ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์สู่ยูทูบ

SOCIAL MEDIA ENJOYMENT FROM YOUTUBE

ศันสนีย์ รุ่งเรืองสาคร*

SUNSANEE RUNGRUEANGSAKRON

บทคัดย่อ

งานสร้างสรรค์นี้เป็นความพยายามในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้สามารถเคลื่อนไหวได้ จากจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์และจิตรกรรมในอดีตด้วยการวางภาพซ้ำ ๆ อันค่อย ๆ เปลี่ยนแปรไปเพื่อลวงตาให้รู้สึกว่ามีการเคลื่อนไหวเกิดขึ้นในศิลปะแบบสองมิติไปสู่การสร้างสรรค์การ์ตูนที่สามารถเคลื่อนไหวได้จริงในรูปแบบของคลิปวิดีโอ และด้วยเหตุผลที่ต้องการให้การเผยแพร่ขยายวงกว้างมากกว่าการจัดแสดงนิทรรศการศิลปะในห้องแสดงผลงานสร้างสรรค์ ผู้วิจัยเลือกโซเชียลมีเดียเผยแพร่ผลงานผ่านแอปพลิเคชัน ยูทูบ (YouTube)

แรงบันดาลใจส่วนใหญ่มาจากกระแสความนิยมต่าง ๆ ในสื่อสังคมออนไลน์ เช่น คนดังจากโซเชียลมีเดีย ของเล่นที่เด็ก ๆ ชอบ การ์ตูนดัง ฯลฯ นำมาใช้เป็นเนื้อหาสำคัญในการดำเนินเรื่องราวด้วยการสร้างภาพการ์ตูนเป็นรูปของผู้วิจัยเองค่อย ๆ เปลี่ยนแปรไปจำนวนมากด้วยการเปลี่ยนภาพไปอย่างรวดเร็วเพื่อให้เกิดความเคลื่อนไหวได้จริงแสดงออกด้วยความสนุกสนานต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ที่กำหนดขึ้น ผลที่ได้รับเป็นการ์ตูนเคลื่อนไหวในรูปทรงง่าย ๆ เคลื่อนไหวด้วยการกระทำบางอย่างเป็นหลัก ไม่ได้เน้นเนื้อหา เพื่อแสดงความสุขสนุกสนานต่อสังคมโซเชียลมีเดีย และเป็นการจุดประกายการสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลงานชุดต่อไป

คำสำคัญ : ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์ ภาพเคลื่อนไหว ยูทูบ

* วิทยาลัยช่างศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

College of Fine Arts, Bunditpatanasilpa Institute

Abstract

It was an effort to create the work of art as motion pictures to provide visual experience to achieve emotional impact. The project which started from previous printing and painting artwork were gradually placed on top of one another to create illusive impression of changes and movements as seen in two-dimensional artwork, then was developed into animated cartoons in a VDO clip format. Apart from having exhibition displays in art galleries, the creator chose to publish the artwork in a social media called YouTube to reach a wider audience.

The most inspiration came from viral trends in social media such as celebrities and popular toys and cartoon movies used to create the main contents. The story ran with several fun expressions of the motion pictures of the creator in various predetermined situations. The results achieved by the work represented artistic fulfillment and the first step toward other work in the future.

Keywords: Social Media Enjoyment, Animation, YouTube

บทนำ

มีเดีย (Media) หมายถึง สื่อ หรือเครื่องมือที่ใช้เพื่อการสื่อสาร โซเชียล (Social) หมายถึง สังคม ในบริบทของโซเชียลมีเดีย โซเชียล หมายถึง การแบ่งปันในสังคม ซึ่งอาจเป็นการแบ่งปันเนื้อหา (ไฟล์ รสนิยม ความเห็น) หรือการปฏิสัมพันธ์ในสังคม (การรวมกันเป็นกลุ่ม) (กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว, 2553) ปัจจุบันถือเป็นการรวมกลุ่มที่ขยายใหญ่ของสังคมขึ้นมากกว่าช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ผู้คนที่อยู่ห่างไกลในมุมต่าง ๆ ของโลกสามารถสื่อสารกันได้ง่ายกว่าในอดีตมาก เป็นปรากฏการณ์ใหม่ที่มาพร้อมกับการพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารที่ก้าวหน้าไปมากของยุคปัจจุบัน ถือเป็นโอกาสอันดีในการแสดงตัวตน ความรู้ความสามารถอย่างหลากหลายไม่รู้จบของผู้คน ด้วยรูปแบบของการแลกเปลี่ยนที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว ฯลฯ

การทำงานสร้างสรรค์ ชุด “ความสนุกสนานของสื่อสังคมออนไลน์” นี้มุ่งเน้นไปที่โซเชียลมีเดียเป็นประการหลักตั้งแต่ขั้นตอนของการสร้างแนวคิดในเบื้องต้นไปสู่การสร้างเนื้อหา การสร้างสรรค์ทุกองค์ประกอบ และการเผยแพร่เสมือนวงจรที่ย้อนกลับไปมา ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบประบวนการ โดยมุ่งเน้นไปที่แอปพลิเคชันยูทูบเป็นหลัก ซึ่งสารานุกรม IT (2562) กล่าวถึงความหมายของยูทูบ (YouTube) ไว้ดังนี้ “เว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้ได้ฟรี โดยนำเทคโนโลยีของ Adobe Flash Player มาใช้ในการแสดงภาพวิดีโอ โดยผู้ใช้สามารถเข้าดูวิดีโอต่าง ๆ พร้อมทั้งเป็นผู้อัปโหลดวิดีโอผ่านยูทูบได้ฟรี” นอกจากฟรีแล้วยังมีข้อมูลจำนวนมหาศาลที่ผู้คนนำมาแบ่งปันกัน ด้วยเนื้อหาต่าง ๆ มากมายที่น่าสนใจ นอกเหนือจากสาระความรู้ต่าง ๆ ในแทบทุก ๆ สาขาวิชาชีพแล้วยังมีการแสดงออกถึงความสามารถต่าง ๆ ด้วยความสนุกสนานไม่ว่าจะเป็นการร้องเพลง การเล่นดนตรี การเต้นรำ ฯลฯ เหล่านี้ล้วนสร้างความประทับใจไปแล้วให้แก่ผู้คนทั่วโลก

ผู้วิจัยมีความประทับใจในการแสดงความสามารถต่าง ๆ ของผู้คนสังคมโซเชียลมีเดียจำนวนมากมายที่มาแบ่งปันทั้งความรู้ ความสามารถ และความบันเทิงต่าง ๆ ให้เราได้ศึกษาเรียนรู้ ได้มีความสุข สนุกสนานในรูปแบบที่เหมาะสมกับรสนิยมของแต่ละบุคคลที่เลือกจะรับรู้ในสิ่งใด และพร้อมกันนั้นผู้วิจัยก็มีความคิดที่อยากแบ่งปันในส่วนของตัวเองด้วยเช่นกัน นั่นคือการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาด้วยการบันทึกบางช่วงกระแสสังคมในรูปของภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว สร้างสรรค์ด้วยแท็บเล็ต (Tablet) โดยการนำหลาย ๆ แอปพลิเคชันมาใช้เพื่อการวาด การตกแต่งภาพ การตัดต่อ และการพากย์เสียง และไม่พลาดในการที่เผยแพร่ออกไปเพื่อสื่อสารกับผู้คนในสังคมอีกครั้งด้วยยูทูบ

