

การดัดแปลงวรรณกรรมไทยร่วมสมัย เรื่อง นักฉลาดมืออาชีพ สู่การออกแบบภาพในงานแอนิเมชัน เรื่อง *The Wise*

An Adaptation of Thai Contemporary Literature *Nak Chalad Mue Ar Cheep* into a Design for Animation *The Wise*

จรรยา หะตะโยธิน¹

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ศึกษากระบวนการดัดแปลงวรรณกรรมไทยร่วมสมัย เรื่อง นักฉลาดมืออาชีพ ของภาณุ ตรีเวช เพื่อการออกแบบงานแอนิเมชัน เรื่อง *The Wise* ของผู้วิจัย โดยมุ่งเน้นที่ขั้นตอนการออกแบบภาพก่อนการผลิตจริง (Previsualization) มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อถ่ายทอดงานวรรณกรรมจากตัวอักษรสู่งานออกแบบภาพ 2) เพื่อออกแบบภาพก่อนการผลิตจริง (Previsualization) สำหรับงานแอนิเมชัน 3) เพื่อค้นหาเอกลักษณ์ในงานแอนิเมชันดัดแปลง งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ วิธีดำเนินการวิจัยแบ่งตามขั้นตอนดังต่อไปนี้ 1) ทบทวนวรรณกรรมทั้งในส่วนแนวคิดการดัดแปลงและการออกแบบงานภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีความเกี่ยวข้องในเชิงปฏิบัติ 2) การวิเคราะห์วรรณกรรมต้นฉบับ การคัดสรรเนื้อหาจากต้นฉบับเพื่อเข้าสู่กระบวนการตัดทอน ต่อเติม เปลี่ยนแปลง จนนำไปสู่โครงเรื่องย่อของแอนิเมชันดัดแปลง 3) การออกแบบภาพสตอรี่บอร์ด กรอบแนวคิดการวิจัยที่ใช้ ได้แก่ ความซื่อตรงต่อวรรณกรรมต้นฉบับ (Fidelity) ลักษณะเฉพาะของสื่อ (Medium Specificity) การตีความ (Interpretative Acts) วิธีการทำงานดัดแปลง (Mode of Operations) แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narration) ผลการวิจัยพบว่า 1) การออกแบบภาพในงานแอนิเมชันดัดแปลงมีทั้งส่วนที่ถ่ายทอดเนื้อหาต้นฉบับอย่างตรงไปตรงมาและส่วนที่ต่างจากต้นฉบับ 2) กระบวนการดัดแปลงในงานวิจัยเป็นไปในเชิงสัมพันธ์ (Intertextuality) ที่มีความสัมพันธ์ซับซ้อนที่ไม่เฉพาะเพียงต้นฉบับและงานดัดแปลงเท่านั้น แต่ยังเชื่อมโยงไปถึงงานอ้างอิงอื่น ๆ ด้วย 3) เอกลักษณ์ในงานแอนิเมชันดัดแปลงเกิดจากกระบวนการดัดแปลง เช่น การตัดทอนหรือเพิ่มเติมเนื้อหาในบท การนำเสนอ ตลอดจนอิทธิพลที่ได้รับจากสัมพันธ์กับงานอ้างอิงอื่น ๆ ส่งผลให้งานดัดแปลงมีคุณลักษณะเฉพาะและแสดงความเป็นต้นฉบับในแบบของตัวเอง

คำสำคัญ: แอนิเมชัน แอนิเมชันดัดแปลง ภาพยนตร์ดัดแปลง วรรณกรรมกับแอนิเมชัน

Abstract

This research is a study of adapting Thai contemporary literature, *Nak Chalad Mue Archeep*, written by Panu Trivej (2006) into my design project for animation, *The Wise*. The article emphasizes the stage of previsualization (previs). The research aims are as follows: 1) to transpose the Thai contemporary literature into an animation design, 2) to create previsualization for the animation, and 3) to search for the distinctiveness of the animated adaptation. This is a creative research. The research processes are categorized into the following stages: 1) reviewing literature and other related practices, 2) analyzing the source text, as well as selecting contents for the process of adaptation such as reduction, addition and transposition in order to create an animation treatment, and 3) creating a storyboard. The following conceptual frameworks are employed for the research context: fidelity, medium specificity, interpretative acts, mode of operations, and narration. The findings are as follows: 1) the previs outcome of the animated adaptation shares both similarity and differences to the

¹ ภาควิชาเทคโนโลยี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

literary source, 2) the process of adaptation reveals not only an interrelationship between the source and the adaptation, but also intertextual relationships to other cross-references, and 3) the distinctiveness of the animated adaptation is derived from the process of adaptation such as reduction, addition, rendition as well as other influential cross-references. This creates unique quality to the animated adaptation which manifests originality in its own right.

Keywords: Animation, Animated Adaptation, Film Adaptation, Literature and Animation

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

งานวรรณกรรมมีความสัมพันธ์กับงานแอนิเมชันไทยมายาวนาน ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวเรื่องแรกของไทย สดสาคร กำกับโดย ปยุต เงากระจ่าง (2522) ดัดแปลงมาจากวรรณคดีของสุนทรภู่เรื่องพระอภัยมณี (Lent, 2001) ในยุคตั้งไข่ของอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์แอนิเมชันไทยช่วงพ.ศ. 2540 เป็นต้นมา ผู้ประกอบการใช้งานวรรณกรรมไทยเป็นวัตถุดิบในการผลิตงานแอนิเมชันอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นการนำนิทานพื้นบ้านไทยมาเล่าในรูปแบบแอนิเมชัน เช่น ผลงานทีวีซีรีส์ที่ผลิตโดยบริษัทบรอดคาซท์ ไทยเทเลวิชั่น เรื่องปลาบู่ทอง (2543) สังข์ทอง (2544) แก้วหน้าม้า (2545) นางสิบสอง (2552) และผลงานเรื่องอภินิหารนิทานเวตาล ที่ผลิตโดยบริษัทอัญญา อนิเมชัน (2548) งานภาพยนตร์แอนิเมชันที่กล่าวมานั้นล้วนดัดแปลงมาจากวรรณกรรมที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย และได้รับการดัดแปลงเป็นสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ครั้งแล้วครั้งเล่าทั้งในรูปแบบหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์ ถึงแม้ว่างานวรรณกรรมเหล่านี้ได้รับการพิสูจน์ว่าเข้าถึงผู้ชมกลุ่มเด็กและเยาวชนหนุ่มมากและเป็นที่ยอมรับหลายยุคสมัย แต่งานวิจัยนี้ต้องการกระตุ้นให้นักสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันและนักศึกษาในสาขาวิชานี้ให้ใช้วรรณกรรมไทยร่วมสมัยเป็นวัตถุดิบในการสร้างงานที่มีเนื้อหาหลากหลายและไม่เจาะจงผู้ชมเพียงกลุ่มเด็กและเยาวชน ความสำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ดัดแปลงจากวรรณกรรมไทยร่วมสมัยนั้นจัดว่าเป็นการบูรณาการศาสตร์ทั้งสองเข้าไว้ด้วยกันและเกิดประโยชน์ในหลายด้าน นอกจากสามารถสร้างเนื้อหาที่แปลกใหม่ให้กับงานแอนิเมชัน ยังช่วยส่งเสริมงานวรรณกรรมของนักเขียนไทย อีกทั้งช่วยนำเรื่องราวจากงานวรรณกรรมเข้าถึงกลุ่มคนที่ไม่ได้อ่านหนังสือ ผู้วิจัยได้เลือกผลงานเรื่องสั้น เรื่อง นักฉลาดมืออาชีพ² ของ ภานุ ตรัยเวช (2549) เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลงจากงานวรรณกรรมไทยร่วมสมัยความสำคัญอีกประการของวิจัยนี้ คือ เปิดพื้นที่ศึกษางานแอนิเมชันดัดแปลง (Animated Adaptation) ที่ยังมีจำกัด เนื่องจากที่ผ่านมาการศึกษางานดัดแปลงวรรณกรรมส่วนใหญ่เน้นไปที่สื่อภาพยนตร์ (Literature-to-Film Adaptation) งานวิจัยนี้จึงปูทางการศึกษางานภาพยนตร์ดัดแปลงในรูปแบบแอนิเมชันต่อยอดจากภาพยนตร์ดัดแปลงศึกษา (Film Adaptation)

