

แนวทางการออกแบบตัวละคร กรณีศึกษา ‘เดอะ คาแรคเตอร์ ดีไซน์ ชาเลนจ์’

Guideline for Character Design:

A Case Study of ‘Character Design Challenge’

จรรยา หะตะโยธิน¹

Chanya Hetayothin¹

Received: 10/01/2021

Revised: 14/05/2021

Accepted: 28/05/2021

บทคัดย่อ

งานวิจัยสร้างสรรค์นี้มุ่งสร้างองค์ความรู้ในการออกแบบตัวละคร โดยใช้การประกวดงานออกแบบตัวละคร ‘คาแรคเตอร์ ดีไซน์ ชาเลนจ์’ เป็นกรณีศึกษา มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อค้นหาแนวทางการออกแบบตัวละคร 2) เพื่อสร้างสรุปรายงานออกแบบตัวละคร วิธีการวิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากผู้เชี่ยวชาญ 12 คน อายุ 25-45 ปี เป็นนักออกแบบ ผู้กำกับศิลป์ ผู้สร้างสรรค์เรื่องราว อาจารย์มหาวิทยาลัย รวมจำนวน 9 คน ที่มีประสบการณ์การออกแบบตัวละครในอุตสาหกรรมไม่ต่ำกว่า 10 ปี และนักออกแบบเชี่ยวชาญระดับกลางที่มีประสบการณ์ทำงานไม่ต่ำกว่า 3 ปี จำนวน 3 คน ผลการวิจัยพบว่า แนวทางการออกแบบตัวละครมี 4 องค์ประกอบ 1) การสร้างตัวละคร นอกจากเรื่องราว ข้อมูลตัวละคร ต้นแบบตัวละคร และรูปแบบตัวละครแล้ว นักออกแบบควรคิดถึงความเป็นตัวละครจากภายในสู่ภายนอกราวกับว่าเป็นตัวละครนั้นเพื่อช่วยให้เข้าใจตัวละครได้ดีขึ้น 2) การแสดงออกของตัวละคร นอกเหนือจากการแสดงออกทางกาย ทางสีหน้า นักออกแบบตัวละครควรให้ความสำคัญกับมุมมองภาพเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้ตัวละคร 3) องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบตัวละครมีบทบาทสำคัญในการสร้างสไตล์ให้ตัวละคร นักออกแบบต้องหาสมดุลในการสร้างสไตล์และใช้องค์ประกอบศิลป์ให้สอดคล้องกับบุคลิกตัวละครเพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดคุณสมบัติลักษณะทางกายภาพของตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ 4) ขั้นตอนการออกแบบ การหาข้อมูลที่นำมาซึ่งแนวคิดในการออกแบบที่แปลกใหม่ ผลงานออกแบบตัวละครจำนวน 5 ชิ้น แสดงว่าความชัดเจนในการสื่อสารและความน่าสนใจของตัวละครเป็นสิ่งสำคัญ เมื่อองค์ประกอบทั้งหมดทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพย่อมสร้างความชัดเจนในการสื่อสารและความน่าสนใจของตัวละครได้ องค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัยนี้สามารถใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวละคร

คำสำคัญ: การออกแบบตัวละคร แนวทางการออกแบบตัวละคร

Abstract

This creative research aims at contributing to knowledge in character design, using character design contest ‘Character Design Challenge’ as a case study. The objectives are: 1) To search for guideline for character design; 2) To design characters. The research method employs in-depth interviews with twelve experts, aged between 25-45 years. Nine of them including designers, art directors, head of story, university instructor have at least ten years of character design experience in the industry. The other three are intermediate skilled designers with at least three years of work experience. The finding shows that guideline for character design consists of the four components: 1) Developing Character – besides story, character profile, archetype and character style, designer needs to think inside-out as being a character in order to

¹ ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Department of Communication Arts & Design, School of Architecture, Art, and Design, King Mongkut’s Institute of Technology Ladkrabang

better understand the character; 2) Character Expressions – apart from body language and facial expressions, designer should pay attention to viewing angles to enhance the visual interest of the characters. 3) Design Elements and Principles – since they have an important role in character stylization, designer needs to find balance in stylizing characters and choose design elements and principles in relation to character's personality so the design can effectively present the character's physical attributes; 4) Design Process - good research process brings new ideas to design. Five pieces of character design work demonstrate that clarity in communication and character's attractiveness are crucial. Once the four components work together effectively, clarity in communication and character's attractiveness occur. The research knowledge can be adopted as a guideline for character design.

Keywords: Character Design, Guidelines for Character Design

นิยามคำศัพท์

ตัวละครสไตล์ไลซ์ (Stylized Character) คือ ตัวละครในรูปแบบตัดทอนที่ผ่านกระบวนการสร้างสไตล์ (Stylization) ด้วยองค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบ ไม่นับลอกเลียนความสมจริงตามธรรมชาติ แต่เน้นการสร้างสรรคให้มีรูปแบบเฉพาะตัว โดยสามารถหยิบยืมศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างสไตล์ได้

1. บทนำ

การออกแบบตัวละคร (Character Design) นอกจากเป็นองค์ประกอบสำคัญของอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกม ปัจจุบันการออกแบบตัวละครยังเป็นอุตสาหกรรมในตัวเอง อย่างไรก็ตาม อุปสรรคสำคัญในการพัฒนางานออกแบบตัวละคร เกิดจากปัญหาขาดแคลนบุคลากรและงานวิจัย (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (a), 2562) สถาบันการศึกษาซึ่งเป็นแหล่งสร้างบุคลากรหลักเพื่อเข้าสู่อุตสาหกรรมไม่มีหลักสูตรโดยตรงสำหรับสายงานการออกแบบตัวละคร ต้องอาศัยผู้จบการศึกษาจากคณะด้านศิลปกรรมเป็นหลัก (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (b), 2562) งานวิจัยชิ้นนี้ต้องการสร้างองค์ความรู้เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบตัวละคร ช่วยเติมเต็มช่องว่างสำหรับผู้ต้องการเรียนรู้สายการออกแบบตัวละคร เพื่อให้ นักศึกษา นักออกแบบรุ่นใหม่ และผู้สนใจได้ศึกษาและนำไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบตัวละคร ส่งผลให้เกิดการพัฒนาบุคลากรในสายงานออกแบบตัวละครนี้ตามมา

งานวิจัยชิ้นนี้ใช้กรณีศึกษา คือ การประกวดงานออกแบบตัวละครระดับนานาชาติ คาแรคเตอร์ ดีไซน์ ชาเลนจ์ จัดขึ้นในแต่ละเดือนผ่าน 2 ช่องทาง ได้แก่ ทางหน้าเว็บไซต์ทางการ <https://characterdesignreferences.com/news/theme-of-the-month> และใช้เพจเฟซบุ๊ก <https://m.facebook.com/groups/CharacterDesignChallenge> เป็นที่ส่งผลงาน เปิดรับผลงานทุกวันที่ 7 ของเดือนและหมดเขตส่งผลงานในวันที่ 2 ของเดือนถัดไป ตามเวลาในดับลิน ประเทศไอร์แลนด์ ศิลปิน นักออกแบบทั้งมืออาชีพและมือสมัครเล่นสามารถร่วมแสดงงาน ผู้ชมสามารถกดไลค์ การตัดสินเป็นไปตามความเห็นของกรรมการ ทุกเดือนจะมีการแจกรางวัลให้ผู้ชนะการประกวด

งานวิจัยนี้นำเสนอแนวทางและการสร้างสรรค์การออกแบบตัวละครในรูปแบบสไตล์ไลซ์ (Stylized Character) ตัวละครลักษณะนี้ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง แต่มักถูกจำกัดด้วยคำว่าการ์ตูนในภาษาไทย ทั้งที่การ์ตูนเป็นเพียงขั้นหนึ่งภายใต้ร่มเงาของการสร้างสไตล์ (Stylization) ซึ่งเป็นกระบวนการที่สร้างรูปแบบเฉพาะขึ้นมา การสร้างรูปแบบเฉพาะนี้อิงแอบกับกระแสศิลปะต่าง ๆ ในประวัติศาสตร์ศิลปะ ตัวอย่างเช่น การสร้างสไตล์ในศิลปะจอร์แดนนิยม (Mannerism) ช่วงปี ค.ศ. 1520-1600 (Tate, 2018) ที่เน้นประดิษฐ์ท่าทาง ส่งผลให้ท่าทาง รูปร่าง ในงานจอร์แดนนิยมดูเกินจริง เพื่อสร้างความแตกต่างจากศิลปะยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) ที่เน้นความกลมกลืนสมจริงกับธรรมชาติ นอกจากนี้ นวนศิลป์ (Art Nouveau) อาศัยการสร้างสไตล์จากรูปทรงธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ ใบหญ้า (Gontar, 2006) โดยสร้างรูปแบบเฉพาะตามลักษณะต่อไปนี้ ความอ่อนช้อยของเส้นโค้งรูปตัวเอส (S-Curve) ความรู้สึกลื่นไหล (Dynamism) และความอสมมาตร (Asymmetry) อย่างไรก็ตามแนวคิดของการสร้างสไตล์ ไม่ได้เป็นไปเพื่อลอกเลียนธรรมชาติ ตรงกันข้ามกลับเน้นการสร้างรูปแบบเฉพาะตัวเพื่อออกจากความสมจริง และนี่คือลักษณะสำคัญของตัวละครสไตล์ไลซ์ ผู้วิจัยเลือกสร้างสรรคงานออกแบบตัวละครสไตล์ไลซ์ในรูปแบบภาพประกอบ กรณีศึกษาคาแรคเตอร์ ดีไซน์ ชาเลนจ์ เป็นเวทีประกวดภาพตัวละครที่

ไม่ยึดโยงกับการนำตัวละครไปใช้ในงานรูปแบบเฉพาะทางใดทางหนึ่ง ไม่ใช่เพื่อนำตัวละครเข้าสู่การผลิตในสายงานแอนิเมชันหรือเกมที่อยู่นอกเหนือขอบเขตของงานวิจัย จึงไม่จำเป็นต้องใช้การออกแบบตัวละครในรูปแบบโมเดลซีทีที่ต้องออกแบบตัวละครในหลายมุมมอง อย่างไรก็ตาม องค์ความรู้ที่เกิดขึ้นในงานวิจัยนี้จะสร้างความเข้าใจในการออกแบบตัวละครสไตล์ไอซ์ต์โดยไม่จำกัดการนำไปใช้งาน

