

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล¹²

ปิยะฉัตร วัฒนพานิช¹³

อุบลวรรณ เปรมศิริรัตน์¹⁴

บทคัดย่อ

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** ดัดแปลงเนื้อเรื่องโดยใช้แนวคิดแบบ Innovation จากนิทานพื้นบ้านเรื่อง Snow Queen เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen โดยคงส่วนที่น่าสนใจ และปรับเปลี่ยนการดำเนินเรื่อง 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 ผลการศึกษา**โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง**พบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างของ Frozen แตกต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่องอื่นในส่วนของภาพที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์ และตัวอักษรที่ปรากฏในภาพยนตร์ เนื่องจากมีกลวิธีในการนำเสนอที่ต้องการปิดบังตัวละครสำคัญและเนื้อเรื่องที่แท้จริง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความประหลาดใจ

คำสำคัญ: การเล่าเรื่อง, แอนิเมชัน, ผจญภัยแดนคำสาปราชินีหิมะ

¹² บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง “การเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากล”

¹³ นักศึกษาปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

¹⁴ ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ อติตรองคณบดีฝ่ายวางแผน คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

Storytelling of Popular Animation in Global Context

Abstract

The objective of research is 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). Also it is the aim of this research to 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 interview of film critics and the audiences.

The result of the study found that the narrative structure in the most popular animation feature film in global context include 1) Source of story : adapting story by using innovative idea from a folk tale “Snow Queen” to be an animation feature film “Frozen”. It still maintains some part of original 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 simple but have 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 depending on the prince.4) Main idea : Reflecting the theory of Post-Modernism ; the true love of the princess “Frozen” is about 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 is created 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 to surprise the audience.

Keywords: Storytelling, Animation, Frozen

บทนำ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen หรือชื่อไทยว่า ผจญภัยคำสาปราชินีหิมะ ได้สร้างปรากฏการณ์ทำรายได้สูงสุดทั่วโลกในประเภทภาพยนตร์แอนิเมชัน และเป็นภาพยนตร์เรื่องที่ 18 ของโลกที่ทำรายได้เกิน 1,000 ล้านบาท เพลงประกอบภาพยนตร์ถูกดัดแปลงไปถึง 27 ภาษา และได้รับรางวัลที่การันตีความสำเร็จมากมาย สำหรับประเทศไทยภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ก็ได้สร้างปรากฏการณ์ถูกกล่าวถึงอย่างมากในโลกสังคมออนไลน์ และทำรายได้ 1,454,495 เหรียญสหรัฐฯ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเกิดขึ้นในประเทศไทยตั้งแต่ 60 ปีที่แล้ว แต่จนถึงปัจจุบันยังไม่ได้ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่มีกระแสตอบรับจากผู้ชมดีมากคือเรื่อง ก้านกล้วย ซึ่งออกฉายในปี 2549 เป็นผลให้บริษัทอื่น ๆ สร้างผลงานแอนิเมชันออกสู่ตลาด แต่น่าเสียดายที่ผลตอบรับยังไม่เป็นที่น่าพอใจ ทำให้ตลาดแอนิเมชันไทยอยู่ในช่วงหยุดพักยาว ในขณะที่สถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาประเทศไทย (ทีดีอาร์ไอ) ได้ประมาณการว่ากลุ่มอุตสาหกรรมแอนิเมชันในปี 2557 จะมีอัตราเติบโต 4% และปี 2558 จะเติบโตมากกว่า 4% แต่การเติบโตจะเป็นส่วนการนำเข้าจากต่างประเทศ ส่วนการผลิตในประเทศยังไม่เติบโตมากนัก ทำให้ผู้วิจัยเกิดคำถามว่าเพราะเหตุใดแอนิเมชันไทยจึงไม่ได้รับความนิยม ทั้ง ๆ ที่ไทยมีความพร้อมในด้านบุคลากร การสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชน รวมถึงโอกาสทางด้านตลาดภาพยนตร์แอนิเมชัน

นักวิจารณ์ภาพยนตร์และกลุ่มผู้ชมได้ให้ความเห็นว่า จุดด้อยของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยคือบทภาพยนตร์ที่น่าเสนอความเป็นไทยมากเกินไปเหมือนภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ และมักเป็นเรื่องที่คนทั่วไปรู้จักอยู่แล้ว เช่น ยักษ์ ฝัไทย รวมถึงกลวิธีการนำเสนอที่ไม่น่าสนใจจึงไม่สามารถดึงดูดผู้ชมได้ ต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันต่างประเทศที่มีเนื้อเรื่องแข็งแรง น่าติดตาม และสามารถดูได้ทุกเพศทุกวัย ดังเช่นที่หนังสือ The Art of Frozen กล่าวถึงความสำคัญของบทภาพยนตร์หรือการเล่าเรื่องของ Frozen ที่พัฒนาเนื้อเรื่องจากนิทานพื้นบ้านเรื่อง Snow Queen เอาไว้ว่า เนื้อเรื่องที่แข็งแรงสามารถช่วยแอนิเมชันที่เทคนิคอ่อนได้ แต่แอนิเมชันที่เทคนิคดีเยี่ยมไม่สามารถช่วยเนื้อเรื่องที่อ่อนได้ เพราะเทคนิคไม่สามารถโดดเด่นไปกว่าเนื้อเรื่องได้ ผู้ชมจะดูไม่น่าด้วยเนื้อหาไม่ใช่เทคนิค

จึงเป็นที่น่าสนใจในการศึกษาถึงโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันที่สามารถสร้างความนิยมไปทั่วโลก และโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างที่มี

ความสำคัญในการโน้มน้าวผู้ชมให้ติดตามชมภาพยนตร์ เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้มาเป็นแนวทางในการพัฒนางานการภาพยนตร์แอนิเมชันไทยให้ก้าวไกลในระดับสากล

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างที่ได้รับความนิยมในบริบทสากล

ขอบเขตงานวิจัย

ศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen ซึ่งที่ทำรายได้สูงสุดอันดับ 1 ตลอดกาล และศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตัวอย่างที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาลจำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ Frozen, Toy Story3, Despicable Me 2, Finding Nemo และ Shrek 2 จากการจัดอันดับของเว็บไซต์ บ็อกซ์ออฟฟิศ โมโจ เว็บไซต์จัดอันดับรายได้ภาพยนตร์ทั้งหมดที่เข้าฉาย โดยศึกษาในแบบเสียงต้นฉบับ (Original Soundtrack) คำบรรยายไทย (Thai Subtitle)

