

TAF Special Talk with Professional Animator
“ค้นหาและพัฒนาตนเองเพื่อเข้าสู่วงการแอนิเมชันระดับโลก”

ผู้ร่วมเสวนา

ธัชพล เลิศวิโรจน์กุล (ช้าง)	CG supervisor : ITTIRIT House /Winner of 35 th Student academy award (Oscar)
ปวิษฐา อารยะพงษ์ (วิน)	Co-founder : Vuja De Animation Studio Visual Development Artist : Dreamworks Animation
วีรภัทร ชินะนาวิน (ตุลย์)	Co-Founder and CEO / Co-Founder : Onone Animation School
วิศิษฐ์ อรรถนาลัย (อ่ำ)	Director /Storyboard Artist : RIFF Animation Studio
ชวลิต แก้วมณี (ต้อม)	Director /Animation Supervisor at The Monk studios
เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล (เฉลิม)	Animation Supervisor : Igloo Animation Studio

Thailand
Animator 3
— festival —



TAF SPECIAL TALK WITH PROFESSIONAL ANIMATOR



16.08.2014 13.00-15.00 PM SCALA SIAM SQUARE

จุดเริ่มต้นของการทำงานแอนิเมชัน



วีรภัทร ชินะนาวิน “ตุลย์” ผมเรียนจบศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาทัศนศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หลังจากเรียนจบปริญญาตรี ได้มีโอกาสไปเรียนเพิ่มเติมที่โรงเรียนสอนคอมพิวเตอร์กราฟิก และมีโอกาสไปเรียนต่อต่างประเทศที่ Academy of Art University สาขา Animation พอเรียนไปสักพักจึงได้ไปฝึกงานที่ Disney ช่วงนั้นจะเป็นช่วงที่เราทำหนังเรื่อง Robin Hood ฝึกงานได้ 3 เดือนแล้วจึงกลับมาเรียนต่อ หลังจากนั้นได้ไปฝึกงาน Pizza Studio และได้เข้าทำงานที่ BLUESKY ช่วงนั้นมีปัญหาเรื่องสุขภาพ จึงกลับมาทำงานที่ประเทศไทยที่ The Monk Studios 1ปี และกลับไปต่างประเทศอีกครั้งหนึ่งที่ Sony image word พอทำไปสักพักก็คิดว่าช่วงที่อยู่ประเทศไทย เราอยากจะทำพัฒนาวงการ Animation ประเทศไทยบ้าง จึงตัดสินใจกลับมาเปิดบริษัทชื่อว่า

RiFF animation studio และเปิดโรงเรียน OnOne animation school

“เป็นคนชอบการ์ตูนตั้งแต่เด็ก จะดูการ์ตูนเหมือนเด็กทั่วไป ช่วงนั้นจะไม่มีโรงเรียนสอนการ์ตูนหรือสอน Animation เลยเลยเรียนจิตรกรรม เพราะเกี้ยวข้องที่สุดแล้ว เรียนวาดรูป ตอนนั้นเป็นช่วงหนัง Toy Story 1 ฉาย เราเลยคิดว่าคอมพิวเตอร์สามารถทำเป็น Animation ได้ด้วย ตอนนั้นเริ่มมีโรงเรียนสอน 3D ทั่วไปแล้วเลยลองไปเรียนดู ซึ่งก็เข้าทางเรา ตอนนั้นก็เหมือนกับว่าได้กลับมาทำสิ่งที่เราทำที่สุดแล้ว”



ปวิชา อารยะพงษ์ “วิน” เรียนจบสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยรังสิต และวางแผนว่าจบแล้วจะไปเรียนต่อเมืองนอก และได้สมัครอะไรไปหมดแล้ว อยู่มาวันหนึ่งเพื่อนชวนไปดูงาน Animation พอไปถึงวันนั้นเหมือนเป็นการเปลี่ยนโลกของผมเลย มี workshop มีสตูดิโอ มีงานของเด็กที่เป็นภาพเคลื่อนไหว ทำให้ผมไม่อยากไปเรียนสถาปัตยกรรมแล้ว ผมอยากเรียน Animation หลังจากนั้น Entrance เข้าไป พอจบมาได้มีโอกาสทำงานกับบริษัทเกมออนไลน์ 4 ปีกว่าแล้ว มาได้งาน Project ของ Josh Lucas ทำจนจบในส่วนของ Production

“ส่วนตัวเป็นคนชอบเขียนรูป เขียนภาพมาตั้งแต่เด็กแล้ว ใจหนึ่งที่เรียนสถาปัตย์กรรมเพราะเราชอบวาดรูปด้วย แล้วผมจะไปเรียนจิตรกรรมแต่ทางบ้านไม่สนับสนุน ตอนแรกไม่รู้ว่าจะชอบ Animation 2D-3D แต่โรงเรียนมีสอนทั้ง 2 แบบ”



วิศิษฐ์ อรรถนาลัย “อ่ำ” เรื่องของผมจะคล้ายๆ กับพี่ 2 คนที่ผ่านมา แต่ของผมจะอยู่ที่ประเทศไทย ผมจบถ่ายภาพที่สถาบัน เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ภาคนิเทศศิลป์ หลังจากเรียนจบก็ทำงานถ่ายภาพได้ 1-2 ปี แล้วมาค้นหาตัวเองว่าชอบอะไรมากที่สุด คำตอบตอนนั้นเรื่องเดียวคือ **อยากทำการ์ตูน**

“จุดเริ่มต้นของผมมาจากแม่ แม่อยากให้ผมเป็นนักอ่านหนังสือมาก หาหนังสือที่มีแต่ตัวหนังสือมาให้ตลอด ผมก็ไม่อ่าน จนวันหนึ่งแม่ก็เอาหนังสือเล่มหนึ่งมาให้ หน้าปกเป็นตัวละครกลมๆ สีฟ้า บนหัวมีใบพัด และมีเพื่อนใส่วันหน้าตาซีเกียจ ครั้นแม่ให้หนังสือเรื่องโดเรมอนกับผม นับตั้งแต่วันนั้นผมก็เปิดโลกทัศน์ เปลี่ยนไปเป็นนักอ่านหนังสือการ์ตูนเต็มขั้น ตั้งแต่นั้นก็ชอบการ์ตูนมาก วาดการ์ตูนตลอด หนังสือเรียนทุก

