

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน เรื่อง “ดินแดนแห่งความหวัง”
DIRECTING OF STOP-MOTION ANIMATION “FACTORY OF EVERYTHING”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน
เรื่อง ดินแดนแห่งความหวัง
DIRECTING OF STOP-MOTION ANIMATION
“FACTORY OF EVERYTHING”

นักศึกษา

ณัฐรามาศ เนตรสาส์

รหัสประจำตัว

63020298

ปริญญา

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา

ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์จรรยา หะตะโยธิน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์จรรยา หะตะโยธิน)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่.....29.....เดือน...เมษายน.....พ.ศ...2567...

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน
เรื่อง “ ดินแดนแห่งความหวัง ”

DIRECTING OF STOP-MOTION ANIMATION

“FACTORY OF EVERYTHING”

นักศึกษา

ณัฐธามาศ เนตรสาลี

รหัสประจำตัว

63020298

หลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา

ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2566

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์จรรยา หะตะโยธิน

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากนางสาวนิจวิภา สมอแข็งซึ่งเป็นเพื่อนร่วมทีมศิลปนิพนธ์ที่เพื่อนของข้าพเจ้าได้เคยทำไว้ในงาน Concept art ตอนปี 3 นำมาต่อยอดเรื่องราวและประเด็นทางสังคมอย่างอุตสาหกรรม Fast Fashion กับเยาวชนผู้ถูกกดขี่แรงงาน ซึ่งในประเด็นเหล่านี้บางคนอาจจะมองว่าเป็นเรื่องที่ไกลตัวหรือเป็นเรื่องที่เคยเกิดขึ้นมานานมากแล้ว แต่แท้จริงแล้วยังคงมีให้เห็นอยู่ในสังคมหรือตามสื่อต่าง ๆ เพียงแต่ผู้คนเลือกจะเมินเฉย ด้วยเหตุนี้ข้าพเจ้าจึงนำประเด็นเหล่านี้มาเป็นแรงบันดาลใจแรกที่ข้าพเจ้าต้องการที่จะสื่อให้ผู้ชมรับรู้และสะท้อนให้ผู้ชมได้เห็นถึงมุมมองของเยาวชนที่ถูกใช้แรงงานภายใต้อุตสาหกรรม Fast fashion โดยถ่ายทอดออกมาเป็น ภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิคสตอปโมชันที่ข้าพเจ้าชื่นชอบมาใช้ในการงานชิ้นนี้ เพื่อสื่อสารถึงความบิดเบี้ยวภายในจิตของโลกตัวละครได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน เรื่อง “ Factory of Everything ” และศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ข้าพเจ้าต้องขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ จรรยา เหวะโยธินที่คอยให้คำปรึกษาแนะนำเกี่ยวกับบทภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน เรื่องนี้ และสละเวลารับฟังปัญหาของข้าพเจ้า อีกทั้งยังช่วยชี้แนะแนวทางการแก้ไขปัญหา ทำให้ข้าพเจ้าสามารถนำคำแนะนำไปพัฒนางานและการทำงานในทิศทางที่ดีต่อไปในอนาคต

ขอขอบคุณอาจารย์ดลชนก วรวงศ์มาตา ที่ได้ให้คำปรึกษาความรู้ข้อคิดข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องและปัญหาที่เกิดขึ้นทำให้สามารถแก้ไขปัญหาและปรับปรุงผลงานได้ตรงจุดจนกระทั่งภาพยนตร์เรื่องนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีและขอขอบคุณกำลังใจจากอาจารย์ที่สนับสนุนข้าพเจ้าและทีม

ในส่วนของการทำงานครั้งนี้ต้องขอขอบคุณเพื่อนร่วมกลุ่มศิลปะนิพนธ์นี้ นางสาวนิจวิภา สมอแข็ง ที่ร่วมสร้างและผลักดันภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ให้สำเร็จลุล่วงได้ ถึงแม้ว่าจะมีบางสถานการณ์ที่เกิดปัญหา แต่เพราะความช่วยเหลือร่วมมือในด้านการทำงานเป็นอย่างดีและการให้กำลังใจซึ่งกันและตลอดระยะเวลาทำศิลปะนิพนธ์ ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีและสำเร็จผลตามเป้าหมายที่ข้าพเจ้าตั้งเป้าไว้

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณครอบครัว เพื่อน อาจารย์ และทุกคน ๆ ที่มีส่วนช่วยเหลือและเป็นแรงผลักดันในการสร้างศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ณัฐฐามาศ เนตรสาลี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตโครงการ.....	1
1.4 ลักษณะของโครงการ.....	1
1.5 วิธีดำเนินงาน.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
2.1 ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อใช้ในการกำกับแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน.....	3
2.1.1 อุตสาหกรรมพาสต์แพนที่มาและผลกระทบ.....	3
2.1.2 การกวดขี่แรงงานและการใช้แรงงานเด็ก.....	5
2.1.3 ความโหดร้ายของระบบอุตสาหกรรมทอผ้าในยุคสมัยก่อน.....	6
2.2 ศึกษาเทคนิคในการทำภาพยนตร์สั้น เทคนิคสตอปโมชัน.....	7
2.2.1 เทคนิคสตอปโมชัน.....	7
2.3 กระบวนการผลิตภาพยนตร์ เทคนิคสตอปโมชัน.....	8
2.3.1 การเตรียมหรือเลือกใช้อุปกรณ์.....	8
2.4 ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นแรงบันดาลใจ.....	9
2.4.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “ La noria 2018 ”.....	9
2.4.2 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคสตอปโมชันเรื่อง “ Corpse Bride 2015 ”.....	10
บทที่ 3 บทภาพยนตร์.....	11
3.1 แนวความคิด (Theme).....	11
3.2 ประโยคขยาย (Log Line).....	11
3.3 เรื่องย่อ (Synopsis).....	11
3.4 รายละเอียดตัวละคร (Character Profile).....	11
3.5 เนื้อเรื่อง (Treatment).....	12
3.6.บทภาพยนตร์ (Screenplay).....	14
3.7.บทภาพ (Storyboard).....	19

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4 การสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน.....	26
4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre-production).....	26
4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production).....	38
4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post- production).....	40
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	42
บรรณานุกรม.....	45
ภาคผนวก.....	46
ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชันเรื่อง “Factory of Everything”	47
ประวัติผู้เขียน.....	53



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

รูปที่	หน้า
ภาพที่ 1 สภาพแวดล้อมภายในอุตสาหกรรมโรงงานเย็บผ้า.....	3
ภาพที่ 2 เด็กที่ถูกใช้แรงงานในระบบอุตสาหกรรมฟาสต์แฟชั่น.....	5
ภาพที่ 3 การใช้หุ่นที่มีโครงหรือที่เรียกว่า Ringing.....	7
ภาพที่ 4 ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เรื่อง “ La Noria 2018.....	9
ภาพที่ 5 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคสตอปโมชันเรื่อง “Corpse Bride 2015”.....	10
ภาพที่ 6 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 1.....	19
ภาพที่ 7 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 2.....	19
ภาพที่ 8 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 3.....	19
ภาพที่ 9 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 4.....	20
ภาพที่ 10 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 5.....	20
ภาพที่ 11 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 6.....	20
ภาพที่ 12 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 7.....	21
ภาพที่ 13 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 8.....	21
ภาพที่ 14 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 9.....	21
ภาพที่ 15 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 10.....	22
ภาพที่ 16 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 11.....	22
ภาพที่ 17 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 12.....	22
ภาพที่ 18 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 13.....	23
ภาพที่ 19 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 14.....	23
ภาพที่ 20 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 15.....	23
ภาพที่ 21 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 16.....	24
ภาพที่ 22 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 17.....	24
ภาพที่ 23 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 18.....	24
ภาพที่ 24 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) หน้าที่ 19.....	25
ภาพที่ 25 สตอรี่บอร์ดแรก (Storyboard) หน้าที่ 1.....	27
ภาพที่ 26 สตอรี่บอร์ดแรก (Storyboard) หน้าที่ 2.....	28
ภาพที่ 27 สตอรี่บอร์ดแรก (Storyboard) หน้าที่ 3.....	29
ภาพที่ 28 สตอรี่บอร์ดแรก (Storyboard) หน้าที่ 4.....	30
ภาพที่ 29 สตอรี่บอร์ดแรก (Storyboard) หน้าที่ 5.....	31
ภาพที่ 30 สตอรี่บอร์ดแรก (Storyboard) หน้าที่ 6.....	32

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 31 สตอรี่บอร์ดแรก (Storyboard) หน้าที่ 7.....	33
ภาพที่ 32 สตอรี่บอร์ดแรก (Storyboard) หน้าที่ 1.....	34
ภาพที่ 33 สตอรี่บอร์ดจริง (Storyboard) หน้าที่ 1.....	35
ภาพที่ 34 สตอรี่บอร์ดนำมาแอนิเมติกในโปรแกรมตัดต่อ.....	36
ภาพที่ 35 บล็อกข้อความตัวละครกับฉาก.....	37
ภาพที่ 36 จัดฉากจัดแสงเตรียมอุปกรณ์การถ่าย.....	38
ภาพที่ 37 การสร้างภาพเคลื่อนไหว.....	39
ภาพที่ 38 การลำดับภาพดู Mood-tone.....	40
ภาพที่ 39 นำข้อคิดที่สมบูรณ์มาเรียบเรียง.....	41
ภาพที่ 40 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น “Factory of Everything” หน้าที่ 1.....	47
ภาพที่ 41 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น “Factory of Everything” หน้าที่ 2.....	48
ภาพที่ 42 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น “Factory of Everything” หน้าที่ 3.....	49
ภาพที่ 43 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น “Factory of Everything” หน้าที่ 4.....	50
ภาพที่ 44 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น “Factory of Everything” หน้าที่ 5.....	51
ภาพที่ 45 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น “Factory of Everything” หน้าที่ 6.....	52

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ภาพยนตร์ศิลปะฉบับนี้เกิดจากความสนใจส่วนตัวเกี่ยวกับการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิคสตอปโมชัน ข้าพเจ้าต้องการศึกษาและทดลองกระบวนการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิคสตอปโมชัน จึงได้หยิบประเด็นทางสังคมเรื่อง fast fashion มาต่อยอดไปถึงการกดขี่แรงงานของผู้ใช้แรงงาน ด้วยเหตุนี้เมื่อศึกษาถึงแก่นแก่นกลับพบว่า นอกจากการกดขี่แรงงานที่เกิดขึ้น ในบางประเทศก็ได้มีการใช้แรงงานเด็กอีกด้วย และเพื่อสะท้อนถึงปัญหาของผู้ใช้แรงงานที่เกิดขึ้น ข้าพเจ้าจึงนำประเด็นทั้งสองมาตีความและสร้างเรื่องราวให้เอื้อประโยชน์ในการเล่าเรื่อง เพื่อนำเสนอในรูปแบบที่ข้าพเจ้าและสมาชิกกลุ่มถนัด

จากสิ่งที่ได้กล่าวมาข้างต้น จึงนำไปสู่การพัฒนาต่อยอดเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน เรื่อง “Factory of Everything (ดินแดนแห่งความหวัง)” เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเอเว็คทำงานในโรงงานเย็บผ้าตั้งแต่จำความได้ เขาอาศัยอยู่ในโรงงานไม่เคยได้ออกไปเจอโลกภายนอก คืบหนึ่งเอเว็คพบว่าภายในโรงงานแห่งนี้มีเรื่องประหลาดซ่อนอยู่ ทำให้เขาได้พบกับจักรเย็บผ้าพูดได้ และแล้วเรื่องราวมหัศจรรย์ที่ได้เกิดขึ้นก็นำพาเขาไปสู่ความหวังที่จะเป็นอิสระจากขุมกรแห่งนี้

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. สะท้อนถึงเรื่องราวเกี่ยวกับสภาพจิตใจของเยาวชนผู้ใช้แรงงานจากการถูกกดขี่แรงงานในระบบอุตสาหกรรม
2. ศึกษาการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน แนวดราม่า แฟนตาซี

1.3 ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน แนวดราม่า แฟนตาซี ความยาวไม่ต่ำกว่า 3 นาที

1.4 ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน แนวดราม่า แฟนตาซี นำเสนอเรื่องเกี่ยวกับเด็กที่ถูกใช้แรงงานในโรงงานเย็บผ้าแห่งหนึ่ง ผ่านตัวละคร 2 ตัวละคร

1.5 วิธีดำเนินงาน

1.5.1 PRE-PRODUCTION

- 1.1 รวบรวมข้อมูลที่ศึกษาไว้มาเขียนบทและพัฒนาบท
- 1.2 ค้นหาตัวอย่างหรือแรงบันดาลใจของ Mood and Tone, เทคนิคและการวางแผนถ่ายทำภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิคสตอปโมชัน เพื่อให้เข้ากับบทภาพยนตร์
- 1.3 ศึกษาความเป็นไปได้และวิธีการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิคสตอปโมชัน
- 1.4 ศึกษาค้นคว้าเทคนิคพิเศษและมุมมองที่น่าสนใจในการเล่าเรื่อง
- 1.5 เขียน Storyboard เพื่อให้เห็นลำดับภาพของการดำเนินเรื่องราวและมุมกล้อง
- 1.6 สืบค้นและจัดเตรียมพื้นที่ในการถ่ายทำ
- 1.7 ทำ Animatic เพื่อให้เห็นความต่อเนื่องและการเคลื่อนไหวของตัวละคร
- 1.8 วางแผนการถ่ายทำ จัดตารางการถ่ายทำ

1.5.2 PRODUCTION

- 2.1 ถ่าย Reference การเคลื่อนไหวและอัดเสียงพากย์เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทาง Animate ทำทางการแสดงสีหน้า และการพูดของตัวละคร ในเทคนิคสตอปโมชัน
- 2.2 ควบคุมการสร้างและทิศทางของ Concept art ที่ได้วางแผนไว้
- 2.3 เตรียมอุปกรณ์ถ่ายทำ
- 2.4 ทำ test Scene เพื่อตรวจสอบคุณภาพรวมการถ่ายทำ
- 2.5 เริ่มถ่ายทำตามตารางการถ่ายทำที่ได้วางแผนไว้

1.5.3 POST-PRODUCTION

- 3.1 ลำดับภาพเรียงตามลำดับตาม Animatic
- 3.2 ตรวจสอบการลำดับภาพและเก็บรายละเอียดของในแต่ละภาพ
- 3.3 ปรับแต่งสี
- 3.4 ทำการใส่เสียงและดนตรีประกอบ
- 3.5 รวมไฟล์ส่ง Rough cut
- 3.6 รวมไฟล์ส่ง Final cut

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ข้าพเจ้าได้รับประโยชน์จากการศึกษากระบวนการจัดทำภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน
2. ผู้ชมได้รับความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน แนวความคิดสร้างสรรค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน เรื่อง “ Factory of Everything ” ผู้ทำได้เริ่มค้นคว้าออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

- 2.1 ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อใช้ในการกำกับแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน
- 2.2 ศึกษาเทคนิคในการทำภาพยนตร์สั้น เทคนิคสตอปโมชัน
- 2.3 ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นแรงบันดาลใจ

2.1 ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อใช้ในการกำกับแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน

2.1.1 อุตสาหกรรมฟาสต์แฟชั่นที่มาและผลกระทบ



ภาพที่ 1 สภาพแวดล้อมภายในอุตสาหกรรมโรงงานเย็บผ้า

ฟาสต์แฟชั่น หรือแฟชั่นด่วน หมายถึงรูปแบบธุรกิจอุตสาหกรรมแฟชั่นที่ผลิตเสื้อผ้าอินเทรนด์จำนวนมาก ด้วยต้นทุนที่ต่ำ ร้านค้าปลีกแบบฟาสต์แฟชั่นตั้งใจผลิตเสื้อผ้าคุณภาพต่ำ ราคาถูกที่ผู้บริโภคทิ้งได้อย่างไม่ใยดีอย่างรวดเร็ว หลังจากนั้นจึงหาซื้อสินค้าใหม่กันต่อไป เหมือนวังวนไม่รู้จบ

ประวัติย่อของแฟชั่นด่วน

ก่อนการปฏิวัติอุตสาหกรรม การซื้อเสื้อผ้าหมายถึงการซื้อสิ่งของบางอย่าง ในกลุ่มปัจจัย 4 และสามารถนำไปใช้งานได้นานวัน เนื่องจากเวลานั้นการจัดหาวัสดุสำหรับเสื้อผ้ามีราคาแพงและใช้เวลานาน เราอาจเห็นได้จากหนังสือที่ตัวละครใส่เสื้อผ้าซ้ำได้ทั้งเรื่อง

แต่ทุกวันนี้ ทุกสิ่งเปลี่ยนไปหมดแล้ว เริ่มจาก:

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การปฏิวัติอุตสาหกรรม (Industrial Revolution) : สิ่งประดิษฐ์ทางอุตสาหกรรมใหม่ๆ เช่น เครื่องทอผ้าและจักรเย็บผ้านำไปสู่โรงงานตัดเย็บเสื้อผ้าและร้านขายเสื้อผ้า ซึ่งใช้แรงงานต้นทุนต่ำเพื่อเร่งการผลิตสิ่งทอ นำไปสู่การปฏิวัติธุรกิจแฟชั่น
- การเอาท์ซอร์ซ (Outsourcing) : ฟาสต์แฟชั่นเติบโตในทศวรรษ 1970 เมื่อผู้ผลิตเริ่มทำการว่าจ้างผลิตเสื้อผ้าจากนอกประเทศ โดยมุ่งไปยังประเทศที่มีค่าแรงถูกกว่าและมีกฎหมายแรงงานที่เข้มงวดน้อยกว่า อุตสาหกรรมแฟชั่นได้สร้างเสื้อผ้าที่ผลิตในปริมาณมากและนำเสนอแก่ผู้บริโภคในราคาต่ำ ส่วนผู้บริโภคก็ตอบสนองตลาดด้วยการใช้จ่ายมากขึ้นกับเสื้อผ้าใหม่ๆ และยังคงคาดหวังสไตล์ใหม่ๆ จากร้านค้าอย่างสม่ำเสมอ
- การยึดหัวหาดของฟาสต์แฟชั่น (Fast fashion takes over) : อุตสาหกรรมแฟชั่นด่วนประสบความสำเร็จในช่วงปลายทศวรรษ 1990 และต้นทศวรรษ 2000 บริษัทฟาสต์แฟชั่นที่นำเสนอเสื้อผ้าราคาถูกและสินค้าใหม่ที่หมุนเวียนอยู่ตลอดเวลากลายเป็นบรรทัดฐานให้กับสังคม ในขณะที่ต้นทุนที่แท้จริงของเทรนด์แฟชั่นเหล่านี้ส่วนใหญ่ยังมองไม่เห็น

ผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

ฟาสต์แฟชั่นใช้ผ้าใยสังเคราะห์ที่ได้จากเชื้อเพลิงฟอสซิลซึ่งมีส่วนเพิ่มการปล่อยคาร์บอนและภาวะโลกร้อน การแผ้วถางที่ดินเพื่อหาฝ้ายจำนวนมากที่จำเป็นในอุตสาหกรรมทำให้เกิดความเสี่ยงภัยแล้ง คุณภาพของดินลดลง และลดความหลากหลายทางชีวภาพของสัตว์ สารเคมีจากการย้อมผ้าจะชะลงในน้ำ ทำให้น้ำเสีย และเกิดขยะสิ่งทอในปริมาณมหาศาลเกินกว่าจะกลบฝัง

การใช้แรงงานแบบเอารัดเอาเปรียบ

ฟาสต์แฟชั่นก่อให้เกิดการละเมิดสิทธิมนุษยชน จากการจ่ายค่าแรงให้คนงานตัดเย็บเสื้อผ้าต่ำกว่าค่าแรงขั้นต่ำเพื่อให้คนงานทำงานหนักหลายชั่วโมงในสภาพแวดล้อมการทำงานที่ย่ำแย่เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค โรงงานตัดเย็บเสื้อผ้าบางแห่งจ้างคนงานที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะด้วยค่าจ้างต่ำ โดยไม่มีการรับประกันความปลอดภัย

2.1.2 การกดขี่แรงงานและการใช้แรงงานเด็ก



ภาพที่ 2 เด็กที่ถูกใช้แรงงานในระบอบอุตสาหกรรมฟาสต์แฟชั่น

จากการสำรวจ พบว่า แรงงานในอุตสาหกรรมแฟชั่น ได้ค่าแรงน้อยกว่าค่าแรงขั้นต่ำ ขณะที่พวกเขาต้องทำงานวันละ 14 -16 ชม. แบบไม่มีวันหยุดพัก ซึ่งแรงงานส่วนใหญ่อยู่ในประเทศแถบเอเชีย เช่น บังกลาเทศ ปากีสถาน อินเดีย จีน พม่า กัมพูชา และอีกหลายๆ ประเทศ

นอกจากนี้ บางโรงงานใช้ แรงงานเด็ก ซึ่งปัจจุบัน มีแรงงานเด็กกว่า 170 ล้านชีวิต ที่ทำงานในอุตสาหกรรมแฟชั่น ซึ่งคิดเป็น 11% ของจำนวนเด็กทั่วโลก

เดลีเมลสัมภาษณ์ช่างเย็บภาพโรงงานผลิตเสื้อผ้าในบังกลาเทศที่ใช้แรงงานเด็ก พวกเขาकिनนอนใช้ชีวิตในโรงงาน ไม่ได้เรียนหนังสือ ไม่มีความปลอดภัยในการทำงาน ค่าแรงต่ำกว่าเกณฑ์ ซึ่งหลายแบรนด์ชั้นนำของโลกใช้เป็นฐานการผลิต โดย UNICEF ระบุเด็กนับล้านในบังกลาเทศถูกใช้แรงงานเย็บทาส แม้โรงงานดูเหมือนจะมีความปลอดภัยตามมาตรฐานโรงงานทั่วไป แต่โรงงานที่ไม่ได้จดทะเบียนเหล่านี้ก็ดูเหมือนว่าจะไม่เคยได้รับการตรวจสอบ

โรงงานส่วนใหญ่ผลิตเสื้อผ้าป้อนตลาดในประเทศและอินเดีย แต่ขณะเดียวกันก็เป็นที่ยูกันดีว่าโรงงานเหล่านี้ยังผลิตป้อนให้แบรนด์ชั้นนำของโลกด้วยเช่นกัน ถึงแม้เป็นเรื่องยากสำหรับบริษัทเหล่านั้นที่จะรู้ว่าเสื้อผ้าของพวกเขาทั้งหมดผลิตมาจากไหน

ช่างภาพเผยข้อมูลอันน่าตกใจเกี่ยวกับมาตรฐานความปลอดภัยของโรงงานที่ไม่ได้จดทะเบียนเหล่านี้ รวมถึงการที่เด็กๆ ที่นี้ต้องทำงานหนักหามรุ่งหามค่ำ

เด็กๆ ไม่ได้ไปเรียนหนังสือ และพวกเขาकिनนอนใช้ชีวิตในโรงงาน ไม่มีความปลอดภัยในการทำงาน ค่าแรงต่ำกว่าเกณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

‘พวกเขามาจากต่างจังหวัดสู่ตัวเมืองเพื่อมองหางานทำ และความฝันว่าจะมีชีวิตที่ดีขึ้น “เขากล่าว UNICEF ระบุว่าเด็กอายุระหว่าง 10-14 ปี นับล้านคนในบังกลาเทศ ที่ถูกใช้แรงงานเยี่ยงทาส

2.1.3 ความโหดร้ายของระบบอุตสาหกรรมทอผ้าในยุคสมัยก่อน

จอห์น โดเฮอร์ตี (John Doherty) ได้เขียนเรื่อง Memoir of Robert Blincoe, An Orphan boy (บันทึกความทรงจำของรอเบิร์ต บลิงโค, เด็กกำพร้า) ซึ่งเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับเด็กชื่อบลิงโค ซึ่งเป็นเด็กฝึกงานตามเขตพื้นที่จากบ้านประชาชนเคราะห์ที่เซนต์แพนคราส ที่ถูกส่งไปยังอุตสาหกรรมสิ่งทอผ้า เขาได้พูดถึงประสบการณ์อันเลวร้ายดังนี้

เด็กฝึกงานยากจนในโรงงานลิตตันนั้นมีลักษณะซูบซีด ผิวพรรณซีดเซียว ร่างกายบอบบาง หน้าตาซีดเซียว ในโรงงานเต็มไปด้วยความสกปรก สภาพที่ย่ำแย่ สิ่งเหล่านี้ทำให้เขา (บลิงโค) รู้สึกเศร้าโศกในโชคชะตาของเด็กเหล่านั้น ที่โรงงานเด็ก ๆ จะถูกนำไปยังบ้านเด็กฝึกงานซึ่งเป็นสถานที่อันเลวร้าย อาหารมื้อแรกที่เด็กได้รับนั้นคือ ข้าวต้มเหลวและเค้กข้าวโอ๊ต ซึ่งเป็นอาหารที่ไม่ถูกรสชาติกับปากเลย ขณะที่บลิงโคและเพื่อนนั้นไปนอนโดยที่ไม่ได้รับประทานอาหารเลย...

ห้องพัก ห้องนอนนั้นก็ดูด้อยกว่าที่โลว์เดม กลิ่นจากน้ำมันและกลิ่นสกปรกนั้นเหม็นคั่งไปหมด บลิงโคนอนทั้งคืนอย่างไม่เป็นสุข ในขณะที่เดียวกันก็รู้สึกถึงความเวทนามกับโชคชะตาที่เกิดขึ้นกับเขาและหัวใจก็สั่นสะท้านกับความทุกข์อันยิ่งใหญ่...

ที่โรงงานในลิตตัน เด็กฝึกงานจะถูกตะโกนเรียกตั้งแต่เช้าตรู่และทำงานไปจนกระทั่งดึกดื่นจนเด็กเหล่านั้นไม่มีเวลาพอที่จะทำความสะอาดร่างกาย... ในช่วงตอนกลางคืนของวันศุกร์ เด็กฝึกงานจะอาบน้ำ หวีผม และใส่เสื้อผ้า บลิงโคพบว่าเพื่อนร่วมงานของเขาอยู่ในสภาพที่บาดเจ็บ ร่างกายของพวกเขาเต็มไปด้วยแนวไม้เรียวและรอยฟกช้ำ ที่ศีรษะของพวกเขาไม่มีบาดแผล และที่หลายแห่งในร่างกายเต็มไปด้วยตัวหมัด เด็กผู้หญิงที่มีอายุมากที่สุดจะหวีผมและทำความสะอาดให้เด็กฝึกงานที่มีอายุต่ำกว่า... สบู่เป็นสิ่งที่ถูกห้ามใช้ อาหารจำนวนเพียงเล็กน้อยที่ถูกให้เพื่อชดเชยซึ่งทำให้เด็กเหล่านั้นเกิดความหิวโหย เด็กฝึกงานนอนในห้องที่แสนสกปรก หัวหน้าคุมงานจะไม่ลั่นประตูไว้แต่ละห้อง เมื่อระฆังดังเขาจะเดินไปยังแต่ละห้องพร้อมด้วยไม้เรียวในมือที่กำไว้ และถ้าพบว่าเด็กคนใดยังนอนอยู่บนเตียงหรือแต่งตัวช้า เขาจะหวดเด็กเหล่านั้นโดยไม่ปราณี เด็กฝึกงานเหล่านั้นจะได้กินอาหารมื้อเช้าเพียงข้าวต้มเหลวที่เรียกกันใน Derbyshire ว่า “stir pudding” และเค้กข้าวโอ๊ต อาหารเช้าเริ่มเวลา ๘ โมง แต่ถึงกระนั้นเครื่องจักรก็ไม่หยุดทำงาน และมื้ออาหารนั้นก็มาไม่เป็นเวลา บางที่มีอาหารนั้นก็ไม่ได้กินจนถึงกระทั่ง ๑๐ โมงหรือ ๑๑ โมง...^{๒๔}

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในบางพื้นที่ของโรงงานเช่น ในห้องโรงแยกฝ้าย ซึ่งห้องนี้จะเป็นเด็กทั้งหมดที่เข้ามาทำงาน โดยปกติเด็กเอง ต้องยืนทำงานตลอดนับตั้งแต่ช่วงเวลา 6.00 นาฬิกาไปจนถึง 17.00 นาฬิกา ในขณะที่เจ้าของโรงงานเองก็ไม่ได้เอาใจใส่เด็กเหล่านี้เลย ในโรงงานอุตสาหกรรมบางพื้นที่ เด็กอายุ 8 ขวบ ต้องทำงานกับเครื่องจักรกลที่ต้องใช้ทักษะสูง เด็กบางคนถูกผู้ใหญ่รังแก แม้กระทั่งในหมู่เด็กด้วยกันเองนั้น เด็กที่มีอายุมากกว่าจะพูดจากร้าว กระทบไหล่เด็กที่มีอายุน้อยกว่า เด็กหญิงบางคนถูกผู้ใหญ่คุกคามทางเพศ นอกจากนี้ เด็กยังถูกเอาเปรียบในเรื่องของค่าจ้าง