นิยามศัพท์

ภาพยนตร์แอนิเมชัน

ภาพยนตร์ที่เกิดจากการวาดภาพหรือใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างสรรค์เรื่องราวและตัวละครทั้งแบบสองมิติและสามมิติให้เคลื่อนไหวได้เหมือนมีชีวิต

ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง (Movie Trailer)

ภาพยนตร์ที่มีความยาวระหว่าง 1-3 นาที ซึ่งนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่องนั้น โดยสังเขป เพื่อให้ผู้ชมได้ทราบประเภท, อารมณ์, พล็อตเรื่องคร่าว ๆ, ฉากไฮไลต์ และลักษณะของนักแสดงในภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ซึ่งนำมาฉายในโรงภาพยนตร์หรือทางเว็บไซต์ Youtube ก่อนภาพยนตร์เข้าฉายประมาณ 2 เดือน โดยมีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชม ในงานวิจัยเรื่องนี้หมายถึง ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Frozen, Toystory 3, Despicable Me 2, Shrek 2 และ Finding Nemo

โครงสร้างการเล่าเรื่อง

ส่วนประกอบต่างๆ ที่ประกอบกันเป็นเรื่องราว ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นความคิด บทบาท และคุณสมบัติของตัวละคร ขั้วขัดแย้ง ฉาก สัญลักษณ์พิเศษ และจุดยืนการเล่าเรื่อง

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

ในบทความนี้ผู้วิจัยได้นำเอาแนวคิดสำคัญมาใช้ 2 แนวคิดด้วยกันดังนี้

1. แนวคิดการเล่าเรื่องและศิลปะการเล่าเรื่อง

ผู้วิจัยศึกษาการเล่าเรื่องในระดับเนื้อความ ซึ่งวิเคราะห์จากองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่ประกอบด้วย

1.1 โครงเรื่อง (Plot) คือ การลำดับเหตุการณ์ที่ถูกจัดวางขึ้นตามลำดับของเวลาซึ่งมี 5 ขั้นตอน เรียกว่า “ขนบการเล่าเรื่อง” (Narrative Convention) ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2547) ขึ้นเริ่มเรื่อง (Explosion) ขึ้นพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ขึ้นภาวะวิกฤต (Climax) ขึ้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และขึ้นยุติของเรื่องราว (Ending)

1.2 แก่นเรื่อง (Theme) (J.S.R. Goodlad, 1971 อ้างถึงใน อุมภาพร มะโรณี, 2551)

1.3 ความขัดแย้ง (Conflict) ปริญญา เกื้อหนู (2537, อ้างถึงใน จุลองรัตน์ ทิพย์พیمان, 2539)

1.4 ตัวละคร (Character)

1.5 ฉาก (Setting) ธีญา สังขพันธ์านนท์ (2539 อ้างถึงใน อุมภาพร มะโรณี, 2551)

1.6 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) (Louise Giannetti, 1990 อ้างถึงใน สุวิมล วงศ์รัก, 2547)

1.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol)

2. แนวคิดสัญวิทยา

ไชฑูร์ (อ้างถึงใน ไชยรัตน์, 2555, น. 20-23) ให้ความหมายของสัญยะว่า เป็นหน่วยพื้นฐานที่สุดของภาษา คือระบบของความสัมพันธ์ที่สลับซับซ้อนที่เชื่อมโยงระหว่าง 2 ส่วน ดังนี้ 1. รูปสัญยะ หรือตัวสื่อ,ตัวหมาย (Signifier) หรือก็คือการที่เราเขียนตัวอักษรเรียงกันเป็นคำว่า “น้ำ” 2. ความหมายสัญยะ (Signified) คือ “น้ำ” ที่เป็นสัตว์ มีสีเทำ และมนุษย์ใช้เป็นพาหนะ โดยที่ความหมายสัญยะอย่างหนึ่งอาจจะมีหลายรูปสัญยะได้ตามการกำหนดในแต่ละระบบภาษา

การนำถ้อยคำ ภาพหรือภาพเคลื่อนไหว มาประกอบเข้ากับแนวความคิดใด แนวความคิดหนึ่ง ถ้อยคำหรือภาพนั้น ๆ จะกลายเป็นสัญลักษณ์ของแนวความคิดนั้น ระบบภาษา จึงเป็นการจัดระบบสัญลักษณ์ต่าง ๆ ขึ้นมา และมีการถ่ายทอดจนเป็นที่รับรู้ เข้าใจ และยอมรับในความหมายที่ใช้ มนุษย์มีระบบคิดและมีการสร้างภาษา (ระบบสัญลักษณ์) ขึ้นมา เพื่อสื่อความคิด/ความหมายต่าง ๆ ให้เกิดการสื่อสารกันได้ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2550)

การทบทวนวรรณกรรม

กล่าวโดยสรุป งานวิจัยที่มีการศึกษาวิจัยมาแล้ว เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ประเภทต่างๆ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของไทยและญี่ปุ่น ซึ่งเป็นประเทศในทวีปเอเชียด้วยกัน ยังไม่พบบงานวิจัยที่พูดถึงภาพยนตร์แอนิเมชันในบริบทสากล ส่วนงานวิจัยที่ศึกษาในบริบทสากลเป็นการศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ แต่ยังไม่พบบงานวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์ประเภทแอนิเมชัน

งานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งเน้นศึกษาในส่วนของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ประเภทแอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จทำรายได้สูงสุดในบริบทสากล และเพิ่มเติมส่วนของภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างที่ทำรายได้สูงสุดทั่วโลก 5 อันดับแรก

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการศึกษา 3 วิธีได้แก่ การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) โดยศึกษาจากเอกสาร สื่อภาพยนตร์ และสื่ออินเทอร์เน็ต การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) บุคคลที่เป็นนักวิจารณ์ภาพยนตร์ และการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) ผู้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen โดยผู้วิจัยใช้การนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) เพื่อศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง องค์ประกอบการเล่าเรื่อง ทั้งในภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยม และภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง

ผลการวิจัย

โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยม

1. **ที่มาของเรื่อง** เรื่อง Frozen มีเค้าโครงเรื่องมาจากนิทานเรื่อง Snow Queen ของ ฮานส์ คริสเตียน แอนเดอร์เซน ซึ่งแต่งขึ้นในช่วงต้น ค.ศ. 1900 โดยปรับเปลี่ยนให้ราชินีหิมะเป็นตัวละครฝ่ายดี และปรับแก่นแนวคิดจาก ความศรัทธาต่อการทำดี เป็น ความรักระหว่างพี่น้อง

2. **โครงเรื่อง** เป็นโครงเรื่องความรักของคนในครอบครัว ซึ่งนอกเหนือจากลักษณะโครงเรื่อง 8 ลักษณะ (เพ็ญศิริ เศรษฐวิhari, 2541) โดยมีการดำเนินเรื่องตามขนบการเล่าเรื่อง (Narrative Convention) ดังนี้

ชั้นเริ่มเรื่อง แนะนำตัวละครหลักเอลซ่ากับอันนา และเหตุการณ์ที่ทำให้สองพี่น้องแยกจากกัน

ชั้นพัฒนาเรื่อง เอลซ่าและอันนาทะเลาะกัน ทำให้เอลซ่าหนีออกจากพระราชวัง โดยทิ้งคำสาปให้เมืองแอรเรนเดล อันนาออกเดินทางตามหาเอลซ่าและโดนคำสาปของเอลซ่าเข้าที่หัวใจ

ชั้นภาวะวิกฤต อันนาต้องเลือกระหว่างช่วยเอลซ่าจากเจ้าชายฮานส์ หรือจะแก้คำสาปให้กับตัวเอง

ชั้นภาวะคลี่คลาย อันนาเลือกเลือกสละชีวิตตัวเองเพื่อช่วยเอลซ่า ทำให้สามารถช่วยได้ทั้งเอลซ่าและแก้คำสาปให้ตัวเอง เพราะสิ่งที่อันนาทำคือการกระทำแห่งรักแท้ซึ่งเป็นสิ่งที่แก้คำสาปได้

ชั้นยุติเรื่องราว เมืองแอรเรนเดลกลับมาเป็นปกติ ทุกคนอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

3. **แก่นความคิด** Frozen มีแก่นเรื่องผสมระหว่าง “ความรัก (Love Theme)” และ “Outcast Theme” โดยมีความรักของพี่น้องเป็นแก่นเรื่องหลัก
4. **ความขัดแย้ง** ความขัดแย้งระหว่างเอลซ่ากับอันนา
5. **ตัวละคร** ตัวละครหลักที่มีบทบาทเด่นมีจำนวน 5 ตัว โดย 3 ใน 5 เป็นตัวละครรอบด้าน ได้แก่ เอลซ่า, เจ้าชายฮานส์ และคริสตอฟ การสร้างตัวละครในเรื่อง Frozen นั้นมีทั้งการสร้างตัวละครที่มีลักษณะสมจริง เช่น อันนา คริสตอฟและเจ้าชายฮานส์ และตัวละครที่เกิดจากจินตนาการ เช่น โอลาฟ และตัวละครที่ผสมผสานระหว่างลักษณะของคนและจินตนาการคือ เอลซ่า ที่มีลักษณะรูปร่างหน้าตา นิสัย และแนวคิดเหมือนมนุษย์ปกติ แต่มีพลังเวทมนตร์หิมะที่เกิดจากจินตนาการ
6. **มุมมองการเล่าเรื่อง** ใช้การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน ผู้ชมเข้าใจถึงความคิด ความรู้สึกของตัวละครในระดับหนึ่ง ทั้งยังสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นเป็นลำดับขั้นตอนไปพร้อม ๆ ตัวละครทุกตัว

7. **ฉาก** ในเรื่อง Frozen แบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ 1. ฉากในช่วงเวลา โดยเป็นช่วงเวลาในสมัยยุโรปโบราณในประเทศนอร์เวย์ 2. ฉากในสถานที่ ซึ่งมีด้วยกันหลายฉาก แต่ฉากที่โดดเด่นคือฉากในพระราชวังแอดเรล อันเป็นสถานที่จุดเริ่มต้น จุดพลิกผัน และจุดจบของเรื่อง Frozen และฉากปราสาทหิมะของเอลซ่าที่เป็นจุดเปลี่ยนแปลงตัวเองของเอลซ่า และเป็นฉากที่ติดตามผู้ชมมากที่สุด
8. **สัญลักษณ์พิเศษ** สัญลักษณ์พิเศษที่เห็นเด่นชัดในเรื่อง Frozen คือประตูที่แทนการปิดหรือเปิดใจของตัวละครหลัก คือ เอลซ่ากับอันนา น้ำแข็งที่แทนได้หลายสิ่ง เช่น แทนพลังพิเศษของเอลซ่า แทนความเย็นชา ความโดดเดี่ยว และพลังพิเศษของเอลซ่า ซึ่งแทนความแตกต่างจากคนในสังคม
9. **ดำเนินเรื่องแบบ Innovation และ Invention ของ Frozen** ดิสนีย์ได้ผสมผสานลักษณะการเล่าเรื่องแบบเดิมที่เป็นเอกลักษณ์ของดิสนีย์เข้ากับการดำเนินเรื่องที่ทันสมัยทำให้แอนิเมชันเรื่องนี้เป็นที่ชื่นชอบของคนดูทุกเพศทุกวัย

ซึ่งการดำเนินเรื่องแบบ Innovation ของ Frozen คือวิธีการเล่าเรื่องที่ต่อยอดมาจากความสำเร็จในอดีต ดังนี้

