

การออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติ แนวศิลปะ Pop Art: สะท้อนปัญหาความขัดแย้งในสังคม

3D Animation Design on Pop Art for the Reflection of Social Conflicts

บุศราکم ชมชื่น^{1*} อวิรุทธิ์ เจริญทรัพย์² และ ชัยพร พานิชรุทิวัง³

Bussarakum Chomchuen^{1*} Aviruth Charoensup² and Chaiporn Panichrutiwong³

^{1*} นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

² อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

³ หัวหน้าหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

^{1*} Graduate Student in Master of Fine Arts (Computer Art), Faculty of Digital Art, Rangsit University

² Lecturer in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

³ Master Chief in Master of Fine Arts (Computer Art), Faculty of Digital Art, Rangsit University

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

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการสร้างสื่อแอนิเมชันสามมิติ แนวศิลปะ Pop Art สะท้อนปัญหาความขัดแย้งในสังคม โดยผู้จัดทำได้ศึกษารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะ Pop Art จากสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน หนังสือ หรืออินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแอนิเมชันเรื่องนี้ ซึ่งมีแรงบันดาลใจมาจากความเป็นศิลปะที่ สะดุดตา แปลกตาไปจากศิลปะอื่นๆ ด้วยเทคนิคที่นำมาใช้ในผลงาน และยังเป็นศิลปะสื่อสังคม ให้เห็นสภาพแท้จริง ของสังคมในปัจจุบัน และยังได้นำเทคนิค Toon Shade มาใช้ในงานเพื่อให้ออกมาเสมือนภาพสองมิติที่คล้ายศิลปะ Pop Art ซึ่งเนื้อเรื่องจะพูดถึงสังคมที่กำลังขัดแย้งกันให้กลับมาความสามัคคีกันอีกครั้งและสร้างจิตสำนึกให้กับ กลุ่มเป้าหมายที่เป็นกลุ่มเด็กมัธยมศึกษาตอนต้น อายุ 18-25 ปี จำนวน 50 คน ที่กำลังอยู่ในช่วงศึกษาหา ความรู้ด้านศิลปะ โดยการให้กลุ่มเป้าหมายรับชมภาพยนตร์แอนิเมชันและทำแบบสอบถาม จากผลการวิจัย ตาม เทคนิคต่างๆในการสร้างสื่อแอนิเมชันมีความสำคัญที่จะสามารถเชื่อมโยงระหว่างผู้สร้างสื่อแอนิเมชันกับผู้รับชมได้ การใช้เทคนิคที่แปลกใหม่สามารถดึงดูดความสนใจจากผู้รับชมได้เช่นกัน

คำสำคัญ : แอนิเมชัน ศิลปะ Pop Art

Abstract

This research aims to study 3D animation media in Pop Art typology that represents a social conflict problem. The project's investigator conducts a studying process by collecting information on Pop art culture in The study included review of pop art literature from animations, books, and the Internet as references for an animation production. Furthermore, this animation was inspired by effects of art works with techniques making them different from others and caricature reflecting the reality of the current society. In this animation, a "Toon Shade" technique

was applied to the design of pop art.. The story of this animation reflects social conflicts ruining the society. The animation was aimed to rebuild the unity and provide a sense of awareness to the target audience, 50 undergraduate fine art students aged 18-25. The target audience were asked to watch the animation and answer questionnaires. The result showed that animation production techniques were important because they could make animations more attractive deliver the animation producers' message to the audience. .