ผลงานที่สร้างสรรค์นั้นเริ่มต้นจากความสุข ความนึกสนุกที่ก่อร่างความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานแล้วส่งต่อความรู้สึกเหล่านั้นออกไป มุ่งหวังให้เกิดความสุขสนุกสนานและรอยยิ้มของผู้คน ความสุขนี้เป็นห้วงอารมณ์แห่งสมาธิที่จดจ่อต่อการดูภาพที่เคลื่อนไหวตรงหน้าที่เดินเรื่องต่อเนื่องไป ประกอบกับการใช้ลายเส้นที่น้อยลงถูกตัดทอนเป็นแบบการ์ตูนเหลือเพียงไม่กี่เส้น ทำให้เนื้อหาของผลงานดูเบาสบายไม่จริงจัง แลดูสดใสน่ารักสามารถเข้าถึงได้ง่ายในทุกเพศทุกวัย ประกอบกับเนื้อหาง่าย ๆ ที่ตัวละครแสดงออกด้วยท่าทางต่าง ๆ อย่างสัมพันธ์กันกับรูปทรง ด้วยเนื้อหาง่าย ๆ จากการกระทำของตัวการ์ตูนที่เริ่มต้นจากการกระทำบางอย่างแล้วจบลง และมีการกระทำใหม่เกิดขึ้นมารับกันไปอย่างนี้จนจบ การกระทำที่เกิดขึ้นในภาพเคลื่อนไหว เป็นการกระทำง่าย ๆ ที่มีต่อวัตถุสิ่งของต่าง ๆ

เริ่มด้วยการตามหาของบางอย่างแล้วเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุนั้น ๆ เช่น การบีบสกุชชี่ การจับสิ่งของต่าง ๆ การเช็ดหน้า การสะบัดหน้า การหันหน้า ฯลฯ ภาพผลงานแสดงการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกันไปตั้งแต่ต้นจนจบ

ผลงานสร้างสรรค์ครั้งนี้เป็นการผสมผสานการสร้างสรรค์ผลงานเข้ากับแนวคิดของกระแสบางอย่างที่เกิดขึ้นในสังคมออนไลน์ ด้วยความรู้สึกในแง่ดีเป็นมุมมองแบบบวก ด้วยความประทับใจในโลกของโซเชียลมีเดียสร้างแรงบันดาลใจให้นำไปสร้างสรรค์ผลงานในแบบฉบับของตัวเองออกมาสู่สังคมด้วยความสุขและต่อยอดการสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพเคลื่อนไหว (Animation) ด้วยโปรแกรมวาดรูปในอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และไอแพด (iPad)

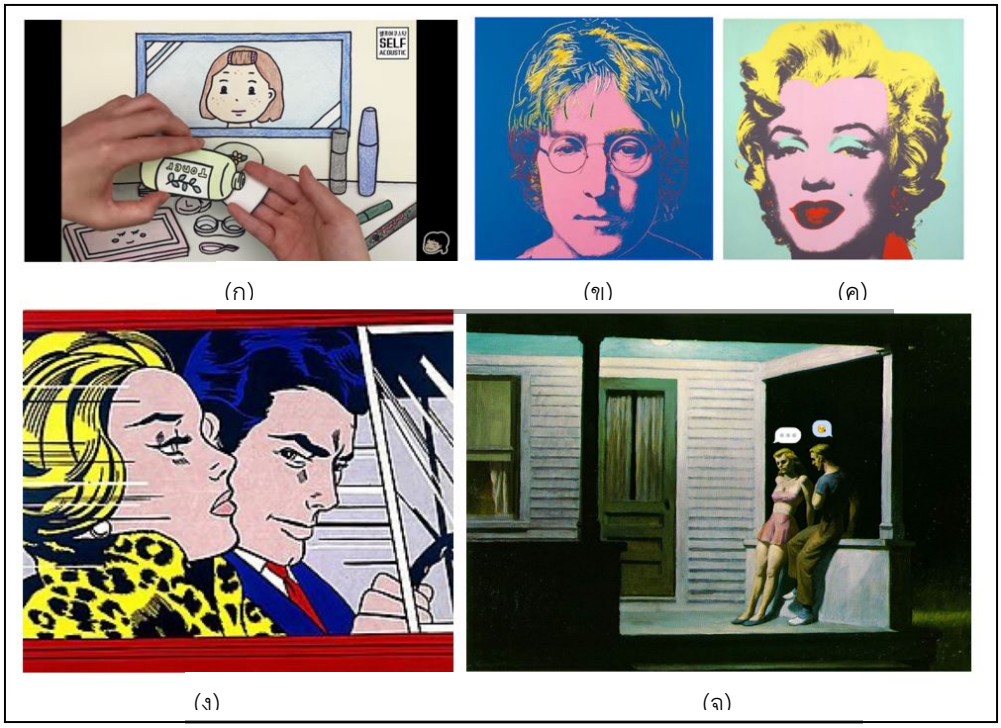
2. เพื่อสะท้อนความรู้สึกของความสุขและสนุกสนานที่มีต่อสื่อสังคมอินเทอร์เน็ต แสดงเรื่องราวที่เป็นความประทับใจของผู้วิจัยอันเคยเป็นกระแสในสังคมช่วงเวลาที่ผ่านไปแล้ว

3. เพื่อเผยแพร่และพัฒนาผลงานศิลปะต่อสาธารณชนด้วยการเผยแพร่ในอินเทอร์เน็ต เช่น ยูทูบ เฟซบุ๊ก ผู้ที่สนใจ นักเรียน และนักศึกษาศิลปะ

วิธีการศึกษา

ผลงานในชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” จุดประกายการสร้างสรรค์จากผลงานของศิลปินหลายท่านซึ่งล้วนมีความเกี่ยวข้องกับการสื่อสารในหลายรูปแบบอย่างน่าสนใจโดยมีรายละเอียดดังนี้

เซล-อะคูสติก (Self-acoustic) (ภาพที่ 1 ก) เป็นชื่อช่องยูทูบของผู้สร้างสรรค์ชาวเกาหลีที่สรรค์สร้างการ์ตูนแอนิเมชันจากการวาดลายเส้นแบบสองมิติลงบนกระดาษเปล่าแล้วระบายด้วยสีไม้แบบง่าย ๆ แล้วตัดแต่ละรูปแยกออกเป็นส่วน ๆ แล้วใช้วิธีการเลื่อนรูปทรงต่าง ๆ เหล่านั้นไปมาจากนั้นทำการบันทึกเป็นภาพถ่ายแบบภาพนิ่งต่อเนื่องกัน จากนั้นทำการตัดต่อเพิ่มเสียงต่าง ๆ ลงไป



(ก) (ข) (ค)

(ง) (จ)

ภาพที่ 1 (ก) ภาพผลงานของ Self-acoustic, Make-up stop motion/Mirror Ver. Animation, 2018
(ข) ภาพผลงานของ Andy Warhol, John Lennon Portrait, 1985
(ค) ภาพผลงานของ Andy Warhol, Marilyn Monroe, 1967
(ง) ภาพผลงานของ Roy Lichtenstein, In the car, 1963, สีน้ำมันบนผ้าใบ
(จ) ภาพผลงานของ Natasya Nudnik, summer evening, 1947
ที่มา : (ก) Selfacoustic (2018) (ข) Warhol (1985)
(ค) Warhol (1967) (ง) Lichtenstein (1963)
(จ) Nudnik (1947)

เนื้อหาที่ เซล-อะคูสติก (Self-acoustic) สร้างสรรค์เป็นหลาย ๆ เรื่องราวของสถานการณ์สั้น ๆ โดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับความเป็นอยู่ การใช้ชีวิต เช่น การแต่งหน้าของผู้หญิง การทำอาหาร การทำความสะอาดบ้าน

เซล-อะคูสติก เธอใช้ร่างกายจริงมาใช้ร่วมกันกับภาพวาดการ์ตูน โดยการนำมือเข้าไปอยู่ในสถานการณ์ร่วมกันกับรูปทรงการ์ตูนมีปฏิกิริยาตอบสนองด้วยกัน เช่น การใช้มือหยิบสิ่งของต่าง ๆ ที่เป็นภาพวาดเหล่านั้นด้วยการกระทำที่เกี่ยวข้องกับรูปทรงต่าง ๆ เช่น ไม้กวาดนำไปทำความสะอาด ถ้าเป็นรูปทรงของอาหารเธอก็ปรุงมัน เป็นต้น

แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) (ภาพที่ 1 ข, ค) ศิลปิน Pop Art เมื่อนำภาพถ่ายของเหล่าบรรดาเซเล็ปที่มีชื่อเสียงโด่งดังในยุคนั้นอย่าง มาริลิน มอนโร เอลวิส เพรสลีย์ อลิซาเบธ เทย์เลอร์ มิก แจ็กเกอร์ เจมส์ ดีน แจ็กเกอลีน เคนเนดี้ ซึ่งเป็นบุคคลที่เขาหลงใหลมาถ่ายทอดด้วยสีสันฉูดฉาดบาดตาแบบเดียวกับงานโฆษณาและลีลาแบบคอลัมน์กอสซิบดาราในหนังสือพิมพ์ ผนวกกับเทคนิคภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน ชื่อเสียงของ แอนดี้ วอร์ฮอล จึงเริ่มโดนใจคนจำนวนมาก (Warhol, 1967)

รอย ลิกเทนสไตน์ (Roy Lichtenstein) (ภาพที่ 1 ง) ศิลปิน Pop Art อีกคนที่มีลักษณะเฉพาะตัวด้วยการสร้างงานให้เป็นแนวการ์ตูน เขาหยิบยืมรูปแบบของสิ่งพิมพ์การ์ตูนอุตสาหกรรมที่เล่าเรื่องเป็นช่อง ๆ มีลักษณะพิเศษอยู่ที่การตัดเส้นภาพลายเส้นด้วยเส้นทึบดำ สร้างสีและน้ำหนักของภาพด้วยการใช้แถบเม็ดสี แถบริ้วสี (เม็ดสกรีนและแพนโทน) บางครั้ง รอย ลิกเทนสไตน์ นำภาพจากหนังสือการ์ตูนที่วางขายในท้องตลาดมาดัดแปลงเล็กน้อยให้เป็นผลงานของตัวเอง (วรรณยุทธ มีนะโยธิน, 2553)

แม้เขาถูกวิจารณ์ว่าลอกเลียนแบบจากภาพการ์ตูน แต่ผู้วิจัยเห็นว่าผลงานของรอย ลิกเทนสไตน์ มีความแตกต่างไปจากเดิมมากเขานำภาพต้นแบบนำเสนอใหม่ด้วยการขยายภาพให้มีขนาดใหญ่ขึ้นมาก รวมไปถึงการใช้เทคนิควิธีการที่แตกต่างไปจากเดิม และบางครั้งเขานำผลงานศิลปะของศิลปินท่านอื่น ๆ มาเปลี่ยนเทคนิควิธีการให้เป็นของเขาเอง ผลงานนั้นก็ถูกเปลี่ยนไปเป็นรูปแบบใหม่ตลอดกาล

เนสทีอา น๊อตนิค (Natasya Nudnik) (ภาพที่ 1 จ) นำผลงานจิตรกรรมมาใช้สัญลักษณ์แห่งโซเชียลมีเดียด้วยการนำอิโมจิ (Emoji) มาใช้ในภาพผลงานของเขา อิโมจิเป็นรูปสัญลักษณ์เล็ก ๆ ที่นำมาใช้ในการเขียนข้อความต่าง ๆ ในโซเชียลมีเดีย “จุดประสงค์ของการสร้างอิโมจิขึ้นเพื่อให้การสื่อสารด้วยอีเมลทางโทรศัพท์มือถือง่ายขึ้น เพราะว่าระบบอีเมลในโทรศัพท์มือถือเริ่มแรกนั้นอนุญาตให้เขียนข้อความได้เพียงแค่ 250 ตัวอักษรเท่านั้น และอิโมจิก็ให้สื่อสารได้ใจความมากขึ้นในพื้นที่จำกัดนั้น” (บีบีซีนิวส์, 2561)

เนสทีอา น๊อตนิค นำภาพของคนดังในอดีต เช่น มาริลีน มอนโร มาสร้างสรรค์ผสมผสานกับการนำสัญลักษณ์ต่าง ๆ ของอิโมจิในการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกที่ใช้ทั่วไปในอินเทอร์เน็ต เช่น รอยยิ้ม เศร้า หัวเราะ ร้องไห้ ฯลฯ ทำให้เกิดลักษณะของการสนทนาด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ ของตัวคนที่อยู่ในภาพผลงาน เช่น นำหญิงหน้าคล้ายมาริลีน มอนโร มาอยู่ในภาพกำลังคุยกับผู้ชายผมสีทอง (ภาพที่ 1 ง) โดยใช้สัญลักษณ์อิโมจิที่แสดงอารมณ์

ต่าง ๆ ซึ่งสัญลักษณ์เหล่านี้เราพบเห็นในแอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับติดต่อสื่อสารด้วยการเขียนโต้ตอบ และเพื่อเป็นการประหยัดเวลาในการพิมพ์ข้อความยาว ๆ รูปภาพเล็ก ๆ เหล่านี้ช่วยให้เราแสดงอารมณ์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ขั้นตอนและกระบวนการสร้างสรรค์

การทำงานในชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” มีขั้นตอนการสร้างสรรค์หลายขั้นตอนจึงขอแยกกระบวนการทำงานออกเป็นข้อ ๆ ดังต่อไปนี้

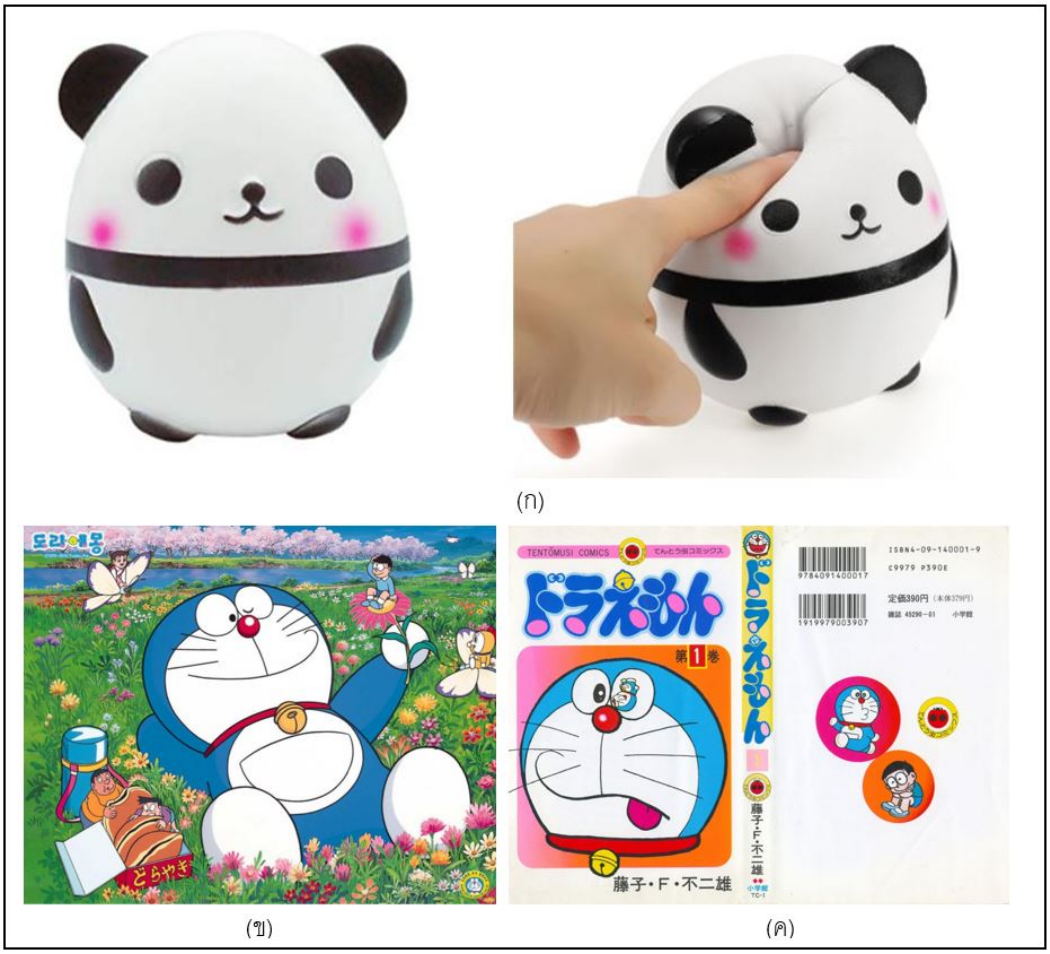
1. กำหนดแนวคิด เรื่องราว วางแผนกระบวนการทุกขั้นตอน นับเป็นสิ่งสำคัญที่สุดสิ่งแรก ๆ ของขั้นตอนการทำงานสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเลยทีเดียว เนื่องจากแนวคิดเป็นตัวกำหนดทิศทางของการทำงานอย่างชัดเจน ทำให้ไม่เสียเวลาในการทดลองถูกผิดที่นอกประเด็นออกไปจากการทำงาน ดังนั้นขั้นตอนนี้นับเป็นสิ่งจำเป็นของการทำงานที่สุดก็ว่าได้

