โครงการศึกษาศิลปะโลว์บราวเพื่อออกแบบแอนิเมชัน

The Study of Lowbrow Art for Animation Design

ชาติเชื้อ เชื้อโชติ[1] กฤษดา เกิดดี[2] และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์[3]

Chatchua Chuachot[1] Krissada girddee[2] and Chaiporn Panichrutiwong[3]

[1]นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000*

[2]อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

[3]หัวหน้าหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิตถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

[1]Graduate Student in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd, Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000*

[2]Lecturerin Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd, Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000

[3]Master Chief in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd, Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000

**Corresponding author, E-mail: jimmyaaja@hotmail.com*

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบสื่อแอนิเมชัน เพื่อศึกษาศิลปะ**โลว์บราว** เพื่อผู้ชมอายุตั้งแต่ 8-25 ปี กระบวนการ และทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย การศึกษาจากงานศิลปะของศิลปินที่ทำงานในรูปแบบศิลปะโลว์บราว เช่น Mark Ryden ,Yosuki Ueno , Nicolletta Ceccoli และ Todd Schorr นำมาวิเคราะห์หลักการรูปแบบ และแนวความคิด เพื่อออกแบบใหม่ภายใต้โครงสร้างการออกแบบแอนิเมชัน การศึกษาวิจัยดังกล่าวจึงได้ออกแบบเนื้อหาและเหตุการณ์ในงานแอนิเมชันในรูปแบบเหนือจริง เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ และน่าติดตาม มีการออกแบบตัวละครและฉากโดยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาศิลปะ**โลว์บราว**นำมารวบรวมและออกแบบใหม่เพื่อสร้างความเป็นเอกลักษณ์ และน่าสนใจ งานวิจัยชิ้นนี้มีเครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบและผลิตโดยใช้โปรแกรม Autodesk Maya, Adobe Photoshop, Adobe After Effects ผลการวิจัยพบว่าการทำแอนิเมชันโดยการนำศิลปะในลัทธิ**โลว์บราว**มาใช้นั้นจำเป็นที่จะต้องศึกษาแนวคิดของศิลปินหลายๆคนแล้วนำจุดเด่นต่างๆของศิลปินนั้นมาประยุกต์ใช้เพื่อให้เหมาะสมกับงานแอนิเมชัน และต้องให้ความสำคัญทั้งในเรื่องของเนื้อเรื่องความสวยงามและองค์ประกอบต่างทางทัศนศิลป์ โดยเป้าหมายหลักที่นำเสนอคือการนำแนวคิดของศิลปะโลว์บราวมาประยุกต์ใช้การผลิตแอนิเมชัน

คำสำคัญ : แอนิเมชัน ศิลปะโลว์บราว

Abstract

The purpose of this research is to create an animation film for studying Lowbrow art. Processes and theories for the study consisted of research from artists who work in Lowbrow art style such as Mark Ryden, Yosuki Ueno, Nicolletta Ceccoli and Todd Schorr. This research analysed the formality, style and concepts to create the structure of the animation. The research designed the content and situation for the animation in fantasy style to create novelty and excitement. The characters design and scenes used information from Lowbrow art and was created for introducing the identity and make it noticeable. This research used software for design and production which were Autodesk Maya, Adobe Photoshop and Adobe After Effects. Results show that the basis for creating animation of Lowbrow art requires the study of concept from many artists which was applied to the animation. Also, the story, composition and visual arts were focused. The aim is to show the concept of Lowbrow art that was applied to design of the animation.

Keywords: animation, lowbrow art

1. บทนำ

เนื่องจากงานศิลปะกับงานแอนิเมชันนั้นมีความคล้ายกันในเรื่องของการรับรู้ทางสายตาส่วนมาก เนื้อหาของงานศิลปะโลว์บราว(Lowbrow Art) จะเป็นการเล่าเรื่อง การแสดงออกทางพฤติกรรมต่างๆของตัวละครและมีรูปแบบเป็นเรื่องราวเหนือจริง ภาพในงานศิลปะนั้นก็คือภาพเพียงเสียววินาทีในงานแอนิเมชัน แต่งานศิลปะนั้นสามารถที่สะกดผู้ชมให้สนใจภาพนั้นได้เป็นเวลานาน ซึ่งก็มีการนำเอารูปแบบงานศิลปะในลัทธิต่างๆมาประยุกต์ใช้ในงานแอนิเมชันหลายเรื่อง สิ่งเหล่านี้นั้นจะช่วยทำให้งานแอนิเมชันมีความโดดเด่น และน่าสนใจ

ศิลปะโลว์บราวส่วนมากจะเป็นงานจิตรกรรม แต่อาจมีของเล่น ศิลปะดิจิตอล และประติมากรรมอยู่บ้าง ศิลปะในยุคนี้ต้องการสื่อความแตกต่างระหว่างศิลปะชั้นสูง และ ศิลปะของคนซึ่งเป็นรูปแบบที่คล้ายคลึงกับรูปแบบของงานแอนิเมชันที่เป็นสื่อสำหรับคนทั่วไป ผู้วิจัยสนใจที่จะนำศิลปะในยุคนี้มาทำในรูปแบบแอนิเมชั่น เพราะว่าสื่อแอนิเมชันนั้นสามารถเข้าถึงคนทั่วไปได้ง่ายกว่า

ศิลปะโลว์บราวหมายถึง ความเคลื่อนไหวทางทัศนศิลป์ใต้ดิน (Underground Visual Art) ซึ่งเฟื่องฟูขึ้นในบริเวณลอสแอนเจลิส รัฐแคลิฟอร์เนีย สหรัฐอเมริกา ในช่วงปี 1950-1960 อเมริกามีความหลากหลายของกลุ่มคนคิดนอกกรอบ มีส่วนร่วมในการค้นหาสุนทรียภาพในสังคมร่วมสมัย ผลลัพธ์ของความเคลื่อนไหวนี้อาจถือได้ว่าเป็นความก้าวหน้ามากที่สุดในงานศิลปะ ตั้งแต่ ยุคศิลปะป๊อปอาร์ต(Pop Art) อเมริกาในช่วงปี 1950 ได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นการศึกษาในทิศทางตรงกันข้าม เนื่องจากมีการยกมาตรฐานของสังคมในยุคนั้นให้สูงขึ้นและงานศิลปะที่ไม่มีค่ากับมีเสน่ห์ เด็กและเยาวชนส่วนมากมีความผูกพันธ์กับกีฬาโต้คลื่น ดนตรี Rock ‘n Roll ภาพยนต์สัตว์ประหลาดและหนังสือการ์ตูน และกลุ่มคนอเมริกันคนชั้นกลางที่ยอมรับสุนทรียภาพโดยปราศจากการรับรู้ในเรื่องของอุดมการณ์ที่ควบคุมลักษณะพื้นฐานทางด้านสังคมที่มีร่วมกันของกลุ่มคน ศิลปะโลว์บราวกำเนิดขึ้นในปี 1960 โดยเกิดขึ้นมากับ