แวดวงวิชาการไทยยังขาดงานวิจัยที่ครอบคลุมแง่มุมสำคัญในการออกแบบตัวละคร ยกตัวอย่าง บทความวิจัยของวงศ์วรุฒม์ อินตะนัย (2561) มีวัตถุประสงค์สร้างสรรคผลงานตัวละคร ได้ใช้หลักการออกแบบตัวละครว่าด้วย เนื้อเรื่อง แนวคิด ข้อมูลตัวละครและรูปแบบที่ต้องการ แต่กลับขาดข้อมูลด้านองค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบ เช่นเดียวกับงานระรินทร์ โรจนวัฒน์ (2555) ที่อ้างอิงเพียงคร่าวๆ ถึงรูปร่างและสัดส่วนในการสร้างสรรครูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนา เห็นได้ว่างานวิจัยการออกแบบตัวละครในวงการศึกษาไทยยังไม่ให้นำหนักกับองค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบ ทั้งที่ในภาคปฏิบัตินักออกแบบใช้เวลาในการหาความน่าสนใจของตัวละครด้วยองค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบเหล่านี้อย่างมาก ในทางกลับกัน งานวิจัยการออกแบบตัวละครในแวดวงวิชาการไทยจำนวนไม่น้อยที่เน้นศึกษาความพึงพอใจเชิงปริมาณ เน้นใช้ตัวเลขแทนค่าความคิดเห็นเชิงพรรณนาในงานวิจัยศิลปะและการออกแบบ จึงขาดเนื้อหาที่สร้างความเข้าใจในองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ของการออกแบบตัวละครเพื่อการปฏิบัติ แวดวงวิชาการไทยยังมีช่องว่างด้านความเข้าใจในการออกแบบตัวละคร งานวิจัยชิ้นนี้ต้องการเติมเต็มช่องว่างนั้น

ผู้วิจัยต้องการค้นหาแนวทางการออกแบบตัวละครเพื่อใช้ในการสร้างสรรคผลงาน คำถามคือ องค์ประกอบใดบ้างที่ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวละคร และองค์ประกอบเหล่านั้นทำงานสัมพันธ์กันอย่างไร งานวิจัยนี้จะช่วยสร้างความเข้าใจถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบและภาษาที่ใช้ในการออกแบบตัวละคร เพื่อเข้าถึงวิธีคิดและการมองงานของบุคลากรในระดับอุตสาหกรรม และเรียนรู้แนวทางออกแบบตัวละครได้อย่างเป็นรูปธรรม ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นสะพานให้ความเข้าใจในการออกแบบตัวละครในแวดวงวิชาการเชื่อมต่อกับการทำงานออกแบบตัวละครในภาคอุตสาหกรรม ทั้งนี้ไม่ใช่มุ่งเป้าเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้อ่านนำไปใช้เป็นสูตรสำเร็จในการออกแบบตัวละคร แต่เพื่อเปิดพื้นที่งานวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครให้ผู้อ่านนำองค์ความรู้ในงานวิจัยไปต่อยอดประยุกต์ใช้เพื่อหาทางเฉพาะตน เพื่อให้เกิดความหลากหลายในโลกแห่งการออกแบบตัวละครที่กำลังเติบโตเป็นอุตสาหกรรมในประเทศไทย

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 2.1 ค้นหาแนวทางการออกแบบตัวละคร
- 2.2 สร้างสรรคงานออกแบบตัวละคร

3. วิธีการวิจัย เครื่องมือวิจัย และระเบียบวิธีวิจัย

ขอบเขตของงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยสร้างสรรค (Creative Research) ที่ประกอบกับการใช้วิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกับผู้เชี่ยวชาญจำนวน 12 คน อายุตั้งแต่ 25-45 ปี เป็นผู้เชี่ยวชาญระดับสูงมีประสบการณ์การออกแบบตัวละครในอุตสาหกรรมไม่ต่ำกว่า 10 ปี จำนวน 9 คน และผู้เชี่ยวชาญระดับกลางที่มีประสบการณ์ทำงานไม่ต่ำกว่า 3 ปี จำนวน 3 คน แบ่งเป็น 1) นักออกแบบตัวละครซึ่งปัจจุบันทำงานในสตูดิโอแอนิเมชันและยังเป็นนักวาดภาพประกอบตัวละครที่สร้างตัวละครในรูปแบบของตนเองจำนวน 8 คน ในกลุ่มนี้ผสมผสานทั้งผู้เชี่ยวชาญระดับกลางและระดับสูง เป็นกลุ่มที่ให้ข้อมูลภาคปฏิบัติได้ครอบคลุมทุกองค์ประกอบในด้านการสร้างตัวละคร การแสดงออกของตัวละคร องค์ประกอบและหลักการออกแบบ ตลอดจนขั้นตอนการออกแบบตัวละคร 2) ผู้กำกับศิลป์ 2 คน เพื่อสะท้อนการออกแบบตัวละครในภาพรวม และความสัมพันธ์กับเรื่องราวและขั้นตอนการออกแบบ 3) ผู้สร้างสรรคเรื่องราว 1 คน เพื่อให้ได้ความคิดเห็นที่ลึกเกี่ยวกับองค์ประกอบด้านการสร้างตัวละครที่สัมพันธ์กับเรื่องราวและความเป็นมาของตัวละคร 4) อาจารย์มหาวิทยาลัย 1 คน ซึ่งเป็นอดีตนักออกแบบและผู้กำกับศิลป์ผู้มีประสบการณ์ทำงานมากกว่า 10 ปี เพื่อให้มุมมองทางวิชาการที่ปะทะและสอดคล้องประสานกันกับภาคปฏิบัติในอุตสาหกรรม ผู้วิจัยมุ่งตีความเพื่อทำความเข้าใจความคิดเห็นหลักการ และภาษาของนักออกแบบ เพื่อสร้างแนวทางและองค์ความรู้ในการออกแบบตัวละคร

วิธีการวิจัยมีดังนี้

3.1 รวบรวมข้อมูล แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 รวบรวมข้อมูลจากรรณกรรม จำนวน 10 เรื่อง ในช่วง ค.ศ. 2009-2020 เพื่อศึกษาเนื้อหาและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องในการออกแบบตัวละคร เกณฑ์ที่ใช้เลือกวรรณกรรมได้แก่ 1) ระยะเวลาพิมพ์ล่าสุดไม่เกิน 12 ปี 2) เป็นหนังสือ วิจัย วิดีโอสื่อการสอน หรืองานวิทยานิพนธ์ที่ต้องแสดงถึงภาคปฏิบัติ เช่น ผลงานสร้างสรรค์ แนวคิดต้นแบบที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวละคร 3) ผู้เขียนต้องเป็นนักออกแบบตัวละคร ผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรม นักวิจัย หรือ ผู้ศึกษาเฉพาะทางด้าน การออกแบบตัวละครในสถาบันการศึกษา

ส่วนที่ 2 รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโจทย์ประกวดในแต่ละหัวข้อ เพื่อใช้อ้างอิงในขั้นตอนสร้างสรรค์ผลงาน

3.2 สร้างเครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือในงานวิจัยนี้ใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกับผู้เชี่ยวชาญ 12 คน

ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยใช้องค์ประกอบที่วิเคราะห์จากการทบทวนวรรณกรรมเป็นแนวทางในการสัมภาษณ์ กำหนดคำถามปลายเปิดเพื่อสนทนา เพื่อตรวจสอบองค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบที่ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 12 คนเห็นว่าสำคัญในการออกแบบตัวละครเพิ่มเติมจากการทบทวนวรรณกรรม โดยมีวัตถุประสงค์ในการหาความสัมพันธ์ว่าหลักการออกแบบ-องค์ประกอบศิลป์ทำงานร่วมกับองค์ประกอบอื่นๆ เช่น ข้อมูลของตัวละคร การแสดงออกของตัวละคร และขั้นตอนการทำงานอย่างไร เพื่อค้นหาแนวทางการออกแบบตัวละคร

ครั้งที่ 2 สัมภาษณ์แบบเจาะลึกในส่วนงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยกับผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม 12 คน ซึ่งในขณะเดียวกันได้ทำหน้าที่เป็นผู้ชมที่มีความรอบรู้ในสายงานนั้น (Expert Audience) การสัมภาษณ์นี้แบ่งเป็น 4 ประเด็น 1) การสร้างตัวละคร 2) การแสดงออกของตัวละคร 3) องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบ 4) ขั้นตอนการทำงาน ผู้วิจัยเปิดให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 12 คนวิเคราะห์จุดเด่น-จุดด้อยของงานสร้างสรรค์ตัวละคร 5 ผลงานได้อย่างอิสระ

3.3 วิเคราะห์ข้อมูล แบ่งเป็น 2 ส่วน

ส่วนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างแนวทางการออกแบบ แบ่งเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 วิเคราะห์หาองค์ประกอบที่ใช้ในการออกแบบตัวละครจากการทบทวนวรรณกรรม

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์หาองค์ประกอบและความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเพื่อสร้างแนวทางการออกแบบตัวละครเหล่านั้นจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกครั้งที่ 1

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกครั้งที่ 2 ที่ผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นต่อผลงานสร้างสรรค์สมบูรณ์

3.4 สังเคราะห์แนวทางในการออกแบบตัวละคร

3.5 สร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร จำนวน 5 ชิ้นตาม ตามแนวทางการออกแบบตัวละครที่วางไว้ โดยใช้โจทย์จาก คาแรคเตอร์ ดีไซน์ ชาเลนจ์ ตามหัวข้อในแต่ละเดือน ดังต่อไปนี้ 1) เดือนกุมภาพันธ์: Carnival of Brazil ออกแบบตัวละครภายใต้หัวข้องานรื่นเริงของบราซิล 2) เดือนมีนาคม: Norse Gods ออกแบบตัวละครภายใต้หัวข้อตำนานเทพเจ้านอร์สองค์สำคัญทางตอนเหนือของยุโรป 3) เดือนเมษายน: Doctor & Nurse ออกแบบตัวละครภายใต้หัวข้อแพทย์-พยาบาล 4) เดือนกันยายน: Aztec Warrior ออกแบบตัวละครภายใต้หัวข้ออันทรบแอซเทก 5) เดือนตุลาคม: Yokai & Kami ออกแบบตัวละครภายใต้หัวข้อภูตผีญี่ปุ่น ผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการสืบค้นคำสำคัญที่จะใช้ทบทวนเพิ่มเติม รายละเอียดให้กับแนวทางในการออกแบบตัวละครที่ตั้งไว้เป็นกรอบวิจัย

3.6 สรุปองค์ความรู้แนวทางการออกแบบตัวละคร

4. ผลการวิจัยหรือการศึกษา

ได้ผลการวิจัยเป็นสองส่วน สรุปผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

4.1 แนวทางการออกแบบตัวละคร

แนวทางการออกแบบตัวละคร มี 4 องค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การสร้างตัวละคร

การสร้างตัวละครประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 เรื่องราว (Story) เป็นแนวคิดที่ใช้กำกับในการออกแบบตัวละคร เรื่องราวช่วยกำหนดพื้นที่ให้กับตัวละคร บอกช่วงเวลา อีกนัยหนึ่งคือช่วยสร้างโลกให้กับตัวละคร เรื่องราวยังช่วยกำหนดประเภท (Genre) ของงานออกแบบตัวละครที่น่าเสนอ เช่น ตลกขบขัน สยองขวัญ บางกรณียังช่วยกำหนดการแสดงออกของตัวละครด้วย

