



ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์

SOCIAL MEDIA ENJOYMENT

โดย

นางสาวคันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร

หอสมุดกลาง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Barcode.....

เลขเรียกหนังสือ.....

หนังสืออ้างอิง ใช้เฉพาะในห้องสมุดเท่านั้น

ประจำปีงบประมาณ 2562

ลิขสิทธิ์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม



ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์

โดย

นางสาวศันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร

ประจำปีงบประมาณ 2562

ลิขสิทธิ์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม



SOCIAL MEDIA ENJOYMENT

A large, faded version of the Bunditpatanasilpa Institute logo serves as a background for the central text. It features the same Ganesha figure and Thai text as the smaller logo above.

SUNSANY RUNGRUEANGSAKORN

Year 2019

COPYRIGHT OF BUNDITPATANASILPA INSTITUTE

MINISTRY OF CULTURE

ชื่อบทความวิจัย	ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวคันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร
คำสำคัญ	ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์, โซเชียลมีเดีย
ปีงบประมาณ	2562

บทคัดย่อ

เป็นความพยายามในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้สามารถเคลื่อนไหวได้จริง จากจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์และจิตรกรรมในอดีตด้วยการวางภาพซ้ำๆ อันค่อยๆ เปลี่ยนแปรไปเพื่อลวงตาให้รู้สึกว่าการเคลื่อนไหวเกิดขึ้นในศิลปะแบบสองมิติ ไปสู่การสร้างสรรค์การ์ตูนที่สามารถเคลื่อนไหวได้จริงในรูปแบบของคลิปวิดีโอ และด้วยเหตุผลที่ต้องการให้การเผยแพร่ขยายวงกว้างมากกว่าการจัดแสดงนิทรรศการศิลปะในห้องแสดงผลงาน ผู้สร้างสรรค์เลือกโซเชียลมีเดียในการเผยแพร่ผลงานผ่านแอปพลิเคชัน ยูทูบ (Youtube)

แรงดลใจส่วนใหญ่มาจากกระแสความนิยมต่างๆ ในสื่อสังคมออนไลน์ อาทิเช่น คนดังจากโซเชียลมีเดีย ของเล่นที่เด็กๆ ชอบ การ์ตูนดัง ฯลฯ นำมาใช้เป็นเนื้อหาสำคัญในการดำเนินเรื่องราวด้วยการสร้างภาพการ์ตูนที่เป็นรูปตัวผู้สร้างสรรค์เองอันค่อยๆ เปลี่ยนแปรไปจำนวนมาก ด้วยการเปลี่ยนภาพไปอย่างรวดเร็วเพื่อให้เกิดความเคลื่อนไหวได้จริงแสดงออกด้วยความสนุกสนานต่อสถานการณ์ต่างๆ ที่กำหนดขึ้น

ผลที่ได้รับเป็นความสำเร็จของการรังสรรค์ให้การ์ตูนเคลื่อนไหวในรูปทรงและเนื้อหาแห่งความสนุกและยังเป็นเสมือนจุดประกายการสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลงานชุดต่อไปในอนาคตอันใกล้

TITLE SOCIAL MEDIA ENJOYMENT.

RESEARCHER SUNSANEE RUNGRUEANGSAKORN

WORDS SOCIAL MEDIA ENJOYMENT, SOCIAL MEDIA

YEAR 2019

ABSTRACT

Efforts to create works of art as visual experience that make emotional impact. In previous works repeatedly placing images created the impression of gradual change. Prints and paintings can deceive by showing movements in two-dimensional way. Creating animated cartoons as video-clips gives the opportunity to reach a wider audience than to exhibitions in art galleries. The creator has chosen social media to publish my works as YouTube application.

Inspiration comes from topics in social media celebrities and popular cartoon toys. These cartoons are expressed with fun by the creator myself in various predetermined situations. The results achieved by these work represent artistic fulfillment and a first step in the direction of future works.

กิตติกรรมประกาศ

กราบขอบพระคุณสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ที่ให้ทุนสนับสนุนงบประมาณในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์ได้มีโอกาสในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

กราบขอบพระคุณพ่อแม่ที่ให้การเกื้อหนุน รวมทั้งน้องสาวและน้องชายที่คอยให้กำลังใจ รวมทั้งทุกๆ ท่านที่ให้ความเอื้อเฟื้อในทุกๆ ด้านมีส่วนในการส่งเสริมให้สำเร็จผลในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้

ข้าพเจ้าน้อมขอคารวะทุกๆ ท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องมา ณ ที่นี้

คันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญภาพ	ณ
คำนำ	ญ
บทที่	
1 บทนำ	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของเรื่องที่น่าสนใจ	1
2. ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์	3
3. สมมุติฐานของการสร้างสรรค์	3
4. ขอบเขตของการสร้างสรรค์	3
5. ขั้นตอนและวิธีการสร้างสรรค์	3
2 ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์	5
1. ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ	5
2. ทศนคติที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์	6
3 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์	7
4 ความบันดาลใจและอิทธิพลที่ได้รับ	8
3 ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์	13
1. กำหนดแนวคิด เรื่องราว วางแผนกระบวนการทุกขั้นตอนของการทำงาน	13
2. รวบรวมข้อมูลต่างสำหรับการนำไปใช้ในสร้างสรรค์ในผลงาน	13
3. การร่างภาพ ออกแบบตัวละคร ฉาก รวมทั้งทุกสิ่งที่อยู่ในผลงาน	19
4. วาดส่วนประกอบทั้งหมดที่ต้องใช้จากข้อมูลจริง	20

	หน้า
5. นำภาพที่ได้มาประกอบกัน	22
6. จากนั้นนำภาพที่เตรียมไว้เรียบร้อยแล้วเรียงต่อกันเพื่อให้เกิดภาพเคลื่อนไหว	25
7. นำภาพเคลื่อนไหวที่ได้มาตัดต่ออีกครั้งที่แอปพลิเคชัน iMovie	26
8. พากย์เสียง เมื่อตัดต่อภาพทั้งหมดเสร็จสิ้น	26
9. การเผยแพร่	27
10. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์	28
11. แอปพลิเคชัน ที่ใช้ในการสร้างสรรค์	29
4 วิเคราะห์การพัฒนาของผลงาน	31
1. ก่อนที่จะมาถึงผลงานในชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์”	30
2. ผลงานในชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์”	34
5 บทสรุป	42
การตอบวัตถุประสงค์	43
ข้อสังเกตในการเผยแพร่	44
บรรณานุกรม	45
ประวัติผู้สร้างสรรค์	47

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 แอปพลิเคชันต่างๆ ที่ใช้กันในโซเชียลมีเดีย	1
2 แอปพลิเคชันต่างๆ ที่เป็นที่นิยม	5
3 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์	7
4 Selfacoustic. Make-up stop motion / Mirror Ver. Animation. 2018.	9
5 ผลงานตัวอย่างของ แอนดี้ วอร์ฮอล	10
6 รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) ,In the car	10
7 ตัวอย่างอีโมจิ	12
8 เนสทีอา นูตนิค (Natasya Nudnik). summer evening.	12
9 ของเล่นสกุซซี่ ปืนที่นิยมมากในหมู่เด็กๆ ทั่วโลก	14
10 ภาพของโดราเอมอนการ์ตูนดังจากประเทศญี่ปุ่น	15
11 ภาพหน้าปกของการ์ตูนโดราเอมอน	16
12 ปีโกะ ทาโร่ ผู้ร้องเพลง Pen-Pineapple-Apple-Pen (PPAP)	17
13 ตัวอย่างบางส่วนของผู้คนที่เต้นเลียนแบบเพลง Pen-Pineapple-Apple-Pen	18
14 ภาพร่าง	19
15 ภาพร่าง	19
16 วาดโดยแอปพลิเคชัน Procreate	20
17 วาดโดยแอปพลิเคชัน Line Brush	20
18 ภาพต้นแบบ และภาพร่างใบหน้า	21
19 ภาพต้นแบบ และภาพวาดร่างกาย	22
20 ภาพต้นแบบ และภาพวาดฉากหลัง	22
21 ขั้นตอนการต่อภาพด้วยแอปพลิเคชัน Photoshop Mix	23
22 ขั้นตอนการต่อภาพด้วยแอปพลิเคชัน Photoshop Mix	24
23 ขั้นตอนการนำภาพที่เตรียมมาเรียงต่อกันด้วยแอปพลิเคชัน Stop Motion	25

ภาพที่		หน้า
24	ขั้นตอนการนำภาพเคลื่อนไหวที่ได้มาตัดต่อที่แอปพลิเคชัน iMovie	26
25	การพากย์เสียง แอปพลิเคชัน iMovie	36
26	การเผยแพร่	27
27	หน้าปกคลิปทั้ง 2 ตอน	28
28	อุปกรณ์สำหรับการสร้างสรรค์	29
29	แอปพลิเคชันที่ใช้ในการสร้างสรรค์	30
30	ผลงานสร้างสรรค์ ชื่อจริง ความไม่มีสาระ ชื่อเล่น ฉันจะไปพญา	31
31	ผลงานสร้างสรรค์ ชื่อผลงาน Never die	32
32	ผลงานชุด ความเคลื่อนไหวในระนาบสองมิติ ผลงานชื่อ ฉันคือดอกไม้	33
33	ปกผลงานชุด ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์ ผลงานชื่อ การ์ตูนเขียนเอง Ep:1 ตอน ตามหาสุขซึ่งจันได้เรื่อง	34
34	องค์ประกอบภาพแบบคนครึ่งตัว	35
35	ภาพทั้งหมดที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน ตามหาสุขซึ่งจันได้เรื่อง	36
36	ปกผลงานชุด ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์ ผลงานชื่อ การ์ตูนสาส์ Ep:2 ตอน เอ๊ะ! PPAP Pikotaro มากจากไหนอะ	37
37	องค์ประกอบภาพแบบคนครึ่งตัว	38
38	องค์ประกอบภาพแบบคนเต็มตัว	39
39	ภาพทั้งหมดที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน เอ๊ะ! PPAP Pikotaro มากจากไหนอะ	41

คำนำ

งานสร้างสรรค์ชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” เป็นความสำเร็จในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้สามารถเคลื่อนไหวได้จริงในรูปแบบของคลิปวิดีโอซึ่งเผยแพร่ในโซเชียลมีเดีย ด้วยแอปพลิเคชันยูทูบ

การทำงานวิจัยสร้างสรรค์ประกอบด้วยผลงาน 2 ส่วน คือ ส่วนของผลงานสร้างสรรค์นำเสนอด้วยเทคนิควิธีการแบบสื่อประสม และส่วนของเอกสารประกอบการวิจัยจะแสดงให้เห็นถึงขั้นตอน กระบวนการและวิธีการสร้างสรรค์ รวมทั้งวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการสร้างผลงาน เพื่อเป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจ หรือผู้ที่ศึกษาศิลปะ



ศันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร

กันยายน 2562

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของเรื่องที่น่าสนใจสร้างสรรค์

มีเดีย (Media) หมายถึง สื่อ หรือเครื่องมือที่ใช้เพื่อการสื่อสาร โซเชียล(Social) หมายถึงสังคม ในบริบทของโซเชียลมีเดีย โซเชียลหมายถึงการแบ่งปันในสังคม ซึ่งอาจจะเป็นการแบ่งปันเนื้อหา (ไฟล์, รสนิยม ความเห็น) หรือการปฏิสัมพันธ์ในสังคม (การรวมกันเป็นกลุ่ม)¹



ภาพที่ 1 แอปพลิเคชันต่างๆ ที่ใช้กันในโซเชียลมีเดีย

ที่มา : <https://alinteeta5757.wordpress.com/โซเชียลมีเดีย-social-media-คืออะไร/>

ในยุคปัจจุบันที่สื่ออินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเราอย่างมากสามารถเข้าถึงผู้คนได้อย่างง่ายดาย การพัฒนาของเทคโนโลยีที่เป็นไปอย่างรวดเร็วทำให้เกิดความสะดวกในการใช้งาน

¹ ผศ. ดร. กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว. Social Media (โซเชียลมีเดีย).[ออนไลน์]. Slide Share: เว็บไซต์ :<https://www.slideshare.net/krunapon/social-media-5661152> (สืบค้นข้อมูล : 31 สิงหาคม 2562).

โทรศัพท์มือถือที่ถูกพัฒนาให้ใช้งานง่ายสามารถเอาติดตัวไปด้วย รวมทั้งคอมพิวเตอร์ ที่วีทีเล่นอินเทอร์เน็ตได้ รวมทั้งสัญญาณอินเทอร์เน็ตทั้ง 4g และไฟเบอร์ออฟติกที่แรงและรวดเร็วขึ้นด้วยราคาที่สมเหตุสมผลไม่แพงจนเกินไป ทำให้เกิดการเข้าใช้ของคนจำนวนมากมหาศาล กระจายไปทั่วทุกสารทิศ ทุกมุมของโลก ไม่ว่าเราจะอยู่ที่ไหน ก็สามารถติดต่อกันได้อย่างง่ายดาย โลกใบใหญ่จึงดูเหมือนมีขนาดเล็กไปถนัดใจ ด้วยเพราะการสื่อสารของข่าวสารต่างๆ หลังไหลเข้ามาหาเราอย่างมากมายแม้แต่นาทีที่เราเฝ้าอยู่ในที่ๆ ส่วนตัวที่สุดคือในบ้าน และนอกจากนั้นข่าวสารต่างๆ ที่หลังไหลเข้ามานั้นรวดเร็วยิ่งไปกว่าข่าวในโทรทัศน์ทำให้สิ่งเหล่านี้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของเราอย่างไม่ยากเย็นนัก และมันเปลี่ยนการใช้ชีวิตไปจากเดิมที่เคยเป็นมา

เราใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ตลอดทั้งวันและแทบทั้งคืน ไม่ว่าจะดูเวลา ปฏิทิน ดูกิจกรรม ข่าวสารต่างๆ ทำงาน ความเป็นไปของเพื่อน สังคม ความบันเทิงต่างๆ ที่เหล่าผู้คนพากันแบ่งปันความรู้ความสามารถ ความสนุกที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมและให้ความบันเทิงได้อย่างมากมายในยุคปัจจุบันนี้ จนไม่สามารถแยกสิ่งต่างๆ เหล่านี้ออกจากชีวิตประจำวันของเราไปได้เสียแล้ว

สื่อเหล่านี้นอกจากเป็นสื่อที่ผู้คนกำลังให้ความสำคัญแล้ว มันยังแสดงความเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่เกิดขึ้น ความเป็นอยู่ที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม วิธีการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป นอกจากความสามารถในการรับข่าวสารต่างๆ ได้อย่างรวดเร็วและง่ายดายขึ้นมากแล้ว แทบทุกคนล้วนมีสื่อเหล่านี้อยู่ในมือ และสามารถแสดงออกถึงความเป็นตัวเองได้อย่างน่าสนใจ บางคนกลายเป็นคนดังไปทั่วโลกเพียงชั่วเวลาข้ามคืนจากการแสดงออกในสิ่งที่น่าสนใจของตัวเองเหล่านั้น

ความสนุกที่นาสนใจทั้งหลายเหล่านี้ทำให้ข้าพเจ้าคิดนำสถานการณ์ต่างๆ จากการใช้อินเทอร์เน็ตมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ด้วยการจินตนาการตัวเองเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ที่เป็นกระแสนิยมของคนจำนวนมาก ทั้งสะท้อนความเป็นไปของสังคมที่เคยเกิดขึ้นในช่วงเวลาต่างๆ บางบทเพลงที่น่าสนใจ ทั้งท่าเต้น และความสนุกต่างๆ ที่เกิดขึ้น หรือเด็กน้อยที่น่ารักน่าเอ็นดูจนกระทั่งผู้คนให้ความสนใจเป็นจำนวนมาก หรือนางงามที่มีชุดแปลกๆ แต่ก็เป็นที่สนใจของคนสนใจ ต่างๆ ทั้งหลายเหล่านี้ สร้างความสุข ความทรงจำ เสมือนเป็นบันทึกแห่งเวลาที่อินเทอร์เน็ตเป็นที่นิยมของผู้คนจำนวนมากนี้

2. ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหว (แอนิเมชัน) ด้วยโปรแกรมวาดรูปในอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และไอแพด
2. เพื่อสะท้อนความรู้สึกที่มีต่อสื่อสังคมอินเทอร์เน็ต ในเรื่องราวที่เป็นกระแสในสังคมช่วงเวลาต่างๆ
3. เพื่อเผยแพร่และพัฒนาผลงานศิลปะต่อสาธารณะชนด้วยการเผยแพร่ในอินเทอร์เน็ต เช่น ยูทูบ (Youtube), เฟสบุ๊ก (Facebook), และผู้ที่สนใจ นักเรียนนักศึกษาศิลปะ

3. สมมุติฐานของการสร้างสรรค์

1. ผลงานที่สร้างสรรค์สามารถสร้างความสุข สนุกสนาน ให้แก่คนดูหรือไม่
2. โปรแกรมวาดรูปบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ตสามารถใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ในรูปแบบใด

4. ขอบเขตของการสร้างสรรค์

1. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการจินตนาการล้อเลียนคนในเหตุการณ์ที่น่าสนใจต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมออนไลน์
2. สร้างภาพผลงานเคลื่อนไหวด้วยการแสดงจริง และ แอนิเมชัน โดยใช้เทคนิคการถ่ายทำ และตัดต่อ การสร้างภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น โฟโต้ช้อป และแอนิเมชัน
3. ใช้หน้าและร่างกายของผู้สร้างสรรค์เป็นสื่อในการสร้างสรรค์

5. ขั้นตอนและวิธีการสร้างสรรค์

เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ (Art Creative Research) มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย 8 ขั้นตอน คือ

1. กำหนดแนวคิด เรื่องราว วางแผนกระบวนการทุกขั้นตอนของการทำงาน
2. รวบรวมข้อมูลต่างสำหรับการนำไปใช้ในสร้างสรรค์ในผลงาน
3. จัดทำภาพร่างเพื่อวางแผนการทำงานต่อไป

4. วาดส่วนประกอบทั้งหมดที่ต้องใช้จากข้อมูลจริง
5. นำภาพที่ได้จากข้อ 4. มาประกอบกัน
6. 3.6 จากนั้นนำภาพที่เตรียมไว้เรียงร้อยแล้วเรียงต่อกันเพื่อให้เกิดภาพเคลื่อนไหว ด้วยแอปพลิเคชัน Stop Motion
7. นำภาพเคลื่อนไหวที่ได้มาตัดต่ออีกครั้งที่แอปพลิเคชัน iMovie
8. พากย์เสียง
9. นำผลงานที่ได้จัดทำเสร็จสมบูรณ์นั้นเผยแพร่ในโซเชียลมีเดีย
10. นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้มาทำการสรุปผล



บทที่ 2

ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์

1. ที่มาของแนวความคิดและแรงบันดาลใจ

โลกใบใหญ่แลดูเล็กลงลงใจด้วยการพัฒนาที่ก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีการสื่อสารทั้งการใช้ก็มีความง่ายดายและสะดวกรวดเร็วมากขึ้น “ซึ่งการพัฒนาของเทคโนโลยีนั้นเองก็นำพาไปสู่ยุคของสารสนเทศ ที่มีการคิดค้นการใช้สื่อในโลกออนไลน์ขึ้นมาทำให้มนุษย์ในปัจจุบันส่วนใหญ่นั้นจมอยู่ในโลกของอินเทอร์เน็ต และใช้เวลาส่วนมากไปกับโลกโซเชียลออนไลน์ ทั้งในด้านการติดต่อสื่อสาร การเล่นเกมส์ หรือแม้กระทั่งการเรียนรู้”¹ การค้นหาภาพ การซื้อสินค้าต่างๆ อาหาร ข้าวของเครื่องใช้ การดูข่าวสารต่างๆ การสรรหาความบันเทิงนานาชนิด ฯลฯ ก็ล้วนแล้วแต่หาได้จากโซเชียลมีเดีย



ภาพที่.2 แอปพลิเคชันต่างๆ ที่เป็นที่นิยม

ที่มา : <https://mgronline.com/qol/detail/9620000064421>

¹ : pitchapornbee, การติดต่อสื่อสารของคนในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป. [ออนไลน์]. pitchapornbee : เว็บไซต์ : <https://pitchapornbee.wordpress.com/2017/03/08/การติดต่อสื่อสารของคนใน/> (สืบค้นข้อมูล : 09 กันยายน 2562).