วิชาจะเต็มไปด้วยตัวการ์ตูน วิชาศิลปะจะชอบเป็นพิเศษ นั่นเป็นคำยืนยันสำหรับผมว่าทั้งชีวิตคงหนีไม่พ้นการ์ตูนแน่นอน เลยเลือกที่จะมาทำในเส้นทางนี้ ช่วงแรกยังไม่รู้ว่าตัวเองจะทำอะไร เพราะไม่ได้เรียน แต่ความสามารถตัวเองว่าเราทำอะไรได้บ้าง มีอย่างหนึ่งคือผมได้เรียนศิลปะที่วิทยาลัยช่างศิลป์ ได้เรียนถ่ายภาพที่สถาบัน เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เลยเป็นการตีกรอบให้ตัวเองว่าโปรแกรมเราไม่ถนัด เลยมาทางเขียน Storyboard แล้วกัน และได้พี่จิ้ง สุเทพ ต้นนิรัตน์ เจ้าของบริษัท กันยาอนิเมชั่น ที่เป็นทั้งเจ้านาย รุ่นพี่ ครูสอนผมมาตลอด เพราะผมได้เรียนรู้การทำ Animation มาจากการทำงานเลย และทำงานมาจนมาอยู่ในตำแหน่งปัจจุบัน”



เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล “เฉลิม” ผมเรียนจบฟิสิกส์ประยุกต์ของ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เรียนทางด้านวิทยาศาสตร์ วิศวกรรมมาตลอด แต่ว่าการเรียนในมหาวิทยาลัยของผมเป็นเหมือนระเบิดเวลา เพราะตัวผมเองรู้อยู่แล้วว่าโตขึ้นมาอยากเป็นคนทำการ์ตูน แต่ด้วยสถานะทางครอบครัว และค่านิยมของคนต่างจังหวัดด้วยที่ไม่รู้ว่าคนทำการ์ตูนจะมีกินไหม พ่อแม่จึงไม่สนับสนุนแต่ลึกๆ เราคิดว่าต้องทำ ตอนเรียนอยู่มหาวิทยาลัย ผมพยายามหาเวลา

ว่างมาเรียนโปรแกรมต่างๆ ที่เกี่ยวกับการทำ Animation ศึกษาเรื่อยๆ และเวลาทำ presentation ด้านวิทยาศาสตร์,เคมี ผมจะใช้ตัวนี้ทำเป็น presentationส่งอาจารย์ไป เพื่อนๆ เขาก็จะถามว่าทำไมทำได้ เพราะมีผมคนเดียวในภาควิชาที่ทำได้

“ความคิดผมมาเปลี่ยนตอนที่อ่านบทความของพี่จ๊าก The Monk studios และพี่ตุลย์ เพิ่งจบมาจากการทำงานจาก BLUESKY ตอนนั้นได้มีโอกาสไปอ่านบทความเขา ทำให้เราคิดว่าที่เราทำเป็น ทำได้มันยังไม่ได้ เราเป็นแค่เด็กที่กำลังเริ่มตั้งไข่ในการทำงานในสายนี้ ถ้าเราจะมาสายนี้ให้มีคุณภาพจริงๆ เราต้องนับหนึ่งใหม่ เริ่มจากเอาตัวเองไปวางให้ถูกที่ก่อน พอดคิดไปแบบนี้แล้วเรียนจบปี 4 ก็ได้โกหกแม่ว่าได้งานเป็นนักวิจัยต่ำต้อย อาจจะได้เงินไม่เยอะ ยังไม่มีเงินส่งให้แม่นะ เพราะถ้าในเด็กต่างจังหวัดเมื่อเรียนจบได้งานทำต้องนำเงินส่งพ่อแม่ แต่เราคงส่งให้ไม่ได้ เพราะเงินจะกินยังไม่พอเลย เลยโกหกแม่ไปว่าขอเวลา 4-5 เดือนทำวิจัยไปก่อน หลังจากนั้นผมพยายามทำ Portfolio ให้ดีที่สุด ไม่รู้ว่าดีเป็นอย่างไร แต่ผมพยายามใส่ความอด ความทน เข้าไปในงานคิดว่าสักวันต้องมีคนเห็น สุดท้ายสิ่งที่ผมทำก็ประสบความสำเร็จ พี่ตุลย์รับเข้าไปที่The Monk studios ทำให้ผมได้เริ่มต้นการเป็น Animation ในวันนั้น พี่ตุลย์ก็สอนหลักการในการทำงาน ทำให้เรารู้สึกว่าสิ่งที่เรารู้มาตลอดไม่ถูก การที่จะทำให้ตัวเองเป็น Animator ที่เก่งๆ ทำงานได้ดีควรจะเป็นอย่างไหน จริงๆ ผมก็ไม่ได้เก่งอะไร แต่ผมได้รับโอกาสดีๆ จากรุ่นพี่ที่มอบให้”

ชวลิต แก้วมณี “ด้อม” จุดเริ่มต้นได้เรียนที่มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์ เอกออกแบบสื่อสาร จะคล้ายๆ นิเทศศิลป์ที่จะได้เรียนเกี่ยวกับกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ถ่ายภาพ นี่เป็นข้อดีที่ได้เรียนที่นั่น ส่วนตัวเป็นคนชอบการ์ตูนอยู่แล้ว ชอบวาดรูป ชอบดูการ์ตูน ประจวบกับได้ไปเรียนหลายๆ แขนง ทำให้รู้ตัวว่าตัวเองชอบอะไร จึงตัดสินใจมาทางสายAnimation มีวันหนึ่งไปไปเห็นผลงานของพี่ตุลย์ที่เว็บบอร์ดเลยไปหา E-Mailและ Add MSNไป และพี่เขาก็ชวนให้ไปสมัครที่ The Monk studios ได้รับเลือกเข้าไปเทรนอยู่กับพี่ตุลย์ แล้วได้มีโอกาสกำกับหนังเรื่องนาย ทำอยู่ที่ The Monk studios จนปัจจุบัน





