ผลงานของพี่ที่ผ่านมา มีภาพยนตร์เรื่องบอดี้ศพ 19 / เรื่อง 4 แพร่ง / เรื่อง 5 แพร่ง และเรื่องรักเจ็ดปีดีเจ็ดหน เป็นงานล่าสุดเมื่อ 3 - 4 ปีก่อน แล้วปกติก็จะทำงานอยู่ในวงการโฆษณา ทำมิวสิกวิดีโอบ้าง ทำโฆษณาบ้าง ก็ทำผสมผสานกันไป โดยส่วนใหญ่งานที่ทำจะมี **1.การใช้ CG Computer Graphic มาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการเล่าเรื่อง** ตัวอย่างการทำมิวสิกวิดีโอ เช่น วง 3 2 1 (ศิลปินสังกัดค่ายกามิกาเซ่ - บริษัท อาร์เอส จำกัด(มหาชน) มิวสิควิดีโอที่เป็น CG หมดเลย พี่เป็นคนทำ เราก็นำ CG เข้ามาเกี่ยวข้อง , เพลงแบล็คโฮล ของกอล์ฟ (พิชญะ นิธิไพศาลกุล ศิลปินสังกัดจีเอ็มเอ็ม แกรมมี่) ที่มีช่วงแปลงร่างเป็นหุ่นยนต์ ก็นำ CG มาทำ สร้างสรรค์ผลงานให้ได้ภาพที่กล้องปกติหรือเวลาเราออกไปถ่ายทำตามโลเกชั่นมันทำให้เราไม่ได้ นั่นคือสิ่งที่เราเอามาปรับใช้กับตัวงาน หรือไปทำหนังผีก็ใช้ CG เข้ามาช่วยสร้างบรรยากาศ สร้างเทคนิคต่างๆ เพื่อมาหลอกล่อคนดู

ในการทำภาพยนตร์มีการนำ CG มาใช้มี 2 แบบ คือ แบบแรก การนำ CG เข้ามาตบแต่งภาพแบบคนดูไม่ค่อยรู้สึก ถ้าเราทำภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของค่าย GDH (จีดีเอช) เรื่องพรจากฟ้า , เรื่องแฟนเดย์ ถ้าดูแล้วก็รู้สึกว่าเป็นหนังที่ไปถ่ายที่โลเกชั่น ไม่ได้มี CG มีอะไรมากมายหรอก แต่จริงๆ แล้ว มีแอบเอา

CG เข้ามาเกี่ยวข้องมาตบแต่งภาพ เพื่อให้การเล่าเรื่องของเราราบรื่นมากขึ้น อันนั้นคือเล็กๆ น้อยๆ **แบบที่ 2 จะมีการใช้แอนิเมชั่นเข้ามาเกี่ยวข้องมากแบบตลอดเรื่อง** ตัวอย่าง คือโปรเจ็กค์ "KAAN" จนเรียกได้ว่าเป็นการทำหนังแอนิเมชั่นเรื่องหนึ่ง ความยาว 90 นาที

เทคนิคการสร้างจินตนาการจากบทผ่าน โปรเจ็กค์ KAAN

Chappter 1 : โปรเจ็กค์ "KAAN" คืออะไร มีที่มาอย่างไร?

โปรเจ็กค์ "KAAN" คือการแสดงสดที่ผสมผสานเทคนิคระดับโลกเข้ากับภาพยนตร์แอนิเมชั่นและละครเวทีนำเสนอความเป็นไทย สนับสนุนโดย GDH

