

การเปลี่ยนผ่านอารมณ์ความรู้สึกสู่สัญลักษณ์ทางศิลปะ ด้วยผลงานสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ CHIRA CHIRA

Transition from Emotions to Art Symbols with the Creation of 2D animation: Chira Chira

ปรารธนา จิรปิติทินนท์¹

บทคัดย่อ

ผลงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการถ่ายทอดความรู้สึกผ่านสัญลักษณ์ทางศิลปะ 2) เพื่อศึกษาการใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติในการถ่ายทอดผลงานศิลปะ 3) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถสะท้อนถึงภาวะในจิตใจ โดยการสร้างสรรค์ผลงาน Chira Chira (Uncertainty) ในเทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ถ่ายทอดให้เห็นถึงภาพเคลื่อนไหวในห้วงหนึ่งของสภาวะจิตใจ ที่ผันแปรไปตามสิ่งเร้ารอบกาย ทั้งความสุข และความทุกข์ ด้วยการศึกษาทฤษฎีทางด้านสัตวศาสตร์ ร่วมกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์มาเป็นข้อมูลเพื่อส่งเสริมในการถ่ายทอดและตีความหมาย ผู้วิจัยได้เปลี่ยนผ่านอารมณ์ความรู้สึกนั้น ถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาภาพ ด้วยการใช้รูปลักษณะ และสัญลักษณ์มาใช้อธิบายปรากฏการณ์ จินตนาการ ความหมาย ทั้งในรูปแบบที่เป็นสากลทางด้านทัศนธาตุในทางศิลปะ และรูปแบบของรูปทรงเฉพาะที่เกิดจากจินตนาการหรือประสบการณ์ส่วนตัวของศิลปินผู้สร้างสรรค์เอง การนำเสนอผ่านเทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ เป็นกระบวนการที่สามารถสร้างสรรค์ขั้นตอนการทำงานได้หลากหลายทั้ง การวาดเส้น จิตรกรรมสีน้ำ รวมถึงการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สามารถสื่อสารรายละเอียดสีหน้า ท่าทางของตัวละคร ผ่านลายเส้นจากการวาด การลงสีที่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ผ่านที่แปร่ง พื้นผิว สามารถสร้างบรรยากาศ อารมณ์และความรู้สึกร่วมได้เป็นอย่างดี รวมถึงสัญลักษณ์ที่ถูกนำมาใช้ การเข้าถึงความหมายของผู้ชมผลงานนั้น จะมีทั้งส่วนที่สามารถสื่อสารได้ตรงตามเป้าหมายของผู้วิจัย และบางส่วนจะแตกต่างกันตามจินตนาการ ประสบการณ์ความรู้สึกของผู้ชมเอง

คำสำคัญ : ภาพเคลื่อนไหวสองมิติ, สัญลักษณ์, สภาวะจิตใจ

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน และวิชวลเอฟเฟกต์ คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม



Abstract

The objectives of this research project are 1) to study on the expression of emotions through art Symbols; 2) to study on the use of 2D animation technique to present art works; and 3) to create an art work that reflects statuses in minds through the creation of Chira Chira (Uncertainty), which is a 2D animation. This animation represents a status of mind that varies in accordance with arousing factors in the environments, such as happiness and sadness. Both semiotics and art compositions theories provide fundamental data that support the dissemination and construction of meanings. I, the researcher, transform such emotions into images using signs and symbols for explaining phenomena, imaginations and meanings in the forms of international visual elements in arts and in the specific forms from imaginations or personal experiences of mine. The work is presented as 2D animation which includes several creative techniques such as line drawing, water colour painting, and the use of computer technologies in order to be able to communicate details, facial expressions and gestures of characters through drawn lines and colours that manifest emotions through brush strokes and textures. Ambience, emotions and feelings can be built and expressed well. In addition, symbols are also used. As for the audiences' understanding of the work, some audiences can get the ideas that I, the researcher, want to deliver whilst some others will perceive the ideas differently in accordance with their own imaginations, experiences and emotions.

Keywords: 2D Animation, Symbols, Statures in Minds

บทนำ

จิตใจประกอบด้วยความรู้สึก นึกคิด จดจำ และการรับรู้เรื่องต่างๆที่เกิดขึ้น อารมณ์ เป็นภาวะของจิตใจ หรือความรู้สึกต่าง ๆ ทางจิตใจ ขณะที่นึกคิดสิ่งต่าง ๆ และเปลี่ยนแปลงไปตามความคิดปรุงแต่ง กระบวนการในการเกิดอารมณ์ แบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอน คือ การรับรู้สิ่งกระตุ้น สิ่งกระตุ้นส่วนใหญ่เกิดจากการรับรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์หรือการกระทำของสิ่งเร้าภายนอก อาจจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัวเรา หลังจากนั้นคือ การปรุงแต่ง บางครั้งการปรุงแต่งเกิดจากจินตนาการของตัวเอง โดยไม่จำเป็นต้องมีสิ่งเร้าจากภายนอกเข้ามา แต่อารมณ์ส่วนใหญ่มักจะได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งกระตุ้นจากภายนอกก่อน แล้วสิ่งกระตุ้นนั้นจะถูกปรุงแต่งโดยความเชื่อ ทศนคติ ความรู้สึก ประสบการณ์เดิม และอุปนิสัยของตัวเอง สิ่งเหล่านี้ที่เราเรียกว่า