Keyword: Animation, pop art

1. บทที่ 1

ศิลปะ Pop Art มีต้นกำเนิดมาจากอังกฤษในช่วงทศวรรษ 1950 ศิลปะแนวนี้เติบโตเต็มที่ในประเทศอเมริกา ในช่วงทศวรรษ 1960 ถือว่าเป็นตัวแทนของชีวิตประจำวันเพื่อนำมาเป็นศิลปะเพื่อขายและสิ่งของที่เป็นผลิตภัณฑ์อุปโภคบริโภคทั้งหลายได้รับการมอบหมายว่ามีความสำคัญต่อคนเรามากกว่าความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูงกับวัฒนธรรมแบบประชาชนจึงถูกจัดออกไป พวกสื่อและการโฆษณาจึงอยู่ในท่ามกลางเนื้อหาของ Pop Art ซึ่งเป็นศิลปะที่สรรเสริญสังคมแห่งสมัยนิยมการอุปโภคบริโภคได้อย่างฉลาดเฉลียวด้วยศรัทธาอันแรงกล้าของบรรดาศิลปินที่ได้นำผลงานออกแสดงตั้งแต่ยุคแรกเริ่มนั้นในปัจจุบันนี้ความสำคัญก็ยังไม่ได้ตายจากไป แต่กลับทวีความยิ่งใหญ่มากขึ้นกว่าเดิม (เคลาส์ ฮอนเนฟ ป็ออาร์ต, 2552)

Pop Art เป็นแบบอย่างของศิลปะที่สะท้อนสภาพแท้จริงของสังคมปัจจุบัน ตามความรู้ความเข้าใจของสามัญชนทั่วไป ช่วงขณะหนึ่ง เช่น ดาราฮอลลีวูด คุณภาพอันเลิศเลอของสินค้า คำขวัญ ฯลฯ ศิลปะในกลุ่มนี้แสดงความวุ่นวายของสังคมซึ่งพลุ่งพล่าน สว่างวาวขึ้นมาเหมือนแฉกนิยมนในช่วงเวลาที่ไม่นานพอถึงวันรุ่งขึ้นก็อาจจะลึบไปเสียแล้ว

อย่างไรก็ตามมีผู้กล่าวเอาไว้ว่า ศิลปะที่สร้างขึ้นจากสิ่งสัพเพเหระของชีวิตปัจจุบัน เป็นการแสดงความรู้สึกสะท้อนประสบการณ์ทั้งหมดของศิลปิน ในช่วงเวลาหนึ่ง และสถานที่แห่งหนึ่งเท่านั้น ซึ่งสะท้อนความรู้พื้นฐานธรรมดาที่ศิลปินมีส่วนร่วมอยู่ให้ปรากฏ (อารี สุทธิพันธุ์, 2516)

ผู้วิจัยจึงยกตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นแนว Pop Art ได้แก่เรื่อง Logorama ที่ได้รางวัลออสการ์ครั้งที่ 82 ในเรื่องมีโลโก้มากมายที่เราเคยได้ยินได้เห็นกันมาก่อนทั้ง Ronald McDonald, 7-Elevens, U-Haul, Wal-Mart และ Pizza Huts

Logorama กำกับโดย Francois Alaux สร้างโดยกลุ่ม H5 นักดีไซน์ชาวฝรั่งเศสที่สร้างชื่อเสียงจากการกำกับมิวสิกวิดีโอของ Super Ferry Animals หรือ Alex Gopher และศิลปินเบรียวๆอีกหลายกลุ่ม หนังเรื่องนี้ฉายครั้งแรกในฐานะ Official Selection ที่เทศกาลหนัง Sundance เป็นการวิจารณ์สังคมปัจจุบันได้อย่างเจ็บๆ คันๆ โดยสร้างให้โลกของเราที่เต็มไปด้วยโลโก้สินค้าต่างๆเต็มไปหมด จนโลโก้พวกนี้ก็ถูกฝังไว้ในหน่วยความจำของเราทุกคน คอยสั่งการให้เราควักเงินออกจากกระเป๋าเพื่อบริโภคสินค้านั้นๆ นอกจากจะเป็นหนัง animation ที่มีภาพสวยๆ มาให้ชมกันแล้วยังกระตุ้นต่อมความคิดของเรา ขึ้นมาอีกครั้งว่าจริงๆ แล้วสิ่งที่เราบริโภคกันเรารู้ตัวอยู่หรือเปล่าหรือกำลังทำตามเป็นทาสของโลโก้พวกนี้

ผู้วิจัยจึงนำแนวทางการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันจากเรื่อง Logorama มาเป็นแนวทางให้การสร้างสื่อแอนิเมชันสั้นสามมิติแนวศิลปะ Pop Art ที่สะท้อนปัญหาความขัดแย้งในสังคมไทยที่ในประเทศไทยในปัจจุบันยังไม่เคยมีมาก่อน แตกต่างจากงานแอนิเมชันทั่วไป ถ่ายทอดเรื่องราวที่เกี่ยวกับเหตุการณ์ในปัจจุบัน ที่กำลังตกอยู่ในสภาวะการขาดความสามัคคี การขาดความเข้าใจซึ่งกันและกัน ในสังคมนำมาซึ่งการแตกคอกัน การมีอคติทางลบของอีกฝ่ายที่ไม่ใช่ฝ่ายของตน การเห็นแก่ตัว ไม่ร่วมกันแก้ปัญหาโดยสันติวิธี ขาดการกระตุ้นจิตสำนึกให้คนไทยเกิดความสามัคคีกัน และเป็นแบบอย่างที่ไม่ดีให้เด็กและเยาวชนเห็นแบบอย่างผิดๆ

Pop Art เริ่มเข้ามามีอิทธิพลในวงการและเริ่มเข้ามาในแอนิเมชันด้วยเช่นกัน จากผลงานของแอนดี วอร์ฮอล (Andy Warhol) ภาพรูปประกอบคือการพิมพ์ภาพซ้ำๆกัน สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชาวอเมริกันสมัยนั้น ที่อาหารกระป๋องมีความสำคัญในการดำรงชีพ และผลงานภาพมาริลิน มอนโร ดาราสาวผู้มีชื่อเสียงมาอยู่บนผ้าใบ ใช้สีที่แตกต่างแสดงให้เห็นถึงมุมมองที่ต่างไป ถ้าพูดถึง Pop Art จะนึกถึงแค่ภาพ 2 มิติ ตามฉลาก งานสิ่งพิมพ์ หรือซิลสกรีน การที่ Pop Art เข้ามาในงานแอนิเมชัน ทำให้งานดูน่าตื่นเต้น สะดุดตา เป็นที่ฮือฮา ดึงดูดความสนใจในเว็บแรกที่พบเห็น

จากการศึกษาครั้งนี้จะเห็นได้ว่าปัญหาดังกล่าวเกิดจากการมีเป้าหมาย ความคิด ทักษะคิด ความรู้สึก ค่านิยม ความสนใจ ความสัมพันธ์ ของแต่ละคนที่แตกต่างกัน การปลูกฝังและการอบรมเลี้ยงดูของแต่ละครอบครัวแตกต่างกัน ซึ่งสามารถสังเกตได้จากข่าวการใช้ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในประเทศไทยที่มีมาให้เห็นได้ทุกวัน ทำให้ผู้วิจัยตระหนักถึงปัญหาดังกล่าว จึงนำปัญหาเหล่านี้มาเป็นแนวทางในการดำเนินเรื่องเพื่อเป็นสื่อกลางในการแก้ปัญหาและให้เห็นคุณค่าของความสามัคคีกันในสังคม

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชันสามมิติแนวศิลปะ Pop Art สะท้อนปัญหาความขัดแย้งในสังคมไทยในปัจจุบันให้มีประสิทธิภาพและสามารถส่งเสริมความสามัคคีในเด็กและวัยรุ่นที่กำลังเป็นอนาคตของชาติ
2. ศึกษาแนวศิลปะ Pop Art ด้านสุนทรียภาพ การใช้เทคนิคสี จุด เส้น ในความเป็นศิลปะ Pop Art

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ขอบเขตของการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับศิลปะ Pop Art โดยเน้นศึกษาที่มาและความสำคัญที่มีต่อสภาพสังคมในปัจจุบัน รวมถึงสุนทรียภาพของ Pop Art โดยศึกษาข้อมูลจากหนังสือและสื่อต่างๆที่เกี่ยวข้องกับ Pop Art เพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับสร้างแอนิเมชัน