 - (1) การเลือกเรื่องที่น่าสนใจจากเทพนิยายซึ่งเป็นเรื่องของเจ้าชายกับเจ้าหญิงและพลังพิเศษ ซึ่งเป็นแนวผู้ชมส่วนใหญ่ชื่นชอบและสามารถสร้างสรรค์เรื่องราวได้สวยงาม
 - (2) การสร้างเพลงประกอบภาพยนตร์ที่ไพเราะ และทำให้ผู้ชมจดจำได้
 - (3) การดำเนินเรื่องแบบมีวสิศิลป์ คือการให้ตัวละครได้ตอบด้วยเสียงเพลง
 - (4) การผจญภัยของตัวละครในเรื่อง เพื่อสร้างความตื่นเต้น และการมีส่วนร่วมเอาใจช่วยของผู้ชม
 - (5) การสร้างตัวละครที่มีความโดดเด่น มีฉากเด่นที่สร้างความประทับใจและสร้างการจดจำ เช่น ฉากเอลซ่าแปลงร่างสร้างปราสาท
 - (6) ตัวละครสนับสนุน หรือผู้ช่วยของตัวละครหลัก ซึ่งมักดัดแปลงมาจากสัตว์หรือสิ่งของ เพื่อให้ใกล้ชิดกับผู้ชมทุกเพศทุกวัย และมักจะมีคาแรคเตอร์ที่โดดเด่นและเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชม คือ มนุษย์หิมะไร์เดียส

การดำเนินเรื่องแบบ Invention ของ Frozen คือวิธีการเล่าเรื่องที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนในภาพยนตร์แอนิเมชันแนวเทพนิยาย มีดังนี้

(1) การดัดแปลงเนื้อหาสำคัญและตัวละครหลักแทบทั้งหมด คงไว้แต่พลังพิเศษของเจ้าหญิงหิมะของเอลซ่า

(2) รักแท้ในเรื่องไม่ใช่ความรักระหว่างเจ้าชายกับเจ้าหญิง แต่เป็นความรักที่เสียสละแทนกันได้ของพี่น้อง

(3) การวางตัวละครที่มีตัวละครบทนางเอก 2 คน มีพระเอกเพียงหนึ่งคน จากที่แต่เดิมมักมีเป็นตัวละครนำเพียงคู่เดียว

(4) คาแรคเตอร์ตัวละครเจ้าหญิงและเจ้าชายที่ต่างไปจากเดิม เช่น เจ้าหญิงอันนาไม่ใช่เจ้าหญิงที่สมบูรณ์แบบตามมาตรฐานของดิสนีย์ มีความร่าเริง เป็น กล้าหาญ และวางตัวเป็นเหมือนคนธรรมดา ในขณะที่เจ้าชายฮานส์ที่มีภาพลักษณ์ภายนอกสมบูรณ์แบบตามมาตรฐานเจ้าชายของดิสนีย์ แต่กลับกลายเป็นตัวร้ายในตอนท้ายของเรื่อง

(5) เลิกเชื่อในรักแรกพบผ่านทาง ดังที่จะเห็นจากตัวละครในเรื่อง คัดค้านการแต่งงานของอันนา และสุดท้ายดิสนีย์ก็เฉลยว่ารักแรกพบของอันนาคือการถูกหลอก

(6) การหักมุมให้เจ้าชายฮานส์ที่ถูกทำให้คิดว่าเป็นพระเอกของเรื่อง มาโดยตลอด กลายเป็นคนที่วางแผนชิงบัลลังก์จากเอลซ่า และหลอกใช้ความรักของอันนา

10. **การเล่าเรื่องแบบมิวสิคัล** จากการวิเคราะห์เพลงที่ดิสนีย์เลือกนำมาใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชัน พบว่านอกจากจะไพเราะทั้งเนื้อหาและทำนองแล้ว แต่ละเพลงมีหน้าที่ช่วยเล่าเนื้อหาและช่วยให้ผู้ชมเข้าใจตัวละครมากขึ้นผ่านบทเพลงที่ตัวละครร้อง เพลงประกอบบางเพลงยังมีหน้าที่ช่วยเล่าพัฒนาการในเรื่องให้กระชับขึ้น โดยเพลงที่มีความโดดเด่นที่สุดคือเพลง Let's it go ที่เอลซ่าใช้บ่งบอกความรู้สึกของตัวเองที่ต้องการเป็นอิสระ พร้อมกับเปลี่ยนแปลงตัวเอง ยอมรับในพลังพิเศษ

โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างยอดนิยม

ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เลือกมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้มีส่วนประกอบหลัก 5 ส่วนด้วยกัน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ ส่วนที่เป็นภาพ ซึ่งประกอบด้วยฉากที่เลือกตัดตอนมาจากภาพยนตร์และตัวอักษร และส่วนที่เป็นเสียง ซึ่งประกอบด้วยเสียงบรรยาย เสียงประกอบ เพลงหรือดนตรีประกอบ

1. ภาพที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์

ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างของ Frozen มีการเล่าเรื่องโดยบอกถึงปมปัญหาของเรื่อง และแนะนำตัวละครหลักด้วยวิธีตั้งคำถามว่าใครคือคนที่จะแก้ปัญหาราวนี้ ต่อด้วยฉากการผจญภัยของตัวละครที่ผู้ชมจะได้พบในภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งเรื่อง จุดที่น่าสนใจคือการปกปิดแก่นเรื่องสำคัญซึ่งต่างจากภาพยนตร์อีก 4 เรื่องที่เหลือ โดยผู้ผลิตใช้ภาพเล่าเรื่องให้เป็นการผจญภัยของตัวละครหลักเช่นเดียวกับแอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ แต่ไม่เน้นภาพเอลซ่า ซึ่งเป็นตัวละครหลักที่ทำให้เกิดเรื่องทั้งหมด ไม่ได้เล่าเรื่องในประเด็นปมปัญหาหลักของเรื่อง เช่น พลังวิเศษของเอลซ่า การขัดแย้งของสองพี่น้อง ทำให้ผู้ได้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง เมื่อไปชมภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งเรื่องในโรงภาพยนตร์เกิดความประหลาดใจเมื่อเนื้อเรื่องไม่เหมือนอย่างที่เคยคิด

