

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “แอทเทนชัน พลีส”
DIRECTING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “ATTENTION, PLEASE”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “แอทเทนชัน พลีส”
DIRECTING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “ATTENTION, PLEASE”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “แอทเทนชัน พลีส”
DIRECTING OF 2D ANIMATED SHORT FILM “ATTENTION, PLEASE”

นักศึกษา นางสาวสิริกานต์ เส้นดีระ
รหัสประจำตัว 63020327
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2566
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ อาจารย์ดลชนก วรวงศ์มาตา

(ดลชนก วรวงศ์มาตา)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่...30.....เดือน...พฤษภาคม.....พ.ศ. 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “ฟังก่อน” DIRECTING OF 2D ANIMATION “ATTENTION, PLEASE”
นักศึกษา	นางสาวรลิกานต์ เส้นดิระ
รหัสประจำตัว	63020327
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ตลชนก วรวงศ์มาตา

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ATTENTION, PLEASE” เกิดจากประสบการณ์ส่วนตัวของข้าพเจ้าเอง และความสนใจในเรื่องของการทำบทภาพยนตร์แอนิเมชัน รวมถึงและการสร้างภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบสองมิติ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้ ข้าพเจ้าและสมาชิกในกลุ่มมีความสนใจที่ตรงกันในเรื่องแบบภาพยนตร์แอนิเมชันดราม่า เพราะต้องการสะท้อนประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริงกับสมาชิกในกลุ่ม จึงผลิตผลงานชิ้นนี้ขึ้นมาเพื่ออยากจะถ่ายทอดเรื่องราวที่แสดงถึงโรคและสภาวะสมาธิสั้น โดยผ่านกระบวนการคิด การออกแบบสร้างสรรค์ในมุมมองใหม่ โดยอ้างอิงจากประสบการณ์ของตัวบุคคลและสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ที่เคยเกิดขึ้นจริงและมีข้อมูลอ้างอิงได้ ซึ่งได้มีการนำข้อมูลดังกล่าวนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานเรื่องนี้

โดยคณะผู้จัดทำได้สังเกตเห็นถึงเรื่องของสภาวะสมาธิสั้นที่กำลังเกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ผู้คนเริ่มจะมีอาการโดยไม่รู้ตัวและยังได้รับข้อมูลที่ไม่ชัดเจนเกี่ยวกับปัญหาโรคสมาธิสั้น ดังนั้น คณะผู้จัดทำต้องการทำศิลปนิพนธ์นี้ขึ้นมา เพื่อสะท้อนปัญหาและสร้างความเข้าใจในสภาวะสมาธิสั้น นอกจากนี้เพื่อศึกษาในสิ่งที่ตนเองสนใจแล้ว ยังได้เรียนรู้ทักษะในการทำงานร่วมกันเป็นทีม และเพื่อนำไปต่อยอดในการทำงานในอนาคตได้อีกด้วย

กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ATTENTION, PLEASE” จะสำเร็จไม่ได้เลย หากขาดการสนับสนุนจากหลายฝ่าย มีผู้ให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน ให้คำปรึกษากระทั่งภาพยนตร์เรื่องนี้สำเร็จ ลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ อาจารย์ดลชนก วรวงศ์มาตา อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ให้คำแนะนำ คำปรึกษา และชี้จุดบกพร่อง พร้อมทั้งแนวทางในการพัฒนาให้กับข้าพเจ้าและสมาชิกในกลุ่ม อีกทั้งยังเชื่อมั่นในศักยภาพของตัวข้าพเจ้าและสมาชิกในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเต็มประสิทธิภาพที่สุด จนกระทั่งศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบคุณ ศรินธร เชื้ออินสูง และกฤตภัทร บุษยบัณฑิต สมาชิกในกลุ่มผู้มีความสามารถของข้าพเจ้า ผู้ร่วมกันจัดทำผลงานนี้อย่างสุดความสามารถ ทั้งเป็นแรงผลักดัน ร่วมแรงร่วมใจ และให้กำลังใจกันและกันอยู่เสมอ จนทำงานออกมาได้อย่างสมบูรณ์

ขอขอบคุณ อัจจิมา แก่นทองกลาง, ธนัญญา นภาพงศ์สุริยา และแพรวไพลิน รุจิรพิสิฐ ผู้ช่วยในการตัดเส้นลงสีตัวละคร ผู้ให้ความช่วยเหลืออย่างเต็มที่ ทำงานด้วยความตั้งใจ เพื่อให้ผลงานชิ้นนี้สำเร็จ ลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณ ศุภกฤต สุญจันทร์ ผู้ช่วยเหลือเรื่องเสียงประกอบภาพยนตร์ ผู้ได้ทำออกมาตามที่สมาชิกกลุ่มได้หวังไว้

ขอขอบคุณ ชานล อัคระธนพล และศมา แสงเวช ผู้ประพันธ์เพลงประกอบภาพยนตร์ ผู้ทำบทเพลงออกมาได้ไพเราะและเข้ากับผลงานเป็นอย่างมาก

ขอขอบคุณ ครอบครัวและเพื่อนของข้าพเจ้าที่คอยให้กำลังใจ ให้คำปรึกษาที่ดีเสมอ ทำให้ข้าพเจ้าสามารถดำเนินการผลิตแอนิเมชันชิ้นนี้ได้จนเสร็จจุลวง

ขอขอบคุณ ทุก ๆ คนที่เกี่ยวข้องผู้เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผลงานชิ้นนี้เสร็จสมบูรณ์

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณตัวของข้าพเจ้าที่ไม่ย่อท้อต่อการทำงาน รับผิดชอบ และทำหน้าที่ของตนเองอย่างสุดความสามารถ แม้จะมีช่วงเวลาที่ยากลำบากก็สามารถฟันฝ่ามันมาได้ ข้าพเจ้าจะคำนึงถึงเสมอว่าการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้เป็นหนึ่งในบทเรียนชิ้นใหญ่ในช่วงชีวิตนี้ของข้าพเจ้า เพื่อที่จะเป็นแนวทางในการพัฒนาตนเอง และเติบโตต่อไป

รสิگانต์ เส้นติระ

30 เมษายน 2567

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	I
กิตติกรรมประกาศ.....	II
สารบัญ.....	III
สารบัญภาพ.....	VI
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	1
1.3 ขอบเขตการวิจัย.....	1
1.4 ขั้นตอนของการศึกษา.....	1
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
2.1 ข้อมูลสนับสนุนการเขียนและพัฒนาบทภาพยนตร์.....	3
2.1.1 การบรรยาย TEDx Talks “Failing at Normal: An ADHD Success Story”.....	3
2.1.2 ลักษณะอาการของผู้ป่วยโรคสมาธิสั้น.....	4
2.1.3 การสัมภาษณ์เรื่องราวของผู้ป่วยสมาธิสั้น “คุณโอม”.....	4
2.1.4 ลักษณะของเด็กที่มีสภาวะติดสมาธิสั้น มือถือ.....	5
2.1.5 พฤติกรรมของเด็กที่มีสภาวะติดมือถือ สมาธิสั้น.....	6
2.1.6 การให้กำลังใจเด็กเมื่อทำเรื่องผิดพลาด แทนการดุด่าหรือตี ดีกว่าอย่างไร.....	6
2.3 ภาพยนตร์กรณีศึกษา.....	7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
2.2 ศึกษาเทคนิคในการทำภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ.....	10
2.2.1 การเล่าเรื่องโดยใช้สัญลักษณ์	10
2.4 ศึกษาเทคนิคในการเขียนบทภาพ (Storyboard)	11
2.4.1 ขนาดภาพ	11
2.4.2 มุมกล้อง.....	12
2.4.3 การจัดวางองค์ประกอบ.....	13
บทที่ 3 บทภาพยนตร์	14
3.1 แนวความคิด (Theme)	14
3.2 ประโยคขยาย (Logline).....	14
3.3 เรื่องย่อ (Synopsis).....	14
3.4 โครงเรื่องขยาย (Treatment).....	14
3.5 บทภาพยนตร์ (Screenplay).....	15
3.6 บทภาพ (Storyboard).....	19
บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน.....	25
4.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-production)	25
4.1.1 การเขียนบทภาพยนตร์	25
4.1.2 การเขียนบทภาพ (Storyboard).....	25
4.1.3 ข้อมูลตัวละคร (Character Profile)	33
4.1.4 ฉากและสถานที่ (Location).....	33

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
4.1.5 ขยายภาพวาดประกอบสำหรับแอนิเมติก	34
4.1.6 การวางแผนการทำงาน (Breakdown).....	35
4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production).....	36
4.2.1 สร้างภาพเคลื่อนไหวตัวละคร (Animation).....	36
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	37
5.1 บทสรุป.....	37
5.2 อุปสรรคในการทำงาน.....	37
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	37
บรรณานุกรม	39
ภาคผนวก	41
ประวัติผู้เขียน	43

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 Jessica McCabe ในการบรรยาย TEDx Talks	3
2.2 เด็กเล่นโทรศัพท์หรือเครื่องมือสื่อสาร.....	6
2.3 แม่ดูตำลูกสาว	6
2.4 Contretemps.....	7
2.5 Afternoon Class	8
2.6 A Day in the Life with ADHD.....	9
2.7 The Legend of Pipi.....	9
2.8 MEMO	10
2.9 “Falling” Howl’s Moving Castle	10
2.10 DANCE WITH THE SEASHELLS!.....	11
2.11 TRY HARD.....	11
2.12 Story Portfolio by Toniko Pantoja	12
2.13 In a Heartbeat.....	12
2.14 Diamond Jack.....	13
2.15 “Obsidian” Adventure Time: Distant Lands.....	13
3.1 Storyboard 01 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นตริยะ, 2566	19
3.2 Storyboard 02 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นตริยะ, 2566	20
3.3 Storyboard 03 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นตริยะ, 2566	20
3.4 Storyboard 04 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นตริยะ, 2566	21
3.5 Storyboard 05 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นตริยะ, 2566	21
3.6 Storyboard 06 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นตริยะ, 2566	22

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.7 Storyboard 07 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, 2566	22
3.8 Storyboard 08 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, 2566	23
3.9 Storyboard 09 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, 2566	23
3.10 Storyboard 10 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, 2566	24
4.1 Storyboard Development 01 โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, กฤตภัทร บุษยบัณฑูร	26
4.2 Storyboard Development 02 โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, ศรินธร เชื้ออินสูง	27
4.3 Storyboard Development 03 โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, ศรินธร เชื้ออินสูง	27
4.4 Storyboard Development 04 โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, ศรินธร เชื้ออินสูง	27
4.5 Storyboard Development 05 โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, ศรินธร เชื้ออินสูง	28
4.6 Storyboard 01 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, 2566	28
4.7 Storyboard 02 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, 2566	29
4.8 Storyboard 03 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, 2566	29
4.9 Storyboard 04 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, 2566	30
4.10 Storyboard 05 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, 2566	30
4.11 Storyboard 06 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, 2566	31
4.12 Storyboard 07 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, 2566	31
4.13 Storyboard 08 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, 2566	32
4.14 Storyboard 09 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, 2566	32
4.15 Storyboard 10 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, 2566	33
4.16 Polishing Storyboard 01 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, 2566.....	34
4.17 Polishing Storyboard 02 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นติระ, 2566.....	34

