



อัตลักษณ์ศิลปะไทยสู่แอนิเมชัน TURNING THAI ART IDENTITY INTO ANIMATION

ชินวัฒน์ ประยูรรัตน์*
Chinnawat Prayoonrat

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอแนวคิดอัตลักษณ์ศิลปะไทยสู่การพัฒนาแอนิเมชันไทย ซึ่งการพัฒนาแนวคิดการออกแบบแอนิเมชัน ควรคำนึงถึงอัตลักษณ์ไทยให้ครบทั้ง 4 องค์ประกอบของแอนิเมชัน ได้แก่ 1) เนื้อเรื่อง ควรหาอัตลักษณ์ไทยจากวรรณศิลป์ไทย และอื่น ๆ ที่บ่งบอกได้ถึงการเล่าเรื่องแบบไทย เช่น ศิลปะ ประเพณี วิถีชีวิต และบุคลิกของตัวละครแบบไทย เป็นต้น 2) ตัวละครและฉาก ควรหาอัตลักษณ์ไทยจากทัศนศิลป์ไทย ซึ่งมีทั้งรูปร่าง รูปทรง สี ของตัวละคร จากจิตรกรรมและประติมากรรมไทย ลักษณะของฉาก จากสถาปัตยกรรมไทย และอื่น ๆ 3) การเคลื่อนไหว ควรหาอัตลักษณ์ไทยจากนาฏศิลป์ไทย เช่น ท่ารัก ท่าโกรธ ท่าเดิน ท่านั่ง เป็นต้น หรือการเก็บข้อมูลโดยการสังเกตความแตกต่างระหว่างอัตลักษณ์การเคลื่อนไหวของคนไทยกับคนต่างประเทศ 4) เสียง ควรหาอัตลักษณ์ไทยจากดุริยางคศิลป์ไทย ซึ่งเป็นการใช้เครื่องดนตรีไทยเข้ามาผสมผสานกับดนตรีสากลให้เกิดเป็นผลงานร่วมสมัยในปัจจุบัน ผู้เขียนเชื่อว่า คุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม และความงามทางศิลปะไทยเป็นที่ตื่นตาตื่นใจของคนทั่วโลก ดังนั้น หากมีผลงานแอนิเมชันลักษณะไทยจำนวนมากขึ้นและถูกเผยแพร่ออกไปทั่วโลกอย่างต่อเนื่องแล้ว คิดว่าอุตสาหกรรมแอนิเมชันไทยจะสามารถก้าวข้ามขีดจำกัด และสามารถขยายตัวไปยังตลาดทั่วโลกได้มากขึ้น

คำสำคัญ: แอนิเมชัน, ศิลปะไทย, อัตลักษณ์

ABSTRACT

This article aims to propose the concept of turning Thai art identity into Thai animation. In order to design an animation with Thai identity, there are four elements that need to be considered: 1) story: there are various collections of Thai identity from Thai literary art and other Thai storytelling such as art, tradition, way of life, 2) characters and scenes: Thai visual arts consist variety sizes, shapes, colors of

* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบสื่อสาร คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี
e-Mail: chinnawat888@gmail.com



characters from Thai painting and sculptures, distinctive of scenes from Thai architecture, 3) Animation: Thai identity can be accumulated from Thai dramatic gesture, such as loving, angry, walking, sitting, etc., or other Thai movements that can be observed by comparing the difference between the movement of Thai people and Foreigners, and 4) Sound: Thai music contains variation of sounds-it is a combination of Thai musical instruments and international musical instruments which we call contemporary work. The author believes that cultural values and the beauty of Thai art are astounding among people around the world. Therefore, Thai style animation works should get published throughout the world continuously, the Thai animation industry will become popular and can expand to more markets around the world.

Keywords: animation, Thai art, identity.

บทนำ

ปัจจุบันมีงานทางด้านแอนิเมชันเกิดขึ้นมากมาย เช่น แอนิเมชันจากประเทศญี่ปุ่น จีน และสหรัฐอเมริกา เป็นต้น ประเทศดังกล่าวมีผลงานแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์เป็นของตนเอง เช่น ลักษณะของเนื้อเรื่อง ตัวละคร ฉาก การเคลื่อนไหว และเสียง คาดว่าได้รับอิทธิพลมาจากศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตของประเทสนั้น ๆ แต่แอนิเมชันที่ผลิตโดยคนไทยส่วนใหญ่ได้รับค่านิยมมาจากประเทศดังกล่าว ทำให้แอนิเมชันไทยยังไม่มีอัตลักษณ์เป็นของตนเองเท่าที่ควร (ชินวัฒน์ ประยูรรัตน์, 2561)

แอนิเมชัน (animation) หรือภาพเคลื่อนไหว มาจากรากศัพท์ละติน “Animare” มีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต ดังนั้น แอนิเมชัน หมายถึง การสร้างสรรค์ลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิตให้มีการเคลื่อนไหวเหมือนมีชีวิตขึ้นมา (Laybourn, 1998, p. 5)

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีลักษณะเฉพาะทางด้านศิลปวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตมายาวนานตั้งแต่สมัยสุโขทัย อยุธยา รัตนโกสินทร์ จนถึงปัจจุบัน โดยมีหลักฐานที่ชัดเจนจากงานศิลปะ ซึ่งศิลปวัฒนธรรมของแต่ละชาติเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นอารยประเทศ ดังนั้นประเทศที่มีความเจริญรุ่งเรืองส่วนใหญ่มีศิลปวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติของตนเอง โดยมีการจดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร ภาพเขียน และการส่งสอนต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น ซึ่งศิลปะไทยที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะทางด้านการเคลื่อนไหวท่าทาง รูปร่าง รูปทรง เสียง และบ่งบอกเรื่องราวในอดีตได้ชัดเจน ได้แก่ วรรณศิลป์ไทย นาฏศิลป์ไทย ทัศนศิลป์ไทย และดุริยางคศิลป์ไทย เป็นต้น

ศิลปะ (arts) หมายถึง สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงความรู้สึนึกคิดของผู้สร้างโดยใช้สื่อประเภทต่าง ๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม วรรณกรรม นาฏศิลป์ ดนตรี เป็นต้น (วิบูลย์ สีสวรรณ, 2559, หน้า 473) ในมุมมองของผู้เขียน คำว่า ศิลปะไทย (Thai arts) หมายถึง



สิ่งที่คนไทยสร้างขึ้นเพื่อแสดงความรู้สึกนึกคิดของผู้สร้างสรรค์ แสดงออกมาเป็นการสื่อสารในลักษณะต่าง ๆ เช่น วรรณศิลป์ไทย นาฏศิลป์ไทย ทัศนศิลป์ไทย ดุริยางคศิลป์ไทย เป็นต้น

บทความนี้กล่าวถึงการเลือกใช้สัญลักษณ์ของศิลปะไทยแขนงต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของแอนิเมชัน เพื่อเป็นแนวคิดในการพัฒนาแอนิเมชันไทยต่อไป

แอนิเมชัน (animation)

คำว่า แอนิเมชัน หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพด้วยความเร็วสูง (วิกิพีเดีย, ออนไลน์, 2562) ทำให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวได้อย่างมีชีวิตชีวา สามารถทำได้หลายเทคนิค ไม่จำกัดว่าจะต้องทำด้วยคอมพิวเตอร์เสมอไป ซึ่งผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาชีพแอนิเมชันส่วนใหญ่จำแนกเทคนิคการทำงานของแอนิเมชันออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แอนิเมชันแบบดั้งเดิม (traditional animation) เป็นกระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันในยุคเริ่มแรกโดยที่ไม่มีการใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น การวาดเส้น (drawing) การระบายสี จิตรบนกระดาษ (painting) แอนิเมชันแบบเซลลูลอยด์หรือแผ่นใส (cels animation) การปั้นดินน้ำมัน (clay animation) การตัดกระดาษ (paper cut joint cut) เป็นต้น

2. ดิจิทัลแอนิเมชันหรือคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (digital animation or computer animation) เป็นกระบวนการผลิตงานภาพเคลื่อนไหวด้วยระบบดิจิทัล โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์หลักในการทำงาน ตั้งแต่การวาด การระบายสี การปั้นโมเดล การเคลื่อนไหว ตลอดจนการตัดต่อออกมาเป็นไฟล์ภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ โดยมีทั้งแอนิเมชันแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ (ชินวัฒน์ ประยูรรัตน์, 2561)

องค์ประกอบของแอนิเมชัน การสร้างแอนิเมชันให้สมบูรณ์นั้น ควรมีองค์ประกอบดังนี้

1. เนื้อเรื่อง (story) คือ เรื่องราว สารของเรื่อง ตั้งแต่เริ่มจนจบเนื้อเรื่อง
2. ตัวละครและฉาก (character and scenes) คือ ตัวละครหรือผู้ที่สวมบทบาทต่าง ๆ ในละครหรือการแสดงอื่น ๆ และฉาก คือ สถานที่ต่าง ๆ ที่จัดขึ้นตามเรื่องราวที่กำหนด
3. การเคลื่อนไหว (animation) คือ การทำให้วัตถุที่มีชีวิตหรือไม่มีชีวิตสามารถเคลื่อนที่ได้ตามบริบทของสิ่งนั้น
4. เสียง (sound) คือ เสียงพูดตัวละคร เสียงเพลงประกอบ เสียงบรรยากาศ และเสียงการกระทำ เป็นต้น

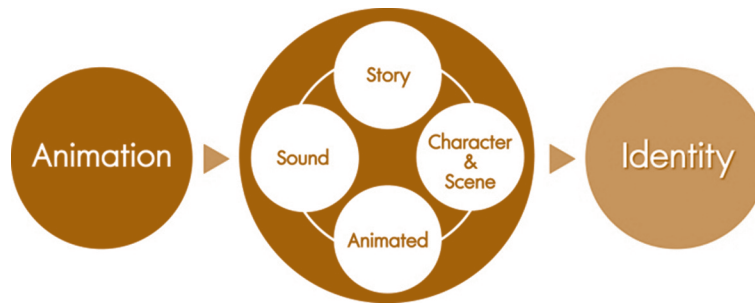
ดังนั้น ผู้ผลิตแอนิเมชันสามารถนำองค์ประกอบของแอนิเมชันดังกล่าวไปใช้ในการวิเคราะห์ความแตกต่างของผลงานแอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จได้ทั่วโลก



ปีที่ 15 ฉบับที่ 4 เดือนเมษายน-มิถุนายน 2562

การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างแอนิเมชันไทย และแอนิเมชันต่างประเทศ ที่ประสบความสำเร็จ

การวิเคราะห์ผลงาน ควรศึกษาถึงถึงวิธีคิดและอัตลักษณ์ของแอนิเมชันนั้น ๆ ได้แก่ เนื้อเรื่อง ตัวละครและฉาก การเคลื่อนไหว และเสียง เพื่อค้นหาแนวคิดที่ทำให้แอนิเมชันนั้น ๆ ประสบความสำเร็จ (ชินวัฒน์ ประยูรรัตน์, 2561) ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 รูปแบบการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของผลงานแอนิเมชัน

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันของสหรัฐอเมริกา

ข้อมูลภาพ	การวิเคราะห์ข้อมูล
	เรื่อง แรงโก้ เนื้อเรื่อง: เรื่องราวของกิ้งก่าตัวหนึ่งที่หลงทาง และเดินทางมาทางตะวันตกจนพบหมู่บ้านแห่งหนึ่งกลางทะเลทราย เขาได้รับแต่งตั้งเป็นนายอำเภอ และต้องเดินทางเพื่อหาแหล่งน้ำแห่งใหม่ ซึ่งทำให้เห็นว่าผู้เขียนคำนึงถึงเรื่องภูมิประเทศ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของคนในยุคก่อน โดยใช้วิถีชีวิตของควาบบอยมาเป็นองค์ประกอบหลักภายในเรื่อง ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ทางประเทศฝั่งตะวันตก
	ตัวละครและฉาก: การใช้สัตว์เลื้อยคลานที่มีอยู่ในภูมิประเทศทางตะวันตกมาแทนค่าเป็นคน มีลักษณะตัวละครและเครื่องแต่งกายเป็นควาบบอย เป็นการนำข้อมูลมาจากวัฒนธรรมและวิถีชีวิตดั้งเดิมทางตะวันตก ทำให้เกิดอัตลักษณ์ในรูปแบบใหม่ที่มีรากฐานเดิมมาตั้งแต่อดีต อีกทั้งยังมีฉากหรือสถานที่ที่มีความเป็นตะวันตกคือทะเลทราย ต้นกระบองเพชร และบ้านเรือนที่มีลักษณะเฉพาะทางตะวันตกอีกด้วย



ตารางที่ 1 (ต่อ)

	การเคลื่อนไหว: การใช้ภาษากายในรูปแบบดั้งเดิมเป็นส่วนใหญ่ เช่น การเดินที่ให้ความรู้สึกก้าวร้าว การยืนถ่างขาแบบควาบอย การต่อสู้โดยการดวลปืน เป็นต้น ซึ่งภาษากายดังกล่าวมีที่มาจากวิถีชีวิตและวัฒนธรรมทางตะวันตกในอดีต ทำให้เกิดผลงานมีคุณค่าและมีรากฐานที่มีอัตลักษณ์ของทางตะวันตกชัดเจน เสียง: การเลือกใช้เพลงประกอบที่สอดคล้องกับบท ตัวละคร และสถานที่ คือการใช้เพลงท้องถิ่นของสหรัฐอเมริกา (country song) มาประกอบการเคลื่อนไหวของตัวละครและฉาก โดยส่วนใหญ่จะใช้กีตาร์ในการบรรเลง เพื่อให้เข้ากับบรรยากาศเก่า ๆ ในเนื้อเรื่อง ทำให้เกิดอัตลักษณ์ของเสียงทางตะวันตก
--	---

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันของญี่ปุ่น

ข้อมูลภาพ	การวิเคราะห์ข้อมูล
	เรื่อง ซามูไรพเนจร เนื้อเรื่อง: เรื่องราวของซามูไรชายหนุ่มคนหนึ่งที่อยู่ในช่วงปฏิวัติของญี่ปุ่น แต่จำเป็นต้องช่วยรัฐบาลญี่ปุ่นจากสมาคมซามูไรหัวรุนแรงที่จะครอบครองประเทศ ซึ่งในเนื้อเรื่องเห็นได้ชัดเจนว่าเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต สังคม และประเพณีของญี่ปุ่นโดยตรง ทำให้เกิดอัตลักษณ์ของเนื้อเรื่องแบบญี่ปุ่นอย่างชัดเจน ตัวละครและฉาก: การใช้ตัวละครหลักและตัวละครประกอบที่มีอัตลักษณ์ชัดเจน เช่น รูปร่างหน้าตาและโครงสร้างมีลักษณะคล้ายกับคนญี่ปุ่น ได้แก่ ตาโต ปากนิด จมูกหน้อย อีกทั้งยังมีเครื่องแต่งกายเป็นซามูไรแบบญี่ปุ่นตามประวัติศาสตร์ มีฉากหรือบ้านเมืองที่มีอัตลักษณ์เฉพาะในยุคสมัยนั้น ทำให้เกิดความโดดเด่นของตัวละครและการเข้าถึงผู้รับชม โดยมีรากฐานจากประวัติศาสตร์แบบดั้งเดิม การเคลื่อนไหว: การใช้ภาษากายในรูปแบบดั้งเดิม โดยใช้จุดเด่นเป็นศิลปะการต่อสู้แบบญี่ปุ่นคือการใช้ดาบแบบซามูไร และลักษณะท่าเดินแบบก้าวสั้น ๆ อาจเป็นเพราะเครื่องแต่งกายมีลักษณะเป็นแบบกระโปรงยาว และการทักทายโดยการโค้งคำนับ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นอัตลักษณ์เฉพาะของญี่ปุ่น



ตารางที่ 2 (ต่อ)

	เสียง: การใช้เสียงจากเครื่องดนตรีชื่อ โคะโตะ ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีดั้งเดิมของญี่ปุ่นมาผสมผสานกับเครื่องดนตรีทางตะวันตก ทำให้ได้อารมณ์ความรู้สึกตามเหตุการณ์ในเนื้อเรื่อง แต่ยังมีกลิ่นอายของญี่ปุ่นอยู่
--	---

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันของจีน

ข้อมูลภาพ	การวิเคราะห์ข้อมูล
  	เรื่อง Monkey King ขุนหงอคง เนื้อเรื่อง: เรื่องราวของราชาลิงที่มีอิทธิฤทธิ์มากมาย แต่ทำให้ราชาสวรรค์โกรธ เลยถูกขังไว้ที่ภูเขาสูงหนึ่ง ต่อมา มีชายคนหนึ่งมาช่วยเลยต้องติดตามรับใช้ชายคนนั้น ซึ่งเนื้อเรื่องมีที่มาจากวรรณคดีที่ทรงคุณค่าเรื่อง ไซอิ๋ว ของประเทศจีน ทำให้แอนิเมชันเรื่องนี้มีเนื้อเรื่องตามความเชื่อและวิถีชีวิตของชาวจีนในสมัยโบราณ ตัวละครและฉาก: การใช้รูปร่างและรูปทรงของตัวละครมีลักษณะโดดเด่นตามบุคลิกของตัวละคร และมีกลิ่นอายของความเป็นจีน เช่น ลักษณะรูปร่างและหน้าตาของตัวละคร ได้แก่ ตาเรียวและเล็ก มีทรงผมถักเปีย แต่งกายแบบจีนโบราณ ส่วนฉากมีลักษณะเป็นชนบทของจีนซึ่งอ้างอิงจากภาพวาดและสถาปัตยกรรมที่หลงเหลืออยู่ของจีนในปัจจุบัน ทำให้แอนิเมชันเรื่องนี้มีอัตลักษณ์เฉพาะตามความเชื่อในรูปแบบของจีนอย่างชัดเจน การเคลื่อนไหว: การใช้ศิลปะการต่อสู้ของจีนคือ กระบวนท่าของกังฟูและการรำกระบี่กระบองแบบจีน เป็นต้น ประกอบกับความเชื่อในอิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ และพลังวิเศษต่าง ๆ ของเทพเจ้า ทำให้เกิดอัตลักษณ์ทางการเคลื่อนไหวที่มีลักษณะเฉพาะของจีนเกิดขึ้น ทำให้ผู้ชมจดจำในวิถีชีวิตและลักษณะเฉพาะของแอนิเมชันจีนได้อีกด้วย เสียง: การใช้เสียงจากเครื่องดนตรีของประเทศไทย เช่น กู่เจิง ผีผายฉิน ขลุ่ยผิว เป็นต้น มาใช้เล่นเป็นเพลงประกอบฉากและผสมผสานกับดนตรีสากล ส่วนใหญ่จะใช้เครื่องดนตรีของประเทศไทยเป็นหลัก ทำให้เกิดอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมและความเชื่อของจีนอย่างชัดเจนในแอนิเมชัน



ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันของไทย

ข้อมูลภาพ	การวิเคราะห์ข้อมูล
	เรื่อง ข้านกกล้วย
	เนื้อเรื่อง: เรื่องของการเติบโตของช้าง จากลูกช้างซุกซน ใช้ชีวิตอิสระอยู่ท่ามกลางป่าลึก แต่แล้วด้วยความอยากรู้อยากเห็นของพ่อที่หายไป จึงออกเดินทางสู่การผจญภัยครั้งยิ่งใหญ่ ผ่านหลากหลายเหตุการณ์ซึ่งให้บทเรียนใหม่ ๆ เปลี่ยนให้กลายเป็นช้างที่กล้าแกร่ง เต็มไปด้วยพลังกำลัง ในขณะที่มีจิตใจอ่อนโยน เนื้อเรื่องมีที่มาจากประวัติศาสตร์บางส่วนที่เกี่ยวข้องกับช้างไทยในอดีต
	ตัวละครและฉาก: การใช้ลักษณะของช้างไทยมาเป็นตัวละครหลัก โดยใช้สีที่แตกต่างกันเพื่อแสดงเพศของตัวละคร เช่น โทณสีน้ำเงินเป็นช้างตัวผู้ และโทณสีชมพูเป็นช้างตัวเมีย ตัวละครหลักและตัวละครประกอบส่วนใหญ่เป็นตัวละครแบบ SD (super deformation) หรือการปรับเปลี่ยนตัวละครให้ขาสั้น แขนสั้น และหัวโต ซึ่งได้รับความนิยมในประเทศทางตะวันตกและญี่ปุ่น ส่วนฉากและสถานที่ส่วนใหญ่จะอยู่ในป่าเขาและเป็นหมู่บ้านเล็ก ๆ ซึ่งเป็นบ้านทรงยกสูงแบบไทยในอดีต ทำให้สามารถดึงอัตลักษณ์ไทยได้บางส่วน แต่โดยรวมยังมีกลิ่นอายจากทางตะวันตกมากพอสมควร
	การเคลื่อนไหว: การใช้รูปแบบการเคลื่อนไหวแบบตะวันตกในการสื่อสารภาษากายของตัวละครหลักและตัวละครประกอบ ทำให้ดูเป็นสากล แต่ยังไม่ชัดเจนในอัตลักษณ์ไทยมากนัก
	เสียง: การใช้เสียงของเครื่องดนตรีทางตะวันตกเพื่อเสริมสร้างอารมณ์และความรู้สึกแบบสากลนิยม อาจเป็นเพราะสิ่งเหล่านี้เข้าถึงสังคมไทยในปัจจุบันได้ดีกว่าการใช้เสียงจากเครื่องดนตรีไทย ทำให้ไม่ชัดเจนในอัตลักษณ์ของเสียงแบบไทย

จากการวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จทั้ง 4 ประเทศ พบว่าประเทศต่าง ๆ ที่ประสบความสำเร็จทางด้านแอนิเมชันใช้อัตลักษณ์ของประเทศตนเองครบทั้ง 4 ส่วน แต่ประเทศไทยเป็นประเทศเดียวที่ใช้อัตลักษณ์ของตนเองไม่ครบองค์ประกอบทั้ง 4 ส่วน จึงสันนิษฐานว่าอาจเป็น



ส่วนหนึ่งที่ทำให้แอนิเมชันไทยไม่พัฒนาเท่าที่ควร ดังนั้นจึงควรหาอัตลักษณ์ไทยที่ชัดเจนเพื่อพัฒนาแอนิเมชันไทยให้มีอัตลักษณ์ที่สมบูรณ์มากขึ้น

ศิลปะไทยที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของแอนิเมชัน

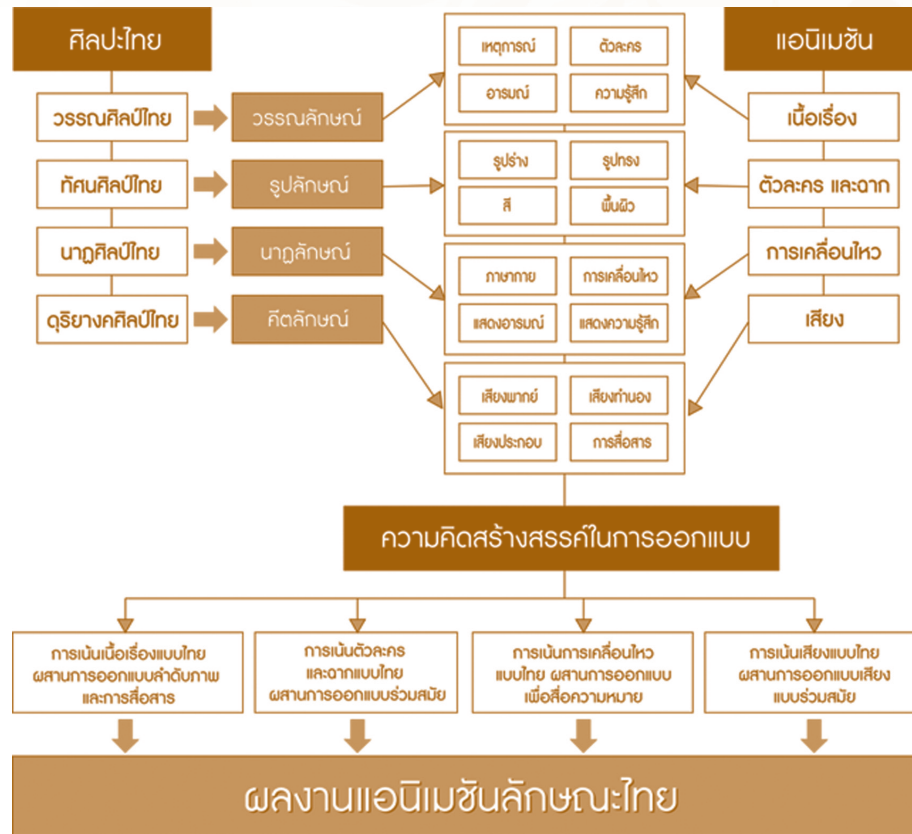
1. วรรณศิลป์ไทย (Thai literature) ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556, หน้า 1100) ให้ความหมายว่า ศิลปะในการประพันธ์หนังสือ เช่น วรรณคดีที่มีวรรณศิลป์สูงส่ง ศิลปะทางวรรณกรรมที่ถึงขั้นเป็นวรรณคดี หนังสือที่ได้รับการยกย่องว่าแต่งดีของไทย ซึ่งสอดคล้องกับองค์ประกอบของแอนิเมชันทางด้านเนื้อเรื่อง

2. ทศนศิลป์ไทย (Thai visual arts) เป็นศิลปะที่รับรู้ด้วยประสาทสัมผัสทางตาหรือศิลปะที่สามารถมองเห็น และเป็นผลงานที่คนไทยสร้างขึ้น โดยแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ งาน 2 มิติ และงาน 3 มิติ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์, 2546, หน้า 46) ซึ่งสอดคล้องกับองค์ประกอบของแอนิเมชันทางด้านตัวละครและฉาก

3. นาฏศิลป์ไทย (Thai dramatic) ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556, หน้า 621) ให้ความหมายว่า ศิลปะแห่งการละครหรือการฟ้อนรำ เป็นศิลปะที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นด้วยความประณีตงดงาม ให้ความบันเทิง อันโน้มน้าวอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมให้คล้อยตาม ศิลปะประเภทนี้ต้องอาศัยการบรรเลงดนตรีและการขับร้องเข้าร่วมด้วย เพื่อส่งเสริมให้เกิดคุณค่า หรือเรียกว่า ศิลปะของการร้องรำทำเพลง ประเภทของนาฏศิลป์ไทยแบ่งออกตามลักษณะรูปแบบการแสดงได้ 4 ประเภทคือ รำและระบำ โขน ละคร และการแสดงพื้นเมือง (ธนิส อยู่โพธิ์, 2515, หน้า 131) ซึ่งสอดคล้องกับองค์ประกอบของแอนิเมชันทางการเคลื่อนไหว

4. ดุริยางคศิลป์ไทย (Thai music) ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556, หน้า 440) ให้ความหมายว่า ศิลปะของการบรรเลงเครื่องดุริยางค์ ดนตรีแบบไทย และเพลงนั้นบางครั้งใช้ประกอบกับการแสดงนาฏศิลป์ เครื่องดนตรีไทยแบ่งเป็น 4 ประเภท คือ ประเภทเครื่องดีด เช่น จะเข้ ซึง พิณ ประเภทเครื่องสี เช่น ซออู้ ซอด้วง ซอสามสาย ประเภทเครื่องตี เช่น ฆ้อง กลอง ระนาด ขิม ฉิ่ง ฉาบ กรับ ประเภทเครื่องเป่า เช่น ปี่ ขลุ่ย เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับองค์ประกอบของแอนิเมชันทางด้านเสียง

ดังนั้น การนำศิลปะทั้ง 4 สาขานี้มาใช้สร้างหรือออกแบบงานแอนิเมชัน ควรคำนึงถึงลักษณะอัตลักษณ์ไทยที่แท้จริงด้วย เพราะงานศิลปะในปัจจุบันมีหลากหลายแบบ และมีการรับอิทธิพลของงานศิลปะมาจากต่างประเทศด้วย ดังนั้น ผู้ผลิตแอนิเมชันควรเลือกเฉพาะลักษณะเด่นของงานศิลปะไทยมาเท่านั้น เช่น รูปร่างตัวละครในจิตรกรรมฝาผนังไทย บ้านทรงไทย การรำแบบไทย และเสียงจากเครื่องดนตรีไทย นำมาออกแบบใหม่ให้เกิดแอนิเมชันลักษณะใหม่ แต่ยังมีกลิ่นอายของไทยอยู่ตามรูปแบบการสร้างแอนิเมชันลักษณะไทย ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 รูปแบบการสร้างแอนิเมชันลักษณะไทย

ตัวอย่างผลงานแอนิเมชันลักษณะไทย เรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบ นนทก

ตัวอย่างนี้เป็นแอนิเมชันที่ใช้รูปแบบการสร้างแอนิเมชันลักษณะไทย ดังภาพที่ 2 มาออกแบบ เนื้อเรื่อง ตัวละครและฉาก การเคลื่อนไหวของตัวละคร และเสียงประกอบ โดยใช้อัตลักษณ์จากงาน ศิลปะไทยทั้ง 4 องค์ประกอบ บูรณาการกับทฤษฎีการออกแบบแอนิเมชัน โดยมีผลลัพธ์ดังนี้

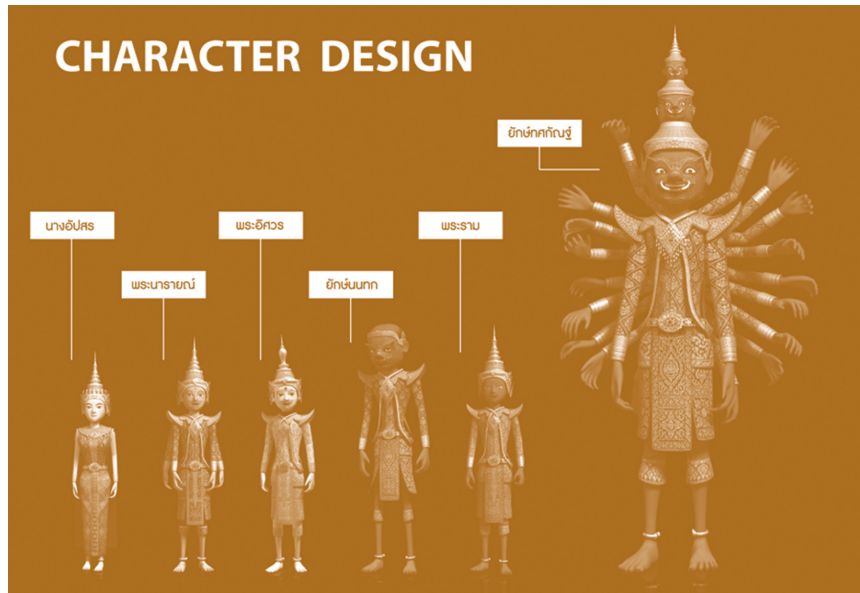
1. เนื้อเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก มีเนื้อหากล่าวถึงจุดกำเนิดของเรื่องราว และตัวละครทั้งหมดในวรรณคดีเรื่องนี้ เป็นพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช รัชกาลที่ 1 ซึ่งกำหนดตัวละครหลักไว้ 5 ตัวละคร คือ พระอิศวร พระนารายณ์ ยักษ์นนทก นางอัปสร และทศกัณฐ์ อีกทั้งยังเพิ่มตัวละครอีกตัวคือ พระราม เพื่อเล่าฉากสุดท้ายตอน พระรามสู้กับทศกัณฐ์ ก่อนที่จะเล่าย้อนกลับเมื่อสมัยอดีต โดยมีคำสอนในเรื่องว่า “ธรรมย่อมชนะอธรรม” ซึ่งมีการใช้กลอุบายและอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ไทยที่ชัดเจน

2. ตัวละครและฉาก เป็นการเน้นข้อมูลจากเนื้อเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก มากำหนดจุดมุ่งหมายของตัวละครและฉาก ดังนี้



ปีที่ 15 ฉบับที่ 4 เดือนเมษายน-มิถุนายน 2562

2.1 การออกแบบตัวละคร เน้นลักษณะรูปร่างและรูปรทรงจากผลงานจิตรกรรมและประติมากรรมไทยที่มีความอ่อนช้อยตามวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตของไทย ซึ่งแตกต่างจากผลงานทางตะวันตกอย่างชัดเจน อีกทั้งยังมีการเน้นด้านเครื่องแต่งกายของตัวละครจากนาฏศิลป์ไทย ได้แก่ เครื่องแต่งกายในการแสดงโขนของไทย ซึ่งมีความสวยงามและมีลวดลายละเอียดอ่อน เป็นอัตลักษณ์ไทยที่ชัดเจน ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ตัวละครเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก

2.2 การออกแบบฉากหรือสถานที่ เน้นรูปร่างและรูปรทรงจากผลงานจิตรกรรมและสถาปัตยกรรมไทย ซึ่งมีอาคารบ้านเรือนที่มีลักษณะเฉพาะทางภูมิศาสตร์และวิถีชีวิตของชาวไทย อีกทั้งยังเน้นบรรยากาศตามฉากต่าง ๆ จากจิตรกรรมไทยและจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ เพื่อให้ได้อารมณ์และความรู้สึกเหนือธรรมชาติตามเนื้อเรื่อง ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 ฉากเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบนนทก



3. การออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครและบรรยากาศ เน้นข้อมูลจากเนื้อเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นารายณ์ปราบหนทก ในการกำหนดการเคลื่อนไหวเพื่อใช้ในการสื่อสารและความบันเทิงตามเนื้อเรื่อง โดยเน้นภาษากายจากนาฏศิลป์ไทย ได้แก่ ภาษากายที่ใช้แทนคำพูด เช่น ฉัน เธอ รับ ปฏิเสธ เป็นต้น ภาษากายที่ใช้แทนอิริยาบถและกิริยาอาการ เช่น ยืน เดิน นั่ง นอน เป็นต้น ภาษาท่าที่ใช้แสดงถึงอารมณ์ และความรู้สึกภายในของคน เช่น รัก ดีใจ เสียใจ เป็นต้น เน้นการแสดงอารมณ์และความรู้สึกบนใบหน้า โดยใช้ข้อมูลลักษณะใบหน้าของหัวโขนและลักษณะการเคลื่อนไหวของมนุษย์มาผสมผสานกัน ทำให้สามารถแสดงการเคลื่อนไหวได้ตามธรรมชาติและสามารถสื่อสารได้ อีกทั้งยังมีการเน้นการเคลื่อนไหวของบรรยากาศโดยรอบ ซึ่งนำข้อมูลมาจากจิตรกรรมไทยและจินตนาการของผู้สร้าง ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 การเคลื่อนไหวของตัวละคร

4. การออกแบบบทสนทนาและเสียงเพลงประกอบ เน้นเสียงของการสนทนาเป็นการพูดภาษาไทยแบบปกติซึ่งทำให้เข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่าย และการเน้นเสียงเพลงประกอบแบบบูรณาการร่วมกันระหว่างเครื่องดนตรีสากลและเครื่องดนตรีไทย แต่ยังคงกลิ่นอายของอัตลักษณ์เสียงแบบไทยอยู่ตามองค์ประกอบต่าง ๆ ของเนื้อเรื่อง อีกทั้งยังมีการเน้นเสียงประกอบอื่น ๆ เช่น เสียงเดิน เสียงพลึงพิเศษ เน้นการสร้างเสียงจากความเป็นจริงตามสถานการณ์ของเนื้อเรื่องให้เกิดความเหมาะสมที่สุด

บทสรุป

บทความนี้มุ่งเน้นการพัฒนาแนวคิดการออกแบบแอนิเมชันโดยคำนึงถึงอัตลักษณ์ไทยให้ครบทั้ง 4 องค์ประกอบของแอนิเมชัน ได้แก่ 1) เนื้อเรื่อง ควรหาอัตลักษณ์ไทยจากวรรณศิลป์ไทยและอื่น ๆ ที่บ่งบอกได้ถึงการเล่นแบบไทย 2) ตัวละครและฉาก ควรหาอัตลักษณ์ไทยจากทัศนศิลป์ไทย ซึ่งมีทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรมแบบไทย และอื่น ๆ 3) การเคลื่อนไหว ควรหาอัตลักษณ์ไทยจากนาฏศิลป์ไทย หรือการเก็บข้อมูลโดยการสังเกตอัตลักษณ์การเคลื่อนไหวของคนไทยว่าแตกต่างจากประเทศอื่นอย่างไร 4) เสียง ควรหาอัตลักษณ์ไทยจากดุริยางคศิลป์ไทย ซึ่งเป็นการใช้เครื่องดนตรีไทยเข้ามาผสมผสานกับดนตรีสากลให้เกิดเป็นผลงานร่วมสมัยในปัจจุบัน ผู้เขียนเชื่อว่า



คุณค่าทางวัฒนธรรมและความงามทางศิลปะไทยเป็นที่ตื่นตาตื่นใจของคนทั่วโลก ดังนั้น หากมีผลงานแอนิเมชันลักษณะไทยจำนวนมากขึ้นและถูกเผยแพร่ออกไปทั่วโลกอย่างต่อเนื่องแล้ว อุตสาหกรรมแอนิเมชันไทยจะสามารถก้าวข้ามขีดจำกัดและสามารถขยายตัวไปยังตลาดทั่วโลกได้

ข้อเสนอแนะ

1. การนำแนวคิดอัตลักษณ์ศิลปะไทยสู่แอนิเมชันไปปรับใช้กับวรรณกรรมหรือวรรณคดีไทยเรื่องอื่น ๆ ควรพิจารณาถึงลักษณะของเนื้อเรื่อง ตัวละคร ฉาก การเคลื่อนไหว และเสียง ให้สอดคล้องกับบริบทของเนื้อเรื่องนั้น ๆ ด้วย

2. ควรต่อยอดการนำแนวคิดอัตลักษณ์ศิลปะไทยสู่แอนิเมชันไปประยุกต์ใช้กับสื่ออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การออกแบบเกมและสื่อปฏิสัมพันธ์อื่น ๆ เป็นต้น เพื่อเชิดชูภาพลักษณ์ที่งดงามของไทยต่อไป

บรรณานุกรม

- ชินวัฒน์ ประยูรรัตน์. (2561). *การบูรณาการสหศิลป์แบบไทยสู่แอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องรามเกียรติ์*. วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ธนิต อยู่โพธิ์. (2515). *อธิบายนาฏศิลป์ไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์พระจันทร์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- วิกิพีเดีย. (2562). *แอนิเมชัน* (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: <https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%81%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%8A%E0%B8%B1%E0%B8%99> [2562, 1 เมษายน].
- วิบูลย์ สีสวรรณ. (2559). *พจนานุกรมศัพท์ศิลปกรรมไทย*. นนทบุรี: เมืองโบราณ.
- ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2546). *ทัศนศิลป์ปริทัศน์*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- Laybourn, Kit. (1998). *The animation book*. New York, NY: Three River.