โลกของโซเซียมมีเดียนั้นแทรกเข้ามาในชีวิตเราอย่างมากและกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเราไปแล้ว ทุกคนสามารถใช้การสื่อสารด้วยโซเซียมมีเดียได้ และหากเราสามารถเผยแพร่ผลงานศิลปะของเราไปสู่ผู้ดูจำนวนมากขึ้นได้จึงเป็นเรื่องที่ดีและเข้ากับยุคสมัยนิยมของโลกโซเซียมมีเดียเป็นอย่างมาก

นอกจากการเผยแพร่แล้ว วิธีการแสดงออกเพื่อให้ผู้คนสนใจก็มีส่วนเกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงานในชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์เลือกที่จะนำการดูลายเส้นมาเป็นสื่อในการแสดงออกด้วยเรื่องราวที่เป็นกระแสมือในสังคม เชื่อมโยงเรื่องราวเข้ากันกับรูปทรงเพื่อแสดงออกถึงความสุขสนุกสนาน

ที่มาของแนวคิดและแรงบันดาลใจจึงมีจุดเริ่มต้นจากโซเซียมมีเดียเพื่อสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนอันมีเรื่องราวจากกระแสสังคมในช่วงเวลาที่สร้างสรรค์ด้วยอารมณ์ของความสุขสนุกสนาน จากนั้นจึงย้อนกลับไปเผยแพร่ในโซเซียมมีเดียอีกครั้ง

2. ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

เรื่องราวในชีวิตของผู้คนบนโลกล้วนมีความหลากหลายอย่างคาดไม่ถึงทั้งชาติพันธุ์ ถิ่นที่อยู่อาศัย ภูมิอากาศ สิ่งแวดล้อม การแต่งกาย อาหาร การดำรงชีวิตความเป็นอยู่ ล้วนเป็นความแตกต่างที่น่าสนใจอย่างไม่รู้จบ คนเอเชีย มีความแตกต่างกับยุโรป อเมริกา แอฟริกา หรือถ้าแยกออกเป็นประเทศก็ยังมีความซับซ้อนที่น่าสนใจอีกมากมาย

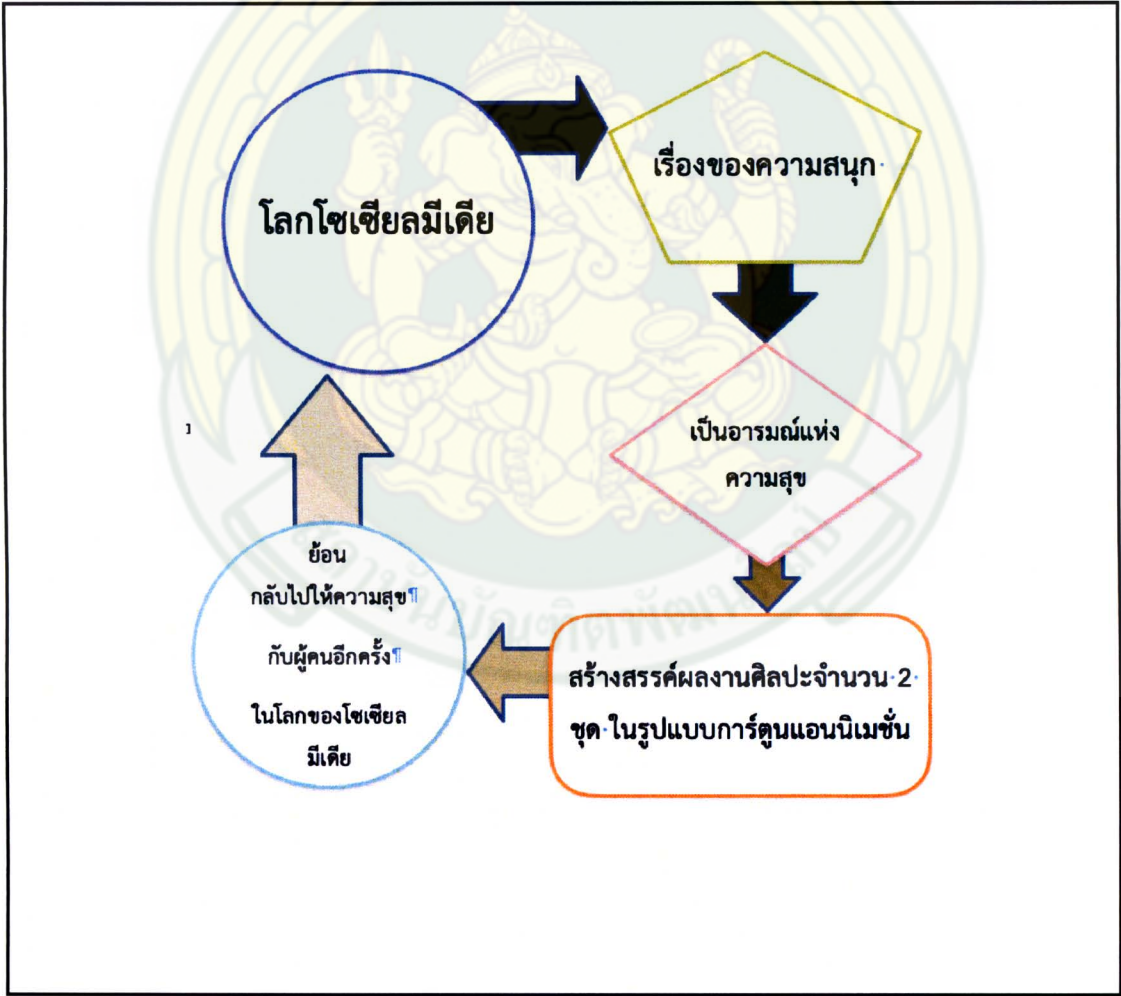
ในแง่มุมที่แตกต่างของวิถีชีวิตต่างๆ เหล่านั้นถูกนำเสนอในผู้คนจากทุกมุมโลก ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ เกิดขึ้นมากมาย ไม่ว่าจะเป็น บทความ กวี ภาพยนตร์ ดนตรี การ์ตูน อัลบั้มชั้น ศิลปะ งานฝีมือ และอื่นๆ อีกมากมาย หลากหลายถูกเผยแพร่ให้ผู้คนได้ศึกษาหาความรู้ และหากต้องการศึกษาค้นคว้าในสิ่งไหนถ้าหากลองค้นหาในกูเกิ้ล (google) มีความเป็นไปได้สูงที่จะสามารถหาเจอสิ่งเหล่านั้นได้ในโซเซียมมีเดีย

เป็นความรู้สึกตื่นเต้นสนุกสนานต่อสิ่งที่ได้พบเห็นสิ่งต่างๆ อันน่าสนใจต่างๆ เหล่านั้น อาทิเช่น เพลงบางเพลงที่ถูกแต่งได้แปลกแหวกแนว ท่าเต้นที่สนุกสนาน กิจกรรมแปลกๆ การทำอาหาร ทำงาน ศิลปะ การเงิน การแพทย์ เป็นต้น ที่เหล่าผู้คนนำมาแบ่งปันกัน เพิ่มขีดจำกัดความสามารถให้การทำงานต่างๆ ได้เอง การค้นคว้าสิ่งใดเป็นเรื่องยากเนื่องจากการค้นคว้าอะไรสักสิ่งล้วนต้องหาจากตำรา หรือหนังสือ ซึ่งก็จะต้องค้นที่ห้องสมุด หรือจากร้านขายหนังสือ และในบางครั้งไม่สามารถหาได้ตามที่ต้องการเนื่องจากข้อจำกัดหลายประการไม่ว่าจะด้วย สถานที่ที่ห่างไกลออกไปย่อมมีความจำกัดในทุกด้าน

ยังมีความประทับใจต่อน้ำใจไมตรีของผู้คนในสังคมผ่านอินเทอร์เน็ตด้วยการแบ่งปันความรู้ต่างๆ ที่ชำนาญในแต่ละด้านด้วยการเขียนบทความ และตอบคำถามต่างๆ ให้กับปัญหาที่เกิดขึ้นของผู้อื่น บางครั้งเราสามารถวินิจฉัยอาการป่วยได้เบื้องต้น จากข้อมูลของอาการป่วยที่เป็น สามารถซ่อมบ้านได้ด้วยตัวเอง ความรู้ต่างๆ ที่ผู้คนแบ่งปัน การบันทึกประวัติศาสตร์ การติดตามข่าวความเคลื่อนไหวในสังคมที่รวดเร็ว จนเรียกได้ว่าเกือบจะทันที่ที่เหตุการณ์เกิดขึ้น

โดยภาพรวมแล้วโซเชียลมีเดียจึงเป็นความสนุกสนานในการแลกเปลี่ยนความรู้ต่อกันและกัน ทำให้สังคมน่าอยู่แต่อย่างไรก็ตามโดยผ่านการกลั่นกรองหรือสติในการคัดแยกข้อมูลที่ถูกหรือผิดก็จะทำให้สารต่างๆ ที่ได้รับมามีคุณภาพที่ดี

3. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 3 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์นั้นเริ่มต้นจากโลกโซเชียลมีเดียแล้วจบลงที่โซเชียลมีเดียเพื่อให้เห็นชัดเจนถึงกรอบแนวคิดจะอธิบายเป็นข้อๆ ดังต่อไปนี้

1. เริ่มต้นจากการได้รับแรงบันดาลใจจากโซเชียลมีเดีย กระแสสังคม ความนิยม ความเป็นที่รู้จักในหลายๆ แ่งมุม

2. เรื่องราวที่นำมาใช้นั้น โดยส่วนใหญ่เน้นไปที่เรื่องราวแห่งความสนุกสนาน

3. เรื่องราวแห่งความสนุกสนานเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความสุข

4. นำแรงบันดาลใจที่ได้รับสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนอันิเมชันจำนวน 2 ชุด

5. นำผลงานที่สำเร็จขึ้นเผยแพร่กลับคืนสู่โซเชียลมีเดียอีกครั้ง

4. ความบันเทิงและอิทธิพลที่ได้รับ

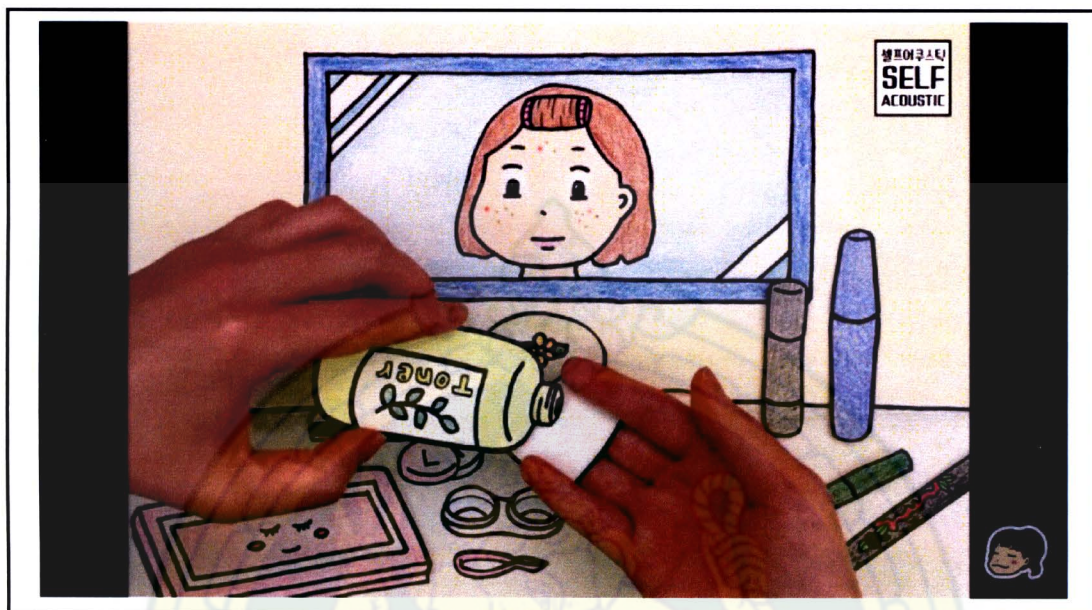
ผลงานในชุด “ความสนุกจากสื่อสังคมออนไลน์” เริ่มต้นจากความประทับใจในภาพการ์ตูนสามารถเคลื่อนไหวได้ จุดเริ่มด้วยการเป็นผู้ชมสร้างความบันเทิงให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานของตัวเองเป็นภาพการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้จริง

แรงบันดาลใจการสร้างสรรค์เกิดจากผลงานศิลปินหลายๆท่าน ที่สร้างสรรค์ศิลปะได้อย่างน่าสนใจ นำอิทธิพลที่ได้รับมาเปลี่ยนแปลงประยุกต์ให้เข้ากับผลงานของตัวเอง และการเปลี่ยนแปลงนี้อาจมากจนไม่เหลือภาพของความเป็นต้นแบบเดิมของศิลปินเหลืออยู่เลย แรงดลใจที่ได้รับเป็นเพียงจุดประกายเริ่มต้นเล็กน้อยของการสร้างสรรค์เท่านั้น ส่วนที่เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ ผู้สร้างสรรค์ ใช้ความเหมาะสมของรูปทรง วัฒนธรรม วัสดุที่มีในท้องถิ่นปรับให้เหมาะสมกับผลงานศิลปะทำให้เกิดงานสร้างสรรค์ที่เป็นแบบเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์เอง

ศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจเบื้องต้น ดังต่อไปนี้

4.1 เซล-อะคูสติก (self-acoustic) เป็นชื่อชื่อยูทูบของผู้สร้างสรรค์ชาวเกาหลี ที่สรรสร้างการ์ตูนแอนิเมชันจากการวาดลายเส้นแบบสองมิติ ด้วยวิธีการวาดลงบนกระดาษเปล่า แล้วระบายด้วยสีไม้ ตัดแต่ละรูปแยกออกเป็นส่วนๆ แล้วใช้วิธีการเลื่อนรูปทรงต่างๆ ไปมาเพื่อให้รู้สึกว่ามันเคลื่อนไหวไปมา แล้วถ่ายเป็นภาพนิ่งต่อเนื่องกัน จากนั้นใช้โปรแกรมการตัดต่อให้ดูเหมือนมีการเคลื่อนไหวเกิดขึ้นในภาพ และพากย์เสียงที่เกี่ยวกับลักษณะการ เคลื่อนไหวลงไปในภาพยนตร์เคลื่อนไหวนั้น

เนื้อหาที่ เซล-อะคูสติกรังสรรค์เป็นหลายๆ เรื่องราวของสถานการณ์สั้นๆ โดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับความเป็นอยู่ การใช้ชีวิต เช่น การแต่งหน้าของผู้หญิง การทำอาหาร การทำความสะอาดบ้าน เป็นต้น



ภาพที่ 4 Selfacoustic. Make-up stop motion / Mirror Ver. Animation. 2018.

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=jY5Ei0x3BzU>

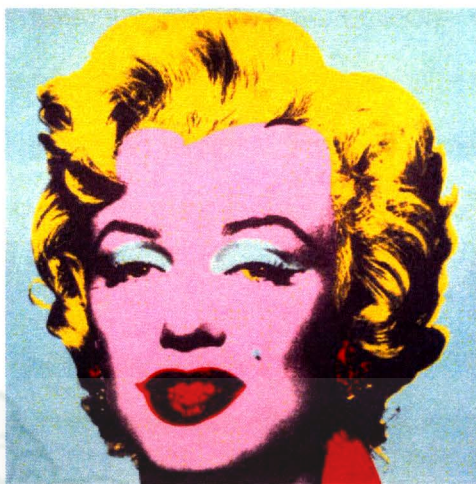
เซล-อะคูสติกรังสรรค์ผลงานร่างกายจริงเข้ากับภาพการ์ตูน ดังเช่นภาพที่ เธอใช้มือจริงๆ เข้าไปอยู่ในสถานการณ์ร่วมกับรูปทรงการ์ตูน ด้วยการจัดการกับรูปทรงต่างๆ ที่เตรียมไว้ในรูปแบบภาพวาดภาพระบายสีด้วยอาการที่สอดคล้องกัน อาทิ ใช้มือจริง หยิบสิ่งของต่างๆ ที่เป็นภาพวาด บ้างครั้งแกะมันออกประกอบเข้าด้วยกัน นำไปใช้ทำความสะอาด การแต่งหน้า ทำอาหารและนำมารับประทาน เหล่านี้แสดงออกด้วยความเข้ากันอย่างลงตัวทำให้ผลงานที่ออกมาดูน่าสนใจ และน่าติดตามชมเป็นอย่างมาก

4.2 แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) ศิลปิน Pop Art “เมื่อหยิบเอาภาพถ่ายของเหล่าบรรดาเซเลบที่มีชื่อเสียงโด่งดังในยุคนั้นอย่าง มาริลิน มอนโร, เอลวิส เพรสลีย์, อลิซาเบธ เทย์เลอร์, มิก แจ็กเกอร์, เจมส์ ดีน, แจ็กเกอลีน เคนเนดี ซึ่งเป็นบุคคลที่เขาหลงใหลได้ปลื้ม มาถ่ายทอดด้วยสีสันอุตสาหกรรมแบบเดียวกับงานโฆษณาและสไลด์แบบคอลัมน์กอสซิปดาราในหนังสือพิมพ์ ผสมกับเทคนิคภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน ชื่อเสียงของ แอนดี้ วอร์ฮอล จึงเริ่มโด่งดังคนจำนวนมาก”¹

¹ Wurkon. เจ้าพ่อป๊อปอาร์ต แอนดี้ วอร์ฮอล. [ออนไลน์]. Wurkon : เว็บไซต์ : <https://www.wurkon.com/blog/7-andy-warhol> (สืบค้นข้อมูล : 09 กันยายน 2562).



