

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสองมิติ เรื่อง “ช่วงนี้เป็นไง?”
DIRECTING FOR 2D ANIMATION “How are you doing, lately?”



นิชมล ขยันระงับพาล
NICHAMON KAYANRANGABPARN

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล মিเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การกำกับแอนิเมชันสั้นสองมิติ เรื่อง
“ช่วงนี้เป็นไง?”

DIRECTING FOR 2D ANIMATION

“How are you doing, lately?”

นักศึกษา

นางสาวณิชมล ชัยนระงับพาล

รหัสประจำตัว

61020250

ปริญญา

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา

ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

ปีการศึกษา

2565

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แห มังกรวงษ์

(ผศ.ดร.แห มังกรวงษ์)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่..21....เดือน..พ.ค.....พ.ศ.....2565.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับแอนิเมชันสั้นสองมิติ เรื่อง “ช่วงนี้เป็นไง?” DIRECTING FOR 2D ANIMATION “How are you doing, lately?”
นักศึกษา	นางสาวณิชมล ชัยนระงับพาล
รหัสประจำตัว	61020250
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แข มังกรวงษ์

บทคัดย่อ

แอนิเมชันสั้นสองมิติชิ้นนี้ เกิดจากความสนใจ ความถนัด และความสามารถของข้าพเจ้า ในด้านการกำกับ การจัดการ กระบวนการสร้างสรรค์งาน และเทคนิคด้านการทำแอนิเมชันสองมิติ ที่นำมาผนวกเข้าด้วยกัน โดยที่ข้าพเจ้านั้นสนใจสภาวะทางอารมณ์ของเพื่อนของข้าพเจ้าที่มักจะโทรมาปรึกษาข้าพเจ้าเกี่ยวกับความรัก ข้าพเจ้าสนใจว่าเพื่อนของข้าพเจ้านั้นคิดอะไรในขณะที่พูด จึงเป็นที่มาของการทำศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ โดยที่ข้าพเจ้าใช้ทั้งจินตนาการและทักษะการออกแบบตัวละคร สี และการตัดต่อ ผสมเข้าด้วยกันจนออกมาเป็นศิลปนิพนธ์เรื่องนี้

บทสรุปของการศึกษาครั้งนี้สามารถก่อประโยชน์สูงสุดแก่ข้าพเจ้าและผู้รับชม ทำให้ตัวข้าพเจ้านั้นได้พัฒนาศักยภาพของตนเองทั้งในด้านของเทคนิค การจัดการการทำงาน และความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งผู้ชมที่ได้รับชมยังได้รับความเพลิดเพลินไปกับเนื้อเรื่องที่อาจเคยประสบเหตุการณ์เดียวกับในแอนิเมชันเรื่องนี้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ชั้นนี้ จะไม่สามารถลุล่วงได้ถ้าหากขาดการสนับสนุนจากหลากหลายฝ่าย ทั้งที่ผู้ให้ ความสนับสนุนด้านความคิด กระบวนการ แรงบันดาลใจ เทคนิคทรัพยากร อีกทั้งกำลังใจจากที่คนที่ทำให้ศิลปินพจน์นี้สำเร็จลุล่วงได้ดี

ขอขอบคุณอาจารย์จรรยา หะตะโยธิน ที่คอยให้คำปรึกษาและคำแนะนำแก่ข้าพเจ้าตลอดการทำงาน

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ชั้น 36 ทุกคนที่คอยให้กำลังใจเสมอในยามยากลำบาก ทั้งช่วยเหลือด้านการทำงาน และกำลังใจตลอดทั้งปีการศึกษา ทำให้ศิลปินพจน์ชั้นนี้ลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบคุณร้าน neversnooze café สำหรับที่นั่งทำงาน คอยแลกเปลี่ยนความคิด และกาแฟที่อร่อย

ขอขอบคุณน้อง ชั้น 37 ที่ดูแลเป็นอย่างดีและไม่เคยทอดทิ้งข้าพเจ้าตลอดปีการศึกษา แม้ว่าจะอยู่คนละชั้นปีแต่ข้าพเจ้านั้นได้รับการดูแลอย่างดีเสมอ

ขอขอบคุณครอบครัวที่ให้กำลังใจและสนับสนุนทุกค่าใช้จ่ายในการทำงาน

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณตัวของข้าพเจ้าที่เชื่อมั่นในตนเองจนทำให้ศิลปินพจน์นี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

นางสาว นิชมล ชัยนระงับपाल

ผู้จัดทำรายงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ

กิตติกรรมประกาศ

สารบัญ

บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	1
1.4 ลักษณะของโครงการ.....	1
1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
บทที่ 2 การค้นคว้า และวิเคราะห์ข้อมูล	
2.1 แรงบันดาลใจและข้อมูลที่ใช้ในการเขียนบท.....	3
2.2 ภาพยนตร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจ.....	7
2.3 ข้อมูลสนับสนุนด้านเทคนิค.....	9
บทที่ 3 บทภาพยนตร์	
3.1 ประเด็น.....	13
3.2 ประโยคขยาย.....	13
3.3 เรื่องย่อ.....	13
3.4 โครงเรื่องขยาย.....	13
3.5 บทภาพยนตร์.....	15
3.6 บทภาพ.....	19
บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน	
4.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-production)	28
4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)	32
4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)	33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
5.1 อุปสรรคในการทำงาน.....	36
5.2 ข้อเสนอแนะ.....	36
บรรณานุกรม	
ประวัติผู้เขียน	

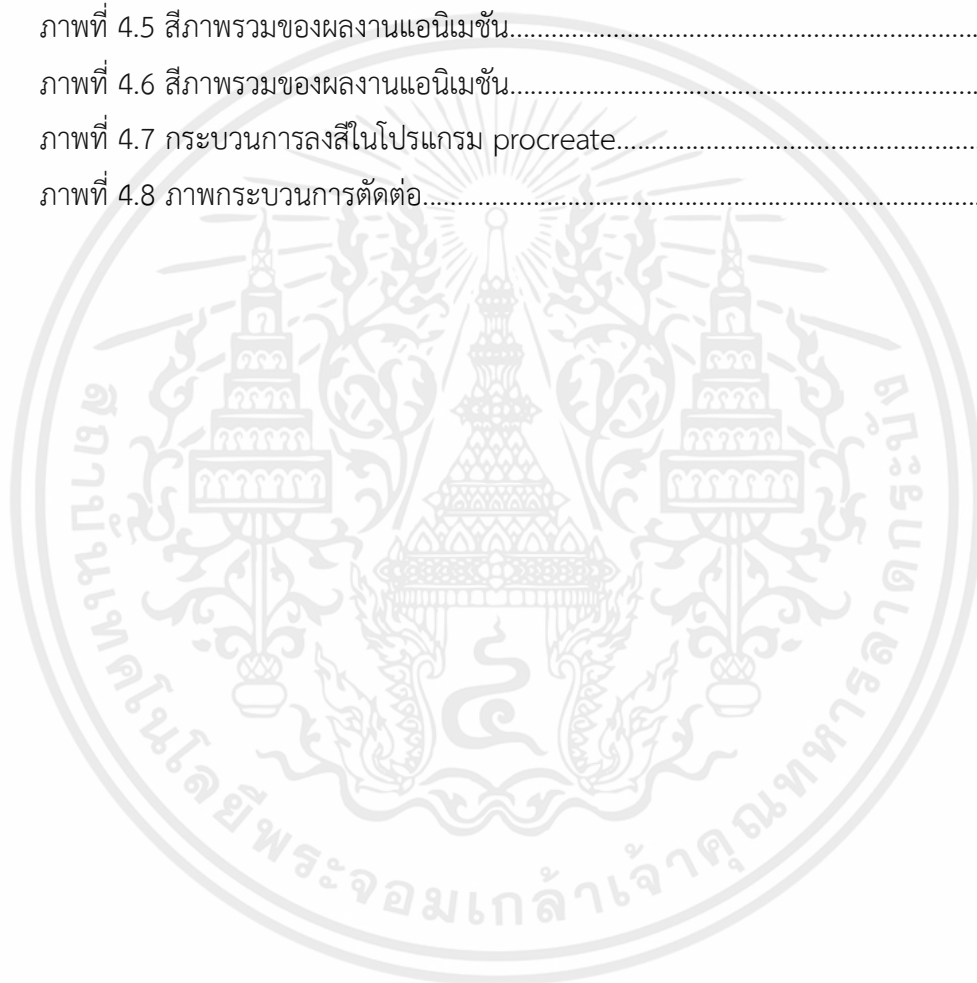


สารบัญรูป

รูป	หน้า
ภาพที่ 2 จำนวนกระทู้เกี่ยวกับ ‘คนคุย’ จากเว็บไซต์พันทิป.....	5
ภาพที่ 2.1 The Midnight Gospel (2020).....	8
ภาพที่ 2.2 ผู้กำกับ Duncan Trussell ในรายการ KFC Radio.....	8
ภาพที่ 2.3 ภาพยนตร์ Die Tomorrow (2017).....	9
ภาพที่ 2.4 ทศนราต	10
ภาพที่ 2.5 Four Horsemen of the Apocalypsez.....	10
ภาพที่ 2.6 Untitled (Flying women) – Friedrich könig.....	10
ภาพที่ 2.7 Afternoon Class โดย Seoro Oh.....	11
ภาพที่ 2.8 วงล้อทฤษฎีสี่.....	11
ภาพที่ 3 บทภาพ หน้าที่ 1.....	19
ภาพที่ 3.1 บทภาพ หน้าที่ 2.....	19
ภาพที่ 3.2 บทภาพ หน้าที่ 3.....	20
ภาพที่ 3.3 บทภาพ หน้าที่ 4.....	20
ภาพที่ 3.4 บทภาพ หน้าที่ 5.....	21
ภาพที่ 3.5 บทภาพ หน้าที่ 6.....	21
ภาพที่ 3.6 บทภาพ หน้าที่ 7.....	22
ภาพที่ 3.7 บทภาพ หน้าที่ 8.....	22
ภาพที่ 3.7 บทภาพ หน้าที่ 9.....	23
ภาพที่ 3.8 บทภาพ หน้าที่ 10.....	23
ภาพที่ 3.9 บทภาพ หน้าที่ 11.....	24
ภาพที่ 3.10 บทภาพ หน้าที่ 12.....	24
ภาพที่ 3.11 บทภาพ หน้าที่ 13.....	25
ภาพที่ 3.12 บทภาพ หน้าที่ 14.....	25
ภาพที่ 3.13 บทภาพ หน้าที่ 15.....	26
ภาพที่ 3.14 บทภาพ หน้าที่ 16.....	26
ภาพที่ 3.15 บทภาพ หน้าที่ 17.....	27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3.16 บทภาพ หน้าที่ 18.....	27
ภาพที่ 4 แบบร่างตัวละคร.....	28
ภาพที่ 4.1 ตัวละครที่เลือกใช้.....	29
ภาพที่ 4.2 ตัวละครสมทบ.....	29
ภาพที่ 4.3 แบบร่าง Key Sequence.....	30
ภาพที่ 4.4 การตัดต่อ Animatic.....	31
ภาพที่ 4.5 สีภาพรวมของผลงานแอนิเมชัน.....	30
ภาพที่ 4.6 สีภาพรวมของผลงานแอนิเมชัน.....	31
ภาพที่ 4.7 กระบวนการลงสีในโปรแกรม procreate.....	31
ภาพที่ 4.8 ภาพกระบวนการตัดต่อ.....	32



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสองมิติฉบับนี้สร้างขึ้นจากความสนใจส่วนตัวของข้าพเจ้า จากการสังเกตความสัมพันธ์ของบุคคลรอบตัวของตัวข้าพเจ้า ทำให้ข้าพเจ้าเริ่มสนใจในสิ่งที่ศึกษาปัญหาความสัมพันธ์เชิงคนรักที่ไม่ได้ให้สถานะกัน หรือที่เรียกว่า ‘คนคุย’ โดยข้าพเจ้ามีความคิดที่ว่าเมื่อความสัมพันธ์มาถึงจุดที่มีใครซักคนในความสัมพันธ์ต้องการความชัดเจนแต่อีกคนกลับไม่ได้ให้คำตอบที่ชัดเจนว่าสถานะที่เป็นอยู่นั้นคืออะไร คนในความสัมพันธ์มักจะมีจินตนาการที่เกินกว่าความเป็นจริง และไม่เกิดการพูดคุย หรือ แก้ไขในความสัมพันธ์จนก่อให้เกิดความเข้าใจผิดเกิดขึ้น

ตัวข้าพเจ้าจึงสนใจที่จะถ่ายทอดเรื่องราว ณ ช่วง ๆ เวลานั้น และตีความ ออกมาเป็นเชิงสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความรู้สึกของผู้ที่อยู่ในความหวังสัมพันธ์ซึ่งข้าพเจ้าต้องการให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ร่วม และตระหนักถึงคุณค่าในตัวเอง

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 2.1 เพื่อศึกษาการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ
- 2.2 เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกคิดมากในเรื่องความสัมพันธ์ที่ไม่ชัดเจนของมนุษย์โดยใช้การอุปลักษณ์ หรือ Metaphor

3. ขอบเขตของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น ความยาวไม่เกิน 5 นาทีเทคนิคสองมิติระบบดิจิทัลในขนาด 16:9 ความละเอียด 1080p 24 fps โดยใช้โปรแกรม Procreate, Adobe After Effects และ Adobe Premiere Pro เป็นหลัก

4. ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสองมิติบอกเล่าเรื่องราวของห้วงความคิดที่สับสนของตัวละครที่อยู่ในความสัมพันธ์ที่ไม่ชัดเจนและต้องการที่จะได้ความชัดเจนจากความสัมพันธ์นี้เพื่อตัดสินใจว่าจะหยุดพักความสัมพันธ์เพียงเท่านี้ หรือไปต่อโดยใช้เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวให้สัมพันธ์กับบทบรรยาย

5. แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

5.1 Pre – production

1. ศึกษาเรื่องราว, อารมณ์ และความรู้สึกของบุคคลที่อยู่ในความสัมพันธ์ที่ไม่ชัดเจน
2. รวบรวมข้อมูลที่ศึกษามาเพื่อเขียนบทภาพยนตร์
3. ค้นหาภาพยนตร์ และแอนิเมชันเพื่อใช้อ้างอิง
4. ออกแบบ Concept art โดยรวมของงาน และพัฒนางานสู่ Art Direction เพื่อกำหนดทิศทางของ

งาน

5. เขียนบทภาพ (Storyboard)
6. ค้นหา และออกแบบเสียงเพื่อส่งเสริมการเล่าเรื่อง
7. ทำแอนิเมติก (Animatic)

5.2 Production

1. สร้างภาพเคลื่อนไหวผ่านโปรแกรม Procreate
2. ทำ Screen test เพื่อตรวจสอบภาพรวมของงาน

5.3 Post-production

1. นำมาตัดต่อเรียงลำดับภาพ (Compositing)
2. ใส่เพลงประกอบ
3. ลำดับภาพหยาบ (Rough Cut)
4. ลำดับภาพละเอียด (Fine Cut)
5. ผลงานสำเร็จ

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ชมได้รับความบันเทิงในรูปแบบของภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ
2. ได้สร้างภาพเคลื่อนไหวที่สื่อถึงอารมณ์ภายในของมนุษย์
3. ได้ศึกษาการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสองมิติ

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ข้าพเจ้านั้นมีความสนใจในความสัมพันธ์ที่คลุมเครือ หรือที่เรียกว่า ‘คนคุย’ รวมไปถึงความคิดของคนที่อยู่ในความสัมพันธ์ที่คลุมเครือ จนเกิดสิ่งที่เรียกว่า “การคิดมาก” เพราะสถานะในความสัมพันธ์นั้นไม่ชัดเจนมากพอที่จะแสดงออกว่าเป็นคนรักกัน แต่ก็ไม่ใช่เพื่อนหรือคนรู้จัก เพราะการกระทำของทั้งสองคนแสดงออกให้เห็นว่าทั้งสองมีความรู้สึกให้กัน ข้าพเจ้าจึงสนใจที่จะนำช่วงเวลาที่คิดมากนั้นนำมาตีความและแสดงผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันให้มีความเข้าใจได้ง่ายมากขึ้น และตระหนักถึงความสัมพันธ์ที่เป็นพิษ (Toxic relationship)

1. แรงบันดาลใจและข้อมูลที่ใช้ในการเขียนบท

1.1 ความหมายของคำว่า คนคุย

คำว่า คนคุย ไม่มีใครให้ความหมายที่เฉพาะเจาะจง แต่เมื่อแยกออกเป็นคำว่า คน และ คุย ตามความหมายจากพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถานปีพ.ศ. ๒๕๕๔ นั้น จะจำแนกได้เป็นคำว่า คน หมายถึง มนุษย์ และ คุย เป็นคำกริยาที่หมายถึงการพูดจา สนทนากัน เมื่อนำมารวมกันแล้วจะหมายถึง บุคคลที่ได้มีการพูดคุยสนทนา ซึ่งในปัจจุบันนี้คำว่า ‘คนคุย’ ถูกนำมาใช้ในการเรียกความสัมพันธ์ในรูปแบบหนึ่งที่ทั้งสองฝ่ายอยู่ในช่วงศึกษากันและกัน โดยยังไม่มีการบอกว่าทั้งสองตกลงใจที่จะพัฒนาความสัมพันธ์ไปเป็นคำว่า ‘แฟน’ หรือ ‘คนรัก’ แต่การกระทำที่ทำให้กันนั้นเหมือนกับคู่รัก ทำให้คำว่าคนคือนั้นการเป็นการบ่งบอกสถานะที่ไม่ชัดเจน ซึ่งควรจะให้เวลาที่เหมาะสมกับสถานะคนคุย และพัฒนาไปเป็นคนรัก แต่ในทางกลับกันมีคนหลายคนที่ใช้คำว่าคนคุยเพื่อเป็นข้ออ้างในการไม่พัฒนาความสัมพันธ์ทำให้อีกฝ่ายที่ตกอยู่ในสถานะคนคือนั้นรู้สึกลุ่มใจแต่ก็ไม่สามารถทำอะไรได้ เพราะสถานะที่ตนเป็นอยู่นั้นก็ไม่ใช่คนรัก ทำให้ไม่มีสิทธิ์ที่คนรักสามารถทำได้ในความสัมพันธ์ ท้ายที่สุดแล้วไม่ว่าสถานะคนคุยจะใช้เวลานานเพียงใด ก็จะมีปลายทางของความสัมพันธ์ 3 แบบคือ 1.ความสัมพันธ์ถูกพัฒนาไปเป็นคู่รัก 2.ทั้งสองเลิกกรากันไป และ 3.ไม่มีใครพูดถึงความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น และไม่ได้ถูกพัฒนาแต่ก็ไม่ได้เลิกกรากัน จากข้อ 3 นั้น ก่อให้เกิดความสับสนและลุ่มใจ ซึ่งเป็นปัญหาที่เห็นได้บ่อยในสังคม และถูกยกขึ้นมาพูดอยู่บ่อยครั้งในสื่อบันเทิง ตัวอย่างเช่น เพลง, ละคร, Facebook page คำคม และภาพยนตร์

1.2 คนคุย และ pop culture¹ ของไทย

ในปีพ.ศ. 2550 ดา เอ็นโดฟิน ศิลปินสังกัดจีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ได้ปล่อยเพลง ‘ไม่ต้องรู้ว่าเราคบกันแบบไหนจากอัลบั้ม My Love Songs’ โดยเนื้อเพลงนั้นแสดงถึงความรักที่กล่าวถึงความสัมพันธ์ที่ไม่ชัดเจน

“ใคร...ไม่อาจเข้าใจ
ว่าความสัมพันธ์ของเรานั้นมันเป็นเช่นไร

และใคร...อาจจะเข้าใจผิด

และคงคิดไป

และคงเข้าใจตามที่เราเห็น

คง...มีเพียงเราสองคนท่ามกลาง

หมู่ดาวมากมาย ที่รู้กันใจ

มันจำเป็นด้วยหรือที่ต้องอยู่ในกฎเกณฑ์ที่ใครกำหนดว่ารักเป็นอย่างไร...”

จะเห็นได้ว่า ณ เวลานั้น สถานะทางความรักที่ไม่ชัดเจนถูกพูดถึงในบริบทของแก๊งค์ที่ทั้งสองฝ่ายรู้สึกยินดีที่อยู่ในความสัมพันธ์ที่ไม่ชัดเจนและไม่ต้องบอกใคร รู้กันเพียงสองคนก็เพียงพอแล้วแต่ในปัจจุบันนั้น มีเทคโนโลยีใหม่เกิดขึ้นมากมาย และการมาถึงของ Dating app หรือแอปพลิเคชันที่มีวัตถุประสงค์เพื่อหาคู่รักได้อย่างง่ายดายแค่ปัดหน้าจอไปทางซ้าย และขวาเท่านั้น ทำให้คนรุ่นใหม่รู้สึกว่าการรักเป็นเรื่องง่ายขึ้น ใช้เวลาศึกษากันน้อยลง หรือบางครั้งก็เป็นการหาใครซักคนเพื่อแก้เหงา หลายคนจึงเลือกใช้สถานะคนคุยเพื่อศึกษาคนที่จะพัฒนาเป็นคนรัก แต่เพราะความง่ายดายของเทคโนโลยีทำให้หลายคนเลือกที่จะใช้สถานะคนคุยกับคนหลายคน หรือเรียกว่า ‘กิ๊ก’ คือการที่ไม่พัฒนาความสัมพันธ์ แต่ก็ไม่ได้คำตอบว่าสถานะของอีกคนนั้นคืออะไร จนกลายเป็นความสัมพันธ์ที่เป็นพิษ ตัวอย่างเช่น ในปีพ.ศ. 2563 ศิลปิน BOWKYLION ศิลปินสังกัด What The Duck ได้ปล่อยเพลงที่มีชื่อว่า ‘คิดถึงแต่’ โดยเนื้อเพลงได้กล่าวว่

“คิดถึงแต่ต้องทน

เพราะว่าเราสองคน

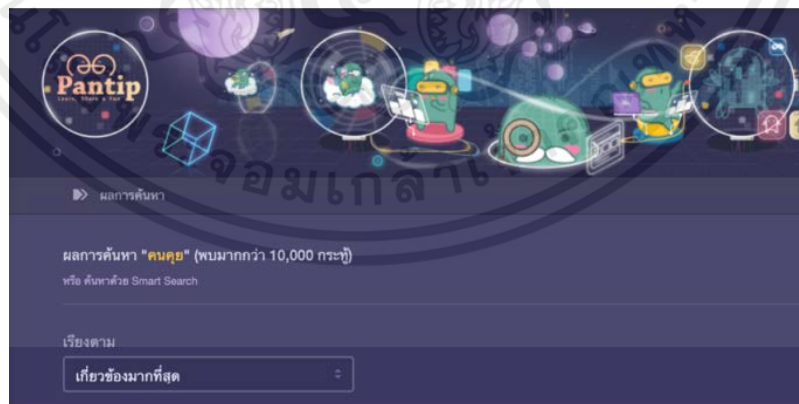
ไม่ได้เป็นอะไรกัน...”

¹ พัชรศมิ ว่องไชยกุล, “Pop Culture วัฒนธรรมฉาบฉวยที่ทรงพลัง” [ออนไลน์] Blockdit, 2022, แหล่งที่มา <https://www.blockdit.com/posts/630d9f3671d25f835c52d481>.

โดยที่เพลง ‘คิดถึงแต่’ มียอดผู้รับชมบน YouTube มากกว่า 18 ล้านครั้ง แสดงให้เห็นว่าเพลงที่มีการพูดถึงความสัมพันธ์ในรูปแบบไม่ชัดเจนนั้น กำลังเป็นที่นิยมในหมู่ผู้รับฟังเป็นอย่างมาก ในขณะเดียวกันปีพ.ศ. 2564 ศิลปินวง KACHAIN (คเชนทร์) สังกัด BOXX MUSIC ได้ปล่อยเพลง ‘ฟีลก็คล้ายแฟน (Just Feel Like...)’ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์หนึ่งที่กำลังพัฒนาไปได้ในทางที่ดี การกระทำของทั้งสองคนนั้นเหมือนกับคนที่เป็นคู่รักกัน แต่เมื่อฝ่ายหนึ่งถามว่าเราเป็นอะไรกัน อีกฝ่ายกลับบ่ายเบี่ยงและบอกว่าก็เป็นเพียงแค่คล้ายๆ กับแฟน โดยเนื้อเพลงได้กล่าวว่

“ฟีลก็คล้ายแฟน คล้ายแฟน เธออยู่ทุกวัน
เธอดีกับฉันเกินกว่าเพื่อนทั่วไป
จนมันรักเธอ หลงเธอ ก็ให้ไปตั้งใจ
ถามเธอไป เธอบอกฉันแค่ฟีลแฟน...”

เพลง ‘ฟีลก็คล้ายแฟน (Just Feel Like...)’ มียอดรับชมบน YouTube มากกว่า 1 ล้านครั้ง และในปีใกล้เคียงกัน ก็มีเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคนคุยออกมาอีกมากมายและได้รับการตอบรับที่ดีเป็นจำนวนมากแต่ในทางกลับกัน เพลงจากทางตะวันตกกลับแทบจะไม่มีการพูดถึงสถานะที่เรียกว่าคนคุยเลย อาจจะมีบ้างแต่เป็นในรูปแบบของการออกเดท หรือ Dating เสียมากกว่า อีกหนึ่งข้อมูลที่บอกว่าสถานะคนคุยได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในประเทศไทยคือ การตั้งกระทู้ในเว็บไซต์ Pantip.com ที่เป็นเว็บบอร์ดขนาดใหญ่ในไทย ได้มีการตั้งกระทู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์เกี่ยวกับคนคุยมากกว่า 10,000 กระทู้



ภาพที่ 2 จำนวนกระทู้เกี่ยวกับ ‘คนคุย’ จากเว็บไซต์พันทิป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 บทความสนับสนุนที่เกี่ยวข้อง

1.3.1 บทความ “ความสัมพันธ์เฮย...จงซับซ้อนขึ้น” รู้จัก dating trends 2020 โดย Warittha Saejia จาก The Matter ได้กล่าวไว้ว่า ‘ดังที่เห็นจากการเข้ามาของเทคโนโลยีอย่างโซเชียลมีเดีย แอปพลิเคชันหาคู่มากมาย หรือซีรีส์เพลง รายการโทรทัศน์ ฯลฯ ที่เข้ามามีอิทธิพลกับการรับรู้ และ พฤติกรรมของผู้คนสมัยนี้ จึงเกิดค่านิยมความรัก หรือ ประสบการณ์ความสัมพันธ์ในรูปแบบใหม่ๆ ที่ แตกต่างไปจากสมัยก่อน โดยมีเรื่องของการตอบแชท การกดไลค์หรือการหายไปเข้ามา’ โดยจากใน บทความนี้² นั้น ได้จำแนกศัพท์ใหม่ que แสดงถึงความสัมพันธ์ในยุคปัจจุบันจากทั่วโลก ได้แก่

1. Ghosting หรือ การหายไปไม่ตอบแชท โดยไม่ได้บอกว่าหายไปไหน และไม่กลับมาอีกเลย
2. Blue-stalling หรือ การทำทุกอย่างเหมือนคนรัก แต่สุดท้ายไม่ได้มีความสัมพันธ์ที่มากกว่านั้น
- 3.Breadcrumbing หรือ การแฉะเวียนมาทักทายเรื่อย ๆ เพื่อให้ความรู้สึกยังคงอยู่
4. Pepperclipping หรือ การกดถูกใจใน social media เพื่อให้อีกฝ่ายรู้ถึงตัวตน
5. Dial toning หรือ การแลกช่องทางการติดต่อกัน แต่ไม่มีการติดต่อกลับมา
6. Microcheating หรือ การนอกใจเล็กๆ น้อยๆ
7. Eclipsing หรือ การแกล้งๆ เปลี่ยนตัวเองให้อีกฝ่ายสนใจ
8. Soft ghosting หรือ การกดถูกใจทำบทยสนทนาแล้วหายไป
9. Fishing หรือ การหว่านจับคนหลายๆ คน ในเวลาเดียวกัน
10. Submarining หรือ การไม่ตอบแชทเป็นเวลานาน จนลืมไปแล้ว แล้วจึงค่อยกลับมา
11. Stashing หรือ คบกันหลายเดือนแต่ไม่พาไปพบครอบครัว
12. Orbiting หรือ การที่เมื่อเลิกกันไปแล้ว ยังคงพยายามวนเวียนอยู่ใกล้ตัวอดีตคนรัก
13. Grande-Ing มากจาก เพลง Thank you, next ของ Ariana Grande โดยในเนื้อเพลงได้กล่าวไว้ในเชิงประชดประชันว่า ‘ขอบคุณที่เลิกกันค่า’

