ออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ แนว "สตีมพังค์" ที่มีเอกลักษณ์ความเป็นไทย

"Steam Punk" 3D Animation Design with Thai Identity

ธนสาร ปรีชาสุชาติ[1*] อวิรุทธ์ เจริญทรัพย์[2] และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์[3]

Thanasarn Preechasuchat[1*] Aviruth Charoensup[2] and Chaiporn Panichrutiwong[3]

[1]นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000*

[2]อาจารย์ประจำ หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยรังสิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

[3]อาจารย์ประจำ หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

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

[2]Lecturer in Architecture Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumtanee, Thailand 12000

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

**Corresponding author, E-mail: rin.smiley@gmail.com*

บทคัดย่อ

การค้นหางานศิลปะในรูปแบบใหม่นั้น จะเกิดขึ้นได้เมื่องานศิลปะในต่างวัฒนธรรมมาผสมผสานกันใหม่ สิ่งที่ได้ก็คือนวัตกรรม ดังนั้นการนำเอาศิลปะแนว "สตีมพังค์" มาผสมผสานกับความเป็นไทยในสื่อรูปแบบแอนิเมชัน จึงเป็นแนวทางที่น่าสนใจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการผลิตสื่อบันเทิงในรูปแบบแอนิเมชันสามมิติที่มี ความยาวประมาณ 2-3 นาที ที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นและใหม่ โครงการนี้มีวิธีการศึกษาโดยนำเอาคาแรคเตอร์ที่ศึกษาจากนวนิยายของนักเขียนแนว "สตีมพังค์" ที่มีรูปแบบและลักษณะของเครื่องจักรไอน้ำและฟันเฟืองเป็นองค์ประกอบหลัก และออกแบบเค้าโครงเรื่องนิยายอีสปเรื่อง "กระต่ายกับเต่า" ที่รู้จักกันดี มาใส่บรรยากาศของเรื่อง สอดแทรกวิถีชีวิตความเป็นไทยแบบร่วมสมัย ผลการศึกษาพบว่าการนำเอา "สตีมพังค์" มาใส่ความเป็นไทยนั้นมีผลทำให้การออกแบบดูแปลกใหม่แต่งานที่ได้ออกมานั้นยังไม่ลงตัว เนื่องจาก "สตีมพังค์" มีรายละเอียดค่อนข้างมากจึงทำให้ยากต่อการออกแบบ

คำสำคัญ: *สตีมพังค์ เอกลักษณ์ความเป็นไทย*

Abstract

Seeking for new trend of art can be emerged from mixing two different cultures, which is an innovation. Therefore, combining art of "Steampunk" to Thai culture in form of the animation media is extremely interesting.

This study aims to produce entertainment media in terms of 3D animation, in length about 2-3 minutes, which has new and unique identity. This research is achieved by adopting characters of "Steampunk" novels written by many authors of its style. The "Steampunk" style has main artistic component motivated from steam engine and gears. Secondly, the storyboard is created by following the well-known "The Hare and the Tortoise Fable." The Thai contemporary way of life is added in all scenes of the animation. As a result, creating 3D animation by mixing "steampunk" into Thai contemporary way of life is absolutely strange, but not perfectionist, because there are a lot of details in style of "Steampunk," which is very difficult to design.