(ก)



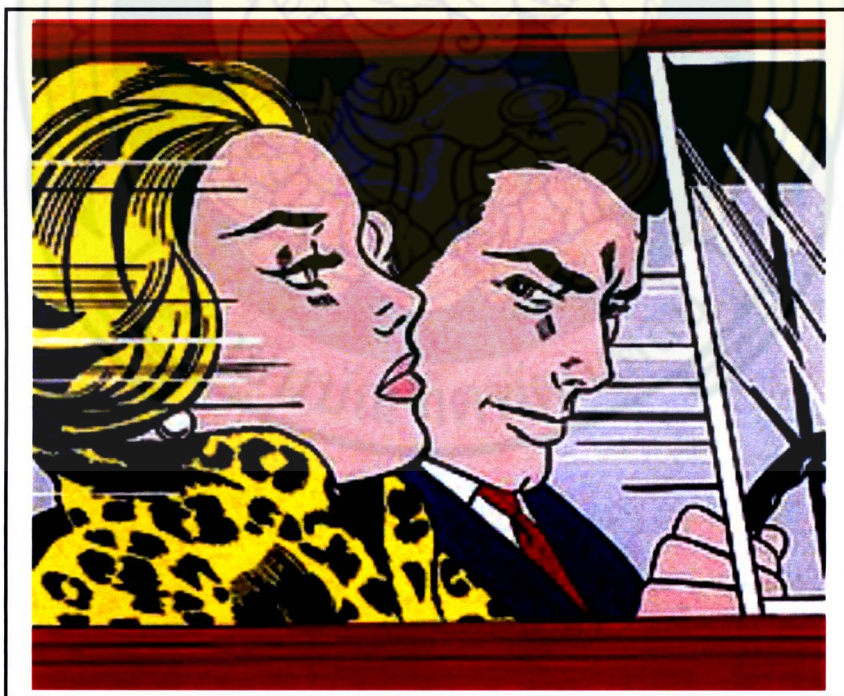
(ข)

ภาพที่ 5 (ก) แอนดี้ วอร์ฮอล. John Lennon Portrait (1985) ภาพพิมพ์ตระกูลใหม่

(ข) แอนดี้ วอร์ฮอล . มาริลีน มอนโร.(1967) ภาพพิมพ์ตระกูลใหม่

ที่มา : (ก)http://tarkus-magicmac.blogspot.com/2008/11/colours_15.html

ที่มา : (ข) <https://www.wurkon.com/blog/7-andy-warhol>



ภาพที่ 6 รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) ,In the car 1963, สีน้ำมันบนผ้าใบ

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/In_the_Car

4.3 รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) ศิลปิน Pop Art อีกคนที่มีลักษณะเฉพาะตัวด้วยการสร้างงานให้เป็นแนวการ์ตูน เขาหยิบยืมรูปแบบของสิ่งพิมพ์การ์ตูนอุตสาหกรรมที่เล่าเรื่องเป็นช่องๆ มีลักษณะพิเศษอยู่ที่การตัดเส้นภาพลายเส้นด้วยเส้นทึบดำ สร้างสีและน้ำหนักของภาพด้วยการใช้แถบเม็ดสี แถบรวิวสี (เม็ดสกรีนและแพนโทน) บางครั้ง ลิกเทนสไตน์ ถึงกับนำภาพจากหนังสือการ์ตูนที่วางขายในท้องตลาดมาดัดแปลงเล็กน้อยให้เป็นผลงานของตัวเอง¹

แม้เขาจะถูกวิจารณ์ว่าลอกเลียนแบบมาจากภาพการ์ตูน แต่ในความเห็นของผู้สร้างสรรค์แล้วผลงานของ รอย ลิกเทนสไตน์ มีความแตกต่างไปจากเดิมมากเขานำภาพต้นแบบนำเสนอใหม่ ด้วยการขยายภาพให้มีขนาดใหญ่ขึ้นมาก รวมไปถึงการใช้เทคนิควิธีการที่แตกต่างไปจากเดิม เปลี่ยนผิว และในบางครั้งเขานำผลงานศิลปะของศิลปินท่านอื่นๆ มาเปลี่ยนเทคนิควิธีการให้เป็นของเขาเอง ผลงานนั้นก็ถูกเปลี่ยนไปเป็นรูปแบบใหม่ตลอดกาล

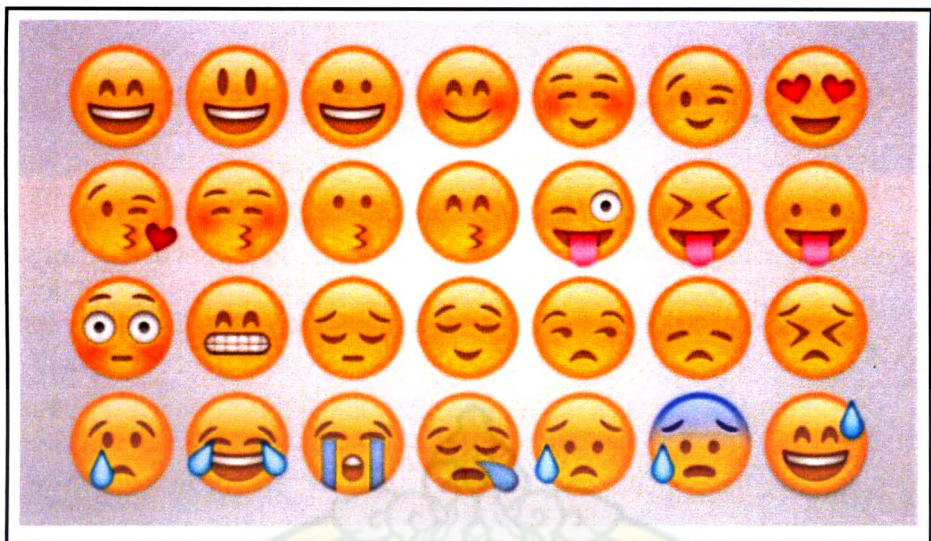
4.4 เนสทีอา นูตนิค (Natasya Nudnik) นำผลงานจิตรกรรมมาใช้สัญลักษณ์แห่งโซเชี่ยลมีเดียด้วยการ นำอีโมจิ (Emoji) มาใช้ในภาพผลงานของเขา อีโมจิ เป็นรูปสัญลักษณ์เล็กๆ ที่นำมาใช้ช่วยการเขียนข้อความต่างๆ ในโซเชี่ยลมีเดีย จุดประสงค์ของการสร้างอีโมจิขึ้น ก็เพื่อให้การสื่อสารด้วยอีเมลทางโทรศัพท์มือถือง่ายขึ้น เพราะวาระบบอีเมลในโทรศัพท์มือถือเริ่มแรกนั้นอนุญาตให้เขียนข้อความได้เพียงแค่ 250 ตัวอักษรเท่านั้น และอีโมจิก็ให้สื่อสารได้ใจความมากขึ้นในพื้นที่จำกัดนั้น²

เนสทีอา นูตนิค นำคนดังในอดีตต่อที่ เช่น มาริลีน มอนโร มาสร้างสรรค์ ผสมผสานกับการนำสัญลักษณ์ต่างๆ ของอีโมจิในการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกที่ใช้กันทั่วไปในอินเทอร์เน็ต เช่น รอยยิ้ม เศร้า หัวเราะ ร้องไห้ ฯลฯ ทำให้เกิดลักษณะของการสนทนาด้วยสัญลักษณ์ต่างๆ ของตัวละครที่อยู่ในภาพผลงาน

ดังเช่นใน (ภาพที่) เขานำหญิงหน้าคล้ายมาริลีน มอนโร มาอยู่ในภาพ กำลังคุยกับผู้ชายผมสีทอง โดยใช้สัญลักษณ์ อีโมจิที่แสดงอารมณ์ต่างๆ ซึ่งสัญลักษณ์เหล่านี้เราจะพบเห็นในแอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับติดต่อสื่อสารด้วยการเขียนโต้ตอบ และเพื่อเป็นการประหยัดเวลาในการพิมพ์ข้อความยาวๆ รูปภาพเล็กๆ เหล่านี้ช่วยให้เราแสดงอารมณ์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

¹ Guymnyt. ศิลปะพ็อพ อาร์ต (pop art). [ออนไลน์]. Guymnyt : เว็บไซต์ : <https://guymnyt.wordpress.com/2013/11/16/ศิลปะพ็อพ-อาร์ต-pop-art/> (สืบค้นข้อมูล : 09 กันยายน 2562).

² BBCTHAILAND. ศิวนอีโมจิโลก: 5 ข้อน่าทึ่งเกี่ยวกับอีโมจิ จากทั่วโลก..[ออนไลน์]. BBCTHAILAND : เว็บไซต์ : https://www.bbc.com/thai/thailand-44858738?ocid=socialflow_facebook (สืบค้นข้อมูล : 09 กันยายน 2562).



ภาพที่ 7 ตัวอย่างอีโมจิ

ที่มา : <https://variety.thaiza.com/interest/408817/>



ภาพที่ 8 เนสทีอา นีอตนิก (Natasya Nudnik). summer evening.

ที่มา : <https://www.designboom.com/art/nastya-nudnik-social-media-icons-paintings-04-02-2014/>

บทที่ 3

ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์

การทำงานในชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” มีขั้นตอนในสร้างสรรค์หลายขั้นตอนจึงขอแยกกระบวนการทำงานออกเป็นข้อๆ ดังต่อไปนี้

1. กำหนดแนวคิด เรื่องราว วางแผนกระบวนการทุกขั้นตอนของการทำงาน

การกำหนดแนวคิด เรื่องราว นับเป็นสิ่งสำคัญที่สุดสิ่งแรกๆ ของขั้นตอนการทำงานสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเลยทีเดียว เนื่องจากแนวคิดจะเป็นตัวกำหนดทิศทางของการทำงานอย่างชัดเจน ทำให้ไม่เสียเวลาในการทดลองทำผิดถูกที่นอกประเด็นออกไปจากการทำงาน ดังนั้นขั้นตอนนี้นับเป็นสิ่งจำเป็นของการทำงานที่สุดกว่าได้

แนวคิดที่ใช้ในการทำงานชุดนี้ มาจากการความรู้สึกในทางบวกที่มีต่อการสื่อสารโซเชียลมีเดียเป็นการนำเอาความสนุกสนานที่ผู้คนนำมาแสดงให้สาธารณะชนได้รับรู้ถึงความพิเศษที่มีในตัวเอง ดังเช่น ปิโกะ ทาโร่ผู้แสดงบทเพลงที่แต่งขึ้นด้วยการเล่นคำไม่ก็คำ มาร้อยเรียงใหม่ให้แตกต่างออกไปหลายๆ รูปแบบก็เกิดความคิดสร้างสรรค์ที่สนุกสนานผู้คนต่างยอมรับและเป็นที่นิยมจนสามารถสร้างชื่อเสียงให้กับตัวเองได้ในระดับโลกทีเดียวโดยใช้กระบวนการสร้างสรรค์ให้เกิดภาพเคลื่อนไหวขึ้นจริงโดยผ่านโซเชียลมีเดีย (ภาพที่ 3)

2. รวบรวมข้อมูลต่างสำหรับการนำไปใช้ในสร้างสรรค์ในผลงาน

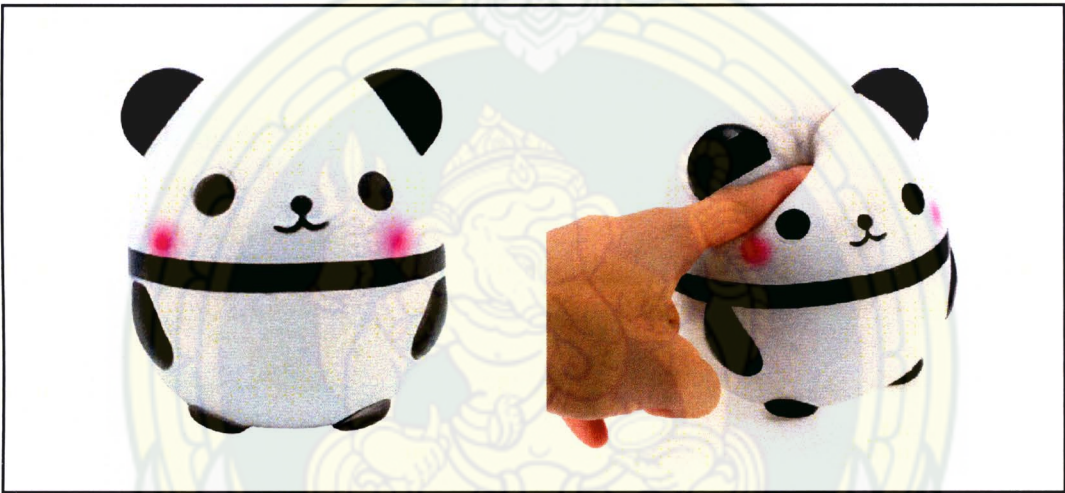
ผลงานสร้างสรรค์ในชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” เริ่มต้นจากความประทับใจในเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเรื่องราวที่น่าสนใจ ความแตกต่างที่อยู่คนละมุมโลก จากนั้นนำความประทับใจมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะเริ่มตั้งแต่การหาข้อมูลเพื่อภาพร่างภาพก่อนการสร้างสรรค์จริง ดังต่อไปนี้

การหาข้อมูล

ที่มาในการสืบค้นข้อมูลโดยส่วนใหญ่มีที่มาจากโซเชียลมีเดียในหลายๆ ลักษณะแล้วนำมารวมกันสร้างสรรค์รูปทรง อาทิเช่น ยูทูป เพสบุ๊ก ฟันทิป ข้าว การ์ตูน ภูเกิ้ล ฯลฯ

การค้นหาข้อมูลต่างๆ นั้นคัดเลือกจากเนื้อหาสาระ และจากที่น่าสนใจในแต่ละเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงเวลา ในประเด็นต่างๆ บุคคลที่น่าสนใจ การตุนต่ง ของเล่นฮิตต่างๆ เหตุการณ์ต่างๆ โดยที่ผู้คนส่วนใหญ่รวมทั้งตัวผู้สร้างสรรค์เองด้วยให้ความสนใจต่อสิ่งต่างๆ เหล่านั้น มาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

ซึ่งผลลัพธ์ได้ผลงานจากการทำงานในชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” เป็นคลิปวิดีโอสองชุดซึ่งมีความแตกต่างกันมากพอสมควร ดังนั้นจึงขอแยกการอธิบายข้อมูลที่น่าสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานออกเป็น 2 ข้อ ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 9 ของเล่นสกุชชี ปันที่นิยมมากในหมู่เด็กๆ ทั่วโลก

ที่มา : https://sea.banggood.com/Squishy-Panda-Doll-Egg-Jumbo-14cm-Slow-Rising-With-Packaging-Collection-Gift-Decor-Soft-Squeeze-Toy-p-1169655.html?cur_warehouse=CN

1. การ์ตูนเขียนเอง Ep1: ตอน ตามหาสกุชชีจนได้เรื่อง ในผลงานชุดนี้มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับความสนุกสนานในการเล่นของเล่น โดยมีตัวละครหลักคือตัวผู้สร้างสรรค์เองที่ออกแบบใหม่ให้กลายเป็นตัวการ์ตูน โดยที่ภายในผลงานนั้นจะมีรูปทรงต่างๆ เข้ามาประกอบอยู่ด้วยโดยที่ หลักๆ แล้ว จะใช้รูปทรงอยู่ 2 ส่วน ได้แก่ สกุชชี (Squishy) และ ตัวการ์ตูนโดราเอมอน (โดราเอมอน) และจะขออธิบายต่อไป ดังนี้

สกุชชี ของเล่นที่เป็นที่นิยมมากในหมู่เด็กๆ ทั่วโลกเรียกว่าสกุชชี (ภาพที่ 9) “สกุชชีนั้น มีต้นกำเนิดจากฝั่งอเมริกา เมื่อก่อนเป็นของใช้ทางการแพทย์ สำหรับบีบเพื่อบริหารกล้ามเนื้อของคนป่วยที่เป็นอัมพาต ในไทยเข้ามาเมื่อ 5 ปีที่แล้ว ตอนนั้นกระแสวิกข แต่มาเริ่มฮิตไม่กี่ปีนี่เอง”¹ สกุชชีเป็นเรื่องของเล่นที่ทำจากฟองน้ำที่นำมา

¹ ทีมข่าวเฉพาะกิจไทยรัฐออนไลน์.ไขปริศนาสกุชชีฟองน้ำตะมุตะมิของเล่นสุดฮิตโดนราคาแพงเด็กเสี่ยงพัฒนาการช้า.[ออนไลน์]. ไทยรัฐออนไลน์ : เว็บไซต์ :<https://www.thairath.co.th/scoop/933308> (สืบค้นข้อมูล : 31 สิงหาคม 2562).

ตกแต่อย่างดี และเมื่อปีบสุขุขีจะค่อยๆ คืบตัวกลับขึ้นมาใหม่อย่างช้าๆ สุขุขีถูกสร้างสรรค์ด้วยรูปทรงต่างๆ ที่สวยงามน่ารักเพื่อต้องการดึงดูดให้เด็กๆ ชอบนั่นเอง

นอกจากสุขุขีแล้วในผลงานตามหาสุขุขีจินได้เรื่องแล้วยังมีตัวการ์ตูนยอดนิยมอย่างโดราเอมอน (ภาพที่ 10,11) เข้ามาอยู่ในผลงานชิ้นนี้ด้วย การ์ตูนโดราเอมอนเริ่มต้นจากการเป็นหนังสือการ์ตูนลายเส้นก่อนจากนั้นถูกทำให้เป็นการ์ตูนแอนิเมชันภาพเคลื่อนไหวได้ และภาพยนต์ต่อมาตามลำดับ “โดราเอมอนเริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกในญี่ปุ่นเมื่อเดือนมกราคม พ.ศ. 2513”² โดราเอมอนค่อยๆ เป็นที่รู้จัก ชื่นชอบเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ และยังเป็นที่ยอมรับอย่างมากต่อเนื่องมาจนถึงในปัจจุบัน ตัวการ์ตูนโดราเอมอนมีความน่ารักด้วยเนื้อเรื่องที่สนุกสนานให้บทเรียนสอนใจเด็กแถมยังมีของวิเศษจากในโลกอนาคตซึ่งแต่ละอันล้วนมีความน่าตื่นเต้นและสนุกสนาน จนทำให้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ในทั่วทุกมุมโลกต่างหลงรักในความคิดสร้างสรรค์ของการ์ตูนโดราเอมอน



ภาพที่ 10 ภาพของโดราเอมอนการ์ตูนดังจากประเทศญี่ปุ่น

ที่มา : <https://www.salika.co/2018/11/08/doraemon-items-became-true/>

² Unknown. โดราเอมอน ตอน ความจริงของโดราเอมอน. [ออนไลน์]. รู้หรือยัง : เว็บไซต์ : http://lets-me-know.blogspot.com/2012/12/blog-post_2.html (สืบค้นข้อมูล : 31 สิงหาคม 2562).