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.18 Breakdown การทำงาน เรื่อง “Distraction” โดย รสีกานต์ เส้นตริยะ, 2566	35
4.19 การวาดและลงสีดิบ เรื่อง “Distraction” โดย รสีกานต์ เส้นตริยะ, 2566	36



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ภาพยนตร์ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้สร้างขึ้นจากความสนใจด้านภาพยนตร์แอนิเมชัน และการอ้างอิงจากสภาวะสมาธิสั้นในเด็ก ซึ่งเป็นสภาวะที่กำลังเกิดขึ้นกับเด็กจำนวนมาก สมาชิกกลุ่มของข้าพเจ้าล้วนมีประสบการณ์ร่วมเกี่ยวกับโรคประเภนี้ในระดับหนึ่ง โดยเลือกที่จะนำประสบการณ์ส่วนตัวและข้อมูลวิจัยทางวิทยาศาสตร์มานำเสนอให้ใกล้เคียงกับความจริงที่สุดได้

ข้าพเจ้าจึงอยากจะนำเสนอภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นชิ้นนี้ เพื่อสร้างความตระหนักเกี่ยวกับสภาวะสมาธิสั้นประเภทขาดสมาธิ เนื่องจากผู้คนมักจะสังเกตอาการของโรคนี้นี้ได้ยาก โดยเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของเด็กที่มีจินตนาการสร้างสรรค์ แต่ต้องพยายามทำสิ่งที่ผู้ปกครองสั่งให้เสร็จเรียบร้อย โดยพยายามเสียสมาธิน้อยที่สุด

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อนำเสนอมุมมอง และเรื่องราวของผู้ที่มีสภาวะสมาธิสั้น
2. เพื่อนำเสนอผลกระทบของการเลี้ยงลูกแบบปล่อยปละละเลย
3. เพื่อศึกษาการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2D ที่สะท้อนพฤติกรรมของสภาวะสมาธิสั้น

1.3 ขอบเขตการวิจัย

ภาพยนตร์ 2 มิติ แอนิเมชันขนาดสั้น ความยาวประมาณ 3 นาที จัดทำและลำดับภาพผ่านรูปแบบระบบดิจิทัลในอัตราส่วน 16 : 9 ความละเอียด 1080p

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น 2 มิติ เกี่ยวกับเด็กที่มีสภาวะสมาธิสั้น ที่เกิดจากการเล่นโทรศัพท์มือถือ จนทำสิ่งที่ได้รับมอบหมายมาไม่สำเร็จ

1.4 ขั้นตอนของการศึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Pre-Production

- 1.1. ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับโรคสมาธิสั้น และกรณีที่เกี่ยวข้อง
- 1.2. รวบรวมข้อมูล และไอเดีย เพื่อเตรียมทำบท
- 1.3. พัฒนาบทภาพยนตร์แอนิเมชัน
- 1.4. วางแผนและจัดตารางงานในแต่ละกระบวนการผลิตร่วมกับทีมงาน
- 1.4. เขียนสตอรี่บอร์ดเพื่อลำดับภาพ
- 1.5. จัดทำแอนิเมติก

Production

- 2.1. สักเกตและควบคุมงาน
- 2.2. จัดวางภาพ
- 2.3. สร้างภาพเคลื่อนไหวแบบคร่าว
- 2.4. วาด In-between
- 2.2. ตัดเส้นตัวละคร (Inking)
- 2.3. ลงสีตัวละคร (Coloring)
- 2.4. เก็บรายละเอียดในแต่ละช็อตให้เกิดความต่อเนื่อง

Post-Production

- 3.1. สักเกตและควบคุมงาน
- 3.2. Final Cut

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้นำเสนอมุมมอง และเรื่องราวของผู้ที่มีสภาวะสมาธิสั้นออกมาให้ชัดเจน เข้าใจได้ง่ายขึ้น
2. ได้ถ่ายทอดผลกระทบของการเลี้ยงลูกแบบปล่อยปละละเลย
3. ได้ศึกษาการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2D ที่สะท้อนพฤติกรรมของสภาวะสมาธิสั้น

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “ ฟังก่อน (Attention, please) ” ผู้ทำได้เริ่มต้นจากการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการค้นคว้าออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

- 2.1 ข้อมูลสนับสนุนการเขียนและพัฒนาบทภาพยนตร์
 - 2.1.1 การบรรยาย TEDx Talks “Failing at Normal: An ADHD Success Story”
 - 2.1.2 ลักษณะอาการของผู้ป่วยโรคสมาธิสั้น
 - 2.1.3 การสัมภาษณ์เรื่องราวของผู้ป่วยสมาธิสั้น “คุณโอม”
 - 2.1.4 สภาวะสมาธิสั้นในเด็ก
 - 2.1.5 พฤติกรรมของเด็กที่มีสภาวะสมาธิสั้น ตัดมือถือน
 - 2.1.6 การให้กำลังใจเด็กเมื่อทำเรื่องผิดพลาด แทนการดูต่ำหรือตี ตีกว่าอย่างไร
- 2.2 ภาพยนตร์กรณีศึกษา
- 2.3 ศึกษาเทคนิคในการทำภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ
- 2.4 ศึกษาเทคนิคในการเขียนบทภาพ (Storyboard)

2.1 ข้อมูลสนับสนุนการเขียนและพัฒนาบทภาพยนตร์

- 2.1.1 การบรรยาย TEDx Talks “Failing at Normal: An ADHD Success Story”



ภาพที่ 2.1 Jessica McCabe ในการบรรยาย TEDx Talks

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=JiwZQNYIGQI>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การบรรยาย TEDx Talk ของ Jessica McCabe เจ้าของ YouTube ช่อง How to ADHD ได้บรรยายประสบการณ์และความรู้สึกของเธอเกี่ยวกับการเป็นผู้ได้รับการวินิจฉัยเป็นโรคสมาธิสั้น ทำให้ได้เห็นช่วงชีวิตที่ต้องกระเสือกกระสนอยู่ในความไม่รู้จากการขาดความเข้าใจ ความสิ้นหวังในชีวิตที่เกิดขึ้นโดยไม่มีใครมองเห็น และแม้จะได้รับการวินิจฉัยตั้งแต่วัยรุ่น แต่โรคสมาธิสั้นก็ยังติดตามเธอไปจนถึงอายุ 32 ปี

2.1.2 ลักษณะอาการของผู้ป่วยโรคสมาธิสั้น

โรคสมาธิสั้น เป็นโรคที่เนื่องมาจากความผิดปกติทางสมอง ในส่วนของระบบประสาทที่ส่งผลต่อการทำงานของ การควบคุมอารมณ์ แรงจูงใจ สมาธิจดจ่อ และพฤติกรรม จึงทำให้ผู้ป่วยสมาธิสั้นไม่สามารถควบคุมให้ตนมีสมาธิจดจ่อได้นาน และไม่สามารถนำศักยภาพที่มีของตนมาใช้ได้มากพอ จากตำราคู่มือการวินิจฉัยและสถิติของโรคทางจิตเวช ฉบับที่ 5 (DSM-5) ผู้ป่วยโรคสมาธิสั้นจะแสดงอาการ 5 อาการหรือมากกว่าสำหรับวัยรุ่นอายุ 17 ปีขึ้นไป โดยจะต้องมีอาการมาแล้วเป็นเวลาอย่างน้อย 6 เดือน และสร้างความลำบากต่อชีวิตประจำวันอย่างมีนัยยะสำคัญ เช่น

- 1) มีปัญหากับรายละเอียดของกิจกรรมต่าง ๆ
- 2) ยากต่อการมีสมาธิจดจ่อ
- 3) มีปัญหากับการทำงานให้เสร็จสิ้น
- 4) หลีกเลี้ยงงานหรือกิจกรรมที่ยาก
- 5) ไม่สามารถทำหลายอย่างพร้อมกันได้
- 6) ถูกทำให้เสียสมาธิได้ง่าย และขี้ลืม
- 7) ลืมของสำคัญบ่อย ๆ

2.1.3 การสัมภาษณ์เรื่องราวของผู้ป่วยสมาธิสั้น “คุณโอม”

คุณโอม เพศชาย อายุ 24 ปี เรียนจบแล้ว 1 ปี ด้วยโรคสมาธิสั้น เรียนรู้ข้อมูลได้ไวกว่าคนอื่น ได้รับเสนองานสัญญา 4 หมื่น ผันตัวเองจากการไม่กินยา คิดว่าจะจัดการตัวเองได้ก็เลยเลิกงานนั้นไปเขาไม่ต่อสัญญา ได้รู้จักโรคนี้จากเพื่อนชาวอังกฤษ เลยพาเพื่อนอีกคนหนึ่งไปตรวจด้วย และพบว่าเป็น รับประทาน Ritalin อยู่ ใช้ตอนต้องการมีสมาธิ ยาไม่ค่อยหมดเพราะไม่อยากกิน อยากทำลายตัวเอง เนื่องด้วยยาแพง นัดหมอรอนาน จริง ๆ อยากไปเช็คทุกเดือน แต่นัดยาก หมอ และราคาแพง ครั้งละ 2,000-3,000 บาท

แม่เป็นหมอ ค่อนข้างมีความเข้าใจ ความสนใจหลากหลาย เหมือนโดนล่อด้วยน้ำตาล มากกว่าถูกดึงไปมา มักถูกคนอื่นว่า “ความรู้ท่วมหัวเอาตัวไม่รอด” เขาไม่เสียใจที่เป็นโรคสมาธิสั้นนะ มันเป็นที่พรและคำสาป

ข้อดี : รับรู้ข้อมูลได้หลากหลายและเยอะในเวลาสั้น ๆ

ข้อเสีย : ลำบากคนอื่น มีปัญหาเรื่องการส่งงาน

Concern : เรื่องคนเป็นกันมากขึ้นเพราะ Social Media คนที่เป็นอยู่แล้วก็ได้รับรู้มากขึ้น เนื่องด้วยโรคมันมาจากทั้งสภาพแวดล้อมและพันธุกรรม คิดว่าสมาธิสั้นเป็นเรื่องใหญ่ มันเป็นเรื่องใหญ่ไป แต่ยังไม่ได้รับการรับรู้มาก

2.1.4 ลักษณะของเด็กที่มีสภาวะติดสมาธิสั้น มือถือ

โรคสมาธิสั้น หรือ ภาวะสมาธิสั้น (Attention Deficit Hyperactivity Disorder; ADHD) เป็นภาวะที่เกิดจากสมองส่วนหน้า ซึ่งทำหน้าที่เกี่ยวกับการควบคุมสมาธิและพฤติกรรมมีการทำงานลดลง โดยเป็นภาวะที่มีการค้นพบมานานแล้วแต่อาจเพิ่งเป็นที่รู้จักในสังคมไทยเมื่อไม่นานมานี้

