

กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย
กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย
มิถุนายน 2555

กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย
กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม

หลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย

มิถุนายน 2555

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย
กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย
มิถุนายน 2555

ปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์. (2555). **กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบ
ดิจิทัลของไทย กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์**. ปรินญาณิพนธ์ ศศ.ด.
(ศิลปวัฒนธรรมวิจัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
คณะกรรมการควบคุม: ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ, รองศาสตราจารย์พทุทธิ
ศุภเศรษฐศิริ, ดร.ภทธีรา วีรสวัสดิ์.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงาน
ศิลปะแบบดิจิทัลของไทย กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะคือ
(1) ศึกษา อัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทยที่สะท้อนผ่านผลงานออกแบบ
คาแรคเตอร์ (2) ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ศิลปะแบบดิจิทัลของไทย โดยใช้
มโนทัศน์อัตลักษณ์ในแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่มาเป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ โดยได้ดำเนินการ
วิจัยใน 2 ขั้นตอน คือ 1) การศึกษาอัตลักษณ์ของชิ้นงานศิลปะแบบดิจิทัล กรณีศึกษา การออกแบบ
คาแรคเตอร์ 2) ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัล กรณีศึกษา การออกแบบ
คาแรคเตอร์ โดยมีผู้ให้ข้อมูลหลักเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานออกแบบคาแรคเตอร์ที่มีอัตลักษณ์โดดเด่น
จำนวน 9 ท่าน

ผลการวิจัยสามารถจำแนกตามวัตถุประสงค์เฉพาะของการวิจัยได้ดังนี้

(1) อัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทยที่สะท้อนผ่านผลงาน
ออกแบบคาแรคเตอร์ ผลการวิจัยพบว่า ผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านนั้น มีอัตลักษณ์ของผลงานที่แตกต่าง
กันไปทั้งในเชิงรูปแบบและแนวคิด ซึ่งความแตกต่างนั้นเกิดจากประสบการณ์เฉพาะตนของผู้
สร้างสรรค์นั้นๆ

(2) กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ศิลปะแบบดิจิทัลของไทย กรณีศึกษา
การออกแบบคาแรคเตอร์ ผลการวิจัยพบว่า มีปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้
สร้างสรรค์ ใน 3 ขั้นตอนโดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 จุดเริ่มต้นของความคิด พบว่า ผู้สร้างสรรค์มีจุดเริ่มต้นของความสนใจที่จะ
สร้างคาแรคเตอร์ใน 2 ปัจจัยใหญ่ คือ 1) ปัจจัยภายใน ได้แก่ ความชอบส่วนตัว การศึกษา อาชีพ และ
แรงบันดาลใจ 2) ปัจจัยภายนอก ได้แก่ แนวโน้มของเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไป ความสนใจในทิศทางของ
กระแสนิยมและการตลาด

ขั้นตอนที่ 2 กระบวนการพัฒนาอัตลักษณ์ พบว่า ผู้สร้างสรรค์มีกระบวนการในการ
พัฒนาอัตลักษณ์ใน 2 ระยะ คือ 1) ระยะแรกเริ่ม ศึกษาผลงานรูปแบบต่างๆของผู้สร้างสรรค์จากทั่ว
โลก เพื่อหาแนวทางในการสร้างงานในรูปแบบของตนเอง และสืบค้นเทคนิควิธีการสร้างงานในรูปแบบ

ต่างๆจากอินเทอร์เน็ต จากนั้นเริ่มฝึกปฏิบัติ 2) ระยะเวลาฝึกฝน เพื่อต่อยก้าให้อัตลักษณ์นั้นชัดเจนขึ้นโดยมีการสร้างพันธกิจกับตัวเองเพื่อสร้างแรงจูงใจในการฝึกฝน และเน้นการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง

ขั้นตอนที่ 3 การเผยแพร่อัตลักษณ์ พบว่า ผู้สร้างสรรค์มีกลวิธีการเผยแพร่เพื่อนำเสนออัตลักษณ์เพื่อสร้างการรับรู้ต่อสาธารณชนโดยใช้วิธีเผยแพร่ผ่านเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต การออกแสดงผลงาน ปากต่อปากและการผลิตเป็นสินค้า

เนื่องด้วยงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเน้นศึกษาอัตลักษณ์ที่สะท้อนผ่านตัวชิ้นงานเป็นหลัก แต่หากท่านใดสนใจศึกษาอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ครั้งต่อไป อาจศึกษาในเรื่องของอัตลักษณ์ของตัวตนจากบุคคลจริงๆ เพื่อจะได้ภาพที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ในแง่ของบุคลิกภาพ ทั้งนี้เพื่อเป็นการเสริมความรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ให้ครอบคลุมในทุกมิติมากขึ้น



THE PROCESS OF THAI DIGITAL ART CREATOR SELF IDENTITY
A CASE STUDY OF CHARACTER DESIGN



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Doctor of Fine Art Degree in Arts and Culture Research
at Srinakharinwirot University

June 2012

Piyaphorn Srisuksawad. (2012). **The Process of Thai Digital Art Creator Self Identity A Case Study of Character Design**. Dissertation, D.A. (Arts and Culture Research). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Prof. Dr. Wiroon Tungcharean, Assoc. Prof. Phrit Suppassetsiri, Dr. Phatthira Teeraswasdi.

This research aims to study the process of Thai digital art creator self identity: a case study of character design with the specific objectives to (1) study self identities of Thai digital art creators which are reflected in character design (2) study the procedure of creating identities of Thai digital art creators using the self-identity concept after the new era as the framework of the analysis. The research has been carried out in 2 steps, which are 1) the study of the digital artworks' identities: a case study of character design 2) the study of the process of creating digital artworks: a case study of character design from 9 main informers who are the creators of character design artworks that have outstanding identities.

The results of the research can be divided according to the specific objectives of the research as follow:

(1) Regarding the self identities of Thai digital art creators which are reflected in character design, it is found out that the identities of the artworks of each creator are different both in terms of forms and concepts. These differences derive from personal experience of each creator.

(2) Regarding the process of Thai digital art creator self identity: a case study of character design, it is found out that there are factors that affect the creators' procedure of creating identities in 3 steps. The details are as follow:

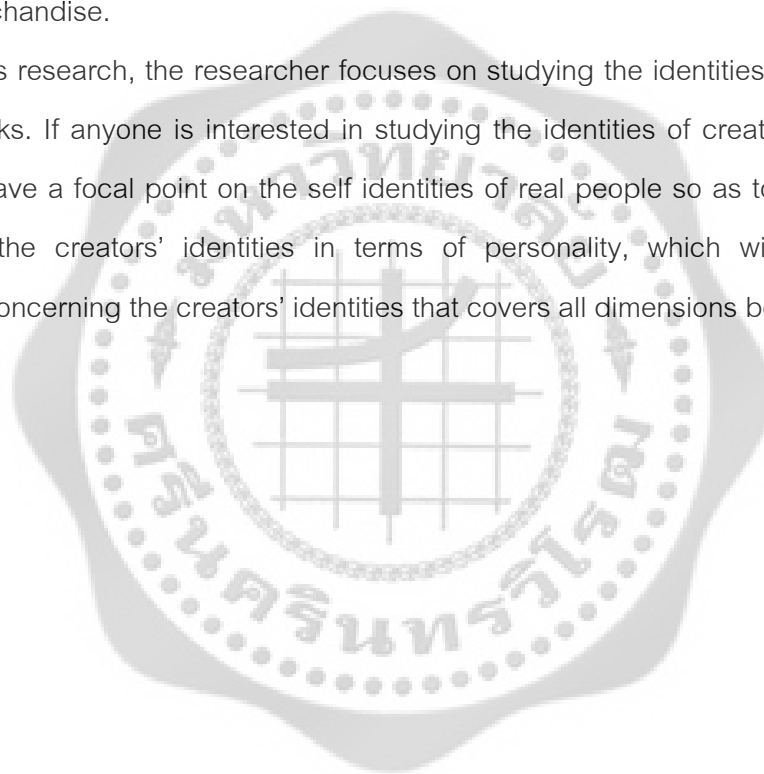
Step 1: the beginning of thoughts. It is discovered that there are 2 main factors that cause the creators to start feeling interested in building up characters, which are 1) internal factors, i.e., personal liking, education, occupation and inspiration 2) external factors, i.e., the changing trend in technology and the interest in the direction of popularity and marketing

Step 2: the process of developing identities. It is discovered that the creators have the process of developing self identities in 2 stages, which are 1) the beginning stage. At this stage, the creators study many forms of artworks of creators all over the world in

order to find the way to create works of their own. They search for techniques and methods of creating artworks in many forms from the internet and then start to practice. 2) the practicing stage. In order to make those identities clearer, the creators set up their own missions in order to build up inspiration to practice with an emphasis on the continuity of the practice.

Step 3: the distribution of identities. It is discovered that the creators have strategies to distribute their identities in order to create perception in public by the methods of distributing through the internet technology, through events , through word of mouth and through merchandise.

In this research, the researcher focuses on studying the identities that are reflected in the artworks. If anyone is interested in studying the identities of creators next time, the study may have a focal point on the self identities of real people so as to gain the images that reflect the creators' identities in terms of personality, which will provide further knowledge concerning the creators' identities that covers all dimensions better.



ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาจากศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ ครูผู้ทำให้ผู้วิจัยได้ซาบซึ้งถึงคำว่าความรักและเมตตาต่อศิษย์นั้นเป็นอย่างไร ศิษย์คนนี้ขอกราบขอบพระคุณสำหรับการเคี่ยวเข็ญเพื่อให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ที่สุดเท่าที่จะทำได้ และขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ ครูผู้มอบแง่มุมดี ๆ ในการทำวิจัยให้แก่ผู้วิจัยเสมอ และที่จะลืมไปเสียมิได้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ดร.ภัทธิดา ธีรสวัสดิ์ ครูผู้คอยดูแลให้คำปรึกษา และชี้แนะแนวทางในการทำวิจัยแก่ผู้วิจัยอย่างใกล้ชิด

รวมทั้งขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์อำนาจ เย็นสบาย และดร.รัฐพล ไชยรัตน์ กรรมการสอบปริญญานิพนธ์ ที่กรุณาเสียสละเวลาอันมีค่าให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะอันมีคุณค่า ที่ช่วยทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณเพื่อนๆ นิสิตปริญญาเอกหลักสูตรศิลปวัฒนธรรมวิจัย รุ่น 1 ทุกคน ที่ร่วมทุกข์ร่วมสุข คอยช่วยเหลือเกื้อกูลและให้กำลังใจกันและกันเสมอมา ขอขอบคุณคุณคุณเจษฎา สุขธิกาญจน์ และคุณตมิสา ชะตาญาน ที่เสียสละแรงกายแรงใจรับบทหนักในการทำงานตลอดช่วงเวลาที่ผู้วิจัยไม่สามารถอยู่ช่วยได้ และขอขอบคุณมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ทำให้ผู้วิจัยเรียนรู้ความเป็นครูด้วยจิตวิญญาณ

ขอขอบคุณผู้ให้ข้อมูลหลักในการทำวิจัยในครั้งนี้ทุกคน ที่ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลต่างๆเป็นอย่างดี

ท้ายที่สุดนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณแม่ ผู้ที่คอยสนับสนุนผู้วิจัยในทุกๆทางเสมอมา จนสำเร็จครบถ้วนตามกระบวนการศึกษาในระดับปริญญาเอกด้วยดี ประโยชน์อันพึงมีพึงได้รับจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นสิ่งบูชาแด่บุพการีและครูบาอาจารย์ซึ่งเป็นผู้วางรากฐานการศึกษาให้แก่ผู้วิจัย

ปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามหลักของการวิจัย.....	7
วัตถุประสงค์.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
ขอบเขตของการวิจัย.....	8
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	9
2 แนวคิด ทฤษฎี วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
ส่วนที่ 1 ความสัมพันธ์ของศิลปะและยุคดิจิทัล.....	12
ความเป็นมาของศิลปะในแต่ละยุคสมัย.....	12
การก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล : เทคโนโลยีดิจิทัลกับศิลปะ.....	14
ศิลปะแบบดิจิทัล : ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม.....	17
ผลกระทบในด้านบวกและด้านลบในเชิงศิลปวัฒนธรรมในสังคม.....	24
ศิลปะแบบดิจิทัลในประเทศไทย.....	25
การออกแบบคาแรคเตอร์.....	26
ส่วนที่ 2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	27
ส่วนที่ 3 กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์.....	29
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	47
ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....	47
ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาอัตลักษณ์ของชิ้นงานศิลปะแบบดิจิทัล	
กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์.....	47
ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัล	
กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์.....	47

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 (ต่อ)	
กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก.....	48
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล.....	49
วิธีการเก็บข้อมูล.....	49
การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อค้นพบ.....	49
การนำเสนอผลงานวิจัย.....	50
4 การศึกษาและการวิเคราะห์ผล.....	51
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน.....	51
ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน.....	51
สอบถามอัตลักษณ์.....	51
สรุปภาพอัตลักษณ์.....	51
ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์.....	51
ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์.....	51
สอบถามศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์.....	51
สรุปศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์.....	52
ผู้สร้างสรรค์คนที่ 1 StudioAiko.....	52
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน.....	53
ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์.....	65
ผู้สร้างสรรค์คนที่ 2 Gugggar.....	86
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน.....	86
ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์.....	100
ผู้สร้างสรรค์คนที่ 3 HippoDesign.....	113
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน.....	114
ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์.....	126

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 (ต่อ)	
ผู้สร้างสรรค์คนที่ 4 ThinkDstudio.....	143
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน.....	143
ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์.....	155
ผู้สร้างสรรค์คนที่ 5 P7.....	166
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน	166
ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์.....	178
ผู้สร้างสรรค์คนที่ 6 ZyloStudio.....	192
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน.....	192
ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์.....	204
ผู้สร้างสรรค์คนที่ 7 Parko.....	221
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน	221
ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์.....	234
ผู้สร้างสรรค์คนที่ 8 I-Phan.....	245
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน.....	245
ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์.....	257
ผู้สร้างสรรค์คนที่ 9 Galgard.....	277
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน.....	277
ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์.....	289
สรุปปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์.....	308
ขั้นตอนที่ 1 จุดเริ่มต้นของความคิด.....	309
ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาอัตลักษณ์.....	316
ขั้นตอนที่ 3 การเผยแพร่อัตลักษณ์.....	320
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	324

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม.....	344
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	364



บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 พัฒนาการของงานศิลปะในแต่ละยุคสมัย.....	13
2 รายละเอียดปัจจัยเฉพาะบุคคลของผู้สร้างสรรค์ StudioAiko.....	85
3 รายละเอียดปัจจัยเฉพาะบุคคลของผู้สร้างสรรค์ Gugggar.....	112
4 รายละเอียดปัจจัยเฉพาะบุคคลของผู้สร้างสรรค์ HippoDesign.....	142
5 รายละเอียดปัจจัยเฉพาะบุคคลของผู้สร้างสรรค์ ThinkDstudio.....	165
6 รายละเอียดปัจจัยเฉพาะบุคคลของผู้สร้างสรรค์ P7.....	191
7 รายละเอียดปัจจัยเฉพาะบุคคลของผู้สร้างสรรค์ ZyloStudio.....	220
8 รายละเอียดปัจจัยเฉพาะบุคคลของผู้สร้างสรรค์ Parko.....	244
9 รายละเอียดปัจจัยเฉพาะบุคคลของผู้สร้างสรรค์ I-Phan.....	276
10 รายละเอียดปัจจัยเฉพาะบุคคลของผู้สร้างสรรค์ Galgard.....	307
11 สรุปปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์.....	308
12 สรุปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ทั้ง 9 คน.....	335

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ภาพศิลปะจากคอมพิวเตอร์ ของ Frieder Nake ที่ใช้ plotter หรือ เครื่องมือที่ใช้ในการวาดกราฟคอมพิวเตอร์ วาดด้วยหมึกลงบนกระดาษ.....	15
2 ภาพศิลปะจากคอมพิวเตอร์ชื่อ "Corridor" ของ Georg Nees,1965.....	15
3 ภาพศิลปะจากคอมพิวเตอร์ชื่อ " Studies in Perception I"	16
4 ภาพศิลปะจากคอมพิวเตอร์ชื่อ"Sine curve man"ของ Charles A. Csuri,1967.....	16
5 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	46
6 เดวีไอส์แลนด์ (Davy's island).....	54
7 "My Metropolis" งานส่งเข้าร่วมกิจกรรมของทาง Tiger Beer.....	55
8 Develop character (New version2)	56
9 ปอ.ปลาใต้ทะเล.....	57
10 เด็กชายกับหนอนน้อย.....	58
11 ลงสี ล้อตที่2.....	59
12 Yeah Click Like!	60
13 ภาพสำหรับทำแบนเนอร์เว็บไซต์.....	61
14 นางแบบปฏิทินปีใหม่ 2012.....	62
15 Merry Christmas and Happy New Year.....	63
16 ภาพเปรียบเทียบการพัฒนาแคคเตอร์เหล่าเดวี โจนส์ เวอร์ชัน 1และเวอร์ชัน 2	70
17 สวัสดีปีใหม่ 2011 ครับ.....	86
18 ชั้นนี้ กะ แซ่บ.....	88
19 Unleash The Power!.....	89
20 อย่าหักโหมนะเออ.....	90
21 Rusty Invader!	92
22 Lord Ganesh Bless You.....	93
23 เลื้อยขึ้นน้ำ(ใจ)ท่วม.....	94
24 The Kraken Robo!.....	95
25 Lucky Invader!.....	97

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
26 Happy New Year 2012!	98
27 สวัสดีปีใหม่.....	114
28 Happy Valentine's Day.....	115
29 My Princess.....	116
30 ม้าหมุน.....	117
31 ไฟฟ้าไร้.....	118
32 HippoDesign.....	119
33 Tarot Cards.....	120
34 คุณวาทิ.....	121
35 มั่นใจว่า...คนไทยส่วนมาก (ภูค็อหนึ่งโนนน) ไม่อยากให้พรงนี้เป็วันจันทร.....	122
36 HaPPY NEW YEAR...2012.....	123
37 Don't cry.....	144
38 Boo Massacre ในชุด Illy Project.....	145
39 Child Punk Zombie ในชุด Monster	146
40 Punk Zombie	147
41 Space Monkey.....	148
42 Zombie-Lab.....	149
43 Bearhug ในชุด Monster.....	150
44 Pumster.....	151
45 CE Design Contest II.....	152
46 Zombie Lab Space ในชุด Game Concept.....	153
47 Available on shelves now ! June 2011 By P7.....	167
48 Eat Blood by P7 new!	168
49 Ghost Fuckinz Error by P7 new! (swim painting version)	169
50 หัวสิงโต.....	170
51 หัวไก่.....	171

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
52 Killer Bear Machine by P7 (new) CHIP7.....	172
53 P7. jam painting on 1 canvas with.....	173
54 หัวอมนุษย์.....	174
55 snow beast drawing blackpen+colors from darkstar.new!	175
56 กางเขนดง drawing black+red ball pen+colors darkstar 2011 new!	176
57 ตัดลมอ่านหนังสือ.....	193
58 ส่งการ์ดนี้ให้เพื่อนได้	194
59 Happy Songkran Day Jaaa!	195
60 สีมดั้งเดิมแบบออริจินัล "ผมเป็นควาย"	196
61 Cut-043-01.....	197
62 TL-Artwork_201 Facebook Fanpage Design!	198
63 เช่อ คือว่า...แพลงกิ้งนะ.....	199
64 กดไปที่ลิงค์นี้ครับ Uke Me Up!	200
65 Tidlom – Meeting.....	201
66 คนไทยสู้ๆ นะค้าบ.....	202
67 ปู้ค้ำ.....	206
68 โทกิโดกิ.....	207
69 TL-Artwork_201.....	209
70 Rollin Speeder..	222
71 YeaH!! It's Me.....	223
72 vi-sniper	224
73 Leave Me Alone.....	225
74 กวางน้อย	226
75 20/1/11	227
76 DYNAMITE BOY no.3	228
77 หุ่นยนต์.....	230

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
78 เจลลี่.....	231
79 ผมเขียนชื่อคุณ EXCHANGE WITH W.SGR	232
80 ตอน 171 # แย่งเขา.....	246
81 มีความสุขเยอะๆนะคุณเพื่อน.....	248
82 สมมุติ..เลือกได้ครั้งเดียว จะเลือกคนไหน?	249
83 เหนื่อยแล้วก็พักนะ.....	250
84 เรือกะลา.....	251
85 รอฟังข่าวอยู่นะฮะ.....	252
86 เธอละเป็นไง? #1: ปลาย่าง.....	253
87 ถอดรหัสไม่ลับ.....	254
88 แต่ทุกคน.....	255
89 เทียบงานวัด.....	256
90 ตอน 1# เรื่องของ...เขา.....	259
91 โยมแบ่น VS หลวงพี่ไธท 1 # : ขอพร.....	260
92 Banner.....	261
93 เจ็ดซามูไร	277
94 ปะป้าขายาว.....	278
95 Between Left And Right Character.....	279
96 Between Left And Right Character.....	281
97 Victory at all costs.....	282
98 Tiger	283
99 Detective 1.....	284
100 Ancient Japan and Myths.....	285
101 ส่งท้ายปี.....	287
102 ส่งท้ายปี.....	288
103 สรุปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ StudioAiko.....	326

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
104 รูปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ Guggar.....	327
105 รูปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ HippoDesign.....	328
106 รูปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ ThinkDstudio.....	329
107 รูปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ P7.....	330
108 รูปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ ZyloStudio.....	331
109 รูปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ Parko.....	332
110 รูปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ I-Phan.....	333
111 รูปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ Galgard.....	334



บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของการวิจัย

♫ บนโลก Hi-Tech ทุกอย่างเล็กกลง ...แต่รักฉันคงยิ่งใหญ่เหมือนเดิม

อยากมี Hard disk ลง Program เสริม...เพิ่ม Ram

พร้อมแฉ่ด้วยภาพของเธอที่ Desktop

** โลก Digital เราองง้อกัน ...ทำ Card แล้วส่ง E-mail ให้เธอ

CPU ู้ Love you เสมอ ...อย่าเผลอ Delete รักเราลง Recycle bin

ส่ง SMS พิมพ์คำข้อความ...แนบคำนิยามที่สุดซึ้ง

เปิด Win Amp ไว้...ด้วยเพลงคิดถึง

อยากให้เธอซึ้ง...กับความคิดถึง...ที่ฉันให้เธอ

เพลงที่ฉันโปรด Download ให้เธอ...ได้รับใหม่เอ๋ย ตอบด้วยขวัญใจ

อย่าด่วนใจร้อน Shut down ไปไหน...ปล่อยใจ...ให้ฉันลอยไปตามสาย Cable

โปรดจงช่วย Save รักเราเก็บไว้ ...เพื่อใจของฉันจะได้ไม่ต้อง Error ♫

(เสลา. 2553 : ออนไลน์)

เสียงหวานๆ ของ สวีทนุช นักร้องวัยคุณแม่อัยสาว ขับร้องบทเพลง รักยุค Hi-Tech ที่มีท่วงทำนองแบบย้อนไปในยุคสุนทราภรณ์ แต่เนื้อหาของเพลงกลับสอดแทรกคำศัพท์ที่นิยมใช้ในยุคไอที เพลงนี้จึงถือเป็นเพลงที่ผสมผสานความเก่าและความทันสมัย ซึ่งดูเหมือนจะเป็นความขัดแย้งกันได้อย่างลงตัว ด้วยความสามารถของผู้ประพันธ์ที่สามารถถ่ายทอดบทเพลงผ่านเนื้อหาที่ล้อเลียนสังคมยุคนี้ได้ที่น่าสนใจ เพลงนี้จึงได้รับความนิยมจนติดท็อปชาร์ต ของคลื่นวิทยุภายในเวลาไม่นานนัก เป็นสิ่งซึ่งแสดงให้เห็นว่า เพลงนี้สามารถเข้าถึงความรู้สึกของผู้คนส่วนใหญ่ในสังคมยุคปัจจุบัน ที่ล้วนมีวิถีการดำเนินชีวิตที่ลัดเลี้ยวและเลื่อนไหลไปตามสายเคเบิล เดกเช่นในบทเพลง

ด้วยเนื้อหาของเพลงที่สะท้อนให้เห็นการใช้ชีวิตอยู่บนเทคโนโลยีของมนุษย์ยุคปัจจุบันที่นับวันดูเหมือนจะเชื่อมโยงเข้ากับการดำรงชีวิตราวกับจะเป็นเนื้อเดียวกันมากขึ้นไปทุกที เทคโนโลยีแห่งดิจิทัลได้เข้ามาสอดแทรกและซึมซาบอยู่ในทั่วทุกอณูของสังคม แม้กระทั่งในเรื่องของความรัก ยังไม่วายโดนผลกระทบจากยุคดิจิทัลอย่างหนีไม่พ้น และแน่นอนที่สุด ที่ศิลปะก็มีอาจได้รับการยกเว้นจากผลกระทบเหล่านี้ไปได้เช่นกัน

หากหน้ากระดาษแห่งนี้สามารถแสดงข้อมูลที่เป็นภาพเคลื่อนไหวได้ ผู้อ่านจะสามารถเห็นภาพมิวสิควิดีโอประกอบเพลงนี้ที่สร้างสรรค์ขึ้นจากเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ กราฟิก(Computer

graphic) ที่มีวิธีการสร้างงานโดยใช้ซอฟต์แวร์(Software)ด้านกราฟิกที่ถูกออกแบบมาเพื่อสร้างสรรค์งานในด้านนี้โดยเฉพาะ โดยภายในซอฟต์แวร์จะมีเครื่องมือในการสร้างสรรค์ภาพที่จำลองมาจากของจริง อาทิ กระดาษ ดินสอ ยางลบ พู่กัน สี แอร์บรัช(Airbrush) และเทคนิคในการตกแต่งภาพในรูปแบบอื่นๆ อีกมากมาย ที่สามารถสร้างได้ทั้งภาพแบบสองมิติ ภาพสามมิติ ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว ซึ่งการก้าวเข้ามาของกระดาษเสมือน พู่กันอิเล็กทรอนิกส์ และเทคนิคที่ปรับเปลี่ยนได้ไปเปลี่ยนแปลงการสร้างงานศิลปะด้วยวิถีปฏิบัติแบบดั้งเดิมไปอย่างสิ้นเชิง

จากที่ศิลปินเคยใช้พู่กันระบายสีลงบนแผ่นกระดาษหรือผืนผ้าใบ ได้เปลี่ยนมาใช้พู่กันจำลองวาดระบายสีลงในแผ่นกระดาษจำลองในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้อย่างสะดวกง่ายดาย และหากระบายเลอะเทอะผิดพลาดยังสามารถลบออกได้อย่างสบายในรูปแบบที่พู่กันและกระดาษของจริงไม่อาจทำได้ ด้วยความสะดวกและง่ายดายที่ได้รับจากการบูรณาการกันระหว่างศิลปะและเทคโนโลยีที่ได้ถูกพัฒนาขึ้นในระดับที่สามารถตอบสนองจินตนาการของผู้สร้างได้เป็นอย่างดีเช่นนี้ ทำให้ผู้สร้างงานศิลปะส่วนหนึ่งเริ่มหันมานิยมใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการผลิตผลงานศิลปะมากขึ้น จนเกิดเป็นผลงานศิลปะในรูปแบบใหม่ๆ ที่เรียกว่าศิลปะแบบดิจิทัล หรือ ดิจิทัล อาร์ต (Digital art)

ศิลปะแบบดิจิทัลเป็นชื่อที่ใช้เรียกงานศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ซึ่งปัจจุบันได้รับการยอมรับกันว่าเป็นนิว มีเดีย(New media) หรือสื่อใหม่อย่างหนึ่ง โดยผลงานศิลปะแบบดิจิทัล นั้น มีทั้งที่ถูกสร้างขึ้นมาจากเครื่องมืออื่นๆ อาทิเช่น ภาพถ่าย ภาพวาด หรือภาพผลงานอื่นๆ ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นด้วยมือแล้วนำมาผ่านการตกแต่งด้วยเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ และทั้งที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเทคนิคจากคอมพิวเตอร์ล้วนๆ

โดยทั่วไป ศิลปะแบบดิจิทัลมีชื่อเรียกที่หลากหลายแตกต่างกันไปตามแต่วิธีการสร้างและช่องทางในการนำเสนอ เช่น ไซเบอร์ อาร์ต(Cyber art) เน็ต อาร์ต (Net art) อินเทอร์เน็ต อาร์ต (Internet art) ออนไลน์ อาร์ต (Online art) คอมพิวเตอร์ อาร์ต (Computer art) อิเล็กทรอนิกส์ อาร์ต (Electronic art) นิว มีเดีย อาร์ต(New media art) ซอฟต์แวร์ อาร์ต(Software art) พิกเซล อาร์ต (Pixel art) วิดีโอ อาร์ต (Video art) มัลติมีเดีย อาร์ต (Multimedia art) อินเทอร์เน็ตที่ฟ อาร์ต (Interactive art) ฯ ซึ่งแต่ละชื่อที่กล่าวมาข้างต้นล้วนมีลักษณะของผลงานที่คล้ายคลึงกัน มีทั้งจุดเหมือนและจุดต่าง แต่จุดร่วมที่เหมือนกันคือล้วนแล้วแต่สร้างผลงานด้วยการนำคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นเครื่องมือปฏิบัติการเชิงศิลปะด้วยกันทั้งสิ้น

นอกจากศิลปะแบบดิจิทัลจะมีชื่อเรียกที่หลากหลายแล้ว ตัวผู้สร้างงานเองยังมีชื่อเรียกที่หลากหลายด้วยเช่นกัน อาทิ ดิจิทัล อาร์ตติส(Digital artist) ดิจิทัล ดีไซน์เนอร์ (Digital designer) คอมพิวเตอร์ อาร์ตติส(Computer artist) กราฟิก ดีไซน์เนอร์(Graphic designer) ฯ แตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์หรือสถานะในการสร้างงาน ซึ่งผู้สร้างงานบางท่านมีการดำรงตนเองอยู่ในหลายสถานะ

และมีการสร้างงานขึ้นในหลายวัตถุประสงค์ ดังนั้น เพื่อให้ครอบคลุมการสร้างงานศิลปะแบบดิจิทัลในทุกรูปแบบ ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจึงขอเรียกผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลว่า Creator หรือ ผู้สร้างสรรค์

ในยุคสมัยที่ผ่านมา การนำเสนอผลงานศิลปะมักจะถูกจำกัดแต่เพียงในพิพิธภัณฑ์ ในแกลเลอรี หรือในหนังสือรวบรวมงานศิลปะที่มักมีราคาแพงเสียเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งพื้นที่เหล่านี้ถือเป็นพื้นที่เฉพาะ จึงทำให้งานศิลปะที่ศิลปินต่างทุ่มเทกำลังความคิด กำลังใจ และกำลังกายสร้างสรรค์ขึ้น ถูกชื่นชมกันเพียงในวงแคบอย่างน่าเสียดาย อันเนื่องด้วยข้อจำกัดด้านพื้นที่ทางกายภาพของแกลเลอรีหรือสถานที่ในการนำเสนอ รวมถึงความใกล้ไกลของระยะทางในการเดินทางไปชม และระยะเวลาอันจำกัดในการจัดแสดง ตลอดจนค่าใช้จ่ายในการดำเนินการจัดแสดงที่อาจเป็นภาระ

แต่ ณ ปัจจุบัน การเกิดขึ้นของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและกระแสโลกาภิวัตน์นั้นทำให้ข้อจำกัดด้านเวลาและพื้นที่เปลี่ยนไป ซึ่งฮาร์วีย์ (วัฒนา สุทัศน์ศิล. 2548: 16; อ้างอิงจาก Harvey. 1989) นักสังคมศาสตร์คนสำคัญได้กล่าวไว้ว่า โลกาภิวัตน์ทำให้เกิดการจัดความสัมพันธ์ของเวลาและพื้นที่ใหม่ (Reordering of time and space) โดยเกิดการย่นย่อของเวลาและพื้นที่ (Time-space compression) และฮาร์วีย์ ยังได้ให้ทัศนะอีกว่า การย่นย่อของเวลาและพื้นที่ หมายถึง อัตราความเร็วที่เพิ่มมากขึ้นของกระบวนการทางสังคมและเศรษฐกิจ จนทำให้ระยะทางและเวลาไม่ได้กลายเป็นอุปสรรคในการดำเนินกิจกรรมของมนุษย์อีกต่อไป การเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและเศรษฐกิจได้ลบล้างขีดจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่อย่างต่อเนื่อง การจัดการเวลาแบบใหม่ได้กลายเป็นพลังทำลายความสำคัญของพื้นที่ลงอย่างราบคาบ (วัฒนา สุทัศน์ศิล. 2548: 16)

และด้วยคุณสมบัติที่สามารถข้ามพ้นขีดจำกัดในทุกมิติของพื้นที่ ระยะทาง กาลเวลา และงบประมาณเหล่านี้ ทำให้การนำเสนอผลงานศิลปะผ่านทางเว็บไซต์มีความสะดวกและง่ายดายอย่างไม่น่าเชื่อ เหล่าศิลปินทั่วทุกมุมโลกจึงต่างหันมานิยมนำเสนอผลงานของตนเองผ่านช่องทางนี้ด้วยเหตุนี้ อินเทอร์เน็ตจึงเป็นเสมือนหน้าต่างบานใหญ่ที่เปิดกว้างให้งานศิลปะทั้งในรูปแบบเดิมและแบบดิจิทัลติดปีกโบยบินอย่างอิสระ จากซีกโลกหนึ่งไปยังอีกซีกโลกหนึ่งได้อย่างรวดเร็วและเสรี

การเชื่อมโยงถึงกันทั่วทุกมุมโลกของอินเทอร์เน็ตจึงทำให้ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลในหลากหลายรูปแบบเกิดการไหลเวียนไปทั่วโลกผ่านสายเคเบิล ซึ่งถือเป็นช่องทางสำคัญที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีโอกาสได้รับชมรูปแบบของงานศิลปะแบบดิจิทัลที่แปลก แตกต่างและน่าตื่นตาตื่นใจจากผู้สร้างที่อยู่ในวัฒนธรรมอีกซีกโลกหนึ่ง รวมถึงมีโอกาสได้ศึกษาเทคนิคและวิธีการสร้างงานแบบแปลกๆ ใหม่ๆ จากบทความหรือคลิปวิดีโอประเภทที่เรียกว่าฮาวทู(How to) หรือติวเตอร์เรียล(Tutorial) ที่ผู้สร้างสรรค์คนอื่นๆ จากทุกมุมโลกได้จัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่ให้ความรู้แก่ผู้ที่สนใจได้ศึกษาและทดลองทำ เป็นการร่วมแบ่งปันประสบการณ์ของตนกับคนอื่นๆ สิ่งที่เกิดขึ้นตามมาจากการนี้คือ เกิดการ

แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับรูปแบบและเทคนิคการสร้างงานศิลปะแบบดิจิทัลแบบใหม่ๆ ของผู้สร้างสรรค์คนอื่นๆ จากทั่วทุกมุมโลก ปรัชญาการณ์เหล่านี้มีส่วนก่อให้เกิดโลกาภิวัตน์ทางศิลปะแบบดิจิทัลขนานใหญ่ เนื่องจากบรรดาผลงานหลากหลายรูปแบบของเหล่าผู้สร้างสรรค์งานศิลปะแบบดิจิทัลที่ต่างพากันมานำเสนอลงบนเว็บไซต์และเผยแพร่ไปทั่วโลกนั้น ได้กลายเป็นแรงบันดาลใจซึ่งกันและกัน สิ่งที่เกิดขึ้นตามมาคือการผสมผสานกันของเทคนิควิธีการสร้าง การซึ่บซับรูปแบบใหม่ๆ ตลอดไปจนถึงการลอกเลียนแบบ

ปรัชญาการณ์นี้ได้สร้างความหลากหลายทางรูปแบบให้เกิดขึ้นกับผลงานศิลปะแบบดิจิทัล แต่ทว่าพร้อมๆ กันนั้น สิ่งนี้ได้กลับทำให้รูปแบบของงานศิลปะแบบดิจิทัลทั่วโลกเกิดความคล้ายคลึงจนดูเหมือนจะกลายเป็นแพตเทิร์น(Pattern) เดียวกันไปหมดเช่นกัน ซึ่งนักพงษ์ กูแ่ว (2553: ออนไลน์) ได้กล่าวไว้ว่า ความคล้ายคลึงที่เสมือนหนึ่งการลอกเลียนแบบนี้ได้เกิดขึ้นอย่างเป็นสากล ทั้งนี้เนื่องจากทุกสิ่งทุกอย่างในโลกใบนี้ เช่น วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี สารสนเทศและรวมถึงศิลปะด้วยนั้น ได้ถูกคิดค้นขึ้นมาแทบจะหมดสิ้นแล้วในยุคโมเดิร์น(Modern) ดังนั้น เมื่อมาถึงยุคปัจจุบัน หรือที่เรียกกันว่า ยุคหลังสมัยใหม่(Postmodern) จึงไม่มีอะไรใหม่ นั่นไม่ได้หมายความว่านักประดิษฐ์คิดค้น หรือศิลปินไม่มีความคิดสร้างสรรค์ แต่ดังที่กล่าวไปแล้วว่าทุกอย่างนั้นได้ถูกคิดค้นขึ้นแล้วในยุคสมัยใหม่ ในยุคสมัยนี้จึงเป็นเสมือนหนึ่งตลาดขนาดใหญ่สำหรับจับจ่ายใช้สอยและหยิบยืมนำมาใช้ในการอ้างอิง อ้างถึง ตลอดจนมีบทบาทและมีอิทธิพลสูงต่อการสร้างสรรค์ในยุคนี้ การสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ในยุคหลังสมัยใหม่ จึงไม่มีอะไรใหม่ แต่ความไม่มีอะไรใหม่ในผลงานนี้เองคือความใหม่ในวัฒนธรรมยุคหลังสมัยใหม่

ด้วยเหตุที่งานศิลปะแบบดิจิทัลมีรูปแบบที่ค่อนข้างคล้ายคลึงกันไปหมดเช่นนี้ จึงทำให้ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลมีรูปแบบอันแตกต่าง ไม่ซ้ำใคร หรือมีอัตลักษณ์เป็นของตัวเองอย่างชัดเจน จึงกลายเป็นผลงานที่โดดเด่นและเป็นที่สนใจแก่ผู้ที่ได้รับชม ทำให้ผู้สร้างสรรค์งานได้รับการยอมรับและได้เป็นผู้ที่ถูกเลือกให้ได้รับงานจากผู้ที่สนใจ ดังนั้น การจะทำให้ตนเป็นผู้ที่ถูกเลือกอยู่เสมอภายใต้การแข่งขันอันรุนแรงในเส้นทางของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลนั้น การสร้างอัตลักษณ์อันโดดเด่น ไม่ซ้ำใครให้กับผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของตนเอง ตลอดจนวิธีการนำเสนอความเป็นตัวตนของผู้สร้างสรรค์ในไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) จึงถือเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งต่อตัวผู้สร้างสรรค์ ซึ่งปรัชญาการณ์การพยายามสร้างอัตลักษณ์ในบริบทโลกาภิวัตน์นี้ สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับผลพวงที่เกิดขึ้นจากพลังโลกาภิวัตน์ที่อภิญญา เฟื่องฟูสกุล (2546: 88) กล่าวไว้ว่า ยิ่งพื้นที่โลกถูกครอบคลุมด้วยพลังโลกาภิวัตน์ที่ทำให้ทุกอย่างมีความคล้ายคลึงกันมากขึ้นเท่าไร การเน้นความเป็นอัตลักษณ์ก็ยิ่งปรากฏชัดมากขึ้นเท่านั้น พลังทั้งสองกระแสจึงเป็นเสมือนด้านตรงข้ามของเหรียญเดียวกัน ที่ทั้งละลายความแตกต่างและตอกย้ำลักษณะเฉพาะไปพร้อมๆ กัน

ในปัจจุบัน ที่กระแสโลกาภิวัตน์ได้เข้ามากระตุ้นและเร่งรื้อให้เกิดการแข่งขันกันอย่างเข้มข้นในตลาดโลก การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลในส่วนของงานออกแบบคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนนั้น เริ่มที่จะได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมจากหน่วยงานของรัฐ ดังจะเห็นได้จากที่ ปัจฉิมา ธนสันติ อธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญา ได้กล่าว ในงานสัมมนา “CLEA Seminar & Conference” เมื่อวันที่ 7 มกราคม 2553 ณ สยาม พารากอน ฮอลล์ ว่า รัฐบาลพร้อมสนับสนุนเต็มที่ตามนโยบายเศรษฐกิจที่ฟิสิกส์ (Creative economy) โดยกรมทรัพย์สินทางปัญญา ได้รับงบประมาณจำนวน 400 กว่าล้านบาท นำมาแบ่งใช้ดำเนินการเรื่องลิขสิทธิ์การ์ตูนคาแรคเตอร์ในประเทศไทย เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานเกิดกำลังใจ และต่อยอดจนเป็นที่ยอมรับในสากล กรมทรัพย์สินทางปัญญาจึงผลักดันให้ผู้ประกอบการและนักออกแบบในแวดวงการ์ตูนคาแรคเตอร์ รวมถึงธุรกิจผู้ผลิตสินค้าเมอร์ชานไดส์ (Merchandise) จัดสัมมนาเพื่อสร้างความเข้าใจ ตีตลาดทางความรู้ให้กับผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจดังกล่าว เพื่อสร้างเม็ดเงินเข้าประเทศและผลักดันคนไทยก้าวสู่ระดับโลกตามนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (กนกรัตน์ โกวิชัย, 2553: ออนไลน์) ที่อยู่ในแผนปฏิบัติการไทยเข้มแข็งและได้ดึงเอาหลักเศรษฐกิจสร้างสรรค์เข้ามามีบทบาทในการฟื้นฟูเศรษฐกิจไทย ซึ่งเป็นไปตามแผนมาตรการกระตุ้นเศรษฐกิจระยะที่ 2 (SP2) ซึ่งเป็นแกนในการขับเคลื่อนแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (เว็บไซต์ประจำตำแหน่งนายกรัฐมนตรี, 2552: ออนไลน์)

คนทั่วไปอาจมองเห็นว่า การออกแบบคาแรคเตอร์นั้นเป็นเพียงแค่การสร้างตัวการ์ตูนตัวเล็กๆ หากแต่การเติบโตของตลาดและอุตสาหกรรมในด้านนี้นั้นกลับไม่เล็กอย่างที่เห็น เนื่องจาก

ในปัจจุบัน อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ หนึ่งในอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ ได้กลายเป็นอุตสาหกรรมที่สำคัญอย่างหนึ่งของโลก โดยกว่าร้อยละ 30 ของมูลค่าของอุตสาหกรรมในตลาดโลกเป็นมูลค่าของภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก โดยเฉพาะสินค้าที่มีการนำคาแรคเตอร์ของการ์ตูนไปประกอบกับสินค้า เป็นกลุ่มสินค้าใหม่อีกรูปแบบหนึ่งที่กำลังเป็นนิยมในตลาดโลก และทำรายได้เข้าประเทศที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ตัวการ์ตูนจำนวนมหาศาลต่อปี โดยมูลค่าตลาดสินค้าที่เกี่ยวข้องกับคาแรคเตอร์ในประเทศไทย มีมูลค่ารวมประมาณ 10,000 ล้านบาท และอาจมากกว่าอุตสาหกรรมแอนิเมชันอย่างเดียว (สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ, 2553: ออนไลน์)

และในมุมมองของ สัญญา เลิศประเสริฐภากร เจ้าของบริษัท ไฮโลสตูดิโอ จำกัด นักออกแบบคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูน (Character designer) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการสร้างคาแรคเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและอุตสาหกรรมไว้ว่า การสร้างคาแรคเตอร์นั้นเหมือนการสร้างสินทรัพย์ที่สามารถนำไปสร้างมูลค่าได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งแตกต่างจากการรับจ้างออกแบบที่จะได้รับผลตอบแทนต่องานเพียงครั้งเดียว และการมีคาแรคเตอร์เป็นของตัวเองจะได้รับผลตอบแทนที่ไม่ต่างจาก “ดารา” ที่จะได้

ค่าตัวทุกครั้งที้ออกโชว์ และยังกล่าวอีกว่าธุรกิจสร้างคาแรคเตอร์สำหรับเขาเป็นเหมือนพร็อพเพอร์ตี้ (Property) เป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่มีความหายาก ไม่ใช่แค่การออกแบบการ์ตูนตัวหนึ่งแล้วจบ (สุกัญญา สนิธิศักดิ์. 2552: ออนไลน์)

นอกจากนั้น กฤษณ์ ฤ ลำเลียง กรรมการผู้จัดการ บริษัท ทูสปอต คอมมิวนิเคชั่น ซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ตัวการ์ตูน Bloody Bunny หรือ เจ้ากระต่ายจอมโหด ที่ฉีกภาพแสบแสบของกระต่ายที่น่ารักน่าชังมาเป็นกระต่ายบ้าพลัง ได้ให้มุมมองที่ทำให้เห็นความสำคัญของการสร้างคาแรคเตอร์ไว้ว่า กระต่ายที่เคยถูกมองว่าน่ารักน่าทะนุถนอมได้ถูกนำมาสร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้เข้มแข็ง แต่ยังคงความน่ารักแบบโหดๆ ซึ่งเป็นบุคลิกที่ซ่อนอยู่ในตัวคน ทำให้เป็นที่ชื่นชอบโดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่ชอบความแปลกและแตกต่าง และยังกล่าวอีกว่าสิ่งที่ทำให้เจ้ากระต่ายได้รับความสนใจจากผู้พบเห็นนั้น หัวใจสำคัญมาจากการออกแบบคาแรคเตอร์ให้แปลกและแตกต่างจากตัวการ์ตูนทั่วไป (จุฑารัตน์ ทิพย์นำภา. 2553: ออนไลน์)

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์(Character design) หรือการสร้างตัวการ์ตูนที่ถือเป็นศิลปะแบบดิจิทัลอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งการออกแบบคาแรคเตอร์นั้นมีใช่เป็นเพียงแค่การสร้างตัวการ์ตูนตัวหนึ่งๆ ขึ้นมา แต่เป็นการสร้างคาแรคเตอร์ให้กับตัวการ์ตูนนั้นๆ ให้มีบุคลิก รูปร่าง หน้าตา อุปนิสัย ความสามารถพิเศษ ลักษณะเด่นหรือด้อย แตกต่างกันไปตามจินตนาการหรือตามเรื่องราวที่ถูกกำหนดขึ้น โดยในการสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนคาแรคเตอร์ต่างๆนั้น ผู้สร้างสรรค์ได้มีการถ่ายทอดกระบวนการแบบ (Style) อันเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตนลงไปในงานนั้นๆ ซึ่งสิ่งนี้สามารถที่จะสร้างความแตกต่างในท่ามกลางความหลากหลาย และถือเป็นเครื่องมืออันทรงพลังในการใช้สร้างตัวตนของผู้สร้างสรรค์ที่จะสามารถดำเนินงานให้มีผลงานของตนเองนั้น ถูกกลืนไปกับกระแสแห่งความคล้ายคลึงของผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ทั่วโลกได้

ดังนั้น อัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ในงานวิจัยชิ้นนี้ จึงมิได้สร้างผ่านบุคลิกทางกายภาพ หากแต่มีการสร้างผ่านกระบวนการของผลงาน แต่ก่อนที่จะกลายเป็นผลงานที่แสดงถึงอัตลักษณ์แห่งตัวตนจนพร้อมจะนำเสนอ นั้น ทุกสิ่งทุกอย่างมิใช่ได้มาโดยธรรมชาติ แต่ได้ผ่านกระบวนการคิด คัดกรอง ผสมผสาน หล่อหลอมในจิตวิญญาณของตัวผู้สร้างสรรค์แล้วกลั่นออกมาเป็นผลงานที่แสดงอัตลักษณ์ของตนเองผ่านไซเบอร์สเปซ ซึ่งในส่วนของกระบวนการคิด คัดกรอง ผสมผสาน หล่อหลอมกล่อมเกลาให้ผู้สร้างสรรค์สะท้อนออกมาเป็นผลงานเหล่านี้ได้นั้น เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเพื่อค้นหาว่า อะไรคือสิ่งที่อยู่เบื้องหลังและมีอิทธิพลต่อกระบวนการคิดของผู้สร้างสรรค์ ที่ส่งผลต่อการหล่อหลอมตัวตน ตลอดจนเป็นแรงผลักดันให้ผู้สร้างสรรค์สะท้อนออกมาเป็นอัตลักษณ์ของงาน

ออกแบบคาแรคเตอร์ผ่านหน้าเว็บเพจรวมถึงวิธีนำเสนออัตลักษณ์ ซึ่งกระบวนการที่อยู่เบื้องหลังเหล่านี้เกิดจากปฏิบัติการขององค์ความรู้ใดๆในสังคมหรือไม่ อย่างไร

ความสนใจนี้จึงเป็นที่มาของงานวิจัยเรื่อง “ กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ศิลปะแบบดิจิทัลของไทย : กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์ ” เพื่อหาคำตอบว่าอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์นั้นถูกสร้างขึ้นมาได้อย่างไร โดยจะศึกษาผู้สร้างสรรค์ในฐานะที่เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานและผู้ที่ถูกสร้างสรรค์จากกระบวนการทางสังคม และเมื่อผู้สร้างสรรค์ได้รับการสร้างจากสังคมแล้วพวกเขามีวิธีสะท้อนอัตลักษณ์เหล่านั้นผ่านไซเบอร์สเปซออกมาอย่างไร โดยใช้มโนทัศน์อัตลักษณ์ในแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่มาเป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจถึงกระบวนการสร้าง อัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์คาแรคเตอร์ของไทยที่มีวิถีชีวิตส่วนหนึ่งในโลกไซเบอร์ รวมถึงวิธีการนำเสนอตนเองให้สามารถอยู่ในพื้นที่อย่างมีตัวตนและเป็นที่ยอมรับท่ามกลางความหลากหลายของผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ รวมถึงศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างโลกไซเบอร์ที่เปรียบเสมือนโลกอีกมิติหนึ่งกับมนุษย์และสังคมตลอดจนศิลปะและวัฒนธรรมบนโลกจริง

งานวิจัยชิ้นนี้ ต้องการเผยให้เห็นถึงพลวัตของกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ในงานออกแบบคาแรคเตอร์ ว่ากระบวนการทางสังคมได้ผลิตองค์ความรู้ใดๆ ที่มีอิทธิพลต่อระบบความคิดของผู้สร้างสรรค์และส่งผลกระทบต่ออัตลักษณ์ในผลงานออกแบบคาแรคเตอร์ โดยมีผู้ให้ข้อมูลหลักเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์และมีการนำเสนอผลงานส่วนหนึ่งในไซเบอร์สเปซ โดยมีผลงานออกแบบคาแรคเตอร์ที่โดดเด่นแสดงถึงอัตลักษณ์เฉพาะตัวอย่างชัดเจน

คำถามหลักของการวิจัย

ท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ ในบริบทแห่งไซเบอร์สเปซที่เต็มไปด้วยความหลากหลายของผลงานศิลปะแบบดิจิทัลนั้น ผู้สร้างสรรค์งานออกแบบคาแรคเตอร์แล้วนำเสนอผลงานส่วนหนึ่งบนพื้นที่ไซเบอร์นั้น มีกระบวนการสร้างอัตลักษณ์โดยสะท้อนผ่านผลงานและมีวิธีการนำเสนอตัวตนบนพื้นที่แห่งนี้หรือไม่ และกระบวนการดังกล่าวมีความสัมพันธ์กับสังคมไทยในมิติต่างๆอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทยที่สะท้อนผ่านผลงานออกแบบคาแรคเตอร์
2. ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ศิลปะแบบดิจิทัลของไทย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ภาครัฐ : สามารถนำผลการวิจัยไปเป็นฐานข้อมูลในการพิจารณาวางแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11(2555-2559) ในส่วนของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มงานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional creation)

ภาควิชาการ : สามารถนำผลการวิจัยไปเป็นฐานข้อมูลในการพิจารณาวางแผนพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนที่เกี่ยวกับงานศิลปะแบบดิจิทัลเพื่อสร้างบุคลากรให้สอดคล้องกับความต้องการของประเทศ

ภาคประชาชน : สามารถเป็นฐานข้อมูลให้ผู้ที่สนใจงานด้านการออกแบบคาแรคเตอร์ศึกษาเพื่อต่อยอดตามความสนใจของตนเองต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการศึกษาลงงานออกแบบคาแรคเตอร์และกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ จำนวน 9 คน ได้แก่

1.1 นางสาวศิกานต์ เตชะคฤห

เหตุผลที่เลือกผู้สร้างสรรค์คนนี้ เนื่องจากเป็นผู้ที่สร้างผลงานคาแรคเตอร์ในลักษณะของภาพประกอบและภาพเคลื่อนไหว ที่มีการสร้างคาแรคเตอร์ขึ้นมาพร้อมกับผูกเรื่องราวต่างๆให้เป็นการตื้นลึกแบบจบเป็นตอนๆไป

1.2 นายสัญญา เลิศประเสริฐภากร

เหตุผลที่เลือกผู้สร้างสรรค์คนนี้ เนื่องจากเป็นผู้ที่สร้างงานคาแรคเตอร์ในลักษณะของภาพประกอบและภาพเคลื่อนไหว ที่มีการสร้างคาแรคเตอร์ขึ้นมาพร้อมกับผูกเรื่องราวต่างๆให้เป็นการตื้นลึกแบบจบเป็นตอนๆไป

1.3 นายจีระ จีระมกร

เหตุผลที่เลือกผู้สร้างสรรค์คนนี้ เนื่องจากเป็นผู้สร้างคาแรคเตอร์ที่จบในตัวเดียว ไม่มีการผูกโยงเรื่องราวกับคาแรคเตอร์ตัวอื่นๆ

1.4 นายภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์

เหตุผลที่เลือกผู้สร้างสรรค์คนนี้ เนื่องจากเป็นผู้สร้างคาแรคเตอร์ที่จบในตัวเดียว ไม่มีการผูกโยงเรื่องราวกับคาแรคเตอร์ตัวอื่นๆ

1.5 นายสรลักษณ์ เชื้อพุทธ

เหตุผลที่เลือกผู้สร้างสรรค์คนนี้ เนื่องจากเป็นผู้ที่นำตนเองมาสร้างเป็นคาแรคเตอร์ และนำคาแรคเตอร์ของตนเองมาใช้เป็นคาแรคเตอร์หลักในการผูกเรื่องราวต่างๆ ในลักษณะการ์ตูนสั้น จบเป็นตอนๆ ไป

1.6 นางสาวจิราภรณ์ โคตรมิตร

เหตุผลที่เลือกผู้สร้างสรรค์คนนี้ เนื่องจากเป็นผู้ที่สร้างตัวคาแรคเตอร์ต่างๆ ขึ้นมา เป็นกลุ่มคาแรคเตอร์หลัก และนำคาแรคเตอร์แต่ละตัวในกลุ่มนั้นมาสลับสับเปลี่ยนผูกเรื่องราวต่างๆ ในลักษณะการ์ตูนสั้น จบเป็นตอนๆ ไป

1.7 นายอลงกรณ์ สงวนสุข

เหตุผลที่เลือกผู้สร้างสรรค์คนนี้ เนื่องจากเป็นผู้สร้างคาแรคเตอร์ในลักษณะของ ภาพประกอบ

1.8 นายกษิติเดช เหมพรหมราช

เหตุผลที่เลือกผู้สร้างสรรค์คนนี้ เนื่องจากเป็นผู้สร้างคาแรคเตอร์ในลักษณะของ ภาพประกอบ และไม่ได้จบการศึกษาด้านศิลปะจากระบบมหาวิทยาลัย

1.9 P7

เหตุผลที่เลือกผู้สร้างสรรค์คนนี้ เนื่องจากเป็นศิลปินอิสระที่สร้างผลงานแนวสตรีทอาร์ต (Street art) ในรูปแบบของคาแรคเตอร์

เหตุผลในการเลือกผู้สร้างสรรค์แต่ละคนนั้น เนื่องจากจากผู้วิจัยต้องการกระจายกลุ่มบุคคลผู้ให้ข้อมูลให้ครอบคลุมการสร้างงานออกแบบคาแรคเตอร์ในหลายรูปแบบ เพื่อพิจารณาว่า ความแตกต่างกันของลักษณะการสร้างงาน มีความสัมพันธ์ต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์หรือไม่ อย่างไร

2. การศึกษากระบวนการสร้างสร้งงานออกแบบคาแรคเตอร์ในครั้งนี้ จะศึกษาการนำเสนอ ผลงานผ่านเว็บไซต์ในช่วงเวลา 12 เดือน ตั้งแต่เดือนมกราคม 2554 ถึงเดือนธันวาคม 2554

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **อัตลักษณ์ (Identity)** หมายถึง ลักษณะเฉพาะตัวของผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ รวมถึงวิธีการนำเสนอความเป็นตัวตนของผู้สร้างสรรค์ในไซเบอร์สเปซ

2. **ผู้สร้างสรรค์ (Creator)** หมายถึง ผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ที่สร้างผลงานด้วยเทคนิคทางคอมพิวเตอร์

3. **ศิลปะแบบดิจิทัลหรือดิจิทัล อาร์ต (Digital art)** หมายถึง ผลงานศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีทั้งการสร้างผลงานด้วยเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ล้วนๆ หรือสร้างผลงานด้วยเครื่องมืออื่นๆ แล้วนำมาผ่านการตกแต่งด้วยเทคนิคทางคอมพิวเตอร์

4. **การออกแบบคาแรคเตอร์ (Character design)** หมายถึง การออกแบบหรือการสร้างตัวละครที่มีลักษณะเป็นตัวการ์ตูนที่มีรูปร่าง หน้าตา นิสัย บุคลิก ลักษณะเด่น-ด้อย แตกต่างกันไป ตามจินตนาการหรือตามเนื้อหาเรื่องราวที่ถูกกำหนดขึ้น หรือไม่มีเนื้อหาเรื่องราวมากำหนดก็ได้ และเป็นได้ทั้งสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือ ทั้งนี้ ไม่จำกัดชนิดของโปรแกรมและเทคนิคในการสร้างงาน

5. **ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace)** หมายถึง พื้นที่เสมือนที่มีลักษณะเป็นนามธรรม และเป็นเสมือนโลกอีกมิติหนึ่ง ที่สามารถเข้าถึงได้จากการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการศึกษาว่ากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์ ที่นำเสนอผลงานในโซเชียลมีเดียเป็นอย่างไร ผู้สร้างสรรค์มีกระบวนการสร้างอัตลักษณ์อย่างไร อะไรคือสิ่งที่มีต่อกระบวนการคิดและเป็นแรงผลักดันให้ผู้สร้างสรรค์พยายามที่จะสร้างอัตลักษณ์ รวมถึงมีการสะท้อนอัตลักษณ์ผ่านผลงานออกแบบคาแรคเตอร์อย่างไร ตลอดจนสิ่งเหล่านี้มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับสังคมไทยในมิติต่างๆ ใดๆ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาจากวรรณกรรมและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางการวิเคราะห์ในส่วนต่างๆ ดังนี้

ส่วนที่ 1 : ความสัมพันธ์ของศิลปะและยุคดิจิทัล

ความสัมพันธ์ของยุคดิจิทัลกับมนุษย์ สังคม ศิลปะ และสังคมไทยในมิติต่างๆ เพื่อเผยให้เห็นว่า โลกโซเชียลหรือโซเชียลมีเดียที่ถือเป็นอีกหนึ่งองค์ความรู้ของยุคสมัยปัจจุบันนั้น ได้กลายเป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญในสร้างผลกระทบและทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อมนุษย์ สังคม ศิลปะ และวัฒนธรรมไทยในมิติต่างๆ ใดๆ

ส่วนที่ 2 : งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เพื่อศึกษาถึงระเบียบวิธีการวิจัย แนวคิดที่นำมาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์และผลการวิจัย จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาปรับใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัย

ส่วนที่ 3 : กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์

เพื่อเผยให้เห็นว่า ผู้สร้างสรรค์มีกระบวนการสร้างอัตลักษณ์อย่างไร สังคมได้สร้างองค์ความรู้ใดๆที่ส่งผลต่อทุกกระบวนการคิดของผู้สร้างสรรค์ และในฐานะที่ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้ที่ถูกหล่อหลอมจากปฏิบัติการทางสังคมเหล่านี้ พวกเขามีวิธีการสะท้อนอัตลักษณ์ผ่านผลงานศิลปะออกมาอย่างไร โดยผู้วิจัยแบ่งการศึกษาในส่วนนี้ออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ของไทยที่สะท้อนผ่านงานศิลปะกรณีศึกษา ออกแบบคาแรคเตอร์

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย กรณีศึกษา ออกแบบคาแรคเตอร์

ส่วนที่ 4 : กรอบแนวคิดในการวิจัย

เพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย โดยการค้นคว้าและเก็บข้อมูลในประเด็นต่างๆที่เกี่ยวข้องแล้วทำการวิเคราะห์โดยใช้ทฤษฎีเป็นกรอบพื้นฐานในการตีความหมายข้อมูล เพื่อนำไปสู่การตอบคำถามวิจัยต่อไป

ส่วนที่ 1 : ความสัมพันธ์ของศิลปะและยุคดิจิทัล

ในส่วนนี้ผู้วิจัยจะศึกษาเกี่ยวกับเหตุการณ์ความเคลื่อนไหวของมนุษย์ สังคม ศิลปะ และวัฒนธรรมไทยในมิติต่างๆ ซึ่งจะพยายามให้ครอบคลุมในทุกด้านๆที่มีผลกระทบจากการเกิดขึ้นของศิลปะแบบดิจิทัล การออกแบบคาแรคเตอร์และโลกไซเบอร์ โดยมีประเด็นในการศึกษาโดยสังเขป ดังนี้

ความเป็นมาของศิลปะในแต่ละยุคสมัย

การสร้างสรรคผลงานศิลปะของมนุษย์มีพัฒนาการมาตั้งแต่อดีตอันแสนยาวนาน ซึ่งบรรพบุรุษได้ทิ้งร่องรอยทางประวัติศาสตร์ให้ชนรุ่นหลังได้ค้นพบและทำการศึกษา สะท้อนให้เห็นถึงการแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตัวของมนุษย์ ที่แปรผันไปตามการพัฒนาของความคิด ความเชื่อ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีต่อเนื่องไปจนถึงเศรษฐกิจและสังคมในแต่ละยุคสมัย ถือเป็นสิ่งสำคัญที่ส่งผลต่ออัตลักษณ์ของงานศิลปะอย่างแยกไม่ออก

ดังนั้น เนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับความเคลื่อนไหวและความเป็นไปของสังคมในแต่ละช่วงเวลาในโลกหมุนไปเหล่านี้ จึงเป็นเสมือนเบื้องหลังที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะของศิลปินและส่งผลเชื่อมโยงถึงอัตลักษณ์ของงานศิลปะ เนื่องจากมนุษย์ถือเป็นสัตว์สังคม และตัวศิลปินผู้สร้างงานล้วนแล้วแต่เป็นหนึ่งในสมาชิกของสังคม ที่ถือกำเนิดเติบโตและใช้ชีวิตท่ามกลางสิ่งแวดล้อมทางสังคม ได้ซึมซับประสบการณ์และถูกหล่อหลอมจากบริบทรอบตัวเหล่านี้ ฉะนั้น การบ่มเพาะความเป็นตัวตนของศิลปินจึงมีอาจหนีพ้นอิทธิพลจากสิ่งเหล่านี้ไปได้ จึงอาจกล่าวได้ว่า อัตลักษณ์ของงานศิลปะเป็นเสมือนกระจกสะท้อนเรื่องราวความเป็นไปของบริบทแห่งยุคสมัยอย่างแท้จริง

ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำตารางพัฒนาการของงานศิลปะในแต่ละยุคสมัย เพื่อแสดงให้เห็นภาพรวมโดยสังเขป เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของรูปแบบศิลปะและสภาพของสังคมในแต่ละยุคสมัย ดังจะเห็นได้จากตารางด้านล่างนี้

ตาราง 1 พัฒนาการของงานศิลปะในแต่ละยุคสมัย

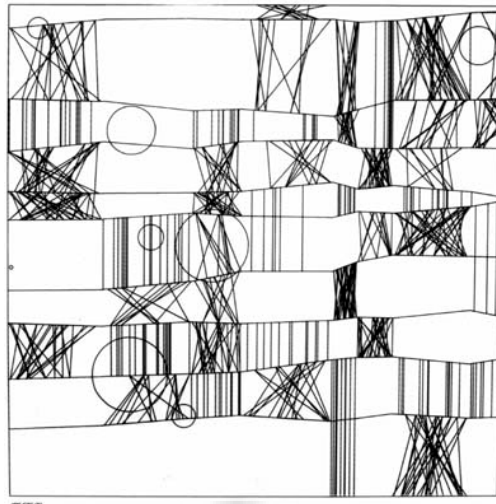
ยุค	ก่อนประวัติศาสตร์ 40,000-4,000 B.C.	โบราณ 4000 B.C.	กลาง	สมัยใหม่	หลังสมัยใหม่ 1960-ปัจจุบัน
เครื่องมือในการสร้างงาน	สีจากหิน, ไขมันสัตว์, ก้อนหิน,	สีจากหิน แร่ธาตุ, ยางไม้, เขม่าไฟ	สีฝุ่นบนปูนเปียก (fresco), หินสี	สีน้ำมัน, สีสังเคราะห์ต่าง ๆ	หลากหลายวัสดุ, คอมพิวเตอร์
วัสดุในการรองรับ	ผนังถ้ำ, เพิงผา	ผนังสิ่งก่อสร้าง	ผนังโบสถ์หรือวิหาร	ผ้าใบ, กระดาษ	ผ้าใบ, กระดาษ, ฝาใบ/กระดาษเสมือน, แผ่น CD
รูปแบบของงาน	ลอกเลียนธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมรอบตัว, เรขาคณิต	บอกเล่าเรื่องราว รูปแบบชีวิตในสังคมนั้นๆ	มีเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนาในแนวเหมือนจริงโดยยึดหลักวิชาการ	สะท้อนความเป็นไป สังคมด้วยความรู้สึกส่วนตัว, มีลักษณะเป็นสากล	เสียดสีสังคม, มีความเชื่อว่ามีอะไรใหม่ จึงมักเอารูปแบบเดิมมาบูรณาการใหม่
สถานที่แสดงงาน	ผนังถ้ำ หรือสถานที่ประกอบพิธีกรรม	ผนังภายในอาคาร สิ่งก่อสร้าง	วัด, โบสถ์, วิหาร	แกลเลอรี, พิพิธภัณฑ์	แกลเลอรี, เว็บไซต์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
ศิลปินผู้สร้างงาน	หัวหน้าชุมชน, พ่อมด หมอผี	อยู่ภายใต้ความต้องการและเพื่อผลประโยชน์ของผู้อุปถัมภ์	สร้างงานภายใต้หลักการและกฎเกณฑ์ทางวิชาการ	แยกตัวจากหลักวิชาการและศาสนา มาใช้ความรู้สึกนึกคิดในการสร้างงาน, มีความเป็นปัจเจกสูง, ศิลปินคือศูนย์กลาง, เข้าถึงยาก	ไม่ยึดถือหลักการ, เข้าถึงง่าย, มีการเชื่อมโยงกับศาสตร์อื่นๆ
วัตถุประสงค์ในการสร้าง	บอกเล่าวิถีความเป็นอยู่, เป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรม	ถูกสร้างขึ้นด้วยแรงศรัทธาต่อศาสนา	รับใช้คริสต์ศาสนจักร ช่วยเผยแพร่คำสอน	สะท้อนเหตุการณ์ในสังคมที่เป็นปัจจุบันและร่วมสมัย	นำเสนอแง่มุมของความคิด
ลักษณะทางอัตลักษณ์ของผลงาน	ลดทอนรูปแบบบุคคล้ายสัญลักษณ์โดยถ่ายทอดลักษณะที่สำคัญ	ระบายสีแบนๆ ไม่มีแสงเงา, มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์	เน้นรายละเอียดและแสงเงาแบบเหมือนจริง มีมิติ ละเอียดลึก	เทคนิคและรูปแบบมีลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละสกุลช่างและศิลปินไป	หลากหลายรูปแบบที่ต้องแปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร
อุดมคติด้านความงาม	ความงามตามธรรมชาติ	ความงามตามธรรมชาติ	ความปรารถนาเหมือนจริงคือความสมบูรณ์	ศิลปะเป็นเรื่องการแสดงออกส่วนบุคคล, มุ่งสร้างการรับรู้จากการมองเห็น	ความคิดสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ไม่เหมือนใคร, มุ่งสร้างการรับรู้ด้วยปัญญา
ผู้ชมงาน/ผู้เข้าถึงผลงาน	สมาชิกในกลุ่มหรือชุมชน	สมาชิกในชุมชน	คริสต์ศาสนิกชน, ขุนนาง, ชนชั้นสูง	ประชาชนทั่วไปที่สนใจในงานศิลปะ	ผู้สนใจทั่วโลกที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ต
ลักษณะทางสังคม	มีความเชื่อในเรื่องอำนาจลึกลับหรือปรากฏการณ์ธรรมชาติที่หาคำอธิบายไม่ได้	นับถือเทพเจ้า วัดถือเป็นศูนย์กลางของสังคมและเศรษฐกิจ	มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ, คริสต์ศาสนาเจริญรุ่งเรือง	วิทยาศาสตร์, เทคโนโลยีและอุตสาหกรรมมีความเจริญก้าวหน้ามาก, มีการค้าขายศิลปะตามระบบทุนนิยม	โลกาภิวัตน์จากความก้าวหน้าของระบบสื่อสารทำให้โลกเสมือนเล็กลง เนื่องจากผู้คนทุกมุมโลกติดต่อกันได้ง่าย

การก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล : เทคโนโลยีดิจิทัลกับศิลปะ

ยุคดิจิทัลเริ่มต้นเมื่อประมาณ ค.ศ.1946 เมื่อ จอห์น มอชลีย์ (John Mauchly) และเปรสเปอร์ แอคเคิร์ต (J.Presper Ackert) จากมหาวิทยาลัยเพนซิลเวเนีย ได้พัฒนาเครื่องคอมพิวเตอร์อิเล็กทรอนิกส์หรือคอมพิวเตอร์ดิจิทัล(Digital computer) ที่จัดได้ว่าเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับใช้งานทั่วไปเครื่องแรกของโลก ชื่อว่า อีนิแอค (ENIAC: Electronic Numerical Integrator And Computer) มันถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ทางการทหารของกองทัพสหรัฐในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 และถูกหนังสือพิมพ์ในยุคนั้นขนานนามว่า “สมองยักษ์” (Giant brain) (Wikipedia-The free encyclopedia. 2553: ออนไลน์)

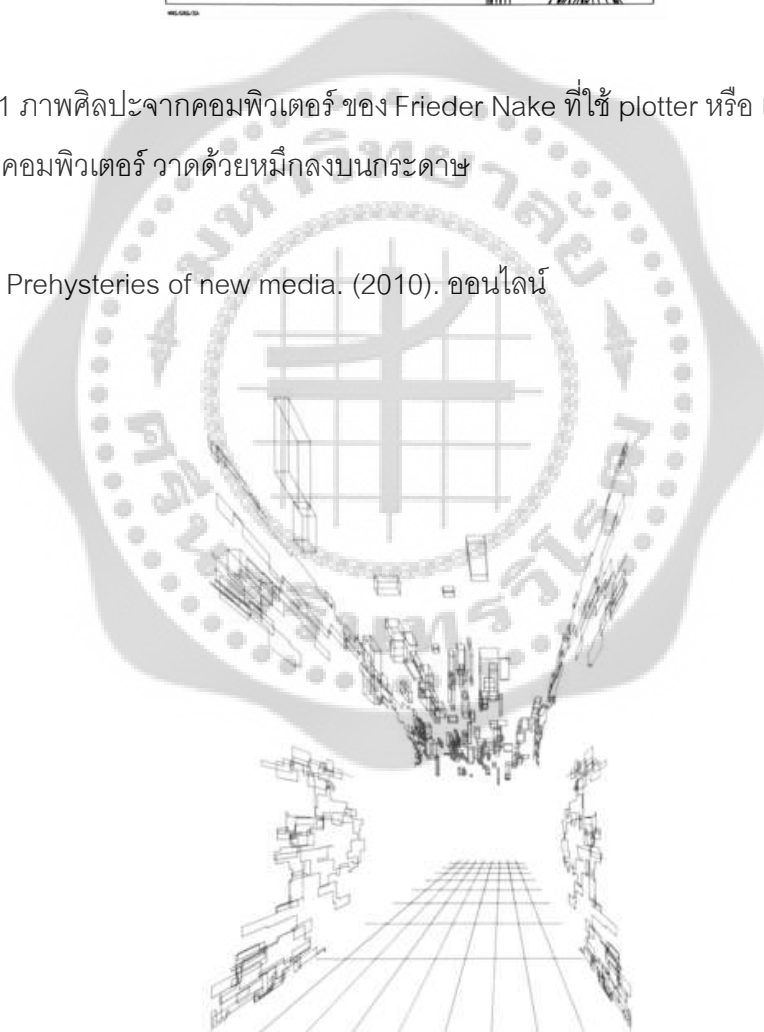
นับจากนั้น การพัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ยังคงดำเนินต่อไป จนช่วงก่อน ค.ศ.1960 คอมพิวเตอร์ได้กลายเป็นเครื่องมืออันเป็นประโยชน์ต่อศิลปิน ทั้งที่ในระยะแรกนั้นคอมพิวเตอร์จะมีราคาสูงมาก อีกทั้งต้องเก็บรักษาภายในห้องปรับอากาศ ฉะนั้นคอมพิวเตอร์จึงต้องถูกเก็บอยู่ในห้องต่างหาก โดยแยกจากสตูดิโอหรือห้องทำงานส่วนตัวของศิลปิน โปรแกรมและข้อมูลจะต้องถูกเตรียมด้วยเครื่องเจาะกระดาษที่จะทำการเจาะเมื่อป้อนบัตรหรือการ์ด(Card)เข้าไปในคอมพิวเตอร์ อีกทั้งภายในระบบยังไม่มีการสื่อสารระหว่างกัน(Interactive) และสามารถสร้างได้เพียงรูปภาพเท่านั้น (Translab. 2553: ออนไลน์)

จบจนปี ค.ศ.1963 อิวาน ซูเทอร์แลนด์ (Ivan Sutherland) นักศึกษาปริญญาเอกของ MIT ได้สร้างซอฟต์แวร์ด้านกราฟิก (Graphics Software) ขึ้นเป็นครั้งแรกเพื่อใช้กับคอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก (Wikipedia-The free encyclopedia. 2553: ออนไลน์) ชื่อว่า สเก็ตช์แพด(Sketchpad) มันช่วยทำให้วิธีการสื่อสารระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์เปลี่ยนแปลงไป สเก็ตช์แพดถูกพิจารณาให้เป็นบรรพบุรุษของคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ที่ช่วยในการร่างภาพ(Computer-aided drafting (CAD)) ถือเป็นการพัฒนาหรือการค้นพบครั้งยิ่งใหญ่และสำคัญมากในการพัฒนาของวงการคอมพิวเตอร์กราฟิก จากการทำนี้ทำให้เขาได้รับรางวัล Turing Award เมื่อปี ค.ศ. 1988 อีกด้วย (Wikipedia-The free encyclopedia. 2553: ออนไลน์) ซอฟต์แวร์นี้มีการทำงานกับคอมพิวเตอร์เครื่องเล็กโดยใช้ปากกาแสง(Light pen) วาดเส้นลงบนหน้าจอ ซึ่งถือเป็นการวาดเส้นยาวๆเส้นแรกของกราฟิกซอฟต์แวร์ และสิ่งนี้ได้เป็นการปฏิวัติวงการออกแบบและการวาดภาพประกอบทั้งที่มีจุดประสงค์ทางการค้าและไม่มีจุดประสงค์ทางการค้า (Docstoc. 2553: ออนไลน์) จนกระทั่ง ค.ศ.1965 ได้มีการจัดแสดงนิทรรศการศิลปะจากคอมพิวเตอร์ (Computer art) ขึ้นเป็นครั้งแรกที่ Technische Hochschule เมือง Stuttgart ประเทศเยอรมัน โดยศิลปิน 2 ท่าน คือ ฟรายเดอร์ แนค(Frieder Nake) และจอร์จ นีสส์(Georg Nees (de)) (Translab. 2553: ออนไลน์) มีตัวอย่างผลงานที่จัดแสดง ดังนี้



ภาพประกอบ 1 ภาพศิลปะจากคอมพิวเตอร์ ของ Frieder Nake ที่ใช้ plotter หรือ เครื่องมือที่ใช้ในการวาดกราฟคอมพิวเตอร์ วาดด้วยหมึกลงบนกระดาษ

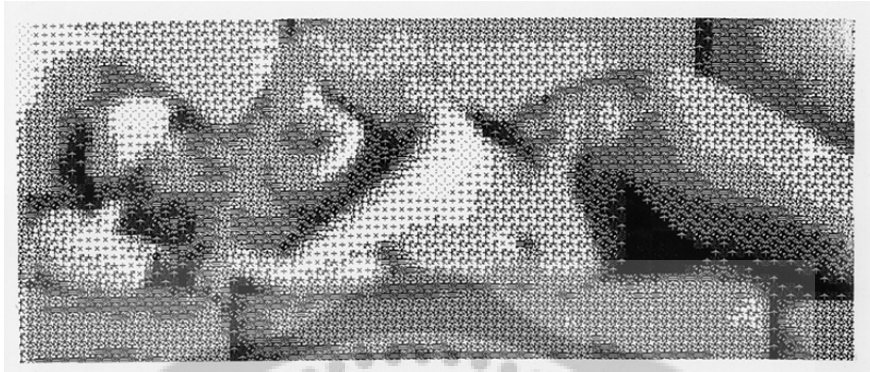
ที่มา: Prehysteries of new media. (2010). ออนไลน์



ภาพประกอบ 2 ภาพศิลปะจากคอมพิวเตอร์ชื่อ "Corridor" ของ Georg Nees, 1965

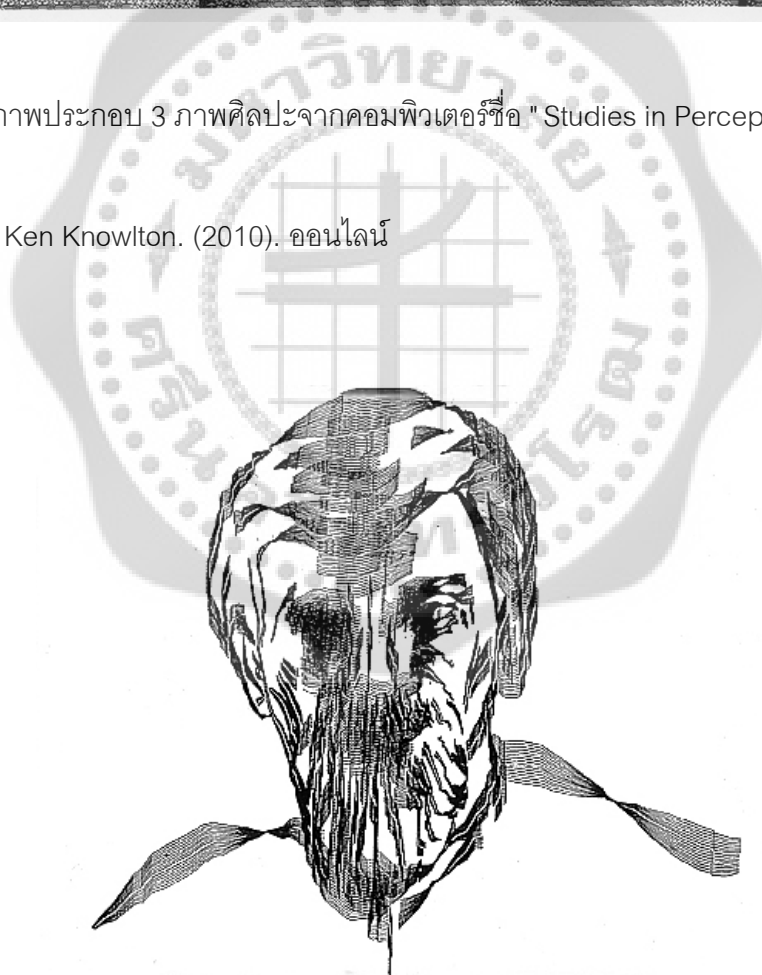
ที่มา: WebBox. (2010). ออนไลน์

จากนั้นได้มีการสร้างงานศิลปะจากคอมพิวเตอร์ในรูปแบบต่างๆอย่างต่อเนื่องตามลำดับ อาทิ



ภาพประกอบ 3 ภาพศิลปะจากคอมพิวเตอร์ชื่อ "Studies in Perception I"

ที่มา: Ken Knowlton. (2010). ออนไลน์



ภาพประกอบ 4 ภาพศิลปะจากคอมพิวเตอร์ชื่อ "Sine curve man " ของ Charles A. Csuri,1967

ที่มา: Charles A. Csuri Project. (2010). ออนไลน์

ภาพ " Sine curve man " ของ Charles A. Csuri นี้ ได้รับรางวัล The Computers and Automation computer art contest เมื่อปี ค.ศ. 1967

จากเนื้อหาข้างต้นและภาพประกอบโดยสังเขป จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีดิจิทัลเกิดขึ้นจากจาก ปฏิวัติอิเล็กทรอนิกส์ โลกาภิวัตน์ของสื่อมวลชนและอินเทอร์เน็ต ซึ่งการพัฒนาเทคโนโลยีเหล่านี้ยังคง ดำเนินต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง และได้สร้างผลกระทบอย่างลึกซึ้งบนศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัย วัฒนธรรมดิจิทัลมีศักยภาพในการครอบงำและเปลี่ยนแปลงสังคมมากกว่าที่โทรทัศน์ และวิทยุเคยทำได้มาแล้ว ด้วยเหตุเพราะการเผยแพร่ของสื่อโทรทัศน์และวิทยุเป็นการสื่อสารทางเดียวเท่านั้น จึงเป็นการเปิดโอกาสให้อินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทด้วยความสามารถของลักษณะการสื่อสารแบบสองทาง และการไม่จำกัดขอบเขตของข้อมูลต่างๆ ในเวลานี้เราจึงได้อยู่ร่วมกันภายใต้การเจริญเติบโตในแบบที่ไม่เคยมีมาก่อน ซึ่งถือได้ว่าเป็นนวัตกรรมใหม่ในโลกของเทคโนโลยีดิจิทัลและเป็นสื่อทางดิจิทัลในสังคมร่วมสมัยที่ถูกสร้างขึ้นอย่างแข็งแกร่งในชีวิตประจำวันของเรา(Wands. 2006: 8)

เพราะเขตแดนของศิลปะแบบดิจิทัลที่ขยายออกไปในช่วงกลางศตวรรษที่1990 ทำให้ทาง พิพิธภัณฑสถานต่างๆ เริ่มหันมาสนใจในการพัฒนาของมันอย่างจริงจัง เป็นที่น่าสังเกตว่าในแต่ละปีที่ผ่านมาไม่นานนี้ พิพิธภัณฑสถานต่างๆจะถูกยึดครองด้วยนิทรรศการเกี่ยวกับศิลปะแบบดิจิทัล ซึ่งการจัดแสดง นั้นได้รับการตอบรับอย่างกว้างขวางเป็นอย่างมากผ่านชุมชนศิลปะร่วมสมัย นอกจากนี้ ในหลายๆ แกลเลอรี่ยังได้นำผลงานศิลปะแบบดั้งเดิมของพวกเขาเสนอแบบออนไลน์อีกด้วย ทำให้ผลงานของพวกเขาสามารถถูกเข้าถึงได้โดยง่าย ดังนั้น บทบาทและการมีอยู่ของศิลปะในสังคมกำลังได้รับการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่และส่งผลให้งานศิลปะมีการเจริญเติบโตมากขึ้น เนื่องจากโอกาสที่คนทั่วไปจะ ได้สัมผัสกับศิลปะนั้นได้ถูกขยายออกจากพิพิธภัณฑสถานหรือแกลเลอรี่ไปสู่บ้าน ร้านที่ให้บริการ อินเทอร์เน็ต สถานที่สาธารณะบางแห่งหรือสถานที่ส่วนตัว หรืออาจจะกล่าวได้ว่าศิลปะได้ถูก แพร่กระจายออกไปในทุกๆที่ที่อินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงได้ (Wands. 2006: 8)

ศิลปะแบบดิจิทัล : ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม

จากการสร้างสรรค์งานศิลปะบนผนังถ้า ได้ถูกพัฒนามาเป็นศิลปะบนผืนผ้าใบและ แผ่นกระดาษ จนมาสู่ศิลปะแบบดิจิทัลที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของศิลปะที่เปลี่ยนแปลงไปตามการพัฒนาของเทคโนโลยีในแต่ละยุคสมัย ซึ่งความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนั้นย่อมก่อให้เกิดผลกระทบทั้งต่อวงการศิลปะโดยตรง และต่อสังคมและวัฒนธรรมในหลาย ด้าน ดังต่อไปนี้

ด้านศิลปะ

- เครื่องมือในการสร้างงาน

ในวงการศิลปะยุคสมัยปัจจุบัน คอมพิวเตอร์กราฟิกได้ก้าวเข้ามามีบทบาทจนกลายเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานศิลปะไปเสียแล้ว ด้วยคุณสมบัติที่สามารถทลายขีดจำกัดของเครื่องมือแบบดั้งเดิมไปเสียสิ้น คอมพิวเตอร์จึงเป็นเครื่องมือที่สร้างความสะดวกสบายให้แก่ผู้สร้างสรรค์ผลงาน ทั้งในแง่ของการลดค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับอุปกรณ์ในการสร้างผลงาน และลดระยะเวลาในการสร้างงาน รวมถึงลดพื้นที่ในการเก็บรักษาผลงาน อีกทั้งยังสามารถแก้ไขดัดแปลงผลงานได้ง่าย ด้วยประสิทธิภาพที่สูงขึ้นในระดับที่สามารถตอบสนองจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดีเช่นนี้ ทำให้คอมพิวเตอร์กลายเป็นตัวเลือกอันดับต้นๆที่ผู้สร้างสรรค์ต่างนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงาน

- การนำเสนอผลงาน

แต่เดิมนั้น ผู้สร้างสรรค์จะมีวิธีนำเสนอผลงานศิลปะของตนสู่สายตาของประชาชน โดยการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์หรือแกลเลอรี ซึ่งมักจะมีข้อจำกัดในหลายๆด้านที่ทำให้การนำเสนอผลงานนั้นไม่ถูกแพร่กระจายไปเท่าที่ควร เช่น มีภาระค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับสถานที่ มีระยะเวลาในการจัดแสดงงานที่จำกัด ความใกล้ไกลของระยะทาง ปัญหาการจราจรและที่จอดรถบริเวณสถานที่จัดแสดงที่ส่งผลกระทบต่อความสะดวกในการเดินทางของผู้ชม นอกจากนี้ สถานที่สำหรับจัดแสดงงานมักอยู่ในกรุงเทพฯเสียเป็นส่วนใหญ่ ทำให้ผู้ที่อยู่ในบริบทต่างจังหวัดจึงมักขาดโอกาสในการเข้าถึงงานศิลปะ

แต่ในยุคปัจจุบัน วิธีการนำเสนอผลงานศิลปะได้เปลี่ยนแปลงไป โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัล และผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยวิธีการเดิมนำผลงานนั้นมาทำให้กลายเป็นข้อมูลแบบดิจิทัล ต่างพากันนำผลงานมานำเสนอผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่สามารถก้าวข้ามขีดจำกัดในทุกๆด้านของพิพิธภัณฑ์หรือแกลเลอรีรูปแบบเดิม ทำให้ผู้ที่อยู่ต่างจังหวัดก็สามารถรับชมผลงานได้ นอกจากนี้ ผู้ที่อยู่อีกซีกโลกหนึ่งก็สามารถรับชมผลงานได้เช่นกัน ด้วยคุณสมบัติอันโดดเด่นเช่นนี้ ส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถบริหารจัดการงานศิลปะของตนได้อย่างอิสระ ทั้งการสร้างผลงานและการนำเสนอผลงาน ตลอดจนการจำหน่ายผลงาน นอกจากนี้ยังมีโอกาสที่จะได้รับการว่าจ้างให้สร้างสรรค์งานจากผู้ที่สนใจได้ในอีกทางหนึ่ง

ในปัจจุบัน พิพิธภัณฑ์และแกลเลอรีในโลกจริงต่างมีการปรับตัวให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยด้วยการสร้างเว็บไซต์ของตัวเอง เพื่อเสริมการใช้งานควบคู่กันไปกับการจัดแสดงงานในสถานที่จริง

- การสะสมงานศิลปะ

การเก็บสะสมผลงานศิลปะและติดตั้งไว้บนฝาผนังเพื่อชื่นชมมัน ได้แปรเปลี่ยนมาเป็นการชื่นชมและเก็บสะสมผลงานศิลปะที่อยู่ในรูปแบบของสินค้าเมอร์แซนไดส์ หรือสินค้าที่นำผลงานศิลปะแบบดิจิทัลในรูปแบบต่างๆไปประกอบบนสินค้าที่สามารถนำมาใช้งานได้ เช่น นำไปประกอบเป็นลวดลายของกรอบโทรศัพท์มือถือถือ นำไปประกอบเป็นหน้าปกของสมุดบันทึก หรือนำไปประกอบเป็นลวดลายเสื้อ และนำไปประกอบบนสินค้าอีกมากมายหลายอย่าง ซึ่งการเก็บสะสมในรูปแบบนี้ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างภาพลักษณ์เพื่อบ่งบอกถึงตัวตนของผู้ครอบครองอีกด้วย

- สนุนทรีย์ยะของศิลปะ

ศิลปะในแต่ละยุคสมัยนั้น มักจะมีสนุนทรีย์ยะของความงามที่แตกต่างกันไปและมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาของสังคมในยุคนั้นๆ เนื่องจากศิลปะนั้นเป็นผลพวงของสังคมและพฤติกรรมของมนุษย์ ดังนั้น แนวโน้มและทิศทางของศิลปะในแต่ละยุคสมัย ย่อมปรับเปลี่ยนไปตามกระแสสังคมในช่วงเวลานั้นๆ การทำความเข้าใจสังคมและพฤติกรรมของคนในสังคม จึงนำมาซึ่งความเข้าใจศิลปะและวัฒนธรรมในสังคมนั้นๆ(วิรุณ ตั้งเจริญ. 2548: 185) เช่น ศิลปะยุคกลางที่มีลักษณะสังคมที่ค่อนข้างมีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ สนุนทรีย์ยะของความงามในยุคนี้จึงถือว่าความประณีตเหมือนจริงคือความสมบูรณ์ ส่วนในยุคของศิลปะสมัยใหม่ ลักษณะสังคมยุคนี้มีความเจริญก้าวหน้าในด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและอุตสาหกรรมเป็นอย่างมาก สนุนทรีย์ยะของความงามในยุคนี้จึงให้คุณค่าในเรื่องของทักษะและกลวิธีในการสร้าง และสนุนทรีย์ยะของความงามในศิลปะในยุคดิจิทัล ที่มีลักษณะสังคมแบบโลกาภิวัตน์ที่มีการพัฒนาเทคโนโลยีด้านการสื่อสารเป็นอย่างมาก ทำให้ศิลปะถูกนำเสนอผ่านระบบอินเทอร์เน็ตอย่างมากทำให้เกิดการลอกเลียนแบบจนมีลักษณะที่ดูคล้ายคลึงกันไปหมด สนุนทรีย์ยะของความงามในยุคนี้จึงอยู่ที่ความแตกต่างและการมีอัตลักษณ์เฉพาะตน รวมถึงการมีความคิดสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร

ด้านผู้สร้างสรรค์งาน

- การดำรงตนเอง

ผู้สร้างสรรค์ในยุคสมัยนี้นั้น มีแนวโน้มที่จะพึ่งพาตนเองมากขึ้นในแง่ของการสร้างรายได้จากการรับทำงานอิสระ จากที่เคยอาศัยและพึ่งพารายได้จากทางบริษัทเพียงอย่างเดียวนั้น ผู้สร้างสรรค์สามารถหารายได้เสริมที่มีโอกาสกลายเป็นรายได้หลักในอนาคต จากการรับสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลจากผู้ว่าจ้างที่กระจายอยู่ทั่วโลกผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเสมือนช่องทางแห่งโอกาสที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความมั่นคงทางรายได้มากขึ้น ซึ่งส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์สามารถที่จะ

กำหนดชีวิตในอนาคตของตนเองได้อย่างอิสระมากขึ้น เนื่องจากชีวิตไม่ขึ้นอยู่กับเงินเดือนจากทางบริษัทเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป

ด้านอาชีพ

- เกิดอาชีพใหม่ขึ้นมา

ศิลปะแบบดิจิทัลได้สร้างอาชีพใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นในสังคม อาทิเช่น อาชีพนักออกแบบคาแรคเตอร์ นักออกแบบเกมส์ นักออกแบบภาพประกอบทั้งแบบสองมิติและแบบสามมิติ ซึ่งนักออกแบบเหล่านี้มีแนวโน้มที่จะเป็นนักออกแบบอิสระ ที่รับการทำงานด้วยตนเองโดยไม่ผ่านบริษัทมากขึ้น

- มีการร่วมงานกับต่างชาติมากขึ้น

เมื่อผลงานศิลปะแบบดิจิทัลที่สร้างสรรค์ขึ้นถูกนำเสนอผ่านเว็บไซต์ สามารถสร้างโอกาสในการถูกค้นพบจากผู้สนใจทั่วทุกมุมโลก สิ่งที่เกิดขึ้นตามมาคือการว่าจ้างให้ทำงาน โดยมีการติดต่อผ่านช่องทางต่างๆ เช่น จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ โทรศัพท์ และการฝากข้อความไว้หน้าเว็บไซต์เพื่อนำไปสู่การร่วมงานกันต่อไป

ด้านการศึกษา

- เกิดหลักสูตรใหม่เกี่ยวกับศิลปะแบบดิจิทัล

เกิดการสร้างหลักสูตรการศึกษาเกี่ยวกับการสร้างศิลปะแบบดิจิทัล ในสถาบันการศึกษาหลายแห่งทั่วประเทศ นอกจากนี้ บางหลักสูตรได้มีการพัฒนาหลักสูตรให้มีเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะแบบดิจิทัลสอดแทรกเข้ามา เพื่อที่จะผลิตบัณฑิตให้รองรับความเปลี่ยนแปลงในด้านนี้

- เกิดโรงเรียนสอนการสร้างงานเกี่ยวกับศิลปะแบบดิจิทัล

มีการเปิดโรงเรียนโดยผู้ประกอบการเอกชน เพื่อสอนการใช้คอมพิวเตอร์สร้างงานศิลปะแบบดิจิทัล ในหลักสูตรระยะสั้นและหลักสูตรเร่งรัดเป็นจำนวนมาก เพื่อให้บุคคลทั่วไปที่มีความสนใจการทำงานในด้านนี้สามารถศึกษาจนสำเร็จได้ภายในระยะเวลาอันสั้น

- เกิดการศึกษาด้วยตนเองจากอินเทอร์เน็ต

ผู้ที่สนใจอยากศึกษาเกี่ยวกับศิลปะแบบดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ สามารถสืบค้นการสอนในหัวข้อหรือเนื้อหาที่ต้องการเรียนรู้ได้ทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญจากทั่วทุกมุมโลกได้จัดทำขึ้นในรูปแบบของบทความและในรูปแบบของวิดีโอขนาดสั้นที่เรียกว่าติวเตอเรียล แล้วนำมาแบ่งปันไว้โดยไม่คิดมูลค่า ซึ่งผู้ที่สนใจสามารถสืบค้นเพื่อศึกษาความรู้แบบนอกระบบได้ด้วยตนเองผ่านช่องทางนี้

การศึกษาที่กล่าวมาข้างต้นนั้น สอดคล้องกับที่ อนุรักษ์ ปัญญาวัฒน์ (2548: 63-64) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ด้วยตนเองของปัจเจกชนและกลุ่มคนนั้นอาจทำได้ 2 วิธีการ คือ การเรียนรู้จากความรู้ที่ถูกจัดเสนอโดยองค์การประเภทต่างๆ ซึ่งถือเป็นความรู้ในระบบ นับตั้งแต่โรงเรียน มหาวิทยาลัย ห้องสมุด โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ฯ ส่วนอีกวิธีการหนึ่งเกิดจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือที่เรียกว่าการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการที่ถือเป็นความรู้นอกระบบ ซึ่งการศึกษาทั้ง 2 วิธีการนั้นถือเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ของมวลมนุษยชนับตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวาระสุดท้ายแห่งชีวิต

ด้านเศรษฐกิจ

- เป็นส่วนหนึ่งของการตลาดแบบดิจิทัล

ในยุคดิจิทัล รูปแบบของการตลาดก็ย่อมต้องปรับตัวและเปลี่ยนแปลงเป็นรูปแบบการตลาดแบบดิจิทัล เพื่อให้สามารถเข้าถึงผู้บริโภคในยุคนี้ ซึ่งศิลปะแบบดิจิทัลนั้นได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของการตลาดในรูปแบบนี้ ทั้งการถูกนำไปใช้เพื่อประกอบในสินค้าและโฆษณาต่างๆ และทั้งการถูกผู้สร้างสรรค์นำรูปแบบของการตลาดแบบดิจิทัลนี้มาใช้เพื่อประชาสัมพันธ์ผลงานออกแบบของตนเองให้เป็นที่รู้จัก ทำให้เห็นว่าศิลปะแบบดิจิทัลนั้นได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบทุนนิยมที่มีการสนับสนุนในเรื่องผลประโยชน์ซึ่งกันและกันอย่างแยกไม่ออก

- เกิดอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์

ศิลปะแบบดิจิทัลได้สร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ จนในปัจจุบันได้กลายเป็นอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ซึ่งเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์และได้กลายเป็นอุตสาหกรรมที่สำคัญอย่างหนึ่งของโลก โดยเฉพาะอุตสาหกรรมที่มีการนำคาแรคเตอร์ของการ์ตูนไปเป็นส่วนประกอบในสินค้าที่ถือเป็นกลุ่มสินค้าใหม่อีกรูปแบบหนึ่งที่กำลังเป็นนิยมในตลาดโลก และทำรายได้เข้าประเทศที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ตัวการ์ตูนจำนวนมาก

- เกิดการไหลเข้าของเงินตราต่างประเทศจากการจ้างงานแบบออนไลน์

จากการที่ผู้สร้างสรรค์ต่างๆ ได้ถูกว่าจ้างให้สร้างงานศิลปะแบบดิจิทัลทางระบบออนไลน์ จากผู้ว่าจ้างทั่วโลกนั้น ค่าตอบแทนจากการทำงานที่เป็นเงินตราจากต่างประเทศนั้นได้ไหลเข้ามาในประเทศโดยการโอนเงินเข้าบัญชี ส่งผลให้ระบบเศรษฐกิจในประเทศมีเงินตราต่างประเทศสะสมมากขึ้น

ด้านการเมือง

- รัฐบาลได้มีนโยบายสนับสนุนและส่งเสริมเกี่ยวกับอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ โดยมีการจัดตั้งหน่วยงานขึ้นมาดูแลงานในด้านนี้โดยเฉพาะ เช่น สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ(SIPA)

- ศิลปะแบบดิจิทัลในรูปแบบต่างๆนั้นมีส่วนช่วยฟื้นฟูเศรษฐกิจไทย โดยรัฐบาลมีนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ซึ่งอยู่ในแผนปฏิบัติการไทยเข้มแข็ง ที่ได้ดึงเอาหลักเศรษฐกิจสร้างสรรค์เข้ามามีบทบาทในการฟื้นฟูเศรษฐกิจไทย ซึ่งเป็นไปตามแผนมาตรการกระตุ้นเศรษฐกิจระยะที่ 2 (SP2) และเป็นแกนในการขับเคลื่อนแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11(2555-2559) ในส่วนของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มงานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional creation)

ด้านสังคม

- เกิดชุมชนออนไลน์ที่เป็นกลุ่มผู้สร้างสรรค์งานศิลปะแบบดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ

ผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลที่มีความสนใจในการสร้างงานในรูปแบบต่างๆ เช่น กลุ่มผู้สร้างสรรค์การ์ตูนคาแรคเตอร์ กลุ่มผู้สร้างสรรค์งานภาพประกอบแบบสองมิติและสามมิติ หรือกลุ่มผู้สร้างสรรค์งานแอนิเมชันหรือภาพเคลื่อนไหว กลุ่มผู้สร้างสรรค์เหล่านี้มักใช้เว็บไซต์หรือเว็บบล็อกเป็นพื้นที่รวมตัวกันเพื่อแสดงผลงานและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ตลอดจนเทคนิคในการสร้างงานจนเกิดกลายเป็นชุมชนในโลกออนไลน์ที่รวมกลุ่มผู้สร้างสรรค์ที่มีความสนใจร่วมกัน เกิดเป็นแรงกระตุ้นและผลักดันให้กลุ่มผู้สร้างสรรค์เหล่านี้มีการสร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่อง

- เกิดการรวมตัวของกลุ่มผู้สร้างสรรค์งานศิลปะแบบดิจิทัลจากโลกออนไลน์สู่โลกจริง

จากการมารวมตัวกันของผู้สร้างสรรค์จนเกิดเป็นชุมชนในโลกออนไลน์ ผู้สร้างสรรค์เหล่านี้ได้มีการรวมตัวกันจากโลกออนไลน์สู่โลกจริง เพื่อจัดกิจกรรมแสดงผลงานและนัดพบปะสังสรรค์เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดเห็นต่อกัน รวมถึงพบปะผู้ที่ชื่นชอบและคอยติดตามการสร้างสรรค์ผลงาน ถือเป็น การสร้างเครือข่ายเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับกลุ่มผู้สร้างสรรค์งานศิลปะแบบดิจิทัล อีกทั้งยังสามารถสร้างแรงบันดาลใจต่อผู้ที่กำลังสนใจที่จะทำงานในเส้นทางสายนี้ต่อไป

ด้านวัฒนธรรม

- มีการเปิดรับวัฒนธรรมจากต่างชาติเข้ามาผสมผสานในผลงานศิลปะแบบดิจิทัล อาทิ วัฒนธรรมฮิปฮอป วัฒนธรรมกราฟิตี้ วัฒนธรรมการ์ตูนญี่ปุ่น วัฒนธรรมการ์ตูนตะวันตก ส่งผลให้เกิด

การ บูรณาการทางวัฒนธรรมและสะท้อนผ่านผลงานศิลปะแบบดิจิทัล ทำให้เกิดความหลากหลายทางอัตลักษณ์ในรูปแบบที่แตกต่างกันไปตามแต่ภูมิหลังของประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์แต่ละคน

- เกิดวัฒนธรรมการแชร์หรือวัฒนธรรมการแบ่งปันประสบการณ์/ข้อมูล/เทคนิคต่างๆในการสร้างงาน ในรูปแบบของบทความและคลิปวิดีโอแล้วเผยแพร่ผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นวิทยาทาน และผู้ที่ได้รับการแบ่งปันนี้ก็มักจะมีการสร้างข้อมูล/เทคนิคใหม่ๆต่อยอดออกไปในรูปแบบของตนเอง แล้วนำมาแบ่งปันให้ผู้อื่นต่อไปอีกเพื่อเป็นวิทยาทานเหมือนเช่นที่ตนเองเคยได้รับ ซึ่งถือเป็นวัฒนธรรมที่ดีงามและควรส่งเสริม เนื่องจากจะเกิดการสร้างความรู้ใหม่ต่อยอดออกไปเรื่อยๆอยู่เสมอ

ด้านภูมิปัญญา

- ทำให้ศิลปะทั่วโลกเกิดการบูรณาการทางรูปแบบ อันเนื่องมาจากผู้สร้างสรรค์มีการศึกษาผลงานศิลปะในรูปแบบต่างๆที่ถูกสร้างขึ้นทั่วทุกมุมโลกเป็นจำนวนมากทำให้เกิดการสังคมนับประสพการณ์ จากนั้นมีการฝึกฝนเทคนิควิธีในการสร้างสรรค์จนเกิดเป็นทักษะพร้อมๆไปกับการพัฒนารูปแบบจนกระทั่งตกตะกอนเป็นผลงานศิลปะที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตน และเมื่อนำผลงานเหล่านี้ไปออกเผยแพร่ก็ได้กลายเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้สร้างสรรค์คนอื่นๆ นำไปคิดค้น ประยุกต์ ดัดแปลง ผสมผสาน ตัดทอน และพัฒนาใหม่จนเกิดกลายเป็นอัตลักษณ์ของตนเองอีกต่อไปไม่มีที่สิ้นสุด สอดคล้องกับที่เอกรวิทย์ ณ ถลาง(2545:42) ได้กล่าวไว้ว่า ภูมิปัญญานั้นคือความรู้ ประสบการณ์ ทักษะ ความเชื่อ และพฤติกรรมที่สั่งสมไว้ อันเป็นผลจากการปรับตัวของมนุษย์เพื่อให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม

ด้านการสื่อสาร

- ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลได้ถูกแฝงตัวอยู่ในทุกการสื่อสารที่ปรากฏทางสายตา เช่น ภาพสัญลักษณ์ต่างๆบนหน้าจอโทรศัพท์มือถือ ภาพคาแรคเตอร์การ์ตูนในเกมส์ ในงานโฆษณาทางโทรทัศน์และทางสิ่งพิมพ์ต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้คนทั่วไปในสังคมได้สัมผัสอยู่ในชีวิตประจำวันจนเกิดกลายเป็นความคุ้นชินและได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของผู้คนในยุคสมัยนี้ ซึ่งลักษณะ (2549: 124) ได้กล่าวไว้ว่า เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดวัฒนธรรมทางสายตาที่พ้องกันกับผลผลิตและการกระจายตัวของภาพต่างๆที่ถูกทำให้เกิดขึ้นมาด้วยเครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ภาพดิจิทัล ภาพถ่าย ภาพยนตร์ ฯ ซึ่งเชื่อมโยงกับการเปลี่ยนแปลงของลักษณะสังคมและวัฒนธรรมในบริบทปัจจุบันที่ถูกขับเคลื่อนด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยี

ผลกระทบในด้านบวกและด้านลบในเชิงศิลปวัฒนธรรมในสังคม

การเกิดขึ้นของศิลปะแบบดิจิทัลได้เปลี่ยนโลกศิลปะให้มีความหลากหลายทางอัตลักษณ์มากขึ้น ซึ่งความหลากหลายนี้ดูเหมือนกับจะสอดคล้องกับลักษณะของการตลาดที่เปลี่ยนไป จากยุคสมัยที่ผ่านมา ลักษณะของตลาดจะมุ่งเน้นการผลิตเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคส่วนใหญ่ แต่ ณ ปัจจุบันที่โลกแห่งการสื่อสารได้พัฒนามาสู่ยุคโลกาภิวัตน์ที่ได้สร้างความหลากหลายให้เกิดขึ้นกับกลุ่มคน ผู้บริโภคเริ่มเกิดความต้องการแบบเฉพาะกลุ่มมากขึ้น การตลาดแบบเฉพาะกลุ่มจึงเริ่มเข้ามามีบทบาทสำคัญในยุคสมัยนี้ ศิลปะแบบดิจิทัลที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัวจึงเริ่มเป็นที่ต้องการเพื่อที่จะนำมาตอบสนองตลาดเฉพาะกลุ่มเหล่านี้เพื่อที่จะสร้างภาพลักษณ์ที่บ่งบอกถึงตัวตนของคนในกลุ่มนั้นๆ ให้ชัดเจน

แต่ไม่ว่าศิลปะแบบดิจิทัลจะถูกสร้างขึ้นด้วยเหตุผลใดๆก็ตาม ผลกระทบในด้านบวกและด้านลบในเชิงศิลปวัฒนธรรมในสังคม

ผลกระทบในด้านบวก

- กลุ่มผู้สร้างสรรค์ศิลปะแบบดิจิทัลต่างมีส่วนช่วยสร้างให้ชุมชนออนไลน์ในกลุ่มที่ตนเองมีส่วนร่วมนั้นมีความน่าอยู่ อันเนื่องมาจากการเกิดขึ้นของวัฒนธรรมแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันของคนในกลุ่ม อีกทั้งยังมีการเชื่อมโยงวัฒนธรรมเหล่านี้มาสู่โลกจริง ด้วยการร่วมมือกันจัดกิจกรรมเพื่อพบปะสังสรรค์ ให้คำแนะนำสำหรับผู้สร้างสรรค์รุ่นใหม่ที่ยังมองไม่เห็นแนวทางในการสร้างตัวตน ทำให้เกิดเครือข่ายที่พร้อมจะช่วยเหลือกันและกัน โดยไม่มีการหวังพึ่งหรืออวดความช่วยเหลือจากรัฐบาลเพียงอย่างเดียว

- เกิดวัฒนธรรมแห่งการแบ่งปันความรู้ผ่านโลกโซเชียลโดยไม่หวังสิ่งตอบแทนใดๆ ส่งผลให้สังคมของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัล และเกิดการต่อยอดขององค์ความรู้ออกไปเรื่อยๆอย่างไม่มีการสิ้นสุด

ผลกระทบในด้านลบ

- การนำเสนอผลงานศิลปะแบบดิจิทัลในเว็บไซต์นั้นสามารถแพร่กระจายไปทั่วโลกได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย แต่ก็มีความเสี่ยงอย่างมากที่จะถูกละเมิดลิขสิทธิ์ด้วยเช่นกัน และถึงแม้ว่าจะมีกฎหมายลิขสิทธิ์คอยกำกับดูแล แต่ในทางปฏิบัติจริงดูเหมือนจะทำได้เพียงแค่การป้องปรามเท่านั้น จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์หลายท่านที่เคยถูกละเมิดมักเกิดความเข็ดขยาดและงดการนำเสนอผลงานลงในเว็บไซต์ ซึ่งการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลในโลกยุคโลกาภิวัตน์นั้นถือเป็นสิ่งที่ป้องกันได้ยาก อันเนื่องมาจากเทคโนโลยีในการทำซ้ำ ดัดแปลง ได้ทำให้การละเมิดนั้นเป็นไปได้ง่ายและแนบเนียน การป้องกันการละเมิดนั้นจึงควรต้องมีการปลูกฝังกันในระดับจิตสำนึก

ศิลปะแบบดิจิทัลในประเทศไทย

เมื่อโลกได้ก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 สังคมไทยได้เปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของโลกและได้ตอบรับกระแสการสร้างงานศิลปะแบบดิจิทัลเป็นอย่างดี ดังจะเห็นได้จาก มีการจัดงานประกวดในหัวข้อที่เกี่ยวกับศิลปะแบบดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ อาทิเช่น การจัดโครงการประกวด Animation and Character Design : GIGABYTE DIGITAL MEDIA CONTEST 2009 ที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือกันของคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม ร่วมกับ บริษัท GIGABYTE Technology จำกัด เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาในระดับชั้นอุดมศึกษาและอาชีวศึกษาที่มีความสนใจทางด้านแอนิเมชัน สมัครเข้าประกวดเพื่อทดสอบความสามารถ โดยมีหลักการและเหตุผลในการจัดประกวดว่า เนื่องจากในปัจจุบัน มีอัตราการขยายตัวของอุตสาหกรรมและความนิยมด้านดิจิทัล คอนเทนต์(Digital Content) ที่สูงมาก แต่ในอุตสาหกรรมทางด้านนี้ยังขาดแคลนบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ จึงมีการเริ่มต้นค้นหาและพัฒนาบุคลากรที่มาจากแวดวงการศึกษา(Mediathai. 2552: ออนไลน์) โดยการจัดงานประกวดเพื่อเป็นเวทีให้นักศึกษาเหล่านี้ได้แสดงออกซึ่งความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ และนำไปสู่การเป็นมืออาชีพในอนาคต

นอกจากนั้น ยังมีงานประกวดโครงการ SIPA Animation Contest 2009 & SIPA Game Contest 2009 ที่จัดโดยสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ(องค์การมหาชน)หรือชิป้า ด้วยเหตุผลที่ว่า ในปัจจุบันนี้ สื่อดิจิทัล คอนเทนต์(Digital Content) เป็นสื่อที่เข้าถึงได้กับคนทุกระดับ ทุกเพศและทุกวัยและได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นผลที่เกิดมาจากการใช้คอมพิวเตอร์สร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งรูปแบบภาพเคลื่อนไหวแบบสองมิติและสามมิติ ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าสื่อดิจิทัลในยุคปัจจุบันได้กลายเป็นส่วนสำคัญของการทำธุรกิจเกือบทุกชนิด ตั้งแต่ธุรกิจการค้าการขาย ธุรกิจบันเทิง การศึกษา โฆษณา และอื่นๆ(CGblog. 2552: ออนไลน์)

ซึ่ง ดร.รุ่งเรือง ลิ้มชูปฏิภาณ ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ ได้กล่าวในงานจัดแถลงข่าวว่า การจัดงานในครั้งนี้เป็นโครงการสนับสนุนการเสริมศักยภาพและสร้างโอกาสในการก้าวเข้าสู่การเป็นดิจิทัล คอนเทนต์ เซ็นเตอร์(Digital Content Center)ของโลก เพราะการจัดงานนี้ เป็นการเปิดกว้างสำหรับนักพัฒนาไม่ว่าจะเป็นมืออาชีพ หรือมือสมัครเล่น รวมไปถึงกลุ่มนักเรียน นักศึกษา ได้เข้าสู่เวทีแห่งนี้เพื่อแสดงศักยภาพของตนเอง อีกทั้งขยายต่อเพื่อแข่งขันในต่างประเทศอีกด้วย(Newswit. 2552: ออนไลน์) นอกจากนี้ คุณสุวิมล เทวะศิลปะชัยกุล รองผู้อำนวยการส่งเสริมและพัฒนาธุรกิจสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) ยังได้กล่าวเสริมอีกว่า การสนับสนุนโครงการนี้ของชิป้าก็เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้ประกอบการหรือนักศึกษาให้มีเวทีแสดงผลฝีมือของตนเองเพิ่มมากขึ้น ซึ่งการจัดโครงการนั้นได้ดำเนินมาอย่างต่อเนื่องทุกปีตั้งแต่ ปี 2006 ภายใต้ชื่อ ชิป้า พิตช์ (SIPA Pitch) (Newswit. 2552: ออนไลน์)

นอกจากนั้น ยังมีการจัดประกวดออกแบบคาแรคเตอร์ “โครงการเศรษฐกิจสร้างสรรค์” ของกรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ เพื่อนำมาใช้เป็นสื่อกลางในการกระตุ้นให้คนไทยเกิดความตื่นตัวและมีส่วนร่วมสร้างสรรค์โครงสร้างพื้นฐานทางด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยการประกวดคาแรคเตอร์ในครั้งนี้จะนำเอาคาแรคเตอร์ที่โดดเด่นและสะท้อนความเป็นไทยมาสร้างสรรค์และออกแบบให้สามารถสะท้อนภาพแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เน้นสร้างความต่างให้กับสินค้า (IPThailand. 2553: ออนไลน์)

การจัดการประกวดออกแบบผลงานสร้างสรรค์ (Young Creative Award) ในงาน Creative IP Fair & CLEA 2010 โดยกรมทรัพย์สินทางปัญญา ร่วมกับเครือข่ายการ์ตูนไทยสร้างสรรค์สังคม โดยมีวัตถุประสงค์การจัดงานเพื่อกระตุ้นและส่งเสริมให้คนไทยเป็นนักสร้างสรรค์ นักประดิษฐ์และเปิดโอกาสให้เยาวชนไทยได้มีเวทีแสดงความสามารถ รวมถึงกระตุ้นให้คนรุ่นใหม่เห็นความสำคัญของการสร้างสรรค์ การคุ้มครองและการใช้ประโยชน์จากการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาอย่างเป็นระบบและครบวงจร ซึ่งมีแบ่งการประกวดเป็น 4 ประเภท คือ การออกแบบลวดลายกราฟิกลงบนคาแรคเตอร์ CE การออกแบบคาแรคเตอร์อัตลักษณ์ของกีฬามวยไทย การออกแบบสินค้าจากภาพลักษณ์ของผีตาโขน และการออกแบบสินค้าโดยใช้ภาพลักษณ์คาแรคเตอร์ “หนูแจ๋ว” (ITBIZ. 2553: ออนไลน์) และอีกหลายต่อหลายงานประกวดที่แสดงให้เห็นถึงความเคลื่อนไหวของศิลปะแบบดิจิทัลในประเทศไทย และจะเห็นได้ว่าการประกวดการออกแบบคาแรคเตอร์นั้นมักเป็นส่วนหนึ่งของหัวข้อการประกวด

เนื่องจากการออกแบบคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนนั้น เริ่มที่จะได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมจากหน่วยงานของรัฐ ดังจะเห็นได้จากการจัดสัมมนา "โอกาสทางธุรกิจของคาแรคเตอร์ไทย" วันที่ 7 มกราคม 2553 ณ Paragon Hall และงานสัมมนา Character & Licensing Expo Asia 2010 วันพฤหัสบดีที่ 7 มกราคม 2553 ณ Royal Paragon Hall ในหัวข้อ “โอกาสทางธุรกิจจากภาพลักษณ์ของอัตลักษณ์ตัวการ์ตูนคาแรคเตอร์และผลงานของนักออกแบบไทย” แสดงให้เห็นว่าการออกแบบคาแรคเตอร์นั้นกำลังได้รับความนิยมในสังคม

การออกแบบคาแรคเตอร์

การออกแบบคาแรคเตอร์นั้นหมายถึงการออกแบบหรือการสร้างตัวละครที่มีลักษณะเป็นตัวการ์ตูนที่มีรูปร่าง หน้าตา นิสัย บุคลิก ลักษณะเด่น-ด้อย แตกต่างกันไปตามจินตนาการหรือตามเนื้อหาเรื่องราวที่ถูกกำหนดขึ้นหรือไม่มีเนื้อหาเรื่องราวมากำหนดก็ได้และสามารถเป็นได้ทั้งสิ่งมีชีวิตและไม่สิ่งมีชีวิต

การออกแบบคาแรคเตอร์หรือการออกแบบตัวการ์ตูนนั้นมีต้นกำเนิดตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ โดยปรากฏเป็นหลักฐานเป็นจิตรกรรมบนผนังถ้ำลาสโกซ์ (Lascaux) ประเทศฝรั่งเศส

เป็นภาพสลักร้อยานามากมาย เช่น วัว ช้างแมมมอธ ส่วนด้านประติมากรรมคือ วีนิสแห่งวิลเลนดอร์ฟ (Venus of Willendorf) ที่เป็นรูปปั้นผู้หญิงขนาด 4 นิ้ว ซึ่งค้นพบที่ประเทศออสเตรียที่คาดว่ามีความอายุประมาณ 24,000-22,000 ปีก่อนคริสตกาล โดยมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์มีการสังเกตสิ่งต่างๆ แล้วถ่ายทอดออกมาโดยการลดทอนรายละเอียดให้เรียบง่ายที่สุด สิ่งต่างๆ จึงถูกแปลงเป็นสัญลักษณ์ (Symbolic) มีการใช้เครื่องมือที่จำกัดในการสร้างงาน สไตล์ของผลงานจึงถูกกำหนดจากเครื่องมือที่มีจำกัดนั้น จนกระทั่งมนุษย์รู้จักใช้เครื่องมือมากขึ้นตามความเจริญของยุคสมัย เช่น หิน โลหะ เครื่องมือเหล่านี้จึงมีบทบาทต่อการพัฒนาสไตล์มากขึ้นและสามารถสร้างงานที่ซับซ้อนได้มากขึ้น (อ้างศักดิ์ นิเมอนุสรณ์กุล. 2552: 2-3) จนถึงประมาณปี ค.ศ.1846 ที่ Rodolphe Toffer ศิลปินชาวสวิสได้ใช้ปากกาเขียนเรื่องข้ามันของชายหนุ่มที่ผิดหวังเรื่องความรัก ลงบนกระดาษจำนวน 30 หน้า โดยแต่ละหน้าจะตีเส้นแบ่งเป็น 1-6 ช่องพร้อมตัวอักษรบรรยายเรื่องราวด้านล่างและอีก 10 ปีให้หลังก็ถูกตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ทั่วยุโรป ซึ่งนักประวัติศาสตร์บางท่านได้ยกให้เป็น “การ์ตูนช่อง” เรื่องแรกของโลก (BadMagazine. 2553: 34) และได้พัฒนามาเรื่อยๆ จนถึงปัจจุบัน

ส่วนที่ 2 : งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ ซึ่งมีทั้งการศึกษาอัตลักษณ์ที่สะท้อนผ่านรูปแบบของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เช่นงานวิจัยของอุสุมา สุขสม (2550) เรื่องการสร้างอัตลักษณ์วัยรุ่นจากการแต่งกายแฟชั่น กรณีศึกษา สยามสแควร์ หรือ การศึกษาอัตลักษณ์ที่สะท้อนผ่านผลงานทัศนศิลป์เพื่อชีวิต เช่นงานวิจัยของณัฐนนท์ สิปปภากุล (2554) เรื่องทัศนศิลป์เพื่อชีวิต : กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของศิลปินอีสาน ซึ่งผลการศึกษาของงานวิจัยทั้งสองเรื่องนี้มีความสอดคล้องกันคือ อัตลักษณ์นั้นเป็นสิ่งที่ถูกสร้างจากกระบวนการทางสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรมและกระแสโลกาภิวัตน์และอัตลักษณ์นั้นสามารถปรับเปลี่ยนไปตามบริบทของสังคม

นอกจากนั้น ได้ศึกษาการสร้างอัตลักษณ์ผ่านการแสดงออกซึ่งลักษณะทางชาติพันธุ์ในรูปแบบต่างๆ เช่นงานวิจัยของวันดี สันติวุฒิเมธี(2545) เรื่องกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของชาวไทยใหญ่ชายแดนไทย-พม่า กรณีศึกษา หมู่บ้านเปียงหลวง อำเภอเวียงแหง จังหวัดเชียงใหม่ และงานวิจัยของเจือจันทร์ วงศ์พลกานันท์ (2549) เรื่องกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของสตรีชายแดนกลุ่มชาติพันธุ์มอญ และปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มพม่าและไทย : กรณีศึกษาชุมชนมอญในจังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งผลการศึกษาของงานวิจัยทั้งสองเรื่องนี้เป็นไปในทางเดียวกันคือ กลุ่มคนในแต่ละชาตินั้นมีการเลือกที่จะหยิบยกลักษณะทางชาติพันธุ์ของตนเองในรูปแบบต่างๆ มาใช้แสดงอัตลักษณ์ เพื่อแสดงออกซึ่งตัวตนเมื่อต้องมีการปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มคนต่างชาตินั้นและในบางครั้งก็เลือกที่จะหยิบยกลักษณะ

ทางชาติพันธุ์ของกลุ่มชาติพันธุ์อื่นขึ้นมาใช้แสดงอัตลักษณ์ เพื่อเป็นการประนี-ประนอมในการอยู่ร่วมกัน ทำให้ลักษณะของอัตลักษณ์ของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์นั้นจึงมีลักษณะที่เลื่อนไหลไปตามบริบทแวดล้อม

รวมถึงการศึกษาการสร้างอัตลักษณ์ผ่านการแสดงออกซึ่งการต่อสู้ ต่อรองเพื่อปรับเปลี่ยนความหมายให้กับตนเองจากผู้ถูกกระทำไปสู่การเป็นผู้กระทำทางสังคมเพื่อดำรงศักดิ์ศรีแห่งความเป็นมนุษย์ เช่นงานวิจัยของ ธัญยา รุจิเสถียรทรัพย์(2552) เรื่องการต่อรองอัตลักษณ์แห่งตัวตนของคนชรา และงานวิจัยของจิตติมา เจือไทย(2551) เรื่องการสร้างอัตลักษณ์แห่งตัวตนของคนชรา ซึ่งผลการศึกษาของงานวิจัยทั้งสองเรื่องนี้เป็นไปในทางเดียวกันคือ คนชราและผู้พิการที่มักจะถูกสังคมสร้าง ความหมายและคุณค่าในเชิงลบ ได้ใช้อัตลักษณ์แห่งความมีคุณค่ามาแสดงเมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เพื่อสร้างความเสมอภาคและการยอมรับในความหลากหลายของความเป็นมนุษย์

ตลอดจนการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการสร้างอัตลักษณ์บนพื้นที่ไซเบอร์สเปซ เช่นงานวิจัยของสุภาณี ยাত্রา (2548) เรื่องการแสดงอัตลักษณ์ทางเพศสภาพของกลุ่มหญิงรักหญิงผ่านสื่อ เว็บไซต์ในสังคมไทย และงานวิจัยของพิสุทธิณี บัวทรัพย์ (2551) เรื่องการขยายเครือข่ายและเสริมสร้างอัตลักษณ์กลุ่มวัฒนธรรมย่อย “ปาร์ตี้ดินตรีนอกกระแส” ผ่านทางเว็บไซต์ myspace.com ซึ่งผลการศึกษาของงานวิจัยทั้งสองเรื่องนี้เป็นไปในทางเดียวกันคือ มีการใช้พื้นที่ของเว็บไซต์เป็นสื่อกลางในการขยายเครือข่าย และช่วยเสริมสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย รวมไปถึงการเชื่อมโยงความสัมพันธ์แบบออนไลน์ในโลกไซเบอร์ไปสู่ความสัมพันธ์แบบออฟไลน์ในโลกจริง

เมื่อประมวลผลงานวิจัยทั้ง 8 เรื่องแล้ว ทำให้เห็นได้ว่าอัตลักษณ์นั้นเป็นสิ่งที่ถูกสร้างจากกระบวนการทางสังคมเพื่อแสวงหาที่ยืนจากการถูกกลืนหรือถูกกดทับในสังคม ดังนั้น อัตลักษณ์จึงเป็นเสมือนสิ่งที่สามารถสร้างโอกาสการมีตัวตนในสังคม โดยการสะท้อนหรือการแสดงออกผ่านสิ่งต่างๆ ในหลากหลายรูปแบบ ซึ่งอัตลักษณ์ในแต่ละรูปแบบที่ถูกสร้างขึ้นนั้นไม่ใช่สิ่งอันถาวร แต่สามารถเปลี่ยนแปลงและเลื่อนไหลไปได้ตามบริบทของพื้นที่และสังคม อยู่ที่ผู้นั้นจะเลือกหยิบยกอัตลักษณ์ในแง่มุมไหน ขึ้นมาใช้แสดงเพื่อสร้างโอกาสการมีตัวตนให้กับตนเอง

ในส่วนของวิธีการศึกษานั้น โดยภาพรวมของงานวิจัยทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นมีวิธีการศึกษาโดยการสังเกตการณ์ภาคสนามทั้งแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม ร่วมกับการศึกษาโดยการสัมภาษณ์ในเชิงลึกจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักแบบเฉพาะเจาะจงและไม่เฉพาะเจาะจงตามแต่บริบทของงานวิจัยนั้นๆ และมีการใช้แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์มาเป็นกรอบแนวคิดหลักในการวิเคราะห์ ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำวิธีการศึกษาเหล่านี้มาเป็นแนวทางและนำมาปรับใช้ในการศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรคดีปะแบบดิจิทัลของไทย กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์ของผู้วิจัยต่อไป

ส่วนที่ 3 : กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์

การศึกษาเพื่อทำความเข้าใจถึงกระบวนการต่างๆที่มีส่วนสร้างให้เกิดเป็นอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์นั้น ผู้วิจัยใช้วิธีการศึกษาจากประสบการณ์ชีวิตที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาต่างๆของผู้สร้างสรรค์ที่ผ่านการศึกษา พัฒนาและฝึกฝนจนถึงเวลาแห่งการนำเสนออัตลักษณ์ ทั้งนี้ เพื่อศึกษาและค้นหาที่มาแห่งอัตลักษณ์ โดยผู้วิจัยแบ่งการศึกษาในส่วนนี้ออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทยที่สะท้อนผ่านงานศิลปะ ทัศนศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ศิลปะแบบดิจิทัลของไทย ทัศนศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์ ซึ่งมีรายละเอียดในการศึกษา ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 : การศึกษาอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทยที่สะท้อนผ่านงานศิลปะ ทัศนศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยจะดำเนินการศึกษาอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ที่สะท้อนผ่านชิ้นงานการออกแบบคาแรคเตอร์ที่นำเสนอผ่านหน้าเว็บไซต์ ซึ่งจะทำการศึกษาชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์แต่ละท่าน โดยวิเคราะห์ถึงคุณลักษณะและองค์ประกอบของชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์นั้นๆ โดยใช้ทฤษฎีในการออกแบบมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ซึ่งจะวิเคราะห์ในส่วนขององค์ประกอบต่างๆของงานออกแบบ การจัดองค์ประกอบและจิตวิทยาในการใช้สี ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

องค์ประกอบในการออกแบบ (Elements of design)

1. จุด (Point) เป็นองค์ประกอบที่เล็กที่สุด และเป็นพื้นฐานเบื้องต้นของส่วนประกอบต่างๆ เมื่อนำจุดมาเรียงต่อกันก็จะกลายเป็นเส้น

2. เส้น (Line) เป็นองค์ประกอบที่เกิดจากขีด ลาก เส้นมีอยู่หลายลักษณะ แต่ละลักษณะจะให้ผลต่อความรู้สึกที่แตกต่างกันไป ดังนี้

2.1 เส้นตรงจำแนกได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

เส้นตรงแนวนอน (Horizontal line) ให้ความรู้สึกสงบ ความนิ่ง เจียบ ราบรื่น

เส้นตรงแนวตั้ง (Vertical line) ให้ความรู้สึกสง่า สูงส่ง เทียบตรง มั่นคง แข็งแรง

เส้นตรงแนวเฉียงหรือเส้นทแยง (Diagonal line) ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง ไม่แน่นอน อันตราย

2.2 เส้นโค้ง (Curves line) ให้ความรู้สึกอ่อนหวาน อ่อนนุ่ม ความละมุนละไม ความต่อเนื่อง

2.3 เส้นขาด (Broken line) ให้ความรู้สึกแตกแยก ไม่แน่นอน ไม่เป็นระเบียบ ความตึงตัง สับสน

2.4 เส้นหยัก (Zigzag line) หรือเส้นฟันปลา ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ตึงตัง รุนแรง ไม่เป็นระเบียบ

เมื่อนำเส้นเหล่านี้มาประกอบกันจะทำให้เกิดรูปร่าง รูปทรงต่างๆ ขึ้น เช่น รูปเรขาคณิตต่างๆ รูปตามจินตนาการ ฯลฯ หรือเกิดลวดลายต่างๆ

3. รูปร่าง (Shape) เป็นองค์ประกอบที่เห็นเพียงแค่ขอบนอก แบนราบ ไม่มีปริมาตร มีลักษณะ 2 มิติ คือ มีแค่ความกว้างกับความสูง รูปร่าง รูปร่างจำแนกได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

3.1 รูปร่างตามธรรมชาติ คือ รูปร่างของสิ่งปรากฏอยู่แล้วในธรรมชาติ

3.2 รูปร่างเรขาคณิต คือ รูปเรขาคณิตต่างๆ ที่มีลักษณะ 2 มิติ

3.3 รูปร่างอิสระ คือ รูปร่างใดๆ ที่มีลักษณะบิด เบี้ยว คด โค้ง

4. รูปทรง (Form) คือ องค์ประกอบที่เห็นเป็นกลุ่มก้อน มีลักษณะ 3 มิติ มีความกว้าง ความสูง ความลึก มีปริมาตร รูปทรงจำแนกได้เป็น 3 ลักษณะเช่นเดียวกับรูปร่าง ดังนี้

3.1 รูปทรงตามธรรมชาติ คือ รูปร่างของสิ่งปรากฏอยู่แล้วในธรรมชาติที่มีลักษณะ 3 มิติ

3.2 รูปทรงเรขาคณิต คือ รูปเรขาคณิตต่างๆ ที่มีลักษณะ 3 มิติ

3.3 รูปทรงอิสระ คือ รูปร่างใดๆ ที่มีลักษณะบิด เบี้ยว คด โค้ง ที่มีลักษณะ 3 มิติ

5. ที่ว่าง (Space) คือ องค์ประกอบที่เป็นพื้นที่ว่างรอบๆ องค์ประกอบอื่นๆ มีส่วนช่วยในการขับเน้นให้องค์ประกอบอื่นๆ เด่นขึ้นมา หรืออาจลดความเด่นขององค์ประกอบอื่นๆ ลงก็ได้ โดยขึ้นอยู่กับลักษณะพื้นผิวของพื้นที่ว่าง

6. พื้นผิว (Texture) คือ องค์ประกอบที่แสดงลักษณะของผิววัสดุที่แสดงความเรียบ ลื่น ขรุขระ สาก คาย แข็ง นุ่ม หยาบ กระด้าง แหว้ววน ดำน มั่น ลักษณะพื้นผิวต่างๆ เหล่านี้ จะทำให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างเมื่อยามมอง

7. สี (Colour) คือ องค์ประกอบส่วนมูลฐานที่ทรงพลังมากในการออกแบบ สีเกิดจากปรากฏการณ์ของคลื่นแสงที่ตกกระทบยังวัตถุแล้วสะท้อนเข้าสู่ดวงตาปรากฏให้เห็นเป็นสีสันต่างๆ คลื่นแสงที่มีความยาวคลื่นต่างกันจะทำให้เกิดสีสันแตกต่างกันไปด้วย ซึ่งสีที่ใช้เรียกกันทั่วไป เช่น สีน้ำเงิน สีแดง สีเขียว สีเหลือง สีม่วง สีฟ้า สีเหลือง สีส้ม สีชมพู สีน้ำตาล สีเทา ฯ (จารุพรรณ ทรัพย์ปรง. 2548: 29-51)

หลักการออกแบบ (Principle of design)

ถือเป็นหัวใจสำคัญของการออกแบบ เป็นการนำเอาองค์ประกอบในการออกแบบที่กล่าวไปในข้างต้นมาทำการจัดวางให้สวยงามลงตัว เรียกอีกอย่างได้ว่าการจัดองค์ประกอบ ซึ่งหลักในการออกแบบเพื่อจัดวางองค์ประกอบต่างๆให้สวยงามนั้นมีรายละเอียด ดังนี้

1. **ดุลยภาพ (Balance)** หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบให้เห็นน้ำหนักที่เท่ากันในความรู้สึก โดยใช้ จุด เส้น สี แสงเงา ระยะเวลาใกล้เคียง เพื่อให้ภาพน้ำหนักที่สมดุลกัน ไม่เอียงหรือหนักไปในข้างใดข้างหนึ่ง โดยดุลยภาพทางศิลปะใช้ความรู้สึกเป็นหลัก ซึ่งการจัดองค์ประกอบที่จะก่อให้เกิดดุลยภาพที่ถูกต้องตามหลักการออกแบบ มี 2 ลักษณะ คือ

1.1 ดุลยภาพแบบสมมาตร หรือ การมีดุลยภาพแบบซ้าย-ขวาเท่ากันทั้งสองด้าน

1.2 ดุลยภาพแบบอสมมาตร หรือ การมีดุลยภาพแบบซ้าย-ขวาไม่เท่ากัน แต่เป็นการสมดุลในความรู้สึก

2. **ความกลมกลืน (Harmony)** หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบต่างๆให้มีความรู้สึกประสานกลมกลืน สอดคล้อง สัมพันธ์เข้ากันได้โดยไม่ขัดแย้งหรือแตกแยกกัน

3. **ความเปรียบเทียบ (Contrast)** หรือความขัดแย้ง หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบต่างๆอย่างตรงข้ามกัน ไม่สอดคล้องสัมพันธ์กัน เข้ากันไม่ได้ ซึ่งในทางการออกแบบนิยมนำความเปรียบเทียบมาใช้ในการออกแบบอยู่ 8 ลักษณะ คือ ความเปรียบเทียบของขนาด ความเปรียบเทียบของสี ความเปรียบเทียบของค่าสี ความเปรียบเทียบของตัวอักษร ความเปรียบเทียบของเส้น ความเปรียบเทียบของรูปร่าง ความเปรียบเทียบของพื้นผิว ความเปรียบเทียบจากการเน้น

4. **ความเด่น (Dominance)** หมายถึง การจัดวางตำแหน่งขององค์ประกอบต่างๆ โดยเน้นจุดสนใจเพียงจุดเดียวให้มีความเด่น เพื่อใช้เป็นจุดที่มีพลังดึงดูดความสนใจของผู้ดูรุนแรงที่สุด บางครั้งอาจมีการเน้นจุดเด่นจุดที่สอง เรียกว่าจุดเด่นรอง การเน้นจุดเด่นนั้นทำได้ในหลายลักษณะ เช่น การเน้นด้วยขนาด การเน้นด้วยสี การเน้นด้วยความเปรียบเทียบ การเน้นด้วยรูปร่าง รูปทรง การเน้นด้วยพื้นผิว การเน้นด้วยเส้น เป็นต้น

5. **สัดส่วน (Proportion)** หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ให้มีความสัมพันธ์ที่พอเหมาะลงตัว

6. **การเคลื่อนไหว (Movement)** หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ในมิติที่ 4 เป็นกระบวนการเกี่ยวกับการย้ายที่ของวัตถุในที่ว่าง ซึ่งมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ

6.1 การเคลื่อนไหวจริง เป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจริง เช่น การเคลื่อนที่ของจรวด รถยนต์ มนุษย์ สัตว์ ฯลฯ

6.2 การเคลื่อนไหวเชิงองค์ประกอบ เป็นการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการรับรู้ของผู้ดู จำแนกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

6.2.1 การเคลื่อนไหวเชิงองค์ประกอบแบบสถิติ เป็นการเคลื่อนไหวของดวงตาของผู้ดูที่กระโดดไปกระโดดมาระหว่างองค์ประกอบต่างๆของภาพ

6.2.2 การเคลื่อนไหวเชิงองค์ประกอบแบบพลวัต เป็นการเคลื่อนไหวของดวงตาของผู้ดูที่ค่อยๆเคลื่อนอย่างช้าๆจากองค์ประกอบหนึ่งไปยังองค์ประกอบหนึ่งเพราะถูกดึงดูดด้วยด้วยความต่อเนื่องของเส้น รูปร่างและการลดหลั่นกันของน้ำหนักสี

7. **ลวดลาย (Pattern)** หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ เช่น ภาพร่างหรือลวดลายให้ซ้ำกันอย่างสม่ำเสมอ

8. **จังหวะ (Rhythm)** หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ให้มีความเคลื่อนไหวอย่างมีจังหวะ มีการจัดวางอยู่ 3 ลักษณะ คือ

8.1 จังหวะที่เกิดจากการซ้ำ คือ การใช้ลวดลายซ้ำๆกันให้เกิดการเคลื่อนไหวอย่างมีจังหวะ

8.2 จังหวะที่เกิดจากการเปลี่ยนสลับ คือ การใช้ลวดลายสลับกันไปมา เช่น สั้นกับยาว อ้วนกับผอม ขาวกับดำ เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวอย่างมีจังหวะ

8.3 จังหวะที่เกิดจากการลดหลั่น คือ การใช้การลดหลั่นของสีหรือรูปร่างเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวอย่างมีจังหวะ

9. **เอกภาพ (Unity)** หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ให้มีความสัมพันธ์ เชื่อมโยง สอดคล้อง เข้ากันได้และดูเป็นหนึ่งเดียวหรือหน่วยเดียวกัน แม้จะมีสัดส่วนที่แตกหรือการจัด-กระจาย ไปบ้างก็เป็นเพียงส่วนประกอบเท่านั้น

10. **ความหลากหลาย (Variety)** หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ที่ตรงกันข้ามกับการจัดแบบมีเอกภาพโดยสิ้นเชิง (จารุพรรณ ทรัพย์ปูลุง. 2548: 63-85)

จิตวิทยาในการใช้สี

สีแต่ละสีนั้นมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของมนุษย์แตกต่างกันไป เป็นความรู้สึกร่วมกับสีในเชิงจิตวิทยาที่ศิลปินหรือนักออกแบบสามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนได้ ซึ่งสีแต่ละสีจะให้ความรู้สึกแตกต่างกันไป ดังนี้

สีแดง ให้ความรู้สึกที่ตื่นเต้น รุนแรง กล้าหาญ มั่นใจ มีอำนาจ ไร้ใจ

สีเขียว สีเขียว ให้ความรู้สึกสบาย ผ่อนคลาย มีพลังวังชา สงบ ร่มเย็น เย็น เยือกเย็น สุขุม ธรรมชาติ ปลอดภัย ความสุข

สีเหลือง ให้ความรู้สึกสดใส ร่าเริง แจ่มใส สดชื่น เบิกบาน สุกสว่าง การแผ่กระจาย อำนาจ บารมี

สีส้ม ให้ความรู้สึกสนุกสนาน ร่าเริง ร้อน อบอุ่น ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา ความ คึกคะนอง การปลดปล่อย ความเปรี้ยว

สีม่วง ให้ความรู้สึกเศร้าสร้อย ผิดหวัง เร้นลับ น่าติดตาม มีเสน่ห์ ซ่อนเร้น มีอำนาจแฝงอยู่ ความรัก ความสูงศักดิ์

สีฟ้า ให้ความรู้สึกสดใส สะอาด เรียบร้อย เป็นอิสระเสรีภาพ โลง โปร่งใส ปลอดโปร่ง กว้าง เบา ความสว่าง ปลอดภัย

สีชมพู ให้ความรู้สึกนุ่มนวล อ่อนหวาน อบอุ่น อ่อนโยน น่ารัก ความรัก ความเอาใจ ใส สดใส ความเป็นวัยรุ่น นุ่มสาว

สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ นิ่ง สุขุม สุภาพ หนักแน่น เครื่องขีมี เอกการเอางาน ละเอียด รอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์

สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกเก่าแก่ ทรวดโทรม แข็งแรง

สีเทา ให้ความรู้สึกถึงความชรา หดหู่ เศร้าสงบ อาลัย ท้อแท้ ลึกลับ นิ่งสงบ เงียบ สุภาพ ถ่อมตน เรียบร้อย

สีดำ ให้ความรู้สึก ลึกลับ มีด สกปรก ลึกลับ หดหู่ เศร้าใจ ความสิ้นหวัง จุดจบ ความตาย ทารุณ โหดร้าย ความชั่ว ความลับ หนักแน่น เข้มแข็ง

สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ ใหม่ สะอาด สดใส เบาบาง อ่อนโยน เปิดเผย ความจริง ความ เมตตา ความศรัทธา ความดีงาม

สีทอง ให้ความรู้สึกหรูหรา มีราคา สูงค่า ใ่อ่า ความมั่งคั่ง ความร่ำรวย ดูเป็นสิ่ง สำคัญ เจริญรุ่งเรือง ความสุข

ผู้วิจัยจะใช้ทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบเหล่านี้ในการศึกษาชิ้นงานคาแรคเตอร์เพื่อวิเคราะห์ ลักษณะของอัตลักษณ์ที่เกิดจากองค์ประกอบทางการออกแบบเหล่านี้

ขั้นตอนที่ 2 : การศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ แบบดิจิทัลของไทย กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์

ในส่วนนี้ ผู้วิจัยต้องการศึกษาในส่วนของอุปนิสัย รสนิยม สังคม ลักษณะการดำเนินชีวิต แรง บันดาลใจ จุดมุ่งหมายของชีวิต รวมถึงประสบการณ์ชีวิตที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาต่างๆของผู้สร้างสรรค์ว่า สิ่งเหล่านั้นนั้นมีอิทธิพลต่อการบ่มเพาะตัวตนหรือเป็นอีกส่วนผสมหนึ่งที่มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ หรือไม่อย่างไร โดยใช้แนวคิดทฤษฎีทางจิตวิทยามาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ซึ่งจิตวิทยา จริย

ขวัณ(2551: 169-171) ได้กล่าวว่า ทฤษฎีทางจิตวิทยานั้นมีอยู่หลายสกุล ทั้งจิตวิเคราะห์และพฤติกรรมนิยม ซึ่งจิตวิเคราะห์นั้นจะเน้นศึกษาแต่คนที่ไม่ปกติเท่านั้น ส่วนพฤติกรรมนิยมนั้นจะเน้นการศึกษามนุษย์โดยไม่ให้ความสนใจต่อคุณภาพและศักยภาพของมนุษย์เท่าที่ควร จึงทำให้ขาดความเข้าใจในความเป็นมนุษย์ ด้วยเหตุนี้ อัมบราฮัม มาสโลว์ จึงเห็นว่าทั้งสองกลุ่มนั้นลืมนิ่งที่จะพูดถึง “การทำงานของคนที่ปกติ” (Healthy human being's functioning) “การดำเนินชีวิต” (Mode of living) และ“จุดมุ่งหมายของชีวิต”(Goals of life) เขาจึงเสนอทางเลือกที่สามคือ จิตวิทยามนุษยนิยม ซึ่งแนวความคิดมนุษยนิยมนี้จะให้ความสนใจมนุษย์ในฐานะของปัจเจกชน(Individualism) ที่มีอิสระสิทธิและเสรีภาพทั้งความคิดและการกระทำ ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความเข้าใจในความเป็นมนุษย์อย่างแท้จริง โดยแนวคิดนี้ได้มีทฤษฎีเกี่ยวกับ “Self” เข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งยอร์จ เฮอริบาร์ด มีด(George Herbert Mead) เคยกล่าวถึง “Self” ใน หนังสือ Mind,Self and Society (ค.ศ.1934) ในฐานะที่เป็นผู้รับรู้ (Awareness) มากกว่าที่จะเป็นเรื่องของกระบวนการหรือการกระทำ โดยเมื่อแรกที่มนุษย์เกิดนั้นยังไม่มี “Self” แต่เมื่อ “Self” เกิดขึ้นในจิตสำนึกแล้ว จะทำให้คนๆนั้นรับรู้หรือเข้าใจสิ่งต่างๆที่อยู่ภายนอกตัวเองและเรียนรู้ที่จะคิด มีทัศนคติและมีความรู้สึกเกี่ยวกับตัวเอง ซึ่งสังคมภายนอกจะมีบทบาทในการมีส่วนร่วมในการพัฒนาคนๆนั้นด้วย และหากคนๆนั้นอยู่ในสังคมที่แตกต่างออกไป จะพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปตามสังคมที่คนๆนั้นอยู่ร่วมด้วย ซึ่งแนวคิดของมาสโลว์และมีดนั้น ถือเป็นกรให้คุณค่าและมองเห็นความสำคัญของมนุษย์ในเรื่องความคิดและความรู้สึกที่เป็นปัจเจกภายใน รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมซึ่งเป็นปัจเจกภายนอกด้วย

โดยทั่วไปในทางจิตวิทยานั้น Organism จะหมายถึง ลักษณะทางชีววิทยาของมนุษย์ที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เกิดขึ้นในสิ่งแวดล้อม แต่คาร์ล โรเจอร์ ซึ่งเป็นนักจิตวิทยามนุษยนิยมที่โดดเด่นได้มีแนวคิดเกี่ยวกับ The organism and the self ที่แตกต่างไป ซึ่งวิจิตพาณี เจริญขวัณ (2551: 174) ได้กล่าวไว้ว่า

สำหรับโรเจอร์แล้ว Organism หมายถึง ประสบการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นในแต่ละบุคคล ณ เวลาหนึ่ง (Totality of Experiences going on in the Whole Individual at a Particular Time) ซึ่งประสบการณ์นี้ประกอบกันขึ้นเป็น Phenomenal Field ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นภายในของคนๆนั้น และคนภายนอกไม่สามารถที่จะรับรู้ได้ สิ่งนี้กลายเป็นความจริงที่เป็นนามธรรม ประสบการณ์ที่มีอยู่นี้อาจมาจากทั้งภายในและภายนอกของคนๆนั้น และจากประสบการณ์ทั้งหมด (Totality of Experiences) นี้ทำให้ “Self” เกิดขึ้น ซึ่งโรเจอร์ให้คำจำกัดความของ Self เอาไว้ว่า “เป็นลักษณะรวมทั้งหมดของลักษณะการรับรู้ ” I หรือ Me และการรับรู้ความสัมพันธ์ของ I หรือ Me ที่มีต่อผู้อื่นและรวมทั้งชีวิตและคุณค่าที่มากับการรับรู้

จะเห็นได้ว่า ตัวตนของบุคคล(Self)นั้น เกิดจากการผสมปนเปกันของประสบการณ์เฉพาะตนของบุคคลคนนั้น (I หรือ Me หรือ Self) ซึ่งเรื่องตัวตนของบุคคลนี้ถือเป็นแนวคิดใหญ่ในทฤษฎีบุคลิกภาพของโรเจอร์ มีประเด็นหลักที่เห็นว่ามีมนุษย์ทุกคนมีตัวตน 3 แบบ คือ 1) ตนที่มองเห็น(Self concept) คือ ภาพของตนที่เห็นเองว่าตนเป็นคนอย่างไร คือใคร มีความรู้ความสามารถ ลักษณะเฉพาะตนอย่างไร 2) ตนตามที่เป็นจริง(Real self) คือ ลักษณะตัวตนที่เป็นไปตามข้อเท็จจริง 3) ตนตามอุดมคติ(Ideal self) คือ ตัวตนที่อยากมีอยากเป็นแต่ยังไม่มีไม่เป็นในสภาวะปัจจุบัน นอกจากนั้น โรเจอร์ยังเชื่อว่า บุคลิกภาพของมนุษย์นั้นถูกหล่อหลอมและผลักดันจากประสบการณ์ของบุคคลตั้งแต่เมื่อแรกเกิดเป็นต้นมาและสั่งสมไปจนตลอดชีวิต จึงอาจจะกล่าวได้ว่าประสบการณ์ของบุคคลเป็นแกนนำของบุคลิกภาพและประสบการณ์ยังเป็นสิ่งที่บุคคลสำนึกรู้เฉพาะตน บุคคลสามารถเรียนรู้ประสบการณ์ของผู้อื่นได้เฉพาะบางส่วนบางแง่มุมเท่านั้น เนื่องจากพฤติกรรมใดๆ ของบุคคลอยู่ภายใต้อิทธิพลของประสบการณ์เฉพาะตัวของเขาเอง (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2544: 123; 127)

นอกจากมนุษย์จะถูกหล่อหลอมจากประสบการณ์จนกลายเป็นบุคลิกภาพที่มีผลต่อความคิด/ความเชื่อที่จะกลายเป็นทิศทางในการดำเนินชีวิตให้เป็นอย่างที่ตนเองคิดหรือเชื่อนั้น แรงจูงใจยังเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้มนุษย์เกิดพลังและความมุ่งมั่นที่จะไปให้ถึงยังสิ่งที่ตนเองคาดหวัง ในส่วนนี้ ผู้วิจัยจะใช้ทฤษฎีลำดับขั้นของแรงจูงใจ ซึ่งเป็นทฤษฎีที่มีชื่อเสียงของอับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์หาเหตุผลในการสร้างอัตลักษณ์ของศิลปิน ซึ่งศรีเรือน แก้วกังวาล(2544: 103-105) ได้อธิบายเกี่ยวกับทฤษฎีลำดับขั้นของแรงจูงใจนี้ว่า แรงจูงใจของมนุษย์นั้นมีลำดับขั้นตอนตั้งแต่ต่ำถึงสูงและมีทั้งหมด 5 ขั้นตอนด้วยกัน ดังนี้