ปัญหาที่เกิดขึ้นในการดัดแปลงงานวรรณกรรมสู่รูปแบบแอนิเมชันประการแรกคือ แอนิเมเตอร์ขาดความสนใจที่จะสร้างแอนิเมชันดัดแปลง เนื่องจากเกิดความรู้สึกว่าเป็นงานที่ไม่ได้แสดงออกถึงความคิดและตัวตนของผู้สร้าง และถือว่าสถานภาพของงานดัดแปลงเป็นเสมือนงานชั้นสองรองจากต้นฉบับ งานวิจัยนี้จึงต้องการสร้างความเข้าใจในเรื่องของกระบวนการดัดแปลงภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับนักศึกษาและผู้สนใจ พร้อมแสดงให้เห็นว่านอกจากความสัมพันธ์ต่อกันต้นฉบับ งานดัดแปลงยังมีปัจเจกลักษณะเฉพาะตน ตลอดจนค้นหาเอกลักษณ์ของงานแอนิเมชันดัดแปลงว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร โดยใช้วิธีสืบค้นจากแนวคิดทั้งภาคทฤษฎีและจากงานปฏิบัติเพื่อปลดแอกความคิดที่วางสถานภาพงานดัดแปลงรองจากงานเขียนต้นฉบับ และสร้างความเข้าใจว่างานแอนิเมชันดัดแปลงนั้นมีเอกลักษณ์เป็นแบบฉบับของตัวเอง

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อถ่ายทอดงานวรรณกรรมจากตัวอักษรสู่งานออกแบบภาพสตอรี่บอร์ด
- 2.2 เพื่อออกแบบภาพก่อนการผลิตจริง (Previsualization) ในงานแอนิเมชัน
- 2.3 เพื่อค้นหาเอกลักษณ์ในงานแอนิเมชันดัดแปลง

² เรื่อง “นักฉลาดมืออาชีพ” ได้รับรางวัลชมเชยชั้นยอดเยี่ยมจากโครงการ “ประกวดเรื่องสั้นแนววิทยาศาสตร์และแฟนตาซี” หัวข้อ Dare to Dream The Impossible – เมืองไทยใน พ.ศ. 2600 จัดโดยบริษัทดูปองส์ (ประเทศไทย) จำกัด และสำนักพิมพ์เนชั่น ร่วมสนับสนุนโดยสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ

3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.1 ความซื่อตรงต่อต้นฉบับ (Fidelity)

แต่เดิมนั้นแนวคิดเรื่องความซื่อตรงต่อต้นฉบับได้ยึดถือต้นฉบับเป็นแนวทางอ้างอิงเนื้อหาและโครงสร้างในภาพยนตร์ดัดแปลง เพื่อเทียบเคียงว่างานดัดแปลงถ่ายทอดงานวรรณกรรมต้นฉบับได้เหมือนเพียงใด อย่างไรก็ตามแนวคิดนี้มีจุดอ่อนหลายประการ เช่น 1) การถือเอาความซื่อตรงต่อต้นฉบับเป็นเกณฑ์หลักในการประเมินงานดัดแปลงนั้นนอกจากขัดแย้งกับธรรมชาติของกระบวนการสร้างงานดัดแปลงแล้ว ยังเป็นการสร้างกรอบในการทำงานที่เกินจำเป็น 2) สื่อต้นทางกับสื่อปลายทางมีลักษณะที่แตกต่างกัน การยึดสื่อต้นทาง (งานเขียนต้นฉบับ) เป็นหลักนั้นถือว่ามองข้ามคุณสมบัติของสื่อปลายทาง (ภาพยนตร์ดัดแปลง) ซึ่งจัดว่าละเอียดในเรื่องของความแตกต่างระหว่างสื่อ 3) การยึดถือเพียงต้นฉบับเป็นหลักไม่เอื้ออำนวยต่อความคิดสร้างสรรค์อันพึงเกิดจากกระบวนการดัดแปลง ปัจจุบันแนวคิดความซื่อตรงต่อต้นฉบับได้รับการทบทวน ได้ถูกตีความใหม่ให้มีความเป็นกลาง และนำเสนอความสัมพันธ์ที่แสดงออกทั้งความเหมือน-ความต่างระหว่างต้นฉบับและงานดัดแปลง การตีความเช่นนี้ได้ลดช่องว่างระหว่างต้นฉบับและงานดัดแปลง ไม่ได้ยึดถือต้นฉบับเป็นหลักเป็นเหมือนแนวคิดเก่า แต่ให้มุมมองต้นฉบับและงานดัดแปลงอย่างเท่าเทียม นิยามใหม่ของความซื่อตรงจึงแสดงถึงความสัมพันธ์ที่เปิดเผย แสดงความเหมือน-ความต่างของบริบทในงานต้นฉบับและงานดัดแปลงที่นำมาเปรียบเทียบ และเปิดโอกาสให้ความแตกต่าง ไม่ว่าจะเป็นความแตกต่างระหว่างสื่อ หรือการทำลายต่อต้นฉบับเข้ามามีบทบาทในกระบวนการดัดแปลง

3.2 ลักษณะเฉพาะของสื่อ (Medium Specificity)

หมายถึงคุณลักษณะเฉพาะในหน้าที่และการแสดงผลของวัตถุที่ใช้แสดงออกทางศิลปะ (Bernstein, 2018) สื่อแต่ละประเภทมีความแตกต่างกันในด้าน 1) ลักษณะภายนอก เช่น สื่อที่เป็นตัวอักษร สื่อที่เป็นรูปภาพ 2) การดำรงอยู่ของสื่อ เช่น ภาพยนตร์และแอนิเมชันเป็นสื่อที่ดำรงอยู่ด้วยเวลา หรืออาศัยเวลาเป็นฐานในการแสดงออกของสื่อ (Time-Based Art) 3) หน้าที่ การนำไปใช้ การแสดงออก ปัจจัยเหล่านี้ล้วนส่งผลให้เกิดลักษณะเฉพาะของสื่อ ความแตกต่างที่ชัดเจนระหว่างสื่อวรรณกรรมและสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน นอกเหนือจากลักษณะทางกายภาพระหว่างตัวอักษรกับภาพแล้ว การแสดงออกของสื่อทั้งสองยังต่างกันด้วยรายละเอียด ตัวอย่างเช่น 1) งานเขียนให้ผู้อ่านตีความตามจังหวะการอ่านของผู้อ่านเองขณะที่งานภาพยนตร์กำหนดเวลาการอ่านงานของผู้ชม 2) ในงานเขียนผู้บรรยายสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร อารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร สถานที่หรือสิ่งของ แต่สำหรับงานภาพยนตร์ บางครั้งผู้ชมต้องตีความจากภาพหรือสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร สถานที่ หรือสิ่งของด้วยตนเอง 3) ภาพยนตร์สามารถบอกข้อมูลของเรื่องราวและตัวละคร อารมณ์ สถานที่ สิ่งของ ได้พร้อมๆกันภายในหนึ่งฉาก ขณะที่งานเขียนต้องอาศัยการบรรยายตัวละคร ความรู้สึก สถานที่ สิ่งของ เป็นอย่าง ใดอย่าง หนึ่ง จากคุณสมบัติที่แตกต่างระหว่างสื่อที่ได้กล่าวมา เห็นได้ว่าความเปลี่ยนแปลงจำเป็นต้องเกิดขึ้นในการดัดแปลงงานจากสื่อหนึ่งไปยังอีกสื่อหนึ่ง เพื่อให้ตัวงานดัดแปลงหรือสื่อปลายทางที่เราสร้างสรรค์ได้แสดงออกถึงศักยภาพของตัวมันเองมากที่สุด

3.3 การตีความในกระบวนการดัดแปลง (Interpretative Act)

การตีความเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างความเป็นแบบฉบับ (Originality) ให้กับงานดัดแปลง ลินดา ฮัทเชอน นิยามว่าการดัดแปลงต้องแสดงออกถึงการหยิบยืมหรือนำต้นฉบับมาใช้โดยผ่านการสร้างสรรค์และการตีความ (Hutcheon, 2006) การตีความต้นฉบับนำมาสู่การสร้างความหมายใหม่ รูปแบบใหม่ ขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้สร้างว่าต้องการให้งานดัดแปลงออกมาในทิศทางใด การใช้สัญลักษณ์ (Symbol) ผ่านตัวละครหรือฉากล้วนเกิดจากการตีความของผู้กำกับหรือนักออกแบบ