ส่วนที่ 2 ข้อมูลตัวละคร (Character Profile) ข้อมูลตัวละครประกอบไปด้วย 1) ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร เช่น สีผิว ส่วนสูง เพศ อายุ 2) ลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ เป็นต้น

ส่วนที่ 3 ต้นแบบตัวละคร (Archetypes) ผู้วิจัยนำต้นแบบบุคลิกที่สังเคราะห์จากงานวิจัยของแคโรล เอส เพียร์สัน (Pearson, 2015) เพื่อใช้ในการสร้างตัวละคร ได้แก่ ผู้ให้การดูแล (The Caregiver) นักรบ (The Warrior)

ส่วนที่ 4 รูปแบบของตัวละคร หมายถึง รูปแบบทางลักษณะกายภาพของตัวละคร เช่น สมจริง (Realistic) กึ่งสมจริง (Semi-Realistic) สไตล์ไลซ์ (Stylized) งานวิจัยนี้เจาะจงเฉพาะตัวละครในรูปแบบสไตล์ไลซ์ ซึ่งไม่เน้นลอกเลียนความสมจริงในธรรมชาติ แต่ตัดทอนรูปทรงผ่านองค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบให้มีรูปแบบเฉพาะตัวได้หลากหลายระดับ ตั้งแต่งานที่ตัวละครมีส่วนกึ่งสมจริงไปจนถึงลักษณะการ์ตูน

ในส่วนของการสร้างตัวละคร ผู้วิจัยกำหนดแนวทางในการออกแบบโดยใช้เรื่องราว ข้อมูลตัวละคร ต้นแบบตัวละครอย่างไม่ตายตัว ผสมผสานแตกต่างกันไปตามแต่ละหัวข้องานออกแบบ แต่ตัวละครทั้งหมดจะอยู่ในรูปแบบสไตล์ไลซ์

องค์ประกอบที่ 2 การแสดงออกของตัวละคร (Character Expression)

ในการออกแบบตัวละครแนวภาพประกอบ การแสดงออกของตัวละครเป็นช่องทางในการนำเสนอบุคลิก ความเป็นตัวละคร ด้วยท่าทางและสีหน้าผ่านภาพนิ่งภาพเดียว ผู้วิจัยสร้างคำสำคัญ (Key Words) จากเรื่องราว ข้อมูล หรือต้นแบบของตัวละครเหล่านั้นเพื่อใช้กำกับการแสดงออกของตัวละครให้มีทิศทางที่ชัดเจน การแสดงออกของตัวละครแบ่งเป็น

1) แสดงออกผ่านทางกาย (Body Gesture) ภาษากายมีความสำคัญยิ่งในการแสดงบุคลิก ความรู้สึกตัวละคร เพราะผู้ชมสามารถทำความเข้าใจตัวละครได้ในภาพรวม เช่น หากตัวละครมีความมั่นใจจะอกผายไหล่ผึ่ง หากเหนื่อยล้า ท้อแท้ จะไหล่ตก หลังค่อม รวมถึงอากัปกริยาของมือ (Hand Gesture) ที่สามารถใช้แสดงออกถึงจิตของตัวละคร เช่น การผายมือของสตรี การผายมือของตัวละครผู้มีอำนาจ เป็นต้น

2) แสดงออกผ่านทางสีหน้า (Facial Expression) แม้จัดว่าเป็นร่องภาษากาย แต่เป็นช่องทางหลักในการสื่อสารอารมณ์ของเรา เช่น มีความสุขจะยิ้มแย้ม ไม่พอใจจะเบะปาก สีหน้าสามารถสะท้อนถึงบุคลิก ต้นแบบตัวละคร เช่น ตัวละครผู้บริสุทธิ์ (The Innocent) ซึ่งมองโลกในแง่ดี เต็มไปด้วยความหวัง จะมีดวงตาโตเบิกโตหากตื่นเต้น สนุกสนาน เป็นต้น

องค์ประกอบที่ 3 องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบ

องค์ประกอบศิลป์และหลักการการออกแบบตัวละครเป็นองค์ประกอบที่มีบทบาทสำคัญและสัมพันธ์โดยตรงกับกระบวนการสร้างสไตล์ (Stylization) ซึ่งให้ความสำคัญกับ 1) ความเกินจริง (Exaggeration) ของรูปร่าง-สัดส่วนตัวละคร (รูปที่ 1) 2) ความรู้สึกเคลื่อนไหว (Dynamism) ของท่าทางด้วยการเส้นโค้งตัวเอส (S-Curve) และ 3) ความอสมมาตร (Asymmetry) ของการจัดวางองค์ประกอบเพื่อนำเสนอตัวละคร กระบวนการสร้างสไตล์ทำงานร่วมกับองค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบดังต่อไปนี้

1) รูปร่าง (Shape) องค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญยิ่งในการออกแบบตัวละคร เพราะส่งผลต่อจิตวิทยาพื้นฐานของมนุษย์ในการรับรู้บุคลิกของตัวละครเหล่านั้น เช่น วงกลมให้ความรู้สึกอ่อนโยน สีเหลี่ยมให้ความรู้สึกมั่นคง เป็นต้น

2) ซิลูเอตต์ (Silhouette) คือรูปเงาที่บ่งชี้ตรวจสอบความชัดเจนของท่าทางของตัวละคร และตรวจสอบความสะอาด (Cleanliness) ความชัดเจนของรูปร่างของตัวละคร

3) ความแตกต่าง (Contrast) หลักการข้อนี้ทำงานสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่นๆ เช่น ความแตกต่างของสัดส่วน ขนาด ค่าน้ำหนัก สี เพื่อสร้างความน่าสนใจจากการปะทะกันขององค์ประกอบเดียวกันที่ถูกทำให้แตกต่างกัน ความแตกต่างมีความสำคัญในการสร้างงานตัวละครสไตล์ไลซ์ การสร้างความแตกต่างของสัดส่วน ขนาด สร้างความอสมมาตร (Asymmetry) และทำให้เกิดลักษณะเกินจริง (Exaggeration) ซึ่งมีได้หลายระดับ จึงปัจจัยที่ช่วยสร้างความหลากหลายให้กับงานออกแบบตัวละครในรูปแบบนี้

4) เส้น (Line) การใช้เส้นตรงตัดกับเส้นโค้ง (Straight against Curves) เป็นคำศัพท์ที่นิยมใช้ในวงการออกแบบตัวละครเมื่อต้องการตัดทอน เกลาความสมจริงและรายละเอียดของกล้ามเนื้อในกายวิภาคศาสตร์ (Anatomy) ให้เรียบง่าย เส้นที่ชัดเจนจะสร้างรูปร่างที่สะอาด ซึ่งเป็นคุณลักษณะของตัวละครแนวสไตล์ไลซ์ (Stylized Character) นอกจากนี้เส้นยังเป็นองค์ประกอบสำคัญในการแสดงท่าทางตัวละคร ได้แก่ เส้นแสดงท่าทาง (Line of Action) ที่จะช่วยให้ท่าทางดูมีความเคลื่อนไหว (Dynamic Pose) ถึงแม้ว่าเส้นแสดงท่าทางนี้คือหนึ่งในประเภทเส้นที่มองไม่เห็น (Invisible Line) ตามหลักองค์ประกอบศิลปะ แต่ใช้อย่างเฉพาะเจาะจงกับการแสดงออกของท่าทางตัวละคร

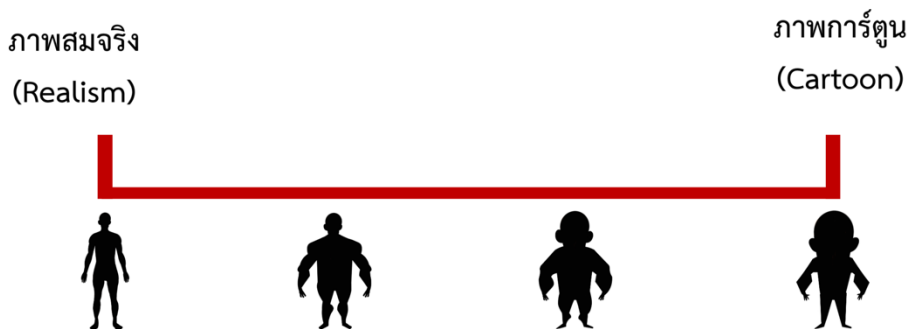
5) ท่าทาง (Pose) ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สัมพันธ์โดยตรงกับการแสดงออกของตัวละคร เนื่องจากความรู้สึกเคลื่อนไหว (Dynamism) ของท่าทางสำคัญ ลักษณะเส้นแสดงท่าทางจึงมีลักษณะโค้งรูปตัวอักษรเอส (S-Curve) ช่วยสร้างอากัปกิริยา (Gesture) ที่พลิ้วไหว อันจะนำไปสู่ท่าทาง เช่น ท่านั่ง ท่ายืน ท่าเดิน ที่เรากำหนดไว้ขั้นสุดท้ายอีกที

6) สัดส่วน (Proportion) ในที่นี้คือความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของขนาดชิ้นส่วนต่างๆ ของตัวละคร เช่น โดยทั่วไปความสูงของมนุษย์แบ่งสัดส่วนออกเป็น 7 ส่วนครึ่ง 'ส่วน' ในที่นี้คือขนาดความยาวของศีรษะมาต่อกัน 7 ส่วน อย่างไรก็ตามสัดส่วนในตัวละครสไตล์ไลซ์ไม่อิงกับธรรมชาติ ดังนั้นนักออกแบบสามารถสร้างสัดส่วนตัวละครให้เกินจริง โดยให้ตัวละครสูงขนาดห้าส่วน สามส่วน สองส่วนศีรษะตัวละคร เป็นต้น

7) ค่าน้ำหนัก (Value) เป็นองค์ประกอบที่สามารถสร้างระยะ (Depth) และมีมิติให้กับตัวละครได้

8) สี (Color) และหลักการใช้สี เช่น การใช้สีเอกรงค์ (Monotone Colors) สีข้างเคียง (Analogous Colors) การใช้คู่สี (Complementary Colors) ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่วางสีไว้เป็นองค์ประกอบสุดท้ายของการออกแบบตัวละคร

ระดับของความเกินจริงของรูปร่างและสัดส่วนในการสร้างสไตล์ (Degree of Shape and Proportion Exaggeration in Stylization)



รูปที่ 1 ระดับของการสร้างสไตล์ (Stylization) ที่แสดงความเกินจริงของรูปร่างและสัดส่วน

องค์ประกอบที่ 4 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยนำมากำหนดเป็นขั้นตอนเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวละคร ดังนี้