แรงจูงใจลำดับที่ 1 คือ แรงจูงใจเพื่อตอบสนองของความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ เช่น ความต้องการด้านอาหาร ความต้องการด้านเครื่องนุ่งห่ม ความต้องการด้านที่อยู่อาศัย ความต้องการด้านยารักษาโรค ซึ่งถ้าความต้องการในลำดับแรกนี้ยังไม่ได้รับการตอบสนองอย่างเพียงพอ ก็ยากที่จะข้ามไปยังแรงจูงใจลำดับอื่นๆ ได้

แรงจูงใจลำดับที่ 2 คือ แรงจูงใจเพื่อความปลอดภัยของตนเองและทรัพย์สิน ซึ่งเมื่อมนุษย์ได้รับการสนองในแรงจูงใจลำดับที่ 1 แล้ว ก็จะทำให้เกิดความต้องการที่จะรักษาชีวิตและทรัพย์สินของตนให้มั่นคงและปลอดภัย ซึ่งถ้าไม่ได้รับการตอบสนองในส่วนนี้ มนุษย์จะเกิดความกลัวและมีอาการหวาดผวา เนื่องจากไม่ได้รับการตอบสนองความรู้สึกรับประกันความปลอดภัยเพียงพอ

แรงจูงใจลำดับที่ 3 คือ แรงจูงใจเพื่อเป็นเจ้าของหรือมีสังกัด เช่น ความรู้สึกว่าคุณมีครอบครัว มีครู มีสถาบัน มีที่ทำงาน ฯลฯ และความต้องการถูกรักและได้รักผู้อื่น อาทิ การเลี้ยงดูบุตรหลาน การเลี้ยงสัตว์ ฯลฯ

แรงจูงใจลำดับที่ 4 คือ แรงจูงใจเพื่อแสวงหาและรักษาศักดิ์ศรีเกียรติยศ ทั้งโดยสำนึกของตนเองและผู้อื่นกล่าวขวัญ ยกย่อง เชิดชู เช่น ความต้องการมีเกียรติ มีหน้ามีตา มีชื่อเสียง ซึ่งมาสโลว์ได้กล่าวไว้ว่า ศักดิ์ศรีที่สำคัญต่อความมีสุขภาพจิตดี คือ ความรู้สึกนับถือและเคารพตนเอง รวมถึงการได้รับการนับถือจากผู้อื่นอย่างจริงใจ

แรงจูงใจลำดับที่ 5 คือ แรงจูงใจเพื่อตระหนักรู้ถึงความสามารถของตนและประพฤตินิสัยตนตามความสามารถและขีดความสามารถ โดยมุ่งประโยชน์ของบุคคลอื่นและของสังคมส่วนรวมเป็นสิ่งสำคัญ โดยมาสโลว์เชื่อว่าคนทุกคนนั้นมีความมุ่งหมายในชีวิตเพื่อจะบรรลุถึงความปรารถนาในระดับนี้ทั้งนั้นเพื่อที่จะเป็นคนโดยสมบูรณ์ แต่การที่จะบรรลุถึงความสมปรารถนาในระดับนี้นั้นก็ต้องได้รับการตอบสนองของความต้องการทั้ง 4 ลำดับในเบื้องต้นอย่างพอใจเสียก่อน(ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2544: 103-105)

นอกจากนั้น ในยุคสมัยที่ต่างกัน บริบททางสังคมในช่วงเวลานั้นๆ จะผลิตองค์ความรู้ที่ทำให้คนในสังคมนั้นๆ เรียนรู้ร่วมกันต่างกันไปด้วย ซึ่งองค์ความรู้ที่เข้ามาฝังตัวจนกลายเป็นรากเหง้าทางความคิด/ความเชื่อเหล่านั้นถือเป็นบ่อเกิดของอัตลักษณ์ แล้วองค์ความรู้ที่มีอิทธิพลทำให้คนในสังคมเกิดความคิด/ความเชื่อเหล่านั้นคืออะไรและเกิดขึ้นได้อย่างไร เพื่อหาคำตอบนี้ผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดของฟูโกต์มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์เพื่อค้นหาว่าอำนาจเหล่านั้นมาจากไหน แต่อำนาจสำหรับฟูโกต์นั้นมีได้หมายถึงอำนาจทางกายภาพที่กระทำการรุนแรงเพื่อบังคับหรือข่มขู่ หากแต่อำนาจที่ว่านี้มาในรูปแบบขององค์ความรู้หนึ่งในสังคม

อภิญา เพ็ญฟูสกุล (2546: 40) ได้อธิบายไว้ว่า องค์ความรู้ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในแต่ละยุคสมัยนั้นจะอยู่ภายใต้กรอบและมุมมองแบบหนึ่ง ซึ่งฟูโกต์เรียกว่า "วาทกรรม" (Discourse) วาทกรรมในที่นี้มีได้หมายถึงภาษาพูดแต่เป็นกรอบนิยามความเป็นจริงที่วางอยู่บนมุมมองหนึ่งๆ และประกอบไปด้วยกระบวนการและปฏิบัติการทางสังคมที่มารองรับชุดของความเจริงนั้นๆ ซึ่งฟูโกต์ใช้วิธีการวิเคราะห์วาทกรรมเพื่อค้นหาความรู้ ความจริง แต่มิได้พยายามหาว่า อะไรคือความรู้ หรืออะไรคือความจริง แต่เขาสนใจถึงโครงสร้างและขั้นตอนกระบวนการที่ความรู้นั้นถูกสร้างขึ้นและกระจายตัวออกไป ดังนั้น สำหรับฟูโกต์แล้ว ความจริงคือสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมิใช่ได้มาจากการค้นพบ กล่าวโดยสรุปสั้นๆ ว่า วาทกรรมนั้นคือ การสร้างความรู้ การผลิตความรู้ หรือการนิยามความรู้บางอย่างขึ้นมาเพื่อให้ความรู้นั้นมีอำนาจในการกำหนดความจริง

การศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย : กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์ ในครั้งนี้ จึงเป็นการศึกษาเพื่อค้นหาว่าองค์ความรู้ใดที่ถูกสร้างขึ้นแล้วมีอิทธิพลต่อความคิด/ความเชื่อของผู้สร้างสรรค์ จนกลายเป็นฐานข้อมูลทางความคิดและการตัดสินใจที่จะกระทำหรือไม่กระทำสิ่งใดๆ ของตนเอง

อภิญา เพ็ญฟูสกุล ได้อธิบายถึงการศึกษาวเคราะห์เกี่ยวกับมนุษย์ในแนวคิดหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism) ว่า แนวคิดหลังโครงสร้างนิยมนั้นจะตั้งความเป็นศูนย์กลางออกจากมนุษย์ ซึ่งมีอยู่สองความหมาย ความหมายแรก คือ การไม่ให้อภิสิทธิ์แก่มนุษย์ในฐานะที่เป็นผู้กระทำหรือเป็นศูนย์กลางของพฤติกรรมทางสังคม ซึ่งความคิดนี้ถือเป็นการทำลายความคิดที่ว่าคนเราน่าจะเป็นเจ้าของหรือควบคุมพฤติกรรมของตนได้ ส่วนความหมายที่สอง คือ การเน้นว่ามนุษย์นั้นเป็นผลผลิตของประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่สามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ตามยุคสมัย และเป็นผลของกระบวนการต่อรองเชิงอำนาจในความสัมพันธ์ทางสังคมหลายระดับ ตั้งแต่ระดับจุลภาคไปจนถึงระดับมหภาค มนุษย์จึงเป็นเรื่องของกระบวนการสร้างความหมายทางสังคมให้แก่ตนเองผ่านทางอัตลักษณ์ซึ่งอาจจะเป็นอัตลักษณ์ของปัจเจกหรือของกลุ่มก็ได้ มนุษย์จึงถูกเน้นในฐานะที่เป็น “กระบวนการทางสังคมของการสร้างอัตลักษณ์” มากกว่าสิ่งที่มีลักษณะตายตัว ฟูโกต์จึงเห็นว่า ความเป็นมนุษย์นั้นเป็นผลของวาทกรรมและปฏิบัติการของวาทกรรม ซึ่งคำว่า “วาทกรรม” หมายถึง การผลิตความหมายเกี่ยวกับความจริงในเรื่องต่างๆ ซึ่งหมายรวมถึงการผลิตชุดของความรู้ กฎเกณฑ์และข้อปฏิบัติในสังคม รวมถึงการเกิดสถาบันทางสังคมและปฏิบัติการทางสังคมที่ต่อเนื่องมาจากความรู้นั้นๆ และที่สำคัญก็คือ การเปลี่ยนแปลงให้คนนิยามตนเองตามความรู้ที่ถูกผลิตออกมา (อภิญา เพ็ญฟูสกุล, 2546: 45-46, 51; อ้างอิงจาก Weedon, 1987: 32-34)

จากแนวคิดนี้จะเห็นได้ว่ามนุษย์เป็นเสมือนผู้ถูกกระทำจากปฏิบัติการทางวาทกรรมต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นในสังคม และใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางวาทกรรมที่รายล้อมรอบตัวโดยมีอาจหลีกเลี่ยงได้ ดังนั้น การกำเนิดของมนุษย์จึงเป็นปรากฏการณ์ที่สวนทางกับมโนทัศน์ดั้งเดิมแบบมนุษยนิยมที่ถือว่ามนุษย์เป็นผลผลิตของพัฒนาการทางจิตวิญญาณ (ฮันส์ เคมเมอร์ลิ่ง เดอครือป. แปลโดย เจริญ หล่อวิมจล. ม.ป.ป.: 408)

นอกจากนั้น มโนทัศน์เกี่ยวกับมนุษย์ในแนวคิดหลังสมัยใหม่ยังเห็นอีกว่า มนุษย์เป็นเพียง “ผล” (Effect) ขององค์ความรู้หรือชุดวาทกรรมต่างๆ ทำให้บทบาทของ “ตัวเรา” ในแบบต่างๆ สามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ตามสถานการณ์ที่วาทกรรมนั้นๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง ดังนั้น สิ่งที่เห็นจึงเป็นแต่เพียง “ตัวเรา” ในสถานการณ์นั้นๆ เท่านั้น นอกจากนี้ แนวคิดหลังสมัยใหม่ยังปฏิเสธความเป็นมนุษย์ที่ปราศจากอิทธิพลขององค์ความรู้และเชื่อว่ามนุษย์เป็นเพียงแค่สิ่งที่ปราศจากแก่นแกน ฉะนั้น การหรือถอนแก่นแกนออกจากมนุษย์ก็คือการพยายามที่จะคลี่คลายให้เห็นสิ่งที่เข้ามามีอิทธิพลต่อระบบคิดของมนุษย์ มิได้เป็นการทำลายมนุษย์แต่กลับเป็นการชี้ให้เห็นถึงกระบวนการที่มนุษย์ถูกสร้างขึ้นมา การศึกษาโดยการพยายามคลี่คลายให้เห็นสิ่งที่เข้ามามีอิทธิพลต่อระบบคิดของมนุษย์นั้น สามารถทำได้โดยการพยายามค้นห่าร่องรอยแห่งพัฒนาการของความคิดและพยายามปะติดปะต่อภาพความคิดนั้น เพื่อเผยให้เห็นว่ามนุษย์ได้กลายมาเป็นมนุษย์อย่างที่เป็นอยู่อย่างนี้ได้ได้อย่างไร

(อภิญา เพื่อฟูสกุล. 2546: 75) ผู้วิจัยจะใช้โมเดลนี้เพื่อพยายามคลี่คลายให้เห็นองค์ความรู้ต่างๆ ที่เข้ามามีอิทธิพลต่อระบบคิดของผู้สร้างสรรค์เพื่อให้เข้าใจที่มาที่ไปของอัตลักษณ์

ในยุคสมัยแต่ละยุคนั้นจะมีองค์ความรู้ต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นมา ซึ่งจะเป็นตัวกำหนดลักษณะของวัฒนธรรมในยุคนั้นๆ และเป็นกรอบของความรู้ที่คอยกำกับการผลิตคำพูดหรือวาทกรรมทั้งหมด กล่าวให้ชัดเจนคือ กรอบความรู้เป็นโครงสร้างลึกที่มีบทบาทกำหนดและชี้ดวงจำกัดว่าแต่ละยุคสมัยจะสามารถผลิตหรือไม่สามารถผลิตอะไรออกมาเป็นองค์ความรู้ที่ส่งผลต่ออัตลักษณ์ของมนุษย์ได้บ้าง (ฮันส์ ฌอร์ฌส์ เดอคร็อบ. แปลโดย เจริญ หล่อวิมล. ม.ป.ป. : 408 ; อ้างอิงจาก Didier Eribon, Michel Foucault, Flammarion. 1989: 185)

ในยุคโลกาภิวัตน์ที่สังคมมีความสลับซับซ้อนเช่นนี้ โครงสร้างพื้นฐานของระบบโลกาภิวัตน์ และพลวัตทางวัฒนธรรมในระบบดังกล่าวได้ทำให้การสร้างภาพอัตลักษณ์กลายเป็นส่วนสำคัญของระบบบริโภคนิยม และทำให้มนุษย์เกิดการเปลี่ยนแปลงในจิตสำนึกและประสบการณ์เกี่ยวกับตนเอง นอกจากนี้ นักคิดร่วมสมัยที่มีการผสมผสานแนวคิดหลังสมัยใหม่เข้ากับทฤษฎีมาร์กซิสต์หลายๆคน ได้มีการวิเคราะห์เชิงระบบโครงสร้างแล้วต่างเห็นพ้องกันว่า สิ่งที่เป็นลักษณะทางวัฒนธรรมแบบ “หลังสมัยใหม่” ทั้งหมดนั้น ล้วนเป็นอาการทางวัฒนธรรมในระบบทุนนิยมปัจจุบันทั้งสิ้น อีกนัยหนึ่ง วัฒนธรรมหลังสมัยใหม่ไม่อาจจัดเป็นยุคที่แยกออกมาต่างหาก แต่ควรจัดให้เป็นส่วนหนึ่งของระบบทุนนิยมโลก (อภิญา เพื่อฟูสกุล. 2546 : 78)

เพราะฉะนั้น การศึกษาประเด็นเรื่องอัตลักษณ์กับวัฒนธรรมในปัจจุบัน จะช่วยคลี่คลายให้เรามองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างสรรค์กับวาทกรรมต่างๆ ที่มาในรูปแบบขององค์ความรู้ในสังคม ส่วนในด้านผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ ที่ผู้สร้างสรรค์ได้ตั้งอกตั้งใจสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อตัวแทนอัตลักษณ์แห่งตนนั้น ได้ถูกนำเสนอลงในพื้นที่ไซเบอร์เพื่อเผยแพร่สู่สายตาสาธารณชนอย่างรวดเร็ว ไร้ขีดจำกัดของพรมแดนและเวลา พื้นที่ไซเบอร์นั้นเป็นพื้นที่ที่เป็นประดิษฐกรรมจากเทคโนโลยี อันทันสมัย มีลักษณะทางกายภาพเป็นนามธรรมที่ไม่สามารถสัมผัสหรือจับต้องได้ หากแต่ว่ามีอยู่จริง พื้นที่ไซเบอร์เป็นเสมือนโลกอีกมิติหนึ่งที่มีความกว้างใหญ่ ไร้ซึ่งขอบเขตของพื้นที่ กาลเวลา ตำแหน่งแห่งที่และระยะทาง หากต้องการเข้าถึงโลกแห่งนี้มีวิธีเพียงแค่เชื่อมต่อคอมพิวเตอร์เข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพียงเท่านี้ก็สามารถเข้าถึงโลกแห่งไซเบอร์อย่างได้สะดวกง่ายดาย ด้วยคุณสมบัติอันโดดเด่นเช่นนี้ ทำให้พื้นที่ไซเบอร์ได้กลายเป็นพื้นที่ใหม่ในการแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์งานศิลปะแบบดิจิทัล เพื่อทำการเผยแพร่ผลงานของตนสู่สายตาของสาธารณชนทั่วประเทศและทั่วโลก พื้นที่แห่งนี้ได้ก้าวเข้ามาเปลี่ยนแปลงรูปแบบการใช้ชีวิตและวิถีในการสร้างงานศิลปะ รวมถึงการนำเสนอผลงานให้มีลักษณะที่แตกต่างไปจากยุคสมัยที่ผ่านมา เรียกได้ว่าพื้นที่ไซเบอร์นั้นกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของวิถีการดำเนินชีวิตและเป็นพื้นที่ในการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์งานศิลปะแบบ

ดิจิทัลส่วนใหญ่ในยุคปัจจุบันไปเสียแล้ว สิ่งนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงอำนาจบางอย่างที่แฝงอยู่ในพื้นที่ ไชเบอร์ที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ ดังที่ รัวซ์ชัย อนุพงศ์อนันต์ ได้กล่าวไว้ในบทความเรื่อง ตามหาอัตลักษณ์บนโลกไซเบอร์ ไว้ว่า

เทคโนโลยีที่ทันสมัยกำลังจะเปลี่ยนแปลงทุกสิ่งทุกอย่างไปในแบบที่เราอาจจะไม่เคยคาดคิดมาก่อน เราอาจจะกล่าวได้ว่า พวกเราทุกคนกำลังเดินทางไปสู่การสร้างอัตลักษณ์ส่วนตัว หรือที่ฝรั่งเรียกว่า individual identity ปัจจุบันและที่กำลังเดินทางไปสู่อวกาศนั้น มีสามสิ่งที่ได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงชีวิตของเราเรียบร้อยแล้ว ได้แก่ Information Technology หรือไอที, นาโนเทคโนโลยี (Nanotechnology) และ ไบโอบีโอเทคโนโลยี (biotechnology) และถือเป็นสามสิ่งที่กำลังมีอิทธิพลอย่างสูงต่อการสร้างอัตลักษณ์ส่วนตัวให้เกิดขึ้น

สิ่งที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของเราตลอดมาอาจจะกล่าวได้ว่ามีสองอย่าง คือ เวลาและสถานที่ ซึ่งเวลาและสถานที่นี้มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ทุกคนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ และสถานที่ได้สร้างความเป็นปัจเจกชนขึ้นมา การที่มนุษย์เป็นสัตว์สังคมจึงต้องเลือกใช้พฤติกรรมให้เหมาะกับเวลาและสถานที่ที่เป็นเงื่อนไขบังคับ แต่เวลาและสถานที่ก็ได้สร้างเงื่อนไขใหม่ๆ ให้เราสามารถสร้างความเป็นตัวของตัวเองขึ้นมาได้

ซึ่งเทคโนโลยีทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ใหม่ ๆ เหล่านี้ กำลังส่งผลทำให้การสร้างความเป็นอัตลักษณ์มีพลังมากขึ้น ในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 ที่ผ่านมานั้น ไม่มีใครตั้งคำถามว่าความสามารถในการบันทึกการโทรทัศนด้วยเครื่องบันทึกวีดีโอหรือปัจจุบันสามารถบันทึกเสียงหรือวีดีโอได้แล้วนั้น รวมถึงการบันทึกเบอร์โทรศัพท์ที่โทรเข้ามาแต่ไม่ได้รับนั้น ได้ส่งผลในการเปลี่ยนแปลงชีวิตของเราไปอย่างมาก โดยที่เทคโนโลยีเหล่านี้ได้ทำให้เราเป็นอิสระจากการใช้ชีวิตของเราเป็นครั้งแรก ที่สำคัญ นี่เป็นครั้งแรกที่เราสามารถควบคุม “เวลา (time)” ของเราได้ ทุกวันนี้ความสามารถของโทรศัพท์มือถือ, ไอพ็อด และโน้ตบุ๊กคอมพิวเตอร์ก็ได้เพิ่มพลังของปัจเจกบุคคลให้มากขึ้น ซึ่งเป็นการทำให้เราเป็นอิสระจากเรื่องของ “สถานที่ (space)” ด้วยเช่นกัน

นั่นคือ เรื่องของ “เวลา” และ “สถานที่” จะเริ่มหายไปไหนที่สุด แต่การไร้เวลาและสถานที่ก็จะกลายเป็นเงื่อนไขใหม่ที่ผูกพันพฤติกรรม (รัวซ์ชัย อนุพงศ์อนันต์. 2553: ออนไลน์)

จะเห็นได้ว่า การที่มนุษย์เป็นอิสระจากเวลาและสถานที่นั้น ทำให้มนุษย์สามารถควบคุมชีวิตของตนเองได้มากขึ้น ซึ่งสิ่งนี้สามารถปลดปล่อยมนุษย์ให้เป็นอิสระในการใช้ชีวิตมากขึ้น เพราะฉะนั้นด้วยคุณลักษณะที่ไร้กรอบจำกัดของกาลเวลา สถานที่ และระยะทางที่เป็นคุณลักษณะพิเศษของพื้นที่ ไชเบอร์อันเปรียบเสมือนพลังเฉพาะตัวของพื้นที่นี้ ทำให้การสร้างอัตลักษณ์ของมนุษย์นั้นจึงมีพลังมากขึ้นจากแรงหนุนส่งของพื้นที่นี้ ซึ่งแตกต่างจากพื้นที่ในโลกกายภาพแบบเก่า ดังที่อภิญญา เฟื่องฟูสกุล (2546: 81) ได้กล่าวไว้ว่า

ความหมายของสถานที่แบบเก่าที่เรารับรู้ได้โดยการมีประสบการณ์ตรง คือการได้เห็นได้อยู่ที่นั่นนั้น ไร้ความหมาย สถานที่ที่กลายมามีลักษณะนามธรรมมากขึ้น เราติดต่อกับใครสักคนที่ไม่เคยรู้จักไม่เคยพบเห็นมาก่อนบนจอคอมพิวเตอร์ แต่ “พื้นที่” ในจอแคบๆนี้กลับไม่มีขอบเขตจำกัด เป็นพื้นที่ที่อยู่เหนือความสามารถของเราที่จะวาดภาพองค์รวมและเข้าใจหรือควบคุมความเป็นไปของระบบอันซับซ้อนทั้งหมดนี้ได้ **อาณาจักรไซเบอร์เป็นชุมชนนามธรรม** (Abstract Community) มันทนทานที่การพบสื่อสารแบบซึ่งหน้าด้วยการสื่อสารแบบขยายซึ่งไม่ขึ้นอยู่กับการติดต่อทางกายภาพ (อภิญา เพ็ญฟูสกุล, 2546: 81; อ้างอิงจาก Holmes, 1997: 27-30)

จากที่ได้กล่าวเกี่ยวกับไซเบอร์สเปซมาในข้างต้นนั้น เป็นการกล่าวถึงคุณสมบัติเชิงเทคนิคและการใช้ประโยชน์จากคุณลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ไซเบอร์ทั้งสิ้น แต่ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจศึกษาพื้นที่ไซเบอร์ในลักษณะที่แตกต่างไปจากการศึกษาพื้นที่ไซเบอร์ในลักษณะทางกายภาพที่จะทำให้เห็นเพียงแค่ภาพของการใช้ประโยชน์จากพื้นที่ของไซเบอร์สเปซในรูปแบบต่างๆ เท่านั้น ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมุ่งที่จะศึกษาว่าในปริภูมิของไซเบอร์สเปซแห่งนี้ กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์นั้นได้ถูกผลิต/สร้าง โดยกระทำผ่านเทคนิควิทยาการของพื้นที่ไซเบอร์สเปซอย่างไรบ้าง ทั้งนี้ เพื่อเผยให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของอำนาจที่แฝงอยู่ในการจัดระบบระเบียบของพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งการศึกษาอำนาจผ่านการจัดระบบระเบียบพื้นที่บนไซเบอร์นั้น จะช่วยให้เราเข้าใจระบบต่างๆของอำนาจที่เกิดขึ้นในพื้นที่ไซเบอร์และมองเห็นความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างพื้นที่ไซเบอร์-สเปซที่เชื่อมโยงถึงชีวิตของผู้สร้างสรรค์บนโลกจริงได้ชัดเจนขึ้น และเพื่อทำความเข้าใจและหาคำตอบในส่วนนี้ ผู้วิจัยจึงใช้วิธี

การศึกษา “พื้นที่” (Space) โดยตรง แต่มิใช่เป็นการศึกษาตัวพื้นที่ แต่ศึกษากระบวนการ ขั้นตอน และรายละเอียดในการการผลิต / สร้างพื้นที่เหล่านี้ขึ้นมา และภาคปฏิบัติการต่างๆของพื้นที่เหล่านี้ (Spacing, Spatialisation, Spatial Practices) หรือถ้าพูดในลีลาของมิชเชล(ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2545 : 172; อ้างอิงจาก Michell,Ed., 1994a) ก็คือว่า เป็นการศึกษาพื้นที่ในฐานะที่เป็นคำกริยามากกว่าในฐานะที่เป็นคำนาม นั่นคือ ศึกษาพื้นที่ในฐานะที่เป็นผู้กระทำ เป็นตัวสร้างเอกลักษณ์ / ความหมายให้กับคนสังคม (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2545 : 172)

ส่วนเทคนิควิทยาในการนำเสนอเกี่ยวกับพื้นที่ที่สอดคล้องกับการศึกษาของผู้วิจัยคือ เทคนิควิทยาในรูปแบบของการนำเสนอด้วยภาพ ไม่ว่าจะเป็นภาพเขียน ภาพวาด ภาพถ่าย หรือ จอคอมพิวเตอร์ ซึ่งนักทฤษฎีในกระแสเสนอข้อถกเถียงว่าในยุคสมัยปัจจุบันที่เทคโนโลยีการสื่อสารทางไกลมีความทันสมัยและรวดเร็วมาก ส่งผลให้การสื่อสารด้วยภาพมีประสิทธิภาพมากขึ้น จนสามารถจัดได้ว่าเป็นจุดหักเห/เปลี่ยนแปลงอีกครั้งในแวดวงสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ซึ่งเรียกว่า

ยุคของการสื่อสารด้วยภาพ/โสต ซึ่งความน่าสนใจของนักทฤษฎีทางด้านพื้นที่ในแนวที่สนใจศึกษาก่อน นำเสนอ ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอด้วยภาพหรือด้วยงานเขียน/การเขียนก็ตาม อยู่ที่การชี้ชวนให้เราเห็นว่าเทคนิควิทยาการในการนำเสนอแบบต่างๆ นั้น มิใช่การสื่อสารที่ไร้เดียงสาหรือเป็นกลาง หากแต่เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างความหมาย ความคิด ความรู้สึกรับรู้ต่างๆ เกี่ยวกับพื้นที่แก่เรา ยิ่งไปกว่านั้นการสนใจศึกษาเทคโนโลยีการสื่อสารแบบใหม่ๆ ยังทำให้เกิดการขยายการศึกษาพื้นที่ออกไปสู่การศึกษาพื้นที่ที่เรียกว่า Electronic Space หรือ Cyberspace ด้วย พร้อมๆ กับการชี้ให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของสังคม/วัฒนธรรมในยุคปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงจากวัฒนธรรมที่เน้นการอ่าน (A Culture of Reading / Literary Culture) มาสู่วัฒนธรรมที่เน้นการดู/มอง ซึ่งในวัฒนธรรมแบบการมองนี้ ภาพลักษณ์และความน่าตื่นตาตื่นใจ (Spectatorship) คือสารัตถะของสังคม (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. 2545 : 174)

ในกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ศิลปะแบบดิจิทัลบนพื้นที่ไซเบอร์นั้น ภาพผลงานสร้างสรรค์ในอัตลักษณ์เฉพาะของตนถือได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอ ซึ่งในส่วนนี้ ผู้วิจัยจะใช้เทคนิควิทยาเกี่ยวกับพื้นที่ในรูปแบบของการนำเสนอด้วยภาพ มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์เพื่อค้นหาการสร้างความหมาย ความคิด ความรู้สึกรับรู้ต่างๆ ด้วยภาพบนพื้นที่ไซเบอร์

นอกจากนั้น พื้นที่ไซเบอร์จะมีความหมายแตกต่างกันออกไปตามกลุ่มผู้ใช้งาน เช่น ในความคิดของผู้ประกอบการธุรกิจนั้น ไซเบอร์สเปซอาจหมายถึงหนทางแห่งการร่ำรวยอย่างรวดเร็ว แต่ในความคิดของนักปฏิบัติหัวรุนแรง ไซเบอร์สเปซอาจหมายถึงหนทางแห่งการสร้างแรงบันดาลใจจากประชาชนเพื่ออุดมการณ์ทางการเมือง ส่วนในความคิดของผู้มีอิทธิพลในวงการสื่อออนไลน์ พื้นที่ไซเบอร์อาจหมายถึงช่องทางใหม่ในการเผยแพร่เนื้อหาสาระต่างๆ (ไทรบี; และ รีน่า แพลโดย ส้าราญ หม่อมพุก; และวรวจน์ สัตตะพันธ์ศิริ. 2552: 6) นอกจากนี้ พูโกต์ ยังเคยนำเสนองานเรื่อง "Of other spaces" ผ่านมโนทัศน์เรื่องพื้นที่แบบพิเศษคือ การพยายามมองพื้นที่จากภายนอก หมายถึง การมองพื้นที่อย่างสิ่งมีชีวิตและเป็นประดิษฐกรรมของสังคม เป็นเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่จริงกับความ เป็นประดิษฐกรรมทางสังคมของพื้นที่ ซึ่งพื้นที่เหล่านั้นเป็นพื้นที่ที่อยู่ได้หลายมิติ เป็นทั้งพื้นที่จริงและพื้นที่ในอุดมคติและมีลักษณะที่แตกต่างหลากหลายมาก สามารถเป็นได้ทั้งพื้นที่(Space), สถานที่ (Place) และที่ตั้ง (Site) และเป็นตัวที่เชื่อมความแตกต่างเหล่านี้เข้าด้วยกัน (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. 2545: 204)

ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของพิสุทธิณี บัวทรัพย์ (2551) เรื่องการขยายเครือข่ายและเสริมสร้างอัตลักษณ์กลุ่มวัฒนธรรมย่อย "ปาร์ตี้ดินตรีนอกกระแส" ผ่านทางเว็บไซต์ myspace.com ที่ทำการศึกษาลักษณะการใช้พื้นที่และบริการภายในเว็บไซต์ myspace.com และการใช้พื้นที่เพื่อเป็นสื่อกลางในการขยายเครือข่าย รวมถึงการใช้พื้นที่เพื่อช่วยในการเสริมสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่ม

วัฒนธรรมย่อย “ปาร์ตี้ดินตริ่นอกกระแส” รวมไปถึงการเชื่อมโยงความสัมพันธ์แบบออนไลน์ในโลกไซเบอร์ไปสู่ความสัมพันธ์แบบออฟไลน์ในโลกจริงของกลุ่มสมาชิกในเครือข่ายกลุ่มดินตริ่นอกกระแส ซึ่งผลการวิจัยพบว่า กลุ่ม “ปาร์ตี้ดินตริ่นอกกระแส” นั้นได้มีการใช้พื้นที่และบริการภายในเว็บไซต์ myspace.com เพื่อเพิ่มจำนวนสมาชิกในกลุ่ม และสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม ตลอดจนกระจายข่าวสารกันภายในกลุ่ม และด้วยคุณสมบัติของเว็บไซต์ myspace.com นั้น ทำให้ผู้ใช้สามารถปรับแต่งเนื้อหาบนหน้าประวัติส่วนตัว(Profile) เพื่อการแสดงออกถึงอัตลักษณ์เฉพาะตนที่สามารถอ้างอิงไปยังอัตลักษณ์กลุ่มในชีวิตจริงได้อย่างสะดวก ทำให้สามารถเลือกสมาชิกได้ตรงกลุ่มเป้าหมายและกระจายข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและยังสามารถสร้างเครือข่ายในเชิงธุรกิจทั้งในประเทศและนอกประเทศ

จากงานวิจัยชิ้นนี้จะเห็นได้ว่า จากการใช้งานของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย “ปาร์ตี้ดินตริ่นอกกระแส” นั้น พื้นที่ของเว็บไซต์ myspace.com ได้ถูกกำหนดให้อยู่ในหลายสถานะด้วยกัน ทั้งเป็นพื้นที่ในการขยายเครือข่ายและเป็นพื้นที่ที่ช่วยเสริมสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่ม รวมถึงเป็นพื้นที่ที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์จากโลกไซเบอร์ไปสู่ความสัมพันธ์ในโลกจริงอีกด้วย ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำวิธีการศึกษาลักษณะการใช้พื้นที่และบริการภายในเว็บไซต์จากงานวิจัยชิ้นนี้ ไปปรับใช้เพื่อวิเคราะห์เกี่ยวกับการกำหนด/สร้างพื้นที่ให้อยู่ในสถานะต่างๆ และเทคนิควิทยาของการสร้างพื้นที่ไซเบอร์ของผู้สร้างสรรค์ต่อไป

ซึ่งเทคนิควิทยาของการสร้างพื้นที่นั้นมีหลายแบบ เช่น แบบที่เรียกว่า “การทำพื้นที่ให้บริสุทธิ์ ผุดผ่องน่ายกย่องบูชา” โดยส่วนที่เทคนิควิทยาการของพื้นที่แบบนี้กระทำ คือ การสร้างความศักดิ์สิทธิ์ให้แก่พื้นที่ด้วยการระบุ/กำหนด บทบาท/หน้าที่ ที่เฉพาะเจาะจงของพื้นที่นั้นๆ เพื่อป้องกันมิให้มีการล่วงล้ำหรือละเมิดได้ ขณะเดียวกันก็มีการกำหนดผู้ดูแลปกป้องเพื่อพิทักษ์ความศักดิ์สิทธิ์นั้น ส่วนเทคนิควิทยาของพื้นที่อีกแบบหนึ่งคือใช้ หลักการเก็บกดปิดกั้นและหลักการแยกย่อยพื้นที่ กล่าวคือ มีการจัดพื้นที่/สถานที่สำหรับบุคคลเฉพาะประเภทและจัดพื้นที่เฉพาะหน้าที่ด้วย ซึ่งนั่นนี้ทำให้เห็นว่าพื้นที่นั้นมีใช้เรื่องที่ยุตินิ่งตายตัวหรือเป็นธรรมชาติ แต่มีการเคลื่อนไหวและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เพราะฉะนั้น การศึกษาเทคนิควิทยาของพื้นที่นั้นคือการศึกษามิติด้านการเมืองของพื้นที่ พื้นที่ต่างๆที่ห้อมล้อมเราอยู่ในสังคมจึงเป็นพื้นที่ทางการเมืองที่ในสังคมแต่ละแบบแต่ละยุคสมัยจะมีภาคปฏิบัติ การหรือจารีตปฏิบัติว่าด้วยพื้นที่แตกต่างกันไป ดังนั้น พื้นที่จึงมีใช้เรื่องของธรรมชาติล้วนๆ แต่พื้นที่เป็นเรื่องของการช่วงชิงการเป็นผู้นำในการกำหนดกฎเกณฑ์ กติกา ในการสร้าง ควบคุม ตรวจสอบ การระบุ การให้คุณค่า ความหมาย รวมถึงการกำหนดความสูงต่ำของพื้นที่หรือสถานที่แบบต่างๆในสังคม (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. 2545: 184-186)

ด้วยเหตุนี้ ชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคมจึงมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับเรื่องของพื้นที่เป็นอย่างมาก เป็นชีวิตที่เต็มไปด้วยการชงชิงการนิยามความหมายหรือให้ความหมายกับพื้นที่รอบตัว และหลักการในการแยกย่อยพื้นที่ ซึ่งการจัดพื้นที่/สถานที่สำหรับบุคคลเฉพาะประเภทในไซเบอร์สเปซ ดังที่ได้กล่าวมาในข้างต้นนั้น จะเห็นตัวอย่างได้จากงานวิจัยของสุภาณี ยাত্রา (2548) เรื่องการ แสดงอัตลักษณ์ทางเพศสภาพของกลุ่มหญิงรักหญิงผ่านสื่อเว็บไซต์ในสังคมไทย เพื่อศึกษารูปแบบ และลักษณะสัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสารผ่านสื่อเว็บไซต์ กระบวนการสร้างความหมายสัญลักษณ์เพื่อการ สะท้อนอัตลักษณ์ทางเพศสภาพของกลุ่มหญิงรักหญิงผ่านสื่อเว็บไซต์ในสังคมไทย ผลการวิจัยพบว่า การสร้างกลุ่มเครือข่ายบุคคลในบริบทของการสื่อสารผ่านเว็บไซต์กลุ่มหญิงรักหญิง เริ่มต้นจากการ แสดงอุดมการณ์ร่วมกันในความเป็นหญิงรักหญิงในลักษณะ Top-Down หรือจากผู้จัดทำเว็บไซต์ (Webmaster) ไปสู่ผู้ใช้สื่อเว็บไซต์และอุดมการณ์ร่วมนั้นจะถูกสานต่อโดยการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ผู้ใช้สื่อเว็บไซต์ด้วยกันเองผ่านทางกระดานข่าว (Webboard) และห้องสนทนา(Chatroom) ตาม ประเด็นที่แต่ละคนสนใจ

จากการศึกษาวิจัยชิ้นนี้พบว่า ลักษณะการสานต่ออุดมการณ์ร่วมกันในการแสดง อัตลักษณ์ทางเพศสภาพของกลุ่มหญิงรักหญิงผ่านเว็บไซต์ โดยการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันผ่านทาง กระดานข่าวหรือห้องสนทนา เป็นเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยสร้างเครือข่ายระหว่างหญิงรักหญิงและสิ่งนี้จะ ทำให้อัตลักษณ์ของหญิงรักหญิงมีความเข้มแข็งมากยิ่งขึ้น ส่งผลทำให้การแสดงอัตลักษณ์ทางเพศ สภาพของกลุ่มหญิงรักหญิงผ่านสื่อเว็บไซต์ในสังคมไทยดำรงคงอยู่ต่อไปได้ อีกทั้งยังแสดงให้เห็นว่า หลักการในการแยกย่อยพื้นที่และการจัดพื้นที่/สถานที่สำหรับบุคคลเฉพาะประเภทซึ่งเป็นเทคนิควิทยา ของการสร้างพื้นที่อีกแบบหนึ่งนั้น เป็นสิ่งที่ช่วยเสริมสร้างพลังแก่กลุ่มบุคคลนั้นๆให้ชัดเจนขึ้นได้ โดยเฉพาะในพื้นที่ไซเบอร์ เนื่องจากการถูกเก็บกด/ปิดกั้นจากพื้นที่ในโลกจริงนั้นได้ถูกทลายลงไป

แต่โดยทั่วไป การดำเนินชีวิตประจำวันตามปกตินั้น เรากลับไม่เคยตระหนักถึงเทคนิควิทยา ของพื้นที่ที่อยู่รอบตัวของเราเลย เนื่องจากว่า การที่เรามองไม่เห็นด้านที่เป็นประดิษฐกรรมทางสังคม ของพื้นที่หรือที่เลอแปร์เรียกว่า “Social space” (ไซยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. 2545: 186 อ้างอิงจาก; Lefebvre, 1995) นั้น ก็เนื่องจากว่าเราเกิดและเติบโตมากับพื้นที่เหล่านี้ ทำให้เกิดความคุ้นเคย เคยชิน จนไม่คิดตั้งคำถามกับความเป็นประดิษฐกรรมทางสังคมของพื้นที่ เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีประโยชน์และ การใช้สอยอยู่อย่างปกติธรรมดาในชีวิตประจำวันของเรา ดังนั้น อำนาจของสังคมจึงเป็นดังที่ เลอแปร์ได้สรุปไว้อย่างกระชับและอย่างแหลมคมยิ่งว่า เป็นอำนาจที่แฝงมาในรูปของการจัดระบบ ระเบียบพื้นที่ที่ดำรงอยู่ (ไซยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. 2545: 186 อ้างอิงจาก; Lefebvre, 1995: 289) เมื่อ พื้นที่เป็นเรื่องของการผลิต/สร้าง ดังนั้น บรรดาองค์ความรู้ต่างๆที่ดำรงอยู่เกี่ยวกับพื้นที่จึงเป็นเพียง เทคนิควิทยาการในการตอกย้ำ/ผลิตซ้ำพื้นที่เหล่านี้เป็นสำคัญ พื้นที่ ความรู้ และอำนาจ

(Space/Knowledge/Power) จึงแยกกันไม่ออกและถือเป็นสภาวะของสิ่งที่เรียกว่า “การเมืองของพื้นที่ / พื้นที่ของการเมือง” (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. 2545: 187)

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษามุมมองเกี่ยวกับพื้นที่ของผู้สร้างสรรค์ว่านอกจากไซเบอร์สเปซจะเป็นพื้นที่สำหรับใช้ประโยชน์ในการแสดงผลงานแล้ว พื้นที่แห่งนี้มีความหมายอื่นสำหรับผู้สร้างสรรค์อีกหรือไม่ ตลอดจนศึกษาการจัดระบบระเบียบบนพื้นที่แห่งนี้ ซึ่งเป็นการศึกษาเกี่ยวกับเทคนิควิทยาของพื้นที่ เพื่อค้นหาความคิด/ความเชื่อเกี่ยวกับไซเบอร์สเปซที่อาจแฝงอยู่และมีส่วนในการสร้างอัตลักษณ์ของศิลปิน

ส่วนที่ 4 : กรอบแนวคิดในการวิจัย

การดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีแนวทางในการศึกษาโดยการศึกษาข้อมูลที่เป็นตัวบท (Text) ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะแบบดิจิทัล โดยเน้นศึกษาในเรื่องการออกแบบคาแรคเตอร์ ตลอดจนผลกระทบต่างๆ ทางสังคมและวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นจากศิลปะแบบดิจิทัล นอกจากนี้ ผู้วิจัยจะทำการศึกษาจากการสัมภาษณ์ในเชิงลึกเพื่อศึกษาความคิด/ความเชื่อของผู้สร้างสรรค์เพื่อค้นหาองค์ความรู้ใดๆ ในยุคปัจจุบันที่มีส่วนในการหล่อหลอมจนกลายเป็นอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ จากนั้นจึงนำผลการศึกษาทั้งหมดมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เชื่อมโยงให้เห็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในกระบวนการนี้ ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งแนวทางการวิจัยเพื่อเป็นกรอบความคิดในการศึกษาเป็นส่วนๆ ดังนี้

แนวทางการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของโลกไซเบอร์กับมนุษย์ สังคม ศิลปะ และ วัฒนธรรมไทยในมิติต่างๆ

ในส่วนนี้ผู้วิจัยใช้การศึกษาระยะห่างจากข้อมูลเอกสารเกี่ยวกับความเคลื่อนไหวต่างๆ ทางสังคมที่เกิดจากศิลปะแบบดิจิทัลและการออกแบบคาแรคเตอร์ โดยพยายามให้มีความครอบคลุมในทุกๆ ด้านที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย จากนั้นผู้วิจัยจะนำผลการศึกษาในส่วนนี้ไปวิเคราะห์ร่วมกับผลการศึกษาในส่วนความมุ่งหมายของการวิจัย ทั้งนี้ เพื่อหาความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกันระหว่างกระบวนการทางสังคมและกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์

แนวทางการวิเคราะห์กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์

เพื่อวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการทางสังคมและการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งผู้วิจัยมีแนวทางในการวิเคราะห์ในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 : การศึกษาอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย ที่สะท้อนผ่านชิ้นงานศิลปะ กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์

ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์นั้นมีความหลากหลาย กระบวนแบบ ในส่วนนี้ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีการออกแบบ การจัดองค์ประกอบและจิตวิทยาในการใช้สี มาเป็นแนวทางในการศึกษาเพื่อวิเคราะห์ลักษณะของอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ที่สะท้อนออกมาบน ชิ้นงาน

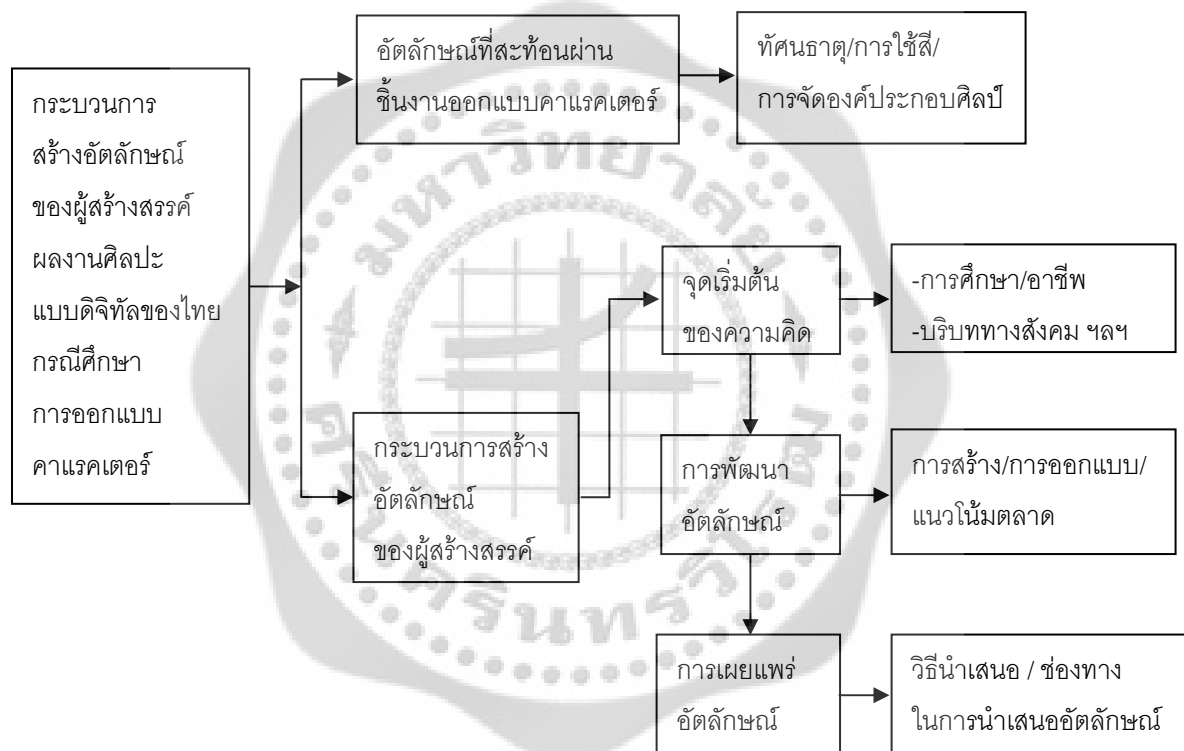
ขั้นตอนที่ 2 : การศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์

ผู้สร้างสรรค์ แต่ละคนนั้นย่อมมีลักษณะนิสัย รสนิยมส่วนตัวและประสบการณ์เฉพาะตัวที่แตกต่างกันออกไป ผ่านการสั่งสมบ่มเพาะจนเกิดกลายเป็นปัจจัยภายในของผู้สร้างสรรค์ การวิเคราะห์ในส่วนนี้ผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดตัวตนของบุคคล หรือ “ Self ” ซึ่งเป็นแนวคิดในทฤษฎีบุคลิกภาพของโรเจอร์มาเป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ เพื่อค้นหาว่าประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาต่างๆ ของชีวิตผู้สร้างสรรค์นั้นมีอิทธิพลต่อระบบความคิด/ความเชื่อและเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์อย่างไร รวมถึงทฤษฎีลำดับขั้นของแรงจูงใจ 5 ลำดับขั้น ของอับราฮัม มาสโลว์ เพื่อวิเคราะห์หาแรงจูงใจในการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์

โดยมีวิธีการวิเคราะห์ด้วยการสัมภาษณ์ผู้สร้างสรรค์ในเชิงลึก เพื่อค้นหาคำตอบว่าอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์นั้นเกิดขึ้นจากอะไร สังคมมีกลไกหรือกระบวนการอย่างไรในการซึมเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ รวมถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างสรรค์และวาทกรรมนั้นนำไปสู่การสร้างและเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์อย่างไร(อภิญา เพ็ญฟูสกุล. 2546: 36) ซึ่งในความคิดของผู้วิจัยเชื่อว่า อัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์นั้นไม่อาจจะสามารถเกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ จึงต้องการหาคำตอบถึงที่มาที่ไปของการเกิดขึ้นของอัตลักษณ์ โดยใช้แนวคิดของฟูโกต์ซึ่งเป็นแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์แบบหลังสมัยใหม่มาเป็นกรอบคิดในการวิเคราะห์ แนวคิดนี้มีความเห็นต่ออัตลักษณ์ว่าเป็นผลจากอำนาจของวาทกรรมและปฏิบัติการทางวาทกรรมที่อยู่ในรูปแบบขององค์ความรู้ต่างๆ และมีการสะท้อนผลรวมของปฏิบัติการจากองค์ความรู้ต่างๆ ที่ได้รับออกมาเป็นพฤติกรรมที่ปรากฏ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาและค้นหาว่าองค์ความรู้ใดในสังคมยุคปัจจุบันที่มีอิทธิพลและเป็นแรงผลักดันอยู่เบื้องหลังในการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ เพื่อเผยให้เห็นถึงพลวัตของกระบวนการเหล่านี้และเกิดความตระหนักรู้ในที่มาแห่งตัวตน

และในส่วนของการศึกษาพื้นที่ไฮเบอร์ในฐานะที่ศิลปินใช้พื้นที่นี้ในการสะท้อนอัตลักษณ์ของตนผ่านผลงานออกแบบคาแรคเตอร์นั้น ผู้วิจัยจะใช้เทคนิควิทยาเกี่ยวกับพื้นที่ในรูปแบบของการนำเสนอด้วยภาพและการจัดระบบระเบียบของพื้นที่มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ เพื่อค้นหาการสร้าง ความหมาย ความคิด ความรู้สึกรับรู้ต่างๆ บนพื้นที่ไฮเบอร์

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 6 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์ ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้การสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม ร่วมกับการสัมภาษณ์ในเชิงลึก จากนั้นจึงทำการการวิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหา แล้วอภิปรายผลการวิจัยในเชิงพรรณนา

โดยผู้วิจัยจะทำการสังเกตการณ์เพื่อเก็บข้อมูลภาคสนามแบบไม่มีส่วนร่วม ซึ่งสนามของผู้วิจัยคือเว็บไซต์ต่างๆที่มีเนื้อหาข้อมูลเกี่ยวกับดิจิทัล อาร์ตในส่วนของกาออกแบบคาแรคเตอร์ ตั้งแต่เดือนมกราคม 2554 ถึงเดือนธันวาคม 2554 โดยการสำรวจเว็บไซต์เกี่ยวกับการสร้างผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ แล้วทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างเพื่อเป็นตัวแทนในการศึกษา และทำการสัมภาษณ์ผู้สร้างสรรค์เจ้าของเว็บไซต์นั้นๆในเชิงลึก โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง โดยมีรายละเอียดการศึกษาดังนี้

1. ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาอัตลักษณ์ของชิ้นงานศิลปะแบบดิจิทัล กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยจะดำเนินการศึกษาอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ที่สะท้อนผ่านชิ้นงานการออกแบบคาแรคเตอร์ที่นำเสนอผ่านหน้าเว็บไซต์ โดยสามารถอธิบายกระบวนการศึกษา ได้ดังนี้

1. ศึกษาวิเคราะห์คุณลักษณะและองค์ประกอบของชิ้นงาน พร้อมสรุปภาพอัตลักษณ์ของชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านในเชิงเอกสาร
2. สอบทานอัตลักษณ์ของชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์กับตัวผู้สร้างสรรค์
3. สรุปภาพอัตลักษณ์ที่สะท้อนผ่านชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัล กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยจะดำเนินการศึกษากระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ โดยจะทำการศึกษาจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก สามารถอธิบายกระบวนการศึกษา ได้ดังนี้

1. ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัล กรณีศึกษา การออกแบบ
คาแรคเตอร์

- 1.1 ศึกษาที่มาที่ไปของงานออกแบบคาแรคเตอร์
 - 1.1.1 ศึกษาภูมิหลัง อาทิ อายุ ประวัติการศึกษา ประสบการณ์การทำงาน
 - 1.1.2 ศึกษาแรงบันดาลใจในการสร้างงานออกแบบคาแรคเตอร์
 - 1.1.3 ศึกษาบริบททางสังคมของผู้สร้างสรรค์
- 1.2 ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์งานออกแบบคาแรคเตอร์ โดยครอบคลุมทั้ง
 - 1.2.1 เชิงแนวความคิด(Concept) ในการสร้างผลงาน
 - 1.2.2 เชิงเทคนิค(Technique) ในการสร้างผลงาน
- 1.3 รูปแบบการนำเสนอผลงานบนเว็บไซต์ โดยศึกษา
 - 1.3.1 เหตุผลในการเลือกใช้เว็บไซต์เพื่อนำเสนอผลงาน
 - 1.3.2 แนวทางในการออกแบบเว็บไซต์ของตัวเอง
 - 1.3.3 เหตุผลในการเลือกนำเสนอผ่านเว็บไซต์ประเภทอื่นๆ

2. สรุปการศึกษาระบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัล กรณีศึกษา การ
ออกแบบคาแรคเตอร์ ของผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านในเชิงเอกสาร

3. สอบกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัล กรณีศึกษา การออกแบบ
คาแรคเตอร์ กับตัวผู้สร้างสรรค์

4. สรุปกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัล กรณีศึกษา การออกแบบ
คาแรคเตอร์

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการศึกษาผลงานออกแบบคาแรคเตอร์และกระบวนการ
สร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ จำนวน 9 คน ได้แก่

1. นางสาวศิกานต์ เตชะคฤห
2. นายสัญญา เลิศประเสริฐภากร
3. นายจีระ จีระมกร
4. นายภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์
5. นายสรลักษณ์ เชื้อพุทธ
6. นางสาวจิราภรณ์ โคตรมิตร

7. นายอลงกรณ์ สงวนสุข
8. นายกษิตรีเดช เหมพรหมราช
9. P7

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์ผู้สร้างสรรค์โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง โดยประเด็นการสัมภาษณ์จะครอบคลุมการศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์

วิธีการเก็บข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองโดยการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก โดยมีอุปกรณ์บันทึกเสียงและกล้องถ่ายรูปแบบมือถือช่วยในการบันทึกข้อมูล โดยเริ่มต้นเก็บข้อมูลจากการ

1. ติดต่อขอสัมภาษณ์ผู้สร้างสรรค์ เมื่อได้รับการตอบรับจึงส่งหนังสือรับรองในการขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยไปยังผู้สร้างสรรค์ พร้อมเดินทางไปพบเพื่อทำการสัมภาษณ์
2. ทำการสัมภาษณ์ผู้สร้างสรรค์เกี่ยวกับกระบวนการสร้างผลงานออกแบบคาแรคเตอร์ตามประเด็นที่ตั้งไว้
3. นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาสรุปผลกระบวนการสร้างผลงานออกแบบคาแรคเตอร์ในเชิงเอกสาร
4. นำผลสรุปกระบวนการสร้างผลงานออกแบบคาแรคเตอร์ให้ผู้สร้างสรรค์สอบถามอีกครั้ง
5. สรุปผลกระบวนการสร้างผลงานออกแบบคาแรคเตอร์

การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อค้นพบ

ผู้วิจัยจะสรุปข้อค้นพบเป็นรายประเด็น และจัดหมวดหมู่การนำเสนอ โดยรูปแบบการนำเสนอจะเป็นการบรรยายสรุปและอาจมีภาพประกอบตามประเด็นที่นำเสนอ

2. การนำเสนอผลการวิจัย

เมื่องานวิจัยได้ดำเนินการมาถึงขั้นตอนสุดท้ายแล้ว ผู้วิจัยมีการนำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบของเอกสารรายงานผลการวิจัยที่พิมพ์เป็นรูปเล่ม



บทที่ 4

การศึกษาและการวิเคราะห์ผล

ในบทนี้ จะเป็นการศึกษาและวิเคราะห์กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะแบบดิจิทัลของไทย กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์ จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 9 คน โดยแบ่งการศึกษาใน 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน

1.1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน เป็นการศึกษาศึกษาและวิเคราะห์ในส่วนของชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์ที่นำเสนอผ่านหน้าเว็บไซต์ ตั้งแต่เดือนมกราคม-ธันวาคม 2554 ของผู้สร้างสรรค์ที่เป็นกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก 9 คน จำนวนผลงานคนละ 10 ชิ้น เกี่ยวกับคุณลักษณะต่างๆของชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์นั้นๆ โดยใช้ทฤษฎีในการออกแบบมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ซึ่งผู้วิจัยจะวิเคราะห์ในส่วนขององค์ประกอบต่างๆของชิ้นงาน ลักษณะการใช้สี รวมถึงแนวคิดในการสร้างงาน เพื่อค้นหาคุณลักษณะเฉพาะอันถือเป็นอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์แต่ละคน แล้วสรุปภาพอัตลักษณ์ในมุมมองของผู้วิจัย

1.2 สอบทานอัตลักษณ์ เมื่อผู้วิจัยวิเคราะห์และสรุปผลภาพอัตลักษณ์จากการวิเคราะห์คุณลักษณะของชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์แต่ละคนเรียบร้อยแล้ว จากนั้น ผู้วิจัยจะนำผลการวิเคราะห์ไปให้ผู้สร้างสรรค์แต่ละคนทำการสอบทาน เพื่อยืนยันว่าผลสรุปนั้นมีความถูกต้องหรือไม่ อย่างไร

1.3 สรุปภาพอัตลักษณ์ เมื่อผลสรุปภาพอัตลักษณ์ผ่านการสอบทานเพื่อยืนยันความถูกต้องจากผู้สร้างสรรค์แต่ละคนแล้ว ผู้วิจัยจะนำมาสรุปอีกครั้งหนึ่ง

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์

2.1 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ เป็นการศึกษาศึกษาและวิเคราะห์ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนา และการเผยแพร่อัตลักษณ์ เพื่อหาค้นหาปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ โดยศึกษาจากการสัมภาษณ์ในเชิงลึก แล้วสรุปเป็นกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ในมุมมองของผู้วิจัย

2.2 สอบทานกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ : เมื่อผู้วิจัยวิเคราะห์และสรุปผลกระบวนการสร้างอัตลักษณ์จากการสัมภาษณ์ผู้สร้างสรรค์แต่ละคนเรียบร้อยแล้ว จากนั้น ผู้วิจัยจะนำผลการ

วิเคราะห์ไปให้ผู้สร้างสรรค์แต่ละคนทำการสอบถาม เพื่อยืนยันว่าผลสรุปนั้นมีความถูกต้องหรือไม่
อย่างไร

2.3 สรุปกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ : เมื่อผลสรุปกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ผ่านการ
สอบถามเพื่อยืนยันความถูกต้องจากผู้สร้างสรรค์แต่ละคนแล้ว ผู้วิจัยจะนำมาสรุปอีกครั้งหนึ่ง

ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จำแนกผลการวิเคราะห์หรือออกเป็นรายบุคคล ดังนี้

ผู้สร้างสรรค์คนที่ 1 StudioAiko

StudioAiko หรือ สตูดิโออัยโกะ คือชื่อของเว็บไซต์ส่วนตัวสำหรับรวบรวมและแสดงผลงาน
สร้างสรรค์ นอกจากนั้นยังเป็นชื่อของกราฟิก เฮ้าส์(Graphic House) เล็กๆที่ก่อตั้งโดย ศิกานต์ เตชะ
คฤห แต่ชื่อที่คนมักเรียกขานกันเมื่อกล่าวถึงเธอคือ “อัยโกะ” ซึ่งผู้วิจัยขอเรียกเธอด้วยชื่อนี้เช่นกัน
อัยโกะเกิดที่จังหวัดนครนายก เมื่อ 29 สิงหาคม พ.ศ.2523 เนื่องจากคุณพ่อคุณแม่รับราชการและมี
ความจำเป็นต้องย้ายที่ทำงานไปตามจังหวัดต่างๆในแถบภาคเหนือทุก 3-4 ปี อัยโกะจึงต้องย้ายตาม
ไปด้วยเสมอ จากจังหวัดน่าน ไปจังหวัดแพร่ และจังหวัดเชียงใหม่ ศึกษาชั้นมัธยมปลายที่โรงเรียน
บรินส์รอยแยลส์วิทยาลัยจวบ ด้วยความชื่นชอบในการวาดรูป อัยโกะจึงได้เลือกที่จะเข้าศึกษาต่อ
ระดับปริญญาตรี ในสาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ และ
เรียนในสิ่งที่ชอบนี้ด้วยความตั้งใจมาตลอด จนจบการศึกษาด้วยเกียรตินิยมอันดับสอง
เมื่อปี พ.ศ.2546

อัยโกะผ่านกิจกรรมต่างๆมามากมายที่ล้วนสิ่งสมเป็นเกียรติประวัติ ซึ่งผู้วิจัยขอหยิบยกมา
เพียงบางส่วนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบคาแรคเตอร์ดังนี้ อัยโกะได้รับรางวัลในการประกวดออกแบบ
คาแรคเตอร์ “Monkie Sticks” Moji War Champ เมื่อเดือนเมษายน พ.ศ.2550 การประกวดออกแบบ
คาแรคเตอร์ “Davy Jones” Moji War Champ เมื่อเดือนเมษายน พ.ศ.2551 การประกวดออกแบบ
คาแรคเตอร์ “Monkie Castle ” Moji War Champ เมื่อเดือนมกราคม พ.ศ.2551 การประกวดออกแบบ
คาแรคเตอร์ “Mini Magic” The winner Mini Falsh Contest เมื่อเดือนพฤษภาคม พ.ศ.2551
การประกวดออกแบบคาแรคเตอร์ “StuSPHERE” Moji War Champ เมื่อเดือนพฤศจิกายน
พ.ศ.2551 การประกวดออกแบบคาแรคเตอร์ “Lovels” Moji War Champ เมื่อเดือนกุมภาพันธ์
พ.ศ.2552 การประกวดออกแบบคาแรคเตอร์ “Pansuk” Panda "Moji War Champ เมื่อเดือน
กรกฎาคม พ.ศ.2552 จากเว็บไซต์ www.mojizu.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการออกแบบ
คาแรคเตอร์

อีกทั้งยังได้เข้าร่วมแสดงผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ใน Candy Cult A character Arts Exhibition 2008 ณ The breadbox gallery ประเทศออสเตรเลีย รวมถึงได้รับคัดเลือกให้เป็น 1 ใน 7 ศิลปินที่เป็นตัวแทนประเทศไทย ทำการออกแบบสร้างสรรค์ MID หรือ MTV ID หรือการนำเอาตราสัญลักษณ์ของ MTV มาสร้างสรรค์เป็นผลงานแอนิเมชัน และนำเสนอออกอากาศในช่อง MTV ทั่วโลก เมื่อปี พ.ศ.2552

รวมถึงได้ถูกรับเลือกให้เข้าร่วม 10 คนสุดท้าย จากผู้ส่งผลงานจากทั่วโลก ในการประกวดออกแบบ Toy pattern “CLEA IP design battle & CE custom toy design contest” ที่อยู่ในโครงการ IP & Creative Thailand ของกรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ เมื่อปี พ.ศ.2552 นอกจากนี้ยังได้รับคัดเลือกผลงานบางส่วนลงปกหน้าของนิตยสาร CG+ เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ.2552

ปัจจุบัน อัยโกะ เป็นผู้สร้างสรรค์อิสระ รับผิดชอบงานออกแบบคาแรคเตอร์สำหรับเกมส์ แอนิเมชัน สินค้าทั่วไป วาดภาพประกอบและออกแบบกราฟิกต่างๆ รวมถึงเป็นอาจารย์พิเศษสอนวิชาการออกแบบคาแรคเตอร์ ของภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ และเป็นวิทยากรพิเศษให้กับมหาวิทยาลัยอื่นๆ อีกด้วย

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีขั้นตอนการศึกษาอัตลักษณ์ของอัยโกะใน 2 ขั้นตอนด้วยกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน

1.1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน

ชิ้นงานที่นำมาศึกษาในครั้งนี้ประกอบด้วย



ภาพประกอบ 6 เดวีไอส์แลนด์ (Davy's island)

ที่มา: ศิกานต์ เตชะศฤง. (2554). Davy Jones's Locker project. (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 23 มีนาคม 2554

ลายเส้น: ไม่มีการใช้เส้นในการตัดขอบ แต่จะใช้สีกำหนดขอบเขตพื้นที่ของส่วนต่างๆ ที่ประกอบกันขึ้นมาเป็นตัวคาแรคเตอร์และฉากหลัง

สีสัน: โทนสีโดยรวมจะเป็นโทนเย็น และถูกผสมให้ดูหม่นลงเล็กน้อย มีการเพิ่มความสดใสให้กับภาพด้วยสีโทนร้อนที่ผ้าโพกหัวและป้ายประกาศ

รูปร่างและรูปทรง: ตัวคาแรคเตอร์จะมีหัวกลมๆ ขนาดโตกว่าลำตัว ดูเรียบแบน แต่มีการไล่ระดับสีในหลายส่วน เช่น เสื้อผ้าเพื่อเพิ่มมิติให้กับภาพ และในส่วนของเขาเพื่อให้ดูมีความสมจริงมากขึ้น

พื้นผิวและลวดลาย: ค่อนข้างเรียบ มีการไล่ลวดลายของหญ้า ลายไม้เพื่อไม่ให้ดูเรียบจนเกินไปและดูสมจริงมากขึ้น

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีการใช้ตาและปากในการสื่อสารทางอารมณ์ในลักษณะที่ดูตลกๆ และกวนๆ

การจัดวางองค์ประกอบ: มีการจัดวางองค์ประกอบแบบสมดุลซ้ายขวาไม่เท่ากัน เนื่องจากเนื้อหาของภาพ เป็นการปะทะกันระหว่างตัวละครสองตัว จึงให้ความสำคัญแก่ตัวละครในน้ำหนักรูปๆ กัน



ภาพประกอบ 7 "My Metropolis" งานส่งเข้าร่วมกิจกรรมของทาง Tiger Beer

ที่มา: ศิกานต์ เตชะศุภ. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 24 พฤษภาคม 2554

ลายเส้น: ในส่วนของฉากประกอบด้านหลังโดยมากจะใช้เส้นตรงเป็นส่วนใหญ่ จึงขบเน้นให้ความกลมโตของดวงตาเจ้ายักษ์ซึ่งเป็นที่ชุมนุมกันของเส้นโค้งดูโดดเด่นขึ้นมา

สี: ใช้สีน้ำเงิน เทา ดำ ซึ่งเป็นสีโทนเย็นเป็นส่วนใหญ่ มีสีส้มสอดแทรกเล็กน้อยเพื่อเพิ่มความสดใสให้ภาพ มีการลงสีในลักษณะแบน

รูปร่างและรูปทรง: เป็นคาแรคเตอร์ยักษ์ที่มีหัวโตกว่าลำตัว

พื้นผิวและลวดลาย: ค่อนข้างเรียบ มีการใช้เส้นสร้างลวดลายให้กับเครื่องทรงของยักษ์

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: เจ้ายักษ์ถือกระบองทำหน้าดูดี้นึกขมวด แต่ก็ยังดูน่ารักด้วยหัวโตๆ ตัวป้อมๆ และตาที่กลมโตบ้องแบ้ว

การจัดวางองค์ประกอบ: เจ้ายักษ์ตัวใหญ่ยืนถือกระบองเพื่อปกป้องเมืองหลวงถูกจัดวางเกือบกลางภาพ กลายเป็นจุดเด่นหลักด้วยใบหน้าสีดำที่ขบเน้นดวงตาขาวโต รายล้อมด้วยตึกเล็กๆ สีเทา รถไฟฟ้า และเส้นทางของถนนที่โค้งหวัดเฉวียน อาจดูเหมือนยุ่งเหยิงซับซ้อนแต่ให้ความรู้สึกถึงความ เป็นเมือง



ภาพประกอบ 8 Develop character (New version2)

ที่มา: ศิกานต์ เตชะคฤห. (2554). Davy Jones's Locker project: Develop character (New version2). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 3 เมษายน 2554

ลายเส้น: ไม่ใช่เส้นในการตัดขอบ แต่จะใช้สีกำหนดขอบเขตพื้นที่ของส่วนต่างๆ ที่ประกอบกันขึ้นมาเป็นตัวคาแรคเตอร์

สี: ใช้สีโทนเย็นเป็นส่วนใหญ่ ใช้สีโทนร้อนสอดแทรกบ้างเล็กน้อยที่คาแรคเตอร์บางตัว เพื่อเพิ่มความสดใสให้ภาพ

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์แต่ละตัวจะมีหัวกลมๆ โตๆ และช่วงลำตัวจะเล็ก

พื้นผิวและลวดลาย: ส่วนใหญ่ค่อนข้างเรียบและแบน แต่มีการพยายามไล่ระดับสีเพื่อสร้างแสงเงาให้ตัวคาแรคเตอร์ดูมีมิติมากขึ้น มีการใส่ลวดลายบ้างตามคาแรคเตอร์เฉพาะของแต่ละตัว

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีการขยับท่าทางที่ดูตลกๆ กวนๆ

การจัดวางองค์ประกอบ: มีลักษณะเป็นกลุ่มก้อนให้ความรู้สึกเป็นพวกเดียวกันของคาแรคเตอร์แต่ละตัว โดยสร้างจุดเด่นด้วยขนาดใหญ่ยักษ์ของเจ้าฉลามวาฬพยาบาลที่แอบมีไฟลูกเงินสีแดงบนหัว ตัดกับสีน้ำเงินเข้มของลำตัว ทำให้เจ้าปลาสีทึมตัวนี้ดูสดใสขึ้นมาทันที



ภาพประกอบ 9 ปอ.ปลาใต้ทะเล

ที่มา: ศิกานต์ เตชะคฤห. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 6 กรกฎาคม 2554

ลายเส้น: ไม่ใช่เส้นในการตัดขอบ แต่จะใช้สีกำหนดขอบเขตพื้นที่ของส่วนต่างๆที่ประกอบกันขึ้นมาเป็นตัวคาแรคเตอร์เหมือนเช่นภาพที่ผ่านมา

สีสัน: สีโดยรวมเป็นโทนเย็น โดยใช้สีน้ำเงินเข้มไล่ไปหาสีเขียวทึบๆ ให้ความรู้สึกเหมือนอยู่ใต้ทะเลลึก โดยมีสีเหลืองส้มที่ปลาตัวเล็กและสีแดงของป้ายสัญลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นสีโทนร้อนมาเพิ่มความสดใสให้กับภาพนี้

รูปร่างและรูปทรง: ตัดทอนรายละเอียดจากปลาตัวจริงและมีการสร้างสรรค์ใหม่ให้มีลักษณะหัวโตๆลำตัวเล็กๆแต่ก็ยังคงไว้ซึ่งลักษณะเด่นที่สำคัญตามสายพันธุ์ของปลาชนิดนั้นๆ

พื้นผิวและลวดลาย: มีการนำลายจุดและลายทางมาแต่งแต้มให้ปลาบางชนิดเพื่อเพิ่มความสมจริงตามลักษณะเด่นของสายพันธุ์ให้กับปลาชนิดนั้นๆ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีท่าทางตลกๆ และดูสนุกสนาน

การจัดวางองค์ประกอบ: มีการจัดวางแบบกระจาย โดยเว้นช่องไฟในระยะใกล้เคียงกัน และเพิ่มจุดเด่นให้ภาพโดยจัดวางสัญลักษณ์สีแดงของผู้สร้างสรรค์ไว้ที่มุมขวาบน



ภาพประกอบ 10 เด็กชายกับหนอนน้อย

ที่มา: ศิกานต์ เตชะศฤห. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 16 ตุลาคม 2554

ลายเส้น: มีการใช้สีตัดเส้นขอบเป็นบางช่วงโดยใช้สีเดียวกับสีพื้นแต่เข้มกว่าเล็กน้อย

สีส้ม: มีการไล่สีที่ดวงตา ทำให้ดูแวววาวมีชีวิต ในส่วนของลำตัว เครื่องแต่งกายและตัวหนอนน้อยสีเขียว มีการไล่สีบริเวณขอบ และเพิ่มแสงเงาตามจุดต่างๆทำให้ภาพโดยรวมดูมีชีวิตมากขึ้น

รูปร่างและรูปทรง: ตัวการ์ตูนมีลักษณะกลมๆมนๆป้อมๆตัวสั้นๆทำให้ดูเหมือนเด็ก

พื้นผิวและลวดลาย: มีการไล่ลวดลายและรายละเอียดเล็กๆน้อยๆ ค่อนข้างเยอะ ทำให้ตัวคาแรคเตอร์ดูมีเรื่องราวในตัวเอง

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: เด็กชายตัวกลมนั่งบนพานะคือเจ้าหนอนน้อยกำลังโบกมือทักทายด้วยท่าที่เรียบร้อยพร้อมรอยยิ้มน้อยๆ

การจัดวางองค์ประกอบ: จัดวางคาแรคเตอร์เด็กชายกับเจ้าหนอนน้อยไว้ด้านขวามือ และพื้นที่ว่างด้านซ้ายมีการนำเสนอภาพประกอบเพื่อให้เข้าใจเรื่องราวของทั้งคู่มากขึ้น



ภาพประกอบ 11 ลงสี สีสตที่ 2

ที่มา: ศิกานต์ เตชะคฤห. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 12 พฤศจิกายน 2554

ลายเส้น: มีการสร้างคาแรคเตอร์โดยใช้ลายเส้นอิสระ และมีการใช้สีดำตัดเส้น

สี: ใช้สีสันทากหลายและสดใส แต่มีการผสมสีอื่นลงไปด้วย สีจึงดูสดใสแบบไม่แปร้น นอกจากนั้นยังมีการไล่สี และมีการเติมไฮไลท์(Hight Light) ในส่วนที่เป็นขอบ ทำให้ตัวคาแรคเตอร์ดูมีมิติมากขึ้น

รูปร่างและรูปทรง: เป็นตัวคาแรคเตอร์ที่มีรูปร่างอิสระ แต่โดยรวมแล้วดูกลมๆ บ้อมๆ ขาสั้นๆ มีตาโตทรงกลมทำให้ดูบ๊องแบ้ว

พื้นผิวและลวดลาย: มีการไล่สีที่ชัดเจน และเพิ่มลวดลายโดยการใช้จุดขนาดเล็กใหญ่มาตกแต่ง

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีการขยับเอียงไปมาเพียงเล็กน้อย แต่ลักษณะท่าทางการขยับจะดูเหมือนเด็ก ๆ

การจัดวางองค์ประกอบ: จัดวางตำแหน่งตัวคาแรคเตอร์อย่างเป็นระเบียบ มีเจ้าหัวเบี้ยวตัวโตที่สุดเป็นจุดเด่นอยู่มุมล่างขวา



ภาพประกอบ 12 Yeah Click Like!

ที่มา: ศิกานต์ เตชะคฤห. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 4 ธันวาคม 2554

ลายเส้น: ตัวคาแรคเตอร์กลมๆสีน้ำตาลที่อยู่ด้านซ้ายมือใช้เส้นโค้งในการสร้าง ทำให้ดูนุ่มนวลน่าเอ็นดู แต่ไม่มีการตัดเส้นขอบ

สีสันท: ใช้สีโทนน้ำตาลตุ่นๆ

รูปร่างและรูปทรง: มีลักษณะกลมๆมนๆป้อมๆ ส่วนแขน ขา และหูมีขนาดเล็กๆสั้นๆ

พื้นผิวและลวดลาย: ใช้สีพื้นทำให้ดูเรียบและแบน

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: ทั้งคาแรคเตอร์ตัวอ้วนและคาแรคเตอร์ผู้สร้างสรรค์แสดงท่าทางดีใจโดยเคลื่อนไหวร่างกายเฉพาะส่วนแขน และมีลักษณะเหมือนเด็กๆ

การจัดวางองค์ประกอบ: มีการเน้นเจ้าคาแรคเตอร์ด้านซ้ายให้โดดเด่นด้วยขนาดใหญ่ ด้านขวามีผู้สร้างสรรค์ที่ตัวเล็กกว่าแต่ใช้ป้ายสัญลักษณ์สีส้มสดใสมาช่วยถ่วงดุล



ภาพประกอบ 13 ภาพสำหรับทำแบนเนอร์เว็บไซต์

ที่มา: ศิกานต์ เตชะคฤห. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 5 ธันวาคม 2554

ลายเส้น: โดยรวมใช้เส้นโค้งแม้แต่ในส่วนของมุมต่างๆในส่วนของปลายมุมก็จะมน ทำให้ภาพโดยรวมดูนุ่มนวล

สีสัน: มีการไล่สีเป็นแสงเงาและไล่ไฮทึ่ไลท์สีสว่างในบางส่วนเพื่อเพิ่มมิติ เช่น ช่วงขอบของรถ และลูกตาทำให้ตาดูแวววาว มีชีวิตชีวมมากขึ้น

รูปร่างและรูปทรง: มีการออกแบบรถกะบะสีน้ำเงินด้านหลังให้ดูป้อมๆมนๆ ทำให้รถกะบะดูๆคั่นนี้ดูน่ารักอยู่ในที่

พื้นผิวและลวดลาย: มีการสอดแทรกลวดลายที่เป็นสัญลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ลงไปบนสีพื้นของตัวรถกะบะสีน้ำเงิน แต่ในส่วนอื่นๆโดยมากจะใช้สีเรียบๆ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: แสดงอารมณ์ดีใจโดยการเคลื่อนไหวด้วยมือเป็นหลัก โดยมีการเคลื่อนไหวเล็กน้อยและมีลักษณะเหมือนเด็กๆ

การจัดวางองค์ประกอบ: ท่ามกลางบรรยากาศกลางคืนที่มีดทึ่ม มีกองไฟเล็กๆที่ส่องแสงเป็นจุดเด่นอยู่ตรงกลาง แสงสว่างจากกองไฟสะท้อนให้เห็นใบหน้าของตัวคาแรคเตอร์ผู้สร้างสรรค์และตัวอ้วนกลมดูโดดเด่นและชัดเจนขึ้นจากบรรยากาศโดยรอบ ด้านหลังมีรถสีน้ำเงินเป็นจุดเด่นรองเพิ่มเติมเรื่องราวให้กับภาพมากขึ้น



ภาพประกอบ 14 นางแบบปฏิทินปีใหม่ 2012

ที่มา: ศิกานต์ เตชะคฤห. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 17 ธันวาคม 2554

ลายเส้น: มีการตัดเส้นบ้าง โดยจะใช้สีเดียวกันกับส่วนที่ตัดแต่มีความเข้มมากกว่าทำให้ภาพดูนุ่มนวลกว่าการใช้สีดำตัดเส้น

สี: โดยรวมใช้สีโทนเย็นที่มีดูที่มึมๆ มีการใช้สีโทนร้อนเพียงแค่มแซมๆ ให้มีความสดใสขึ้น

รูปร่างและรูปทรง: ในส่วนของศีรษะจะกลมๆโตๆ ช่วงลำตัวจะเล็กๆป้อมๆ

พื้นผิวและลวดลาย: โดยมากจะใช้สีที่เรียบ ทำให้พื้นผิวจะดูเรียบไปด้วย มีการใส่รายละเอียดของลวดลายเสื้อผ้าและหมวก ทำให้ดูสมจริงมากขึ้น

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีท่าทางที่หลากหลายมากขึ้น โดยมากจะมีการแสดงอารมณ์และท่าทางต่างๆ ผ่านทางแขน ตา คิ้วและปาก

การจัดวางองค์ประกอบ: จัดวางเรียงกันเป็นแถวตอนเดียวเพื่อเปรียบเทียบให้เห็นท่าทางที่แตกต่างกัน โดยมีพื้นหลังสีเข้มเพื่อขับเน้นให้ตัวการ์ตูนเด่นออกมา



ภาพประกอบ 15 Merry Christmas and Happy New Year

ที่มา: ศิกานต์ เตชะคฤห. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 24 ธันวาคม 2554

ลายเส้น: ไม่มีการตัดเส้นขอบ มีการใช้เส้นโค้งมนเป็นส่วนใหญ่ ทำให้ภาพดูนุ่มนวล

สีสันท: มีความสดใสด้วยสีสันทของเครื่องแต่งกาย ท้องฟ้าและสนามหญ้า มีการไล่ระดับสีทำให้ภาพดูมีมิติมากขึ้น

รูปร่างและรูปทรง: จะเห็นได้ว่าคาแรคเตอร์ส่วนใหญ่จะมีหัวกลมๆมนๆ ช่วงลำตัวจะเล็กและเท้าจะมีลักษณะเป็นตั้งยื่นออกมาจากปลายเท้าเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

พื้นผิวและลวดลาย: คาแรคเตอร์แต่ละตัวจะมีอุปกรณ์ประจำตัว ซึ่งอุปกรณ์เหล่านี้จะมีการตกแต่งด้วยลวดลายต่างๆ ที่ทำให้คาแรคเตอร์เหล่านี้มีบุคลิกและเรื่องราวในตัวเองที่แตกต่างกัน

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีการแสดงท่าทางอารมณ์ผ่านดวงตา ปาก และแขนเป็นส่วนใหญ่

การจัดวางองค์ประกอบ: มีลักษณะการจัดแบบเป็นกลุ่มก้อน ให้ความรู้สึกว่าเป็นพวกเดียวกัน เหล่าคาแรคเตอร์ต่างร่วมกันฉลองเทศกาลคริสต์มาสอย่างสนุกสนานบนเกาะเล็กๆ โดยเฉพาะเจ้าฉลามวาฬยักษ์สีน้ำเงินเข้มลายจุดและหมวกสีแดงของมัน ดูโดดเด่นที่สุดท่ามกลางความเว้งว้างของท้องฟ้าและผิวน้ำ

ผลการศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงานสามารถสรุปได้ดังนี้

คาแรคเตอร์ที่อัยโกะออกแบบนั้นโดยมากจะเป็นสัตว์ต่างๆ และสัตว์ประหลาด หากเป็นสัตว์ต่างๆ จะมีลักษณะที่อิงธรรมชาติและเพิ่มความน่าสนใจด้วยการแต่งเติมจินตนาการส่วนตัวเข้าไป มีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติ คาแรคเตอร์มักจะมีลักษณะกลมมน หัวโต ลำตัวเล็ก ขาสั้น และเท้าจะเป็นลักษณะของตึงขนาดจื๋ยยื่นออกมาเป็นปลายเท้าเท่านั้น เมื่อดูโดยรวมแล้ว คาแรคเตอร์จะดูกลมๆป้อมๆ เหมือนเด็กๆ หากเป็นสัตว์ประหลาดก็จะมีรูปร่างอิสระตามแต่จินตนาการ ดวงตามักจะมีลักษณะกลมโต มีการไล่ระดับสีทำให้ตาดูมีมิติและมีแวตตาที่สะท้อนออกมาทำให้คาแรคเตอร์ดูมีชีวิตชีวามากขึ้น และมักจะแสดงอารมณ์ของคาแรคเตอร์ผ่านดวงตาและปาก ซึ่งอารมณ์ที่แสดงมักให้ความรู้สึกที่ตลกๆ กวนๆ น่ารักๆ มีการแสดงอาการเคลื่อนไหวผ่านทางแขน และการโยกเอียงลำตัวเป็นส่วนใหญ่ โทนสีที่ใช้ส่วนใหญ่จะเป็นสีโทนเย็น น้ำเงินเข้ม เขียว น้ำตาลที่ถูกผสมให้หม่นลง และเพิ่มความสดใสให้ภาพด้วยสีโทนร้อนประมาณ 10-20 เปอร์เซ็นต์ ซึ่งสีโทนร้อนที่ใช้มักจะอยู่ในส่วนของเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประจำตัว และหากมีการใช้ลวดลายก็มักจะอยู่ในส่วนนี้เช่นกัน การลงสีโดยรวมจะดูเป็นสีพื้นเรียบ มีการไล่สีในบางส่วนเพื่อเพิ่มมิติให้กับงาน แต่โดยรวมแล้วก็ยังดูเรียบ ทำให้งานดูสะอาด พื้นหลังมักจะเป็นภาพที่แสดงเนื้อหาเพื่อเสริมหรือขยายความเรื่องราวของตัวคาแรคเตอร์ให้ชัดเจนมากขึ้น

นอกจากนั้น อัยโกะมักนำตัวคาแรคเตอร์ที่ถอดแบบมาจากตนเองเข้าไปร่วมในกิจกรรมต่างๆ กับคาแรคเตอร์ตัวอื่นๆ ที่ตนเองได้สร้างสรรค์ขึ้นอย่างสนุกสนานเหมือนอยู่ในโลกแห่งจินตนาการของตนเอง ซึ่งการนำตนเองมาเป็นส่วนหนึ่งของตัวคาแรคเตอร์ต่างๆ นั้น จะทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนสนิทสนมและเข้าถึงผู้สร้างสรรค์มากขึ้น

1.2 สอบทานอัตลักษณ์

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยนำผลการศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงานไปสอบทานกับอัยโกะ พบว่ามีข้อมูลบางส่วนที่อัยโกะขอเพิ่มเติมจากการวิเคราะห์ของผู้วิจัย คือ มีรูปหัวกะโหลกน่ารักๆ สอดแทรกไปในงานเสมอ ชอบสร้างพื้นผิวลงในภาพและมีรายละเอียดเล็กๆ ทั้งภาพและคาแรคเตอร์ โดยจะเน้นเป็นจุดๆ หรือนั้นเป็นกลุ่มๆ เพื่อไม่ให้ดูรกและยังคงดูสะอาดตา

คาแรคเตอร์ที่อัยโกะสร้างขึ้นจะเป็นเหมือนเพื่อนในจินตนาการ หรือสัตว์ประหลาดในจินตนาการ แต่ถ้าเป็นคาแรคเตอร์สัตว์หรืออื่นๆ นั้น จะมาจากสิ่งที่พบเจอในแต่ละวันหรือสิ่งที่ได้ดูจากสารคดี ซึ่งจะชอบวาดภาพธรรมชาติเป็นพิเศษ เพราะมองเห็นความพิเศษหรือความน่าสนใจในสิ่งๆ นั้น แล้วจับขึ้นมาวาดให้ดูน่ารักและน่าสนใจ ด้วยการเติมแต่งจินตนาการส่วนตัวเข้าไป

นอกจากนั้น อัยโกะยังให้ความเห็นเกี่ยวกับข้อความที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ไว้ว่า “ผู้สร้างสรรค์มักนำตัวคาแรคเตอร์ที่ถอดแบบมาจากตนเองเข้าไปร่วมในกิจกรรมต่างๆกับคาแรคเตอร์ตัวอื่นๆ ที่ตนเองได้สร้างสรรค์ขึ้นอย่างสนุกสนานเหมือนอยู่ในโลกแห่งจินตนาการของตนเอง” ว่าข้อความนี้ถูกต้องที่สุด เพราะงานส่วนใหญ่มักจะมีภาพของคาแรคเตอร์ตัวเอง คือ หนูจุกใส่แว่น เข้าไปอยู่ในภาพด้วย

1.3 สรุปภาพอัตลักษณ์ของ StudioAiko

การศึกษาอัตลักษณ์ของชิ้นงานในส่วนของผู้สร้างสรรค์อัยโกะที่ผ่านการสอบทานเรียบร้อยแล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่าภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของอัยโกะอยู่ที่การสร้างคาแรคเตอร์ให้มีรูปทรงกลมๆมนๆ หัวโต ตากลม ขาสั้น และมักจะมีลีลาท่าทางกวนๆชวนขำแบบเบาๆ มีรูปหัวกะโหลกน่ารักๆสอดแทรกไปในงานเสมอ ชอบสร้างพื้นผิวลงในภาพและมีรายละเอียดเล็กๆ ทั้งภาพและคาแรคเตอร์ โดยจะเน้นเป็นจุดๆหรือเน้นเป็นกลุ่มๆเพื่อไม่ให้ดูรกและยังคงดูสะอาดตา มีลักษณะที่ดูเป็นมิตรกับผู้ชม โทนสีโดยรวมมักจะเป็นสีในโทนเย็นที่ถูกผสมให้ดูหม่นลง และมีสีโทนร้อนแซมบ้างเพียงเล็กน้อย มุมมองที่ใช้ในภาพมักจะเป็นมุมมองระดับสายตา ภาพจึงให้ความรู้สึกที่นิ่งๆดูสบายๆ มีที่มาในการสร้างงานจากสิ่งที่พบเจอในแต่ละวัน และสิ่งที่ได้ดูจากสารคดีเกี่ยวกับธรรมชาติ โดยแต่งเติมจินตนาการส่วนตัวเข้าไปเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ และมักนำตัวคาแรคเตอร์ที่ถอดแบบมาจากตนเองเข้าไปร่วมในกิจกรรมต่างๆกับคาแรคเตอร์ตัวอื่นๆด้วย

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์

2.1 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์

ในขั้นตอนนี้ มีประเด็นการศึกษาวิเคราะห์ตั้งแต่ จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนาอัตลักษณ์ และการเผยแพร่อัตลักษณ์ เพื่อหาค้นหาปัจจัยต่างๆที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ จากการสัมภาษณ์ในเชิงลึก โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์อัยโกะในวันที่ 15 มกราคม 2555 ใช้เวลา 3:18:52 นาที ซึ่งผลการสัมภาษณ์สามารถจำแนกตามประเด็นได้ดังนี้

จุดเริ่มต้นของความคิด

อันเป็นที่มาของการสร้างอัตลักษณ์ของอัยโกะนั้น ได้สั่งสมมาตั้งแต่ครั้งยังเรียนชั้นประถม โดยเวลาแห่งความสุขของอัยโกะอยู่ในช่วงปิดเทอมเพราะจะไม่มีภาระเรียนพิเศษ ทำให้อัยโกะสามารถใช้เวลาในช่วงนี้ให้หมดไปกับการวาดการ์ตูนได้อย่างเต็มที่ แต่ในช่วงนี้ อัยโกะจะนิยมการวาดการ์ตูนโดยใช้วิธีการดราฟ(Draf) หรือการลอกถ่าย เนื่องจากยังไม่สามารถที่จะวาดออกมาด้วยตัวเองได้

จึงเริ่มต้นวาดโดยการนำกระดาษไปทาบกับการ์ตูนตัวโปรดในหนังสือการ์ตูนแล้ววาดตามรอยที่ปรากฏ นอกจากนั้น สมุดระบายสีที่คุณพ่อคุณแม่ซื้อให้ก็จะต้องลอกลายก่อน แล้วนำมาวาดข้างนอก เนื่องจากกลัวสมุดจะเลอะ แม้กระทั่งการ์ตูนในโทรทัศน์ อัยโกะยังมีความพยายามในการวาดโดยการกดปุ่มหยุดหน้าจอที่เปิดวิดีโอการ์ตูนดราม่าก่อนบอกรู้ชั่วขณะ เพื่อที่จะนำกระดาษไปทาบที่หน้าจอ แล้วลอกลายตัวการ์ตูน ซึ่งลักษณะการ์ตูนที่อัยโกะชอบวาดนั้นจะต้องมีแอคชั่น(Action) หรือท่าท่าต่างๆ ซึ่งอัยโกะกล่าวถึงความทรงจำนั้นว่า “ตอนนั้นเราจะไม่รู้ว่ามันคือคาแรคเตอร์ดีไซน์ ชอบตัวคนออกแอ็คติ้ง(Acting) อย่างนี้ มีกิริยา มีอารมณ์ มีสี มีการแต่งตัว คือจะชอบอย่างนี้ จะชอบอยู่ตรงนั้นเลย” (ศิกานต์ เตชะคฤห. 2555: สัมภาษณ์)

จากความชอบที่จะวาดการ์ตูนทำให้อัยโกะได้ฝึกมือมาเรื่อยๆ ตั้งแต่ชั้นประถมจนถึงมัธยมปลาย ต่อเนื่องมาจนถึงช่วงวัยที่ต้องเข้ามหาวิทยาลัย อัยโกะเลือกที่จะเรียนออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ เนื่องจากเป็นสาขาวิชาที่จะได้วาดรูป ถึงแม้จะชอบวาดการ์ตูนแต่อัยโกะก็ไม่ได้อยากเป็นนักวาดการ์ตูนทั่วไป เนื่องจากช่วงทำศิลปนิพนธ์นั้น อัยโกะได้เลือกทำหัวข้อเกี่ยวกับการออกแบบคาแรคเตอร์ ซึ่งจะต้องศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องนี้ จึงทำให้ค้นพบว่าการออกแบบคาแรคเตอร์นั้นมีหลายรูปแบบ อาทิ คาแรคเตอร์ที่นำไปใช้ในงานแอนิเมชัน คาแรคเตอร์แบบมาสคอต(Mascot) ที่นำไปใช้เป็นตัวแทนภาพลักษณ์ของสินค้า ส่วนรูปแบบคาแรคเตอร์ที่อัยโกะชอบที่จะทำนั้นคือ “เราชอบแบบ 2D คาแรคเตอร์ที่เป็นสไตล์ภาพแบบอิลลัสเตรท(Illustrate) คืออาจจะบอกเล่าเรื่องราวได้จบภายในภาพ หรือแค่อยากจะวาดมาเป็นตัวๆ เพื่อที่จะใช้ในแบรนด์(Brand) หรืออะไรอย่างนี้ เราชอบอย่างนั้นมากกว่า แบบพวกคิตตี้ โดเรมอน คือก็จะชอบเป็นตัวๆ” (ศิกานต์ เตชะคฤห. 2555: สัมภาษณ์) เมื่อค้นพบความชอบของตัวเอง อัยโกะจึงมีโอกาสได้ฝึกฝนการออกแบบคาแรคเตอร์ด้วยฝีมือของตนเองอย่างจริงจังจากการทำศิลปนิพนธ์

จะเห็นได้ว่า จากความชอบส่วนตัวสมัยเด็ก ได้ถูกต่อยอดด้วยการศึกษาในมหาวิทยาลัยในสาขาวิชาที่ส่งเสริมให้ความชอบนั้นเจริญงอกงาม และด้วยความชอบในการวาดการ์ตูน ได้โน้มน้าวให้อัยโกะเลือกที่จะทำศิลปนิพนธ์ในเรื่องที่ตนเองชอบและสนใจ ซึ่งสิ่งนี้อาจเป็นเสมือนการวางรากฐานความรู้ที่สำคัญในด้านการออกแบบคาแรคเตอร์ให้แก่อัยโกะ

การพัฒนาอัตลักษณ์

เริ่มต้นเมื่ออัยโกะได้จบการศึกษาและได้เข้าทำงานที่บริษัทเกมส์แห่งหนึ่งซึ่งเป็นบริษัทของชาวอเมริกัน ในการทำงานที่นั่นนั้น อัยโกะจะต้องวาดการ์ตูนล้อเลียนนักการเมือง เช่น ชัคดีม สูดเซ็น จอร์จ บุช ซึ่งจากเดิมเคยวาดแต่การ์ตูนหัวโตๆมาตลอด ทำให้อัยโกะต้องฝึกฝนการวาดคน และรู้จักการดึงคาแรคเตอร์ที่เด่นๆของคนออกมา ทำให้อัยโกะสามารถพัฒนาฝีมือในด้านลายเส้นได้อย่าง

รวดเร็ว และผ่านการทดลองงานภายในสองอาทิตย์ แต่การสร้างคาแรคเตอร์ในช่วงนี้จะเป็นการทำตาม
 โจทย์ของเจ้านายเท่านั้น จึงยังไม่มีสไตล์ของตัวเองที่ชัดเจน

ในการเล่นเกมสัปดาห์ไม่ใช่การวาดภาพเสร็จแล้วก็จบ แต่จะต้องนำภาพนั้นมาผ่านการสร้าง
 และตกแต่งเพิ่มเติมอีกครั้งในโปรแกรมกราฟิก ซึ่งในช่วงเวลานั้น เมื่อเกิดอาการติดขัดเกี่ยวกับเทคนิค
 ในการสร้างงาน อัยโกะพยายามพัฒนาตนเองเพิ่มเติมด้วยการศึกษาจากติวเตอร์เรียลหรือคิลิปวีดิโอ
 สอนการใช้งานโปรแกรมกราฟิกด้วยเทคนิคต่างๆ ที่นักออกแบบจากทั่วโลกนำมาแชร์หรือแบ่งปันไว้ใน
 อินเทอร์เน็ต ซึ่งอัยโกะดูคลิปเหล่านี้เป็นจำนวนมากมาย และฝึกฝนเพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับงาน
 จนสามารถใช้งานโปรแกรมเหล่านี้ได้อย่างคล่องแคล่วในระดับที่เรียกว่า “ ปีกเลย โปรเลย อยู่ๆ
 ก็โปรขึ้นมา อัปเลเวล(Up level) มาก” (ศิกานต์ เตชะศฤห. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า ติวเตอร์เรียลที่นักออกแบบต่างประเทศทั่วโลกได้จัดทำขึ้น เพื่อบอกเล่าเทคนิคที่
 มีประโยชน์ในการสร้างงาน และนำมาแบ่งปันต่อนักออกแบบคนอื่นๆ ผ่านเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตแบบ
 ไม่คิดมูลค่านั้น เปรียบเสมือนครูนอกระบบที่ช่วยให้อัยโกะมีพัฒนาการทางด้านฝีมือขึ้นมาอย่าง
 รวดเร็ว สิ่งนี้อาจจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของอัยโกะในแง่ของทักษะการใช้
 เครื่องมือ

ด้วยความอยากรวดการตูนได้เก่งๆ แต่อัยโกะรู้สึกว่าคุณเองมักจะวาดได้แต่คาแรคเตอร์ที่ยืน
 นิ่งๆเฉยๆเท่านั้น ด้วยเหตุนี้ จึงเริ่มฝึกฝนการวาดคาแรคเตอร์ที่แสดงแอคชั่น(Action)เยาะๆ โดยศึกษา
 การวาดตัวการ์ตูนที่มีแอคติ้ง(Acting) จากหนังสือการ์ตูนคอมมิก(Comic) หรือการ์ตูนที่เขียนเป็น
 ช่องๆ จากการแนะนำของเพื่อน

ตลอดระยะเวลาสองปีในโลกแห่งการทำงานที่บริษัทเกมส์แห่งนี้ จึงนับเป็นช่วงเวลาสำคัญที่
 ทำให้อัยโกะได้พัฒนาตนเอง ทั้งทักษะการใช้โปรแกรมกราฟิก เช่น โปรแกรมอิลลัสเตรเตอร์
 โปรแกรมโฟโต้ช้อป โปรแกรมแฟลช และทักษะการวาดคาแรคเตอร์ที่มีลีลาท่าทางมากขึ้น ถือเป็นกา
 วางรากฐานทางทักษะที่สำคัญให้กับอัยโกะ

อัยโกะทำงานด้านเกมส์มาสองปีจนรู้สึกอึดอัด ประจวบกับเพื่อนของเจ้านายมีโครงการจะทำ
 หนังสือภาพประกอบสำหรับเด็ก จึงชวนเธอไปทำ ซึ่งการทำงานที่ใหม่นี้ยิ่งทำให้อัยโกะมีการพัฒนา
 ฝีมือมากยิ่งขึ้นไปอีก ซึ่งครั้งนี้นอกจากจะได้ออกแบบคาแรคเตอร์แล้ว ยังได้ฝึกวาดฉาก อีกทั้งยังได้รับ
 ความรู้ที่เจาะลึกลงไปอีกว่าการสร้างคาแรคเตอร์สำหรับเด็กต้องทำอะไรบ้าง “มันก็เลยชัดกว่าเดิม
 ลายเส้นก็จะชัดกว่าเดิม ก็เพลีนๆเลยคะ ได้ฝึกด้วย ได้ทำในสิ่งที่ชอบด้วย มันก็เลยเร็วกว่าในช่วง 2 ปี”
 (ศิกานต์ เตชะศฤห. 2555: สัมภาษณ์)

อาจจะด้วยทักษะการวาดคาแรคเตอร์และทักษะการใช้โปรแกรมกราฟิกที่ได้วางรากฐานมา
 เป็นอย่างดีในช่วงที่ทำงานบริษัทเกมส์ ได้ถูกนำมาใช้ซ้ำ ต่อยอดจนเกิดความเชี่ยวชาญมากยิ่งขึ้น ทำ

ให้ระยะเวลาหนึ่งปีในการทำงานที่ใหม่ อัยโกะจึงสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างรวดเร็วมากยิ่งขึ้น และสร้างผลงานเป็นหนังสือภาพประกอบสำหรับเด็กประมาณ 8-9 เล่ม ซึ่งเป็นการทำไปพร้อมๆกับการฝึกฝนสร้างเว็บไซต์ของตัวเอง เพราะความกังวลอันเนื่องมาจากการลาออกจากงาน ที่ทำให้ไม่มีเงินเดือนประจำ อัยโกะจึงเกิดความรู้สึกไม่มั่นคงในชีวิต จึงตัดสินใจเป็นฟรีแลนซ์รับงานอิสระ

ถึงแม้จะยังไม่ค่อยมั่นใจอยู่บ้างกับการต้องออกมาทำงานเอง แต่อัยโกะรู้สึกว่าจะต้องลองดู โดยเริ่มต้นจากการสร้างเว็บไซต์ส่วนตัวเพื่อนำเสนอผลงานของตนเองด้วยความมุ่งมั่น โดยเรียนทำเว็บไซต์ด้วยตนเองด้วยการศึกษาจากหนังสือ โดยศึกษาแบบทั้งวันทั้งคืนอยู่ 2 อาทิตย์ ก็สามารถสร้างขึ้นมาเป็นเว็บไซต์ส่วนตัวได้สำเร็จ นอกจากเว็บไซต์ส่วนตัวแล้ว อัยโกะยังนำผลงานบางส่วนไปลงในเว็บไซต์ประเภทรวมพอร์ตโฟลิโอ (Portfolio) ที่เปิดไว้สำหรับให้นักออกแบบจากทั่วโลกนำผลงานที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้นมาฝากไว้ เพื่อรอรับการติดต่อจากผู้ที่สนใจว่าจ้าง

เมื่อเว็บไซต์ได้ถูกสร้างขึ้นและมีการพัฒนาให้สามารถเปิดดูได้อย่างรวดเร็ว สิ่งที่อัยโกะจำเป็นต้องทำต่อมาก็คือการเร่งสร้างผลงานใหม่มาเสนอในเว็บ เนื่องจากช่วงที่ออกจากงานมานั้นไม่สามารถนำผลงานที่ทำไว้ออกมาได้ ด้วยเหตุนี้ อัยโกะจึงต้องเร่งสร้างผลงานขึ้นมาใหม่ โดยการวาด วาด วาด และวาดทั้งวัน ได้ผลงานออกมา 10-20 รูป โดยวาดทั้งคาแรคเตอร์วาดทั้งภาพประกอบ ซึ่งงานในช่วงแรกๆนี้จะออกมาค่อนข้างมาก แต่อัยโกะกล่าวถึงงานในช่วงนั้นว่าไม่ได้สวยและเนี้ยบมาก เพราะต้องเร่งวาดเป็นผลงานเพื่อนำไปใส่ในเว็บไซต์เป็นพอร์ตโฟลิโอให้ตนเอง “ต้องทำใหม่ทั้งหมด ภายใน 2 อาทิตย์นั่นแหละค่ะ เว็บคาแรคเตอร์ที่ใช้...2 อาทิตย์ที่แบบว่าหฤโหดมาก แต่มันส์มาก ก็กลัวไม่มีงานทำ” (ศิกานต์ เตชะศุภ. 2555: สัมภาษณ์)

ด้วยความกังวลเรื่องงานและรายได้ อาจกลายเป็นแรงกระตุ้นที่สำคัญที่ทำให้อัยโกะมุ่งมั่นสร้างเว็บไซต์เพื่อรองรับการจ้างงาน บวกกับความสนุกไปกับงาน จนทำให้เว็บไซต์ StudioAiko ถูกสร้างสำเร็จและพร้อมเปิดตัวภายในเวลาอันรวดเร็ว อัยโกะตั้งชื่อเว็บไซต์ของตัวเองว่า StudioAiko เพื่อให้มีความรู้สึกเหมือนเป็นสตูดิโอในการสร้างสรรค์งาน “ใช่ เป็นสตูดิโอเล็กๆของสตูดิโอจริงๆมันต้องอ่านเป็นอัยโกะ แบบว่าอัยโกะสตูดิโอ ถ้าตามหลักภาษาอังกฤษก็ สตูดิโอของอัยโกะ แต่ของเราเป็นสตูดิโอบายอัยโกะ (Studio by Aiko) แต่ถ้าบายอัยโกะมันยาวไป สตูดิโออัยโกะมันก็ง่ายต่อการเข้าถึง” (ศิกานต์ เตชะศุภ. 2555: สัมภาษณ์)

นอกจากนั้น อัยโกะยังมีไอดอล (Idol) หรือนักออกแบบที่ชื่นชอบเป็นพิเศษ ที่เป็นเสมือนแรงบันดาลใจทั้งในด้านการสร้างสรรค์ผลงานและรูปแบบการดำเนินชีวิต ซึ่งมีทั้งจากฝั่งตะวันออกและตะวันตก ไอดอลจากฝั่งตะวันตกคือ ทิม เบอร์ตัน ชาวอเมริกันที่เป็นทั้งผู้สร้าง ผู้กำกับภาพยนตร์และนักเขียน และไอดอลจากฝั่งตะวันออกคือ ฮายาโอะ มิยาซากิ ซึ่งถือเป็นเจ้าพ่อแห่งสตูดิโอจิบลิ (Studio Ghibli) ซึ่งเป็นค่ายผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่มีคุณภาพระดับโลกค่ายหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น อัยโกะมี

ความประทับใจในผลงานการ์ตูนของสตูดิโอจิบลิเป็นอย่างมาก เนื่องจากมีลายเส้นที่สวยงาม เน้นไปในแนวธรรมชาติ มีตัวการ์ตูนประหลาดๆ และมีคาแรคเตอร์ตัวเล็กๆ น่ารักๆ เป็นกิมมิก(Gimmic)ในงานเยอะ มีเนื้อหาที่สะท้อนสังคมและความกล้าหาญของเด็ก ซึ่งตรงกับความชอบของอัยโกะที่ชอบธรรมชาติ นอกจากนั้น ฮายาโอะ มียาซากิ ยังเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตในแบบที่อัยโกะอยากจะเป็นด้วย “ คือที่เห็นเขาเป็นฮีโร่ เป็นเพราะเขาแก่แล้ว เรียกดูได้เลย ดูเขาแก่แล้วแต่เขาก็ยังทำงานเขาแฮปปี้ แล้วฉันอยากเป็นป้าแก่ๆ ที่ทำงานอย่างนั้นบ้าง” (ศิกานต์ เตชะศฤห. 2555: สัมภาษณ์)

จากความประทับใจในผลงานแนวธรรมชาติของ ฮายาโอะ มียาซากิ และตัวการ์ตูนประหลาดๆ และคาแรคเตอร์ตัวเล็กๆ น่ารักๆ อาจจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อแนวคิดในการสร้างงานของอัยโกะที่ส่งผลต่ออัตลักษณ์ในผลงาน ดังจะเห็นได้จากผลงานของอัยโกะที่มักจะชอบวาดคาแรคเตอร์ตัวประหลาดๆ น่ารักๆ และเน้นเรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติ ซึ่งในส่วนนี้อาจจะผสมผสานกับความชอบส่วนตัวของอัยโกะเองด้วย ตลอดจนวิถีการดำเนินชีวิตที่อัยโกะรู้สึกชื่นชมและอยากเป็น เช่นนั้นบ้าง คือการมีสตูดิโอสร้างงานคาแรคเตอร์ซึ่งเป็นสิ่งที่ตัวเองรัก และการได้ทำในสิ่งที่ตัวเองรักอย่างมีความสุขไปจนแก่เฒ่า

โดยส่วนตัวแล้ว อัยโกะมีความชื่นชอบในธรรมชาติและสัตว์โลกเป็นทุนเดิม แหล่งข้อมูลแห่งความคิดสร้างสรรค์ที่จะนำมาพัฒนาเป็นคาแรคเตอร์ของอัยโกะ ส่วนใหญ่จึงมาจากสารคดีเกี่ยวกับชีวิตสัตว์โลกที่ซึ่เก็บไว้ดูมากมาย และนอกจากธรรมชาติจะเป็นแหล่งที่มาของแรงบันดาลใจอันสำคัญของคาแรคเตอร์รูปแบบต่างๆ ของอัยโกะแล้ว เทรนด์(Trend) ก็มีผลสำคัญต่อแรงบันดาลใจเช่นกัน

สำหรับอัยโกะแล้ว เทรนด์เป็นส่วนหนึ่งของแรงบันดาลใจจากภายนอก ที่จะต้องเอามาสอดแทรกไว้ในผลงานบ้าง เนื่องจากลักษณะตัวคาแรคเตอร์ของอัยโกะนั้น ไม่ได้สร้างแล้วโดดเด่นอยู่ตัวเดียวเหมือนดังเช่น โดเรมอน ที่มีเพียงตัวเดียวก็สามารถนำไปใช้ได้งานได้ตลอดชีวิตการทำงานของผู้วาด แต่การวาดคาแรคเตอร์ของอัยโกะ ส่วนหนึ่งจะเป็นเหมือนไดอารี่ที่สะท้อนสิ่งที่พบเจอในแต่ละวัน คาแรคเตอร์ของอัยโกะจึงมีความหลากหลายแต่ดูเป็นกลุ่มก้อนเพราะวาดด้วยสไตล์เดียวกัน แสดงให้เห็นว่า เทรนด์น่าจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่ออัตลักษณ์ของอัยโกะ ซึ่งอาจจะเป็นความต้องการสร้างความร่วมสมัยให้กับผลงานเพื่อเข้าถึงผู้ชมในวงกว้างมากขึ้น

นอกจากนั้น อัยโกะยังมีการพัฒนารูปแบบของคาแรคเตอร์ให้มีความน่ารักมากขึ้น เพราะอัยโกะรู้สึกว่าการน่ารักสามารถเข้าถึงคนได้ดีกว่า เนื่องจากเคยทำงานในรูปแบบที่โหด แต่ดูเหมือนจะไม่เข้าถึงใคร จึงพัฒนาให้ดูน่ารักขึ้น ซึ่งถึงแม้จะโหดแบบมีหวัะโหลกแต่ก็ยังเป็นกะโหลกที่ดูน่ารัก จนผู้ที่ชื่นชอบผลงานของอัยโกะมีทั้งผู้หญิงและผู้ชาย ตลาดจึงค่อนข้างกว้าง แสดงให้เห็นว่า

เป้าหมายและความต้องการของการตลาดน่าจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่สำคัญและส่งผลต่ออัตลักษณ์ในงานของอัยโกะ

นอกจากนั้น อัยโกะยังได้แสดงภาพเปรียบเทียบการพัฒนาคาแรคเตอร์ของเหล่าแก๊งค์เดวีโจนส์ ทั้งเวอร์ชัน 1 และเวอร์ชัน 2 ของตนไว้ในเว็บไซต์



ภาพประกอบ 16 ภาพเปรียบเทียบการพัฒนาคาแรคเตอร์เหล่าเดวีโจนส์ เวอร์ชัน 1 และเวอร์ชัน 2

ที่มา: facebook. (2011). Studioaiko: Photo: Davy Jones's Locker project: Develop character (New version2). ออนไลน์

อัยโกะเล่าถึงเหตุผลในการพัฒนาผลงานในครั้งนี้ว่า เป็นการพัฒนาเพื่อนำไปใช้งานต่อ ซึ่งหากเปรียบเทียบทั้งสองภาพ ทั้งเวอร์ชัน 1 และเวอร์ชัน 2 พบว่าในเวอร์ชัน 2 จะไม่มีการตัดเส้นขอบนอก และรูปทรงในส่วนต่างๆของคาแรคเตอร์จะมีการลดทอนลงให้มีรูปทรงเรขาคณิตเป็นพื้นฐานเพื่อให้ง่ายขึ้นสำหรับการนำไปพัฒนาต่อเป็นภาพเคลื่อนไหว แสดงให้เห็นว่า วัตถุประสงค์ในการนำไปใช้งาน และความสะดวกในการนำไปประยุกต์ใช้กับเครื่องมือในการสร้าง อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลให้อัตลักษณ์นั้นสามารถเปลี่ยนแปลงได้

การเผยแพร่อัตลักษณ์

เกียรติประวัติของอัยโกะนั้น มีการได้รับรางวัลจากงานประกวดต่างๆมากมาย แต่เมื่อถามถึงความรู้สึกและสิ่งที่ได้รับจากงานประกวดต่างๆ อัยโกะบอกว่า จริงๆแล้วเธอเป็นคนที่ไม่ชอบการประกวด เนื่องจากสัมผัสได้ถึงความไม่โปร่งใสของการตัดสิน แต่บางครั้งการประกวดก็เป็นสิ่งจำเป็น

เพราะทำให้ “StudioAiko” เป็นที่รู้จัก และมีผู้สนใจตามเข้าไปดูในเว็บไซต์ งานประกวดต่างๆ สำหรับอัยโกะจึงเป็นเสมือนสิ่งๆ ที่ช่วยในการสร้างชื่อเสียงและเป็นใบการันตีในฝีมือ สร้างความน่าเชื่อถือในการทำงานได้

นอกจากการเปิดตัวเว็บไซต์ซึ่งเป็นสื่อที่เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตแล้ว อัยโกะยังมีการออกแสดงผลงาน (Event) เกี่ยวกับงานออกแบบต่างๆ เป็นการออกพบปะผู้คนเพื่อสร้างชื่อให้ StudioAiko เป็นที่รู้จัก ซึ่งอัยโกะเล่าถึงเหตุผลในการออกแสดงผลงานให้ฟังว่า “แล้วก็ออกอีเวนท์เพื่อให้เขาเห็นหน้าตา ให้เห็นโลโก้ ให้เห็นแบรนด์ ให้เห็นภาพลักษณ์” (ศิกานต์ เตชะคฤห. 2555: สัมภาษณ์) แสดงให้เห็นว่า แนวคิดในการสร้างแบรนด์อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อแนวปฏิบัติในการเผยแพร่อัตลักษณ์ของอัยโกะ

จากการสร้างเว็บ StudioAiko ทำให้เกิดกลุ่มแฟนที่ชื่นชอบและติดตามผลงาน ซึ่งบางกลุ่มก็ตามไปเยี่ยมเยียนอัยโกะในงาน การได้พบปะ พูดคุย สัมผัสกับแฟนที่ติดตามผลงานทำให้อัยโกะยิ่งรู้สึกสนุกสนานไปกับการทำงาน

วิธีการสร้างตัวตนที่เริ่มต้นจากการเปิดตัวเว็บไซต์ StudioAiko ตามมาด้วยการออกแสดงผลงานเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ให้คนทั่วไปรู้จัก StudioAiko มากขึ้น และการออกแสดงผลงานนั้นเหมือนเป็นการเปิดโลกใบใหม่ที่ทำให้ชีวิตของอัยโกะเริ่มเปลี่ยนไป โดยอัยโกะเริ่มต้นจากการหาแหล่งที่จัดงานแสดงและส่งใบสมัครไปเพื่อขอเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งงานแรกที่ออกนั้นคือ เทศกาลปล่อยแสงที่จัดโดยศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) ซึ่งเป็นกิจกรรมภายใต้โครงการ “Creative Thailand สร้างเศรษฐกิจไทยด้วยความคิดสร้างสรรค์” ที่จัดขึ้นตามแนวนโยบายของรัฐบาลที่ต้องการสร้างเสริมขีดความสามารถทางการแข่งขันของประเทศด้วยการมุ่งพัฒนาไปสู่ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) โดยการผลักดันและสนับสนุนเยาวชนของชาติให้มีโอกาสค้นหาและพัฒนาศักยภาพที่ตนเองมีอยู่ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนก้าวขึ้นเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนสังคมและเศรษฐกิจไทยให้ก้าวหน้าอย่างสร้างสรรค์เพื่อการสร้างรายได้ต่อไป (Creativethailand. 2553: ออนไลน์) ซึ่งภายในงานนั้นจะมีการสร้างบรรยากาศแห่งการพบปะแลกเปลี่ยนระหว่างเจ้าของผลงานและผู้ที่มีใจ เพื่อนำไปสู่การเชื่อมต่อวงจรแห่งความคิดสร้างสรรค์สู่การผลิตจริง ซึ่งแม้จะเป็นเพียงจุดเล็กๆ หากแต่เมื่อใดก็ตามที่มีจุดเล็กๆ เหล่านี้มากพอ โอกาสที่ความคิดสร้างสรรค์จากคนเล็กๆ จะพัฒนาสู่การเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศให้แข็งแกร่งต่อไปก็จะเพิ่มมากขึ้นได้อย่างเข้มแข็งเช่นกัน (TCDC. 2552: ออนไลน์)

จะเห็นได้ว่า เทศกาลปล่อยแสง ที่เป็นเสมือนเวทีแห่งการแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เยาวชนได้ค้นหาความสามารถของตัวเอง ซึ่งเกิดจากการสนับสนุนจากภาครัฐนั้น เป็นอีกหนึ่งช่องทางสำคัญที่ช่วยให้อัยโกะได้เผยแพร่ผลงานเพื่อสร้างตัวตนให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นไปอีก จากผู้

ที่มาที่วชมงานและจากสื่อที่มาทำข่าวประชาสัมพันธ์งาน ซึ่งจากการนี้ก็จะมีการนำไปเผยแพร่ต่อกันไปในวงกว้าง แสดงให้เห็นว่า นโยบายของรัฐบาลภายใต้โครงการ “Creative Thailand สร้างเศรษฐกิจไทยด้วยความคิดสร้างสรรค์” ที่มุ่งพัฒนาประเทศไปสู่ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนช่วยสนับสนุนการเผยแพร่อัตลักษณ์ของอัยโกะ

ระหว่างนั้น อัยโกะได้นำภาพผลงานคาแรคเตอร์ของตนเองนำเสนอลงในเว็บไซต์ฟลิคเกอร์ (Flickr) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่รับฝากรูปภาพจากทั่วโลก และเมื่อภาพผลงานที่นำเสนอในฟลิคเกอร์ออกสู่สายตาชาวโลก “ก็มีฝรั่งที่ออสเตรเลีย เขาขอคาแรคเตอร์เราไป เพื่อไปแปะในแกลเลอรีของเขา ขอคาแรคเตอร์เราไป 2 ตัว ไปแปะในแกลเลอรีคาแรคเตอร์ดีไซน์ทั่วไป ก็ยินดี กำลังสร้างชื่ออยู่ เอาไปเลย ไม่ซีเรียส เราก็คงได้พอร์ทมา” (ศิกานต์ เตชะคณฺห. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่าเว็บไซต์สำหรับฝากรูปภาพอย่างเช่นเว็บฟลิคเกอร์นี้ เป็นพื้นที่ที่สามารถเพิ่มโอกาสในการถูกค้นพบจากผู้อื่นที่อยู่ทั่วทุกมุมโลกได้เป็นอย่างดี ซึ่งในจุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ทั้งหลายต่างทราบดี ดังนั้นในเว็บแห่งนี้จึงเต็มไปด้วยผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์จากผู้สร้างสรรค์ทั่วโลก ฉะนั้น ผลงานที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัวและดูแตกต่าง จึงมักจะโดดเด่นเข้าตาจนถูกค้นพบมากกว่า ผลงานที่มีลักษณะคล้ายกันทั่วไป และสิ่งที่จะตามมาคือการได้รับเลือก แสดงให้เห็นว่า เว็บไซต์ประเภทนี้ให้ผู้คนทั่วโลกนำรูปภาพไปฝากไว้ได้นั้น อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนช่วยในการเผยแพร่อัตลักษณ์ของอัยโกะ

โดยทั่วไปแล้ว การถูกเลือกผลงานเพื่อนำเสนอในแกลเลอรี ทั้งแกลเลอรีในโลกจริงหรือแกลเลอรีแบบออนไลน์นั้น หลักการที่ผู้ขอผลงานต้องปฏิบัติกันคือการให้เครดิต(Credit)แก่เจ้าของงาน โดยการลงประวัติเจ้าของผลงานและที่สำคัญคือ การลงลิงค์ที่เชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์ของเจ้าของผลงาน ซึ่งการมีลิงค์ไปแปะไว้ในที่ต่าง ๆ นั้น ถือเป็นอีกช่องทางหนึ่งในการเผยแพร่ผลงาน และจากการได้รับเลือกผลงานไปนำเสนอในครั้งนี้ “ลิงค์” จะช่วยให้อัตลักษณ์ของอัยโกะค่อยๆขยายออกไปในวงกว้าง โดยเฉพาะในต่างประเทศ

จะเห็นได้ว่า ลิงค์ เปรียบเสมือนจุดเชื่อมต่อที่สำคัญ ที่จะนำพาผู้คนทั่วทุกมุมโลกมาสู่เว็บไซต์ของอัยโกะ จึงอาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้อัตลักษณ์ของอัยโกะเกิดการแพร่หลายออกไปมากขึ้น ซึ่งลิงค์ในรูปแบบนี้เรียกอีกอย่างว่าแบคลิงค์(backlink) บางครั้งอาจถูกเรียกว่า “incoming link” หรือ “Inbound link” หรือลิงค์ที่เชื่อมกลับไปยังเว็บไซต์ของเรา ดังนั้น หากมีจำนวนแบคลิงค์ที่มากขึ้น จึงแสดงถึงการได้รับความนิยมนของเว็บไซต์ที่มากขึ้น มีจำนวนคนเข้าชมเว็บที่สูงขึ้น (ธนกร สอนการตลาด. 2555: ออนไลน์) และการมีแบคลิงค์ที่มากขึ้นนั้น จะส่งผลต่อการค้นหาทางเว็บไซต์กูเกิ้ล(Google)มากขึ้น เนื่องจากกูเกิ้ลจะมีโรบอท(Robot)ที่เอาไว้สำรวจเว็บไซต์ต่างๆที่เกิดขึ้นตลอดเวลา ดังนั้น ถ้าเรายังมีแบคลิงค์มากเท่าไร ก็จะยิ่งทำให้กูเกิ้ลได้รู้จักเว็บไซต์ของเรามากขึ้น

เท่านั้น โอกาสที่เว็บไซต์ของเราจะติดอยู่ในอันดับ Top Search ก็ยิ่งสูงมากขึ้น (ศุภโชค พักแก้ว. 2555: ออนไลน์) ทำให้คนที่กำลังค้นหามีโอกาสที่จะคลิก(Click)ลิงค์เข้ามาชมเว็บไซต์ของเรามากขึ้นไปด้วย

ในเครือข่ายข้ามโลกอย่างอินเทอร์เน็ตนั้น การมีเว็บไซต์ ดูเหมือนจะทำให้อะไรๆมันง่ายขึ้นไปเสียหมด แต่ด้วยความง่าย ที่ใครๆเยอะแยะมากมายทั่วโลกต่างก็มีได้ ทำให้จำนวนเว็บไซต์เกี่ยวกับการนำเสนอผลงานออกแบบคาแรคเตอร์ทั่วโลกนั้นมีจำนวนมากมายมหาศาล ดังนั้น วิธีการทำให้เว็บไซต์ของตนเองอยู่ในตัวเล็กต้นๆท่ามกลางความมากมายมหาศาลของเว็บไซต์จากทั่วโลก เหมือนดังเช่นเว็บไซต์ www.studioaiko.com ของอัยโกะ ที่เมื่อพิมพ์คำว่า Character Design ลงไปในระบบการสืบค้นข้อมูลของกูเกิ้ล ก็จะมีปรากฏชื่อเว็บไซต์ของอัยโกะอยู่ในระดับต้นๆ ซึ่งอัยโกะบอกว่าไม่ใช่เรื่องง่ายเลย ที่จะทำให้เว็บไซต์ของตนขึ้นไปอยู่ในอันดับต้นๆของการสืบค้น ต้องใช้เวลาสั่งสมอย่างสม่ำเสมออยู่ 3-4 ปีเลยทีเดียว

การสั่งสมที่จะนำมาซึ่งการติดอันดับต้นๆของการสืบค้นของอัยโกะนั้น มีอยู่ด้วยกันในหลายๆวิธีการ เช่น สร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างชาติที่สนใจเรื่องคาแรคเตอร์เหมือนกันโดยการแชท (Chat) พูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งจากการพูดคุยก็จะมีลิงค์กันตามมา ลิงค์ของสตูดิโออัยโกะจึงกระจายไปอยู่ตามที่ต่างๆแตกยอดออกไป จากนั้น คนจากที่ต่างๆก็จะตามลิงค์เข้ามาดู ซึ่งส่วนใหญ่ นั้นจะมาจากต่างชาติ เนื่องจากอัยโกะได้เช่าพื้นที่เว็บไซต์หรือที่เรียกว่าเว็บโฮสติ้ง(Hosting)ของทางฝั่งอเมริกาไว้ จึงสามารถค้นหาเธอได้ง่ายกว่า

จะเห็นได้ว่า การสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมวงการที่เป็นชาวต่างชาติ นั้น อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของอัยโกะ เนื่องจากจะนำมาซึ่งการกระจายลิงค์ไปยังเว็บไซต์ในต่างประเทศ

แต่ถ้าเป็นผู้เข้าชมจากเมืองไทย ส่วนใหญ่จะเข้ามาเพราะอัยโกะมีกิจกรรมการออกอีเวนท์ตามงานต่างๆค่อนข้างมาก ทำให้มีเรื่องราวมาอัพเดทหรือมาเล่าสู่กันฟังในเว็บบ่อยๆ จึงมีคนเข้ามาดูจำนวนมาก ทำให้เว็บไซต์ค่อยๆทยอยขยับขึ้นไปติดอันดับต้นๆไปเอง ซึ่งสิ่งนี้ต้องใช้เวลา ไม่เหมือนการสร้างเว็บไซต์ที่ใช้เวลาเพียงสองสัปดาห์ก็เสร็จ

ลักษณะการอัพเดทข้อมูลต่างๆในเว็บไซต์ส่วนตัวนั้นก็เป็นส่วนสำคัญ ข้อมูลที่ใส่ลงไปในเว็บไซต์ให้ดูน่าสนใจและดึงดูดให้คนเข้ามาเปิดดูเรื่อยๆนั้น ไม่ใช่การใส่ตามใจชอบ แต่ได้ผ่านการวางแผนอย่างเป็นขั้นตอนจากอัยโกะ ตั้งแต่ช่วงเวลาที่เหมาะสมในการนำเรื่องราวมาลง ซึ่งจะต้องดูจากสถานการณ์บ้านเมืองหรือความสนใจของกลุ่มคนในช่วงนั้นๆ รวมถึงการถ่ายภาพ การคัดเลือกภาพที่จะนำมาลง ตลอดจนการคัดเลือกข้อมูล ว่าจะต้องมีการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบใดให้ดูน่าสนใจ ซึ่งต้องใช้เวลารวบรวมข้อมูลจนพร้อมที่จะอัพเดทได้ เนื่องจากเว็บไซต์ส่วนตัวจะเป็นเหมือนพอร์ตโฟลิโอที่จะอยู่ไปอีกนาน ฉะนั้นจึงต้องดูดีมีคุณภาพ เพราะทุกอย่างที่ปรากฏในเว็บไซต์คือภาพลักษณ์

จะเห็นได้ว่า การดึงดูดใจให้คนเข้ามาเปิดชมเว็บมากขึ้นนั้น ความสวยงามของภาพ ความน่าสนใจของข้อมูลที่น่าเสนอและการอัปเดตข้อมูลอยู่เสมออันนั้น อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์เช่นกัน

และเนื่องจากในยุคสมัยปัจจุบัน ที่เว็บไซต์แบบโซเชียล เน็ตเวิร์ค(Social Network) เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการติดต่อสื่อสาร และกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการเผยแพร่ตัวตนและผลงานของผู้สร้างสรรค์อื่นๆ รวมถึงอัปเดตด้วย ลักษณะการอัปเดตข้อมูลใน เว็บไซต์ส่วนตัวและในเฟซบุ๊กจึงมีความแตกต่างกัน โดยเฟซบุ๊กนั้นสามารถจะอัปเดตข้อมูลได้รวดเร็วกว่า เข้าถึงกลุ่มคนได้ง่ายกว่า ทำให้กระจายผลงานให้คนเห็นได้ง่ายกว่าและเห็นผลตอบรับจากการตอบกลับในการแสดงความคิดเห็นจากผู้ชมที่ติดตามผลงานได้รวดเร็วกว่า ด้วยเหตุนี้ เฟซบุ๊กจึงเป็นพื้นที่ที่สามารถใช้สำรวจความนิยมหรือที่เรียกว่า เช็ครेटติ้ง(Check Rating)ผลงานของตนเองได้เป็นอย่างดี

อัปเดตมีเฟซบุ๊ก 2 แอ็คเคาท์(Account) หรือ 2 บัญชีชื่อ เพื่อแยกพื้นที่ส่วนตัวออกจากพื้นที่ของงานอย่างชัดเจน โดยเฟซบุ๊กส่วนตัวจะไว้สำหรับคุยเล่นกับเพื่อนๆ โดยมีเรื่องราวที่เป็นส่วนตัวจริงๆ เช่น ภาพถ่ายส่วนตัว เรื่องราวไปเที่ยวที่นั่นที่นี้ แต่เฟซบุ๊กในส่วนของสตูดิโออัปเดตก็จะเป็นเน้นเกี่ยวกับเรื่องงานออกแบบคาแรคเตอร์เพียงอย่างเดียว

นอกจากเว็บไซต์ส่วนตัวและเฟซบุ๊กแล้ว อัปเดตยังมีการใช้เว็บบล็อก(Weblog) อีกด้วย ซึ่งบล็อกนั้นจัดเป็นเว็บไซต์อีกรูปแบบหนึ่งให้ผู้เขียนสามารถบันทึกเรื่องราวต่างๆตามความสนใจของตนเองลงไป จุดที่แตกต่างของบล็อกกับเว็บไซต์ทั่วไปคือ ผู้ที่เข้ามาอ่านข้อมูลสามารถแสดงความคิดเห็นต่อท้ายข้อความที่เจ้าของบล็อกเป็นคนเขียนได้ (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. 2554: ออนไลน์) โดยอัปเดตจะใช้วิธีเขียนเฉพาะหัวข้อของเรื่องราวต่างๆและใส่ลิงค์ไว้ที่หัวข้อนั้นในเว็บไซต์ส่วนตัว หากผู้ที่ไม่เห็นหัวข้อนั้นๆแล้วสนใจที่จะอ่านเรื่องราวโดยละเอียดก็สามารถที่จะคลิกลิ้งค์นั้นๆเพื่อที่จะเชื่อมต่อไปยังบล็อกที่อัปเดตได้ใส่เรื่องราวเกี่ยวกับหัวข้อนั้นๆไว้อย่างละเอียด

จะเห็นได้ว่า ในการเผยแพร่ตัวตนผ่านเว็บไซต์นั้น อัปเดตมีวิธีการดึงดูดคุณสมบัติเด่นที่แตกต่างกันของเว็บไซต์แต่ละประเภท มาบริหารจัดการเพื่อสร้างประโยชน์สูงสุดในการเผยแพร่อัตลักษณ์ให้เหมาะสมที่สุด ซึ่งสิ่งนี้ถือเป็นเทคนิควิทยาในการใช้พื้นที่อย่างหนึ่ง

เว็บไซต์ในไซเบอร์สเปซนั้น ถือเป็นพื้นที่นามธรรมที่เป็นประดิษฐกรรมทางเทคโนโลยี ดูเหมือนอัปเดตได้กำหนดสร้างพื้นที่แห่งประดิษฐกรรมนี้ให้อยู่ในสถานะและหน้าที่ที่แตกต่างกัน เช่น กำหนดให้เว็บไซต์ส่วนตัวเป็นเสมือนพอร์ตโฟลิโอ เนื่องจากคนทั่วไปไม่สามารถจะมาพูดคุยหรือสัมผัสตัวจริงของตนเองได้ เว็บไซต์ส่วนตัวจึงเป็นเสมือนภาพตัวแทนของอัปเดตที่คนทั่วไปสามารถเข้ามาสัมผัสและรับรู้ในตัวตนของเธอ ทั้งเรื่องราวของประวัติส่วนตัว ประวัติการทำงาน ผลงานที่ผ่านมา

อัตลักษณ์ของผลงาน ลักษณะงานที่ถนัดและรับทำ เพื่อให้เห็นถึงความสามารถ และเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ ในขณะที่เดียวกันก็เป็นเสมือนหน้าร้านที่เปิดไว้รอต้อนรับผู้ที่ชื่นชอบในผลงานจนต้องการเป็นลูกค้าตลอด 24 ชั่วโมงและไม่มีวันหยุด

ส่วนเว็บบล็อก ดูเหมือนอัยโกะได้กำหนดสร้างให้เป็นพื้นที่สำหรับเก็บรวบรวมและบอกเล่ารายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆที่ตนเองได้เข้าไปมีส่วนร่วม เพื่อต่อยอดความสำเร็จ รวมไปจนถึงการทำตัวเตอร์เรียลหรือการนำเสนอสร้างงานคาแรคเตอร์ด้วยเทคนิคของตนเองเพื่อเป็นวิทยาทานแก่ผู้ที่สนใจอยากเรียนรู้

ส่วนเฟซบุ๊กนั้น ดูเหมือนอัยโกะได้กำหนดสร้างให้เป็นพื้นที่สำหรับการประชาสัมพันธ์เผยแพร่ผลงาน โดยบางครั้งก็มีการจัดกิจกรรมเล็กๆน้อยๆเพื่อร่วมสนุกกับแฟนๆ เป็นการดูแลและรักษาฐานของกลุ่มแฟนๆที่ชื่นชอบและติดตามผลงาน และมีการแสดงตัวตนที่เกี่ยวข้องกับผลงานเพียงอย่างเดียว ส่วนเฟซบุ๊กอีกชื่อหนึ่งนั้นจะมีการแสดงตัวตนในอีกแบบหนึ่ง เป็นตัวตนของอัยโกะในด้านที่สนุกสนานเฮฮาไปกับเพื่อนๆ และเพื่อเป็นการสร้างความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันให้กับพื้นที่เหล่านี้ เว็บไซต์ทั้งหมดนี้จึงมีสิ่งที่สามารถเชื่อมต่อถึงกันได้ทั้งหมด

แสดงให้เห็นว่า คุณสมบัติของพื้นที่ที่แตกต่างกันในแต่ละเว็บไซต์ อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลในการสร้างตัวตนในแต่ละแบบของอัยโกะ

วิธีการนำเสนอตัวเองเพื่อสร้างตัวตนให้เป็นที่รู้จักนั้น ส่วนหนึ่งอัยโกะได้มีการศึกษาจากในเว็บไซต์ของต่างประเทศ ที่ผู้มีประสบการณ์ได้นำมาแบ่งปันเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้สร้างสรรค์หน้าใหม่ๆ ได้ลองทำตาม อัยโกะเล่าให้ฟังว่า ในเว็บไซต์ของต่างประเทศจะมีการสอนให้วางแผนอย่างเป็นขั้นตอนว่า เราจะต้องนำเสนอตัวเองอย่างไร จะต้องมีการลำดับเรื่องราวให้ลูกค้าหรือผู้ที่สนใจงานแนวนี้เข้ามาหาเราอย่างไร ซึ่งถ้าสไตลิ่งงานของเรามีความชัดเจน “เราก็จะง่ายขึ้นในการที่จะพรีเซนต์ว่า ฉันเป็นคาแรคเตอร์ดีไซน์เนอร์ที่มีลักษณะงานแบบนี้ สีแบบนี้ โทนแบบนี้ คุณเข้ามาคุณไม่ผิดหวัง ถ้าเขาต้องการที่จะหาอะไรอย่างนี้” (ศิกานต์ เตชะศุภ. 2555: สัมภาษณ์) เพราะฉะนั้น จึงไม่สามารถที่จะทำนามบัตรแจกอย่างเดียวได้อีกแล้วในยุคสมัยแห่งเวิลด์ ไรด์ เว็บ(World Wide Web)

จะเห็นได้ว่า องค์ความรู้ที่กลั่นจากประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ท่านอื่นที่ประสบความสำเร็จมาแล้วในการสร้างตัวตน ที่ถูกแบ่งปันไว้ในเว็บไซต์จากต่างประเทศ อาจจะเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างตัวตนของอัยโกะ ที่ได้นำมาเป็นแนวปฏิบัติและเดินตามรอยโดยนำมาปรับใช้ให้เข้ากับเส้นทางของตนเอง

ช่วงที่ผ่านมา ในชิ้นงานของอัยโกะมักจะมีป้ายสัญลักษณ์ของเธอแปะอยู่เสมอ เป็นป้ายสัญลักษณ์ที่เปลี่ยนรูปแบบไปเรื่อยๆ แต่ถึงเปลี่ยนรูปแบบก็จะมีคำว่า “สตูดิโออัยโกะ” อัยโกะบอกว่าอยากให้คนจดจำชื่อ พุดแค่ชื่อสตูดิโออัยโกะ

การสร้างการจดจำชื่อนั้น เป็นอีกหนึ่งกลยุทธ์ในการสร้างแบรนด์ให้เป็นที่รู้จักและจดจำอยู่ในใจของผู้คน แสดงให้เห็นว่า วิธีทางการตลาด อาจจะเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีผลต่อวิธีการเผยแพร่ตัวตนของอัยโกะ

จากงานวาด อัยโกะยังได้นำคาแรคเตอร์ที่เธอออกแบบเองมาต่อยอดเป็นสินค้า เช่น ตุ๊กตา พวงกุญแจ โปสเตอร์ สายห้อยมือถือ สำหรับจำหน่ายเมื่อไปออกงานแสดงตามที่ต่างๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อให้ผู้ที่ชื่นชอบผลงานได้ซื้อหาไปสะสม ซึ่งที่เคยไปมาคือประเทศสิงคโปร์เนื่องจากจะมีงานแสดงเกี่ยวกับของเล่นประจำปี ซึ่งจะมีการสมัครโดยส่งผลงานไปให้ทางผู้จัดพิจารณา หากทางผู้จัดตอบรับก็จะจัดพื้นที่สำหรับแสดงงานให้ แต่ทั้งนี้ อัยโกะก็ไม่ได้คาดหวังรายได้หรือผลกำไรจากการขายสินค้าคาแรคเตอร์ของตนเองมากนัก เพราะสิ่งที่คาดหวังจริงๆ คือสร้างสายสัมพันธ์ใหม่ๆ เป็นการสร้างการรู้จักในวงกว้างมากขึ้น เนื่องจากภายในงานจะมีชาวต่างชาติมาสัมภาษณ์แล้วนำไปเขียนลงในเว็บของเขาเกี่ยวกับคาแรคเตอร์ดีไซน์จากประเทศไทย นอกจากนี้ ยังได้ตรวจสอบความนิยมหรือเช็คเรตติ้งที่มีต่องานคาแรคเตอร์ของตนว่ามีคนเข้าถึงมากน้อยแค่ไหน ซึ่งการไปเข้าร่วมแสดงงานลักษณะนี้ถือเป็นการเปิดประสบการณ์ให้กับอัยโกะเป็นอย่างดี

จะเห็นได้ว่า การเข้าร่วมงานในลักษณะนี้ นอกจากจะได้เผยแพร่ผลงานให้เป็นที่รู้จักมากขึ้นแล้ว ยังถือเป็นการสำรวจตลาดอย่างหนึ่งอีกด้วย

สิ่งที่อัยโกะได้รับจากงานออกแบบคาแรคเตอร์ นอกจากการนำมาต่อยอดเป็นสินค้าแล้ว สิ่งที่อัยโกะได้รับตามมาก็คือ งานที่เกิดจากการว่าจ้างจากลูกค้าที่สนใจงานในแนวของเธอ ซึ่งเป็นงานที่สร้างรายได้ให้กับอัยโกะมาเรื่อยๆ นอกจากนี้ยังมีงานสร้างสรรค์ส่วนตัวที่อยากจะผลิตออกมาเป็นหนังสือภาพประกอบ ซึ่งการผลิตเป็นหนังสือจะทำให้ผลงานแพร่กระจายและทำให้ชื่อเสียงเป็นที่รู้จักมากขึ้น ซึ่งตอนนี้ยังอยู่ในช่วงดำเนินงาน นอกจากนั้น ยังมีคาแรคเตอร์ของเหล่าเดวี โจนส์ ในส่วนที่ทำเป็นแอนิเมชั่น ที่อัยโกะจะพยายามทำต่อให้สำเร็จ และตั้งใจว่าจะนำไปเผยแพร่ทางยูทูป(Youtube) โดยจะลงเป็นตอนสั้นๆ ตีตกันไปเรื่อยๆ อัยโกะบอกว่าอยากให้ผู้ชมเห็นความตั้งใจและเห็นฝีมือคนไทยว่าน่ารักมากกว่าที่คิด

ยูทูปเป็นเว็บไซต์ประเภท Social Media VDO Sharing ที่ให้บริการแชร์หรือแบ่งปันวิดีโอ ซึ่งผู้ใช้งานจะเป็นผู้อัปโหลดวิดีโอของตน ไม่ว่าจะป็นวิดีโอความรู้ ความบันเทิง กิจกรรม ผลงานศิลปะ ฯลฯ ขึ้นไปบนเว็บไซต์เพื่อแบ่งปันกับผู้ใช้ท่านอื่นให้ได้รับชมกัน (Netdesignrank. 2555: ออนไลน์) ถือเป็นหนึ่งในช่องทางในการเผยแพร่ผลงานออกสู่สายตาประชาชนในวงกว้าง ผู้วิจัยคิดว่า หากแอนิเมชั่นที่อัยโกะสร้างสรรค์ขึ้นถูกนำเสนอในยูทูปและถูกแบ่งปันต่อกันไปจนมีโอกาไปเข้าตาผู้ผลิต จากนั้นอาจมีการผลิตสร้างแอนิเมชั่นของอัยโกะอย่างจริงจังก็มีความเป็นไปได้ แต่ผลตอบรับเช่นนี้ อัยโกะบอกว่ายังไม่ได้คาดหวังอะไรนัก

แต่ความคาดหวังในอนาคตที่มาจากความรักในคาแรคเตอร์ของเธอเองคือ การสร้างสตูดิโอ อัยโกะวันเดอร์แลนด์ที่เป็นเหมือนพิพิธภัณฑ์รวมคาแรคเตอร์ของตัวเอง “แล้วก็อาจจะเปิดอีเวนท์ที่ สอนพัฒนาโปรดักต์ สอนพัฒนาคาแรคเตอร์ ซึ่งอันนั้นคงจะเป็นในอนาคต ที่พอมีประสบการณ์ มากกว่านี้ก็คงจะทำ” (ศิกานต์ เตชะศฤง. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า ตลอดเส้นทางในกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของอัยโกะ ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของ ความคิด การพัฒนาอัตลักษณ์ ตลอดจนการเผยแพร่อัตลักษณ์นั้น ประกอบด้วยหลายสิ่งๆ ที่อาจจะ เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิด และส่งผลต่อแนวปฏิบัติ ดังต่อไปนี้

2.2 ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของ StudioAiko

ปัจจัยที่อาจจะมีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของอัยโกะ เริ่มต้นนั้นอาจจะมาจาก ความชอบส่วนตัว ตั้งแต่สมัยเด็ก ดังจะเห็นได้จากความพยายามในการวาดการ์ตูนดราโก้บนบอล โดยการกดปุ่มหยุดหน้าจอไว้ชั่วขณะแล้วนำกระดาษไปทาบบที่หน้าจอเพื่อลอกลาย

ต่อเนืองมาจนถึงตอนเรียนมหาวิทยาลัย อัยโกะได้เลือกเรียนสาขาวิชาออกแบบนิเทศ ศิลป์ที่มีโอกาสได้วาดรูปและมีโอกาสได้ฝึกทักษะขั้นพื้นฐาน รวมถึงการทำศิลปนิพนธ์ในหัวข้อเกี่ยวกับการ ออกแบบคาแรคเตอร์ จึงมีโอกาสได้เรียนรู้ ฝึกฝนการออกแบบคาแรคเตอร์อย่างจริงจังจากการทำ ศิลปนิพนธ์ ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า การที่อัยโกะได้เข้าศึกษาในสาขาวิชาที่สอดคล้องกับความชอบ นั้นเหมือนกับเมล็ดพันธุ์ที่ได้รับการรดน้ำพรวนดิน ซึ่งอาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ช่วยให้อัตลักษณ์นั้น ค่อยๆ เติบโต และเริ่มเจริญงอกงามด้วยการทำศิลปนิพนธ์ในหัวข้อเกี่ยวกับการออกแบบคาแรคเตอร์

เมื่อเรียนจบและเข้าทำงาน อัยโกะมีการพัฒนาตนเองเพิ่มเติมด้วยการศึกษาจาก ดิวเตอร์เรียลเป็นจำนวนมากมาย และฝึกฝนเพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับงาน จนสามารถใช้งานโปรแกรม เหล่านี้ได้คล่องแคล่ว จะเห็นได้ว่า อินเทอร์เน็ตเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่ช่วยในการค้นหาความรู้ นอก ระบบเพื่อพัฒนาตนเอง จึงสามารถอธิบายได้ว่า ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ทำให้ความรู้และ การศึกษาในยุคสมัยนี้นั้น ไม่ได้มีเฉพาะในห้องเรียนและบางครั้งก็ไม่จำเป็นต้องรอครูมาสอน แต่เรา สามารถที่จะค้นหา ไขว่คว้าและเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เพราะมีครูนอกระบบอยู่ทั่วโลกที่พร้อมจะแบ่งปัน ความรู้ และเมื่อได้รับความรู้จนเชี่ยวชาญแล้ว ก็พร้อมที่จะส่งความรู้ที่ตนมีนั้นคืนกลับสู่สังคมอีกครั้ง ดังจะเห็นได้จากการทำดิวิเตอร์เรียลสอนการสร้างคาแรคเตอร์ด้วยเทคนิคของตนเอง ที่อัยโกะได้จัดทำ ขึ้นและนำมาแชร์ไว้ในบล็อกของตนเองเพื่อให้ผู้ที่สนใจเข้ามาศึกษาและเรียนรู้ต่อไปเหมือนเช่นที่ ตนเองเคยทำ

นอกจากนั้น ในชีวิตการทำงานก็น่าจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่ง ที่ช่วยผลักดันให้อัยโกะพัฒนา ตนเองในด้านทักษะการใช้โปรแกรมกราฟิกได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากต้องนำมาใช้ประโยชน์ในการ

สร้างงาน ทั้งในการทำเกมส์และการทำหนังสือภาพประกอบสำหรับเด็ก โดยเฉพาะการวาดภาพประกอบนั้น นอกจากจะได้ออกแบบคาแรคเตอร์แล้ว ยังได้ฝึกวาดฉาก อีกทั้งยังได้รับความรู้ที่เจาะลึกลงไปอีกว่าการสร้างคาแรคเตอร์สำหรับเด็กต้องทำอะไรบ้าง ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า ในช่วงระยะการทำงานนั้น งานที่จะต้องรับผิดชอบมักจะมีลักษณะที่ต้องทำซ้ำๆเหมือนเดิม และสิ่งที่จะต้องทำซ้ำๆอยู่เสมอนี้ มักจะช่วยสร้างทักษะความชำนาญในเรื่องนั้นๆได้เป็นอย่างดี ซึ่งทักษะที่เชี่ยวชาญในการใช้โปรแกรมกราฟิกและการวาดนั้น จะส่งผลช่วยให้อัยโกะสามารถถ่ายทอดจินตนาการและถ่ายทอดอัตลักษณ์ลงไปในงานได้ตั้งใจมากขึ้น

เมื่อออกจากงาน ทำให้ไม่มีเงินเดือนประจำ ความกังวลที่เกิดจากความรู้สึกไม่มั่นคงในชีวิต อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่เป็นแรงขับเคลื่อนให้อัยโกะสร้างเว็บไซต์ StudioAiko เสร็จและพร้อมเปิดตัวภายในเวลาอันรวดเร็ว เพื่อจะใช้เว็บไซต์เป็นพอร์ตโฟลิโอให้ตนเองเพื่อรองรับการจ้างงาน หากวิเคราะห์ตามทฤษฎีลำดับขั้นของแรงจูงใจ ของอับราฮัม มาสโลว์ ที่กล่าวว่าแรงจูงใจของมนุษย์นั้นมีลำดับขั้นตอนตั้งแต่ต่ำถึงสูงและมีทั้งหมด 5 ขั้นตอนด้วยกันนั้น ในแรงจูงใจลำดับที่ 2 คือ แรงจูงใจเพื่อความปลอดภัยของตนเองและทรัพย์สินหรือความมั่นคงทางเศรษฐกิจ ซึ่งหากไม่ได้รับการตอบสนองในส่วนนี้ มนุษย์จะเกิดความกลัว เนื่องจากมีความรู้สึกที่ไม่มั่นคงปลอดภัยเพียงพอ ด้วยความรู้สึกกลัวนี้ก็จะเกิดแรงจูงใจที่เป็นแรงผลักดันให้มนุษย์เกิดพฤติกรรมในการทำงานเพื่อตอบสนองให้ตัวเองรู้สึกปลอดภัยและมีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ(ศรีเรือน แก้วกังวาน.2544: 103)

จากการสังขมภ์เฉพาะอัตลักษณ์มาตั้งแต่วัยเด็ก วัยเรียน และเข้าทำงานบริษัท อัตลักษณ์ของอัยโกะได้เริ่มชัดเจนขึ้นเมื่อเริ่มต้นทำงานของตัวเอง เนื่องจากเป็นงานที่ไม่มีโทษจากเจ้านาย ทำให้อัยโกะสามารถเป็นตัวของตัวเองได้อย่างเต็มที่

ส่วนไอดอลคนสำคัญของอัยโกะคือ ทิม เบอร์ตัน และ ฮายาโอะ มียาซากิ โดยเฉพาะฮายาโอะ มียาซากิ นั้นมีการสร้างงานที่เน้นไปในแนวธรรมชาติ และมีตัวการ์ตูนประหลาดๆ และมีความน่ารักตัวเล็กๆ น่ารักๆในงาน ซึ่งอาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อแนวคิดในการสร้างงานอัยโกะ ซึ่งอาจจะตรงกับความชอบในธรรมชาติเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว งานของอัยโกะจึงมักจะมีธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจ และมักจะสร้างคาแรคเตอร์ตัวประหลาดๆน่ารักๆเสมอ

นอกจากนั้น ฮายาโอะ มียาซากิ ยังเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตในแบบที่อัยโกะอยากจะเป็นด้วย เนื่องจากอัยโกะรู้สึกว่าช่างเป็นวิถีชีวิตที่เต็มไปด้วยความสุขเช่นนี้ อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการตั้งความหวังต่ออนาคตไว้ว่า อยากจะสร้างพิพิธภัณฑ์รวมคาแรคเตอร์ของตัวเอง ในแนวคิดสตูดิโออัยโกะวันเดอร์แลนด์และอาจเปิดอู่ใหม่ที่สอนพัฒนาโปรดักต์ สอนพัฒนาคาแรคเตอร์ ซึ่งดูเหมือนจะเป็นการวางแผนเพื่อให้ได้ทำในสิ่งที่ตนเองรักและได้อยู่กับการทำงานคาแรคเตอร์ไปจนแก่เฒ่าเหมือนดังเช่นวิถีชีวิตของฮายาโอะ มียาซากิ