ซึ่งทั้งนี้จากบทความข้างต้นอุตสาหกรรมในสมัยก่อนและสมัยปัจจุบันนี้เอง ไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาขึ้นมากนักซึ่งเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงระบบอุตสาหกรรมที่เอาเปรียบผู้ใช้แรงงานอีกทั้งยังละเมิดสิทธิมนุษยชนที่ไม่ได้รับความเป็นธรรมอย่างต่อเนื่องตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

2.2 ศึกษาเทคนิคในการทำภาพยนตร์สั้น เทคนิคสตอปโมชัน

2.2.1 เทคนิคสตอปโมชัน

เป็นแอนิเมชันที่สร้างภาพด้วยการใช้ส่วนประกอบอื่นๆที่ไม่ใช่วิธีการวาดภาพบนแผ่นกระดาษ หรือบนแผ่นเซล (Cel) แต่ใช้วิธีการ Stop motion จะเป็นการสร้างส่วนประกอบและขยับรูปร่างท่าทางทีละนิดและใช้กล้องถ่ายไว้ทีละเฟรมซ้ำไปซ้ำมาจากนั้นนำภาพมาเรียงต่อกันเพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยเทคนิคการถ่ายสตอปโมชันมีหลากหลายวิธีแต่วิธีที่ได้เลือกนำมาศึกษานั้นคือ

Puppet Animation เป็นรูปแบบการทำที่คล้ายกับ Clay animation เพียงแต่ใช้หุ่นกระบอก ที่มีโครงกระดูกขยับไปมา และเปลี่ยนสีหน้าออกตามอารมณ์ ยกตัวอย่างแอนิเมชันที่ใช้ เช่น Coraline ,The nightmare before christmas, Missing Link และ Corpse Bride



ภาพที่ 3 การใช้หุ่นที่มีโครงหรือที่เรียกว่า Ringing

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3กระบวนการผลิตภาพยนตร์ เทคนิคสตอปโมชัน

2.3.1 การเตรียมหรือเลือกใช้อุปกรณ์

1. กล้องถ่ายภาพ เช่น DSLR , โทรศัพท์มือถือ

1.1 ตั้งค่ากล้อง : จำกัดการสั่นเพื่อให้การถ่ายออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และการเลือกใช้ระยะเลนส์ที่เหมาะสมกับ Short การตั้งค่าแสงและโฟกัสให้คงที่ เพื่อให้งานสมูทและลื่นไหล การเซทค่าตั้งกล้องเพื่อรักษาตำแหน่งที่มั่นคง

1.2 รีโมทหรือตัวจับเวลา : ในการถ่ายทำเพื่อไม่การทำงานสะดุดหรือขัดข้อง ควรตั้งตัวจับเวลาหรือรีโมทการถ่ายภาพในระยะไกลจะทำให้การทำงานสะดวกสบายและไม่ล่าช้า

1.3 ถ่ายภาพด้วยการตั้งค่าแบบแมนนวล : การตั้งค่ากล้องแบบอัตโนมัติอาจจะทำให้ภาพที่ออกมาในแต่ละคีย์เฟรมไม่เหมือนกัน ควรใช้การตั้งค่าแบบปรับกล้องเองจะช่วยแก้ปัญหาและคุณภาพของงานได้ดีกว่า การคุมความเร็วชัตเตอร์ , ISO , รูรับแสงและสมดุลแสงขาวให้สม่ำเสมอ

1.4 อัตราเฟรม : การกำหนดคีย์เฟรมหรือความต่อเนื่อง 12 เฟรม หรือมากกว่า

2. แสง : การจัดแสงให้กับงานควรมีกระดี่ไซน์หรือลือคตำแหน่งไว้แล้วเพื่อการเคลื่อนไหวที่ราบลื่นในแต่ละซีน จัดแสงไม่ให้สว่างมากเกินไปอาจทำให้เกิดเงาและการกระพริบเล็กน้อย ควรจัดให้พอดี

3. การเคลื่อนไหวหรือขยับ Subject ควร ขยับทีละน้อยและสม่ำเสมอเพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ราบลื่น

4. เสียง : เพิ่มหลังจากการจัดทำทุกอย่างแล้วเพื่อให้ตัวภาพยนตร์สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

2.4 ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นแรงบันดาลใจ

2.4.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง “ La noria 2018 ”



ภาพที่ 4 ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เรื่อง “ La Noria 2018 ”

เด็กชายคนหนึ่งหมกมุ่นกับดนตรี จากนั้นเขาก็เล่นกับของเล่นต่างๆ ของเขา รวมถึงชุดเอเรคเตอร์ที่สร้างขึ้น บางส่วนจนกลายเป็นชิงช้าสวรรค์ เขาดูไม่มีความสุขเมื่อนึกถึงครอบครัวของเขา เขาหงุดหงิดและหักพวงมาลัย โดยมีชิ้นส่วนปลิวว่อนไปทุกที่ ล้อหนึ่งไปอยู่ใต้เตียง

รูปถ่ายครอบครัวของเขาร่วงหล่นจากผนัง และเขาก็สังเกตเห็นว่ารูปถ่ายเหล่านั้นหายไปแล้ว จากนั้นสิ่งต่างๆ ก็เริ่มนำขลุ่ยในบ้านเก่าหลังนั้น เมื่อเขาต้องพบกับสัตว์ประหลาดที่ทำให้ชีวิตเขาพลิกผัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.2 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคสตอปโมชันเรื่อง “Corpse Bride 2015”



ภาพที่ 5 ภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคสตอปโมชันเรื่อง “Corpse Bride 2015”

เล่าเรื่องของวิกเตอร์ที่กำลังจะแต่งงานกับคู่หมั้นและเจ้าสาวที่พ่อแม่เตรียมให้ แต่ไม่เคยเจอหน้ากันมาก่อน จึงท้องคำปฏิญาณขอแต่งงานไม่ถูกต้องจึงถูกปฏิเสธจากพ่อแม่ของฝ่ายหญิง จึงไปซ่อมพุดคำขอแต่งงานในป่าช้า และมอบแหวนให้กระดูกของศพ โดยคิดว่าเป็นเจ้าสาวคู่หมั้นของตัวเองไปด้วย จนกระทั่งไปปลุกเจ้าสาวผีในโลงศพให้ตื่นขึ้นมาเพื่อยอมเป็นภรรยาของวิกเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 แนวความคิด (Theme)

ทุกคนสมควรที่จะมีความหวัง ที่จะฝันถึงวันที่ยิ่งงามกว่าในชีวิต

3.2 ประโยคขยาย (Log Line)

เอวิก ทำงานในโรงงานเย็บผ้าตั้งแต่จำความได้ เขาอาศัยอยู่ในโรงงานไม่เคยได้ออกไปเจอโลกภายนอก คืบหนึ่งเอวิกพบว่าภายในโรงงานแห่งนี้มีเรื่องประหลาดซ่อนอยู่ ทำให้เขาได้พบกับจักรเย็บผ้าพูดได้ และแล้วเรื่องราวมหัศจรรย์ที่เกิดขึ้นก็นำพาเขาไปสู่ความหวังที่จะเป็นอิสระจากขุมกรแห่งนี้

3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

เอวิก เด็กชายตัวมอมที่ทำงานในโรงงานเย็บผ้าตั้งแต่จำความได้ เขาใช้ชีวิตอยู่ในโรงงานภายใต้การควบคุมของผู้คุมใจร้าย แต่แล้วคืบหนึ่งเอวิกค้นพบว่าภายในโรงงานแห่งนี้มีเรื่องประหลาดซ่อนอยู่ เขาได้พบกับจักรเย็บผ้าพูดได้ การพบกันของทั้งสอง ทำให้เอวิกได้เรียนรู้เรื่องราวของโลกภายนอกที่เขาไม่เคยรู้จัก และเรื่องราวของจักรเย็บผ้านี้เองที่ทำให้เอวิกมีจุดมุ่งหมายใหม่ คือการหนีออกไปจากโรงงานกรแห่งนี้ให้ได้

3.4 รายละเอียดตัวละคร (Character Profile)

ตัวละครหลัก

ชื่อ : เอวิก

เพศ : ชาย

เชื้อชาติ : เอเชีย

อายุ : 8 ปี

ส่วนสูง 115 เซนติเมตรน้ำหนัก 20 กิโลกรัม

ไม่เคยเรียนหนังสือ ทำงานในโรงงานเย็บผ้าตั้งแต่จำความได้

ตัวละครหลัก

จักรเย็บผ้า

ก่อนจะมาอยู่ที่โรงงานแห่งนี้ เคยได้ไปอยู่มาหลายที่ มีประสบการณ์ชีวิตมากมาย และถูกขายทอดมาที่โรงงานแห่งนี้ในที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละครหลัก

ชื่อ : โอฮาน

เพศ : ชาย

เชื้อชาติ : เอเชีย

อายุ : 35-40 ปี

ส่วนสูง 170 เซนติเมตร น้ำหนัก 80 กิโลกรัม ผู้

คุมคนงานภายในโรงงานเย็บผ้า

นิสัย อารมณ์ร้อน เสียงดัง ไม่มีความเมตตา มีอาวุธคู่กายคือไม้กระบอง

3.5 เนื้อเรื่อง (Treatment)

ภายในโรงเย็บผ้าแห่งหนึ่ง มีเด็กต่าง ๆ มากมายอาศัยและทำงานอยู่ที่นี่ พวกเขาถูกใช้แรงงานอย่างหนัก เกินกว่าที่เยาวชนคนนึงจะสามารถทำได้แต่ก็เพื่อการมีชีวิตอยู่ พวกเขาทำงานเสมือนเครื่องจักรกลที่ต้องทนทำต่อไปเรื่อย ๆ จนเป็นกิจวัตรประจำวัน เมื่อถึงเวลาพักบ้าง เสียงกริ่งจะแจ้งเตือนเพื่อเป็นสัญญาณบ่งบอกถึงเวลาเข้านอน ผู้คุมจะเดินมารออยู่ทางเดินด้านหน้าของห้องนอนเพื่อให้เด็กยืนเรียงแถวรอเช็คชื่อ

ในเวลากลางคืนที่เด็กทุกคนกำลังหลับไหลไปพร้อมกับความเหนื่อยล้าตลอดวันที่ผ่านมารวมถึง เด็กชายตัวผอมอย่าง “ เอวิก ” เอวิกก็กำลังจะนอนเหมือนกับเด็กคนอื่น ๆ ในตอนนั้นเอง เอวิกได้ยินเสียงร้องเพลงจากใครคนหนึ่งที่อยู่ด้านนอก เป็นเสียงที่เขาไม่คุ้นเคยและด้วยความสงสัยและอยากรู้ เอวิกจึงค่อย ๆ ลุกขึ้นจากที่พุกที่นอน และแอบย่องออกมาจากห้องอย่างเงียบ ๆ เอวิกเปิดประตูห้องนอนออกพร้อมกับชะโงกหน้าออกไปตามหาต้นเสียง เอวิกเดินออกมาเรื่อย ๆ ผ่านโถงทำงานที่ด้านบนของโถงเป็นชั้นลอยซึ่งเป็นห้องของผู้คุม เอวิกเดินออกมาแต่แล้วต้องหยุดชะงัก เขาเงยหน้ามองขึ้นไปมองห้องของผู้คุมก็พบว่าไฟในห้องยังเปิดอยู่ เขาหยุดนิ่งไปสักพักแต่แล้วไฟในห้องผู้คุมก็ดับลง เอวิกแสดงท่าทีโล่งใจ เขาเดินตามเสียงไปยังห้องเก็บของห้องหนึ่ง เอวิกแอบเข้าไปในห้องอย่างเงียบแต่แล้วเขาก็พบเข้ากับจักรเย็บผ้าตัวหนึ่งกำลังร้องเพลงอยู่ที่สุดมุมห้อง เอวิกแสดงท่าทีหวาดกลัวเล็กน้อย เขาพยายามจะออกไปจากห้องอย่างเงียบ ๆ แต่จักรเย็บผ้าก็หันมาหาเขาพอดี จักรเย็บผ้าเลื่อนตัวมาหาเขาพร้อมกับเอ่ยทักทาย เอวิกยังคงแสดงท่าทีกลัว ๆ กลัว ๆ เล็กน้อย จักรเย็บผ้าเห็นอย่างนั้นเขาจึงหันไกลตัวกลับไปทำอะไรบางอย่าง เอวิกรู้สึกประหลาดใจ เขาก็มองไปมองเท้าของตัวเองก็เห็นว่าเขานั้นกำลังเหยียบขยี้ขยี้ของจักรเย็บผ้าอยู่ เอวิกยกขาขึ้น ขยี้ขยี้ขยี้ขยี้ไปตามทิศทางที่จักรเย็บผ้าอยู่ เอวิกแสดงท่าทีสงสัย ว่าจักรเย็บผ้ากำลังทำอะไรอยู่ แต่แล้วความสงสัยก็คลี่คลายลงเมื่อเขาเห็นว่าบนร่างกายของเค้าถูกสวมเสื้อที่จักรเย็บผ้าทำให้เมื่อครู่นี้ แต่ทั้งคู่อันหิวระระดีใจเพราะเสื้อที่เขาได้เป็นเสื้อที่ตัวใหญ่มากๆ แล้วและทั้งคู่ก็ได้สานสัมพันธ์และเริ่มสนิทกัน ต่อมาในทุก ๆ คืน เอวิกก็จะแอบออกมาหาจักรเย็บผ้า มาเล่นสร้างเสียงหัวเราะให้กัน จนวันนึงเอวิกได้สงสัยและอยากรู้เรื่องราวของจักรเย็บผ้าเขาจึงถามจักรเย็บผ้าไปผ้าไป จักรเย็บผ้าจึงเล่าเรื่องของตัวเองให้ฟังว่าตัวเขานั้น ได้ไปท่องเที่ยวมาหลายที่ มีผู้คนผ่านเข้ามาใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เขามากมายแต่ผู้คนที่นั่นก็ดูแลเขาดีราวกับเขาเป็นคนในครอบครัว เขาได้รับการดูแลเอาใจใส่ได้รับความรัก เอวิกได้ยินดีนั้นก็เกิดตั้งคำถามขึ้นมาในใจว่าทั้งที่เขาทำงานเหมือนกับจักรเย็บผ้าแต่ทำไมเขาไม่เคยได้รับความรู้สึกแบบนั้นบ้าง เรื่องเล่าของจักรเย็บผ้าทำให้เอวิกรู้สึกสงสัยและอยากรู้ว่าโลกภายนอกมันเป็นยังไง จักรเย็บผ้าเมื่อเห็นอย่างนั้นเขาก็บอกกับเอวิกว่าเขาสามารถพาเอวิกออกไปได้ ในวันต่อมาเอวิกเห็นเพื่อนรุ่นราวคราวเดียวกับทำด้ายไปติดในเครื่องทำให้เครื่องชำรุดเสียหาย เอวิกเห็นเด็กชายคนนั้นถูกผู้คุมใช้ไม้กระบองฟาดเขาต่อหน้าต่อตา ตกกลางคืนเอวิกนอนอยู่บนฟูกที่นอนของเขาและคิดถึงเรื่องราวที่ผ่านมา เรื่องของจักรเย็บผ้าแต่แล้วภาพผู้คุมก็แทรกขึ้นมา ไม่ว่าเขาจะคิดหรือนึกถึงเรื่องที่เขามีความสุขมากเท่าไรก็มักจะถูกแทนที่ด้วยภาพผู้คุมที่ฟาดเด็กคนนั้น จนเขานึกถึงคำพูดของจักรเย็บผ้า

เอวิกจึงตัดสินใจแอบออกมาหาจักรเย็บผ้าเหมือนอย่างเคย แต่แล้ววันนี้ไฟห้องผู้คุมที่ถูกปิดลงก็ได้เปิดขึ้น ในระหว่างที่กำลังจะเดินไปยังห้องเก็บของ เอวิกวิ่งไปหลบอยู่หลังจักรเย็บผ้า ค่อย ๆ คลานเพื่อไม่ให้ผู้คุมจับได้ เวลาผ่านไปไม่นานเอวิกตัดสินใจวิ่งลัดไปยังห้องเก็บของ แต่ผู้คุมหันมามองเขาพอดี ทำให้ทั้งคู่วิ่งไล่กันเอวิกวิ่งนำมายังประตูห้องเก็บของ เขาพยายามจะเปิดประตูในขณะนั้นเองผู้คุมก็ได้วิ่งเข้ามาใกล้เขา เอวิกรีบเปิดประตูเข้าห้องพร้อมกับผู้คุมที่วิ่งมาพอดีแต่ไม่ทัน ทำให้ทั้งสองอยู่ห่างกันเพียงชั้นประตู เสียงเคาะประตูจากด้านนอกดังกึกก้องไปทั่วห้องเก็บของ เอวิกดันประตูด้วยความตื่นกลัว เขาหันไปมองจักรเย็บผ้า ทั้งคู่วิ่งเข้าหากัน พร้อมกับหันหน้าไปยังประตูที่ซึ่งด้านหลังของประตูนั้นมีผู้คุมใจร้ายกำลังจะพังประตูเข้ามาหาเขา เอวิกกลัวจนตัวสั่น จักรเย็บผ้าหันมามองเด็กน้อยและบอกจะช่วยเอวิกให้ออกไปจากที่นี่ จักรเย็บผ้าเตรียมเดินเครื่องจักร ผ้าต่าง ๆ มากมายบินว่อนสะพัดออกมาจากตู้ลิ้นชักในห้องเก็บของผ้าปลิวไสวทั่วทุกมุมห้อง ล้อมตัวเด็กไว้ราวกลับมีเวทมนตร์ จนกระทั่งผ้าเหล่านั้นกลายเป็นกระโจมขนาดใหญ่คับห้อง เอวิกมองผ้าพวกนั้นอย่างมีความหวัง เอวิกได้คลานเข้าไปยังกระโจม แต่แล้วทันใดนั้น ผู้คุมก็ได้พังประตูเข้ามา ผู้คุมถึงกับชะงักเมื่อสิ่งที่เขาเห็นตรงหน้าเป็นเพียงเด็กน้อยที่กำลังพูดพึมพำกับตัวเองในห้องพร้อมกับเอาเศษผ้ามาคลุมตัวเองไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6 บทภาพยนตร์ (Screenplay)

Scene 1 / ภายใน / โรงงานเย็บผ้า / กลางวัน

ภายในโรงเย็บผ้าแห่งหนึ่ง มีเด็กต่าง ๆ มากมายอาศัยและทำงานอยู่ที่นี่ พวกเขาถูกใช้แรงงานอย่างหนักเกินกว่าที่เยาวชนคนนึงจะสามารถทำได้แต่ก็เพื่อการมีชีวิตอยู่ พวกเขาทำงานเหมือนเครื่องจักรกลที่ต้องทนทำต่อไปเรื่อย ๆ จนเป็นกิจวัตรประจำวัน เมื่อถึงเวลาพัก ผู้คุมก็จะออกมาตรวจดูความเรียบร้อยพร้อมกับเช็คชื่อเพื่อส่งเด็กเข้าห้องนอนรวมไปถึงเอวีก

cut

Scene 2 / ภายใน / ห้องนอน / กลางคืน

เอวีกกำลังจะหลับ ทันใดนั้นเขาก็สะดุ้งตื่นขึ้นมา เพราะเขาได้ยินเสียงร้องเพลงจากใครคนนึงที่อยู่ด้านนอก เอวีกรู้สึกสงสัยและอยากรู้ เขาจึงค่อย ๆ ลุกออกจากที่นอนพร้อมกับย่องออกไปอย่างเงียบ ๆ เพื่อไม่ให้ใครรู้

cut

Scene 3 / ภายใน / โรงงานเย็บผ้า / กลางคืน

เอวีกค่อย ๆ เดินตามเสียงที่ได้ยินไป แต่เขาถึงกับหยุดชะงักเมื่อเขาเงยหน้าไปเห็นว่าภายในห้องผู้คุมมีไฟเปิดอยู่แต่แล้วก็ดับไป เอวีกรู้สึกโล่งใจ

cut

Scene 4 / ภายใน / ห้องเก็บของ/ กลางคืน

เอวีกค่อย ๆ เปิดประตูเข้ามาในห้องเก็บของอย่างเงียบ ๆ เขามองไปเห็นจักรเย็บผ้าตัวหนึ่งกำลังหันหลังให้เขาพร้อมกับร้องเพลง เอวีกกลัว ๆ กลัว พร้อมคิดว่าจะออกไปตีม้าย แต่แล้วจักรเย็บผ้าก็หันกลับมา ด้วยสีหน้าที่ยิ้มแย้มและเป็นมิตร เขาสไลด์ตัวเข้าไปหา เอวีกด้วยล้อของจักรเย็บผ้า พร้อมกับเอ่ยทักทาย

จักรเย็บผ้า

“ ใจ เจ้าหนู ไม่ต้องตกใจ ฉันจักรเย็บผ้า แล้ว....”

(น้ำเสียงตื่นเต้นดีใจ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอวีก

“ ไง ผมเอวีก..”

(เอวีกทักทายจักรเย็บผ้าด้วยความกล้า ๆ กลัว ๆ)

จักรเย็บผ้า

“อ่าม.... อะเดี๋ยวก่อนนะ ”

(จักรเย็บผ้าเห็นว่าเอวีกมีความกล้า ๆ กลัว ๆ ใส่เขา เขาจึงคิดอะไรบางอย่างออกที่ทำให้เอวีกไม่ต้องกลัวเขา)

จักรเย็บผ้าหมุนตัวกลับไปเพื่อทำอะไรบางอย่าง เขาค่อย ๆ ไถลตัวไปยังกองผ้าที่อยู่ด้านหลัง แล้วค่อย ๆ เย็บมัน เอวีกยืนมองจักรเย็บผ้าจากด้านหลังอย่างมีนัยง เอวีกก็ลองไปมองใต้เท้าก็เห็นว่ามีผ้าส่วนหนึ่งถูกเขาเหยียบอยู่ เอวีกยกขาขึ้น ผ้าใต้เท้าของเขาสะบัดไหลไปหาจักรเย็บผ้า คุณจักรเย็บผ้าอย่างสนุกสนานจนกลายเป็นเสื้อขนาดใหญ่และสวมมันให้เอวีก จักรเย็บผ้ายิ้มให้เอวีก พร้อมกลับอุทาน “ ทาดา ” แสดงให้เห็นถึงความอัศจรรย์และเป็นมิตรกับเอวีก เอวีกมองที่เสื้อผ้าของตัวเองพร้อมกลับหัวเราะ

Cut

Scene 5 / ภายใน / ห้องเก็บของ/ กลางคืน

เอวีกค่อย ๆ บรรจงวางหลอดด้าย แต่ก็ล้มไม่เป็นท่าเอวีกและจักรเย็บผ้าหัวเราะให้กัน ภาพตัดสลับไปยังห้องของผู้คุมที่ไฟดับ พร้อมกับเอวีกที่กำลังย่อออกมาและภาพก็ตัดไปยังห้องเก็บของอีกครั้งเอวีกถูกปิดตายด้วยผ้าผืนหนึ่งเขาเดินโซซัดโซเซไปตามจักรเย็บผ้าพวกเขาเดินไปสักพัก จักรเย็บผ้าก็หยุดนิ่งและไม่ได้พูดอะไรเป็นสัญญาณให้เด็กน้อยอย่างเอวีกเปิดผ้าปิดตาออกได้ เอวีกมีสีหน้าที่ชวนประหลาดใจพร้อมกับตะลึงกับสิ่งที่อยู่ตรงหน้าของเขา นั่นคือกระโถมผ้าขนาดใหญ่ที่อยู่ในห้องต่อมาเอวีกก็ได้เข้าไปนั่งในกระโถมและเริ่มคุยกันถึงเรื่องของจักรเย็บผ้า

เอวีก

“ คุณจักรเย็บผ้า... คุณช่วยเล่าเรื่องของคุณให้ผมฟังได้มั๊ย ?”

จักรเย็บผ้า

“ เรื่องของฉันนะเธอ ได้สิ ฉันนะได้ไปท่องเที่ยวมาหลายที่เลยแหละ สร้างชื่อเสียงให้กับคนอื่นด้วยนะ มีผู้คนผ่านเข้ามาใช้งานฉันมากมายเลยและคนเหล่านั้นก็ดูแลฉันอย่างดีราวกับฉันเป็นคนในครอบครัวของพวกเขาเลย ทั้งคอยหยอดน้ำมัน เอาผ้ามาบังแดดไม่ให้ฉันมีแม้นแต่รอยขีดข่วน ฉันรู้สึกเหมือนได้รับความรักความเอาใจใส่ ฉันนะมีความสุขมากเลยแหละ ”
(จักรเย็บผ้าพูดอย่างภาคภูมิใจด้วยสีหน้าที่เปี่ยมสุข)

เอวีก

“ โห่ อย่างงั้นเลยหรือ..... ”

เอวีก

“ ”

(เอวีกหนึ่งไปสั๊กพักหลังจักรเย็บผ้าพูดจบ เขาคิดกับตัวเองว่าเขาเองก็ถูกใช้งานเหมือนกันแต่ทำไมเขาถึงไม่ได้รับความรู้สึกเหมือนที่จักรเย็บผ้ารู้สึกบ้างเลย)

เอวีก

“ ผมอยากออกไปจากที่นี่บ้างจ้ะ ”

(เอวีกพูดพร้อมกับมองไปยังหน้าต่างด้วยสีหน้าที่สิ้นหวัง)

จักรเย็บผ้า

“ อยากออกไปมั๊ยเจ้าหนู ฉันพาออกไปได้นะ ถ้าอยากออกไปเมื่อไหร่ก็บอกฉันละกัน ”

เอวีกหันไปยิ้มให้กับจักรเย็บผ้าทั้งคู่หยอกล้อกันไปพร้อมกับเสียงหัวเราะ

cut

Scene 6 / ภายใน / โรงงานเย็บผ้า / กลางวัน

ในขณะที่เอวีกทำงานอยู่มีเด็กชายหัวโลนคนหนึ่งเผลอทำค้ายไปติดในเครื่องทำให้เครื่องจักรส่งเสียงร้องดังขึ้นมา เด็กคนนั้นทำตัวไม่ถูกเขารู้สึกหวาดกลัวในขณะนั้นเองผู้คุมก็ได้เดินมายังโต๊ะของเด็กคนนั้นพร้อมกับพาเขาอย่างจ้ะ

Cut

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene 7 / ภายใน / หน้าห้องนอน / กลางคืน

ผู้คุมให้เด็กต่อแถวเช็คชื่อเพื่อส่งเด็กเข้านอน เวิกหันไปมองเด็กชายหัวโหลนคนนั้นด้วยความรู้สึกสงสาร และหวาดกลัวกับการกระทำของผู้คุม

Cut

Scene 8 / ภายใน / ห้องนอน / กลางคืน

เวิกไม่สามารถขมตาจนนอนได้เขาคิดถึงเรื่องราวต่าง ๆ ที่ผ่านมา ภาพในหัวของเขามันมีทั้งความสุขที่ได้ใช้เวลากับจักรเย็บผ้าแต่มันก็ถูกซ้อนทับด้วยภาพของผู้คุมที่ตีเพื่อนของเขาซ้ำแล้วซ้ำเล่าสลับกันไปจนสุดท้ายเขาก็ได้นึกถึงคำพูดของจักรเย็บผ้าที่เขาสามารถพา
เวิกออกไปได้ เขาสูดหายใจเข้าอย่างแรงพร้อมกับดีดตัวเองขึ้นจากเตียงและค่อย ๆ ย่องออกมาเหมือนอย่างเคยด้วยความเงียบ

Cut

Scene 9 / ภายใน / โรงงานเย็บผ้า / กลางคืน

ประตูห้องนอนถูกเปิดออกด้วยความเงียบเขาเดินไปเช็คห้องผู้คุมเหมือนอย่างเคยเมื่อไฟถูกปิดลงเขาก็สามารถเดินต่อไปได้ ในขณะที่เวิกกำลังจะเดินออกไป จู่ ๆ ไฟในห้องผู้คุมก็เปิดขึ้น เวิกหันไปมองอย่างตกใจ ทำให้เขาวิ่งไปหลบอยู่หลังจักรเย็บผ้า เขาย่อตัวลงให้ต่ำที่สุดเพื่อไม่ให้ผู้คุมจับได้หลังจากนั้นเวิกก็ได้เข้าไปหลบอยู่หลังกองผ้าพร้อมกับยื่นหน้าออกมาเพื่อเช็คว่าเขาจะวิ่งหลบไปได้มั๊ย เวิกตัดสินใจวิ่งลัดออกมา แต่แล้วผู้คุมก็ได้หันไปเห็นเข้าพอดี ทำให้เกิดการวิ่งไล่ล่ากัน เวิกวิ่งมายังหน้าห้องเก็บของ เขาพยายามจะเปิดประตูในขณะนั้นเองผู้คุมก็ได้วิ่งเข้ามาใกล้เขา เวิกรีบเปิดประตูเข้าห้องพร้อมกับผู้คุมที่วิ่งมาพอดีแต่ไม่ทัน ทำให้ทั้งสองอยู่ห่างกันเพียงชั้นประตู เสียงเคาะประตูจากด้านนอกดังกึกก้องไปทั่วห้องเก็บของ

Cut

Scene 10 / ภายใน / ห้องเก็บของ / กลางคืน

เสียงเคาะประตูจากด้านนอกดังกึกก้องไปทั่วห้องเก็บของเวิกดันประตูด้วยความตื่นกลัว เขาหันไปมองจักรเย็บผ้า ทั้งคู่วิ่งเข้าหากัน พร้อมกับหันหน้าไปยังประตูที่ซึ่งด้านหลังของประตูนั้นมีผู้คุมใจร้ายกำลังจะพังประตูเข้ามาหาเขา เวิกกลัวจนตัวสั่น จักรเย็บผ้าหันมามองเด็กน้อย แล้วเอ่ยว่า

จักรเย็บผ้า

"ไม่ต้องกลัวนะเจ้าเด็กน้อย ฉันจะปกป้องนายเอง "

(จักรเย็บผ้าพูดด้วยสีหน้าที่ไร้กังวลและดูใจเย็น)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จักรเย็บผ้าเตรียมเดินเครื่องจักร ผ้าต่าง ๆ มากมายบินว่อนสะพัดออกมาจากตู้ล้อคเกอร์ในห้องเก็บของผ้าปลิวไสวทั่วทุกมุมห้องล้อมตัวเด็กไว้ราวกลับมีเวทมนตร์ จนกระทั่งผ้าเหล่านั้นกลายเป็นกระโจมขนาดใหญ่คับห้อง เอวิกมองผ้าพวกนั้นอย่างมีความหวัง จักรเย็บผ้าเอ่ยกับเด็ก

จักรเย็บผ้า

" เข้ามาหลบเร็ว "

เอวิกได้ยืนตั้งนั้นจึงคลานเข้าไปยังกระโจม แต่แล้วทันใดนั้น ผู้คุมก็ได้ฟังประตูเข้ามา ผู้คุมถึงกับชะงักเมื่อสิ่งที่เขาเห็นตรงหน้าเป็นเพียงเด็กน้อยที่กำลังพูดพริบพริบกับตัวเองในห้องพร้อมกับเอาเศษผ้ามาคลุมตัวเองไว้

เอวิก

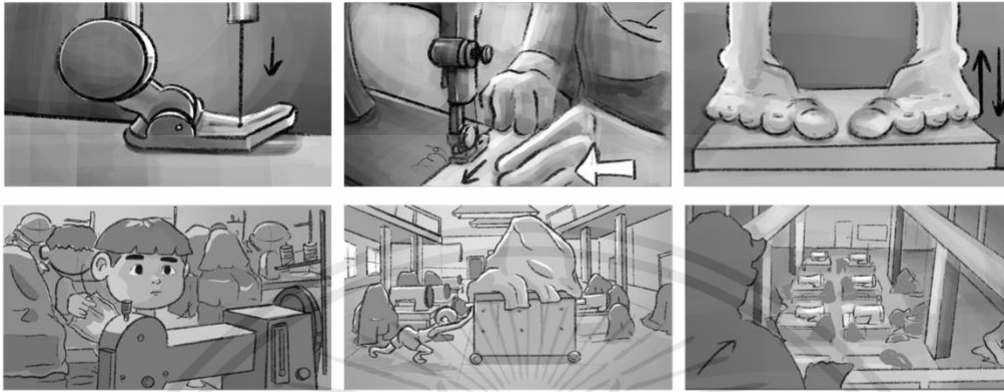
" เราปลอดภัยแล้วคุณจักรเย็บผ้า เราปลอดภัยแล้ว เราออกมาได้แล้ว "

(เอวิกพูดด้วยน้ำเสียงที่โล่งอกพูดซ้ำไปซ้ำมา พร้อมกับนั่งกอดเข้าโยกตัวไปมาอยู่ใต้ผ้า)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.7 บทภาพ (Storyboard)



บทภาพหน้าที่ 1

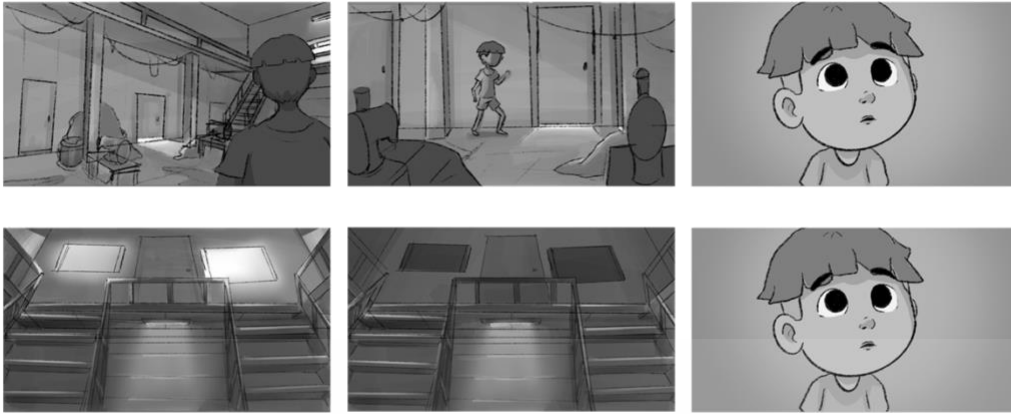


บทภาพหน้าที่ 2

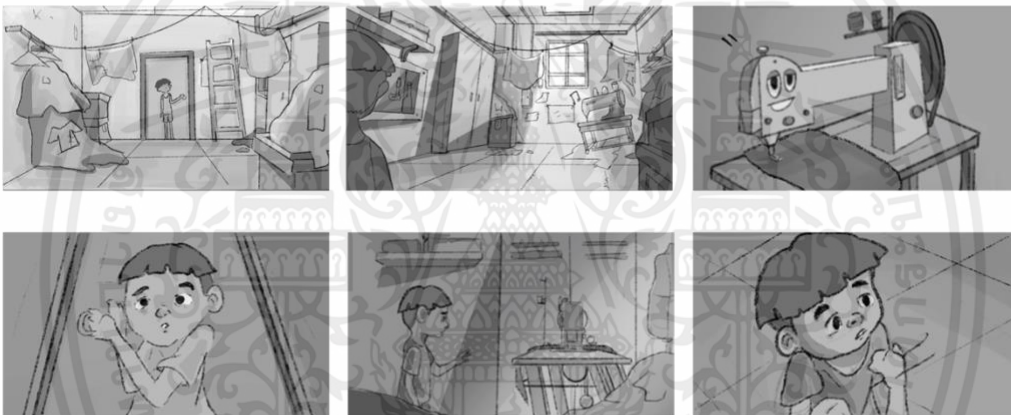


บทภาพหน้าที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บทภาพหน้าที่ 4



บทภาพหน้าที่ 5



บทภาพหน้าที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บทภาพหน้าที่ 7



บทภาพหน้าที่ 8



บทภาพหน้าที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บทภาพหน้าที่ 10

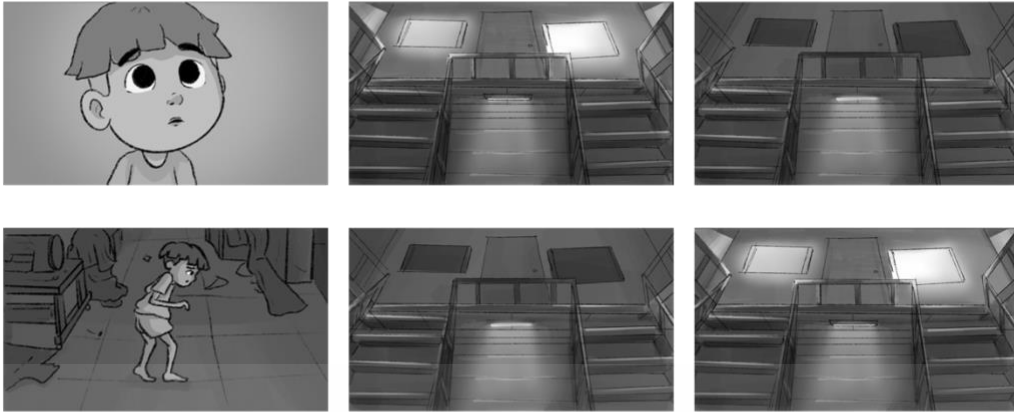


บทภาพหน้าที่ 11

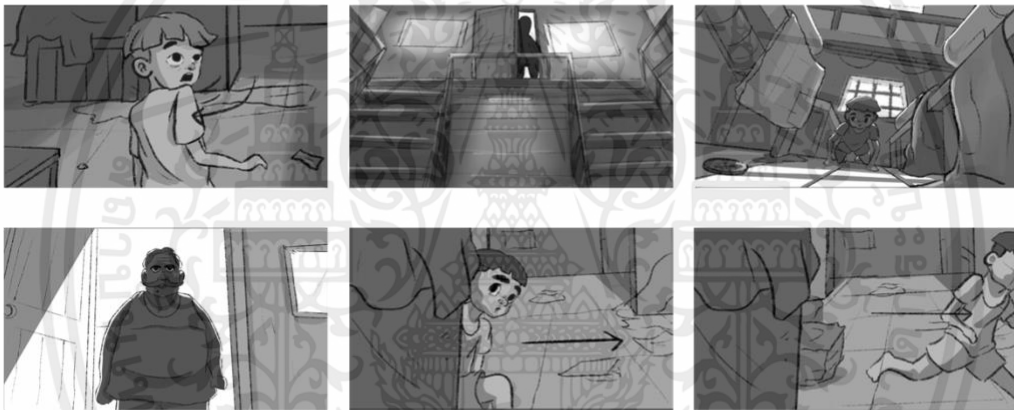


บทภาพหน้าที่ 12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บทภาพหน้าที่ 13

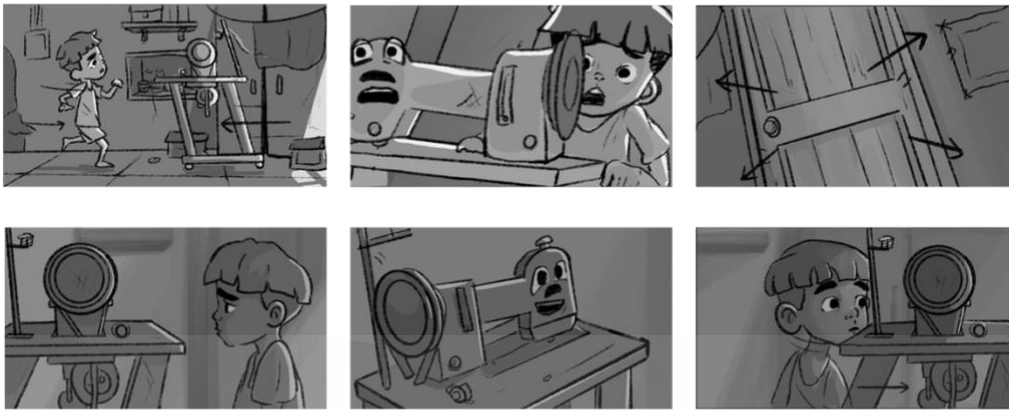


บทภาพหน้าที่ 14

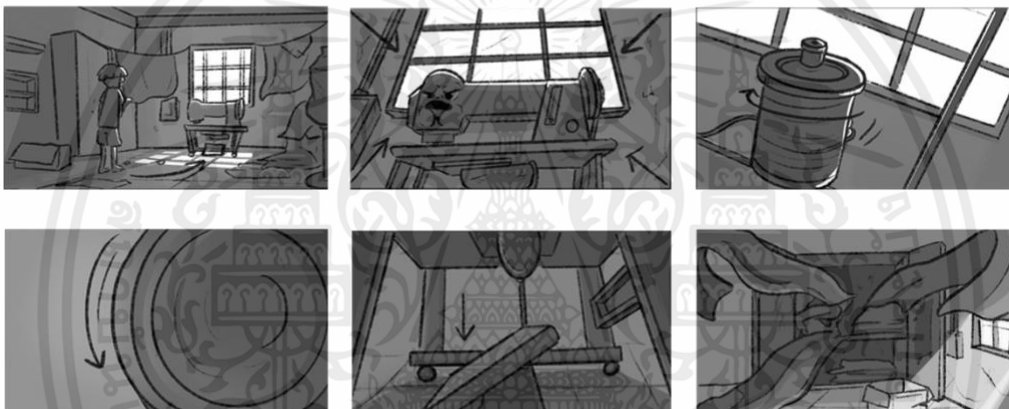


บทภาพหน้าที่ 15

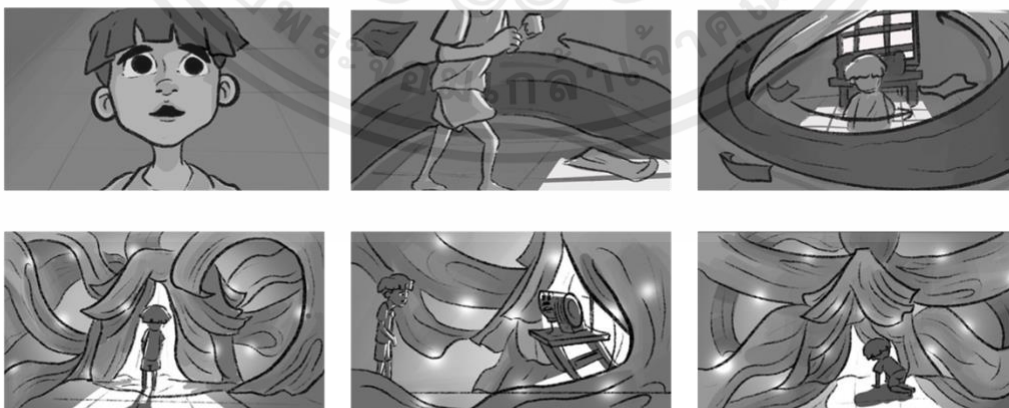
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บทภาพหน้าที่ 16

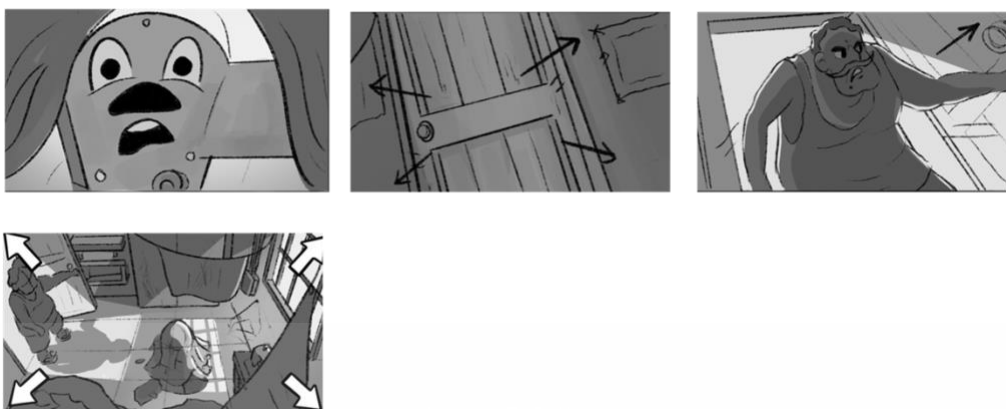


บทภาพหน้าที่ 17



บทภาพหน้าที่ 18

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บทภาพหน้าที่ 19

บทภาพยนตร์เรื่อง Factory of Everything เรื่องนี้เป็นบทที่ข้าพเจ้าอยากจะสื่อสารและสะท้อนถึงเรื่องราวเกี่ยวกับสภาพจิตใจของเยาวชนผู้ใช้แรงงานจากการถูกกดขี่แรงงานในระบบอุตสาหกรรม ในมุมมองของเด็กที่ยังคงมีความหวังที่จะได้ออกไปจากโรงงาน ตั้งแต่วิถีชีวิตที่ตัวละครต้องอาศัยและทำงานอยู่ในโรงงานแห่งนี้จนไปพบเข้ากับจักรเย็บผ้า ที่เป็นเสมือนเพื่อนคู่คิดและความหวังที่จะนำพาตัวละครเด็กหนีออกไปจากโรงงาน แต่แล้วชีวิตของเด็กคนนี้ก็เหมือนโศกนาฏกรรมอันแสนโหดร้าย เมื่อสุดท้ายแล้วเขาก็หนีไปจากโรงงานแห่งนี้ไม่ได้ ในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน เรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING” ในฉากจบข้าพเจ้าและทีมได้ตัดสินใจและเลือกการเล่าในแบบปลายเปิดเพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงปัญหาและตั้งคำถาม ว่าแท้จริงแล้วจักรเย็บผ้าอาจจะมีอยู่จริงหรือไม่อยู่จริง หรือ ภายใต้ความรุนแรงที่เกิดขึ้นนำไปสู่อะไร ทำไมตัวละครถึงเป็นแบบนี้ ซึ่งในประเด็นเหล่านี้ข้าพเจ้าอยากสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาที่ยังคงมีอยู่ในสังคม ด้วยเหตุนี้ข้าพเจ้าต้องการที่จะสื่อให้ผู้ชมรับรู้และสะท้อนให้ผู้ชมได้เห็นถึงมุมมองของเยาวชนที่ถูกใช้แรงงานภายใต้อุตสาหกรรม Fast fashion โดยถ่ายทอดออกมาเป็น ภาพยนตร์แอนิเมชัน เทคนิคสตอปโมชัน เรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน

ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน เรื่อง “ดินแดนความหวัง” ได้แบ่งกระบวนการออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

- 4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre-production)
- 4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)
- 4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production)

4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre-production)

4.1.1 เริ่มเขียนบทแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน และพัฒนาบท

หลังจากที่ได้ทำการเรียบเรียงและพัฒนาบทภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน เรื่อง “ดินแดนแห่งความหวัง” ร่วมกันกับสมาชิกภายในกลุ่ม ตัวข้าพเจ้าและสมาชิกได้ตัดสินใจเขียนบทภาพยนตร์เรื่องนี้ขึ้นมาใหม่ด้วยกันถึง 2 ครั้ง โดยที่ครั้งแรกตัวบทได้กล่าวถึงเรื่องราวความสัมพันธ์ของสองตัวละคร ระหว่างเด็กกับจักรเย็บผ้าที่ได้มาเป็นเพื่อนสนิทกันจนนำไปสู่ความหวังที่จะพาเด็กหนีออกไปจากโรงงานนรก ตัวบทภาพยนตร์ชิ้นแรกนี้ได้มีการนำไปปรึกษาและพัฒนาบทอยู่เสมอ เมื่อพัฒนาบทต่อไปหลายครั้งก็ได้สังเกตเห็นว่าความสัมพันธ์ของตัวละคร หรือตัวละครเองยังดูธรรมดาเกินไป และยังขาดความน่าสนใจในตัวบทภาพยนตร์ชิ้นนี้ จึงได้นำไปพัฒนาต่อ ในตัวบทภาพยนตร์ครั้งที่สองนั้นได้กล่าวถึงเรื่องราวความสัมพันธ์ของเด็กกับจักรเย็บผ้าที่ได้มาเป็นเพื่อนสนิทกันจนนำไปสู่ความหวังที่จะพาเด็กหนีออกไปจากโรงงานนรก แต่ในตัวบทภาพยนตร์ชิ้นนี้เองข้าพเจ้าได้พัฒนาให้ตัวละครจักรเย็บผ้ามีความพิเศษ และการเล่าเรื่องที่แฟนตาซีมากขึ้น พร้อมได้มีการนำไปปรึกษากับสมาชิกในกลุ่มและผู้มีประสบการณ์ในการกลั่นกรองไอเดีย รวมไปถึงจุดประสงค์แรกที่ต้องการจะสื่อ จึงได้ตัดสินใจปรึกษาหารือและได้ข้อสรุปเลือกตัวบทภาพยนตร์ชิ้นที่สองนี้ นำมาสร้างเป็นแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน

4.1.2 นำบทที่สมบูรณ์มาเขียนเป็น Storyboard เพื่อกำหนดลำดับภาพการเล่าเรื่อง

หลังจากเรื่องเรียบเรียงเสร็จสมบูรณ์แล้วก็นำมาเขียนเป็น Storyboard โดยที่หลังจากเขียนบอร์ดแรกแล้วก็ได้มีการพัฒนาตัวบอร์ดไปเรื่อย ๆ เพื่อการเล่าเรื่องที่กระชับ และการตีเซนซ์ข้อดีในการเล่าให้เหมาะสมกับตัวบทภาพยนตร์ ตัดข้อที่ไม่น่าจำเป็น โดยได้มีการพัฒนาบอร์ดด้วยกันถึงสองครั้ง



ภาพที่ 25 สตอรี่บอร์ดแรก ของแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน
เรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING” ก่อนที่จะมีการปรับปรุง หน้าที่ 1 โดย ณัฐธามาศ เนตรสาลี, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 26 สตอรี่บอร์ดแรก ของแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน
เรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING” ก่อนที่จะมีการปรับปรุง หน้าที่ 2 โดย อนุรักษ์มาศ เนตรสาลี, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 27 สตอรี่บอร์ดแรก ของแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน

เรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING” ก่อนที่จะมีการปรับปรุง หน้าที่ 3 โดย อนุรักษ์ มาศ เนตรสาส์, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 28 สตอรี่บอร์ดแรก ของแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน

เรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING” ก่อนที่จะมีการปรับปรุง หน้าที่ 4 โดย ณิชฐามาศ เนตรสาดี, 2566

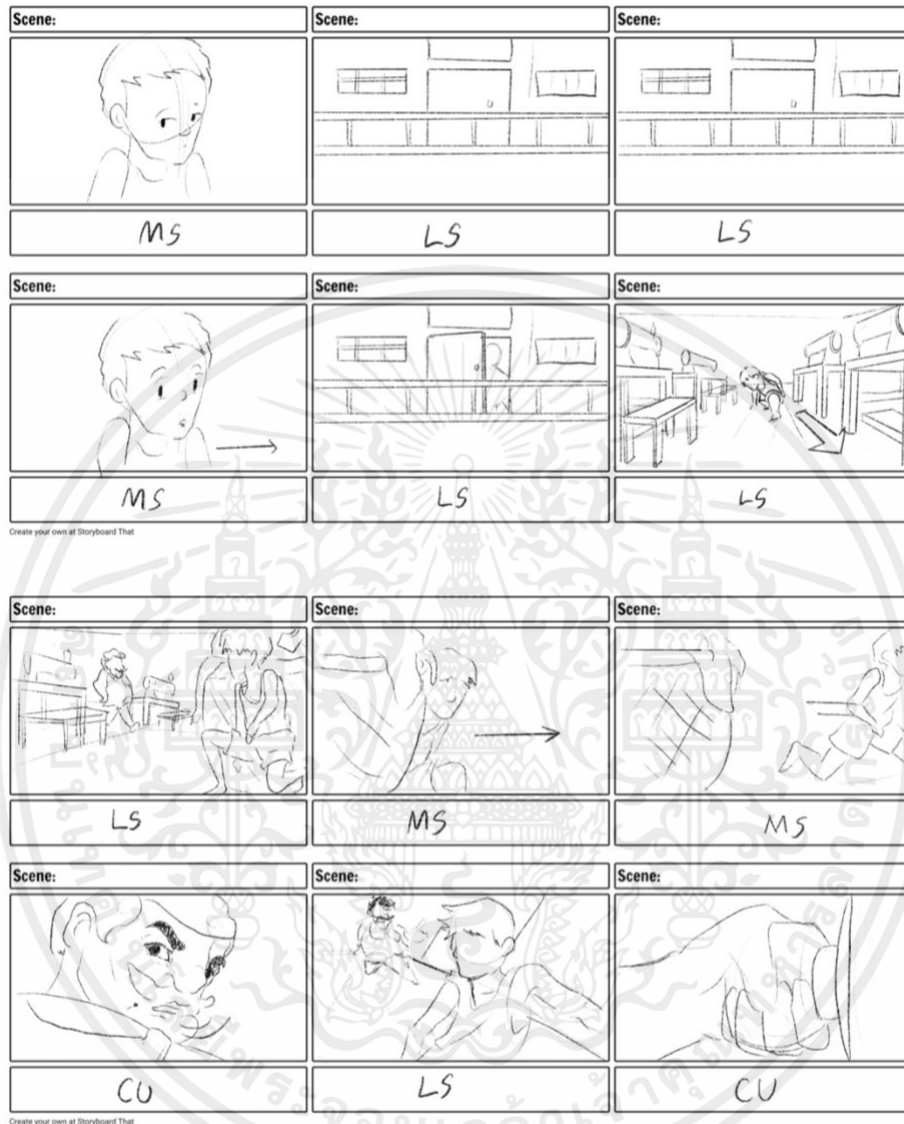
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 29 สตอรี่บอร์ดแรก ของแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน

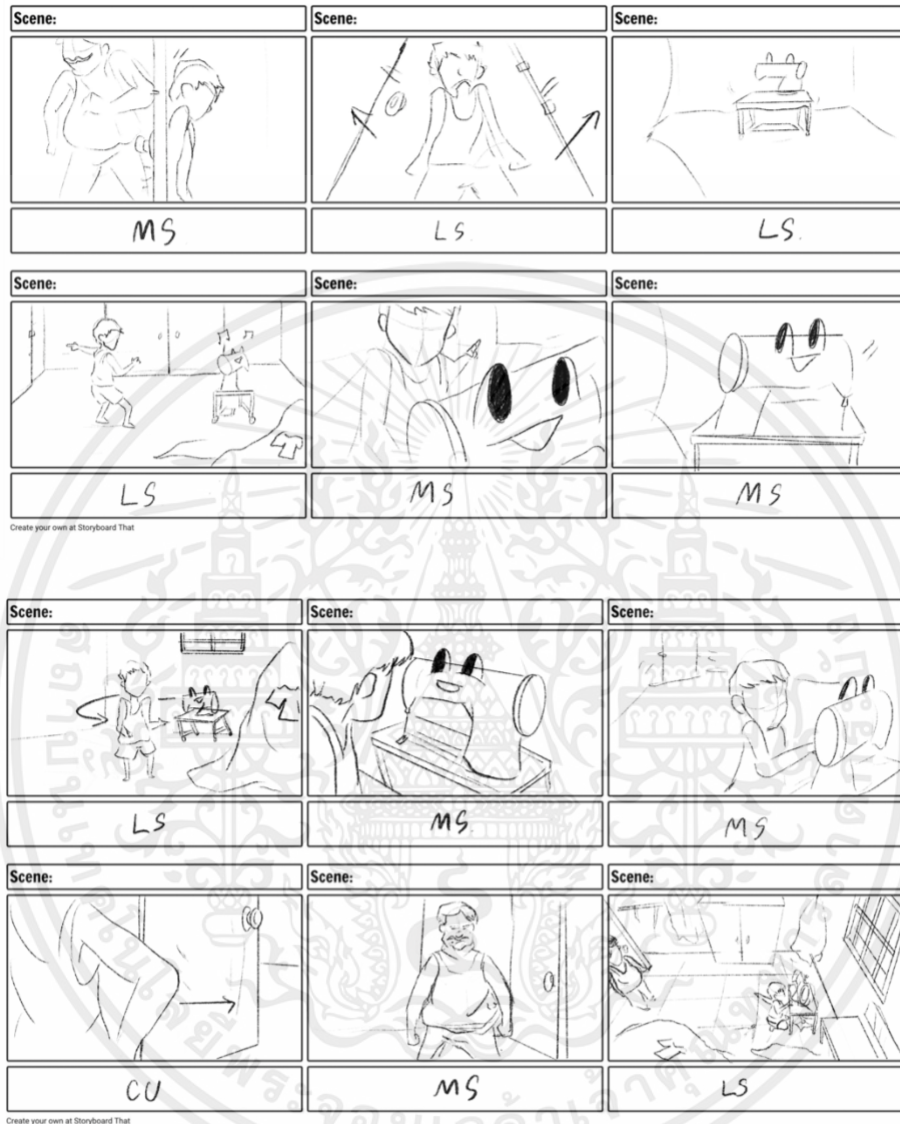
เรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING” ก่อนที่จะมีการปรับปรุง หน้าที่ 5 โดย ณัฐธามาต เนตรสาดี, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 30 สตอรี่บอร์ดแรก ของแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน
เรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING” ก่อนที่จะมีการปรับปรุง หน้าที่ 6 โดย ญัฐฐามาต เนตรสาดี, 2566

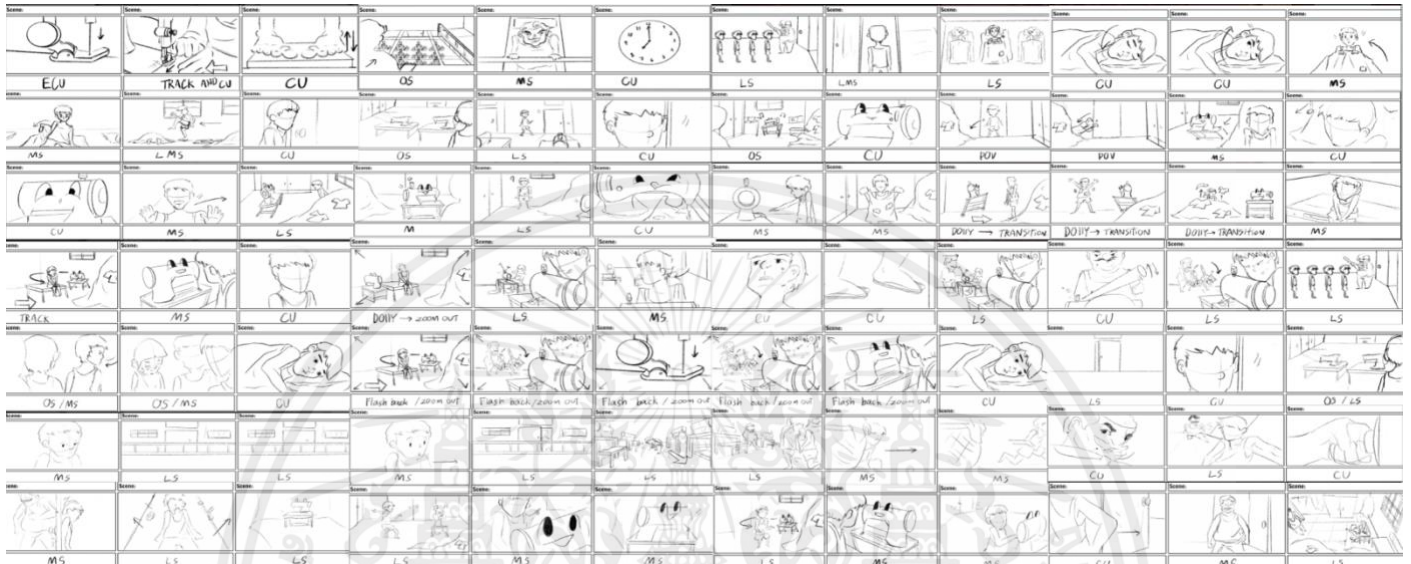
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 31 สตอรี่บอร์ดแรก ของแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน

เรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING” ก่อนที่จะมีการปรับปรุง หน้าที่ 7 โดย ณัฐรามาศ เนตรสาดี, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 32 สตอรี่บอร์ดแรก ของแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน
เรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING” ก่อนที่จะมีการปรับปรุง โดย ณัฐรามาต เนตรสาตี, 2566

จากภาพที่ 32 สตอรี่บอร์ดแรก ได้นำไปพัฒนาต่อให้มีความน่าสนใจและมีการเลือกใช้ช็อตที่เหมาะสม
และเล่าเรื่องได้เข้าใจง่ายขึ้น นำไปสู่การพัฒนาบอร์ดตัวที่สอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



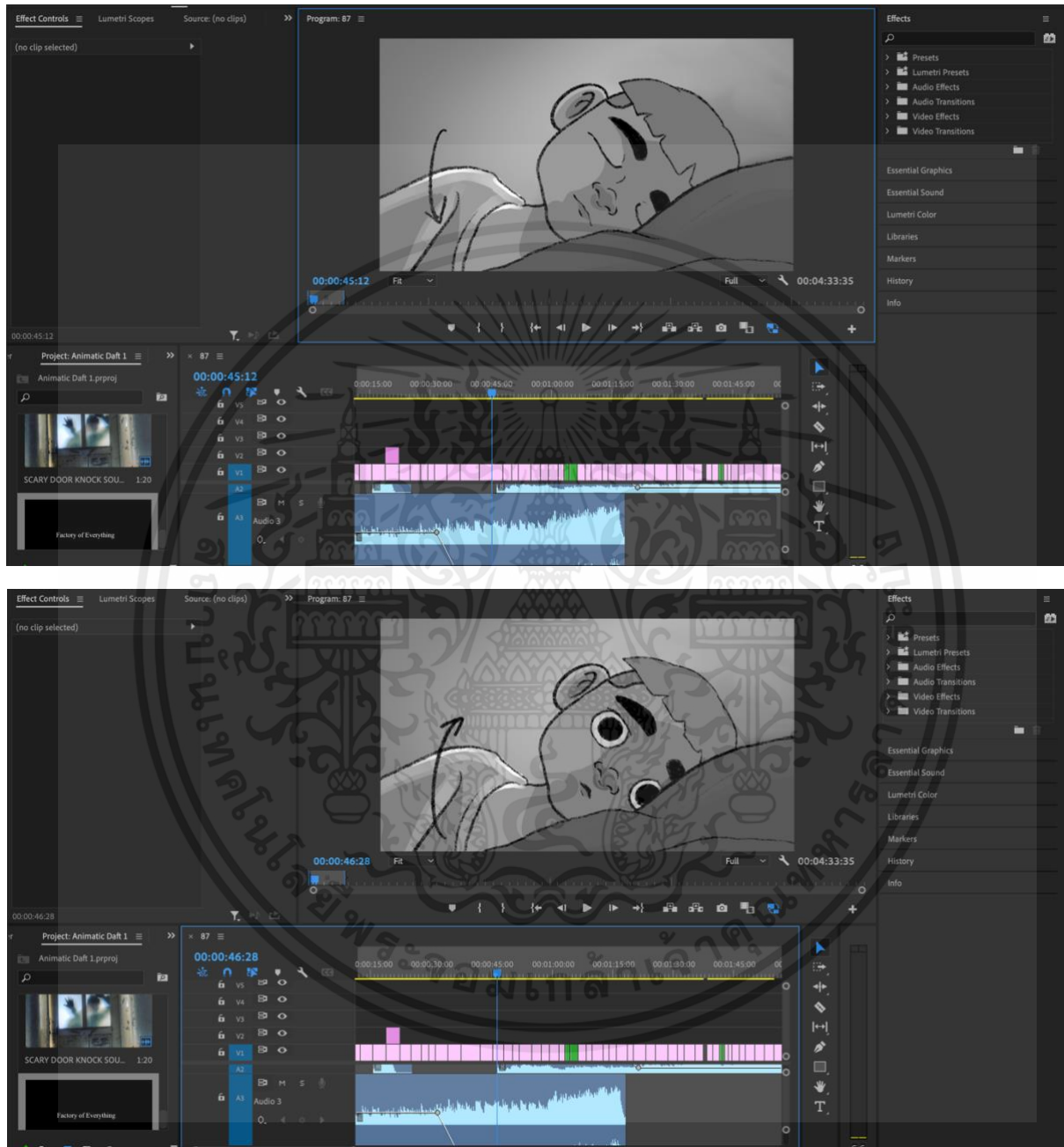
ภาพที่ 33 สตอรี่บอร์ดจริง ของแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน

เรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING” ก่อนที่จะมีการปรับปรุง โดย ณิชฐามาศ เนตรสาตี, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.3 พัฒนaborดไปเป็นอนิเมติก

หลังจากที่ได้สตอรี่บอร์ดที่สมบูรณ์แล้ว ก็นำข้อตในสตอรี่บอร์ดมาเพิ่มรายละเอียดก่อนจัดวางองค์ประกอบ แล้วนำไปเป็นโทมิ่งในโปรแกรมตัดต่อ



ภาพที่ 34 สตอรี่บอร์ดนำมาทำอนิเมติกในโปรแกรมตัดต่อ ของแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน เรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING” โดย ณัฐธามาต เนตรสาที และ นิจวิภา สมอแข็ง , 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 บล็อกซีตตัวละครกับฉาก

หลังจากอนิเมติกเสร็จสมบูรณ์จะทำการจัดวางฉากและตัวละครเพื่อกำหนดตำแหน่งหรือระยะของตัวละครนั้นว่าอยู่บริเวณไหนของเฟรม เพื่อให้ตรงกับสตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 35 บล็อกซีตตัวละครกับฉาก ของแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน เรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING” โดย ณัฐธามาต เนตรสาลี และ นิจวิภา สมอแข็ง , 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

หลังจากที่ได้เตรียมแอนิเมติกและบล็อกข้อความเสร็จแล้วจึงทำการถ่ายทำ โดยนำตัวละครเด็กจัดวางในฉาก พร้อมทั้งจัดแสง วางเฟรมและแอนิเมท

4.2.2 จัดฉากจัดแสงเตรียมอุปกรณ์การถ่าย

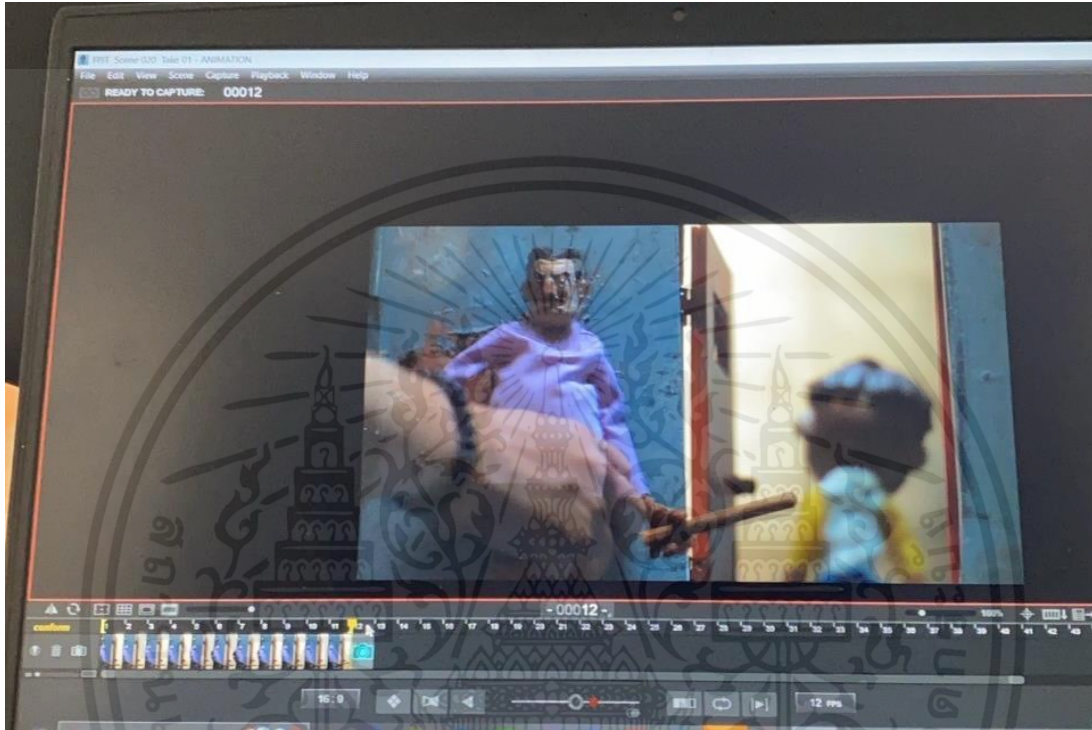


ภาพที่ 36 จัดฉากจัดแสงเตรียมอุปกรณ์การถ่าย ของแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน เรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING” โดย ณัฐธามาศ เนตรสาส์ และ นิจิวิภา สมอแข็ง , 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.3 การสร้างภาพเคลื่อนไหวของแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน

4.2.3.1 สร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยภาพถ่ายพร้อมกับขยับตัวละครทีละเฟรมตามแอนิเมติกที่วางไว้ โดยใช้โปรแกรม Dragonframe เพื่ออำนวยความสะดวกในการทำงานและดูแลความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหวตัวละคร



ภาพที่ 37 การสร้างภาพเคลื่อนไหวของแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน
เรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING” โดย ณัฐธามาต เนตรสาตี และ นิจวิภา สมอแข็ง , 2566

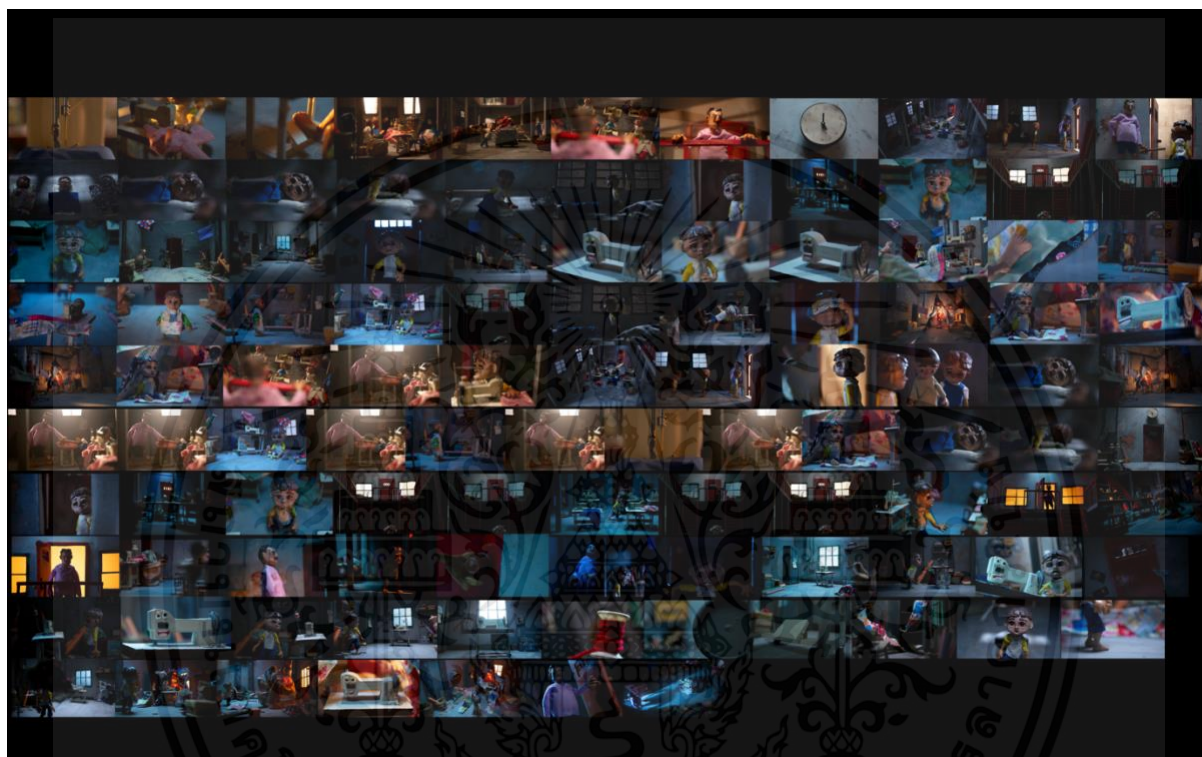
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 ขั้นตอนหลังการผลิตแอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน (Post production)

4.3.1 นำข้อดที่ทำการขยับมา Cleanup ริก และกรอบหน้าของตัวละคร ให้สมบูรณ์โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop และ Nuke เพื่อ Composite

4.3.2 นำข้อดที่ทำการขยับมารวมกันให้เป็น Video Sequence

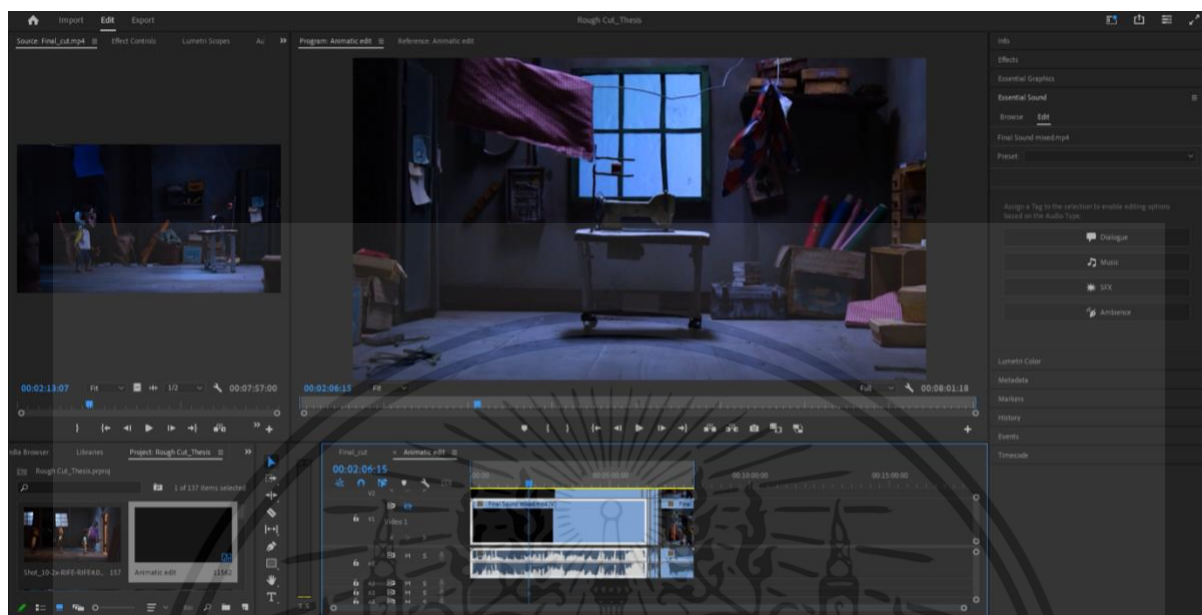
4.3.3 การลำดับภาพดู Mood-tone ของภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน



ภาพที่ 38 การลำดับภาพดู Mood-tone ของภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน
เรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING” โดย ณัฐธามาศ เนตรสาที และ นิจวิภา สมอแข็ง , 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.4 นำข้อตที่สมบูรณ์มาเรียบเรียง ตามที่ได้กำหนดไว้ในแอนิเมติก ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro



ภาพที่ 39 นำข้อตที่สมบูรณ์มาเรียบเรียง ตามที่ได้กำหนดไว้ในแอนิเมติก ด้วยโปรแกรม
Adobe Premiere Pro
เรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING” โดย ณัฐรามาศ เนตรสาลี และ นิจวิภา สมอแข็ง , 2566

4.3.5 ใส่เสียงพากย์ เสียงประกอบและดนตรีประกอบ

ใส่เสียงพากย์ เสียงประกอบและดนตรีประกอบให้เหมาะสมกับจังหวะการเล่า เรื่องโดย
ข้าพเจ้าตกลงกับทีมงานว่าต้องการเสียงประกอบที่เข้ากับสถานการณ์แต่ละช่วงของตัวละคร แบ่งเป็น 3
ช่วง ช่วงแรกจะเป็นช่วงอินโทรตัวละครเด็ก ๆ ที่ใช้ชีวิตและทำงานอยู่ในโรงงานเย็บผ้า จะเลือกใช้เป็นเพลงที่
รู้สึกหดหู่ บรรเลงไปเรื่อย ๆ ให้รู้สึกเหมือนเวลาเดินช้า เศร้า ในช่วงที่สอง ตัวละครเอวิคได้เริ่มทำความรู้จักกับ
จักรเย็บผ้า จะเลือกใช้เพลงที่ดูสนุกสนานมีความสุขเพื่อสื่อถึงอารมณ์ของตัวละครเอวิคที่มีความสุขเมื่อได้พบ
กับจักรเย็บผ้า ในช่วงที่สาม ตัวละครเอวิคได้เห็นเพื่อนถูกใช้ความรุนแรงและทำให้เอวิคอยากหนีออกไปจาก
โรงงานพร้อมกับจักรเย็บผ้า จะเลือกใช้เพลงที่ดูตื่นเต้นลุ้นระทึก กดดัน ตึงเครียด ซึ่งเป็นดนตรีในช่วง Climax
ที่ไช่ยาวไปจนจบเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุปจากการทำงาน

บทสรุปของการทำงานในส่วนของแนวทางที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับสรุปได้ดังนี้

ข้าพเจ้าสามารถถ่ายทอดเนื้อหาเพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงความสำคัญของเยาวชนที่ถูกใช้แรงงาน สะท้อนให้เห็นถึงความรุนแรงการถูกกดขี่ของเยาวชนที่ถูกใช้แรงงานหรือต้องเผชิญกับปัญหา โดยสื่อสารผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน เรื่องนี้ได้

ข้าพเจ้าได้เรียนรู้การเล่าเรื่องราวและประเด็นที่ต้องการจะสื่อสารผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน รวมถึงได้เรียนรู้ทักษะการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชัน โดยได้ศึกษาขั้นตอนการทำแอนิเมชันตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบซึ่งข้าพเจ้ามีการแจกแจงงานตามความสามารถของข้าพเจ้าตามที่ข้าพเจ้าเห็นควรเหมาะสม ตลอดจนควบคุมการทำงานจริงกับทีมงาน ให้การทำงานราบรื่นและสามารถดำเนินงานนี้ได้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ในระยะเวลาที่กำหนดได้สำเร็จ

จากการที่รับความคิดเห็นจากอาจารย์และเพื่อนนักศึกษา ทำให้ทราบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชันที่ข้าพเจ้าและทีมงานสร้างขึ้นมา สามารถทำให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงในระหว่างรับชมได้ตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบ นอกจากนี้ยังให้ผู้ชมตระหนักถึงความสำคัญของเยาวชนที่ถูกกดขี่จากการใช้แรงงานในระบบอุตสาหกรรมที่ต้องเผชิญกับปัญหาความรุนแรงที่เกิดขึ้นภายในโรงงาน อีกทั้งผู้ชมจะได้เห็นส่วนเล็กๆส่วนหนึ่งของเด็กหนุ่มที่มีความหวังและมีมิตรภาพความสัมพันธ์ของเด็กและจักรเย็บผ้าที่จะพากันหนีออกไปจากโรงงานและออกแบบเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ตัวละครหลักต้องเจอซึ่งเป็นตัวดำเนินเรื่องหลักเพื่อเพิ่มความบันเทิงให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชันเรื่องนี้ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.2.1 การเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องมีความง่ายขึ้นไป ยังขาดมุมมองจินตนาการของเด็กที่มีต่อโลกภายนอกและการออกแบบเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่จะเสริมให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความสนุกและแฟนตาซีน่าตื่นตาตื่นใจ ซึ่งเป็นจุดสำคัญที่ควรเล่าและจะทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความสนุกและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

5.2.2 การตัดต่อ

การตัดต่อแอนิเมชันเรื่องนี้มีจังหวะการเล่าที่มีการปรับเปลี่ยนให้มีความกดดันและตื่นเต้นมากกว่าแอนิเมติกที่ได้จัดวางจังหวะการเล่าของทั้งเรื่องไว้แล้วในช่วง Pre-production ซึ่งแอนิเมติกยังไม่สามารถส่งอารมณ์ความรู้สึกกดดัน หรือตื่นเต้นนั้นได้มากพอ จึงได้ปรับให้จังหวะการเล่าเรื่องนั้นช้าลงเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงการกระทำหลาย ๆ อย่างของตัวละครมากขึ้น อีกทั้งเนื่องด้วยการใช้ข้อต่อ ๆ ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ไม่มีความน่าสนใจจึงจำเป็นต้องใช้การตัดต่อจัดวางขนาดภาพใหม่ ๆ เพื่อให้ข้อต่อไม่ซ้ำและมีความหลากหลายและสนุกมากยิ่งขึ้น

5.2.3 เพลงและดนตรีประกอบ

เพลงประกอบของแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นดนตรีที่มีการมิกซ์เอง โดยนำดนตรีที่ถูกลิขสิทธิ์จาก Epidemic sound และ Audio Library ของ Youtube หลาย ๆ เสียงมารวมกัน ทำให้ความเข้ากันของดนตรีทั้งเรื่องยังไม่ในทิศทางเดียวกัน อีกทั้งจังหวะดนตรีกับซีนในภาพยนตร์แอนิเมชันยังไม่ลงตัว ทำให้บางซีนที่ควรจะมีจังหวะที่สนุกหรือน่าสนใจยังไม่สามารถส่งอารมณ์ของฉากนั้น ๆ ได้ ดังนั้นผู้จัดทำภาพยนตร์แอนิเมชันควรมีการศึกษาด้านดนตรีมากขึ้น เช่นให้ผู้เชี่ยวชาญเรื่องมาช่วยให้คำแนะนำในการเล่าเรื่องผ่านเสียงดนตรี หรือจ้างผู้ที่มีความสามารถในด้านดนตรี เพื่อให้ได้เพลงประกอบที่เข้ากับเรื่องและส่งเสริมงานได้มากกว่านี้

5.2.4 การควบคุมการทำงานภายในทีม

ในการทำงานภายในทีมข้าพเจ้าได้มีการสื่อสารและวางแผนการทำงานกันตลอดเวลาจึงไม่ได้มีปัญหาด้านการทำงานในช่วงแรก ซึ่งในภายหลังบางสถานการณ์ที่อาจจะเกิดปัญหาด้านการสื่อสารและการวางแผนที่กระชั้นชิดเนื่องด้วยระยะเวลาและปริมาณงานที่ค่อนข้างเยอะทำให้ผู้จัดทำละเลยจุดสำคัญภายในงาน ทำให้เกิดปัญหาหรืองานตกหล่นและไม่สมบูรณ์มากนัก ดังนั้นผู้จัดทำจึงต้องมีความรอบคอบและเด็ดขาดในการทำงานมากยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

Environman.(2022). “FAST FASHION” อุตสาหกรรมที่ทำลายทั้งโลกและไม่เป็นธรรมชาติต่อแรงงาน. สืบค้น 22 กรกฎาคม 2566. ////////////// จาก <https://www.facebook.com/envIRONMAN.th/photos/a.1757249537736819/4768511226610620/?type=3>

Techsauce Team.(2021).Fast Fashion กับ Sustainability จะไปด้วยกันได้อย่างไร.สืบค้น 22 กรกฎาคม 2566. ////////////// จาก <https://techsauce.co/saucy-thoughts/what-is-fast-fashion-and-how-dangerous-it-is>

กรุงเทพธุรกิจ.(2023).แรงงาน Fast Fashion บังกลาเทศประท้วงเดือด. สืบค้น 22 กรกฎาคม 2566.////////////// จาก <https://www.bangkokbiznews.com/world/1097635>

LAIKA Studios.(2017). Hand-Making Coraline: Behind LAIKA’s First Feature. สืบค้น 22 กรกฎาคม 2566.(วิดีโอ).Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=jXqqd0ZBEMA>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชันเรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING”
หน้าที 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชันเรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING”
หน้าที 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชันเรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING”
หน้าที 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชันเรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING”
หน้าที 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น เทคนิคสตอปโมชันเรื่อง “FACTORY OF EVERYTHING”
 หน้าที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นางสาวณัฐธามาศ เนตรสาลี
 วัน เดือน ปีเกิด 17 กรกฎาคม 2544
 ที่อยู่ 30 ซอยนาคนิवास 57 ถนนาคนิวาส ข.ลาดพร้าว
 กรุงเทพฯ 10230
 อีเมล Primpiralii@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ 2550 อนุบาลศึกษา จากโรงเรียนเศรษฐบุตรอุปถัมภ์
 พ.ศ 2556 ประถมศึกษาชั้นปีที่ 1-6 จากโรงเรียนเศรษฐบุตรอุปถัมภ์
 พ.ศ 2559 มัธยมศึกษาตอนต้น จากโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ
 บดินทรเดชา
 พ.ศ 2562 มัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ
 บดินทรเดชา
 พ.ศ 2566 ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
 ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้