ภาพที่ 11 ภาพหน้าปกของการ์ตูนโดราเอมอน การ์ตูนเขียนเอง Ep1: ตอน

ที่มา : <https://www.salika.co/2018/11/08/doraemon-items-became-true/>

2. การ์ตูนเขียนเอง Ep1: ตอน เอ๊ะ! PPAP Pikotaro มาจากไหนอะ (ภาพที่ 12) “Pen-Pineapple-Apple-Pen (PPAP) เป็นเพลงที่สร้างความตื่นเต้นให้กับคนทั้งโลก เมื่อใครๆ ก็ต่างพากันดูวิดีโอคลิปที่มีชายคนหนึ่งในทรงผมตัดโบราณใส่ชุดลายเสือและแว่นตานามว่า PIKOTARO แต่ว่าสิ่งที่ผู้คนพูดถึงกันนั้น ไม่ใช่แค่เพียงภาพลักษณ์ของชายคนนี้แต่เป็นเพลงที่เขาร้องซึ่งมีเนื้อเพลงสั้นนิดเดียวร้องวนไปทั้งเพลง ที่ใครก็ตามที่ได้ฟัง เพลงนี้จะติดหูพวกเขาไปทั้งวัน”³ นอกจากความโดดเด่นของเนื้อเพลงที่ปิโกะ ทาโร่ ร้องแล้ว การแสดงออกของเขาก็ดูน่าสนใจและแฝงไปด้วยอารมณ์ขันความสนุกสนานของหลายๆ อย่างประกอบกัน เช่น ท่าเต้น และการแสดงของของ

³ บังเทิง, PIKOTARO เจ้าของเพลง PPAP ที่ดังไปทั่วโลก เดบิวต์เป็นศิลปินอย่างเป็นทางการแล้ว! [ออนไลน์]. Thaiticketmajor : เว็บไซต์ : <http://www.thaiticketmajor.com/variety/ent/5022/> (สืบค้นข้อมูล : 31 สิงหาคม 2562).

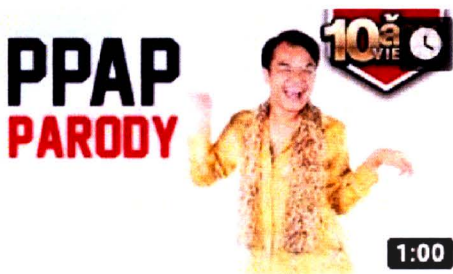
สีหน้าท่าทาง เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ถูกเลือกมาใช้ในการแสดงของเขาเหล่านี้ล้วนเป็นแรงบัลดาลใจให้ผู้สร้างสรรค์นำมาสร้างเป็นผลงานการ์ตูนเคลื่อนไหวในครั้งนี้ทั้งสิ้น



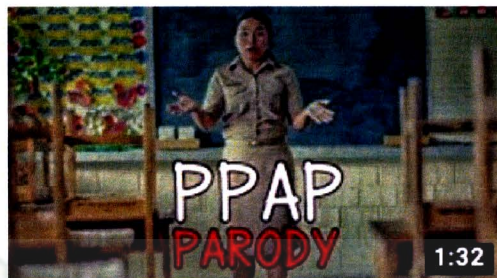
ภาพที่ 12 ปีโกะ ทาโร่ ผู้ร้องเพลง Pen-Pineapple-Apple-Pen (PPAP)

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=0E00Zuayv9Q/>

ในบทเพลง Pen-Pineapple-Apple-Pen หรือในชื่อย่อๆ สั้นๆ PPAP นั้นเป็นได้รับความนิยมชมชอบจากผู้คนในโซเซียลมีเดียเป็นจำนวนมากส่งผลให้เขาดังในชั่วข้ามคืน รายการโทรทัศน์ต่างๆ ให้ความสนใจในการแสดงของเขามาก ส่งผลให้ความดังของเขายิ่งถูกระบายไปอย่างรวดเร็วทั่วโลก และมันกลายเป็นกระแสที่ผู้คนให้ความสนใจมากๆ ยอดดูในคลิปวิดีโอของเขาพุ่งสูงอย่างรวดเร็ว เหล่าคนดังในโซเซียลมีเดียหลายๆ คนนำเอาท่าเต้นและการแต่งกายของเขาไปทำการแสดงด้วยการล้อเลียนท่าเต้นของเขาแล้วนำออกเผยแพร่จำนวนมาก เพลงของเขาได้รับความนิยมสูงสุดในช่วงเวลาของ ปี พ.ศ. 2560 สร้างความโด่งดังให้กับตัว ปีโกะ ทาโร่ มาจนถึงปัจจุบัน (ภาพที่ 13) เหล่านี้เป็นตัวอย่างส่วนหนึ่งของผู้ที่นำเพลง Pen-Pineapple-Apple-Pen หรือ ที่เราเรียกสั้นๆ ว่า PPAP ไปทำการแสดงล้อเลียนเขาด้วยความสนุกสนาน



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)



(จ)



(ฉ)

ภาพที่ 13 ตัวอย่างบางส่วนของผู้คนที่เต้นเลียนแบบเพลง Pen-Pineapple-Apple-Pen (ก) Bie The Ska, (ข) krunoklek, (ค) Вечерний Ургант, (ง) Guava Juice, (จ) tigercrychannel และ (ฉ) Funny kids

ที่มา : (ก) <https://www.youtube.com/watch?v=PhJkm6Cbx3Y>

(ข) <https://www.youtube.com/watch?v=totfsK0eD9g>

(ค) <https://www.youtube.com/watch?v=3-l7h4vMTpw>

(ง) <https://www.youtube.com/watch?v=UrJcXYgMCTs>

(จ) https://www.youtube.com/watch?v=kaZBow9_wQY

และ (ฉ) <https://www.youtube.com/watch?v=Z7xSCqf5kq>

3. การร่างภาพ ออกแบบตัวละคร จาก รวมทั้งทุกสิ่งที่อยู่ในผลงาน เมื่อกระบวนการของการค้นหาข้อมูลมีเพียงพอที่จะสร้างสรรค์แล้ว กระบวนการที่สำคัญอันดับต่อมาคือ การนำข้อมูลที่ได้นั้นมาประกอบกันเพื่อสร้างเป็นภาพร่างขึ้นมาก่อนที่จะเริ่มต้นทำงานจริงต่อไป การร่างภาพนั้นมีความสำคัญมากเนื่องจากเสมือนเป็นการวางแผนที่ชัดเจนในการทำงานต่อไป (ภาพที่ 14,15)



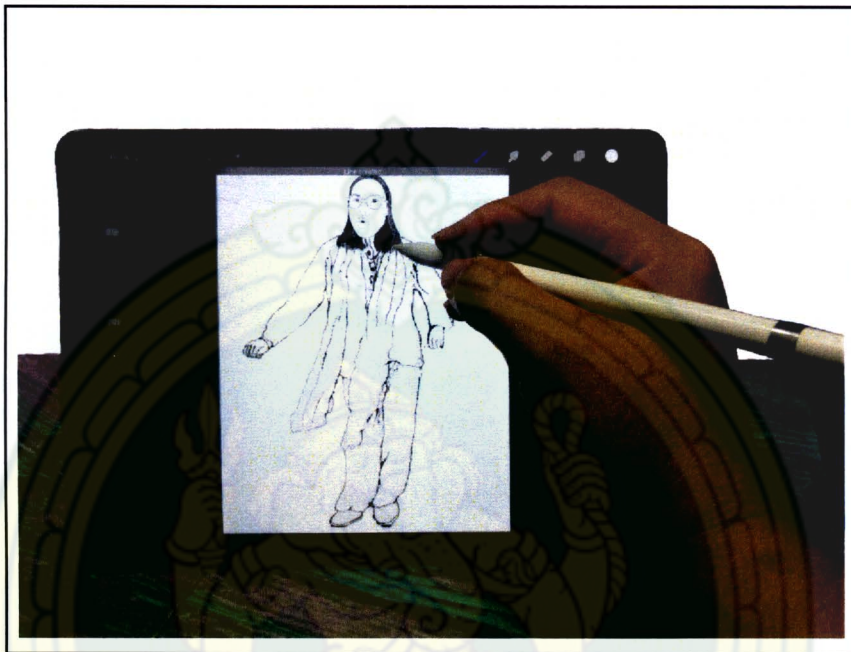
ภาพที่ 14 ภาพร่าง



ภาพที่ 15 ภาพร่าง

4. วาดส่วนประกอบทั้งหมดที่ต้องใช้จากข้อมูลจริง ได้แก่ ใบหน้า ลำตัว ฉาก แขน สิ่งของต่างๆ

การวาดภาพต่างนี้จะใช้ อยู่ 2 แอปพลิเคชัน ได้แก่ Procreate (ภาพที่ 16) และ Line Brush (ภาพที่ 17)



ภาพที่ 16 วาดโดยแอปพลิเคชัน Procreate



ภาพที่ 17 วาดโดยแอปพลิเคชัน Line Brush

ทั้งสองแอปพลิเคชัน ใช้สำหรับวาดรูป แต่จะมีข้อแตกต่างกันอยู่บ้างในรายละเอียดบางประการ เช่น ใน Procreate นั้นเป็นแอปพลิเคชันที่ต้องซื้อเพิ่ม ดังนั้นจึงมีความละเอียดมากกว่า ทำให้ภาพที่ออกมามีความซับซ้อนสวยงามกว่า แต่มีข้อเสียคือต้องที่เวลาลบภาพจะกลายเป็นสีขาวเพื่อความเข้าใจที่ง่ายมากขึ้นขออธิบายเป็นตารางเพื่อแยกความแตกต่างของทั้งสองแอปพลิเคชันดังต่อไปนี้

อันดับ	ความแตกต่างกัน	Procreate	Line Brush
1	การซื้อ	ต้องซื้อ	ฟรี
2	ความละเอียดของภาพ	ภาพมีความละเอียดมาก	ความละเอียดน้อย
3	การลบ	ลบแล้วภาพกลายเป็นสีขาว	ลบแล้วสีพื้นจะเป็นสีเก่า
4	ขนาดของภาพ	ขนาดใหญ่กว่ามาก	ขนาดเล็กประหยัดพื้นที่

ตารางที่ 1 ความแตกต่างระหว่าง แอปพลิเคชัน Procreate กับ Line Brush

ผู้สร้างสรรค์ใช้ทั้งสองแอปพลิเคชันควบคู่กันแล้วแต่ความเหมาะสมของรูปทรงที่จะวาดเนื่องจากขนาดที่ไม่ใหญ่ใน Line Brush ทำให้ประหยัดพื้นที่ของการทำงาน และเหมาะสมกับงานบางประเภท รูปทรงที่ต้องวาดนั้นแบ่งโดยกว้างๆ จะแบ่งออกเป็นสามประเภท ได้แก่

4.1 ใบหน้า การวาดนั้นแยกวาดใบหน้าออกจากร่างกาย เพื่อให้สามารถนำไปประกอบกับร่างกายได้อย่างหลากหลาย ใบหน้าใช้เป็นต้นแบบคือ ใบหน้าของผู้สร้างสรรค์เอง การวาดนั้นเป็นใบหน้าในอิริยาบถต่างๆ การขยับปากให้ดูเหมือนพูดคุย ยิ้ม หัวเราะ ตีใจ เสียใจ หน้าเฉย ฯลฯ (ภาพที่ 18)



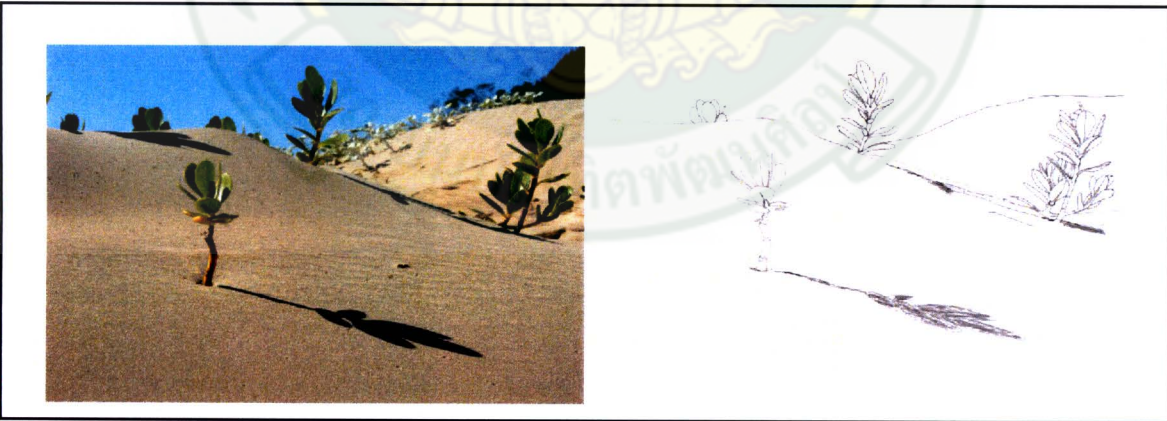
ภาพที่ 18 ภาพต้นแบบ และภาพร่างใบหน้า

4.2 ร่างกาย เพื่อให้สื่อตรงกับร่างกาย และสามารถนำไปใช้ประกอบกับใบหน้าได้อย่างหลากหลาย ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกที่จะวาดร่างกายแยกออกใบหน้าแล้วนำไปประกอบกันในภายหลัง โดยมีข้อมูลมาจากร่างกายของผู้สร้างสรรค์เองเป็นแบบให้กับทำทางๆ ต่างๆ เพื่อให้ผลงานดูสมจริงมากขึ้น (ภาพที่ 19)



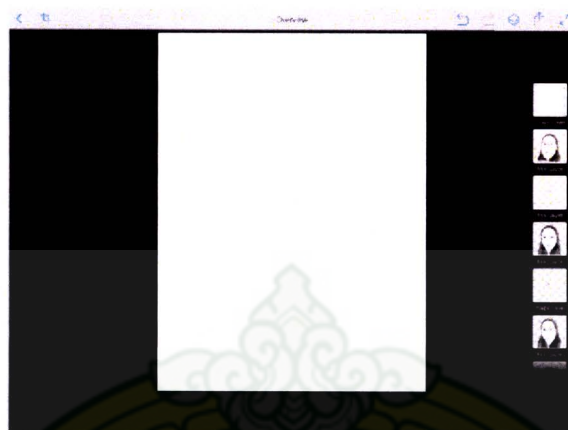
ภาพที่ 19 ภาพต้นแบบ และภาพวาดร่างกาย

4.3 ฉากหลัง หรือสถานที่ในการแสดง ฉากก็เป็นส่วนสำคัญในการเติมเต็มความสมบูรณ์ให้กับผลงาน ฉากที่ใช้เป็นภาพทะเลทรานที่มีต้นไม้ขึ้นกระจายอยู่ เพื่อแสดงความกว้างไกลของพื้นที่ว่างๆ สักแห่งที่พอมีดินไม้ขึ้นไม่มากนัก (ภาพที่ 20)

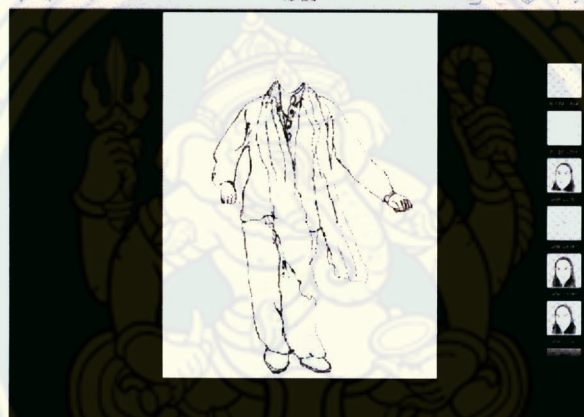


ภาพที่ 20 ภาพต้นแบบ และภาพวาดฉากหลัง

5. นำภาพที่ได้มาประกอบกัน เมื่อวาดรูปที่จำเป็นครบทั้งหมดแล้ว นำส่วนหัวกับลำตัวมาต่อประกอบเข้าด้วยกันให้จนครบ ตามแผนที่วางไว้ โดยใช้แอปพลิเคชัน Photoshop Mix นำลำตัวใส่เข้าไปในภาพ และเพิ่มศรีษะเข้าไปขยับให้ตรงเป็นอันเสร็จการประกอบหัวเข้ากับลำตัว เรียงลำดับตั้งแต่ (ภาพที่ 21) (ก) (ข) และ (ค)



(ก)



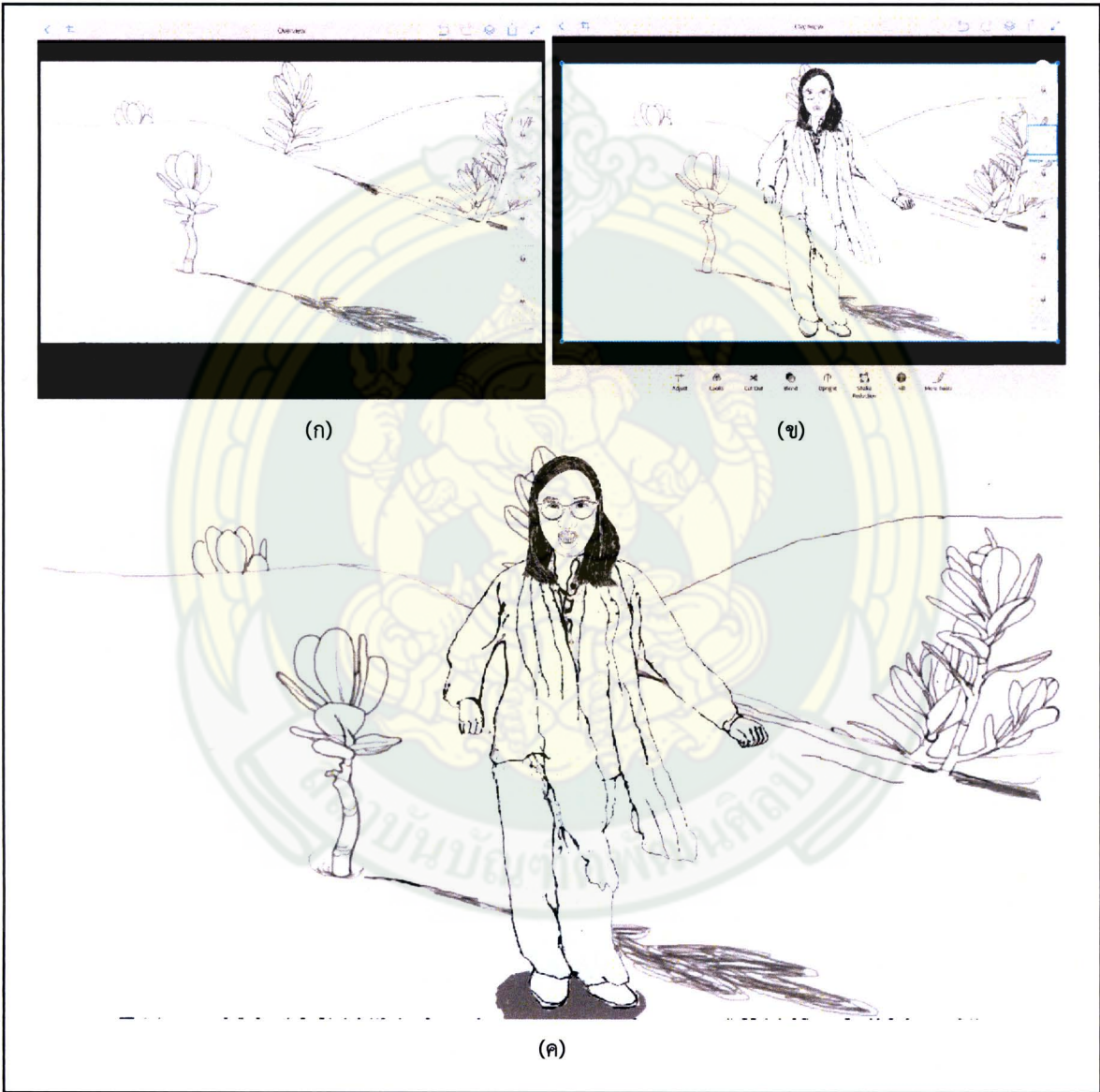
(ข)