Keywords: *Steam punk, Thai unique*

1. บทนำ

สตีมพังค์ (Steam punk) ใช้เรียกรูปแบบหนึ่งของวัฒนธรรมและเรื่องราวที่แยกย่อยออกมาจากนวนิยายแนววิทยาศาสตร์ จินตนิยาย ซึ่งมีความโดดเด่นในช่วงปี 1980 ถึง 1990 โดยส่วนมากจะปรากฏในรูปแบบของวรรณกรรมเป็นส่วนใหญ่ เป็นคำที่ถูกตั้งขึ้นโดยนักเขียนชื่อ K.W.Jeter เพราะอยากหาคำที่จะมาบรรยายแนวงานเขียนของเขากับเพื่อน "Steam มาจากเครื่องจักรไอน้ำที่เป็นเทคโนโลยีสมัยยุควิคตอเรีย (Victoria) " และคำว่า "Punk" นำมาจากการล้อเรียนนิยายแนว cyberpunk" ซึ่งสตีมพังค์มีการดีไซน์แนววิทยาศาสตร์ ที่มีฉากและบรรยากาศในแบบของยุควิคตอเรียในอังกฤษที่กล่าวได้ว่าเป็นยุคที่มีความเป็นแฟนตาซีมากยุคหนึ่ง โดยลักษณะงานในสตีมพังค์นั้นมักจะเกี่ยวข้องกับสภาพของวัฒนธรรมการแต่งกาย สถาปัตยกรรม ศิลปะและสิ่งประดิษฐ์ที่ล้ำสมัยกว่าในประวัติศาสตร์จริง และยังคงมีพื้นฐานและวัฒนธรรมในยุควิคตอเรียอยู่ เป็นการสร้างสรรค์โดยอาศัยแนวคิดและมุมมองของวัฒนธรรม การแต่งกาย สถาปัตยกรรม ศิลปะและสิ่งประดิษฐ์ในยุควิคตอเรียต่อการออกแบบและเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยแต่ก็ยังมีกลิ่นอายของยุคเก่า เช่นทองเหลือง เหล็กและเงิน เป็นต้น คำจำกัดความของสตีมพังค์ คือการผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับความละเมียดละไมของยุคสมัยเก่า ๆ และมองโลก ในแง่ดีต่อความก้าวหน้าทางวิทยาการ แถมด้วยความเป็นปัจเจกที่สะท้อนในความสร้างสรรค์คำว่า สตีมพังค์ เริ่มกลายมาเป็นวิถีการดำเนินชีวิต ที่ประกอบด้วยแฟชั่น งานประดิษฐ์ และศิลปะ ทุกอย่างล้วนเต็มไปด้วยการประดับประดา ด้วยฟันเฟือง นอกจากนี้ยังมีดนตรีแนว สตีมพังค์ ให้ได้รับฟังกันอีกด้วย โดยงานเขียนเกี่ยวกับเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยในยุควิคตอเรียที่เด่นชัดนั้นจะพบในงานเขียนของจีเตอ (Jeter, 2557) เฮชจี เวลล์ (HG Wells, 2557) และจูลล์เวิร์น (Jules Verne, 2557)

และแนวคิดของสตีมพังค์นั้นจะนำเสนอรูปแบบของยุคสมัยที่แตกต่างโดยอาศัยแนวคิดที่ว่า "จะเกิดอะไรขึ้นถ้าหาก (what if)" เช่น หากไม่มีการคิดค้นเครื่องคำนวณ อนาล็อก (analog) ไม่มีการคิดค้นเครื่องคอมพิวเตอร์ระบบดิจิตอล เมื่อไม่มีสิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นการพัฒนาจะเบี่ยงเบนไปในอีกโลกหนึ่งที่เราไม่รู้จัก ซึ่งคือยุคสมัยที่ผู้คนยังมีสิ่งอำนวยความสะดวกเช่นเดียวกันแต่สิ่งอำนวยความสะดวกทั้งหมดนั้นอ้างอิงจากการทำงานโดยอาศัยหลักการของเครื่องจักรไอน้ำ (มีความเกี่ยวข้องกับระบบไฟฟ้าไม่มากนัก) (Jeff VanderMeer and S.J. Chambers., 2554)

ในช่วงเวลาที่ผ่านมาความเป็น สตีมพังค์ ได้สอดแทรกอยู่ในสื่อบันเทิงต่าง ๆ เริ่มจากนวนิยายเรื่อง A Journey to the Center of the Earth (1864) และ Twenty Thousand Leagues Under the Sea (1870) จูลส์เวิร์น (Jules Verne) และได้กลายมาเป็นภาพยนตร์ "A Trip to The Moon (1902)" หลังจากนั้นก็ได้มีการพัฒนาเป็นที่แพร่หลายจนมาถึงยุคปัจจุบัน ท้ายที่สุดสไตล์ของ สตีมพังค์ ก็กลายเป็นที่นิยมในที่สุด (ทำความรู้จัก กับ แฟชั่น Steampunk, 2557)

ความแตกต่างระหว่าง สตีมพังค์ และ คลาสสิค

สตีมพังค์ คือการจินตนาการอดีตในแบบที่ "ไม่มีอยู่จริง" นั้นคือมีเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยส่วนใหญ่ถูกดัดแปลงและออกแบบมาจากเทคโนโลยีที่เป็นไปได้หรือเป็นที่นิยมในยุคนั้น ผสมผสานกับ aesthetic (สุนทรียภาพ) แบบยุคนั้น

คลาสสิค คือ ของที่มีความดั้งเดิม และ ของที่มีคุณภาพมาตรฐานดีเลิศ หรืออีกในความหมายหนึ่ง คลาสสิค เป็นของที่ไม่อดีต ไม่มีปัจจุบัน ไม่มีอนาคต ผ่านการยอมรับของทุกยุคทุกสมัย ไร้ซึ่งกาลเวลา

สตีมพังค์ แบบไทยๆ

ด้วยเหตุผลดังกล่าวการนำ "สตีมพังค์" มาผสมผสานระหว่างวัฒนธรรม และ ความเป็นไทย เป็นแนวทางที่ยังไม่มีใครได้ทดลองทำ ผู้วิจัยจึงอยากนำสิ่งเหล่านี้เป็นสื่อให้ได้เกิดนวัตกรรมใหม่และคงความ เป็นไทยอยู่ ส่วนใหญ่แอนิเมชันจะเป็นแนวไฮเทค ไซไฟ หุ่นยนต์ และทำให้เด็กไทยรับแต่ศิลปะต่าง ๆ จากต่างประเทศ