นอกจากนั้น เทรนต์ ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อแรงบันดาลใจเช่นกัน ซึ่งอัยโกะบอก ว่าเทรนต์ที่นำมาสอดแทรกไว้ในผลงานนั้น เพื่อสร้างความแปลกใหม่และเพื่อใช้การอ้างอิงในการ ทำงานเท่านั้น ซึ่งอัตลักษณ์โดยรวมก็ยังคงเหมือนเดิม ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า เทรนต์ เป็นอีกหนึ่ง ปัจจัยที่ส่งผลต่ออัตลักษณ์ของอัยโกะ ซึ่งมีการหยิบยกมาใช้ในบางครั้ง เพื่อการสร้างความร่วมสมัย ให้กับผลงานและอาจเพื่อให้เข้าถึงผู้ชมในวงกว้างมากขึ้น

นอกจากนั้น อีกปัจจัยหนึ่งที่สำคัญและส่งผลต่ออัตลักษณ์ในงานของอัยโกะ คือความ ต้องการของการตลาด เนื่องจากอัยโกะเคยทำงานในรูปแบบที่โหด แต่ดูเหมือนจะเข้าถึงคนได้น้อย จึงพัฒนารูปแบบของคาแรคเตอร์ให้ดูน่ารักขึ้น เพราะอัยโกะรู้สึกว่าคุณภาพน่ารักสามารถเข้าถึงคนได้ ดีกว่า จนผู้ที่ชื่นชอบผลงานของอัยโกะมีทั้งผู้หญิงและผู้ชาย ทำให้ตลาดจึงค่อนข้างกว้าง

นอกจากจะพัฒนาคาแรคเตอร์ให้ดูน่ารักแล้ว อัยโกะยังพัฒนาให้สะดวกต่อการนำไป ทำเป็นภาพเคลื่อนไหวอีกด้วย อย่างเช่นคาแรคเตอร์ของเหล่าเดวี โจนส์ ที่จากเดิมเป็นการวาดใน ลักษณะภาพประกอบ คาแรคเตอร์จะปรากฏความบิดหรือเบี้ยวในส่วนต่างๆอยู่บ้าง แต่เมื่อจะนำไปทำ เป็นภาพเคลื่อนไหว จึงต้องถูกนำมาพัฒนาใหม่โดยลดทอนรูปทรงในส่วนต่างๆให้มีรูปทรง เรขาคณิตเป็นพื้นฐาน ด้วยเหตุนี้ จึงสามารถอธิบายได้ว่า ความสะดวกในการนำไปประยุกต์ใช้กับ เครื่องมือในการสร้าง อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่ออัตลักษณ์ในผลงานของอัยโกะ

นอกจากนั้น การออกแสดงผลงานในงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบต่างๆ เพื่อพบปะ ผู้คนและสร้างชื่อให้ StudioAiko เป็นที่รู้จัก รวมถึงการเปะป่ายสัญลักษณ์ StudioAiko ไว้ในภาพ ที่อัยโกะกล่าวว่า อยากให้คนจดจำชื่อของ StudioAiko เหล่านี้ล้วนเป็นกลยุทธ์ในการสร้างแบรนด์ ฉะนั้น จึงสามารถอธิบายได้ว่า แนวคิดในการสร้างแบรนด์อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อแนว ปฏิบัติในการเผยแพร่อัตลักษณ์ของอัยโกะด้วยเช่นกัน

เทศกาลปล่อยแสง คืองานแสดงผลงานที่เกิดจากการสนับสนุนจากภาครัฐนั้น ถือเป็น อีกหนึ่งช่องทางสำคัญที่ทำให้อัยโกะได้มีโอกาสเผยแพร่อัตลักษณ์ให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากขึ้น จากผู้ที่มาเที่ยวชมงานและจากสื่อที่มาทำข่าวประชาสัมพันธ์งาน ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า นโยบาย ของรัฐบาลภายใต้โครงการ “Creative Thailand สร้างเศรษฐกิจไทยด้วยความคิดสร้างสรรค์” ที่มุ่งพัฒนาประเทศไปสู่ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มี ส่วนช่วยสนับสนุนการเผยแพร่อัตลักษณ์ของอัยโกะ

นอกจากการออกแสดงผลงานแล้ว การเผยแพร่อัตลักษณ์ผ่านเว็บไซต์ต่างๆใน อินเทอร์เน็ตนั้นก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะสร้างการรู้จักให้มากขึ้น ซึ่งอัยโกะได้เลือกใช้เว็บไซต์ต่างๆในการ นำเสนอและเผยแพร่ตัวตน เช่น เว็บไซต์ส่วนตัว เว็บไซต์มูลนิธิ เช่น บล็อกสปอต เว็บไซต์เน็ตเวิร์ค เช่น เฟซบุ๊ก เว็บไซต์รูปภาพผลงาน เช่น เว็บพลิคเกอร์ ซึ่งพื้นที่ในแต่ละเว็บเหล่านี้จะมีคุณสมบัติเด่น

ที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งอัยโกะได้ใช้ประโยชน์ในการนำเสนอข้อมูลและอัตลักษณ์ให้เหมาะสมกับคุณสมบัติของแต่ละเว็บ ดังนั้นจึงสามารถอธิบายได้ว่า คุณสมบัติของพื้นที่ที่แตกต่างกันในแต่ละเว็บไซต์ อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลในการเผยแพร่ตัวตนของอัยโกะในแง่ของความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการนำเสนอ

นอกจากนั้น ลิ้งค์ ที่เปรียบเสมือนจุดเชื่อมต่อที่สำคัญ ที่จะนำพาผู้คนทั่วทุกมุมโลกมาสู่เว็บไซต์ของอัยโกะ และเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยดันให้ชื่อของ www.studioaiko.com ขึ้นไปติดอันดับต้นๆ ของการสืบค้นทางกูเกิ้ล ฉะนั้น จึงสามารถอธิบายได้ว่า ลิ้งค์ อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้อัตลักษณ์ของอัยโกะเกิดการแพร่กระจายออกไปและสร้างการรู้จักในวงกว้างมากขึ้น

เมื่อลิงค์ ได้นำพาผู้คนมาสู่เว็บไซต์แล้ว แต่หากข้อมูลในเว็บไม่มีความน่าสนใจ และขาดการอัปเดตข้อมูลอยู่เสมอ ก็จะไม่มีความดึงดูดใจให้คนติดตามและกลับเข้ามาเปิดซ้ำ ดังนั้นอัยโกะจึงให้ความสำคัญกับตรงนี้มาก ดังจะเห็นได้จาก การอัปเดตข้อมูลแต่ละครั้งนั้น จะมีการวางแผนถึงช่วงเวลาที่เหมาะสมในการนำข้อมูลมาลงในเว็บ การเตรียมข้อมูล การคัดเลือกรูปภาพที่ต้องมีมุมมองสวยๆ ด้วยเหตุนี้ จึงสามารถอธิบายได้ว่า การทำให้ข้อมูลมีความน่าสนใจและอัปเดตข้อมูลอยู่เสมอ ไม่ปล่อยให้เว็บร้าง ทำให้มีคนเข้ามาเปิดดูบ่อยๆ อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของอัยโกะให้ยั่งยืนเช่นกัน

นอกจากนั้น วิธีการนำเสนอตัวตนในรูปแบบต่างๆ นั้น ส่วนหนึ่งเกิดจากการที่อัยโกะได้ศึกษาจากองค์ความรู้ที่ถูกแบ่งปันไว้ในเว็บไซต์จากต่างประเทศ จากนั้นจึงนำมาปรับใช้ให้สอดคล้องกับเส้นทางของตนเอง ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า องค์ความรู้จากเว็บไซต์ต่างประเทศเหล่านี้ ที่เป็นผลมาจากความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสาร อาจจะเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของอัยโกะด้วยเช่นกัน

2.3 สรุปผลกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของ StudioAiko

จากการศึกษาวิเคราะห์สามารถสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของอัยโกะนั้น เกิดจากความชื่นชอบในการวาดการ์ตูนตั้งแต่สมัยเด็ก และได้ถูกต่อยอดด้วยการศึกษาในมหาวิทยาลัยในสาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ที่ช่วยส่งเสริมให้ความชอบนั้นงอกงาม บวกกับการทำศิลปนิพนธ์ในหัวข้อเกี่ยวกับการออกแบบคาแรคเตอร์ ที่เป็นเสมือนการวางรากฐานความรู้ในด้านนี้แก่อัยโกะให้แน่นขึ้น

แต่ความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในมหาวิทยาลัยอาจจะไม่เพียงพอสำหรับโลกแห่งการทำงานจริง ฉะนั้น ความรู้อันเปรียบเสมือนครุฑนอกระบบที่เรียกว่าติวเตอร์เรียล ที่สามารถหาได้จากอินเทอร์เน็ตจึงเป็นตัวช่วยสำคัญ ที่ทำให้อัยโกะได้เรียนรู้ ฝึกฝนและพัฒนาฝีมือ ประสบการณ์สองปีใน

การทำงานในบริษัทเกมส์และหนึ่งปีกับการทำงานวาดภาพประกอบให้เพื่อนเจ้านาย จึงถือเป็นช่วงเวลาแห่งการบ่มเพาะและวางรากฐานทักษะการใช้โปรแกรมกราฟิกและทักษะการวาดคาแรคเตอร์ที่สำคัญให้กับอัยโกะ

เมื่อเริ่มอิมตัวกับการทำงานบริษัท อัยโกะจึงตัดสินใจออกจากงาน แต่ก็เริ่มรู้สึกถึงความไม่มั่นคงในชีวิตอันเนื่องมาจากรายได้ที่เคยได้รับจะต้องหายไป ซึ่งสิ่งนี้อาจจะกลายเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญที่ทำให้อัยโกะมุ่งมั่นสร้างเว็บไซต์เพื่อรองรับการจ้างงานเพื่อสร้างรายได้เข้ามาเหมือนเดิม อัยโกะจำเป็นต้องเร่งสร้างผลงานใหม่มานำเสนอในเว็บเพื่อเป็นพอร์ตโฟลิโอ เนื่องจากช่วงที่ออกจากงานมานั้นไม่สามารถนำผลงานที่ทำไว้ออกมาได้ ด้วยเหตุนี้ อัยโกะจึงต้องวาดทั้งคาแรคเตอร์วาดทั้งภาพประกอบ โดยการวาด วาด วาด และวาด ทั้งวันทั้งคืน จนทำให้เว็บไซต์ StudioAiko ถูกสร้างสำเร็จและพร้อมเปิดตัวภายในเวลาเพียงสองอาทิตย์ เมื่อปี 2549

โดยในช่วงแรก คาแรคเตอร์ของอัยโกะอาจจะดูไม่เนียบเท่าไรหรอก อันเนื่องมาจากต้องเร่งทำเพื่อเปิดเว็บไซต์ แต่ก็ค่อยๆพัฒนาไปเรื่อยๆ และด้วยความประทับใจในผลงานแนวธรรมชาติของ ฮายาโอะ มียาซากิ และตัวการ์ตูนประหลาดๆ รวมถึงคาแรคเตอร์ตัวเล็กๆ น่ารักๆ อาจจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อแนวคิดในการสร้างงานของอัยโกะ บวกกับความที่อัยโกะชื่นชอบในธรรมชาติและสัตว์โลกเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว สิ่งนี้จึงน่าจะส่งผลต่ออัตลักษณ์ในผลงาน ดังจะเห็นได้จากผลงานของอัยโกะที่มักจะชอบวาดคาแรคเตอร์ตัวประหลาดๆ น่ารักๆ และเน้นเรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติ ฉะนั้น สารคดีเกี่ยวกับชีวิตสัตว์โลกที่ซื้อเก็บไว้ดูมากมายจึงเป็นแหล่งข้อมูลแห่งความคิดสร้างสรรค์ที่สำคัญของอัยโกะ

นอกจากนั้น อัยโกะยังมีการพัฒนารูปแบบของคาแรคเตอร์ให้มีความน่ารักมากขึ้น เพราะรู้สึกว่าคุณภาพน่ารักสามารถเข้าถึงคนได้ดีกว่า เนื่องจากเคยทำงานในรูปแบบที่โหด แต่ดูเหมือนจะเข้าถึงคนได้น้อย จึงพัฒนาให้ดูน่ารักขึ้น จนผู้ที่ชื่นชอบผลงานของอัยโกะมีทั้งผู้หญิงและผู้ชาย ตลาดจึงค่อนข้างกว้าง นอกจากนั้น เทรนด์ก็มีส่วนสำคัญต่อแรงบันดาลใจที่เช่นกัน โดยจะต้องนำมาสอดแทรกไว้ในผลงานบ้าง เพื่อสร้างความร่วมสมัยให้กับผลงานและเข้าถึงผู้ชมในวงกว้างมากขึ้น และนอกจากจะพัฒนาคาแรคเตอร์ให้ดูน่ารักขึ้นแล้ว ยังมีการพัฒนาเพื่อให้นำไปใช้งานต่อได้สะดวกขึ้นอีกด้วย ดังจะเห็นได้จากคาแรคเตอร์ของเหล่าเดวี โจนส์ เวอร์ชัน 2 ที่ได้มีการลดทอนส่วนต่างๆ ของคาแรคเตอร์ให้มีรูปทรงเรขาคณิตเป็นพื้นฐาน เพื่อให้ง่ายขึ้นสำหรับการนำไปพัฒนาต่อเป็นภาพเคลื่อนไหว

ส่วนในการเผยแพร่ตัวตนและผลงานนั้น อัยโกะได้ดึงคุณสมบัติเด่นที่แตกต่างกันของเว็บไซต์แต่ละประเภท มาบริหารจัดการเพื่อสร้างประโยชน์สูงสุดในการเผยแพร่อัตลักษณ์ให้เหมาะสมที่สุด ทั้งการใช้เว็บไซต์สำหรับฝากรูปภาพอย่างเช่น เว็บฟลิคร์ เพื่อเพิ่มโอกาสในการถูกค้นพบจากผู้อื่น

ที่อยู่ทั่วทุกมุมโลก และใช้เว็บไซต์ส่วนตัวให้เป็นพอร์ตโฟลิโอ เนื่องจากคนทั่วไปไม่สามารถจะมาพูดคุยหรือสัมผัสตัวจริงของตนเองได้ เว็บไซต์ส่วนตัวจึงเป็นเสมือนภาพตัวแทนของอัยโกะ และใช้เว็บไซต์นี้เป็นพื้นที่สำหรับเก็บรวบรวมและบอกเล่ารายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ ที่ตนเองได้เข้าไปมีส่วนร่วม ส่วนเฟซบุ๊กนั้นดูเหมือนอัยโกะจะตั้งใจให้เป็นพื้นที่สำหรับการประชาสัมพันธ์ เผยแพร่ผลงาน ซึ่งบางครั้งก็มีการจัดกิจกรรมเล็กๆ น้อยๆ เพื่อร่วมสนุกกับแฟนๆ เป็นการดูแลและรักษาฐานของกลุ่มแฟนๆ ที่ชื่นชอบและติดตามผลงาน ซึ่งเว็บไซต์ทั้งหมดนี้จะมีลิงค์ที่สามารถเชื่อมต่อถึงกันได้ทั้งหมด

ลิงค์ เปรียบเสมือนจุดเชื่อมต่อที่สำคัญ ที่จะนำพาผู้คนทั่วทุกมุมโลกมาสู่เว็บไซต์ของอัยโกะ จึงถือเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้ชื่อของเว็บไซต์ www.studioaiko.com ปรากฏอยู่ในอันดับต้นๆ ในการสืบค้นข้อมูลของกูเกิ้ล ซึ่งส่วนหนึ่งนั้นมาจากการสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมวงการที่เป็นชาวต่างชาติ อันจะนำมาซึ่งการแลกเปลี่ยน ส่งผลให้เกิดการกระจายลิงค์ไปยังเว็บไซต์ในต่างประเทศ

นอกจากการเผยแพร่อัตลักษณ์ผ่านเว็บไซต์ซึ่งเป็นสื่อทางอินเทอร์เน็ตแล้ว อัยโกะยังมีการออกแสดงผลงานในงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ซึ่งเป็นการออกพบปะผู้คนเพื่อสร้างชื่อให้ StudioAiko เป็นที่รู้จัก โดยหนึ่งในงานแสดงผลงานที่อัยโกะได้เข้าร่วมนั้นคือ เทศกาลปล่อยแสง ที่เป็นเสมือนเวทีแห่งการแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเกิดจากการสนับสนุนจากภาครัฐนั้น ถือเป็นอีกหนึ่งช่องทางสำคัญที่ช่วยให้อัยโกะได้เผยแพร่ผลงานเพื่อสร้างตัวตนให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นไปอีก ทั้งจากผู้ที่มาเที่ยวชมงานและจากสื่อที่มามีข่าวประชาสัมพันธ์งาน ซึ่งจากการนี้ ก็จะมีการนำไปเผยแพร่ต่อกันไปในวงกว้าง

จากงานวาด อัยโกะยังได้นำคาแรคเตอร์ที่สร้างขึ้นมาต่อยอดเป็นสินค้า เช่น ตุ๊กตา พวงกุญแจ โปสการ์ด สำหรับจำหน่ายเวลาไปออกงานแสดงตามทีต่างๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อตรวจสอบความนิยมหรือเช็คเรตติ้งที่มีต่องานคาแรคเตอร์ของตนว่ามีคนเข้าถึงมากน้อยแค่ไหน เหมือนเป็นการสำรวจตลาดอีกทางหนึ่ง ซึ่งอัยโกะไม่ได้คาดหวังเรื่องผลกำไรจากการขายมากนัก แต่สิ่งที่คาดหวังจริงๆ คือการได้สร้างสายสัมพันธ์ใหม่ๆ และสร้างการรู้จักในวงกว้างมากขึ้น เนื่องจากภายในงานจะมีชาวต่างชาติมาสัมผัสแล้วนำไปลงในเว็บของเขาเกี่ยวกับคาแรคเตอร์ดีไซน์จากประเทศไทย นอกจากการสร้างชื่อในวงกว้างแล้ว อัยโกะยังพยายามสร้างการจดจำชื่อของสตูดิโออัยโกะอีกด้วย ดังจะเห็นได้จากชิ้นงานในช่วงที่ผ่านมา นั้นมักจะมีป้ายสัญลักษณ์สตูดิโออัยโกะแปะอยู่เสมอ

สิ่งที่อัยโกะได้รับจากงานออกแบบคาแรคเตอร์ นอกจากการนำมาต่อยอดเป็นสินค้าแล้ว สิ่งที่อัยโกะได้รับตามมาอีกคือ งานที่เกิดจากการว่าจ้างจากลูกค้าที่สนใจงานในแนวของเธอ ซึ่งเป็นงานที่สร้างรายได้ให้อัยโกะมาเรื่อยๆ นอกจากนี้อัยโกะยังมีโครงการที่เป็นงานสร้างสรรค์ส่วนตัวคือ

ผลิตหนังสือภาพประกอบ และแอนิเมชันที่เป็นคาแรคเตอร์ของแก๊งค์เดวี โจนส์ ซึ่งเมื่อทำเสร็จแล้วอัยโกะตั้งใจว่าจะนำไปเผยแพร่ทางยูทูปโดยจะลงเป็นตอนสั้นๆติดๆกันไปเรื่อยๆ

นอกจากนั้น องค์ความรู้เกี่ยวกับวิธีการสร้างตัวตนที่ล้นจากประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ท่านอื่นที่ประสบความสำเร็จมาแล้ว และถูกแบ่งปันไว้ในเว็บไซต์ของต่างประเทศ ก็มีส่วนช่วยให้อัยโกะได้นำมาเป็นแนวปฏิบัติและเดินตามรอยโดยนำมาปรับใช้ให้เข้ากับเส้นทางของตนเองอีกด้วย

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของอัยโกะนั้น เริ่มจากการชอบวาดการ์ตูนตั้งแต่วัยเด็ก ต่อเนื่องมาจนเข้าศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย ในสาขาวิชาที่ส่งเสริมความชอบเดิมนั้น รวมถึงการได้ทำศิลปนิพนธ์ในหัวข้อเกี่ยวกับการออกแบบคาแรคเตอร์ ทำให้อัยโกะมีฐานความรู้ในด้านนี้แน่นขึ้น ผนวกกับการได้เข้าทำงานที่บริษัทเกมส์และการทำงานวาดภาพประกอบสำหรับเด็ก ซึ่งในการทำงานนั้น ทำให้อัยโกะต้องฝึกฝนพัฒนาตนเองเพิ่มเติม ทำให้เกิดทักษะในทั้งด้านโปรแกรมกราฟิกและทักษะในด้านกาวาดคาแรคเตอร์เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการทำงาน

จนเมื่อการทำงานเริ่มอิ่มตัวและออกจากงาน อัยโกะจึงเริ่มสร้างเว็บไซต์สำหรับเป็นพอร์ตโฟลิโอเพื่อรองรับการจ้างงานจากผู้สนใจเป็นลูกค้า โดยสร้างเว็บไซต์ไปพร้อมๆกับการวาดภาพประกอบและวาดคาแรคเตอร์เพื่อนำเสนอเป็นผลงาน

อัตลักษณ์ในผลงานของอัยโกะมีที่มาจากธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่ โดยแหล่งที่มาสำคัญของคาแรคเตอร์ของอัยโกะคือสารคดีเกี่ยวกับธรรมชาติและชีวิตสัตว์ นอกจากนี้ อัยโกะยังมีแรงบันดาลใจที่สำคัญคือ ผลงานแนวธรรมชาติของ ฮายาโอะ มียาซากิ ซึ่งอาจจะปัจจัยหนึ่งที่ส่งอิทธิพลถึงแนวคิดในการสร้างงานของอัยโกะด้วยก็เป็นได้

เมื่อผลงานและเว็บไซต์พร้อมแล้ว ต่อไปก็เป็นช่วงเวลาเผยแพร่เพื่อสร้างการรับรู้ ซึ่งการสร้างชื่อเสียงและการรับรู้ในวงกว้างนั้น อัยโกะใช้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและเว็บไซต์ที่มีคุณสมบัติเด่นแตกต่างกันมาเป็นตัวช่วยให้การเผยแพร่อัตลักษณ์นั้นมีความสะดวกมากยิ่งขึ้น โดยมีการใช้แนวคิดในการสร้างแบรนด์มาเป็นแนวปฏิบัติด้วย เช่น การใส่สัญลักษณ์ StudioAiko ลงไปในภาพเสมอเพื่อให้คนจดจำชื่อได้ นอกจากนี้ อัยโกะยังศึกษาวิธีการนำเสนอตัวตนจากผู้รู้ที่นำมาแบ่งปันไว้ในอินเทอร์เน็ตและนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับตนเองอีกด้วย

นอกจากนั้น เป็นการออกอีเวนท์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ การแลกเปลี่ยนเว็บไซต์กับเพื่อนต่างชาติในวงการคาแรคเตอร์ การนำคาแรคเตอร์มาผลิตเป็นสินค้าแฮนด์เมด สิ่งเหล่านี้คือการทำให้ชื่อของ StudioAiko ถูกเผยแพร่ไปในวงกว้าง สามารถเพิ่มการถูกค้นพบจากลูกค้าหรือผู้สนใจในอัตลักษณ์ของงานอัยโกะและต้องการว่าจ้าง

ปัจจุบัน อัยโกะมีโครงการผลิตหนังสือภาพประกอบ และแอนิเมชันที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเหล่าคาแรคเตอร์เดวี โจนส์ โดยตั้งใจจะนำเผยแพร่ลงยูทูป ซึ่งทั้งสองอย่างนี้ยังอยู่ในช่วงดำเนินการ

2.4 ผู้วิจัยนำผลการศึกษาระบวนการสร้างอัตลักษณ์ไปสอบถามกับผู้สร้างสรรค์ StudioAiko พบว่า

ผลการศึกษาตั้งแต่จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนา การเผยแพร่อัตลักษณ์ และปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ แล้วสรุปเป็นกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ในมุมมองของผู้วิจัยนั้น ผู้สร้างสรรค์อัยโกะได้สอบถามแล้ว พบว่า มีการขอแก้ไขเล็กน้อยในส่วนในปี พ.ศ.เกิด โดยแก้ไขจากปี พ.ศ.2525 เป็น ปี พ.ศ.2523 โดยบทวิเคราะห์ในส่วนอื่นๆ อัยโกะได้ยืนยันว่าถูกต้องและไม่ต้องแก้ไขใดๆ



ตาราง 2 รายละเอียดปัจจัยเฉพาะบุคคลของผู้สร้างสรรค์ StudioAiko

จุดเริ่มต้นของความคิด										
เพศ	อายุ	ครอบครัว	การศึกษา	เพื่อน	การทำงาน	จุดเริ่มต้นความสนใจ	IDOL	แรงบันดาลใจ	จุดเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์	
หญิง	32	สนับสนุนให้อิสระ	ออกแบบนิเทศศิลป์ ม.กรุงเทพ	ส่วนใหญ่เป็นโปรแกรมเมอร์และนักกราฟิก	เคยทำงานเป็นอาร์ตไดเรกเตอร์ของบริษัท. ผลิตเกมส์ ปัจจุบันเป็นนักออกแบบอิสระ	-ชอบวาดการ์ตูนตั้งแต่เด็ก -ชอบคาแรคเตอร์2มิติ ในแบบภาพประกอบเลย อยากสร้างคาแรคเตอร์ของตัวเองบ้าง	-ฮายาโอะ มียาซากิ เจ้าของสตูดิโอจิบลิ -ทิม เบอร์ตัน	-ธรรมชาติ สัตว์โลก	-สร้างเว็บไซต์ส่วนตัว เพื่อเป็นพอร์ตโฟลิโอ สำหรับรับงานทำแบบอิสระ	
การพัฒนาอัตลักษณ์										
แนวคิด				เทคนิค				การต่อยอด		
ชื่อแทนตัว	แนวคิดงาน	ลักษณะงาน	อิทธิพลต่องาน	เครื่องมือ	โปรแกรมกราฟิก	เทคนิคเฉพาะตัว	การพัฒนาฝีมือ	สินค้า	การว่าจ้าง	ขายลิขสิทธิ์
StudioAiko ชื่อเล่นว่า“อัย” เพื่อให้รู้สึกเหมือนเป็นสตูดิโอสร้างงาน	-ธรรมชาติ -ดูแลอารมณ์ดี -มีความเป็นมิตร	-คาแรคเตอร์แนวภาพประกอบมีเรื่องราว -แอนิเมชั่น	-ความชอบและความสนใจในช่วงนั้น -เทรนด์ -ความต้องการของตลาด	คอมพิวเตอร์และแบบมูวาคอมหรือเมาส์แบบปากกา	อิลลัสเตรเตอร์ โฟโต้ชอป แฟลช	-สอตแทรก รายละเอียดในงาน	-ตัวเตอร์เรียล/ฮาวทู ในอินเทอร์เน็ต -หนังสือ	ตุ๊กตา รูปแบบต่างๆ การ์ด เข็มกลัด ที่ใส่ลูกกุญแจ สมุดบันทึก	งานออกแบบกราฟิก ต่างๆ	-
การเผยแพร่อัตลักษณ์										
เว็บไซต์ที่ใช้งานและจุดประสงค์ในการใช้งานในแต่ละเว็บ				วิธีการในการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆบนเว็บไซต์			สิ่งที่ได้รับ/และคาดหวังจะได้รับ			
เว็บส่วนตัว	เว็บบล็อก	เว็บฝากผลงาน	เว็บที่ใช้บ่อยที่สุด	ข้อมูลในการอัพ	ความถี่ในการอัพ	แนวคิดในการอัพ	ด้านสังคม	ด้านการทำงาน	อื่น ๆ	
จดทะเบียนชื่อ StudioAiko	บล็อกสปอต	-ดีเวียนอาร์ต -ฟลิคเกอร์	- เฟซบุ๊ก/ StudioAiko -เฟซบุ๊ก/Sikan	-งานเสกซ์ -ผลงานสำเร็จ -ตัวเตอร์เรียล/ฮาวทู -กิจกรรมที่ได้ทำ	- พิจารณาจากความเคลื่อนไหวของผู้ชม	-นำเสนอผลงาน -รักษาฐานแฟนคลับ -ตรวจสอบความนิยม	-สร้างตัวตน -มีชื่อเสียง -สร้างสายสัมพันธ์	-มีการว่าจ้างงาน	-	

ผู้สร้างสรรค์คนที่ 2 Guggar

Guggar หรือ กูก้า เป็นนามแฝงของคุณอลงกรณ์ สงวนสุข ผู้สร้างสรรค์ที่ถือกำเนิดและเติบโตขึ้นมาในบริบทวัฒนธรรมของจังหวัดเชียงใหม่ กูก้าเกิดเมื่อวันที่ 28 กรกฎาคม 2522 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาการออกแบบ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปัจจุบันทำงานประจำในตำแหน่งนักออกแบบคาแรคเตอร์และแอนิเมเตอร์ ที่บริษัท ทูสปอต คอมมิวนิเคชั่น จำกัด นอกจากนี้ กูก้ายังได้ทำงานส่วนตัวนอกเหนือเวลางานประจำ เช่น วาดการ์ตูนร่วมกับนักเขียนท่านอื่นๆในหนังสือการ์ตูนชุด “วันก่อนครับ” กับ E-magazine ชื่อ “ Monday” ของ สำนักพิมพ์อะบูค (A Book) และวาดการ์ตูนในแมกกาซีน(Magazine)ชื่อ BERRY ของบริษัท เลิฟไลค์ รวมถึงร่วมงานกับบริษัท Freash Game ทำเกมบนไอโฟน(I Phone) ซึ่งคาดว่าจะออกจำหน่ายในช่วงต้นปี 2555 นี้

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีขั้นตอนการศึกษาอัตลักษณ์ของกูก้าใน 2 ขั้นตอนด้วยกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน

1.1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน

ชิ้นงานที่นำมาศึกษาในครั้งนี้ประกอบด้วย



ภาพประกอบ 17 สวัสดิ์ปีที่กระต่าย 2011 ครับ

ที่มา: อลงกรณ์ สงวนสุข. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 1 มกราคม 2554

ลายเส้น: ใช้เส้นตรงในส่วนหัวและลำตัว มีเส้นโค้งในบางส่วน เช่น หู ใบหน้า ปอยผม แขน เท้า

สีสันท: โดยรวมเป็นสีแดงซึ่งเป็นสีโทนร้อนทั้งตัวคาแรคเตอร์และพื้นหลัง แต่มีแสงไฟสีเหลืองด้านหลังช่วยขับให้ตัวคาแรคเตอร์ลอยจากพื้นหลังขึ้นมา และมีสีฟ้าซึ่งเป็นสีโทนเย็นช่วยขับให้ใบหน้าดูเด่น มีการสร้างแสงเงาด้วยการไล่ระดับสี และแบ่งชั้นสีเข้ม-อ่อนเพื่อเพิ่มมิติให้กับภาพ

รูปร่างและรูปทรง: ตัวคาแรคเตอร์มีส่วนหัวและลำตัวเป็นกล่องสี่เหลี่ยม แต่อวัยวะนอกลำตัวจะมีลักษณะโค้งมนโค้ง

พื้นผิวและลวดลาย: ส่วนใหญ่จะลงสีแบบพื้นเรียบ มีลวดลายประกอบด้านหลังคาแรคเตอร์เพื่อขยายความเรื่องราวให้ชัดเจนขึ้น แต่ไม่มากเกินไปจนถึงความสนใจจากตัวคาแรคเตอร์หลัก

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: กำลังวิ่งมาข้างหน้าด้วยท่าทางร่าเริงและสีหน้าที่มีความสุข ดูเป็นกระต่ายที่ซุกซน

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์สีแดงใบหน้าที่ฟ้าดูเด่น ทั้งร่องรอยแห่งความซุกซนไว้เบื้องหลัง



ภาพประกอบ 18 ชั้นนี้กะแซ็บ

ที่มา: อलगกรณ์ สงวนสุข. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 25 มีนาคม 2554

ลายเส้น: ใช้ลายเส้นที่หลากหลาย แต่โดยรวมจะเห็นเป็นเส้นตรง

สี: มีการสร้างแสงเงาด้วยการไล่ระดับสี และแบ่งชั้นสีเข้ม-อ่อนเพื่อเพิ่มมิติให้กับภาพ
อย่างค่อนข้างละเอียดและอิงหลักความเป็นจริง

รูปร่างและรูปทรง: โดยมากจะเป็นทรงเหลี่ยม

พื้นผิวและลวดลาย: มีการใช้เส้นและลวดลายอิสระสร้างลวดลายของหญ้าและดิน
เล็กน้อยให้พอรู้ว่าคืออะไร

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: ยืนนิ่งๆแต่แสดงออกทางอารมณ์ผ่านดวงตาและคิ้ว

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์สองตัวสีส้มและสีแดงโทนร้อนยื่นเป็นจุดเด่นบนสนามหญ้าสีเขียว มีตัวอักษรประกอบภาพสีเดียวกับดินถูกจัดวางในลักษณะคล้ายมุมมองแบบ Isometric มีมุมมองของภาพต่ำกว่าระดับสายตาเหมือนผู้ชมมองมาจากด้านบน



ภาพประกอบ 19 Unleash The Power!

ที่มา: อลงกรณ์ สงวนสุข. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 21 พฤษภาคม 2554

ลายเส้น: ใช้ลายเส้นที่หลากหลาย แต่ส่วนใหญ่จะเป็นเส้นตรง โดยจะมีเส้นโค้งประกอบในบางส่วนเพื่อสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหว

สี: ใช้สีฟ้าโทนเย็นเป็นหลักในส่วนของคาแรคเตอร์ที่เป็นสัตว์ประหลาดยักษ์ เพิ่มความน่าสนใจด้วยสีแดงส้มโทนร้อนของคาแรคเตอร์มือปราบและตัวอักษร

รูปร่างและรูปทรง: โดยมากจะเป็นทรงกล่องสี่เหลี่ยม

พื้นผิวและลวดลาย: มีการสร้างแสงเงาด้วยการไล่ระดับสี และแบ่งชั้นสีเข้ม-อ่อนเพื่อเพิ่มมิติให้กับภาพอย่างค่อนข้างละเอียดและอิงหลักความเป็นจริง ในส่วนของสัตว์ประหลาดยักษ์มีการสร้างพื้นผิวของแสงเงาแบบไม่เรียบ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: คาแรคเตอร์ผู้สร้างสรรค์ปลดปล่อยคาแรคเตอร์สีส้มให้ออกมาแสดงพลังปราบสัตว์ประหลาดยักษ์ ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และอารมณ์เจ็บปวดจากการถูกฟันของเจ้าสัตว์ประหลาด

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์สีส้ม สัตว์ประหลาด ผู้สร้างสรรค์ และอักษรประกอบภาพสีแดงส้ม ถูกจัดวางไล่ลงมาในลักษณะเปอร์สเปคทีฟ มีมุมมองของภาพต่ำกว่าระดับสายตาเหมือนผู้ชมมองมาจากด้านบน มีจุดเด่นหลักอยู่ที่ตัวคาแรคเตอร์สัตว์ประหลาด คาแรคเตอร์สีส้ม ตัวอักษรและคาแรคเตอร์ผู้สร้างสรรค์ตามลำดับ



ภาพประกอบ 20 อย่างหักโหมนะเออ

ที่มา: อลงกรณ์ สงวนสุข. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 4 มิถุนายน 2554

ลายเส้น: เส้นโค้งที่มีลักษณะเหมือนสัตว์ประหลาดช่วยให้ภาพดูมีการเคลื่อนไหวขึ้นสู่ด้านบนและช่วยนำสายตาเข้าสู่คาแรคเตอร์ทรงกล่องด้านล่าง

สี: โดยรวมมีสีน้ำเงินอมดำซึ่งเป็นสีโทนเย็นเป็นสีหลัก แต่มีสีโทนน้ำตาลของคาแรคเตอร์ซึ่งเป็นสีโทนร้อนเป็นจุดสนใจด้านล่าง มีการไล่ระดับสีเพื่อสร้างแสงเงาและแบ่งชั้นสีเข้ม-อ่อนเพื่อเพิ่มมิติให้กับภาพอย่างค่อนข้างละเอียดและอิงหลักความเป็นจริง

รูปร่างและรูปทรง: มีทั้งรูปทรงเหลี่ยมของคาแรคเตอร์และทรงโค้งของสัตว์ประหลาดอยู่รวมกัน

พื้นผิวและลวดลาย: มีการสร้างพื้นผิวของพื้นหลังเป็นลายเส้นถี่ๆ มีตัวอักษรเคลื่อนไหวในลักษณะเปอร์สเปคทีฟ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีท่าทางเหนียวกับการสร้างสรรค์ผลงานและดูเหมือนว่าควรจะต้องพักผ่อนบ้างแล้ว

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์สีน้ำตาลดูเด่นเรื่องรองบนพื้นรัศมีสีขาว ท่ามกลางความมืดของบรรยากาศมืดทึมและดูลึกกลับที่มีสัตว์ประหลาดแฝงอยู่ มีมุมมองของภาพอยู่เหนือระดับสายตา



ภาพประกอบ 21 Rusty Invader!

ที่มา: อลงกรณ์ สงวนสุข. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 3 สิงหาคม 2554

ลายเส้น: คาแรคเตอร์ที่มีเส้นตรงทรงกล่องถูกขับให้ดูเด่นขึ้นมาจากกลุ่มของเส้นโค้งที่ดูเหมือนเปลวไฟ

สี: สีฟ้าสดใสซึ่งเป็นสีโทนเย็นของชุดคาแรคเตอร์ดูเด่นขึ้นมาจากเปลวไฟสีแดงเหลืองโทนร้อนด้านหลัง

รูปร่างและรูปทรง: รูปทรงของไปทีฟร็วเอนไปทางด้านหลัง ให้ความรู้สึกถึงพลังของไฟที่ลุกโชน

พื้นผิวและลวดลาย: กลุ่มเส้นสีชมพูอ่อน-เข้มที่มีพื้นผิวขรุขระด้านหลังของกลุ่มไฟ ช่วยเสริมให้ภาพดูมีการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: กำลังวิ่งอย่างรวดเร็ว

การจัดวางองค์ประกอบ: ตัวคาแรคเตอร์สีฟ้าถูกจัดวางที่มุมล่างขวา โดยมีมุมมองในลักษณะเปอร์สเปคทีฟจากทางด้านข้าง



ภาพประกอบ 22 Lord Ganesh Bless You

ที่มา: อลงกรณ์ สงวนสุข. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 21 สิงหาคม 2554

ลายเส้น: ลายเส้นตรงทรงกล่องของคาแรคเตอร์ดูเด่นขึ้นมาจากบรรดาเส้นโค้งของพื้นหลัง

สีสັນ: สีชมพูโทนร้อนของพื้นหลังช่วยขับให้สีฟ้าของคาแรคเตอร์ดูโดดเด่นขึ้น

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์จะมีรูปทรงโดยรวมเหมือนกล่องสี่เหลี่ยม

พื้นผิวและลวดลาย: พื้นหลังมีลวดลายที่เต็มไปด้วยเส้นโค้งอ่อนหวาน

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: สงบนิ่งในท่าทางที่อิงมาจากความเป็นจริงของพระ
พิฆเนศวร

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์ดูเด่นอยู่ตรงกลางบนพื้นหลังแบบสมดุลง่ายๆ
เท่ากันให้ความรู้สึกจริงจัง



ภาพประกอบ 23 เสื้อยืดน้ำ(ใจ)ท่วม

ที่มา: อลงกรณ์ สงวนสุข. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 10 ตุลาคม 2554

ลายเส้น: ส่วนใหญ่ใช้เส้นโค้ง คาแรคเตอร์จึงดูนุ่มนวล

สี: ใช้สีฟ้าเป็นหลัก มีสีชมพูแซมเล็กน้อยเพื่อเพิ่มความสดใส

รูปร่างและรูปทรง: มีลักษณะเป็นหยดน้ำตามแนวคิดในการสร้าง

พื้นผิวและลวดลาย: มีการลงสีแบบพื้นเรียบ

ลวดลายทางของคาแรคเตอร์: กำลังกางร่มเพื่อกันฝนให้ผู้ประสบอุทกภัยด้วยท่าทางยิ้มแย้มใจดี

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์น้ำจัดวางตรงกลางภาพ มีตัวอักษรด้านหลังเพื่อขยายความเรื่องราวให้ชัดเจนขึ้น



ภาพประกอบ 24 The Kraken Robo!

ที่มา: อลงกรณ์ สงวนสุข. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 30 ตุลาคม 2554

ลายเส้น: มีการใช้เส้นที่หลากหลาย ตัวอักษรมีการจัดวางแบบจัดเอียงในหลายแนว ให้ความรู้สึกที่ดูตื่นเต้นและมีการเคลื่อนไหว

สี: ใช้สีส้มโทนร้อนเป็นพื้นหลังขับให้คาแรคเตอร์และพาหนะสีเข้มดูเด่นขึ้นมา มีการไล่ระดับสีและแบ่งชั้นสีเข้ม-อ่อนในการสร้างแสงเงาเพื่อเพิ่มมิติให้กับภาพอย่างค่อนข้างละเอียดและอิงตามหลักความเป็นจริง

รูปร่างและรูปทรง: มีหลากหลายรูปทรงมาประกอบกัน

พื้นผิวและลวดลาย: พื้นหลังสีส้มด้านบนมีการลงสีที่เรียบ ด้านล่างมีการเพิ่มลายเส้นสีเหลืองทำให้พื้นหลังดูไม่เรียบเกินไปและแนวของเส้นสีเหลืองมีการวางแบบเปอร์สเปคทีฟจึงกลายเป็นเส้นนำสายตาไปสู่ห้องควบคุม

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: กำลังควบคุมพาหนะด้วยสีหน้าเคร่งเครียด

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์และพาหนะคู่ใจถูกจัดวางด้านล่าง ทั้งพื้นที่ว่างของพื้นหลังด้านบนไว้เหมือนเป็นท้องฟ้าที่อยู่สูง มุมมองของภาพอยู่เหนือระดับสายตา ตัวอักษรถูกจัดวางไว้ด้านล่างเพื่อขยายความภาพ



ภาพประกอบ 25 Lucky Invader!

ที่มา: อลงกรณ์ สงวนสุข. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 20 พฤศจิกายน 2554

ลายเส้น: ประกอบด้วยเส้นตรงเป็นส่วนใหญ่ มีเส้นโค้งประกอบในส่วนของใบหน้า หู

สีสันท: ใช้สีฟ้าในส่วนของเครื่องแต่งกาย แซมด้วยสีเนื้อที่ใบหน้า มีการลงแสงเงาเพื่อเพิ่มมิติ

ให้กับภาพอย่างค่อนข้างละเอียดและอิงตามหลักความเป็นจริง

รูปร่างและรูปทรง: เป็นทรงเหลี่ยมเหมือนกล่อง ในมุมมองลักษณะคล้ายไอโซเมตริกดู
ป้อมๆเหมือนเด็กๆ

พื้นผิวและลวดลาย: มีการลงสีในลักษณะเป็นคราบให้ดูเหมือนเก่า

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: ยืนนิ่งๆเหมือนเป็นการแนะนำคาแรคเตอร์ มีรอยยิ้มที่
ดูหวานๆ ชี้เล่น

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์ยืนหันข้างอยู่บนแท่นเหล็กในลักษณะคล้ายไอโซเมตริกทำให้คาแรคเตอร์ดูมีมิติ มีการใช้มุมมองต่ำกว่าระดับสายตาทำให้มองเห็นรายละเอียดของส่วนบนชัดเจน



ภาพประกอบ 26 Happy New Year 2012!

ที่มา: อलगกรณ์ สงวนสุข. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 31 ธันวาคม 2554

ลายเส้น: ส่วนใหญ่เป็นเส้นตรงและเส้นซิกแซก

สี: ใช้สีเขียวแนวพาสเทลโทนเย็นเป็นหลัก แซมด้วยสีส้มโทนร้อนในส่วนปีกเพื่อเพิ่มความสดใส มีการไล่ระดับสีและแบ่งชั้นสีเข้ม-อ่อนในการสร้างแสงเงาเพื่อเพิ่มมิติให้กับภาพอย่างค่อนข้างละเอียดและอิงตามหลักความเป็นจริง

รูปร่างและรูปทรง: โดยรวมเป็นทรงเหลี่ยม หัวโต ตัวเล็ก บ่อมนๆ ดูเหมือนเด็กๆ

พื้นผิวและลวดลาย: มีการใช้เส้นมุมแหลมสร้างหนามบนศีรษะและตามลำตัวให้ตัวมังกรน้อยดูมีความสมจริงมากขึ้น

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: ยืนยิ้มทำสะอืดต้อนรับปีใหม่

การจัดวางองค์ประกอบ: มังกรน้อยยืนหันข้างแบบเปอร์สเปคทีฟอยู่กลางภาพ ทำให้ดูมีมิติ โดยมีมุมมองของภาพที่ต่ำกว่าระดับสายตาทำให้มองเห็นรายละเอียดของส่วนบนอย่างชัดเจน

ผลการศึกษาจากชิ้นงานอัตลักษณ์จากชิ้นงานสามารถสรุปได้ดังนี้

จากการวิเคราะห์คุณลักษณะและองค์ประกอบของชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์ของกูก้า ในหลายชิ้นที่ผ่านมา ผู้วิจัยสามารถสรุปคุณลักษณะที่ถือเป็นอัตลักษณ์ของกูก้าที่สะท้อนผ่านผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ได้ ดังนี้

คาแรคเตอร์ที่กูก้าออกแบบมักมีศีรษะและลำตัวเป็นทรงเหลี่ยมเหมือนกล่อง มีการวาดในลักษณะคล้ายไอโซเมตริกทำให้ภาพมีมิติ ดูมีความลึก และมีการลงแสงเงาโดยอิงหลักความเป็นจริง มีมุมมองของภาพในหลายระดับ ทั้งมุมระดับสายตา มุมต่ำ มุมสูง ทำให้ภาพสื่อสารทางอารมณ์ได้ชัดเจนมากขึ้น สีที่ใช้จะเป็นสีในแนวหวานสดใส ลีลาของคาแรคเตอร์มีทั้งนิ่งและเคลื่อนไหว เปลี่ยนไปตามเรื่องราวของภาพ แต่หากเคลื่อนไหวจะมีการใช้เส้นและมุมมองของภาพที่ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว นอกจากนั้น ตัวคาแรคเตอร์ยังให้ความรู้สึกที่ดูเหมือนเด็กๆ ที่ซุกซนและขี้เล่นแฝงอยู่

ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า ลักษณะอันถือเป็นอัตลักษณ์ของกูก้าอยู่ที่ความเป็นเหลี่ยมของตัวคาแรคเตอร์ ความมีมิติของแสงเงา มุมมองที่หลากหลาย และการใช้สีเส้นแนวหวานสดใส

1.2 สอบทานอัตลักษณ์

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยนำผลการศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงานไปสอบทานกับผู้สร้างสรรค์กูก้า พบว่า กูก้าขอแก้ไขในบางคำที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ไว้ว่า “มีการวาดในลักษณะคล้ายเปอร์สเปคทีฟ_ ทำให้ภาพมีมิติ” เป็น “มีการวาดในลักษณะคล้ายไอโซเมตริกทำให้ภาพมีมิติ” ส่วนการวิเคราะห์ในส่วนอื่นๆ นั้น กูก้าได้ยืนยันว่าถูกต้องและไม่ต้องแก้ไขใดๆ

1.3 สรุปภาพอัตลักษณ์ของ GuggGar

การศึกษอัตลักษณ์ของชิ้นงานในส่วนของผู้สร้างสรรค์กูก้า ที่ผ่านการสอบทานเรียบร้อยแล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่าภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของกูก้าอยู่ที่การสร้างคาแรคเตอร์ให้มีรูปร่างเหลี่ยมเหมือนกล่อง มีการวาดในลักษณะคล้ายไอโซเมตริกทำให้ภาพมีมิติ ดูมีความลึก และมี

การลงแสงเงาโดยอิงหลักความเป็นจริง มีมุมมองของภาพที่หลากหลาย สีที่ใช้จะเป็นสีในแนวหวาน สดใส ลีลาของคาแรคเตอร์มีทั้งนิ่งและเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปตามเรื่องราวของภาพ ตัวคาแรคเตอร์ให้ความรู้สึกที่ดูเหมือนเด็ก ๆ ที่ซุกซน

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ GuggGar

2.1 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์

ในขั้นตอนนี้ มีประเด็นการศึกษาวิเคราะห์ตั้งแต่ จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนาอัตลักษณ์ และการเผยแพร่อัตลักษณ์ เพื่อหาข้อค้นพบปัจจัยต่างๆที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ และเนื่องจากผู้สร้างสรรค์ก็ูก้าพักอาศัยที่จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยจึงดำเนินการขอสัมภาษณ์โดยส่งแบบสัมภาษณ์ไปทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์(E-mail) ในวันที่ 23 มกราคม 2555 และได้รับการตอบกลับมาในวันที่ 3 กุมภาพันธ์ 2555 ซึ่งผลการตอบแบบสัมภาษณ์สามารถจำแนกตามประเด็นได้ดังนี้

จุดเริ่มต้นของความคิด

ก็ูก้าเป็นคนเชียงใหม่โดยกำเนิด ตอนเด็กๆ เขาเติบโตมากับคุณพ่อ ซึ่งค่อนข้างเข้มงวดเรื่องกฎระเบียบและชอบดูการ์ตูนให้อ่านหนังสือ ซึ่งคุณพ่อจะมีหนังสือให้อ่านมากมาย ทำให้เขากลายเป็นคนชอบอ่าน นอกจากนั้น ก็ูก้ายังชอบวาดการ์ตูนมาตั้งแต่สมัยเด็กๆ โดยมักจะใช้ที่ว่างในหน้าหนังสือเรียนเป็นพื้นที่ในการวาดการ์ตูนที่ชอบ ซึ่งเขาได้เล่าถึงความทรงจำในช่วงนั้นว่า “ชอบวาดการ์ตูนตั้งแต่เด็กๆเลยครับ วาดยอดมนุษย์ สัตว์ประหลาด เต็มหนังสือเรียนไปหมดเลย ผมเลยชอบสายงานที่เกี่ยวกับการ์ตูนไปหมด” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์) และด้วยความชอบในการวาดการ์ตูน เขาจึงสานต่อความชอบนั้นด้วยการเข้าศึกษาระดับปริญญาตรีในสาขาการออกแบบ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

จะเห็นได้ว่า ด้วยความชอบในการวาดการ์ตูนตั้งแต่สมัยประถม ได้ถูกสานต่อด้วยการเรียนระดับมหาวิทยาลัย ในสาขาวิชาที่ส่งเสริมความชอบนั้นให้เติบโต ฉะนั้น การเรียนในครั้งนี้จึงเป็นเสมือนการวางรากฐานความรู้ทางศิลปะและการบ่มเพาะทักษะในการวาดรูปให้แก่ก็ูก้า แสดงให้เห็นว่าการเรียนสาขาวิชาการออกแบบในระดับมหาวิทยาลัยนั้น อาจจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการบ่มเพาะอัตลักษณ์ในแง่ของทักษะและความรู้ด้านศิลปะให้แก่ก็ูก้า

ในช่วงที่เรียนมหาวิทยาลัย ก็ูก้ามีโอกาสได้เรียนเกี่ยวกับแอนิเมชัน เมื่อเรียนจบเขาจึงอยากเป็นแอนิเมเตอร์ แต่พอได้ลองทำจริงๆ จึงรู้สึกว่าเป็นงานที่ต้องใช้พลังและเวลาอย่างมาก แต่ด้วยความชอบสายงานที่เกี่ยวกับการ์ตูน “ก็เลยวาดคาแรคเตอร์เล่น ทำโน่นนี่เล่นไปก่อน ก็รู้สึกว่าจะสนุก

ดีแสะ จนได้มาทำงานออกแบบคาแรคเตอร์แบบจริงจังที่บริษัท ทูสปอตนี้แหละครับ ถือเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญของผมเลย” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า การออกแบบคาแรคเตอร์ของกูก้า นั้น มีจุดเริ่มต้นที่สำคัญจากการได้เข้าทำงานประจำในตำแหน่งนักออกแบบคาแรคเตอร์และแอนิเมเตอร์ ที่บริษัท ทูสปอต คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ซึ่งการทำงานนั้น จะทำให้มีโอกาสได้คลุกคลีอยู่กับสิ่งนั้นเป็นประจำจนเกิดความรู้ความชำนาญ แสดงให้เห็นว่า ลักษณะของงานที่ทำนั้น อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่ง ที่ส่งผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของกูก้า

การพัฒนาอัตลักษณ์

กูก้าได้ทำงานเป็นนักออกแบบคาแรคเตอร์ ซึ่งถือว่าได้ทำในสายงานที่ตนเองชอบ แต่บ่อยครั้งที่งานที่เขาชอบนั้น กลับสร้างความอึดอัดใจให้ เนื่องมาจากการมีข้อจำกัดอันมากมายจากความต้องการของลูกค้า ที่สุดท้ายแล้วผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นก็ไม่ได้ออกมาเป็นอัตลักษณ์ของตัวเอง ดังที่เขาบอกว่า “แรงขับที่สำคัญเลยคือ ความอึดอัดที่ทำงานประจำแล้วสุดท้ายไม่ได้ออกมาเป็นตัวเรา ด้วยข้อจำกัดต่างๆ มันเลยสะสมความอยากทำไว้ลึกๆ นานเข้าก็เลยหาทางระบาย แล้วมาเจอบล็อกเอ็กซ์ทีน(www.exteen.com) นี้แหละครับ ตอนนั้นเหมือนได้บ้านใหม่ มีที่ระบายแล้ว ผมบังคับตัวเองให้ “วาดเล่น” แล้วอัปโหลดขึ้นบล็อกทุกอาทิตย์ ซึ่งนั่นมันเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาของผมเลยก็ว่าได้ครับ” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า จากความอึดอัดที่ค่อยๆ สะสมจนกลายเป็นแรงขับดันสำคัญ และการค้นพบ “บล็อก” ที่เป็นเสมือนพื้นที่ที่ทำให้เขาได้ปลดปล่อย และระบายสิ่งที่อัดอั้นอยู่ในใจมานาน แสดงให้เห็นว่า “บล็อก” หรือพื้นที่ที่เป็นประติมากรรมทางเทคโนโลยีอีกรูปแบบหนึ่งในโลกไซเบอร์ อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกูก้า ในแง่ของการได้แสดงออกซึ่งตัวตน

การบังคับตัวเองให้วาดเล่นเพื่ออัปโหลดลงบล็อกทุกอาทิตย์นั้น ถือเป็นสิ่งที่ทำให้กูก้าได้ฝึกฝีมือและพัฒนาอัตลักษณ์ของตนเองให้ชัดเจนขึ้น ซึ่งกูก้าได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับการมีอัตลักษณ์ไว้ว่า งานออกแบบคาแรคเตอร์ที่มีอัตลักษณ์หรือสไตล์ที่ชัดเจนนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญมาก “อย่างแรกเลยคือ จะทำให้คนจ้างงานของเราได้มากขึ้น พุดง่ายก็คือ คนจะมองเห็นเรามากขึ้น สมมุติมีคนยืนอยู่ด้วยกัน 10 คน ทุกคนใส่เสื้อโทนสีเขียว สีฟ้า สมมุติเราใส่เสื้อสีส้มแดง คนจะมองเห็นเราชัดขึ้นในกลุ่ม 10 คนนั้น นั่นก็คือสไตล์ มันช่วยสร้างความ “แตกต่าง” ให้เราด้วย อีกอย่างผมคิดว่ามันเป็นเหมือนไกด์ไลน์ (Guideline) ให้เรารู้ว่า จะมุ่งพัฒนาตัวเองไปในทางไหนได้ด้วยครับ” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

ซึ่งก็กำกวมวิธีการพัฒนาอัตลักษณ์ของตนเองโดยการศึกษาวิธีการทั้งในอินเทอร์เน็ตและในหนังสือแล้วลองทดลองทำ ซึ่งเขาได้เล่าถึงช่วงเวลาในการฝึกฝนและพัฒนาไว้ว่า “จนมาถึงวันหนึ่ง เราก็อยากมีสไตล์ของเราเอง ก็เลยลองทำทุกเทคนิคที่ชอบ ดูวิธีทำแบบนั้นแบบนี้ทั้งในอินเทอร์เน็ตและในหนังสือครับ บางอันทำแบบเค้าไม่ได้หรอก แต่ว่าตอนฝึกมันไปเจอกับเทคนิคนั้นเทคนิคนี้ แล้วเราชอบ เราก็เอามาลองทำเล่นดู พัฒนาและฝึกไปเรื่อยๆนะครับ” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า หนังสือและอินเทอร์เน็ตนั้น เป็นแหล่งความรู้สำคัญที่จะนำมาพัฒนาตนเองให้มีความสามารถที่มากขึ้น แสดงให้เห็นว่า หนังสือและอินเทอร์เน็ตอาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกูก้าในแง่ของทักษะในการสร้างงาน

นอกจากนั้น กูก้ายังศึกษาจากศิลปินอีกหลายท่านที่เขารู้สึกชื่นชอบในผลงาน เช่น มีสเตอร์ Kone(mrkone.com.mx) ซึ่งเป็นศิลปินชาวเม็กซิกัน ที่สร้างคาแรคเตอร์ได้อย่างสนุกสนานมีชีวิตชีวา และ TADO(wearetado.wordpress.com) เจ้าของคาแรคเตอร์หมีแพนด้าตาหวาน รวมถึง MEOMI(www.meomi.com/) ผู้ออกแบบคาแรคเตอร์ที่ดูน่ารักแบบเด็กๆ ซึ่งกูก้าบอกว่าผลงานของศิลปินเหล่านี้มีอิทธิพลต่อเขาอย่างมาก นอกจากนั้น ก็ยังมีงานของศิลปินท่านอื่นอีกมากมายที่เป็นงานคาแรคเตอร์แบบเด็กๆ ที่ดูน่ารักและให้ความรู้สึกคล้ายๆงานภาพประกอบนิทานสำหรับเด็ก “ผมชอบงานสไตล์นี้เพราะเรารู้สึกสนุกตั้งแต่เห็นตัวคาแรคเตอร์มันแล้ว โดยที่เรายังไม่รู้เรื่องราวอะไรของมันเลย บางที่เป็นตัวที่ดูจะเป็นตัวร้ายแต่เราก็ยังชอบ มันเหมือนเรามองคาแรคเตอร์พวกนี้เป็นเด็กน่ารักคนหนึ่ง ที่นี่พอเรามองว่าเป็นเด็ก เรารู้สึกไม่มีพิษมีภัย ทำให้เข้าถึงได้ง่ายอีกด้วย” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า จากการเห็นความสำคัญของอัตลักษณ์ที่ชัดเจน อันเป็นสิ่งที่ทำให้ผลงานมีความแตกต่าง ซึ่งความแตกต่างนั้นจะนำมาซึ่งความโดดเด่น ทำให้กูก้าเริ่มพัฒนาผลงานคาแรคเตอร์เพื่อสร้างอัตลักษณ์ให้ชัดเจนขึ้น โดยมีผลงานของศิลปินหลายท่านเป็นแรงบันดาลใจ โดยเฉพาะผลงานที่ให้ความรู้สึกน่ารักแบบเด็กๆ แสดงให้เห็นว่า ผลงานของศิลปินต่างๆเหล่านี้ อาจจะเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกูก้า ดังจะเห็นได้จาก ผลงานคาแรคเตอร์ของกูก้า มักจะให้ความรู้สึกที่ดูเหมือนเด็กๆที่ซุกซน

กูก้าได้ถือกำเนิด เติบโต และศึกษาจนจบระดับปริญญาตรีที่เชียงใหม่ เมื่อเรียนจบและเข้าทำงานที่กรุงเทพฯได้ระยะหนึ่งก็กลับมาทำงานที่เชียงใหม่ แต่เขาบอกว่าวัฒนธรรมของเชียงใหม่ส่งอิทธิพลต่อเขาเฉพาะในด้านของความรู้สึกในการทำงาน “มีส่วนในเรื่องของความรู้สึกครับ การใช้ชีวิตแบบนี้ คนที่นี่ บรรยากาศ เรื่องดีๆและเรื่องน่าหงุดหงิดเยาะเย้ยของที่นี่ ทำให้ผมรู้สึกอยากทำงานและสนุกกับการทำงานมากกว่าตอนอยู่ที่กรุงเทพฯประมาณ 16 เท่า” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า บางครั้งวัฒนธรรมรอบตัว อาจจะไม่มียผลต่ออัตลักษณ์ที่เป็นรูปธรรม แต่มีผลทางจิตใจในแง่ของแรงกระตุ้นในการสร้างงาน

ส่วนอิทธิพลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของงานที่เป็นรูปธรรมนั้น กลุ่มเพื่อน ๆ ถือว่ามีส่วนสำคัญในการแสดงความคิดเห็นต่อผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ของเขา “ต่อสไตล์มีแน่นอนครับ ได้รู้มุมมองที่เค้ามองงานเรา ก็มีส่วนในการพัฒนาปรับปรุง หรือแม้กระทั่งได้ดูงานและแนวความคิดของเพื่อน ทำให้รู้ว่า การมองและการแสดงออกแบบนี้ แบบนี้ มันทำให้คนรู้สึกแบบนี้” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า ความคิดเห็นจากเพื่อนรอบข้างทำให้เกิดการปรับปรุงและพัฒนาผลงาน แสดงให้เห็นว่า เพื่อนอาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกูก้า

และในส่วนของทักษะหรือเทคนิคเฉพาะตัวในการสร้างงานของกูก้าที่ทำให้ผลงานมีอัตลักษณ์แตกต่างจากคนอื่นนั้น เขาบอกว่าอยู่ที่การพยายามใช้การไล่สีและน้ำหนักแสงเงาเกือบเหมือนจริง แต่ยังคงลักษณะของการ์ตูนและพยายามใส่รายละเอียดของพื้นผิวเข้าไปเพื่อให้เกิดความรู้สึกที่น่าสนใจยิ่งขึ้น ดังที่เขาบอกว่า “ผมชอบเล่นกับการไล่สีและแสงเงา และใช้มุมมองแปลกๆครับ แล้วก็ชอบให้อารมณ์สนุกๆปนอยู่ในภาพด้วย” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์) ซึ่งเทคนิคเฉพาะตัวเหล่านี้ จะเห็นได้จากผลงานคาแรคเตอร์ของเขาที่ถึงแม้จะเป็นการ์ตูน แต่ก็มักจะลงแสงเงาแบบอิงหลักความเป็นจริงเสมอ รวมถึงการใช้มุมมองที่หลากหลาย

ส่วนแนวคิดในการสร้างงานนั้น เขาบอกว่าไม่มีแนวคิดที่เป็นหลักการที่จริงจัง แต่จะมาจากความรู้สึกสนุกในการทำงาน ซึ่งจากประสบการณ์ในหลายๆงานที่ผ่านมา เขาพบว่า งานชิ้นไหนที่ทำแล้วสนุกกับมัน งานนั้นจะออกมาดีเสมอ ซึ่งจะต้องสนุกกับทั้งวิธีการทำงาน และสนุกกับปัญหาที่ต้องพบเจอในระหว่างทำงานด้วย ซึ่งเขาคิดว่า แนวคิดเช่นนี้ เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้งานหลายชิ้นของเขานั้นคู่อารมณ์สนุกๆปนอยู่ในนั้นด้วย

จะเห็นได้ว่า ความรู้สึกสนุกในการทำงานมีผลต่ออารมณ์สนุกในภาพ แสดงให้เห็นว่า ความรู้สึกขณะสร้างงานนั้น อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่ออัตลักษณ์ของงาน ในแง่ของอารมณ์ที่สะท้อนออกมาจากผลงาน

นอกจากความรู้สึกขณะสร้างงานแล้ว สำหรับกูก้าแล้ว เทรนด์หรือทิศทางของกระแสนิยมก็มีความสำคัญเช่นกัน แต่ไม่ใช่ทั้งหมด ซึ่งเขาได้ให้ความคิดเห็นไว้ว่า “ผมมองว่าเทรนด์จะทำให้เกิดความรู้สึก “ร่วมสมัย” ในงานของเราและทำให้คนเข้าถึงงานได้ง่ายขึ้น แต่มันจะมีอายุของมัน แต่คาแรคเตอร์ที่มีความชัดเจนมีสไตล์เป็นของตัวเองอยู่ในตัวอาจอยู่ได้ตลอดไป” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า เทรนด์ มีความสำคัญสำหรับกูก้าในแง่ของการสร้างความร่วมสมัย แต่ความชัดเจนในอัตลักษณ์ของคาแรคเตอร์นั้นเป็นสิ่งที่อยู่ได้ยิ่งย่อนกว่า แสดงให้เห็นว่า เทรนด์ อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของกูก้า แต่อาจเป็นเพียงการนำมาสอดแทรกเพื่อผลลัพธ์ในการเข้าถึงผู้ชมได้มากขึ้น แต่อัตลักษณ์โดยรวมนั้นยังคงเดิม

การเผยแพร่อัตลักษณ์

เมื่อสร้างคาแรคเตอร์แต่ละตัวเรียบร้อยแล้ว จากนั้นจึงเป็นขั้นตอนของการนำเสนอผลงานบนเว็บไซต์ ซึ่งกูก้าบอกว่าการนำเสนอผลงานบนเว็บไซต์นั้นมีข้อดีหลายอย่าง เช่น สามารถย้อนดูพัฒนาการของงานได้อย่างเป็นลำดับ นอกจากนั้นยังสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย และเปิดโอกาสให้งานของตนเองถูกคนอื่นเห็นได้ง่าย ซึ่งก็จะได้รับความคิดเห็น คำติชม หรือมุมมองของคนอื่นที่มีต่องานของเรากลับมาได้ง่ายด้วยเช่นกัน

จะเห็นได้ว่า ความสะดวกสบายและประโยชน์ต่างๆที่ได้รับจากการนำเสนอผลงานบนเว็บไซต์นั้นทำให้ผู้สร้างสรรค์ต่างก็นิยมนำเสนอผลงานผ่านช่องทางนี้ แสดงให้เห็นว่า เว็บไซต์อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของกูก้า

นอกจากนั้น อีกหนึ่งความคาดหวังจากการนำเสนอผลงานบนเว็บไซต์คือจำนวนของผู้ชมงานและผู้ชื่นชอบงาน ซึ่งเปรียบเสมือนกำลังใจที่สำคัญในการสร้างผลงานต่อไปเรื่อยๆ ดังที่เขากล่าวไว้ว่า “ยอมรับโดยดีว่า การได้รู้ว่ามีคนชอบงานเราเป็นสิ่งที่เพิ่มไฟในการทำงานที่สุดครับ แต่การได้รับคำติหรือแนะนำ ว่าควรปรับอย่างไรในตอนนี้ ก็เป็นเหมือนกระจกมองตัวเองที่ดีด้วย ดังนั้นสิ่งที่ผมหวังที่สุดก็คือ ให้มีคนได้ดูงานของผมเยอะๆครับ” (อลงกรณ์ สงวนสุข, 2555: สัมภาษณ์) ซึ่งการมีคนเข้ามาชมผลงานเยอะๆนั้น จะนำมาซึ่งการแสดงความคิดเห็น คำติชม หรือมุมมองของคนอื่นที่มีต่องานของเรากลับมา ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาผลงานต่อไป

จะเห็นได้ว่า จำนวนของผู้ชมงานนั้นมีผลต่อกำลังใจในการสร้างงาน เพราะแสดงให้เห็นว่าผลงานที่ได้สร้างขึ้นนั้นได้รับความสนใจในวงกว้าง และทำให้ได้รับรู้ผลสะท้อนกลับ(Feedback)ที่มีต่อผลงานคาแรคเตอร์ของตน แสดงให้เห็นว่า จำนวนของผู้เข้าชมงานนั้น อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของกูก้า

เว็บไซต์ที่กูก้า นำผลงานไปลงนั้น นอกจากเว็บไซต์ส่วนตัวแล้ว ส่วนใหญ่จะเป็นเว็บไซต์แบบคอมมิวนิตี (Community) เกี่ยวกับงานภาพประกอบการ์ตูน เช่น เว็บบล็อก อย่างเช่นเอ็กซ์ทีน (www.exteen.com) และเว็บไซต์แบบพอร์ตโฟลิโอสำหรับฝากผลงานศิลปะที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ (Computer Art) เช่น ดีเวียนอาร์ต(www.deviantart.com) และบีแฮนซ์ (www.behance.net) และ

เว็บไซต์แบบไฮเซี่ยลเน็ตเวิร์คอย่างเช่นเฟซบุ๊ก หรือเว็บไซต์สำหรับฝากรูปภาพอย่างเช่นเว็บไซต์ฟลิคเกอร์ ทั้งนี้เพื่อเป็นการเพิ่มช่องทางและเพิ่มโอกาสให้ผลงานของเขาถูกผู้อื่นเห็นได้มากขึ้น

นอกจากนั้น ในช่วงเริ่มแรกของการนำผลงานไปเสนอในเว็บไซตนั้น กูก้าจะเน้นเว็บไซต์ที่มีกลุ่มคอมมิวนิตีเกี่ยวกับงานศิลปะหรือสายงานที่คล้ายๆกัน เนื่องจากจะมีผู้ชมที่เป็นกลุ่มคนที่ทำงานด้านศิลปะเข้ามาแสดงความคิดเห็น วิจารณ์ ตีชมหรือแนะนำในบางเรื่องที่เขา มองไม่เห็น และเว็บไซต์แบบคอมมิวนิตี ที่ทำให้ผู้คนเริ่มรู้จักเขาคือ เอ็กซ์ทีน

เนื่องจากเอ็กซ์ทีน เป็นที่แรกที่กูก้าเริ่มนำผลงานคาแรคเตอร์ในแบบที่เขาอยากทำไปเผยแพร่ และเริ่มมีกลุ่มคนที่รู้จักและติดตามผลงานของเขาจากที่นี่ ซึ่งเขาได้กล่าวถึงเว็บบล็อกเอ็กซ์ทีนไว้ว่า “ถ้าผมมีโอกาสต้องกล่าวขอบคุณสื่อไหนสักทีในโลกนี้ ผมต้องขอขอบคุณเอ็กซ์ทีนดอกทศมนี่เป็นที่แรกเลยครับ” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า การนำเสนอผลงานในเว็บไซตที่มีลักษณะเป็นเว็บไซต์แบบคอมมิวนิตี และเว็บไซต์แบบไฮเซี่ยลเน็ตเวิร์คนั้นมักจะเพิ่มโอกาสการถูกพบเห็นได้มาก เนื่องจากเว็บเหล่านี้เปรียบเสมือนแหล่งชุมนุมขนาดใหญ่ที่มีผู้คนจำนวนมากเข้าออกอยู่ตลอดเวลา แสดงให้เห็นว่าคุณสมบัติของเว็บไซต์แบบคอมมิวนิตี และเว็บไซต์แบบไฮเซี่ยลเน็ตเวิร์ค อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของกูก้าให้กระจายออกไปในวงกว้างมากขึ้น

แต่ในช่วงหลังๆนั้น เขาได้หันมาใช้เว็บไซต์แบบไฮเซี่ยลเน็ตเวิร์คอย่างเฟซบุ๊ก เนื่องจากมีความสะดวก และมีคนนิยมใช้เป็นจำนวนมาก ซึ่งก็แปลว่ามีโอกาสที่คนจะได้เห็นงานของเขาเป็นจำนวนมากด้วยเช่นกัน และเฟซบุ๊กได้กลายเป็นเว็บไซต์ที่เขาชอบเข้าไปใช้งานมากที่สุด ณ เวลานั้น เนื่องจากเมื่อเขาได้เพิ่มรูปผลงานใหม่ๆเข้าไป เพื่อนๆหรือคนที่สนใจก็จะรู้ได้ง่ายที่สุด

จะเห็นได้ว่า คุณสมบัตินี้ช่วยให้การเผยแพร่ผลงานเป็นไปได้อย่างสะดวก และได้ผลตอบกลับรวดเร็วอย่างเฟซบุ๊กนั้น มีส่วนช่วยในการเผยแพร่อัตลักษณ์ไปสู่วงกว้างเป็นอย่างมาก แสดงให้เห็นว่าเฟซบุ๊ก อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่ตัวตนและอัตลักษณ์ของกูก้า

ในส่วนของเว็บไซต์ส่วนตัวนั้น กูก้ามีแนวคิดในการออกแบบโดยพยายามทำให้ออกมาเป็นตัวเองที่สุด มีการจัดระบบหรือหมวดหมู่ข้อมูลภายในเว็บไซต์ให้ผู้ชมเข้าถึงง่ายที่สุดโดยเลือกข้อมูลเฉพาะส่วนที่จำเป็น การคัดเลือกภาพผลงานนั้นจะเลือกภาพงานที่ชอบก่อน จากนั้นมีการแนะนำตัวคร่าวๆว่าตนเป็นใคร ทำอะไร พร้อมช่องทางติดต่อ และลิงค์เชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์อื่นๆของเขา สำหรับผู้ที่สนใจอยากรู้จักเรามากขึ้น โดยภาษาที่ใช้ในเว็บนั้นจะใช้ภาษาไทยเป็นหลัก และมีส่วนที่เป็นภาษาอังกฤษบ้างเพื่อให้มีความเป็นสากลมากขึ้น แต่เว็บไซต์ส่วนตัวนั้น จะมีจำนวนผู้เข้าชมไม่มากเท่าเว็บไซต์ที่เป็นกลุ่มคอมมิวนิตีอย่างเช่นเว็บบล็อกของเอ็กซ์ทีน หรือเว็บไซต์แบบไฮเซี่ยลเน็ตเวิร์คอย่างเฟซบุ๊ก

จะเห็นได้ว่า การใช้ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลในส่วนของข้อมูลเนื้อหา จะสามารถเพิ่ม การเข้าถึงตัวตนและผลงานจากผู้ชมที่เป็นชาวต่างชาติได้มากขึ้น แสดงให้เห็นว่า ภาษาอังกฤษอาจ เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่ตัวตนของกูก้า

ส่วนการต่อยอดผลงานคาแรคเตอร์ของกูก้า นั้น เมื่อออกแบบเสร็จแล้ว เขาจะพยายามทำ ให้ออกมาเป็นตุ๊กตา ซึ่งอาจจะทำจากผ้าหรือทำจากไม้ เพราะเขารู้สึกว่าอยากเห็นคาแรคเตอร์ที่ตนเอง ออกแบบกลายเป็นสิ่งที่สามารถจับต้องได้จริงๆ และชอบที่จะได้ถ้ายูกับตัวตุ๊กตาในสถานที่จริง ให้ดู รวากับว่าคาแรคเตอร์ที่เขาออกแบบนั้นมีชีวิตอยู่จริงๆ นอกจากนี้ เขายังมีคาดหวังทางธุรกิจเกี่ยวกับ งานออกแบบคาแรคเตอร์ว่า “เอาแบบผืนๆเลย ถ้าได้ผลก็ออกมาเป็นดีไซเนอร์ ทอย(Designer Toy) สักตัวจะเป็นความสุขที่สุดในชีวิตคาแรคเตอร์ดีไซเนอร์ของผมมากครับ”(อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

ตลอดเส้นทางในการสร้างอัตลักษณ์ของกูก้า ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนา อัตลักษณ์ ตลอดจนการเผยแพร่อัตลักษณ์นั้น ประกอบด้วยหลายๆสิ่งทีอาจจะเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพล ต่อความคิด และส่งผลต่อแนวปฏิบัติ ดังต่อไปนี้

2.2 ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของ Gugggar

ปัจจัยที่อาจจะมีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของกูก้า นั้น อาจจะเริ่มต้นจาก ความชอบในการวาดการ์ตูนตั้งแต่สมัยเด็ก จากนั้นได้ถูกสานต่อด้วยการเรียนระดับมหาวิทยาลัยใน สาขาวิชาการออกแบบที่มีส่วนช่วยส่งเสริมให้ความชอบนั้นเติบโต ซึ่งการเรียนในสาขานั้นถือเป็นการ วางรากฐานความรู้ทางศิลปะและการบ่มเพาะทักษะในการวาดรูปให้แก่กูก้า แสดงให้เห็นว่า การ เรียนสาขาวิชาการออกแบบในระดับมหาวิทยาลัยนั้น อาจจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการบ่มเพาะ อัตลักษณ์ในแง่ของทักษะและความรู้ด้านศิลปะให้แก่กูก้า

เมื่อจบการศึกษา กูก้าได้เข้าทำงานประจำในตำแหน่งนักออกแบบคาแรคเตอร์และแอนิเมเตอร์ ที่บริษัท ทูสปอต คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญที่ทำให้เขามีโอกาสคลุกคลี กับการออกแบบคาแรคเตอร์จนเกิดความรู้ความชำนาญ แสดงให้เห็นว่า ลักษณะของงานที่ทำนั้น อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของกูก้า

ถึงแม้กูก้าจะได้ทำงานออกแบบคาแรคเตอร์ที่ตนเองชอบ แต่ความคิดสร้างสรรค์ใน แบบของตนเองกลับต้องถูกขีดกรอบด้วยข้อจำกัดต่างๆที่มาจากความต้องการของลูกค้า ความกดดัน อันเกิดจากการต้องทำในสิ่งที่รู้สึกว่าจะไม่ใช่ตนเองนั้น เริ่มก่อให้เกิดเป็นความอึดอัดใจและค่อยๆสะสม จนเกิดกลายเป็นแรงขับเคลื่อนที่สำคัญ ประกอบกับการค้นพบ “บล็อกเช็ททิน” ซึ่งเป็นเสมือนพื้นที่แห่ง การปลดปล่อยและทำให้เขาได้แสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบของตนเอง แสดงให้เห็นว่า

“บล็อก” หรือพื้นที่ที่เป็นประดิษฐกรรมทางเทคโนโลยีอีกรูปแบบหนึ่งในโลกไซเบอร์ อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของกู๊ก้า ในแง่ของการเป็นพื้นที่ที่สร้างโอกาสให้เขาได้แสดงออกซึ่งตัวตน และกู๊ก้ายังได้กล่าวอีกว่า การบังคับตนเองให้วาดรูปเล่นและนำเสนอลงในบล็อกทุกอาทิตย์นั้น สิ่งนี้ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาอัตลักษณ์ของเขาเลยทีเดียว

สำหรับกู๊ก้าแล้ว การที่ผลงานมีอัตลักษณ์ชัดเจนถือเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากอัตลักษณ์ที่ชัดเจนจะเป็นสิ่งที่ทำให้ผลงานมีความแตกต่าง และความแตกต่างนั้นจะนำมาซึ่งความโดดเด่น จากการเห็นความสำคัญของสิ่งนี้ ทำให้กู๊ก้าเริ่มพัฒนาผลงานคาแรคเตอร์เพื่อสร้างอัตลักษณ์ให้ชัดเจนขึ้น โดยมีผลงานของศิลปินหลายท่านเป็นแรงบันดาลใจ โดยเฉพาะผลงานของมิสเตอร์Kone ซึ่งเป็นศิลปินชาวเม็กซิกันที่สร้างคาแรคเตอร์ได้อย่างสนุกสนานมีชีวิตชีวา และTADO เจ้าของคาแรคเตอร์หมีแพนด้าตาวหวาน รวมถึง MEOMI ผู้ออกแบบคาแรคเตอร์ที่ดูน่ารักแบบเด็กๆ ซึ่งกู๊ก้าบอกว่าผลงานของศิลปินเหล่านี้มีอิทธิพลต่อเขาอย่างมาก นอกจากนั้นยังมีศิลปินอื่นๆอีกหลายท่านที่สร้างผลงานคาแรคเตอร์ที่ให้ความรู้สึกน่ารักแบบเด็กๆ แสดงให้เห็นว่า ผลงานของศิลปินต่างๆเหล่านี้ อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกู๊ก้า ดังจะเห็นได้จากผลงานคาแรคเตอร์ของกู๊ก้ามักจะให้ความรู้สึกที่ดูเหมือนเด็กๆที่ซุกซน

นอกจากนั้น เพื่อน อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกู๊ก้า เนื่องจากความคิดเห็นจากเพื่อนรอบข้างที่มีต่อผลงานของเขานั้น ยังก่อให้เกิดการปรับปรุงและพัฒนาผลงานของเขาอีกด้วย

นอกจากเพื่อนแล้ว หนังสือและอินเทอร์เน็ตก็เป็นแหล่งความรู้สำคัญ ที่เขาสามารถเสาะหาเพื่อนำมาพัฒนาตนเองให้มีทักษะความสามารถที่มากขึ้น แสดงให้เห็นว่า หนังสือและอินเทอร์เน็ตอาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกู๊ก้าในแง่ของทักษะในการสร้างงาน

สำหรับกู๊ก้าแล้ว ความรู้สึกสนุกในการทำงานนั้นมีผลต่ออารมณ์สนุกที่ปรากฏในภาพ เนื่องจากอารมณ์ที่ถูกถ่ายทอดลงไปผลงานนั้นจะสะท้อนออกมาและมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชม แสดงให้เห็นว่า ความรู้สึกขณะสร้างงานนั้น อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่ออัตลักษณ์ของงาน ในแง่ของอารมณ์ที่สะท้อนออกมาจากผลงาน

นอกจากนั้น กู๊ก้ายังมีความเห็นว่า เทรนด์ มีความสำคัญต่อการออกแบบคาแรคเตอร์ของตนเองเช่นกัน โดยนำมาสอดแทรกบ้างเพื่อสร้างความร่วมสมัย แต่อย่างไรก็ตาม ความชัดเจนในอัตลักษณ์ของคาแรคเตอร์นั้นเป็นสิ่งที่อยู่ได้ยั่งยืนกว่า แสดงให้เห็นว่า เทรนด์ อาจจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของงาน ในแง่ของการสร้างความร่วมสมัย

การนำเสนอผลงานในเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นเว็บไซต์แบบคอมมิวนิตี และเว็บไซต์แบบโซเชียลเน็ตเวิร์คนั้นมักจะเพิ่มโอกาสการถูกพบเห็นได้มาก เนื่องจากเว็บไซต์เหล่านี้เปรียบเสมือนแหล่งชุมชนขนาดใหญ่ที่มีผู้คนจำนวนมากมาเข้าออกอยู่ตลอดเวลา แสดงให้เห็นว่า คุณสมบัติของเว็บไซต์แบบคอมมิวนิตี และเว็บไซต์แบบโซเชียลเน็ตเวิร์ค อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของกูก้าให้กระจายออกไปในวงกว้างมากขึ้น

ในระยะหลังๆ เว็บไซต์ที่กูก้านิยมเข้าไปใช้งานบ่อยที่สุดคือเฟซบุ๊ก เนื่องจากคุณสมบัติที่สามารถนำเสนอผลงานได้ง่าย จึงมีส่วนช่วยให้การเผยแพร่ผลงานเป็นไปได้อย่างสะดวก อีกทั้งยังได้ผลตอบกลับอย่างรวดเร็ว รวมถึงมีผู้คนนิยมใช้เป็นจำนวนมาก แสดงให้เห็นว่าเฟซบุ๊ก อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่ตัวตนและอัตลักษณ์ของกูก้า

ในแต่ละเว็บไซต์ที่กูก้านำเสนอผลงานนั้น จะมีการใช้ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากล โดยเฉพาะในส่วนของข้อมูลการแนะนำตัวและการติดต่อ ซึ่งการใช้ภาษาอังกฤษนั้นสามารถเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงจากผู้ชมที่เป็นชาวต่างชาติได้มากขึ้น แสดงให้เห็นว่า ภาษาอังกฤษอาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่ตัวตนสู่สากลของกูก้า

การที่ผลงานคาแรคเตอร์ถูกเผยแพร่ออกไปมากขึ้นเท่าไร จะมีผลต่อผู้เข้ามาชมงานมากขึ้นเท่านั้น ซึ่งจำนวนของผู้ชมงานนั้นมีผลต่อกำลังใจในการสร้างงานของกูก้าเป็นอย่างมาก เพราะแสดงให้เห็นว่าผลงานที่ได้สร้างขึ้นนั้นได้รับความสนใจในวงกว้าง และยังทำให้ได้รับรู้ผลสะท้อนกลับที่มีต่อผลงานคาแรคเตอร์ของตน แสดงให้เห็นว่า จำนวนของผู้เข้าชมงานนั้น อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของกูก้า

2.3 สรุปผลกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของ Guggar

จากการศึกษาวิเคราะห์ที่สามารถสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของกูก้า นั้นเกิดจากความชอบในการวาดการ์ตูนมาตั้งแต่สมัยเด็กๆ โดยเขามักจะใช้ที่ว่างในหน้าหนังสือเรียนเป็นพื้นที่ในการแสดงออก และด้วยความชอบในการวาดการ์ตูน เขาจึงสานต่อความชอบนั้นด้วยการเข้าศึกษาระดับปริญญาตรีในสาขาการออกแบบ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และที่นี่ได้วางรากฐานความรู้ทางศิลปะและบ่มเพาะทักษะในการวาดรูปให้แก่กูก้า

ด้วยความชอบสายงานที่เกี่ยวกับการ์ตูน และรู้สึกสนุกกับการวาดคาแรคเตอร์เล่น จนมีโอกาสได้เข้าทำงานประจำในตำแหน่งนักออกแบบคาแรคเตอร์อย่างจริงจังที่บริษัท ทูสปอต จำกัด ซึ่งการทำงานที่นี้ ถือเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญของเขา

ถึงแม้กูก้าจะได้ทำงานที่ตนเองชอบ แต่บ่อยครั้งที่งานนั้นกลับสร้างความอึดอัดใจให้กับเขาเนื่องมาจากการมีข้อจำกัดอันมากมายจากความต้องการของลูกค้า ที่สุดท้ายแล้วผลงานที่

สร้างสรรค์ซึ่งกันไม่ได้ออกมาเป็นอัตลักษณ์ของตนเอง ความอึดอัดใจที่ค่อยๆสะสมจนเกิดกลายเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญ ประกอบกับการค้นพบ “บล็อกเอ็กซ์ทีน” ที่เป็นเสมือนพื้นที่แห่งการปลดปล่อยและได้แสดงออกซึ่งตัวตน จากนั้น เขาจึงบังคับตัวเองให้วาดรูปเล่นแล้วนำเสนอขึ้นบล็อกทุกอาทิตย์ ซึ่งสิ่งนี้ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาอัตลักษณ์ของเขา

งานออกแบบคาแรคเตอร์ที่มีอัตลักษณ์ที่ชัดเจนนั้นถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับกูก้า และจากการเห็นความสำคัญของสิ่งนี้ ทำให้เขาเริ่มพัฒนาผลงานคาแรคเตอร์เพื่อสร้างอัตลักษณ์ให้ชัดเจนขึ้น ซึ่งเขามีวิธีการพัฒนาอัตลักษณ์ของตนเองด้วยการลองทำทุกเทคนิคที่ชอบ โดยการศึกษาวิธีการทั้งในอินเทอร์เน็ตและในหนังสือแล้วทดลองทำไปเรื่อยๆ นอกจากนั้น ยังมีผลงานของศิลปินอีกหลายท่านเป็นแรงบันดาลใจ โดยเฉพาะผลงานคาแรคเตอร์ที่ดูน่ารักแบบเด็กๆ และให้ความรู้สึกคล้ายๆงานภาพประกอบนิทานสำหรับเด็ก

นอกจากนั้น กลุ่มเพื่อนรอบข้างยังมีส่วนสำคัญในการแสดงความคิดเห็นต่อผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ของกูก้า เนื่องจากจะได้รับฟังมุมมองต่างๆที่ทำให้เกิดการปรับปรุงและพัฒนา รวมถึงการหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อพัฒนาและฝึกฝนทักษะให้ตนเอง ซึ่งแหล่งเรียนรู้ของเขานั้นมาจากหนังสือและอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก และสิ่งสำคัญคือต้องหมั่นฝึกฝนตนเองอยู่เป็นประจำ

เทรนด์ มีความสำคัญสำหรับกูก้าในแง่ของการสร้างความร่วมสมัย และการเข้าถึงกลุ่มคนได้มากขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม เขาก็ยังเห็นว่าความชัดเจนในอัตลักษณ์ของคาแรคเตอร์นั้นเป็นสิ่งที่อยู่ได้ยั่งยืนกว่า

นอกจากบล็อกเอ็กซ์ทีนซึ่งถือเว็บไซต์แรกที่กูก้าเผยแพร่ผลงานแล้ว เขายังเผยแพร่ผลงานลงในเว็บไซต์ส่วนตัวและเว็บไซต์อื่นๆอีก อาทิ ดีเวียนอาร์ตและบีแฮนซ์ รวมถึงเว็บแบบไฮโดรเจนเน็ตเวิร์คอย่างเช่น เฟซบุ๊ก หรือเว็บไซต์สำหรับฝากรูปภาพอย่างเช่น ฟลิคเกอร์ ทั้งนี้เพื่อเป็นการเพิ่มช่องทางและเพิ่มโอกาสให้ผลงานของเขาถูกผู้อื่นเห็นได้มากขึ้น

และการถูกผู้อื่นเห็นมากขึ้น หรือการมีจำนวนของผู้ชมงานมากขึ้นนั้น เป็นอีกหนึ่งความคาดหวังจากการนำเสนอผลงานบนเว็บไซต์ของกูก้า ซึ่งเขากล่าวไว้ว่า การได้รู้ว่ามีคนชอบผลงานของเขานั้นเป็นสิ่งที่เพิ่มไฟในการทำงานที่สุด และสำหรับคำติหรือคำแนะนำนั้นก็เปรียบเสมือนกระจกมองตนเอง ซึ่งความคิดเห็นหรือมุมมองของคนอื่นที่สะท้อนกลับมาจากการดูผลงานของเขานั้น จะส่งผลต่อการพัฒนาผลงานของเขาต่อไป

ในช่วงหลังๆ นี้ เฟซบุ๊กได้กลายเป็นเว็บไซต์ที่กูก้าชอบเข้าไปใช้งานมากที่สุด เนื่องจากมีความสะดวก และมีคนนิยมใช้เป็นจำนวนมาก ซึ่งก็แปลว่ามีโอกาสที่คนจะได้เห็นงานของเขาเป็นจำนวนมากด้วยเช่นกัน และเมื่อเขาได้เพิ่มรูปผลงานใหม่ๆเข้าไป เพื่อนๆหรือคนที่สนใจเขาก็จะรู้ได้ง่ายที่สุด

นอกจากนั้น กูก้ายังมีเว็บไซต์ส่วนตัว ซึ่งมีแนวคิดในการออกแบบคือการทำให้ ออกมาเป็นตัวเองที่สุด โดยเน้นการจัดระบบข้อมูลภายในเว็บไซต์ให้ผู้ชมเข้าถึงง่ายที่สุด พร้อมบอก ช่องทางการติดต่อ และลิ้งค์เชื่อมต่อไปยังเว็บบล็อกหรือเฟซบุ๊ก แต่เว็บไซต์ส่วนตัวนั้น จะมีจำนวนผู้ เข้าชมไม่มากเท่าเว็บไซต์ที่เป็นกลุ่มคอมมิวนิตี้อย่างเช่นเว็บบล็อกของเอ็กซ์ทีน หรือเว็บไซต์แบบ โซเชียลเน็ตเวิร์คอย่างเฟซบุ๊ก

ผลงานคาแรคเตอร์ที่สร้างและนำเสนอในเว็บไซต์ต่าง ๆ นั้น จะมีลักษณะเป็นงานวาด แบบสองมิติ ซึ่งกูก้าบอกว่าจะพยายามต่อยอดให้งานวาดเหล่านี้ออกมาเป็นตุ๊กตาที่อาจจะทำจากผ้า หรือทำจากไม้ นอกจากนั้น เขายังมีความฝันที่คุกรุ่นอยู่ในใจอีกว่า หากคาแรคเตอร์ที่เขาออกแบบขึ้น นั้น ถูกผลิตออกมาเป็นดีไซน์เนอร์ ทอยสักตัว นั่นคงจะเป็นความสุขที่สุดในชีวิตนักออกแบบคาแรคเตอร์ ของเขา

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของ Guggar นั้น เริ่มจาก ความชอบในการวาดการ์ตูนมาตั้งแต่สมัยเด็กๆ จากนั้น จึงได้สานต่อความชอบนั้นด้วยการศึกษาใน สาขาการออกแบบ ซึ่งได้วางรากฐานความรู้และทักษะทางศิลปะให้กับเขา จบจบจบการศึกษา และมี โอกาสได้เข้าทำงานประจำในตำแหน่งนักออกแบบคาแรคเตอร์ที่บริษัท ทูสโปรด จำกัด ซึ่งการทำงาน ที่นี้ ถือเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญของเขา

แต่บ่อยครั้งงานที่ชอบกลับสร้างความอึดอัดใจให้ จากข้อจำกัดต่างๆจากลูกค้า ที่สุดท้าย ผลงานไม่ได้ออกมาเป็นตัวเอง ซึ่งความอึดอัดใจนี้ค่อยๆสะสมจนเกิดกลายเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญ ประกอบกับการค้นพบ “บล็อกเอ็กซ์ทีน” ที่เป็นพื้นที่ให้เขาได้ปลดปล่อยและแสดงออกซึ่งตัวตน จากนั้น เขาก็บังคับตัวเองให้วาดรูปเล่นแล้วนำเสนอขึ้นบล็อกทุกอาทิตย์ ซึ่งสิ่งนี้ถือเป็นจุดเริ่มต้นของ การพัฒนาอัตลักษณ์ของเขา

ด้วยการเห็นความสำคัญของการมีอัตลักษณ์ เขาก็เริ่มพัฒนาคาแรคเตอร์เพื่อสร้างอัต ลักษณ์ให้ชัดเจนขึ้น ทั้งจากการศึกษาจากในอินเทอร์เน็ตและในหนังสือ รวมถึงการรับฟังความคิดเห็น จากเพื่อนรอบข้าง และยังมีผลงานของศิลปินอีกหลายท่านเป็นแรงบันดาลใจ โดยเฉพาะผลงาน คาแรคเตอร์ที่ดูน่ารักแบบเด็กๆ นอกจากนั้น เทรนดี้ มีส่วนสำคัญต่อแรงบันดาลใจในแง่ของการสร้าง ความร่วมสมัยและทำให้เข้าถึงกลุ่มคนได้มากขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม เขายังเห็นว่าความชัดเจนในอัต ลักษณ์เป็นสิ่งที่อยู่ได้ยั่งยืนกว่า

ด้วยความคาดหวังให้มีผู้ชมผลงานมากขึ้น กูก้าจึงได้นำผลงานคาแรคเตอร์ลงเผยแพร่ใน หลายเว็บไซต์ อาทิ บล็อกเอ็กซ์ทีน ดีเวียนอาร์ต บีแฮนซ์ ฟลิคเกอร์ เฟซบุ๊ก และเว็บไซต์ส่วนตัว เพื่อ เพิ่มโอกาสให้ผลงานถูกผู้อื่นเห็นมากขึ้น เนื่องจากการได้รู้ว่ามีคนชมชอบผลงานนั้นเป็นสิ่งที่เพิ่มไฟใน

การทำงานให้กับเขาที่สุด แต่ในช่วงหลังๆ ก็ัก้าชอบใช้งานเฟซบุ๊กมากที่สุด เพราะใช้งานสะดวก เห็นผลตอบรับเร็วและมีคนนิยมใช้เป็นจำนวนมาก ทำให้โอกาสที่คนจะเห็นงานของเขามีมากขึ้นเช่นกัน

นอกจากนั้น ก็ัก้ายังมีโครงการที่จะต่อยอดผลงานคาแรคเตอร์ที่เขาสร้างขึ้นออกมาเป็นตุ๊กตา และยังมีคามฝันอยากเห็นคาแรคเตอร์ที่เขาออกแบบขึ้นนั้นถูกผลิตออกมาเป็นดีไซน์เนอร์ ทอย

2.4 ผู้วิจัยนำผลการศึกษาระบวนการสร้างอัตลักษณ์ไปสอบถามกับผู้สร้างสรรค์ Guggar พบว่า

ผลการศึกษาตั้งแต่จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนา การเผยแพร่อัตลักษณ์ และปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ แล้วสรุปเป็นกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ในมุมมองของผู้วิจัยนั้น ผู้สร้างสรรค์ก็ัก้าได้สอบถามแล้ว ได้ยืนยันว่าถูกต้องและไม่ต้องแก้ไขใดๆ



ตาราง 3 รายละเอียดปัจจัยเฉพาะบุคคลของผู้สร้างสรรค์ Gugggar

จุดเริ่มต้นของความคิด										
เพศ	อายุ	ครอบครัว	การศึกษา	เพื่อน	การทำงาน	จุดเริ่มต้นความสนใจ	IDOL	แรงบันดาลใจ	จุดเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์	
ชาย	33	-สนับสนุน -เข้มงวดกฎ ระเบียบ	สาขาการ ออกแบบ ม.เชียงใหม่	หลายกลุ่ม	นักออกแบบ คาแรคเตอร์และ แอนิเมเตอร์ บ.ทูลสปอร์ต จำกัด	-ชอบวาดการ์ตูน ตั้งแต่เด็ก -ได้เข้าทำงานเป็น นักออกแบบ คาแรคเตอร์ บ.ทูลสปอร์ต จำกัด	-มิสเตอร์ Kone -Tado -Meomi -สุทธิชาติ ศรราชย์ วานิช -เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ -ทรงวิทย์ สีกิตติคุณ	-ความอดัดจากงาน ประจำที่ไม่สามารถสร้าง ผลงานในแบบของ ตัวเองได้	-การวาดคาแรคเตอร์ ลงบล็อกเอ็กซ์ทีนเพื่อ ระบายความอัดอัด จากงานประจำ -อยากมีอัตลักษณ์ของ ตัวเอง	
การพัฒนาอัตลักษณ์										
แนวคิด			เทคนิค				การต่อยอด			
ชื่อแทนตัว	แนวคิดงาน	ลักษณะงาน	อิทธิพลต่อ งาน	เครื่องมือ	โปรแกรม กราฟิก	เทคนิค เฉพาะตัว	การพัฒนาฝีมือ	สินค้า	การว่าจ้าง	ขายลิขสิทธิ์
Gugggar ชื่อเล่น"กูก" สมัยเรียนเคย สร้างเว็บไซต์ Gugggarbar นำมาตัด bar ออกไป	มีความ สนุกสนาน	-คาแรคเตอร์ แนว ภาพประกอบ มีเรื่องราว	-มิสเตอร์ Kone -Tado -Meomi -สิ่งรอบตัว -อินเทอร์เน็ต -หนังสือ	คอมพิวเตอร์ และแบบมู วา คอม หรือ เมาส์แบบ ปากกา	อิลลัสเตรเตอร์ โฟโต้ชอป แฟลช	การลงแสงเงา อิงหลักความ เป็นจริง	-คิวเตอร์เรียล/ ฮาวทู ในอินเทอร์เน็ต -หนังสือ	ตุ๊กตาทำจากผ้า หรือไม้	วาดการ์ตูน	-
การเผยแพร่อัตลักษณ์										
เว็บไซต์ที่ใช้งานและจุดประสงค์ในการใช้งานในแต่ละเว็บ				วิธีการในการนำเสนอข้อมูลต่างๆบนเว็บไซต์			สิ่งที่ได้รับ/และคาดหวังจะได้รับ			
เว็บส่วนตัว	เว็บบล็อก	เว็บฝากผลงาน	เว็บที่ใช้บ่อยที่สุด	ข้อมูลในการอัพ	ความถี่ในการอัพ	แนวคิดในการอัพ	ด้านสังคม	ด้านการทำงาน	อื่นๆ	
จดทะเบียนชื่อ LuckyInveder /Gugggar	เอ็กซ์ทีน	-ดีเวียนอาร์ต -ฟลิคเกอร์ -บีแชนซ์	เฟซบุ๊ก	-ผลงานสำเร็จ -คิวเตอร์เรียล/ ฮาวทู	ทุกสัปดาห์	-เพื่อฟังความ คิดเห็นของผู้คนที่ มีต่อผลงาน	-สร้างตัวตน -มีคนชื่นชอบ -มีชื่อเสียง	-มีการว่าจ้าง งาน	-	

ผู้สร้างสรรค์คนที่ 3 HippoDesign

HippoDesign หรือ ฮิปโปดีไซน์ คือชื่อที่ใช้แทนตัวของ คุณสรลักษณ์ เชื้อพุทธ แต่ชื่อสั้นๆที่คนมักเรียกขานกันเมื่อกล่าวถึงเขาคือ “ฮิปโป” ซึ่งผู้วิจัยขอเรียกเขาด้วยชื่อนี้เช่นกัน ฮิปโปเป็นคนกรุงเทพมหานครโดยกำเนิด เกิดเมื่อ 21 สิงหาคม พ.ศ.2528 และเป็นลูกชายโตนของครอบครัว เขาจบการศึกษาระดับปริญญาตรีในสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต เมื่อจบการศึกษา ฮิปโปได้เข้าทำงานประจำเป็นนักออกแบบกราฟิกในบริษัทรับผลิตงานโฆษณา และทำงานออกแบบคาแรคเตอร์นอกเหนือจากเวลาของงานประจำ

ปัจจุบันฮิปโปเป็นนักออกแบบกราฟิก ที่ใช้เวลานอกเหนือจากงานประจำ สร้างงานคาแรคเตอร์ในรูปแบบกึ่งไดอารี่

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีขั้นตอนการศึกษาอัตลักษณ์ของฮิปโปใน 2 ขั้นตอนด้วยกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้



ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน

1.1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน

ชิ้นงานที่นำมาศึกษาในครั้งนี้ประกอบด้วย



ภาพประกอบ 27 สวัสดิ์ปีใหม่

ที่มา: สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 6 มกราคม 2554

ลายเส้น: ในส่วนของคาแรคเตอร์ ใช้เส้นโค้งเป็นส่วนใหญ่ทำให้ภาพดูนุ่มนวล ไม่มีการตัดเส้นขอบ

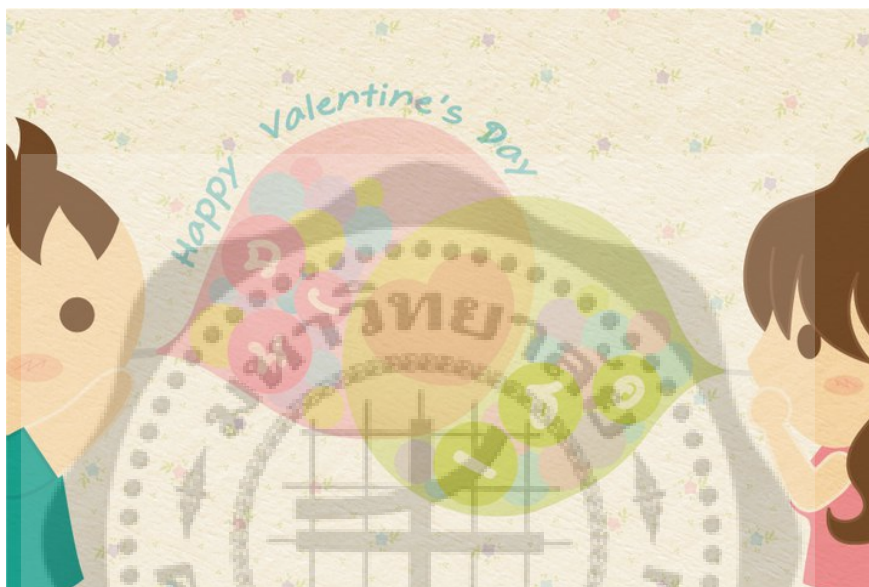
สี: สีแนวพาสเทล คาแรคเตอร์ใส่ชุดสีเขียว โบหน้าสีเนื้อ

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์ใส่หมวกฮูด (Hood) รูปฮิปโป ทำให้หัวมีลักษณะกลม แขนสั้นๆ ปลายมนไม่มีนิ้ว มีตาเป็นวงกลมสีที่บ๊องๆ

พื้นผิวและลวดลาย: มีการลงสีพื้นเรียบในส่วนของโบหน้า และไล่ระดับสีในส่วนชุดฮิปโป เป็นการสร้างแสงเงาเพื่อเพิ่มมิติให้กับภาพ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: คาแรคเตอร์หน้าตายิ้มแย้มสวมบทบาทพนักงานกลเสกกระท่ายออกมาจากหมวก แสดงการต้อนรับปีกระท่าย

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์ใส่ชุดเขียวในหมวกดำซึ่งเป็นสีโทนเย็นโดดเด่นอยู่กลางภาพ รายล้อมด้วยกระท่ายสีขาว และบรรยากาศสีโทนน้ำตาลอ่อนโทนร้อน มีตัวอักษรยินดีต้อนรับปีใหม่ประกอบอยู่ด้านบนเพื่อขยายความภาพให้ชัดเจนขึ้น



ภาพประกอบ 28 Happy Valentine's Day

ที่มา: สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 14 กุมภาพันธ์ 2554

ลายเส้น: ใช้เส้นโค้งเป็นส่วนใหญ่ทำให้ภาพดูนุ่มนวล มีการตัดเส้นขอบในบางจุด เช่น แขนและแขนเสื้อเพื่อแยกขอบเขต

สี: ใช้สีแนวพาสเทลทั้งคาแรคเตอร์และองค์ประกอบอื่น โดยคาแรคเตอร์เด็กผู้ชายจะได้เสื้อสีเขียว มีการลงสีแบบพื้นเรียบ

รูปร่างและรูปทรง: มีรูปทรงกลมและรูปทรงที่เรียบง่ายไม่ซับซ้อน

พื้นผิวและลวดลาย: มีการสร้างพื้นผิวให้ดูขรุขระเหมือนพื้นผิวกระดาษ 100 ปอนด์ หรือผิวของผนังปูน

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: คาแรคเตอร์หญิง-ชาย กำลังเป่าลูกโป่งมาชนกันกลายเป็นรูปหัวใจ สื่อถึงวันวาเลนไทน์

การจัดวางองค์ประกอบ: จัดแบบสมดุลซ้ายขวามีน้ำหนักพอๆกัน



ภาพประกอบ 29 My Princess

ที่มา: สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 19 กุมภาพันธ์ 2554

ลายเส้น: ใช้เส้นที่หลากหลาย ไม่มีการตัดเส้นขอบ

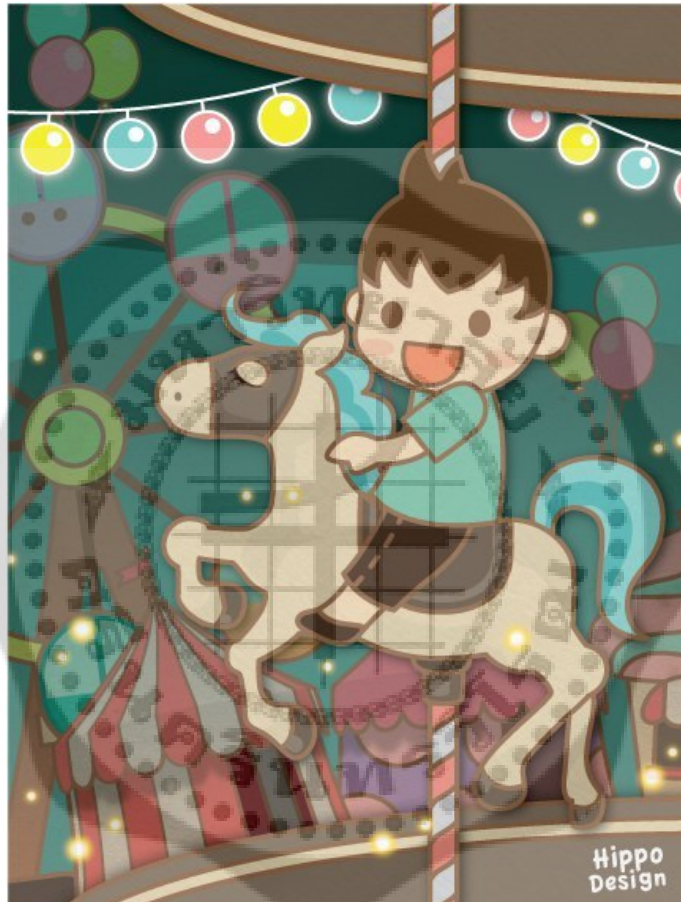
สี: ใช้สีแนวพาสเทลทั้งคาแรคเตอร์และองค์ประกอบอื่น โดยคาแรคเตอร์เจ้าชายจะได้เสื้อสีเขียว มีการลงสีแบบพื้นเรียบ

รูปร่างและรูปทรง: มีรูปทรงกลมและรูปทรงที่เรียบง่ายไม่ซับซ้อน

พื้นผิวและลวดลาย: มีการสร้างพื้นผิวให้ดูขรุขระเหมือนพื้นผิวกระดาษ 100 ปอนด์ หรือผิวของผนังปูน

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: เจ้าชายน้อยเสื้อเขียวกำลังพยายามหยอดเหรียญลงในช่องด้วยท่าทางที่ดูเหมือนเด็กๆ เพื่อให้ไข่อ้อยๆ ไหลออกมาให้หมดเพื่อจะได้พบกับเจ้าหญิงที่รออยู่ในขวดโหล

การจัดวางองค์ประกอบ: ขวดโหลสีแดงที่มีไข่อ้อยอยู่ในขวดแก้วสีเขียววางๆวางเด่นอยู่กลางภาพ มีตัวอักษรประกอบด้านบนขวาเพื่อขยายความภาพให้ชัดเจนขึ้น



ภาพประกอบ 30 ม้าหมุน

ที่มา: สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 9 พฤษภาคม 2554

ลายเส้น: มีการตัดเส้นขอบ โดยใช้สีน้ำตาลอ่อนภาพโดยรวมจึงยังคงดูนุ่มนวลไม่แข็ง มีความหนาของเส้นเท่ากันตลอด

สีสัน: ใช้สีแนวพาสเทลทั้งคาแรคเตอร์และองค์ประกอบอื่น มีการลงสีแบบพื้นเรียบ และสร้างแสงเงาให้ดูเหมือนตัวคาแรคเตอร์เด็กผู้ชายเสื้อเขียวและผ้าหมุนลอยขึ้นมาจากบรรยากาศโทนสีเขียวมืดในภาพ และสร้างแสงเงาโดยการสร้างชั้นสีแบบเข้ม-อ่อนเพื่อเพิ่มมิติให้กับภาพ สีโดยรวมเป็นสีโทนเย็น มีสีโทนร้อนแซมบ้างประมาณ 25 เปอร์เซ็นต์

รูปร่างและรูปทรง: มีรูปทรงหลากหลาย ซึ่งส่วนใหญ่มาจากรูปทรงเรขาคณิตจึงดูเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน

พื้นผิวและลวดลาย: มีการสร้างพื้นผิวให้ดูขรุขระเหมือนพื้นผิวกระดาษ 100 ปอนด์ หรือผิวของผนังปูน

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: กำลังขี้อายอย่างสนุกสนานด้วยท่าทางแบบเด็กๆ

การจัดวางองค์ประกอบ: โบนน้ำสีเนื้อของเด็กผู้ชายที่มีสีคล้ายกับผ้าหมุนดูโดดเด่นอยู่บริเวณกลางภาพท่ามกลางบรรยากาศของสวนสนุกยามค่ำคืน



ภาพประกอบ 31 ไฟฟ้าไร่

ที่มา: สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 13 พฤษภาคม 2554

ลายเส้น: ใช้เส้นที่หลากหลาย มีการตัดเส้นขอบ โดยใช้สีน้ำตาลอ่อนภาพโดยรวมจึงยังคงดูนุ่มนวลไม่แข็ง มีความหนาของเส้นเท่ากันตลอด

สีสัน: ใช้สีแนวพาสเทลทั้งคาแรคเตอร์และองค์ประกอบอื่น ลงสีแบบพื้นเรียบ มีการสร้างแสงเงาให้ดูเหมือนตัวคาแรคเตอร์เด็กผู้ชายลอยขึ้นมาจากพื้นหลัง ใช้สีขาวได้ระดับสีสร้างแสงประกายจากหัวกลมๆของคาซาสีเขียว สีโดยรวมเป็นสีโทนเย็น มีสีโทนร้อนแซมบ้างประมาณ 10-15 เปอร์เซ็นต์

รูปร่างและรูปทรง: มีรูปทรงที่หลากหลาย มีการตัดทอนรายละเอียดให้ดูเรียบง่ายไม่ซับซ้อน

พื้นผิวและลวดลาย: มีการสร้างพื้นผิวให้ดูขรุขระเหมือนพื้นผิวกระดาษ 100 ปอนด์ หรือผิวของผนังปูน ใช้จุดและดอกไม้สร้างลวดลายบนชุด และมีลวดลายตารางสีเขียวเป็นพื้นหลัง

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: ชูคทาด้วยหน้าตาทำที่เหมือนเด็กๆที่มีความมุ่งมั่น

การจัดวางองค์ประกอบ: เด็กชายชุดสีฟ้ายืนบนดอกไม้สีฟ้าอ่อนดูเด่นอยู่บริเวณกลางภาพพื้นหลังสีเขียวเข้ม



ภาพประกอบ 32 HippoDesign

ที่มา: สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 16 มิถุนายน 2554

ลายเส้น: คาแรคเตอร์และตัวอักษรส่วนใหญ่ใช้เส้นโค้งเป็นทำให้ภาพดูนุ่มนวล ใช้สีน้ำตาลในการตัดเส้นขอบทั้งภาพ มีความหนาของเส้นเท่ากันตลอด ปลายเส้นมีความมน

สี: ใช้สีแนวพาสเทล ลงสีแบบพื้นเรียบ คาแรคเตอร์ใส่หมวกฮิปโปสีเขียว สีโดยรวมเป็นสีโทนเย็น มีสีโทนร้อนแซมบ้างประมาณ 25 เปอร์เซ็นต์

รูปร่างและรูปทรง: มีรูปทรงเรียบง่ายไม่ซับซ้อน

พื้นผิวและลวดลาย: มีการลงสีแบบพื้นเรียบในทุกส่วน

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีแต่ส่วนหัวกับมือ ใส่หมวกฮิปโป สีหน้าไม่บ่งบอกอารมณ์

การจัดวางองค์ประกอบ: พื้นสีดำสนิทช่วยขับให้ใบหน้าสีเนื้อที่สวมหมวกเขียวของคาแรคเตอร์ ดูเด่นอยู่บริเวณกลางภาพ



ภาพประกอบ 33 Tarot Cards

ที่มา: สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 27 กันยายน 2554

ลายเส้น: ใช้ลายเส้นที่หลากหลาย มีการตัดเส้นขอบด้วยสีน้ำตาล

สีสันท: ใช้สีแนวพาสเทล มีสีน้ำตาลเป็นพื้นหลังแต่ก็มีความเข้ม ภาพโดยรวมจึงเป็นสีโทนเย็น ใช้สีเหลืองของพระจันทร์เสี้ยวซึ่งเป็นสีโทนร้อนสร้างความสดใสให้ภาพ มีสีเขียวแซมเล็กน้อยในส่วนหน้าหมวกของแม่ชี

รูปร่างและรูปทรง: มีรูปทรงที่หลากหลายแต่จะมีพื้นฐานมาจากรูปทรงเรขาคณิตจึงดูไม่ซับซ้อน

พื้นผิวและลวดลาย: มีการสร้างพื้นผิวให้ดูขรุขระเหมือนพื้นผิวกระดาษ 100 ปอนด์ หรือผิวของผนังปูน มีลวดลายดอกไม้เล็กๆไม่ซับซ้อนบนชุด และมีลวดลายตารางสีน้ำตาลเข้มเป็นพื้นหลัง

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: กำลังนั่งกินผลไม้บนดวงจันทร์ สีหน้าไม่บ่งบอกอารมณ์

การจัดวางองค์ประกอบ: หญิงสาวในชุดขาวสว่างนั่งบนจันทร์เสี้ยวสีเหลืองเด่นอยู่กลางภาพ มีเส้นสีขาวแย่งความสนใจไปเล็กน้อย มีตัวอักษรประกอบด้านล่างเพื่อขยายความภาพให้ชัดเจนขึ้น



ภาพประกอบ 34 คุณวาท

ที่มา: สรลักษ์ณ์ เชื้อพุทธ. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 28 ตุลาคม 2554

ลายเส้น: ใช้เส้นที่หลากหลายแต่มีเส้นโค้งเป็นส่วนใหญ่ มีการพยายามลบมุมของหลังคา และตึกให้ดูมนทำให้ภาพดูนุ่มนวล ใช้สีน้ำตาลในการตัดเส้นขอบทั้งภาพ มีความหนาของเส้นเท่ากันตลอด ภาพปลาวาฬมีการตัดเส้นขอบขาวอีกชั้นเพื่อเน้นให้เด่นออกมาจากฉากหลัง

สี: ใช้สีแนวพาสเทล โดยรวมเป็นโทนเย็น มีสีโทนโทนร้อนแซมบ้างในส่วนของผ้าคลุมและหลังคา คาแรคเตอร์เด็กชายใส่เสื้อก็สีเขียว

รูปร่างและรูปทรง: มีรูปทรงที่หลากหลายแต่จะมีพื้นฐานมาจากรูปทรงเรขาคณิตจึงดูไม่ซับซ้อน

พื้นผิวและลวดลาย: มีการสร้างพื้นผิวให้ดูขรุขระเหมือนพื้นผิวกระดาษ 100 ปอนด์ หรือผิวของผนังปูน

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: คาแรคเตอร์เด็กชายสวมบทบาทเป็นอัศวินมาปราบพายุเจ้าปลาวาฬยักษ์ ด้วยท่าทางที่กล้าหาญ

การจัดวางองค์ประกอบ: ปลาวาฬสีฟ้าสดใสตัวขนาดยักษ์ที่กำลังจะโดนจับ ดูโดดเด่นอยู่บริเวณกลางภาพ ท่ามกลางบรรยากาศของตึกที่ดูเล็กไปในทันที



มันใจว่าคนไทยส่วนมาก (ก็คือหนึ่งในนั้น) ไม่อยากให้พรุ่งนี้เป็นวันจันทร์

Hippo
Design

ภาพประกอบ 35 มันใจว่า...คนไทยส่วนมาก (ก็คือหนึ่งในนั้น) ไม่อยากให้พรุ่งนี้เป็นวันจันทร์

ที่มา: สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 28 พฤศจิกายน 2554

ลายเส้น: ใช้เส้นที่หลากหลายแต่มีเส้นโค้งเป็นส่วนใหญ่ มีการพยายามลบมุมของหลังคา และตึกให้ดูมนทำให้ภาพดูนุ่มนวล ใช้สีน้ำตาลในการตัดเส้นขอบทั้งภาพ มีความหนาของเส้นเท่ากันตลอด ภาพปลาวาฬมีการตัดเส้นขอบขาวอีกชั้นเพื่อเน้นให้เด่นออกมาจากฉากหลัง

สี: ใช้สีแนวพาสเทล โดยรวมเป็นโทนเย็น มีสีโทนโทนร้อนแซมบ้างในส่วนของผ้าคลุมและหลังคา คาแรคเตอร์เด็กชายใส่เสื้อก็สีเขียว

รูปร่างและรูปทรง: มีรูปทรงที่หลากหลายแต่จะมีพื้นฐานมาจากรูปทรงเรขาคณิตจึงดูไม่ซับซ้อน

พื้นผิวและลวดลาย: มีการสร้างพื้นผิวให้ดูขรุขระเหมือนพื้นผิวกระดาษ 100 ปอนด์ หรือผิวของผนังปูน

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: คาแรคเตอร์เด็กชายสวมบทบาทเป็นอัศวินมาปราบพญาคาปลาวาฬยักษ์ ด้วยท่าทางที่กล้าหาญ

การจัดวางองค์ประกอบ: ปลาวาฬสีฟ้าสดใสตัวขนาดยักษ์ที่กำลังจะโดนจับ ดูโดดเด่นอยู่บริเวณกลางภาพ ท่ามกลางบรรยากาศของตึกที่ดูเล็กไปในทันที



ภาพประกอบ 36 HaPPY NEW YEAR...2012

ที่มา: สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 31 ธันวาคม 2554

ลายเส้น: ใช้สีน้ำตาลในการตัดเส้นขอบทั้งภาพ มีความหนาของเส้นเท่ากันตลอด ปลายเส้นมีความมน

สีสัน: ใช้สีแนวพาสเทล โดยรวมเป็นโทนเย็น มีสีโทนร้อนแซมบ้างให้ดูสดใสในส่วนของหลังคาหอคอย ครัวมังกร และพื้นหลังของช่องใส่ตัวอักษร มีการสร้างแสงเงาให้ดูเหมือนเมฆและหอคอยลอยขึ้นมาจากพื้นหลัง

รูปร่างและรูปทรง: มีรูปทรงที่หลากหลายแต่จะมีพื้นฐานมาจากรูปทรงเรขาคณิตจึงดูไม่ซับซ้อน

พื้นผิวและลวดลาย: มีการสร้างพื้นผิวให้ดูขรุขระเหมือนพื้นผิวกระดาษ 100 ปอนด์ หรือผิวของผนังปูน มีลวดลายดอกไม้เล็กๆไม่ซับซ้อนบนชุด และมีลวดลายตารางสีน้ำตาลเข้มเป็นพื้นหลัง

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: คาแรคเตอร์เด็กผู้ชายใส่ชุดมังกรยักษ์มาสวัสดิ์ปีใหม่เจ้าหญิงที่อยู่บนหอคอย ในท่าที่ดูเหมือนเด็กๆ

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์เด็กผู้ชายใส่ชุดมังกรยักษ์กล่าวคำสวัสดิ์ปีใหม่ดูเด่นบริเวณกลางภาพ

ผลการศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงานสามารถสรุปได้ดังนี้

จากการวิเคราะห์คุณลักษณะและองค์ประกอบของชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์ของฮิปโปในหลายๆชิ้นที่ผ่านมา ผู้วิจัยสามารถสรุปคุณลักษณะที่ถือเป็นอัตลักษณ์ของฮิปโปที่สะท้อนผ่านผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ได้ ดังนี้

คาแรคเตอร์ที่ฮิปโปออกแบบมักมีการตัดทอนรายละเอียดต่างๆให้เหลือเพียงส่วนสำคัญโดยจะใช้รูปทรงเรขาคณิตเป็นพื้นฐาน ทำให้ภาพไม่ซับซ้อน ดูเรียบง่ายสะอาดตา มีการลงสีแบบพื้นเรียบ มีการสร้างแสงเงาด้วยการแบ่งชั้นสีบ้างแต่เป็นส่วนน้อย มีการใช้สีแนวพาสเทล และโทนสีโดยรวมของภาพมักจะใช้สีในโทนเย็นเป็นส่วนใหญ่ มีสีโทนร้อนแซมให้ดูสดใสเพียงเล็กน้อย ทำให้ภาพดูสดใสแบบสบายๆไม่ฉูดฉาด หากตัดเส้นก็จะใช้สีน้ำตาลเป็นหลัก เส้นที่ใช้ตัดจะมีความหนาที่เท่ากันตลอดเส้น ปลายมน และที่สำคัญคือ มักจะมีสีเขียวสอดแทรกในภาพเสมอ เช่น คาแรคเตอร์เด็กผู้ชายมักจะใส่เสื้อสีเขียวอยู่เสมอ หรือมีส่วนใดส่วนหนึ่งในภาพใช้สีเขียว มักจะใช้เด็กชายเป็นคาแรคเตอร์หลักมีหน้าสีเนื้อที่มักจะหันไปข้างขวาเสมอ แก้มด้านขวาจึงดูป่อง มีดาววงรีสีน้ำตาลทึบ สร้างอารมณ์ให้ดวงตาด้วยการเติมเส้นขีดสั้นๆเหนือดวงตา มีการแสดงอารมณ์ทางสีหน้าเพียงเล็กน้อยให้พอรู้ว่าอยู่ในอารมณ์ไหน แต่บางครั้งก็จะดูนิ่งๆคาดเดาอารมณ์ยาก มีจมูกเป็นขีดเล็กๆ มีแก้มสีชมพูวงรี ลักษณะของปากจะใช้เส้นและรูปทรงพื้นฐานในการแสดงอารมณ์ เช่น วงรีแนวนอน วงรีแนวตั้ง ครีวงกลม

หมาย ครึ่งวงกลมคว่ำ เส้นมุมสามเหลี่ยม รูปทรงทุกอย่างจะอยู่บนพื้นฐานของเรขาคณิต มีผมหน้าม้าแหลมและผมกระดกขึ้นด้านบนสองปอย รูปร่างสั้นๆเหมือนเด็กๆ

1.2 สอบทานอัตลักษณ์

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยนำผลการศึกษอัตลักษณ์จากชิ้นงานไปสอบทานกับฮิปโป พบว่า มีข้อมูลบางส่วนที่ฮิปโปขอแก้ไขจากการวิเคราะห์ของผู้วิจัย คือ ในส่วนที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า “เส้นและรูปทรงต่างๆจะอยู่บนพื้นฐานของเรขาคณิต” นั้น ฮิปโปขอแก้ไขเป็น พื้นฐานของเรขาคณิตนั้นเป็นการสร้างคาแรคเตอร์ในช่วงแรกๆ แต่ในช่วงปี 2554 นี้ ไม่ได้ใช้รูปทรงเรขาคณิตเป็นพื้นฐานแล้ว และในส่วนที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า “เป็นเด็กชายที่มีใบหน้าที่เนื้อที่มักจะหันไปข้างขวาเสมอ” นั้น ฮิปโปขอแก้ไขเป็น ไม่ได้ตั้งใจให้หันไปทางขวาเสมอ แต่การทิศทางของการหันจะอยู่ที่จังหวะของเนื้อเรื่องนั้นๆ และฮิปโปขอเพิ่มเติมข้อมูลในส่วนที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า “เนื้อหาในภาพมักเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน” ว่าจะมีการวาดอิงกับสถานการณ์ของช่วงนั้นๆ เช่น น้ำท่วม และวาดในช่วงวันสำคัญต่างๆด้วย

1.3 สรุปภาพอัตลักษณ์ของ HippoDesign

การศึกษอัตลักษณ์ของชิ้นงานในส่วนของผู้สร้างสรรคฮิปโปที่ผ่านการสอบทานเรียบร้อยแล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่า คาแรคเตอร์ที่ ฮิปโปออกแบบมักมีการตัดทอนรายละเอียดต่างๆ ให้เหลือเพียงส่วนสำคัญ ทำให้ภาพไม่ซับซ้อน ดูเรียบง่ายสะอาดตา มีการลงสีแบบพื้นเรียบ มีการสร้างแสงเงาด้วยการแบ่งชั้นสีบ้างแต่เป็นส่วนน้อย มีการใช้สีแนวพาสเทลด้วยสีที่หลากหลาย แต่โทนสีโดยรวมของภาพมักจะใช้สีในโทนเย็นเป็นส่วนใหญ่ ทำให้ภาพดูสดใสแบบสบายๆไม่ฉูดฉาด หากตัดเส้นก็จะใช้สีน้ำตาลเป็นหลัก เส้นที่ใช้ตัดจะมีความหนาที่เท่ากันตลอดเส้น ปลายมน และที่สำคัญคือ มักจะมีสีเขียวสอดแทรกในภาพเสมอ เช่น คาแรคเตอร์เด็กผู้ชายมักจะใส่เสื้อสีเขียวอยู่เสมอ หรือมีส่วนใดส่วนหนึ่งในภาพใช้สีเขียว มักจะใช้เด็กชายเป็นคาแรคเตอร์หลัก แก้มด้านขวาจึงดูป่อง มีผมหน้าม้าแหลมและผมกระดกขึ้นด้านบนสองปอย คาแรคเตอร์มีรูปทรงที่เรียบง่ายรายละเอียดน้อยทำให้จดจำได้ง่าย เนื้อหาในภาพมักเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันและอิงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงนั้นๆ

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์

2.1 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์

ในขั้นตอนนี้ มีประเด็นการศึกษาวิเคราะห์ตั้งแต่ จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนาอัตลักษณ์ และการเผยแพร่อัตลักษณ์ เพื่อหาข้อค้นพบที่ส่งผลกระทบต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ จากการสัมภาษณ์ในเชิงลึก โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ฮิปโปในวันที่ 25 มกราคม 2555 ใช้เวลา 1:40:03 นาที ซึ่งผลการสัมภาษณ์สามารถจำแนกตามประเด็นได้ดังนี้

จุดเริ่มต้นของความคิด

ฮิปโปเป็นคนกรุงเทพฯโดยกำเนิด เป็นลูกโทนของคุณพ่อคุณแม่ เขาถูกเลี้ยงดูมาอย่างอิสระในเรื่องการเรียน ไม่ว่าจะเลือกเรียนสาขาวิชาใด หากมีความตั้งใจคุณพ่อคุณแม่ก็พร้อมจะสนับสนุน เมื่อสมัยมัธยมต้นถึงมัธยมปลายนั้น คุณแม่ได้ส่งเขาไปเรียนพิเศษ แต่เขามักจะหนีเรียนเป็นประจำ เมื่อคุณแม่ไปส่งเข้าเรียนเวลา 9.00 น. เขาก็จะโดดเรียนประมาณ 10.00 น. และกลับมาอีกทีเมื่อประมาณ 15.00 น. ทำให้การเรียนพิเศษในรายวิชาต่างๆนั้นไม่เคยได้ผล จนคุณแม่เห็นว่าเขาชอบวาดรูปมาตั้งแต่เด็ก จึงส่งเขาไปเรียนพิเศษด้านการวาดรูปเพื่อปูทางสำหรับการสอบเข้าเรียนต่อในระดับมหาวิทยาลัย

ซึ่งจากการเรียนพิเศษในด้านนี้นั้น ทำให้ฮิปโปได้ค้นพบตัวเอง ดังที่เขาเล่าให้ฟังถึงช่วงเวลาในตอนนั้นว่า “พอไปเรียนรูป ผมก็รู้สึกว่ามันเป็นอีกอย่างหนึ่งที่ผมชอบเลยนะ เพราะว่าเข้าเรียนพิเศษตอน 9 โมง เลิก 3 โมง แต่ผมไปตั้งแต่ 8 โมง อยู่ถึง 5 โมง คือเหมือนค้นพบทางตัวเองตั้งแต่ ม.6 ว่าเราจะไปทางด้านไหน” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์) และเขายังได้เล่าถึงความชอบในการวาดการ์ตูนตั้งแต่สมัยเด็กจนโตอีกว่า “ใช่ ชอบตั้งแต่เด็กแล้วครับ ตอนเด็กๆ ก็วาดตราก้อนบอล คือมี..เขาเรียกว่าอะไร แรงบันดาลใจจากการ์ตูนญี่ปุ่นมาอยู่แล้ว วาดไปเรื่อยๆ จนมาถึง ม.6 ก็แบบได้เรียนจริงๆ จังๆ รู้จักหลักแสงเงาก็คือตอน ม. 6” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์) จากนั้น ฮิปโปได้สานต่อความชอบด้วยการเข้าศึกษาต่อในสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ที่มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต จนจบการศึกษา

จะเห็นได้ว่า จากความชอบในการวาดรูปมาตั้งแต่สมัยเด็ก จนมีโอกาสดูได้ศึกษาทางด้านนี้ อย่างจริงจังจากการเรียนพิเศษในช่วงมัธยมปลาย จนทำให้ฮิปโปได้ค้นพบตัวเองว่าชอบในด้านงานศิลปะ อีกทั้งยังได้สานต่อความชอบนั้นด้วยการเข้าศึกษาในสาขาวิชาที่ช่วยส่งเสริมความชอบนั้นให้งอกงาม แสดงให้เห็นว่า การศึกษาด้านศิลปะและการออกแบบนั้น อาจจะเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการบ่มเพาะอัตลักษณ์ของฮิปโป ในแง่ของความรู้พื้นฐานด้านศิลปะและทักษะในการวาดรูป

หลังจบการศึกษา ฮิปโปได้เข้าทำงานที่บริษัทแห่งหนึ่ง ในตำแหน่งนักออกแบบกราฟิก ซึ่งการทำงานในบริษัทนี้ค่อนข้างหนักมากสำหรับเขา แต่ในความหนักนั้นเขาถือว่าเป็นความโชคดี เนื่องจากทำให้เขาได้ฝึกฝนการทำงานอย่างจริงจัง ดังที่เขาเล่าว่า “ได้ฝึก ฝึกแบบมหาโหด คือมันแบบปกติเวลาทำงาน บางทีทำแค่ 9 โมง ถึง 5 โมงจบ แต่นี่คือแบบ พอดิผมตอน 5 โมง ผมลงมาซื้อลูกชิ้นนะ คนอื่นเขาเลิกงาน แต่ผมเหมือนผ่านไปแค่ครึ่งวันเอง ถามว่าเหนื่อยไหม ก็เหนื่อย แต่ว่าผมก็ได้จากที่นี่เยอะเหมือนกัน ได้วิชาจากที่นี่” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

ฮิปโปทำงานที่นี่ได้ 8 เดือน หลังจากนั้นเขาได้ย้ายมาทำงานที่บริษัทรับผลิตโฆษณา ซึ่งการทำงานที่นั่น ได้ปลูกฝังวิถีคิดในการสร้างงานแบบมีคอนเซ็ปต์และมีกิมมิกหรือลูกเล่นอะไรบางอย่างในงาน เพื่อเป็นการเพิ่มเสน่ห์ให้กับงาน ดังที่เขาได้เล่าให้ฟังว่า “ผมทำงานเอเจนซี ทำงานบริษัทโฆษณา ผมก็จะถูกฝึกมาว่า ใครจะทำงานอะไรมันต้องมีคอนเซ็ปต์ มันต้องมีกิมมิก มีลูกเล่นในงาน... อย่างหัวหน้าผมเคยสอนผมไว้ว่า ทำงานสวยใครๆ ก็ทำได้ คือต่อให้ไม่มีผม หัวหน้าก็จะหาคนที่ทำงานสวยได้ แต่ว่าถ้าคนที่แบบมีไอเดีย มีความคิดที่เก๋ ซึ่งมันหายากกว่าคนทำงานสวย ถ้ามีไอเดียก็จะเป็นที่ดี แต่ถ้ามีไอเดียด้วยแล้วทำงานสวยด้วย มันจะโอเค มันจะอันดับหนึ่งเลย” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า การเข้าทำงานทั้ง 2 บริษัทนั้น ทำให้ฮิปโปได้ฝึกฝนและพัฒนาตัวเองอย่างมาก ส่งผลให้จากที่ไม่เคยเป็นงานเลย กลายเป็นทำงานได้อย่างคล่องแคล่ว และยังสามารถเรียนรู้การทำงานแบบมีคอนเซ็ปต์และมีกิมมิกอีกด้วย ดังจะเห็นได้จาก ผลงานคาแรคเตอร์ของฮิปโปนั้น มักจะแฝงลูกเล่นบางอย่างทิ้งไว้ให้คิดเสมอ แสดงให้เห็นว่า อาชีพการงานในสายงานด้านการออกแบบนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของฮิปโป

ฮิปโปทำงานออกแบบกราฟิกเป็นงานประจำ แต่การทำงานกราฟิกอย่างเดียวนั้น ไม่สามารถทำให้มีชื่อเสียงได้ เนื่องจากงานกราฟิกที่ทำนั้นจะเป็นการทำให้กับผลิตภัณฑ์ต่างๆ ซึ่งไม่สามารถนำงานที่ทำนั้นมานำเสนอผ่านหน้าเว็บไซต์ได้ ดังที่เขาเล่าได้ให้ฟังว่า “ผมจะเล่าว่าทำไมถึงเป็นฮิปโปขึ้นมา ก็เพราะผมทำงานพวกกราฟิกบ่อยๆ จนผมรู้สึก ว่า ผมอยากมีชื่อบ้าง อยากให้คนรู้จักบ้าง...ผมเลยคิดว่า ผมจะฟรีเซนต์ตัวเองได้อย่างไร ในการที่ทำเป็นงานชิ้นๆ หนึ่งออกมา คือผมมองว่า ถ้าผมเกิดออกมาแล้ว ถ้าตายไปก็อยากมีผลงานเราฝากไว้ ตอนแรกก็แบบ พยายามหาแนวทาง วาดแนวโหดบ้าง วาดแนวเส้นญี่ปุ่นบ้าง มันก็ไม่ใช่ตัวเรา ให้วาดพวกเส้นญี่ปุ่น ผมก็ ไม่ได้เก่งขนาดนั้น แล้ววาดรูปหนึ่งมันใช้เวลานานพอสมควร ก็รู้สึกเบื่อๆ ก็เลยวาดแบบพวกนี้ พวกสายง่ายๆ เริ่มจากวงกลมก่อน วาดเส้นน้อยๆ ก็กลายเป็นฮิปโป” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์) และชื่อฮิปโปนั้นเป็นชื่อที่แฟนเก่าของเขาตั้งให้

จะเห็นได้ว่า จากการอยากฝากชื่อเสียงให้เป็นที่รู้จัก ได้กลายเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างงาน คาแรคเตอร์ และการพยายามหาแนวทางสร้างงานในหลากหลายรูปแบบเพื่อให้เหมาะกับตนเอง แสดงให้เห็นว่า การอยากฝากชื่อเสียงให้เป็นที่รู้จักนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อความคิดที่จะสร้างอัตลักษณ์ของฮิปโป

การพัฒนาอัตลักษณ์

โดยส่วนตัวนั้น ฮิปโปชอบงานที่เต็มไปด้วยสีสัน จึงได้นำความชอบนั้นมาเป็นแนวทางในการสร้างอัตลักษณ์ ดังที่เขาบอกว่า “ผมรู้ว่าผมชอบงานคัลเลอร์ฟูล (Colorfull) เรื่องสีสัน ส่วนมากงานผมจะเป็นคัลเลอร์ฟูล งานแรกๆ หาแนวทางก่อนเลยคือคัลเลอร์ฟูล พอได้งานชิ้นนี้เสร็จฮิปโป ผมคิดว่างานนี้แหละใช่ของเราแล้วละ” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

และเมื่อเขาหาแนวทางในการใช้สีได้แล้ว จึงเริ่มหาคาแรคเตอร์เพื่อนำมาเป็นตัวดำเนินเรื่อง ซึ่งเขาได้เล่าถึงวิธีการหาแนวทางในการสร้างคาแรคเตอร์ว่า “พอผมได้สไตล์แล้ว ตอนแรกผมก็คิดว่าผมลองวาดอะไรที่เกี่ยวกับตัวผมใหม่ คือวาดอะไรที่เป็นคาแรคเตอร์ใหม่ ตอนแรกผมก็คิดว่าจะวาดอะไรดี วาดเป็นคนโน้น วาดเป็นตัวนี้หรือ คิดไปคิดมา เอาดีกว่า เราวาดตัวเราเองดีกว่า ผมจะตั้งเป้าเหมือนกัน คือถ้าวาดอะไรที่มันเป็นตัวเรา มันสามารถเล่าเรื่องได้ดีกว่า ก็คือการตูนก็คือสื่อตัวเราอีกคนหนึ่งที่เป็นการ์ตูน” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

ในผลงานคาแรคเตอร์ของฮิปโปนั้น มักจะมีสีเขียวอมน้ำทะเลอยู่ในส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพเสมอ ซึ่งฮิปโปได้เล่าถึงที่มาของสีนี้ไว้ว่า “ผมเป็นคนชอบสีเขียวอมน้ำทะเลครับ ผมเลยใช้หัวเป็นสีนี้เลยเน้นสีนี้ไว้เวลาใส่ชุดฮิปโป หรือไม่ก็เป็นอะไรต่างๆ ใส่เป็นสีเสื้ออย่างนี้” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์) ซึ่งเขายกมาว่า การมีสีเขียวอยู่ในส่วนต่างๆ ของทุกภาพนั้น ไม่ได้มาจากความตั้งใจของเขา เนื่องจากการใช้สีของเขานั้นไม่มีหลักการตายตัวว่าต้องใช้สีอะไร แต่จะใช้ความรู้สึกว่าใช้สีนั้นคู่กับสีนี้แล้วสวยก็พอแล้ว ดังนั้น เขาก็คิดว่าการใช้สีเขียวอมน้ำทะเลแฝงอยู่ในเกือบทุกภาพนั้น น่าจะมาจากจิตใต้สำนึกที่ชอบสีนี้มากกว่า

การมีสีเขียวอมน้ำทะเลแฝงอยู่ในทุกงานคาแรคเตอร์ของฮิปโปนั้นทำให้งานของเขาดูมีโทนสีเดียวกัน ซึ่งกลายเป็นอัตลักษณ์อย่างหนึ่งของฮิปโป นอกจากนั้นโทนสีโดยรวมของเขายังเป็นสีแนวพาสเทลหรือสีที่มีการผสมสีขาวเข้าไปทำให้สีดูนุ่มนวลกว่าสีทั่วไป ดังที่เขาบอกว่า “ใช่ ผมชอบสีพาสเทล...ผมไม่ชอบสีที่แบบสด ถ้าทำงานในอิลลัสเตรเตอร์ ถ้าสีแดงแบบ 100% ผมไม่เคยใช้ มันเด่นมันดั่งไป แล้วทำให้คนรู้สึกว่าคุณดูแล้วมันบาดตา ดูแล้วมันแบบ มันเจ็บ ดูแล้วมันไม่สบายตา...ยังไงก็ต้องผสมแบบลดแดงลงมานิดหนึ่ง ผสมส้ม ผสมเหลืองให้มันกลมกล่อมมากกว่า” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

ด้วยเหตุที่ไม่ชอบใช้สีสดที่ดูบาดตา ผลงานส่วนใหญ่ของฮิปโปจึงมักจะเป็นสีโทนเย็นเสมอ ซึ่งเขาได้ยกตัวอย่างการใช้สีในการทำงานของเขาให้ฟังว่า “ใช้ครับ อย่างงานตรงนี้ อย่างงานในตัว มังกร นี่ผมเพิ่งวาดไป ตอนแรกผมทำเป็น 2 สี ทำเป็น 2 แบบ คือแบบโทนร้อนและโทนเย็น ผมคิดว่า มังกรน่าจะอยู่โทนร้อนนะ ผมทำแบบสีส้มเลยครับ ส้มเหลือง ตอนทำรู้สึกว่ามันก็สวยดีนะ มันก็ดูโอเค เข้ากันดี เพราะว่าธีม(Theme)มันแบบมีแดง แล้วมีเหลือง มีเขียว แล้วคือแบบมันไปด้วยกันได้ แต่พอจะอัปเดตขึ้นเฟซบุ๊ก ผมก็ตัดสินใจในใจมากที่สุดทำว่า คือมันสวยจริง แต่ผมไม่ชอบ ผมว่ามันร้อนไป ผมว่า ดูแล้วรู้สึกมันร้อน ๆ ผมเลยแบบขอเปลี่ยนนิดหนึ่ง เป็นสีนี้ครับ” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า จากความชอบส่วนตัวในเรื่องของสีสันทัน ได้ถูกถ่ายทอดลงไปในผลงาน ทำให้ลักษณะการใช้สีเขียวน้ำทะเลและสีโทนเย็น กลายเป็นอัตลักษณ์อีกอย่างหนึ่งในผลงานของเขา แสดงให้เห็นว่า ความชอบส่วนตัวในเรื่องของสีสันทันนั้น อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งในการพัฒนาอัตลักษณ์ของฮิปโป

ฮิปโปเล่าให้ฟังว่า เมื่อไม่นานมานี้ เขาได้ลองนั่งวิเคราะห์การทำงานของตนเอง โดยได้หยิบงานเก่าๆที่เคยทำมานั่งดู ตั้งแต่แรกเริ่มจนถึงปัจจุบันนี้ เขาได้มีการเปลี่ยนคาแรคเตอร์ไปแล้ว 3 แบบ แบบแรกคือ แบบที่นำรูปทรงเรขาคณิตมาเป็นพื้นฐานในการสร้างงาน คาแรคเตอร์ในแบบแรกนี้จึงมีหัวกลมๆและไม่มีกรัดเส้น แบบที่ 2 จะมีลักษณะปากเป็นแมว หลังจากนั้นก็เปลี่ยนมาเป็นรูปแบบที่เห็นในปัจจุบัน

และสาเหตุที่ทำให้เขาเปลี่ยนรูปแบบคาแรคเตอร์มาเป็นในแบบปัจจุบันนั้น เกิดจากการผิดหวังในเรื่องความรัก จึงอยากเปลี่ยนแปลงอะไรบางอย่างเพื่อบรรเทาความรู้สึกเจ็บปวดในใจ ซึ่งเขาบอกว่า คนโดยทั่วไปนั้น เมื่ออกหักก็มักอยากจะทำอะไรใหม่ๆให้กับชีวิต แต่สำหรับฮิปโปแล้ว เขา รู้สึกอยากลองวาดคาแรคเตอร์แบบใหม่ให้หลุดพ้นจากตัวเก่า ซึ่งจากเดิมเขาได้วาดคาแรคเตอร์หลักไว้ 2 ตัว คือฮิปโป ซึ่งเป็นคาแรคเตอร์แทนตัวเขา และเพนกวิน ซึ่งเป็นคาแรคเตอร์แทนตัวของอดีตคนรัก เขาได้เล่าถึงช่วงเวลาที่ได้เริ่มต้นเปลี่ยนแปลงรูปแบบของคาแรคเตอร์ ในวันที่ไม่มีเพนกวินอีกต่อไปว่า “ผมคิดว่า แล้วจะมีฮิปโปไว้ทำไม ไม่วาดฮิปโปดีไหม แต่ลึกๆ ผมรู้สึกว่า ผมรักผลงานนี้มาก เพราะมันสื่อถึงตัวผม แล้วให้ไปวาดอย่างอื่นนะ มันก็วาดไม่ได้หรอก วาดนะวาดได้ แต่มันคงไม่มีความสุขเท่ากับตัวนี้มั้ง ผมเลยคิดว่าลองรีโนเวต(Renovate) ลองเปลี่ยนดูใหม่ ให้มันรู้สึกเหมือนคนอื่นที่อกหักมั้ง เช่นเวลาอกหักต้องตัดผมให้มันเปลี่ยนเป็นแบบใหม่ อกหักลองวาดแบบใหม่ดีไหม ก็กลายมาเป็นแบบนี้” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า การผิดหวังในเรื่องความรัก ที่มีผลกระทบต่อความรู้สึกนั้น ได้ทำให้เกิดจุดเปลี่ยนทางความคิด ทำให้ฮิปโปหันมาเปลี่ยนแปลงและพัฒนาคาแรคเตอร์ให้เป็นรูปแบบใหม่ เพื่อลบ

ความทรงจำเดิมๆให้หายไป แสดงให้เห็นว่า ประสบการณ์ผิดหวังในเรื่องความรัก อาจเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการพัฒนาอัตลักษณ์ของฮิปโป

ลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างเห็นได้ชัดในคาแรคเตอร์ของฮิปโปนั่นคือ รูปหน้าที่เริ่มมีแก้มข้างหนึ่งยื่นออกมา และมีผมชี้ขึ้น 3 ปอย เหมือนทรงผมในชีวิตจริงของเขา นอกจากนั้น ลักษณะนิสัยของคาแรคเตอร์ก็จะมีลักษณะกวนๆเหมือนกับตัวจริงของเขา ดังที่เขาได้กล่าวว่า “ผมพยายามวาดตัวการ์ตูนให้เป็นตัวผมเอง ผมเป็นคนกวนๆ ก็วาดการ์ตูนให้มันกวนๆ อย่างพวกนี้ก็มีคำพูดที่กวน มีอะไรเพี้ย อะไรพะ หรือไม่ก็แบบ น้องปีบียากจะซำส์ วาดให้มันดูกวน คือว่าถ้าเป็นฮิปโปรักเด็กอย่างนั้นมันก็ไม่ใช่ คือวาดการ์ตูนผมเอง แบบมีทะเลบ้าง มีนู่นมีนี่ ก็คือเป็นแบบกวนๆ” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์) ซึ่งฮิปโปคิดว่าคาแรคเตอร์กวนๆนั้นสะท้อนความเป็นตัวเขาออกมา ในเรื่องของลักษณะนิสัยและบางครั้งก็แสดงออกทางคำพูดของคาแรคเตอร์ “ใช่ มันคือตัวเราเลย...เป็นการตูนสะท้อนตัวคนวาด” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า คาแรคเตอร์ที่ฮิปโปสร้างขึ้นนั้น มีที่มาจากบุคลิก ลักษณะนิสัย และความชอบส่วนตัวของเขาเอง แสดงให้เห็นว่า ความเป็นตัวตนของเขาเองนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของฮิปโป

นอกจากการถ่ายทอดรูปลักษณ์และลักษณะนิสัยของตนเองลงไปในคาแรคเตอร์แล้ว การผูกเรื่องราวของคาแรคเตอร์ก็เป็นอีกสิ่งหนึ่ง ที่ฮิปโปคิดว่าเป็นสิ่งที่ทำให้คาแรคเตอร์ของตนเองนั้นมีความแตกต่าง ซึ่งเขาได้เล่าให้ฟังถึงสิ่งที่ทำให้งานของเขาแตกต่างจากคนอื่นว่า “คือของผมเป็นงานที่แบบมีไอเดีย แต่ไม่ได้ไอเดียจำ เป็นงานที่แบบ มีเรื่องราว เป็นงานที่มีความสนุกในภาพ แล้วเป็นงานการ์ตูนที่มาจากชีวิตจริง เป็นการ์ตูนที่คนเห็นแล้วโดน เห็นแล้วแบบใช่เลย นี่แหละที่เราเคยเป็น เป็นการ์ตูนกึ่งไดอารี่ ถ้าเป็นการ์ตูนของคนอื่นอาจเป็นคาแรคเตอร์แบบตัวเดียว มีเรื่องราวที่อาจเป็นเรื่องราวที่คิดเอง คิดเป็นการ์ตูนเอง แต่ผมเป็นการ์ตูนที่แบบ มาจากชีวิตจริงเลย” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

ซึ่งเนื้อหาเรื่องราวที่มาจากชีวิตจริงนั้น ก็เพื่อนำมาสร้างความรู้สึกร่วมกันในประสบการณ์บางอย่างกับผู้ชม ดังที่เขาได้ยกตัวอย่างไว้ว่า “ประมาณว่าถ้าเป็นภาษาผมก็คือโดน อย่างตัวนี้คือแบบเวลาจับเมาส์อยู่ ทำไม่มันไม่ขยับ ก็เพราะว่าเราดันจับมือถือไว้อย่างนี้ ก็คือผมว่าทุกคนก็เคยเป็น ผมก็จับมาใส่ในการตูน เพื่อให้คนอื่นเขาอินไปกับประสบการณ์นั้นของเรา” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์) นอกจากนั้น เขายังบอกว่าแนวทางในการสร้างงานของเขานั้น คือการวาดเพื่อให้ทุกคนมีรอยยิ้มและให้ทุกคนรู้สึกสนุกไปกับผลงานของเขา

จะเห็นได้ว่า ประสบการณ์ที่พบเจอในชีวิตจริงนั้น ได้ถูกนำมาผูกโยงและถ่ายทอดเป็นเรื่องราวโดยมีคาแรคเตอร์ของเขาเป็นตัวดำเนินเรื่อง แสดงให้เห็นว่า เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและพบเจอใน

ชีวิตประจำวันนั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของฮิปโป ในแง่ของการพยายามสร้างประสบการณ์ร่วมกัน เพื่อการเข้าถึงความรู้สึกของผู้ชม

ส่วนลักษณะงานที่ฮิปโปชอบเป็นพิเศษนั้น มีค่อนข้างมาก แต่เป็นงานคาแรคเตอร์ที่ใช้สีน้ำ ซึ่งเป็นแนวที่เขาไม่สามารถวาดตามได้ จึงได้แต่ชื่นชม ดังที่เขาเล่าให้ฟังว่า “คืออย่างเด็กคนหนึ่ง คือยังเด็ก ยังเรียนมหาลัยอยู่ แต่ว่าเขาใช้สีน้ำวาดเป็นคาแรคเตอร์ แล้วผมคิดว่ามันน่ารักดีนะ ก็คือวาดแนวสีน้ำ ผมชอบ คือมันไม่จำเป็นต้องวาดวิวแบบที่พวกศิลปินวาดกัน อาจเป็นสีน้ำที่วาดอะไรก็ได้ที่เป็นการ์ตูน แต่ใช้สีน้ำวาด เขาเรียกว่างานอะไรนะ งานวินเทจ(Vintage) แต่ผมวาดไม่ได้” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า ลักษณะงานที่ฮิปโปชื่นชอบนั้น ไม่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของเขา เนื่องจากการวาดสีน้ำนั้นเป็นสิ่งที่เขาไม่ถนัด แสดงให้เห็นว่า ลักษณะงานที่ชื่นชอบนั้นอาจไม่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของฮิปโป

และในส่วนของวิธีการสร้างงานนั้น ฮิปโปจะเริ่มจากการสเก็ตซ์ลงในสมุดก่อน เมื่อได้รูปสเก็ตซ์ที่พอใจแล้ว จึงวาดแบบใส่ลายเส้นจริงลงในสมุดอีกเล่มหนึ่ง จากนั้นจึงถ่ายรูปแล้วนำภาพนั้นถ่ายโอนลงในคอมพิวเตอร์ แล้วใช้โปรแกรมอิลลัสเตรเตอร์ทำการร่างเส้นและตกแต่งภาพจนเสร็จสมบูรณ์ ซึ่งเครื่องมือสำหรับการร่างและวาดเส้นนั้น เขาใช้เครื่องมือที่เป็นเมาส์แบบปากกาที่สร้างความสะดวกเร็วในการทำงานให้กับเขามากกว่าเมาส์แบบเดิม แต่ในแง่คุณภาพของผลงานนั้นเขาบอกว่าไม่มีความแตกต่างกัน

จะเห็นได้ว่า เครื่องมือแต่ละชนิดที่ใช้ในการสร้างงานนั้น อำนวยความสะดวกสบายในการทำงานแตกต่างกันไปบ้าง แต่ไม่ทำให้ลักษณะของผลงานออกมาแตกต่างกัน แสดงให้เห็นว่า เครื่องมือในการสร้างงานนั้นไม่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของฮิปโป

การเผยแพร่อัตลักษณ์

ในช่วงก่อนหน้านี้นี้ เมื่อสร้างผลงานสำเร็จ ฮิปโปจะนำเสนอผลงานในเว็บไซต์มัลติพลาาย ซึ่งเป็นเหมือนเว็บไซต์ส่วนตัวของเขา เนื่องจากในช่วงนั้นเขายังไม่รู้จักเฟซบุ๊ก ดังที่เขาบอกว่า “ตอนนั้นผมยังไม่รู้จักเฟซบุ๊กผมรู้จักแต่มัลติพลาาย ไฮไฟว์ แต่ไฮไฟว์ไม่ค่อยได้ขึ้น เพราะรู้สึว่ามันดูเด็กไป ผมอยากได้เว็บที่แบบ ถ้าถูกค้าหรือใครมาดู ก็มาดูได้ ตอนนั้นก็มัลติพลาาย แต่ช่วงหลังๆคือไม่ได้อัปเดตครับ อัปเดตเฟซบุ๊ก คือคนเขาเล่นเยอะกว่า ก็คือสื่อถึงง่ายกว่า” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์) ดังนั้นในช่วงหลังมานี้ เขามักจะนำเสนอผลงานลงในเฟซบุ๊กเป็นหลัก ส่วนในมัลติพลาายตอนนี้จึงมีแต่ผลงานเก่าๆ

นอกจากมัลติพลาายและเฟซบุ๊กแล้ว ฮิปโปยังสนใจที่จะนำเสนอผลงานในบล็อกอีกทีหนึ่งอีกด้วย แต่เนื่องจากการนำเสนอผลงานในบล็อกทีหนึ่งนั้น ควรจะต้องมีการเขียนคำบรรยายภาพยาวๆ ซึ่ง

เป็นสิ่งที่เขาไม่ถนัด รวมถึงการตกแต่งบล็อกให้มีแบ็คกราวนด์หรือพื้นหลังที่สวยงามนั้น ต้องใช้เวลาศึกษาพอสมควร ดังนั้น การนำเสนอผลงานลงในบล็อกเอ็กซ์ทีเอ็น จึงยังเป็นโครงการที่ทำจะในภายหน้า ดังที่เขาบอกว่า “ผมว่าในเอ็กซ์ทีเอ็น คนที่มาลงภาพ เขาจะไม่ลงภาพอย่างเดียวครับ จะแบบมีคำบรรยายเยอะๆ ซึ่งผมไม่ได้เก่งทางด้านคำบรรยายเยอะๆ แต่ถามว่าอยากลงใหม่ก็อยากลง แต่ว่าคือถ้าผมจะทำอะไร ถ้าทำแล้วไม่สุด ทำแล้วแบบลงภาพสวยอย่างเดียว แต่ว่าแบ็คกราวนด์ไม่สวย ผมก็ไม่ค่อยอยากจะทำอะไร” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า คุณสมบัติเฉพาะตัวของพื้นที่ในแต่ละเว็บไซต์นั้นมีความแตกต่างกัน ไม่ว่าจะ เป็นมัลติพลาเย ไฮไฟว์ เฟซบุ๊ก หรือเอ็กซ์ทีเอ็น ซึ่งฮิปโปได้เลือกใช้แต่ละพื้นที่ของเว็บไซต์เหล่านี้ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการนำเสนอผลงานของตนเอง แสดงให้เห็นว่า คุณสมบัติเฉพาะตัวของพื้นที่ในแต่ละเว็บไซต์นั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของฮิปโป ในแง่ของการบริหารจัดการการนำเสนอผลงาน

และผลงานบางชิ้นที่ฮิปโปนำเสนอลงในเฟซบุ๊กนั้น เขาไม่คิดว่าจะมีคนชอบ แต่ก็ทำให้เขาแปลกใจ เมื่อมีผู้ชมเข้ามากดไลค์เป็นจำนวนมาก และเมื่อนำผลงานชิ้นนั้นมาทำเป็นโปสการ์ด ก็พบว่า เป็นใบที่ขายดี ดังที่เขาบอกว่า “ชิ้นนี้เป็นงานที่ทำไปแล้ว ผมไม่คิดว่าแบบมีคนชอบ มีคนชอบเยอะ ดูจากการกดไลค์ ดูจากหลายๆอย่าง เวลาผมทำโปสการ์ด ไปนี้จะขายดีที่สุด” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า การกดไลค์ หรือการกดปุ่ม “Like” เพื่อแสดงความชื่นชอบ ซึ่งเป็นเครื่องมือหนึ่งในระบบของเฟซบุ๊กนั้น สามารถวัดความนิยมในผลงานออกแบบคาแรคเตอร์ได้ แสดงให้เห็นว่า การกดไลค์ในระบบของเฟซบุ๊กนั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่ง ที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของฮิปโป ในแง่ของการสำรวจความนิยมที่มีต่อคาแรคเตอร์ที่ได้ออกแบบขึ้น

โดยส่วนใหญ่ คนมักจะรู้จักฮิปโปจากการนำเสนอผลงานในเฟซบุ๊กมากกว่าสื่ออื่นๆ รวมถึงจากการบอกเล่าจากปากต่อปาก ดังที่เขาบอกว่า “รู้จักจากเฟซบุ๊กมากที่สุด แล้วรู้จักจากพวกปากต่อปาก” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า เฟซบุ๊กเป็นสื่อเว็บไซต์ที่ทำให้การเผยแพร่อัตลักษณ์ของฮิปโปเป็นที่รู้จักมากที่สุด แต่การเผยแพร่แบบปากต่อปาก ก็มีส่วนช่วยในการเผยแพร่อัตลักษณ์ของฮิปโปให้กระจายออกสู่วงกว้างได้มากยิ่งขึ้น แสดงให้เห็นว่า นอกจากการเผยแพร่ผ่านทางเว็บไซต์แล้ว การเผยแพร่แบบปากต่อปาก อาจเป็นอีกปัจจัยที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของฮิปโป

ส่วนระยะเวลาในการเตรียมข้อมูลเพื่อนำเสนอในเว็บไซต์นั้น ฮิปโปบอกว่าไม่มีกำหนดที่แน่นอน แต่จะมีการวางแผนไว้คร่าวๆว่าจะนำเสนอในช่วงวันสำคัญต่างๆ เช่น วันปีใหม่ วันวาเลนไทน์ วันสงกรานต์ หรือวันคริสมาสต์ แต่จะเป็นงานคาแรคเตอร์ในลักษณะภาพเดียว และในส่วนของ

คาแรคเตอร์ที่มีเรื่องราวนั้นจะนำเสนอในช่วงเวลาว่าง ซึ่งหากว่างเมื่อไหร่เขาก็จะรีบทำ เนื่องจากอยาก
ให้คนมาติดตามผลงานบ่อยๆ

จะเห็นได้ว่า การเผยแพร่ผลงานนั้น จำเป็นต้องรักษาความต่อเนื่อง เนื่องจากการห่าง
หายไปนานๆ และความไม่สม่ำเสมอในการนำเสนอผลงานนั้น อาจทำให้ถูกลืมจากผู้ชมได้ แสดงให้
เห็นว่า ความสม่ำเสมอในการนำเสนอผลงานนั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์
ของฮิปโป

ในช่วงแรกๆนั้น ฮิปโปมีการต่อยอดผลงานคาแรคเตอร์โดยได้นำมาประดิษฐ์เป็นโปสการ์ด
จากนั้นจึงนำไปจำหน่ายตามงานอีเวนต์ต่างๆ ดังที่เขาเล่าให้ฟังว่า “ผมจะไปขายตามแบบพวกอีเวนต์
ต่างๆ เวลามีคนมาเชิญผม ส่วนมากผมไปไม่ค่อยเสียตังค์ในการเช่าบูธ คือทำสนุกมากกว่า ทำแบบ
ไม่ได้คิดว่าทำเพื่อเอากำไรมาก แต่ทำเอามันส์มากกว่า เอาความสนุก ทำเอาภาพลักษณ์ แล้วก็คอน
เน็คชั่น(Connection)” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์) และฮิปโปยังบอกอีกว่า เขารู้สึกดีเมื่อ
เวลาที่ลูกค้าซื้อโปสการ์ดไปแต่ละใบ เนื่องจากเขาได้ประดิษฐ์ขึ้นมากับมือทุกใบ ถึงแม้เพียงแค่อู
เฉยๆแต่ไม่ซื้อก็ไม่เป็นไร เพราะอย่างน้อยก็ได้เห็นผลงานของเขา เพียงแค่จดจำชื่อฮิปโปได้เขาก็ดีใจ
แล้ว นอกจากนี้ เมื่อเวลาที่เขาไปออกงานอีเวนต์ที่ไหน เขาก็จะชอบเดินไปตามบูธต่างๆเพื่อทำ
ความรู้จักกับคนทั่วไปเพื่อสร้างสายสัมพันธ์

จะเห็นได้ว่า การนำผลงานคาแรคเตอร์มาต่อยอดเป็นโปสการ์ดและนำออกจำหน่ายตามงาน
อีเวนต์ต่างๆนั้น วัตถุประสงค์หลักคือ การสร้างภาพลักษณ์และสร้างสายสัมพันธ์ เพื่อสร้างชื่อฮิปโปให้
เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากขึ้น แสดงให้เห็นว่า การออกงานอีเวนต์นั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการ
เผยแพร่อัตลักษณ์ของฮิปโป

นอกจากนั้น ฮิปโปก็ยังได้ไปขอเช่าพื้นที่ที่ TCDC เพื่อนำโปสการ์ดไปวางจำหน่าย “คือที่นั่น
ผมไม่ได้กะว่าทำไปเพื่อให้ขายดี แต่ผมทำไปเพื่ออิมเมจมากกว่า เพราะว่าTCDC มันเป็นที่แบบดูโอเค
อยู่ ถ้าเอาสินค้าไปวาง แล้วเราไปขายอย่างน้อยก็ได้อิมเมจ ว่าเราได้ลง TCDC ขาย มันก็โอเค”
(สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า การนำโปสการ์ดไปวางจำหน่ายใน TCDC ซึ่งเป็นศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ
นั้น สามารถสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ฮิปโปได้ เพราะการถูกคัดเลือกให้นำผลงานไปวางจำหน่ายได้
นั้น ผลงานจะต้องมีคุณภาพในระดับหนึ่ง แสดงให้เห็นว่า พื้นที่ของ TCDC อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่ง ที่มี
ผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของฮิปโป ในแง่ของการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่เขา

นอกจากการทำโปสการ์ดแล้ว ฮิปโปยังมีการวางแผนต่อยอดงานคาแรคเตอร์โดยผลิต
ออกมาเป็นหนังสืออีกด้วย ดังที่เขาเล่าให้ฟังว่า “ผมคิดว่าคงไม่วาดเป็นการ์ตูนอย่างเดียว คือที่ผมพ
ลนไว้ว่าหนังสือของผม อยากให้เป็นหนังสือที่คนเขาไม่ใช่อ่านครั้งเดียวแล้วก็เก็บใส่ตู้ ผมพยายามหา

จุดอะไรสักอย่างที่ทำให้ทุกคนสามารถร่วมสนุกได้กับหนังสือครับ” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

ซึ่งฮิปโปบอกกว่าวิธีการที่จะพาตัวเองไปให้ถึงจุดนั้น อย่างแรกสุดก็คือ การวาดผลงานออกมาให้มากและให้ดีกว่าก่อน เนื่องจากถ้าหากไม่ดีคนก็คงไม่ชอบ และเมื่อผลงานดีแล้ว ก็จะเริ่มมีเพื่อนๆ หรือน้องๆ ในเฟซบุ๊กเข้ามาดู และเมื่อมีคนดูมากขึ้น ก็จะเกิดการพูดปากต่อปาก จากนั้นก็อาจจะเริ่มเข้ามาหาล้านักพิมพ์ ดังที่เขาได้กล่าวไว้ว่า “สุดท้ายถ้าแบบว่าล้านักพิมพ์มาติดต่อให้ผมทำหนังสือออกมาเล่มหนึ่ง ถ้ามันออกมาดีฮิปโป ผมว่าการทำหนังสือเป็นอะไรที่แบบว่าคนจะรู้จักผมได้เร็วมาก เยอะมาก ถ้าเป็นล้านักพิมพ์ที่แบบที่มีชื่อนิดหนึ่ง พอเราได้ชื่อจากการลงหนังสือแล้ว ผมว่าตอนนั้นก็เริ่มมีอีกสตีบหนึ่งแล้ว ที่ว่าคนเริ่มรู้จักเยอะ งานเริ่มเข้ามาเยอะ ตอนนั้นค่อยว่ากันอีกทีว่าจะไปทางด้านไหน” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า สำหรับฮิปโปแล้ว การได้ตีพิมพ์ผลงานออกเผยแพร่ในรูปแบบของหนังสือ นั้น เป็นวิธีที่จะทำให้เขาเป็นที่รู้จักในวงกว้างได้อย่างรวดเร็ว และถึงแม้ในวันนี้ ผลงานคาแรคเตอร์ของเขา จะยังไม่ได้ถูกตีพิมพ์ แต่เป้าหมายในการได้ลงตีพิมพ์ในหนังสือ นั้น เป็นเสมือนกำลังใจที่ทำให้เขา มุ่งมั่นในการสร้างตัวตนและผลงานต่อไป แสดงให้เห็นว่า ความคาดหวังในการได้ตีพิมพ์ผลงานออกเผยแพร่ในรูปแบบของหนังสือ นั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่ง ที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของฮิปโป ในแง่ของการเป็นแรงผลักดันในการทำงาน

นอกจากนั้น อีกหนึ่งความคาดหวังของฮิปโป คือการนำผลงานคาแรคเตอร์ของเขาต่อยอด ออกไปในรูปแบบของสินค้าต่างๆ และการเผยแพร่คาแรคเตอร์ของเขาออกสู่สากล ดังที่เขาเล่าให้ฟังว่า “ผมคาดหวังว่า ผมอยากจะเอางานของผมทำเป็นพวกของพรีเมียม ของใส่บนจาน บนแก้ว แต่ที่คาดหวังสูงสุดก็คือ อยากให้งานผมออกไปต่างประเทศ เพราะผมว่าอยู่ที่ต่างประเทศมันจะรู้สึกว่าคุณ จะเข้าถึงง่ายกว่า กระแสตอบรับดีกว่า ญี่ปุ่น อเมริกาพวกนี้ แต่คงยังไม่ถึงขั้นนั้น ก็คือตอนนี้เราต้องสร้างให้คนรู้จักเรา ให้แข็งแรงก่อน” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า การนำคาแรคเตอร์ไปประกอบในสินค้าต่างๆ นั้น ถือเป็น การกระจายผลงานคาแรคเตอร์ออกสู่วงกว้างในอีกทางหนึ่ง แสดงให้เห็นว่า การผลิตสินค้าที่มีคาแรคเตอร์เป็นส่วนประกอบนั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของฮิปโป ซึ่ง ณ ตอนนี้อยู่เป็น ความหวังที่อยากให้เกิดขึ้นในอนาคต

ตลอดเส้นทางในการสร้างอัตลักษณ์ของฮิปโป ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนาอัตลักษณ์ ตลอดจนการเผยแพร่อัตลักษณ์นั้น ประกอบด้วยหลายๆ สิ่งที่อาจเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิด และส่งผลต่อแนวปฏิบัติ ดังต่อไปนี้

2.2 ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของ HippoDesign

ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของฮิปโปนั้น เกิดจากความชอบในการวาดรูปมาตั้งแต่สมัยเด็ก และในช่วงที่เรียนมัธยมปลาย คุณแม่ได้ส่งเขาไปเรียนพิเศษด้านศิลปะอย่างจริงจังเพื่อปูทางไปสู่การเรียนต่อในระดับมหาวิทยาลัย จึงทำให้ฮิปโปได้ค้นพบตัวเองว่าชอบในด้านนี้ อีกทั้งยังได้สานต่อความชอบนั้นด้วยการเข้าศึกษาในสาขาวิชาที่ช่วยส่งเสริมความชอบนั้นให้งอกงาม แสดงให้เห็นว่า การศึกษาด้านศิลปะและการออกแบบนั้น อาจจะเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการบ่มเพาะอัตลักษณ์ของฮิปโป ในแง่ของความรู้พื้นฐานด้านศิลปะและทักษะในการวาดรูป

หลังจากจบการศึกษาและมีประสบการณ์การทำงานออกแบบกราฟิกใน 2 บริษัท ทำให้ฮิปโปมีโอกาสได้ฝึกฝนและพัฒนาตัวเอง ส่งผลให้สามารถทำงานได้อย่างคล่องแคล่ว และยังสามารถเรียนรู้การทำงานแบบมีคอนเซ็ปต์และมีกิมมิกจากเจ้านาย ซึ่งส่งผลให้ผลงานคาแรคเตอร์ของฮิปโปนั้น มักมีลูกเล่นบางอย่างทิ้งไว้ให้คิดเสมอ แสดงให้เห็นว่า อาชีพในสายงานด้านการออกแบบนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของฮิปโป

แต่การทำงานออกแบบกราฟิกให้กับผลิตภัณฑ์ต่างๆนั้น ผลงานที่ออกมามักไม่มีใครรู้ว่าใครเป็นผู้ออกแบบ ทำให้ฮิปโปคิดว่า อยากสร้างผลงานสักอย่างขึ้นมาเพื่อฝากชื่อเสียงให้เป็นที่รู้จัก จึงได้กลายเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างงานคาแรคเตอร์ จากนั้น เขาจึงพยายามหาแนวทางสร้างงานในหลากหลายรูปแบบเพื่อให้เหมาะกับตนเอง แสดงให้เห็นว่า การอยากฝากชื่อเสียงให้เป็นที่รู้จักนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อความคิดที่จะสร้างอัตลักษณ์ของฮิปโป

โดยส่วนตัวนั้น ฮิปโปชอบสีเขียว น้ำทะเล และสีในโทนเย็น ซึ่งจากความชอบส่วนตัวในเรื่องของสีนั้น ได้ถูกถ่ายทอดลงไปในงาน ทำให้ผลงานคาแรคเตอร์ของฮิปโปนั้นมักมีสีเขียวอยู่ในส่วนใดส่วนหนึ่งของผลงานเสมอ ทำให้การใช้สีเขียว น้ำทะเล และสีโทนเย็น กลายเป็นอัตลักษณ์อีกอย่างหนึ่งในผลงานของเขา แสดงให้เห็นว่า ความชอบส่วนตัวในเรื่องของสีนั้น อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งในการพัฒนาอัตลักษณ์ของฮิปโป

ต่อมาฮิปโปได้ผิดหวังในเรื่องของความรัก เหตุการณ์นี้ได้ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของเขามาก และทำให้ฮิปโปหันมาเปลี่ยนแปลงและพัฒนาคาแรคเตอร์รูปแบบเดิมให้เป็นรูปแบบใหม่ เพื่อลบความทรงจำดีๆให้หายไป แสดงให้เห็นว่า ประสบการณ์ผิดหวังในเรื่องความรัก อาจเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการพัฒนาอัตลักษณ์ของฮิปโป

คาแรคเตอร์ที่ฮิปโปสร้างขึ้นใหม่นั้น มีบุคลิกและลักษณะนิสัยที่กวนๆ อันมีที่มาจากบุคลิก ลักษณะนิสัย และความชอบส่วนตัวของเขาเอง แสดงให้เห็นว่า ความเป็นตัวตนของเขาเองนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของฮิปโป

นอกจากนั้น ฮิปโปยังได้นำประสบการณ์ที่พบเจอในชีวิตจริง มาผูกโยงและถ่ายทอด เป็นเรื่องราวเพื่อการเข้าถึงความรู้สึกของผู้ชมในลักษณะของการสร้างประสบการณ์ร่วมกัน โดยมี คาแรคเตอร์ของเขาเป็นตัวดำเนินเรื่อง แสดงให้เห็นว่า เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและพบเจอในชีวิตประจำวัน นั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของฮิปโป

ในการเผยแพร่ผลงานในเว็บไซต์นั้น ฮิปโปมีการเลือกใช้ประโยชน์ในแต่ละพื้นที่ของ เว็บไซต์ตามคุณสมบัติเฉพาะตัวของพื้นที่ในเว็บไซต์นั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นมัลติพลาเยอร์หรือเฟซบุ๊กเพื่อให้ เหมาะกับวัตถุประสงค์ในการนำเสนอผลงานของตนเอง แสดงให้เห็นว่า คุณสมบัติเฉพาะตัวของพื้นที่ ในแต่ละเว็บไซต์นั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของฮิปโป ในแง่ของการบริหารจัดการ การนำเสนอผลงาน

นอกจากนั้น ผู้ที่เข้ามาชมผลงานคาแรคเตอร์ในเฟซบุ๊กของฮิปโปนั้น ยังมีการ กดไลค์เพื่อแสดงความชื่นชอบในผลงาน แสดงให้เห็นว่า การกดไลค์ในเฟซบุ๊กนั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่ง ที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของฮิปโป ในแง่ของการได้รับความนิยมนั้นที่มีต่อคาแรคเตอร์ที่ได้ ออกแบบขึ้น

นอกจากเฟซบุ๊กที่ทำให้การเผยแพร่อัตลักษณ์ของฮิปโปเป็นที่รู้จักมากที่สุดแล้ว การเผยแพร่แบบปากต่อปาก ก็มีส่วนช่วยในการเผยแพร่อัตลักษณ์ของฮิปโปให้กระจายออกสู่วงกว้าง ได้มากยิ่งขึ้นอีกด้วย แสดงให้เห็นว่า นอกจากการเผยแพร่ผ่านทางเว็บไซต์แล้ว การเผยแพร่แบบปาก ต่อปาก อาจเป็นอีกปัจจัยที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของฮิปโป

หากมีเวลารว่างจากงานประจำเมื่อไหร่ฮิปโปก็จะรีบทำงานคาแรคเตอร์เพื่อนำเสนอ เนื่องจากอยากให้คนมาติดตามผลงานบ่อยๆ ซึ่งการรักษาความต่อเนื่องและความสม่ำเสมอในการ เผยแพร่ผลงานโดยไม่ห่างหายไปนานๆนั้น จะทำให้ไม่ถูกลืมจากผู้ชม แสดงให้เห็นว่า ความสม่ำเสมอ ในการนำเสนอผลงานนั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของฮิปโป ซึ่ง

ฮิปโปได้มีการนำผลงานคาแรคเตอร์มาต่อยอดโดยการประดิษฐ์เป็นโปสการ์ดและ นำออกจำหน่ายตามงานอีเวนท์ต่างๆ แต่วัตถุประสงค์หลักนั้นไม่ได้ต้องการกำไรที่เป็นกอบเป็นกำ แต่ คือการสร้างภาพลักษณ์และสร้างสายสัมพันธ์ เพื่อสร้างชื่อฮิปโปให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากขึ้น แสดง ให้เห็นว่า การออกงานอีเวนท์นั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของฮิปโป

นอกจากการนำไปสการ์ดออกจำหน่ายตามงานอีเวนท์แล้ว ฮิปโปยังถูกคัดเลือกให้ นำโปสการ์ดไปวางจำหน่ายใน TCDC ซึ่งเป็นศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบอีกด้วย ซึ่งสิ่งนี้สามารถ สร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ฮิปโปได้ เพราะผลงานที่นำวางจำหน่ายได้นั้นจะต้องมีคุณภาพในระดับหนึ่ง แสดงให้เห็นว่า พื้นที่ของ TCDC อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่ง ที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของฮิปโป ในแง่ของการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่เขา

ฮิปโปมีความคาดหวังในการได้ตีพิมพ์ผลงานคาแรคเตอร์ออกเผยแพร่ในรูปแบบของหนังสือ ซึ่งหนังสือนั้น จะทำให้เขาเป็นที่รู้จักในวงกว้างได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งความคาดหวังนี้เป็นเสมือนกำลังใจที่ทำให้เขามีความมุ่งมั่นในการสร้างตัวตนและผลงานต่อไป แสดงให้เห็นว่า ความคาดหวังในการได้ตีพิมพ์ผลงานออกเผยแพร่ในรูปแบบของหนังสือนั้น อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่ง ที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของฮิปโป ในแง่ของการเป็นแรงผลักดันในการทำงาน

และอีกหนึ่งความคาดหวังที่อยากให้เกิดขึ้นในอนาคตของฮิปโป คือการกระจายผลงานออกสู่วงกว้างด้วยการนำคาแรคเตอร์ไปประกอบในสินค้าต่างๆ แสดงให้เห็นว่า ความคาดหวังในการผลิตสินค้าที่มีคาแรคเตอร์เป็นส่วนประกอบนั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของฮิปโป ในแง่ของการเป็นแรงผลักดันให้เขามีความมุ่งมั่นสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

2.3 สรุปผลกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของ HippoDesign

จากการศึกษาวิเคราะห์สามารถสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของฮิปโปนั้น เริ่มต้นจากการที่เขาชอบวาดรูปมาตั้งแต่เด็ก จนเมื่อชั้นมัธยมปีที่ 6 คุณแม่เห็นว่าชอบในด้านนี้ จึงส่งเขาไปเรียนพิเศษด้านการวาดรูปเพื่อปูทางสำหรับการสอบเข้าเรียนต่อในระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งจากการเรียนพิเศษในด้านนี้นั้น ทำให้ฮิปโปได้ค้นพบตัวเองว่าชอบด้านศิลปะ จากนั้น ฮิปโปได้สานต่อความชอบด้วยการเข้าศึกษาต่อในสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ที่มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต จนจบการศึกษา

หลังจบการศึกษา ฮิปโปได้เข้าทำงานที่บริษัทแห่งหนึ่ง ในตำแหน่งนักออกแบบกราฟิก ซึ่งการทำงานในบริษัทนี้ค่อนข้างหนักมากสำหรับเขา แต่ในความหนักนั้นเขาถือว่าเป็นความโชคดี เนื่องจากทำให้เขาได้ฝึกฝนการทำงานอย่างจริงจัง

ฮิปโปทำงานที่นี่ได้ 8 เดือน หลังจากนั้นเขาได้ย้ายมาทำงานที่บริษัทรับผลิตโฆษณา ซึ่งการทำงานที่นั่น ได้ปลูกฝังวิธีคิดในการสร้างงานแบบมีคอนเซ็ปต์และมีกิมมิคในงาน เพื่อเป็นการเพิ่มเสน่ห์ให้กับงาน ดังจะเห็นได้จาก ผลงานคาแรคเตอร์ของฮิปโปนั้น มักจะแฝงลูกเล่นบางอย่างทิ้งไว้ให้คิดเสมอ

ฮิปโปทำงานออกแบบกราฟิกเป็นงานประจำ แต่การทำงานกราฟิกอย่างเดียววันนั้น ไม่สามารถทำให้มีชื่อเสียงได้ เนื่องจากงานกราฟิกที่ทำนั้นจะเป็นการทำให้กับผลิตภัณฑ์ต่างๆ ซึ่งไม่สามารถนำงานที่ทำนั้นมานำเสนอผ่านหน้าเว็บไซต์ได้ เขาจึงพยายามสร้างผลงานในรูปแบบของตัวเอง โดยเริ่มจากการหาแนวทางสร้างงานในหลากหลายรูปแบบเพื่อให้เหมาะกับตนเอง

โดยส่วนตัวนั้น ฮิปโปชอบงานที่เต็มไปด้วยสีสัน จึงได้นำความชอบนั้นมาเป็นแนวทางในการสร้างอัตลักษณ์ และเริ่มหาคาแรคเตอร์เพื่อนำมาเป็นตัวดำเนินเรื่อง ซึ่งเขาคิดว่าหากนำตัวเอง

มาวาดเป็นคาแรคเตอร์จะสามารถเล่าเรื่องได้ดีเพราะเป็นตัวของเขาเอง ฮิปโปจึงได้วาดคาแรคเตอร์เพื่อสื่อถึงตัวเขาก่อน

เนื่องจากฮิปโปเป็นคนชอบสีเขียวน้ำทะเล ในผลงานคาแรคเตอร์ของเขานั้น จึงมักจะมีสีเขียวน้ำทะเลอยู่ในส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพเสมอ ซึ่งการมีสีเขียวน้ำทะเลแฝงอยู่ในทุกงานคาแรคเตอร์ของฮิปโปนั้นทำให้งานของเขาดูมีโทนสีเดียวกัน และสีโดยรวมของเขาเป็นสีแนวพาสเทล ทำให้การใช้สีของเขาดูนุ่มนวลกว่าสีทั่วไป นอกจากนี้ การที่ฮิปโปไม่ชอบสีสดเนื่องจากรู้สึกว่าการวาดภาพผลงานส่วนใหญ่ของเขาจึงมักเป็นสีโทนเย็นเสมอ จากความชอบส่วนตัวในเรื่องของสีสันได้ถูกถ่ายทอดลงไปในงาน ทำให้ลักษณะการใช้สีเขียวน้ำทะเล สีโทนเย็น และสีแนวพาสเทลกลายเป็นอัตลักษณ์อีกอย่างหนึ่งในผลงานของเขา

ตั้งแต่แรกเริ่มจนถึงปัจจุบันนี้ ฮิปโปได้มีการเปลี่ยนคาแรคเตอร์ไปแล้ว 3 แบบ แบบแรกคือ แบบที่นำรูปทรงเรขาคณิตมาเป็นพื้นฐานในการสร้างคาแรคเตอร์ ในแบบแรกนี้คาแรคเตอร์จึงมีหัวกลมๆและไม่มีการตัดเส้น แบบที่ 2 จะมีลักษณะปากเป็นแนว หลังจากนั้นก็เปลี่ยนมาเป็นรูปแบบที่เห็นในปัจจุบัน

สาเหตุที่ทำให้ฮิปโปเปลี่ยนรูปแบบคาแรคเตอร์นั้น เกิดจากการผิดหวังในเรื่องความรัก จึงอยากเปลี่ยนแปลงอะไรบางอย่างเพื่อบรรเทาความรู้สึกเจ็บปวดในใจ ซึ่งเขาบอกว่า คนโดยทั่วไปนั้นเมื่ออกหักก็มักอยากจะทำอะไรใหม่ๆให้กับชีวิต แต่สำหรับฮิปโปแล้ว เขารู้สึกอยากลองวาดคาแรคเตอร์แบบใหม่ให้หลุดพ้นจากตัวเก่า เหตุการณ์นี้ถือเป็นจุดเปลี่ยนทางความคิดที่ทำให้ฮิปโปหันมาเปลี่ยนแปลงและพัฒนาคาแรคเตอร์ให้เป็นรูปแบบใหม่ เพื่อลบความทรงจำเดิมๆให้หายไป

ลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างเห็นได้ชัดในคาแรคเตอร์ของฮิปโปนั้นคือ รูปหน้าที่เริ่มมีแก้มข้างหนึ่งยื่นออกมา และมีผมชี้ขึ้น 3 ปอย เหมือนทรงผมในชีวิตจริงของเขา นอกจากนี้ ลักษณะนิสัยของคาแรคเตอร์ก็จะมีลักษณะกวนๆเหมือนกับตัวจริงของเขา

นอกจากการถ่ายทอดรูปลักษณ์และลักษณะนิสัยของตนเองลงไปในงานคาแรคเตอร์แล้ว การผูกเรื่องราวของคาแรคเตอร์ก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ฮิปโปคิดว่าเป็นสิ่งที่ทำให้คาแรคเตอร์ของตนเองนั้นมีความแตกต่าง ซึ่งเนื้อหาที่นำมาผูกโยงและถ่ายทอดเป็นเรื่องราวนั้นมาจากประสบการณ์จริงที่พบเจอในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้ เพื่อการเข้าถึงผู้ชมโดยวิธีสร้างประสบการณ์ร่วมกัน

ส่วนวิธีการสร้างงานของฮิปโปนั้น เริ่มจากการสเก็ตซ์ลงในสมุดก่อน เมื่อได้รูปสเก็ตซ์ที่พอใจแล้ว จึงใส่ลายเส้นจริงลงในสมุดอีกเล่มหนึ่ง จากนั้นจึงถ่ายรูปแล้วนำภาพนั้นถ่ายโอนลงในคอมพิวเตอร์ แล้วใช้โปรแกรมอิลลัสเตรเตอร์ทำการร่างเส้นและตกแต่งภาพจนเสร็จสมบูรณ์

ในช่วงก่อนหน้านี้ เมื่อสร้างผลงานเสร็จ ฮิปโปจะนำเสนอผลงานในเว็บไซต์มีดิลิฟลาย ซึ่งเป็นเหมือนเว็บไซต์ส่วนตัวของเขา เนื่องจากในช่วงนั้นเขายังไม่รู้จักเฟซบุ๊ก แต่ในช่วงหลังมานี้ เขา

มักจะนำเสนอผลงานลงในเฟซบุ๊กเป็นหลัก เนื่องจากมีคนเล่นมากกว่า จึงสามารถกระจายผลงานออกสู่วงกว้างได้มากกว่า

และผลงานบางชิ้นที่ฮิปโปนำเสนอลงในเฟซบุ๊กนั้น เขาไม่คิดว่าจะมีคนชอบ ซึ่งบางครั้งก็ทำให้เขาแปลกใจ เมื่อมีผู้ชมเข้ามากดไลค์เป็นจำนวนมาก และเมื่อนำผลงานชิ้นนั้นมาทำเป็นโปสการ์ด ก็พบว่า เป็นใบที่ขายดีที่สุด การกดไลค์ในเฟซบุ๊กจึงดูเหมือนสามารถวัดความนิยมในผลงานคาแรคเตอร์แต่ละชิ้นได้ และนอกจากเฟซบุ๊กที่ทำให้คนรู้จักฮิปโปมากที่สุดแล้ว การบอกเล่าจากปากต่อปากก็เป็นสิ่งที่ทำให้คนรู้จักเขามากเช่นกัน

ฮิปโปไม่มีกำหนดเวลาที่แน่นอนในการนำเสนอผลงานในเว็บไซต์ แต่จะมีการวางแผนไว้คร่าวๆว่าจะนำเสนอในช่วงวันสำคัญต่างๆ เช่น วันปีใหม่ วันวาเลนไทน์ วันสงกรานต์ หรือวันคริสมาสต์ แต่จะเป็นงานคาแรคเตอร์ในลักษณะภาพเดียว และในส่วนของคาแรคเตอร์ที่มีเรื่องราวอันหากว่างจากงานประจำเมื่อไหร่เขาก็จะรีบทำ เนื่องจากอยากให้คนมาติดตามผลงานบ่อยๆ

ฮิปโปมีการต่อยอดผลงานคาแรคเตอร์โดยได้นำมาประดิษฐ์เป็นโปสการ์ด จากนั้นจึงนำไปจำหน่ายตามงานอีเวนต์ต่างๆ ซึ่งเขาบอกว่ารู้สึกดีเมื่อเวลาที่ลูกค้ามาซื้อโปสการ์ดไปแต่ละใบเนื่องจากเขาได้ประดิษฐ์ขึ้นมาทุกใบ ถึงแม้เพียงแค่อู๋เฉยๆแต่ไม่ซื้อก็ไม่เป็นไร เพราะอย่างน้อยก็ได้เห็นผลงานของเขา เพียงแค่จดจำชื่อฮิปโปได้ก็ใจแล้ว นอกจากนี้ เมื่อเวลาที่เขาไปออกงานอีเวนต์ที่ไหน เขาก็จะชอบเดินไปตามบู๊ทต่างๆ เพื่อทำความรู้จักกับคนทั่วไปเพื่อสร้างสายสัมพันธ์ ซึ่งการนำโปสการ์ดออกจำหน่ายตามงานอีเวนต์ต่างๆนั้น ฮิปโปไม่ได้ต้องการกำไรจากการขายอย่างเป็นทางการเป็นกำไร แต่วัตถุประสงค์หลักคือการสร้างภาพลักษณ์และสร้างสายสัมพันธ์ เพื่อสร้างชื่อฮิปโปให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากขึ้น

นอกจากนั้น ฮิปโปก็ยังได้ไปขอเช่าพื้นที่ที่ TCDC เพื่อนำโปสการ์ดไปวางจำหน่าย ซึ่งการนำโปสการ์ดไปวางจำหน่ายใน TCDC ซึ่งเป็นศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบนั้น สามารถสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ฮิปโปได้ เพราะการถูกคัดเลือกให้นำผลงานไปวางจำหน่ายได้นั้น ผลงานจะต้องมีคุณภาพในระดับหนึ่ง

นอกจากนั้น ฮิปโปยังมีความคาดหวังในการต่อยอดงานคาแรคเตอร์โดยผลิตออกมาเป็นหนังสืออีกด้วย ซึ่งฮิปโปบอกว่าวิธีการที่จะพาตัวเองไปให้ถึงจุดนั้น อย่างแรกสุดก็คือ การวาดผลงานออกมาให้มากและให้ดีกว่าก่อน เนื่องจากถ้าหากไม่ตีคนก็คงไม่ชอบ และเมื่อผลงานดีแล้ว ก็จะมีเริ่มมีเพื่อนหรือน้องๆ ในเฟซบุ๊กเข้ามาดู และเมื่อมีคนดูมากขึ้น ก็จะเกิดการพูดปากต่อปาก จากนั้นก็อาจจะเริ่มเข้าสู่สำนักพิมพ์ และหากผลงานคาแรคเตอร์ได้ดีพิมพ์ออกเผยแพร่ในรูปแบบของหนังสือนั้นจะเป็นวิธีที่ทำให้ฮิปโปเป็นที่รู้จักในวงกว้างได้อย่างรวดเร็ว

และอีกหนึ่งความคาดหวังของฮิปโป คือการนำผลงานคาแรคเตอร์ของเขาต่อยอดออกไปในรูปแบบของสินค้าต่างๆ ซึ่งการนำคาแรคเตอร์ไปประกอบในสินค้าต่างๆ นั้น ถือเป็นการกระจายผลงานคาแรคเตอร์ออกสู่วงกว้างในอีกทางหนึ่ง และความฝันที่ฮิปโปอยากให้เกิดขึ้นในอนาคตนั้น คือการเผยแพร่คาแรคเตอร์ของเขาออกสู่สากล ซึ่งถึงแม้เส้นทางนี้จะยังอีกยาวไกล แต่เป็นเสมือนกำลังใจที่ทำให้ฮิปโปมุ่งมั่นในการสร้างตัวตนและผลงานต่อไป

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของฮิปโปนั้น เริ่มต้นจากการขอวาดรูปตั้งแต่เด็ก และมีโอกาสได้เรียนพิเศษด้านศิลปะเมื่อชั้นมัธยมปีที่ 6 ที่ทำให้เขาค้นพบตัวเองว่าชอบในด้านนี้ จากนั้น เขาได้สานต่อความชอบด้วยการเข้าศึกษาต่อในสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ ที่ช่วยวางรากฐานด้านศิลปะให้กับเขา

หลังจบการศึกษาและเข้าทำงานใน 2 บริษัท ทำให้เขาได้ฝึกฝนการทำงานออกแบบกราฟิกอย่างจริงจัง และได้เรียนรู้วิถีคิดในการสร้างงานแบบมีคอนเซ็ปต์และมีกิมมิคในงาน จากการเรียนรู้นี้ทำให้ผลงานคาแรคเตอร์ของฮิปโปนั้น มักจะแฝงลูกเล่นบางอย่างทิ้งไว้ให้คิดเสมอ แต่การทำงานกราฟิกอย่างเดียวนั้น ไม่สามารถทำให้มีชื่อเสียงได้ ฮิปโปจึงพยายามสร้างผลงานในแบบของตัวเอง เพื่อฝากชื่อไว้ให้เป็นที่รู้จัก โดยเริ่มหาแนวทางสร้างงานในหลายรูปแบบ

โดยส่วนตัวนั้น ฮิปโปเป็นคนชอบสีเขียวอมน้ำทะเล และชอบงานที่เต็มไปด้วยสีสันที่ดูสบายตา ซึ่งความชอบนี้ได้ถูกถ่ายทอดลงไปในงาน ทำให้ผลงานของเขานั้นมักมีสีเขียวอมน้ำทะเลอยู่ในส่วนใดส่วนหนึ่ง สีโดยรวมมักเป็นโทนเย็น และใช้สีแนวพาสเทล ซึ่งกลายเป็นอัตลักษณ์อีกอย่างหนึ่งในผลงานของเขา และเพื่อให้การเล่าเรื่องราวต่างๆ เป็นไปอย่างเข้าถึงเหตุการณ์ เขาจึงนำตัวเองมาเป็นคาแรคเตอร์หลักในการดำเนินเรื่อง

รูปแบบของคาแรคเตอร์ที่เห็นในปัจจุบันนี้ เกิดขึ้นจากการผิดหวังในเรื่องความรัก ฮิปโปจึงได้เปลี่ยนแปลงและพัฒนาคาแรคเตอร์รูปแบบเดิมให้เป็นรูปแบบใหม่ เพื่อลบความทรงจำเดิมๆ ให้หายไป ซึ่งเขาได้ถ่ายทอดรูปลักษณ์และลักษณะนิสัยของตนเองลงไปคาแรคเตอร์ให้ชัดเจนขึ้น นอกจากนั้น เขายังได้นำประสบการณ์ในชีวิตจริงมาผูกโยงเป็นเรื่องราวเพื่อสร้างประสบการณ์ร่วมกันผู้ชม

เมื่อสร้างผลงานเสร็จ ฮิปโปจะนำเสนอผลงานในเว็บไซต์มีดติพลาย เนื่องจากในช่วงนั้นเขายังไม่รู้จักเฟซบุ๊ก แต่ในช่วงหลังมานี้ เขามักจะนำเสนอผลงานลงในเฟซบุ๊กเป็นหลักซึ่งถือเป็นช่องทางการเผยแพร่ผลงานที่ทำให้คนรู้จักฮิปโปมากที่สุด นอกจากนั้น การบอกเล่าจากปากต่อปากก็เป็นสิ่งที่ทำให้คนรู้จักเขามากเช่นกัน

ฮิปโปมีการต่อยอดผลงานคาแรคเตอร์โดยได้นำมาประดิษฐ์เป็นโปสการ์ด จากนั้นจึงนำไปจำหน่ายตามงานอีเวนต์ต่างๆ ซึ่งไม่ใช่เพื่อกำไรมากมาย แต่เพื่อเป็นการสร้างภาพลักษณ์และ

สร้างสายสัมพันธ์ เพื่อสร้างชื่อฮิปโปให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น นอกจากนั้น ฮิปโปยังได้นำไปสกราดไปวางจำหน่ายใน TCDC ซึ่งเป็นศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบนั้น ที่สามารถสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ฮิปโปได้อีกทางหนึ่ง

นอกจากนั้น ฮิปโปยังมีความคาดหวังในการผลิตผลงานคาแรคเตอร์ออกเผยแพร่ในรูปแบบของหนังสือ และในรูปแบบของสินค้าต่างๆ อีกด้วย และความฝันที่ฮิปโปอยากให้เกิดขึ้นในอนาคตนั้น คือการเผยแพร่คาแรคเตอร์ของเขาออกสู่สากล

2.4 ผู้วิจัยนำผลการศึกษาระบวนการสร้างอัตลักษณ์ไปสอบทานกับผู้สร้างสรรค์ HippoDesign พบว่า

ผลการศึกษาตั้งแต่จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนา การเผยแพร่อัตลักษณ์ และปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ แล้วสรุปเป็นกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ในมุมมองของผู้วิจัยนั้น ผู้สร้างสรรค์ฮิปโปได้สอบทานแล้ว มีการแก้ไขเล็กน้อยในส่วนในปี พ.ศ.เกิด โดยขอแก้ไขจากปี พ.ศ.2529 เป็นปี พ.ศ.2528 และตัดรายละเอียดของประวัติบางส่วนออกไป โดยบทวิเคราะห์ในส่วนอื่นๆ ฮิปโปได้ยืนยันว่าถูกต้องและไม่ต้องแก้ไขใดๆ

ตาราง 4 รายละเอียดปัจจัยเฉพาะบุคคลของผู้สร้างสรรค์ HippoDesign

จุดเริ่มต้นของความคิด										
เพศ	อายุ	ครอบครัว	การศึกษา	เพื่อน	การทำงาน	จุดเริ่มต้นความสนใจ	IDOL	แรงบันดาลใจ	จุดเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์	
ชาย	33	สนับสนุนอิสระ	ออกแบบนิเทศศิลป์ ม.ราชภัฏสวนดุสิต	-นักออกแบบกราฟิก -วงการคาแรคเตอร์การ์ตูน	-งานประจำ : นักออกแบบกราฟิกในเอเจนซี -งานพิเศษ : วาดการ์ตูนประกอบเรื่องราว	-ชอบวาดรูปตั้งแต่เด็ก -อยากมีชื่อเสียง อยากให้คนรู้จัก อยากตายไปแล้วมีผลงานฝากไว้	-	-ต้องการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้สังคมจับตามอง	-อกหัก จึงอยากเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ของคาแรคเตอร์ เพราะเดิมจะมีคาแรคเตอร์2ตัวคู่กันกับแฟนคือฮิปโปและเพนกวิน เมื่อเลิกกับแฟนจึงตัดเพนกวินออกเหลือฮิปโปตัวเดียว และเปลี่ยนแปลงรูปร่างหน้าตาให้เป็นตัวใหม่	
การพัฒนาอัตลักษณ์										
แนวคิด			เทคนิค				การต่อยอด			
ชื่อแทนตัว	แนวคิดงาน	ลักษณะงาน	อิทธิพลต่องาน	เครื่องมือ	โปรแกรมกราฟิก	เทคนิคเฉพาะตัว	การพัฒนาฝีมือ	สินค้า	การว่าจ้าง	ขายลิขสิทธิ์
Hippo เป็นชื่อที่แฟนเก่าชอบเรียก	เน้นเหตุการณ์ที่คนส่วนใหญ่เพื่อการสร้างประสบการณ์ร่วม	-คาแรคเตอร์แนวภาพประกอบมีเรื่องราว	-สิ่งรอบตัวที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงประจำวัน -อินเทอร์เน็ต	คอมพิวเตอร์และแบบมูวาคอม หรือเมาส์แบบปากกา	อิลลัสเตรเตอร์ไฟโต้ชอป	จะทำให้พื้นผิวของภาพจะมีลักษณะเหมือนพื้นผิวกระดาษแบบเก่าๆ	-	งานแฮนด์เมด เช่น การ์ด ตึกตา สมุดโน้ต พวงกุญแจ	มีการว่าจ้างวาดการ์ตูนประกอบเรื่องราว	-
การเผยแพร่อัตลักษณ์										
เว็บไซต์ที่ใช้งานและจุดประสงค์ในการใช้งานในแต่ละเว็บ				วิธีการในการนำเสนอข้อมูลต่างๆบนเว็บไซต์			สิ่งที่ได้รับ/และคาดหวังจะได้รับ			
เว็บส่วนตัว	เว็บบล็อก	เว็บฝากผลงาน	เว็บที่เข้าชมที่สุด	ข้อมูลในการอัพ	ความถี่ในการอัพ	แนวคิดในการอัพ	ด้านสังคม	ด้านการทำงาน	อื่นๆ	
-	มีหลาย	-	เฟซบุ๊ก	-ผลงานสำเร็จ	ทุกครั้งที่ว่างเพื่อการติดตามของผู้ชม	-	-มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จัก	-มีสำนักพิมพ์มาติดต่อทำหนังสือ	ออกงานไปประกอบในของพรีเมียม เช่นงาน แก้ว	

ผู้สร้างสรรค์คนที่ 4 ThinkDstudio

ThinkDstudio หรือ ดิงค์ดีสตูดิโอ คือชื่อของเว็บไซต์ส่วนตัวของ จีระ จีระมกร แต่ชื่อสั้นๆที่คนมักเรียกขานกันเมื่อกล่าวถึงเขาคือ “ดิงค์ดี” ซึ่งผู้วิจัยขอเรียกเขาด้วยชื่อนี้เช่นกัน ดิงค์ดีเกิดที่จังหวัดสระแก้ว เมื่อ 16 ธันวาคม พ.ศ.2528 จากนั้นคุณพ่อคุณแม่ได้ย้ายเข้ามาทำงานที่กรุงเทพมหานคร เขาจึงย้ายมาเข้าเรียนชั้นอนุบาลที่นี่ด้วย ดิงค์ดีจบการศึกษาระดับปริญญาตรี ในวิชาเอกการออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ ที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร วิทยาเขตโชติเวช เขาได้เข้าร่วมกิจกรรมต่างๆที่ส่งเสริมเป็นเกียรติประวัติ ซึ่งผู้วิจัยขอหยิบยกมาเพียงบางส่วนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบคาแรคเตอร์ดังนี้ ดิงค์ดีเคยร่วมแสดงผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ในงาน Taste of Character ที่กรุงเวียนนา ประเทศออสเตรีย เมื่อปี พ.ศ.2552 ร่วมแสดงผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ในงาน The Jelly Project ที่จังหวัดเชียงใหม่ เมื่อปี พ.ศ.2552 ร่วมแสดงผลงานการออกแบบกราฟิกในงาน Bangkok Computer Graphic Plus 2009 ที่หอศิลปวัฒนธรรมกรุงเทพมหานคร เมื่อปี พ.ศ.2552 ได้รับเลือกผลงานตีพิมพ์ในนิตยสารคอมพิวเตอร์กราฟิก พลัส ฉบับที่ 21 เมื่อปี พ.ศ.2552 ได้รับการโหวตให้เข้ารอบสุดท้ายในการประกวดการออกแบบคาแรคเตอร์ Monster party # 3 " Sweet wonder " จากเว็บไซต์ www.mojizu.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการออกแบบคาแรคเตอร์ เมื่อปี พ.ศ.2552 และได้รับเลือกผลงานตีพิมพ์ในนิตยสาร Worldwide Graphic Design “Asia” เมื่อปี พ.ศ.2553 และเป็น 1 ใน 7 นักออกแบบที่ได้รับเลือกให้นำผลงานคาแรคเตอร์มาผลิตเป็นแพลตฟอร์ม ทอย ในโครงการประกวด CE Contest II ของ CE Platform Toy ร่วมกับ SINGHA Life Street Brand เมื่อปี พ.ศ.2555

ปัจจุบัน ดิงค์ดี ทำงานประจำเป็นนักออกแบบกราฟิกที่บริษัทแห่งและทำงานงานออกแบบคาแรคเตอร์เป็นงานอดิเรกควบคู่ไปกับงานประจำ

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีขั้นตอนการศึกษาอัตลักษณ์ของดิงค์ดีใน 2 ขั้นตอนด้วยกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน

1.1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน

ชิ้นงานที่นำมาศึกษาในครั้งนี้ประกอบด้วย



ภาพประกอบ 37 Don't cry

ที่มา: จีระ จีระมกร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 23 มีนาคม 2554

ลายเส้น: ใช้เส้นที่หลากหลาย มีการไล่ความหนาบางในการตัดเส้นขอบ ใช้เส้นบางส่วนช่วยสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหว

สี: ใช้โทนสีเทาเป็นหลักซึ่งจะให้ความรู้สึกหดหู่ แต่จะใช้สีแดงของเลือดมาช่วยให้ภาพดูเด่นและสอดคล้องกับเนื้อหาของภาพ มีการไล่สีสร้างเพื่อสร้างแสงเงาและลงไฮไลท์เป็นบางจุดเพื่อเพิ่มมิติให้กับภาพ

รูปร่างและรูปทรง: ในส่วนหัวจะโตกว่าลำตัว

พื้นผิวและลวดลาย: ในส่วนของตัวคาแรคเตอร์จะลงสีพื้นเรียบและมีการไล่สี ส่วนฉากหลังจะนำลายจุดมาใช้ และใช้ลายเส้นตรงมีรัศมีพุ่งออกมาจากจุดศูนย์กลางโดยใช้สีเทาอ่อนๆเพื่อไม่ใช้ดึงความสนใจจากตัวคาแรคเตอร์ แต่เส้นในลักษณะนี้จะช่วยเสริมอารมณ์ให้รู้สึกตื่นเต้นมากขึ้น

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: กำลังอ้าปากกรีดร้องด้วยความรู้สึกเจ็บปวดจากการถูกตัดลำตัวจนขาด ร่างกายสั้นเล็กน้อย มีเลือดหยดจากลิ้น และมีน้ำลายยืดให้เห็นบางๆในช่องปาก ดูเหมือนกำลังอยากได้รับความช่วยเหลือจากใครสักคน

การจัดวางองค์ประกอบ: จัดวางไว้ตรงกลางภาพโดยเน้นความเด่นที่ตัวคาแรคเตอร์



ภาพประกอบ 38 Boo Massacre ในชุด Illy Project

ที่มา: จีระ จีระมกร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ : 11 เมษายน 2554

ลายเส้น: ใช้เส้นโค้งหยักๆแบบอิสระให้ความรู้สึกถึงขนปุกปุยของคาแรคเตอร์

สีสัน: ใช้สีเทาเป็นพื้นหลังสร้างบรรยากาศที่ดูอึมครึม ตัดกับคาแรคเตอร์สีขาวและเลือดสีชมพูหวาน สร้างอารมณ์ที่ดูเหมือนขัดแย้งกัน ใช้ความแตกต่างของระดับสีเข้ม-อ่อนในการสร้างแสงเงาเพื่อเพิ่มมิติให้กับภาพ

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์จะดูป้อมๆปุกปุย

พื้นผิวและลวดลาย: ลงสีแบบพื้นเรียบ ใช้เส้นและสกินโทน(Skin tone) ลายจุดในการสร้างพื้นผิวบางส่วน ใช้ลวดลายและตัวอักษรประกอบในส่วนของพื้นหลังเพื่อขยายความเรื่องราวของภาพ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: ตัวคาแรคเตอร์ขนปุกปุยดูน่ารักขี้น้อยๆ อย่างอารมณ์ดีในขณะที่ใช้เลื่อยตัดลำตัวของตนเอง จนเลือดเยิ้มด้วยสีหน้าที่เปี่ยมสุขทำให้ดูมีความขัดแย้ง(Contrast) ระหว่างความน่ารักและความโหดในตัวเอง

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์สีเขียวและเลือดสีชมพูโดดเด่นอยู่กลางภาพ ด้านหลังคาแรคเตอร์มีลวดลายและตัวอักษรเพื่อเสริมเนื้อหาและอารมณ์ของภาพ บนพื้นหลังสีเทาเรียบช่วยขับให้ลวดลายและคาแรคเตอร์มีความเด่นออกมา



ภาพประกอบ 39 Child Punk Zombie ในชุด Monster

ที่มา: จีระ จีระมกร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ : 11 กรกฎาคม 2554

ลายเส้น: ใช้เส้นทึบแฉกปลายแหลมมาประกอบเป็นส่วนใหญ่สร้างความรู้สึกที่แข็งและดูรุนแรง และเร้าอารมณ์มากขึ้น

สี: สีชมพูของตัวอักษรด้านหน้าและตัวคาแรคเตอร์สีเขียวมีความโดดเด่นที่ใกล้เคียงกัน พื้นสีดำและเทาด้านหลังต่างช่วยกับขับให้คาแรคเตอร์เด่นออกมา

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์เด็กหัวโตตัวเล็กใช้แขนขาที่ขาดเหลือแต่กระดูกเล่นกีตาร์

พื้นผิวและลวดลาย: ลงสีแบบพื้นเรียบ ใช้ลวดลายประกอบในส่วนของพื้นหลังเพื่อเสริมอารมณ์ให้ภาพดูน่าตื่นเต้นมากขึ้น

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: สีหน้าและท่าทางดูเป็นเด็กโหด กร้าว และดุดัน ชัดแย้งกับภาพลักษณ์ของเด็กๆทั่วไปที่จะดูน่ารักไร้เดียงสา คาแรคเตอร์หัวแหวงเห็นสมองด้านใน ตัวเขียวราวผีดิบ ตัดกับสีชมพูหวานของคำว่า Child ชัดแย้งกับรูปแบบของตัวอักษรที่ใช้เส้นที่ให้ความรู้สึกรุนแรง

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์เด็กตัวเขียวและตัวอักษรสีชมพูตั้งคู่ดูสยดสยองด้วยสีส้มที่สดใสอยู่กลางภาพ ตัดกับกรอบสีดำบนพื้นหลังสีเทาเรียบที่ช่วยขับเน้นให้ตัวคาแรคเตอร์มีความโดดเด่นมากขึ้น



ภาพประกอบ 40 Punk Zombie

ที่มา: จีระ จีระมกร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 19 กรกฎาคม 2554

ลายเส้น: ใช้เส้นตรงในหลายแนวเป็นภาพพื้นหลัง ตัดกับตัวคาแรคเตอร์ที่ใช้เส้นโค้งเป็นส่วนใหญ่

สีส้ม: ใช้สีเทา ดำแดง เป็นหลัก ให้ความรู้สึกที่หม่นหมองและอึมครึม แต่มีการใช้สีแดงเข้ามาช่วยสร้างอารมณ์ให้ดูตื่นเต้นมากขึ้น และใช้สีขาวยที่หัวกะโหลกเพิ่มความสว่างให้กับภาพ มีการสร้างแสงเงาให้ภาพดูมีมิติมากขึ้นด้วยความเข้ม-อ่อนของระดับสี

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์จะหัวโต ตัวเล็กเหมือนเด็กๆ

พื้นผิวและลวดลาย: มีการใช้เส้นตรงในแนวต่างๆในการสร้างลวดลายของพื้นหลัง

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: เจ้าผีดิบเด็กพังค์(Punk)หน้าเครียด กำลังเล่นเสกต บอร์ด (Skate board) อย่างสนุกสนาน

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์ผีดิบเด็กพังค์โดดเด่นด้วยหัวกะโหลกสีขาวใส่ชุดสีดำตัดกับลวดลายสีแดงบนกรอบสี่เหลี่ยมด้านหลัง



ภาพประกอบ 41 Space Monkey

ที่มา: จีระ จีระมกร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 1 สิงหาคม 2554

ลายเส้น: มีการใช้เส้นที่หลากหลาย

สี: ใช้สีดำ แดง และเทาเป็นหลักทำให้ดูลึกลับน่ากลัว เน้นสีแดงที่ตัวอักษรให้ดูเป็นคำที่น่าสนใจและใส่สีขาวที่ตัวคาแรคเตอร์ มีการสร้างแสงเงาด้วยการแบ่งชั้นสีเข้ม-อ่อน สร้างไฮไลต์ในบางจุดเพื่อเพิ่มมิติให้กับภาพ

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์มีลักษณะหัวโตตัวสั้น ส่วนใบหน้ามีเพียงหัวกะโหลก

พื้นผิวและลวดลาย: มีการนำเส้นมาสร้างเป็นลวดลายประกอบหลังตัวคาแรคเตอร์เพื่อเสริมเนื้อหาของภาพ มีการนำจุดมาใช้สร้างพื้นผิวของตัวอักษร

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: คาแรคเตอร์หัวแหงนเห็นสมองสีแดงใส่ชุดอวกาศยืนอยู่บนดวงดาวแห่งเลือดด้วยท่าทางภูมิใจ

การจัดวางองค์ประกอบ: โปหน้าซึ่งเป็นหัวกะโหลกสีขาวกับเส้นซิกแซกของทรงผมสีดำ ตัดกับเส้นโค้งของกรอบแก้วสำหรับเก็บอากาศไว้หายใจที่เป็นส่วนหนึ่งของชุดอวกาศกับตัวอักษรคำว่า Space สีแดง ดูโดดเด่นใกล้เคียงบนพื้นหลังสีดำสนิท



ภาพประกอบ 42 Zombie-Lab

ที่มา: จีระ จีระมกร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 12 กันยายน 2554

ลายเส้น: ตัดเส้นขอบของตัวคาแรคเตอร์ด้วยสีดำไล่ขนาดความหนาบาง

สี: มีการสร้างแสงเงาด้วยการไล่สีในบางส่วน ใช้สีเขียวหม่นเล็กน้อยเป็นหลัก ตามด้วยสีเทา และสร้างความสดใสด้วยสีเหลือง

รูปร่างและรูปทรง: โปหน้าคาแรคเตอร์เป็นหัวกะโหลกทรงสี่เหลี่ยม ในชุดอวกาศทรงไข่มือขวาขาดเหลือเพียงสายไฟ

พื้นผิวและลวดลาย: มีการใช้สกินโทนเพื่อสร้างลวดลายในบางส่วน ใช้ตัวอักษรประกอบเพื่อช่วยขยายความของภาพ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: คาแรคเตอร์มีดิบน้าเหลี่ยมใส่ชุดอวกาศหน้าแผงควบคุม ในยานอวกาศ คิ้วขมวดดูเคร่งเครียดเล็กน้อยเพราะกำลังผสมอะไรบางอย่างในหลอดทดลอง

การจัดวางองค์ประกอบ: ตัวอักษร Zombie สีเหลืองโดดเด่นไม่แพ้ตัวคาแรคเตอร์ผมสีเขียวเข้ม บนพื้นหลังสีเขียวหม่น



ภาพประกอบ 43 Bearhug ในชุด Monster

ที่มา: จีระ จีระมกร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ : 26 กันยายน 2554

ลายเส้น: ตัดเส้นขอบโดยใช้เส้นสีดำที่มีการไล่ความหนาบาง ลวดลายด้านหลังมีการใช้เส้นหักๆให้ความรู้สึกเหมือนเป็นสิ่งที่ถูกทำลาย

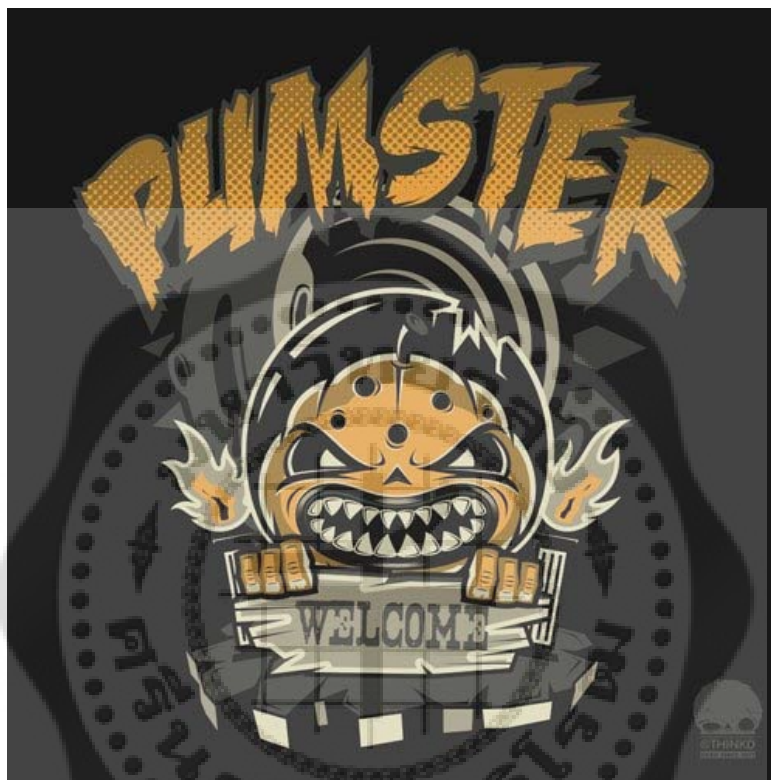
สี: ใช้สีดำที่เป็นพื้นหลังให้ความรู้สึกลึกลับน่ากลัว มีการเพิ่มมิติให้ภาพด้วยการนำสีเขียว-อ่อนและสีอื่นๆมาสร้างขอบเขตของเงาและไฮไลต์ ที่พื้นเหมือนมีเลือดสีชมพูไหลนอง

รูปร่างและรูปทรง: มีตัวอ้วนสั้นดูป้อมๆเหมือนหมีเด็ก

พื้นผิวและลวดลาย: ใช้สีกินโทนสร้างลวดลายด้านหลัง

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: เจ้าหมีเด็กสีเทาตัวกลมป้อมแต่หน้าโหด หูขาด หัวแยก พุงทะลุจนเห็นกระดูก ยืนกางวงเล็บเหมือนพร้อมที่จะฆ่า

การจัดวางองค์ประกอบ: เจ้าหมีน้อยจอมโหดสีเทายืนเด่นบนกองเลือดสีชมพูท่ามกลางความมืดทึบของบรรยากาศสีดำที่ให้ความรู้สึกน่ากลัว



ภาพประกอบ 44 Pumster

ที่มา: จีระ จีระมกร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 28 ตุลาคม 2554

ลายเส้น: ใช้สีขาวไล่ความหนาบางตัดเส้นขอบ ใช้เส้นยึกยือในการสร้างตัวอักษรให้ความรู้สึกน่ากลัวแบบผีๆ

สี: ใช้สีดำเป็นหลักตามด้วยสีเทาให้บรรยากาศที่มีอึม ลึกลับ น่ากลัว และใช้สีโทนส้มซึ่งเป็นสีแนวธรรมชาติของฟักทอง ให้ความรู้สึกที่ตื่นเต้นขึ้น

รูปร่างและรูปทรง: ฟักทองหัวแป้นดูป้อมๆใส่หมวกอวกาศทรงกลมที่แตกทะลุ

พื้นผิวและลวดลาย: ใช้สีกินโทนสร้างลวดลายบนตัวอักษร

ลีลาท่าทางลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: ฟักทองหน้าตาตุตัน ดูขี้โมโหไม่รับแขก แต่ถือป้ายยินดีต้อนรับ สร้างความรู้สึกที่ขัดแย้งกับหน้าตา

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์ฟักทองดูเด่นด้วยสีส้มและหน้าตาที่ถมึงทึง ตามมาด้วยตัวอักษร Pumster สีส้มที่เกือบแย่งความโดดเด่นของเจ้าฟักทองไป ทั้งเจ้าฟักทองกับตัวอักษรจึงโดดเด่นพอกับบนพื้นหลังสีดำ



ภาพประกอบ 45 CE Design Contest II

ที่มา: จิระ จิระมกร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ : 4 ธันวาคม 2554

ลายเส้น: มีการใช้เส้นที่หลากหลาย ใช้เส้นที่ขจัดเหลี่ยมในส่วนของไฮไลต์บริเวณผม คิ้วและรอบดวงตา ให้ความรู้สึกมีการเคลื่อนไหว เส้นรัศมีปลายแหลมของลวดลายด้านหลังให้ความรู้สึกมีพลัง

สี: ใบหน้าหุ่นยนต์มีสีเทาเข้มใช้สีฟ้าสดไฮไลต์เป็นตัดกับผมสีดำและตัวอักษรสีเหลืองส้มโทนร้อนดูโดดเด่นให้ความรู้สึกมีพลัง

รูปร่างและรูปทรง: หุ่นยนต์ผีดิบหัวเหลี่ยมโตและตัวเล็กให้ความรู้สึกเหมือนเป็นร่างของเด็ก

พื้นผิวและลวดลาย: ลวดลายรัศมีปลายแหลมของพื้นหลังให้ความรู้สึกที่ตื่นเต้น รุนแรง และมีพลัง ใช้จุดสีดำสร้างลวดลายในส่วนที่เป็นเงาและใช้จุดสีขาวในส่วนที่ได้รับแสง

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: หุ่นยนต์ผีดิบหัวเหลี่ยมหน้าเหี่ยมกำลังเพ่งตาดึงแสงเพื่อโจมตีอะไรซักอย่าง

การจัดวางองค์ประกอบ: หัวเหลี่ยมๆขนาดใหญ่สีฟ้าดูโดดเด่นอยู่กลางภาพพอกๆกับตัวอักษรสีส้มบนพื้นหลังสีเทา



ภาพประกอบ 46 Zombie Lab Space ในชุด Game Concept

ที่มา: จิระ จิระมกร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ : 28 ธันวาคม 2554

ลายเส้น: ใช้เส้นโค้งเป็นส่วนใหญ่ คาแรคเตอร์ทั้งสองตัวจึงดูแล้วให้ความรู้สึกนุ่มนวล

สี: มีการสร้างแสงเงาของคาแรคเตอร์ด้วยการไล่ระดับสีและการแบ่งชั้นสีเข้ม-อ่อนเพื่อเพิ่มมิติให้กับภาพ ในส่วนของคาแรคเตอร์ใช้สีเทาเหมือนสีโลหะ มีกรอบหน้า นิ้ว และหมวกสีส้มทำให้หุ่นยนต์ดูสดใสขึ้น พื้นหลังลงสีแบบเรียบช่วงกลางสว่างมีการสร้างแสงเงา

รูปร่างและรูปทรง: หุ่นยนต์นักทดลองตัวป้อมๆ ขาสั้นๆ เหมือนเด็ก กับตัวประหลาดสี่เหลี่ยมตัวกลมมีหลายขา

พื้นผิวและลวดลาย: ส่วนใหญ่เป็นพื้นผิวเรียบ มีการนำจุดหรือวงกลมมาใช้สร้างลวดลายประดับเล็กน้อย

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: เจ้าหุ่นยนต์กำลังทดลองผสมสารเคมีเพื่อสร้างอะไรบางอย่างด้วยท่าทางนิ่งๆ ไม่หือหวา

การจัดวางองค์ประกอบ: เจ้าหุ่นยนต์ตัวป้อมสี่เหลี่ยมเด่นท่ามกลางความเข้มของสีน้ำเงินหม่น มีแสงสว่างเรืองรองของสีน้ำเงินอมฟ้าจากเจ้าตัวประหลาดสี่เหลี่ยมตัวกลม มีสีเขียวเหลืองของตัวอักษรด้านล่างเพิ่มอารมณ์สนุกสนานให้ภาพ

ผลการศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงานสามารถสรุปได้ดังนี้

จากการวิเคราะห์คุณลักษณะและองค์ประกอบของชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์ของดีเจดีดีในหลายๆ ชิ้นที่ผ่านมา ผู้วิจัยสามารถสรุปคุณลักษณะที่ถือเป็นอัตลักษณ์ของดีเจดีดีที่สะท้อนผ่านผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ได้ ดังนี้

ลักษณะอันถือเป็นอัตลักษณ์ของดีเจดีดีมาจากแนวคิดเกี่ยวกับตัวคาแรคเตอร์ที่เหมือนมีสองบุคลิกในตัวเอง และแนวคิดนี้ได้สะท้อนออกมาเป็นภาพคาแรคเตอร์ที่มักจะดูน่ารักในส่วนจากรูปร่างที่จะดูป้อมๆ เหมือนเด็กๆ แต่มักจะมีความไม่สมประกอบที่ดูน่ากลัวอยู่ในตัวเสมอ เช่น หัวแหงน แขนขาด ไล่ทะลัก หรือแสดงความน่ากลัวผ่านดวงตาที่โหด และมีพฤติกรรมที่น่ากลัว เช่น ตัด หั่น อวัยวะตนเองอย่างมีความสุข แต่ขณะเดียวกันกลับใช้สีสันทึบและสดใส ร่วมกับสีที่ทึมและอึมครึม ดูลึกลับน่ากลัวของพื้นหลัง คาแรคเตอร์จึงดูมีความขัดแย้งในตัวเองอยู่ตลอดเวลา และมักจะใช้ตัวอักษรที่เป็นชื่อสั้นๆ ขนาดใหญ่ประกอบเพื่อขยายความในภาพเสมอ นอกจากนี้ มีการจัดวางจุดเด่นของภาพไว้ตรงกลางเป็นหลัก ซึ่งการจัดวางมักจะมีสามระดับชั้น คือ ชั้นแรกคือตัวคาแรคเตอร์ ชั้นที่สองคือชั้นของลวดลายต่างๆ ที่ช่วยเสริมอารมณ์และเรื่องราวของคาแรคเตอร์ให้ชัดเจนขึ้น ชั้นที่สามคือพื้นหลังซึ่งมักจะเป็นพื้นเรียบๆ สีเข้มที่ช่วยขับเน้นให้ทั้งชั้นที่หนึ่งและสองเด่นออกมา

1.2 สอบทานอัตลักษณ์

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยนำผลการศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงานไปสอบทานกับผู้สร้างสรรค์ดีเจดีดี พบว่า ผู้สร้างสรรค์ดีเจดีดีได้ยืนยันว่าผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของชิ้นงานนั้นถูกต้องและไม่ต้องแก้ไขใดๆ

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์

2.1 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์

ในขั้นตอนนี้ มีประเด็นการศึกษาวิเคราะห์ตั้งแต่ จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนาอัตลักษณ์ และการเผยแพร่อัตลักษณ์ เพื่อหาค้นหาปัจจัยต่างๆที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ จากการสัมภาษณ์ในเชิงลึก โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ตั้งแต่วันที่ 21 มกราคม 2555 ใช้เวลา 1:39:32 นาที ซึ่งผลการสัมภาษณ์สามารถจำแนกตามประเด็นได้ดังนี้

จุดเริ่มต้นของความคิด

ตั้งคตินั้นเกิดที่จังหวัดสระแก้ว แต่คุณพ่อคุณแม่ได้ย้ายมาทำงานที่กรุงเทพมหานคร เขาจึงย้ายตามมาเรียนชั้นอนุบาลที่นี่ ตั้งแต่เด็กๆ ตั้งคติเติบโตมาด้วยการเลี้ยงดูอย่างอิสระ ไม่ว่าจะอยากจะทำอะไรในฝัน ขอเพียงให้มีความตั้งใจ คุณพ่อคุณแม่ก็พร้อมจะสนับสนุน ตั้งคตินั้นขอประกวดการ์ตูนมาตั้งแต่เด็กๆ ดังที่เขาได้เล่าให้ฟังว่า “เป็นสิ่งที่เราชอบอยู่แล้ว ชอบมาตั้งแต่เด็กๆแล้ว ชอบประกวด ชอบดูการ์ตูน” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

จวบจนเมื่อโตขึ้น ตั้งคติได้เลือกศึกษาต่อระดับปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร วิทยาเขตโขติเวช ในวิชาเอกการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งการเรียนในสาขาวิชานี้ก็นับได้ว่าวางรากฐานความรู้ด้านศิลปะ ทักษะการวาดและการออกแบบให้กับเขา

จะเห็นได้ว่า ด้วยความชอบในการ์ตูนตั้งแต่เด็ก ได้ถูกสานต่อด้วยการเรียนระดับมหาวิทยาลัยในสาขาวิชาที่ช่วยบ่มเพาะและวางรากฐานด้านศิลปะและทักษะการวาดรูปให้กับเขา แสดงให้เห็นว่า การศึกษาในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะนั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของตั้งคติ

ในช่วงที่กำลังศึกษาอยู่นั้น ตั้งคติได้มีโอกาสเห็นผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ที่มีลักษณะเป็นของเล่นชิ้นหนึ่งแล้วเกิดความประทับใจ และได้เกิดเป็นจุดเริ่มต้นของความสนใจในงานออกแบบคาแรคเตอร์ ดังที่เขาได้กล่าวไว้ว่า “ตอนนั้นตอนเรียนปี 3 ปี 4 ไปเห็นงานฟิกเกอร์(Figure) ของบริษัทเล่นอะไร(บริษัท เล่นอะไร จำกัด) จะมีที่คนหนึ่งเขาชื่อพีแมน รู้สึกว่างานที่เขาเจ๋ง เขาทำเป็นหุ่นยนต์เราก็เลยสนใจอยากทำบ้าง ก็พยายามวาดๆ หาแนวของตัวเอง” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

จากการได้เห็นผลงานที่รู้สึกชื่นชม ทำให้ความสนใจในงานออกแบบคาแรคเตอร์ถูกจุดประกายขึ้นและกลายเป็นแรงบันดาลใจที่ทำให้เขาเกิดความรู้สึกอยากมีผลงานคาแรคเตอร์ในรูปแบบของตัวเองบ้าง ดังที่เขาได้กล่าวไว้ว่า “เราก็เลยอยากมีคาแรคเตอร์ที่เป็นของตัวเองบ้าง ยิ่งเวลาได้เห็นงานของคนเก่งๆ มันมีไฟ ก็เลยอยากทำ” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า ผลงานออกแบบคาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ท่านอื่นๆที่ถูกเผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ นั้น ทำให้ตั้งคดียุติเกิดความคิดอยากสร้างงานคาแรคเตอร์ในแบบของตัวเองบ้าง แสดงให้เห็นว่า ผลงานออกแบบคาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ท่านอื่นๆนั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของตั้งคดียุติ ในแง่ของการเป็นแรงบันดาลใจ

การพัฒนาอัตลักษณ์

เมื่อตั้งคดียุติจบการศึกษาและเข้าทำงานนั้น เขาได้รู้จักเว็บไซต์หนึ่งซึ่งเป็นเว็บไซต์ของต่างประเทศที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการออกแบบคาแรคเตอร์โดยเฉพาะชื่อเว็บไซต์โมจิซุ (Mojizu) ในเว็บไซต์นี้มักจะมีการจัดประกวดออกแบบคาแรคเตอร์โดยมีการตัดสินผู้ชนะจากคะแนนโหวตของผู้ที่เข้ามาชม ตั้งคดียุติได้ส่งผลงานออกแบบคาแรคเตอร์เข้าประกวดและได้รางวัลจากการโหวตมาสองครั้ง ซึ่งการส่งผลงานเข้าประกวดของเขาก็เพียงอยากร่วมสนุกด้วยเท่านั้น แต่จากการเข้าร่วมประกวดเพียงเพื่อความสนุกนั้น ทำให้เขาได้รับประสบการณ์ที่ส่งผลต่อความคิดว่า “มันก็ทำให้รู้ว่า ฝรั่งเขาจะมองกันที่สไตล์งาน ฝรั่งเขาจะชอบความชัดเจนของคาแรคเตอร์ มันทำให้เราต้องหาสไตล์ให้เจอ ถ้าเราวาดแบบเรื่อยๆเปื่อยๆ มันทำให้ขาดจุดสนใจ มันต้องมีกิมมิก มันต้องมีอะไรสักอย่างที่ทำให้ดูรู้ว่าเป็นงานเจานะ” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า งานประกวดนั้นเป็นการเปิดโอกาสให้ตั้งคดียุติได้รับประสบการณ์ใหม่ๆ โดยเฉพาะความคิดจากวัฒนธรรมตะวันตกที่มีผลต่อแนวทางในการพัฒนาอัตลักษณ์ แสดงให้เห็นว่า แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบคาแรคเตอร์จากวัฒนธรรมตะวันตก อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของตั้งคดียุติ เกี่ยวกับแนวคิดในการสร้างอัตลักษณ์ที่ชัดเจนให้กับคาแรคเตอร์เพื่อสร้างความแตกต่าง

จากนั้น ตั้งคดียุติจึงพยายามหาแนวทางเพื่อสร้างคาแรคเตอร์ในแบบของตัวเอง และโดยส่วนตัวนั้น ตั้งคดียุติมีความชื่นชอบผลงานออกแบบคาแรคเตอร์ในแนวคาวาอิ (Cawaii) หรือแนวน่ารักในแบบญี่ปุ่น และในขณะเดียวกันเขาก็ชอบชมภาพยนตร์ในแนวผีดิบ เขาจึงมักหยิบความน่ารักและความน่ากลัวของผีดิบมาผสมผสานกันในคาแรคเตอร์ ดังที่เขากล่าวไว้ว่า “สไตล์ที่เห็นในปัจจุบันนี้ด้วยความที่เราชอบดูหนังแนวซอมบี้ ชอบหนังแนวน่ากลัวๆ เราก็เอามาผสมในคาแรคเตอร์” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์) ผลงานคาแรคเตอร์ของเขาจึงมักจะมีลักษณะที่ดูน่ารักและมีความน่ากลัวปนอยู่ ซึ่งความน่ากลัวนั้นอยู่ที่ความไม่ค่อยสมบูรณ์แบบของตัวคาแรคเตอร์ ที่หากไม่แขนขาขาดก็จะหูแหงหรือมีบางส่วนที่พิการอยู่เสมอ ดังที่เขาเล่าว่า “ใช้ครับ มันไม่ค่อยสมบูรณ์ มันต้องมีอะไรขาดอะไรแหง” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

นอกจากนั้น ความน่ากลัวยังมาจากพฤติกรรมของตัวคาแรคเตอร์ที่เขาบอกว่ามีลักษณะเหมือนเป็นโรคจิตเล็กน้อย ดังที่เขาได้เล่าถึงพฤติกรรมของคาแรคเตอร์บางตัวที่เขาออกแบบว่าจะ“ตัดท่อนล่างของตัวเอง แล้วมานั่งบนต้นไม้ แล้วมีเลือดไหลลงมา แต่ก็ยังยิ้มๆ แนวโรคจิต คาแรคเตอร์แบบจิตๆ ข้างหลังเป็นดวงจันทร์ โลงศพ แล้วก็มีแมลงบิน” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์) และมีการใช้สีแบบทึมๆ เช่น สีดำ เทา แต่จะนำสีชมพู ฟ้ำ ซึ่งเป็นสีที่ดูหวานมาตัดอีกครั้งหนึ่ง เพื่อสอดแทรกความน่ารักลงไปในงาน ดังที่เขากล่าวว่าคุณลักษณะของคาแรคเตอร์ของเขานั้นคือ “โหดปนน่ารักมั้งครับ คือส่วนมากเป็นเรื่องของสี ถึงตัวคาแรคเตอร์จะโหดแต่เราก็ไม่ได้ใช้สีแรง” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

ดิงค์ดีบอกว่าความโหดนั้นได้สะท้อนความเป็นตัวของเขาออกมาในแง่มุมของการชอบฟังเพลงร็อกที่มีเนื้อหาโหดร้าย นอกจากนั้น ในภาพจะมีชื่อของคาแรคเตอร์ที่มักจะใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่ ซึ่งในส่วนของตัวอักษรนี้ เขาได้เล่าให้ฟังถึงที่มาว่า “พวกตัวหนังสือใหญ่ๆจะได้แรงบันดาลใจจากลายเสื้อทัวร์คอนเสิร์ตของวงร็อกเมืองนอก มันจะมีคาแรคเตอร์วางอยู่ แล้วก็จะมีชื่อวงตัวใหญ่ๆ” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์) แต่เขาได้นำชื่อของคาแรคเตอร์มาใส่แทนชื่อของวงดนตรี

ความแตกต่างของที่มา ทั้งภาพยนตร์แนวผีดิบ การ์ตูนน่ารักแบบญี่ปุ่น และวงดนตรีร็อกที่ดูเหมือนจะขัดแย้งกันนี้ ได้ถูกนำมาผสมผสานกันจนเกิดกลายเป็นสิ่งใหม่ ทำให้คาแรคเตอร์ที่ดิงค์ดีออกแบบมีความแตกต่างของกับคาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรคอื่นๆ ซึ่งเขาได้กล่าวถึงลักษณะของความแตกต่างนี้ไว้ว่า “แตกต่างในเรื่องของตัวของตัวคาแรคเตอร์ ที่มันจะมีความดาร์ค(Dark) บวกกับความน่ารักนิดๆ ถ้าเป็นคนอื่นก็จะเป็นอีกแนวทางหนึ่ง ถ้าจะโหดมันก็โหดเลย” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์) และเขายังได้ให้นิยามผลงานคาแรคเตอร์ของตนเองแบบสั้นๆว่า “งานจะเป็นแนวโรคจิตแบบ 2 บุคลิก มีทั้งน่ารักและโรคจิตในตัวเอง” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า ความน่ารักในแบบการ์ตูนญี่ปุ่นและความน่ากลัวในแบบผีดิบจากภาพยนตร์ ผนวกกับเนื้อหาโหดร้ายและรูปแบบลายเสื้อของวงดนตรีร็อกต่างประเทศ ได้ถูกนำมาผสมผสานกันจนกลายมาเป็นอัตลักษณ์ในคาแรคเตอร์ของดิงค์ดี แสดงให้เห็นว่า วัฒนธรรมการ์ตูนญี่ปุ่นและวัฒนธรรมตะวันตกทั้งภาพยนตร์และดนตรี อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของดิงค์ดี

สำหรับดิงค์ดีแล้ว เทรนด์หรือทิศทางของกระแสนิยมนั้นไม่มีผลต่ออัตลักษณ์ของคาแรคเตอร์ที่เขา ออกแบบ ดังที่เขาได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับเทรนด์ไว้ว่า “ผมว่าถ้าในแง่ของคาแรคเตอร์ดีไซน์ ผมคิดว่ามันไม่สำคัญนะ ที่สำคัญคือสไตล์มากกว่า เพราะว่าเทรนด์เดี๋ยวก็ไป ถ้าเป็นสไตล์มันจะชัดกว่า” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

ในส่วนองวิธีการสร้างเรื่องราวคาแรคเตอร์ของดิงค์ดีนั้นไม่มีแบบแผนตายตัว แต่โดยมากมักมาจากข้อมูลต่างๆรอบตัวที่ผ่านเข้ามาในชีวิต ส่วนขั้นตอนในการออกแบบคาแรคเตอร์ของเขานั้น

โดยมากจะเริ่มจากการจินตนาการภาพไว้ในสมองก่อน จากนั้นจึงร่างบนกระดาษ แล้วนำไปแสดงเพื่อนำไปวาดด้วยโปรแกรมอิลลัสเตรเตอร์ในคอมพิวเตอร์อีกครั้งหนึ่ง ซึ่งความเชี่ยวชาญในการใช้งานโปรแกรมสร้างภาพนั้นเกิดจากการที่เขาฝึกฝนด้วยตนเอง ด้วยการสืบค้นคลิปวิดีโอติวเตอร์เรียลที่สอนเทคนิคการสร้างงานรูปแบบต่างๆจากอินเทอร์เน็ต ดังที่เขากล่าวไว้ว่า “ฝึกเองมากกว่าครับ ตอนเรียนแค่สอนแค่เครื่องมือ เราก็ต้องเรียนรู้อีก แล้วในเน็ตมันก็เรียนรู้ได้เยอะ...ส่วนใหญ่ก็เรียนรู้จากเว็บไซต์เว็คทูต(vee.tut) ที่มีติวเตอร์เรียลของฝรั่ง มันจะมีสอน” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า คลิปวิดีโอติวเตอร์เรียลที่ผู้สร้างสรรคท่านอื่นๆจากอีกซีกโลกหนึ่งได้สร้างขึ้นและนำมาแบ่งปันไว้ในอินเทอร์เน็ต ได้กลายเป็นครุฑนอกระบบที่ช่วยพัฒนาและเพิ่มพูนทักษะความสามารถให้กับดั่งคิดได้เป็นอย่างดี แสดงให้เห็นว่า คลิปวิดีโอติวเตอร์เรียลที่สอนเทคนิคการสร้างงานรูปแบบต่างๆจากอินเทอร์เน็ตเหล่านี้ อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลในการพัฒนาอัตลักษณ์ของดั่งคิด

การเผยแพร่อัตลักษณ์

เมื่อสร้างผลงานสำเร็จพร้อมที่จะเผยแพร่สู่สายตาประชาชน ช่องทางการเผยแพร่เป็นที่แรกของดั่งคิดคือเว็บไซต์ โดยเว็บไซต์ที่เขานำผลงานไปนำเสนอผลงานมีทั้งเว็บไซต์แบบพอร์ตโฟลิโอ เช่น ดีเวียนอาร์ต พอร์ตโฟลิโอดอทเน็ต ซาโดว์เน็ต ฮาร์ดคอร์กราฟิก และเว็บไซต์ส่วนตัว รวมถึงเว็บไซต์แบบคอมมิวนิตี เช่น เฟซบุ๊ก ตลอดจนเว็บไซต์แบบรวมรูปภาพ เช่น ฟลิคเกอร์ ซึ่งเว็บไซต์แต่ละประเภทก็จะให้ประโยชน์ในการใช้งานที่แตกต่างกันไป เช่น ในเฟซบุ๊กนั้นดั่งคิดจะนำเสนอผลงานเพื่อให้เพื่อนหรือคนรู้จักได้เห็น หรือให้คนมากดปุ่มไลค์หรือปุ่มแสดงความรู้สึกว่าชอบในผลงาน ส่วนเว็บไซต์ฟลิคเกอร์จะไว้สำหรับเก็บรวบรวมภาพผลงาน เว็บไซต์ส่วนตัวใช้สำหรับเป็นพอร์ตโฟลิโอที่ดูจริงจังเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ แต่ดั่งคิดบอกว่าเว็บไซต์ที่ทำให้คนรู้จักเขามากที่สุดคือเว็บไซต์ดีเวียนอาร์ต เนื่องจากเป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมผลงานศิลปะทุกประเภท จึงสามารถเจาะกลุ่มผู้ชมได้มากกว่า และเขามักจะได้รับการว่าจ้างให้ทำงานจากการถูกค้นพบในเว็บไซต์แห่งนี้

จะเห็นได้ว่า ดั่งคิดมีวิธีการเผยแพร่ผลงานบนเว็บไซต์โดยเลือกใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์ตามคุณสมบัติเด่นๆ ที่แตกต่างกันไปของพื้นที่ในแต่ละเว็บไซต์ แสดงให้เห็นว่า คุณสมบัติที่แตกต่างกันไปของพื้นที่ในแต่ละเว็บไซต์นั้น อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลในการเผยแพร่อัตลักษณ์ของดั่งคิด ในแง่ของการบริหารจัดการนำเสนอผลงานให้สอดคล้องกับลักษณะและคุณสมบัติของพื้นที่

ส่วนวิธีการนำเสนอผลงานนั้น ดั่งคิดได้เล่าให้ฟังว่า เขาชอบที่จะนำเสนอให้เห็นวิธีการทำงานแบบเรียงลำดับขั้นตอนตั้งแต่ต้นจนจบ เนื่องจากเขามีความคิดว่า “มันมากกว่าให้ดูแต่แบบสำเร็จแล้ว เหมือนเวลาผมดู ผมจะชอบดูสเก็ทซ์งานของคนอื่น เหมือนของฝรั่งเขาจะสเก็ทซ์มาหลายๆ

ตัวเอง แล้วเขาก็จะเลือกมาโชว์เส้นพาร์ทิโนโปรแกรมอิลลัสเตรเตอร์ แล้วก็โชว์ว่าเขาใช้คู่มือไหน ดำแดง เหลืองเขียว ผมว่ามันดูน่าสนใจดี วิธีนำเสนอแบบนี้” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า วิธีนำเสนอผลงานแบบเรียงลำดับขั้นตอนของดิงค์ตินั้น มีที่มาจาก การได้เห็น วิธีการเผยแพร่ผลงานของผู้สร้างสรรค์จากต่างประเทศจึงนำมาเป็นแบบอย่าง แสดงให้เห็นว่า แบบอย่างในการเผยแพร่ผลงานของผู้สร้างสรรค์จากต่างประเทศนั้น อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่ง ที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของดิงค์ตี

ในการนำผลงานมาเสนอในเว็บไซต์ของดิงค์ตินั้น มีระยะเวลาของเวลาอยู่ที่ 1-2 วัน ซึ่งถือว่าค่อนข้างเร็ว ซึ่งเขาเล่าให้ฟังว่า “บางทีทำเสร็จปุ๊บ เราก็อยากจะโชว์ ก็ไปฝากรูปไว้ที่โฟโต้ บัคเก็ต (Photo bucket) เอาลิงค์มาแปะ ในดีเวียนอาร์ตและเว็บตัวเอง...ก็พยายาม อยากจะโปรโมทตัวเอง ก็เลยสร้างงานขึ้นมา” (จีระ จีระมกร.2555: สัมภาษณ์) และวิธีการโปรโมทตัวเองเพื่อสร้างการรู้จักในวงกว้างมากขึ้นของดิงค์ตีอีกทางหนึ่งนั่นคือ ถ้าเพื่อนคนไหนนำเสนอผลงานใหม่ๆ เขาก็จะเข้าไปคอมเมนต์หรือแสดงความคิดเห็นต่อผลงานนั้นๆ ดังที่เขาเล่าว่า “เริ่มจากแรกๆเลย ถ้าจะให้คนเขารู้จักเรา เราก็ต้องไปคอมเมนต์ของคนอื่นบ้าง ไปแอด(Add)เขาเป็นเฟรนด์(Friend)บ้าง มันต้องสร้างตั้งแต่แรกๆ ถึงจะมีคนมาคอมเมนต์เรา” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์) หลังจากนั้น เพื่อนก็จะติดตามผลงานของเขาและเข้ามาแสดงความคิดเห็นเมื่อเวลาเขานำเสนอผลงานบ้าง ซึ่งเขากล่าวถึงความรู้สึกเมื่อมีคนมาแสดงความคิดเห็นต่อผลงานว่า “ก็ขอให้มีคนชอบ บางทีจะชอบแค่คนเดียวก็รู้สึกดี บางทีมีคนมาคอมเมนต์ว่าชอบในผลงานก็รู้สึกดีแล้ว เป็นกำลังใจให้เราสร้างสรรค์ผลงานต่อไป” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า การสร้างตนเองให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างนั้นจำเป็นต้องมีเครือข่าย และวิธีการสร้างเครือข่ายนั้นต้องอาศัยการผูกสัมพันธ์ด้วยการคอมเมนต์หรือการเข้าไปแสดงความคิดเห็นเมื่อเวลาที่เพื่อนในเครือข่ายนำเสนอผลงานใหม่ๆ ซึ่งสิ่งที่จะเกิดขึ้นตามมาคือการผลักดันแสดงความคิดเห็นต่อกัน ซึ่งการแสดงความคิดเห็นนั้นเป็นสิ่งที่สามารถสร้างกำลังใจซึ่งกันและกัน ส่งผลให้เกิดการสร้างงานอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ ยังสามารถนำผลจากการแสดงความคิดเห็นมาพัฒนาปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้นได้อีกทางหนึ่ง แสดงให้เห็นว่า การผูกสัมพันธ์ด้วยการแสดงความคิดเห็นในผลงานต่อผู้สร้างสรรค์อื่นๆ อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ในแง่ของการสร้างเครือข่าย

ส่วนผลพลอยได้ที่ตามมาจากการเผยแพร่ผลงานนั้น ดิงค์ตีเล่าว่า ทำให้มีคนรู้จักเขามากขึ้น และมีการว่าจ้างให้ทำงานเข้ามา ซึ่งผู้ว่าจ้างนั้นจะมีทั้งจากฝรั่งเศสและฮ่องกงที่ต้องการนำคาแรคเตอร์ของเขาไปประกอบในผลิตภัณฑ์ต่างๆ นอกจากนั้น เขายังเคยนำผลงานคาแรคเตอร์มาต่อยอดโดยการนำไปสกรีนเป็นลายเสื้อยืดเพื่อจำหน่ายในเว็บไซต์อีกด้วย แต่สำหรับความคาดหวังทางธุรกิจเกี่ยวกับ

คาแรคเตอร์ในอนาคตนั้น เขาอยากนำผลงานคาแรคเตอร์ที่ได้ออกแบบขึ้น มาผลิตเป็นแอคชั่น ฟิกเกอร์(Action Figure) ด้วยพลาสติก ส่วนความฝันในอนาคตนั้นเขาอยากให้งานออกแบบคาแรคเตอร์ กลายมาเป็นงานประจำ ดังที่เขาบอกว่า “เราก็อยากทำพวกคาแรคเตอร์ แทนที่จะทำเป็นงานอดิเรก ก็อยากทำเป็นงานประจำ” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า คาแรคเตอร์ที่ออกแบบขึ้นนั้นสามารถนำมาต่อยอดทางธุรกิจในรูปแบบต่างๆได้ ดังนั้น การเผยแพร่ผลงานให้การกระจายตัวออกสู่วงกว้างสามารถเพิ่มโอกาสในการถูกพบเห็นมากขึ้น และจะนำมาซึ่งโอกาสในการถูกเลือกจากผู้ที่สนใจ แสดงให้เห็นว่า การที่คาแรคเตอร์สามารถที่จะนำไปต่อยอดทางธุรกิจในรูปแบบต่างๆได้นั้น อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ในแง่ของการได้รับผลตอบแทนในการออกแบบ

ตลอดเส้นทางในการสร้างอัตลักษณ์ของดิงค์ดี ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนาอัตลักษณ์ ตลอดจนการเผยแพร่อัตลักษณ์นั้น ประกอบด้วยหลายสิ่งซึ่งอาจจะเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิด และส่งผลต่อแนวปฏิบัติ ดังต่อไปนี้

2.2 ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของ ThinkDStudio

ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของดิงค์ดีนั้นเกิดจากความชอบในการ์ตูน ตั้งแต่เด็ก และได้ถูกสานต่อด้วยการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยในสาขาวิชาที่ช่วยวางรากฐานด้านศิลปะและทักษะการวาดรูปให้กับดิงค์ดี แสดงให้เห็นว่า การศึกษาในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะนั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการบ่มเพาะอัตลักษณ์ของดิงค์ดี

และในช่วงที่กำลังศึกษาอยู่นั้น ดิงค์ดีได้มีโอกาสเห็นผลงานออกแบบคาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ท่านอื่นๆแล้วเกิดความรู้สึกชื่นชอบและได้กลายเป็นจุดเริ่มต้นของความสนใจในงานออกแบบคาแรคเตอร์ และอยากที่จะสร้างงานคาแรคเตอร์ในแบบของตัวเองบ้าง แสดงให้เห็นว่า ผลงานออกแบบคาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ท่านอื่นๆนั้น อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของดิงค์ดี ในแง่ของการเป็นแรงบันดาลใจ

เมื่อดิงค์ดีจบการศึกษาและเข้าทำงาน เขาได้ส่งผลงานออกแบบคาแรคเตอร์เข้าร่วมประกวดในเว็บไซต์โมจิซูและได้รางวัลจากการโหวตมาสองครั้ง ซึ่งงานประกวดนั้นถือเป็นการเปิดโอกาสให้ดิงค์ดีได้รับประสบการณ์ใหม่ๆ โดยเฉพาะจากวัฒนธรรมตะวันตกที่มีแนวคิดในการสร้างอัตลักษณ์ที่ชัดเจนให้กับคาแรคเตอร์ ซึ่งส่งผลต่อความคิดและแนวทางในการพัฒนาอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของเขา แสดงให้เห็นว่า แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบคาแรคเตอร์จากวัฒนธรรมตะวันตก อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของดิงค์ดี เกี่ยวกับแนวคิดในการสร้างอัตลักษณ์ที่ชัดเจนให้กับคาแรคเตอร์เพื่อสร้างความแตกต่าง

จากนั้น ดิงค์ตีจึงพยายามหาแนวทางเพื่อสร้างคาแรคเตอร์ในแบบของตัวเอง และโดยนำความชอบการ์ตูนแนวน่ารักแบบญี่ปุ่น ความชอบในการชมภาพยนตร์แนวผีดิบ และการชอบฟังเพลงร็อกที่มีเนื้อหาโหดร้าย ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างมาผสมผสานกันจนกลายเป็นอัตลักษณ์ในคาแรคเตอร์ของเขาแสดงให้เห็นว่า วัฒนธรรมการ์ตูนญี่ปุ่นและวัฒนธรรมตะวันตกทั้งภาพยนตร์และดนตรี อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของดิงค์ตี

ดิงค์ตีมีการสร้างงานคาแรคเตอร์โดยการวาดด้วยโปรแกรมอิลลัสเตรเตอร์ในคอมพิวเตอร์ ซึ่งความเชี่ยวชาญในการใช้งานโปรแกรมสร้างภาพนั้นเกิดจากการฝึกฝนด้วยตนเอง ด้วยการศึกษาคู่มือวิดีโอเทรเลอร์เรียลที่สอนเทคนิคการสร้างงานรูปแบบต่างๆที่ถูกแบ่งปันไว้ในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเปรียบเสมือนครูนอกระบบที่ช่วยพัฒนาทักษะความสามารถให้กับดิงค์ตีได้เป็นอย่างดี แสดงให้เห็นว่า คลิปวิดีโอเทรเลอร์เรียลที่สอนเทคนิคการสร้างงานรูปแบบต่างๆจากอินเทอร์เน็ตเหล่านี้ อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลในการพัฒนาอัตลักษณ์ของดิงค์ตี

เมื่อสร้างผลงานสำเร็จพร้อมที่จะเผยแพร่สู่สายตาประชาชน ช่องทางในการเผยแพร่ผลงานนั้นมีทั้งเว็บไซต์แบบพอร์ตโฟลิโอ และเว็บไซต์ส่วนตัว รวมถึงเว็บไซต์แบบคอมมิวนิตี ตลอดจนเว็บไซต์แบบรวมรูปภาพ ซึ่งดิงค์ตีมีวิธีการเผยแพร่ผลงานบนเว็บไซต์โดยเลือกใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์ตามคุณสมบัติเด่นๆ ที่แตกต่างกันไปในแต่ละเว็บไซต์ แสดงให้เห็นว่า คุณสมบัติที่แตกต่างกันไปของพื้นที่ในแต่ละเว็บไซต์นั้น อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลในการเผยแพร่อัตลักษณ์ของดิงค์ตี ในแง่ของการบริหารจัดการนำเสนอผลงานให้สอดคล้องกับลักษณะและคุณสมบัติของพื้นที่

ส่วนวิธีการนำเสนอผลงานนั้น ดิงค์ตีได้เล่าให้ฟังว่า เขาชอบที่จะนำเสนอให้เห็นวิธีการทำงานแบบเรียงลำดับขั้นตอนตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งวิธีนำเสนอผลงานแบบนี้ มีที่มาจากที่ได้เห็นวิธีการเผยแพร่ผลงานของผู้สร้างสรรค์จากต่างประเทศจึงนำมาเป็นแบบอย่าง แสดงให้เห็นว่าแบบอย่างในการเผยแพร่ผลงานของผู้สร้างสรรค์จากต่างประเทศนั้น อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่ง ที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของดิงค์ตี

เมื่อดิงค์ตีนำผลงานมาเสนอในเว็บไซต์แล้ว เขามีวิธีการโปรโมทตัวเองเพื่อสร้างการรู้จักในวงกว้างมากขึ้นโดยการสร้างเครือข่ายด้วยการผูกสัมพันธ์จากการคอมเมนต์หรือการเข้าไปแสดงความความคิดเห็นเมื่อเวลาที่เพื่อนในเครือข่ายนำเสนอผลงานใหม่ๆ ซึ่งสิ่งที่จะเกิดขึ้นตามมาคือการผลักดันแสดงความคิดเห็นต่อกัน ซึ่งการแสดงความคิดเห็นนั้นเป็นสิ่งที่สามารถสร้างกำลังใจซึ่งกันและกันส่งผลให้เกิดการสร้างงานอย่างต่อเนื่อง แสดงให้เห็นว่า การผูกสัมพันธ์ด้วยการแสดงความความคิดเห็นในผลงานต่อผู้สร้างสรรค์คนอื่นๆ อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ในแง่ของการสร้างเครือข่าย

ส่วนผลพลอยได้ที่ตามมาจากการเผยแพร่ผลงานนั้น ดั้งเดิมคิดว่า ทำให้มีคนรู้จักเขามากขึ้น และทำให้เกิดการนำผลงานคาแรคเตอร์ไปต่อยอดทางธุรกิจในรูปแบบต่างๆ ดังนั้น การเผยแพร่ผลงานให้เกิดการกระจายตัวออกสู่วงกว้างสามารถเพิ่มโอกาสในการถูกพบเห็นมากขึ้น และจะนำมาซึ่งโอกาสในการถูกเลือกจากผู้ที่สนใจ แสดงให้เห็นว่า การที่คาแรคเตอร์สามารถที่จะนำไปต่อยอดทางธุรกิจในรูปแบบต่างๆ ได้นั้น อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ในแง่ของการได้รับผลตอบแทนจากการออกแบบ

2.3 สรุปผลกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของ ThinkDStudio

จากการศึกษาวิเคราะห์ที่สามารถสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของดั่งคิตินั้น เริ่มต้นจากความชอบในการ์ตูนมาตั้งแต่เด็กๆ จวบจนเมื่อโตขึ้น เขาได้เลือกศึกษาต่อในระดับปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร วิทยาเขตโชติเวช ในวิชาเอกการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งการเรียนในสาขาวิชานี้ทำให้ได้วางรากฐานความรู้ด้านศิลปะ ทักษะการวาดและการออกแบบให้กับเขา

ในช่วงที่กำลังศึกษาอยู่นั้น ดั่งคิตินั้นมีโอกาสเห็นผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ที่มีลักษณะเป็นของเล่นชิ้นหนึ่งแล้วเกิดความประทับใจ และได้เกิดเป็นจุดเริ่มต้นของความสนใจในงานออกแบบคาแรคเตอร์ และกลายเป็นแรงบันดาลใจที่ทำให้เขาเกิดความรู้สึกอยากมีผลงานคาแรคเตอร์ในแบบของตัวเองบ้าง

เมื่อดั่งคิติจบการศึกษาและเข้าทำงานนั้น เขาได้ส่งผลงานออกแบบคาแรคเตอร์เข้าประกวดในเว็บไซต์โมจิซู ซึ่งดั่งคิตินั้นได้รางวัลจากการโหวตมาสองครั้ง ซึ่งการส่งผลงานเข้าประกวดทำให้เขาได้เรียนรู้เกี่ยวกับแนวคิดของวัฒนธรรมตะวันตกว่า ในการออกแบบคาแรคเตอร์นั้นควรมีอัตลักษณ์ที่ชัดเจนเพื่อสร้างความแตกต่างและความน่าสนใจ

จากนั้น ดั่งคิตินั้นจึงพยายามหาแนวทางเพื่อสร้างคาแรคเตอร์ในแบบของตัวเอง และโดยส่วนตัวนั้น ดั่งคิตินั้นมีความชื่นชอบผลงานออกแบบคาแรคเตอร์ในแนวน่ารักในแบบญี่ปุ่น ในขณะที่เดียวกันเขาก็ชอบชมภาพยนตร์ในแนวผิ ดิบ และชอบฟังเพลงร็อคที่มีเนื้อหาโหดร้าย เขาก็มักหยิบความน่ารักของการ์ตูนญี่ปุ่น ความน่ากลัวของผิ ดิบจากภาพยนตร์ และเนื้อหาที่โหดร้ายของดนตรีร็อคมาผสมผสานกันในคาแรคเตอร์ ผลงานคาแรคเตอร์ของเขาจึงมักจะมีลักษณะที่ดูน่ารักและมีความน่ากลัวที่ดูเหมือนเป็นโรคจิตปนอยู่ ซึ่งทำให้เขานิยามผลงานคาแรคเตอร์ของตนเองแบบสั้นๆ ว่า คาแรคเตอร์เป็นแบบ 2 บุคลิก มีทั้งน่ารักและโรคจิตในตัวเอง

ดั่งคิตินั้นมีวิธีการสร้างเรื่องราวของคาแรคเตอร์ที่ไม่มีแบบแผนตายตัว ส่วนขั้นตอนในการออกแบบคาแรคเตอร์ของเขานั้น มักจะเริ่มจากการจินตนาการภาพไว้ในสมองก่อน จากนั้นจึงร่างบน

กระดาษ แล้วนำไปสแกนเพื่อนำไปวาดด้วยโปรแกรมอิลลัสเตรเตอร์ในคอมพิวเตอร์อีกครั้งหนึ่ง ซึ่งความเชี่ยวชาญในการใช้งานโปรแกรมสร้างภาพนั้นเกิดจากการที่เขาฝึกฝนด้วยตนเอง ด้วยการเรียนรู้จากคลิป์วิดีโอตัวเตอร์เรียลที่สอนเทคนิคการสร้างงานรูปแบบต่างๆจากอินเทอร์เน็ต ที่เป็นเสมือนครูนอกระบบที่ช่วยพัฒนาฝีมือและเพิ่มพูนความรู้ให้กับตั้งค์ได้เป็นอย่างดี

เมื่อสร้างผลงานสำเร็จ ตั้งค์ดีมีการนำเสนอผลงานสู่สายตาประชาชน โดยเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ต่างๆ ซึ่งมีทั้งเว็บไซต์ส่วนตัว เว็บไซต์แบบพอร์ตโฟลิโอ เว็บไซต์แบบคอมมิวนิตี และเว็บไซต์แบบรวมรูปภาพ ซึ่งเว็บไซต์แต่ละประเภทก็จะให้ประโยชน์ในการใช้งานที่แตกต่างกันไป ซึ่งตั้งค์ดีมีการเลือกใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์ตามคุณสมบัติเด่นๆ ที่แตกต่างกันไปในแต่ละเว็บไซต์

ส่วนวิธีการนำเสนอผลงานนั้น ตั้งค์ดีใช้วิธีการนำเสนอให้เห็นวิธีการทำงานแบบเรียงลำดับขั้นตอนตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งมีที่มาจากการได้เห็นวิธีการเผยแพร่ผลงานของผู้สร้างสรรค์จากต่างประเทศ จึงนำมาเป็นแบบอย่าง นอกจากนั้น เขายังมีวิธีการโปรโมทตัวเองเพื่อสร้างการรู้จักในวงกว้างมากขึ้น ด้วยการสร้างเครือข่าย ซึ่งใช้การผูกสัมพันธ์ด้วยการเข้าไปแสดงความความคิดเห็นเมื่อเวลาที่เพื่อนในเครือข่ายนำเสนอผลงานใหม่ๆ ซึ่งสิ่งที่จะเกิดขึ้นตามมาคือการผลิตกันแสดงความคิดเห็นต่อกัน ซึ่งการแสดงความคิดเห็นนั้นเป็นสิ่งที่สามารถสร้างกำลังใจซึ่งกันและกัน ส่งผลให้เกิดการสร้างงานอย่างต่อเนื่องอีกด้วย

เมื่อผลงานเป็นที่รู้จักในวงกว้าง สิ่งที่มาคือคาแรคเตอร์ที่เขาออกแบบมีถูกนำไปต่อยอดทางธุรกิจในรูปแบบต่างๆ ดังนั้นการเผยแพร่ผลงานให้การกระจายตัวออกสู่วงกว้างมากขึ้นก็สามารถเพิ่มโอกาสในการถูกพบเห็นมากขึ้น และจะนำมาซึ่งโอกาสในการถูกเลือกจากผู้ที่สนใจมากขึ้นอีกด้วย

ปัจจุบันนี้ ตั้งค์ดีทำงานออกแบบคาแรคเตอร์เป็นงานอดิเรกควบคู่ไปกับงานประจำ แต่เขามีความฝันในอนาคตว่าอยากจะทำให้งานอดิเรกนี้กลายเป็นงานประจำ เพื่อจะได้ทำงานออกแบบคาแรคเตอร์ที่ตนเองชอบอย่างเต็มเวลา

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของตั้งค์ดีนั้น เริ่มจากความชอบในการ์ตูนตั้งแต่เด็ก และถูกสานต่อด้วยการเข้าศึกษาต่อในสายวิชาเกี่ยวกับการออกแบบ ที่เป็นการวางรากฐานความรู้ด้านศิลปะและทักษะการวาดให้กับเขา และในช่วงที่กำลังศึกษานั้น ตั้งค์ดีได้เห็นผลงานออกแบบคาแรคเตอร์ชิ้นหนึ่งแล้วประทับใจ จึงเริ่มสนใจในสายงานนี้ และรู้สึกอยากมีผลงานคาแรคเตอร์ในแบบของตัวเองบ้าง ต่อมาเขาได้ส่งผลงานคาแรคเตอร์เข้าประกวดในเว็บไซต์หนึ่งและได้รางวัลมาสองครั้ง ซึ่งจากการนี้ทำให้เขาได้เรียนรู้แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบคาแรคเตอร์ว่าควรมีอัตลักษณ์ที่ชัดเจนเพื่อสร้างความแตกต่างที่จะนำมาซึ่งความน่าสนใจ

จากนั้น ดั้งคดียิ่งพยายามหาแนวทางเพื่อสร้างคาแรคเตอร์ในแบบของตัวเอง ซึ่งโดยส่วนตัวนั้นเขาชอบชมภาพยนตร์แนวผีดิบ ชอบการ์ตูนน่ารักแบบญี่ปุ่น และชอบฟังเพลงร็อคที่มีเนื้อหาโหดร้าย เขาจึงหยิบสิ่งที่ชอบเหล่านี้มาผสมผสานกัน ดังนั้น ผลงานคาแรคเตอร์ของเขาจึงดูเหมือนมี 2 บุคลิกในตัว คือ ดูน่ารักและดูน่ากลัวเหมือนมีความโรคจิตในตัวเอง ส่วนขั้นตอนในการออกแบบนั้นมักจะเริ่มจากการจินตนาการภาพแล้วร่างบนกระดาษ จากนั้นจึงนำไปสแกนแล้ววาดด้วยโปรแกรมอิลลัสเตรเตอร์ ที่เขาได้ฝึกฝนการใช้งานโดยเรียนรู้จากคลิปวิดีโอทีวอเตอร์เรียมในอินเทอร์เน็ตจนความเชี่ยวชาญ

เมื่อสร้างผลงานสำเร็จ ดั้งคดีมีการเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ต่างๆ โดยเลือกใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์ตามคุณสมบัติเด่นๆ ที่แตกต่างกันไป และมีวิธีการนำเสนอโดยแสดงให้เห็นถึงวิธีการทำงานแบบเรียงลำดับขั้นตอนตั้งแต่ต้นจนจบ นอกจากนี้ ยังมีวิธีการโปรโมทตัวเองด้วยการสร้างเครือข่ายโดยใช้การผูกสัมพันธ์ด้วยการเข้าไปแสดงความคิดเห็นเวลาที่เพื่อนในเครือข่ายนำเสนอผลงานใหม่ๆ และเมื่อผลงานเป็นที่รู้จักในวงกว้าง จะเพิ่มโอกาสให้ผลงานของเขาถูกพบเห็นมากขึ้น และนำมาซึ่งโอกาสที่คาแรคเตอร์ของเขาถูกนำไปต่อยอดทางธุรกิจในรูปแบบต่างๆจากผู้สนใจมากขึ้นอีกด้วย

ปัจจุบัน ดั้งคดีทำงานออกแบบคาแรคเตอร์เป็นงานอดิเรกควบคู่ไปกับงานประจำ และมีความฝันว่าในอนาคตนั้น อยากให้งานอดิเรกนี้กลายมาเป็นงานประจำ เพื่อจะได้ทำงานออกแบบคาแรคเตอร์ที่ตนเองชอบอย่างเต็มเวลา

2.4 ผู้วิจัยนำผลการศึกษาระบบการสร้างอัตลักษณ์ไปสอบทานกับผู้สร้างสรรค์ ThinkDStudio พบว่า

ผลการศึกษาตั้งแต่จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนา การเผยแพร่อัตลักษณ์ และปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ แล้วสรุปเป็นกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ในมุมมองของผู้วิจัยนั้น ผู้สร้างสรรค์ดั้งคดีได้สอบทานแล้วและขอแก้ไขในส่วนของประวัติส่วนตัวเล็กน้อย และในส่วนอื่นๆนั้นได้ยืนยันว่าถูกต้องและไม่ต้องแก้ไขใดๆ

ตาราง 5 รายละเอียดฉบับวิจัยเฉพาะบุคคลของผู้สร้างสรรค์ ThinkD

จุดเริ่มต้นของความคิด										
เพศ	อายุ	ครอบครัว	การศึกษา	เพื่อน	การทำงาน	จุดเริ่มต้นความสนใจ	IDOL	แรงบันดาลใจ	จุดเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์	
ชาย	26	สนับสนุนให้อิสระ	ออกแบบผลิตภัณฑ์ ม.เทคโนโลยีราชมงคลพระนคร วิทยาเขตโชติเวช	-เตะบอล	-งานประจำ : นักออกแบบกราฟิก -งานพิเศษนอกเวลา : ออกแบบคาแรคเตอร์เป็นลายเส้นง่ายๆ	-ชอบวาดการ์ตูนตั้งแต่เด็ก -ช่วงเรียนปี3-4 เห็นงานออกแบบฟีกเกอร์ของบริษัท เล่นอะไรของนักออกแบบชื่อ Byman แล้วชอบ	-Tokidoki -StudioAiko -Gugggar -Parko	-อยากมีคาแรคเตอร์เป็นของตัวเองบ้าง เพราะเห็นงานของคนเก่งๆ แล้วเกิดไฟ	-อยากมีลายเส้นเป็นของตัวเอง	
การพัฒนาอัตลักษณ์										
แนวคิด				เทคนิค				การต่อยอด		
ชื่อแทนตัว	แนวคิดงาน	ลักษณะงาน	อิทธิพลต่องาน	เครื่องมือ	โปรแกรมกราฟิก	เทคนิคเฉพาะตัว	การพัฒนาฝีมือ	สินค้า	การว่าจ้าง	ขายลิขสิทธิ์
ThinkD ใช้มาตั้งแต่สมัยเรียน ไม่มีความหมายพิเศษ	-แบบ2บุคลิก ใจคิดปบนน่ารัก และมีความไม่สมประกอบ	- คาแรคเตอร์มักมีตัวเดียวโดดๆ	-ภาพยนตร์แนวผีดิบ -การ์ตูนน่ารักๆแบบญี่ปุ่น -เพลงร็อคเนื้อหาโหดร้าย	คอมพิวเตอร์และเมาส์แบบธรรมดา	อิลลัสเตรเตอร์ไฟโต้ชอบ	-	-ตัวเตอรืเรียว/สาวทู่ ในอินเทอร์เน็ต	เสื้อยืด	-ออกแบบลายเสื้อยืดโลโก้ มาสคอต	-
การเผยแพร่อัตลักษณ์										
เว็บไซต์ที่ใช้งานและจุดประสงค์ในการใช้งานในแต่ละเว็บ				วิธีการในการนำเสนอข้อมูลต่างๆบนเว็บไซต์			สิ่งที่ได้รับ/และคาดหวังจะได้รับ			
เว็บส่วนตัว	เว็บบล็อก	เว็บฝากผลงาน	เว็บที่ใช้บ่อยที่สุด	ข้อมูลในการอัพ	ความถี่ในการอัพ	แนวคิดในการอัพ	ด้านสังคม	ด้านการทำงาน	อื่นๆ	
ThinkDstudio	เอ็กซ์ทีเอ็น	-ดีเวียนอาร์ต -ฟลิคเกอร์ -พอร์ตโฟลิโอ ดอทเน็ต -ซาโดว์เน็ต	-เฟซบุ๊ก -ดีเวียนอาร์ต	-ผลงานสำเร็จ -ตัวเตอรืเรียว/สาว ทู่	-ไม่เกิน2 วัน	-เพื่อโชว์ผลงาน -เพื่อฟังความคิดเห็นของผู้คนที่มิต่อผลงาน	-สร้างตัวตน -มีชื่อเสียง	-มีการว่าจ้างงาน โดยเฉพาะออกแบบมาสคอต	-	

ผู้สร้างสรรค์คนที่ 5 P7

P7 หรือ พีเซเวน เป็นศิลปินอิสระ ที่สร้างสรรค์งานศิลปะแนวสตรีท อาร์ต(Street Art) ซึ่งมักจะไม่ได้เปิดเผยชื่อเสียงเรียงนามและประวัติส่วนตัว ดังนั้น ตัวตนที่คนทั่วไปจะรู้จักจึงมีเพียงแค่นามแฝงที่ปรากฏอยู่บนชิ้นงานเท่านั้น ดังนั้น ประวัติเท่าที่เปิดเผยคือ พีเซเวนเกิดและโตที่กรุงเทพมหานคร ผ่านการแสดงผลงานศิลปะมาอย่างมากมายทั้งในประเทศและต่างประเทศ และหากกล่าวถึงกิจกรรมการแสดงผลงานเฉพาะช่วงปี 2554 นั้น พีเซเวนเป็น 1 ใน 16 ของศิลปินรุ่นใหม่ แสดงนิทรรศการ “FOR Wall Painting 2” ที่นำเสนอศิลปะร่วมสมัยแนว Post-Graffiti โดยเป็นการนำเสนอประสบการณ์เฉพาะของศิลปินที่ได้รับการหล่อหลอมภายใต้วัฒนธรรมความเป็นเมืองสมัยใหม่ ด้วยแนวคิดแบบ Brave New World by Post-Graffiti Blood ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร เมื่อวันที่ 26 มีนาคม 2554 และเป็น 1 ใน 13 ศิลปิน สร้างสรรค์ผลงานในโครงการ “TOUCH MY HEART TOUCH.MIND.ART” ที่จัดขึ้นโดยนิตยสาร TOUCH MAGAZINE เมื่อ 22 กุมภาพันธ์ 2554 ณ ร้าน VANILLA GARDEN เพื่อหารายได้เข้ามูลนิธิเพื่อสนับสนุนการผ่าตัดหัวใจเด็ก โรงพยาบาลราชวิถี นอกจากนี้ พีเซเวนยังได้รับคัดเลือกผลงานบางส่วนลงปกหน้าของนิตยสาร Computer Graphic Plus ฉบับเดือนเมษายน พ.ศ.2554 และหากใครเคยผ่านไปแถวหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร อาจจะเคยเห็นงานประติมากรรมคาแรคเตอร์รูปหัวเสื่อขนาดยักษ์สีสันสดใสตั้งเรียงกันบริเวณหน้าลานนอกอาคาร นั่นคืออีกหนึ่งผลงานของพีเซเวนที่ถือเป็นงานสตรีท อาร์ตของเขาในรูปแบบหนึ่ง

ปัจจุบัน พีเซเวนเป็นศิลปินอิสระ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแนวสตรีท อาร์ตที่มีลักษณะผลงานเป็นคาแรคเตอร์ในรูปแบบต่างๆไม่ซ้ำกัน

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีขั้นตอนการศึกษาอัตลักษณ์ของพีเซเวน ใน 2 ขั้นตอนด้วยกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน

1.1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน

ชิ้นงานที่นำมาศึกษาในครั้งนี้ประกอบด้วย



ภาพประกอบ 47 Available on shelves now ! June 2011 By P7

ที่มา: P7. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 25 พฤษภาคม 2554

ลายเส้น: มีการนำเส้นมาใช้หลากหลาย สารพัดเส้น ลักษณะลายเส้นจะไม่เรียบตรงหรือโค้งเนียน แต่จะมีความขยุกขยิกหรือดูสั้นๆเล็กน้อยในลายเส้น

สี: ใช้สีแนวพาสเทลเป็นส่วนใหญ่ ปนสีสดบ้างในบางจุด มีสีทึบสีอยู่ในภาพ แต่จะดึงเฉพาะบางสีขึ้นมาเด่นโดยเฉพาะสีฟ้าและส้ม

รูปร่างและรูปทรง: เป็นรูปไก่อ่ นก แต่จะเน้นในส่วนหัวมากกว่าส่วนลำตัว

พื้นผิวและลวดลาย: ลงสีแบบพื้นเรียบ สร้างลวดลายด้วยการใช้ลายเส้นในรูปแบบที่หลากหลาย มีตัวอักษรในความหมายต่างๆวางประกอบทั่วไปในภาพ ในส่วนของหน้าผากมีลายไม้กางเขน มีชื่อของผู้สร้างสรรค์วางประกอบเป็นส่วนหนึ่งของลวดลาย

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มนุษย์ไก่อ่สีฟ้าพุ่งไฟแห่งความตายออกจากดวงตา พร้อมด้วยเลือดจากแขนขาที่ขาด

การจัดวางองค์ประกอบ: หัวโกสึฟาสตไฮโดดเด่นอยู่บริเวณด้านขวาของภาพ ท่ามกลางเพื่อนๆโกที่อยู่ไกลออกไป เป็นการใช้สีและขนาดในการสร้างระยะใกล้ไกลในภาพเพื่อจัดลำดับความเด่น



ภาพประกอบ 48 Eat Blood by P7 new!

ที่มา: P7. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 13 สิงหาคม 2554

ลายเส้น: มีการนำเส้นมาใช้อย่างหลากหลาย สารพัดเส้น ลักษณะลายเส้นจะไม่เรียบตรงหรือโค้งเนียน แต่จะมีความขยุกขยิกหรือดูสั้นๆเล็กน้อยในลายเส้น

สี: ใช้สีแนวพาสเทลเป็นส่วนใหญ่ ปนสีสดบ้างในบางจุด มีสีทุกสีอยู่ในภาพ แต่ใช้สีเนื้อเป็นส่วนใหญ่แซมด้วยสีส้มซึ่งเป็นสีโทนร้อนบนพื้นหลังสีน้ำเงินโทนเย็นที่ช่วยขับให้หัวสัตว์ดูเด่นขึ้นมา

รูปร่างและรูปทรง: เป็นรูปสัตว์ที่ดูคล้ายสุนัขมีเฉพาะส่วนหัว

พื้นผิวและลวดลาย: ลงสีแบบพื้นเรียบ สร้างลวดลายด้วยการใช้จุดและลายเส้นในรูปแบบที่หลากหลาย มีตัวอักษรในความหมายต่างๆวางประกอบในบางส่วนของภาพ มีลายไม้กางเขนบริเวณต้นคอ และมีชื่อของผู้สร้างสรรค์จัดวางไว้บนพื้นหลังของภาพ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: หัวสัตว์ที่ดูคล้ายมนุษย์หมาป่าที่หิวเลือดในคืนพระจันทร์เต็มดวง หันหน้าไปทางด้านซ้าย

การจัดวางองค์ประกอบ: หัวสัตว์ขนาดใหญ่ถูกจัดวางไว้เต็มพื้นที่กลางภาพ มีตัวอักษรและลวดลายประกอบในส่วนของพื้นหลังเล็กน้อย



ภาพประกอบ 49 Ghost Fuckinz Error by P7 new! (swim painting version)

ที่มา: P7. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 18 สิงหาคม 2553

ลายเส้น: มีการนำเส้นเล็กน้อยในลายเส้นมาใช้อย่างหลากหลาย สารพัดเส้น ลักษณะลายเส้นจะไม่เรียบตรงหรือโค้งเนียน แต่จะมีความขยุกขยิกหรือคูลื่นๆ

สี: ใช้สีแนวพาสเทลเป็นส่วนใหญ่ ปนสีสดบ้างในบางจุด มีสีทุกสีอยู่ในภาพ แต่จะดึงเฉพาะบางสีขึ้นมาเด่นโดยเฉพาะสีชมพู

รูปร่างและรูปทรง: เป็นรูปสัตว์ที่ดูคล้ายสุนัขมีเฉพาะส่วนหัว หันหน้าไปทางด้านขวา

พื้นผิวและลวดลาย: ลงสีแบบพื้นเรียบ สร้างลวดลายด้วยการใช้จุดและลายเส้นในรูปแบบที่หลากหลาย มีตัวอักษรในความหมายต่างๆวางประกอบในบางส่วนของภาพ มีลายไม้กางเขนบริเวณเปลือกตาซ้าย และมีชื่อของผู้สร้างสรรค่างประกอบบริเวณต้นคอดูเหมือนเป็นส่วนหนึ่งของลวดลาย

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: ปีกาจสุนัขหลายตัวกำลังตายด้วยความหิว หันหน้าไปทางด้านซ้าย

การจัดวางองค์ประกอบ: หัวสัตว์ขนาดใหญ่ถูกจัดวางไว้เต็มพื้นที่กลางภาพ มีตัวอักษรและลวดลายประกอบในส่วนของพื้นหลังเล็กน้อย



ภาพประกอบ 50 หัวสิงโต

ที่มา: P7. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 14 สิงหาคม 2554

ลายเส้น: มีการนำเส้นมาใช้อย่างหลากหลาย สารพัดเส้น ลักษณะลายเส้นจะไม่เรียบตรงหรือโค้งเนียน แต่จะมีความขยุกขยิกหรือดูสั้นๆเล็กน้อยในลายเส้น ในภาพนี้มีการนำเส้นมาสร้างให้มีลักษณะเหมือนขนในบริเวณรอบดวงตา

สี: ใช้สีแนวพาสเทลปนสีสด มีสีทุกสีอยู่ในภาพ ใช้สีแดงสดเป็นพื้นหลังขับหัวสัตว์ให้ดูเด่นขึ้นมา

รูปร่างและรูปทรง: เป็นรูปสัตว์ที่ดูคล้ายหมี มีเฉพาะส่วนหัว หันหน้าตรง

พื้นผิวและลวดลาย: ลงสีแบบพื้นเรียบ สร้างลวดลายด้วยการใช้จุดและลายเส้นในรูปแบบที่หลากหลาย มีชื่อของผู้สร้างสรรค้วางประกอบบริเวณหน้าผากดูเหมือนเป็นส่วนหนึ่งของลวดลาย

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: หัวหมียักษ์กำลังสลิ้มสลิ้อเพราะเพิ่งตื่นจากนอน

การจัดวางองค์ประกอบ: หัวสัตว์ขนาดใหญ่ถูกจัดวางไว้เต็มพื้นที่กลางภาพ



ภาพประกอบ 51 หัวไก่

ที่มา: P7. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 29 สิงหาคม 2554

ลายเส้น: มีการนำเส้นมาใช้อย่างหลากหลาย สวอปัดเส้น ลักษณะลายเส้นจะไม่เรียบตรงหรือโค้งเนียน แต่จะมีความขยุกขยิกหรือดูสั้นๆเล็กน้อยในลายเส้น

สีสัน: ใช้สีแนวพาสเทลเป็นส่วนใหญ่ ปนสีสดบ้างในบางจุด มีสีทุกสีอยู่ในภาพ แต่จะดึงเฉพาะบางสีขึ้นมาเด่นโดยเฉพาะสีชมพู ฟ้ำ

รูปร่างและรูปทรง: เป็นรูปสัตว์ที่ดูคล้ายไก่ มีเฉพาะส่วนหัว หันหน้าไปทางด้านขวา

พื้นผิวและลวดลาย: ลงสีแบบพื้นเรียบ สร้างลวดลายด้วยการใช้จุดและลายเส้นในรูปแบบที่หลากหลาย มีไม้กางเขนบริเวณหน้าผาก มีตัวอักษรประกอบในบางส่วนของภาพและมีชื่อของผู้สร้างสรรค์วางประกอบบริเวณพื้นหลังของภาพ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: หัวไก่ประหลาดกระอักเลือด หันหน้าไปทางซ้าย

การจัดวางองค์ประกอบ: หัวสัตว์ขนาดใหญ่ถูกจัดวางไว้เต็มพื้นที่กลางภาพบนพื้นหลังสีขาว



ภาพประกอบ 52 Killer Bear Machine by P7 (new)

ที่มา: P7. (2554). new experimentalz painting 2011-2012 by P7. (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 27 กันยายน 2554

ลายเส้น: มีการนำเส้นมาใช้อย่างหลากหลาย สสารพืดเส้น ลักษณะลายเส้นจะไม่เรียบตรงหรือโค้งเนียน แต่จะมีความขยุกขยิกหรือดูสั้นๆเล็กน้อยในลายเส้น

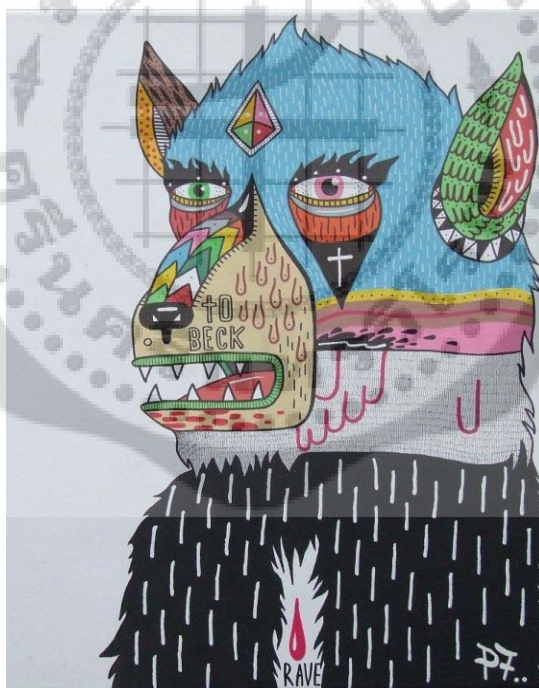
สีเส้น: ใช้สีแนวพาสเทลเป็นส่วนใหญ่ ปนสีสดบ้างในบางจุด มีสีทุกสีอยู่ในภาพ แต่จะดึงเฉพาะบางสีขึ้นมาเด่นโดยเฉพาะน้ำตาลบริเวณส่วนบนของหัว

รูปร่างและรูปทรง: เป็นรูปสัตว์ที่ดูคล้ายสุนัขมีเฉพาะส่วนหัว หันหน้าไปทางด้านขวา

พื้นผิวและลวดลาย: ลงสีแบบพื้นเรียบ สร้างลวดลายด้วยการใช้จุดและลายเส้นในรูปแบบที่หลากหลาย มีชื่อของผู้สร้างสรรค์วางประกอบบริเวณพื้นหลังของภาพ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: หัวสุนัขตาวาวเพราะเห็นเหยื่อ

การจัดวางองค์ประกอบ: หัวสัตว์ขนาดใหญ่ถูกจัดวางไว้เต็มพื้นที่กลางภาพบนพื้นหลังสีขาว



ภาพประกอบ 53 P7. jam painting on 1 canvas with CHIP7 in CHIP7 (MAYHEM) 1st solo exhibition in thailand 2011

ที่มา: P7. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 29 กันยายน 2554

ลายเส้น: มีการนำเส้นมาใช้อย่างหลากหลาย สรพัดเส้น ลักษณะลายเส้นจะไม่เรียบตรงหรือโค้งเนียน แต่จะมีความขยุกขยิกหรือดูสั้นๆเล็กน้อยในลายเส้น

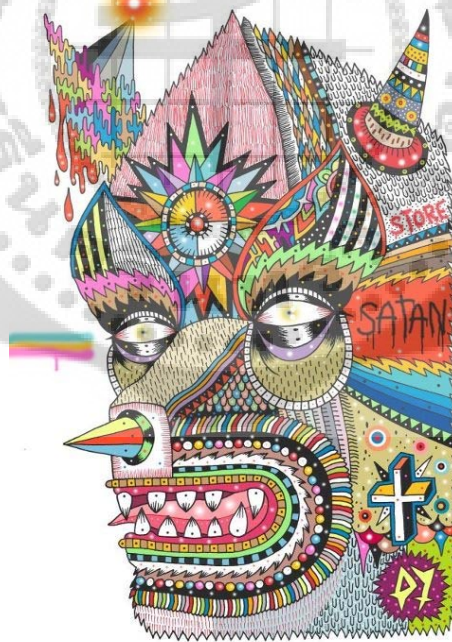
สี: ใช้สีแนวพาสเทลเป็นส่วนใหญ่ ปนสีสดบ้างในบางจุด มีสีเกือบทุกสีอยู่ในภาพ แต่จะดึงเฉพาะบางสีขึ้นมาเด่นโดยเฉพาะสีฟ้า สีดำ

รูปร่างและรูปทรง: หัวสัตว์คล้ายหมียมีช่วงลำตัวเล็กน้อย หันหน้าไปทางด้านขวา

พื้นผิวและลวดลาย: ลงสีแบบพื้นเรียบ สร้งลวดลายด้วยการใช้จุดและลายเส้นในรูปแบบที่หลากหลาย มีไม้กางเขนที่ขอบตาล่างซ้าย มีตัวอักษรประกอบในบางส่วนของภาพ มีชื่อของผู้สร้งสรรควางประกอบบริเวณมุมล่างขวา

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: หมียักษ์หนึ่งคิดว่าจะทำอะไรต่อไปดี

การจัดวางองค์ประกอบ: หัวสัตว์และลำตัวอีกครั้งหนึ่งถูกจัดวางไว้เต็มพื้นที่บริเวณริมขวาของภาพบนพื้นหลังสีขาว



ภาพประกอบ 54 หัวมนุษย์

ที่มา: P7. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 15 ตุลาคม 2554

ลายเส้น: มีการนำเส้นมาใช้อย่างหลากหลาย สรพัดเส้น ลักษณะลายเส้นจะไม่เรียบตรงหรือโค้งเนียน แต่จะมีความขยุกขยิกหรือดูสั้นๆเล็กน้อยในลายเส้น

สี: ใช้สีที่หลากหลาย

รูปร่างและรูปทรง: เป็นหัวซาตานหันหน้าไปทางด้านขวา

พื้นผิวและลวดลาย: ลงสีแบบพื้นเรียบ สร้างลวดลายด้วยการใช้จุดและลายเส้นในรูปแบบที่หลากหลาย มีตัวอักษรประกอบในบางส่วนของภาพ มีไม้กางเขนและชื่อของผู้สร้างสรรค์วางประกอบบริเวณมุมล่างขวา

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: ซาตานยิงลำแสงพิฆาตออกจากดวงตา

การจัดวางองค์ประกอบ: หัวซาตานขนาดใหญ่ถูกจัดวางไว้เต็มพื้นที่กลางภาพบนพื้นหลังสีขาว



ภาพประกอบ 55 snow beast drawing blackpen+colors from darkstar.new!

ที่มา: P7. (2554). new experimentalz painting 2011-2012 by P7. (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 12 ธันวาคม 2554

ลายเส้น: มีการนำเส้นมาใช้อย่างหลากหลาย สรพัดเส้น ลักษณะลายเส้นจะไม่เรียบตรงหรือโค้งเนียน แต่จะมีความขยุกขยิกหรือดูสั้นๆเล็กน้อยในลายเส้น

สี: ใช้สีแนวพาสเทลเป็นส่วนใหญ่ ปนสีสดบ้างในบางจุด มีสีทุกสีอยู่ในภาพ แต่จะดึงเฉพาะบางสีขึ้นมาเด่นโดย เช่น สีชมพู สีฟ้า

รูปร่างและรูปทรง: เป็นหัวสัตว์ลักษณะคล้ายสิงโต หันหน้าไปทางขวาเล็กน้อย

พื้นผิวและลวดลาย: ลงสีแบบพื้นเรียบ สรพาดลายด้วยการใช้จุดและลายเส้นในรูปแบบที่หลากหลาย มีไม้กางเขนและตัวอักษรประกอบในส่วนของพื้นหลัง และชื่อของผู้สร้างสรรคาวประกอบบริเวณมุมล่างขวา

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: หัวมนุษย์หิมะที่หน้าคล้ายสิงโต อารมณ์ดีเพราะได้อั่งเปาในวันตรุษจีน

การจัดวางองค์ประกอบ: หัวมนุษย์หิมะขนาดใหญ่ถูกจัดวางไว้เต็มพื้นที่กลางภาพบนพื้นหลังสีขาว



ภาพประกอบ 56 กางเขนดง drawing black+red ball pen+colors darkstar 2011 new!

ที่มา: P7. (2554). new experimentalz painting 2011-2012 by P7. (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 22 ธันวาคม 2554

ลายเส้น: มีการนำเส้นมาใช้อย่างหลากหลาย สารพัดเส้น ลักษณะลายเส้นจะไม่เรียบตรงหรือโค้งเนียน แต่จะมีความขยุกขยิกหรือคู้สั้นๆเล็กน้อยในลายเส้น

สีเส้น: ใช้สีแนวพาสเทลปนสีสด มีสีทุกสีอยู่ในภาพ แต่จะดึงเฉพาะบางสีขึ้นมาเด่น เช่น สีฟ้า สีเหลือง

รูปร่างและรูปทรง: เป็นหัวนก หันหน้าไปทางขวา

พื้นผิวและลวดลาย: ลงสีแบบพื้นเรียบ สร้างลวดลายด้วยการใช้จุดและลายเส้นในรูปแบบที่หลากหลาย มีชื่อของผู้สร้างสรรค์วางประกอบบริเวณมุมล่างขวาในลักษณะเป็นส่วนหนึ่งของภาพ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: นกเหยี้ยวกำลังคิดว่าเที่ยงนี้เราจะกินอะไรดี

การจัดวางองค์ประกอบ: หัวนกขนาดใหญ่ถูกจัดวางไว้เต็มพื้นที่กลางภาพ

ผลการศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงานสามารถสรุปได้ดังนี้

จากการวิเคราะห์คุณลักษณะและองค์ประกอบของชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์ของพีเชเวน ในหลายๆชิ้นที่ผ่านมา ผู้วิจัยสามารถสรุปคุณลักษณะที่ถือเป็นอัตลักษณ์ของพีเชเวนที่สะท้อนผ่านผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ได้ ดังนี้

คาแรคเตอร์ที่พีเชเวนสร้างสรรค์ขึ้นมักจะเป็นสัตว์โดยจะเน้นเฉพาะส่วนหัว ซึ่งมีทั้งหน้าตรง หันหน้าไปทางซ้าย แต่โดยมากจะหันไปทางขวา มีการนำเส้นมาใช้อย่างหลากหลาย มีสารพัดเส้นในงานเดียว ลักษณะลายเส้นที่ใช้จะไม่เรียบตรงหรือโค้งเนียน แต่จะมีความขยุกขยิกหรือคู้สั้นๆเล็กน้อย มีการใช้สีแนวพาสเทลปนสีสด โดยในแต่ละภาพจะมีสีทุกสี แต่จะดึงเฉพาะบางสีขึ้นมาเด่น โดยเฉพาะ สีฟ้า สีชมพู มีลักษณะการลงสีแบบพื้นเรียบและคม ไม่ได้ไล่แสงเงา แต่จะสร้างมิติให้ภาพโดยการใช้ความแตกต่างของระดับสี พีเชเวนจะใช้สัญลักษณ์ของตนเองประกอบอยู่ในภาพเสมอ ซึ่งมีทั้งลักษณะที่ดูเป็นส่วนหนึ่งของคาแรคเตอร์ และอยู่บนพื้นหลัง แต่จะมีรูปแบบที่เปลี่ยนไปตลอดเวลา และมักจะใช้สัญลักษณ์รูปไม้กางเขนประกอบในบางส่วนของภาพ

1.2 สอบทานอัตลักษณ์

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยนำผลการศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงานไปสอบทานกับพีเชเวน พบว่าคุณลักษณะและองค์ประกอบของชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์ของพีเชเวน จากการวิเคราะห์นั้น ถูกต้องและไม่มีการแก้ไขใดๆ

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์

2.1 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์

ในขั้นตอนนี้ มีประเด็นการศึกษาวิเคราะห์ตั้งแต่ จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนาอัตลักษณ์ และการเผยแพร่อัตลักษณ์ เพื่อหาค้นหาปัจจัยต่างๆที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ จากการสัมภาษณ์ในเชิงลึก โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์พีเชเวน ในวันที่ 26 มกราคม 2555 ใช้เวลา 00:52:48 นาที ซึ่งผลการสัมภาษณ์สามารถจำแนกตามประเด็นได้ดังนี้

จุดเริ่มต้นของความคิด

ทักษะในการวาดรูปของพีเชเวนนั้น ถูกสั่งสมโดยการฝึกฝนการวาดมาตั้งแต่สมัยเด็กด้วยใจรัก พีเชเวนได้เล่าถึงความทรงจำในตอนนั้นว่า เขาเริ่มฝึกฝนการวาดรูปด้วยการวาดก๊อปปี้โดราเอมอน และหมัดดาวเหนือซึ่งเป็นตัวการ์ตูนที่เต็มไปด้วยกล้ามเนื้อ จากนั้น ก็เริ่มก๊อปปี้ผลไม้ ต้นไม้ สิ่งมีชีวิตต่างๆ ตลอดจนการวาดขวดโค้กที่มีหยดน้ำในลักษณะของภาพเหมือน เพราะเขารู้สึกว่าการวาดภาพเหมือนเป็นสิ่งที่ท้าทายและยังเป็นการได้แสดงความสามารถให้เพื่อนดูอีกด้วย ซึ่งความท้าทายเหล่านี้ เป็นเสมือนแรงบันดาลใจในช่วงวัยรุ่นของเขา

จากนั้น พีเชเวนได้สานต่อในสิ่งที่รักด้วยการเข้าศึกษาต่อด้านศิลปะในมหาวิทยาลัย และได้รับการปูพื้นฐานความรู้ด้านศิลปะจากที่นี่ แต่ในส่วนของทักษะความชำนาญในด้านฝีมือ นั้น ส่วนใหญ่จะเกิดมาจากการฝึกฝน ค้นหาและไขว่คว้าความมั่นด้วยตัวเองมากกว่า ซึ่งพีเชเวนได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับเรื่องนี้ไว้ว่า ความสามารถหรือทักษะนั้น เป็นสิ่งที่เราจะต้องค้นหาด้วยตัวเอง “ พี่เชื่อว่าการเรียนศิลปะมันไม่ต้องเรียนก็ได้ คือทั้งหมดที่พี่ได้มา ได้จากตัวเองทั้งนั้นแหละ อาจารย์เป็นเหมือนโครงสร้างของระบบการเรียน คอยวิจารณ์ แต่การที่เราจะได้ความสามารถอะไรมา อยู่ที่ตัวเรา ฝึกฝน และค้นหาด้วยตัวเองมากกว่า ” (P7. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า จากใจรักในศิลปะตั้งแต่วัยเด็ก ได้ถูกสานต่อให้งอกงามในระดับมหาวิทยาลัย แต่การเป็นฝ่ายรอรับความรู้จากระบบของมหาวิทยาลัยเพียงอย่างเดียวนั้น ดูเหมือนจะไม่เพียงพอสำหรับพีเชเวนการฝึกฝนเพิ่มเติมด้วยตนเองจึงเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาทักษะทางศิลปะของเขา แสดงให้เห็นว่า การแสวงหาความรู้จากระบบการเรียนในมหาวิทยาลัย อาจจะเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการบ่มเพาะอัตลักษณ์ของ พีเชเวน

ในระยะแรกๆนั้น พีเชเวนมีความสนใจในการทำงานศิลปะแบบเรียลลิสติก (Realistic) หรือแนวเหมือนจริงในรูปแบบของงานจิตรกรรม ด้วยความรู้สึกที่ทำทลายต่อการวาดภาพให้เหมือน เขาจึงพยายามฝึกฝนโดยการออกไปถ่ายภาพแล้วพยายามที่จะวาดให้เหมือนมากที่สุด โดยได้ฝึกฝนอยู่หลายปีจนมีความเชี่ยวชาญ และเกิดความรู้สึกขึ้นมาว่า ตนเองได้เอาชนะในสิ่งที่จะต้องเข้าถึงใน

รายละเอียด เช่น การที่จะต้องผสมสีให้เข้าไปให้ถึงสีของชีวิตจริงๆ จนกระทั่งรู้สึกว่าจะเต็มทีและไม่ยึดติดกับอะไรตรงนี้อีกแล้ว จากนั้น จึงอยากลองทำอย่างอื่นบ้าง เพราะเขาเป็นคนไม่ตีกรอบให้กับตัวเอง (Computer Graphic Plus. 2554.12)

หลังจากนั้น เขาจึงพยายามประยุกต์งานเรียลลิสติกโดยนำอย่างอื่นมาผสมผสาน และในวันหนึ่ง ในขณะที่เขานำแบบร่างตัวนกที่กำลังจะลงสีในแบบเหมือนจริง มาลองตัดทอนให้เป็นขอบขาว ซึ่งเมื่อเห็นผลลัพธ์ของภาพนั้นแล้วก็เกิดความชอบอย่างมาก (Computer Graphic Plus. 2554.12) ซึ่งเขาได้กล่าวถึงช่วงเวลานั้นว่า “ คือที่เป็นคนทำมือ ทำพื้นที่ตั้งเรียลลิสติกไปด้วย แต่ในหัวก็คิดในเรื่องไม่อยากจะเรียลลิสติกปกติ เพราะชอบดีไซน์ด้วย ชอบที่มันแบบประยุกต์ มันได้คิดไปด้วย แล้วพอดีทำไปปุ๊บ มันกำลังจะเสร็จแล้ว แต่รู้สึกว่ามันอยากประยุกต์อะไรที่มันคอนทราสต์(Contrast)เข้าไปผสมทันทีเลยตอนนั้น โดยไม่ต้องให้มันเสร็จสมบูรณ์ ก็เลยลองดูแล้วรู้สึกว่ามันมันส์ดี” (P7. 2555: สัมภาษณ์)

จากตอนนั้น เขาเลยเริ่มนำความเป็นเรียลลิสติกมาผสมผสานกับการตัดทอนในแบบกราฟิก ซึ่งมีผลให้การทำงานของเขามีความรวดเร็วขึ้น และด้วยพื้นฐานเป็นคนกล้าที่จะทำ ชอบที่จะลอง และไม่มาคอยกังวลถึงผลลัพธ์ที่ออกมาว่าจะดีหรือไม่ เขาจึงนำภาพตัวนกที่ตัดทอนนั้นไปพิมพ์เป็นภาพใหญ่และนำไปติดบริเวณเสาบนเกาะกลางถนนสวนจตุจักร และสิ่งนี้ได้กลายเป็นจุดหักเห ที่ทำให้เขาเริ่มหันมาทำงานสตรีท อาร์ต (Computer Graphic Plus. 2554.12) “ ที่นี้มันก็เริ่มแล้ว พอหยิบเอาไปทำสตรีทปั๊บมันก็เริ่มเป็นสตรีท อาร์ตแล้ว แต่สตรีท อาร์ตมันต้องใช้ความเร็ว จดจำง่าย กระชับ คือรูปทรงมันอาจจะต้องดูง่าย ก็เลยตัดทอนมันดู ถ้าใช้ความเร็วก็ทำรูปทรงง่ายๆ จำง่าย มินิมอล (Minimal) แต่ก็ใส่ดีเทลสอดแทรกบ้าง แต่ถ้ามีเวลาซัก 2-3 วัน มีพื้นที่ เราก็จะทำดีเทลเยอะๆ” (P7. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า จากพื้นฐานของเรียลลิสติก ผ่านการประยุกต์และแปรเปลี่ยนมาสู่สตรีท อาร์ต ซึ่งมีจุดเริ่มต้นมาจากความชอบในการดีไซน์และอยากถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ผ่านผลงานมากกว่าการวาดภาพเหมือนทั่วไป ดังนั้น ผลงานอันเต็มไปด้วยรายละเอียดที่ต้องใช้ทักษะด้านฝีมืออย่างสูงในแบบเรียลลิสติก จึงถูกผสมผสานกับการดีไซน์ในแบบกราฟิกด้วยการตัดทอนให้ดูน้อยลงแสดงให้เห็นว่า ความชอบในงานดีไซน์ในแบบกราฟิก บวกกับอุปนิสัยพื้นฐานที่เป็นคนกล้าที่จะลองสิ่งใหม่ๆและไม่ตีกรอบให้ตัวเอง อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลทำให้อัตลักษณ์ของพีเชเวนแปรเปลี่ยนจากเรียลลิสติกมาสู่สตรีทอาร์ต

สตรีท อาร์ตนั้นเป็นงานศิลปะที่พัฒนามาจากการสร้างสรรค์งานในพื้นที่สาธารณะ ที่มักจะพบเห็นกันตามข้างถนนหนทางต่างๆ โดยส่วนใหญ่จะมีเนื้อหาสะท้อนความคิดเริ่มต้นของการต่อต้านทั้งทางสังคม และกฎระเบียบของประเทศ โดยคนส่วนใหญ่มักจะรู้จักสตรีท อาร์ตในชื่อของกราฟฟิตี้

(Graffiti) ที่มีการสร้างงานด้วยการพ่นด้วยสเปรย์ลงบนผนัง กำแพง ทางเดิน ถนน ซึ่งก็ถือเป็นอีกเทคนิคหนึ่งของสตรีท อาร์ต แต่จริงๆ แล้วเทคนิคของงานสตรีทอาร์ตมีหลายประเภท เช่น การแปะโปสเตอร์หรือใบปิดโดยใช้กาวทา การติดสติ๊กเกอร์ การพ่นผนังด้วยสีสเปรย์ การแกะสลักต้นไม้หรืออาคาร (นัททพัทธ์ น้อยสวัสดิ์. 2552: 89) หรือแม้กระทั่งการใช้หมอมพรมหลากสีมาถักทอแล้วนำไปห่อหุ้มต้นไม้ ก็ถือเป็นสตรีท อาร์ตในอีกรูปแบบหนึ่งเช่นกัน

จะเห็นได้ว่า สตรีท อาร์ตนั้นมีรูปแบบในการแสดงออกที่หลากหลาย ซึ่งพีเชเวนได้ให้ความหมายไว้ว่าสตรีท อาร์ตนั้น “ไม่มีรูปแบบที่เป็นแพทเทิร์น แล้วมันเล่นกับเทคนิคแบบฟรีสไตล์และความครีเอท” (P7. 2555: สัมภาษณ์)

ลักษณะของงานสตรีท อาร์ตของพีเชเวนนั้น มีทั้งการทำเป็นสติ๊กเกอร์ไปแปะติดไว้ตามสถานที่ต่างๆ และการพ่นที่ตามผนังตึกหรือกำแพง ซึ่งจะใช้เทคนิคการวาดด้วยมือทั้งสิ้น โดยผลงานส่วนใหญ่จะเป็นรูปคาแรคเตอร์ของคนและสัตว์ที่หลากหลาย แต่มักจะมีเฉพาะส่วนหัวเท่านั้น ซึ่งพีเชเวนได้ให้เหตุผลไว้ว่า งานส่วนใหญ่ที่เป็นสตรีท อาร์ตของเขานั้น คาแรคเตอร์จะเน้นแค่หัวอย่างเดียว เพราะหัวสามารถส่งผลกระทบต่อคนที่มองเห็นได้ดีกว่าการวาดแบบเต็มตัว แค่หัวใหญ่ ปากใหญ่ ตาใหญ่ ก็สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้ เวลามองไกลๆ ก็ยังสามารถเห็นภาพได้อย่างชัดเจน แต่หากถ้าใส่แขนขาเข้าไป ภาพก็จะเล็กและสื่อสารได้น้อยลง (Computer Arts Projects. 2555: 59)

แสดงให้เห็นว่า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่กับระยะเวลาในการมองเห็นของผู้ดู อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่ออัตลักษณ์ในงานของพีเชเวนที่ส่งผลให้คาแรคเตอร์ถูกเน้นเพียงแค่ส่วนหัว ทั้งนี้ เพื่อผลแห่งการรับรู้ที่ดีขึ้นต่อผู้ชมงาน

การพัฒนาอัตลักษณ์

พีเชเวนมีมุมมองว่า การพัฒนาผลงานในเรื่องของรูปลักษณะการดีไซน์นั้น เป็นสิ่งที่วัดได้ยากว่ามีการพัฒนาหรือไม่ เนื่องจากจะขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละคนมากกว่า ดังนั้นเขาจึงไม่เคยคิดเกี่ยวกับเรื่องนี้ เขาคิดแต่เพียงว่าสิ่งที่ทำให้ผลงานของเขามีการพัฒนา คือ การที่เขาไม่หยุดอยู่กับที่ ไม่ยึดติดกับสิ่งที่เคยประสบความสำเร็จ เสมือนเขานับหนึ่งอยู่ตลอดเวลา ไม่ได้ไม่เป็นไร แต่หาจังหวะที่คนไม่ทำ แต่เขาทำ (Computer Graphic Plus. 2554.14)

จะเห็นได้ว่า การทำในสิ่งที่คนอื่นไม่ทำ หรือการสร้างสิ่งที่แตกต่างจากสิ่งที่ผู้อื่นได้เคยทำได้ การไม่ติดยึดและหยุดอยู่กับรูปแบบเดิมๆที่เคยทำนั้น อาจจะเป็นวิธีการพัฒนาอัตลักษณ์ของพีเชเวนก็เป็นได้ แสดงให้เห็นว่า การมีแนวคิดที่จะทำสิ่งที่แตกต่างอยู่เสมอ อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่ออัตลักษณ์ของพีเชเวน

และด้วยความชอบทดลองอะไรใหม่ๆ พีเซเว่นจึงซื้อคอมพิวเตอร์มาเพื่อใช้สร้างงาน แต่จากการที่เคยทำงานแบบพันธ์ด้วยมือมาตลอด จึงทำให้ไม่ถนัดในการใช้งานคอมพิวเตอร์สักเท่าไร และไม่คิดจะเรียนรู้เพิ่มเติมในด้านนี้ พีเซเว่นเริ่มต้นสร้างผลงานจากคอมพิวเตอร์ ในโปรแกรมโฟโต้ชอปด้วยความรู้ที่เขาเรียกกันว่าแบบงูๆ ปลาๆ โดยการนำเครื่องมือที่ผู้เชี่ยวชาญโปรแกรมคอมพิวเตอร์มองข้ามและไม่คิดจะใช้เนื่องจากอาจจะดูพื้นฐานหรือง่ายเกินไปมาใช้ โดยเริ่มต้นจากการวาดเส้นด้วยปากกาใส่กระดาษ แล้วใช้เครื่องมือหยดสีไปตามช่อง โดยพยายามที่จะใช้ทุกสีที่มีอยู่ นอกจากนั้น ยังใช้เทคนิคการผสมผสานกันของเครื่องมือ เช่น นำงานพันธ์จากคอมพิวเตอร์ออกมาพันธ์จริง นำงานพันธ์จริงกลับไปพันธ์ในคอมพิวเตอร์สลับกันไปมา สีที่เห็นจึงเป็นสีจากคอมพิวเตอร์ผสมสีพันธ์จริง และสีจากปากกา โดยจะพยายามใช้รวมๆ กันไป เนื่องจากเขาชอบที่จะให้คนดูแยกไม่ออกว่าเป็นสีจากคอมพิวเตอร์หรือสีจริง แต่จะเน้นให้ทุกอย่างมีความเป็นมินิมอลหรือการลดทอนให้เหลือน้อยและง่ายที่สุด ซึ่งเขาได้กล่าวถึงเทคนิควิธีการนี้ว่า “มันก็เลยกลายเป็นเทคนิคที่คนก็ไม่รู้ว่ามีมาจากตรงไหน เพราะมันก็ไม่ได้มีที่มาที่ไป มันก็เลยทำให้มีลูกเล่นที่คนก็สงสัยว่ามันมาจากเครื่องมืออะไร” (P7. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า จากความไม่ถนัดในการใช้เครื่องมือแบบผู้เชี่ยวชาญ ได้กลายเป็นที่มาของลักษณะเฉพาะในผลงาน แสดงให้เห็นว่า เครื่องมือในการสร้างงาน อาจจะเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีผลต่ออัตลักษณ์ของพีเซเว่น

นอกจากนั้น ลายเส้นในคาแรคเตอร์ของพีเซเว่นนั้น จะมีลักษณะของเส้นที่โดดเด่น แสดงอัตลักษณ์อย่างชัดเจน เนื่องจากเส้นที่ปรากฏจะมีลักษณะสั้นๆ เล็กน้อย และเขาปฏิเสธที่จะตกแต่งให้เส้นนั้นตรงและเรียบขึ้น เนื่องจากต้องการให้ได้อารมณ์ความรู้สึกของการวาดด้วยมือ ดังนั้นจึงปล่อยให้เส้นดูแตกๆ ซาดๆ เพื่อให้มีความรู้สึกเป็นธรรมชาติว่ามันเป็นสิ่งที่วาดออกมาจากมือ

เทคนิคการเขียนเส้นที่ดูสั้นๆ เล็กน้อยนี้ ถือเป็นเทคนิคพิเศษเฉพาะตัวที่ลอกเลียนแบบได้ยากของพีเซเว่นซึ่งสามารถเปิดเผยวิธีการได้เพียงแค่ว่า เขาไม่ได้ใช้เมาส์แบบปากกา เพราะเป็นเครื่องมือที่คนอื่นสามารถนำไปใช้ได้ แต่จะใช้เทคนิคการควบคุมนิ้วมือซึ่งเป็นเทคนิคของเขาโดยเฉพาะ “ใช้มือตัวเอง ไม่มีเครื่องมืออะไรเลย ใช้คอมฯตัวเดียว ตัวถูกๆ แล้วใช้มือ เหมือนวาดมือ ถึงได้บอกว่าคนอื่นทำตามไม่ได้ไง คือถ้าใช้มือ เขาต้องมีความชำนาญของตัวเอง ต้องค้นหาเอง แต่อันนี้มันเป็นทริค(Trick) ซึ่งบอกไม่ได้ คือบางอย่างเราอยากให้มันเป็นสไตล์ ที่เราทำออกมาแล้วเป็นลายเซ็นต์ของเรา มีรูปแบบที่ไม่ได้เป็น แพทเทิร์น” (P7. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า เทคนิคเฉพาะตัวบางอย่างนั้น เกิดจากการสั่งสมมาจากประสบการณ์และความชำนาญส่วนตัว ซึ่งเป็นสิ่งยากที่จะเลียนแบบ แสดงให้เห็นว่า ประสบการณ์และความชำนาญเฉพาะตัวนั้น อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่ออัตลักษณ์ของพีเซเว่นได้เช่นกัน

จากการไม่ชอบทำงานที่เป็นแพทเทิร์นหรือซ้ำเดิม พีเซเวนจึงมีวิธีการทำงานโดยการวาดคาแรคเตอร์ที่ไม่ตายตัว หรืออยู่กับที่ หรือถือปี่ตัวเอง คาแรคเตอร์บางตัวจึงจะไม่เห็นที่ไหนอีก ทำเพียงตัวเดียวครั้งเดียวเท่านั้น (Computer Graphic Plus. 2554:12) ดังจะเห็นได้จาก การใส่รูปสัญลักษณ์ไม้กางเขนลงไปในส่วนบางส่วนของคาแรคเตอร์ เพื่อแสดงความหมายถึงการเกิดและตายในครั้งเดียวกัน “คือมันเหมือนว่าเราทำตัวเดียว เหมือนเกิดขึ้นมาแล้วมันก็ตายไป เราก็จะไม่เขียนมันอีก เขียนตัวเดียวไม่มีตัวซ้ำ จะไม่มีตัวที่ขยับสเต็ป(Step)หรือเปลี่ยนสี คือถ้าเปลี่ยนก็เปลี่ยนไปเลย เหมือนมันเกิดมาแล้วก็ตายไป แล้วมันก็เกิดตัวใหม่ขึ้นมา ไม่มีตัวเหมือนเลย” (P7. 2555: สัมภาษณ์) ดังนั้น ด้วยแนวคิดที่ต้องการให้คาแรคเตอร์ที่ตนเองสร้างมีเพียงตัวเดียวไม่ซ้ำแบบกัน ทำให้คาแรคเตอร์ที่พีเซเวนสร้างขึ้นนั้น มีการเปลี่ยนรูปแบบไปตลอดเวลา

จะเห็นได้ว่า จากแนวคิดที่ไม่ชอบทำงานซ้ำรอยเดิม ได้สะท้อนผ่านผลงานด้วยรูปสัญลักษณ์ของไม้กางเขน ซึ่งเป็นเครื่องหมายที่แสดงอัตลักษณ์อีกอย่างหนึ่งในงานของพีเซเวน แสดงให้เห็นว่า แนวคิดนี้อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่ออัตลักษณ์ของพีเซเวนได้เช่นกัน

สำหรับ P7 นั้น สิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นรอบตัวไม่มีผลในแง่ของแรงบันดาลใจในการสร้างงาน แต่แรงบันดาลใจของเขาคือ คิดแค่ว่าจะทำอย่างไรให้งานที่ออกมาไม่ซ้ำกับงานเดิมที่เคยทำไปแล้ว แม้กระทั่งการวาดภาพลงบนกำแพง เขาก็ยังไม่ร่างด้วยเส้นดินสอก่อน เนื่องจากไม่ชอบวาดทับรอยเดิม ซึ่งเขากล่าวว่าอาจจะตรงกับนิสัยของเขาเองด้วยที่เป็นคนไม่ค่อยยึดติดกับอะไร (Computer Arts Projects. 2555: 59)

ดังนั้น เทรนด์หรือทิศทางของกระแสนิยม จึงไม่ใช่สิ่งที่พีเซเวนสนใจ เขารู้แต่เพียงว่าตนเองจะไปในทิศทางไหน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการทำงานหรือการใช้ชีวิต การเป็นตัวของตัวเองคือความอิสระที่สุดแล้วสำหรับเขา (Computer Graphic Plus. 2554: 52)

จะเห็นได้ว่า พีเซเวนชอบที่จะตามใจตัวเองมากกว่าตามใจตลาด ซึ่งสิ่งนี้น่าจะส่งผลให้การสร้างงานคาแรคเตอร์ของเขาไม่มีการตั้งเหตุผลเพื่ออธิบายแนวความคิด แต่จะเปิดโอกาสให้คนดูคิดและตีความเอง ดังจะเห็นได้จากการให้สัมภาษณ์ในคอลัมน์ Hot 10 Designer 2010: P7 ในนิตยสาร Computer Graphic Plus ฉบับที่ 46 ว่า

“เราว่าเรารู้สึกดีที่ตัวเราเองเป็นแบบนี้ ที่ไม่เคยยึดติดกับอะไร บางคนจะต้องมานั่งอธิบายงานของตัวเองเยอะมาก เพราะกลัวว่างานจะอธิบายคนดูไม่ได้ ทำไมรูปนี้ต้องเป็นรูปนี้ ต้องให้ผลกับคนยังไง ต้องสะท้อนความคิดของตัวเองเพื่อให้คนได้รับความคิดต่อ เราว่ามันเป็นการมองข้ามงานของตัวเองไป หรือการที่เราไม่มั่นใจในงานของเราจะสื่อสารกับคนดูได้ไหม ก็เลยต้องมาอัดใจเดียวลงไปเพื่อบีว(Build)ให้คนรู้สึกว่ามีคุณค่า แต่รูปวาดก็คือรูปวาด คุณสร้างมันขึ้นมาก็ให้มันคุยกับคนดู ไม่ต้องไปอธิบายอะไรยืดยาว คนดูจะรู้สึกว่าเขาไม่ได้ใจ นั่นคือสิ่งที่เราคิดว่าเราจะไม่ทำแน่นอน หลังๆใครมาถามเราเรื่องนี้เราจะไม่ตอบเลย

ว่าไม่มีเหตุผล(หัวเราะ) แต่ก็ไม่ได้ผิด คนที่ตั้งเนื้อหาให้กับตัวเองก็มี บางทีคนไม่มีอะไรแต่สามารถตั้งคอนเซ็ปต์ให้กับงานได้ มันไม่มีอะไรผิดอะไรถูก แต่เราเลือกที่จะอยู่ตรงนี้ อยู่หลังงานแทนที่จะอยู่ข้างงาน แล้วมาเขียนอธิบายงาน ไม่ใช่เราแน่นอน” (Computer Graphic Plus. 2554.17)

และพีเซเว่นยังกล่าวถึงตนเองอีกว่า เป็นคนฟรีสไตล์ ไม่ค่อยติดยึด อิศระ และผลงานสร้างสรรค์ของเขานั้นก็สะท้อนความฟรีสไตล์ของตนเองออกมา ซึ่งเขาได้นิยามงานสร้างสรรค์ของตนเองว่า ฟรีสไตล์ อาร์ต

จะเห็นได้ว่า ผลงานสตรีท อาร์ต ในรูปแบบของคาแรคเตอร์ ที่มีแนวคิดในการสร้างแบบฟรีสไตล์ ที่ไม่มีแพทเทิร์นหรือการซ้ำเดิม ซึ่งเป็นแนวคิดในการสร้างงานแบบสตรีท อาร์ต ผสมผสานกับอุปนิสัยส่วนตัวที่เป็นคนฟรีสไตล์ ไม่ค่อยติดยึด และมีความเป็นอิสระของพีเซเว่นได้สะท้อนลงในผลงาน ดังจะเห็นได้จาก การมีสัญลักษณ์ไม้กางเขนเพื่อแสดงความหมายของการสร้างขึ้นมาเพียงครั้งเดียว และการสร้างคาแรคเตอร์ที่ไม่ซ้ำกัน รวมถึงการไม่มีคอนเซ็ปต์เพื่ออธิบายเกี่ยวกับคาแรคเตอร์นั้นๆ เพื่อทิ้งไว้ให้คนดูคิดและตีความเอง แสดงให้เห็นว่า แนวคิดในการสร้างงานแบบสตรีท อาร์ตและอุปนิสัยส่วนตัว อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่ออัตลักษณ์ในงานคาแรคเตอร์ ของพีเซเว่นด้วยเช่นกัน

การเผยแพร่อัตลักษณ์

นอกจากการเผยแพร่ผลงานบนผนังตึกและกำแพงตามสถานที่ต่างๆ แล้ว พีเซเว่นยังเผยแพร่ผลงานผ่านหน้าเว็บไซต์อีกด้วย โดยพีเซเว่นมีเว็บไซต์ส่วนตัวชื่อ <http://www.p7even.com> ซึ่งเพื่อนศิลปินฝรั่งได้เป็นคนสร้างและช่วยดูแลให้ ซึ่งในเว็บไซต์ส่วนตัวของพีเซเว่นนั้น มีข้อมูลทั้งประวัติส่วนตัวเท่าที่เปิดเผยได้และผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ แต่เว็บไซต์ที่เขาเข้าไปใช้งานบ่อยที่สุดคือ เฟซบุ๊ก

พีเซเว่นมีความตั้งใจที่จะสร้างคาแรคเตอร์ขึ้นมาวันละ 1 ตัว และบางตัวจะนำไปโพสต์ลงในเฟซบุ๊ก ทำให้เฟซบุ๊กของเขามีความเคลื่อนไหวบ่อยกว่าเว็บไซต์ส่วนตัว แต่การเผยแพร่ภาพผลงานในพื้นที่ของโลกไซเบอร์นั้น ถึงแม้ผลงานจะสามารถกระจายออกสู่วงกว้างได้ดี แต่ในขณะเดียวกันก็มักเกิดความเสี่ยงต่อการถูกก๊อปปี้ผลงาน ดังนั้น ผลงานของพีเซเว่นทุกภาพที่ปรากฏในเฟซบุ๊กนั้น จะมีการจดลิขสิทธิ์ทั้งหมด ซึ่งในส่วนนี้ พีเซเว่นมีทีมงานคอยดูแลให้ แต่ทั้งนี้ การจดลิขสิทธิ์เหมือนเป็นการทำเพื่อป้องกันอย่างเป็นทางการเป็นกิจจะลักษณะเท่านั้น เพราะถึงแม้ไม่จดลิขสิทธิ์อย่างถูกต้อง ผลงานสร้างสรรค์เหล่านี้ก็จะมีลิขสิทธิ์ในตัวอยู่แล้ว

การเผยแพร่ภาพผลงานในเว็บไซต์นั้น บางครั้งก็เสี่ยงที่จะโดนก๊อปปี้ แต่ก็มีข้อดีคือเสมือนเป็นการประกาศลิขสิทธิ์ในวงกว้าง โดยมีสายตาของประชาชนเป็นดังประจักษ์พยาน และหาก

คาแรคเตอร์มีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น จะยิ่งทำให้เกิดการจดจำได้ง่ายว่าเป็นผลงานของใคร ดังนั้น ความเสี่ยงที่จะถูกดำเนินคดีต่อผู้ที่ถือป๊าก็จะมีมากขึ้น ดังที่พีเซเว่นกล่าวว่า “คาแรคเตอร์มีสไตล์ แล้วคนมันเห็นแล้ว มันก็เลย ก็อปปายากมาก ดีไม่ดีก็อปไป ไม่ได้ถูกฟ้องด้วย แต่ไปเจอลูกค้าที่ฟ้องหนักเลยละตายเลยละ” (P7. 2555: สัมภาษณ์) เนื่องจากคาแรคเตอร์บางตัวที่พีเซเว่นเผยแพร่ลงในเว็บไซต์นั้น ถูกซื้อลิขสิทธิ์เพื่อนำไปใช้ในงานต่างๆ ด้วย ฉะนั้น นอกจากการถือป๊าก็จะเสี่ยงต่อการถูกผู้สร้างผลงานฟ้องแล้ว ยังมีความเสี่ยงต่อการถูกผู้ที่ซื้อลิขสิทธิ์ไปฟ้องอีกด้วย เนื่องจาก การขายลิขสิทธิ์คาแรคเตอร์ของพีเซเว่นนั้น ผู้ซื้อและผู้ขายจะมีลิขสิทธิ์ร่วมกัน ดังที่เขาเล่าให้ฟังว่า “ตัวที่เราทำไว้มันก็เป็นลิขสิทธิ์เขาด้วย เป็นลิขสิทธิ์เราด้วย อย่างพวกนี้ พี่ก็จะเอาไปทำลายบนสเก็ตบอร์ดของต่างประเทศด้วย ของไทยด้วย แต่เราก็จะไม่มาบอกว่าตัวไหนทำให้อะไร คือเหมือนพี่ก็จะอิสระ คือเราสามารถเอาไปทำอะไรก็ได้ ขายเค้าก็จริง แต่เราก็เอาไปทำอะไรได้ แล้วเค้าก็ยิ่งดี เค้ายิ่งรู้สึกที่ศิลปินเอาไปทำอะไรได้ด้วย ทำให้อิมเมจ(Image)เค้าแรงขึ้น” (P7. 2555: สัมภาษณ์) นอกจากนั้น ยังมีเพื่อนๆ หรือน้องๆ ที่รู้จักและติดตามผลงานคอยเป็นหูเป็นตาให้อีกแรง จึงทำให้พีเซเว่นไม่กลัวการถูกถือป๊าจากการนำผลงานขึ้นเผยแพร่ในเว็บไซต์แต่อย่างใด

จะเห็นได้ว่า ในพื้นที่แห่งโลกไซเบอร์อันไร้ขอบเขตและยากที่จะควบคุมนี้ กฎหมายลิขสิทธิ์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญและเป็นเสมือนตัวช่วยในการควบคุมและจัดการ เพื่อปกป้องทรัพย์สินทางปัญญาให้แก่ผู้สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งถึงแม้ว่าในความเป็นจริงอาจจะช่วยอะไรได้ไม่มาก แต่ก็ยังสามารถสร้างขวัญกำลังใจให้ผู้สร้างสรรค์ผลิตผลงานต่อไป แสดงให้เห็นว่า กฎหมายลิขสิทธิ์ อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของพีเซเว่นในแง่ของการช่วยป้องปรามการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

ส่วนกลุ่มเพื่อนในเฟซบุ๊กของพีเซเว่นนั้น จะมีทั้งน้องๆ เพื่อนๆ ทั่วไปและเพื่อนๆ ที่อยู่ในกลุ่มเครือข่ายศิลปะเป็นจำนวนมาก และส่วนหนึ่งก็จะเป็นผู้ที่สนใจในอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของเขาและต้องการเป็นลูกค้า แต่พีเซเว่นกล่าวว่า คาแรคเตอร์ที่เขาสร้างขึ้นนั้น จุดประสงค์หลักไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อนำไปทำธุรกิจการค้า แต่สร้างขึ้นเพื่อนำมาทำงานศิลปะ ซึ่งเขากล่าวว่า “คาแรคเตอร์เพื่อการค้ามันจะมีเหตุผลของคาแรคเตอร์ แต่คาแรคเตอร์ของพีไม่มีเหตุผล ไม่ใช่ทำเพื่อการค้า แต่ทำเพื่อสนองจินตนาการของเรา แบบแตกต่างกัน ให้มันมีตัวเพื่อนๆ ออกไป” (P7. 2555: สัมภาษณ์) ซึ่งบางครั้งเขาก็นำคาแรคเตอร์ไปทำสตรีทอาร์ต แต่บ่อยครั้งที่จะมีคนติดต่อเข้ามา ขอซื้อคาแรคเตอร์เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ทั้งในเชิงศิลปะและการค้า เช่น ทำประติมากรรมชิ้นใหญ่ติดตั้งหน้าตึก สสส.(สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ) นำไปทำเป็นลายเสื้อยืด นำไปแสดงในงานนิทรรศการตลอดจนทำให้แบรนด์ต่างๆ “แต่ก็เป็นแบบสไตล์ P7 คือเอาเราไปเป็นอิมเมจให้เขาละ แล้วเขาก็จะมาติดต่อ แล้วเราก็จะดูว่าตัวไหนเหมาะก็เลือกให้เขาไป” (P7. 2555: สัมภาษณ์) ซึ่งผู้ที่สนใจในงาน

คาแรคเตอร์ของเขาและต้องการว่าจ้างให้ทำงานนั้น บางครั้งก็รู้จักเขาจากปากต่อปาก บางครั้งก็รู้จักเขาผ่านสื่อต่างๆ ทั้งทางโทรทัศน์และนิตยสาร หรือตามผลิตภัณฑ์ต่างๆ ที่นำคาแรคเตอร์ของเขาไปประกอบเป็นลวดลายประดับ และจากการที่เขาไปออกอีเวนต์ตามสถานที่ต่างๆ จากนั้นก็จะตามมาดูในเฟซบุ๊ก

จะเห็นได้ว่า อัตลักษณ์ที่ถูกเผยแพร่ออกไปในหลากหลายช่องทางนั้น ทำให้ตัวตนและผลงานของ พีเซเว่นเป็นที่รู้จักในวงกว้าง สร้างโอกาสการถูกค้นพบจากผู้อื่นได้มาก และมีการจ้างงานเป็นผลพลอยได้ แสดงให้เห็นว่า สื่อในหลากหลายช่องทาง โดยเฉพาะในเฟซบุ๊กนั้น อาจจะเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่สำคัญที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของพีเซเว่น

ตลอดเส้นทางในการสร้างอัตลักษณ์ของพีเซเว่น ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนาอัตลักษณ์ ตลอดจนการเผยแพร่อัตลักษณ์นั้น ประกอบด้วยหลายๆ สิ่งที่น่าจะเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิด และส่งผลต่อแนวปฏิบัติ ดังต่อไปนี้

2.2 ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของ P7

ปัจจัยที่น่าจะมีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของพีเซเว่น เริ่มต้นนั้นอาจจะมาจากใจรักในศิลปะการวาดรูปตั้งแต่วัยเด็ก และได้ถูกสานต่อในระดับมหาวิทยาลัยที่ได้ช่วยบ่มเพาะพื้นฐานความรู้ด้านศิลปะให้กับเขา จากนั้น ได้ฝึกฝนเพิ่มเติมด้วยตนเอง ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาทักษะทางศิลปะของเขา โดยเฉพาะศิลปะการวาดภาพเหมือน แสดงให้เห็นว่า ปัจจัยที่น่าจะมีผลต่อการบ่มเพาะอัตลักษณ์ของพีเซเว่นคือ ใจที่รักในศิลปะ และการปูพื้นฐานทางศิลปะในการเรียนระดับมหาวิทยาลัย รวมถึงการแสวงหาความรู้และฝึกฝนเพิ่มเติมด้วยตนเองนอกมหาวิทยาลัย จนเชี่ยวชาญในการสร้างผลงานศิลปะแบบเรียลลิสติก

ด้วยอุปนิสัยพื้นฐานที่เป็นคนกล้าที่จะลองสิ่งใหม่ๆ และไม่ตีกรอบให้ตัวเอง และความชอบในงานดีไซน์ในแบบกราฟิก อาจจะเป็นปัจจัยทำให้เกิดการผสมผสานงานเรียลลิสติกกับงานดีไซน์ในแบบกราฟิกขึ้นมาจนกลายเป็นศิลปะในรูปแบบใหม่ของพีเซเว่นและกลายเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ก้าวเข้าสู่การสร้างงานแบบสตรีท อาร์ต

ผลงานสตรีท อาร์ตที่พีเซเว่นได้สร้างสรรค์ขึ้นในรูปแบบของคาแรคเตอร์ มีแนวคิดในการสร้างแบบฟรีสไตล์และสร้างความแตกต่างไม่ซ้ำใครอยู่เสมอ ซึ่งเป็นแนวคิดในการสร้างงานแบบสตรีท อาร์ต ผสมผสานกับอุปนิสัยส่วนตัวที่เป็นคนฟรีสไตล์ ไม่ค่อยติดยึดกับรูปแบบเดิมๆ และมีความเป็นอิสระของพีเซเว่นได้สะท้อนลงในผลงาน ดังจะเห็นได้จาก การมีสัญลักษณ์ไม่ทางตรงเพื่อแสดงความหมายของการสร้างขึ้นมาเพียงครั้งเดียว และการสร้างคาแรคเตอร์ที่ไม่ซ้ำกัน รวมถึงการไม่มีเหตุผลเพื่ออธิบายเกี่ยวกับคาแรคเตอร์นั้นๆ เพื่อทิ้งไว้ให้คนดูคิดและตีความเอง แสดงให้เห็นว่า

แนวคิดในการสร้างงานแบบสตรีท อาร์ตและอุปนิสัยส่วนตัว อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่ออัตลักษณ์ในงานคาแรคเตอร์ ของพีเซเว่นด้วยเช่นกัน

คาแรคเตอร์ที่พีเซเว่นสร้างขึ้น มักถูกเน้นเพียงแค่ส่วนหัวเท่านั้น ในส่วนของแขนขา ลำตัวจะถูกตัดออกไป เนื่องจากในการสร้างงานสตรีท อาร์ตนั้นจะต้องคำนึงถึงพื้นที่ในการสร้างงาน ขนาดของผลงานและระยะในการมองเห็นของผู้ชม เพื่อผลลัพธ์ที่ดีที่สุดในการสื่อสารระหว่างผลงาน ศิลปะกับผู้ชมงาน ซึ่งปฏิสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่กับระยะในการมองเห็นของผู้ชมนี้ อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลให้อัตลักษณ์ของพีเซเว่น

เมื่อพีเซเว่นได้ทดลองสร้างคาแรคเตอร์โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือ และจากการสร้างงานด้วยการปั้นที่ด้วยมือมาตลอด จึงไม่ถนัดในการใช้เครื่องมือแบบผู้เชี่ยวชาญ และใช้เพียงแค่เครื่องมือพื้นฐานที่ผู้ที่เชี่ยวชาญคอมพิวเตอร์ได้มองข้าม ผลลัพธ์ที่ออกมาจึงได้กลายเป็นที่มาของอัตลักษณ์ในผลงาน แสดงให้เห็นว่า เครื่องมือในการสร้างงาน อาจจะเป็นอีกปัจจัยที่มีผลต่ออัตลักษณ์ของพีเซเว่น

นอกจากนั้น ลายเส้นในคาแรคเตอร์ของพีเซเว่น จะมีลักษณะที่ดูสั้นๆซึ่งถือเป็นอัตลักษณ์อีกอย่างหนึ่งของงาน ซึ่งการสร้างเส้นในรูปแบบนี้นั้น ถือเป็นเทคนิคเฉพาะตัวของพีเซเว่นอันเกิดจากการสั่งสมมาจากประสบการณ์และความชำนาญส่วนตัว ซึ่งเป็นสิ่งยากที่จะเลียนแบบ แสดงให้เห็นว่า ประสบการณ์และความชำนาญเฉพาะตัวนั้น อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่ออัตลักษณ์ของพีเซเว่นได้เช่นกัน

คาแรคเตอร์ที่มีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น มักจะเสี่ยงต่อการถูกก๊อปปี้เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงการค้า โดยเฉพาะเมื่อนำเสนอในพื้นที่แห่งโลกไซเบอร์อันไร้ขอบเขตและยากที่จะควบคุม ดังนั้นกฎหมายลิขสิทธิ์จึงได้เข้ามามีบทบาทสำคัญและเป็นเสมือนตัวช่วยในการควบคุมและจัดการ เพื่อปกป้องทรัพย์สินทางปัญญาให้แก่ผู้สร้างสรรค์ผลงาน แสดงให้เห็นว่า กฎหมายลิขสิทธิ์ อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของพีเซเว่น ในแง่ของการช่วยป้องปรามการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา และสร้างขวัญกำลังใจให้ผู้สร้างสรรค์ผลิตผลงานต่อไป

คาแรคเตอร์ของ P7 นั้น ถูกเผยแพร่ออกไปในหลากหลายช่องทาง ทั้งบนกำแพง ผนัง ตึก งานอีเวนท์ บนผลิตภัณฑ์ นิตยสาร คลิปวิดีโอในเว็บไซต์ เว็บไซต์ส่วนตัว ทำให้ตัวตนและผลงานของพีเซเว่นเป็นที่รู้จักในวงกว้าง ทำให้สร้างโอกาสการถูกค้นพบจากผู้อื่นได้มาก นอกจากนั้น ยังมีการได้รับเลือกให้ทำงานเป็นผลพลอยได้ และอีกหนึ่งช่องทางที่สำคัญคือเฟซบุ๊ก ซึ่งพีเซเว่นกล่าวว่ามี ความเคลื่อนไหวหรืออัปเดตในสื่อช่องทางนี้บ่อยที่สุด แสดงให้เห็นว่า สื่อในหลากหลายช่องทาง โดยเฉพาะในเฟซบุ๊กซึ่งเป็นเว็บไซต์แบบโซเชียลเน็ตเวิร์กนั้น อาจจะเป็นอีกปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อ

การเผยแพร่อัตลักษณ์ของพีเซเว่นเนื่องจากสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ที่ยึดติดตามผลงานได้ดี และส่งผลต่อความยั่งยืนในการดำรงอยู่ของตัวตน

2.3 สรุปผลกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของ P7

จากการศึกษาวิเคราะห์ที่สามารถสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของพีเซเว่นนั้น เริ่มต้นจากฝึกฝนการวาดตั้งแต่สมัยเด็กด้วยใจรัก โดยเฉพาะการวาดภาพเหมือนซึ่งถือเป็นสิ่งที่ท้าทายสำหรับเขา จากนั้นจึงได้สานต่อในสิ่งที่รักด้วยการเข้าศึกษาต่อด้านศิลปะในมหาวิทยาลัย ซึ่งถือเป็นการวางรากฐานความรู้ด้านศิลปะให้กับเขา

โดยในระยะแรกๆนั้น พีเซเว่นมีความสนใจการทำงานศิลปะแบบเรียลลิสติก โดยได้ฝึกฝนด้วยตนเองอยู่หลายปีจนมีความเชี่ยวชาญ จนกระทั่งรู้สึกว่ามีที่กับสิ่งนี้และอยากลองทำอย่างอื่นบ้าง และด้วยความชอบงานดีไซน์ในแบบกราฟิก บวกกับอุปนิสัยพื้นฐานที่เป็นคนกล้าที่จะลองสิ่งใหม่ๆและไม่ตีกรอบให้ตัวเอง เขาเลยเริ่มนำความเป็นเรียลลิสติกมาผสมผสานกับการตัดทอนในแบบกราฟิก และได้ลองนำงานนั้นไปนำเสนอในรูปแบบของสตรีท อาร์ต ซึ่งสิ่งนี้ได้กลายเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างงานคาแรคเตอร์ของเขา

สตรีท อาร์ตนั้นมีรูปแบบในการแสดงออกที่หลากหลาย ซึ่งพีเซเว่นได้ให้ความหมายไว้ว่าสตรีท อาร์ตนั้น ไม่มีรูปแบบที่ตายตัว และสามารถสร้างสรรค์ได้ด้วยเทคนิคแบบฟรีสไตล์ ซึ่งลักษณะของงานสตรีท อาร์ตของพีเซเว่นนั้น มีทั้งการทำเป็นสติ๊กเกอร์ การพ่นที่ตามผนังตึกหรือกำแพงโดยผลงานส่วนใหญ่จะเป็นรูปคาแรคเตอร์ของคนและสัตว์ที่หลากหลาย แต่มักจะเน้นเฉพาะส่วนหัวเท่านั้น เพราะหัวสามารถส่งผลกระทบต่อคนที่มองเห็นได้ดีกว่าการวาดแบบเต็มตัว หากมองจากระยะไกลก็สามารถเห็นภาพได้อย่างชัดเจน

พีเซเว่นมีแนวคิดว่าการพัฒนาผลงานของเขาคือการที่เขาไม่หยุดอยู่กับที่ และสร้างสิ่งที่แตกต่างกันจากสิ่งที่คุณอื่นได้เคยทำไว้เสมอ เขาจึงชอบทดลองอะไรใหม่ๆ และจากการชอบทดลองนี้ เขาจึงซื้อคอมพิวเตอร์มาเพื่อใช้สร้างงาน และเริ่มต้นสร้างผลงานจากคอมพิวเตอร์ด้วยความรู้แบบงูๆปลาๆในโปรแกรมโฟโต้ชอป โดยการนำเครื่องมือพื้นฐานง่ายๆที่คนส่วนใหญ่ไม่นิยมใช้กันมาใช้ และผสมผสานการทำงานด้วยคอมพิวเตอร์และการทำงานนอกคอมพิวเตอร์ เช่น นำงานพ่นที่จากคอมพิวเตอร์ออกมาพ่นที่จริง นำงานพ่นที่จริงกลับไปพ่นที่ในคอมพิวเตอร์สลับกันไปมา โดยจะเน้นให้ทุกอย่างเหลือ้น้อยและง่ายที่สุด ซึ่งจากความไม่ถนัดในการใช้เครื่องมือแบบผู้เชี่ยวชาญ ก็ได้กลายเป็นที่มาของลักษณะเฉพาะในผลงานของเขา

นอกจากนั้น ลายเส้นในคาแรคเตอร์ของพีเซเว่น จะมีลักษณะที่สั้นๆเล็กน้อยและดูแตกๆ ขาดๆ รวากับว่าเป็นเส้นที่วาดออกมาจากมือ ซึ่งเทคนิคการเขียนเส้นที่ดูสั้นเล็กน้อยนี้ ถือเป็น

เทคนิคพิเศษเฉพาะตัวที่ลอกเลียนแบบได้ยากของพีเซเวนที่สามารถเปิดเผยวิธีการได้เพียงแค่ว่า เขาใช้เทคนิคการควบคุมนิ้วมือซึ่งเป็นเทคนิคของเขาโดยเฉพาะ

พีเซเวนมีแนวคิดที่ไม่ชอบทำงานซ้ำรอยเดิม ซึ่งบางครั้งก็ได้สะท้อนผ่านผลงานด้วยรูปสัญลักษณ์ของไม้กางเขน เพื่อแสดงความหมายของการเกิดและตายในครั้งเดียวกัน มีเพียงแค่ตัวเดียวไม่ซ้ำแบบกัน จึงทำให้คาแรคเตอร์ที่พีเซเวนสร้างขึ้นนั้น มีการเปลี่ยนรูปแบบไปตลอดเวลา ซึ่งเป็นเครื่องหมายที่แสดงอัตลักษณ์อีกอย่างหนึ่งในงานของพีเซเวน นอกจากนี้ พีเซเวนนี่ยังกล่าวถึงตนเองอีกว่า เป็นคนฟรีสไตล์ ไม่ค่อยติดยึด อึดระ และผลงานสร้างสรรค์ของเขานั้นก็สะท้อนความฟรีสไตล์ของตนเองออกมา ซึ่งเขาได้นิยามงานสร้างสรรค์ของตนเองว่า ฟรีสไตล์ อาร์ต

สำหรับพีเซเวนนั้น เทรนด์หรือสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นรอบตัวไม่มีผลในแง่ของแรงบันดาลใจในการสร้างงาน ดังนั้น เขาชอบที่จะสร้างงานจากความต้องการของตัวเอง ซึ่งสิ่งนี้น่าจะส่งผลให้การสร้างงานคาแรคเตอร์ของเขาไม่มีการตั้งเหตุผลเพื่ออธิบายแนวความคิด แต่จะเปิดโอกาสให้คนดูคิดและตีความเอง

นอกจากการเผยแพร่ผลงานบนผนังตึกและกำแพงตามสถานที่ต่างๆแล้ว พีเซเวนนี่ยังเผยแพร่ผลงานผ่านหน้าเว็บไซต์อีกด้วย โดยพีเซเวนมีเว็บไซต์ส่วนตัวชื่อ <http://www.p7even.com> ซึ่งเพื่อนศิลปินฝรั่งได้เป็นคนสร้างและช่วยดูแล แต่เว็บไซต์ที่เขาเข้าไปใช้งานบ่อยที่สุดคือ เฟซบุ๊ก เนื่องจากเขาตั้งใจที่จะสร้างคาแรคเตอร์ขึ้นมาวันละ 1 ตัว และบางตัวจะนำไปโพสต์ลงในเฟซบุ๊ก ทำให้เฟซบุ๊กของเขามีความเคลื่อนไหวบ่อยกว่าเว็บไซต์ส่วนตัว และผลงานคาแรคเตอร์ทุกตัวที่ปรากฏในเฟซบุ๊กนั้น จะมีการจดลิขสิทธิ์ทั้งหมด เพื่อช่วยป้องกันการถูกก๊อปปี้และนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงการค้าโดยไม่ได้รับอนุญาต

แต่คาแรคเตอร์ที่พีเซเวนสร้างขึ้นนั้น จุดประสงค์หลักไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อนำไปทำธุรกิจการค้า แต่สร้างขึ้นเพื่อนำมาทำงานศิลปะ แต่บ่อยครั้งที่จะมีคนติดต่อเข้ามา ขอชื่อคาแรคเตอร์เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ทั้งในเชิงศิลปะและการค้า ซึ่งผู้ที่สนใจในงานคาแรคเตอร์ของเขาและต้องการว่าจ้างให้ทำงานนั้น รู้จักเขาจากหลายช่องทางทั้งจากปากต่อปาก จากสื่อต่างๆ ทั้งทางโทรทัศน์และนิตยสาร หรือตามผลิตภัณฑ์ต่างๆที่นำคาแรคเตอร์ของเขาไปใช้ และจากงานอีเวนต์ต่างๆ จากนั้นก็จะตามมาดูในเฟซบุ๊ก ซึ่งอัตลักษณ์ที่ถูกเผยแพร่ออกไปในหลากหลายช่องทางนั้น ทำให้ตัวตนและผลงานของ พีเซเวนเป็นที่รู้จักในวงกว้าง สร้างโอกาสการถูกค้นพบจากผู้อื่นได้มาก และมีการจ้างงานเป็นผลพลอยได้ตามมา

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของพีเซเวนนั้น เริ่มต้นจากฝึกฝนการวาดตั้งแต่สมัยเด็ก จากนั้นจึงได้สานต่อในสิ่งที่รักด้วยการเข้าศึกษาต่อด้านศิลปะในมหาวิทยาลัย ซึ่งถือเป็นการวางรากฐานความรู้ด้านศิลปะให้กับเขา

โดยในระยะแรก พีเชเวนสนใจการทำงานศิลปะแบบเรียลลิสติกและได้ฝึกฝนจนเชี่ยวชาญ จนรู้สึกว่ายากลองทำอย่างอื่นบ้าง และด้วยความชอบงานดีไซน์ เขาจึงนำความเป็นเรียลลิสติกมาผสมผสานกับการตัดทอนในแบบกราฟิก และได้ลองนำงานนั้นไปนำเสนอในรูปแบบของสตรีท อาร์ต ซึ่งสิ่งนี้ได้กลายเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างงานคาแรคเตอร์ของเขา ลักษณะของงานสตรีทอาร์ตของพีเชเวนนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นรูปคาแรคเตอร์ของคนและสัตว์ที่มักจะเน้นเฉพาะส่วนหัวเท่านั้น เพราะสามารถส่งผลกระทบต่อผู้ชมได้ดีกว่าการวาดแบบเต็มตัว

พีเชเวนมีการพัฒนาผลงานของโดยพยายามสร้างสิ่งที่แตกต่างจากสิ่งที่คุณอื่นได้เคยทำไว้เสมอ นอกจากนั้น เขายังชอบทดลองอะไรใหม่ๆ เช่น ซื้อมอเตอร์มาเพื่อใช้สร้างงาน และเริ่มต้นสร้างผลงานโดยใช้เครื่องมือง่ายๆ ที่คนส่วนใหญ่ไม่นิยม และเขายังใช้วิธีผสมผสานงานพันธ์จากคอมพิวเตอร์และงานพันธ์จริงสลับกันไปมา จนกลายเป็นลักษณะเฉพาะในผลงานของเขา นอกจากนั้น เขายังใช้เทคนิคการควบคุมนิ้วมือในการเขียนเส้นให้ดูสั้นๆ เล็กน้อย ซึ่งถือเป็นเทคนิคพิเศษเฉพาะตัวที่ลอกเลียนแบบได้ยากของเขา

พีเชเวนสร้างงานด้วยแนวคิดไม่ชอบทำงานซ้ำรอยเดิม ดังนั้น คาแรคเตอร์ที่พีเชเวนสร้างขึ้นจึงเปลี่ยนรูปแบบไปตลอดเวลา ซึ่งบางครั้งก็ได้สะท้อนผ่านผลงานด้วยรูปสัญลักษณ์ของไม้กางเขนที่หมายถึงการสร้างขึ้นเพียงตัวเดียวและไม่ทำซ้ำตัวเดิม และเขายังชอบที่จะสร้างงานจากความต้องการของตัวเองมากกว่าความต้องการของตลาด เพราะจุดประสงค์หลักที่เขาสร้างคาแรคเตอร์ขึ้นนั้นเพื่อนำมาทำงานศิลปะ ไม่ใช่เพื่อนำไปทำธุรกิจการค้า ดังนั้น คาแรคเตอร์ของเขาจึงไม่มีการตั้งเหตุผลต่างๆ เพื่ออธิบาย แต่จะเปิดโอกาสให้คนดูคิดและตีความเอง นอกจากนั้น พีเชเวนยังกล่าวถึงตนเองอีกว่า เป็นคนฟรีสไตล์ ไม่ค่อยติดยึด อึดอะ และผลงานสร้างสรรค์ของเขานั้นก็สะท้อนความฟรีสไตล์ของตนเองออกมา ซึ่งเขาได้นิยามงานสร้างสรรค์ของตนเองว่า ฟรีสไตล์ อาร์ต

พีเชเวนมีการเผยแพร่ผลงานทั้งบนผนังตึกต่างๆ และหน้าเว็บไซต์ส่วนตัว แต่เว็บไซต์ที่เขาเข้าไปใช้งานบ่อยที่สุดคือ เฟซบุ๊ก เนื่องจากเขาตั้งใจที่จะสร้างคาแรคเตอร์ขึ้นมาวันละ 1 ตัว และบางตัวจะนำไปโพสต์ลงในเฟซบุ๊ก และผลงานคาแรคเตอร์ทุกตัวที่ปรากฏในเฟซบุ๊กนั้น จะมีการจดลิขสิทธิ์ทั้งหมด เพื่อช่วยป้องกันการถูกก๊อปปี้และนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงการค้า และบ่อยครั้งที่จะมีคนติดต่อเข้ามาขอซื้อคาแรคเตอร์เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ทั้งในเชิงศิลปะและการค้าซึ่งถือเป็นผลพลอยได้ที่ตามมา

2.4 ผู้วิจัยนำผลการศึกษาระบบการสร้างอัตลักษณ์ไปสอบทานกับผู้ สร้างสรรค์ P7 พบว่า

ผลการศึกษาดังแต่จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนา การเผยแพร่อัตลักษณ์ และ
ปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ แล้วสรุปเป็นกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ในมุมมอง
ของผู้วิจัยนั้น ผู้สร้างสรรค์ที่ตั้งคิดได้สอบทานแล้ว มีการแก้ไขเล็กน้อยในส่วนในปี พ.ศ.เกิด โดยขอ
แก้ไขจากปี พ.ศ.2529 เป็นปี พ.ศ.2528 และตัดรายละเอียดของประวัติบางส่วนออกไป โดยบท
วิเคราะห์ในส่วนอื่นๆ ตั้งคิดได้ยืนยันว่าถูกต้องและไม่ต้องแก้ไขใดๆ



ตาราง 6 รายละเอียดปัจจัยเฉพาะบุคคลของผู้สร้างสรรค์ P7

จุดเริ่มต้นของความคิด										
เพศ	อายุ	ครอบครัว	การศึกษา	เพื่อน	การทำงาน	จุดเริ่มต้นความสนใจ	IDOL	แรงบันดาลใจ	จุดเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์	
ชาย	-	ไม่เปิดเผย	ด้านศิลปะ	-สตรีท อาร์ต -กราฟิตี้ -นักออกแบบ	-ศิลปินอิสระ	-ใจรักในการวาดรูป ตั้งแต่เด็ก -เริ่มชอบงานออกแบบ	-	-มาจากตัวเอง คือ การไม่หยุดอยู่กับที่ หรือสิ่งเดิมๆ -สร้างสิ่งใหม่ๆ อยู่ เสมอ	-เริ่มสนใจงานออกแบบ และนำมาผสมผสาน กับงานเรียลลิสติก -เริ่มเข้าสู่สตรีท อาร์ต	
การพัฒนาอัตลักษณ์										
แนวคิด			เทคนิค				การต่อยอด			
ชื่อแทนตัว	แนวคิดงาน	ลักษณะงาน	อิทธิพลต่อ งาน	เครื่องมือ	โปรแกรม กราฟิก	เทคนิคเฉพาะตัว	การพัฒนา ฝีมือ	สินค้า	การว่าจ้าง	ขายลิขสิทธิ์
P7 ชื่อเล่น"พี" นำ 7 มาใส่ ข้างหลัง เพราะดูลงตัว กับตัว P	-สร้าง คาแรคเตอร์แบบ เดียวครั้งเดียว ไม่ สร้างซ้ำ -ให้คนดูตีความ งานเอง -ฟรีสไตล์	- คาแรคเตอร์ มักมีตัวเดียว โดดๆ	-แนวคิดของ สตรีท อาร์ต -ระยะการมอง ระหว่างผู้ชม กับผลงาน	-คอมพิวเตอร์ -นิ้วมือ	โฟโต้ชอป	-ใช้การควบคุมนิ้ว เป็นเทคนิคส่วนตัว ไม่เปิดเผย -สลับการทำงาน ระหว่างทำกับคอมฯ และทำกับมือ -วาดสด ไม่มีเสกซ์ซ์	-ตั้งใจสร้าง คาแรคเตอร์วัน ละ 1 ตัว -ไม่คิดจะ พัฒนาทักษะ ด้านคอมฯ	-เสื้อยืด	-นำผลงาน ไปประกอบ ในสินค้า ของแบรนด์ ต่างๆ	-ขายลิขสิทธิ์ คาแรคเตอร์ ให้เจ้าของ สินค้าที่นำ คาแรคเตอร์ ไปใช้
การเผยแพร่อัตลักษณ์										
เว็บไซต์ที่ใช้งานและจุดประสงค์ในการใช้งานในแต่ละเว็บ				วิธีการในการนำเสนอข้อมูลต่างๆบนเว็บไซต์			สิ่งที่ได้รับ/และคาดหวังจะได้รับ			
เว็บส่วนตัว	เว็บบล็อก	เว็บฝากผลงาน	เว็บที่ใช้อยู่ที่สุด	ข้อมูลในการอัพ	ความถี่ในการอัพ	แนวคิดในการอัพ	ด้านสังคม	ด้านการทำงาน	อื่นๆ	
P7even	-	-	เฟซบุ๊ก	-ผลงานสำเร็จ	เกือบทุกวัน	-ผลงานที่น่าสนใจ จัดลิขสิทธิ์ทุกชิ้น	-สร้างตัวตน -มีชื่อเสียง -สร้างสาย สัมพันธ์	-มีการจ้างงาน	-สร้างกลุ่ม ศิลปะ For	

ผู้สร้างสรรค์คนที่ 6 ZylStudio

ZylStudio หรือ ไชโลสตูดิโอ คือชื่อของคุณสัญญา เลิศประเสริฐภากร และไชโลคือชื่อที่คนทั่วไปมักเรียกขานเมื่อกล่าวถึงเขา ซึ่งผู้วิจัยขอเรียกเขาด้วยชื่อนี้เช่นกัน

ไชโลเกิดวันที่ 12 เมษายน พ.ศ.2522 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ในวิชาเอกสาขาวิทยุ-โทรทัศน์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เขาเป็นนักออกแบบคาแรคเตอร์และสร้างงานแอนิเมชัน ที่มีการสอดแทรกรายละเอียดความเป็นไทยไว้ในผลงานเสมอ และเจ้า “ติดลม” ความหนุ่มผู้มองโลกในแง่ดีและมีความฝัน เป็นอีกหนึ่งผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ของเขา

ในส่วนของเกียรติประวัตินั้น ไชโลได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 การออกแบบตัวละครประเภทมืออาชีพ ในงานประกวด Thailand Animation & Multimedia Contest (TAM) เมื่อปี พ.ศ. 2550 รวมถึงเป็นผู้เข้ารอบ 10 คนสุดท้าย จากผู้ได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมจัดแสดงผลงานจากทั่วโลก 100 คน ในการประกวดการออกแบบ Toy pattern “CLEA IP design battle & CE custom toy design contest” โครงการ IP & Creative Thailand ของกรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ เมื่อปี พ.ศ.2553

ปัจจุบัน ไชโลเป็นนักออกแบบอิสระ ที่สร้างงานคาแรคเตอร์ของตัวเองควบคู่ไปกับงานออกแบบกราฟิกและโฆษณาในรูปแบบต่างๆ

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีขั้นตอนการศึกษาอัตลักษณ์ของไชโลใน 2 ขั้นตอนด้วยกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน

1.1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน

ชิ้นงานที่นำมาศึกษาในครั้งนี้ประกอบด้วย



ภาพประกอบ 57 ตัดลมอ่านหนังสือ

ที่มา: สัญญา เลิศประเสริฐภากร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 27 มีนาคม 2554

ลายเส้น: ประกอบด้วยเส้นที่หลากหลาย แต่จะเน้นเส้นตรงที่ส่วนหัวและลำตัวก่อนบน มีการตัดเส้นโดยไล่ระดับความหนาบางของเส้น

สีสันทัน: มีการใช้สีโดยอิงจากสีจริงตามธรรมชาติ มีการสร้างแสงเงาโดยการแบ่งชั้นสีอ่อน-เข้ม เจ้าควายตัวอ้วนซื่อ เจ้าตัดลมใส่ชุดสีส้มนอนฟังกองฟางสีส้มซึ่งเป็นสีโทนร้อนนอนอ่านหนังสืออย่างสบายใจดูเด่นอยู่กลางสนามหญ้าสีเขียวและท้องฟ้าซึ่งเป็นสีโทนเย็น

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์จะมีรูปร่างอ้วนกลม ดูบ๊อบๆ ส่วนประกอบอื่นๆจะมีการตัดทอนจากลักษณะจริงตามธรรมชาติ

พื้นผิวและลวดลาย: มีการลงสีแบบพื้นผิวเรียบ ในบางส่วนมีการนำภาพถ่ายมาประกอบ เช่น ภาพท้องฟ้า ให้ดูมีความสมจริงมากขึ้น และใส่ตัวอักษรประกอบเพื่อขยายความภาพให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: กำลังนอนอ่านหนังสืออย่างสนใจด้วยท่าทางแบบสบายๆ

การจัดวางองค์ประกอบ: มีการจัดวางเจ้าติดลมและกองฟางซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของภาพค่อนข้างทางด้านล่าง และทิ้งพื้นที่ว่างด้านบนเป็นบรรยากาศของท้องฟ้าให้ความรู้สึกที่อยู่ท่ามกลางความกว้างใหญ่



ภาพประกอบ 58 ส่งการ์ดนี้ให้เพื่อนได้ กอดไปที่ลิงค์นี้ครับ

ที่มา: สัญญา เลิศประเสริฐภากร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 28 มีนาคม 2554

ลายเส้น: ประกอบด้วยเส้นที่หลากหลาย แต่จะเน้นเส้นตรงที่ส่วนหัวและลำตัวท่อนบน มีการตัดเส้นโดยไล่ระดับความหนาบางของเส้น

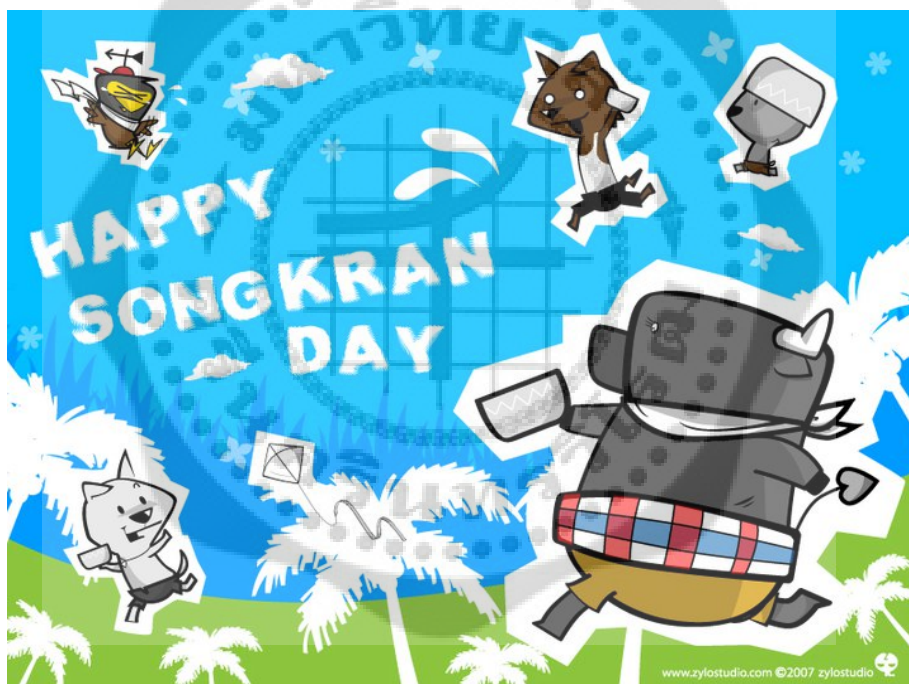
สี: คาแรคเตอร์ติดลมสีเทาเข้มและบรรยากาศส่วนใหญ่รอบตัวเป็นสีโทนเย็น มีลวดลายสีแดงของลายผ้าขาวม้าและสารแห่งความรักสีชมพูในขวดซึ่งเป็นสีโทนร้อนเพิ่มความสดใสให้กับภาพ

รูปร่างและรูปทรง: เจ้าติตลมมีลักษณะตัวอ้วนตัน ดูโดยรวมเหมือนสี่เหลี่ยม มีขาเล็กสั้น หักงอ มือเป็นกีบ แขนขาเล็กสั้น มีปลายหางเป็นรูปหัวใจงอกใหญ่ ลูกตากกลมๆเล็กๆ ห่างกัน ดูมีความซื่อ ไม่มีพิษภัย

พื้นผิวและลวดลาย: ใช้แพทเทิร์นรูปหัวใจสีฟ้าอ่อนบนพื้นหลังสีฟ้าเข้มช่วยสร้างบรรยากาศของวันวาเลนไทน์ มีการใช้ตัวอักษรประกอบเพื่อขยายเนื้อหาของภาพให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: เจ้าติตลมกำลังควบคุมคันบังคับให้ช็อคโกแล็ตในขวดยักษ์ที่มีส่วนผสมจากหลายๆอย่างไหลออกมาเคลือบตนเอง ซึ่งช็อคโกแล็ตเป็นเหมือนสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของวันวาเลนไทน์

การจัดวางองค์ประกอบ: มีการจัดวางเจ้าติตลมและขวดต่างๆซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักไว้บริเวณพื้นที่ด้านล่างของภาพ ส่วนพื้นที่ด้านบนจะเป็นส่วนของบรรยากาศที่ช่วยเสริมเรื่องราวของภาพ



ภาพประกอบ 59 Happy Songkran Day Jaaa!

ที่มา: สัญญา เลิศประเสริฐภากร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 13 เมษายน 2554

ลายเส้น: มีการใช้เส้นที่หลากหลาย แต่จะเน้นเส้นตรงที่ส่วนหัวและลำตัวก่อนบน มีการตัดเส้นโดยไล่ระดับความหนาบางของเส้น

สี: ตัดลมตัวดำแต่ดูสดใสขึ้นมาบ้างจากสีน้ำตาลของกางเกงและผ้าขาวม้าสีดำยั้งชาติไทยท่ามกลางสนามหญ้าสีเขียวและท้องฟ้าสีสดใส

รูปร่างและรูปทรง: เจ้าตัดลมตัวอ้วน แต่ขาเล็กสั้น ลักษณะการวิ่งจึงดูขี้ข้าย

พื้นผิวและลวดลาย: มีการลงสีแบบพื้นเรียบ ในส่วนของสิ่งแวดล้อมใช้วิธีการลงสีพื้นในลักษณะของเงา

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: ตัดลมถือขันเงินวิ่งไล่สาदन้าสงกรานต์กับเหล่าผองเพื่อน

การจัดวางองค์ประกอบ: ตัดลมตัวโตถูกจัดวางที่มุมขวาล่างของภาพ มีเหล่าเพื่อน ถูกจัดวางกระจายกันอยู่ทั่วภาพ



ภาพประกอบ 60 ที่มีดั้งเดิมแบบออริจินัล "ผมเป็นควาย"

ที่มา: สัญญา เลิศประเสริฐภากร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 24 เมษายน 2554

ลายเส้น: มีการใช้เส้นที่หลากหลาย แต่จะเน้นเส้นตรงที่ส่วนหัวและลำตัวก่อนบน มีการตัดเส้นโดยไล่ระดับความหนาบางของเส้น

สี: ตีกลมตัวดำแต่ดูสดใสขึ้นมาจากสีส้มสดของเสื้อท่ามกลางสนามหญ้าสีเขียวและท้องฟ้าสีสดใส

รูปร่างและรูปทรง: เจ้าตีกลมมีลักษณะตัวอ้วนตัน ดูโดยรวมเหมือนสี่เหลี่ยม มีขาเล็กสั้น หักงอ มือเป็นกีบ แขนขาเล็กสั้น มีปลายหางเป็นรูปหัวใจมุมใหญ่ ลูกตากกลมๆ เล็กๆ ห่างกัน ดูมีความขี้ขลาด ไม่มีพิษภัย

พื้นผิวและลวดลาย: มีการลงสีแบบพื้นเรียบ ในส่วนของสิ่งแวดล้อมใช้วิธีการลงสีพื้นในลักษณะของเงา

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: ตีกลมโบกมือทักทายท่านผู้ชม

การจัดวางองค์ประกอบ: ตีกลมตัวโตถูกจัดวางที่มุมขวาล่างของภาพ มีเหล่าเพื่อน ถูกจัดวางกระจายกันอยู่ทั่วภาพ



ภาพประกอบ 61 Cut-043-01

ที่มา: สัญญา เลิศประเสริฐภากร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 6 พฤษภาคม 2554

ลายเส้น: โดยมากใช้เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกมีการเคลื่อนไหวและดูมีความเร็ว มีการตัดเส้น โดยได้ระดับความหนาบางของเส้น

สีสัน: คาแรคเตอร์นกเอี้ยง ชื่อ เจ้าเจวียนใช้สีโทนเย็นเป็นหลัก มีสีเหลืองที่ตา ปากขา และสีแดงที่หมวกที่เป็นสีโทนร้อน ช่วยสร้างความสดใสให้เจ้าเจวียน

รูปร่างและรูปทรง: ร่างกายโดยรวมเหมือนรูปสามเหลี่ยมหัวกลับ ส่วนหัวโตได้เรียวยาวมาที่หาง ผูกผ้าพันคอที่ดูเหมือนถูกลมพัดปลิวอยู่ตลอดเวลา

พื้นผิวและลวดลาย: มีการลงสีแบบพื้นเรียบ สร้างแสงเงาด้วยการแบ่งชั้นสีอ่อน-เข้ม ส่วนพื้นหลังเป็นสีพื้นเรียบสีเดียวแต่มีการเพิ่มลายเส้นเกี่ยวกับความรู้ทางฟิสิกส์ของเครื่องบิน เพื่อเสริมเรื่องราวของคาแรคเตอร์ที่มีบทบาทเป็นผู้รอบรู้

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: เจ้าเจวียนท่าสะเอวอธิบายด้วยท่าทางอย่างผู้ที่มีความรู้เหนือผู้อื่น

การจัดวางองค์ประกอบ: เจ้าเจวียนถูกจัดวางไว้กึ่งกลางภาพค่อนข้างมาทางด้านล่าง ทิ้งให้พื้นที่รอบๆ แสดงเรื่องราวอันเป็นภูมิรู้ของมัน



ภาพประกอบ 62 TL-Artwork_201

ที่มา: ศัญญา เลิศประเสริฐภากร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 6 พฤษภาคม 2554

ลายเส้น: ใช้เส้นที่หลากหลาย และมีการไล่ความหนาบางของเส้นอย่างชัดเจน

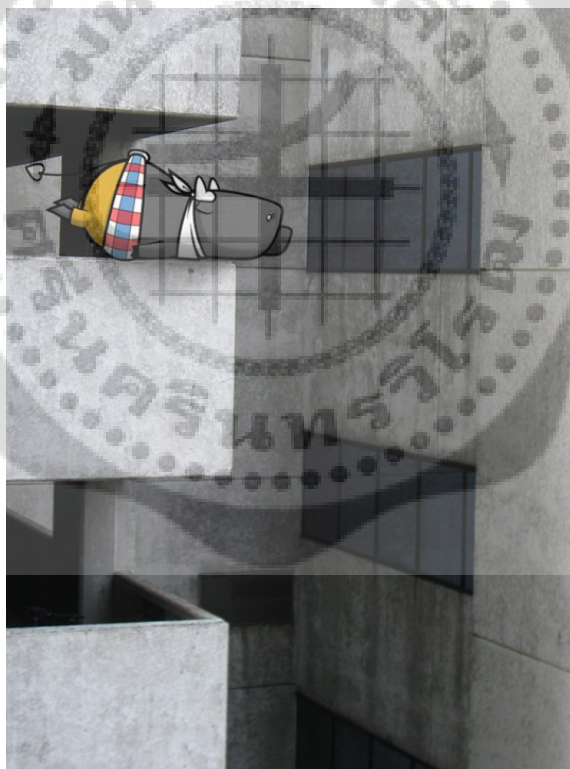
สีเส้น: บรรยากาศโดยรวมของภาพอยู่ในโทนสีฟ้าอมเขียว มีสีส้มโทนร้อนของสีชุดเจ้าติตลม ทำให้ภาพดูสดใสขึ้น มีการลงสีแบบพื้นเรียบ สร้างแสงเงาด้วยการแบ่งชั้นสีอ่อน-เข้ม

รูปร่างและรูปทรง: เจ้าติตลมอ้วนอู้อัยยัดตนเองติดไว้กับว่าว

พื้นผิวและลวดลาย: เป็นภาพบรรยากาศของท้องทุ่งในมุมต่ำ เพื่อเสริมให้รู้สึกเจ้าติตลมกำลังลอยอยู่บนที่สูงมีตัวอักษรประกอบเพื่ออธิบายสิ่งที่คาแรคเตอร์กำลังกระทำ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: เจ้าติตลมใส่ชุดโทนสีส้มสดใสลอยตัวขึ้นไปพร้อมว่าวสีขาว ทำให้ตัวมันดูเด่นท่ามกลางสีฟ้าของท้องฟ้า

การจัดวางองค์ประกอบ: เจ้าติตลมถูกจัดวางอยู่มุมบนซ้ายในบรรยากาศของท้องฟ้า เพื่อให้ดูห่างไกลจากพื้นดินด้านล่าง เพื่อสร้างความรู้สึกลอยอยู่กลางอากาศ



ภาพประกอบ 63 เอ๋อ คือว่า...เพลงกึ่งนะครีบ.

ที่มา: สัญญา เลิศประเสริฐภากร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 2 มิถุนายน 2554

ลายเส้น: ใช้เส้นที่หลากหลาย และมีการไล่ความหนาบางของเส้น

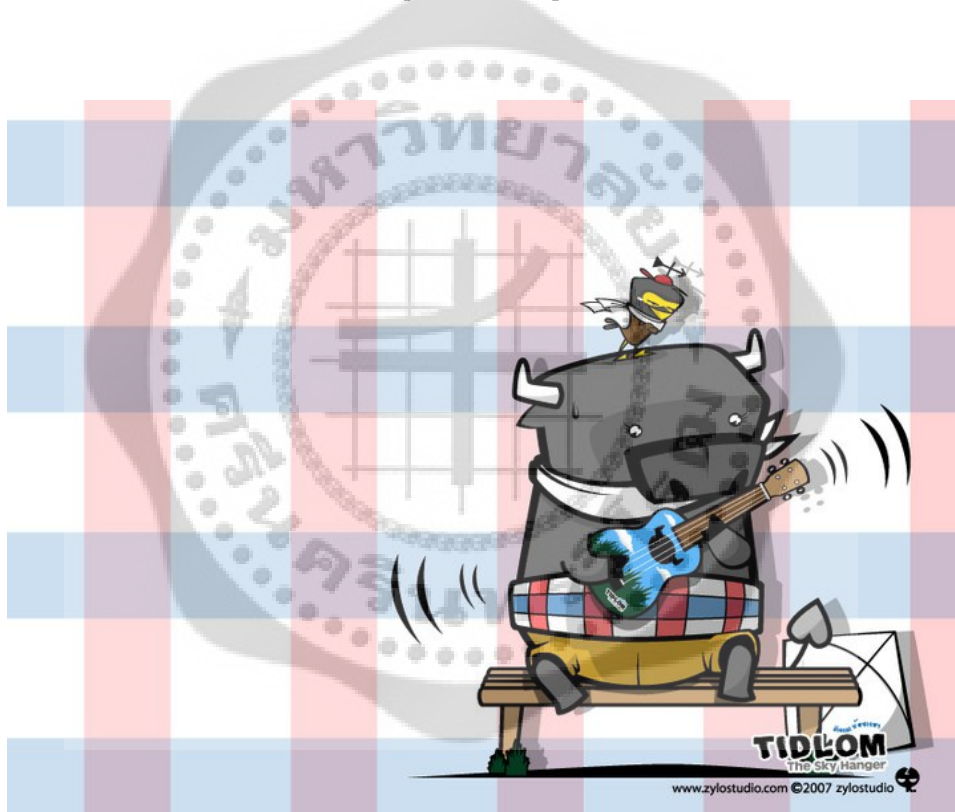
สี: สีน้ำตาลอ่อนของกางเกงและสีเหมือนธงชาติของผ้าขาวม้า ทำให้เจ้าติดลมดูเด่นท่ามกลางดงตึกสีเทา

รูปร่างและรูปทรง: ตัวอ้วนกลมตัดกับรูปทรงเหลี่ยมของตึก

พื้นผิวและลวดลาย: ใช้ฉากตึกจากภาพจริง เพื่อสร้างความสมจริงให้กับเรื่องราว

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: เจ้าติดลมท่าท่าเพลงกิ้ง(Planking)

การจัดวางองค์ประกอบ: ติดลมนอนเพลงกิ้งนำหวาดเสียวบนขอบตึก บริเวณมุมบนขวาของภาพ ทั้งพื้นที่ว่างของตึกด้านล่างเพื่อให้รู้สึกถึงความสูง



ภาพประกอบ 64 Uke Me Up!

ที่มา: สัญญา เลิศประเสริฐภากร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 18 มิถุนายน 2554

ลายเส้น: ใช้เส้นที่หลากหลาย และมีการไล่ความหนาบางของเส้น มีการใช้เส้นโค้งสั้นๆ ปลายเรียวสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหว

สี: พื้นหลังเป็นสีอ่อนๆของผ้าขาวม้าติดลมจับให้ติดลมตัวเข้มดูเด่นขึ้นมา

รูปร่างและรูปทรง: ติดลมตัวอ้วนเหลี่ยม กับเจ้าเจวียนรูปร่างคล้ายโคนไอศกรีม

พื้นผิวและลวดลาย: นำลวดลายและสีส้มของผ้าขาวม้าใช้เป็นพื้นหลัง

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: ติดลมกำลังหัดเล่นอูคูเลเล่(Ukulele)อย่างตั้งใจอยู่บนแคร่

การจัดวางองค์ประกอบ: มีการวางตำแหน่งติดลมไว้ที่มุมซ้ายล่าง ทั้งพื้นที่ว่างไว้เป็นลวดลายของพื้นหลัง



ภาพประกอบ 65 Tidlom – Meeting

ที่มา: สัญญา เลิศประเสริฐภากร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 2 กรกฎาคม 2554

ลายเส้น: ใช้เส้นที่หลากหลาย และมีการไล่ความหนาบางของเส้น ช่วงหัวและตัวท่อนบนของ ติดลมใช้เส้นตรงตัดกับเพื่อนๆ แก๊งค์สุนัขมีรั้วที่มีเส้นโค้งเป็นส่วนประกอบบ้าง

สีสัน: สีต่างๆของคาแรคเตอร์แต่ละตัวตัดกับพื้นหญ้าสีเขียวดูสดใส

รูปร่างและรูปทรง:

พื้นผิวและลวดลาย: คาแรคเตอร์และพื้นหลังมีการลงสีแบบพื้นเรียบ พื้นหลังมีการตัดทอนภาพลายต้นหญ้ามาจัดวางแซมไว้เพื่อสร้างบรรยากาศสนามหญ้า

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: กำลังเอนอนหัวชนกันเพื่อปรึกษาหารืออะไรบางอย่างร่วมกัน

การจัดวางองค์ประกอบ: มีการจัดวางคาแรคเตอร์แบบกระจายเป็นวงกลม



ภาพประกอบ 66 คนไทยสู้ๆ นะค้าบ

ที่มา: สัญญา เลิศประเสริฐภากร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 16 ตุลาคม 2554

ลายเส้น: ใช้เส้นที่หลากหลาย และมีการไล่ความหนาบางของเส้นอย่างชัดเจน

สีเส้น: ใช้สีเส้นอิงสีตามธรรมชาติ

รูปร่างและรูปทรง:

พื้นผิวและลวดลาย: คาแรคเตอร์และพื้นหลังมีการลงสีแบบพื้นเรียบ พื้นหลังมีการใช้การแบ่งชั้นสีสร้างพื้นน้ำ ตัดทอนภาพลายต้นหญ้ามาจัดวางแซมไว้เพื่อสร้างบรรยากาศอิมมูน่าหญ้า พื้นหลังสีเขียวอ่อนพื้นเรียบไม่เน้นรายละเอียดของภาพ แต่ช่วยขับให้รูปทรงแหลี่ยมสีเขียวเด่นชัดขึ้นมา

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: ตัดลมปั่นจักรยานน้ำบรทุกหัวใจมาให้กำลังใจพี่น้องผู้ประสบอุทกภัย โดยมีเฉวียนไปเป็นเพื่อน

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์ถูกจัดวางบริเวณขอบภาพด้านล่าง เหลือพื้นที่ด้านบนไว้จัดวางตัวอักษร

ผลการศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงานสามารถสรุปได้ดังนี้

จากการวิเคราะห์คุณสมบัติและองค์ประกอบของชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์ของไซโลในหลายๆชิ้นที่ผ่านมา ผู้วิจัยสามารถสรุปคุณลักษณะที่ถือเป็นอัตลักษณ์ของไซโลที่สะท้อนผ่านผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ได้ ดังนี้

คาแรคเตอร์ที่ไซโลออกแบบจะเป็นตัวละครที่อยู่ในเรื่องราวที่แต่งขึ้น โดยเนื้อหาจะเน้นความเป็นไทยในชนบทแต่จะมีความร่วมสมัย สังเกตได้จากที่เจ้าติดลมมักมีส่วนร่วมในสถานการณ์เด่นๆที่เกิดขึ้นในบ้านเมืองแบบทันเวลาอยู่เสมอ ทำให้เจ้าติดลมดูเป็นควายชนบทแต่มีความทันสมัย จึงดูกลมกลืนไม่แปลกแยกกับชุมชนที่เป็นคนเมือง นอกจากนี้ยังมีการตั้งชื่อแบบไทยๆ ที่อิงกับบุคลิกของตัวละครภายในเรื่อง ลักษณะของคาแรคเตอร์ทั้งเจ้าติดลม เฉวียน และแก๊งค์ครีมรั้ว จะสร้างรูปร่างใหม่แต่จะอิงกับลักษณะจริงในธรรมชาติ และสอดแทรกองค์ประกอบเล็กๆน้อยๆที่ให้กลิ่นไอแบบไทยๆลงไปเสมอ เช่น ชันเงิน ผ้าขาวม้า ว่าว แคร่

1.2 สอบทานอัตลักษณ์

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยนำผลการศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงานไปสอบทานกับไซโล พบว่า มีข้อมูลบางส่วนที่ไซโลขอเพิ่มเติมจากการวิเคราะห์ของผู้วิจัย คือ "การออกแบบจะเน้น รูปร่าง รูปทรงลายเส้นที่เรียบง่าย เพื่อให้ดูสบายตา เป็นมิตรและจดจำได้ง่าย" และการวิเคราะห์ในส่วนอื่น ๆ นั้นไม่ต้องแก้ไขแต่อย่างใด

1.3 สรุปผลอัตลักษณ์ของ ZylloStudio

การศึกษาอัตลักษณ์ของชิ้นงานในส่วนของผู้สร้างสรรค์ไซโลที่ผ่านการสอบทานเรียบร้อยแล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่า คาแรคเตอร์ที่ไซโลออกแบบนั้นจะเน้นมีการใช้ลายเส้นที่มีความหนาบางไม่เท่ากัน มีรูปร่าง รูปทรงที่เรียบง่าย เพื่อให้ดูสบายตา มีลักษณะที่เป็นมิตร จดจำได้ง่าย และจะเป็นตัวละครที่อยู่ในเรื่องราวที่แต่งขึ้น โดยเนื้อหาจะเน้นความเป็นไทยแต่จะมีความร่วมสมัยเพื่อให้สามารถเข้าถึงผู้คนได้ง่ายขึ้น สีเส้นและรูปร่างของคาแรคเตอร์ ถูกออกแบบขึ้นโดยอิงกับลักษณะจริงในธรรมชาติ มีการสอดแทรกองค์ประกอบเล็กๆน้อยๆที่เพิ่มกลิ่นไอแบบไทยๆลงไปเสมอ เช่น ชันเงิน ผ้าขาวม้า แคร่ ว่าว นอกจากนี้ ยังมีการตั้งชื่อคาแรคเตอร์ตัวอื่นๆในแบบไทยๆ ที่อิงกับบุคลิกของตัวละครภายในเรื่อง

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์

2.1 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์

ในขั้นตอนนี้ มีประเด็นการศึกษาวิเคราะห์ตั้งแต่ จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนาอัตลักษณ์ และการเผยแพร่อัตลักษณ์ เพื่อหาค้นหาปัจจัยต่างๆที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ จากการสัมภาษณ์ในเชิงลึก โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ไซโลในวันที่ 15 มกราคม 2555 ใช้เวลา 3:18:52 นาที ซึ่งผลการสัมภาษณ์สามารถจำแนกตามประเด็นได้ดังนี้

จุดเริ่มต้นของความคิด

ไซโลเป็นผู้สร้างสรรค์ที่ไม่ได้จบการศึกษาทางด้านศิลปะ แต่ถึงแม้จะไม่ได้จบในด้านศิลปะ แต่ก็เป็นคนที่ชอบวาดรูปอยู่แล้ว ดังที่เขาเล่าให้ฟังว่า “คือจริงๆ แล้วก็เป็นคนที่ชอบวาดรูปอยู่แล้วครับ...ก็เหมือนเด็กๆทั่วไป คือเด็กชายส่วนใหญ่ก็เริ่มวาดการ์ตูนญี่ปุ่นๆไป เราก็วาดอยู่แล้วเป็นปกติ ตอนเข้าวารสารก็จะแบบวาดรูปล้อเลียน คือเราจะมีจุดเด่นวาดรูปอยู่แล้ว”(สัมภาษณ์ เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

ไซโลได้เข้าศึกษาต่อในวิชาเอกวิทยุ-โทรทัศน์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และเมื่อจบการศึกษาก็ได้เข้าทำงานประจำที่บริษัทเอ็มทีวี(MTV) ในตำแหน่งครีเอทีฟ ผลิตสื่อโฆษณา ซึ่งในการทำงานนั้นต้องใช้ทักษะที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์กราฟิก และในเวลานั้นได้อยู่ในช่วงของการเปลี่ยนผ่านระบบการผลิตงาน ทำให้ไซโลได้เรียนรู้ระบบการผลิตงานแบบใหม่ ที่ได้สร้างฐานความรู้เกี่ยวกับการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกให้กับเขา ดังที่เขาได้เล่าถึงช่วงเวลานั้นว่า “ช่วงนั้นเป็นช่วงที่เปลี่ยนจากระบบลิเนียร์ (Linear) เป็นนอนลิเนียร์(Non-Linear)พอดี ลิเนียร์ก็คือระบบมือ ทำทุกอย่างด้วยมือ นอนลิเนียร์คือทำ

ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์...เป็นดิจิทัล แล้วเราเรียนรู้เรื่องดิจิทัลตั้งแต่ตอนนั้น ทำให้เรามีสกิล(Skill) เรื่องดิจิทัล เรื่องไอทีเข้ามา ซึ่งก่อนหน้านี้ไม่มีเลย แล้วบังเอิญโชคดีที่ว่าเป็นคนที่ชอบเรื่องพวกนี้ ก็เลยเรียนรู้พวกโปรแกรม พวกโฟโต้ชอป อิลลัสเตรเตอร์ ตัดต่อวีดีโอ อันนั้นเป็นพื้นฐาน แต่ว่ารูปเราก็ก็นั่งวาด อยู่ประจำ”(สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า ไชโลนั้นชอบในการวาดการ์ตูนมาตั้งแต่เด็ก และถึงแม้จะไม่ได้ศึกษาต่อทางด้านศิลปะ แต่ก็ไม่ได้ทิ้งการวาดรูป จบจบจนจบการศึกษาและเข้าทำงานที่บริษัทเอ็มทีวี ซึ่งที่นั่นได้วางรากฐานการทำงานโดยใช้โปรแกรมสร้างภาพกราฟิกให้กับเขา แสดงให้เห็นว่า การทำงานประจำนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์ของไชโล ในแง่ของทักษะการใช้เครื่องมือในการสร้างงาน

และถึงแม้หน้าที่หลักของไชโลจะเป็นครีเอทีฟ แต่การทำงานที่นั่นยังทำให้เขาได้เรียนรู้ด้านการตลาดและการสร้างแบรนด์อีกด้วย เนื่องจากการทำงานของเขานั้นต้องมีการประสานงานกับทุกฝ่าย ดังที่ได้เล่าให้ฟังว่า “แล้วก็โชคดีที่อยู่เอ็มทีวี 1.พนักงานน้อย เป็นบริษัทเล็กๆ 2.เราอยู่ในส่วนที่ค่อนข้างจะคอนเน็คกับหลายๆ ส่วน ผมอยู่ฝ่ายครีเอทีฟ เซลก็ต้องคุยกับเรา มาเก็ตติ้งก็ต้องคุยกับเรา โปรแกรมก็ต้องคุยกับเรา หน้าที่ของเราคือแบรนด์ดิ้ง ทำไงให้ดูดี หน้าที่หลักเลยแบรนด์ดิ้ง ในส่วนคอนเทนต์อย่าให้หลุด คอนเซ็ปต์อย่าให้หลุด 2.ทำไงให้มันขายได้ พอได้เรื่องแบรนด์ดิ้ง ทำไงให้ขายได้ เป็นโจทย์ไง มันทำให้เรามีประสบการณ์เรื่องแบรนด์ดิ้ง ทาร์เก็ต มาร์เก็ต(Target market) แบรนด์ อิมเมจ (Brand image) แบรนด์ เพอร์ซอนอลิตี(Brand Personality) เซลทำไงให้ขายได้ ผมว่าผมจะเอนทางนั้นมากกว่า แล้วก็ชอบด้วย” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า จากการทำงานที่ต้องประสานงานกับทุกฝ่าย ทำให้ไชโลนั้นได้เรียนรู้ด้านการตลาดและการสร้างแบรนด์ แสดงให้เห็นว่า นอกจากอาชีพการงาน จะเป็นปัจจัยมีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของไชโลในแง่ของทักษะการสร้างงานแล้ว ยังเป็นปัจจัยมีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของไชโล ในแง่ของความรู้ด้านการตลาดที่จะนำไปเป็นเครื่องมือในการสร้างอัตลักษณ์อีกด้วย

ในช่วงที่ทำงานนั้น ไชโลได้วาดคาแรคเตอร์การ์ตูนไปด้วยเพราะความชอบ และคาแรคเตอร์เซ็ตแรกของเขาที่เกิดขึ้นในห้องประชุม ดังที่เขาเล่าว่า “เพราะว่าครีเอทีฟทุกคนเวลานั่งประชุมชอบวาดรูป ไม่ใช่ผมคนเดียวนะ ทุกคนนะ นั่งในโต๊ะคุยไปก็วาดไป วาดแล้วก็มีคาแรคเตอร์ของเราอยู่เซ็ตหนึ่ง แล้วคิดว่าคาแรคเตอร์นี้ใช้ได้ น่าจะบิวด์(Build) หมายถึงว่าไม่ใช่วาดแล้วโยนทิ้งไป” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์) ซึ่งคาแรคเตอร์ที่เกิดขึ้นจากการสเก็ตช์ในห้องประชุมนี้ ก็ถูกเก็บไว้ในสมุดบันทึกเพื่อรอโอกาสที่จะได้ทำการสานต่อ

และในช่วงนั้น รัฐบาลของประเทศเกาหลีมีนโยบายในการส่งออกวัฒนธรรม ซึ่งทางเกาหลีได้ผลิตคาแรคเตอร์การ์ตูนปักค้ำ(Pucca) สาวหมวยจอมซ่าส์ที่มีเอกลักษณ์คือผม 2 จุก ที่มีลักษณะเป็น

แอนิเมชั่นออกมา จากนั้นก็ได้ส่งออกไปต่างประเทศและผลักดันจนมีชื่อเสียง และเมื่อไซโลมีโอกาสได้ดูจึงรู้สึกชื่นชอบในความน่ารักของปู้ค้ำ ดังที่เขาบอกว่า “ชื่อว่ปู้ค้ำ แล้วชื่อของเขาแฟลช แอนิเมชั่นที่สนุกมาก มันน่ารักมาก เมื่อก่อนเราดูการ์ตูนญี่ปุ่นก็คือการ์ตูนไซ่ใหม่ วิดีโอ หนังสือก็คือหนังสือ เรื่องอินเตอร์เน็ตมันเริ่มเข้ามาแล้ว ส่งวัฒนธรรมมา ปู้ค้ำชื่อของมันคือแฟลช แอนิเมชั่นเราชอบมาก เป็นการ์ตูน ทำง่าย คาแรคเตอร์ไม่ซับซ้อน มีเอกลักษณ์ชัดเจน ใครก็จำได้ มีวัฒนธรรมซ่อนอยู่ในนั้น” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)



ภาพประกอบ 67 ปู้ค้ำ

ที่มา: ซีรีย พีค. (2010). ออนไลน์

จะเห็นได้ว่า การ์ตูนแฟลช แอนิเมชั่น ในเรื่องราวของหมวดย่อยปู้ค้ำที่ถูกส่งออกมาจากเกาหลีด้วยนโยบายส่งออกวัฒนธรรมนั้น อาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์ของไซโล ในแง่ของเทคนิคและแนวคิดในการสร้างเรื่องราว ดังจะเห็นได้จากคาแรคเตอร์ของไซโลนั้น มักจะเป็นการ์ตูนแฟลช แอนิเมชั่น ที่มีเรื่องราวของวัฒนธรรมไทยแฝงอยู่

จากนั้น ปู้ค้ำก็เป็นเสมือนแรงบันดาลใจที่ทำให้ไซโลหันมาสนใจงานคาแรคเตอร์ ดังที่เขาเล่าว่า “จริงๆ ผมไม่ได้มีไอดอลเป็นพิเศษนะ แต่ว่าผมมีตัวการ์ตูนที่มีอิทธิพลในการที่ทำให้เราตัดสินใจมาทำอันนี้ ซึ่งบอกไปแล้วคือปู้ค้ำแน่นอน คือไม่ได้บอกว่าปู้ค้ำเป็นมาย แฟเวอริท (My favorite) แต่เป็นตัวที่มีอิทธิพลทำให้เราหันมาสนใจ...สองก็คือ โทกิโดกิ ผมว่าเด็กอาร์ตทุกคนที่ทำคาแรคเตอร์ต้องพูดเหมือนกันว่าโทกิโดกิ...แล้วบังเอิญว่า 2 อันนี้ซัคเซสฟูล(Successful)มาก ปู้ค้ำดังมาก...ก็เลยถ้าใครถามว่าการ์ตูนที่มีอิทธิพลต่อเรา น่าจะเป็น 2 ตัวนี้” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)



ภาพประกอบ 68 โทกิโดกิ

ที่มา: Amy. (2010). ออนไลน์

จะเห็นได้ว่า การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปีศาจและคาแรคเตอร์การ์ตูนโทกิโดกินั้น ได้จุดประกายความสนใจในการสร้างคาแรคเตอร์การ์ตูนให้กับไซโล แสดงให้เห็นว่า คาแรคเตอร์การ์ตูน 2 เรื่องนี้อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของไซโล ในแง่ของการเป็นแรงบันดาลใจ

นอกจากนั้น ผลตอบแทนในเชิงธุรกิจ ยังสร้างความสนใจให้กับไซโลอีกด้วย ดังที่เขาเล่าว่า “คือโดยความสนใจหลักๆ แล้วผมไม่ได้สนใจอาร์ตเวิร์ค การที่ผมเลือกทำคาแรคเตอร์ ดีไซน์ ไม่ใช่เพราะว่าผมชอบคาแรคเตอร์ ดีไซน์ แต่ผมคิดว่ามันเป็นสิ่งที่น่าสนใจที่จะต่อยอดทางธุรกิจได้ แล้วเราไม่ซัพเฟอร์(Suffer)กับมันเพราะว่าเราถนัด”(สัญญา เลิศประเสริฐภากร, 2555: สัมภาษณ์)

แสดงให้เห็นว่า ผลตอบแทนในเชิงธุรกิจ ที่เกิดจากการต่อยอดทางธุรกิจจากคาแรคเตอร์การ์ตูนนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์ของไซโล ในแง่ของการเป็นแรงผลักดัน

ประจวบกับการเริ่มรู้สึกเบื่องาน เนื่องจากไซโลได้ทำงานที่เอ็มทีวี่มาถึง 7 ปี และได้เรียนรู้การทำงานทุกอย่าง ตั้งแต่การเป็นลูกน้องจนเป็นหัวหน้าที่ต้องสอนลูกน้อง จนไม่มีอะไรให้เรียนรู้ใหม่อีกแล้ว จึงได้ตัดสินใจลาออกจากงาน ดังที่เขาเล่าว่า “ก็ไม่รู้จะทำอะไรแล้ว ก็คุยกับเพื่อนที่ออฟฟิศว่าเบื่อแล้ว ไม่อยากทำออฟฟิศแล้ว ทำอะไรดี เพื่อนก็เลยบอกว่าก็ไปทำคาแรคเตอร์ ดีไซน์สิ ชอบไม่ใช่หรอ... เรายังชอบก็เลยออก” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร, 2555: สัมภาษณ์)

แต่ก่อนจะออกจากงานนั้น ไซโลได้สร้างเว็บไซต์เพื่อเป็นพอร์ตโฟลิโอ สำหรับรับทำงานพิเศษนอกเหนือจากงานประจำมาก่อนแล้ว และได้นำคาแรคเตอร์ที่ตนเองได้ออกแบบไว้บางส่วนมา

ตกแต่งในเว็บไซต์ด้วย แม้จะดูเหมือนเพียงแค่นำมาตกแต่ง แต่ไซโลบอกกว่า “แต่ลึกๆเรารู้ว่า เราพยายามจะบิดคาคแรคเตอร์แหละ คือว่าตอนนั้นมันยังไม่มีทำตรงนี้ ไม่ได้มีรูปแบบชัดเจน” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

ดังนั้น เมื่อไซโลออกจากงาน จึงได้ประกาศตัวเองว่าเป็นนักออกแบบคาคแรคเตอร์อย่างเต็มตัว และได้นำคาคแรคเตอร์ที่เคยสเก็ตช์ไว้มาปรับและสร้างขึ้นใหม่ด้วยคอมพิวเตอร์ ดังที่เขาเล่าว่า “ผมก็เอามาทำคาคแรคเตอร์เป็นเหมือนปู้ค้ำ ไม่ได้วาดมือ วาดด้วยคอมพิวเตอร์ เปิดเว็บไซต์ขึ้นมาชื่อ ZylStudio แล้วก็คาคแรคเตอร์นี้อยู่ในนั้น” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

การพัฒนาอัตลักษณ์

จุดเด่นที่ถือเป็นอัตลักษณ์ในงานของไซโลนั้นอยู่ที่ลายเส้น ดังที่เขาบอกว่า “ผมว่าลายเส้นแน่นอน ถ้าเป็นแอปเพียแรนซ์(Appearance) ลายเส้นผมค่อนข้างชัดเจน ก็คือเป็นกึ่งเว็คเตอร์ แล้วก็กึ่งดินสอวาดรูปด้วยมือ...ผมชอบใช้ลายเส้นที่มันไม่เท่ากัน มันเหมือนเท่ากันนะ แต่ดูจริงๆ มันจะไม่เท่า เพราะว่าผมอยากจะมีอารมณ์ของปากกาหรือดินสอเอาไว้” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

และเรื่องราวเบื้องหลังของคาคแรคเตอร์ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ถือเป็นอัตลักษณ์ของไซโล ดังที่เขาได้กล่าวว่า “เสน่ห์ในงานของไซโลผมว่าอยู่ที่แบ็คกราวด์ ...สิ่งที่น่าสนใจในคาคแรคเตอร์เราคือเห็นปั๊บคนจะต้องตั้งคำถามว่ามันเป็นมาอย่างไร 1.อยากรู้ก่อน อาจจะไม่ต้องชอบนะ เห็นแล้วทำไมมันหน้าตาอย่างนี้ เป็นมาอย่างไร แล้วก็ไปดูเรื่องราวแล้วชอบ นั่นคือโพสิชั่น(Position)ที่เราตั้งไว้”(สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

ไซโลได้เล่าให้ฟังว่า ก่อนหน้านี้ ตนเองนั้นก็เหมือนเด็กไทยทั่วไป ที่วาดรูปด้วยมือและได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนมังงะ(Manga) ซึ่งเป็นการ์ตูนที่วาดด้วยมือ แต่ช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบจากการวาดด้วยมือมาเป็นการวาดด้วยคอมพิวเตอร์ในลักษณะของไฟล์แบบเว็คเตอร์นั้น เป็นช่วงที่เขาได้เห็นคาคแรคเตอร์ของปู้ค้ำและคาคแรคเตอร์ของโทกิโดกิพอดี้ ซึ่งการสร้างคาคแรคเตอร์ในแบบเว็คเตอร์นั้น ไซโลคิดว่าเป็นกระแสนิยมหรือเป็นอีกเทรนด์หนึ่ง ที่เขาให้ความสำคัญ ดังที่เขาบอกว่า “สำคัญมากครับ ผมยังคิดอยู่ว่า ถ้าผมช้ากว่านี้อีก 2-3 ปี ผมว่าต้องเปลี่ยนไปทำอย่างอื่นแล้ว อันนี้ซีเรียสเลย พูดจริงๆอยู่ที่เว็คเตอร์ คาคแรคเตอร์ก็ตั้งขึ้นมาเฉยเลย เหมือนพลิกหน้าหนังสือ แป๊บเดียว” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

ด้วยเหตุนี้ จากการวาดการ์ตูนด้วยมือ ไซโลจึงหันมาวาดด้วยคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะไฟล์แบบเว็คเตอร์เหมือนปู้ค้ำและโทกิโดกิ และยังมีแนวคิดในการออกแบบโดยมีเรื่องราวของตัวละครซ่อนอยู่เบื้องหลังโดยแฝงความเป็นไทยไว้ ดังที่เขาบอกว่า “คือทุกเรื่องของผมจะมีคอนเซ็ปต์หมดเลย

คือ 1. เป็น เว็คเตอร์แน่นอน 2. มีเรื่องราวซ่อนอยู่ข้างหลัง 3. ไข่เรื่องราวนั้นมันจะมีความเป็นไทยนิดๆ นิดเดียวที่จะแทรกอยู่ เหมือนเราพยายามส่งวัฒนธรรมเหมือนกัน แต่ว่าถ้าเราอัดไปเต็มร้อย คนเขา อาจจะรับไม่ได้ซึ่งมันเซย์” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า กระแสการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ทำให้ไซโลหันมาใช้คอมพิวเตอร์เป็น เครื่องมือในการวาดแทนการใช้มือ เพื่อผลลัพธ์ที่ดีกว่าในการสร้างงาน แสดงให้เห็นว่า การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของไซโล

คาแรคเตอร์ในแต่ละเรื่องที่ผ่านมาของไซโลนั้นมีความเป็นไทยแทรกอยู่เล็กน้อย แต่มีอยู่เรื่อง หนึ่งที่สอดแทรกวัฒนธรรมไทยไว้มากกว่าเรื่องอื่นๆ เรื่องนั้นคือ “ติดลม” ที่ถูกออกแบบมาในกรณีพิเศษ เนื่องจากปกติแล้วไซโลจะวาดการ์ตูนให้มีรายละเอียดน้อยๆ มีแค่รูปร่างและสี แต่ว่าติดลมถูก ออกแบบขึ้นเพื่อที่จะส่งประกวดในงานแถม แอนิเมชันกับการ์ตูนมีเดีย ซึ่งเขามีแนวคิดส่วนตัวอยู่นาน แล้วว่า อยากจะเอาราวไทยมาเล่นสักเรื่องหนึ่ง ก็คือจู่ๆกับปักเป้าซึ่งเป็นว่าวที่ค่อนข้างโดดเด่น ประจวบกับมีการจัดงานประกวดที่มีหัวข้อที่สอดคล้องกับเรื่องนี้ขึ้นมา เขาจึงนำแนวคิดนี้มาใช้ ดังที่ เขาได้เล่าให้ฟังว่า “แล้วมันต้องมีคาแรคเตอร์ตัวหนึ่งที่ปล่อยว่าว เราคงไม่ได้เอาราวแล้วก็มีแขนมีขา ออกมา มันก็แบบเบสิคไปหน่อย ก็เลยคิดไปคิดมา เลยได้คอนเซ็ปต์นี้มาว่า ว่าวไทยบวกรัตนกรรมจาก ต่างชาติ ทำให้มันมีแวลู(Value)ที่มากขึ้น เปลี่ยนจากว่าวมาเป็นเจ็ทแพ็ค(Jet Pack)หรือมาเป็นเครื่อง ร่อน” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)



ภาพประกอบ 69 TL-Artwork_201

ที่มา: สัญญา เลิศประเสริฐภากร. (2554). (ออนไลน์)

โดยเขาเลือกตัวละครหลักเป็นควาย ดังที่เขาบอกว่า “ใช่ เอาควายนี้แหละ มันดูบ้านๆ ดี มันดูหน้าตาโง่ๆ แต่มันบินได้นะ ก็เลยเอาควายละกัน แล้วก็ให้เขาใส่ชุดพาราชูต(Parachute) แต่ว่าเป็นกางเกงนักเรียน เหมือนเด็กท่องนาทัวไป เวลากลับบ้านวิ่งเล่นตามท่องนา ซึ่งมันสะท้อนว่าแม้แต่เด็กชานา แล้วก็ใช้วัสดุที่อยู่ในท้องถิ่น ถ้าเขาอยากจะทำบินเขาคงบินได้แหละ ขอแค่แบบ เปิดรับนวัตกรรมใหม่” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์) และบังเอิญในช่วงนั้น คนที่ส่งผลงานเข้าร่วมประกวดด้วยกัน ส่วนใหญ่จะนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับโลกออนไลน์ และเรื่องของการรีไซเคิล แต่เรื่องของติดลมนั้นนำเสนอเกี่ยวกับนวัตกรรม ทำให้มีความแตกต่างด้วยรายละเอียด จึงเข้าตากรรมการจนคว้ารางวัลรองอันดับสองมาครอง

เมื่อเสร็จจากการประกวด ไชโลกก็ได้สนใจเจ้าติดลมอีก จนได้ลองทำวิจัยตลาด ซึ่งพบว่ามีคนชอบเจ้าติดลมเป็นจำนวนมาก ต่างบอกว่ามันน่ารักดีและดูเป็นควายที่มีคาแรคเตอร์ชัดเจน เมื่อเห็นผลการวิจัยเช่นนั้น เจ้าติดลมจึงถูกชุบชีวิตกลับมาใหม่อีกครั้ง

และเนื่องจากการลาออกจากงานประจำนั้น จุดประสงค์หลักไม่ได้ตั้งใจจะออกมาเพื่อเป็นฟรีแลนซ์รับงานอิสระ หากแต่ไชโลได้หมายตาการทำธุรกิจโลเชนซึ่ง ดังนั้น จึงต้องทำวิจัยตลาดเพื่อการตัดสินใจว่าจะพัฒนาคาแรคเตอร์ต่อไปดีหรือไม่ อย่างไร ดังที่เขาบอกว่า “ผมจะฟิกซ์(Fix)ว่าเราจะทำธุรกิจ ฉะนั้น ทำยังไงให้มันซัคเซส (Success) ให้ได้ ก็เลยต้องทำรีเสิร์ช 1 2 3 4 5 ที่ผ่านมา มันใช่หรือเปล่า อันไหนที่มันไม่ควรทำเราก็ต้องทิ้งไป ไม่ใช่ว่าวดสวยน่ารักแล้วมันจะดีหรือว่ามันจะทำธุรกิจได้” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า ความต้องการของตลาดนั้น เป็นส่วนสำคัญในการตัดสินใจที่จะพัฒนาคาแรคเตอร์ให้ประสบความสำเร็จต่อไป แสดงให้เห็นว่า ความต้องการของตลาดนั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่ง ที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของไชโล

ซึ่งจากผลการวิจัยตลาด ทำให้เจ้าติดลมได้ฟื้นคืนชีพอีกครั้ง โดยไชโลได้กำหนดบุคลิกของเจ้าติดลมไว้ว่า เป็นควายหนุ่มบ้านนอกที่ใฝ่รู้ เติบโตมากับวิถีชาวนาน มองโลกในแง่ดีและมีน้ำใจ มีความฝันที่อยากจะทำนาในท้องฟ้า กล้าที่จะลองและเปิดรับนวัตกรรมใหม่ๆ มีความสุขสบายเรียบร้อยแต่สามารถระเบิดความบ้าบิ่นขึ้นมาได้ทันทีหากถึงคราวคับขัน

การเผยแพร่อัตลักษณ์

เมื่อไชโลตัดสินใจที่จะสานต่อเรื่องของเจ้าติดลมแล้ว จึงเริ่มปฏิบัติการทำให้เจ้าติดลมเป็นที่รู้จักในหลายวิธีการ เช่น การทำเป็นภาพเคลื่อนไหวแบบตุ๊กตักหรือที่เรียกว่าอีโมติคอน(Emoticon) การทำเป็นอีการ์ด(E-Card)ที่วาดเป็นภาพเดี่ยวจบ โดยเนื้อหานั้นจะเน้นการสื่อสารตามเทศกาลหรือวันสำคัญประจำปี และกระแสความนิยมในช่วงนั้นๆ รวมถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในบ้านเมือง ณ

ช่วงเวลานั้นๆด้วย เช่น เทศกาลสงกรานต์ วันวาเลนไทน์ วันตรุษจีน การเล่นเพลงกิ้ง(Planking) การเล่นเครื่องดนตรีอุคูเลเล่(Ukulele) แม้กระทั่งการแบ่งปันความรู้เรื่องการกรองน้ำในช่วงสถานการณ์น้ำท่วมใหญ่เมื่อปลายปี 2554 ที่ได้เผยแพร่ทางเฟซบุ๊กนั้น ไชโลบอกว่าทำให้เจ้าติดลมได้ใจผู้ชมไปเป็นจำนวนมาก ดังที่เขากล่าวว่า “อย่างติดลมในช่วงน้ำท่วม มันมีคอนเทนต์ที่ดีไง มันก็ถูกแชร์ได้เร็วมาก แล้วก็เราได้แฟนจากช่วงนั้นเยอะ เพราะว่าติดลมก็เพิ่งเปิดตัวไม่นาน ก็มีแฟนแค่ 60 คน อยู่ดีๆ ก็เพิ่มมาอีก 100 กว่าคน”

จะเห็นได้ว่า การสร้างเรื่องราวของคาแรคเตอร์ให้มีเนื้อหาที่ดีและมีประโยชน์กับคนหมู่มากนั้น ทำให้ได้รับความนิยมในวงกว้าง ผสมกับเทคโนโลยีการสื่อสารโดยเฉพาะระบบการแชร์หรือแบ่งปันข้อมูลในเฟซบุ๊กนั้น ทำให้เจ้าติดลมถูกแพร่กระจายสู่วงกว้างได้อย่างรวดเร็ว แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีการสื่อสารในระบบการแบ่งปันข้อมูลในเฟซบุ๊กนั้น อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของไชโล

และวิธีการนำเสนอข้อมูลและเรื่องราวในแต่ละเฟซบุ๊กนั้น ไม่ใช่การนำเสนอแบบตามใจฉัน แต่มีการวางแผนการนำเสนอไว้เป็นอย่างดี ดังที่เขาเล่าให้ฟังถึงวิธีการนั้นว่า “ผมมีตาราง ผมไม่ได้ลงมั่วนะ ผมมีตารางแปะนะว่าวันไหนจะต้องลงอันไหนของคนไหน มันต้องทำอย่างนั้น แต่แอ็คชวลลี (Actually) ผมควรจะจ้างคนมาคนหนึ่งสำหรับดูเว็บติดลมโดยเฉพาะ ควรจะเป็นอย่างนั้น”(สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

นอกจากไชโลจะมีการจัดตารางเวลาในการนำเสนอข้อมูลแล้ว ข้อมูลที่นำเสนอ อาทิเช่น คำพูดของติดลมนั้นยังมีการวางแผนในการใช้คำพูดอย่างละเอียดอีกด้วย ดังที่เขาเล่าให้ฟังว่า “ขนาดจะเขียนจะโพสต์ทีลงเฟซบุ๊ก ติดลมลงเฟซบุ๊ก มันไม่ได้โพสต์ทีลงมั่วๆนะครับ สิ่งที่เขาจะพูด มันต้องมีคอนเซ็ปต์ของมัน และเมื่อไรที่คุณจะพูด วันจันทร์ต้องไม่พูดเรื่องนี้ วันพุธไม่พูดเรื่องนี้ เป็นอย่างนั้นนะ มันต้องละเอียดขนาดนั้น ซึ่งผมทำไว้นะ” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์) ซึ่งในอนาคตนั้น ไชโลคิดว่าอาจจะต้องจ้างคนมาทำในส่วนนี้โดยเฉพาะ

ซึ่งวิธีการนำเสนอเหล่านี้ นั้น ไชโลบอกว่า “อันนี้มันเป็นออนไลน์มาร์เก็ตติ้ง(Online Marketing) ที่ถ้าพี่ไปบริษัทมาร์เก็ตติ้ง เขาจะทำอย่างนี้แหละ” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า แนวคิดด้านการตลาดแบบออนไลน์มาร์เก็ตติ้งนั้น ถูกนำมาเป็นแนวทางในการวางแผนประชาสัมพันธ์อย่างละเอียดในทุกขั้นตอน แสดงให้เห็นว่า แนวคิดด้านการตลาดแบบออนไลน์มาร์เก็ตติ้งนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของไชโล

ไชโลบอกว่า ที่เขาค่อนข้างรู้เรื่องการพรีอาร์ทหรือการประชาสัมพันธ์และการตลาดดีมากนั้น เนื่องมาจากเคยทำงานในฝ่ายโปรโมชัน ซึ่งเขาบอกว่าหากจะประชาสัมพันธ์เจ้าติดลมอย่างจริงจังนั้น

จะมีการเขียนแผนของแต่ละสัปดาห์ว่าเนื้อหาที่จะนำเสนอมีอะไรบ้างและนำเสนอตามแผนนั้นๆอย่างเป็นขั้นตอน

นอกจากเฟซบุ๊กแล้ว ไซโลยังมีการเผยแพร่เรื่องราวเกี่ยวกับตนเองและผลงานต่างๆผ่านเว็บไซต์ส่วนตัว ซึ่งเป็นเสมือนพอร์ตโฟลิโอของเธอ นอกจากนี้ยังนำผลงานต่างๆไปฝากไว้ตามเว็บไซต์ที่รวบรวมผลงานในลักษณะพอร์ตโฟลิโอทั้งของเมืองไทยและต่างประเทศ อีกทั้งยังมีบล็อกเพื่อสื่อสารเรื่องราวและกิจกรรมต่างๆ

นอกจากจะเผยแพร่ในเว็บไซต์แล้ว ไซโลยังมีแผนที่จะเผยแพร่เจ้าติตลุมและคาแรคเตอร์เรื่องอื่นๆในรูปแบบของเกมอีกด้วย “ตอนนี้คิดว่าทุกอันเป็นเกมหมด ทุกอันเป็นเกมหมด เพียงแต่ว่าอยู่ที่จังหวะและช่วงเวลาว่า ต้องประเมินเรื่องมารู้เกิดตั้งว่าจะทำอันไหนดี ทำแบบไหน” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์) และยังเผยแพร่ในรูปแบบของโมบายคอนเทนต์ และอีบุ๊กอีกด้วย

นอกจากนั้น ไซโลยังได้นำคาแรคเตอร์มาต่อยอดเป็นสินค้า อาทิ ตุ๊กตา ที่คาดผม สมุดบันทึก สำหรับนำไปจำหน่ายเมื่อออกงานอีเวนต์ แต่การจำหน่ายนั้น ไม่ได้ทำเพื่อหวังผลกำไรเป็นหลัก แต่วัตถุประสงค์หลักเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์คาแรคเตอร์ ดังที่เขากล่าวว่า “ที่ขายก็คือเราทำโปรดักส์ของเราเองนิดๆหน่อยๆ ที่ขายได้เวลาไปออกงานอีเวนต์...ก็ขายได้ แต่มันก็ไม่ใช่ว่าขายได้หลัก เป็นเหมือนการฟีดแบ็กมากกว่า เป็นเหมือนของที่เรานำไปวางเพื่อฟีดแบ็ก” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์) ทั้งนี้เพื่อปูทางไปสู่การทำในเชิงธุรกิจอย่างเต็มตัวในรูปแบบของเกม ซึ่งหากนำเจ้าติตลุมมาผลิตเป็นเกมนั้น ไซโลบอกว่าน่าจะออกมาเป็นเกมในแนวแอ็คชั่นแบบจินตนาการที่ดูสบายๆ เน้นการทำกิจกรรมต่างๆแล้วเก็บแต้มจากการทำกิจกรรมนั้นๆ

จะเห็นได้ว่า การต่อยอดโดยการผลิตเป็นสินค้าเล็กๆน้อยๆออกจำหน่ายนั้น จุดประสงค์ก็เพื่อต้องการประชาสัมพันธ์คาแรคเตอร์นั้นๆ รวมถึงเป็นการสำรวจความนิยมในตัวคาแรคเตอร์ เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจในการพัฒนาคาแรคเตอร์ต่อไป แสดงให้เห็นว่า การต่อยอดโดยการผลิตเป็นสินค้าเพื่อจำหน่ายนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของไซโล ในแง่ของการประชาสัมพันธ์คาแรคเตอร์

แต่สินค้าที่ไซโลคิดว่าอยากจะทำเพื่อหวังผลกำไรมากกว่าการประชาสัมพันธ์นั้นคือ การผลิตสินค้าตกแต่งบ้านที่มีการนำคาแรคเตอร์เข้าไปเป็นองค์ประกอบ หรือที่เรียกว่าเมอร์เชนด์ไวด์ซิ่ง ดังที่เขาเล่าให้ฟังว่า “คือในสเกลที่ผมมอง มันจะขึ้นอีกขั้นหนึ่ง ถ้ามีโอกาสหรือมีทุนนะ ก็คงทำโปรดักส์ประเภทอื่นที่เขาเอาไปใช้จริงๆ แต่ว่าโปรดักส์ตัวนั้นมันมีแวลูที่เขาจะใช้อยู่แล้ว เช่น โคมไฟตกแต่งบ้านอยู่แล้ว แต่ว่าแอด แวลู(Add value)เข้าไปด้วย ดีไซน์ที่มันแปลกไป ดีไซน์ที่มีคาแรคเตอร์เป็นองค์ประกอบ นั่นคือลักษณะนั้นมากกว่า” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

นอกจากนั้น เขายังมีการวางแผนต่อยอดโดยการนำคาแรคเตอร์ไปจับคู่กับธุรกิจต่างๆ ดังที่เขาเล่าให้ฟังว่า “คือว่าคาแรคเตอร์ทุกอัน มีคอนเซ็ปต์ชัดเจน ฉะนั้นเวลาไปจับคู่ มันจะชัดว่าติดลมเป็นเรื่องของนวัตกรรม เป็นเรื่องของการคิดเป็นเรื่องของชนบท จับคู่กับอะไรได้บ้าง จับคู่กับโครงการในหลวงได้...จับคู่กับแบรนด์(ซูปเปอร์เก็ต)ได้” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

แต่ความคาดหวังจริงๆของไซโลนั้นคือการขายลิขสิทธิ์คาแรคเตอร์ แต่เขาตั้งใจว่าจะไม่ลงมือผลิตและขายเองเนื่องจากต้องลงทุนที่สูงมาก “เราไม่ผลิต ก็คือเราขายไลเซนส์(License)จริงๆ นอกจากมีพาร์ทเนอร์(Pathner)มาบอกว่าชอบติดลม เดี่ยวผมจะไปขายให้ มีทีมผลิตด้วย คุณเป็นครีเอทีฟ คุณเขียนบท อย่างนั้นเราจะเอา เพราะว่าผมโฟกัสที่ขายไลเซนส์จริงๆ” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์) แต่การขายลิขสิทธิ์นั้นไม่ใช่เรื่องง่าย ๆ ซึ่งสิ่งนี้สร้างความหนักใจให้เขาไม่น้อย ดังที่เขาบอกว่า “คือที่หนักใจ เพราะว่าธุรกิจไลเซนส์ซึ่งจะไปได้มันต้องพึ่งพาธุรกิจอื่น ๆ คือมันต้องเกาะไปกับอะไรบางอย่าง เช่น ธุรกิจเสื้อผ้า ธุรกิจเฟอร์นิเจอร์ ธุรกิจของฟุ่มเฟือย ธุรกิจเกม ธุรกิจมูฟวี่” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

และในธุรกิจเกมที่ไซโลคาดหวังนั้น เขาบอกว่าจะมีรูปแบบในการทำธุรกิจ โดยอาจจะผลิตเกมออกมาแล้วให้เล่นฟรีไปก่อน แล้วหากได้รับความนิยม ก็จะถูกขับเคลื่อนในรูปแบบของสินค้าต่างๆ ซึ่งเป็นเป้าหมายที่เขาอยากจะไปให้ถึง ดังที่เขาบอกว่า “อันนั้นเป็นเป้าหมายฝันๆ นะ ผมว่าทุกคนคิดเหมือนกันแหละ ทุกคนที่ทำเกมคิดเหมือนกันว่าถ้ามันซัดเซส มันจะเป็นเหมือนแองกรี เบิร์ด (Angry bird) คือเราไม่ได้บอกว่ก็อปปี้ หมายถึงว่าตัวอย่างของแองกรี เบิร์ด มันชัดเจนที่สุดว่ามันเกิดจากเกมแล้วก็ไปทำอย่างอื่น” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า ตัวอย่างการประสบความสำเร็จของแองกรี เบิร์ดนั้น เป็นเสมือนสิ่งสนับสนุนว่าเขาได้เดินมาถูกทางแล้ว แสดงให้เห็นว่า รูปแบบในการก้าวเดินไปสู่ความสำเร็จของธุรกิจเกม อาทิเช่น ในแบบของแองกรี เบิร์ดนั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของไซโล ในแง่ของการนำมาเป็นแนวทางในการปฏิบัติ

ตลอดเส้นทางในการสร้างอัตลักษณ์ของไซโล ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนาอัตลักษณ์ ตลอดจนการเผยแพร่อัตลักษณ์นั้น ประกอบด้วยหลาย ๆ สิ่งที่เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิด และส่งผลต่อแนวปฏิบัติ ดังต่อไปนี้

2.2 ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของ ZylloStudio

ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของไซโลนั้น เกิดจากความชอบในการวาดการ์ตูนมาตั้งแต่เด็กและต่อเนื่องมาถึงสมัยเรียน จบจนเข้าทำงานที่บริษัทเอ็มทีวีในตำแหน่งครีเอทีฟก็มักจะวาดการ์ตูนในห้องประชุมอยู่เสมอ นอกจากนั้น การทำงานที่นี้ยังได้วางรากฐานความรู้เกี่ยวกับ

การใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกให้กับเขา แสดงให้เห็นว่า การทำงานประจำนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์ของไซโล ในแง่ของทักษะการสร้างงาน

นอกจากนั้น การทำงานที่นี้ยังทำให้เขาได้เรียนรู้ด้านการตลาดและการสร้างแบรนด์อีกด้วย เนื่องจากการทำงานของเขานั้นต้องมีการประสานงานกับทุกฝ่าย แสดงให้เห็นว่านอกจากอาชีพการงาน จะเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของไซโลในแง่ของทักษะการสร้างงานแล้ว ยังเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของเขา ในแง่ของความรู้ด้านการตลาดที่จะนำไปเป็นเครื่องมือในการสร้างอัตลักษณ์ในภายหน้า

ในการประชุมงานแต่ละครั้ง ไซโลได้วาดคาแรคเตอร์การ์ตูนไปด้วย จนเกิดเป็นคาแรคเตอร์เซ็ตแรกของเขา และในช่วงนั้น เขาได้มีโอกาสดูการ์ตูนที่มีลักษณะเป็นการตูนแฟลช แอนิเมชัน ในเรื่องราวของหมวยน้อยที่ชื่อปู้ค้ำ ที่ถูกส่งออกมาจากเกาหลีด้วยนโยบายส่งออกวัฒนธรรมซึ่งเขาชอบมาก ดังนั้น การ์ตูนปู้ค้ำ จึงอาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์ของไซโล ในแง่ของเทคนิคและแนวคิดในการสร้างเรื่องราวที่สอดแทรกวัฒนธรรม นอกจากนี้ เขายังชอบคาแรคเตอร์น่ารักของโทกิโดกิที่ไซโลบอกว่าเด็กอาร์ตทุกคนต้องรู้จัก ซึ่งเขาบอกว่า การ์ตูน 2 เรื่องนี้มีอิทธิพลต่อเขามาก แสดงให้เห็นว่า คาแรคเตอร์การ์ตูน 2 เรื่องนี้ อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของไซโล ในแง่ของแรงบันดาลใจ

นอกจากนั้น ผลตอบแทนในเชิงธุรกิจที่เกิดจากการต่อยอดทางธุรกิจจากคาแรคเตอร์การ์ตูนนั้น ก็อาจเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีผลต่อการเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์ของไซโล ในแง่ของการเป็นแรงผลักดัน

ไซโลได้ทำงานที่เอ็มทีวีมาถึง 7 ปี จึงเริ่มรู้สึกเบื่อ เนื่องจากและได้เรียนรู้การทำงานทุกอย่าง จนไม่มีอะไรให้เรียนรู้ใหม่อีกแล้ว จึงได้ตัดสินใจลาออกจาก แต่ก่อนจะออกจากงานนั้น ไซโลได้สร้างเว็บไซต์เพื่อเป็นพอร์ตโฟลิโอ สำหรับรับทำงานพิเศษนอกเหนือจากงานประจำมาก่อนแล้ว ดังนั้นเมื่อไซโลออกจากงาน จึงได้ประกาศตัวเองว่าเป็นนักออกแบบคาแรคเตอร์อย่างเต็มตัว และได้้นำคาแรคเตอร์ที่เคยสเก็ตช์ไว้มาสร้างขึ้นมาใหม่ด้วยคอมพิวเตอร์

ในช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบจากการวาดด้วยมือมาเป็นการวาดด้วยคอมพิวเตอร์ ในลักษณะของไฟล์แบบเว็คเตอร์นั้น เป็นช่วงที่ไซโลได้เห็นคาแรคเตอร์ของปู้ค้ำและโทกิโดกิพอดี ซึ่งการสร้างคาแรคเตอร์ในแบบเว็คเตอร์นั้น เขาคิดว่าเป็นกระแสนิยมหรือเป็นอีกเทรนด์หนึ่ง ที่เขาให้ความสำคัญ ดังนั้น จากการวาดการ์ตูนด้วยมือ ไซโลจึงหันมาวาดด้วยคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะไฟล์แบบเว็คเตอร์เหมือนปู้ค้ำและโทกิโดกิ แสดงให้เห็นว่า การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของไซโล

การสร้างคาแรคเตอร์ของไซโลนั้น จุดเด่นที่ถือเป็นอัตลักษณ์ในงานอยู่ที่ลายเส้น ที่มีลักษณะกึ่งเว็คเตอร์ และกึ่งดินสอที่วาดด้วยมือ ซึ่งมีความหนาบางของลายเส้นที่ไม่เท่ากัน นอกจากนี้เรื่องราวเบื้องหลังของคาแรคเตอร์ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ถือเป็นอัตลักษณ์ของไซโลด้วยเช่นกัน

คาแรคเตอร์ในแต่ละเรื่องที่ผ่านมาของไซโลนั้นมีความเป็นไทยแทรกอยู่เล็กน้อย แต่เรื่อง “ติดลม” นั้นได้ถูกออกแบบมาในกรณีพิเศษ เนื่องจากสร้างขึ้นเพื่อส่งประกวดในงานแอม แอนิเมชันกับการ์ตูนมีเดีย ซึ่งเขามีแนวคิดส่วนตัวอยู่นานแล้ว ว่าอยากจะเอาว่าวไทยมาเล่นสักเรื่องหนึ่ง ประจวบกับมีการจัดงานประกวดที่มีหัวข้อที่สอดคล้องกับเรื่องนี้ขึ้นมา เขาก็ได้นำแนวคิดนี้มาใช้ โดยเลือกตัวละครหลักเป็นควายชื่อเจ้าติดลมและนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับนวัตกรรม และได้คว้ารางวัลรองอันดับสองมาครอง

แต่เมื่อประกวดเสร็จ ไซโลก็ไม่ได้สนใจเจ้าติดลมอีก จนได้ลองทำวิจัยตลาด ซึ่งพบว่ามีคนชอบเจ้าติดลมเป็นจำนวนมาก เนื่องจากดูเป็นควายที่มีคาแรคเตอร์ชัดเจน ดังนั้น เจ้าติดลมจึงถูกนำกลับมาปิดฝุ่นใหม่อีกครั้ง แสดงให้เห็นว่า ความต้องการของตลาดนั้นเป็นส่วนสำคัญในการตัดสินใจที่จะพัฒนาคาแรคเตอร์ให้ประสบความสำเร็จต่อไป และอาจเป็นปัจจัยหนึ่ง ที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของไซโล

จากนั้น ไซโลจึงเริ่มปฏิบัติการทำให้เจ้าติดลมเป็นที่รู้จักในหลายวิธีการ เช่น การทำเป็นอีโมติคอนการทำเป็นอีการ์ด โดยมีเนื้อหาตามเทศกาลหรือวันสำคัญประจำปี และกระแสมความนิยมในช่วงนั้นๆ รวมถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในบ้านเมือง ณ ช่วงเวลานั้นๆ ด้วย แม้กระทั่งการแบ่งปันความรู้เรื่องการกรองน้ำในช่วงสถานการณ์น้ำท่วมใหญ่เมื่อปี 2554 ที่ได้เผยแพร่ทางเฟซบุ๊กนั้น ไซโลบอกว่าทำให้เจ้าติดลมได้ใจผู้ชมไปเป็นจำนวนมาก แสดงให้เห็นว่า เทคโนโลยีการสื่อสารในระบบการแบ่งปันข้อมูลในเฟซบุ๊กนั้น อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของไซโล

เนื่องจากไซโลเคยทำงานในฝ่ายโปรโมชัน จึงค่อนข้างรู้เรื่องการพีอาร์หรือการประชาสัมพันธ์และการตลาดดีมาก ดังนั้น วิธีการนำเสนอข้อมูลและเรื่องราวในแต่ละเฟซบุ๊กนั้น จะมีการวางแผนการนำเสนอไว้เป็นอย่างดี โดยมีการจัดตารางเวลาในการนำเสนอข้อมูล และมีการวางแผนในการใช้คำพูดอย่างละเอียด ซึ่งวิธีการนำเสนอเหล่านี้มันเรียกว่าออนไลน์มาร์เก็ตติ้ง แสดงให้เห็นว่า แนวคิดด้านการตลาดแบบออนไลน์มาร์เก็ตติ้งนั้น อาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของไซโล

และนอกจากเฟซบุ๊กแล้ว ไซโลยังมีการเผยแพร่เรื่องราวเกี่ยวกับตนเองและผลงานต่างๆ ผ่านเว็บไซต์ส่วนตัว เว็บไซต์พอร์ตโฟลิโอทั้งหมดของเมืองไทยและต่างประเทศ รวมถึงบล็อกเพื่อบอกเล่า

กิจกรรมต่างๆ และนอกจากจะเผยแพร่ในเว็บไซต์แล้ว ไชโลยังมีแผนที่จะเผยแพร่เจ้าติตลมและคาแรคเตอร์เรื่องอื่นๆในรูปแบบของเกม โมบายคอนเทนต์และอีบุ๊กอีกด้วย

นอกจากนั้น ไชโลยังได้นำคาแรคเตอร์มาต่อยอดเป็นสินค้า อาทิ ตุ๊กตา ที่คาดผม สมุดบันทึก สำหรับนำไปจำหน่ายเมื่อออกงานอีเวนต์ แต่การจำหน่ายนั้น ไม่ได้ทำเพื่อหวังผลกำไรเป็นหลัก แต่วัตถุประสงค์หลักเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์คาแรคเตอร์ แสดงให้เห็นว่า การต่อยอดโดยการผลิตเป็นสินค้าเพื่อจำหน่ายนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของไชโล ในแง่ของการประชาสัมพันธ์ให้คาแรคเตอร์เป็นที่รู้จัก

แต่สินค้าที่ไชโลคิดว่าน่าจะอยากจะมีผลเพื่อหวังผลกำไรมากกว่าการประชาสัมพันธ์นั้นคือ การผลิตสินค้าตกแต่งบ้านที่มีการนำคาแรคเตอร์เข้าไปเป็นองค์ประกอบ หรือที่เรียกว่าเมอร์เซนไดซึ่งนอกจากนั้นเขายังมีการวางแผนต่อยอดโดยการนำคาแรคเตอร์ไปจับคู่กับธุรกิจต่างๆ

แต่ความคาดหวังจริงๆของไชโลนั้นคือการขายลิขสิทธิ์คาแรคเตอร์ แต่เขาตั้งใจว่าจะไม่ลงมือผลิตและขายเองเนื่องจากต้องใช้ทุนที่สูงมาก เขาจึงเน้นลิขสิทธิ์เพียงอย่างเดียว

และในธุรกิจเกมที่ไชโลคาดหวังนั้น เขาบอกว่าจะมีรูปแบบในการทำธุรกิจ โดยอาจจะผลิตเกมออกมาแล้วให้เล่นฟรีไปก่อน แล้วหากได้รับความนิยมดังเช่น เกมแองกวี เบิร์ด ก็จะทำต่อยอดในรูปแบบของสินค้าต่างๆ แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการก้าวเดินไปสู่ความสำเร็จของธุรกิจเกม อาทิเช่น ในแบบของแองกวี เบิร์ดนั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของไชโล ในแง่ของการนำมาเป็นแนวทางในการปฏิบัติ

2.3 สรุปผลกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของ ZylloStudio

จากการศึกษาวิเคราะห์สามารถสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของไชโลนั้น เริ่มต้นจากการชอขวดการ์ตูนมาตั้งแต่เด็ก และวาดต่อเนื่องมาเรื่อยๆจนเรียนจบและเข้าทำงานที่บริษัทเอ็มทีวีที่ได้วางรากฐานการทำงานโดยใช้โปรแกรมสร้างภาพกราฟิกให้กับเขา นอกจากนั้น การทำงานที่นี้ยังทำให้เขาได้เรียนรู้ด้านการตลาดและการสร้างแบรนด์อีกด้วย เนื่องจากการทำงานของเขา นั้นต้องมีการประสานงานกับทุกฝ่าย

ในช่วงประชุมงานนั้น ไชโลมักจะวาดคาแรคเตอร์การ์ตูนไปด้วยเสมอ จนเกิดคาแรคเตอร์เซ็ตแรกขึ้นมาในห้องประชุม และในช่วงนั้น ไชโลได้มีโอกาสดูการ์ตูนแอนิเมชันจากเกาหลีที่เป็นเรื่องราวของหมวดย่น้อยที่ชื่อพูคก้า และรู้สึกชื่นชอบในความน่ารักของพูคก้ามาก นอกจากนั้นเขายังชอบคาแรคเตอร์การ์ตูนน่ารักของโทกิโดกิอีกด้วย ซึ่งการ์ตูนทั้งสองเรื่องนี้ ได้จุดประกายความสนใจในการสร้างคาแรคเตอร์การ์ตูนให้กับไชโล และอีกส่วนหนึ่งของความสนใจที่จะสร้างคาแรคเตอร์ของไชโลคือ ผลตอบแทนในเชิงธุรกิจ ที่เกิดจากการต่อยอดทางธุรกิจจากคาแรคเตอร์การ์ตูน

ไซโลได้ทำงานที่เอ็มทีวีมาถึง 7 ปี จนเริ่มรู้สึกเบื่อ เนื่องจากได้เรียนรู้การทำงานทุกอย่าง จึงได้ตัดสินใจลาออกจากงาน มาเป็นนักออกแบบคาแรคเตอร์อย่างเต็มตัว และได้้นำคาแรคเตอร์ที่เคย สเก็ตช์ไว้มาปิดฝุ่นและสร้างชิ้นใหม่ด้วยคอมพิวเตอร์

ไซโลบอกว่าจุดเด่นที่ถือเป็นอัตลักษณ์ในงานของเขานั้นอยู่ที่ลายเส้นที่มีความหนาบาง ไม่เท่ากัน และเรื่องราวเบื้องหลังของคาแรคเตอร์ และหลังจากที่เขาได้เห็นคาแรคเตอร์ของปู่ค้ำและ คาแรคเตอร์ของโทกิโดกิ ที่มีการสร้างคาแรคเตอร์ในแบบเว็คเตอร์ ไซโลจึงเปลี่ยนจากการวาดการ์ตูน ด้วยมือ มาวาดด้วยคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะไฟล์แบบเว็คเตอร์เหมือนปู่ค้ำและโทกิโดกิ และยังมี แนวคิดในการออกแบบโดยมีเรื่องราวของตัวละครซ่อนอยู่เบื้องหลังโดยแทรกความเป็นไทยไว้เล็กน้อย แต่สำหรับเรื่อง “ติดลม” นั้นจะสอดแทรกวัฒนธรรมไทยไว้มากกว่าเรื่องอื่นๆ เนื่องจากติดลมถูก ออกแบบขึ้นเพื่อที่จะส่งประกวดในงานแทม แอนิเมชันกับการ์ตูนมีเดีย โดยนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับ นวัตกรรม ที่เข้าตากรรมการจนคว้ารางวัลรองอันดับสองมาครอง

เมื่อเสร็จจากการประกวด ไซโลก็ไม่ได้สนใจเจ้าติดลมอีก จนได้ลองทำวิจัยตลาด ซึ่ง พบว่ามีคนชอบเจ้าติดลมเป็นจำนวนมาก จึงนำเจ้าติดลมกลับมาสร้างใหม่อีกครั้ง และเริ่มปฏิบัติการ ทำให้เจ้าติดลมเป็นที่รู้จักในหลายวิธีการ เช่น อีเมติคอน อีการ์ด หรือภาพที่มีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อ คนส่วนใหญ่ โดยนำเสนอผ่านเว็บไซต์ส่วนตัว เว็บไซต์แบบพอร์ตโฟลิโอทั้งของไทยและต่างประเทศ บล็อก และเฟซบุ๊ก

โดยเฉพาะในเฟซบุ๊กที่มีการนำเสนอผลงานค่อนข้างบ่อยกว่าเว็บไซต์อื่นๆ นั้น มีวิธีการ นำเสนอข้อมูลและเรื่องราวที่มีการวางแผนการนำเสนอไว้เป็นอย่างดีในลักษณะที่เรียกว่าออนไลน์มาร์เก็ตติ้ง ซึ่งเป็นความรู้ที่ไซโลได้รับมาจากที่เคยทำงานในฝ่ายโปรโมชัน

นอกจากจะเผยแพร่ในเว็บไซต์แล้ว ไซโลยังมีแผนที่จะเผยแพร่เจ้าติดลมและ คาแรคเตอร์เรื่องอื่นๆในรูปแบบของเกม โมบายคอนเทนต์ อีการ์ด และอีบุ๊กอีกด้วย และยังได้นำมาต่อ ยอดเป็นสินค้า อาทิ ตุ๊กตา ที่คาดผม สมุดบันทึก สำหรับนำไปจำหน่ายเมื่อออกงานอีเวนท์ แต่การ จำหน่ายนั้น ไม่ได้ทำเพื่อหวังผลกำไรเป็นหลัก แต่วัตถุประสงค์หลักเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ คาแรคเตอร์

แต่สินค้าที่ไซโลคิดว่าอยากจะทำเพื่อหวังผลกำไรมากกว่าการประชาสัมพันธ์นั้นคือ การผลิตสินค้าตกแต่งบ้านที่มีการนำคาแรคเตอร์เข้าไปเป็นองค์ประกอบ หรือที่เรียกว่าเมอร์เซนไดซึ่ง นอกจากนั้นเขายังมีการวางแผนต่อยอดโดยการนำคาแรคเตอร์ไปจับคู่กับธุรกิจต่างๆ แต่ความ คาดหวังจริงๆของไซโลนั้นคือการขายลิขสิทธิ์คาแรคเตอร์ แต่เขาตั้งใจว่าจะไม่ลงมือผลิตและขายเอง เนื่องจากต้องใช้งบที่สูงมาก

และในธุรกิจเกมที่ไซโลคาดหวังนั้น เขาบอกว่าจะมีรูปแบบในการทำธุรกิจ โดยอาจจะผลิตเกมออกมาแล้วให้เล่นฟรีไปก่อน แล้วหากได้รับความนิยม ก็จะถูกขับเคลื่อนในรูปแบบของสินค้าต่างๆ ซึ่งเป็นเป้าหมายที่เขาอยากจะไปให้ถึง

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของไซโลนั้น เริ่มต้นจากการขอवादการ์ตูนมาตั้งแต่เด็ก และต่อเนื่องมาเรื่อยๆ จนเข้าทำงานที่บริษัทเอ็มทีวีที่ได้วางรากฐานการทำงานโดยใช้โปรแกรมสร้างภาพกราฟิกให้กับเขา และยังทำให้เขาได้เรียนรู้ด้านการตลาดและการสร้างแบรนด์อีกด้วย

และในช่วงนั้น ไซโลมีโอกาสดูการ์ตูนแอนิเมชันจากเกาหลีเรื่องปู่ค้ำ และชอบในความน่ารักของปู่ค้ำมาก นอกจากนั้น ยังชอบคาแรคเตอร์การ์ตูนน่ารักของโทกิโดกิอีกด้วย ซึ่งการ์ตูนทั้งสองเรื่องนี้ ได้จุดประกายความสนใจในการสร้างคาแรคเตอร์การ์ตูนให้กับไซโล และอีกส่วนหนึ่งของความสนใจคือ ผลตอบแทนในเชิงธุรกิจ ที่เกิดจากการต่อยอดทางธุรกิจจากคาแรคเตอร์การ์ตูน

ไซโลได้ทำงานที่เอ็มทีวีมาถึง 7 ปี จนเริ่มรู้สึกเบื่อ จึงได้ตัดสินใจลาออกจากงาน มาเป็นนักออกแบบคาแรคเตอร์อย่างเต็มตัว และได้้นำคาแรคเตอร์ที่เคยสเก็ตช์ไว้มาสร้างชิ้นใหม่ด้วยคอมพิวเตอร์

ไซโลเปลี่ยนจากการวาดการ์ตูนด้วยมือ มาวาดด้วยคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะไฟล์แบบเว็คเตอร์เหมือนปู่ค้ำและโทกิโดกิ และได้สร้างการ์ตูนเรื่อง “ติดลม” โดยสอดแทรกเรื่องราวเกี่ยวกับนวัตกรรมและวัฒนธรรมไทยแล้วส่งประกวดในงานแอม แอนิเมชันกับการ์ตูนมีเดีย และได้รางวัลรองอันดับสอง

หลังจากนั้น ไซโลได้ลองทำวิจัยตลาด พบว่ามีคนชอบเจ้าติดลมเป็นจำนวนมาก จึงเริ่มปฏิบัติการทำให้เจ้าติดลมเป็นที่รู้จักในหลายวิธีการ เช่น อีโมติคอน อีการ์ด อีบุ๊ก โดยนำเสนอผ่านเว็บไซต์ประเภทต่างๆ ซึ่งไซโลมีวิธีการนำเสนอข้อมูลในลักษณะที่เรียกว่าออนไลน์มาร์เก็ตติ้ง

นอกจากจะเผยแพร่ในเว็บไซต์แล้ว ไซโลยังมีแผนที่จะเผยแพร่เจ้าติดลมและคาแรคเตอร์เรื่องอื่นๆในรูปแบบของเกม และโมบายคอนเทนต์อีกด้วย และยังได้นำมาต่อยอดเป็นสินค้า อาทิ ตุ๊กตา ที่คาดผม สมุดบันทึก สำหรับนำไปจำหน่ายเมื่อออกงานอีเวนท์เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์คาแรคเตอร์

แต่สินค้าที่ไซโลคิดว่าอยากจะผลิตเพื่อหวังผลกำไรมากกว่าการประชาสัมพันธ์นั้น คือ การผลิตสินค้าตกแต่งบ้านที่มีการนำคาแรคเตอร์เข้าไปเป็นองค์ประกอบ และการนำคาแรคเตอร์ไปจับคู่กับธุรกิจต่างๆ แต่ความคาดหวังจริงๆของไซโลนั้นคือการขายลิขสิทธิ์คาแรคเตอร์ และการทำธุรกิจเกม ซึ่งหากได้รับความนิยมก็จะถูกเป็นสินค้าต่างๆ ซึ่งเป็นเป้าหมายที่เขาอยากจะไปให้ถึง

2.4 ผู้วิจัยนำผลการศึกษาระบบการสร้างอัตลักษณ์ไปสอบถามกับผู้สร้างสรรค์ ZyloStudio พบว่า

ผลการศึกษาดังแต่จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนา การเผยแพร่อัตลักษณ์ และ ปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ แล้วสรุปเป็นกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ในมุมมองของผู้วิจัยนั้น ผู้สร้างสรรค์ไซโลสอบถามแล้วได้ขอแก้ไขในส่วนของประวัติส่วนตัวเล็กน้อย และขอแก้ไขคำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2 คำ ส่วนข้อมูลอื่นนั้นไซโลได้ยืนยันว่าถูกต้อง และไม่ต้องแก้ไขใดๆ



ตาราง 7 รายละเอียดปัจจัยเฉพาะบุคคลของผู้สร้างสรรค์ ZyloStudio

จุดเริ่มต้นของความคิด										
เพศ	อายุ	ครอบครัว	การศึกษา	เพื่อน	การทำงาน	จุดเริ่มต้นความสนใจ	IDOL	แรงบันดาลใจ	จุดเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์	
ชาย	33	สนับสนุน	วารสารศาสตร์ และ สื่อสารมวลชน ม.ธรรมศาสตร์	-วงการโฆษณา สื่อ	-เคยเป็นครีเอทีฟที่ MTV 7 ปี -ปัจจุบันเปิดบริษัทรับออกแบบคาแรคเตอร์ และงานกราฟิก	-คิดว่าคาแรคเตอร์ น่าจะนำไปต่อยอดกับธุรกิจอื่นๆได้ และให้ผลตอบแทนจากค่าลิขสิทธิ์สูง	-	-การ์ตูนแอนิเมชัน "ปูก้า" ของเกาหลี -ตัวการ์ตูนโทกิโดกิ	-	
การพัฒนาอัตลักษณ์										
แนวคิด				เทคนิค				การต่อยอด		
ชื่อแทนตัว	แนวคิดงาน	ลักษณะงาน	อิทธิพลต่องาน	เครื่องมือ	โปรแกรมกราฟิก	เทคนิคเฉพาะตัว	การพัฒนาฝีมือ	สินค้า	การว่าจ้าง	ขายลิขสิทธิ์
ZyloStudio Z=อักษรอังกฤษของสัญญา Y=ญา L=เลิศ (คำแรกชื่อนามสกุล) O=ชื่อเล่น "โอ"	-มีเรื่องราวของคาแรคเตอร์ซ่อนอยู่ข้างหลัง -เรื่องราวจะแฝงความเป็นไทย	-คาแรคเตอร์แนวภาพประกอบมีเรื่องราว -แอนิเมชัน	-วิถีชีวิตแบบไทยๆ -นวัตกรรมแบบคนเมือง -เทรนด์	คอมพิวเตอร์และแบบบุ วาคอม หรือเมาส์แบบปากกา	ซิลลิคเตอร์ไฟโต้ซอฟต์แวร์	-	-	-โมบายคอนเทนต์ เช่น เกมสับน ไอโฟน -ฮิปป์	-แอนิเมชันหรือ มัลติมีเดียที่มีการ์ตูนอยู่ในนั้น	-
การเผยแพร่อัตลักษณ์										
เว็บไซต์ที่ใช้งานและจุดประสงค์ในการใช้งานในแต่ละเว็บ				วิธีการในการนำเสนอข้อมูลต่างๆบนเว็บไซต์			สิ่งที่ได้รับ/และคาดหวังจะได้รับ			
เว็บส่วนตัว	เว็บบล็อก	เว็บฝากผลงาน	เว็บที่ใช้อยู่ที่สุด	ข้อมูลในการอัพ	ความถี่ในการอัพ	แนวคิดในการอัพ	ด้านสังคม	ด้านการทำงาน	อื่นๆ	
จดทะเบียนชื่อ ZyloStudio	เอ็กซ์ทีเอ็น	-ดีเวียนอาร์ต -ฟลิคเกอร์ -บีแฮนซ์	เฟซบุ๊ก	-ผลงานสำเร็จ -ภาพร่าง -กิจกรรม/เรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน	มีการจัดตารางเวลาในการอัพเดท	-ตามสถานการณ์ในตอนนั้น -วันสำคัญต่างๆ เช่น สงกรานต์ ตรุษจีน	-มีชื่อเสียง	-คาแรคเตอร์ได้รับการจับคู่กับธุรกิจอื่น -มีคนซื้อลิขสิทธิ์		

ผู้สร้างสรรค์คนที่ 7 P4rko

P4rko หรือ ปาร์คโกะ คือชื่อของ คุณภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์ แต่ชื่อที่คนมักเรียกขานเมื่อกล่าวถึงเขา คือ ปาร์คโกะ ซึ่งผู้วิจัยขอเรียกเขาด้วยชื่อนี้เช่นกัน ปาร์คโกะ เกิด...

จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ในคณะนิเทศศาสตร์ สาขาการโฆษณา มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ เคยผ่านประสบการณ์สร้างงานกราฟิที่ดี ในส่วนของเกียรติประวัตินั้น ปาร์คโกะ เคยได้รับการคัดเลือกผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์นำเสนอลงปกนิตยสาร Computer graphic plus magazine ฉบับที่ 34

ปัจจุบัน ปาร์คโกะเป็นนักออกแบบอิสระ ควบคู่ไปกับการออกแบบและผลิตเสื้อยืดจำหน่าย ภายใต้แบรนด์แมดเวิร์ค(MadWork) และทำงานออกแบบคาแรคเตอร์เป็นงานอดิเรกด้วยใจรัก

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีขั้นตอนการศึกษาอัตลักษณ์ของปาร์คโกะ ใน 2 ขั้นตอนด้วยกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน

1.1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน

ชิ้นงานที่นำมาศึกษาในครั้งนี้ประกอบด้วย





ภาพประกอบ 70 Rollin Speeder

ที่มา: ภาพงศ์ เปรมวานนท์. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 12 มกราคม 2554

ลายเส้น: มีการใช้เส้นที่หลากหลาย โดยเฉพาะเส้นซิกแซกและเส้นโค้งลายแหลมเหมือนเปลวไฟที่ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว ตัดขอบภาพด้วยเส้นที่มีไล่การความหนาบาง

สี: ใช้สีแนวพาสเทล(Pastel) โดยใช้สีฟ้าเป็นสีพื้นหลังและสีเขียวที่ช่วงลำตัวของหอยทากซึ่งเป็นสีโทนเย็นเป็นโทนสีหลักในภาพ และใช้สีชมพูเข้มที่เปลือกหอยเพื่อเพิ่มความสดใสและสร้างจุดเด่นให้กับภาพ นอกจากนี้ยังใช้แพทเทิร์นลายจุดสีชมพูกระจายไปทั่วพื้นหลัง เพิ่มความสะดุดตาให้กับภาพ มีการไล่ระดับสีเพื่อสร้างแสงเงาเพิ่มมิติให้กับภาพด้วยการแบ่งชั้นสีอ่อน-เข้มสดใส สีเหลืองอ่อนของตราสัญลักษณ์จะอิงกับสีบางส่วนของภาพ

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์มีลักษณะตัวป้อมๆ

พื้นผิวและลวดลาย: ใช้แพทเทิร์นลายจุดตกแต่งในส่วนของพื้นหลัง

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: คิ้วของคาแรคเตอร์จะขมวดดูดุและเคร่งเครียด บนศีรษะสวมหมวกเก็บใบเล็ก กำลังเคลื่อนไหวที่ด้วยการใช้ล้อหมุนไป

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์หอยทากโดดเด่นอยู่กกลางภาพ รายล้อมด้วยลายจุดสีชมพู มีตราสัญลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์จัดวางอยู่ที่มุมล่างขวา



ภาพประกอบ 71 YeaH!! It's Me

ที่มา: ภาณุพงศ์ เปรมวราชนนท์. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 13 มกราคม 2554

ลายเส้น: มีการตัดเส้นด้วยลายเส้นที่มีการไล่ความหนาบาง

สีเส้น: คาแรคเตอร์ใส่เสื้อขาว มีสีแดงสดและสีเหลืองสดแซมอยู่ในส่วนประกอบของเครื่องแต่งกายอื่นๆ อีกเล็กน้อย ตัดกับสีน้ำเงินและฟ้าที่สดใสเป็นสีพื้นหลัง ทำให้ภาพนี้ดูสดใส สร้างแสงเงาด้วยการแบ่งชั้นสีอ่อน-เข้ม เพื่อเพิ่มมิติให้กับภาพ สีแดงของตราสัญลักษณ์จะอิงกับสีบางส่วนของภาพ

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์จะมีขนาดของแขนและมือที่ใหญ่กว่าปกติ และมีส่วนของขา

ที่สั้น

พื้นผิวและลวดลาย: ใช้แพทเทิร์นลายทางแนวตั้งตกแต่งในส่วนของพื้นหลัง

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีคิ้วขมวดคุดหนืดและเคร่งเครียด สวมหมวกเก็บสีสดใส

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์ใส่เสื้อขาวดูสว่างและโดดเด่นอยู่กลางภาพ สีน้ำเงินฟ้าที่สดใสของพื้นหลังช่วยขับให้คาแรคเตอร์มีความชัดเจน มีการจัดวางตราสัญลักษณ์สีแดงสดใสของผู้สร้างสรรค์จัดวางอยู่ที่มุมบนซ้าย สีแดงของตราสัญลักษณ์จะอิงกับสีบางส่วนของภาพ



ภาพประกอบ 72 vi-sniper

ที่มา: ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 13 มกราคม 2554

ลายเส้น: มีการตัดเส้นด้วยลายเส้นที่มีการไล่ความหนาบาง

สี: ใช้สีพาสเทลในแนวหม่น โดยใช้สีน้ำตาลอมแดงโทนร้อนเป็นสีพื้นซึ่งเป็นสีส่วนใหญ่ของภาพทำให้คาแรคเตอร์ดูเหลืองมสีเขียวหม่นเด่นขึ้นมา และมีตราสัญลักษณ์เป็นสีเนื้ออ่อนดึงดูดสายตาองลงมา

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์ดูเหลืองมสีลักษณะตัวป้อมๆ

พื้นผิวและลวดลาย: ใช้แพทเทิร์นลายรูปทรงอิสระตกแต่งในส่วนของพื้นหลัง ลวดลายของงูเหลืองมเป็นลวดลายที่ตัดทอนจากลวดลายจริงในธรรมชาติ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: คิ้วขมวด แหวตาดูกร้าว สวมหมวกทหารพวณ ถือปิ่นและดูบุหรืเสริมความดุคั่นให้กับตัวคาแรคเตอร์

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์ดูเหลืองมโดดเด่นอยู่ตรงกลางเยื้องไปทางด้านขวาของภาพ มีสีเนื้อของตราสัญลักษณ์ซึ่งจะอิงกับสีบางส่วนของภาพ มาถ่วงไว้ทางด้านซ้ายเพื่อให้ความสมดุล



ภาพประกอบ 73 Leave Me Alone

ที่มา: ภาณุพงศ์ เปรมวราชนนท์. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 14 มกราคม 2554

ลายเส้น: ใช้เส้นที่พลิ้ว ปลายของเส้นเรียวแหลม โค้งสะอาด โดยเฉพาะในส่วนผม ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว ตัดกับเส้นตรงแนวแท่งของพื้นหลัง ภาพจึงให้ความรู้สึกที่ตื่นเต้นและมีความเคลื่อนไหว

สี: ใช้สีโทนแดงส้มซึ่งเป็นสีโทนร้อนเป็นส่วนใหญ่ มีสีเขียวของดวงตาและตราสัญลักษณ์ และลายจุดของแพทเทิร์นสีเขียวแซมบนผมบ้างเพียงเล็กน้อย สร้างแสงเงาด้วยการแบ่งชั้นสีอ่อน-เข้มแบบครึ่งๆ

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์มีลักษณะหัวโตตัวเล็ก โดดเด่นที่ทรงผมที่หนา ยาว ปลายแหลม

พื้นผิวและลวดลาย: ใช้แพทเทิร์นลายเส้นแท่งตกแต่งในส่วนของพื้นหลัง และแพทเทิร์นลายจุดตกแต่งในส่วนของผม

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีคิ้วขมวด ดูเหมือนมีความกังวล สวมหมวกใบเล็ก

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์เด็กผู้หญิงถูกจัดวางไว้ด้านซ้ายของภาพ แม้จะมีสีโทนเดียวกับพื้นหลัง แต่ก็โดดเด่นขึ้นมาได้จากลายเส้นของเส้นผมที่พลิ้ว ตัดกับเส้นตรงแนวแท่งของพื้นหลัง มีคาแรคเตอร์ตัวเล็ก ๆ อีกตัวและสีเขียวของตราสัญลักษณ์ซึ่งจะอิงกับสีบางส่วนของภาพ มาถ่วงไว้ทางด้านบนขวาเพื่อให้ภาพมีความสมดุล



ภาพประกอบ 74 กวางน้อย

ที่มา: ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 16 มกราคม 2554

ลายเส้น: มีการตัดเส้นด้วยลายเส้นที่มีการไล่ความหนาบางด้วยสีน้ำตาล ช่วยให้คาแรคเตอร์ดูเด่นขึ้นมาจากสีของพื้นหลัง

สี: ใช้สีแนวพาสเทลโทนสีเขียวทั้งภาพ ทั้งตัวคาแรคเตอร์และพื้นหลัง ใช้สีเหลืองและน้ำตาลแซมเล็กน้อยเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ มีการสร้างแสงเงาด้วยการแบ่งชั้นสีอ่อน-เข้มแบบครึ่งๆ

รูปร่างและรูปทรง: เป็นกวางที่มีเฉพาะส่วนหัว และกระดูก

พื้นผิวและลวดลาย: ใช้แพทเทิร์นลายน้ำที่เป็นลายเดียวกับคาแรคเตอร์ตกแต่งในส่วนของพื้นหลัง

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: คิ้วขมวด ปากบึ้ง ดูเหมือนกำลังอยู่ในอารมณ์โกรธหรืออน

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์และตราสัญลักษณ์ดูเด่นเป็นกลุ่มก้อนเดียวกันที่

กลางภาพ



ภาพประกอบ 75 20/1/11

ที่มา: ภาพungs เปรมวานนท์. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 21 มกราคม 2554

ลายเส้น: ใช้เส้นโค้งเป็นส่วนใหญ่ทำให้สัตว์ประหลาดดูนุ่มนวล

สี: ใช้สีอ่อนทั้งภาพทำให้ดูเบาๆสบายๆ ทำให้สัตว์ประหลาดดูไม่น่ากลัว มีการสร้างแสงเงาด้วยการแบ่งชั้นสีอ่อน-เข้ม

รูปร่างและรูปทรง: เป็นสัตว์ประหลาดตัวอ้วนๆป้อมๆ มีมือและแขนใหญ่เป็นพิเศษ

พื้นผิวและลวดลาย: มีลวดลายของต้นไม้ที่พื้นหลังประกอบเพื่อขยายความเรื่องราวของคาแรคเตอร์ให้ชัดเจนขึ้น

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: สัตว์ประหลาดตัวยักษ์คิ้วขมวด ดูมีความกลัวและวิตกกังวล กำลังร้องขอความช่วยเหลือ

การจัดวางองค์ประกอบ: จัดไว้กึ่งกลางภาพยื่นไปด้านบนซ้าย โดยมีตราสัญลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์มาถ่วงไว้ที่ด้านล่างขวาเพื่อให้ภาพมีความสมดุล



ภาพประกอบ 76 DYNAMITE BOY no.3

ที่มา: ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 22 มกราคม 2554

ลายเส้น: มีการใช้เส้นที่หลากหลาย มีการไล่ความหนาบางของเส้นขอบ

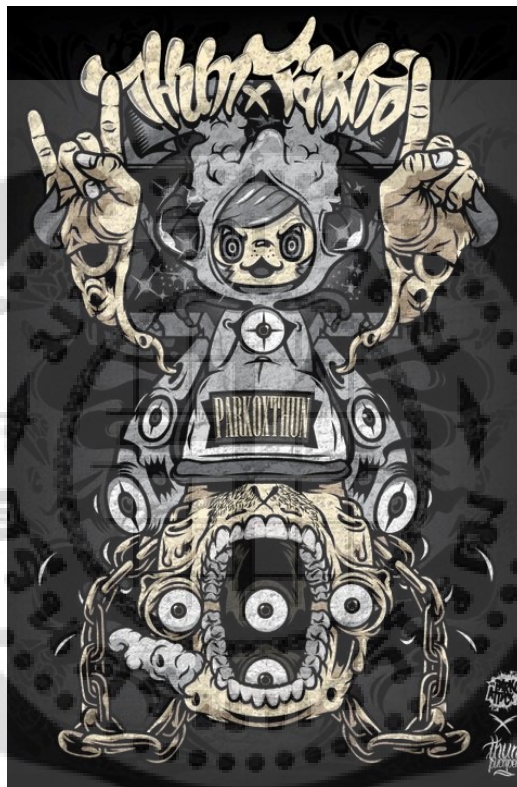
สี: ใช้สีน้ำเงินเป็นพื้นหลัง ขับให้คาแรคเตอร์สีน้ำตาลเข้มและตราสัญลักษณ์สีเหลืองดูเด่นขึ้นมา โดยสีน้ำเงินและสีน้ำตาลให้ความรู้สึกที่หนักแน่น มีจุดสนใจเล็กๆที่ระเบิดในปากของคาแรคเตอร์

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์มีลักษณะอ้วนกลม ดูป้อมๆ

พื้นผิวและลวดลาย: ใช้แพทเทิร์นลายกระดาศยับตกแต่งในส่วนของพื้นหลัง

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: สัตว์ประหลาดตัวกลม อมระเบิดเวลาไว้ในปากด้วยหน้าตาที่หน้าตาดุุดัน ถมึงทึง สวมหมวกเก็บบนศีรษะ

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์สัตว์ประหลาดโดดเด่นอยู่ตรงกลางเยื้องไปทางด้านขวาของภาพ มีสีเหลืองของตราสัญลักษณ์ซึ่งจะอิงกับสีบางส่วนของภาพ มาถ่วงไว้ทางด้านซ้าย เพื่อให้ภาพมีความสมดุล



ภาพประกอบ 77 หุ่นยนต์

ที่มา: ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 1 มีนาคม 2554

ลายเส้น: ส่วนใหญ่จะเป็นเส้นโค้งทำให้ภาพดูเคลื่อนไหวต่อเนื่อง มีการใช้ความหนาบางของเส้นสร้างน้ำหนักให้กับส่วนต่างๆ ings ภาพ

สี: ใช้สีในโทนมืด มีสีดำเป็นพื้นหลังขับให้คาแรคเตอร์ดูเด่น มีสีเนื้อในโทนอุ่นๆ มาแซมช่วยสร้างความสว่างให้กับภาพมากขึ้น

รูปร่างและรูปทรง: มีรูปทรงที่หลากหลายมารวมกันอย่างซับซ้อน

พื้นผิวและลวดลาย: ใช้ลวดลายจากลายเส้นอิสระที่ดูซับซ้อนไม่ต่างจากคาแรคเตอร์ ตกแต่งพื้นหลัง แต่ใช้การลงสีดำทำให้ไม่รบกวนความเด่นของคาแรคเตอร์

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: คิ้วขมวด ดูดุตัน มุ่งมั่นและพร้อมลุย

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์ดูเด่นสว่างท่ามกลางความมืดของพื้นหลัง ถูกจัดวางอยู่ตรงกลางแบบเต็มหน้า



ภาพประกอบ 78 เจลลี่

ที่มา: ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 3 มีนาคม 2554

ลายเส้น: ใช้สีดำในการตัดเส้น มีได้ความหนาบางของเส้น ลักษณะปลายของเส้นเรียวแหลมโดยเฉพาะในส่วนของผม ตัดกับแพทเทิร์นลายจุดในขนาดต่างๆของพื้นหลัง ภาพจึงให้ความรู้สึกไม่นิ่ง

สี: ท่ามกลางสีแดงโทนร้อน โดดเด่นด้วยผมสีฟ้าซึ่งเป็นสีโทนเย็นที่ตัดเส้นด้วยสีดำทำให้ภาพดูสดใส

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์เด็กผู้หญิงที่มีเฉพาะส่วนหัวตั้งอยู่บนแท่นสี่เหลี่ยม ดูเหมือนขนมชนิดหนึ่ง

พื้นผิวและลวดลาย: ใช้แพทเทิร์นลายจุดในหลากหลายขนาดตกแต่งในส่วนของพื้นหลัง โดยจัดวางสลับกันไป ดูยุ่งเหยิง เสริมให้คาแรคเตอร์ของเด็กผู้หญิงดูมีอารมณ์ที่สับสน ชวนมัว

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: เด็กผู้หญิงคิ้วขมวด ดูหงุดหงิด โกรธเกรี้ยว บนศีรษะสวมหมวกแก๊ป

การจัดวางองค์ประกอบ: จัดวางไว้กึ่งกลางภาพท่ามกลางพื้นหลังที่ดูยุ่งเหยิง



ภาพประกอบ 79 ผมเขียนชื่อคุณ EXCHANGE WITH W.SGR

ที่มา: ภาณุพงศ์ เปรมวราภรณ์. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 12 กันยายน 2554

ลายเส้น: ประกอบด้วยเส้นโค้งเป็นส่วนใหญ่ แต่ในส่วนของผมมีลักษณะปลายแหลมพุ่งวไปทางด้านหลัง ทำให้คาแรคเตอร์ดูมีความเคลื่อนไหวไปข้างหน้า

สีเส้น: ใช้สีเขียวอ่อนเป็นหลักตามด้วยสีดำ และมีสีเหลืองโทนร้อนสร้างความสดใสให้ภาพ

รูปร่างและรูปทรง: ขาหน้าที่ใหญ่ไล่ไปถึงปลายที่เรียวแหลมของของคาแรคเตอร์สร้างระยะและมิติให้กับคาแรคเตอร์

พื้นผิวและลวดลาย: ใช้เส้นสีขาวซีดๆเป็นแนวสั้นๆ เป็นลวดลายและสร้างทิศทางการปัดของผม

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: คาแรคเตอร์ดูเหมือนกำลังกระโดดไปข้างหน้า คาบงูหรือที่มุมปาก ให้ความรู้สึกดีบๆ

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์ดูเด่นอยู่ตรงกลาง มีสีเหลืองของควีนบุนหรือและพื้นของตราสัญลักษณ์ประกอบด้านข้าง

ผลการศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงานสามารถสรุปได้ดังนี้

จากการวิเคราะห์คุณลักษณะและองค์ประกอบของชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์ของปาร์คโกะในหลายๆชิ้นที่ผ่านมา ผู้วิจัยสามารถสรุปคุณลักษณะที่ถือเป็นอัตลักษณ์ของปาร์คโกะที่สะท้อนผ่านผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ได้ ดังนี้

คาแรคเตอร์ที่ปาร์คโกะออกแบบ มักจะมีคิ้วขมวดและดูดุคุดัน และมักจะสวมหมวกติดศีรษะอยู่เสมอ นอกจากนั้นปาร์คโกะจะมีการนำตราสัญลักษณ์ของตนเองใส่ลงไปในภาพในลักษณะสร้างความเป็นส่วนหนึ่งของภาพ โดยจะมีการเปลี่ยนสีของตัวอักษรในตราสัญลักษณ์โดยอิงกับสีบางส่วนในภาพนั้นๆเพื่อให้ตราสัญลักษณ์ดูกลมกลืน และเป็นส่วนหนึ่งในการประดับตกแต่งภาพ นอกจากนั้นปาร์คโกะมักมีการตัดเส้นขอบด้วยลายเส้นที่ดูเด็ดขาด เส้นที่ใช้มักจะเป็นเส้นโค้งที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวและไม่นิ่ง ปลายของเส้นบางส่วนในภาพจะแหลมคมให้ความรู้สึกแรงต่ออารมณ์ และมักจะมีการนำจุด เส้น และพื้นผิวในแบบต่างๆ มาสร้างเป็นลวดลายบนพื้นหลัง

1.2 สอบทานอัตลักษณ์

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยนำผลการศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงานไปสอบทานกับปาร์คโกะพบว่า ปาร์คโกะยืนยันว่าถูกต้องและไม่ต้องแก้ไขใดๆ

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์

2.1 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์

ในขั้นตอนนี้ มีประเด็นการศึกษาวิเคราะห์ตั้งแต่ จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนาอัตลักษณ์ และการเผยแพร่อัตลักษณ์ เพื่อหาค้นหาปัจจัยต่างๆที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ จากการสัมภาษณ์ในเชิงลึก โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ปาร์คโกะในวันที่ 22 มกราคม 2555 ใช้เวลา 2:42:24 นาที ซึ่งผลการสัมภาษณ์สามารถจำแนกตามประเด็นได้ดังนี้

จุดเริ่มต้นของความคิด

ปาร์คโกะเกิดและเติบโตขึ้นมาในบริบทของกรุงเทพมหานคร เป็นบุตรชายคนกลางของครอบครัว เขาเล่าให้ฟังว่าชีวิตในสมัยเด็กนั้นค่อนข้างดี ไม่ค่อยเชื่อฟังใคร และชอบที่จะทดลองสิ่งต่างๆด้วยตนเอง ในช่วงที่เขาเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการนั้น เขามีโอกาสได้รู้จักรุ่นพี่ที่อยู่ในวงการกราฟิตี้คนหนึ่ง ซึ่งมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อในคณะนิเทศศาสตร์ สาขาการโฆษณา มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ เป็นอย่างมาก ดังที่เขาได้เล่าให้ฟังว่า “ตอนเข้านิเทศฯผมถามรุ่นพี่คนนี้แหละ รุ่นพี่ที่ทำกราฟิตี้มาตั้งแต่ ม.6 ถามพี่เขาว่า พี่เรียนที่ไหน เขาบอกว่าเรียนที่นี่ ก็เลยไปด้วย” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์)

ในช่วงที่เรียนชั้นปี 1 เทอมที่ 1 นั้น ปาร์คโกะบอกว่าเขาไม่ค่อยได้เข้าเรียนสักเท่าไร และยังได้ออกสร้างงานกราฟิตี้กับรุ่นพี่คนนี้ โดยตระเวนสร้างงานกราฟิตี้ไปทั่วกรุงเทพฯอย่างสนุกสนาน ดังที่เขาเล่าให้ฟังถึงวิธีการสร้างงานกราฟิตี้ในช่วงนั้นให้ฟังว่า “ก็นัดทำงานไปเรื่อยๆตามทาง แปะสติ๊กเกอร์บ้าง ทำพวกงานสตรีท อาร์ต คืองานผมในช่วงนั้นคืองานที่เล่นกับพื้นที่” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า เพื่อนนั้นมีผลต่อแนวทางในการตัดสินใจศึกษาต่อของปาร์คโกะ นอกจากนั้น ยังเป็นผู้ชักนำเขาเข้าสู่วงการสร้างงานกราฟิตี้อีกด้วย แสดงให้เห็นว่า เพื่อน น่าจะเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์ของปาร์คโกะ

ศิลปินที่กราฟิตี้นั้นมีการสร้างงานในหลายรูปแบบ ซึ่งปาร์คโกะได้เล่าให้ฟังถึงศิลปินและรูปแบบการสร้างงานของเขาที่เขาชื่นชอบให้ฟังว่า “ผมชอบอาร์ตติสคนหนึ่งชื่อ Banksy ยุคนั้นเขายังไม่ดังขนาดนี้...เป็นฝรั่งครับ เป็นกราฟิตี้ อาร์ตติสคนหนึ่ง ซึ่งเขาจะเล่นกับรูปแบบสังคมนั้นๆ มีการล้อเลียน แต่ว่าผมไม่เก่งตอนนั้น ทำสนุกๆเฉยๆ ก็จะมีล้อเลียนบ้าง เป็นแนวล้อเลียนทางการเมืองบ้าง หรือว่าอะไรอย่างนี้” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์) ซึ่งปาร์คโกะได้ให้ความหมายเกี่ยวกับงานกราฟิตี้ไว้ว่า “ผมว่านะ รูปแบบของกราฟิตี้มันเป็นรูปแบบคัลเจอร์มากกว่า คือหลักๆเนี่ย มันจะมีรูปแบบของคัลเจอร์ ไปเขียนว่าพ่อกูใหญ่ โรงเรียนนี้พ่อทุกสถาบัน จริงๆกราฟิตี้มันเกิดจากพวก

นั้นแหละครับ มันเกิดจากการที่บอกถิ่นฐานตัวเองว่าเป็นอะไร เป็นใคร ในเวลาหนึ่ง และเขาก็ขึ้นไปเขียนว่าเขาทำอะไรอยู่ แต่ว่าผมกับรุ่นพี่ผม มองว่าชอบเพราะว่ามันสวย คือไม่ได้มองเพราะมันเยอะหรือว่ามันได้รับความนิยม หรือว่าคนรู้จักเยอะ แต่ว่าตอนนั้นใจชอบจริงๆเพราะว่ามันสวย ตอนนั้นวัฒนธรรมฮิปฮอป(Hiphop)เข้ามาแรงมาก” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์)

งานกราฟฟิตี้นั้นมีหลายประเภท เช่น “Tag” หรือ การเซ็นต์ลายเซ็นหรือนามแฝงของแต่ละคน Throw-ups คือการเขียนเร็ว ๆ ด้วยสีจำนวนน้อย Fill-in หรือ Piece คือ Throw-ups ที่ดูซับซ้อนขึ้น Blockbuster คือ Fill-in ที่เขียนที่ตั้งใจเขียนทั้งผนัง Block หรือ Bubble คือ การเขียน Tag ที่ดูมีมิติมากขึ้น Wildstyle หรือ Wickedstyle มีการเกาะเกี่ยวกันของตัวหนังสือ Production คือ การรวมรอยขีดเขียนทุกรูปแบบไว้ด้วยกัน และ Character คือการพ่นเป็นรูปคน หรือคาแรคเตอร์ต่างๆไม่ว่าจะเป็นตัวการ์ตูน หรือเป็นภาพเสมือนจริงของดารานักร้อง หรืออาจเป็นตัวการ์ตูนที่ผู้สร้างงานออกแบบเองเพื่อเป็นสัญลักษณ์ประจำตัว (วิกิพีเดีย. 2555: ออนไลน์)

ซึ่งกราฟฟิตี้นั้น เป็น 1 ใน 4 ปัจจัย ที่ทำให้วัฒนธรรมฮิปฮอปเกิดขึ้น ฮิปฮอปนั้นเป็นแนวดนตรีที่เกิดขึ้นในช่วงยุคปี ค.ศ.1970 และได้รับความนิยมแพร่หลายจนเป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวาง จนไม่ได้ถูกจำกัดว่าเป็นแค่แนวดนตรีชนิดหนึ่งอีกต่อไป แต่ได้รับการยกระดับให้เป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งด้วย ซึ่งการจะเกิดวัฒนธรรมฮิปฮอปขึ้นได้นั้น ต้องมีปัจจัย 4 อย่างมาประกอบ ได้แก่ กราฟฟิตี คือ การพ่นหรือพ่นกำแพง ดีเจ(DJ) คือ ผู้เปิดแผ่นเพลง บี-บอย(B-Boy)คือ กลุ่มคนที่มาเต้นในลักษณะเบรคแดนซ์ (break dance)ในช่วงที่ดีเจกำลังเซ็ตแผ่นเพลง และเอ็มซี(MC)หรือ ผู้ดำเนินรายการ(วิกิพีเดีย. 2555: ออนไลน์)

จะเห็นได้ว่า กราฟฟิตีที่เป็นองค์ประกอบหนึ่งของวัฒนธรรมฮิปฮอปนั้นได้เข้ามาแพร่หลายในประเทศไทยและกลายเป็นที่นิยมรวมถึงมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นไทยเป็นอย่างมาก แสดงให้เห็นว่า กราฟฟิตีและวัฒนธรรมฮิปฮอปนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์ของปาร์คโกะ โดยเฉพาะ Banksy ศิลปินที่สร้างงานกราฟฟิตีในแนวคาแรคเตอร์

ปาร์คโกะได้เล่าย้อนอดีต รำลึกถึงช่วงเวลาที่ได้ตะลุยทำงานกราฟฟิตีอย่างสนุกสนานให้ฟังว่า “ประมาณ 7-8 ปีที่แล้ว ช่วงนั้นวัฒนธรรมฮิปฮอปกำลังเข้ามาเยอะมาก..ตอนนั้นลุยอย่างเดียว ลุยออกทำเที่ยวสนุกสนานมีความสุข มันเหมือนว่าช่วงนั้นผมอยู่กับเพื่อนที่กำลังค้นหาด้วยกัน คือต่างคนต่างมีความมุ่งมั่น ไม่รู้ว่าทำอะไรแต่ก็ไปหา เจออะไรก็ไปทำ ไปเที่ยวเล่นกัน ไปแบบเที่ยวกลางคืนแบบเป็น 4-5 เดือนติดกันทุกอาทิตย์ 4 วัน ก็ทำมาแล้วช่วงเวลานั้น” (วิกิพีเดีย. 2555: ออนไลน์)

ซึ่งงานกราฟฟิตีคัลเจอร์ที่ปาร์คโกะได้ลุยทำในตอนนั้น โดยมากจะมีลักษณะเป็นสติ๊กเกอร์ ซึ่งเขาได้อธิบายถึงลักษณะของงานกราฟฟิตีที่ทำให้ฟังว่า “อย่างผมก็จะเน้นทำงานให้จบเป็นชิ้น ทำเป็นสติ๊กเกอร์ขึ้นมา ซึ่งอาจจะเป็นคาแรคเตอร์การ์ตูนบ้าง ล้อเลียนพื้นที่ตรงนั้นบ้าง...ใช้มาร์คเกอร์วาด

แล้วก็ตัด แล้วก็ไปแปะ มันเร็วกว่าใครครับ เร็วกว่าจะไปวาด และผมรู้สึกว่ามันดูสวยกว่าด้วย” (วิกิพีเดีย. 2555: ออนไลน์) ซึ่งสำหรับปาร์คโกะนั้น เขาารู้สึกว่าเป็นการทำให้พื้นที่ตรงนั้นดูสวยขึ้นและดูดีกว่าการเอาปากกาไปเขียนชื่อแล้วก็จบ

ปาร์คโกะนำเสนองานกราฟฟิตี้ในรูปแบบของสติ๊กเกอร์รูปคาแรคเตอร์การ์ตูน เนื่องจากเขาชอบความน่ารักในการ์ตูน โดยเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่นในยุคเก่า ดังที่เขาบอกว่า “ผมมีความรู้สึกที่ใช้การ์ตูนมันน่ารักใจ และผมชอบด้วยใจ ผมเป็นคนชอบอ่านการ์ตูนพวกการ์ตูนโบราณอย่างเช่น เทลีสโกไอซามู เจ้าหนูอะตอม นึกออกไหมครับ อะไรอย่างนี้ ชอบก็เลยพยายามลองวาดคาแรคเตอร์ดู” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์)

นอกจากนั้น ปาร์คโกะยังชอบของเล่นแบบไวเนล ฟิกเกอร์ เช่น หมี่แบร์บรีค(Bear Brick) อีกด้วย โดยเฉพาะในส่วนของรูปทรงที่มีความมนและเนียบ ทำให้ทุกอย่างดูกลมสมส่วน ดังที่เขาได้กล่าวไว้ว่า “ผมชอบเรื่องเซฟเรื่องเคฟ(Curve) ผมชอบความเป็นเคฟของมันเลยหยิบพวกนี้มาใช้ ความกลม การใช้เซฟง่ายๆเอามาสร้างอะไรขึ้นมาประมาณนั้น” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์)

และในส่วนของแนวคิดในการสร้างงานคาแรคเตอร์นั้น ปาร์คโกะได้รับแนวคิดในการบ่งบอกตัวตนมาและการสร้างสิ่งใหม่เสมอมาจากศิลปะแนวสตรีท อาร์ต ดังที่เขาได้บอกว่า “และก็มีมันมีเรื่องหนึ่งที่ผมได้จากสตรีท อาร์ตเยอะคือเรื่องของสไตล์คัลเจอร์ของเขาคือการบ่งบอกตัวตน ดังนั้นเราต้องหาอะไรก็ตามที่เราไม่เคยเห็น นั่นแหละคือการสร้างสิ่งใหม่เสมอ นั่นคือโลกของสตรีท อาร์ต ผมไปได้รับความรู้สึกจากตรงนั้นมาเยอะ สร้างของตัวเอง ก็เลยเริ่มทำคาแรคเตอร์ของตัวเองมาเรื่อยๆ” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์)

จากการเข้าสู่วงการกราฟฟิตี้ เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ปาร์คโกะมีโอกาสได้สร้างงานคาแรคเตอร์ซึ่งมีแรงบันดาลใจมาจากความชอบในการ์ตูนญี่ปุ่นในยุคเก่า และความชอบในรูปทรงอันโค้งมนของของเล่นแบบไวเนล ฟิกเกอร์ นอกจากนี้ ยังได้แนวคิดในการสร้างงานแบบสตรีท อาร์ต ในเรื่องการสร้างงานแบบบ่งบอกตัวตนและการสร้างสิ่งใหม่อยู่เสมออีกด้วย ซึ่งทั้งหมดนี้ได้ผสมผสานและหล่อหลอมจนกลายเป็นอัตลักษณ์ในผลงานคาแรคเตอร์ของปาร์คโกะ แสดงให้เห็นว่า กราฟฟิตี้ การ์ตูนญี่ปุ่นและแนวคิดของสตรีท อาร์ตนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของปาร์คโกะ

การพัฒนาอัตลักษณ์

ต่อมารุ่นพี่ได้ชวนไปเรียนการสร้างภาพกราฟิกด้วยโปรแกรมอิลลัสเตรเตอร์ ปาร์คโกะจึงไปลงทะเบียนเรียนและซื้อหนังสือกลับมาฝึกที่บ้าน และหลังจากนั้นก็เริ่มตั้งใจฝึกฝนอย่างจริงจัง

จะเห็นได้ว่า ความรักและความอยากได้รับการยอมรับจากคุณแม่ นั้น เป็นแรงผลักดันที่ทำให้ ปาร์คโกะลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงตัวเอง โดยการพัฒนาความสามารถอย่างจริงจังเพื่อให้ได้รับการยอมรับจากคุณแม่ แสดงให้เห็นว่า ความอยากได้รับการยอมรับจากคุณแม่ อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของปาร์คโกะ ในแง่ของการเป็นแรงผลักดัน

ในการฝึกฝนการใช้งานโปรแกรมอิลลัสเตรเตอร์ในการวาดรูปนั้น ปาร์คโกะสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากเป็นคนที่มีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้นานๆ ซึ่งเขาถือว่าสิ่งนี้คือ ความโชคดีของเขา “ผมถือว่าผมโชคดีมากกว่า ผมโชคดีไม่รู้เป็นอะไร มันเหมือนโรคจิต เวลาอยู่แล้ว ตั้งใจทำ มันจะไปเรื่อยๆเลย และมันจะหยุดไม่ได้ มันจะรู้ตัวอีกทีคือผ่านไปแล้ว 8 ชั่วโมง...ผมโชคดีที่ผมมีตรงนั้นนะ เลยพัฒนาตัวเองได้เร็ว เพราะว่าทุกคนก็จะบอกว่าพัฒนาได้เร็ว ผมก็รู้สึกว่ บางช่วงเวลาผมพัฒนาเร็ว เพราะว่าผมทำตลอด ผมสามารถเสกซ์คาแรคเตอร์เซ็ท ช้าย ขวา หน้า หลัง วันหนึ่งได้ 100 เสกซ์ชั๊กก์ทำมาแล้ว” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า การมีสมาธิจดจ่อในการทำงานและความขยันอดทน ทำให้ภายในเวลาเพียงแค่ 6 เดือน ปาร์คโกะก็สามารถวาดคาแรคเตอร์ได้เป็นอย่างดี แสดงว่า ความมีสมาธิ ขยันและอดทน ซึ่งเป็นลักษณะส่วนตัวของปาร์คโกะนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของปาร์คโกะ

นอกจากนั้น ปาร์คโกะยังมีวิธีการพัฒนาผลงานโดยการสร้างพันธกิจกับตัวเอง โดยการตั้งใจที่จะสร้างคาแรคเตอร์ขึ้นมาวันละ 1 ตัว ดังที่เขาบอกว่า “งานพวกทุกวันนี้ก็ทำอยู่นะครับ เห็นมัย มันจะมีเลข 001 ตอนนี้อยู่ที่เลข 142 แต่ผมไม่ได้เอาลงเลย ไม่ได้อัฟเลย ผมตั้งใจว่าวันหนึ่งผมจะวาดอะไรก็ได้เสกซ์ชั๊กก์อะไรก็ได้ทุกวันนี้ก็ออกต้องทำ 1 ชิ้น” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์) แสดงให้เห็นว่า การสร้างพันธกิจให้กับตัวเองนั้น อาจเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของปาร์คโกะ

อีกเหตุหนึ่งที่ทำให้ปาร์คโกะพยายามสร้างงานทุกวันคือ ไม่อยากให้ตนเองลืมอัตลักษณ์เดิมของตัวเอง ดังที่เขากล่าวไว้ว่า “ผมพยายามทำมันทุกวันไปเรื่อยๆ เพราะผมชอบมันที่สุด แต่ว่าผมก็ต้องไปหาอย่างอื่นเข้ามาบวกด้วย แต่ตอนช่วงเวลาที่ผมไปหาอย่างอื่นเข้ามาบวกกับสไตล์เดิม ผมไม่อยากให้ผมลืมสิ่งที่เคยมีนะครับ และยังใช้ลักษณะเส้นเดิม ยังใช้อะไรแบบเดิมและเอาอย่างอื่นเข้ามาผสม ไม่ใช่กลายเป็นแกนหลักประมาณนั้น ก็เลยพยายามต้องมีทุกวัน” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า การสร้างผลงานทุกวันนั้นสามารถรักษาอัตลักษณ์เดิมไว้ แม้ว่าจะนำสิ่งใหม่มาผสมผสาน แสดงให้เห็นว่า อาจเป็นปัจจัยที่มีต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของปาร์คโกะ ในแง่ของการคงอัตลักษณ์เดิมไว้

ซึ่งปาร์คโกะคิดว่าสิ่งที่ถือเป็นอัตลักษณ์อย่างหนึ่งในงานของเขาที่ทำให้คนชอบนั้นคือลักษณะของลายเส้น และเนื้อหาที่หยิบมาเล่นนั้นมีความน่ารักและกวนตีนผสมกัน นอกจากนั้น เขายังบอกอีกว่า “ผมเชื่อว่าคนที่เขาเห็นเขาน่าจะชอบผมเรื่องความสดใหม่การพัฒนา ลักษณะลายเส้น พิกเจอร์ของความน่ารักของมันด้วย บวกกับความดูสบาย อันนี้ผมคิดว่านะ” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์)

นอกจากลักษณะของลายเส้นแล้ว เขายังชอบให้คนจดจำเขาเรื่องสีอีกด้วย ซึ่งเขาได้ให้เหตุผลไว้ว่า “ผมมีความรู้สึกที่เวลาเขาพูดถึงขึ้นมามันน่าสนใจ ผมว่ามันเป็นสิ่งที่น่าสนใจที่สุด ผมว่าการจดจำคนครั้งแรก หันไปแว็บแรก สามารถบอกได้เลยว่าอันนี้พาสเทลนี้หว่า หรือเอิร์ธโทน นึกออกมั๊ยครับ ผมว่ามันให้ความรู้สึกที่ดี ผมเลยชอบใช้สีที่น้อยและหาวัสดุที่น่าสนใจอย่างเช่นเดียวกับชมพู ถ้าผมใช้เขียวแรงกว่านี้หน่อย มันก็เริ่มมันจะดูแบบว่าแข็งไปอะไรอย่างนี้” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์) ด้วยเหตุนี้ ในงานคาแรคเตอร์ของเขาจึงใช้สีที่น้อย ซึ่งเขาได้จำกัดสีว่าในคาแรคเตอร์ 1 ตัว จะใช้สีไม่เกิน 7 สี และจะมีการจะใช้สีซ้ำๆกัน ซึ่งเขาบอกว่าเป็นความชอบส่วนตัวของเขา

นอกจากนั้น หากเปิดดูรูปถ่ายในเฟซบุ๊กของปาร์คโกะ จะเห็นว่าเขามักจะใส่หมวกอยู่ตลอดเวลา ซึ่งเขาบอกว่าเป็นเพราะเขาเป็นคนชอบใส่หมวกและมีหมวกอยู่เป็นจำนวนมาก ซึ่งการชอบใส่หมวกของเขานั้นได้ถูกถ่ายทอดลงไปในงานคาแรคเตอร์ด้วยเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากคาแรคเตอร์ของปาร์คโกะนั้นจะใส่หมวกเกือบทุกตัว

วิธีการสร้างงานของปาร์คโกะนั้น มักให้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการวาด ไม่สามารถบอกได้ว่าแต่ละชิ้นใช้เวลาเท่าไร เนื่องจากในการวาดแต่ละครั้ง เขาไม่ได้วาดเพียงตัวเดียว แต่เขาจะชอบซื้อกระดาษชาร์ตสีแผ่นใหญ่มา และจะวาดจนเต็มแผ่น จากนั้นจึงถ่ายภาพเก็บไว้แล้วค่อยนำไปสร้างในคอมพิวเตอร์ทีละตัว

ส่วนเทรนด์นั้น ไม่มีผลต่อการสร้างงานของปาร์คโกะ ดังที่เขาบอกว่า “เทรนด์อย่างเช่นแบบว่า มันก็เหมือนแฟชั่นมันมาแล้วมันก็ไป อยู่ที่ว่าเราจะแข็งแรงและเป็นออริจินอลในสายหนึ่ง และให้คนเดินกลับมาหรือเปล่า อย่างผมทำงานให้ลูกค้าผมเซตเทรนด์ แต่ว่าผมทำงานของผมเองไม่มี ผมเป็นตัวของตัวเองที่สุด” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์)

การเผยแพร่อัตลักษณ์

และจากที่ได้ไปเรียนโปรแกรมสร้างภาพมา ปาร์คโกะก็ได้นำความสามารถที่พัฒนาขึ้นมาวาดคาแรคเตอร์เล่น ซึ่งในช่วงเวลานั้น เว็บไซต์แบบคอมมูนิตี้ เช่น มายสเปซ กำลังเป็นที่นิยม และเขาได้นำผลงานของตนเองไปเผยแพร่ในนั้น “ตอนนั้นเป็นเว็บไซต์แรกที่ดันเรื่องดนตรีกับเรื่องศิลปะ มันเลยเกิดคอมมูนิตี้ ช่วงเวลานั้นเราเลยไปสร้างตัวตนในนั้น ปรากฏว่าลายเส้นแบบผม มันในช่วง

จังหวะพอดีที่ฮิปฮอป หรือว่างานในรูปแบบผมมันกำลังบูมพอดี คนก็เลยเริ่มรู้จักกันเยอะ มันก็เหมือน โชคดี” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์)

นอกจากนั้น ยังนำเผยแพร่ในเฟซบุ๊กอีกด้วย ซึ่งสิ่งที่ปาร์คโกะคาดหวังจากการนำผลงานลงเผยแพร่ในเว็บไซต์นั้นคือ” การยอมรับครับ การมีตัวตน แค่สองอย่างนี้ครับ...ว่ามีคนคนนี้อยู่ ผมว่าการยอมรับของผม ผมไม่ได้ต้องการจากวงกว้าง แต่ผมแค่มีความรู้สึกว่าคุณที่เขาสอบงานผมและเขาเห็นงานผมและเขามีความรู้สึกดีผมก็พอแล้ว เออ อีกอย่างคือการยอมรับจากคนที่แฟน” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์)

สิ่งที่ปาร์คโกะต้องการมีเพียงการยอมรับ และการรับรู้ในตัวตนของเขา ดังนั้น ความสุขจากการสร้างงานคาแรคเตอร์ของปาร์คโกะนั้น เกิดจากการได้เห็นว่ามีใครสักคนชื่นชอบผลงานของเขา ดังที่เขาเล่าให้ฟังว่า เขาเคยทำงานคาแรคเตอร์ชิ้นใหญ่ไปติดหน้าเซ็นทรัลเวิร์ลหลังจากโดนเผา แล้วมีคนเดินผ่านมาแล้วรู้สึกว่างานของเขาน่ารัก อยากถ่ายรูปด้วย เพียงแค่นั้นเขาก็รู้สึกดีใจมากแล้ว

“ผมยังไม่เคยคิดเลยว่างานพวกนี้จะเอาไปสร้างอะไรต่อ ไม่เคยคิดเลย ไม่เคย ยังไม่เคยคิดถึงขั้นว่าจะทำให้เป็นแอนิเมชัน เป็นการ์ตูน แต่ว่าตอนนี้อยากทำมันให้เราแบบว่า มีเครื่องยึดเหนี่ยวว่านี่คือสิ่งที่ตัวเองเป็น พัฒนาและมองว่าเรากำลังเดินไปทางไหน เรากำลังหยิบจับอะไรอยู่ เรากำลังเจออะไรในช่วงเวลานั้น เหมือนเป็นไดอารี่ส่วนตัว ยังไม่ได้มองว่าอันนั้นทำเงินแน่นอนอะไรอย่างนี้ ยังไม่ได้คิดครับ” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์)

ปาร์คโกะได้ให้ทรรศนะต่อวงการคาแรคเตอร์ในประเทศไทยไว้ว่า “ผมว่าคนทำคาแรคเตอร์จริงๆเก่งมากบ้านเรา ผมว่าจินตนาการมันไม่มีจำกัด เรื่องสไตล์เอามองตามความเป็นจริง คนสร้างงานคาแรคเตอร์ในบ้านเราแข็งแรงนะ ทั้งคอมมิวนิตี้ เทียบกันง่าย ๆ บอกได้ว่าคาแรคเตอร์ตัวนี้มาจากเมืองไทย อันนี้ผมก็ว่าชัดเจนแล้ว ผมแบบชอบ อย่างผมอย่างนี้ผมให้ความรู้สึกดีกับพวกบ๊อบบอย พวกแบบว่าทางของบ๊อบบอย โกดียงพงษ์ ที่ทำหน้าที่ทำอะไรพวกนั้น ผมให้ความรู้สึกที่ว่าเนี่ย พวกเขาและคนแบบนี้กำลังขึ้นมาเรื่อยๆ...ผมว่าวงการคาแรคเตอร์ผมว่ากำลังเติบโต” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์)

ในช่วงเวลาของการสร้างงานคาแรคเตอร์นั้น ปาร์คโกะถือเป็นช่วงเวลาแห่งการพักผ่อน ที่ทำให้เขาารู้สึกเพลิดเพลินและมีความสุข การสร้างคาแรคเตอร์ของเขา ณ วันนี้ เป็นเสมือนไดอารี่ที่ถ่ายทอดและบันทึกเรื่องราวประสบการณ์ต่าง ๆ นานาที่ผ่านเข้ามาในชีวิต เพื่อที่วันหนึ่งข้างหน้าเขาจะสามารถย้อนกลับไปดูประวัติศาสตร์แห่งชีวิต ผ่านตัวคาแรคเตอร์ที่เขารักเหล่านี้

ตลอดเส้นทางในการสร้างอัตลักษณ์ของปาร์คโกะตั้งแต่จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนาอัตลักษณ์ ตลอดจนการเผยแพร่อัตลักษณ์นั้น ประกอบด้วยหลาย ๆ สิ่งที่น่าจะเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิด และส่งผลต่อแนวปฏิบัติ ดังต่อไปนี้

2.2 ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของ P4rko

ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของปาร์คโกะนั้น เริ่มต้นจากความเป็นเด็กดีของตัวเอง ที่มักจะชอบลองสิ่งต่างๆด้วยตนเอง และในช่วงมัธยมปลายนั้น เขามีโอกาสได้รู้จักรุ่นพี่ที่อยู่ในวงการกราฟฟิตี้ ซึ่งมีอิทธิพลต่อเขาในหลายเรื่อง เช่น การศึกษาต่อ และการชักนำเขาเข้าสู่วงการสร้างงานกราฟฟิตี้ เขาได้ออกตระเวนสร้างงานกราฟฟิตี้กับรุ่นพี่คนนี้ ทั่วประเทศอย่างสนุกสนาน จะเห็นได้ว่า เพื่อนนั้นมีผลต่อแนวทางในการตัดสินใจศึกษาต่อของปาร์คโกะ นอกจากนั้น ยังเป็นผู้ชักนำเขาเข้าสู่วงการสร้างงานกราฟฟิตี้อีกด้วย แสดงให้เห็นว่า เพื่อน น่าจะเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์ของปาร์คโกะ

ปาร์คโกะเริ่มสร้างงานกราฟฟิตี้ในช่วงที่วัฒนธรรมฮิปฮอปกำลังถูกเผยแพร่เข้ามา ซึ่งเขาชอบกราฟฟิตี้เนื่องจากเห็นว่าเป็นงานที่สวย และศิลปินสร้างงานกราฟฟิตี้ที่ปาร์คโกะชื่นชอบนั้นคือ Banksy ที่สร้างงานกราฟฟิตี้ในแนวคาแรคเตอร์ล้อเลียนสังคม แสดงให้เห็นว่า กราฟฟิตี้และวัฒนธรรมฮิปฮอปนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์ของปาร์คโกะ โดยเฉพาะ Banksy ศิลปินที่สร้างงานกราฟฟิตี้ในแนวคาแรคเตอร์

ปาร์คโกะได้ออกตระเวนทำงานกราฟฟิตี้ โดยมักจะทำเป็นสติ๊กเกอร์คาแรคเตอร์การ์ตูน เนื่องจากเขาชอบความน่ารักในการ์ตูน โดยเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่นในยุคเก่า นอกจากนั้น ปาร์คโกะยังชอบของเล่นแบบไวเนล ฟิกเกอร์ เช่น หมี่แบร์บรีค อีกด้วย โดยเฉพาะในส่วนของรูปทรงที่มีความมนและเนียน ทำให้ทุกอย่างดูโค้งกลมสมส่วน โดยใช้รูปทรงง่ายๆ และปาร์คโกะยังได้รับแนวคิดในการสร้างงานโดนการบ่งบอกตัวตนและการสร้างสิ่งใหม่เสมอมาจากศิลปะแนวสตรีท อาร์ต อีกด้วย แสดงให้เห็นว่า การ์ตูนญี่ปุ่นและแนวคิดของสตรีท อาร์ตนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของปาร์คโกะ

ต่อมารุ่นพี่ได้ชวนไปเรียนการสร้างภาพกราฟิกด้วยโปรแกรมอิลลัสเตรเตอร์ ปาร์คโกะจึงไปลงทะเบียนเรียนและซื้อหนังสือกลับมาฝึกต่อที่บ้าน และหลังจากนั้นก็เริ่มตั้งใจฝึกฝนอย่างจริงจัง จนสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากเป็นคนที่มีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้นานๆ ซึ่งเขาถือว่าสิ่งนี้คือความโชคดีของเขา จะเห็นได้ว่า การมีสมาธิจดจ่อในการทำงานและความขยันอดทน ทำให้ภายในเวลาเพียงแค่ 6 เดือน ปาร์คโกะก็สามารถวาดคาแรคเตอร์ได้เป็นอย่างดี แสดงว่า ความมีสมาธิ ขยันและอดทน ซึ่งเป็นลักษณะส่วนตัวของปาร์คโกะนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของปาร์คโกะ

นอกจากนั้น ปาร์คโกะยังมีวิธีการพัฒนาผลงานโดยการสร้างพันธกิจกับตัวเอง โดยการตั้งใจที่จะสร้างคาแรคเตอร์ขึ้นมาวันละ 1 ตัว แสดงให้เห็นว่า การสร้างพันธกิจให้กับตัวเองนั้น อาจเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของปาร์คโกะ

อีกเหตุหนึ่งที่ทำให้ปาร์คโกะพยายามสร้างงานทุกวันคือ ไม่อยากให้ตนเองเสื่อมอัตลักษณ์เดิมของตัวเอง จะเห็นได้ว่า การสร้างผลงานทุกวันนี้สามารถรักษาอัตลักษณ์เดิมไว้ แม้ว่าสิ่งใหม่มาผสมผสาน แสดงให้เห็นว่า อาจเป็นปัจจัยที่มีต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของปาร์คโกะ ในแง่ของการคงอัตลักษณ์เดิมไว้

ซึ่งปาร์คโกะคิดว่าสิ่งที่ถือเป็นอัตลักษณ์อย่างหนึ่งในงานของเขาที่ทำให้คนชอบนั้นคือ ลักษณะของลายเส้น และเนื้อหาที่หยิบมาเล่นนั้นมีความน่ารักและกวนตีนผสมกัน นอกจากลายเส้นแล้ว เขายังชอบให้คนจดจำเขาเรื่องสีอีกด้วย ด้วยเหตุนี้ ในงานคาแรคเตอร์ของเขาจึงใช้สีน้อย ซึ่งเขาได้จำกัดสีว่าในคาแรคเตอร์ 1 ตัว จะใช้สีไม่เกิน 7 สี และจะมีการจะใช้สีซ้ำๆกัน ซึ่งเขาบอกว่า เป็นความชอบส่วนตัวของเขา

ปาร์คโกะนั้นชอบใส่หมวกและมีหมวกอยู่เป็นจำนวนมาก ซึ่งการชอบใส่หมวกของเขานั้น ได้ถูกถ่ายทอดลงไปในการ์ตูนด้วยเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากคาแรคเตอร์ของปาร์คโกะนั้นจะใส่หมวกเกือบทุกตัว และวิธีการสร้างงานของปาร์คโกะนั้น เขาจะชอบวาดคาแรคเตอร์หลายๆตัวลงในกระดาษแผ่นใหญ่และวาดจนเต็มแผ่น จากนั้นจึงถ่ายภาพเก็บไว้แล้วค่อยๆนำไปสร้างในคอมพิวเตอร์ทีละตัว

และจากที่ได้ไปเรียนโปรแกรมสร้างภาพมา ปาร์คโกะก็ได้นำความสามารถที่พัฒนาขึ้นมา วาดคาแรคเตอร์เล่น ซึ่งในช่วงเวลานั้น เว็บไซต์แบบคอมมูนิตี้ เช่น มาสเปซ กำลังเป็นที่นิยม และเขาได้นำผลงานของตนเองไปเผยแพร่เพื่อสร้างตัวตนในนั้น นอกจากนั้น ยังนำเผยแพร่ในเฟซบุ๊กอีกด้วย ซึ่งสิ่งที่ปาร์คโกะคาดหวังจากการนำผลงานลงเผยแพร่ในเว็บไซต์นั้นคือ การยอมรับ และการรับรู้ในการมีตัวตนของเขา และแค่ได้รู้ว่ามีคนชอบในผลงาน เขาก็รู้สึกดีแล้ว

ปาร์คโกะถือการสร้างงานคาแรคเตอร์นั้นเป็นการพักผ่อนอย่างหนึ่งที่ทำให้เขารู้สึกเพลิดเพลิน การสร้างคาแรคเตอร์ของเขา ณ วันนี้ เป็นเหมือนไดอารี่บันทึกเรื่องราวประสบการณ์ต่างๆ นานาที่ผ่านเข้ามาในชีวิต ของเขา

2.3 สรุปผลกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของ P4rko

จากการศึกษาวิเคราะห์สามารถสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของปาร์คโกะนั้น เริ่มต้นในช่วงมัธยมปลาย ซึ่งเขาได้ถูกชักนำให้เข้าสู่การสร้างงานกราฟฟิตีจากรุ่นพี่คนหนึ่ง ทำให้ปาร์คโกะไม่ค่อยสนใจการเรียนในมหาวิทยาลัย และได้ออกเที่ยวและสร้างงานกราฟฟิตีกับรุ่นพี่กันไปทั่วกรุงเทพฯอย่างสนุกสนาน

ปาร์คโกะเริ่มสร้างงานกราฟฟิตีในช่วงที่วัฒนธรรมฮิปฮอปกำลังถูกเผยแพร่เข้ามา และศิลปินสร้างงานกราฟฟิตีที่ปาร์คโกะชื่นชอบนั้นคือ Banksy ที่สร้างงานกราฟฟิตีในแนวคาแรคเตอร์

ลือเลียนสังคม เขาได้ออกทะลุทำงานกราฟฟิตี้ โดยมักจะทำเป็นสติ๊กเกอร์คาแรคเตอร์การ์ตูน เนื่องจากเขาชอบความน่ารักในการ์ตูน โดยเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่นในยุคเก่า นอกจากนั้น ปาร์คโกะยังชอบของเล่นแบบไวพิด พิกเกอร์ เช่น หมี่แบร์บริค และปาร์คโกะยังได้รับแนวคิดในการสร้างงานโดนการบ่งบอกตัวตนและการสร้างสิ่งใหม่เสมอมาจากศิลปะแนวสตรีท อาร์ต อีกด้วย ซึ่งความชอบในงานกราฟฟิตี้แนวคาแรคเตอร์ การ์ตูนญี่ปุ่นยุคเก่าและแนวคิดในการสร้างงานของสตรีท อาร์ต นั้น ทั้งหมดนี้ได้ผสมผสานและหล่อหลอมจนกลายเป็นอัตลักษณ์ในผลงานคาแรคเตอร์ของปาร์คโกะ

ต่อมารุ่นพี่ได้ชวนไปเรียนการสร้างภาพด้วยโปรแกรมกราฟิก ปาร์คโกะจึงไปลงทะเบียนเรียนและซื้อหนังสือกลับมาฝึกที่บ้าน และหลังจากนั้นก็เริ่มตั้งใจฝึกฝนอย่างจริงจัง จนสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งภายในเวลาเพียงแค่ 6 เดือน ปาร์คโกะก็สามารถวาดคาแรคเตอร์ได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้น ปาร์คโกะยังมีวิธีการพัฒนาผลงานโดยการสร้างพันธกิจกับตัวเอง โดยการตั้งใจที่จะสร้างคาแรคเตอร์ขึ้นมาวันละ 1 ตัว ซึ่งนอกจากจะได้ฝึกฝนฝีมือแล้ว ยังเป็นการตอกย้ำไม่ให้ลืมอัตลักษณ์เดิมอีกด้วย และยังวิธีการสร้างงานโดยวาดคาแรคเตอร์หลายๆตัวลงไปในกระดาษแผ่นใหญ่จนเต็ม จากนั้นจึงถ่ายภาพเก็บไว้แล้วค่อยๆนำไปสร้างในคอมพิวเตอร์ทีละตัว

ปาร์คโกะคิดว่าสิ่งที่ถือเป็นอัตลักษณ์อย่างหนึ่งในงานของเขา คือ ลักษณะของลายเส้น และเนื้อหาที่หยิบมาเล่นนั้นมีความน่ารักและกวนตีนผสมกัน และ เขายังชอบให้คนจดจำเขาเรื่องสีอีกด้วย นอกจากนั้น การชอบใส่หมวกของเขา ก็ยังถูกถ่ายทอดลงไปในงานคาแรคเตอร์ด้วยเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากคาแรคเตอร์ของปาร์คโกะนั้นจะใส่หมวกเกือบทุกตัว

เมื่อสร้างคาแรคเตอร์เสร็จ ปาร์คโกะได้นำผลงานของตนเองไปเผยแพร่เพื่อสร้างตัวตนในเว็บไซต์แบบคอมมูนิตี้ เช่น มายสเปซ นอกจากนั้น ยังนำเผยแพร่ในเฟซบุ๊กอีกด้วย ซึ่งสิ่งที่ปาร์คโกะคาดหวังจากการนำผลงานลงเผยแพร่ในเว็บไซต์นั้นคือ การยอมรับ และการรับรู้ในการมีตัวตนของเขา และแค่ได้รู้ว่ามีคนชอบในผลงาน เขาก็รู้สึกดีแล้ว

การสร้างงานคาแรคเตอร์นั้นถือเป็นการพักผ่อนอย่างหนึ่งปาร์คโกะ ที่ทำให้เขารู้สึกเพลิดเพลิน การสร้างคาแรคเตอร์ของเขานั้น เป็นเสมือนไดอารี่บันทึกเรื่องราวประสบการณ์ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตของเขา

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของปาร์คโกะนั้น เริ่มต้นจากความเป็นตัวของตัวเอง และในช่วงมัธยมปลายนั้น เขาได้ถูกชักนำให้เข้าสู่การสร้างงานกราฟฟิตี้จากรุ่นพี่คนหนึ่ง และได้ออกเที่ยวและสร้างงานกราฟฟิตี้กับรุ่นพี่คนนี้ไปทั่วกรุงเทพฯ อย่างสนุกสนาน โดยศิลปินสร้างงานกราฟฟิตี้ที่ปาร์คโกะชื่นชอบนั้นคือ Banksy ที่สร้างงานกราฟฟิตี้ในแนวคาแรคเตอร์ลือเลียนสังคม

ปาร์คโกะได้ออกตะลุ่ยทำงานกราฟฟิตี โดยมักจะทำเป็นสติ๊กเกอร์คาแรคเตอร์การ์ตูน เนื่องจากเขาชอบความน่ารักในการ์ตูนญี่ปุ่นยุคเก่า และยังชอบของเล่นแบบไววิล พิกเกอร์ อีกด้วย นอกจากนั้นปาร์คโกะยังได้รับแนวคิดในการสร้างงานโดนการบ่งบอกตัวตนและการสร้างสิ่งใหม่เสมอ มาจากศิลปะแนวสตรีท อาร์ต ซึ่งความชอบในงานกราฟฟิตีแนวคาแรคเตอร์ การ์ตูนญี่ปุ่นยุคเก่าและแนวคิดในการสร้างงานของสตรีท อาร์ต นั้น ทั้งหมดนี้ได้ผสมผสานและหล่อหลอมจนกลายเป็นอัตลักษณ์ในผลงานคาแรคเตอร์ของปาร์คโกะ

ต่อมาได้ไปเรียนการสร้างภาพด้วยโปรแกรมกราฟิกและซื้อหนังสือกลับมาฝึกที่บ้าน และเริ่มตั้งใจฝึกฝนอย่างจริงจัง จนสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งภายในเวลาเพียงแค่ 6 เดือน ปาร์คโกะก็สามารถวาดคาแรคเตอร์ได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้น ปาร์คโกะยังมีวิธีการพัฒนาผลงานโดยการสร้างพันธกิจกับตัวเอง โดยตั้งใจที่จะสร้างคาแรคเตอร์วันละ 1 ตัว ซึ่งนอกจากจะได้ฝึกฝนฝีมือแล้ว ยังเป็นการตอกย้ำไม่ให้ลืมอัตลักษณ์เดิมอีกด้วย

สิ่งที่ถือเป็นอัตลักษณ์อย่างหนึ่งในงานปาร์คโกะคือ ลักษณะของลายเส้น และเนื้อหาที่หยิบมาเล่นที่มีความน่ารักและกวนตลกผสมกัน นอกจากนั้นการใช้สีและการชอบใส่หมวกให้คาแรคเตอร์ยังมาจากความชอบส่วนตัวของเขาที่ถ่ายทอดลงไปคาแรคเตอร์อีกด้วย ปาร์คโกะได้นำผลงานคาแรคเตอร์ของตนเองไปเผยแพร่เพื่อสร้างตัวตนในเว็บไซต์มายสเปซและเฟซบุ๊ก ซึ่งสิ่งทีคาดหวังจากการนำผลงานลงเผยแพร่ในเว็บไซต์นั้นคือ การยอมรับ และการรับรู้ในการมีตัวตนของเขา และแค่ได้รู้ว่ามีคนชอบในผลงาน เขาก็รู้สึกดีแล้ว

ปาร์คโกะถือว่าการสร้างงานคาแรคเตอร์นั้นเป็นการพักผ่อนอย่างหนึ่ง ที่ทำให้เขารู้สึกเพลิดเพลิน และเป็นเหมือนไดอารี่บันทึกประสบการณ์ต่างที่ผ่านเข้ามาในชีวิตของเขา

2.4 ผู้วิจัยนำผลการศึกษาระบบการสร้างอัตลักษณ์ไปสอบถามกับผู้สร้างสรรค์ P4rko พบว่า

ผลการศึกษาตั้งแต่จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนา การเผยแพร่อัตลักษณ์ และปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ แล้วสรุปเป็นกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ในมุมมองของผู้วิจัยนั้น ผู้สร้างสรรค์ปาร์คโกะสอบถามแล้วได้ยืนยันว่าถูกต้อง และไม่ต้องแก้ไขใดๆ

ตาราง 8 รายละเอียดปัจจัยเฉพาะบุคคลของผู้สร้างสรรค์ Parko

จุดเริ่มต้นของความคิด										
เพศ	อายุ	ครอบครัว	การศึกษา	เพื่อน	การทำงาน	จุดเริ่มต้นความสนใจ	IDOL	แรงบันดาลใจ	จุดเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์	
ชาย	26	สนับสนุนอิสระ	นิเทศศาสตร์ สาขาการโฆษณา ABAC	แนวกราฟิตี้ ศิลเลอร์	-นักออกแบบอิสระ รับงานจากเอเจนซี -เสื่อยัดแบรนด Madwork	-เพื่อนชวนทำงานกราฟิตี้ ศิลเลอร์ โดยสร้างงานคาแรคเตอร์เป็นสติ๊กเกอร์	-	-การ์ตูนญี่ปุ่นโบราณ -รูปแบบของกราฟิตี้ ศิลเลอร์คือการบอกตัวตน และต้องหาสิ่งใหม่ที่ไม่มีใครเคยเห็นเสมอ	-ชอบงานกราฟิตี้ ในรูปแบบสติ๊กเกอร์อาร์ตมีแนวคิดในการสร้างงานคาแรคเตอร์ที่มีลักษณะเฉพาะตัว	
การพัฒนาอัตลักษณ์										
แนวคิด				เทคนิค				การต่อยอด		
ชื่อแทนตัว	แนวคิดงาน	ลักษณะงาน	อิทธิพลต่องาน	เครื่องมือ	โปรแกรมกราฟิก	เทคนิคเฉพาะตัว	การพัฒนาฝีมือ	สินค้า	การว่าจ้าง	ขายลิขสิทธิ์
Parko ชื่อเล่น " ปาร์ค" ชอบนิสัยของพระเอกการ์ตูนญี่ปุ่นชื่อ Parko จึงนำมาตั้ง	-เน้นในเรื่องของรูปร่างและสี -ให้ดูน่ารัก เท่ -เขียนเพื่อเป็นไดอารี่	- คาแรคเตอร์มักมีตัวเดียวโดดๆ	-กราฟิตี้ ศิลเลอร์ -สติ๊กเกอร์อาร์ต -ของเล่นไว้นิลทอย -การ์ตูนญี่ปุ่นยุคเก่า	คอมพิวเตอร์และแบบมูวาคอม หรือเมาส์แบบปากกา	อิลลัสเตรเตอร์	-	การตั้งใจที่จะเสกิตซ์งานทุกวัน	-ไม่หวัง	-	-
การเผยแพร่อัตลักษณ์										
เว็บไซต์ที่ใช้งานและจุดประสงค์ในการใช้งานในแต่ละเว็บ				วิธีการในการนำเสนอข้อมูลต่างๆบนเว็บไซต์			สิ่งที่ได้รับ/และคาดหวังจะได้รับ			
เว็บส่วนตัว	เว็บบล็อก	เว็บฝากผลงาน	เว็บที่ใช้อยู่ที่สุด	ข้อมูลในการอัพ	ความถี่ในการอัพ	แนวคิดในการอัพ	ด้านสังคม	ด้านการทำงาน	อื่นๆ	
-	เวิร์พเพรส	ฟลิคเกอร์	เฟซบุ๊ก	-ผลงานสำเร็จ	ตามความสะดวก	สร้างคาแรคเตอร์ทุกวันจนถึง 500 ตัว แล้วจะลงที่เดียวให้คนตกใจ	-การยอมรับและการมีตัวตนว่ามีคนๆน้อยอยู่	-ไม่หวัง	-จะดันเป็นกลุ่มศิลปินGone wine -แค่ชอบ และอยากพัฒนาแล้วมองว่ามันกำลังเดินไปทางไหน	

ผู้สร้างสรรค์คนที่ 8 I-Phan

I-Phan หรือ ไอ้แป้น คือชื่อของคาแรคเตอร์ตัวหลักในการดำเนินเรื่องราวต่างๆ ที่เป็นเหมือนตัวแทนทางความคิดของคุณจิราภรณ์ โคตรมิตร และแป้นยังเป็นชื่อที่คนมักเรียกขานเมื่อกล่าวถึงเธอ ซึ่งผู้วิจัยขอเรียกเธอด้วยชื่อนี้เช่นกัน แป้นจบการศึกษาระดับปริญญาตรี ในสาขาพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ จังหวัดเชียงใหม่ เมื่อจบการศึกษาแป้นได้เข้าทำงานเป็นมนุษย์เงินเดือนอยู่ 2 ปี จึงลาออกมาเปิดร้านขายสินค้าแฮนด์เมด ที่ไนท์บาซาร์ จังหวัดเชียงราย ซึ่งขายดีจนต้องตั้งชื่อร้านว่าร้านดิบดี (www.dibdee.com)

แป้นเป็นเจ้าของผลงานคาแรคเตอร์ตัวดำที่มีลายเส้นอันแสนเรียบง่าย และเมื่อนำไปประกอบกับเรื่องราวที่มีเนื้อหาใกล้ตัวที่คนทั่วไปมักจะมองผ่าน จึงทำให้เรื่องราวการ์ตูนที่มีเหล่าคาแรคเตอร์ตัวดำเป็นตัวดำเนินเรื่องนั้น เข้าถึงความรู้สึกของผู้อ่านได้เป็นอย่างดี จนมีผู้ติดตามอ่านเรื่องราวของเหล่าคาแรคเตอร์อยู่เป็นประจำ ผลงานการ์ตูนคาแรคเตอร์ของแป้นนั้นได้รับการรวมเล่มตีพิมพ์นับจนถึงปีพ.ศ.2555 เป็นเล่มที่ 4 แล้ว

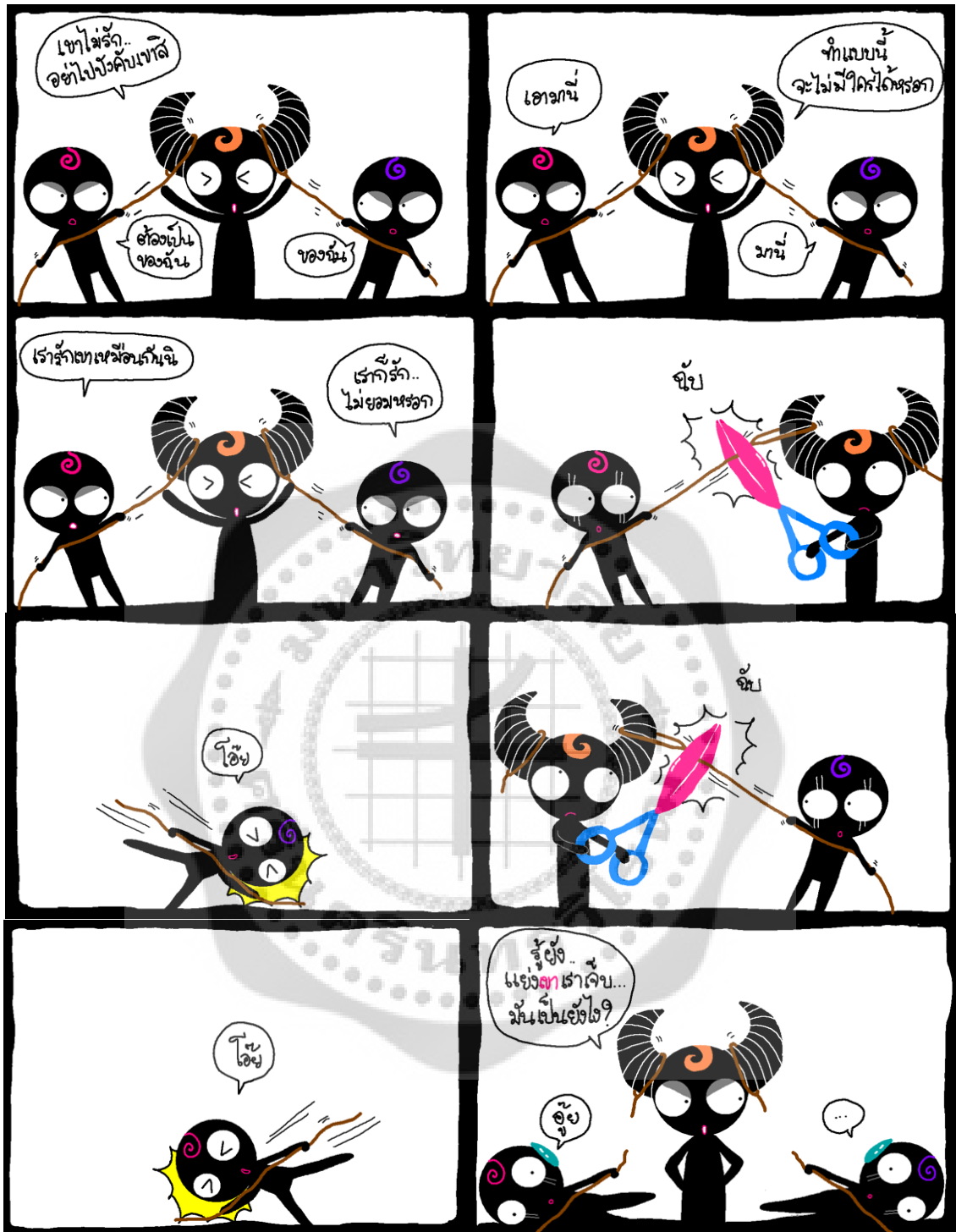
ปัจจุบัน แป้นสร้างผลงานการ์ตูนคาแรคเตอร์ในลักษณะ ความเรียงประกอบภาพการ์ตูน (Comic Essay) เป็นงานหลักควบคู่ไปกับการเป็นแม่ค้าจำหน่ายสินค้าแฮนด์เมด

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีขั้นตอนการศึกษาอัตลักษณ์ของไอ้แป้นใน 2 ขั้นตอนด้วยกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน

1.1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน

ชิ้นงานที่นำมาศึกษาในครั้งนี้ประกอบด้วย



ภาพประกอบ 80 ตอน 171 # แย่งเขา

ที่มา: จิราภรณ์ โคตรมิตร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 4 มีนาคม 2554

ลายเส้น: ไม่ใช้เส้นในการตัดขอบ แต่จะใช้ขอบเขตของสีเป็นสิ่งที่กำหนดขอบเขตของรูปทรง มีการจำนวนใช้เส้นที่น้อยแต่หลากหลาย เพื่อเสริมการแสดงอารมณ์และการเคลื่อนไหว

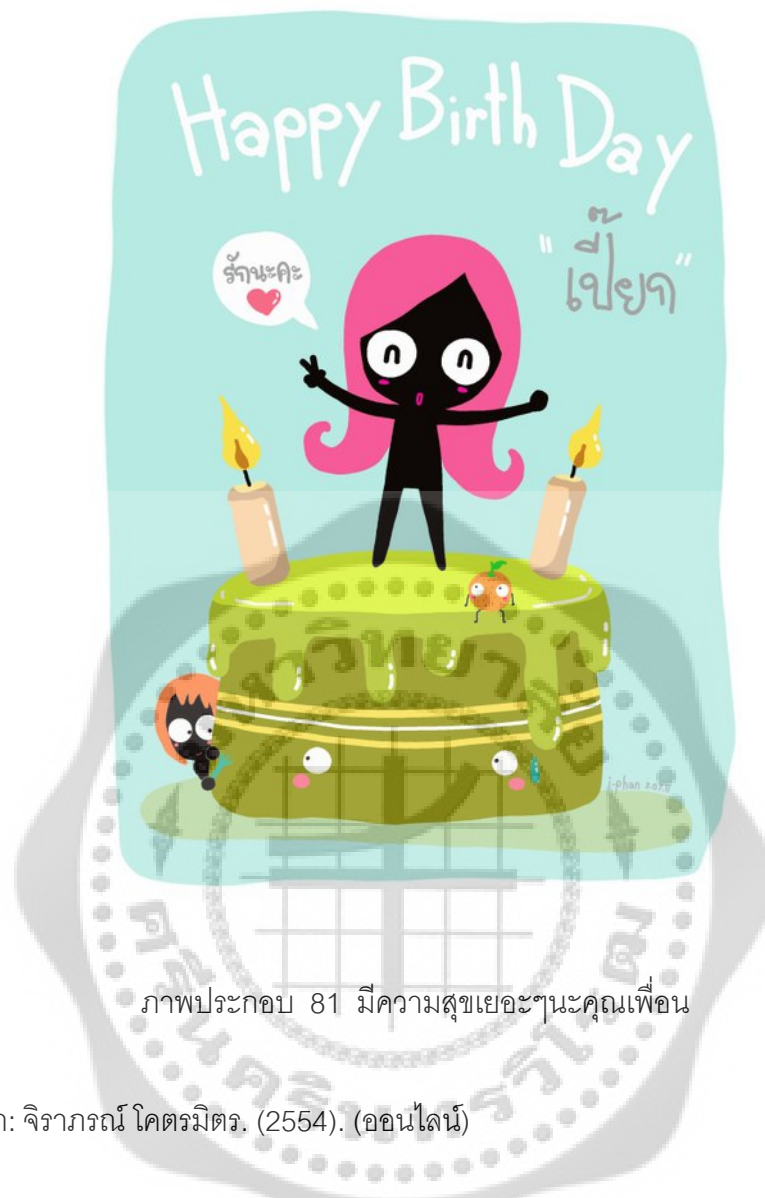
รูปร่างและรูปทรง: มีรูปทรงที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อน โดยตัวคาแรคเตอร์จะมีโครงสร้างของรูปทรงหลักเป็นรูปทรงกลมของศีรษะ และรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวตั้งในช่วงลำตัวทำให้คาแรคเตอร์มีลักษณะโปร่งเฟรียว ดวงตาเป็นรูปทรงกลมสีขาวมีจุดสีดำตรงกลาง และย้ายที่ไปมาตามอารมณ์ในช่วงนั้นๆ และจะดึงเฉพาะลักษณะเด่นที่บ่งบอกถึงความเป็นสิ่งนั้นๆมาใช้เท่านั้น

พื้นผิวและลวดลาย: มีการลงสีในลักษณะพื้นเรียบเสมอกัน มีการนำเส้นมาใช้เล็กน้อยแต่หลากหลายมาใช้ประกอบเป็นลวดลาย ซึ่งเป็นลวดลายแบบง่ายๆไม่ซับซ้อน

สี: ตัวคาแรคเตอร์ใช้สีดำเป็นหลัก โดยจะถมดำทั้งตัว ตัดกับพื้นหลังสีขาวสะอาดทำให้ความสนใจจะถูกดึงไปที่ตัวคาแรคเตอร์เป็นหลัก มีการลงสีส้มเพื่อเพิ่มความสดใสในส่วนของสิ่งต่างๆ ที่นำมาประกอบเรื่องราว โดยใช้ทั้งสีโทนเย็นและโทนร้อนซึ่งเป็นสีในลักษณะสด ตัดกับสีดำของตัวคาแรคเตอร์

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีการเคลื่อนไหว สื่อสารทางอารมณ์ผ่านดวงตาเป็นหลัก

การจัดวางองค์ประกอบ: จุดสนใจอยู่บริเวณกลางภาพ



ภาพประกอบ 81 มีความสุขเยาะๆนะคุณเพื่อน

ที่มา: จิราภรณ์ โคตรมิตร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 3 กรกฎาคม 2554

ลายเส้น: ไม่มีการตัดขอบเส้น แต่จะใช้ขอบเขตของสีเป็นสิ่งที่กำหนดขอบเขตของรูปทรง มีการจำนวนใช้เส้นที่น้อยแต่หลากหลาย

รูปร่างและรูปทรง: มีรูปทรงที่เรียบง่ายไม่ซับซ้อน มีการตัดทอนและนำมาใช้เฉพาะรูปทรงที่สำคัญและบ่งบอกถึงความเป็นสิ่งนั้น

พื้นผิวและลวดลาย: โดยมากเป็นสีเรียบ

สี: การลงสีแบบเป็นพื้นเรียบ และมีการใส่สีเข้มในบางส่วน เช่น เทียน เพื่อสร้างแสงเงา และสีขาวเป็นไฮไลต์ เป็นการเพิ่มมิติให้กับภาพ แต่สีโดยรวมจะเป็นสีเรียบโทนเย็นทำให้งานดูสะอาดสบายตา มีสีดำของตัวควาเรเตอร์พร้อมด้วยผสมสีชมพูโทนร้อน ยืนเป็นจุดเด่นอยู่กลางภาพ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีท่าทางดีใจโดยการยกแขนและกางขาแบบง่ายๆ มีการเพิ่มลูกเล่นให้กับภาพโดยการวาดคาแรคเตอร์อีกตัวแอบโผล่หน้ามาเพิ่มเรื่องราวให้ภาพดูสนุกสนานมากขึ้น

การจัดวางองค์ประกอบ: มีการสร้างจุดเด่นด้วยสีดำของตัวคาแรคเตอร์และสีโทนร้อนของผม ดูสะดุดตาท่ามกลางองค์ประกอบโดยรวมซึ่งเป็นสีในโทนเย็น



ภาพประกอบ 82 สมมุติ...เลือกได้ครั้งเดียว จะเลือกคนไหน?

ที่มา: จิราภรณ์ โคตรมิตร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 7 กรกฎาคม 2554

ลายเส้น: จะใช้ลายเส้นเท่าที่จำเป็นจริงๆ ทำให้ดูเรียบง่าย

รูปร่างและรูปทรง: ช่วงลำตัวของคาแรคเตอร์จะใช้รูปทรงง่ายๆ คล้ายคลึงกัน แต่จะแตกต่างกันที่รูปทรงของผม โดยใช้รูปทรงของผมบ่งบอกบุคลิกที่แตกต่างกันของคาแรคเตอร์

พื้นผิวและลวดลาย: มีการลงสีแบบเป็นพื้นเรียบในทุกส่วน

สี: ใช้สีที่สดใสของทรงผมเป็นสิ่งสร้างความแตกต่างของคาแรคเตอร์แต่ละตัว

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: ยืนถือป้ายในลักษณะเดียวกัน เรียงกันเป็นแถวหน้ากระดาน ซึ่งเป็นท่าทางที่เป็นไปตามเนื้อหาที่ต้องการสื่อ

การจัดวางองค์ประกอบ: เป็นการวางภาพคาแรคเตอร์แบบเรียงแถวหน้ากระดาน ตั้งสายตาด้วยลูกศรที่ป้ายแถบข่าวสารให้ผู้ชมหันไปสนใจกระสอบข่าวสารด้านขวาซึ่งเป็นจุดข่าวของเรื่อง



ที่มา: จิราภรณ์ โคตรมิตร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 27 กันยายน 2554

ลายเส้น: ใช้ลายเส้นที่เรียบง่าย มีลายเส้นเท่าที่จำเป็น

รูปร่างและรูปทรง: โดยมากใช้รูปทรงพื้นฐานของเรขาคณิต

พื้นผิวและลวดลาย: มีลักษณะเป็นพื้นเรียบ มีลวดลายเป็นบางจุด เช่น สนามหญ้า แต่ก็
เป็นลวดลายที่ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน

สี: ใช้สีฟ้าของชุดและสีเขียวของสนามหญ้าที่อยู่ในโทนเย็น แต่เป็นโทนเย็นที่สดใสตัดกับสีส้มของปอยผมโทนร้อนซึ่งเป็นสีโทนร้อน และสีดำของลำตัวที่ตัดกับทุกสีที่อยู่ใกล้เคียง จัดวางบนพื้นหลังสีขาวทำให้ความโดดเด่นถูกดึงดูอยู่ที่ตัวคาแรคเตอร์

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: ยืนสงบเสงี่ยมเรียบร้อยด้วยหน้าตาอึ้งแอ้ม แสดงอารมณ์ด้วยเส้นโค้งของตาดำ

การจัดวางองค์ประกอบ: มีคาแรคเตอร์หลักยืนเด่นอยู่ตรงกลางขวาข้างด้วยเพื่อนอีก 2 ตัวทำให้ภาพนี้ดูอบอุ่นขึ้น และมีการจัดวางคำพูดไว้ด้านบนเพื่อขยายความรูปความให้ชัดเจนขึ้น



ภาพประกอบ 84 เรือกะลา

ที่มา: จิราภรณ์ โคตรมิตร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 14 ตุลาคม 2554

ลายเส้น: ใช้ลายเส้นที่เรียบง่าย โดยเลือกใช้เฉพาะลายเส้นที่บ่งบอกลักษณะที่สำคัญ

รูปร่างและรูปทรง: มีการตัดทอนให้เหลือเฉพาะรูปทรงที่เป็นลักษณะเด่นของสิ่งนั้นๆ เช่น กะลา ให้ดูเรียบง่าย

พื้นผิวและลวดลาย: ลงสีแบบพื้นเรียบ มีการเพิ่มลวดลายเล็กน้อยบนพื้นผิวของกะลา

สี: เป็นสีพื้นเรียบ มีการไล่สีแบบแบ่งขอบเขตความเข้มของสี

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: คาแรคเตอร์อึ้งแอ้มมายืนดูน้ำจนทำให้เรือกะลาเอียง เจ้าควายชื่อพวงชมพูและลิงน้อยชื่อเซียวสวยยืนตรงๆถืออุปกรณ์แสดงการให้กำลังใจ มีคาแรคเตอร์ส้มทำท่าดีใจเพิ่มชีวิตชีวาให้กับภาพ

การจัดวางองค์ประกอบ: เรือกะลาที่บรรทุกเหล่าคาแรคเตอร์ลอยเคียงเหนือน้ำอยู่กลางภาพ โดดเด่นด้วยเจ้าควายชื่อพวงชมพูที่ยืนถือหัวใจสีชมพูดวงใหญ่ท่ามกลางผองเพื่อนตัวเล็กตัวน้อย

ยุ่งห่วงและอยากให้อุ่นใจ...



ภาพประกอบ 85 รถฟิ่งข้าวอยู่นะฮะ

ที่มา: จิราภรณ์ โคตรมิตร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 23 ตุลาคม 2554

ลายเส้น: ใช้ลายเส้นที่เรียบง่าย โดยเลือกใช้เฉพาะลายเส้นที่บ่งบอกลักษณะที่สำคัญ

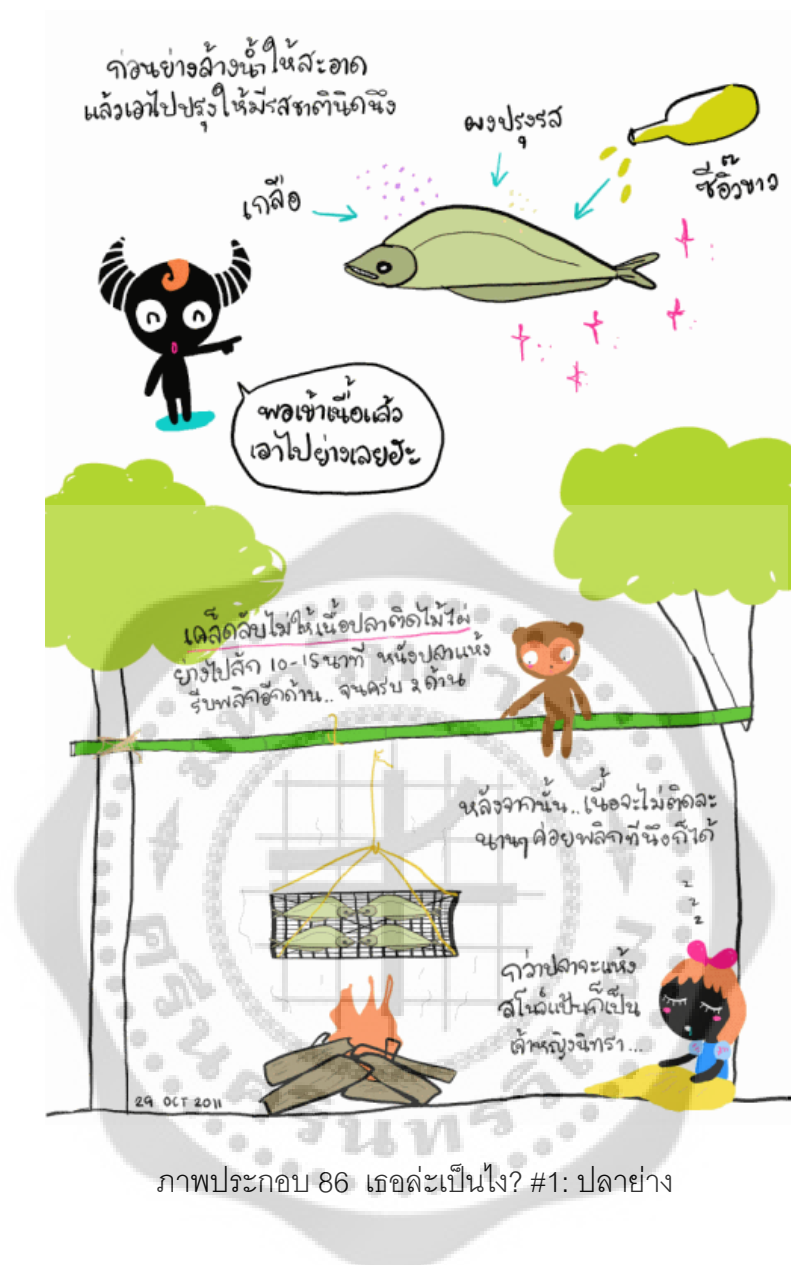
รูปร่างและรูปทรง: ไม่เน้นลักษณะแบบเหมือนจริง แต่ตัดทอนให้มีลักษณะที่เรียบง่าย โดยจะเหลือเฉพาะรูปทรงเด่นๆของสิ่งนั้น

พื้นผิวและลวดลาย: ใช้การลงสีแบบพื้นเรียบ มีลวดลายเล็กน้อยบนสิ่งของ

สี: ช่วงลำตัวของคาแรคเตอร์ส่วนใหญ่จะใช้สีดำ แต่จะสร้างความแตกต่างระหว่างกันด้วยสีของผม

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: ชูของขึ้นเหนือศีรษะเพื่อหนีน้ำด้วยท่าทางที่เหมือนกัน ใช้ตำแหน่งของลูกตาดำเป็นตัวสื่อสารความคิด

การจัดวางองค์ประกอบ: จัดวางคาแรคเตอร์เรียงกันแบบหน้ากระดานให้มีความเด่นที่ใกล้เคียงกัน โดยมีข้อความแสดงความห่วงใยไว้ด้านบน



ภาพประกอบ 86 เหยดจะเป็นใจ? #1: ปลาอย่าง

ที่มา: จิราภรณ์ โคตรมิตร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 1 พฤศจิกายน 2554

ลายเส้น: ใช้เส้นแบบเรียบง่าย มีเส้นเฉพาะเท่าที่จำเป็น

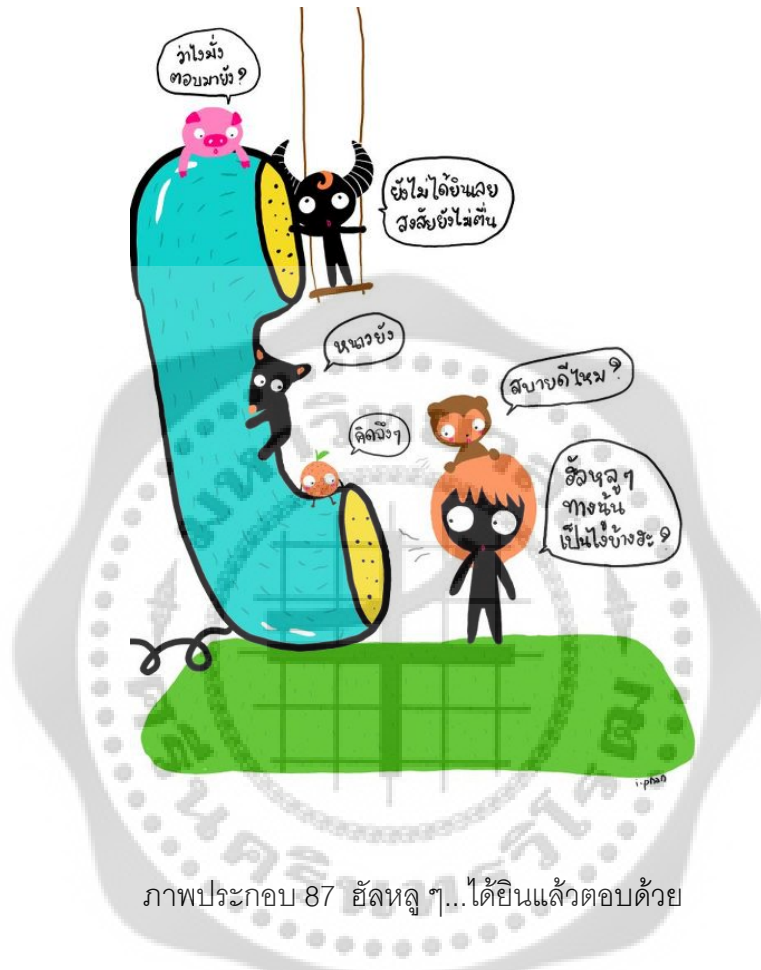
รูปร่างและรูปทรง: รูปทรงธรรมชาติถูกตัดทอนให้เหลือเฉพาะลักษณะที่สำคัญของสิ่งนั้นๆ

พื้นผิวและลวดลาย: ลงสีแบบพื้นเรียบ ไม่ลงแสงเงา

สี: นอกจากคาแรคเตอร์แล้ว องค์ประกอบอื่นจะลงสีตามแบบธรรมชาติแต่จะมีเฉพาะสีหลักๆของธรรมชาติเท่านั้นเท่านั้น

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มักจะแสดงการเคลื่อนไหวเฉพาะช่วงแขนและมือ และแสดงอารมณ์ผ่านทางตำแหน่งของลูกตา ดำ

การจัดวางองค์ประกอบ: จัดวางแบบกระจายเพื่ออธิบายด้วยข้อความสลับกับภาพประกอบที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา



ที่มา: จิราภรณ์ โคตรมิตร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 18 พฤศจิกายน 2554

ลายเส้น: ใช้ลายเส้นที่เรียบง่าย

รูปร่างและรูปทรง: ใช้รูปทรงที่เรียบง่าย มีการตัดทอนรายละเอียดให้เหลือเพียงลักษณะสำคัญให้พอดูออกว่าเป็นรูปทรงของอะไร

พื้นผิวและลวดลาย: จะลงสีแบบพื้นผิวเรียบ และมักจะมีการเพิ่มเติมลวดลายเล็กน้อยเพื่อไม่ให้เรียบเกินไปด้วยลายจุด หรือขีดเล็กๆ

สี: ใช้สีสดตัดกับลำตัวสีดำของคาแรคเตอร์บนพื้นหลังสีขาว

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: คาแรคเตอร์ตัวอื่น ๆ มีท่าทางการเคลื่อนไหวที่มากขึ้น

การจัดวางองค์ประกอบ: โทรศัพท์เครื่องใหญ่สีฟ้าสดใสดูโดดเด่นด้านซ้ายของพื้นสีเขียว พร้อมด้วยเหล่าคาแรคเตอร์ที่ซุกซ่อนอยู่ตามมุมต่างๆเพิ่มความมีชีวิตชีวาให้กับภาพ มีข้อความที่เป็นคำพูดของเหล่าคาแรคเตอร์แต่ละตัวช่วยขยายความในภาพให้สนุกสนานมากขึ้น



ภาพประกอบ 88 แต่ทุกคน

ที่มา: จิราภรณ์ โคตรมิตร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 24 ธันวาคม 2554

ลายเส้น: ใช้ลายเส้นที่เรียบง่าย

รูปร่างและรูปทรง: โดยมากจะใช้รูปทรงเรขาคณิตเป็นพื้นฐานของส่วนต่างๆ

พื้นผิวและลวดลาย: มีการนำจุด และเส้นแบบพื้นฐานมาสร้างเป็นลวดลาย

สี: มีการลงสีแบบเรียบ ใช้สีที่สดใสของหมวกและผมตัดกับลำตัวของลำตัว

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: ทุกตัวจะยืนอยู่บนหัวและเขาของเจ้าพวงชมพู และมักมีการแสดงความดีใจด้วยการกางแขนหรือชูมือขึ้น

การจัดวางองค์ประกอบ: เจ้าพวงชมพูตัวโตสีดำโดนไ้แป้นหัวสีส้มแย่งขึ้นอยู่บนเขาข้างขวา สีเส้นสดใสของหมวกตัดกับสีดำของลำตัวคาแรคเตอร์บนพื้นหลังสีขาว ทำให้ภาพดูสะดุดตา



ภาพประกอบ 89 เที่ยวงานวัด

ที่มา: จิราภรณ์ โคตรมิตร. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 30 ธันวาคม 2554

ลายเส้น: ใช้ลายเส้นที่เรียบง่ายและหลากหลายมากขึ้น

รูปร่างและรูปทรง: มีการเพิ่มรายละเอียดของสิ่งต่างๆมาประกอบในภาพมากขึ้นเพื่อให้ได้บรรยากาศของเรื่องราวในภาพ เช่น ธงราว สายไหม ลูกโป่ง ลูกชิ้น

พื้นผิวและลวดลาย: มีการลงสีแบบพื้นเรียบ และใช้ขีดเล็กๆสร้างลวดลายเล็กน้อยบนกองดิน

สี: จะใช้สีสันทหลากหลายสลับกันไปที่ธงราวด้านบน

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: คาแรคเตอร์ไ้แบ่นมีการใส่เสื้อผ้าและทำผมทรงใหม่ทำท่ารำเรงที่ได้มาเที่ยวงานโดยการชูแขน และมีเจ้าพวงชมพูเกาะอยู่บนหัว

การจัดวางองค์ประกอบ: ไ้แบ่นกับเจ้าลิงน้อยชื่อเซียวเสวยยืนเป็นจุดเด่นอยู่บนกองดินในงานวัด ภายใต้ธงราวหลากสีที่สร้างบรรยากาศงานวัดมีชีวิตชีวามากขึ้น

ผลการศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงานสามารถสรุปได้ดังนี้

จากการวิเคราะห์คุณลักษณะและองค์ประกอบของชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์ของไอ้แป้น ในหลายๆชิ้นที่ผ่านมา ผู้วิจัยสามารถสรุปคุณลักษณะที่ถือเป็นอัตลักษณ์ของไอ้แป้นที่สะท้อนผ่าน ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ได้ ดังนี้

คาแรคเตอร์ที่ไอ้แป้นออกแบบมักจะใช้รูปทรงเรขาคณิตเป็นพื้นฐาน มีการใช้เส้นที่น้อยมาก แต่รูปแบบของเส้นจะหลากหลาย โดยมากนำเส้นเหล่านี้มาสร้างเป็นลวดลายประกอบในสิ่งที่อยู่ รอบตัวคาแรคเตอร์ แต่ตัวคาแรคเตอร์ก็ยังคงใช้เส้นที่น้อยอยู่เช่นเดิม ส่วนรูปทรงที่ใช้มักจะเป็นการตัด ทอนรายละเอียดจากของจริงให้เหลือเพียงส่วนที่แสดงลักษณะเฉพาะที่สำคัญ หรือเพียงแค่ให้ดูรู้ว่าเป็น อะไรเท่านั้น เช่น เจ้าควายพวงชมพูจะมีเขาซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของควายมาต่อบนหัวทรงกลมเพียง เท่านั้น แต่ก็ยังดูออกว่าเป็นควาย ส่วนหัวของคาแรคเตอร์ที่เป็นคนจะมีหัวกลม ลำตัวและแขนขามี ลักษณะเป็นทรงยาวๆตรงๆ ไม่มีมือ มีแค่ปลายมนๆของแขน รวมถึงการลงสีของใบหน้าและลำตัวของ คาแรคเตอร์ที่เป็นควายและคนทั้งหมดในลักษณะกลมดำ และหากจะเปลี่ยนคาแรคเตอร์จากคนหนึ่ง เป็นอีกคนหนึ่งนั้น สามารถทำได้โดยเปลี่ยนทรงและสีผม ผนวกกับการลงสีที่เป็นพื้นเรียบแบนธรรมดา ลักษณะของคาแรคเตอร์ของไอ้แป้นและผองเพื่อนจึงดูเรียบง่าย ซึ่งความเรียบง่ายและมีรายละเอียด น้อยเหล่านี้นำมาซึ่งการจดจำได้ง่าย อีกทั้งยังมีกลิ่นไอของความเป็นชนบทและความเป็นไทยๆ ซึ่ง สังเกตได้จากการตั้งชื่อคาแรคเตอร์แต่ละตัว อาทิ ไอ้แป้น เขียวเสวย พวงชมพู ดำเย็น ผักหวาน แดงกวา และลักษณะสำคัญอีกอย่างหนึ่งของไอ้แป้นคือ จะมีการใช้ข้อความประกอบในภาพเสมอ ทั้ง ข้อความบอกเล่าความรู้สึกต่างๆ หรือข้อความที่ให้ข้อคิดสะกิดใจในสิ่งๆที่มักจะถูกมองข้าม ดังนั้น ถึงแม้เรื่องราวในแต่ละตอนจะเป็นเรื่องที่ถูกแต่งขึ้น หากแต่มีการเชื่อมโยงเข้ากับชีวิตที่เกิดขึ้นจริงใน สังคม จึงทำให้คาแรคเตอร์ไอ้แป้นเข้าถึงและโดนใจผู้ชมได้ง่าย ส่วนการจัดองค์ประกอบภาพนั้นจะ หลากหลายขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่นำเสนอ

1.2 สอบทานอัตลักษณ์

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยนำผลการศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงานไปสอบทานกับแป้น พบว่า แป้นได้ยืนยันว่าถูกต้องและไม่ต้องแก้ไขใดๆ

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์

2.1 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์

ในขั้นตอนนี้ มีประเด็นการศึกษาวิเคราะห์ตั้งแต่ จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนา อัตลักษณ์ และการเผยแพร่อัตลักษณ์ เพื่อหาค้นหาปัจจัยต่างๆที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์

จากการสัมภาษณ์ในเชิงลึก โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์เป็นในวันที่ 28 มกราคม 2555 ใช้เวลา 2:02:50 นาที ซึ่งผลการสัมภาษณ์สามารถจำแนกตามประเด็นได้ดังนี้

จุดเริ่มต้นของความคิด

เป็นันั้นเติบโตขึ้นมาในบริบทของบ้านนางัว ตำบลนาหว้า จังหวัดนครพนม และชอบวาดการ์ตูนมาตั้งแต่เด็ก แต่เนื่องจากคุณพ่อทำงานรับราชการ ท่านจึงอยากให้เป็นรับราชการด้วย และจากการที่คุณพ่อได้ยินได้ฟังมาว่าการวาดรูปเป็นอาชีพนั้นมักจะลำบาก ด้วยความเป็นห่วงลูกสาวจึงไม่สนับสนุนให้เป็นเรียนในด้านศิลปะ ดังที่แป้นได้เล่าให้ฟังถึงช่วงเวลานั้นว่า “ตอนนั้นเรารู้แล้วว่าชอบวาดการ์ตูน ไม่ชอบเรียนสายวิทย์ แต่ว่าสมัยนั้นการเรียนศิลปะ ผู้ใหญ่มองว่าเป็นอาชีพที่เลี้ยงตัวเองยังไม่ได้ กลัวเป็นศิลปินไร้แห่ง พ่อเลยอยากให้เรียนอะไรก็ได้ที่เกี่ยวกับราชการ จบม.3 ไปสมัครสอบเรียนต่อ ม.4 เลือกลายศิลป์ พ่อไม่ให้ไปสอบเลย” (จิราภรณ์ โคตรมิตร, 2555: สัมภาษณ์)

หลังจากรู้ว่า อย่างไรก็ตามเสียคงจะไม่ได้เรียนด้านศิลปะแน่ เป็นันจึงหันไปเรียนด้านการโรงแรมและการท่องเที่ยว เนื่องจากเป็นันคิดว่าถ้าไม่ได้เรียนศิลปะก็เรียนการท่องเที่ยวแทน เพราะตนเองเป็นคนชอบเที่ยว จึงสอบเข้าเรียนต่อในชั้น ปวส.ที่สถาบันฝึกอบรมวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว (สรท.) แผนกบริการส่วนหน้า ที่บางแสน จังหวัดชลบุรี และได้เรียนรู้เบื้องหลังของการทำงานโรงแรม จากนั้น อีก 2 ปีหลัง เป็นันได้ไปศึกษาต่อระดับปริญญาตรี ในสาขาพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ จังหวัดเชียงใหม่

เมื่อจบการศึกษา เป็นันได้ทำงานโรงแรมอยู่ 2 ปี จากนั้นจึงลาออกไปทำงานร้านอาหารฟาสต์ฟู้ด(Fast food) แห่งหนึ่ง แต่รู้สึกไม่ชอบจึงได้ลาออก โดยช่วงที่ลาออกนั้น เป็นันได้มาอยู่ที่จังหวัดเชียงรายและเห็นกลุ่มทางในการขายงานแฮนด์เมด จึงไปรับสินค้าแฮนด์เมดจากเชียงใหม่มาขายที่ไนท์บาซาร์ ซึ่งสินค้าที่แป้นรับมาขายนั้นเป็นพวกตุ๊กตาเชือก กล่องไม้ระบายสี ซึ่งขายดีมากจนตั้งชื่อร้านว่า ร้านดิบดี

จนกระทั่ง ทางร้านที่แป้นไปรับสินค้ามาขายนั้นขึ้นราคาขายส่ง ทำให้แป้นสู้ราคาไม่ไหว จึงได้ลองทำตุ๊กตาเชือกขึ้นมาเพื่อขายเอง ตุ๊กตาเชือกที่แป้นทำนั้นมีลักษณะเหมือนตุ๊กตาแบบไสยศาสตร์ที่ดูแล้วน่ากลัว เป็นันจึงตั้งชื่อให้ตุ๊กตาแต่ละตัวเพื่อลดความน่ากลัวและเพิ่มความน่ารักให้กับตุ๊กตา เช่น ความรักเข้าตา ความรักเข้าประตูหลัง ความรักทำให้คนตาบอด ซึ่งปรากฏว่าขายดีมากจนผลิตไม่ทัน จึงต้องไปจ้างกลุ่มแม่บ้านที่อยู่ในช่วงว่างเว้นจากการทำนาผลิตให้แทน

เมื่อมีคนผลิตแทนแป้นจึงมีเวลาว่างเลยคิดทำโปสการ์ดขาย จึงลองวาดเป็นการ์ตูนแบบง่ายๆ โดยใช้โปรแกรมเพ้นท์ แล้วใส่คำพูดเก๋ๆลงไปก็ปรากฏว่าขายดีอีกเช่นกัน และเมื่อได้กลับมาวาดการ์ตูนซึ่งเป็นสิ่งที่ชอบมาตั้งแต่เด็กอีกครั้ง เป็นันเลยเริ่มรู้สึกสนุกกับมัน จึงเริ่มนำเรื่องราวของตัวเองและเพื่อน

มาผูกเป็นเรื่องราวแล้ววาดเป็นการตูนไว้อ่านกันเอง เมื่อวาดมากขึ้นจึงได้นำผลงานมาลงในบล็อก
เอ็กซ์ทีน จากนั้น แป้นก็ได้วาดการ์ตูนแล้วนำเสนอผลงานบล็อกในช่วงที่ว่างจากการขายของ

นอกจากขายตุ๊กตาเชือกและโปสการ์ดแล้ว ที่ร้านของแป้นยังขายตุ๊กตาควายปั้นดินเผาอีกด้วย มีตุ๊กตาควายตัวหนึ่งแป้นได้ตั้งชื่อให้มันว่า “รักนะเด็กโง่” แล้ววางขาย จนถึงช่วงเวลาเก็บของเพื่อปิดร้าน แป้นพบว่าเขาของตุ๊กตาควายตัวนี้หักไปหนึ่งข้าง เหลือเขาเพียงข้างเดียว แต่ด้วยความเสียดายจึงไม่ทิ้งและตั้งชื่อให้มันใหม่ว่า “รักเขาข้างเดียว” แล้วก็วางขายใหม่ แต่ก็ยังขายไม่ได้จนต้องเก็บเข้าเก็บออกอยู่หลายรอบ จนวันหนึ่ง เขาอีกข้างได้หักลง เพื่อนสนิทที่ร่วมหุ้นกันทำร้านจึงบอกมาให้ทิ้งไป เนื่องจากคงจะขายไม่ได้แล้ว เพราะมันไม่มีเขา แต่แป้นกลับบอกว่าทิ้งไม่ได้เพราะ “ไม่มีเขาเราก็อยู่ได้” และได้นำมาขู่นี้ไปเขียนเป็นการตูนแล้วนำเสนอในบล็อกเอ็กซ์ทีน

ตุ๊กตาควายเขาหักถูกนำมาเชื่อมโยงเข้ากับเรื่องราวของความรัก ผ่านการเล่าแบบเปรียบเปรยที่ให้แง่คิดสะกิดใจ ทำให้มุข “ไม่มีเขาเราก็อยู่ได้” นี้สามารถเข้าถึงความรู้สึกหรือเรียกว่าโดนใจคนส่วนใหญ่ที่เคยผ่านประสบการณ์นี้มาแล้วอย่างมาก จนทำให้มีคนนำไปส่งต่อกันในลักษณะของฟอร์เวิร์ดเมลล์(Forward mail)



ภาพประกอบ 90 ตอน 1# เรื่องของ...เขา

ที่มา: จิราภรณ์ โคตรมิตร. (2554). (ออนไลน์)

จากก่อนหน้านี้ เมื่อแป้นเขียนการ์ตูนแล้วนำเสนอในบล็อกเอ็กซ์ทีน จะมีคนเข้ามาอ่านแค่วันละ 5-8 คน แต่เมื่อนำเสนอการ์ตูนในมุขนี้มัน กลับมีคนเข้ามาอ่านและแสดงความคิดเห็นในบล็อกอย่างมากมาย ซึ่งสร้างความแปลกใจให้กับแป้นมาก จนกระทั่งวันหนึ่ง ที่ฟอร์เวิร์ดเมลนั้นได้ถูกส่งต่อมาถึงแป้น เธอจึงได้รู้สาเหตุและหมดข้อสงสัย ซึ่งแป้นได้เล่าให้ฟังถึงช่วงนั้นว่า “เราถึงได้รู้ว่ามีคนรู้จักการ์ตูนเราจากฟอร์เวิร์ดเมล ส่งต่อกันส่งต่อกันมา คนที่ส่งมาก็ไม่รู้ว่าเป็นคนวาด หลังจากนั้น ถ้าตอนไหนโดนใจอีกจะมีคนเอากา์ตูนไปส่งเมล แล้วเริ่มมีฟีดแบ็ค(Feedback)ตามหาว่าคนวาดเป็นใคร เอากา์ตูนมาจากไหน” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์) ซึ่งจากฟอร์เวิร์ดเมลนี้ ทำให้มีคนตามเข้ามาอ่านในบล็อกของแป้นมากขึ้นๆ จนถึงปัจจุบันประมาณ 4.5 ล้านครั้งแล้ว

ซึ่งก่อนหน้าที่จะเขียนเรื่อง “ไม่มีเขาเราก็อยู่ได้” นั้น แป้นได้เขียนเรื่องต่างๆ ไป ดังที่แป้นได้เล่าถึงเรื่องราวที่นำมาเขียนว่า “เป็นเรื่องใกล้ตัวทั่วไป เรื่องเพื่อน เรื่องของตัวเอง แต่เริ่มมีคนรู้จักก็ตอน “เขา” นี้แหละ หลังจากนั้นก็เริ่มวาดมาเรื่อย ๆ” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

จนเห็นได้ว่า แป้นเป็นที่รู้จักในวงกว้างจากการถูกนำผลงานที่วาดไปฟอร์เวิร์ดเมลส่งต่อกันไป แสดงให้เห็นว่า เทคโนโลยีทางการสื่อสารนั้น อาจเป็นปัจจัยเริ่มต้นในการสร้างอัตลักษณ์ของแป้น

ต่อมาวันหนึ่ง แป้นมีโอกาสได้ดูรายการธรรมมะโอทีของท่านพระมหาไถ่ ที่นำเสนอธรรมะผ่านบล็อกเอ็กซ์ทีน จึงรู้สึกอยากเขียนการ์ตูนธรรมมะ จึงได้ขอยืมคาแรคเตอร์ของท่านพระมหาไถ่มาวาดเป็นการ์ตูน แล้วสร้างเรื่องราวสอนธรรมะเป็นตอนสั้นๆ ซึ่งผู้ที่เข้ามาชมได้นำไปฟอร์เวิร์ดเมลต่อกันอีกเช่นเคย



ภาพประกอบ 91 โยมแป้น VS หลวงพี่ไถ่ 1 #: ขอพร

ที่มา: จิราภรณ์ โคตรมิตร. (2554). (ออนไลน์)

กระทั่งฟอร์เวิร์ดเมลนี้ถูกส่งต่อกันจนไปถึงบรรณาธิการของสำนักพิมพ์ปีซีเดียที่กำลังมองหาการ์ตูนที่เกี่ยวกับธรรมชาติอยู่พอดี จึงอยากได้การ์ตูนธรรมชาติของแป้นไปรวมเล่มตีพิมพ์ และเปิดสำนักพิมพ์ใหม่ชื่อสำนักพิมพ์จ้ำอ้าวเพื่อรองรับผลงานการ์ตูนของแป้น ดังที่แป้นได้เล่าให้ฟังว่า “ปีซีเดีย ยังไม่มีไลน์(Line)หนังสือแนวการ์ตูนส่วนใหญ่เป็นแนวธุรกิจ ฮาวทู ธรรมชาติ เลยเปิดสำนักพิมพ์ใหม่ “จ้ำอ้าว” เพื่อรับงานแนวการ์ตูนเป็นหลัก” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์) แป้นจึงกลายเป็นนักเขียนคนแรกๆ ของสำนักพิมพ์จ้ำอ้าว และหนังสือเล่มแรกได้เลือกการ์ตูนตอนที่มีคนฟอร์เวิร์ดเมลบ่อยๆ ตอนที่มีคนอ่านมาก และตอนที่มีคนแสดงความคิดเห็นจำนวนมากเพื่อตีพิมพ์จำหน่าย

จะเห็นได้ว่า แป้นเริ่มต้นวาดการ์ตูนจากความต้องการทำโปสการ์ดขายเพื่อสร้างรายได้เพิ่ม โดยการลองวาดการ์ตูนแบบง่ายๆ แล้วผูกโยงด้วยเรื่องราวจากเหตุการณ์ที่พบเจอรอบตัวผ่านมุมมองในแบบของแป้น ซึ่งมุมมองของแป้นที่ได้ถ่ายทอดผ่านคาแรคเตอร์เหล่านี้ ได้เข้าถึงความรู้สึกของผู้คนจนผลงานถูกฟอร์เวิร์ดต่อกันกระจายกันไปในวงกว้าง และได้นำพามาซึ่งชื่อเสียงและโอกาสในการรวมเล่มตีพิมพ์เพื่อจำหน่าย แสดงให้เห็นว่า ความต้องการที่จะสร้างรายได้เพิ่ม อาจเป็นปัจจัยที่เป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างอัตลักษณ์ของแป้น

การพัฒนาอัตลักษณ์



ภาพประกอบ 92 Banner

ที่มา: จิราภรณ์ โคตรมิตร. (2554). (ออนไลน์)

จุดเด่นที่ถือเป็นอัตลักษณ์ในคาแรคเตอร์ของแป้นนั้น คือการที่ตัวคาแรคเตอร์เกือบทุกตัวจะมีสีดำ ซึ่งแป้นได้ว่า สีดำนั้นมาจากการพยายามใส่สีผิวให้กับตัวคาแรคเตอร์ ซึ่งจากเดิมแป้นได้ใช้สีขาวแต่มีคนทักว่าสีขาวนั้นดูซีดไป แป้นจึงพยายามใส่สีเนื้อให้ผิว แต่การวาดในแต่ละครั้งนั้นไม่สามารถผสมสีผิวให้เหมือนเดิมได้เลย จึงคิดว่าจะให้คาแรคเตอร์มีสีอะไรก็ได้ที่สามารถเลือกง่าย ๆ และเหมือนกันหมดทุกครั้ง แป้นจึงได้เลือกสีดำเป็นสีผิวของคาแรคเตอร์ เนื่องจากดูแตกต่างจากคาแรคเตอร์ของคนอื่นและเป็นสีที่ไม่ต้องผสม ไม่ว่าจะวาดอีกสักกี่ครั้งสีผิวก็จะเหมือนเดิมตลอดอีกด้วย

นอกจากนั้น จุดเด่นของอีกอย่างหนึ่งในคาแรคเตอร์ของแป้นคือลายเส้นที่น้อยและเรียบง่าย แสดงรายละเอียดเฉพาะส่วนสำคัญของสิ่งๆ นั้นเท่านั้น ซึ่งแป้นได้เล่าที่มาของความน้อยและเรียบง่ายของลายเส้นนี้ว่า “ปกติตัวการ์ตูนใส่เสื้อผ้า เป็นคนไม่ชอบใส่รายละเอียด บางอย่างยังวาดไม่เป็นด้วยเลยเน้นเนื้อหาที่ต้องการบอกมากกว่าภาพ” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า สีดำของคาแรคเตอร์และลายเส้นที่น้อยและเรียบง่ายนั้นมาจากการต้องการอะไรที่ง่าย ๆ และรวดเร็ว เนื่องจากจุดประสงค์หลักของการวาดคาแรคเตอร์ในตอนนั้น เพียงเพื่อต้องการนำมาประกอบในเรื่องที่คิดขึ้นได้ ณ ขณะนั้น จึงไม่สามารถนั่งประติดประต่อยใส่รายละเอียดให้คาแรคเตอร์ได้ทันกับความคิด จึงทำให้แป้นเกิดความรู้สึกขี้เกียจวาดในส่วนขอรายละเอียดปลีกย่อย ทำให้คาแรคเตอร์เหลือเฉพาะส่วนสำคัญที่พอมองออกว่าคืออะไรเท่านั้น แสดงให้เห็นว่า จุดประสงค์หลักที่ต้องการวาดคาแรคเตอร์เพียงเพื่อต้องการนำมาประกอบในเรื่องที่คิดขึ้นในขณะนั้นๆ อาจเป็นปัจจัยที่มีผลการพัฒนาอัตลักษณ์ของแป้น ในแง่ของความรวดเร็วในการวาด

เนื่องจากแป้นไม่ได้ศึกษาทางด้านศิลปะหรือการออกแบบที่มีการเรียนการสอนการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อการสร้างภาพมาโดยตรง แป้นจึงใช้โปรแกรมพื้นที่ ซึ่งเป็นโปรแกรมวาดภาพพื้นฐานที่พ่วงติดมากับโปรแกรมไมโครซอฟท์ออฟฟิศเป็นเครื่องมือในการวาดการ์ตูน “ใช้คะพื้นที่ธรรมดา ๆ เพราะว่าเราไม่รู้ว่าใช้โปรแกรมอะไรวาดรูป เพราะว่าเราไม่เคยวาดรูปมาก่อน และที่หนูวาดการ์ตูนก็คือใช้โปรแกรมพื้นที่วาด” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์) ซึ่งโปรแกรมพื้นที่นั้นไม่ค่อยได้รับความนิยมในการนำมาสร้างงาน เนื่องจากมีความสามารถในการสร้างภาพที่ค่อนข้างจำกัด

แป้นได้ซื้อเมาส์แบบปากกามีสองมาทดลองวาดรูปในโปรแกรมพื้นที่ จนเชี่ยวชาญในการใช้โปรแกรมนี้ ดังที่แป้นได้เล่าให้ฟังว่า “วาดด้วยพื้นที่จนรู้จักโปรแกรมจนคิดว่าตัวเองถนัดสุด แต่โปรแกรมมันจะให้อันดู (undo) ย้อนหลังการทำงานได้ไม่เกิน 3 ครั้ง ถ้าวาดผิด ต้องกลับไปวาดใหม่เลยหาวิธีเซฟไฟล์ต้นฉบับไว้ก่อนแล้วค่อยเปิดมาแก้ไข บางครั้งเผลอเซฟทับหรือลบผิด ต้นฉบับก็ยังมีอยู่” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

ในช่วงแรกที่วาดนั้น แบนรู้สึกกดดันที่ตัวเองวาดรูปไม่สวย แต่พยายามให้กำลังใจตัวเองว่า วาดได้แค่นี้ก็แค่นี้ สวยแค่นี้ก็แค่นี้ ไม่ต้องอายใคร ใครว่าอะไรก็ช่าง อย่าไปสนใจ และเมื่อเวลาผ่านไป แบนได้บอกว่า “พอลบไปดูพัฒนาการของเรา เราจะรู้เลยว่าลายเส้นเราดีขึ้นๆ ใช้พื้นที่นะ แต่ว่าดีขึ้นๆ พอเปลี่ยนมาใช้อันใหม่ ชัดเลย เราารู้สึกเลยว่างานเราดีขึ้น” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

แบนใช้โปรแกรมพื้นที่ในการสร้างผลงานการ์ตูนและตีพิมพ์ออกจำหน่ายมาแล้ว 3 เล่ม เมื่อขึ้นเล่มที่ 4 แบนได้รู้จักโปรแกรมใหม่ ชื่อโปรแกรมซาย(Sai) ที่สร้างความสะดวกสบายในการสร้างงานกว่าเดิม แบนจึงเปลี่ยนจากการทำงานในโปรแกรมพื้นที่มาเป็นโปรแกรมซาย

ด้วยความสามารถที่มากขึ้นของโปรแกรมซาย บวกกับประสบการณ์และความชำนาญในการวาดที่มากขึ้น ทำให้คาแรคเตอร์การ์ตูนของแบนนั้นมีการพัฒนาขึ้น ดังที่แบนเล่าถึงการพัฒนาให้ฟังว่า “เลือกสีได้เยอะขึ้น ทำแสงเงาได้ด้วยการแยกเลเยอร์ ลักษณะพู่กันวาดหลากหลายทำให้มีภาพแนวใหม่มากขึ้น มีชุด มีลาย เปลี่ยนทรงผมง่าย เปลี่ยนสีง่าย บางคนยังไม่รู้เลยว่าเปลี่ยนโปรแกรมวาดเพราะเราใช้สีโทนเดิม แต่เขาจะรู้สึกว่างานเราชัดขึ้น” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

แบนได้เล่าให้ฟังถึงความสามารถในการสร้างงานที่ละเลเยอร์(Layer)ของโปรแกรมซายที่แตกต่างจากโปรแกรมพื้นที่ให้ฟังว่า “โปรแกรมซายจะแก้ไขได้ง่ายกว่าพื้นที่ ประหยัดเวลา เพราะภาพเราวาดแยกเลเยอร์กัน ตัว หัว ผม ตา แขนขา ส่วนพื้นที่เราวาดทุกส่วนติดกันหมดเวลาจะแก้ไขต้องลบแล้ววาดใหม่” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า จากการใช้โปรแกรมพื้นที่ที่มีการสร้างและแก้ไขงานที่จำกัด มาสู่การใช้โปรแกรมซายที่มีความสามารถในการสร้างและแก้ไขงานที่ง่ายขึ้น ส่งผลในคาแรคเตอร์ของแบนนั้นเปลี่ยนไป จากคาแรคเตอร์ที่มีส่วนของลำตัวเพียงแค่ออก ไม่มีแขนขา ขยับได้เพียงแค่ลูกตาดำ มาเป็นคาแรคเตอร์ที่มีลำตัว มีแขนขาครบ ทำให้คาแรคเตอร์สามารถแสดงลีลาท่าทางได้มากขึ้น แสดงให้เห็นว่า ความสามารถของโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นอาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของแบน

ในส่วนของเนื้อหาที่นำมาผูกโยงเป็นเรื่องราวในการ์ตูนของแบนนั้น ส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นใกล้ตัวของผู้คนส่วนใหญ่ที่มักจะถูกมองข้าม และเมื่อถูกนำมาถ่ายทอดเป็นการ์ตูนที่แฝงข้อคิดกินใจ จึงทำให้การ์ตูนของแบนนั้นมักจะเข้าถึงความรู้สึกของผู้อ่าน และเกิดการติดตามเพื่ออ่านตอนต่อไปอยู่เสมอ และในการผูกเรื่องราวนั้นแบนมีหลักบางอย่างที่ยึดถือเช่นกัน ดังที่แบนได้บอกว่า “ถ้าเรื่องไหนเซนซิทีฟ(Sensitive)เป็นเรื่องเฉพาะกลุ่ม จะไม่วาด ชอบวาดที่เป็นเรื่องทั่วไป ตัวคาแรคเตอร์ใช้แบนจะบ้า ๆ บอ ๆ เวลาเขวใคร เขาจะไม่โกรธ เป็นเรื่องขำ ๆ ไป” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์) ดังนั้น เรื่องที่แบนเขียนจึงมักมีมุมมองของการมองโลกในแง่ดี โดยส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของความรัก เรื่องใกล้ตัวและเรื่องของธรรมชาติ

จะเห็นได้ว่า เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นรอบตัวนั้นได้ถูกนำมาเป็นข้อมูลในการสร้างเรื่องราวของการ์ตูน แสดงให้เห็นว่า เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นรอบตัว อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของแป้น ในส่วนของเนื้อหาเรื่องราวของการ์ตูน

การตั้งชื่อคาแรคเตอร์แต่ละตัวของแป้นนั้น จะเป็นชื่อแบบไทยๆทั้งสิ้น เช่น แดงกวาง ผักแว่น ผักหวาน เขียวเสวย พวงชมพู ดำเย็น ซึ่งแป้นบอกว่า เป็นความตั้งใจที่จะใช้ชื่อไทยๆ เพราะคิดว่าหากคาแรคเตอร์เหล่านี้มีโอกาสได้ไปไกลถึงต่างประเทศ ก็จะได้ช่วยเผยแพร่ความเป็นไทย “เราตั้งใจอยากให้เป็นชื่อไทย ชื่อคุ้นหูดี เพราะเป็นการ์ตูนไทย ถ้ามีโอกาสได้ไปถึงเมืองนอก ชื่อไทยก็จะตามตัวการ์ตูนเราไปด้วย แค่ว่าจะได้รู้ว่าคนวาดเป็นคนไทย” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า ลักษณะที่แสดงออกถึงความเป็นไทย ได้ถูกถ่ายทอดในรูปแบบของการตั้งชื่อคาแรคเตอร์ เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของความเป็นไทย เมื่อยามไปอยู่ในบริบทของต่างประเทศ แสดงให้เห็นว่า ลักษณะที่แสดงถึงความเป็นไทยนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของแป้นด้วยเช่นกัน

ในส่วนของแรงบันดาลใจในการสร้างงานนั้น แป้นเล่าให้ฟังว่า มาจากการได้เห็นผลงานใน “หนังสือของจิมมี่ เหลียว(Jimmy Liao) นักวาดชาวไต้หวัน เล่มแรกที่เจอในร้านหนังสือ “ดอกไม้บานในใจฉัน” มีแต่ภาพ มีข้อความอยู่บรรทัดเดียว แล้วเขามีหลายเล่มมากนะ แต่เล่มแรกที่หนูเห็น อยากวาดอย่างนี้ ชอบรูปภาพอย่างนี้ เราอยากวาดได้อย่างนี้...โอกาสสักครั้งคืออยากทำหนังสือแบบเขา” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์) ซึ่งแป้นได้เก็บสะสมผลงานของจิมมี่ เหลียว ไว้ทุกเล่ม

ผลงานของ จิมมี่ เหลียว นั้น มีลักษณะเป็นภาพประกอบบทกวีที่สะท้อนความเป็นจริงของชีวิต ที่อาจเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของแป้นในแง่ของลักษณะงาน ดังจะเห็นได้จาก ผลงานของแป้นนั้น มักจะสะท้อนเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ซึ่งจากความชื่นชมในตัว ของจิมมี่ เหลียว นั้น ยังเป็นแรงผลักดันให้แป้นได้ดำเนินรอยตาม

การเผยแพร่อัตลักษณ์

เมื่อสร้างผลงานเสร็จ แป้นจะนำลงเผยแพร่ในเว็บไซต์ส่วนตัว บล็อกเอ็กซ์ทีนและเฟซบุ๊ก ส่วนเว็บไซต์อื่นๆนั้น แป้นไม่ได้นำไปลงเผยแพร่ ซึ่งแป้นได้ให้เหตุผลว่าเป็นเพราะรู้สึกเว็บไซต์เหล่านั้นเป็นเรื่องไกลตัวและต้องใช้ภาษาอังกฤษ แล้วงานส่วนใหญ่ค่อนข้างดูอินเตอร์ ส่วนใหญ่จึงแค่เข้าไปดู และอีกเหตุผลหนึ่งคือ “ไม่ชอบเอาพอร์ทงานตัวเองไปลงเว็บอื่น เพราะบางเว็บงานเราก็ไม่เหมาะ เรามีเว็บไซต์,บล็อก,เฟสบุ๊กของตัวเอง เวลามีคนอยากติดต่อเราก็สามารถชี้รหหาเราได้เลย” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

เมื่อเริ่มมีชื่อเสียง จึงมักมีบริษัทต่างๆมาขอซื้อคาแรคเตอร์ของแป้นไปใช้ประกอบสินค้า ซึ่งแป้นเล่าให้ฟังว่า เมื่อเขาซื้อไปและจัดงานเพื่อประชาสัมพันธ์สินค้านั้นๆ ก็มักจะมีการเชิญนักออกแบบ

คาแรคเตอร์ไปด้วย เพื่อเป็นส่วนช่วยในการประชาสัมพันธ์ ซึ่งเมื่อแป้นถูกเชิญไปก็มักรู้สึกว่าจะไม่ใช่งานของตน เหมือนถูกเชิญไปเพื่อเป็นไม้ประดับ เนื่องจากทางบริษัทมักจะคุยกันเรื่องการนำคาแรคเตอร์ไปประกอบสินค้าต่างๆ ซึ่งแป้นรู้สึกว่ามันเป็นธุรกิจมากเกินไป จึงคิดว่าทำไมถึงไม่มีงานที่ทำให้นักวาดคาแรคเตอร์ได้มาเจอกันบ้าง ดังที่แป้นได้เล่าให้ฟังว่า “เราารู้สึกว่าทำไมไม่มีงานแบบนี้บ้าง งานที่นักวาดมาเจอกัน คนที่อ่านงานของเรา เขาก็อยากเจอเรานะ เพราะว่าตอนนั้นคือออกหนังสือ คนอ่านก็แบบ ฉันจะไปเจอเธอที่ไหน ถ้าไม่มีงานหนังสือแล้วฉันจะเจอเธอที่ไหน ก็เลยเดี่ยวลงชวนเพื่อนดู ก็เพื่อนที่รู้จักกันในออนไลน์ รู้จักใครก็โทรไปชวน เดี่ยวเราจะจัดงานนี้ขึ้นมาใหม่ฯ” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

เนื่องจากคนรอบข้างในโลกจริงของแป้นนั้นไม่มีใครที่วาดการ์ตูนเลย จึงทำให้แป้นขาดเพื่อนที่คุยในเรื่องเดียวกัน และเพื่อนนักวาดที่รู้จักกันนั้นก็แค่คุยกันเฉพาะในโลกโซเชียลเท่านั้น จึงทำให้แป้นรู้สึกเหงา ดังที่แป้นเล่าให้ฟังว่า “เราไม่มีเพื่อนนักวาดเลย มันรู้สึกโดดเดี่ยว คือวาดอยู่คนเดียวแล้วไม่มีใครวาดด้วย แล้วเพื่อนเราที่วาดรูปก็อยู่ในเน็ต เราอยากเจอเขา เราอยากคุยกับเขา เราอยากจับมือถือแขน อยากคุย มันเป็นความอ้างว้างที่ผุดขึ้นมาในช่วงหนึ่ง แล้วไปงานไหนเราก็อยากให้เป็นงานที่มีที่ให้เราอยู่ เราสามารถนั่งคุยกับเพื่อนได้ เป็นงานของเราเอง แล้วพอไม่มีใครจัดเราก็ต้องจัดเอง” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

ด้วยเหตุนี้ แป้นจึงลุกขึ้นมาเป็นแม่งานจัดกิจกรรมรวมนักวาดภาพประกอบไทยขึ้นมาเมื่อปี 2554 โดยเชิญชวนเพื่อนนักวาดที่รู้จักกันและแฟนคลับของแต่ละคนมาร่วมงาน ทั้งแฟนคลับทั้งเพื่อนนักวาดที่เคยแต่คุยกันแต่ในอินเทอร์เน็ต แต่ไม่เคยเห็นหน้าเห็นตากันก็ได้มาพบปะเจอและคุยกันอย่างเป็นกันเองในโลกจริง โดยในงานนั้นมีการนำผลงานของนักวาดแต่ละคนมาจัดแสดงเป็นนิทรรศการ เกิดการแลกเปลี่ยนผลงานและความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ซึ่งแป้นได้เล่าถึงความรู้สึกในตอนนั้นว่า “กลัวไม่มีใครมา ตอนแรกๆ กลัวจริงๆ ว่านักวาดจะไม่มา นักวาดมักไม่มั่นใจในตัวเองว่าฉันจะมีแฟนคลับที่จะไปดูงานฉันไหม ปรากฏว่าพอถึงวันจริงแล้วมันพลิกไปเยอะมาก ก็ตกใจ 7-8 ร้อยคนก็แน่นเลย ตั้งไว้ 50 คนคุณแฟนคลับอีกคนละสาม แต่ไปจริง 700 ทะลุเป้ามากเลย แล้วเราได้พีคแบคงานนี้มาดีมาก อยากให้จัดอีก แล้วให้สถานที่ใหญ่กว่านี้ แล้วเพื่อนที่เป็นนักวาดด้วยกันคอมเมนต์ว่าฉันอยากได้งานอย่างนี้แหละ มันเป็นเหมือนงานของฉัน” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

สิ่งที่เกิดขึ้นจากงานนี้เหมือนเปิดกว้างให้ทุกคนได้รู้จักกันมากขึ้น ทำให้นักวาดแต่ละคนมีแฟนคลับเพิ่มขึ้น ความสัมพันธ์ที่ถูกสานต่อภายนอกโลกโซเชียลนั้น ดูเหมือนจะทำให้เกิดเครือข่ายนักวาดที่มีความแน่นแฟ้นมากขึ้น จึงมีเสียงเรียกร้องให้จัดงานนี้ขึ้นอีกในปี 2555

ซึ่งโครงการจัดงานของปี 2555 นั้น มีแนวคิดของงานคือการ “ซ่าแหละคาแรคเตอร์” ซึ่งแป้นได้อธิบายความหมายของแนวคิดนี้ไว้ว่า “ซ่าแหละ หมายถึงการตีแผ่กระบวนการทำงานของนักวาดแต่

ละคน สมมุติ..ทำไมไฉ่แป้นมีผมสีส้ม ตัวสีดำ ทำไมไม่ใส่เสื้อผ้า แรงบันดาลใจจากอะไร กว่าจะได้ คาแรคเตอร์ตัวหนึ่งมา เป็นการบอกที่มาที่ไปของการวาดคาแรคเตอร์แต่ละตัว” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

และในส่วนของนักวาดแต่ละคนนั้น ก็ให้จัดเตรียมแฟ้มประวัติส่วนตัวของตัวเองและผลงานเก่าๆที่เคยทำ รวมถึงทำนามบัตรมาอย่างน้อยคนละ 100 ใบ เนื่องจากจะมีการตั้งโต๊ะวางแฟ้มพร้อมนามบัตร เพื่อที่หากสำนักพิมพ์หรือบริษัทใดสนใจผลงานของนักวาดท่านไหนก็จะสามารถติดต่อได้

ส่วนทางฝ่ายสำนักพิมพ์หรือบริษัทนั้น ก็จะเปิดเวทีให้มาคุยกันว่าสำนักพิมพ์นี้เปิดรับผลงานในแนวไหน เพื่อที่นักวาดที่ยังไม่มีผลงานจะได้รู้แนวทางว่าเขาควรจะเหมาะกับสำนักพิมพ์ไหน สามารถเอางานไปส่งได้ที่ไหน

ซึ่งแป้นบอกว่าสิ่งที่คิดว่าน่าจะได้รับจากงานนี้นั้นคือ โอกาสในการขายผลงานทั้งของตัวเองและของตนเอง “เพื่อนมีผลงาน เราก็มีผลงาน เรามีผลงานอื่น ๆ ที่ไม่ใช่งานวาดอย่างเดียว พวกแฮนด์เมด เสื้อยืด กระเป๋า ใครอยากได้งานก็ติดต่อพูดคุยกันได้โดยตรง ที่สำคัญนักวาดมีพื้นที่แสดงผลงาน เราจะได้มีเพื่อนไม่เหงาด้วย” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

นอกจากนั้น ยังเป็นโอกาสให้ผู้ที่มีสนใจในการสร้างงานคาแรคเตอร์ได้เข้ามาศึกษาแนวปฏิบัติจากผู้ที่มีประสบการณ์มาก่อน ดังที่แป้นบอกว่า “คนที่กำลังหาคาแรคเตอร์ของตัวเอง การได้มาเจอกลุ่มคนที่เค้าทำอยู่แล้ว มาดูแนวคิด วิธีการทำงาน อาจจะช่วยให้อ่านแรงบันดาลใจในการสร้างคาแรคเตอร์ของตัวเองได้เร็วขึ้น” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า การจัดกิจกรรมในลักษณะของการแสดงผลงานที่มีการพบปะพูดคุยกันระหว่างคน 4 กลุ่ม คือ กลุ่มของนักวาด กลุ่มของแฟนคลับ กลุ่มผู้ที่มีสนใจในการสร้างงานคาแรคเตอร์ และกลุ่มของสำนักพิมพ์หรือบริษัทนั้น เป็นการรวมตัวที่ทำให้เกิดพลัง สามารถสร้างเครือข่ายที่เข้มแข็งและเกิดประโยชน์ด้วยกันทุกฝ่าย แสดงให้เห็นว่า การเผยแพร่ผลงานในลักษณะของการจัดกิจกรรมร่วมกันของหลายๆกลุ่มนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของแป้น ในแง่ของการสร้างเครือข่าย

แป้นได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับวงการการ์ตูนคาแรคเตอร์ไทยในตอนนี้อย่างดีขึ้นกว่าเมื่อก่อน เนื่องจากตอนนี้มีสำนักพิมพ์เปิดใหม่มากขึ้น และเปิดตัวเพื่อการ์ตูนอย่างเดียว เหมือนสำนักพิมพ์จำอ้าวที่แป้นตีพิมพ์อยู่ก็เปิดขึ้นมาเพื่อรองรับการ์ตูนอย่างเดียว ซึ่งถือเป็นการรองรับตลาดเฉพาะกลุ่มดังที่แป้นบอกว่า “มีตลาดเฉพาะ แล้วก็มีคนอ่าน ก็มีแฟนคลับ การ์ตูนไทยเป็นที่ยอมรับมากขึ้น เพราะนักวาดมีการเผยแพร่ผลงานทางออนไลน์ บางสำนักพิมพ์หาต้นฉบับแบบออนไลน์ ถ้าคนไหนน่าสนใจก็ติดต่อไปโดยที่ยังไม่ส่งต้นฉบับจริง ที่สำคัญนักวาดจะมีแฟนคลับที่ติดตามอ่านการ์ตูนของตัวเองอยู่แล้ว พอนำผลงานไปตีพิมพ์เป็นหนังสือก็มีแฟนคลับสนับสนุน เพื่อนที่เริ่มวาดการ์ตูนลงบล็อกด้วยกัน ตอนนี้ก็มีหนังสือของตัวเองกันแล้วหลายคน” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า การเกิดขึ้นของตลาดเฉพาะกลุ่ม ทำให้มีการเปิดสำนักพิมพ์ใหม่ๆ ตามมา เพื่อรองรับการทำตลาดในรูปแบบนี้ และ “บล็อก” โดยเฉพาะบล็อกเอ็กซ์ทีน ซึ่งเป็นบล็อกที่มีนักสร้างคาแรคเตอร์แสดงผลงานกันอยู่เป็นจำนวนมากนั้น เป็นเสมือนตลาดขนาดใหญ่ ที่สำนักพิมพ์ต่างๆ ได้เข้ามาค้นหาคาแรคเตอร์การ์ตูนที่มีอัตลักษณ์โดดเด่นเฉพาะตัวและมีแฟนคลับเฉพาะกลุ่ม และคัดเลือกเพื่อนำผลงานนั้นมารวมเล่มเพื่อตีพิมพ์จำหน่าย แสดงให้เห็นว่า บล็อก อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของแป้น

ส่วนการต่อยอดจากงานวาดสูงๆ อื่นๆ นั้นแป้นบอกว่า “เหมือนงานวาดของเรามันจะเป็นพวกคาแรคเตอร์ที่ชัดมากค่ะ เราก็ขายคาแรคเตอร์ได้ส่วนหนึ่ง ก็เอาคาแรคเตอร์นั้นไปทำเป็นโปสการ์ด หรือเป็นตุ๊กตา” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์) และแป้นยังมีแผนจะนำคาแรคเตอร์ไปต่อยอดเป็นสมุดบันทึกเพื่อจำหน่ายที่ร้านดิบดีอีกด้วย นอกจากนี้ ค่ามือถือของบริษัท AIS ยังได้นำคาแรคเตอร์ของแป้นไปเป็นโมบายคอนเทนต์ในลักษณะของ MMS เปิดให้ลูกค้าดาวนโหลดฟรีในช่วงเทศกาลต่างๆ

จะเห็นได้ว่า การนำคาแรคเตอร์ไปต่อยอดเป็นสินค้าต่างๆ รวมถึงการนำคาแรคเตอร์ผลิตเป็นโมบายคอนเทนต์และถูกดาวนโหลดฟรีๆ นั้น จะทำให้คาแรคเตอร์ถูกกระจายออกไปในวงกว้างมากขึ้น แสดงให้เห็นว่า การนำคาแรคเตอร์ไปต่อยอดเป็นสินค้าในรูปแบบต่างๆ นั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์สู่วงกว้างของแป้น

และล่าสุดนั้น มีการติดต่อมาว่าอยากได้คาแรคเตอร์ของแป้นไปผลิตเป็นตุ๊กตา ดังที่แป้นได้เล่าให้ฟังว่า “เขาตั้งบริษัทที่เกี่ยวกับสินค้าคาแรคเตอร์นี้กวาดชาวไทยโดยเฉพาะ เพื่อจะขายทางออนไลน์ ถ้าขายได้จะมีหน้าร้านขายสินค้าด้วย” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์) แต่แป้นบอกว่ากำลังพิจารณาอยู่ เนื่องจากเรื่องข้อข้อยกสิทธิ์นั้นเป็นเรื่องที่ต้องรอบคอบ เนื่องจากการนำคาแรคเตอร์ไปผลิตเป็นสินค้านั้นจะค่อนข้างควบคุมยาก ดังที่แป้นบอกว่า “เขาจะเอาคาแรคเตอร์เราไปผลิตสินค้าหลายอย่าง ถ้าให้ลิขสิทธิ์เค้าไปแล้ว ไม่สามารถควบคุมการผลิตได้ ไม่รู้จะแก้ไขยังไง เพราะยังไม่เคยมีประสบการณ์ เลยขอชะลอและดูนักวาดท่านอื่นทำไปก่อน” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

การถูกละเมิดลิขสิทธิ์นั้น เป็นเรื่องที่แป้นพบเจออยู่บ่อยครั้ง ซึ่งมีวิธีจัดการกับผู้ละเมิดโดยการโทรศัพท์ไปพูดคุยให้เข้าใจ เนื่องจากคาแรคเตอร์ของแป้นนั้นมีลิขสิทธิ์ร่วมกันกับสำนักพิมพ์ที่ผลิตหนังสือของแป้นอยู่ ซึ่งที่ผ่านมาหลังจากได้พูดคุยแล้ว ทางผู้ละเมิดก็จะรีบนำคาแรคเตอร์ของแป้นออกให้ทันที

ดังนั้น ในส่วนของลิขสิทธิ์งาน แป้นจะให้ทางสำนักพิมพ์ช่วยดูแลให้ ดังที่แป้นได้เล่าให้ฟังว่า “ลิขสิทธิ์ของแป้น บางเรื่องให้สำนักพิมพ์ช่วยดูแล ถ้าเป็นบริษัทใหญ่ ๆ เราไม่รู้จะคุยหรือต่อรองกับเขา

ยังไ้ เพราะจะมีเงื่อนไขอื่น ๆ อีกอย่างสำนักพิมพ์เค้าจะรู้ข้อจำกัดของเรา ว่างานไหนเราทำได้ งานไหนทำไม่ได้” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า กฎหมายลิขสิทธิ์นั้นช่วยควบคุมการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาได้ในส่วนหนึ่ง ซึ่งหากมีความรู้ในเรื่องนี้ ก็จะสามารถทำการเผยแพร่ผลงานได้อย่างเหมาะสมและอยู่ในการควบคุมได้ แสดงให้เห็นว่า กฎหมายลิขสิทธิ์อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของแป้น

ในการสร้างผลงานนั้น กำลังใจที่สำคัญมาจากแฟนคลับที่ชื่นชอบ ติดตามและให้การสนับสนุนผลงาน ซึ่งจากประสบการณ์ที่ผ่านมา ทำให้แป้นพบว่าแฟนคลับนั้นไม่ใช่สิ่งที่จะอยู่กับเราตลอดไป แต่จะอยู่กับเราก็อ่เมื่อเราผลิตผลงานออกมา ดังที่แป้นได้บอกว่า “แฟนคลับเค้าชื่นชอบเราที่ผลงาน ถ้าเราสร้างผลงานออกมาเรื่อย ๆ เขาก็ยังติดตามเราอยู่ เพราะมีเรื่องให้พูดคุยและสื่อสารกัน แต่ถ้าเราเลิกวาด แฟนคลับก็เริ่มหาผลงานอื่น ๆ อ่านแทน เพราะเค้าไม่รู้จะอ่านงานเราอย่างไรหรือติดต่อเราทางไหน” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

ด้วยเหตุนี้ แป้นจึงให้ความสำคัญในจุดนี้มาก เพื่อรักษามิตรภาพและความสัมพันธ์กับแฟนคลับไว้ โดยการพยายามพัฒนาผลงานและนำเสนอเป็นระยะ ไม่ห่างหายไปนานๆ ดังที่แป้นได้บอกว่า “แฟนคลับเป็นแรงผลักดันอีกอย่างหนึ่งที่ทำให้เราฮึดอยากวาด และพัฒนางานให้ดีขึ้น พวกเขาารู้สึกว่าตัวการ์ตูนเป็นเพื่อนคุยคอยเล่าเรื่อง ส่งข่าว ไปที่ไหน ทำอะไร เวลาที่เราหายไปก็คิดถึง ถ้ามได้เป็นยังไ้ ทำให้มีกำลังใจอยากวาดการ์ตูนไปเรื่อย ๆ เพราะมีคนรออ่านอยู่” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์) ซึ่งแป้นบอกว่า ส่วนใหญ่แล้วคนที่ซื้อหนังสือของแป้นนั้นเป็นแฟนคลับที่คอยติดตาม ซึ่งหากขายเฉพาะหนังสือแต่ไม่ดูแลแฟนคลับเลย ต่อไปหากมีผลงานอะไรออกมาใหม่แฟนคลับก็จะไม่ทราบ ซึ่งแป้นเคยหายไปช่วงหนึ่ง ทำให้แฟนคลับไม่ทราบเลยว่าแป้นออกหนังสือถึงเล่ม 4 แล้ว

จะเห็นได้ว่า การรักษาแฟนคลับนั้น เหมือนเป็นการรักษาตัวตนอย่างหนึ่ง ซึ่งการต้องการรักษาแฟนคลับนั้น ทำให้แป้นต้องพัฒนาผลงานและสร้างผลงานเผยแพร่อย่างสม่ำเสมอ แสดงให้เห็นว่า การรักษาแฟนคลับนั้น อาจอีกหนึ่งเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของแป้น ในแง่ของการดำรงรักษาตัวตน

และหนึ่งในความคาดหวังในอนาคตของแป้นนั้น คือการพัฒนาคาแรคเตอร์ของตนเองเป็นแอนิเมชัน ในลักษณะการ์ตูนสั้นค้นรายการข่าว แต่เนื่องจากการทำแอนิเมชันนั้นจำเป็นต้องมีทั้งทีมและทุน ซึ่งแป้นบอกว่าตอนนี้ยังไม่มีทุนขนาดนั้น ดังนั้น การทำเป็นแอนิเมชันนี้ จึงยังคงเป็นความคาดหวังที่อยากจะทำให้เกิดขึ้นในอนาคตของแป้น

ตลอดเส้นทางในการสร้างอัตลักษณ์ของแป้น ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนาอัตลักษณ์ ตลอดจนการเผยแพร่อัตลักษณ์นั้น ประกอบด้วยหลายๆ สิ่งที่เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิด และส่งผลต่อแนวปฏิบัติ ดังต่อไปนี้

2.2 ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของ I-Phan

ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของแบรนด์นั้น เกิดจากความชอบวาดการ์ตูนตั้งแต่เด็ก และเมื่อทำงานเป็นแม่ค้าขายของแฮนด์เมดที่ไนท์บาซาร์ จังหวัดเชียงรายนั้น จะมีในช่วงที่ว่างจากการขายของ แบรนด์จึงสร้างรายได้เพิ่มด้วยการวาดการ์ตูนเพื่อทำโปสการ์ดขาย โดยวาดการ์ตูนแบบง่ายๆแล้วผูกโยงด้วยเรื่องราวจากเหตุการณ์ที่พบเจอรอบตัวผ่านมุมมองในแบบของแบรนด์ ซึ่งมุมมองของแบรนด์ที่ได้ถ่ายทอดผ่านคาแรคเตอร์เหล่านี้ ได้เข้าถึงความรู้สึกของผู้คนจนผลงานถูกฟอริเวิร์ดต่อกันกระจายกันไปในวงกว้าง และได้นำมาซึ่งชื่อเสียงและโอกาสในการรวมเล่มตีพิมพ์เพื่อจำหน่าย แสดงให้เห็นว่า ความต้องการที่จะสร้างรายได้เพิ่ม อาจเป็นปัจจัยที่เป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างอัตลักษณ์ของแบรนด์

จุดเด่นของคาแรคเตอร์ของแบรนด์นั้นคือ ตัวดำและลายเส้นน้อยและเรียบง่าย ซึ่งมีที่มาจากความต้องการอะไรที่ง่ายๆและรวดเร็ว เนื่องจากจุดประสงค์หลักของการวาดคาแรคเตอร์ในตอนนั้น เพียงเพื่อต้องการนำมาประกอบในเนื้อเรื่องที่คิดขึ้นได้ ณ ขณะนั้น จึงตัดในส่วนขลุ่ยละเอียดปลีกย่อยออก ทำให้คาแรคเตอร์เหลือเฉพาะส่วนสำคัญ แสดงให้เห็นว่า จุดประสงค์หลักที่ต้องการวาดคาแรคเตอร์เพียงเพื่อต้องการนำมาประกอบในเนื้อเรื่องที่คิดขึ้นในขณะนั้นๆ อาจเป็นปัจจัยที่มีผลการพัฒนาอัตลักษณ์ของแบรนด์ ในแง่ของความรวดเร็วในการวาด

ในการวาดนั้นแบรนด์ใช้โปรแกรมพื้นที่ที่มีการสร้างและแก้ไขงานที่จำกัด ต่อมาได้เปลี่ยนมาใช้โปรแกรมขายที่มีความสามารถในการสร้างและแก้ไขงานที่ง่ายขึ้น ส่งผลในคาแรคเตอร์ของแบรนด์นั้นเปลี่ยนไป จากคาแรคเตอร์ที่มีส่วนของลำตัวเพียงแค่ออก ไม่มีแขนขา ขยับได้เพียงแค่ลูกตาดำ มาเป็นคาแรคเตอร์ที่มีลำตัว มีแขนขาครบ ทำให้คาแรคเตอร์สามารถแสดงลีลาท่าทางได้มากขึ้น แสดงให้เห็นว่า ความสามารถของโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นอาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของแบรนด์

ในส่วนของเนื้อเรื่องนั้น แบรนด์ใช้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นรอบตัว มาเป็นข้อมูลในการสร้างเรื่องราวของการ์ตูน แสดงให้เห็นว่า เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นรอบตัว อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของแบรนด์ ในส่วนของเนื้อหาเรื่องราวของการ์ตูน

นอกจากนั้น แบรนด์มีการตั้งชื่อคาแรคเตอร์แบบไทยๆ เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของความเป็นไทย เนื่องจากคิดว่า หากคาแรคเตอร์มีโอกาสได้ไปไกลถึงต่างประเทศ จะสามารถช่วยเผยแพร่ความเป็นไทยได้อีกทางหนึ่ง แสดงให้เห็นว่า ลักษณะที่แสดงถึงความเป็นไทยนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของแบรนด์ด้วยเช่นกัน

แรงบันดาลใจจากผลงานของ จิมมี เหลียว นั้น ที่สร้างงานในลักษณะเป็นภาพประกอบบทกวีที่สะท้อนความเป็นจริงของชีวิต ก็อาจเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนา

อัตลักษณ์ของแบรนด์ในแง่ของลักษณะงาน ดังจะเห็นได้จาก ผลงานของแบรนด์นั้น มักจะสะท้อนเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ซึ่งจากความชื่นชมในตัวของผู้มีชื่อเสียง นั้น ยังเป็นแรงผลักดันให้แบรนด์ได้ดำเนินรอยตาม

แบรนด์ได้เป็นแม่ข่ายในการจัดกิจกรรมในลักษณะของการแสดงผลงานที่มีการพบปะพูดคุยกันระหว่างคน 4 กลุ่ม คือ กลุ่มของนักวาด กลุ่มของแฟนคลับ กลุ่มผู้ที่สนใจในการสร้างงานคาแรคเตอร์ และกลุ่มของสำนักพิมพ์หรือบริษัท ซึ่งเป็นการรวมตัวทำให้เกิดพลัง สร้างเครือข่ายที่เข้มแข็งและเกิดประโยชน์ด้วยกันทุกฝ่าย แสดงให้เห็นว่า การเผยแพร่ผลงานในลักษณะของการจัดกิจกรรมร่วมกันของหลายกลุ่มนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของแบรนด์ ในแง่ของการสร้างเครือข่าย

การเกิดขึ้นของตลาดเฉพาะกลุ่ม ทำให้มีการเปิดสำนักพิมพ์ใหม่ๆ ตามมา เพื่อรองรับการทำตลาดในรูปแบบนี้ และ “บล็อก” โดยเฉพาะบล็อกเอ็กซ์ทีน ซึ่งเป็นบล็อกที่มีนักสร้างคาแรคเตอร์แสดงผลงานกันอยู่เป็นจำนวนมากนั้น เป็นเสมือนตลาดขนาดใหญ่ ที่สำนักพิมพ์ต่างๆ ได้เข้ามาค้นหาคาแรคเตอร์การ์ตูนที่มีอัตลักษณ์โดดเด่นเฉพาะตัวและมีแฟนคลับเฉพาะกลุ่ม และคัดเลือกเพื่อนำผลงานนั้นมารวมเล่มเพื่อตีพิมพ์จำหน่าย แสดงให้เห็นว่า บล็อก อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของแบรนด์

แบรนด์ได้นำคาแรคเตอร์ไปต่อยอดเป็นสินค้าต่างๆ รวมถึงการที่ค่ายมือถือได้นำคาแรคเตอร์ของแบรนด์ไปผลิตเป็นโมบายคอนเทนต์และถูกดาวน์โหลดฟรีๆ นั้น จะทำให้คาแรคเตอร์ถูกกระจายออกไปในวงกว้างมากขึ้น แสดงให้เห็นว่า การนำคาแรคเตอร์ไปต่อยอดเป็นสินค้าในรูปแบบต่างๆ นั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ผู้วางกว้างของแบรนด์

การควบคุมการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญานั้นต้องใช้กฎหมายลิขสิทธิ์เข้าช่วย ซึ่งหากมีความรู้ในเรื่องนี้ ก็จะสามารถทำการเผยแพร่ผลงานคาแรคเตอร์ได้อย่างเหมาะสมและอยู่ในการควบคุมได้ แสดงให้เห็นว่า กฎหมายลิขสิทธิ์อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของแบรนด์

การรักษาแฟนคลับนั้น เหมือนเป็นการรักษาตัวตนอย่างหนึ่ง ซึ่งการต้องการรักษาแฟนคลับนั้น ทำให้แบรนด์ต้องพัฒนาผลงานและสร้างผลงานเผยแพร่อย่างสม่ำเสมอ แสดงให้เห็นว่า การรักษาแฟนคลับนั้น อาจอีกหนึ่งเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของแบรนด์ ในแง่ของการดำรงรักษาตัวตน

2.3 สรุปกระบวนการสร้างอัตลักษณ์

จากการศึกษาวิเคราะห์สามารถสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของแบรนด์นั้น เริ่มต้นจากการชอขวดการ์ตูนมาตั้งแต่เด็ก แต่ที่บ้านไม่สนับสนุนให้เรียนในด้านศิลปะ แบรนด์จึงหัน

ไปเรียนด้านการโรงแรมและการท่องเที่ยว จนจบการศึกษาระดับปริญญาตรี ในสาขาการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ จังหวัดเชียงใหม่

เป็นทำงานเป็นมนุษย์เงินเดือนอยู่ 2 ปี จึงลาออกไปเป็นแม่ค้าขายงานแฮนด์เมดที่ไนท์บาซาร์ จังหวัดเชียงราย และรับสินค้าแฮนด์เมดจากเชียงใหม่มาขาย ซึ่งสินค้าที่แป้นรับมาขายนั้นเป็นพวกตุ๊กตาเชือก กล่องไม้ระบายสี ซึ่งขายดีมากจนตั้งชื่อร้านว่า ร้านดิบดี

ต่อมา ร้านที่ไปรับสินค้ามาขายนั้นขึ้นราคาขายส่ง ทำให้สู้ราคาไม่ไหว แป้นจึงได้ลองทำตุ๊กตาเชือกขึ้นมาเพื่อขายเองและตั้งชื่อให้ตุ๊กตาแต่ละตัวเพื่อให้ดูน่ารัก ซึ่งขายดีมากจนผลิตไม่ทันจึงต้องไปจ้างกลุ่มแม่บ้านมาผลิตให้แทน

เมื่อมีคนผลิตแทนแป้นจึงมีเวลารว่างเลยคิดทำโปสการ์ดขายโดยใช้โปรแกรมพื้นที่ในการวาดรูป ก็ปรากฏว่าขายดีอีกเช่นกัน แป้นเริ่มที่จะสนุกกับมัน จึงนำเรื่องราวของตัวเองและเพื่อนมาผูกเป็นเรื่องราวแล้ววาดเป็นการตูนไว้อ่านกันเอง เมื่อวาดมากขึ้นจึงได้นำผลงานมาลงในบล็อกเอ็กซ์ทีนในช่วงที่ว่างจากการขายของ

นอกจากขายตุ๊กตาเชือกและโปสการ์ดแล้ว ที่ร้านของแป้นยังขายตุ๊กตาคาวายปั้นดินเผาอีกด้วย มีตุ๊กตาคาวายตัวหนึ่งแป้นได้ตั้งชื่อให้มันว่า “รักนะเด็กโง่” แล้ววางขาย ซึ่งวันหนึ่งแป้นพบว่าเขาของตุ๊กตาคาวายตัวนี้หักไปหนึ่งข้าง เหลือเขาข้างเดียว จึงตั้งชื่อให้มันใหม่ว่า “รักเขาข้างเดียว” แต่ก็ยังขายไม่ได้จนต้องเก็บเข้าเก็บออกอยู่หลายรอบ จนเขาอีกข้างได้หักลง เพื่อนจึงบอกให้ทิ้งไปเนื่องจากคงจะขายไม่ได้แล้ว เพราะมันไม่มีเขา แต่แป้นกลับบอกว่าทิ้งไม่ได้เพราะ “ไม่มีเขาเราก็อยู่ได้” และได้นำมุขนี้ไปเขียนเป็นการตูนแล้วนำเสนอในบล็อกเอ็กซ์ทีน

ซึ่งมุข “ไม่มีเขาเราก็อยู่ได้” นี้โดนใจคนส่วนใหญ่อย่างมาก จนทำให้มีคนนำไปฟอร์เวิร์ดเมลล์ส่งต่อกัน จนมีคนตามเข้ามาอ่านและแสดงความคิดเห็นในบล็อกอย่างมากมาย ซึ่งสร้างความแปลกใจให้กับแป้นมาก จนวันหนึ่ง ที่ฟอร์เวิร์ดเมลล์นั้นได้ถูกส่งต่อมาถึงแป้น เธอจึงได้รู้สาเหตุ ซึ่งจากฟอร์เวิร์ดเมลล์นี้ ทำให้มีคนตามเข้ามาอ่านในบล็อกของแป้นมากขึ้นๆ จนถึงปัจจุบันประมาณ 2-3 ล้านครั้งแล้ว

ก่อนหน้านี้แป้นได้เขียนเรื่องทั่วไป แต่มาเป็นที่รู้จักอย่างมากก็ตอนเขียนเรื่อง “เขา” ซึ่งหลังจากนั้นแป้นก็เลยวาดมาเรื่อยๆ

ต่อมาวันหนึ่ง แป้นได้ดูรายการธรรมมะโอทีของท่านพระมหาไธท์ จึงได้ขอยืมคาแรคเตอร์ของท่านพระมหาไธท์มาวาดเป็นการตูน แล้วสร้างเรื่องราวสอนธรรมมะเป็นตอนสั้นๆ ซึ่งผู้ที่เข้ามาชมได้นำไปฟอร์เวิร์ดเมลล์ต่อกันอีกเช่นเคย

กระทั่งฟอร์เวิร์ดเมลล์นี้ถูกส่งต่อกันจนไปถึงบรรณาธิการของสำนักพิมพ์พีซีเดีย ที่กำลังมองหาการ์ตูนที่เกี่ยวกับธรรมชาติอยู่พอดี จึงอยากได้การ์ตูนธรรมชาติของแป้นไปรวมเล่มตีพิมพ์ แป้นจึงเลือกการ์ตูนธรรมชาติที่ถูกส่งฟอร์เวิร์ดเมลล์บ่อยๆ มีคนอ่านมากรวมเป็นเล่มเพื่อตีพิมพ์จำหน่าย

คาแรคเตอร์เกือบทุกตัวที่แป้นวาดนั้นจะมีสีดำ ที่ถือเป็นอัตลักษณ์ในคาแรคเตอร์ของแป้น ซึ่งสีดำนั้นมีที่มาจากพยายามใส่สีเนื้อให้ผิว แต่ไม่สามารถผสมสีผิวให้เหมือนเดิมได้ทุกครั้ง แป้นจึงได้เลือกสีดำเป็นสีผิวของคาแรคเตอร์ ให้ออกแตกต่างจากคาแรคเตอร์ของคนอื่นและเป็นสีที่ไม่ต้องผสม ไม่ว่าจะวาดอีกสักกี่ครั้งสีผิวก็จะเหมือนเดิมตลอดอีกด้วย

จุดเด่นของอีกอย่างหนึ่งในคาแรคเตอร์ของแป้นคือลายเส้นที่น้อยและเรียบง่าย แสดงรายละเอียดเฉพาะส่วนสำคัญของสิ่งๆ นั้นเท่านั้น ซึ่งมีที่มาจากในช่วงแรกๆ นั้น จุดประสงค์หลักของการวาดคาแรคเตอร์คือต้องการนำมาประกอบในเนื้อเรื่องที่คิดขึ้นได้ ณ ขณะนั้น ซึ่งต้องการความรวดเร็วในการเขียน จึงต้องตัดในส่วนจางๆ ของรายละเอียดปลีกย่อย เหลือเฉพาะส่วนสำคัญเท่านั้น

ในการวาดคาแรคเตอร์นั้น แป้นใช้โปรแกรมพื้นที่เป็นเครื่องมือในการวาดจนเชี่ยวชาญในการใช้โปรแกรมนี้ และใช้โปรแกรมพื้นที่สร้างผลงานการ์ตูนและตีพิมพ์จำหน่ายมาแล้ว 3 เล่ม และเมื่อขึ้นเล่มที่ 4 แป้นจึงเปลี่ยนการทำงานด้วยโปรแกรมพื้นที่มาเป็นโปรแกรมชาย เนื่องจากมีความสะดวกสบายในการสร้างงานมากกว่าเดิม

ด้วยความสามารถที่มากขึ้นของโปรแกรมชาย บวกกับประสบการณ์และความชำนาญในการวาดที่มากขึ้น ทำให้คาแรคเตอร์การ์ตูนของแป้นนั้นมีการพัฒนาขึ้น โดยมีแขนและขาเพิ่มขึ้นจากเดิมที่มีลำตัวเพียงแค่ช่วงอก

ในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาที่นำมาผูกโยงเป็นเรื่องราวในการ์ตูนของแป้นนั้น ส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นใกล้ตัวที่ผู้คนส่วนใหญ่ที่มักมองข้าม และเมื่อถูกนำมาถ่ายทอดเป็นการ์ตูนที่แฝงข้อคิดสะกิดใจ จึงทำให้การ์ตูนของแป้นนั้นเข้าถึงความรู้สึกของผู้อ่าน และเกิดการติดตามอ่านตอนต่อไปอยู่เสมอ และเรื่องที่เป็นเขียนจึงมักมีมุมในการมองโลกแง่ดี ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของความรัก เรื่องใกล้ตัว และเรื่องธรรมชาติ

แป้นมีการตั้งชื่อคาแรคเตอร์แต่ละตัวเป็นชื่อแบบไทยๆ ทั้งสิ้น เช่น แดงกวา ผักแว่น ผักหวาน เขียวเสวย พวงชมพู ดำเย็น ซึ่งแป้นบอกว่า เป็นความตั้งใจที่จะใช้ชื่อไทยๆ เพราะคิดว่าหากคาแรคเตอร์เหล่านี้มีโอกาสได้ไปไกลถึงต่างประเทศ ก็จะได้ช่วยเผยแพร่ความเป็นไทยได้ในอีกทางหนึ่ง

ในการสร้างงานนั้น แป้นมีแรงบันดาลใจมาจากการ จิมมี่ เหลียว ศิลปินที่สร้างผลงานภาพประกอบบทกวีสะท้อนชีวิตจริง ทำให้แป้นอยากที่จะสร้างงานและรวมเล่มเป็นหนังสือแบบนั้นบ้าง

เมื่อสร้างผลงานเสร็จ แบนจะนำลงเผยแพร่ในเว็บไซต์ส่วนตัว บล็อกเอ็กซ์ทีนและเฟซบุ๊ก ส่วนเว็บไซต์อื่น ๆ นั้น แบนไม่ได้นำไปลงเผยแพร่ เนื่องจากชอบที่จะให้ผลงานอยู่เว็บไซต์ของตัวเองมากกว่า เพราะคิดว่าน่ามีพื้นที่ที่เป็นของตัวเอง หากใครสืบค้นก็จะเจอเลย

เมื่อเริ่มมีชื่อเสียง จึงมักมีบริษัทต่างๆ มาขอซื้อคาแรคเตอร์ของแบนไปใช้ประกอบสินค้า ซึ่งมักจะมีการเชิญนักออกแบบคาแรคเตอร์ไปด้วย แต่แบนรู้สึกเหมือนถูกเชิญไปเพื่อเป็นไม้ประดับมากกว่า จึงคิดว่าทำไมถึงไม่มีการจัดงานงานที่ทำให้นักวาดคาแรคเตอร์ได้มาเจอกันบ้าง

ด้วยเหตุนี้ แบนจึงลุกขึ้นมาเป็นแม่งานจัดกิจกรรมรวมนักวาดภาพประกอบไทยขึ้นมาเมื่อปี 2554 โดยเชิญชวนเพื่อนนักวาดที่รู้จักกันและแฟนคลับของแต่ละคนมาร่วมงาน ทั้งแฟนคลับทั้งเพื่อนนักวาดที่เคยแต่คุยกันแต่ในโลกไซเบอร์แต่ไม่เคยเห็นหน้าเห็นตากัน ก็ได้มาพบปะพูดคุยอย่างเป็นกันเองในโลกจริง

สิ่งที่เกิดขึ้นจากงานนี้เหมือนเปิดกว้างให้ทุกคนได้รู้จักกันมากขึ้น และดูเหมือนจะทำให้เกิดเครือข่ายนักวาดที่มีความแน่นแฟ้นมากขึ้น จึงมีเสียงเรียกร้องให้จัดงานนี้ขึ้นอีกในปี 2555

ซึ่งสิ่งที่แบนคิดว่าน่าจะได้รับจากงานนี้นั้นคือ โอกาสในการขายผลงานทั้งของเพื่อนและของตนเอง นอกจากนี้ ยังเป็นโอกาสให้ผู้สนใจในการสร้างงานคาแรคเตอร์ได้เข้ามาศึกษาแนวปฏิบัติจากผู้ที่มีประสบการณ์มาก่อน

แบนยังได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับวงการการ์ตูนคาแรคเตอร์ไทยในตอนนี้อย่างดีขึ้นกว่าเมื่อก่อน เนื่องจากตอนนี้มีสำนักพิมพ์เปิดใหม่มากขึ้น และเปิดตัวเพื่อการ์ตูนอย่างเดียว เหมือนสำนักพิมพ์จำอ้าวที่เป็นดีพิมพ์อยู่ก็เปิดขึ้นมาเพื่อรองรับการ์ตูนอย่างเดียว ซึ่งถือเป็นการรองรับตลาดเฉพาะ

ส่วนการต่อยอดจากงานวาดสูงๆ นั้น แบนมีแผนจะนำคาแรคเตอร์ไปต่อยอดเป็นสมุดบันทึกเพื่อจำหน่ายที่ร้านดิบดี นอกจากนั้น ค่ายมือถือของบริษัท AIS ยังได้นำคาแรคเตอร์ของแบนไปเป็นโมบายคอนเทนต์ในลักษณะของ MMS เปิดให้ลูกค้าดาวน์โหลดฟรีในช่วงเทศกาลต่างๆ อีกด้วย

บางครั้งการนำเสนอผลงานในเว็บไซต์ก็เสี่ยงต่อการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นเรื่องที่แบนพบเจออยู่บ่อยครั้ง แบนมีวิธีจัดการกับผู้ละเมิดโดยการโทรศัพท์ไปพูดคุยกับผู้ละเมิดให้เข้าใจ ซึ่งที่ผ่านมามาหลังจากได้พูดคุยแล้ว ทางผู้ละเมิดก็จะรับนำคาแรคเตอร์ของแบนออกให้ทันที และเนื่องจากเรื่องซื้อขายลิขสิทธิ์นั้นเป็นเรื่องที่ต้องรอบคอบ ดังนั้นในส่วนของลิขสิทธิ์งาน แบนจะให้ทางสำนักพิมพ์จำอ้าวช่วยเหลือให้

ในการสร้างผลงานนั้น กำลังใจที่สำคัญมาจากแฟนคลับที่ชื่นชอบ ติดตามและให้การสนับสนุนผลงาน ซึ่งจากประสบการณ์ที่ผ่านมา ทำให้แบนพบว่าแฟนคลับนั้นไม่ใช่สิ่งที่จะอยู่กับเรา

ตลอดไป แต่จะอยู่กับเราก็คือเมื่อเราผลิตผลงานออกมา ด้วยเหตุนี้ เป้าจึงให้ความสำคัญในจุดนี้มาก และเพื่อรักษามีตรภาพและความสัมพันธ์กับแฟนคลับไว้ โดยการพยายามพัฒนาผลงานและนำเสนอ เป็นระยะ ไม่ห่างหายไปนานๆ

และหนึ่งในความคาดหวังในอนาคตของเป้านั้น คือการพัฒนาคาแรคเตอร์ของตนเอง เป็นแอนิเมชัน ในลักษณะการ์ตูนสั้นค้นรายการข่าว แต่เนื่องจากการทำแอนิเมชันนั้นจำเป็นต้องมี ทั้งทีมและทุน ซึ่งเป้านบอกว่าตอนนี้ยังไม่มีทุนขนาดนั้น ดังนั้น การทำเป็นแอนิเมชันนี้ จึงยังคงเป็น ความคาดหวังที่อยากจะทำให้เกิดขึ้นในอนาคตของเป้าน

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของเป้านั้น เริ่มต้นจากการ ชอบวาดการ์ตูนมาตั้งแต่เด็ก แต่ที่บ้านไม่สนับสนุนให้เรียนในด้านศิลปะ เป้าจึงหันไปเรียนด้านการ โรงแรมและการท่องเที่ยว หลังจากเรียนจบและทำงานอยู่ 2 ปี จึงได้ลาออกไปเป็นแม่ค้าขายงานแฮนด์ เมด จังหวัดเชียงราย และรับตุ๊กตาเชียงใหม่มาขาย ซึ่งขายดีมากจนตั้งชื่อร้านว่า ร้านดีดี ต่อมา ราคา ขายสูงขึ้น เป้าจึงได้ทำตุ๊กตาเชือกขึ้นมาขายเอง ซึ่งขายดีมากจนผลิตไม่ทันจึงต้องไปจ้างกลุ่มแม่บ้าน มาผลิตให้แทน

เป้านจึงมีเวลาว่างเลยคิดทำโปสการ์ดขาย ก็ปรากฏว่าขายดีอีกเช่นกัน เมื่อวาดมากขึ้นจึง ได้นำผลงานมาลงในบล็อกเอ็กซ์ทีน

นอกจากนั้น ร้านของเป้านยังขายตุ๊กตาควายปั้นดินเผาอีกด้วย มีตัวหนึ่งเป้านได้ตั้งชื่อให้ ว่า “รักนะเด็กโง่” ซึ่งวันหนึ่งเขาของมันหักไปหนึ่งข้างเหลือข้างเดียว จึงตั้งชื่อให้ใหม่ว่า “รักเขาข้าง เดียว” ต่อมาเขาอีกข้างได้หักลง จนไม่มีเขา เป้านจึงตั้งชื่อใหม่ว่า “ไม่มีเขาเราก็อยู่ได้” และได้นำมา ขู่นี้ไปเขียนเป็นการ์ตูนแล้วนำเสนอในบล็อกเอ็กซ์ทีน ซึ่งขู่นี้โดนใจคนถูกฟอร์เวิร์ดเมลล์ส่งต่อกันไป จน มีคนตามเข้ามาอ่านและแสดงความคิดเห็นในบล็อกอย่างมากมายจนเป้านง จนวันหนึ่ง ก็ถูกส่งต่อ มาถึงเป้าน เธอจึงได้เข้าใจสาเหตุ เป้าเป็นที่รู้จักอย่างมากเมื่อตอนเขียนเรื่อง “เขา” ซึ่งหลังจากนั้นเป้าน ก็เลยวาดมาเรื่อยๆ

ต่อมาวันหนึ่ง เป้านได้ขอยืมคาแรคเตอร์ของท่านพระมหาไถ่ทมาวาดเป็นการ์ตูน แล้วสร้าง เรื่องราวสอนธรรมะเป็นตอนสั้นๆ และถูกนำไปฟอร์เวิร์ดเมลล์ต่อกันอีกเช่นเคย กระทั่งถูกส่งต่อกัน จนไปถึงบรรณาธิการของสำนักพิมพ์ซีเดย์ที่กำลังมองหาการ์ตูนที่เกี่ยวกับธรรมะอยู่พอดี จึงติดต่อ เป้าเพื่อนำการ์ตูนธรรมะของเป้านไปรวมเล่มจำหน่าย

คาแรคเตอร์เกือบทุกตัวที่เป้านวาดนั้นจะมีสีดำ ที่ถือเป็นอัตลักษณ์ในคาแรคเตอร์ของเป้าน ซึ่งสีดำมีที่มาจากพยายามใส่สีเนื้อให้ผิว แต่ผสมอย่างไรก็ไม่เหมือนเดิมจึงได้เลือกสีดำเพื่อให้ดู แตกต่างและเป็นสีที่ไม่ต้องผสมอีกต่อไป จุดเด่นของอีกอย่างหนึ่งคือลายเส้นที่น้อยและเรียบง่าย แสดงรายละเอียดเฉพาะส่วนสำคัญของสิ่งๆ นั้นเท่านั้น

แป้นใช้โปรแกรมพื้นที่เป็นเครื่องมือในการวาด แต่ต่อมาจึงเปลี่ยนเป็นโปรแกรมขาย และพบว่าภาพที่ได้คมชัดขึ้นและสร้างงานได้สะดวกขึ้น เนื้อหาเรื่องราวในการ์ตูนของแป้นนั้นมักมาจากเรื่องใกล้ตัวที่ผู้คนส่วนใหญ่ที่มักมองข้าม และเมื่อถูกนำมาถ่ายทอดเป็นการ์ตูนที่แฝงข้อคิดสะกิดใจ และส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของความรัก เรื่องใกล้ตัวและเรื่องธรรมะ

แป้นมีการตั้งชื่อคาแรคเตอร์แต่ละตัวเป็นชื่อแบบไทยๆทั้งสิ้น เช่น แดงกวาง ผักแว่น ซึ่งแป้นบอกว่าหากคาแรคเตอร์มีโอกาสได้ไปไกลถึงต่างประเทศ ก็จะได้ช่วยเผยแพร่ความเป็นไทยได้ในอีกทางหนึ่ง ส่วนแรงบันดาลใจในการสร้างงานของแป้นนั้นมาจาก จิมมี่ เหลียว ศิลปินที่สร้างผลงานภาพประกอบบทกวีสะท้อนชีวิตจริง ทำให้แป้นอยากที่จะสร้างงานและรวมเล่มเป็นหนังสือแบบนั้นบ้าง

เมื่อสร้างผลงานเสร็จ แป้นจะนำลงเผยแพร่ในเว็บไซต์ส่วนตัว บล็อกเอ็กซ์ทีน และเฟซบุ๊ก เนื่องจากชอบที่จะให้ผลงานอยู่เว็บไซต์ของตัวเองมากกว่าเว็บไซต์อื่นๆ และด้วยความอยากเจอเพื่อนๆที่คุยกันในอินเทอร์เน็ต แป้นจึงจัดกิจกรรมรวมนักวาดภาพประกอบไทยขึ้นมาเมื่อปี 2554 โดยเชิญชวนเพื่อนนักวาดที่รู้จักกันและแฟนคลับของแต่ละคนมาร่วมงาน ซึ่งประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก จึงมีเสียงเรียกร้องให้จัดงานนี้ขึ้นอีกในปี 2555

แป้นมีแผนจะนำคาแรคเตอร์ไปต่อยอดเป็นสมุดบันทึกเพื่อจำหน่ายที่ร้านดิบดี นอกจากนั้น ค่ายมือถือของบริษัท AIS ยังได้นำคาแรคเตอร์ของแป้นไปต่อยอดเป็นโมบายคอนเทนต์ในลักษณะของ MMS เปิดให้ลูกค้าดาวน์โหลดฟรีในช่วงเทศกาลต่างๆ อีกด้วย ซึ่งในส่วนของการขายลิขสิทธิ์งานนั้น แป้นจะให้ทางสำนักพิมพ์เจ้าอ่าวช่วยดูแลให้

ในการสร้างผลงานนั้น กำลังใจที่สำคัญมาจากแฟนคลับที่ชื่นชอบและสนับสนุน ด้วยเหตุนี้ แป้นจึงให้ความสำคัญในจุดนี้มากและรักษามิตรภาพไว้ โดยการพยายามพัฒนาผลงานและนำเสนออยู่เสมอ

การได้พัฒนาคาแรคเตอร์ของตนเองเป็นแอนิเมชั่น ในลักษณะการ์ตูนสั้นค้นคว้าการข่าว นั้น เป็นอีกหนึ่งความคาดหวังของแป้นที่อยากจะทำให้เกิดขึ้นในอนาคต

2.4 ผู้วิจัยนำผลการศึกษาระบวนการสร้างอัตลักษณ์ไปสอบถามกับผู้สร้างสรรค์ I-Phan พบว่า

ผลการศึกษาดังแต่จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนา การเผยแพร่อัตลักษณ์ และปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ แล้วสรุปเป็นกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ในมุมมองของผู้วิจัยนั้น ผู้สร้างสรรค์เป็นสอบถามแล้วได้ขอแก้ไขเล็กน้อยในส่วนของบริษัท โดยขอเรียบเรียงบางประโยคให้เข้าใจได้ง่ายมากขึ้น แต่ความหมายของเนื้อความนั้นยังคงเดิม และในส่วนอื่นนั้นผู้สร้างสรรค์แป้นได้ยืนยันว่าถูกต้อง และไม่ต้องแก้ไขใดๆ

ตาราง 9 รายละเอียดปัจจัยเฉพาะบุคคลของผู้สร้างสรรค์ I-Phan

จุดเริ่มต้นของความคิด										
เพศ	อายุ	ครอบครัว	การศึกษา	เพื่อน	การทำงาน	จุดเริ่มต้นความสนใจ	IDOL	แรงบันดาลใจ	จุดเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์	
หญิง	39	-อยากให้เป็นที่ข้าราชการ -ไม่อยากจะเรียนศิลปะกลัวเป็นศิลปินได้แห้ง	-การโรงแรมและการท่องเที่ยว ม.แม่โจ้	-เพื่อนสนิทชื่อ "เอ๋" ที่เปรียบเสมือนกุณชิลคนสำคัญ -เพื่อนในวงการการ์ตูน	-เป็นแม่ค้าขายงานแฮนด์เมด ชื่อร้าน "ดิบดี" ที่จ. เชียงราย -วาดการ์ตูนรวมเล่มขาย	-ชอบอ่านการ์ตูนของเพื่อนชื่อเอกชัย ที่เขียนลงในบล็อกเอ็กซ์ทิน -เขียนการ์ตูนเป็นไปสการ์ดขาย	-จิมมี เหลียว ชาวไต้หวัน เขียนการ์ตูนในหนังสือ "ดอกไม้บานในใจฉัน"	-ชอบรูปวาดของจิมมี เหลียว เป็นแรงบันดาลใจให้ออกวาดรูปอีกครั้ง และอยากมีหนังสือแบบเขาสักครั้ง	-อยากวาดการ์ตูนของตัวเองลงบล็อกให้คนอ่านบ้าง โดยหาวิธีการวาดให้แตกต่าง - การ์ตูนในชุด "เขา" ได้ถูกפורเวิร์ดทางอีเมลถึงแปดล้านครั้ง	
การพัฒนาอัตลักษณ์										
แนวคิด				เทคนิค				การต่อยอด		
ชื่อแทนตัว	แนวคิงาน	ลักษณะงาน	อิทธิพลต่องาน	เครื่องมือ	โปรแกรมกราฟิก	เทคนิคเฉพาะตัว	การพัฒนาฝีมือ	สินค้า	การว่าจ้าง	ขายลิขสิทธิ์
I-Phan หรือ ไอ้แป้น เป็นชื่อสุนัขของเพื่อน เห็นว่าน่ารักดีจึงนำมาตั้งชื่อ	-เน้นการมองโลกในแง่ดี -สะท้อนแง่คิดจากเรื่องใกล้ตัวที่เป็นปสก.ร่วมของคนส่วนใหญ่ -เน้นความสนใจไปที่เนื้อเรื่อง	-คาแรคเตอร์แนวภาพประกอบมีเรื่องราว	-เพื่อนสนิทชื่อ "เอ๋" ที่คอยตรวจสอบผลงานและให้คำแนะนำ -เรื่องราวที่เกิดขึ้นใกล้ตัว	คอมพิวเตอร์และแบบมูวาคอม หรือเมาส์แบบปากกา	-พื้นที่ -Sai	-ตัดทอนรายละเอียดให้เหลือน้อยที่สุด	-แปรผันไปตามความสามารถของโปรแกรมที่ใช้	-ไปสการ์ดสมุดบันทึกตุ๊กตา เสื้อยืด	-	-หนังสือรวมเล่มผลงาน -โมบายคอนเทนต์ เช่น อีโมติคอนของ AIS
การเผยแพร่อัตลักษณ์										
เว็บไซต์ที่ใช้งานและจุดประสงค์ในการใช้งานในแต่ละเว็บ				วิธีการในการนำเสนอข้อมูลต่างๆบนเว็บไซต์			สิ่งที่ได้รับ/และคาดหวังจะได้รับ			
เว็บส่วนตัว	เว็บบล็อก	เว็บฝากผลงาน	เว็บที่เข้าชมที่สุด	ข้อมูลในการอัพ	ความถี่ในการอัพ	แนวคิดในการอัพ	ด้านสังคม	ด้านการทำงาน	อื่นๆ	
จดทะเบียนชื่อ I-Phan	เอ็กซ์ทิน	-	เพชบุรี	-ผลงานสำเร็จ -ภาพร่าง -กิจกรรม/เรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตแต่ละวัน	ไม่แน่นอน ประมาณ 3-4 วันครั้ง	-ต้องพยายามอัพเดทตัวเองและผลงานให้แฟนคลับรู้ความเป็นไป	-รักษาสถานะแฟนคลับ -สร้างผลงานสะสมไว้รวมเล่ม	-รวมเล่ม -ทำการ์ตูนแอนิเมชันต้นเวลาข่าว	-สู่สากลในอนาคต	

ผู้สร้างสรรค์คนที่ 9 Galgard

Galgard หรือ กอลการ์ด คือชื่อของคุณกษิติเดช เหมพรหมราช หรือชื่อที่มักถูกเรียกขานเมื่อกล่าวถึงเขาคือ กอลการ์ด ซึ่งผู้วิจัยขอเรียกเขาด้วยชื่อนี้เช่นกัน กอลการ์ดเป็นผู้สร้างสรรค์ที่ศึกษาด้านศิลปะด้วยตนเอง โดยศึกษาจากทั้งหนังสือและอินเทอร์เน็ต เขามีครูนอกระบบจากอินเทอร์เน็ตเป็นผู้ชี้แนะแนวทางในการฝึกฝนมาโดยตลอดและสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างรวดเร็ว

ปัจจุบันกอลการ์ดเป็นนักออกแบบอิสระ ที่ฝึกฝนตนเองอยู่เสมอเพื่อที่จะเดินไปสู่ฝันคือการเป็น 1 ในทีมงานของดรีมเวิร์ค

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีขั้นตอนการศึกษาอัตลักษณ์ของกอลการ์ด ใน 2 ขั้นตอนด้วยกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน

1.1 ศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงาน

ชิ้นงานที่นำมาศึกษาในครั้งนี้ประกอบด้วย



ภาพประกอบ 93 เจ็ดสามูไร

ที่มา: กษิติเดช เหมพรหมราช. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 10 เมษายน 2554

ลายเส้น: มีการใช้เส้นที่หลากหลาย มีทั้งเส้นโค้งที่พลิ้วไหว เส้นเฉียงปลายสะบัด และเส้นที่แสดงเหลี่ยมมุมที่ชัดเจน ทำให้ภาพโดยรวมดูมีความเคลื่อนไหว

สี: ดูเหมือนมีการผสมสีให้ดูหม่นลงเล็กน้อยเพื่อลดความสดของสี ทำให้สีดูเข้มและหนักแน่นขึ้น คาแรคเตอร์มีสีโทนส้ม น้ำตาล โทนร้อนตัดกับพื้นหลังสีฟ้าเข้ม โทนเย็น

รูปร่างและรูปทรง: มีการเน้นรูปร่างรูปทรงส่วนต่างๆของคาแรคเตอร์ให้ดูเกินจริง

พื้นผิวและลวดลาย: ตัวคาแรคเตอร์มีการลงสีแบบเรียบ สร้างลวดลายโดยการใช้จุดและเส้นขีดๆ ในบางส่วน พื้นหลังมีการลงสีแบบไม่สม่ำเสมอ มีลักษณะคล้ายพื้นผิวปูน

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีการแสดงอารมณ์ทางตา ปาก และท่าทางอย่างชัดเจน

การจัดวางองค์ประกอบ: มีการจัดวางแบบกระจายเพื่อเป็นการเปิดตัวคาแรคเตอร์แต่ละตัว



ภาพประกอบ 94 ปะป้าขายาว

ที่มา: กษิดิ์เดช เหมพรมราช. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 23 พฤษภาคม 2554

ลายเส้น: มีการใช้เส้นที่หลากหลาย มีทั้งเส้นโค้งที่พลิ้วไหว เส้นเฉียงปลายสะบัด และเส้นที่แสดงเหลี่ยมมุมที่ชัดเจน ทำให้ภาพโดยรวมดูมีความเคลื่อนไหว

สี: ดูเหมือนมีการผสมสีให้ดูหม่นลงเล็กน้อยเพื่อลดความสดของสี ทำให้สีดูเข้มและหนักแน่นขึ้น คาแรคเตอร์มีสีโทนส้ม น้ำตาล โทนร้อนตัดกับพื้นหลังสีฟ้าเข้ม โทนเย็น

รูปร่างและรูปทรง: มีการเน้นให้คาแรคเตอร์กระต่ายชุดดำดูสูงชะลูดเกินจริง

พื้นผิวและลวดลาย: ตัวคาแรคเตอร์มีการลงสีแบบเรียบ สร้างลวดลายโดยการใช้จุดและเส้นขีดๆ ในบางส่วน พื้นหลังมีการลงสีแบบไม่สม่ำเสมอ มีลักษณะคล้ายพื้นผิวปูน

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีการแสดงอารมณ์ทางตา ปาก และท่าทางอย่างชัดเจน

การจัดวางองค์ประกอบ: จัดวางจุดสนใจที่ตัวกระต่ายถือร่มอยู่ทางด้านซ้ายมีความสมดุลย์แบบซ้ายขวาไม่เท่ากัน



ภาพประกอบ 95 Between Left And Right Character

ที่มา: กษิด์เดช เหมพรหมราช. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 28 กรกฎาคม 2554

ลายเส้น: มีการใช้เส้นที่หลากหลาย มีทั้งเส้นโค้งที่พลิ้วไหว เส้นเฉียงปลายสะบัด และเส้นที่แสดงเหลี่ยมมุมที่ชัดเจน ทำให้ภาพโดยรวมดูมีความเคลื่อนไหว

สีสัน: ดูเหมือนมีการผสมสีบางส่วนให้ดูหม่นลงเล็กน้อยเพื่อลดความสดของสี ทำให้สีดูเข้มและหนักแน่นขึ้น สีโดยรวมเป็นสีโทนเย็น เพิ่มความสดใสให้ภาพด้วยสีส้มอมน้ำตาลโทนร้อนในส่วนองไม้เบสบอล

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์มีศีรษะค่อนข้างเล็ก มีช่วงไหล่ ต้นแขน หลังที่กว้างและหนูนใหญ่ ค่อยๆเรียวยาวมาที่เอว ในส่วนของสะโพกและขาจะสั้น ผอม เล็ก

พื้นผิวและลวดลาย: เสื้อผ้าของคาแรคเตอร์และพื้นหลังบางส่วน มีการสร้างลวดลายคล้ายการลงสีบนผ้าใบ ความหนาบางในการลงสีของพื้นที่แต่ละส่วนจะไม่สม่ำเสมอ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีการแสดงอารมณ์ทางตา ปาก และท่าทางการเคลื่อนไหวอย่างชัดเจน

การจัดวางองค์ประกอบ: จัดวางแบบเป็นกลุ่มก้อน สมดุลซ้ายขวาไม่เท่ากัน





ภาพประกอบ 96 Between Left And Right Character

ที่มา: กษิดิ์เดช เหมพรหมราช. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 28 กรกฎาคม 2554

ลายเส้น: มีการใช้เส้นที่หลากหลาย มีทั้งเส้นโค้งที่ดูพลิ้ว เส้นเฉียง และเส้นที่แสดงเหลี่ยมมุมที่ชัดเจน ทำให้ภาพโดยรวมดูมีความเคลื่อนไหว

สี: ดูเหมือนมีการผสมสีให้ดูหม่นลงเล็กน้อยเพื่อลดความสดของสี ทำให้สีดูเข้มและหนักแน่นขึ้น สีโดยรวมมีทั้งสีโทนร้อนและโทนเย็นในอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกัน มีการไล่สีในบางส่วนเพื่อสร้างแสงเงาเพิ่มมิติให้กับภาพ

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์มีช่วงไหล่ ต้นแขน หลังที่กว้างและนูนใหญ่ ค่อยๆเรียวลงไปที่เอว ในส่วนของสะโพกและขาจะสั้น ผอม เล็ก

พื้นผิวและลวดลาย: พื้นหลังมีการสร้างลวดลายคล้ายการลงสีบนผ้าใบ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีการแสดงอารมณ์ทางตา ปาก และท่าทางการเคลื่อนไหวที่
ดูมีพลังอย่างชัดเจน

การจัดวางองค์ประกอบ: จัดวางแบบเป็นกลุ่มก้อน สมดุลซ้ายขวาไม่เท่ากัน โดยใช้พื้น
หลังสีฟ้าขับสีส้มอมน้ำตาลโทนร้อนในส่วนของคุณต์ของเจ้าแพะและเจ้าม้าลายให้ดูเด่นขึ้นมา



ภาพประกอบ 97 Victory at all costs

ที่มา: กษิดิ์เดช เหมพรมพระราช. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 15 สิงหาคม 2554

ลายเส้น: มีการใช้เส้นที่หลากหลาย มีทั้งเส้นโค้งที่ดูพลิ้ว เส้นเฉียง และเส้นที่แสดงเหลี่ยม
มุมที่ชัดเจน ทำให้ภาพโดยรวมดูมีความเคลื่อนไหว

สีส้น: ดูเหมือนมีการผสมสีให้ดูหม่นลงเล็กน้อยเพื่อลดความสดของสี ทำให้สีดูเข้มและหนักแน่นขึ้น สีโดยรวมเป็นสีส้มอมน้ำตาลโทนร้อน มีพื้นหลังเป็นสีฟ้าโทนเย็น มีการไล่สีในบางส่วนเพื่อสร้างแสงเงาเพิ่มมิติให้กับภาพ

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์มีศีรษะค่อนข้างเล็ก มีช่วงไหล่ ต้นแขน หลังที่กว้างและนูนใหญ่ ค่อยๆ เรียวลงมาที่เอว ในส่วนของสะโพกและขาจะสั้น ผอม เล็ก

พื้นผิวและลวดลาย: ใช้เทคนิคการพ่นสีดำโดยใช้เม็ดสีที่มีขนาดใหญ่พ่นตามจุดต่างๆ เพื่อสร้างแสงเงา ความใหญ่ของเม็ดสีทำให้พื้นผิวดูเหมือนเป็นเม็ดทราย

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีการแสดงอารมณ์ทางตา ปาก และท่าทางการเคลื่อนไหวที่ดูมีพลังอย่างชัดเจน

การจัดวางองค์ประกอบ: จัดวางไว้เต็มกรอบกลางภาพ



ภาพประกอบ 98 Tiger

ที่มา: กษิติเดช เหมพรหมราช. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 11 ตุลาคม 2554

ลายเส้น: มีการใช้เส้นที่หลากหลาย มีทั้งเส้นโค้งที่ดูพลิ้ว เส้นเฉียง และเส้นที่แสดงเหลี่ยมมุมที่ชัดเจน ทำให้ภาพโดยรวมดูมีความเคลื่อนไหว

สี: ดูเหมือนมีการผสมสีให้ดูหม่นลงเล็กน้อยเพื่อลดความสดของสี ทำให้สีดูเข้มและหนักแน่นขึ้น สีโดยรวมเป็นสีส้มอมน้ำตาลอ่อนโทนร้อน มีพื้นหลังเป็นสีฟ้าโทนเย็น

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์มีศีรษะค่อนข้างเล็ก มีช่วงไหล่ ต้นแขน หลังที่กว้างและนูนใหญ่ ค่อยๆเรียวยาวมาที่เอว ในส่วนของสะโพกและขาจะสั้น ผอม เล็ก

พื้นผิวและลวดลาย: มีลักษณะเหมือนลงสีบนพื้นผิวที่ไม่เรียบ เนื้อสีที่ระบายดูหนาและนูนขึ้นมา มีการสร้างลวดลายให้พื้นผิวดูมีความขรุขระโดยการใช้เส้นดินสอขีดวนเบาๆ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีการแสดงอารมณ์ทางตา ปาก และท่าทางการเคลื่อนไหวที่ดูมีพลังอย่างชัดเจน

การจัดวางองค์ประกอบ: จัดวางไว้บริเวณตรงกลางของภาพ มีตัวอักษรประกอบด้านล่าง



ภาพประกอบ 99 Detective 1

ที่มา: กษิดิ์เดช เหมพรหมราช. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 12 ตุลาคม 2554

ลายเส้น: มีการใช้เส้นที่หลากหลาย มีทั้งเส้นโค้งที่ดูพลิ้ว เส้นเฉียง และเส้นที่แสดงเหลี่ยมมุมที่ชัดเจน คาแรคเตอร์ในภาพใช้เส้นโค้งลงในส่วนของหลัง ทำให้รู้สึกถึงความอ่อนไหว

สีสัน: ดูเหมือนมีการผสมสีให้ดูหม่นลงเล็กน้อยเพื่อลดความสดของสี ทำให้สีดูเข้มและหนักแน่นขึ้น สีโดยรวมเป็นสีส้มอมน้ำตาลโทนร้อน มีสีฟ้าโทนเย็นเข้ามาแซมเล็กน้อย

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์มีศีรษะค่อนข้างเล็ก มีช่วงไหล่ หลังที่กว้างและหนูน ในส่วนของขาจะสั้น ผอม เล็ก

พื้นผิวและลวดลาย: ใช้ลวดลายกระดาษหนังสือพิมพ์เป็นพื้นหลัง ลักษณะของเนื้อสีที่ระบายดูหนาและหนูนขึ้นมา มีการสร้างลวดลายให้พื้นผิวดูมีความขรุขระ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีการแสดงอารมณ์ทางตา ปาก และท่าทางอย่างชัดเจน

การจัดวางองค์ประกอบ: จัดวางไว้บริเวณตรงกลางของภาพ มีตัวอักษรประกอบทั้งด้านบนและด้านล่างเพื่อขยายความภาพให้ชัดเจนมากขึ้น



ภาพประกอบ 101 Ancient Japan and Myths

ที่มา: กษัตริ์เดช เหมพรหมราช. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 16 ธันวาคม 2554

ลายเส้น: มีการใช้เส้นที่หลากหลาย มีทั้งเส้นโค้งที่ดูพลิ้ว เส้นเฉียง และเส้นที่แสดงเหลี่ยมมุมที่ชัดเจน

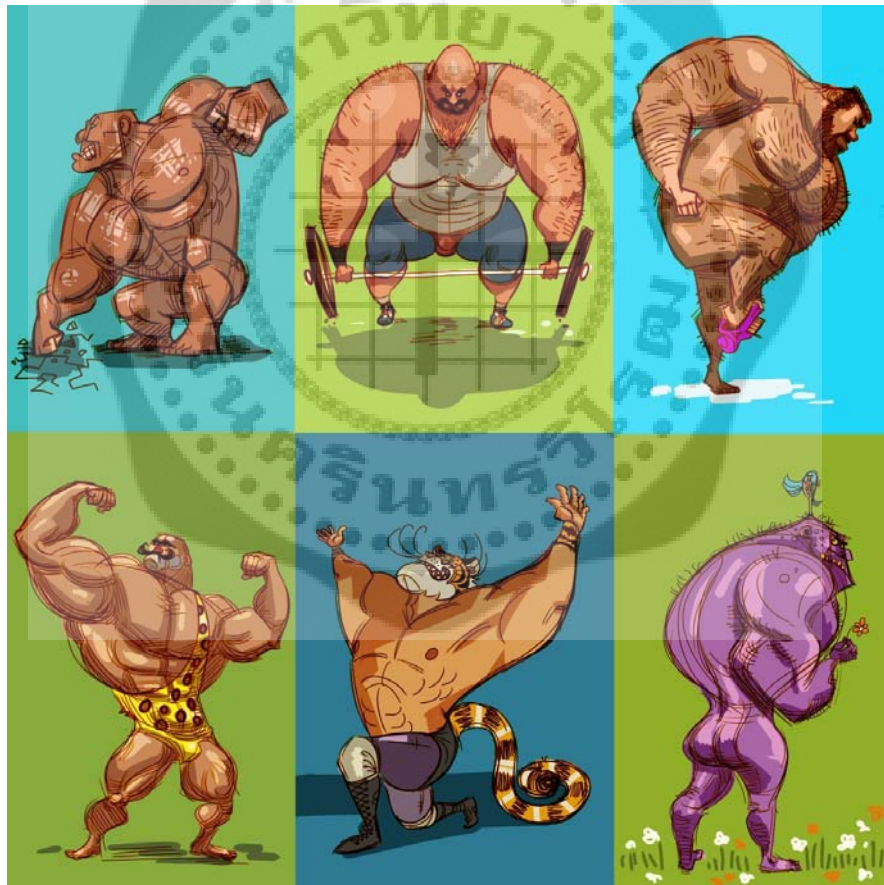
สี: ดูเหมือนมีการผสมสีให้ดูหม่นลงเล็กน้อยเพื่อลดความสดของสี ทำให้สีดูเข้มและหนักแน่นขึ้น มีสีส้มอมน้ำตาลโทนร้อนประกอบเสมอ

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์มีศีรษะค่อนข้างเล็ก แหลม มีช่วงไหล่ หลังที่กว้างและนูน

พื้นผิวและลวดลาย: มีลักษณะเหมือนลงสีบนพื้นผิวที่ไม่เรียบ เนื้อสีที่ระบายดูหนาและนูนขึ้นมา มีการสร้างลวดลายให้พื้นผิวดูมีความขรุขระ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีการแสดงอารมณ์ทางตา ปาก และท่าทางอย่างชัดเจน

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์ในลักษณะครึ่งตัว จัดวางเต็มกรอบภาพ



ภาพประกอบ 101 ส่งท้ายปี

ที่มา: กษิด์เดช เหมพรหมราช. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 22 ธันวาคม 2554

ลายเส้น: มีการใช้เส้นที่หลากหลาย

สี: ดูเหมือนมีการผสมสีให้ดูหม่นลงเล็กน้อยเพื่อลดความสดของสี ทำให้สีดูเข้มและหนักแน่นขึ้น มีสีส้มอมน้ำตาลโทนร้อนในส่วนของคาแรคเตอร์ และใช้สีฟ้า เขียวเป็นพื้นหลัง มีการสร้างแสงเงาเพื่อเพิ่มมิติด้วยการแบ่งชั้นสีอ่อน-เข้ม

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์มีศีรษะค่อนข้างเล็ก มีช่วงไหล่ ต้นแขน หลังที่กว้างและนูนใหญ่ ค่อยๆเรียวลงมาที่เอว ในส่วนของสะโพกและขาจะสั้น ผอม เล็ก

พื้นผิวและลวดลาย: เนื้อสีที่ระบายดูหนาและนูนขึ้นมา มีการสร้างลวดลายให้พื้นผิวดูมีความขรุขระ

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีการแสดงอารมณ์ทางตา ปาก และท่าทางการเคลื่อนไหวที่ดูมีพลังอย่างชัดเจน

การจัดวางองค์ประกอบ: คาแรคเตอร์ในลักษณะเต็มตัว จัดวางเต็มกรอบภาพ



ภาพประกอบ 102 ส่งท้ายปี

ที่มา: กษิติเดช เหมพรหมราช. (2554). (ออนไลน์)

นำเสนอบนเว็บไซต์เมื่อ: 28 ธันวาคม 2554

ลายเส้น: มีการใช้เส้นที่หลากหลาย มีทั้งเส้นโค้งที่พลิ้วไหว เส้นเฉียงปลายสะบัด และเส้นที่แสดงเหลี่ยมมุมที่ชัดเจน ทำให้ภาพโดยรวมดูมีความเคลื่อนไหว

สี: ดูเหมือนมีการผสมสีให้ดูหม่นลงเล็กน้อยเพื่อลดความสดของสี ทำให้สีดูเข้มและหนักแน่นขึ้น ภาพโดยรวมเป็นสีน้ำเงินฟ้าซึ่งเป็นสีโทนเย็น มีสีเหลืองและแดงโทนร้อนแซมเพิ่มความสดใสให้กับภาพ

รูปร่างและรูปทรง: คาแรคเตอร์มีศีรษะค่อนข้างเล็ก มีช่วงไหล่ ต้นแขน หลังที่กว้างและหนูนใหญ่ ค่อยๆ เรียวลงมาที่เอว ในส่วนของสะโพกและขาจะสั้น ผอม เล็ก ส่วนคาแรคเตอร์ผู้หญิงมีลักษณะปกติ

พื้นผิวและลวดลาย: ใช้เทคนิคการพ่นสีดำโดยใช้เม็ดสีที่มีขนาดใหญ่พ่นตามจุดต่างๆ เพื่อสร้างแสงเงา ความใหญ่ของเม็ดสีทำให้พื้นผิวดูเหมือนเป็นเม็ดทราย

ลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์: มีการแสดงอารมณ์ทางตา ปาก และท่าทางการเคลื่อนไหวอย่างชัดเจน

การจัดวางองค์ประกอบ: จัดวางแบบสมดุลซ้ายขวาไม่เท่ากัน

ผลการศึกษาอัตลักษณ์จากชิ้นงานสามารถสรุปได้ดังนี้

จากการวิเคราะห์คุณลักษณะและองค์ประกอบของชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์ของกอลการ์ดในหลายๆชิ้นที่ผ่านมา ผู้วิจัยสามารถสรุปคุณลักษณะที่ถือเป็นอัตลักษณ์ของกอลการ์ดที่สะท้อนผ่านผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ได้ ดังนี้

คาแรคเตอร์ที่กอลการ์ดสร้างสรรค์ขึ้นมักจะมีลักษณะของลายเส้นที่ดูเด็ดขาดมั่นใจ คาแรคเตอร์มักมีสัดส่วนที่ดูเกินจริง เช่นเดียวกันลีลาท่าทางและการเคลื่อนไหวของคาแรคเตอร์ที่ดูเกินจริง มีการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านทางสีหน้าอย่างชัดเจนทำให้ภาพดูมีพลังแห่งอารมณ์และความรู้สึก มีลักษณะการใช้สีโดยผสมสีให้ดูหม่นลงเล็กน้อยเพื่อลดความสดของสีลง ทำให้สีดูเข้มและหนักแน่นขึ้น และมักเลือกใช้คู่สีส้มอมแดง น้ำตาลอิฐ และสีฟ้าเข้มมาประกอบร่วมกันในภาพเสมอ นอกจากนั้น มักจะมีการสร้างพื้นผิวต่างๆ เช่น สร้างรอยแปรงในการทาสีให้ดูดูมีมิติขึ้นมา หรือสร้างแสงเงาโดยการพ่นสีโดยใช้เม็ดสีที่ใหญ่ เหมือนตั้งใจให้ภาพดูไม่เรียบเนียน สร้างความรู้สึกเหมือนเป็นภาพที่ไม่ได้สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

1.2 สอบทานอัตลักษณ์

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยนำผลการศึกษอัตลักษณ์จากชิ้นงานไปสอบทานกับคอลการด์ พบว่า มีข้อมูลบางส่วนที่คอลการด์ขอเพิ่มเติมจากการวิเคราะห์ของผู้วิจัย คือ คาแรคเตอร์นั้นมักมักมีพื้นเหยินเหมือนตัวผู้สร้างสรรค์

1.3 สรุปภาพอัตลักษณ์ของ Galgard

การศึกษอัตลักษณ์ของชิ้นงานในส่วนของผู้สร้างสรรค์คอลการด์ ที่ผ่านการสอบทานเรียบร้อยแล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่าลักษณะของคาแรคเตอร์อันถือเป็นอัตลักษณ์ของคอลการด์อยู่ที่ ลักษณะของลายเส้นที่ดูเด็ดขาดมั่นใจ คาแรคเตอร์มักจะมีพื้นเหยินและมีสัดส่วนที่ดูเกินจริง เช่นเดียวกันลีลาท่าทางและการเคลื่อนไหวของคาแรคเตอร์ที่ดูเกินจริง มีการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านทางสีหน้าอย่างชัดเจนทำให้ภาพดูมีพลังแห่งอารมณ์และความรู้สึก มีลักษณะการใช้สี โดยผสมสีให้ดูหม่นลงเล็กน้อยเพื่อลดความสดของสีลง ทำให้สีดูเข้มและหนักแน่นขึ้น และมักเลือกใช้ สีสีส้มอมแดง น้ำตาลอิฐ และสีฟ้าเข้มมาประกอบร่วมกันในภาพเสมอ นอกจากนั้น มักจะมีการสร้างพื้นผิวต่างๆเช่น สร้างรอยแปรงในการทาสีให้ดูดูนั้นมีมิติขึ้นมา หรือสร้างแสงเงาโดยการพ่นสีโดยใช้เม็ดสีที่ใหญ่ เหมือนตั้งใจให้ภาพดูไม่เรียบเนียน สร้างความรู้สึกเหมือนเป็นภาพที่ไม่ได้สร้างสรรค์จากคอมพิวเตอร์

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์

2.1 ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์

จุดเริ่มต้นของความคิด

คอลการด์เป็นลูกชายคนที่ 2 ในบรรดาพี่น้องทั้งหมด 4 คน เขาเติบโตมาแบบเด็กเรียน ที่มีชีวิตแบบเด็กเรียนทั่วไปคือการเรียนกวดวิชาและรักษาคะแนนให้สูงเพื่อเตรียมตัวสู่การสอบเอ็นทรานซ์

สำหรับคอลการด์นั้นการเอ็นทรานซ์เปรียบเสมือนการเล่นเกมส์อย่างหนึ่ง เป็นกิจกรรมสนุกๆที่น่าตื่นเต้นในชีวิต ที่ทำให้เขาต้องเตรียมตัวอ่านหนังสือและเรียนพิเศษ ซึ่งเขาทำสิ่งเหล่านี้ด้วยความชอบ เพราะเขาบอกว่า เหมือนเป็นการเตรียมตัวให้พร้อมที่จะรบในเกมส์แห่งการเอ็นทรานซ์

และในที่สุดเขาก็ชนะในเกมส์นี้ด้วยการเอ็นทรานซ์เข้าคณะวิทยาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้ ถึงแม้จะชนะในเกมส์แต่กลับทำให้เขารู้สึกเหมือนหมดเป้าหมายในชีวิต เนื่องจากรู้สึกเหมือนเกมส์ที่ได้เตรียมตัวต่อสู้มาโดยตลอดได้จบลงแล้ว และสิ่งนี้ทำให้เขารู้สึกเหมือนไม่เหลืออะไรดังที่เขาได้เล่าให้ฟังถึงความรู้สึกนั้นว่า “ผมรู้สึกว่ามันเป็นเกมในการที่จะเอ็นทรานซ์ แล้วมันสนุกใจ ผมก็เลยสนุก ผมก็เลยค่อนข้างเอ็นจอยที่จะเรียนพิเศษ เอ็นจอยที่จะเอ็นทรานซ์ แต่พอเอ็นเข้าไปแล้ว มันไม่เหลืออะไรแล้ว ใจ รู้สึกว่าเกมจบแล้วนะ วอท เน็กซ์(What next?) อะไรต่ออะไร พอเข้าไปอยู่ในมหาลัย

รู้สึกว่ามันก็ไม่ค่อยมีความหมายอะไรเลย เป็นฉากจบที่เราไม่ชอบเลย” (กษิดิ์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

ด้วยความรู้สึกดังกล่าว ช่วงที่กอลการ์ดเข้าเรียนในปี 1 เทอม 1 เขาจึงเริ่มค้นหาความหมายของชีวิต ด้วยการเข้าสู่ระบบการขายตรงจากการชักชวนของคนรู้จัก แต่เมื่อได้ลงมือปฏิบัติจริง ทำให้เขาเริ่มประจักษ์ความจริงว่าเขาอยู่คนละโลกกับการเป็นนักขาย และต้องยอมความจริงว่าสิ่งนี้ไม่ใช่จริตของเขาเลย ซึ่งการค้นหาความหมายของชีวิตในครั้งนี้ ทำให้เขาค่อนข้างเสียความมั่นใจ ซึ่งเขาบอกว่าช่วงนั้นถือเป็นช่วงมืดมนของชีวิต จึงลาออกจากมหาวิทยาลัย แล้วเอ็นทรานซ์ใหม่เพื่อเข้าคณะอักษรศาสตร์ในมหาวิทยาลัยเดิม และด้วยพื้นฐานการศึกษาที่ถูกวางรากฐานมาอย่างดีในช่วงมัธยม จึงทำให้เขาชนะในเกมการเอ็นทรานซ์อีกครั้ง และการเลือกที่จะเรียนในคณะนี้นั้นเกิดจากการที่เขา รู้สึกว่าชอบหนังสือและอยากคลุกคลีกับมัน นอกจากนั้นเขายังได้แรงบันดาลใจจากนักเขียนคนหนึ่งอีกด้วย ดังที่เขาเล่าว่า “ตอนนั้นก็ออกจากจุฬา แล้วก็เอ็นใหม่รู้สึกว่าชอบหนังสือก็เลยอยากจะทำอะไรกับหนังสือมากพอสมควร ก็เลยอยากเอ็นเข้าอักษรศาสตร์ อยากที่จะเข้าไปจะอะไรมากขึ้น อยากที่จะเป็นนักปรัชญา ชอบปราบดา หยุ่น ตอนนั้นปราบดา หยุ่น กำลังดัง ผมก็อิน อยากคิดได้แบบปราบดา หยุ่น ก็ไม่คิดอะไรมาก ก็เอ็นทรานซ์เข้าอักษรศาสตร์” (กษิดิ์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

การค้นหาความหมายของชีวิตในครั้งนี้ ทำให้กอลการ์ดพบว่า สิ่งนี้ไม่ใช่คำตอบที่ใช้สำหรับเขา เนื่องจากสิ่งที่เขาพบนั้นได้แตกต่างจากสิ่งที่เขาคิดไว้ ดังนั้น การพยายามค้นหาความหมายชีวิตของกอลการ์ดจึงได้เริ่มต้นขึ้นอีกครั้ง เมื่อเขาได้มีโอกาสไปเที่ยวงานการ์ตูนทำมือ ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการ์ตูนของญี่ปุ่น ซึ่งจากการได้เห็นงานการ์ตูนต่าง ๆ นั้น ทำให้เขารู้สึกตื่นเต้น และคิดว่าเมื่อตอนเด็ก ๆ นั้น เขาชอบที่จะวิจารณ์การ์ตูนที่คนอื่นสร้าง เขาจึงคิดว่าทำไมเขาถึงไม่เป็นผู้สร้างการ์ตูนเองบ้าง ดังนั้น การเป็นนักสร้างการ์ตูนจึงกลายเป็นความหมายใหม่ที่ทำให้เขาอยากลองค้นหาอีกครั้ง ดังที่เขาเล่าว่า “ไ้จังหวะที่ผมหาอัตลักษณ์ให้ตัวเองมาหลายครั้ง แล้วก็ล้มเหลว ทำไมเราถึงไม่มาทำตรงนี้ ไม่มาเป็นนักสร้าง ไม่มาเป็นครีเอเตอร์มั้ง เพราะว่าค่าใช้จ่ายมันคืออะไร ค่าใช้จ่ายที่ว่าผมเลือกเป็นครีเอเตอร์คือ ผมต้องยอมรับความจริงว่ามันต้องฝึกวาดรูป มันต้องทำ พอในจังหวะที่ว่า ผมก็เสียเซลฟ์มาหลายทีแล้ว ผมก็รู้สึกว่าเราก็ดองครั้งที่ 3” (กษิดิ์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

ซึ่งจากที่เขาศึกษาข้อมูล เขาพบว่าหลักสูตรการเรียนการสอนในด้านนี้ และมีงานรองรับในด้านนี้อย่างจริงจัง ด้วยเหตุนี้เขาจึงลาออกจากมหาวิทยาลัยอีกครั้ง เพื่อจะไปเข้าเรียนต่อในด้านนี้ที่มหาวิทยาลัยรังสิต แต่เนื่องจากทางบ้านไม่มีทุนสนับสนุน และทางมหาวิทยาลัยก็ไม่มีทุนให้ จึงทำให้เขาต้องฝึกฝนการวาดรูปด้วยตนเองที่บ้าน และบางครั้งก็ขอให้เพื่อนที่เรียนสถาปัตย์กรรมสอนบ้าง รวมถึงไปหาหนังสือสอนการวาดรูปมาศึกษา

และเขาก็ได้พบหนังสือ “วาดเก่ง เรื่องกล้วยๆ Draw with the right side of your brain” โดย ดอกเตอร์เบ็ตตี้ ที่สอนการวาดรูปด้วยสมองซีกขวา โดยมีวิธีการคือให้วาดโดยถ่ายทอดในสิ่งที่ตาเห็น “ผมก็เลยเชื่อดอกเตอร์เบ็ตตี้ ไข่เลย เราต้องทำอย่างนั้น ผมก็วาด แล้วก็ผมไปอ่านหนังสือว่าอยากจะ เป็นอาร์ตติส ที่ดีต้องมีสมุดสเก็ตช์ เราก็ออกไปสเก็ตช์ทั่วเลย แบบไปไหนมาไหนผมก็สเก็ตช์ ซึ่งผมก็ทำ จนถึงทุกวันนี้ แต่ว่าตอนนั้นผมคิดไม่ถูกใจ ผมก็เอาสมุดสเก็ตช์ไปผสมกับดอกเตอร์เบ็ตตี้ กลายเป็นว่า ผมคือนักบันทึกภาพ” (กษิต์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์) ซึ่งเมื่อฝึกฝนการวาดด้วยสมอง ซีกขวาในแบบดอกเตอร์เบ็ตตี้ไปได้สักระยะ เขาจึงพบว่า การวาดแบบนี้เป็นการวาดแบบวิจิตรศิลป์ ซึ่ง ไม่ใช่แนวทางของเขา

ประจวบกับตอนนั้น มีคุณพี่ท่านหนึ่งชวนเขาไปเป็นเด็กวัดที่ประเทศญี่ปุ่นเพราะคิดว่า อาจจะได้เรียนภาษา ซึ่ง ณ ขณะนั้นเขารู้สึกไม่มีทางเลือกที่ดีกว่านี้เขาจึงเลือกที่จะไป แต่ก่อนไปนั้น เขาต้องต้องฝึกเป็นเด็กวัดก่อน 2 ปี และบวชเป็นพระอีก 1 พรรษา ในช่วงที่บวชนั้น เขามีโอกาสได้อ่าน หนังสือกษณะมูรติ นักปรัชญาชาวอินเดีย ที่พูดถึงความเชื่อในเรื่องของอิสรภาพและเชื่อว่าคนเรานั้น สามารถหาคำตอบของชีวิตเองได้ และหนังสือเล่มนี้ได้ทำให้เขาได้ครุ่นคิดและเข้าใจความหมายของ คนได้มากขึ้น ดังที่เขาเล่าว่า “ทุกวันนี้เรามองค้ความรู้ที่จะทำให้เราเข้าใจตัวเองได้มากขึ้นเยอะ พอผม เจอกษณะเหมือนกับที่ผมได้รับการส่งต่อใ้พวกนี้มาจากคนรุ่นหลัง ๆ มา ทำให้ผมเข้าใจว่าชีวิตของ คนเรา เรากำหนดความหมายด้วยตัวเองจริงๆ ถ้าอยากจะแสวงหาสิ่งจะ ไม่ต้องแสวงหาที่ใคร แต่ ต้องแสวงหาที่ตัวเอง” (กษิต์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

และการได้อ่านหนังสือของกษณะมูรติ ทำให้กอลการู้สึกว่าเขาได้เข้าใจความหมายของ ชีวิตแล้ว นั่นคือการเกิดมาเพื่อแสวงหาคุณค่าของการวาดรูป เพราะการวาดรูปนั้นมีความหมาย สำหรับเขา ดังที่เขาเล่าว่า “ผมบอกความหมายของชีวิตผมตอนนั้นได้ชัดเจนเิงว่า ผมเกิดมาเพื่อคุณค่า อะไรบางอย่าง ผมเกิดมาเพื่อจะสรรหาคคุณค่า...คุณค่า ง่ายๆ เลยก็คือว่า เพราะผมรู้แล้วว่าผมอยากจะ วาดรูป ผมก็เลยหมกมุ่นกับการวาดรูปได้อย่างออฟฟิเชียล(Official) คือผมไม่ต้องฝันที่จะหมกมุ่นวาด รูปแล้ว แต่ผมหมกมุ่นวาดรูปเพราะว่ามันคือความหมายของผม” (กษิต์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

แสดงให้เห็นว่า หนังสือของกษณะมูรตินั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเริ่มต้นสร้าง อัตลักษณ์ของกอลการู้ ในแง่ของการทำให้เขาได้เข้าใจความหมายของชีวิตและเกิดความมั่นคงใน จิตใจ จะเห็นได้ว่า ตลอดเส้นทางในการแสวงหาความหมายของชีวิตของกอลการู้ นั้น ไม่ว่าจะ เป็น การเข้าเรียนในมหาวิทยาลัย การขายตรง การเข้าเรียนอักษรศาสตร์เพื่อเป็นนักคิด และการเป็นนักวาด นั้น เป็นการพยายามแสวงหาจุดยึดเหนี่ยวเพื่อสร้างความมั่นคงให้จิตใจ “ครับ ความมั่นคงในจิตใจ ผม คิดว่าสำคัญมากสำหรับทุกคนเลย โดยเฉพาะแบบเป็นพวกเชิงซ้อนแบบผม คนที่ศึกษาด้วยตัวเอง

เพราะว่าถ้าเกิดว่าเราไปเรียนในสำนักในโรงเรียน มันมีความมั่นคงในจิตใจตรงที่ว่าเรายังเชื่อในครู เรายังเชื่อในอคาเดมี่(Academy)อยู่ เรายังมี อคาเดมิก (Academic) ที่เป็นตัวซัพพอร์ต (Support) ความมั่นคงในจิตใจตัวเอง” (กษิติเดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

จากการที่ต้องศึกษากวาดรูปด้วยตนเองอยู่ 2 ปีโดยขาดครูคอยชี้แนะแนวทางนั้น ทำให้กอลการ์ดเกิดความหวั่นไหว ไม่มั่นใจ และทำให้รู้สึกเคือง จึงต้องแสวงหาบางสิ่งบางอย่างเป็นที่ยึดเหนี่ยว และการไปเป็นเด็กวัดที่ญี่ปุ่นนั้น กลายเป็นโอกาสที่เขาได้ยึดเหนี่ยวเอาไว้ ผนวกกับความมั่นคงในจิตใจที่เกิดขึ้นจากการได้อ่านหนังสือของกฤษณะมูรติ ทำให้เขาพร้อมที่จะออกแสวงหาสิ่งที่จะทำให้เขาพัฒนาตัวเองในการวาดรูป ดังที่เขาเล่าว่า “โอกาสบางอย่างกลายเป็นความยึดเหนี่ยว แต่ว่าไฉวันที่ผมเจอกฤษณะมูรติ นั่นคือจังหวะที่ทำให้ผมรู้สึกว่าผมมั่นคงในจิตใจแล้ว ว่าเราเกิดมาเพื่อสิ่งนี้ เรา รู้สึกว่ามันมีความเป็นไปได้อยู่ มันมีความเป็นไปได้ในศักยภาพของเรา ที่เราจะไปสู่คุณค่าแบบนั้น ตอนนั้นก็ถือว่าผมมีความมั่นคงในจิตใจมากพอที่จะกล้าที่จะแสวงหาด้วยตัวเองแล้วว่า อะไรหนอที่ทำให้เรากวาดรูปได้อย่างมีอาชีพ วาดรูปได้อย่างยอดเยี่ยม พอหลังจาก 2 ปีที่เมืองไทยก็บินไปญี่ปุ่น” (กษิติเดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

ในขณะที่นั่งเครื่องบินไปญี่ปุ่นนั้น ทางสายการบินได้เปิดภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “กังฟูแพนด้า” ที่จุดประกายความสนใจในการสร้างผลงานให้ได้อย่างนั้น ดังที่เขาได้เล่าถึงช่วงเวลานั้นว่า “ไอ้กังฟูแพนด้านี้แหละ เป็นตัวที่ค่อนข้างจะ เรียกว่าเรามีความมั่นคงของเราแล้ว แล้วพอมานเจอ กังฟูแพนด้า มันเหมือนจุดต่อจุดครับ เราได้ความมั่นคงจากเมืองไทยมาแล้ว กังฟูแพนด้าใช่เลย คือว่าการ์ตูนแบบนี้แหละ ไอ้วิซวล(Visual)แบบนี้ นี่คือไอ้ที่เราต้องทำให้ได้ ต้องไปถึงให้ได้ รู้สึกว่าใช่เลย คือตอนผมดูกังฟูแพนด้าแล้วผมรู้สึกว่าผมประทับใจมากเลย แล้วผมรู้สึกว่าถ้าเกิดว่าคุณค่าของผมมีไปเพื่ออะไรสักอย่าง ผมอยากจะมีคุณค่าไปเพื่อทำงานแบบนี้ เพื่อจะถ่ายทอดเรื่องราวที่สวยงาม ถ่ายทอดวิซวลที่สวยงามออกมา ผมเลยคลั่งไคล้ดรีมเวิร์ค(Dreamwork) มากเลย ดรีมเวิร์ค สตูดิโอ แอนิเมชัน ครับ ที่ทำกังฟูแพนด้า ผมก็จดชื่อในเครดิตตอนท้ายครับของคอนเซ็ปต์ อาร์ติส(Concept artist) แล้วผมก็ไปเชิร์สในอินเทอร์เน็ตตอนอยู่ญี่ปุ่น ดูว่าเขาคือใครหนอ ไปซื้อหนังสือมาดู” (กษิติเดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “กังฟูแพนด้า” นั้น เป็นสิ่งจุดประกายความสนใจ และได้กลายเป็นแรงบันดาลใจที่ทำให้กอลการ์ดสร้างผลงานให้ได้อย่างนั้น แสดงให้เห็นว่า กังฟูแพนด้า นั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์ของกอลการ์ด ในแง่ของการเป็นแรงบันดาลใจ

การพัฒนาอัตลักษณ์

จากนั้น กอกลการ์ดได้นำรายชื่อของทีมสร้างที่ได้จัดไว้ ไปสืบค้นตามบล็อกของนักวาดของฝรั่ง และศึกษาว่านักวาดเหล่านี้มีวิธีคิดและวิธีทำงานอย่างไร ซึ่งเขาเล่าว่าการค้นข้อมูลที่ต้องการนั้น เป็นเหมือนจุดต่อจุดที่ทำให้เขาได้ติดตามเส้นทางความรู้ในจุดต่างๆนี้ไปเรื่อยๆ พร้อมกับคัดลอกความรู้ในแบบที่เขาต้องการและสะสมไว้เป็นหมวดหมู่ “แล้วมันเหมือนจุดต่อจุดนะ พอไปเจอบล็อกคนหนึ่งก็ลืงค์ไปถึงบล็อกอีกคนหนึ่ง แล้วผมก็เริ่มสะสมครับ สะสมเครือข่ายความรู้พวกนี้...ผมสะสมสิ่งที่ผมชอบ ในช่วงแรกๆเลยก็คือ ผมก็สะสมผลงานของนักวาดที่ผมชอบ แล้วผมก็เก็บเป็นไดเรกทอรี (Directory) เหมือนกัน แบ่งเป็นหมวดๆว่างานของใคร...ผมก็เก็บด้วยความหลงใหล แล้วก็พยายามจะศึกษาว่าคนนี้เขาคิดยังไงเขาถึงวาดแบบนี้ เขาคิดยังไงเกี่ยวกับเรื่องสีเรื่องแสง จนกระทั่งมันจะยิ่งชัดเจนเรื่อยๆ ว่าเราชอบอะไร แล้วเราไม่ชอบอะไร ถ้าอะไรที่เราไม่ชอบ ผมก็จะไม่เก็บเลย ผมก็จะมองเลยว่าแบบนี้ไม่ชอบ แต่แบบนี้เราชอบ แล้วมันทำให้แยกออกอีกว่าไอ้การที่เราศึกษาผลงานจากมาสเตอร์ จากคนที่เขาเป็นระดับสูงๆ มันทำให้เรามองออกว่าอะไรคือสวย อะไรคือไม่สวย อะไรคือการดีไซน์ที่บ๊วกพร่อง อะไรคือการดีไซน์ที่สำเร็จ รวมถึงความรู้ที่ได้จากพวกเขา เพราะว่าอาร์ตดิสก์ที่ทำงานเกี่ยวกับพวกนี้ เขาจะชอบที่จะถ่ายทอดความรู้ของเขาในบล็อกซึ่งเป็นพระคุณมากเลย” (กษิดิ์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า การศึกษาผลงานต่างๆเป็นจำนวนมาก ทำให้กอกลการ์ดเริ่มเข้าถึงสุนทรียะทางศิลปะ และทำให้เขาเริ่มค้นพบความชอบของตัวเอง ซึ่งจะเป็นแนวทางในการสร้างงานในแบบฉบับของเขาเองต่อไป และความรู้ันอกระบบจากอินเทอร์เน็ต ที่มาจากผู้สร้างสรรค์ท่านอื่นๆจากทั่วโลกเหล่านี้ ทำให้เขารู้สึกซาบซึ้งใจและขอบคุณอยู่ในใจเสมอ เพราะความรู้ข้ามพรมแดนเหล่านี้ ถือเป็นสิ่งที่มีคุณค่าอย่างยิ่งสำหรับผู้ที่เราได้ครุคยซึ่งแน่นอนอย่างกอกลการ์ด เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้เขามีตัวตนขึ้นมาได้ทุกวันนี้

“คือทุกวันผมตื่นเข้ามา ผมขอบคุณพระเจ้า ผมขอบคุณสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในโลก แล้วผมก็ขอบคุณคนพวกนี้ ผมขอบคุณคนที่เก่งๆ ผมขอบคุณคนที่เป็นแรงบันดาลใจให้คนอื่น แล้วก็เขาก็แชร์ความรู้ให้คนอื่นฟรีๆ ด้วยซ้ำไป บางทีผมเคยไปคอมเมนต์ขอบคุณเขาด้วยซ้ำไป แต่ว่าเขาก็แชร์มาเรื่อยๆ เลย คือมันทำให้คนแบบผมที่แสวงหาหรือว่าทำยังไงมันถึงจะมีประสิทธิภาพ เจอช่องทางครับ เจอความรู้แล้ว แล้วผมก็สะสม” (กษิดิ์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

แสดงให้เห็นว่า การศึกษาผลงานต่างๆจากผู้สร้างสรรค์ท่านอื่นๆจากทั่วโลกนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกอกลการ์ด

ช่วงที่กอกลการ์ดเป็นเด็กวัดที่ญี่ปุ่นนั้น เวลาส่วนใหญ่จะหมดไปกับการตื่นเช้าเพื่อทำอาหารล้างจาน ทำความสะอาดวัด สวดมนต์ นั่งสมาธิ เดินสายชนวนญาติโยมมาทำบุญและโทรศัพท์ติดต่อ

งาน จึงไม่ค่อยมีเวลาว่าง แต่เขาจะใช้เวลาระหว่างเดินทางบนรถไฟนั่งสเก็ตซ์ภาพเพื่อฝึกฝนฝีมือ และในขณะที่นั่งสมาธินั้นเขาก็จะฝึกนี้กภาพในใจว่าคืนนี้จะวาดรูปอะไร และในขณะที่ล้างจานก็ฟังคลิบเสียงสอนการวาดรูป เรียกได้ว่าหากมีเวลาที่จะสามารถสอดแทรกเรื่องการฝึกฝนตนเองได้เมื่อไหร่เขาก็พร้อมที่จะแทรกทันที ซึ่งเขาได้กล่าวถึงการฝึกฝนอยู่แทบทุกเวลาที่มีโอกาสนี้ว่า “คือเรียกว่ามันเป็น การบังคับ มันถูกบังคับไปในตัวด้วย เพราะว่าเราทำอะไรที่แบบ เหมือนกับว่าทำอะไรเพื่อให้อยู่รอด ส่วนหนึ่ง แต่ว่าเมื่อไรที่ทำให้เรามีโอกาส มันยิ่งทำให้เรารู้สึกว่า มันอยากจะทำอะไรเพื่อตัวเองไง มันเลยยิ่งแบบสุดๆ” (กษิต์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า การพยายามหาเวลาในการฝึกฝนอยู่ตลอดเวลา นั้น มีแรงขับเคลื่อนมาจาก ความรู้สึกที่ต้องอยู่รอดด้วยตัวของตัวเองให้ได้ ผนวกกับการได้มองเห็นโอกาสที่รู้สึกว่าเป็นไปได้ จึงทำให้เกิดเป็นพลังในการที่จะมุ่งมั่นฝึกฝนตนเอง แสดงให้เห็นว่า ความรู้สึกที่ต้องอยู่รอดด้วย ตัวของตัวเอง อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกอลการ์ด ในแง่ของการเป็นแรงขับเคลื่อน

ช่วงที่กอลการ์ดสั่งสมความรู้เกี่ยวกับการวาดเขาได้สืบค้นไปตามบล็อกของผู้สร้างสรรค์ หลายนคน และหนึ่งในหลายคนนั้นคือ บ็อบบี้ ชู (Bobby Chiu) ซึ่งเป็นนักวาดชาวแคนาดา ที่เขารู้สึก ศรัทธา ดังที่เขาได้กล่าวถึงว่า “ผมรู้สึกว่ามันดีที่เขามากเลย เพราะว่าเขาสอนอะไรเยอะมากเลย เขา พูดในบล็อกของเขา ผมก็ฟัง ผมกลายเป็นลูกศิษย์ แต่ผมให้เขาเป็นอาจารย์ของผมจริงๆ เลยใจ ทั้งที่ว่า ไม่เคยคุยกันเลย แต่ว่าผมก็คือ ผมค่อนข้างจะศรัทธาในวิถีคิดของแก่มากเลย แล้วผมก็เอาวิถีคิดของ แกมาทำตาม แล้วมันทำให้ผมเป็นทุกวันนี้ได้” (กษิต์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า จากความศรัทธาในวิถีคิด กอลการ์ดจึงได้นำมาเป็นแบบอย่างในการปฏิบัติ ซึ่ง เขาบอกว่า เขาเชื่อในความคิดแบบบ็อบบี้ ชู คือ การเชื่อในคุณค่า ว่าการวาดรูปนั้นต้องวาดให้ดีที่สุด และบ็อบบี้ ชู นั้นจะคิดอยู่ตลอดเวลาว่าทำอะไรถึงจะวาดรูปได้ดี ทำอย่างไรถึงจะฝึกให้ได้ดี นอกจากนั้น บ็อบบี้ ชู ก็มักจะจัดกิจกรรมต่างๆมากมาย อาทิเช่น ชวนคนไปสเก็ตซ์รูปบนรถไฟ หรือวาดรูปในหัวข้อที่ กำหนดซึ่งเขาก็ได้ร่วมสนุกด้วยหลายครั้ง ดังที่เขาเล่าว่า “ที่ผมสเก็ตซ์รูปบนรถไฟ ผมก็ทำตามเขา ผม ก็สเก็ตซ์รูป แต่ของเขาเป็นกลุ่มเลยนะ เขาจะชวนนักวาด จะแก๊งหรือจะมือสมัครเล่นก็ไปวาดรูปบน รถไฟกัน แล้วเขาก็ทำแคมเปญที่ว่าวาดรูปประกวดกันในอินเทอร์เน็ตรายวัน แล้วเขาจะแจกรางวัลคือ รูปของบ็อบบี้ ชู รูปบ็อบบี้ ชู ดังมาก แบบระดับโลก แล้วก็มีแฟนๆ เป็นแสน เขาก็จะวาดรูปกันในแต่ละ หัวข้อ แล้วก็ใครชนะ เดี่ยวจะส่งรูปที่ บ็อบบี้วาดให้เป็นรางวัลนะ ผมก็ไปเล่นกับเขา ช่วงนั้นเล่น ทั้งเดือนแล้วก็ทุกวันไม่ขาดเลย แล้วผมชนะมาตั้ง 7 ครั้ง” (กษิต์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

แสดงให้เห็นว่า บ็อบบี้ ชู นั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกอลการ์ด ในแง่ของการเป็นแบบอย่าง

กอลการ์ดบอกว่า เขาได้ความรู้จากตรงนั้นมาเยอะมาก รวมถึงความรู้ที่เขาได้อ่านจากหนังสือและอ่านจากบล็อก จากนั้นเขาจึงเริ่มตั้งคำถาม และสร้างระบบวิธีคิดในการวาดรูปของตนเองขึ้นมา ดังที่เขาเล่าถึงการนำความรู้ที่ศึกษาทั้งหมดมาประมวลผลว่า “แล้วก็สรุปว่าจากช่วงที่เราศึกษามาจากคนโน้นคนนั้นมา ตกลงแล้วการวาดรูปเพื่อเป็นคอนเซ็ปต์มันมีแก่นอะไร แล้วการทำงานเป็นยังไง บวกประสบการณ์ที่ผมวาดไปด้วย มันก็ได้เป็นวิธีคิดแบบหนึ่งมา เฉพาะตัวของผม” (กษิต์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า ความรู้มากมายจากแหล่งต่างๆที่เขาศึกษานั้น ทำให้เขาสามารถสังเคราะห์และสร้างเป็นวิธีคิดในการสร้างงานของตนเองได้ แสดงให้เห็นว่า ความรู้อันหลากหลายที่ได้ศึกษานั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกอลการ์ด ในแง่ของวิธีคิด

นอกจากนั้น บ็อบบ์ยังได้ให้วิธีคิดในการสร้างงานแบบมืออาชีพโดยการให้ลงมือทำงานแบบทุ่มสุดชีวิต เพื่อให้งานออกมาเหมือนมืออาชีพ ซึ่งกอลการ์ดก็ได้ทำตาม ดังที่เขาเล่าสิ่งที่บ็อบบ์สอนให้ฟังว่า “หากคุณเป็นมือสมัครเล่น คุณจงวาดรูปให้เหมือนมืออาชีพ โดยให้จัดศักยภาพทุกอย่างออกมาแล้วทุ่มสุดชีวิต ให้เหมือนกับมืออาชีพให้ได้ แล้วไปนำเสนอให้คนอื่นเขาเห็นในอินเทอร์เน็ต เพื่อให้คุณมีแนวโน้มว่าจะเป็นมืออาชีพ” ซึ่งกอลการ์ดก็ได้ทำตาม

และบ็อบบ์ยังได้ให้วิธีคิดในการสร้างงานสำหรับมือสมัครเล่นที่ยังไม่เป็นที่รู้จักและขาดแรงบันดาลใจ โดยใช้จินตนาการเข้ามาช่วยอีกว่า “หากไม่มีใครจ้างคุณ ขอให้คุณจงคิดประหนึ่งว่ามีคนกำลังจ้างคุณ และหากไม่มีใครจ้าง ก็เป็นโอกาสที่ดีที่คุณจะเปิดจินตนาการของคุณว่ามีค่ายดีสมัยมาจ้างให้คุณวาดการ์ตูนเรื่องนี้ หรือว่ามีค่ายหนึ่งมาจ้างให้คุณออกแบบเกมๆ หนึ่ง ซึ่งเป็นเกมที่คุณรู้จัก เป็นภาคที่ 21 แล้วก็ให้คุณออกแบบของคุณเองเลย เป็นเวอร์ชันของคุณ”

ซึ่งวิธีคิดทั้งสองแบบนี้ กอลการ์ดได้นำมาปฏิบัติตาม ดังที่เขาเล่าว่า “อย่างผมจะจินตนาการว่าดริมเวิร์คจ้างผมวาดแฟนอาร์ตการ์ตูนแฟนด้าใจ ผมก็จะวาดกังฟูแพนด้าในแบบอารมณ์ที่ว่า ดริมเวิร์คกำลังจ้างผมทำใบปิดหนังอยู่ ทุกภาพที่ผมวาดกังฟูแพนด้า ผมคิดด้วยวิธีคิดแบบนี้หมดมาโดยตลอดเลย อย่างภาพนี้ผมก็คือว่ากังฟูแพนด้าจ้างผมวาดที่เซอริปิดหนัง ผมก็คิดว่าภาพนี้จะไปอยู่ในโรงหนัง แล้วถ้าไปอยู่ในโรงหนัง คุณภาพมันไม่ควรจะไ่ก่า ผมควรที่จะเต็มที่กับมัน ผมจะพูดด้วยอารมณ์อย่างนี้ตลอด” (กษิต์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

จากวิธีคิดนี้ เนื่องในปีเสือที่ผ่านมา จึงทำให้เขาคิดโครงการวาดตัวการ์ตูนที่เป็นเสือและแมวที่เขา รู้จักจำนวน 100 ตัว ภายใน 1 ปี ออกมาเป็นเวอร์ชันของเขาเอง แล้วนำเสนอลงในบล็อก ซึ่งจากวิธีคิดของบ็อบบ์ ชู ที่เขาได้นำมาปฏิบัติในโครงการนั้นๆ ทำให้ชีวิตของเขาเปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง ดังที่เขาเล่าว่า “คืองานอันนี้เป็นงานที่เปลี่ยนผมโดยสิ้นเชิงเลย เพราะว่ามันเป็นงานที่ผันจากมือสมัครเล่นเป็นมืออาชีพ เพราะว่าทุกรูปที่ผมวาด ใ้พวกนี้มันเป็นตัวการ์ตูนที่มันมีเรื่องของมันอยู่แล้วไง

ครับ ภาษาเขาเรียกว่าแฟนอาร์ตไง แต่ว่าผมวาดเป็นเวอร์ชันของผม ผมก็จะทำให้มันตลกหรือทำให้มันแปลกไป แล้วทุกครั้งที่ผมวาด ผมก็จะนึกว่าต้นสังกัดจ้างให้ผมวาด ผมวาดด้วยความรู้สึกแบบนั้นไง” (กษิติเดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์) ซึ่งเมื่อเขาวาดไปเพียงแค่ว่า 4-5 รูป เขาก็เริ่มได้งานแล้ว โดยถูกว่าจ้างให้ออกแบบตัวละคร ในอัตลักษณ์ของตัวเอง ทำให้เขาได้เป็นที่รู้จักในวงการ ซึ่งเขาคิดว่าเป็นเพราะการที่เขาได้ทำอะไรด้วยความรู้สึกเต็มที่กับมันนั่น ทำให้เขาได้ศึกษากายภาพออกมาใช้อย่างเต็มที่

ทำให้เห็นได้ว่าแนวคิดทั้งสองอย่างของบ็อบบี้ ชู ที่บอกว่า 1.ถ้าคุณเป็นมือสมัครเล่น คุณก็พยายามวาดให้ได้เหมือนมืออาชีพ 2.ถ้าคุณไม่มีโครงการทำงานอะไร คุณจงสร้างโครงการของคุณขึ้นมา ซึ่งจากการปฏิบัติตามทั้ง 2 แนวคิดนี้ ทำให้กอลการ์ดมีพัฒนาการของผลงานที่ก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว แสดงให้เห็นว่า แนวคิดทั้งสองอย่างของบ็อบบี้ ชู นี้ อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกอลการ์ด ในแง่ของวิถีคิดและแนวปฏิบัติ

ในส่วนของวิถีคิดในการสร้างคาแรคเตอร์นั้น กอลการ์ดจะคิดเป็นภาพ 2 มิติก่อน โดยจะมองเงาทั้งหมดเป็นก้อนเดียว แล้วค่อยสร้างรายละเอียดภายในอีกครั้ง ซึ่งวิถีคิดแบบนี้มัน มาจากวิธีการสร้างงานในวงการคอนเซ็ปต์แอนิเมชันที่กอลการ์ดหลงใหล เพราะการสร้างแอนิเมชันนั้นเป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวในเวลาอันจำกัด รูปร่างและเงาจึงต้องชัด ดังนั้น ในการสร้างงานคาแรคเตอร์ของเขา เรื่องของฟอร์มมาก่อนโครงสร้าง

นอกจากนั้น การ์ตูนแนวตะวันตก ที่เน้นการถอดแบบสิ่งที่เห็นให้ออกมาให้ดูเกินจริง ในรูปแบบที่ดูแล้วมีอัตลักษณ์ของเขา ยังเป็นสิ่งที่กอลการ์ดหลงใหล ดังที่เขาบอกว่า “ซึ่งผมหลงใหลแบบนั้นแหละ ผมหลงใหลการที่จะถอดแบบออกมาให้เวอร์...อันนี้ผมวาดเป็นนักสู้เอ็มเอ็มเอ(MMA) อย่างอันนี้ผมก็ชอบที่จะดีไซน์ออกมาให้มันหลุดโลก อย่างอันนี้สตีเวน คิง (Steven king) ผมก็วาดให้ขायาว แต่อันนี้ก็ยังไม่สุดนะ ยังดันไม่สุด เราสามารถจะพุช(Push) ให้มันหลุดโลกมากกว่านี้ก็ได้” (กษิติเดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์) ดังจะเห็นได้จากคาแรคเตอร์ที่เขาสร้างขึ้นนั้น มักมีการขยับเน้นบางส่วนให้ดูเกินจริงเสมอ

จะเห็นได้ว่า วิธีการสร้างงานในวงการคอนเซ็ปต์แอนิเมชันและการ์ตูนแนวตะวันตกนั้นมีต่อรูปร่างที่ชัดเจนและดูเกินจริงของคาแรคเตอร์ แสดงให้เห็นว่า วิธีการสร้างงานในวงการคอนเซ็ปต์แอนิเมชันและการ์ตูนแนวตะวันตกอาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกอลการ์ด

ในส่วนของลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์นั้น กอลการ์ดมักเน้นการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวที่เด่นและชัดเจน อันมีที่มาจากทักษะการวาดเส้นของเขานั้นยังไม่เชี่ยวชาญนัก ดังที่เขาบอกว่า “สำหรับผม เพราะว่าผมวาดเส้นไม่เก่ง ผมเลยยังต้องดีไซน์ให้ชัดๆ เลย ผมเลยรู้สึกว่าถ้าผมไม่ดีไซน์ออกมาแล้ว ผมวาดไม่ออกเลย ถ้าเกิดว่าตัวละครไม่มีโพสที่ชัดเจน ไม่มีโพสที่เด่น... ผมก็วาดไม่ออก มันกลายเป็นว่าภาพมันไม่ได้อารมณ์อะไร หรือว่าไม่มีคอนเซ็ปต์แปลกๆ”

จะเห็นได้ว่า จากความรู้สึกว่าตนเองยังไม่เชี่ยวชาญในการวาดเส้น ทำให้กอลการ์ดหาหนทางในการสร้างจุดเด่นโดยการเน้นการออกแบบในส่วนขงลีลาท่าทางคาแรคเตอร์ แสดงให้เห็นว่าความรู้สึกว่าตนเองยังไม่เชี่ยวชาญในการวาดเส้นนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกอลการ์ด ส่วนในเรื่องของการใช้สีเส้นนั้น กอลการ์ดบอกว่าไม่ได้คิดถึงเรื่องนี้มากนัก ดังที่เขากล่าว “จริงๆ แล้วก็คือ คือเวลาผมคิด ผมจะคิดถึงเรื่องดีไซน์มากเลยนะ...แต่พอเป็นเรื่องสี ผมกลับรู้สึกว่าผมไม่ค่อยได้คิดอะไรเกี่ยวกับเรื่องสีมาก” (กษิดิ์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

ส่วนการใช้เวลาในการฝึกฝนนั้น กอลการ์ดมีความเชื่อในเรื่องทฤษฎี 10,000 ชั่วโมงของนักวิจัยต่างประเทศ ที่มีการศึกษาบุคคลที่เป็นมืออาชีพในวงการต่างๆ เกี่ยวกับการใช้เวลาในการฝึกฝนตนเองถึง 10,000 ชั่วโมง เพื่อไปสู่การเป็นมาสเตอร์ในแต่ละด้าน ดังที่เขาเล่าว่า “เขาก็ศึกษาพวกคนที่ เป็นมืออาชีพแต่ละวงการ ส่วนใหญ่แล้วก็ต้องฝึกถึง 10,000 ชั่วโมง ถึงจะเป็นโปรได้ อย่างนักไวโอลิน ถ้าเกิดฝึกแค่ 8,000 ชั่วโมง ฝึกระหว่าง 5,000 – 8,000 ชั่วโมง ก็จะเป็นได้แค่ครูสอนไวโอลิน แต่ว่าคนที่ จะเป็นระดับที่ว่าเล่นคานากีฮอลล์ เล่นอะไรแบบต่างๆ ก็คือ 10,000 ชั่วโมงขึ้นไป หรือว่าพวกเดอะบีทเทิล (The beetle) กว่าจะดัง เขาก็ซ้อมเล่นในฝั้บมาแล้ว 10,000 ชั่วโมง กว่าจะออกเทปดังเป็นตำนานได้ เขาก็เลยตั้งเป็นไฮโปทีสิส(Hypothesis) ขึ้นมาว่าถ้าอยากเก่งอะไรสักอย่างหนึ่ง ต้องฝึก 10,000 ชั่วโมง เพื่อจะไปสู่โปร” (กษิดิ์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า ทฤษฎี 10,000 ชั่วโมง นั้น กลายเป็นเป้าหมายทางเวลาที่ทำให้กอลการ์ดสามารถรักษาความมุ่งมั่นในการฝึกฝนของตนเองต่อไป เพื่อก้าวไปสู่การเป็นมืออาชีพ แสดงให้เห็นว่าทฤษฎี 10,000 ชั่วโมง อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกอลการ์ด

ระยะเวลาในการฝึกฝนและพัฒนาฝีมือของกอลการ์ดนั้น หากเริ่มนับจากจุดเริ่มต้นการฝึกฝนที่ญี่ปุ่นจนถึงวันนี้ เป็นเวลาประมาณ 3 ปีแล้ว ซึ่งเขาได้ตั้งเป้าหมายไปสู่การทำงานร่วมกับดริมเวิร์คให้ได้ภายในปี พ.ศ.2559 ซึ่งการฝึกฝนและพัฒนาตนเองนั้น เป็นสิ่งที่เขาไม่เคยคิดที่จะหยุดทำ ดังที่เขาได้กล่าวไว้ว่า “หนึ่งก็คือผมมีความมั่นคงในใจพอสมควร แล้วสองก็คือว่าผมพัฒนาตัวเองไปเรื่อยๆ ใ้ อะไรที่ผมบกกพร่อง ผมก็พัฒนา อะไรที่ผมรู้อยู่แล้วว่าทำให้ผมดีขึ้น ผมก็ทำให้มันดีขึ้น” (กษิดิ์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

การเผยแพร่อัตลักษณ์

เมื่อสร้างผลงานสำเร็จในช่วงแรกๆนั้น กอลการ์ดนำผลงานออกเผยแพร่ในทุกเว็บไซต์ที่เขา รู้จัก ดังที่เขาเล่าว่า “โพสต์แหละเลย ที่ไหนมีให้โพสต์ผมก็โพสต์ ก็พวกดีเวียนอาร์ท ถ้าเกิดเป็นงานต่างประเทศเขาก็จะเห็นจากดีเวียนอาร์ท”(กษิดิ์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

และหากเป็นเว็บไซต์ในประเทศไทย เขาจะเผยแพร่ผ่านบล็อกเอ็กซ์ทีน ซึ่งการเผยแพร่ผลงานผ่านบล็อกนี้นั้น ทำให้เขาเป็นที่รู้จักได้อย่างรวดเร็ว ดังที่เขาบอกว่า “ผมเป็นหนึ่งในบุญคุณของเอ็กซ์ทีนมากเลย เพราะว่าเสีย 100 ตัว ตอนผมโพสต์ทีเนตีเวียนอาร์ต ยังไม่ค่อยเป็นที่รู้จักใจ แต่ว่ามีคนติดตาม มีคนเชียร์ มีคนสนใจ มีคนมาดูผมเยอะก็คือจากในเอ็กซ์ทีน”(กษิต์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

ปัจจุบัน กอลการด์นำผลงานลงเผยแพร่ในไม่ก็เว็บไซต์ เนื่องจากที่ผ่านมาเขามีคนที่ว่าจ้างงานในระดับที่เขาพอใจ จึงไม่มีความกังวลในเรื่องการประชาสัมพันธ์ตนเอง ซึ่ง ณ วันนี้ เขาบอกว่าหน้าที่ของเขานั้นคือการทำงานให้ดี เพราะถ้าผลงานออกมาดี การว่าจ้างก็จะตามมาเอง

กอลการด์มีช่วงเวลาในการนำผลงานลงเผยแพร่คือ ถ้าเผยแพร่ในคนในต่างประเทศดู เขาก็จะนำผลงานลงเว็บไซต์ในช่วงหลังเที่ยงคืน ซึ่งถ้านำผลงานลงในเวลานี้ นั้น เขาพบว่ามักจะได้รับผลตอบกลับที่ดีกว่าเวลาอื่น

ส่วนงานที่นำออกเผยแพร่ นั้น กอลการด์ได้มีการคัดเลือกภาพที่รู้สึกว่าเป็นคนดูๆภาพแล้วจะ “ได้รับบางสิ่งบางอย่างกลับไป ดังที่เขาบอกว่า” ถ้าเป็นภาพที่ผมวาดเพื่อฝึก บางทีผมก็อัดอัด เกรงใจ ไม่ค่อยอยากจะทำโพสต์ รู้สึกว่าคนดูแล้วจะได้อะไรหรือ อาจจะได้เรื่องแรงบันดาลใจอีกเรื่องหนึ่ง แต่ว่าถ้าผมมองว่าผมเป็นแบรนด์เป็นยี่ห้อของผมแล้ว มันก็ควรที่จะโพสต์ทำอะไรสักอย่างหนึ่ง ภาพอะไรสักอย่างหนึ่งแล้วดูแล้วรู้สึกได้อะไรสักอย่างหนึ่งมา แล้วก็ทุกครั้งที่เขาคาดหวังว่าผมจะโพสต์ทำอะไร เขาควรจะรู้แล้วว่าเขาควรจะได้อะไร พูดย่างๆ คือว่าผมไม่ได้เป็นแค่นักวาดเล่นแล้วไง แต่มันเป็นอาชีพการงานของผมด้วยส่วนหนึ่ง ถึงแม้ว่าเราโพสต์แล้วไม่ได้ตั้งค์ เป็นงานเพอซอนอล(Personal) ก็จริง แต่มันก็มีผลในความหมายของเราว่าเราทำอะไรแล้วมีความหมายที่ชัดเจน” (กษิต์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

จะเห็นได้ว่า การคัดเลือกภาพเพื่อนำเสนอนั้น มีผลต่อภาพลักษณ์ที่กอลการด์อยากให้ผู้อื่นรับรู้ในความเป็นตัวเขา โดยได้นำไปเปรียบกับการสร้างแบรนด์ แสดงให้เห็นว่า แนวคิดในการสร้างแบรนด์นั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของกอลการด์

กอลการด์นั้นมีเป้าหมายในอนาคตที่ค่อนข้างชัดเจน คือการได้ร่วมงานกับดริมเวิร์ค ซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญที่เป็นเสมือนเข็มมุ่งที่ทำให้เขาขับเคลื่อนตัวตนในทุกวันนี้ เพื่อไปสู่เป้าหมายอย่างที่เขาได้ฝันไว้ ดังที่เขาบอกว่า “ผมตั้งใจไว้ ยังไงผมก็ต้องอยู่ในทีมของดริมเวิร์คอยู่แล้ว นี่คือนิพอลต์ (Default) อยู่แล้ว แต่ว่าหลังจากนั้นผมก็ยังไม่ได้คิดอะไรมาก ก็คือว่าถ้าจะทำงานดริมเวิร์คก็คือเหมือนกับว่าฝันในตอนนั้นเป็นจริงแล้ว แต่หลังจากนั้นอาจยังไม่ได้คิดอะไร แต่ว่าโดยปกติก็คือว่าผมมีความสุขแหละที่ได้ถ่ายทอดวิหวลออกมา เหมือนกับทุกวันนี้ผมก็คอมพลีท(Completed) พอสมควรแล้วที่ว่าจะอย่างน้อยผมมีวิหวลไลซ์(Visualize) แล้วผมก็วาดมันออกมาได้แล้ว ให้คนอื่นได้สัมผัสมัน

พูดง่าย ๆ คือทุกวันผม Live my dream ผมใช้ชีวิตตามความฝันของผมไปอยู่แล้ว ส่วนดรีมเวิร์คก็คือถ้าเกิดว่าผมมีชีวิตอยู่ไปเรื่อย ๆ ผมก็คือว่าผมน่าจะไปได้ไปทำงานที่ดรีมเวิร์ค” (กษิติเดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

ตลอดเส้นทางในการสร้างอัตลักษณ์ของกอลการ์ด ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนาอัตลักษณ์ ตลอดจนการเผยแพร่อัตลักษณ์นั้น ประกอบด้วยหลาย ๆ สิ่งที่อาจเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิด และส่งผลต่อแนวปฏิบัติ ดังต่อไปนี้

2.2 ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของ Galgard

ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของกอลการ์ดนั้น เริ่มต้นจากความต้องการค้นหาความหมายของชีวิต ที่ทำให้เขาได้มีประสบการณ์อันแตกต่างและหลากหลายในชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการเข้าเรียนในมหาวิทยาลัย การขายตรง การเข้าเรียนอักษรศาสตร์เพื่อเป็นนักคิด และการเป็นนักวาดนั้น เป็นการพยายามแสวงหาจุดยึดเหนี่ยวเพื่อสร้างความมั่นคงให้จิตใจ จวบจนเขาได้มีโอกาสได้ไปเที่ยวงานหนังสือการ์ตูนทำมือ ซึ่งจากการได้เห็นว่าการวาดการ์ตูนก็สามารถเป็นอาชีพได้นั้น ได้จุดประกายความสนใจในการวาดรูปให้กับเขา ผนวกกับการได้อ่านหนังสือของกฤษณะมูรติ ทำให้กอลการ์ดรู้สึกว่าเขาได้เข้าใจความหมายของชีวิตแล้ว นั่นคือการเกิดมาเพื่อแสวงหาคุณค่าของการวาดรูป เพราะการวาดรูปนั้นมีความหมายสำหรับเขา

แสดงให้เห็นว่า หนังสือของกฤษณะมูรตินั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์ของกอลการ์ด ในแง่ของการทำให้เขาได้เข้าใจความหมายของชีวิตและเกิดความมั่นคงในจิตใจ

ในขณะที่นั่งเครื่องบินไปญี่ปุ่นนั้น ทางสายการบินได้เปิดภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “กังฟูแพนด้า” ซึ่งทำให้เขาประทับใจเป็นอย่างมาก และได้จุดประกายความสนใจจนอยากที่จะสร้างผลงานให้ได้เช่นนั้น จนได้จรรยาชื่อของทีมสร้างเพื่อนำไปสืบค้นเพื่อสานต่อความสนใจของเขา

จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “กังฟูแพนด้า” นั้น เป็นสิ่งที่จุดประกายความสนใจ และได้กลายเป็นแรงบันดาลใจที่ทำให้กอลการ์ดสร้างผลงานให้ได้เช่นนั้น แสดงให้เห็นว่า กังฟูแพนด้า นั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์ของกอลการ์ด ในแง่ของการเป็นแรงบันดาลใจ

จากนั้น กอลการ์ดได้นำรายชื่อของทีมสร้างที่ได้จดไว้ ไปสืบค้นตามบล็อกรีวิวของนักวาดของฝรั่ง และศึกษาผลงานของนักวาดเป็นจำนวนมาก โดยจะดูว่านักวาดเหล่านั้นมีวิธีคิดและวิธีทำงานอย่างไร ซึ่งเขาเล่าว่าการค้นข้อมูลที่ต้องการนั้น เป็นเหมือนจุดต่อจุดที่ทำให้เขาได้ติดตามเส้นทางความรู้ในจุดต่างๆนี้ไปเรื่อยๆ พร้อมกับคัดเลือกความรู้ในแบบที่เขาต้องการและสะสมไว้เป็นหมวดหมู่

จะเห็นได้ว่า การศึกษาผลงานต่างๆเป็นจำนวนมาก ทำให้กอลการ์ดเริ่มเข้าถึงสุนทรียะทางศิลปะ และทำให้เขาเริ่มค้นพบความชอบของตัวเอง ซึ่งจะเป็นแนวทางในการสร้างงานในแบบฉบับของเขาเองต่อไป และความรู้ันอกระบบจากอินเทอร์เน็ต ที่มาจากผู้สร้างสรรค์ท่านอื่นๆจากทั่วโลก เหล่านี้ ทำให้เขารู้สึกซาบซึ้งใจและชอบคุณอยู่ในใจเสมอ เพราะความรู้ข้ามพรมแดนเหล่านี้ ถือเป็นสิ่งที่มีคุณค่าอย่างยิ่งสำหรับผู้ใดที่ไร้ครุคยี่แจะอย่างกอลการ์ด เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้เขามีตัวตนขึ้นมาได้ ทุกวันนี้ แสดงให้เห็นว่า การศึกษาผลงานต่างๆจากผู้สร้างสรรค์ท่านอื่นๆจากทั่วโลกนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกอลการ์ด

ช่วงที่กอลการ์ดเป็นเด็กวัดที่ญี่ปุ่นนั้น เวลาส่วนใหญ่จะหมดไปกับการตื่นเช้าเพื่อทำอาหาร ล้างจาน ทำความสะอาดวัด สวดมนต์ นั่งสมาธิ เดินสายชนวนญาติโยมมาทำบุญและโทรศัพท์ติดต่อกาน จึงไม่ค่อยมีเวลาร่าง แต่เขาจะใช้เวลาระหว่างเดินทางบนรถไฟนั่งสเก็ตซ์ภาพเพื่อฝึกฝนฝีมือ และในขณะที่นั่งสมาธินั้นเขาก็จะฝึกนึกภาพในใจว่าคืนนี้จะวาดรูปอะไร และในขณะที่ล้างจานก็ฟังคลิบเสียงสอนการวาดรูป เรียกได้ว่าหากมีเวลาที่จะสามารถสอดแทรกเรื่องการฝึกฝนตนเองได้เมื่อไหร่เขาก็พร้อมที่จะแทรกทันที

จะเห็นได้ว่า การพยายามหาเวลาในการฝึกฝนอยู่ตลอดเวลา นั้น มีแรงขับเคลื่อนมาจากความรู้สึกว่าต้องอยู่รอดด้วยตัวของตัวเองให้ได้ ผนวกกับการได้มองเห็นโอกาสที่รู้สึกว่ามีความเป็นไปได้ จึงทำให้เกิดเป็นพลังในการที่จะมุ่งมั่นฝึกฝนตนเอง แสดงให้เห็นว่า ความรู้สึกที่ต้องอยู่รอดด้วยตัวของตัวเอง อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกอลการ์ด ในแง่ของการเป็นแรงขับเคลื่อน

ช่วงที่กอลการ์ดสั่งสมความรู้เกี่ยวกับการวาดเขาได้สืบค้นไปตามบล็อกของผู้สร้างสรรค์หลายๆคน และหนึ่งในหลายคนนั้นคือ บ็อบบี้ ชู (Bobby Chiu) ซึ่งเป็นนักวาดชาวแคนาดา ที่เขารู้สึกศรัทธา และจากความศรัทธาในวิถีคิด กอลการ์ดจึงได้นำมาเป็นแบบอย่างในการปฏิบัติ ซึ่งเขาบอกว่า เขาเชื่อในความคิดแบบบ็อบบี้ ชู คือ การเชื่อในคุณค่า ว่าการวาดรูปนั้นต้องวาดให้ดีที่สุด และบ็อบบี้ ชูนั้นจะคิดอยู่ตลอดเวลาว่าทำอะไรถึงจะวาดรูปได้ดี ทำอย่างไรถึงจะฝึกให้ได้ นอกจากนั้น บ็อบบี้ ชูก็มักจะจัดกิจกรรมต่างๆมากมาย อาทิเช่น ชวนคนไปสเก็ตซ์รูปบนรถไฟ หรือวาดรูปในหัวข้อที่กำหนดซึ่งเขาก็ได้ร่วมสนุกด้วยหลายครั้ง

แสดงให้เห็นว่า บ็อบบี้ ชู นั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกอลการ์ด ในแง่ของการเป็นแบบอย่าง

กอลการ์ดบอกว่า เขาได้ความรู้จากตรงนั้นมาเยอะมาก รวมถึงความรู้ที่เขาได้อ่านจากหนังสือและอ่านจากบล็อก จากนั้นเขาจึงเริ่มตั้งคำถาม และนำความรู้ที่ศึกษาทั้งหมดมาประมวลผล แล้วสร้างระบบวิถีคิดในการวาดรูปของตนเองขึ้นมา

จะเห็นได้ว่า ความรู้มากมายจากแหล่งต่างๆที่เขาศึกษานั้น ทำให้เขาสามารถสังเคราะห์และสร้างเป็นวิถีคิดในการสร้างงานของตัวเองได้ แสดงให้เห็นว่า ความรู้อันหลากหลายที่ได้ศึกษานั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกอลการ์ด ในแง่ของวิถีคิด

นอกจากนั้น บ็อบบ์ยังได้ให้วิถีคิดในการสร้างงานแบบมืออาชีพโดยการให้ลงมือทำงานแบบทุ่มสุดชีวิต เพื่อให้งานออกมาเหมือนมืออาชีพ ซึ่งกอลการ์ดก็ได้ทำตาม ดังที่เขาเล่าสิ่งที่บ็อบบ์สอนให้ฟังว่า “หากคุณเป็นมือสมัครเล่น คุณจงวาดรูปให้เหมือนมืออาชีพ โดยให้จัดศักยภาพทุกอย่างออกมาแล้วทุ่มสุดชีวิต ให้เหมือนกับมืออาชีพให้ได้ แล้วไปนำเสนอให้คนอื่นเขาเห็นในอินเทอร์เน็ต เพื่อให้คุณมีแนวโน้มว่าจะเป็นมืออาชีพ” ซึ่งกอลการ์ดก็ได้ทำตาม

และบ็อบบ์ยังได้ให้วิถีคิดในการสร้างงานสำหรับมือสมัครเล่นที่ยังไม่เป็นที่รู้จักและขาดแรงบันดาลใจ โดยใช้จินตนาการเข้ามาช่วยอีกว่า “หากไม่มีใครจ้างคุณ ขอให้คุณจงคิดประหนึ่งว่ามีคนกำลังจ้างคุณ และหากไม่มีใครจ้าง ก็เป็นโอกาสที่ดีที่คุณจะเปิดจินตนาการของคุณว่ามีค่ายดีสนีย์มาจ้างให้คุณวาดการ์ตูนเรื่องนี้ หรือว่ามีค่ายหนึ่งมาจ้างให้คุณออกแบบเกมๆ หนึ่ง ซึ่งเป็นเกมที่คุณรู้จัก เป็นภาคที่ 21 แล้วก็ให้คุณออกแบบของคุณเองเลย เป็นเวอร์ชันของคุณ”

จากวิถีคิดนี้ เนื่องในปีเสือที่ผ่านมา จึงทำให้เขาคิดโครงการวาดตัวการ์ตูนที่เป็นเสือและแมวที่เขา รู้จักจำนวน 100 ตัว ภายใน 1 ปี ออกมาเป็นเวอร์ชันของเขาเอง แล้วนำเสนอลงในบล็อก ซึ่งจากวิถีคิดของบ็อบบ์ ชู ที่เขาได้นำมาปฏิบัติในโครงการนี้นั้น ทำให้ชีวิตของเขาเปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง

ทำให้เห็นได้ว่าแนวคิดทั้งสองอย่างของบ็อบบ์ ชู ที่บอกว่า 1.ถ้าคุณเป็นมือสมัครเล่น คุณก็พยายามวาดให้ได้เหมือนมืออาชีพ 2.ถ้าคุณไม่มีโครงการทำงานอะไร คุณจงสร้างโครงการของคุณขึ้นมา ซึ่งจากการปฏิบัติตามทั้ง 2 แนวคิดนี้ ทำให้กอลการ์ดมีพัฒนาการของผลงานที่ก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว แสดงให้เห็นว่า แนวคิดทั้งสองอย่างของบ็อบบ์ ชู นี้ อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกอลการ์ด ในแง่ของวิถีคิดและแนวปฏิบัติ

ในส่วนของวิถีคิดในการสร้างคาแรคเตอร์นั้น กอลการ์ดจะคิดเป็นภาพ 2 มิติก่อน โดยจะมองเงาทั้งหมดเป็นก้อนเดียว แล้วค่อยสร้างรายละเอียดภายในอีกครั้ง ซึ่งวิถีคิดแบบนี้ นั้น มาจากวิธีการสร้างงานในวงการคอนเซ็ปต์แอนิเมชันที่กอลการ์ดหลงใหล เพราะการสร้างแอนิเมชันนั้นเป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวในเวลาอันจำกัด รูปร่างและเงาจึงต้องชัด ดังนั้น ในการสร้างงานคาแรคเตอร์ของเขา เรื่องของฟอร์มมาก่อนโครงสร้าง

นอกจากนั้น การ์ตูนแนวตะวันตก ที่เน้นการถอดแบบสิ่งที่เห็นให้ออกมาให้ดูเกินจริง ในรูปแบบที่ดูแล้วมีอัตลักษณ์ของเขา ยังเป็นสิ่งที่กอลการ์ดหลงใหล ดังจะเห็นได้จากคาแรคเตอร์ที่เขาสร้างขึ้นนั้น มักมีการขบขันบางส่วนให้ดูเกินจริงเสมอ

จะเห็นได้ว่า วิธีการสร้างงานในวงการคอนเสิร์ตแอนิเมชันและการ์ตูนแนวตะวันตก นั้นมีต่อรูปร่างที่ชัดเจนและดูเกินจริงของคาแรคเตอร์ แสดงให้เห็นว่า วิธีการสร้างงานในวงการคอนเสิร์ตแอนิเมชันและการ์ตูนแนวตะวันตกอาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกอลการ์ด

ในส่วนของลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์นั้น กอลการ์ดมักเน้นการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวที่เด่นและชัดเจน อันมีที่มาจากทักษะการวาดเส้นของเขานั้นยังไม่เชี่ยวชาญนัก

จะเห็นได้ว่า จากความรู้สึกว่าตนเองยังไม่เชี่ยวชาญในการวาดเส้น ทำให้กอลการ์ดหาหนทางในการสร้างจุดเด่นโดยการเน้นการออกแบบในส่วนของลีลาท่าทางคาแรคเตอร์ แสดงให้เห็นว่า ความรู้สึกที่ตนเองยังไม่เชี่ยวชาญในการวาดเส้นนั้น อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกอลการ์ด

ส่วนการใช้เวลาในการฝึกฝนนั้น กอลการ์ดมีความเชื่อในเรื่องทฤษฎี 10,000 ชั่วโมง ของนักวิจัยต่างประเทศ ที่มีการศึกษาบุคคลที่เป็นมืออาชีพในวงการต่างๆ เกี่ยวกับการใช้เวลาในการฝึกฝนตนเองถึง 10,000 ชั่วโมง เพื่อไปสู่การเป็นมาสเตอร์ในแต่ละด้าน

จะเห็นได้ว่า ทฤษฎี 10,000 ชั่วโมง นั้น กลายเป็นเป้าหมายทางเวลาที่ทำให้กอลการ์ดสามารถรักษาความมุ่งมั่นในการฝึกฝนของตนเองต่อไป เพื่อก้าวไปสู่การเป็นมืออาชีพ แสดงให้เห็นว่า ทฤษฎี 10,000 ชั่วโมง อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการพัฒนาอัตลักษณ์ของกอลการ์ด

ระยะเวลาในการฝึกฝนและพัฒนาฝีมือของกอลการ์ดนั้น หากเริ่มนับจากจุดเริ่มต้น การฝึกฝนที่ญี่ปุ่นจนถึงวันนี้ เป็นเวลาประมาณ 3 ปีแล้ว ซึ่งเขาได้ตั้งเป้าหมายไปสู่การทำงานร่วมกับดิเอ็มวีให้ได้ภายในปี พ.ศ.2559 ซึ่งการฝึกฝนและพัฒนาตนเองนั้น เป็นสิ่งที่เขาไม่เคยคิดที่จะหยุดทำ

เมื่อสร้างผลงานสำเร็จในช่วงแรกๆ นั้น กอลการ์ดนำผลงานออกเผยแพร่ในทุกเว็บไซต์ที่เขารู้จัก และหากเป็นเว็บไซต์ในประเทศไทย เขาจะเผยแพร่ผ่านบล็อกเอ็กซ์ทีน ซึ่งการเผยแพร่ผลงานผ่านบล็อกนั้นๆ ทำให้เขาเป็นที่รู้จักได้อย่างรวดเร็ว

ปัจจุบัน กอลการ์ดนำผลงานลงเผยแพร่ในไม่กี่เว็บไซต์ เนื่องจากที่ผ่านมาเขามีคนที่ว่าจ้างงานในระดับที่เขาพอใจ จึงไม่มีความกังวลในเรื่องการประชาสัมพันธ์ตนเอง ซึ่ง ณ วันนี้ เขาบอกว่าหน้าที่ของเขานั้นคือการทำงานให้ดี เพราะถ้าผลงานออกมาดี การว่าจ้างก็จะตามมาเอง โดยช่วงเวลาในการนำผลงานลงเผยแพร่คือ ถ้าเผยแพร่ในคนในต่างประเทศดู เขาก็จะนำผลงานลงเว็บไซต์ในช่วงหลังเที่ยงคืน ซึ่งถ้านำผลงานลงในเวลานั้นๆ เขาพบว่ามักจะได้รับผลตอบกลับที่ดีกว่าเวลาอื่น

ส่วนงานที่นำออกเผยแพร่ นั้น กอลการ์ดได้มีวิธีการคัดเลือกภาพเพื่อนำเสนอที่มีผลต่อภาพลักษณ์ที่ดูเป็นมืออาชีพ โดยได้นำไปเปรียบกับการสร้างแบรนด์ แสดงให้เห็นว่า แนวคิดในการสร้างแบรนด์นั้น อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเผยแพร่อัตลักษณ์ของกอลการ์ด

กอลการ์ดนั้นมีเป้าหมายในอนาคตที่ค่อนข้างชัดเจน คือการได้ร่วมงานกับดรีมเวิร์ค ซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญที่เป็นเสมือนเข็มมุ่งที่ทำให้เขาขับเคลื่อนตัวตนในทุกวันนี้ เพื่อไปสู่เป้าหมายอย่างที่เขาได้ฝันไว้

2.3 สรุปผลกระทบของการสร้างอัตลักษณ์ของ Galgard

จากการศึกษาวิเคราะห์สามารถสรุปได้ว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของกอลการ์ดนั้น เริ่มต้นจากความต้องการค้นหาความหมายของชีวิต ที่ทำให้เขาได้มีประสบการณ์อันแตกต่างและหลากหลายในชีวิต ซึ่งถือเป็นการพยายามแสวงหาจุดยึดเหนี่ยวเพื่อสร้างความมั่นคงให้จิตใจให้กับตนเอง จวบจนเขาได้มีโอกาสได้ไปเที่ยวงานหนังสือการ์ตูนทำมือที่ได้จุดประกายความสนใจในการวาดรูปให้กับเขา ผวนกับการได้อ่านหนังสือของกฤษณะมูรติ ทำให้กอลการ์ดรู้สึกว่าเขาได้เข้าใจความหมายของชีวิตแล้ว นั่นคือการเกิดมาเพื่อแสวงหาคุณค่าของการวาดรูป เพราะการวาดรูปนั้นมีความหมายสำหรับเขา

กอลการ์ดมีโอกาสได้ไปเป็นเด็กวัดที่ญี่ปุ่น ซึ่งในขณะที่นั่งเครื่องบินไปญี่ปุ่นนั้น ทางสายการบินได้เปิดภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “กังฟูแพนด้า” ได้จุดประกายความสนใจจนอยากที่จะสร้างผลงานให้ได้เช่นนั้น จนได้จดรายชื่อของทีมสร้างเพื่อนำไปสืบค้นตามบล็อกของนักวาดของฝรั่ง และศึกษาผลงานของนักวาดเป็นจำนวนมาก พร้อมกับคัดเลือกความรู้ในแบบที่เขาต้องการและสะสมไว้เป็นหมวดหมู่

ช่วงที่กอลการ์ดเป็นเด็กวัดที่ญี่ปุ่นนั้น จะไม่ค่อยมีเวลาว่าง ดังนั้น เขาจึงใช้การฝึกฝนสอดแทรกเข้าไปในทุกเวลาของการทำกิจกรรมต่างๆ เช่น ใช้เวลาระหว่างเดินทางบนรถไฟนั่งสเก็ทภาพเพื่อฝึกฝนฝีมือ และในขณะที่นั่งสมาธินั้นเขาก็จะฝึกนึกภาพในใจว่าคืนนี้จะวาดรูปอะไร และในขณะที่ล้างจานก็ฟังคลิบเสียงสอนการวาดรูป ซึ่งคลิบเสียงนั้นเป็นการสอนวาดรูปของบ๊อบบี้ ชู

บ๊อบบี้ ชู เป็นนักวาดชาวแคนาดา ที่กอลการ์ดรู้สึกศรัทธาในวิถีคิด และได้นำมาเป็นแบบอย่างในการปฏิบัติ เช่น วิถีคิดในการสร้างงานแบบมืออาชีพโดยการให้ลงมือทำงานแบบทุ่มสุดชีวิต เพื่อให้งานออกมาเหมือนมืออาชีพ ซึ่งกอลการ์ดก็ได้ทำตาม และวิถีคิดในการสร้างงานสำหรับมือสมัครเล่นที่ยังไม่เป็นที่รู้จักและขาดแรงบันดาลใจ โดยใช้จินตนาการเข้ามาช่วย

จากวิถีคิดนี้ เนื่องในปีเสือที่ผ่านมา จึงทำให้เขาคิดโครงการวาดตัวการ์ตูนที่เป็นเสือและแมวที่เขา รู้จักจำนวน 100 ตัว ภายใน 1 ปี ออกมาเป็นเวอร์ชันของเขาเอง แล้วนำเสนอลงในบล็อกและโครงการนี้ทำให้ชีวิตของเขาเปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง

ในส่วนของวิถีคิดในการสร้างคาแรคเตอร์นั้น กอลการ์ดจะคิดเป็นภาพ 2 มิติก่อน โดยจะมองเงาทั้งหมดเป็นก้อนเดียว แล้วค่อยสร้างรายละเอียดภายในอีกครั้ง ดังนั้น วิธีสร้างงานคาแรคเตอร์ของเขา เรื่องของฟอร์มนั้นจะมาก่อนโครงสร้าง

นอกจากนั้น การดูแนวตะวันตก ที่เน้นการถอดแบบสิ่งที่เห็นให้ออกมาให้ดูเกินจริง ยังเป็นสิ่งที่กอลการ์ดหลงใหล ดังจะเห็นได้จากคาแรคเตอร์ที่เขาสร้างขึ้นนั้น มักมีการขยับเน้นบางส่วนให้ดูเกินจริงเสมอ และในส่วนของลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์นั้น กอลการ์ดมักเน้นการถอดแบบท่าทางการเคลื่อนไหวที่เด่นและชัดเจน อันมีที่มาจากทักษะการวาดเส้นของเขานั้นยังไม่เชี่ยวชาญนัก

กอลการ์ดมีความเชื่อในเรื่องทฤษฎี 10,000 ชั่วโมงของนักวิจัยต่างประเทศ ที่มีการศึกษาบุคคลที่เป็นมืออาชีพในวงการต่างๆ เกี่ยวกับการใช้เวลาในการฝึกฝนตนเองถึง 10,000 ชั่วโมง เพื่อไปสู่การเป็นมาสเตอร์ในแต่ละด้าน

ในช่วงแรกๆ นั้น เมื่อสร้างผลงานสำเร็จกอลการ์ดนำผลงานออกเผยแพร่ในทุกเว็บไซต์ที่เขารู้จัก แต่ ในปัจจุบัน กอลการ์ดนำผลงานลงเผยแพร่ในไม่กี่เว็บไซต์ เนื่องจากที่ผ่านมาเขามีคนที่ว่าจ้างงานในระดับที่เขาพอใจ จึงไม่มีความกังวลในเรื่องการประชาสัมพันธ์ตนเอง ซึ่ง ณ วันนี้ เขาบอกว่าการนำที่ของเขานั้นคือการทำงานให้ดี เพราะถ้าผลงานออกมาดี การว่าจ้างก็จะตามมาเอง

ส่วนงานที่นำออกเผยแพร่ นั้น กอลการ์ดได้มีวิธีการการคัดเลือกภาพเพื่อนำเสนอที่มีผลต่อภาพลักษณ์ที่ดูเป็นมืออาชีพ โดยได้นำไปเปรียบกับการสร้างแบรนด์

กอลการ์ดนั้นมีเป้าหมายในอนาคตที่ค่อนข้างชัดเจน คือการได้ร่วมงานกับดริมเวิร์ค ซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญที่เป็นเสมือนเข็มมุ่งที่ทำให้เขาขยับเคลื่อนไหวตัวตนในทุกวันนี้ เพื่อไปสู่เป้าหมายอย่างที่เขาได้ฝันไว้

ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่ากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของกอลการ์ดนั้น เริ่มต้นจากความต้องการค้นหาความหมายของชีวิต ซึ่งถือเป็นการพยายามแสวงหาจุดยึดเหนี่ยวเพื่อสร้างความมั่นคงให้จิตใจให้กับตนเอง จนเขาได้ได้ไปเที่ยวงานหนังสือการ์ตูนทำมือที่ได้จุดประกายความสนใจในการวาดรูปให้กับเขา ผนวกกับการได้อ่านหนังสือของกฤษณะมูรติ ทำให้กอลการ์ดรู้สึกว่าเขาได้เข้าใจความหมายของชีวิตแล้ว นั่นคือการเกิดมาเพื่อแสวงหาคูณค่าของการวาดรูป เพราะการวาดรูปนั้นมีความหมายสำหรับเขา

จากนั้น กอลการ์ดได้ไปเป็นเด็กวัดที่ญี่ปุ่น ซึ่งในขณะที่นั่งเครื่องบินไปญี่ปุ่นนั้น ได้ดูการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “กังฟูแพนด้า” ที่ได้จุดประกายความสนใจจนอยากที่จะสร้างผลงานให้ได้อย่างนั้น และจดรายชื่อของทีมสร้างเพื่อนำไปสืบค้นตามบล็อกรีวิวของนักวาดของฝรั่ง และศึกษาผลงานของนักวาดเป็นจำนวนมาก พร้อมกับคัดเลือกความรู้ในแบบที่เขาต้องการและสะสมไว้เป็นหมวดหมู่ และ 1 ในนั้นคือ บ็อบบี้ ชู ที่เขารู้สึกศรัทธาในวิถีคิดและได้นำมาเป็นแบบอย่างในการปฏิบัติ เช่น วิถีคิดในการ

สร้างงานแบบมืออาชีพโดยทำให้ลงมือทำงานแบบทุ่มสุดชีวิต เพื่อให้งานออกมาเหมือนมืออาชีพ ซึ่งกอลการ์ดก็ได้ทำตาม และวิธีคิดในการสร้างงานสำหรับมือสมัครเล่นที่ยังไม่เป็นที่รู้จักและขาดแรงบันดาลใจ โดยใช้จินตนาการเข้ามาช่วย และจากวิธีคิดนี้ จึงทำให้เขาคิดโครงการวาดตัวการ์ตูนที่เป็นเสือและแมวที่เขา รู้จักจำนวน 100 ตัว ภายใน 1 ปี ในรูปแบบของเขาเอง แล้วนำเสนอลงในบล็อก และโครงการนี้ทำให้ชีวิตของเขาเปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง

วิธีการสร้างคาแรคเตอร์ของกอลการ์ดนั้น เขาจะคิดเป็นภาพ 2 มิติก่อน โดยจะมองเขาทั้งหมดเป็นก้อนเดียว แล้วค่อยสร้างรายละเอียดภายในอีกครั้ง ดังนั้น วิธีสร้างงานคาแรคเตอร์ของเขา เรื่องของฟอร์มนั้นจะมาก่อนโครงสร้าง โดยมีแนวทางในการสร้างมาจากการ์ตูนแนวตะวันตก ที่เน้นการถอดแบบสิ่งที่เห็นให้ออกมาให้ดูเกินจริง ดังจะเห็นได้จากคาแรคเตอร์ที่เขาสร้างขึ้นนั้น มักมีการขยับเน้นบางส่วนให้ดูเกินจริงเสมอ และในส่วนของลีลาท่าทางของคาแรคเตอร์นั้น นอกจากนั้น กอลการ์ดมักเน้นการออกแบบท่าทางการเคลื่อนไหวที่เด่นและชัดเจน อันมีที่มาจากทักษะการวาดเส้นของเขา นั้นยังไม่เชี่ยวชาญนัก

กอลการ์ดได้ฝึกฝนตนเองอย่างต่อเนื่อง เพราะมีความเชื่อในเรื่องทฤษฎี 10,000 ชั่วโมงของนักวิจัยต่างประเทศ ที่มีการศึกษาบุคคลที่เป็นมืออาชีพในวงการต่างๆ เกี่ยวกับการใช้เวลาในการฝึกฝนตนเองถึง 10,000 ชั่วโมง เพื่อไปสู่การเป็นมาสเตอร์ในแต่ละด้าน

ในช่วงแรกๆนั้น เมื่อสร้างผลงานสำเร็จกอลการ์ดจะนำผลงานออกเผยแพร่ในทุกเว็บไซต์ที่เขา รู้จัก แต่ในปัจจุบัน กอลการ์ดนำผลงานลงเผยแพร่ในไม่กี่เว็บไซต์ เนื่องจากที่ผ่านมาเขามีคนที่ว่าจ้างงานในระดับที่เขาพอใจ จึงไม่มีความกังวลในเรื่องการประชาสัมพันธ์ตนเองอีกแล้ว ส่วนงานที่นำออกเผยแพร่ นั้น กอลการ์ดได้มีวิธีการการคัดเลือกภาพเพื่อนำเสนอที่มีผลต่อภาพลักษณ์ที่ดูเป็นมืออาชีพ

กอลการ์ดนั้นมีเป้าหมายในอนาคตที่ค่อนข้างชัดเจน คือการได้ร่วมงานกับดริมเวิร์ค ซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญที่เป็นเสมือนเข็มมุ่งที่ทำให้เขาขับเคลื่อนตัวตนในทุกวันนี้ เพื่อไปสู่เป้าหมายอย่างที่เขาได้ฝันไว้

2.4 ผู้วิจัยนำผลการศึกษาระบวนการสร้างอัตลักษณ์ไปสอบถามกับผู้สร้างสรรค์

Galgard พบว่า

ผลการศึกษาตั้งแต่จุดเริ่มต้นของความคิด การพัฒนา การเผยแพร่อัตลักษณ์ และ ปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ แล้วสรุปเป็นกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ในมุมมอง ของผู้วิจัยนั้น ผู้สร้างสรรค์กอลการ์ดได้สอบถามแล้วและยืนยันว่าถูกต้อง และไม่ต้องแก้ไขใดๆ



ตาราง 10 รายละเอียดปัจจัยเฉพาะบุคคลของผู้สร้างสรรค์ Galgard

จุดเริ่มต้นของความคิด										
เพศ	อายุ	ครอบครัว	การศึกษา	เพื่อน	การทำงาน	จุดเริ่มต้นความสนใจ	IDOL	แรงบันดาลใจ	จุดเริ่มต้นสร้างอัตลักษณ์	
ชาย	26	ไม่สนับสนุน	-วิทยาศาสตร์ จุฬาฯ 1 ปี -อักษรศาสตร์ จุฬาฯ 1 เทอม	-ในอินเทอร์เน็ต	นักออกแบบ อิสระ : ออกแบบ คาแรคเตอร์ ภาพประกอบ	-ไปงานหนังสือทำมือ แล้วจุดประกาย -ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง "กังฟูแพนด้า" บน เครื่องบินตอนไปญี่ปุ่น	-นิโคลา มาเลต ผู้ออกแบบ คาแรคเตอร์กังฟู แพนด้า	- ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "กังฟูแพนด้า"	-	
การพัฒนาอัตลักษณ์										
แนวคิด				เทคนิค				การต่อยอด		
ชื่อแทนตัว	แนวคิดงาน	ลักษณะงาน	อิทธิพลต่องาน	เครื่องมือ	โปรแกรมกราฟิก	เทคนิคเฉพาะตัว	การพัฒนาฝีมือ	สินค้า	การว่าจ้าง	ขายลิขสิทธิ์
Galgard เป็นชื่อตัวการ์ตูนสมัยอินเทอร์เน็ตเริ่มเป็นที่นิยม โดยใช้เป็นชื่ออีเมล	เน้นการออกแบบก่อน เพราะคิดว่าตนวาดไม่เก่ง คาแรคเตอร์จึงต้องมีท่าทางที่ชัดเจน	- คาแรคเตอร์มักมีตัวเดียวโดดๆ	-การ์ตูนตะวันตกที่เน้นคาแรคเตอร์ให้ดูเกินจริง -อินเทอร์เน็ต 50 % จินตนาการ 50 %	คอมพิวเตอรืและชินทิก วาคอม	คอเรล เพ้นท์เตอร์	เมื่อวาดเสร็จให้ทีมงานไว้ 2 คินแล้วมาดูอีกที จะเห็นจุดบกพร่องที่ต้องแก้ไข	-ตัวเตอรืเรียด/ ฮาวทู ในอินเทอร์เน็ต -หนังสือ	-เสื้อยืด	-	-
การเผยแพร่อัตลักษณ์										
เว็บไซต์ที่ใช้งานและจุดประสงค์ในการใช้งานในแต่ละเว็บ				วิธีการในการนำเสนอข้อมูลต่างๆบนเว็บไซต์			สิ่งที่ได้รับ/และคาดหวังจะได้รับ			
เว็บส่วนตัว	เว็บบล็อก	เว็บฝากผลงาน	เว็บที่ขั้บยที่สุด	ข้อมูลในการอัป	ความถี่ในการอัป	แนวคิดในการอัป	ด้านสังคม	ด้านกรงาน	อื่นๆ	
-	เอ็กซ์ทีน	ดีเวียนอาร์ต	เฟซบุ๊ก	-ผลงานสำเร็จ -ภาพร่าง -ตัวเตอรืเรียด/ ฮาวทู	-	-จะโพสต์งานที่จริงจัง -จะไม่โพสต์งานที่วาดเพื่อฝึก เพราะเป็นอาชีพการงาน ไม่ใช่เล่น	-สร้างตัวตน	-มีการจ้างงาน	ได้ร่วมงานกับทีมงานครีมีเวิร์ค	

สรุปปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์

จากผลการวิเคราะห์กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ที่ผ่านการสอบถามจากผู้สร้างสรรค์ทั้ง 9 ท่าน แล้วนั้น ผู้วิจัยสามารถสรุปปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์ ได้ใน 3 ขั้นตอนด้วยกัน โดยมีรายละเอียดตามตาราง ดังนี้

ตาราง 11 สรุปปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์

จุดเริ่มต้นของความคิด	การพัฒนาอัตลักษณ์	การเผยแพร่อัตลักษณ์
<p>ปัจจัยภายใน</p> <ul style="list-style-type: none"> -ความชอบส่วนตัว -การศึกษา -อาชีพ -แรงบันดาลใจ <p>ปัจจัยภายนอก</p> <ul style="list-style-type: none"> -แนวโน้มของเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไป - ความสนใจในทิศทาง <p>ของ</p> <p>กระแสนิยมและ</p> <p>การตลาด</p>	<p>ระยะเริ่มต้น</p> <ul style="list-style-type: none"> -ศึกษามผลงานรูปแบบต่างๆของผู้สร้างสรรค์จากทั่วโลก -เพื่อหาแนวทางการสร้างงานในรูปแบบของตนเอง -สืบค้นเทคนิควิธีการสร้างงานในรูปแบบต่างๆจากหนังสือและอินเทอร์เน็ต <p>ระยะฝึกฝน</p> <ul style="list-style-type: none"> -การสร้างพันธกิจกับตัวเองในการสร้างงาน -การฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง 	<ul style="list-style-type: none"> -เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต -การออกอีเวนท์ -ปากต่อปาก -การผลิตเป็นสินค้า

จากตารางสรุปปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ มีรายละเอียดโดยจำแนกเป็นรายปัจจัยได้ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 จุดเริ่มต้นของความคิด

ผู้วิจัยพบว่า ผู้สร้างสรรค์มีจุดเริ่มต้นของความคิดในการสร้างคาแรคเตอร์ใน 2 ปัจจัยใหญ่ คือ

1. ปัจจัยภายใน ได้แก่

ความชอบส่วนตัว ที่มาจากความชอบในการวาดการ์ตูนมาตั้งแต่เด็กและต่อเนื่องมาจนปัจจุบัน ดังที่ผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านได้กล่าวไว้ ดังนี้

“ตอนเด็กๆ ก็คือ อัยจะวาดรูปการ์ตูน ดูการ์ตูน แล้วโอเคเรื่องก็สนุกอะไรไปตามเด็กๆ แต่ถามว่าชอบไหม คือชอบวาดตัวการ์ตูนแบบที่มันแอคชั่นทำท่าต่างๆ ซึ่งตอนนั้นเราจะไม่รู้ว่ามันคือคาแรคเตอร์ดีไซน์ ชอบตัวคนออกแอคติ้งอย่างนี้ มีกิริยา มีอารมณ์ มีสี มีการแต่งตัว คือจะชอบอย่างนี้จะชอบอยู่ตรงนั้นเลย” (ศิกานต์ เตชะคุณ. 2555: สัมภาษณ์)

“ชอบวาดการ์ตูนตั้งแต่เด็กๆ เลยครับ วาดยอดมนุษย์ สัตว์ประหลาด เต็มหนังสือเรียนไปหมดเลย ผมเลยชอบสายงานที่เกี่ยวกับการ์ตูนไปหมด” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

“ชอบตั้งแต่เด็กแล้วครับ ตอนเด็กๆ ก็วาดดราม่าบอล คือมี..เขาเรียกว่าอะไร แรงบันดาลใจจากการ์ตูนญี่ปุ่นมาอยู่แล้ว วาดไปเรื่อยๆ จนมาถึง ม.6 ก็แบบได้เรียนจริงๆ จังๆ รู้จักหลักแสงเงาก็คือตอน ม. 6” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

“เป็นสิ่งที่เราชอบอยู่แล้ว ชอบมาตั้งแต่เด็กๆ แล้ว ชอบการ์ตูน ชอบดูการ์ตูน” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

“ฝึกตั้งแต่เด็ก ชอบวาดก็อปปี้พวกโดเรมอน หมัดดาวเหนือที่เป็นกล้ามเนื้อแล้วก็เริ่มก็อปปี้พวกผลไม้ สิ่งมีชีวิต หรือว่าพวกขวดโค้กที่มีหยดน้ำเหมือนกับการทำทாயว่าเราทำได้ เจ๋ง เอาโชว์เพื่อนด้วย” (P7. 2555: สัมภาษณ์)

“แรกเริ่มเลย ผมเป็นคนชอบวาดการ์ตูนมาตั้งแต่เด็ก แต่ไม่เคยรู้หรอกนะ ผมก็วาดของผมๆ ชั่วๆ ไป สมัยก่อนตอนเด็กๆ จะชอบวาดแบบก็อปปี้โดเรมอน มากี่วาดโดเรมอนเลย” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์)

“แต่ตอนนั้นเรารู้แล้วว่าเราชอบวาดการ์ตูน เราไม่ชอบเรียนวิทยาศาสตร์พวกอะไรอย่างนี้”
(จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

“ก็เหมือนเด็กๆ ทั่วไป คือเด็กชายส่วนใหญ่ก็เริ่มวาดการ์ตูนญี่ปุ่นๆไป เราก็วาดอยู่แล้ว เป็นปกติ ตอนเข้าวาระสารก็จะแบบวาดรูปล้อเลียน คือเราจะมีจุดเด่นวาดรูปอยู่แล้ว” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

การศึกษา ในสาขาวิชาเกี่ยวกับศิลปะที่ถือเป็นการวางรากฐานความรู้ด้านศิลปะและทักษะการวาด ดึงที่ผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านได้กล่าวไว้ ดังนี้

“อัยทำที่สี่สตอนจบเป็นคาแรคเตอร์ดีไซน์...คือตั้งอกตั้งใจแล้ว คือแบบฟรีเซนต์ตัวเองกับอาจารย์ตั้งแต่ปี 3 เหมือนปูทางตัวเองมาตลอดว่าหนูชอบการ์ตูน ชอบคาแรคเตอร์ อาจารย์คะ หนูประมาณอย่างนี้ทำคาแรคเตอร์อะไรอย่างนี้ดีไหม” (ศิกานต์ เตชะคฤห. 2555: สัมภาษณ์)

“จากนั้นมาจบปริญญาตรีที่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ คณะวิจิตรศิลป์สาขาการออกแบบ”
(อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

“จบจากสวนดุสิต ออกแบบนิเทศศิลป์” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

“พอมาตอนมหา'ลัย (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร วิทยาเขตโชติเวช วิชาเอกการออกแบบผลิตภัณฑ์)มันก็ด้วยที่เราชอบศิลปะ มันก็จะเริ่มคุยกันง่าย สิ่งที่ชอบเริ่มเหมือนกันแล้วเริ่มวาดรูป” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

อาชีพ ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบที่สามารถสร้างความรู้ความเชี่ยวชาญและส่งเสริมการทำงานออกแบบคาแรคเตอร์ให้ดีขึ้น ดึงที่ผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านได้กล่าวไว้ ดังนี้

“แล้วพอมาทำงานมันเริ่มได้วาดเยอะขึ้น เพราะอัยทำเกมดีไซน์ซึ่งมันต้องมีทั้งอนิเมท การออกแบบคาแรคเตอร์ ทั้งตัวคาแรคเตอร์ของตัวเกม เวลาเล่นเกมจะมีตัวคาแรคเตอร์ใช้ใหม่คะ แล้วก็ฝึก ฉากก็ต้องได้วาด คือได้วาดหมดเลย...แล้วกลายเป็นคนที่ทำงานค่อนข้างไว” (ศิกานต์ เตชะคฤห. 2555: สัมภาษณ์)

“ก็เลยวาดคาแรคเตอร์เล่น ทำโน่นนี่เล่นไปก่อน ก็รู้สึกว่าเขาสนุกดีแฮะ จนได้มาทำงาน ออกแบบคาแรคเตอร์แบบจริงจังที่บริษัท หุสสปอตนี้แหละครับ ถือเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญของผมเลย” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

“ผมทำงานเอเจนซี ทำงานบริษัทโฆษณา ผมก็จะถูกฝึกมาว่า ใครจะทำงานอะไรมันต้องมี คอนเซ็ปต์ มันต้องมีกิมมิก มีลูกเล่นในงาน...อย่างหัวหน้าผมเคยสอนผมไว้ว่า ทำงานสวยใครๆ ก็ทำได้ คือทำให้ไม่มีผม หัวหน้าก็จะหาคนที่ทำงานสวยได้ แต่ว่าถ้าคนที่แบบมีไอเดีย มีความคิดที่เก่ง ซึ่งมันหายากกว่าคนที่ทำงานสวย ถ้ามีไอเดียปุ๊บก็จะดี แต่ถ้ามีไอเดียด้วยแล้วทำงานสวยด้วย มันจะโอเค มันจะอันดับหนึ่งเลย” (สรลัทภรณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

“ทำครับ อยู่แยกแควelay ทำกราฟิกเกี่ยวกับโลโก้ แบนเนอร์ กับทางห้างสรรพสินค้า...เน้น เกี่ยวคอมเมอร์เชียล อาร์ต(Commercial Art) ทำโลโก้ ป้าย ให้กับร้าน” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

“แล้วก็มาเข้า MTV ช่วงนั้นเป็นช่วงที่เปลี่ยนจากระบบแอนิเมชันเป็นอนิเมชัน 3D ดีไซน์ก็คือ ระบบมือ ทำทุกอย่างด้วยมือ อนิเมชันก็คือทำด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์...ใช่ เป็นดิจิทัล แล้วเรา เรียนรู้เรื่องดิจิทัลตั้งแต่ตอนนั้น ทำให้เรามีสกิลเรื่องดิจิทัล เรื่องไอทีเข้ามา ซึ่งก่อนหน้านั้นไม่มีเลย แล้ว บังเอิญโชคดีที่ว่าเป็นคนที่ชอบเรื่องพวกนี้ ก็เลยเรียนรู้พวกโปรแกรมพวกโฟโต้ชอป อิลลัสเตรเตอร์ ตัดต่อวิดีโอ อันนั้นเป็นพื้นฐาน” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

แรงบันดาลใจ ที่เป็นเสมือนแรงผลักดันและเป็นเข็มมุ่งในการดำเนินชีวิตอย่างมีทิศทาง ดังที่ผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านได้กล่าวไว้ ดังนี้

“ไอคอลลคือฮายาโอะ มียาซากิ เจ้าพ่อสตูดิโอจิบลิ ที่ทำพวกโตโตโร่อะไรพวกนี้ แล้วก็ยังมีทีม เบอร์ดันที่เราชอบ เป็นฮีโร่ พวกทำคาแรคเตอร์...ของสตูดิโอจิบลิคือแรกๆ ก็คือชอบงานการ์ตูนเขา ช่างดู แล้วทำไมมันถึงได้ประทับใจประทับใจ... คือดูแล้วที่เขาเป็นฮีโร่เป็นเพราะแบบ เขาแก่แล้วเรียกลุง ลุง เขาแก่แล้วแต่เขาแบบทำงาน เขาแฮปปี้ แล้วแบบฉันอยากเป็นป้าที่ทำงานแก่ ๆ ยังนั่งบ้าง...ได้เล่า เรื่องราวผ่านคาแรคเตอร์การ์ตูน แล้วมีทีมงานสร้างสรรค์แล้วแบบมีความสุข แก่แล้วยังคิดเรื่องอะไรที่แบบน่ารัก แฮปปี้ ทำงาน ดูแล้วแบบใช่เลย” (ศิกานต์ เตชะคุณ. 2555: สัมภาษณ์)

“ศิลปินชาวไทยมีหลายคนมากที่ผมชื่นชมและเป็นแรงบันดาลใจใหญ่หลวงให้กับผม หยิบมา 3 ชื่อคือ พี่เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ คนนี้ผมตามกรีดผลงานแกตั้งแต่มผมเรียน ม.ต้นเลย แล้วก็พี่ชาติ สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช คนนี้เป็นแรงบันดาลใจมหาศาลตอนผมเรียนมหาวิทยาลัย ตอนนั้น Joe Sea-Cret Agent ยังเพิ่งเปิดตัวแล้วผมก็กรีดมาก คนสุดท้ายพี่แสง ทรงวิทย์ สักตติคุณ คนนี้มีโอกาสได้เห็นงานจริงๆแล้วเห็นวิธีทำงานของแกแล้วผมก็กรีดมากๆเลย” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

“ไอดอลก็คือมีนักวาดที่เริ่ม เมื่อก่อนชอบวาดรูป พอหลังจากนั้นไม่ได้วาดเพราะว่าไปเรียนท่องเที่ยว แล้วที่นี้หนังสือของจิมมี่ เหลียว นักวาดชาวไต้หวัน เล่มแรกที่เจอในร้านหนังสือ ดอกไม้บานในใจฉัน มีแต่ภาพ มีข้อความอยู่บรรทัดเดียว...ชอบรูปภาพอย่างนี้ เราอยากวาดได้อย่างนี้ พอหลังจากเรียนจบ เราก็เลยฉันทอยากวาดรูป ก็นี้เป็นแรงบันดาลใจว่าอยากวาดรูป...โอกาสสักครั้งคืออยากทำหนังสือแบบเขา” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

“จริง ๆ ผมไม่ได้มีไอดอลเป็นพิเศษนะ แต่ว่าผมมีตัวการ์ตูนที่มีอิทธิพลในการที่ทำให้เราตัดสินใจมาทำอันนี้ ซึ่งบอกไปแล้วคือกบฏก้าแน่นอน คือไม่ได้บอกว่ากบฏก้าเป็นมาย เฟเวอร์ริท (My favorite) แต่เป็นตัวที่มีอิทธิพลทำให้เราหันมาสนใจ...จุดประกาย สองก็คือ โทกิโดกิ ผมว่าเด็กอาร์ตทุกคนที่ทำคาแรคเตอร์ต้องพูดเหมือนกันว่าโทกิโดกิ เพราะว่าตอนนี้มีพันกว่าคนที่ถือป๊องงานโทกิโดกิออกมาขาย คือ 2 อันนี้ที่มีอิทธิพล เพราะว่าก่อนหน้านี้นี้ ผมก็เป็นคนที่วาดการ์ตูนด้วยมือเหมือนเด็กทั่วไป” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

“แล้วพอมารู้จักแก๊งฟูแพนด้า มันเหมือนจุดต่อจุดครับ เราได้ความมั่นคงจากเมืองไทยมาแล้ว แก๊งฟูแพนด้าใช่เลย คือว่าการ์ตูนแบบนี้แหละ ให้อิทธิพลแบบนี้ นี่คือไอ้ที่เราต้องทำให้ได้ ต้องไปถึงให้ได้ รู้สึกว่าใช่เลย คือตอนผมดูแก๊งฟูแพนด้าแล้วผมรู้สึกว่ามันประทับใจมากเลย แล้วผมรู้สึกว่ามันเกิดว่าคุณค่าของผมมีไปเพื่ออะไรสักอย่าง ผมอยากจะมีคุณค่าไปเพื่อทำงานแบบนี้ เพื่อจะถ่ายทอดเรื่องราวที่สวยงาม ถ่ายทอดอิทธิพลที่สวยออกมา ผมเลยคลั่งไคล้ดริมเวิร์คมากเลย ดริมเวิร์ค สตูดิโอ แอนิเมชันครับ ที่ทำแก๊งฟูแพนด้า ผมก็จดชื่อในเครดิตตอนท้ายครับของคอนเซ็ปต์ อาร์ตติส แล้วผมก็ไปเซิร์ชในอินเทอร์เน็ต ตอนอยู่ญี่ปุ่น แล้วผมก็ไปเซิร์ชในอินเทอร์เน็ตดูว่าเขาคือใครหนอ ไปซื้อหนังสือมาดู”(กษิทธิ์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

“ผมอยากพูดถึงบ็อบบี้ ชู มีครั้งหนึ่งมีมือสมัครเล่นถามบ็อบบี้ว่า ผมเป็นมือสมัครเล่นนะ แล้วบ็อบบี้บอกผมได้ไหมว่า ผมควรจะทำอะไรเพื่อจะได้เป็นมืออาชีพแบบคุณ บ็อบบี้ก็บอกว่าคุณเป็นมือสมัครเล่นใช่เปล่า คุณจงวาดรูปให้เหมือนมืออาชีพแล้วก็ไปโพสต์ให้คนอื่นเขาเห็น ฟังแล้วตลก คืออยู่ๆ ไปสั่งให้ใครวาดแบบมืออาชีพ แต่บ็อบบี้ก็ยืนยันอย่างนั้นจริงๆ ใจคนหนึ่งก็ถาม ผมเป็นมือสมัครเล่น จะให้ผมไปวาดมืออาชีพได้ไง บ็อบบี้ก็บอกว่าคุณก็อย่าคิดอะไรมาก คือคุณทำทุกอย่าง คุณจัดทุกอย่างออกมาเลย คุณจะไปโขกหัวโขกกำแพง ไปกินไค้ก 20 กระป๋องหรือไปทำอะไรก็ได้ แต่ว่าขอให้คุณพยายามทำงาก็ได้ให้วาดรูปออกมาแล้วหุ่มสุดชีวิตให้มันเหมือนกับมืออาชีพให้ได้ แค่นั้นแหละครับ แล้วก็เอาไปโพสต์ในอินเทอร์เน็ต นั่นคือสิ่งที่คุณทำถูกต้องแล้ว เพื่อให้คุณมีแนวโน้มว่าจะเป็นมืออาชีพ เพราะว่าพอทำแบบนั้นแล้ว ผมก็ทำแบบนั้นครับ”(กษิติเดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

“ยังไงผมก็ต้องอยู่ในทีมของดรีมเวิร์คอยู่แล้ว นี่คือดีพอลท์อยู่แล้ว แต่ว่าหลังจากนั้นผมก็ยังไม่ได้คิดอะไรมาก ก็คือว่าถ้าจะทำงานดรีมเวิร์คก็เหมือนกันว่าฝันในตอนนั้นเป็นจริง...พูดง่าย ๆ คือทุกวันผม live my dream ผมใช้ชีวิตตามความฝันของผมไปอยู่แล้ว ใจดรีมเวิร์คก็คือถ้าเกิดว่าผมมีชีวิตอยู่ไปเรื่อยๆ และผมก็คิดว่า ผมน่าจะไปได้ไปทำงานที่ดรีมเวิร์ค”(กษิติเดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

2. ปัจจัยภายนอก ได้แก่

แนวโน้มของเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไป ทำให้ต้องปรับตัวเองให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงเพื่อสร้างความสะดวกในการทำงานและการดำเนินชีวิต ดังที่ผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านได้กล่าวไว้ ดังนี้

“คะ ใช่ เพราะช่วงนี้เขาฮิตเฟซบุ๊กกัน เราก็ต้องเฟซบุ๊ก...ก็คนก็เข้าถึง เช็ครेटตั้งว่าใครคลิกไลค์ได้เยอะ แล้วก็เหมือนแบบมันไว คือมันคือความไวเลย แล้วมันก็แบบกระจายได้ง่ายอยู่เหมือนกัน” (ศิกานต์ เตชะศฤห. 2555: สัมภาษณ์)

“แรกๆเลยจะเน้นเว็บที่มีกลุ่มคอมมิวนิตี๊ เกี่ยวกับงานศิลปะหรือสายงานคล้ายๆกันอยู่ เพื่อให้เค้าได้วิจารณ์ ดิชมหรือแนะนำในบางเรื่องที่เราองไม่เห็น แต่หลังๆก็ใช้เว็บไซต์แบบเฟซบุ๊กด้วยครับ สะดวกดี และมีคนใช้เยอะก็แปลว่ามีโอกาสที่คนจะให้เห็นงานเราเยอะด้วย” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