ส่วนแอนิเมชันศึกษาจากงานศิลปะ Pop Art และแอนิเมชันที่เป็น Pop Art รวมถึงเทคนิค Toon shade เพื่อให้ชัดเจนกับแนวทางที่กำหนดไว้ และศึกษา หลักการ ทฤษฎี แนวความคิดการออกแบบแอนิเมชัน รวมทั้งเบื้องหลังการสร้างแอนิเมชันจากสื่อต่างๆ

ศึกษาตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่เกี่ยวกับ Pop Art มีการใช้สุนทรียภาพของ Pop Art และการเล่าเรื่อง น่าสนใจดูได้จากแอนิเมชันตัวอย่างดังต่อไปนี้



รูปที่ 1 แอนิเมชันเรื่อง Logorama

ศึกษาเรื่องสี การจัดองค์ประกอบของภาพ เนื่องจากการทำแอนิเมชันแนวศิลปะป๊อปอาร์ต โดยใช้เทคนิคแบบ Toon shade นั้นต้องจัดวางสี และองค์ประกอบภาพให้น่าสนใจ

เปรียบเทียบกับภาพยนตร์แอนิเมชันที่สะท้อนปัญหาความขัดแย้งในสังคม รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน และสุนทรียภาพศิลปะแนว Pop Art เพื่อสร้างความแตกต่างให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย

3.2 การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย

กำหนดกลุ่มเป้าหมายของการวิจัยเป็นกลุ่มเด็กมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ อายุ 18-25 ปีที่กำลังอยู่ในช่วงศึกษาหาความรู้ด้านศิลปะ จำนวน 50 คน ผู้ชาย 20 คน และผู้หญิง 30 คน โดยวิธีการเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเฉพาะเจาะจง

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตและการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชันในเรื่องนี้เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปได้แก่ Autodesk Maya 2016, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6 และ Adobe Premiere Pro CS6 ในส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการทำแบบสอบถามผลการวิจัยคือ แบบสอบถามด้านข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย ด้านการรับรู้ข้อมูลผ่านสื่อแอนิเมชันด้านข้อคิดเห็นที่มีต่อปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน และด้านความพึงพอใจต่อการรับชมสื่อแอนิเมชันมาเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

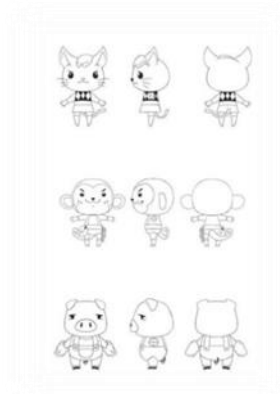
3.4 กระบวนการผลิต

3.4.1 ขั้นตอนการเขียนบท

ในการเขียนบทต้องคำนึงถึงเนื้อเรื่องให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้สื่อแอนิเมชันประสบความสำเร็จได้ ซึ่งสื่อแอนิเมชันสั้นสามมิติแนวศิลปะ Pop Art เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์สามตัวที่อาศัยอยู่ในบ้านเดียวกันเปรียบเสมือนคนเราที่อยู่ร่วมกันในสังคม แต่ทั้งสามตัวนี้จะกันเขตของใครของมันไว้และมีอยู่วันหนึ่งได้มีการขัดแย้ง ผิดใจกันเกิดขึ้น ทำให้ทั้งสามตัวทะเลาะกันจนเกิดความรุนแรงขึ้น ทำให้ทั้งสามตัวตกลงไปห้องใต้ดินที่ไม่มีทางออก ทั้งสามยังชิงดีชิงเด่น ทะเลาะกันซึ่งเกิดจากการเข้าใจผิด จนทุกตัวหมดหนทางแล้วหันมามองข้อดีของตัวอื่น แล้วร่วมมือช่วยกันหาวิธีออกไปจากห้องใต้ดินจนสำเร็จเพราะความสามัคคีกัน