2. ภาพตัวอักษร

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง Frozen มีการใช้ตัวอักษรทำหน้าที่ 4 ประการด้วยกัน ได้แก่ 1) นำเสนอชื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งออกแบบให้สอดคล้องกับลักษณะเนื้อหา โดยใช้ตัวอักษรสีฟ้าเหมือนสีของน้ำแข็ง ลักษณะตัวอักษรแข็ง เป็นเหลี่ยมมุมชัดเจน ขอบรอบ ๆ มีร่องรอยเว้าแหว่ง ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความหนาวเย็น 2) เป็นส่วนประกอบในการดำเนินเรื่อง ซึ่งช่วยให้ผู้ผลิตสามารถเบี่ยงเบนประเด็นหลัก และซ่อนแก่นเรื่องสำคัญได้ 3) นำเสนอจุดขายที่เป็นบุคคลและบริษัทผู้สร้าง โดย Frozen ได้นำเสนอจุดขายที่เป็นทีมงานสร้างเดียวกับเรื่อง ราพันเซล ซึ่งประสบความสำเร็จเป็นที่รู้จัก และบริษัทผู้สร้างคือ วอลต์ ดิสนีย์ ที่มีชื่อเสียงและมีความชำนาญในด้านนั้น เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกมั่นใจในคุณภาพและผลงาน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการโน้มน้าวใจผู้ชม 4) กำหนดฉายภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมเกิดความคาดหวังและรอคอยภาพยนตร์แอนิเมชันเข้าฉาย



ภาพที่ 1.1 ภาพตัวอักษรที่ใช้นำเสนอชื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน

3. เสียงบรรยาย (Narration)

จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง Frozen ใช้เสียงบรรยายเป็นเสียงผู้ชายที่มีความชัดเจน หนักแน่น เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินเรื่อง ซึ่งทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้รวดเร็วและชัดเจนตรงกับประเด็นที่ผู้ผลิตต้องการสื่อสารไปถึงผู้ชมในเวลาจำกัด

4. เสียงประกอบ (Sound Effects)

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง Frozen มีการใช้เสียงประกอบ 2 ลักษณะด้วยกัน ได้แก่ 1) เสียงประกอบที่หยิบยกมาโดยตรงจากฉากที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์ เพื่อสร้างความสมจริงให้กับภาพที่เห็น และทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมและคล้อยตามเหตุการณ์ที่เห็น 2) เสียงประกอบที่สร้างขึ้นใหม่สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง ซึ่งใช้พร้อมกับตัวอักษร โดยมีลักษณะสอดคล้องกับลักษณะเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง เพื่อดึงดูดความสนใจผู้ชม

5. เพลงและดนตรีประกอบ (Music)

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง Frozen ใช้เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง เช่น ตื่นเต้น โรแมนติก สนุกสนาน โดยมีจังหวะและทำนองเข้ากับฉากที่ตัดมานำเสนอ

อภิปรายผล

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen มีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เกิดจากการผสมผสานของสองแนวคิด ได้แก่ แนวคิด Innovation ซึ่งเป็นการนำเอาเอกลักษณ์ที่โดดเด่นในการเล่าเรื่องแนวเทพนิยายของ วอลท์ ดิสนีย์ มาพัฒนาให้สอดคล้องกับกลุ่มผู้รับสารในปัจจุบัน ผสมผสานเข้ากับแนวคิด Invention คือ การสร้างสรรค์และนำเสนอสิ่งใหม่ในแบบใหม่ที่ไม่เคยพบมาก่อนในการเล่าเรื่องแนวเทพนิยาย ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้มีความโดดเด่นในเรื่อง ภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ ที่มีความสร้างสรรค์แปลกใหม่แต่อยู่บนพื้นฐานความสมจริง ทำให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อในสิ่งที่ผู้สร้างต้องการนำเสนอ เป็นผลให้ Frozen สามารถครองใจผู้ชมได้ทุกเพศทุกวัย ดังนี้

1. ที่มาของเรื่อง : จาก Snow Queen ถึง Frozen ผ่านแนวคิด Innovation

จากผลการศึกษาพบว่า Frozen มีการดัดแปลงเนื้อเรื่องโดยใช้แนวคิดแบบ Innovation ของ De Bono (1992 อ้างถึงใน วิเชียร ลัทธิพงศ์พันธ์, 2556) คือการพัฒนาโครงเรื่องมาจาก

นิทานพื้นบ้านเรื่อง Snow Queen ของผู้แต่งฮานส์ คริสเตียน แอนเดอร์เซน ซึ่งทีมงานคิดว่าโครงเรื่องเดิมแม้จะน่าสนใจแต่ไม่เหมาะที่จะนำมาเล่าเรื่องแบบแอนิเมชันได้ โดยคงส่วนที่น่าสนใจเอาไว้ และปรับเปลี่ยนการดำเนินเรื่อง และบทบาทตัวละคร เพื่อให้มีเนื้อหาที่น่าสนใจและเหมาะสมกับการนำมาทำเป็นแอนิเมชันในปี 2013

ผลการวิจัยด้านที่มาของเรื่อง มีความสอดคล้องกับผลการวิจัยด้านที่มาของเรื่อง มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทอง ทองใบ (2548) เรื่องนวลักษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ ที่พบว่า มียาซากิ คิดสร้างเรื่องราวแอนิเมชันโดยหยิบยืมเรื่องราวจากตำนานพื้นบ้าน มาแต่งแต่จินตนาการส่วนตัวเข้าไปกลายเป็นการสร้างเรื่องราวจินตนาการขึ้นมาใหม่ ทำให้แอนิเมชันของมียาซากิไม่ถูกตีกรอบจากความคาดหวังของผู้ชมที่เคยอ่านการ์ตูน หรือดู แอนิเมชันทางโทรทัศน์มาแล้ว

และผลการวิจัยตรงข้ามกับงานวิจัยเรื่อง จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของ วอลท์ ดิสนีย์ ของจุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2539) ที่พบว่าดิสนีย์มักหยิบยืมมาจากเทพนิยายตะวันตก ประเภทเจ้าหญิงเจ้าชาย หรือวรรณกรรมที่มีชื่อเสียงอยู่แล้ว โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงหรือฉีกแนว ทำให้แอนิเมชันของดิสนีย์มีกรอบเช่นเดียวกับแอนิเมชันญี่ปุ่นทั่ว ๆ ไป ดังนั้นสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen จึงเป็นการต่อยอดเรื่องราวแนวเทพนิยายตามลักษณะดิสนีย์ให้มีความแปลกใหม่ที่ทำให้ผู้ชมคาดไม่ถึง

2. โครงเรื่องและการดำเนินเรื่อง : เรียบง่ายแต่พลิกผันในตอนท้าย

องค์ประกอบในโครงเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันยอดนิยมเรื่อง 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) คือการเล่าเรื่องที่เป็นสิ่งใหม่และไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนในแอนิเมชันแนวเทพนิยายของ วอลท์ ดิสนีย์ ที่ให้เจ้าชายขี่ม้าขาวกลายเป็นตัวร้าย