อีกปัจจัยสำคัญที่ทำให้เด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้นมีอาการมากขึ้น หรือทำให้เด็กปกติมีอาการคล้ายสมาธิสั้น หรือที่เรียกว่า “สมาธิสั้นเทียม” คือ ปัจจัยทางด้านการเลี้ยงดูและสิ่งแวดล้อม เช่น การเลี้ยงดูที่ขาดระเบียบวินัย ตามใจ ไม่มีกฎระเบียบภายในบ้าน ไม่มีการควบคุมที่สม่ำเสมอ หรือความเห็นในการเลี้ยงดูที่ไม่ตรงกันของพ่อแม่ผู้ปกครอง และที่สำคัญคือ การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ เช่น ไอแพด แท็บเล็ต มือถือ รวมถึงโทรทัศน์ เป็นเวลานานๆ โดยขาดการควบคุมจากผู้ปกครอง ซึ่งสื่อหรืออุปกรณ์ทั้งหลายเหล่านี้ถือเป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิตในปัจจุบัน พ่อแม่มักสังเกตเห็นว่าเวลาที่ลูกอยู่กับอุปกรณ์เหล่านี้จะนั่ง อยู่ได้นาน ไม่รบกวนพ่อแม่ พ่อแม่ควบคุมได้ง่ายขึ้น ทำให้พ่อแม่หลายคนเลี้ยงดูลูก โดยการให้อยู่กับหน้าจอตลอดเวลาทั้งในบ้านและนอกบ้าน เด็กที่มีการใช้สื่อเหล่านี้มากๆ จะกลายเป็นเด็กที่มีพัฒนาการล่าช้าโดยเฉพาะด้านการพูดและการสื่อสาร ขาดทักษะสังคม ใจร้อน รอคอยอะไรไม่ได้ หงุดหงิดง่าย รวมถึงอาจมีปัญหาพฤติกรรมรุนแรงที่เกิดจากการเลียนแบบสิ่งที่คุณจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

พฤติกรรมสมองของเด็กที่ดูคลิบสั้นมากเกินไป จนทำให้สมาธิสั้น-ความจำสั้น เจมส์ วิลเลียมส์ นักจริยธรรมจากมหาวิทยาลัยอ็อกซ์ฟอร์ด ได้บอกกับ Wall Street Journal (WSJ) เซึ่งเปรียบเทียบว่า มันเหมือนกับการที่เราปล่อยให้เด็ก ๆ อยู่ในร้านขนม กินขนมในร้านเท่าไรก็ได้ แล้วพอวันหนึ่งเราบอกให้เด็ก ๆ มากินผักสักจาน พวกเขา ก็จะปฏิเสธมัน

การเปรียบเทียบนี้เห็นได้ชัดว่า หากผู้ปกครองปล่อยให้เด็กอยู่กับวิดีโอสั้นมากเกินไป พวกเขา ก็จะไม่ชอบทำอะไรที่กินระยะเวลานานเลย เช่น ทำการบ้านตั้งใจเรียน 1 คาบ หรือ จดจ่ออยู่กับอะไรบางอย่างเป็นระยะเวลานาน เป็นต้น ซึ่งนั่นเรียกว่า "สมาธิสั้น" (Short Attention Span)

2.1.5 พฤติกรรมของเด็กที่มีสภาวะติดมือถือ สมาธิสั้น



ภาพที่ 2.2 เด็กเล่นโทรศัพท์หรือเครื่องมือสื่อสาร

- 1) มักใช้เวลายามว่างไปกับมือถือ พกเครื่องมือสื่อสารติดตัวเสมอ
- 2) พ่อแม่เลี้ยงลูกแบบปล่อย ทำให้ลูกหาสิ่งเพลิดเพลินใจผ่านการเล่นโทรศัพท์มือถือ
- 3) พ่อแม่เลือกให้โทรศัพท์หรือไอแพดของตนเองตั้งแต่วัยเด็ก

2.1.6 การให้กำลังใจเด็กเมื่อทำเรื่องผิดพลาด แทนการดูตำหนิติติกว่าอย่างไร



ภาพที่ 2.3 แม่ดูตำลูกสาว

- 1) การดูตำและการตีส่งผลต่อสภาพจิตใจของเด็กโดยตรง เนื่องจากการที่ได้กักแล้ว ความเจ็บปวด อับอาย หรือขาดความรักความเข้าใจ ย่อมทำให้เกิดความเครียด กัดดัน วิตกกังวล รู้สึกเสียใจและซึมเศร้า ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาความมั่นคงทางอารมณ์และการพัฒนาบุคลิกภาพที่เหมาะสมสำหรับเด็กตามมา
- 2) การตีด้วยอารมณ์ฉุนเฉียวอาจทำให้เด็กเกิดการบาดเจ็บ มีบาดแผลฟกช้ำหรือเลือดออกโดยไม่จำเป็น ประกอบกับสภาพจิตใจที่บอบช้ำ ความเครียดและวิตกกังวลจากการถูกลงโทษล้วนส่งผลต่อสุขภาพ ทำให้ร่างกายอ่อนแอและเป็นที่มาของโรคร้ายต่างๆ หรือมีผลต่อพัฒนาการของสมองและร่างกาย
- 3) เด็กเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากบุคคลรอบตัวเพื่อหล่อหลอมความคิดและบุคลิกภาพของตัวเอง การที่คนในครอบครัวมักดูตำ พุดหยาบคาย เสียตลี ประชดชดประชัน หรือ

ชอบนิทานผู้อื่น มีพฤติกรรมก้าวร้าวและใช้ความรุนแรงเป็นประจำ มีแนวโน้มที่เด็กจะมีพฤติกรรมเลียนแบบเพราะเห็นเป็นเรื่องปกติ

- 4) การดูค่าและการตีของผู้ปกครองเป็นการแก้ปัญหาแบบฉาบฉวย ใช้อารมณ์ความไม่พอใจเป็นตัวนำเพื่อยุติพฤติกรรมที่ไม่ชอบโดยทันที เด็กจึงซึมซับการแสดงออกที่ขาดความยั้งคิดมาใช้กับเรื่องอื่นเพราะเห็นว่าเป็นวิธีการที่ได้ผล ทำให้ไม่สามารถอดทนรอหรือควบคุมตัวเองได้เมื่อหลายสิ่งไม่เป็นดังที่หวัง รวมทั้งมักถูกดึงดูเข้ากับกลุ่มเพื่อนที่มีพื้นฐานร่วมกันและชักนำกันแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

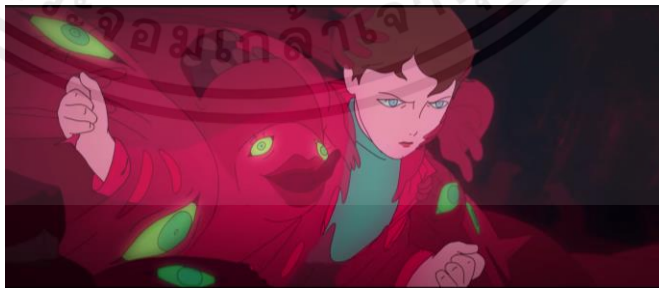
2.3 ภาพยนตร์กรณีศึกษา

2.3.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “Contretemps”, 2021

“Contretemps” เป็นแอนิเมชันสั้นแนวรามา กำกับโดย Laurine Baille, Gabriel Gerard และ Lise Légier

หนังสือเล่มเล่าเรื่องราวของ แอนนา ผู้ป่วยโรคย้ำคิดย้ำทำ เธอมีกิจวัตรที่มีระเบียบมาก แต่ความสมดุลได้พังลงเมื่อน้องสาวของเธอลี้มขึ้นส่วนเครื่องดนตรีชิ้นสำคัญเอาไว้ เธอจึงต้องเดินทางออกไปหาน้องสาวเพื่อมอบชิ้นส่วนนั้นให้กับเธอ แม้ว่าจะต้องฝ่าไปยังโลกที่เธอไร้ความควบคุม และที่ ๆ ความหวาดกลัวของเธอก่อรูปร่างขึ้นมาในรูปแบบของสัตว์ประหลาดที่ติดตามเธอไปทุกที่ที่เธอไป และยังคงคอยจับตามองเธออยู่จนภารกิจของเธอเสร็จสิ้นแล้วก็ตาม

แอนิเมชันสั้นเรื่องนี้จึงเป็นตัวอย่งที่ดีในการเข้าถึงความรู้สึกของผู้ป่วยที่มีโรคคล้ายกับโรคสมาธิสั้น ในเรื่องของอาการที่เป็นโรคที่ไม่สามารถรักษาให้หายขาดได้ การแทนค่าอาการของโรคด้วยสัญลักษณ์ ผ่านสีส้มและการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์แอนิเมชัน



ภาพที่ 2.4 Contretemps

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=ot9DnkGP6Gg&t>

2.3.2 ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “Afternoon Class”, 2014

“Afternoon Class” เป็นแอนิเมชันสั้นแนวคอมเมดี้ กำกับโดย Seoro Oh หนึ่งบอกเล่าเรื่องราวของนักเรียนคนหนึ่งที่ยพยายามไม่นอนหลับจากการเรียนคาบบ่าย และถ่ายทอดความรู้สึกออกมาผ่านสัญลักษณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ อย่างน่าตื่นตาตื่นใจ แอนิเมชันสั้นเรื่องนี้เป็นตัวอย่างที่ดีที่ในนำการเคลื่อนไหวและการนำความคิดสร้างสรรค์ในสัญลักษณ์ การเคลื่อนไหวและแปลงรูปร่างมาเสริมความน่าสนใจและถ่ายทอดความรวดเร็วในการเปลี่ยนความสนใจของโรคสมาธิสั้น



ภาพที่ 2.5 Afternoon Class

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=CAYDRibXFAC&t>

2.3.3 ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “A Day in the Life with ADHD”, 2016

“A Day in the Life with ADHD” เป็นภาพยนตร์สั้น โดย Charleston Shoe Productions

หนึ่งบอกเล่าและแสดงมุมมองในหนึ่งวันของเด็กหนุ่มผู้ป่วยโรคสมาธิสั้นที่กำลังจะไปโรงเรียน แม่ของเขาฝากให้เขาซื้อนมกลับมาให้ระหว่างทางกลับบ้าน ระหว่างไปเรียนเขาคิดเรื่องมากมาย ขณะเรียนก็ไม่สามารถตั้งใจจดจ่อกับการเรียนการสอนจนอาจารย์ต้องเชิญออกไปนอกห้อง แต่เมื่อเป็นสิ่งที่เขาสนใจก็สามารถทำได้ดีกว่าใคร แต่เมื่อกลับมาถึงบ้านเขาก็ลืมว่าต้องซื้อนมมาให้แม่ และนี่ไม่ใช่ครั้งแรกที่เขาลืม เขาเป็นแบบนี้ และเป็นต่อไปเรื่อย ๆ

ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้เป็นตัวอย่างที่ดีในการถ่ายทอดมุมมองของผู้ป่วยสมาธิสั้นออกมาได้ดี ชัดเจน และแสดงให้เห็นว่าพวกเขามีความสามารถได้ เมื่อเป็นเรื่องที่พวกเขาสนใจ



ภาพที่ 2.6 A Day in the Life with ADHD

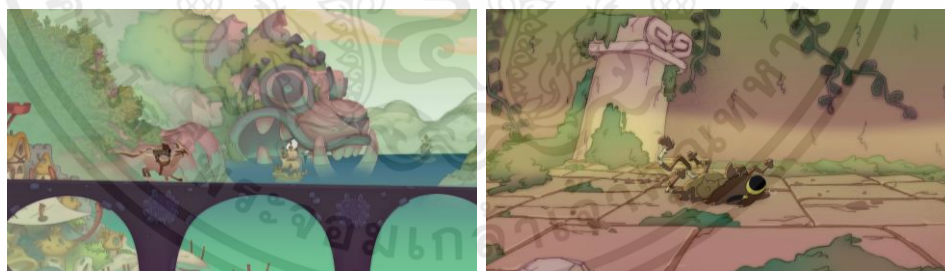
ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=t32CK5t8d2Q&t>