3.4.2 การออกแบบตัวละครและฉาก

ออกแบบตัวละครและฉากให้เป็นไปในทิศทางเดียวกับเนื้อเรื่องและกลุ่มเป้าหมาย



รูปที่ 2 ตัวอย่างการออกแบบตัวละคร



รูปที่ ๓ ตัวอย่างตัวละครและฉาก

3.4.3 การเขียนบทภาพและแอนิเมติก

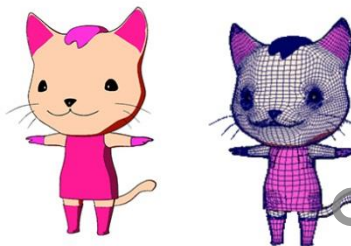
เขียนเป็นบทภาพ(Storyboard) เพื่อให้รู้มุมมองกล้อง จากนั้นมาทำเป็นแอนิเมติก โดยใช้โปรแกรม After Effect เพื่อใส่เสียง กำหนดเวลา และการตัดต่อที่เหมาะสม ก่อนจะนำไปทำการเคลื่อนไหวในโปรแกรม Autodesk Maya



รูปที่ 4 ตัวอย่างบทภาพ (Storyboard)

3.4.4 การสร้างตัวละครสามมิติและฉาก

หลังจากออกแบบตัวละครแล้ว ก็ไปสร้างตัว Model ในโปรแกรม Maya ให้ตรงกับคาแรคเตอร์ที่ออกแบบมา จากนั้นก็ทำ Texture ของตัวละคร ใส่สีและการกำหนดพื้นผิว ใส่โครงสร้างกระดูกให้โมเดลเพื่อทำการเคลื่อนไหวในขั้นตอนต่อไป



รูปที่ 5 ตัวละครสามมิติ

3.4.5 ขั้นตอนของการเคลื่อนไหวตัวละคร

ทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวตามบทบาทข้างต้นเสร็จแล้วก็ประมวลผลภาพและนำไปทำการตัดต่อ ใส่เสียงโดยใช้โปรแกรม After Effect และ โปรแกรม Adobe Premiere Pro

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

โดยการให้กลุ่มเป้าหมายรับชมสื่อแอนิเมชันสามมิติ และทำแบบสอบถาม เพื่อเปรียบเทียบข้อมูลหลังจากที่ได้รับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน จากนั้นก็นำไปหาค่าเฉลี่ยจากโปรแกรม Microsoft Excel

4. ผลการวิจัย

จากการสำรวจจากแบบสอบถามการวิจัยเรื่องโครงการออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติแนวศิลปะ Pop Art สะท้อนปัญหาความขัดแย้งในสังคมซึ่งมีโครงเรื่องของแอนิเมชันดังนี้

เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์สามตัวที่อาศัยอยู่ในบ้านเดียวกันเปรียบเสมือนคนเราที่อยู่ร่วมกันในสังคม แต่ทั้งสามตัวนี้จะกันเขตของใครของมันไว้ และมีอยู่วันหนึ่งได้มีการขัดแย้ง ผิดใจกันเกิดขึ้น ทำให้ทั้งสามตัวทะเลาะกันจนเกิดความรุนแรงขึ้น ทำให้ทั้งสามตัวตกลงไปห้องใต้ดินที่ไม่มีทางออก ทั้งสามยังชิงดีชิงเด่น ทะเลาะกันซึ่งเกิดจากการเข้าใจผิด จนทุกตัวหมดหนทางแล้วหันมามองข้อดีของตัวอื่น แล้วร่วมมือช่วยกันหาวิธีออกไปจากห้องใต้ดินจนสำเร็จ เพราะความสามัคคีกัน

จากนั้นก็ทำการแจกแบบสอบถามและให้กลุ่มเป้าหมายรับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งสามารถแบ่งเป็น 4 ส่วนด้วยกัน

ส่วนที่ 1. การวิเคราะห์ด้านข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 50 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 60 จำนวน 30 คน และเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 40 จำนวน 20 คน มีอายุระหว่าง 13-25 ปี คิดเป็นร้อยละ 100 จำนวน 50 คน เนื่องจากเป็นกลุ่มเป้าหมายแบบเฉพาะเจาะจง มีระดับการศึกษาส่วนใหญ่ในระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 50 จำนวน 25 คน ระดับมัธยมตอนปลาย คิดเป็นร้อยละ 40 จำนวน 20 คน ระดับมัธยมตอนต้น คิดเป็นร้อยละ 10 จำนวน 5 คน เป็นนักเรียน คิดเป็นร้อยละ 50 จำนวน 25 คน นักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 50 จำนวน 25 คน

ส่วนที่ 2. การวิเคราะห์ด้านการรับรู้ผ่านสื่อแอนิเมชัน

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 50 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่รับรู้ผ่านสื่อแอนิเมชัน เข้าใจง่าย กว่าสื่ออื่นมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 62 จำนวน 31 คน เข้าใจง่ายกว่าสื่ออื่นมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 38 จำนวน 19 คน สื่อวิทยุและโทรทัศน์

ส่วนที่ 3. การวิเคราะห์ด้านข้อคิดเห็นที่มีต่อปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 50 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจุบันปัญหาความขัดแย้งเพิ่มขึ้น เพราะความคิดเห็นไม่ตรงกัน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.62 สิ่งสำคัญในการใช้ชีวิตร่วมกันในสังคมคือการรักกัน ช่วยเหลือกัน เข้าใจกัน และให้อภัยกัน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.34 ปัญหาความขัดแย้งส่งผลให้มีการใช้ความรุนแรงเกิดขึ้น คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.31 สังคมที่เปลี่ยนไปทำให้เกิดปัญหาความขัดแย้งง่ายขึ้น คิดเป็นค่าเฉลี่ย 3.62 ความขัดแย้งทำให้ความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวและสังคมลดลง คิดเป็นค่าเฉลี่ย 3.50

ส่วนที่ 4. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะ Pop Art ของผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 50 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เข้าใจว่าภาพมาริติน มอนโร เป็นศิลปะ Pop Art ที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 5.00 ศิลปินนำศิลปะ Pop Art มาใช้เพื่อต้องการสะท้อนชีวิตในสังคมปัจจุบัน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.96 ศิลปะ Pop Art นำแนวความคิดของสังคมบริโภค และความนิยมในสังคมมาสร้างเป็นงานศิลปะ คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.85 เป็นศิลปะที่สร้างขึ้นจากสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.77 ศิลปะ Pop Art มีต้นกำเนิดมาจากประเทศอังกฤษ และมีชื่อเสียงในประเทศอเมริกา คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.76

ส่วนที่ 5. การวิเคราะห์ด้านความพึงพอใจที่มีต่อการรับชมสื่อแอนิเมชันสามมิติแนวศิลปะ Pop Art สะท้อนปัญหาความขัดแย้งในสังคม จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 50 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชันเรื่องนี้ที่ให้ข้อคิดและเป็นประโยชน์ต่อผู้รับชม คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.76 การออกแบบและการตัดต่อ แสง สี และเสียงโดยรวมของภาพยนตร์แอนิเมชันมีความเหมาะสม คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.24 ความสวยงามของฉากและแนวศิลปะ Pop Art คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.01 การดำเนินเรื่องและบทของสื่อแอนิเมชันน่าสนใจ คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.00 ความเหมาะสมของตัวละคร คิดเป็นค่าเฉลี่ย 3.77

จากข้อมูลที่สำรวจได้พบว่า กลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียน นักศึกษาสามารถเข้าถึงข้อมูลที่ผู้วิจัยต้องการ นำเสนอผ่านสื่อแอนิเมชันสามมิติได้เป็นอย่างดี สามารถสังเกตเห็นและตระหนักถึงปัญหาของสังคมไทยในปัจจุบันที่ขาดความสมัครใจกันได้เป็นอย่างดี และมีความพึงพอใจต่อการรับชมสื่อแอนิเมชันที่สามารถนำเสนอผ่านศิลปะแนว Pop Art ที่สามารถให้ข้อคิด และเป็นประโยชน์ต่อผู้รับชมมากที่สุด อย่างไรก็ตามเทคนิคต่างๆ ในการสร้างสื่อแอนิเมชันมี

