

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง แจ็คผู้ล่ายักษ์

2D ANIMATION DESIGN: JACK THE GIANT HUNTER

ภัทรพล เกิดปรางค์* และอรรถเศรษฐ์ ปริดากรณ์*

PATTARAPON KOEDPRANG AND AUTTASEAD PREEDAKORN

(Received: March 23, 2023; Revised: May 8, 2023; Accepted: October 11, 2023)

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องแจ็คผู้ล่ายักษ์ โดยการตีความใหม่มีความร่วมสมัยมากขึ้น โดยมีวิธีดำเนินการสร้างสรรค์ประกอบด้วย 1) ศึกษาการนำเสนอนิทานในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว 2) ศึกษานิทานเรื่องแจ็คผู้ล่ายักษ์ 3) ศึกษาเทคนิคการทำแอนิเมชัน 2 มิติ 4) ศึกษาเทคนิคเสียงประกอบ 5) เขียนบท 6) ออกแบบตัวละคร 7) สร้างสตอรี่บอร์ด 8) ออกแบบฉาก 9) สร้างแอนิเมชัน 10) ตัดต่อวิดีโอ และ 11) ใส่เสียงประกอบ โดยนำนิทานเรื่องแจ็คผู้ล่ายักษ์ และแจ๊คกับต้นถั่ววิเศษ มาตีความในรูปแบบใหม่โดยนำโครงเรื่องหรือเอกลักษณ์เด่น ๆ ตามแบบฉบับต่าง ๆ มาผสมผสานกับเนื้อหาต้นฉบับ และดัดแปลงเนื้อหาใหม่ ๆ เข้าไป เพื่อนำเสนอนิทานเรื่องนี้ในรูปแบบที่เข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นหรือผู้ใหญ่มากขึ้น โดยนำเสนอผ่านการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ นำเสนอออกมาเป็นการ์ตูนแอนิเมชันความยาวประมาณ 12 นาที ที่มีเนื้อหาที่เข้มข้นแตกต่างจากต้นฉบับ อีกทั้งยังผสมผสานกับการนำรูปแบบการ์ตูนช่องของคอมมิคมาใช้ ทำให้นิทานเรื่องนี้มีความแปลกใหม่และน่าสนใจยิ่งขึ้น

คำสำคัญ : แจ็คผู้ล่ายักษ์ การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ การ์ตูนช่อง

Abstract

The objective of this research was to design a 2D animation of Jack the Giant Hunter using the new interpretation which is more contemporary. The research method consisted of 11 steps: 1) Studying a presentation of fairy tales in animation 2) Studying fairy tales: Jack the Giant Slayer 3) Studying the techniques of animation design 4) Studying the sound effects techniques 5) Script writing 6) Designing characters 7) Creating a storyboard 8) Designing scenes 9) Creating animation 10) Video editing 11) Putting sound effects by

* ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม

Department of Animation and Creative Media, Faculty of Information Technology, Siam University

bringing the tale of Jack the Giant Slayer and Jack and the Beanstalk to be interpreted in a new way by bringing the storyline or outstanding identity according to various models to mix with the original content. And the new content has been adapted to present this story in a way that reaches teenagers or more mature through 2D animation cartoons. The presentation came out as an animated cartoon about 12 minutes long, with intense content that is different from the original. It is also combined with the adoption of the comic strip style. This makes the story more unique and interesting.

Keywords: Jack the Giant Hunter, 2D animation cartoons, Comic strip

บทนำ

นิทานหรือเทพนิยาย คือ บทประพันธ์ที่มีตัวละครมาจากความเชื่อพื้นบ้าน ตำนาน หรือเรื่องราวเกี่ยวกับมนุษย์และสัตว์ป่า มนุษย์รู้จักการเล่าและการฟังนิทานมาเป็นเวลานาน เป็นวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นมาแต่โบราณ จุดประสงค์ดั้งเดิมเป็นไปเพื่อความบันเทิงในยามว่าง เช่น นิทานเกี่ยวกับเทพเจ้า นิทานสอนใจ และนิทานเกี่ยวกับสัตว์ และถึงแม้ว่าเรื่องราวในนิทานนั้นเกิดขึ้นจาก การสร้างสรรค์ด้วยจินตนาการของมนุษย์ ผสานรวมเอกลักษณ์ของท้องถิ่นของผู้ประพันธ์รวมถึงความคิด ภาษา ความเชื่อ ประเพณีและวัฒนธรรม ทำให้คติสอนใจของแต่ละเรื่องนั้น มีความแตกต่างกันออกไป (Thompson, 1997, p. 7)

นิทานมักจะถูกมองว่าเป็นสิ่งที่เพ้อฝันโดยเฉพาะอย่างยิ่งนิทานแบบเทพนิยาย เนื่องจากเทพนิยายนั้นมักจะมีจุดหมายไปในแง่จินตนาการมากกว่า พ่อ แม่ และครูที่สอนเด็ก มักวิพากษ์วิจารณ์เทพนิยายว่าเป็นเรื่องโกหก และบางคนก็มีความรู้สึกที่เด็ก ๆ ไม่ควรได้รับประสบการณ์กับเรื่องที่น่ากลัว ความรุนแรงทางร่างกาย ความโหดร้าย อามหิต การฆาตกรรมที่น่าสยดสยอง ดังนั้นจึงมีนักวิชาการบางส่วนเห็นว่าเทพนิยายหลายเรื่องมีเนื้อหาที่แฝงความรุนแรงจึงเหมาะสำหรับผู้ใหญ่ แต่เมื่อผ่านกาลเวลามาทำให้เทพนิยายถูกปรับปรุงให้เหมาะสำหรับเด็ก โดยมีเนื้อหาไม่ซับซ้อนและตัดความรุนแรงออกไป ภายหลังเทพนิยายถูกบันทึกในหนังสือและพัฒนา โดยการมีภาพประกอบเป็นภาพการ์ตูนเพื่อให้เหมาะสมกับช่วงวัย และยังสอดแทรกคติสอนใจเพื่อเป็นแนวทางการใช้ชีวิตสำหรับเด็ก (สุภัทรา บุญปัญญาโรจน์ และเสาวลักษณ์ อนันตศานต์, 2560, น. 188) ซึ่งในยุคปัจจุบันหลายครอบครัวอาจไม่มีเวลาเล่าให้ลูกของตนเองฟัง ประกอบกับตัวเด็กในสังคมปัจจุบันเองก็ใช้ชีวิตประจำวันโดยมีสื่อทางเทคโนโลยีเข้ามา เช่น แอนิเมชัน เกม และดิจิทัลมีเดีย อาจทำให้ความสนใจของผู้คนในเรื่องราวของนิทานหรือเทพนิยายก็ค่อย ๆ ลดน้อยลงตามบริบทของสังคม ส่วนหนึ่งอาจมองว่าเรื่องเล่าเหล่านี้มีเนื้อหาที่เรียบง่าย และมีภาพประกอบเป็นการ์ตูนที่เหมาะสมสำหรับเด็กมากเกินไป จากแนวคิดดังกล่าวคณะผู้สร้างสรรค์

