

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ แนวดราม่า เรื่อง “หมาป่าหัวเน่า”
DIRECTING 2D ANIMATED DRAMA SHORT FILM “LONE WOLF”



อรปรียา วิวรรณกรกิจ

ONPREEYA WIWATKORNKIT

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ แนวดราม่า เรื่อง “หมาป่าหัวเน่า”
DIRECTING 2D ANIMATED DRAMA SHORT FILM “LONE WOLF”



อรปรียา วิวรรณกรกิจ
ONPREEYA WIWATKORNKIT


ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ แนวดราม่า
เรื่อง “หมาป่าหัวเฒ่า”
DIRECTING 2D ANIMATED DRAMA SHORT FILM
“LONE WOLF”

นักศึกษา นางสาวอรปรียา วิวรรณกรกิจ
รหัสประจำตัว 61020290
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา 2565
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แข มังกรวงษ์



(ผศ.ดร.แข มังกรวงษ์)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่...21...เดือน.....พฤษภาคม.....พ.ศ.....2566....

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ แนวดราม่า เรื่อง “หมาป่าหัวเฒ่า” DIRECTING 2D ANIMATED DRAMA SHORT FILM “LONE WOLF”
นักศึกษา	นางสาวอรปริยา วิวรรณกรกิจ
รหัสประจำตัว	61020290
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์ และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แซ มังกรวงษ์

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ แนวดราม่า เรื่อง “หมาป่าหัวเฒ่า” ได้รับแรงบันดาลใจจากประสบการณ์การเผชิญหน้ากับความป่วยไข้ทางจิตใจ ด้วยโรคอารมณ์สองขั้วและภาวะซึมเศร้า หลังจากได้รับการรักษามาเป็นระยะเวลาหนึ่ง ทำให้ข้าพเจ้ามีโอกาสดำเนินชีวิตของตนเอง ได้เรียนรู้และทำความเข้าใจสภาวะอารมณ์ของมนุษย์และการรับมือกับความเศร้า และได้ตระหนักรู้ว่า เมื่อมนุษย์เจอเรื่องเจ็บปวด ย่อมโศกเศร้าเป็นธรรมดา และเมื่อมนุษย์ต้องเจ็บปวดซ้ำแล้วซ้ำเล่า ย่อมติดอยู่ในความเศร้าสิ้นหวังเป็นธรรมดา เมื่อเรายอมรับความเศร้าอย่างตรงไปตรงมาโดยไม่กล่าวโทษและด้อยค่าตัวเอง จะทำให้เราค้นพบคุณค่าของตนเองและมองเห็นความงดงามของชีวิต จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น ข้าพเจ้าจึงได้นำมานำเสนอเป็นภาพยนตร์สั้น 2 มิติ ด้วยสไตล์นิทานภาพ ที่มีโทนหม่นหมอง เพื่อแทนค่าอารมณ์ความรู้สึกโศกเศร้าอย่างตรงไปตรงมา โดยมุ่งหวังว่าผลงานนี้จะสามารถบรรเทาความเศร้าและเยียวยาจิตใจของผู้ชมได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ แนวราม่า เรื่อง “หมาป่าห้วนเฒ่า” ข้าพเจ้าขอขอบคุณความอนุเคราะห์จาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แห มังกรวงษ์ และคณะกรรมการทุกท่าน ผู้คอยให้คำปรึกษาและชี้แนะแนวทางในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ตลอดจนให้การช่วยเหลือทางด้านสภาพจิตใจของข้าพเจ้า

ขอขอบคุณ นางสาว ชนิสรา วาจาสิทธิ์ นักศิลปะบำบัด และนักจิตบำบัดจากโรงพยาบาลศรีธัญญาที่คอยรักษาอาการป่วยไข้ของข้าพเจ้า รวมถึงได้สร้างความเข้าใจต่อสภาวะซึมเศร้า วิธีการจัดการกับอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง จนทำให้ข้าพเจ้าสามารถนำมาต่อยอดเป็นผลงานออกมาได้

ขอขอบคุณครอบครัวของข้าพเจ้า ที่ได้ให้การสนับสนุนโดยไม่เคยกล่าวโทษความป่วยไข้ของข้าพเจ้า ทั้งยังคอยประคับประคองอยู่เคียงข้างข้าพเจ้าเสมอมา ทำให้ข้าพเจ้ามีความกล้าที่จะเผชิญหน้ากับปัญหา และมีกำลังใจในการใช้ชีวิตต่อไป จนกระทั่งสามารถทำศิลปะนิพนธ์สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

อรปรียา วิวรรณกรกิจ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	I
กิตติกรรมประกาศ.....	II
สารบัญ.....	III
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 ลักษณะของโครงการ.....	2
1.5 แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	3
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	5
1. แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation)	6
1.1 พื้นฐานการสร้างแอนิเมชันแบบ 2 มิติ.....	6
1.1.1 Drawing.....	6
1.1.2 Solid Drawing.....	6
1.1.3 Keyframe.....	6
1.1.4 In Between.....	7
2. ศิลปะบำบัด (Art Therapy).....	7
3. นิทานบำบัด (Therapeutic Story).....	8
4. ศิลปินที่สร้างแรงบันดาลใจ.....	8
4.1 จิมมี่เลียว (Jimmy Liao).....	8
4.2 ชัมซัน (Jamsan).....	9
5. วรรณกรรมกรณีศึกษา.....	10
5.1 หมาป่าผู้โดดเดี่ยว (Steppenwolf).....	10
6. ภาพยนตร์แอนิเมชันกรณีศึกษา.....	11
6.1 มหัศจรรย์อารมณ์อลเวง (Inside Out).....	11

	หน้า
6.2 เจ้าหมาในวันใบไม้ผลิ (Spring Dogs).....	12
6.3 EYE.....	13
7. การออกแบบตัวละคร.....	14
8. การใช้สีในการสื่ออารมณ์.....	14
8.1 การเล่าเรื่องด้วยภาพขาว-ดำ.....	15
9. นิยามของหมาป่าหัวเน่า.....	15
10. การใช้ดนตรีในการสื่ออารมณ์.....	16
10.1 ทำนอง.....	16
10.2 จังหวะ.....	16
11. ดนตรีกรณีศึกษา.....	17
11.1 In My Breath (Aska Matsumiya).....	17
11.2 The Bastard (Hualun).....	17
12. บทสรุป.....	18
บทที่ 3 บทภาพยนตร์.....	21
1. ประเด็น (Theme).....	21
2. ประโยคขยาย (Logline).....	21
3. โครงเรื่องขยาย (Treatment).....	21
4. บทภาพ (Storyboard).....	23
บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน.....	27
1. ขั้นตอน Pre Production.....	27
1.1 เขียนบทภาพยนตร์.....	27
1.2 ออกแบบตัวละคร.....	27
1.2.1 หมาป่าหัวเน่า.....	27
1.2.2 เงา.....	28
1.2.3 กระจต่าย.....	28
1.3 ออกแบบฉากและสถานที่.....	29
1.3.1 บ้านสุนัข.....	29
1.3.2 ป่าทึบ.....	30

	หน้า
1.3.3 สวน.....	30
1.3.4 หน้าผา.....	31
1.3.5 หวังความคิด.....	32
1.3.6 พุ่มดอกไม้.....	32
1.4 Animatic.....	33
1.5 การออกแบบดนตรี.....	33
2. ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ Production.....	33
2.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ.....	33
2.1.1 วาดการเคลื่อนไหวหลัก (Keyframe)	33
2.1.2 วาดเฟรมระหว่างเฟรมหลัก (In Between)	34
2.1.3 ตัดเส้นและลงสี.....	35
2.1.4 การออกแบบชื่อเรื่อง.....	35
3. ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post Production).....	36
3.1 นำเฟรมทั้งหมดมารวมกับฉากหลัง ลำดับภาพให้เป็นช็อต.....	36
3.2 การลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut).....	36
3.3 การลำดับภาพและการเล่าเรื่องแบบละเอียด (Final Cut).....	36
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	39
1. ขั้นตอนการศึกษาและรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ....	39
2. ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์.....	39
3. ข้อเสนอแนะ.....	40
บรรณานุกรม.....	41
ประวัติผู้เขียน.....	42

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ภาพยนตร์ศิลปะฉบับนี้สร้างขึ้นจากความสนใจส่วนตัวของข้าพเจ้า เกี่ยวกับสภาวะความเศร้าที่เข้ามามีผลกระทบต่อสภาพจิตใจ ไปจนถึงการใช้ชีวิตประจำวัน การที่บุคคลไม่สามารถจัดการกับความรู้สึกด้านลบเหล่านั้นได้ เป็นผลให้จมอยู่กับความเศร้า การด้อยค่าตนเอง และสูญเสียเป้าหมายในการดำเนินชีวิต แม้ในปัจจุบันสังคมมีการตระหนักรู้และการทำความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะความซึมเศร้า แต่การรับมือและการจัดการกับความเศร่ายังคงเป็นเรื่องส่วนบุคคลที่ต้องปฏิบัติด้วยตนเอง การปรึกษากับนักจิตบำบัดเป็นหนทางหนึ่งในการเยียวยาและหลุดพ้นจากภาวะซึมเศร้า ถึงกระนั้นแล้วการเอาชนะความป่วยไข้ทางใจให้ได้นั้นไม่ใช่เรื่องง่าย บางครั้งเราทำได้เพียงบรรเทา โดยอาศัยเวลาและความเข้าใจทั้งจากคนรอบข้างและตนเอง เพื่ออยู่ร่วมกับมันให้ได้ จากประสบการณ์ของข้าพเจ้าที่เคยเข้ารับการรักษาภาวะซึมเศร้ากับนักจิตบำบัด รวมถึงได้พูดคุยกับนักศิลปะบำบัดแขนงต่าง ๆ ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้เทคนิคแนวทางการจัดการกับสภาพจิตใจที่นำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันของตัวเอง ซึ่งได้จุดประกายความสนใจเกี่ยวกับการที่ศิลปะได้เข้ามามีส่วนในการเยียวยาจิตใจและเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก และในช่วงเวลาที่ข้าพเจ้าเผชิญหน้ากับความเศร้า ข้าพเจ้าได้ค้นพบสิ่งที่เข้ามาเยียวยาจิตใจของข้าพเจ้า สิ่งนั้นก็คือนั่งสมาธิประกอบสำหรับผู้ใหญ่ หรือนิทานสำหรับผู้ใหญ่ ด้วยภาพวาดที่เรียบง่าย แต่กลับสะท้อนความจริงอันโหดร้ายต่างจากนิทานเด็กที่เสริมสร้างจินตนาการและความฝัน นิทานสำหรับผู้ใหญ่ถ่ายทอดความเศร้าที่มนุษย์ต้องเผชิญ ความเจ็บปวดสิ้นหวังที่ไม่อาจหลีกเลี่ยง แต่เรื่องราวที่หม่นหมองกลับเข้าไปเยียวยาถึงส่วนลึกภายในหัวใจของผู้คน สร้างการยอมรับตัวเอง รวมถึงชี้ให้เห็นความเป็นจริงของชีวิต

จากที่มาดังกล่าวจึงนำมาซึ่งการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสองมิติ แนวดราม่า สะท้อนสภาวะซึมเศร้า และแนวทางในการเยียวยารักษาจิตใจด้วยตนเอง ผ่านเรื่องราวของหมาป่าหิวเฝ้าที่เกิดมาในครอบครัวของหมาธรรมดา เพราะแตกต่างทำให้มันโดดเดี่ยวและถูกทอดทิ้ง หมาป่าหิวเฝ้าต้องออก

เดินทางเพื่อหาที่อยู่ใหม่ มันคิดจะกลับสู่แสงสว่าง แต่แม้อยู่ท่ามกลางคนอื่นมันยังคงรู้สึกเดียวดาย ยามมีคนอื่นมือนำมันกลับรู้สึกหวาดกลัว หมาป่าหัวเน่าด้วยค่าตัวเอง มันหลบหนีและจมดิ่งอยู่กับความเศร้าที่ตามหลอกหลอน หมาป่าเกลียดชังตัวเอง แต่เมื่อมองย้อนกลับไป มีเพียงตัวมันที่คอยอยู่เคียงข้างมันในวันที่เดียวดาย กระจายเก็บกู้ซากของหมาป่าขึ้นมา คอยดูแลอย่างทะนุถนอม ให้มันได้อาบอุ่นไอบัด รอรอวันที่หมาป่าจะฟื้นฟูแล้วยืนขึ้นได้ด้วยตัวเอง อาจต้องใช้เวลาในการฟื้นตัว แต่แล้ววันหนึ่งหมาป่าก็ก้าวออกมาจากกล่องใบนั้น พร้อมกับปีศาจวัยเยาว์ เมื่อเขาเริ่มออกเดินทาง ปีศาจก็ได้ก้าวออกมาจากความทรงจำอันเจ็บปวดเช่นกัน

การศึกษาศิลปะครั้งนี้ มุ่งหวังที่จะสะท้อนสภาวะความซึมเศร้าภายในซึ่งไม่สามารถอธิบายด้วยคำพูดผ่านนิทานภาพ ทำให้ตระหนักว่าความเศร้าไม่ได้เป็นสิ่งเลวร้ายเสมอไป ถ้าเรารู้จักทำความเข้าใจและให้เวลากับมันมากพอ เราจะค้นพบวิธีอยู่ร่วมกับความเศร้าได้โดยไม่ต้องทำร้ายตนเอง

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์สั้นแอนิเมชัน 2 มิติ แนวรามา ว่าด้วยเรื่องปมในใจ ที่ส่งผลกระทบต่อสภาวะอารมณ์ สุขภาพจิตและพฤติกรรมการแสดงออกของบุคคล
2. เพื่อกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ แนวรามา ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการเผชิญหน้ากับความเศร้า
3. เพื่อทบทวนจิตใจของตนเอง และปลอบประโลมจิตใจของผู้ชมให้สามารถใช้ชีวิตประจำวันได้อย่างมีความสุข

1.3 ขอบเขตของโครงการ

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ ความยาวไม่เกิน 5 นาที โดยใช้โปรแกรม Procreate, Adobe Premiere Pro และ Adobe After Effects อัตราส่วนภาพ 16:9 ความละเอียด 1080p