รัชพล เลิศวิโรจน์กุล “ข้าง” ผลเรียนที่สถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์ เป็นคณะที่คนจบมาไม่ค่อยทำสถาปัตยกรรมกัน จบมาแล้วผมยังยึดมั่นในวิชาชีพ ไปเป็นวิศวกร 2 ปี ระหว่างนั้นมีความสนใจด้าน Animation อยู่แล้ว เข้าความตั้งแต่เด็กผมชอบวาดรูป พอไปเรียน Animation มีอะไรที่เหมือนกับการวาดรูปบางอย่าง “เวลาเรามีปากกากับดินสอแล้วที่เหลือคือจินตนาการ” เราวางอะไรก็ได้ที่เหลือคือโลกของเรา คือสถาปัตยกรรมจะมีกรอบบางอย่างอยู่ เช่น กฎหมาย เงิน แต่ตอนนั้นตัดสินใจไปเรียนด้าน Animation ด้วยเหตุผลที่ตอบโจทย์ที่จะไปเรียนมากกว่า ผมไปเรียนที่นิวยอร์กได้ 2 ปี แหะมาทำผลงานได้รางวัล student academy award เลยได้ไปอยู่ที่

Sony และได้เริ่มทำหนังเรื่องแรกชื่อ Cloudy with a Chance of Meatballs หลังจากนั้นก็ทำ Alice in Wonderland แล้วก็กลับมาเมืองไทยได้สักพักหนึ่งเจอน้ำท่วม เลยกลับไปนิวยอร์กอีกครั้ง

ขั้นตอน Process Animation จะมีทั้งหมด 3 ขั้นตอน

1. Pre-Production (ขั้นตอนการเตรียมการผลิต)

- Script writing (การเขียนบท)
- Concept Art (แนวความคิดด้านศิลปะ)
- Story board (กรอบแสดงเรื่องราวด้วยภาพ)
- Sound design (การออกแบบดนตรีและเสียง)

2. Production (ขั้นตอนการผลิต)

- Modeling (การปั้นโมเดล)
- Rigging (การวางโครงสร้างของโมเดลเพื่อนำไปใช้ในงานแอนิเมชัน)
- Scene, Camera, Lighting (การจัดฉาก กล้อง และแสงเงา)
- Animate (การทำการเคลื่อนไหว)
- Rendering (การประมวลผลภาพ)

3. Post-Production (ขั้นตอนหลังการผลิต)

- Composite (การนำส่วนประกอบทั้งหมดมาประกอบกัน)
- Editing (การตัดต่อภาพและเสียง)

ตุลย์บอกว่า เรื่องของระดับโลก เราเห็นเบื้องหลังที่มีคนมาก มีคนถามผมว่าทำไมต่างชาติต้องใช้คนขนาดนั้น จริงๆ แล้วเป็นเรื่องคุณภาพของงาน Animation ถ้าใช้คนเยอะ คุณภาพงานต้องสูงเพราะต้องมีการตรวจงานเยอะ ทุกตำแหน่งมีความหมายหมด ที่เขาวางคนเป็นพันเพราะหนังที่เขาฉายคนดูทั่วโลก หนังจึงต้องได้มาตรฐาน มีคนเขียนบทเป็นตัวหลัก มีผู้ช่วยเขียนบท มีที่ปรึกษา มีคนเกาบท ซึ่งตำแหน่งจะซ้ำซ้อนเพื่อที่จะกลั่นกรองออกมาให้มีคุณภาพที่สุด

“Director Animation ในความหมายของผมคิดว่าเหมือนกับคนที่คุมเรือ สมมุติเรามีทีมงาน Animation เป็นทีมใหญ่ เราจะไปถึงฝั่ง Director นี่แหละจะเป็นคนพาไปให้ถึง คอยดูทิศทางงานว่าจะออกมาลักษณะไหน จะมี 2 ส่วน คือ Director กับ production ถ้าเราแบ่งบทบาทและหน้าที่ Director ก็จะดูเรื่องของอารมณ์และมุข เรื่องของตัวงานออกมามงานจะสนุกไม่สนุกอยู่ที่ Director ส่วน production จะเป็นเรื่องของการคุมเวลา 2 ส่วนนี้ ส่วนใหญ่คนจะชอบเอามารวมกัน”

หนังที่ลงไป Director แล้วใช้คนเยอะของผมเป็นหนังทำกันเองใช้คนอยู่ที่ 50 คน แต่ตอนนี้ยังเปิดเผยไม่ได้ครับ ผมคิดว่าถ้าเป็น Director ส่วนใหญ่ต้องเป็นคนที่ฟังความคิดเห็นของคนอื่น เราเป็นคนเตรียมแผน เรามีความคิดมากมาย พอคนอื่นพูดเราต้องหยุดฟัง Director ที่ดีต้องเป็นคนที่ฟัง ฟังแล้วนำข้อมูลมาใช้ ถึงงาน Animation จะทำงานเป็นทีม แต่คนที่ออกหน้าหรือจะเสียหน้าอยู่ที่ Director ฉะนั้นจึงมีความเสี่ยงสูงที่เราทำหนังเรื่องหนึ่งทุกคนในทีมก็จะฝากความหวังไว้ที่คุณว่าจะพาเราไปให้คนชื่นชมหรือไม่ชื่นชม เพราะฉะนั้นถ้าเราไม่ฟังใครเลย โอกาสผิดพลาดก็สูง เวลาคุณทำงานคุณต้องคอยคิด คอยทำ คอยดู ต้องกลั่นกรอง การที่คุณจะตัดสินใจอะไรต้องใช้เวลาคิดนิดหนึ่ง

ปกติเวลาทำ Animation ผมเริ่มจาก Content คุณต้องมีโจทย์ให้กับตัวเองก่อนว่าต้องการทำเรื่องเกี่ยวกับอะไร พอได้ Content แล้วเราถึงนำมาคุยในที่ประชุม Director ต้องเตรียมตัวระดับหนึ่ง เราเป็นคนเปิดประเด็น หลังจากประชุมเสร็จจะมีการบ้านให้ทุกคน ในส่วนของ Pre-Production จะรับในเรื่องของหนังว่าจะให้เป็นอย่างไร เขาก็จะนำไปต่อยอด ไปเขียนเพิ่ม เพราะผมเชื่อว่า Director ข้อมูลคนเดียวยังไม่พอหรอก เพราะฉะนั้นต้องมีทีม Pre-Production เพื่อจะเพิ่มข้อมูลตรงนั้น