จึงหยิบยกเรื่องราวในนิทานมาเล่าใหม่ในรูปแบบแอนิเมชัน ซึ่งเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย ให้มีเนื้อหาเข้าถึงกับวัยรุ่น และผู้ใหญ่มากขึ้นโดยยังแฝงคติสอนใจของนิทานเดิมอยู่

การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ มีการแผ่ขยายออกด้วยสื่อชนิดต่าง ๆ เป็นวงกว้าง ทั้งในภาคการศึกษา การผลิต การส่งออก การแพทย์ การทหาร เป็นต้น โดยอุตสาหกรรมแอนิเมชันทั่วโลกมีแนวโน้ม จะเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ และกลายเป็นแฝงอยู่ในส่วนหนึ่งของชีวิต เช่น ตัวละครเอกที่เป็นภาพจำของแอนิเมชันเหล่านั้น และมีการหยิบยกเรื่องราวในอดีต เช่น ตำนาน นิทานปรัมปรา มานำเสนอในรูปแบบแอนิเมชัน เพื่อไม่ให้ถูกลบเลือนไปตามสภาวะทางสังคม เช่นเดียวกับการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง แจ็คผู้ล่ายักษ์ โดยเทพนิยายที่คณะผู้สร้างสรรค์ได้หยิบยกมาทำในบทความนี้ คือ นิทานเรื่องแจ็คผู้ล่ายักษ์ (Jack the Giant Killer) หรือแจ๊คกับต้นถั่ววิเศษ (Jack and the Beanstalk) เนื่องจากเป็นนิทานอมตะหรือนิทานคลาสสิกที่เด็ก ๆ ทั่วโลกชื่นชอบ นำมาตีความในรูปแบบใหม่ โดยนำเอาโครงเรื่องหรือเอกลักษณ์เด่น ๆ ตามแบบฉบับนิทานเด็กมาผสมผสานกับเนื้อหาต้นฉบับ และดัดแปลงเนื้อหาใหม่เข้าไป และยังคงไว้ซึ่งการแฝงคติสอนใจ เพื่อนำเสนอนิทานเรื่องนี้ในรูปแบบที่เข้าถึงกลุ่มวัยรุ่น หรือผู้ใหญ่มากขึ้น โดยนำเสนอผ่านแอนิเมชัน 2 มิติ

วัตถุประสงค์

เพื่อออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องแจ็คผู้ล่ายักษ์ โดยการตีความใหม่ มีความร่วมสมัยมากขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

กลุ่มวัยรุ่น และวัยทำงานหันมาสนใจเรื่องราวของนิทานหรือเทพนิยายในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่แฝงคติสอนใจมากขึ้น

กระบวนการสร้างสรรค์

1. ขอบเขตในการสร้างสรรค์

นำเสนอผลงาน ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติความยาวประมาณ 12 นาที

2. สมมติฐานการสร้างสรรค์

คณะผู้สร้างสรรค์สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องแจ็คผู้ล่ายักษ์โดยการ ตีความใหม่เพื่อให้กลุ่มวัยรุ่น และวัยทำงานหันมาสนใจเรื่องราวของนิทานหรือเทพนิยายในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่แฝงคติสอนใจมากขึ้นได้

3. ขั้นตอนการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์มีขั้นตอนการดำเนินการเป็น 11 ขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษาเกี่ยวกับการตัดแปลงนิทานหรือเทพนิยายมานำเสนอรูปแบบภาพเคลื่อนไหว

3.2 ศึกษาเกี่ยวกับนิทานเรื่อง แจ็คผู้ล่ายักษ์ ในฉบับต่าง ๆ

3.3 ศึกษาเทคนิคการทำแอนิเมชัน 2 มิติ รวมไปถึงโปรแกรมที่ใช้ในการทำงาน

3.4 ศึกษาเทคนิคการใช้เสียงประกอบในงานแอนิเมชัน

3.5 การเขียนเนื้อหาและบทขึ้นมาใหม่

คณะผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาในส่วนของงานเขียนบทเนื้อเรื่อง แจ็คผู้ล่ายักษ์ และแจ๊คกับต้นถั่ววิเศษ ในฉบับต่าง ๆ ซึ่งก็ได้ทำการตัดแปลงเนื้อหาและตีความใหม่ เปลี่ยนชื่อเรื่องเป็น แจ็คผู้ล่ายักษ์ โดยเน้นเนื้อหาที่สะท้อนให้เห็นถึงด้านมืดของตัวละครไม่ว่าจะเป็น ความโลภ การทรยศหักหลัง ความเห็นแก่ตัว การโกหกหลอกลวง เป็นต้น พร้อมทั้งใส่ฉากการต่อสู้ ฉากที่เล่นเกี่ยวกับความสัมพันธ์อันลึกซึ้งของตัวละครภายในเรื่อง ถึงแม้จะมีการตัดแปลง จนแตกต่างไปจากต้นฉบับเดิมอยู่มาก แต่ยังคงจุดเด่นที่เป็นเอกลักษณ์ของต้นฉบับเอาไว้ เพื่อให้ยังคงมีกลิ่นอายของต้นฉบับ ตัวอย่างเช่น

บทเนื้อเรื่องในฉากที่ 1

ณ ห้องสมบัติ ในปราสาทยักษ์

แจ๊ค เซร่า วิคเตอร์ // ตื่นตาตื่นใจ // : “โห”