2.3.4 ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “The Legend of Pipi”

“The Legend of Pipi” เป็นแอนิเมชันสั้นแนวผจญภัย กำกับโดย Julia Schoel และ Birgit Uhlig

หนังบอกเล่าถึงการผจญภัยของ ปิปี ผู้กล้าแมงตัวน้อยที่ไม่เป็นที่ต้องการ แต่เป็นผู้กล้าที่เราจำเป็นต้องมี เขาออกเดินทางทำภารกิจช่วยเหลือเจ้าหญิงของอาณาจักรแมงที่ถูกลักพาตัว โดยปิปีนั้นได้ออกพบเจออุปสรรคและสถานที่ต่าง ๆ แต่เจ้าหญิงที่เขาต้องตามหา

แอนิเมชันสั้นเรื่องนี้เป็นตัวอย่างที่ดีในการออกแบบการผจญภัย และมุกตลกมาเสริมภายในเรื่องราวให้เรื่องราวดูมีชีวิตชีวามากขึ้น



ภาพที่ 2.7 The Legend of Pipi

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=l5cFbi02O34&t>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ศึกษาเทคนิคในการทำภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ

2.2.1 การเล่าเรื่องโดยใช้สัญลักษณ์

คือ การใช้สัญลักษณ์สื่อแทนความหมาย ให้ได้ความหมายที่ใกล้เคียงกับเนื้อหาหรือสิ่งที่ต้องการนำเสนอ เพื่อนำไปเปรียบเทียบกับสภาวะที่ตัวละครหลักกำลังพบเจอ

- 1) ภาพที่เบลอออกไปรอบตัว คือ การหลงลืมซึ่งรอบด้าน

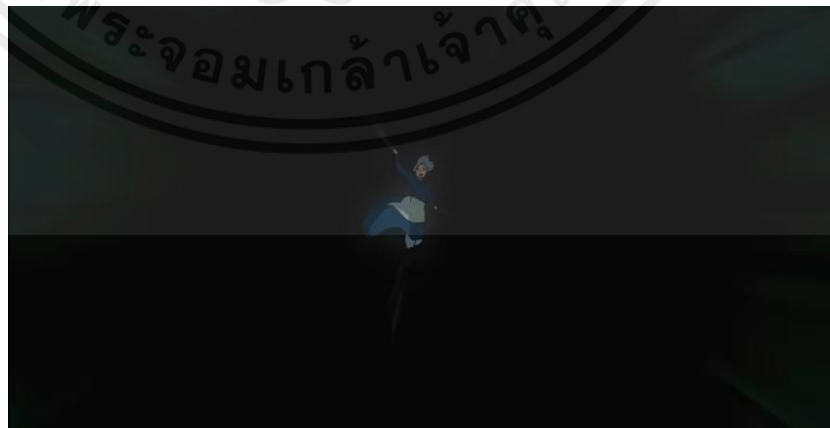


ภาพที่ 2.8 MEMO

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=CyGGpsbN55A>

ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น MEMO มีการใช้การหายไปของสีภาพและฉาก เพื่อสื่อว่าตัวละครกำลังลืมสภาพแวดล้อมรอบด้านไป เราจึงนำลูกเล่นนี้มานำเสนอในเรื่องของอาการสมาธิสั้นในการรับรู้รอบด้าน และหลงลืมง่าย

- 2) ร่วงหล่นในจินตนาการ คือ การถูกดึงออกมาจากสถานที่อื่นจากสิ่งเร้าภายนอก



ภาพที่ 2.9 “Falling” Howl’s Moving Castle

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในภาพยนตร์แอนิเมชัน Howl's Moving Castle มีการใช้การถูกดูหรือออก เพื่อสื่อว่านางเอกกำลังถูกดึงออกมาจากต่างสถานที่ต่างเวลา เป็นลูกเล่นที่เรานำมาใช้ กับนำเสนอในการได้สติกลับมาจากอาการเหม่อลอยของอาการสมาธิสั้น

2.4 ศึกษาเทคนิคในการเขียนบทภาพ (Storyboard)

การเขียนบทภาพ (Storyboard) คือ การเขียนภาพร่าง เพื่อกำหนดแนวทางให้กับภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นการกำหนดภาพรวมการเล่าเรื่อง ลำดับเนื้อเรื่อง และเนื้อหาให้เหมาะสม การจัดมุมกล้อง การเลือกใช้ขนาดภาพ และการเลือกองค์ประกอบภาพที่สำคัญจึงเป็นสิ่งจำเป็น

2.4.1 ขนาดภาพ

- 1) เน้นขนาดภาพที่เน้นสีหน้าและท่าทางตัวละคร ภาพแคบ เพื่อให้สามารถนำเสนอภาพยนตร์ที่เน้นการเล่าอารมณ์ความรู้สึกสนุกสนานและวุ่นวายได้ดีขึ้น



ภาพที่ 2.10 DANCE WITH THE SEASHELLS!

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=CyGGpsbN55A>



ภาพที่ 2.11 TRY HARD

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=LWpRdTMjEmM&t>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 2) สลับออกให้เห็นภาพโดยรวมเป็นครั้งคราวเพื่อเพิ่มข้อมูลลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละครและ Subject อื่น



ภาพที่ 2.12 Story Portfolio by Toniko Pantoja

ที่มา : <https://www.tonikopantoja.com/new-page-1>

2.4.2 มุมกล้อง

- 1) เน้นมุมกล้องระดับสายตา เพื่อให้รู้สึกเป็นช่วงเวลาธรรมดาในชีวิตประจำวัน



ภาพที่ 2.13 In a Heartbeat

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=2REkk9SCRn0>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 2) เน้นมุมกล้องเอียง เพื่อให้รู้สึกสนุกสนานขยับเขยื้อน หรือบ่งบอกว่าสถานการณ์ไม่ปกติ



ภาพที่ 2.14 Diamond Jack

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=2REkk9SCRn0>

2.4.3 การจัดวางองค์ประกอบ

- 1) เน้นการจัดวางองค์ประกอบให้เห็นตัวละครหรือ Subject หลัก เพื่อเสริมความโดดเด่นของเรื่องราวที่เล่าในขณะนั้น



ภาพที่ 2.15 “Obsidian” Adventure Time: Distant Lands

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 แนวความคิด (Theme)

ยามที่ผิดพลาด เด็กที่มีสภาวะสมาธิสั้นนั้นก็พึงต้องการกำลังใจจากคนใกล้ชิด

3.2 ประโยคขยาย (Logline)

เด็กหญิงติดโทรศัพท์ช่างฝัน ต้องทำงานบ้านให้เสร็จก่อนที่แม่จะกลับมาถึงบ้านเย็นนี้ให้ได้

3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

ยานิ เด็กหญิงมัธยมต้น ติดเล่นโทรศัพท์มือถือและหลุดเข้าไปในโลกจินตนาการแฟนตาซีของเธอ และถูกดึงกลับมาเพราะสายโทรเข้าจากแม่ว่าแม่กำลังกลับบ้าน ให้ล้างจานและทำความสะอาดบ้านให้เสร็จเรียบร้อยก่อนแม่จะกลับมาถึง เมื่อทำความสะอาดบ้านต่อไปเธอก็หลุดเหม่อเอ้อระเหยและติดอยู่โลกขนมเค้กในจินตนาการจากโทรศัพท์อีก

จนแม่เดินทางถึงบ้าน เธอล้างจานและเก็บผ้าอย่างเร่งรีบและไม่ละเอียดเรียบร้อย คุณแม่เห็นผลดังนั้นจึงถอนหายใจผิดหวัง แต่ยังคงลูบหัวเป็นกำลังใจให้ลูกของเธออยู่ดี

3.4 โครงเรื่องขยาย (Treatment)

Sequence A (Introduction)

นิ เด็กหญิงมัธยมต้น กำลังนั่งเล่นมือถืออย่างเพลิดเพลินอยู่บนโซฟาของห้องนั่งเล่น เธอเล่นเกมมือถือไปเรื่อย ๆ เพื่อตามหาสิ่งที่น่าสนใจ จนกระทั่งเลื่อนผ่านไปเห็นวิดีโอแม่มดที่กำลังโยยบินในโลกแฟนตาซี เธอรู้สึกสนใจเป็นอย่างมาก จนโดนดูดหลุดเข้าไปในโลกที่เธอจินตนาการ เธอได้ขี่ไม้กวาดบินและบินตี๋มตำกับแสงจันทร์เสมือนแม่มดจริง ๆ แต่แล้วก็ได้ยินเสียงเหมือนเสียงโทรศัพท์ที่สั้น เธอสะดุ้งตกใจและร่วงหล่นจากไม้กวาด

Sequence B (Action)

นิกลับมาโลกความเป็นจริง คุณแม่ได้โทรมาหา และบอกว่าจะกลับมาบ้าน ให้เก็บห้องให้เรียบร้อยก่อนแม่กลับมา นิไม่อยากทำมาก นอนเอ้อระเหยจนเวลาผ่านไปเป็นชั่วโมงกว่าจะลุกไปล้างจาน

ได้ ล้างจานไปได้ครูเดียวคุณแม่ก็ส่งข้อความมาหาอีกครั้ง ทำให้ไม่ต้องเร่งมือสุดความสามารถ เมื่อล้างเสร็จ นิจึงเข้าไปเก็บผ้าที่ห้องนอน ระหว่างที่กำลังเก็บเสื้อผ้า นิเกิดหัวขึ้นมาเลยเปิดโทรศัพท์ดู เห็นโปรโมชันเค้กลดราคา นิตื่นตื่นสนใจจนหลุดเข้าไปในโลกของขนมหวาน มีเค้กขนาดมหึมาอยู่ข้างหน้า เรือดีใจมาก วิ่งเข้าไปจับยึดขนมเข้าปากอย่างเอร็ดอร่อย ทันใดนั้นก็มึนเสียวกระดิงจากหน้าประตู นิตกใจและรีบเก็บของทุกอย่างยัดเข้าไปในตู้เสื้อผ้าอย่างเร่งรีบ

Sequence C (Resolution)

คุณแม่กลับมาถึงบ้านแล้ว นิรีบออกไปเปิดประตูอย่างรีบร้อน กล่าวต้อนรับคุณแม่แบบเหงื่อออกพลัก คุณแม่มองไปรอบห้องและเห็นข้อผิดพลาดมากมาย ทั้งยังไม่ได้เก็บขนมที่กินทิ้งไว้บนโซฟา ซิงค์ล้างจานที่น้ำยังปิดไม่สนิท สีหน้าคุณแม่เริ่มไม่พอใจ แต่แล้วก็มีเสียงคล้ายของหล่นดังมาจากห้องนอน คุณแม่เปิดประตูห้องเข้าไปพบว่า กองเสื้อผ้าได้ทะลักออกมาจากตู้เสื้อผ้า นิสั่นกลัวถึงความผิดพลาดที่ทำไว้ คุณแม่เห็นจึงถอนหายใจออกมาอย่างผิดหวัง แต่ก็ให้กำลังใจโดยการลูบหัวอยู่ดี