เป็นโปรเจ็กค์ที่ทาง GDH อยากเปิดให้เป็นแหล่งท่องเที่ยว เป็นโชว์ที่ให้นักท่องเที่ยวมาดูแล้วก็รู้สึกว่าได้ซาบซึ้งไปกับความเป็นไทย แล้วเขาก็เดินมาหาเรา แต่เรารู้สึกว่าอันนี้เป็นโอกาสของเราเลยที่จะทำให้คนไทยหันกลับมาดู หันกลับมาสนใจความเป็นไทย วัฒนธรรมไทย และเรื่องราวอะไรแบบไทยๆ เป็นโจทย์ที่พี่รู้สึกว่าเราจะทำอย่างไรให้เด็กไทยหรือคนไทยที่เบื่อกับความเป็นไทยหันกลับมาดูแล้วก็สนใจได้บ้าง มันก็เลยเป็นที่มาของโปรเจ็กค์นี้ที่เราอยากจะหยิบเรื่องราวไทยๆ ทั้งหมดมาตีความใหม่ มาคิดใหม่ทำใหม่ เหมือนหนังฝรั่งเขาเรียกว่ารีบูทกันใหม่ เรื่องราวที่เราเคยเห็นเคยอ่านมาตั้งแต่เด็กๆ มาสร้างภาพลักษณ์ใหม่ๆ ให้มัน มันเลยเกิดเป็นโปรเจ็กค์ที่ชื่อว่า KAAN

KAAN เป็นเรื่องราวของเด็กชายคนที่โดนบังคับให้อ่านวรรณคดีไทยแล้วพอเขาเปิดอ่าน เขาก็เห็นลายเส้นวรรณคดีไทย ลายเส้นแบบโบราณๆ เด็กคนนี้ก็อ่านแล้วเบื่อมาก เซ็งมาก ไม่อยากอ่าน แต่โดนบังคับอ่าน

ไม่สนใจ ก็กึ่งๆ ลบหลู่ตัววรรณคดีไทย ก็เลยโดนลงโทษโดยการถูกดูดเข้าไปในวรรณคดีไทยหลายๆ เรื่อง เรื่องที่เราเลือกมามีเรื่องพระอภัยมณี เราหยิบเรื่องพระอภัยมณีมาปุ๊บ เราก็คิดว่ามีอะไรต่ออีก แน่นอนคนคิดถึงความเป็นไทย ความแฟนตาซี ก็นึกถึงป่าหิมพานต์มา เราก็หยิบมา ในป่านี้มีเรื่องราวมากมาย มีกินรี มีสัตว์ในป่าที่มีหน้าตาแปลกๆ ตัวเป็นเสือหัวเป็นช้าง มันเป็นจินตนาการของศิลปิน ของคนที่คิดเรื่องพวกนี้มาตั้งแต่สมัยโบราณ ซึ่งถ้ามันมีชีวิตจริงขึ้นมา หน้าตามันจะเป็นอย่างไร เราก็มานั่งทำการบ้านกัน

หลังจากไปป่าหิมพานต์ปุ๊บ เราพาไปขึ้นฟ้าไปเจอรามสูร เมขลา เขาจะเป็นอย่างไรดี **เราจะนำเทคนิคอะไรมาเล่าให้คนดูเข้าใจได้** พาไปเมืองของรจนา เจ้าเงาะป่าๆ คือคนที่รูปชั่วตัวดำ คนรังเกียจ แต่ข้างในเป็นพระสังข์ เป็นเนื้อแท้ แต่ทำตัวให้คนรังเกียจ ทำตัวซ่อมซ่อ คนก็รังเกียจ จะได้พิสูจน์ใจ อะไรแบบนี้ เขาก็จะมีคติสอนใจ ต่อไปมีพาไปถ้ำชาละวันใต้ทะเลลงไปเจอชาละวันกับไกรทองสู้กัน แล้วแน่นอนที่ขาดไม่ได้เลย เวลาเราพูดอะไรเกี่ยวกับไทยๆ เราต้องหยิบรามเกียรติขึ้นมาทำ ซึ่งโปรเจ็กค์ KAAN นี้เป็นโปรเจ็กค์ที่ตั้งเป้าไว้ว่า อย่างไรก็ตามจะต้องทำเรื่องราวไทยๆ ออกมาแล้วคนไทยต้องอยากดู คนไทยต้องรู้สึกว่าโชว์ๆ นี้ไม่ได้ถูกสร้างมาเพื่อนักท่องเที่ยวหรอก มันไม่ได้ถูกสร้างมาเพื่อคนไทยพาเพื่อนต่างชาติไปดู แต่เป็นโชว์ที่คนไทยอยากไปดูแล้วเป็นสิ่งที่พี่และทีมงานอยากสร้างอะไรบางอย่างขึ้นมาให้กับวงการ ซึ่ง**โปรเจ็กค์นี้อาจจะเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างแรงบันดาลใจให้คนได้**

