

การกำกับในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ จุดประกายสี่สนแห่งความสุข ”
DIRECTING IN 2D ANIMATED SHORT FILM STUDY “ LIGHT UP ”



ศิลปินพจน์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำกับในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ จุดประกายสี่ส้นแห่งความสุข ”
DIRECTING IN 2D ANIMATED SHORT FILM STUDY “ LIGHT UP ”



โยชิตา ส่องศรี
YOSITA SONGSRI

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การกำกับในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง

“ จุดประกายสีสันแห่งความสุข ”

DIRECTING IN 2D ANIMATION SHORT FILM

“ LIGHT UP ”

นักศึกษา

โยชิตา ส่งศรี

รหัสประจำตัว

62020319

ปริญญา

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา

ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

ปีการศึกษา

2565

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์


พ.ศ.ชภัตร เลิศนนต์

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....2566

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การกำกับในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง

“ จุดประกายสีสันแห่งความสุข ”

DIRECTING IN 2D ANIMATION SHORT FILM

“ LIGHT UP ”

นักศึกษา

โยชิตา ส่งศรี

รหัสประจำตัว

62020319

หลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา

ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

ปีการศึกษา

2564

อาจารย์ที่ปรึกษา

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากนายวินัย จำปาพรหม ซึ่งเป็นพี่ดูแลการฝึกงานที่ข้าพเจ้าได้ฝึกในช่วงปิดเทอมที่ผ่านมาเป็นระยะเวลาประมาณ 4 เดือนที่ได้รู้จักการใช้ชีวิต ความคิด ความรู้สึกและเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเขา โดยเขาเป็นเด็กต่างจังหวัดเป็นลูกคนเดียวและพ่อแม่เสียชีวิตไปแล้ว ไม่มีคนรักหรือญาติพี่น้องอาศัยและใช้ชีวิตคนเดียวมาเป็นเวลานาน ส่งผลให้เขาเกิดความรู้สึกโดดเดี่ยว รู้สึกว่าตัวเขานั้นอยู่ตัวคนเดียวไม่มีครอบครัวให้คิดถึงเหมือนดังคนอื่นๆ และเกิดความเศร้าภายในใจของเขาบ่อยๆ โดยเฉพาะช่วงเวลาที่เขาประสบปัญหาหรือเหนื่อยล้ากับเรื่องต่างๆในชีวิต แต่ในขณะที่เดียวกันผู้ครอบครัวของเขาจะคอยอยู่เคียงข้างเขา มอบความรัก และช่วยเหลือเขาเสมอ “ แม้เราจะถูกห้อมล้อมหรืออยู่กับผู้คนจำนวนมากๆ แต่ถ้าเราไม่รู้จักไม่คุ้นชินกับผู้คนเหล่านั้น เราก็อาจจะรู้สึกโดดเดี่ยวได้ ในทางตรงกันข้าม แม้เราจะอยู่กับคนเพียงไม่กี่คน แต่คนเหล่านั้นเป็นคนสำคัญกับเรา เราก็จะไม่รู้สึกโดดเดี่ยวและรู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าสำหรับใครสักคน ” ข้อความที่กล่าวมาเป็นคำอธิบายนโหนทัศนคติความโดดเดี่ยวของดร.สกลิต นิยมญาติ ซึ่งเป็นข้อความที่ตรงกับแรงบันดาลใจแรกที่ข้าพเจ้าต้องการที่จะสื่อให้ผู้ชมได้รับรู้และสะท้อนให้ผู้ชมได้มองย้อนกลับมามองตัวเองว่ายังมีคนที่หวังดีอยู่ข้างๆเช่นกัน

กิตติกรรมประกาศ

แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “ LIGHT UP ” และศิลปินพณิชย์ฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ข้าพเจ้าต้องขอขอบคุณอาจารย์ตลชนก วรวงศ์มาตา และผู้ช่วยศาสตราจารย์สุวรรณณี สุระเชษฐคมสัน ที่คอยให้คำปรึกษาแนะนำเกี่ยวกับบทภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่องนี้ และสละเวลารับฟังปัญหาของข้าพเจ้า อีกทั้งยังช่วยชี้แนะแนวทางการแก้ไขปัญหา ทำให้ข้าพเจ้าสามารถนำคำแนะนำไปพัฒนางานและการทำงานในทิศทางที่ดีขึ้นต่อไปในขณะที่ข้าพเจ้าทำศิลปินพณิชย์นี้ และข้าพเจ้าขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์ ที่คอยตรวจสอบความถูกต้องเรียบร้อยของเล่มศิลปินพณิชย์ของข้าพเจ้า ส่งผลให้ศิลปินพณิชย์ฉบับนี้ออกมาได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์

ในส่วนของการทำงานครั้งนี้ต้องขอขอบคุณเพื่อนร่วมกลุ่มศิลปินพณิชย์นี้ นางสาวพัทธนันท์ ภคพันธ์ศุภวงค์ และนางสาวสิตาวรรณ ปฐมบุษรรัตน์ ที่ร่วมสร้างและผลักดันภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ให้สำเร็จลุล่วงได้ ถึงแม้ว่าจะมีช่วงเวลาที่เกิดปัญหา แต่เพราะความช่วยเหลือร่วมมือในด้านการทำงานเป็นอย่างดีและการให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และงานโดยรวมออกมาตรงตามที่ข้าพเจ้าตั้งใจเป้าหมายไว้

ผู้วิจัยขอขอบคุณครอบครัวของข้าพเจ้าที่รับฟังปัญหาทุกข้อใจ ให้กำลังใจและสนับสนุนข้าพเจ้าเสมอมาตั้งแต่ต้น รวมถึงเพื่อนของข้าพเจ้าที่เข้ามามีส่วนช่วยเหลือในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนคำแนะนำ ช่วยแก้ปัญหา หรือให้กำลังใจ ทำให้ข้าพเจ้าได้มองเห็นมุมมองในหลายๆมุม ได้กำลังใจและทำให้ข้าพเจ้ามีความสุขได้ในช่วงเวลานั้น

สุดท้ายผู้วิจัยขอขอบคุณตัวของข้าพเจ้าเอง ที่ไม่ท้อแท้หรือหมดกำลังใจในการทำศิลปินพณิชย์นี้ ขอขอบคุณที่เชื่อมั่นในตนเองและเชื่อมั่นในเพื่อนร่วมงานทุกคน ทำให้ข้าพเจ้าสามารถผ่านทุกปัญหาต่างๆที่ประสบพบเจอและสามารถรับมือกับมันได้ ข้าพเจ้าขอขอบคุณทุกคนที่คอยช่วยเหลือข้าพเจ้าตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุดกระบวนการทำศิลปินพณิชย์นี้ ขอขอบคุณอย่างสูง

โยชิตา ส่งศรี

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.3 ขอบเขตโครงการ.....	2
1.4 ลักษณะของโครงการ.....	2
1.5 วิธีดำเนินงาน.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	4
2.1 ความรู้สึกโดดเดี่ยว (Loneliness).....	5
2.1.1 ความรู้สึกโดดเดี่ยวคืออะไร.....	5
2.1.2 โดดเดี่ยวกับเหงาต่างกันอย่างไร.....	5
2.1.3 สาเหตุที่ทำให้เกิด.....	5
2.1.4 วิธีการช่วยให้ความรู้สึกนี้หายไป.....	6
2.1.5 กรณีศึกษาจากบุคคลใกล้ตัว.....	7
2.2 ช่างแต่งหน้า.....	8
2.2.1 ช่างแต่งหน้าคือ.....	8
2.2.2 การทำงานของช่างแต่งหน้า.....	9
2.2.3 เรื่องราวการทำงานจากจุดเริ่มถึงจุดที่ประสบความสำเร็จ กรณีศึกษาช่างแต่งหน้าที่มีชื่อเสียง.....	10
2.3 ภาพยนตร์ตัวอย่างกรณีศึกษา.....	13
บทที่ 3 บทภาพยนตร์.....	18
3.1 ประเด็น (Theme).....	18
3.2 ประโยคขาย (Logline).....	18
3.3 เรื่องย่อ (Synopsis).....	18
3.4 เนื้อเรื่อง (Treatment).....	18

บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน.....	21
4.1 ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre - production).....	21
4.2 ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน (Production).....	32
4.3 ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน (Post - production).....	33
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	35
บรรณานุกรม.....	37
ภาคผนวก.....	38
ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “LIGHT UP”	39
ประวัติผู้วิจัย.....	47



สารบัญภาพ

รูปที่	หน้า
ภาพที่ 1 นายวินัย จำปาพร.....	7
ภาพที่ 2 ภาพหลังจากจบการฝึกงานแล้ว ทั้งหมดรวมเป็นระยะเวลาประมาณ 4 เดือน.....	9
ภาพที่ 3 น้องฉัตร-ฉัตรชัย เพียงอภิชาติ.....	10
ภาพที่ 4 เอิร์ท-ภูเบศร โพธิ์นาคม.....	11
ภาพที่ 5 จีบ-เจนจิรา พันธุ์วิเชียร.....	11
ภาพที่ 6 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Burrow (2020).....	13
ภาพที่ 7 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Soul (2020).....	14
ภาพที่ 8 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Over the moon (2020).....	15
ภาพที่ 9 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Wish Dragon (2021)	16
ภาพที่ 10 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Us Again (2021).....	17
ภาพที่ 11 ตัวละครหลักและตัวละครรอง.....	22
ภาพที่ 12 หมู่บ้านดอกไม้ที่ตัวละครอาศัย.....	22
ภาพที่ 13 ระเบียงภายในอะพาร์ตเมนต์ที่ตัวละครอาศัย.....	22
ภาพที่ 14 ตึก Siam highlight สถานที่จัดงานแข่งขัน.....	23
ภาพที่ 15 สนามแข่งขันการประกวดแต่งหน้า Brush contest.....	23
ภาพที่ 16 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 1.....	23
ภาพที่ 17 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 2.....	24
ภาพที่ 18 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 3.....	24
ภาพที่ 19 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 4.....	24
ภาพที่ 20 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 5.....	25
ภาพที่ 21 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 6.....	25
ภาพที่ 22 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 7.....	25
ภาพที่ 23 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 8.....	26
ภาพที่ 24 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 9.....	26
ภาพที่ 25 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 10.....	26
ภาพที่ 26 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 11.....	27
ภาพที่ 27 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 12.....	27

ภาพที่ 28 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 13.....	27
ภาพที่ 29 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 14.....	28
ภาพที่ 30 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 15.....	28
ภาพที่ 31 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 16.....	28
ภาพที่ 32 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 17.....	29
ภาพที่ 33 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 18.....	29
ภาพที่ 34 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 19.....	29
ภาพที่ 35 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 20.....	30
ภาพที่ 36 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 21.....	30
ภาพที่ 37 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 22.....	30
ภาพที่ 38 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 23.....	31
ภาพที่ 39 การใช้โปรแกรม Procreate ในการลงสี.....	33
ภาพที่ 40 การทำแสงในโปรแกรม Adobe Photoshop.....	33
ภาพที่ 41 เรียบเรียงข้อต่อด้วยโปรแกรม Davinci Resolve.....	34
ภาพที่ 42 การใส่เสียงพากย์ เสียงประกอบ และเสียงดนตรีในโปรแกรม Davinci Resolve.....	34
ภาพที่ 43 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 1.....	39
ภาพที่ 44 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 2.....	40
ภาพที่ 45 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 3.....	41
ภาพที่ 46 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 4.....	42
ภาพที่ 47 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 5.....	43
ภาพที่ 48 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 6.....	44
ภาพที่ 49 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 7.....	45
ภาพที่ 50 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 8.....	46

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ศิลปินพริ้นซ์นี้เข้าฟ้าเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากนายวินัย จำปาพร ซึ่งเป็นพี่ดูแลการฝึกงานที่ได้ฝึกในช่วงปิดเทอมที่ผ่านมาเป็นระยะเวลาประมาณ 4 เดือนที่ได้รู้จักการใช้ชีวิต ความคิด ความรู้สึกและเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเขา โดยเขาเป็นเด็กต่างจังหวัดเป็นลูกคนเดียวและพ่อแม่เสียชีวิตไปแล้ว ไม่มีคนรัก ญาติพี่น้อง อาศัยและใช้ชีวิตคนเดียวมาเป็นเวลานานทำให้เขาคิดถึงครอบครัว คิดถึงบ้านเกิด มีความรู้สึกเหงาและโดดเดี่ยวขึ้นมาบ่อยๆ ในเวลาที่รู้สึกท้อจากการทำงานหรือช่วงที่ชีวิตแบกรับภาระที่หนัก เหน็ดเหนื่อยจากการใช้ชีวิต โดยมีคำพูดหนึ่งของเขากล่าวว่า “ คิดถึงบ้านแต่ไม่รู้จะกลับไปหาใคร ” มันทำให้รู้สึกถึงความโดดเดี่ยว และความเศร้าภายในใจของเขา แต่ในขณะที่เดียวกันผู้คนที่อยู่เคียงข้างกับเขาพร้อมจะมอบความรักและพร้อมช่วยเหลือเสมอ “ แม้เราจะถูกห้อมล้อมหรืออยู่กับผู้คนจำนวนมากๆ แต่ถ้าเราไม่รู้จักไม่คุ้นชินกับผู้คนเหล่านั้น เราก็อาจจะรู้สึกโดดเดี่ยวได้ในทางตรงกันข้าม แม้เราจะอยู่กับคนเพียงไม่กี่คน แต่คนเหล่านั้นเป็นคนสำคัญกับเรา เราก็จะรู้สึกโดดเดี่ยวและรู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าสำหรับใครสักคน ” ข้อความที่กล่าวมาเป็นคำอธิบายมโนทัศน์ความโดดเดี่ยวของดร.สถิต นิยมญาติ ซึ่งเป็นข้อความที่ตรงกับแรงบันดาลใจแรก และแนวคิดที่ต้องการจะสะท้อนออกมาให้ผู้ชมได้รับรู้

จากประเด็นข้างต้น ทำให้ข้าพเจ้าสนใจที่จะนำมาทำเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ที่ให้กำลังใจผู้ชมที่รู้สึกโดดเดี่ยว อยู่ตัวคนเดียว โดยนำเสนอผ่านเรื่องราวของเน็ตดี LGBTQ ที่ทำอาชีพเป็นช่างแต่งหน้าที่มีความฝันที่อยากจะเป็นช่างแต่งหน้ามืออาชีพ โดยเน็ตดีอาศัยอยู่ในชุมชนที่ผู้คนในชุมชนรู้จักสนิทสนมกันเหมือนครอบครัวเดียวกัน คอยมอบความรักและความอบอุ่นให้กันและกันเสมอ ชาวบ้านรู้ว่าเน็ตดีอยากเป็นช่างแต่งหน้ามืออาชีพที่มีชื่อเสียง เมื่อเห็นว่ามีกิจกรรมการแข่งขันแต่งหน้าของ Siam Highlight จึงส่งข่าวมาให้เน็ตดีได้รับรู้ เน็ตดีเห็นว่าชาวบ้านสนับสนุนให้เขาไปแข่งขันเพื่อเป็นหนทางไปสู่ความฝันของเขา ซึ่งในการแข่งขันแต่งหน้าเน็ตดีต้องเจอกับผู้เข้าแข่งขันมากมายที่เข้าร่วมการแข่งขันในครั้งนี้ด้วย ในระหว่างที่เน็ตดีแข่งขันก็มีชาวบ้านในชุมชนคอยเชียร์และให้กำลังใจเขาอย่างเต็มที่อยู่เสมอ ทำให้เน็ตดีข้ามผ่านความกดดันภายในการแข่งขันแต่งหน้าไปได้ด้วยดี สุดท้ายเขาก็สามารถทำผลงานออกมาได้สำเร็จและชนะการแข่งขันครั้งนี้ไปได้

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงความสำคัญของคนใกล้ตัวที่ทำให้เห็นคุณค่าในตัวเองและอยู่เคียงข้างแม่ในวันที่จะรู้สึกโดดเดี่ยวหรือเผชิญกับปัญหา
2. เพื่อศึกษาการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ
3. เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องราวและประเด็นที่ต้องการสื่อผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ
4. เพื่อให้ความบันเทิงในรูปแบบแอนิเมชันสั้น 2 มิติ
5. เพื่อศึกษาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับช่างแต่งหน้า และการแต่งหน้าเพื่อมาใช้ภายในการเขียนบท

1.3 ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ความยาวประมาณ 6-7 นาที อัตราส่วน 16:9 ความละเอียด 1080p

1.4 ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ แนวรามา อบอุ่น โดยดำเนินเรื่องราวผ่านตัวละครหลัก 1 ตัว ตัวละครรองเด่น 2 ตัว และ 2 สถานที่

1.5 วิธีดำเนินงาน

1. Pre-production

- 1.1 ศึกษาเรื่องราวของผู้คนและหาประเด็นที่หน้าสนใจนำมาเขียนบท
- 1.2 รวบรวมข้อมูลจากการศึกษาพูดคุยกับคนใกล้ตัว หาข้อมูลเกี่ยวกับช่างแต่งหน้าที่มีชื่อเสียงถึงความเป็นมา เพื่อนำมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์
- 1.3 ค้นหา Reference ของสถานที่และสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับบทภาพยนตร์
- 1.4 พูดคุยกับทีมงานถึงทิศทางและบรรยากาศของภาพยนตร์
- 1.5 รวบรวมข้อมูลที่ศึกษา เพื่อนำมากำหนดทิศทางของภาพยนตร์และปรับปรุงภาพยนตร์
- 1.6 ดูภาพรวมของการออกแบบต่างๆ ให้สามารถสื่อถึงประเด็นที่ต้องการสื่อได้อย่างถูกต้อง
- 1.7 ทดลองเทคนิคการทำแอนิเมชัน 2 มิติ ว่าสามารถถ่ายทอดเรื่องราวและความรู้สึกออกมาได้มากน้อยเหมาะสมกับเรื่องราวของบทหรือไม่
- 1.8 วางแผนและจัดตารางการทำงาน

2. Production

- 2.1 ดำเนินการทำภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติตามแผนงาน
- 2.2 กำกับภาพยนตร์และแก้ไขปัญหาให้ได้ภาพยนตร์ออกมาตามที่วางแผนไว้
- 2.3 เตรียมงานในส่วนของตัวเองละคร ฉาก พร็อพและสิ่งต่างๆเพื่อไปใช้ในงานจริง
- 2.4 แก้ไขปัญหาให้ได้ภาพยนตร์ออกมาตามที่วางแผนไว้
- 2.5 ตรวจสอบชิ้นงานเพื่อเสร็จสิ้น Post production

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถถ่ายทอดประเด็นและเนื้อหาให้ผู้ชมเข้าใจได้อย่างชัดเจน
2. มีทักษะการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น
3. มีทักษะการเล่าเรื่องราวและประเด็นผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ
4. ผู้ชมได้รับความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ
5. มีความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับช่างแต่งหน้า และการแต่งหน้าในการนำมาตีความและใช้ในการเขียนบท

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

บทภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างจากแรงบันดาลใจที่อยากเล่าความรู้สึกของข้าพเจ้าที่อย่าสื่อถึงคนที่รู้สึกว่าคุณค่าในชีวิตรวมถึงตัวเองนั้นโดดเดี่ยว ไม่มีใครที่กับเขาจริงๆ ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเล่าผ่านเน็ตดีช่างแต่งหน้าสาวประเภทสองคนหนึ่งที่ทำงานหนัก เพื่ออยากจะได้ประสบความสำเร็จในหน้าที่การงานที่ให้ผู้คนมากมายเห็นสิ่งที่เขาทำและทำให้เขารู้สึกมีคุณค่าในชีวิตรวมถึงตัวเองไม่เคยมองถึงบุคคลที่คอยอยู่ข้างๆและสนับสนุนเขามาตลอด ถึงแม้จะเป็นคนไม่ก็คน แต่บุคคลเหล่านั้นก็เป็นคนรู้จักเราพร้อมที่จะอยู่กับเราเสมอ ข้าพเจ้าจึงต้องทำการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ชีวิตเพียงตัวคนเดียวของช่างแต่งหน้าในชีวิตประจำวัน การทำงานของช่างแต่งหน้าที่กว่าจะไปถึงจุดสูงสุด เมื่ออยู่ในจุดสูงสุดสิ่งที่สังคมช่างแต่งหน้าต้องเจอ และการรับมือกับสิ่งเหล่านั้น โดยข้าพเจ้าแบ่งหัวข้อที่จำเป็นต่อการเขียนบทภาพยนตร์ในครั้งนี้

2.1 ความรู้สึกโดดเดี่ยว (Loneliness)

2.1.1 ความรู้สึกโดดเดี่ยวคืออะไร

2.1.2 โดดเดี่ยวกับเหงาต่างกันอย่างไร

2.1.3 สาเหตุที่ทำให้เกิด

2.1.4 วิธีการช่วยให้ความรู้สึกนี้หายไป

2.1.5 กรณีศึกษาจากบุคคลใกล้ตัว

2.2 ช่างแต่งหน้า

2.2.1 ช่างแต่งหน้าคือ

2.2.2 การทำงานของช่างแต่งหน้า

2.2.3 เรื่องราวการทำงานจากจุดเริ่มถึงจุดที่ประสบความสำเร็จ

กรณีศึกษาช่างแต่งหน้าที่มีชื่อเสียง

2.3. ภาพยนตร์ตัวอย่างกรณีศึกษา

ทั้งที่เรากำลังเดินอยู่ท่ามกลางแสงไฟนีออนในสังคมเมืองที่แสนวุ่นวาย แม้ว่าจะมีผู้คนเดินอยู่พลุกพล่านรายล้อมรอบตัวเราเต็มไปหมด แต่ว่าทำไมเราถึงยังเกิดความรู้สึกอ้างว้างในจิตใจอยู่แบบนี้ หรือว่านี่คือความโดดเดี่ยว ความโดดเดี่ยวที่ไม่ได้เกิดจากการไม่เข้าสังคม แต่คือความโดดเดี่ยวจากการที่ ‘เรา’ เข้าไปอยู่ใน ‘สังคม’

2.1 ความรู้สึกโดดเดี่ยว (Loneliness)

2.1.1 ความรู้สึกโดดเดี่ยวคืออะไร

อ้างอิง Existential Psychotherapy เป็นแนวทางการบำบัดมุ่งเน้นหาความจริงของชีวิต คำว่า โดดเดี่ยวเทียบคำภาษาอังกฤษได้ว่า Loneliness ในตำราหมายความว่ ความโดดเดี่ยว ความรู้สึกที่ รู้สึกว่าไม่มีใครอยู่เคียงข้าง ต่อให้ในความเป็นจริงจะมีคนอยู่ข้างๆจริงหรือไม่ก็ตาม (วันเฉลิม คงคาหลวง : นักจิตวิทยาการปรึกษา)

ความโดดเดี่ยว (Loneliness) นักจิตวิทยาที่ชื่อว่า Robert Weiss กล่าวว่า ความเหงาสามารถ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ อย่างแรกคือ ความเหงาจากสังคม (Social Loneliness) เป็นความเหงาที่เกิดจากการขาดความสัมพันธ์กับผู้อื่น อาจรู้สึกได้ถึงความโดดเดี่ยวที่จากการขาดการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนฝูงคนสนิท หรือห่างหายจากการออกไปพบปะผู้คน อีกประเภทหนึ่ง คือ ความเหงาทางอารมณ์ (Emotional Loneliness) ความเหงาที่แม้จะมีผู้คนอยู่รอบตัวเรา แต่ก็ไม่อาจสามารถช่วยทำให้ความเหงาประเภทนี้ลดลงไปได้มากเท่าไรนัก หน้าซ้ายยังกลับเพิ่มพูนความรู้สึกเหงาให้มากยิ่งขึ้นไปอีก เพราะยิ่งเป็นการตอกย้ำให้ชัดเจนขึ้นอีกว่า ต่อให้มีผู้คนรอบตัวมากแค่ไหน เราก็กังไม่ได้รับการเติมเต็มให้เป็นส่วนหนึ่งของสังคมอยู่ดี

2.1.2 โดดเดี่ยวกับเหงาต่างกันอย่างไร

ความเหงา a lonely ความรู้สึกเปล่าเปลี่ยวแต่ยังไม่ถึงขั้นโดดเดี่ยว อยู่คนเดียวแล้วไม่ได้รู้สึกเติมเต็มหรือไม่ได้มีความสุขมาก เพียงแค่รู้สึกว่าเหว แต่ยังรู้ว่าใครในความสัมพันธ์ที่รู้ว่าใครแค่ตัวเรา เราแค่ใคร และใครสำคัญสำหรับตัวเรา แต่ความรู้สึกโดดเดี่ยว Loneliness แตกต่างตรงที่ไม่รู้ว่าในอยู่ในความสัมพันธ์ที่สำคัญสำหรับตัวเรา ไม่รู้ว่าเราควรแคร์ใคร หรือใครที่แคร์ตัวเรา ถ้าลองมองย้อนกลับไป อาจเป็นเพราะเรามีความรู้สึกที่ไม่ได้รับการเติมเต็มจากครอบครัว ซึ่งครอบครัวเปรียบเสมือนสิ่งแรกที่เรารู้ ได้ทำความรู้จัก ได้รับความอบอุ่นหัวใจ (วันเฉลิม คงคาหลวง : นักจิตวิทยาการปรึกษา)

2.1.3 สาเหตุที่ทำให้เกิด

สาเหตุในมุมจิตวิเคราะห์จะมีการเชื่อมโยงกับครอบครัวความแตกหักบางอย่างในครอบครัว มีความบกพร่องหรือมีความด้อย สถาบันครอบครัวไม่แข็งแรง หรือมีการสูญเสียครอบครัวไป แต่ทำให้ไม่ได้รับความรู้สึกถูกเติมเต็มความรู้สึกนั้นมา ในขณะที่เติบโตอาจจะขาดในเรื่องบุคลิกบุคคลผู้ใหญ่ที่จะคอยค้ำจุนใจแทนพ่อแม่หรือก็คือขาดสิ่งที่คอยยึดเหนี่ยวจิตใจของเรา แล้วถ้าเจอเพื่อนที่ไม่ดี ไม่มีเพื่อนสนิทเลยหรือบางคนอาจจะเจอจุด Trigger แรง ๆ ที่ทำให้เกิดความสูญเสียจนรู้สึกโดดเดี่ยวได้ (วันเฉลิม คงคาหลวง : นักจิตวิทยาการปรึกษา)

ความรู้สึกเบื้องต้นภายในจิตใจที่เว้าแหว่ง ขาดการเติมเต็มจากบางสิ่งบางอย่างที่เรียกว่า ‘ความใกล้ชิด’ จากความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มที่ขาดหายไป หรือมีไม่เพียงพอกับความความต้องการที่มีอยู่ภายในจิตใจ เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดความรู้สึกเหงาทางอารมณ์ ความเหงาที่ปริมาณคนจำนวนมากอาจไม่ได้ช่วยบรรเทาความรู้สึกนี้ลงไปได้ เพราะบางที่เราอาจไม่ได้ต้องการคนจำนวนมาก แต่อาจเป็นเพียง ‘ใครสักคน’ ที่สามารถเป็นผู้ช่วยสนับสนุนทางอารมณ์ (Emotional Support)

2.1.4 วิธีการช่วยให้ความรู้สึกนี้หายไป

มีบุคคลกลุ่มหนึ่งที่เผชิญความรู้สึกโดดเดี่ยวที่ยังมีศักยภาพในการหาความสัมพันธ์เข้าสังคมได้ แต่ความรู้สึกโดดเดี่ยวยังคงอยู่ ถ้าเกิดเป็นไม่ต้องไปชนะความรู้สึกนั้นเพียงแค่ว่าเป็นในสภาวะไหน หากเป็นตลอดเวลาควรไปพบหมोजิตแพทย์ให้ไวที่สุด แต่หากทำงานได้ พูดคุยกับคนได้ปกติปฏิสัมพันธ์กับคนได้ แต่มีการสร้างกำแพงในชีวิตที่เกิดจากความไม่เชื่อใจหรือปมในใจ จะต้องยอมให้คนเข้ามาในชีวิต หากว่ามีการแก้ปัญหาความรู้สึกโดดเดี่ยวที่ผิดก็อาจจะมีการทำพฤติกรรมที่มีความเสี่ยง เช่นสูบบุหรี่จัด ดื่มแอลกอฮอล์มากไปสังสรรค์ทุกคืน มีเพศสัมพันธ์แบบ one-night stand ทำงานอย่างหนักหักโหมเกินตัว เพื่อกลบความรู้สึกโดดเดี่ยวในตัวเองแค่ชั่วคราว เพราะฉะนั้นเราต้องยอมรับความรู้สึกว่าจะต้องมีความสัมพันธ์หนึ่งเข้ามา ไม่จำเป็นต้องเป็นคนรัก อาจจะเป็นเพื่อนรอบข้าง เพื่อนที่ทำงาน เพียงแค่เราต้องเปิดใจให้คนอื่นเข้ามาในชีวิตเรา นั่นก็คือการหาผู้ช่วยสนับสนุนทางอารมณ์ (Emotional Support) สิ่งนั้นอาจเป็นการได้รับคำชมจากครอบครัว คำปลอบใจจากเพื่อนสนิท อ้อมกอดของคนรัก หรืออาจจะเป็นสายตาของเจ้าเหมียวขี้อ้อนที่รอให้ลูบขนสีขาวนุ่มๆ และเจ้าตูบที่วิ่งมารอหน้าประตูเพื่อต้อนรับกลับบ้านหลังเลิกงาน หรือคงจะเป็นใครสักคนที่พร้อมอยู่ข้างๆ คอยรับฟัง แบ่งปันความรู้สึก เพื่อช่วยทำลายกำแพงความรู้สึก ‘เหงา’ ที่เกาะกุมหัวใจของเราในวันแยะๆ ได้เท่านั้นเอง
(วันเฉลิม คงคาหลวง : นักจิตวิทยาการปรึกษา)

มนุษย์เป็นสัตว์สังคมเราอยู่คนเดียวไม่ได้เราอยู่คนเดียวเราตาย ต่อให้เราใช้ชีวิตอยู่รอดได้แต่เราก็จะเผชิญกับความตายทางความรู้สึก เหมือนมีชีวิตอยู่แต่ไม่มีคุณค่า เพราะคุณค่าของเราได้รับการสร้างครั้งแรกจากความสัมพันธ์ จริตที่เราสามารถสร้างคุณค่าให้กับตัวเองได้ด้วยตัวเองแต่คนที่เผชิญกับความโดดเดี่ยว โครงสร้างเขาเปราะบาง แต่สุดท้ายเราต้องการกระจกที่จะสะท้อนคุณค่าของตัวเองอยู่ดี เหมือนกับว่าถ้าทำสิ่งๆหนึ่งที่ดีมาก ๆ ยอดเยี่ยมมากๆ แต่ไม่มีใครพูดถึงความพยายามของเราเลย ทำเต็มที่แต่ไม่มีใครเห็นค่ามันเลย คนที่เผชิญกับความรู้สึกนี้อยู่แล้วจะยิ่งรู้สึกแย่กว่าคนที่ไม่มีโครงสร้างครอบครัวดี เจ็บปวดมากกว่า อ่อนไหวมากกว่า (วันเฉลิม คงคาหลวง : นักจิตวิทยาการปรึกษา)

2.1.5 กรณีศึกษาจากบุคคลใกล้ชิด



ภาพที่ 1 นายวินัย จำปาพร

นายวินัย จำปาพร ช่างแต่งหน้ามืออาชีพ อายุ 40 ปี เขาเป็นลูกคนเดียวของครอบครัว เป็นคนจังหวัดร้อยเอ็ดที่เข้ามาทำงานและใช้ชีวิตอยู่ในกรุงเทพฯ หลังจากที่พ่อแม่ของเขาเสียไป เขาเล่าว่าครอบครัวของเขากับญาติคนอื่นๆที่เป็นสายเลือดเดียวกันไม่ชอบครอบครัวของเขา และไม่เคยมุ่งเกี่ยวกันเลย คนอื่นๆต่างว่าร้ายพ่อแม่ของเขา ตอนนั้นเป็นตอนที่เขาคิดว่ามีเพียงครอบครัวของเขาแค่นั้น ได้ไม่มีความสัมพันธ์ที่ดีกับใครเลยในญาติพี่น้อง เขาเข้ามาเรียนมหาวิทยาลัยในกรุงเทพฯทำงานหาเงินส่งตัวเองเรียน เพราะครอบครัวของเขาก็ไม่ได้มีเงินเพียงพอที่จะสามารถส่งเขาเรียนได้ หลังจากที่พ่อแม่เสียก็เข้ามาใช้ชีวิตทำงานอยู่ในกรุงเทพฯมาตั้งแต่นั้น เขาเล่าว่าหลายครั้งที่ทำงานเขาคิดถึงครอบครัวของเขามากที่คนรอบข้างมีครอบครัวมีที่ยึดเหนี่ยวพักพิงจิตใจเป็นอะไรที่โชคดีมาก แต่ตัวเขาไม่มีใครเลย “อยากกลับบ้านแต่ก็กลัวจะกลับไปหาใคร” พี่เอ็ดดีเลยพูดออกมาแบบนั้น เวลาที่เหนื่อยที่ท้อ เครียดหรือมีความรู้สึกแบบนั้นก็ไม่มีใครเลยที่เขาจะสามารถพักพิงใจได้จริงๆ การที่พบเจอคนมากมายไม่ได้เติมเต็มให้เขารู้สึกว่าเขามีคนเหล่านั้นจริงๆ ในช่วงที่ฝึกงานอยู่กับพี่เขาก็สัมผัสและอยู่ในหลายๆช่วงที่เค้าเจอเรื่องราวต่างๆ และเรียนรู้ รู้จักตัวเขามากขึ้น