“การปรุงแต่งทางอารมณ์”และขั้นตอนสุดท้าย พฤติกรรมการแสดงออก เมื่อสิ่งกระตุ้นได้รับการปรุงแต่งเรียบร้อยแล้ว คนก็มักจะกำหนดทางเลือกในการแสดงออกทางอารมณ์ ซึ่งส่วนใหญ่มักจะแสดงออกให้เห็นทางพฤติกรรม ไม่ว่าจะเป็นทางสีหน้า แววตา ท่าทาง น้ำเสียง หรือออกปฏิกิริยาต่าง ๆ (ณรงศิริ ทัศนทอง. 2547, หน้า 26)

ซึ่งศิลปะก็ถือว่าเป็นอีกภาษาหนึ่งของมนุษย์ ที่เป็นตัวแทนในการถ่ายทอดทางด้านอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด ความรู้สึกภายในจิตใจ ขึ้นอยู่กับความพอใจของศิลปินแต่ละบุคคล แต่การแสดงอารมณ์ในทางศิลปะนั้นจำเป็นต้องมีความรู้สึกทางสุนทรียภาพประกอบอยู่ด้วย “กล่าวคือ นักสุนทรียศาสตร์มีความเห็นว่าสุนทรียภาพอาจจะไม่ใช่ความสวยงามเพียงอย่างเดียว ความเศร้าโศก (tragic) ความน่าเกลียด (ugly) ความขบขัน (comic) และความน่าพิศวง (sublime) ก็ทำให้เกิดอารมณ์สุนทรียได้เช่นเดียวกัน” (ฐานิศวรร จริฎพงษ์. 2543, หน้า 58) และในการสื่อสารความหมายที่หลากหลายเหล่านี้ มนุษย์เราก็มีความสามารถที่จะใช้สิ่งต่าง ๆ มาเป็นตัวแทนส่งต่อความรู้สึก นอกเหนือไปจาก คำพูด สีหน้า ท่าทางร่างกาย เช่น เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย การโกนผม ครีมนวดผม แสงสีจากง่ายไปถึงซับซ้อน หลากหลายมิติ

การสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ในผลงาน Chira Chira (Uncertainty) ผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดให้เห็นถึงภาพในห้วงหนึ่งของสภาวะจิตใจของตนเอง ที่ผันแปรไปตามสิ่งเร้าที่เข้ามาในแต่ละช่วงเวลา ความเปลี่ยนแปลงและความไม่แน่นอนของสิ่งใดที่เกิดขึ้นและจางไป โดยผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจาก พระไพศาล วิสาโล ที่ได้กล่าวถึงความหมายของอายตนะภายนอกไว้ว่า “อายตนะภายนอก หมายถึง สิ่งที่ถูกรู้ ได้แก่ รูป รส กลิ่น เสียง สิ่งที่ต้องกาย และอารมณ์ ที่เกิดขึ้นกับใจหรือที่จิตไปรับรู้ ส่วนอายตนะภายใน ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กายและใจ เมื่อตากระทบรูป และเกิดการรับรู้รูป หรือเห็นรูป จึงเรียกว่าเกิดผัสสะ”

ผู้วิจัยมีความสนใจการตีความหมายทางสัตวศาสตร์ ที่สามารถส่งเสริมการถ่ายทอดความรู้สึกที่อยู่ในสภาวะจิตใจได้ดี รวมถึงการใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ (2D Animation) ที่สื่อสารในรูปแบบภาพประกอบ ดำเนินเรื่องราวด้วยการแสดงออกของตัวละคร บรรยากาศของฉาก ที่ถือว่าเป็นเทคนิคที่มีส่วนช่วยในการสร้างอารมณ์ และความรู้สึกร่วม สามารถส่งเสริมแนวความคิดในการสร้างผลงานของผู้วิจัยได้ ทั้งยังมีความน่าสนใจในกระบวนการสร้างสรรค์เฉพาะตัว (อนุชา เสรีสุชาติ. 2548, หน้า 1) กล่าวได้ว่า แอนิเมชัน (animation) เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจ เป็นสื่อที่เข้าใจง่าย เป็นสื่อข้ามวัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงคนต่างชาติต่างภาษาที่มีวัฒนธรรมต่างกัน ให้มีความเข้าใจร่วมกันถึงสิ่งที่ปรากฏอยู่ในแอนิเมชัน ทั้งเนื้อหา เรื่องราวแม้แต่นามธรรมยังถูกถ่ายทอดให้เข้าใจง่าย เมื่อถูกสื่อสารเป็นแอนิเมชันทั้งนั้น โดยคุณสมบัติของแอนิเมชันที่สามารถพรรณนา หรือบรรยาย กระบวนการที่ซับซ้อนให้เห็นได้อย่างเข้าใจง่าย เช่น การทำงานของเครื่องจักรกล อีกทั้งยังเน้นส่วนที่สำคัญ โดยสี หรือเสียง และใช้จินตนาการอย่างไม่มีขอบเขตจึงส่งเสริมจินตนาการ และการตีความหมายที่เป็นนามธรรมของผู้ชม ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่มาของการสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหวสองมิติ Chira Chira (Uncertainty)



วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการถ่ายทอดความรู้สึกผ่านสัญลักษณ์ทางศิลปะ
2. เพื่อศึกษาการใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติในการถ่ายทอดผลงานศิลปะ
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถสะท้อนถึงภาวะในจิตใจ

ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยเน้นการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกที่สะท้อนมาจากภายในจิตใจของผู้วิจัยเอง มีการศึกษาทฤษฎีสัญญาศาสตร์มาเป็นข้อมูลเพื่อส่งเสริมในการถ่ายทอดและตีความหมาย และสร้างสรรค์ผลงานผ่านเทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ที่ผสมผสานกันระหว่างการวาดมือและคอมพิวเตอร์

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหว เรื่อง Chira Chira (Uncertainty) ผู้วิจัยได้อาศัยข้อมูลจากประสบการณ์ส่วนตัว และกรอบแนวความคิดจากทฤษฎีต่างๆ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจแนวทางในการศึกษา และวิเคราะห์ โดยมีกระบวนการทำงานสร้างสรรค์ดังนี้

1.1. การหาและรวบรวมข้อมูล

1.1.1 เรียบเรียงข้อมูล

ข้อมูลสำคัญในส่วนเนื้อหาของผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้มาจากประสบการณ์ส่วนตัว ที่มีต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดพฤติกรรม อากาารตอบสนองสิ่งเร้าด้วยอารมณ์ความรู้สึก ความคิด และจินตนาการ แทนค่า ด้วยรูปทรงที่มาจากสิ่งผูกพันรอบตัว และจากธรรมชาติ

1.1.2 กรอบทฤษฎี

ในส่วนทฤษฎีสันับสนุนแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน มีดังนี้

ทฤษฎีสัญญาศาสตร์

สัญญาศาสตร์เป็นศาสตร์ว่าด้วยความหมาย เป็นการศึกษาว่า “สิ่งแทนความ” อาจก่อให้เกิดความหมายได้อย่างไร เป็นการศึกษาถึงกระบวนการที่ทำให้เรา “เข้าใจความหมาย” ของสิ่งใด ๆ หรือกระบวนการที่เรา “ให้ความหมาย” แก่สิ่งใด ๆ หากพิจารณาสัญญาศาสตร์อย่างสัมพันธ์กับภาพ (visual images) หรือขยายกรอบการพิจารณาออกไปถึง ทัศนธรรม (visual culture) และวัตถุธรรม (material culture) สัญญาศาสตร์หมายถึง การศึกษาเกี่ยวกับระบบสัญลักษณ์ (symbolism)

เราอาจนิยามสัญญาศาสตร์ผ่านศัพท์เฉพาะของสัญญาศาสตร์ได้ว่า สัญญาศาสตร์เป็นศาสตร์ที่ศึกษา สัญลักษณ์ (sign) และการอ้างอิงความหมาย (signifying practices) สัญลักษณ์ หมายถึง สิ่งใด ๆ

(คำ ภาพ วัตถุ ฯลฯ) ที่อ้างอิงความหมายถึงสิ่งอื่น (เถลิง พัฒนโนภาษ. 2551) ตามที่พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต) ให้ความหมายของ สัญญา (สัญญา) ไว้ว่า การกำหนดหมาย ความจำได้ หมายถึง คือ หมายถึงไว้ซึ่งรูป เสียง กลิ่น รส โผฏฐัพพะ และอารมณ์ที่เกิดกับใจว่า เขียว ขาว ดำ แดง ดัง เบา เสียง คน เสียงระฆัง เป็นต้น และจำได้ คือ รู้จักอารมณ์นั้นว่าเป็นอย่างนั้น ๆ ในเมื่อไปพบเข้าอีก(ข้อ 3 ใน ชั้น 5) ความหมายสำคัญในภาษาบาลีว่า เครื่องหมาย ที่สังเกตความสำคัญว่าเป็นอย่างนั้น ๆ ใน ภาษาไทยมักใช้หมายถึง ข้อตกลง คำมั่น St. Augustine นักคิดศาสนาคริสต์พูดไว้ชัดว่า “สัญญา คือบางสิ่งซึ่งนอกเหนือจากตัวเนื้อหาที่สัมผัสได้โดยผัสสะ (senses) แล้วยังเกิดการระลึกถึงสิ่งอื่นขึ้น ในจิตใจเราด้วย” (ธีรยุทธ บุญมี. 2551) เฟอร์ดินองด์ เดอ โซซูร์ Ferdinand de Saussure นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส ได้นิยาม สัญญา (sign) ว่าเป็นความสัมพันธ์ระหว่างสองปัจจัย ได้แก่ สัญญาณ (the signifier) คือ สิ่งที่มีความหมายหรือก่อให้เกิดความหมาย กับ สัญญา (the signified) คือตัว ความหมาย (เถลิง พัฒนโนภาษ. 2551)

