



“แบงค์”

ผู้ไม่ยอมทิ้งฝันกับเส้นชัยนักแอนิเมชันตัวจริง

สิ่งที่ผมทำคือผมจะอยู่กับศิลปะให้มากที่สุด
เราพยายามไม่ทิ้งโอกาสเล็กๆ น้อยๆ ที่จะได้ทำงานศิลปะทุกครั้งเมื่อมีโอกาส...

จากแรงบันดาลใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนในห้องสมุด
รพ. ตัวการ์ตูน “มุหลาน” กับ “ทาร์ซาน” ทำให้ “แบงค์”
ออกตามหาความฝัน ตั้งแต่เรียนอยู่ ป.5 ฝันอยากเป็น
“นักสร้างการ์ตูน” แต่พบอุปสรรคสำคัญครอบครัวไม่หนุน
แต่ไม่ยอมทิ้งฝัน จากเด็กสถาปัตย์สู่เด็กคอมพิวเตอร์อาร์ท
สถานที่รัก ROTOMATION ARTISH ที่ YANNIX THAILAND
คือรางวัลมีค่าในชีวิต นี่คือตัวอย่างของคนรุ่นใหม่ที่ไม่ยอม
ทิ้งความฝัน จึงนำเส้นทางความสำเร็จของ “แบงค์-วิโรจน์
เชียยตระกูล” เจ้าของผลงาน The Click Man จากเวที
Thailand Animator Festival 1 (TAF 1) มาถ่ายทอดเพื่อ
ให้ทราบถึงแนวคิดและแรงบันดาลใจที่สามารถก่อให้เกิด
ความสำเร็จในชีวิตในวันนี้ได้ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจให้กับ
เยาวชนในรุ่นต่อไป



ปฐมบทสู่วงการแอนิเมชัน

ตอนเด็กๆ ผมอยากทำแอนิเมชันหนังใหญ่ พวกการ์ตูน
ดิสนีย์ รู้ตัวว่าอยากทำตั้งแต่ตอน ป.5 ได้แรงบันดาลใจจาก
ห้องสมุดใน รพ. ของแม่ แม่จะเอาไปปล่อยไว้ช่วงปิดเทอม
แม่เป็นพยาบาล ห้องสมุดจะมีหนังสือเยอะมาก แต่มีเล่ม
หนึ่งเขาพูดถึงการทำโปรดักชั่น การทำแอนิเมชัน แต่ว่าเริ่ม
อยากทำจริงๆ ตอนดูหนังการ์ตูนเรื่องมุหลานและทาร์ซาน
เขามีสมุดและวิดีโอเบื้องหลังมาให้ดู ว่าทำอย่างไร

“ถึงสิ่งแวดล้อมไม่เอื้อ แต่ผมก็ยัง
อยากเป็นนักสร้างการ์ตูนอยู่ไม่รู้เป็นเพราะอะไร?”



ต่อเติมความฝัน

ตอนเด็กๆ พอรู้ตัวว่าชอบทางนี้ ก็ติดตามพวกนิยายสาร
ตารพีค หนังสือพิมพ์หรือในอินเทอร์เน็ตครับ หรือว่าไป
ศึกษาประวัติของวอลท์ ดิสนีย์ ศึกษาประวัติของแอนิเมเตอร์
รุ่นก่อนๆ ถ้าไม่ทำอย่างนั้นก็ไม่รู้ว่าจะหาข้อมูลจากไหน
ผมอยู่จังหวัดชัยภูมิไม่มีใครสนใจศิลปะเลย ต้องไปซื้อ
หนังสือที่จังหวัดอุบลฯ ถึงสิ่งแวดล้อมไม่เอื้อ แต่ผมก็ยัง
อยากเป็นนักสร้างการ์ตูนอยู่ไม่รู้เป็นเพราะอะไร?



ฝันสายพ่อแม่ไม่หุบ

พ่อแม่ไม่สนับสนุนก็คุยเรื่องนี้กับแม่ ตั้งแต่เด็กๆ จนมาถึง
ม.6 จนเลือกคณะเพื่อสอบเข้ามหาวิทยาลัย แม่ก็ให้เลือก
คณะตามลำดับคะแนนสูงสุด อันดับ 1 ของผมก็เป็นสถาปัตย์
เป็นแนวแอนิเมชันสร้างบ้าน เราตามใจแม่ก่อน แต่พอ
เรียนจบปริญญาตรีไปแล้ว แม่ก็ตามใจเรา ก็ให้เราไปต่อโท
ที่คอมพิวเตอร์อาร์ทที่ ม.รังสิต ที่นี้ตรงมาก คนที่มาสอนก็เป็น
อาจารย์ที่มีประสบการณ์จริงๆ มาสอน เพื่อนที่เรียนด้วย
กันก็มีสิ่งๆ ที่อยากทำเหมือนกันหมด บรรยากาศก็ดีมากเลย



วิธีการจัดการกับความฝันของตัวเองอย่างไร?