3. ตัวละคร : การสร้างผ่านแนวคิด Modern และ Post - Modernism

ตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen มีความโดดเด่นแตกต่างจากตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์เรื่องอื่น ๆ ดังนี้

3.1 ตัวละครเจ้าชาย

ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen ให้ตัวละครที่รับบทนี้คือ คริสตอฟ ซึ่งเป็นคนธรรมดาที่มีรูปร่างหน้าตาไม่หล่อสมบูรณ์แบบ มีอาชีพเป็นคนขายน้ำแข็ง กิริยามารยาทแข็งกระด้าง โผงผาง ห่างไกลจากลักษณะเจ้าชายในเทพนิยาย แต่การกระทำและความจริงใจที่ คริสตอฟมีให้กับเจ้าหญิงเป็นจิตใจที่บริสุทธิ์ ปราศจากดีและการช่วยเหลือโดยไม่หวังผลตอบแทน ซึ่งเป็นการสร้างตัวละครจากแนวคิด Post – Modernism ของ Solomon (2003) คือการตั้งคำถามกับขนบธรรมเนียมดั้งเดิมที่เชื่อว่าเจ้าชาย หรือพระเอกจะต้องเป็นเชื้อสายกษัตริย์ หล่อสมบูรณ์แบบ สุขภาพ อ่อนโยน เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันมองคนที่จิตใจไม่ใช่เปลือกภายนอก



ภาพ 1.2 ภาพตัวละครคริสตอฟ

แหล่งที่มา <http://disney.wikia.com/wiki/Kristoff>

3.2 ตัวละครเจ้าหญิง

ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen ให้ตัวละครที่รับบทนี้คือ เอลซ่าและอานนา โดยทั้งสองตัวละครมีการผสมผสานระหว่างแนวคิด Modernism และ Post – Modernism ดังนี้

เอลซ่า มีลักษณะทางรูปร่างที่บอบบาง สวย สง่า มีกิจกรรมายาทสูงมูม เรียบร้อย เคร่งครัด ตามมาตรฐานดิสนีย์ตามแนวคิดแบบ Modernism แต่เอลซ่ามีแนวคิดแบบ Post – Modernism คือการตั้งคำถามกับรักแรกพบ และไม่เชื่อในรักแท้

อันนา มีลักษณะรูปร่างภายนอกแบบปกติ แต่มีกิริยาที่แก่น หนา มีนิสัยกระตือรือร้น เป็นวางตัวเป็นธรรมชาติ และไม่ได้สวยสมบูรณ์แบบตลอดเวลา ซึ่งเป็นการสร้างลักษณะนิสัยและท่าทางของเจ้าหญิงให้เหมือนกับคนธรรมดาซึ่งเป็นไปตามแนวคิดแบบ Post – Modernism แต่อันนามีความคิดแบบ Modernism คือมีความช่างฝัน เชื่อในรักแรกพบ รอชายในฝัน และใฝ่หา รักแท้ เหมือนกับเจ้าหญิงดิสนีย์คนอื่นๆ เช่น เจ้าหญิงเงือกน้อย ซินเดอเรลล่า เจ้าหญิงนิทรา

แต่ทั้งสองคนมีจุดร่วมที่เหมือนกันคือ การเป็นตัวแทนของผู้หญิงยุคใหม่ที่มีความสามารถ กล้าหาญ เก่งกาจ และไม่รอความช่วยเหลือจากเจ้าชายหรือผู้อื่น ในเรื่อง Frozen จะพบว่าทั้งสองเจ้าหญิงแก้ปมปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยตนเอง โดยมีตัวละครชายเป็นฝ่ายสนับสนุนเพียงเล็กน้อย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง นวลักษณะในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ ของ นับทอง ทองใบ (2548) ที่สร้างตัวละครหญิงให้มีบทบาทเด่น เป็นตัวละครหลักในเรื่องและมีคุณสมบัติร่วมกันคือความเป็น “หญิงแกร่ง” เช่นเดียวกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen ที่ตัวละครเจ้าหญิงสองคนเป็นตัวดำเนินเรื่องราวในเรื่อง



ภาพ 1.3 ภาพตัวละครเจ้าหญิงอันนาและเจ้าหญิงเอลซ่า

แหล่งที่มา หนังสือ The Art of Frozen

3.3 ตัวละครร้าย

ตัวละครร้ายในเรื่อง Frozen คือเจ้าชายฮานส์ที่หล่อเหลา สุภาพ อ่อนโยน มีวงศ์ตระกูลและฐานะสูงส่ง อีกทั้งยังเป็นผู้ชายที่เก่งกาจในการฟันดาบ เป็นเจ้าชายในฝันตามมาตรฐานตัวละครเจ้าชายของดิสนีย์ แต่กลับมีจิตใจมักใหญ่ใฝ่สูง ละโมบ อยากได้บัลลังก์คนอื่นจนคิดแผนการชั่วร้ายหลอกลวงใช้ความรักของอันนา เพื่อหาทางแย่งชิงบัลลังก์ของเอลซ่า ซึ่งเป็นการสร้างตัวละครจากแนวคิด Post – Modernism ว่าเจ้าชายที่สมบูรณ์แบบอาจไม่ใช่คนดีเสมอไป คนที่เปลือกนอกมีพร้อมทุกอย่าง ไม่ได้หมายความว่าใจจะมีจิตใจดีงาม ดังนั้นต้องใช้เวลาในการศึกษาซึ่งกันและกัน ไม่ควรตัดสินคนจากเปลือกภายนอก ซึ่งไม่สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ของทศนัย กุลบุญกุลลอย (2544) ที่กล่าวถึงการสร้างตัวละครร้ายที่มีลักษณะเป็นตัวละครด้านมืด มีความเลวร้ายชัดเจนเพื่อเชิดชูความเป็นฮีโร่ของตัวละครเอก ซึ่งตัวละครร้ายในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Frozen ไม่มีการแสดงความเลวร้ายชัดเจน เพราะเป็นตัวละครแบบรอบด้าน (Round Character) และเป็นตัวละครที่มีการพลิกบทบาทมากที่สุดในเรื่องอีกด้วย