2. รวบรวมข้อมูลสำหรับการนำไปใช้ในผลงานสร้างสรรค์ ในชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” เริ่มต้นจากความประทับใจในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสื่อสังคมออนไลน์ที่มีเรื่องราวที่น่าสนใจ ความแตกต่างที่อยู่คนละมุมโลก จากนั้นนำความประทับใจมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ เริ่มตั้งแต่การหาข้อมูลเพื่อร่างภาพก่อนการสร้างสรรค์จริงดังต่อไปนี้

การหาข้อมูล

การสืบค้นข้อมูลโดยส่วนใหญ่มีที่มาจากสื่อโซเชียลมีเดียในหลายลักษณะ เช่น ยูทูบ เฟซบุ๊ก พันทิป ข่าว การ์ตูน กูเกิ้ล ฯลฯ โดยคัดเลือกจากเนื้อหาสาระที่น่าสนใจในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาต่าง ๆ ประเด็นดัง บุคคลที่น่าสนใจ การ์ตูนดัง ของเล่นยอดนิยม เหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ที่ผู้คนส่วนใหญ่ให้ความสนใจนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

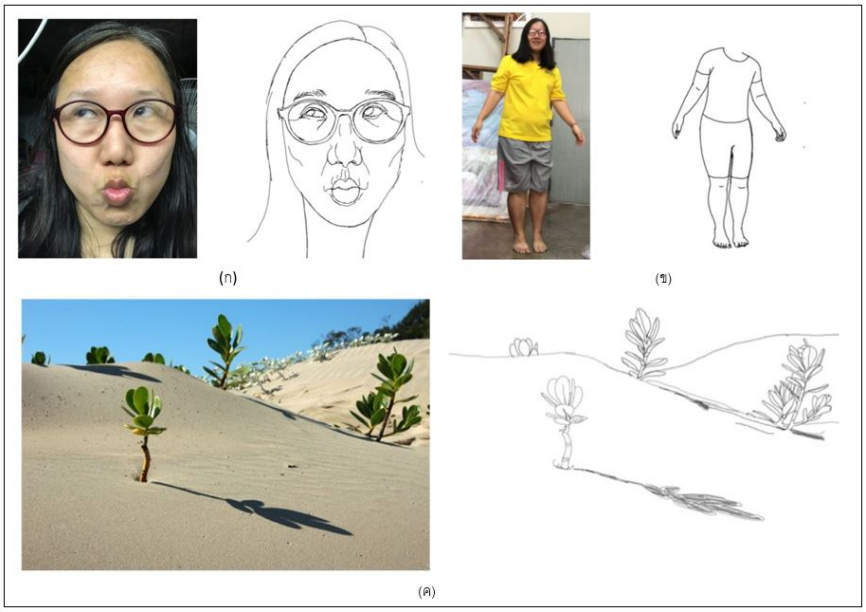
ในการ์ตูนเขียนเอง Ep1: ตอน ตามหาสกุชชี่จนได้เรื่อง มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับความสนุกจากของเล่น มีตัวละครหลักคือตัวผู้วิจัยเองที่ออกแบบใหม่ให้กลายเป็นตัวการ์ตูนภายในผลงานนั้นมีรูปทรงสำคัญที่เป็นเนื้อหาหลักในการแสดงออกประกอบอยู่ 2 ส่วน ได้แก่ สกุชชี่ (Squishy) และตัวการ์ตูนโดราเอมอน (Doraemon)



ภาพที่ 2 (ก) ของเล่นสกุชชี่ เป็นที่นิยมมากในหมู่เด็กๆ ทั่วโลก
(ข) ภาพของโดราเอมอนการ์ตูนดังจากประเทศญี่ปุ่น
(ค) ภาพหน้าปกของการ์ตูนโดราเอมอน
ที่มา : (ก) บางกูด (2562)
(ข) และ (ค) จักรกฤษณ์ สิริริน (2561)

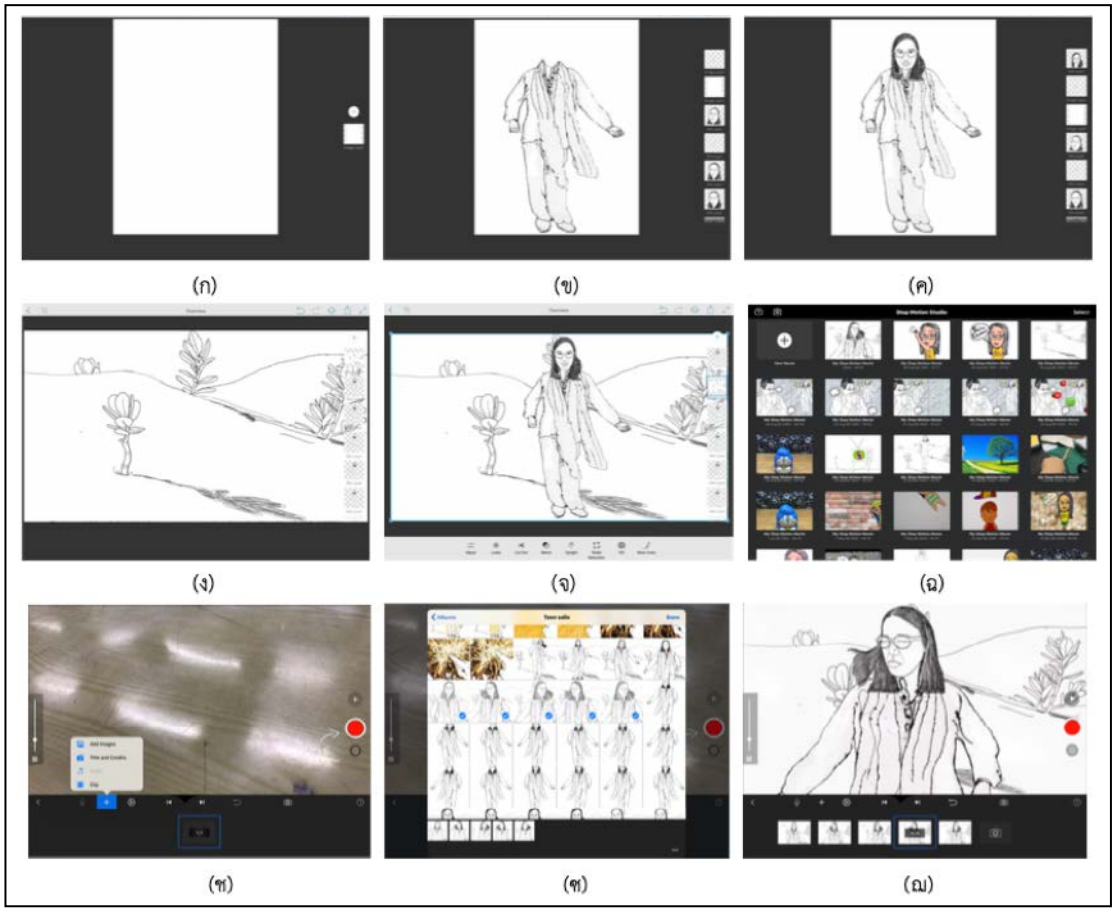
สกุชชี่ (ภาพที่ 1 ก) เป็นของเล่นที่นิยมมากในหมู่เด็ก ๆ ทั่วโลก “สกุชชี่มีต้นกำเนิดจากฝั่งอเมริกา เมื่อก่อนเป็นของใช้ทางการแพทย์สำหรับบีบเพื่อบริหารกล้ามเนื้อของคนป่วยที่เป็นอัมพาต เข้ามาในไทยเมื่อ 5 ปีที่แล้ว ตอนนั้นกระแสเงียบ แต่มาเริ่มฮิตไม่กี่ปีนี้เอง” (ทีมข่าวเฉพาะกิจไทยรัฐออนไลน์, 2560) สกุชชี่เป็นเรื่องของเล่นที่ทำจากฟองน้ำที่นำมาตกแต่งอย่างดี และเมื่อบีบสกุชชี่จะค่อย ๆ คืนตัวกลับขึ้นมาใหม่อย่างช้า ๆ สกุชชี่ถูกสร้างสรรค์ด้วยรูปทรงต่าง ๆ ที่สวยงามน่ารักเพื่อดึงดูดให้เด็ก ๆ ชอบ

