โดยบริษัทผู้ตลาดการให้สิทธิ์ที่สำคัญ ได้แก่ บริษัทเดอะ วอลท์ ดิสนีย์ คอมพานี จำกัด ที่ดำเนินธุรกิจการให้ลิขสิทธิ์ในการนำตัวการ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ ไปใช้เพื่อผลิตสินค้าต่าง ๆ เช่น เสื้อยืด เครื่องเขียน ตุ๊กตา เป็นต้น

8) Cartoon Creations ได้แก่ ภาพการ์ตูนที่นอกเหนือจากการ์ตูนทั้งเจ็ดประเภทข้างต้น จึงหมายถึง ภาพการ์ตูนใด ๆ ก็ตาม ที่สร้างขึ้นในลักษณะของการ์ตูน เช่น ตุ๊กตางานปั้น ของเล่น ภาพวาดบนฝาผนัง หรือแม้แต่การ์ตูนแบบรูปเดี่ยว (One Shot) ที่ปรากฏบนแฟ้มเอกสาร หนังสือเล่มเล็ก คู่มือที่จัดทำขึ้นเพื่อขายหรือแจกเพียงครั้งเดียว นอกจากนี้ยังรวมถึง Cartoon Spread ซึ่งเป็นภาพการ์ตูนแบบต่าง ๆ ภายใต้อำนาจเรื่องเดียวกัน โดยแสดงภาพต่อกันในหน้าหนังสือพิมพ์หรือนิตยสาร และไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์ในเล่มเดียว อาจเป็นการ์ตูนต่อเนื่องในช่วงระยะเวลาก็ได้

จะเห็นได้ว่า แอนิเมชันเป็นส่วนหนึ่งของการ์ตูนทั้ง 8 ประเภท แต่ทั้งนี้ คำว่าแอนิเมชัน (Animation) มาจากรากศัพท์ภาษาละตินที่มีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต วิญญาณ และในความหมายรวม ๆ ในปัจจุบันนั้น มีความหมายว่าภาพเคลื่อนไหว มิได้จำกัดเพียงการ์ตูนเท่านั้น คำว่าแอนิเมชันยังมีความหมายถึงเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย เช่น 2D Animation ที่วาดภาพด้วยมือ หรือสร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์ Cut Out Animation ที่เขียนลงไปบนฟิล์ม นอกจากนี้ยังมี 3D Animation ที่สร้างตัวละครขึ้นมาจากวัสดุหลากหลายเช่น ดินน้ำมัน ยาง ฟา ไม้ โดยมีโครงสร้างภายในที่สามารถทำให้ตัวละครสามารถขยับส่วนต่าง ๆ ได้ แล้วทำการถ่ายทำด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ หรือกล้องวิดีโอ ที่ละเฟรม จากนั้นนำภาพที่ถ่ายทำทั้งหมดมาเรียงต่อกัน เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว (Stop Motion) หรือการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกในโปรแกรมสร้างผลงานสามมิติ รวมถึงการผสมเทคนิคที่หลากหลายเข้าด้วยกัน เช่นการนำคนมาร่วมแสดง เช่นเทคนิค Pixilation และเทคนิคอีกมากมาย ขึ้นอยู่กับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของผู้กำกับและผู้สร้าง ทั้งนี้เราสามารถแบ่งประเภทของแอนิเมชันได้อีก ตามวิธีการผลิตและตามลักษณะของสินค้า กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ (2556, น. 7) ได้แบ่งประเภทของแอนิเมชันดังนี้

1) แบ่งตามวิธีการผลิต

(1) 2D Animation คือภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ เป็นแอนิเมชันที่เกิดจากการวาดเส้น ลงสี ด้วยโปรแกรมหรือกระดาษ แล้วจึงนำมาเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันเพื่อให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ ขึ้น 2D Animation นี้ สามารถเห็นได้ทั้งความสูง และความกว้าง ซึ่งจะมีความเหมือนจริง และวิธีการสร้างจะไม่ซับซ้อนมาก

(2) 3D Animation คือภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ เป็นแอนิเมชันที่สร้างด้วยโปรแกรมเฉพาะ เพื่อให้เกิดการสร้างโลก 3 มิติขึ้นมาในคอมพิวเตอร์ โปรแกรมนี้จะสร้างตัวละครจริงที่อยู่ในฉากจริง ซึ่งเมื่อสร้างตัวละครขึ้นมาแล้ว ตัวละครนั้นจะสามารถเคลื่อนไหวได้ 3D Animation จะสามารถเห็นได้ทั้งความสูง ความกว้าง และความลึก ภาพที่เห็นจะมีความสมจริงมากกว่า 2D Animation และในส่วนของการขั้นตอนการสร้างนั้นจะมีความยาก และซับซ้อนมากกว่า 2D Animation

2) แบ่งตามลักษณะของสินค้า

(1) Long Form ผลงานที่ออกมาจะอยู่ในรูปของภาพยนตร์แอนิเมชัน หรือ TV Series ซึ่งบริษัทที่ผลิตแอนิเมชันแบบ Long Form นั้นจะต้องมีกระบวนการที่ครบทุกขั้นตอน หรือเรียกว่า Full Scale

(2) Short Form เป็นแอนิเมชันที่ผลิตออกมาในรูปแบบของงานโฆษณา โดยมีการคิดอัตราค่าผลิตเป็นวินาที

(3) Special Effect & Visual Effect เป็นงานแอนิเมชันที่พบในโรงภาพยนตร์และละคร (เป็นการทำแอนิเมชันโดยใช้เทคนิคการวาดภาพผสมกับภาพจริง)

(4) CG Services เป็นงานแอนิเมชันที่ใช้ใน Video Presentation, Architect

(5) Character Design การออกแบบตัวการ์ตูนเพื่อนำไปพัฒนาเป็นการ์ตูนภาพยนตร์ และสินค้าอื่น ๆ

ธุรกิจการ์ตูนเริ่มขึ้นเมื่อประมาณปลายทศวรรษที่ 19 โดยเริ่มจากการ์ตูนประเภท Comic Strip และ Motion picture แล้วเริ่มกลับมาเป็นที่นิยมในสังคมอเมริกัน เมื่อปี ค.ศ. 1950 โดยแบ่งเป็นงานในรูปแบบของ Editorial or Political Cartoon ประกอบในหนังสือพิมพ์เป็นส่วนใหญ่ มีจุดประสงค์ทางสังคม เช่น เพื่อล้อเลียนหัวข้อทางการเมือง เพื่อให้สอดคล้องกับกระแสสังคม เป็นต้น

นักวาดการ์ตูนในยุค ปี ค.ศ. 1950-1970 มุ่งเน้นที่จะสร้างการ์ตูนเพื่อวัตถุประสงค์ที่มากกว่าเพื่อความบันเทิง โดยอัล แคปปี้ (Al Capp) นักวาดการ์ตูนเรื่อง Li'l Abner ได้กล่าวไว้ในบทสัมภาษณ์ที่ให้แก่นักหนังสือพิมพ์บอกว่า “คุณไม่สามารถเขียนหรือวาดสิ่งใดโดยปราศจากการวิจารณ์เรื่องราวในสังคมได้” ภาพการ์ตูนที่ปรากฏในสมัยนั้น จึงเป็นภาพเชิงล้อเลียน ประชดประชัน นำเสนอความเป็นจริงในสังคมเป็นส่วนใหญ่

วินเซอร์ เซนิส แม็กเคย์ (Winsor Zenis McCay) ผู้เขียนการ์ตูน Little Nemo in Slumberland อาจถือได้ว่าเป็นบุคคลแรกที่สร้างภาพการ์ตูนต่อเนื่องได้ในปี ค.ศ. 1905 ศูนย์กลางของการพัฒนาการ สร้างภาพยนตร์การ์ตูน คือเมืองนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา เพราะเป็นที่ตั้งของบริษัทผู้ทำการผลิตต่าง ๆ และยังเป็นแหล่งรวมนักวาดการ์ตูน โดยส่วนใหญ่ตัวการ์ตูนในภาพยนตร์การ์ตูน มักกำเนิดจากการ์ตูนประกอบคำบรรยายหรือการ์ตูนแบบช่อง (Comic Strip) ใด ๆ ก็ดี บุคคลที่มีความสำคัญและจัดว่าเป็นผู้บุกเบิก พัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนให้เป็นที่รู้จักทั่วโลก ได้แก่ วอลเตอร์ เอลเลียส ดิสนีย์ (Walter Elias Disney) หรือที่รู้จักในชื่อ วอลท์ ดิสนีย์ ราชาการ์ตูน ผู้สร้างภาพยนตร์การ์ตูน ที่ทำให้ตัวการ์ตูนบนแผ่นกระดาษเคลื่อนไหวได้เหมือนจริง ทั้งยังมีเสียงและสีได้อย่างมีชีวิตทั่วไป ตัวการ์ตูนที่โดดเด่นของวอลท์ ดิสนีย์ ได้แก่ หนุมิกกี้เมาส์, เป็ดโดนัลด์ดั๊ก, สุนัขพลูโต เป็นต้น



ภาพที่ 2.1 วอลท์ และรอย ดิสนีย์ กับรางวัลออสการ์เกียรติยศที่ได้จากมิกกี้ เมาส์
แหล่งที่มา: สตาร์พิกส์ สเปเชียล, ม.ป.ป.

ในปัจจุบัน ประเทศสหรัฐอเมริกายังคงเป็นประเทศหลักในการสร้างงานต่าง ๆ อันเกี่ยวกับการ์ตูน โดยเฉพาะการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งเป็นที่ตั้งของสองบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่ใหญ่ที่สุดของโลก นั่นคือ บริษัท เดอะ วอลท์ ดิสนีย์ จำกัด และ บริษัท วอร์เนอร์ บราเธอร์ โดยทั้งสองบริษัทได้ทำการผลิตทั้งภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ วิดีทัศน์ และภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับฉายในโรงภาพยนตร์ เมื่อภาพยนตร์การ์ตูนได้รับความนิยมจากผู้บริโภคเป็นอย่างสูง นักการตลาดจึงได้นำตัวการ์ตูนจากงานเหล่านั้น มาใช้ในงานการสื่อสารการตลาดมากมาย ทั้งนี้ มุ่งใช้เพื่อสร้างความน่าสนใจในการขายสินค้าและบริการ ไม่ว่ากลุ่มเป้าหมายจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ อย่างไรก็ตาม รัฐบาลรัฐวิกเบค ประเทศแคนาดา ได้บัญญัติกฎหมายการคุ้มครองผู้บริโภค ซึ่งมีความตอนหนึ่งว่า ห้ามมิให้มีการใช้การ์ตูนในงานโฆษณา เพื่อจูงใจผู้บริโภคกลุ่มเด็ก (วรชัญ วานิชวัฒนากุล, 2548)

วอลท์ ดิสนีย์ จึงถือเป็นตำนานของวงการแอนิเมชัน โลกเลยก็ว่าได้ โดยมีหัวใจหลักอยู่ที่ “การสร้างความสุขแก่ผู้คน” (Making People Happy) และผู้บริโภคสามารถสัมผัสได้ถึงบ้านดิสนีย์ซึ่งอยู่ในใจผู้คนมานานและก้าวเป็นแบรนด์ระดับโลก ตั้งแต่วงการแอนิเมชันเริ่มกำเนิดขึ้น วอลท์ดิสนีย์ไม่ได้เป็นคนแรกที่คิดค้นแอนิเมชัน แต่เขาทำให้มันเข้าถึงวงกว้างได้มากที่สุด สตูดิโอของวอลท์ ดิสนีย์ ได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนออกมามากมาย จนมีเงินมากพอที่จะสร้างสวนสนุกที่ดีที่สุดในโลกทราบจนปัจจุบัน คือ ดิสนีย์แลนด์ เมื่อปี ค.ศ. 1955 แต่อย่างไรก็ตาม เส้นทางของวงการแอนิเมชันไม่ได้โรยด้วยกลีบกุหลาบ มีคู่แข่งมากมายกำเนิดขึ้น ซึ่งส่งผลให้ผู้บริโภคที่เป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญของดิสนีย์ในอดีตคือ เด็ก ไม่ได้มีความภักดีต่อ แบรินด์เช่นในอดีต (Brandage-Thaicoon, 2553)

ภาพยนตร์การ์ตูนได้เผยแพร่สู่ประเทศไทย โดยผ่านสื่อโทรทัศน์กรมประชาสัมพันธ์ช่อง 4 เป็นการฉายภาพยนตร์การ์ตูนชุดของวอลท์ ดิสนีย์ เมื่อเปลี่ยนองค์การเป็นสถานีโทรทัศน์ช่อง 9 องค์การสื่อสารมวลชนแห่งประเทศไทย ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์เริ่มได้รับความนิยมอย่างสูง โดยเรื่องที่โด่งดังมากในปี พ.ศ. 2525 ได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องหนูน้อยยารากับได้ออกเตอร์ สลัม และโดราเอมอน จากนั้นภาพยนตร์เรื่องต่อ ๆ มาจึงได้รับการตอบรับอย่างต่อเนื่องจากกลุ่มผู้ชมวัยเด็ก และจากการที่สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 ได้มีการฉายภาพยนตร์การ์ตูนในเวลาหลังข่าวภาคค่ำประจำวัน ซึ่งเป็นช่วงเวลาดี (Primetime) ของสถานี ยิ่งช่วยส่งเสริมให้รายการการ์ตูนทางโทรทัศน์ได้รับความนิยมอย่างสูงในหมู่เด็ก ๆ มาโดยตลอด เมื่อสถานีโทรทัศน์ช่อง 3 ได้จัดฉายภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องชินจังในปี พ.ศ. 2539 ยิ่งช่วยให้ตลาดการ์ตูนในประเทศไทยได้รับความนิยมในวงกว้างมากขึ้น เพราะช่วงเวลาก่อนอากาศของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องชินจังเป็นเวลาหลังเลิกเรียนของเด็กนักเรียน จึงทำให้ความนิยมการ์ตูนกระจายเข้าสู่กลุ่มวัยรุ่นด้วย (วรัชญ์ วาณิช วัฒนากุล, 2548)

ภาพยนตร์การ์ตูนไทย เกิดขึ้นครั้งแรกหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 บุคคลที่ถือว่ามียุทธศาสตร์ต่อวงการการ์ตูนไทย คือ ปยุต เงากระจ่าง ภาพยนตร์การ์ตูนไทยสำเร็จเรื่องแรก ชื่อ เหตุมหัศจรรย์ เป็นภาพยนตร์การ์ตูน ขนาดสั้น ความยาว 12 นาที นำออกฉายเป็นรายการพิเศษ สำหรับสื่อมวลชนและผู้ชมเฉพาะที่โรงภาพยนตร์ศาลาเฉลิมไทย ต่อมาในปี พ.ศ. 2550 จึงได้รับการนำออกฉายสู่สาธารณชน ประกอบในรายการฉาย ภาพยนตร์เรื่อง ทูรบุรุษทูต ต่อมา ปยุตได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูน 20 นาที อีก 2 เรื่อง เรื่องแรกคือ หนุมานเผชิญภัย (ครั้งใหม่) ที่ได้รับการสนับสนุนจากสำนักข่าวสารอเมริกัน แต่ก็ล้มเหลวเพราะมีเนื้อหาต่อต้านคอมมิวนิสต์ ที่เหมือนจะไปเสียคติ จอมพล สฤษดิ์ ธนะรัชต์ ผู้นำในสมัยนั้นซึ่งเกิดปีวอกและเรื่องที่สองคือ เด็กกับหมี (2503) ขององค์การ สปอ. พ.ศ. 2522 อ.ปยุต เงากระจ่าง ได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาว เรื่องแรกของประเทศไทย เรื่อง "สุดสาคร" ใช้เวลาการทำงานร่วม 2 ปี สุดสาครภาพยนตร์การ์ตูน ขนาดยาวเรื่องแรกที่ฉาย ในเดือน เมษายน พ.ศ. 2522 ที่ประสบความสำเร็จมากพอสมควรในยุคนั้นโดยท่านได้ใช้วิธีการถ่ายจากแผ่นเซล์ไส และวิธีการบันทึกที่เรียกว่า STOP MOTION หรือการยิงภาพทีละเฟรม ในปี พ.ศ. 2526 ก็มีแอนิเมชันทางทีวีเรื่องแรกที่เป็นฝีมือคนไทยนั่นก็คือ ฝึกลีลาแสนรัก ต่อจากนั้นก็มี เด็กชายคำแพง หนูน้อยเนรมิต เทพธิดาตะวัน จำกับโจ แต่เนื่องจากการทำแอนิเมชันนั้นต้องใช้ต้นทุนค่อนข้างสูง ก็เลยทำให้แอนิเมชันในเมืองไทยนั้นต้องปิดตัวลง

ประมาณปี 2542 แอนิเมชันของไทยก็กลับฟื้นคืนชีพขึ้นมาอีกครั้ง จากความพยายามของบ.บรอกาสต์ไทย เทเลวิชั่น ที่ได้นำการ์ตูนที่ดัดแปลงจากวรรณคดีฝีมือคนไทย ทั้ง ปลาบู่ทอง สังข์ทอง เงาะป่า และโลกนิทาน และได้รับการตอบรับอย่างดี จนในปี พ.ศ. 2545 น่าจะเรียกว่าเป็น

ปีทองของแอนิเมชัน 3 มิติของไทยโดยเฉพาะ ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน และ สตูดิโอ ซึ่งทั้ง 2 เรื่องก็สร้างปรากฏการณ์ในแง่ของการขายคาแร็คเตอร์ใช้ประกอบสินค้า และ เพลงประกอบ จำมะจ๊ะ หิงจา ก็ฮิตติดหู ต่อมาจึงเกิดภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายในโรงภาพยนตร์เช่นก้านกล้วย ของบ.กัณดาที่สามารถกวาดรางวัลจนเป็นที่ยอมรับของนานาชาติ ตามมาด้วยนาค ก้านกล้วย 2 เอคโค จิ้งก้องโลก และ ยักษ์ ในเวลาต่อมา ซึ่งล้วนผลิตเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติทั้งสิ้น

2.1.3 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างตัวละคร (Characterization)

Boggs (1978 อ้างถึงใน กนกพรณ วิบูลยศิริ 2547, น.31) ได้อธิบายการสร้างตัวละครในภาพยนตร์ว่ามีองค์ประกอบหลายประการที่น่าพิจารณา ดังนี้

1) การสร้างตัวละครโดยปรากฏตัว (Characterization by Appearance)

ในขณะที่เราชมภาพยนตร์ เราจะสร้างสันนิษฐานเกี่ยวกับตัวละครโดยมีพื้นฐานอยู่บนลักษณะทางรูปร่างหน้าตา เครื่องแต่งกาย โครงสร้างทางร่างกาย พฤติกรรม และลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละคร ลักษณะหนึ่งของการสร้างตัวละครในภาพยนตร์จะถูกแสดงออกมาปรากฏต่อสายตาผู้ชมผ่านการสร้างภาพความประทับใจครั้งแรก (First Visual Impression) เมื่อตัวละครปรากฏตัวครั้งแรกในภาพยนตร์ แม้ว่าจะสร้างความประทับใจครั้งแรกอาจจะเป็นความเข้าใจผิด เมื่อเรื่องราวดำเนินไปถึงจุดหนึ่ง แต่วิธีนี้เป็นหนึ่งในการสร้างตัวละครของภาพยนตร์

2) การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายนอก (Characterization Through External Action) บางทีการพิจารณาถึงการปรากฏตัวอาจจะแสดงถึงบุคลิกของตัวละครได้ไม่ดีเท่ากับการกระทำของตัวละคร เพราะการกระทำของตัวละครจะสะท้อนบุคลิกลักษณะและความคิดส่วนตัวของตัวละครนั้น ๆ รวมถึงแรงจูงใจในการกระทำของตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นอย่างชัดเจน ซึ่งทำให้ตัวละครและโครงเรื่องถูกสานต่อกันได้อย่างดี

3) การสร้างตัวละครผ่านบทพูด (Characterization through Dialogue) นอกจากจะดูว่าตัวละครพูดอะไรแล้ว ยังต้องดูด้วยว่าตัวละครพูดอย่างไร ความคิด ทักษะ อารมณ์ของตัวละครที่แท้จริง อาจถูกแสดงให้เห็นผ่านวิธีการเลือกใช้คำ และผ่านรูปแบบการเน้นเสียง การเว้นเสียงระดับเสียง หรือการใช้ไวยากรณ์โครงสร้าง ประโยค คำศัพท์ สำเนียงท้องถิ่น ทั้งหมดมีความสัมพันธ์กับระดับเศรษฐกิจ และสังคมพื้นฐานทางการศึกษา และสภาพจิตใจของตัวละคร

4) การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายใน (Characterization through Internal Action) การกระทำจากภายในเกิดขึ้นในจิตใจ เป็นความรู้สึกของตัวละคร เช่น ความลับ ความคิด จิตนาการ ความฝัน ความทรงจำ ความปรารถนา แรงบันดาลใจ ความกลัว ภาพยนตร์จะใช้ภาพที่ปรากฏขึ้นชั่วขณะหนึ่ง เพื่อแสดงความคิดตัวละครโดยการใช้เสียง และภาพต่าง ๆ ที่ตัวละครได้นึกคิดในสิ่งที่เขาเห็นและได้ยิน เป็นต้น

5) การสร้างตัวละครโดยปฏิกิริยาจากตัวละครอื่น (Characterization by Reaction of Other Character) วิธีที่ตัวละครอื่นได้มีมุมมองถึงตัวละครตัวหนึ่ง เป็นวิธีที่ดีต่อการสร้างตัวละครตัวนั้นขึ้นมา บางครั้งข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครตัวหนึ่งจะถูกให้รายละเอียดผ่านตัวละครตัวอื่น ด้วยวิธีการที่ตัวละครตัวอื่นพูดถึงหรือแสดงออกเกี่ยวกับตัวละครตัวนั้น ก่อนที่ตัวละครตัวนั้นจะปรากฏตัวขึ้น

6) การสร้างตัวละครโดยใช้ลักษณะของความตรงกันข้าม (Characterization by Contrast) การใช้ตัวละครที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับตัวละครที่มีพฤติกรรม ทักษะ ความคิด วิถีชีวิต ลักษณะทางกายภาพแบบหนึ่ง เพื่อที่จะทำให้เกิดการจำกัดความ และเน้นย้ำถึงบุคลิกตัวละครหลักนั้น ๆ อย่างชัดเจนขึ้น วิธีนี้เป็นหนึ่งในวิธีการสร้างตัวละครที่ได้ผลที่สุด

7) การสร้างตัวละครโดยใช้การขยายหรือการทำซ้ำ (Characterization by Exaggeration or Repetition) เพื่อให้ตัวละครได้เข้าใจถึงจิตใจและความทรงจำของเรามากขึ้น ตัวแสดงบ่อยครั้งจะใช้การขยายหรือบิดเบือน ในลักษณะเด่นหรือลักษณะนิสัยส่วนตัวของตัวละคร เทคนิคนี้คือ “Caricature” (ภาพล้อ) ซึ่งมาจากเทคนิคการวาดการ์ตูน อีกวิธีหนึ่งคือการสร้างประโยค วลี หรือความคิดของตัวละครตัวนั้นขึ้นมา ซึ่งมีการพูดซ้ำบ่อย ๆ จนกลายเป็นตราประจำของตัวละครนั้น เรียกว่า “Letimotif”

8) การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ (Characterization through Choice of Name) เป็นการใช้ชื่อเพื่อควบคุมลักษณะของเสียง ความหมายหรือการแสดงความหมายโดยนัยบางอย่าง เพื่อช่วยอธิบายตัวละคร และเทคนิคนี้เรียกว่า “Name-Typesing” การเลือกชื่อควรถูกพิจารณาในความหมายที่ชื่อนั้นได้สื่อสารออกไป

2.1.4 แนวคิดเรื่องนวัตกรรมการสื่อสาร

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2549) เป็นหน่วยงานที่ทำหน้าที่เป็นตัวแทนให้การส่งเสริมและพัฒนา นวัตกรรมของประเทศ ได้กำหนดความหมายของนวัตกรรมไว้ว่า นวัตกรรม คือ “สิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม” แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อได้ทบทวนวรรณกรรม และพิจารณาเกี่ยวกับการให้ความหมายของนวัตกรรม

พบว่านักวิชาการในต่างประเทศที่มีชื่อเสียงและมีมุมมองที่แตกต่างกัน ตามภูมิหลังของแต่ละคนในการให้ความหมายของคำว่า “นวัตกรรม” สามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2.1 ชื่อนักวิชาการต่างประเทศและการให้ความหมายของนวัตกรรม

นักวิชาการ (ปี)	ความหมายของนวัตกรรม
Evan (1966)	นวัตกรรม เป็นกระบวนการของการพัฒนาความคิดใหม่
Utterback (1971, 1994, 2004)	นวัตกรรม เป็นสิ่งต่อยอดของสิ่งประดิษฐ์ ให้เข้าถึงและเป็นที่ยอมรับของตลาดในลักษณะของผลิตภัณฑ์ใหม่ หรือเป็นกระบวนการใหม่ที่มีการพัฒนาขึ้นมาใช้เป็นครั้งแรก และทำให้เกิดประโยชน์ในเชิงธุรกิจ
Damanpour (1987)	นวัตกรรม ในแง่มุมมองของนวัตกรรมองค์การ หมายถึง สิ่งใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาใช้ในองค์กร และเป็นที่ยอมรับของคนในองค์กร
Rogers (1995)	นวัตกรรม คือ ความคิดในทางปฏิบัติ หรือสิ่งของที่เป็นสิ่งใหม่สำหรับบุคคลหรือหน่วยงานต่าง ๆ ที่นำไปใช้
Freeman & Soete (1997)	นวัตกรรม คือ ผลิตภัณฑ์ใหม่หรือกระบวนการใหม่หรือที่ได้ทำการปรับปรุงแล้วนำมาใช้ในเชิงพาณิชย์เป็นครั้งแรก
Betje (1998)	นวัตกรรม คือ สิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นในธุรกิจ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการผลิต การจัดจำหน่าย และไม่ว่าจะเป็นสินค้าหรือบริการ
Smits (2002)	นวัตกรรม เป็นความสำเร็จของการผสมเชื่อมโยงในเรื่องของวัสดุอุปกรณ์ และความคิด ให้เป็นประโยชน์ในเชิงสังคมและเศรษฐกิจ
Herkema (2003)	นวัตกรรม เป็นการใช้ความคิด หรือพฤติกรรมที่เกิดขึ้นใหม่ในองค์กรและนวัตกรรมสามารถเป็นได้ทั้งผลิตภัณฑ์ใหม่ บริการใหม่ หรือเทคโนโลยีใหม่ ซึ่งอาจจะเกิดจากการเปลี่ยนแปลงในลักษณะเฉียบพลันหรือค่อยเป็นค่อยไป
Lemon and Sahota (2003)	นวัตกรรม เป็นผลจากการใช้ความรู้ในเรื่องตลาดใหม่ และหรือความรู้เชิงเทคนิคใหม่ ๆ ที่นำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์
DTI (2004)	นวัตกรรมคือความสำเร็จจากการใช้ประโยชน์ของความคิดใหม่

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

นักวิชาการ (ปี)	ความหมายของนวัตกรรม
Schilling (2008)	นวัตกรรม เป็นเรื่องของการนำความคิดไปใช้ในเชิงปฏิบัติ เพื่อให้ได้สิ่งใหม่ หรือกระบวนการใหม่
Tushman and Nadler (1986)	นวัตกรรม คือ การสร้างผลิตภัณฑ์ บริการ หรือกระบวนการที่เป็นของใหม่

แหล่งที่มา: สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์, พัทธ์ศร พงษ์พัฒนสินธุ์, อัจฉรา จันทร์ฉาย และประกอบ
คุปรัตน์, 2553

นวัตกรรม เป็นการต่อยอดสิ่งที่มีอยู่เดิมให้เกิดสิ่งใหม่ โดยผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ วิพากวิจารณ์ และแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบอีกด้วย (De Bono, 1992) และยังเป็นความคิด วิธีปฏิบัติ หรือสิ่งของที่บุคคลคิดค้นขึ้นใหม่ ซึ่งมีความแตกต่างจากที่เคยมีมา รวมถึงนวัตกรรมบางอย่าง อาจเป็นสิ่งที่เคยเกิดขึ้น หรือ มีมานานแล้วในสังคม แต่หากเพิ่งนำมาใช้ หรือ นำมาปฏิบัติ ในอีกที่หนึ่ง หรือ อีกสังคมหนึ่ง ก็ถือเป็นนวัตกรรม เช่นกัน (Rogers & Shoemaker, 1971)

นิยามของคำว่า “นวัตกรรม” มีการให้คำนิยามในหลายลักษณะ และหลายแง่มุมต่างกันไป ตามพื้นฐานความรู้และวิชาชีพของนักวิชาการที่ให้คำนิยาม ทั้งนี้ สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์ และคณะ (2553, น. 54) ได้ให้นิยาม 3 ประเด็นหลักที่เป็นมิติสำคัญของนวัตกรรมคือ

- 1) ความใหม่ (Newness) สิ่งที่จะได้รับการยอมรับว่ามีคุณลักษณะเป็นนวัตกรรมได้นั้น ต้องมีความใหม่ เป็นสิ่งใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้น อาจเป็นตัวผลิตภัณฑ์ การบริการ กระบวนการ
- 2) ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ (Economic Benefits) กล่าวคือนวัตกรรมจะต้องสามารถทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มขึ้นได้จากการพัฒนาสิ่งใหม่ ๆ นั้น
- 3) การใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ (Knowledge and Creativity Idea) สิ่งที่จะถือเป็นนวัตกรรมได้นั้น ต้องเกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานของการพัฒนา ไม่ใช่การลอกเลียนแบบ หรือทำซ้ำ

นวัตกรรมการสื่อสาร จึงเป็นนวัตกรรมที่เกิดขึ้นกับการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นผู้ส่งสาร ผู้รับสาร ช่องทางการสื่อสาร หรือตัวสาร ที่ถูกพัฒนาเปลี่ยนแปลง และถูกนำมาใช้ในกระบวนการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม

นวัตกรรมแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะจากลักษณะการเกิดหรือการค้นพบ ดังนี้

1) นวัตกรรมที่เกิดขึ้นใหม่ เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก ไม่เคยมีสิ่งที่มีเหมือนกันแบบนี้มาก่อน เรียกว่า “Invention” (Grasty, อ้างถึงใน วิเชียร ลัทธพิวงษ์พันธ์, 2555) ซึ่งมักจะเกิดจากกระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เพื่อค้นหาสิ่งใหม่ ที่ไม่ซ้ำกับสิ่งที่เคยมีมาก่อน (De Bono, 1992)

2) นวัตกรรมที่เกิดจากการต่อยอด ปรับปรุง เปลี่ยนแปลงสิ่งที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้น เรียกว่า “Innovation” (Grasty, อ้างถึงใน วิเชียร ลัทธพิวงษ์พันธ์, 2555) ซึ่งมักจะเกิดจากกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) เพื่อรวบรวมผสมผสานสิ่งต่าง ๆ เพื่อหาวิธีแก้ปัญหาที่ดีที่สุด (De Bono, 1992)

2.2 แนวคิดเรื่องสัญลักษณ์

2.2.1 แนวคิดเรื่องสัญลักษณ์

โซซูร์ (อ้างถึงใน ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2555, น. 20-23) ให้ความหมายของสัญลักษณ์ว่าเป็นหน่วยพื้นฐานที่สุดของภาษา คือระบบของความสัมพันธ์ที่สลับซับซ้อนที่เชื่อมโยงระหว่าง 2 ส่วน ดังนี้

รูปสัญลักษณ์ หรือตัวสื่อ, ตัวหมาย (Signifier) หรือก็คือการที่เราเขียนตัวอักษรเรียงกันเป็นคำว่า “ม้า”

ความหมายสัญลักษณ์ (Signified) คือ “ม้า” ที่เป็นสัตว์ มีสี่เท้า และมนุษย์ใช้เป็นพาหนะ

โดยที่ความหมายสัญลักษณ์อย่างหนึ่งอาจจะมีหลายรูปสัญลักษณ์ได้ตามการกำหนดในแต่ละระบบภาษา เช่น ม้า – อาชา – Horse ต่างก็สื่อความหมายถึงสิ่งมีชีวิตชนิดหนึ่ง, สีแดง – สีชาด – Red ก็หมายถึงสีสีหนึ่ง

ในขณะที่ กาญจนา แก้วเทพ (2547) กล่าวถึงสัญลักษณ์ว่า “Sign” ในภาษาอังกฤษ มีรากศัพท์มาจากภาษากรีกว่า “Tosemion” ซึ่งแปลว่า “สัญลักษณ์” ในภาษาไทยหมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริง / ตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) หนึ่งๆ ตัวอย่างเช่น “หมู” เป็นสัญลักษณ์ใช้แทนความหมายที่แสดงถึงของหมันในบางสังคม ซึ่งในบางสังคมอาจมองว่า “หมู” ใช้แทนความหมายของความมั่งคั่งก็ได้

โดยที่ Roland Barthes (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2543) มีการแบ่งประเภทของความหมาย ที่บรรจุอยู่ในสัญลักษณ์ทุกอย่างว่ามี 2 ความหมายคือ

1) ความหมายโดยอรรถ (Denotation) หรือ ความหมายตรงที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างภววิสัย (Objective) คนส่วนใหญ่ในสังคมสามารถเข้าใจได้ตามตัวอักษร เช่น

ความหมายตามพจนานุกรม เช่น หมูเป็นสัตว์สี่เท้าประเภทหนึ่ง กล่าวคือ ความหมายโดยอรรถ เป็นความหมายชั้นแรก (First Order of Signification) ที่เป็นสามัญโดยทั่วไป มองเห็นได้อย่างชัดเจน

2) ความหมายโดยนัย (Connotation) หรือ ความหมายแฝง เป็นตัวหมายถึงที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างเป็นอัตวิสัย (Subjective) ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น

(1) เป็นอัตวิสัยในระดับบุคคล คือความหมายที่เกิดจากประสบการณ์เฉพาะของบุคคล เช่น ประสบการณ์ส่วนตัวหรืออารมณ์ความรู้สึกของแต่ละคนที่มี

(2) เป็นอัตวิสัยในระดับสังคม คือความหมายที่เกิดจากการกำหนดขึ้นจากข้อตกลงของกลุ่มคนที่ตกลงร่วมกัน เช่น ในสังคมไทย สังคมจีน สังคมอินเดีย สังคมอเมริกัน จะให้ความหมายโดยนัยแตกต่างกัน ที่เราเรียกว่า “ค่านิยมของแต่ละสังคม”

โดย Barthes เรียกความหมายโดยนัยนี้ว่า เป็นความหมายชั้นที่สอง (Second Order of Signification)

Chandler, 1994 (อ้างถึงใน วิเชียร ลัทธิพงศ์พันธุ์, 2555) กล่าวว่า ตามทฤษฎีภาพยนตร์ มักจำแนกคุณลักษณะของภาพยนตร์ออกเป็น 6 ประการ คือ การเล่าเรื่อง, ลักษณะตัวละคร, แก่นเรื่อง, ฉาก, เทคนิคการถ่ายทำ และสัญลักษณ์รูปภาพ สัญลักษณ์ในภาพยนตร์ตามคุณลักษณะของภาพยนตร์ 6 ประการจึงสามารถอธิบายได้ดังนี้

1) การเล่าเรื่อง หมายถึง พล็อตเรื่อง โครงเรื่อง สถานการณ์ เหตุการณ์ ช่วงเวลา
2) ลักษณะตัวละคร หมายถึง แบบแผน บทบาท บุคลิก แรงจูงใจ เป้าหมาย พฤติกรรม

3) แก่นเรื่อง หมายถึง ใจความสำคัญ หัวข้อเรื่อง เช่น สังคมวัฒนธรรม จิตวิทยาการเมือง เพศ หรือศีลธรรม

4) ฉาก หมายถึง สภาพภูมิประเทศ ประวัติศาสตร์ การตกแต่ง อุปกรณ์ประกอบฉาก และการแต่งตัว

5) เทคนิคภาพยนตร์ หมายถึง รูปแบบ และการเคลื่อนไหวกล้อง แสง เสียง (เสียงดนตรี เสียงประกอบ) การใช้สี การตัดต่อ คอมพิวเตอร์กราฟฟิก ระเบิด

6) สัญลักษณ์รูปภาพ หมายถึง สัญลักษณ์ที่สะท้อนความหมายของเรื่อง ลักษณะตัวละคร แก่นเรื่อง และฉาก

ซึ่งการตีความหมายของสัญลักษณ์นั้นขึ้นอยู่กับ การเข้ารหัสส่วนบุคคล

2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหา

การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นระเบียบวิธีวิจัยรูปแบบหนึ่งที่เน้นการพิจารณาที่ตัวสารที่จะสามารถวิเคราะห์ถึงตัวผู้ส่งสาร ผู้รับสาร ผลลัพธ์ รวมถึงปฏิกิริยาที่ตอบกลับจากสารของผู้รับสาร รวมถึงการศึกษาจุดมุ่งหมาย ค่านิยมและทัศนคติของตัวผู้ส่งสารและผู้รับสารได้ด้วย เนื่องจาก “สาร” ถูกมนุษย์แลกเปลี่ยนในรูปของสัญลักษณ์ที่เป็นได้ทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษาที่ถ่ายทอดและเผยแพร่ตามช่องทางหรือสื่อต่างๆ ทั้งสื่อวิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ สิ่งพิมพ์ สื่อใหม่ และสื่อบุคคล (ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล, 2545, น. 17)

การวิเคราะห์เนื้อหาตามความหมายที่เบเรลสัน (Berelson, 1952, p. 18) หมายถึงเทคนิคการวิจัยแบบหนึ่งที่มีความเป็นปรนัย (Objective) มีความเที่ยงตรงเป็นระบบ (Systematic) เป็นการพรรณนาเนื้อหาข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative) ถึงสิ่งที่แสดงออกอย่างแท้จริง (Manifest) ในเนื้อหาสาร

คลาสัน (Clason, 1973, p. 114) ให้ความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหาว่า เป็นการพรรณนาเป็นวัตถุวิสัย เป็นระบบ เป็นปริมาณและปรากฏชัด

สตรครวี คชาชีวะ, 2525 อ้างถึงใน ดารายา บัวทอง, 2557) สรุปความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหา เป็น 3 ข้อ ดังนี้

- 1) การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นเทคนิคการวิจัยที่ศึกษาในเชิงวิทยาศาสตร์
- 2) การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นการสร้างเครื่องมือที่มีความเป็นปรนัย (Objectivity) และความเชื่อถือได้ (Reliability) เมื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลชุดเดิมแต่ต่างผู้วิจัยและสถานการณ์ผลสรุปต้องเหมือนกัน
- 3) การวิเคราะห์เนื้อหาควรอธิบายความหมายได้ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ อย่างมีความเที่ยงตรงตามธรรมชาติของสาร (Validity) เนื่องจากสารไม่ได้มีความหมายเพียงอย่างเดียว คือ อาจมีทั้งความหมายนัยประหวัด (Connotations) และความหมายนัยตรง (Denotations) ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ส่งสารและบุคลิกลักษณะของผู้ส่งสาร

2.2.2.1 การจำแนกประเภทเนื้อหา

พีระ จิรโสภณ (2546) จำแนกประเภทเนื้อหาในลักษณะต่างๆ ไว้ ดังนี้

- 1) จำแนกตามหัวเรื่อง เช่น ตลก ผจญภัย เกม สืบสวนจิตวิทยา การเมือง เศรษฐกิจ
- 2) จำแนกตามทิศทางของเนื้อหา การจำแนกแบบนี้จะต้องพิจารณาจากหน่วยในการวิเคราะห์ เช่นวลี ประโยค บทบริบทต่างๆ ว่ามีทิศทางอย่างไร ชอบหรือไม่ชอบ เห็นด้วยหรือคัดค้าน
- 3) จำแนกตามค่านิยมในสังคม เช่น ประหยัดหรือฟุ้งเฟ้อ ถ่อมตนหรือโอ้อวด

4) จำแนกตามวิธีการหรือกลยุทธ์ เช่น การให้ข้อมูล ข้อเท็จจริง การกระตุ้นทางอารมณ์ ความกลัว การใช้คำพูด สีหน้า ท่าทาง

5) จำแนกตามแหล่งข้อมูล เช่น หน่วยงานราชการ เอกชน รัฐวิสาหกิจ

6) จำแนกตามกลุ่มเป้าหมาย เช่น เด็ก วัยรุ่น วันทำงาน ผู้สูงอายุ

2.2.2.2 หน่วยของการวิเคราะห์เนื้อหา (The Unit of Content Analysis)

หน่วยในการวิเคราะห์เนื้อหาจะช่วยให้การวิเคราะห์เนื้อหาสามารถวัดเป็นเชิงปริมาณได้ โดยหน่วยในการวิเคราะห์เนื้อหาแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1) หน่วยในการวิเคราะห์ (Unit of Analysis) ที่ Berelson, 1971(อ้างถึงใน ดารายา บัวทอง, 2557) กำหนดไว้ ดังนี้

(1) การใช้คำ (Word or Symbol) เป็นหน่วยการวิเคราะห์ข้อมูลในระดับเล็ก อาจเป็นคำ กลุ่มคำ หรือสัญลักษณ์ก็ได้ เช่น ชื่อบุคคล ชื่อสถานที่ หรือคำศัพท์ที่เกี่ยวกับเรื่องการศึกษา

(2) แนวคิดหลัก (Theme) เป็นหน่วยที่ใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาที่มีระดับใหญ่กว่าคำ มักใช้วิเคราะห์เชิงคุณภาพมากกว่าเชิงปริมาณ มุ่งวิเคราะห์ความหมายแฝงมากกว่าความหมายโดยตรง เช่น วิเคราะห์แนวคิด หรือประโยคที่บ่งบอกความหมายในสาร

(3) คุณลักษณะต่างๆ (Character) เป็นการกำหนดหน่วยโดยพิจารณาจากคุณลักษณะที่ปรากฏ เช่น การแบ่งตามลักษณะประชากรของตัวละครในบทละคร เป็น ชาย หญิง บทบาทของตัวละคร เป็นต้น

(4) รายเรื่อง (Items) เป็นการจัดเรื่องอย่างกว้างๆ โดยการวิเคราะห์เรื่องทั้งหมดและภายในรายเรื่องแต่ละเรื่องยังสามารถจัดแบ่งแยกย่อยออกไปได้อีก เช่น คอลัมน์ ใน นิตยสาร บทความ ข่าวในหนังสือพิมพ์รายการหรือละครในโทรทัศน์

(5) การวัดเนื้อที่และเวลา (Space and Time) เป็นการวิเคราะห์ที่ใช้ลักษณะทางกายภาพของงานสื่อสารในการวัด เช่น จำนวนเวลาที่ออกอากาศในโทรทัศน์และวิทยุ ความกว้างของคอลัมน์ จำนวนหน้า ที่ใช้หน่วยวัดเป็นนิ้วหรือเซนติเมตรในหนังสือพิมพ์

2) หน่วยในการระบุจำนวน (Unit of Enumeration)

(1) เนื้อที่ (Space) คือการวัดเนื้อหาด้วยการวัดจำนวน เช่น นิ้ว เซนติเมตร หน้า บรรทัด ย่อหน้า

(2) การปรากฏ (Appearance) คือการวัดด้วยการนับคุณสมบัติของเนื้อหาของสารที่ต้องการว่ามีปรากฏอยู่หรือไม่

(3) ความถี่ (Frequency) คือการวัดด้วยการนับความถี่ในการใช้คำที่ระบุไว้

(4) ความเข้ม (Intensity) คือการวัดโดยใช้การจัดทำเป็นสเกล (Scale) เรียงลำดับข้อความที่แสดงความเข้มในเรื่องคำนิยมและทัศนคติในเรื่องที่มีแนวคิดเดียวกัน แต่มีการใช้คำและส่วนประกอบของประโยคแตกต่างกันเป็นตัววัดความเข้มที่ต่างกัน

2.2.3 แนวคิดสมัยใหม่และแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Modernism and Post-Modernism)

2.2.3.1 แนวคิดสมัยใหม่ (Modernism)

แนวคิดสมัยใหม่ (Modernism, Modernity or Modernization) ตามที่ Habermas (1987) กล่าวเอาไว้ว่า เริ่มมีมาตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 5 Modernism มาจากภาษาละตินว่า “Modernus = Modern” เป็นการพยายามทำให้เกิดความแตกต่างกันใหม่ในชาวคริสต์ จากการนับถือศรัทธาพระเจ้าไปสู่สิ่งอื่น แล้วต่อมาไม่นาน ก็มีการพยายามทำให้เกิดความแตกต่างกันใหม่อีกในชาวคริสต์ จากการนับถือศรัทธาพระเจ้าไปแสวงหาความรู้จริงสิ่งสากล พยายามรู้เข้าใจสิ่งทั้งหลายในสากลโลกตามความเป็นจริง รู้เข้าใจสิ่งทั้งหลายด้วยจิตหรือปัญญา เพราะอิทธิพลแนวความคิดของคานต์ (Kant’s Conception of a Universal History) เป็นกระบวนการความแตกต่างทางความคิดและวัฒนธรรมจากเก่าไปสู่ใหม่ เป็นการแสวงหาความรู้จริงของสิ่งต่าง ๆ ทั้งหมด ตามการเปลี่ยนแปลงเจริญรุ่งเรืองก้าวหน้าของโลกทางสังคม เพราะความเป็นมาของสังคมนี้เชื่อศรัทธาในพระเจ้าว่าเป็นผู้สร้าง

นักปราชญ์หรือนักคิดทางสังคมบางคนกล่าวว่า แนวคิดสมัยใหม่ควรนับตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 14 เพราะเป็นยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) แต่นักสังคมวิทยาส่วนใหญ่เห็นว่า แนวคิดสมัยใหม่ (Modernism) เป็นยุคประวัติศาสตร์ของสังคมยุโรปตะวันตก ที่เกิดการวิวัฒนาการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม ในคริสต์ศตวรรษที่ 17 เพราะในระหว่างคริสต์ศตวรรษที่ 16-17 เป็นยุคที่สนใจศึกษา ค้นคว้าปรากฏการณ์ธรรมชาติแบบวิทยาศาสตร์ (Scientism) มาช่วยแก้ปัญหาสังคมทั้งหลายที่เกิดขึ้น แล้วส่งผลมีอิทธิพลต่อการศึกษาศังคมวิทยาแบบวิทยาศาสตร์ของคองต์ในเวลาต่อมา (Comte’s Positivism)

ในคริสต์ศตวรรษที่ 17 จึงถือได้ว่าเป็นยุคความคิดสมัยใหม่ อันหมายถึงยุคสมัยให้ความสนใจในเรื่องศิลปะ วรรณคดี วิทยาการ สถาบัน เหตุผล การศึกษา เศรษฐกิจ การเมือง เทคโนโลยี วิทยาศาสตร์ รูปแบบของชีวิต ความจริงของชีวิตบนฐานของความเจริญเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก กล่าวคือ เป็นช่วงเวลาแห่งความเจริญทางวัตถุ ความมั่นคงทางสังคม และความรู้เข้าใจตนเอง (Material Progress, Social Stability and Self-Realization) ในยุโรปตะวันตก มีอังกฤษ อเมริกา ฝรั่งเศส อิตาลี เป็นต้น แม้มีปัจจัยต่างๆ มากมายที่ทำให้เกิดสมัยใหม่ ปัจจัยสำคัญเหล่านี้คือ ความจริง (Truth) เหตุผล (Rationality) วิทยาศาสตร์ (Science) เทคโนโลยี (Technology) ผล

ของอุตสาหกรรม (Emergence of capitalism) การแผ่อำนาจทางตะวันตก (Western Imperialism) การแพร่กระจายความรู้ และอำนาจทางการเมือง (Spread of Literature and political power) การขับเคลื่อนทางสังคม (Social Mobility) เป็นสาเหตุสำคัญสนับสนุนส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงพัฒนาสังคมโลก ที่เรียกกันว่า “สมัยใหม่” (Modernism) เพราะผลของความเจริญทางการศึกษา วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี อุตสาหกรรม และการขับเคลื่อนทางสังคม ทำให้มนุษย์ต้องการรู้ เข้าใจ ตนเองและสังคมมากยิ่งขึ้นตามลำดับ ทำให้ต้องมาคิดใหม่ทำใหม่ เพื่อความถูกต้องดีงามแบบสากล แสดงความรับผิดชอบต่อสังคมโลกร่วมกัน แนวคิดสมัยใหม่มีลักษณะดังนี้

- 1) เป็นแนวคิดที่มีอยู่บนเหตุผล มีหลักฐานพิสูจน์ได้ เกี่ยวข้องกับ ระบบทุนนิยม
- 2) เป็นแนวคิดที่อยู่ในกรอบของสังคม สังคมบอกให้เป็นอะไร สังคมมีแบบแผนอย่างไร
- 3) แนวคิดสมัยใหม่เชื่อเฉพาะสิ่งที่เห็นและพิสูจน์ได้
- 4) นักคิดสมัยใหม่จะมองถึงความก้าวหน้าของโลก คิดหาความจริงและพิสูจน์ออกมาให้ได้
- 5) เชื่อถือในความก้าวหน้าด้วยวิทยาศาสตร์ การวิจัย การค้นพบ ที่จะทำให้ความเป็นอยู่ของชีวิตดีขึ้น

2.2.3.2 แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Post Modernism)

แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Post Modernism) หลักการคิดของแนวคิดสมัยใหม่คือ ปฏิเสธสิ่งที่เชื่อว่าเป็นความจริงแท้ โดยมีแนวคิดใหม่ว่าไม่มีข้อเท็จจริงใดเป็นความจริงใช้ได้กับทุกเหตุการณ์ ทุกเวลา ทุกโอกาส ทั้งนี้ได้หมายความว่าไม่ยอมรับความเป็นเหตุเป็นผล หรือความจริง แต่เชื่อว่าเป็นความจริงนั้นไม่ใช่ข้อสรุปเดียว (ยุรฉัตร บุญสนิท, 2545 อ้างถึงใน อุมพร มะโรณี, 2551)

Post Modernism เป็นปรากฏการณ์แนวคิดหลังสมัยใหม่ การเคลื่อนไหวทางความคิดและวัฒนธรรมที่ได้เข้ามาทั้งแทนที่ และตอบโต้ขอบเขต ของแนวคิดสมัยใหม่ (Modernism) ด้วยการต่อต้านและหยาบยืมแนวคิดส่วนหนึ่งของความเป็นสมัยใหม่มา ทั้งนี้ด้วยการตั้งคำถามต่อความเป็นสมัยใหม่ ซึ่งพยายามสถาปนาความชอบธรรมครอบงำความคิด (Hegemony) ของผู้คนในสังคม ด้วยการสร้างอภิเรื่องเล่า (Meta-narrative) ต่าง ๆ ออกมา ไม่ว่าจะเป็นความเป็นเหตุเป็นผล (Rationality) ความเป็นสากล (Universality) หรือความเป็นทั้งหมด (Totality) ความเป็นวัตถุวิสัย (Objectivity) ตลอดจนทั้งความก้าวหน้า (Progress) หรือการปลดปล่อย (Emancipation) จากโซ่ตรวนทั้งทางกายภาพและความคิดต่าง ๆ ซึ่งอุดมคติเหล่านี้ถือว่าเป็นแก่นหลักสำคัญของยุคสมัยใหม่ โดยมีรากเหง้ามาจากยุคภูมิธรรมทางสติปัญญา (Enlightenment) อันนำไปสู่การปฏิบัติทางความคิด

โดยเฉพาะวิทยาศาสตร์และอุตสาหกรรมในยุโรป เช่นเดียวกับการเคลื่อนไหวทางความคิดเชิงปฏิฐานนิยม (Positivism) และสัจนิยม (Realism) ที่ปรากฏมาตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา และเป็นประเด็นที่นักคิดหลังสมัยใหม่ปฏิเสธ และตั้งข้อสงสัยต่อความทะเยอทะยานดังกล่าว “หลังสมัยใหม่” จึงเป็นสัญญาณที่บ่งบอกถึงความเสื่อมสรีทธานใน “ความเป็นสมัยใหม่” หรือความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี หลังสมัยใหม่ ไม่ได้ปฏิเสธเทคโนโลยีอย่างสุดขั้ว แต่ต่อต้าน “ความจริง” หรือ “ความก้าวหน้า” แบบลัทธิสมัยใหม่ที่ไม่สนใจ (หรือตอนนั้นยังไม่รู้) ผลกระทบที่รุนแรงต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (ณรงค์ฤทธิ์ สุมาลี, ม.ป.ป.)