มนุษย์เป็นสัตว์สังคมโดยธรรมชาติ ต้องการครอบครัวและเพื่อนฝูงเพื่อความอยู่รอดทั้งทางร่างกายและจิตใจ เซลล์ประสาท 86,000 ล้านเซลล์ในสมอง รวมถึงคนใกล้ตัวเราทุกคน ล้วนช่วยให้ชีวิตเราก้าวหน้า คิดเร็วขึ้นและทำงานได้ดีขึ้น Stephanie Cacioppo, PhD นักประสาทวิทยาศาสตร์และสมาชิก Nike Performance Council ผู้ซึ่งเชี่ยวชาญในด้านทัศนคติและความรู้สึกเหงากล่าว “แล้วอารมณ์ล่ะเกี่ยวไหม แน่นนอน อารมณ์ก็เป็นอีกหนึ่งสิ่งที่ได้รับผลกระทบจากการเข้าสังคมเช่นกัน” Sari Chait, PhD นักจิตวิทยาคลินิกและผู้ก่อตั้งศูนย์สุขภาพ Behavioral Health & Wellness Center ในเมืองนิวยอร์ก รัฐแมสซาชูเซตส์เสริม “คนที่คุณรักจะช่วยปลอบใจและทำให้มีแรงฮึดสู้ได้ ซึ่งยิ่งมีการเชื่อมต่อทางสังคมกับคนกลุ่มนี้มากเท่าไร งานวิจัยชี้ว่าสุขภาพอารมณ์ของคุณก็จะดีขึ้นเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ช่างแต่งหน้า

2.2.1 ช่างแต่งหน้าคือ

ช่างแต่งหน้า นักออกแบบการแต่งหน้า หรือ MAKE UP ARTIST คือบุคคลที่สร้างศิลปะบนใบหน้าของนักแสดง นางแบบนายแบบให้ออกมามีความสวยงาม เป็นเอกลักษณ์ตามบทบาทที่ได้รับ มีลักษณะที่เป็นการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นเสมอ ซึ่งในการออกแบบการแต่งหน้านอกจากแต่งหน้าสวยงาม ยังมีการแต่งหน้าแบบเทคนิคพิเศษ (SPECIAL EFFECT MAKE – UP : SFX MAKE – UP) ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับต้องการของเจ้าของโปรเจกต์เป็นคนกำหนด (ดร.ริบบุญ นุชน้อมบุญ)

หน้าที่ของนักออกแบบการแต่งหน้า จะต้องมีการสร้างสรรค์ศิลปะการออกแบบการแต่งหน้าบนใบหน้าของนักแสดง นางแบบนายแบบในรูปแบบต่างๆ โดยมีการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานแล้วนำมาเป็นแนวความคิด (CONCEPT) ในการออกแบบและพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานการแต่งหน้าด้วยรูปแบบของการทำงานเป็นทีม ต้องมีการประสานงานระหว่างเจ้าของโปรเจกต์และทีมงานอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ (ดร.ริบบุญ นุชน้อมบุญ)

บุคลิกของนักออกแบบการแต่งหน้าต้องมีความสนใจและชื่นชอบในเรื่องการแต่งหน้า ความเป็นกันเองในการทำงาน มีระเบียบวินัย และตรงต่อเวลาอยู่เสมอ มีความอ่อนน้อมถ่อมตน พร้อมต่อการเรียนรู้เทรนด์หรือเทคนิคใหม่ๆ ด้านการแต่งหน้าและหมั่นฝึกฝนฝีมือของตนเองเพื่อพัฒนาเสริมสร้างประสบการณ์แก่ตนเองอยู่เสมอ มีความละเอียดในการสร้างสรรค์งาน ความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สามารถทำงานกับผู้คนและทีมงานได้หลากหลาย โดยส่วนมากจะเป็นการทำงานแบบฟรีแลนซ์ต้องสามารถเดินทางได้ตลอดเวลาเมื่อมีคิวงาน และต้องอาศัยความประณีตในเวลาจำกัดหรือเวลาที่เร่งด่วน (ดร.ริบบุญ นุชน้อมบุญ)

2.2.2 การทำงานของช่างแต่งหน้า

ศึกษาจากการการทำงานร่วมกับช่างแต่งหน้ามืออาชีพนายวินัย จำปาพรหม ในช่วงการฝึกงาน ภาคปฏิบัติของมหาวิทยาลัยในช่วงเดือนพฤษภาคมถึงต้นเดือนกรกฎาคม 2565 ยาวมาจนเดือนสิงหาคม



ภาพที่ 2 ภาพหลังจากจบการฝึกงานแล้ว ทั้งหมดรวมเป็นระยะเวลาประมาณ 4 เดือน

เวลาในการทำงานของช่างแต่งหน้าไม่มีเวลาแน่นอนเนื่องจากเป็นอาชีพฟรีแลนซ์ ทั้งหมดก็ขึ้นอยู่กับงาน เพราะการแต่งหน้าที่หน้าที่แรกที่ต้องรีบไปเตรียมแต่งหน้านักแสดง นางแบบนายแบบก่อนที่งานหน้าที่อื่นๆจะเริ่มต่อ งานบางงานจึงต้องมีการออกเดินทางไปทำงานตั้งแต่เช้า หรือบางงานก็ต้องออกไปทำงานดึกบ้าง

สถานที่การทำงานก็จะมีหลายที่ขึ้นอยู่กับงานที่รับมาที่มีการนัดหมายที่ใด ยกตัวอย่างที่เคยไปมาก็คจะมีสตูดิโอถ่ายภาพนิ่งหรือถ่ายภาพยนตร์ ซีรีส์ รายการโทรทัศน์ หรือสื่อบันเทิง โรงแรม หรือบริษัท เป็นต้น ซึ่งทั้งหมดที่ได้กล่าวยกตัวอย่างมานั้นส่วนใหม่มีการทำงานอยู่ในตึกอาคารที่ต้องมีการเดินทางไปยังสถานที่ที่นัดหมายนั้นอยู่เสมอในทุกวัน

การทำงานยากง่ายจะขึ้นอยู่กับลักษณะงานที่รับว่าเป็นเช่นไร มีการกำหนดรูปแบบการแต่งที่ชัดเจน หรือ จำนวนคนที่แต่งเป็นอย่างไร รวมทั้งแบบที่แต่งมีพื้นฐานของใบหน้าเป็นอย่างไรจุดใดที่เป็นจุดบกพร่องก็ต้องปกปิด และจุดใดที่เป็นจุดเด่นก็จะชูเสนอให้สิ่งนั้นออกมา ทั้งหมดนี้ก็อยู่ที่ความสามารถและความชำนาญของช่างแต่งหน้าแต่ละคนด้วย

นอกจากนี้การทำงานแต่ละครั้งจะมีการเจอคนมากมายหลากหลายรูปแบบ งานทางการและไม่ทางการ ดังนั้นการปรับตัวในการเข้าสังคม พูดคุย สื่อสารกับผู้คนมากมายจึงเป็นสิ่งที่ต้องประสบพบเจออยู่เสมอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 เรื่องราวการทำงานจากจุดเริ่มต้นถึงจุดที่ประสบความสำเร็จ กรณีศึกษาจากช่างแต่งหน้าที่มีชื่อเสียง

น้องฉัตร-ฉัตรชัย เพียงอภิชาติ



ภาพที่ 3 น้องฉัตร-ฉัตรชัย เพียงอภิชาติ

ช่างแต่งหน้าคิวทองที่ได้รับฉายาว่า ‘ช่างแต่งหน้าผีแปรงมหัศจรรย์’ เป็นนักเรียนเสริมสวยศูนย์ฝึกอาชีพย่านสำโรง เริ่มต้นแต่งหน้าที่ราคา 10 บาท จนถึงวันนี้ที่ราคาของการให้เขาแต่งหน้าให้อยู่ที่หลักครึ่งแสนต่อครั้ง ปัจจุบันรับงานวันละงานสองงาน ก่อนหน้านี้เคยทำงานหนักมาก ได้นอนวันละกี่ชั่วโมง เพราะต้องวิ่งวันละเจ็ดถึงแปดงาน แล้วร่างกายมันแอนตี้ พักผ่อนน้อยเป็นปลายประสาทอักเสบ ตาหลับไม่ได้ข้างหนึ่ง ปากเปื่อย มีอาการปลายประสาทอักเสบ และเป็นทอนซิล เคยแต่งเยอะสุดคือตอนสมัยตอนแต่งประมาณ 40-50 หน้า จุดเริ่มต้นที่มีชื่อเสียงคือตอนนั้นมันเป็นยุคอินสตาแกรมมาใหม่ๆ พี่ญาญาหญิงเล่นหนังเรื่อง จันดารา แล้วเข้าไปคอมเมนต์ว่าอยากแต่งหน้าให้เขา เขามองเห็นหรือไม่เห็นเราไม่รู้ แต่ก็ต้องนำตัวเองเสนอให้เขาเห็นก่อน มีคนเคยบอกว่าเราอยากเป็นแบบไหน เราอยากได้อะไร เราต้องนำตัวเองไปอยู่จุดนั้น มันเป็นไปได้อยู่แล้วที่ญาญาหญิงจะเข้ามาในอินสตาแกรมน้องฉัตร ก็ต้องเป็นน้องฉัตรเข้าไปในอินสตาแกรมญาญาหญิง กลายเป็นว่าเขาเห็นคอมเมนต์นั้น เขาเอ็นดูหรือเมตตาเพราะเคยไปแต่งหน้าให้พี่ญาญาหญิงถ่ายแบบแค่ครั้งเดียวแล้วญาญาหญิงก็ชวนไปที่คานส์เลย ซึ่งตอนนั้นอายุ 25-26 ปี ในตอนนั้นไม่บอกใครว่าไปคานส์ ไปถึงจึงลงรูปว่าถึงคานส์แล้ว เลยเป็นข่าวขึ้นมา จากที่เป็นช่างแต่งหน้าธรรมดา น้องฉัตร-ช่างแต่งหน้าทำผม กลายเป็นว่าตอนนั้นผู้คนก็ให้ความสนใจ จากยอดติดตามสองหมื่นกว่า ก็เพิ่มมาเท่าตัว หลังจากนั้นก็มีปอย ตรีชฎา เพชรรัตน์ให้แต่งงานฮองกงฟิล์ม มีงานแต่ง พิงกี้ (สาวิกา ไชยเดช) มีงานแต่ง คุณหนู่ม (กรรชัย กำเนิดพลอย) กับ เมย์ เฟื่องอารมย์ หลังจากงานนั้นก็ขึ้นไปติดหนึ่งในอันดับท็อป ๆ ของช่างแต่งหน้าระดับประเทศ ซึ่งในตอนนั้นก็ช่างแต่งหน้าที่เด็กที่สุด

เอิร์ท-ภูเบศร โพธิ์นาคม



ภาพที่ 4 เอิร์ท-ภูเบศร โพธิ์นาคม

ปัจจุบันกำลังศึกษาสาขาวิชาการจัดการธุรกิจด้านการบิน วิทยาลัยการท่องเที่ยวและการบริการ มหาวิทยาลัยรังสิต และเป็นช่างแต่งหน้าฟรีแลนซ์ที่มีงานไม่ขาดสาย เขาเริ่มต้นความฝันบนเส้นทางนี้จากการทำในสิ่งที่ตนเองรัก ฝึกฝน และพยายามจนเชี่ยวชาญ และเก็บเกี่ยวประสบการณ์ พัฒนาฝีมือตนเองมาโดยตลอด เขาสนใจเกี่ยวกับการแต่งหน้ามาตั้งแต่สมัยเรียนมัธยมตอนต้น เริ่มเรียนรู้ ศึกษาเกี่ยวกับการแต่งหน้า แล้วลองแต่งให้ตัวเอง เพื่อนๆ ชยับไปแต่งงานละครเวทีโรงเรียนบ้าง จนเพื่อนๆ และคนที่ให้เขาแต่งหน้าให้ชอบในผลงานของเขา ซึ่งแรงบันดาลใจของเอิร์ทก็คือ คุณแม่ มีความรู้สึกที่อยากเห็นแม่สวยในทุกโมเมนต์ เมื่อมีโอกาสได้แต่งหน้าให้แม่เวลาไปออกงาน ได้เห็นใบหน้าที่สวยงาม มีคนอื่นชม ก็รู้สึกพอใจเหมือนได้ทำในสิ่งที่รักและมีความสุขทุกครั้งเมื่อได้เห็นผลงาน และลูกค้ามีความประทับใจในความสวยที่เสกสรรให้

จิบ-เจนจิรา พันธุ์วิเชียร



ภาพที่ 5 จิบ-เจนจิรา พันธุ์วิเชียร

'Jibbie Rubie' เจ้าของเพจ Jibbiarubie: Make-up Artist ที่มียอดไลค์เกือบ 40,000 คน นอกจากจะเป็น เมกอัพ อาร์ติสต์ ยังสร้างคอนเทนต์และลุคให้แกแบรนด์เครื่องสำอางเจ้าดังมากมาย ทั้งยังรับหน้าที่คุมหลังเวทีให้หลายแพชั่นโชว์ รวมถึงอยู่เบื้องหลังความสวยงามของศิลปินดารานางานใหญ่ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อีกไม่น้อย สิ่งสำคัญที่ทำให้ก้าวมาถึงตรงนี้ได้ นอกจากความชอบส่วนตัว ก็คือ 'ศิลปะ' นั่นเองก่อนจะมา เป็นศิลปินแต่งหน้า จี๊บเคยเป็นนักเรียนศิลปะในคณะครุศาสตร์ สาขาวิชาศิลปะศึกษา จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย มาก่อนซึ่งตอนทำแพชั่นโชว์จะแต่งให้นางแบบเองเพราะมีภาพงานที่ต้องการแต่ง หลังจากนั้น ก็แต่งมาเรื่อยๆ พอคนเห็นงาน ก็มีเรียกให้ไปแต่งหน้างานต่างๆ โดยอาศัยวิธีบอกต่อๆ กันไป เพราะ ตอนนั้นยังไม่ได้ทำบล็อกทำเพจ ครอบครัวเธอจะคุณแม่พ่อที่ชอบวาดรูปบวกกับความสนใจในวัยเด็กที่เธอ ชอบเล่นแต่งหน้าแต่งตาทำชุดให้ตุ๊กตาบาร์บี้ จนพัฒนามาเป็นการตัดชุดใส่เอง และไปไกลจนถึงขั้นทำชุด ใส่ในงานกีฬาสิโรเรียนตอนมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งนั่นก็ถือเป็นการเข้าสู่โลกเครื่องสำอางของเธอ ระหว่างเรียนก็มีการรับงานควบคู่ไปด้วย แม้ว่าจะเหนื่อยแต่ก็คุ้มค่าและสนุก ซึ่งหลังจากเรียนจบ ก็ได้ไป เป็นครูสอนศิลปะแก่เด็กนักเรียนโครงการพิเศษ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยอยู่เกือบ 2 ปี ก่อนจะตัดสินใจลาออกมาเป็นช่างแต่งหน้าเต็มตัว ก่อนจะไปเปิดเพจ Jibbierubie : Make-up Artist เธอ และแฟนช่วยกันทำคลิปวิดีโอสอนแต่งหน้าออกมาไม่น้อย บวกกับทำโปรดัคชั่นให้หลายแบรนด์ดัง จึงทำให้หลายคนคุ้นหน้าและอยากติดตามเธอ ตอนนี้อยู่สาวทำเพจมาได้ 2 ปีแล้ว และช่องทางนี้ก็แทบจะ กลายเป็นช่องทางหลักในการติดต่อสื่อสารกับคนภายนอก นอกจากนี้การได้ทำงานใหญ่ๆ หลายงานก็ทำให้จี๊บเป็นที่รู้จักมากขึ้นในวงการที่เกี่ยวข้องกับความสวยความงาม

2.3 ภาพยนตร์ตัวอย่างกรณีศึกษา

Burrow (2020) Disney Pixar SparkShorts Cartoon Short Film



ภาพที่ 6 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Burrow (2020)

เรื่องราวของ Burrow กระต่ายที่อยากมีโพรงเป็นห้องโถงโดดเดี่ยวไม่เกี่ยวข้องกับใคร แต่มันพยายามขุดลงไป ในใต้ดินลึก ก็พบว่าไม่มีพื้นที่สำหรับมัน ขุดไปทางไหนก็พบแต่สัตว์ต่างๆที่อยู่เต็มไปหมด ขุดหาที่อยู่ไปเรื่อยๆจนไป เจอน้ำบาดาลทำให้ Burrow ต้องอุดน้ำที่พุ่งออกมา แต่อุดคนเดียวไม่ได้จึงไปเรียกสัตว์ตัวอื่นๆมาช่วยไม่ให้น้ำไปหา บ้านของเหล่าสัตว์ที่อยู่ใต้ดิน ท้ายที่สุดแล้วมันก็ได้เรียนรู้ว่า มันสามารถอยู่ร่วมกับคนอื่นได้ และทุกชีวิตต้องอยู่ พึ่งพากันและกัน