3.4 วิธีการดัดแปลง

แบ่งออกเป็น 4 รูปแบบดังนี้ 1) คงเดิม 2) ตัดทอน 3) ตัดทิ้ง 4) เพิ่มเติม วิธีการที่ 1 และ 2 จะสร้างความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นระหว่างงานเขียนต้นฉบับและตัวงานดัดแปลง บ่งบอกถึงจุดร่วมในเนื้อหาที่เหมือนกัน แม้ว่าวิธีที่สองจะให้ความสัมพันธ์ที่หลวมกว่าวิธีแรกเพราะอาจมีการลดทอนรายละเอียดจากต้นฉบับแต่ยังคงความชัดเจนของเนื้อหาได้ ขณะที่วิธีการที่ 3 และ 4 จะสร้างความสัมพันธ์ที่ทำลายและแสดงถึงความแตกต่าง หรือจุดที่ตัวงานดัดแปลง

เริ่มเดินออกจากต้นฉบับ ผู้ชมที่รู้จักงานเขียนต้นฉบับดีย่อมสังเกตถึงความเหมือนที่เชื่อมโยงหรือความแตกต่างระหว่างสองสื่อนี้ได้ จุดนี้เองที่ทำให้เกิดบทสนทนาสองทางระหว่างต้นฉบับและงานดัดแปลง (Bruhn, 2013) การสังเกตของผู้ชมงานดัดแปลง (Spectator) ที่ได้อ่านงานเขียนต้นฉบับจะเป็นปัจจัยของบทสนทนาระหว่างสื่อทั้งสอง ว่าอะไรคือสิ่งที่นักสร้างงานดัดแปลงเลือกเก็บไว้ตามงานเขียนต้นฉบับ หรือตัดทิ้งไป อะไรคือสิ่งที่แตกต่างหรือเพิ่มเติมเข้ามาใหม่ แล้วคุณสมบัติใดของสื่อใหม่หรือตัวงานดัดแปลงที่โดดเด่น ขับเคลื่อนเนื้อหาได้แปลกใหม่และนำพาความสัมพันธ์กับต้นฉบับที่มีให้กลายเป็นปัจเจกลักษณะ

3.5 การเล่าเรื่อง (Narration)

ศึกษาและวิเคราะห์ตามองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง โดยอ้างอิงจากหลักการเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558) ดังต่อไปนี้

- 1) โครงเรื่อง (Plot)
- 2) แก่นเรื่อง (Theme)
- 3) ตัวละคร (Character)
- 4) ฉากและสถานที่ (Setting)
- 5) มุมมองการเล่าเรื่อง (Narrative Point of View)

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

รวบรวมแนวคิดการดัดแปลงของนักวิชาการยุคปัจจุบันเพื่อนำมาเป็นหลักการในการวิเคราะห์และอ้างอิงถึงแนวทางและวิธีการดัดแปลงงานวรรณกรรมสู่งานออกแบบภาพ และรวบรวมข้อมูลผลงานแอนิเมชันดัดแปลงทั้งไทยและต่างประเทศในช่วงเวลา 20 ปี ตั้งแต่ ค.ศ. 2000 เป็นต้นมา ผู้วิจัยเลือกศึกษาภาพยนตร์ดัดแปลงตั้งแต่ ค.ศ. 2000 เนื่องจากเป็นยุคที่อุตสาหกรรมแอนิเมชันไทยเริ่มสร้างสรรค์เนื้อหาจากงานแอนิเมชันดัดแปลงออกสู่ตลาดอย่างจริงจัง³ อย่างไรก็ตามงานวิจัยนี้ไม่จำกัดกรณีศึกษาเพียงงานแอนิเมชันดัดแปลงของอุตสาหกรรมไทยซึ่งส่วนมากสร้างจากนิทานพื้นบ้าน หากผู้วิจัยได้คัดเลือกแอนิเมชันดัดแปลงจากวรรณกรรมร่วมสมัยในหลากหลายรูปแบบทั้งในไทยและต่างประเทศ อาทิเช่น นวนิยาย เรื่องสั้น บทกวี และ งานเขียนที่แต่งขึ้นพร้อมภาพประกอบกราฟิก (Graphic Fiction) ภายในระยะเวลา 20 ปี ตั้งแต่ ค.ศ. 2000 จนถึงปัจจุบัน เพื่อนำมาวิเคราะห์การดัดแปลงที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในภาคปฏิบัติของผู้วิจัย จำนวน 6 เรื่อง ดังต่อไปนี้ *Kiss Me First* (Elsley & Smith, 2018), *Breadwinner* (Twomey, 2017), *Nine* (ชาลิติ แก้วมณี และ วณิชยา แพร่จรรยา, 2557), *Tale of the Unknown Island* (ฐิตวราณ อุ่นเรืองศรี, 2553), *N* (Guggenheim, 2008) และ *The Man with the Beautiful Eyes* (Hodgson, 2000)

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลงที่คัดเลือกมาทั้ง 6 เรื่องในการศึกษาวิเคราะห์กระบวนการดัดแปลงเพื่อเป็นเครื่องมือในการวิจัยและเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ โดยใช้หลักการเล่าเรื่อง (Narration) ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) ฉากและสถานที่ (Setting) มุมมองการเล่าเรื่อง (Narrative Point of View) ในการวิเคราะห์ นอกจากนี้ยังวิเคราะห์เนื้อหาจากงานเขียนต้นฉบับเรื่องนักฉลาดมีอาชีพโดยใช้หลักการเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558) ในการวิเคราะห์เนื้อหาวรรณกรรมและดัดแปลงเป็นบทภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อใช้สร้างสร้งงานออกแบบภาพสตอรี่บอร์ดในขั้นตอนต่อไป

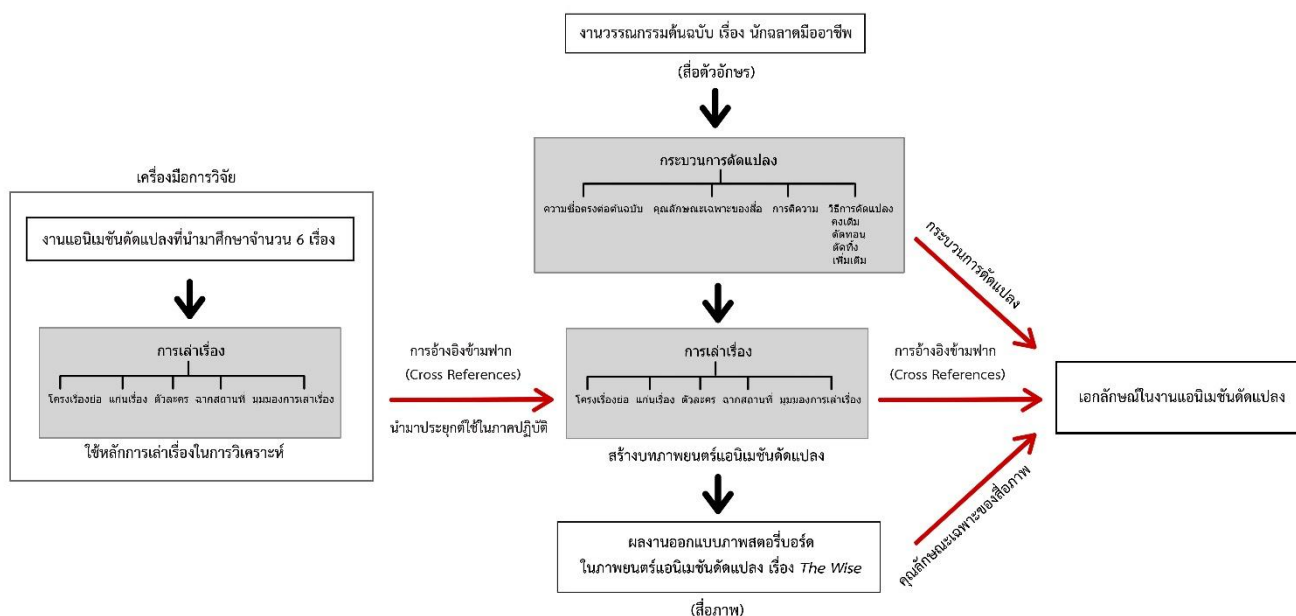
4.3 การออกแบบภาพก่อนการผลิตจริง

เมื่อได้บทภาพยนตร์ ขั้นตอนต่อมาคือการสร้างงานออกแบบภาพสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน งานวิจัยนี้เน้น