หนังสือการ์ตูนใต้ดิน กลุ่มมอเตอไซต์ และ รถ hot rod ที่ปรากฏขึ้นในปี1960 และเป็นคลื่นลูกใหม่ของการปฏิวัติและการแสดงออกอย่างเป็นเอกเทศ (Seung Urn Kim,2010)

ช่วงปลายปี 1990 -ช่วงต้นยุค 2000 ศิลปะโลว์บราว เป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางในชื่อ Pop Surrealism และสามารถเข้าถึงประชาชนโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่ชื่นชอบวัฒนธรรมประชานิยม แต่ไม่จำเป็นต้องได้รับการศึกษาหรือความสนใจในงานศิลปะหรือประวัติศาสตร์ศิลปะ ในปัจจุบันศิลปินที่เกี่ยวข้องและประสบความสำเร็จมากที่สุดคือ Mark Ryden (Kristen Anderson,2005) ช่วงปลายปี 1990 -ช่วงต้นยุค 2000 ศิลปะโลว์บราว เป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางในชื่อ Pop Surrealism และสามารถเข้าถึงประชาชนโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่ชื่นชอบวัฒนธรรมประชานิยม แต่ไม่จำเป็นต้องได้รับการศึกษาหรือความสนใจในงานศิลปะหรือประวัติศาสตร์ศิลปะ มักดึงดูดความสนใจของผู้ชมเข้าไปในดินแดนที่ผสมผสานใบหน้าของตัวละครที่คุ้นเคย ซึ่งMark Ryden มักจะถูกมองว่าเป็นตัวตั้งตัวตีของศิลปะโลว์บราวรุ่นที่สอง รูปแบบและเนื้อหาของศิลปะโลว์บราวรุ่นที่2 สามารถสังเกตได้จากการให้แนวคิดแบบ post-modern (Joseph R. Givens,2013)ด้วยกระแส ลัทธิหลังสมัยใหม่ ทำให้ศิลปะในแนวคิดนี้หันกลับไปหาแนวทางดั้งเดิมบางอย่างที่พวกสมัยใหม่ (ที่ทำงานแนวนามธรรม) ปฏิเสธไม่ยอมทำ เช่น การกลับไปเขียนรูปทิวทัศน์และรูปเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ และพวก หลังสมัยใหม่ยังท้าทายการบูชาความเป็นต้นฉบับ ความเป็นตัวของตัวเองที่ไม่เหมือนใครของพวกสมัยใหม่ ด้วยการใช้วิธีการที่เรียกว่า “หยิบยืมมาใช้” (Appropriation, แอ็บโพรพริเอชัน) มาฉกฉวยเอารูปลักษณ์ต่างๆ จากสื่อและประวัติศาสตร์ศิลป์ มานำเสนอใหม่ในบริบทที่เปลี่ยนไปบ้าง ในเชิงวิพากษ์วิจารณ์บ้าง เสียดสีบ้าง **(รศ.ดร.พสุ เดชะรินทร์**,2008)

ศิลปะประเภทนี้นั้นเต็มไปด้วยอารมณ์ขัน บ้างก็ร่าเริงแจ่มใส ซุกซน และ ประชดประชัน เมื่อศิลปะโลว์บราวได้กระจายไปทั่วโลก มันได้หลอมรวมวัฒนธรรมในสถานที่นั้นๆเข้ากับศิลปะแนวนี้ทำให้เกิดเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ศิลปะชนิดนี้ยังสามารถแบ่งแยกออกเป็นหลากหลายสาขา หรือแม้กระทั่งความเคลื่อนไหวทางศิลปะใหม่ๆอีกแนวหนึ่งก็เป็นได้ ต้นกำเนิดของคำว่า “Lowbrow” ในบทความเดือนกุมภาพันธ์ 2006 ในหัวข้อหนึ่งของนิตยสาร Juxtapoz Robert Williams ได้ประกาศว่าเป็นผู้บัญญัติศัพท์นี้ขึ้นมา เขาได้เขียนหนังสือชื่อว่า , "The Lowbrow Art of Robt. Williams" ซึ่งพิมพ์ขึ้นในปี 1979 ในเมื่อศิลปะในยุคนั้นยังไม่มีใครแยกแยะว่าศิลปะของเขาเป็นประเภทอะไร เขาจึงก่อตั้งศิลปะแนว โลว์บราวขึ้นมา พิพิธภัณฑ์ นักวิจารณ์งานศิลปะและอื่นๆ ได้พยายามตลอดมาที่จะบอกสถานะของศิลปะโลว์บราวให้เกี่ยวข้องกับ fine art แต่ก็ยังคลุมเครือ ศิลปะแนวนี้เสมือนถูกแยกออกจากศิลปะแนวอื่นๆ ถึงอย่างไรก็ตาม นักสะสมงานศิลปะ ก็ยังคงซื้องานศิลปะโลว์บราวไว้ครอบครอง ผู้วิจารณ์งานศิลปะยังคงมีคำถามว่าโลว์บราวนั้นเป็นความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่ถูกกฎเกณฑ์ หรือไม่ มีนักวิชาการด้านการวิจารณ์นั้นน้อยคนที่จะเขียนเรื่องเกี่ยวกับโลว์บราวโลกศิลปะยังมีความสงสัยอย่างมาก กับ ความเป็นโลว์บราวการเล่าเรื่องราว และ คุณค่าทางเทคนิคของงาน ซึ่งได้รับการดูถูกจากโรงเรียนศิลปะ และ นักวิจารณ์ใน1980s-1990s(Kristen Anderson,2005)