Solomon (2003) ได้ทำการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างแนวคิดสมัยใหม่และแนวคิดหลังสมัยใหม่ไว้ดังนี้

ตารางที่ 2.2 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างแนวคิดสมัยใหม่และแนวคิดหลังสมัยใหม่

แนวคิดสมัยใหม่	แนวคิดหลังสมัยใหม่
มีเหตุผล	ไม่มีเหตุผล
เป็นวิทยาศาสตร์	ต่อต้านวิทยาศาสตร์
จัดระเบียบ	แยกส่วน
ยุโรป, ตะวันตก	หลากหลายวัฒนธรรม
เด็ดขาด	ไม่แน่นอน
เป็นทางการ	ไม่เป็นทางการ
ตามทฤษฎี	ไม่มีทฤษฎี
มีความเชื่อในค่านิยมสากล	มีความเชื่อในค่านิยมท้องถิ่น

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง การเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่อการศึกษานี้ในครั้งนี้ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยให้เกิดผลงานวิจัยที่มีประสิทธิภาพ โดยงานวิจัยที่นำมาใช้ประกอบการศึกษามีดังต่อไปนี้

2.3.1 งานวิจัยเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง

ผลการวิจัยของ กาญจนพิชญ์ ศิริภวณิชย์ (2557) เรื่อง “การเล่าเรื่องข้ามสื่อในการ์ตูนไทยของเอกสิทธิ์ ไทยรัตน์”

เป็นการศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องการ์ตูนไทยของเอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ ในสื่อต่าง ๆ เพื่อศึกษา เปรียบเทียบ และวิเคราะห์ความแตกต่างด้านเนื้อหาการ์ตูนไทยของเอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ ที่มีการเล่าเรื่องข้ามสื่อภาพยนตร์ และสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งผลการศึกษาพบว่า องค์ประกอบ การเล่าเรื่องมีความใกล้เคียงกันทั้งสองสื่อ มีความแตกต่างในส่วนการนำเสนอคือ ฉาก ช่วงเวลา และสถานที่ในการเล่าเรื่องที่จะต่างกันไปตามช่วงยุคสมัยในการนำเสนอในแต่ละสื่อ รวมถึงบทสนทนาที่ในการ์ตูนจะใช้ภาษาเขียนและภาษาภาพ ส่วนในภาพยนตร์จะใช้ภาษาพูด การเล่าเรื่องข้ามสื่อของเอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ นั้น หากเป็นการเล่าจากสื่อการ์ตูนเป็นสื่อต้นทาง จะมีการขยายเรื่องราวมากขึ้นเมื่อนำไปเล่าในสื่อภาพยนตร์ ในทางกลับกัน หากสื่อต้นทางเป็นสื่อภาพยนตร์ สื่อที่เล่าเรื่องสื่อที่สองเป็นสื่อการ์ตูนเล่มจะตัดทอนและเปลี่ยนแปลงให้กระชับและตรงจุดมากขึ้น ในขณะที่สื่ออินเทอร์เน็ต การ์ตูนออนไลน์นั้น ต่างออกไปตรงที่เป็นการ์ตูนที่ไม่จบในตอน มีการเขียนนำเสนอในลักษณะการ์ตูนชุด และมีลักษณะการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์แต่นำเสนอในรูปแบบการ์ตูน

ผลการวิจัยของ ฉัฐพร ลิ้มประสิทธิ์วงศ์ (2554) ได้ศึกษาเรื่อง “การเล่าเรื่องและการสร้างลักษณะตัวละครในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่มีตัวเอกเป็นสตรีจากเทพปกรณัมกรีก”

เป็นการศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องและลักษณะตัวละครสตรีในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เทพปกรณัมกรีกที่มีตัวเอกเป็นสตรี ผลการวิจัยพบว่า การเล่าเรื่องในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1. ภาพยนตร์เทพปกรณัมกรีกที่ยึดตามบทละครดั้งเดิม 2. ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เทพปกรณัมกรีกที่มีการเล่าเรื่องแบบผสม คือนำข้อมูลของตำนานเทพปกรณัมมาจากหลายแหล่ง แล้วนำมาตีความใหม่ โดยรักษาองค์ประกอบการเล่าเรื่องไว้บางส่วน 3. ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เทพปกรณัมกรีกที่ได้รับอิทธิพลเค้าโครงเรื่องจากเทพปกรณัมกรีก แล้วสร้างสรรค์ตีความใหม่โดยรักษาองค์ประกอบการเล่าเรื่องเดิมไว้เป็นส่วนน้อย

ลักษณะสตรีที่ปรากฏมี 4 แบบ ได้แก่ 1) ลักษณะของวีรสตรี 2) สตรีที่เป็นเหยื่อ คือผู้หญิงที่ตกอยู่ในสภาพที่เสียเปรียบ แบ่งได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้ (1) สตรีที่เป็นเหยื่อสงคราม (2) สตรีที่เป็นเหยื่อจากปัญหาภายในครอบครัว (3) สตรีที่เป็นเหยื่อของเพศสภาพ (4) สตรีที่เป็นเหยื่อของบุรุษเพศ 3) ลักษณะของสตรีที่มีพลังเหนือบุรุษเพศ 4) ลักษณะของสตรีที่มีความสมบูรณ์แบบ

ผลการศึกษาของ มาโนช ชุ่มเมืองปัก (2547) ได้ศึกษาเรื่อง “การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยชนิดนิยม ‘บุญชู’ กับการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์”

เป็นการศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์บุญชูทั้ง 6 ภาค และศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์ ผลวิจัยพบว่า ภาพยนตร์บุญชูมีแนวทางการทำที่เอาใจตลาดผสมผสานกับการทำภาพยนตร์คุณภาพ เน้นการนำเสนอที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน แต่มีความเข้มข้นในการดำเนินเรื่อง โดยใช้การเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ชีวิตผสมกับอารมณ์ขันแบบไทย ๆ และสอดแทรกประเด็นปัญหาสังคมต่าง ๆ ซึ่งเป็นเรื่องใกล้ตัว โดยเฉพาะแก่นความคิดหลักเรื่องความมีน้ำใจที่หายไปจากสังคม ในด้านการเป่าภาพยนตร์ภาคต่อ ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้นักแสดงหลักชุดเดิมที่เติบโตไปตามวัฏจักรชีวิตจริง มีการรักษาดุลภาพระหว่างสิ่งที่คนดูคุ้นเคยจากภาคก่อน ๆ และปรับเสริมเติมสิ่งใหม่ๆ เข้าไป

ผลการศึกษาของ อุมพร มะโรณี (2551) ได้ศึกษาเรื่อง “สัมพันธบทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย”

เป็นการศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธบทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย ที่ออกอากาศและตีพิมพ์ในไทย เรื่องดังดวงหฤทัย และเรื่อง Full House สะดุดรักที่ปักใจ เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการเชื่อมโยงหรือตัดแปลงเนื้อหา ระหว่างสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย และเพื่อเปรียบเทียบลักษณะสัมพันธบท 2 รูปแบบ คือ ลักษณะสัมพันธบทการ์ตูนสู่ละครโทรทัศน์และนวนิยาย และลักษณะสัมพันธบทนวนิยายสู่การ์ตูนและละครโทรทัศน์ ผลวิจัยพบว่าลักษณะสัมพันธบทในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย มีการคงเดิม ขยายความ ตัดทอน และดัดแปลงรายละเอียดของเรื่องตามองค์ประกอบ การเล่าเรื่องโดยองค์ประกอบหลักเดิม ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่องหลัก ความขัดแย้ง ลักษณะเด่นของตัวละคร และฉากเป็นส่วนใหญ่ มีเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบในรายละเอียดย่อย ปัจจัยที่มีผลต่อสัมพันธบท ได้แก่ ธรรมชาติสื่อ ปัจจัยด้านธุรกิจและการตลาด ปัจจัยการผลิต และปัจจัยด้านสังคม ลักษณะสัมพันธบททั้ง 2 รูปแบบมีความแตกต่างกัน โดยจากการ์ตูนสู่ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย มีการเปลี่ยนแปลงโดยเน้นการตัดทอนและดัดแปลงองค์ประกอบ การเล่าเรื่อง ส่วนสัมพันธบทนวนิยายสู่การ์ตูนและละครโทรทัศน์ เน้นการขยายความองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง

ผลการศึกษาของ สุภาวรรณ วรรณะสุภกุล (2550) ได้ศึกษาเรื่อง “คุณลักษณะของละครเอเชียยอดนิยม ศึกษากรณีละครญี่ปุ่น ได้หวั่น และเกาหลีในโทรทัศน์ไทย”

เป็นการศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์การศึกษาเพื่อศึกษาคุณลักษณะของละครเอเชียที่ได้รับความนิยม และเพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลให้ละครเอเชียได้รับความนิยมในประเทศไทย ซึ่งผลการศึกษาพบว่าคุณลักษณะของละครเอเชียยอดนิยมของละครญี่ปุ่นคือ การเล่าเรื่องกระชับ รวดเร็ว บทสนทนาสะทอนแสบกัด เนื้อหาที่ท้าทายค่านิยมเดิม แต่ความขัดแย้งจะลงเอยอย่างประนีประนอม

มุ่งส่งเสริมกำลังใจ ละครได้หวน เน้นในเรื่องสะท้อนปัญหาสังคมและการรวมแก๊ง สร้างตัวละครแบบขบถสังคม สื่อความหมายเสียดสีสังคม และสื่อความเป็นปัจเจกชน เนื้อหาเกี่ยวกับชนชั้นล่างที่ดิ้นรนเพื่ออยู่ฐานะทางสังคม ความขัดแย้งมาจากการเลือกทางเดินชีวิตของตนกับวิถีทางที่สังคมกำหนด โดยมีการแก้ปัญหาแบบเด็ดขาดมากกว่าประนีประนอม ละครเกาหลี เน้นในการเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงที่สื่ออารมณ์ตัวละคร ฉากและธรรมชาติสวยงาม เนื้อหาความรักเชิงอุดมคติและการแสวงหาตัวตน โดยปล่อยเรื่องราวในอดีตและความทรงจำเป็นตัวเล่าปัจจุบัน เนื้อหาสะท้อนปัญหาระหว่างการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นหนุ่มสาวกับความขัดแย้งของครอบครัว แต่มักลงเอยแบบประนีประนอม

ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้ละครเอเชียได้รับความนิยมคือ 1) เนื้อหาพูดถึงปัญหาแบบเอเชียร่วมกันโดยเฉพาะปัญหายัยรุ่น ซึ่งเป็นกลุ่มผู้รับสารหลัก 2) การกำหนดทิศทางและการเผยแพร่และกิจกรรมส่งเสริมการตลาดของสถานีโทรทัศน์ในประเทศไทยซึ่งเป็นผู้นำเข้าละครเอเชีย 3) วงจร Tie-in ในอุตสาหกรรมสื่ออื่นที่เกี่ยวข้อง

2.3.2 งานวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชัน

ผลการศึกษาของ กรภัทร์ จิตต์จางง (2552) ได้ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกชมภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่อง “ก้านกล้วย 2”

เป็นการศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์การศึกษาเพื่อทราบถึงปัจจัยในการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์เรื่อง “ก้านกล้วย 2” เพื่อทราบถึงความพึงพอใจที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง “ก้านกล้วย 2” ผลวิจัยพบว่า กลุ่มผู้ชมส่วนใหญ่เป็นนักเรียน นักศึกษา มีอายุต่ำกว่า 18 ปี และส่วนใหญ่ยังไม่มีรายได้ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจชมภาพยนตร์ อันดับแรกคือด้านความน่ารักและความสวยงามของตัวละคร อันดับที่ 2 คือความสนุกสนานจากภาพยนตร์ และอันดับที่ 3 ได้แก่ เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ ส่วนความพึงพอใจหลังชมภาพยนตร์เรื่อง “ก้านกล้วย 2” พบว่า ผู้ชมมีความพึงพอใจมากต่อความน่ารักและสวยงามของตัวละคร รองลงมาคือความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างภาพพิเศษ และอันดับที่ 3 คือ ความสวยงามของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ

ผลการศึกษาของ ดารายา บัวทอง (2557) ได้ศึกษาเรื่อง “นวัตกรรมการสื่อสารความเป็นไทยผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ชัยย์”

เป็นการศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบที่แสดงถึงความเป็นไทยในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ชัยย์” ทั้งในด้านเนื้อหาและการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ และเพื่อศึกษานวัตกรรมสื่อสารที่ใช้ในการนำเสนอความเป็นไทยผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ชัยย์” ซึ่งผลการศึกษาพบว่า “ชัยย์” มีการสื่อสารความการสื่อสารความเป็นไทยในเนื้อเรื่องและการ

ออกแบบตัวละครเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากมีต้นแบบหรือแรงบันดาลใจในการผลิตมาจากวรรณคดี เรื่อง “รามเกียรติ์” ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ มีการสื่อสารนวัตกรรมการเป็นไทย ด้วยวิธีการ ผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมระหว่างวัฒนธรรมไทยกับตะวันตก การผสมผสานระหว่าง วัฒนธรรมประชานิยมอย่างแอนิเมชันและวัฒนธรรมระดับสูงอย่างรามเกียรติ์ และการใช้แนวคิด หลังสมัยใหม่ในการผลิต (ที่ต่อต้านแนวคิดในการผลิตแอนิเมชันแบบอนุรักษ์นิยมที่ไม่ตรงกับ ความต้องการของผู้บริโภคในปัจจุบัน)

ผลการศึกษาของ นันททอง ทองใบ (2548) ศึกษาเรื่อง “นวลลักษณ์ในการเล่าเรื่องและ เอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ”

เป็นการศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภูมิหลัง แรงบันดาลใจ และพัฒนาการในการ สร้างสรรค์ผลงาน เพื่อวิเคราะห์นวลลักษณ์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชัน และเพื่อศึกษาถึงการ นำเสนอสุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ ผลการวิจัยพบว่า 1.เอกลักษณ์ ในผลงานของมียาซากิเกิดจากการเป็นเจ้าของสตูดิโอผลิตแอนิเมชันของตนเอง จึงสามารถ สร้างสรรค์ผลงานได้เต็มที่ 2. มียาซากิมีกลวิธีในการเล่าเรื่องที่ต่างจากเรื่องอื่น ๆ เพราะคิดเรื่องรวม จินตนาการ โดยเอาความเชื่อเรื่องวิญญาณ และเทพเจ้าสร้างโลกจินตนาการขึ้นมา ตัวละครเอก มักจะเป็นผู้หญิง แก่นเรื่องสะท้อนแง่มุมชีวิตมนุษย์อย่างลึกซึ้ง บทสรุปทิ้งพื้นที่ให้ผู้ชมจินตนาการ เอง 3.มีการสร้างสรรค์เทคนิคแอนิเมชัน ด้วยการออกแบบลายเส้นที่เรียบง่าย เคลื่อนไหวนุ่มนวล และให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดอารมณ์ตัวละคร 4. สุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันของมียา ซากิ เกิดจากความรู้สึกแปลกใหม่ในการนำเสนอเรื่องราวผ่านเทคนิคด้านภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่ง ก่อให้เกิดสุนทรียภาพแห่งการใช้จินตนาการ สุนทรียภาพแห่งการสัมผัสและเข้าถึงเรื่องราว สุนทรี ภาพแห่งการหยุดคิด และสุนทรียภาพแห่งความเป็นศิลปะในผลงาน

2.3.3 งานวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์ตัวอย่าง

ผลการศึกษาของ พนิดา สมภพกุลเวช (2544) ศึกษาเรื่อง “บทบาทของภาพยนตร์ตัวอย่าง เพื่อโน้มน้าวใจ”

เป็นการศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อทราบลักษณะของส่วนประกอบ และบทบาทของ แต่ละส่วนในภาพยนตร์ตัวอย่าง เพื่อเข้าใจถึงจุดขายของภาพยนตร์ที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์ตัวอย่าง รวมถึงวิธีการนำเสนอภาพยนตร์ตัวอย่างเพื่อให้สามารถโน้มน้าวใจผู้ชมได้ และเพื่อทราบถึงความ ไกลเคียงและสอดคล้องของการเลือกประเด็นเพื่อโน้มน้าวใจในภาพยนตร์ตัวอย่างและเนื้อหาของ ภาพยนตร์เรื่องเต็ม ซึ่งผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ตัวอย่างมีส่วนประกอบหลัก 2 ส่วน คือส่วน แรกเป็นภาพซึ่งประกอบด้วยฉากที่เลือกคัดตอนมาซึ่งแตกต่างไปตามประเภทของภาพยนตร์และ

เนื้อหาของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ตัวอักษรจะมีรูปแบบสอดคล้องกับเนื้อหาของภาพยนตร์ และส่วนที่สองเป็นเสียง ประกอบด้วย เสียงบรรยาย เสียงประกอบ และเพลงหรือดนตรีประกอบ โดยทั้งสองส่วนจะสอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์ และสร้างความโดดเด่นเนื้อหาของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง จุดขายที่น่าสนใจในภาพยนตร์ตัวอย่างแบ่งเป็นจุดขายที่เป็นบุคคล โดยเป็นประเภทผู้เชี่ยวชาญและผู้มีชื่อเสียง และจุดขายที่มาจากตัวภาพยนตร์จะแตกต่างกันไปตามประเภทของภาพยนตร์ โดยจะนำเสนอจุดเด่นเพื่อสร้างความแตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่น เพื่อดึงดูดใจผู้ชม ลักษณะการนำเสนอจะเป็นการนำสู่สถานการณ์ที่นำไปสู่ปัญหาในภาพยนตร์และทั้งทำจบภาพยนตร์ตัวอย่างให้เกิดคำถามในใจของผู้ชม เพื่อให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น ภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ตัวอย่าง และภาพยนตร์เรื่องเต็มมีลักษณะใกล้เคียงกัน

กล่าวโดยสรุปงานวิจัยที่มีการศึกษาวิจัยมาแล้ว เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ประเภทต่างๆ และการเล่าเรื่องข้ามสื่อของภาพยนตร์ นวนิยาย การ์ตูน ส่วนงานวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีการศึกษาวิจัยมาแล้ว เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันของไทย เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องก้านกล้วย เรื่องยักษ์ และภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นประเทศในทวีปเอเชียด้วยกัน ยังไม่พบงานวิจัยที่พูดถึงภาพยนตร์แอนิเมชันในบริบทสากล ส่วนงานวิจัยที่ศึกษาในบริบทสากลเป็นการศึกษาในประเด็นการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ แต่ยังไม่พบงานวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์ประเภทแอนิเมชัน

งานวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล” มุ่งเน้นศึกษาในส่วนของการเล่าเรื่องและการสร้างความนิยมของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จทั่วโลก ซึ่งเป็นการศึกษาที่เฉพาะเจาะจงไปในภาพยนตร์ประเภทแอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จทำรายได้สูงสุดในบริบทสากล และเพิ่มเติมส่วนของภาพยนตร์ตัวอย่าง ของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ทำรายได้สูงสุดทั่วโลก 5 อันดับแรก เพื่อให้เห็นถึงความสำคัญของการสื่อสารการตลาดผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่าง ที่มีส่วนให้ผู้บริโภคตัดสินใจไปชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ นอกจากนั้นอีกส่วนที่ต่างไปจากงานวิจัยข้างต้นคือ ภาพยนตร์แอนิเมชันที่เลือกมาเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมในบริบทสากล

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาเรื่อง “นวัตกรรมการสื่อสารในภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยม” เพื่อวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันยอดนิยมเรื่อง Frozen และองค์ประกอบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างที่ทำรายได้สูงสุด 5 อันดับ โดยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งใช้วิธีการศึกษา 3 วิธี ได้แก่

- 1) วิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)
- 2) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)
- 3) การสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group)

โดยศึกษาจากเอกสาร สื่อภาพยนตร์ และสื่ออินเทอร์เน็ต และผู้วิจัยใช้การนำเสนอแบบพรรณาวิเคราะห์ (Analytical Description) โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 3.1 ตารางแนวคิดการวิจัย

คำถามนำวิจัย	แนวคิด – ทฤษฎี	เครื่องมือ
โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างไ	- แนวคิดองค์ประกอบการเล่าเรื่อง	- การวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis)
	- แนวคิดการวิเคราะห์เนื้อหา	- การสัมภาษณ์
	- แนวคิดการสร้างตัวละคร	(Interview) โดยสัมภาษณ์นักวิจารณ์ภาพยนตร์
	- แนวคิดสัญลักษณ์	- สัมภาษณ์กลุ่ม
	- แนวคิดสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่	(Focus Group) ผู้ที่เข้าชมภาพยนตร์เรื่อง Frozen
	- แนวคิดนวัตกรรมการสื่อสาร	

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

คำถามนำวิจัย	แนวคิด – ทฤษฎี	เครื่องมือ
โครงสร้างการเล่าเรื่องใน ภาพยนตร์แอนิเมชัน ตัวอย่างที่ทำให้แอนิเมชัน ได้รับความนิยมเป็น อย่างไร	- แนวคิดการเล่าเรื่อง - แนวคิดการวิเคราะห์เนื้อหา	- การวิเคราะห์ด้วยบท (Textual analysis)

3.1 แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันขออนุญาตในบริบทสากล และภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง แบ่งออกได้เป็นแหล่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล และแหล่งข้อมูลด้านเอกสาร โดยมีรายละเอียดของข้อมูลดังต่อไปนี้

3.1.1 แหล่งข้อมูลประเภทอิเล็กทรอนิกส์

1) วีซีดี (VCD) และดีวีดี (DVD) ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ทำรายได้สูงสุดคือเรื่อง Frozen หรือชื่อไทยว่า ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ โดยเป็นแบบเสียงต้นฉบับ (Original Soundtrack) คำบรรยายไทย (Thai Subtitle)

2) คลิปภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างที่เป็นทางการ (Movie Trailer) ฉบับภาษาอังกฤษ บทบรรยาย (Subtitle) ไทย ที่เผยแพร่ในโรงภาพยนตร์และเว็บ www.Youtube.com ก่อนกำหนดฉายจริงประมาณ 2 เดือน ของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ทำรายได้สูงสุด 5 เรื่อง ได้แก่ Frozen, Toy Story 3, Despicable Me2, Shrek 2, Finding Nemo

3.1.2 แหล่งข้อมูลด้านเอกสารต่าง ๆ (Documentary Data)

เก็บรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ ตำราวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากห้องสมุด และข้อมูลจากเอกสาร บทความที่ตีพิมพ์ตามสื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แอนิเมชัน และบริษัทผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ด้วยวิธีการซื้อ การถ่ายสำเนาเก็บไว้ รวมไปถึงการค้นคว้าข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต โดยการดาวน์โหลดหรือบันทึกไฟล์ข้อมูลเก็บไว้ ซึ่งประเภทของเอกสารได้แก่

- 1) บทภาพยนตร์ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen
- 2) บทวิจารณ์ภาพยนตร์ในนิตยสาร
- 3) บทวิจารณ์ภาพยนตร์ในหนังสือพิมพ์
- 4) บทวิจารณ์ภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ต
- 5) บทภาพยนตร์เรื่องที่ทำการศึกษา

3.1.3 แหล่งข้อมูลบุคคล

เพื่อให้การวิเคราะห์ข้อมูลมีความถูกต้อง ครบถ้วน และสมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงได้มีการสัมภาษณ์บุคคลที่อยู่ในวงการภาพยนตร์แอนิเมชัน และบุคคลที่เคยได้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- 1) บุคคลที่เป็นนักวิจารณ์ในวงการภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยเป็นการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-Depth Interview) บุคคลที่มีความรู้ ความสนใจในภาพยนตร์แอนิเมชัน ได้แก่

คุณพชรพรรณ กุลปวโรภาส นักศึกษาปริญญาเอก และนักวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen

- 2) บุคคลที่ได้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen โดยเป็นการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Depth Interview) ของนักวิจารณ์ภาพยนตร์ และสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus group) กลุ่มบุคคลจำนวน 10 คนที่ได้ดูภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen

3.2 ตัวอย่าง จำนวนตัวอย่าง

3.2.1 ตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ทำรายได้สูงสุดอันดับหนึ่ง และเป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาล ตั้งแต่มีการจัดอันดับภาพยนตร์แอนิเมชัน และตัวอย่างของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาลอันดับ 1 ถึง อันดับ 5 จากการจัดอันดับของเว็บไซต์ Boxofficemojo ซึ่งเป็นเว็บไซต์ฐานข้อมูลภาพยนตร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลกที่รวบรวมข้อมูลรายได้และทุนสร้างภาพยนตร์เรื่องต่างๆ ทั้งในสหรัฐฯ และต่างประเทศ เป็นแหล่งอ้างอิงการรายงานข่าวสำคัญของนักข่าวทั่วโลก ซึ่งมีข้อมูลรายได้ประจำสัปดาห์ และรายได้รวมของภาพยนตร์

3.2.2 จำนวนตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้เลือกตัวอย่างที่ตรงกับขอบเขตในการศึกษาดังนี้

1) ดิวิดิภาพยนตร์แอนิเมชัน จำนวน 1 เรื่อง คือ “Frozen ผจญภัยดินแดนคำสาปราชินีหิมะ” ซึ่งออกฉายในปี พ.ศ.2012 ซึ่งเป็นภาพยนตร์เสียงต้นฉบับ (Soundtrack) มีบทบรรยายไทย (Thai subtitle) หาซื้อได้จากร้านขายดีวีดี วิซีดี ในห้างสรรพสินค้า

2) ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างที่เป็นทางการ (Movie Trailer) ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ จำนวน 5 เรื่อง คือ Frozen, Toy Story 3, Despicable Me2, Shrek 2, Finding Nemo จากเว็บไซต์ Youtube

3.2.3 การเลือกตัวอย่าง

ผู้วิจัยใช้การเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากผู้วิจัยต้องเลือกตัวอย่างที่มีคุณสมบัติตรงกับขอบเขตการวิจัย นั่นคือ ต้องเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นที่นิยมในระดับสากล โดยวัดจากรายได้ในช่วงที่ภาพยนตร์ออกฉาย และผู้วิจัยเห็นว่าตัวอย่างที่เลือกสามารถให้ข้อมูลตรงตามที่ต้องการศึกษา

3.3 วิธีการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.1 การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)

เป็นกระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen เพื่อศึกษาคุณลักษณะด้านเนื้อหา องค์ประกอบการเล่าเรื่อง การสร้างตัวละคร สัญญาวิทยา โดยแยกเนื้อหาที่จะวิเคราะห์แล้วบันทึกในตารางบันทึกข้อมูล (Coding Sheet) เพื่อวิเคราะห์โครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับความนิยมในบริบทสากล และโครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง โดยผู้วิจัยมีขั้นตอนการวิเคราะห์เนื้อหา ดังนี้

- 1) ผู้วิจัยเก็บรวบรวมภาพยนตร์ที่ต้องการศึกษาจากนั้นใช้วิธีการตีความด้วยตนเอง โดยการชมภาพยนตร์แอนิเมชัน 1 รอบ เพื่อให้ทราบเนื้อเรื่องทั้งหมด
- 2) ผู้วิจัยดูภาพยนตร์แอนิเมชันซ้ำเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลตามหัวข้อที่ได้กำหนดเอาไว้ โดยสอดคล้องกับกรอบแนวคิดของการวิจัยในครั้งนี้
- 3) ผู้วิจัยค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แอนิเมชันที่ต้องการศึกษา เพื่อประมวลผลเข้ากับการตีความของผู้วิจัย

4) ผู้วิจัยนำผลการตีความให้อาจารย์ที่ปรึกษาเป็นผู้ตรวจสอบการตีความอีกครั้ง

3.3.2 การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

เป็นกระบวนการศึกษาโดยการสัมภาษณ์ผู้ที่มีความสนใจติดตามภาพยนตร์เรื่อง Frozen ได้แก่

นักวิจารณ์ภาพยนตร์ในเว็บไซต์พันทิพ (www.pantip.com) เว็บไซต์ในลักษณะกระดานสนทนา ที่มีสมาชิกมากที่สุด และมีความเชื่อถือมากที่สุดในประเทศ โดยเฉพาะในส่วนของ การวิเคราะห์ หรือ แนะนำข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งเว็บไซต์พันทิพ จะแบ่งห้องสนทนาเป็นหมวดหมู่ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ใช้งานง่ายต่อการเข้าถึงข้อมูล สำหรับภาพยนตร์จะมีห้องสนทนาชื่อว่า “ห้องเฉลิมไทย” โดยจะมีนักวิจารณ์ภาพยนตร์ที่มีอิทธิพลต่อผู้ชมภาพยนตร์อยู่หลายท่าน อีกทั้งยังมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนเรื่องน่ารู้เกร็ดเล็กน้อยในภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้เข้าใจในเนื้อเรื่องมากยิ่งขึ้น

โดยผู้วิจัยจะสัมภาษณ์ในประเด็นของผู้รับชมภาพยนตร์ และผู้ที่มีความสนใจ ความรู้ในแวดวงภาพยนตร์ เพื่อให้ทราบถึงลักษณะของภาพยนตร์ที่เป็นที่นิยม

โดยผู้วิจัยมีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ดังนี้

- 1) ติดต่อนักวิจารณ์ภาพยนตร์โดยระบบส่งข้อความของเว็บไซต์พันทิพ
- 2) ส่งประเด็นคำถามให้นักวิจารณ์ผ่านทางอีเมล
- 3) เรียบเรียงเนื้อหา
- 4) วิเคราะห์ข้อมูล

3.3.3 การสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus group Interview)

เป็นกระบวนการศึกษาโดยการสัมภาษณ์กลุ่มบุคคลจำนวน 10 คน ที่ได้ดูภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen ในประเด็นการเลือกรับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน และความคิดเห็นต่อภาพยนตร์แอนิเมชันไทยและภาพยนตร์แอนิเมชันสากล เพื่อให้ทราบถึงมุมมองของผู้บริโภค หรือผู้รับสารที่มีต่อภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อนำไปพัฒนาแอนิเมชันให้เป็นที่นิยม

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีด้วยกันสองส่วนคือ ภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยม และ ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง ซึ่งมีการใช้เครื่องมือในการวิจัยดังนี้

3.4.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยม

ใช้การวิเคราะห์ด้วยบท เช่น องค์ประกอบการเล่าเรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหาการสร้างตัวละคร สัญญาวิทยา แนวคิดสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่ และศิลปะการสื่อสารผ่านภาพยนตร์ มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ จากนั้นนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ร่วมกับเอกสารต่าง ๆ ประกอบกับการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องในแวดวงแอนิเมชัน และผู้ชมภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งผู้วิจัยได้ตั้งประเด็นคำถามและตีความหมายที่ได้รับนั้น โดยยึดกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องไว้เป็นหลักสำคัญ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) เรื่องย่อ พล็อตเรื่อง การพัฒนาเรื่อง และองค์ประกอบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อให้เข้าใจถึงกลวิธีในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยม

ตารางที่ 3.2 ตัวอย่างตารางบันทึกข้อมูล (Coding Sheet) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร

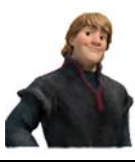
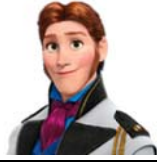
คู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
แอนนา กับ เอลซ่า	
เอลซ่า กับ เจ้าชายฮานส์	

ตารางที่ 3.3 ตัวอย่างตารางบันทึกข้อมูล (Coding Sheet) ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
เอลซ่า		
แอนนา		

2) การสร้างตัวละคร ลักษณะนิสัยของตัวละครตัวหลักในเรื่อง โดยวิเคราะห์ที่ตัวละคร เพื่อให้เห็นถึงลักษณะการสร้างตัวละคร ที่ทำให้เป็นที่ชื่นชอบของผู้ชมภาพยนตร์

ตารางที่ 3.4 ตัวอย่างตารางลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen

ตัวละคร	แอนนา	เอลซ่า	คริสตอฟ	เจ้าชายฮานส์	โอลาฟ
หัวข้อ					
ลักษณะตัวละคร					
ประเภทตัวละคร					
บุคลิกภาพ					
ลักษณะกายภาพ					
พื้นฐานชีวิต					
ประเภทตัวละคร					

3) นวัตกรรมการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen

ตารางที่ 3.5 ตัวอย่างตารางบันทึกข้อมูล (Coding Sheet) ของการเล่าเรื่องของ Frozen ที่ต่อ ยอดความสำเร็จมาจากการดำเนินเรื่องแบบภาพยนตร์แอนิเมชันดั้งเดิมของดิสนีย์

ลำดับ	เอกลักษณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์	เอกลักษณ์ของ Frozen
1	โครงเรื่องดัดแปลงจากเทพนิยาย	
2	เพลงประกอบภาพยนตร์	

ตารางที่ 3.6 ตัวอย่างตารางบันทึกข้อมูล (Coding Sheet) ของการเล่าเรื่องของFrozenที่เปลี่ยนแปลง
การเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์แอนิเมชันดั้งเดิมของดิสนีย์

ลำดับ	หัวข้อ	แอนิเมชันดิสนีย์ดั้งเดิม	Frozen
1	ความรัก		
2	การวางตัวละคร		
3	บทบาททางเพศ		
4	รักแรกพบ		

3.4.2 ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง คือ ตารางบันทึกข้อมูล (Coding Sheet) ซึ่งใช้
แนวคิดเรื่องการสื่อสารการตลาด (Marketing Communication) และ โฆษณา (Advertising) เป็น
หลักในการสร้างตาราง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 3.7 ตัวอย่างตารางบันทึกข้อมูล (Coding Sheet) ของภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง

ชื่อเรื่อง	ฉากที่ตัดตอน	ตัวอักษร	เสียงบรรยาย	เสียงประกอบ	เพลงและ ดนตรี ประกอบ
Frozen					
Toy Story 3					
Despicable					
Me2					
Shrek 2					
Finding Nemo					

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการชมภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen และภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างทั้ง 5 เรื่อง โดยตีความหมายจากตัวบท ภายใต้กรอบแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อหาคุณลักษณะของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen และคุณลักษณะของภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง โดยวิเคราะห์ว่ามีคุณลักษณะอย่างไรที่ก่อให้เกิดความนิยม

3.6 การนำเสนอข้อมูล

ในการนำเสนอผลการวิจัย ผู้วิจัยใช้การพรรณาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ประกอบแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้เป็นกรอบแนวทางในการวิจัย โดยนำเสนอเป็น 2 บท ได้แก่

บทที่ 4 บทวิเคราะห์คุณลักษณะของภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยม เรื่อง Frozen

บทวิเคราะห์คุณลักษณะของภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างยอดนิยม

- 1) Frozen
- 2) Toystory 3
- 3) Finding Nemo
- 4) Shrek 2
- 5) Despicable Me 2

บทที่ 5 การสรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะที่ได้รับจากการศึกษา

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับความนิยม และโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์เป็นสองส่วนตามลำดับ คือ

4.1 การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับความนิยมสูงสุดตลอดกาล

จากผลการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาลจากเว็บไซต์ boxoffice mojo เว็บไซต์ข้อมูลภาพยนตร์ที่รวบรวมข้อมูลรายได้และทุนสร้างภาพยนตร์เรื่องต่าง ๆ ทั่วโลก ซึ่งเป็นแหล่งอ้างอิงการรายงานข่าวสำคัญของนักข่าวทั่วโลก คือ Frozen ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ โดยผู้วิจัยวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องจากหัวข้อต่อไปนี้



ตารางที่ 4.1 แผ่นปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่อง Frozen ที่ใช้โฆษณาในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทย
แหล่งที่มา: สตาร์พิคส์, ม.ป.ป.

ชื่อ : ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ (Frozen)

นำเสนอทาง โรงภาพยนตร์

วันที่ออกฉาย 5 ธันวาคม 2556

ประเภท แอนิเมชัน

4.1.1 ที่มาของเรื่อง : ดัดแปลงมาจากนิทานพื้นบ้านยุคโบราณสู่แอนิเมชันยุคดิจิทัล

Frozen ได้แรงบันดาลใจมาจากนิทานเรื่อง “The Snow Queen” ของ ฮานส์ คริสเตียน แอนเดอร์เซน ที่แต่งเรื่องนี้เอาไว้ในช่วงต้น ค.ศ. 1900 และดัดแปลงเนื้อเรื่องให้เข้ากับปัจจุบัน โดย Mary Goodrich ฝ่ายข้อมูลได้นำเสนอนิทานเรื่องนี้ใน ค.ศ. 1938 ภายใต้แก่นแนวคิด “การเติบโตผ่านความศรัทธา” แต่ได้ถูกปฏิเสธด้วยเหตุผลที่ว่า เรื่องนี้ยากต่อการดัดแปลงเป็นแอนิเมชันที่น่าสนใจได้

Karl Berggrav (2013 as cited in Solomon, 2013, p.10) ฝ่ายวิจัยข้อมูลกล่าวถึงเรื่อง Snow Queen ว่า “เป็นเรื่องที่บอบบางสวยงาม มีการผูกปมเรื่องและแก้ปมเรื่องที่ดี แต่ขาดความดึงดูดใจและการดำเนินเรื่องเรื่อย ๆ จนถึงน่าเบื่อ ทำให้ยากจะพัฒนาเป็นแอนิเมชันที่ดีได้”

หลังจากนั้นทีมงานก็หยิบผลงานของฮานส์ เรื่องอื่นของฮานส์ คือเรื่อง เจ้าหญิงน้อยผจญภัย (Little Mermaid) มาทำเป็นแอนิเมชันและประสบความสำเร็จอย่างงดงาม ทำให้เรื่อง Snow Queen ยังอยู่ในแผนการสร้างแอนิเมชันมาตลอด ทางทีมงานพยายามคิดหาวิธีแก้ปัญหา ปรับปรุงเนื้อเรื่องในหลาย ๆ ทางเลือกเพื่อให้ Snow Queen ได้ออกมาเป็นแอนิเมชันสู่สายตาผู้ชม เริ่มแรกทางทีมงานพยายามหาแรงจูงใจในการจากไปของ Kai โดยกำหนดให้เรื่องเกิดที่ประเทศไอซ์แลนด์ Kai ออกเดินทางไปกับเรือล่าปลาวาฬ บางแนวคิดพยายามให้ตัวละครเอกเป็นแนวการ์ตูน เช่น หมิชาว ค้างคาว เพนกวิน และโดนคำสาปทำให้ต้องเดินทางไปหาราชินีหิมะ บางแนวคิดก็พยายามคิดให้แปลกแตกต่างโดยให้ Gerda เป็นคนหลอกลวง และ Kai ได้แต่งงานกับราชินีหิมะ (Solomon, 2013, p.10-11)

จนกระทั่งหลังการร่วมมือกันของดิสนีย์และพิกซาร์ ในปี 2008 คริส บัค ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง Up (2007) และ Frozen จึงได้เสนอเรื่องนี้อีกครั้งภายใต้ชื่อ Anna and the Snow Queen โดยวางไว้ให้เป็นแอนิเมชันสองมิติ แต่ด้วยความสำเร็จของแอนิเมชันเรื่อง Tangled (ที่ดัดแปลงมาจากนิทานคลาสสิก Rapunzel) ทีมงานได้ตัดสินใจจะสร้างเรื่องนี้ให้เป็นละครเพลง โดยมีแก่นโครงเรื่องไปที่การเดินทางของ Gerda และความงดงามของราชินีหิมะ

Chris Buck , (2013 as cited in Solomon, 2013, p.11) “เราจะทำให้เป็นการเดินทางด้วยจุดประสงค์ที่ใสสะอาด ซึ่งต่างกับเรื่องราวในหนังสือ และเราได้ปรับเปลี่ยนให้ตัวละครน่าเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งในหนังสือเป็นเด็กสองคน”

ดิสนีย์และพิกซาร์จึงได้กำหนดคิวขายพร้อมเปลี่ยนชื่อให้เป็น Frozen และตัดสินใจสร้างให้เป็นแอนิเมชันสามมิติ แต่ตัวละครราชินีหิมะที่เป็นตัวร้ายของเรื่องเป็นปัญหาในการพัฒนาเรื่องราวอยู่เช่นเดิม จนกระทั่งเกิดการเปลี่ยนตัวละครหลักโดยให้แอนนาเป็นน้องสาวราชินีหิมะ และปรับเปลี่ยนบทราชินีหิมะจากตัวร้ายเป็น เอลซ่าที่เปราะบาง น่าเห็นใจ และมีความซับซ้อนในตัวละครมากขึ้น เพื่อให้เอลซ่าเป็นตัวละครที่น่าเห็นใจของผู้ชม (Solomon, 2013, p.11)

Chris Buck (2013 as cited in Solomon, 2013, p.11) ได้กล่าวถึงแนวคิดการพัฒนาเนื้อเรื่องไว้ว่า “ฉันคิดว่าพวกเราทำงานได้ดีมากในการสร้างแอนิเมชันเรื่อง Tangled ให้มีลักษณะร่วมสมัย” Buck หมายถึงการดัดแปลงนิทานเรื่อง ราพันเซลลเป็นแอนิเมชันเรื่อง Tangled ของดิสนีย์ที่ได้รับเสียงชื่นชมและตอบรับเป็นอย่างดี “พวกเราจึงมีเป้าหมายที่จะทำให้ Frozen มีเนื้อเรื่องที่ให้ความรู้สึกร่วมสมัย เมื่อทำออกมาเป็นตัวละคร เพราะเทพนิยายเป็นเรื่องรวมหัตถ์จรรย ที่เล่าเรื่องไปสู่รุ่นต่อไป”

แม้ว่าเอกลักษณ์แอนิเมชันของดิสนีย์คือ แอนิเมชันแนวเทพนิยาย (Fairy Tale) ที่ดิสนีย์เคยทำประสบความสำเร็จอย่างยิ่งใหญ่ และครองใจผู้ชมจากรุ่นสู่รุ่น เช่น สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด เจ้าหญิงเงือกน้อย แต่ด้วยยุคสมัยที่เปลี่ยนไปการนำนิทานพื้นบ้านในอดีต มาสร้างเป็นแอนิเมชันในโรงภาพยนตร์ในยุคที่ผู้ชมเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างทั่วถึง จึงต้องมีการดัดแปลงเนื้อหาให้เข้ากับยุคสมัย และมีจุดเด่นดึงดูดให้ผู้ชมสนใจเข้าไปชมในโรงภาพยนตร์ สำหรับ Frozen เป็นแอนิเมชันที่มีการดัดแปลงและเปลี่ยนบทบาทของตัวละครหลักในเรื่องจนแทบจะไม่เหลือเค้าโครงเดิม เพื่อให้สามารถพัฒนาเนื้อเรื่องให้เหมาะกับยุคสมัย และกลุ่มคนดูได้

ซึ่งจากแนวคิดในดัดแปลงเพื่อสร้าง Frozen ในแบบที่ออกสู่สายตาคนทั้งโลก ทำให้ Frozen ประสบความสำเร็จอย่างสูงทั้งคำวิจารณ์และรายได้ เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ทำรายได้รวมทั่วโลกที่ขายเป็นเงิน 1,031 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เป็นแอนิเมชันที่ทำเงินสูงสุดตลอดกาล ได้รับรางวัลลูกโลกทองคำ สาขาภาพยนตร์แอนิเมชัน และรางวัลออสการ์ สาขาแอนิเมชันยอดเยี่ยม และเพลงประกอบยอดเยี่ยมในเพลง Let's It Go

4.1.2 เรื่องย่อ Frozen

เจ้าหญิงสองพี่น้องที่เกิดมาด้วยความแตกต่างกัน เจ้าหญิงเอลซ่ามีพลังเวทมนตร์หิมะแต่กำเนิด การเล่นสนุกในวัยเด็กทำให้พลังมือทำร้ายเจ้าหญิงอันนาคน้อง พระราชาผู้เป็นพ่อจึงแยกทั้งคู่ออกจากกัน เพื่อให้เจ้าหญิงเอลซ่าหาทางกำจัดพลังเวทมนตร์หิมะ เมื่อทั้งคู่เติบโตขึ้นและได้พบกันอีกครั้งในพิธีราชาภิเษกของเอลซ่า ความสัมพันธ์พี่น้องที่เริ่มจะฟื้นฟูก็เลวร้ายลงไปอีกครั้ง เมื่อเจ้าหญิงแอนนามาขออนุญาตแต่งงานกับเจ้าชายฮานส์ที่เพิ่งพบกันในวันเดียว ราชนิเอลซ่าคัดค้านอย่างรุนแรงและได้ระเบิดพลังเวทมนตร์น้ำแข็งออกมากลางงาน เอลซ่าหวาดกลัวพลังตัวเองจะทำร้ายผู้อื่นจึงได้หนีไปสร้างปราสาทน้ำแข็งบนยอดเขาสูง โดยไม่รู้ว่าได้พลังของเธอทำให้เมืองแอเรนเดลมีฤดูหนาวตลอดกาล เจ้าหญิงแอนนาจึงออกตามหาพี่สาวเพื่อให้กลับมาแก้คำสาป แต่เมื่อเธอเดินทางไปถึงปราสาทน้ำแข็งของเอลซ่าพร้อมด้วยคริสตอฟ โอลาฟ และเสวน เธอกลับโดนเอลซ่าสาปเข้าที่หัวใจโดยไม่ตั้งใจ และทางแก้คือการกระทำแห่งรักแท้ เจ้าหญิงแอนนาเดินทางกลับเมืองแอเรนเดลเพื่อให้เจ้าชายฮานส์ผู้เป็นรักแท้ของเธอช่วยแก้คำสาป แต่กลับพบว่าเจ้าชายฮานส์หวังตำแหน่งพระราชาเมืองแอเรนเดลเท่านั้น ไม่ได้รักแอนนาอย่างที่คิด

ท่ามกลางทะเลสาปหิมะตัวละครหลักทุกตัวได้มารวมกันโดยไม่ได้นัดหมาย แอนนาที่เพิ่งเข้าใจความหมายของความรักได้ออกตามหาคริสตอฟ ส่วนเอลซ่าที่โดนเจ้าชายฮานส์จับกลับมาได้หนีออกมาเพื่อจะหายตัวไปอีกครั้ง เมื่อพายุหิมะสงบลงแอนนาก็พบว่าเอลซ่ากำลังจะโดนเจ้าชายฮานส์ฆ่า ในขณะที่ตัวแอนนาเองก็เหลือเวลาไม่มากที่จะแก้คำสาป ในช่วงวิกฤตที่ต้องเลือกระหว่างชีวิตตัวเองกับชีวิตของพี่สาว แอนนาได้เลือกสละชีวิตตัวเองเข้าขวางดาบของเจ้าชายฮานส์ที่จะทำร้ายเอลซ่า การกระทำแห่งรักแท้ที่ไม่หวังสิ่งตอบแทนที่แอนนาทำให้เอลซ่า ทำให้สามารถแก้คำสาปได้ และเอลซ่าก็ได้รู้จักความรัก และใช้ความรักแก้คำสาปให้กับเมืองแอเรนเดล ความสัมพันธ์ของสองพี่น้องจึงกลับมาดีดังเดิม ชาวเมืองอยู่กันอย่างมีความสุข เอลซ่ายอมรับในพลังตัวเอง และใช้พลังเพื่อให้ผู้อื่นมีความสุข

4.1.3 โครงเรื่อง (Plot) : เรื่องราวของพี่สาวน้องสาวภายใต้บรรยากาศแบบเทพนิยาย

Frozen มีโครงเรื่องที่นอกเหนือจากลักษณะของโครงเรื่อง 8 ลักษณะ คือ (เพ็ญสิริ เสวติหรี, 2541 อ้างถึงใน กาญจนพิชญ์ ศิริภูวนิชย์, 2557) เพราะโครงเรื่องของโพรเซ่น เป็นเรื่องความรักของ ความสัมพันธ์ของพี่สาวและน้องสาว และมีโครงเรื่องรองเป็นการตามหารักแท้ของแอนนา ซึ่งมีการดำเนินเรื่องเป็นไปตามขนบการเล่าเรื่อง ไปตามขั้นที่ 1 ไปถึงขั้นที่ 5 โดยไม่มีการตัดสลับย้อนไปมา เพื่อให้เข้าถึงผู้ชมทุกวัย

Briggs (2013 as cited in Solomon, 2013, p.14) หัวหน้าที่มีเนื้อเรื่องของ Frozen ได้กล่าวถึงโครงเรื่องของ Frozen ว่า “ในตอนแรก ผมไม่อยากทำแอนิเมชันเจ้าหญิง แต่เมื่อกลับมาคิดดูอีกครั้งจึงพบว่า เรื่องนี้ไม่ใช่แอนิเมชันเจ้าหญิง แต่เป็นเรื่องราวของพี่น้องผู้หญิงต่างหาก”

โครงเรื่องรองคือ เรื่องราวการตามหารักแท้ของแอนนา ที่สับสนระหว่างรักแรกพบกับเจ้าชายฮานส์ ผู้ชายในฝันที่สมบูรณ์แบบ และรักระหว่างผจญภัยกับคริสตอฟ ผู้ชายธรรมดาที่มีทั้งด้านดีและไม่ดี และความเชื่อในรักแรกพบ ทำให้ความสัมพันธ์พี่น้องต้องแตกหักกัน

โครงเรื่องของ Frozen หรือลักษณะชุดของเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นในเรื่อง Frozen สามารถลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องได้ 5 ขั้นตอน หรือที่เรียกว่า “ขนบการเล่าเรื่อง” (Narrative Convention) ได้ดังนี้