³ เจียนอัลเบิร์ต เบนดาซซี กล่าวถึงการเปิดตัวของสตูดิโอแอนิเมชันในประเทศไทยและผลงานแอนิเมชันทีวีซีรีส์ไทยที่เริ่มออกฉายในประเทศตั้งแต่เริ่ม ค.ศ. 2000 รวมถึงการก้าวกระโดดของแอนิเมชันไทยทั้งความเป็นมืออาชีพและในด้านงบประมาณการเงินในระหว่าง ค.ศ. 2002-2003 (Bendazzi, 2016)

กระบวนการสร้างภาพก่อนการผลิตจริงในรูปแบบภาพสตอรี่บอร์ดสองมิติ (2D Storyboard) เนื่องจากเป็นรูปแบบที่เหมาะสมในการถ่ายทอดเรื่องราวในงานวรรณกรรมจากตัวอักษรสู่งานออกแบบภาพ ทำให้เข้าใจเรื่องราวและเนื้อหาโดยรวมได้ชัดเจน

5. การทบทวนวิจัย



รูปที่ 1 แผนผังแสดงกรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา: ผู้วิจัย (2560)

6. คำศัพท์เฉพาะในงานวิจัย

6.1 การดัดแปลง (Adaptation)

งานวิจัยชิ้นนี้นิยามการดัดแปลงว่าเป็นกระบวนการสร้างงานของการเปลี่ยนถ่ายระหว่างสิ่งหนึ่งไปยังอีกสิ่งหนึ่ง โดยการเปลี่ยนถ่ายนี้จะเกิดในสื่อชนิดเดียวกันหรือระหว่างสื่อที่ต่างกันอย่างใดก็ได้ อย่างไรก็ตามงานวิจัยนี้จำกัดเฉพาะการเปลี่ยนถ่ายงานวรรณกรรม (สื่อตัวอักษร) สู่งานแอนิเมชัน (สื่อภาพเคลื่อนไหว) แต่เน้นนำเสนอเพียงขั้นตอนการออกแบบภาพก่อนการผลิต การดัดแปลงในงานวิจัยนี้จึงนำเสนอทางออกมาในรูปแบบของภาพนิ่ง

6.2 วรรณกรรมร่วมสมัย (Contemporary Literature)

วรรณกรรมร่วมสมัยในงานวิจัยนี้หมายถึง วรรณกรรมทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นงานเขียนนวนิยาย เรื่องสั้น บทกวี หนังสือการ์ตูน ฯลฯ ที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นในระยะเวลาใกล้เคียงกัน หรือร่วมสมัยกันในระยะเวลาที่กำหนดเช่น 20 ปี อย่างไรก็ตามศาสตราจารย์จวน อินทรกำแหงได้กล่าวไว้ว่าวรรณกรรมร่วมสมัยจะใช้กาลเวลาเป็นเครื่องตัดสิน “ความร่วมมือ” ไม่ได้ แต่จะถือสิ่งที่ยังเป็น “ความใหม่” ในวรรณกรรมชิ้นนั้นที่ยังสามารถสื่อสารไปยังผู้อ่านได้เป็นหลักสำคัญ เช่น แก่นคิดที่ยังสามารถเข้าถึงผู้อ่านได้แม้เวลาของวรรณกรรมนั้นล่วงเลยไปนานก็ตาม (สมศักดิ์ ทองช่วย, 2555)

6.3 การออกแบบภาพก่อนการผลิตจริง (Previsualization)

วัตถุประสงค์ของการสร้างภาพก่อนการผลิตจริงนั้นคือใช้เป็นเครื่องมือในการวางแผนองค์ประกอบภาพโดยรวมไว้เพื่อเข้าใจภาพรวมของงาน งานวิจัยนี้เน้นการสร้างภาพก่อนการผลิตจริงในรูปแบบงานสตอรี่บอร์ด ซึ่งเป็นภาพที่ใช้เล่าเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้น ตลอดจนแสดงขนาดภาพและลักษณะมุมกล้องที่ใช้ในงานแอนิเมชันดัดแปลง

7. ผลการวิจัย

7.1 ผลการวิเคราะห์ผลงานที่เกี่ยวข้อง

ในส่วนของการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลงที่มีความเกี่ยวข้องกับด้านปฏิบัติ ผู้วิจัยเน้นวิเคราะห์งานแอนิเมชันดัดแปลงทั้ง 6 เรื่อง ได้แก่ *Kiss Me First* เขียนบทโดย Bryan Elsley กำกับโดย Misha Manson Smith (2018) *Breadwinner* กำกับโดย Nora Twomey (2017) *Nine* กำกับโดย ชวลิต แก้วมณี และ วณิชยา แพร์จรรยา (2557) *Tale of the Unknown Island* กำกับโดย จิตวธรณ์ อุ่นเรืองศรี (2553) *N* เขียนบทโดย Marc Guggenheim (2008) และ *The Man with the Beautiful Eyes* กำกับโดย Jonathan Hodgson (2000) ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลงเหล่านี้พบว่างานดัดแปลงทุกเรื่องที่น่าสนใจจะรักษาตัวละครหลักและแก่นเรื่องในวรรณกรรมต้นฉบับไว้ มี 5 เรื่องที่ใช้มุมมองการเล่าเรื่องตามต้นฉบับ ได้แก่ 1) *Breadwinner* 2) *Nine* 3) *Tale of the Unknown Island* และ 4) *N* โดย 4 เรื่องนี้เล่าผ่านมุมมองบุคคลที่สาม ส่วน 5) *The Man with the Beautiful Eyes* ทั้งวรรณกรรมต้นฉบับและงานดัดแปลงเล่าผ่านมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ยกเว้นเรื่อง *Kiss Me First* ที่งานดัดแปลงเปลี่ยนมุมมองการเล่าเรื่องจากงานเขียนต้นฉบับ โดยในวรรณกรรมเล่าผ่านบุคคลที่หนึ่งขณะที่ภาพยนตร์ดัดแปลงเลือกที่จะเล่าผ่านบุคคลที่สาม ใน 6 เรื่องนี้มี 3 เรื่องที่รักษาเนื้อหาของต้นฉบับใกล้เคียงมากคือ *Tale of the Unknown Island* *N* และ *The Man with the Beautiful Eyes*

อย่างไรก็ตามผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลงที่น่าสนใจทุกงานมีความแตกต่างจากต้นฉบับ และสามารถสื่อสารกับผู้ชมโดยไม่ต้องอ่านวรรณกรรมมาก่อน สรุปได้ว่าภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลงทำหน้าที่ทั้งสองทาง คือ 1) แสดงความสัมพันธ์กับงานต้นฉบับ 2) แสดงความเป็นต้นฉบับในตัวของมันเอง หน้าที่แรกนั้นต้องอาศัยคนดูที่เคยอ่านต้นฉบับจึงจะสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างงานต้นฉบับและงานดัดแปลงได้ อย่างไรก็ตามผู้ชมที่ไม่รู้จักหรือไม่เคยอ่านงานเขียนต้นฉบับมาก่อนสามารถเข้าใจและเข้าถึงงานดัดแปลงได้เช่นกัน เพราะงานดัดแปลงนั้นแสดงความเป็นต้นฉบับในแบบของตัวเองในรูปแบบสื่อภาพยนตร์ ซึ่งมีความแตกต่างจากวรรณกรรมที่เป็นสื่อตัวอักษรดังที่ได้กล่าวไว้ในลักษณะเฉพาะของสื่อ

ขั้นตอนต่อไป ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์กระบวนการดัดแปลงของกรณีศึกษาทั้ง 6 เรื่องไปประยุกต์ใช้ในงานภาคปฏิบัติ จากบทวิเคราะห์สรุปได้ว่า แก่นเรื่องกับตัวละครหลัก เป็นองค์ประกอบสองตัวในการเล่าเรื่องที่นักดัดแปลงส่วนใหญ่ใช้แสดงความสัมพันธ์ระหว่างต้นฉบับและงานดัดแปลง ผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยจึงรักษาองค์ประกอบทั้งสองนี้ไว้ตามต้นฉบับ ส่วนองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น ฉาก และ มุมมองการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยน และให้อิสระตนเองในการสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดเอกลักษณ์และความเป็นแบบในงานแอนิเมชันดัดแปลง

7.2 กระบวนการดัดแปลงเรื่องสั้นนักฉลาดมีอาชีพผู้ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง *The Wise*

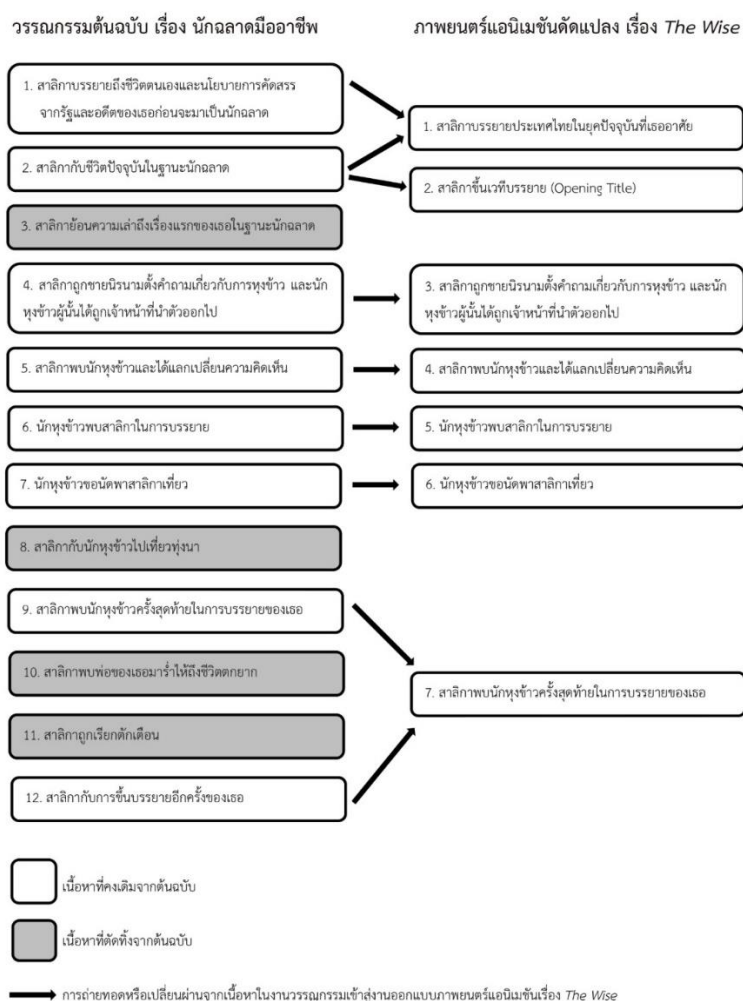
โครงงานแอนิเมชันของผู้วิจัยดัดแปลงมาจากวรรณกรรมไทยร่วมสมัย เรื่อง นักฉลาดมีอาชีพของภาณุ ตรัยเวช (2549) เป็นเรื่องสั้นแนวดิสโทเปีย⁴ เกี่ยวกับประเทศไทยในยุคอุตสาหกรรมขั้นไฮเปอร์ (Hyper-Industrialization) สถานที่เกิด ณ เมืองหลวงของประเทศไทยในปีพุทธศักราช 2686 ยุคสมัยที่พลเมืองมีหน้าที่ต้องเรียนรู้ทักษะเพียงสิ่งเดียว แต่ละคนจะมีทักษะเพียงอย่างเดียว การหาทักษะอื่นและความรู้นอกเหนือเป็นเรื่องต้องห้าม เพราะความรู้จะถูกกำหนดเฉพาะเพียงผู้ที่ได้คัดเลือกในโครงการนักฉลาดมีอาชีพ เนื้อหาในวรรณกรรมต้นฉบับเล่าถึงชีวิตของสาธิตาผู้ทำงานเป็นนักฉลาด วันหนึ่งสาธิตาได้ถูกทำร้ายด้วยคำถามเกี่ยวกับการหุงข้าวโดยนักหุงข้าวผู้หนึ่ง การได้รู้จักเขาผู้นี้ทำให้ทั้งสองได้แลกเปลี่ยนความคิดที่สะท้อนให้เห็นถึงสังคมที่พวกเขาอาศัยอยู่ สรุปแก่นเรื่องของต้นฉบับงานเขียนได้คือ การต่อสู้เพื่อความรู้และเสรีภาพฝ่ายแพ้ต่ออำนาจ

เมื่อเข้าสู่กระบวนการดัดแปลง ผู้วิจัยได้คงแก่นเรื่องและโครงเรื่องหลัก (Central Plot) ของต้นฉบับไว้ แต่ได้ตัดทอนจำนวนสถานการณ์ลงจาก 12 เหลือเพียง 7 เหตุการณ์ ภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลงได้คงไว้เพียง

⁴ วรรณกรรมดิสโทเปีย มีเนื้อหานำเสนอโลกหรือสังคมที่ตรงข้ามกับโลกในอุดมคติหรือยูโทเปีย ดิสโทเปียสะท้อนความไม่เชื่อในโลกสมบูรณ์แบบ มีความพยายามจำกัดสิทธิเสรีภาพ เสียดสี ประชดประชันและโต้กลับสังคมในอุดมคติ (สุเรศ โชติอุดมพันธ์, 2558)

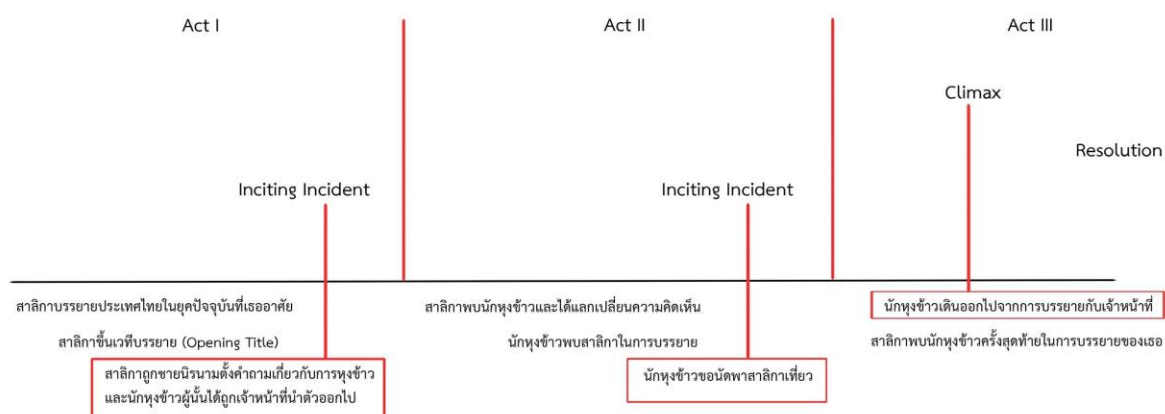
ตัวละครหลัก 2 ตัวละครได้แก่ นักฉลาดและนักหุงข้าว และได้ตัดตัวละครประกอบในงานเขียนต้นฉบับทั้ง 11 ตัวละคร ได้แก่ พ่อของสาธิตาและบุตรบุญธรรมของเขา นักฉลาดมีอาชีพผู้เกษียณอายุ กลุ่มเพื่อน ๆ ของสาธิตาที่นั่งวาดฝันถึง เรื่องแรกที่จะบรรยายในฐานะนักฉลาด คุณมีเป็นผู้เป็นลูกคำรายแรกที่เปิดตัวนักฉลาดอย่างสาธิตา คนมาฟังบรรยาย เช่น นายพลทหาร ภรรยาและลูกชายสองคนของเขา ความแตกต่างที่สำคัญอีกประการคือ ผู้วิจัยได้เปลี่ยนมุมมองการเล่าเรื่อง จากวรรณกรรม งานเขียนต้นฉบับใช้ผู้เล่าเรื่องที่อยู่นอก (Eternal Narrator) แบบรับรู้จำกัดผ่านตัวละครเอก ส่วน ผู้เล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชัน *The Wise* ให้บุรุษที่หนึ่งหรือตัวละครเอกเป็นผู้เล่า