การ์ตูนโดราเอมอน (ภาพที่ 2 ข) เริ่มต้นเป็นหนังสือการ์ตูนลายเส้นก่อน จากนั้นถูกทำให้เป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ภาพเคลื่อนไหว และภาพยนตร์ ตามลำดับ “โดราเอมอนเริ่มตีพิมพ์ครั้งแรกในญี่ปุ่นเมื่อเดือนมกราคม พ.ศ. 2513” (อันโนว, 2555) ต่อมาโดราเอมอนค่อย ๆ เป็นที่รู้จักชื่นชอบเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ และยังเป็นที่นิยมอย่างมากต่อเนื่องมาจนถึงในปัจจุบัน ตัวการ์ตูนโดราเอมอนมีความน่ารักด้วยเนื้อเรื่องที่สนุกสนาน ให้บทเรียนสอนใจและมีของวิเศษจากในโลกอนาคตซึ่งแต่ละอันล้วนมีความน่าสนใจ เดินเรื่องด้วยความตื่นเต้นและสนุกสนานจนทำให้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ในทั่วทุกมุมโลกต่างหลงรักในความสร้างสรรค์ของการ์ตูนโดราเอมอน



ภาพที่ 3 (ก) ที่มาและภาพใบหน้า (ข) ที่มาและภาพร่างกาย (ค) ที่มาและภาพฉาก
ที่มา : ผู้วิจัย

3. การร่างภาพ ออกแบบตัวละคร ฉาก และทุกสิ่งที่อยู่ในผลงาน เมื่อกระบวนการของการค้นหาข้อมูลมีเพียงพอที่จะสร้างสรรค์แล้ว กระบวนการที่สำคัญอันดับต่อมา คือ การนำข้อมูลที่ได้นั้นมาประกอบกันเพื่อสร้างเป็นภาพร่างขึ้นมาก่อนที่จะเริ่มต้นทำงานจริงต่อไป การร่างภาพนั้นมีความสำคัญมากเนื่องจากเสมือนเป็นการวางแผนที่ชัดเจนในการทำงานต่อไป



ภาพที่ 4 (ก) แอปพลิเคชัน Photoshop Mix (ข) เพิ่มส่วนของร่างกายที่เตรียมไว้เข้าไป
(ค) ใส่ใบหน้า (ง) ฉากว่าง ๆ ที่เตรียมไว้
(จ) เพิ่มตัวการ์ตูนเข้าในฉาก (ฉ) ตัดต่อในแอปพลิเคชัน Stop Motion
(ช) เริ่มการตัดต่อ (ซ) เลือกภาพที่เตรียมไว้เข้าไปในแอป Stop Motion
(ฌ) ทดลองเล่นดู (ญ) ภาพที่ใช้
ที่มา : ผู้วิจัย

4. วาดส่วนประกอบทั้งหมด (ภาพที่ 3 ก - ค) จากข้อมูลจริง ได้แก่ ใบหน้า ลำตัว ฉาก แขน สิ่งของต่าง ๆ การวาดภาพต่าง ๆ นี้จะใช้อยู่ 2 แอปพลิเคชัน ได้แก่ Procreate และ Line Brush

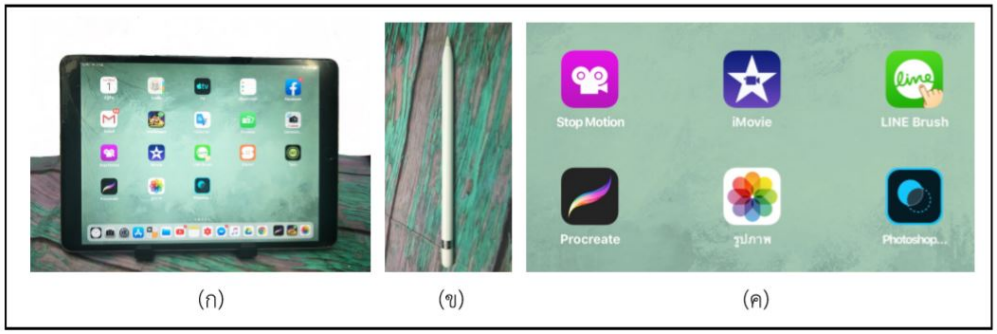
5. นำภาพที่ได้มาประกอบกัน (ภาพที่ 4 ก - จ) เมื่อวาดรูปที่จำเป็นจนครบหมดแล้ว นำส่วนประกอบต่าง ๆ มาประกอบกัน ได้แก่ ส่วนหัวกับลำตัว จากนั้นนำรูปทรงคนประกอบเข้ากับฉากหลัง (ภาพที่ ง - จ) โดยใช้แอปพลิเคชัน Photoshop Mix

6. จากนั้นนำภาพที่เตรียมไว้เรียบร้อยแล้วเรียงต่อกันเพื่อให้เกิดภาพเคลื่อนไหวด้วยแอปพลิเคชัน Stop Motion ขั้นตอนการทำงานของแอปพลิเคชันเรียงลำดับต่อไปนี้ (ภาพที่ 4 ฉ) ที่หน้าแอปพลิเคชันกดรูปบวกเพื่อเริ่มงาน (ภาพที่ 4 ช) ที่ห้องทำงานกดปุ่ม add Images (ภาพที่ 4 ซ) กดเลือกภาพที่จะใช้แล้วกดปุ่ม Done จากนั้นภาพที่เลือกก็จะเข้ามาสู่ในห้องทำงานของเรา ทดลองกดปุ่ม Play เพื่อสามารถตรวจสอบผลงานที่ได้

7. นำภาพเคลื่อนไหวที่ได้มาตัดต่ออีกครั้งที่แอปพลิเคชัน iMovie เนื่องจากภาพที่ตัดต่อจากแอปพลิเคชัน Stop Motion ยังไม่สมบูรณ์ จึงนำภาพเคลื่อนไหวที่ได้มาตัดต่อเพิ่มที่แอปพลิเคชัน iMovie ด้วยการจัดเรียงภาพเพิ่มเติม

8. พากย์เสียง เมื่อตัดต่อภาพทั้งหมดเสร็จสิ้นเป็นขั้นตอนสุดท้าย เราต้องทำการใส่เสียงลงไป โดยเสียงที่ใส่นั้น มี 3 ประเภท คือ เสียงพูด เสียงเอฟเฟคต่าง ๆ เช่น การหันหน้า การสะบัดหน้า เป็นต้น และเสียงดนตรีประกอบ

9. การเผยแพร่ นำผลงานที่ได้จัดทำเสร็จสมบูรณ์นั้นเผยแพร่ในโซเชียลมีเดียอันดับแรกอัปโหลดวิดีโอขึ้นยูทูบ จากนั้นนำไปแชร์ที่เฟซบุ๊ก เราสามารถเห็นปฏิกิริยาความคิดเห็นของผู้คนโต้ตอบในผลงานทันที



ภาพที่ 5 (ก) ไอแพดโปร (ข) แอปเปิ้ลเพนซิ้ว (ค) แอปพลิเคชันที่ใช้ในการสร้าง

ที่มา : ผู้วิจัย

10. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ สำหรับผลงานในชุดนี้มีหลายชิ้น ดังต่อไปนี้

10.1 ไอแพดโปร (IPad Pro รุ่น 10.5) เป็นอุปกรณ์หลักสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ตั้งแต่เริ่มต้นไปสู่การทำงานในทุก ๆ กระบวนการ สร้างสรรค์การวาด การตัดต่อ การใส่เสียง ไปจนท้ายสุดคือการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณชนด้วยโซเชียลมีเดีย (ภาพที่ 5 ก)

10.2 ปากกา แอปเปิ้ลเพนซิล (Apple pencil) นอกจากไอแพดโปรที่เป็นสิ่งจำเป็นของการสร้างสรรค์แล้วปากกาแอปเปิ้ลเพนซิลก็ยังเป็นอีกสิ่งที่สำคัญไม่แพ้กัน เนื่องการวาดรูปทั้งหมดต้องใช้อุปกรณ์นี้เป็นหลักในทุกรูปทรง (ภาพที่ 5 ข)

10.3 อินเทอร์เน็ต (Internet) คือสัญญาณเพื่อรับข้อมูลและส่งข้อมูล นับเป็นอีกสิ่งจำเป็นที่ขาดไม่ได้สำหรับการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณชน

11. แอปพลิเคชัน ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ ดังต่อไปนี้

11.1 Stop Motion เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับการนำภาพที่เปลี่ยนแปรนั้นมาเรียงต่อกันให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวแบบการ์ตูนแอนิเมชัน (ภาพที่ 5 ค)

11.2 Line Brush ใช้ในการวาดรูปการ์ตูน (ภาพที่ 5 ค)

11.3 Photoshop Mix ใช้ในการปะติดเคลื่อนย้ายรูปทรง ตัดต่อรูปทรง (ภาพที่ 5 ค)

11.4 Picture ใช้ในการดูภาพ เช็คภาพ และตกแต่งภาพ (ภาพที่ 5 ค)

11.5 Imovie ใช้ในการตัดต่อภาพยนตร์การ์ตูนเคลื่อนไหวและใส่เสียงเพลงและพากย์เสียงลงบนภาพยนตร์การ์ตูน (ภาพที่ 5 ค)

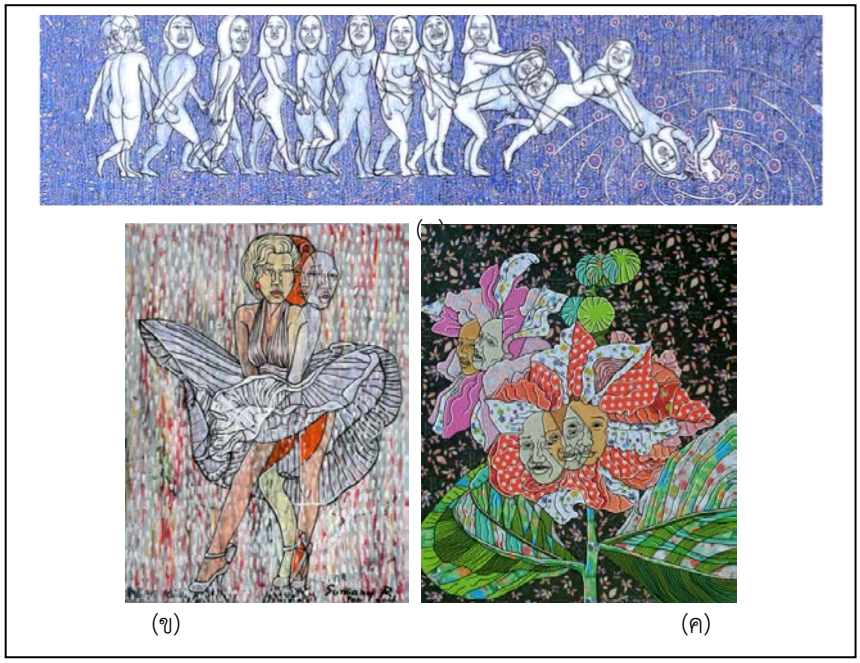
ผลการศึกษา

ก่อนที่จะมาถึงผลงานในชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” ผู้วิจัยพยายามสร้างความเคลื่อนไหวในผลงานศิลปะด้วยการใช้รูปทรงที่ซ้ำ ๆ กันในผลงานที่เป็นสองมิติ อันมีแนวคิดที่มาจากลักษณะของการทำงานของฟิล์มภาพยนตร์ รวมทั้งการ์ตูนเคลื่อนไหวที่สามารถสร้างความเคลื่อนไหวได้แบบสมจริง ภาพเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นมานั้นเกิดจากการใช้ภาพจำนวนมากที่ค่อย ๆ เปลี่ยนแปรไปนำมาแสดงออกทีละภาพแต่ค่อย ๆ เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วสามารถลวงตาให้เกิดความเคลื่อนไหวเสมือนจริงขึ้น

ผู้วิจัยเริ่มต้นแนวคิดโดยแสดงความเคลื่อนไหวในงานศิลปะแบบสองมิติ ด้วยการใช้รูปทรงที่เหมือนกันค่อย ๆ เปลี่ยนแปรไปทีละน้อย มีการซ้อนทับกัน และเว้นระยะห่างของ

รูปทรงเพื่อให้รู้สึกว่ามีการเคลื่อนที่เกิดขึ้นบนผลงานสองมิติ เป็นการลวงตาด้วยการใช้ภาพทั้งก่อนและหลังเหตุการณ์นั้น ๆ ตั้งแต่เริ่มไปจนจบเหตุการณ์ โดยที่แต่ละภาพนั้นไม่ได้จางหายไปและยังคงอยู่ในภาพทั้งในช่วงเวลาก่อนหรือหลังของการเคลื่อนไหว ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวช้า ๆ ขึ้นในผลงานศิลปะ

ผู้วิจัยมีแนวคิดการนำความเคลื่อนไหวมาใช้ในผลงานศิลปะในสมัยศึกษาระดับปริญญาโทเมื่อปี พ.ศ. 2543 ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ตะแกรงไหมในผลงานชื่อจริง ความไม่มีสาระ ชื่อเล่น ฉันจะไปพัทยา (ภาพที่ 6 ก) แสดงความเคลื่อนไหวด้วยการซ้ำกันของรูปทรงเข้ามาใช้เพื่อลวงตาให้เกิดความเคลื่อนไหว ในภาพเป็นผู้หญิงเปลือยที่มีใบหน้าของผู้วิจัยในอิริยาบถการเดินแกว่งแขนไปมา หากจินตนาตามไปจะเป็นการเดินไปข้างหน้าด้วยการขยับร่างกายทั้งแขน ขา ใบหน้า และร่างกายนั้น เมื่อเดินไปจนสุดกระโดดลงน้ำไป สังเกตใบหน้าเริ่มต้นเป็นใบหน้าบึ้งตึงไปสู่ใบหน้าที่ดูสดใสร่าเริง



(ข) (ค)

ภาพที่ 6 (ก) ชื่อผลงาน ชื่อจริง ความไม่มีสาระ ชื่อเล่น ฉันจะไปพัทยา
(ข) ชื่อผลงาน Never die
(ค) ชื่อผลงาน ฉันคือดอกไม้
ที่มา : ผู้วิจัย

จากนั้นเมื่อสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทที่คณะจิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากรแล้ว จึงเปลี่ยนเทคนิคในการทำงานไปเป็นจิตรกรรมสีอะคริลิก ในปี พ.ศ. 2553 ด้วยสถานที่และอุปกรณ์ค่อนข้างจำกัด ผลงาน Never Die (ภาพที่ 6 ข) แม้เทคนิควิธีการสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงไปแต่แนวคิดของการทำงานยังมีความต่อเนื่องมาจากผลงานเดิม มีลักษณะการซ้ำและเปลี่ยนแปรเพื่อลวงตาให้เกิดความเคลื่อนไหว การทำงานที่เปลี่ยนเป็นจิตรกรรม มีผลทำให้ผลงานในช่วงนี้จะมีความเป็นสามมิติมากขึ้น

จากนั้น ในปี พ.ศ. 2557 ผู้วิจัยได้เพิ่มเทคนิคการปะติดกระดาษที่มีลวดลาย สีสัน และน้ำหนักที่เหมาะสมกับรูปทรงและความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกมาใช้ในผลงาน ผสมผสานกันเข้ากับเทคนิคจิตรกรรมสีอะคริลิก เช่น ผลงาน ฉันคือดอกไม้ (ภาพที่ 6 ค) สีสันที่เลือกใช้ค่อนข้างสดใส แสดงความสุขและสดชื่นของตัวผู้วิจัยที่แทนตัวเองเป็นดอกไม้ มีการซ้ำรูปทรงในบางจังหวะเพื่อแสดงความเคลื่อนไหวน้อย ๆ ประดุจดังมีลมเบา ๆ พัดมาปะทะดอกไม้ให้ลู่เอนไปตามกระแสของแรงลม