1) ขึ้นเริ่มเรื่อง (Explosion) แนะนำตัวละครหลักของเรื่อง และพลังพิเศษของเอลซ่าที่สามารถเสกหิมะได้ และเอลซ่าผลอใช้พลังทำร้ายแอนนา เป็นเหตุให้ความสัมพันธ์สองพี่น้องต้องห่างเหินกันไป โดยมีการเปิดเรื่องด้วยการทำงานของคนตัดน้ำแข็งที่ร้องเพลงเกี่ยวกับเรื่องราวของน้ำแข็ง แต่เนื้อหาในเพลงได้บอกใจความสำคัญของเรื่อง Frozen เอาไว้อย่างแนบเนียน จากนั้นเป็นฉากแนะนำตัวละครสองพี่น้องเอลซ่ากับแอนนา ด้วยการนำเสนอให้เห็นความสัมพันธ์พี่น้องที่สนิทกันของทั้งคู่ในวัยเด็ก และพลังเวทมนตร์หิมะของเอลซ่าซึ่งเป็นการกระทำที่นำมาสู่เรื่องราวต่อไปของเรื่อง

2) ขึ้นพัฒนาเรื่อง (Rising Action) มีการดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทิน ตั้งแต่เอลซ่ากับแอนนายังเด็กจนกระทั่งโต และในวันที่ทั้งคู่ได้กลับมาพบกันอีกเอลซ่ากับแอนนาก็ขัดแย้งกันอย่างรุนแรง ที่แอนนาต้องการแต่งงานกับเจ้าชายฮานส์ที่เพิ่งรู้จักกันวันเดียว ทำให้เอลซ่าโมโหจนปล่อยพลังเวทมนตร์หิมะ ทำให้เมืองกลายเป็นน้ำแข็ง ส่วนเอลซ่าหนีไปใช้ชีวิตอิสระที่ขั้วโลกเหนือ แอนนาจึงอาสาหาเมืองออกเดินทางตามหาเอลซ่าให้กลับมาแก้ไขคำสาป แต่ก็ล้มเหลวและโดนคำสาปเข้าที่หัวใจ ต้องหาทางแก้ไขด้วยการกระทำแห่งรักแท้

3) ขึ้นภาวะวิกฤต (Climax) ฮานส์ตามไล่ล่าเอลซ่า คริสตอฟกลับมาหาแอนนาด้วยความเป็นห่วง แอนนาค้นพบว่าตนเองรักคริสตอฟ จึงมาหาคริสตอฟ ตัวละครทั้งหมดได้มารวมกันที่ทะเลสาบน้ำแข็งท่ามกลางพายุหิมะ ในช่วงความเป็นความตายของแอนนาที่ใกล้จะกลายเป็นน้ำแข็งตามคพสาป แอนนามีสองทางเลือก นั่นคือเลือกไปหาคริสตอฟเพื่อจุมพิตแก้คำสาป หรือไปช่วยเอลซ่าที่กำลังจะถูกฮานส์ฆ่า Briggs (2013 as cited in Solomon, 2013, p.31)

หัวหน้าทีมเนื้อเรื่องของ Frozen ได้กล่าวถึงเนื้อเรื่องในชั้นภาวะวิกฤตว่า “ซีนที่ดีที่สุดในเรื่อง ผมคิดถึงตอนที่พวกเราถกเถียงกันถึงฉากภาวะวิกฤตของเรื่องนี้ John Ripa ได้เสนอซีนนี้ขึ้นมาและทำให้ห้องประชุมตกอยู่ในความเงียบ พวกเราหยุดถกเถียงกัน ผมไม่เคยเห็นซีนแบบนี้มาก่อน พวกเราลุกขึ้นปรบมือให้กับ John Ripa เพราะเมื่อเราเลือกซีนนี้เป็นตอนจบ มันจะต้องทำให้ Frozen เป็นภาพยนตร์ที่ดีที่สุดอย่างแน่นอน”

4) ชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) แอนนาเลือกสละชีวิตช่วยเอลซ่า จนทำให้แอนนากลายเป็นน้ำแข็ง แต่เพราะการกระทำแห่งรักแท้ทำให้น้ำแข็งบนร่างแอนนาได้ละลายออก และแอนนากลับคืนมามีชีวิตอีกครั้ง เอลซ่าเข้าใจความรัก และใช้ความรักละลายน้ำแข็งให้กับเมืองแอรเนเดล ทำให้เมืองทั้งเมืองกลับมาเป็นปกติอีกครั้ง

5) ชั้นยุติเรื่องราว (Ending) เมืองแอรเนเดลกลับมาเป็นเหมือนเดิม โอลาฟมีก้อนเมฆของตัวเอง ทำให้สามารถอยู่ในน้ำร้อนได้ เจ้าชายฮานส์ถูกส่งกลับประเทศ แอนนาเริ่มความสัมพันธ์กับคริสตอฟ เอลซ่าใช้เวทย์มนต์น้ำแข็งเพื่อให้ประชาชนมีความสุข และประตูลังจะไม่ปิดอีกต่อไป

4.1.4 แก่นความคิด

จากการศึกษาพบแก่นแนวคิดของแอนิเมชันเรื่อง Frozen มีแก่นความคิดสองประเภทผสมผสานกัน ได้แก่ ความรักของพี่น้อง และการยอมรับความแตกต่างในตัวเองและของผู้อื่น

4.1.4.1 ความรัก (Love Theme) แอนิเมชันเรื่อง Frozen มีแก่นแนวคิดเกี่ยวกับความรักที่ชัดเจน ดังนี้

1) “รักแท้ คือ การใส่ใจความต้องการของคนอื่นมากกว่าความต้องการของตัวเอง” ประโยคนี้โอลาฟได้กล่าวกับแอนนา ซึ่งประโยคนี้เป็นแก่นแนวคิดหลักของแอนิเมชันเรื่อง Frozen ดังจะเห็นได้จากการกระทำต่าง ๆ ของตัวละครในเรื่อง ตัวอย่างเช่น

(1) แอนนายอมสละชีวิตตัวเองรับดาบของเจ้าชายฮานส์แทนเอลซ่า ซึ่งการกระทำที่มาจากใส่ใจความต้องการของคนอื่นมากกว่าความต้องการของตัวเองคือการกระทำแห่งรักแท้ ที่ช่วยให้แอนนาหลุดพ้นจากคำสาปของเอลซ่า

(2) คริสตอฟเสี่ยงอันตรายช่วยแอนนาเดินทางตามหาพี่สาวจนพบ

(3) ในช่วงที่แอนนาโดนคำสาป คริสตอฟได้พาแอนนามาหา
เจ้าชายฮานส์เพื่อช่วยให้แอนนามีชีวิตรอด

(4) เอลซ่าหนีไปอยู่ปราสาทบนยอดภูเขามะอย่างโดดเดี่ยว เพราะ
ไม่อยากให้เวทย์มนต์ทำร้ายคนที่รัก

2) รักแท้ ไม่จำกัดแค่ความรักระหว่างหนุ่มสาว ความรักของพี่น้องก็เป็น
รักแท้เช่นกัน ตัวอย่างเช่น การแก้ไขคำสาปของเอลซ่า ต้องใช้การกระทำของรักแท้ ซึ่งในแอน
ิเมชั่นแสดงให้เห็นว่า การกระทำของรักแท้ที่คนมักจะคิดถึงการจูบของชายหญิงที่มีความรักต่อกัน
ไม่ใช่การแก้คำสาป แต่การกระทำของรักแท้ระหว่างพี่น้อง คือสิ่งที่สามารถแก้คำสาปได้ นั่นเพราะ
รักแท้มีหลายประเภทไม่จำกัดแค่ความรักของชายหญิง แต่รักแท้คือการทำเพื่อคนอื่นโดยไม่หวังสิ่ง
ตอบแทน เช่น ความรักของพี่น้อง ความรักของพ่อแม่

3) การกระทำของรักแท้จะละลายหัวใจที่เยือกแข็งได้
แอนิเมชั่นเรื่อง Frozen แสดงให้เห็นว่าความรักนำมาซึ่งความอบอุ่น ละลายความโดดเดี่ยวและเย็น
ชาในหัวใจ ซึ่งเห็นได้จาก เอลซ่าที่หลังจากเกิดเหตุการณ์ที่ต้องแยกจากคนในครอบครัว พลัง
น้ำแข็งของเธอก็รุนแรงขึ้น ยิ่งกลัวก็ยิ่งรุนแรง ยิ่งเก็บความรู้สึกจนเหมือนคนเย็นชา พลังก็รุนแรงจน
เกินจะควบคุม นั่นเพราะเอลซ่าขาดความรัก เมื่อเอลซ่าได้สาปให้เมืองแอเรนเดลทั้งเมืองกลายเป็น
น้ำแข็งโดยไม่ตั้งใจ เธอก็ไม่สามารถแก้ไขได้ จนกระทั่งเธอได้รับความรักจากคนในครอบครัว เธอ
จึงรู้จักกับความรัก และใช้ความรักละลายน้ำแข็งนำพาความอบอุ่นกลับมาสู่ครอบครัว และเมือง
แอเรนเดล

4.1.4.2 Outcast Theme แนวเรื่องที่จะบอกเล่าถึงบุคคลที่ดำเนินชีวิตในสังคมโดย
ที่อาจจะมียุทธวิธีการดำเนินชีวิตที่แตกต่างไปจากคนทั่วไปเนื่องจากสาเหตุต่าง ๆ โดยจะมุ่งเสนอถึงสิ่ง
ที่สังคมปฏิบัติต่อเขาและปฏิกิริยาที่เขาแสดงออกมา

ในเรื่อง Frozen แก่นเรื่องคือ การยอมรับในความแตกต่าง และการยอมรับใน
ตัวเอง (Jaydiyuth, 2557) โดยจะบอกเล่าถึงชีวิตของเอลซ่าที่เกิดมาพร้อมพลังเวทย์มนต์น้ำแข็ง ซึ่ง
แตกต่างจากคนอื่น ทำให้เธอต้องใช้ชีวิตที่โดดเดี่ยวและหวาดกลัว เธอและครอบครัวไม่ยอมรับ
พลังนี้และพยายามเก็บกดซ่อนเอาไว้ ทำให้ปัญหาที่เยือก แต่เมื่อตัวเธอและคนรอบตัวยอมรับใน
ความแตกต่างทำให้เอลซ่าพบความสุขอย่างแท้จริง

สำหรับเรื่องFrozen ความรัก เป็นแก่นเรื่องหลัก เรื่องราวที่เกิดขึ้นในเรื่องเกิดจาก
ความรัก เพราะเอลซ่ารักแอนนาจึงยอมอยู่อย่างโดดเดี่ยว และเพราะแอนนารักเอลซ่าจึงออกตามตัว

เอลซ่ากลับมาอยู่ด้วยกัน และปัญหาต่าง ๆ ก็คลี่คลายได้ด้วยความรัก ความรักของแอนนาแก้คำสาปของเอลซ่า และละลายน้ำแข็งในใจของเอลซ่าได้ เหมือนกับประโยคในตอนท้ายเรื่องที่ เอลซ่ากล่าวว่า ความรักละลายน้ำแข็งได้

4.1.5 ความขัดแย้ง

จากการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องFrozen พบความขัดแย้งระหว่างตัวละคร คือ เอลซ่ากับแอนนา และเอลซ่ากับเจ้าชายฮานส์ ความขัดแย้งในจิตใจของตัวละครหลัก 3 ตัว ได้แก่ เอลซ่า แอนนา และคริสตอฟ และความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมภายนอกของเอลซ่า โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.1 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร

คู่ขัดแย้ง	ลักษณะความขัดแย้ง
เอลซ่า กับ แอนนา	เอลซ่าที่เคยเปลือยไต่เขาเพื่อทำร้ายแอนนามาแล้ว จึงเกิดความกลัวที่จะใกล้ชิดสนิทสนมกับน้อง ทำให้เอลซ่าทำตัวเหินห่างจากแอนนาและหนีไปอยู่คนเดียว เพื่อไม่ให้เธอทำร้ายใครอีก แอนนาพยายามตามไปพาเอลซ่ากลับเมือง เอลซ่าก็ไม่ยอมกลับ แอนนาขัดแย้งกับเอลซ่า เพราะเอลซ่าไม่เห็นด้วยกับการที่แอนนา กับเจ้าชายฮานส์ตกลงจะแต่งงานกัน ทั้งที่เพิ่งพบกันได้เพียงวันเดียว
เอลซ่า กับ ฮานส์	เจ้าชายฮานส์คาดหวังที่จะครองเอเรนเดลแทนที่เอลซ่า จึงต้องการฆ่าเอลซ่าให้ตาย เพื่อที่ตัวเองจะได้ขึ้นเป็นพระราชินีของเมืองเอเรนเดล

ตารางที่ 4.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
เอลซ่า	เอลซ่ากลัวพลังวิเศษของตนเอง จะทำร้ายคนอื่น	เอลซ่ารักพลังวิเศษของตนเอง และชอบใช้พลังวิเศษทำให้คนรอบข้างมีความสุข
แอนนา	เอลซ่าปิดตัวเองและทำตัวเย็นชากับแอนนา เพราะกลัวพลังวิเศษจะไปทำร้ายน้องสาว	เอลซ่ารักแอนนามาก ที่ตัดสินใจหนีออกจากพระราชวังเพราะกลัวจะทำอันตรายแอนนา
คริสตอฟ	แอนนาเชื่อว่ารักแท้คือรักแรกพบ แอนนาจึงตกลงรับปากแต่งงานกับเจ้าชายฮานส์ทันทีหลังจากที่รู้จักกันได้ 1 วัน แม้จะถูกคนรอบข้างคัดค้านจนทะเลาะกับพี่สาว	แอนนาได้รู้จักความรักที่แท้จริงคือ ความรักที่เกิดจากการเสียสละ ความรักที่เห็นแก่คนอื่นมากกว่าตัวเอง จากการแนะนำของโอลาฟ ทำให้กับแอนนาเข้าใจความรักและเสียสละชีวิตตัวเองเพื่อเอลซ่า
	คริสตอฟชอบอยู่กับเสวน ไม่ชอบปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ไม่อยากเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับแอนนา เพราะเล็งเห็นถึงความยุ่งยาก	คริสตอฟร่วมเดินทางกับแอนนา และไม่ทอดทิ้งเธอ แม้จะเจอกับอุปสรรคมากมาย เช่น ฝูงหมาป่า การเดินทางท่ามกลางอากาศหนาว และมาร์ชเมลโลงครึกษ์พิทักษ์เอลซ่า
	คริสตอฟชอบแอนนา แม้จะรู้ว่าแอนนามีคู่หมั้นเป็นเจ้าชายฮานส์อยู่แล้ว และไม่เชื่อว่าความรักของแอนนาจะเป็นรักแท้ เพราะแอนนาเพิ่งเจอเจ้าชายฮานส์เพียงแค่ 1 วัน	เมื่อแอนนาโดนคำสาปต้องแก้ด้วยการกระทำแห่งรักแท้ คริสตอฟก็รีบพาแอนนาไปส่งให้เจ้าชายฮานส์ แม้ว่าในใจจะไม่อยากทำก็ตาม

ตารางที่ 4.3 ความขัดแย้งของตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอก

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
เอลซ่า	เอลซ่ากังวลกับพลังวิเศษที่สามารถสร้างน้ำแข็งและหิมะของตนเอง เอลซ่าไม่สามารถควบคุมพลังนี้ได้ และเคยเผลอใช้พลังทำร้ายคนอื่น และทำให้เมืองเอเรนเดลกลายเป็นฤดูหนาว โดยที่เธอไม่ได้ตั้งใจ และไม่สามารถแก้ไขได้ ดังนั้นตลอดทั้งเรื่องจะเห็นว่าเอลซ่าพยายามทำทุกวิธีที่จะควบคุมพลังวิเศษ เช่น เก็บตัว เก็บอารมณ์ ซ่อนความรู้สึก หรือปลดปล่อยตัวเอง ใช้ชีวิตอิสระจากผู้คนและภาระหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย สุดท้ายวิธีที่ดีที่สุดคือความรักของคนในครอบครัว

ความขัดแย้งในเรื่อง Frozen ที่เด่นชัดคือ ความขัดแย้งระหว่างเอลซ่ากับแอนนา ซึ่งสอดคล้องกับแก่นเรื่องที่เป็นเรื่องของความรักระหว่างพี่น้อง เมื่อเอลซ่าเคยทำร้ายแอนนา เอลซ่าจึงแยกตัวจากแอนนา โดยที่แอนนาซึ่งไม่รู้สาเหตุพยายามติดตามเอลซ่าเพื่อให้กลับมาสนิทกันดังเดิม จนกระทั่งทั้งคู่เติบโตขึ้น แนนาก็ขัดแย้งกับเอลซ่าเรื่องการแต่งงาน ทำให้เอลซ่าหนีออกจากวัง และแอนนาก็ต้องออกเดินทางตามตัวเอลซ่ากลับมา เมื่อทั้งคู่ปรับความเข้าใจกันได้เรื่องก็จบลงอย่างมีความสุข

เอลซ่าและแอนนาในสมัยที่ยังเป็นเจ้าหญิงตัวน้อยแห่งเมืองเอเรนเดล ทั้งคู่รักใคร่สนิทสนมกัน และเล่นด้วยกันภายใต้สายตาของพ่อแม่ของทั้งคู่ จนกระทั่งวันที่เกิดอุบัติเหตุขึ้นกับแอนนาจากพลังของเอลซ่า ทำให้พระราชและพระราชินีแยกเอลซ่าออกจากอานนา... เอลซ่ารู้ว่าเป็นการกระทำเพื่อปกป้องแอนนา แต่แอนนาไม่เข้าใจว่าทำไมพี่สาวถึงปฏิเสธคำชวนทุกอย่างของเธอ ทีมงานเห็นด้วยกับประเด็นนี้ จึงตัดสินใจดำเนินเรื่องโดยเจาะไปที่ความสัมพันธ์ระหว่างแอนนากับเอลซ่า แทนเรื่องราวการตามหาเจ้าชายตามมาตรฐานเทพนิยาย ดังนั้นเรื่องนี้จึงเป็นสำรวจความสัมพันธ์ใน การแบ่งปัน การเอาชนะ การแยกออกจากกัน และการเข้าใจผิดกันของพี่น้อง (Charle Solomon, 2013, p.13)

4.1.6 การสร้างตัวละคร บทบาทเด่นเป็นผู้หญิง

ในเรื่อง Frozen มีการสร้างตัวละครที่มีความแตกต่างจากแบบฉบับแอนิเมชันเทพนิยาย นั่นคือการมีตัวละครเอกเป็นผู้หญิงสองคนที่เป็นพี่น้องกัน จากปกติตัวละครเด่นจะเป็นคู่พระเอก-นางเอก 1 คู่ และการแสดงบทบาททางเพศ (Gender Role) ของตัวละครเจ้าหญิงในเรื่อง ที่มีบทบาทความเป็นเพศชาย ก็มีความกล้าหาญ เป็นผู้นำ และสามารถแก้ปัญหาในเรื่องได้ด้วยตัวเอง โดยไม่ต้องพึ่งเพศชาย ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนในแอนิเมชันแนวเทพนิยาย และอีกหนึ่งตัวละครที่สร้างความประหลาดใจให้ผู้ชมคือ ตัวละครเจ้าชายฮานส์ที่มีลักษณะตามแบบเจ้าชายขี่ม้าขาวในเทพนิยาย แต่สำหรับ Frozen เจ้าชายฮานส์ได้กลายเป็นตัวร้ายหลักของเรื่อง

ตารางที่ 4.4 ลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen

ตัวละคร	แอนนา	เอลซ่า	คริสตอฟ	เจ้าชายฮานส์	โอลาฟ
หัวข้อ					
ลักษณะตัว	ด้านเดียว	รอบด้าน	รอบด้าน	รอบด้าน	ด้านเดียว
ละคร					
ประเภทตัว	นางเอก	นางเอก	พระเอก	พระเอก	ผู้ช่วยเหลือ
ละคร				ปลอม	
บุคลิกภาพ	กล้าหาญ	สง่างาม	โผงผาง	เจ้าเล่ห์	ตัวตลก
	กระตือรือร้น	แข็งแกร่ง	สันโดษ	หาประโยชน์	มนุษย์
	ร่าเริง	ฉลาด	ฉลาด	จากผู้อื่น	สัมพันธ์ดี
				ทะเยอทะยาน	ซื่อใสไร้
					เดียงสา

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

ตัวละคร	แอนนา	เอลซ่า	คริสตอฟ	เจ้าชายฮานส์	โอลาฟ
หัวข้อ					
ลักษณะ	ผอม	ผอม	สูง	ผอม	ลำตัวเกิดจา
กายภาพ	ผิวขาว	ผิวขาวซีด	ตัวใหญ่หนา	ผิวก่อนไป	หิมะสามก้อน
	ผมสีน้ำตาลแดง	ผมสีเงิน	ผิวสีกลาง	ทางขาว	จมูกเป็นแค
	ตาสีฟ้าน้ำตาลทะเล	ตาสีฟ้า	ผมสีทอง	ผมสีน้ำตาล	รอต
			ตาสีน้ำตาล	แดง	แขนเป็นกิ่ง
				ตาสีเขียว	ไม้
					ฟันใหญ่
					เหมือน
					กระต่าย
พื้นฐานชีวิต	เจ้าหญิงเมือง	ราชินีเมือง	คนขาย	เจ้าชายแห่ง	เกิดจากเวท
	แอเรนเดลล์	แอเรนเดลล์	น้ำแข็ง	เกาะทะเลใต้	มนซ์ของเอล
					ซ่า
ประเภทตัว	ตัวเอกฝ่ายดี	ตัวเอกฝ่ายดี	ตัวเอกฝ่ายดี	ตัวเอกฝ่าย	ตัวสนับสนุน
ละคร	(Protagonist)	(Deuteragonist)	(Tritagonist)	ร้าย	ฝ่ายดี
				(Antagonist)	(Side -
					Charactor)

4.1.3.1 แอนนา (Anna) : ปฏิวัติความเป็นเจ้าหญิงดิสนีย์



ภาพที่ 4.1 เจ้าหญิงแอนนา

แหล่งที่มา: Solomon, 2013.

ชื่อเต็ม : เจ้าหญิงแอนนาแห่งเอดเรล (Princess Anna of Arendelle)

เสียงพากย์ภาษาอังกฤษ : Kristen Bell

เสียงพากย์ภาษาไทย : หนุณา หนึ่งธิดา โสภณ

1) ที่มาของตัวละคร

ตัวละครแอนนาดัดแปลงมาจาก ตัวละครเกอร์ด้า (Gerda) ในเรื่อง Snow Queen ซึ่งมีบทบาทในการขึ้นภูเขาหิมะไปช่วยเพื่อนจากเงื้อมมือของราชินีหิมะ แต่เมื่อทีมผู้สร้างได้นำเรื่อง Snow Queen มาทำใหม่ภายใต้ชื่อ Frozen ก็ได้เปลี่ยนบทบาทของเกอร์ด้าเป็นแอนนาที่เป็นน้องของราชินีหิมะเอลซ่า

คริส บัค ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง Up (2007) จึงได้เสนอเรื่องนี้อีกครั้งภายใต้ชื่อ Anna and the Snow Queen โดยวางไว้ให้เป็นแอนิเมชันสองมิติ แต่ด้วยความสำเร็จของแอนิเมชันเรื่อง Tangled (ที่ดัดแปลงมาจากนิทานคลาสสิก Rapunzel) ดิสนีย์และพิกซาร์จึงได้กำหนดคิวฉายพร้อมเปลี่ยนชื่อให้เป็น Frozen และตัดสินใจสร้างให้เป็นแอนิเมชันสามมิติ แต่ตัวละครราชินีหิมะที่เป็นตัวร้ายของเรื่องเป็นปัญหาในการพัฒนาเรื่องราวอยู่เช่นเดิม จนกระทั่งเกิดการเปลี่ยนตัวละครหลักโดยให้แอนนาเป็นน้องสาวราชินีหิมะ (Solomon, 2013, p.13)

ในเรื่อง Frozen แอนนาเป็นตัวละครหลักฝ่ายดี (Protagonist) ที่มีความสำคัญลำดับหนึ่ง เป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก ซึ่งเนื้อเรื่องจะต้องวนอยู่รอบตัวแอนนา แอนนามีลักษณะตัวละครแบบด้านเดียว (Flat Character) คือตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลงน้อย และเป็นตัวละครที่ด้อยอย่างเดียวหรือร้ายอย่างเดียว สำหรับแอนนาเป็นตัวละครที่มองโลกในแง่ดี และตลอดทั้งเรื่องแอนนายังเป็นเช่นนั้นไม่เปลี่ยนแปลงแม้จะโดนเอลซ่าทำร้ายและปฏิเสธเธอครั้งแล้วครั้งเล่า ก็ไม่เคยคิดโกรธพี่สาว



ภาพที่ 4.2 ภาพแบบร่างตัวละครแอนนาจากหนังสือ The Art of Frozen
แหล่งที่มา: Solomon, 2013.

2) ลักษณะทางกายภาพ

แอนนาเป็นเด็กสาวอายุประมาณ 18 ปี รูปร่างกำลังดีไม่ผอมบางเท่าเอลซ่า แต่ก็ไม่อวบอ้วน ผิวสีขาวอ่อน ตาสีฟ้าอมเขียว แก้มสีกุหลาบ ปากสีชมพู ริมฝีปากแดง มีรอยแผลเป็นเงินแซมอยู่ทางด้านขวา 1 รอย ถักเปียสองข้าง มีกระจาง ๆ บนใบหน้า โทนสีผิวและสีผมของแอนนาแตกต่างจากเอลซ่าพี่สาว แต่สอดคล้องกับบุคลิกของเธอที่สดใส ร่าเริง และคตินี้ก็ต้องการสร้างให้ตัวละครสองตัวนี้มีความแตกต่างกันเหมือนหยิน กับหยาง

Jonh Lasseter (2013 as cited in Solomon, 2013, p.14) กล่าวเกี่ยวกับลักษณะของตัวละครทั้งสองไว้ว่า “เอลซ่ามีความเป็นหยิน และแอนนามีความเป็นหยาง เป็นคู่ตรงข้ามกันที่เหมือนจะขัดแย้งกัน แต่ก็เติมเต็มกันและกัน และเป็นความสัมพันธ์ที่น่าสนใจมาก”

ปรัชญาหยินหยางมีรากฐานมาจากการผสมผสานตรง กล่าวคือ เส้นตรงเดี่ยวเรียกว่า หยาง เป็นตัวแทนเพศชาย และเป็นสัญลักษณ์แทนความแข็งแกร่ง ส่วนเส้นตรงแยกเรียกว่า หยิน

เป็นตัวแทนของเพศหญิง และเป็นสัญลักษณ์แทนความอ่อนโยน แปรปรวน (Wannisa085, 2556)

คติจีนเชื่อว่าสรรพสิ่งในสากลจักรวาลล้วนมีสองด้าน คือ หยินและหยาง เป็นกฎแห่งความสมดุลของธรรมชาติ เป็นปรัชญาของลัทธิเต๋าที่เชื่อว่าสรรพสิ่งบนโลกต้องคู่กันเสมอ มีมืดต้องมีสว่าง มีร้อนต้องมีเย็น หากขาดสิ่งหนึ่งสิ่งใดไป หรือมีสิ่งหนึ่งสิ่งใดมากเกินไป ก็จะเกิดภาวะไม่สมดุล ซึ่ง หยิน เป็นตัวแทนของความมืดมิด อ่อนโยน หนาวเย็น ผู้หญิง และหยาง เป็นตัวแทนความกระตือรือร้น แสงสว่าง ความอบอุ่น ผู้ชาย (เกริกวิชัย กฤษฎาพงษ์, 2015)

3) ลักษณะนิสัย

แอนนามีลักษณะนิสัยกระตือรือร้น ลูกลึกลับ ไม่เรียบร้อย ห่างไกลจากคำว่าสง่างามเหมือนเอลซ่า มักจะทำก่อนพูด ใจร้อน แต่มองโลกในแง่ดี จิตใจบริสุทธิ์ แอนนาเป็นสาวโรแมนติก มีความคาดหวังว่าเมื่อประสูติพระราชวังเปิดจะได้พบกับชายในฝัน ไร้เดียงสาในเรื่องความรัก เชื่อในรักแรกพบจนตัดสินใจจะแต่งงานกับเจ้าชายฮานส์ที่เพิ่งรู้จัก

“แอนนาเป็นตัวละครที่ไม่ยอมแพ้ พวกเราล้วนต้องการคนแบบแอนนา คนที่จะยืนข้างคุณ และเสียสละเพื่อคุณ” Briggs (2013 as cited in Solomon, 2013, p.54)

แม้แอนนาจะเป็นสาวโรแมนติก แต่ก็ไม่ใช่อ่อนแอ แอนนามีบทบาททางเพศ (Gender Role) ที่มีความเป็นเพศชายสูง (Masculine) ดังเช่นที่ทีมงานเปรียบเทียบเธอว่าเป็นหยิน ซึ่งแตกต่างจากเจ้าหญิงดิสนีย์ที่เคยมีมา แอนนา รู้จักวิธีป้องกันตัวและการเอาตัวรอด เช่นตอนที่สู้กับหมาป่า หรือตอนที่สู้กับมาร์ชเมลโล ที่แสดงให้เห็นถึงความกล้าหาญของแอนนา แอนนาอาสาออกตามหาเอลซ่าในภูเขามหิมะลำพัง โดยไม่ขอความช่วยเหลือจากเจ้าชายฮานส์ ทั้ง ๆ ที่ไม่เคยออกมาพบโลกภายนอกพระราชวังมาก่อน และเมื่อแอนนาต้องการความช่วยเหลือจากคริสตอฟ แอนนาก็นำแครอทไปแลกเปลี่ยนซึ่งแสดงถึงความเท่าเทียมกัน และที่สำคัญที่สุดคือ แอนนายอมสละชีวิตเพื่อช่วยเอลซ่า ซึ่งเป็นตัวละครหญิงของดิสนีย์ตัวแรกที่แก้ปัญหาด้วยตัวเองโดยไม่รอการช่วยเหลือจากผู้ชาย

Lemay (2013 as cited in Solomon, 2013, p.54) ฝ่ายเนื้อเรื่องได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับแอนนาว่า

เป็นตัวละครที่เป็นหัวใจหลักของเรื่อง เธอสืบทอดความเป็นเจ้าหญิงเทพนิยายของดิสนีย์เหมือนกับสโนว์ไวท์ ปกติแล้วตัวละครหลักมักจะเป็นตัวละครที่มีพลังวิเศษหรือมีความพิเศษ แต่ความท้าทายของตัวละครแอนนาคือ น้องสาวที่คนคิดว่าไม่มีอะไรพิเศษและน่าสนใจ แต่ต้องทำให้เธอเป็นจุดศูนย์กลางของเรื่อง คล้าย

กับความท้าทายของตัวละคร Tangled แต่ตัวละครหลักฝ่ายหญิงยังมีความเหนือธรรมชาติหนุนหลัง

4) การแต่งกายของแอนนา

แอนนาอาจจะไม่มีชุดที่สวยงาม โคดเค้น อยู่ในความทรงจำของผู้ชมเหมือนเอลซ่าในชุดราชินีหิมะ แต่แอนนาเป็นตัวละครที่เปลี่ยนชุดบ่อยที่สุดใน Frozen ชุดที่เป็นเอกลักษณ์ของแอนนาคือ เสื้อแขนยาวสีฟ้า ทับด้วยเกาะอกสีดำตกแต่งด้วยลายดอกไม้ สวมกระโปรงยาวปานกลางสีน้ำเงินเข้มตกแต่งด้วยลายดอกไม้ลายเดียวกับเกาะอก ใส่รองเท้าบู๊ทสีดำ มีเสื้อคลุมสีแดงอมม่วง ทรงผมเป็นทรงเปียสองข้างง่าย ๆ ดูสบาย ไม่เป็นทางการ



ภาพที่ 4.3 ภาพแบบร่างเสื้อผ้าของแอนนา กับภาพเครื่องแต่งกายของแอนนาที่ปรากฏในแอนิเมชัน Frozen

แหล่งที่มา: Solomon, 2013.

Gimaimo (2013 as cited in Solomon, 2013, p.54) อธิบายความต้องการให้กับดิไซเนอร์ เมื่อเขาจินตนาการถึงเครื่องแต่งกายที่สอดคล้องกับบุคลิกตัวละคร เขาประยุกต์ความเข้มงวดเข้ากับความสะดวกสบาย “การเดินทางของแอนนามีผล ฉันต้องการสิ่งที่ดูค่อนข้างจะสะดวก กอล์ฟหาญ และงดงาม แอนนาเป็นเจ้าหญิง และกระโปรงสีน้ำเงินเป็นสีที่แสดงถึงราชวงศ์ ซึ่งเข้ากันได้ดีกับผ้าคลุมสีชมพูปอม่วง ฉันคิดว่ามีสองสีที่ดูโคดเค้น เพราะเป็นคู่สีที่เติมเต็มกันอย่างสมบูรณ์ แต่มีสีดำเล็กผสมอยู่เล็กน้อย ซึ่งจะช่วยให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น “

5) ประโยชน์ของแอนนา

"Do you wanna build a snowman?" มาปั้นมนุษย์หิมะด้วยกันไหม?

ประโยคนี้นี้เป็นประโยคที่แอนนาพูดกับเอลซ่า ตอนยังเด็กประโยคนี้นี้มักจะใช้ได้ผลในตอนที่ต้องการชวนเอลซ่าเล่นด้วยกัน แต่หลังจากทั้งสองต้องแยกจากกัน ประโยคนี้นี้เป็นประโยคเป็นประโยคที่แอนนาใช้เพื่อเรียกให้แอนนาออกจากห้องมาพบกัน ประโยคนี้นี้แสดงถึงลักษณะนิสัยของแอนนาที่ไม่ยอมแพ้ในการรื้อฟื้นความสัมพันธ์กับพี่สาว

ตัวละครแอนนาเป็นตัวละครแบบด้านเดียว และมีความตรงกันข้ามกับเอลซ่าเกือบทุกประการ ถ้าเอลซ่าเปรียบเป็นพระจันทร์ แอนนาก็เป็นพระอาทิตย์ แอนนาเต็มไปด้วยความกระตือรือร้น ร่าเริง สดใสการสร้างตัวละครและออกแบบเครื่องแต่งกายจึงต้องสอดคล้องและสะท้อนลักษณะของแอนนา ด้วยสีเสื้อผ้าที่สดใสกว่าของเอลซ่า แต่ยังไม่โดดเด่นเพราะคงความหรูหราของราชวงศ์

ความโดดเด่นของตัวละครแอนนาคือ การผสมผสานระหว่างความเป็นเจ้าหญิงดิสนีย์แบบดั้งเดิม คือสาวช่างฝัน และมีความเชื่อในรักแรกพบ กับการเป็นเจ้าหญิงยุคใหม่ที่มิชอบทาทความเป็นผู้ชาย พึ่งพาตัวเองได้ และกล้าหาญ

4.1.3.2 เอลซ่า (Elsa) : จากตัวละครร้ายกลายเป็นตัวละครที่น่าสงสาร



ภาพที่ 4.4 ภาพราชินีเอลซ่า

แหล่งที่มา: Kristy Puchko, 2014.

ชื่อเต็ม : ราชินีเอลซ่าแห่งแอรันเดล (Queen Elsa of Arendelle)

เสียงพากษ์ภาษาอังกฤษ : Idina Menzel

เสียงพากษ์ภาษาไทย : แก้ม วิษณุณี เปียกลิ่น

1) ที่มาของตัวละคร

ในเรื่อง Snow Queen เอลซ่าคือตัวละครฝ่ายร้าย (Villain) เป็นราชินีหิมะที่นำคนในหมู่บ้านไปซ่อนที่เทือกเขาหิมะ แต่ในเรื่อง Frozen ทีมผู้สร้างได้เปลี่ยนให้เอลซ่าเป็นตัวละครฝ่ายดีที่ทำได้ไปบ้างเพราะเจอสถานการณ์บีบบังคับ แต่ในท้ายที่สุดแล้วเธอได้กลับมาเป็นพี่สาวที่แสนดีของแอนนาดังเดิม

Jennifer Lee (2013 as cited in Solomon, 2013, p.14) ผู้กำกับหญิงของเรื่องได้อธิบายเรื่องนี้เอาไว้ว่า “เอลซ่าเกือบจะได้เป็นตัวร้าย แต่พวกเราเลือกที่จะไม่ใช่คำว่าตัวร้าย เพราะมีจุดที่พวกเราไม่สามารถจะใช้นี้กับเธอได้ คุณเคยใส่ใจความรู้สึกใครบางคนมาก จนยอมเปลี่ยนยอมกดดันตัวเองไหม เอลซ่าไม่ใช่ตัวร้าย เธอเพียงแค่ตัดสินใจเลือกกระทำผิด เพราะสถานการณ์บีบบังคับเธอ”

ดังนั้นในเรื่อง Frozen จึงจัดให้เอลซ่าเป็นตัวละครแบบ Deuteragonist คือตัวละครที่มีความสำคัญอันดับที่สองของเรื่อง และมีลักษณะตัวละครแบบรอบด้าน (Round Character) คือตัวละครที่มีมิติ มีลักษณะที่เหมือนคนจริงๆ มีความซับซ้อน มีส่วนดีและเสีย มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงลักษณะต่างๆ ไปตามเหตุการณ์ที่ดำเนินไป



ภาพที่ 4.5 ลักษณะและการแต่งกายของเจ้าหญิงเอลซ่าก่อนเป็นราชินีน้ำแข็ง

แหล่งที่มา: Solomon, 2013.

2) ลักษณะทางกายภาพ

เอลซ่าเป็นหญิงสาวอายุ 21 ปี รูปร่างสูง เปรียวบาง ผมยาวสีบลอนด์แพลตินัมหรือสีเทาเงิน นัยน์ตาสีฟ้า จมูกเล็ก ผิวขาวซีด มีกระจาง ๆ บนใบหน้า เอลซ่ามีหน้าตาคล้าย

กับแม่ของตนเองมาก ซึ่งการสร้างตัวละครของคิสนีย์มีทั้งส่วนที่สมจริงและส่วนที่เกินจริง คิสนีย์ได้ออกแบบให้เอลซ่ามีผิวขาวซีด ตาสีฟ้า และผมสีเทาเงินซึ่งเป็นลักษณะที่พบได้ในประชากรแถบเมืองหนาว ซึ่งสอดคล้องกับถิ่นที่อยู่อาศัยของเอลซ่า ซึ่งเป็นราชินีแห่งเมืองแอเรนเดลหรือประเทศนอร์เวย์ในปัจจุบัน ส่วนที่เกินจริงคือรูปร่างตัวละครที่มีความผอมบาง เหวเล็ก ข้อมือเล็ก แต่ส่วนหัวและดวงตาโตเกินสัดส่วนคนปกติ ซึ่งเป็นลักษณะของตัวละครหญิงของคิสนีย์ทุกตัว

3) ลักษณะนิสัย

เอลซ่าเติบโตเป็นคนที่สาวมีลักษณะท่าทางที่สูงส่ง สง่างามสมกับตำแหน่งราชินี เพราะเอลซ่าถูกเลี้ยงดูให้พร้อมจะขึ้นครองบัลลังก์ตั้งแต่วัยเด็ก จึงเป็นตัวละครที่มีบุคลิกเก็บกด และซ่อนความรู้สึก ซึ่งตัวละครเอลซ่ามีลักษณะที่ต่างจากแอนนาที่เป็นคนตรงไปตรงมา

Paul Briggs (2013 as cited in Solomon, 2013, p.62) กล่าวถึงลักษณะนิสัยของเอลซ่าว่า “เอลซ่าเป็นตัวละครที่น่าสนใจเพราะเธอสามารถจะเป็นตัวร้ายได้ แต่เธอก็ไม่ทำ พวกเรามีบางสิ่งที่ต้องการเก็บซ่อนเอาไว้ เอลซ่ากลัวและเธอต้องการใครบางคนที่จะมาช่วยเธอ ยืนเคียงข้างเธอ เพราะเหตุนี้ Frozen จึงมีตัวละครหลักสองตัว.

Lino Di Salvo (2013 as cited in Solomon, 2013, p.62) หัวหน้าฝ่ายแอนิเมชัน กล่าวถึงเอลซ่าว่า “ความสนุกในการสร้างเอลซ่าคือ การแสดงความฉลาด ซึ่งเป็นลักษณะนิสัยที่ถูกซ่อนเอาไว้จากน้องสาวและคนอื่น ๆ ในอาณาจักร เธอมีพลังเวทมนตร์น้ำแข็ง สามารถสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ได้ และมีความเป็นความสามารถที่ไร้ขอบเขต ซึ่งนั่นคือความลึกซึ้งของตัวละครตัวนี้ ที่สำคัญในฐานะนักแอนิเมชันต้องพยายามสร้างความรู้สึกให้ผู้ชมสัมผัสได้ถึงความเชื่อมโยงระหว่างสองบุคลิกของตัวละครนี้ให้ได้”

ในช่วงกลางเรื่องตัวละครเอลซ่าก็เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ เมื่อเอลซ่าเนรเทศตนเองออกมาจากพระราชวัง เธอแสดงให้เห็นถึงอีกด้านหนึ่งของเธอที่ต้องการเป็นอิสระ โดยไม่มีความกดดันหรือความกลัวที่จะทำร้ายคนอื่น เธอแสดงถึงพลังอันแข็งแกร่ง ด้วยการสร้างปราสาทน้ำแข็งอันอลังการ และด้วยจิตสำนึกอย่างแรงกล้าต่ออิสรภาพ เธอจึงมีความมั่นใจอย่างยิ่งในพลังของเธอ เธอหมดความกังวลและความกลัวที่จะกักเก็บพลังของเธอ ในเวลานั้นเอลซ่ามีความกล้าที่จะเดินออกจากชะตาที่ลิขิตทางเดินไว้ให้เธอ ด้วยการสละตำแหน่งราชินีแห่งแอเรนเดล แลกกับอิสรภาพที่เธอเลือกเอง

4) เครื่องแต่งกายของเอลซ่า

เอลซ่าเป็นตัวละครที่มีความโดดเด่นในเรื่องของการแต่งกายเป็นอย่างมาก เนื่องจากมีฉากที่เอลซ่าเปลี่ยนแปลงเครื่องแต่งกาย และเป็นฉากเด่นของอีกหนึ่งฉากของ Frozen ซึ่ง

การแต่งกายของเอลซ่าใน Frozen นอกจากจะสวยงาม สอดคล้องกับยุคสมัย วัฒนธรรมและสภาพอากาศในเรื่องแล้ว ยังเป็นส่วนหนึ่งที่อธิบายถึงลักษณะนิสัยของตัวละครตัวนี้ได้เป็นอย่างดี

Mark Empey (2013 as cited in Solomon, 2013, p.63) หัวหน้าส่วนงานเทคนิคแอนิเมชัน ได้กล่าวถึงการออกแบบเสื้อผ้าเอลซ่าว่า

ความซับซ้อนของเครื่องแต่งกายของเอลซ่าและแอนนาเป็นความท้าทายที่ยิ่งใหญ่มากในแอนิเมชันเรื่องนี้ ที่จะต้องคงความน่าดึงดูดใจเอาไว้ภายใต้เงื่อนไขที่จำกัด พวกเราต้องออกแบบชุดที่สามารถเดินได้บนหิมะหนา เสื้อผ้าต้องเหมาะกับการเอาตัวรอดจากการถูกล่าตาม และมีผ้าคลุมที่ทนต่อพายุหิมะ ที่สำคัญต้องสนับสนุนและส่งเสริมบุคลิกของสองตัวละครหลัก และต้องทำให้มีเกิดความเชื่อว่าตัวละครที่สวมใส่เสื้อผ้าสามารถเคลื่อนไหวได้จริงในสถานการณ์ต่าง ๆ



ภาพที่ 4.6 การแต่งกายของเอลซ่าในช่วงก่อนเป็นราชินีหิมะ

แหล่งที่มา: Solomon, 2013.

ก่อนเป็นราชินีหิมะ เอลซ่าที่มีลักษณะเงียบขรึม ช่อนความรู้สึก ได้สวมเสื้อผ้าโทนสีเข้ม และปกปิดร่างกายตั้งแต่คอถึงปลายเท้า ไม่เผยผิวออกสู่ภายนอกยกเว้นบริเวณใบหน้า โดยใส่เสื้อแขนยาวสีดำคอเต่า และทับด้วยชุดสีเขียวหัวเปิด ซึ่งช่วงบนเป็นเกาะอกรูปหัวใจ เดินขอบด้วยเส้นสีทอง กระโปรงยาวกรอมพื้นสีเขียว มีเสื้อคลุมสีแดงอมม่วง สวมรองเท้าส้นแบนสีน้ำตาลเข้ม

ตกแต่งลวดลายสีทอง และสวมถุงน่อง ทรงผมของเอลซ่าถักแล้วรวบเป็นมวยอย่างแน่นหนา สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นระเบียบ เคร่งครัด อยู่ในกรอบ และเคร่งขรึม



ภาพที่ 4.7 แบบร่าง Storyboard ของเอลซ่าจากหนังสือ Art of Frozen

แหล่งที่มา: Solomon, 2013

หลังแปลงร่างเป็นราชินีหิมะ เอลซ่าเปลี่ยนการแต่งตัวและทรงผม ดูสดใสและอิสระเสรีมากขึ้น โดยทรงผมเป็นเปียหลวมแบบฝรั่งเศสที่เปียเฉียงมาทางไหล่ซ้ายของเธอ ผูกผมด้วยสายรัดผมที่มีลักษณะคล้ายเกล็ดหิมะ ผมหน้าม้าของเธอเสยไปด้านหลัง และมีบางส่วนตกลงมาคลุมหน้าผากของเธอ เอลซ่าสวมชุดสีฟ้าที่สร้างจากน้ำแข็งคริสตัล ตัวเสื้อปิดไหล่ ช่วงกระโปรงผ่าสูงถึงหัวเข่า ตัวเสื้อด้านบนเป็นน้ำแข็งโปร่งแสงสีฟ้า มีเสื้อแขนยาวสีฟ้าอ่อน ได้แขนเสื้อเป็นเสื้อคลุมบาง โปร่งแสง ตกแต่งด้วยลายเกล็ดหิมะขนาดใหญ่ ยาวกรอมพื้น สวมรองเท้าส้นสูงโปร่งแสง เอลซ่าแต่งหน้าด้วยลิปสติกสีชมพูเข้ม ทาตาสีชมพูอมม่วง สะท้อนให้เห็นถึงการปลดปล่อยตัวเอง และการยอมรับพลังน้ำแข็งของตัวเอง และความมั่นใจในตัวเองของเอลซ่า หลังจากหลุดจากกรอบที่กักขังตัวตนที่แท้จริงของเธอเอาไว้

ผ้าคลุมของเอลซ่า ทีมงานอยากจะทำให้ดูพลิ้วบางและเป็นรูปทรงสามเหลี่ยมที่ดูเกือบจะไม่สมจริง แต่ด้วยกฎของแรงดึงดูดผ้าคลุมจะต้องมีรอยยับ แต่ไม่ว่าอย่างไรทีมงานก็ยังอยากจะทำให้มันดูเป็นทรงสามเหลี่ยมอยู่ดี คำถามคือพวกเราจะทำอย่างไรให้ดูแล้วไม่ขัดสายตา” Wayne Unten (2013 as cited in Solomon, 2013, p.135) หัวหน้าที่ฝ่ายนักแอนิเมชัน

Keith Wilson (2013 as cited in Solomon, 2013, p.138) กล่าวถึงแนวคิดการออกแบบตัวละครเอลซ่าว่า

Michael Giaimo ได้ใช้ลักษณะตัวอักษรเพื่ออธิบายแนวคิดการออกแบบของ Frozen และสำหรับเอลซ่าคือตัว T นั่นคือ มีสไตล์ เป็นต้นฉบับที่ไม่เหมือนใคร และมีความมั่นใจ จากแนวคิดนี้จึงกลายเป็นชุดที่ผ่าโชว์ขาด้านหน้า และมีชายยาว ผ่าคลุมใสบางเหมือนเกล็ดน้ำแข็ง ซึ่งเกิดจากการสร้างโดยเวทมนตร์น้ำแข็งของเอลซ่า ทรงผมที่ดูงดงามเหมือนเปลวไฟที่ลุกโชน ตัวละครเอลซ่ามีความท้าทายมากมายให้กับทีมงาน Frozen ต้องมีรูปร่างที่แข็งแรง นุ่มนวล และต้องทำให้ดูชัดเจน ทั้งนี้ทั้งนั้นต้องส่งเสริมและสนับสนุนการแสดงออกทางด้านกายภาพและด้านอารมณ์ของตัวละคร

Michael Giaimo (2013 as cited in Solomon, 2013, p.138) ผู้กำกับกล่าวว่า “เอลซ่าต้องมีลักษณะเหมือนเดินด้วยเทคนิคพิเศษ กับเครื่องแต่งกายที่หักเหแสงและสะท้อนแสงเหมือนกับเกล็ดน้ำแข็งใส เสื้อส่วนบนของเอลซ่ามีความบางและมีสีม่วงซีด ผ่าคลุมสีฟ้าน้ำแข็งและชุดสีฟ้าอ่อน ที่แสดงถึงความสวยงามลงตัวของ สี รูปแบบ ผิวสัมผัส และ รูปร่าง”

5) ประโยคเด่นของเอลซ่า

ในแอนิเมชันมีประโยคเด่นที่ตัวละครเอลซ่าพูดออกมา และสะท้อนถึงความคิดและความรู้สึกของเอลซ่าในสถานการณ์ต่าง ๆ ในเรื่อง ดังนี้

“The cold never bothered me anyway” ความหนาวไม่ทำให้เดือดร้อนสักเท่าไร

ประโยคนี้เอลซ่ากล่าวหลังจากที่ตัดสินใจใช้ชีวิตอิสระ และเลือกอยู่คนเดียวในปราสาทน้ำแข็ง และพูดประโยคนี้ก่อนที่จะปิดประตูปราสาทด้วยสีหน้ามั่นใจ ประโยคนี้จึงเป็นประโยคที่แสดงถึงการตัดสินใจใช้ชีวิตอย่างยอมรับในเวทียมนต์ตนเอง และมีความสุขกับการที่ไม่ต้องพยายามหลบซ่อนปิดบังอีกต่อไป

“Conceal, don’t feel” ซ่อนไว้ อย่ารู้สึก

ประโยคนี้นี้มักจะได้อินเอลซ่าพูดเสมอ เหมือนเป็นการสะกดจิตตัวเอง ตามที่พระราชสาสนเอาไว้ให้เก็บซ่อนพลังวิเศษเอาไว้ ด้วยวิธีการเก็บอารมณ์ ความรู้สึกของตัวเอง

“You can’t marry a man you just met” เธอไม่ควรแต่งงานกับผู้ชายที่เธอเพิ่งพบ

ประโยคนี้อินเอลซ่าได้พูดกับอานนาในงานฉลองพิธีราชินีภิเษก เมื่ออานนาได้พาซานส์มาขออนุญาตแต่งงานกัน หลังจากพบกันได้เพียงวันเดียว ซึ่งประโยคนี้นี้ประโยคเดียวทำให้เรื่องราว ๆ เปลี่ยนแปลงไปอย่างคาดไม่ถึง และประโยคนี้นี้เป็นประโยคที่ลบเลือนความเชื่อเรื่องรักแรกพบตามเทพนิยายในอดี้อย่างสิ้นเชิง

ตัวละครเอลซ่าเป็นตัวละครแบบรอบด้านที่มีพัฒนาการตัวละครอย่างเด่นชัดในเรื่อง Frozen จากเจ้าหญิงที่สง่างามอยู่ในกรอบ เก็บความรู้สึก ซ่อนพลังวิเศษ และหน้าตาเคร่งขรึม กลายเป็นราชินีหิมะที่สวยงาม มั่นใจ อิสระและมีความสุขกับพลังเวทมนตร์น้ำแข็งของตนเอง การสร้างตัวละครและออกแบบเครื่องแต่งกายจึงต้องสอดคล้องและสะท้อนลักษณะของเอลซ่าออกมาให้ชัดเจน อีกทั้งยังมีความสมจริงในวัฒนธรรมและการเคลื่อนไหวของตัวละครด้วย

4.1.6.3 คริสตอฟ (Kristoff) : พระเอกในชีวิตจริง



ภาพที่ 4.8 ตัวละครคริสตอฟ

แหล่งที่มา Solomon, 2013.