1) การค้นหาข้อมูลและงานอ้างอิงเพื่อหาแนวคิดในการออกแบบ
2) การสร้างตัวละคร ขั้นตอนนี้ประกอบด้วยกำหนดเรื่องราว ข้อมูลตัวละคร ต้นแบบตัวละคร (Archetype) ซึ่งการสร้างตัวละครในแต่ละโจทย์จะแตกต่างกันไปในรายละเอียด

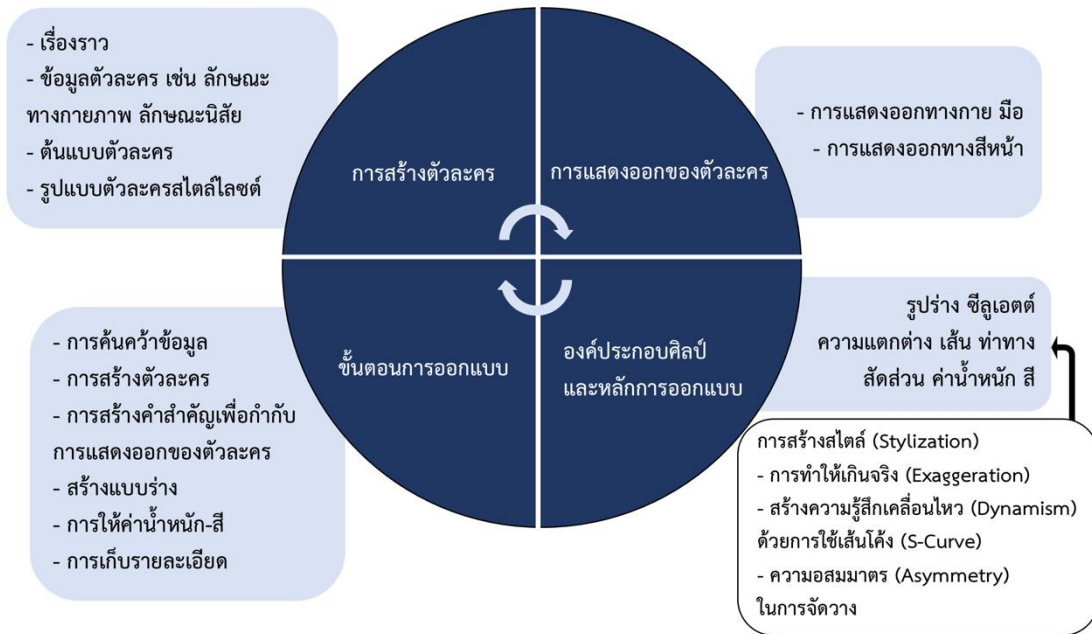
3) การกำหนดคำสำคัญ (Key Words) เพื่อใช้กับการแสดงออกของตัวละคร สำหรับขั้นตอนนี้ผู้วิจัยออกแบบเพิ่มขึ้นมาในการทำงานตัวละครภาพประกอบ ไว้เพื่อกำหนดทิศทางของการแสดงออกของตัวละคร

4) การสร้างแบบร่าง (Sketch) / การแตกแบบร่างด้วยรายละเอียดภายใต้โครงสร้างเดียวกัน (Variations)

5) การให้ค่าน้ำหนัก-สี

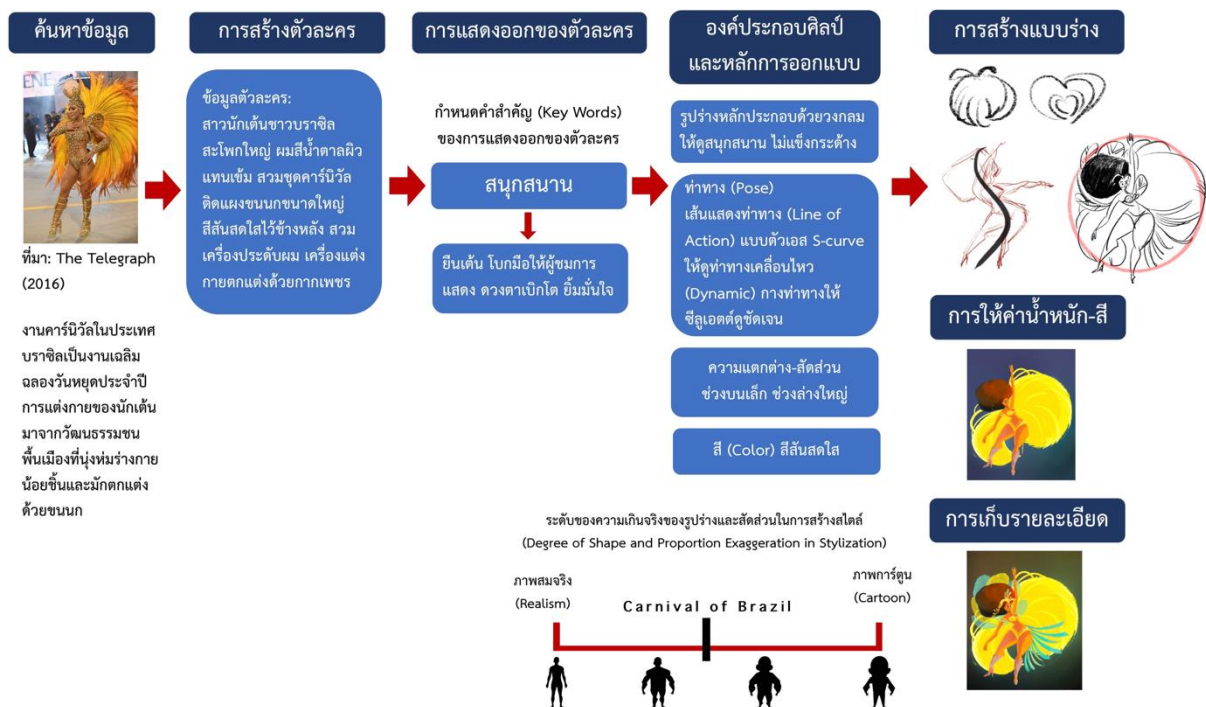
6) การเก็บรายละเอียด

การสร้างตัวละคร ตลอดจนการแสดงออกของตัวละคร จะเป็นตัวกำกับทิศทางการเลือกใช้อองค์ประกอบศิลป์ และหลักการออกแบบตัวละคร ในทางกลับกัน องค์ประกอบศิลป์ที่ใช้ต้องเหมาะสมกับรูปแบบตัวละคร สามารถถ่ายทอด ลักษณะกายภาพ บุคลิกตัวละคร เพื่อให้สามารถสื่อสารการแสดงออกและความเป็นตัวละครนั้นได้ ขั้นตอนการออกแบบนั้น ถ่ายทอดความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างตัวละคร การแสดงออกของตัวละคร และองค์ประกอบศิลป์กับหลักการออกแบบให้เป็นรูปธรรม ผู้วิจัยใช้ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้ง 4 นี้ เป็นกรอบแนวคิดการสร้างสรรคงานออกแบบตัวละคร (รูปที่ 2)

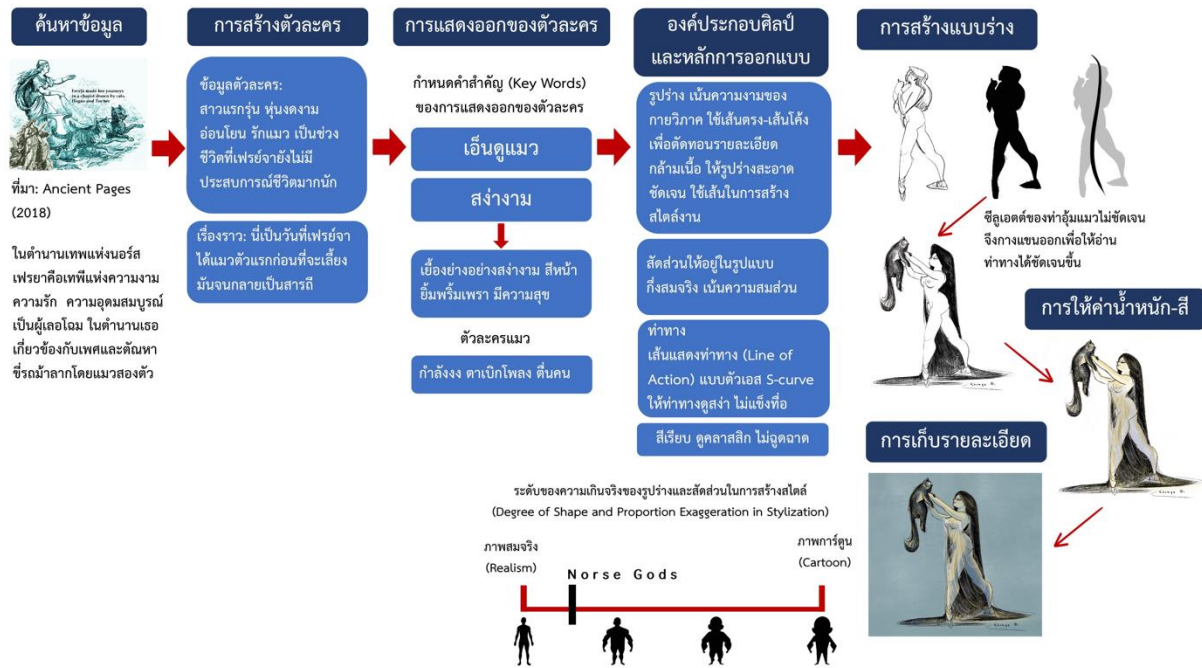


รูปที่ 2 กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละคร นำเสนอความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้ง 4 ด้าน การสร้างตัวละคร-การแสดงออกของตัวละคร-องค์ประกอบศิลป์-ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

