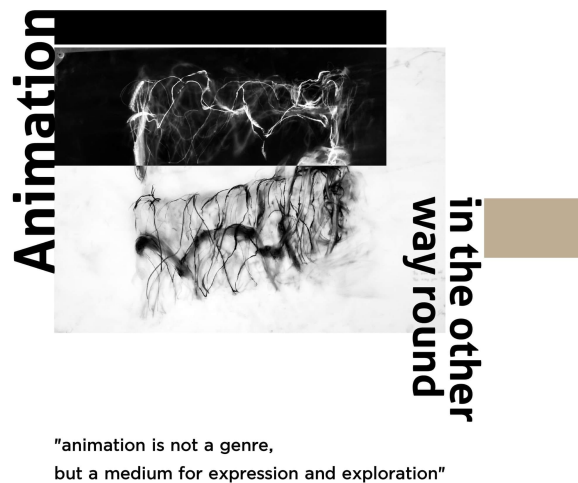


ผู้เข้าร่วมโครงการ



ผู้เข้าร่วมเวิร์คชอปทั้ง 30 คน ประกอบไปด้วยนักเรียนระดับมัธยมปลายที่สนใจศิลปะและอนิเมชัน/ นักวาด Comic / นักออกแบบกราฟฟิค / นักวาดภาพประกอบ / ครูสอนศิลปะเด็ก / Animation Producer / Animator ไปจนถึงพนักงานบริษัท / ธุรกิจส่วนตัว / ทนายความ และ Programmer มีช่วงอายุตั้งแต่ 15 ปี ไปจนถึง 52 ปี แต่จะเป็นช่วงวัย 20-30 ประมาณครึ่งหนึ่ง

ทีมงานใช้เวลาคัดเลือกผู้เข้าร่วมอย่างเข้มข้นเพื่อให้มีความหลากหลายทั้งทางอาชีพ, ความสนใจ และช่วงวัย โดยวิเคราะห์จากคำตอบคำถามเชิงความคิดที่สะท้อน Critical Thinking ต่อนิยามที่เกี่ยวข้องกับ Animation เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนบทสนทนาที่น่าสนใจและขยายขอบเขต Animation ด้วยมวลรวมที่มีความแตกต่างกัน



รายละเอียดกิจกรรม

กิจกรรมแบ่งออกเป็น 4 ส่วน โดยจะมีการแลกเปลี่ยนกันหลังกิจกรรมทุกครั้ง ดังนี้

Part 0 ละลายพฤติกรรม

แนะนำตัว ทำความรู้จัก ให้ได้เริ่มหัวเราะกัน และกล้าแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ผ่านกิจกรรม 'From HOME to HERE' โจทย์คือการวาดภาพเส้นทางการเดินทางจากบ้านมายัง TCDC ของแต่ละคนร่วมกันในกระดาษแผ่นใหญ่ โดยการเชิญให้นั่งล้อมวงกันแล้วแนะนำตัวสั้นๆ ก่อนจะให้เริ่มวาดจากจุดที่ตัวเองนั่งอยู่เข้ามาเจอกันที่ตรงกลางของกระดาษ ผู้นำกระบวนการจะชวนผู้เข้าร่วมเล่าเส้นทาง เล่าความรู้สึก และลองดูเส้นทางของคนอื่นๆว่ามีวิธีการบอกเล่าต่างกันอย่างไร

กิจกรรมนี้ ชวนให้ผู้เข้าร่วมตกตะกอน และทบทวนความรู้สึก ความทรงจำ ก่อนจะลองวาดสื่อสารออกมาอย่างง่ายๆ โดยมีทั้งคนที่เลือกเล่าแบบ Visualisation คล้ายๆบันทึกการ์ตูนช่อง และการวาด Expression สื่อสารอารมณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการเดินทาง รวมทั้งยังเป็นการสร้างบรรยากาศการทำงานกับคนอื่นแบบ Collective ที่ต่างคนต่างมีเรื่องราวของตัวเอง แต่ก็แบ่งปันพื้นที่ร่วมกันด้วย



Part 1 Visual Perception & Observation

Experimental Drawing exercise ที่ชวนใช้ทักษะการสำรวจด้วยตาและวาดออกมาโดยไม่สนใจผลลัพธ์เพื่อละลายการติดกรอบของการสร้างภาพ (Visualisation) แบบที่แต่ละคนคุ้นเคย สนุกกับการบันทึกภาพที่ 'เห็น' และบันทึกการ 'สำรวจ' ด้วยวิธีการใหม่ๆ ผ่านกระบวนการคิดต่อยอดจาก Contour drawing และ Eye Movement Tracking