ผู้วิจัยจึงมีความคิดที่จะหนีจากความจำเจจากศิลปะแบบไฮเทค มาเป็นแนวที่อิงจากกลไกที่สามารถเป็นไปได้และขยับได้จริง และนำความเป็นสตีมพังค์ใส่เข้าไปในตัวงานการดีไซด์ เพราะแนวงานที่ทำในปัจจุบันมันดูไฮเทคเกินไป ผู้วิจัยจึง อยากให้เป็นสตีมพังค์ และใส่ความเป็นไทย ลงไป อย่าง เช่น วัฒนธรรมไทย และสามารถสังเกตได้ว่านี้คือความเป็นไทย ให้มองเห็นการใช้ชีวิตประจำวันของไทยเรา ในตัวงานไม่จำเป็นต้องบอกว่านี้คือประเทศไทย ให้ได้รับรู้กลิ่นอายของความเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทยด้วยตัวเอง

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติโดยใช้เทคนิคของ "สตีมพังค์"

2. เพื่อค้นหาแนวทางของ "สตีมพังค์" ที่นำมาประยุกต์ให้เข้ากับวิถีชีวิตแบบไทยเพื่อสร้างเอกลักษณ์ใหม่ ๆ ให้วงการแอนิเมชัน

3. วิธีการวิจัย

รายละเอียดวิธีการดำเนินการวิจัยมีดังนี้

ศึกษาค้นคว้าผลการวิจัยจาก

3.1 ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และสื่อตัวอย่าง

3.1.1 ค้นคว้าศึกษา วิจัยทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคที่ใช้ในการออกแบบแนวทาง "สตีมพังค์"

3.1.2 ศึกษาข้อมูลจากทฤษฎีการออกแบบตัวละครและการเขียนบท

3.1.3 ศึกษาตัวอย่างจากสื่อแอนิเมชัน และภาพยนตร์ที่มีการออกแบบศิลปะที่มีความเป็น "สตีมพังค์"

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

เป็นกลุ่มคนที่มีอายุ 13-20 ปีที่มีความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะและรับรู้ได้ว่าคือการผสมผสานระหว่างสองศิลปะเข้าด้วยกัน

3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับทำการศึกษาวิจัย เก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาสื่อตัวอย่างแอนิเมชัน และภาพยนตร์

เพื่อนำมาประกอบการออกแบบสื่อแอนิเมชันแนว "สตีมพังค์" ที่มีความเป็นไทย โดยแบ่งเป็น 2 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการศึกษา ค้นคว้า และลักษณะของการออกแบบเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบตัวละคร ฉาก และโครงเรื่อง

ส่วนที่ 2 ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากสื่อตัวอย่างแอนิเมชันและภาพยนตร์ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบพฤติกรรมของตัวละคร และการเล่าเรื่อง

หลักการการออกแบบสตีมพังค์ เป็นการแต่งตัวแนววิทยาศาสตร์ ที่มีฉาก และบรรยากาศในแบบของยุควิคตอเรีย และเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยแต่ก็มีกลิ่นอายของยุคนั้น เช่นทองเหลือง เครื่องจักรไอน้ำ โดยจะเน้น สีสันออกน้ำตาลทองตามแบบฉบับยุค โดยตกแต่งด้วยฟันเฟือง เครื่องมือเทคโนโลยีที่ดัดแปลงให้หน้าตาดูย้อนยุค ซึ่งการออกแบบสิ่งเหล่านี้ได้อิทธิพลมาจาก จากนิยายวิทยาศาสตร์ยุควิคตอเรียของ H.G.Wells (2557) และ Jules Verne (2557)

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง สื่อตัวอย่าง และนำมาประกอบเป็นข้อมูลในการออกแบบตัวละคร ฉาก และดนตรีในแนวทางของสตีมพังค์ และโครงเรื่องโดยที่มีความเป็นไทยสอดแทรกอยู่

4. ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

จากการศึกษาการออกแบบงานศิลปะของแนว "สตีมพังค์" จะพบว่าการออกแบบศิลปะประเภทที่นั้นเป็นไปด้วยเครื่องจักรไอน้ำและมีฟันเฟืองที่ละเอียดอ่อนทุก ๆ การเคลื่อนไหวย่อมมีความเป็นไปได้และอิงความเป็นจริงโดยใช้หลักวิทยาศาสตร์และเครื่องประดับเหล็กและทองเหลือง ที่ดีไซด์ให้อยู่ในยุคของวิคตอเลียน และผู้วิจัยใส่ความเป็นไทยลงไปในการออกแบบตัวละครและโครงเรื่องเป็นแอนิเมชัน 3 มิติ