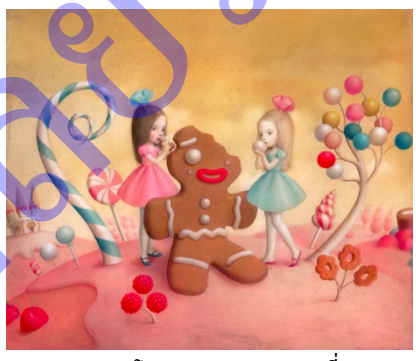
ศิลปะโลว์บราวเป็นหนึ่งในความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่โดดเด่นในโลก แต่ก็ยังไม่ได้มีการตรวจสอบอย่างละเอียด สิ่งพิมพ์ที่นำเสนอเกี่ยวกับศิลปะโลว์บราวคือ Juxtapoz ซึ่งเป็นหนึ่งในวารสารศิลปะที่มีจำหน่ายไปทั่วโลก หลังจาก

ความสำเร็จของ วารสาร Jutapoz ก็มีวารสารอื่นๆที่มีการเผยแพร่ศิลปะโลว์บราวได้รับการเผยแพร่ไปทั่วโลก รวมถึงนิตยสาร High Fructose ในประเทศสหรัฐอเมริกา, นิตยสาร Hey! ในประเทศฝรั่งเศส DPI ในไต้หวัน Umbigo ในโปรตุเกส Raw Visionในสหราชอาณาจักร, Bang Art ในอิตาลี ศิลปะ โลว์บราวได้รับความนิยมและที่มีแกลเลอรี่ที่จำหน่ายเฉพาะงานศิลปะแนวนี้เกิดขึ้นทั่วโลก(Joseph R. Givens, 2013)

ผู้วิจัยได้เลือกที่จะใช้สื่อในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชัน 2มิติ เพราะมีรูปแบบในการทำงานที่เหมือนกันคือการวาดภาพและเป็นสื่อที่เข้าถึงคนทั่วไปได้ง่าย โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์รูปแบบและแนวคิดของศิลปินโลว์บราว เช่น Mark Ryden, Yosuki Ueno, Nicolletta Ceccoli และ Todd Schorr เพื่อนำมาพัฒนาเป็นงานแอนิเมชันได้อย่างลงตัว

รูปที่ 1 The tree of Life โดย Mark Ryden ที่มาของภาพ (http://arrestedmotion.com)

ในงานของ Rydenนั้นจะแตกต่างจากศิลปะโลว์บราวส่วนมาก เขาชื่นชอบ Hieronymus Bosch Ingres เช่นเดียวกับ Margaret Keane, The Teletubbies และตุ๊กตาBarbie (Amanda Erlanson,2013) แรงบัลดาลใจที่ได้รับจากนิทานเด็ก Mark Ryden ได้สร้างตัวละครและทัศนียภาพที่สมบูรณ์แบบ ภาพของเขาทำให้เกิดความทรงจำในวัยเด็ก นำเสนอในมุมมองที่แตกต่างกันเล่นกับจิตใต้สำนึกของผู้ชมบิดเบือนสิ่งที่มีอยู่ให้ไปในทิศทางใหม่ ตัวละครส่วนมากเป็นเด็ก ผสมผสานกับองค์ประกอบต่างๆ เช่น ไม้กางเขน ชิ้นเนื้อเปื้อนเลือด ขบวนรถไฟ และเสื้อผ้าที่สวยงาม (Seung Urn Kim,2010) Ryden ให้ความสำคัญกับแนวคิดหลังสมัยใหม่ที่มีอยู่แพร่หลายควบคู่กับแก่นเรื่องของความบริสุทธิ์ ความเป็นผู้ให้กำเนิด จิตวิญญาณและความสัมพันธ์ของธรรมชาติ (Joseph R. Givens,2013)



รูปที่ 2 Material Girls โดย Nicolletta Ceccol ที่มาของภาพ (http://afanyc.com/nicoletta-ceccoli)

งานของเธอแสดงออกถึง การอ้อนวอน และความซึมเศร้าที่น่าขนลุก ความน่าพิศวง ความงามที่ไม่มีชีวิตชีวาของตุ๊กตา คือแก่นของแรงบันดาลใจในงานศิลปะของเธอ งานศิลปะของ Nicolletta นำผู้ชมเข้าสู่โลกของเรื่องราวที่สนุกสนานและเรื่องราวเหลือพรรณนา เธอปลดปล่อยความคิดและความลึกลับที่มีพื้นฐานมาจากเรื่องราวในชีวิตประจำวัน(Bigbros Workshop)

รูปที่ 3 positive energy โดย Yosuke Ueno ที่มาของภาพ (http://www.juxtapoz.com)

ศิลปินญี่ปุ่น Yosuke Ueno สร้างโลกที่มีลักษณะแปลกและเหนือจริง Ueno ต้องการที่จะนำเสนอความน่าอัศจรรย์ แนะนำตัวละครที่ผิดแปลก ไปพร้อมกับสัญลักษณ์ที่ซ่อนอยู่ในงานของเขา "ผมมักจะเริ่มต้นการทำงานโดยไม่ต้องออกแบบรายละเอียดใดๆ ผมตั้งความหวังสำหรับชิ้นงานที่จะเสร็จสมบูรณ์ว่ามันเกินกว่าจินตนาการของฉัน บางครั้งผมบอกว่าศิลปะจะขนานกับวิทยาศาสตร์ นักวิทยาศาสตร์มีวิธีการของการรู้ผลของการทดสอบก่อนที่จะลงมือ เช่นเดียวกันสามารถพูดในเชิงของการสร้างงานศิลปะ"(Yosuke Ueno,2015)

2.วัตถุประสงค์

1. ศึกษาประวัติ แนวคิด และความงามทางทัศนศิลป์ของศิลปะโลว์บราว

2. เพื่อออกแบบแอนิเมชัน 2มิติที่ได้รับรูปแบบและแนวคิดจากศิลปะโลว์บราว

3.อุปกรณ์และวิธีการ

ขั้นตอนการศึกษาโครงการมีดังนี้

3.1 ประชากร/กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายผู้ชมอายุตั้งแต่ 9-15 ปี

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้มีเครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบและผลิตโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop, Autodesk Maya, Adobe After Effects