1.4 ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสองมิติ แนวรามา สะท้อนสภาวะจิตใจ และนำเสนอประเด็นการขบคิดและการตั้งคำถามเกี่ยวกับตนเอง เพื่อเป็นการปลอบประโลมจิตใจ

1.5 แนวทางบรรลุป้าหมาย

1. Pre Production

1.1 เริ่มเขียนและพัฒนาบท

1.2 ศึกษา วิจัย รวบรวมข้อมูลและปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเขียนและปรับปรุงบทภาพยนตร์

1.3 ค้นหา Reference ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อศึกษาวิธีการเล่าเรื่อง

1.4 ค้นคว้าและออกแบบตัวละคร, สถานที่, Mood And Tone, ดนตรี และการ Animate

1.5 ออกแบบ Concept Art และพัฒนาต่อเป็น Art Direction เพื่อให้เห็นภาพรวมของงาน

1.6 ศึกษาลักษณะของดนตรี เสียงจากเครื่องดนตรีที่มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกและเหมาะสมกับงาน

1.7 เขียน Storyboard เพื่อให้เห็นลำดับของการดำเนินเรื่องราว และมุกล้อทำ Animatic เพื่อให้เห็นความต่อเนื่องของงาน

1.8 ทำ Animatic เพื่อให้เห็นความต่อเนื่องของงาน

2. Production

2.1 เริ่มสร้างภาพผ่านโปรแกรม Procreate โดยอาศัยแนวทางจาก Animatic

2.2 ออกแบบ Music Score

2.3 ทำ Test Scene เพื่อตรวจเช็คภาพรวมของงานแอนิเมชัน

3. Post Production

3.1 นำตัวละครกับพื้นหลังมาจัดวางรวมกัน

3.2 นำมาตัดต่อเรียงลำดับภาพตาม Animatic ที่วางไว้

3.3 ทำการใส่เสียงและดนตรีประกอบ

3.4 รวมไฟล์ส่ง Rough cut

3.5 รวมไฟล์ส่ง Final cut

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้สร้างเกิดความรู้ความเข้าใจต่อสภาวะอารมณ์ สุขภาพจิตและพฤติกรรมการแสดงออกของบุคคลต่อความเศร้า
2. สามารถใช้การเล่าเรื่องด้วยภาพยนตร์สั้นแอนิเมชัน 2 มิติ สื่อสารประเด็นสำคัญและถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ชมได้
3. สามารถปลอดภัยและช่วยบำบัดเยียวยาจิตใจของผู้ชม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอประเด็นของการคลี่คลายปมภายในใจของตัวละคร ที่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตโดยศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับการที่บุคคลเผชิญกับเหตุการณ์ที่เข้ามากระทบกระเทือนบุคคลนั้น ๆ ทั้งทางกายภาพหรือทางจิตใจ แล้วมีผลกระทบหลงเหลือต่อไปในอนาคต ข้าพเจ้าจึงได้ทำการค้นคว้าเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการเลี้ยงดูในวัยเด็ก กลไกการทำงานของร่างกายที่ตอบสนองต่อสภาพแวดล้อม เพื่อให้สามารถทำความเข้าใจต่อบุคลิกและกระบวนการคิดของตัวละคร และค้นหาแนวทางรับมือกับปัญหาอย่างถูกต้องให้กับตัวละคร โดยมีหัวข้อในการค้นหา ดังนี้

1. แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation)
2. ศิลปะบำบัด (Art Therapy)
3. นิทานบำบัด (Therapeutic Story)
4. ศิลปินที่สร้างแรงบันดาลใจ
 - 4.1 จิมมี่เลียว (Jimmy Liao)
 - 4.2 ชัมซัน (Jamsan)
5. วรรณกรรมกรณีศึกษา
 - 5.1 หมาป่าผู้โดดเดี่ยว (Steppenwolf)
6. ภาพยนตร์แอนิเมชันกรณีศึกษา
 - 6.1 มหัศจรรย์อารมณ์อลเวง (Inside Out)
 - 6.2 เจ้าหมาในวันใบไม้ผลิ (Spring Dogs)
 - 6.3 EYE
7. การออกแบบตัวละคร
8. การใช้สีในการสื่ออารมณ์
 - 8.1 การเล่าเรื่องด้วยภาพขาว-ดำ
9. นิยามของหมาป่าหัวเน่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10. การใช้ดนตรีในการสื่ออารมณ์
 - 10.1 ทำนอง
 - 10.2 จังหวะ
11. ดนตรีกรณีศึกษา
 - 11.1 In My Breath (Aska Matsumiya)
 - 11.2 The Bastard (Hualun)
12. บทสรุป

1. แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation)¹

แอนิเมชัน 2 มิติ หมายถึง การสร้างภาพในรูปแบบ 2 มิติ แล้วนำมาเรียงต่อกันทีละภาพโดยหลักภาพติดตา จนเกิดเป็นการเคลื่อนไหว เมื่อได้ภาพที่มีความต่อเนื่องกันแล้วก็เอามาร้อยเรียงต่อกันจนเป็นเรื่องราว โดยวัตถุประสงค์ของการสร้างแอนิเมชันก็เพื่อสร้างความบันเทิง หรือนำเสนอสาระแง่คิดบางอย่างแก่ผู้ชม โดยมาตรฐานในงานเคลื่อนไหวแอนิเมชันอยู่ที่ 24 เฟรม ต่อวินาที ซึ่งหมายถึงการสร้างภาพที่แตกต่างกันจำนวน 24 ภาพมาประกอบเป็นการเคลื่อนไหวเพียง 1 วินาที แต่จำนวนเฟรมก็ขึ้นอยู่กับรูปแบบและความต้องการของผู้สร้าง อาจมากหรือน้อยต่างกันไป ซึ่งหัวใจของแอนิเมชันก็คือการแอนิเมท (Animate) ซึ่งหมายถึงการเคลื่อนไหวที่มอบชีวิตให้กับภาพนิ่งเหล่านั้น

1.1 พื้นฐานการสร้างแอนิเมชันแบบ 2 มิติ

- 1.1.1 **Drawing** การวาดเส้นเป็นพื้นฐานสำคัญในเกือบทุกขั้นตอนการสร้างแอนิเมชัน ทั้งการออกแบบตัวละคร, ฉาก, ภาพ และเป็นไกด์สำหรับการแอนิเมทอีกด้วย
- 1.1.2 **Solid Drawing** คือการตัดเส้น ลงสี ทำให้ภาพมีมิติและแสงเงาที่สมจริงมากยิ่งขึ้น การทำให้เห็น Outline ที่ชัดเจนจะมีส่วนช่วยให้งานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
- 1.1.3 **Keyframe** เป็นการกำหนดตอนต้นและตอนจบของการเคลื่อนไหวของวัตถุ รวมถึงการจัดวางตำแหน่งองค์ประกอบต่าง ๆ ให้มีความเหมาะสม

¹ Animationafrica, พื้นฐานการสร้าง Animationแบบ 2D[ออนไลน์], 21 ธันวาคม 2561. แหล่งที่มา <https://www.animationafrica.org/พื้นฐานการสร้าง-animationแบบ-2d/>

1.1.4 In Between ทำหน้าที่สร้างความเคลื่อนไหวระหว่าง Keyframe โดยอาจมีการยืด บิด เพื่อให้การเคลื่อนไหวมีความลื่นไหล เป็นธรรมชาติ

2. ศิลปะบำบัด (Art Therapy)

มนุษย์มีความรู้สึกที่ซับซ้อนเกินกว่าจะอธิบายให้เข้าใจได้ ความรู้สึกเศร้า เจ็บปวด หวาดกลัว หากถูกเก็บสะสมไว้ไม่ได้ระบายออกมา จะส่งผลต่อสภาพจิตใจของบุคคลนั้น ๆ ศิลปะคือสื่ออย่างหนึ่งที่ช่วยถ่ายทอดความรู้สึกของเราออกมาโดยไม่ต้องใช้คำพูด ในปัจจุบันจึงมีการใช้ศิลปะเพื่อเยียวยารักษาอาการป่วยใช้ทางใจ หรือเรียกกันว่า ศิลปะบำบัด (Art Therapy) โดยรูปแบบของการบำบัดไม่ได้จำกัดอยู่แค่ การวาดภาพเท่านั้นแต่รวมถึง ดนตรี การเคลื่อนไหวร่างกาย การหัวเราะ การนั่งสมาธิ เป็นต้น

จากการพูดคุยกับนักศิลปะบำบัด ชนิสรา วาจาสิทธิ์ เจ้าของ Cha บำบัด ถึงบทบาทของศิลปะในการเยียวยาจิตใจ ผลงานหรือชิ้นงานเป็นองค์ประกอบสำคัญ เพราะการปรากฏตัวของผลงานนั้นมันเหมือนเป็นหลักฐานของความคิด หลักฐานของความรู้สึกของเรา ณ เวลานั้น ๆ ไม่ว่าจะ เป็นบวกหรือลบก็ตาม มันเป็นหลักฐานของประสบการณ์ที่เราได้พบเจอมา ไม่ว่าจะดีหรือไม่ดี มันคอยย้ำเตือนเรา ว่าฉันมีความกล้าหาญแค่ไหนที่ฉันผ่านมันมาได้ และก็เป็นหลักฐานที่แสดงความปรารถนา ว่าเราต้องการอะไร เช่นต้องการเปลี่ยนแปลง ต้องการพัฒนา ต้องการได้รับความรัก ต้องการที่จะโกรธ

ศิลปะเข้ามามีบทบาทในการระบายอารมณ์และตอบสนองความต้องการของคนคนนั้นอย่างตรงไปตรงมา แล้วมันก็สามารถทำหน้าที่แทนเจ้าของอารมณ์นั้นได้ อย่างเช่นคนคนหนึ่งกำลังเผชิญกับความเครียด ความกดดัน ความปรารถนาลึก ๆ ของเขาคือการตะโกนออกไปดัง ๆ อยากที่จะกระแทกอะไรบางอย่าง เพื่อที่จะระเบิดแรงกดดันนั้นออกไป เขาก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานเพื่อตอบสนองความปรารถนาของตัวเองออกมาผ่านฝีแปรง ผ่านการกระแทกฝีแปรง หรือจะตัวตีฝีแปรง แล้วก็ใช้สีที่จะสื่อถึงความรุนแรงของระเบิดที่อยากจะ ทุกอย่างมันจะมีกระบวนการอยู่ในตัว เป็นการระบายอารมณ์อย่างหนึ่งด้วย อีกข้อหนึ่งที่มันทำหน้าที่แทนคือ ถ้ามีคนคนหนึ่งเสียใจแล้วเศร้ามาก ๆ เศร้าจนร้องไห้ ร้องไห้จนมันไม่มีน้ำตาแต่ก็ยังอยากร้องอยู่ แล้วเขาดันไปเดินแกลลอรี่ จนได้เจอกับภาพที่มันบ่งบอกถึงความเศร้าเสียใจ เขาอาจจะไปยืนตรงหน้ารูปภาพนั้นแล้วรำพึงรำพันในใจว่ามันตรงกับความรู้สึกของเขาตอนนี้จริง ๆ ถ้าเขามีน้ำตา ภาพของเขาคงออกมาเป็นแบบนี้แหละ นี่ก็คือศิลปะได้ทำหน้าที่แทนตัวเขาแล้ว

3. นิทานบำบัด (Therapeutic Story)²

Milton Erickson จิตแพทย์ชาวอเมริกัน เป็นคนแรกที่สนับสนุนการใช้เรื่องราวและคำอุปมาอุปไมย (Metaphor) ในการบำบัดและเยียวยาจิตใจให้กับเด็กและผู้ใหญ่ เขาเชื่อว่าจิตใต้สำนึก (Unconscious) ของมนุษย์เรามีพลังงานทางบวก แต่การจะทำให้จิตใต้สำนึกขึ้นมาทำงานได้ ต้องอาศัยเรื่องเล่าหรือนิทานบำบัด เพราะนิทานบำบัดเป็นเสมือนโลกคู่ขนานซึ่งมีสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนสิ่งที่อยู่ในชีวิตจริง เมื่อเราฟัง เราจะเกิดการเปรียบเทียบขึ้นมาภายในใจเรา ยิ่งเรื่องราวสอดคล้องกับเราเท่าไร เรา就越เชื่อมโยงกับเรื่องราวดังกล่าวได้มากขึ้นเท่านั้น

นิทานจะส่งผลต่างกันไปในแต่ละช่วงวัย ดังนั้นนิทานในวัยเด็กจะถูกเก็บประทับไว้กับตัว แล้วนำพามาผ่านไปสู่ชีวิตในวันข้างหน้าได้นั้น แล้วกลายเป็นสิ่งที่เรียกว่าเจตจำนง ในวันที่มีบางสิ่งบางอย่างมาสะกิดใจ แล้วต้องลุกขึ้นมาเพื่อเลือกทำอะไรบางอย่างในชีวิต ดังนั้น นิทานหรือเจตจำนงที่ถูกปลูกฝังไว้ก็จะทำงาน

4. ศิลปินที่สร้างแรงบันดาลใจ

4.1 จิมมี่ เลี้ยว (Jimmy Liao)³

นักวาดภาพประกอบชาวไต้หวัน ผู้ให้กำเนิด ‘หนังสือภาพสำหรับผู้ใหญ่’ ผลงานของเขาสะท้อนความเป็นจริงของชีวิตด้วยลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์ สีสันสดใส แต่เนื้อหากลับมีกลิ่นอายของความโศกเศร้า เหล่าตัวละครที่เขาสร้างขึ้นมาสท้อนสภาพจิตใจที่หลากหลาย บางครั้งเป็นการตั้งคำถาม บางครั้งเป็นการปลอบโยน ก่อนที่จะมาเป็นนักเขียนที่มีชื่อเสียงอย่างในปัจจุบันนั้น จิมมี่เคยป่วยเป็นโรคมะเร็งในเม็ดเลือด ในตอนนั้นอาการของเขาแย่มากถึงขั้นเตรียมใจที่จะตายแล้ว เขาใช้ชีวิตร่วมกับความเศร้า ความกลัวที่จะสูญเสียทุกสิ่งไป ความกลัวที่จะถูกลืมลบลหายไปจากใจของผู้คน และมีความตั้งใจเป็นครั้งแรกที่จะทิ้งผลงานไว้ให้ผู้คนที่ยังอยู่จดจำเขาไว้ เป็นช่วงนั้นเองที่ผลงานของจิมมี่เริ่มมีการเปลี่ยนแปลง