แจ๊ค : เป็นอย่างที่ชายแก่ผู้นั้นว่าไว้จริง ๆ สินะ

แจ๊คนึกถึงอดีตที่ได้พบกับชายแก่ปริศนา

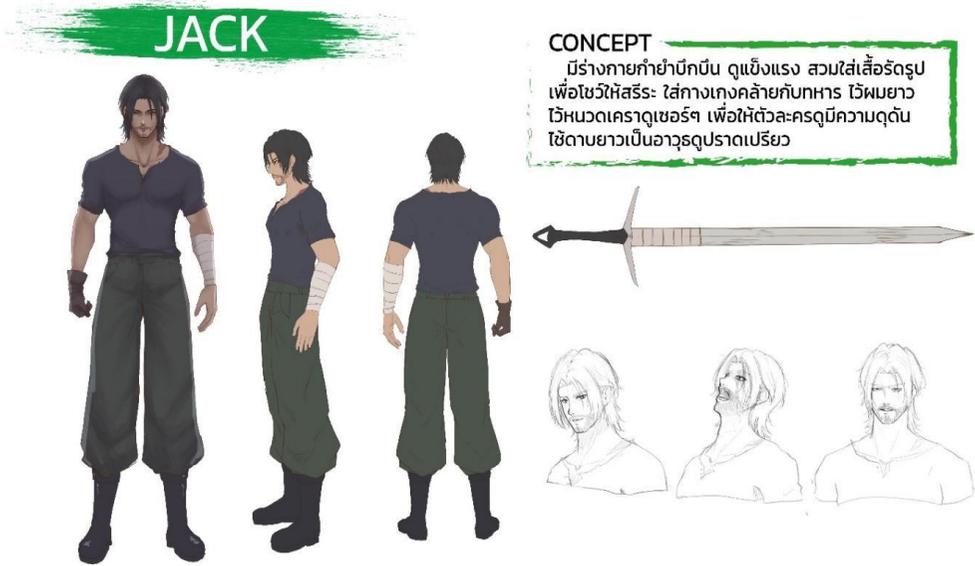
แจ๊ค : เอ๊ะ ต้นถั่วยักษ์อย่างนั้นหรือ ?

ชายแก่ : ใช่แล้ว ที่หุบเขาทางทิศตะวันตก จะมีต้นถั่วยักษ์อยู่ และข้างบนนั้นก็มีปราสาทที่ซ่อนขุมสมบัติมากมาย

3.6 การออกแบบตัวละคร

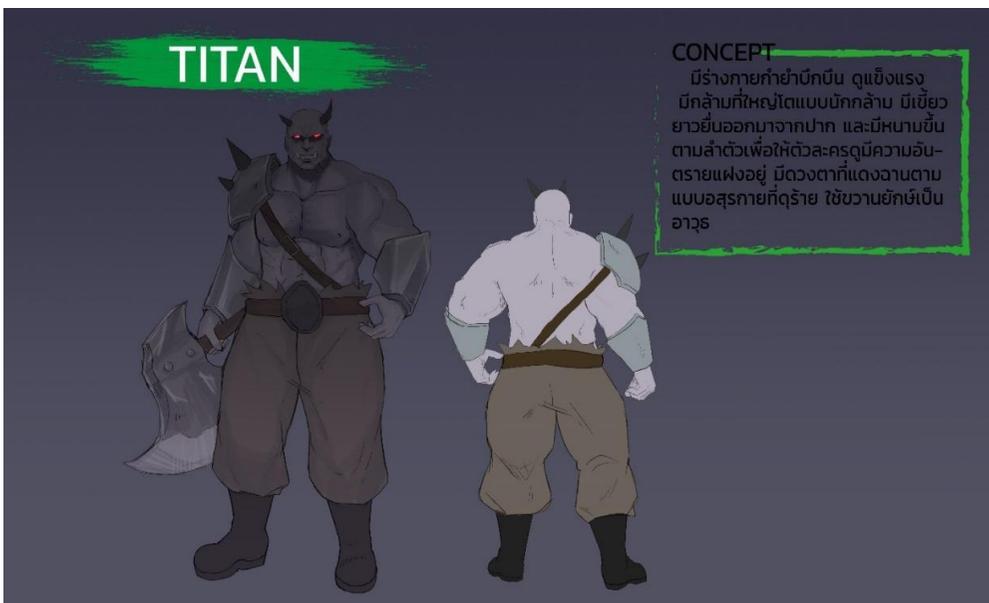
คณะผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาต้นแบบของตัวละคร แจ็ค และยักษ์ โดยอ้างอิงตามต้นฉบับ ไม่ว่าจะเป็นจากนิทานแจ็คผู้ล่ายักษ์ นิทานแจ๊คกับต้นถั่ววิเศษ และภาพยนตร์เรื่อง แจ็คผู้สยบยักษ์ 2013 โดยนำเอาลักษณะบุคลิกของตัวละครที่ในฉบับต่าง ๆ มาออกแบบให้เป็นตัวละครใหม่ในเรื่อง แจ็คผู้ล่ายักษ์ แต่ยังคงมีกลิ่นอายของต้นฉบับเดิมอยู่ในส่วนของ การแต่งกายสร้างสรรค์ให้อยู่ในโลกแฟนตาซี ผสมผสานกับความเป็นยุโรปยุคกลาง โดยตัวละครหลักในเรื่อง มีดังนี้

1) แจ๊ค จะยึดต้นแบบมาจากต้นฉบับ นิทานแจ็คผู้ล่ายักษ์ ที่ตัวแจ๊คนั้นเป็นอัศวิน และเอาความยากจนตามฉบับนิทานแจ๊คกับต้นถั่ววิเศษ มาใส่เพื่อให้ตัวละครมีเหตุจูงใจในการขโมยสมบัติ



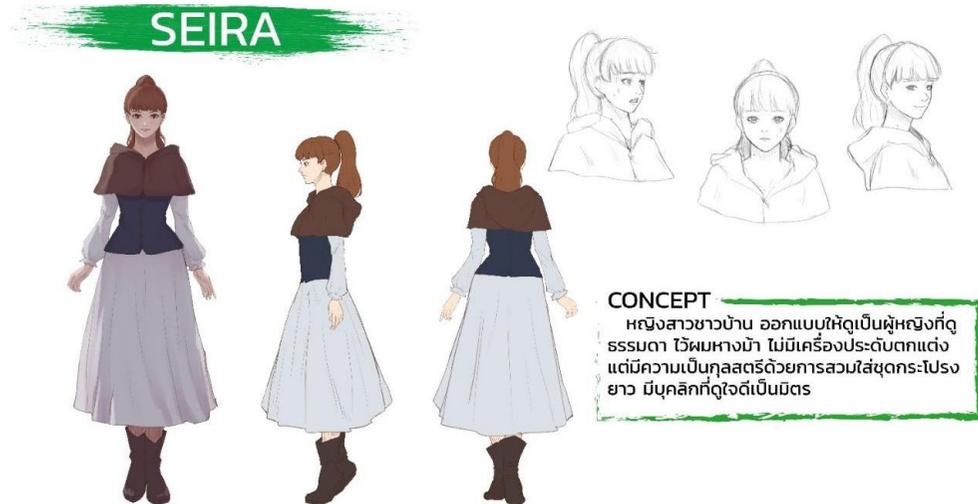
ภาพที่ 1 การออกแบบตัวละครแจ็คที่ใช้ในแอนิเมชัน
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์