3.3 ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

3.3.1 การศึกษาค้นคว้าข้อมูล

ขั้นตอนการศึกษาได้ศึกษาจากงานศิลปะของศิลปินโลว์บราววัฒนธรรมต่างๆที่หล่อหลอมให้งานศิลปะแนวนี้มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์และศึกษาจากวัฒนธรรมหรือกระแสใหม่ๆที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ซึ่งในงานศิลปะโลว์บราวนั้นจะมีการนำสถานะการณ์หรือสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันนำมาเสียดสี ล้อเลียน หรือสอดแทรกเข้าไปในงานผสมผสานกับสิ่งต่างๆที่มีพื้นฐานมาจากเรื่องราวในชีวิตประจำวัน รูปแบบของงานศิลปะนั้นจะเป็นมาเล่าเรื่อง เช่น มีตัวละคร มีสถานะการณ์ มีฉาก ซึ่งเป็นรูปแบบการวางองค์ประกอบแบบเดียวกับงานแอนิเมชัน และตัวละครหลักนั้นจะใช้เป็นรูปลักษณ์ของเด็กผู้หญิง และตัวละครอื่นๆนั้นจะมีรูปแบบของการนำสิ่งต่างๆเข้ามาผสมผสาน หรือหยิบสิ่งที่มีอยู่แล้วนำมาปรับเปลี่ยนมุมมองเพื่อสร้างตัวละครขึ้นมาใหม่ ส่วนสถานที่นั้นก็มีรูปแบบเป็นธรรมชาติที่มีความเหนือจริง ในส่วนของเนื้อเรื่องผู้วิจัยได้นำแนวคิดจากงานศิลปะของ Yosuke Ueno ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับความร่าเริง สดใส ความคิดในเชิงบวก และความเสมอภาคของสิ่งมีชีวิตที่ควรจะมีคุณค่าเท่ากัน และ แนวคิดของ Mark Ryden ที่มีแก่นของเนื้อหาเกี่ยวกับ ความบริสุทธิ์ การกำเนิดจิตวิญญาณ และความสามัคคี โดยผู้วิจัยได้นำแก่นของเนื้อหาจาก 2ภาพนี้มาใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์ซึ่งมีรูปแบบเป็นภาพยนตร์เหนือจริงหรือแฟนตาซี โดยมีความยาวประมาณ 3 นาทีเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กผู้หญิงคนหนึ่ง ที่อยู่ๆก็พบเจอกับสิ่งมีชีวิตประหลาดและได้ถูกสิ่งมีชีวิตประหลาดพาเข้าไปยัง

สถานที่แห่งหนึ่งที่มีความสดใส สวยงาม ซึ่งเธอก็เพลิดเพลินกับสถานที่แห่งนั้นมาก จนกระทั่งเธอพบเจออีกฝากหนึ่งซึ่งเป็นสถานที่ๆแห้งแล้ง ไร้ซึ่งสิ่งมีชีวิตและความสวยงาม สถานที่แห่งนั้นถูกความมืดมิดของสัตว์ประหลาดร่างยักษ์ปรกคลุม มันจะกลืนกินทุกสิ่งที่ขวางหน้ามัน รวมถึงตัวเด็กผู้หญิงด้วย ทำให้เธอและเพื่อนตัวประหลาดของเธอต้องหยุดสัตว์ประหลาดตนนั้นก่อนที่มันจะทำลายดินแดนแห่งนี้ไปจนหมด

ในที่สุดด้านการออกแบบตัวละคร ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น2ประเภท คือ

1.ตัวละครที่เป็นคน

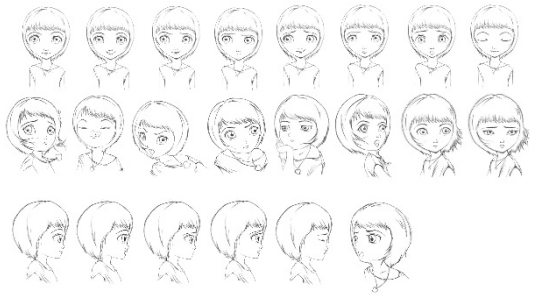
2.ตัวละครที่เป็นตัวประหลาด

รูปที่ 4 ภาพร่างตัวละครหลัก

1. ตัวละครที่เป็นคนนั้นได้รับอิทธิพลจากการออกแบบตัวละครแบบงานศิลปะของ Mark Ryden ซึ่งเป็นศิลปินในลัทธินี้ที่เป็นที่รู้จักมากที่สุด ซึ่งในงานของเขานั้นตัวละครส่วนมากเป็นเด็ก ที่ให้ความรู้สึกน่าหลงไหลและสามารถเข้าถึงผู้ชมทั่วไปได้ ผู้วิจัยจึงนำรูปทรงและสัดส่วนของตุ๊กตาพูลลิป (Pullip) และตุ๊กตาบลายธ์(Blythe)ซึ่งมีเอกลักษณ์ของสัดส่วนหัวและตาที่โตจมูกเล็ก ปากเล็ก ซึ่งมีลักษณะที่คล้ายกับงานศิลปะของ Mark Ryden มาผสมกับรูปร่างลักษณะของคนจริงที่ได้ทำการรวบรวม

รูปที่ 5 ภาพตุ๊กตา พูลลิป ที่ให้เป็นต้นแบบในการออกแบบตัวละคร ที่มาของภาพ https://www.flickr.com/photos/rowan__ashlar/11365559865)

ในด้านของบุคลิคของตัวละครผู้วิจัยต้องการที่จะให้ตัวละครมีความสดใสร่าเริง มองโลกในด้านบวก จึงใช้สีที่สดใสตามรูปแบบงานศิลปะของ Yosuki Ueno ในด้านของการแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ศึกษาจากเด็กผู้หญิงที่มีอายุ8-9ปี ที่มีความซุกซน กล้าแสดงออก เมื่อวิเคราะห์การแสดงออกจากข้อมูลข้างต้นแล้ว จึงนำมาใส่ในตัวละครและวาดการแสดงความรู้สึกทางใบหน้า(facial expression)ดังแสดงในรูปที่ 6

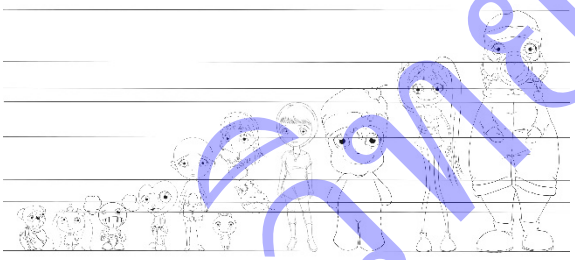


รูปที่6 การแสดงความรู้สึกทางใบหน้า (facial expression)