ชื่อเต็ม : คริสตอฟ Kristoff Bjorgman

เสียงพากษ์ภาษาอังกฤษ : Jonathan Groff

1) ที่มาของตัวละคร

เป็นเวลานานหลายทศวรรษจนยากจะเปลี่ยนแปลงลักษณะของเจ้าชายในเทพนิยายที่ผู้ชมเคยชิน ในเรื่อง Frozen เนื้อเรื่องของแอนนา ไม่ได้เป็นเจ้าชายและไร้ซึ่งเสน่ห์ แต่เขาคือวีรบุรุษ นี่ก็เป็นที่มาของ ตัวละครคริสตอฟ ตัวละครเอกฝ่ายชายที่เป็นคนธรรมดาไม่มีส่วนคล้ายกับเจ้าชายในเทพนิยายที่เรา เคยรู้จัก

คริสตอฟเป็นตัวละครที่มีความสำคัญอันดับสาม (Tritagonist) ที่ถูกสร้างขึ้นมา สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen คริสตอฟเป็นตัวละครแบบกลม (Round Character) เพราะ เป็นตัวละครที่มีความสมจริง มีความซับซ้อน มีทั้งส่วนที่ดีและส่วนที่ไม่ดีเหมือนมนุษย์ในชีวิตจริง คริสตอฟเป็นชาวภูเขาที่กล้าหาญ มีอาชีพขายน้ำแข็ง แล้วไปตกหลุมรักความใจกล้าของเจ้าหญิง แอนนา ระหว่างที่เธอกำลังตามหาพี่สาวคือราซินีเอลซ่า



ภาพที่ 4.9 การออกแบบตัวละครคริสตอฟ

แหล่งที่มา: Solomon, 2013.

2) ลักษณะทางกายภาพ

คริสตอฟเป็นชายอายุ 21 ปี มีนิสัยโผงผาง ตัวละครตัวนี้เป็นตัวละครวีรบุรุษของคิสนีย์ที่สร้างขึ้นได้แตกต่างจากตัวละครวีรบุรุษตัวอื่น ๆ มากที่สุด ฮานส์เป็นตัวอย่างของตัวละครวีรบุรุษแบบดั้งเดิมของคิสนีย์ที่สมบูรณ์แบบที่สุด ซึ่งคริสตอฟนั้นตรงกันข้ามอย่างสิ้นเชิง

คริสตอฟมีไหล่กว้างเต็มไปด้วยกล้ามเนื้อ เขาถูกสร้างขึ้นมาให้สมจริงกับสภาพชีวิตของเขาที่อาศัยอยู่ในพื้นที่น้ำแข็ง คริสตอฟมีผมสีบลอนด์ที่อ่อนกว่าแอนนา แต่เข้มกว่าเอลซ่า มีดวงตาสีน้ำตาลอ่อน ผิวขาว มีฝ้ากระที่จมูกของเขา จมูกของเขาค่อนข้างใหญ่ แก้มออกสีแดง เพราะสภาพอากาศที่หนาวเย็น

3) ลักษณะนิสัย

คริสตอฟหยาบกระด้าง เถียงขี้มู และไม่ค่อยติดต่อกับมนุษย์ เขาชอบที่จะคุยกับสัตว์มากกว่า ดังเช่นเพลงประจำตัวของเขาในเรื่องที่กล่าวถึงกวางเรนเดียร์คือเพื่อนที่ดีที่สุด

Paul Briggs (2013 as cited in Solomon, 2013, p.98) หัวหน้าฝ่ายเนื้อเรื่องได้กล่าวถึงตัวละครคริสตอฟว่า “คริสตอฟเป็นตัวแทนของผู้ชายซึ่งมีบุคลิกแข็งกระด้าง แต่ซ่อนความอ่อนโยนไว้ภายใน เขาสร้างหน้ากากขึ้นมาและใส่มันไว้ตลอดเวลา เพราะเขามีความเชื่อเหมือนเอลซ่าที่ต้องปิดบังความรู้สึกเอาไว้ข้างใน จนกระทั่งได้พบกับแอนนาคนที่เขายอมเปิดใจ พวกเรารู้จักแอนนามาก่อน และรู้ว่าแอนนาเหมาะสมกับคริสตอฟ”

4) การแต่งกาย

เขาสวมเสื้อคลุมหนาสีเข้ม มีขนสัตว์รอบคอ มีเส้นสีแดงเข้มและม่วงเข้มตกแต่งรอบคอ และมีแผ่นสีฟ้าบนข้อศอกขวา รอบเอวมีเข็มขัดตกแต่งสีแดงเข้มและม่วงเข้ม เสื้อคลุมสีน้ำเงินเข้มสวมทับเสื้อแขนยาวสีเดียวกัน ถุงมือสีน้ำตาล สวมกางเกงขาวยาวผ้าเนื้อหนาสีเข้ม สวมหมวกทรงกลมสีเข้มมีขนสัตว์รายรอบหมวก สวมรองเท้าสีน้ำตาลเข้ม Lino Di Salvo (2013 as cited in Solomon, 2013, p.98) กล่าวถึงการออกแบบเครื่องแต่งกายของคริสตอฟ “ครั้งแรกที่เห็นแบบร่างของตัวละครนี้ คริสตอฟมีเสื้อคลุมขนสัตว์ที่ดูสวยงาม แต่เราก็ได้ทำให้มันดูธรรมดาขึ้นเพื่อให้สมจริงเหมาะสมกับตัวละคร คริสตอฟใส่กางเกงที่มีผ้าหนาที่หัวเข่าข้างหนึ่ง เพราะเขาต้องใช้หัวเข่าข้างนั้นควบคุมสายบังคับสเวน รองเท้าบู๊ทของเขาต้องหนัก...”

5) ประโยคเด่นของคริสตอฟ

“You wanna talk a supply and demand problem? I sell ice for living.”

เธอกำลังพูดถึงปัญหาอุปสงค์และอุปทานหรือ? ผมแค่ขายน้ำแข็งเพื่อเลี้ยงชีพ

คำพูดในช่วงแรกที่พบกันแอนนา แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของทั้งสองคน ในด้านมุมมองและการใช้ชีวิต และแสดงให้เห็นนิสัยปากเสียของคริสตอฟ

4.1.6.4 เจ้าชายฮานส์ : ตัวละครที่เกินความคาดหมาย



ภาพที่ 4.10 เจ้าชายฮานส์

แหล่งที่มา: Disney.Wikia, 2013.

ชื่อเต็ม : เจ้าชายฮานส์ วินเทอร์การ์ดแห่งเกาะทางใต้ (Prince Hans Westergard of the Southern Isles)

เสียงพากย์ภาษาอังกฤษ : Santino Fontana

เสียงพากย์ภาษาไทย : สุวีระ บุญรอด (คิว วงฟลาว)

1) ที่มาของตัวละคร

เจ้าชายฮานส์เป็นตัวละครแบบ Antagonist คือตัวละครที่อยู่ตรงข้ามกับตัวละครหลัก หรือเป็นตัวร้าย มีลักษณะตัวละครแบบกลม (Round Character) คือมีการเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพจากบทบาท

เจ้าชายในฝันผู้แสนดีและเพียบพร้อม กลายเป็นตัวร้ายที่มีแผนการกำจัดราชินีเอลซ่า และเจ้าหญิงแอนนา เพื่อขึ้นครองบัลลังก์แอเรนเดล

Hyrum Osmund หัวหน้าแผนกแอนิเมชันกล่าวถึงแนวคิดการสร้างตัวละครเจ้าชายฮานส์ว่า “ฮานส์เป็นตัวละครที่หล่อ มีบุคลิกที่หุรหุรา เราอยากให้ผู้ชมตกหลุมรักตัวละครตัวนี้ และเอาใจช่วยในความสัมพันธ์กับแอนนา และหลังจากนั้นเราจะพลิกบทบาทของเขาในตอนจบ เพื่อสร้างความประหลาดใจให้กับผู้ชม ทีมงานสนุกกับการพลิกบทบาทของตัวละครตัวนี้มาก”



ภาพที่ 4.11 การออกแบบลักษณะตัวละครเจ้าชายฮานส์ของทีมงาน
แหล่งที่มา: Solomon, 2013.

Bill Schwab (2013 as cited in Solomon, 2013, p.66) หัวหน้าฝ่ายออกแบบตัวละครกล่าวถึงการสร้างตัวละครเจ้าชายฮานส์ว่า “ความท้าทายที่สุดของการออกแบบตัวละครตัวนี้คือ เราต้องแสดงลักษณะของบุคลิกภาพของเขาออกมาให้ได้ แต่ต้องไม่ให้ข้อมูลด้านที่ชั่วร้ายของฮานส์ให้ผู้ชมจับได้”

2) ลักษณะทางกายภาพ

ฮานส์มีความสูงปานกลางและดูดี ใหญ่ไม่กว้างและไม่มียกมัดเนื้อเหมือนคริสตอฟ แม้ทั้งสองจะไม่เห็นอยู่ใกล้กันเพื่อเปรียบเทียบกันมาก่อน แต่ฮานส์ดูจะผอมบางกว่าคริสตอฟ แต่ก็มีความแข็งแรง ฮานส์สามารถเอาชนะยักษ์ใหญ่อย่างมาฆเมโลได้ในการต่อสู้เพียงครั้งเดียว ฮานส์

มีความสามารถในการจี้ฆ่า และการฟันดาบ นอกจากนี้ฮานส์ยังมีความสามารถในการใช้หน้าไม้ ฮานส์มีสีผิวกลางๆ ไม่ขาวไม่ดำ และมีรอยกระจาง ๆ บนจมูก ฮานส์มีผมสีน้ำตาลแดงไว้ออนผม มีตาชวนฝันสีเขียว

3) ลักษณะทางนิสัย

ฮานส์เป็นคนเย็นชา ช่างคิดคำนวณ และโหดร้าย ฮานส์ภาคภูมิใจในความเป็นเจ้าชาย และกระหายในอำนาจ เป็นคนทะเยอทะยาน จลัด เลือดเย็น ชั่วร้าย

Hyrum Osmo (2013 as cited in Solomon, 2013, p.66) หัวหน้าที่แผนกแอนิเมชัน กล่าวถึงตัวละครเจ้าชายฮานส์ว่า “เขาปรากฏตัวแบบอัศวินม้าขาวที่ใส่เกราะเงินแวววาว และผู้ชมก็จะคิดว่าในตอนจบแอนนาจะต้องลงเอยอย่างสวยงามกับเจ้าชายฮานส์ เพราะเขาสมบูรณ์แบบ แต่หลังจากเนื้อเรื่องดำเนินไปเรื่อย ๆ ก็พบว่าแท้จริงแล้วเจ้าชายฮานส์มีนิสัยเอาตัวรอด ปรับตัวไปตามสถานการณ์ และในเผยจิตใจที่ชั่วร้ายในตอนจบ”

4) การแต่งกาย



ภาพที่ 4.12 การแต่งกายของเจ้าชายฮานส์ในลักษณะต่าง ๆ

แหล่งที่มา: Disney.Wikia, 2013.

ด้วยบทบาทการเป็นเจ้าชายทำให้เครื่องแต่งกายของฮานส์เป็นทางการ และเป็นไปตามมาตรฐานของเจ้าชาย คือหุรร่า คูดี และเป็นทางการ ในฉากการเปิดตัวเจ้าชายฮานส์แต่งกายด้วยชุดที่คล้ายเครื่องแบบทหารเรือ คือสวมกางเกงสีน้ำเงิน บุรุษสีดำ ผ้าพันคอสีม่วงแดง เสื้อเชิ้ตสีฟ้า ติดอินทรีบนูสีดำ ใส่สายสะพายสีทอง และสวมเสื้อคลุมสีเทาอ่อนกับดำ

ในระหว่างช่วงพิธีบรมราชาภิเษก การแต่งตัวของฮานส์จะเป็นจุดดราม่าความเป็นทางการลง เขาสวมเสื้อคลุมสีครีม กับเสื้อเชิ้ตสีเหลือง ใส่สายสะพายสีแดง บุรุษดำกับรองเท้านักขาว อินทรีบนูสีแดงและทองมีพู่ห้อยสีทอง ที่เข้ากับผ้าพันคอสีเหลือง ชุดนี้ฮานส์ใส่นานกว่าชุดแรก โดยเฉพาะในวันและคืนวันบรมราชาภิเษก เพราะฮานส์ต้องการให้โดดเด่นที่สุดในงาน ในช่วงที่เขาถูกควบคุมไว้ในอาณาจักร เพื่อปกป้องร่างกายจากอากาศหนาว ฮานส์ได้รับเสื้อคลุมคล้ายกับเครื่องแบบของยามปราสาท มันเป็นเสื้อคลุมสีเทาทึบ มีลายคลื่นสีม่วง

5) พัฒนาการตัวละคร

เจ้าชายฮานส์เป็นสุภาพบุรุษ รูปร่างหน้าตาดี ชาติตระกูลดี นิสัยสุภาพ เป็นชายในฝันที่เพียบพร้อมและมีรักแท้ให้กับแอนนาทันทีที่ได้พบหน้า พร้อมทำทุกอย่างเพื่อคนที่รักแม้ต้องสละชีวิต แต่ในช่วงท้ายที่แอนนาต้องการรักแท้จากเจ้าชายฮานส์มาแก้คำสาป ก็ได้เห็นการเปลี่ยนแปลงของตัวละครว่า ทุกสิ่งที่ทำมาเป็นเรื่องหลอกลวง การเข้ามารู้จักกับแอนนา และหลงรักแอนนาคือแผนการที่ต้องการจะยึดครองแอเรนเดล

6) ประโยชน์ของเจ้าชายฮานส์

“Oh, Anna. If only there was someone out there who loved you” โอ้ แอนนา หวังว่าจะมีใครสักคนที่รักเธออยู่จริง ๆ

เป็นประโยคที่ทำให้เรื่องเกิดความพลิกผัน ประโยคที่ทำให้แอนนาได้คาดว่างว่าเจ้าชายฮานส์ไม่รักตัวเองจริง เมื่อพูดประโยคนี้จากคนดีก็ได้กลายเป็นคนร้ายในเรื่อง

เจ้าชายฮานส์เป็นตัวละครรอบด้านที่มีพัฒนาการตัวละครที่สร้างความประหลาดใจให้กับคนดู ซึ่งเป็นการสร้างตัวละครด้วยแนวคิดแบบ Invention เนื่องจากไม่เคยมีเจ้าชายในแอนิเมชันแนวเทพนิยายที่กลายเป็นตัวร้ายมาก่อน ในช่วงต้นเรื่องเจ้าชายฮานส์จึงมีบุคลิกลักษณะทั้งภายนอกและภายในสมบูรณ์แบบตามมาตรฐานเจ้าชายของคิสนีย์ และเป็นผู้ชายในฝันของผู้หญิง จวบจนท้ายเรื่องที่มีการเปลี่ยนบทบาทเป็นตัวร้าย แต่ลักษณะภายนอกก็ยังสง่างามเหมือนเจ้าชาย

ดั้งเดิม ซึ่งเป็นการสะท้อนแนวคิดให้ผู้ชมไม่ยึดติดกับหน้าตา และลักษณะภายนอก แต่ให้มองคนที่จิตใจ ซึ่งแตกต่างจากแอนิเมชันแนวเทพนิยายที่มักจะปลูกฝังผู้ชมรับรู้ว่าคุณลักษณะที่ดีต้องหน้าตาดี และตัวละครร้ายหน้าตาต้องน่ากลัวเพียงอย่างเดียว

4.1.6.5 โอลาฟ : ตัวละครขวัญใจผู้ชม



ภาพที่ 4.13 โอลาฟ

แหล่งที่มา: Disney.Wikia, 2013.

ชื่อเต็ม : โอลาฟ (Olaf)

เสียงพากษ์ภาษาอังกฤษ : Josh Gad

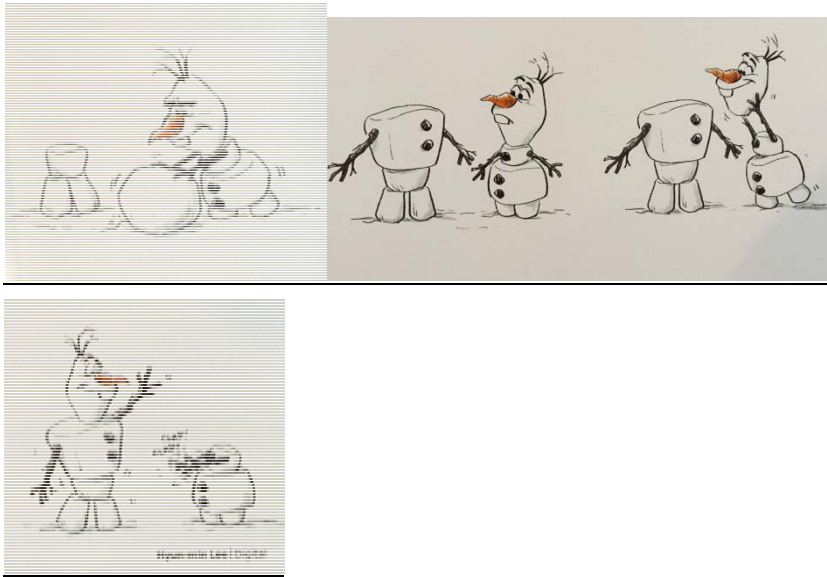
เสียงพากษ์ภาษาไทย : กรกันต์ สุทธิโกเศศ

1) ที่มาของตัวละคร

จากการสัมภาษณ์กลุ่มพบว่าตัวละครที่คนส่วนใหญ่ชื่นชอบคือโอลาฟ โอลาฟเป็นตัวละครแบบแบน (Flat Character) เพราะบุคลิกของโอลาฟในเรื่องไม่มีการเปลี่ยนแปลง เป็นตัวละครที่ไม่มีมิติ ไม่มีความซับซ้อน

โอลาฟ มนุษย์หิมะที่เกิดจากเวทมนตร์ของเอลซ่า หลังจากทีเอลซ่าออกจากแอรอนเดลก็ได้ลองใช้เวทมนตร์ที่ตัวเองซ่อนเอาไว้มานานเสกโอลาฟขึ้นมาจากความทรงจำวัยเด็กใน

ช่วงเวลาแสนสุขที่เคยปั้นตุ๊กตาหิมะกับแอนนา โอลาฟเป็นตัวแทนของความไร้เดียงสา บริสุทธิ์ และวัยเด็กอันแสนสนุก Jeff Ranjo ผู้เขียนสตอรี่บอร์ดกล่าวถึงตัวละครโอลาฟว่า “เขาคือเด็กที่เพิ่งเกิด ไม่รู้จักโลกมากนัก ดังนั้นต้องคอยอธิบายสิ่งต่าง ๆ ให้เขาเหมือนกับเขาเป็นเด็กเล็ก ๆ”



ภาพที่ 4.14 ลักษณะร่างกายของโอลาฟที่สามารถสลับที่ส่วนต่าง ๆ ในร่างกายได้
แหล่งที่มา: Solomon, 2013.

2) ลักษณะทางกายภาพ

โอลาฟเป็นมนุษย์หิมะขนาดเล็ก ที่เกิดจากการประกอบกันของหิมะสามก้อน แต่ถ้านับรวมขาเขาด้วย ก็จะเป็นหิมะห้าก้อน โอลาฟสามารถจัดเรียงส่วนประกอบของตนเองให้เป็นโน้มน้าวได้ โอลาฟมีกระดุมสามอันที่ทำจากหินสีดำอยู่ตรงส่วนลำตัว กระดุมอันแรกอยู่ลำตัวช่วงบน และกระดุมสองอันที่เหลืออยู่ลำตัวช่วงล่าง ลำตัวช่วงล่างยังมีขาสองข้างที่ทำจากน้ำแข็งสองก้อนเล็กๆ โอลาฟมีแขนที่ทำจากกิ่งไม้ และมีกิ่งไม้สามง่ามอยู่บนหัวคล้ายกับเป็นผม แขนทั้งสองข้างของโอลาฟมีนิ้วมือข้างละ 4 นิ้ว ส่วนหัวของโอลาฟคือก้อนน้ำแข็งก้อนบนสุด ซึ่งเป็นทรงไข่ ปากของโอลาฟมีรูปร่างคล้ายกับฟันกระต่าย ตาของโอลาฟทำมาจากหิน แต่ในภาพยนตร์ตาของโอลาฟเป็นตาแบบตัวการ์ตูนทั่วไปที่มีลูกตาสีดำ โอลาฟมีคิ้วด้วยระหว่างตากับปากของโอลาฟคือจมูก

ที่ทำจากแครอท Salvo (2013, as cited in, Solomon, 2013) หัวน้ำกลุ่มแอนิเมชั่น กล่าวถึงลักษณะของโอลาฟว่า

ตอนแรกทางทีมงานให้โอลาฟมีส่วนประกอบที่เหมือนจริง พวกเราคัดแขนกิ่งไม้ของโอลาฟ และบิดหน้าของโอลาฟจนเหมือนกับลักษณะของตุ๊กตายาง แล้วเราก็มาคิดว่า ถ้าหิมะเคลื่อนไหวได้ พวกเขาจะเคลื่อนไหวแบบไหน ถ้าลักษณะตัวละครนี้มีแขนที่ทำจากไม้ ทำไม้เราไม่ใช่ตัดข้อจำกัดนี้ออกไป แล้วทำให้มันดูสนุกขึ้น ดังนั้นเราจึงออกแบบให้แขนของโอลาฟสามารถยืดหดได้ สามารถหมุนกลับหลังได้ และใช้ขั้วหัวของโอลาฟขึ้นเมื่อโอลาฟต้องการมองไกล ๆ

แต่ละส่วนของโอลาฟสามารถเป็นอิสระแยกจากกันได้ และสามารถจัดเรียงใหม่หรือกระจายออกจากโอลาฟโดยไม่เป็นอันตรายใด ๆ และไม่เจ็บปวด เช่น เมื่อโอลาฟเดินไปเหยียบเอาแท่งน้ำแข็ง ผลคือแท่งน้ำแข็งเสียบทะลุผ่านโอลาฟ เขาก็แค่มองแล้วพูดว่า “อู่นั่นสิ ฉันถูกแทง” แล้วก็หัวเราะขบขัน อย่างไรก็ตามในFrozenจะเห็นบางช่วงที่โอลาฟมีความรู้สึกเจ็บปวด เช่น ตอนที่แอนนาผลักจุกแครอทของเขาอย่างแรง โอลาฟจะโมโหเมื่อคริสตอฟผลักเขาให้ออกห่างจากสเวน ถึงแม้ตัวโอลาฟจะเป็นหิมะ แต่โอลาฟก็มีบุคลิกลักษณะการใช้ชีวิตแบบมนุษย์ เช่น การนอน การกิน การหายใจ ความสามารถในการดมกลิ่น และการลิ้มรส การได้ยิน การสัมผัส และการมองเห็นที่ชัดเจน

3) ลักษณะนิสัย

โอลาฟมีเงื่อนไขแบบง่าย ๆ นั่นคือเราไม่ต้องการให้โอลาฟมีบุคลิกที่ดูขี้ดขู่หรือกระฉับกระเฉงเขาเป็นมนุษย์หิมะ เราต้องการให้เขาแยกส่วนและรวมกันได้ดังเดิม แต่เราอยากให้โอลาฟดูธรรมดา สำหรับผมโอลาฟเหมือนเด็กผู้ชายอายุ 5 ขวบ น่ารัก น่าไว้วางใจ บริสุทธิ์ และใสซื่อ (Hyrum Osmond 2013 as cited in Solomon, 2013, p.108)

โอลาฟมีนิสัยซื่อใสและไร้เดียงสา แต่เต็มไปด้วยความรักและห่วงใยต่อเพื่อน ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับแอนนาและเอลซ่า เพราะโอลาฟถูกสร้างจากความทรงจำวัยเด็กของแอนนาและเอลซ่า โอลาฟจึงมีลักษณะความเป็นเด็กที่เหมือนแอนนากับเอลซ่าเมื่อหลายปีก่อน เช่น เพื่อฝันแปลก ๆ

และจีเลน เมื่อโอลาฟ กลับมาจึงเป็นมนุษย์หิมะที่หลงเสน่ห์ความหลัง โอลาฟมีความคิดเห็นที่ผสมผสานระหว่างแอนนา กับเอลซ่า เขาเป็นศิลปินเหมือนเอลซ่า เพราะคำพูดแรกของเขา คือ เขาคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เหมาะกับหิมะแล้วพูดกับสเวนว่า สีของท้องฟ้าไง เมื่อพวกเขาไปถึงบ้านของคริสตอฟ โอลาฟก็เล่าถึงความหลงใหลในฤดูร้อนของเขา นั่นอาจจะเป็นเพราะเอลซ่าตอนเด็กได้สร้างตุ๊กตาหิมะที่รักอ้อมกอดอันอบอุ่น ทำให้โอลาฟชอบจินตนาการถึงฤดูร้อน

โอลาฟไม่ได้มีแต่ด้านไร้เคียงสาเท่านั้น บางครั้งโอลาฟก็แสดงความฉลาดออกมา เช่นตอนที่เขาอยู่กับแอนนาในห้องสมุด โอลาฟสอนแอนนาว่ารักแท้คือการที่เห็นแก่คนอื่นมากกว่าตัวเอง คริสตอฟคือตัวอย่างที่ดีที่สุด ทำให้แอนนาทำความเข้าใจที่แท้จริงของรักแท้

4) ประโยคเด่นของโอลาฟ

“Hi everyone. I’m Olaf. And I like warm hugs” สวัสดีทุกคน ฉันชื่อโอลาฟ และฉันรักอ้อมกอดอุ่น

เป็นคำแนะนำตัวของโอลาฟในอดี ตอนทีเอลซ่าปั้นโอลาฟขึ้นมาเล่นกับแอนนา และเป็นประโยคแรกที่โอลาฟทักทายกับแอนนาและคนอื่น ๆ เมื่อได้กลับมามีชีวิตอีกครั้ง ด้วยเวทย์มนต์ของเอลซ่า

“Some people are worth melting for” บางคนก็คุ้มค่าให้ละลาย

เป็นคำกล่าวของโอลาฟ ตอนที่พยายามช่วยเหลือแอนนาอย่างสุดพลัง ไม่ให้แอนนาหนาวตาย โดยที่ไม่กลัวว่าตนเองที่เป็นหิมะจะต้องละลายเพราะอากาศร้อน แสดงให้เห็นความมีน้ำใจ และจิตใจอันบริสุทธิ์ของโอลาฟ

“Love is putting someone else’s needs before yours.”

ความรักคือการคิดถึงคนอื่นก่อนความต้องการของตนเอง

เป็นคำกล่าวในช่วงที่โอลาฟมาช่วยแอนนา และได้กล่าวประโยคเพื่อช่วยให้แอนนา รู้จักกับรักแท้ และรู้ใจตัวเองว่ารักใคร และใครที่รักแอนนาจริง ๆ

โอลาฟเป็นตัวละครด้านเดียวที่เป็นการสร้างตัวละครด้วยแนวคิดแบบ Invention คือเป็นการคิดสร้างสรรค์ตัวละครขึ้นมาใหม่ สร้างลักษณะตัวละครจากสิ่งไม่มีชีวิตให้เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีการเคลื่อนไหวที่เป็นเอกลักษณ์ไม่เหมือนคนและสัตว์ มีลักษณะร่างกายที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ โอลาฟเป็นตัวละครที่มีจิตใจบริสุทธิ์ มองโลกในแง่ดี และตลก เป็นตัวละครที่สร้างสีสันให้กับเรื่อง ช่วยปรับอารมณ์ของเรื่องให้มีความสุข ขบขัน จึงเป็นขวัญใจของผู้ชม

ในเรื่อง Frozen มีตัวละครหลักที่มีบทบาทเด่น จำนวน 5 ตัว ได้แก่ อันนา, เอลซ่า, โอลาฟ, เจ้าชายฮานส์ และคริสตอฟ โดย 3 ใน 5 เป็นตัวละครรอบด้าน ได้แก่ เอลซ่า, เจ้าชายฮานส์ และคริสตอฟ ส่วน อันนาและโอลาฟเป็นตัวละครด้านเดียว โดยการสร้างตัวละครในเรื่อง Frozen นั้นมีทั้งการสร้างตัวละครที่มีลักษณะสมจริง เช่น แอนนา คริสตอฟและเจ้าชายฮานส์ และตัวละครที่เกิดจากจินตนาการ เช่น โอลาฟ และตัวละครที่ผสมผสานระหว่างลักษณะของคนและจินตนาการ คือ เอลซ่า ที่มีลักษณะรูปร่างหน้าตา นิสัย และแนวคิดเหมือนมนุษย์ปกติ แต่มีพลังเวทมนตร์หิมะที่เกิดจากจินตนาการ

4.1.7 มุมมองการเล่าเรื่อง

ใช้การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน ผู้ชมเข้าใจถึงความคิด ความรู้สึกของตัวละครในระดับหนึ่ง ทั้งยังสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นเป็นลำดับขั้นตอนไปพร้อมๆ ตัวละครทุกตัว

4.1.8 ฉาก

ฉากในเรื่อง Frozen แบ่งเป็น 2 ส่วน คือฉากในช่วงเวลา หมายถึงสถานการณ์ ยุคสมัย หรือบรรยากาศของเนื้อเรื่องในช่วงนั้น กับฉากในสถานที่ หมายถึง สถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้น ซึ่งหนึ่งในเหตุผลที่ผู้ชมชื่นชอบ Frozen คือฉากที่สวยงามในเรื่อง ซึ่งทีมงานใช้การเก็บข้อมูล และออกแบบโดยอิงจากสถานที่จริง และตัวละครในเรื่อง

4.1.3.1 ฉากในช่วงเวลา (Time) คือ ช่วงเวลาในอดีต สมัยยุโรปโบราณที่ยังมีอาชีพคนตัดน้ำแข็ง สังเกตได้จากการแต่งตัวของตัวละครในเรื่องที่เป็นชุดของประเทศนอร์เวย์ในยุคโบราณ ผู้หญิงใส่กระโปรงสุ่มยาว ผู้ชายแต่งกายโดยเครื่องนุ่งห่มที่ทำจากผ้า ตัวละครในเรื่องไม่มีเครื่องใช้ไฟฟ้า และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ใด ๆ ใช้แสงสว่างจากเทียนไข ไม่ใช่ไฟฟ้า และพระราชวัง ที่อยู่อาศัยของประชาชน เป็นแบบโบราณทั้งหมดเมือง การคมนาคมระหว่างประเทศใช้เรือและรถม้าในการเดินทาง

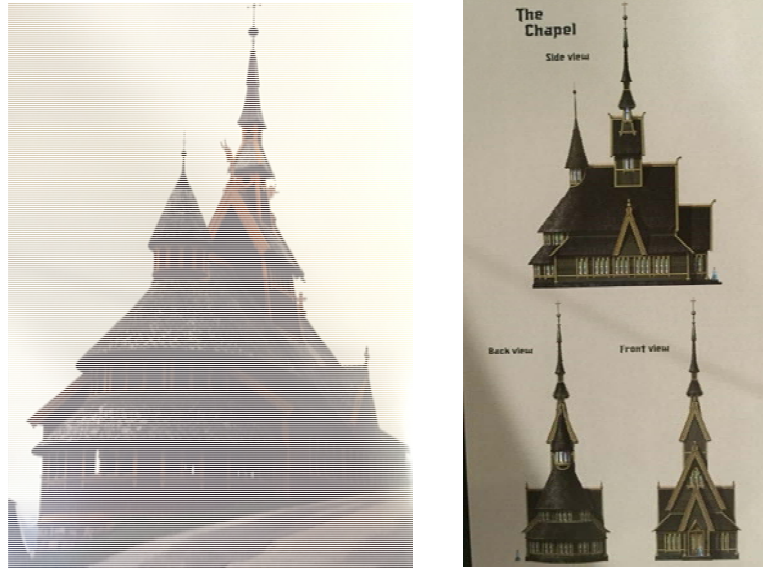


ภาพที่ 4.15 การออกแบบเครื่องแต่งกายโดยนำวัฒนธรรมของชาวนอร์เวย์มาใส่ในชุดของตัวละคร
แหล่งที่มา: Solomon, 2013.

4.1.7.1 ฉากในสถานที่ (Location)

1) ฉากในพระราชวัง เป็นสถานที่ที่เป็นฉากหลัก จำลองสภาพพระราชวังนอร์เวย์ในอดีต เป็นสถานที่ที่สื่อสถานภาพอันสูงส่ง และภาระหน้าที่อันยิ่งใหญ่ของเอลซ่า การปิดพระราชวังไม่ต้อนรับแขก เหมือนเป็นกรงขังเอลซ่าไม่ให้ออกสู่โลกภายนอก ฉากพระราชวังเป็นจุดเริ่มต้น จุดพลิกผัน และจุดจบของเรื่อง Frozen

ทีมงานได้ออกไปเก็บข้อมูลสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ในประเทศนอร์เวย์ เพื่อนำมาใช้เป็นต้นแบบในการสร้างพระราชวังของแอรเนล และสถาปัตยกรรมอื่น ๆ ในเรื่อง Frozen



ภาพที่ 4.16 ภาพเปรียบเทียบสถาปัตยกรรมในหมู่บ้านชวานอร์เวย์ที่เมือง balestrand กับ
แบบห้องพิธีการที่เอลซ่าในวันราชินีภิเษก

แหล่งที่มา: Solomon, 2013.

2) ฉากหมู่บ้านโทรล เป็นสถานที่ของการช่วยเหลือ ตัวแทนของคนกลุ่มน้อย ชาวชนบทที่มีน้ำใจ ตอนที่แอนนาโดนคำสาปทั้งสองครั้งก็ได้ชาวโทรลให้ความช่วยเหลือแก้คำสาป และชาวโทรลยังรับคริสตอฟเป็นลูกบุญธรรม ทั้ง ๆ ที่เป็นคนละชาติพันธุ์

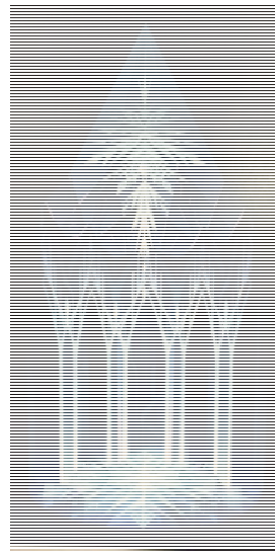
3) ฉากปราสาทหิมะ เป็นสถานที่ที่สื่อถึงชีวิตอิสระ สวยงามของเอลซ่า แต่ก็ยังเป็นชีวิตที่โดดเดี่ยว อยู่คนเดียวเหมือนตอนที่อยู่พระราชวัง เพราะเอลซาก็ยังเลือกจะปิดกั้นตัวเองจากคนอื่น ฉากปราสาทหิมะเป็นหนึ่งในฉากที่สร้างความประทับใจให้กับผู้ชม เพราะปราสาทน้ำแข็งแสนสวยเกิดจากเวทมนตร์ของเอลซ่า และเป็นฉากที่ดำเนินเรื่องด้วยเพลง Let's it go ทำให้เป็นฉากที่สวยงามทั้งภาพ ไพเราะทั้งเสียง

Mohit Kallianpur (2013 as cited in Solomon, 2013, p.121) ผู้กำกับภาพและแสง กล่าวถึงฉากปราสาทหิมะของเอลซ่าเอาไว้ว่า “พวกเราได้ค้นแบบมาจากน้ำแข็ง พวกเราพยายามทำให้มันดูเหมือนน้ำแข็ง มันจะต้องหักเหแสง และมันใช้เทคนิคจากคอมพิวเตอร์ในการให้แสงและ

เงา เมื่อพุดถึงน้ำแข็ง ต้องคิดว่าเป็นสิ่งที่ส่องแสง เป็นประกาย แต่อย่างไรก็ตามพวกเราต้องแน่ใจว่า ฉากนี้จะไม่ทำให้ผู้ชมละลายตาไปจากเอลซ่า”

Lisa Keene (2013 as cited in Solomon, 2013 : 122) ผู้ช่วยผู้กำกับ กล่าวถึงฉาก ปราสาทน้ำแข็งว่า “น้ำแข็งเป็นบททดสอบที่ทำทนาย เพราะต้องมีการวางแผนการทำงานอย่างมาก แม้จะเป็นพื้นที่ที่คุณไม่ต้องการ มันต้องดูโดดเด่นและสวยงาม คล้ายห้องที่เต็มไปด้วยเพชร ในมุมมองของผู้ชม คุณจะคิดว่าได้เห็นในสิ่งที่คุณต้องการ แต่จริง ๆ แล้วเราเป็นผู้ควบคุมให้คุณเห็นในสิ่งที่เราต้องการให้คุณเห็น”

ในเรื่อง Frozen ภาพน้ำแข็งในฉากปราสาทนั้นประกอบจากน้ำแข็งสองส่วนคือ ส่วนที่เป็นน้ำแข็งจากธรรมชาติ และส่วนที่เป็นน้ำแข็งจากเวทมนตร์เอลซ่า แต่ทั้งสองส่วนจะต้องมีความสมดุลกันเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ ให้ผู้ชมรู้สึกว่าได้ก้าวเข้าไปอยู่ในโลกแห่งน้ำแข็งของเอลซ่า



ภาพที่ 4.17 การออกแบบส่วนต่าง ๆ ของปราสาทน้ำแข็งในเรื่อง Frozen
แหล่งที่มา: Solomon, 2013.

4) ฉากเดินทางในภูเขหิมะ เป็นสถานที่ของการผจญภัย และการพบเพื่อนใหม่ สิ่งแวดล้อมสังคมใหม่ แอนนาที่ออกเดินทางในภูเขหิมะได้พบกับคริสตอฟ เสวน และ โอลาฟ ได้ผจญภัยตลอดการเดินทาง สำหรับฉากภูเขหิมะที่เหมือนจะง่ายเพราะเราจะคิดถึงสีขาวของหิมะ แต่ในเรื่อง Frozen ภูเข ป่าหิมะกลับไม่ได้มีแต่สีขาว Lisa Keene (2013 as cited in Solomon, 2013, p.89) ผู้ช่วยผู้กำกับ กล่าวถึงฉากภูเขหิมะว่า “หิมะเป็นโอกาสอันดี เพราะมันเป็นเหมือนผ้าใบสีขาว ที่รอการแต่งแต้มสีด้วยแสง สีที่อยู่บนหิมะเป็นศิลปะการลงสีแบบน้อยแต่ให้คุณค่ามาก ดังนั้นมันหมายความว่า เราจะทำเหมือนผ้าใบสีขาวซึ่งยอมให้ถูกระบายสีด้วยแสง นั่นเป็นสิ่งที่สร้างความสนุกให้กับพวกเรา” Michael Giamio (2013 as cited in Solomon, 2013, p.92) ผู้กำกับศิลป์กล่าวถึงฉากภูเขหิมะว่า “จากประสบการณ์ในการเดินทางของพวกเรา คุณจะเห็นเงาของสีฟ้าเข้มแรงเงาลงบนหิมะ เพราะแสงจากท้องฟ้า และในช่วงอาทิตย์อัสดง มันจะกลายเป็นสีแดงส้ม ร่วงหล่นลงพื้นหิมะ นั่นคือความมหัศจรรย์และน่าตะลึงที่สร้างสรรค์โดยธรรมชาติ ซึ่งผมไม่เคยรู้มาก่อน” และทำให้ฉากภูเขหิมะที่น่าจะเป็นสีขาวโพลน กลายเป็นฉากที่เปลี่ยนสีไปตามช่วงเวลาตามท้องเรื่อง และทำให้ผู้ชมรู้สึกตื่นตาตื่นใจ และประทับใจในความสวยงามของเรื่อง Frozen

5) ฉากทะเลสาบน้ำแข็ง เป็นสถานที่แห่งการตัดสินใจ การฝ่าฟันมรสุมในชีวิตของแต่ละตัวละคร โดยในแอนิเมชันจะมีเหตุการณ์ให้ตัวละครหลักในเรื่อง เช่น เอลซ่า แอนนา เจ้าชายฮานส์ คริสตอฟ โอลาฟ เสวน มารวมตัวกันที่ทะเลสาปหิมะท่ามกลางพายุหิมะที่ต่างมองไม่เห็นกัน จนกระทั่งพายุหิมะสงบ ทุกตัวละครต้องเผชิญหน้ากัน และเกิดเหตุการณ์โคลแมกซ์ขึ้น ทำให้เกิดการตัดสินใจและปมปัญหาคลี่คลาย แนวคิดในการออกแบบฉากนี้ คือการสร้างหิมะให้มากกว่าปกติ เนื่องจากเป็นหิมะที่เกิดจากอารมณ์รุนแรงของเอลซ่าไม่ใช่หิมะตามฤดูกาล ผู้ชมจะได้เห็นทะเลสาปหิมะที่มีลักษณะเหมือนละอองหิมะเคลือบบนน้ำแข็ง และได้เห็นหิมะรูปทรงประหลาดราวกับถูกแกะสลัก

ฉากในเรื่อง Frozen แบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ ฉากในช่วงเวลา โดยเป็นช่วงเวลาในสมัยยุโรปโบราณในประเทศนอร์เวย์ และ ฉากในสถานที่ ซึ่งมีด้วยกันหลายฉาก แต่ฉากที่โดดเด่นคือฉากในพระราชวังแอรเนล อันเป็นสถานที่จุดเริ่มต้น จุดพลิกผัน และจุดจบของ

เรื่อง Frozen และฉากปราสาทหิมะของเอลซ่า ที่เป็นจุดเปลี่ยนแปลงตัวเองของเอลซ่า และเป็นฉากที่คิดค่าเข้าชมมากที่สุด

จุดเด่นในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen จากการสัมภาษณ์ผู้ชมคือฉากที่สวยงามและสมจริง แม้จะเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแต่ความละเอียดปราณีต ทำให้เกิดฉากที่สวยงามและสมจริง ทำให้ผู้ชมเกิดความเชื่อในเรื่องราวของแอนิเมชัน

4.1.9 สัญลักษณ์พิเศษ

ในภาพยนตร์แอนิเมชันได้มีการแฝงสัญลักษณ์พิเศษ ไว้ในเรื่อง ดังนี้

ตารางที่ 4.5 ตารางวิเคราะห์สัญลักษณ์ในเรื่อง Frozen

สัญลักษณ์	ตัวหมาย	หมายถึง
ประตู	ประตูห้องที่กั้นระหว่างเอลซ่ากับแอนนา	- การปิดกั้นใจของเอลซ่าหลังจากผลทำร้ายแอนนา ความสัมพันธ์ของสองพี่น้องก็ถูกขวางกั้นด้วยประตู ในช่วงแรกแอนนาพยายามเคาะประตูเรียกเอลซ่า แต่เอลซ่าก็ไม่เปิดประตูให้แอนนาอีกเลย นั่นคือเอลซ่าไม่เปิดใจที่จะสนิทกับแอนนาอีก เพราะกลัวจะทำร้ายแอนนา
	ประตูพระราชวัง	การปิดกั้น เก็บซ่อนความลับของเอลซ่า ที่พระราชินีไม่ต้องการเปิดเผยต่อคนภายนอก
	ประตูในเพลง Love is open the door	เนื้อเพลงพูดถึงว่า รักคือการเปิดประตูออก เราจะสามารถรักได้เมื่อเราเปิดประตูหัวใจ หมายถึงให้ทั้งสองเปิดใจให้กัน เพื่อทำความรู้จักกันมากขึ้น
	ประตูปราสาทน้ำแข็งของเอลซ่าที่เปิดแง้มอยู่	- เอลซ่าที่ตัดสินใจหนีออกจากแอเรนเดล มาสร้างปราสาทน้ำแข็งที่ขุดภูเขา แต่ก็ยังมีฉากประตูที่ไม่ได้ปิดล็อก หมายถึงเอลซ่าเริ่มเปิดใจบ้าง - แอนนาที่ตามพี่สาวมาถึงพระราชวังหิมะ แต่ไม่กล้าเคาะประตู จนกระทั่งพบว่าประตูไม่ได้ปิด เหมือนที่เธอเจอมาตลอด แสดงให้เห็นว่าเอลซ่าเริ่มเปิดใจตัวเอง ละทิ้งความกลัว หลังจากตัดสินใจเป็นอิสระ

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

สัญลักษณ์	ตัวหมาย	หมายถึง
น้ำแข็ง	น้ำแข็งในห้องของเอลซ่า	แทนความเย็นชา ความโดดเดี่ยว ยิ่งเอลซ่าพยายามแยกตัวมากเท่าไร พลังน้ำแข็งก็มากขึ้นจนยากจะควบคุม หากที่เอลซ่ารู้ว่าที่พ่อแม่เสียชีวิต พลังน้ำแข็งของเอลซ่าก็รุนแรงขึ้นจนทำให้ห้องทั้งห้องกลายเป็นน้ำแข็ง
	พลังเวทมนตร์น้ำแข็งของเอลซ่า	ความสามารถพิเศษหรือพรสวรรค์ที่ติดตัวมาแต่เกิด ซึ่งเป็นดาบสองคม หากใช้ในด้านดีก็เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น หากใช้ในด้านร้ายก็เป็นโทษกับผู้อื่น ในเรื่องเอลซ่ามีพลังน้ำแข็งมาตั้งแต่เกิด และพลังของเอลซ่าก็สามารถสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม สร้างความสุขให้กับแอนนาได้ อีกแง่หนึ่งพลังของเอลซ่าก็เป็นอันตรายหากใช้ในทางที่ผิด
	ปราสาทน้ำแข็ง	ปราการป้องกันเอลซ่าจากคนภายนอกที่มองเธอแตกต่างจากคนอื่น และคนที่ต้องการจะจับเธอกลับไปสู่สังคมเดิมที่ไม่ยอมรับความแตกต่างของเธอ
	น้ำแข็ง	ปิศาจ ความน่ากลัว บทประพันธ์ดั้งเดิม Snowqueen เป็นตัวร้ายที่ใช้พลังน้ำแข็งทำร้ายประชาชน ในประเทศญี่ปุ่นก็มีความเชื่อว่ามีปิศาจหิมะ ยูกิฮิเมะ เป็นปิศาจร้ายที่ใช้พลังน้ำแข็งจับตัวคนไปซ่อนที่ยอดเขาหิมะ เช่นเดียวกับFrozen พลังของเอลซ่านอกจากการสร้างสรรค์สิ่งสวยงามแล้ว พลังด้านที่ใช้ปกป้องตัวเอง ต่อสู้กับคนอื่นก็รุนแรงถึงขนาดสามารถฆ่าคนให้ตายได้
	Frozen Heart	หัวใจที่เย็นชา ปราศจากความรัก โดดเดี่ยว
โอลาฟ	มนุษย์หิมะจากเวทมนตร์ เอลซ่า	ตัวแทนจิตใจของเอลซ่าในด้านดี โอลาฟเกิดจากเวทมนตร์ของเอลซ่าในช่วงที่เธอกำลังมีความสุข รู้สึกปลดปล่อย เธอได้สร้างโอลาฟโดยไม่ได้ตั้งใจออกมา โดยมาจากความทรงจำวัยเด็ก

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

สัญลักษณ์	ตัวหมาย	หมายถึง
โอลาฟ	มนุษย์หิมะจาก เวทมนตร์ เอล ซ่า	เอลซ่าเคยป้อนมนุษย์หิมะชื่อโอลาฟเล่นกับแอนนา สังเกตจาก ตอนที่โอลาฟพาแอนนาไปเจอเอลซ่า แล้วแนะนำตัวเองว่าเป็นโ ลาฟที่เกิดจากเวทมนตร์คำแนะนำตัวครั้งแรกที่โอลาฟเจอกันแอน นาคือ “สวัสดีฉันชื่อโอลาฟ ฉันรักอ้อมกอดอุ่น” ซึ่งเป็นประโยค เดียวกับที่เอลซ่าเคยพูดเมื่อสมัยเด็ก ตอนที่ป้อนมนุษย์หิมะเล่นกับ แอนนา ทำให้แอนนารู้ได้ทันทีว่าโอลาฟเกิดจากเอลซ่า และ ตลอดการเดินทางแม้โอลาฟจะดูไร้เดียงสา ซื่อป้อ แต่โอลาฟก็ ช่วยแอนนาสุดกำลัง เช่น ไม่เคยทิ้งแอนนาเวลาเจออันตราย และ ยอมเต็มพื้นที่ในเตาผิงให้ห้องอุ่น เพื่อให้ความอบอุ่นแก่แอนนา โดยไม่กลัวว่าตัวเองซึ่งเป็นหิมะจะละลาย และโอลาฟมีคำแนะนำ ดี ๆ มอบให้แอนนาเสมอ เช่น ตอนที่แอนนาสับสนในความรัก โอลาฟก็ได้ชี้แจงให้แอนนารู้ใจตัวเอง และรู้จักว่าความรักคือ อะไร เอลซ่า เอลซ่ามีท่าทางประหลาดใจมาก
มาร์ชเมล โล	มนุษย์หิมะที่ ปกป้องปราสาท น้ำแข็ง	ตัวแทนด้านจิตใจของเอลซ่าในด้านร้าย มาร์ชเมลโลถูกสร้าง ขึ้นมาตอนที่เอลซ่ากำลังสับสน และต้องการหลีกเลี่ยงจากผู้คน เธอไม่กล้าทำลงมือทำร้ายน้องสาวและคนอื่น เธอจึงสร้างมาร์ช เมลโลขึ้นมา เป็นมนุษย์หิมะยักษ์ที่มีร่างกายใหญ่โต มีหน้าที่ขับ ไล่คนที่เข้ามาในปราสาทน้ำแข็งของเธอ
พลังของ เอลซ่า	พลังน้ำแข็งที่ สามารถ สร้างสรรค์หรือ ทำลายได้	พรสวรรค์หรือสิ่งที่เป็นความแตกต่างจากคนอื่นในสังคม เช่น คนกลุ่มน้อย คนชายขอบ กลุ่มรักร่วมเพศ ซึ่งพลังนี้หรือความ ต่างนี้สามารถเป็นประโยชน์และเป็นโทษก็ได้

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

สัญลักษณ์	ตัวหมาย	หมายถึง
คำสาป	คำสาปน้ำแข็งที่	การส่งต่อพลังหรือสิ่งที่คนในสังคมไม่ยอมรับ และผู้รับได้ซึมซับ
เอลซ่า	โดนเข้าที่หัว ของแอนนา	ทัศนคติ ความคิด ความเชื่อจากคนใกล้ชิด หากอยู่ในระดับที่เพียง รับรู้แต่ยังไม่ตัดสินใจเชื่อ ยังสามารถใช้การชักจูงให้ข้อมูลใหม่ เพื่อกลับมาเป็นเช่นเดิมได้ ดังเช่นที่โทรลใช้การเปลี่ยนความทรง จำของแอนนาที่มีต่อพลังของเอลซ่าเพื่อแก้คำสาป และครอบครั วได้แยกทั้งสองออกจากกัน เพื่อไม่ให้แอนนารู้ว่าเอลซ่าผิดปกติ แต่
	คำสาปน้ำแข็งที่ โดนหัวใจของ แอนนา	การส่งต่อพลังหรือสิ่งที่คนในสังคมไม่ยอมรับเข้าไปปลูกฝังในใจ ทำผู้รับเกิดความเชื่อในสิ่งใดสิ่งหนึ่งเต็มหัวใจ การจะเปลี่ยน ความเชื่อเต็มหัวใจต้องเปลี่ยนที่ใจของตนเอง

สัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏชัดเจนในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen คือ ประตูลูกที่แทนการปิดหรือเปิดใจของตัวละคร และน้ำแข็ง ที่แทนพลังสร้างสรรค์หรือพลังทำลายล้างของเอลซ่า

4.1.10 ดำเนินเรื่องแบบ Innovation และ Invention ของ Frozen

วอลท์ดิสนีย์ เป็นบริษัทที่เป็นผู้นำทางด้านความคิดสร้างสรรค์ และการกล้าคิดกล้านำเสนอสิ่งใหม่ ๆ การที่ภาพยนตร์แอนิเมชันพัฒนาก้าวหน้ามาถึงปัจจุบันก็มีจุดเริ่มต้นมาจากวอลท์ดิสนีย์ที่ได้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จมากมาย ตั้งแต่ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรก คือ สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด (Snow White and the Seven Dwarfs) ผลงานที่ติดอันดับภาพยนตร์อเมริกาที่ยิ่งใหญ่ที่สุด 100 เรื่อง จากสถาบันภาพยนตร์อเมริกาในปี พ.ศ. 2540 และเป็นผลงานที่อยู่ใใจผู้ชมทั่วโลก ต่อจากนั้นวอลท์ดิสนีย์ก็ประสบความสำเร็จจากภาพยนตร์แอนิเมชันที่ดัดแปลงมาจากเทพนิยายที่ผู้ชมรู้จักกันดี เช่น ซินเดอเรลล่า เจ้าหญิงนิทรา เจ้าหญิงน้อย ผจญภัย ปีเตอร์แพน อลิซในดินแดนมหัศจรรย์ ฯลฯ

หลังจากภาพยนตร์เรื่องมูฮาลานในปี ค.ศ. 1998 วอลท์ดิสนีย์ก็หำหายจากการทำภาพยนตร์แอนิเมชันที่สร้างจากเทพนิยาย โดยผลิตแอนิเมชันจากการสร้างเรื่องขึ้นมาใหม่ เช่น แอตแลนติส ผจญภัยอารยธรรมขบอบโลก (Atlantis : The Lost Empire), ลีโล่ แอนด์ สติทช์ (Lilo & Stitch), ก๊ากไก่ หัวใจพิทักษ์โลก (Chicken Little) ซึ่งก็ไม่สามารถประสบความสำเร็จเทียบเท่าภาพยนตร์แอนิเมชันในสมัยก่อน จนกระทั่งดิสนีย์ได้กลับมาทำภาพยนตร์แอนิเมชันที่ดัดแปลงจากเทพนิยายอีกครั้ง คือ ราพันเซล เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Tangles) ซึ่งทำรายได้รวมทั่วโลก 591 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์สาขาเพลงประกอบภาพยนตร์ยอดเยี่ยม จากเพลง I See The Light (Disney Treasures, 149) และได้รางวัลชนะเลิศสาขาจากสามมิตียอดเยี่ยมแห่งปี (Best 3D Scene of the Year) จาก สมาคมศิลปะสร้างสรรค์สามมิติระหว่างประเทศ (International 3D Society Creative Art Awards) ซึ่งในเรื่องราพันเซลดิสนีย์ได้วางคาแรคเตอร์ให้ตัวราพันเซลมีความแตกต่างจากตัวเอกหญิงในอดีต ราพันเซลมีนิสัยแก่น ไม่เรียบร้อย กล้าแสดงออก กล้าเผชิญปัญหาและแก้ปัญหาได้ด้วยตัวเอง ซึ่งต่างจากตัวเอกหญิงในอดีตที่มักจะเป็นผู้ถูกกระทำ น่าสงสาร และรอการช่วยเหลือจากตัวเอกชาย

จากผลตอบรับที่ดีดิสนีย์จึงกลับมาทำภาพยนตร์แอนิเมชันแนวเทพนิยาย เจ้าชาย เจ้าหญิงอีกครั้งในเรื่องFrozen แต่ได้มีการปรับเปลี่ยนลักษณะการเล่าเรื่องและตัวละครให้เข้ากับยุคสมัยมากขึ้น จากการผสมผสานกันอย่างลงตัวระหว่างโครงเรื่องเทพนิยายและการดำเนินเรื่องที่ทันสมัย ทำให้Frozenได้รับความนิยมอย่างมากมาย ยิ่งกว่าภาพยนตร์แอนิเมชันอีก 52 เรื่องที่ดิสนีย์เคยผลิต กล่าวได้ว่าFrozenเป็นก้าวแรกของภาพยนตร์แอนิเมชันเทพนิยายยุคใหม่

1) การเล่าเรื่องแบบ Innovation ของFrozen

Frozenมีการดำเนินเรื่องที่ยึดเอาความสำเร็จจากแอนิเมชันเรื่องดังในอดีตของดิสนีย์มาต่อยอดความสำเร็จ ดังนี้

ตารางที่ 4.6 การเล่าเรื่องของFrozenที่ต่อยอดความสำเร็จมาจากการดำเนินเรื่องแบบภาพยนตร์แอนิเมชันดั้งเดิมของดิสนีย์

ลำดับ	เอกลักษณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์	เอกลักษณ์ของFrozen
1	โครงเรื่องดัดแปลงมาจากเทพนิยายเรื่องแนวเทพนิยาย ไม่ต้องมีความสมจริงมารองรับ ทำให้เนื้อเรื่องไม่ถูกจำกัดเหตุผล หรือความเป็นจริง ผู้สร้างและผู้ชมจึงจินตนาการได้กว้างไกล ในเรื่องสามารถมีได้ทั้งมนุษย์ เทพ ปิศาจ นางเงือก จึงเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชม	Frozenดัดแปลงมาจากเทพนิยายเรื่อง Snow Queen ของ ฮานส์ คริสเตียน แอนเดอร์เซน ในเรื่องFrozenมีพระราชวัง ราชินี เจ้าชาย เจ้าหญิง และมนุษย์หิมะมีชีวิต
2	เพลงประกอบภาพยนตร์ที่ไพเราะ เป็นที่จดจำ และโด่งดังได้รับความนิยม	Frozenมีเพลงประกอบภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมมากคือเพลง let's it go เหมือนกับภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมเรื่องอื่น ๆ ของดิสนีย์ เช่น A Whole New World จาก อะลาดินกับตะเกียงวิเศษ (1992) Can you feel the love tonight? จาก เดอะ ไลอ้อน กิงส์ (1994) Reflection จาก มูฮัลาน (1998)
3	การดำเนินเรื่องแบบมิวสิคัล (Musical) การดำเนินเรื่องโดยเสียงเพลง เช่น ตัวละครร้องเพลงเพื่อเล่าเรื่อง หรือบอกแทนความในใจ ตัวละครคุยกันด้วยเพลง	Frozenมีการดำเนินเรื่องแบบมิวสิคัล มีเพลงที่ปรากฏในแอนิเมชันถึง 11 เพลง ซึ่งนอกจากFrozenจะมีเพลงเพราะ ๆ มากมายในเรื่อง ยังใช้นักร้องเสียงคุณภาพมาพากย์เสียงทั้งฉบับภาษาอังกฤษ และฉบับภาษาไทย

ตารางที่ 4.6 (ต่อ)

ลำดับ	เอกลักษณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน ของดิสนีย์	เอกลักษณ์ของFrozen
4	การผจญภัย มีการผจญภัยของตัวละครในเรื่อง เพื่อสร้างความตื่นเต้น และการมี ส่วนรวมเอาใจช่วยตัวละครของผู้ชม ทำให้เรื่องราวมีความน่าสนใจไม่ เรียบนิ่ง	Frozen มีการผจญภัยของแอนนาที่คริสตอฟ ระหว่าง การเดินทางในภูเขาน้ำแข็ง เพื่อตามหาเอลซ่า ทำให้ การดำเนินเรื่องสนุก ตื่นเต้น
5	คาแรคเตอร์ตัวละครเป็นที่จดจำ ตัวละครของแอนิเมชันดิสนีย์จะมี คาแรคเตอร์โดดเด่น ไม่ซ้ำกัน เพื่อให้เกิดความชื่นชอบ และจดจำ ได้ของผู้ชม	Frozen มีการสร้างตัวละครที่มีบุคลิกน่าจดจำหลายตัว เหมือนกับภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์ในสมัยก่อน ตัวละครหลักใน Frozen ต่างก็มีเอกลักษณ์ที่น่าจดจำ แตกต่างจากแอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ เช่น เอลซ่า ราชนิผู้ เก่งกล้าที่สร้างหิมะได้ แอนนาเจ้าหญิงแสนซน คริสตอฟ นักตัดน้ำแข็งที่มีสเวทวีกวเรนเดียร์คู่กาย และคอยช่วยเหลือแอนนาเสมอ โอลาฟ มนุษย์หิมะร่า เริง ตลก และจิตใจดี
6	ฉากเด่น ภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์จะมี ฉากเด่น ที่สร้างความประทับใจ สร้างการจดจำ หรือ เป็นฉากที่ดึงดูด อารมณ์ให้เกิดความรู้สึกสูงสุด ตรง ให้คนดูรู้สึกว้าว	Frozen มีฉากเด่น นั่นคือ ฉากที่เอลซ่าหนีออกจากวัง และได้ปลดปล่อยตัวเอง ไขว่หลังสร้างสรรค์ปราสาท น้ำแข็ง และเปลี่ยนตัวเองเป็นเอลซ่าที่สวยงาม สง่างาม และมีความสุข เช่นเดียวกับฉากเด่นที่ส่งให้เป็นฉากที่ สร้างความจดจำของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องดังใน อดีต เช่น ฉากเครื่องครัวออกมาเดินระบำเตรียมอาหาร เย็นให้เบลล์ในเรื่องโฉมงามกับเจ้าชายอสูร ฉากอะลา ดินกับจัสมินนั่ง พรหมวิเศษท่องโลก ในเรื่องอะลาติน กับตะเกียงวิเศษ

ตารางที่ 4.6 (ต่อ)

ลำดับ	เอกลักษณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน ของดิสนีย์	เอกลักษณ์ของFrozen
7	ตัวละครสนับสนุน ภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์จะมี ตัวละครสนับสนุน หรือผู้ช่วยของตัว ละครหลัก ซึ่งมักคัดแปลงมาจาก สัตว์หรือสิ่งของ เพื่อให้ใกล้ชิดกับ ผู้ชมทุกเพศทุกวัย และมักจะมี คาแรคเตอร์ที่โดดเด่นและเป็นที่ชื่นชอบ ของผู้ชม เช่น มูซู จากมู่หลาน จี นี่ จาก อลาดีน เป็นต้น เซบาสเตียน จาก เงือกน้อยผจญภัย	Frozen มีตัวละครสนับสนุน คือ โอลาฟ มนุษย์หิมะที่ เกิดจากเวทมนตร์ของเอลซ่า แต่มาช่วยเหลือแอนนา ในการผจญภัย โอลาฟมีลักษณะเป็นมิตร ตลก ไร้ เดียงสา และมีจิตใจดี จึงเป็นอีกหนึ่งตัวละครที่ได้รับความ นิยมนิยม

Frozen ได้ใช้การเล่าเรื่องที่ต่อยอดมาจากความสำเร็จในอดีต ที่กล่าวได้ว่าเป็นลักษณะการ
เล่าเรื่องอันเป็นเอกลักษณ์ของดิสนีย์ในอดีต ดังนี้ การเลือกเรื่องที่น่าสนใจจากเทพนิยาย เป็นเรื่องเจ้าชาย
กับเจ้าหญิง และพลังวิเศษ ซึ่งเป็นแนวผู้ชมส่วนใหญ่ชื่นชอบ และสามารถสร้างสรรค์เรื่องราวได้
สวยงาม ตื่นตาตื่นใจ มีการสร้างเพลงประกอบภาพยนตร์ที่ไพเราะ และทำให้ผู้ชมจดจำได้ มีการ
ดำเนินเรื่องแบบมิวสิคัล คือการให้ตัวละครได้ตอบด้วยเสียงเพลง มีการผจญภัยของตัวละครในเรื่อง
เพื่อสร้างความตื่นเต้น และการมีส่วนร่วมเอาใจช่วยของผู้ชม มีการสร้างตัวละครที่มีความโดดเด่น
มีฉากเด่น ที่สร้างความประทับใจ สร้างการจดจำ เช่นฉากเอลซ่าแปลงร่างสร้างปราสาท มีตัวละคร
สนับสนุน หรือผู้ช่วยของตัวละครหลัก ซึ่งมักคัดแปลงมาจากสัตว์หรือสิ่งของ เพื่อให้ใกล้ชิดกับ
ผู้ชมทุกเพศทุกวัย และมักจะมีคาแรคเตอร์ที่โดดเด่นและเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชม คือ มนุษย์หิมะไร้
เดียงสา

2) การดำเนินแบบ Invention ของFrozen

Frozenมีการเล่าเรื่องในแบบที่แตกต่างจากการเล่าเรื่องแบบเดิมของแอนิเมชันดิสนีย์ ซึ่งส่วนที่มีการเปลี่ยนแปลงนั้นได้สร้างความประหลาดใจและประทับใจให้กับผู้ชม ดังนี้

ตารางที่ 4.7 การเล่าเรื่องของFrozenที่เปลี่ยนแปลงการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์แอนิเมชันดั้งเดิมของดิสนีย์

ลำดับ	หัวข้อ	แอนิเมชันดิสนีย์ดั้งเดิม	Frozen
1	ความรักในแอนิเมชัน	รักแท้ในเทพนิยาย คือ รักระหว่างหนุ่ม-สาว รักระหว่างเจ้าหญิง-เจ้าชาย เป็นส่วนใหญ่ อาจมีความรักในรูปแบบอื่น ๆ บ้าง แต่ก็เป็นความรักในหน่วยย่อย	รักแท้ในFrozen คือ พลังแห่งรัก การคิดถึงคนอื่นก่อนตัวเอง การเสียสละเพื่อคนอื่น ความรักในFrozenสามารถเปลี่ยนแปลงทุกอย่างได้ และเน้นที่ความรักของพี่น้อง ดังเช่น การกระทำแห่งรักแท้ที่เรามักจะคิดว่าต้องเป็นการจุมพิตของ พระเอก กับ นางเอก เช่นเดียวกับแอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ ของดิสนีย์ แต่บทสรุปของเรื่องFrozen การกระทำแห่งรักแท้ คือ การเสียสละชีวิตของแอนนา เพื่อช่วยเอลซ่าโดยไม่หวังตัวเอง และไม่หวังสิ่งตอบแทน
2	การวางตัวละคร	แอนิเมชันของดิสนีย์มักวางตัวละครนำแบบออกเดี่ยว คือ เจ้าหญิง 1 คน เจ้าชาย 1 คน ตัวร้าย 1 คน	Frozenวางนางเอกไว้ 2 คน คือ เอลซ่า และ แอนนา ซึ่งเป็นเจ้าหญิงทั้งคู่ และบทที่เด่นทั้งคู่ พระเอกมีคนเดียว และพระเอกไม่ใช่เจ้าชายที่สมบูรณ์แบบ แต่เป็นชาวบ้านธรรมดา

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

ลำดับ	หัวข้อ	แอนิเมชันดิสนีย์ดั้งเดิม	Frozen
3	คาแรคเตอร์ตัวละคร	<u>เจ้าหญิง</u>ในแอนิเมชันของดิสนีย์ เป็นเจ้าหญิงที่เรียบร้อย อ่อนต่อโลก เป็นผู้ถูกกระทำ และไม่สามารถแก้ปัญหาด้วยตัวเองได้ ต้องรอการช่วยเหลือจากคนรอบข้างหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์	เจ้าหญิงอันนาแตกต่างจากเจ้าหญิงในเทพนิยาย ในFrozenผู้ชมจะได้เห็นภาพเจ้าหญิงนอนอ้าปากห้วยงหน้าตาไม่ได้แต่ง เจ้าหญิงที่กระโดดกระเดก แสนชน ชุ่มชุ่ม แต่เต็มไปด้วยความกล้าหาญ กล้าเผชิญหน้า ออกตามหาพี่สาวตัวคนเดียว โดยไม่กลัวอันตราย ในฉากเด่นที่รอการช่วยชีวิต ผู้ที่สามารถแก้ไขสถานการณ์ได้คือแอนนา ซึ่งเป็นตัวละครหญิง ซึ่งไม่เคยมีมาก่อนในภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์ ที่เจ้าหญิงจะรอดชีวิตได้ด้วยตัวเองได้โดยปราศจากการช่วยเหลือจากผู้ชาย
		<u>เจ้าชาย</u>ในแอนิเมชันของดิสนีย์ คือ ผู้ชายที่สมบูรณ์แบบ หน้าตาหล่อเหลา มาจากชนชั้นสูง เก่งทุกด้าน นิสัยสุภาพอ่อนโยน จิตใจดี และมีรักมั่นคงต่อเจ้าหญิง ฝ่าฟันอุปสรรคนานับประการเพื่อได้ครองคู่กับเจ้าหญิงอย่างมีความสุข	เจ้าชายฮานส์มีบุคลิกลักษณะภายนอกตรงตามแบบฉบับของเจ้าชายในเทพนิยาย แต่กลับมีจิตใจชั่วร้ายและไม่จริงใจกับเจ้าหญิงคนที่ได้ครองคู่กับเจ้าหญิงเป็นชายธรรมดาที่ไม่ได้หล่อแบบเทพนิยาย มาจากชนชั้นแรงงาน มีนิสัยแข็งกระด้าง แต่กลับมีความจริงใจให้กับเจ้าหญิง และได้ครองรักอย่างมีความสุขกับเจ้าหญิง

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

ลำดับ	หัวข้อ	แอนิเมชันดิสนีย์ดั้งเดิม	Frozen
4	บทบาททางเพศ	ตัวละครเพศหญิงในภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์ ถูกกำหนดให้มีความเป็นผู้หญิงสูง (Feminism) และข้องเกี่ยวกับผู้ชายโรแมนติก รอคอยการช่วยเหลือจากเจ้าชาย	ในเรื่อง Frozen ตัวละครเอลซ่าไม่มีความสัมพันธ์ที่โรแมนติกกับตัวละครชายในเรื่องเลย ส่วนแอนนาเกือบจะสานสัมพันธ์กับตัวร้ายในเรื่อง ซึ่งเป็นการปฏิเสธแนวคิดของแอนิเมชันที่ต้องจบลงด้วยการแต่งงานอย่างมีความสุข ตลอดทั้งเรื่องจะเห็นบทบาททางเพศของแอนนาที่มีความเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง คือการมีบุคลิกมั่นใจในความคิดตัวเอง กล้าแสดงออก และมีความเป็นตัวของตัวเองสูง ซึ่งตรงกับบทบาททางเพศของคลีนลูกที่สามในปัจจุบัน ซึ่งตัวละครแสดงออกให้เห็นถึงความกล้าหาญในฉากที่ต่อสู้กับหมีป่า และการปกป้องเอลซ่า
5	รักแรกพบ	ตัวละครเชื่อในรักแรกพบ และมักตกหลุมรักกันในทันทีที่เห็นหน้ากันครั้งแรก สุดท้ายก็ได้แต่งงานครองคู่กันอย่างมีความสุข	Frozen ไม่เชื่อในรักแรกพบ แอนนา เกิดรักแรกพบกับเจ้าชายฮานส์และตัดสินใจแต่งงานทันทีที่เพิ่งรู้จักกัน ซึ่งทั้งเอลซ่า และคริสตอฟพยายามคัดค้าน สุดท้ายการเล่าเรื่องก็เฉลยให้เห็นว่าสิ่งที่แอนนาเชื่อเป็นการตัดสินใจผิดพลาด เพราะไม่รู้จักกันดีพอ เจ้าชายที่เป็นรักแรกพบก็ไม่ได้จริงใจกับแอนนา

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

ลำดับ	หัวข้อ	แอนิเมชันดิสนีย์ดั้งเดิม	Frozen
6	หักมุม	ดำเนินเรื่องตามความคาดหมาย เจ้าชายคู่กับเจ้าหญิง ไม่มีการหัก มุม	มีการหักมุมในตอนท้าย เจ้าชาย แสนดีในตอนต้นเรื่อง กลายเป็นตัว ร้ายในตอนท้ายเรื่อง และการถอน คำสาปก็ไม่เกิดจากจูบของเจ้าชาย แต่เป็นการเสียสละโดยไม่หวัง ผลตอบแทนเพื่อพี่สาว

ถึงแม้ว่า Frozen จะมีตัวละครเจ้าหญิง เจ้าชาย และดำเนินเรื่องภายในพระราชวังคล้ายกับแอนิเมชันที่ดัดแปลงมาจากเทพนิยายเรื่องอื่น ๆ ของดิสนีย์ แต่ Frozen ได้มีการเล่าเรื่องในบางส่วนที่แตกต่างไปจากลักษณะการเล่าเรื่องในแอนิเมชันเทพนิยายเรื่องก่อน ๆ ของดิสนีย์ ดังนี้ Frozen มีเค้าโครงมาจากเรื่อง Snowqueen แต่มีการดัดแปลงเนื้อหาสำคัญ และตัวละครหลักจนเกือบจะเป็นคนละเรื่อง คงไว้แต่พลังวิเศษของเจ้าหญิงหิมะของเอลซ่า รักแท้ในเรื่องไม่ใช่ความรักโรแมนติกระหว่างเจ้าชายกับเจ้าหญิง แต่เป็นความรักที่เสียสละแทนกันได้ของพี่น้อง การวางตัวละครที่มีตัวละครบทนางเอก 2 คน มีพระเอกเพียงหนึ่งคน จากที่แต่เดิมมักมีเป็นตัวละครนำเพียงคู่เดียว คาแรคเตอร์ตัวละครเจ้าหญิง – เจ้าชายที่ต่างไปจากเดิมที่ผู้ชมเคยรับรู้ เจ้าหญิงแอนนาไม่ใช่เจ้าหญิงที่สมบูรณ์แบบตามมาตรฐานของดิสนีย์ มีความร่าเริง เป็น กล้าหาญ และวางตัวเป็นเหมือนคนธรรมดา ส่วนเจ้าชายฮานส์ที่มีภาพลักษณ์ภายนอกสมบูรณ์แบบตามมาตรฐานเจ้าชายของดิสนีย์ แต่กลับกลายเป็นตัวร้ายในตอนท้ายของเรื่อง ดิสนีย์มักจะให้กำหนดบทบาททางเพศให้เจ้าหญิงมีความเป็น Feminies สูง แต่สำหรับ Frozen ตลอดทั้งเรื่องจะเห็นบทบาททางเพศของแอนนาที่มีความเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง คือการมีบุคลิกมั่นใจในความคิดตัวเอง กล้าแสดงออก และมีความเป็นตัวของตัวเองสูง ซึ่งตรงกับบทบาททางเพศของคลีนลูกที่สามในปัจจุบัน ดิสนีย์บอกให้เลิกเชื่อในรักแรกพบผ่านทาง Frozen เป็นเรื่องแรก ดังที่จะเห็นจากตัวละครในเรื่องคัดค้านการแต่งงานของแอนนา และสุดท้ายดิสนีย์ก็เฉลยว่ารักแรกพบของแอนนาคือการถูกหลอก รักที่แท้จริงคือรักของพี่น้อง และสิ่งที่ทำให้ผู้ชมประหลาดใจมากในเรื่อง คือการหักมุมให้เจ้าชายฮานส์ที่ถูกทำให้คิดว่า เป็น

พระเอกของเรื่องมาโดยตลอด กลายเป็นคนที่วางแผนชิงบัลลังก์จากเอลซ่า และหลอกใช้แอนนา ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องที่ไม่เคยมีมาก่อนในภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์

จากการเปลี่ยนแปลงที่โดดเด่นของ Frozen ทำให้การเล่าเรื่องมีความสมจริง และเข้าถึงผู้ชมทั้งกลุ่มเด็กและผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้เป็นที่พูดถึงในวงกว้าง ได้รับคำวิจารณ์ในแง่ดีจากนักวิจารณ์ภาพยนตร์ และทำรายได้สูงกว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ ของดิสนีย์

4.1.11 เพลงใช้เพลงสื่อความหมายในภาพยนตร์แอนิเมชัน

การเล่าเรื่องของแอนิเมชันเรื่อง Frozen เป็นแบบมิวสิคัล ดังนั้นเพลงที่ปรากฏในแอนิเมชันจึงมีความหมายและความสำคัญต่อการดำเนินเรื่องราว ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญในการวิเคราะห์เนื้อหาเพลงในแอนิเมชันทั้ง 9 เพลง เพื่อให้เข้าใจการเล่าเรื่องและความหมายที่แฝงอยู่ในแต่ละเพลง วอลท์ ดิสนีย์ มีบริษัทแรกที่สร้างแอนิเมชันแบบดำเนินเรื่องด้วยเพลง (Musical) และต่อมาก็มีแอนิเมชันที่ใช้มิวสิคัลออกมาตลอดในช่วงปลายปี ค.ศ. 1980 จนถึงต้นปี 1990 Chris Buck ผู้กำกับเรื่อง Frozen มีความคิดที่จะทำเรื่องนี้ในรูปแบบมิวสิคัล “เรื่อง Tangled เป็นภาพยนตร์กับเพลง ผมหวังว่าผู้ชมจะยังชอบการดำเนินเรื่องแบบมิวสิคัล ซึ่งมักจะเปี่ยมไปด้วยอารมณ์ ความน่าประทับใจ และฉากที่แสนสนุก ในภาพยนตร์เพลง ถ้าเราสามารถทำภาพยนตร์ที่มีเพลงที่ดี ผู้ชมก็จะมีความสุขกับมันและพยายามร้องตาม”

1) เพลง Frozen Heart

เพลงนี้เริ่มตอนเปิดเรื่อง ในช่วงที่ Frozen แสดงภาพให้เห็นคริสตอฟในวัยเด็กที่อยู่ท่ามกลางคนที่ทำอาชีพตัดน้ำแข็งขาย เพลงที่คนตัดน้ำแข็งร้องระหว่างทำงานนั้นเหมือนการบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับน้ำแข็ง แต่อีกนัยยะหนึ่งเป็นการเกริ่นนำเรื่องราวของเอลซ่า น้ำแข็งในเพลงมีความหมายถึงเอลซ่า ที่มีพลังเวทมนตร์ตามธรรมชาติตั้งแต่เกิด พลังของเอลซ่ามีทั้งความสวยงาม เช่น สร้างปราสาท และมีความน่ากลัว เช่น การสาปแอนนา การใช้น้ำแข็งจัดการกับองครักษ์ของเจ้าชายฮานส์ การแก้คำสาปหว่านน้ำแข็ง คือการละลายน้ำแข็งในหัวใจของเอลซ่า และเพลงนี้ยังเป็นสรุปเหตุการณ์ทั้งหมดที่จะเกิดในเรื่องอีกด้วย

2) Do You Want to Build a Snowman?

เพลงนี้แอนนาร้องหลังจากเกิดเหตุการณ์เอลซ่าทำร้ายแอนนาโดยไม่ได้ตั้งใจ ทำให้เอลซ่าแยกตัวเองและอยู่แต่ในห้องส่วนตัว อันนาซึ่งโดนลบความทรงจำในอดีต ไม่เข้าใจว่าทำไมพี่สาวห่างเหินจึงพยายามชวนเอลซ่าออกมาเล่นด้วยประโยค Do you want to build a snowman? ที่เคยใช้ได้ผลมาโดยตลอด

เพลงนี้จะมีกุญแจอยู่ที่ประโยค “Do You Want to Build a Snowman?” พยายามปั่นมนุษย์หิมะด้วยกันไหม? ในแง่มุมของแอนนาประโยคนี้เป็นประโยคในความทรงจำที่ใช้เมื่อไหร่ เอลซ่าจะยอมออกมาเล่นด้วย แอนนาจึงพยายามใช้ประโยคนี้ในการชวนเอลซ่าทุกครั้ง แม้ว่าจะไม่ใช่ฤดูหนาวที่มีหิมะตก แต่เอลซ่าก็ไม่เคยออกมาเล่นกับแอนนาอีกเลย แม้กระทั่งหลังจากที่พ่อแม่เสียชีวิต แอนนาก็ยังใช้ประโยคนี้เรียกเอลซ่าให้ออกมา แต่เอลซ่าก็ไม่ยอมออกมาเช่นเดิม แสดงถึงความพยายามของแอนนาแม้จะไม่ประสบความสำเร็จแต่ก็ยังพยายามไล่ตามเอลซ่าตลอด

ในแง่มุมของเอลซ่า ประโยค “Do You Want to Build a Snowman?” เป็นเหมือนการย้ำเตือนเรื่องราวความผิดพลาดในครั้งก่อน ทำให้เอลซ่าเศร้าทุกครั้งที่แอนนาเอ่ยปากชวน และยังเก็บตัวเพื่อเก็บกดพลังน้ำแข็งให้หายไป

เพลงนี้โดดเด่นที่เป็นการเล่าเรื่องราวของสองพี่น้องในช่วง 10 ปี ก่อนที่จะเกิดการเปลี่ยนแปลงอีกครั้ง ซึ่งในตอนแรกท่วงทำนองยังสนุกสนานร่าเริงและเข้าสู่ช่วงโศกเศร้าภายในเพลงเดียวกัน

3) เพลง For the First Time in Forever

เพลงนี้แอนนาร้องในช่วงที่ปราสาทเตรียมเปิดต้อนรับแขกที่มาร่วมในพิธีราชาภิเษกของเอลซ่า เป็นการเปิดวังครั้งแรกในรอบหลายปี

เพลงนี้สื่อให้เห็นถึงลักษณะนิสัยของแอนนาและทัศนคติในเรื่องความรักเป็นอย่างดี แอนนาตื่นเต้นที่จะได้พบกับผู้คนใหม่ ๆ จิตใจเปิดกว้างชอบที่จะเห็นประตูวังเปิด และแอนนาก็มีความคาดหวังที่จะพบชายในฝัน รักแรกพบ เพราะแอนนาเชื่อว่าวันเปิดประตูวังเพียงวันเดียวในรอบหลายปีนี้จะเป็นการตัดสินใจชะตาชีวิตเธอ เธอไม่อยากอยู่อย่างโดดเดี่ยวอีกต่อไป ดังเช่นประโยคนี้ในเพลง “I'm Getting What I'm Dreaming of, a Chance to Change My Lonely World I

Know It All Ends Tomorrow, So It Has to Be Today” นั้นทำให้เมื่อเธอเจอกับเจ้าชายฮานท์ผู้เพียบพร้อม เธอจึงตกลงรับปากแต่งงานกับเขาในทันที โดยไม่คิดอย่างรอบคอบ

เพลงนี้โดดเด่นตรงที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของสองพี่น้องเป็นอย่างดี ในขณะที่แอนนาตื่นเต้นกับประตู่ที่จะเปิด และอยากให้ถึงวันงานเร็ว ๆ ด้านเอลซ่ากลับเป็นกังวล เนื่องจากยังไม่สามารถควบคุมพลังได้ และไม่อยากให้วันงานมาถึงเลย

4) เพลง Love is an Open Door

เพลงนี้แอนนาร้องคู่กับเจ้าชายฮานท์ เป็นเพลงคู่กันของพระเอกนางเอกเหมือนแอนิเมชันของดิสนีย์เรื่องอื่น ๆ ที่มักมีการร้องเพลงคู่ของตัวเอก แต่สำหรับเพลง Love is an open door กลับเป็นเพลงที่บ่งบอกถึงความปรารถนาของแต่ละคน โดยไม่มีการกล่าวคำว่ารักต่อกันเลย แอนนาตื่นเต้นและแปลกใหม่ที่ได้พบกับเจ้าชายฮานท์ ซึ่งเข้ากันได้ดี คิดอะไรเหมือนกัน ทำให้แอนนาไม่ต้องเหงาอีกต่อไป ในขณะที่เจ้าชายฮานท์ก็รู้สึกมั่นคงเพราะได้พบที่ของตัวเอง เนื่องจากในอาณาจักรของเจ้าชายเอง เจ้าชายเป็นเจ้าชายของค้ำฟ้า ๆ ที่แทบไม่มีโอกาสครองบัลลังก์ ดังนั้นทั้งคู่จึงกล่าวว่า รักคือการเปิดประตู ประตูของแอนนาคือการได้พบคนอื่นที่ทำให้เธอหายเหงา ประตูของเจ้าชายฮานท์คือตำแหน่งราชาแห่งแอรเอนด์ และจุดที่น่าสังเกตคือทั้งสองคนร้องเพลงโดยที่เสียงไม่ประสานกัน แสดงถึงการที่ทั้งคู่ยังไม่ได้รักกันเช่นเดียวกับพระเอกนางเอกในเรื่องอื่น ๆ

5) เพลง Let's It Go

เพลงนี้เป็นเพลงเด่นของแอนิเมชันเรื่องนี้ ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เพลงนี้เอลซ่าร้องขึ้นเพื่อบอกเล่าความในใจของตนเองถึงความกดดันและภาระหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบ การทำตามความคาดหวังของพ่อแม่และสังคม แต่สุดท้ายก็เลือกจะปลดปล่อยตัวเอง ทำตามที่ต้องการ และยอมรับในพลังวิเศษของตนเอง เพลงนี้คือเพลงปลดปล่อยตัวเองของเอลซ่า คนดูจะได้เห็นการเปลี่ยนแปลงของสีหน้า ท่าทาง การแต่งกาย ของเอลซ่า จากผู้หญิงเรียบร้อย มิดชิด เงียบขรึม กลายเป็นผู้หญิงที่สดใส สว่างงาม แต่งกายสวยงามสดใสและเปิดเผยร่างกายมากขึ้น สีหน้าท่าทางมั่นใจและไม่มีความกังวลใจ และการสร้างอาณาจักรน้ำแข็งของเธอ เพื่ออยู่อย่างมีความสุข และประโยคเด่นในเพลงคือ “The Cold Never Bothered Me Anyway” ซึ่งแสดงว่าเธอได้ยอมรับพลังของตัวเอง และเลือกจะชีวิตอย่างอิสระ

6) เพลง Reindeer(s) Are Better Than People

เพลงนี้คริสตอฟร้องคนเดียวตอนอยู่กับสเวน เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกและความคิดของคริสตอฟ ที่มีต่อคนอื่นและสเวน ทำให้คนดูรู้ว่าคริสตอฟสนิท ผูกพัน และไว้วางใจสเวนมากกว่ามนุษย์ด้วยกัน ดังนั้นคริสตอฟจึงมีนิสัยที่ไม่เป็นมิตรกับมนุษย์เพราะกลัวโดนหลอก

7) เพลง In Summer

เพลงนี้เป็นเพลงที่โอลาฟร้อง เพื่อถ่ายทอดความฝันของตนเอง คือการได้ใช้ชีวิตในหน้าร้อน ซึ่งโอลาฟเกิดจากเวทย์มนต์ของเอลซ่า และได้นำเอาความทรงจำในวัยเด็กช่วงที่มีความสุขที่สุดของสองพี่น้องมาด้วย ดังนั้นความนึกคิดและความชอบของโอลาฟจึงมาจากเอลซ่า สังเกตได้จากประโยคแนะนำตัวของโอลาฟที่พูดเหมือนกับเอลซ่าเคยพูดในวัยเด็ก “ฉันชื่อโอลาฟ ฉันรักอ้อมกอดอุ่น” ในเพลงนี้พูดถึงการนำความเย็นกับความร้อนมาอยู่คู่กัน ซึ่งเปรียบเอลซ่าเหมือนความเย็นและแอนนาเป็นความร้อน เพลงที่โอลาฟร้องจึงแทนความหวังในใจของเอลซ่า ที่อยากจะกลับมาอยู่คู่กับแอนนาเหมือนในอดีต

8) เพลง For the First Time in Forever (รอบสอง)

เพลงนี้เป็นเพลงที่แอนนาร้องตอนที่ไปตามตัวเอลซ่ากลับพระราชวังเพื่อแก้ไขคำสาป โดยมีชื่อเพลงและเนื้อหาบางท่อนเหมือนกับเพลงที่อันนาร้องในช่วงแรก ตอนที่ตื่นตื่นกับการเปิดพระราชวัง แต่เนื้อหาในรอบนี้สื่อออกมาแตกต่างกัน เพลงนี้อันนาต้องการบอกว่ารอเอลซ่ามานาน และต้องการจะอยู่เคียงข้างช่วยกันแก้ไขปัญหา อันนารู้ว่าเอลซ่าเปิดใจให้กับแอนนา และกลับไปอยู่ด้วยกันเหมือนเมื่อก่อน แต่ความตั้งใจก็ล้มเหลว เอลซ่าไม่มั่นใจที่จะแก้ปัญหาคำสาป และได้ปล่อยคำสาปเข้าสู่หัวใจแอนนา

9) เพลง Fixer Upper

เพลงนี้เป็นเพลงที่ครอบครัวโทรลของคริสตอฟ ร้องเพื่อสอบถามความสัมพันธ์ของคริสตอฟกับแอนนา โดยในเนื้อเพลงได้บอกถึงความไม่สมบูรณ์แบบของคริสตอฟ แต่มีความจริงใจ และข้อเสียต่าง ๆ สามารถใช้ความรักแก้ไขได้ เพลงนี้ต้องการสื่อว่าทุกคนไม่มีใครสมบูรณ์แบบ แต่ความรักจะช่วยเติมเต็มให้คนที่เราเลือกสมบูรณ์แบบ

จากการวิเคราะห์เนื้อหาเพลงพบว่าการให้ตัวละครถ่ายทอดความคิด หรือการเล่าเรื่องผ่านเพลงในเรื่อง Frozen เป็นที่น่าสนใจ เพลงที่ศิลปินเลือกนำมาใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันนอกจากจะไพเราะทั้งเนื้อหาและทำนองแล้ว แต่ละเพลงมีหน้าที่ช่วยเล่าเนื้อหาและช่วยให้ผู้ชม

เข้าใจตัวละครมากขึ้นผ่านบทเพลงที่ตัวละครร้อง เช่น เพลง For the First Time in Forever ที่ทำให้เข้าใจถึงความช่างฝัน และแสวงหาความรักโรแมนติกของแอนนา บางเพลงยังแฝงสัญลักษณ์ไว้ในเพลงด้วย เช่น เพลง Frozen Heart ในตอนต้นเรื่องที่กลุ่มคนขายน้ำแข็งร้องเพื่อพุดถึงน้ำแข็ง แต่ความหมายแฝงกลับเป็นการกล่าวถึงเอลซ่า เพลง Love is an Open Door ที่เหมือนเพลงคู่รักทั่วไปของภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์ แต่เมื่อวิเคราะห์เนื้อหากลับพบว่าเป็นเพลงที่แอนนาร้องถึงความรักและเข้าใจว่าใจตรงกันกับเจ้าชายฮานส์ โดยมีเจ้าชายฮานส์พุดเอาใจแอนนา ทั้ง ๆ ที่มีความคิดที่แตกต่างกับแอนนา เพลงประกอบบางเพลงยังมีหน้าที่ช่วยเล่าพัฒนาการในเรื่องให้กระชับขึ้น เช่น เพลง Do You Want to Build a Snowman? ที่ใช้แทนการเล่าเรื่องราวของสองเอลซ่ากับแอนนาในช่วง 10 ปี ซึ่งทำนองเพลงก็เปลี่ยนไปตามเรื่องราวในชีวิตของสองสาวด้วย โดยในช่วงแรกเป็นทำนองสนุกสนานร่าเริงสมกับวัยเด็กและเข้าสู่ช่วงโศกเศร้าเมื่อพระราชาและพระราชินีเสียชีวิต

โดยเฉพาะเพลง Let's It Go ที่เอลซ่าใช้บ่งบอกความรู้สึกของตัวเองที่ต้องการเป็นอิสระพร้อมกับเปลี่ยนแปลงตัวเอง ขอมรับในพลังวิเศษ ที่เนื้อร้อง ทำนอง สอดคล้องกับภาพประกอบและเต็มไปด้วยความไพเราะจนทำให้เป็นเพลงที่รู้จักและโด่งดังเป็นอย่างมาก เพลงนี้ส่งเสริมให้ผู้ฟังสนใจมาชม Frozen และทำให้ผู้ที่ดู Frozen ในโรงภาพยนตร์รู้สึกเข้าถึงอารมณ์และประทับใจเพลงหลังจากภาพยนตร์จบแล้ว

4.2 การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง

จากการศึกษาในครั้งนี้ได้เลือกภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างจำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ Frozen, Toy Story 3, Despicable Me2, Shrek 2 และ Finding Nemo ซึ่งเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ทำรายได้สูงสุด 5 อันดับแรก จากการจัดอันดับโดยเว็บไซต์ Boxofficemojo และได้ทำการศึกษาในส่วนภาพและเสียง ดังนี้

4.2.1 ส่วนที่เป็นภาพ

4.2.1.1 ฉากที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ทำการศึกษาลักษณะของฉากที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อนำมาใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง 5 เรื่อง และบทบาทในการโน้มน้าวใจของฉากเหล่านี้ที่มีต่อผู้ชม เพื่อให้ทราบลักษณะการเลือกฉากจากภาพยนตร์เพื่อนำมาใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง ซึ่งมีผลต่อการโน้มน้าวใจกับผู้ชม

การเลือกตัดตอนจากภาพยนตร์มีใช้ในภาพยนตร์ตัวอย่างนั้น มีความสำคัญมาก ผู้ผลิตต้องเลือกฉากที่น่าสนใจ สามารถโน้มน้าวให้ผู้ชมอยากจะเข้าไปชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง แต่ก็ไม่เปิดเผยเรื่องราวสำคัญจนทำให้ผู้ชมคาดเดาเรื่องได้ และหมดความสนใจที่จะเข้าไปชมภาพยนตร์ ดังนั้นผู้ผลิตจึงต้องพิจารณาทิศทางการตลาดของภาพยนตร์ที่ได้กำหนดไว้ตั้งแต่ช่วงการวางแผนเพื่อการสื่อสารการตลาด เพื่อโน้มน้าวใจให้ผู้ชมเกิดความสนใจได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

ผู้วิจัยได้เลือกภาพยนตร์แอนิเมชันที่ทำรายได้สูงสุดตลาดกาล 5 อันดับแรก ได้แก่

Frozen, Toy Story 3, Despicable Me2, Shrek 2 และ Finding Nemo

ตารางที่ 4.8 ลักษณะฉากที่ตัดตอนมาใช้ในภาพยนตร์ตัวอย่าง

ภาพยนตร์ตัวอย่าง	ลักษณะฉากที่เลือกตัดตอนมาใช้
1) Frozen	1) ฉากความหนาวเย็นเต็มไปด้วยหิมะของเมืองแอเรนเดล 2) การตั้งคำถามว่าตัวละครหลักทั้งสี่ คือ คริสตอฟ เจ้าชายฮานส์ โอลาฟ และแอนนา ใครจะแก้ปัญหามือเมืองที่เต็มไปด้วยหิมะให้กลับมามีชีวิตได้ 3) ฉากการผจญภัยที่ตื่นเต้นในภูเขหิมะของ แอนนา คริสตอฟ และโอลาฟ เพื่อตามดูรูธออนกลับมา
2) Toy Story 3	1) ฉากความทรงจำของเด็กผู้ชายในวัยเด็กกับของเล่นตัวโปรด 2) ฉากของเล่นทั้งหมดถูกนำไปทิ้งเมื่อเจ้าของโตขึ้นจนพ้นวัยเล่นของเล่น 3) ฉากของเล่นกับโลกใบใหม่ที่เต็มไปด้วยปัญหา 4) ฉากของเล่นทั้งหมดผจญภัยเพื่อหาทางกลับบ้าน

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

ภาพยนตร์ตัวอย่าง	ลักษณะฉากที่เลือกตัดตอนมาใช้
3) Despicable Me 2	1) ฉากในครอบครัวของตัวละครหลัก 2) ฉากการผจญภัยของมินเนียนเพื่อช่วยเหลือมิสเตอร์กรู 3) ฉากอาวุธใหม่ และเครื่องมือทันสมัยของตัวละคร
4) Shrek 2	1) ฉากเปิดตัว ตัวละครหลัก 2) ฉากตัวละครหลักเผชิญกับปัญหาของเรื่อง 3) ฉากสนุก ตื่นเต้น ผจญภัยของตัวละครในเรื่องเพื่อแก้ไขปัญหา
5) Finding Nemo	1) ฉากเปิดตัวเป็นปลาสองตัวบนบกกับนกหนึ่งตัว 2) ฉากสวยๆ ใต้ท้องทะเล ซึ่งเป็นโลเคชั่นหลักของเรื่อง 3) การบอกปัญหาที่ตัวละครต้องเจอ 4) ฉากการผจญภัยของตัวละครหลัก ใต้ท้องทะเลเพื่อตามหาลูกชายกลับมา

จากข้อมูลข้างต้น การเลือกตัดตอนฉากเพื่อนำเสนอในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างทั้ง 5 เรื่องที่ได้ศึกษาวิจัยครั้งนี้พบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างของ Frozen มีการเล่าเรื่องโดยบอกถึง ปมปัญหาของเรื่อง และแนะนำตัวละครหลักด้วยวิธีตั้งคำถามว่าใครคือคนที่จะแก้ปัญหาเรื่องราวนี้ ต่อด้วยฉากการผจญภัยของตัวละครที่ผู้ชมจะได้พบในภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งเรื่อง แต่มีการปกปิด แก่นเรื่องสำคัญซึ่งต่างจากภาพยนตร์อีก 4 เรื่องที่เหลือ โดยผู้ผลิตใช้ภาพเล่าเรื่องให้เป็นการผจญภัย พิชิตภารกิจของตัวละครหลักโดยไม่เน้นภาพเอลซ่า ซึ่งเป็นตัวละครที่ทำให้เกิดเรื่องทั้งหมด ไม่ได้ เล่าเรื่องในประเด็นปมปัญหาหลักของเรื่อง เช่น พลั้ววิเศษของเอลซ่า การขัดแย้งของสองพี่น้อง ทำให้ผู้ได้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเมื่อไปชมภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งเรื่องในโรงภาพยนตร์เกิดความประหลาดใจเมื่อเนื้อเรื่องไม่เหมือนอย่างที่ได้คิด ซึ่งต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างอีก 4 เรื่อง ที่มีการเล่าเรื่องจากการเปิดตัวตัวละครหลัก ปมปัญหาของเรื่อง และภาพการผจญภัยของเรื่อง

โดยไม่ได้ปิดบังแก่นเรื่องหรือบิดเบือนปมปัญหา ทำให้ผู้ชมไม่เกิดความประหลาดใจเมื่อได้ชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง

4.2.1.2 ตัวอักษร

ผู้วิจัยทำการศึกษาลักษณะการใช้ตัวอักษรเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์ตัวอย่าง โดยมีการศึกษา 2 ประเด็น ได้แก่ หน้าที่ของตัวอักษรในภาพยนตร์ตัวอย่าง ได้แก่ ชื่อเรื่อง ส่วนประกอบในการดำเนินเรื่อง การนำเสนอจุดขายที่เป็นบุคคล คำโฆษณา เชิญชวนผู้ชมให้มีส่วนร่วมกับภาพยนตร์ และกำหนดฉาย และลักษณะของตัวอักษรที่ช่วยเสริมความหมายของภาพยนตร์ตัวอย่าง ซึ่งจะมีลักษณะสอดคล้องกับเนื้อหาและประเภทของภาพยนตร์เรื่องนั้น

โดยนำเสนอข้อมูลของลักษณะและหน้าที่ของตัวอักษรของภาพยนตร์ตัวอย่างแต่ละเรื่อง พร้อมให้ตัวอย่างลักษณะตัวอักษรที่ใช้ในภาพยนตร์ตัวอย่าง เพื่อให้เห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น

1) ชื่อภาพยนตร์

การออกแบบตัวอักษรเป็นชื่อเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่างมีลักษณะและความสำคัญเหมือนการออกแบบเครื่องหมายการค้า (Trademark) คือมีการออกแบบที่สอดคล้องกับลักษณะของภาพยนตร์ และเมื่อเปลี่ยนเป็นภาษาอื่นลักษณะตัวอักษรก็ยังเหมือนเดิม นอกจากนี้ชื่อภาพยนตร์ยังเสริมความหมายของเนื้อหาภาพยนตร์ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยมีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 ลักษณะตัวอักษรในชื่อเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง 5 เรื่อง

ชื่อภาพยนตร์	Frozen	Toy Story 3	Despicable Me 2	Shrek 2	Finding Nemo
ลักษณะตัวอักษร					

(1) Frozen

ตัวอักษรสีฟ้า ลักษณะเหมือนก้อนน้ำแข็งแกะสลักเป็นตัวหนังสือ มีประกายแสงเคลื่อนไหวไล่จากตัวอักษรตัวแรกไปจนถึงตัวสุดท้าย ตัวอักษรให้ความรู้สึกหนาวเย็น สอดคล้องกับเนื้อหาเกี่ยวกับเมืองน้ำแข็ง พื้นหลังสีดำสอดคล้องกับความลึกลับของเรื่อง ทำไมเมืองถึงเป็นหิมะ และใครจะเป็นคนช่วยให้เมืองกลับมาเหมือนเดิม

(2) Toy Story 3

ตัวอักษรสีเหลืองขอบน้ำเงิน สีสดใส สดใส เหมือนสีของวู้ด ตัวละครหลักในเรื่อง การใช้สีสดใสสอดคล้องกับเนื้อเรื่องเกี่ยวกับของเล่นเด็ก และมีเลข 3 เพื่อบอกถึงภาคที่สามของแอนิเมชันเรื่องนี้ พื้นหลังสีดำสอดคล้องกับเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่างของภาคนี้ ที่ค่อนข้างเศร้าเมื่อของเล่นเก่าพรางจากเจ้านายที่อยู่ด้วยกันมานาน

(3) Despicable Me 2

ตัวอักษรสีส้ม ให้ความรู้สึกสดใส มีชีวิตชีวา และตื้นเต้นบนพื้นหลังสีขาว ทำให้รู้สึกสดใส และมีตัวละครหลักปรากฏตัวอยู่ในชื่อเรื่อง สอดคล้องกับลักษณะแอนิเมชันที่เป็นเรื่องราวสนุกสนาน ตลก และตัวละครหลักที่ปรากฏเป็นตัวละครที่มาจากภาคหนึ่ง เพื่อตอกย้ำให้คนดูรู้ว่าเป็นภาคต่อของเรื่องเดียวกัน

(4) Shrek 2

ตัวอักษร Shrek สีเขียว และ เลข 2 มีหู ลักษณะเด่นของตัวละครหลักในเรื่อง พื้นหลังสีดำให้ความรู้สึก ลึกลับ น่าค้นหา สอดคล้องกับเนื้อเรื่องภาคสองที่สนุกสนานแต่แฝงการเสียดสี สังคม