(ค)

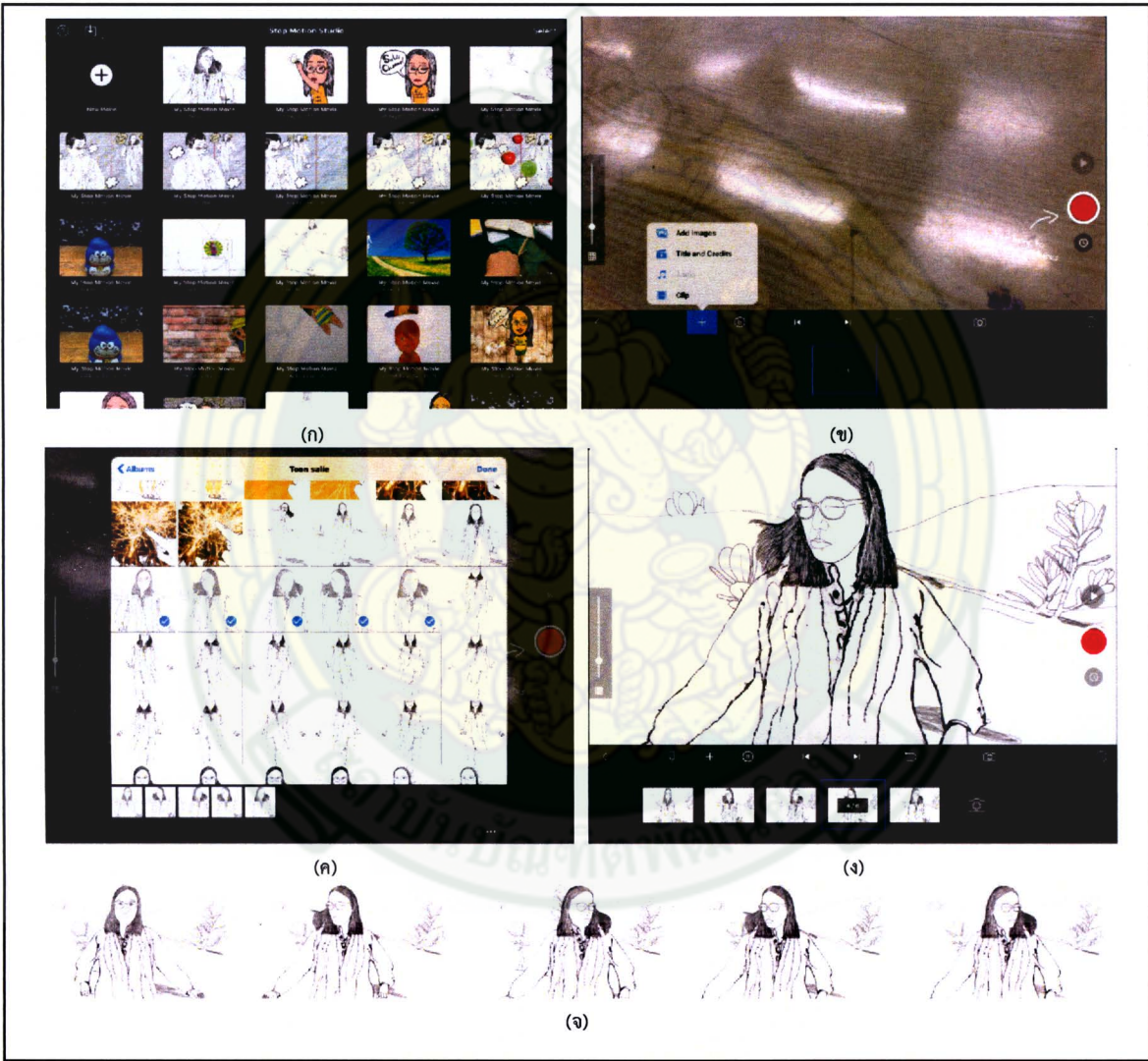
ภาพที่ 21 ขั้นตอนการต่อภาพด้วยแอปพลิเคชัน Photoshop Mix (ก) ภาพว่างๆ (ข) ใส่ลำตัว (ค) ประกอบหัว

จากนั้นยังคงใช้แอปพลิเคชัน Photoshop Mix ต่อเพื่อทำการนำรูปทรงที่ตัดต่อเรียบร้อยแล้ว มาใส่ฉาก
หลังตามที่ได้วางแผนเอาไว้ **เรียงลำดับตั้งแต่** (ภาพที่ 22) (ก) เริ่มต้นจากภาพฉากที่เราได้วาดเตรียมไว้แล้ว นำมา
ใส่**ภาพตัวละคร (ข)** ที่เตรียมไว้ลงไปฉาก จากนั้นนำรูปที่ได้ตกแต่งด้วยการเพิ่มเงาด้วยแอปพลิเคชันรูปภาพ (ค)



ภาพที่ 22 ขั้นตอนการต่อภาพด้วยแอปพลิเคชัน Photoshop Mix
(ก) ฉาก (ข) นำภาพตัวละครใส่ไปในฉาก (ค) เพิ่มเงาด้วย แอปพลิเคชันรูปภาพ

6. จากนั้นนำภาพที่เตรียมไว้เรียบร้อยแล้วเรียงต่อกันเพื่อให้เกิดภาพเคลื่อนไหว ด้วยแอปพลิเคชัน Stop Motion ขั้นตอนในการทำงานของแอปพลิเคชันเรียงลำดับดังต่อไปนี้ (ภาพที่) (ก) ที่หน้าแอปพลิเคชันกดที่ รูปบวกเพื่อเริ่มทำงาน (ข) จะเข้าไปที่ห้องทำงาน กดที่ปุ่ม add Images (ค) กดเลือกภาพที่จะใช้แล้วกดปุ่ม Done (ง) จากนั้นภาพที่เลือกก็จะเข้ามาสู่ในห้องทำงานของเรา ทดลองกดปุ่ม Play เพื่อสามารถตรวจสอบผลงานที่ได้

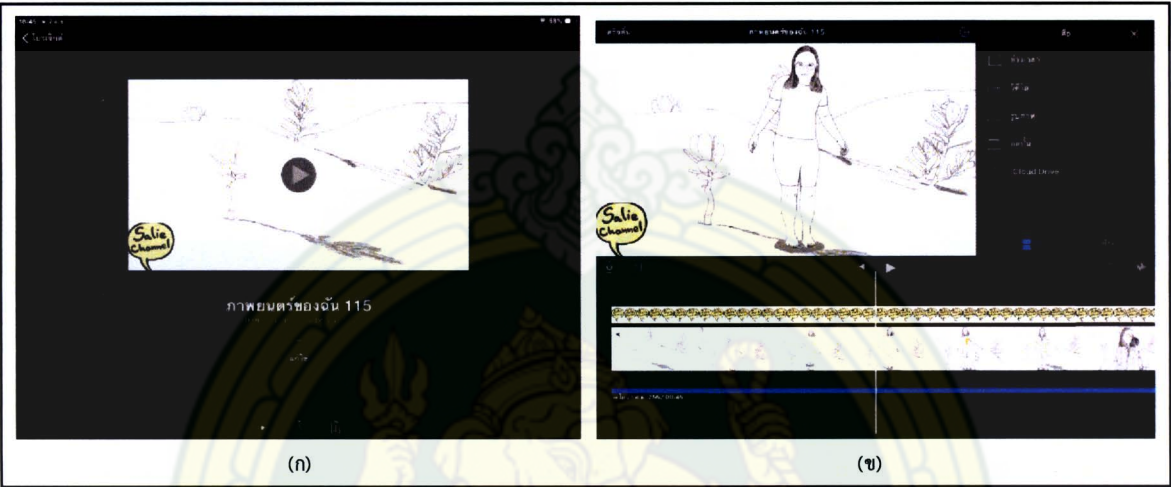


ภาพที่ 23 ขั้นตอนการนำภาพที่เตรียมมาเรียงต่อกันด้วยแอปพลิเคชัน Stop Motion

(ก) หน้าแอปพลิเคชัน Stop Motion (ข) add Images (ค) เลือกภาพที่จะใช้

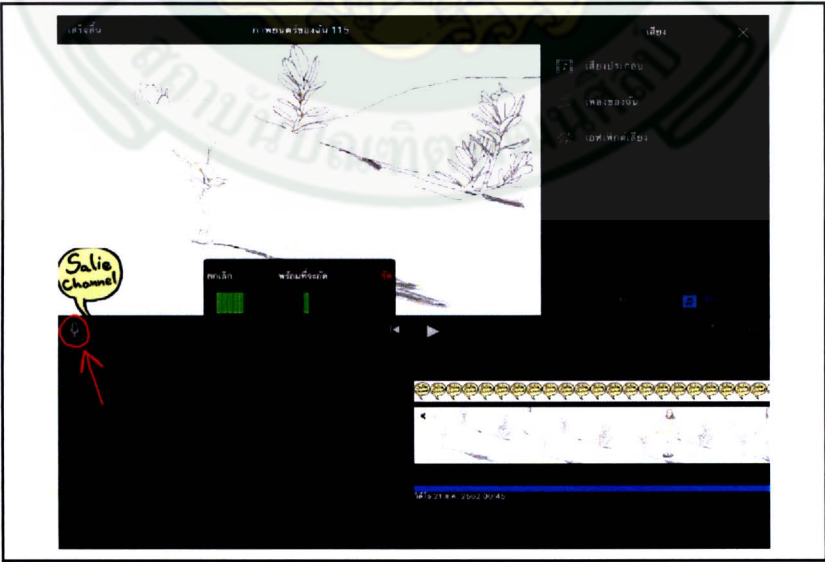
(ง) ภาพที่ได้มาเรียงต่อกันในแอปพลิเคชัน (จ) ภาพที่ใช้เป็นตัวอย่างในการสร้างภาพเคลื่อนไหว

7. นำภาพเคลื่อนไหวที่ได้มาตัดต่ออีกครั้งที่แอปพลิเคชัน iMovie เนื่องจากภาพที่ตัดต่อจาก แอปพลิเคชัน Stop Motion ยังไม่สมบูรณ์ จึงนำภาพเคลื่อนไหวที่ได้มาตัดต่อเพิ่มที่ แอปพลิเคชัน iMovie ด้วยการจัดเรียงภาพเพิ่มเติม (ภาพที่ 24)



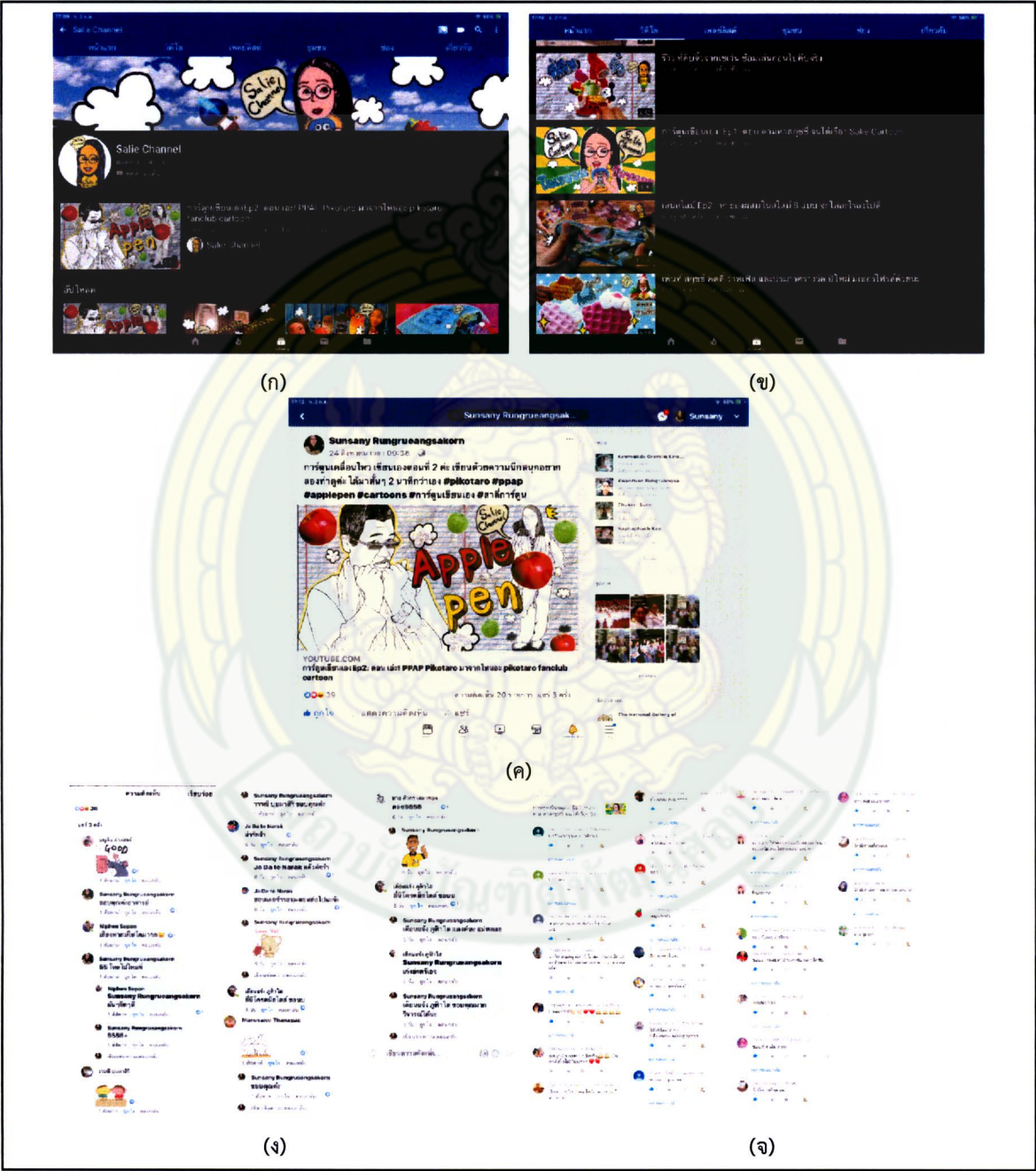
ภาพที่ 24 ขั้นตอนการนำภาพเคลื่อนไหวที่ได้มาตัดต่อที่แอปพลิเคชัน iMovie
(ก) เพิ่มภาพเคลื่อนไหวเข้าไปที่ iMovie (ข) ตัดต่อจัดเรียงภาพใหม่

8. พากย์เสียง เมื่อตัดต่อภาพทั้งหมดเสร็จสิ้น เป็นขั้นตอนสุดท้าย เราจะต้องกระทำการใส่เสียงลงไป โดยเสียงที่ใส่นั้น มี 3 ประเภท คือ เสียงพูด เสียงเอฟเฟคต่างๆ เช่น การหันหน้า การสลับหน้า(ภาพที่ 25)

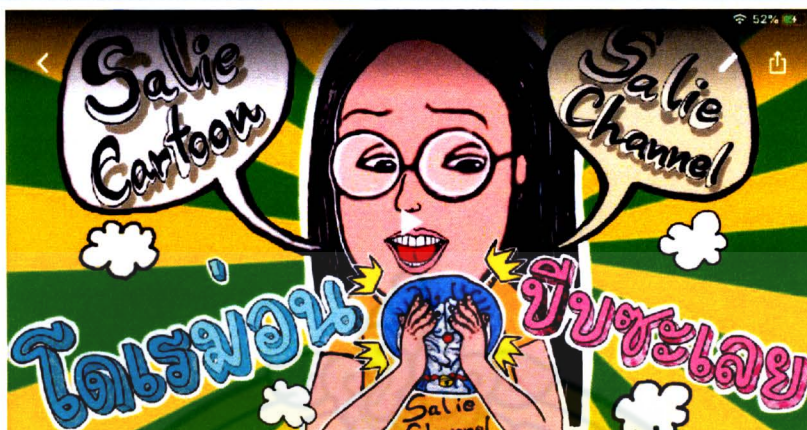


ภาพที่ 25 การพากย์เสียง แอปพลิเคชัน iMovie

9. การเผยแพร่ นำผลงานที่ได้จัดทำเสร็จสมบูรณ์นั้นเผยแพร่ในโซเชียลมีเดีย อันดับแรกอัพโหลดวิดีโอขึ้นที่ยูทูป จากนั้นนำไปแชร์ที่เฟซบุ๊ก เราได้เห็นปฏิกิริยาความคิดเห็นของผู้คนได้ตอบในผลงานทันที (ภาพที่ 26)



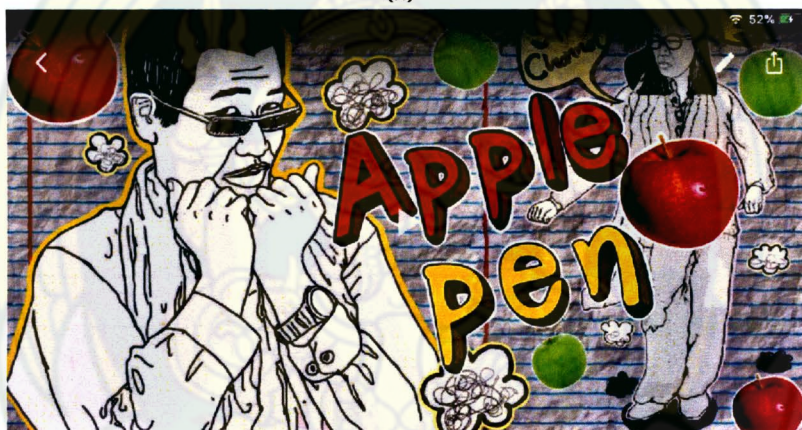
ภาพที่ 26 การเผยแพร่ (ก) เผยแพร่ในช่อง ยูทูป Salie Channel (ข) คลิปที่ทำการเผยแพร่ (ค) นำไปเผยแพร่ต่อที่ Facebook(ง) การตอบรับของผู้ชมใน Facebook (จ) การตอบรับของผู้ชมใน Youtube