มีการแบ่งประเภทของสัญญา มีการแบ่งได้ไว้หลากหลาย ตามแนวคิดของนักคิด นัก ทฤษฎีทั่วโลก แต่ในที่นี้ ผู้วิจัยได้อ้างอิงมาจากแนวคิดของของนักสัญญาวิทยาชาวอเมริกัน ชาร์ลส แซนเดอร์ส เพียร์ส (Charles Sanders Peirce) ที่แบ่งประเภทของสัญญาออกเป็น ชนิดหลัก ๆ ดังนี้ รูปแบบเสมือน (icon) เครื่องมือสื่อสารที่อาศัยความเหมือน ความคล้ายคลึงกับสิ่งที่ถูกสื่อสาร เช่น รูปปั้น ภาพเหมือน รูปแกะสลัก เช่น พระพุทธรูป ภาพถ่าย ภาพเขียน แต่เครื่องมือประเภทนี้ไม่จำกัด เฉพาะที่เป็นรูปวัตถุ อาจเป็นดนตรี หรือ sound effect ในภาพยนตร์ ละครวิทยุ เพลง

ดัชนี (index) หมายถึง เครื่องมือสื่อสารที่ทำหน้าที่ “บ่งชี้” สิ่งหรือปรากฏการณ์บางอย่าง มี ลักษณะเป็นเหตุเป็นผลกัน เช่น เข็มนาฬิกาเป็นตัวบ่งชี้เวลาเงาแดดก็บ่งชี้เวลา เพียร์สมองว่า ดัชนี ต่างไปจาก รูปแบบเสมือน ตรงที่ดัชนีเป็นเครื่องบ่งชี้ “สิ่งที่มีอยู่” เป็นความสัมพันธ์ที่เป็นจริง (genuine relations) ระหว่างดัชนีกับวัตถุที่มันบ่งชี้โดยไม่ขึ้นอยู่กับการตีความ และวัตถุหรือสิ่งดังกล่าว ก็มีอยู่จริง (ดัชนีต่างจากรูปแบบเสมือนตรงที่ รูปแบบเสมือน อาจอ้างถึงสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริงก็ได้ เช่น ภาพเหมือนของมังกร มนุษย์ต่างดาว) ความสัมพันธ์ระหว่างดัชนีกับสิ่งที่มันบ่งชี้ไม่จำเป็นต้องอาศัย ความเสมือน แต่อาจอาศัยความเกี่ยวเนื่องบางอย่าง ซึ่งอะไรก็ได้ที่ตีความสนใจ หรือทำให้เราพง ความสนใจก็ล้วนเป็นดัชนีทั้งสิ้น

สัญญา (Sign) และสัญลักษณ์ (symbol) คือเครื่องมือสื่อสารที่มักใช้สื่อความหมายที่ปกติ มักไม่เกี่ยวเนื่องกับตัวมันเองเลย เช่น สีดำ เป็นสัญลักษณ์ของการไว้ทุกข์ โดยที่ตัวมันเองไม่มีจุดใด ที่เชื่อมโยงถึงภาวะความทุกข์หรือความเศร้าโศกเลย ในสัญลักษณ์นั้นต้องเป็นข้อตกลง ความ ยินยอมพร้อมใจระหว่าง ผู้ใช้ เช่น สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ เพียร์สมองว่าสัญลักษณ์เป็นข้อตกลง ร่วมกันระหว่างมนุษย์ ด้วยเหตุนี้เขาจึงรวมสัญญาภาษา (linguistic sign) เป็นส่วนหนึ่งของ สัญลักษณ์ด้วย แต่ตามแนวคิดของโซซูร์ ไม่ยอมใช้คำสัญลักษณ์ เพราะเขามองว่าสัญลักษณ์ไม่มี ลักษณะเป็นข้อตกลงแท้ ๆ แบบสัญญาทางภาษา แต่มีลักษณะเกี่ยวเนื่องกับสิ่งที่มันอ้างอิงอยู่บ้าง เช่นตราชั่ง หมายถึงความยุติธรรม เพราะมันมีลักษณะสมดุลเท่าเทียมกันสองข้าง จึงเหมาะจะใช้



แทนความยุติธรรม ดอกกุหลาบ อาจจะเหมาะใช้แทนความรัก เพราะมันมีความสุขยามมีความหอม โดยทั่วไปในทางมานุษยวิทยามักจะแบ่งว่า สัญลักษณ์ หมายถึงเครื่องมือสื่อสารผ่านภาษา ที่มีจุดมุ่งหมายสื่อเนื้อหาการรับรู้โดยตรง แต่สัญลักษณ์หมายถึงเครื่องมือสื่อสารผ่านภาษาที่สร้างความรับรู้บางอย่าง และรวมถึงอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด ความเชื่อด้วย (ธีรยุทธ บุญมี. 2551 , หน้า 60)

ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์เป็นทฤษฎีพื้นฐานที่สำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เกี่ยวเนื่องกับทฤษฎีการจัดวาง และการออกแบบ โดยการตีความจากความหมายของศิลปะ มีองค์ประกอบหลักอยู่ 2 ส่วน คือ รูปทรง (form) หรือองค์ประกอบทางรูปธรรม เป็นส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็น และรับรู้ได้ ในทางทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น คำน้ำหนัก ที่ว่าง สี และลักษณะพื้นผิว ส่วนที่สองคือ เนื้อหา (content) หรือองค์ประกอบทางนามธรรม ที่เป็นส่วนแสดงออก แสดง ความหมาย เรื่องราว ซึ่งเป็นผลที่เกิดจากรูปทรงทางศิลปะ กล่าวคือ องค์ประกอบศิลป์ก็คือ ความสัมพันธ์กันระหว่าง รูปทรง กับ เนื้อหา อันเป็นแก่นในการก่อเกิดความงามทางศิลปะ เป็นสิ่งที่ศิลปินพึงคำนึงถึง และเป็นหลักปฏิบัติ ในการสร้างสรรค์ผลงาน

1.2. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการทำงานได้เป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ๆดังนี้

1.2.1 ขั้นตอนเตรียมการก่อนการทำ (Preproduction)

เป็นขั้นตอนสำคัญเริ่มแรก อันเป็นหัวใจของผลงานทั้งหมด เป็นการกำหนดทิศทางของเนื้อหา อารมณ์ต่าง ๆ ของตัวละคร รวมถึง ความกลมกลืนทางด้านสุนทรียภาพ โดยมีขั้นตอนย่อยดังนี้

การออกแบบตัวละครและฉาก (Character Design & Scene Design)

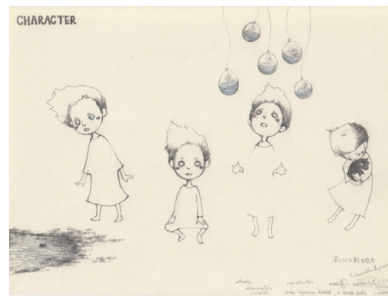
ผู้วิจัยได้เริ่มสร้างสรรค์ จากการศึกษาเรื่องรูปทรง และสีเส้นต่าง ๆ ในธรรมชาติ สิ่งของรอบตัว ที่เป็นสัญลักษณ์แทนความหมาย ผสานกับอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัว ลงในตัวละครหลักที่เป็นตัวดำเนินเรื่อง คือ รูปทรงของเด็กผู้หญิง สุนัข รวมถึงการวางขอบเขตรูปแบบของฉาก ที่เปรียบแทนโลกในความรู้สึกของตัวละคร



ภาพที่ 1 ภาพร่างการออกแบบตัวละคร



ภาพที่ 2 ภาพต้นแบบการสร้างสรรค์ตัวละคร



ภาพที่ 3 ภาพต้นแบบความคิดสำหรับการทำบทภาพ

การทำบทภาพ (storyboard)

เป็นขั้นตอนการวางลำดับเนื้อหาที่ได้จากบทเรื่อง ผ่านมุกกล้อง ออกมาเป็นบทภาพ ด้วยลายเส้นคร่าว ๆ ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้วางผัง (Layout) ควบคู่ไปกับการทำบทภาพ โดยการกำหนดมุมภาพ ตำแหน่งของตัวละคร จุดเข้าฉาก การเคลื่อนไหว สีหน้าอารมณ์ของตัวละคร ในแต่ละเฟรม

1.2.2 ขั้นตอนการทำ (Production)

ขั้นตอนนี้เปรียบเสมือนการขยายแบบจากภาพร่างสู่ผลงานจริง ซึ่งในขั้นตอนนี้จะเป็นการนำบทภาพและ Layout ที่กำหนดไว้ มาสร้างสรรค์ดังนี้

ทำให้เคลื่อนไหว (animate)

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ (2D Animation) เป็นการวาดด้วยลายเส้นดินสอ ลงบนกระดาษแบบดั้งเดิม ผสมกับการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในด้านของการลงสี เริ่มต้นโดย การกำหนดคีย์ภาพหลัก หรือคีย์ภาพ (key) ของตัวละครในแต่ละวินาทีให้ครบทั้งเรื่อง ตามบทภาพที่ได้กำหนดไว้ ต่อมาจึงวาดลำดับการเปลี่ยนแปลงเคลื่อนไหวจากคีย์ภาพหนึ่ง ไปสู่อีกคีย์ภาพหนึ่งเรียกว่า ภาพช่วงกลาง (in-betweens) เป็นจำนวน 24 ภาพต่อ 1 วินาที หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการวาดเส้นแล้วจึงนำภาพ เข้าสู่คอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมแสกนภาพ (scan) และเข้าสู่กระบวนการลงสีด้วยโปรแกรม Photoshop ในเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล



(Digital Paint) ให้ครบทุกภาพ และนำภาพทั้งหมดที่ลงสีสมบูรณ์ เข้าสู่โปรแกรม After Effects เพื่อทำให้ภาพเคลื่อนไหว โดยแบ่งสร้างทีละคัต (Cut) แยกเป็นไฟล์ไว้เพื่อสะดวกในการจัดการในขั้นตอนต่อไป



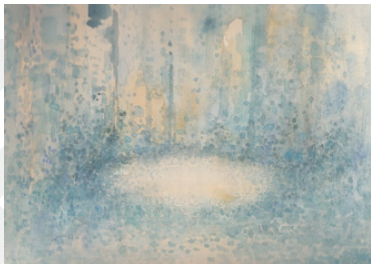
ภาพที่ 4 ภาพวาดลายเส้นตัวละครก่อนการลงสี



ภาพที่ 5 ภาพตัวละครที่ผ่านกระบวนการลงสีด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล

ฉากหลัง (background)

ในการสร้างฉากหลังผู้วิจัยได้ใช้เทคนิควาดสีน้ำโดยต้องการคงคุณลักษณะพื้นผิวจากสีน้ำ กับ เทคนิคดิจิทัลเพ้นท์ (Digital Paint) ในการซ้อนภาพพื้นผิว และเพ้นท์เพิ่มในส่วนของแสง เงา ต่าง ๆ รวมถึงสี ที่ปรับเปลี่ยนไปตามอารมณ์ในแต่ละช่วงของเนื้อหา



ภาพที่ 6 ภาพวาดฉากหลังด้วยเทคนิคสีน้ำ



ภาพที่ 7 ภาพวาดฉากหลังที่ผ่านกระบวนการซ้อนภาพ

1.2.3 ขั้นตอนหลังการทำ(Postproduction)

เป็นขั้นตอนสุดท้ายในการรวบรวมทุกส่วนที่สร้างสรรค์ไว้ให้เป็นเนื้อเดียวกัน ดังนี้

การประกอบภาพรวม (compositing)

คือ ขั้นตอนในการนำตัวละครและฉากหลังมาตัดต่อ ซ้อนให้เป็นภาพเดียวกัน ซึ่งทั้งแอนิเมชันแบบภาพสองมิติและภาพสามมิติ ต่างต้องใช้กระบวนการนี้ทั้งสิ้น ในกระบวนการนี้ มีการปรับแสงและตกแต่งสีของภาพ ให้ผลงานมีความกลมกลืนเป็นเนื้อเดียวกัน

การใส่เสียงประกอบ (Sound)

ผู้วิจัยได้คัดเลือกเสียงดนตรีประกอบให้สอดคล้องกับอารมณ์ของตัวละคร การดำเนินเรื่อง และฉากต่าง ๆ ในผลงาน ซึ่งเป็นเสียงเพลงที่สามารถสื่อถึงความรู้สึกนึกคำนึง โหยหาถึงอดีต ความสุข ความเศร้า รวมทั้งการสร้างเสียงประกอบสังเคราะห์มาประกอบขึ้นเป็นทำนองเพลงด้วย เช่น เสียงของน้ำหยด เสียงเดิน เสียงหายใจ ของตัวละคร ซึ่งเสียงประกอบที่ดี จะช่วยสร้างอารมณ์ และเพิ่มอรรถรสในการชมภาพยนตร์แอนิเมชันมากขึ้น

2.ผลงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 8 ภาพผลงาน CHIRA CHIRA 2D Animation. Length 3:51 Min.



3.วิเคราะห์ผลงาน

สำหรับผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อแสดงภาพเคลื่อนไหวของสภาวะจิตใจ ที่ผันแปรไปตามสิ่งเร้ารอบกาย จากความทรงจำในอดีต จากความสุข ความทุกข์ มุ่งเน้นในการสร้างสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมาย ถ่ายทอดความรู้สึกและความคิดต่อผู้ชมผลงาน โดยมีผลจากการศึกษาดังนี้

3.1 การแปรค่าอารมณ์สู่สัญลักษณ์ทางศิลปะ

สัญลักษณ์ด้านรูปทรง

รูปทรงที่ปรากฏขึ้นในผลงานชิ้นนี้ เป็นรูปทรงที่ได้จากธรรมชาติ สิ่งที่ถูกพันจากประสบการณ์ ส่วนบุคคลของผู้วิจัยเอง ได้แก่



ภาพที่ 9 ภาพรูปทรงเด็กผู้หญิง

รูปทรงเด็กผู้หญิง เป็นตัวแทนตัวตนของผู้วิจัยเอง เป็นผู้รับและผู้แสดงภาวะทางอารมณ์ ที่ได้แรงบันดาลใจในการออกแบบจากเทียนและเปลวเทียน ความวูบไหว สะบัดไปตามแรงลม ดับและติดขึ้นมาใหม่ เปรียบกับสภาพจิตใจที่ไม่มั่นคงของมนุษย์