ผมก็จะอยู่กับศิลปะให้มากที่สุด และทำการบ้านให้ เป็น แนวนั้นให้มากที่สุด เช่น มีวิชาคณิตศาสตร์ เขาให้ไปงาน มาเราก็พยายามวาดรูปไปส่งไป ออกแบบให้มันดี ๆ หรือว่า เขามีการ์ตูนวิทยาศาสตร์เราก็ออกแบบไปงานให้อ่านง่าย ๆ มีการ์ตูนแทรกเข้าไปเล่าเรื่อง เราก็พยายามไม่ทิ้ง เวลาจัดบอร์ดสมัยเรียนก็พยายามใส่ตัวการ์ตูนเข้าไป หรือเวลาทำ แสตนด์เชียร์ ออกแบบพวกค่ายต่างๆ ก็พยายามเอาเข้าไปเรื่อยๆ พยายามอยู่กับศิลปะให้มากที่สุด แล้ววิชาศิลปะก็ พยายามทำเต็มที่ ทำให้ได้อยู่ใกล้เคียงกับศิลปะมากขึ้นเรื่อยๆ แต่ทำอย่างไรก็ไม่ถึงความฝันสักที เพิ่งจะมาถึงเมื่อ ตอน 3 ปีก่อนที่มีโอกาสได้เรียนต่อโทที่คอมพิวเตอร์อาร์ท ที่ ม.รังสิต ปริญญาตรีเรียนตามใจแม่ แต่ก็ไม่ได้ทำให้ใจเรา ไขว่ไขว่ไปอยู่กับสถาปัตย์ สถาปัตย์ของผมก็จะมีละครคณะ ซึ่งทั้งมหาวิทยาลัยก็จะมาดูที่นี่ แล้วก่อนจะเล่นละครเขาก็ จะมีธรรมเนียมทุกปี มีแอนิเมชันเล่าเรื่องก่อนถึงให้คนมา แสดง ผมก็มาทำตั้งแต่อยู่ปี 2 จากปกติเขาให้ปี 3 ทำ ปกติเขาให้ทำปีละคน แต่ว่าผมเหมารวม 3 ปีเลย



จิ๊กซอว์ความฝัน ทุกวินาทีคือโอกาสต้องทำ

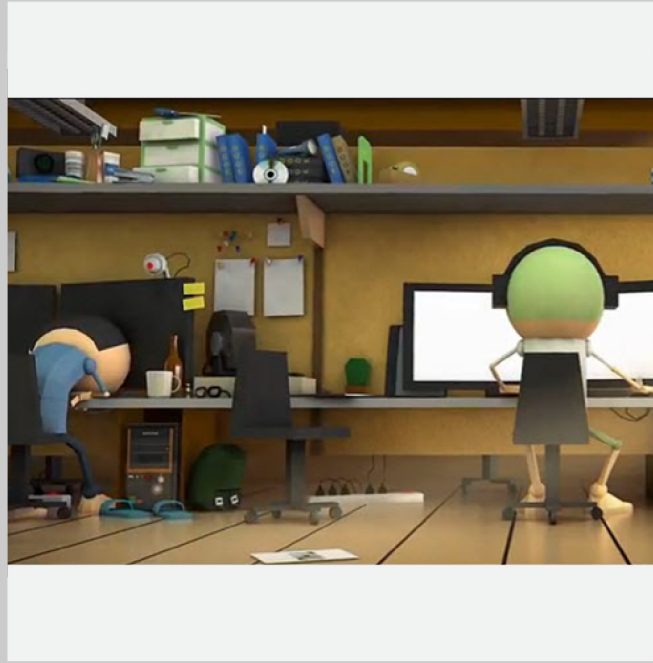
เราไม่ทิ้งโอกาสเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่จะทำมันทุกครั้งเมื่อมี โอกาส แล้วก็มีอาจารย์มาสอนทำโปรแกรม 3 D เราก็ พยายามหา路子กับอาจารย์ที่จะทำ ว่าพอจะมีคอร์สอะไร ส่งผมไปก็บอกผมด้วย โชคดีที่ ม.ขอนแก่นเขามีคณะ ศิลปกรรม มีวิชาแอนิเมชัน ผมก็ไปขออาจารย์เขาเรียน ด้วยเป็นวิชาเสริมหรือไม่ก็มีค่ายแอนิเมชัน มีอีสาน ซอฟต์แวร์ปาร์ตี้ที่ขอนแก่นพอดี ก็ขอเขาเข้าอบรมบ่อยๆ แล้วมีงานประกวดผมก็ส่งบ่อยๆ ก็มาเจอเวที TAF ที่จัด ครั้งแรก



สิ่งที่ทำให้ไม่ทิ้ง “ความฝัน” คือ?

น่าจะเป็นความรู้สึกที่ได้รับพอเราทำเสร็จแล้วเกิดความ ภูมิใจ ดีใจที่เห็นงานตัวเองและคนอื่นเขาชอบงานเรา เลยเป็นแรงผลักดันให้เราทำ ไปอยู่ตรงนั้นให้ได้ เสร็จ แล้วเวลามีฟรีเซ็นต์งานที่คณะ ปกติคนอื่นเขาจะเป็น พาวเวอร์พอยต์ รายงานๆ แล้วจบ แต่ผมจะมีแอนิเมชันเข้ามา ด้วย ทำเป็นVDO มาเล่าเรื่อง เวลาทุกครั้งก็เพื่อนมาเห็น

หรืออาจารย์มาดูก็จะได้คะแนนท็อปๆ ตลอด เพื่อนก็จะมี ปฏิกริยาตอบโต้ตลอด มีเสียงหัวเราะ ปรบมือชอบ แล้วก็ มีรุ่นน้องมาชอบ เราได้รับการยอมรับด้วย อาจารย์ก็มาให้ ช่วยงาน ช่วยรับฟรีแลนซ์ ญาติก็มีงานแต่งงานก็มาจ้าง เราทำแอนิเมชัน เพื่อนคณะอื่นก็มาดูงานเรา รู้จักเรา



ยื่นมือแตะ “ความฝัน” บันไดขั้นแรกแห่งความสำเร็จ

ตอนเรียน ปริญญาโท ผมเรียนที่คอมพิวเตอร์อาร์ท ม.รังสิต คือได้ปลดปล่อยมากเลยครับที่เราอันมานาน ที่เราโดนปิดกั้น โดนอุปสรรคต่างๆ ทุกอย่างที่มีมันเป็นอย่างที่เรารู้หมดเลย ทุกวันที่ได้กลับบ้านผมก็จะตั้งใจทำการบ้านมาก แล้วก็ชอบ มากเลยครับ เวลาได้คะแนนออกมาผมก็จะอยู่ท็อปๆ ตลอด ก็รู้สึกได้ว่า ตั้งแต่เปิดสาขามาของ ป.โท ผมจะได้เกรดเฉลี่ย 4.00 อยู่คนเดียวของคณะ และตอนสอบเข้า ผมก็ได้คะแนน ท็อปๆ ของรุ่นด้วย ตอนนั้นอาจารย์เขาเห็นงานเราแล้วเขาก็ เชียร์มาตลอด ที่นี้เราอยากจะใส่อะไร เล่นได้เต็มที่ จะเป็น สัตว์ประหลาด เป็นคน เป็นเล่าเรื่อง โชว์เทคนิคอะไร เขา สนับสนุนเลย



นำความฝันใส่ไปในหนัง

การมาส่งประกวด TAF เป็นงานรู้สึกดีของผมครับ ผมตั้งใจ ที่จะเอาดีดิสไปประกวดตามที่ต่างๆ อยู่แล้ว เลยตัดสินใจ ทำให้มันดีที่สุดแล้วก็ส่งมาที่นี่แล้วก็ได้เข้ารอบหลายอย่าง มากครับที่มาจากชีวิตผม แอนิเมชันเรื่อง The Click Man

เป็นเรื่องเกี่ยวกับคนที่ทำอาชีพแอนิเมเตอร์ ทำงานหามรุ่งหามค่ำ แล้วสุดท้ายก็ป่วย แล้วก็จบ ให้คนไปคิดว่าจะทำอย่างไรต่อจากชีวิตนี้ดี ชีวิตที่เรามีความสุขกับการทำงาน แต่ว่าสุขภาพเราอาจไม่เอื้ออำนวยครับ เราอยากให้คนที่รักในสิ่งที่ตัวเองทำได้ตัดสินใจว่าเราควรที่จะทุ่มเทกับมัน 100% กับตรงนี้หรือว่าแบ่งเวลาด้วย เพราะว่าตอนนั้นมันเป็นช่วงที่กรุงเทพฯ น้ำท่วม ผมก็เลยพักเรียนแล้วก็กลับไปที่บ้าน แล้วผมตรวจเลือด ผมก็พบว่าตัวเองจะเป็นโรคนั้นโรคนี้นะเยอะมาก เป็นโรคเก๊าท์ ความดันสูง เบาหวาน เหตุมาจากการที่เราทำงานที่เรารัก ปวดหลัง สิวขึ้น ปวดหัว หลายๆอย่าง ก็เลยใช้การตั้งคำถามที่บอกกับตัวเองไปด้วย เหมือนพระเอกเป็นตัวเราด้วย แล้วก็เป็นตัวแทนให้กับแอนิเมเตอร์หลายๆ คน ที่ทำงานหนักด้วย อย่างเช่น อาจารย์ปยุตเงากระจ่าง เป็นบิดาแอนิเมชันของประเทศไทย ก็ทำงานจนตาบอด หรือวอลท์ ดิสนีย์ ก็ทำงานหนักแล้วก็สูบบุหรี่และตายด้วยมะเร็งปอด ถ้าเผื่อเขาไม่เครียดเขาคงไม่สูบบุหรี่และเขาคงไม่ตาย ก็ให้คนเลือก ให้เขาเลือกเอาเอง แต่สำหรับผมเองเลือกแล้วว่าผมจะเดินไปในทางที่พอดีคือทำงานที่เรารักด้วยแต่ก็ไม่ให้เกินกำลังตัวเองด้วยไม่สุดโต่ง ให้อายุกับตัวเองว่าวันหนึ่งต้องออกกำลังกาย เพราะหลังจากที่ผมเข้าทำงานที่ GDH นั้น เรื่องแรกของผมคือหนังเรื่องรัก 7 ปี ดี 7 นก จะมีตอนสุดท้ายเกี่ยวกับ 4.2.195 ก็คือคนวิ่งมาราธอน แล้วผมก็ใช้แรงบันดาลใจตรงนั้นมาหัดวิ่งมาราธอน จาก 5 กม.เป็น 10 กม. เป็น 21 กม. แล้วก็ 42 กม. ตัวเองก็สุขภาพแข็งแรงไม่ป่วย ตอนนั้นก็ใช้การวิ่งมาราธอนแล้วค่าเลือดอะไรต่างๆของผมก็แทบจะเป็นปกติทั้งหมดแล้วเหลือแต่คุมอาหารครับ



“
สิ่งที่ได้จากที่นับมากที่สุดคือ
แรงบันดาลใจ
จากเพื่อนๆ น้องๆ ครับ
 ”

ได้อะไรจากเวที TAF บ้าง?

ทุกครั้งที่ผมมาค่ายผมของ TAF จะได้แรงบันดาลใจจากทุกคน เพราะว่าทุกคนจะมีความคิดตรงกันว่าจะทำงานตัวเองให้ดีที่สุด แล้วเสนอเทคนิคที่มันแตกต่างจากคนอื่น เสนอแนวความคิด สำหรับผมสิ่งที่ได้จากที่นี้มากที่สุดคือแรงบันดาลใจ จากเพื่อนๆ น้องๆ ครับ



อาชีพ “ออตเมชัน” ความฝันกลายเป็นจริง?

ถึงวันนี้ผมก็ทำได้อย่างที่ฝันไว้ล่ะครับ ได้ทั้งหมดแล้ว เพียงแต่ “ออตเมชัน” ของผมมันเข้าใกล้กับคำว่าแอนิเมเตอร์ มันไม่ได้เป็นแอนิเมเตอร์ 100%แต่ผมก็พอใจกับมันล่ะครับ เพราะว่ามันก็มาได้ไกลมากแล้ว ผมเป็นออตเมชัน ทำคล้ายๆแอนิเมเตอร์ แอนิเมเตอร์จะทำตัวละครให้ขยับตามที่เขานึกคิด แต่ของเราจะขยับให้ตามภาพคนแสดงแบบเบ๊ๆครับ ของผมจะไม่ใช่แนวแอนิเมชัน จะเป็นแนวสมจริง เป็น CG เป็นคนแสดง เช่น สมมติคนจะแปลงร่างจากหน้าคนแล้วมีเลือดออกมาก็สามารถที่จะทำให้เป็นอย่างนั้นได้ โดยการที่พวกผมจะทำหน้าคนจำลองให้เหมือนเบ๊ๆ แล้วก็ส่งให้แผนก CG ใส่เลือดเข้าไป (เหมือนการทำ CG ในหนังที่คนแสดง) ทำโมโตๆ คนให้ไปอยู่ในคอมพิวเตอร์ เพื่อให้คนที่ทำ CG ใส่อะไรเข้าไปได้ เช่น อยากใส่เลือด ใส่หัวไฟลุก ใส่ขน อยากเปลี่ยนลูกตา อยากทำจมูกบี้วจมูกหัก ทำได้หมดเลย งานที่เปิดเผยได้ก็จะมีเรื่องโกสต์-บัสเตอร์ภาคสอง (Ghost Buster ภาค 2) งานนี้ผมชอบครับ เพราะเป็นอะไรที่อยากทำตั้งแต่เด็กแล้วครับ



นักออกแบบต้องมีทักษะอะไรบ้าง

น้องๆ ที่อยากจะเป็นนักออกแบบชั้น แคล้ใช้ MAYA เป็นก็เข้ามาได้แล้ว เป็นโปรแกรม 3 มิติที่ใช้ทำแอนิเมชัน เพราะว่าแผนกของผมมันไม่ได้มีสอนตามมหาวิทยาลัย ที่ออฟฟิศผมก็เป็นคนทรงน้องใหม่ด้วย ไม่ต้องเป็น MAYA มากก็ได้ ผมก็สอนให้เป็นที่ แต่สิ่งที่ต้องมีเพิ่มคือทัศนคติที่คิดบวก ทำงานกับคนอื่นได้ ความกล้าพูดเวลามีปัญหา ก็รีบแจ้งซูเปอร์ไวส์เซอร์ ความกล้ารู้กล้าถาม พวกทักษะฝึกได้ ไม่นานก็ได้ ก็ทำเป็นแล้ว พวกเครื่องมือแปดนิ้วก็ทำเป็น แต่พวกทัศนคติมันจะอยู่กับเราไปตลอดตั้งแต่เราเป็นจูเนียร์จนถึงระดับเฮดๆ เลย เพราะฉะนั้นเรื่องนี้ต้องมาก่อนเรื่องทักษะ



แอนิเมชันเพื่อสังคมเพื่อการเปลี่ยนแปลง มีความคิดอย่างไร?

ผมชอบมากกว่าที่จะดูแอนิเมชันสนุกๆ แล้วก็จบ ตอนนี้มี

แพลนเรื่องงานแอนิเมชัน 4 - 5 เรื่องครับ แต่ผมยังไม่ทำสักที เพราะว่าผมก็เริ่มจะลึ้มๆ โปรแกรม เพราะตอนนี้ทำแคงานที่ออฟฟิศ แต่เวลามาดูงานน้องผมก็จะมีพวกความคิดเก่าๆ ขึ้นมาตลอดเลยว่าทำไมไม่ทำสักที เช่น **เรื่องที่ยอยากทำคือมันจะมีเรื่องตำนานของบ้านผม** (ตำนานของ จ.ยโสธร) **เรื่องก่องข้าวน้อยฆ่าแม่** ก็คือลูกหิวข้าวมาก แล้วแม่เอาข้าวมาให้ แต่แม่อัดข้าวเหนียวใส่ในก่องเยอะมากแต่ลูกหิวจึงเห็นว่าข้าวมีน้อยมากเลยฆ่าแม่ คือโมโหหิว ฆ่าแม่เสร็จแล้วก็กินข้าวแต่กินเท่าไรหิวก็ไม่หมด **เป็นการทำให้คิดถึงการรู้จัการะดับอารมณ์ชั่ววูบ ความโมโห** ผมก็อยากจะสอนตรงนี้



ตัวอย่างของความมุ่งมั่นของ “แบงค์” น่าจะเป็นแรงบันดาลใจให้รุ่นน้องได้นำไปเป็นพลังในการสานต่อความฝันของตนให้สำเร็จได้ไม่มากนักน้อย.