(5) Finding Nemo

ตัวอักษรสีฟ้า มีเส้นโค้งด้านใต้ตัวอักษรเหมือนลักษณะของเกลียวคลื่น สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่เกิดในท้องทะเล และตรงตัวโอมีรูปลายูตรงกลาง สอดคล้องกับตัวละครหลักที่ดำเนินเรื่องเป็นปลาการ์ตูน

จากลักษณะตัวอักษรที่น่าเสนอชื่อเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างทั้ง 5 เรื่อง พบว่ามีการออกแบบตัวอักษรนำเสนอชื่อเรื่องให้สอดคล้องกับลักษณะเนื้อหาของแอนิเมชัน

เมชันแต่ละเรื่อง และมีการใช้ตัวอักษรที่สะท้อนถึงตัวละครในเรื่อง โดยตัวอักษรนำเสนอชื่อเรื่อง Frozen มีลักษณะการออกแบบเช่นเดียวกับที่กล่าวมาข้างต้น ดังนี้

ตัวอักษรของ Frozen จะมีลักษณะแข็ง เป็นเหลี่ยมมุมชัดเจน ขอบรอบ ๆ มีร่องรอยเว้าแหว่ง เหมือนน้ำแข็งแกะสลัก ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความหนาวเย็น ตัวอักษรสีฟ้าซึ่งเป็นสีหลักของเรื่อง อยู่บนพื้นหลังสีดำ โทนสีไม่สดใสเท่าของเรื่องอื่น ๆ แต่ลักษณะตัวอักษรกลับมีความแตกต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่องอื่น ๆ เพราะเนื้อเรื่อง Frozen ไม่ได้มีแต่ความสนุกสนาน แต่แฝงไว้ด้วยความเศร้า การหลบซ่อน และความอึดอัด เนื่องจากเนื้อหาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen เป็นประเภทหนังชีวิต (Drama) ในขณะที่เรื่องอื่น ๆ เป็นประเภทหนังตลก (Comedy)

ส่วนภาพยนตร์แอนิเมชันอีก 4 เรื่อง ใช้สีตัวอักษรที่สดใส โดยอิงกับสีของตัวละครหลักในแต่ละเรื่อง เช่น สีเขียวของเชิร์ค สีฟ้า น้ำทะเลของ Nemo สีส้มของตัวละครมินเนียน ใน Despicable Me สีเหลืองของตัวละครในเรื่อง Toy Story ลักษณะตัวอักษรโค้งมน ไม่แข็งทื่อ เพื่อให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวา มีความเคลื่อนไหว และมักจะใช้พื้นหลังสีดำเพื่อขับเน้นให้ตัวอักษรโดดเด่น ที่มีความตื่นเต้น สนุกสนาน ผจญภัย

2) ส่วนประกอบในการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีเวลาสั้น ๆ หากนำเพียงภาพและเสียงบางตอนที่ตัดมาจากภาพยนตร์มานำเสนอ อาจทำได้ไม่สมบูรณ์ ภาพยนตร์ตัวอย่างจึงมีการใช้ตัวอักษรเข้ามาเป็นส่วนประกอบในการเล่าเรื่อง เพื่อให้การดำเนินเรื่องกระชับ ชัดเจน เข้าใจง่าย ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างทั้ง 5 เรื่อง มีการใช้ตัวอักษรเพื่อเป็นส่วนประกอบในการเล่าเรื่องจำนวน 3 เรื่อง ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 4.10 ลักษณะการใช้ตัวอักษรเป็นส่วนประกอบในการเล่าเรื่อง

ชื่อภาพยนตร์	ตัวอย่างลักษณะตัวอักษรที่ใช้	การใช้ตัวอักษรเป็นส่วนหนึ่งในการเล่าเรื่อง
1) Frozen		- This Winter (ฤดูหนาวนี้) - Who will save the day? (ใครจะเป็นผู้ปลดปล่อยดินแดนนี้) - The ice guy? (มนุษย์น้ำแข็ง) - The nice guy? (ชายผู้แสนดี) - The snowman? (ตุ๊กตาหิมะ) - Or no man. (หรือไม่ใช่ผู้ชาย) - Get ready (เตรียมตัว) - Use you head (ใช้หัว) - And fight the freeze (และต่อสู้กับความหนาว) เมืองเอเรนเดลเข้าสู่ฤดูหนาว และต้องการผู้มาช่วยปลดปล่อยความหนาวนี้ นำฤดูร้อนกลับคืนมา โดยมีตัวละครหลักในเรื่อง 4 ตัวละคร ที่จะผจญภัยต่อสู้กับฤดูหนาวเพื่อปกป้องเมือง ซึ่งตรงตามที่คุณผลิตต้องการสื่อสารออกไป จะเห็นได้ว่าการใช้ตัวอักษรเพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง ทำให้เสนอประเด็นในเรื่องของภาพยนตร์ได้กระชับ ชัดเจน ผู้ชมจึงตีความเรื่องไม่ผิดพลาด

ตารางที่ 4.10 (ต่อ)

ชื่อภาพยนตร์	ตัวอย่างลักษณะตัวอักษรที่ใช้	การใช้ตัวอักษรเป็นส่วนหนึ่งในการเล่าเรื่อง
2) Toy Story 3		- This summer (ฤดูร้อนนี้) - No toy gets left behind (จะไม่มีของเล่นชิ้นไหนถูกทิ้ง) ตัวอักษรเล่าเรื่องภารกิจของเหล่าของเล่นที่จะไม่ยอมถูกทิ้ง และมีการกิจที่จะกลับบ้านไปด้วยกัน การใช้ตัวอักษรทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาหลักหรือเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในแอนิเมชันเรื่องนี้
3) Finding Nemo		- 71% of the earth's surface is covered by water (71% ของพื้นที่บนโลก ถูกปกคลุมไปด้วยน้ำ) - That's a big place to find one fish (นั่นคือสถานที่กว้างใหญ่มากในการค้นหาปลาดูเดียว) - Sea It (สับสน) - Believe it (เชื่อกันสิ) ตัวอักษรเล่าเรื่องการตามหาปลาดูหนึ่งในท้องมหาสมุทรที่กว้างใหญ่ แม้จะยากเย็น สับสน แต่ก็เต็มไปด้วยความเชื่อ ความหวัง ทำให้ผู้ชมเข้าใจในเรื่องมากกว่าการดูภาพ ที่เห็นเพียงแค่ฝ่ายออกตามหา แต่ไม่มีภาพสิ่งที่ถูกตามหา หากไม่มีตัวอักษรช่วยเล่าเรื่องราว ผู้ชมอาจจะเข้าใจผิดว่าเป็นการเดินทางผจญภัยในมหาสมุทรของปลาและผองเพื่อนเท่านั้น

จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างใช้ตัวอักษรเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินเรื่องทั้งหมด 3 เรื่อง จาก 5 เรื่อง ซึ่งเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่สร้างโดยบริษัท วอลต์ ดิสนีย์ ทั้งหมด โดยภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง Frozen ใช้ตัวอักษรดำเนินเรื่องเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจว่าเนื้อเรื่องเป็นการผจญภัยเพื่อตามฤดูร้อนกลับมาสู่เมือง โดยให้ผู้ชมลุ้นว่าตัวละครหลัก 4 ตัว ใครจะทำการกิจนี้สำเร็จ ซึ่งต่างจากประเด็นแท้จริงในเรื่องที่ทางผู้ผลิตต้องการปิดบังเอาไว้เพื่อสร้างความประหลาดใจให้กับผู้ชม

ในขณะที่ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างอีกสองเรื่อง ได้แก่ เรื่อง Toy Story 3 และ เรื่อง Finding Nemo มีการใช้ตัวอักษรเพื่อบอกเนื้อเรื่องและสถานการณ์สั้น ๆ คือ “This Summer no toy gets left behind” ฤดูร้อนนี้ จะไม่มีของเล่นชิ้นไหนถูกทิ้ง ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อเรื่องของภาคนี้ที่เหล่าบรรดาของเล่นมีภารกิจหาทางกลับบ้าน หรือ “71% of the earth’s surface is covered by water. That’s a big place to find one fish” 71% ของพื้นที่บนโลก ถูกปกคลุมไปด้วยน้ำ นั่นคือสถานที่กว้างใหญ่มากในการค้นหาปลาตัวเดียว ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่พ่อปลาออกตามหาลูกปลาโมโนในท้องทะเลที่กว้างใหญ่

3) การนำเสนอจุดขายที่เป็นบุคคล

การใช้ตัวอักษรในการนำเสนอจุดขายที่เป็นบุคคลในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง ได้แก่ ทีมงานสร้างภาพยนตร์ โดยอ้างชื่อผลงานเก่าที่ประสบความสำเร็จของทีมงานสร้างแอนิเมชัน เพื่อดึงดูดให้ผู้ชมเชื่อมั่นในคุณภาพของผลงาน

ตารางที่ 4.11 การใช้ตัวอักษรเพื่อนำเสนอจุดขายที่เป็นบุคคลในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง

ชื่อภาพยนตร์	ทีมงานสร้าง
1) Frozen	From creators of Rapunzel
2) Despicable Me 2	Steve Carell Kristen Wiig AL Pacino Miranda Cosgrove Russell Brand Steve Coogan Ken Jeong
3) Finding Nemo	From creators of Toy Story From creators of Monsters, INC

การศึกษาในครั้งนี้พบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง มีการใช้ตัวอักษรนำเสนอจุดขายที่เป็นบุคคล 3 ใน 5 เรื่อง ดังนี้ Frozen, Despicable Me 2 และ Finding Nemo โดยภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง Frozen ใช้ตัวอักษรเพื่อนำเสนอจุดขายเรื่องทีมงานผู้สร้าง ที่มีผลงานเก่าคือเรื่อง Rapunzel ซึ่งเป็นที่รู้จักในกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์แอนิเมชัน เหมือนกับภาพยนตร์แอนิเมชันอีกสองเรื่องที่อ้างถึงทีมงานสร้างเช่นเดียวกัน โดย Finding Nemo บริษัทผู้สร้างเดียวกับ Frozen ได้อ้างถึงทีมงานสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเก่า ในขณะที่ Despicable Me 2 อ้างชื่อทีมงานผู้สร้างซึ่งเป็นทีมงานเดียวกับภาคแรก

4) การนำเสนอจุดขายจากบริษัทผู้สร้าง

ในแวดวงภาพยนตร์แอนิเมชันมีบริษัทผู้สร้างที่นำเสนอผลงานอย่างต่อเนื่อง และเป็นที่รู้จักอยู่จำนวนไม่มาก ซึ่งบริษัทผู้สร้างมักจะมีกลุ่มผู้ชมที่รอคอยสนับสนุนผลงาน โดยเฉพาะบริษัทที่มีผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นที่รู้จัก เช่น Disney, Pixar, Dreamwork. Universal

การศึกษาพบว่าในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างทั้ง 5 เรื่องจึงมีการใช้ตัวอักษรเพื่อนำเสนอจุดขายจากบริษัทผู้สร้าง

ตารางที่ 4.12 การใช้อักษรเพื่อนำเสนอจุดขายจากบริษัทผู้สร้าง

ชื่อภาพยนตร์	บริษัทผู้สร้าง
1) Frozen	Disney
2) Toystory 3	Disney, Pixar
3) Despicable Me 2	Universal Illumination Entertainment
4) Shrek 2	Dreamwork
5) Finding Nemo	Disney, Pixar

จากผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen ใช้ตัวอักษรเพื่อนำเสนอจุดขายจากบริษัทผู้สร้าง คือ วอลต์ ดิสนีย์ โดยนำตัวอักษรของบริษัทผู้สร้างไว้ช่วงท้ายของภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเนื่องจากไม่ใช่ภาพยนตร์ภาคต่อ ในขณะที่ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่องอื่น ๆ ใช้ตัวอักษรเพื่อนำเสนอจุดขายจากบริษัทผู้สร้างเช่นกัน โดยหากเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ไม่ใช่ภาคต่อ จะนำตัวอักษรของบริษัทผู้สร้างไว้ช่วงท้ายของภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง แต่สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันภาคต่อมีทั้งตอนต้นและตอนท้าย เนื่องจากตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเป็นที่รู้จักอยู่แล้วว่าบริษัทใดเป็นผู้สร้าง แต่ก็ยังใส่ชื่อบริษัทผู้สร้างเอาไว้เพื่อตอกย้ำให้ผู้ชมมั่นใจว่าเป็นผลงานจากบริษัทเดิม

5) กำหนดฉายภาพยนตร์

การนำเสนอกำหนดฉายภาพยนตร์ผ่านตัวอักษรในภาพยนตร์ตัวอย่าง เพื่อให้ผู้ชมทราบถึงวันหรือช่วงเวลาภาพยนตร์นั้นจะเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ชมติดตามและรอคอย การใช้ตัวอักษรเพื่อนำเสนอกำหนดฉายในภาพยนตร์ตัวอย่างบางครั้งอาจเป็นเพียงแต่บอกกำหนดว่าเร็ว ๆ นี้

(Coming Soon)หรือบอกกำหนดฉายภาพยนตร์อย่างแน่ชัด โดยขึ้นอยู่กับเวลาในการฉายภาพยนตร์ ตัวอย่าง หากถูกนำออกฉายก่อนภาพยนตร์ราว 2 เดือน มักจะไม่ได้วันกำหนดฉายอย่างละเอียด เนื่องจากระยะเวลาผ่านไปจนผู้ชมอาจลืมได้

ตารางที่ 4.13 กำหนดฉายภาพยนตร์ที่นำเสนอผ่านตัวอักษรในภาพยนตร์ตัวอย่าง

ชื่อภาพยนตร์	กำหนดฉายภาพยนตร์
1) Frozen	 5 ธันวาคมนี้
2) Toy Story 3	 June 18
3) Despicable Me 2	 3 July
4) Shrek 2	 May 21

ตารางที่ 4.13 (ต่อ)

ชื่อภาพยนตร์	กำหนดฉายภาพยนตร์
5. Finding Nemo	 May 30

จากการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง Frozen เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเพียงเรื่องเดียว ที่ไม่กำหนดวันฉายอย่างแน่นอน เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเข้าฉายก่อนภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นเวลาค่อนข้างนาน จึงระบุเพียงช่วงเวลาว่า เร็ว ๆ นี้ เพื่อให้ผู้ชมเกิดความคาดหวังและรอคอย ซึ่งหากผู้ชมสนใจแล้วก็สามารถติดตามกำหนดฉายได้จากสื่ออื่น ๆ เช่น โฆษณาทางโทรทัศน์ ทางหนังสือพิมพ์ หรือสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ในขณะที่ภาพยนตร์แอนิเมชันอีก 4 เรื่อง ได้แก่ Toy Story 3, Despicable Me 2, Shrek 2 และ Finding Nemo สำหรับ Frozen มีการกำหนดวันที่เข้าฉายอย่างชัดเจน

จากการศึกษาตัวอักษรที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างพบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง Frozen มีการใช้ตัวอักษรที่แตกต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่องอื่น คือ ตัวอักษรที่ใช้นำเสนอชื่อเรื่อง ที่มีลักษณะตัวอักษรต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ เนื่องจากเนื้อหาของเรื่องมีความแตกต่างกัน และตัวอักษรที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง ซึ่งใช้เพื่อปิดบังเนื้อหาที่สำคัญของเรื่อง

4.2.2 ส่วนที่เป็นเสียง

4.2.2.1 เสียงบรรยาย (Narration)

การใช้เสียงบรรยายในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง เป็นการช่วยเล่าเรื่องในส่วนที่ภาพไม่สามารถบอกได้หมด หรือบอกได้ไม่ชัดเจน เพื่อให้ผู้ชมทราบเนื้อหาที่ผู้ผลิตต้องการจะสื่อ อีกทั้งเสียงบรรยายยังสร้างบรรยากาศให้กับเนื้อเรื่อง และสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้กับผู้ชมมากกว่าตัวอักษร ทำให้ผู้ชมรับรู้ลักษณะเนื้อหาของเรื่อง เช่น สนุก ตื่นเต้น น่ากลัว ตลก จากการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างทั้ง 5 เรื่อง พบว่ามีการใช้เสียงบรรยาย 3 เรื่อง ได้แก่ Frozen, Shrek 2, Finding Nemo โดยทุกเรื่องใช้เสียงบรรยายเป็นเสียงผู้ชาย เสียงใหญ่ ชัดเจน หนักแน่น ทั้งนี้สามารถแบ่งหน้าที่ของเสียงบรรยายในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างได้เป็น 3 ประเภท ซึ่งบางหน้าที่อาจจะมีซ้ำกับหน้าที่ของตัวอักษรในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง ได้แก่ ส่วนประกอบในการดำเนินเรื่อง, นำเสนอจุดขายที่เป็นบุคคล, กำหนดฉาย โดยภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen ได้ใช้เสียงบรรยายเพื่อเป็นส่วนประกอบในการดำเนินเรื่องเพียงอย่างเดียว

จากการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างทั้ง 5 เรื่อง มีการใช้เสียงบรรยายเพื่อนำเสนอรายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อหาภาพยนตร์จำนวน 3 เรื่อง Frozen, Shrek 2 และ Finding Nemo เพื่อบรรยายฉาก สถานการณ์ หรือตัวละครในเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมทราบเนื้อหาคร่าว ๆ ของภาพยนตร์ภายในเวลาอันรวดเร็ว และช่วยให้ผู้ชมตีความภาพจากฉากที่เลือกมานำเสนอได้ถูกต้องตามที่ผู้ผลิตต้องการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.14 การใช้เสียงบรรยายนำเสนอรายละเอียดเกี่ยวกับเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชัน

ชื่อภาพยนตร์	เสียงบรรยาย	บทบาทของเสียงบรรยาย
1) Frozen	Summer in the city of Arendal. It could be warmer. It could be sunnier. But that's about to change. Forever. (ฤดูร้อนที่นครแอเรนเดล มันอบอุ่นที่สุด มันสดใสที่สุด แต่นั่นกำลังจะเปลี่ยนไป ตลอดกาล)	<u>สถานการณ์ในเรื่อง</u> เมืองแอเรนเดลที่เคยมีฤดูร้อนอันอบอุ่นและสว่างไสว กลับกลายเปลี่ยนไปเป็นเมืองที่เต็มไปด้วยน้ำแข็งตลอดกาล

ตารางที่ 4.14 (ต่อ)

ชื่อภาพยนตร์	เสียงบรรยาย	บทบาทของเสียงบรรยาย
1) Frozen	The land this cover of snow (ดินแดนที่ถูกปกคลุมด้วยน้ำแข็งตลอดกาล)	
2) Shrek 2	This summer (ฤดูร้อนนี้) You are cordially invited (ขอเชิญท่าน) To meet the family. (ได้พบกับครอบครัว) Meet new friends. (ได้พบกับเพื่อนใหม่) And discover what happened (และการค้นพบเรื่องใหม่) After happily ever after now (และจบลงอย่างมีความสุข)	<u>สถานการณ์ในเรื่อง</u> เซิร์คต้องพบกับครอบครัวของเจ้าหญิงฟิโอน่า และเพื่อนใหม่ พร้อมกับการกิจใหม่
3) Finding Nemo	71% of the earth's surface is covered by water (71% ของพื้นที่บนโลก ถูกปกคลุมไปด้วยน้ำ) There're a big place to find one fish (มันเป็นสถานที่ที่กว้างใหญ่มากในการค้นหาปลาดูเดียว) To find Nemo. (ตามหานีโม) We'll take a miracle (ต้องอาศัยปาฏิหาริย์)	<u>ฉาก</u> บรรยากาศใต้ท้องทะเลที่สวยงาม และกว้างใหญ่ <u>สถานการณ์ในเรื่อง</u> การตามหาตัวนีโมปลาดูเล็กที่หายไปในมหาสมุทรอันกว้างใหญ่ เป็นเรื่องที่ยาก และต้องเอาใจช่วย

ตารางที่ 4.14 (ต่อ)

ชื่อภาพยนตร์	เสียงบรรยาย	บทบาทของเสียงบรรยาย
3) Finding Nemo	Getting him back is a whole our story (ต้องหาให้เจอ นี่คือเรื่องราวทั้งหมด) You gotta sea it. (คุณต้องดู) You'll belive it. (คุณต้องเชื่อมั่น) Finding Nemo. (ค้นหาโนโม)	

จากข้อมูลที่น่าเสนอเบื้องต้นพบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง Frozen และ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องอื่น มีการใช้เสียงบรรยายเพื่ออธิบายสถานการณ์ของเรื่องเหมือนกัน เพื่อให้ผู้ชมได้ทราบรายละเอียดมากกว่าการดูภาพในฉากที่ตัดตอนมา และเข้าใจเนื้อเรื่องตรงกับประเด็นที่ผู้ผลิตต้องการสื่อสารไปถึงผู้ชม การใช้เสียงบรรยายช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้รวดเร็วและชัดเจนขึ้นในเวลาจำกัด โดยมีลักษณะการใช้เสียงบรรยายเป็นการใช้ประโยคสั้นๆ โดยเป็นการบรรยายสลับกับภาพฉากพร้อมเสียงที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์ เพื่อดึงดูดใจให้ผู้ชมเกิดความสนใจในภาพยนตร์แอนิเมชันเต็มเรื่อง

4.2.2.2 เสียงประกอบ (Sound Effect)

จากการศึกษาเสียงประกอบในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้พบว่า เสียงประกอบสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ เสียงประกอบที่หยิบยกมาโดยตรงจากฉากที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์ และเสียงประกอบที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างโดยเฉพาะ เสียงประกอบมีส่วนสำคัญในการเสริมความหมาย และเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถ

กระตุ้นเร้าให้ผู้ชมได้รับอารมณ์ความรู้สึกที่สอดคล้องกับเนื้อหาของภาพยนตร์ (พิพัฒน์ เชี่ยววัฒน์กุล, 2533

1) เสียงประกอบที่หีบขมมาโดยตรงจากฉากที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์
เสียงประกอบลักษณะนี้เป็นเสียงที่ตัดตอนมาจากฉากหรือ shot ที่เลือกมาจากภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งจะมีความสอดคล้องกับภาพทำให้เกิดความสมจริง สามารถจูงใจให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมและคล้อยตามไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์แอนิเมชันได้มากขึ้น ซึ่งจากการวิจัยในครั้งนี้พบว่าภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง 5 เรื่อง มีการใช้เสียงประกอบในลักษณะนี้ 3 เรื่อง ดังนี้

ตารางที่ 4.15 การใช้เสียงประกอบที่หีบขมมาโดยตรงจากฉากที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์

ชื่อภาพยนตร์	เสียงประกอบที่หีบขมมาโดยตรงจากฉากที่ตัดตอนมา
1) Frozen	เสียงตอนเอลซ่าปล่อยพลัง
2) Despicable Me 2	เสียงของอาวุธ หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ตัวละครใช้
3) Finding Nemo	เสียงคลื่น เสียงน้ำทะเล

ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างที่นำมาศึกษาในงานวิจัยในครั้งนี้พบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง Frozen มีการใช้เสียงประกอบที่ติดมากับฉากที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์ เพื่อผลในการสร้างความสมจริงให้กับภาพที่เห็น รวมทั้งทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมและคล้อยตามเหตุการณ์ที่เห็นจากฉากมากขึ้น โดยฉากที่ตัดตอนมาก็คือ เช่น เสียงตอนเอลซ่าปล่อยพลัง ซึ่งลักษณะการใช้เสียงประกอบที่ติดมากับฉากที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์ ไม่แตกต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่องอื่น

2) เสียงประกอบที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้ในภาพยนตร์ตัวอย่าง

เสียงประกอบที่สร้างขึ้นใหม่นี้มักจะสอดแทรกขึ้น เมื่อได้จังหวะที่เหมาะสมในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง เพื่อบ่งชี้ความหมายบางอย่าง หรือเป็นการเรียกร้องความสนใจจากผู้ชมเมื่อขึ้นตัวอักษร ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอจุดขายที่เป็นบุคคล กำหนดฉาย หรือชื่อภาพยนตร์ โดยเป็นเสียงที่สอดคล้องกับลักษณะเนื้อหาของภาพยนตร์ จากการวิจัยในครั้งนี้พบว่า มีภาพยนตร์ตัวอย่างที่ใช้เสียงประกอบในลักษณะนี้จำนวน 4 เรื่องด้วยกัน ดังนี้

ตารางที่ 4.16 เสียงประกอบที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง

ชื่อภาพยนตร์	เสียงประกอบที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้ในภาพยนตร์ตัวอย่าง
1) Frozen	เสียงประกอบพร้อมกับการขึ้นตัวอักษร
2) Toy Story 3	เสียงประกอบพร้อมกับการขึ้นตัวอักษร
3) Despicable Me 2	เสียงประกอบพร้อมกับการขึ้นตัวอักษร
4) Finding Nemo	เสียงประกอบพร้อมกับการขึ้นตัวอักษร

ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างที่นำมาศึกษาในงานวิจัยในครั้งนี้พบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง Frozen มีการใช้เสียงประกอบที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้ประกอบการขึ้นตัวอักษร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอเรื่องราวภาพยนตร์ ชื่อภาพยนตร์ ชื่อบริษัทที่สร้าง บอกกำหนดฉาย และการใช้เสียงประกอบควบคู่ไปกับการใช้ตัวอักษรเช่นนี้เพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้ชมมากยิ่งขึ้น โดยเสียงประกอบจะมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภาพยนตร์แอนิเมชันเช่นเดียวกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ

3) เพลงและดนตรีประกอบ (Music)

ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างมีการใช้เพลงและดนตรีประกอบเพื่อช่วยสร้างอารมณ์ให้สอดคล้องกับเนื้อหาของภาพยนตร์ เพลงประกอบในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างจะเป็นเพลงหลักที่ใช้ในภาพยนตร์ แต่ดนตรีประกอบในภาพยนตร์ตัวอย่าง อาจไม่ปรากฏในภาพยนตร์ ทั้งเพลงและดนตรีประกอบมีส่วนในการสร้างอารมณ์ร่วมให้ผู้ชม สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความคล้อยตามเนื้อหาและเรื่องราวที่น่าสนใจในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง และเข้าใจอารมณ์ที่ต้องการนำเสนอได้รวดเร็วและชัดเจนยิ่งขึ้น (กอบเกียรติ พรพาคาเดช อ้างถึงใน พนิดา สมภกุลเวช, 2544)

ตารางที่ 4.17 ลักษณะการใช้เพลงและดนตรีประกอบในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง

ชื่อภาพยนตร์	เพลงและดนตรีประกอบ
1) Frozen	1) ดนตรีประกอบเริ่มต้นแต่งตอนเปิดเรื่องช่วงที่แนะนำเมืองแอเรนเดล สถานที่หลักของเรื่อง โดยเป็นดนตรีแนวเพลงเต้นรำในพระราชวัง จังหวะรื่นเริง อลังการ สอดคล้องกับการแนะนำเมือง 2) ดนตรีประกอบเปลี่ยนเป็นเริ่มสนุกสนาน ตื่นเต้น เมื่อเข้าสู่การแนะนำตัวละครที่จะมาแก้ปัญหาความหนาวของเมืองแอเรนเดล เมื่อเข้าสู่ช่วงที่ตัวละครผจญภัยในภูเขหิมะ 3) หลังประโยค Get Ready เพลงประกอบก็เร่งจังหวะขึ้น เป็นจังหวะตื่นเต้น เร้าใจ ให้ความรู้สึกถึงการผจญภัยอันน่าตื่นเต้น สอดคล้องกับภาพเหตุการณ์การผจญภัยของตัวละคร 4) ช่วงท้ายของภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง จังหวะก็กลับมาสนุกสนาน ร่าเริง เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่องที่เป็นแอนิเมชันสนุก เหมาะกับทุกเพศทุกวัย ดึงดูดให้ผู้ชมรู้สึกอยากชมภาพยนตร์แอนิเมชันในโรงภาพยนตร์

ตารางที่ 4.17 (ต่อ)

ชื่อภาพยนตร์	เพลงและดนตรีประกอบ
2) Toy Story 3	1) เปิดเรื่องด้วยเพลงประกอบทำงานย้อนยุค ก่อนข้างช้า ให้ความรู้สึกย้อนอดีตสอดคล้องกับภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างที่เป็นช่วงวัยเด็กของเจ้าของของเล่น 2) เพลงประกอบเปลี่ยนเป็นจังหวะปัจจุบัน ทำนองตื่นเต้นแต่ยังไม่เร็ว สอดคล้องกับช่วงเริ่มต้นการเปลี่ยนแปลงของบรรดาของเล่นที่กำลังจะถูกส่งออกไปจากบ้านที่อาศัยอยู่มานานหลายปี 3) เพลงประกอบเร็วขึ้น จังหวะเหมาะกับเด็ก ๆ วุ่นวาย ชุกชุก ลับสน สอดคล้องกับภาพในแอนิเมชันที่เหล่าบรรดาของเล่นถูกเด็ก ๆ รุมแย่งเล่นกันอย่างอลม่าน 4) เพลงประกอบตื่นเต้น เร้าใจ สึกเหิม มีทำนองลักษณะเพลงควาบอย นักต่อสู้ผู้กล้า ในช่วงที่เหล่าบรรดาของเล่นวางแผนที่จะกลับบ้าน จึงดูให้ผู้ชมรับรู้ว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันผจญภัย สนุกสนาน ตื่นเต้น
3) Despicable Me 2	1) เปิดเรื่องด้วยเพลงประกอบทำนองเพลงกล่อมเด็ก เหมือนเสียงเพลงจากกล่องดนตรี ทำนองช้า ๆ เสียงใส ฟังสบาย สอดคล้องกับภาพที่เล่าถึงมิสเตอร์กรูส่งเด็ก ๆ เข้านอน 2) เพลงประกอบเปลี่ยนเป็นเพลงแนวลึกลับ สืบสวนสอบสวน ลักษณะเหมือนเพลงประจำของภาพยนตร์เรื่อง 007 ในฉากที่มิสเตอร์กรูต่อสู้กับผู้มาจับกุม 3) เพลงประกอบเปลี่ยนเป็นเพลง Hip Hop จังหวะสนุก ตื่นเต้น เมื่อตัวมินเนียนตามออกมาช่วยมิสเตอร์กรู จนกระทั่งจบภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง สอดคล้องกับลักษณะของตัวมินเนียน ที่ร่าเริง จอมชน และมันเป็นตัวป่วนกับทุกเรื่อง เพลงประกอบสื่อให้ผู้ชมรับรู้ว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้เป็นเรื่องที่สนุก กวน ๆ ตลก

ตารางที่ 4.17 (ต่อ)

ชื่อภาพยนตร์	เพลงและดนตรีประกอบ
4) Shrek 2	1) เพลงประกอบเริ่มกลางเรื่องในช่วงที่ Shrek ต้องเข้าวังเพื่อพบกับพ่อแม่ของ Fiona โดยเป็นเพลงทำนองระทึกใจ อลังการ เหมือนเพลงพิธีการของราชวงศ์ สอดคล้องกับบรรยากาศในภาพ 2) เพลงประกอบเปลี่ยนเป็นเพลงจังหวะเร้าใจลักษณะเหมือนเพลงประจำตัวของอัศวินในฉากเปิดตัวเพื่อนใหม่ ที่แต่งตัวเหมือน Zoro 3) เพลงประกอบเปลี่ยนเป็นจังหวะร่าเริง น่ารัก เมื่อเข้าสู่ฉากความรักของ Shrek และ Fiona สอดคล้องกับลักษณะความสัมพันธ์ของทั้งคู่ที่รักกันดี เข้ากันได้ดี 4) เข้าสู่ช่วงการผจญภัยของตัวละครในเรื่อง เพลงประกอบเปลี่ยนเป็นเพลงลักษณะเหมือนการแสวงหา จังหวะเร็ว ๆ เท่ ๆ สอดคล้องกับลักษณะของตัว Shrek ซึ่งเพลงประกอบสื่อให้ผู้ชมรับรู้ว่าเป็นเรื่องนี้เป็นเรื่องสนุก ตื่นเต้นปนความรัก
5) Finding Nemo	1) เพลงประกอบจังหวะไม่ช้าไม่เร็ว ดนตรีฟังสบาย สอดคล้องกับบรรยากาศใต้ท้องทะเลของเรื่อง 2) เพลงเปลี่ยนเป็นจังหวะสนุกสนาน ตื่นเต้นขึ้น เมื่อเข้าสู่ภารกิจตามหานีโม แต่ยังคงมีกลิ่นอายของทะเล 3) เพลงเปลี่ยนเป็นจังหวะรู้สึกอึดอัด ยิ่งใหญ่ ตื่นเต้น ในช่วงที่แนะนำผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมสนใจและติดตาม 4) กลับมาเป็นเพลงประกอบจังหวะสนุกสนาน ตื่นเต้น ในช่วงท้ายจบ

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง Frozen และภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่องอื่น มีการใช้เพลงและดนตรีประกอบในลักษณะที่สอดคล้องกับเนื้อหาของภาพยนตร์

แอนิเมชัน และฉากที่ตัดตอนมานำเสนอ มีการเปลี่ยนจังหวะเพลงให้หนักแน่นตื่นเต้นกว่าเดิม เพื่อเน้นให้ผู้ชมรู้สึกถึงความสำคัญของฉากนั้นมากขึ้น ซึ่งทำให้สื่ออารมณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันไปสู่ผู้ชมได้ ทำให้ผู้ชมรับรู้ลักษณะแนวทางของเนื้อเรื่อง และเกิดอารมณ์ร่วมคล้อยตามเนื้อหาที่นำเสนอในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง

จากการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างทั้ง 5 เรื่องในครั้งนี้ ทำให้สามารถสรุปได้ว่า ส่วนประกอบของภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนหลัก ได้แก่ ส่วนที่เป็นภาพ ซึ่งประกอบด้วยฉากที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์แอนิเมชัน และตัวอักษร และส่วนที่เป็นเสียง ซึ่งประกอบด้วยเสียงบรรยาย เสียงประกอบ และเพลงและดนตรีประกอบ

ส่วนที่เป็นภาพประกอบด้วยฉากที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์แอนิเมชัน และตัวอักษร ฉากที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์แอนิเมชันที่นำเสนอในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง พบว่า Frozen มีการเล่าเรื่องที่แตกต่างจากเรื่องอื่น โดยบอกถึงปมปัญหาของเรื่องก่อน แล้วจึงแนะนำตัวละครหลักด้วยวิธีตั้งคำถามว่าใครคือคนที่จะแก้ปัญหาเรื่องนี้ ต่อด้วยการผจญภัยของตัวละคร สำหรับตัวอักษรที่ใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง Frozen มีการใช้ตัวอักษรที่แตกต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่องอื่น คือ ตัวอักษรที่ใช้นำเสนอชื่อเรื่อง ที่มีลักษณะตัวอักษรต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ เนื่องจากเนื้อหาของเรื่องมีความแตกต่างกัน และตัวอักษรที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง ซึ่งใช้เพื่อปิดบังเนื้อหาที่สำคัญของเรื่อง

ส่วนที่เป็นเสียง ได้แก่ เสียงบรรยาย เสียงประกอบ และเพลงหรือดนตรีประกอบ ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง Frozen มีลักษณะการใช้เหมือนกันกับภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่องอื่น คือ เสียงบรรยายในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างทุกเรื่องเป็นเสียงผู้ชายที่มีความหนักแน่นและชัดเจน เพื่อใช้เป็นส่วนประกอบในการดำเนินเรื่อง นำเสนอจุดขายที่เป็นบุคคลกำหนดฉายภาพยนตร์ ส่วนเสียงประกอบ ใช้เพื่อเสริมสร้างความสมจริงและน่าสนใจให้กับฉากที่ตัดตอนมา และดึงดูดให้ผู้ชมเกิดความสนใจมากขึ้น สำหรับเพลงหรือดนตรีประกอบที่ใช้ในการเสริมอารมณ์ให้กับฉากที่นำเสนอในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง

4.3 ผลการสัมภาษณ์เชิงลึก และสนทนากลุ่ม

หลังจากศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล เรื่อง Frozen ผลลัพธ์แอนคำสาปราชินีหิมะ จากแหล่งข้อมูลภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen และหนังสือ The Art of Frozen แล้ว ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและสนทนากลุ่มเพิ่ม จากผู้รับสารที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญและผู้รับสารทั่วไป เพื่อค้นหาข้อมูลด้านการสร้างค่านิยมของภาพยนตร์แอนิเมชัน Frozen และความคิดเห็นต่อวงการแอนิเมชันไทย โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเด็นคือ 1) ภาพรวมของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen 3) ทศนคติต่อแอนิเมชันไทย

4.3.1 ภาพรวมของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen

1) ความเห็นโดยรวมต่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen

“ประทับใจที่กล่าลึกซึ้งกับแฟรี่เทลส์ เพราะว่าถ้าพูดถึงเทพนิยายดิสนีย์ คนส่วนใหญ่ก็จะนึกถึงคลาสสิกแฟรี่เทลส์ คือเจ้าหญิงกับเจ้าชาย ไม่ว่าจะปฐุเรื่องอย่างไรสุดท้ายแล้วเจ้าหญิงเจ้าชายต้องได้ครองคู่กัน ใน Frozen นี้เรียกว่าดิสนีย์เดิมพันกับการทลายความคาดหวังของคนดูก็ว่าได้ นอกจากนั้นคือการวางจังหวะเรื่อง ส่วนตัวคิดว่าทำได้ดีมาก โดยเฉพาะการเล่าเรื่องความสัมพันธ์ของพี่น้อง และการแยกจากกันด้วยความกลัวและความไม่เข้าใจ ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมได้เป็นอย่างดีในระยะเวลาอันจำกัด” (พชรพรรณ กุลปาวโรภาส, สัมภาษณ์, 22 สิงหาคม 2558)

“เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่เด็ก ๆ ชอบมาก ทำมาตรงกับนิสัยของเด็กเข้าถึงเด็ก นางเอกเด่นที่เป็นเจ้าหญิงที่ตลก ส่วนตัวละครที่คิดว่าจะเด่นอย่างเอลซ่าแต่แอนนาเด่นกว่าและน้อยที่จะเห็นแอนิเมชันที่มีตัวเด่นเป็นผู้หญิงสองคน โปรดักชันสวย ฉากสวย” (การดา สมสวย, สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2558)

“เรื่องนี้ผู้หญิงเป็นคนดำเนินเรื่อง ผู้ชายเป็นตัวเสริม ธรรมดาเจ้าชายจะไปช่วยเจ้าหญิง แต่เรื่องนี้เป็นแอนนาที่ลากคริสตอฟให้ไปช่วยเจ้าหญิง” (ณัฐวดี พุ่มสงวน, สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2558)

“มุมมองการเล่าเรื่องของดิสนีย์ที่ปกติจะเป็นคนรัก แต่เรื่องนี้เป็นพี่น้อง และมีการสร้างองค์การทุนสร้างสูง” (นราทิพย์ อินทรนิवास, สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2558)

“ชอบที่เป็นเรื่องของผู้หญิงชุดสวย แล้วเรื่องก็ไม่เหมือนของคิสนีย์ทั่วไปที่ปกติจะเป็นเรื่องของผู้หญิงผู้ชาย แต่เรื่องนี้เป็นเรื่องความรักของพี่น้อง” (ไพลิน ไตรรัตน์, สัมภาษณ์, 25 สิงหาคม 2558)

“ในแง่คิสนีย์รู้สึกเฉย ๆ แต่เด็ก ๆ น่าจะชอบเวทมนตร์หิมะ เจ้าหญิงสวย ๆ ส่วนตัวคิดว่าภาพสวย แต่เนื้อเรื่องยังธรรมดาเมื่อเทียบกับเรื่องอื่นของคิสนีย์” (จินดารัตน์ นำประดิษฐ์, สัมภาษณ์, 25 สิงหาคม 2558)

“ชอบฉากประกอบพวกหิมะ ชุด โอลาฟ” (แพรวพรรณ พันธุ์สวัสดิ์, สัมภาษณ์, 25 สิงหาคม 2558)

“ชอบภาพประกอบสวยดี เนื้อเรื่องเฉย ๆ” (พรปวีณ์ จันทรพ้องศรี, 25 สิงหาคม 2558)

จากการสัมภาษณ์ผู้รับสารส่วนใหญ่ชื่นชอบภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยเหตุผลแตกต่างกันไป โดยเหตุผลที่ส่วนมากตอบตรงกันคือ ความแปลกของมุมมองการเล่าเรื่องที่เป็นความรักของพี่น้อง มีภาพประกอบและฉากที่สวยงาม และมีตัวเอกเป็นผู้หญิงถึงสองคน มีผู้รับสารบางคนมีความคิดเห็นต่อเนื้อเรื่องที่ดูธรรมดาว่าเรื่องอื่น ๆ ที่เคยได้ชม

2) ตัวละคร

“ชอบตัวละครโอลาฟ น่ารัก ถ้าไม่มีโอลาฟเรื่องนี้ก็ไม่ตลกเลย” (ไพลิน ไตรรัตน์, สัมภาษณ์, 25 สิงหาคม 2558)

“ชอบโอลาฟ ที่มีความตลกเป็นตัวละครที่ไม่ให้เครียด” (ชฎิล หนูนภักดี, สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2558)

“ชอบโอลาฟ เพราะเกิดจากความรักของเอลซ่ากับแอนนา และโอลาฟเสียสละตัวเองยอมที่จะละลายเพื่อช่วยชีวิตแอนนา และโอลาฟเป็นมนุษย์หิมะที่ไร้เดียงสา” (นราทิพย์ อินทรนิवास, สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2558)

จากการสัมภาษณ์ผู้รับสารส่วนใหญ่ชื่นชอบตัวละครโอลาฟ มนุษย์หิมะที่มีชีวิตจากเวทมนตร์ของเอลซ่า เพราะมีความน่ารัก ไร้เดียงสา และเป็นตัวละครที่สร้างสีสันและความตลกให้กับเรื่อง Frozen

4.3.2 ทศนคติต่อแอนิเมชันไทย

1) ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยในการรับรู้ของผู้รับสาร

จากการสัมภาษณ์ผู้รับสารส่วนใหญ่เคยได้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่องก้านกล้วย แต่ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ไม่ได้รับชม และบางคนแทบไม่ได้ติดตามอีกเลยว่าไทยสร้างแอนิเมชันเรื่องอื่นนอกจากก้านกล้วย

2) เนื้อเรื่องขาดความคิดสร้างสรรค์ และกลวิธีเล่าเรื่องที่ขาดความน่าสนใจ

“การปิดกั้นความคิดสร้างสรรค์จะ ทำแอนิเมชันไทยต้องคิดถึงอะไรหลายอย่างเกินไป ห้ามเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องวรรณกรรม ห้ามบิดเบือนประวัติศาสตร์ ห้ามต่อ ยอดเหตุการณ์อะไรทั้งสิ้น ทำออกมาเท่าไรมันก็กลายเป็นการดูสารคดีไปหมด ส่วนเรื่องที่แต่งเนื้อเรื่องใหม่เป็นออริจินัล ก็จะไม่ค่อยมีผู้ให้ทุนสนับสนุนให้ทำ เพราะไม่เคยรู้จักเนื้อเรื่องมาก่อน” (พชรพรรณ กุลปวโรภาส, สัมภาษณ์, 22 สิงหาคม 2558)

“แอนิเมชันเน้นเรื่องเทพเจ้า คุณงามความดีมากเกินไป มีได้แต่ น่าจะหาวิธีสอดแทรกที่น่าสนใจ เนื้อเรื่องไม่หลากหลาย เน้นแนวประวัติศาสตร์ ทำให้คนดูรู้สึกประวัติศาสตร์ ดูแล้วไม่สนุก” (จินดา รัตน์ นำประดิษฐ์, สัมภาษณ์, 25 สิงหาคม 2558)

“พล็อตเรื่องไม่เป็นสากล ชอบใช้ตัวละครที่เป็นของไทย คนไทยเลยรู้สึกคุ้นชินไม่มีความแปลกใหม่ แต่ของต่างชาติเป็นเรื่องที่เราไม่รู้มาก่อนเลยมีความน่าสนใจมากกว่า” (ภารดา สมสวย, สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2558)

“การสร้างเนื้อเรื่องของไทยขึ้นอยู่กับนายทุนผู้สร้างหนัง ซึ่งทำให้ความหลากหลายของเนื้อเรื่องน้อย” (ขุฑิต หนูนุกกติ, สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2558)

“เนื้อเรื่องทำให้คนไทยดูเรื่องเพียงอย่างเดียว เนื้อเรื่องไม่เป็นสากล เทียบกับสตูดิโอจิบลิที่มีความเป็นออริจินัล ซึ่งมีความแตกต่างจากแอนิเมชันฮอลลีวูด เนื้อเรื่องก็มีแนวคิดมีเรื่องให้คิดและแฝงความหมายเอาไว้มากมาย สิ่งที่คนในโลกชอบคือการตีความหมายของตัวละคร แต่แอนิเมชันไทยไม่มีการเล่าเรื่องที่น่าค้นหา (นราทิพย์ อินทรนิवास, สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2558)”

จากการสัมภาษณ์กลุ่มในความเห็นต่อภาพยนตร์แอนิเมชันไทย พบว่าผู้รับสารมองว่าจุดอ่อนของแอนิเมชันไทยคือเนื้อเรื่องที่ไม่น่าสนใจ ขาดความคิดสร้างสรรค์ และมักจะใช้เนื้อเรื่องที่มีความเป็นไทยมากเกินไปจนขาดความเป็นสากล ประกอบกับการเล่าเรื่องที่เรียบง่าย

เหมือนสื่อการเรียนการสอน จึงทำให้แอนิเมชันไทยขาดความน่าสนใจและไม่สามารถนำออกสู่ตลาดโลกได้

3) เทคนิคในการผลิตที่ขาดความสมจริง

“ในเรื่องเอลซ่าภาพที่ได้ดูมันเคลื่อนไหวราบรื่น เวลาที่เอลซ่าจะเสกน้ำแข็งหรืออะไรขึ้นมา ก็แล้วแต่มันจะไปด้วยกันหมด เวลาหิมะตกดูแล้วรู้สึกถึงอุณหภูมิจึง การขยับคำพูดกับเสียงตรงกัน แต่ของไทยยังไม่เนียนพอการขยับคำพูดกับเสียงน้อยที่จะตรงกัน” (การดา สมสวย, สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2558)

“การผลิตขาดความสมจริงเหมือนทำให้เฉพาะเด็กดู ทั้ง ๆ ที่ผู้ใหญ่ก็ดูแอนิเมชัน สิการ์ตูนของไทย บางเรื่องก็ดูฉลาด บางเรื่องก็มีดี อย่างเรื่องก้านกล้วยให้ช้างเป็นฮีโร่ ในขณะที่เรื่อง Lion King ของดิสนีย์ก็เป็นเรื่องเกี่ยวกับสิงโตก็ยังใช้สปีกดี แต่ดิสนีย์เรคเตอร์ด้วยการสร้างให้ตัวละครสิงโตมีอ้วนมีผอมแตกต่างกัน ไม่ใช่ให้ตัวผู้เป็นฮีโร่ ตัวเมียเป็นสืบทอด” (จินดารัตน์ นำประดิษฐ์, สัมภาษณ์, 25 สิงหาคม 2558)

อีกปัญหาของแอนิเมชันไทยคือการผลิตที่ขาดความสมจริงทั้งในด้านเทคโนโลยีการผลิต ทำให้ภาพที่ได้รับชมขาดความราบรื่น การเคลื่อนไหวตัวละครไม่สมจริงดังเช่นภาพยนตร์แอนิเมชันสากล และการดำเนินเรื่องที่ขาดความละเอียดในการสร้างตัวละคร และรายละเอียดต่าง ๆ ในเรื่อง ทำให้ผู้ชมแอนิเมชันที่เป็นวัยผู้ใหญ่ไม่รู้สึกเชื่อในภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ส่งผลให้กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเหมาะสมเฉพาะผู้ชมวัยเด็กเท่านั้น

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง การเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล ได้ศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen และโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ Frozen, Toy Story3, Despicable Me 2, Shrek 2 และ Finding Nemo การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen และภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง 5 เรื่อง ประกอบกับการค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เรื่องนี้ และการสัมภาษณ์เชิงลึกของนักวิจารณ์ภาพยนตร์และการสัมภาษณ์แบบกลุ่มจากผู้รับสารที่ได้ชมภาพยนตร์แอนิเมชัน และกลุ่มผู้รับสารที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในวงการแอนิเมชันไทย บริษัท Biza Solution จำกัด ซึ่งจากการศึกษาและวิจัยในครั้งนี้ สามารถสรุปผลได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ผลการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับความนิยมสูงสุดในบริบทสากล ผ่าน DVD และผลการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างผ่าน Youtube และผลการสัมภาษณ์เชิงลึกและสนทนากลุ่ม

5.1.1 ผลการศึกษาศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับความนิยมในบริบทสากล สรุปได้ดังนี้

1) ที่มาของเรื่อง เรื่อง Frozen ดัดแปลงมาจากนิทานพื้นบ้านเรื่อง Snow Queen ของ ฮานส์ คริสเตียน แอนเดอร์เซน ที่แต่งเรื่องนี้เอาไว้ในช่วงต้น ค.ศ. 1900 และดัดแปลงเนื้อเรื่องให้เข้ากับปัจจุบัน โดยปรับเปลี่ยนให้ราชินีหิมะเอลซ่าเป็นตัวละครฝ่ายดี และแอนนาที่เป็นน้องสาวของเอลซ่า และปรับแก่นแนวคิดจาก ความศรัทธาต่อการทำดี เป็น ความรักระหว่างพี่น้อง

2) โครงเรื่อง เป็นโครงเรื่องที่นอกเหนือจากลักษณะโครงเรื่อง 8 ลักษณะ โดย Frozen มีโครงเรื่องเป็นเรื่องความรักของคนในครอบครัว โดยมีการดำเนินเรื่องตามขนบการเล่าเรื่อง (Narrative Convention) ดังนี้

(1) ขั้นเริ่มเรื่อง แนะนำตัวละครหลักเอลซ่ากับแอนนา และเหตุการณ์ที่ทำให้สองพี่น้องแยกจากกัน

(2) ขั้นพัฒนาเรื่อง เอลซ่าและแอนนาทะเลาะกัน ทำให้เอลซ่าพลอยปล่อยพลังเวทมนตร์ที่ซ่อนเอาไว้ เอลซ่าจึงหนีออกจากพระราชวังโดยทิ้งคำสาปไว้ให้เมืองแอเรนเดล แอนนาออกเดินทางตามหาเอลซ่า แต่กลับโดนเอลซ่าสาปเข้าที่หัวใจ

(3) ขั้นภาวะวิกฤต แอนนาต้องเลือกระหว่างจะช่วยเอลซ่าจากเจ้าชายฮานส์ หรือจะแก้คำสาปให้กับตัวเอง

(4) ขั้นภาวะคลี่คลาย แอนนาเลือกเลือกสละชีวิตตัวเองเพื่อช่วยเอลซ่า ทำให้สามารถช่วยได้ทั้งเอลซ่า และแก้คำสาปให้ตัวเอง เพราะสิ่งที่แอนนาทำคือการกระทำแห่งรักแท้

(5) ขั้นยุติเรื่องราว เมืองแอเรนเดลกลับมาเป็นปกติ ทุกคนอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