จากบทความนี้จะเห็นได้ว่าไม่เพียงแต่ในประเทศไทยเท่านั้นที่มีรูปแบบความสัมพันธ์ใหม่ ๆ เกิดขึ้น ในต่างประเทศเองก็เช่นกัน อันเนื่องมาจากผลของ Social media ที่แผ่ขยายไปทั่วโลก ข้อดีคือ เราสามารถรู้จักคนที่อยู่มุมไหนของโลกก็ได้เพียงแค่ปลายนิ้ว แต่ข้อเสียก็คือ เมื่อทุกสิ่งอย่างนั้น เข้าถึงได้ง่ายก็สามารถหายไปได้ง่ายเช่นกัน หรือ แม้แต่การหลอกกันทางโลกออนไลน์หรือที่เรียกว่า scammer

² Warittha Saejia, “ความสัมพันธ์เฮย...จงซับซ้อนขึ้น” [ออนไลน์] *The Matter*, 2020, แหล่งที่มา <https://thematter.co/social/dating-trends-2020/97853>

อย่างไรก็ตามความสัมพันธ์ก็ยังเป็นสิ่งที่จะต้องใช้เวลาในการคิดวิเคราะห์บ้าง ตามสัญชาตญาณ แต่อย่าให้ความรู้สึกชักนำความคิด เมื่อนั้นอาจนำเราเข้าไปสู่สิ่งที่เรียกว่า “หลง” มากกว่าคำว่า “รัก” ก็ได้

1.3.2 พอดคาสต์ (PODCAST) หัวข้อ ‘ความสัมพันธ์ก็ก๊ ก๊ ควรพักหรือไปต่อ? | LCS27’ จากช่อง Life CRY SIS โดย The Standard Podcast กล่าวไว้ว่า ‘เวลาที่เรายู่ในความสัมพันธ์ก็ก๊ เราควรบอกว่ามัน คือก๊ ก๊ สิ่งที่คุณจะรู้สึก ก็คือสิ่งที่มันแยหรือสิ่งที่มันต่ำกว่ามาตรฐานในความรักของคุณ คุณจะคิดว่ามันเป็นเรื่องปกติแต่เรื่องเป็นปกติในความสัมพันธ์คุณคิดว่ามันเป็นเรื่องที่ดีมากทั้ง ๆ ที่เป็นเรื่องปกติที่ควรจะพบเห็นได้ในความสัมพันธ์เสียด้วยซ้ำ บางครั้งเราถูกพูดด้วยคำพูดที่สวยหรู เพื่อดึงเรากลับไปในความสัมพันธ์ จนเราลืมไปว่าตัวเราสมควรที่จะได้รับสิ่งที่ดีกว่านั้น’ เรื่องริน อักษรานูเคราะห์,2564)

จากบทความนี้แสดงให้เห็นถึงว่าการก๊หรือการอยู่ในสถานะคนคุยที่นานเกินไป ก็อาจนำไปสู่ความสัมพันธ์ที่เป็นพิษได้ทั้งต่อตัวเรา และต่อคนในความสัมพันธ์ สิ่งที่เราควรระวังก็คือยอมรับความจริงว่าความสัมพันธ์ที่เป็นอยู่นั้นคืออะไร และเราพึงพอใจกับสิ่งที่เป็นอยู่หรือไม่ เพื่อที่จะไม่นำไปสู่ความคิดมากหรือความกุ่มใจในอนาคต

1.3.3 พอดคาสต์ (PODCAST) หัวข้อ ‘หญิงสาวกับคนคุยที่หายไป | EP.22’ จากช่อง Theory of Love by นพ.ปิยะเชษฐ์ โชติศักดิ์โดย Salmon Podcast กล่าวว่า ‘ในมนุษย์นั้นมีสิ่งที่เรียกว่าสารโดพามีน หรือ ระบบรางวัล (Reward system) ที่มักจะหลั่งออกมาเมื่อเกิดการรอสิ่งที่เรามีความคาดหวังว่าจะได้ และเมื่อเราได้สิ่งนั้นมาทำให้เกิดความสุข จนเกิดการเสพติดความสุขจากการรอ’

2. ภาพยนตร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจ

2.1 The Midnight Gospel (2020)

The Midnight Gospel (เดอะมิดไนท์กอสเปิล) เป็นซีรีส์ที่ได้รับทุนสนับสนุนจาก Netflix กำกับโดยPendleton Ward โดยเนื้อหาวจะเกี่ยวกับ ‘แคลนซี กิลรอย’ ให้เสียงโดย Duncan Trussell แคลนซี เป็นนักทำพอดคาสต์ของจักรวาล โดยใช้ชื่อรายการว่า ‘สเปซแคสต์ (Space Cast)’ โดยเขาจะไปดวงดาวต่าง ๆ เพื่อสัมภาษณ์ผู้คนที่น่าสนใจ ความน่าสนใจของโทรทัศน์ซีรีส์นี้คือ การใช้การเล่าเรื่องแบบพอดคาสต์เป็นการดำเนินเรื่อง แต่ภาพที่คนดูรับชมนั้น มีทั้งความเกี่ยวข้องกับบทพูด และบางครั้งก็ไม่เกี่ยวข้องกันบ้างโดยเลือกใช้ Symbolism มาประกอบในแอนิเมชันเรื่องนี้ จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับ Pendleton Ward นั้น ได้กล่าวไว้ว่า เดอะมิดไนท์กอสเปิลนั้น มีหลากหลายมิติ

ผู้ชมสามารถตีความได้หลายแบบ และตัวเขาเองก็ตั้งใจที่จะเปิดกว้างในการทำงาน เพราะสำหรับเขานั้นแอนิเมชันมีสิ่งพิเศษทำได้นั้นคือการจินตนาการที่ไม่มีที่สิ้นสุด



ภาพที่ 2.1 The Midnight Gospel (2020)

อ้างอิง : Netflix เข้าถึงได้จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=0kQWAqjFJS0>



ภาพที่ 2.2 ผู้กำกับ Duncan Trussell ในรายการ KFC Radio

อ้างอิง: Duncan Trussell On His New Show The Midnight Gospel and It's Symbolism - KFC Radio

เข้าถึงได้จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=Q9xsVPuv5go>

2.2 Die Tomorrow (2017)

ภาพยนตร์สารคดีปลอม (Mockumentary) เรื่อง Die Tomorrow กำกับโดย นวพล อึ้งรังษัตถฤทธิ์ เป็นการ นำเรื่องราวที่สร้างจาก 6 เหตุการณ์การเสียชีวิตอันแปลกประหลาดบนหน้าหนังสือพิมพ์ มาสร้างเป็นหนังสั้นที่ไม่มีจุดเชื่อมโยงกัน และฉายสลับกับสารคดีว่าด้วยเรื่องมุมมองการตายของคนต่างวัย ในช่วงแรกของภาพยนตร์นั้น ได้จำลองการคุยกันของกลุ่มเพื่อนผู้หญิง ที่มานั่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รวมตัวกันคุยกันในเรื่องต่าง ๆ ทั้งเรื่องในอดีต และอนาคตที่ต่างคนต่างวางแผนชีวิตไว้ โดยช่วงนี้นั้นได้เล่าผ่านเทคนิคแบบ Long take อีกทั้งภาษาที่ใช้อย่างกันเอง และการแสดงที่ดูเหมือนไม่ใช่การแสดง ทำให้ช่วงการจำลองเหตุการณ์นั้นดูเหมือนจริงยิ่งขึ้นไปอีก อีกทั้งบทภาพยนตร์ไม่ได้เล่าถึงสิ่งที่อยู่ไกลตัว แต่เล่าชีวิตวัยรุ่นตอนต้นที่เกือบทุกคนต้องเคยประสบมาบ้างในช่วงหนึ่งของชีวิต ยิ่งผู้ชมนั้นรู้สึกเหมือนเข้าไปร่วมอยู่ในวงสนทนา และสามารถเข้าใจความรู้สึกของตัวละครได้ดีอีกด้วย



ภาพที่ 2.3 ภาพยนตร์ Die Tomorrow (2017)

อ้างอิง : DIE TOMORROW (OFFICIAL TRAILER)

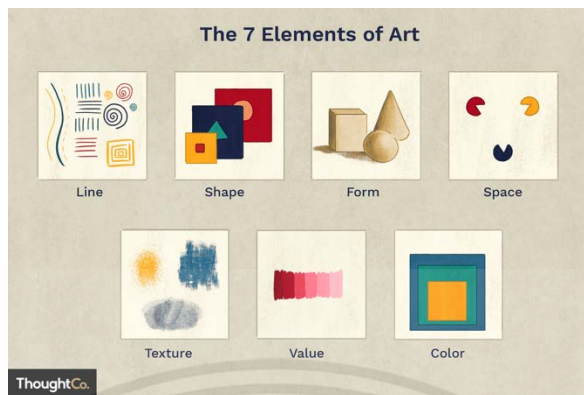
เข้าถึงได้จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=aQZ8R7VWTFw>

3. ข้อมูลสนับสนุนด้านเทคนิค

3.1 การใช้ทัศนธาตุ (Elements of art)³

ทัศนธาตุ ประกอบไปด้วย 7 ส่วนประกอบ ได้แก่ เส้น, รูปร่าง, รูปทรง, พื้นที่ว่าง, พื้นผิว, น้ำหนัก และสี โดยเมื่อนำส่วนประกอบทั้ง 7 อย่างมารวมกัน หรืออาจจะเลือกแค่บางส่วนประกอบมาใช้ในงาน ทำในผลงานศิลปะเกิดความหมายและอารมณ์ ตัวอย่างเช่น ภาพพิมพ์ Four Horsemen of the Apocalypse (c. 1496 – 1498) ของศิลปิน Albrecht Dürer มีการใช้เส้นตรงแนวอนด้านหลังของภาพ ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวไปข้างหน้าขององค์ประกอบในภาพ อีกทั้งการใช้เส้นที่ถี่และไม่เป็นระเบียบ ทำให้รู้สึกถึงความรุนแรง ยุ่งเหยิง และความโกลาหล หรือ ภาพพิมพ์ Untitled (Flying Women) (1902) ของศิลปินชาวเยอรมัน Friedrich König ได้มีการเลือกใช้เส้น, น้ำหนัก และ พื้นที่ว่าง โดยศิลปินเลือกใช้เส้นประกอบกันจนเกิดเป็นน้ำหนักของเงา สร้างมิติให้กับผลงาน อีกทั้งเส้นที่ศิลปินเลือกใช้นั้นมีลักษณะไม่เป็นระเบียบ ทำให้เกิดเป็นอารมณ์ความไม่น่าไว้วางใจและชวนสงสัยในเวลาเดียวกัน

³ Shelley Esaak, “The 7 Elements of Art and Why Knowing Them Is Important” [ออนไลน์] ThoughtCo., 2019, แหล่งที่มา <https://www.thoughtco.com/what-are-the-elements-of-art-182704>



ภาพที่ 2.4 ทศนธาตุ

อ้างอิง: The 7 Elements of Art and Why Knowing Them Is Important – Shelley Esaak

เข้าถึงได้จาก: <https://www.thoughtco.com/what-are-the-elements-of-art-182704>



ภาพที่ 2.5 Four Horsemen of the Apocalypse

อ้างอิง: Woodcut Art – Exploring the Art of Relief Printmaking

เข้าถึงได้จาก: <https://artincontext.org/woodcut-art/>



ภาพที่ 2.6 Untitled (Flying women) – Friedrich König

เข้าถึงได้จาก: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Untitled_%28flying_woman%29_-_Friedrich_König_%28c._1902%29.jpg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 การใช้หลักการการเปรียบเทียบแบบอุปลักษณ์ (Metaphor)

การอุปลักษณ์ หรือ Metaphor นั้นเป็นเครื่องมือทางภาษาที่ช่วยแสดงความหมาย บางประการที่ไม่อาจสรรหาถ้อยคำปกติมากล่าวถึงได้อย่างกระชับรัดกุม โดยทั่วไปอุปลักษณ์สามารถ สื่อให้เห็นภาพได้โดยการใช้คำที่มีความหมายรูปธรรมเพื่อบอกลักษณะของบางสิ่งที่เป็นทั้งรูปธรรม และนามธรรม

ในด้านวรรณกรรม อุปลักษณ์เป็นภาษาภาพพจน์รูปแบบหนึ่งซึ่ง “เป็นการนำสิ่งสองสิ่งหรือ มากกว่าที่ต่างกัน แต่มีคุณสมบัติบางประการร่วมกันมาเปรียบเทียบกัน โดยเปรียบว่าสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่ง หนึ่ง” (พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม: ภาพพจน์โวหาร และกลการประพันธ์, 2539 : 138)

ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง Afternoon Class (2014) โดย Seoro Oh ได้ เปรียบเทียบความว่างในห้องเรียนยามบ่ายของเด็กนักเรียนที่กำลังสัปหงกด้วยวัตถุที่มีความแข็งและหนัก เพื่อถ่ายทอดให้ผู้ชมความรู้สึกถึงความหนักของศีรษะเพราะความว่าง



ภาพที่ 2.7 Afternoon Class โดย Seoro Oh
เข้าถึงได้จาก <https://vimeo.com/215498188>

3.3 ทฤษฎีสี⁴

วงล้อทฤษฎีสีหรือ Color Theory wheel แสดงผลต่างๆ ของค่าสีโดยแบ่งได้เป็น 3 รูปแบบ ประกอบไปด้วย

1. แม่สีหรือ Primary Colors มี 3 สี ได้แก่ สีแดง, สีเหลือง, และสีน้ำเงิน
2. สีขั้นที่สองหรือ Secondary Colors มี 3 สี ได้แก่ สีส้ม, สีเขียว, และสีม่วง ซึ่งเกิดจากการ ผสมกันของแม่สี
3. สีขั้นที่สาม หรือ Tertiary Colors มี 6 สี ได้แก่ สีส้มแดง, สีส้มเหลือง, สีเขียวเหลือง, สีเขียว น้ำเงิน, สีม่วงแดง และสีม่วงน้ำเงิน ซึ่งเกิดจากการนำสีขั้นที่สองผสมกับแม่สีจนทำให้เกิดสีใหม่

⁴ซูพิยา เจอะอารง, “การเชื่อมโยงสีกับสภาวะอารมณ์ของวัยรุ่นตอนปลายและผู้ใหญ่ตอนต้น” (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, คณะจิตวิทยา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547).