การ์ตูนเขียนเอง Ep1: ตอน ตามหาสกุซซี่ จนได้เรื่อง Salie Cartoon

2,508 46 95 13

(ก)



การ์ตูนเขียนเองEp2: ตอน เอ๊ะ! PPAP Pikotaro มาจากไหนอะ pikotaro fanclub cartoon

270 8 1 1

(ข)

ภาพที่ 27 หน้าปกคลิปทั้ง 2 ตอน (ก) ตอน ตามหาสกุซซี่ สามารถดูได้ที่ <https://www.youtube.com/watch?v=cxuCSXm5TkQ>

(ข) ตอน เอ๊ะ! PPAP Pikotaro มาจากไหนอะ สามารถดูได้ที่ https://www.youtube.com/watch?v=c1VvvM4_Ky4

10. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ สำหรับผลงานในชุดนี้มีหลายชิ้น ดังต่อไปนี้

10.1 ไอแพดโปร (iPad Pro รุ่น 10.5) เรียกได้ว่าเป็นอุปกรณ์หลักสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานในชุดนี้เลยทีเดียว ตั้งแต่เริ่มต้นไปสู่งานในทุกๆ กระบวนการสร้างสรรค์การวาด การตัดต่อ การใส่เสียง ไปจนท้ายที่สุดคือการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณชนด้วยโซเชียลมีเดีย (ภาพที่ 28) (ก)

10.2 ปากกา แอปเปิลเพนซิล (Apple pencil) นอกจากไอแพดโปรที่เป็นสิ่งจำเป็นของการสร้างสรรค์แล้ว ปากกาแอปเปิลเพนซิลก็ยังเป็นอีกสิ่งที่สำคัญไม่แพ้กัน เนื่องการวาดรูปทั้งหมดต้องใช้อุปกรณ์นี้เป็นหลักในทุกรูปทรง (ภาพที่ 28) (ข)

10.3 อินเทอร์เน็ต (Internet) คือสัญญาณเพื่อรับข้อมูลและส่งข้อมูล นับเป็นอีกสิ่งจำเป็นที่ขาดไม่ได้สำหรับการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะชน



ภาพที่ 28 อุปกรณ์สำหรับการสร้างสรรค์ (ก) ไอแพดโปร 10.5 (ข) แอปเปิลเพนซิล

11. แอปพลิเคชัน ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ ดังต่อไปนี้

11.1 Stop Motion เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับการนำภาพที่เปลี่ยนแปลงนั้นมาเรียงต่อกันให้

เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวแบบการ์ตูนแอนิเมชัน (ภาพที่ 29)

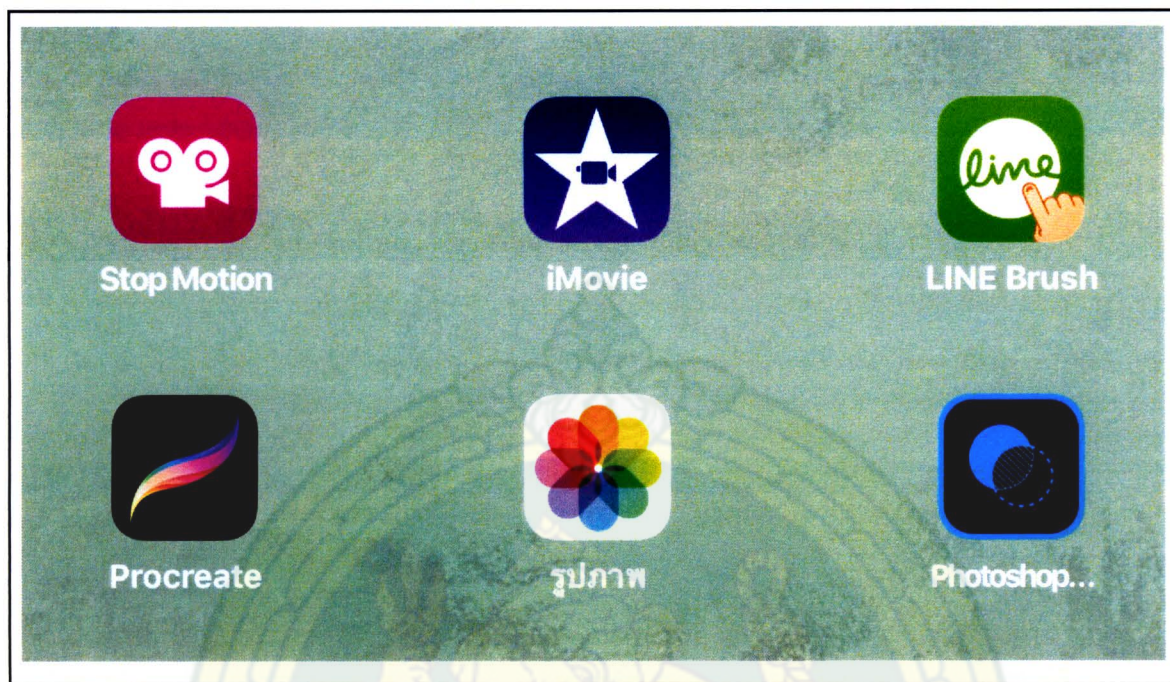
11.2 Line Brush ใช้ในการวาดรูปการ์ตูน (ภาพที่ 29)

11.3 Photoshop Mix ใช้ในการปะติดเคลื่อนย้ายรูปทรง ตัดต่อรูปทรง (ภาพที่ 29)

11.4 Picture ใช้ในการดูภาพ เช็กภาพ และตกแต่งภาพเล็กๆ น้อยๆ (ภาพที่ 29)

11.5 Imovie ใช้ในการตัดต่อภาพยนตร์การ์ตูนเคลื่อนไหว และการใส่เสียงเพลง และพากย์.

เสียงลงบนภาพยนตร์การ์ตูน (ภาพที่ 29)



ภาพที่ 29 แอปพลิเคชันที่ใช้ในการสร้างสรรค์

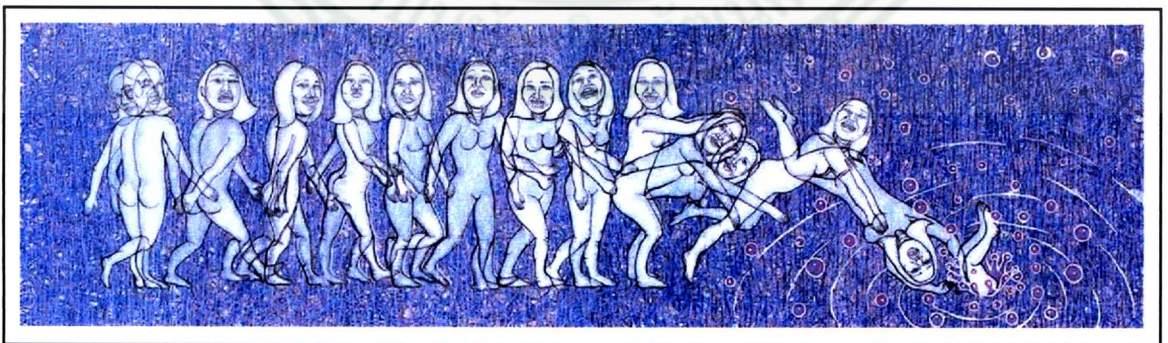
บทที่ 4

วิเคราะห์การพัฒนาของผลงาน

1. ก่อนที่จะมาถึงผลงานในชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” ผู้สร้างสรรค์สนใจความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในผลงานศิลปะ ด้วยเกิดจากความประทับใจและเริ่มสังเกตการทำงานของฟิล์มภาพยนตร์ รวมทั้งการดูเคลื่อนไหว ที่มีไหวพริบเคลื่อนไหวแบบสมจริงอันเกิดจากภาพจำนวนมากที่ค่อยๆ เปลี่ยนแปรไปที่ละน้อย ลงตาให้เกิดความเคลื่อนไหวเสมือนจริงขึ้น

ในช่วงนั้นผู้สร้างสรรค์พยายามสร้างผลงานศิลปะที่แสดงความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในลักษณะสองมิติ โดยการใช้รูปทรงที่เหมือนกัน ค่อยๆ เปลี่ยนแปรไปที่ละน้อย มีการซ้อนทับกันและมีระยะห่างของรูปทรงเพื่อให้รู้สึกว่ามี การเคลื่อนไหวที่ไป เป็นการลงตาด้วยการใช้ภาพทั้งก่อนและหลังในเหตุการณ์นั้นๆ ตั้งแต่เริ่มไปจนจบเหตุการณ์ โดยที่แต่ภาพนั้นไม่ได้จางหายไปและยังคงอยู่ในภาพทั้งในช่วงเวลาก่อนหรือหลังของการเคลื่อนไหว ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวซ้ำๆ ขึ้นในผลงานศิลปะ

ลักษณะแนวคิดของการนำความเคลื่อนไหวมาใช้ในผลงานศิลปะนั้นเริ่มมาตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2543 ด้วยการใช้เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหมก่อนในเบื้องต้นเนื่องจากในตอนนั้นกำลังศึกษาในระดับปริญญาโทในเทคนิคดังกล่าว จากนั้นเมื่อจบการศึกษาระดับปริญญาโทจึงเปลี่ยนเทคนิคในการทำงานไปเป็นจิตรกรรมสีอะคริลิก และเทคนิค จิตรกรรมสีอะคริลิกผสมกับการปะติดกระดาษที่มีลวดลายและน้ำหนักที่เหมาะสมกับรูปทรงและความรู้สึกที่ต้องการแสดงออก ดังเช่นผลงานตัวอย่างดังต่อไปนี้



ภาพที่ 30 ผลงานสร้างสรรค์ ชื่อจริง ความไม่มีสาระ ชื่อเล่น ฉันทะไปพัตยา

เทคนิค ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม ขนาด 180x50 เซนติเมตร พ.ศ. 2543

(ภาพที่ 17) ชื่อผลงาน ชื่อจริง ความไม่มีสาระ ชื่อเล่น ฉันจะไปพัทยา เป็นภาพผลงานในปี พ.ศ. 2543 เทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหม เป็นภาพแรกๆ ของการเริ่มต้นทำงานโดยมีความเคลื่อนไหวด้วยการซ้ำกันของรูปทรงเข้ามาใช้เพื่อลงตาให้เกิดความเคลื่อนไหว ในภาพเป็นผู้หญิงเปลือยที่มีใบหน้าของผู้สร้างสรรค์เอง จากภาพหากเราจินตนาตามไปด้วยก็จะเป็นการเดินไปข้างหน้าด้วยอิริยาบถต่างๆ กันไป มีการขยับร่างกายในทุกส่วน ตั้งแต่ แขน ขา ใบหน้า และร่างกายนั้น แล้วกระโดดลงน้ำไปด้วยใบหน้าที่สุดใสจากที่เริ่มต้นใบหน้าบึ้งตึง



ภาพที่ 31 ผลงานสร้างสรรค์ ชื่อผลงาน Never die เทคนิค สีอะคริลิก

ขนาด 80x60 เซนติเมตร พ.ศ. 2553

Never die ผลงานในปี พ.ศ. 2553 (ภาพที่ 18)เทคนิคจิตรกรรมสีอะคริลิก เมื่อจบการศึกษาระดับปริญญาโทที่คณะจิตรกรรมศิลปากรแล้ว จึงเปลี่ยนเทคนิควิธีในการสร้างสรรค์เป็นการทำจิตรกรรมสีอะคริลิก ด้วยสถานที่และอุปกรณ์จำกัดในการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ แต่การทำงานยังมีความต่อเนื่องมาจากผลงานเดิมคือมีลักษณะการซ้ำภาพเพื่อให้เกิดเป็นความเคลื่อนไหวในภาพแต่ในช่วงนี้ผลงานจะมีความเป็นสามมิติมากขึ้นกว่าในช่วงใช้เทคนิคภาพพิมพ์ในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 32 ผลงานชุด ความเคลื่อนไหวในระนาบสองมิติ ผลงานชื่อ ฉันคือดอกไม้

ขนาด 120x100 เซนติเมตร พ.ศ. 2557

(ภาพที่ 19) ผลงาน ฉันคือดอกไม้ และก็ถึงช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงเทคนิควิธีในการสร้างสรรค์ผลงานอีกครั้ง ผู้สร้างสรรค์ทดลองปะติดกระดาษที่มีลวดลายต่างๆ ที่ขายอยู่ในท้องตลาด เช่นกระดาษสา กระดาษสี กระดาษห่อของขวัญมาปะติดลงในผลงานแทนการระบายสี แต่ก็มีบางส่วนที่ยังคงใช้สีอะคริลิคประกอบอยู่ในการตัดเส้นและลงสีสร้างน้ำหนักในหลายๆ ส่วนของผลงาน ผลงานชิ้นนี้ได้รับการทำอีกครั้งในรูปแบบของประติมากรรมซึ่งมีลักษณะของความเคลื่อนไหวอยู่ด้วยการซ้ำรูปทรง แต่จะไม่กล่าวถึงในที่นี้เนื่องจากตัวเทคนิควิธีการมีความแตกต่างกันมาก ดังนั้นจึงขอก้าวในส่วนของผลงานที่ก้าวมาเป็นผลงานการปั้นเคลื่อนไหวในชุดนี้ซึ่งจะขอวิเคราะห์อย่างละเอียดต่อไป

ในการทำงานศิลปะที่มีลักษณะของความเคลื่อนไหวในแบบสองมิติดังที่กล่าวมาแล้วนั้นผู้สร้างสรรค์ได้ดำเนินการสร้างสรรค์ตั้งแต่ช่วงเวลา พ.ศ. 2543-2557 นับเป็นระยะเวลาที่มากพอสมควร มีความพยายามเปลี่ยนแปลงพัฒนาผลงานศิลปะทั้งในส่วนของรายละเอียดและเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์หลายประการ

2. ผลงานในชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” เกิดจากจินตนาการต่อเนื่องไปว่าหากผลงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์สามารถเคลื่อนไหวได้จริงจะเป็นอย่างไร ประกอบกับความกระตือรือร้นที่อยากจะทำให้สิ่งนี้เป็นจริงเป็นจริงขึ้นมา จึงได้พยายามทดลองสร้างภาพเคลื่อนไหวสั้นๆ ขึ้น และเมื่อพิจารณาดูแล้วเห็นถึงความเป็นไปได้ในการทำให้ภาพเคลื่อนไหวสามารถเกิดขึ้นได้จริงในงานศิลปะ เหล่านี้จึงเป็นที่มาให้เกิดผลงานศิลปะที่เป็นภาพการ์ตูนที่สามารถเคลื่อนไหวได้ ภายใต้ผลงาน ผลงานชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์”

ผลงานชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” มีผลงานจำนวน 2 ชุด ได้แก่

1.การ์ตูนสาลี Ep1 : นีมั่น สุกุซซี่โตเรมอน (ภาพที่ 20) คือภาพหน้าปกคลิปที่ถูกเผยแพร่ใน Youtube ตั้งแต่เดือน กุมภาพันธ์ 2562 สามารถดูคลิปเต็มได้ที่ <https://www.youtube.com/watch?v=cxuCSXm5TkQ> ด้วยเวลาทั้งหมด 3 นาที .



ภาพที่ 33 ปกผลงานชุด ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์ ผลงานชื่อ การ์ตูนสาลีEp:1 ตอน ตามหาสุกซซี่จนได้เรื่อง
เผยแพร่ที่ youtube กุมภาพันธ์ 2562
ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=cxuCSXm5TkQ>

เนื้อหาในคลิป ตัวละครเริ่มขยับและเคลื่อนไหว มีการเคาะที่ขอบล่าง แล้วเอื้อมมือเพื่อหยิบ ก้อนคำพูดที่อยู่เหนือศีรษะด้านบนซ้ายของคุณดู แล้วนำลงมาบีบเล่นแล้วปล่อยให้คืนรูป แต่ก้อนคำพูดที่บีบนั่นกลับใหญ่โตขึ้นมามากๆ จนแตกกระจายใส่หน้าตัวเอง จากนั้นหันซ้ายหันขวาไปมาเหมือนมองหาอะไรสักอย่าง ต่อจากนั้นเหมือนคิดอะไรออกมาได้ ทันใดนั้นก็เกิดมีดวงไฟเล็กๆ ขึ้นที่เหนือศีรษะข้างบนซ้ายของคุณดู จึงเอื้อมมือหยิบดวงไฟนั้นลงมา แต่ทันใดนั้นไฟฟากลับดับตเสียก่อนทำให้ผมพองฟูขึ้น ส่วนใบหน้าเต็มไปด้วยเขม่าควันสีดำๆ จึงเริ่มสะบัดหน้าไปมา จากนั้นผมเริ่มหายใจบางส่วน จึงได้โยนหลอดไฟทิ้งไป ทันใดนั้นมีมือใหญ่ส่งผ้าเช็ดหน้ามาให้ จึงเอื้อมมือไปหยิบมาเช็ดหน้า หน้าสะอาดสวยงาม จากนั้นก็นำผ้ามาปั่นจนกระทั่งผ้าเช็ดหน้ากลายเป็นโดเรม่อน

องค์ประกอบของภาพ มีแบบเดียว คือ การจัดตำแหน่งรูปทรงหลักอยู่ตรงกลางของภาพแบบคนครึ่งตัว เพื่อเน้นสีหน้าอารมณ์การขยับปากของตัวละคร ใช้อองค์ประกอบลักษณะนี้ตั้งแต่ต้นจนจบ ในแต่ละช่วงเวลาที่ดำเนินไปส่วนประกอบต่างๆ จะมีความเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น หรือบางครั้งรูปทรงอื่นเข้ามาปิดบังรูปทรงหลักจนเกือบหมด แต่โดยภาพรวมแล้วรูปทรงหลักจะวางอยู่ในลักษณะคนครึ่งตัวตลอดทั้งเรื่อง (ภาพที่ 21)



ภาพที่ 34 องค์ประกอบภาพแบบคนครึ่งตัว

รูปทรงที่ใช้ ถูกออกแบบให้รูปเป็นการดูขึ้นมาที่มาจากความเป็นจริงเพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงความสนุกสนาน สามารถเข้าถึงได้ง่ายในทุกเพศทุกวัย การใช้ลายเส้นง่ายๆ ก็เพื่อไม่ดูจริงจังจนเกินไป รูปทรงที่ใช้มี 2 กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่