ความสำคัญที่จะสามารถเชื่อมโยงระหว่างผู้สร้างสื่อแอนิเมชันกับผู้รับชมได้ การใช้เทคนิคที่แปลกใหม่สามารถดึงดูดความสนใจจากผู้รับชมได้เช่นกัน

5. การอภิปรายผล

จากการศึกษาการออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติ แนวศิลปะ Pop Art สะท้อนปัญหาความขัดแย้งในสังคม เพื่อกลุ่มเป้าหมายที่อายุ 18-25 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเด็กมหาลัยคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่กำลังอยู่ในช่วงศึกษาหาความรู้ด้านศิลปะ สามารถรับความรู้ใหม่ๆของศิลปะ Pop Art และข้อคิด สดุดีเตือนใจในการใช้ชีวิตในสังคมให้ลดปัญหาความขัดแย้ง สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

5.1 ด้านเนื้อเรื่อง

โดยปกติแล้วแอนิเมชันที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการสะท้อนสังคม ก็จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับ คนกลุ่มมากที่อยู่รวมกัน ถ้ามีความคิดเห็นไม่ตรงกัน เกิดความรู้สึกไม่ได้รับความเป็นธรรม ก็จะเกิดปัญหาขึ้นและตามมาด้วยความขัดแย้งแน่นอน ซึ่งต้องคำนึงถึงการแสดงออกทางด้านอารมณ์และความรู้สึกเพื่อให้ผู้ชมมีความรู้สึกล้อยไปกับเรื่องในการเขียนบทครั้งนี้ จึงต้องมีการปรับแก้ไขหลายครั้งและในการลำดับเนื้อเรื่องต้องมีการเว้นช่วงให้คนดูได้ติดตามด้วย จะทำให้คนดูรู้สึกว่าแอนิเมชันไม่น่าเบื่อ มีเหมาะสมตรงประเด็น เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน

5.2 ด้านการออกแบบ

สำหรับการออกแบบผู้วิจัยได้คำนึงถึงการออกแบบตัวละคร ฉาก และองค์ประกอบอื่นๆ ให้มีความเป็นศิลปะ Pop Art โดยมีการใช้สุนทรียภาพของศิลปะ Pop Art อย่างเช่นการใช้สีตัดกันดูโดดเด่น มีการใช้เส้นขอบดำ ใช้จุดหรือเส้น ทำให้มีความเป็นศิลปะ Pop Art นอกจากนี้ การออกแบบเสียงที่จะนำมาใช้ในงานแอนิเมชันก็เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างอารมณ์และความตื่นเต้นให้กับแอนิเมชัน และยังดึงดูดความรู้สึกของผู้ชมให้ล้อยตามได้ด้วยเช่นกัน

5.3 ด้านการผลิต

ด้านการผลิตพบปัญหาว่าขั้นตอนสร้างโมเดลจะต้องเพิ่มเส้นมากกว่าเดิม เพราะการใส่เส้นขอบดำของโมเดลนั้นจำเป็นต้องใช้เส้นมากกว่าเป็นปกติ เส้นขอบจะออกมาเป็นเหลี่ยมๆ ไม่สวยงาม การเพิ่มเส้นจะทำให้เส้นขอบของโมเดลมีความสมบูรณ์มากขึ้นแต่ปัญหาที่ตามมาคือ โมเดลจะน้ำหนักมาก ทำงานช้าลดเพราะเส้น โมเดลเยอะขึ้น

นอกจากจะพบปัญหาจากโมเดลแล้ว ในขั้นตอนการประมวลผลภาพ (Render) จะพบว่ารายละเอียดของตัวละครหรือนักจะลดลง เนื่องจากผู้จัดทำใช้การใส่ เทคนิค Toon shade ทำให้ผลงานออกมาแบบ 3 Dผสม 2D ซึ่งเป็นความตั้งใจของผู้จัดทำ

ผู้จัดทำได้ศึกษาจากทฤษฎีสีของแปรง (Prang 's theory)