3.5 บทภาพยนตร์ (Screenplay)

ฉากที่ 1 ภายใน / ห้องรับแขก / บ่าย

ยานินอนเล่นโทรศัพท์มือถืออยู่บนโซฟาพร้อมกระดิกขาสบายใจ มือขยับเลื่อนดูคลิปวิดีโอสั้นเลื่อนไปเรื่อย ๆ ตั้งแต่คลิปวิดีโออาหาร คลิปวิดีโอการ์ตูน ไปจนถึงคลิปวิดีโอของแม่มดน้อยที่ขยับนั่งบนไม้กวาดและออกโลดแล่นบนท้องฟ้า บรรยากาศรอบตัวของเธอรู้อยู่และจางออก ขณะที่เธोज้องมองสนใจคลิปวิดีโอที่เริ่มยิ้มกว้าง ดวงตาเป็นประกายตื่นเต้นสดใส สายลมพัดออกมาจากจอโทรศัพท์มือถือ ขยายใกล้ชิดให้เห็นเข้าไปในดวงตาประกายและส่องกะพริบจ้า เธอหลุดหายไปในโลกใบนั้น

ตัดไป

ฉากที่ 2 ภายนอก / ท้องฟ้าโลกแฟนตาซี / กลางคืน

ยานิที่ตาเป็นประกายร่วงหล่นในอากาศท่ามกลางทิวทัศน์ท้องฟ้ายามกลางคืน โบใหญ่สีแดงบนศิระชะและผ้าคลุมแม่มดบนหลังปรากฏขึ้นเมื่อเธอหมุนตัวร่วงลงนั่งบนไม้กวาดพิเศษพอดิบพอดี เธอขี่ไม้กวาดออกบินร่วมกับฝูงนกยามค่ำคืน บินเข้าหาดวงจันทร์เต็มดวงส่องสว่าง และแสงไฟเมืองปราสาท

แฟนตาซีดงาม นกตัวหนึ่งขยับบินผ่านสายตาของเธอใกล้ชิด ยานิกำลังเอื้อมมือออกไปจะจับเจ้านกน้อย
ทันใดนั้น เสียงสั่นและเสียงเรียกเข้าโทรศัพท์ดังขึ้น เธอสะดุ้งตกใจและร่วงหล่นลงจากไม้กวาด ไม้กวาด
วิเศษเองก็ร่วงลงเช่นกัน

ตัดไป

ฉากที่ 3 ภายใน / ห้องรับแขก / บ่าย

โทรศัพท์มือถือตกลงร่วงใส่หน้ายานิ บนศีรษะของเธอยังคงเหลือโอบจากการเล่นในจินตนาการ
เธอหยิบโทรศัพท์ขึ้นมาดูและชะงักไปเมื่อเห็นว่าเป็นแม่ของเธอที่โทรมา เธอกรับอย่างกังวล

แม่
ฮัลโหล นิ
ยานิ
คะแม่
แม่

วันนี้แม่เลิกงานเร็ว จะเข้าไปไวหนอยนะ เก็บบ้านให้แม่ด้วย

เสียงของแม่เป็นเสียงที่จริงจังและดูดุ เต็ดขาด บอกกับยานิก่อนจะวางสายไป

ยานิวางโทรศัพท์ลงบนอก สายตามองออกไปยังห้องครัวที่มีจานสกปรกยังไม่ได้ล้างอยู่จำนวน
หนึ่ง รวมไปถึงผ้าที่วางเกลื่อนรกบนพนักโซฟา เสียงของแม่ยังคงดังกังอยู่ในหัวของเธอ เธอยังคงนอน
เหม่ออยู่บนโซฟาท่ามกลางของเล่นเกลื่อนพื้นและบ้านที่ยังไม่ถูกเก็บเรียบร้อย ไม้กวาดทำความสะอาดยัง
วางอยู่ด้านข้าง จนเวลาล่วงเลยไปจนเริ่มเย็น

ตัดไป

ฉากที่ 4 ภายใน / ห้องครัว / เย็น

ยานิขัยยัดตัวก่อนจะลุกจากโซฟาพร้อมกับโทรศัพท์มือถือ ในขณะที่เธอก็เดินไปเริ่มล้างจานจนได้ไม่นานนักโทรศัพท์ก็เริ่มสั่น หน้าจอสว่างขึ้น ข้อความแจ้งเตือนอีกครั้ง ยานิสะบัดมือสะบัดน้ำก่อนจะหยิบโทรศัพท์ขึ้นมาดู พบว่าเป็นข้อความจากแม่ของเธอ

แม่

อีกชั่วโมงถึงบ้าน จะเอาอะไรไหม?

ยานิเริ่มเล็กน้อย และรีบตั้งใจล้างจาน ขัดถูให้เสร็จสิ้นจนฟองฟู่ไปทั่วอ่างล้างจาน รีบปิดก๊อกน้ำไป โดยที่ก๊อกน้ำยังมีน้ำหยดอยู่เล็กน้อย

ตัดไป

ฉากที่ 5 ภายใน / ห้องนอน / เย็น

ยานิย้ายมานั่งเก็บห้องนอนและพับผ้าเก็บใส่ตะกร้า เธอหยิบผ้ามาโยนเก็บใส่ตะกร้าอย่างเบื่อหน่าย ยานิถอนหายใจ และท้องของเธอก็เริ่มสั่นร้อง เธอจึงหยิบโทรศัพท์มือถือขึ้นมาหาแอปพลิเคชันสั่งอาหารดูอาหาร โปรโมชันลดราคาของเค้กอลังการแสนอร่อย ราดและตกแต่งอย่างน่าทานก็แสดงขึ้นมา ยานิมองมันด้วยสายตาเป็นประกายตื่นเต้น น้ำลายเริ่มไหลจากริมฝีปาก และค่อย ๆ หยดลงแปรเปลี่ยนเป็นดั่งซ็อกโกแลตเหลวที่ราดบนเค้กครีมสีขาวสวยสูงหลายชั้นที่ตกแต่งด้วยสตอร์วเบอร์รี่สดลูกใหญ่

ตัดไป

ฉากที่ 6 ภายนอก / โลกขนมหวาน / กลางคืน

เค้กใหญ่ยักษ์อลังการสูงหลายชั้นตั้งตระหง่านอยู่กลางดินแดนที่เต็มไปด้วยขนมหวานน้อยใหญ่ หลากหลายชนิดมากมาย ร่างเล็กที่อยู่ท่ามกลางขนมมากมายคือยานิ เธอตาเป็นประกาย แก้มแดง ยิ้มกว้างตื่นเต้นทั้งน้ำลายไหล วิ่งเข้าหาเค้กยักษ์ทั้งห้าแขนพร้อมกอดเค้ก เธอกระโดดขึ้นไปเกาะเค้กยักษ์และออกแรงดึงก้อนเค้กขนาดใหญ่ยิ่งกว่าทั้งตัวเธอรับไหวออกมา เธอตกลงไปนอนกอดเค้กบนพื้นครีม ดึงขึ้น

เค้กออกมากินไม่หยุดอย่างเอร็ดอร่อยจนใบหน้าเข้มนไปด้วยแป้งเค้กและครีมหวาน ทันใดนั้น ก็มีเสียง
ออดดังแทรกเข้ามา

ตัดไป

ฉากที่ 7 ภายใน / ห้องนอน / คำ

แม่

นิ นี ! เปิดประตูลูก

เสียงของแม่ดังเข้ามาจากหน้าห้องคอนโด ยานิกำลังกอดตะกร้าผ้าค่างตุสนุกสนานก่อนจะหันไป
ตามเสียง บนโหลมีผ้าคลุมسترอว์เบอร์รี่คล้ายขนมเค้กที่เพิ่งทานไปในจินตนาการ ท่ามกลางกองผ้าในห้อง
ที่ยังเก็บไม่เสร็จดี เธอจึงเร่งรีบโยนกองของทุกอย่างทั่วห้องเข้าไปในตะกร้า ผลักมันเข้าไปซ่อนอยู่ในตู้
เสื้อผ้าและรีบวิ่งออกไป

ตัดไป

ฉากที่ 8 ภายใน / คอนโด / คำ

ยานิเร่งรีบมาเปิดประตูคอนโด ทั้งเหงื่อตกและหอบเร่งรีบ แม่ปิดประตูและเดินเข้ามาในห้อง
พร้อมกับลูกสาวของเธอ

ยานิ

แม่นู้นี่นะ หนูอะ ล้างจาน เก็บบ้านแล้ว หนูเก่งมั๊ย?

ยานิว่าถามพร้อมสีหน้ายิ้มสู้เสื่อ ขณะที่แม่กำลังกวาดสายตาขึ้นไปดูรอบห้อง พบว่าห้องรับแขกก็
ไม่ถูกทำความสะอาด ของเล่น ผ้า ไม้กวาดและเศษขนมยังเกลื่อนอยู่ สีหน้าของแม่เปลี่ยนไปเป็นไม่พอใจ
ทันที ยานิเห็นดังนั้นก็เริ่มเหงื่อแตกหนัก เปลี่ยนเป็นสีหน้ากังวลและมองเหล่ไปทางห้องครัวที่มีเสียงหยด
น้ำอยู่เป็นพัก ๆ แม่จึงหันขวับตามสายตาลูกสาว และได้เห็นอ่างล้างจานที่ยังมีก๊อกน้ำปิดไม่สนิท มีน้ำเลอะ

กระเด็นไปเสียทั่วจากเมื่อตอนยานีล้างจาน ในขณะที่นั่นเองก็มีเสียงของซึ้นใหญ่ตกเสียงดังมาจากด้านหลังพวกเขา

ตัดไป

ฉากที่ 9 ภายใน / ห้องนอน / คำ

แสงลอดออกจากห้องรับแขกเข้าไปในห้องเมื่อเปิดประตูเปิดเข้าไป ให้เห็นตะกร้าผ้าที่ถูกยัดวางไว้อย่างไม่ระมัดระวังร่วงตกลอกมาจากตู้เสื้อผ้า ในตะกร้าที่ร่วงลงมานั้นเต็มไปด้วยผ้าหลายชนิดที่ควรเก็บแยกออกจากกันแต่ถูกโยนกองรวมกันไว้ ยานีเหวี่ยงตมองสภาพตะกร้าและห้องที่ดูรกไม่เหลือภาพดีก่อนจะเงยหน้าขึ้นไปมองแม่อย่างกังวล แม่ถอนหายใจออกมาอย่างผิดหวัง ยานีก้มหน้าลงมองพื้นอย่างรู้สึกผิด แต่แม่ของเธอก็วางมือลงบนศีรษะของยานีและลูบให้กำลังใจเบา ๆ

จบ

3.6 บทภาพ (Storyboard)