ความสำคัญของ Pre-Production

วิน ในฐานะ Pre-Production ในส่วนตัวทำส่วนของดีไซน์ก็จะอยู่ใน Pre-Production พูด่างๆ คือถ้าเราจะสร้างบ้านสักหลังหนึ่ง เราต้องมีแบบก่อน ถ้าไม่มีแบบเราก็ไม่รู้ว่าต้องเริ่มสร้างตรงไหนก่อน เหมือนกับ Animation มีความคิด มีเนื้อเรื่อง เราจะทำ Animation เรื่องหนึ่งหน้าตาจะเป็นแบบไหน ฉะนั้นงานในส่วน

ดีไซน์ก็จะออกแบบตัว Character ว่าหน้าตาจะเป็นอย่างไร จะน่ารัก ตลก สนุก หรือน่ากลัว และโลกของเขา ด้วยว่าเขาอยู่ในโลกแบบไหน สมมุติโจทย์บอกว่า Character ตัวนี้อยู่ในป่า จะเป็นป่าแบบไหน สีสันแบบไหน และการตอบโจทย์ของการเล่าเรื่องจะมีโมเมนต์ของแต่ละส่วน ในส่วนของการออกแบบก็ต้องช่วยตรงนี้ด้วย ถ้าหากนี้เป็นอารมณ์ของพระเอก นางเอกรักกันเราต้องใช้สีสันแบบไหน

ในส่วนของผมจะออกแบบโลเคชัน เป็นฉาก เพราะฉะนั้นจะอยู่ในส่วนของข้อมูลเยอะมาก พอได้โจทย์ที่เป็นสคริปมาเราต้องมานั่งอ่าน หาข้อมูลเยอะมาก เราต้องเอาตรงนี้มาประติประต่อ อย่างผมได้โจทย์ ทะเลทราย ก็ต้องมาดูว่าทะเลทรายมีกี่ประเภท มีแบบไหนบ้าง เรื่องสีต้องมาดูว่าถ้าเป็นกลางวัน กลางคืนสีจะแตกต่างกันอย่างไร ซึ่งส่วนของ Pre-Production จะทำงานร่วมกับ Director ตลอด พุดง่ายๆ คือเราแปลความคิดในหัวของ Director มาเป็นภาพลงแผ่นกระดาษ

ตอนทำงานกับ George Walton Lucas การทำงานค่อนข้างจะสมบูรณ์ ครั้งแรกที่เข้าไปทำงานกับ George Walton Lucas ตื่นเต้นมาก แต่พอทำงานกับ Director หลายๆ คน Process จะคล้ายๆ กันไม่แตกต่างกันอะไรมาก Director จะเข้ามาเล็องงาน มา comment ว่างานเป็นอย่างไร แต่กับ George Walton Lucas ในสื่อก็คงคิดว่าเขาเป็นคนสนุก แต่ความเป็นจริงเป็นคนไม่พูดเลยครับ เวลาตรวจงานเขาจะมองหรือพูดแค่สองสามคำ เราต้องกลับไปตีโจทย์ด้วยว่าจะกลับไปแก้แบบไหน แล้วนำมาเสนอใหม่

“Director เป็นคนเลือก คนคัดสรร”

Storyboard

อ่านแนะนำเรื่อง Storyboard หนึ่งกับ Storyboard Animation ทางทฤษฎีแล้วไม่ต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นการใช้ขนาดของภาพ การใช้มุมกล้องเพื่อส่งความรู้สึกให้กับคนดู การจัดองค์ประกอบภาพให้เล่าเรื่องจะเหมือนกันหมด เพียงแต่จะแตกต่างกันที่รายละเอียด ยกตัวอย่าง Storyboard ของหนังอาจจะมีขอบเขตในการออกแบบได้น้อยกว่าเพราะต้องไปถ่ายใน Location จริง บางมุมที่ต้องการหมุนรอบอาจจะทำไม่ได้ Location ไม่อำนวยทำให้มีรายละเอียดที่แตกต่างกัน แต่ Storyboard ของ Animation สามารถออกแบบได้ไม่มีขีดจำกัด แต่ในปัจจุบันด้วย special effect ของปัจจุบันเริ่มมีมุมกล้องที่เหลือเชื่อ และใน Storyboard ของ Animation มีการใช้มุมกล้องเล่าเรื่องได้แนบเนียนเหมือนกับหนัง จนสุดท้ายทั้งสองเริ่มเบนมาหากัน ทำให้สองอย่างนี้ไม่ต่างกันจริงๆ ครับ

2 D และ 3D Storyboard จะลงไปในเรื่อง Detail Storyboard ใน 2D คนเขียน Storyboard จะต้องมีการแบ่งการทำงานในระดับหนึ่ง ว่าต้องมีการใช้มุมกล้องที่ต้องลือคเป็น 2D ดูว่า Animation เขามีกำลัง เวลาที่ต้องทำให้เราได้ขนาดไหน จะเกี่ยวกับเรื่องรายละเอียด Detail ว่าถ้าเป็น Animation 3D จะสามารถเขียน Storyboard ได้อย่างอิสระมากกว่า

สื่อที่ทำไม่ว่าจะเป็นหนัง Animation เป็นสื่อภาพประกอบเสียง ตัวเอกคือภาพ และการใช้ภาพเพื่อเป็น ตัวสื่ออารมณ์ ในมุมมองผมคิดว่าทฤษฎีทุกอย่างเหมือนกัน เพียงแต่แตกต่างกันในรายละเอียดขยับย่อย

Pre-Production จำเป็นต้องมี Storyboard ยกตัวอย่างคุณตุลย์มีความคิดที่อยากจะทำหนัง ให้ทุกคน อ่านสคริปต์ ภาพในหัวทุกคนก็จะแตกต่างกันแล้ว ร้อยคนก็ร้อยแบบ Storyboard มีหน้าที่ทำให้ทุกคนในทีม Production มองภาพตรงกันกับDirectorที่ต้องการถ่ายทอด