เรื่องนี้มีการศึกษาเกี่ยวกับการเล่าในเวลาที่เหมาะสม มีเนื้อหาด้ายกับที่ต้องการจะเล่า เล่าอย่างไรให้เข้าใจ ง่ายดูได้เพลินๆ เรื่องนี้เห็นเป้าหมายของตัวละครหลักได้ไวมาก และตัวละครต่อต้านสัตว์รอบตัวที่เข้ามาพยายาม จะช่วยเขา สุดท้ายก็มีจุดที่มีการเล่าบทสรุปที่ชัดเจนเข้าใจได้เลยทันที จึงคิดว่าส่วนการเล่าเรื่องที่ไวและเข้าใจง่าย จากเรื่องนี้มาปรับใช้กับการเล่าเรื่องแอนิเมชันสั้น

Soul (2020) อัจฉรย์วิญญานอลเวง



ภาพที่ 7 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Soul (2020)

Soul เล่าเรื่องของ Joe Gardner (Jamie Foxx) ครูสอนดนตรีวัยกลางคน ผู้เปื้อนหน้าในชีวิตและยังคงพยายามไขว่คว้าความฝันการเป็นนักดนตรีแจ๊สชื่อดังเหมือนพ่อที่จู่ๆก็ประสบอุบัติเหตุตายทิ้งที่เขา กำลังได้โอกาสเริ่มต้นเส้นทางใหม่ของชีวิต Joe ผู้ไม่อยากตาย ต้องเดินทางไปยังดินแดนหลังความตาย แต่เขากลับหลุดไปที่ดินแดนก่อนโลกแทน และยังคงจับพลัดจับผลูถูกจับเป็นพี่เลี้ยงของดวงจิตหมายเลข 22 (Tina Fey) ผู้ตัวร้อนไม่อยากไปเกิด เพราะเธอไม่เห็นพอยต์ของการไปมีชีวิตอยู่บนโลก การผจญภัยเพื่อหาเป้าหมายในชีวิตของคู่ซี้คู่นี้จึงบังเกิดขึ้น

เป็นเรื่องที่ให้ข้อคิดได้เป็นอย่างดีเกี่ยวกับชีวิตจริง การที่เราหมกมุ่นกับสิ่งหนึ่งอาจทำให้เราหลุดจากชีวิตจริง และอาจทำให้เราพลาดบางสิ่งบางอย่างในชีวิตไป คนรอบตัว ความสุขเล็กๆในชีวิตที่เกิดขึ้น ซึ่งในจุดนี้เรื่องนี้จึงเป็นภาพยนตร์อีกเรื่องที่ยากศึกษาวิธีการเล่าที่ออกมาได้อย่างลึกซึ้ง ผู้ชมเข้าใจและเข้าถึงอารมณ์ คิดตามไปกับแอนิเมชันเรื่องนี้

Over the moon (2020) เนมิตฝันสู่จันทรา



ภาพที่ 8 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Over the moon (2020)

เป็นเรื่องราวของ เพยเพย เด็กสาวตัวน้อยที่ได้ฟังเรื่องเล่าของแม่เธอกับที่ไปที่มาที่ไปของเทศกาลขนมไหว้พระจันทร์โดยจุดเริ่มต้นเกิดขึ้นที่ ฉางเอ๋อ เทพีที่อยู่บนดวงจันทร์กับกระต่ายสี่หยก ที่ยังรอคอยคนรักของเธอ โฮวอ้อ อยู่แม้ว่าจะผ่านไปหลายพันปี ทำให้เธอสนใจเรื่องของดวงจันทร์เป็นพิเศษ แต่ว่าในเวลาต่อมาแม่ของเธอได้จากไป และพ่อของเธอกำลังจะพาคนรักคนใหม่มาให้ เพยเพย รู้จักพร้อมด้วยน้องชายคนใหม่ที่ชื่อว่า ชิน แต่เธอไม่อาจยอมรับความรักใหม่ของพ่อเธอได้ เธอจึงเลือกที่จะปฏิเสธความหวังดีของแม่คนใหม่ของเธอ และต้องการที่จะเดินทางไปหา ฉางเอ๋อ เพื่อให้พ่อของเธอยอมรับว่ารักสามารถรอคอยได้เหมือนดังที่แม่เธอเคยเล่าไว้

หลังจากที่ดูเรื่องนี้จึงหยิบเอาการเล่าเรื่องและบรรยากาศบางชิ้นในเรื่องมาใช้ ซึ่งเรื่องนี้ทำให้เห็นภาพงานมากขึ้น ทั้งในตอนต้นที่เป็นเรื่องราวในชีวิตจริงที่เป็นการปูม เป้าหมายและข้อมูลของตัวละครหลักที่มีบรรยากาศอบอุ่น ไม่ได้มีอะไรหวือหวามากและเห็นสภาพแวดล้อมการเป็นอยู่ของตัวละคร รวมไปถึงทำให้เห็นภาพช่วงกลางที่เป็นอีเว้นท์กิจกรรมที่เป็นการทำภารกิจที่มีจินตนาการบวกเข้าไปด้วยของตัวละคร ทำให้เรื่องราวมีความแฟนตาซีและสนุกมากยิ่งขึ้น ในหยิบเอาเรื่อง Over the moon มาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีภาพบรรยากาศของเรื่องใกล้เคียงกับเรื่องที่จะทำมากที่สุด

Wish Dragon (2021) มังกรอธิษฐาน

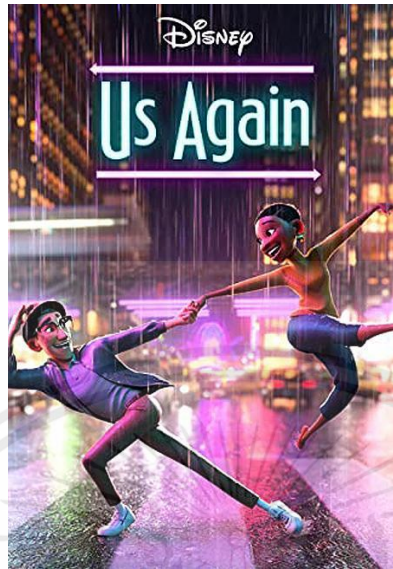


ภาพที่ 9 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Wish Dragon (2021)

เป็นเรื่องราวของ **ติน** เด็กชายที่แอบทำงานซึ่รถส่งของในวัยเรียนเพื่อเก็บเงินซื้อของบางอย่างมาใส่และเตรียมเซอร์ไพรส์วันเกิดเพื่อนในวัยเด็กของติน ชื่อ **หลี่นา** ด้วยความขยันและซื่อสัตย์เป็นคนดีของติน ทำให้เทพเจ้าปลอมตัวเป็นชายยากและมอบถ้วยชาโบราณให้เขา ในถ้วยชาโบราณมีมังกรชื่อ **หลงจู** มังกรอธิษฐานที่ติดอยู่ในถ้วยชามานับพันปี เขาขอให้ตินขอพรสามข้อเพื่อที่ตัวเขาจะได้เป็นอิสระไปเกิดใหม่บนสวรรค์ แต่การขอพรของตินนั้นช่างแตกต่างจากคนอื่น ทำให้หลงจูจากมังกรผู้ล่าหลังสุดป่วนคิดแต่เรื่องทอง ๆ เริ่มตระหนักถึงสิ่งสำคัญบางอย่างได้ แต่ในขณะนั้นพวกตัวร้ายก็มักจะเข้ามาขัดขวางอยู่ตลอด

เรื่องนี้นำเอาไอเดียช่วงที่ตัวละครใช้ชีวิตอยู่ที่อพาร์ทเมนต์ โดยตินตัวละครหลักอาศัยอยู่กับแม่ของเขาสองคน แต่ก็มีตัวละครชาวบ้านที่พักร่วมกันภายในชั้นเดียวกับตินมามีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับตัวละครหลัก เหมือนกับเป็นครอบครัวเดียวกับตินและเป็นบุคคลที่ตัวละครคุ้นเคย เลยหยิบเอาพฤติกรรมที่บุคคลรอบข้างของตินมาใช้กับบุคคลรอบตัวของเน็ตตี้ที่พยายามเอาตัวเองเข้ามาอยู่ในชีวิตของเน็ตตี้ และสร้างปฏิสัมพันธ์กับเขา

Us Again (2021) ยลโฉมแรก



ภาพที่ 10 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Us Again (2021)

จะเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในเมืองที่เต็มไปด้วยชีวิตชีวาทั้งกับจังหวะและการเคลื่อนไหวที่เร้าใจ คู่รักสูงวัยได้จุดประกายความหลงใหลในวัยเยาว์ของพวกเขาในคำคืนแสนมหัตศจรรยาใจกลางเมือง ด้วยการแสวงหาความสุขพาทำท่าลีลาการเต้นรำ กับความทรงจำต่างๆ ที่หวนย้อนกลับคืนมาสู่ชีวิตอีกครั้ง

ในช่วงต้นเปิดเรื่องมาของเรื่องสั้นนี้เล่าให้เห็นว่าตัวละครหลักมีความขัดแย้งกับผู้คนในเมืองที่เขาอยู่ จึงนำเอาการวางลำดับเรื่องราวคล้ายกับเรื่องนี้ในการเปิดเรื่อง อีกทั้งเรื่องนี้ยังมีเทคนิคการเล่าที่มีอารมณ์ของเรื่องแตกต่างกันและสามารถเล่าเรื่องราวได้จบเข้าในภายในระยะเวลาสั้นๆ เรื่องมีความดราม่าแต่ก็เล่าออกมาได้อย่างสนุกและไม่น่าเบื่อจนเกินไปโดยใช้เพลงในการช่วย จึงนำเอาเทคนิคนี้มาดัดแปลงใช้ในการช่วยเล่าเรื่องของข้าพเจ้าด้วย

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 ประเด็น (Theme)

คนที่อยู่ในชีวิตคือคนที่คอยอยู่เคียงข้างเราเสมอ

3.2 ประโยคขาย (Logline)

เน็ตดีช่างแต่งหน้า LGBTQ ที่มีความฝันอยากจะเป็นช่างแต่งหน้ามืออาชีพที่มีชื่อเสียง เขาจึงตัดสินใจเข้าร่วมการแข่งขันแต่งหน้าของ Siam Highlight โดยเขาต้องเจอคู่แข่งที่มีความสามารถมากมายที่เข้าร่วมการแข่งขันครั้งนี้ด้วย

3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

เน็ตดีอาศัยอยู่ในชุมชนที่ผู้คนในชุมชนรู้จักสนิทสนมกันเหมือนครอบครัวเดียวกัน คอยมอบความรักและความอบอุ่นให้กันและกันเสมอ ชาวบ้านรู้ว่าเน็ตดีอยากเป็นช่างแต่งหน้ามืออาชีพที่มีชื่อเสียง เมื่อเห็นว่ามีกิจกรรมการแข่งขันแต่งหน้าของ Siam Highlight จึงส่งข่าวมาให้เน็ตดีได้รับรู้ เน็ตดีเห็นว่าชาวบ้านสนับสนุนให้เขาไปแข่งขันเพื่อเป็นหนทางไปสู่ความฝันของเขา ซึ่งในการแข่งขันแต่งหน้าเน็ตดีต้องเจอกับผู้เข้าแข่งขันมากมายที่เข้าร่วมการแข่งขันในครั้งนี้ด้วย ในระหว่างที่เน็ตดีแข่งขันก็มีชาวบ้านในชุมชนคอยเชียร์และให้กำลังใจเขาอย่างเต็มที่ อยู่เสมอ ทำให้เน็ตดีข้ามผ่านความกดดันภายในการแข่งขันแต่งหน้าไปได้ด้วยดี สุดท้ายเขาก็สามารถทำผลงานออกมาได้สำเร็จและชนะการแข่งขันครั้งนี้ไปได้

3.4 เนื้อเรื่อง (Treatment)

Sequence A (Intro)

เน็ตดีที่กลับมาจากการรับงานแต่งหน้าและกำลังเดินเข้ามาในหมู่บ้านที่คุ้นเคยของเขา ในระหว่างทางเดินกลับไปยังห้องพักของตัวเอง เน็ตดีที่ทักทายผู้คนในชุมชนอย่างเป็นมิตรตลอดทาง จนขึ้นมาเจอเพื่อนบ้านคนสนิทที่พักอาศัยอยู่ชั้นเดียวกัน คุณป้าทองพินท์ที่เพิ่งจะทำขนมเสร็จเมื่อเน็ตดีเห็นคุณป้าก็เข้าไปทักทายเหมือนปกติทุกวัน คุณป้าทองพินท์ยื่นขนมมาให้เขาชิมและให้ขนมเน็ตดีไปกินเล่น เน็ตดีรับขนมมาและขอบคุณคุณป้าพิน หลังจากนั้นก็เดินต่อไปยังห้องของมะหนูนเพื่อนสาวของเขาที่กำลังรดน้ำต้นไม้อยู่ เน็ตดีที่ทักทายและให้ของขวัญเป็นลิปสติกที่มะหนูนอยากได้ ทั้งสองมองตาและทำท่าถูกใจใส่กันเหมือนดังเพื่อนที่รู้จักกันมานาน เมื่อให้เสร็จเรียบร้อย เน็ตดีเดินเข้าห้องตัวเองไปและเดินไปยังโต๊ะเครื่องแป้ง ส่องเช็กใบหน้าตัวเองสายตาเหลือบไปมองรูปของไอดอลที่เป็นช่างแต่งหน้าที่เขาชื่นชอบและอยากที่จะเป็นเช่นนั้น เน็ตดีมองและถอนหายใจในระหว่างที่มองรูปนั้น ไม่นานก็มีใบปลิวส่งผ่านประตูเข้ามา เน็ตดีเดินไปดูใบปลิวนั้น เป็นใบปลิวกิจกรรมแข่งขันแต่งหน้าของ Siam Highlight ที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กำลังจะจัดขึ้น เน็ตตี้จึงเดินไปที่หน้าต่างเพื่อดูว่าใครเป็นคนที่ยกโปสเตอร์ เมื่อมองออกไปก็เห็นคุณปู่ทองพินและมะหนูน้อยที่ยิ้มแย้มให้เขาพร้อมกับถือโปสเตอร์อยู่ ทำให้เน็ตตี้รู้ว่าโปสเตอร์นี้สองตรงหน้าเป็นคนส่งให้เขา เน็ตตี้ที่เห็นทั้งสองสนับสนุนเขาให้ไป จึงตัดสินใจเข้าร่วมการแข่งขันเพราะมันก็เป็นหนทางไปสู่ความฝันที่จะได้เป็นช่างแต่งหน้ามืออาชีพที่มีชื่อเสียงของเขาได้

Sequence B (Action)

เมื่อถึงวันแข่งขันเน็ตตี้ที่เดินเข้าไปภายในงาน มองไปรอบๆ เขาได้ยินเสียงเรียกชื่อเขาอยู่ไกลๆ และมองไปตามเสียงเรียก เจอกับปู่ทองพินและมะหนูน้อยที่ทักทายให้เน็ตตี้ได้รู้ว่ามีคนตัวแทนมาเชียร์เขาแทนชาวบ้านคนอื่นๆ เน็ตตี้เห็นและกำลังจะทักทาย แต่ก็มีเสียงสัญญาณกำลังจะเริ่มดังขึ้น เน็ตตี้และผู้เข้าแข่งขันมองไปยังหน้าจอที่ตอนนี้กำลังให้ผู้เข้าแข่งขันประจำที่ โดยที่การแข่งขันแรกคือการแข่งขันแต่งหน้าไว้ โดยต้องแต่งหน้า 20 คนภายใน 1 ชั่วโมง 2 อันดับแรกเท่านั้นที่จะเข้ารอบไปแข่งขันกันในรอบสุดท้าย เมื่อผู้เข้าแข่งขันเข้าประจำที่เรียบร้อยแล้ว ประตูประจำข้างโต๊ะแต่งหน้าแต่ละคนก็เปิดขึ้นและมีนางแบบนายแบบมากมายออกมายืนให้แต่ง เวลาเริ่มนับถอยหลัง เน็ตตี้ก็เริ่มมือแต่งไปเรื่อยๆ จนเมื่อผ่านไปสักพักใหญ่ๆ เน็ตตี้หันไปเช็คเวลาและคนรอบข้างก็พบว่าแพร์รี่ลอยคู่แข่งที่เป็นแชมป์นั้นได้แต่งเสร็จเป็นที่เรียบร้อยแล้ว และเมื่อหันไปดูเวลาอีกไม่นานก็จะหมดเวลา ตอนนี้เขารู้เพียงว่าต้องอยู่ในลำดับ 2 ให้ได้เท่านั้นถึงจะมีสิทธิเข้าแข่งขันต่อในรอบต่อไป เน็ตตี้เร่งแต่งอย่างสุดความสามารถ เมื่อเวลาหมดเน็ตตี้เข้ารอบติดอันดับสองไปอย่างเฉียดเฉียว หน้าจอประกาศผล 2 คนบนสุดที่จะมาแข่งขันกันเพื่อหาผู้ชนะ แสงไฟส่องมายัง 2 คนที่ต้องแข่งกัน หน้าจอเปลี่ยนมาบอกโจทย์ข้อต่อไป ซึ่งเป็นการแต่งหน้าโจทย์สี่สันแห่งความสุข ไฟดับไปครู่หนึ่งก่อนจะมีนางแบบมานั่งอยู่ตรงหน้าของผู้แข่งขันทั้งสองคน เวลาเริ่มต้นนับถอยหลัง 30 นาที เน็ตตี้มองไปยังนางแบบและใช้เวลาคิดอยู่นาน จนเวลาผ่านไปเรื่อยๆ แต่งเน็ตตี้ก็ยังไม่ได้เริ่มต้นแต่งจนนางแบบต้องสะกิดเรียกให้ไปดูเวลา เน็ตตี้ตั้งใจและเห็นคู่แข่งที่เก่งกาจของเขาเริ่มแต่งไปได้เยอะแล้ว เน็ตตี้กลับมานึกหลับตาคิดอีกครั้ง แต่ในหัวของเขาว่างเปล่าและรู้สึกท้อแท้คิดอะไรไม่ออก

Sequence C (Resolution)

เน็ตตี้อยู่ในภาวะที่ว่างเปล่ามึนงง ไม่นานก็มีเสียงคนเรียกชื่อเขาดังขึ้นและพาเน็ตตี้ออกมาจากความคิดที่รู้สึกว่างเปล่า และเรียกสติกลับมาพักการแข่งขันอีกครั้ง เสียงเรียกนั้นยังคงดังลั่นอยู่ในหัวของเขาตอนนี้ เขาหันไปทางต้นเสียงก็พบกับมะหนูน้อยและคุณปู่ทองพิน ที่ตอนนี้ก็ยังส่งเสียงเชียร์เน็ตตี้มาตลอด ในมือของคุณปู่ก็กำลังถ่ายทอดสภาพในสนามให้กับชาวบ้านที่รวมตัวกันคอยเชียร์เขาอยู่ทางบ้าน เสียงของผู้คนเหล่านั้นทำให้เขามีสมาธิและถูกเพิ่มกำลังใจ จุดประกายให้เน็ตตี้คิดการแต่งหน้าออกมาได้ เน็ตตี้เริ่มแต่งหน้าด้วยความรู้สึกภายในของเขาในหัวเขาตอนนี้ถึงสี่สันความสุขในชีวิตที่เขาสัมผัสได้ ซึ่งสี่สันเหล่านั้นเป็นสี่สันที่เกิดภายในหมู่บ้านที่ทำให้เขารู้สึกถูกเติมเต็มและมีความสุขอยู่เสมอ ผู้คนที่คุ้นเคยเหล่านั้นทำให้ชีวิตของเขาไม่เคยรู้สึกโดดเดี่ยวและเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีสันในชีวิตที่แต่งเติมความรู้สึกเขา สนับสนุนเขามาเสมอจนถึงตอนนี้ เน็ตตี้ใช้ความรู้สึกเหล่านั้นเข้าไปในการแต่งหน้าในโจทย์นี้ เมื่อแต่งออกมาเสร็จก่อนที่เวลาจะหมดลง ผลงานที่ออกมาเกิดสีสันอบอุ่นมีลวดลายดอกไม้ที่อยู่ภายในหมู่บ้านที่ชาวบ้านปลูกกันเอาไว้ และผลงานก็ทำให้เห็นถึงความสุขและสนุกของเน็ตตี้ในโจทย์รอบนี้ด้วยผู้เมื่อถึงเวลาโหวต คะแนนของทั้งสองคนสูสีกัน ทั้งตัวเน็ตตี้ มะหูนุนป่าทองพินและชาวบ้านต่างลุ้นผลคะแนนที่จะออกมา สุดท้ายแล้วผลที่ออกเน็ตตี้เป็นผู้ชนะการแข่งขันแต่งหน้าในครั้งนี้ไป เน็ตตี้ได้รับเสียงปรบมือและรางวัลไปในระหว่างที่เขาถ่ายรูปลูกเขาก็ดึงตัวเพื่อนมะหูนุนและป่าทองพินมาถ่ายรูปพร้อมด้วย และกลับไปถ่ายรูปรางวัลกับชาวบ้านของเขาอีกรอบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

4.1 ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre - production)

4.1.1 การเขียนบทภาพยนตร์ โดยขั้นตอนในการเขียนบทมีดังนี้

- แนวความคิด (Theme)
- โครงเรื่อง (Plot)
- เรื่องย่อ (Synopsis)
- โครงเรื่องขยาย (Treatment)
- บทภาพยนตร์ (Screenplay)

4.1.2 หาข้อมูลเพื่อเขียนเนื้อเรื่องและพัฒนาบท

โดยมีการศึกษาจากภาพยนตร์แอนิเมชันยาวและภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น ทั้งนี้เพื่อศึกษาวิธีการเล่าเรื่องภายในระยะเวลาที่กำหนด สามารถมองเห็นได้ชัดเจนยิ่งขึ้นและเป็นแรงบันดาลใจในการนำเสนอแนวคิดหนึ่งออกมา หลังจากศึกษาแล้วจึงนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวคิดในการเล่าเรื่องและพัฒนาบท เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับเนื้อเรื่อง รวมถึงมีการปรึกษาและพัฒนาบทในวิชาเรียนเขียนบทกับอาจารย์ประจำวิชาและอาจารย์ที่มาเป็นวิทยากรในวิชาเรียนนี้ด้วย ซึ่งคอยช่วยให้คำแนะนำเรื่องต่างๆภายในเนื้อเรื่องให้สนุก น่าสนใจ เข้าใจง่าย และสามารถสื่อสารประเด็นที่ต้องการจะสื่อสารออกมาได้อย่างชัดเจน

4.1.3 ออกแบบตัวละคร และสถานที่ โดยร่วมงานกับฝ่ายออกแบบศิลป์

4.1.3.1 ตัวละครหลัก “เน็ตตี้” LGBTQ อายุ 28 ปี อาชีพช่างแต่งหน้า ผิวสองสี รูปร่างสมส่วน ความเป็นมิตรและเข้ากับผู้คนรอบตัวได้ดี

4.1.3.2 ตัวละครรอง

- คุณป้าทองพิน อายุ 57 ปี อาชีพขายขนม อบอุ่นใจดี หัวสมัยใหม่ คอยดูแล ใส่ใจ เอ็นดูเน็ตตี้เหมือนลูก
- มะหนูน อายุ 25 ปี เพื่อนสาวของเน็ตตี้ ดูสดใสร่าเริง เฮฮาปาร์ตี้ เป็นมิตร และคอยช่วยเหลือสนับสนุนเน็ตตี้ในทุกๆเรื่อง
- แพรร์พลอย คู่แข่งที่เข้ารอบสุดท้ายไปแข่งกับเน็ตตี้ ดูสง่าเป็นมีความหยิ่งโส และมีความมั่นใจ



ภาพที่ 11 ตัวละครหลักเน็ตตี้ และตัวละครรองเด่น คุณป้าทองพิน มะหนูนและแพร์รี่พลอย

4.1.3.3 สถานที่ (Location) 2 สถานที่ คือ ชุมชน อะพาร์ตเมนต์ของเน็ตตี้ และ ตึก Siam highlight ภายในห้องที่จัดการแข่งขันแต่งหน้า ซึ่งชุมชนเน็ตตี้อาศัยอยู่เป็นชุมชนเล็กๆที่ตั้งอยู่กลางเมือง กรุงเทพมหานครมีตึกอาคารสูงๆอยู่ล้อมรอบ



ภาพที่ 12 หมู่บ้านดอกไม้ที่ตัวละครเน็ตตี้อาศัยอยู่



ภาพที่ 13 ระเบียงภายในอะพาร์ตเมนต์ที่ตัวละครเน็ตตี้อาศัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



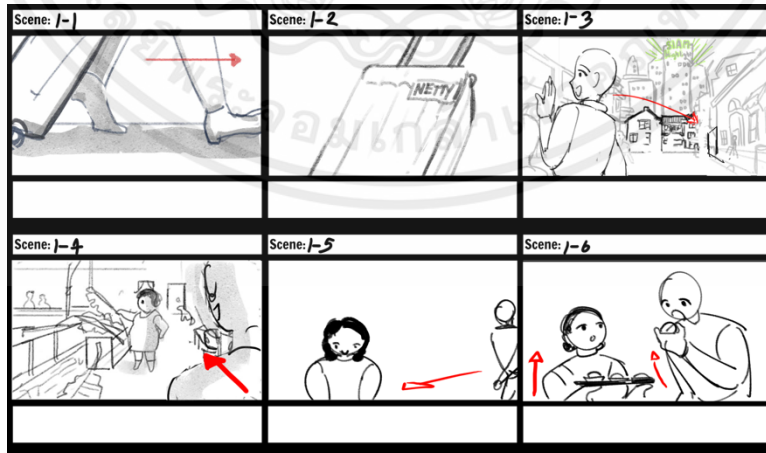
ภาพที่ 14 ตึกสถานที่จัดงานแข่งขัน Siam highlight



ภาพที่ 15 สนามแข่งขันการประกวดแต่งหน้า Brush contest ภายในตึก Siam highlight

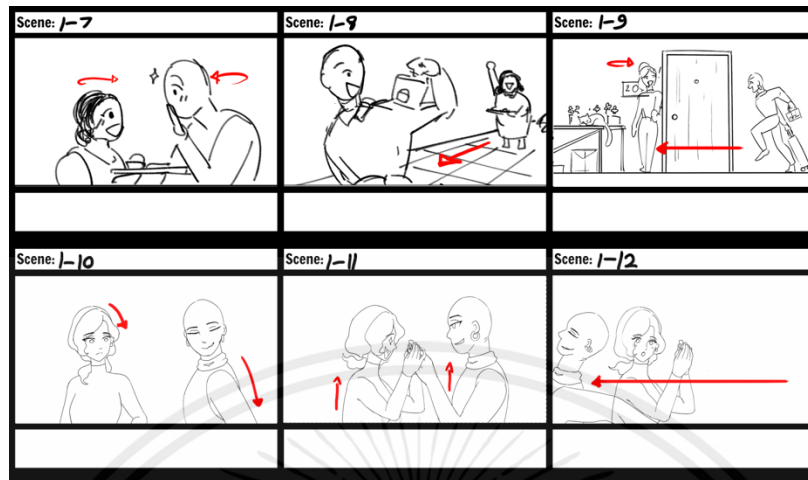
4.1.4 การเขียนบทภาพ (Storyboard)

กำหนดมุกกล้อง เรื่องราว ลำดับเหตุการณ์ต่างๆทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบความยาว 6-7 นาที

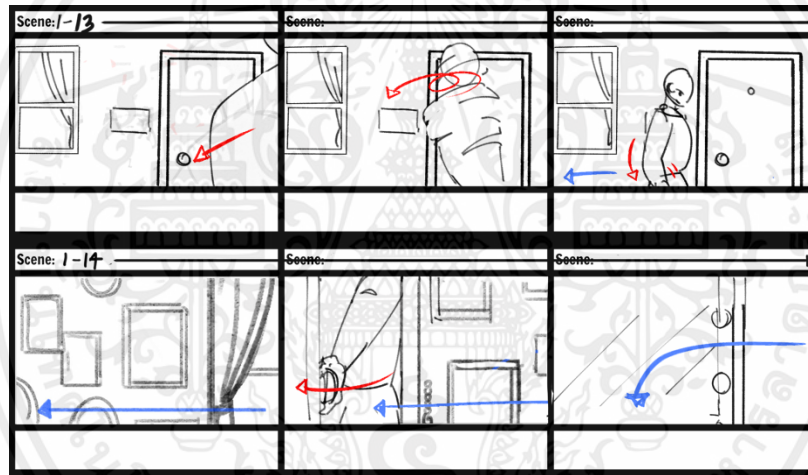


ภาพที่ 16 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 1

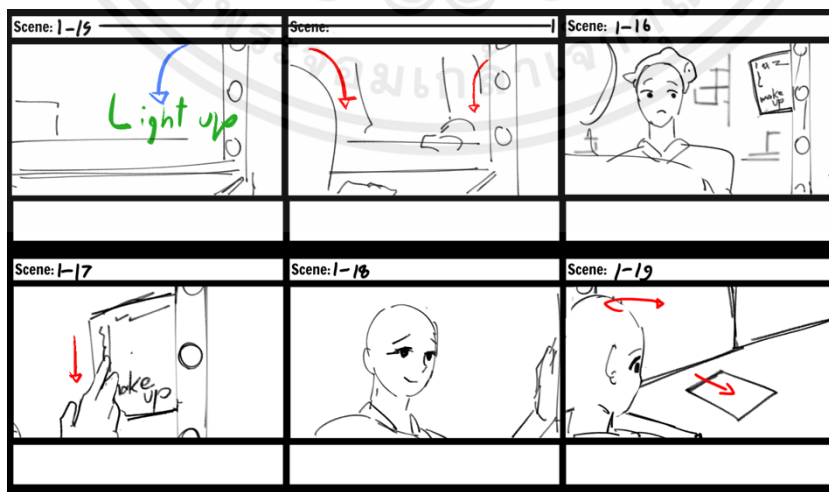
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 17 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 2

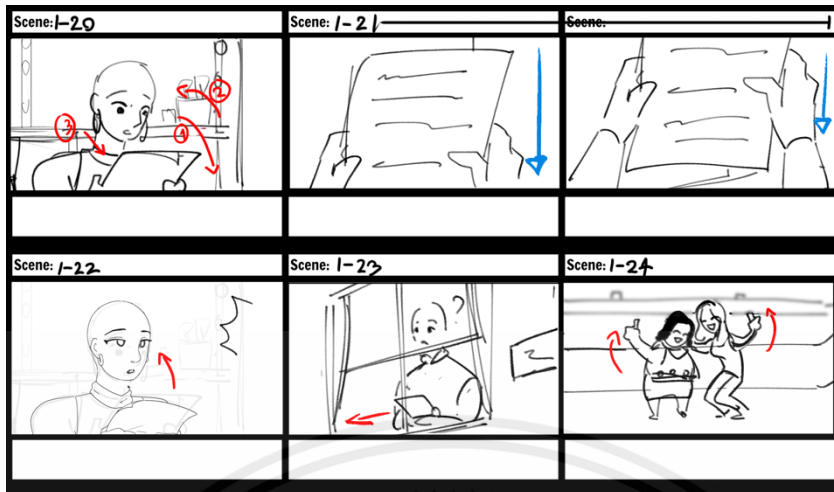


ภาพที่ 18 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 3

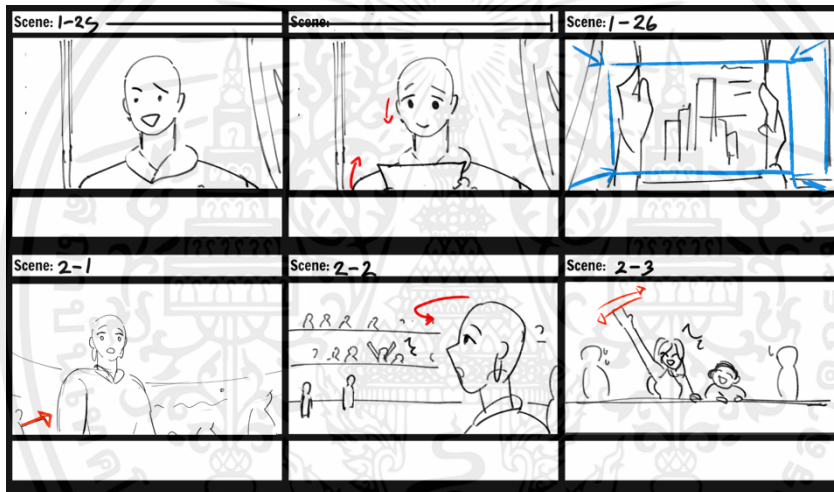


ภาพที่ 19 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 4

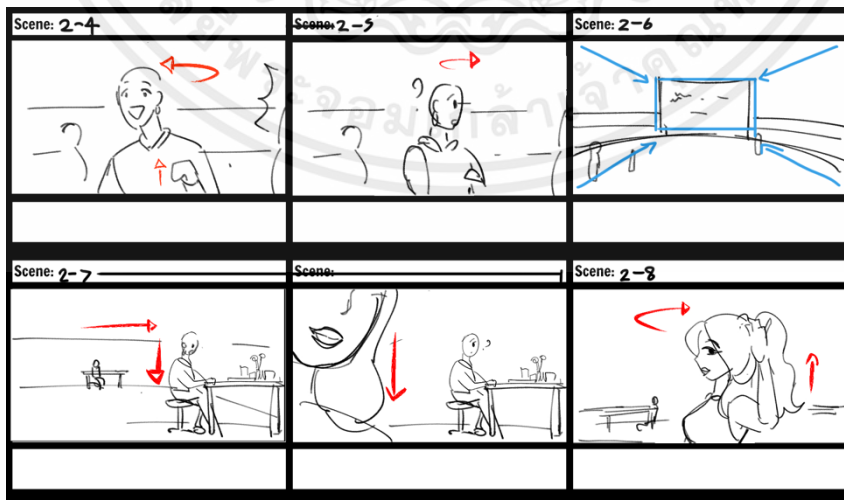
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 20 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 5

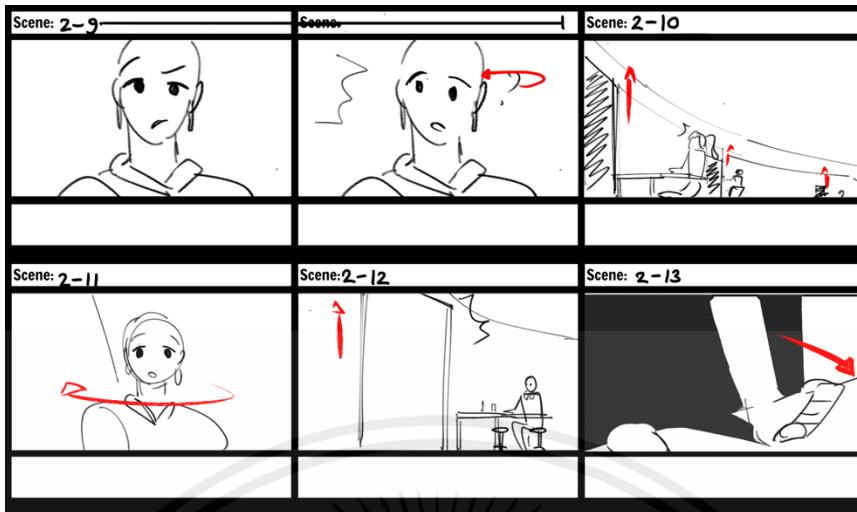


ภาพที่ 21 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 6

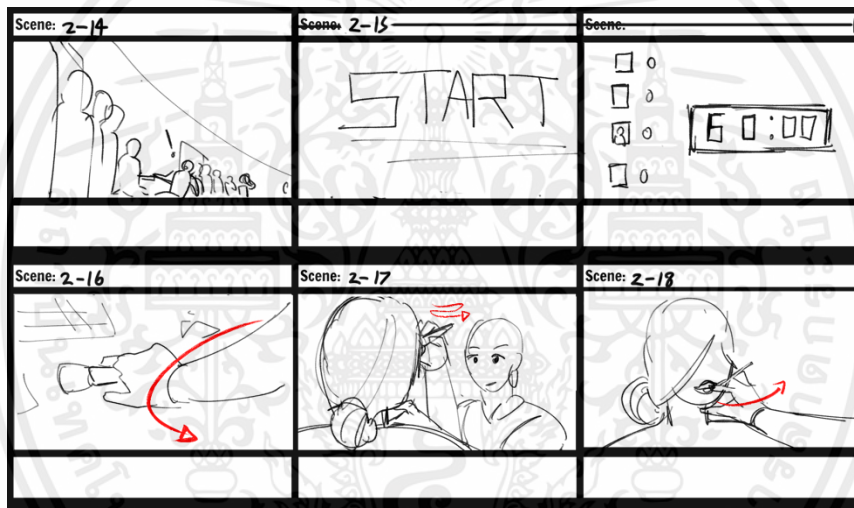


ภาพที่ 22 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 7

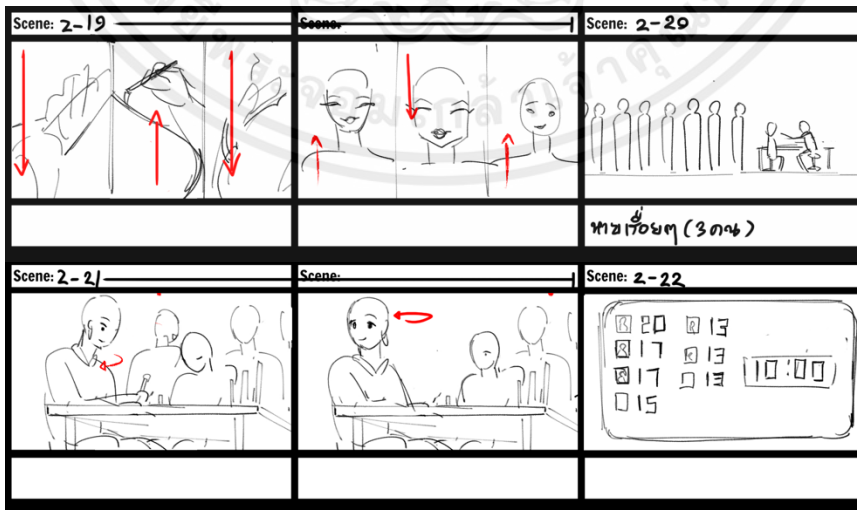
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 23 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 8

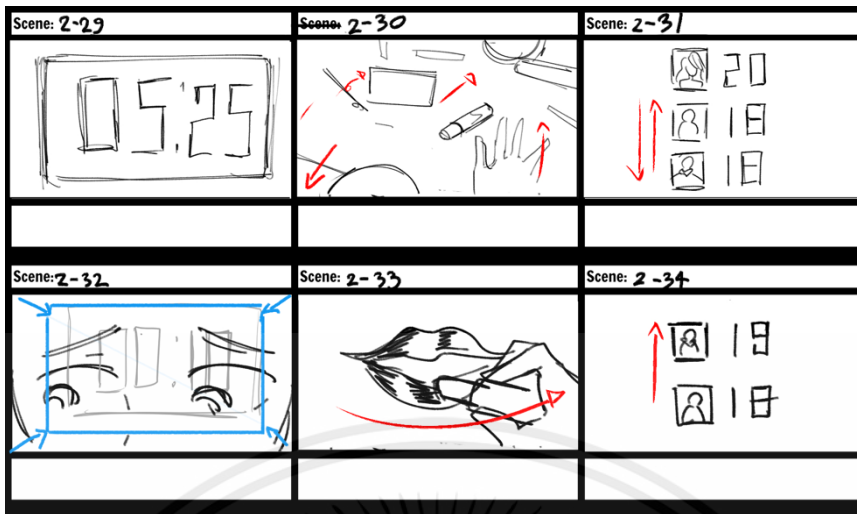


ภาพที่ 24 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 9

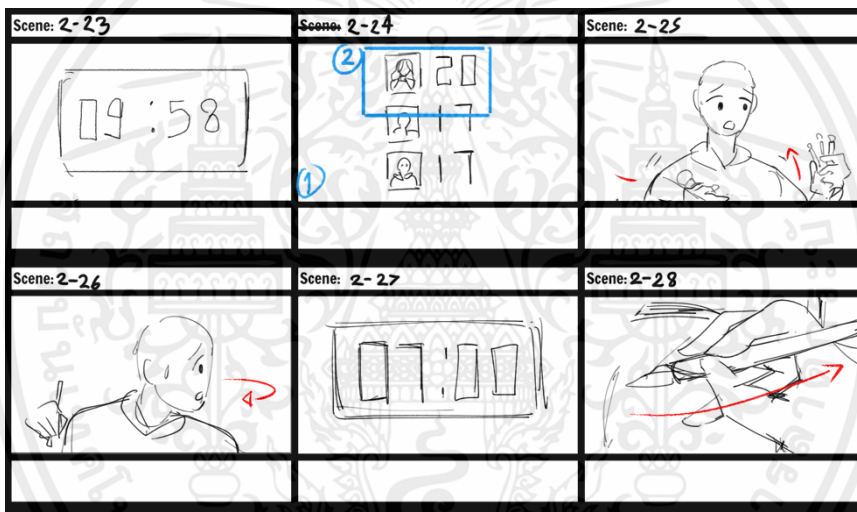


ภาพที่ 25 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 10

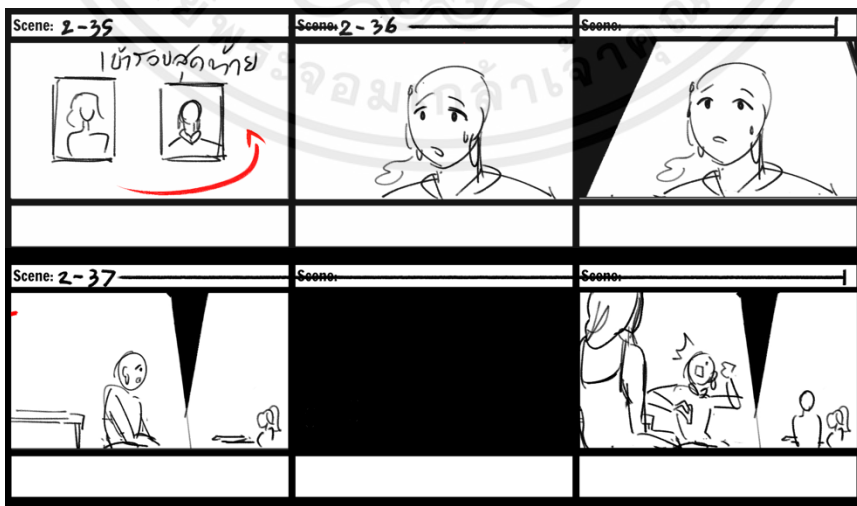
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 26 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 11

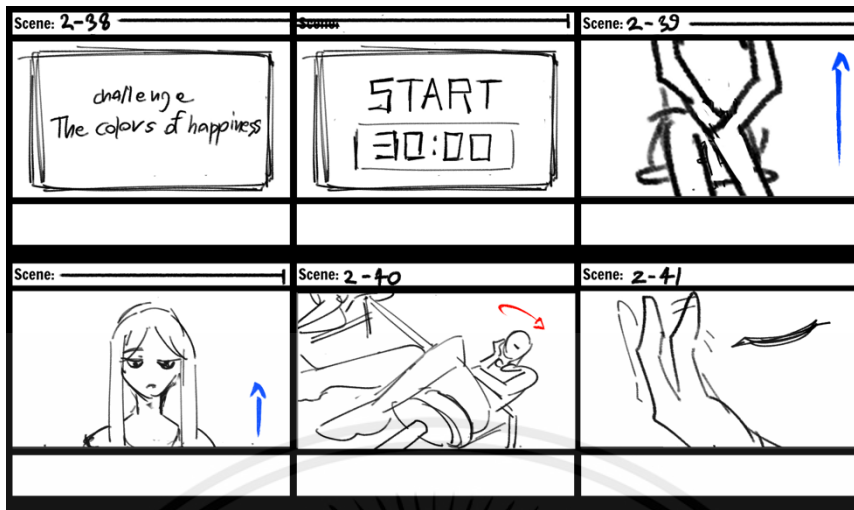


ภาพที่ 27 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 12

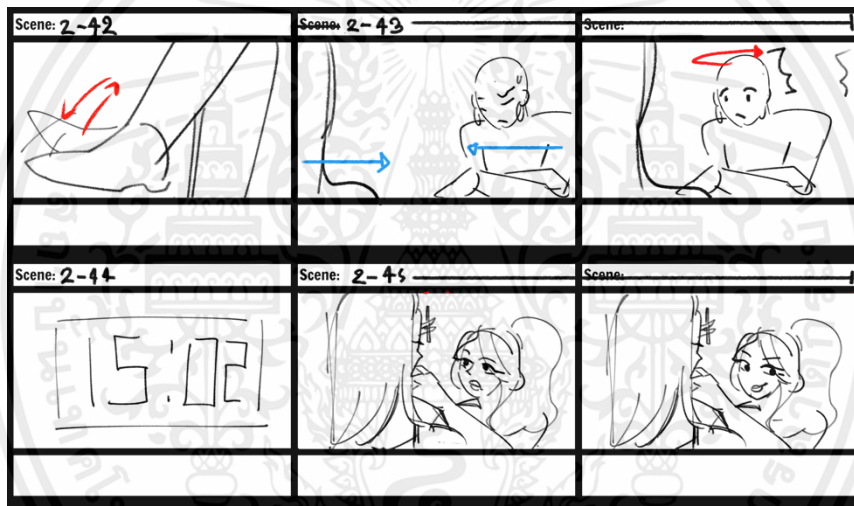


ภาพที่ 28 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 13

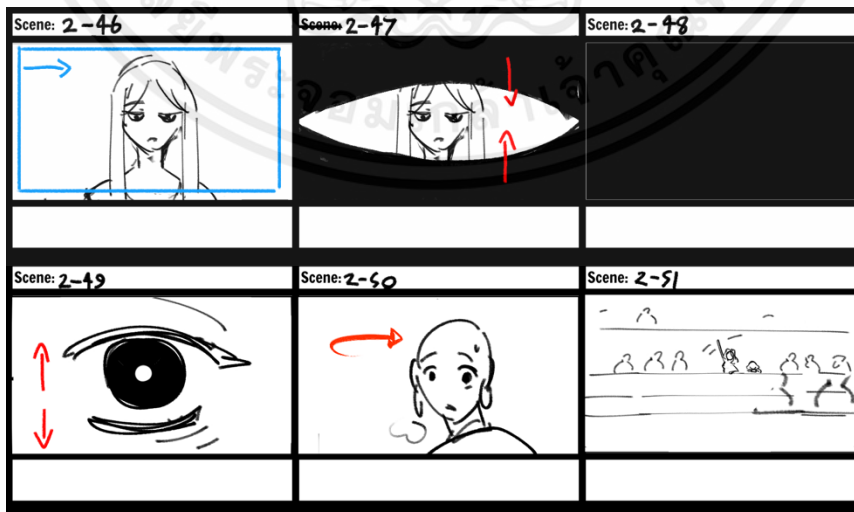
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 29 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 14

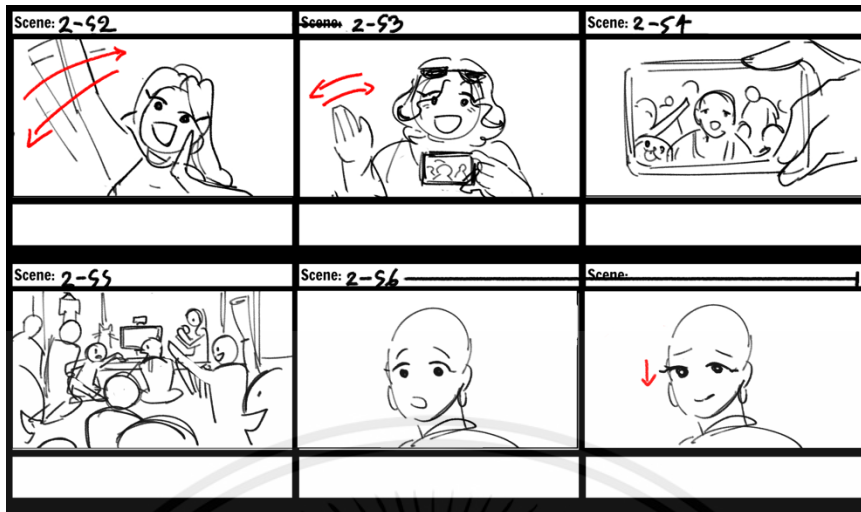


ภาพที่ 30 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 15

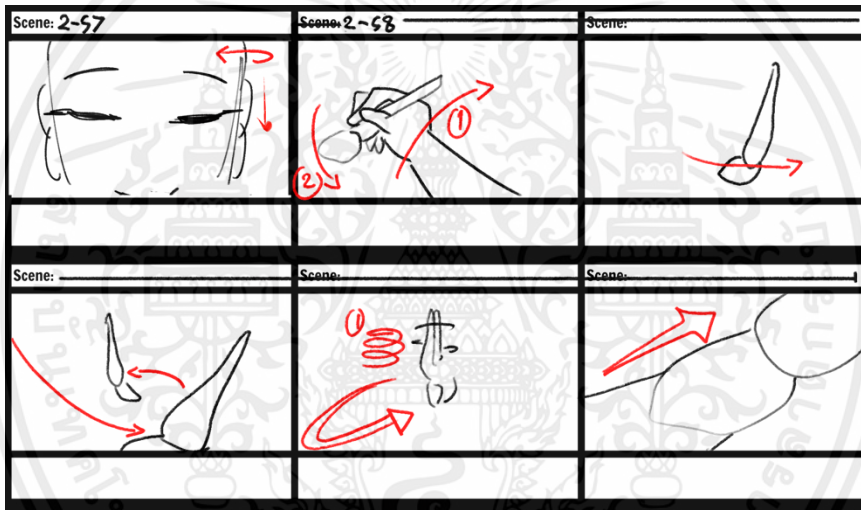


ภาพที่ 31 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 32 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 17