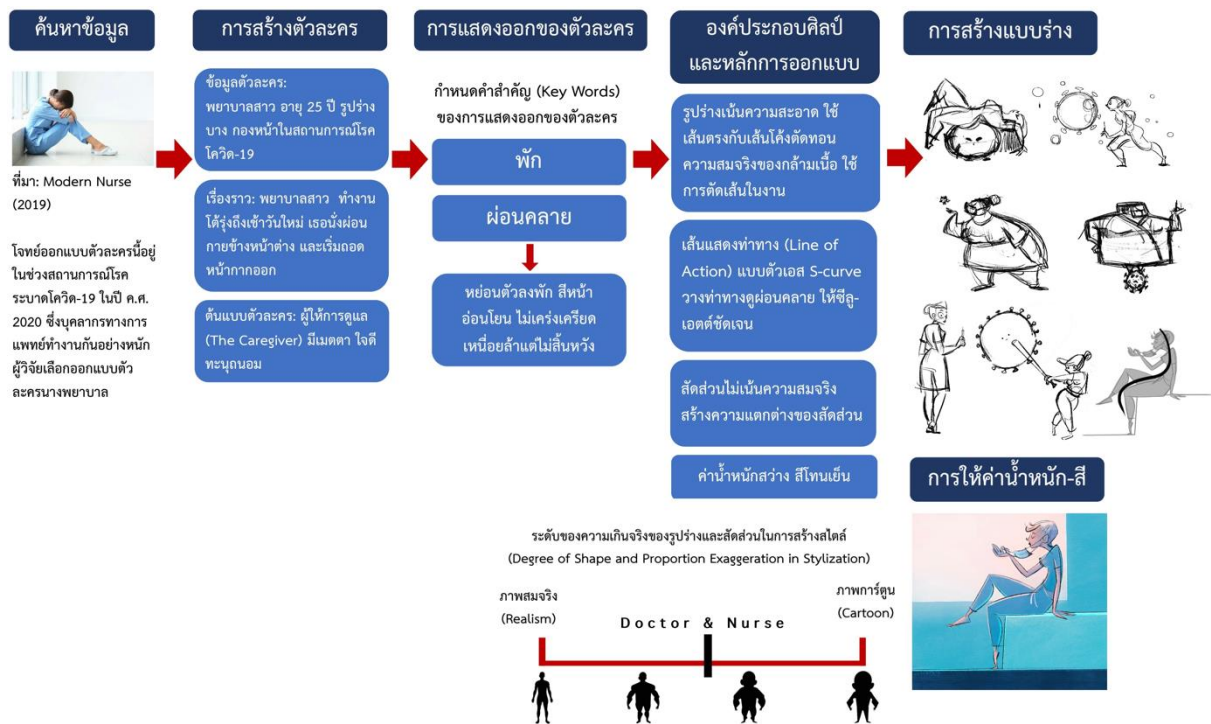
จากกรอบแนวคิดที่วางไว้ ผู้วิจัยได้สร้างแนวทางการออกแบบตัวละครสำหรับ 5 หัวข้อ (รูปที่ 3-7) ดังนี้



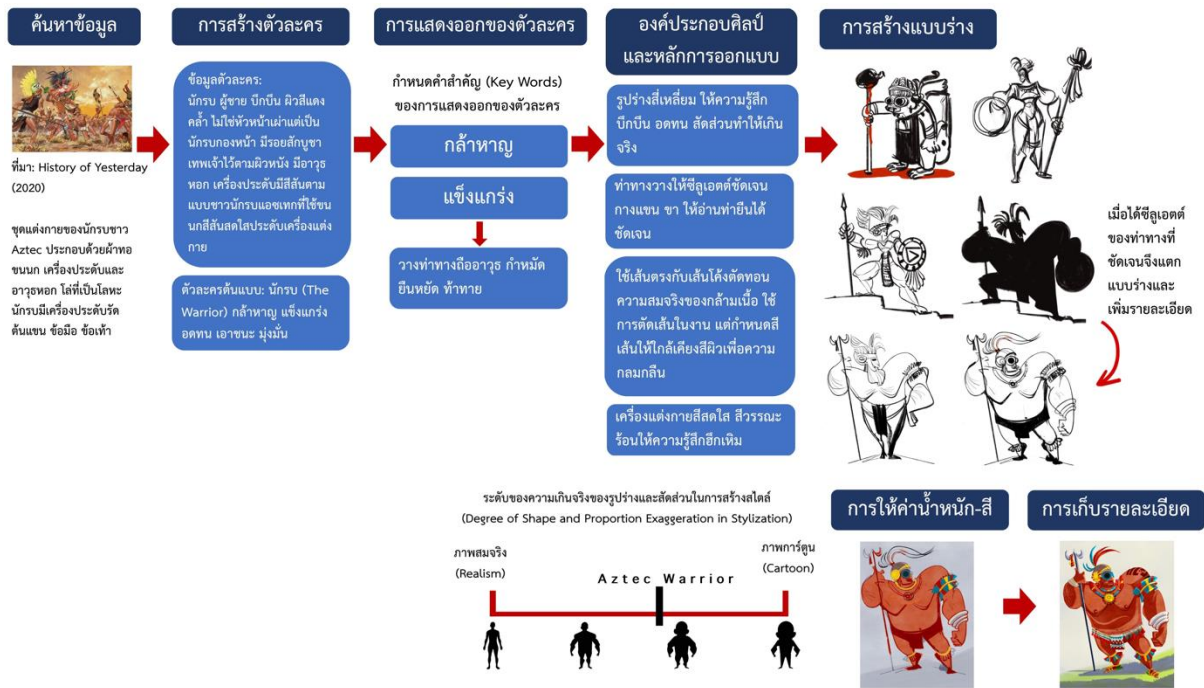
รูปที่ 3 แผนภาพแสดงแนวทางในการออกแบบตัวละคร หัวข้อ Carnival of Brazil



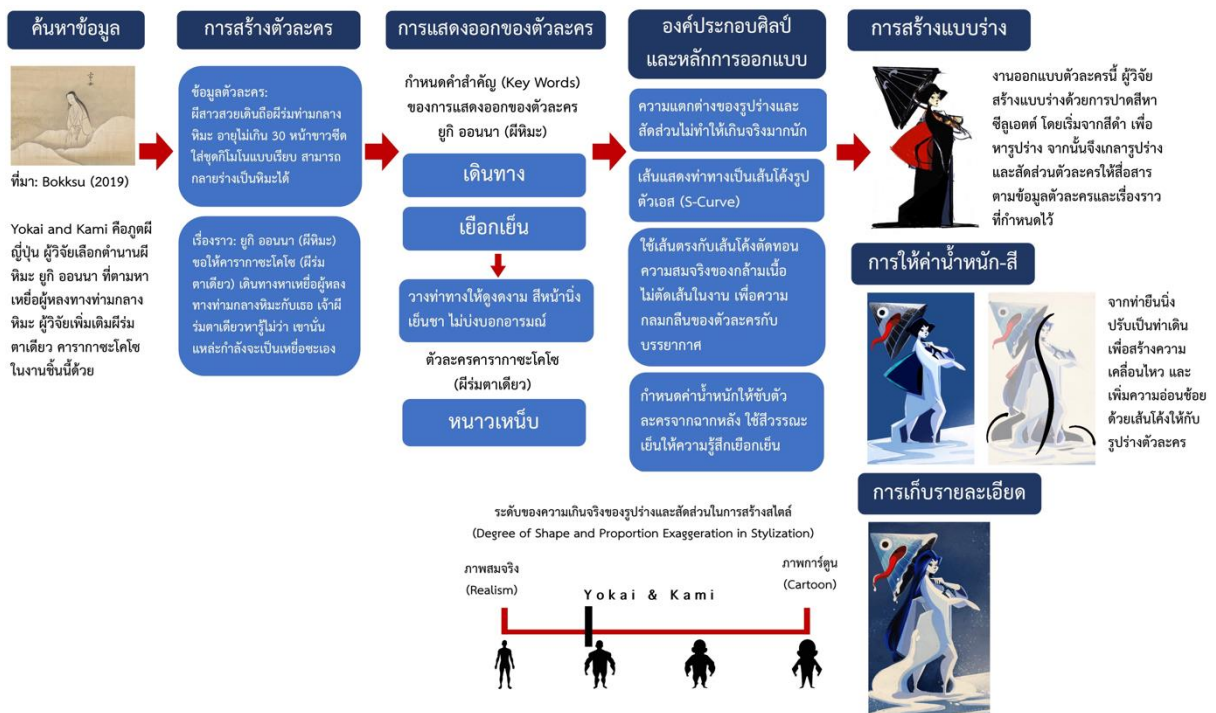
รูปที่ 4 แนวทางในการออกแบบตัวละคร หัวข้อ Norse Gods



รูปที่ 5 แนวทางในการออกแบบตัวละคร หัวข้อ Doctor & Nurse



รูปที่ 6 แนวทางในการออกแบบตัวละคร หัวข้อ Aztec Warrior



รูปที่ 7 แนวทางในการออกแบบตัวละคร หัวข้อ Yokai & Kami



แนวทางการออกแบบตัวละครทั้ง 5 หัวข้อ แตกต่างกันไปในรายละเอียด เช่น การสร้างตัวละคร หัวข้อ Carnival of Brazil ผู้วิจัยกำหนดเฉพาะข้อมูลตัวละคร ขณะที่หัวข้อ Norse Gods และ Yokai & Kami ผู้วิจัยกำหนดทั้งข้อมูลตัวละคร และเรื่องราว หัวข้อ Aztec Warrior ใช้ข้อมูลตัวละครและต้นแบบตัวละคร ส่วนหัวข้อ Doctor & Nurse ผู้วิจัยกำหนดทั้ง ข้อมูลตัวละคร เรื่องราว ต้นแบบตัวละคร แม้รายละเอียดของปัจจัยในการสร้างตัวละครไม่ตายตัว แต่ผู้วิจัยใช้วิธีกำหนด ความสำคัญเพื่อกำกับทิศทางในการแสดงออกให้กับตัวละครทุกหัวข้อ การสร้างตัวละครและการแสดงออกของตัวละครเป็น ปัจจัยที่ต้องคำนึงถึงเมื่อผู้วิจัยเลือกใช้องค์ประกอบศิลป์ตลอดจนการสร้างสไตล์ว่าระดับความเกินจริงของรูปร่างและสัดส่วน ตัวละครจะประมาณเท่าไร เมื่อเข้าสู่การเลือกใช้องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบในขั้นตอนสร้างแบบร่าง ผู้วิจัยขึ้น แบบร่างด้วยวิธีที่ต่างกัน หัวข้อ Carnival of Brazil หัวข้อ Norse Gods และหัวข้อ Doctor & Nurse ผู้วิจัยขึ้นด้วยเส้น จากนั้นเมื่อเลือกแบบร่างได้จึงตรวจสอบความชัดเจนของท่าทางด้วยซิลูเอตต์ ขณะที่หัวข้อ Aztec Warrior ผู้วิจัยขึ้นแบบร่าง บางตัวด้วยซิลูเอตต์แล้วจึงกลับมาออกแบบร่างนั้นด้วยเส้นและรายละเอียดเพิ่มเติม แม้ซิลูเอตต์จะไม่สามารถบอกรายละเอียด ของตัวละครได้ แต่ช่วยให้ผู้วิจัยหารูปร่างให้กับตัวละครได้รวดเร็ว ส่วนหัวข้อ Yokai & Kami ผู้วิจัยขึ้นแบบร่างตัวละครด้วย ซิลูเอตต์เช่นกัน จากนั้นผู้วิจัยลงสีไปด้วยตัดทอนรูปร่างไปด้วย แล้วจึงเก็บรายละเอียดเพิ่มเติมในขั้นสุดท้าย กระบวนการ ทำงานสะท้อนให้เห็นว่าแนวทางการออกแบบซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ซึ่งได้แก่ การสร้างตัวละคร การแสดงออกของ ตัวละคร องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบ จะสอดคล้องประสานเชื่อมโยงภายใต้ขั้นตอนการออกแบบ แต่รายละเอียดของแต่ละแนวทางการออกแบบตัวละครแต่ละหัวข้อนั้นไม่ตายตัว จากแนวทางดังกล่าวผู้วิจัยนำไปออกแบบตัวละคร ผลงาน สมบูรณ์ได้รับความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญดังต่อไปนี้ (ตารางที่ 1)