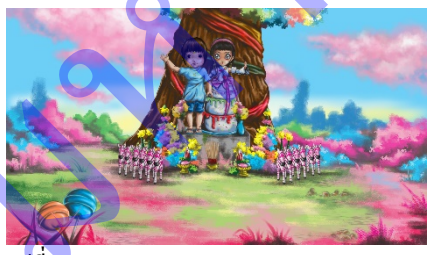
รูปที่ 7 ภาพร่างตัวละครรอง

2.ตัวละครที่เป็นตัวประหลาดนั้นใช้แนวคิด Post-Modern ด้วยการใช้วิธีการที่เรียกว่า “หยิบยืมมาใช้” มานำเสนอใหม่ในบริบทที่เปลี่ยนไป มีการสอดแทรกในเชิงสัญลักษณ์เข้าไปในตัวละครตามรูปแบบงานของ Yosuke Ueno รวมถึงการใช้รูปทรงที่ดูง่าย และสร้างจุดเด่นของตัวละครแต่ละตัวเพื่อให้จดจำได้ง่าย

เมื่อได้ตัวละครทั้งหมดแล้วจึงนำมาวางรวมกันเพื่อเทียบสัดส่วนดังแสดงในรูปที่8



รูปที่8 ภาพการเปรียบเทียบสัดส่วนของตัวละครทั้งหมด

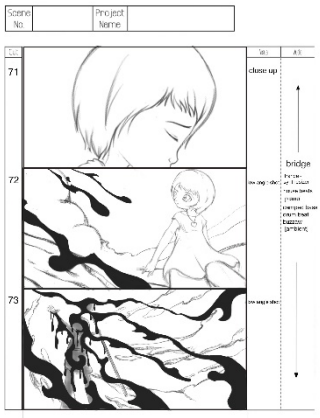


รูปที่9 ฉาก

ยึดรูปแบบงานศิลปะของ Nicoletta Ceccoli และYosuke Ueno ซึ่งมีพื้นฐานการออกแบบฉากมาจากสิ่งที่มีอยู่จริงนำมาบิดเบือนเพื่อให้เกิดมุมมองใหม่ และการออกแบบฉากที่มีการวางองค์ประกอบไว้เป็น3มิติ โดยที่องค์ประกอบหลักจะอยู่ด้านหน้าสุด ตามด้วยระยะหลัง และปล่อยพื้นที่ด้านหลังสุดเป็นพื้นที่ไกลสุดสายตา

ในงานแอนิเมชันนี้มีเนื้อหาที่ต้องการสื่อถึงความรัก ความสามัคคี การช่วยเหลือซึ่งกัน ผู้วิจัยจึงสอดแทรกสัญลักษณ์และสีที่เกี่ยวข้องกับ ความรัก ความสามัคคี เข้าไปในงาน ซึ่งเป็นรูปแบบการทำงานของMark Ryden และYosuke Uenoที่มักจะสอดแทรงความหมายในเชิงสัญลักษณ์เข้าไปในงาน

หลังจากที่ได้ร่างสุดท้ายของบทภาพยนต์แล้วจึงนำบทที่ได้ไปย่อยออกมาเป็น shot โดยเขียนบอกลายละเอียดของมุมกล้องและท่าทางของตัวละครที่แสดงออกมา ขั้นตอนถัดไปคือการนำตัวหนังสือที่เขียนอธิบายมุมกล้องและท่าทางของตัวละครมาเปลี่ยนให้เป็นภาษาภาพนิ่งเพื่อดูความต่อเนื่องของแต่ละshotดังแสดงในรูปที่3



รูปที่6 บทภาพ(storyboard)

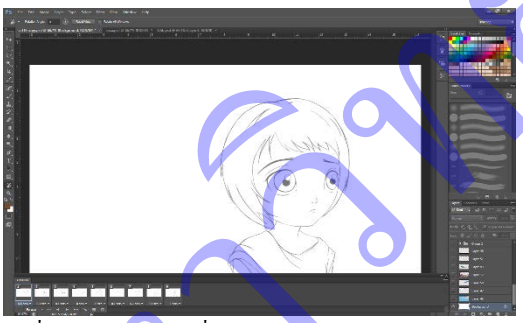
เมื่อได้บทภาพแล้วจึงนำบทภาพมาตัดเป็น animatic เพื่อดูความต่อเนื่องและระยะเวลาของแต่ละภาพ กำหนดระยะเวลาทั้งหมดของแอนิเมชัน

ผู้วิจัยได้ทำดนตรีประกอบควบคู่ไปกับการทำ animatic โดยได้วางองค์ประกอบของดนตรีโดยรวมไว้ประมาณ 3นาทีเพื่อเป็นการควบคุมภาพให้

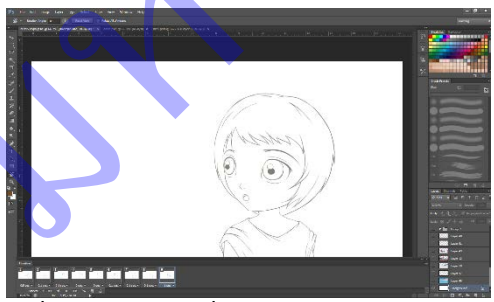
ตรงกับเสียงได้อย่างสมบูรณ์ หลังจากผลิตออกมาเป็นแบบanimatic เรียบร้อยแนวนั้นได้มีการตัดในส่วนของช่วงแรกนั้นออกไปมากเนื่องจากว่าระยะเวลาในการผลิตจริงจะไม่พอและมีเนื้อเรื่องที่ยาวกว่าดนตรีประกอบมาก เมื่อผู้ชมที่มีอายุตั้งแต่20ปีนั้นได้มีความคิดเห็นว่าเนื้อเรื่องในช่วงแรกนั้นยังมีความยาวเกินได้ทำให้แก่นที่สำคัญของเรื่องนั้นยังไม่เด่นเท่าที่ควรแต่ควรที่จะมีกระแส ประเดนหรือวัฒนธรรมใหม่ๆที่เกิดขึ้นในสังคมสอดแทรกเข้าไปอีก

การสร้างภาพเครื่อง (Animate) ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว

ในงานแอนิเมชัน 2มิตินั้นจะสร้างภาพเคลื่อนไหวตามบทภาพและตัวละครที่ออกแบบไว้ โดยใช้โปรแกรม โปรแกรม Adobe Photoshop วาดเส้นการแสดงแอคชั่นหลัก หรือวาดความเคลื่อนไหวหลัก (Key Action) เพื่อกำหนดท่าทางการเคลื่อนไหวหลักของตัวละคร ด้วยการกำหนดภาพ