2) ยักษ์ เจ้าของปราสาทยักษ์บนท้องฟ้า เป็นอสูรกายผู้ให้ยมโหดที่เคียดแค้นอาละวาดทำร้ายชาวบ้านในเมืองมานับครั้งไม่ถ้วน ยักษ์เป็นผู้ครอบครองทรัพย์สมบัติมากมาย และมันจะหวังสมบัติของตัวเองในการออกแบบตัวละครยักษ์ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากยักษ์ในตำนานต่าง ๆ ของยุโรปยุคกลาง รวมไปถึงเผ่าพันธุ์อสูรในเทพนิยาย เช่น ออร์ค (Orc)



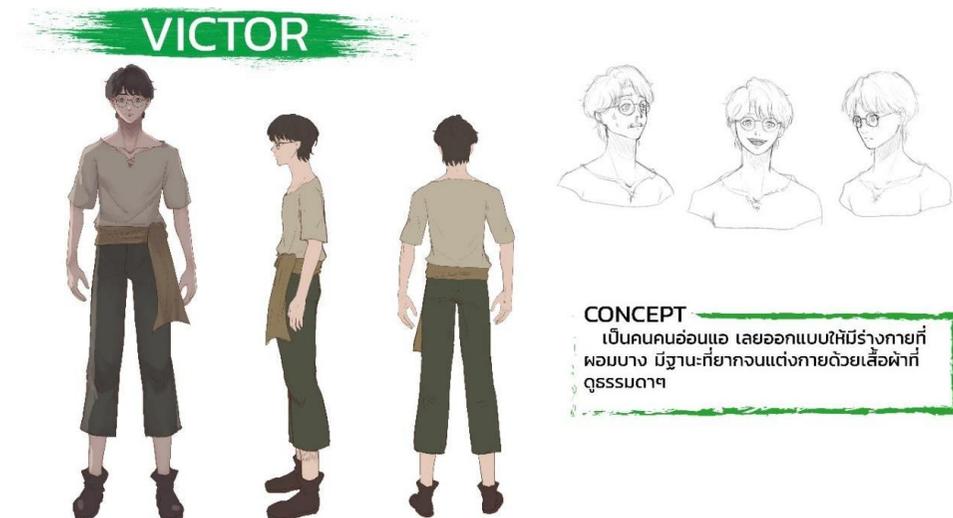
ภาพที่ 2 การออกแบบตัวละครยักษ์ที่ใช้ในแอนิเมชัน
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์

3) เซร่า ภรรยาของแจ๊ค เป็นตัวละครที่ถูกเขียนขึ้นมาใหม่ในเรื่องนี้ เป็นตัวละครที่ไม่มีในต้นฉบับนิทานแจ๊คผู้ฆ่ายักษ์ หรือแจ๊คกับต้นถั่ววิเศษ เซร่ามีบทบาทที่ส่งผลต่อการกระทำของตัวละครอย่างแจ๊คเป็นอย่างมาก เซร่าได้ถูกออกแบบโดยมีต้นแบบมาจากตัวละครจากอนิเมะ หรือเกมที่มีลักษณะเป็นหญิงสาวชาวบ้านธรรมดา มีบุคลิกที่ดูจิตใจดี



ภาพที่ 3 การออกแบบตัวละครเซร่าที่ใช้ในแอนิเมชัน
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์

4) วิคเตอร์ เพื่อนรักของแจ๊คในอดีตเขาเคยเป็นอัศวินร่วมรบกับแจ๊คมาก่อนและก็ได้ลาออกจากกองทัพมาพร้อมกับแจ๊ค วิคเตอร์มีฐานะยากจนใช้ชีวิตอย่างยากลำบาก นั่นจึงเป็นเหตุผลที่วิคเตอร์ต้องการสมบัติในปราสาทยักษ์เป็นอย่างมาก



ภาพที่ 4 การออกแบบตัวละครวิคเตอร์ที่ใช้ในแอนิเมชัน
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์

3.7 การสร้างสตอรี่บอร์ด

คณะผู้สร้างสรรค์ได้นำเนื้อเรื่องที่ได้เขียนเอาไว้ และตัวละครต่าง ๆ ที่ได้ ออกแบบไว้มาทำการเรียบเรียงเนื้อเรื่องออกมาเป็นฉาก ๆ ในรูปแบบของภาพสเก็ตช์ ก่อนที่จะนำไปสร้างเป็นแอนิเมชันต่อไป



ภาพที่ 5 ตัวอย่างสตอรี่บอร์ด

ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์

3.8 การออกแบบฉาก

คณะผู้สร้างสรรค์ได้ใช้บรรยากาศในโลกแฟนตาซีที่มีกลิ่นอายของยุโรป ยุคกลาง นำมาออกแบบฉาก สิ่งปลูกสร้าง อาวุธ และไอเทมต่าง ๆ ได้รับอิทธิพลจากยุโรป ยุคกลาง ผสานกับการ์ตูนแฟนตาซี เช่น ปราสาทลอยฟ้า แสงระยิบระยับในห้องสมบัติ ต้นถั่ววิเศษกลางหุบเขา



ภาพที่ 6 ฉากที่ใช้ในแอนิเมชัน
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์

3.9 การดำเนินการสร้างแอนิเมชัน

ในขั้นตอนของการทำแอนิเมชันนั้น เริ่มต้นจากการนำภาพที่ได้ร่างไว้ในแต่ละฉาก มาเป็นแบบในส่วนของมุกกล้อง การจัดวางภาพ การแพนกล้อง การเปลี่ยนฉาก เป็นต้น และเริ่มวาดภาพในส่วนของแต่ละตัวละครในอิริยาบถต่าง ๆ ที่อยู่ในฉาก โดยมีอีกส่วนที่สำคัญเกี่ยวกับงานนี้คือ การผสมผสานรูปแบบของการ์ตูนคอมมิคเข้าไปในงาน ซึ่งจะใช้การแบ่งฉากเป็นช่อง ๆ เหมือนกับคอมมิค มีการใช้เอฟเฟค เส้นสปีดต่าง ๆ เป็นส่วนประกอบในฉาก โดยเทคนิคที่ใช้ในงานนี้จะเป็นการผสมผสานระหว่างเทคนิค Frame by Frame กับเทคนิค Motion animation



ภาพที่ 7 ขั้นตอนการวาดลงสี ตัวละครและฉากหลัง
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์