ภาพที่ 2.8 วงล้อทฤษฎีสี

ซึ่งสีทั้ง 12 สี ล้วนมีผลต่อความรู้สึกของมนุษย์ทั้งสิ้น ตามหลักของทฤษฎีสีของคานดินสกี (Wassily Kandinsky) จากหนังสือ Concerning the Spiritual in Art (1911) ตัวข้าพเจ้านั้นจึงมีความประสงค์ที่จะเลือกใช้สีที่ให้ความรู้สึกของการสับสน ความเครียด และการคิดมาก เช่น สีม่วง สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน เป็นต้น เพื่อให้ผู้ชมนั้นได้มีอารมณ์ร่วมไปกับภาพยนตร์ และสามารถเข้าถึงจิตใจของแต่ละครได้ง่ายขึ้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาข้อมูลจากข้อมูลทั้งหมดข้างต้น สามารถนำมาพัฒนาการทำแอนิเมชันสั้นสองมิติของข้าพเจ้าได้ดังนี้

1. ด้วยความที่เนื้อหาของภาพยนตร์มีความเข้าถึงได้ง่าย ข้าพเจ้าเลือกใช้บทสนทนาที่มีความเป็นธรรมชาติและใช้ภาษาตนเองในการสื่อสาร เพื่อให้ผู้รับชมจะได้ความรู้สึกร่วมไปกับบทสนทนาของแต่ละครทั้งสอง คล้ายกับการสังเกตการณ์อย่างใกล้ชิดราวกับมีส่วนร่วมในอารมณ์ของบทสนทนานี้ด้วย
2. ข้าพเจ้าเลือกใช้เส้นและสี เป็นส่วนประกอบหลักในงานเพื่อทำให้เป็นส่วนของการจินตนาการของผู้พูด ประกอบกับการตีความความรู้สึกของแต่ละครออกมาเป็นภาพและใช้การอุป-
ลักณ์ เพื่อเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกของบทพูดและขัดแย้งกับบทพูดในช่วงที่ต้องการจะสื่อว่า
สิ่งที่ตัวละครคิดสวนทางกับสิ่งที่กำลังพูดอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

1. ประเด็น (Theme)

อย่าลืมที่จะรักตัวเอง และความสัมพันธ์ที่ดีควรมีการพูดคุยกันอยู่เสมอ

2. ประโยคขาย (Logline)

เรื่องราวในจินตนาการความรู้สึกของแอนนา ขณะที่เธอนั้นกำลังเล่าให้แม่ เพื่อนสนิทของเธอฟัง เกี่ยวกับตนเอง ที่กำลังสับสนในสถานะของตนกับคนคนหนึ่ง

3. เรื่องย่อ (Synopsis)

เม และแอนนาเป็นเพื่อนสนิทกัน แต่ด้วยงานที่ทั้งสองคนกำลังทำอยู่นั้น ทำให้ทั้งสองไม่มีเวลาได้เจอกันบ่อยนัก เมื่อมีเวลาว่างที่ตรงกัน แอนนาตัดสินใจติดต่อแม่เพื่อพูดคุยถึงชีวิตในช่วงที่ไม่ได้อยู่ด้วยกัน โดยเฉพาะเรื่องของความรัก แอนนาจึงได้เล่าเรื่องความรักระหว่างตน และรุ่นพี่คนหนึ่งที่อยู่จกกันผ่านช่องทางออนไลน์แต่ในสถานะของการเป็น

‘คนคุย’ ซึ่งแอนนากำลังคิดมากในความสัมพันธ์นี้ว่าจะทำอย่างไรต่อดีเมื่อดังนั้นจึงพยายามให้คำแนะนำแก่แอนนา แต่แอนนาก็ยังสับสนขึ้นไปอีก แต่ในท้ายที่สุดแล้วแอนนาก็ได้โทรมาบอกแม่ไปว่าเธอจะกลับไปหารุ่นพี่คนนั้นเหมือนเดิม

4. โครงเรื่องขยาย (Treatment)

Sequence A (Intro)

Voice over: แอนนาโทรหาแม่เพื่อปรึกษาปัญหาเรื่องความรัก

แอนิเมชัน : ภาพมือของแอนนาเอื้อมไปหยิบโทรศัพท์ จากนั้นหัวของเธอก็เกิดประกายขึ้น พาคนดูเข้าสู่ความคิดของแอนนา

Sequence B (Loving)

Voice over: แอนนาเล่าถึงความสัมพันธ์ที่เธอนั้นมีให้กับผู้ชายคนหนึ่ง ผู้ชายคนนั้นทำสิ่งต่าง ๆ ให้กับเธอจนแอนนารู้สึกได้ว่า ความรักของตานั้นกำลังพัฒนาไปในทางที่ดี

แอนิเมชัน : ชายหญิงคู่หนึ่งกำลังนั่งรับประทานอาหารอยู่ด้วยกัน ทั้งคู่ต่างมองหน้ากันด้วยความรู้สึกอึดอัดกับสถานการณ์ในการพบกันครั้งนี้เล็กน้อย หญิงสาวกะพริบตาเพื่อความมั่นใจว่านี่คือคนในความทรงจำของเธอ บริกรหนุ่มเสิร์ฟอาหารให้กับหญิงสาว แต่ทันใดนั้นเองอาหารตรงหน้าก็กลายเป็นกามเทพตัวน้อยยิบยิบเข้าที่ใจเธอ เธอตกหลุมรักเข้าแล้ว ทั้งสองมีความสุขร่วมกัน และเมื่อหญิงสาวเอื้อมมือออกมาชายคนนั้นจับมือและค่อยๆ เปลี่ยนไปเป็นการรัดกัน และเข้าสู่ปากของหญิงสาว เธอเฝ้าคิดถึงชายหนุ่มอยู่ทุกวันโดยที่ไม่รู้เลยว่าความรักของเธอนั้นไม่เคยส่งถึงเขาเลย

Sequence C (Confusing)

Voice over: ในขณะที่แอนนากำลังรู้สึกดีกับชายคนนั้น เขากลับไม่ได้สร้างความมั่นใจในความสัมพันธ์นี้แก่แอนนาเลย เธอกังวลว่าสุดท้ายแล้วนั้นเขาอาจไม่ได้จริงจังในความสัมพันธ์นี้กับเธอมากเท่าที่เธอคาดหวังไว้หรือแท้จริงแล้วชายคนนั้นอาจมีคนอื่นรักของตอยู่แล้วก็ได้

แอนิเมชัน : ภาพตัดกลับไปทีบนโต๊ะอาหารอีกครั้ง ชายคนนั้นกำลังแกว่งแก้วคืออกเทลที่มีเซอร์รีประดับอยู่ด้านบน จากนั้นเซอร์รีได้กลายเป็นตัวของหญิงสาวเองที่เดินอยู่บนเชือกเส้นเล็ก ๆ แต่ท้ายที่สุดแล้วเธอก็ตกลงมายังพื้น แต่กลับไม่สามารถหนีพ้นจากชายหนุ่มได้เสียที ภาพชายหนุ่มทำกิจกรรมมากมายปรากฏขึ้น แต่ผู้หญิงข้างกายเขานั้นไม่ใช่หญิงสาวเลย

Sequence D (Sadness)

Voice over: แอนนารู้สึกเศร้า และอยากเอาตัวออกมาจากความสัมพันธ์นี้

แอนิเมชัน : หญิงสาวแหวกหน้าอกของตนอยากเจ็บปวดซ้ำแล้วซ้ำเล่า แต่สุดท้ายแล้วเธอก็พบว่าภายในของเธอนั้นยังมีชายคนนั้นอยู่มาเสมอ เธอดึงเขาออกมา และเธอกลับไม่รู้สึกรังเกียจ

เขาเลยแม้แต่หน่อย เธอช่วยเหลือเค้าแต่สุดท้ายแล้ว เธอก็ต้องยอมรับความจริงที่ว่า ความใกล้ชิดที่ผ่านมามีไม่ใช่เรื่องจริงเลย แท้ที่จริงแล้วนั้นโตะที่ทั้งสองนั่งรับประทานอาหารด้วยกันนั้นคือคนละโตะกันเสียมากกว่า

Sequence E (Release)

Voice over: เมปลอบใจแอนนาด้วยการบอกว่าถ้าความรักครั้งนี้จะไม่ใช่ก็ไม่เป็นไร ซักวันหนึ่งแอนนาก็ต้องมีใครซักคนในจังหวะเวลาที่ลงตัว

แอนิเมชัน : หญิงสาวเหลือบมองไปยังภาพวาดวิจิตรขนาดใหญ่ในร้านอาหาร ก่อนจะตัดสินใจลุกและเดินเข้าไปในรูปภาพพร้อมกับจานสปาเก็ตตี้ในมือ เธอนั่งลง ก่อนที่จะเอื้อมหยิบรีโมท และเข้าไปทางด้านหน้าทันทีในนั้นดวงอาทิตย์ก็กลับขอบฟ้าลง เธอนั่งรับประทานสปาเก็ตตี้ในมืออย่างเอร็ดอร่อย

5. บทภาพยนตร์

Scene 1 ห้องของเม/ภายใน/กลางวัน

เสียงรอสายโทรศัพท์ดังขึ้นอย่างต่อเนื่อง ก่อนที่ปลายสายจะรับ

เม

ฮัลโหล

แอนนา

ฮัลโหล มึงงง พร้อมฟังยัง

เม

ได้ กูว่างละ

แอนนา

เออ มึงจำได้ปะคนนั้นที่เล่าให้ฟังว่าคุยตอนนั้น

(ต่อ)

แม่

ที่ชื่อชั้นปะวะ

แอนนา

มึง เค้าชื่อวาน

ที่แบบ ยิ้มแล้วเหมือนหมาโกลเด้น

แม่

อะไรวะนะ สมมุติว่านี่ก็ออกแล้วละกัน แล้วทำไมวะ ช่วงนี้เป็นไง

แอนนา

เออ ก็วันก่อนไปเจอกันเพราะเค้าชวนไปคาเฟ่....

เอาจริง โคตรรู้สึกโชคดีที่ได้คุยเลย

เค้าแบบ ชอบหนังแบบเดียวกับกู ชวนไปกินอาหารอินเดียก็ไป

แถมชอบฟังเพลงแนวเดียวกันอีก...

ครบจบในคนเดียว เหมือนกูไม่ต้องพยายามไรเลย

มึงคิดดู คนอะไรจะยอมนั่งรถมาแถวบ้านกูแล้วค่อยต่อรถไปออฟฟิศพร้อมกัน

อย่างเว่อ ทำเหมือนอยู่ใกล้กันอะ

แม่

(แทรก) นี่มึงยิ้มอยู่ปะเนี่ย

แอนนา

กูเปล่า! (หัวเราะ)

แม่

นี่คุยก็เดือนละนะ

แอนนา

ถ้าหมายถึงคุยกันทุกวันก็หก จะเจ็ดละ
แต่มันเรียกว่าคุยได้หรือวะ

เม

ทำไมจะเรียกไม่ได้วะ มึงไม่เคยถามหรือ

แอนนา

คือเอาจริง คุยแค่แบบๆ ไปนะ แต่บอกแค่แค่แฮปปี้กับที่เป็นอยู่ทุกวันนี้
อย่างปีใหม่ที่ผ่านมาก็บอกว่าคุณที่มากคุยด้วยกัน ปีนี้ก็ฝากตัวด้วยนะ ไรจี้

เม

โห ชัดขนาดนี้ละ

แอนนา

ไม่มึง คือมันเหมือนจะชัดแต่ก็แบบ...

ก็อยากบอกชอบเค้านะ แต่มันก็ยังมีจุดที่ไม่มันใจอะ
อย่างเนี่ย ยังไม่รู้เลยว่าเรียกว่าคุยได้มั้ยเลย ไม่เคยพูดเรื่องนี้นักเลย

แต่ถ้าไม่ได้ชอบกู แล้วมึงดูแต่ตัวอย่างที่เค้าทำดี

เป็นใครใครก็คิดปะวะ ไม่ชอบแล้วจะมาทำดีขนาดนี้ทำไม

นี่ทั้งแบบ ไปรับไปส่ง รอกินข้าวพร้อมกัน ไปเที่ยวก็ซื้อของมาฝากทุกคน

....

แล้วยิ่งช่วงหลังๆ มาเนี่ยเค้าก็เริ่มหายเว้ย เริ่มตอบช้าลง บางวันก็ไม่ตอบเลย

กูเลยแบบ อะ ลองไม่ตอบมั่ง ก็เซ็งๆ อะ เก๊ทปะ

แล้วก็มาโวยวายว่ากูหายไปไหน ทำไมไม่ตอบ

กูแบบ เอ้า ที่ตัวเองหายไปกูไม่เคยถามเลยนะว่าหายไปไหน ทำไมต้องมาโมโหใส่

ละกูจะแน่ใจได้ไงว่าเค้าไม่ได้หายไปเพราะไม่อยากจะคุยกับกูแล้ว

(ต่อ)

ละกู่อะ แอบสงสัยนิดนึงด้วยว่าเค้ามีแฟนแล้วรึเปล่า
 ไม่กี่แบบคุยหลายคนนี่ เพราะมีหลายครั้งที่กูชวนไปเที่ยว
 แล้วเค้าชอบมีข้ออ้างแปลกๆ เหมือนไม่ยอมไปแบบ นิดฉืดวัคชินหมาแต่ทำไมหมามัน
 ฉืดบ่อยจังวะ

.....