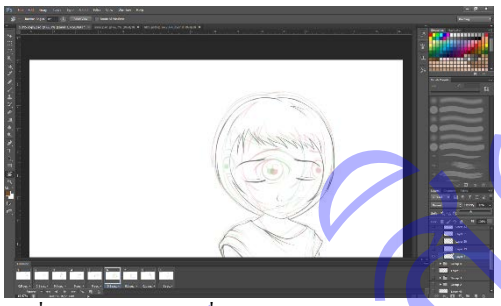


รูปที่7 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแรก(key frame begin)



รูปที่ 8 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวสุดท้าย(key frame end)

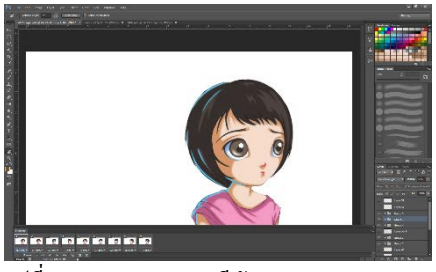
แรกคือ key frame-begin ดังแสดงในภาพที่ 7 และภาพสุดท้ายคือ key frame-end ดังแสดงในภาพที่ 8 หรือภาพต้นและภาพจบ



รูปที่ 9 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวรอง(in between)

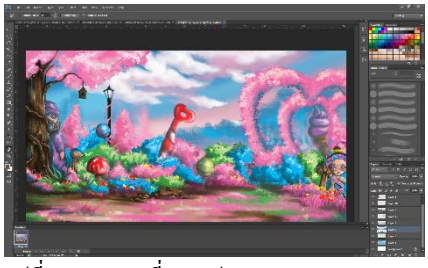
จากนั้นจึงเป็นการวาดแอคชัน อินบีทวีน หรือการซอยภาพ (In-Between) คือภาพกลางระหว่างภาพแรกและภาพสุดท้าย เพื่อเชื่อมแอ็คชั่นหลัก และสร้างภาพเคลื่อนไหวที่นุ่มนวล ราบรื่น ดังแสดงในภาพที่ 9

รูปที่ 10 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวทั้งหมด



รูปที่ 11 ภาพแสดงการลงสีตัวละคร

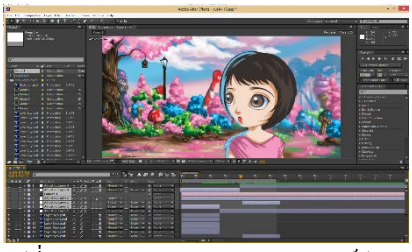
จากนั้นนำเอาภาพทั้งหมดมาประกอบกันเพื่อนำภาพลายเส้นมาลงสีทีละภาพจนเสร็จสมบูรณ์ ดังแสดงใน



รูปที่ 12 ภาพฉากที่นำมาประกอบ

ภาพที่10 และ11 แล้วจึงนะมาประกอบกับ

ฉากหลัง ดังแสดงในภาพที่ 12 จัดแสงและปรับสีให้เป็นไปในรูปแบบที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น แล้วจึงนำมาตัดต่อ ซึ่งในขั้นตอนนี้ จะใช้โปรแกรม Adobe After Effects ดังแสดงในภาพที่ 13



รูปที่ 13 ภาพแสดงการจัดแสงและวางองค์ประกอบ

4.ผลการวิจัย

ผลจากการผลิตแอนิเมชัน 2มิติความยาว3.30 นาที โดยอาศัยแนวคิดจากศิลปะโลวโบรว คือ lowbrow art เป็นศิลปะที่ใช้ รูปทรงและสื่อแบบดั่งเดิมในการดำเนิน เรื่อง ซึ่งให้ความสำคัญในเรื่องของสุนทรียภาพทางสายตา มีการเล่า เรื่องหรือเล่าเรื่องโดยนัย ซึ่งเป็นหลักการวิเคราะห์ที่อยู่ในรูปแบบของประวัติศาสตร์ศิลป์ (Joseph R. Givens, 2013)

จากการวิเคราะห์ข้อมูลนั้นงานศิลปะ Lowbrow ในรุ่นที่2 หรือที่เรียกว่าPop Surrealism สามารถที่จะเข้าถึงคนทั่วไปได้มากกว่า ผู้วิจัยจึงจะนำรูปแบบ และแนวคิดของศิลปะในยุคนี้มาใช้ประโยชน์ในการออกแบบแอนิเมชัน โดยศึกษาจากงานศิลปะของ Mark Ryden, Yosuki Ueno และnicoletta ceccoli เมื่อวิเคราะห์ศิลปะโลว์บราวทั้งในด้านของรูปธรรมและนามธรรม พบว่าการวางองค์ประกอบศิลป์และการนำเสนอนั้นมีรูปแบบที่เหมือนกับงานแอนิเมชันและแนวคิดของศิลปะในแนวนี้ที่ต้องการจะสื่อถึงศิลปะที่ต้องการนำเสนอให้คนทั่วไปได้รับรู้ถึงศิลปะผ่านรูปแบบที่เข้าได้ง่ายผสมผสานกับสิ่งต่างๆที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน ถึงแม้ว่าจะไม่ได้มีความเข้าใจในเรื่องของศิลปะแต่ก็สามารถรับรู้ได้จากการนำเสนอ ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาพัฒนาให้เป็นงานแอนิเมชัน โดยได้นำแนวคิดของศิลปะโลว์บราวเข้ามาพัฒนาในกระบวนการต่างๆในงานแอนิเมชัน ตั้งแต่เนื้อเรื่อง การออกแบบตัวละคร ฉาก รวมถึงองค์ประกอบต่างๆที่ได้สอดแทรกเข้าไปในงานแอนิเมชัน ดังนี้

1. ด้านเนื้อเรื่อง

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของศิลปินโลว์บราวเข้ามาสร้างเป็นเนื้อเรื่อง ซึ่งในงานศิลปะโลว์บราวนั้นจะได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมประชานิยมและวัฒนธรรมต่างๆที่เกิดขึ้นมีการเล่าเรื่องหรือเล่าเรื่องโดยนัยและแนวความคิดนั้นเป็นนามธรรม จึงนำมาสร้างให้เป็นรูปธรรมและนำวัฒนธรรมต่างๆหรือประเด็นต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคมไทยมานำเสนอผ่านสถานะการณ์ต่างๆภายในเรื่อง

2. การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครนั้นได้นำรูปแบบของศิลปะโลว์บราวเข้ามาใช้ ผสมกับการนำแนวคิดของศิลปะโลว์บราวในยุคหลังซึ่งอยู่ในช่วงต้นปี ค.ศ.2000 ที่ได้ผสมผสานแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Post-Modern) โดยการนำสิ่งที่มีอยู่ในชีวิตจริงนำมาปรับเปลี่ยนบริบทหรือสอดแทรกเข้าไปในตัวละคร

3. ฉาก

ในการสร้างฉากนั้นได้นำแนวคิดของศิลปะโลว์บราวที่ว่าด้วยการนำสิ่งต่างๆมาบิดเบียนเพื่อให้เกิดมุมมองใหม่โดยผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบการสร้างโลกเหนือจริงโดยมีที่มาจากสิ่งต่างๆในชีวิตประจำวัน และยึดรูปแบบงานศิลปะของ Nicoletta Ceccoli ที่ให้ความรู้สึกของเด็กผู้หญิง ผสมกับการให้สีที่สดใสในแบบของ Yosuke Ueno ซึ่งจะช่วยผลักดันให้เนื้อหางานแอนิเมชันเป็นไปในเชิง

บวกมากขึ้น

ในงานของ Yosuke Ueno และ Mark Ryden จะมีการสอดแทรกสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความหมายของภาพนั้นอยู่ในงานด้วยซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดนี้เข้ามาพัฒนาในงานแอนิเมชันด้วย

แก่นสำคัญของศิลปะโลว์บราวนั้นคือการแสดงความแตกต่างระหว่างศิลปะที่อยู่ในหอศิลป์กับงานศิลปะทั่วๆไปนั้นมีกลุ่มเป้าหมายเดียวกันคือคนทั่วๆไปซึ่งการนำแนวคิดและรูปแบบของศิลปะโลว์บราว มาใช้ในการสร้างแอนิเมชันนั้นสามารถที่จะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นคนทั่วๆไปที่ชื่นชอบในงานศิลปะแต่ไม่จำเป็นต้องมีความรู้ทางด้านศิลปะ นั่นเพราะว่างานศิลปะโดยทั่วไปนั้นมักจะมีให้ดูเฉพาะในหอศิลป์ และจะได้รับความสนใจเฉพาะกลุ่ม และเป็นงานที่คนทั่วไปไม่สามารถเป็นเจ้าของได้ ซึ่งถ้านำงานศิลปะมาเผยแพร่ในรูปแบบแอนิเมชัน โดยผ่านช่องทางต่างๆเช่น Youtube หรือ Vimeo นั้นสามารถที่จะเข้าถึงผู้คนส่วนมากได้มากกว่า ซึ่งถ้าเปรียบเทียบกับงานศิลปะโลว์บราวที่ผลิตออกมาเพื่อกลุ่มเป้าหมายที่เป็นคนทั่วไปแล้วเช่น งานสิ่งพิมพ์ หรืองานประติมากรรมแล้ว พบผลดีคือการนำศิลปะโลว์บราวมาพัฒนาเป็นแอนิเมชันนั้นสามารถลดช่องว่างระหว่างงานศิลป์และคนดูได้ และสามารถเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็วผ่านทางโซเชียลมีเดียต่างๆที่ในปัจจุบันซึ่งผู้คนส่วนมากนั้นบริโภคสื่อผ่านโซเชียลมีเดียและผู้คนสามารถเข้าใจถึงเนื้อหาได้ง่ายกว่างานศิลปะแต่ก็มีผลเสียคือผู้ชมนั้นจะรับรู้ถึงเนื้อหาและการดำเนินเรื่องเป็นหลักแต่ว่าในเรื่องของความงามทางด้านทัศนศิลป์นั้นยังไม่เห็นผลเท่ากับงานจิตรกรรม นอกจากนี้ผู้วิจัยยังค้นพบอีกว่าศาสตร์ทางด้านศิลปะนั้นไม่ว่าจะเป็นงานจิตรกรรม ประติมากรรม หรือแม้กระทั้ง ดนตรีหรือภาพยนตร์นั้นสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับศาสตร์ในแขนงอื่นได้เช่นกัน นั่นก็เพราะว่าสิ่งที่เป็นแก่นหรือแกนหลังนั้นคือแนวคิด ซึ่งในงานแอนิเมชันชิ้นนี้นั้นทั้งในเรื่องของ การผลิตในด้านของภาพ เสียง และเนื้อเรื่องนั้นมีแนวคิดและแก่นของเนื้อหาในเรื่องเดียวกัน

5. การอภิปรายผล

จากการศึกษาศิลปะโลว์บราวเพื่อออกแบบแอนิเมชันนั้นสามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

5.1 ผลการศึกษา

จากการศึกษาศิลปะโลว์บราวนั้นศิลปะแนวนี้เป็นศิลปะที่นำสิ่งต่างรอบตัวหรือวัฒนธรรมในสถานที่นั้นๆมาหลอมรวมเข้ากับศิลปะแนวนี้ที่มีความเหนือจริง มีการนำเอาสัญลักษณ์ต่างๆมานำเสนอใหม่หรือการล้อเลียนบุคคลต่างๆที่เป็นกระแส ซึ่งผู้วิจัยนั้นไม่สามารถที่จะนำตัวบุคคลหรือสัญลักษณ์ต่างๆมาใช้ได้จึงเลือกที่จะสอดแทรกสิ่งๆต่างๆที่เราพบเห็นในชีวิตประจำวัน เช่น การแต่งการ หรือสิ่งของต่างๆ วัฒนธรรมต่างๆที่เกิดขึ้นมาใหม่ และประเด่นสำคัญๆที่เป็นกระแสในปัจจุบันนำมาผสมผสานกันในเรื่องราวที่มีความเหนือจริงเพื่อที่จะทำให้ผู้ชมนั้นมีความคุ้นเคยกับสิ่งที่เคยเห็นแต่ว่าเป็นมุมมองที่แตกต่างออกไป และได้นำแนวคิดของยุคหลังสมัยใหม่ซึ่งเป็นแนวคิดที่ศิลปินโลว์บราวในยุคหลังใช้ในการทำงานศิลปะนำมาใช้ในการออกแบบแอนิเมชันและการออกแบบตัวละคร ในงานศิลปะแนวนี้นั้นในงานจิตรกรรมโดยส่วนมากจะเป็นการวาดภาพที่มีความละเอียด ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะใช้การวาดแทนที่การใช้โปรแกรมออกแบบ 3มิติ ซึ่งในการวาดนั้นด้วยระยะเวลาและกำลังนั้นไม่สามารถที่จะวาดที่มีรายละเอียดได้ทั้งหมด จึงเลือกที่จะออกแบบตัวละคร