“ตอนนั้นผมยังไม่รู้จักเฟซบุ๊กผมรู้จักแต่มัลติพลาเย ไฮไฟว์ แต่ไฮไฟว์ไม่ค่อยได้ขึ้น เพราะรู้สึกว่ามีมันดูเด็กไป ผมอยากได้เว็บที่แบบ ถ้าลูกค้าหรือใครมาดู ก็มาดูได้ ตอนนั้นก็มัลติพลาเย แต่ช่วงหลังๆ คือไม่ได้อัปเดตเลยครับ อัปเดตเฟซบุ๊ก คือคนเขาเล่นเยอะกว่า ก็คือสื่อถึงง่ายกว่า” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

“ชิ้นนี้เป็นงานที่ทำไปแล้ว ผมไม่คิดว่าจะมีคนชอบ มีคนชอบเยอะ ดูจากการกดไลค์ ดูจากหลายๆอย่าง เวลาผมทำโปสการ์ด โบนัสจะขายดีที่สุด” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

“ส่วนเฟซบุ๊กเหมือนอัปเดตให้เพื่อนหรือคนรู้จักได้เห็นงาน ให้คนมาไลค์ “(จิระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

“ก็คือซื้อแมค(Macintosh)มาทำก็ทำอะไรไม่เป็น นอกจากเปิดไฟโต้ชอบ พื้นฐาน วาดเส้น ด้วยปากกาใส่กระดาษ เป็นลายเส้นปากกาปั๊พีก็เปิดโปรแกรมไฟโต้ชอบ เห็นโปรแกรมหัดดี ก็หัดดี ตามช่อง เพียงแต่เราต้องคิด ต้องกล้าใช้สีแล้วก็ลองดู” (P7. 2555: สัมภาษณ์)

“เราถึงได้รู้ว่าที่เรารู้จักเรา เพราะว่าคนเอากำหนดเราไปฟอร์เวิร์ดเมลล์ แล้วฟอร์เวิร์ดไปฟอร์เวิร์ดมา มันก็เลยมาถึงเรา แล้วที่ส่งมาคือไม่รู้ว่าเราเป็นคนวาด แล้วหลังจากนั้นคือถ้าเราวาดตอนไหน เหมือนเขาจะช่วยเอาไปให้เพื่อนอ่านตลอด เหมือนมีคนรู้จักเพราะฟอร์เวิร์ดเมลล์ แล้วฟีดแบ็ค (Feedback)ก็กลับมา ใครเป็นคนวาด เขาก็ตามหากันว่าคนวาดอยู่บล็อกนี้ แล้วคนทั่วไปโพสต์เขาบอกว่าถ้าอยากอ่านอีกไปบล็อกนี้นะ” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

“เป็นโปรแกรมของญี่ปุ่นอีกที มันจะรองรับเป็นภาพแบบเว็คเตอร์ ชัดขึ้น แล้วก็อุปกรณ์ผสมสี มีมันเหมือนง่ายกว่าไฟโต้ชอบ สำหรับหนูนะ ง่ายกว่าอิลลัสเตรเตอร์ ...มีคนทักว่าภาพชัดขึ้นนะ ภาพชัดขึ้นแล้ว คนอ่านรู้แล้วว่าภาพชัดขึ้น ไปทำอะไรมา แล้วทีนี้ดี ปกติพื้นสีมันจะมีสีน้อย แต่โปรแกรม Saiเยอะ ให้เลือกโทนสีเยอะ และก็เราก็สามารถใส่โทนสีได้ แล้วก็เวลาอันดู(Undo)ถอยหลัง มันได้มากกว่า 20-30 ครั้ง” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

“เนื่องจากว่าเว็คเตอร์ คาร์แรคเตอร์(Vector character)เป็นคาร์แรคเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีมากๆ ง่ายมากเลย เพราะว่าคุณต้องใช้เทคโนโลยีในการสร้างมันขึ้นมา ถ้าเทคโนโลยีมันมีการเปลี่ยนแปลงแบบนี้ อันดับแรกเลยถ้ามีเทคนิคใหม่ มันก็กลายเป็นของเก่า 2.สิ่งทีอาจจะเป็นไปได้

คือเขาไม่ใช่เทคโนโลยีกันแล้ว มันเบื่อ มันเห็นเว็คเตอร์มา 10 ปีแล้ว มีอยู่อีกปีหนึ่งทุกคนอาจจะกลับมาวาดมือ” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

ความสนใจในทิศทางของกระแสนิยมและการตลาด เพื่อออกแบบคาแรคเตอร์ให้เข้าถึงกลุ่มคนส่วนใหญ่และสร้างความนิยมในวงกว้างมากขึ้น ดังที่ผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านได้กล่าวไว้ ดังนี้

“เทรนด์สำคัญนะคะ หมายถึงก็คือการทำคาแรคเตอร์ดีไซน์หรือวาดภาพ มันต้องมีเหมือนอินสปายร์ข้างนอก บางทีทำแล้วเทรนด์นี้มาในช่วงนี้ เอมาลงในงานของเราบ้าง...แล้วก็โดยใช้เทรนด์ในปัจจุบันมาใส่ ไม่ว่าจะการแต่งตัวของคาแรคเตอร์หรือว่าธีมสีของปีนี้ เหมือนที่ภาพหนึ่งอยากจะใช้สีสไตล์แบบสะท้อนแสง ไปเจองานนี้ มันแบบมันน่าจะมาลงในงาน แปลกใหม่ได้ทดลองทำในสีที่แบบอาจจะไม่เคยเห็นแต่ก็ยังเป็นสไตล์ของเราอีกรูปแบบหนึ่ง” (ศิกานต์ เตชะคฤห. 2555: สัมภาษณ์)

“อันนี้มันเป็นออนไลน์มาร์เก็ตติ้ง(Online Marketing) ที่ถ้าพีไปบริษัทมาร์เก็ตติ้ง เขาจะทำอย่างนี้แหละ สำหรับบริษัทที่มีไลฟ์ โปรดักส์(Life product)จริงๆ ” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

“ผมมองว่าเทรนด์จะทำให้เกิดความรู้สึก “ร่วมสมัย” ในงานของเราและทำให้คนเข้าถึงงานได้ง่ายขึ้น แต่มันจะมีอายุของมัน แต่คาแรคเตอร์ที่มีความชัดเจนมีสไตล์เป็นของตัวเองอยู่ในตัวอาจอยู่ได้ตลอดไป” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

“เทรนด์สำคัญมากครับ ผมยังคิดอยู่ว่าถ้าผมซ้ากว่านี้อีก 2-3 ปี ผมว่าต้องเปลี่ยนไปทำอย่างอื่นแล้ว อันนี้ซีเรียสเลย พูดจริง ๆ อยู่ดี ๆ เวกเตอร์ คาแรคเตอร์ก็ดังขึ้นมาเฉยเลย เหมือนพลิกหน้าหนังสือ แป๊บเดียวเอง...แล้วก็ผมก็ไม่รู้ว่าเว็คเตอร์ คาแรคเตอร์ที่เราทำอยู่ อยู่ดี ๆ มันอาจจะถูกพลิกเป็นหน้าอื่นก็ได้ ใครจะรู้” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

“ก็มีความชอบทั้ง 2 เชน อาร์ตก็ชอบ เรื่องแบรנדก็ชอบ ผมว่ามันสนุกดี พอเป็นเรื่องแบรนด์ เราก็จะรู้วิธีการ มันต้องแบรนด์ให้ได้ ผมว่าทุกวันนี้ คนมันต้องเห็นแล้วรู้ว่า ZylStudio ทำแน่เลย ซึ่งมันเป็นนั่นนะ มันก็มีคนที่มาบอกเรานะ วันนั้นไปประชุมแล้วคุยกันเรื่องหนังสือการ์ตูน คิดว่ามึงทำไซ้ใหม่ เออ กูทำเอง” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

“แล้วก็ออกอีเจนท์เพื่อให้เขาเห็นหน้าตา ให้เห็นโลโก้ ให้เห็นแบรนด์ ให้เห็นภาพลักษณ์”
(ศิกานต์ เตชะศุภ. 2555: สัมภาษณ์)

“ตอนนี้คิดว่าทุกอันเป็นเกมหมด ทุกอันเป็นเกมหมด เพียงแต่ว่าอยู่ที่จังหวะและช่วงเวลาว่าต้องประเมินเรื่องมาร์เก็ตติ้งว่าจะทำอันไหนดี ทำแบบไหน”(สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาอัตลักษณ์ ผู้วิจัยพบว่า ผู้สร้างสรรค์มีกระบวนการในการพัฒนาอัตลักษณ์ใน 2 ระยะ คือ

1. ระยะเริ่มต้น

ในระยะนี้จะมีการศึกษาผลงานรูปแบบต่างๆของผู้สร้างสรรค์จากทั่วโลก เพื่อหาแนวทางในการสร้างงานในรูปแบบของตนเอง และสืบค้นเทคนิควิธีการสร้างงานจากคลิปวิดีโอประเภทสวทู และติวเตอร์เรียลที่ผู้สร้างสรรค์ท่านอื่นๆจากทั่วโลกได้สร้างขึ้นและนำมาแบ่งปันไว้ในอินเทอร์เน็ต จากนั้นจึงเริ่มฝึกปฏิบัติ

ศึกษาผลงานรูปแบบต่างๆของผู้สร้างสรรค์จากทั่วโลก เพื่อหาแนวทางการสร้างงานในรูปแบบของตนเอง ดังที่ผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านได้กล่าวไว้ ดังนี้

“สไตล้งานเขาเป็นแบบ คือเป็นการดูเด็กที่เหมือนสอนเด็กแล้วลายเส้นสวยๆธรรมชาติ เขาจะออกไปทางธรรมชาติ แล้วก็แบบสอนเด็ก คือไม่ได้ตั้งใจสอนขนาดนั้น แต่เป็นสะท้อนสังคมความกล้าหาญของเด็ก แล้วแบบจะมีตัวการ์ตูนประหลาดๆ เยอะ คือมันจะมีคาแรคเตอร์เล็กๆน่ารักๆเป็นกิมนิคในงานของเขา ซึ่งอัยชอบธรรมชาติๆ” (ศิกานต์ เตชะศุภ. 2555: สัมภาษณ์)

“งานที่มีอิทธิพลต่อผมอย่างแรงเลย มีหลายงานมากครับ เช่น ศิลปินชาวเม็กซิกันคนนึงใช้ชื่อ Mr.Kone(mrkone.com.mx) ผมชอบและแอบติดตามผลงานของเค้ามานานแล้วครับ ชอบทุกชิ้นเลยก็ได้ นอกจากนั้นก็ TADO(wearetado.wordpress.com) กับ MEOMI(www.meomi.com/) แล้วก็อีกมากมายที่เป็นงานคาแรคเตอร์แบบเด็กๆน่ารักก็มีอารมณ์คล้ายๆงานภาพประกอบนิทานสำหรับเด็ก ผมชอบงานสไตลนี้เพราะเรารู้สึกสนุกตั้งแต่เห็นตัวคาแรคเตอร์มันแล้ว” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

“อย่างเด็กคนหนึ่งคือแบบ คือยังเด็ก คือยังเรียนมหาลัยอยู่ แต่ว่าเขาใช้สีน้ำวาดเป็น คาแรคเตอร์แล้วผมคิดมันน่ารักดีนะ ก็คือแบบเป็นวาดแนวสีน้ำ สีน้ำผมชอบแบบมันไม่จำเป็นต้องเป็น วาดวิวแบบที่เขาวาดกัน พวกศิลปินวาดกัน อาจเป็นสีน้ำที่แบบวาดโต๊ะ วาดอะไรก็ได้ที่เป็นการ์ตูน แต่ ใช้สีน้ำวาด แล้วงานพวก เขาเรียกว่างานอะไร งานวินเทจ” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

“น่ารักดี พวก Tokidoki พวกตุ๊กตาฟิกเกอร์น่ารัก ที่เป็นฝรั่ง แต่เป็นฝรั่งที่ชอบสไตล์งานญี่ปุ่น” (จีระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

“คือคนที่อิมแพ็คผมสุดๆ เลยน่าจะนิโคลัส มาร์เรต... เป็นคนออกแบบกึ่งฟูแพนด้าครับ เขา เป็น เฮด คาแรคเตอร์ ดีไซน์ เรียกว่าดีไซน์ขั้นสุดทำยเกือบทั้งหมด คือแทบจะหลุดมาจากคนนี่คนเดียว เลย แต่จริงๆ แล้วมีทีมมาก่อนหน้านี้ 20 คนอยู่แล้วนะ แต่ว่าสุดท้ายแล้วก็มาลงอยู่ที่สไตล์ของนิโคลัส” (กษิติเดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

“ไอดอลก็คือมีนักวาด เมื่อก่อนชอบวาดรูป พอหลังจากนั้นไม่ได้วาดเพราะว่าไปเรียนท่องเที่ยว แล้วที่นี้หนังสือของจิมมี เหลียว นักวาดชาวไต้หวัน เล่มแรกที่เจอในร้านหนังสือ ดอกไม้บานในใจฉัน มี แต่ภาพ มีข้อความอยู่บรรทัดเดียว...ชอบรูปภาพอย่างนี้ เราอยากวาดได้อย่างนี้ พอหลังจากเรียนจบ เราก็เลยฉันทายากวาดรูป ก็นี้เป็นแรงบันดาลใจว่าอยากวาดรูป...คือเขาทำอยากให้เราวาดรูป พอวาด แล้วรวมเล่มหนังสือ รู้สึกว่าต้องเปลี่ยนเป็นคำคมเล็กๆ สั้นๆ ได้ภาพ โอกาสสักครั้งคืออยากทำหนังสือ แบบเขา” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

“ผมชอบอาร์ตติสคนหนึ่งชื่อ Banksy ยุคนั้นเขายังไม่ดังขนาดนี้...เป็นฝรั่งครับ เป็นกราฟฟิตี้ อาร์ตติสคนหนึ่ง ซึ่งเขาจะเล่นกับรูปแบบสังคมนั้นๆ มีการล้อเลียน แต่ว่าผมไม่เก่งตอนนั้น ทำสนุกๆ เฉยๆ ก็จะมีล้อเลียนบ้าง เป็นแนวล้อเลียนทางด้านการเมืองบ้าง หรือว่าอะไรอย่างนี้” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์)

“ในช่วงแรก ๆ เลยก็คือผมก็สะสมผลงานของนักวาดที่ผมชอบ แล้วผมก็เก็บเป็นไดเรคทอรี เหมือนกัน แบ่งเป็นหมวด ๆ แล้วก็แบ่งเป็นหมวดงานของใคร แล้วก็งานแนวคอนเซ็ปต์ อาร์ต งานแนว อิลลัสเตรชัน งานแนวอย่างนี้ ผมก็เก็บด้วยความหลงใหล แล้วก็พยายามจะศึกษาว่าคนนี่เขาคิดยังไง เขาถึงวาดแบบนี้ เขาคิดยังไงเกี่ยวกับเรื่องสีเรื่องแสง จนกระทั่งมันจะยิ่งชัดเจนเรื่อยๆ ว่าเราชอบอะไร แล้วเราไม่ชอบอะไร ถ้าอะไรที่เราไม่ชอบ ผมก็จะไม่เก็บเลย ผมก็จะมองเลยว่าแบบนี้ไม่ชอบ แต่แบบนี้ เราชอบ แล้วมันทำให้แยกออกอีกว่าไอ้การที่เราศึกษาผลงานจากมาสเตอร์ จากคนที่เขาเป็นระดับสูงๆ

มันทำให้เรามองออกว่าอะไรคือสวย อะไรคือไม่สวย อะไรคือการดีไซน์ที่บกพร่อง อะไรคือการดีไซน์ที่สำเร็จ รวมถึงความรู้ที่ได้จากพวกเขา เพราะว่าอาร์ตติส ที่ทำงานเกี่ยวกับพวกนี้ เขาจะชอบที่จะถ่ายทอดความรู้ของเขาในบล็อก ซึ่งเป็นพระคุณมากเลย” (กษิต์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

สืบค้นเทคนิควิธีการสร้างงานในรูปแบบต่างๆจากหนังสือและอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นแนวทางในการนำมาฝึกปฏิบัติเพื่อพัฒนาตนเอง ดังที่ผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านได้กล่าวไว้ ดังนี้

“มันจะมีแบบช่วงว่าง ก็จะมีแบบศึกษาทั้งตัวเตอร์เรียลในอินเทอร์เน็ตทั้งหมด..ในตัวเตอร์เรียลมันจะมีแบบพวกเว็บบล็อกที่เขาจะตัดไว้ว่าใช้ตัวเตอร์เรียลนี้มียังไงยังไง แนะนำแล้วเป็นแบบวิธีการอะไร คือเขาจะเป็นวิธีการ ถ้าสมมุติอ่านภาษาอังกฤษไม่ออก ดูภาพมันจะเคลียร์มาก ๆ เพราะเทคนิคอะไรทำมาเสร็จแล้ว เราก็ประยุกต์ใช้กับงานเรา ก็คือให้รู้วิธีว่ามันปรับอันนั้นมันใช้ทุกนั้นเมนูนี้ได้ จากนั้นก็ปีกเลย โปรเลย อยู่ ๆ ก็ไปขึ้นมา อ้อเพลเวลมาก” (ศิกานต์ เตชะคุณ. 2555: สัมภาษณ์)

“จนมาถึงวันหนึ่ง เราก็อยากมีสไตล์ของเราเอง ก็เลยลองทำทุกเทคนิคที่ชอบ ดูวิธีทำแบบนั้นแบบนี้ทั้งในอินเทอร์เน็ตและในหนังสือครับ บางอันทำแบบเค้าไม่ได้หรอก แต่ว่าตอนฝึกมันไปเจอกับเทคนิคนั้นเทคนิคนี้ แล้วเราชอบ เราก็เอามาลองทำเล่นดู พัฒนาและฝึกไปเรื่อยๆนะครับ” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

“ฝึกเองมากกว่าครับ ตอนเรียนเค้าสอนแค่เครื่องมือ เราก็ต้องเรียนรู้อีก แล้วในเน็ตมันก็เรียนรู้ได้เยอะ...ส่วนใหญ่ก็เรียนรู้จากเว็บเว็คทูต(tec.tut) ที่มีตัวเตอร์เรียลของฝรั่ง มันจะมีสอน” (จิระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

“คือทุกวันผมตื่นเข้ามาผมขอบคุณพระเจ้า ผมขอบคุณสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในโลก แล้วผมก็ขอบคุณคนพวกนี้ ผมขอบคุณคนที่เก่งๆ ผมขอบคุณคนที่เป็นแรงบันดาลใจให้คนอื่นแล้วก็แชร์ความรู้ให้คนอื่นฟรีๆด้วยซ้ำไป บางทีผมเคยไปคอมเมนต์ขอบคุณเขาด้วยซ้ำไป แต่ว่าเขาก็แชร์มาเรื่อยๆ เลย คือมันทำให้คนแบบผมที่แสวงหา หรือว่าทำยังไงมันถึงจะมีประสิทธิภาพ เจอช่องทางครับ เจอความรู้แล้วแล้วผมก็สะสม” (กษิต์เดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

“ช่วงที่ผมสั่งสมความรู้เกี่ยวกับการวาดรูป ผมศึกษา ที่ผมบอกว่าไปตามบล็อกคนโน้นคนนี้ก็คือผมก็ศึกษาจากหลายๆ คน แล้วมีคนหนึ่งคือคุณบ็อบบี้ ชู เป็นนักวาดชาวแคนาดาที่ผมรู้สึกว่าคุณดีดเห็นใจมากเลย เพราะว่าเขาสอนอะไรเยอะมากเลย เขาพูดในบอร์ดแคส เขาพูดในบล็อกของเขา ผมก็ฟัง ผมกลายเป็นลูกศิษย์ แต่ผมให้เขาเป็นอาจารย์ของผมจริงๆ เลยใจ ทั้งที่ว่าไม่เคยคุยกันเลย แต่ว่าผมก็คือผมค่อนข้างจะศรัทธาในวิถีคิดของแก่มากเลย แล้วผมก็เอาวิถีคิดของแกมาทำตาม แล้วมันทำให้ผมเป็นทุกวันนี้ได้” (กษิดิ์เดช เหมพรมราช. 2555: สัมภาษณ์)

2. ระยะฝึกฝน

ในระยะนี้จะมีการสร้างพันธกิจกับตัวเอง และเน้นการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง

การสร้างพันธกิจกับตัวเองในการสร้างงาน เพื่อสร้างแรงจูงใจในการฝึกฝน ดังที่ผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านได้กล่าวไว้ ดังนี้

“ผมบังคับตัวเองให้ “วาดเล่น” แล้วอัปโหลดขึ้นบล็อกทุกอาทิตย์ ซึ่งนั่นมันเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาของผมเลยก็ว่าได้ครับ” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

“พวกนี้งานทุกวันนี้ก็ยังทำอยู่นะครับ เห็นมั้ย มันจะมีเลข 001 ตอนนี้อยู่ที่เลข 142 แต่ผมไม่ได้เอาลงเลย ไม่ได้อัปเลย ผมตั้งใจว่าวันหนึ่งผมจะวาดอะไรก็ได้ เสกิตซ์อะไรก็ได้ ทุกวันนี้ที่นี้ก็ออกต้องทำ

1 ชิ้น” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์)

“พี่ตั้งใจแล้วว่า พี่จะทำวันละตัว ถ้าไม่มีงานออกไปทำข้างนอกก็จะทำวันละตัว ก็จะทำให้เสร็จไม่ว่าจะใช้เวลานานเท่าไร ก็จะทำให้ได้วันละตัว ตัวหนึ่งใช้เวลา 2 ชั่วโมง หรือตัวหนึ่งทั้งวัน ก็จะทำวันเดียว ก็จะทำตัวเดียวใน 1 วัน” (P7. 2555: สัมภาษณ์)

“100 Tigers Challenge ในวาระปีเสือ จึงท้าทายตัวเองด้วยการวาดเสือ(หรือตระกูลใกล้เคียง)ให้ได้ครบ 100 ตัว ภายในปีนี้” (กษิดิ์เดช เหมพรมราช. 2555: ออนไลน์)

การฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาทักษะและมีมือให้ดีขึ้น ดังที่ผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านได้กล่าวไว้ ดังนี้

“ก็เริ่มฝึกคาแรคเตอร์เพื่อจะได้วาดการ์ตูนเก่งๆ จะได้วาดการ์ตูนแบบแสดงแอ็คชั่นเก่งๆ ทำไมเราทำได้แต่คาแรคเตอร์ที่มันยืดยาวๆ ทำยังไงวะ เพื่อนก็บอกไปดูการ์ตูนมันก็จะมีแบบแอ็คติ้งในหนังสือคอมมิก ก็ไปดูแล้วก็วาด แล้วก็ให้มันดูว่าเป็นไงบ้าง ก็จะทำอยู่อย่างนี้ตลอด 2 ปี ก็เลยได้พัฒนาทั้งโปรแกรมอิลลัสเตรเตอร์ โฟโต้ชอป รีทัช แล้วก็คาแรคเตอร์เพนต์ จากวาดไม่เก่ง เริ่มเป็นตัว มีแอ็คติ้งบ้างมีแอ็คชั่นอะไรบ้าง” (ศิกานต์ เตชะคฤห. 2555: สัมภาษณ์)

“หนังสือ และ อินเทอร์เน็ต เป็นหลักครับ ผมเริ่มเรียนรู้หลายๆอย่างจาก 2 สิ่งนี้ นอกจากนั้นถ้ามีโอกาสได้ถามเพื่อนๆ หรือผู้รู้ ว่า ภาพแบบนี้แบบนี้เค้าทำยังไงกัน ก็เป็นสิ่งที่ดีมากครับ สำคัญที่สุดคือพอรู้แล้วก็ต้องทำบ่อยๆ” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

“ใช่ จะทำภาพที่เหมือนภาพถ่าย ไปถ่ายภาพแล้วก็เขียนให้เหมือนมากที่สุด ฝึกมาหลายปี ฝึกจนชำนาญให้เหมือนมากที่สุด ทำให้ดีที่สุดในตอนนั้น หลังจากนั้นก็พยายามประยุกต์เอาอย่างอื่นมาผสม แต่เรื่องทักษะฝีมือก็ยังทำจนทุกวันนี้” (P7. 2555: สัมภาษณ์)

“อย่างตอนนี้ผมศึกษาเรื่องแสง ผมก็หาภาพจากพวกฟลิคเกอร์ หากภาพอลเปเปอร์สวยๆ หากภาพทิวทัศน์ แล้วผมก็ศึกษาการทำงานของแสง เพื่อจะเรนเดอร์แสงให้สมจริงกว่านี้...ก็ง่ายๆ ก็คือฝึก 10,000 ชั่วโมง ผมเชื่อทฤษฎี 10,000 ชั่วโมง ว่า 10,000 ชั่วโมง เพื่อไปสู่มาสเตอร์ในแต่ละด้าน” (กษิติเดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

ขั้นตอนที่ 3 การเผยแพร่อัตลักษณ์ ผู้วิจัยพบว่า ผู้สร้างสรรค์มีกลวิธีการเผยแพร่เพื่อนำเสนออัตลักษณ์เพื่อสร้างการรับรู้ต่อสาธารณชน ดังนี้

เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ซึ่งเว็บไซต์ถือเป็นช่องทางสำคัญในการเผยแพร่อัตลักษณ์ ที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์สามารถเผยแพร่ผลงานคาแรคเตอร์ได้อย่างรวดเร็วและกระจายออกไปในวงกว้าง ดังที่ผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านได้กล่าวไว้ ดังนี้

“หัดทำเว็บไซต์(ส่วนตัว) แล้วก็จะมีงานบางส่วนที่เอาไปแปะไว้ในไทยฟรีแลนซ์บิท” (ศิกานต์ เตชะคฤห. 2555: สัมภาษณ์)

“ประมาณ 4 – 5 เว็บไซต์ครับ ส่วนใหญ่จะเป็นเว็บคอมมิวนิตีเกี่ยวกับงานภาพประกอบการ์ตูน รูปภาพ หรือ CG อาร์ต เช่น www.flickr.com www.deviantart.com www.behance.net

www.exteen.com www.facebook.com...ถ้าผมมีโอกาสต้องกล่าวขอบคุณสื่อไหนสักทีในโลกนี้ ผมต้องขอขอบคุณเอ็กซ์ทีนดอทคอมนี่เป็นที่แรกเลยครับ” (อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

“ใช่ คือต้องสร้างผลงานก่อน เว็บตอนนั้นที่ผมวาดฮิปโปมาแรกๆ ตอนนั้นผมยังไม่รู้จักเฟซบุ๊ก ผมรู้จักแต่มัลติพลาเย ไฮไฟว์ แต่ไฮไฟว์ไม่ค่อยได้ขึ้นเพราะว่ารู้สึกว่ามันดูเด็กไป ผมอยากได้เว็บที่แบบ ถ้าลูกค้าหรือใครมาดูก็มาดูได้ ตอนนั้นก็มีมัลติพลาเย” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

“ส่วนใหญ่จะรู้จักทางดีเวียดนามอาร์ตมากกว่า ในเว็บ(ส่วนตัว)จะมีคนเข้ามาดู แต่ไม่ค่อยมีคนคอมเมนต์ส่วนใหญ่ใน ดีเวียดนาม อาร์ต แล้วยัง บีแฮนซ์...มีฟลิกเกอร์ พอร์ตโฟลิโอของเน็ตชองไทย ซาโดว์ เน็ต...ผมว่าดีเวียดนามอาร์ตเวิร์คสุด...เฟซบุ๊กก็เวิร์คมันได้หลากหลาย ส่วนดีเวียดนามอาร์ตจะเกี่ยวกับศิลปะทุกประเภท มันก็เลยเจาะกลุ่มเป้าหมายได้มากกว่า” (จิระ จีระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

“มีเว็บ(ส่วนตัว) แต่เป็นเพื่อนอาร์ตติสฝรั่งทำไว้ เขาจะเป็นคนดูแลเว็บให้ แต่ว่าในเฟซบุ๊กจะอัปเดตบ่อย มีเพื่อนๆ น้องๆ เพื่อนๆที่อยู่ในกลุ่มเครือข่ายศิลปะเยอะมาก แล้วบางทีก็จะเป็นแบบคนที่เลือกที่ทำงานก็จะอยู่ในนั้นเยอะ แบบจ้างทำงานมันก็เลยจะอัปเดตอะไรในเฟซบุ๊กจะเยอะ” (P7. 2555: สัมภาษณ์)

“ตอนนั้นมันเป็นยุคที่มีเว็บไซต์หนึ่งชื่อมายสเปซ มายสเปซตอนนั้นเป็นเว็บไซต์แรกที่ดันเรื่องดนตรีกับเรื่องศิลปะ มันเลยเกิดคอมมิวนิตี ช่วงเวลานั้นเราเลยไปสร้างตัวตนในนั้น” (ภาณุพงศ์ เปรมวรานนท์. 2555: สัมภาษณ์)

“โพสต์ที่แหกเลย ที่ไหนมีให้โพสต์ผมก็โพสต์ ก็พวกดีเวียดนามอาร์ต ถ้าเกิดเป็นงานต่างประเทศ เขาก็จะเห็นจากดีเวียดนามอาร์ท... เอ็กซ์ทีน ผมเป็นพระคุณ ผมเป็นหนี้บุญคุณของเอ็กซ์ทีนมากเลย เพราะว่าเสีย 100 ตัว ตอนผมโพสต์ในดีเวียดนามอาร์ตยังไม่ค่อยเป็นที่รู้จักไง แต่ว่ามีคนติดตาม มีคนเชียร์ มีคนสนใจ มีคนมาดูผมเยอะก็คือจากในเอ็กซ์ทีน”(กษิดิเดช เหมพรหมราช. 2555: สัมภาษณ์)

การออกแสดงผลงาน เพื่อประชาสัมพันธ์ตนเองและเป็นการสำรวจความนิยมจากผู้ชมที่มีต่อคาแรคเตอร์ที่ออกแบบ ดังที่ผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านได้กล่าวไว้ ดังนี้

“แล้วก็ออกอีเวนท์เพื่อให้เขาเห็นหน้าตา ให้เห็นโลโก้ ให้เห็นแบรนด์ ให้เห็นภาพลักษณ์”
(ศิกานต์ เตชะศุภ. 2555: สัมภาษณ์)

“ผมจะไปขายตามแบบพวกอีเวนท์ต่างๆ เวลามีคนมาเชิญผม ส่วนมากผมไปไม่ค่อยเสียตังค์
ในการเช่าบูธ คือทำสนุกมากกว่า ทำแบบไม่ได้คิดว่าทำเพื่อเอากำไรมาก แต่ทำเอามันส์มากกว่า เอา
ความสนุก ทำเอาภาพลักษณ์ แล้วก็คอนเน็คชั่น” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

“ตามสถานที่ต่างๆ อีเวนท์ ตามโปรดักส์ต่างๆ เค้าก็จะติดต่อมาเอง” (P7. 2555: สัมภาษณ์)

ปากต่อปาก จากการพูดถึงและแนะนำต่อกันไป ดังที่ผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านได้กล่าวไว้
ดังนี้

“เห็นเราจากไหน บางทีก็ดูในฮิปไปครับ มันจะมีแบบหน้าหนึ่งที่มีแบบพวกงานกราฟิก
หรือไม่ก็อาจจะแบบปากต่อปาก คือมีคนรู้จักฝีมือผมเยอะ แล้วก็แบบคนนี้ได้นะ...ส่วนมากได้จาก
เพื่อนปากต่อปากมากกว่า” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

“ปากต่อปาก แล้วก็มาดูเฟซบุ๊ก” (P7. 2555: สัมภาษณ์)

“มีเดียที่ไวที่สุดคืออินเทอร์เน็ต แล้วก็เม้าท์ หู เม้าท์” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร.
2555: สัมภาษณ์)

การผลิตเป็นสินค้า เป็นการกระจายอัตลักษณ์สู่วงกว้างได้อีกทางหนึ่ง ดังที่ผู้สร้างสรรค์แต่ละ
ท่านได้กล่าวไว้ ดังนี้

“เราก็จะต่อไปในส่วนของการทำงานออกมาเป็นบูคหนังสืออีลลัสเตรชั่น อาร์ตมันก็จะกระจายแล้ว
แบบชื่อเสียงด้วย การรู้จัก การรับรู้ของเรา การได้นำเสนอผลงาน มันก็จะต่อไปเรื่อย ๆ แล้วก็มันไม่เชิง
สุดท้ายหรอก ใจอยากจะทำเหมือนแบบพุดง่าย ๆ มีที่แล้วก็ทำเป็นเหมือนเป็นพิพิธภัณฑสถานเหมือนของ
พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติของตัวเอง ให้มาถ่ายภาพมาสะสมงานของเรา หรืออะไรเป็นธีมเป็นสตูดิโอ
ไอโกะวันเดอร์แลนด์” (ศิกานต์ เตชะศุภ. 2555: สัมภาษณ์)

“ก็จะพยายามทำให้สุดท้ายออกมาเป็นตุ๊กตา ซึ่งอาจจะทำจากผ้าหรือทำจากไม้ครับ”
(อลงกรณ์ สงวนสุข. 2555: สัมภาษณ์)

“ออกแบบแล้วก็ทำเป็นโปสเตอร์ คือช่วงแรกๆ นั้นผมทำเป็นโปสเตอร์หมดครับ แล้วก็ไปขายตามงานต่างๆ...ผมคิดว่าคงไม่วาดเป็นการ์ตูนอย่างเดียว คือที่ผมแพลนไว้ว่าหนังสือของผม อยากให้เป็นหนังสือที่คนเขาไม่ใช่อ่านครั้งเดียวแล้วก็เก็บใส่ตู้ ผมพยายามหาจุดอะไรสักอย่างที่ทำให้ทุกคนสามารถร่วมสนุกได้กับหนังสือครับ” (สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. 2555: สัมภาษณ์)

“เคยทำเสื้อยืดขาย ตอนนี้ไม่ได้ทำแล้ว เพราะขี้เกียจ คือเคยคิดไว้ตั้งนานแล้วแต่พอทำจริงก็ไม่เวิร์ค งานเสื้อมี 2 อย่างคือ งานแนวตลาดที่ขายได้แน่นอน กับแบบแบรนด์เสื้อ แต่ตอนนี้ทำสเน็ควิลล่าขายอยู่ในสยาม” (จิระ จิระมกร. 2555: สัมภาษณ์)

“คือเหมือนงานวาดของเรานั้นจะเป็นพวกคาแรคเตอร์ที่ชัดมากค่ะ เราก็ขายคาแรคเตอร์ได้ส่วนหนึ่ง ก็เอาคาแรคเตอร์นั้นไปทำเป็นโปสเตอร์หรือเป็นตุ๊กตา...ก็เอาคาแรคเตอร์มาตั้ง อาจจะเป็นสมุดบันทึก ก็คือดูก่อนว่าอันไหนจะขายได้ แต่เสื้อมีคนถามถึงเยอะ แล้วก็มีคนเอาไปผลิตเองแทนเราบางส่วนแล้ว” (จิราภรณ์ โคตรมิตร. 2555: สัมภาษณ์)

“ก็ขายได้ แต่มันก็ไม่ใช่ว่าได้หลัก เป็นเหมือนการฟิวอาร์มากกว่า เป็นเหมือนของที่เรากลับไปวางเพื่อ ฟิวอาร์ ที่นี้ไอ้ตัวเกมเป็นอันที่ลงไปทางด้านธุรกิจเต็มตัว เหมือนก่อนหน้านี้ เรามีช่องทางฟิวอาร์ได้ เราก็ฟิวอาร์ไป อันไหนฟรีเราก็ให้อ่านฟรี อีการ์ดก็ฟรี แต่โมบายไม่ฟรีนะ ก็คิดว่าเกมคงจะเป็นเรื่องบิสซิเนสเต็มตัว...ถ้ามีโอกาสหรือมีทุนนะก็คงทำโปรดักส์ประเภทอื่นที่เขาเอาไปใช้จริง ๆ แต่ว่าโปรดักส์ตัวนั้นมันมีแวลู(Value) อยู่แล้ว ที่เขาจะใช้อยู่แล้ว เช่น คอมพิวเตอร์ต้องแต่งบ้านอยู่แล้ว แต่ว่าแอด แวลู (Add Value) เข้าไปด้วยดีไซน์ที่มันแปลกไป ดีไซน์ที่มีคาแรคเตอร์เป็นองค์ประกอบ นั่นคือลักษณะนั้นมากกว่า” (สัญญา เลิศประเสริฐภากร. 2555: สัมภาษณ์)

จากผลสรุปปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ ผู้วิจัยพบว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์นั้นเกิดจากปัจจัยหลายๆอย่างที่มีอิทธิพลต่อความคิดและหล่อหลอมเป็นตัวตนของผู้สร้างสรรค์แล้วสะท้อนออกมาเป็นอัตลักษณ์ในชิ้นงาน แตกต่างกันไปตามภูมิหลังของผู้สร้างสรรค์แต่ละท่าน

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในบทนี้ เป็นการนำเสนอรายงานสรุปกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย : กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์ ในประเด็นหลัก 5 ประเด็น คือ วัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย : กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะ ดังนี้

1. ศึกษาอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทยที่สะท้อนผ่านผลงานออกแบบคาแรคเตอร์
2. ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ศิลปะแบบดิจิทัลของไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาระบบการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย : กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์ ในครั้งนี้ มีกระบวนการศึกษาใน 2 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 เป็นการศึกษาอัตลักษณ์ของชิ้นงานศิลปะแบบดิจิทัล กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์ ซึ่งในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยจะดำเนินการศึกษาอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ที่สะท้อนผ่านชิ้นงานการออกแบบคาแรคเตอร์ที่นำเสนอผ่านหน้าเว็บไซต์ โดยสามารถอธิบายกระบวนการศึกษา ได้ดังนี้

1. ศึกษาวิเคราะห์คุณลักษณะและองค์ประกอบของชิ้นงาน พร้อมสรุปภาพอัตลักษณ์ของชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านในเชิงเอกสาร
2. สอบทานผลการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์กับตัวผู้สร้างสรรค์
3. สรุปภาพอัตลักษณ์ที่สะท้อนผ่านชิ้นงานออกแบบคาแรคเตอร์

ขั้นตอนที่ 2 เป็นการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัล กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์ ซึ่งในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยจะดำเนินการศึกษาระบบการในการสร้างสรรค์

ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ โดยจะทำการศึกษาจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก สามารถอธิบายกระบวนการศึกษาได้ดังนี้

1. ศึกษากระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ พร้อมสรุปผล การศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัล กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์ ของผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านในเชิงเอกสาร

2. สอบทานผลการวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัล กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์ กับตัวผู้สร้างสรรค์

3. สรุปกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัล กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์

สรุปผลการวิจัย

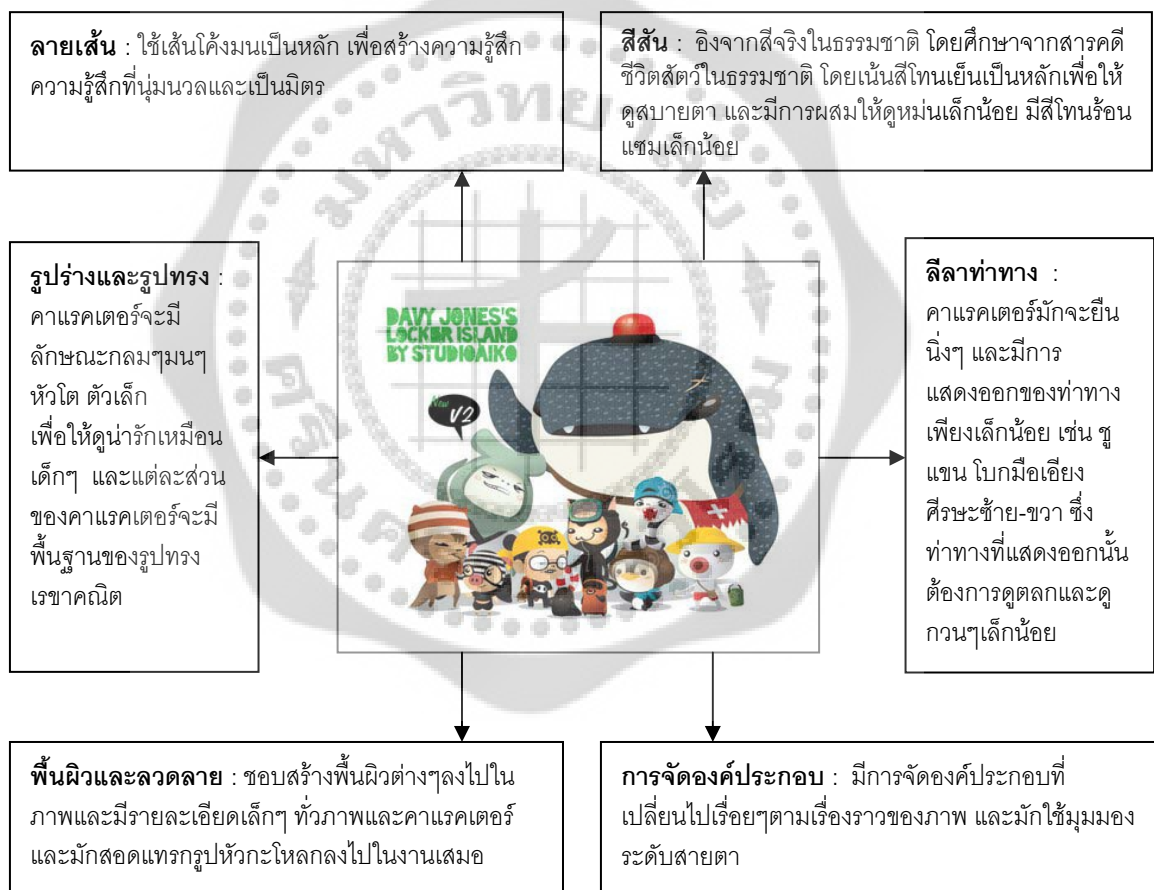
จากการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยโดยจำแนกตามวัตถุประสงค์เฉพาะของการวิจัยได้ดังนี้

1. การศึกษาอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทยที่สะท้อนผ่านผลงานออกแบบคาแรคเตอร์

จากการศึกษา สามารถสรุปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ทั้ง 9 คน ดังนี้

ผู้สร้างสรรค์คนที่ 1 StudioAiko

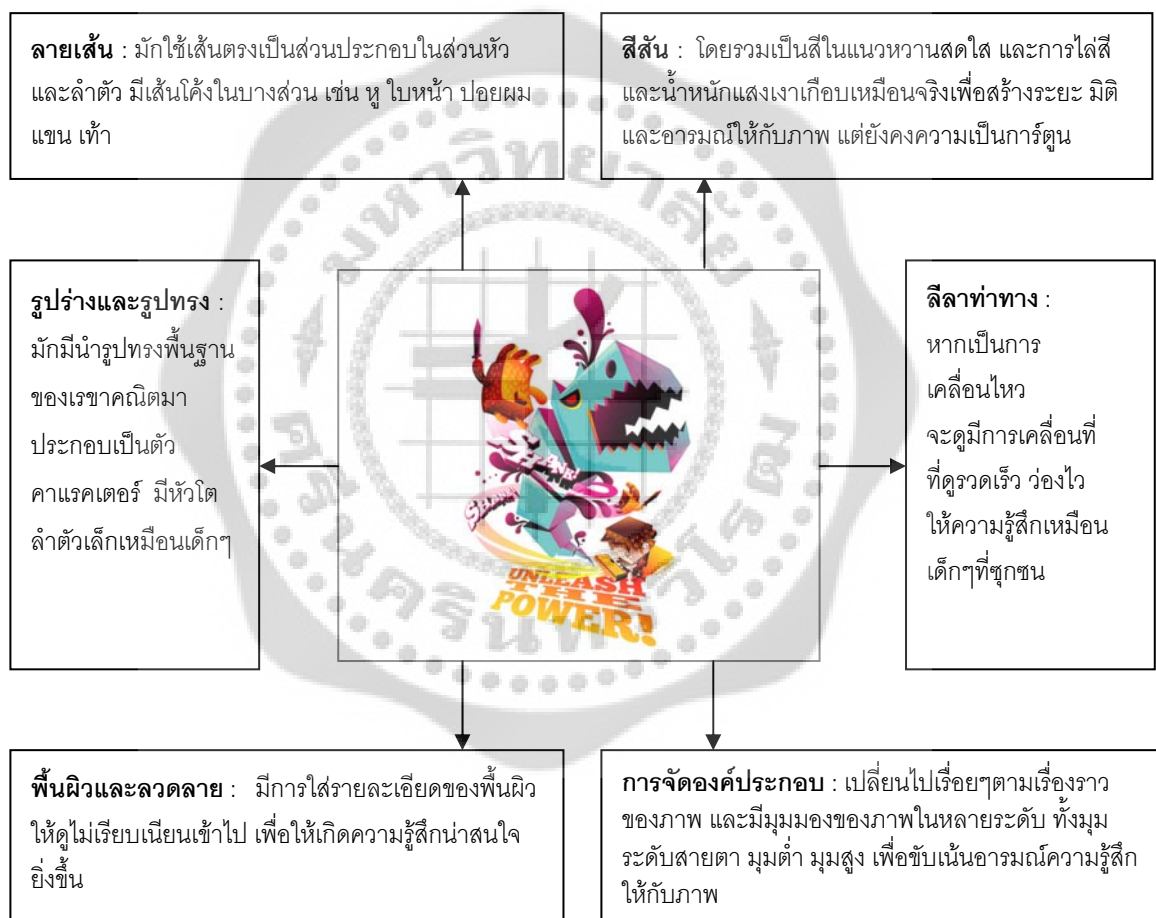
การศึกษาอัตลักษณ์ของชิ้นงานในส่วนของผู้สร้างสรรค์อัยโกะที่ผ่านการสอบถามเรียบร้อยแล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่าภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของอัยโกะอยู่ในการสร้างคาแรคเตอร์ให้มีรูปทรงกลมๆมนๆ หัวโต ตากลม ขาสั้น และมักจะมีลีลาท่าทางกวนๆชวนขำแบบเบาๆ มีรูปหัวกะโหลกน่ารักๆสอดแทรกไปในงานเสมอ ชอบสร้างพื้นผิวลงในภาพและมีรายละเอียดเล็กๆ ทัวภาพและคาแรคเตอร์ โดยจะเน้นเป็นจุดๆหรือเน้นเป็นกลุ่มๆเพื่อไม่ให้ดูรกและยังคงดูสะอาดตา มีลักษณะที่ดูเป็นมิตรกับผู้ชม โทนสีโดยรวมมักจะเป็นสีในโทนเย็นที่ถูกผสมให้ดูหม่นลง และมีสีโทนร้อนแซมเล็กน้อย มุมมองที่ใช้ในภาพมักจะเป็นมุมมองระดับสายตา ภาพจึงให้ความรู้สึกที่นิ่งๆดูสบายๆ



ภาพประกอบ 103 สรุปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ StudioAiko

ผู้สร้างสรรค์คนที่ 2 Guggar

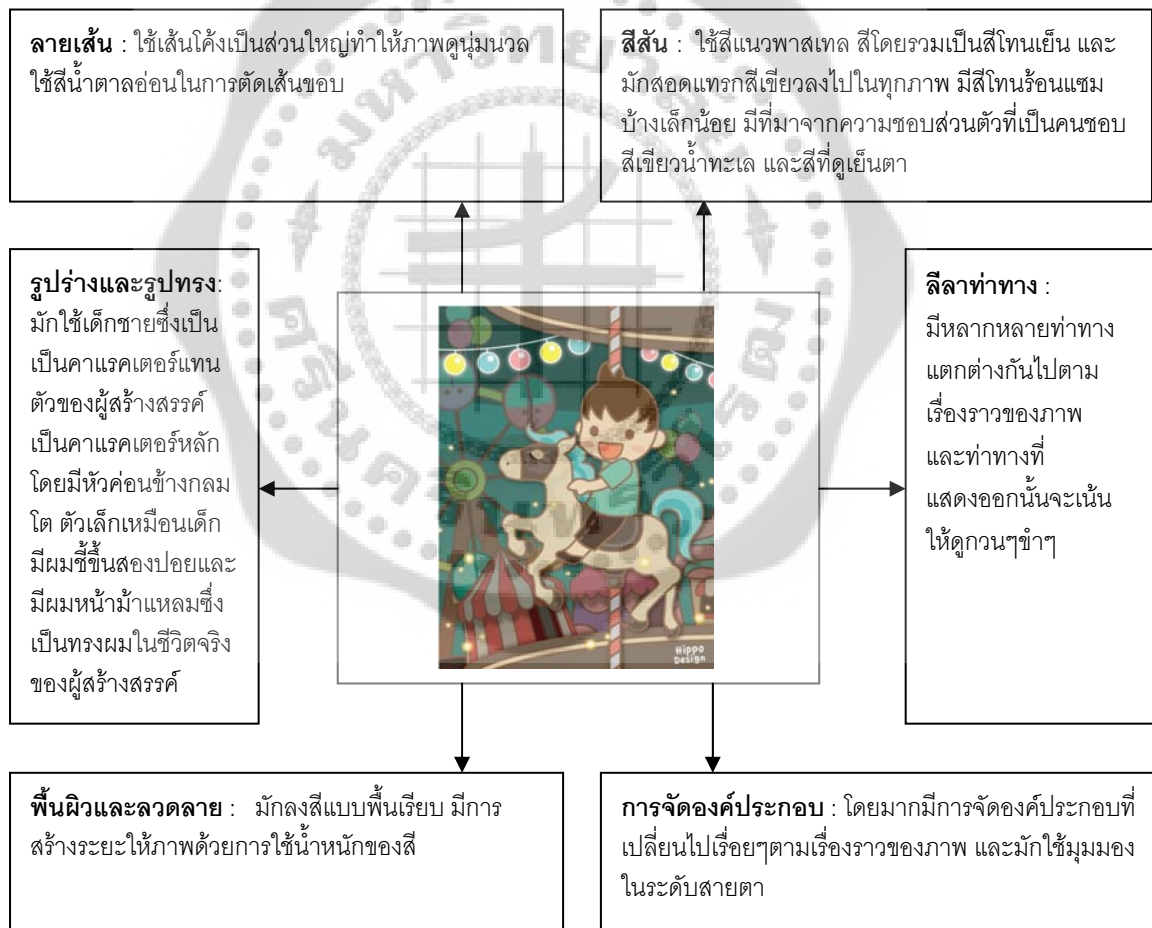
การศึกษาลักษณะของชิ้นงานในส่วนของผู้สร้างสรรค์กูก้า ที่ผ่านการสอบถามเรียบร้อยแล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่าภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของกูก้าอยู่ในการสร้างคาแรคเตอร์ให้มีรูปทรงเหลี่ยมเหมือนกล่อง มีการวาดในลักษณะคล้ายไอโซเมตริกทำให้ภาพมีมิติ ภูมิความลึก และมีการลงแสงเงาโดยอิงหลักความเป็นจริง มีมุมมองของภาพที่หลากหลาย สีที่ใช้จะเป็นสีในแนวหวานสดใส ลีลาของคาแรคเตอร์มีทั้งนิ่งและเคลื่อนไหวเปลี่ยนไปตามเรื่องราวของภาพ ตัวคาแรคเตอร์ให้ความรู้สึกที่ดูเหมือนเด็กๆ ที่ซุกซน



ภาพประกอบ 104 สรุปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ Guggar

ผู้สร้างสรรค์คนที่ 3 HippoDesign

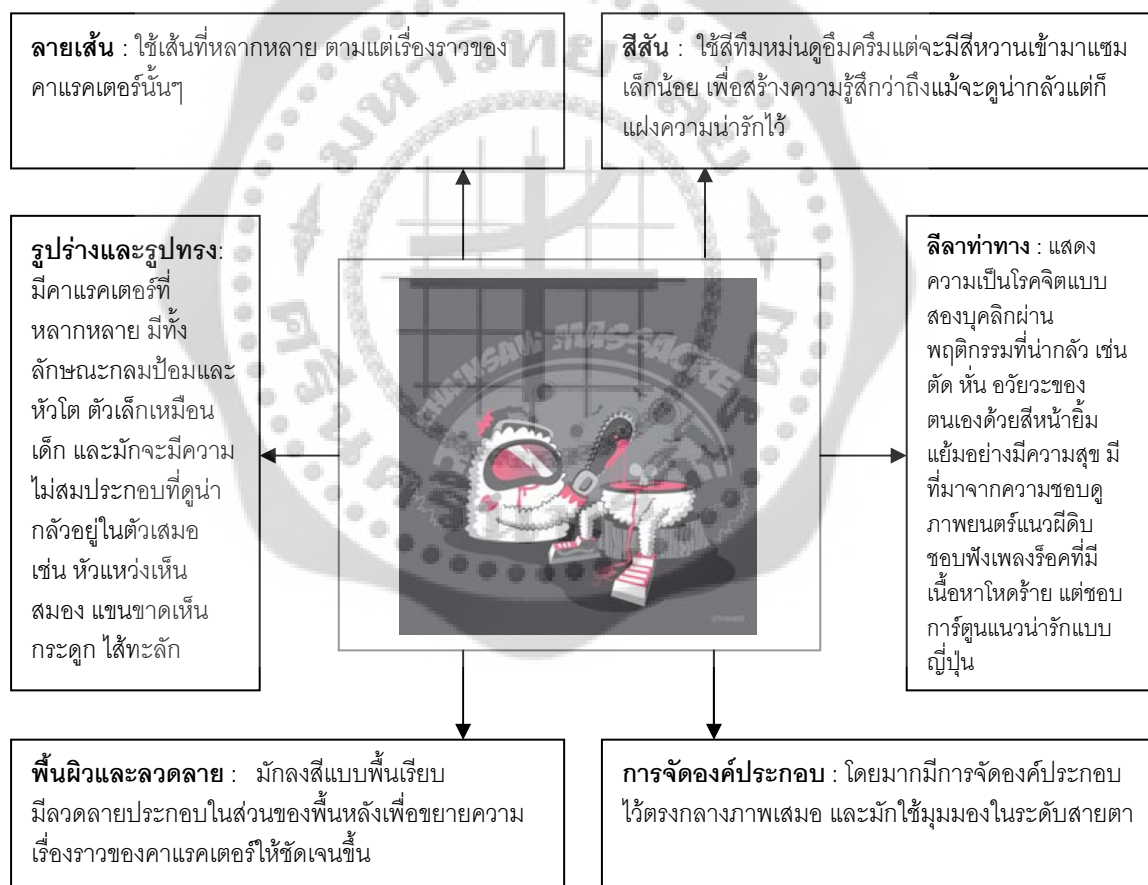
การศึกษาอัตลักษณ์ของชิ้นงานในส่วนของผู้สร้างสรรค์ฮิปโปที่ผ่านการสอบทานเรียบร้อยแล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่า คาแรคเตอร์ที่ฮิปโปออกแบบมักมีการตัดทอนรายละเอียดต่างๆ ให้เหลือเพียงส่วนสำคัญ ทำให้ภาพไม่ซับซ้อน ดูเรียบง่ายสะอาดตา มีการลงสีแบบพื้นเรียบ มีการใช้สีแนวพาสเทลด้วยสีที่หลากหลาย แต่โทนสีโดยรวมของภาพมักจะใช้สีในโทนเย็นเป็นส่วนใหญ่ ทำให้ภาพดูสดใสแบบสบายตา มีการใช้น้ำตาลในการตัดเส้น ซึ่งเส้นที่ใช้ตัดจะมีความหนาที่เท่ากัน และ มักจะใช้สีเขียวสดแทรกในภาพเสมอ เช่น คาแรคเตอร์เด็กผู้ชายมักจะใส่เสื้อสีเขียวอยู่เสมอ หรือมีส่วนใดส่วนหนึ่งในภาพใช้สีเขียว มักจะใช้เด็กชายเป็นคาแรคเตอร์หลัก มีแก้มด้านหนึ่งป่อง มีผมหน้าม้าแหลมและผมกระดกขึ้นด้านบนสองปอย เนื้อหาในภาพมักเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันและอิงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงนั้นๆ



ภาพประกอบ 105 สรุปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ HippoDesign

ผู้สร้างสรรค์คนที่ 4 ThinkDstudio

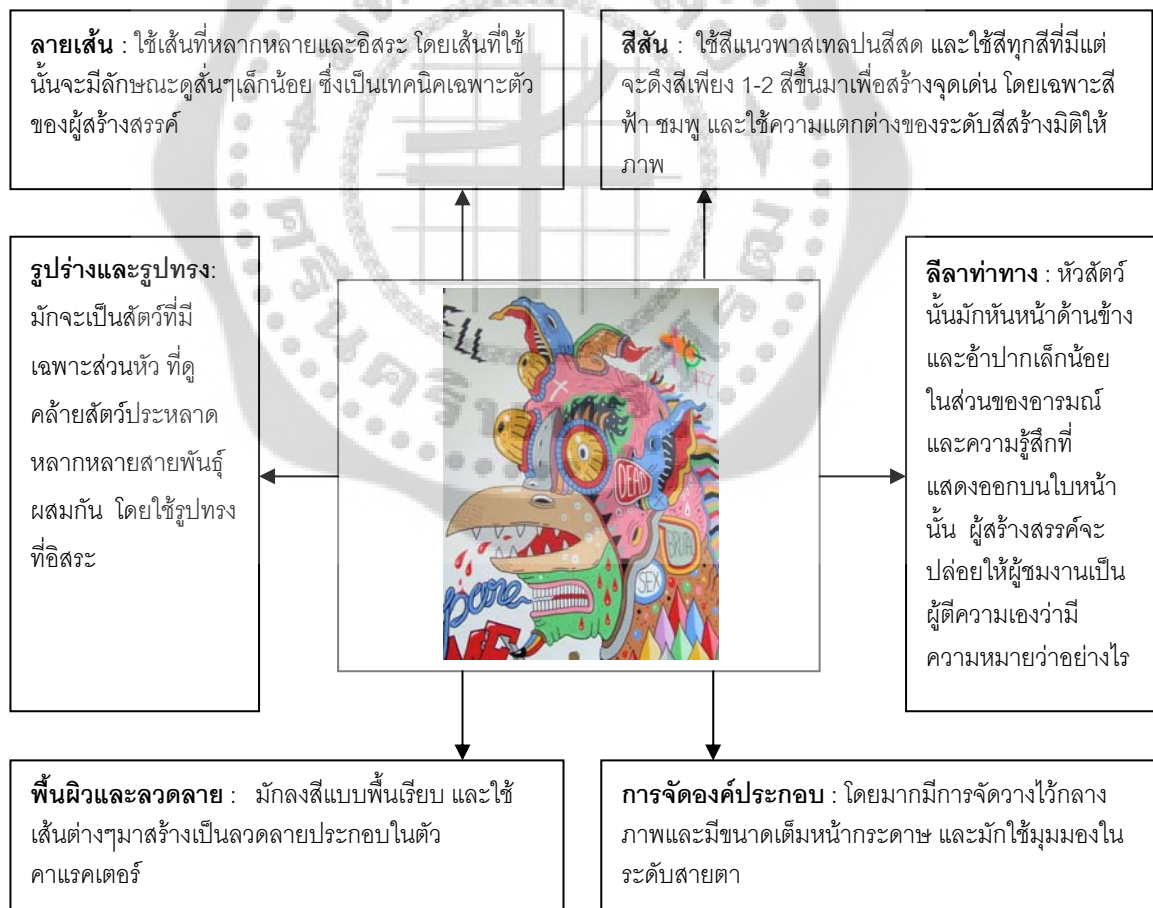
การศึกษาอัตลักษณ์ของชิ้นงานในส่วนของผู้สร้างสรรค์ตั้งคั้งที่ผ่านการสอบทานเรียบร้อยแล้ว แล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่า ลักษณะอันถือเป็นอัตลักษณ์ของตั้งคั้งคืออยู่ที่ความโดดเด่นในเรื่องแนวคิดเกี่ยวกับตัวคาแรคเตอร์ที่เหมือนมีสองบุคลิกในตัวเอง และแนวคิดนี้ได้สะท้อนออกมาเป็นภาพคาแรคเตอร์ที่มักจะดูน่ารักในส่วนของรูปร่างที่จะดูป้อมๆเหมือนเด็กๆแต่ก็มักจะไม่สมประกอบที่ดูน่ากลัวอยู่ในตัวเสมอ เช่น หัวแห้ว แขนขาด ได้ทะลัก หรือแสดงความน่ากลัวผ่านดวงตาที่โหด และมีพฤติกรรมที่น่ากลัว เช่น ตัด หั่น อวัยวะตนเองอย่างมีความสุข แต่ขณะเดียวกันกลับใช้สีสันทิวานและสดใส ร่วมกับสีที่ทึมและอึมครึม ดูลึกลับน่ากลัวของพื้นหลัง คาแรคเตอร์จึงดูมีความขัดแย้งในตัวเองอยู่ตลอดเวลา



ภาพประกอบ 106 สรุปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ ThinkDstudio

ผู้สร้างสรรค์คนที่ 5 P7

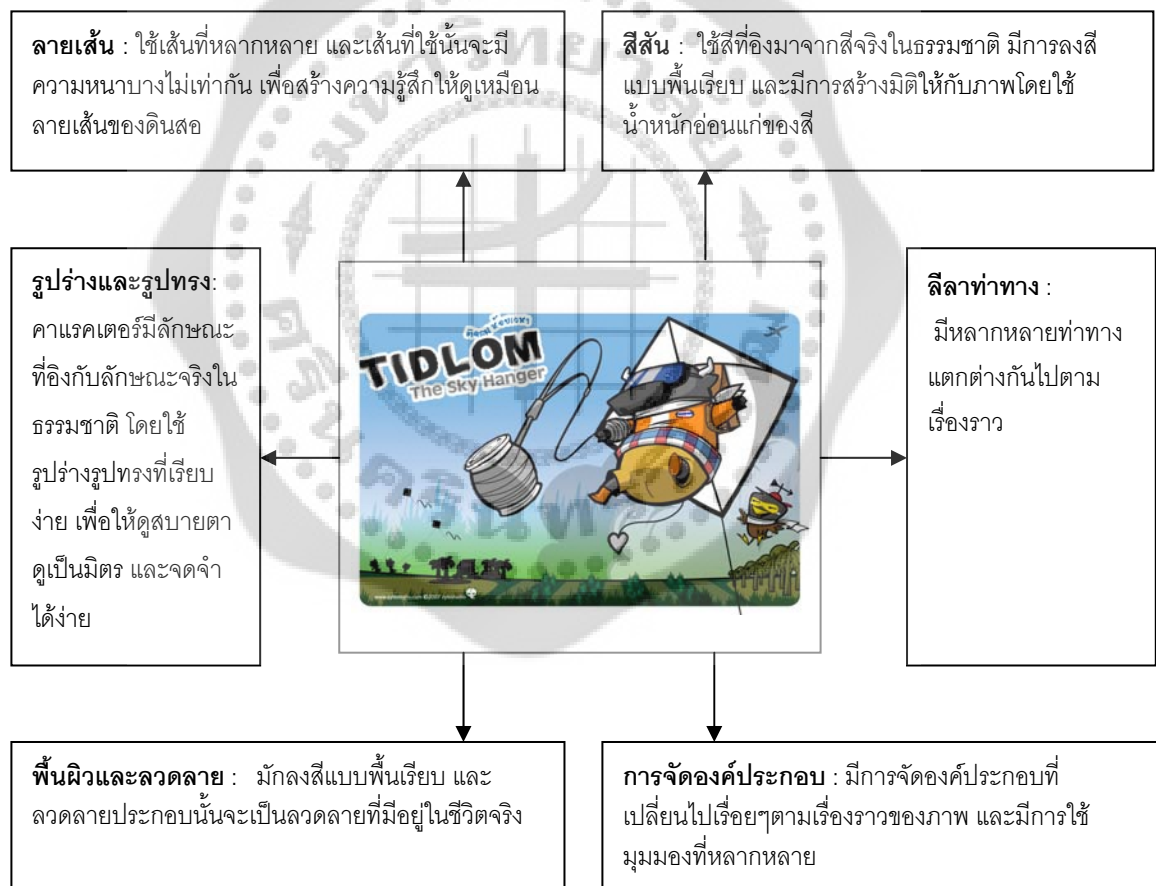
การศึกษาอัตลักษณ์ของชิ้นงานในส่วนของผู้สร้างสรรค์พีเซเว่นที่ผ่านการสอบทานเรียบร้อยแล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่าภาพอัตลักษณ์งานออกแบบคาแรคเตอร์ของที่พีเซเว่นสร้างสรรค์ชิ้นนี้มักจะเป็นสัตว์โดยจะเน้นเฉพาะส่วนหัว ซึ่งมีทั้งหน้าตรง หน้าหน้าไปทางซ้าย แต่โดยมากจะหันไปทางขวามีกาหรนำเส้นมาใช้อย่างหลากหลาย มีสารพัดเส้นในงานเดียว ลักษณะลายเส้นที่ใช้จะไม่เรียบตรงหรือโค้งเนียน แต่จะมีความขยุกขยิกหรือดูสั้นๆเล็กน้อย มีการใช้สีแนวพาสเทลปนสีสด โดยในแต่ละภาพจะมีสีทุกสี แต่จะดึงเฉพาะบางสีขึ้นมาเด่น โดยเฉพาะสีฟ้า สีชมพู มีลักษณะการลงสีแบบพื้นเรียบ ไม่ไล่แสงเงา แต่จะสร้างมิติให้ภาพโดยการใช้ความแตกต่างของระดับสี พีเซเว่นจะใช้สัญลักษณ์ของตนเองประกอบอยู่ในภาพเสมอ ซึ่งมีทั้งลักษณะที่ดูเป็นส่วนหนึ่งของคาแรคเตอร์ และอยู่บนพื้นหลัง แต่จะมีรูปแบบที่เปลี่ยนไปตลอดเวลา และมักจะใช้สัญลักษณ์รูปไม้กางเขนประกอบในบางส่วนของภาพ



ภาพประกอบ 107 สรุปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ P7

ผู้สร้างสรรค์คนที่ 6 ZylloStudio

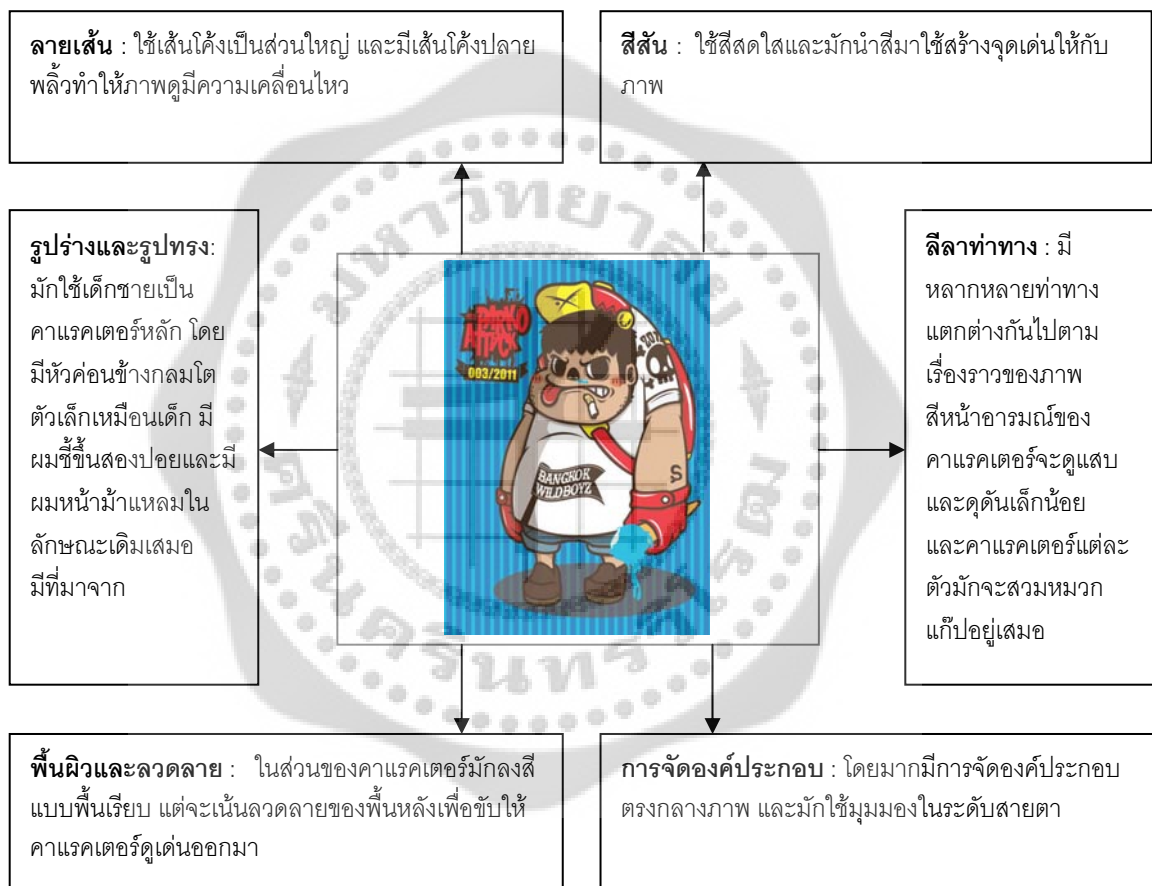
การศึกษาลักษณะของชิ้นงานในส่วนของผู้สร้างสรรค์ไซโลที่ผ่านการสอบทานเรียบร้อยแล้ว สามารถสรุปได้ว่า คาแรคเตอร์ที่ ไซโลออกแบบนั้นจะเน้นมีการใช้ลายเส้นที่มีความหนาบางไม่เท่ากัน มีรูปร่าง รูปทรงที่เรียบง่าย เพื่อให้ดูสบายตา มีลักษณะที่เป็นมิตร จดจำได้ง่าย และจะเป็นตัวละครที่อยู่ในเรื่องราวที่แต่งขึ้น โดยเนื้อหาจะเน้นความเป็นไทยแต่จะมีความร่วมสมัยเพื่อให้สามารถเข้าถึงผู้คนได้ง่ายขึ้น สีเส้นและรูปร่างของคาแรคเตอร์ ถูกออกแบบขึ้นโดยอิงกับลักษณะจริงในธรรมชาติ มีการสอดแทรกองค์ประกอบเล็กๆน้อยๆที่เพิ่มกลิ่นไอแบบไทยๆลงไปเสมอ เช่น ชันเงิน ผ้าขาวม้า แคร่ ว่าว นอกจากนี้ ยังมีการตั้งชื่อคาแรคเตอร์ตัวอื่นๆในแบบไทยๆ ที่อิงกับบุคลิกของตัวละครภายในเรื่อง



ภาพประกอบ 108 สรุปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ ZylloStudio

ผู้สร้างสรรค์คนที่ 7 Parko

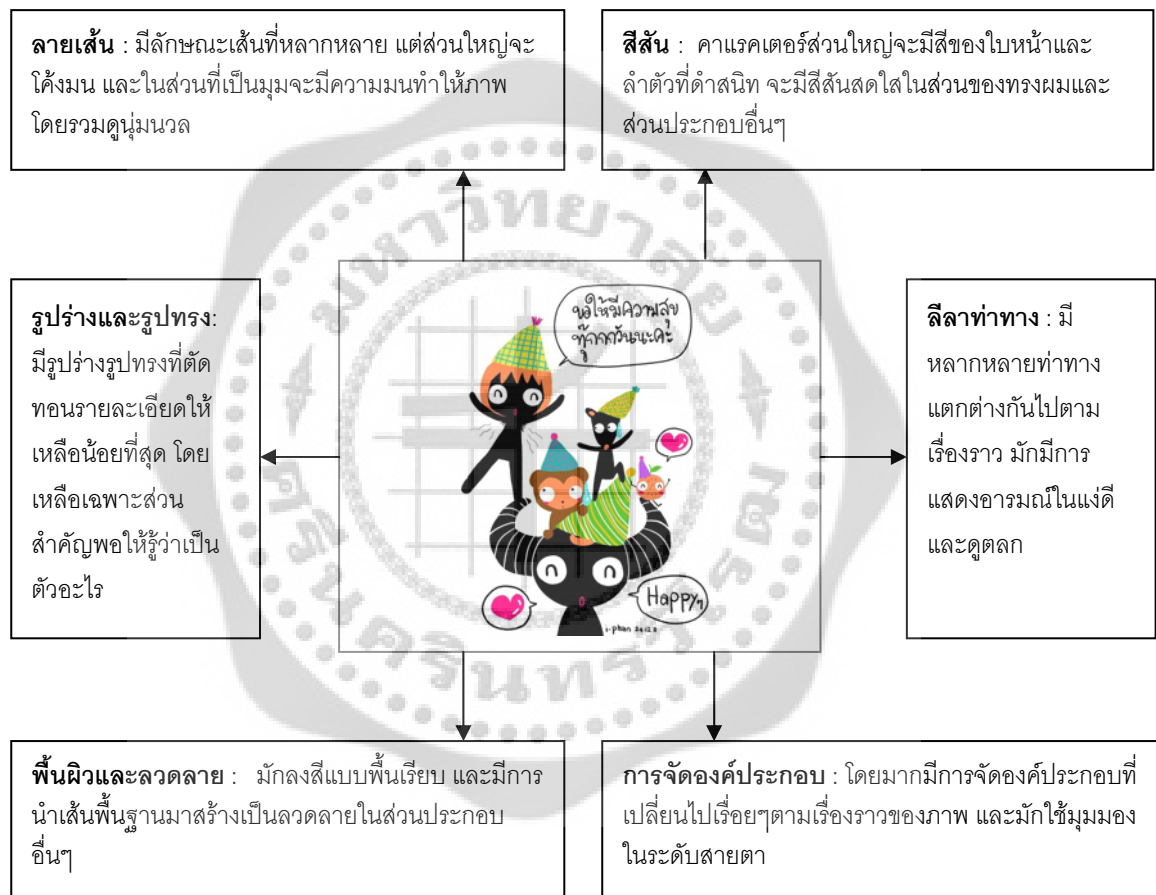
การศึกษาลักษณะของชิ้นงานในส่วนของผู้สร้างสรรค์ปาร์คโกะที่ผ่านการสอบทานเรียบร้อยแล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่า ลักษณะอันถือเป็นอัตลักษณ์ของปาร์คโกะ อยู่ที่สีหน้าอารมณ์ที่ดูแสบและดูด้นเล็กน้อยของคาแรคเตอร์ และมักจะมีหมวกแก๊ปสวมติดศีรษะอยู่เสมอ ลีลาของเส้นที่พลิ้วและเคลื่อนไหวสร้างความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว ปลายที่เรียวแหลมคมให้ความรู้สึกที่เร้าใจ บวกกับการใช้สีที่สะดุดตาทำให้คาแรคเตอร์ของปาร์คโกะดูมีชีวิตชีวา



ภาพประกอบ 109 สรุปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ Parko

ผู้สร้างสรรค์คนที่ 8 I-Phan

การศึกษาอัตลักษณ์ของชิ้นงานในส่วนของผู้สร้างสรรค์เป็นที่ผ่านการสอบทานเรียบร้อยแล้ว นั้น สามารถสรุปได้ว่า ลักษณะอันถือเป็นอัตลักษณ์ของแป้นอยู่ที่คาแรคเตอร์ตัวดำที่มีความเรียบง่าย ดูเหมือนจะธรรมดาไปซะหมด แต่ในความธรรมดานั้นจะมีการผูกเรื่องราวที่สะกิดใจผู้อ่านด้วย ข้อความประกอบภาพที่ช่วยในการสื่อสารอยู่เสมอ ทำให้คาแรคเตอร์ของแป้นมีการพูดคุยกับกับผู้ชม เสมือนเป็นเพื่อนคนหนึ่ง ซึ่งเป็นความน้อยและเรียบง่ายแต่สื่อสารได้มาก



ภาพประกอบ 110 สรุปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ I-Phan

ผู้สร้างสรรค์คนที่ 9 Galgard

การศึกษาลักษณะของชิ้นงานในส่วนของผู้สร้างสรรค์กอลการ์ด ที่ผ่านการสอบทานเรียบร้อยแล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่าลักษณะอันถือเป็นอัตลักษณ์ของกอลการ์ดอยู่ที่รูปร่างของคาแรคเตอร์ที่ดูบึกบึนแข็งแรงเหนือมนุษย์ และมักมีพื้นเหยิน การสร้างพื้นผิวในลักษณะต่างๆ ให้อูไม่เรียบเนียน และการผสมสีที่ดูหม่นลงเพื่อลดความสดของสีและมักเลือกใช้คู่สีในโทนส้ม แดง น้ำตาล และฟ้า น้ำเงิน เขียว รวมถึงการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านสีหน้า ท่าทาง ลีลาการเคลื่อนไหวของคาแรคเตอร์ที่ดูเกินจริงทำให้คาแรคเตอร์ดูมีชีวิตชีวาและเต็มไปด้วยพลัง



ภาพประกอบ 111 สรุปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ Galgard

ตาราง 12 สรุปรูปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ทั้ง 9 คน

สรุปรูปภาพอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ของผู้สร้างสรรค์ทั้ง 9 คน							
	ลายเส้น	สี	พื้นผิวและ ลวดลาย	รูปร่างและ รูปทรง	ลีลา ท่าทาง	การจัดองค์- ประกอบ ศิลป์	แนวคิด
StudioAiko	โค้งมน	โทนเย็น ผสมให้ หม่นลง เล็กน้อย	ชอบใส่ รายละเอียด เล็กๆน้อยๆ	หัวกลมโต ตัว เล็ก	มักยืนนิ่งๆ ขยับแขนขา เพียง เล็กน้อย	ตามแต่เนื้อหา ของภาพ และ มีมุมมอง ระดับสายตา	ธรรมชาติ น่ารัก เป็น มิตร
Gugggar	หลากหลาย	สดใสและ ค่อนข้าง หวาน	ใส่พื้นผิวให้ดู ไม่เรียบ	หัวโต ลำตัว เล็ก เป็นทรง กล่องสี่เหลี่ยม	ซุกซน	ตามแต่เนื้อหา ของภาพและ มีมุมมอง หลากหลาย	สนุกสนาน และมีสีสัน
HippoDesign	โค้งมน	โทนเย็น และมีสี เขียวแซม อยู่ทุกภาพ	ลงสีพื้นเรียบ	หัวโต ตัวเล็ก	หลากหลาย ดูกวนๆ	ตามแต่เนื้อหา ของภาพ และ มีมุมมอง ระดับสายตา	สร้าง ประสบการณ์ ร่วมจากสิ่งที่ เกิดขึ้นในชีวิต จริง
ThinkDstudio	หลากหลาย	สีทึบเป็น ส่วนใหญ่ และมีสี หวานแซม	ลงสีพื้นเรียบ	หัวโต ตัวเล็ก ร่างกาย บางส่วนไม่ สมประกอบ	แสดงท่าทาง ที่ขัดแย้งกัน ในตัวเอง เสมอ	มักอยู่ตรง กลางภาพ และมีมุมมอง ระดับสายตา	สองบุคลิกโรค จิต+น่ารัก
P7	หลากหลาย และดูมี ความสั้น เล็กน้อย	สดใสและ ค่อนข้าง หวาน	ลงสีพื้นเรียบ และใช้เส้นที่ หลากหลาย สร้าง ลวดลาย	มีเฉพาะส่วน หัว และมัก เป็นหัวสัตว์ที่มี ลักษณะ เหมือนสัตว์ ประหลาด	มักหันข้าง 45 องศา และหันหน้า ตรง แสดง	มักมีเพียงหัว เดียวอยู่กลาง ภาพ เต็มหน้า กระดาษและ มีมุมมอง ระดับสายตา	คาแรคเตอร์ 1 ตัว จะสร้าง เพียงครั้งเดียว เท่านั้น ไม่มีตัวซ้ำ
ZyloStudio	หลากหลาย และมีความ หนาบางไม่ เท่ากัน	อิงสีจาก ธรรมชาติ	ลงสีพื้นเรียบ	อิงจาก ธรรมชาติ	หลากหลาย	ตามแต่เนื้อหา ของภาพและ มีมุมมอง หลากหลาย	ความเป็นไทย ที่ผสมผสาน กับนวัตกรรม
Parko	หลากหลาย มีเส้นโค้งมน และเส้นแท ยง	สดใส	ลงสีพื้นเรียบ	เน้นลักษณะ ให้ดูเกินจริง	คิวขมวด ดูดูดัน	มักอยู่ตรง กลางภาพ และมีมุมมอง ระดับสายตา	น่ารัก ดูสบาย เป็นการ บันทึกสิ่งที่ได้ พบเจอใน ชีวิตประจำวัน
I-Phan	มีเฉพาะเส้น ที่บ่งบอก ลักษณะ สำคัญ	ตัวดำ	ลงสีพื้นเรียบ	ตัวดำ เรียบ ง่าย รายละเอียด น้อย	หลากหลาย ตามแต่เนื้อ เรื่อง	ตามแต่เนื้อหา ของภาพ และ มีมุมมอง ระดับสายตา	คาแรคเตอร์ ประกอบเนื้อ เรื่องที่มีมอ โลกในแง่ดี
Galgard	หลากหลาย โดยเฉพาะมี เส้นโค้งและ เส้นเฉียง	มักใช้คู่สีใน โทนส้ม แดง ที่ผสม ให้หม่น เล็กน้อย	ใส่พื้นผิวให้ดู ไม่เรียบ	เน้นลักษณะ ให้ดูเกินจริง	เน้นการ แสดงออกให้ ดูเกินจริง	ตามแต่เนื้อหา ของภาพ และ มีมุมมอง ระดับสายตา	เน้นออกแบบ รูปร่างและ ลีลาท่าทางให้ ดูเกินจริง

2. ผลการศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ศิลปะแบบดิจิทัลของไทยนั้น ผู้วิจัยสามารถสรุปปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์ ได้ใน 3 ขั้นตอนโดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 จุดเริ่มต้นของความคิด

ผู้วิจัยพบว่า ผู้สร้างสรรค์มีจุดเริ่มต้นของความคิดที่จะสร้างคาแรคเตอร์ใน 2 ปัจจัยใหญ่ คือ

1. ปัจจัยภายใน ได้แก่

ความชอบส่วนตัว ที่มาจากความชอบในการวาดการ์ตูนมาตั้งแต่เด็กและต่อเนื่องมาจนปัจจุบัน

การศึกษา ในสาขาวิชาเกี่ยวกับศิลปะที่ถือเป็นการวางรากฐานความรู้ด้านศิลปะและทักษะการวาด

อาชีพ ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบที่สามารถสร้างความรู้ความเชี่ยวชาญและส่งเสริมการทำงานออกแบบคาแรคเตอร์ให้ดีขึ้น

แรงบันดาลใจ ที่เป็นเสมือนแรงผลักดันและเป็นเข็มมุ่งในการดำเนินชีวิตอย่างมีทิศทาง

2. ปัจจัยภายนอก ได้แก่

แนวโน้มของเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไป ทำให้ต้องปรับตัวเองให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงเพื่อสร้างความสะดวกในการทำงานและการดำเนินชีวิต

ความสนใจในทิศทางของกระแสนิยมและการตลาด เพื่อออกแบบคาแรคเตอร์ให้เข้าถึงกลุ่มคนส่วนใหญ่และสร้างความนิยมในวงกว้างมากขึ้น

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาอัตลักษณ์

ผู้วิจัยพบว่า ผู้สร้างสรรค์มีการในการพัฒนาอัตลักษณ์ใน 2 ระยะ คือ

1. **ระยะเริ่มต้น** มีการศึกษาผลงานรูปแบบต่างๆของผู้สร้างสรรค์จากทั่วโลก เพื่อหาแนวทางในการสร้างงานในรูปแบบของตนเอง และสืบค้นเทคนิควิธีการสร้างงานจากคลิปวิดีโอ ประสาทฮาว ทูและ ดิวเตอร์เรียลที่ผู้สร้างสรรค์ท่านอื่นๆจากทั่วโลกได้สร้างขึ้นและนำมาแบ่งปันไว้ในอินเทอร์เน็ต จากนั้นจึงเริ่มฝึกปฏิบัติ

2. **ระยะฝึกฝน** มีการสร้างพันธกิจกับตัวเอง เพื่อสร้างแรงจูงใจในการฝึกฝน และเน้นการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง

ขั้นตอนที่ 3 การเผยแพร่อัตลักษณ์

ผู้วิจัยพบว่า ผู้สร้างสรรคมีกลวิธีการเผยแพร่เพื่อนำเสนออัตลักษณ์เพื่อสร้างการรับรู้ต่อสาธารณชนโดยใช้วิธี

เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ซึ่งเว็บไซต์ถือเป็นช่องทางสำคัญในการเผยแพร่อัตลักษณ์ โดยเฉพาะเว็บไซต์แบบโซเชี่ยล เน็ตเวิร์คอย่างเฟซบุ๊ก ที่ทำให้ผู้สร้างสรรคสามารถเผยแพร่และทราบผลตอบรับที่มีต่อคาแรคเตอร์ที่ออกแบบได้อย่างรวดเร็ว

การออกแสดงผลงาน เพื่อประชาสัมพันธ์ตนเองและเป็นการสำรวจความนิยมจากผู้ชมที่มีต่อคาแรคเตอร์ที่ออกแบบ

ปากต่อปาก จากการพูดถึงและแนะนำต่อกันไป

การผลิตเป็นสินค้า เป็นการกระจายอัตลักษณ์สู่วงกว้างได้อีกทางหนึ่ง

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรคผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์ ในครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า มีข้อค้นพบที่น่าสนใจดังนี้

จุดเริ่มต้นที่ทำให้ผู้สร้างสรรคมีความสนใจในการออกแบบคาแรคเตอร์นั้นมาจากปัจจัยทั้งจากภายในและภายนอก ในเรื่องของปัจจัยภายใน ผู้วิจัยพบว่า การศึกษาทางด้านศิลปะจากระบบมหาวิทยาลัยนั้นไม่ได้เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้อัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรคแตกต่างกัน ซึ่งจากการศึกษาโดยการสัมภาษณ์นั้นพบว่าผู้สร้างสรรค 4 คน ในจำนวนทั้งหมด 9 คนนั้น ไม่ได้จบการศึกษาด้านศิลปะจากระบบมหาวิทยาลัยโดยตรง แต่ผู้สร้างสรรคทั้ง 4 คนนั้น มีการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะและการสร้างงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากแหล่งเรียนรู้ในหลายช่องทาง ทั้งจากหนังสือและจากการเข้าฝึกอบรมในหลักสูตรระยะสั้น และแหล่งเรียนรู้ที่ถือเป็นช่องทางที่สำคัญคืออินเทอร์เน็ต ที่ผู้สร้างสรรคสามารถสืบค้นข้อมูลที่สนใจและต้องการศึกษาได้จากบทความและคลิปวิดีโอขนาดสั้นที่เรียกว่าติวเตอร์เรียลหรือฮาว ทู ซึ่งถือเป็นความรู้แบบนอกระบบที่มีคุณค่าและมาจากประสบการณ์จริงของผู้สร้างสรรคคนอื่นทั่วทุกมุมโลก ที่ได้จัดทำขึ้นแล้วนำประสบการณ์เหล่านั้นมาแบ่งปันไว้ให้ผู้อื่นได้ศึกษาต่อไป โดยไม่คิดมูลค่า นอกจากนี้ ผู้สร้างสรรคที่จบการศึกษาด้านศิลปะโดยตรงได้มีการศึกษาเทคนิควิธีการสร้างงานเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาฝีมือจากแหล่งเรียนรู้ด้วยเช่นกัน ซึ่งการศึกษา

เรียนรู้ทั้งจากระบบมหาวิทยาลัยและการศึกษาด้วยตนเองนอกระบบมหาวิทยาลัยนี้นั้น สอดคล้องกับที่ อนุรักษ์ ปัญญาวัฒน์ (2548: 63-64) ได้กล่าวไว้ว่าการเรียนรู้ด้วยตนเองของปัจเจกชนและกลุ่มคนนั้นอาจทำได้ 2 วิธีการ คือ การเรียนรู้จากความรู้ที่ถูกจัดเสนอโดยองค์กรประเภทต่างๆ ซึ่งถือเป็นความรู้ในระบบ นับตั้งแต่โรงเรียน มหาวิทยาลัย หอสมุด โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ฯ ส่วนอีกวิธีการหนึ่งเกิดจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือที่เรียกว่าการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการที่ถือเป็นความรู้นอกระบบ ซึ่งการศึกษาทั้ง 2 วิธีการนั้นถือเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ของมวลมนุษย์นับตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวาระสุดท้ายแห่งชีวิต ผนวกกับความเจริญก้าวหน้าในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของยุคสมัยนี้ที่ได้ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่ไร้พรมแดน องค์ความรู้ด้านศิลปะที่ถูกผลิตขึ้นทั่วโลกจึงได้ถูกเผยแพร่ออกไปในวงกว้างและสามารถเข้าถึงได้ง่าย ความรู้จากแหล่งเรียนรู้เหล่านี้ส่งผลให้ผู้สร้างสรรค์ที่ไม่ได้ศึกษาด้านศิลปะโดยตรงในระบบมหาวิทยาลัย สามารถที่จะศึกษาและพัฒนาตนเองให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานคาแรคเตอร์ได้ไม่แตกต่างจากผู้ศึกษาด้านศิลปะมาโดยตรง ทำให้เห็นว่า การศึกษาด้านศิลปะโดยตรงจากระบบมหาวิทยาลัยนั้นไม่ได้เป็นปัจจัยที่เป็นจุดเริ่มต้นสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์

ผู้วิจัยมองว่า จุดเริ่มต้นของความความสนใจที่จะสร้างคาแรคเตอร์นั้นมาจากความชอบส่วนตัวเป็นสำคัญ เนื่องจากความชอบนั้นจะก่อให้เกิดความสุขในการทำงานที่ส่งผลให้สามารถทำงานนั้นๆ ได้อย่างต่อเนื่อง ผนวกกับการที่ผู้สร้างสรรค์ได้ประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ซึ่งเป็นสิ่งช่วยส่งเสริมให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความรู้ความเชี่ยวชาญในด้านนี้ให้มากขึ้น เนื่องจากในบริบทของการทำงานนั้นทำให้ผู้สร้างสรรค์มีโอกาสได้แลกเปลี่ยนความรู้ที่มีประโยชน์จากเพื่อนร่วมงาน และในการทำงานนั้นมักจะมีโอกาสได้ปฏิบัติงานซ้ำๆ เป็นการตอกย้ำให้เกิดทักษะความเชี่ยวชาญและทำให้ผู้สร้างสรรค์สามารถพัฒนาตนเองได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้น การประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบจึงถือได้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ ในแง่ของการวางรากฐานด้านทักษะในการสร้างงาน

นอกจากนั้น ปัจจัยภายนอกนับเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญในกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ ซึ่งผู้วิจัยพบว่า ผู้สร้างสรรค์มีการให้ความสำคัญกับบริบทภายนอก ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีในการสร้างงาน หรือเทคโนโลยีทางการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต เนื่องมาจากแนวโน้มของเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไปมีผลทำให้ผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านต้องปรับตัวและเปลี่ยนแปลงวิธีการสร้างสรรคงานรวมถึงวิธีการเผยแพร่ผลงาน ให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลง ซึ่งการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่มีผลต่อวิธีการดำเนินชีวิตของผู้สร้างสรรค์นี้ สอดคล้องกับทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดของแมคลูฮาน (Macluhan) นักทฤษฎีแห่งสำนักโตรอนโต (Toronto) ที่มีแนวคิดที่ว่า สื่อทุกชนิดโดยเฉพาะสื่ออิเล็กทรอนิกส์ จะขยายประสบการณ์ด้านผัสสะของมนุษย์ออกไปอย่างมากมาย (กาญจนา แก้วเทพ.

2552: 109-110) ส่งผลทำให้ผู้สร้างสรรค์มีการ เปลี่ยนวิธีการสร้างงานในกระดาษมาเป็นการสร้างงานในคอมพิวเตอร์ เพื่อที่จะขยายผลลัพธ์ของผลงานให้รองรับผัสสะใหม่ที่อยู่ในรูปแบบของดิจิทัล ทำให้เห็นว่า แนวโน้มของเทคโนโลยีที่ปรับเปลี่ยนและพัฒนาไปตลอดเวลานั้นมีส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องปรับตัวเองอยู่เสมอเพื่อผลิตและนำเสนอผลงานให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงนั้น เพื่อนำไปสู่การยอมรับจากผู้ชมในวงกว้าง

นอกจากนั้นผู้วิจัยยังพบว่า ผู้สร้างสรรค์ส่วนหนึ่งให้ความสำคัญกับทิศทางของกระแสนิยมและการตลาด โดยผู้สร้างสรรค์บางส่วนนั้นมีความสนใจในการออกแบบคาแรคเตอร์ให้เข้าถึงกลุ่มคนส่วนใหญ่โดยอาศัยทิศทางของกระแสนิยมมาเป็นแนวทางในการสร้างงาน แต่ผู้สร้างสรรค์บางส่วนเห็นว่าทิศทางของกระแสนิยมนั้นไม่มีผลต่อการสร้างงานและขอสร้างงานให้มีความแตกต่างในรูปแบบของตัวเอง แต่ในทรรศนะของผู้วิจัยนั้น ไม่ว่าจะสร้างงานโดยอิงกระแสนิยมหรือการสร้างงานให้แตกต่างในรูปแบบของตัวเองนั้น ล้วนแล้วแต่เป็นวิถีคิดที่อยู่ในกระแสนิยมทั้งสิ้น ดังจะเห็นได้จาก วิธีการสร้างความแตกต่างนั้น เป็น 1 ใน 10 เทรนด์หรือกระแสนิยมทางการตลาดของปี พ.ศ.2553 ต่อเนื่องมายังปี พ.ศ.2554 ที่กล่าวว่า การสร้างความแตกต่างนั้นเท่ากับการสร้างคุณค่าให้แก่แบรนด์ ให้มีความหมายพิเศษกว่าคนอื่น และจะทำให้ดูมีความสำคัญขึ้น ดังนั้น การสร้างความแตกต่างนั้นกำลังมีบทบาทมากขึ้นต่อความสำเร็จของ แบรนด์ (ประชาชาติธุรกิจ, 2552: ออนไลน์) และยังคงคล้องกับที่ชวลิต ดวงอุทา กล่าวไว้ในงานวิจัยเรื่อง การออกแบบคาแรคเตอร์ในงานโฆษณาที่ส่งผลต่อการจดจำสินค้าของผู้บริโภค (2552) ไว้ว่า วิถีคิดในการสร้างแบรนด์ได้ถูกนำไปใช้ในเกือบทุกกระบวนการผลิตสินค้าไม่เว้นแม้แต่กระบวนการออกแบบคาแรคเตอร์ ที่ต้องผ่านกระบวนการทางความคิดในเชิงการตลาด เพื่อให้ทำให้คาแรคเตอร์นั้นสามารถเข้าถึงความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ดังนั้น กระบวนการออกแบบคาแรคเตอร์จึงไม่ต่างจากการสร้างแบรนด์ (ชวลิต ดวงอุทา, 2552: 18) ทำให้เห็นได้ว่าการตลาดนั้นมีส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์พยายามที่จะสร้างคาแรคเตอร์ให้มีอัตลักษณ์เฉพาะตัวเพื่อสร้างความแตกต่าง เนื่องจากการสร้างอัตลักษณ์นั้นคือการสร้างคุณค่าให้แก่คาแรคเตอร์และสามารถทำให้คาแรคเตอร์นั้นมีความพิเศษกว่าคาแรคเตอร์ทั่วไป นอกจากนี้ ผู้สร้างสรรค์บางส่วน ยังจะมีการนำกระแสนิยมด้านการออกแบบ เช่น ลักษณะของสีที่มีแนวโน้มว่าจะได้รับความนิยมในปีนั้นๆ มาผสมผสานในการออกแบบคาแรคเตอร์เพื่อสร้างความร่วมสมัยและเพื่อการเข้าถึงความรู้สึกของผู้ชมมากขึ้น ทำให้เห็นได้ว่าปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์นั้นส่วนหนึ่งมาจากทิศทางของกระแสนิยม ที่ผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญและนำมาเป็นกรอบในการสร้าง อัตลักษณ์เพื่อให้คาแรคเตอร์ที่สร้างขึ้นนั้นได้รับการยอมรับจากผู้ชม

ในส่วนของการพัฒนาอัตลักษณ์นั้นมีอยู่ 2 ระยะด้วยกัน โดยผู้สร้างสรรค์จะเริ่มต้นจากการศึกษาผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ในรูปแบบต่างๆจากทั่วโลก เพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างอัตลักษณ์ของตนเอง จากนั้นผู้สร้างสรรค์จึงเริ่มทำการฝึกฝน และผลจากการศึกษาค้นคว้าชัดเจนว่าการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องนั้นจะช่วยให้ผู้สร้างสรรค์เกิดทักษะ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้การถ่ายทอดอัตลักษณ์มีความชัดเจนมากขึ้น แต่การฝึกฝนอย่างต่อเนื่องนั้นต้องอาศัยความอุสาหะเป็นอย่างสูง ผู้สร้างสรรค์บางส่วนจึงมีการสร้างพันธกิจกับตัวเองเพื่อสร้างแรงจูงใจในการฝึกฝนและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การสร้างพันธกิจเพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับตัวเองเช่นนี้นั้น สอดคล้องกับทฤษฎีแรงจูงใจไฟลัมฤทธิ์ของแมคเคลลีแลนด์ (McClelland) ที่อธิบายเกี่ยวกับการจูงใจของบุคคลที่จะกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อให้ได้มาซึ่งความสำเร็จว่า ในแง่ของการทำงานนั้นหมายถึงความต้องการที่จะทำงานให้ดีที่สุดและสำเร็จผลตามที่ตั้งใจไว้ โดยมีได้หวังรางวัลตอบแทนจากการกระทำของตนเอง และเมื่อได้ทำอะไรสำเร็จก็มักจะเป็นแรงกระตุ้นให้ทำงานอื่นสำเร็จต่อไป (สมิทธา จิตตลดากร. 2546: 50) ดังเช่นที่ผู้สร้างสรรค์บางคนได้ทำทนายตัวเองด้วยการประกาศหน้าเว็บไซต์ของตนว่าจะสร้างผลงาน 100 ชิ้น ให้สำเร็จภายใน 1 ปี เมื่อได้ปฏิบัติตามพันธกิจสำเร็จแล้วก็จะมีการตั้งพันธกิจใหม่เพื่อที่จะทำให้สำเร็จอีกครั้ง ดังนั้น การฝึกฝนอย่างต่อเนื่องจึงเป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญ เนื่องจากว่ามีทักษะฝีมือที่ดีจะส่งผลให้การถ่ายทอดอัตลักษณ์จากจินตนาการและความคิดนั้นมีความชัดเจนและได้รับการยอมรับจากผู้ชม

ส่วนในการเผยแพร่อัตลักษณ์นั้น เนื่องจากปัจจุบันกลุ่มผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับการตลาด ผวนกับเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาทำให้การเผยแพร่อัตลักษณ์นั้นสามารถทำได้ในหลากหลายช่องทางทั้งในแบบออนไลน์และแบบออฟไลน์ ซึ่งกลุ่มผู้สร้างสรรค์ได้มีการเลือกใช้สื่อในหลายช่องทางเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งผู้วิจัยพบว่า เฟซบุ๊ก ซึ่งเป็นเว็บไซต์ในลักษณะของโซเชียล เน็ตเวิร์คที่ได้รับความนิยมอย่างมากในยุคสมัยนี้ ได้กลายเป็นช่องทางสำคัญที่กลุ่มผู้สร้างสรรค์นิยมใช้สื่อสารเพื่อเผยแพร่อัตลักษณ์บ่อยที่สุด ด้วยประสิทธิภาพที่สามารถการกระจายการรับรู้ได้มาก นอกจากนั้นผู้สร้างสรรค์ยังใช้การกดปุ่ม “ไลค์” ซึ่งเป็นเครื่องมือชี้วัดความชอบอีกรูปแบบหนึ่งในระบบของเฟซบุ๊ก มาใช้ในการสำรวจความนิยมที่ผู้ชมมีต่อคาแรคเตอร์ที่ตนออกแบบ สอดคล้องกับที่ อุไรพร ชลสิริรุ่งสกุล ประธานกรรมการบริหาร บริษัท ธอมัสไอเดีย จำกัด ที่เคยได้รับ 27 รางวัลจากการประกวดสื่อดิจิทัลใน 6 เวทีทั่วโลก ได้กล่าวเกี่ยวกับสถิติการใช้เว็บไซต์แบบโซเชียล เน็ตเวิร์คว่า ปัจจุบันโซเชียล เน็ตเวิร์คยังคงได้รับความนิยมอย่างมากจากผู้ใช้งานชาวไทย โดยมีจำนวนผู้ใช้งาน 6.1 ล้านคน และจากการศึกษาพบว่า สถิติการใช้โซเชียล เน็ตเวิร์คของคนไทย มีการใช้งานเฟซบุ๊ก 2.2 ล้านคน ยูทูป 1.2 ล้านคน และทวิตเตอร์ 90,000 คนต่อวัน และยังบอกอีกว่า เฟซบุ๊กเป็น 1 ใน 8 ของสื่อแบบโซเชียล เน็ตเวิร์ค ที่มีแนวโน้มจะถูกเลือกใช้เป็นกลยุทธ์การตลาดแบบ

ดิจิทัล ในปี 2554 (ทีมข่าวไอทีออนไลน์. 2553: ออนไลน์) และต่อเนื่องมาจนถึงปี 2555 ทุกอย่างจะมุ่งเข้าสู่โซเชียล เน็ตเวิร์ค(Everything go to Social Network) และจากนั้นโซเชียล เน็ตเวิร์คจะเริ่มกลายมาเป็น "โครงสร้างพื้นฐานในการสื่อสาร (Infrastructure)" ของคนไทย ไม่ต่างกับโทรศัพท์ โทรทัศน์หรือหนังสือพิมพ์ (ภาวภู พงษ์วิทย์ภานุ. 2555: ออนไลน์) ด้วยเหตุนี้ การเผยแพร่อัตลักษณ์ผ่านช่องทางออนไลน์อย่างเพชฌุคจึงเป็นสิ่งที่กลุ่มผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญ เพื่อให้การเผยแพร่อัตลักษณ์นั้นกระจายออกไปได้อย่างรวดเร็วและสามารถรับรู้ผลตอบกลับที่มีต่อคาแรคเตอร์ได้อย่างรวดเร็ว

ยิ่งไปกว่านั้น รัฐบาลยังให้ความสำคัญกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยมีนโยบายที่ต้องการสร้างเสริมขีดความสามารถทางการแข่งขันของประเทศด้วยการมุ่งพัฒนาไปสู่ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) โดยการผลักดันและสนับสนุนเยาวชนของชาติให้มีโอกาสค้นหาและพัฒนาศักยภาพที่ตนเองมีอยู่ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนก้าวขึ้นเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนสังคมและเศรษฐกิจไทยให้ก้าวหน้าอย่างสร้างสรรค์เพื่อการสร้างรายได้ต่อไป (Creativethailand. 2553: ออนไลน์) ดังนั้น เพื่อเป็นการสนับสนุนนโยบายนี้ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ(TCDC) จึงจัดกิจกรรมภายใต้โครงการ “Creative Thailand สร้างเศรษฐกิจไทยด้วยความคิดสร้างสรรค์” ซึ่งงาน “เทศกาลปล่อยแสง” ที่เป็นเสมือนเวทีที่เปิดโอกาสให้ผู้สร้างสรรค์ได้แสดงผลงาน ถือเป็นตัวช่วยสำคัญในการสร้างช่องทางในการเผยแพร่อัตลักษณ์ให้กลุ่มผู้สร้างสรรค์ และในการแสดงผลงานนั้น ผู้สร้างสรรค์มีการนำสินค้าเล็กๆน้อยๆที่มีผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ของตนเองเป็นองค์ประกอบไปจำหน่ายอีกด้วย ซึ่งถือเป็นวิธีเผยแพร่อัตลักษณ์ในอีกทางหนึ่ง

ซึ่งการนำผลงานมาผลิตเป็นสินค้าของผู้สร้างสรรค์นั้น ถือเป็นการนำความคิดสร้างสรรค์มาแปลงเข้าสู่กระบวนการเชิงพาณิชย์ โดยการนำผลงานออกแบบคาแรคเตอร์มาต่อยอดด้วยการผลิตเป็นสินค้าเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม ซึ่งการนำคาแรคเตอร์มาผลิตเป็นสินค้านั้นเรียกอีกอย่างว่าเมอร์ชานไดซิง (Merchandising) ความหมายโดยทั่วไปของเมอร์ชานไดซิงนั้น คือการใช้ความนิยมในแบรนด์ของสินค้าหนึ่งมาต่อยอดด้วยการผลิตสินค้าอื่นๆออกมาจำหน่าย ภายใต้แบรนด์หรือภาพลักษณ์ที่เป็นที่นิยมนั้นๆ โดยการใช้แบรนด์ โลโก้ หรือคาแรคเตอร์ของตัวแสดงในภาพยนตร์ หรือการ์ตูนนั้นๆ อย่างเช่น ของเล่นที่ขายพร้อมอาหารในร้านแม็คโดนัลด์ หรือสินค้าต่างๆที่ผลิตออกมาขายตามหลังภาพยนตร์ดังๆของไทยเรา เช่น “ก้านกล้วย” หรือ “ต้มยำกุ้ง” (เกษม พิพัฒน์เสวีธรรม. 2549: ออนไลน์) และ “ปังปอนด์” ซึ่งการผลิตคาแรคเตอร์เป็นสินค้าเช่นนี้นั้น มักเป็นเป้าหมายในฝันของกลุ่มผู้สร้างสรรค์ เนื่องจากเป็นโอกาสที่จะได้เห็นผลงานออกแบบคาแรคเตอร์ของตนเองนั้นถูกผลิตขึ้นเป็นรูปเป็นร่างเพื่อจำหน่าย และสิ่งที่จะตามมาคือผลตอบแทนอันมากมายจากการขายลิขสิทธิ์ ดังนั้น การพยายามสร้างอัตลักษณ์เพื่อจะนำไปสู่การต่อยอดโดยการผลิตเป็นสินค้าเพื่อจำหน่ายนั้นจึงเป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญ

ปัจจัยต่างๆ ที่มีส่วนสำคัญต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ เป็นองค์ประกอบที่ผ่านเข้ามาในชีวิต ถูกสังสมเป็นประสบการณ์และหล่อหลอมในระบบคิด จนกลายเป็นตัวตนของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในทฤษฎีบุคลิกภาพของ คาร์ล โรเจอร์ส ซึ่งเป็นนักจิตวิทยามนุษยนิยม ที่มีแนวคิดเกี่ยวกับ The organism and the self ว่า เป็นประสบการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นในแต่ละบุคคล ณ เวลานั้น ซึ่งประสบการณ์นี้จะประกอบกันเป็นประสบการณ์ภายในของคนๆ นั้น โดยประสบการณ์ที่มีอยู่นี้ อาจมาจากทั้งภายในและภายนอกของคนๆ นั้น และจากประสบการณ์ทั้งหมดนี้ทำให้ตัวตนของบุคคลหรือ “Self” เกิดขึ้น ซึ่งโรเจอร์สให้คำจำกัดความของ Self เอาไว้ว่า “เป็นลักษณะรวมทั้งหมดของลักษณะการรับรู้” (วิจิตพาดิณี เจริญขวัญ. 2551: 174) และการรับรู้ที่ถูกสังสมและหล่อหลอมในตัวตนของกลุ่มผู้สร้างสรรค์นี้ได้ถูกสะท้อนออกมาเป็นภาพอัตลักษณ์ที่ปรากฏบนผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

การศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย กรณีศึกษา การออกแบบคาแรคเตอร์ ในครั้งนี้ สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11(2555-2559) ในส่วนของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มงานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional creation) หากศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบมีความประสงค์ที่จะส่งเสริมและสนับสนุนให้นักออกแบบและผู้ประกอบการ SME รวมถึงภาคธุรกิจ มีการพัฒนาอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ต่างๆ เพื่อการสร้างมูลค่าเพิ่ม สามารถที่จะนำผลกรวิจัยไปเป็นฐานข้อมูลเพื่อปรับใช้ให้เป็นประโยชน์ได้

2. ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

ท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ที่เต็มไปด้วยความหลากหลาย ตลาดโลกยังเปิดกว้างและมีช่องทางอีกมากมายที่พร้อมจะรองรับผลงานศิลปะแบบดิจิทัลที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัวจากผู้สร้างสรรค์ทั่วโลก ทำให้ผู้สร้างสรรค์ในยุคสมัยนี้มีแนวโน้มที่จะดำรงตนในฐานะของนักออกแบบอิสระมากขึ้น และผู้วิจัยเห็นว่าสิ่งที่สถาบันการศึกษาที่เปิดสอนในด้านนี้น่าจะนำไปพิจารณาเพิ่มเติมในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงนี้ คือ

- ควรเพิ่มการจัดการเรียนการสอนที่มีเนื้อหาการเรียนรู้เกี่ยวกับแนวทางในการสร้างตัวตนโดยการสร้างอัตลักษณ์ของตนเองผ่านผลงานศิลปะแบบดิจิทัล เพื่อเป็นการปูทางให้นิสิต/นักศึกษาที่ต้องการสร้างตัวตนในสายวิชาชีพนี้ได้เห็นแนวทางที่จะสร้างโอกาสให้กับตนเองสู่การเป็นนักออกแบบอิสระ ที่อาจเป็นอาชีพเสริมในช่วงแรกและอาจกลายเป็นอาชีพหลักในอนาคต เพื่อเป็นอีก

หนึ่งทางเลือกในการประกอบอาชีพในอนาคตของนิสิต/นักศึกษา สอดคล้องกับวิถีของโลกแห่งศิลปะ และการออกแบบในยุคโลกาภิวัตน์ แทนการผลิตบัณฑิตเพื่อป้อนเข้าสู่สถานประกอบการแต่เพียงอย่างเดียว

- ควรเพิ่มการจัดการเรียนการสอนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการตลาดแบบดิจิทัล เพื่อให้ นักศึกษามองเห็นภาพรวมของการตลาด ซึ่งสามารถช่วยเสริมให้นักศึกษาสามารถสร้างตัวตนได้อย่าง มีทิศทาง

3. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้สร้างสรรค์

- ผู้สร้างสรรค์ของไทยนั้นมีความสามารถ หากแต่ขาดแนวทางในการสร้างตัวตน งานวิจัยชิ้นนี้ จึงอาจทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้มองเห็นเส้นทางในการเดินไปสู่เป้าหมายได้อย่างชัดเจนมากขึ้น และสามารถเติบโตในเส้นทางสายนี้ได้อย่างมีทิศทาง

- การสร้างสรรค์ศิลปะแบบดิจิทัลเพื่อมุ่งสู่ตลาดโลกโดยการพยายามสร้างอัตลักษณ์ให้ มีลักษณะที่ดูเป็นสากลนั้น บางครั้งอาจถูกกลืนไปกับกระแสสากลของโลกได้ ดังนั้น ผู้สร้างสรรค์จึง น่าจะลองหันกลับมามองถึงรากเหง้าของความเป็นไทย และหยิบยกอัตลักษณ์บางอย่างของไทยมา ผสมผสานลงในผลงาน เพื่อบูรณาการระหว่างอัตลักษณ์ของความเป็นไทยและความเป็นสากลเข้าด้วยกัน เพื่อให้ อัตลักษณ์ที่แตกต่างของท้องถิ่นไทยเป็นสิ่งที่ช่วยนำทางและสามารถสร้างความแตกต่างท่ามกลางกระแสสากลของโลก ผู้วิจัยจึงขอเสนอแนะไว้เพื่อเป็นอีกทางเลือกหนึ่ง

4. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

เนื่องด้วยงานวิจัยครั้งนี้ มีข้อจำกัดการศึกษาเฉพาะในเว็บไซต์ โดยศึกษาอัตลักษณ์ที่ สะท้อนผ่านตัวชิ้นงานเป็นหลัก หากผู้ที่สนใจต้องการศึกษาอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ครั้งต่อไป อาจ ศึกษาในเรื่องของอัตลักษณ์ของตัวตนจากบุคคลจริงๆ เพื่อจะได้ภาพที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ของผู้ สร้างสรรค์ในแง่ของบุคลิกภาพ ทั้งนี้ เพื่อเป็นการเสริมความรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ให้ ครอบคลุมในทุกมิติมากขึ้น



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ. (2552). **สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์
- กนกรัตน์ โกวิชัย. (2553). **ได้เวลาสายปึก “คาแรคเตอร์การ์ตูนไทย”**. สืบค้นเมื่อ 25 พฤษภาคม 2554, จาก <http://www.thairath.co.th/content/tech/58035>
- เกษม พิพัฒน์เสรีธรรม. (2549). **Merchandising และ POS**. สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2555, จาก http://www.marketeer.co.th/inside_detail.php?inside_id=5143
- กษิดิ์เดช เหมพรหมราช. (2555, 30 มกราคม). สัมภาษณ์โดย ปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์ ที่สวนเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว จังหวัดนนทบุรี.
- จารุพรรณ ทรัพย์ปจุง. (2548). **เอกสารคำสอนรายวิชาหลักการออกแบบศิลปกรรม**. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- จุฑารัตน์ ทิพย์นำภา. (2553). **คาแรคเตอร์เอด โดนใจวัยรุ่น**. สืบค้นเมื่อ 25 พฤษภาคม 2554, จาก <http://www.artgazine.com/shoutouts/viewtopic.php?p=10792&sid=4a4b5a5df9007a051d80150aea5ae43d>
- จิราภรณ์ โคตรมิตร. (2555, 28 มกราคม). สัมภาษณ์โดย ปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์ ที่ห้างสรรพสินค้าเซ็นจูรี่.
- จิตติมา เจือไทย. (2551). **การสร้างอัตลักษณ์แห่งตัวตนของคนชรา**. วิทยานิพนธ์ กศ.ด. (พัฒนศึกษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- จีระ จีระมกร. (2555, 15 มกราคม). สัมภาษณ์โดย ปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์ ที่ห้างสรรพสินค้าเดอะมอลล์งามวงศ์วาน.
- เจือจันทร์ วงศ์พลกานันท์. (2549). **กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของสตรีชายแดนกลุ่มชาติพันธุ์มอญ และปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มพม่าและไทย : กรณีศึกษาชุมชนมอญในจังหวัดกาญจนบุรี**. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม.(สหวิทยาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2545). **วาทกรรมการพัฒนา : อำนาจ ความรู้ ความจริง เอกลักษณะ และความเป็นอื่น**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิภาษา
- ชวลิต ดวงอุทา. (2552). **การออกแบบคาแรคเตอร์ในงานโฆษณาที่ส่งผลต่อการจดจำสินค้าของผู้บริโภค**. วิทยานิพนธ์ ศ.ม.(ออกแบบนิเทศศิลป์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.

ซีรีย์ ฟรีด. (2553). Ani_pucca. สืบค้นเมื่อ 25 มีนาคม 2555, จาก

<http://www.weloveshopping.com/template/a26/showproduct.php?pid=15900824&shopid=137694>

ฐิติมา ธารารัตนกุล. (2548). **กระบวนการสื่อสารกลุ่มและอัตลักษณ์ของศิลปินเพลง “อินดี้”**. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (วาทวิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

ณัฐนนท์ สิบปภากุล. (2554). **ทัศนศิลป์เพื่อชีวิต : กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของศิลปินอีสาน**. วิทยานิพนธ์ ศศ.ด. (ศิลปวัฒนธรรมวิจัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ทีมข่าวไอทีออนไลน์. (2553). **จับตา 8 เทรนด์การตลาดออนไลน์ปี 54 หนุนอีคอมเมิร์ซคึก:**

ไทยรัฐออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 25 มีนาคม 2555, จาก

<http://www.thairath.co.th/content/tech/129409>

ไทรบี, มาร์ค และจানা, รินา. (2552). **New Media Art นิยมเดี่ยวอาร์ต**. แปลโดย สำราญ หม่อมพุก; และวรวพจน์ สัตตะพันธศิริ. กรุงเทพฯ : บริษัท เดอะเกรทไฟน์อาร์ท จำกัด

อำรงค์ศักดิ์ นิ่มอนุสรณ์กุล. (2552). **เอกสารคำสอนวิชา Character Design ออกแบบตัวละคร รหัสวิชา 802 306**. คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. มหาวิทยาลัยศิลปากร

ธนกร สอนการตลาด. (2554). **11 วิธีง่ายๆ ในการสร้าง backlink ให้เว็บของคุณ**. สืบค้นเมื่อ 16 กุมภาพันธ์ 2554, จาก

<http://thaimlcenter.com/blog/%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%87-backlink-seo/>

ธัญญา รุจิเสถียรทรัพย์. (2552). **การต่อรองอัตลักษณ์แห่งตัวตนของคนชรา**. วิทยานิพนธ์ กศ.ด. (พัฒนศึกษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ธวัชชัย อนุพงศ์อนันต์. (2553). **ตามหาอัตลักษณ์บนโลกไซเบอร์**. สืบค้นเมื่อ 16 กุมภาพันธ์ 2553, จาก <http://www.gotomanager.com/news/printnews.aspx?id=75628>

นัทพัชร์ น้อยสวัสดิ์. (2552, มกราคม-มิถุนายน). **สไตล์นอกรีตในงานออกแบบ**. วารสารศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ปีที่13 ฉบับที่1: 89.

นราธิป วิรุฬห์ชาติตะพันธ์. (2548). **การสร้างอัตลักษณ์ในอัลบั้มภาพออนไลน์**. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (การสื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

- นภพงษ์ กู้แร่. (2553). **ขอบเขตของการสร้างสรรค์และการลอกเลียนแบบศิลปะใน
วัฒนธรรม Modern และ Postmodern.** สืบค้นเมื่อ 16 กุมภาพันธ์ 2553
จาก <http://www.artgazine.com/shoutouts/viewtopic.php?t=1935>
- ประชาชาติธุรกิจ. (2552). **10 เทรนด์การตลาดปี 2553 แนวทางปั้น “แบรนด์” ยุคเหตุผล
นำหน้า.** สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2555, จาก
http://www.prachachat.net/view_news.php?newsid=02mar10051052§ionid=0207&day=2009-10-05
- ประชาชาติธุรกิจ. (2553). **11 เทรนด์การตลาดปี 2554 รับมือผู้บริโภค "มากเหตุผล".** สืบค้นเมื่อ
1 พฤษภาคม 2555, จาก
http://www.prachachat.net/view_news.php?newsid=02for01061253§ionid=0205&day=2010-12-06
- พิสุทธิณี บัวทรัพย์. (2551). **การขยายเครือข่ายและเสริมสร้างอัตลักษณ์กลุ่มวัฒนธรรมย่อย
ปาร์ตี้ดิสคอสซิ่งบนอินเทอร์เน็ตผ่านทางเว็บไซต์ myspace.com.** วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (การ
สื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ :บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ฟู้ด ฟูเดย์ แมกกาซีน. (2553). **10 เทรนด์การตลาดโลก.** สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2555, จาก
http://www.foodindustrythailand.com/v17/index.php?option=com_content&view=article&id=1652&Itemid=130
- ภาณุพงศ์ เปรมวราชนนท์. (2555, 22 มกราคม). สัมภาษณ์โดย ปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์ ที่ห้างสรรพสินค้าดิ
เอ็มโพเรียม.
- ภาวธ พงษ์วิทยภาณุ. (2555). **10 กลยุทธ์การตลาดออนไลน์ไทยปี 2555: กรุงเทพ
ธุรกิจออนไลน์.** สืบค้นเมื่อ 25 มีนาคม 2555 จาก
<http://www.bangkokbiznews.com/home/detail/business/ceo-blogs/pawoot/20120118/430380/10-กลยุทธ์การตลาดออนไลน์ไทยปี-2555.html>
- รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์. (2542). **มณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ :
กรณีศึกษา www.pantip.com และ www.sanook.com.** วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (การ
สื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ :บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- วัฒนา สุกัณศีล. (2548). **โลกาภิวัตน์.** กรุงเทพฯ: คณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ สาขาสังคมวิทยา
สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.

- เว็บไซต์ประจำตำแหน่งนายกรัฐมนตรี. (2552). **ครีเอทีฟไทยแลนด์ : ยุทธศาสตร์ 'โก อิน ไทย' สร้างสรรค์ไทย 'เข้มแข็ง'**. สืบค้นเมื่อ 25 พฤษภาคม 2554, จาก <http://www.pm.go.th/blog/3245>
- วันดี สันติวุฒิเมธี. (2545). **กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของชาวไทยใหญ่ชายแดน ไทย-พม่า กรณีศึกษา หมู่บ้านเปียงหลวง อำเภอเวียงแหง จังหวัดเชียงใหม่**. วิทยานิพนธ์ สม.ม.(มานุษยวิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- วิจิตพาดณี เจริญขวัญ. (2551). **ระบบและทฤษฎีทางจิตวิทยา**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2555). **รอยชูดเขียน**. สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2555, จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/กราฟฟิติ>
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2555). **ฮิปฮอป**. สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2555, จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/ฮิปฮอป>
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2554). **บล็อก**. สืบค้นเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2555, จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/บล็อก>
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2547). **ศิลปะหลังสมัยใหม่ POSTMODERN ART**. กรุงเทพฯ: สันติศิริ การพิมพ์
- (2548). **ศิลปะและสังคม**. กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์
- ศุภโชค พักแก้ว. (2555). **จัดหนักวิธีทำให้ Blog ติดหน้าแรก Google ด้วย Backlink**. สืบค้นเมื่อ 16 กุมภาพันธ์ 2554, จาก <http://supachoksmart.com/หมวดต่างๆ/เครื่องมือmlm/> ทำให้ Blogติดหน้าแรกGoogleด้วยBacklink/
- ศิกานต์ เตชะคฤห. (2555, 15 มกราคม). สัมภาษณ์โดย ปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์ ที่ห้างสรรพสินค้าดิเอ็ม-โพลีเรียม.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2544). **ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: หมอชาวบ้าน
- สัญญา เลิศประเสริฐภากร. (2555, 26 มกราคม). สัมภาษณ์โดย ปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์ ที่ห้างสรรพสินค้า เอสพานาด.
- สรลักษณ์ เชื้อพุทธ. (2555, 25 มกราคม). สัมภาษณ์โดย ปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์ ที่มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมศักดิ์ ศรีสันติสุข. (2551). **การศึกษาสังคมและวัฒนธรรม แนวความคิด วิธีวิทยา และทฤษฎี**. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2539). **ทฤษฎีและเทคนิค: การปรับปรุงพฤติกรรม**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สมเกียรติ ตั้งนโม. (2549). **มองหาเรื่อง: วัฒนธรรมทางสายตา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เด็อนตุลา
- สมิหระ จิตตลดากร. (2546). “**แรงจูงใจในการทำงาน**” **ทฤษฎีองค์การ**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: แสงเทียนการพิมพ์
- สุกัญญา สนิทระศักดิ์. (2552). **บ้านคาแรคเตอร์ต่อยอดธุรกิจหมื่นล้าน**. สืบค้นเมื่อ 25 พฤษภาคม 2554 จาก,
<http://www.bangkokbiznews.com/home/detail/business/bizweek/บ้านคาแรคเตอร์ต่อยอดธุรกิจหมื่นล้าน.html>
- สุภาณี ยাত্রา. (2548). **การแสดงอัตลักษณ์ทางเพศสภาพของกลุ่มหญิงรักหญิง ผ่านสื่อเว็บไซต์ในสังคมไทย**. วิทยานิพนธ์ นศ.ม (นิเทศศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์. ถ่ายเอกสาร.
- สุเทพ สุนทรภัสส์. (2540). **ทฤษฎีสังคมวิทยาร่วมสมัย : พื้นฐานแนวความคิดทฤษฎีทางสังคมและวัฒนธรรม**. เชียงใหม่: บริษัท สำนักพิมพ์ไกลบอลวิชั่น.
- เสลา. (2553). **ฟังเพลง “รักยุคไฮเทค”**. สืบค้นเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2553, จาก
<http://www.arunsawat.com/board/index.php?topic=6428.0>
- สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (2553). **รูปแบบการจัดงาน Toy & Comic Expo Asia 2010**. สืบค้นเมื่อ 25 พฤษภาคม 2554, จาก
<http://www.chiangmai.sipa.or.th/upload/news/document/2010030385411.pdf>
- อภิัญญา เฟื่องฟูสกุล. (2546). **อัตลักษณ์ Identity การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ
- อลงกรณ์ สงวนสุข. (2555, 3 กุมภาพันธ์). **สัมภาษณ์โดย ปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์ โดยการกรอกแบบสัมภาษณ์ผ่านทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์**.
- อนุรักษ์ ปัญญาอนุวัฒน์. (2548). **การศึกษาชุมชนเชิงพหุลักษณะ: บทเรียนจากวิจัยภาคสนาม**. กรุงเทพฯ: พิสิษฐ์ไทย ออฟเซต.
- อุสุมา สุขสม. (2550). **การสร้างอัตลักษณ์วัยรุ่นจากการแต่งกายแฟชั่น กรณีศึกษา สยามสแควร์**. วิทยานิพนธ์ สศ.ม. (สังคมวิทยา). กรุงเทพฯ :บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- เอกวิทย์ ณ ถลาง. (2545). **ศักยภาพในไทยวิถี**. กรุงเทพฯ: บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง .

- Amy. (2010). Tokidoki. สืบค้นเมื่อ 1 พฤษภาคม 2555, จาก
<http://www.milkandcoco.ca/blogs/blog1.php/2010/01/18/tokidoki>
- BadMagazine. (2553). History of Cartoons. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ศิริวัฒนา.
- Blogspot. (2011). kasidejh: Cartoon Designs: illustrations: Visual Story Arts:
 Tiger. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2555, จาก
<http://kasidejh.blogspot.com/2011/10/tiger-and-dog.html>
- (2011). kasidejh: Cartoon Designs: illustrations: Visual Story Arts:
 Between Left And Right Character. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2555, จาก
<http://kasidejh.blogspot.com/2011/07/between-left-and-right-character.html>
- (2011). kasidejh: Cartoon Designs: illustrations: Visual Story Arts:
 Between Left And Right Character. สืบค้นเมื่อ 11 มกราคม 2555, จาก
<http://kasidejh.blogspot.com/2011/07/between-left-and-right-character.html>
- (2011). kasidejh: Cartoon Designs: illustrations: Visual Story Arts:
 Victory at all costs. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2555, จาก
<http://kasidejh.blogspot.com/2011/08/victory-at-all-costs.html>
- (2011). kasidejh: Cartoon Designs: illustrations: Visual Story Arts:
 Detective 1. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2555, จาก
<http://kasidejh.blogspot.com/2011/10/detective-1.html>
- (2011). kasidejh: Cartoon Designs: illustrations: Visual Story Arts:
 Ancient Japan and Myths. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2555, จาก
<http://kasidejh.blogspot.com/2011/12/ancient-japan-and-myths.html>
- (2011). kasidejh: Cartoon Designs: illustrations: Visual Story Arts:
ส่งท้ายปี. สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2555, จาก
<http://galgard.exteen.com/20111228/entry>
- (2011). kasidejh: Cartoon Designs: illustrations: Visual Story Arts:
ส่งท้ายปี. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2555, จาก
<http://galgard.exteen.com/20111228/entry>
- (2011). kasidejh: Cartoon Designs: illustrations: Visual Story Arts:
ส่งท้ายปี. สืบค้นเมื่อ 11 มกราคม 2555, จาก
<http://galgard.exteen.com/20111228/entry>

- Charlie. (2012). **Computer In Arts**. Retrieved February 15, 2010, from <http://best-knowledge-of-computer.blogspot.com/p/computer-in-arts.html>
- Computer Graphic Plus. (2554, มกราคม). **Hot 10 Designer 2010: P7**. ฉบับที่ 43. 52.
- Computer Graphic Plus. (2554, เมษายน). **CG.Represent: P7**. ฉบับที่ 46. 12.
- Computer Graphic Plus. (2554, เมษายน). **CG.Represent: P7**. ฉบับที่ 46. 17.
- Creativethailand. **เทศกาลปล่อยแสง : คิด / ทำ / กิน**. สืบค้นเมื่อ 14 กุมภาพันธ์ 2555, จาก http://www.creativethailand.org/th/news/news_detail.php?id=13
- CGblog. (2552). **โครงการ SIPA Animation Contest 2009**. สืบค้นเมื่อ 14 กุมภาพันธ์ 2553, จาก <http://www.cgblog.net/2009/06/08/%E0%B9%82%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3-sipa-animation-contest-2009/>
- Charles A. Csuri Project. (2010). **Plotter Drawings, 1966 - 1970: Sine Curve Man**. Retrieved February 15, 2010, from <https://csuriproject.osu.edu/index.cfm?fuseaction=collections.seeltemInCollection&CollectionID=db636140-530c-4267-bdf7-cecfa401c65f&ItemID=0df3e9ca-4b61-4a85-ad57-4d9b95299156>
- Dribbble. (2011). **buatoom: Jellypus**. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2555, จาก <http://dribbble.com/shots/249071-Jellypus>
- (2011). **buatoom. Limitlessweet**. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2555, จาก <http://dribbble.com/shots/252622-limitlessweet>
- (2011). **buatoom. Kobolo**. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2555, จาก <http://dribbble.com/shots/281066-Kobolo>
- (2011). **buatoom. Cpm74r**. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2555, จาก <http://dribbble.com/shots/287201-Cpm74r>
- (2011). **buatoom. Gi8 Cx**. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2555, จาก <http://dribbble.com/shots/289545-Gi8-Cx>
- (2011). **buatoom. Clea**. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2555, จาก <http://dribbble.com/shots/297964-Clea>
- (2011). **buatoom. MOLOME 404 page**. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2555, จาก <http://dribbble.com/shots/354257-MOLOME-404-page>
- Exteen. (2011). **darkygirl: entry: ตอน 171 # แย่งเขา**. สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2555, จาก <http://darkygirl.exteen.com/20110304/entry>

- (2011). darkygirl: entry: **เธอละเป็นไง? #1: ปลายทาง**. สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2555, จาก <http://darkygirl.exteen.com/20111101/entry>
- (2011). darkygirl: entry: **Banner**. สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2555, จาก <http://darkygirl.exteen.com/20111101/entry>
- Exteen. (2011). darkygirl: entry: **โยมแป้น VS หลวงพี่ไอ้ท 1 # : ขอพร**. สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2555, จาก <http://darkygirl.exteen.com/20111101/entry>
- (2011). darkygirl: entry: **ตอน 1# เรื่องของ...เขา**. สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2555, จาก <http://darkygirl.exteen.com/20111101/entry>
- (2011). galgard: design: **ปะป้าขายาว**. สืบค้นเมื่อ 6 มกราคม 2555, จาก <http://galgard.exteen.com/page/7>
- (2011). galgard: design: **เจ็ดขามูไร**. สืบค้นเมื่อ 6 มกราคม 2555, จาก <http://galgard.exteen.com/page/11>
- (2011). galgard: 365 draws: **เสื้อตัวที่1/100**. สืบค้นเมื่อ 6 เมษายน 2555, จาก <http://galgard.exteen.com/20100209/entry>
- (2011). gugggar: category: **Life: สวัสดิ์พีกระต่าย 2011 ครับ**. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก <http://gugggar.exteen.com/category/Life>
- (2011). gugggar: category: **Other: ชั้นนี้ กะ แซ่บ**. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก <http://gugggar.exteen.com/page/3>
- (2011). gugggar: category: **Other: อย่าหักโหมนะเออ**. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก <http://gugggar.exteen.com/page/2>
- (2011). gugggar: category: **Other: Rusty Invader!**. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก <http://gugggar.exteen.com/page/1>
- (2011). gugggar: category: **Other: เสื้อยืดน้ำ(ใจ)ท่วม**. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก <http://gugggar.exteen.com/page/1>
- (2011). gugggar: category: **The Kraken Robo!**. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก <http://gugggar.exteen.com/>
- Facebook. (2011). **buatoom.com: photo: customT#2**. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2555, จาก <http://www.facebook.com/photo.php?fbid=202999036377117&set=a.202999016377119.56462.169904843019870&type=3>

- (2011). buatoom.com: photo: Facebook Fanpage Design!. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2555, จาก
http://www.facebook.com/buatoomcom?sk=app_4949752878
- Facebook. (2011). buatoom.com: photo: รูปภาพบนกระดาน: มาแหล่ง เวอร์ชั่น อีลาส. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=209776045699416&set=a.170652812945073.43847.169904843019870&type=3>
- (2011). Hippodesign Bkk: photo: รูปภาพบนกระดาน. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=154502637935139&set=a.154502187935184.40727.100001262119982&type=3>
- (2011). Hippodesign Bkk: photo: Hippo Diary: มั่นใจว่า...คนไทยส่วนมาก (ภูคิอหนี่งในนั้น) ไม่อยากให้พรุ่งนี้เป็นวันจันทร์. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=271005956284806&set=a.182159728502763.56370.100001262119982&type=3>
- (2011). Hippodesign Bkk: photo: Happy Valentine's Day. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=164839473568122&set=a.154502187935184.40727.100001262119982&type=3>
- (2011). Hippodesign Bkk: photo: Hippo Style Pastel Color: My Princess. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=181430208566096&set=a.16364745367705.28917.106778689364582&type=1&ref=nf>
- (2011). Hippodesign Bkk: photo: รูปประจำตัว. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=184521038266632&set=a.123296517722418.26367.100001262119982&type=3>
- (2011). Hippodesign Bkk: photo: รูปประจำตัว. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=184862421565827&set=a.123296517722418.26367.100001262119982&type=3>

- (2011). Hippodesign Bkk: photo: **รูปประจำตัว**. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=185431688175567&set=a.123296517722418.26367.100001262119982&type=3>
- Facebook. (2011). Hippodesign Bkk: photo: **รูปประจำตัว**. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=193655604019842&set=a.123296517722418.26367.100001262119982&type=3>
- (2011). Hippodesign Bkk: photo: **Tarot Cards**. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=252524014790048&set=a.252523778123405.56938.106778689364582&type=1&ref=nf>
- (2011). Hippodesign Bkk: photo: **รูปประจำตัว**. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=255249577860444&set=a.123296517722418.26367.100001262119982&type=3>
- (2011). Hippodesign Bkk: photo: **HaPPY NEW YEAR...2012**. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=292133694172032&set=a.154502187935184.40727.100001262119982&type=3>
- (2011). I-phan Darkygirl: photo: **วาทวาท: มีความสุขเยอะ านะคุณเพื่อน**. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=2174431958610&set=a.1442239334252.61520.1181147970&type=3>
- (2011). I-phan Darkygirl: photo: **วาทวาท: สมมุติ..เลือกได้ครั้งเดียว จะเลือกคนไหน?**. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=2233732801094&set=a.1442239334252.61520.1181147970&type=3>
- (2011). I-phan Darkygirl: photo: **วาทวาท: เหนื่อยแล้วก็พักนะ**. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=2411918055614&set=a.1442239334252.61520.1181147970&type=3>

- (2011). I-phan Darkygirl: photo: **วาดวาด**. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=2468408067829&set=a.1442239334252.61520.1181147970&type=3>
- Facebook. (2011). I-phan Darkygirl: photo: **วาดวาด: รอฟังข่าวอยู่นะฮะ**. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=2500068379317&set=a.1442239334252.61520.1181147970&type=3>
- (2011). I-phan Darkygirl: photo: **วาดวาด: ฮัลหลู ๆ...ได้ยินแล้วตอบด้วย**. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=2608662814110&set=a.1442239334252.61520.1181147970&type=3>
- (2011). I-phan Darkygirl: photo: **วาดวาด: แต่ทุกคน**. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=2847909875137&set=a.1442239334252.61520.1181147970&type=3>
- (2011). I-phan Darkygirl: photo: **วาดวาด**. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=2885502374926&set=a.1442239334252.61520.1181147970&type=3>
- (2011). I-phan Darkygirl: photo: **วาดวาด**. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=2885502374926&set=a.1442239334252.61520.1181147970&type=3>
- (2011). Parko Madworksbkk: Photo: **365*: vi-sniper***. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150374993350398&set=a.10150374216510398.592522.606730397&type=3>
- (2011). Parko Madworksbkk: **365*. Leave Me Alone***. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150376622625398&set=a.10150374216510398.592522.606730397&type=3>

- (2011). **Parko Madworksbkk: Photo: 365*:20/1/11. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก**
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150381994855398&set=a.10150374216510398.592522.606730397&type=3>
- Facebook. (2011). **Parko Madworksbkk: Photo: 365*:20/1/11. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก**
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150381994855398&set=a.10150374216510398.592522.606730397&type=3>
- (2011). **Parko Madworksbkk: Photo: รูปประจำตัว. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก**
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150420988225398&set=a.10150281680375398.499669.606730397&type=3>
- (2011). **Parko Madworksbkk: Photo: รูปภาพบนกระดาน: ผมเขียนชื่อคุณ EXCHANGE WITH W.SGR. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก**
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150795930000398&set=a.10150177724855398.411926.606730397&type=3>
- (2011). **Pseven Nevesp: Available on shelves now ! June 2011 By P7. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2555, จาก**
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=219258688092994&set=a.154346851250845.29625.100000265936089&type=3>
- (2011). **Pseven Nevesp: Eat Blood by P7 new!. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2555, จาก**
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=257997790885750&set=a.235834226435440.66125.100000265936089&type=3>
- (2011). **Pseven Nevesp: Ghost Fuckinz Error by P7 new! (swim painting version). สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2555, จาก**
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=260497627302433&set=a.235834226435440.66125.100000265936089&type=3>
- (2011). **Pseven Nevesp: P7-STREET graffiti. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2555, จาก**
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=266115786740617&set=a.100617593290438.1248.100000265936089&type=3>

- (2011). Pseven Nevesp: P7 jam painting on canvas and wall. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=281276045224591&set=a.278004548885074.74333.100000265936089&type=3>
- (2011). Pseven Nevesp: Photo: รูปประจําตัว. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=258415427510653&set=a.154346851250845.29625.100000265936089&type=3>
- Facebook. (2011). Pseven Nevesp: new experimentalz painting 2011-2012 by P7: Killer Bear Machineby P7 (new). สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=280263815325814&set=a.235834226435440.66125.100000265936089&type=3>
- (2011). Pseven Nevesp: Photo: รูปประจําตัว. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=288832847802244&set=a.154346851250845.29625.100000265936089&type=3>
- (2011). Pseven Nevesp: Photo: new experimentalz painting 2011-2012 by P7: "snow beast" drawing blackpen+colors from darkstar.new! by P7. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=321666684518860&set=a.235834226435440.66125.100000265936089&type=3>
- (2011). Pseven Nevesp: Photo: new experimentalz painting 2011-2012 by P7: "กางเขนดง"drawing black+red ball pen+colors darkstar 2011 new! by P7. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=327832017235660&set=a.235834226435440.66125.100000265936089&type=3>
- (2011). Parko Madworksbkk: Photo: 365*: Rollin Speeder*. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150374217160398&set=a.10150374216510398.592522.606730397&type=3>

- (2011). Parko Madworksbkk: Photo: 365*: YeaH!! It's Me*. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150375109100398&set=a.10150374216510398.592522.606730397&type=3>
- (2011). Parko Madworksbkk: Photo: 365*. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150378435160398&set=a.10150374216510398.592522.606730397&type=3>
- Facebook. (2011). Parko Madworksbkk: Photo: 365*. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150422620055398&set=a.10150374216510398.592522.606730397&type=3>
- (2011). Studioaiko: Photo: Davy Jones's Locker project: Develop character (New version2). สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=205932739425620&set=a.197487253603502.48938.137361622949399&type=3>
- (2011). Studioaiko: Photo: Davy Jones's Locker project. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=203140443038183&set=a.197487253603502.48938.137361622949399&type=3>
- (2011). Studioaiko: Photo: รูปภาพบนกระดาน. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=313420015343558&set=a.137623139589914.20583.137361622949399&type=3>
- (2011). Studioaiko: Photo: รูปภาพบนกระดาน. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=314266661925560&set=a.137623139589914.20583.137361622949399&type=3&permPage=1>
- (2011). Studioaiko: Photo: รูปภาพบนกระดาน: Merry Christmas and Happy New Year. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=326295840722642&set=a.137623139589914.20583.137361622949399&type=1&ref=nf>

- (2011). Studioaiko: Photo: **รูปภาพบนกระดาน: สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555**, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=218282324857328&set=a.137623139589914.20583.137361622949399&type=3>
- (2011). Studioaiko: Photo: **รูปภาพบนกระดาน: ปอ.ปลาใต้ทะเล. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555**, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=237604116258482&set=a.137623139589914.20583.137361622949399&type=3>
- Facebook. (2011). Studioaiko: Photo: **รูปภาพบนกระดาน: เด็กชาย กับ หนอนน้อย. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555**, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=287753754576851&set=a.137623139589914.20583.137361622949399&type=3>
- (2011). Studioaiko: Photo: **รูปภาพบนกระดาน: ลงสี ล้อตที่ 2. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555**, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=301163159902577&set=a.137623139589914.20583.137361622949399&type=3>
- (2011). Studioaiko: Photo: **รูปภาพบนกระดาน: นางแบบปฏิทินปีใหม่ 2012. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555**, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=322332247785668&set=a.137623139589914.20583.137361622949399&type=1&ref=nf>
- (2011). Thinkd shop: photo: **Character Design: Pumster. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2555**, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=236730613049594&set=a.138590956196894.37001.138499316206058&type=3>
- (2011). Thinkd shop: photo: **Character Design: Don't cry. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2555**, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=161943470528309&set=a.138590956196894.37001.138499316206058&type=3>

- (2011). Thinkd shop: photo: Character Design: Punk Zombie. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=192578100798179&set=a.138590956196894.37001.138499316206058&type=3>
- (2011). Thinkd shop: photo: Character Design: Space Monkey. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=198400756882580&set=a.138590956196894.37001.138499316206058&type=3>
- Facebook. (2011). Thinkd shop: photo: Character Design: Zombie-Lab. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=217743624948293&set=a.138590956196894.37001.138499316206058&type=3>
- (2011). Tidlom: photo: Misc: Uke Me Up!. สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=152611131476813&set=a.149270701810856.37723.135073099897283&type=3>
- (2011). Tidlom: photo: Gallery. สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=135075459897047&set=a.135075363230390.28403.135073099897283&type=3>
- (2011). Tidlom: photo: ส่งการ์ดนี้ให้เพื่อนได้ กดไปที่ลิงค์นี้ครับ. สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=135284723209454&set=a.135284569876136.28499.135073099897283&type=3>
- (2011). Tidlom: photo: e-card. Happy Songkran Day Jaaa!. สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=138628679541725&set=a.135284569876136.28499.135073099897283&type=3>
- (2011). Tidlom: photo: Mobile Content. ธีมดั้งเดิมแบบออริจินัล "ผมเป็นควาย". สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=140859512651975&set=a.140858349318758.32854.135073099897283&type=3>

- (2011). Tidlom: photo: Misc. **เอ๋อ คือว่า...แพลงกิ้งนะครั้บ**. สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=149270711810855&set=a.149270701810856.37723.135073099897283&type=3>
- (2011). Tidlom: photo: Misc: **Uke Me Up!**. สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2555, จาก
<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=204182722986320&set=o.126521566225&type=3>
- Flickr. (2011). Parko. Photos: **p4rko: DYNAMITE BOY no.3**. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก
<http://www.flickr.com/photos/p4rko/5375452865/sizes/z/in/photostream/>
- Flickr. (2011). gugggar: photos: set: **Unleash The Power!**. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก
<http://www.flickr.com/photos/gugggar/5742863690/sizes/z/in/set-72157622393671677/>
- (2011). gugggar: photos: set: **Lord Ganesh Bless You**. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก
<http://www.flickr.com/photos/gugggar/6066053094/sizes/z/in/set-72157622393671677/>
- (2011). gugggar: photos: **Happy New Year 2012!**. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก
<http://www.flickr.com/photos/gugggar/6606979985/sizes/z/in/photostream/>
- IPThailand. (2553). **แผนการประกวด Character โครงการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)**. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2554, จาก
www.ipthailand.go.th/ipthailand/dmdocuments/Folk.doc
- ITBIZ. (2553). **กรมทรัพย์สินทางปัญญาชวนคนรุ่นใหม่ไอเดียเก๋ ร่วมประกวดผลงานสร้างสรรค์**. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2554, จาก <http://itbiz.lekasina.com/archives/3297>
- Ken Knowlton. (2010). **PR**. Retrieved February 15, 2010, from
<http://www.jamesfuentes.com/groupshows/programmingchance/index.php>
- Mediathai. (2552). **ข่าวการศึกษา: ม.ศรีปทุมค้นหาสุดยอดกูรูแอนิเมชัน**. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2553, จาก http://school.mediathai.net/edu_news_detail.php?board=2798
- Mortalitas. (2012). **Computer Arts Projects 108**. Retrieved February 16, 2010, from
<http://mortalitas.deviantart.com/art/Computer-Arts-Projects-108-79082281>
- Netdesignrank. (2555). **Our service: Youtube: Youtube คืออะไร**. สืบค้นเมื่อ 16 กุมภาพันธ์ 2555, จาก <http://www.netdesignrank.com/youtube.aspx>

Newswit. (2552). **งานแถลงข่าว SIPA Animation Contest 2009 & SIPA Game Contest 2009.**

สืบค้นเมื่อ 16 กุมภาพันธ์ 2555, จาก <http://www.newswit.com/it/2009-06-25/d761c4093f0ab6c96cdbcdbdce38c8bca5a/>

P7. (2555, 26 มกราคม). สัมภาษณ์โดย ปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์ ที่ร้านแฮปปี้มันเดย์.

Prehysterics of new media. (2010). **Frieder Nike, Hommage à Paul Klee, 1965.** Retrieved February 15, 2010, from

<http://prehysterics.blogspot.com/2008/06/frieder-nike-hommage-paul-klee-1965.html>

Portfolios. (2011). **zylostudio: Original Character: Tidlom – Meeting.** สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม

2555, จาก <http://www.portfolios.net/photo/tidlom-meeting?context=album&albumId=2988839%3AAlbum%3A279239>

Portfolios. (2011). **zylostudio: Original Character: Cut-043-01.** สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2555, จาก

<http://www.portfolios.net/photo/cut04301-1?context=album&albumId=2988839%3AAlbum%3A279239>

----- (2011). **zylostudio: Original Character: TL-Artwork_201.** สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2555,

จาก <http://www.portfolios.net/photo/tlartwork201-1?context=album&albumId=2988839%3AAlbum%3A279239>

TCDC. (2552). **เทศกาลปล่อยแสง 3 ตอน เด็กฉลาด ชาติเจริญ.** สืบค้นเมื่อ 14 กุมภาพันธ์

2555, จาก <http://www.tcdc.or.th/events.php?act=view&id=222&lang=en>

Translab. (2010). **ALGORITHM & CODE / VI. VISUAL AESTHETICS IN EARLY COMPUTING.** Retrieved February 15, 2010, from

<http://translab.burundi.sk/code/vzx/>

Thai Character Style. (2555, มกราคม). **Computer Arts Projects.** ฉบับที่ 15. 59.

Thinkdstudio. (2011). **Portfolio: Monster: Child Punk Zombie.** สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก

<http://www.thinkdstudio.com/?p=421/?action=view¤t=boo-cuz-2.jpg>

----- (2011). **Portfolio: Monster: Child Punk Zombie.** สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก

http://www.thinkdstudio.com/?p=777/?action=view¤t=av_child.jpg

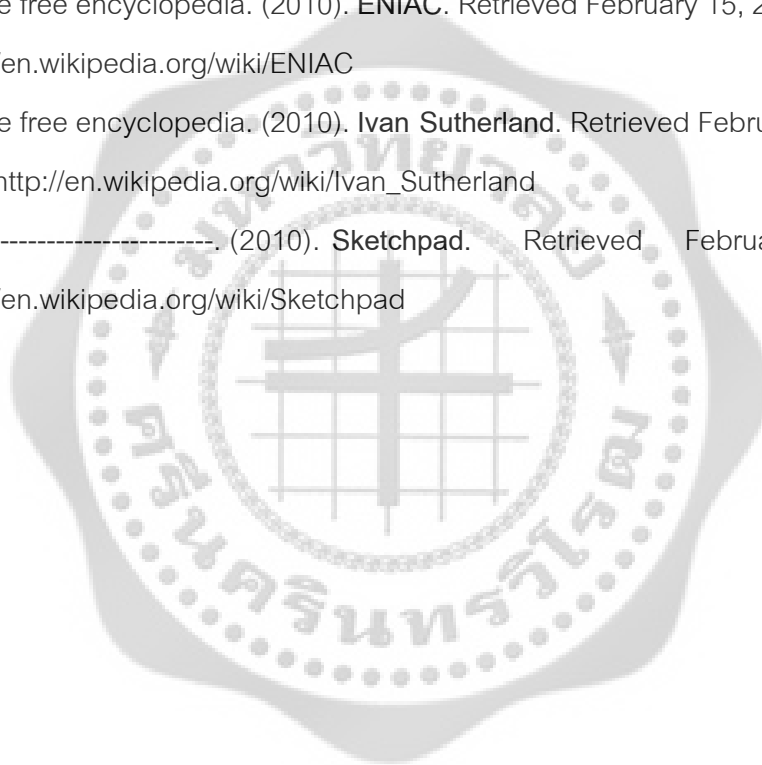
----- (2011). **Portfolio: Monster: Bearhug.** สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก

<http://www.thinkdstudio.com/?p=831/?action=view¤t=av.jpg>

----- (2011). **Contest: CE Design Contest II.** สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก

<http://www.thinkdstudio.com/?p=895/?action=view¤t=av.jpg>

- (2011). **Contest: Game Concept: Zombie Lab Space**. สืบค้นเมื่อ 1 มกราคม 2555, จาก <http://www.thinkdstudio.com/?p=898/?action=view¤t=av.jpg>
- Wands, Bruce. (2006). **Art of the digital age**. London: Thames & Hudson.
- Wallcoo. (2012). **Digital art CG swan**. Retrieved February 15, 2010, from http://www.wallcoo.net/cartoon/digital_cg_artwork_wallpaper_04_1920x1200/wallpapers/1680x1050/digital_art_cg_swan.html
- WebBox. (2010). **Computer graphic timeline 1945-2000**. Retrieved February 15, 2010, from http://www.webbox.org/cgi/_timeline60s.html
- Wikipedia-The free encyclopedia. (2010). **ENIAC**. Retrieved February 15, 2010, from <http://en.wikipedia.org/wiki/ENIAC>
- Wikipedia-The free encyclopedia. (2010). **Ivan Sutherland**. Retrieved February 15, 2010, from http://en.wikipedia.org/wiki/Ivan_Sutherland
- (2010). **Sketchpad**. Retrieved February 16, 2010, from <http://en.wikipedia.org/wiki/Sketchpad>





ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์
วันเดือนปีเกิด	28 มิถุนายน 2516
สถานที่เกิด	จังหวัดสงขลา
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	15 ซอยศรีธรรมโศก 2 แยก 1 ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช 80000
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	อาจารย์ประจำ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2539	ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ จาก มหาวิทยาลัยศิลปากร
พ.ศ.2546	ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ จาก มหาวิทยาลัยศิลปากร
พ.ศ.2554	ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต หลักสูตรศิลปวัฒนธรรมวิจัย จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