วิธีการดัดแปลงที่ใช้เพื่อถ่ายทอดเรื่องสั้นต้นฉบับสู่ภาพยนตร์แอนิเมชันมี 4 รูปแบบ ได้แก่ 1) คงเดิม 2) ตัดทอน 3) ตัดทิ้ง 4) เพิ่มเติม เมื่อตัดงานเขียนต้นฉบับจาก 12 เหตุการณ์ เหลือ 7 เหตุการณ์ พบว่ามี 5 เหตุการณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันที่คงเดิมจากต้นฉบับ ได้แก่ เหตุการณ์ที่ 3 4 5 6 และ 7 แม้จะรักษาเหตุการณ์คงเดิมตามต้นฉบับ แต่เหตุการณ์ที่ 6 ในงานออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันซึ่งนักหุงข้าวขออนุญาตสาธิตาที่อยู่นั้นได้มีการดัดแปลงเพิ่มเติมเนื้อหาและเปลี่ยนสถานที่ (Setting) ให้ต่างจากต้นฉบับ ส่วนเหตุการณ์ที่ 7 ของภาพยนตร์ดัดแปลงได้มีการกระชับเนื้อหา โดยดัดแปลงเหตุการณ์ที่ 9 และ 12 จากงานเขียนต้นฉบับมารวมเข้าไว้ด้วยกัน จึงเป็นการใช้ผสมวิธีการดัดแปลงงานเข้าด้วยกัน ในส่วนของการเปิดเรื่องนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลงได้รวมเหตุการณ์ที่ 1 และ 2 จากต้นฉบับไว้ด้วยกัน และได้นำการขึ้นเวทีบรรยายของสาธิตาให้เป็น Opening Title ของภาพยนตร์ สรุปการดัดแปลงที่ใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *The Wise* ได้ตามแผนผังดังนี้



รูปที่ 2 แผนผังแสดงการถ่ายทอดเนื้อหาจากงานวรรณกรรมเข้าสู่งานออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง *The Wise*
ที่มา: ผู้วิจัย (2560)

เหตุการณ์ในงานเขียนต้นฉบับที่ผู้วิจัยรักษาและถ่ายทอดลงในภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลง ได้แก่ เหตุการณ์ที่สาธิตาถูกขายนิรนามตั้งคำถามเกี่ยวกับการหุงข้าวและนักหุงข้าวผู้นั้นได้ถูกเจ้าหน้าที่นำตัวออกไป (รูปที่ 2 เหตุการณ์ที่ 3 ในภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลง) และเหตุการณ์ที่นักหุงข้าวขอหนีพาสาลิกาเที่ยว (รูปที่ 2 เหตุการณ์ที่ 6 ในภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลง) ผู้วิจัยใช้สองเหตุการณ์นี้เป็นจุดเหตุการณ์เร่งเร้าของเรื่อง (Inciting Incident) ในโครงสร้างบทภาพยนตร์แอนิเมชัน (ดูภาพประกอบรูปที่ 3) นอกจากสองเหตุการณ์ดังกล่าว ผู้วิจัยได้คงเนื้อหาเหตุการณ์จากต้นฉบับที่สาธิตาพบนักหุงข้าวครั้งสุดท้ายในการบรรยายของเธอไว้ในงานแอนิเมชันดัดแปลง เนื่องจากมีฉากที่สาธิตาเห็นนักหุงข้าวเดินออกไปจากการบรรยายกับเจ้าหน้าที่ ซึ่งผู้วิจัยใช้ฉากนี้เป็นจุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์ (Climax) และให้เหตุการณ์สาธิตากับการขึ้นบรรยายอีกครั้งของเธอเป็นจุดคลี่คลายเรื่อง (Resolution) ซึ่งทั้งสองจุดนี้ถูกนำมารวมกันเป็นเหตุการณ์ที่ 7 ซึ่งเป็นฉากสุดท้ายในภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลง



รูปที่ 3 แผนภูมิแสดงโครงสร้างบทภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลง เรื่อง *The Wise*
ที่มา: ผู้วิจัย (2560)

สรุปได้ว่าภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลง เรื่อง *The Wise* มีทั้งส่วนที่เหมือนและต่างจากงานเขียนต้นฉบับ เมื่อวิเคราะห์ตามกรอบแนวคิดการเล่าเรื่อง (Narration) จะเห็นความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงระหว่างสื่อทั้งสอง ดังนี้ 1) ทั้งสองสื่อมีแก่นเรื่อง และโครงเรื่องที่เหมือนกันคือ เป็นโครงเรื่องหลัก (Central Plot) อย่างเดียว 2) ตัวละครหลักเหมือนกันได้แก่นักฉลาดและนักหุงข้าว 3) ส่วนที่เป็นเหตุการณ์เหมือนกับต้นฉบับถูกใช้เป็นส่วนสำคัญของโครงสร้างบทภาพยนตร์แอนิเมชัน ได้แก่ จุดเหตุการณ์เร่งเร้าของเรื่อง (Inciting Incident) จุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์ (Climax) และจุดคลี่คลายเรื่อง (Resolution) ส่วนความแตกต่างในการเล่าเรื่องระหว่างสื่อทั้งสองคือ 1) จำนวนตัวละครอื่นๆที่งานดัดแปลงลดความสำคัญลงจนเป็นเพียงคนประกอบในฉาก 2) จำนวนเหตุการณ์ ที่ลดต้นฉบับจาก 12 เหตุการณ์ เหลือเพียง 7 เหตุการณ์ 3) มุมมองผู้เล่าเรื่อง งานแอนิเมชันดัดแปลงเล่าเรื่องผ่านตัวละครเอก ขณะที่ในงานเขียนต้นฉบับเล่าผ่านมุมมองของบุรุษที่สาม

เมื่อวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันตามหลักการเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558) จะพบว่า โครงสร้างบทใช้เรื่องโรมิโอและจูเลียต (*Romeo and Juliet*) ของ William Shakespeare (Reprinted version, 1981) เป็นเรื่องราวพื้นฐาน สถานภาพที่แตกต่างระหว่างสาธิตานักฉลาดผู้เปรียบเสมือนสมบัติของชาติและนักหุงข้าวผู้เป็นชนชั้นอาชีพ การรู้จักกันของทั้งสองย่อมพบจุดจบที่ไม่สมหวัง อย่างไรก็ตามแก่นของเรื่อง (Theme) ของภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลงเรื่องนี้ไม่ใช่ความรักที่ยิ่งใหญ่สามารถเอาชนะความเกลียดชังเหมือนในบทละครโรมิโอและจูเลียต แต่เป็นการต่อสู้เพื่อความรู้และเสรีภาพภายใต้อำนาจ โดยมีสาธิตาเป็นผู้สังเกตการณ์ นักหุงข้าวเป็นนักต่อสู้ ผู้จุดชนวนอิสรภาพความคิดที่ถูกขังขังในตัวสาธิตา ผู้วิจัยได้ตีความตัวละครจากงานเขียนต้นฉบับและสรุปว่าสาธิตาเป็นตัวแทนของความรู้ ส่วนนักหุงข้าวเป็นตัวแทนของคำถามผู้เรียกร้องต่อสิทธิการเรียนรู้ที่ทุกคนพึงมี เมื่อตีความตัวละครหลักจากเนื้อหาต้นฉบับได้ดังกล่าว จึงได้นำมาพัฒนาเป็นโครงเรื่องดังนี้:

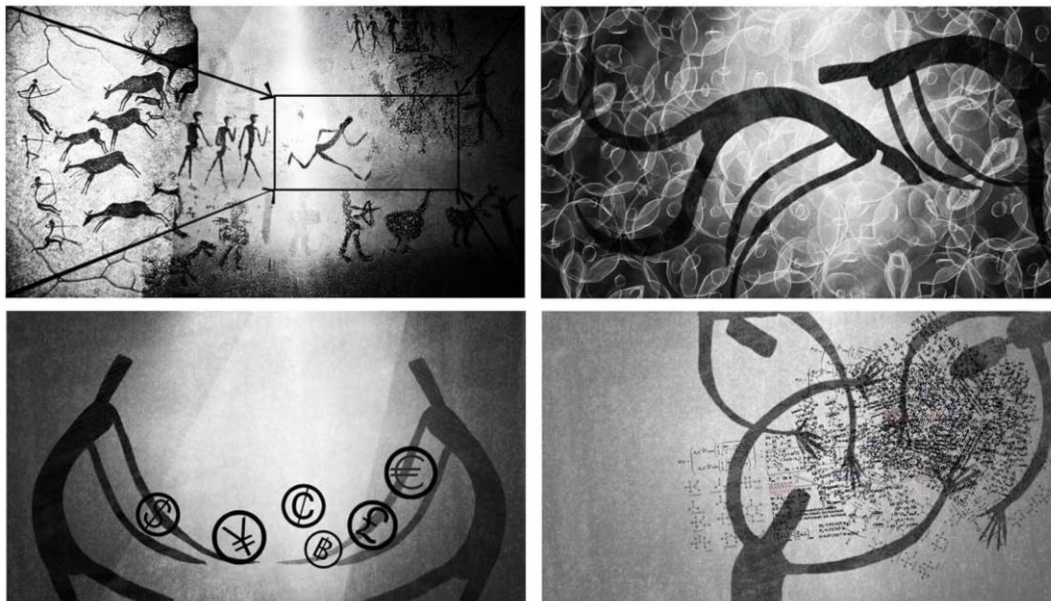
โครงเรื่อง (Plot): นักฉลาดได้รู้จักนักหุงข้าวผู้ตั้งคำถามและสู่ออกกฎเกณฑ์ของสังคมที่อาศัยอยู่ เขาจุดประกายความคิดภายใต้ความรู้ที่เธอมี แต่เธอไม่มีโอกาสได้พบเขาอีกต่อไป ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นเรื่องนี้ใช้ตัวละครสำคัญ (Pivotal Character) สองตัว คือ นักฉลาดและนักหุงข้าว เป็นสัญลักษณ์ของความรู้และคำถาม แอนิเมชันดัดแปลงเรื่องนี้จึงมีนัยแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และคำถาม ผู้วิจัยตัดตัวละครอื่น ๆ ในเรื่องสั้นต้นฉบับทิ้งและเน้นบทบาทและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครหลักทั้งสอง แอนิเมชันเรื่องนี้ออกแบบให้เล่าผ่านมุมมองของนักฉลาดหรือสาธิตา ในส่วนของสถานที่ในฉากมีทั้งส่วนที่เหมือนและเพิ่มเติมขึ้นมาให้ต่างจากงานเขียนต้นฉบับ ซึ่งสถานที่หลักที่ใช้มี 7 สถานที่ ได้แก่ 1) ดึกขึ้นทะเลเบียนฮาซีฟต่าง ๆ 2) มุมเมืองหลวงในยุคสมัยนั้น 3) สถานที่ทำงานของนักฉลาดด้านหน้าภายนอกอาคาร 4) ห้องบรรยายของนักฉลาดภายในอาคาร 5) ห้องพักนักฉลาดในส่วนกระเบื้องด้านนอก 6) ร้านขนมที่ตัวละครแลกเปลี่ยนความคิดซึ่งกันและกัน 7) ฉากประกอบคำบรรยายบทสุดท้ายเกี่ยวกับผลแอปเปิ้ลของพระผู้เป็นเจ้า รวมทั้งสิ้น 7 ฉาก

7.3 การสร้างภาพยนตร์ดัดแปลงในรูปแบบภาพก่อนการผลิตจริง

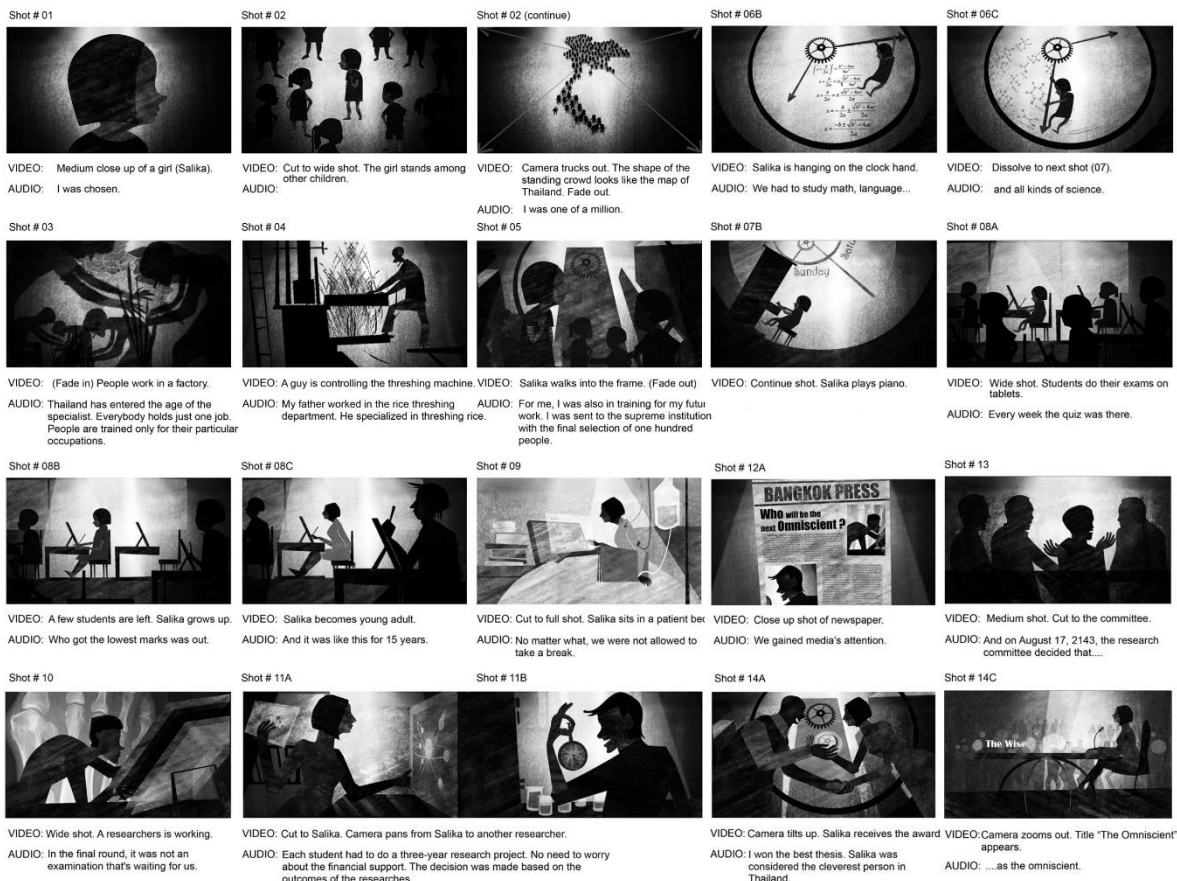
ผู้วิจัยได้นำโครงเรื่องขยายมาสร้างงานออกแบบภาพก่อนการผลิตจริงในรูปแบบภาพสตอรี่บอร์ดเพื่อนำเสนอเรื่องราว ผู้วิจัยได้ผสมผสานงานสตอรี่บอร์ดเข้ากับภาพนำเสนออารมณ์และบรรยากาศเรื่อง (Mood Board) ดังนั้นสตอรี่บอร์ดของภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลงเรื่องนี้จึงเป็นภาพที่แสดงบรรยากาศของเรื่องไปในตัว ผู้วิจัยใช้ภาพยนตร์ของ ฟรีดริช ลาง (Lang, 1927) เรื่อง *Metropolis* เป็นแนวอ้างอิงในการออกแบบบรรยากาศของเมืองดิสโทเปีย บรรยากาศและอารมณ์ของฉากหลายช่วงใช้สีโทนเดียว (Monotone) หรือ ขาว เทา ดำ (Greyscale) สะท้อนสังคมที่ไม่พึงประสงค์และได้ออกแบบตัวละครในลักษณะนิรนามโดยไม่แสดงรายละเอียดหน้าตา เครื่องแต่งกายนักฉลาดมีสีสดเด่น ขณะที่นักหุงข้าวสวมชุดฟอครัสขาวทั่วไป สีของสองตัวละครนี้จะเด่นชัดขึ้นมาจากบรรยากาศดิสโทเปียที่หม่นเทา การดัดแปลงนี้ผู้วิจัยกำหนดรูปแบบการใช้ภาพในงานแอนิเมชันเป็นสองแบบ ส่วนแรกคือรูปแบบที่ใช้แสดงชีวิตและฉากในเรื่องเสมือนจริง (รูปที่ 4) ส่วนที่สองคือรูปแบบที่ใช้แสดงจินตนาการเมื่อตัวละครทั้งสองแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (รูปที่ 5) ผู้วิจัยได้รวบรวมผลงานออกแบบภาพก่อนการผลิตจริงในรูปแบบสตอรี่บอร์ดตามภาพประกอบ (รูปที่ 6)