รูปทรงกลมจากฟองสบู่ แทนหมายถึง ความสุข ที่ได้ผ่านเข้ามาในแต่ละช่วงเวลาของชีวิต ก่อให้เกิดความยินดี อารมณ์ที่เป็นสุข สมหวัง แต่ความรู้สึกนั้นก็คงอยู่ได้เพียงไม่นาน

รูปทรงสุนัข ได้แรงบันดาลใจมาจากสุนัขที่เคยเลี้ยง ผูกพันกันเป็นเวลานาน จนกระทั่งได้ตายจากไป เปรียบแทนสิ่งจริงที่แท้จริง แทนสิ่งที่ผ่านเข้ามาในชีวิตและสูญเสียบไป สร้างความอาวรณ ความหวังหา และเพื่อย้ำเตือนถึงความไม่แน่นอนในชีวิต

รูปทรงหยดน้ำ เป็นรูปทรงที่กลายสภาพมาจากรูปทรงสุนัขที่จากไป ในคัตก่อนหน้า เพื่อแทนผลกระทบจากความสูญเสียที่เกิดขึ้น ส่งผลต่อสภาวะทางอารมณ์ และจิตใจให้จมอยู่กับความเศร้าหมอง

สัญลักษณ์ด้านการใช้สีและแสง

สี นั้นสามารถส่งผลกระทบต่ออารมณ์ ความรู้สึกของผู้พบเห็นเสมอ และ แสงจากแหล่งกำเนิดต่างชนิดจะให้อารมณ์ที่ต่างกัน ในกรณีนี้ผู้วิจัยได้ใช้คุณลักษณะของแสงที่ได้จากเปลวเทียน

ที่วูบไปไหวมาแสดงถึงสภาวะจิตใจที่อ่อนไหวของมนุษย์ และแสงจากเทียนที่ย้อมสีในฉาก ให้เป็นสีโทนอุ่น แทนความอบอุ่น แทนอารมณ์ที่เป็นสุข ส่วนในฉากที่แทนอารมณ์ที่เป็นทุกข์ หดหู่ เยือกเย็น ผู้วิจัยจะค่อย ๆ ลดแสงที่มีในงานลง บวกกับการปรับโทนสีในงานให้กลายเป็นโทนเย็นหม่น การกระจายแสงที่ค่อย ๆ น้อยลงช่วยเพิ่มศักยภาพในการถ่ายทอดความรู้สึกสะเทือนใจ และช่วยสร้างอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมได้มากขึ้น

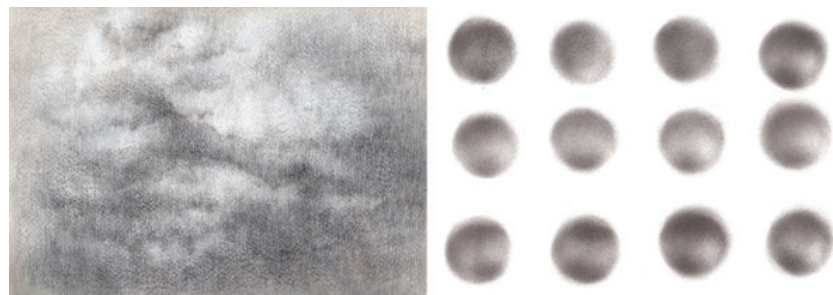


ภาพที่ 10 ภาพสัญลักษณ์ด้านการใช้สีและแสง

สัญลักษณ์ด้านการใช้พื้นที่ว่างและพื้นผิว

พื้นที่ว่างเป็นตัวแทนของการสร้างบรรยากาศและความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอย่างแผ่วเบาของรูปทรงอิสระโดยรอบ พื้นที่ว่างเป็นบริเวณกว้างทั้งหมดเสมือนเป็นอากาศที่โอบล้อมรูปทรงของตัวละครหลักที่อยู่กึ่งกลางภาพ และจะส่งผลให้เกิดความรู้สึกที่เว้งว่างในขณะที่ตัวละครหลักจากไป

ส่วนของพื้นผิว ผู้วิจัยได้สร้างรอยคราบ รอยต่าง ที่เป็นผลจากเทคนิคการลงสีน้ำ เปรียบเสมือนเป็นร่องรอยจากภาวะอารมณ์ต่าง ๆ ที่ผ่านมาในอดีต เป็นร่องรอยแห่งความทรงจำ และยังคงไม่หายไป ส่งผลกระทบมาสู่สภาพจิตใจในปัจจุบัน



ภาพที่ 11 ภาพพื้นผิวที่ได้จากงานวาดเส้น



3.2 การใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ

ข้อดีของการทำภาพเคลื่อนไหวสองมิติคือ มีความเป็นศิลปะ สามารถใส่คุณลักษณะทางทัศนธาตุได้ครบถ้วน สามารถสร้างความสวยงาม น่าชม ส่งเสริมถ่ายทอด สุนทรียะทางด้านอารมณ์ความรู้สึกเข้าไปในผลงานได้อย่างเต็มที่ สามารถคงความพิเศษของงานทำมือไว้ได้ ทั้งลายเส้นจากการวาดด้วยดินสอ ที่แปร่งที่ได้จากสีน้ำ รวมไปถึงการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ทำให้การทำงานสะดวกมากขึ้น ตั้งแต่ การตกแต่ง ลงสี การทำให้ภาพทั้งหมดเคลื่อนไหว การตัดต่อ ใส่เสียง จนกระทั่งผลงานเสร็จสมบูรณ์