เป็นการพัฒนาระบบสีวัตถุโดยนำแม่สีมาผสมกัน เกิดเป็นสีขั้นที่สองและเมื่อนำสีขั้นที่สองมาผสมกับสีขั้นที่หนึ่งอย่างละ 50 % จะทำให้เกิดเป็นสีขั้นที่สามขึ้นอีก 6 สี เช่น นำสีแดงมาผสมกับสีส้มทำให้เกิดเป็นสีส้มแดง นำสีแดงมาผสมกับสีม่วงทำให้เกิดสีม่วงแดง นำสีเหลืองมาผสมกับสีส้มทำให้เกิดสีส้มเหลือง นำสีเหลืองมาผสมกับสีเขียวทำให้เกิดเป็นสีเขียวเหลือง นำสีน้ำเงินมาผสมกับสีม่วงทำให้เกิดเป็นสีม่วงน้ำเงิน นำสีน้ำเงินผสมกับสีเขียวทำให้เกิดสีเขียวน้ำเงิน ซึ่งเมื่อรวบรวมจำนวนสีขั้นที่หนึ่งขั้นที่สองและขั้นที่สามแล้วจะมี 12 สี หรือที่เรียกกันว่า “วงล้อสี

ธรรมชาติ” (color wheel) หากนำแม่สีทั้ง 3 สี คือสีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงินมาผสมในอัตราส่วนเท่ากันก็จะเกิดสีกลาง (neutral color) ขึ้นสีกลางนี้นิยมนำไปผสมกับสีอื่นแทนสีดำเพื่อให้เกิดเป็นสีแก่หรือสีเข้มขึ้นได้

6. บทสรุป

โครงการออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติแนวศิลปะ Pop Art ที่นำเสนอเรื่องราวสะท้อนปัญหาความขัดแย้งในสังคม สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมายได้รับรู้และเข้าใจถึงสาเหตุปัญหาของความขัดแย้งที่เกิดขึ้น ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้เห็นถึงความหลากหลายจากการนำแนวศิลปะ Pop Art มาใช้ในการออกแบบสื่อแอนิเมชันที่สามารถทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายกว่าสื่ออื่น อย่างไรก็ตาม สิ่งสำคัญในการออกแบบสื่อแอนิเมชันนั้นควรมีข้อคิดให้กับผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมเกิดความพึงพอใจ และได้รับประโยชน์หลังจากชมสื่อแอนิเมชันด้วย

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้จัดทำโครงการออกแบบสื่อแอนิเมชันสามมิติแนวศิลปะ Pop Art ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ชัยพรพานิช รุทติวงศ์ และอาจารย์ที่ปรึกษา ผศ. ดร. อวิรุทธิ์ เจริญทรัพย์ ผู้ให้คำปรึกษาและแนะนำโครงการ รวมถึง ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล อาจารย์วรรณพร ชูจิตารมย์ คณะกรรมการวิทยานิพนธ์ทุกท่าน และบุคคลอื่น ๆ ที่ไม่ได้กล่าวถึง ที่ให้คำปรึกษาและช่วยเหลือตลอดการวิจัยนี้ให้สำเร็จลุล่วง และที่ขาดไม่ได้ก็คืออนุพการี บิดา มารดาที่คอยให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยไม่ให้ย่อท้อต่องานวิจัย และขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการงานวิจัยครั้งนี้

8. เอกสารอ้างอิง

เคลาส์ ฮอนเนฟ. (2552). มุศยมาศ นันทขันธ์แปล. ป๊อปอาร์ต. กรุงเทพฯ : เดอะเกรทไพนอาร์ท.

อริ สุทธิพันธุ์. (มปป.). ศิลปนิยม กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์; 2516 หน้า 316

Logorama- short animation. (2009). (Online). แหล่งที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=FYC01QN5KTE>. 16 ธันวาคม 2558.

Feast Disney's - Short Film. (2014). (Online). แหล่งที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=e4MYnCfDnYw>. 20 ธันวาคม 2558.