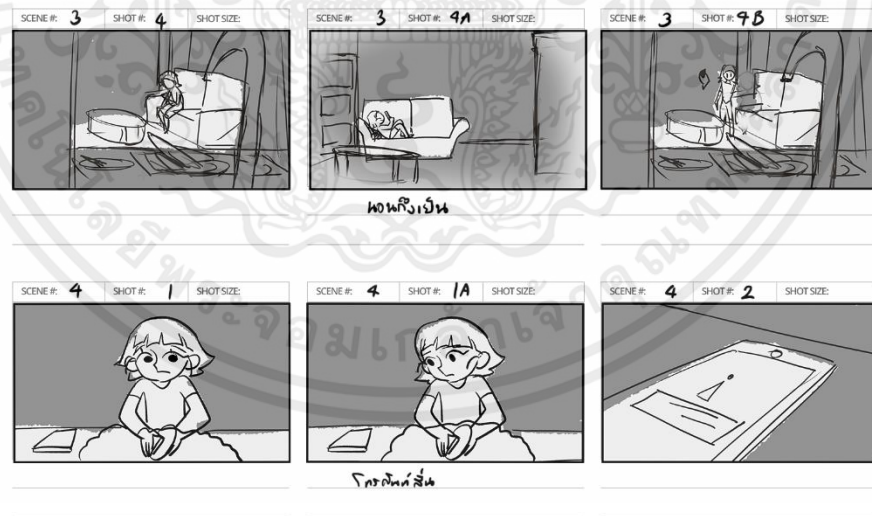


ภาพที่ 3.1 Storyboard 01 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกันต์ เส้นดิระ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.2 Storyboard 02 เรื่อง “Distraction” โดย รลิกานต์ เส้นดิระ, 2566



ภาพที่ 3.3 Storyboard 03 เรื่อง “Distraction” โดย รลิกานต์ เส้นดิระ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

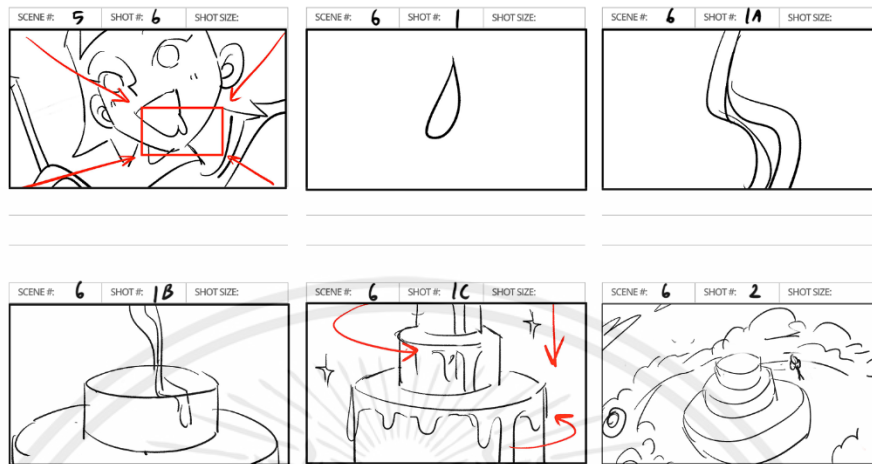


ภาพที่ 3.4 Storyboard 04 เรื่อง "Distraction" โดย รสสิกานต์ เส้นตึระ, 2566

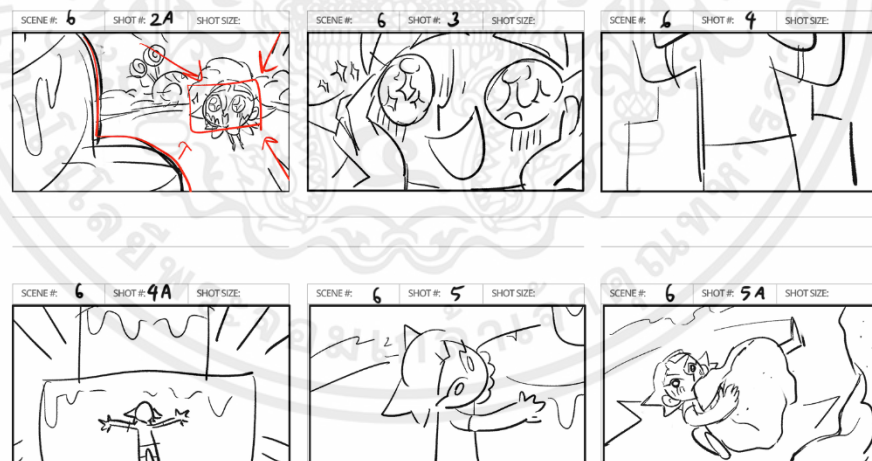


ภาพที่ 3.5 Storyboard 05 เรื่อง "Distraction" โดย รสสิกานต์ เส้นตึระ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

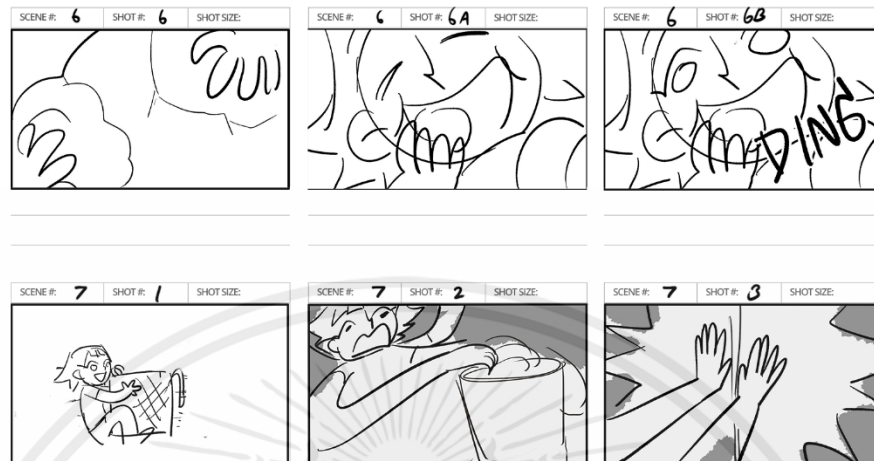
PROJECT **ATTENTION, PLEASE**PAGE **6 / 10**

ภาพที่ 3.6 Storyboard 06 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นตึระ, 2566

PROJECT **ATTENTION, PLEASE**PAGE **7 / 10**

ภาพที่ 3.7 Storyboard 07 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นตึระ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PROJECT **ATTENTION, PLEASE**PAGE **8 / 10**

ภาพที่ 3.8 Storyboard 08 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นตึระ, 2566

PROJECT **ATTENTION, PLEASE**PAGE **9 / 10**

ภาพที่ 3.9 Storyboard 09 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นตึระ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PROJECT **ATTENTION, PLEASE**PAGE **10 / 10**

ภาพที่ 3.10 Storyboard 10 เรื่อง “Distraction” โดย รลิกานต์ เส้นดีระ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

ในการสร้างสรรค์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “Attention Please!” ได้แบ่งกระบวนการทำงาน ออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-production)
- 2) ขั้นตอนการผลิต (Production)
- 3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)

4.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-production)

4.1.1 การเขียนบทภาพยนตร์

- 1) เริ่มคิดหัวข้อ ค้นหาสิ่งที่น่าสนใจเพื่อนำมาเขียนบท และศึกษาเรื่องราวรวมถึงข้อมูลของสภาวะสมมติสั้น
- 2) ค้นหาภาพยนตร์ต้นแบบ และศึกษาข้อมูลอ้างอิงที่เกี่ยวข้อง
- 3) วิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลที่ศึกษาไว้ เพื่อเขียนและพัฒนาบทภาพยนตร์
 - แนวความคิด
 - โครงเรื่อง
 - เรื่องย่อ
 - โครงเรื่องขยาย
 - บทภาพยนตร์
 - เล่าเรื่องผ่านบทภาพ

4.1.2 การเขียนบทภาพ (Storyboard)

เมื่อบทภาพยนตร์ถูกปรับปรุงไปจนถึงระดับหนึ่งแล้ว จึงนำบทภาพยนตร์นั้นมาพัฒนาต่อเป็นบทภาพ ซึ่งบทภาพ คือการกำหนดลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้น รวมไปถึงมุมกล้อง และวิธีการดำเนินเรื่อง



ภาพที่ 4.1 Storyboard Development 01 โดย รสีกานต์ เส้นตริยะ, กฤตภัทร บุษยบัณฑิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.2 Storyboard Development 02 โดย รลิกานต์ เส้นติระ, ศรีนธร เชื้ออินสูง

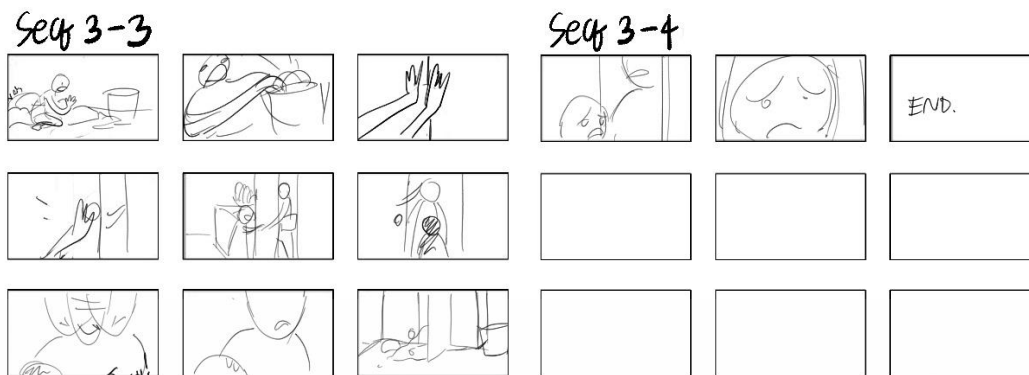


ภาพที่ 4.3 Storyboard Development 03 โดย รลิกานต์ เส้นติระ, ศรีนธร เชื้ออินสูง



ภาพที่ 4.4 Storyboard Development 04 โดย รลิกานต์ เส้นติระ, ศรีนธร เชื้ออินสูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.5 Storyboard Development 05 โดย รสีกานต์ เส้นดิระ, ศรินธร เชื้ออินสูง

จากแบบร่างทั้งหมด นำไปสู่บทภาพฉบับสมบูรณ์

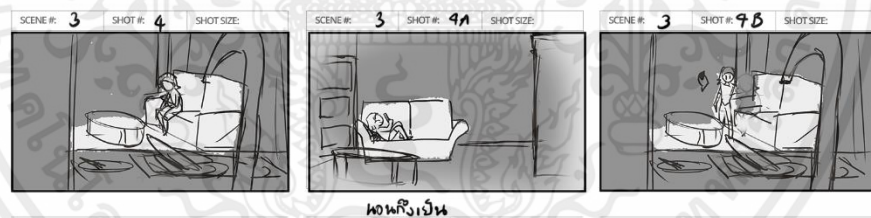


ภาพที่ 4.6 Storyboard 01 เรื่อง “Distraction” โดย รสีกานต์ เส้นดิระ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.7 Storyboard 02 เรื่อง “Distraction” โดย รลิกานต์ เส้นตึรข, 2566



ภาพที่ 4.8 Storyboard 03 เรื่อง “Distraction” โดย รลิกานต์ เส้นตึรข, 2566

เอกสรน้เป็นเอกสรน้ที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งนเพื่อกรศึกรท่ำนัน ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้นกรค้
ไม่ว่กรณ้ใด ๆ ทั้งสิ้น อึกทั้งท่ำนมีให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้งอิงถึงเจ้ของเอกสรน้ทุกคร้งที่มีกรนำไปใช้