สรุปผลการวิจัย

การสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ในผลงาน Chira Chira หรือ Uncertainty มีแรงบันดาลใจมาจากสภาวะอารมณ์ และจิตใจของมนุษย์ที่สามารถผันแปรได้เสมอตลอดเวลา ตามสิ่งเร้าต่าง ๆ รอบกายที่ผ่านเข้ามา ทั้งจากในอดีต และปัจจุบัน โดยการศึกษาข้อมูลทฤษฎีทางด้านสัตวศาสตร์ ร่วมกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ โดยผู้วิจัยได้เปลี่ยนผ่านอารมณ์ความรู้สึกนั้น ถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาภาพ ด้วยการใช้อนุรูปสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์ มาใช้อธิบายปรากฏการณ์ จินตนาการ ความหมาย ทั้งในรูปแบบที่เป็นสากลทางด้านทัศนธาตุในทางศิลปะ และรูปแบบของรูปทรงเฉพาะที่เกิดจากจินตนาการหรือประสบการณ์ของศิลปินผู้สร้างสรรค์เอง

การวัดผลด้วยการพูดคุยสอบถาม จากผู้ที่ได้รับชมผลงาน การนำเสนอด้วยเทคนิคภาพเคลื่อนไหวสองมิติ ซึ่งเป็นกระบวนการที่สามารถสร้างสรรค์ขั้นตอนการทำงานได้หลากหลาย ทั้งการวาดเส้น จิตรกรรมสีน้ำ รวมถึงการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สามารถสื่อสารรายละเอียดสีหน้าท่าทางของตัวละคร ผ่านลายเส้นจากการวาด การลงสีที่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ผ่านที่แปร่ง พื้นผิวสามารถสร้างบรรยากาศ อารมณ์และความรู้สึกร่วมได้เป็นอย่างดี รวมถึงสัญลักษณ์ที่ถูกนำมาใช้ การเข้าถึงความหมายของผู้ชมผลงานนั้น จะมีทั้งส่วนที่สามารถสื่อสารได้ตรงตามเป้าหมายของผู้วิจัย และบางส่วนจะแตกต่างกันตามจินตนาการ ประสบการณ์ความรู้สึกของผู้ชมเอง

ข้อเสนอแนะ

1. ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถเพิ่มอารมณ์ความรู้สึก ท่าทางการเคลื่อนไหวของตัวละคร ให้มีความลึกซึ้งเข้าถึงอารมณ์ผู้ชมให้มากขึ้นได้ ด้วยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางการแสดงออก จากนักแสดงละครเวที หรือศิลปินวิดีโอการแสดงละครใบ้
2. สัญลักษณ์ที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ถ้าเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นสากล อยู่ในวัฒนธรรม สังคมเดียวกันกับกลุ่มเป้าหมายจะสามารถสื่อสารได้ดีมากขึ้น
3. การเลือกใช้เสียงประกอบที่สอดคล้องกับอารมณ์ภาพ และการเคลื่อนไหว จะสามารถช่วยส่งเสริมการสื่อสารความรู้สึกสู่ผู้ชมได้

บรรณานุกรม

- ณรงค์วิทย์ แสนทอง. (2547).EQ ดี อารมณ์ดี ชีวิตดี. (น. 26) กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ฐานิศวรร เจริญพงศ์. (2543). เกี่ยวกับสุนทรียภาพในทฤษฎีสถาปัตยกรรม. วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 55-81.
- อนุชา เสรีสุชาติ. (2548). การบริหารการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน. รายงานโครงการเฉพาะบุคคล ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, สาขา บริหารสื่อสารมวลชน
- เถกิง พัฒโนภาษ. สัมผัสศาสตร์กับภาพแทนความ. (2551). วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 35-50.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต). (2551). พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลศัพท์. (น. 423). กรุงเทพฯ: คณะผู้ศรัทธาร่วมกันจัดพิมพ์เป็นธรรมทาน.
- สมหมาย ตามประวัติ. (2555). ภาพเคลื่อนไหว(Animation), 26 ตุลาคม 2561.
<https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/3016-animation>
- ธีรยุทธ บุญมี. (2551). การปฏิวัติศาสตร์ของโซซูร์เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสม์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิภาษา.โครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนโดยพระราชประสงค์ใน พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว, 5 ตุลาคม 2561. ขั้นตอนในการทำแอนิเมชัน.
<http://kanchanapisek.or.th/kp6/sub/book/book.php?book=36&chap=7&page=t36-7-infodetail04.html>