ระยะเวลาทำงานศิลปะที่มีแนวคิดของความเคลื่อนไหวแบบสองมิติผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างสรรค์ในช่วงเวลา พ.ศ. 2543-2557 รวมเวลา 14 ปี และในระยะเวลานั้นมีความพยายามในการปรับเปลี่ยนพัฒนาผลงานอยู่ตลอดเวลา และผลงานในชุดนี้ก็เกิดจากแนวคิดที่ต้องการพัฒนาผลงานต่อไป บนแนวความคิดที่ว่าหากมีความเคลื่อนไหวเกิดขึ้นจริงในผลงานศิลปะคงจะน่าสนใจไม่น้อย ผลงานในชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” จึงได้เกิดขึ้นโดยมีความพยายามทดลองสร้างภาพเคลื่อนไหวสั้น ๆ ด้วยอุปกรณ์และแอปพลิเคชันที่สามารถหาได้ และมีความเป็นไปได้สูงที่จะทำให้การเคลื่อนไหวสามารถเกิดขึ้นได้จริงในงานศิลปะ

ผลงาน ชุด “ความสนุกสนานจากสื่อสังคมออนไลน์” มีผลงานจำนวน 2 ชุด คือ การ์ตูนสาลี่ Ep1: ตอนตามสกุชชี่จนได้เรื่องและการ์ตูนสาลี่ Ep2: ปิโก๊ะ ทาโร่ Pen Pineapple apple pen (PPAP) Piko taro in Cartoon แต่จะขอนำมาวิเคราะห์เพียงชุดเดียวในบทความนี้ ได้แก่ การ์ตูนสาลี่ Ep1: ตอนตามสกุชชี่จนได้เรื่อง (ภาพที่ 7) คือ ภาพหน้าปกคลิปที่ถูกเผยแพร่ใน YouTube ตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ 2562 สามารถดูคลิปเต็มที่ https://www.youtube.com/watch?v=cxuCSXm5TkQ



ภาพที่ 7 หน้าปกคลิป การ์ตูนสาลี่ Ep1: ตอน ตามสกุชชี่จนได้เรื่อง
ที่มา : สาลี่ แชลนอล (2562)

เนื้อหาในคลิปตัวละครเริ่มขยับและเคลื่อนไหว มีการเคาะมือที่ขอบล่าง จากนั้นเอื้อมมือขึ้นเพื่อหยิบก้อนคำพูดที่อยู่เหนือศีรษะด้านบนซ้ายของคนดูแล้วนำลงมาบีบเล่นแล้วปล่อยให้คืนรูป แต่ก้อนคำพูดที่บีบนั้นกลับใหญ่โตขึ้นมามาก ๆ จนแตกกระจายใส่หน้าตัวเอง จากนั้นหันซ้ายหันขวาไปมาเหมือนมองหาอะไรสักอย่าง ต่อจากนั้นเหมือนคิดอะไรออกมาได้ ทันใดนั้นก็เกิดมีดวงไฟเล็ก ๆ ขึ้นที่เหนือศีรษะข้างบนซ้ายของคนดู จึงเอื้อมมือหยิบดวงไฟนั้นลงมา แต่ทันใดนั้นไฟฟ้ากลับดูดเสียก่อนทำให้ผมพองฟูขึ้น ใบหน้าเต็มไปด้วยเขม่าควันสีดำ ๆ จึงเริ่มสะบัดหน้าไปมา จากนั้นผมเริ่มหายพองบางส่วน จึงได้โยนหลอดไฟทิ้งไป ทันใดนั้นมีมือใหญ่ส่งผ้าเช็ดหน้ามาให้ จึงเอื้อมมือไปหยิบมาเช็ดหน้าหน้าสะอาดสวยงาม จากนั้นก็นำผ้ามาปั้นจนกระทั่งผ้าเช็ดหน้ากลายเป็นโดราเอม่อน

องค์ประกอบที่ใช้ในภาพมีแบบเดียวตั้งแต่เริ่มต้นจนจบ คือ การจัดตำแหน่งรูปทรงหลัก คือ ภาพการ์ตูนรูปคนแบบครึ่งตัวให้อยู่ตรงใจกลางของภาพ (ภาพที่ 8) เพื่อเน้นสีหน้าอารมณ์ การขยับปากและแขนของตัวละคร และมีการเปลี่ยนแปลงโดยการแทรกรูปทรงอื่นเข้ามาบ้าง เช่น การพองของสกุชชี่ที่ใหญ่ขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งปิดบังรูปทรงหลักจนหมดแล้วแตกสลายเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อย



ภาพที่ 8 องค์ประกอบภาพแบบคนครึ่งตัว
ที่มา : สาลี่ แชลนอล (2562)

รูปทรงที่ใช้ถูกออกแบบให้รูปเป็นการ์ตูนซึ่งมีที่มาจากความเป็นจริงเพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงความสนุกสนาน สามารถเข้าถึงได้ง่ายในทุกเพศทุกวัย การใช้ลายเส้นง่าย ๆ เพื่อไม่ดูจริงจังจนเกินไป รูปทรงที่ใช้มี 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ได้แก่

1. ตัวการ์ตูนเป็นหน้าตัวผู้วิจัยเองออกแบบด้วยลายเส้นง่าย ๆ เพียงไม่กี่เส้นด้วยบุคลิกที่จดจำได้ง่าย เป็นรูปผู้หญิงผมยาว สวมแว่นตา สวมเสื้อยืดสีเหลือง ใช้สีโทนสดใส

2. สิ่งของต่าง ๆ เข้ามาประกอบในเรื่องราวด้วย ได้แก่ สกุชชี่ ผ้าเช็ดหน้า หลอดไฟ และโดราเอมอน

ความยาวของภาพยนตร์การ์ตูนเคลื่อนไหว ภาพที่ใช้จำนวน 424 ภาพ (ภาพที่ 9) รวมทั้งไตเติ้ลและตอนปิดท้ายเข้าไว้ด้วยแล้ว เนื้อหาทั้งหมดใช้เวลา 3 นาที ในแต่ละภาพค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไปทีละน้อยและเมื่อนำมาเรียงต่อกันทีละภาพทำให้เกิดการลวงตาว่ามีความเคลื่อนไหวเกิดขึ้นจริง และถึงแม้จำนวนภาพมีมากถึง 424 ภาพ แต่เวลาของภาพยนต์เพียง 3 นาทีเท่านั้น เนื่องจากในแต่ละภาพที่เปลี่ยนไป ทำให้เกิดความเคลื่อนไหวใช้เวลาเพียงเสี้ยวนาทีเท่านั้นทำให้ระยะเวลาของภาพยนตร์สั้น



ภาพที่ 9 ภาพทั้งหมดที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน ตามหาสกุชชี่จนได้เรื่อง
ที่มา : Salie Channel (2562)

เสียง เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของผลงานจึงต้องมีการใส่เสียงต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับเนื้อหาเข้าไปในภาพเคลื่อนไหว 3 วิธีการ ได้แก่

1. พากย์เสียงโดยใช้เสียงของผู้วิจัยเอง ส่วนใหญ่เป็นบทสนทนาที่เกี่ยวกับภาพที่เป็นอยู่ในแต่ละช่วงเวลา เช่น เมื่อลูกโป่งแตกโดนหน้าจะมีเสียงตกใจเกิดขึ้น

2. เสียงของการเคลื่อนไหวของสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นด้วยในภาพเคลื่อนไหว เช่น ลูกโป่งแตก การสะบัด ไฟฟ้าดูด เสียงที่ใช้ส่วนใหญ่สร้างขึ้นเอง ด้วยการอัดเสียงต่าง ๆ เช่น การสะบัดผ้า

3. เสียงเพลงคลอเบา ๆ เพื่อให้ภาพเคลื่อนไหวน่าสนใจขึ้น มีแหล่งที่มาจากไลบรารีเสียงของ YouTube Studio เนื่องจากการเผยแพร่ทำใน YouTube เพลงที่ใช้ในภาพเคลื่อนไหวจึงสามารถนำมาใช้ได้ฟรี

สรุปและอภิปรายผล

การเผยแพร่และพัฒนาผลงานศิลปะต่อสาธารณชนด้วยการเผยแพร่ในอินเทอร์เน็ต คือ ในยูทูบ (YouTube) ก่อนเป็นอันดับแรก แล้วนำไปเผยแพร่ซ้ำในเฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อแนะนำไปยังผู้ที่สนใจ นักเรียน และนักศึกษาศิลปะ

ผลของการเผยแพร่การ์ตูนเขียนเอง Ep1 ตอน ตามหาสกุชชี่จนได้เรื่องในยูทูบ ตามที่อยู่ดังนี้ https://www.youtube.com/watch?v=cxuCSXm5TkQ เผยแพร่วันที่ 24 มกราคม พ.ศ. 2562 ยอดเข้าชม ณ วันที่ 2 ธันวาคม พ.ศ. 2562 จำนวน 2,935 ครั้ง ผลงานในชุด “ความสนุกจากสื่อสังคมออนไลน์” คือ ความแปลกใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้วิจัย เป็นก้าวแรกสำหรับการสร้างผลงานศิลปะในรูปแบบของการ์ตูนเคลื่อนไหวอันเกิดจากการสร้างภาพนิ่งที่ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไปจำนวนมากนำมาวางซ้อนต่อเนื่องกันเพื่อให้เกิดมีความเคลื่อนไหวขึ้นจริงในรูปแบบของคลิปวิดีโอเป็นการพัฒนาผลงานที่แตกต่างไปจากผลงานเดิมที่เป็นแบบจิตรกรรมสองมิติและภาพพิมพ์ตระแกรงไหมเป็นอย่างมาก ด้วยการ์ตูนเคลื่อนไหวนั้นนอกจากภาพที่ถูกทำให้ดูเคลื่อนไหวได้จริงแล้วยังประกอบด้วยสื่ออื่น ๆ มาประกอบเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์มากขึ้น ได้แก่ เสียงต่าง ๆ ดนตรี และเสียงพูด

อีกประการหนึ่งผู้วิจัยต้องการขยายขอบเขตการสื่อสารผลงานศิลปะของตัวเองไปสู่ผู้ดูผลงานศิลปะที่มักอยู่ในพิพิธภัณฑ์ และรอคอยให้ผู้คนเดินทางมาชมในระยะเวลาที่จำกัดบางครั้งเป็นเดือน เป็นอาทิตย์ เป็นวัน สุดท้ายแล้วแต่ความพร้อมของสถานที่จัดแสดงผลงานศิลปะนั้น ผู้วิจัยเลือกที่เปลี่ยนการเข้าถึงโดยใช้การเผยแพร่ในโลกออนไลน์ซึ่งมีความสามารถในการแพร่กระจายไปสู่คนหมู่มากในทุกพื้นที่ไม่ว่าจะอยู่สถานที่ใด ห่างไกลกันแค่ไหนหากมีสัญญาณอินเทอร์เน็ต และอุปกรณ์ในการรับสัญญาณก็สามารถที่จะรับชม

ผลงานได้ อีกทั้งยังไม่จำกัดเวลาในการชมผลงาน สามารถเข้าไปชมได้ตลอดหากยังไม่มีการลบข้อมูลออกไป ดังนั้น จึงเป็นการดีที่เราสามารถเข้าถึงผู้คนจำนวนมากขึ้นด้วยโซเชียลมีเดีย

การสร้างสรรค์การ์ตูนเคลื่อนไหวที่ถูกสร้างสำเร็จเรียบร้อยลงไปแล้วด้วยดี เป็นความฝันที่ถูกทำให้เป็นจริงขึ้นมาได้เป็นอย่างดี อย่างน้อยที่สุดสิ่งที่ได้รับจากการทำงานครั้งนี้ คือก้าวแรกของการพัฒนาผลงานต่อไปในอนาคต ได้เรียนรู้และแก้ปัญหาต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์และแม้ว่าผลงานที่สร้างในชุดนี้มีเพียง 2 ชุด แต่ในอนาคตอันใกล้ต้องมีผลงานที่ถูกพัฒนาออกมาอีกอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ผู้คนได้รับชมต่อไปในอนาคต เพราะการทำงานนั้นเริ่มต้นด้วยความสนุก เมื่อเริ่มทำงานก็มีความสุขและเมื่อได้รับความเห็นของผู้ชมในทางที่ชื่นชมย่อมสร้างแรงใจให้สร้างสรรค์ผลงานต่อไปด้วยความสนุก

รายการอ้างอิง

กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว. (2553). **Social Media (โซเชียลมีเดีย).** [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 31 สิงหาคม 2562. เข้าถึงจาก https://www.slideshare.net/krunapon/social-media-5661152

จักรกฤษณ์ สิริริน. (2561). **ของวิเศษโดราเอม่อนที่กลายเป็นจริง.** [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 31 สิงหาคม 2562. เข้าถึงจาก https://www.salika.co/2018/11/08doraemon-items-became-true/

ทีมข่าวเฉพาะกิจไทยรัฐออนไลน์. (2560). **ไขปริศนาสกุชชี่ฟองน้ำตะมุตะมิของเล่นสุดฮิตไฉนราคาแพงเด็กเสี่ยงพัฒนาการช้า.** [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 31 สิงหาคม 2562. เข้าถึงจาก https://www.thairath.co.th/scoop/933308

บางกูด. (2562). **หมีแพนด้า Squishy.** [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 31 สิงหาคม 2562. เข้าถึงจาก 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

บีบีซีนิวส์. (2561). **วันอิโมจิโลก : 5 ข้อน่าทึ่งเกี่ยวกับอิโมจิ จากทั่วโลก.** [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 9 กันยายน 2562. เข้าถึงจาก https://www.bbc.com/thai/thailand-44858738?ocid=socialflow_facebook

วรรณยุทธ มีนะโยธิน. (2553). **ศิลปะพ็อพ อาร์ต (pop art).** [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 9 กันยายน 2562. เข้าถึงจาก https://guymnyt.wordpress.com/2013/11/16/ศิลปะพ็อพ-อาร์ต-pop-art/

สารานุกรม IT. (2562). **YouTube คืออะไร.** [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 19 พฤศจิกายน 2562. เข้าถึงจาก https://mindphp.com/คู่มือ/73-คืออะไร/2386-youtube-คืออะไร.html

สาลี่ แชลนอล. (2562). **ตามหาสกุชชี่ เจอสกุชชี่โดเรม่อน! การ์ตูนสาลี่ Ep1/Salie Cartoon: Looking for Doraemon Squishy.** [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 31 สิงหาคม 2562. เข้าถึงจาก https://www.youtube.com/watch?v=cxuCSXm5TkQ

อันโนว. (2555). **โดราเอมอน ตอน ความจริงของโดราเอมอน.** [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 31 สิงหาคม 2562. เข้าถึงจาก http://lets-me-know.blogspot.com/2012/12/blog-post_2.html

Lichtenstein, R. (1963). **In the Car.** [online]. Retrieved 31 September 2562. from https://en.wikipedia.org/wiki/In_the_Car

Nudnik, N. (1947). **‘Summer evening’ by Edward Hopper is enhanced with emoji text bubbles**. [online]. Retrieved 31 September 2019. from https://www.designboom.com/art/nastya-nudnik-social-media-icons-paintings-04-02-2014/

Warhol, A. (1967). **Marilyn Monroe.** [online]. Retrieved 9 September 2019. from https://www.wurkon.com/blog/7-andy-warhol

_____, A. (1985). **John Lennon Portrait.** [online]. Retrieved 31 September 2019. from http://tarkus-magicmac.blogspot.com/2008/11/colours_15.html

Selfacoustic. (2018). **Make-up stop motion/Mirror Ver. Animation.** [online]. Retrieved 31 September 2019. from https://www.YouTube.com/watch?v=jY5Ei0x3BzU