² เมริษา ยอดมณฑป, นิทานบำบัด (Therapeutic story)[ออนไลน์], 20 มีนาคม 2562. แหล่งที่มา https://web.facebook.com/followpsychologist/posts/399933927466034?_rdc=1&_rdr

³ วิชิตา คະแนนสิน, ฌัฒมน สุทรหมี่เสถียร, จิมมี่ เลี้ยว[ออนไลน์], 25 สิงหาคม 2564, แหล่งที่มา <https://becommon.co/people/people-jimmy-liao/>

ภาพวาดที่เกิดจากการระบายความเศร้าและการปลอบโยนตัวเองของจิมมี่มีพลังในการเยียวยาจิตใจของผู้อ่าน ตัวละครของจิมมี่มีความเป็นมนุษย์สูงมาก นั่นคือมีความอ่อนไหว อ่อนแอ และเดียวดาย การไม่ลืมน่าจะยังคงมีความเศร้าอยู่เสมอแม้ในวันที่เต็มไปด้วยเสียงหัวเราะ ความเหงาที่เต็มไปด้วยความอบอุ่น การหยิบเอาประสบการณ์เลวร้ายมาถ่ายทอดเป็นภาพวาดที่สามารถเยียวยาจิตใจของผู้คนได้กลายมาเป็นแรงบันดาลใจของข้าพเจ้า



ภาพที่ 2.1, 2.2 ภาพจากหนังสือความปวดร้าวอันงดงาม

4.2 ชัมซัน (Jamsan)⁴

ข้าพเจ้ามีโอกาสได้ชมซีรีส์จิตบำบัดเรื่อง It's Okay to not be Okay ที่ใช้การเล่าเรื่องด้วยเทคนิคไลฟ์แอ็กชันผสมผสานกับเทคนิคแอนิเมชัน ผ่านตัวละครที่เป็นนักเขียนนิทานสายมีดมน โดยผู้ที่วาดนิทานให้กับซีรีส์เรื่องนี้ก็คือ ชัมซัน ตัวนิทานมีลายเส้นเรียบง่าย โทนภาพหดหู่หม่นหมอง ทั้งยังมีฉากเกี่ยวกับเลือดและความตาย เนื้อหาเต็มไปด้วยความจริงอันโหดร้าย ตัวอย่างเช่น เด็กน้อยขอมบ๊ี้ที่แม่มอบร่างกายของตัวเองให้เขากินจนตัวตาย ทั้งที่ความจริงแล้วเด็กน้อยไม่ได้ต้องการอาหาร เขาแค่ต้องการความอบอุ่นจากแม่เท่านั้นเอง ในโลกนิทานนั้นได้สะท้อนให้เห็นความเป็นจริง ความเศร้าและความเจ็บปวดถูกถ่ายทอดผ่านตัวละครในนิทาน ความจริงได้ถูกเล่าผ่านนิทานเหนือจริง

⁴ ศรีณญ์ นกแก้ว, Jamsan[ออนไลน์], แหล่งที่มา <https://www.sarakadeelite.com>



ภาพที่ 2.3 หนังสือนิทาน เด็กน้อยชอมบี้

5. วรรณกรรมกรณีศึกษา

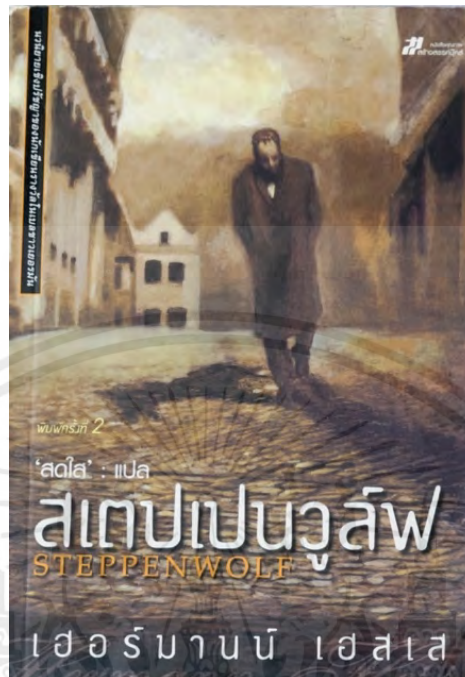
5.1 หมาป่าผู้โดดเดี่ยว (Steppenwolf)

เรื่องราวของ แฮร์ ฮัลเลอร์ ชายผู้ใช้ชีวิตอย่างโดดเดี่ยว ผู้ซึ่งมีสองดวงวิญญาณในร่างเดียว ตัวตนหนึ่งคือธรรมชาติของความเป็นมนุษย์ สูงส่ง น่านับถือ และมีศีลธรรม อีกตัวตนคือหมาป่า มีอิสระและป่าเถื่อน ตัวตนสองแบบเปิดฉากต่อสู้กันภายใน ทำให้เขาต้องพบความลำบากและทุกข์ทรมานไม่สิ้นสุด หมาป่าจะหัวเราะเยาะด้านที่เป็นมนุษย์ ส่วนตัวตนของมนุษย์ก็ถูกเหยียดหยามหมาป่า

แฮร์ต้องทนทุกข์กับการถูกเกลียดชังตนเอง ไม่ไว้วางใจคนอื่น ต้องหลีกเลี่ยงการคบค้าสมาคม มันทำให้แฮร์รู้สึกทรมานจนถึงขั้นอยากหลุดพ้นด้วยความตาย ในวันที่เต็มไปด้วยความไม่ได้ตั้งใจ การพบปะเพื่อนเก่าประสบความสำเร็จล้มเหลวจนเข้าหน้ากันไม่ติด คืนวันนั้นแฮร์ตัดสินใจที่จะกลับห้องไปปาดคอตัวเอง เขาได้พบกับ เฮอร์มิน ในร้านเหล้า หญิงสาวที่มองทะลุตัวเขาอย่างประูประอง เมื่อพบเฮอร์มิน แฮร์ได้เรียนรู้วิธีการเต้น เรียนรู้วิธีหาความสุขให้ตัวเอง

ประโยคหนึ่งที่เฮอร์มินได้พูดกับแฮร์ “เราขาดผู้ที่จะคอยชี้ทางให้ เครื่องนำทางอย่างเดียวที่เรามีคือการคิดถึงอดีต คิดถึงบ้าน” ทำให้ข้าพเจ้าได้มีโอกาสได้ขบคิดให้ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ว่าในช่วงเวลาที่บุคคลต้องเผชิญหน้ากับความจริงที่โหดร้ายและมองไม่เห็นหนทางที่จะเดินต่อไป เรามักจะหวนคิดถึงอดีต เช่น นึกถึงไอศกรีมที่เคยทานในตอนเด็ก นึกถึงการเล่นชิงช้า กระทั่งนึกถึงเรื่องที่เคยทำให้เราเจ็บปวด นอกจากจะช่วยปลอบประโลมจิตใจแล้ว มันยังเป็นการเตือนสติว่าเราผ่านอะไรมาบ้าง และได้เดินมาไกลแค่ไหนแล้ว บทสรุปของหนังสือเรื่องนี้คือการที่แฮร์เผชิญหน้ากับใบหน้าแห่งความจริงของตัว ยอมรับหมาป่าและใบหน้าอื่น ๆ ของตัวเอง เมื่อทำเช่นนั้นได้ก็จะสามารถมองเห็นคุณค่าของการมีชีวิตอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.4 หนังสือสเตปเพนวูล์ฟ

6. ภาพยนตร์แอนิเมชันกรณีศึกษา

6.1 มหัศจรรย์อารมณ์อลเวง (Inside Out)

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ แนวดราม่า คอมเมดี้ ดำเนินเรื่องผ่านตัวละคร ไรลีย์ แอนเดอร์สัน เด็กสาววัยรุ่นที่อยู่ในช่วงอ่อนไหว และเหล่าอารมณ์ทั้ง 5 ของเธอ ได้แก่ ลึกลับ (Joy), กลัวกลัว (Fear), โกรธเคือง (Anger), หยะแหยง (Disgust) และเศร้าซึม (Sadness) ความซับซ้อนของจิตใจถูกตีความออกมาให้ดูน่ารัก เข้าถึงง่ายด้วยตัวละครเหล่านี้ พวกเขาต้องเผชิญหน้ากับความเปลี่ยนแปลงครั้งใหม่ของการย้ายบ้านในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อทำให้ไรลีย์รู้สึกโดดเดี่ยว เธอสูญเสียเพื่อนสนิทจากโรงเรียนเก่า หวาดกลัวที่จะไม่ได้รับการยอมรับจากเพื่อนใหม่ เหตุการณ์ที่ไม่ได้ตั้งใจตามมามากมาย ในขณะเดียวกันเหล่าอารมณ์ทั้งห้าที่อยู่ภายในก็คอยประชุมวางแผนว่าจะทำอย่างไรเพื่อช่วยไรลีย์ โดยพื้นฐานอารมณ์เดิมที่เด่นชัดที่สุดของเธอก็คือ ลึกลับ เธอพยายามทุกวิถีทางเพื่อให้ไรลีย์มีแต่ความสุข และปฏิเสธเศร้าซึมอย่างชัดเจน แต่เมื่อไรลีย์เผชิญหน้ากับสถานการณ์ในปัจจุบันมันทำให้หลีกเลี่ยงไม่ได้ ลูกแก้วความทรงจำสีฟ้าของเศร้าซึมมีแต่จะเพิ่มขึ้นทุกวัน เมื่อสูญเสียสมดุลทางอารมณ์ บุคลิกของไรลีย์ก็เริ่มพังทลาย ประเด็นเด่นชัดที่เรื่องนี้นำเสนอคือการไม่ปฏิเสธความเศร้า เพราะเราไม่สามารถมีชีวิตอยู่ได้โดยปราศจากความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เศร้า การร้องไห้คือการปล่อยอย่างหนึ่ง การยอมรับมันจะทำให้เราจัดการกับอารมณ์ได้ดีขึ้น หลังจากการพังทลาย เราสามารถเริ่มต้นและสร้างสรรค์ตัวตนใหม่ขึ้นมาได้ เรื่องนี้ชี้ให้เห็นถึงสมดุลและความหมายของอารมณ์ต่าง ๆ ไม่ใช่แค่ความสุขเพียงอย่างเดียวที่เราควรให้ค่า ความกลัวช่วยปกป้องเราจากอันตราย ความรังเกียจช่วยคัดกรองสิ่งต่าง ๆ ที่จะมามีผลกระทบต่อชีวิตเรา ความโกรธเป็นการแสดงออกอย่างตรงไปตรงมายามที่เราไม่ได้รับความยุติธรรม บางครั้งความอดทนเพียงอย่างเดียวก็ให้ผลลัพธ์ที่ไม่ดี เราสามารถแสดงความโกรธออกไปบ้าง แล้วมันยังช่วยทำให้เราได้ปรับความเข้าใจกันมากขึ้นอีกด้วย และความเศร้าที่มักถูกมองในแง่ทางลบเสมอ กลับเป็นเพื่อนที่อยู่เคียงข้างเราตลอดเวลา เมื่อเราเป็นมิตรกับความเศร้า ก็เท่ากับการที่เราใจดีกับตัวเอง



ภาพที่ 2.5 ภาพยนตร์แอนิเมชัน Inside Out

6.2 เจ้าหมาในวันใบไม้ผลิ (Spring Dogs)

เป็นผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ หนึ่งในผลงานนิทานจากซีรีส์ It's Okay to not be Okay มีความแตกต่างนิทานเรื่องอื่น ๆ ในชุดเดียวกัน โดย เจ้าหมาในวันใบไม้ผลิ จะมีโทนภาพที่อบอุ่น มีทุ่งหญ้าและดอกไม้สีสันสดใส ในขณะที่เนื้อหากลับชวนเศร้า โดยเป็นเรื่องราวของเจ้าหมาที่ถูกล่ามเชือกไว้ใต้ต้นไม้ในตอนกลางวันมันจะกระโดดอย่างสนุกสนานร่าเริง แต่ในตอนกลางคืนมันจะแอบนอนร้องไห้ เพราะความปรารถนาที่แท้จริงของเจ้าหมาคือการได้ออกไปวิ่งเล่นในทุ่งหญ้าอย่างอิสระ แต่มันกลับลืมวิธีปลดเชือกต้องติดอยู่ใต้ต้นไม้และเฝ้ารอให้สักคนมาช่วยเหลือ วันหนึ่งหัวใจได้กระซิบบอกกับเจ้าหมา ว่าเขาไม่ได้ลืม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีตัดเชือก แต่ลืมนำตัวเองมีฟันที่แหลมคมอยู่ต่างหาก บางครั้งที่คนเราจมอยู่กับความเศร้า เรามักหลงลืมคุณค่าที่เรามีอยู่ในตัวเอง คนที่จะปลดปล่อยเราออกจากความเศร้าได้ก็มีเพียงตัวเราเท่านั้น

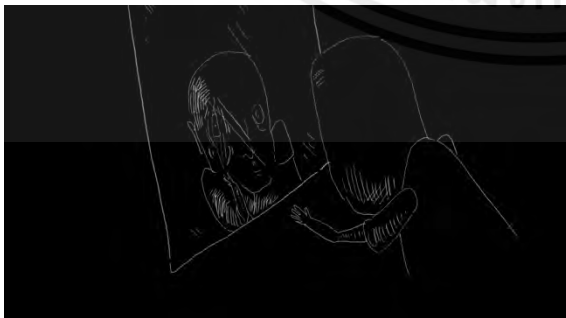


ภาพที่ 2.6, 2.7 แอนิเมชันเจ้าหมาในวันใบไม้ผลิ

6.3 EYE

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ว่าด้วยเรื่องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่ทุกคนต่างใส่หน้ากากเข้าหากัน แม้ในสายตาของตัวละครจะมองว่าเรื่องนี้มันไม่ปกติ มีเพียงตัวเขาเองที่ยังคงความปกติไว้ แต่เมื่อเขากลายเป็นความปกติเพียงหนึ่งเดียวในความไม่ปกติ เช่นนั้นแล้วเขายังจะเป็นคนปกติอยู่ไหม เพื่อที่จะเข้ากับผู้อื่นและกลมกลืนเป็นส่วนหนึ่งของสังคมได้ เขาเองก็จำเป็นต้องทำลายตัวตนของตนเองและหยิบหน้ากากขึ้นมาสวมบ้าง ก่อนจะพบว่าทุกคนต่างก็มีบาดแผลจากการทำลายตัวตนของตนเองเช่นกัน

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ใช้การเล่าเรื่องด้วยภาพสีขาว-ดำ ซึ่งสามารถดึงเอาอารมณ์ความรู้สึกด้านลบของตัวละครออกมาได้อย่างทรงพลัง เนื่องจากตลอดทั้งเรื่องเป็นภาพสีขาว-ดำ สีแดงที่ถูกใส่เข้าไปในฉากสำคัญของเรื่องจึงถูกขบเน้นให้โดดเด่นขึ้นมา



ภาพที่ 2.8, 2.9 แอนิเมชัน EYE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. การออกแบบตัวละคร⁵

ตัวละครเป็นตัวแทนในการขับเคลื่อนเรื่องราว ให้ผู้ชมสามารถรับรู้และเข้าใจประเด็นสำคัญและอารมณ์ที่ผู้สร้างต้องการจะสื่อ โดยลักษณะของตัวละครนั้นเกิดจากการวิเคราะห์และทำความเข้าใจในบทและจุดมุ่งหมายในการเล่าเรื่อง ซึ่งจะทำให้ตัวละครนั้นมีอัตลักษณ์เฉพาะตัวและเป็นที่น่าจดจำ โดยประกอบขึ้นจากบุคลิกนิสัย สภาพแวดล้อมที่อยู่ ประสบการณ์ที่ได้พบเจอ และองค์ประกอบทางกายภาพอย่างสัดส่วน รูปร่าง หน้าตา สีเส้น

8. การใช้สีในการสื่ออารมณ์⁶

สีเป็นองค์ประกอบที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์โดยธรรมชาติ ประสบการณ์การเรียนรู้ของมนุษย์ตั้งแต่เกิด ตลอดจนความเชื่อทางศาสนาล้วนมีผลต่อความหมายของสี และด้วยเทคนิคการใช้เฉดสี ความสว่าง ความเข้มข้น ที่เหมาะสมจะช่วยถ่ายทอดและสร้างความรู้สึกร่วมกับผู้ชมได้ ตัวอย่างเช่น

1. สีแดง ให้ความรู้สึกถึงพลังงาน ตื่นเต้น รุนแรง กล้าหาญ มีอำนาจ ความเข้มแข็งและมุ่งมั่น
2. ส้ม ให้ความรู้สึกถึงการมองโลกในแง่ดี ร่าเริง เป็นอิสระ ความคิดสร้างสรรค์ อ่อนโยนใจดี
3. สีเหลือง ให้ความรู้สึกถึงการมองโลกในแง่ดี ร่าเริง กระตือรือร้น สนุกสนาน ความมั่นใจ
4. สีเขียว ให้ความรู้สึกถึงการเจริญเติบโต ความมีชีวิตชีวา การฟื้นฟู การพึ่งพา ความน่าเชื่อถือ ความไว้วางใจ ความฉลาดอารมณ์ ความสมดุล ความสงบ ธรรมชาติและครอบครัว
5. สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกถึงความไว้วางใจ ความน่าเชื่อถือ ความรับผิดชอบ ความเพียร การดูแลเอาใจใส่ ความห่วงใย ความสงบ และยังแสดงถึงความโศกเศร้าสิ้นหวัง ตัวอย่างเช่นคำว่า Feel Blue ก็มีความหมายถึงความโศกเศร้า หรือบุคคลนั้นกำลังตกอยู่ในห้วงของความเศร้า
6. สีม่วง ให้ความรู้สึกแปลกใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ มนุษยธรรม ความเสียสละ ไร้ขีดจำกัด ลึกลับ และจินตนาการ

⁵ สุชาติพิทย์ หอมสุวรรณ, การออกแบบตัวละครและกระดานภาพนิ่ง[ออนไลน์], ธันวาคม 2563. แหล่งที่มา <http://graphic.bsru.ac.th>

⁶ ไสภณ ศุภมั่งมี, ทำไม “สีและแสง” ในแอนิเมชันของ Pixar ถึงมีผลกับเรื่องเล่าและเข้าถึงความรู้สึกคนดู?[ออนไลน์], 18 มิถุนายน 2564. แหล่งที่มา <https://thematter.co/thinkers/pixar-color-script/146275>

8.1 การเล่าเรื่องด้วยภาพขาว-ดำ

ในขณะที่สีสันคือองค์ประกอบสำคัญในการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลาย แต่เมื่อภาพไร้สี กลายเป็นภาพขาว-ดำ สิ่งที่น่าสนใจมากขึ้นก็คือ คอนทราสต์ ซึ่งเป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อมิติของภาพ ยิ่งภาพมีมิติก็ยิ่งส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกไม่ว่าจะเป็นพลัง หรือการขับเคลื่อน การใช้สีขาว-ดำ จึงเป็นหนึ่งในกลวิธีการเล่าเรื่องอย่างมีจุดประสงค์ ไม่ว่าจะเป็นการให้ความรู้สึกทวนถึงอดีต หรือการถ่ายทอดอารมณ์ ความหดหู่สิ้นหวัง เนื่องจากภาพขาว-ดำจะให้การรับรู้ถึงความรู้สึกด้านลบได้มากกว่า เช่น ความเหงา ความเศร้า ว่าเหว ความเย็นชา ความหดหู่ ในขณะเดียวกัน เมื่อมีการเล่าเรื่องโดยใช้สีขาวดำมาตลอด การที่อยู่ ๆ ก็มีการปรากฏของสีสันขึ้นมาจะยิ่งสร้างความแตกต่าง ทำให้เห็นการเปลี่ยนแปลงและขับเคลื่อน อารมณ์ให้เด่นชัดยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น เรื่องราวของมนุษย์เงินเดือนที่ชีวิตไร้สีสันเต็มไปด้วยความสิ้นหวัง แต่เมื่อวันหนึ่งเขาได้พบความรัก โลกของเขาก็เปลี่ยนเป็นมีสีสันขึ้นมา

9. นิยามของหมาป่าหัวเน่า

หมาป่าเป็นสิ่งมีชีวิตที่อยู่รวมกันเป็นฝูง มีสังคมคล้ายกับมนุษย์ จึงถูกนำมาใช้เปรียบเทียบกับมนุษย์อยู่บ่อยครั้ง อย่างเช่น หมาป่าเดียวดาย⁷ ใช้เรียกบุคคลที่ไม่ตรงตามขนบของสังคม อาจเพราะบาดแผลในใจ หรือเป็นเพียงความสบายใจ คนประเภทนี้จะชอบอยู่คนเดียว ชอบใช้ชีวิตและทำสิ่งต่าง ๆ เพียงลำพัง ซึ่งแตกต่างกับ หมาหัวเน่า⁸ ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 หมาหัวเน่า หมายความว่า คนซึ่งเป็นที่รังเกียจของคนอื่นจนไม่สามารถเข้ากับใครได้ คนที่ไม่มีใครรักหรือคบหา และบ่อยครั้งคำเรียก หมาหัวเน่า ถูกเอาไปใช้ในเชิงหยอกล้อ อาทิเช่น การพูดกับพี่คนโตที่กำลังจะมีน้องว่าเขาจะกลายเป็นหมาหัวเน่า เดี่ยวพ่อแม่จะไม่รักเขาและจะรักน้องมากกว่า กระทั่งการบอกว่าเก็บมาจากถังขยะ ถ้าไม่ทำตัวให้ดีจะเอากลับไปทิ้ง คำพูดที่บางครั้งถูกพูดออกมาอย่างสนุกปากได้บั่นทอนความรู้สึก และกลายเป็นปมฝังใจของเด็กคนหนึ่ง

ตัวละครหมาป่าหัวเน่า จึงเป็นตัวแทนของบุคคลที่รู้สึกแปลกแยกจากสังคมต้องเผชิญหน้ากับความโดดเดี่ยวและการด้อยค่าตนเอง เนื่องจากเขาเกิดในครอบครัวของหมาบ้าน แม่ของหมาป่าหัวเน่ามีขนสีสว่าง ฟันของมันเป็นต่างมีหน้าตาน่ารัก ต่างจากหมาป่าหัวเน่าที่มีคนสีดำและมีเขี้ยวคมมากแล้ว เขาไม่

⁷ TOIISAN, LONE WOLF หรือหมาป่าเดียวอาจเป็นหมาป่าจันทรอกที่ไปไม่รอดในสังคม[ออนไลน์], 18 กุมภาพันธ์ 2563. แหล่งที่มา <https://www.unlockmen.com/the-profiles-what-is-lone-wolf/>

⁸ พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน 2564,หมาหัวเน่า[ออนไลน์], แหล่งที่มา <https://dictionary.orst.go.th>

อาจกลมกลืนไปกับครอบครัวได้ และต้องทนทุกข์กับการอยู่เพียงลำพังไม่เหมือนกับพวกหมาป่าเดียวดาย อีกทั้งไม่เพียงแค่ว่าเขาจะถูกหมางเมินจากโลกที่เขาอยู่ ยังเป็นตัวของหมาป่าหัวหน้าเองทอดทิ้งและไม่รู้จักรักตัวเอง

10. การใช้ดนตรีในการสื่ออารมณ์

ดนตรีมีผลกับอารมณ์ของมนุษย์ ไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อม เชื่อมโยงต่อระบบการคิด ระบบอารมณ์ ระบบการรับรู้และการเคลื่อนไหว ระบบความจำ และระบบตอบสนองต่อความเครียด ดนตรีตอบสนองต่อจินตนาการของมนุษย์ มันจึงมีความสามารถในการสร้างความสุข ระบายความโกรธ รวมถึงการเยียวยาความเศร้า เสียงดนตรีมีองค์ประกอบสำคัญสองส่วน ได้แก่ ทำนอง และจังหวะ

10.1 ทำนอง

เป็นปัจจัยแสดงอัตลักษณ์และทำให้เสียงดนตรีมีความสมบูรณ์ ประกอบขึ้นด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

- ระดับเสียง คือ ความถี่ของรอบในการสั่นสะเทือนของวัตถุ ทำให้เกิดความแตกต่างของเสียงสูงต่ำ โดยเสียงสูงจะให้ความรู้สึกสดใส ส่วนเสียงให้ความรู้สึกในเชิงลบได้มากกว่า
- ธรรมชาติของเสียง คือ ลักษณะของเสียงที่เกิดขึ้นจากการสั่นสะเทือนของวัตถุต่างชนิดกัน โดยการตี การสี การตี การเป่า หรือเขย่าวัตถุต่าง ๆ โดยมนุษย์สามารถใช้ประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ในการแยกแยะที่มาของเสียง
- ความเข้มของเสียง คือ ความหนัก-เบา ขึ้นอยู่กับความแรงความค่อยในการสร้างเสียงดนตรี ความเข้มของเสียงมีความสัมพันธ์กับอารมณ์ได้ เช่น เสียงเบาจะทำให้อารมณ์อ่อนหวานหรือเสียงดังทำให้อารมณ์รู้สึกก้าวร้าวหรือโกรธได้

10.2 จังหวะ

ความสั้นยาวของเสียง ทำให้เกิดท่วงทำนองที่สามารถสะท้อนความรู้สึกได้อย่างหลากหลาย เกิดขึ้นจากจินตนาการที่ลอกเลียนแบบพฤติกรรมของมนุษย์ เมื่อมนุษย์โศกเศร้าหมดกำลังใจจะทำอะไร เชื่องช้า จึงใช้จังหวะช้ามาบ่งบอกอารมณ์ ในขณะที่อารมณ์สดใสมีชีวิตชีวา จะใช้จังหวะเร็ว กระชับในการลอกเลียนแบบ โดยจังหวะมีลักษณะดังนี้

- จังหวะปกติ สม่่าเสมอ ให้อารมณ์ที่เรียบง่าย สบาย
- จังหวะที่ไม่ปกติ ให้อารมณ์ที่อึดอัด สะดุด คับข้องใจ

- จังหวะหนัก ให้อารมณ์ที่หนักแน่น มั่นคงสง่างาม
- จังหวะเบาให้ความรู้สึกที่อ่อนไหว โอนอ่อน ไม่มั่นคง
- จังหวะยาว ให้ความรู้สึกที่แน่นยำ จมดิ่ง
- จังหวะสั้นที่ให้ความรู้สึกที่ร่าเริง สดใส

11. ดนตรีกรณีศึกษา

11.1 In My Breath (Aska Matsumiya)

ดนตรีประกอบภาพยนตร์ไซไฟเรื่อง After Yang โดยศิลปิน Aska Matsumiya ภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นการดำเนินเรื่องด้วยบทสนทนา ดนตรีมีจังหวะเนิบช้า ไม่เร่งรีบ โน้ตมีความเรียบง่าย เน้นท่วงทำนองจากเปียโนเป็นหลัก ผสมผสานกับเครื่องสังเคราะห์เสียง ให้ความรู้สึกเหมือนความฝัน อบอุ่นและอ่อนโยน แต่สามารถทำให้ผู้ฟังดำดิ่งไปกับอารมณ์ในเรื่อง ชักจูงให้ผู้ฟังทบทวนความทรงจำและความรู้สึกภายในจิตใจของตนเอง

11.2 The Bastard (Hualun)

ดนตรีประกอบภาพยนตร์อาร์ต เรื่อง An Elephant Sitting Still โดยศิลปิน Hualun เรื่องราวในภาพยนตร์เกี่ยวกับกลุ่มคนต่างเพศต่างอายุที่พบกับความสิ้นหวังและต้องการจะออกไปจากเมืองที่อาศัยอยู่ เรื่องราวเต็มไปด้วยความจริงอันโหดร้ายที่แต่ละคนต้องเผชิญ แต่ในบทสรุปก็ได้มอบความหวังในการก้าวต่อไปให้กับทุกคน ดนตรีประกอบในภาพยนตร์เรื่องนี้มีความโดดเด่นมาก

การใช้เสียงกีตาร์ทำให้รู้สึกเค็งคว้างไร้จุดหมาย ใช้เสียงสังเคราะห์เพื่อสื่อถึงความไม่จริง รวมถึงการวนลูบทำนองเศร้าและสิ้นหวังซ้ำ ๆ เพื่อบ่งบอกว่าสิ่งที่เหล่าตัวละครกำลังเผชิญอยู่มันคือเรื่องธรรมดาที่จะเกิดซ้ำแล้วซ้ำเล่าในขณะที่เรามีชีวิตอยู่ โดนครวมแล้วดนตรีจะให้ความรู้สึกอัดอัดเหมือนถูกกดทับจากความทุกข์อันหนักหนา เหมือนกับถูกช่างตัวใหญ่นั่งทับอยู่

12. บทสรุป

จากข้อมูลที่ได้ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งอ้างอิงต่าง ๆ มาทั้งหมดสามารถนำมารวบรวมสรุปของส่วนที่นำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับภาพยนตร์สั้นได้ดังนี้

1. แอนิเมชัน 2 มิติ คือ การนำภาพวาดรูปแบบ 2 มิติ มาเรียงต่อกันด้วยหลักภาพติดตาจนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน นำมาร้อยเรียงเป็นเรื่องราวที่น่าเสนอความบันเทิงหรือสาระสำคัญแก่ผู้ชม

2. ในปัจจุบันมีเรื่องมากมายที่เป็นปัจจัยให้เกิดความทุกข์ ไม่ว่าจะความเหงา ความโกรธ ความเสียใจ อารมณ์เหล่านี้บางครั้งก็ทับถมกันจนยากที่อธิบายได้ด้วยคำพูด ศิลปะสามารถเข้ามาแทนค่าความรู้สึกเหล่านั้น และเป็นคนทางระบายความเศร้าให้เบาบางลงได้

3. นิทานเปรียบเสมือนโลกคู่ขนานที่เกิดจากการแทนค่าด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่มีความเรียบง่าย สัญลักษณ์และเรื่องราวเหล่านี้เชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่เราพบเจอ เมื่อเราได้เห็นตัวละครที่มีความคล้ายคลึงกับตัวเราจะเกิดความรู้สึกร่วม และมองเห็นภาพของตัวเองชัดเจน ทำให้เกิดความเข้าใจต่อตัวเอง และการยอมรับตัวเองจะทำให้เราเห็นคุณค่าของชีวิต

4. จิมมี่ เลี้ยว และ ชัมซัน เป็นศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบสำหรับผู้ใหญ่ หรือ นิทานสำหรับผู้ใหญ่ ด้วยภาพวาดลายเส้นที่เรียบง่าย แต่กลับมีโทนภาพมีดมน และเนื้อหาที่สะท้อนโลกความจริงที่ไม่สวยงาม แต่กลับจับใจของผู้อ่าน และช่วยปลอบประโลมจิตใจของผู้คนได้เป็นอย่างดี

5. วรรณกรรมเรื่อง หมาป่าผู้โดดเดี่ยว (Steppenwolf) กล่าวถึงบุคคลที่มีสองวิญญาณในร่างเดียวกัน วิญญาณหมาป่าและวิญญาณมนุษย์ของเขาขัดแย้งกันเองตลอดเวลา ทำให้เขาต้องทนทุกข์กับการเกลียดชังตัวเองและรู้สึกแปลกแยกจากสังคม แต่เขาค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไปหลังจากได้พบกับเฮอร์มีน เขาได้ลองเรียนรู้ชีวิต เรียนรู้การหัวเราะอย่างสบาย ๆ ที่สำคัญที่สุดคือเขาได้รู้จักการยอมรับตัวเอง มันทำให้เขามองเห็นคุณค่าของชีวิตและมีเป้าหมายในการก้าวต่อไป

6. ภาพยนตร์แอนิเมชันตัวอย่างเรื่อง มหัศจรรย์อารมณ์อลเวง (Inside Out) ใช้การเล่าเรื่องโดยการแทนค่าความซับซ้อนของจิตใจให้เข้าใจง่ายด้วยตัวการ์ตูนหน้าตาน่ารัก และสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ถูกแปลความหมายให้เข้าถึงง่าย เช่น เกาะแห่งบุคลิกภาพ ปังปอง ลูกแก้ว เป็นต้น และยังชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของความรู้สึกของตนเอง ว่าทุกอย่างล้วนมีความสำคัญแม้แต่ความเศร้าก็มีส่วนในการรักษาสมดุลของจิตใจ และเป็นส่วนหนึ่งของตัวเรา

เจ้าหมาในฤดูใบไม้ผลิ แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องราวของเจ้าหมาที่ถูกล่ามเชือกไว้ใต้ต้นไม้ ได้แต่รอให้ใครสักคนมาช่วยแกะเชือกให้ จนวันหนึ่งเจ้าหมาคุยกับหัวใจของตน แล้วตระหนักได้ว่าตัวมันเองมีพื้นที่แหลมคมพอจะตัดเชือกออกได้ มันค้นพบคุณค่าของตน และปลดปล่อยตัวเองให้เป็นอิสระ

EYE แอนิเมชัน 2 มิติ ถ่ายทอดเรื่องราวของการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม โดยการเล่าเรื่องด้วยโทนภาพสีเทา-ดำ สะท้อนห้วงอารมณ์ความรู้สึกหดหู่สิ้นหวังของมนุษย์ได้อย่างทรงพลัง

7. ตัวละครเกิดจากการวิเคราะห์และทำความเข้าใจจุดมุ่งหมายของการเล่าเรื่อง เพื่อเป็นตัวแทนในการขับเคลื่อนเรื่องราว โดยการออกแบบตัวละครนั้นเกิดจากองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อให้ตัวละครนั้นมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและเป็นที่น่าจดจำ

8. สีมืดทึบต่ออารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์เป็นอย่างมาก นอกจากนี้ สียังมีความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ ความเชื่อ และการใช้ชีวิตของมนุษย์ การเลือกที่เหมาะสมจะช่วยถ่ายทอดและสร้างความรู้สึกร่วมกับผู้ชมได้

9. หมาป่าหัวเฒ่า เกิดจากนิยามของคำว่า หมาป่าเดียวดายและหมาหัวเฒ่า หมาป่าหัวเฒ่าจึงเป็นตัวแทนของบุคคลซึ่งถูกทอดทิ้ง แยกแยะจากสังคม ด้อยค่าตัวเอง และเป็นทุกข์จากการที่ต้องอยู่ตัวคนเดียว

10. ดนตรีมีผลกับอารมณ์ของมนุษย์ทั้งทางตรงและทางอ้อม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของสารเคมีในสมอง หรือการเยียวยารักษาจิตใจ ลักษณะของดนตรีเกิดจากการเลียนแบบพฤติกรรมของมนุษย์มันจึงมีความสามารถในการเชื่อมโยงเข้ากับจิตใจของมนุษย์ สามารถสร้างความสุข กระตุ้นให้เกิดความตื่นตัว ระบายความโกรธ และเยียวยาความเศร้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

11. เพลง In My Breath และ The Bastard มีการเลือกใช้เครื่องดนตรีผสมผสานกับเครื่อง
สังเคราะห์เสียง โดยใช้ทำนองที่เรียบง่าย มีจังหวะซ้ำ แต่สามารถสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกภายในจิตใจของ
มนุษย์ได้อย่างลึกซึ้ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

1. ประเด็น (Theme)

การยอมรับตัวเองจะทำให้เรามองเห็นคุณค่าของชีวิต

2. ประโยคขยาย (Logline)

หมาป่าตัวหนึ่งเกิดมาแตกต่างจากเหล่าพี่น้องที่เป็นหมาบ้าน มันจึงถูกทอดทิ้งและต้องเดินทางเพียงลำพัง ในตัวของหมาป่ามีเงาปีศาจอยู่ตัวหนึ่ง มันคอยหลอกหลอนทำให้หมาป่าหัวเฝ้าติดอยู่ในห้วงแห่งความทุกข์ หนทางเดียวที่จะหลุดพ้นคือการเผชิญหน้ากับปีศาจเงา

3. โครงเรื่องขยาย (Treatment)

ลูกหมาตัวหนึ่งเกิดมาแตกต่างจากเหล่าพี่น้องที่ล้อมตาตุโลกมาพร้อมกัน ในขณะที่เหล่าพี่น้องมีขนสีสว่าง หน้าตาก็น่ารักน่าเอ็นดู ทั้งทุกตัวยังหน้าเหมือนแม่ไม่มีผิดเพี้ยน มีเพียงมันเท่านั้นที่มีขนสีดำสนิท และมีเขี้ยวคมน่าสยดสยอง นอกจากนี้ไม่น่ารักมันยังหน้าตาเหมือนหมาป่าทุกประการ ดังนั้นต่อให้ครอบครัวจะอยู่กันพร้อมหน้า แต่ลูกหมากลับไม่เป็นที่ต้อนรับ ต้องโดดเดี่ยวอยู่เสมอ

จนกระทั่งวันหนึ่ง หมาป่าลี้มตาขึ้นมาท่ามกลางความมืดมิด มองซ้ายขวาก็ไม่เห็นอะไร สายลมพัดผ่านมาทำให้ฝาก่องเหนือหัวของหมาป่าเปิดออก เมื่อได้โผล่หัวออกมามองเห็นทัศนียภาพเบื้องหน้า มีเพียงตัวมันที่ถูกจับใส่กล่องนำมาทิ้งและความว่างเปล่าสุดลูกหูลูกตา นับแต่ตอนนั้นมันจึงกลายเป็น หมาป่าหัวเฝ้า เพราะมันไม่เหมือนหมาป่าเดียดายที่อยู่ได้ด้วยตัวเอง มันทนทุกข์กับการอยู่คนเดียว และต้องการได้รับความรักยิ่งกว่าใคร ยามที่หมาป่ามองใบหน้าของตัวเองจากผิวน้ำ เมื่อเห็นเงาดำน่าเกลียดน่า

กลัวสะท้อนกลับมา มันจะรู้สึกเกลียดชังเงาฉันและตัวเองอย่างห้ามไม่ได้ มันคิดน้อยใจอยู่เสมอว่าทำไมตนถึงไม่เกิดมาเหมือนกับคนอื่น ๆ

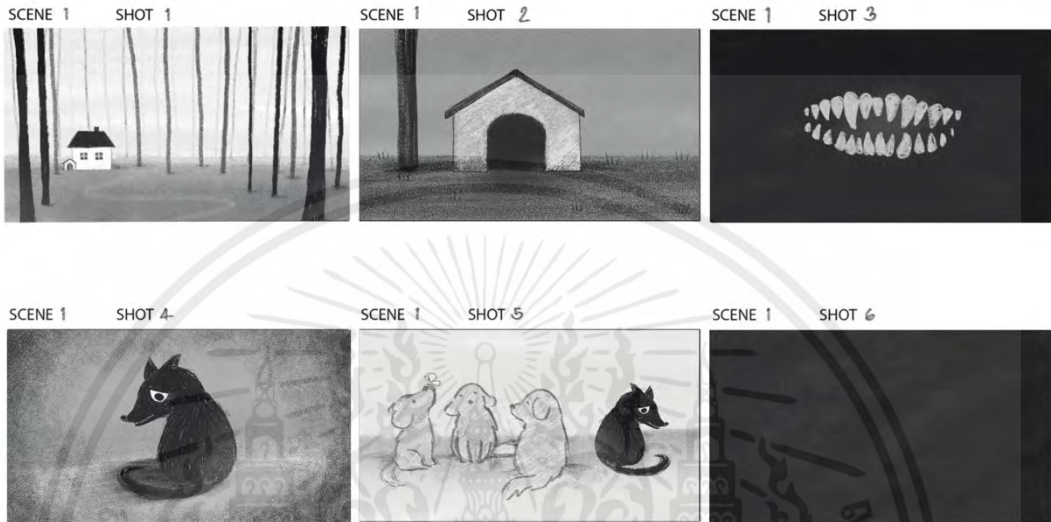
หมาป่าออกเดินทางเพียงลำพัง ยังคงฝันว่าจะได้พบที่อยู่ที่เป็นของตน ได้พบใครสักคนที่ยอมรับในสิ่งที่มันเป็น มันจึงก้าวเข้าไปหาเหล่าสัตว์ที่ร้องเล่นเต้นรำอยู่บนทุ่งหญ้า กระจ่าย แพนด้าแดง และนกน้อย ทุกตัวต้อนรับมันและพากันหัวเราะอย่างสนุกสนาน หมาป่าหัวเน่าอยากจะเปลือยเปลือยไปกับบรรยากาศตรงหน้า แต่ภายในใจกลับรู้สึกเดียวดายขึ้นมา ความรู้สึกเป็นส่วนเกินที่เกิดขึ้นมาอย่างฉับพลันนี้ ทำให้มันต้องหนีหัวซุกหัวซุน การกลับไปหลบอยู่ในมดุมมืดทำให้มันรู้สึกปลอดภัย ในคำคืนมีดมืด หมาป่าหัวเน่ายืนอยู่เพียงลำพังที่ริมผา กระจ่ายวิ่งตามมาด้วยความเป็นห่วง แต่ในตอนที่ยืนมองหมาป่าหัวเน่าเต็มความคิดลบ สายตาจึงไม่อาจมองเห็นความจริงใจของกระจ่าย มองเห็นเพียงรอยยิ้มที่ดูเป็นของปลอมน่าสยดสยอง หมาป่าหัวเน่าถอนใจร่นจนวนห่างจากหน้าผา

ในตอนที่ยังน้ำ หมาป่าหัวเน่าได้จมลงไปในช่วงความคิดของตัวเอง ความทรงจำและปมในใจوابผ่านเป็นภาพกะพริบติด ๆ ดับ ๆ เมื่อร่วงหล่นลงไปจนสุดก้นบึ้งของจิตใจ สิ่งที่อยู่ตรงหน้าของหมาป่าหัวเน่าก็คือปีศาจเงา ปีศาจตัวสีดำขนาดมหึมา เมื่อสบตากันหมาป่าหัวเน่ามีแต่ความต่อต้านต่อปีศาจเงา ทำให้มีหนามแหลมคมก็ทิ่มแทงปีศาจเงา ปีศาจเงาเจ็บปวดจนน้ำตาอาบแก้ม หมาป่าหัวเน่าสับสน เหตุใดการที่ตนปฏิเสธอีกฝ่ายถึงทำให้ปีศาจเจ็บปวด อีกทั้งปีศาจเงายังไม่ได้ทำร้ายตนเองด้วย ความทรงจำในวัยเยาว์ของหมาป่าหัวเน่าหวนกลับมา ตอนที่มันยังเป็นแค่เด็กก็ถูกกีดกันให้ต้องอยู่เพียงลำพังแล้ว ในตอนนั้นลูกหมาป่ามองเงาของตัวเองที่ทอดทับบนกำแพง อีกฝ่ายมีขนสีดำเหมือนตัวเองการมีใครสักคนที่เหมือนตัวเองช่วยคลายความเหงาในตอนนั้นให้หมาป่า หมาป่าหัวเน่าจึงได้รู้ว่าเป็นปีศาจเงาตัวนี้ก็คือตัวของมันเอง เป็นตัวตนที่มันเกลียดและเป็นตัวตนที่คอยอยู่เคียงข้างมันมาตลอด

กระจ่ายได้ช่วยเก็บร่างของหมาป่าหัวเน่ามาดูแล หมาป่าหัวเน่าที่บาดเจ็บขาดตัวอยู่ในกล่องไม่มีวิแว่วว่าจะฟื้นตัว กระจ่ายไม่ไปเร่งให้เขาตื่นขึ้นมา แต่พาร่างของหมาป่าไปอาบอุ่นใต้โอแคด คอยอยู่เคียงข้างเฝ้ารอวันที่หมาป่าหัวเน่าจะก้าวออกมาด้วยตนเอง จวบจนวันหนึ่งที่หมาป่าหัวเน่าแ่มกล่องใบนั้นออกมา ทักษะภาพที่มันมองเห็นนั้นแตกต่างอย่างสิ้นเชิงจากวันที่มันเคยเห็นตอนที่ถูกทิ้ง ทุ่งหญ้าสีเขียว ดอกไม้ผลิบาน หมาป่าหัวเน่าก้าวออกมาจากกล่อง มันสบตากับปีศาจเงาที่ร้องอยู่ในกล่องราวกับไม่ยอมก้าวออกมา แต่เมื่อหมาป่าหัวเน่าก้าวเดินไปข้างหน้าทีละน้อย ปีศาจเงาก็เคลื่อนตัวตามหมาป่าหัวเน่าไป ปีศาจเงาหลุดพ้นจากกล่องที่กักขังมันไว้ มันได้ทอดตัวลงบนทุ่งหญ้าเขียวขจีเช่นเดียวกับหมาป่าหัวเน่า

4. บทภาพ (Storyboard)

Lone Wolf



ภาพที่ 3.1 Storyboard หน้าที่ 1

Lone Wolf



ภาพที่ 3.2 Storyboard หน้าที่ 2

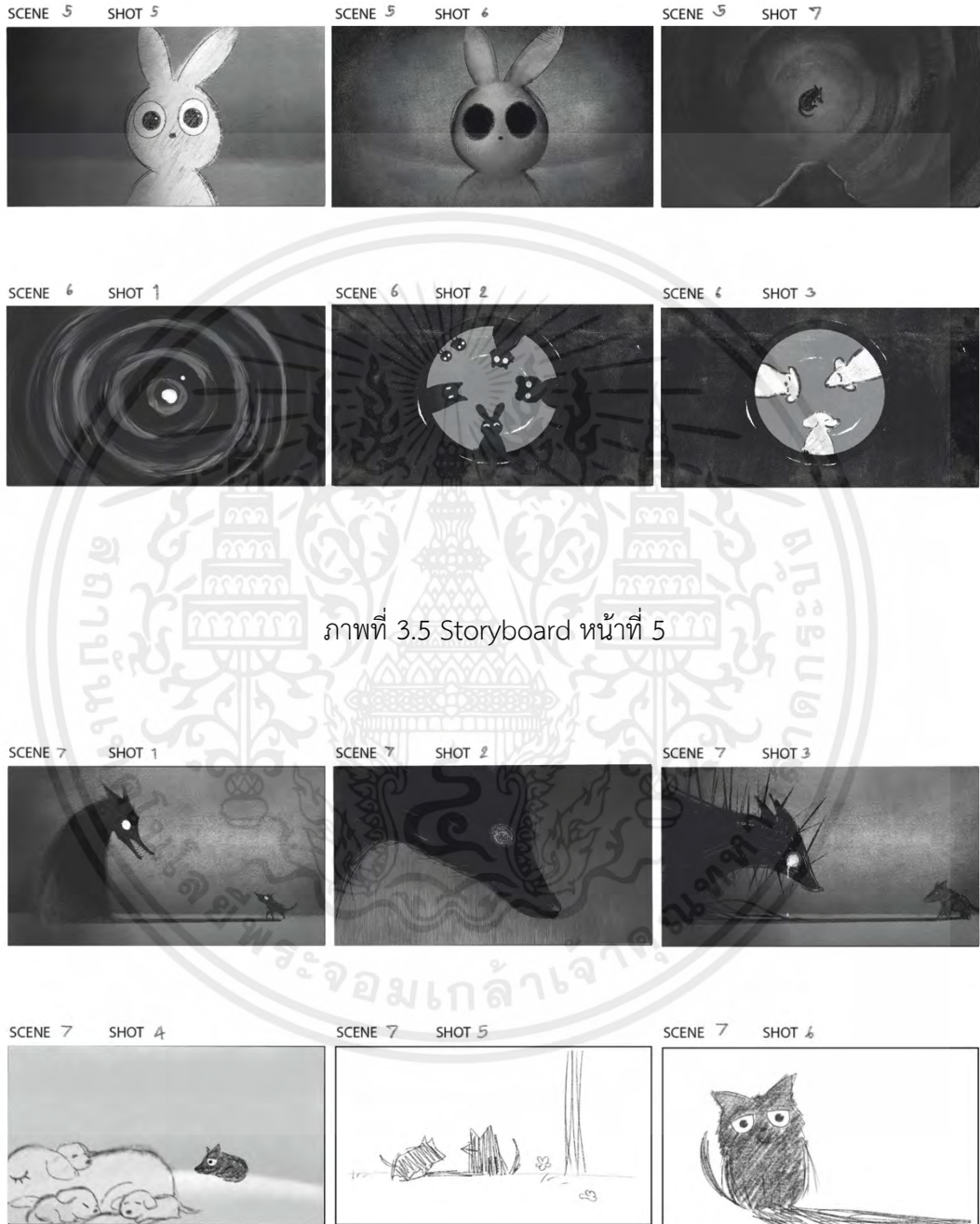
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 Storyboard หน้าที่ 3

ภาพที่ 3.4 Storyboard หน้าที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

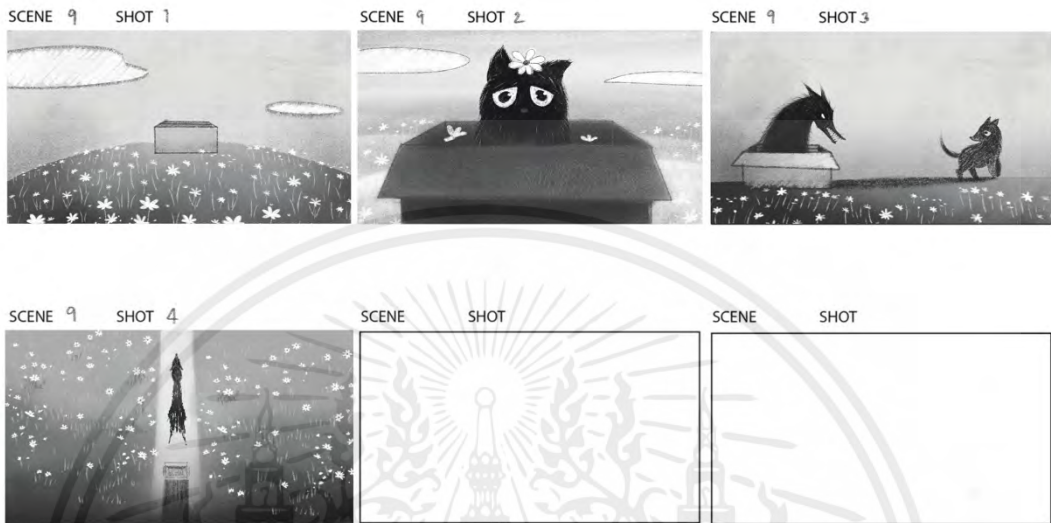


ภาพที่ 3.5 Storyboard หน้าที่ 5

ภาพที่ 3.6 Storyboard หน้าที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Lone Wolf



ภาพที่ 3.7 Storyboard หน้าที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

1 ขั้นตอน Pre Production

1.1 เขียนบทภาพยนตร์

ค้นคว้าหาข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลและนำข้อมูลมาใช้ประกอบเป็นบทภาพยนตร์สั้น

1.2 ออกแบบตัวละคร

แอนิเมชันของข้าพเจ้านั้นคือการเล่าเรื่องของตัวผู้สร้างผลงานผ่านตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมาในโลกแห่งความคิด ดังนั้นในการออกแบบตัวละครจึงต้องมีลักษณะที่มีความเชื่อมโยงกับตัวผู้สร้างผลงานด้วย โดยอ้างอิงจากตัวข้าพเจ้าเอง

1.2.1 หม่าป่าหัวเน่า เป็นตัวแทนของคนที่ประสบพบเจอกับความทุกข์ ติดอยู่ในสภาวะซึมเศร้า และการด้อยค่าตัวเอง หม่าป่ามีขนสีดำสนิท หางตาดก ใบหน้าอมทุกข์ตลอดเวลา แตกต่างจากพี่น้องที่หน้าตาน่ารักและมีขนสีสว่าง



ภาพที่ 4.1 ภาพร่างตัวละครหม่าป่าหัวเน่า

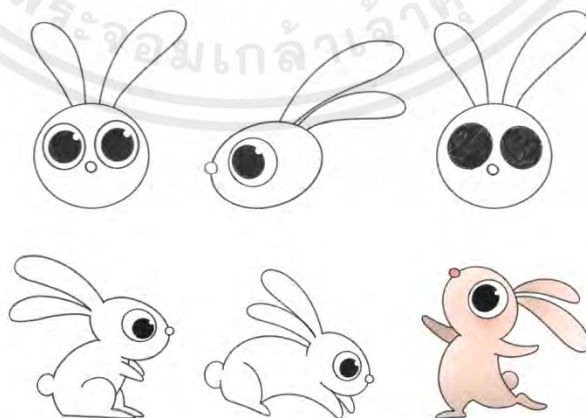
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2.2 เเง อีกหนึ่งตัวตนที่อยู่ภายในจิตใจของหมาป่าหัวเฒ่า สะท้อนภาพความคิดที่หมาป่ามีต่อตัวเอง เกิดจากการด้อยค่าและเกลียดชังตัวเอง ทั้งน่าเกลียดและน่าหวาดกลัว



ภาพที่ 4.2 ภาพร่างตัวละครเเง

1.2.3 กระต่าย เพื่อนใหม่แสนใจดี ผู้เข้าอกเข้าใจผู้อื่น กระต่ายปรากฏตัวตนที่หมาป่าเต็มไปด้วยความหวาดระแวงผู้อื่นจนถูกผลึกออกมา ถึงกระนั้นก็ยังช่วยเหลือหมาป่าหัวเฒ่าเอาไว้ กระต่ายไม่ได้บีบบังคับให้หมาป่าหัวเฒ่าออกมาจากกลอง (ความเศร้า) แต่ให้เวลา คอยอยู่เคียงข้างให้ความอบอุ่น รออยู่เป็นเพื่อนข้างๆ จนกระทั่งหมาป่าหัวเฒ่าสามารถลุกขึ้นยืนได้ด้วยตัวเอง



ภาพที่ 4.3 ภาพร่างตัวละครกระต่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 ออกแบบฉากและสถานที่

1.3.1 บ้านสุนัข บ้านสุนัขหลังเล็ก คับแคบจนไม่สามารถอยู่ร่วมกันได้หลายตัว เป็นสถานที่หลบซ่อนตัวของหมาป่าหัวเฒ่า ในขณะที่เหล่าพี่น้องออกไปวิ่งเล่นท่ามกลางแสงแดด หมาป่าหัวเฒ่าจะขดตัวอยู่ในบ้านที่มีดทึบหลังนี้เพียงตัวเดียว