4.2 ผลงานออกแบบตัวละครสมบูรณ์

ตารางที่ 1 สรุปการแสดงความคิดเห็นต่อผลงานออกแบบตัวละครสมบูรณ์จากผู้เชี่ยวชาญ 12 คน

ผลงานออกแบบ	การสร้างตัวละคร	การแสดงออกของตัวละคร	องค์ประกอบและหลักการออกแบบ	ขั้นตอนการออกแบบ
 1. หัวข้อ Carnival of Brazil	เป็นงานที่เน้นแต่ตัวละคร ชัดเจนว่าเป็นนักเต้น แต่ความเป็นตัวละครยังพัฒนาต่อได้อยู่ ยังขาดเสน่ห์ตัวละคร (Appeal)	ยังไม่ชัดเจน ท่าทางยังไม่แสดงระยะของตัวละคร ปิดกั้นจนเอวกับสะโพกจะหลุดออกจากกัน	สีสะดุดตา ท่าทางมีความเคลื่อนไหว ซิลูเอตต์ไม่ชัดเจน ผลักดันรูปร่าง-สัดส่วนได้ มากกว่านี้ โครงสร้างร่างกายยังไม่เป็นธรรมชาติ จึงหะยังไม่ลงตัว	งานดูเน้นแต่ตัวละคร ไม่ได้มีการกำหนดเรื่องราวอะไร หากให้ความสำคัญกับฉากหลัง อาจช่วยผลักดันงานให้โดดเด่นยิ่งขึ้นกว่านี้
 2. หัวข้อ Norse Gods	ดูมีเรื่องราว การสื่อสารยังไม่ชัดเจน หากไม่ทราบแนวคิดมาก่อน	ชัดเจน ท่าทางยังอยู่ในมุมหน้าตรง นิ่ง น่าจะสนุกได้กว่านี้	รูปร่างทำได้สวยงาม ท่าทางน่าสนใจ สัดส่วนดี มีเส้นแสดงท่าทางชัดเจน ใช้เส้นตรงกับเส้นโค้ง (Straight against Curves) ชัดเจน ซิลูเอตต์ไม่ชัดหากพิจารณาทั้งโครงผม สีผม น้ำหนักภาพเท่ากันอยู่ งานดูมีอารมณ์ของภาพ (Mood and Tone)	งานดูมีการกำหนดเรื่องไว้ มีการกำหนดทิศทางการออกแบบที่ดี เน้นงานวาดเส้น เทคนิคเรียบง่ายแต่ชัดเจน
 3. หัวข้อ Doctor & Nurse	ดูมีเรื่องราว สื่อได้ว่าเป็นพยาบาล แต่ความเป็นตัวละครไม่โดดเด่น ยังดูเป็นตัวละครประกอบทั่วไป	เหมือนท่าท่าสวยๆ เท่านั้น ท่าทางยังอยู่ในแนวแบนราบ ท่าทางชัดเจนได้มากกว่านี้	ความลื่นไหล (Flow) ของท่าทางดี สืบบอกถึงความเป็นพยาบาล ค่าน้ำหนักยังเท่ากัน ท่าทางดูผ่อนคลายแต่ยังไม่สื่อสาร งานดูมีอารมณ์ของภาพ (Mood and Tone)	น่าจะให้ความสำคัญกับการหาข้อมูลเพื่อสื่อสารให้ชัดเจนกว่านี้ ฉากหลังทำงานได้มากกว่านี้

ตารางที่ 1 สรุปการแสดงความคิดเห็นต่อผลงานออกแบบตัวละครสมบุรณ์จากผู้เชี่ยวชาญ 12 คน (ต่อ)

ผลงานออกแบบ	การสร้างตัวละคร	การแสดงออกของตัวละคร	องค์ประกอบและหลักการออกแบบ	ขั้นตอนการออกแบบ
<p>4. หัวข้อ Aztec Warrior</p> 	<p>เป็นงานที่เน้นแต่ตัวละครสามารถสื่อสารได้ชัดเจนว่าเป็นนักรบ แต่ความโดดเด่นของตัวละครยังพัฒนาได้มากกว่านี้ ยังขาดจุดเด่นที่เป็นเสน่ห์ตัวละคร (Appeal)</p>	<p>ยังไม่ชัดเจน ยืนนิ่งเหมือนโพสท่าให้ดูดีเท่านั้น ท่าทางน่าจะบ่งบอกความเป็นนักรบกว่านี้</p>	<p>รูปร่าง ท่าทาง สี น่าสนใจ ซิลูเอตต์ชัดเจน มีความแตกต่างของสัดส่วนและส่วนสูง มีความแตกต่างของรูปร่างสัดส่วน คูสีดูสนุก แขนงซ้ายของตัวละครขยายใหญ่เกินจุดคิดแปลกท่าทางขาดสมดุล ตัวละครยืนไม่อยู่</p>	<p>งานเน้นความเป็นตัวละคร หากเพิ่มฉากหลังจะช่วยเล่าเรื่องได้มากขึ้น หากเพิ่มขั้นตอนการให้แสงได้งาน จะมีบรรยากาศเพิ่มขึ้น</p>
 <p>5. หัวข้อ Yokai & Kami</p>	<p>ดูมีเรื่องราว สื่อสารถึงความเป็นผีญี่ปุ่นได้ ความเป็นตัวละครยังไม่โดดเด่น ยังขาดเสน่ห์ตัวละคร (Appeal) แบบร่างภาพแรก ๆ น่าสนใจและมีความสไตล์ที่สุดสูงกว่า</p>	<p>แม้ช่วงบนทำได้ดีที่มีการใช้ท่าทางของมือ (Hand Gesture) ช่วยในการแสดงออก แต่ช่วงล่างที่ช่วงขา กลับไปกับทิมะยังไม่ชัดเจนนัก</p>	<p>มีการใช้เส้นที่มองไม่เห็น (Invisible Line) นำสายตา ท่าทางชัดเจน สีดี ท่าทางและองค์ประกอบภาพเข้ากับเรื่องราวที่เป็นผี รูปร่างของมือทำได้สวยงาม องค์ประกอบโดยรวมดูเด่นสุด มีการสื่อสารทางสายตา สบตากับผู้ชมงาน งานดูมีอารมณ์ของภาพ (Mood and Tone)</p>	<p>ดูมีการสร้างเรื่องราว หากเพิ่มขั้นตอนการให้แสงได้งาน จะมีบรรยากาศเพิ่มขึ้น หากหยาบยืมรูปแบบภาพพิมพ์ญี่ปุ่นมาใช้จะทำให้ชัดเจนกว่านี้ เช่น ในเรื่อง ความคมชัดของรูปร่าง พื้นผิว ลักษณะของงานภาพพิมพ์</p>

5. การอภิปรายผล สรุป และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

สรุปผลงานออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครตามแนวทางการออกแบบ ทั้ง 4 องค์ประกอบ ได้ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 การสร้างตัวละคร

สิ่งที่ผู้วิจัยควรเพิ่มเติมในการสร้างตัวละคร คือ การเข้าถึงความเป็นตัวละครด้วยการคิดจากภายในสู่ภายนอก (Inside-Out) จะช่วยให้เห็นกออกแบบเข้าใจตัวละครและถ่ายทอดความเป็นตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกับนักออกแบบตัวละคร เอกรัฐ สุ่มขยา (การสื่อสารส่วนบุคคล [สัมภาษณ์], 17 ธันวาคม 2563) และ ธนาพร สหะเดช (การสื่อสารส่วนบุคคล [สัมภาษณ์], 18 ธันวาคม 2563) ให้ความเห็นพ้องกันว่า นักออกแบบเมื่อเริ่มออกแบบตัวละคร จะคิดข้อมูลตัวละครอย่างละเอียดว่าตัวละครเป็นใคร นิสัย ทักษะคืออะไร ทำไมถึงชอบแต่งกายแบบนี้ ถ้าเราเป็นตัวละครนี้เราจะแต่งตัวอย่างไร สะท้อนให้เห็นว่าไม่ใช่การคิดถึงข้อมูลตัวละครแบบภายนอก แต่เป็นการคิดถึงความเป็นตัวละครอย่างถึ้ววนจากภายในตัวละคร ราวกับว่านักออกแบบเป็นตัวละครตัวนั้น ทำให้ตัวละครนั้นมีเรื่องราว การเข้าถึงความเป็นตัวละครด้วยการคิดจากภายในสู่ภายนอก จะช่วยให้เห็นกออกแบบเข้าใจตัวละครและถ่ายทอดความเป็นตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง ความเข้าใจในตัวละครจะนำไปสู่ทิศทางการเลือกองค์ประกอบอื่นๆ เช่น การแสดงท่าทางของตัวละคร ตลอดจนทิศทางการเลือกองค์ประกอบศิลป์เพื่อนำเสนออุปลักษณ์ตัวละคร นอกจากนี้ วิเคราะห์จากการสัมภาษณ์เชิงลึกที่นักออกแบบให้ความเห็นต่องานออกแบบตัวละครที่กำหนดเรื่องราวไว้ก่อนทั้ง 3 หัวข้อ ได้แก่ หัวข้อ Norse God หัวข้อ Yokai & Kami และหัวข้อ Doctor & Nurse จุดเด่นของทั้งสามหัวข้อนี้อคือมีอารมณ์ของภาพ (Mood and Tone) ผลการวิจัยสรุปได้ว่ากำหนดเรื่องราวให้กับตัวละครไว้ก่อนจะส่งผลต่ออารมณ์ของงานออกแบบตัวละครซึ่งสร้างความรู้สึกร่วมต่อผู้ชมได้

องค์ประกอบที่ 2 การแสดงออกของตัวละคร

สิ่งที่ควรคำนึงเพิ่มเติมในการแสดงออกของตัวละคร ได้แก่ ความชัดเจนของท่าทาง ความน่าสนใจของท่าทางตัวละคร ซึ่งการเลือกมุมมองในการแสดงท่าทางเป็นปัจจัยของความชัดเจนและความน่าสนใจนี้ ธนาพร สหะเดช (การสื่อสารส่วนบุคคล [สัมภาษณ์], 18 ธันวาคม 2563) และ ดลชนก วรางค์มาตา (การสื่อสารส่วนบุคคล [สัมภาษณ์], 21 ธันวาคม 2563) เห็นพ้องกันว่า การแสดงออกของตัวละครในงานออกแบบของผู้วิจัยยังไม่หลากหลาย ท่าทางยังอยู่ในมุมหน้าตรง อยู่ในแนวแบนราบ ทุกงานออกแบบยังไม่แสดงความรู้สึก (Foreshortening) หรือระยะของท่าทาง หากให้ความสำคัญต่อท่าทางตัวละครจะช่วยเสริมเรื่องราวและอารมณ์ความรู้สึกของภาพได้มากขึ้น ผลวิจัยสรุปได้ว่า แม้ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับความรู้สึกเคลื่อนไหว (Dynamism) ไม่แข็งของการสร้างท่าทาง และกำหนดรูปแบบและคำสำคัญให้กับการแสดงออกซึ่งช่วยให้ทิศทาง