ภาพ 1.4 ภาพเจ้าชายฮานส์

แหล่งที่มา <http://disney.wikia.com/wiki/Hans>

4. แก่นความคิด : รักแท้ในแบบที่คาดไม่ถึง

ในเรื่อง Frozen มีแก่นแนวคิดหลักของเรื่อง Frozen คือ ความรัก แต่เป็นความรักระหว่างพี่น้อง ความรักที่แท้จริงคือการเสียสละความสุขเพื่อคนที่รักโดยไม่หวังผลตอบแทน ซึ่งเป็นแก่นเรื่องที่ไม่เคยมีมาก่อนในแอนิเมชันแนวเทพนิยาย ซึ่งสะท้อนแนวคิดแบบ Post-

Modernism สองประเด็น คือ รักแท้ที่ไม่ใช่รักโรแมนติกของชายหญิงตามแบบแอนิเมชั่นเทพนิยายของดิสนีย์ และการปฏิเสธความเชื่อในรักแรกพบที่ดิสนีย์เคยนำเสนอมาตลอดในแอนิเมชั่นเรื่องก่อน เช่น Sleeping Beauty (1959), Snow White and Seven Dwarfs (1937)

5. ความขัดแย้ง : สองแนวคิดที่ไม่ลงรอยกันนำมาสู่ความแตกแยกของความสัมพันธ์

ในเรื่อง Frozen มีความขัดแย้งที่เด่นชัดที่สุดของเรื่องคือ ความขัดแย้งระหว่างความสัมพันธ์ของสองพี่น้อง เอลซ่ากับอานนา โดยความขัดแย้งระหว่างตัวละครได้สะท้อนแนวคิด Modernism และ Post-Modernism ระหว่างตัวละครทั้งสอง เมื่ออานนาซึ่งเป็นตัวแทนของแนวคิดแบบ Modernism ที่เชื่อในรักแรกพบ ยืนยันที่จะแต่งงานกับเจ้าชายฮานส์ที่เพิ่งพบเพียงวันเดียว ในขณะที่เอลซ่าซึ่งเป็นตัวแทนของแนวคิดแบบ Post – Modernism ยืนยันที่จะปฏิเสธการแต่งงานในครั้งนี้ เพราะไม่เชื่อในรักแรกพบแบบอานนา จึงนำไปสู่ความแตกหักของความสัมพันธ์พี่น้อง ซึ่งผลการศึกษาไม่สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง นวลักษณะในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ ของ นันทอง ทองใบ (2548) ที่พบว่าภาพยนตร์แอนิเมชันของมิยาซากิเน้นความขัดแย้งภายในตัวละครมากกว่าความขัดแย้งภายนอกตัวละคร

6. ฉาก : จินตนาการบนพื้นฐานความจริง

ฉากในเรื่อง Frozen มีทั้งส่วนที่สร้างโดยอ้างอิงสถานที่จริงเพื่อให้ได้ความจริง เช่น เมืองเอเรนเดล ป่าหิมะ และส่วนที่สร้างจากจินตนาการเพื่อให้เกิดความสวยงามเหนือความจริง เช่น ปราสาทน้ำแข็งของเอลซ่า

ฉากที่สร้างโดยอ้างอิงความเป็นจริง

ฉากเมืองเอเรนเดล ทีมงานได้ใช้แนวคิดแบบ Critical Thinking ในการสร้างฉากที่สวยงามที่สุดในแอนิเมชัน โดย เลือกใช้ช่วงเวลาในอดีตที่ประเทศแถบยุโรปยังมีการปกครองแบบกษัตริย์ เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเชื่อในเรื่องเจ้าชายและเจ้าหญิง และช่วงเวลาในอดีตทำให้สามารถสร้างสรรค์ฉากและเครื่องแต่งกายให้ออกมาสวยงามได้ โดยในตอนแรกทีมงานตัดสินใจให้เมืองเอเรนเดลเป็นประเทศหนึ่งในแถบสแกนดิเนเวีย แต่หลังจากทีมงานได้ลงสำรวจพื้นที่ก็พบว่าสแกนดิเนเวียไม่เหมาะจะมาทำเป็นฉากในเรื่อง และได้เปลี่ยนไปสำรวจที่ประเทศนอร์เวย์แทน จึงมีการอ้างอิงสถาปัตยกรรม และศิลปะจากประเทศนอร์เวย์ ซึ่งเป็นการคิดแบบ Critical Thinking ของ De Bono (1992 อ้างถึงใน วิเชียร ลัทธพิพจน์พันธ์, 2556) คือการคิดแบบ

ใช้เหตุผลในการวิเคราะห์ปัญหา และใช้ข้อมูลในการแก้ปัญหา ซึ่งการคิดแบบนี้ทำให้เนื้อเรื่องและฉากมีที่มาที่ไป ทำให้ผู้ชมเกิดความเชื่อในเนื้อเรื่อง



ภาพ 1.2 ภาพสถาปัตยกรรมที่เมือง Balestrand กับแบบห้องพิธีการในเรื่อง Frozen

แหล่งที่มา หนังสือ The Art of Frozen

ฉากภูเขาหิมะ ในแอนิเมชันของดิสนีย์มีหลายเรื่องที่มีฉากของการผจญภัยในป่า สำหรับ Frozen ภูเขาหิมะได้แรงบันดาลใจมาจากที่รกร้างว่างเปล่าของประเทศนอร์เวย์ Jim Finn (2013 quote in Solomon, 2013) นักออกแบบองค์ประกอบศิลป์ กล่าวถึงฉากภูเขาหิมะไว้ว่า “ทิวทัศน์ ดอกไม้ โทนสีของแม่น้ำ ทุกสิ่งที่มาประกอบกันสามารถสร้างความรู้สึกสมจริงให้ผู้ชมได้ คุณไม่สามารถนำแม่น้ำมิชิแกนไปใส่ในลำธารแคบ ๆ ได้” ซึ่งจากบทสัมภาษณ์บุคคลที่ทำงานฝ่ายฉาก จึงได้เห็นว่าการทำฉากเพื่อสร้างฉากที่สมจริง เกิดจากแนวคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) คือการรวบรวมผสมผสานสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้ได้ผลงานที่ดีที่สุด