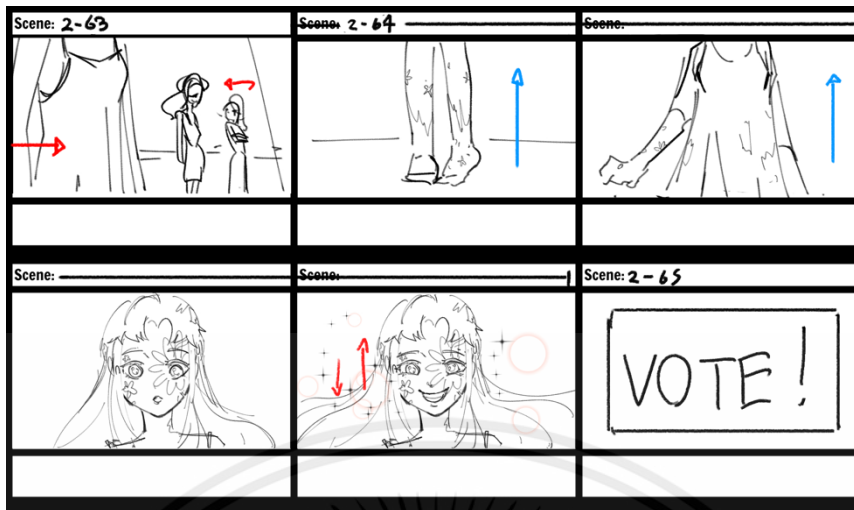


ภาพที่ 33 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 18

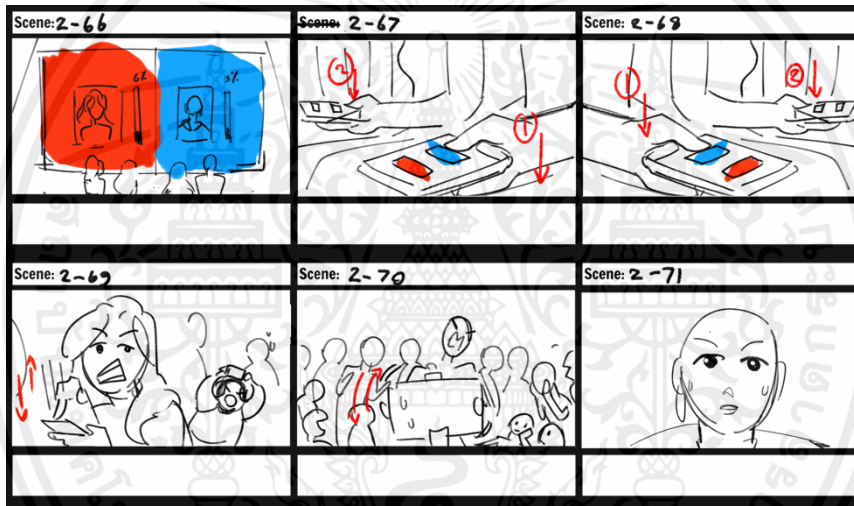


ภาพที่ 34 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 19

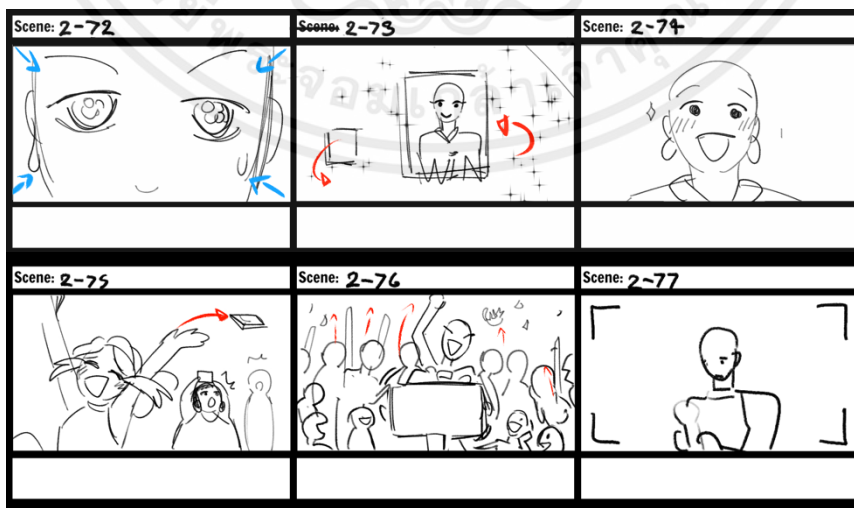
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 35 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 20

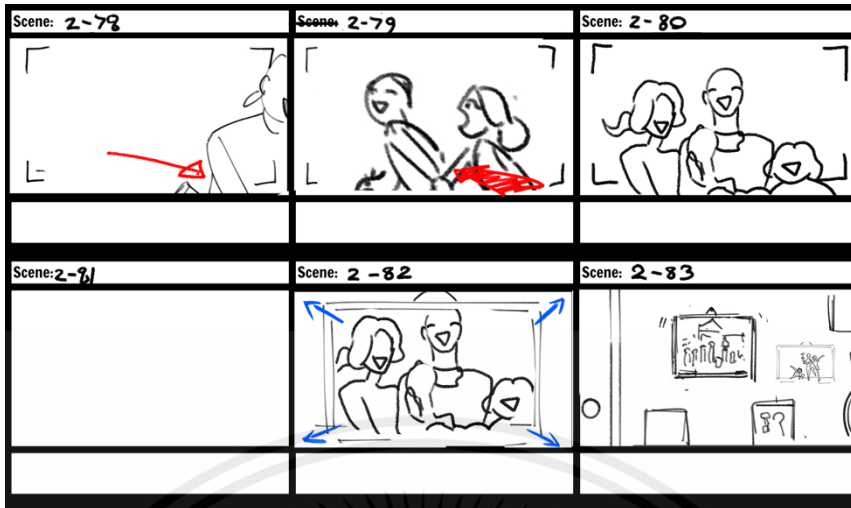


ภาพที่ 36 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 21



ภาพที่ 37 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 38 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 23

4.1.5 การทำแอนิเมติก (Animatic)

หลังจากที่ออกแบบสตอรี่บอร์ดลงตัวตามบทภาพยนตร์เรียบร้อยแล้ว จึงนำเอาสตอรี่บอร์ดนั้นมาลองทำแอนิเมติก เพื่อเรียบเรียงเหตุการณ์และดูว่าสตอรี่บอร์ดนี้สามารถเล่าเรื่องราวข้อมูลเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อได้อย่างครบถ้วนตามบทภาพยนตร์ ซึ่งมีการจัดจังหวะการเคลื่อนไหวของตัวละครและลำดับเหตุการณ์ต่างๆในงานแอนิเมชันตามบทภาพยนตร์ รวมถึงการหาเสียงดนตรีที่ช่วยดำเนินเรื่องเพื่อเพิ่มอารมณ์ ความสนุกและความน่าสนใจให้ผู้ชมสามารถติดตามได้ตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบ เป็นการส่งเสริมให้ตัวภาพและเสียงสามารถสื่อความหมายและสื่ออารมณ์ให้กับเรื่องราวได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้ขั้นตอนนี้ทำเพื่อให้งานออกมาได้อย่างสมบูรณ์และเห็นภาพรวมความต่อเนื่องของเนื้อหาทั้งหมดได้อย่างชัดเจนก่อนที่จะเริ่มต้นขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ (Production) ที่จะทำในขั้นตอนต่อไป

4.1.6 แผนการทำงาน

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 6-7 นาที ทั้งหมด 110 shot มีเวลาทำงานประมาณ 2 เดือน โดยใช้การวาด 24 เฟรม/วินาที ซึ่ง shot ของภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นทั้งเรื่องมีทั้งหมด 110 shot โดยแบ่งเป็น shot ที่ต้องอนิเมท 90 shot และ shot ที่ต้องทำโปรแกรม Adobe after effects จำนวน 20 shot ดังนั้นอนิเมท 90 shot จะเท่ากับ 2,160 เฟรม

ขั้นตอนการทำงาน Key frame > In between > ตัดเส้น > ลงสี(ฉากและตัวละคร) > แสงเงา

-Animate (Key frame + In between) 2 shot/วัน จะได้ทั้งหมด 48 เฟรม/วัน

ซึ่งทั้งเรื่องมีทั้งหมดมี 2,160 เฟรม จะใช้เวลาทั้งหมด 45 วัน หรือ 1 เดือน 15 วัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-ลงสีตัวละคร 2 shot/วัน จะได้ทั้งหมด 48 เฟรม/วัน

ซึ่งทั้งเรื่องมีทั้งหมดมี 2,160 เฟรม จะใช้เวลาทั้งหมด 45 วัน หรือ 1 เดือน 15 วัน

-ลงสีพื้นหลัง 1-2 shot/วัน

ซึ่งทั้งเรื่องมีทั้งหมดมี 90 ซีต จะใช้เวลาทั้งหมด 90 วัน หรือประมาณ 2 เดือน

-แสงเงา 3 shot/วัน จะได้ทั้งหมด 72 เฟรม/วัน

ซึ่งทั้งเรื่องมีทั้งหมดมี 2,160 เฟรม จะใช้เวลาทั้งหมด 30 วัน หรือประมาณ 1 เดือน

หลังจากนั้นนำงานทั้งหมดมาเรียบเรียง ใส่เสียงดนตรีประกอบ องค์กรประกอบทางเสียงและใส่เอฟเฟคให้เป็นไปตามแอนิเมติกทั้งหมด 2 วัน

โดยกระบวนการทั้งหมดนี้มีการสร้าง Documents ไว้เพื่อตรวจสอบความคืบหน้าของงานในแต่ละฝ่ายได้อย่างครอบคลุม ทีมงานทุกคนสามารถเห็นภาพรวมการทำงานทั้งหมด และส่งต่องานไปแต่ละฝ่ายได้ง่าย ซึ่งทั้งหมดนี้ส่งผลให้สามารถแก้ไขปัญหาได้ทันที และสามารถดำเนินงานได้อย่างไม่ติดขัด

4.2 ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน (Production)

4.2.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติโดยทีมงานได้ทำการตามขั้นตอนดังนี้

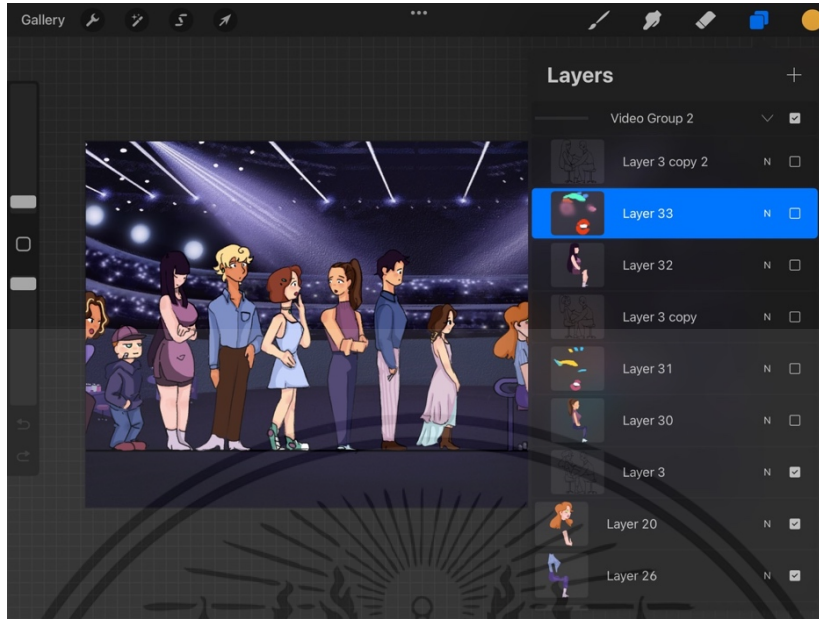
4.2.1.1 การกำหนด Key frame ให้ความยาวของแต่ละซีตนั้นเป็นไปตามที่กำหนดใน Animatic โดยทำในโปรแกรม Adobe Photoshop

4.2.1.2 การใส่ In-between เพื่อให้การเคลื่อนไหวมีความเป็นธรรมชาติมากขึ้น

4.2.1.3 ตัดเส้นทุกเฟรม โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop และ Procreate เพื่ออำนวยความสะดวกในการทำงานและสามารถปรับเส้นในแต่ละเฟรมให้มีความต่อเนื่องมากขึ้น

4.2.1.4 ลงสีตัวละคร โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop Procreate และ

Cilp studio paint



ภาพที่ 39 ใช้โปรแกรม Procreate ในการลงสี

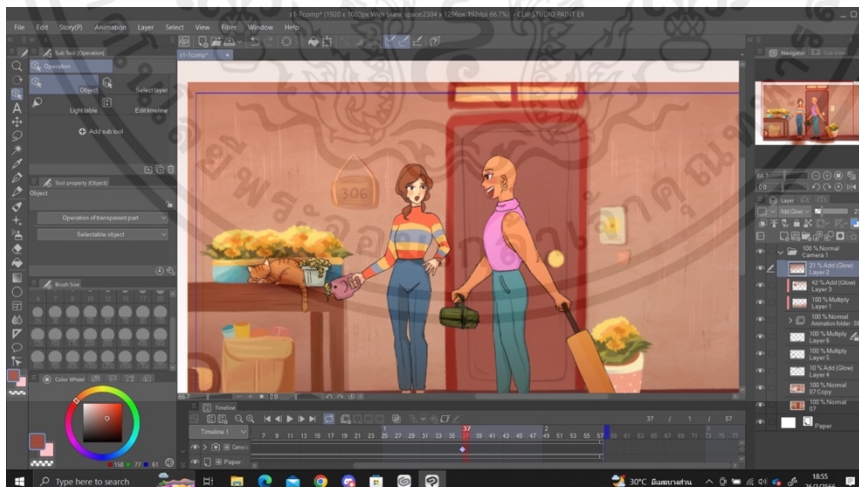
4.3 ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน (Post production)

โดยทีมงานได้ทำตามขั้นตอนดังนี้

4.3.1 นำข้อผิดพลาดที่ทำการขยับ และลงสีแล้ว มาตัดต่อรวมกับพื้นหลัง ในโปรแกรม Adobe Photoshop

4.3.2 ใส่เอฟเฟกต์แสง และบรรยากาศตามความเหมาะสม โดยจะคอยตรวจสอบเช็คภาพที่ทำแสงจากทีมงาน

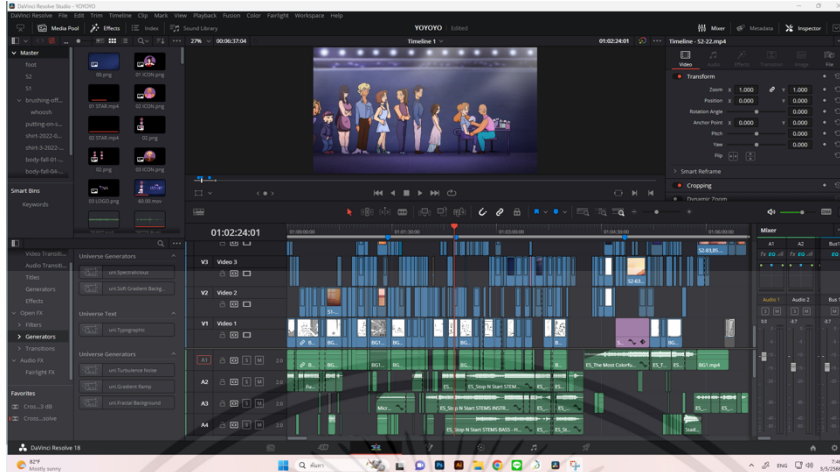
ในทีมอยู่เสมอดีว่าเหมาะสม หรือปรับเปลี่ยนเพิ่มเติม เพื่อให้ภาพรวมงามออกมาเหมือนกัน



ภาพที่ 40 ทำแสงในโปรแกรม Adobe Photoshop ในแต่ละข้อ

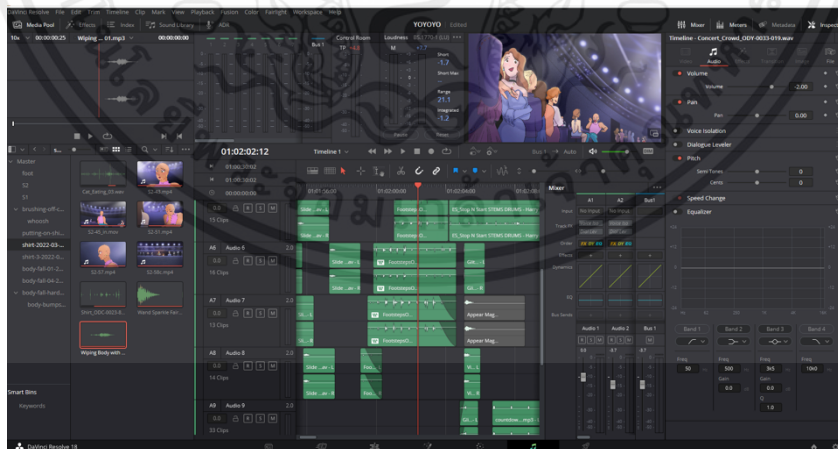
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 นำข้อต่อที่สมบูรณ์มาเรียบเรียง ตามที่ได้กำหนดไว้ในแอนิเมติก ด้วยโปรแกรม Davinci Resolve