หลังจากที่ได้วาดตัวละครและฉากลงไปแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการนำภาพที่ได้ไปทำการอนิเมชันเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame โดยใช้โปรแกรม Clip Studio Paint pro โดยเซฟเป็นไฟล์สกุล Image sequence ในส่วนของการอนิเมทเทคนิคโมชันแอนิเมชัน

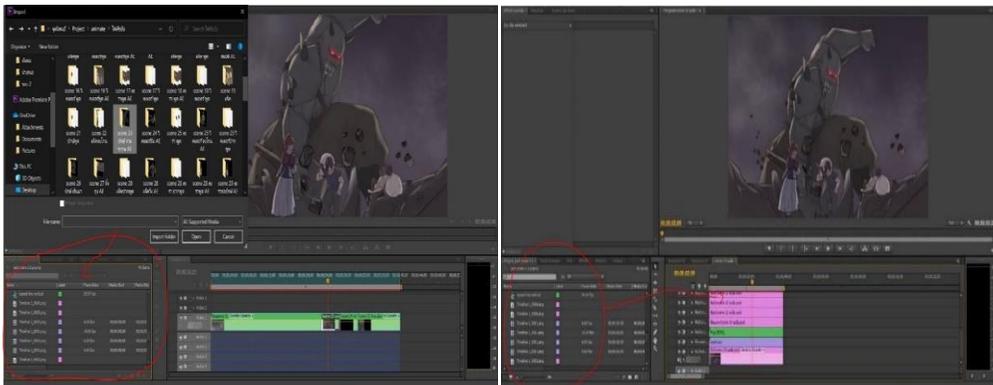
จะเริ่มจากการแยกส่วนของตัวละครที่ต้องการขยับเป็น Layer ต่าง ๆ เป็นไฟล์ PSD นำไปทำโมชันแอนิเมชันโดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect



ภาพที่ 8 การแยกส่วน เพื่อนำไปทำโมชันแอนิเมชันโดยโปรแกรม Adobe After Effect
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์

3.10 การตัดต่อวิดีโอ

หลังจากที่ได้ทำการอนิเมชันเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame และในส่วนของ Motion รวมไปถึงส่วนประกอบในงานทั้งไฟล์ภาพนิ่ง และเอฟเฟคต่าง ๆ นำมาลงในโปรแกรม Adobe Premiere pro เพื่อทำการตัดต่อวิดีโอ



ภาพที่ 9 การสร้างแอนิเมชันโดยโปรแกรม Adobe After Effect
ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์

3.11 การใส่เสียงประกอบ

การทำเสียงประกอบในงานแอนิเมชันเรื่องแจ้งคู่ผู้ล่าภัยนั้น คณะผู้สร้างสรรค์ได้แบ่งการทำงานออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนของเสียงพากย์ตัวละคร ส่วนของเสียงเอฟเฟคประกอบ และส่วนของเสียงดนตรีประกอบ เพื่อให้ตัวงานมีความสมบูรณ์มากขึ้น และนำเสียงที่ได้มาปรับแต่งลบเสียงรบกวนในโปรแกรม Adobe Audition เมื่อเสร็จแล้วนำไฟล์เสียงมาใส่ในโปรแกรม Adobe Premiere pro

ผลการสร้างสรรค์

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล เพื่อนำมาเขียนบทเนื้อเรื่อง ออกแบบตัวละคร ตลอดจนสามารถสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ดัดแปลงมาจากเทพนิยายที่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ดังเช่น แจ็คผู้ล่ายักษ์และแจ๊คกับต้นถั่ววิเศษ คณะผู้สร้างสรรค์ได้พัฒนาเป็น “แจ็คผู้ล่ายักษ์” ที่มีเนื้อหาเข้มข้นเข้ากับโลกแฟนตาซีผจญภัยยุโรปยุคกลาง และยังคงไว้ซึ่งกลิ่นอายของเรื่องเดิม ในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 12 นาที เพื่อให้เหมาะสมกับวัยรุ่นจนถึงวัยทำงาน ออกมาในรูปแบบแอนิเมชัน ดังนี้

ตารางที่ 1 ตัวอย่างรายละเอียดเหตุการณ์ของแต่ละฉากภายในแอนิเมชัน

ภาพประกอบ	คำอธิบาย
 <p>ฉากเปิดเรื่อง 1</p>	ฉากเปิดเรื่องมาจะได้เห็นแจ๊คกำลังเดินเป็นฉากที่ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยว่าแจ๊คกำลังเดินทางไปไหนสักแห่ง ในฉากนี้จะมีเสียงแจ๊คบรรยายเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเองอยู่
 <p>ฉากเปิดเรื่อง 2</p>	ฉากที่ปรากฏให้เห็นปราสาทยักษ์บนท้องฟ้า โดยมีต้นถั่วยักษ์อยู่ด้านหน้าทางเข้าปราสาท เพื่อเฉลยให้รู้ว่าแจ๊คกำลังเดินทางมาที่ปราสาท
 <p>ฉากห้องสมบัติ 1</p>	ฉากที่ย้อนกลับมาก่อนที่จะถึงเหตุการณ์ตอนเริ่มเรื่อง โดยจะเป็นฉากที่ทั้ง 3 ตัวละคร ได้เข้ามายังห้องสมบัติในปราสาท ฉากนี้ดูเหมือนว่าเซร่ากำลังลังเลว่าจะขโมยสมบัติหรือไม่

ตารางที่ 1 รายละเอียดเหตุการณ์ของแต่ละฉากภายในแอนิเมชัน (ต่อ)

ภาพประกอบ	คำอธิบาย
 <p data-bbox="367 581 532 614">ฉากห้องสมบัติ 2</p>	<p data-bbox="718 295 1174 413">แจ๊คพูดกับเซราว่า ถึงเหตุผลจำเป็นที่ต้องมาขโมยสมบัติพวกนี้ เพื่อที่จะได้ไม่ต้องใช้ชีวิตกันอย่างยากลำบากอีกต่อไป</p>
 <p data-bbox="367 919 532 952">ฉากห้องสมบัติ 3</p>	<p data-bbox="718 639 1174 846">ขณะที่ทั้ง 3 คนกำลังเก็บสมบัติเข้าถุงที่นำมาเซราได้หยิบนาฬิกาถลอกก็เกิดขึ้นมา เพราะเห็นว่ามันมีความสวยงาม วิกเตอร์ได้อธิบายว่า อัญมณีที่อยู่ตรงกลางมันสามารถปล่อยแสงที่จะทำให้ดวงตาพร่ามัวได้</p>
 <p data-bbox="367 1257 532 1290">ฉากห้องสมบัติ 4</p>	<p data-bbox="718 971 1174 1089">ทั้ง 3 คนได้เก็บสมบัติใส่ถุงกันเรียบร้อย แต่วิกเตอร์ก็เกิดความแคลงใจที่เซราเก็บสมบัติมาแค่ชนิดเดียว</p> <p data-bbox="718 1122 1174 1199">เซราได้ตอบไปว่า แคร์รู้สึกผิดนิดหน่อยที่ต้องมาขโมยสมบัติของผู้อื่นแบบนี้</p> <p data-bbox="718 1219 1174 1296">แจ๊คได้บอกให้ทั้ง 2 คนรีบไปจากที่นี่ก่อนที่เจ้าของปราสาทจะมาเจอเข้า</p>
 <p data-bbox="367 1595 532 1628">ฉากถูกยักษ์ไล่ล่า 1</p>	<p data-bbox="718 1315 1174 1392">ทันใดนั้นเองยักษ์เจ้าของปราสาทก็ได้ปรากฏตัวขึ้น และเข้ามาโจมตีใส่พวกของแจ๊คทันที</p>