ให้มีความเป็นแอนิเมชัน 2มิติ และฉากที่เน้นที่ทีแปรงซึ่งให้ความรู้สึกว่าคล้ายๆและไม่เหมือน

5.2 ปัญหาและข้อเสนอแนะ

เนื่องจากศิลปินโลว์บราวนั้นมีรูปแบบที่หลากหลายและมีการแบ่งออกเป็น 2 ยุคอย่างเห็นได้ชัดทำให้การนำมาพัฒนาเป็นแอนิเมชันนั้นจะต้องเลือกว่าจะนำแนวคิดหรือรูปแบบไหนมาใช้ในงานแอนิเมชันบ้าง รวมถึงอิทพลของศิลปะโลว์บราวที่ได้รับมาจากวัฒนธรรมต่างๆ นั้นเมื่อผู้วิจัยนำมาทำจึงต้องนำวัฒนธรรม ประเด่น หรือกระแสต่างๆในประเทศเข้ามาใช้ ซึ่งอิทธิพลของโซเชียลมีเดียนั้นสามารถทำให้รับรู้เรื่องราวต่างๆได้มากขึ้นแต่ก็ทำให้มีความยากในการสอดแทรกเข้ามาในงาน

ด้านเนื้อเรื่อง

ในด้านของเนื้อเรื่องนั้นได้นำแนวคิดของศิลปินโลว์บราวมาใช้ แต่ว่าแนวคิดของศิลปินนั้นก็ไม่ได้ตายตัวทำให้ในการคิดเนื้อเรื่องนั้นจะต้องใช้เนื้อหาในงานศิลปะเข้ามาใช้ด้วย

ด้านการออกแบบ

ด้านการออกแบบนั้นนำแนวคิดของยุคหลังสมัยใหม่(Post-Modern)มาใช้ และการนำรูปแบบของงานศิลปะโลว์บราวมาใช้ในการออกแบบนั้น ถึงแม้ว่าจะมีการนำแนวคิดเข้ามาใช้ แต่ว่าในตัวละครบางตัวนั้นมีการดัดแปลงมากเกินไปจนทำให้ไม่สอดคล้องกับแนวความคิดของศิลปะโลว์บราว

ด้านการผลิต

ในงานศิลปะโลว์บราวนั้นศิลปินส่วนมากจะให้ความสำคัญในเรื่องของลายละเอียดของภาพวาดมาก ทำให้มีปัญหาด้านซึ่งจะต้องลดรายละเอียดในบางส่วนลง และทำให้ความเป็นศิลปะลดลงด้วยเช่นกัน

6.บทสรุป

โครงการศึกษาศิลปะโลว์บราวเพื่อออกแบบแอนิเมชัน 2มิติ ได้นำเอารูปแบบและแนวคิดของศิลปะโลว์บราวมาออกแบบแอนิเมชัน เพื่อเป็นการเผยแพร่งานศิลปะให้กับคนทั่วไปได้รับรู้และเข้าใจในความงามทางทัศนศิลป์ และแก่นของเนื้อหาในงานแอนิเมชัน โดยในงานแอนิเมชันนั้นได้นำเอาสิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวันหรือสิ่งที่ได้รับความนิยมในช่วงระยะหนึ่งนำมาปรับเปลี่ยนบริบท ผสมผสานกับสิ่งต่างๆและนำมาสร้างเป็นเรื่องราวที่เข้าใจง่าย ให้ความรู้สึกสนุกสนาน และสามารถทำให้ผู้ชมทั่วไปนั้นได้รับทั้งความเพลิดเพลินในส่วนของเนื้อหา และทัศนศิลป์ ซึ่งในงานแอนิเมชันนั้นจะใช้รูปแบบการวาดเหมือนกับงานจิตรกรรมซึ่งสามารถรับรู้ถึงความสวยงามทางทัศนศิลป์ผ่านทางลายเส้น สี และ รูปทรง รวมถึงจากใช้แนวคิดและทฤษฎีต่างๆที่เหมือนกับการทำงานจิตรกรรม

7. กิตติกรรมประกาศ

ทางผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รศ.ดร.กฤษดา เกิดดี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ช่วยเหลือและให้คำปรึกษาตลอดการทำงานวิจัยโครงการศิลปนิพนธ์นี้ทั้งขั้นตอนกระบวนการการทำงาน ตลอดจนการสร้างผลงานจนเกิดเป็นงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ขอขอบพระคุณครอบครัว ผู้มีอุปการคุณ ทั้งด้านค่าใช้จ่ายในการศึกษา เป็นที่ปรึกษาและคอยให้กำลังใจติดตามการดำเนินงานมาโดยตลอด และสุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณ เพื่อนๆ และรุ่นพี่ร่วมสาขาทุกท่าน สำหรับคำแนะนำและความช่วยเหลือในการทำงานให้สำเร็จลุล่วง

8. เอกสารอ้างอิง

Seung Urn Kim. (2010). pop surrealism. Master of Arts in Illustration Fashion Institute of Technology

Amanda Erlanson. (2013). Mark Ryden The gay 90's Rizzoli International Publications,Inc 300 Park Avenue South New York. NY 10010

Joseph R. Givens.(2013). LOWBROW ART: THE UNLIKELY DEFENDER OF ART HISTORY'S TRADITION. Faculty of the Louisiana State University and Agricultural and Mechanical College in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts in The School of Art ,M.S., Arkansas State University

Bigbros Workshop.(2008). The Garden of Eye Candy, CA: Gingko Press

Kristen Anderson.(2005) pop surrealism.[Online]. แหล่งที่มา: https://th.wikipedia.org/wiki/lowbrowart 2 ธันวาคม 2558

รศ.ดร.พสุ เดชะรินทร์. (2008). ยุคสมัยใน ปัจจุบัน. [Online]. แหล่งที่มา http://kanyaratpunpain.blogspot.com 20 ตุลาคม 2558

Yosuke Ueno.2015. Yosuke Ueno Biography and 10 work.[Online]. แหล่งที่มา http://thinkspacegallery.com/artists/yosuke-ueno/