ตุลย์เสริมเริ่มทำแนวมีการเริ่มต้นให้ Pre-Production บ้าง จากตัวหนังสือก้าวไปเป็นตัวภาพเลยไม่มี อะไรคั่นกลาง ผมว่าก็ยากอยู่ ต้องทำการบ้านระดับหนึ่ง

Production ที่ดีเป็นอย่างไร

เฉลิม เล่าว่า Production สำหรับพวกเขาก็กว้าง แต่ถ้าจะเจาะจง Production ของ Animation จะดีไม่ดี อยู่ที่การทำงานเป็นระบบมากกว่า เหมือนการทำกับข้าว พวกเราเหมือนเป็นพ่อครัว มีของมาให้แล้ว เราก็ต้องมีStep ในการทำงานว่าควรทำอะไรก่อนหลัง และดูเรื่องเวลาก่อน ถ้าDirectorต้องการแบบนี้แต่เวลา เราไม่พอเราลองเปลี่ยนแผนใหม่ เรื่องการตรวจงาน การส่งงาน Production ที่ดีต้องมีการแบ่งเวลาที่ชัดเจน จริงๆ Production ต้องเป็นทั้งโมเดล ในส่วนของผมเองดูในเรื่อง Animation อย่างเดียว เวลาทำงานเราต้องรู้ ก่อนว่าDirectorต้องการอะไร ต้องส่งมาจาก Storyboard ในการทำหนังแต่ละเรื่อง ต้องดูว่า Characterตัวนี้อยู่ ในกล่องตัวนี้ เราต้องมาทำความเข้าใจกับเขาให้หมด เราต้องนำสิ่งที่Directorต้องการส่งไปยัง junior senior เราต้องพยายามอธิบายให้น้องๆ ของเราเข้าใจก่อนที่จะทำงาน ไม่อย่างนั้นงานจะออกมาช้า และทำให้งานรวน ทั้งสายงาน

“เราต้องลงไปacting ต้อง workshop กับ Storyboard นอกเหนือจากความสวยงามเราต้องดูความ ถูกต้องด้วย บางทีถ้าเราจะทำสวยอย่างเดียว แต่ไม่ถูกหลักเลย มันอาจจะหนังที่มีความสนุกอีกแบบหนึ่ง Animation มีหลายแบบ ทั้งการ์ตูนภาพนิ่ง เกมaction ถ้าเราทำaction เราต้องลงไปaction ดูด้วยว่าจะ ออกมาเป็นอย่างไร อาจจะมีเจ็บตัวบ้าง เพราะต้องมี Feeling และได้ Inner ของตัวละครจริงๆ”

ต่อม ในฐานะDirector และ Animation Production ที่ดีก็เหมือนการทำอาหาร ฝ่าย Pre-Production มีสูตรเมนูอาหารส่งมาให้แล้วว่าอาหารที่ที่จะทำอะไร ส่วนประสมเครื่องปรุงควรจะมี อะไรบ้าง แล้วฝ่าย Production ก็ต้องหาสูตรนั้นมาทำเป็นอาหาร ถ้าเราทำผิดสูตร อาหารก็จะไม่ อร่อย ก็เหมือนกับหนัง ทาง Pre-Production ทำ Storyboard ดีแล้ว แต่ทาง Production ทำ Model ออกมา ไม่สวยงาม รสชาติของหนังก็จะดรอปหายไป มองในทาง Animation เหมือนกัน Animation เป็นการเล่าเรื่อง Pre-Production มีส่วนในการเล่าเรื่องผ่านตัวละคร ผ่านภาพในหนังที่Directorต้องการให้ได้ตรงใจเขามาก ที่สุด ยกตัวอย่างฉากหนึ่งที่ต้องการให้ตัวละครอมทุกข์มากๆ ซึ่งอารมณ์ตรงนั้นเราต้องเข้าใจก่อนเพื่อสามารถ

ใส่อารมณ์เข้าไปในหนัง Animation ได้ Production เหมือนเป็นไม้ผลัดจากไม้แรก เพราะส่วนที่จะเห็นจริงๆ คือ ส่วนนี้ Production จึงต้องมีการวางแผนที่ดี วางงานเป็นระบบ

Animation Supervisor เป็นเหมือนหัวหน้าทีมแผนกหนึ่ง หน้าที่สำคัญคือการสื่อสารกับ Director โดยตรง เวลาตรวจงานต้องรับข้อมูลจาก Director ให้ได้มากที่สุด รับภาพให้ตรงกับผู้กำกับมากที่สุด และต้องควบคุมสไตล์ Animation ดู Character ของแต่ละตัวละคร ต้องดูภาพรวมของหนัง Animation ทั้งเรื่อง ต้องทำการสื่อสารกับลูกทีมดูในเรื่องของฉากว่าลูกทีมคนไหนถนัดฉากไหน และคอยพูดคุยกันในห้องสμάเสมอ

“กว่าจะมาถึงตรงนี้นี่ยากนะ เพราะงานนี้หาจุดสิ้นสุดไม่เจอ วันนี้เรารู้แค่นี้ เราทำได้แค่นี้ ก็ต้องหาข้อมูลเพิ่มเติมตลอดเวลาให้มาออกมาดีที่สุด ความยากก็คือเราต้องเรียนรู้พัฒนาตัวเองต่อไปเรื่อยๆ เพราะน้องใหม่ๆ ก็เก่งขึ้นเรื่อยๆ เราจึงหยุดนิ่งไม่ได้”

เฉลิมบอกว่าผมเริ่มต้นจากการเป็นจูเนียร์ จนถึงตอนนี้ก็ได้เป็น Supervisor ใช้เวลา 4-5 ปี ผมคิดว่าแอนิเมเตอร์เป็นหน้าที่ที่เรียนรู้ได้ไม่รู้จบ วันนี้เราทำงานแค่นี้ พรุ่งนี้เราจะเห็นข้อผิดพลาดและเราจะอยากแก้ไขดีขึ้น อยากจะพัฒนาตัวเองให้ดีขึ้น ยิ่งเรารู้แค่นี้พอเอาตัวเองไปเทียบกับคนที่เก่งๆ เราจะรู้ว่าระดับเราต่างจากเขามาก ทั้งเรื่องของความรู้ การวิเคราะห์ การจัดการ ซึ่งยังต้องพัฒนาต่อไปอีกเยอะ

เท่าความ 4 ปีที่แล้วเข้ามาทำงานพร้อมกับต่อม แต่มีความแตกต่างตรงที่ตอนเข้าไปผมไม่ผ่าน เพราะเราเคยอยู่อีกศาสตร์หนึ่ง แต่พอกระโดดเข้ามาทำการ์ตูนผมคิดว่าขอแค่ความขยันอย่างเดียวหน้าจะเอาชนะได้ แต่กลับกลายเป็นตรงกันข้ามเพราะความขยันอย่างเดียวไม่พอ ผมทำตัวเป็นเครื่องจักรในการทำ Animation สุดท้ายในความพยายามครั้งนี้ไม่สำเร็จ แต่โชคดีที่พี่ๆ เขาให้โอกาส หลังจากนั้นพี่ๆ เริ่มเห็นว่าทำได้จนไปถึงระดับซีเนียร์ ในส่วนตัวผมคิดว่าการทำงานของผมจะออกแนวบ้าพลัง ผมมารู้ตัวว่าผมเป็น Animation จริงๆ ก็ปีที่ 4 แล้ว ช่วงปีแรกผมเป็นคนที่ชอบ Animation อยากทำงานด้านการ์ตูน แต่พอเข้าไปทำจริงๆ ทำงานเหมือนเครื่องจักร คนที่บริษัทจะเรียกผมว่า “เฉลิมดี 3” เข้าทำงาน 7 โมงเช้าแต่ออกตี 2-3 ทุกวัน ผมยอมรับว่าเคยคิดว่าถ้าเราขยันสักวันต้องไล่ตามเพื่อนทัน แต่พอทำไปสักพักหนึ่งเราคิดว่าได้แค่ความเร็ว แต่กระบวนการคิดวิเคราะห์เรายังไม่ได้ เลยตั้งคำถามว่าทำไมเพื่อนถึงทำงานแค่ 8 ชั่วโมงแต่งานออกมาดี เราทำไป 15 ชั่วโมงแต่งานออกมาครั้งๆ กลางๆ จึงทำให้คิดว่าต้องเปลี่ยนตัวเอง ตู๋ลย์เสนองานมาให้ขึ้นหนึ่งเล็กลงมากก็มานั่งทำครั้งนั้นทำให้ผมเริ่มอยากเปลี่ยนแปลงตัวเองแล้วว่าเมื่อก่อนเราเสียเวลาทำงานไปเกือบ 20 ชั่วโมงเพื่ออะไร เหมือนกับว่าเรารู้เรื่องเดิม ทำแบบเดิม พอได้มีโอกาสมาทำงานตัวเองข้างนอกได้ลองเปิดทัศนคติใหม่ ลองหาข้อมูลมากขึ้น ลองสังเกตลักษณะ บุคลิกการ์ตูนทำต่างๆ สุดท้ายได้รางวัลที่ 1 ในงานนั้น ตรงนั้นถือเป็นจุดเปลี่ยนในชีวิตทำให้เรารู้ว่าเราเป็น Animation ที่แท้จริงแล้ว ตอนนี้ผมใช้ชีวิตแบบ Animation ก่อนนอนดูการ์ตูน ตอนเช้าเล่นเกม ตอนกลางวันสับคั่นข้อมูลเกี่ยวกับการ์ตูนมากขึ้น พยายามคิดวิเคราะห์เปรียบเทียบตลอดเวลา จากแต่ก่อนที่ทำงาน 15 ชั่วโมง แต่ตอนนี้ทำงานแค่ 8 ชั่วโมงก็สามารถทำงานได้มีคุณภาพ

Animation Supervisor นอกจากเราจะเป็นคนที่สื่อสารกับDirectorแล้ว บางทีDirectorมีหลากหลายอย่างคุณตุลย์จะเป็น Director production หรือเป็น Director ที่ Animator ใฝ่ฝัน เพราะเขาเข้าใจคนทำงานดี เขารู้ว่าต้องทำอะไรและสามารถอธิบายได้หมด แต่กับDirectorดูเนื้อเรื่องจะเป็นอีกแบบหนึ่ง อย่างคุณตุลย์ comment งานผมพูดสั้นๆ แล้วเข้าใจไม่ต้องตีความ แต่ถ้าเป็นอีกแบบหนึ่งพูดว่า ‘มันไม่ใช่’ แล้วเราก็มารู้ว่าไม่ใช่อะไร สุดท้ายเราต้องมันแปลงงานให้กับน้องในทีมเราอีกที่ไม่อย่างนั้นงานจะออกมาแก้ไม่เหมือนกัน งานนี้ถือเป็นงานที่ทำหายอีกงานหนึ่ง

Post-Production

ข้างเล่าในเนื้อหาของตนเองว่า งาน Post-Production จะเป็นส่วนรูปแบบของหนัง ทำ Lighting จัดแสง ควรจะเป็นอย่างไรรวมถึงแสงสีให้ได้อารมณ์ เป็นการใช้แสงเล่าเรื่องให้ได้ตามอารมณ์ จากนั้นนำทุกอย่างมาประกอบกันให้เป็นภาพ Final ก่อนจะนำออกไปฉาย เพราะฉะนั้นเรื่องที่ผมทำส่วนใหญ่ก็จะได้ออกฉายแล้ว เพราะผมทำตอนปลาย พอทำเสร็จ 2 เดือนออกฉายเลย

“ตอนจบใหม่ๆ เคยทำงานที่บริษัทโฆษณาที่ต่างประเทศ ซึ่งต้องทำงานทุกอย่าง พอมาทำงานตรงนี้ผมจึงค่อนข้างมีความรู้ครอบคลุม แต่ไม่ได้เจาะลึกในหลายๆ ส่วน แคंपอรู้และสามารถแนะนำน้องๆ ได้ lighting ต้องผูกกับ 2 อย่าง อย่างแรกคือพัฒนาว่าตัวหนังควรจะเป็นอย่างไร และอย่างที่สอง Composite พอจัดแสงก็หลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องไปจัดเรื่องสี”