มีช่วงนึงกูถอดใจไปแล้วด้วยนะ กะว่าจะไม่คุยละ แต่สุดท้ายเค้าก็ทักมาชวนคุยอีก
 แล้วกูก็ใจอ่อนยอมกลับไปอยู่ตื้อะ

เม

แล้วนี่ยังคุยกันอยู่ปะเนี่ย

แอนนา

นี่ที่เพิ่งไปเจอกันมา ก็คุยกันปกติเหมือนเดิม

....

ทำไมดีวะมึง กูเหนื่อยอะ

เม

ไม่รู้ดี แต่ถ้าถามกู กูว่าถ้ามันจะเวิร์คแม่งเวิร์คนานละ
 อย่างนี้โคตรเสียเวลาเลย ไม่รู้ว่าชอบจริงหรืออะไรแต่ก็ดูไม่แคร์มึงเกิน

ดูดี นี่จนก็เดือนมาแล้วยังไม่รู้เลยว่าเป็นอะไรกัน
 คนนี้เค้าอาจจะตรงไปมึง แต่กูว่ามันมีคนอื่นอีกเยอะ แลมหชัดเจนกว่าด้วย
 มึงก็ลองเอาไปคิดดูละกัน ยังไม่ต้องตอบกูตอนนี้หรอก มึงตอบตัวเองให้ได้ก็พอ

แอนนา

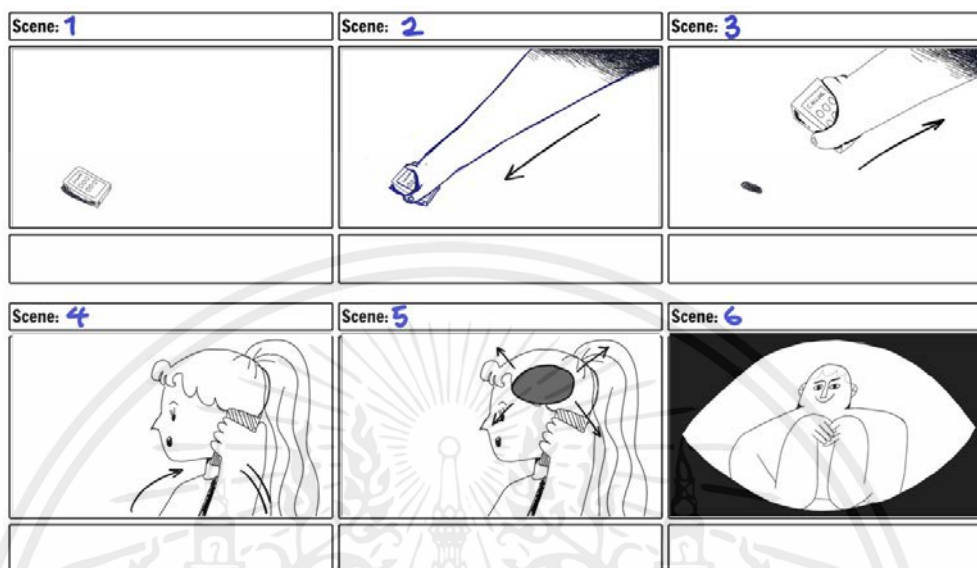
งั้น... กูไม่คุยละ

เม

ก็บอกว่ายังไม่ต้องตอบตอนนี้

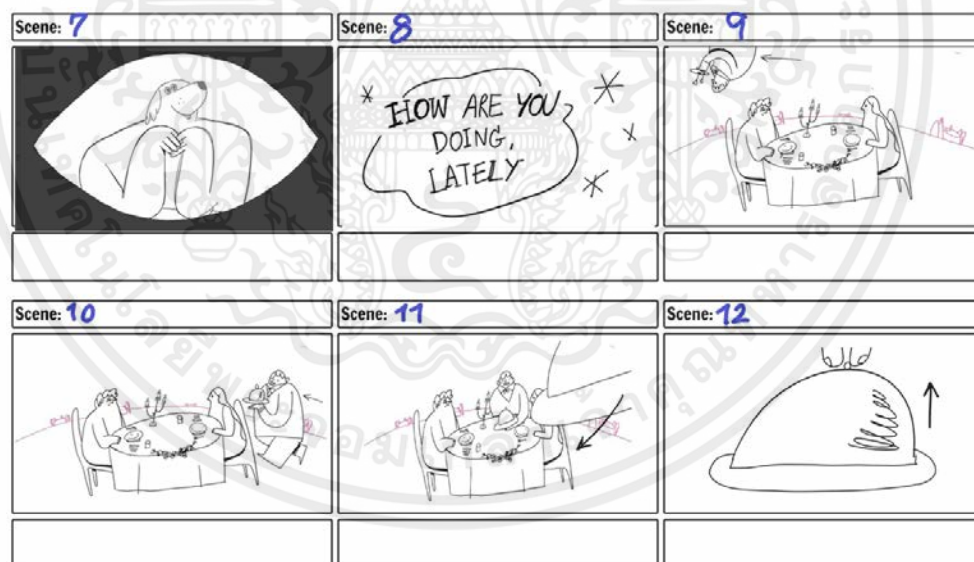
-4-

6. บทภาพ (Storyboard)



Create your own at Storyboard That

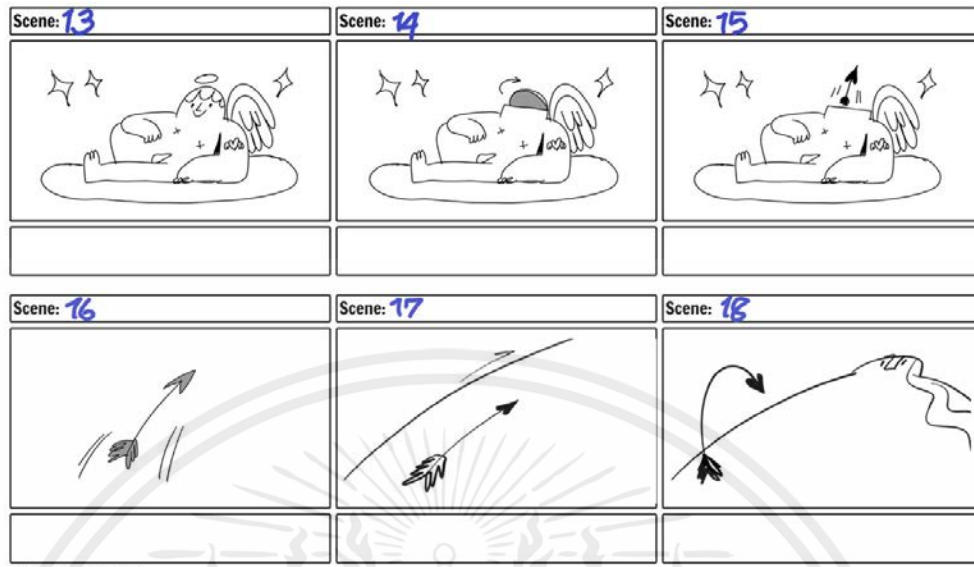
ภาพที่ 3 บทภาพ หน้าที่ 1



Create your own at Storyboard That

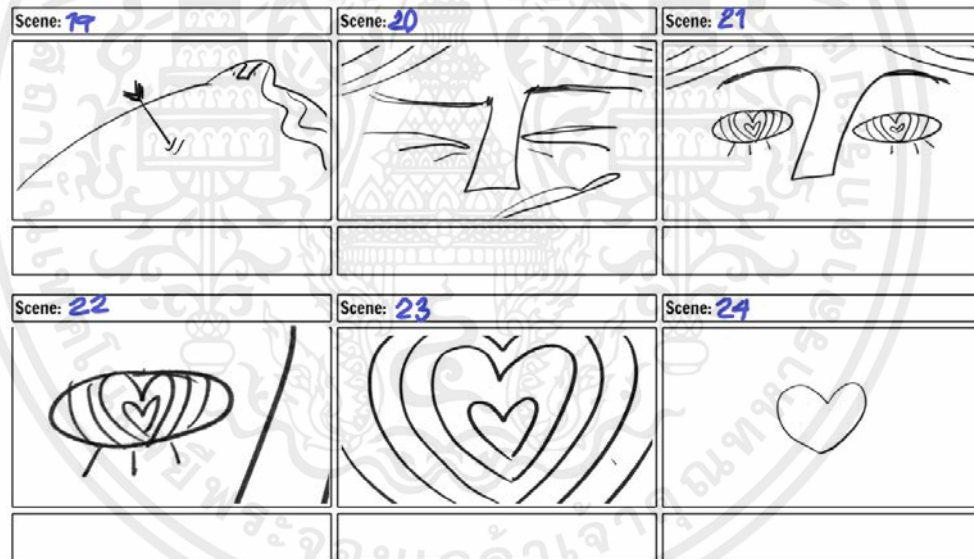
ภาพที่ 3.1 บทภาพ หน้าที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Create your own at Storyboard That