Chappter 2 : **เทคนิคและวิธีการเสริมการเล่าเรื่อง**

พอมาถึงตรงนี้เราก็มาถึง PROCESS (ขั้นตอน) ที่พอเราคิดไอเดียได้ว่าเราอยากทำอะไร สิ่งต่อมา**คือเทคนิคและวิธีการอะไรที่จะมาเสริมการเล่าเรื่อง** ของเราได้ให้ได้แบบนี้ ซึ่งถ้าทำจริงๆ แล้วถ้าเราLive show อาจจะคล้ายๆ ละครเวที มีฉากมีอะไรแบบนี้ **แต่เราจะทำอย่างไรให้ผีเสื้อสมุทรตัวใหญ่มีชีวิตขึ้นมาโดยที่ไม่ต้องเป็นการเชิดอะไรแบบนี้ อยากให้เขามีชีวิตขึ้นมาสวยๆ จริงๆ** Animate (**ทำให้**

มีชีวิต)ได้ดีจริงๆ ขึ้นมา เราเลยเลือกใช้เทคนิคโปรเจ็กชั่นแม็พปิ้ง คือการใช้โปรเจ็คเตอร์ประมาณ 20 ตัวฉายภาพบนจอ จริงๆ เหมือนจอหนังที่เราดู แต่ว่าข้างหน้าจะมีคนมาเล่นข้างหลังเป็นจอ นึกออกไหมเวลาเราดูละครเวทีเขามีฉากเป็นฉากนิ่งๆ แต่คราวนี้ฉากของเราเป็นจอภาพยนตร์ที่จะเล่นแล้ว Synchronize (ประสาน) ไปกับคนที่เล่นอยู่ข้างหน้า เชื่อว่าน้องๆ หลายคนคงเคยดูคลิปหรือคอนเสิร์ตที่เขาฉายวิดีโอวอลล์บนข้างหลังตัวละครคนข้างหน้าเขาก็เล่น ก็เต้นไปเหมือนบียอนเซ่แล้วฉากข้างหลังก็เปลี่ยนตาม พี่ก็รู้สึกว่าเทคโนโลยีเป็นเทคโนโลยีใหม่ที่เพิ่งบูมช่วงหลังๆ ใครๆ ก็ใช้ ก็คิดว่าน่าจะเป็นตัวที่เราใช้สร้างงานและสร้างตัวละครที่เราคิดไว้ให้มันมีชีวิตขึ้นมาได้

"...แต่เราจะทำอย่างไรให้ผีเสื้อสมุทรตัวใหญ่มีชีวิตขึ้นมาโดยที่ไม่ต้องเป็นการเชิดอะไรแบบนี้ อยากให้เขามีชีวิตขึ้นมาสวยๆ จริงๆ Animate (ทำให้มีชีวิต)ได้ดีจริงๆ ขึ้นมา เราเลยเลือกใช้เทคนิคโปรเจ็กชั่นแม็พปิ้ง..."