รูปที่ 4 รูปแบบภาพที่ใช้แสดงสภาพชีวิตและฉากเสมือนจริงจากภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลง เรื่อง *The Wise*
ที่มา: ผู้วิจัย (2560)



รูปที่ 5 รูปแบบภาพในส่วนที่ใช้แสดงจินตนาการจากภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลง เรื่อง *The Wise*
ที่มา: ผู้วิจัย (2560)



รูปที่ 6 ภาพก่อนการผลิตจริง: สตอรี่บอร์ดของภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลง เรื่อง *The Wise*
ที่มา: ผู้วิจัย (2560)

8. การอภิปรายผล สรุป และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาแนวคิดการดัดแปลง การวิเคราะห์การดัดแปลงของภาพยนตร์แอนิเมชันที่นำมาศึกษา และการวิเคราะห์กระบวนการดัดแปลงภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *The Wise* ของผู้วิจัยพบว่า การดัดแปลงมีทั้งส่วนที่ถ่ายทอดเนื้อหาต้นฉบับอย่างตรงไปตรงมาและส่วนที่ต่างจากต้นฉบับ แนวคิดความเชื่อตรงต่อต้นฉบับในงานวิจัยนี้ไม่ใช้การถ่ายทอดอย่างตรงไปตรงมาจากต้นฉบับเท่านั้น หากเป็นการมองหาความสัมพันธ์ทั้งความเหมือน-ต่างระหว่างงานต้นทางและปลายทาง และเปิดรับความแตกต่างไม่ว่าจะเป็นความแตกต่างเฉพาะของสื่อ หรือความแตกต่างที่เกิดขึ้นจากการตีความต้นฉบับใหม่ เห็นได้จากผลการวิจัยว่ากระบวนการดัดแปลงนั้นเน้นความคิดสร้างสรรค์ การตีความ และการถ่ายทอดความคิดและอารมณ์ความรู้สึกของคนทำงานดัดแปลงมากกว่าการทำตามต้นฉบับเพียงอย่างเดียว

ผลการวิจัยนี้สรุปได้ว่าการดัดแปลงภาพยนตร์แอนิเมชันจากวรรณกรรมไม่ใช่เพียงการถ่ายทอดสื่อต้นทางอย่างตรงไปตรงมาในลักษณะการสื่อสารเส้นทางเดียวเท่านั้น แต่เป็นการสื่อสารสองทางระหว่างต้นฉบับและตัวงานดัดแปลง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการดัดแปลงที่นักวิชาการในปัจจุบัน อย่างจอร์เกน บรูห์น (Jorgen Bruhn) ที่นำเสนอแนวคิดบทสนทนาสองทางระหว่างต้นฉบับและงานดัดแปลง (Bruhn, 2013) เมื่อผู้ชมอ่านกลับไปกลับมาระหว่างงานต้นฉบับและงานดัดแปลง และเห็นความเหมือน-ต่างในบทสนทนาทั้งสองสื่อ

ผู้ทำงานดัดแปลงควรคำนึงถึงคุณสมบัติเฉพาะของสื่อปลายทางที่ใช้กับตัวงานดัดแปลงว่ามีศักยภาพในการนำเสนอเนื้อหาอย่างสร้างสรรค์ได้อย่างไร นักสร้างงานดัดแปลงควรให้อิสระตัวเองในการตีความต้นฉบับและใช้วิธีการดัดแปลงในรูปแบบต่าง ๆ เช่น คงเดิม ตัดทอน ตัดทิ้ง เพิ่มเติม การผสมผสานระหว่างปัจจัยทั้งสี่ประการได้แก่ ความเชื่อตรงต่อต้นฉบับ คุณลักษณะเฉพาะของสื่อ การตีความ วิธีการดัดแปลง จะสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวให้เกิดขึ้นในงานดัดแปลงชิ้นนั้น ๆ

กระบวนการดัดแปลงในงานวิจัยนี้ยังแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ซับซ้อนที่ไม่เฉพาะเพียงวรรณกรรมต้นฉบับและงานดัดแปลงเท่านั้น แต่ยังเชื่อมโยงไปถึงงานอ้างอิงอื่นๆด้วย เช่น ในโครงสร้างบทที่สามารถผู้ชมสามารถเชื่อมโยงกับบทละครเรื่องโรมิโอและจูเลียต การออกแบบภาพที่ให้บรรยากาศของภาพยนตร์แนวเอ็กซ์เพรสชันนิสม์อย่างเรื่อง *Metropolis* ของ ฟรีดริช ลาง (Lang, 1927) แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ในเชิงสัมพันธ์บท หรือ Intertextuality (Kristeva, 1980) ในกระบวนการดัดแปลง ซึ่งความสัมพันธ์กับบริบทอื่น ๆ นี้เองเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่สร้างเอกลักษณ์ให้งานดัดแปลงและนำงานดัดแปลงไปสู่ความเป็นต้นฉบับ (Originality) ในที่สุด

ผลของการวิจัยนี้สนับสนุนให้นักสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันและนักศึกษาในสาขานี้หันมาสนใจและใช้วรรณกรรมร่วมสมัยของไทยเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อส่งเสริมฐานะการเป็นผู้สร้างเนื้อหางาน (Content Creator) ให้กับวงการแอนิเมชันไทย สอดรับกับนโยบายเศรษฐกิจ Thailand 4.0 ที่ให้ความสำคัญในเรื่องนี้

9. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนจากทุนรายได้ประจำปี 2559-2560 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารอ้างอิง

- ชวลิต แก้วมณี และ วณิชยา แพร่จรรยา. (ผู้กำกับ). (2557). **Nine**. [ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น]. กรุงเทพฯ: เดอะมังก์สตูดิโอ.
- จิตววรรณ อุ่นเรืองศรี. (ผู้กำกับ). (2553). **Tale of the Unknown Island**. [ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น]. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปยุต เงากระจ่าง. (ผู้กำกับ). (2522). **สุดสาคร**. [ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาว]. กรุงเทพฯ: จิรบันเทิงฟิล์ม.
- ภาณุ ตรัยเวช. (2549). **นักฉลาดมืออาชีพ. วรรณกรรมตลกสะ**. กรุงเทพฯ: นานามีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.

- รักสตันต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมศักดิ์ ทองช่วย. (2555). ใบความรู้: วรรณกรรมไทยปัจจุบัน. เข้าถึงได้จาก: <http://www.mwit.ac.th/~saktong/learn4/53.pdf>.
- สุรเดช โชติอุดมพันธ์. (2558). ต้นกำเนิด และอิทธิพล วรรณกรรม ยุคสี-โทเปีย. เข้าถึงได้จาก: <https://prachatai.com/journal/2015/07/60233>.
- Bendazzi, G. (2016). **Animation: A World History: Volume III: Contemporary Times**. Florida: CRC Press.
- Bernstein, B.E. (2018) **Medium Specificity, The Chicago School of Media Theory 2018**. Retrieved from: <https://lucian.uchicago.edu/blogs/mediatheory/keywords/medium-specificity/>.
- Bruhn, J. (2013). Dialogizing adaptation Studies: From One-Way Transport to a Dialogic Two-Way Process. In Bruhn, J., Gjelsvik, A., & Hanssen, E. (Eds.), **Adaptation Studies: New Challenges, New Directions**. (p.73). London: Bloomsbury.
- Elsley, B. (Screenplay Writer), & Smith, M.M. (Director). (2018). **Kiss Me First**. [TV Series]. UK: E4.
- Guggenheim, M. (Screenplay Writer). (2008). **N**. [Video Series]. Retrieved from: <https://www.stephenking.com/n/>.
- Hodgson, J. (Director). (2000). **The Man with the Beautiful Eyes**. [Short Film]. Retrieved from: <https://vimeo.com/19909066>.
- Hutcheon, L. (2006) **A Theory of Adaptation**. London: Routledge.
- Kristeva, J. (1980). **Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art**. New York: Columbia University Press.
- Lang, F. (Director). (1927). **Metropolis**. [Feature Film]. Germany: Ufa.
- Lent, J. (2001). **Animation in Asia and the Pacific**. Bloomington: Indiana University Press.
- Shakespeare, W. (1981). **Romeo and Juliet**. London: Penguin Classics.
- Twomey, N. (Director). (2017). **Breadwinner**. [Feature Film]. Ireland: Cartoon Saloon.