ฉากที่สร้างจากจินตนาการ

จากการผลการศึกษาฉากที่ได้รับเสียงชื่นชมจากผู้ชมเป็นอย่างมาก ในเรื่อง Frozen คือ ฉากปราสาทน้ำแข็งที่เกิดจากพลังเวทมนตร์น้ำแข็งของเอลซ่า ซึ่งฉากนี้เกิดจากจินตนาการของทีมงาน เนื่องจากเป็นฉากที่ไม่มีอยู่จริงบนโลกใบนี้ โดยทีมงานได้สร้างสรรค์ฉากขึ้นมาให้สอดคล้องกับบุคลิกตัวละคร และรายละเอียดในฉากก็เกิดจากการศึกษารายละเอียดของหิมะเพื่อนำมาให้สอดคล้องกันเพื่อให้ผู้ชมเชื่อในปราสาทน้ำแข็งของเอลซ่า John Lasseter (2013 quote in Solomon, 2013) กล่าวว่า “ปราสาทน้ำแข็งดูสวยงามน่า

หลงใหลด้วยเกล็ดหิมะ ซึ่งการออกแบบภายในตั้งแต่เพดาน เสาไปจนถึงพื้นปราสาท อ้างอิงมาจากการศึกษาวิจัยเกล็ดหิมะ”



ภาพ 1.3 ภาพการออกแบบส่วนต่าง ๆ ของปราสาทน้ำแข็งในเรื่อง Frozen

แหล่งที่มา หนังสือ The Art of Frozen

7. ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างที่ปิดบังความจริง

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างของ Frozen แตกต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่องอื่นในส่วนของภาพที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์ โดย Frozen เล่าถึงปัญหาในเรื่อง และตั้งคำถามให้ผู้ชมคิดว่าตัวละครใดที่สามารถแก้ปัญหาได้ และนำเสนอภาพที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์ให้เห็นฉากการผจญภัยที่สนุกตื่นเต้นที่ผู้ชมจะได้ชมในโรงภาพยนตร์ แต่ปิดบังตัวละครสำคัญที่เป็นต้นเหตุของเรื่องราวและแก่นเรื่องที่แท้จริง ทำให้ผู้ชมที่ได้ชมภาพยนตร์ตัวอย่างและตัดสินใจเข้าไปชมภาพยนตร์เกิดความประหลาดใจและมีการบอกต่อ ซึ่งเป็นการนำเสนอจุดขายที่มาจากตัวภาพยนตร์ให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้ว่าใครจะเป็นผู้พิชิตภารกิจในครั้งนี้ และใช้กลวิธีการเล่าเรื่องที่ปิดบังเนื้อหาที่แท้จริงเพื่อสร้างความประหลาดใจให้กับผู้ชมโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่าง

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

1. การศึกษาครั้งนี้เฉพาะแอนิเมชันยอดนิยมในบริบทสากลเพียงอย่างเดียว หากมีเปรียบเทียบระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันไทยกับภาพยนตร์แอนิเมชันสากล ซึ่งเป็นตัวแทนของโลก

ตะวันตกและตะวันออก จะทำให้เห็นความแตกต่างที่ชัดเจน และเห็นจุดที่สามารถนำมาปรับปรุงพัฒนาแอนิเมชันไทยได้ชัดเจนขึ้น

2. การศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งจะทำให้ทราบถึงกลยุทธ์ทางการตลาดที่เป็นปัจจัยสำคัญปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์ทำรายได้ทั่วโลก และสามารถนำมาปรับใช้กับการสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยได้
3. ศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันโดยบริษัทวอลท์ ดิสนีย์ ผู้นำในวงการแอนิเมชันมายาวนาน เพื่อทราบถึงนวัตกรรมการเล่าเรื่องและกระบวนการคิดที่ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของ วอลท์ ดิสนีย์ ได้รับความนิยมตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน
4. จากการศึกษาเพลงที่ใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันพบว่า เพลงมีความสำคัญในการเล่าเรื่อง และมีการแทรกสัญลักษณ์เอาไว้ในเนื้อเพลง จึงเป็นที่น่าสนใจที่จะศึกษาวิจัยในส่วนการตีความหมายจากเพลง และหน้าที่ของเพลงในภาพยนตร์แอนิเมชันแบบมัลติมีเดีย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). *การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค*. กรุงเทพมหานคร: อินฟินิตี้เพรส.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). *การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: แบรินด์เอจ.
- กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน. (2542). *จินตทัศน์แห่งเสรีชนและศิลปะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์*. ใน อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (บรรณาธิการ), *จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน: ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ มิวสิควีดีโอ* (น. 32-33) กรุงเทพฯ: โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. (2539). *วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐพร ลิ้มประสิทธิ์วงศ์. (2554). *การเล่าเรื่องและการสร้างลักษณะตัวละครในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่มีตัวเอกเป็นสตรี*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- มานิช ชุ่มเมืองปัก. (2547). *การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยอดเยี่ยมชุด “บุญชู” กับการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รวมพร ศรีสุมานันท์. (2541). *การวิเคราะห์การเล่าเรื่องทางโทรทัศน์ในรายการสัมภาษณ์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต) บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- วิเชียร ด้ทธิพงศ์พันธ์. (2555). Understand Communication Innovation through Semiology. *เอกสารประกอบการสอนรายวิชา Concept and Trend in Communication Innovation สัปดาห์ที่ 3*. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒน บริหารศาสตร์.
- สุภาวรรณ วรรณะศุภกุล. (2550). *คุณลักษณะของละครเอเชียยอดเยี่ยม ศึกษากรณีละครญี่ปุ่น ได้หวนและเกาหลีในโทรทัศน์ไทย* (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- สุวิมล วงศ์รัก. (2547). *อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย*. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร.
- อุมาพร มะโรณีย์. (2551). *สัมพันธ์ของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย* (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

ภาษาอังกฤษ

- Box Office Mojo. (2013). *Animation: 1980-Present (Excludes re-issues of movies originally released before 1980.)*. Retrieved November 15, 2013, from <http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=animation.htm>
- 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”. สืบค้นเมื่อวันที่ 25 สิงหาคม 2558 จาก <https://www.academia.edu/9502786/> Critical_Analysis_of_FrozenEngland, Dawn Elizabeth, Lara Descartes, and Melissa A. Collier-Meek. “Gender role portrayal and the Disney princesses.” *Sex roles* 64.7-8 (2011): 555-567