Chappter 3 : หายอดฝีมือมาร่วมทำโชว์

พอเราตกลงใจว่าเราจะใช้เทคนิคนี้มาช่วยเสริมในโชว์ของเรา เราก็ต้องมาดูเราจะให้ใครมาช่วยทำตรงนี้กับเรา ก็โชคดีมาก ก่อนหน้านี้ GDH ได้ร่วมงานกับทีม Riff Animation เป็นทีมที่ทำภาพยนตร์เรื่องเมย์ไหนไฟแรงเฟร่อ ส่วนที่เป็นแอนิเมชั่นในหนังดีมากๆ เลย ก็ได้ทีม Riff Animation มารับผิดชอบในเรื่องการทำฉากทั้งหมด ซึ่งแน่นอนว่าที่พี่บอกตอนต้นว่าทำหนังเรื่องหนึ่ง 90 นาที ฉากทั้งหมดของเราจะถูกสร้างด้วยคอมพิวเตอร์ทั้งหมดด้านหลังตลอดการโชว์ว่าตัวละครไปตรงไหนอะไรอย่างไร ฉากก็จะเปลี่ยนไปเรื่อยๆ จนถึงคาแรกเตอร์บางตัวต้องถูกสร้างขึ้นใน CG เช่น ผีเสื้อสมุทร หรือปีศาจผีเสื้อที่เป็นลูกน้องผีเสื้อสมุทรมันจะบินมาเป็นพันๆ ตัวเลยในสคริปต์ที่พี่เขียน โจมตีเรือโจรสลัด เราไม่สามารถเอาคนเป็นพันคนมาเล่นได้ เราก็เลยต้องปั้มผีเสื้ออยู่ใน CG โดยก็มีคนที่แต่งชุดปิศาจผีเสื้ออยู่ข้างหน้าด้วย ติดสลิง แล้วก็บินอยู่ข้างหน้าเพื่อให้มันเกิดระยะของมิติว่าตรงนี้ข้างหน้า ตรงนี้ตรงกลาง ตรงนี้ข้างหลัง เพื่อจัดองค์ประกอบภาพของมัน

Chappter 4 : ดีไซน์คาแรกเตอร์ - สร้างตัวละครให้มีชีวิต

พี่กับทีม Riff Animation **เริ่มทำการทำดีไซน์คาแรกเตอร์ และสร้างตัวละครพวกนี้ให้มีชีวิตขึ้นมา** เราก็จะทำมันให้ดีที่สุดนะครับ อยากจะใช้เวลาที่มีให้ดีที่สุด เพราะเวลาทำมันต้องมีการปรับแก้อะไรมากมาย เพราะว่าตอนนี้มันไม่เหมือนกับเราทำแอนิเมเชั่นบนจอ เราสามารถทำเสร็จไปเลย แต่ว่าเราทำแอนิเมชั่นนี้เพื่อมาฉายบนจอใหญ่ แล้วมาซิงก์กับคนข้างหน้า มันต้องทำตรงกัน พอทำไม่ตรงกันก็ต้องแก้ ต้องแก้ทั้งข้างหน้าและข้างหลัง คนนั่งดูระยะขนาดไหน เขาจะรู้สึกหรือไม่รู้สึก เพราะจอของโชว์ KAAN เป็นจอยาว จอใหญ่กว่าจอหนังอีกเทียบเท่าจอไอแม็กซ์ 3 จอต่อกัน แล้วก็มีฉากที่พื้นด้วยเพราะว่าเวลาคนมองลงมาเราอยากจะสร้างโลกได้ทุกมิติ อย่างผีเสื้อสมุทรโผล่ขึ้นมา พื้นข้างล่างจะเป็นทะเล เป็นคลื่นสาดเต็มไปหมดเลย ข้างหน้าตัวแสดงก็จะอยู่บนเรือโจรสลัดลำใหญ่แล่นไปแล่นมา หลบการโจมตีของผีเสื้อสมุทร มันก็ซับซ้อนมาก ถือว่ามันเป็นงานที่ทะเยอทะยานมาก เพราะเราอยากทำงานอะไรที่ไม่มีใครทำก่อน เรารู้สึกว่ามันเป็นสิ่งที่เราอยากสร้างอะไรใหม่ๆ งานนี้ก็ทำให้เรียนรู้อะไรเยอะแยะมากมาย

(วิทยากรฉายเทรลเลอร์ KAAN)

Chappter 5 : วิธีการคิดการนำวรรณคดีไทยมาตีความใหม่

สิ่งที่อยากให้น้องๆเห็นเลยคือวิธีการคิดของการที่เรานำเอาวรรณคดีไทยมาตีความใหม่แล้วมาแงะมันออกมาให้ได้ว่าถ้ามันมีชีวิตขึ้นมาในแบบที่เราอยากให้มันมีชีวิตขึ้นมา หน้าตาจะเป็นอย่างไร จะมีความรู้สึกแบบไหน ตัวละครจะเป็นอย่างไร แล้วเราจะไปเล่าเรื่องอย่างไร ซึ่งการโชว์แบบนี้พี่พูดได้เลยถ้าท่านสุนทรภู่มีชีวิตฟื้นขึ้นมา สุนทรภู่คงด่าพี่แน่นอน เพราะว่าเราไม่ได้ทำอะไรในแบบที่ท่านสุนทรภู่บรรยายไว้สักอย่าง เราแค่เอาไอเดียของท่านมาปรับเปลี่ยนให้มันเข้ากับยุคสมัย ให้มันสนุกมากขึ้น ตีความให้มันสัมพันธ์กับคนได้เยอะขึ้น และแน่นอนว่าเรื่องราวต้องเปลี่ยน ไม่ได้ดำเนินไปตามแบบที่ท่านได้เขียนไว้ แต่โอเคเราได้แรงบันดาลใจมาก็แล้วกัน เพราะจริงๆ แล้วในการทำงานในยุคนี้เป็นยุคที่เราจะต้องสร้างสรรค์

อะไรขึ้นมาใหม่ๆ จากของที่มีอยู่ พี่มั่นใจว่าในโลกนี้ไม่มีอะไรที่เป็นออริจินัล **ทุกวันนี้ศิลปะคือการต่อยอด เราจะต่อยอดจากสิ่งที่เราเคยมีอยู่ขึ้นไปได้อย่างไร จริงๆ มันไม่ใช่การลอกเลียนแบบนะ** ศิลปินบนโลกหลายคนยอมรับเลยว่างานของเขาเป็นการต่อยอดงานศิลปะจากงานของคนอื่นขึ้นมา ได้รับแรงบันดาลใจ พี่ก็คิดว่าน้องๆ จะแยกแยะได้อยู่แล้วว่าความแตกต่างระหว่างการลอกกับการต่อยอดมันคืออะไร

“...สิ่งที่อยากให้น้องๆเห็นเลยคือวิธีการคิดของการที่เรานำเอาวรรณคดีไทยมาตีความใหม่แล้ว...”

สิ่งที่อยากจะฝากเอาไว้ว่าให้น้องๆ ช่วยเป็นหนึ่งในพลังที่จะต่อยอดความเป็นไทย ความเป็นเรื่องราวอะไร เรามีทรัพยากรดีๆ เยอะเลย ที่สำคัญคืออย่างที่บอกว่าเยาวชนรุ่นใหม่ห่างกับเรื่องความเป็นไทยไปเยอะมาก พี่ไม่ได้แอนตี้ เพราะคนเราต้องเสพทุกอย่างอยู่แล้ว ต้องทำทุกอย่างอยู่แล้ว แต่บางทีเรื่องความเป็นไทย เอามาบิดนิด ที่เห็นตอนนี้ว่าyoungดีไซเนอร์ใหม่ๆ จะหยิบความเป็นไทยมาเกี่ยวข้องเราจะเห็นเลยว่าหลายๆ คนเริ่มจะเอาผ้าไทยมาตัดเป็นเสื้อเป็นชุดเก๋ๆ มาปรับประยุกต์ พี่ว่าจินตนาการมันอยู่นอกกรอบแล้วมันได้ผล

Chappter 5 : **รามเกียรติ์คือหุ่นยนต์**

ที่สำคัญและเป็นสิ่งที่พี่ชอบมากคือส่วนของรามเกียรติ์ รามเกียรติ์ถูกตีความต่างๆ มากมายแล้ว **เราก็คิดว่าเราจะทำรามเกียรติ์แบบไหนดีที่ไม่ซ้ำกับคนอื่น แล้วรู้สึกว่ามันใช่ ถ้ารามเกียรติ์มีชีวิตขึ้นมาจริงๆ มันจะเป็นแบบไหน ถ้าใครได้อ่านเขาสู้กันทัพหนึ่ง 500 ปี สู้กันอย่างไรเป็นร้อย ๆ ปี ซึ่งอะไรที่อยู่เป็นร้อยปีได้ มันน่าจะไม่ใช่สิ่งมีชีวิตแล้ว พี่ก็เลยตีความว่ามันคือหุ่นยนต์ รามเกียรติ์คือหุ่นยนต์** คือหุ่นยนต์ตีกัน มันก็คือทรานส์ฟอร์มเมอร์ แต่รูปลักษณ์มันคือรามเกียรติ์ ทศกัณฐ์ของพี่คือหุ่นยนต์ยักษ์ตัวใหญ่ เด็กๆ เราฟินมาก เราชอบต่อกันดั้มมาก มีเต็มบ้าน ต่อไปนี้เราจะได้มีตัวหุ่นยนต์ของไทยที่ออกมาดูแล้วเท่ห์ ไม่แพ้หุ่นยนต์ของอเมริกาหรือญี่ปุ่น แล้วถ้าเราคิดต่อ อย่างหนุมาน เป็นลิงลมที่เป็นอมตะ มันเป็นหุ่นยนต์อย่างไรดี มันน่าจะเป็นหุ่นยนต์ที่เป็นไทเทเนียมหรือถ้าอยู่ในจักรวาลมาเวลมันคงเป็นไวเบรเนี่ยมอยู่ในตัววูฟเวอร์รีน ตัวเป็นมันแววววาว เราดีไซน์มาก็เป็นหนุมานที่แปลกกว่าตัวอื่น ตัวอื่นเป็นหุ่นยนต์ที่สนิมขึ้นหมดเลยเพราะสู้มานาน แต่หนุมานเป็นตัวมันวาวไม่สนิมขึ้นอยู่ตัวเดียว เพราะเป็นลิงที่เป็นอมตะ เมื่อคิดต่อไปมันก็สนุกมากแล้วสามารถที่สร้างขึ้นมาให้เป็นจริงได้

"...เราก็คิดว่าเราจะทำรามเกียรติ์แบบไหนดี ที่ไม่ซ้ำกับคนอื่น..."

ตอนทำโชว์ KAAN พอเราคิดได้ว่ารามเกียรติ์ของเราเป็นหุ่นยนต์ เราทำ CG หุ่นยนต์ขึ้นมาอยู่ข้างหลังอย่างนี้เหรอ เราคิดว่ามันยังมันส์ไม่พอ เราคิดว่าเราอยากสร้างหุ่นยนต์ทศกัณฐ์ขึ้นมาเหมือนกันดั้มที่อยู่โอไดบะ เราอยากทำอย่างนั้น แต่ว่าเดินได้ด้วย จะทำได้ไหม ซึ่งปรากฏว่าเราก็ไปหาคนที่เขาทำให้เราได้จริงๆ ตอนนี้พี่มีหุ่นยนต์ทศกัณฐ์ยักษ์สูง 8 เมตรอยู่ที่โรงละครของพี่แล้วพร้อมมีรีโมทคอนโทรล 5 อันที่จะบังคับให้หุ่นยนต์ตัวนี้มีชีวิตขึ้นมา