ภาพที่ 41 เรียบเรียงข้อต่อด้วยโปรแกรม Davinci Resolve

4.3.4 ใส่เสียงพากย์ เสียงประกอบ และดนตรีประกอบ ให้เหมาะสมกับจังหวะเล่าเรื่อง โดยข้าพเจ้าได้ตกลงกับทีมงานว่าต้องการเสียงประกอบที่เข้ากับสถานการณ์แต่ละช่วงของตัวละคร แบ่งเป็น 3 ช่วงคือ ช่วงแรกที่ตัวละครใช้ชีวิตอย่างมีความสุขในหมู่บ้าน จะเลือกใช้เพลงที่ให้ความรู้สึกสนุกสนานมีความสุขเบิกบานใจ ในช่วงที่สองเป็นช่วงการแข่งขัน จะเลือกใช้เพลงที่ให้ความรู้สึกกดดันตื่นเต้นไปกับตัวละครในแต่ละการกระทำในการแข่งขัน และในช่วงสุดท้ายที่นึกถึงความสุขของตัวเอง ณ ตอนที่อยู่ในหมู่บ้าน โดยจะเลือกใช้เพลงที่ให้ความรู้สึกสงบและอบอุ่นหัวใจ คลายความรู้สึกกดดัน ลดความรู้สึกที่ตึงเครียดจากการแข่งขันลง ซึ่งเป็นดนตรีในช่วง Climax ที่ใช้ยาวไปจนจบเรื่อง



ภาพที่ 42 ใส่เสียงพากย์ เสียงประกอบ และเสียงดนตรีในโปรแกรม Davinci Resolve

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุปจากการทำงาน

บทสรุปของการทำงานในส่วนของแนวทางที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับสรุปได้ดังนี้

ข้าพเจ้าสามารถถ่ายทอดเนื้อหาเพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงความสำคัญของคนใกล้ตัว ทำให้เห็นคุณค่าในตัวเองและคนรอบข้างที่อยู่เคียงข้างในวันที่รู้สึกโดดเดี่ยวหรือต้องเผชิญกับปัญหา และสามารถเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้ชมได้ตามวัตถุประสงค์ โดยสื่อสารผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น 2 มิติเรื่องนี้ได้

ข้าพเจ้าได้เรียนรู้การเล่าเรื่องราวและประเด็นที่ต้องการจะสื่อสารผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ รวมถึงได้เรียนรู้ทักษะการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น โดยได้ศึกษาขั้นตอนการทำแอนิเมชันตั้งแต่เริ่มต้นจนจบ ซึ่งข้าพเจ้ามีการแจกแจงงานตามความสามารถของข้าพเจ้าตามที่ข้าพเจ้าเห็นเหมาะสม ตลอดจนควบคุมการทำงานจริงกับทีมงาน ให้การทำงานราบรื่นและสามารถดำเนินงานนี้ได้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ในระยะเวลาที่กำหนดได้สำเร็จ

จากการที่รับความคิดเห็นจากอาจารย์และเพื่อนนักศึกษา ทำให้ทราบว่าภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติที่ข้าพเจ้าและทีมงานสร้างขึ้น สามารถทำให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงในระหว่างที่รับชมได้ตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบ นอกจากนี้ยังให้ผู้ชมตระหนักถึงความสำคัญของคนใกล้ตัวที่ทำให้เห็นคุณค่าในตัวเองและทราบว่าผู้คนเหล่านี้จะคอยอยู่เคียงข้างในเวลาที่ต้องเผชิญกับปัญหาเสมอ อีกทั้งผู้ชมได้เห็นส่วนเล็กๆส่วนหนึ่งของช่างแต่งหน้าและการแต่งหน้าที่ข้าพเจ้านำมาใช้ในการออกแบบตัวละครหลัก และออกแบบเหตุการณ์ต่างๆที่ตัวละครหลักต้องเจอ ซึ่งเป็นตัวดำเนินเรื่องหลักเพื่อเพิ่มความบันเทิงให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้อีกด้วย

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.2.1 การเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องมีความง่ายจนเกินไป เพราะยังขาดความขัดแย้งหรือ Conflict ภายในเรื่อง ทำให้เนื้อหาของเรื่องยังมีความเบาและธรรมดา ส่งผลทำให้ไม่สามารถส่งอารมณ์ไปถึงช่วง Climax ของเรื่องได้เท่าที่ควร อีกทั้งข้อมูลที่ตัวละครอยู่ตัวคนเดียวไม่มีครอบครัวก็ยังเล่าออกมาไม่ชัดเจน ซึ่งช่วงต้นของเรื่องเป็นจุดสำคัญที่ควรจะทำให้ชัดเจนมากที่สุดเกี่ยวกับตัวละคร

5.2.2 การตัดต่อ

การตัดต่อแอนิเมชันเรื่องนี้มีจังหวะการเล่าที่มีการปรับเปลี่ยนให้มีความกดดันและตื่นเต้นมากกว่าแอนิเมติกที่ได้จัดวางจังหวะการเล่าของทั้งเรื่องไว้แล้วในช่วง Pre-production ซึ่งแอนิเมติกยังไม่สามารถส่งอารมณ์ความรู้สึกกดดัน ตื่นเต้นนั้นได้มากพอ โดยใช้การตัดต่อในโปรแกรมช่วยคือมีการใช้ภาพซ้ำบางข้อต่อในช่วงการแข่งขัน และการเน้นย้ำข้อมูลบางจุดมากขึ้น โดยทำการปรับขนาดภาพให้แคบลงในโปรแกรม

5.2.3 เพลงและดนตรีประกอบ

เพลงประกอบของแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นดนตรีที่มีการมิกซ์เอง โดยนำดนตรีที่ถูกลิขสิทธิ์จาก Epidemic sound หลากๆเสียงมารวมกัน ทำให้ความเข้ากันของดนตรีทั้งเรื่องยังไม่ไปในทิศทางเดียวกัน อีกทั้งดนตรีในช่วงแรกดูสนุกมากจนเกินไป ส่งผลให้ไม่เห็นอารมณ์ความรู้สึกเศร้าหรือโดดเดี่ยวของตัวละครได้เลย และในช่วงการแข่งขันก็ยังขาดดนตรีที่ช่วยส่งเสริมความรู้สึกกดดันในช่วงเวลานั้น ดังนั้นผู้จัดทำภาพยนตร์แอนิเมชันควรมีการศึกษาด้านดนตรีมากขึ้น เช่นให้ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญเรื่องนี้มาช่วยให้คำแนะนำในการเล่าเรื่องผ่านเสียงดนตรี หรือจ้างผู้ที่มีความสามารถในการแต่งทำนองเพลง เพื่อให้ได้เพลงประกอบที่เข้ากับเรื่องและส่งเสริมงานได้มากกว่านี้

5.2.4 การควบคุมการทำงานภายในทีม

เนื่องจากการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ไม่สามารถทำสำเร็จจุลวงได้ด้วยคนเดียว ทำให้กระบวนการสื่อสารกับทีมงานเป็นสิ่งที่สำคัญ ข้าพเจ้าพยายามติดต่อ สื่อสารและมอบหมายหน้าที่ภาระงานของแต่ละฝ่ายให้ชัดเจนและครบถ้วนสุดความสามารถ แต่ในบางสถานการณ์ที่การสื่อสารเป็นแบบออนไลน์และด้วยการตอบรับและอัปเดตชิ้นงานแต่ละส่วนที่ล่าช้าของทีมงานบ้างในบางครั้ง ส่งผลให้การทำงานมีความล่าช้า และตกหล่นไปตอนเช็คงานโดยรวม ดังนั้นจึงผู้จัดทำจึงต้องมีความรอบคอบและความเด็ดขาดในการทำงานเป็นทีมมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

ก้าวแรกบนเส้นทาง YOUNG MAKEUP ARTIST THAILAND ของ “ภูเบศร โพธิ์นาคม” (ออนไลน์), 27 ธันวาคม 2561 .เข้าถึงได้จาก

<https://www2.rsu.ac.th/samrangsit-online-detail/YOUNG%20MAKEUP%20ARTIST-EARTH>

ไถ่ถามเพราะชน คนงามเพราะฉัตร (ออนไลน์), 9 ธันวาคม 2564 .เข้าถึงได้จาก

<https://readthecloud.co/nongchat/>

ทำความรู้จัก "นักออกแบบการแต่งหน้า" (Make-up Artist) (ออนไลน์), 2563 .เข้าถึงได้จาก

<http://cosci.swu.ac.th/news-event/cas/2020/cinema-makeup-artist>

รู้สึกเหมือนตัวคนเดียว ทั้งที่มีคนรอบตัวมากมาย ยังรู้สึก โดดเดี่ยว (ออนไลน์), 20 กันยายน 2565 .เข้าถึงได้จาก <https://www.alljitblog.com/โดดเดี่ยว/>

Jibbie Rubie: เมคอัพ อาร์ติสต์ที่เนรมิตศิลปะบนใบหน้าคน (ออนไลน์), 30 มีนาคม 2561 .เข้าถึงได้จาก <https://happeningandfriends.com/article-detail/72?lang=th>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



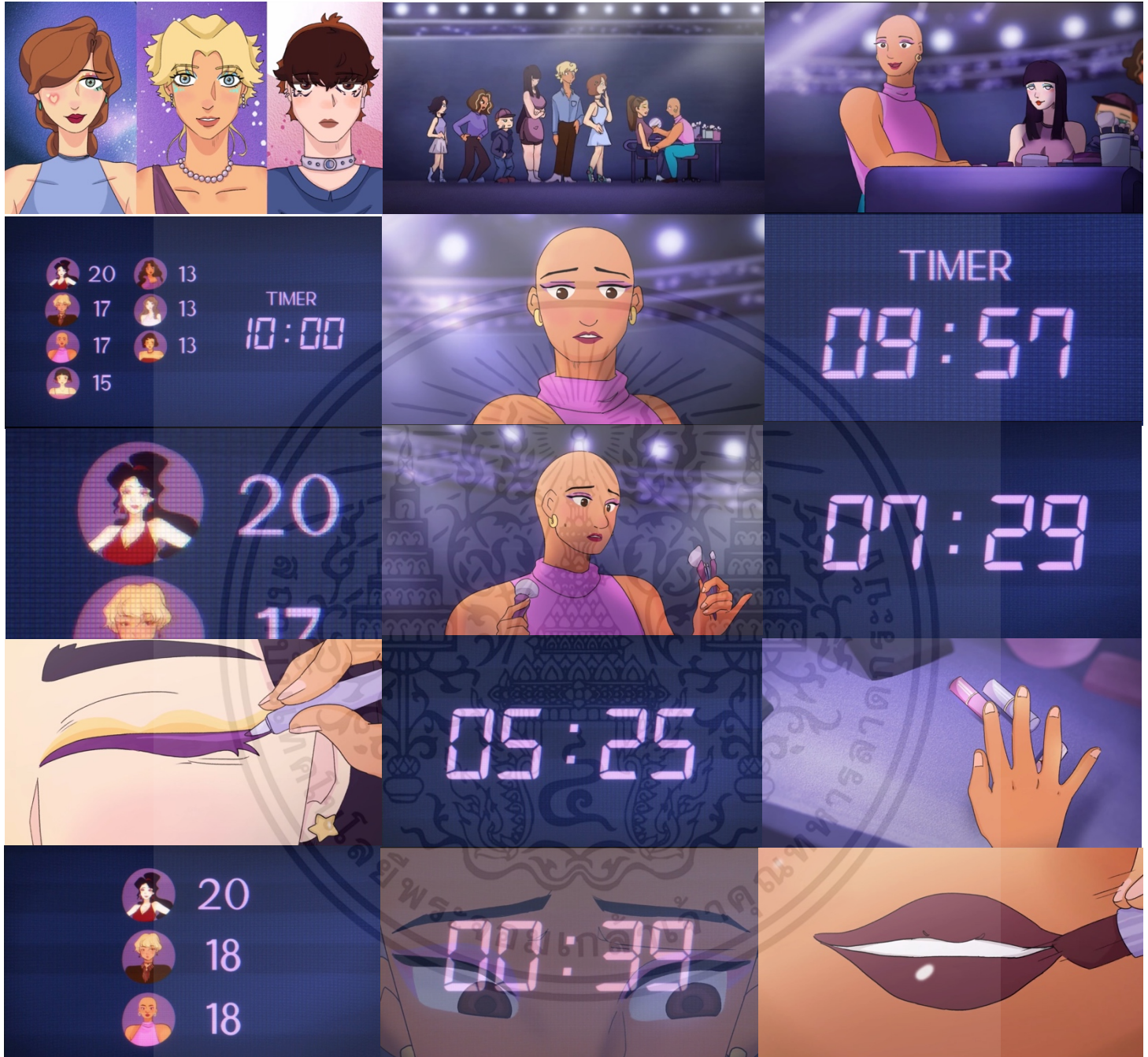
ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “LIGHT UP” หน้าที 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



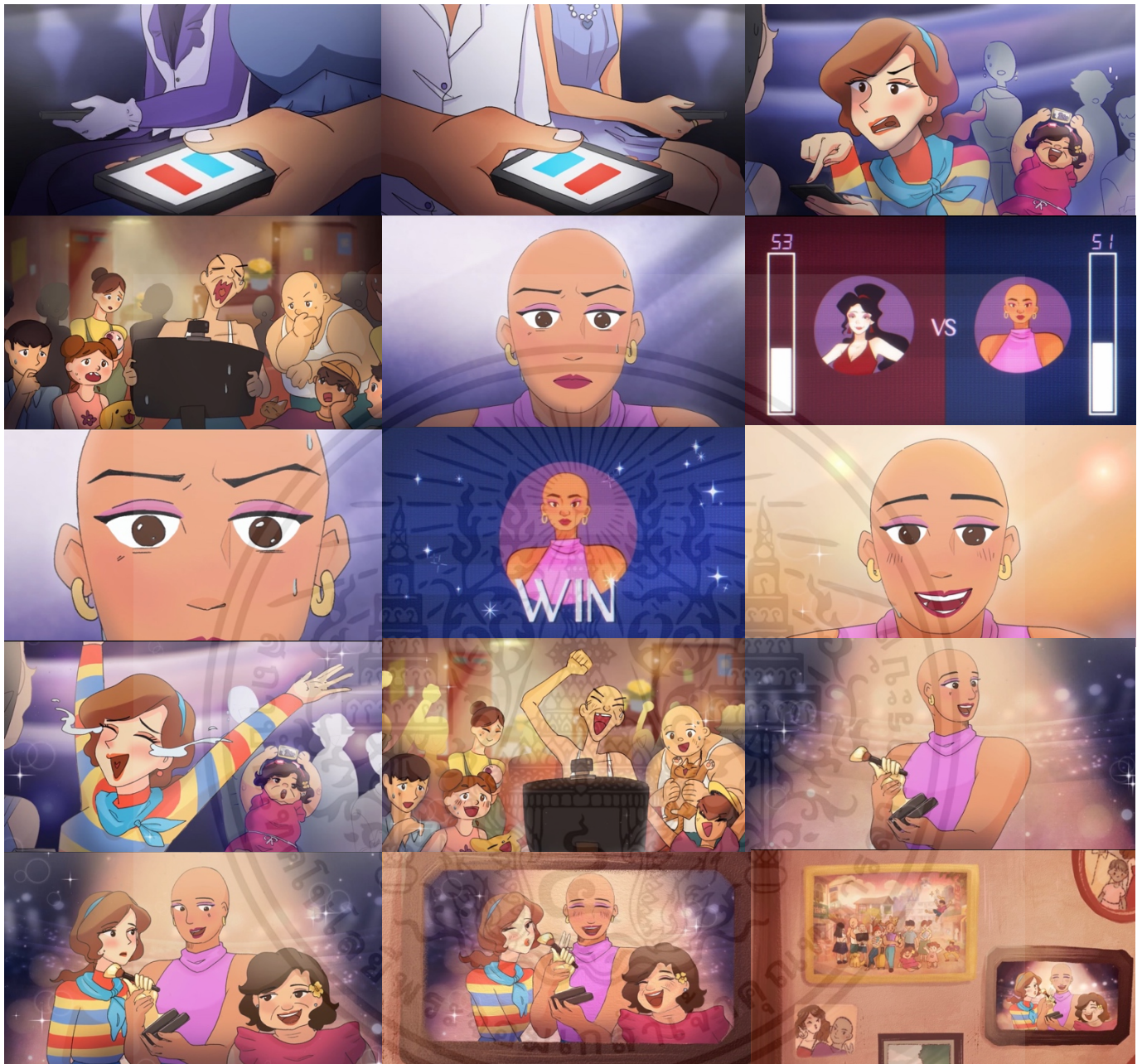
ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “LIGHT UP” หน้าที 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “LIGHT UP” หน้าที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล นางสาวโยชิตา ส่องศรี
 วัน เดือน ปีเกิด 2 สิงหาคม 2543
 ที่อยู่ 5/2 หมู่ที่4 ต.ศาลา อ.เกาะคา จ.ลำปาง 52130
 อีเมล songsriyosita@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2549 อนุบาลศึกษา จากโรงเรียนอนุบาลลำปาง (เขลางค์รัตน์อนุสรณ์)
 พ.ศ. 2555 ประถมศึกษาชั้นปีที่ 1-6 จากโรงเรียนอนุบาลลำปาง (เขลางค์รัตน์อนุสรณ์)
 พ.ศ. 2558 มัธยมศึกษาตอนต้น จากโรงเรียนบุญวาทย์วิทยาลัย
 พ.ศ. 2561 มัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนบุญวาทย์วิทยาลัย
 พ.ศ. 2565 ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
 ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประสบการณ์การทำงาน

พ.ศ. 2565 ฝึกงานกับฟรีแลนซ์เมคอัพอาร์ติส