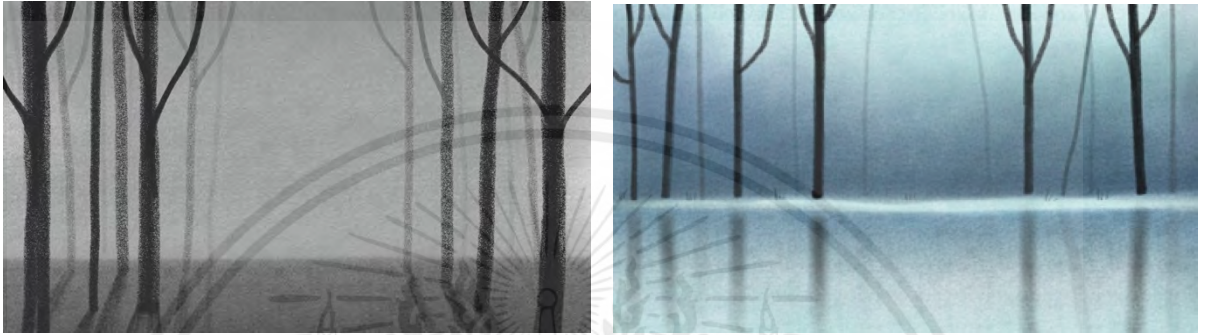
ภาพที่ 4.4 ภาพร่างบ้านสุนัข



ภาพที่ 4.5 ภาพร่างบ้านสุนัขภายในป่า

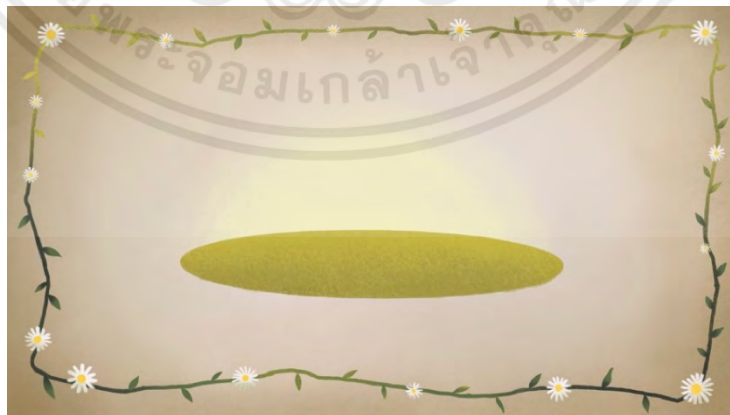
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.2 ป่าทึบ เส้นทางเดินหลังจากหมาป่าหัวเฒ่าถูกทอดทิ้ง ต้นไม้สูงไร้ใบขึ้นสลับหว่างกัน ให้ความรู้สึกวังเวงพิศวง แม่น้ำเป็นกระจกสะท้อนใบหน้าอื่นที่หมาป่าหัวเฒ่าอยากจะเป็น และ สะท้อนใบหน้าที่แท้จริงของมันด้วย



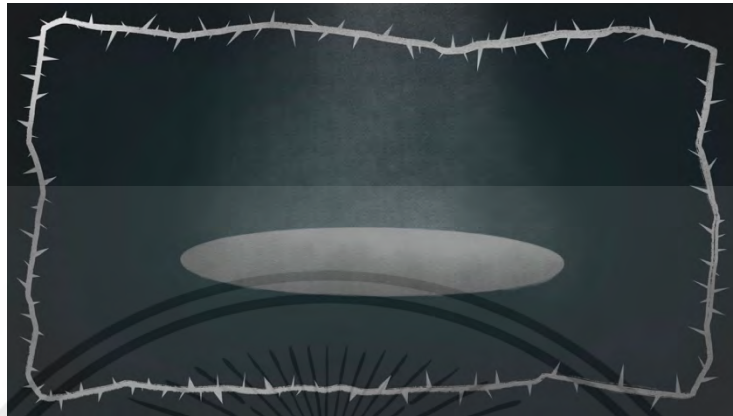
ภาพที่ 4.6, 4.7 ภาพร่างป่าทึบ

1.3.3 สวน เล่าความรู้สึกของการได้พบเพื่อนใหม่ มีความหวังว่าตนจะสามารถเริ่มต้น ใหม่และเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มได้ ในฉากมีทั้งแสงสว่างและดอกไม้ผลิบาน สื่อถึงความสุขและความหวัง แต่ด้วยนิสัยด้อยค่าตัวเองของหมาป่าหัวเฒ่า มันทำให้เขารู้สึกว่าตัวเองไม่เข้าพวก ไม่เหมาะสมกับความสุข กลายเป็นว่ามันยังคงโดดเดี่ยวแม้จะได้อยู่ท่ามกลางคนอื่น จากดอกไม้ที่ผลิบานกลายเป็นเถาวัลย์ที่มีหนามแหลม แสดงให้เห็นว่าหมาป่าต้องเจ็บปวดเพราะความคิดของตัวเอง



ภาพที่ 4.8 ภาพร่างสวนแห่งความหวัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.9 ภาพร่างสวนแห่งความกลัว

1.3.4 หน้าผา หน้าผาสูงในตอนกลางคืน สถานที่ที่หมาป่าหัวเน่าหนีมาหลบพัก บอกเล่าว่าหมาป่าหัวเน่าไล่ต้อนตัวเองมาจนสุดทางแล้ว และความไม่ไว้วางใจผู้อื่นทำให้เขาถูกผลักลงไป
ในเหวลึก



ภาพที่ 4.10, 4.11 ภาพร่างหน้าผา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.5 ห้วงความคิด หมาป่าหัวเน่าตกอยู่ในห้วงความคิดลบมากมาย ทำให้มีสภาพเหมือนกำลังจมน้ำ เศษเสี้ยวความคิดวาดผ่านสมองเป็นพักๆ โลกทั้งหมดไร้สีสัน กลายเป็นสีขาวดำ



ภาพที่ 4.12, 4.13 ภาพร่างห้วงความคิด

1.3.6 ทุ่งดอกไม้ ทุ่งหญ้าสีเขียวที่มีแสงแดดส่องและดอกไม้ผีเสื้อ มุมมองของหมาป่าหัวเน่าที่เพิ่งก้าวออกจากกล่องเปลี่ยนไปแล้ว ทศนียภาพที่เขามองเห็นไม่เหมือนกับครั้งที่ถูกทิ้งหมาป่าหัวเน่าก้าวเดินไปข้างหน้าด้วยความหวังและการยอมรับตัวเอง

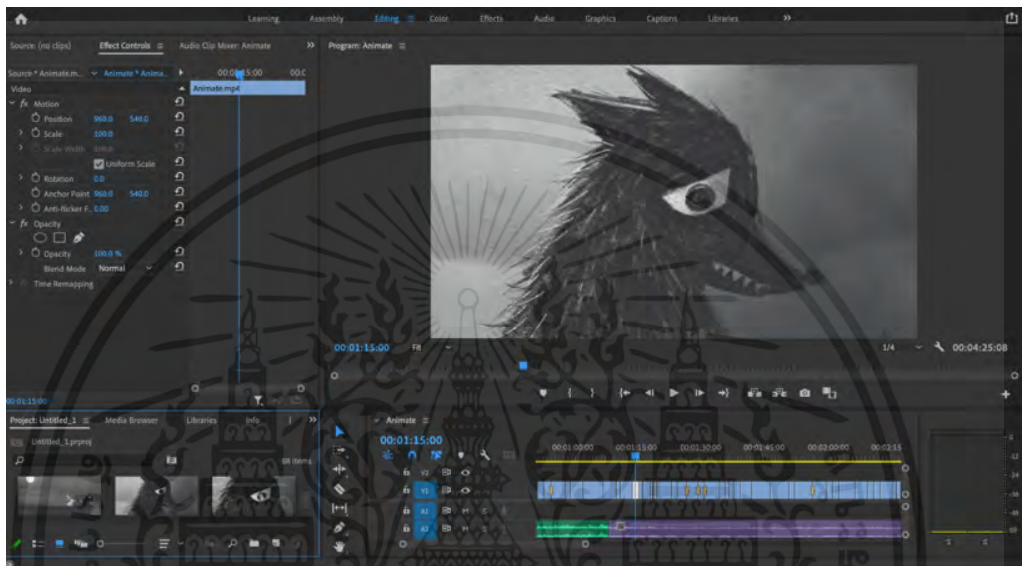


ภาพที่ 4.14 ภาพร่างทุ่งดอกไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 Animatic

นำภาพจากสตอรี่บอร์ดมาเรียงเรียงให้เห็นการเล่าเรื่อง เพื่อใช้อ้างอิงในขั้นตอน Production จากนั้นกำหนดอารมณ์ของดนตรีที่ต้องการอย่างคร่าว ๆ เพื่อนำไปสร้างดนตรีประกอบ



ภาพที่ 4.15 การทำ Animatic

1.5 การออกแบบดนตรี

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเรื่องราวการเดินทางของหมาป่าหัวเน่า ดนตรีประกอบจึงเป็นตัวแทนของหมาป่าหัวเน่าที่โศกเศร้าหม่นหมอง โดยเลือกใช้เสียงเปียโนเป็นหลัก มีจังหวะช้า ผสมผสานกับเสียงกลองดนตรี เพื่อให้ความรู้สึกถึงความเป็นนิทาน ใช้การเล่นวโน้ตช้า ๆ เพื่อสื่อถึงสิ่งไม่ดีที่กำลังคืบคลานเข้ามา ใช้เครื่องสายในช่วงพีคและเพิ่มโน้ต Tremolo (การสั่นไปมาบนเครื่องสาย) เพื่อสื่อถึงการสั่นกลัว และเมื่อหมาป่าหัวเน่าผ่านพ้นความเศร้าไปได้ ดนตรีก็เปลี่ยนเป็นสดใส มีความหวัง

2. ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ Production

2.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ

2.1.1 วาดการเคลื่อนไหวหลัก (Keyframe) อ้างอิงภาพจาก Animatic มาสร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Procreate ให้เห็นการเคลื่อนไหวหลักของตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.16 ตัวอย่างการวาดการเคลื่อนไหวหลัก (Keyframe)

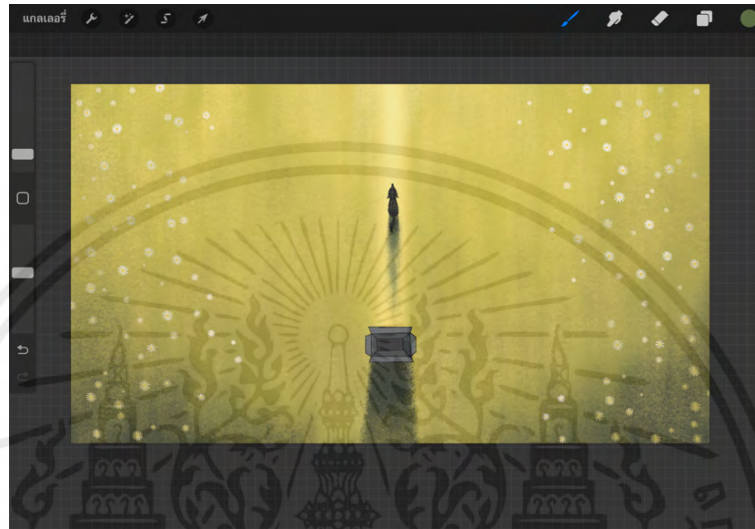
2.1.2 วาดเฟรมระหว่างเฟรมหลัก (In Between) สร้างภาพเพิ่มให้เกิดความต่อเนื่อง และการเคลื่อนไหวของตัวละคร



ภาพที่ 4.17 ตัวอย่างวาดเฟรมระหว่างเฟรมหลัก (In Between)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.3 ตัดเส้นและลงสี นำเฟรมทุกเฟรมที่แอนิเมทแล้วมาตัดเส้น ลงสีตัวละครและฉากหลัง โดยอ้างอิงจาก Concept Art ที่ได้ออกแบบและกำหนดสีของแอนิเมชันเอาไว้



ภาพที่ 4.18 ตัวอย่างการตัดเส้นและลงสี

2.1.4 การออกแบบชื่อเรื่อง ด้วยภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ใช้การเล่าเรื่องแบบนิทาน ภาพประกอบ ที่ให้ความรู้สึกถึงวัยเยาว์และความเรียบง่าย จึงเลือกใช้การออกแบบด้วยฟอนต์ลายมือ เส้นโค้งของตัวอักษรจึงให้ความรู้สึกอ่อนโยนไม่แข็งกระด้าง

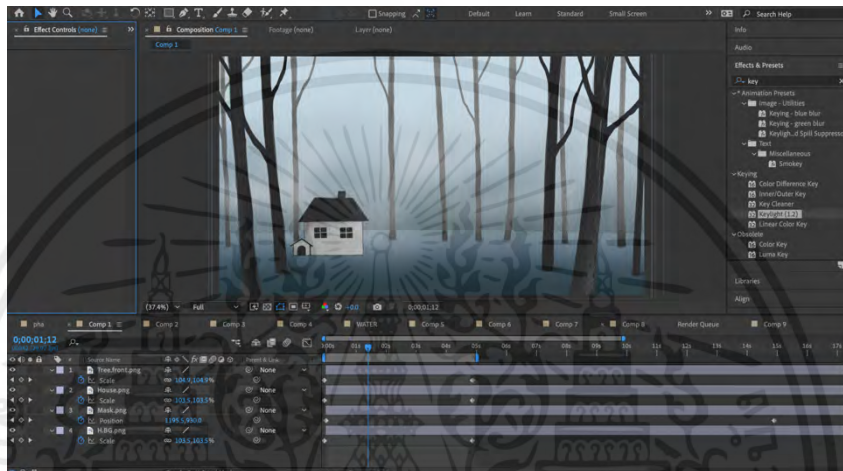


ภาพที่ 4.19 ตัวอย่างการออกแบบชื่อเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post Production)

3.1 นำเฟรมทั้งหมดมารวมกับฉากหลัง ลำดับภาพให้เป็นซี๊ด นำไฟล์ภาพที่ผ่านทุกกระบวนการข้างต้นในการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ มาทำการเคลื่อนไหวฉาก ปรับมุมกล้องแล้ว Render ที่ละซี๊ดในโปรแกรม Adobe After Effects



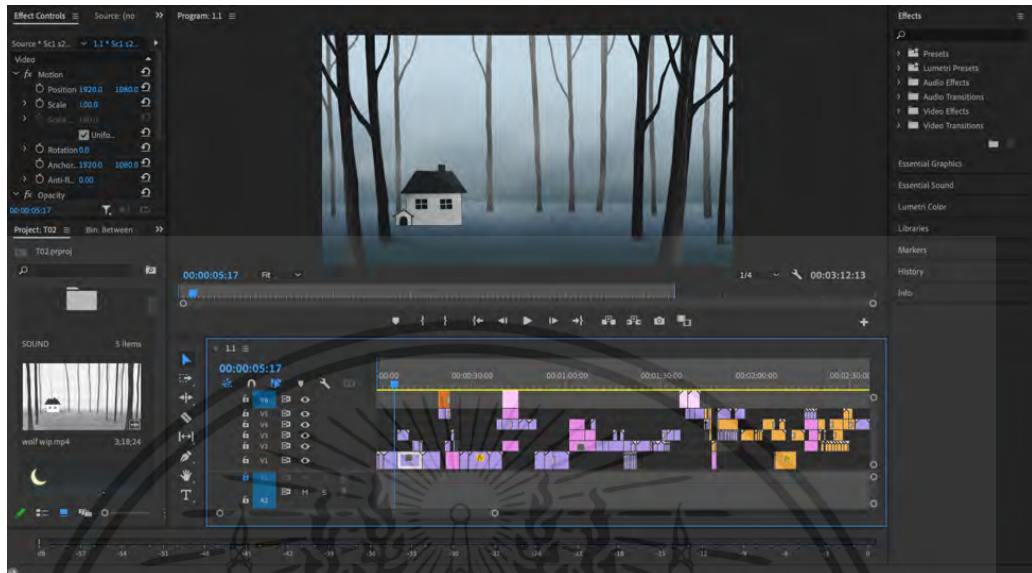
ภาพที่ 4.20 ตัวอย่างการนำเฟรมทั้งหมดมารวมกับฉากหลัง แล้วลำดับภาพให้เป็นซี๊ด

3.2 การลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut)

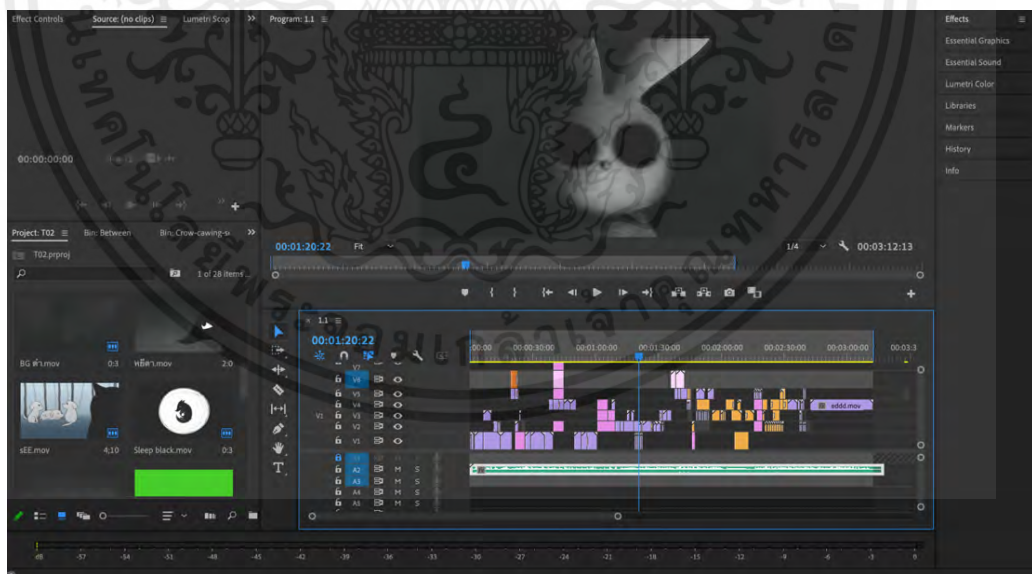
นำไฟล์ภาพเคลื่อนไหวมาตัดต่อรวมกันในโปรแกรม Adobe Premiere Pro โดยเรียงเรียงตาม Animatic ที่ได้วางไว้ โดยนำดนตรีประกอบที่ผ่านการออกแบบแล้วมาเป็นตัวตั้งต้น จึงทำให้เข้าใจอารมณ์ความรู้สึกและมองเห็นภาพรวมของผลงาน และค้นพบปัญหาเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของภาพที่น้อยเกินไป ฉากบางฉากดูนิ่ง และขาดมิติ ทำให้ต้องเพิ่มการเคลื่อนไหวระหว่างเฟรมในแต่ละฉาก

3.3 การลำดับภาพและการเล่าเรื่องแบบละเอียด (Final Cut)

หลังจากปรับแก้ด้วยการเพิ่มรายละเอียดการเคลื่อนไหวในแต่ละฉาก ก็มีการปรับการลำดับเรื่องและตัดฉากที่ไม่จำเป็นต่อการเล่าเรื่องออก รวมถึงเพิ่ม Sound Effect เพื่อบอกเล่าการกระทำของตัวละคร บอกเล่าสภาพแวดล้อมรอบตัวของตัวละคร โดยใส่ให้ตรงกับจังหวะการกระทำของตัวละคร และลำดับของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง

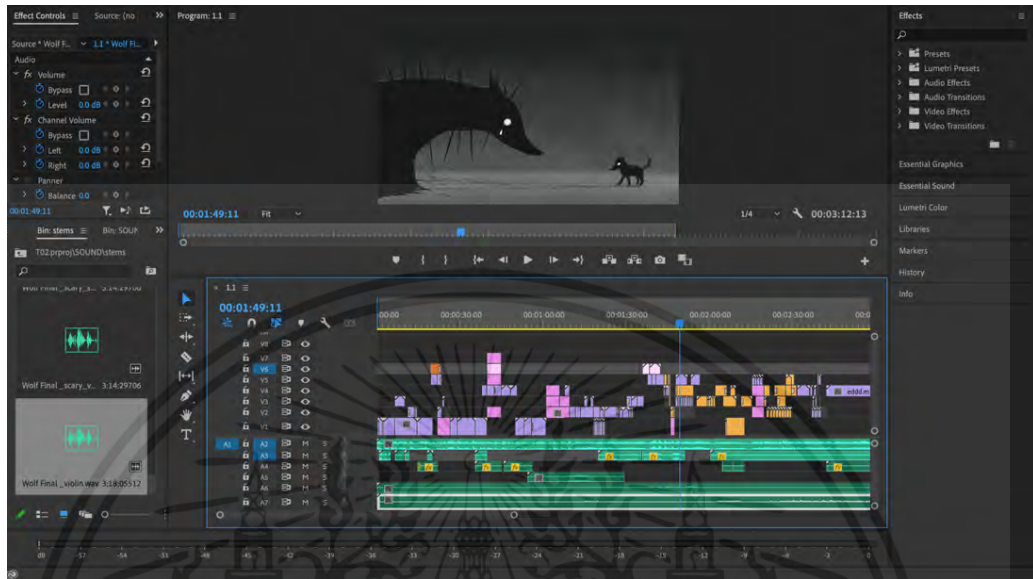


ภาพที่ 4.21 ตัวอย่างการนำซ็อตที่สมบูรณ์แล้วมาตัดต่อตาม Animatic



ภาพที่ 4.22 ตัวอย่างการใส่ดนตรีประกอบ (Sound Track)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.23 ตัวอย่างการใส่เสียงประกอบ (Sound Effect)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

1. ขั้นตอนการศึกษาและรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ

การค้นคว้า ศึกษา และรวบรวมข้อมูลก่อนจะเริ่มในกระบวนการเขียนบทเป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก นอกจากข้อมูลเบื้องต้นและประสบการณ์ส่วนตัวของข้าพเจ้าแล้ว ข้าพเจ้ายังได้ทำการสัมภาษณ์บุคคลใกล้ชิดที่ประสบปัญหาเกี่ยวกับสภาวะซึมเศร้าในกรณีที่แตกต่างกันไป ซึ่งข้อมูลที่มีหลากหลายและมากเกินความจำเป็นก่อให้เกิดความสับสนและหลงประเด็นอยู่บ่อยครั้ง เพราะความรู้สึกของมนุษย์เป็นสิ่งที่มีความซับซ้อน ตลอดจนประสบการณ์ชีวิตของแต่ละคนนั้นมีรายละเอียดที่แตกต่างกันตั้งแต่พื้นฐานครอบครัวจนสภาพแวดล้อมที่ใช้ชีวิต และมุมมองที่สะท้อนออกมาจากแต่ละคนจึงมีความเฉพาะตัวและมีความถูกต้องในแบบของตนเอง เมื่อข้าพเจ้าเกิดความไม่มั่นใจในแนวคิดของตนเองและเผลอค้อยตามข้อมูลของบุคคลอื่น ทำให้ข้าพเจ้าต้องถอยกลับมาทบทวนความต้องการตั้งต้นของตนเอง การรวบรวมข้อมูลเป็นการเพิ่มความมั่นใจไม่ใช่งานทำให้ไขว้เขว ทำให้เห็นภาพที่ชัดเจนของสารที่ข้าพเจ้าต้องการสื่อให้กับผู้ชม

2. ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์

เนื่องจากปัญหาสุขภาพจิตของข้าพเจ้า ทำให้แผนงานแต่เดิมที่วางไว้ว่าศิลปินพจน์ขึ้นนี้จะ เป็นภาพยนตร์สั้นเทคนิคไลฟ์แอ็กชันผสมผสานกับเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ จำต้องลดทอนลงจนกลายเป็นการเล่าเรื่องด้วยแอนิเมชัน 2 มิติ เพียงอย่างเดียว ซึ่งส่งผลให้มีการปรับเปลี่ยนแผนงานที่ได้วางไว้ทั้งหมด ในช่วงเวลานั้นข้าพเจ้ายังคงเข้ารับการรักษากับแพทย์และนักจิตบำบัดอย่างต่อเนื่อง ซึ่งปริมาณและผลข้างเคียงของยานั้นส่งผลต่อการทำงานของข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก ด้วยอาการง่วงซึม เวียนหัว สมอมีนเบลจนสามารถคิดและตอบสนองได้ช้า ทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดลงเป็นอย่างมาก แม้ในช่วงต้นของกระบวนการทำงาน ข้าพเจ้ามีผู้ช่วยออกแบบตัวละครและการเคลื่อนไหวของแอนิเมชัน แต่

หลังจากอาการป่วยกำเริบจนทำให้ข้าพเจ้ามีปัญหาเกี่ยวกับการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น ดังนั้นหลังจากการปรับแผนงานทั้งหมดแล้ว นอกจากการสร้างดนตรีประกอบ ข้าพเจ้าได้ทำงานด้วยตัวคนเดียวทั้งหมด ซึ่งส่งผลต่อประสิทธิภาพและความล่าช้าในการทำงาน

3. ข้อเสนอแนะ

ปัญหาเกี่ยวกับสุขภาพจิตในนั้นเป็นปัจจัยที่ควบคุมได้ยาก ทั้งยังก่อให้เกิดปัญหาต่อการทำงานและความสัมพันธ์กับคนรอบตัวข้าพเจ้า เป็นผลให้ข้าพเจ้ารู้สึกยอมแพ้ต่อมันครั้งแล้วครั้งเล่า แต่เมื่อข้าพเจ้ามีเวลาและโอกาสในการคิดทบทวนตัวเอง ทำให้ข้าพเจ้ามองเห็นว่ายังมีผู้คนรอบตัวที่คอยเป็นกำลังใจและพร้อมให้การช่วยเหลือข้าพเจ้าอยู่เสมอ ทำให้ข้าพเจ้ามีเรี่ยวแรงในการลุกขึ้นมาเผชิญหน้ากับงานชิ้นนี้อีกครั้ง ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้และเติบโตขึ้นในหลาย ๆ ด้าน ในระหว่างที่ข้าพเจ้าพยายามเข้าใจและเยียวยารักษาจิตใจของตนเองนั้น ทำให้ข้าพเจ้าค้นพบว่าสิ่งที่ข้าพเจ้ากำลังเผชิญอยู่นี้ได้เชื่อมโยงกับแรงบันดาลใจแรกเริ่มที่ข้าพเจ้าพยายามจะสื่อสารกับผู้ชม การทำศิลปะป็นพันธกิจนี้ได้มอบบทเรียนมากมายให้กับข้าพเจ้า และยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ข้าพเจ้าสามารถก้าวข้ามตัวเอง และมีแรงขับเคลื่อนในการสร้างผลงานที่ดีต่อไปในอนาคต

บรรณานุกรม

Animationafrica, พื้นฐานการสร้าง Animationแบบ 2D[ออนไลน์], 21 ธันวาคม 2561. แหล่งที่มา <https://www.animationafrica.org/พื้นฐานการสร้าง-animationแบบ-2d/>

เมริษา ยอดมณฑป, นิทานบำบัด (Therapeutic Story)[ออนไลน์], 20 มีนาคม 2562. แหล่งที่มา https://web.facebook.com/followpsychologist/posts/399933927466034?_rdc=1&_rdr

วิจิตา คະแนนสิน, ญัฐมน สุนทรมีเสถียร, จิมมี่ เลี้ยว[ออนไลน์], 25 สิงหาคม 2564, แหล่งที่มา <https://becommon.co/people/people-jimmy-liao/>

ศรัณยู นกแก้ว, Jamsan[ออนไลน์], แหล่งที่มา <https://www.sarakadeelite.com>

สุธาทิพย์ หอมสุวรรณ, การออกแบบตัวละครและกระดานภาพนิ่ง[ออนไลน์], ธันวาคม 2563. แหล่งที่มา <http://graphic.bsru.ac.th>

โสภณ ศุภมั่งมี, ทำไม “สีและแสง” ในแอนิเมชันของ Pixar ถึงมีผลกับเรื่องเล่าและเข้าถึงความรู้สึกคนดู? [ออนไลน์], 18 มิถุนายน 2564. แหล่งที่มา <https://thematter.co/thinkers/pixar-color-script/146275>

TOIISAN, LONE WOLF หรือหมาป่าเดียวอาจเป็นหมาป่าจตรอกที่ไปไม่รอดในสังคม[ออนไลน์], 18 กุมภาพันธ์ 2563. แหล่งที่มา <https://www.unlockmen.com/the-profiles-what-is-lone-wolf/>

พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน 2564,หมาหัวเน่า[ออนไลน์], แหล่งที่มา <https://dictionary.orst.go.th>

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล อรปรียา วิวรรณกรกิจ
วัน เดือน ปีเกิด 4 มกราคม 2543 จังหวัดกรุงเทพฯ
ที่อยู่ 53/1216 หมู่ 2 หมู่บ้านพฤษภา 20 ถนนเสมา-ฟ้าคราม ตำบลคูคต อำเภอลำลูกกา
 จังหวัดปทุมธานี 12130
 โทร. 0618252943
 Email : onpreeyawiwatkornkit@gmail.com

ประวัติการศึกษา
 2561 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนประเทืองทิพย์วิทยา