(3) แก่นความคิด Frozen มีแก่นเรื่องผสมระหว่าง “ความรัก (Love Theme)” และ “Outcast Theme” โดยมีความรักของพี่น้องเป็นแก่นเรื่องหลัก

(4) ความขัดแย้ง ความขัดแย้งในเรื่องฟรอสเทนที่เด่นชัดคือ ความขัดแย้งระหว่างเอลซ่ากับแอนนา ตั้งแต่เด็กจนโต เมื่อทั้งคู่รับความเข้าใจกันได้เรื่องก็จบลงอย่างมีความสุข

(5) ตัวละคร ในเรื่อง Frozen มีตัวละครหลักที่มีบทบาทเด่น จำนวน 5 ตัว ได้แก่ แอนนา, เอลซ่า, โอลาฟ, เจ้าชายฮานส์ และคริสตอฟ โดย 3 ใน 5 เป็นตัวละครรอบด้าน ได้แก่ เอลซ่า, เจ้าชายฮานส์ และคริสตอฟ ส่วน แอนนาและโอลาฟเป็นตัวละครด้านเดียว โดยในจำนวนตัวละครหลักทั้ง 5 ตัวนั้น โดยมีการแฝงสัญลักษณ์ไว้ในการสร้างตัวละคร ดังนี้

ตารางที่ 5.1 วิเคราะห์ลักษณะของตัวละครเจ้าชายในเรื่อง Frozen

ตัวละคร	แนวคิด	ตัวหมาย	หมายถึง
เจ้าชาย	Modernism	- ผิวขาว ผมหอม รูปร่างดี ไม่อ้วน ไม่ผอม - นิสัยสุภาพเรียบร้อย - เครื่องแต่งกายอัศวินสี ขาว	- คนหล่อ - คนจากชนชั้นสูง - มีการศึกษา เป็นคนดี - เป็นคนเก่งสามารถ ปกป้อง ผู้อื่นได้ - เป็นอัศวินฝ่ายดี
เจ้าชาย (คริสตอฟ)	Post-Modernism	- ผิวคล้ำ ตัวใหญ่ต่ำ - แต่งตัวชาวบ้าน ธรรมดา - นิสัยโผงผาง - มีกวางเรนเดียร์เป็น พาหนะ	- คนชนชั้นล่าง - มีฐานะปานกลาง - การศึกษาไม่สูง - เป็นชนชั้นแรงงาน

การสร้างตัวละครเจ้าชายในเรื่อง Frozen ได้สร้างจากแนวคิด Post- Modernism คือการไม่มองคนที่เปลือกนอก ให้มองที่จิตใจของคนผู้นั้น และคนที่มาจากชนชั้นสูง การศึกษาดี ฐานะร่ำรวย ไม่ใช่คนดีเสมอไป คนธรรมดาที่ไม่ได้สมบูรณ์แบบก็เป็นคนดี เป็นเจ้าชายในชีวิตของเราได้ เหมือนกับที่ดิสนีย์สร้างตัวละครคริสตอฟ ชาวบ้านธรรมดาที่ไม่ได้หล่อเหลา ไม่มีการศึกษาสูง มารยาทแย่ แต่กลับมีจิตใจที่ดี และเป็นตัวละครเอกในท้ายที่สุด

ตารางที่ 5.2 วิเคราะห์ลักษณะของตัวละครเจ้าหญิงในเรื่อง Frozen

ตัวละคร	แนวคิด	ตัวหมาย	หมายถึง
เจ้าหญิง	Modernism	- ผิวขาว รูปร่างผอมบาง - นิสัยสุภาพเรียบร้อย - สวยตลอดเวลา - คู่กับเจ้าชาย - เชื่อในรักแท้ รักแรกพบ	- คนจากชนชั้นสูง อ่อนแอ - ผู้หญิงบอบบาง อ่อนโยน - มีแต่ด้านดีสมบูรณ์แบบ - รอความช่วยเหลือจากผู้อื่น - ช่างฝัน
เจ้าหญิง (เอลซ่า)	Post-Modernism	- ไม่คู่กับเจ้าชาย - ไม่เชื่อในรักแท้ รักแรกพบ - ไม่สวยตลอดเวลา - นิสัยกระตือรือร้น เป็น - ไม่คู่กับเจ้าชาย	- คนจากชนชั้นสูง อ่อนแอ - ไม่รอความช่วยเหลือคนอื่น - อยู่บนโลกแห่งความจริง - เป็นคนธรรมดา - ผู้หญิงชน แข็งแรง - ไม่รอความช่วยเหลือคนอื่น
(แอนนา)			

การสร้างตัวละครเจ้าหญิงในเรื่อง Frozen ได้สร้างจากการผสมผสานของแนวคิด Modernism และ Post- Modernism โดยในส่วนลักษณะทางกายภาพของเอลซ่าและแอนนายังบอบบาง ผิวขาว ซึ่งเป็นลักษณะของเจ้าหญิงในแบบ Modernism แต่ลักษณะนิสัยของเจ้าหญิงใน Frozen มีความเป็น Post- Modernism คือจะมีลักษณะที่เป็นตัวแทนของเจ้าหญิงยุคใหม่ที่ไม่รอความช่วยเหลือจากเจ้าชาย มีความสามารถเป็นของตัวเอง เข้มแข็ง โดยเฉพาะแอนนาที่มีความเป็นคนธรรมดา ไม่ห่วยสวย ชน แล้วกล่าวถึงซึ่งเป็นความแตกต่างจากเจ้าหญิงแบบ Modernism ของคิสนีย์

ตารางที่ 5.3 วิเคราะห์ลักษณะของตัวละครตัวร้ายในเรื่อง Frozen

ตัวละคร	แนวคิด	ตัวหมาย	หมายถึง
ตัวร้าย	Modernism	- หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว - รูปร่างใหญ่โต - นิสัยกักขฬะ ก้าวร้าว - เป็นสัตว์ประหลาด	- คนที่หน้าตาไม่ดี - ชนชั้นล่าง - ไร้การศึกษา ขาดมารยาท - แตกต่างจากคนทั่วไป แตกต่างจากคนในสังคม
ตัวร้าย (เจ้าชาย ฮานส์)	Post-Modernism	- ผิวขาว ผอมทอ รูปร่างดี ไม่อ้วน ไม่พอม - นิสัยสุภาพเรียบร้อย - เครื่องแต่งกายอัศวินสี ขาว	- คนจากชนชั้นสูง อ่อนแอ - ไม่รอความช่วยเหลือคนอื่น - อยู่บนโลกแห่งความจริง

การสร้างตัวละครร้ายในเรื่อง Frozen ได้สร้างจากแนวคิด Post- Modernism เช่นเดียวกับตัวละครเจ้าชาย คือการไม่มองคนที่เปลือกนอก ให้มองที่จิตใจของคนผู้นั้น และคนที่มาจากชนชั้นสูง การศึกษาดี ฐานะร่ำรวย ก็ไม่ใช่คนดีเสมอไป จึงได้เห็นเจ้าชายฮานส์ซึ่งเป็นเจ้าชายในอุดมคติตามแนวคิด Modernism ของดิสนีย์กลายเป็นตัวร้ายของเรื่อง Frozen

6) มุมมองการเล่าเรื่อง ใช้การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน ผู้ชมเข้าใจถึงความคิดความรู้สึกของตัวละครในระดับหนึ่ง ทั้งยังสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นเป็นลำดับขั้นตอนไปพร้อม ๆ ตัวละครทุกตัว โดยเน้นที่มุมมองผ่านทางเพชฌัญญ์ เนื่องจากมี Frozen มีตัวละครหญิงรับบทนำถึงสองตัว

7) ฉาก ในเรื่อง Frozen แบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ 1. ฉากในช่วงเวลา โดยเป็นช่วงเวลาในสมัยยุโรปโบราณในประเทศนอร์เวย์ ซึ่งมีการสร้างฉากได้สมจริงในแง่รายละเอียดของข้อมูล 2. ฉากในสถานที่ ซึ่งมีด้วยกันหลายฉาก แต่ฉากที่โดดเด่นคือฉากในพระราชวังแอรินเดลอันเป็นสถานที่จุดเริ่มต้น จุดพลิกผัน และจุดจบของเรื่อง Frozen และฉากปราสาทหิมะของเอลซ่าที่เป็นจุดเปลี่ยนแปลงตัวเองของเอลซ่า และเป็นฉากที่ติดตามผู้ชมมากที่สุด

8) สัญลักษณ์พิเศษ สัญลักษณ์พิเศษที่เห็นเด่นชัดในเรื่อง Frozen คือประตูที่แทนการปิดหรือเปิดใจของตัวละครหลัก คือ เอลซ่ากับแอนนา น้ำแข็งที่แทนได้หลายสิ่ง เช่น แทนพลังวิเศษของเอลซ่า แทนความเย็นชา ความโดดเดี่ยว และพลังวิเศษของเอลซ่า ซึ่งแทนความแตกต่างจากคนในสังคม

9) คำนิยามเรื่องแบบ Innovation และ Invention ของ Frozen ดิสนีย์ได้ผสมผสานลักษณะการเล่าเรื่องแบบเดิมที่เป็นเอกลักษณ์ของดิสนีย์เข้ากับการดำเนินเรื่องที่ทันสมัยทำให้แอนิเมชันเรื่องนี้จับใจคนดูทุกเพศทุกวัย

ซึ่งการดำเนินเรื่องแบบ Innovation ของ Frozen คือวิธีการเล่าเรื่องที่ต่อยอดมาจากความสำเร็จในอดีต ที่กล่าวได้ว่าเป็นลักษณะการเล่าเรื่องอันเป็นเอกลักษณ์ของดิสนีย์ ดังนี้ การเลือกเรื่องที่น่าสนใจจากเทพนิยาย เป็นเรื่องเจ้าชายกับเจ้าหญิง และพลังวิเศษ ซึ่งเป็นแนวผู้ชมส่วนใหญ่ชื่นชอบ และสามารถสร้างสรรค์เรื่องราวได้สวยงาม ตื่นตาตื่นใจ มีการสร้างเพลงประกอบภาพยนตร์ที่ไพเราะ และทำให้ผู้ชมจดจำได้ มีการดำเนินเรื่องแบบมิวสิคัล คือการให้ตัวละครได้ตอบด้วยเสียงเพลง มีการผจญภัยของตัวละครในเรื่อง เพื่อสร้างความตื่นเต้น และการมีส่วนร่วมเอาใจช่วยของผู้ชม มีการสร้างตัวละครที่มีความโดดเด่น มีฉากเด่น ที่สร้างความประทับใจ สร้างการจดจำ เช่นฉากเอลซ่าแปลงร่างสร้างปราสาท มีตัวละครสนับสนุน หรือผู้ช่วยของตัวละครหลัก ซึ่งมักคัดแปลงมาจากสัตว์หรือสิ่งของ เพื่อให้ใกล้ชิดกับผู้ชมทุกเพศทุกวัย และมักจะมีคาแรคเตอร์ที่โดดเด่นและเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชม คือ มนุษย์หิมะไร้เสียงสา

ในส่วนของการดำเนินเรื่องแบบ Invention ของ Frozen ถึงแม้ว่า Frozen จะมีตัวละครเจ้าหญิง เจ้าชาย และดำเนินเรื่องภายในพระราชวังคล้ายกับแอนิเมชันที่คัดแปลงมาจากเทพนิยายเรื่องอื่น ๆ ของดิสนีย์ แต่ Frozen ได้มีการเล่าเรื่องในบางส่วนที่แตกต่างไปจากลักษณะการเล่าเรื่องในแอนิเมชันเทพนิยายเรื่องก่อน ๆ ของดิสนีย์ ดังนี้ Frozen มีเค้าโครงมาจากเรื่อง Snowqueen แต่มีการดัดแปลงเนื้อหาสำคัญ และตัวละครหลักจนเกือบจะเป็นคนละเรื่อง คงไว้แต่พลังวิเศษของเจ้าหญิงหิมะของเอลซ่า รักแท้ในเรื่องไม่ใช่ความรักโรแมนติกระหว่างเจ้าชายกับเจ้าหญิง แต่เป็นความรักที่เสียสละแทนกันได้ของพี่น้อง การวางตัวละครที่มีตัวละครบทนางเอก 2 คน มีพระเอกเพียงหนึ่งคน จากที่แต่เดิมมักมีเป็นตัวละครนำเพียงคู่เดียว คาแรคเตอร์ตัวละครเจ้าหญิง – เจ้าชายที่ต่างไปจากเดิมที่ผู้ชมเคยรับรู้ เจ้าหญิงแอนนาไม่ใช่เจ้าหญิงที่สมบูรณ์แบบตามมาตรฐานของดิสนีย์ มีความร่าเริง เป็น กล้าหาญ และวางตัวเป็นเหมือนคนธรรมดา ส่วนเจ้าชายฮานส์ที่มีภาพลักษณ์ภายนอกสมบูรณ์แบบตามมาตรฐานเจ้าชายของดิสนีย์ แต่กลับกลายเป็นตัวร้ายในตอนท้ายของเรื่อง ดิสนีย์มักจะทำให้กำหนดบทบาททางเพศให้เจ้าหญิงมีความเป็น Feminies สูง แต่สำหรับ Frozen ตลอดทั้งเรื่องจะเห็นบทบาททางเพศของแอนนาที่มีความเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง คือการมีบุคลิกมั่นใจใน

ความคิดตัวเอง กล้าแสดงออก และมีความเป็นตัวของตัวเองสูง ซึ่งตรงกับบทบาททางเพศของคลีนลูกที่สามในปัจจุบัน ดิสนีย์บอกให้เลิกเชื่อในรักแรกพบผ่านทาง Frozen เป็นเรื่องแรก ดังที่จะเห็นจากตัวละครในเรื่องคัดค้านการแต่งงานของแอนนา และสุดท้ายดิสนีย์ก็เฉลยว่ารักแรกพบของแอนนาคือการถูกหลอก รักที่แท้จริงคือรักของพี่น้อง และสิ่งที่ทำให้ผู้ชมประหลาดใจมากในเรื่อง คือการหักมุมให้เจ้าชายฮานส์ที่ถูกทำให้คิดว่าเป็นพระเอกของเรื่องมาโดยตลอด กลายเป็นคนที่วางแผนชิงบัลลังก์จากเอลซ่า และหลอกใช้แอนนา ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องที่ไม่เคยมีมาก่อนในภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์

10) การเล่าเรื่องแบบมิมิลลิสต์ จากการวิเคราะห์เพลงที่ดิสนีย์เลือกนำมาใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชัน พบว่านอกจากจะไพเราะทั้งเนื้อหาและทำนองแล้ว แต่ละเพลงมีหน้าที่ช่วยเล่าเนื้อหาและช่วยให้ผู้ชมเข้าใจตัวละครมากขึ้นผ่านบทเพลงที่ตัวละครร้อง และเพลงประกอบบางเพลงยังมีหน้าที่ช่วยเล่าพัฒนาการในเรื่องให้กระชับขึ้น โดยเพลงที่มีความโดดเด่นที่สุดคือเพลง Let's it go ที่เอลซ่าใช้บ่งบอกความรู้สึกของตัวเองที่ต้องการเป็นอิสระ พร้อมกับเปลี่ยนแปลงตัวเองยอมรับในพลังวิเศษ เพลงนี้ส่งเสริมให้ผู้ฟังสนใจมาชม Frozen และทำให้ผู้ที่ดู Frozen ในโรงภาพยนตร์รู้สึกเข้าถึงอารมณ์และประทับใจเพลงหลังจากภาพยนตร์จบแล้ว

5.1.2 ผลการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง สรุปได้ดังนี้

ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เลือกมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้มีส่วนประกอบคือภาพกับเสียง โดย ส่วนที่เป็นภาพ ประกอบด้วยฉากที่เลือกตัดตอนมาจากภาพยนตร์ และตัวอักษร และส่วนที่เป็นเสียงประกอบด้วยเสียงบรรยาย(Narration) เสียงประกอบ (Sound Effect) และเพลงหรือดนตรีประกอบ (Music)

1) ส่วนที่เป็นภาพ

ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างของ Frozen มีการเล่าเรื่องโดยบอกถึงปมปัญหาของเรื่อง และแนะนำตัวละครหลักด้วยวิธีตั้งคำถามว่าใครคือคนที่จะแก้ปัญหาเรื่องนี้ ต่อด้วยการผจญภัยของตัวละครที่ผู้ชมจะได้พบในภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งเรื่อง แต่มีการปกปิดแก่นเรื่องสำคัญซึ่งต่างจากภาพยนตร์อีก 4 เรื่องที่เหลือ ทำให้ผู้ได้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเมื่อไปชมภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งเรื่องในโรงภาพยนตร์เกิดความประหลาดใจเมื่อเนื้อเรื่องไม่เหมือนอย่างที่คิด

ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง Frozenมีการใช้ตัวอักษรเพื่อหน้าที่ต่าง ๆ ดังนี้ เพื่อใช้ในการนำเสนอชื่อเรื่อง โดยมีลักษณะแข็ง เป็นเหลี่ยมมุมชัดเจน ขอบรอบ ๆ มีร่องรอยเว้าแหว่ง เหมือนน้ำแข็งเกาะสลัก ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความหนาวเย็น ตัวอักษรสีฟ้าซึ่งเป็นสีหลักของเรื่อง อยู่บนพื้นหลังสีดำ โทนสีไม่สดใสเท่าของเรื่องอื่น ๆ แต่ลักษณะตัวอักษร

กลับมีความแตกต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่องอื่น ๆ เพราะเนื้อเรื่อง Frozen ไม่ได้มีแต่ความสนุกสนาน แต่แฝงไว้ด้วยความเศร้า การหลบซ่อน และความอึดอัด เนื่องจากเนื้อหาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen เป็นประเภทหนังชีวิต (Drama) ในขณะที่เรื่องอื่น ๆ เป็นประเภทหนังตลก (Comedy)

เพื่อใช้ในการดำเนินเรื่อง โดยทำให้ผู้ชมเข้าใจว่าเนื้อเรื่องเป็นการผจญภัยเพื่อตามฤดูร้อนกลับมาสู่เมือง โดยให้ผู้ชมลุ้นว่าตัวละครหลัก 4 ตัว ใครจะทำภารกิจนี้สำเร็จ ซึ่งต่างจากประเด็นแท้จริงในเรื่องที่ทางผู้ผลิตต้องการปิดบังเอาไว้เพื่อสร้างความประหลาดใจให้กับผู้ชม เพื่อนำเสนอจุดขายที่เป็นบุคคล โดยใช้ตัวอักษรเพื่อนำเสนอจุดขายเรื่องทีมงานผู้สร้าง ที่มีผลงานเก่าคือเรื่อง Rapunzel ซึ่งเป็นที่รู้จักในกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์แอนิเมชัน เหมือนกับภาพยนตร์แอนิเมชันอีกสองเรื่องอ้างอิงถึงทีมงานสร้างเช่นเดียวกัน โดย Finding Nemo บริษัทผู้สร้างเดียวกับ Frozen ได้อ้างถึงทีมงานสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเก่า ในขณะที่ Despicable Me 2 อ้างชื่อทีมงานผู้สร้างซึ่งเป็นทีมงานเดียวกับภาคแรก

เพื่อนำเสนอจุดขายจากบริษัทผู้สร้าง คือ วอลต์ ดิสนีย์ โดยนำตัวอักษรชื่อบริษัทผู้สร้างไว้ช่วงท้ายของภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเนื่องจากไม่ใช่ภาพยนตร์ภาคต่อ ในขณะที่ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่องอื่น ๆ ใช้ตัวอักษรเพื่อนำเสนอจุดขายจากบริษัทผู้สร้างเช่นกัน โดยหากเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ไม่ใช่ภาคต่อ จะนำตัวอักษรชื่อบริษัทผู้สร้างไว้ช่วงท้ายของภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง แต่สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันภาคต่อมีทั้งตอนต้นและตอนท้าย เนื่องจากตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเป็นที่รู้จักอยู่แล้วว่าบริษัทใดเป็นผู้สร้าง แต่ก็ยังใส่ชื่อบริษัทผู้สร้างเอาไว้เพื่อตอกย้ำให้ผู้ชมมั่นใจว่าเป็นผลงานจากบริษัทเดิม

เพื่อแจ้งกำหนดฉายภาพยนตร์ โดย Frozen เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเพียงเรื่องเดียว ที่ไม่กำหนดวันฉายอย่างแน่นอน เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเข้าฉายก่อนภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นเวลาค่อนข้างนาน จึงระบุเพียงช่วงเวลาว่า เร็ว ๆ นี้ เพื่อให้ผู้ชมเกิดความคาดหวังและรอคอย ซึ่งหากผู้ชมสนใจแล้วก็สามารถติดตามกำหนดฉายได้จากสื่ออื่น ๆ เช่น โฆษณาทางโทรทัศน์ ทางหนังสือพิมพ์ หรือสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ในขณะที่ภาพยนตร์แอนิเมชันอีก 4 เรื่อง ได้แก่ Toy Story 3, Despicable Me 2, Shrek 2 และ Finding Nemo สำหรับ Frozen มีการกำหนดวันที่เข้าฉายอย่างชัดเจน

2) ส่วนที่เป็นเสียง

ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง Frozen และภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องอื่น มีการใช้เสียงบรรยายเพื่ออธิบายสถานการณ์ของเรื่องเหมือนกัน เพื่อให้ผู้ชมได้ทราบรายละเอียดมากกว่าการดูภาพในฉากที่ตัดตอนมา และเข้าใจเนื้อเรื่องตรงกับประเด็นที่ผู้ผลิตต้องการสื่อสารไปถึงผู้ชม

การใช้เสียงบรรยายช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้รวดเร็วและชัดเจนขึ้นในเวลาจำกัด โดยมีลักษณะการใช้เสียงบรรยายเป็นเสียงผู้ชาย มีความหนักแน่น ชัดเจน ใช้ประโยคสั้นๆ โดยเป็นการบรรยายสลับกับภาพฉากพร้อมเสียงที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์ เพื่อดึงดูดใจให้ผู้ชมเกิดความสนใจในภาพยนตร์แอนิเมชันเต็มเรื่อง

เสียงประกอบ

ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง Frozen มีการใช้เสียงประกอบอยู่ 2 ลักษณะ ดังนี้ เสียงประกอบที่ติดมากับฉากที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์ โดยใช้เพื่อสร้างความสมจริงให้กับภาพที่เห็น รวมทั้งทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมและคล้อยตามเหตุการณ์ที่เห็นจากฉากมากขึ้น ซึ่งฉากที่ตัดตอนมาคือ เช่น เสียงตอนเอลซ่าปล่อยพลัง ซึ่งลักษณะการใช้เสียงประกอบที่ติดมากับฉากที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์ ไม่แตกต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่องอื่น

เสียงประกอบที่สร้างขึ้นใหม่ ใช้ประกอบกับการขึ้นตัวอักษร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอเรื่องราวภาพยนตร์ ชื่อภาพยนตร์ ชื่อบริษัทที่สร้าง บอกกำหนดฉาย และการใช้เสียงประกอบควบคู่ไปกับการใช้ตัวอักษรเช่นนี้เพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้ชมมากยิ่งขึ้น โดยเสียงประกอบจะมีความสอดคล้องกับเนื้อหาภาพยนตร์แอนิเมชันเช่นเดียวกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ

เพลงและดนตรีประกอบ

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง Frozen และภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่องอื่น มีการใช้เพลงและดนตรีประกอบในลักษณะที่สอดคล้องกับเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชัน และฉากที่ตัดตอนมานำเสนอ มีการเปลี่ยนจังหวะเพลงให้หนักแน่นตื่นเต้นกว่าเดิม เพื่อดึงให้ผู้ชมรู้สึกถึงความสำคัญของฉากนั้นมากขึ้น ซึ่งทำให้สื่ออารมณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันไปสู่ผู้ชมได้ ทำให้ผู้ชมรับรู้ลักษณะแนวทางของเนื้อเรื่อง และเกิดอารมณ์ร่วมคล้อยตามเนื้อหาที่นำเสนอในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง

5.1.3 ผลการศึกษาการสัมภาษณ์เชิงลึก และสนทนากลุ่ม

1) ภาพรวมของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen

จากการสัมภาษณ์ผู้รับสารส่วนใหญ่ชื่นชอบภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen ด้วยเหตุผลแตกต่างกันไป โดยเหตุผลที่ส่วนมากตอบตรงกันคือ ความแปลกของมุมมองการเล่าเรื่องที่เป็นความรักของพี่น้อง มีภาพประกอบและฉากที่สวยงาม และมีตัวเอกเป็นผู้หญิงถึงสองคน แต่มีผู้รับสารบางคนมีความคิดเห็นที่แตกต่างว่าเนื้อเรื่อง Frozen ธรรมดาว่าเรื่องอื่น ๆ ที่เคยได้ชม

2) ตัวละคร

ผู้รับสารส่วนใหญ่ชื่นชอบตัวละคร โอลาฟ มนุษย์หิมะที่มีชีวิตจากเวทมนตร์ของเอลซ่า เพราะมีความน่ารัก ไร้เดียงสา และเป็นตัวที่สร้างสีสันและความตลกให้กับเรื่อง Frozen

3) ทักษะติดต่อแอนิเมชันไทย

จากการสัมภาษณ์ผู้รับสารส่วนใหญ่เคยได้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่องก้านกล้วย แต่ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ไม่ได้รับชม และบางคนแทบไม่ได้ติดตามอีกเลยว่าไทยสร้างแอนิเมชันเรื่องอื่นนอกจากก้านกล้วย โดยผู้รับสารเห็นว่าจุดอ่อนของแอนิเมชันไทยคือเนื้อเรื่องที่ไม่น่าสนใจ ขาดความคิดสร้างสรรค์ และมักจะใช้เนื้อเรื่องที่มีความเป็นไทยมากเกินไปจนขาดความเป็นสากล ประกอบกับการเล่าเรื่องที่เรียบง่ายเหมือนสื่อการเรียนการสอน จึงทำให้แอนิเมชันไทยขาดความน่าสนใจและไม่สามารถนำออกสู่ตลาดโลกได้ อีกปัญหาของแอนิเมชันไทยคือการผลิตที่ขาดความสมจริงทั้งในด้านเทคโนโลยีการผลิต ทำให้ภาพที่ได้รับชมขาดความราบรื่น การเคลื่อนไหวตัวละครไม่สมจริงดังเช่นภาพยนตร์แอนิเมชันสากล และการดำเนินเรื่องที่ขาดความละเอียดในการสร้างตัวละคร และรายละเอียดต่าง ๆ ในเรื่อง ทำให้ผู้ชมแอนิเมชันที่เป็นวัยผู้ใหญ่ไม่รู้สึกเชื่อในภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ส่งผลให้กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันไทยโดยเฉพาะผู้ชมวัยเด็กเท่านั้น

5.2 อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล สามารถนำมาอภิปรายผลการวิจัยดังต่อไปนี้

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen มีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เกิดจากการผสมผสานของสองแนวคิด ได้แก่ แนวคิด Innovation ซึ่งเป็นการนำเอาเอกลักษณ์ที่โดดเด่นในการเล่าเรื่องแนวเทพนิยายย้อนยุคของวอลท์ ดิสนีย์มาพัฒนาให้สอดคล้องกับกลุ่มผู้รับสารในปัจจุบัน ผสมผสานเข้ากับแนวคิด Invention คือ การสร้างสรรค์และนำเสนอสิ่งใหม่ในแบบใหม่ที่ไม่เคยพบมาก่อนในการเล่าเรื่องแนวเทพนิยาย ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้มีความโดดเด่นในเนื้อเรื่อง ภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ และเพลงประกอบ ที่มีความสร้างสรรค์แปลกใหม่แต่อยู่บนพื้นฐานความสมจริง ทำให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อในสิ่งที่ผู้สร้างต้องการนำเสนอ เป็นผลให้ Frozen สามารถครองใจผู้ชมได้ทุกเพศทุกวัย ดังนี้

5.2.1 ที่มาของเรื่อง : จาก Snow Queen ถึง Frozen ผ่านแนวคิด Innovation

จากผลการศึกษาพบว่า Frozen มีการดัดแปลงเนื้อเรื่องโดยใช้แนวคิดแบบ Innovation ของ De Bono (1992 อ้างถึงใน วิเชียร ลัทธิพงศ์พันธ์, 2556) คือการพัฒนาโครงเรื่องมาจากนิทานพื้นบ้านเรื่อง Snow Queen ของผู้แต่งฮานส์ คริสเตียน แอนเดอร์เซน ซึ่งทีมงานคิดว่าโครงเรื่องเดิมแม้จะน่าสนใจแต่ไม่เหมาะที่จะนำมาเล่าเรื่องแบบแอนิเมชันได้ โดยคงส่วนที่น่าสนใจเอาไว้ และปรับเปลี่ยนการดำเนินเรื่อง และบทบาทตัวละคร เพื่อให้มีเนื้อหาที่น่าสนใจและเหมาะสมกับการนำมาทำเป็นแอนิเมชันในปี 2013

ทางทีมงานมีการคิดแบบ Critical Thinking คือ การคิดหาวิธีแก้ปัญหาในหลาย ๆ ทางเลือก และเลือกทางที่ดีที่สุดในการแก้ปัญหาโครงเรื่อง Snow Queen ซึ่งทีมงานได้เลือกเน้นไปที่การเดินทางของ Gerda และความงดงามของราชินีหิมะ ดังนั้นเรื่องราวของราชินีหิมะตัวร้ายที่จับตัวละครชาย Kai ไปบนยอดเขา ทำให้ Gerda ตัวละครหญิงเพื่อนสนิทของ Kai จึงต้องออกเดินทางผจญภัยเพื่อช่วย Kai กลับมาบ้าน จึงกลายเป็นเรื่องราวของ ราชินีเอลซ่าผู้นำสงสารที่หนีออกจากพระราชวังเพราะพลังวิเศษที่แตกต่างจากคนอื่น ทำให้เจ้าหญิงแอนนา น้องสาวต้องออกตามหาพี่สาว เพื่อให้กลับมาแก้คำสาปและฟื้นฟูความสัมพันธ์ดั้งเดิม

ผลการวิจัยด้านที่มาของเรื่อง มีความสอดคล้องกับผลการวิจัยด้านที่มาของเรื่อง มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ นับทอง ทองใบ (2548) เรื่องนวัตกษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มิยาซากิ ที่พบว่า มิยาซากิ คิดสร้างเรื่องราวแอนิเมชันโดยหยิบยืมเรื่องราวจากตำนานพื้นบ้าน มาแต่งแต้มจินตนาการส่วนตัวเข้าไป กลายเป็นการสร้างเรื่องราวจินตนาการขึ้นมาใหม่ ทำให้แอนิเมชันของมิยาซากิไม่ถูกตีกรอบจากความคาดหวังของผู้ชมที่เคยอ่านการ์ตูน หรือดูแอนิเมชันทางโทรทัศน์มาแล้ว

และผลการวิจัยตรงข้ามกับงานวิจัยเรื่อง จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ ของจุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2539) ที่พบว่าดิสนีย์มักหยิบยืมมาจากเทพนิยายตะวันตก ประเภทเจ้าหญิงเจ้าชาย หรือวรรณกรรมที่มีชื่อเสียงอยู่แล้ว โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงหรือฉีกแนว ทำให้แอนิเมชันของดิสนีย์มีกรอบเช่นเดียวกับแอนิเมชันญี่ปุ่นทั่ว ๆ ไป ดังนั้นสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen จึงเป็นการต่อยอดเรื่องราวแนวเทพนิยายตามลักษณะดิสนีย์ให้มีความแปลกใหม่ที่ให้ผู้ชมคาดไม่ถึง

5.2.2 โครงเรื่องและการดำเนินเรื่อง : เรียบง่ายแต่พลิกผันในตอนท้าย

องค์ประกอบในโครงเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยมเรื่อง Frozen เป็นไปตามขนบการเล่าเรื่องของ กาญจนา แก้วเทพ (2547) คือ มีการเล่าเรื่องไปตามขั้นตอนตั้งแต่ขั้นเริ่มเรื่อง ขั้นพัฒนาเหตุการณ์ ขั้นภาวะวิกฤต ขั้นภาวะคลี่คลาย และขั้นยุติเรื่องราว เช่นเดียวกับแอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ แต่ Frozen มีความต่างที่การหักมุมในตอนท้าย คือ การให้ตัวละครเจ้าชายที่ผู้ชมคิดว่าเป็นตัวละครเอกกลายเป็นตัวร้ายที่คอยวางแผนจัดการฆ่าเจ้าหญิงทั้งสองคน ซึ่งเป็นการดำเนินเรื่องที่มาจากแนวคิด Invention ของ De Bono (1992 อ้างถึงใน วิเชียร ลัทธิพงศ์พันธ์, 2556) คือการเล่าเรื่องที่เป็นสิ่งใหม่และไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนในแอนิเมชันแนวเทพนิยายของวอลท์ ดิสนีย์ ที่ให้เจ้าชายจี้ม้าขาวกลายเป็นตัวร้าย

ผลการวิจัยด้านโครงเรื่องและการดำเนินเรื่อง ไม่สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องนวัตกษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ ของ นั้บทอง ทองใบ (2548) ที่พบว่า มียาซากิ ใช้โครงเรื่องที่ซับซ้อน มีโครงเรื่องหลักและโครงเรื่องรองซ้อนกันอยู่ มีจุดวิกฤต (Climax) ที่ไม่เร้าอารมณ์ และมีการจบแบบเปิดทิ้งพื้นที่ให้คนดูได้คิดและจินตนาการต่อ ซึ่งตรงกันข้ามกับเรื่อง Frozen ที่มีการดำเนินเรื่องด้วยโครงเรื่องที่ไม่ซับซ้อน มีจุดวิกฤตที่ตื่นเต้นเร้าอารมณ์ และมีการจบแบบปิดอย่างมีความสุข

5.2.3 ตัวละคร : การสร้างผ่านแนวคิด Modern และ Post - Modernism

ตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen มีความโดดเด่นแตกต่างจากตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์เรื่องอื่น ๆ ดังนี้

1) ตัวละครเจ้าชาย

ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen ให้ตัวละครที่รับบทนี้คือ คริสตอฟ ซึ่งเป็นคนธรรมดาที่มีรูปร่างหน้าตาไม่หล่อสมบูรณ์แบบ มีอาชีพเป็นคนขายน้ำแข็ง กิริยามารยาทแข็งกระด้าง โผงผาง ห่างไกลจากลักษณะเจ้าชายในเทพนิยาย แต่การกระทำและความจริงใจที่คริสตอฟมีให้กับเจ้าหญิงเป็นจิตใจที่บริสุทธิ์ ปราศจากคิเลสและให้การช่วยเหลือโดยไม่หวังผลตอบแทน ซึ่งเป็นการสร้างตัวละครจากแนวคิด Post - Modernism ของ Solomon (2003) คือการตั้งคำถามกับขนบธรรมเนียมดั้งเดิมที่เชื่อว่าเจ้าชาย หรือพระเอกจะต้องเป็นเชื้อสายกษัตริย์ หล่อสมบูรณ์แบบ สุภาพ อ่อนโยน เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันมองคนที่จิตใจไม่ใช่เปลือกภายนอก

2) ตัวละครเจ้าหญิง

ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen ให้ตัวละครที่รับบทนี้คือ เอลซ่าและแอนนา โดยทั้งสองตัวละครมีการผสมผสานระหว่างแนวคิด Modernism และ Post – Modernism ดังนี้

เอลซ่า มีลักษณะทางรูปร่างที่บอบบาง สวย สง่า มีกิริยามารยาทสุ่ม รียบร้อย เกร่งกรี้ด ตามมาตรฐานคตินิยมตามแนวคิดแบบ Modernism แต่เอลซ่ามีแนวคิดแบบ Post – Modernism คือการตั้งคำถามกับรักแรกพบ และไม่เชื่อในรักแท้

แอนนา มีลักษณะรูปร่างภายนอกแบบปกติ แต่มีกิริยาที่แก่น หนา มีนิสัยกระตือรือร้น เป็น วางตัวเป็นธรรมชาติ และไม่ได้สวยสมบูรณ์แบบตลอดเวลา ซึ่งเป็นการสร้างลักษณะนิสัย และท่าทางของเจ้าหญิงให้เหมือนกับคนธรรมดาซึ่งเป็นไปตามแนวคิดแบบ Post – Modernism แต่แอนนามีความคิดแบบ Modernism คือมีความช่างฝัน เชื่อในรักแรกพบ รอชายในฝัน และใฝ่หารักแท้ เหมือนกับเจ้าหญิงคตินิยมคนอื่น ๆ เช่น เจ้าหญิงเงือกน้อย ซินเดอเรลล่า เจ้าหญิงนิทรา

แต่ทั้งสองคนมีจุดร่วมที่เหมือนกันคือ การเป็นตัวแทนของผู้หญิงยุคใหม่ที่มีความสามารถ กล้าหาญ เก่งกาจ และไม่รอความช่วยเหลือจากเจ้าชายหรือผู้อื่น ในเรื่อง Frozen จะพบว่าทั้งสองเจ้าหญิงแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยตนเอง โดยมีตัวละครชายเป็นฝ่ายสนับสนุนเพียงเล็กน้อย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง นวลักษณะในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ ของ นัททอง ทองใบ (2548) ที่สร้างตัวละครหญิงให้มีความโดดเด่น เป็นตัวละครหลักในเรื่องและมีคุณสมบัติร่วมกันคือความเป็น “หญิงแกร่ง” เช่นเดียวกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen ที่ตัวละครเจ้าหญิงสองคนเป็นตัวดำเนินเรื่องราวในเรื่อง

3) ตัวละครร้าย

ตัวละครร้ายในเรื่อง Frozen คือเจ้าชายจิมมัวขาวที่ขโมยหัวใจของเจ้าหญิงแอนนา ตั้งแต่แรกพบ นั่นคือเจ้าชายซานส์ที่หล่อเหลา สุภาพ อ่อนโยน มีวงศ์ตระกูลและฐานะสูงส่ง อีกทั้งยังเป็นผู้ชายที่เก่งกาจในการฟันดาบ เป็นเจ้าชายในฝันตามมาตรฐานตัวละครเจ้าชายของคตินิยม แต่กลับมีจิตใจมักใหญ่ใฝ่สูง ละโมบ อยากได้บัลลังก์คนอื่นจนคิดแผนการชั่วร้ายหลอกลวงใช้ความรักของแอนนา เพื่อหาทางแย่งชิงบัลลังก์ของเอลซ่า ซึ่งเป็นการสร้างตัวละครจากแนวคิด Post – Modernism ว่าเจ้าชายที่สมบูรณ์แบบอาจไม่ใช่คนดีเสมอไป คนที่เปลือกนอกมีพร้อมทุกอย่างไม่ได้หมายความว่าจิตใจดีงาม ดังนั้นต้องใช้เวลาในการศึกษาซึ่งกันและกัน อย่าตัดสินคนจากเปลือกภายนอก ซึ่งไม่สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ของทัศนัย กุลบุญกลอย (2544) ที่กล่าวถึงการสร้างตัวละครร้ายที่มีลักษณะเป็นตัวละครด้านมืด มีความเลวร้ายชัดเจนเพื่อเชิดชูความเป็นฮีโร่ของตัวละครเอก ซึ่งตัวละครร้ายในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen ไม่มีการแสดงความเลวร้ายชัดเจน เพราะเป็นตัวละครแบบรอบด้าน (Roundrd Character) และเป็นตัวละครที่มีการพลิกบทบาทมากที่สุดในเรื่องอีกด้วย

4) บทบาทตัวละครเอกไม่เป็นไปตามแบบวลาดิเมียร์ พร็อพ (Prop, 1997)

ซึ่งวิเคราะห์มาจากนิทานพื้นบ้านของรัสเซียที่ตัวละครมักจะมีบทบาทชัดเจน

พระเอกต้องช่วยเหลือนางเอก แต่ Frozen ให้ตัวละครผู้หญิงทั้งสองตัวรับบทเด่นกว่าตัวละครเอกฝ่ายชาย และตัวละครหญิงในเรื่องมีความสามารถแก้ปัญหาและฝ่าฟันอุปสรรคได้ด้วยตัวเอง โดยมีตัวละครเอกฝ่ายชายเป็นเพียงผู้ให้การสนับสนุน ซึ่งต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันแนวเทพนิยายของดิสนีย์ในอดีตที่ตัวละครเอกฝ่ายหญิงเมื่อพบกับปัญหาและอุปสรรค จะผ่านไปได้ด้วยความช่วยเหลือจากเจ้าชาย เช่น สโนไวท์และเจ้าหญิงนิทราที่รอเจ้าชายมาจุมพิตแก้คำสาป ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่อง นวัตกรรมในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะของ นัททอง ทองใบ (2548)

5.2.4 แก่นความคิด : รักแท้ในแบบที่คาดไม่ถึง

ในเรื่อง Frozen มีแก่นความคิดของเรื่องที่สะท้อนแนวคิดแบบ Post-Modernism สองประเด็น คือ รักแท้ที่ไม่ใช่รักโรแมนติกของชายหญิงตามแบบแอนิเมชันเทพนิยายของดิสนีย์ และการปฏิเสธความเชื่อในรักแรกพบที่ดิสนีย์เคยนำเสนอมาตลอดในแอนิเมชันเรื่องก่อน เช่น Sleeping Beauty (1959), Snow White and Seven Dwarfs (1937)

แก่นแนวคิดหลักของเรื่อง Frozen คือ ความรัก แต่เป็นความรักระหว่างพี่น้อง ความรักที่แท้จริงคือการเสียสละความสุขเพื่อคนที่รักโดยไม่หวังผลตอบแทน ซึ่งเป็นแก่นเรื่องที่ไม่เคยมีมาก่อนในแอนิเมชันเทพนิยาย เนื่องจากรักแท้ที่ปรากฏในแอนิเมชันเทพนิยายของดิสนีย์คือความรักระหว่างชายหญิง จึงเป็นการสร้างแก่นแนวคิดตามแนวคิด Post – Modernism คือการตั้งคำถามกับสิ่งที่มีอยู่แล้ว ซึ่งในผลงานของดิสนีย์ยุคหลัง เริ่มปรากฏให้เห็นมากขึ้น ตัวอย่างเช่น เรื่อง Maleficent ที่ดัดแปลงมาจากเรื่อง Sleeping Beauty ดิสนีย์ทำให้จุมพิตที่แก้คำสาปของเจ้าหญิง คือจุมพิตที่ได้มาจากนางฟ้าแม่ทูนหัว ไม่ใช่จุมพิตจากเจ้าชายที่เพิ่งเจอกันเพียงครั้งแรก

อีกหนึ่งแนวคิด Post – Modernism ที่พบใน Frozen คือการตั้งคำถามกับรักแรกพบของเจ้าหญิงในเทพนิยาย ตัวละครหลักในเรื่องยกเว้นแอนนาไม่เชื่อในความรักแรกพบ ทั้งเอลซ่า และคริสตอฟ พยายามคัดค้านการแต่งงานของแอนนา เจ้าชายฮานส์ก็หลอกล่อใช้ความเชื่อในรักแรกพบของแอนนาเพื่อหวังผลประโยชน์ และสุดท้ายการเล่าเรื่องก็เฉลยให้เห็นว่าสิ่งที่แอนนาเชื่อเป็นการตัดสินใจผิดพลาด

5.2.5 ความขัดแย้ง : สองแนวคิดที่ไม่ลงรอยกันนำมาสู่ความแตกแยกของความสัมพันธ์

ในเรื่อง Frozen มีความขัดแย้งที่เด่นชัดที่สุดของเรื่องคือ ความขัดแย้งระหว่างความสัมพันธ์ของสองพี่น้อง เอลซ่ากับแอนนา ซึ่งมีอยู่สองช่วงที่เป็นปมปัญหาทำให้เนื้อเรื่องพัฒนา โดยความขัดแย้งระหว่างตัวละครได้สะท้อนแนวคิด Modernism และ Post-Modernism ดังนี้

ในวัยเด็กพลังเวทมนตร์น้ำแข็งของเอลซ่าที่ทำอันตรายแอนนาโดยไม่ตั้งใจ ถูกมองว่าเป็นสิ่งชั่วร้ายเพราะเป็นความแตกต่างจากสังคม นั่นเพราะเอลซ่าถูกกรอบแนวคิดแบบ Modernism ของครอบครัวและสังคมตัดสินว่าสิ่งที่เธอเป็น สิ่งที่เธอแตกต่างคือสิ่งที่ผิด และเธอต้องทำตัวเองให้เหมือนกับคนอื่น ๆ ถึงจะเป็นคนปกติ ทำให้เอลซ่าถูกแยกออกจากแอนนาเพื่อหาทางซ่อนพลังหรือกำจัดพลังนั้นทิ้ง เป็นผลให้ความสัมพันธ์ของทั้งคู่เหินห่างกัน

ในวัยผู้ใหญ่ ความขัดแย้งของสองพี่น้องรุนแรงขึ้น เมื่อแอนนาซึ่งเป็นตัวแทนของแนวคิดแบบ Modernism ที่เชื่อในรักแรกพบ ยืนยันที่จะแต่งงานกับเจ้าชายฮานส์ที่เพิ่งพบเพียงวันเดียว ในขณะที่เอลซ่าซึ่งเป็นตัวแทนของแนวคิดแบบ Post – Modernism ยืนกรานที่จะปฏิเสธการแต่งงานในครั้งนี้ เพราะไม่เชื่อในรักแรกพบแบบแอนนา จากแนวคิดที่ขัดแย้งกันนำไปสู่ความแตกหักของความสัมพันธ์พี่น้อง

ซึ่งผลการศึกษาไม่สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง นวลักษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ ของ นัททอง ทองใบ (2548) ที่พบว่าภาพยนตร์แอนิเมชันของ มิตซึกาเกะเน้นความขัดแย้งภายในตัวละครมากกว่าความขัดแย้งภายนอกตัวละคร

5.2.6 ฉาก : จินตนาการบนพื้นฐานความจริง

ฉากในเรื่อง Frozen มีด้วยกันสองส่วน คือฉากในช่วงเวลา โดยเป็นช่วงเวลาในสมัยยุโรปโบราณในประเทศนอร์เวย์ และฉากในสถานที่ซึ่งมีด้วยกันหลายฉาก โดยการสร้างฉากในเรื่อง Frozen มีทั้งส่วนที่สร้างโดยอ้างอิงสถานที่จริงเพื่อให้ได้ความจริง เช่น เมืองแอเรนเดล ป่าหิมะ และส่วนที่สร้างจากจินตนาการเพื่อให้เกิดความสวยงามเหนือความจริง เช่น ปราสาทน้ำแข็งของเอลซ่า

1) ฉากที่สร้างให้สามารถสร้างสรรค์ฉากและเครื่องแต่งกายให้ออกมาสวยงามได้ โดยในตอนแรกทีมงานตัดสินใจให้เมืองแอเรนเดลเป็นประเทศหนึ่งในแถบสแกนดิเนเวีย แต่หลังจากทีมงานได้ลงสำรวจพื้นที่ก็พบว่าสแกนดิเนเวียไม่เหมาะจะมาเป็นฉากในเรื่อง และได้เปลี่ยนไปสำรวจที่ประเทศนอร์เวย์แทน จึงมีการอ้างอิงสถาปัตยกรรม และศิลปะจากประเทศนอร์เวย์ ซึ่งเป็นการคิดแบบ Critical Thinking ของ De Bono (1992 อ้างถึงใน วิเชียร ลัทธพิพัฒน์,

2556) คือการคิดแบบใช้เหตุผลในการวิเคราะห์ปัญหา และใช้ข้อมูลในการแก้ปัญหา ซึ่งการคิดแบบนี้ทำให้เนื้อเรื่องและฉากมีที่มาที่ไป ทำให้ผู้ชมเกิดความเชื่อในเนื้อเรื่อง

(2) ฉากภูเขาหิมะ ในแอนิเมชันของดิสนีย์มีหลายเรื่องที่มีฉากของการผจญภัยในป่า แต่ป่าในแต่ละเรื่องของดิสนีย์ก็มีความเป็นเอกลักษณ์ สำหรับ Frozen ภูเขาหิมะได้แรงบันดาลใจมาจากที่กว้างว่างเปล่าของประเทศสวเเดนอร์เวย์ Jim Finn (2013 as cited in Solomon, 2013) นักออกแบบองค์ประกอบศิลป์ กล่าวถึงฉากภูเขาหิมะไว้ว่า “ทิวทัศน์ ดอกไม้ โทนสีของแม่น้ำ ทุกสิ่งที่มาประกอบกันสามารถสร้างความรู้สึกสมจริงให้ผู้ชมได้ คุณไม่สามารถนำแม่น้ำมิชิแกนไปใส่ในลำธารแคบ ๆ ได้” ซึ่งจากบทสัมภาษณ์บุคคลที่ทำงานฝ่ายฉาก จึงได้เห็นว่าการทำงานเพื่อสร้างฉากที่สมจริง เกิดจากแนวคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) คือการรวบรวมผสมผสานสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้ได้ผลงานที่ดีที่สุด

2) ฉากที่สร้างจากจินตนาการ

จากการผลการศึกษากลากที่ได้รับเสียงชื่นชมจากผู้ชมเป็นอย่างมาก ในเรื่อง Frozen คือ ฉากปราสาทน้ำแข็งที่เกิดจากพลังเวทมนตร์น้ำแข็งของเอลซ่า ซึ่งฉากนี้เกิดจากจินตนาการของทีมงาน เนื่องจากเป็นฉากที่ไม่มีอยู่จริงบนโลกใบนี้ โดยทีมงานได้สร้างสรรค์ฉากขึ้นมาให้สอดคล้องกับบุคลิตัวละคร และสร้างรายละเอียดในฉากที่เกิดจากการศึกษารายละเอียดของหิมะเพื่อนำมาให้ออกคละกันเพื่อให้ผู้ชมเชื่อในปราสาทน้ำแข็งของเอลซ่า John Lasseter (2013 as cited in Solomon, 2013) กล่าวถึงแนวคิดในการออกแบบสร้างสรรค์ว่า “ปราสาทน้ำแข็งดูสวยงามน่าหลงใหลด้วยเกล็ดหิมะ ซึ่งการออกแบบภายในตั้งแต่เพดาน เสาไปจนถึงพื้นปราสาท อ้างอิงมาจากการศึกษาวิจัยเกล็ดหิมะ”

ในฉากทะเลสาปหิมะที่เป็นฉากจุดวิกฤตของเรื่อง ก็มีการสร้างทะเลสาปหิมะที่พิเศษกว่าทะเลสาปหิมะปกติ เพราะเกิดจากเวทมนตร์ของเอลซ่า ดังนั้นทีมงานจึงสร้างให้หิมะมากขึ้น และมีลักษณะพิเศษ เป็นการสร้างฉากในจินตนาการบนพื้นฐานแห่งความจริง

โดยอ้างอิงความเป็นจริง

(1) ฉากเมืองแอเรนเดล ทีมงานได้ใช้แนวคิดแบบ Critical Thinking ในการสร้างฉากที่สวยงามจริงที่สุดในแอนิเมชัน โดย เลือกใช้ช่วงเวลาในอดีตที่ประเทศแถบยุโรปยังมีการปกครองแบบกษัตริย์ เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเชื่อในเรื่องเจ้าชายและเจ้าหญิง และช่วงเวลาในอดีตทำ

5.2.7 ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างที่ปิดบังความจริง

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างของ Frozen แตกต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่องอื่นในส่วนของภาพที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์ โดย Frozen เล่าถึงปัญหาในเรื่อง