Chappter 6 : ดึงทักษะคนจริงมาร่วมแสดง

ทั้งนี้ทั้งนั้นไม่ใช่แค่ส่วนของโปรดักชั่นเท่านั้น ส่วนข้างหน้า นักแสดงเอย หรืออะไรต่างๆ มากมาย จะเห็นนักแสดงหลายๆ คน นักแสดงที่มาทำงานกับพี่ทั้งหมด ผ่านการออดิชั่น หลายๆ คนที่มาสมัครกับพี่เป็นแชมป์ประเทศไทย เช่น เป็นแชมป์ฟันดาบ เป็นแชมป์เต้นบีบอย มีคนหนึ่งไปเต้นบีบอยได้ที่ 3 ของโลก ก่อนหน้าที่พี่ทำโปรเจ็กค์นี้ พี่ก็คิดว่ามันส์ เราได้เล่าเรื่องแบบที่เราอยากทำมาตลอดชีวิต เราอยากทำหนังแฟนตาซีมากเลย เราอยากทำสี่ยอดกุมาร อยากทำขวานฟ้าหน้าดำเป็นภาพยนตร์ แต่มันทำไม่ได้ มันไม่มีโอกาส แต่ครั้งนี้เราได้ทำแล้วแต่กลายเป็นว่านอกจากพี่ได้โอกาสแล้ว พี่ยังได้มีโอกาสเห็นโอกาสของน้องหลายๆ คนที่ทุกวันนี้ไม่ได้ใช้ความสามารถของตัวเองที่ตัวเองมี พอเรารวมคนเหล่านี้เข้ามาอยู่ด้วยกันได้ แล้วมีเวทีให้เขาแสดงต่อไปพี่มั่นใจเลยว่าพอพี่เปิดแสดงโชว์นี้ออกไปจะมีเด็กๆ อีกหลายๆ คนที่ชื่นชอบการแสดงที่ชื่นชอบในแม่ไม้มวยไทย ชอบการเล่นกายกรรมผาดโผนเข้ามาสมัครงานที่โชว์ของพี่ เข้ามาเป็นแรงบันดาลใจ **หรือมีเด็ก ๆ ที่เข้ามาดูโชว์พี่แล้วรู้สึกว่าโตขึ้นไปเขาอยากทำแอนิเมชั่นมาก เพราะฉันเห็นแอนิเมชั่นจากโชว์นี้ไปแล้วมันส่งแรงบันดาลใจให้กับฉัน**

"...หรือมีเด็กๆ ที่เข้ามาดูโชว์พี่แล้วรู้สึกว่าโตขึ้นไปเขาอยากทำแอนิเมชั่นมาก เพราะฉันเห็นแอนิเมชั่นจากโชว์นี้ไปแล้วมันส่งแรงบันดาลใจให้กับฉัน..."

แต่พี่รู้สึกว่าตัวโชว์ KAAN ตรงนี้ วันนี้มันเป็นสิ่งที่น่าจุดประกายอะไรบางอย่างให้กับบ้านเราในแง่ของตัวทรัพยากรบุคคล เยาวชนในการสนับสนุน ในแง่ของเทคนิค ในแง่ของความสามารถของคนไทยเราว่าจริงๆ เราก็ทำได้ไม่แพ้คนอื่นนะ เพียงแต่ว่าเรายังไม่มีโอกาสได้ทำเท่านั้นเอง อยากให้น้องๆ อย่าหยุดทำงานสร้างสรรค์ผลงานออกมาเรื่อยๆ นะครับ ไม่ว่าในชีวิตจริงเราจะเป็นพนักงานร้านสะดวกซื้อ หรือเป็นพนักงานไอทีที่ไหน หรือเป็นอะไรก็ตาม สร้างสรรค์ผลงาน เอาสิ่งดีๆ ที่เรามีทั้งหมด เอาออกมาให้ได้ เราอยู่คนเดียวอาจมีดีไม่พอ เราอาจรวมตัวรวมกลุ่มกับเพื่อนสร้างผลงาน **อย่าเหนื่อยกับการสร้าง สร้างๆๆ ขึ้นมา แล้ววันหนึ่งเราจะเจอกับโอกาสเอง ถ้าเรามีดีเพียงพอ นี่คือสิ่งที่พี่อยากฝากไว้มากๆ เลย เพราะมันประสบกับพี่เองเลย พี่ได้ร่วมงานกับเด็กเก่งๆ หลายคนมากมายเลย ไม่อยากให้ท้อ#**

(วิทยากรเปิดทีเซอร์ KAAN ตัวล่าสุดให้ผู้เข้าร่วมรับชมและปิดการเวิร์คช็อปช่วงนี้)

“...อย่าเหนื่อยกับการสร้าง สร้างๆๆ ขึ้นมา แล้ววันหนึ่งเราจะเจอกับโอกาสเอง...”

...

เรียบเรียงจากการบรรยายช่วง ***TAF Seminar " Storytelling - Director - KAAN "****ในเทศกาล Thailand Animator Festival 4 จัดโดย Sputnik Tales : Studio สนับสนุนโดย มูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด(มหาชน) มูลนิธิมั่นพัฒนา Voice TV และ Voice Space วันที่ 8 เมษายน 2017*