ในงานผมสนุกกับการทำทุกอย่าง ถ้าตัดอย่างใดอย่างหนึ่งออกเหมือนขาดแขนไปข้างหนึ่งทำให้ทำอะไรไม่ค่อยได้เต็มที่ โดยรวมแล้วผมชอบในแง่ของทำแล้วเห็นภาพ เราเสพติดที่จะอยากเห็นงานออกมาแล้วสวย พองานออกมาแล้วสวยทำให้รู้สึกมีความสุข

“บางอย่างที่ได้เรียนรู้ผมคิดว่ายังไม่ใช่ อย่างมีฉากหนึ่งมีคางคกแล้วมีเครื่องบินชน ปกติเวลาเครื่องบินชนคางคกความเร็วมากเรียกว่า Motionเบลลอป แล้วเขาก็บอกว่า version ที่เครื่องบินชนขอให้ไม่มี Motionเบลลอป ปกติวินาทีหนึ่งประกอบด้วย 24 เฟรม แต่เราก็แก้ตาม ซึ่งก็ออกมาดี ทำให้เราได้เรียนรู้อะไรหลายอย่างมาก บางอย่างมีCharacter 2 ตัว เพราะต้องการให้มีหัว 2 หัวขยับเร็วๆ แต่จริงๆ จะเป็นคนเดียวกัน ซึ่งทั้งหมดนี้จะมีผลต่อการจัดแสง เขาต้องการแบบนั้นเราก็ต้องจัดแสงให้มีคนเดียวให้ได้ ทั้งหมดนี้เป็นวิชาที่ไม่มีในวิชาเรียนแน่นอน ประสบการณ์ล้วนๆ บางอย่างต้องใช้คนทำ 2 คนทำจนกว่า Director จะพอใจ”

งานที่ได้รางวัล Winner of 35th Student academy award (Oscar) ปี 2008 เนื้อเรื่องจะมีหุ่นยนต์ตัวหนึ่งอยู่ในโลกที่มีแต่เครื่องจักร ไม่เหลือสิ่งมีชีวิตจริงๆ อยู่แล้ว พอมาวันหนึ่งมีกลีบดอกไม้ลอยมาโดน หุ่นยนต์ตัวนี้ก็จับขึ้นมาดูแล้วเอาไปสแกนในเครื่องว่าคืออะไร ซึ่งเครื่องก็บอกว่าสิ่งนี้คือส่วนหนึ่งของดอกไม้สดยังมีชีวิตอยู่ แล้วค้นหาดอกไม้นั้น สุดท้ายพบว่าไปอยู่ในพื้นที่อันตรายในเขตทหาร โดนยิงจนป็นขึ้นไปถึงดอกไม้และ

นำกลับบ้าน ตอนจบพบว่าดอกไม้จริงๆ แล้วคือเครื่องจักร ตอนที่ทำเรื่องนี้ยังเป็นนักเรียนปริญญาโทที่ต่างประเทศ

ต่อมาเล่าถึงหนังที่ตนเองทำเรื่องแรกว่าหนังเรื่องนาย จุดเริ่มต้นมาจากพี่จ๊ออยากทำ Animation เรื่องที่ 2 ของบริษัท เลยไปหาหนังสือเรื่องหนึ่ง หาเรื่องราวที่รู้สึกหน้าทำแล้วไปเจอหนังเรื่องหนึ่งมาถามว่าสนใจไหม เอาไปกำกับสิ ตอนนั้นทำงานมาได้ 1 ปีกว่า ตอนนั้นยังไม่รู้ขั้นตอนการทำงานทั้งหมดว่าทำอะไร แต่พี่ๆ ก็ไม่จริงจัง แต่พอเริ่มทำก็เริ่มจริงจังมากขึ้น ตอนแรกคิดว่าทำสนุกๆ พอแต่หลังๆ มีตรวางงานบ่อยขึ้น มีการพัฒนา บทใจจริงผมคิดว่าพี่ๆ เขาคงอยากพัฒนามมาให้มาเป็น Director ในอนาคต เลยทำหนังเรื่องนี้มาเรื่อยๆ แต่มันยากที่หนังเรื่องนี้ทำแล้วไม่ได้เงินเหมือนเป็นงานนอก เราก็มีงานหลักก็ต้องทำควบคู่กันไป ถ้าช่วงไหนต้องทำงานหลักหนักๆ เราก็จะพักงานตรงนั้นไว้ก่อน ทำให้ความต่อเนื่องหายไป แต่ก็ทำหนังออกมาจนเสร็จเมื่อสิ้นปีและส่งเข้าประกวด จากตอนแรกไม่คิดว่าจะทำเพื่อส่งเข้าประกวด บางทีต้องเสียเงินเพื่อส่งเข้าประกวด โชคดีที่งานแรกที่เราส่งได้ Best Animation มาทำให้เราภูมิใจ ตอนนั้นก็ได้รับรางวัลจากที่ต่างๆ 10 กว่ารางวัลแล้ว และคิดจะประกวดไปเรื่อยๆ



ข้อคิดสำหรับน้องๆ ที่อยากเรียน Animation



วีรภัทร ชินะนาวิน “ตุลย์” ตามตัวเองก่อนว่าสนใจด้านนี้แค่ไหน จุดเริ่มต้นต้องมาจากความสนใจ และลองศึกษาตามเว็บไซต์ ถ้ายังไม่พอลองไปลองเรียนดูตามโรงเรียนสอน Animation เพราะสมัยนี้โรงเรียนที่สอนด้านนี้มีเยอะโดยที่ไม่จำเป็นต้องเข้าเรียนที่มหาวิทยาลัย พวกนี้ต้องลงทุนคอร์สหนึ่งไม่เกิน 10,000 บาท เรียนว่าคุณชอบงานนี้จริงๆ ไหม แล้วค่อยๆ ต่อยอด จนวันหนึ่งที่สนใจจริงๆ ก็เริ่มทำ Portfolio แล้วลองส่งไปสมัครดูหลายๆ ที่ ก็เป็นจุดเริ่มต้นง่ายๆ ในการเป็น Animator

ปวิษฐา อารยะพงษ์ (วิน) ที่แนะนำได้ต้องเริ่มจากการค้นหาตัวเองก่อน ว่าเราชอบสไตล์ไหน ถ้าเป้าหมายสุดท้ายเราอยากไปทำงานที่สตูดิโอ ซึ่งแต่ละสตูดิโอก็จะมีสไตล์ไม่เหมือนกัน เราจึงต้องรู้ตัวเองก่อนว่าเราชอบแบบไหน จากนั้นเราก็เริ่มศึกษาค้นคว้าอย่างจริงจัง เพราะงานทางนี้ค่อนข้างหนัก และกดดันพอสมควร เพราะด้านนี้การแข่งขันสูง บางคนวาดรูปสวย แต่ไม่สามารถนำไปทำต่อทาง PRODUCTION ได้ก็มี เราต้องปรับตัวเองให้เข้ากับหลายโจทย์ที่ได้รับมอบหมายมา คนฟังดูอาจจะบอกว่ายาก แต่มันมีกฎของมันว่าต้องทำอย่างไร



วิศิษฐ์ อรรถนาลย์ (อ่า) สำหรับน้องที่สนใจทำงานด้าน Storyboard ต้องฝึกเป็นคนมองทุกอย่างให้ออกมาเป็นภาพให้ได้ถ้าสนใจอยากเขียน Storyboard ยกตัวอย่างมีเพื่อนมาเล่าเรื่องตลกให้ฟังก็นึกเป็นภาพแล้วทำตาม ในตอนเรียนผมได้ฝึกการคิดภาพมาก่อน อย่างวาดภาพดูรูปร่างก็จินตนาการมาก่อน ถ้าสนใจ Storyboard จริงๆ อย่างแรกต้องไปศึกษาเรื่องการสื่อภาพ ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพยนตร์ว่าแต่ละเฟรมแต่ละภาพมาให้ความรู้สึกกับเราอย่างไร ต้องมีความเฝื้อ อย่าเป็นคนดูอย่างเดียว อย่างการดูการ์ตูนรอบแรกจะดูเพื่อความสนุก รอบสองจะดูเพื่อศึกษา ดูว่าทำไมเขาถึงใช้มุมกล้องแบบนี้ เรียงฉากแบบนี้ “อย่าเป็นคนดูอย่างเดียว ฝึกที่จะเป็นคนสร้างให้คนอื่นได้ดูด้วย”

เฉลิมพล วัฒนวงศ์ตระกูล “เฉลิม” ผมบอกน้องๆ ในออฟฟิศว่าอย่าทำตามคนที่ทำงานเป็นเครื่องจักร อาจจะดีแค่ส่วนหนึ่ง แต่ไม่ได้ดีทั้งหมด น้องๆ ที่อยากเป็นAnimatorที่ดีได้ต้องใช้เวลา เราต้องเข้าใจก่อนว่าAnimationคืออะไร แรกๆ เราเป็นเด็ก แต่พอโตขึ้นไปเราต้องไปทำงานกับคนใหญ่ๆ อีกเยอะ เพราะฉะนั้นในงานAnimationเราต้องเข้าใจก่อนว่ากลไกมีอะไรบ้าง ศึกษา เรียนรู้ ทำงานแบบไหน วิธีการทำงานของAnimatorนั้นมีหลายแบบเหมือนกัน ถ้าอยากเข้ามาทำต้องมี Idol ก่อน คนที่คุณอยากจะเป็นแบบเขาเพื่อเอาตัวเองไปอยู่ในจุดที่ดี ทั้งหมดนี้ขึ้นอยู่กับเราว่าจะนำตัวเองขึ้นมาอยู่บนถนนที่ถูกต้องได้เร็วแค่ไหน ตอนแรกอาจจะไปช้า อาจมีอุปสรรคแต่อย่าเพิ่งยอมแพ้เพราะมันพอเราเดินแข็งแล้วเราก็จะมีทางเดินเป็นของตัวเอง ความขยัน ความตั้งใจทุกคนมีอยู่แล้ว แต่ต้องรู้ทางเดินของตัวเอง



ชวลิต แก้วมณี “ต้อม” น้องๆ ที่อยากเป็นAnimatorหาตัวเองให้เจอว่าเราชอบอะไร ถ้าเริ่มจากชอบเราจะทำออกมาได้ดี แล้วอย่าแคคิดต้องลงมือทำด้วยทุกอย่างก็จะตามมา ผมคิดว่าของแบบนี้มันตามกันทัน เป็นเรื่องของประสบการณ์ การฝึก และทัศนคติในการทำงาน ก็อย่างที่คุณเฉลิมบอกหาIdol ของตัวเองและพยายามตามเขาให้ทัน ถ้าจะดีพยายามแข่งเขาไปเลยดีกว่า และพยายามดูหนังเยอะๆ อย่าไปจมอยู่กับงาน หาเวลาให้ตัวเองได้ไปเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ทำให้สมองโปร่ง จะได้คิดงานใหม่ๆ ได้ตลอด เรียนรู้เพิ่มเติม ทุกวันนี้ผมจะดูหนังเยอะละคิดตาม วิเคราะห์จากสิ่งที่เราหาได้ง่ายๆ อย่างการดูหนัง

รัชพล เลิศวิโรจน์กุล (ช้าง) ค้นหาตัวเอง และต้องมีความช่างสังเกตกายภาพ เช่น แสง สี และมีผลต่ออารมณ์อย่างไร จะช่วยให้เราทำงานและรู้ว่าควรจะใช้แสงสีอย่างไรในฉากๆ หนึ่ง ในการพัฒนาตนเองคือในโลกอินเทอร์เน็ตมีให้เราค้นหา เทียบกับสมัยก่อนจะหายากมาก แต่จะฝากว่าเรียนอะไรก็ได้ที่เราสนใจทุกอย่างสุดท้ายแล้วเราสามารถหยิบทุกอย่างที่เราไปเรียนมาใช้ได้ ความสนใจไม่เหมือนกันทำให้การทำงานAnimatorออกมาไม่เหมือนกัน และจะได้ความหลากหลาย เพราะฉะนั้นจงเป็นตัวของตัวเอง