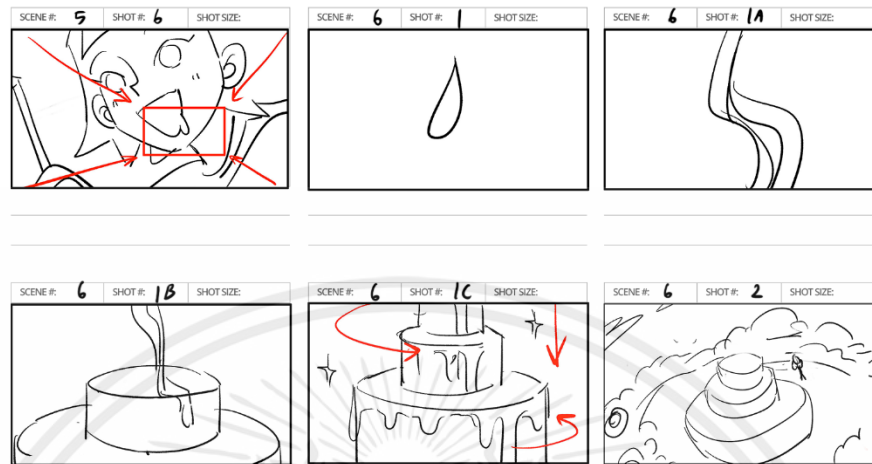


ภาพที่ 4.9 Storyboard 04 เรื่อง “Distraction” โดย รลิกานต์ เส้นติระ, 2566

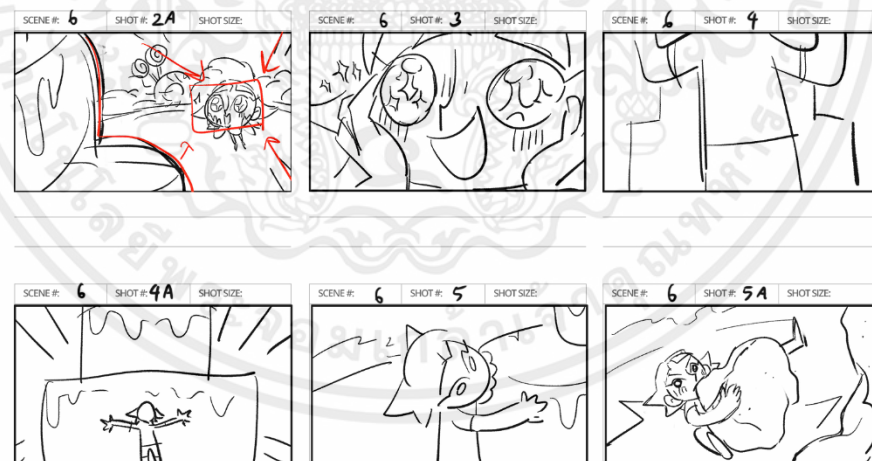


ภาพที่ 4.10 Storyboard 05 เรื่อง “Distraction” โดย รลิกานต์ เส้นติระ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

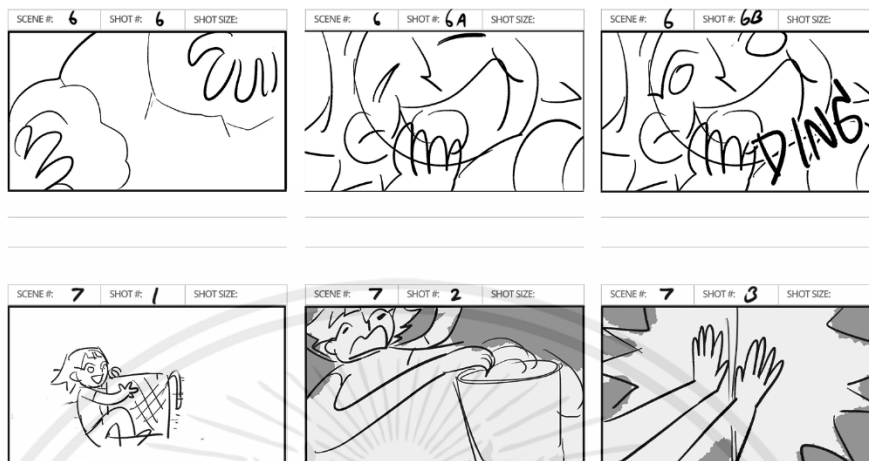
PROJECT **ATTENTION, PLEASE**PAGE **6 / 10**

ภาพที่ 4.11 Storyboard 06 เรื่อง “Distraction” โดย รลิกานต์ เส้นตึระ, 2566

PROJECT **ATTENTION, PLEASE**PAGE **7 / 10**

ภาพที่ 4.12 Storyboard 07 เรื่อง “Distraction” โดย รลิกานต์ เส้นตึระ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

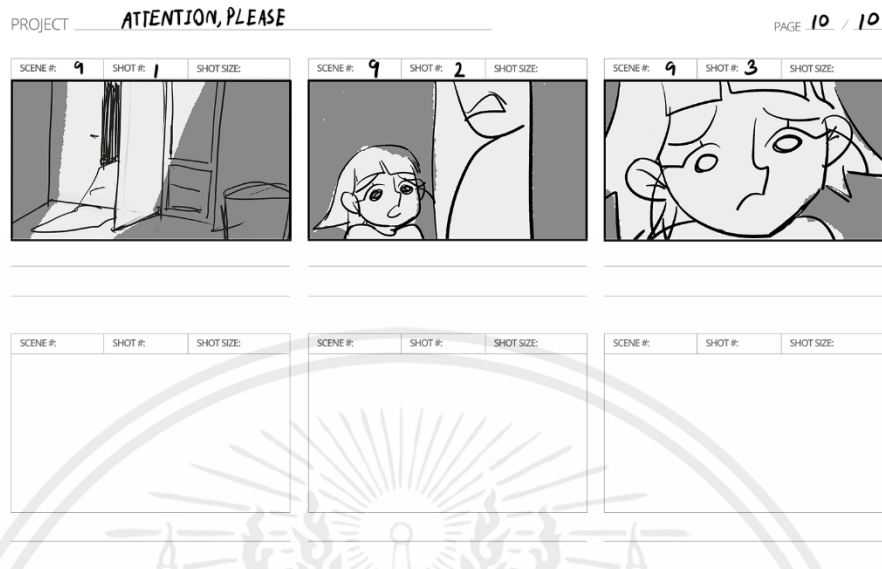
PROJECT **ATTENTION, PLEASE**PAGE **8 / 10**

ภาพที่ 4.13 Storyboard 08 เรื่อง “Distraction” โดย รลิกานต์ เส้นตึระ, 2566

PROJECT **ATTENTION, PLEASE**PAGE **9 / 10**

ภาพที่ 4.14 Storyboard 09 เรื่อง “Distraction” โดย รลิกานต์ เส้นตึระ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.15 Storyboard 10 เรื่อง “Distraction” โดย รลิกานต์ เส้นดีระ, 2566

4.1.3 ข้อมูลตัวละคร (Character Profile)

1) ยานิ

เด็กหญิงมัธยมต้น นิสัยซุกซน และมักใช้เวลาว่างไปกับการเล่นโทรศัพท์มือถือหรือเล่นเกม เนื่องจากแม่ของเธอไม่ค่อยมีเวลาว่างจึงไม่มีเวลาอยู่ร่วมกันมาก

2) แม่

แม่ของยานิ เป็นแม่เลี้ยงเดี่ยว อายุประมาณ 40 ปี ทำงานเป็นผู้จัดการในสำนักงาน อาชีพมั่นคง รายได้สูง มักมีงานยุ่งตลอด ไม่มีเวลาอยู่กับลูกมากนักจึงให้โทรศัพท์ลูกไว้

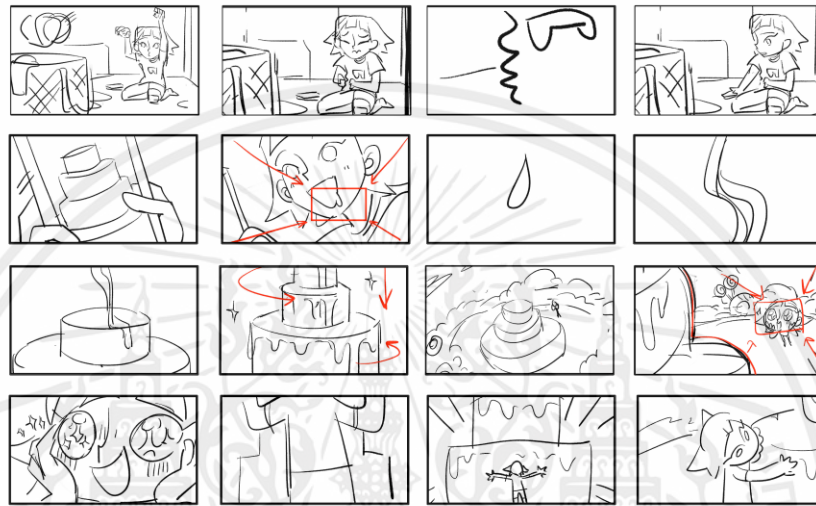
4.1.4 ฉากและสถานที่ (Location)

โดยในภาพยนตร์เรื่องนี้มีสถานที่ทั้งหมด 3 สถานที่ คือ

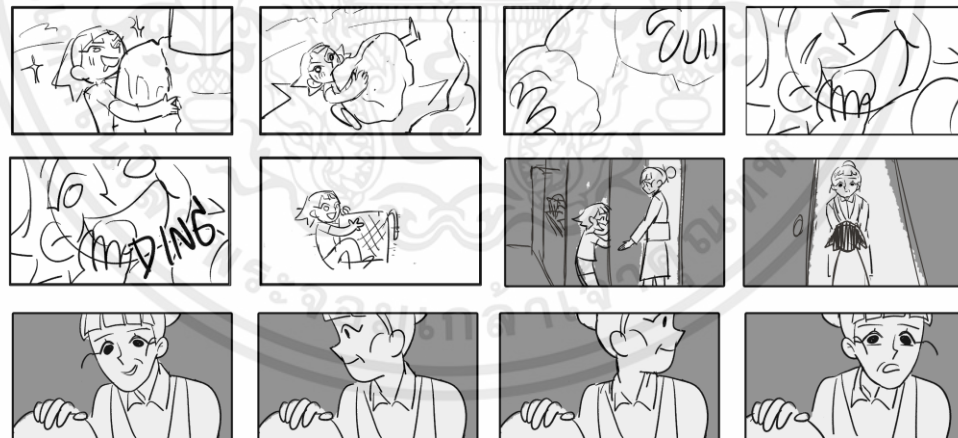
- 1) ห้องคอนโดของครอบครัวยานิ สำหรับครอบครัว 2 คน แม่และลูก
- 2) เมืองแพนตาซี เมืองกว้างใหญ่ บรรยากาศให้ความรู้สึกต้องมนต์วิเศษ
- 3) โลกขนมหวาน ดินแดนที่มีขนมอยู่ทั่วรอบด้าน ให้ความรู้สึกรักน่าน่ากิน

4.1.5 ขยายภาพวาดประกอบสำหรับแอนิเมติก

เป็นการนำบทบาท (Storyboard) ทั้งหมดมาจัดเรียงเข้าด้วยกันเป็นวิดีโอ โดยการทำ Animatic จะช่วยให้เห็นภาพรวม จังหวะ การกระทำของตัวละคร เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และยังช่วยให้เห็นความต่อเนื่องของเนื้อหาของเรื่องได้อย่างชัดเจนมากขึ้น ต้องการความละเอียดมากขึ้นของภาพจากบทบาท จึงมีการจัดวาดภาพเพิ่มเพื่อความชัดเจนมากขึ้น



ภาพที่ 4.16 Polishing Storyboard 01 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นตึระ, 2566



ภาพที่ 4.17 Polishing Storyboard 02 เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกานต์ เส้นตึระ, 2566

4.1.6 การวางแผนการทำงาน (Breakdown)

จัดสร้างตารางแผนงานรวมเพื่อการสื่อสารและการมองภาพรวมที่สะดวกมากขึ้น

1	SHOT NAME	SNAP SHOT	TASK DESCRIPTION	TASK	ASSIGN	PROGRESS(%)	REMARK	DURATION
2	AD_DW_C010		คลีนอัป					37
3				Artist		DONE		
4				Key Animator	Ping	DONE		
5				Betweenner	Ping	DONE		
6				Lining	Mina	DONE		
7				Coloring	bell	DONE		
8				Compositor		DONE		
9				Sound FX		DONE		
10	AD_DW_C011		พริกหน้าติดหมอบ / ปากพูด / เดิมโบว์					60
11				Artist		DONE		
12				Key Animator	Asna	DONE		
13				Subviewer		DONE		
14				Lining	Asna	DONE		
15				Coloring	Asna/Auey	DONE		
16				Compositor		DONE		
17				Sound FX		DONE		
18	AD_DW_C012		เดิน / เดิมไม่กวาด / เดิมโบว์ / เปลี่ยนจาก					
19				Artist		DONE		
20				Key Animator	Diva	DONE		

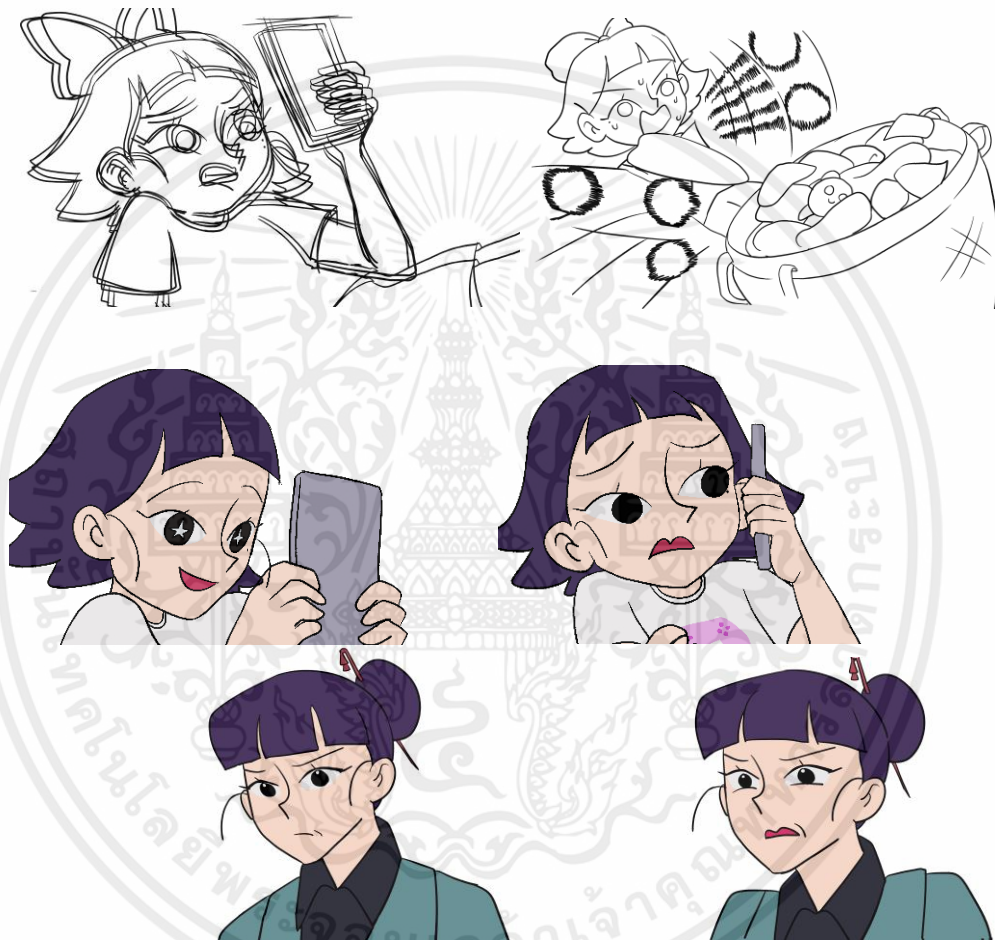
ภาพที่ 4.18 Breakdown การทำงาน เรื่อง “Distraction” โดย รสสิกันต์ เส้นตึระ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

4.2.1 สร้างภาพเคลื่อนไหวตัวละคร (Animation)

โดยในขั้นตอนนี้จะเป็นส่วนความรับผิดชอบของนายกฤตภัทร บุษยบัณฑิต โดยผู้เขียนโครงการได้มีส่วนร่วมในการวาดภาพ ตัดเส้น และลงสีตีบต่าง ๆ



ภาพที่ 4.19 การวาดและลงสีตีบ เรื่อง “Distraction” โดย รสิกันต์ เส้นติระ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุป

หลังจากได้ดำเนินโครงการภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ “ATTENTION, PLEASE” ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะที่ได้จากการเรียนรู้ตลอดปีการศึกษา อาทิเช่น ทักษะการสร้างสรรค์เรื่องราว การจัดการเวลาและการสื่อสารกับทีมงานทุกคน การตัดสินใจและการรับมือกับความตึงเครียด ถึงแม้ว่าจะมีข้อบกพร่องหลายประการที่ควรจะต้องได้รับการแก้ไข แต่เนื่องด้วยระยะเวลา และจำนวนสมาชิกที่มีไม่มาก แต่ก็สามารถจัดการวางแผนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ออกมาได้ตามที่คาดหวังไว้

อีกทั้งประสบการณ์การเรียนรู้ตลอดการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันสั้นนี้ ข้าพเจ้าจะนำไปต่อยอดเพื่อพัฒนาตนเองและเป็นแนวทางในการทำงานในอนาคตต่อไป

5.2 อุปสรรคในการทำงาน

ในระหว่างการผลิตผลงานศิลปะชิ้นนี้ เกิดอุปสรรคมากมาย ทั้งในส่วนของบทภาพยนตร์ที่ถูกปรับปรุงแก้หลายต่อหลายครั้ง จนทำให้เกิดความล่าช้าในช่วงระยะเวลาของขั้นตอนการผลิต อีกทั้งการทำหน้าที่ผู้กำกับถือว่าเป็นงานที่หนักหนาพอสมควรทำให้สภาพร่างกายและจิตใจได้รับแรงกดดัน อีกทั้งการประเมินปริมาณงานและเวลาที่ค่อนข้างจะจำกัด สร้างความเหนื่อยล้าต่อข้าพเจ้า และส่งผลกระทบต่อไปยังคณะผู้จัดทำอีกด้วย ทำให้ข้าพเจ้าควบคุมคุณภาพงานได้ไม่ดีเท่าที่ควรในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์

เมื่อการเริ่มต้นทำงานติด ๆ ขัด ๆ ไม่ค่อยราบรื่นส่งผลทำให้ช่วงระหว่างการทำงานในส่วนอื่น ๆ เกิดอุปสรรคตามมา ไม่ว่าจะเป็นการควบคุมเรื่องราวของการสร้างสรรค์บทภาพยนตร์ให้สำเร็จซึ่งเป็นเป้าหมายแรก ไปจนถึงการปรับปรุงโครงการให้สามารถดำเนินงานต่อได้ตามด้วยทรัพยากรที่ทีมงานและเวลาที่เหลืออยู่ ซึ่งต้องใช้ความพยายามในการสื่อสารกับสมาชิกทุกคนในกลุ่ม และต้องมีความแน่วแน่ชัดเจนในการตัดสินใจ เพื่อให้สามารถควบคุมงานทั้งหมด การสื่อสารภายในทีมและการควบคุมดูแลภาพรวมของงานอีกด้วย

5.3 ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอแนะขั้นตอนวางแผนก่อนการผลิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการวางแผนขั้นตอนการผลิตนั้น ควรคำนึงถึงขอบเขตงาน และหัวข้องานเป็นอย่างมาก การมีบทบาทหน้าที่ที่ชัดเจนและแนวทางการเล่าเรื่องที่ชัดเจนสำคัญมากในการเป็นฐานตั้งต้นให้กับคณะผู้จัดทำทุกคน ควรรู้จักหาข้อมูลและค้นคว้าอย่างละเอียดและตรงจุดเสมอ เพื่อให้สามารถตัดสินใจเลือกจุดงานที่เหมาะสมได้อย่างครบถ้วน

2) ข้อเสนอแนะขั้นตอนการผลิต

ควรรู้จักวางแผนการทำงานเสมอ รู้จักลำดับความสำคัญหลักของตัวงานที่มีผลกระทบต่อชิ้นงานโดยรวม เพื่อให้การทำงานดำเนินไปอย่างราบรื่นมากขึ้น

3) ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

รู้จักการสื่อสาร พูดคุย และชี้แจงร่วมแก้ไขปัญหา ประสานงานร่วมกับทีมเสมอ



บรรณานุกรม

ทำความเข้าใจ TikTok Brain ปล่อยคลิปดูคลิปสั้น พาสมาธิสั้น-ความจำสั้น. (2022). สืบค้นเมื่อ 8 กันยายน 2566.

<https://www.springnews.co.th/digital/828465>

โรคสมาธิสั้น. สืบค้นเมื่อ 8 กันยายน 2566.

https://www.manarom.com/blog/adhd_disorder.html

ทำไมถึงไม่ควรดูท่าหรือตีเด็ก. (2019). สืบค้นเมื่อ 8 กันยายน 2566.

<https://mgronline.com/qol/detail/9620000098567>





เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล รสีกานต์ เส้นดิระ
 วัน เดือน ปีเกิด 9 สิงหาคม พ.ศ.2544
 ที่อยู่ 92/55 ซอยสุวินทวงศ์ 38 ถนนสุวินทวงศ์ แขวงลำผักชี เขตหนองจอก
 กรุงเทพมหานคร 10530
 E-mail rsk.sentira@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2551 ประถมศึกษา โรงเรียนโสมมาภานุสรณ์ รามคำแหง
 พ.ศ.2557 มัธยมต้น โครงการพิเศษวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์
 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า
 พ.ศ.2560 มัธยมปลาย แผนการเรียนวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์
 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า
 พ.ศ.2563 ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย
 ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประสบการณ์ทำงาน

พ.ศ.2566 ฝึกงาน ตำแหน่ง Digital Artist ที่ Omnipath Creative Art Studio

ผลงาน

พ.ศ.2566 ผู้กำกับแอนิเมชัน “Friend – Horror Animation Project”
 พ.ศ.2565 ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน “JIL-JIL”
 พ.ศ.2564 ผู้เขียนบทภาพ (Storyboard) แอนิเมชัน “ส้มตำกุ่ม”