ในการแสดงออกของตัวละคร แต่มุมมองในการเลือกท่าทางสำคัญไม่แพ้กัน ควรคำนึงถึงการใช้มุมมองที่แสดงความลึก บ่งบอกถึงระยะของท่าทางตัวละคร มุมอื่นที่ไม่ใช่มุมหน้าตรงหรือด้านข้างแบบที่คนส่วนใหญ่เลือกทำ นอกเหนือจากปัจจัยภายใน เช่น การแสดงออกทางกาย ทางสีหน้า ทางมือแล้ว นักออกแบบตัวละครควรให้ความสำคัญกับปัจจัยภายนอก เช่น พื้นที่ มุมมอง (Angle) เพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการสื่อสารท่าทางของตัวละคร

องค์ประกอบที่ 3 องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบ

สิ่งที่ควรคำนึงในการใช้องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบ

1) นักออกแบบต้องหาสมดุลให้กับความเกินจริง (Exaggeration) ความรู้สึกเคลื่อนไหว (Dynamism) และความอสมมาตร (Asymmetry) ที่ใช้ในการสร้างสไตล์ ยกตัวอย่าง หัวข้อ Aztec Warrior สื่อสารชัดเจนว่าเป็นนักรบ สีสด ดึงดูด แต่กายวิภาคศาสตร์ไม่สมส่วน แม้จะเป็นตัวละครสไตล์ไลต์ที่วางแนวท่วงความเกินจริงไว้มากกว่างานชิ้นอื่น ๆ แต่สัดส่วนของแขนขาตัวละครเกินจริงจนขาดความสมส่วนในภาพรวม และตัวละครยังขาดสมดุลในของทำขึ้น เช่นเดียวกับงานออกแบบ หัวข้อ Carnival of Brazil ที่ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าโดดเด่นด้วยสี ทำได้ดึงดูดใจ แต่ความเกินจริงในการสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหว ส่งผลให้กายวิภาคศาสตร์ของตัวละครขาดสมดุล คือสะโพกบิดจนช่วงล่างหลุดออกจากร่างกายท่อนบน ทำให้ท่าทางดูแปลก เป็นต้น

2) ความน่าสนใจของรูปลักษณ์ - ความชัดเจนการสื่อสาร สมดุลระหว่างสองสิ่งนี้ไม่ได้มาพร้อมกันในทุกครั้งของการออกแบบ ยกตัวอย่าง หัวข้อ Norse Gods ได้รับคำชมว่าสร้างรูปร่าง สัดส่วนได้สมส่วนงดงาม มีทิศทางในการนำเสนอ รูปลักษณ์ที่ชัดเจน ทำได้สมดุลกับรูปแบบสไตล์ไลต์ที่กำหนด แต่ยังไม่สามารถสื่อสารได้ชัดเจนถึงตัวละคร ส่วนหัวข้อ Yokai & Kami ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่าหากพิจารณาด้านรูปลักษณ์ในเชิงองค์ประกอบศิลป์ แบบร่างมีความน่าสนใจกว่าผลงานสำเร็จ เพราะรูปร่าง-สัดส่วนชัดเจน ความแตกต่างระหว่างสัดส่วน-รูปร่าง ขนาด และสีโบแดงกับกิโมโนดำ ให้ความสนใจกว่าตัวละครสำเร็จที่ถูกแบ่งสัดส่วนจนความแตกต่างของรูปร่างลดลงไป อย่างไรก็ตามหากพิจารณาจากการสื่อความหมาย ผลงานออกแบบสำเร็จได้ตอบโจทย์และแนวทางตัวละครที่ผู้วิจัยวางไว้ สามารถสื่อถึงความ เป็นผีของตัวละครได้มากกว่า นักออกแบบจึงต้องคำนึงถึงความน่าสนใจของรูปลักษณ์กับความชัดเจนในการสื่อสาร ในการเลือกใช้องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบให้สอดคล้องกับข้อมูลและเรื่องราว ตลอดจนการแสดงออกของตัวละคร เพื่อถ่ายทอดความเป็นตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ

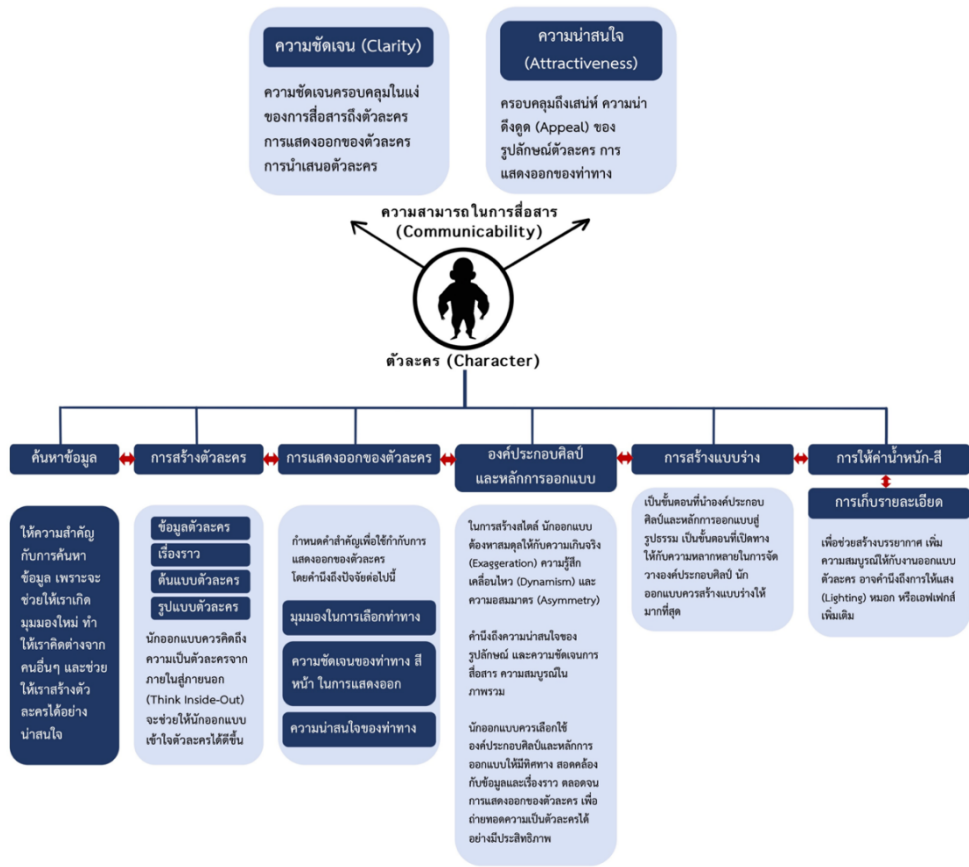
3) ความสมบูรณ์ในภาพรวม สุรศักดิ์ ใจพุก (การสื่อสารส่วนบุคคล [สัมภาษณ์], 17 ธันวาคม 2563) ให้ความเห็นว่าผลงานออกแบบของผู้วิจัยยังขาดความสมบูรณ์ในเรื่องของฉาก ซึ่งเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่ช่วยเล่าเรื่องตัวละครในรูปแบบภาพประกอบได้ การออกแบบตัวละครแนวภาพประกอบ นักออกแบบต้องคำนึงถึงองค์ประกอบอื่น โดยเฉพาะในเรื่องของ พื้นที่ว่างและพื้นที่ที่อยู่รอบวัตถุ (Positive-Negative Space) ด้วย

องค์ประกอบที่ 4 ขั้นตอนการออกแบบ

ขั้นตอนที่สำคัญคือการหาข้อมูลเพราะจะช่วยสร้างตัวละครที่น่าสนใจ สุพร เดชะรินทร์ (การสื่อสารส่วนบุคคล [สัมภาษณ์], 16 ธันวาคม 2563) เพิ่มเติมว่าการหาข้อมูลดี ทำให้มีมุมมองแปลกใหม่ ความแปลกใหม่นี้จะสร้างความแตกต่างให้กับงานออกแบบ เอกรัฐ สุมัยขา (การสื่อสารส่วนบุคคล [สัมภาษณ์], 17 ธันวาคม 2563) และ วณิชยา แพร่จรรยา (การสื่อสารส่วนบุคคล [สัมภาษณ์], 16 ธันวาคม 2563) เห็นพ้องว่าขั้นตอนการหาข้อมูลเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้นักออกแบบสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขั้นตอนการสร้างแบบร่างจะช่วยเปิดทางให้กับความหลากหลาย ทำให้เห็นความเป็นไปได้ในการจัดวางองค์ประกอบศิลป์เพื่อสื่อสารถึงตัวละคร จึงควรสร้างแบบร่างให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ดุษฎี ช่อเรืองศักดิ์ (การสื่อสารส่วนบุคคล [สัมภาษณ์], 17 ธันวาคม 2563) เพิ่มเติมว่าขั้นตอนที่จะช่วยให้งานออกแบบตัวละครภาพประกอบนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น คือ การให้แสง (Lighting) จะช่วยเพิ่มบรรยากาศในงานออกแบบตัวละครได้

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกในขั้นตอนประเมินผลงาน ผู้วิจัยพบว่าผู้เชี่ยวชาญมองหา 1) ความชัดเจน (Clarity) ของการสื่อสารตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราว บุคลิกตัวละคร การแสดงออกทางท่าทาง การเลือกใช้องค์ประกอบศิลป์ในการนำเสนอตัวละคร และ 2) ความน่าสนใจ (Attractiveness) ซึ่งรวมถึงความโดดเด่น เสน่ห์ (Appeal) ของตัวละครที่ดึงดูดผู้ชมเมื่อแรกเห็น ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับงานประกวดออกแบบตัวละคร นักออกแบบต้องคำนึงความชัดเจนในการสื่อสารและความน่าสนใจของตัวละคร เดชวิศิษฐ์ วงศ์ชินศรี (การสื่อสารส่วนบุคคล [สัมภาษณ์], 16 ธันวาคม 2563) เห็นว่าองค์ประกอบทั้ง 4 ที่ใช้เป็นแนวทางการออกแบบนั้นครอบคลุมเพียงพอ หากทั้งหมดทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพย่อมสร้างความชัดเจน

และความน่าสนใจของตัวละครได้ ผู้วิจัยได้รวบรวมความคิดเห็นและสรุปประเด็นเพิ่มเติมสำหรับการออกแบบตัวละคร (รูปที่ 8) ดังนี้