ตารางที่ 1 รายละเอียดเหตุการณ์ของแต่ละฉากภายในแอนิเมชัน (ต่อ)

ภาพประกอบ	คำอธิบาย
 <p data-bbox="353 575 543 610">ฉากถูกยักษ์ไล่ล่า 2</p>	<p data-bbox="718 295 1168 513">วิคเตอร์ที่ขมขื่นมาเกินไปเลยหนีไม่ทัน ได้ถูกเศษหินขนาดใหญ่ทับที่ขาซ้ายจนขยับไม่ได้ แจ็คได้บอกให้เซร่าเอานาฬิกาโลกเกิดที่เก็บได้เมื่อครู่มาใช้ โดยให้ส่งไปที่ตาของยักษ์ เพื่อหลอกล่อยักษ์</p>
 <p data-bbox="353 913 543 948">ฉากถูกยักษ์ไล่ล่า 2</p>	<p data-bbox="718 629 1168 749">เซร่าได้ใช้แสงจากอัญมณีที่ติดอยู่ที่นาฬิกา ส่งไปที่ตายักษ์ เพื่อเปิดจังหวะให้แจ็คได้วิ่งเข้าไปช่วยวิคเตอร์</p>
 <p data-bbox="326 1250 570 1284">ฉากวิคเตอร์ได้รับบาดเจ็บ</p>	<p data-bbox="718 966 1168 1085">หลังจากที่หนีรอดจากยักษ์มาได้ แต่พวกเขาก็ได้เพียงทองคำอันน้อยนิด ส่วนวิคเตอร์ก็ได้รับบาดเจ็บที่ขาซ้ายจนต้องใช้ไม้พุงช่วย</p>
 <p data-bbox="303 1586 594 1620">ฉากบทสนทนาแจ็กับเซร่า 1</p>	<p data-bbox="718 1302 1168 1383">ตัดมาที่บ้านของแจ็ค เซร่าและแจ็คได้พูดคุยเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบนปราสาท</p> <p data-bbox="718 1402 1168 1483">แจ็คได้บอกกับเซร่าว่าเขาได้มอบทองคำหนึ่งให้กับวิคเตอร์ไป แต่เซร่าก็บอกว่าไม่เป็นไร</p>

ตารางที่ 1 รายละเอียดเหตุการณ์ของแต่ละฉากภายในแอนิเมชัน (ต่อ)

ภาพประกอบ	คำอธิบาย
 <p data-bbox="303 575 591 604">ฉากบทสนทนาแจ๊คกับเซร่า 2</p>	<p data-bbox="721 295 1170 411">เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงความรักของเซร่าที่มีต่อแจ๊ค ต่อให้พวกเขาจะต้องใช้ชีวิตแบบยากจนก็ตาม</p>
 <p data-bbox="289 913 605 942">ฉากบทสนทนาแจ๊คกับวิกเตอร์ 1</p>	<p data-bbox="721 629 1170 794">หลายวันต่อมาวิกเตอร์ได้ทาบทามให้แจ๊คขึ้นไปบนปราสาทยักษ์อีกครั้งเพื่อไปแย่งชิงสมบัติ เพราะวิกเตอร์รู้ว่าแจ๊คจะสามารถกำจัดยักษ์ได้ หากแจ๊คนำดาบคู่ใจไปด้วย</p>
 <p data-bbox="289 1250 605 1278">ฉากบทสนทนาแจ๊คกับวิกเตอร์ 2</p>	<p data-bbox="721 966 1170 1091">แจ๊คได้ปฏิเสธวิกเตอร์ เพราะเขาเคยให้สัญญากับเซร่าไว้แล้วว่าจะไม่คร่าชีวิตผู้ใดอีก ต่อให้เป็นยักษ์ก็ตาม</p>
 <p data-bbox="323 1586 570 1615">ฉากบ้านแจ๊คถูกไฟไหม้ 1</p>	<p data-bbox="721 1302 1170 1389">ตัดฉากมาที่แจ๊คที่กำลังตกตะลึงเมื่อได้เห็นบ้านของตัวเองกำลังลุกไหม้</p> <p data-bbox="721 1408 1170 1534">แจ๊คได้รู้ว่าเซร่า นั้นได้สิ้นลมหายใจไปเสียแล้ว ทำให้แจ๊ครู้สึกเสียใจเป็นอย่างมาก เขาได้แต่นั่งกอดร่างอันไร้วิญญาณของภรรยา</p>

ตารางที่ 1 รายละเอียดเหตุการณ์ของแต่ละฉากภายในแอนิเมชัน (ต่อ)