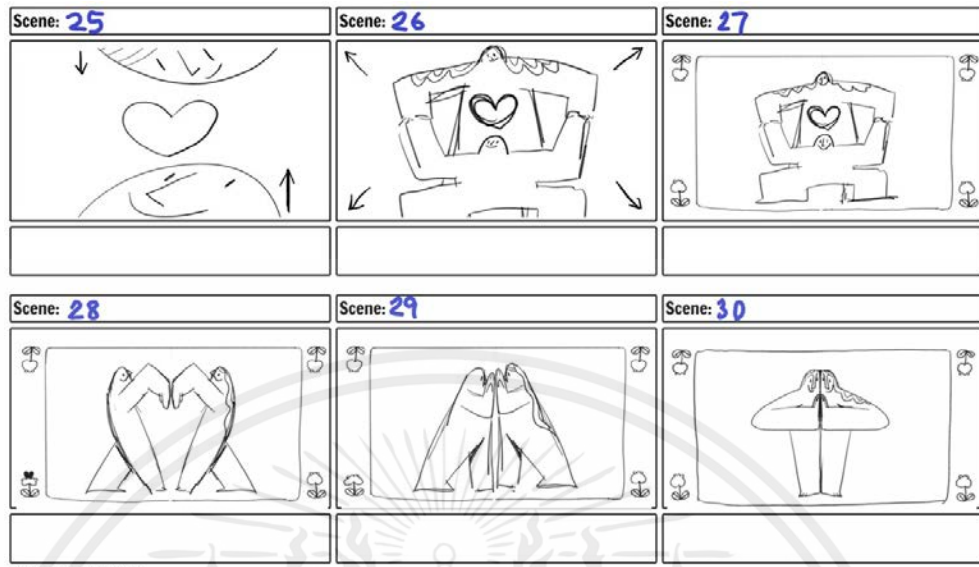
ภาพที่ 3.2 บทภาพ หน้าที่ 3



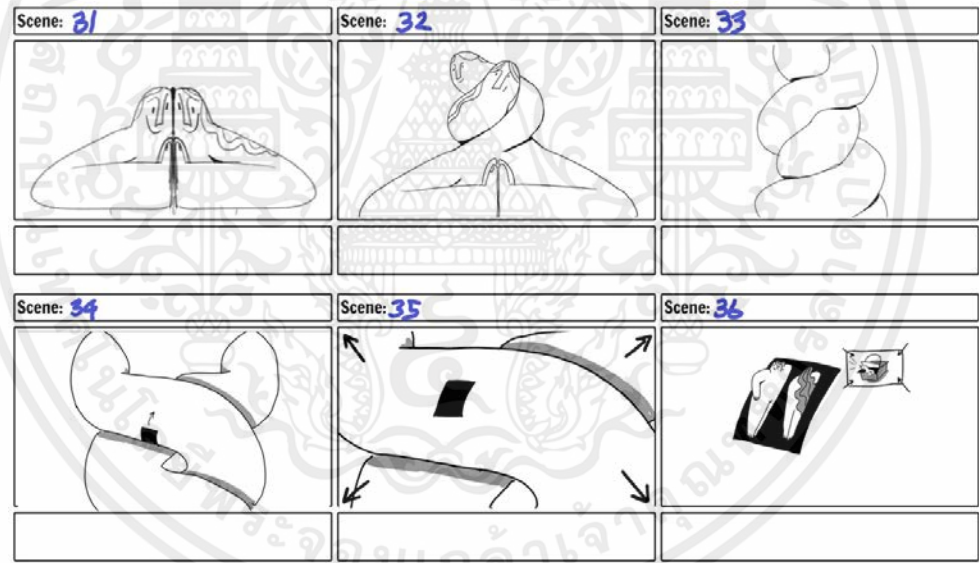
Create your own at Storyboard That

ภาพที่ 3.3 บทภาพ หน้าที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

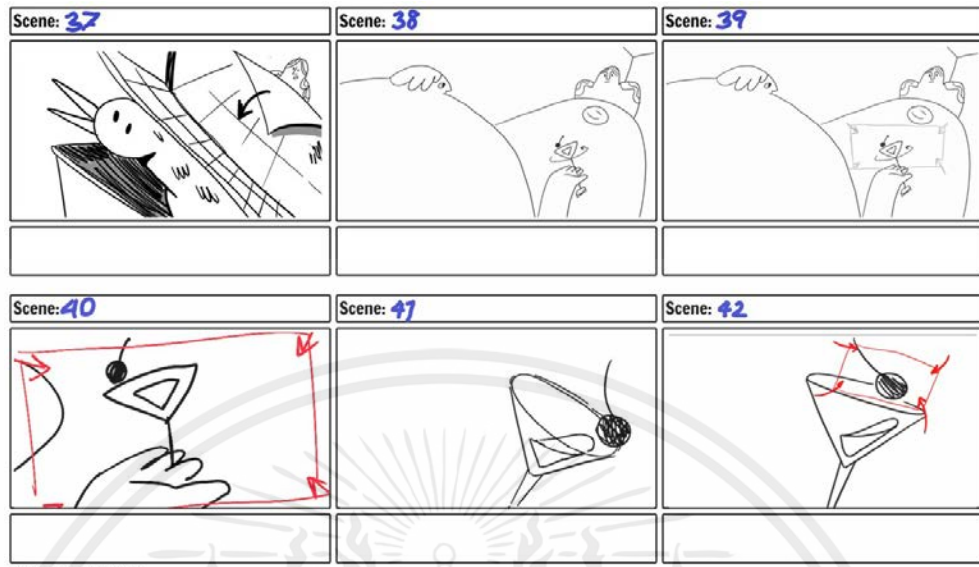


ภาพที่ 3.4 บทภาพ หน้าที่ 5



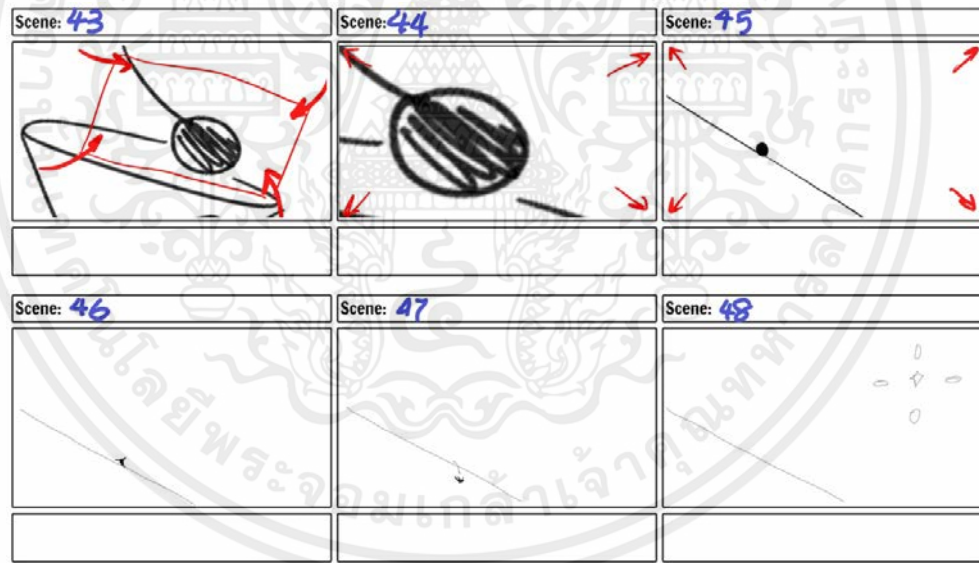
ภาพที่ 3.5 บทภาพ หน้าที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Create your own at Storyboard That

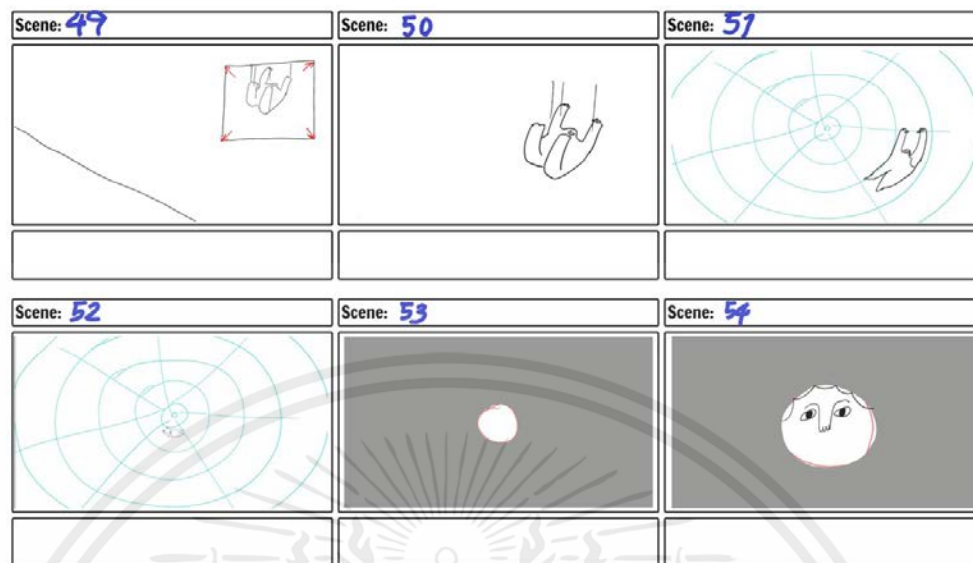
ภาพที่ 3.6 บทภาพ หน้าที่ 7



Create your own at Storyboard That

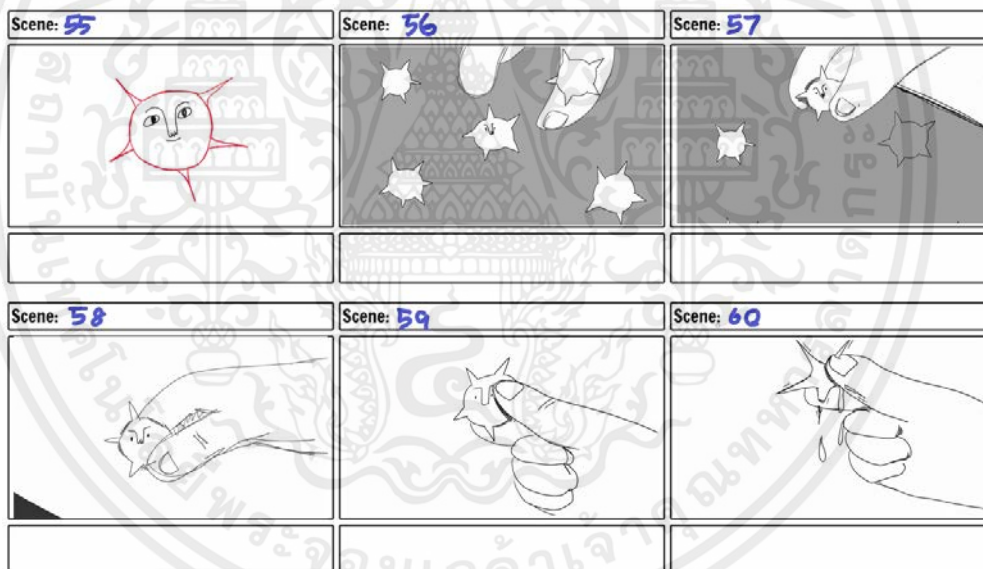
ภาพที่ 3.7 บทภาพ หน้าที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Create your own at Storyboard That

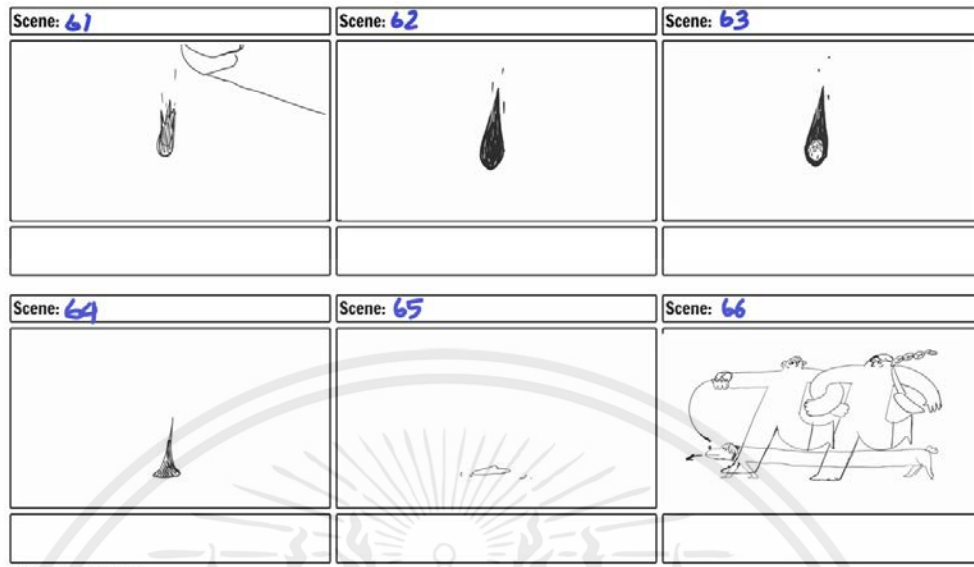
ภาพที่ 3.8 บทภาพ หน้าที่ 9



Create your own at Storyboard That

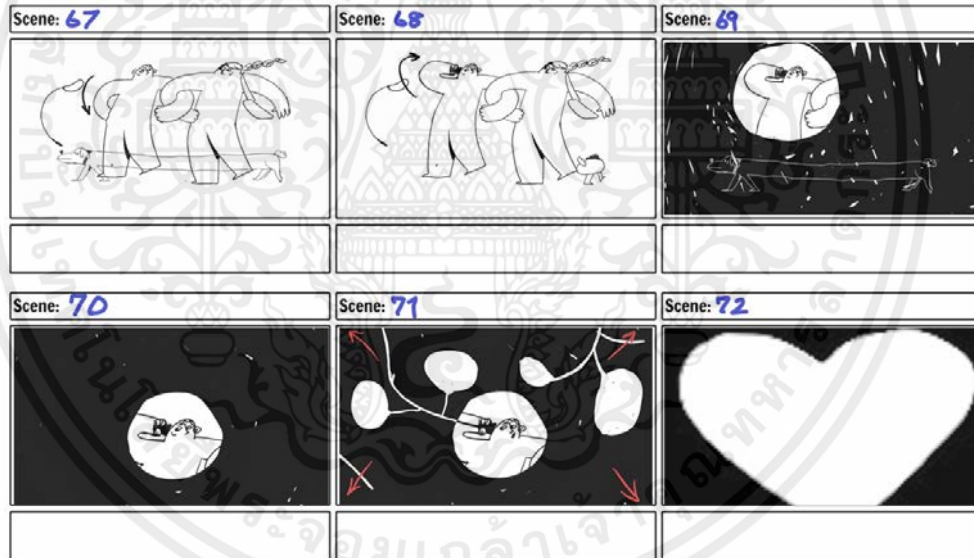
ภาพที่ 3.9 บทภาพ หน้าที่ 10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Create your own at Storyboard That

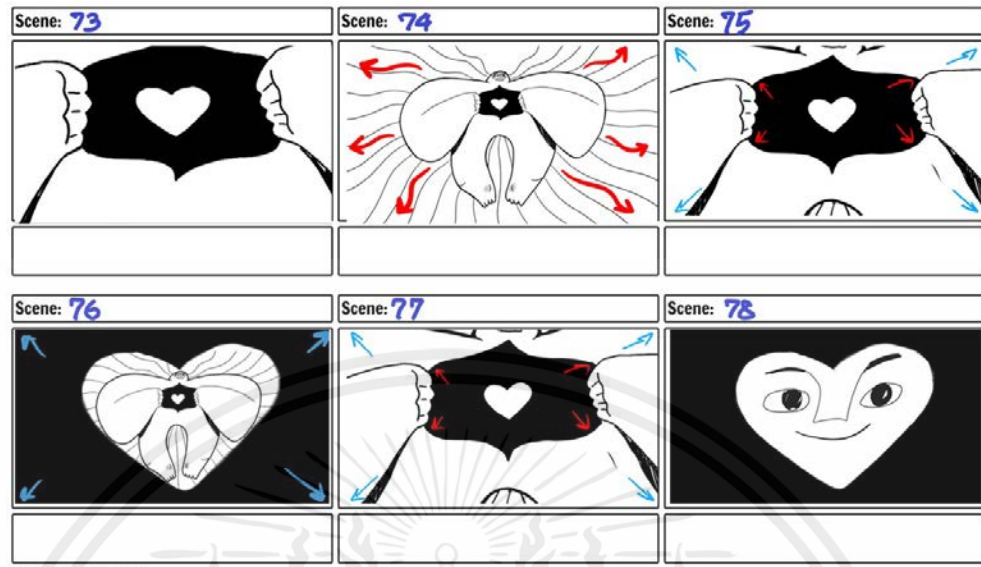
ภาพที่ 3.10 บทภาพ หน้าที่ 11



Create your own at Storyboard That

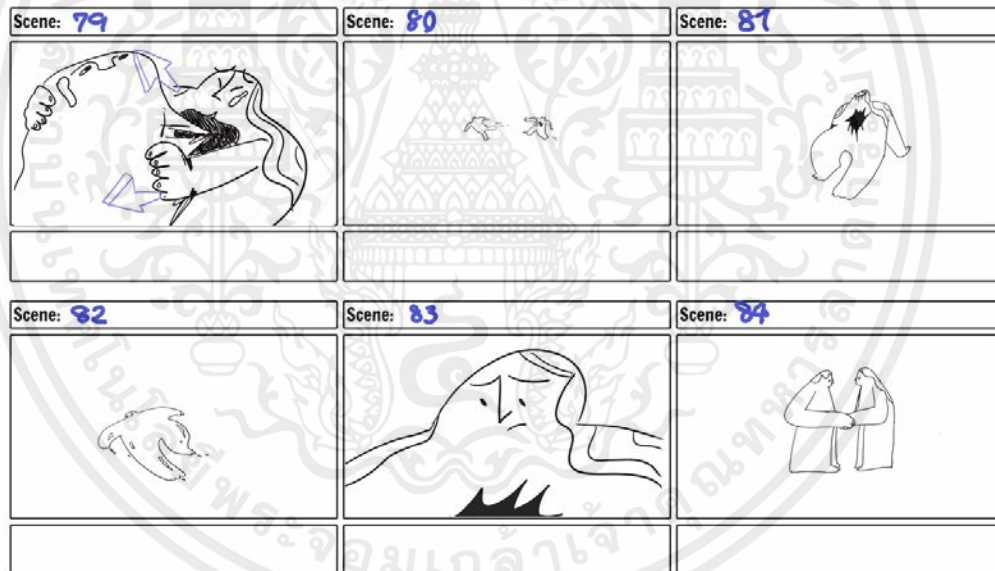
ภาพที่ 3.11 บทภาพ หน้าที่ 12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Create your own at Storyboard That