การวาดภาพ Contour Drawing โดยทั่วไปแล้วจะเน้นการวาดรูปทรงด้วยเส้นขอบ(outline)และใส่ใจกับมวลรวมของรูปทรง(form)มากกว่ารายละเอียดข้างใน แต่ในกิจกรรม **Visual Perception & Observation** นี้จะเป็นการผสมผสานแนวคิดเรื่องการบันทึกการเคลื่อนไหวของตา ([Eye Movement Tracking](#)) ที่เน้นการบันทึกจุดที่ดวงตากำลังสำรวจอยู่ ลงไปบนกระดาษโดยไม่มองมือที่กำลังวาดอยู่ สิ่งสำคัญคือภาพที่วาดออกมาต้องไม่ได้เกิดจาก 'ความทรงจำเดิม' ของสิ่งที่กำลังสำรวจอยู่ แต่เป็นสิ่งที่เห็นอยู่จริง ณ ขณะนั้นๆ ภาพที่วาดออกมา ซึ่งแตกต่างจากการวาดเพื่อสร้างภาพแทน (Visual representation) การบันทึกการสำรวจด้วยตานี้ทำให้ผู้เข้าร่วมเห็นความแตกต่างระหว่างการรับรู้ (Perception) และ การสร้างมโนคติ (Conception) พร้อมทั้งชวนตั้งคำถามกับสิ่งที่เห็นกับสิ่งที่จดจำได้ว่าหลายๆครั้ง เราอาจจะไม่ได้ 'มอง' อย่างถ่องแท้เลยก็เป็นได้

กิจกรรมที่ให้วาดภาพใต้โต๊ะด้วยวิธีการเดิมนั้น ทำให้ผู้วาดเป็นอิสระจากความพยายามจะเชื่อมโยงสิ่งที่กำลังสำรวจและสิ่งที่กำลังบันทึกลงในกระดาษในเชิงภาพ แต่เป็นการทำงานกับความรับรู้ด้านในตัวเองจริงๆ



Part 2 Collaborative Charcoal Animation Exercise

ทดลองใช้ Charcoal Animation ที่เป็นการสร้างงานด้วยเทคนิค Stop-motion Animation บนกระดาษแผ่นเดียว และเสริมความท้าทายโดยการทำงาน Animation แบบกลุ่ม (Collective Animation) ที่ใช้เวลาต่อ frame แบบต่อร่องกันเอง บนพื้นที่เดียวกัน รวมทั้งการใช้วิธีวาดแบบ improvisation

หลังจากผู้เข้าร่วมได้ปลดปล่อยตัวเองจากความพยายามวาดภาพเป็นรูปทรงจากความเข้าใจเดิม กิจกรรมถัดมาคือการชวนทลายความเข้าใจเดิมเรื่อง 'การเคลื่อนไหว' และ 'การเปลี่ยนแปลง' โดยให้เริ่มจากการวาดสารตั้งต้นตามโจทย์ที่กำหนด(วาดภาพจิตวิญญาณตัวเอง your soul) เพื่อใช้เป็นก้าวแรกของการเดินทางที่แต่ละคนจะค่อยๆ ค้นหา 'ระหว่างทาง'(in-between/gap)

สำรวจคำว่า 'ชีวิต' 'เวลา' และ 'การเปลี่ยนแปลง' โดยประยุกต์เอาหลักการของ Butoh และ Performance ทั้งเรื่องการยืดขยายเวลาให้เคลื่อนไหวช้าลง เพื่อพินิจช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงที่จะนำไปสู่การค้นพบสิ่งใหม่แบบ improvisation และหลักคิดเรื่อง 'body as a vessel' ที่พยายามลดทอนตัวตนของผู้วาดลงให้มากที่สุด ให้ทุกๆ ลายเส้น ทุกๆ การเคลื่อนไหวจากจิตวิญญาณตัวเอง นำพาไป ตัวผู้วาดเป็นเพียงภาชนะ เป็นสื่อกลาง ชีวิตของสิ่งที่วาดมันเกิดขึ้นมาจากตัวของเขาเอง ไม่ใช่จากตัวคนวาด

ผู้เข้าร่วมได้รับโจทย์เดียวกันคือการสำรวจดวงจิตของตัวเองแล้วลองเดินทางไปปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในพื้นที่เดียวกัน ซึ่งการพูดคุยและต่อร่องไม่ว่าจะด้วยทางคำพูด ภาษาภาพ หรือภาษากาย จะเกิดขึ้นเองโดยอัตโนมัติ ประสบการณ์สร้างงานร่วมกันในช่วงเวลานั้นคือสิ่งที่ผู้เข้าร่วมสร้างสรรค์ขึ้นมาเอง โดยมี Collective Charcoal Animation เป็นเพียงร่องรอยของบทสนทนา ณ ช่วงเวลานั้น



Part 3 Audio Perception & Observation

ในวงการ Animation ทั่วไป หลายคนอาจจะเคยได้ยินว่า 90% ของงาน Animation คือ Sound ผู้เข้าร่วมได้ฝึกการฟังระดับ 3 (การฟังให้เข้าใจอารมณ์ความรู้สึก) แล้วบันทึกสิ่งที่จับได้วาดลงบนกระดาษ เพื่อให้เห็นโครงสร้างเป็น Visual Music Note ในแบบของตัวเอง

กิจกรรมนี้ ใช้หลักการของการวาด Contour Drawing มาอธิบายให้เห็นภาพของการบันทึก 'เสียง' ตามที่ได้ยินจริงชวนให้ผู้เข้าร่วมวิเคราะห์เสียงในเชิงโครงสร้าง สำหรับการเปลี่ยนแปลงและรายละเอียดของเสียง ที่ไม่หยุดนิ่ง โดยเริ่มจากการวาดแบบไม่ยกมือก่อน แล้วให้วาดเติมรายละเอียดซ้ำอีกครั้งในการฟังครั้งที่สอง ก่อนจะให้แลกเปลี่ยนกันในกลุ่มย่อยถึงความคิด ภาพ อารมณ์ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการฟังดนตรีของแต่ละคน การบันทึกลงบนกระดาษนั้นช่วยให้แต่ละคน เห็นภาพการรับรู้ที่แตกต่างกัน จากการฟังสิ่งเดียวกัน เสริมให้เห็นความงามของความหลากหลายในการรับรู้ ไม่ต่างกับการเล่าเรื่องจากเหตุการณ์เดียวกันด้วยน้ำเสียงและวิธีการคนละแบบ

ปิดท้ายกิจกรรมนี้ในส่วนของเสียงนี้ด้วยการวาดครั้งที่สาม ซึ่งจะเป็นการวาดบนกระดาษของเพื่อนที่นั่งตรงข้ามตัวเอง การสลับกันวาดตรงนี้หลายอัตรา ความเป็นเจ้าของผลงานลง แล้วเปิดให้ผู้เข้าร่วมต่อรองกับตัวเองและผู้สร้างงานเดิม เป็นการทำงานร่วมกันแบบกึ่ง Collaborative เพื่อสร้างให้เกิดความกล้าต่อยอด หรือปรับเปลี่ยน จากงานของผู้อื่น ซึ่งจะต้องใช้ความเข้าใจในกิจกรรมสุดท้ายด้วย



Part 4 Visual + Audio : Observation of Movement through Dance theatre

ใช้กระบวนการสำรวจโดยผสมผสานและวิธีคิดจาก Part 1-3 มาใช้กับการสำรวจงานแสดง Movement Based ผสม Butoh Dance โดย สินีนาฏ เกษประไพ (ศิลปินศิลปาธร สาขาศิลปะการแสดง ปี พ.ศ. 2551) ซึ่งเป็นการแสดงที่เคลื่อนไหวอย่างเชื่องช้าและมีวิธีคิดรากฐานมาจากการมอง 'ชีวิต' แบบชินโต รวมไปถึงความงามแบบ Wabi-sabi (วาบิ-ซาบิ) ซึ่งสอดคล้องกับการใช้ Charcoal Animation ที่เลอะเทอะ เปรอะเปื้อนไปด้วยร่องรอย ไม่มีการทำให้สะอาดเรียบร้อยแบบในการวาด Animation เทคนิคอื่นๆที่ปกติเห็นกันในวงการอุตสาหกรรม

Animation เกี่ยวข้องกับ 'การเคลื่อนไหว' แต่การบันทึกภาพเคลื่อนไหวนั้น ถูกจำกัดอยู่แค่เรื่อง persistence of vision ซึ่งเป็นที่มาของ 24 frames per second หรือเฟรม? การวาดภาพเคลื่อนไหวแบบ frame by frame คือการเห็นเวลาออกมาให้เท่ากับที่สมองจะประมวลผลจากภาพที่รับทางดวงตาได้ แต่หากเราขยายพื้นที่ของเวลานั้นออกจากข้อจำกัดนั้นล่ะ? เราจะตามสภาวะที่สิ้นไหลของสิ่งที่เกิดขึ้น 'ระหว่างทาง' นั้นได้อย่างไรบ้าง?

กิจกรรมนี้เป็นการต่อยอดจากกิจกรรมแรกโดยเพิ่มความซับซ้อนขึ้น ด้วยการให้สำรวจสิ่งที่มีการเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงในตัวเองตลอดเวลา การบันทึกการเคลื่อนไหว(Capturing Movement) แบบนี้ ช่วยทลายกรอบของการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบเดิมๆ แล้วชวนให้ลองค่อยๆสำรวจ 'ความเปลี่ยนแปลง' ไปกับการแสดง Butoh ที่เน้นเรื่องสำรวจการเปลี่ยนแปลงโดยการเคลื่อนไหวให้ช้าลงเช่นกัน

การสร้างงาน Collective Charcoal Animation ขึ้นนี้ มีความต่างจากกิจกรรมที่ 2 ตรงที่ไม่มีการขึ้นใจเป็นของใครคนใดคนหนึ่งเลย มันมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาตามบุคคลที่เคลื่อนตัวมายืนตรงหน้ากระดาษแผ่นนั้นๆ ความยาวของการแสดงยังเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมแต่ละคน เลือกจะหยุดนิ่ง เลือกจะฟัง เลือกจะมองคนอื่นที่วาดอยู่ เลือกจะเปลี่ยนวิธีการวาด และอื่นๆ ช่วงเวลาที่ตัดสินใจตรงหน้ากระดาษภายในเวลาทุกๆ 2 นาทีนั้น ผู้เข้าร่วมเองก็ถูกทำให้เคลื่อนไหวด้วยสภาวะทั้งภายนอก และภายในตัวเอง



ผลงาน Collective Charcoal Animation

[Ani_ex_All_Group.mp4](#)



[Movement_Overall.mp4](#)



Credit: ผู้เข้าร่วมทั้ง 30 คน + 2 คนจากทีมงานผู้จัด

Atiporn Thongborisut, กมลพร วงศ์เหลือง, ฤกษ์ภา พิสิฐศาสตร์, กวิสรา สายแก้ว, ศิตพรพร ทองดี, ฉัปปวรรณรังสี สุวรรณชาติ, ชยานันท์ อนันต์วัชรกร, ชยุด มะโนหล้า, เขาวลิต สืบแสงอินทร์, ญาณิศา เกิดพร พุทธมนต์พร, ญฐมน ผาสขตระกุล, ญัฐวีร์ สุขภักดิ์, ญีท เศรษฐธนา, ทาริดา ภีรกุลศิริ, ธนวรรณ แซ่เอี้ยน, ธนัทภัทร ศรีวภา, นิดี เมืองโคตร, นิธิภัทร อุดมพัฒน์พงศ์, ปนัดดา เต็มไพบูลย์กุล, ปัทมา หอมรอด, มนพัทธ์ เมืองโคตร, รัต นวดี สุขภักดิ์, วรรณธร อริยพลกนกสิน, วีร์ วีรพร, ศศินันท์ ศิริมหัทธโน, ศศิรี เดชวิทยาพร, ศิริภัสสร เดชเดโช, ศุภานัน วทานิชกุล, สรวิชญ์ พงษ์ภักดิ์, สุรดา ติเรกหมามงคล, วรพจน์ อินเหล่า และ เกวลี วรุตม์โกเมน

Feedback บางส่วนจากผู้เข้าร่วม



ภาพบรรยากาศกิจกรรมในงานแบบ Timelapse

[Movement observation.mp4](#)

- Animation มันไม่ใช่แค่ 'ภาพเคลื่อนไหว' จริงๆนะ มันอาจจะ เป็นความรู้สึก ประสบการณ์ ที่ใส่เข้าไปในภาพๆหนึ่ง การเคลื่อนไหวเป็นเพียงส่วนที่ทำให้เห็นชัดขึ้น
- ขอบเขตที่ทำให้รู้สึก/คิดถึงตัวเองมากขึ้น แต่ก่อนเราจะทำตามโจทย์ ตามสิ่งที่คนอื่นกำหนด แต่ section 4 เปิดกว้างให้ทำงานได้ตรงตรงกับตัวเองและ performance
- ทุกๆ คนที่มาเข้าร่วมก็มีความคิดที่มีมิติมากๆ ได้ฟังได้สังเกต เหมือนเป็นพื้นที่ที่เราจะมองดูผู้คนกับ action ต่างๆ ได้แบบไม่เคอะเขิน
- รู้สึกดีมากๆที่ยังมีกลุ่มคนในไทยที่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับวงการ Animation ให้เป็นแค่เพียงคำว่า 'อุตสาหกรรม' แต่ทำให้มันมีชีวิตมากขึ้น
- ได้รู้ว่าคนที่ทำ Animation ได้ดีต้องละเอียดขนาดไหน และต้องมีความเป็น มนุษย์ สูงมาก ถึงจะสังเกตและถ่ายทอด 'ชีวิต' จากภาพเคลื่อนไหวได้
- เป็นประโยชน์มากกับการเอากลับไปประยุกต์กับการทำงานศิลปะของตัวเอง
- ได้ละลายวิธี approach การทำงานศิลปะ/สื่อสารกับคนอื่นๆ รู้สึกได้ฟังมากกว่าพูด ได้สังเกตและใช้เวลา กับเหตุการณ์ตรงหน้าโดยไม่ต้องรีบ react
- Animation คืออะไรก็ได้แค่เคลื่อนไหวและรู้สึกไปกับมัน

สรุปกิจกรรม

ทีมงานผู้จัด (เกวลี วรตม์โกเมธ, วาดฝันย์ ดิลกสัมพันธ์, วรพจน์ อินเหลา, ภัทร นิยมมล, กนิษฐรินทร์ ไทยแหลมทอง) ร่วมด้วยทีมงานคณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต และ Graphy Animation ขอสรุปผลว่าเวิร์คชอปนี้ได้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งใจไว้กันอย่างเกินความคาดหมาย

ผู้เข้าร่วมทุกคนรู้สึกได้รับพลังแห่งการสร้างสรรค์ ได้เปิดโลกทัศน์ เปิดผัสสะ ได้พบกับประสบการณ์ที่ไม่เคยคิดว่าจะกล้าลองทำพร้อมกับคนหมู่มากมาก่อน ทั้งยังเปิดใจให้กับศิลปะแนวทดลองมากขึ้น แม้จะเป็นคนที่ไม่ได้พื้นฐานศิลปะมาก่อนเลย กระบวนการที่ชวนให้ผู้เข้าร่วมจากหลากหลายประสบการณ์มาทำงานร่วมกันแบบ Collective Animation ด้วยอุปกรณ์และเงื่อนไขที่ลดทอนความเป็น craftsmanship ลงนั้น ทำให้ทุกคนสามารถจดจ่ออยู่กับสิ่งที่อยู่ตรงหน้าและ be in the moment ในการเปลี่ยนแปลงแต่ละช่วงได้จริง ทั้งยังขยายขอบเขตนิยามคำว่า Animation ให้กว้างขวางมากขึ้นซึ่งจะส่งผลให้อย่างน้อยผู้เข้าร่วมทั้ง 30 คนนี้เปิดใจรับ Animation ในแง่ของเครื่องมือศิลปะประเภทหนึ่ง มากกว่าเป็นแค่ Genre ทาง Entertainment แน่นนอน

หาก 'ผู้ชม' และ 'นายทุน' ในไทย มีแว่นตาในการดูงานศิลปะประเภท Animation อย่างเช่นที่ผู้เข้าร่วมทั้ง 30 คนนี้ได้รับไปมากขึ้น ย่อมส่งผลดีต่อวงการ Animation ในไทย ให้สามารถปรับตัว ขยับขยายขอบเขต สร้างความเป็นไปได้ใหม่ๆ เพื่อให้ศิลปิน Independent สามารถสร้างผลงานให้เป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติได้มากขึ้นด้วย