ภาพประกอบ	คำอธิบาย
 <p data-bbox="326 575 570 606">ฉากบ้านแจ็คถูกไฟไหม้ 2</p>	<p data-bbox="718 295 1168 413">แจ็ครู้ได้ทันทีเลยว่าเหตุการณ์ทั้งหมดคือฝีมือของยักษ์ ที่มาล้างแค้นที่พวกของแจ็คได้ขึ้นไปขโมยสมบัติบนปราสาท</p> <p data-bbox="718 440 1168 510">แจ็คโกรธมากจนร้องตะโกนเสียงดังด้วยความเคียดแค้น</p>
 <p data-bbox="307 911 589 942">ฉากแจ็คเผชิญหน้ากับยักษ์ 1</p>	<p data-bbox="718 633 1168 954">ภาพจะตัดฉากมาที่เหตุการณ์ปัจจุบัน ในตอนเริ่มเรื่อง เพื่อจะสื่อว่าแจ็คกำลังเดินทางมาที่ต้นถั่วยักษ์เพื่อจะปีนขึ้นไปยังปราสาท คณะผู้สร้างสรรคดีต้องการจะสื่อว่า เหตุการณ์ที่ผ่านมาทั้งหมดคือการเล่าย้อนเหตุการณ์อดีตของแจ๊คนั่นเอง และได้เผชิญหน้ากับยักษ์เจ้าของปราสาทที่กำลังนั่งอยู่บนบัลลังก์ ยักษ์เข้าใจว่า แจ็คจะมาขโมยสมบัติไปอีก</p>
 <p data-bbox="307 1263 589 1294">ฉากแจ็คเผชิญหน้ากับยักษ์ 2</p>	<p data-bbox="718 981 1168 1271">ยักษ์เกิดความโมโหอย่างมาก เลยเข้ามาโจมตี แจ็ค ส่วนแจ๊คก็ได้ตั้งท่าเตรียมจะเข้าปะทะเช่นกัน ด้วยฝีมือที่เก่งกาจของแจ็คทำให้เขาสามารถโจมตียักษ์ได้ก่อน ยักษ์ที่ได้รับบาดเจ็บจากการโจมตี จึงได้ร้องออกมาด้วยความเจ็บปวด ยักษ์ที่ยิ่งทวีความโกรธขึ้นเรื่อย ๆ จึงหันมาโจมตีกลับ ทำให้แจ๊คโดนอัตรกระเด็นไปชนกับเสา</p>
 <p data-bbox="307 1599 589 1630">ฉากแจ็คเผชิญหน้ากับยักษ์ 3</p>	<p data-bbox="718 1319 1168 1398">ในขณะที่เดียวกันแจ๊คก็ได้ย้อนนึกถึงใบหน้าของเซร่าก่อนที่ภาพของเซร่าจะสลายหายไป</p> <p data-bbox="718 1425 1168 1580">แจ๊คลืมตาขึ้นมาอีกครั้งก่อนที่จะพบว่ายักษ์ได้เดินเข้ามาใกล้เขาแล้ว จึงเกิดการต่อสู้ที่ดุเดือด ในที่สุดแจ๊คสามารถกำจัดยักษ์ได้ และก็ได้รับมุมมองศพของยักษ์</p>

ตารางที่ 1 รายละเอียดเหตุการณ์ของแต่ละฉากภายในแอนิเมชัน (ต่อ)

ภาพประกอบ	คำอธิบาย
 <p data-bbox="308 575 587 606">ฉากวิคเตอร์เฉลยความจริง 1</p>	<p data-bbox="720 295 1167 372">แจ๊คได้เดินออกมาจากปราสาทพร้อมกับร่างกายที่สะบักสะบอม</p> <p data-bbox="720 397 1167 513">วิคเตอร์ได้เดินเข้ามาถามแจ๊คด้วยความเป็นห่วง ทำให้แจ๊ครู้สึกแปลกใจว่าทำไมวิคเตอร์ถึงมาอยู่ที่นี่ได้</p> <p data-bbox="720 539 1167 616">วิคเตอร์ได้บอกว่าที่เขาอยู่ที่นี่ เพื่อต้องการมาปลิดชีพแจ๊คพร้อมกับลูกน้องมาด้วย</p>
 <p data-bbox="308 919 587 950">ฉากวิคเตอร์เฉลยความจริง 2</p>	<p data-bbox="720 639 1167 925">วิคเตอร์ได้เฉลยว่าทุกอย่างเป็นแผนการของเขา ไม่ว่าจะเป็นการเผาบ้านของแจ๊ค การสังหารเซร่า และป้ายความผิดไปให้ยักษ์ ที่ทำทุกอย่างเพราะจะหลอกให้แจ๊คขึ้นมาจัดการยักษ์ เพื่อเปิดทางให้วิคเตอร์ได้เข้ามาชนสมบัติได้สะดวก และได้สั่งให้ลูกน้องของเขาจัดการปลิดชีพแจ๊ค ก่อนที่แจ๊คจะลุกขึ้นมาได้อีกครั้ง</p>
 <p data-bbox="308 1251 587 1282">ฉากวิคเตอร์เฉลยความจริง 3</p>	<p data-bbox="720 971 1167 1134">แจ๊ครู้สึกโกรธเป็นอย่างมาก จนมือร่าอันดำมืดปกคลุมไปทั่วร่าง สร้างความตกตะลึง และความหวาดกลัวให้กับลูกน้องของวิคเตอร์ จนต้องหนีเตลิดไป</p> <p data-bbox="720 1159 1167 1275">วิคเตอร์ที่ไม่สามารถหนีได้เขาได้ล้มลงกับพื้นพร้อมกับแจ๊คที่ค่อย ๆ ใช้งานห้วงจะปลิดชีพวิคเตอร์</p>
 <p data-bbox="363 1591 541 1622">ฉากภาพนิมิตเซร่า</p>	<p data-bbox="720 1304 1167 1431">ในขณะที่แจ๊คกำลังจะฆ่าวิคเตอร์ ก็มีปรากฏเป็นภาพนิมิตวิญญาณของเซร่าที่ได้เข้ามาห้ามแจ๊คไม่ให้ฆ่าใครอีก ดั่งคำสัญญาที่เคยให้ไว้</p> <p data-bbox="720 1456 1167 1534">เซร่าได้บอกให้แจ๊คกลับไปใช้ชีวิตอย่างสงบสุข และไม่ต้องคร่ำครวญผู้ใดอีกแล้ว</p>

ตารางที่ 1 รายละเอียดเหตุการณ์ของแต่ละฉากภายในแอนิเมชัน (ต่อ)

ภาพประกอบ	คำอธิบาย
 <p data-bbox="418 575 487 604">ฉากจบ</p>	<p data-bbox="720 291 1170 454">หลังจากที่เซร่าพุดจบ ภาพวิญญูณของเซร่า ได้สลายหายไป แจ็คตัดสินใจทิ้งดาบของเขา สัญญากับเซร่าว่า จะไม่คร่าชีวิตใครอีก พร้อมกับบอกลาเซร่า</p> <p data-bbox="720 479 1170 635">ฉากสุดท้ายแจ๊คค่อย ๆ เดินจากไปเรื่อย ๆ โดยจะแสดงให้เห็นดาบที่ถูกปักทิ้งไว้ เพื่อสื่อให้เห็นถึงการทิ้งอดีตของแจ๊ค และก้าวเดินไปยังอนาคตของตัวเอง</p>

ที่มา : คณะผู้สร้างสรรค์

สรุปและอภิปรายผล

การสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง แจ็คผู้ล่ายักษ์ นี้เป็นการสร้างสรรค์แอนิเมชัน โดยนำนิทานเรื่องแจ็คผู้ฆ่ายักษ์ และแจ๊คกับต้นถั่ววิเศษ มาตีความในรูปแบบใหม่โดยนำโครงเรื่องหรือเอกลักษณ์เด่น ๆ ตามแบบฉบับต่าง ๆ มาผสมผสานกับเนื้อหาต้นฉบับ และดัดแปลงเนื้อหาใหม่ ๆ เข้าไป เพื่อนำเสนอนิทานเรื่องนี้ในรูปแบบที่เข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นหรือผู้ใหญ่มากขึ้น นำเสนอออกมาเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ความยาวประมาณ 12 นาที ที่มีเนื้อหาที่เข้มข้นแตกต่างจากต้นฉบับ อีกทั้งยังผสมผสานกับการนำรูปแบบการ์ตูนช่องของคอมมิคมาใช้ ทำให้นิทานเรื่องนี้มีความแปลกใหม่และน่าสนใจ ซึ่งในการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ นี้ มีคุณลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวละคร ส่งผลต่อความสนใจของผู้รับชม ทั้งทางด้านลักษณะของตัวการ์ตูนด้านกิริยาท่าทาง ด้านคำพูด ด้านบทบาทหน้าที่ และด้านความรู้ความสามารถที่โดดเด่นของตัวละคร ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวิช ธีระโคตร และคณะ (2560, น. 99) ในการวิจัยเรื่องเจตคติและแรงจูงใจของผู้เรียนในการใช้แอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ พบว่า ปัจจัยในการเลือกใช้แอนิเมชันเพื่อการศึกษา นอกจากจะขึ้นอยู่กับระดับการศึกษา อายุของผู้เรียน และเนื่องจากแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ส่งผลกระทบกับผู้ชมในหลายด้าน สามารถเข้าถึงผู้คนได้ง่าย จึงควรสร้างสรรค์ให้เหมาะสมกับการรับชมในทุกเพศ ทุกวัย เช่นเดียวกับงานวิจัยของ อัจฉมา สุนทรพิทักษ์ (2541, น. 98-99) เรื่องอิทธิพลของตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงต่อทัศนคติและความตั้งใจซื้อสินค้าของกลุ่มผู้บริโภควัยรุ่นและวัยทำงาน ที่พบว่า คุณลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวละคร ส่งผลต่อความสนใจของผู้บริโภคโดยตัวละครในการ์ตูนแอนิเมชันครอบครัว เช่น มารูโกะจึงไม่สามารถสร้างทัศนคติเชิงบวกในกลุ่มวัยรุ่นได้เช่นเดียวกับซินจัง เนื่องจากมารูโกะจึงเป็นตัวการ์ตูนที่มีบุคลิกลักษณะไม่ตรงกับลักษณะนิสัยของกลุ่มวัยรุ่น ซินจังที่มีบุคลิกลักษณะที่สามารถเข้าได้กับทุกเพศ ตรงกับบุคลิกลักษณะนิสัยของกลุ่มวัยรุ่น จึงสามารถสร้างทัศนคติเชิงบวกให้กับสินค้าวัยรุ่นได้

ทั้งนี้ การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง แจ็คผู้ล่ายักษ์ ดัดแปลงและพัฒนาจากนิทานที่หลายคนรู้จักกันดีอย่าง แจ็คผู้ล่ายักษ์ และแจ๊คกับต้นถั่ววิเศษ โดยมีการตีความใหม่จากนิทานสำหรับเด็กให้มีเนื้อหาที่สามารถเข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นถึงวัยทำงานได้มากขึ้น ซึ่งมีการเพิ่มฉากต่อสู้ที่น่าตื่นเต้นตื่นเต้น มีนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับจิตใจของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของความรักหนุ่มสาว ความสัมพันธ์ของเพื่อน ความโลภ ความเห็นแก่ตัว และการล้างแค้น เป็นต้น โดยถ่ายทอดออกมาในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ผสมผสานกับการเล่าเรื่องรูปแบบการ์ตูนคอมมิค ในบรรยากาศของโลกแฟนตาซีในยุคยุโรปยุคกลาง

จากที่กล่าวมานั้นคณะผู้สร้างสรรค์ ได้สร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติอย่างเป็นระบบเพื่อทำตามวัตถุประสงค์การสร้างสรรค โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบหนังสือ (ตอนเดียวจบ) ผสมผสานกับการใช้เทคนิคโมชันคอมมิค ที่จะมีการแบ่งฉากต่าง ๆ เป็นช่องเหมือนการ์ตูนคอมมิค ทำให้ผลงานแอนิเมชันเรื่องนี้มีความแปลกใหม่และน่าสนใจยิ่งขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายให้วัยรุ่นและวัยทำงานตระหนักถึงผลของการกระทำผ่านแอนิเมชัน

ข้อเสนอแนะ

1. ในส่วนของเนื้อเรื่อง เนื่องจากเป็นการ์ตูนขนาดสั้น จึงควรมีเนื้อหาที่สามารถเข้าถึงง่ายไม่ซับซ้อนมากจนเกินไป
2. การเล่าเรื่องมีบางจุดที่ดูเชื่องช้าจนเกินไป จึงควรเพิ่มเติมสิ่งที่น่าสนใจลงไป
3. ในส่วนของฉากต่อสู้ที่ควรจะมีการขยับ การทำแอ็คชั่น หรือมีการตัดต่อให้มีความรวดเร็วเพื่อให้เข้าอารมณ์ได้
4. ควรมีการเพิ่มเติมเสียงเอฟเฟคประกอบให้มากขึ้น เช่น เสียงฟันดาบ เสียงตอนที่ตัวละครเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว เป็นต้น เพื่อให้เข้าถึงอารมณ์ของฉากนั้น ๆ ได้
5. ควรใช้เสียงพากย์ที่เหมาะสมกับตัวละคร หรือให้เข้ากับอารมณ์และการกระทำของตัวละครให้มากขึ้น

รายการอ้างอิง

- สุภัทรา บุญปัญญาโรจน์ และเสาวลักษณ์ อนันตคานต์. (2560). “การวิเคราะห์ด้านมิติของตัวละครในนิทาน”. วารสารรามคำแหง ฉบับมนุษยศาสตร์, 36, 1: 175-191.
- สุวิษ ธีระโคตร และคณะ. (2560). “เจตคติและแรงจูงใจของผู้เรียนในการใช้แอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้”. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 5, 60: 92 - 101.
- อัชมา สุนทรพิทักษ์. (2541). อิทธิพลของตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงต่อทัศนคติและความตั้งใจซื้อสินค้าของผู้บริโภคกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานตอนต้น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาการโฆษณา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.