1. ตัวการ์ตูนเป็นหน้าตัวผู้สร้างสรรค์เอง ที่ออกแบบด้วยลายเส้นง่ายๆ เพียงไม่กี่เส้นด้วยบุคลิกที่จดจำได้ง่าย เป็นรูปผู้หญิงผมยาว ใส่แว่นตา ใส่เสื้อยืดสีเหลือง สีที่ใช้อยู่ในโทนสดใส
2. สิ่งของต่างๆ เข้ามาประกอบในเรื่องราวด้วย ได้แก่ สกูซี่ ผ้าเช็ดหน้า หลอดไฟ และโดเรม่อน

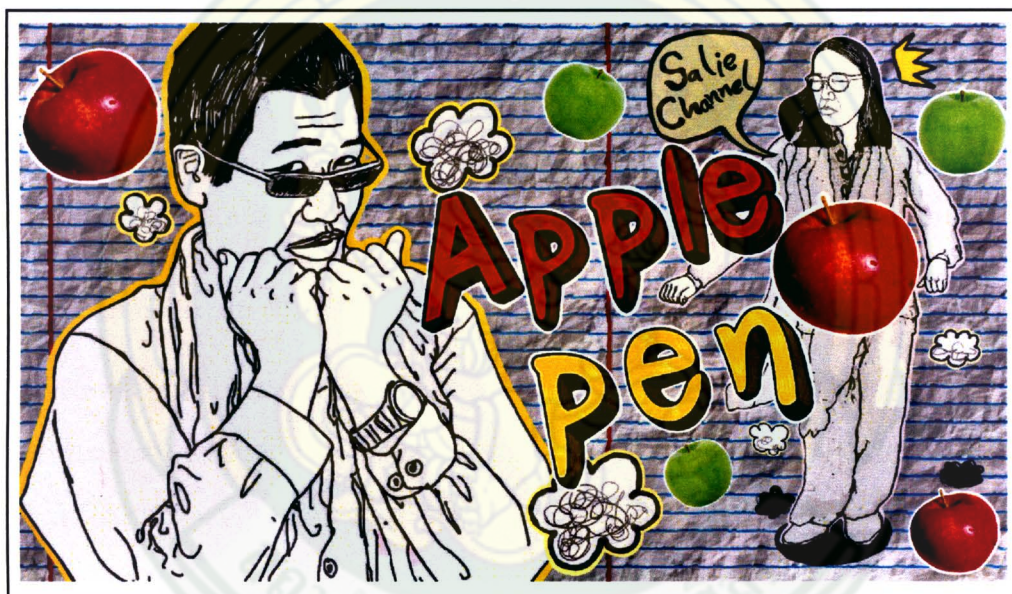


ภาพที่ 35 ภาพทั้งหมดที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน ตามหาสุขขีจนได้เรื่อง

การใช้สี ตัวละครจะใช้สีในโทนสดใส เพื่อให้รูปทรงดูสดใสและโดดเด่น ในส่วนของฉากพื้นหลังเป็นสีขาว เพื่อเน้นตัวรูปทรงให้โดดเด่นมากยิ่งขึ้น

ความยาวของภาพยนตร์การ์ตูนเคลื่อนไหว จำนวนภาพที่ใช้จำนวน 424 ภาพ (ภาพที่ 22) รวมทั้งไตเติ้ลและตอนปิดท้ายเข้าไว้ด้วยแล้ว เนื้อหาทั้งหมดใช้เวลา 3 นาที ในแต่ละภาพจะค่อยๆ เปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อย และเมื่อนำมาเรียงต่อกันในที่ละภาพทำให้เกิดการลวงตาว่ามีความเคลื่อนไหวเกิดขึ้นจริง และถึงว่าแม้จำนวนภาพจะมีจำนวนมากถึง 424 ภาพ แต่เวลาของภาพยนตร์เพียง 3 นาทีเท่านั้น เนื่องจากในแต่ละภาพที่เปลี่ยนไปทำให้เกิดความเคลื่อนไหวนั้นใช้เวลาเพียงเสี้ยววินาทีเท่านั้นทำให้ระยะเวลาของภาพยนตร์สั้น

เสียง เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของผลงานจึงต้องมีการใส่เสียงต่างๆ ที่เหมาะสมกับเนื้อหาเข้าไปในภาพเคลื่อนไหวด้วย 3 วิธีการ ได้แก่



ภาพที่ 36 ปกผลงานชุด ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์ ผลงานชื่อ การ์ตูนสาลี่ Ep:2 ตอน เอ๊ะ! PPAP Pikotaro
มาจากไหนอะ เผยแพร่ที่ youtube กุมภาพันธ์ 2562

ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=c1VvM4_Ky4

1. การพากย์เสียงลงไปด้วย โดยการใช้เสียงของผู้สร้างสรรคเอง โดยส่วนใหญ่เป็นบทสนทนาที่เกี่ยวข้องกับภาพที่เป็นอยู่ในแต่ละช่วงเวลา เช่น เมื่อลูกโป่งแตกโดนหน้า ก็จะมีเสียงตกใจเกิดขึ้น
2. เสียงของการเคลื่อนไหวของสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นด้วยในภาพเคลื่อนไหว เช่น ลูกโป่งแตก การสับตัด ไฟฟ้าดูด เสียงที่ใช้โดยส่วนใหญ่เป็นเสียงที่สร้างขึ้นมาจาก การอัดเสียงต่างๆ เช่น การสับตัดผ้า

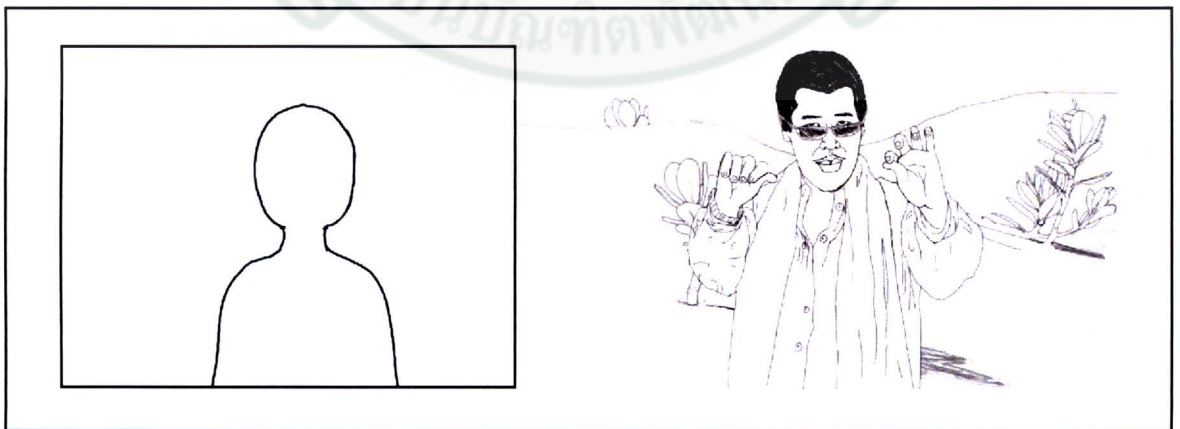
3. เสียงเพลงคลอเบาๆ อยู่ด้วยเพื่อให้ภาพเคลื่อนไหวน่าสนใจขึ้น เสียงเพลงที่ได้แหล่งที่มาจาก โลบริรี เสียง ของ Youtube Studio เนื่องจากการเผยแพร่ทำใน Youtube เพลงที่ใช้ในภาพเคลื่อนไหวจึงสามารถนำมาใช้ได้ฟรี

2.การ์ตูนสาส์ Ep2 : ปีโกะ ทาโร่ Pen Pineapple apple pen (PPAP) Piko taro in Cartoon (ภาพที่) คือภาพหน้าปกคลิปที่ถูกเผยแพร่ใน Youtube ตั้งแต่วันที่ 1 สิงหาคม 2562 สามารถดูคลิปเต็มได้ที่ https://studio.youtube.com/video/c1VvwM4_Ky4/edit ด้วยเวลาทั้งหมด 2.51 นาที

เนื้อหาในคลิป ตัวละครหลักคือผู้สร้างสรรค์กำลังเดินเล่นมาแต่ไกลจากด้านหลังคือชายบนของผู้ชม เข้ามาบริเวณที่เป็นด้านหน้า จากนั้นก็กระโดดเล่นไปมาจากนั้นถามว่ามีอะไรพิเศษสนุกๆ ทำไหม ทันใดนั้นมีมือใหญ่ๆ ขึ้นมาไปตีตัวละคร จากนั้นเกิดไฟฟ้าสถิตขึ้น พลันชุดของตัวละครก็เปลี่ยนไปเหมือนกับ ปีโกะ ทาโร่ ด้วยความตื่นเต้นดีใจพร้อมไปด้วยกับการเต้นท่าเดียวกับ ปีโกะ ทาโร่ ทันใดนั้นมีคนๆ ลอยลงมาสู่พื้นดิน เขาก็คือ ปีโกะ ทาโร่ เขาเอ่ยประโยคฮิตของตัวเองขึ้นมาว่า “Pen Pineapple apple pen” จากนั้นก็ทำท่าจบ

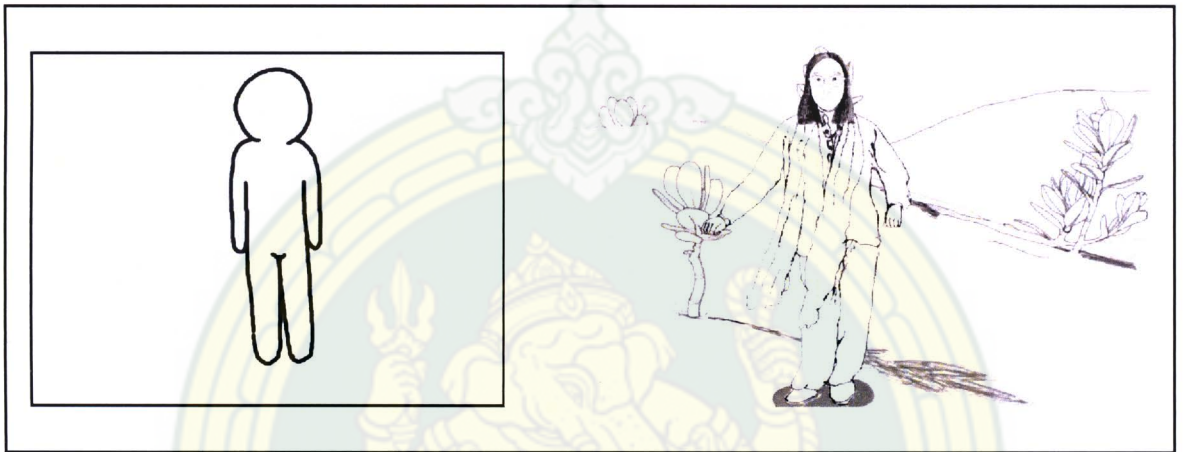
องค์ประกอบของภาพ การจัดตำแหน่งรูปทรงหลักมี 2 แบบ ได้แก่

1. ภาพคนแบบครึ่งตัว การจัดองค์ประกอบรูปแบบนี้เพื่อเน้นความสำคัญของใบหน้าและแสดงรายละเอียดของอารมณ์ต่างๆ รวมไปถึงการขยับปากของตัวละครด้วย (ภาพที่ 24) ในผลงานชิ้นนี้จะใช้องค์ประกอบแบบคนครึ่งตัวนี้ในตอนท้ายไปจนจบตอนของภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้เห็นหน้าตาท่าทาง รวมทั้งการขยับปากของตัวละครอย่างเด่นชัดนั่นเอง



ภาพที่ 37 องค์ประกอบภาพแบบคนครึ่งตัว

2. ภาพคนแบบเต็มตัว เพื่อเน้นทุกส่วนของร่างกายในภาพรวมๆ ไปถึงเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย กริยาท่าทาง การเดิน การเคลื่อนไหวของตัวละคร (ภาพที่ 25) การใช้องค์ประกอบลักษณะนี้ตั้งแต่เริ่มเปิดตัวละครไปจนเกือบท้ายของภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้แสดงให้เห็นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของตัวละคร ท่วงท่าที่สบายๆ จังหวะของการเดิน การเคลื่อนไหวต่างๆ ของร่างกาย



ภาพที่ 38 องค์ประกอบภาพแบบคนเต็มตัว

รูปทรงที่ใช้ ถูกออกแบบให้รูปทรงเป็นการดูซึ่งมีที่มาจากความเป็นจริง และค่อนข้างมีความสมจริงมาก ในภาพยนตร์เคลื่อนไหวตอนนี้ แต่การใช้ลายเส้นเป็นแบบเรียบง่ายเพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงความสบายๆ พักผ่อน มีความสนุกสนาน สามารถเข้าถึงได้ง่ายในทุกเพศทุกวัย และเพื่อไม่ให้ดูรูปทรงจริงจังจนเกินไป โดยแบ่งรูปทรงมีอยู่ 3 ลักษณะใหญ่ๆ ดังนี้

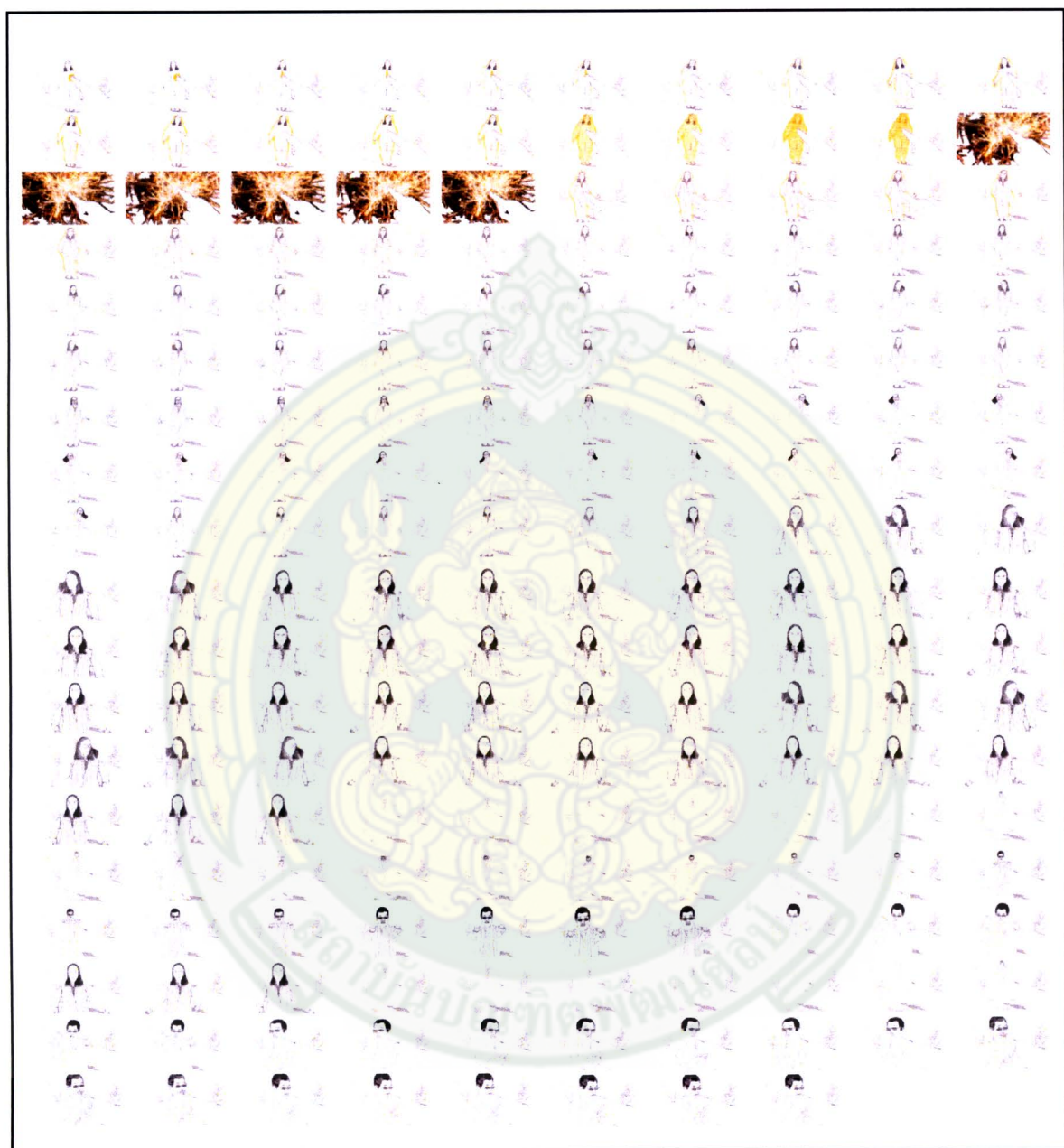
1. ตัวการ์ตูนรูปตัวผู้สร้างขึ้นเองโดยรับเอาที่มาจากความจริงทั้งส่วนของใบหน้า และร่างกาย และในบางรูปมีเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่แตกต่างออกไปคือเป็นเสื้อผ้าของปิ๊กะ ทาโร่ ออกแบบรูปทรงด้วยลายเส้นง่ายๆ เพียงไม่กี่เส้นด้วยบุคลิกที่จดจำได้ง่าย เป็นรูปผู้หญิงผมยาว ใส่แว่นตา ใส่ชุด 2 แบบ แบบแรกเป็นชุดอยู่บ้านเรียบง่าย และอีกแบบคือชุดของ ปิ๊กะ ทาโร่

2. ตัวการ์ตูนรูปปิ๊กะ ทาโร่ เป็นเส้นการ์ตูนที่ค่อนข้างมีความสมจริงๆ เนื่องจากต้องการให้เหมือนตัวศิลปินมากที่สุดทั้งส่วนของใบหน้า และร่างกาย ใช้ลายเส้นเรียบง่ายเช่นเดียวกันกับตัวการ์ตูนที่เป็นรูปตัวผู้สร้างสรรค์

3. ฉากหลัง เป็นภาพที่ว่างๆ มีเนินดินเป็นย้อมๆ เหมือนภูเขาเล็กๆ ที่มีต้นไม้ขึ้นกระจายในบางที่ เพื่อความรู้สึกถึงการพักผ่อน ความปลอดโปร่งโล่งสบายของพื้นที่นั้น มีความเรียบง่ายและไม่โดดเด่นมากนักและเพื่อให้ความสนใจไปที่ตัวละครรูปทรงหลักมากกว่า

การใช้สี ตัวละคร และฉากพื้นหลังเป็นสีขาวยทั้งหมด เพื่อให้รูปทรงดูสบายตา สบายใจ พักผ่อน และไม่ดูจริงจังจนเกินไปเหมือนอยู่ในความฝันที่สะอาดตา สามารถจินตนาการต่อเนื่องไปจากภาพที่เห็นตรงหน้าได้ตามความคิดของผู้ชมความยาวของภาพยนตร์การ์ตูนเคลื่อนไหว จำนวนภาพที่ใช้จำนวน 298 ภาพ (ภาพที่ 26) รวมทั้งไตเติ้ลและตอนปิดท้ายเข้าไว้ด้วยแล้ว เนื้อหาทั้งหมดใช้เวลา 2.51 นาที มีความเปลี่ยนแปลงละน้อยในแต่ละภาพและเมื่อนำมาเรียงต่อกันและเปลี่ยนไปเรื่อยๆ จะเกิดการลวงตาเกิดมีความเคลื่อนไหวเกิดขึ้นจริง





ภาพที่ 39 ภาพทั้งหมดที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน เอ๊ะ! PPAP Pikotaro มากจากไหนอะ

บทที่ 5

บทสรุป

ผลงานในชุด “ความสนุกจากสื่อสังคมออนไลน์” คือความแปลกใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้สร้างสรรค์ เป็นก้าวแรกสำหรับการสร้างผลงานศิลปะในรูปแบบของการ์ตูนเคลื่อนไหว อันเกิดจากการสร้างภาพนิ่งที่ค่อยๆ เปลี่ยนแปลงไปจำนวนมากมายวางซ้อนต่อเนื่องกันเพื่อให้เกิดมีความเคลื่อนไหวขึ้นจริงในรูปแบบของคลิปวิดีโอ เรียกได้ว่าเป็นการพัฒนาผลงานที่แตกต่างไปจากผลงานเดิมที่เป็นแบบจิตรกรรมสองมิติ และภาพพิมพ์ตระแกรงไหมเป็นอย่างมาก ด้วยการ์ตูนเคลื่อนไหวนั้น นอกจากภาพที่ถูกทำให้ดูเคลื่อนไหวได้จริงแล้ว ยังประกอบด้วยสื่ออื่นๆ มาประกอบเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์มากขึ้น ได้แก่ เสียงต่างๆ ดนตรี และเสียงพูด

อีกประการสำคัญผู้สร้างสรรค์ต้องการขยายขอบเขตของความสามารถในการสื่อสารผลงานศิลปะของตัวเองไปสู่ผู้ดูผลงานศิลปะที่มักอยู่ในพิพิธภัณฑ์ และรอคอยให้ผู้คนเดินทางมาหาในระยะเวลาที่จำกัด บางครั้งเป็นเดือน เป็นอาทิตย์ เป็นวันสุดแล้วแต่ความพร้อมของสถานที่ๆ ถูกจัดแสดงผลงานศิลปะนั้น ผู้สร้างสรรค์เลือกที่จะเปลี่ยนการเข้าถึงไปโดยใช้การเผยแพร่ในโลกออนไลน์ซึ่งมีความสามารถในการแพร่กระจายไปสู่คนหมู่มากในทุกพื้นที่ไม่ว่าจะอยู่สถานที่ใดมีความห่างไกลกันแค่ไหน หากมีสัญญาณอินเทอร์เน็ต และอุปกรณ์ในการรับสัญญาณก็สามารถที่จะรับชมผลงานได้ อีกทั้งยังไม่จำกัดเวลาในการชมผลงาน สามารถเข้าไปรับชมได้ตลอดหากยังไม่มีกรลบข้อมูลออกไป ดังนั้นจึงเป็นการดีที่เราสามารถเข้าถึงผู้คนจำนวนมากขึ้นด้วยโซเชียลมีเดีย

การสร้างสรรค์การ์ตูนเคลื่อนไหวที่ถูกสร้างสำเร็จเรียบร้อยไปแล้วด้วยดี เป็นความฝันที่ถูกทำให้เป็นจริงขึ้นมาได้เป็นอย่างดี อย่างน้อยที่สุดสิ่งที่ได้รับจากการทำงานครั้งนี้ มันคือก้าวแรกของการพัฒนาผลงานต่อไปในอนาคต ได้เรียนรู้และแก้ปัญหาต่างๆ ในการสร้างสรรค์ และแม้ว่าผลงานที่สร้างในชุดนี้มีเพียง 2 ชุด แต่ในอนาคตอันใกล้ต้องมีผลงานที่ถูกพัฒนาออกมาอีกอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ผู้คนได้รับชมต่อไปในอนาคตเพราะการทำงานนั้นเริ่มต้นด้วยความสนุก เมื่อเริ่มทำงานก็มีความสุข และเมื่อได้รับความเห็นของผู้ชมในทางที่ชื่นชมย่อมสร้างแรงใจให้สร้างสรรค์ผลงานต่อไปด้วยความสนุก

การตอบวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. สร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหว (แอนิเมชัน) ด้วยโปรแกรมวาดรูปในอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และไอแพด และวาดด้วยปากกาแอปเปิ้ลเพนซีวี การตัดต่อภาพด้วยแอปพลิเคชัน stop motion และ iMovie ซึ่งทั้ง 2 แอปพลิเคชันนี้ มีอยู่ในไอแพด แต่ imovie นั้นมีอยู่ในคอมพิวเตอร์ แมคอินทอช (Macintosh) สามารถตัดต่อได้ทั้งสองที่มีลักษณะใกล้เคียงกันในวิธีการตัดต่อ จากนั้นใส่เสียงต่างๆ ลงในภาพเคลื่อนไหวที่ได้

2. สะท้อนความรู้สึกที่มีต่อสื่อสังคมอินเทอร์เน็ต ในเรื่องราวที่เป็นกระแสในสังคมช่วงเวลาต่างๆ ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกที่จะหยิบยกเอาเรื่องราวที่เป็นกระแสนิยมมา 3 เรื่อง ได้แก่

2.1 ของเล่นยอดนิยมอย่างสกุซซี่ ของเล่นนี้มา บิ๊บเล่นได้ มีรูปทรงสวยงาม น่ารัก เป็นของเล่นยอดนิยมในสังคมในช่วงหลายปีมานี้ มีความน่าสนใจในตัวของมันด้วยมีลักษณะภายนอกที่ดึงดูดน่าสนใจ แถมยังช่วยบริหารกล้ามเนื้อที่มีอีกด้วย

2.2 การตูนโดราเอมอนเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมต่อเนื่องยาวนาน ตั้งแต่ปี 2513 จากประเทศญี่ปุ่น และในไทยปี พ.ศ.2520 เริ่มแรกเป็นการ์ตูนลายเส้น

2.3 บีโทะ ทาโร่ ชายหนุ่มรุ่นใหญ่ชาวญี่ปุ่นผู้ขับขานบทเพลง เพน พายแอปเปิ้ล แอปเปิ้ล เพน หรือ ชื่อย่อ PPAP ที่เผยแพร่บนยูทูบ (<https://www.youtube.com/watch?v=Ct6BUPvE2sM>) สร้างกระแสนิยมและทำให้ผู้คนรู้จักเพลงที่มีเนื้อเข้าไปเข้ามาในโลก ด้วยทำนองที่แฝงไว้ด้วยอารมณ์ขันส่งให้ตัวเขาและบทเพลงของเขาเป็นที่รู้จักไปทั่วโลกด้วยยอดดูที่สูงถึง 286,514,008 ครั้ง ณ วันที่ 9 ตุลาคม พ.ศ. 2562

3. การเผยแพร่และพัฒนาผลงานศิลปะต่อสาธารณะชนด้วยการเผยแพร่ในอินเทอร์เน็ต คือ ยูทูบ (Youtube) ก่อนเป็นอันดับแรก แล้วนำที่อยู่ที่อยู่เผยแพร่ที่ยูทูบไปเผยแพร่ซ้ำที่ เฟสบุ๊ค (Facebook), เพื่อแนะนำไปยังผู้ที่สนใจ นักเรียน นักศึกษาศิลปะ มีรายละเอียดของ ภาพยนตร์การ์ตูนเคลื่อนไหวที่เผยแพร่ที่ยูทูบ ดังต่อไปนี้

3.1 การ์ตูนเขียนเองEp1 ตอน ตามหาสกุซซี่ เจอ!สกุซซี่โดเรมอน! Salie Cartoon : Looking for Doraemon Squishy ในยูทูบตามที่อยู่ดังนี้ : <https://www.youtube.com/watch?>

v=cxuCSXm5TkQ เผยแพร่ วันที่ 24มกราคม พ.ศ. 2562 21สิงหาคม พ.ศ. 2562 ยอดดู ณ วันที่ 9 ตุลาคม พ.ศ. 2562 คือ 2,704 ครั้ง

3.2 การ์ตูนเขียนเองEp2 ตอน เอ๊ะนั่น! ปีโกะ ทาโร่ Pen Pineapple Apple Pen (PPAP)

Piko taro in Cartoon ในยูทูปตามที่อยู่ดังนี้ : https://www.youtube.com/watch?v=c1VwM4_Ky4

เผยแพร่ วันที่ ยอดดู ณ วันที่ 9 ตุลาคม พ.ศ. 2562 คือ 337 ครั้ง

ข้อสังเกตในการเผยแพร่

การเผยแพร่ผลงานในหอศิลป์มีข้อดีแต่มีความจำกัดในเรื่องสถานที่ซึ่งจะแสดง ณ สถานที่ใดที่หนึ่ง ซึ่งต้องใช้เวลาในการเดินทางเพื่อให้มีโอกาสได้เข้าชมนิทรรศการ และเวลาในการเผยแพร่ก็มีความจำกัด ซึ่งโดยส่วนใหญ่มักมีระยะเวลาประมาณ 1 เดือน การนำผลงานเผยแพร่ในอินเทอร์เน็ตนั้นสามารถเข้าชมได้ไม่จำกัดสถานที่และเวลา สามารถเปิดชมผลงานศิลปะ ณ ที่ไหนก็ได้บนโลกใบนี้ทำให้สามารถขยายวงกว้างในการเผยแพร่ได้มากขึ้น ถึงทั้งสามารถเผยแพร่ได้ยาวนานหากเราไม่ลบข้อมูลนั้นออกไปจากโซเซียลมีเดียเสียก่อน

บรรณานุกรม

ชลุด นิมเสมอ. องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิชย์. 2534

จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. โลกศิลปะศตวรรษที่ 20 (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เมืองโบราณ. 2552

รศ. ดร. ภาณุ ศรีจันทร์ พรจิราศิลป์. (2554, เมษายน 03). ความเครียดและวิธีแก้ความเครียด.

[เว็บไซต์] . สืบค้นจาก www.pahrmacy.mahidol.ac.th/th/knowledge/article/47/ความเครียด-วิธีแก้ความเครียด/

Napatsara Mokkarat. (2557, มกราคม 24). ดอกไม้ประจำจังหวัดร้อยเอ็ด. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://anr40102.blogspot.com/>

วิกิพีเดีย. (2561, สิงหาคม 28). โดราเอมอน. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <https://th.wikipedia.org/wiki/โดราเอมอน#ประวัติและที่มาของโดราเอมอน>

ทีมข่าวเฉพาะกิจไทยรัฐออนไลน์ (2560, พฤษภาคม 08). ไชยปริศนาสุขชีพองน้ำตะมุตะมิของเล่นสุดฮิตโดนราคาแพงเด็กเสี่ยงพัฒนาการช้า. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/scoop/933308>

Unknown. (2555, ธันวาคม 02). โดราเอมอนตอนความจริงของโดราเอมอน. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก http://lets-me-know.blogspot.com/2012/12/blog-post_2.html

บังเทิง. (2559, ตุลาคม 07). PIKOTAROเจ้าของเพลงPPAPที่ดังไปทั่วโลกเดบิวต์เป็นศิลปินอย่างเป็นทางการแล้ว!. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <http://www.thaiticketmajor.com/variety/ent/5022/>

Pitchapornbee. (2560, มีนาคม 08). การติดต่อสื่อสารของคนในสังคมที่เปลี่ยน. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <https://pitchapornbee.wordpress.com/2017/03/08/การติดต่อสื่อสารของคน/>

Wurkon. (2559, สิงหาคม 16). เจ้าพ่อป๊อปอาร์ต แอนดี้ วอร์ฮอล. [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <https://www.wurkon.com/blog/7-andy-warhol>

Guymnyt. (2556, พฤศจิกายน 16). ศิลปะพ๊อป อาร์ต (pop art). [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <https://guymnyt.wordpress.com/2013/11/16/ศิลปะพ๊อป-อาร์ต-pop-art/>

BBCTHAILAND. (2561, กรกฎาคม 17). วันอิโมจิโลก: 5 ชื่อน่าฟังเกี่ยวกับอิโมจิ จากทั่วโลก . [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก https://www.bbc.com/thai/thailand-44858738?ocid=socialflow_facebook

ผศ. ดร. กานดา รุณณะพงศา สายแก้ว. (2553, พฤศจิกายน 03). Social Media (โซเชียลมีเดีย) [เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <https://www.slideshare.net/krunapon/social-media-5661152>



ประวัติและผลงานสร้างสรรค์ ของหัวหน้าโครงการ

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย) นางสาวคันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร
(ภาษาอังกฤษ) Sunsanee Rungrueangsakorn

เพศ หญิง สถานะทางการสมรส โสด

วัน เดือน ปี เกิด วันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2516 อายุ 46 ปี

ตำแหน่งปัจจุบัน ครูชำนาญการ

ที่อยู่ และ สถานที่ติดต่อ

(สถานที่ทำงาน) วิทยาลัยช่างศิลป์ 60 ถ.หลวงพรต แขวงลาดกระบัง เขตลาดกระบัง

จังหวัด กรุงเทพฯ รหัสไปรษณีย์ 10520

โทรศัพท์ 023264002 โทรสาร -

(ที่อยู่ที่บ้าน) วิทยาลัยช่างศิลป์ 60 ถ.หลวงพรต แขวงลาดกระบัง เขตลาดกระบัง

จังหวัด กรุงเทพฯ รหัสไปรษณีย์ 10520

E-mail Address composaly@gmail.com โทรศัพท์มือถือ 083-019-6256

ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรีสาขา ภาพพิมพ์ สถาบัน มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีที่สำเร็จ 2539 คะแนนเฉลี่ยสะสม 3.02

ปริญญาโทสาขา ภาพพิมพ์ สถาบัน มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีที่สำเร็จ 2547 คะแนนเฉลี่ยสะสม -

สาขาวิชาที่เชี่ยวชาญ (ตอบได้มากกว่า 1 สาขา)

ภาพพิมพ์

องค์ประกอบศิลป์

วาดเส้น

สื่อประสม

การ์ตูนเคลื่อนไหว

เกียรติประวัติ และรางวัลที่เคยได้รับ

- 2538 -รางวัลสนับสนุนศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่ ครั้งที่ 12
-รางวัลดีเด่นการแสดงศิลปกรรม “นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต” ครั้งที่ 7
- 2539 -รางวัลเกียรตินิยมเหรียญเงินศิลป์ พระศรีศิลปกรรมร่วมสมัย ของศิลปินรุ่นใหม่ ครั้งที่ 13
-รางวัลดีเด่นอันดับที่ 1 ศิลปกรรมร่วมสมัย svoa ครั้งที่ 2
-รางวัลพิเศษการแสดงศิลปกรรม “นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต” ครั้งที่ 8
- 2541 -รางวัลดีเด่นการประกวดศิลปกรรม ปตท. ครั้งที่ 13 ภายใต้หัวข้อ สีสันแห่งภูมิปัญญาไทย
- 2542 -รางวัลประกาศเกียรติคุณการแสดงศิลปกรรมยอดเยี่ยมแห่งประเทศไทย โดยบริษัทฟิลลิปมอริส ครั้งที่ 6
- 2543 -รางวัลชนะเลิศศิลปกรรม ศิลปกรรมร่วมสมัยของธนาคารกสิกรไทย
-รางวัลชมเชยการประกวดการเขียนภาพประกอบนิทานของมูลนิธิเด็กเรื่อง ไล่เดือนน้อย
- 2546 -รางวัลเกียรตินิยมเหรียญทองแดง ประเภทภาพพิมพ์ การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 49
- 2548 -การแสดงนิทรรศการศิลปะความไม่มีสาระ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ
- 2553 -การแสดงนิทรรศการศิลปะ In My Mind 2 พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ

ประวัติการผลงาน

- 2538 -การแสดงศิลปกรรมด้านภัยเอดส์
-การแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นใหม่ ครั้งที่ 12, 13
-การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 41, 43, 47, 48, 49
-การแสดงศิลปกรรม ปตท. ครั้งที่ 10, 13
-การแสดงศิลปกรรม “นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต” ครั้งที่ 7, 8, 10, 11
- 2539 -การแสดงกลุ่ม ญ โสภา
-การแสดงศิลปกรรม สู่ทศวรรษหน้า ที่หอศิลป์ตากู
-การแสดงศิลปกรรมร่วมสมัย Svoa ครั้งที่ 2
- 2540 -การแสดงศิลปกรรมภาพพิมพ์นานาชาติที่ Slovenia
- 2541 -การแสดงศิลปกรรมบัวหลวง ครั้งที่ 22

- การแสดงศิลปกรรม “มองสิ่งผ่านศิลป์ 65 ปี”
- 2542 -การแสดงศิลปกรรมยอดเยี่ยมแห่งประเทศไทย โดยบริษัทฟิลลิปมอริส ครั้งที่ 6
- การแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของธนาคารกสิกรไทย
- 2543 -การแสดงศิลปกรรมใบหน้าและร่างกาย (Body and Face) มหาวิทยาลัยศิลปากร
- การแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของธนาคารกสิกรไทย
- 2544 -นิทรรศการศิลปกรรม “ด้วยรักและศรัทธา อ.สวีสต์ ต้นตีสุข” ศูนย์สังคีตศิลป์ กรุงเทพฯ
- นิทรรศการศิลปกรรมความรู้คู่ความดี หอศิลป์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- 2545 -การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 48
- 2546 -มหกรรมศิลปะเทิดพระเกียรติสมเด็จพระเทพ 48 พรรษา ชีคอนแสคว
- การแสดงภาพพิมพ์และวาดเส้นนานาชาติ เนื่องในวาระฉลองครบรอบ 60 ปี มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 2547 -นิทรรศการศิลปกรรมวิถีไทยในภาพพระบฏ หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร
- การแสดงนิทรรศการศิลปกรรมกลุ่มชื่อ half/half ที่ Theodyssey modevisualloft สยามแสคว ซอย 5
- 2548 -การแสดงนิทรรศการความไม่มีสาระ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ
- 2551 -แสดงศิลปกรรมคณาจารย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ณ หอศิลป์ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ
- 2553 -การแสดงนิทรรศการศิลปะ In My Mind 2 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ
- ร่วมแสดงในการแสดงมหกรรมศิลปกรรมวันศิลป์ พีระศรี 2553 (ปีติ)
- 2555 -นิทรรศการศิลปกรรมเทิดพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว โดยวิทยาลัยช่างศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
- 2556 -นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัย ความสัมพันธ์ไทย-ญี่ปุ่น 2556
- 2557 -ได้รับทุนสร้างสรรค์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 2557
- โครงการจิตรกรรมร่วมสมัยในภูมิภาคอาเซียน