ในส่วนของโครงเรื่องนั้น ผู้วิจัยนำเนื้อเรื่องที่ที่เป็นสากลอย่างเรื่อง "กระต่ายกับเต่า" ที่ทุกคนต่างรู้จักหรือเคยได้ยินกันมาตั้งแต่เด็ก มาปรับเปลี่ยนเล็กน้อย ในบางส่วนของเนื้อเรื่องและการดำเนินเรื่องเพื่อให้เข้ากับการออกแบบแนว "สตีมพังค์"

รูปที่ 1 ตัวละครเต่า รูปแบบสตีมพังค์

รูปที่ 2 ตัวละครกระต่าย

รูปที่ 3 พาหนะของกระต่าย

5. การอภิปรายผล

ในการศึกษาเรื่อง "การนำเอกลักษณ์ความเป็นไทยมาประยุคใช้ร่วมกับ ศิลปะรูปแบบสตีมพังค์"

มีการศึกษาจากแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และสื่อตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อศึกษาองค์ประกอบที่ใช้ในการสร้างแอนิเมชันแนว "สตีมพังค์" ที่มีเอกลักษณ์ความเป็นไทย และนำมาออกแบบบรรยากาศในเรื่องการแต่งกายรวมไปถึงบทเพลงที่นำมาใช้ในเรื่อง

จากการศึกษาสื่อภาพยนตร์แนว "สตีมพังค์" พบว่า การนำเอา "สตีมพังค์" มาผสมผสานกับวัฒนธรรมความเป็นไทยในสื่อรูปแบบแอนิเมชันเป็นแนวทางที่ยังไม่มีใครทดลองทำ สิ่งที่ได้จากการผสมผสานสองสิ่งเหล่านี้จึงเป็นสื่อนำให้ได้เกิดแอนิเมชันในรูปแบบใหม่และคงความเป็นไทย

6. บทสรุป

ด้วยเหตุผลดังกล่าวการนำ "สตีมพังค์" มาผสมผสานระหว่างวัฒนธรรม และ ความเป็นไทยเป็นแนวทางที่ยังไม่มีใครได้ทดลองทำ ผู้วิจัยจึงอยากนำสิ่งเหล่านี้เป็นสื่อให้ได้เกิดนวัตกรรมใหม่และคงความเป็นไทยอยู่ ส่วนใหญ่แอนิเมชันจะเป็นแนวไฮเทค ไซไฟ หุ่นยนต์ และทำให้เด็กไทยรับแต่ศิลปะต่างๆจากต่างประเทศ

จึงมีความคิดที่จะหนีจากความจำเจจากศิลปะแบบไฮเทค มาเป็นแนวที่อิงจากกลไกที่สามารถเป็นไปได้และขยับได้จริง และนำความเป็นสตีมพังค์ ใส่เข้าไปในตัวงานการออกแบบเพราะแนวงานที่ทำในปัจจุบันมันดูไฮเทคเกินไป จึงอยากให้เป็นสตีมพังค์ และใส่ความเป็นไทยลงไป อย่างเช่น วัฒนธรรมไทย และสามารถสังเกตได้ว่านี้คือความเป็นไทย ให้มองเห็นการใช้ชีวิตประจำวันของไทยเรา ในตัวงานไม่จำเป็นต้องบอกว่านี้คือประเทศไทย ให้ได้รับรู้กลิ่นอายของความเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทยด้วยตัวเอง

7. กิตติกรรมประกาศ

โครงการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ แนว "สตีมพังค์" ที่มีเอกลักษณ์ความเป็นไทย ข้าพเจ้าขอขอบคุณ รศ.พิศประไพ สาระศาลิน ผศ.ดร.อวิรุทธ์ เจริญทรัพย์ อาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ อาจารย์อำนวยวุฒิ สาระศาลิน อาจารย์นัฐวุฒิ สีมันตร ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล มา ณ ที่นี้ ที่คอยสนับสนุนและช่วยเหลือในทุก ๆ ส่วนของงานวิจัย

8. เอกสารอ้างอิง

ทำความรู้จัก กับ แฟชั่น Steampunk. (2557). [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: http://www.ranthong.com/smf/index.php?topic=29004.0;wap2 [12 กันยายน 2557]

H.G.Wells (2557). [ออนไลน์]เข้าถึงได้จาก : http://en.wikipedia.org/wiki/H._G._Wells [12 กันยายน 2557]

Jeff VanderMeer and S.J. Chambers. (2554). The Steampunk Bible. Newyork. Abream Image.

Jules Verne. (2557). [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : http://en.wikipedia.org/wiki/Jules_Verne [12 กันยายน 2557]

K. W. Jeter. (2557).[ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: http://en.wikipedia.org/wiki/K._W._Jeter [12 กันยายน 2557]