รูปที่ 8 สรุปประเด็นเพิ่มเติมสำหรับแนวทางการออกแบบตัวละคร

5.2 อภิปรายผล

ผลการวิจัยนี้ให้รายละเอียดในการสร้างตัวละครเพิ่มเติมจากงานของ ทิลแมน (Tillman, 2011) ว่า นอกเหนือจากเรื่องราวและต้นแบบตัวละคร การคิดถึงความเป็นตัวละครจากภายในสู่ภายนอกทำให้นักออกแบบเข้าใจตัวละครได้ลึกซึ้ง ซึ่งสอดคล้องกับที่โคลแมน (Colman, 2010) เน้นว่าการออกแบบตัวละครไม่ใช่เพียงแค่เน้นว่าตัวละครนั้นคืออะไร แต่ควรเข้าถึงความเป็นตัวละครให้คนดูเข้าใจว่าตัวละครนั้นเป็นใคร ผลวิจัยชัดเจนว่าการมีเรื่องราวกำกับในการสร้างตัวละครจะช่วยสร้างอารมณ์ (Mood and Tone) ให้กับตัวละครภาพประกอบได้ สำหรับด้านการแสดงออกของตัวละคร ผลวิจัยเพิ่มเติมจากงานวิจัยของมิเคติก (Miketic et al., 2018) ว่าการเลือกมุมมองภาพมีความสำคัญต่อแสดงออกของตัวละครเช่นกัน ดังนั้นการแสดงออกของตัวละครไม่ควรคำนึงแต่ปัจจัยด้านตัวละคร เช่น การแสดงออกทางท่าทาง สีหน้า เท่านั้น แต่ยังคงคำนึงถึงปัจจัยภายนอก เช่น พื้นที่ ความสัมพันธ์ระหว่างท่าทางตัวละครกับพื้นที่ ส่งผลต่อมุมมองและความลึกซึ้งของท่าทางตัวละคร

งานวิจัยนี้สะท้อนให้เห็นว่าองค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบตัวละครใช้ภาษาศิลปะที่มีสำเนียงเป็นของตนเอง และมีวิธีใช้ที่เฉพาะเจาะจง ดังปรากฏในผลวิจัยว่า รูปร่าง เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการออกแบบตัวละคร สอดคล้องกับสตีเฟน ซิลเวอร์ (Silver, 2017) ซึ่งแตกต่างจากหนังสือองค์ประกอบของศิลปะของศาสตราจารย์เกียรติกุณ ชลูด นิมเมสมอ (2557) ที่รูปร่างไม่ได้รับความสำคัญมากนักหากเทียบกับรูปทรง เช่นเดียวกับเส้น ที่ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าเป็นทัศนธาตุที่ถูกนำมาใช้ในเรื่องของท่าทาง ส่วนซิลูเอตต์ซึ่งเป็นองค์ประกอบในการหาความชัดเจนของท่าทางตัวละครตามที่ปรากฏในงานของสแตนฟิลด์ (Stanchfield, 2009) และ อิสลาม (Islam et al., 2010) นั้น งานวิจัยนี้เพิ่มเติมว่านักออกแบบสามารถใช้ซิลูเอตต์ในการขึ้นแบบร่างเพื่อช่วยหารูปร่างตัวละครและตรวจสอบความชัดเจนของท่าทางไปในคราวเดียวกัน สำหรับขั้นตอนการออกแบบ นักออกแบบมักให้ความสำคัญกับองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างตัวละครก่อน สีเป็นองค์ประกอบ

สุดท้ายในขั้นตอนการทำงาน อย่างไรก็ตามเมื่อนักออกแบบอยู่ในฐานะผู้ชมงาน สักกลายเป็นองค์ประกอบสำคัญที่สร้างความโดดเด่นให้กับผลงานซึ่งนักออกแบบให้ความสนใจเหมือนกัน

งานวิจัยนี้เปิดพื้นที่ให้กับการออกแบบตัวละครสไตล์ไอซ์ ให้แนวทางในการสร้างสรรค์รูปแบบตัวละครลักษณะนี้ ปกรณ์ ทองขวัญใจ (การสื่อสารส่วนบุคคล [สัมภาษณ์], 18 ธันวาคม 2563) ให้ความเห็นที่โดยรวมงานออกแบบของผู้วิจัยเป็นตัวละครสไตล์ไอซ์ที่ความเกินจริงของรูปร่างและสัดส่วนอยู่ในระดับกลาง ๆ ความเห็นนี้สอดคล้องกับแนวทางการสร้างสัดส่วนที่ผู้วิจัยวางไว้ ตัวละครสไตล์ไอซ์จึงไม่ได้หมายถึงตัวละครลักษณะการ์ตูนที่ทำให้สัดส่วนเหลือเพียงสามส่วน หรือตัวละครการ์ตูนที่ตัดเส้นเพียงอย่างเดียว นักออกแบบสามารถสร้างสรรค์สไตล์ได้หลากหลายรูปแบบ สามารถผลักดันสัดส่วนได้หลากหลายระดับ สามารถหยิบยืมศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างสไตล์ ทรายไคที่ตัวละครวางอยู่บนฐานแนวคิดที่เน้นการสร้างสรรค์ในรูปแบบเฉพาะ ไม่ลอกเลียนความสมจริง ที่สำคัญคือแม้องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบสำคัญต่อการสร้างสไตล์ แต่องค์ประกอบนี้ต้องพึ่งพาองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น การสร้างตัวละคร การแสดงออกของตัวละคร ในการสร้างความหมายให้กับตัวละครผ่านขั้นตอนการออกแบบ ดังนั้นองค์ประกอบทั้ง 4 ล้วนมีบทบาทและสัมพันธ์ต่อกันอย่างไม่แยกขาดในการออกแบบตัวละคร

ผลลัพธ์ในงานวิจัยนำเสนอแนวทางการออกแบบตัวละครพร้อมภาคปฏิบัติ เพื่อความเข้าใจการออกแบบตัวละครอย่างเป็นรูปธรรม เพราะการสะท้อนจากการปฏิบัติงานให้มุมมองและความชัดเจนที่ต่างจากการวิเคราะห์ภาคทฤษฎี ผลวิจัยในงานวิจัยชิ้นนี้เปิดพื้นที่ด้านการออกแบบตัวละครให้กับวงการวิชาการไทย เพิ่มเติมรายละเอียดด้านภาษาที่ใช้ในการออกแบบตัวละคร ตลอดจนการมองหาคำสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบที่ใช้เป็นแนวทางการออกแบบ ผู้วิจัยหวังว่าแนวทางที่นำเสนอในงานวิจัยนี้จะได้รับการต่อยอดจากนักออกแบบ ตลอดจนนักวิจัยที่ศึกษาด้านการออกแบบตัวละครให้เกิดความหลากหลายยิ่งขึ้นไป

5.3 ข้อเสนอแนะ

องค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัยนี้สามารถประยุกต์ใช้กับการออกแบบตัวละครสไตล์ไอซ์ในลักษณะต่าง ๆ นอกเหนือจากงานตัวละครภาพประกอบ เช่น การออกแบบตัวละครเพื่องานแอนิเมชัน เกม หรืองานสินค้าตัวละคร

6. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนจากทุนรายได้ประจำปี 2562-2563 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่สละเวลาในการสัมภาษณ์และให้ความคิดเห็นในงานวิจัยนี้ ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่และอาจารย์ทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือตลอดจนคำแนะนำในการจัดทำงานวิจัยนี้

เอกสารอ้างอิง

- ชลุต นิมเสมอ. (2557). **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- ระรินทร์ ไรจนวัฒนวุฒ. (2555). การสร้างสรรค์รูปแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนโดยใช้อัตลักษณ์ล้านนา. **วารสารวิจัยราชภัฏ เชียงใหม่**. 13(2), 116-128.
- วงศ์วุฒม์ อินตะนัย. (2561). การออกแบบตัวละครนายแรงสำหรับสื่ออินโฟกราฟิกจากตำนานห้วยนางแรง. ใน **การประชุมวิชาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ระดับชาติ ครั้งที่ 1**. (หน้า 41-49). สงขลา: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (a). (2562). **บทวิเคราะห์สถานการณ์เศรษฐกิจดิจิทัลประเทศไทย**. เข้าถึงได้จาก: <https://www.depa.or.th/en/article-view/thailands-digital-economy-glance>.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (b). (2562). **ระบบนิเวศของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย ตอนที่ 3 (สาขาแคแรคเตอร์)**. เข้าถึงได้จาก: <https://www.depa.or.th/th/article-view/3-digital-content-series-character>.
- Ancient Pages. (2018). **Freya – Vanadis: Beautiful Desirable Goddess And Her Brisingamen Necklace In Norse Mythology**. Retrieved from: <https://www.ancientpages.com/2018/01/21/freya-vanadis-beautiful-desirable-goddess-and-her-brisingamen-necklace-in-norse-mythology/>

- Bokksu. (2019). **Essential Guide to Japanese Monsters**. Retrieved from:
<https://www.bokksu.com/blogs/news/essential-guide-to-japanese-monsters>.
- Colman, D. (2010). **The Art of Character Design Vol. 1** [DVD]. US: David's Doodles.
- Gontar, C. (2006). “**Art Nouveau.**” In **Heilbrunn Timeline of Art History**. Retrieved from:
http://www.metmuseum.org/toah/hd/artn/hd_artn.htm.
- History of Yesterday. (2020). **The Elite Aztec Warriors**. Retrieved from:
<https://historyofyesterday.com/the-elite-aztec-warriors-36cbd89705f8>.
- Islam, M.T, Nahiduzzaman, K.M., Why, Y.P., Ashraf, G. (2010). Learning Character Design from Experts and Laymen. **Proceedings of 2010 International Conference on Cyberworlds**. (pp. 134-141). Singapore: School of Computer Engineering, Nanyang Technological University.
- Miketic, N., Pintier, I. & Lilic, A. (2018). Intergration of the Visual Elements of Art and Personality Factors in Process of Character Design. **9th International Symposium on Graphic Engineering and Design**. Serbia: Department of Graphic Engineering and Design, University of Novi Sad.
- Modern Nurse. (2019). **What Do You Think? –Are We Working Nurses To Death?** Retrieved from:
<https://modernnurse.com/what-do-you-think-are-we-working-nurses-to-death/>.
- Pearson, C. (2015). **Awakening the Heroes Within and What Story Are You Living?**. San Francisco: HarperOne.
- Silver, S. (2017). **The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design**. California: Design Studio Press.
- Stanchfield, W. (2009). **Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 1: The Walt Stanchfield Lectures**. Massachusetts: Focal Press.
- Tate (2018). **MANNERIST**. Retrieved from: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/m/mannerist>.
- The Telegraph. (2016). **Brazil's carnival season gets into full swing in Rio and Sao Paulo, in pictures**. Retrieved from: <https://www.telegraph.co.uk/news/picturegalleries/worldnews/12144266/Rio-de-Janeiro-and-Sao-Paulo-carnivals-in-Brazil-in-pictures.html>.
- Tillman, B. (2011). **Creative Character Design**. Massachusetts: Elsevier.