และตั้งคำถามให้ผู้ชมคิดว่าตัวละครใดที่สามารถแก้ปัญหาได้ และนำเสนอภาพที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์ให้เห็นฉากการผจญภัยที่สนุกตื่นเต้นที่ผู้ชมจะได้ชมในโรงภาพยนตร์ แต่ปิดบังตัวละครสำคัญที่เป็นต้นเหตุของเรื่องราวและแก่นเรื่องที่แท้จริง ทำให้ผู้ชมที่ได้ชมภาพยนตร์ตัวอย่างและตัดสินใจเข้าไปชมภาพยนตร์เกิดความประหลาดใจและมีการบอกต่อ ซึ่งเป็นการนำเสนออุบายที่มาจากตัวภาพยนตร์ให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้อยากเห็นว่าใครจะเป็นผู้พิชิตภารกิจในครั้งนี้ และใช้กลวิธีการเล่าเรื่องที่ปิดบังเนื้อหาที่แท้จริงเพื่อสร้างความประหลาดใจให้กับผู้ชม

5.3 ข้อจำกัดของงานวิจัย

5.3.1 เนื่องจากงานวิจัยนี้เป็นการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล ซึ่งเป็นผลงานจากต่างประเทศ ทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถเข้าถึงโครงสร้างในการผลิตอย่างใกล้ชิด ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาเฉพาะตัวเนื้อหา และวิธีการนำเสนอจากการรับชมและวิเคราะห์ด้วยตนเอง จึงอาจทำให้ขาดความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์การผลิต กระบวนการผลิต และการแฝงสัญลักษณ์ไว้ใน การเล่าเรื่องได้อย่างลึกซึ้ง

5.3.2 การขอสัมภาษณ์ผู้กำกับหรือทีมงานของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen ในฐานะส่งสารเป็นไปได้ยาก เนื่องจากอยู่คนละประเทศ ผู้วิจัยจึงสัมภาษณ์ขอข้อมูลจากแหล่งข่าวในประเทศโดยมุ่งไปที่ผู้รับสารแทน จึงทำให้ขาดความลึกซึ้งในมุมมองของผู้ส่งสาร

5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1) การศึกษาครั้งนี้เฉพาะแอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากลเพียงอย่างเดียว หากมีการนำภาพยนตร์แอนิเมชันไทยมาเปรียบเทียบกับของสากล ซึ่งเป็นตัวแทนของโลกตะวันตกและตะวันออก จะทำให้เห็นความแตกต่างที่ชัดเจน และเห็นจุดที่สามารถนำมาปรับปรุงพัฒนาแอนิเมชันไทยได้ชัดเจนขึ้น

2) การศึกษาครั้งนี้เฉพาะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งการที่ภาพยนตร์จะประสบความสำเร็จนั้นการสื่อสารการตลาดก็เป็นเรื่องที่มีความสำคัญไม่แพ้เนื้อเรื่อง หากมีการศึกษาการสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์แอนิเมชันสากล จะทำให้ทราบถึงกลยุทธ์ทางการตลาดที่เป็นปัจจัยสำคัญปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์ทำรายได้ทั่วโลก และสามารถนำมาปรับใช้กับการสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยได้

3) จากการศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen ซึ่งเป็นผลงานสร้างโดยบริษัทวอลท์ ดิสนีย์ ทำให้เห็นถึงความน่าสนใจของการเป็นผู้นำในวงการแอนิเมชันมาช้านาน จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจหากจะศึกษาถึงนวัตกรรมการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของวอลท์ ดิสนีย์ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน เพื่อให้ได้ทราบถึงกระบวนการคิดที่ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของวอลท์ ดิสนีย์ สามารถครองใจผู้ชมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

4) จากการศึกษาเพลงที่ใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันพบว่า เพลงมีความสำคัญในการเล่าเรื่อง และมีการแทรกสัญลักษณ์เอาไว้ในเนื้อเพลง จึงเป็นน่าสนใจที่จะศึกษาวิจัยในส่วนการตีความหมายจากเพลง และหน้าที่ของเพลงในภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมัลติมีเดีย

บรรณานุกรม

- กนกพรรณ วิบูลย์ศรีน. (2547). การเปรียบเทียบภาพตัวแทนของผู้หญิงสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่
ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์อเมริกัน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทฉบับที่ 1 ไม่ได้ตีพิมพ์).
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ. (2556). รายงานฉบับสมบูรณ์ สาขาแอนิเมชันและเกมส์.
กรุงเทพฯ: กรมเจรจาการค้าระหว่างประเทศ.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพมหานคร: อินฟินิตี้เพรส.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2543). มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่. กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสันเพรส โปรดักส์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค. (พิมพ์ครั้งที่ 4).
กรุงเทพมหานคร: แบรินด์เอจ.
- กาญจนา พิษณุศิริวิชญ์. (2557). การเล่าเรื่องข้ามสื่อในการ์ตูนไทยของเอกสิทธิ์ไทรรัตน์.
(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทฉบับที่ 1 ไม่ได้ตีพิมพ์). สถาบัน, กรุงเทพฯ.บัณฑิตพัฒนบริหาร
ศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน. (2542). จินตทัศน์แห่งเสรีชนและศิลปะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์. ใน
อุบลรัตน์ ศิริชูศักดิ์ (บก.), จินตทัศน์ทางสังคมในภาษามวลชน: ศาสตร์และศิลป์แห่ง
การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ มิวสิควิดีโอ (น. 32-33) กรุงเทพฯ: โครงการสื่อ
สันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เกริกวิชญ์ กฤษณพงษ์. (ม.ป.ป.). ปรัชญาหยินและหยางตอนที่ 1. สืบค้นจาก
<http://www.baannatura.com/th/fengshui/content/detail/194.html>
- คมกฤษณ์ เข้มกำเนิด. คมกฤษณ์ เข้มกำเนิด Creative Director. สืบค้นจาก
<http://www.applicadthai.com/solidworks-innovation-day-2014/kompin-kemgumnird.php?ref=Fb>
- จุฬามาศ สุกิจงานนท์. (2539) จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์
(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทฉบับที่ 1 ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ)

- ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. (2539). *วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทฉบับที่ 1 ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ชุลุด นุ่มเสมอ. (2534). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2555). *สัญวิทยา โครงสร้างนิยม หลังโครงสร้างนิยม กับการศึกษา รัฐศาสตร์*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- ณรงค์ฤทธิ์ สุมาลี. (ม.ป.ป.). *แนวคิดหลังสมัยใหม่*. มหาสารคาม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ณัฐพร ลิ้มประสิทธิ์วงศ์. (2554). *การเล่าเรื่องและการสร้างลักษณะตัวละครในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่มีตัวเอกเป็นสตรี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทฉบับที่ 1 ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- คารายา บัวทอง. (2557). *นวัตกรรมการสื่อสารความเป็นไทยผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยักษ์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทฉบับที่ 1 ไม่ได้ตีพิมพ์). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ทัศนัย กุลบุญกลอย. (2544). *การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทฉบับที่ 1 ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2556). *อื้อนรัฐหนุนงบแอนิเมชัน ดันไทยขึ้นแท่นผู้ผลิตคอนเทนต์ 3D*. สืบค้นจาก <http://www.thairath.co.th/content/369012>
- นพพร ประชาณุกุล. (2543). *สัมพันธบท (Intertextuality)*. สารคดี. 16(182): 175-177.
- นันทอง ทองใบ. (2548). *นวัตศิลป์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮาชาโอะ มียาซากิ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทฉบับที่ 1 ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. (2556). *มาทำหนังสือเถอะ*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ : ไบโอสโคปพลัส
- ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล. (2545). *ระเบียบวิธีวิจัยการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- พงศ์สุข หิรัญพฤกษ์. (2555, 9 ตุลาคม). แอนิเมชันไทยปัญหาใหญ่อยู่ที่การเคลื่อนไหว. สืบค้นจาก <http://www.komchadluek.net/detail/20121009/141888/%E0%B9%81%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%8A%E0%B8%B1%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2%E0%B8%9B%E0%B8%B1%E0%B8%8D%E0%B8%AB%E0%B8%B2%E0%B9%83%E0%B8%AB%E0%B8%8D%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%A2%E0%B8%B9%E0%B9%88%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%A5%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B9%84%E0%B8%AB%E0%B8%A7.html>
- พินดา สมภพกุลเวช. (2544). *บทบาทของภาพยนตร์ตัวอย่างเพื่อโน้มน้าวใจ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทฉบับที่ 1 ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- พิมลพรรณ หิรัญเอกภาพ. (2553) *การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 1. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*.
- พิพิธ สิทธิศักดิ์. (2556). *4 คุณลักษณะ บทบาทหน้าที่และอิทธิพลของภาพยนตร์*. สืบค้นจาก <http://www.slideshare.net/pipit2010/104-22581989>
- พีระ จิรโสภณ. (2546). *เอกสารการสอนชุดวิชาสถิติและการวิจัยสื่อสารมวลชน*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- มานิช ชุ่มเมืองปัก. (2547). *การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยุคนิยมชุด “บุญชู” กับการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทฉบับที่ 1 ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- รวมพร ศรีสุมานันท์. (2541). *การวิเคราะห์การเล่าเรื่องทางโทรทัศน์ในรายการสัมภาษณ์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทฉบับที่ 1 ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล. (2548). *การสื่อสารความหมายใน “การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่”*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทฉบับที่ 1 ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- วิเชียร ลัทธพิพัฒน์. (2555). *Understand communication innovation through Semiology. เอกสารประกอบการสอนรายวิชา Concept and Trend in communication innovation สัปดาห์ที่ 3*. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2549). *พลวัตวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ, กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.

- สุถาวรณ วรธนะศุกกุล. (2550). *คุณลักษณะของละครเอเชียยอดนิยม ศึกษากรณีละครญี่ปุ่น ได้หัววันและเกาหลีในโทรทัศน์ไทย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทฉบับที่ 1 ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- สุวิมล วงศ์รัก. (2547). *อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทฉบับที่ 1 ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- สตาร์ฟิกส์ สเปนเชิล. (ม.ป.ป.). *Disney Treasures*. กรุงเทพฯ: หสน. ห้องภาพสุวรรณ
- สยามโซน.คอม. (2558). *ก้านกล้วย*. สืบค้นจาก <http://www.siamzone.com/movie/m/3831/picture>
- สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์, พิศนาคะ วัฒนศิริ, อัจฉรา จันทน์ฉาย, และประจักษ์ คุปรัตน์. (2553). นวัตกรรม: ความหมาย ประเภท และความสำคัญต่อการเป็นผู้ประกอบการ. *วารสารบริหารธุรกิจ*, 33(128), 49-65.
- สังเขต นาคไพจิตร. (2530). *การ์ตูน*. มหาสารคาม: ปริดาการพิมพ์.
- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ และคณะ (บรรณาธิการ). (2542). *จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน: ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ละคร โทรทัศน์ มิวสิควิดีโอ ข่าว และโฆษณา*. กรุงเทพฯ: โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สันติภาพ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทฉบับที่ 1 ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- อุมาพร มะโรนีย์. (2551). *สัมพันธภาพของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทฉบับที่ 1 ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ASTV ผู้จัดการรายวัน. (2556, 16 สิงหาคม). *ขาลงแอนิเมชันไทยอยากรอดอย่าควักทุนทำหนัง*. สืบค้นจาก <http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9560000102016>
- Boxoffice Mojo. (2013). *Animation: 1980-Present (Excludes re-issues of movies originally released before 1980)*. Retrieved from <http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=animation.htm>
- BrandAge-Thaicoon. (2553, 17-18 มีนาคม). *แอนิเมชันไทย ก้าวแรกสู่สากล*. สยามรัฐ (ฉบับการ์ตูนไทย), น. 37-40. สืบค้นจาก <http://www.cartoonthai.in.th/library/detail/117>
- Berelson, B. (1952). *Content Analysis of Communication Research*. New York: Hafner Press.
- Clason, W.E. (1973). *Elsevier's Dictionary of Library Science Information and Documentation*. Amsterdam: Elsevier Scientific Publication.
- Christopher Finch. 2011. *The Art of Walt Disney*. New York: Abrams.
- David A. Price. 2008. *The Pixar Touch*. United States: Alfred A. Knopf.

- Demi Wu. 2013. Critical Analysis on “Frozen”. Retrieved from https://www.academia.edu/9502786/Critical_Analysis_of_Frozen
- De Bono, E. (1992). *Serious creativity: Using the power of lateral thinking to create new ideas*. New York, NY: Harper Business.
- Disney.Wikia. (2013). Hans. Retrieved from <http://disney.wikia.com/wiki/Hans>.
- England, D.E., Descartes, Lo, & Melissa A. Collier-Meek. M.A. (2011). Gender role portrayal and the Disney princesses. *Sex roles*. 64(7),: 555-567
- Luttrell, G. (2014). *7 Moments That Made ‘Frozen’ the Most Progressive Disney Movie Ever*. Retrieved from <http://mic.com/articles/79455/7-moments-that-made-frozen-the-most-progressive-disney-movie-ever>
- Habermas, J. (1987). *The theory of communicative action: Vol. 2 Lifeworld and system, a critique of functionalist reason* (Thomas McCarthy, trans.). Boston: Beacon Press.
- Jaydiyuth. (2557, 13 มกราคม). *Frozen ความเห็นหลังชม*. สืบค้นจาก <http://jedyuth.com/2014/01/13/frozen-reader-review/>
- Kapook. (2558) เอกโคจิ๊วก็องโลก. สืบค้นจาก <http://movie.kapook.com/view42221.html>
- Propp, V. (1997). *The morphology of the Folk Tale*. Austin, Tex: University of Texas Press
- Solomon, L. J. (2003). What is postmodernism? Retrieved November 11, 2013, from <http://solomonsmusic.net/postmod.htm>
- Solomon, C. (2013). *The Art of Frozen*. San Francisco: Chronicle book
- Wannisa085. (2556, 18 กันยายน). หินหยางแห่งเต๋ามีที่มาอย่างไร. สืบค้นจาก <https://asinnaw.wordpress.com/2013/09/18/%E0%B8%AB%E0%B8%A2%E0%B8%B4%E0%B8%99-%E0%B8%AB%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B9%81%E0%B8%AB%E0%B9%88%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%95%E0%B9%8B%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%B5%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B8%A1%E0%B8%B2/>

ภาคผนวก

ภาคผนวก

เนื้อเพลงที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen

1) เพลง Frozen Heat

ภาษาอังกฤษ

Born of cold and winter air.
 And mountain rain combining
 This icy force both foul and fair.
 Has a frozen heart worth mining.
 So cut through the heart, cold and clear
 Strike for love and strike for fear.
 See the beauty, sharp and sheer.
 Split the ice apart and break the frozen heart
 Hyup! Ho! Watch your step! Let it go
 Beautiful! Powerful! Dangerous! Cold!
 Ice has a magic, can't be controlled
 Stronger than one, stronger than ten.
 Stronger than a hundred men! Hyup
 Born of cold and winter air.
 And mountain rain combining
 This icy force both foul and fair.
 Has a frozen heart worth mining
 Cut through the heart, cold and clear
 Strike for love and strike for fear.
 There's beauty and there's danger here.

Splite the ice apart.

Beware the frozen heart

แปลไทย

ก่อกำเนิดจากลมหนาวเย็น จากฝนฤดูหนาวรวมเป็นก้อนน้ำแข็ง

พลังความเยือกเย็นมีทั้งความสวยงามและน่ากลัว

นั่นคือหัวใจของฤดูหนาวอันมีค่า

เจาะลงที่หัวใจที่หนาวเย็นและใสกระจ่าง

ปะทะกับความรัก และปะทะกับความกลัว จะเห็น

ความสวยงาม แหวมคม และใสซื่อ

แยกน้ำแข็งออกจากกัน และทำลายหัวใจน้ำแข็ง

ระวังการก้าวย่าง และเดินหน้าต่อไป

สวย เปี่ยมพลัง อันตราย เยือกเย็น

น้ำแข็งมีมหัศจรรย์ที่ไม่สามารถควบคุมได้

แข็งแกร่งมากกว่าสิ่งใด

แข็งแกร่งกว่าสปีด แข็งแกร่งกว่าคนร้อยคน

ก่อกำเนิดจากลมหนาวเย็น จากฝนฤดูหนาวรวมเป็นก้อนน้ำแข็ง

พลังความเยือกเย็นมีทั้งความสวยงามและน่ากลัว

นั่นคือหัวใจของฤดูหนาวอันมีค่า

เจาะลงไปทีกลางหัวใจที่หนาวและใสกระจ่าง

ปะทะกับความรัก และปะทะกับความกลัว

มีความงามและความอันตรายรวมอยู่ด้วยกัน

แยกส่วนน้ำแข็งออก ระวังหัวใจน้ำแข็งให้ดี

2) Do you want to build a snowman?

ภาษาอังกฤษ

Come on let's go and play.

I never see you anymore.

Come out the door, It like you've gone away.

And now we're not.

I wish you would to build a snowman?

It doesn't have to be a Snowman

Do you want to build a snowman?

Or ride our bike around the hall?

I think some company is overdue.

I've started talking to.

The pictures on the walls

We used to be best buddies

I gets a little lonely,

All these empty rooms,

Just watching the hours tick by

(tick-tock tick-tock tick-tock tick-tock)

Please, I know you're in there,

People are asking where you've been,

They say "have courage",

And I'm trying to,

I'm right out here for you.

Just let me in

We only have each other.

It's just you and me'

What are we gonna do?

Do you want to build a snowman?

แปลไทย

พี่อยากป็นมนุษย์หิมะด้วยกันไหม?

มาเร็ว ไปเล่นกันเถอะนะ

ช่วงนี้ฉันไม่ได้เจอพี่เลย ออกมาจากห้องเถอะ

เป็นแบบนี้เหมือนกับพี่หายตัวไป

เราเคยเป็นเพื่อนสนิทกันมาก

แต่ตอนนี้กลับไม่เป็นเช่นนั้น

ฉันอยากรู้ว่าเกิดอะไรขึ้น

พี่อยากมาป็นมนุษย์หิมะด้วยกันไหม

หรือจะไปเล่นอย่างอื่นก็ได้นะ

.พี่อยากมาป็นมนุษย์หิมะด้วยกันไหม?

หรือจะจีกรยานรอบวงกันดี?

ฉันว่าพี่หายหน้าไปนานแล้วนะ

เพราะตอนนี้ฉันเริ่มพูดกับรูปบนผนังแทนแล้ว

ฉันเริ่มจะเหงา อยู่ในห้องว่าง ๆ

พวกนั้น ได้แถมองเข็มพิกาดินไป

ตึกตอก ตึกตอก ตึกตอก ตึกตอก

อันนา อายุ 15 ปี

ขอห้องเถอะ ฉันรู้ว่าพี่อยู่ในนั้น

ใคร ๆ ก็ถามว่าพี่หายไปไหน

พวกเขาบอกให้ฉันเข้มแข็งเอาไว้ และฉันก็พยายามอยู่นะ

ฉันยังอยู่เคียงข้างกับพี่ที่นั่นนะ ให้ฉันเข้าไปหาพี่เถอะ

ตอนนี้เราเหลือแค่กันและกัน แค่นั้นกับพี่

พวกเราจะทำอย่างไรกันต่อไปดี

พี่อยากป็นมนุษย์หิมะด้วยกันไหม?

3) เพลง For the first time in forever

ภาษาอังกฤษ

The window is open, so's that door!
 I didn't know they did that anymore!
 Who knew we owned eight thousand salad plate?
 For years I've roamed these empty halls.
 Why have a ballroom with no ball?
 Finally they're opening up the gate!
 There'll be actual real live people.
 It'll be totally strange
 But wow! Am I so ready for this change
 'Cause for the first time in forever.
 There'll be music, there'll be light.
 For the first time in forever.
 I'll dancing through the night.
 Don't know if I'm elated or gassy.
 But I'm somewhere in that zone!
 Cause for the first time in forever
 I won't be alone
 I can't wait to meet everyone! (gasp)
 What if I meet... the one?
 Tonight, imagine me gown and all
 Fetchingly draped against the wall
 The picture of sophisticated grace...Ooh!
 I suddenly see him standing there
 A beautiful stranger, tall and fair
 I wanna stuff some chocolate in my face!
 But then we laugh and talk all evening
 Which is totally bizarre
 Nothing like the life I've lead so far!

คำแปลไทย

หน้าต่างและประตูทุกบานกำลังจะเปิดออก

ฉันไม่เคยรู้มาก่อนว่าพวกเขาเคยเปิดมัน

ใครจะรู้ว่าเรามีงานสัปดาห์ถึงแปดพันใบ

ฉันได้แต่วิ่งเล่นในห้องโถงอันเงียบเหงามาหลายปี

ห้องเต็มไปด้วยกล่องไม้หว้าง แล้วสุดท้ายวันนี้ก็ได้เปิดต้อนรับผู้คน

จะได้เจอผู้คนจริง ๆ สักที มันต้องเป็นความรู้สึกแปลกแน่ ๆ

แต่ ว้าว! ฉันพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงนี้นะ

เพราะนี่เป็นครั้งแรกที่รอมานาน

ที่มีดนตรีและแสงสี เป็นครั้งแรกที่รอมานาน ฉันจะได้เดินรำทั้งคืน

ไม่ว่าฉันจะมีความสุข หรือตื่นเต้นจนปวดท้อง

แต่ฉันรู้สึกตื่นเต้นเพราะนี่เป็นครั้งแรกที่รอมานาน ที่ฉันไม่ต้องเหงาคนเดียว

ฉันอดใจรอไม่ไหวแล้วที่จะได้เจอทุกคน!

ถ้าหากฉันได้พบกับ... คนคนนั้นล่ะ?

คืนนี้ ลองนึกภาพฉันสวมชุดราตรีดูสิ

ชายกระโปรงพริ้วเหมือนม่านประดับกำแพง

ภาพหญิงสาวผู้ดีและดูหรูหรา

และทันใดนั้นก็ได้พบกับเขาคอนนั้นยืนอยู่ตรงนั้น

คนแปลกหน้าผู้แสนงดงาม ตัวสูงใหญ่ และดูดี

จนฉันอยากจะขุดช็อคโกแลตใส่หน้าฉันเลย!

แต่แล้วเราก็คุยหัวเราะกันตลอดเย็น เป็นอะไรที่ดีมาก ๆ

ไม่มีอะไรเหมือนชีวิตที่เคยเจอมาอีกเลย

4) เพลง Love Is An Open Door

ภาษาอังกฤษ

Anna : Okay, can I just, say something crazy?

Hans : I love crazy!

Anna : All my life has been a series of doors in my face. And then suddenly I bump into you

Hans : I was thinking the same thing! 'Cause like. I've been searching my whole life to find my
own place. And maybe it's the party talking or the chocolate fondue

Anna : But with you...

Hans : But with you

Hans : I found my place...

Anna : I see your face...

[Both:] And it's nothing like I've ever known before!

Love is an open door! Love is an open door! Love is an open door!

Anna : With you!

Hans : With you!

Anna : With you!

Hans : With you!

[Both:] Love is an open door...

Hans : I mean it's crazy...

Anna : What?

Hans : We finish each other's--

Anna : Sandwiches!

Hans : That's what I was gonna say!

Anna : I've never met someone—

[Both:] Who thinks so much like me!

Jinx! Jinx again!

Our mental synchronization. Can have but one explanation

Hans : You--

Anna : And I--

Hans : Were--

Anna : Just--

[Both:] Meant to be!

Anna : Say goodbye...

Hans : Say goodbye...

[Both:] To the pain of the past We don't have to feel it anymore!

Love is an open door! Love is an open door! Life can be so much more!

Anna : With you!

Hans : With you!!

Anna : With you!!!

Hans : With you!!!!

[Both:] Love is an open door...

Hans : Can I say something crazy? Will you marry me?

Anna : Can I say something even crazier? Yes!

คำแปลไทย

แอนนา : โอเค ขอฉันพูดอะไรบ้างหน่อยได้มั้ย?

ฮานส์ : เอาสิ ผมชอบอะไรบ้างนะ

แอนนา : ตลอดชีวิตนี้ ฉันเห็นก็แต่ประตูที่ปิดกั้นเอาไว้ จนกระทั่งฉันมาชนเข้ากับเธอ

ฮานส์ : ผมก็คิดเหมือนคุณเลย! เพราะว่ามันได้แค่ค้นหาที่ที่ผมควรจะมาตลอดชีวิตนี้เลย
และบางทีอาจจะเพราะการคุยกันในงานปาร์ตี้ หรือช็อคโกแลตฟองดูว์

แอนนา : แต่กับเธอ

ฮานส์ : แต่กับคุณ

ฮานส์ : ผมได้พบที่ของผมแล้ว

แอนนา : ฉันได้เห็นเธอ

[ทั้งคู่] และมันก็เป็นความรู้สึกที่ฉันไม่เคยรู้จักมาก่อนเลย!

ความรักนั้นเหมือนดั่งประตูที่เปิดกว้าง ความรักนั้นเหมือนดั่งประตูที่เปิดกว้าง

ความรักนั้นเหมือนดั่งประตูที่เปิดออก

แอนนา : เมื่ออยู่กับเธอ

ฮานส์ : กับคุณ

แอนนา : เมื่ออยู่กับเธอ

ฮานส์ : กับคุณ
 [ทั้งคู่] ความรักก็เป็นเหมือนดั่งบานประตูสู่อิสระ
 ฮานส์ : ผมว่ามันบ้าดีจริงๆเลย
 แอนนา : อะไรหรือ?
 ฮานส์ : เราฟังจะ....เสร็จกัน
 แอนนา : กินแซนด์วิชเสร็จ!
 ฮานส์ : นั่นแหละคือสิ่งที่ผมจะพูด!
 แอนนา : ฉันไม่เคยพบกับใครที่....
 [ทั้งคู่] คิดอะไรเหมือนกันขนาดนี้มาก่อน! อู๊ย! อีกแล้ว! ความเข้ากันได้ของเรา
 มีเพียงคำอธิบายเดียวเท่านั้น
 ฮานส์ : คุณ
 แอนนา : และฉัน
 ฮานส์ : เรา
 แอนนา : เกิดมา
 [ทั้งคู่] คู่กัน!
 แอนนา : บอกลา
 ฮานส์ : บอกลา
 [ทั้งคู่] ให้ความเจ็บปวดในอดีต เราไม่จำเป็นต้องรู้สึกถึงมันอีกแล้ว !!
 ความรักนั้นเหมือนดั่งประตูที่เปิดกว้าง ความรักนั้นเหมือนดั่งประตูที่เปิดกว้าง
 ชีวิตยังมีอะไรให้ค้นหาอีกมากมาย
 แอนนา : เมื่ออยู่กับเธอ
 ฮานส์ : กับคุณ
 แอนนา : กับเธอ
 ฮานส์ : กับคุณ
 [ทั้งคู่] ความรักก็เป็นเหมือนดั่งบานประตูสู่อิสระ
 ฮานส์ : ขอผมพูดอะไรบ้างหน่อยได้มั้ย? แต่งงานกับผมนะครับ
 แอนนา : อู๊ย ฉันฉันขอพูดอะไรที่บ้ากว่านั้นได้มั้ย? ตกลงค่ะ!

5) เพลง Lets it Go

ภาษาอังกฤษ

Let it go, let it go

Can't hold it back anymore

Let it go, let it go

Turn my back and slam the door

The snow glows white on the mountain tonight,

Not a footprint to be seen.

A kingdom of isolation and it looks like I'm the queen.

The wind is howling like this swirling storm inside.

Couldn't keep it in, Heaven knows I tried.

Don't let them in, don't let them see,

Be the good girl you always have to be.

Conceal, don't feel, don't let them know.

Well, now they know.

Let it go, let it go

Can't hold it back anymore

Let it go, let it go

Turn my back and slam the door

And here I stand and here I'll stay

Let it go, let it go

The cold never bothered me anyway

It's funny how some distance makes everything seem small

And the fears that once controlled me can't get to me at all.

Up here in the cold thin air I finally can breathe.

I know I left a life behind but I'm too relieved to grieve.

Let it go, let it go

Can't hold it back anymore

Let it go, let it go

Turn my back and slam the door

And here I stand, and here I'll stay
 Let it go, let it go
 The cold never bothered me anyway
 Standing frozen
 In the life I've chosen.
 You won't find me.
 The past is all behind me
 Buried in the snow.
 Let it go, let it go
 Can't hold it back anymore
 Let it go, let it go
 Turn my back and slam the door
 And here I stand, and here I'll stay
 Let it go, let it go
 The cold never bothered me anyway, yeah, whoa
 (Na na, na na, na na na na) [4x]
 Let it go yeah
 Na, na.
 Here I stand.
 Let it go, let it go, oh
 Let it go.

คำแปลไทย

หิมะสีขาวเป็นประกายในราตรี ไม่มีรอยเท้ายามที่มอง
 ในดินแดนอ้างว้างร้างผู้คน มีเพียงเรานี้ที่ครอบครอง
 ดั่งมีพายุซ่อนอยู่ภายใน หมุนวนเวียนว้าย
 ถึงด่านทานเท่าไร ฉันก็ห้ามไม่ได้
 อย่าเปิดใจไป อย่าให้เขาเห็น
 ต้องเป็นคนดี ที่เขาสอนให้เป็น
 ปกปิดในใจ อย่าให้เขารู้ สุดท้ายก็รู้

ปล่อยมันไป อย่างที่เป็น
 ไม่อาจจะเก็บอีกต่อไป
 ปล่อยออกมา เลิกซ่อนเร้น
 เดินกลับหลัง หมดสิ้นเชื้อไข
 มันไม่กลัว ปล่อยให้เขาพูดไป
 พัดให้โหมกระหน่ำ ความหนาวไม่ทำให้เดือดร้อนซักเท่าไร
 มองอะไรยามไกลห่าง กลับเห็นเล็กลงไปเลย
 ความหวั่นไหวที่คอยเข้าครอบงำ กลับทำไม่ได้ดังเคย
 สิ่งใหม่ยังรอ ให้ลองให้รู้
 จะไปสุดทาง ให้ใครได้ดู
 นึกกฎซ้ำ ๆ เลือกทำสิ่งใด อย่างใจ
 ปล่อยมันไป อย่างที่เป็น
 เชื่อมใจ ไปกับลมและฟ้า
 ปล่อยออกมา เลิกซ่อนเร้น
 เพลิดเพลินด้วยความกล้า
 มันจะยืน ตรงนี้เรื่อยไป
 พัดให้โหมกระหน่ำ
 พลังในกายต้องลมลอยฟ้าลงมาสู่ดิน
 พลังในใจแทรกในเกล็ดน้ำแข็งล้อมรอบกายไม่สิ้น
 ผลึกความคิดผุดเป็นเกล็ดใสไร้ความกังขา
 ไม่ขอคิดหวนคั่นไป ความหลังไม่อาจคืนมา
 เป็นตัวเรา อย่างที่เป็น
 ขอทะยานยังตะวันส่องฟ้า
 ปล่อยออกมา เลิกซ่อนเร้น
 เด็กดีไม่เห็นมีค่า
 มันจะยืน เค้นในแสงแรงกล้า
 พัดกระหน่ำเข้าไป ความหนาวไม่ทำให้เดือดร้อนซักเท่าไร

6) เพลง Reindeer(s) Are Better Than People

ภาษาอังกฤษ

Sven, don't you think that's true?

Kristoff (As Sven): Yeah, people will beat you Kristoff

and curse you and cheat you

Every one of them's bad except you

Kristoff: Oh, thanks buddy Kristoff:

But people smell better than reindeers

Sven, don't you think that I'm right?

Kristoff (As Sven): That's once again true,

Kristoff: You got me, let's call it a night

Kristoff (As Sven): Good night

Kristoff: Don't let the frostbite bite

คำแปลไทย

สเวน คุณคิดว่าจริงหรือไม่?

(ร้องในฐานะสเวน): ใช่ คนจะทำร้ายคุณ

สาปแช่งและคดโกงคุณได้

ทุกคนนั้นเลว เว้นแต่คุณ

โอ้ ขอบคุณเพื่อนเกลอ

แต่ว่าคนสุดกลั่นได้ดีกว่าเรนเดียร์

สเวน คุณว่าฉันคิดถูกมั๊ย?

(ร้องในฐานะสเวน): นั่นก็ใช่อีกนั่นแหละ

ทุกอย่างเลย ยกเว้นคุณ

คุณมีมัน มันเป็นคืนที่มีความหมาย

(ร้องในฐานะสเวน): คืนที่แสนวิเศษ

ระวังจะถูกความเย็น(หิมะ)กัดเอานะ

7) เพลง In Summer

ภาษาอังกฤษ

Bees'll buzz, kids'll blow dandelion fuzz And
 I'll be doing whatever snow does in summer.
 A drink in my hand, my snow up against the burning sand
 Prob'ly getting gorgeously tanned in summer.
 I'll finally see a summer breeze, blow away a winter storm.
 And find out what happens to solid water when it gets warm!
 And I can't wait to see, what my buddies all think of me.
 Just imagine how much cooler I'll be in summer.
 Dah dah, da doo, uh bah bah bah bah bah boo
 The hot and the cold are both so intense, Put 'em together it just makes sense!
 Rrr Raht da daht dah dah dah dah dah dah doo
 Winter's a good time to stay in and cuddle,
 But put me in summer and I'll be a — happy snowman!
 When life gets rough, I like to hold on to my dream,
 Of relaxing in the summer sun, just lettin' off steam.
 Oh the sky would be blue, and you guys will be there too
 When I finally do what frozen things do in summer.

คำแปลไทย

ผึ้งบินว่อน เด็กน้อยวิ่งเล่นและเป่าเกสร
 และฉันต้องเป็นเหมือนหิมะที่เจอความร้อนสักครั้ง
 จิบน้ำให้สบาย ให้หิมะในตัวได้เนบกับทราย
 ทำผิวแทนอบตัวด้วยแสงแดดหน้าร้อนบ้าง
 ได้เห็นสักที เมื่อลมหน้าร้อน พัดเอาความหนาวเหน็บไปไกล
 น้ำแข็งเมื่อมันเจอความอบอุ่นวันนั้นมันจะเกิดอะไร
 รอไม่ไหว ฉันอยากรู้
 เพื่อนๆฉันคิดยังไงไปคู
 ว่าตัวฉันต้องเท่าที่ใครเมื่อได้อยู่หน้าร้อนบ้าง

ทั้งร้อนและหนาวเหมือนคู่คนละขั้ว
 จับมารวมกันมันต้องแหล่ซ่า
 หน้าหนาวมันดีที่ได้ใกล้ชิดอุ่นสบาย
 แต่ถ้าฉันเจอหน้าร้อนแล้วฉันจะต้อง ... ร่ำเร่ที่สุด
 เวลาปัญหาหัวใจจะฟันถึงตัวฉันเอง
 ได้นั่งชิลล์ท่ามกลางตะวันร้อนแรง มันคงสุดเจ๋ง
 โอ้ ท้องฟ้าต้องสดใส
 พวกเธอก็ต้องเคียงข้างไป
 เวลาได้พบอะไร อย่างนั้นแค่พบในหน้าร้อนบ้าง

8) เพลง For The First Time in Forever

ภาษาอังกฤษ

Anna: You don't have to protect me I'm not afraid Please don't shut me out again,
 Please don't slam the door You don't have to keep your distance anymore
 Cause for the first time in forever,
 I finally understand For the first time in forever,
 We can fix this hand in hand We can head down this mountain together
 You don't have live in fear Cause for the first time in forever,
 I will be right here
 Elsa: Anna... Please go back home, your life awaits Go enjoy the sun and open up the gates
 Anna: Yeah, but –
 Elsa: I know... You mean well, but leave me be Yes, I'm alone, but I'm alone and free
 Just stay away and you'll be safe from me
 Anna: Actually we're not!
 Elsa: What do you mean you're not?
 Anna: I get the feeling you don't know!
 Elsa: What do I not know?
 Anna: Arendelle's in deep, deep, deep, deep snow.

Elsa: What?!

Anna: You've kind of set off an eternal winter... everywhere.

Elsa: Everywhere?

Anna: It's okay, you can just unfreeze it.

Elsa: No, I can't, I - I don't know how!

Anna: Sure you can! I know you can! Cause for the first time in forever,

Elsa: Oh I'm such a fool, I can't be free!

Anna: You don't have to be afraid

Elsa: No escape from the storm inside of me! !

Anna: We can work this out together

Elsa: I can't control the curse!

Anna: We'll reverse the storm you've made

Elsa: Anna, please, you'll only make it worse!

Anna: Don't panic

Elsa: There's so much fear!

Anna: We'll make the sun shine bright

Elsa: You're not safe here!

Anna: We can face this thing together

Elsa: No!

Anna: We can change this winter weather

Elsa: AHHHHH...

Anna: And everything will be all right...

Elsa: I CAN'T!

คำแปลไทย

แอนนา : เธอไม่จำเป็นต้องปกป้องฉันหรอกนะ ฉันไม่กลัวหรอก
 กรุณาอย่าปิดกั้นฉันอีก กรุณาอย่ากระแทกประตูใส่ฉัน
 เธอไม่จำเป็นต้องรักษาระยะห่างอีกต่อไป
 เพราะว่ามันเป็นครั้งแรกในช่วงเวลาที่แสนยาวนาน
 ในที่สุดฉันจึงเข้าใจ เป็นครั้งแรกในเวลาอันเนิ่นนาน

เราสามารถคล้องมือกันเพื่อแก้ไขมัน เราสามารถมุ่งลงจากภูเขานี้ด้วยกัน
เธอจะไม่ต้องอยู่ด้วยความหวาดกลัว เพราะมันจะเป็นครั้งแรกแห่งนิรันดร์
ฉันจะอยู่ที่นี้

เอลซ่า: แอนนา ... กรุณากลับบ้านไป ชีวิตของเธอกำลังรอคอยอยู่ ไปสนุกกับดวงอาทิตย์
และจงเปิดประตูออก

แอนนา : ใช่, แต่

เอลซ่า: ฉันรู้ว่า ... เธอมีเจตนาดี แต่ปล่อยฉันไว้อย่างนี้เถอะใช่แล้ว ฉันมันตัวคนเดียว
ฉันอยู่เพียงลำพังไปแบบวันๆ ปล่อยฉันเป็นอย่างนี้เถอะ แล้วมันจะเป็นผลดีกับเธอ
เอง

แอนนา : ทำอย่างนั้นไม่ได้จริงๆ!

เอลซ่า: เธอหมายความว่าไง เธอทำอย่างนั้นไม่ได้ ?

แอนนา : เพราะว่าฉันรับรู้ถึงความรู้สึกที่เธอไม่รู้ล่ะสิ!

เอลซ่า: ฉันไม่รู้ในสิ่งใดหรือ?

แอนนา : ความลึกของ Arendelle ลึก ลึก ลึก หิมะที่แสนลึก

เอลซ่า: มันอะไรกันหรือ !

แอนนา : เธอได้ตั้งคำถามของฤดูหนาวไว้ช่วงนิรันดร์ ... ในทุกๆที่

เอลซ่า: ทุกที่เลยหรือ?

แอนนา : มันจะกลับมาเป็นปกติ เพียงแค่เธอละลายน้ำแข็ง

เอลซ่า: ไม่ ฉันทำไม่ได้หนะ ฉัน - ฉันไม่รู้ว่าจะทำอะไร!

แอนนา : เธอทำมันได้แน่! ฉันเชื่อว่าเธอต้องทำมันได้ เพราะมันจะเป็นครั้งแรกที่นิรันดร์

เอลซ่า: โอ้ ทำไมฉันถึงได้โง่งมเช่นนี้ ฉันไม่สามารถเป็นอิสระได้!

แอนนา : เธอไม่ต้องกลัวสิ่งใด

เอลซ่า: ไม่มีทางหลบหนีจากพายุภายในกายของฉัน!

แอนนา : เราสามารถช่วยกันแก้ไขมันได้ด้วยกัน

เอลซ่า:ฉัน ไม่สามารถควบคุมคำสาป!

แอนนา : เราจะย้อนกลับพายุที่เธอได้สร้างไว้

เอลซ่า: แอนนา, กรุณาเถอะ , เธอจะทำให้มันเย็นหนักลงเข้าไปอีกนะ !

แอนนา : ไม่ต้องตกใจ

เอลซ่า: ฉันกลัวเหลือเกิน!

แอนนา : เราจะทำให้ดวงอาทิตย์ส่องแสงสดใส

เอลซ่า: เธอไม่มีความปลอดภัยที่นี่นะ!
 แอนนา : เราสามารถเผชิญมันด้วยกัน
 เอลซ่า: ไม่นะ!
 แอนนา : เราสามารถเปลี่ยนสภาพอากาศฤดูหนาวนี้ได้
 เอลซ่า: อา อา อา อา...
 แอนนา : และทุกอย่างจะเรียบร้อย
 เอลซ่า: ฉันทำมันไม่ได้!

9) เพลง Fixer Upper

ภาษาอังกฤษ

Bulda: What's the issue, dear? Why are you holding back from such a man?
 Is it the clumpy way he walks?
 Cliff: Or the grumpy way he talks?
 Female Troll 1: Or the pear-shaped, square-shaped Weirdness of his feet?
 Male Troll 1: And though we know he washes Well - he always ends up sort of smelly.
 Bulda: But you'll never meet a fellow who's as
 Bulda and Cliff: Sensitive and sweet! So he's a bit of a fixer-upper, So he's got a few flaws.
 Female Troll 2: Like his peculiar reindeer,
 Male Troll 2: His thing with the reindeer.
 Troll Duet: That's a little outside of nature's laws! Small Group of Trolls: So he's a bit of a
 fixer-upper, but this we're certain of You can fix this fixer-upper Up with a
 little bit of love!
 Kristoff: Can we please just Stop talking about this? We've got a real, actual problem
 here.
 Bulda: I'll say! So tell me, dear Is it the way that he runs scared?
 Male Troll 3: Or that he's socially impaired?
 Troll Child: Or that he only likes to tinkle in the woods — what?!
 Cliff: Are you holding back your Fondness due to his unmanly blondness?
 Female Trolls: Or the way he covers Up that he's the honest goods?
 All Trolls: He's just a bit of a fixer-upper, He's got a couple of bugs His isolation is

confirmation Of his desperation for human hugs So he's a bit of a fixer-upper,

But we know what to do The way to fix up this fixer-upper Is to fix him up with you!

Kristoff: ENOUGH! She is engaged to someone else, okay?!

Cliff: So she's a bit of a fixer-upper,

Male Troll 4: That's a minor thing.

Male Troll 5: Her quote 'engagement' is a flex arrangement.

Troll Child: And by the way I don't see no ring!

Male Trolls: So she's a bit of a fixer-upper, Her brain's a bit betwixt. Get the fiancé out of the way and The whole thing will be fixed.

Bulda: We're not sayin' you can change him, 'Cause people don't really change. We're only saying that love's a force That's powerful and strange. People make bad choices if they're mad, Or scared, or stressed. Throw a little love their way.

Female Trolls: Throw a little love their way.

Bulda and Female Trolls: And you'll bring out their best.

All Trolls: True love brings out their best! Everyone's a bit of a fixer-upper, That's what it's all about!

Cliff: Father!

Female Troll 3: Sister!

Male Troll 6: Brother!

All Trolls: We need each other to raise Us up and round us out. Everyone's a bit of a fixer-upper, But when push comes to shove.

Olaf: The only fixer-upper fixer That can fix up a fixer-upper is

Trolls: True! true! True, true, true! Love (True love) Love, love, love, love, love Love! (True love!) True...

Troll Priest: Do you, Anna, take Kristoff to be you r troll-fully wedded...

Anna: Wait, what!?

Troll Priest: You're getting married!

Trolls: Love!

คำแปลไทย

บุลคำ : มีปัญหาอะไรจะหนูจ๋า ทำไมเธอปิดกั้นตัวเองจากผู้ชายดีๆ ละ
มันเป็นการเดินงุ่มง่ามของเขา

คริสตอฟ : อะไร

คลิฟ : หรือว่าเรื่องพูดจางี้เงา

อันนา : โอ้ ไม่

โซโล่ : หรือรูปเท้าประหลาดหึงงอไม่เข้ากับใคร

คริสตอฟ : เฮ้!

โซโล่ : ถึงเขาล้างเท้าสะอาดแค่ไหน มักยังมีกลิ่นไม่น่าชื่นใจนัก

คริสตอฟ (สูด) : โว้ว

บุลคำ : แต่ก็ไม่ค่อยมีคนไหนที่ทั้งอ่อน-

คริสตอฟ : (ออกแรง) โอ๊ะ โว้ว!

อันนา : ก็ดีนะ แต่..

คริสตอฟ : โว้ว โว้ว โอ้ ๆ ๆ (ร้อง)

บุลคำ/คลิฟ : หวานและยังอ่อนไหว เขาก็เหมือนของที่ต้องเอาไปซ่อมต่อ มีอาการที่ต้องแก้

โซโล่ 1 : ต้องตรวจสอบมองมันดูบ้างนะ

โซโล่ 2 : วินวีกับเจ้ากวางนะ

โซโล่ 1/2 : มันดูผิดจากกฎธรรมชาติแหงๆ

คริสตอฟ : นี่ไม่เกี่ยวกับฉันนะ

บุลคำ/คอรัส : เขาก็เหมือนของที่ต้องเอาไปซ่อมต่อ แต่เชื่อพวกเราเถอะหนอ ถ้าจะซ่อมไอ้ของ
ต้องซ่อมอย่างหนัก ซ่อมด้วยรักสักนิดก็พอ

กลุ่มโทรลล์ : (พิมพ์)

โอลาฟ : (หัวเราะ) (ทำเสียง) (หัวเราะ)

อันนา : เอ่อ

คริสตอฟ : ขอร้องเลิกพูดเรื่องนี้กัน ได้มั๊ย เรามีปัญหาหนักอกอยู่นะตอนนี้

บุลคำ : ว่าไง บอกหน่อยสิจ๊ะ

คริสตอฟ : โว้ว!

บุลด้า : เพราะเขาชอบทำทางดินตื้น
 คริสตอฟ : (ทำเสียง)
 บุลด้า : นันตี บอกซิเรื่องอะไร
 โซโล่ : เพราะเขาสังคมกับใครไม่เป็น
 คริสตอฟ : เฮอ!
 เด็ก : ห้องน้ำไม่เข้าแต่เขาชอบเล่นปล่อยตามคันไม้
 อันนา : ฉันไม่ต้องรู้ด้วยก็ได้
 คลิฟ : เธอน่าจะแอบคลั่งไคล้ ที่เขาผมทองสลายเกินชายลี
 คริสตอฟ : (ทำเสียง)
 คอรัสหญิง : เธอน่าจะแอบคลั่งไคล้ ที่เขาผมทองสลายเกินชายลี
 อันนา : (หัวเราะ)
 คริสตอฟ : อ้า!
 คอรัสหญิง : เป็นที่เขากลับเปลี่ยนดวงใจที่ใสและซื่อเอาไว้
 คริสตอฟ : เฮวอ!
 คอรัส : เขาก็เหมือนของที่ต้องเอาไปซ่อมต่อ ยังมีจุดอ่อนต้องกำจัด
 คริสตอฟ : อี๊ก ไม่มีชะง่อน
 คอรัส : ยิ่งمينยิ่งหนักยิ่งเป็นตัวชี้ว่าเขาต้องการมีใครสักคนกอดรัด
 อันนา : โอ...
 คอรัส : เขาก็เหมือนของที่ต้องเอาไปซ่อมต่อ แต่เราจะขอเสนอ
 คริสตอฟ : (ทำเสียง) จะซ่อมไอ้ของต้องซ่อมก็รู้ ว่าต้องจับคู่ให้เขาและเธอ
 คริสตอฟ : อ้า
 อันนา : (หัวเราะ)
 คริสตอฟ : หุคๆ หุคเลย พอแล้ว!
 อันนา : (หัวเราะ)
 คลิฟ : เธอก็เหมือนของที่ต้องเอาไปซ่อมต่อ
 โซโล่ : เรื่องเล็กๆ แค่นี้
 โซโล่ : ที่ว่ากลุ่มนั้นไม่คิดว่าเธอจะมั่นใจ
 ทรอดเลอร์ : แล้วคู่นี้ ที่นี้ไม่มีแหวน
 กลุ่มโทรลล์ : (คุยกันตื้นตื้น)
 คริสตอฟ : เฮ้ ไว้ว ระวัง อ้า (คราง)

คริสตอฟ : เธอหมั้นกับคนอื่นไปแล้ว เข้าใจมั๊ย

คอร์ธาย : เธอก็เหมือนของที่ต้องเอาไปซ่อมต่อ สมองสับสนอ่อนล้า แค่จัดการคู่หมั้นเอาไปให้ไกล ก็จะซ่อมเสร็จสิ้นปัญหา

คริสตอฟ : โว้ว

คอร์ธ : อา

บลูค้ำ : ไม่ได้บอกให้เปลี่ยนเขานี้ ไม่มีทางได้หรอกจริงไหม

คอร์ธ : อา

บลูค้ำ : บอกได้แล้วว่ารักนะเป็นพลังที่-

บลูค้ำ/คอร์ธาย : ขลังจนหน้าแปลกใจ

บลูค้ำ : คนดีๆ ก็เลือกผิดยามความคิดไหวหวั่นหวาดกลัว

คอร์ธ : อู อี อา

บลูค้ำ : แค่เราลองโยนความรักเข้าไป

คอร์ธหญิง : เราลองโยนความรักเข้าไป

บลูค้ำ : จะ-

บลูค้ำ/นำชาย/คอร์ธหญิง : ดีโดยไม่รู้ตัว

คริสตอฟ : โว้ว

คอร์ธ : รักช่วยโดยไม่รู้ตัว

อันนา : (หัวเราะ)

คอร์ธ : ใครๆ ก็เหมือนของที่ต้องเอาไปซ่อมต่อ มันเป็นเรื่องจริงแน่นอน

โซโล่ : ทั้งพ่อ

โซโล่ : พี่สาว

โซโล่ : น้องชาย

คอร์ธ : ต้องมีกันและกันช่วยผลักดันช่วยดันเมื่อยามทุกข์ร้อน ใครๆ ก็เหมือนของที่ต้องเอาไปซ่อมต่อ แต่ถ้ามันเริ่มจะยาก

อันนา : (หัวเราะ)

คริสตอฟ : (ออกแรง)

โอลาฟ : ถ้าหากจะซ่อมไอ้ของต้องซ่อม ต้องเอาตัวซ่อมชั้นขอมาซ่อมนั่นก็คือ

คอร์ธหญิง : รัก

คอร์ธ : รัก รัก

คอร์ธหญิง : รัก

คอรัส : รัก รัก
 คอรัสหญิง : รัก
 คอรัส : รัก
 คอรัสหญิง : รัก
 อันนา : ไว้ว
 คริสตอฟ : ไว้ว
 คอรัส : รัก รักแท้... รักแท้
 โซโล่ชาย/คอรัส : ความรัก ความรักแท้
 คอรัส : แท้ รักแท้ อู..รัก

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ ชื่อสกุล

นางสาวปิยะนัทร วัฒนพานิช

ประวัติการศึกษา

วารสารศาสตร์บัณฑิต
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีที่สำเร็จการศึกษา พ.ศ. 2547

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นามสกุล

นางสาวปิยะฉัตร วัฒนพานิช

ประวัติการศึกษา

วารสารศาสตร์บัณฑิต

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปีที่สำเร็จการศึกษา พ.ศ. 2547