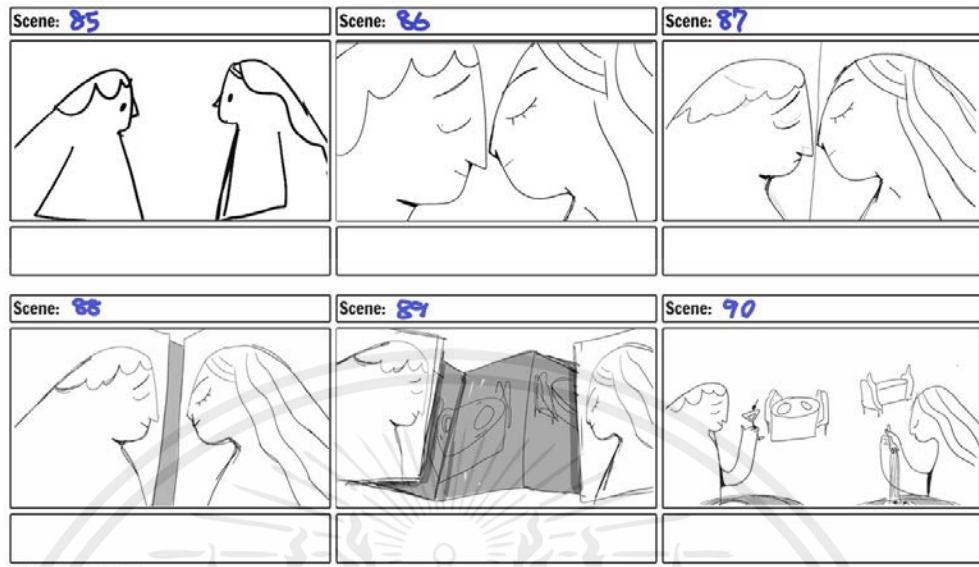
ภาพที่ 3.12 บทภาพ หน้าที่ 13



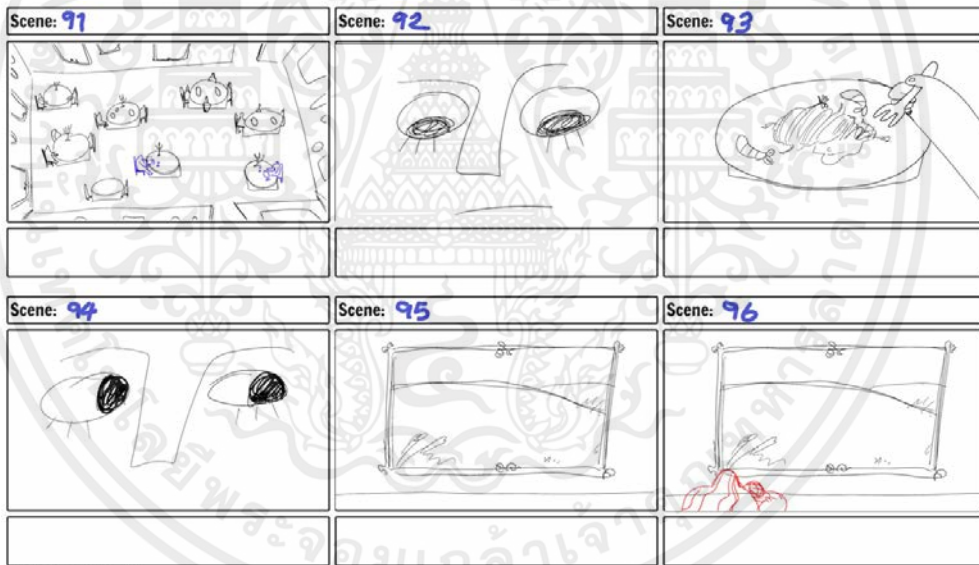
Create your own at Storyboard That

ภาพที่ 2.13 บทภาพ หน้าที่ 14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

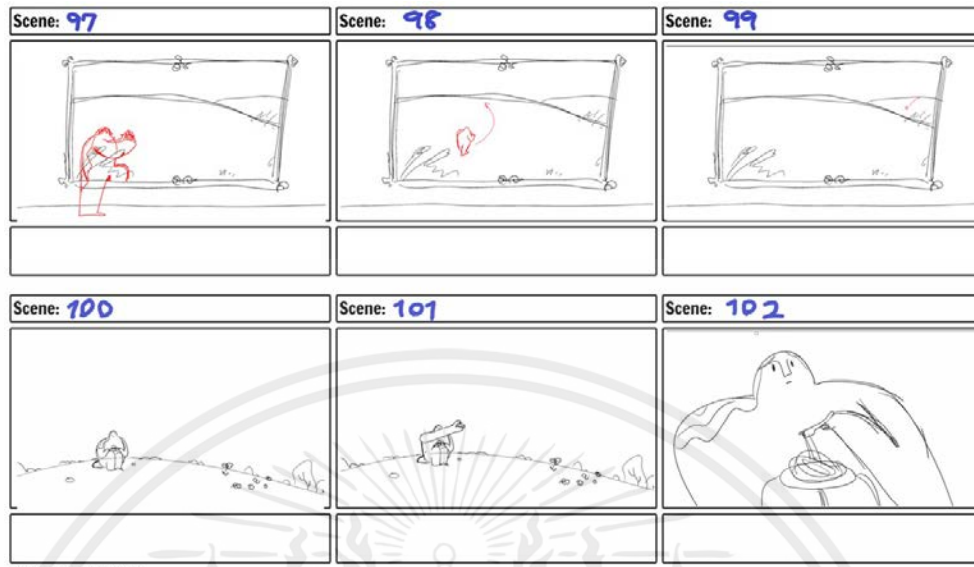


ภาพที่ 3.14 บทภาพ หน้า ที่ 15



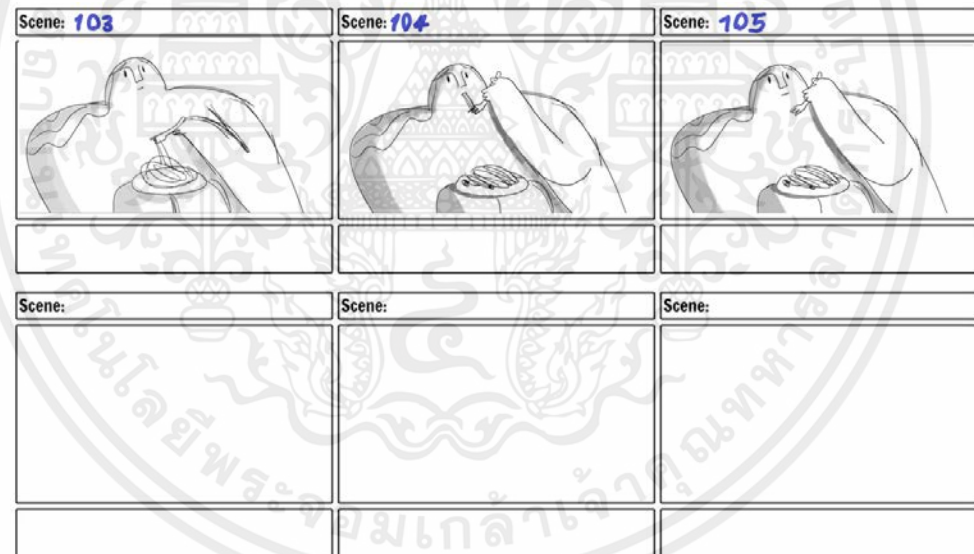
ภาพที่ 3.15 บทภาพ หน้า ที่ 16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Create your own at Storyboard That

ภาพที่ 3.17 บทภาพ หน้าที่ 17



Create your own at Storyboard That

ภาพที่ 3.18 บทภาพ หน้าที่ 18

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

1. ขั้นตอนก่อนการผลิต Pre-production

1.1 เขียนบทภาพยนตร์

1.1.1 กำหนดหัวข้อที่สนใจ

1.1.2 เขียน และพัฒนาบท

1.1.3 ค้นคว้า และศึกษา Reference

1.2 ออกแบบตัวละคร

เนื่องจากเนื้อเรื่องนำเสนอภาพในจินตนาการของแอนนา จึงออกแบบให้มีลักษณะที่ดูเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน แต่ความเรียบง่ายนั้นก็พร้อมเปลี่ยนรูปทรงและรูปร่างได้เสมอ ตัวละครเป็นเพศหญิงแต่ไม่ได้มีการใส่ส่วนโค้งเว้า ในทางกลับกัน กลับมีความคล้ายตัวละครชาย นั่นเพราะแอนิเมชันเรื่องนี้ไม่ได้สร้างมาเพื่อเพียงแค่ผู้ชมเพศหญิง ผู้ชายเพศชายเองก็สามารถเข้าถึงประสบการณ์และเรื่องราวของแอนิเมชันเรื่องนี้ได้อีกด้วย



ภาพที่ 4 แบบร่างตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.1 ตัวละครที่เลือกใช้



ภาพที่ 4.2 ตัวละครสมทบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 ออกแบบ Key Sequence

เนื่องจากภาพยนตร์ศิลปะนิพนของข้าพเจ้านั้นเล่าเรื่องผ่านความคิดตามที่ตัวละครกำลังเล่าเรื่อง ซึ่งแบ่งอารมณ์ออกได้ 4 ชั้น ได้แก่ 1.สนใจ 2.หลง 3.สับสน 4.ปล่อยวาง ทำให้ข้าพเจ้าเลือกที่จะออกแบบแต่ละอารมณ์ของตัวละครในแต่ละช่วง แล้วจึงนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน

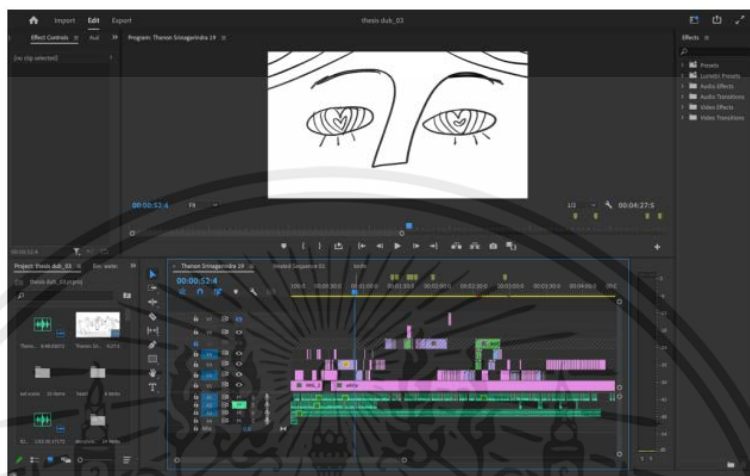


ภาพที่ 4.4 แบบร่าง Key Sequence

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 Animatic

นำลำดับภาพที่วาดใน storyboard มาตัดต่อใส่เสียงให้เห็นจังหวะของการเล่าเรื่อง และระยะเวลาทั้งหมดของแอนิเมชัน เพื่อนำไปอ้างอิงในการทำ Production



ภาพที่ 4.5 การตัดต่อ Animatic

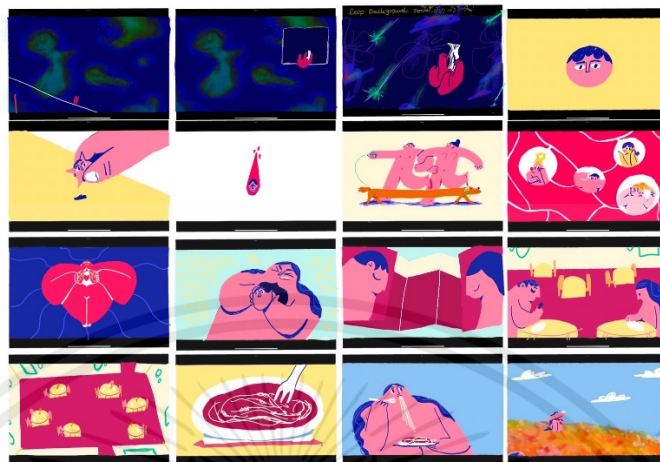
1.4 สีภาพรวมของแอนิเมชัน (Color Script)

เพื่อให้เห็นภาพรวมโดยรวมของงาน จึงได้มีการทำ color script ขึ้น เพื่อเมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการผลิตแล้วนั้น สามารถร่นเวลาในการทำงานมากขึ้น และไม่เกิดความสับสนอีกด้วย



ภาพที่ 4.6 สีภาพรวมของผลงานแอนิเมชัน

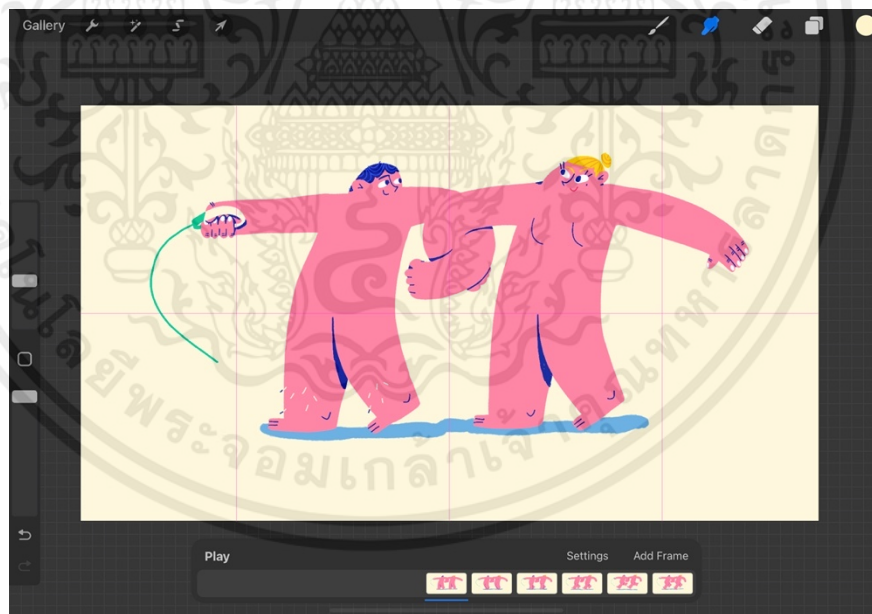
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.7 สีภาพรวมของผลงานแอนิเมชัน

2. ขั้นตอนการผลิต (Production)

ทำการร่างภาพ และลงสีในโปรแกรม procreate ในแต่ละ frame ของแอนิเมชัน



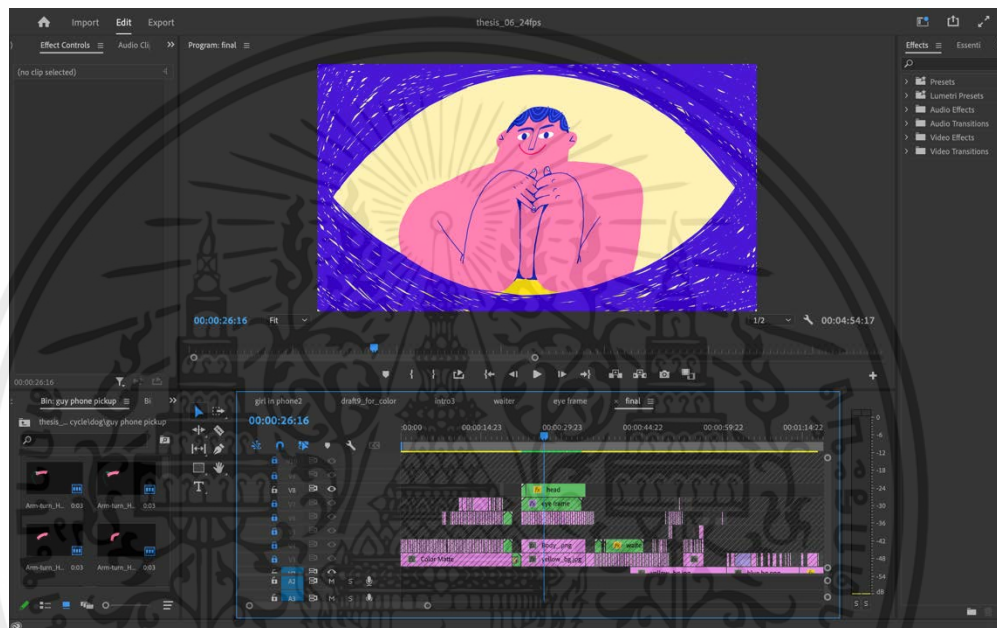
ภาพที่ 4.8 กระบวนการลงสีในโปรแกรม procreate

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)

3.1 การประกอบภาพรวม (Compositing)

เมื่อลงสีทุก frame เสร็จแล้ว ทำการนำภาพทั้งหมดมาจัดเรียงให้ตรงกับ Animatic จากนั้นเพิ่มเสียงประกอบและ foley ให้สอดคล้องและส่งเสริมกับแอนิเมชันและบท ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro



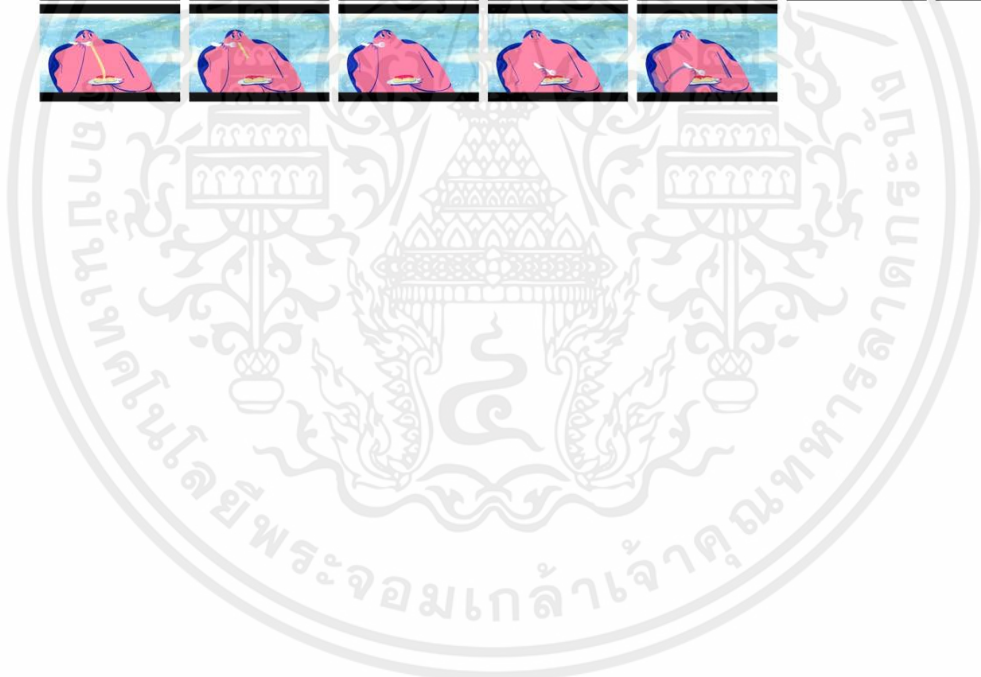
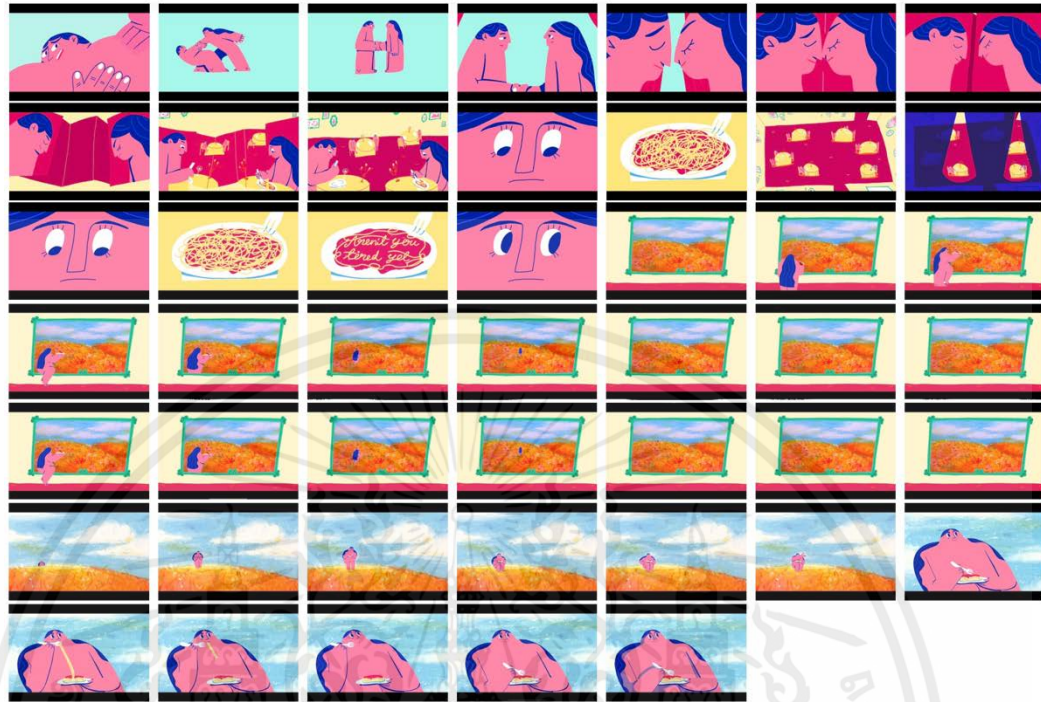
ภาพที่ 4.9 ภาพกระบวนการตัดต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 การลำดับภาพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ศิลปินพจน์ชิ้นนี้ ถือว่าเป็นผลงานที่ได้ดึงศักยภาพของตัวข้าพเจ้าออกมาอย่างเต็มที่ ทั้งในด้านของการออกแบบ การใช้สี ขั้นตอนการทำ วิธีการแก้ไขงาน รวมไปถึงการรับมือกับการแก้ปัญหาต่างๆ โดยเฉพาะทักษะการกำกับแอนิเมชันสองมิติ ซึ่งโดยภาพรวมจากผลงานที่สำเร็จออกมา ข้าพเจ้ารู้สึกพอใจเป็นอย่างมาก ถึงแม้จะมีอุปสรรคและยังมีข้อบกพร่องที่ยังสามารถปรับปรุงแก้ไขได้อีกมากมาย แต่ด้วยทรัพยากรและเวลาที่จำกัด ผลลัพธ์ที่ได้ถือว่าทำได้เต็มความสามารถมากที่สุดแล้ว

5.1 อุปสรรคในการทำงาน

1. อุปสรรคในด้านของระยะเวลาโดยรวมที่ไม่ทราบวันนำเสนอครั้งต่อไปล่วงหน้า ทำให้วางแผนการทำงานไม่ได้
2. ด้วยทรัพยากรอุปกรณ์ด้านการทำงานของนักศึกษาที่มีประสิทธิภาพจำกัด ทำให้การทำงานในหลายขั้นตอนมีความล่าช้ากว่าที่ควรจะเป็น เช่น อุปกรณ์ที่ใช้เกิดการค้างขณะทำงาน เป็นต้น
3. ข้าพเจ้าตระหนักได้ว่าบทและภาพของแอนิเมชันนี้ยังสามารถพัฒนาต่อได้อีก แต่ด้วยระยะเวลาที่มีจำกัด จึงไม่สามารถพัฒนาทั้งบทภาพยนตร์และวิธีเล่าให้มีความน่าสนใจมากขึ้นกว่านี้ได้

5.2 ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีตารางเวลาการส่งงานที่เหมาะสมสำหรับการรองรับการจบภาพยนตร์และแอนิเมชัน เหตุเพราะแอนิเมชันนั้นใช้เวลาและขั้นตอนมากกว่าภาพยนตร์ อาจไม่จำเป็นที่จะต้องมีการมีขอบเขตของงานที่ส่งในแต่ละครั้งเท่ากันและจัดสรรให้เหมาะสมมากขึ้น
2. ควรจัดสรรเวลาให้ดีโดยการวางแผนงานโดยรวมตั้งแต่เริ่ม เช่น มีปฏิทินการตรวจงานของทั้งภาคการศึกษา ทำให้นักศึกษาสามารถทราบขอบเขตการทำงานได้และจัดสรรเวลาได้ล่วงหน้า หรือเมื่อเสร็จสิ้นการนำเสนอในแต่ละครั้ง ควรระบุวันเวลาการนำเสนอครั้งต่อไปอย่างชัดเจนทันที
3. ชี้แจงขอบเขตที่กรรมการต้องการตรวจใน rough cut ของภาพยนตร์และแอนิเมชันให้ชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

Esaak, Shelley. "The 7 Elements of Art and Why Knowing Them Is Important." ThoughtCo, Apr. 5, 2023, [thoughtco.com/what-are-the-elements-of-art-182704](https://www.thoughtco.com/what-are-the-elements-of-art-182704).

“OPEN4 ทำไมเรายังชอบบางคนไว้ในใจและไม่ลืม - Open Relationship | Podcast on Spotify.” *Spotify*, THE STANDARD Podcast, 24 Nov. 2022, <https://open.spotify.com/episode/1gCdd4Cvp35On91pyM5Um?si=ac116ee72bb64756>.

Page, Danielle. “Are You in a ‘Situationship’? What It Is and How to Get out of It.” *NBC News*, NBC News, 3 Oct. 2019, <https://www.nbcnews.com/better/lifestyle/are-you-situationship-what-it-how-get-out-it-ncna1057141>.

Paibulsiri, Patchesita. “ทำตัวฟิลแฟน แต่ไม่ใช่แฟน รู้จัก Situationship ความสัมพันธ์ไร้สถานะ ของคนที่ไม่อยากผูกมัดกับใคร.” *Mirror Thailand : Reflect / Embrace / Empower*, 15 July 2022, <https://mirrorthailand.com/life/100517?fbclid=IwAR1WAbFO7H55xTycZL-q5rl1V6LaSDgvb8z3REDa2UorUYnPrtLGdnpZ9E0>.

Saejia, Warittha. “‘ความสัมพันธ์เอย...จงซับซ้อนขึ้น’ รู้จัก Dating Trends 2020.” *The MATTER*, <https://www.facebook.com/thematterco>, 18 Jan. 2020, <https://thematter.co/social/dating-trends-2020/97853>.

“What Is a Situationship and Are They Toxic? | My Imperfect Life.” *My Imperfect Life*, My Imperfect Life, 31 July 2021, <https://www.myimperfectlife.com/features/what-is-a-situationship>.

“ความสัมพันธ์แบบกึ่งๆ ควรพักหรือไปต่อ? | LCS27 - Life CRY SIS | Podcast on Spotify.” *Spotify*, The MATTER Podcast, 11 Dec. 2021, <https://open.spotify.com/episode/6DFRktl7B4ABzLbd8vtwBP?si=bb244687e41f4877>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“จิตวิทยาชีวิตคู่ EP.34 | ความสัมพันธ์ที่มากมายๆ ไม่ชัดเจน นั่นคือความชัดเจนแล้วนะ - Alljit สุขภาพใจ | Podcast on Spotify.” *Spotify*, Alljit, 3 Oct. 2021, <https://open.spotify.com/episode/0GuwVAUiZahwTAICkb3r2B?si=1336ef517dfb4600>.

“หญิงสาวกับคนคุยที่หายไป | EP22 - Theory of Love by นพ.ปิยะ เซษฐ์โชติศักดิ์ | Podcast on Spotify.” *Spotify*, Salmon Podcast, 7 Oct. 2020, <https://open.spotify.com/episode/4YIG4lAb2AcVbVKYG646Al?si=263aa323ed9540b2>.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล ณิชมล ชัยนระงับพาล
วัน เดือน ปีเกิด 16 กันยายน 2542 จังหวัดกรุงเทพมหานคร
ที่อยู่ 99 ซอยแพรงสรรพศาสตร์ ถนนตะนาว แขวงศาลเจ้าพ่อเสือ เขตพระนคร
 จังหวัดกรุงเทพมหานคร
 โทร. 0891236816
 E-mail: nichamon.kn@gmail.com

ประวัติการศึกษา
2561 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสตรีวิทยา