

การกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสตอปโมชัน
เรื่อง ปรีศนาผีเสื้อของเด็กชาย
Art Directing of Stop-Motion Animated Short Film
Titled Butterfly of Baby Doe



ญาณิศา ศิลปรัมย์
YANISA SILLAPARUSAMEA

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสตอปโมชัน
เรื่อง ปริศนาผีเสื้อของเด็กชาย
Art Directing of Stop-Motion Animated Short Film
Titled Butterfly of Baby Doe

นักศึกษา ญาณิศา ศิลปรัมย์มี
รหัสประจำตัว 63020294
หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2566
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์จรรยา หะตะโยธิน



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์จรรยา หะตะโยธิน)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่...3...เดือน...พฤษภาคม...พ.ศ...2566....

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับศิลป์ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นสตอปโมชัน เรื่อง ปริศนาผีเสื้อของเด็กชาย Art Directing of Stop-Motion Animated Short Film Titled Butterfly of Baby Doe
นักศึกษา	ญาณิศา ศิลปรัตน์
รหัสประจำตัว	63020294
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จรรยา เหวะโยธิน

บทคัดย่อ

"ปริศนาผีเสื้อของเด็กชาย" เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคสตอปโมชันขนาดสั้น ที่มีเนื้อหาที่อ่อนไหวและสะท้อนถึงความลึกซึ้งความหมายของเรื่องราวที่ใกล้ชิดกับหัวใจของผู้ชม การสร้างที่พิถีพิถันของวิญญานเด็กและการสื่อถึงความอบอุ่นและความเห็นอกเห็นใจเป็นจุดสำคัญในการเล่าเรื่องราวให้เป็นที่น่าติดตามที่ผู้กำกับต้องการ อย่างไรก็ตาม การสร้างที่พิถีพิถันของวิญญานเด็กและการแสดงความอบอุ่นและเห็นใจนั้นต้องสามารถสื่อถึงทั้งความสุขและความเศร้าที่เกิดขึ้นในเรื่องราวต่างๆ เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจและรับรู้ถึงความหมายของเรื่องราวได้อย่างชัดเจนการออกแบบงานสร้างให้เป็นหนึ่งในการเล่าเรื่องราวที่สร้างความอบอุ่นและความเห็นอกเห็นใจ การใช้สีสັນและการออกแบบสถานที่ที่เหมาะสมและเป็นที่พักใจสำหรับวิญญานเด็กที่เจ็บปวดเป็นสิ่งที่สำคัญ เช่น สีของสวนสนุกและการใช้แสงสว่างให้สร้างบรรยากาศที่เป็นสีสັນและอบอุ่น เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงความสำคัญของสถานที่ในการเล่าเรื่อง

กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสตอปโมชัน เรื่อง “ปริศนาผีเสื้อของเด็กชาย” จะไม่สำเร็จล่วงได้เลย หากขาดองค์ประกอบสามอย่าง ดังนี้

ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาที่ให้คำแนะนำ เป็นแนวทางให้ข้าพเจ้าได้พัฒนาภาพยนตร์แอนิเมชัน และแก้ปัญหา ตลอดจนให้กำลังใจตลอดระยะเวลาการทำโครงการ

ขอขอบคุณครอบครัวที่ให้การสนับสนุน ทั้งด้านคุณทรัพย์และเป็นกำลังใจในการทำโครงการ ดูแลเอาใจใส่สุขภาพของข้าพเจ้าที่แม้แต่ตัวข้าพเจ้าเองอาจจะละเลยไป

ขอขอบคุณทีมงานทุกๆท่านที่มีส่วนร่วมในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ให้บรรลุตามเป้าหมายของบทภาพยนตร์ที่ได้ตั้งใจไว้ ขอขอบคุณที่สละเวลาและแรงกายให้กับผลงานชิ้นนี้

ทั้งหมดสามองค์ประกอบนี้ที่ข้าพเจ้ากล่าวมาเป็นการสนับสนุนภาพยนตร์แอนิเมชันสตอปโมชันเรื่องนี้สำเร็จล่วงไปได้ด้วยดีตามประสงค์ของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณมา ณ ที่นี้

นางสาวญาณิศา ศิลปรัศมี

ผู้จัดทำรายงาน

สารบัญ

บทคัดย่อ	I
กิตติกรรมประกาศ	II
สารบัญ	III
สารบัญภาพ	V
บทที่ 1 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์โครงการ	1
1.3 ขอบเขตโครงการ	1
1.4 ลักษณะของโครงการ	1
1.5 วิธีดำเนินการ	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	3
2.1 ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ประกอบการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชันสตอปโมชัน..	3
2.2 ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์	6
บทที่ 3 บทภาพยนตร์	10
3.1 แนวคิด (Theme)	10
3.2 ประโยคขาย (Log line)	10
3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)	10
3.4 รายละเอียดตัวละคร (Character Profile)	11
3.5 เนื้อเรื่อง (Treatment)	13
3.6 บทภาพยนตร์ (Screenplay)	15
3.7 บทภาพ (Storyboard)	18
บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน	22
4.1 ขั้นตอนการเตรียมงานกำกับศิลป์	22
4.2 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร	22
4.3 ขั้นตอนการออกแบบฉากหลัง	26
4.4 ขั้นตอนการสร้างโมเดลตัวละครสำหรับแอนิเมชันเทคนิคสตอปโมชัน	27
4.5 ขั้นตอนการสร้างฉากสำหรับแอนิเมชันเทคนิคสตอปโมชัน	31
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	33
5.1 บทสรุปจากการทำงาน	33
5.2 ข้อเสนอแนะ	33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม	34
ภาคผนวก	35
ประวัติผู้วิจัย	43



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 ปกคลิป YouTube ชาวเที่ยงไทยรัฐ	3
2 ปกคลิป YouTube ไทยรัฐนิวส์โชว์.....	3
3 ชาวจากเว็บไซต์มติชนออนไลน์.....	3
4 ภาพประกอบ ชาวจากเว็บไซต์ฮอทแชร์.....	4
5 ภาพประกอบชาวจากเว็บไซต์ข่าวสด.....	4
6 ภาพประกอบจากเว็บไซต์ ฮายแฟมิลี่คลับ.....	5
7 ภาพจากเว็บไซต์ สนุก.....	5
8 สเก็ตตัวละคร แบบใส่รายละเอียดขนาดเพื่อทำลิก	7
9 โมเดลสามมิติของตัวละครเพื่อทำแม่พิมพ์.....	7
10 ภาพจากเบื้องหลังการถ่ายทำอนิเมชันสตูดิโอโมชันเรื่องแคโรไลน์ปี 2009	8
11 ภาพสเก็ตสถานที่หลังความตายของวิญญาณเด็กที่เจ็บปวดแบบไอโซเมทริกซ์.....	9
12 ตัวอย่างภาพ mood and tone ถานที่หลังความตายของวิญญาณเด็กที่เจ็บปวด	9
13 บทภาพที่ 1	18
14 บทภาพที่ 2	18
15 บทภาพที่ 3	19
16 บทภาพที่ 4	19
17 บทภาพที่ 5	20
18 บทภาพที่ 6	20
19 บทภาพที่ 7	21
20 การออกแบบตัวละครคุณแม่ Draft ที่1.....	22
21 การออกแบบตัวละครคุณแม่ Draft ที่2	23
22 การออกแบบตัวละครคุณแม่ Draft ที่3	23
23 การออกแบบตัวละครเบบี้โต Draft ที่ 1	24
24 การออกแบบตัวละครเบบี้โต Draft ที่ 2	24
25 การออกแบบตัวละครเบบี้โต Draft ที่ 3	24
26 การออกแบบคาแรกเตอร์เด็กสวมผ้าพันคอ	25
27 การออกแบบคาแรกเตอร์เด็กชายแผลเต็มตัว	25
28 การออกแบบคาแรกเตอร์เด็กสาวผมเปียก	26
29 การออกแบบป่าโดยรอบที่พักพิงของวิญญาณเด็กที่เจ็บปวด	26
30 การออกแบบที่พักพิงของวิญญาณเด็กที่เจ็บปวด	27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

31	ชั้นสวนหน้าที่เป็นการแสดงออกทางสีหน้าของเบบี๋โต	27
32	rig Draft ที่ 2	28
33	ส่วนที่เป็นหน้ากากของ rig Draft ที่ 1 และ 2	28
34	ส่วนที่เป็นหน้ากาก	28
35	rig Draft ที่ 3	28
36	rig ส่วนตัวหัวและขา	29
37	rig มือ	29
38	rig แขน	29
39	แขน ที่ใส่ฟองน้ำเพื่อแทนเนื้อของโมเดล	29
40	rig แขน ที่ทำการต่อกับตัวแล้ว.....	30
41	การสร้างเนื้อหนังคลุมโมเดล	30
42	การสร้างเสื้อผ้าคลุมเนื้อหนังโมเดล	30
43	การสร้างโต๊ะเพื่อทำฉากถ่ายทำ.....	31
44	ดอกไม้ประกอบฉาก	31
45	ต้นไม้ประกอบฉาก	31
46	การสร้างประกอบฉาก	32
47	การวางพื้นต้นไม้ในฉากและประกอบฉากหลัง	32
48	ฉากหลังผ่านการเพ้นท์แล้ว	32
49	ภาพฉากหลังจากตัดสินใจใช้บลูสกรีนแทนการเพ้นท์ผนัง	32

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

"ปริศนาผีเสื้อของเด็กชาย" เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคสตอปโมชันขนาดสั้น ที่มีเนื้อหาที่อ่อนไหว และสะท้อนถึงความลึกซึ้งและความหมายของเรื่องราวที่ใกล้ชิดกับหัวใจของผู้ชม การสร้างที่พิถีพิถันของ วิทยุญาณเด็กและการสื่อถึงความอบอุ่นและความเห็นอกเห็นใจเป็นจุดสำคัญในการเล่าเรื่องราวให้เป็นไปตามที่ ผู้กำกับต้องการ

อย่างไรก็ตามการสร้างที่พิถีพิถันของวิทยุญาณเด็กและการแสดงความอบอุ่นและเห็นใจนั้นต้องสามารถ สื่อถึงทั้งความสุขและความเศร้าที่เกิดขึ้นในเรื่องราวต่างๆ เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจและรับรู้ถึงความหมายของเรื่องราว ได้อย่างชัดเจน

การออกแบบงานสร้างให้เป็นหนึ่งในการเล่าเรื่องราวที่สร้างความอบอุ่นและความเห็นอกเห็นใจ การใช้สีสันและการออกแบบสถานที่ให้เหมาะสมและเป็นที่พิถีพิถันสำหรับวิทยุญาณเด็กที่เจ็บปวดเป็นสิ่งสำคัญ เช่น สีของสวนสนุกและการใช้แสงสว่างให้สร้างบรรยากาศที่เป็นสีสันและอบอุ่น เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงความสำคัญของ สถานที่ในการเล่าเรื่อง และ สร้างตัวละครของเด็กที่ถูกทำแท้งและวิทยุญาณที่เจ็บปวดให้มีความสามารถในการ สื่อให้ผู้ชมเชื่อว่าเด็กเหล่านี้ผ่านเรื่องราวที่เลวร้ายมา อาจใช้การแสดงออกซึ่งตัวละครให้เป็นมิตรและน่ารัก ใน เวลาเดียวกันต้องแสดงอารมณ์ที่เศร้าโศก อีกทั้ง ที่อยู่ของมารดาผู้มีความจำเป็นต้องยุติการตั้งครรภ์ ก็ต้องทำให้ผู้ชมเชื่อและเห็นอกเห็นใจให้จงได้

1.2 วัตถุประสงค์โครงการ

1.2.1 นำเสนอประเด็นเกี่ยวกับการท้องไม่พร้อมผ่านภาพยนตร์แอนิเมชัน

1.2.2 เพื่อศึกษาการกำกับศิลป์แอนิเมชันเทคนิคสตอปโมชัน แนวดราม่าแฟนตาซี

1.3 ขอบเขตโครงการ

แอนิเมชัน สตอปโมชันขนาดสั้นแนว ดราม่า แฟนตาซี ความยาวไม่เกิน 5 นาที ถ่ายทำและลำดับ ภาพด้วยระบบดิจิทัลในอัตราส่วน 16 : 9 ความละเอียด 1080p

1.4 ลักษณะของโครงการ

แอนิเมชัน สตอปโมชันสั้นแนว ดราม่า แฟนตาซี ดำเนินเรื่องผ่านตัวละครหลัก 5 คน โดยเนื้อเรื่อง เกี่ยวกับโลกหลังความตาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 วิธีดำเนินงาน

1.5.1 PRE-PRODUCTION

- (1) เริ่มศึกษาบทภาพยนตร์สั้น และ รวบรวมแหล่งอ้างอิงการออกแบบ
- (2) ค้นคว้าตัวอย่างงานสตอปโมชัน เพื่อศึกษาวิธีการเล่าเรื่อง
- (3) ค้นคว้า Reference และ Mood And Tone
- (4) ออกแบบงานสร้าง และ คาแรคเตอร์ ดีไซน์
- (5) ศึกษา Storyboard เพื่อวางแผนงานสร้าง
- (6) เริ่มปฏิบัติงานสร้างจากแผนที่วางไว้
- (7) สำรอง และจัดเตรียมพื้นที่ในการสร้างงาน Stop-Motion
- (8) จัดหาและเตรียมอุปกรณ์เฉพาะเทคนิคสำหรับการสร้างงาน Stop-Motion
- (9) สำรอง และจัดเตรียมพื้นที่ในการสร้างงาน Stop-Motion

1.5.2 PRODUCTION

- (1) สร้างตัวละครและวัตถุที่ใช้ในการกำกับสตอปโมชัน
- (2) ควบคุมทิศทางของงานสร้าง และองค์ประกอบศิลป์
- (3) ทำ Test scene เพื่อตรวจเช็คภาพรวมของงานแอนิเมชัน และ องค์ประกอบศิลป์
- (4) การกำกับตัวละครและวัตถุในแต่ละฉาก เพื่อให้การและองค์ประกอบศิลป์ที่สื่อถึงแนวคิด และเนื้อหาที่ต้องการสื่อ
- (5) ตรวจสอบและแก้ไข เพื่อให้แน่ใจว่าได้รับภาพที่ต้องการและไม่มีข้อผิดพลาดใด

1.5.3 POST-PRODUCTION

- (1) กำกับองค์ประกอบศิลป์เพื่อให้มีเนื้อหาที่ชัดเจนและน่าสนใจให้กับผู้ชม

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ออกแบบงานสร้างให้เข้ากับ stop-motion ที่มีลักษณะการเคลื่อนไหวที่น่าสนุกสนาน และน่าตื่นเต้น ทำให้ผู้ชมมีความสนุกสนานในการติดตามเนื้อเรื่อง

1.6.2 ทำให้ผู้ชมรู้สึกตื่นตาตื่นใจ เพื่อให้เกิดความตื่นเต้นที่จะตามติดเรื่องราว ในขณะที่เดียวกันก็สามารถเป็นส่วนหนึ่งกับเนื้อหาได้ ผ่านการออกแบบงานสร้าง

1.6.3 ผู้ชมเข้าใจความเป็นมาของตัวละคร สร้างความตึงเครียดและความตื่นเต้นให้กับผู้ชม ผ่านการออกแบบงานสร้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ข้าพเจ้ามีความสนใจในเทคนิคด้านการออกแบบและการกำกับศิลป์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน สตอปโมชันเริ่มจากการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งออกเป็นสองส่วน ดังนี้

2.1 ศึกษาข้อมูลจริงเพื่อนำมาใช้ประกอบการออกแบบในภาพยนตร์แอนิเมชันสตอปโมชัน

2.1.1 ข่าวการเสียชีวิตของเด็กจากน้ำมือผู้ปกครอง เมื่อสังคมปัจจุบันเต็มไปด้วยปัญหา ทั้งไวรัส สงคราม และการแข่งขันทางเศรษฐกิจ ความเหลื่อมล้ำที่เพิ่มมากขึ้นทุกวันปัญหาเศรษฐกิจทำให้ผู้คน มีความเครียดกดดันในการใช้ชีวิตมากขึ้น ในขณะเดียวกันกับปัญหาอาชญากรรม หนึ่งในอาชญากรรมที่เพิ่มขึ้น จากความตึงเครียดระหว่างนี้คืออาชญากรรมในครัวเรือน



ภาพที่ 1 ปกคลิป YouTube ข่าวเที่ยงไทยรัฐ



ภาพที่ 2 ปกคลิป YouTube ไทยรัฐนิวส์โชว์



ภาพที่ 3 ข่าวจากเว็บไซต์มติชนออนไลน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.2 ลักษณะของเด็กที่ถูกทารุณกรรม

อาชญากรรมในครัวเรือน ซึ่งข่าวที่สะเทือนขวัญข่าวเหล่านี้ได้รับความสนใจอย่างมากในสังคมไทยจึงมีอยู่มากมายในสื่อและมีการนำเสนอภาพสภาพร่างกายของเด็กที่โดนทารุณกรรม เพื่อให้เป็นที่สนใจของผู้คนโดยมาก

(1) มีบาดแผลตามตัวเป็นแผลเป็นหรือแผลฟกช้ำ ซึ่งจะดูแตกต่างจากเด็กปกติที่ซุกซน แผลเหล่านี้ที่อยู่บนตัวเด็กที่ถูกทารุณกรรมนั้นจะไม่ได้รับการรักษาที่ดีจึงทำให้เป็นแผลเป็นและฝังลึกเป็นแผลเป็นในเวลาต่อมา และร่างกายไม่เจริญเติบโตเพราะได้รับสารอาหารไม่เพียงพอ

(2) สภาพจิตใจของเด็กที่ถูกทารุณกรรม กลุ่มอาการในระยะวิกฤต เช่น กลัว วิดกกังวล ความเครียด อาการทุกข์ทรมานใจ (Trauma)

(3) การแสดงออกของเด็กที่ถูกทารุณกรรม มีอาการซึมเศร้า อาการที่แสดง ได้แก่ ทำทางเสียใจ เฉยชา อารมณ์หงุดหงิด ร้องไห้บ่อย ปฏิเสธอาหาร เลี้ยงไม่โต- เบื่ออาหาร หรือ กินมากขึ้น- น้ำหนักลด หรือเพิ่มขึ้น นอนไม่หลับ หรือ หลับมาก- ไม่สนใจกิจวัตรประจำวัน และสิ่งแวดล้อม อ่อนเพลียง่าย ไม่มีแรง แยกตัวออกจากกลุ่ม



ภาพที่ 4 ภาพประกอบ ข่าวจากเว็บไซต์ฮอทแซร์



ภาพที่ 5 ภาพประกอบข่าวจากเว็บไซต์ข่าวสด

2.1.3 ลักษณะของทารกในครรภ์

ที่มีอายุในครรภ์ อยู่ในเกณฑ์ที่สามารถทำแท้งได้ตามกฎหมายกำหนดให้หญิงที่มีอายุครรภ์ไม่เกิน 12 สัปดาห์ที่ทำแท้ง ไม่ถือว่ามี ความผิดทางอาญา นอกจากนี้ หญิงที่มีอายุครรภ์ 12-20 สัปดาห์ สามารถยุติการตั้งครรภ์ได้เช่นกัน

(1) ในช่วง 12 ถึง 20 สัปดาห์แขนและขาสมบูรณ์มากขึ้น กระดูกมีความแข็งแรงมากขึ้น และตอนนี้ทารกสามารถกำมือเพื่อหยิบจับอะไรต่ออะไรได้แข็งแรงมากยิ่งขึ้น ช่วงนี้เด็กจะเคลื่อนไหวถึงขั้นหึ่งบิดตัว การแตะ การตี ทารกจะมีการเคลื่อนไหวมากขึ้น เนื่องจากกล้ามเนื้อมีความแข็งแรงมากขึ้น และระบบประสาทมีการพัฒนาไปมาก การเคลื่อนไหวจึงสัมพันธ์กันมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6 ภาพประกอบจากเว็บไซต์ ฮายแฟมิลีคลับ

(2) ความเชื่อของคนไทย เกี่ยวกับลักษณะวิญญาณเด็กที่ยังไม่ได้เกิด หรือ กุมารทอง เป็นความเชื่อทางไสยศาสตร์ของไทยเกี่ยวกับจิตวิญญาณ โดยที่มาของกุมารทอง นั้นมาจากการเลี้ยงภูติผีปีศาจไว้ใช้งาน โดยกุมารทองจะเป็นวิญญาณของเด็กผู้ชาย หากเป็นวิญญาณผู้หญิงที่คนเลี้ยงไว้จะเรียกว่า โหงพราย โดยแรกเริ่มเดิมที กุมารทองมาจากวิญญาณของเด็กที่ตายในท้องแม่หรือที่เรียกว่า ตายทั้งกลม



ภาพที่ 7 ภาพจากเว็บไซต์ สนุก

2.1.4 ลักษณะสถานที่หลังความตายของเด็กที่ตายก่อนวัยอันควร

ในประวัติศาสตร์และวรรณคดีต่างๆของมนุษย์ มีตำนานและเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ที่เด็กที่ถูกทำร้าย หรือเสียชีวิตจะไปพักผ่อนหลังความตาย ตำนานเหล่านี้มักมีการเชื่อมโยงกันอย่างน่าสนใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กับตำนาน Elysium ในเทพปกรณัมกรีก, ชั้น Limbo ใน Divine Comedy และความเชื่อของศาสนาอิสลามที่เกี่ยวข้องกับสวนสวรรค์บนภูเขาลูกหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(1) ตำนาน Elysium ในเทพปกรณัมกรีก: มีเรื่องราวของ Elysium หรือ พุ่งเอลิเซียน ที่ถือเป็นสวรรค์สำหรับบุคคลที่มีคุณภาพและคุณธรรม ใน Elysium นั้น เด็กที่เสียชีวิตซึ่งไม่ได้กระทำความผิดหรือเด็กที่ถูกทำร้ายอาจได้รับการต้อนรับและพักผ่อนในสถานที่นี้ โดย กวีชาวกรีก รายงานว่า พุ่งเอลิเซียนตั้งอยู่ที่ขอบทางตะวันตกของโลก ริมสายน้ำ โอซีอานัส จากนั้นในสมัยของ เฮสิโอด กวีชาวกรีก อีกคนกล่าวว่า อีลิเซียนเป็นที่รู้จักในชื่อ “ เกาะแห่งความสุข ” ตั้งอยู่ในมหาสมุทรตะวันตกปลายสุดขอบโลก ภายหลัง พินดาร์ กวีชาว ชิปส์ ลดขนาดเกาะแห่งความสุขลงเป็นเกาะขนาดเล็ก โดยระบุว่ามีส่วนสาธารณะที่ร่มรื่น กับพลเมืองที่ชอบเล่นกีฬาและดนตรี อย่างไรก็ตาม จุดร่วมของทั้งสามท่านที่กล่าวถึง พุ่งเอลิเซียน ก็คือความรื่นรมย์และอยู่ท่ามกลางธรรมชาติ

(2) ชั้น Limbo ใน Divine Comedy : เป็นสถานที่ระหว่างสวรรค์และนรก ซึ่งเป็นที่พักผ่อนสำหรับวิญญาณที่ไม่ได้เข้าสู่สวรรค์หรือนรก เช่น เด็กที่เสียชีวิตก่อนที่จะได้รับการล้างบาป

(3) ความเชื่อของศาสนาอิสลาม: และเช่นเดียวกัน ในศาสนาอิสลามเชื่อว่าเด็กที่ตายจะไปอยู่บนภูเขาลูกหนึ่งในสวรรค์ ในสวรรค์นี้เด็กจะได้รับความสุขและความเป็นสิริมงคล นอกจากนี้ สถานที่เหล่านี้ยังมีพระองค์หรือวิญญาณที่ดูแลเด็กและให้ความรักอันเต็มใจแก่พวกเขา

2.2 ศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์

2.2.1 เทคนิคการออกแบบ ตัวละครสำหรับสตอปโมชันแอนิเมชัน

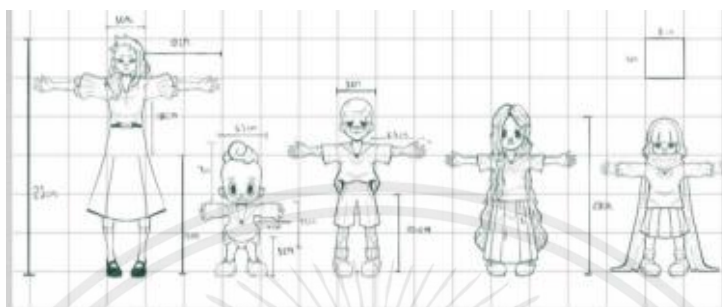
หน้าที่ของคาแรกเตอร์ดีไซน์เปรียบเสมือนนักแสดงในภาพยนตร์ไลฟ์แอ็คชั่นตัวละครต้องสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกและบุคลิกภาพซึ่งไปในทางเดียวกันกับที่คาแรกเตอร์นั้นจะได้รับรวมไปถึงการที่จะต้องน่าสนใจและดึงดูดสายตาผู้ชม

2.2.2 ขนาด

ขนาดของตัวละครในอนิเมชันสตอปโมชันนั้นจะไม่ได้มีความแตกต่างกันมากเนื่องจากข้อจำกัดทางด้านเทคนิคเพราะถ้าตัวละครใหญ่มากจนเกินไปฉากและกระดูกกลิ้งที่ทำหน้าที่ควบคุมการเคลื่อนไหวของหุ่นจะมีขนาดใหญ่โตและเสียความสมดุลย์ตามไปด้วยขนาดของคาแรกเตอร์แต่ละตัวจึงควรใกล้เคียงกันและไม่ต่างกันจนเกินไป

2.2.3 รูปร่าง

จะเพิ่มลักษณะจากความจริงของมนุษย์ปกติด้วยอัตราส่วนที่พอเหมาะ เพื่อคำนึงถึงลักษณะของความจริงจิงของเนื้อหาในตอนท้าย โดยเทคนิคที่นำลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละตัวละครขยายลงไปใน การออกแบบ



ภาพที่ 8 สเก็ตตัวละครแบบใส่รายละเอียดขนาดเพื่อทำลิก

2.2.4 การขึ้นแบบสามมิติ

ในการทำแอนิเมชันเทคนิคสตอปโมชัน การจำลองภาพสามมิติของตัวละครถือว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการทำงานอย่างยิ่ง เพราะนอกจากได้เห็นสัดส่วนและแบบที่สมจริงแล้วโมเดลตัวละครนี้จะเป็นแม่พิมพ์เพื่อหล่อเป็นหุ่นสตอปโมชันซึ่งมีข้อต่ออยู่ข้างในอีกด้วย



ภาพที่ 9 โมเดลสามมิติของตัวละครเพื่อทำแม่พิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 เทคนิคการออกแบบฉากสำหรับสตอปโมชันแอนิเมชัน

การออกแบบฉากสำหรับสตอปโมชัน นอกจากจะต้องคำนึงถึงความเข้ากันของเนื้อเรื่องกับตัวละคร แล้วยังต้องคำนึงถึงความเป็นไปได้ในงานสร้างและขนาดที่จะต้องสัมพันธ์กับตัวละคร

2.3.1 ขนาดและการจัดวาง

การจะออกแบบฉากสำหรับการถ่ายทำสตอปโมชันนั้นจำเป็นต้องคำนึงถึงองศาการวางกล้องและการวางไฟการเว้นระยะห่างและสร้างพื้นที่ให้กับคนแอนิเมชันเพื่อที่จะทำงานได้ง่ายรวมไปถึงวัสดุอุปกรณ์ที่จะต้องติดแน่นกันสมบูรณ์เพื่อลดการสั่นไหวของฉากและต้องมีการถอดประกอบเคลื่อนไหวของเทคนิคที่จะใช้ในการนำเสนอรวมไปถึงการย้ายเพื่อการถ่ายทำที่สะดวกสบายขึ้น

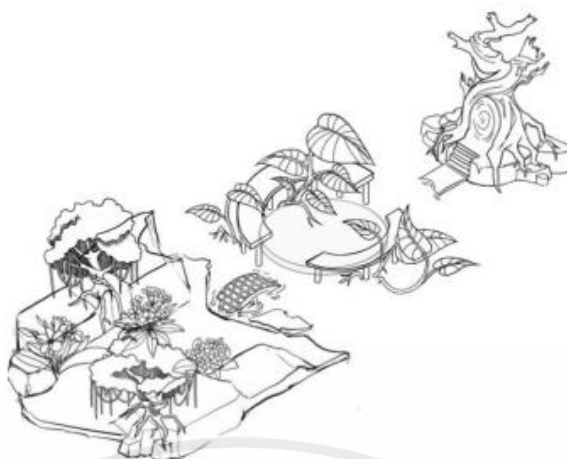


ภาพที่ 10 ภาพจากเบื้องหลังการถ่ายทำอนิเมชันสตอปโมชันเรื่องแคโรไลน์ปี 2009

2.3.2 สถานที่ศึกษาข้อมูลความเชื่อ

เกี่ยวกับสถานที่หลังความตาย และรวมไปถึงสถานที่จริงของชุมชนสลัม เพื่อเป็นเรฟเฟอเรนซ์ให้รีลทกับคนดูรวมไปถึงใส่ความคิดสร้างสรรค์ที่ทำให้ดูน่าสนใจโดยคำนึงถึงหัวข้อที่ 2.2.1 ขนาดและการจัดวางที่จำกัด โดยหาอัตราส่วนที่ลงตัวระหว่างความเป็นไปได้และความน่าตื่นตาตื่นใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 11 ภาพสเก็ตสถานที่หลังความตายของวิญญาณเด็กที่เจ็บปวดแบบไอโซเมทริกซ์

2.3.3 การขึ้นแบบจำลองสามมิติ

นอกจากทำให้รู้ขนาดและสัดส่วนที่แน่ชัดแล้วยังสำคัญต่อการสร้างจริงอย่างมากเพราะโมเดลที่ดีจะเป็นแม่แบบในการปรับสามมิติเพื่อนำมาเป็นชาร์ทของจริงได้อีกด้วย

2.3.4 Mood and Tone

จะทำให้รู้ภาพรวมของสีและความรู้สึกที่จะแสดงออกในฉากนี้รวมไปถึงการกำหนดทิศทางของสถานที่ซึ่งเป็นความเป็นจริงกับเป็นสถานที่เหนือจริงที่จะแสดงภายในเรื่องโดยสถานที่เหนือจริงจะใช้สีที่ดูโดดเด่นใส่มุมนวล และสถานที่ที่เป็นความเป็นจริงจะใช้สีที่มีความหม่นความเศร้าสีโทนเย็น



ภาพที่ 12 ตัวอย่างภาพ mood and tone ฉากที่หลังความตายของวิญญาณเด็กที่เจ็บปวด

<https://i.pinimg.com/564x/a4/9e/35/a49e35673b5582912b41d34918616ceb.jpg>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 แนวความคิด (Theme)

“ไม่มีแม่คนไหนตั้งใจตั้งครรภ์เพื่อมาทำแท้ง” และในขณะเดียวกัน

“ไม่มีเด็กคนไหนอยากเกิดมาด้วยความไม่ตั้งใจ”

3.2 ประโยคขาย (Log Line)

วิญญาณของเด็กถูกทำแท้งได้มาอยู่ในที่พักพิงของวิญญาณเด็กๆ ที่เจ็บปวด เด็กคนอื่นมีผีเสื้อบินมาเกาะแต่เด็กคนนี้กลับไม่มีเขาจึงพยายามหาสาเหตุ จนวันหนึ่งเขาได้รับรู้ความจริงบางอย่าง ผีเสื้อแห่งความเจ็บปวดจึงปรากฏขึ้นรอบตัวของเขาเช่นเดียวกับเด็กคนอื่นๆ

3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

"เบบีไค" เด็กตัวเล็กลึกลับตาตื่นขึ้น ในสถานที่ที่เต็มไปด้วยความอบอุ่น พบว่าทุกคนในสถานที่นี้มีผีเสื้อบินรอบตัว เว้นแต่เขา เขาจึงพยายามหาสาเหตุ เพื่อจะได้มีผีเสื้อเหมือนคนอื่น ระหว่างนั้นภาพความทรงจำที่เขาไม่เข้าใจก็แทรกเข้ามาในหัว เป็นภาพเขาอยู่ในท้องแม่และมีเครื่องมือดึงเขาออกไป

ในขณะที่เขาสับสนอยู่นั้นเอง ก็มีประกาศเทศกาลวันกลับไปหาผู้ปกครอง เมื่อเขาได้เจอกับแม่ของเขา ที่อาศัยอยู่ในห้องแคบๆ ต้องทำงานหนักและเรียนไปด้วย เขาเข้าใจเรื่องทั้งหมดว่าตนเองก็เป็นเพียงวิญญาณจากการยุติการตั้งครรภ์โดยไม่พร้อมของแม่ เขาจึงกลับไปยังที่พักพิงของวิญญาณเด็กๆ ที่เจ็บปวดที่เขาจากมา จากนั้นผีเสื้อที่หมายถึงบาดแผลที่เด็กๆ เหล่านี้เคยโดนกระทำจากบุพการี ก็บินมาเกาะที่ตัวของเขา แต่ในขณะนี้ เขาได้ไม่ต้องการมันเสียแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 รายละเอียดตัวละคร (Character Profile)

ตัวละครหลัก

ชื่อ : เบปี้โต

เพศ : ชาย

เชื้อชาติ : ไทย

ส่วนสูง 96 เซนติเมตร หนัก 15 กิโลกรัม

วิญญานเด็กที่ตายจากการยุติการตั้งครรภ์ ใส่ชื่ออยาก رؤ้อยากเห็น

ตัวละครหลัก

ชื่อ : เมโลดี้

เพศ : หญิง

เชื้อชาติ : ไทย

อายุ : 7 ปี

ส่วนสูง 118 เซนติเมตร หนัก 20

มินิสัยชอบเก็บตัวพูดน้อย มักมีสีหน้าเศร้าร่างกายเธอจะเปียกน้ำอยู่เสมอ

ตัวละครหลัก

ชื่อ : เจนนี่

เพศ : หญิง

เชื้อชาติ : ไทย-อังกฤษ

อายุ : 7 ปี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนสูง 116 เซนติเมตร น้ำหนัก 20

มีนิสัยใจดีอ่อนโยน มีน้ำใจ เขาจะใส่ผ้าพันคอตลอดเวลา เป็นลูกครึ่ง

ตัวละครหลัก

ชื่อ : เจริญ

เพศ : ชาย

เชื้อชาติ : ไทย

อายุ : 6 ปี

อายุ : 121 เซนติเมตร น้ำหนัก 24

มีนิสัย หวาดระแวง ไม่สู้สิ่งกับใคร เขามีบาดแผลตามตัว

ตัวละครหลัก

ชื่อ : ฟ้า

เพศ : หญิง

เชื้อชาติ : ไทย

อายุ : 17 ปี

ฐานะยากจน อยู่ในวัยเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 เนื้อเรื่อง (treatment)

ในสถานที่ ที่เต็มไปด้วยความอบอุ่นแห่งหนึ่ง มีเด็กชายตัวเล็กใสซื่อได้ตื่นขึ้นมา สายตาของเขามองไปรอบตัวและไปสังเกตเห็นบางอย่าง นั่นคือผีเสื้อ เบบีโตตาเป็นประกายความอยากรู้อยากเห็นของเขาทำงานทันที เขาพุ่งตัวไปจับผีเสื้อ แต่ไม่สำเร็จ ผีเสื้อบินหนีเขาไปเรื่อยๆ เบบีโตวิ่งไล่ไปตามทาง จนกระทั่งไปหยุดอยู่หน้าแถววัลย์ เบบีโตจึงเอามือของเขา เอื้อมไปแหวกแถววัลย์ เขาวิ่งทันที เมื่อมองไปยังสิ่งที่อยู่ตรงหน้า เพราะมันเป็นสถานที่ที่เต็มไปด้วยความสวยงาม มีเด็ก ๆ มากมายอยู่ที่นี่ เขาค่อยๆ เดินตามผีเสื้อเข้ามายังสถานที่นี้ ในขณะที่ เขาก็ได้สังเกตเห็นว่า มีเด็กทุกคนในที่นี้มีผีเสื้อมากมายบินรายล้อมตนเอง เขาก็มองสำรวจรอบตัวเองที่ไม่มีผีเสื้อเลย เขาจึงพยายามไล่ตามผีเสื้ออีกครั้ง เบบีโตวิ่งไปทางเด็กผู้หญิง 2 คนที่กำลังเล่นไม้กระดกอยู่ เบบีโตวิ่งไปอย่างไม่ลังเล เขาพุ่งตัวขึ้นไปบนไม้กระดก จนเด็กผู้หญิงตกลงมา แต่เขาไม่สนใจสิ่งรอบตัวเลย เขายังคงวิ่งไล่จับผีเสื้อต่อไปจนผีเสื้อนั้นไปหยุดอยู่ที่ลูกบอลลูกหนึ่ง เบบีโตวิ่งไปคว้าผีเสื้อ หวังว่าจะจับมันมาวางไว้บนตัวเอง และขณะนั้น ก็ได้มีเงาบางอย่างยืนอยู่ตรงหน้า เบบีโตค่อยๆ เงยหน้าขึ้นมองช้าๆ จากนั้นเขาก็สะดุ้ง เพราะข้างหน้าเขาเป็นเด็กผู้ชายคนหนึ่ง ที่มีบาดแผลเต็มตัว เบบีโตชะงักและค่อยๆ เดินหนีแล้วมาแอบดูอยู่ห่างๆ ไม่นานนัก ผีเสื้อก็บินผ่านเขาไปอีกเขาละความสนใจมาที่ผีเสื้อทันที เขาวิ่งตรงไปทางเด็กผู้หญิงคนหนึ่ง เธอนั่งอยู่บนบัวกลางน้ำ ร่างกายเธอชุ่มไปด้วยความเปียก เธอเห็นเห็นเบบีโตวิ่งมาทางเธอ เธอโบกมือทักทายเล็กน้อย แต่ก็ต้องชะงักไป เพราะเธอสังเกตเห็นว่าเบบีโต วิ่งมาทางนี้ด้วยความเร็ว เบบีโตวิ่งไปตามผีเสื้อ แต่เบบีโตต้องเดินเหยียบใบบัวที่ละเอียด เพื่อที่จะได้คว้าผีเสื้อ ระหว่างนั้นเบบีโตเสียหลักและตกลงไปในน้ำ ระหว่างที่ร่างกายของเขากำลังจมดิ่งไปใต้น้ำนั้น ก็ได้มีความภาพทรงจำบางอย่างโผล่เข้ามาในหัวเขาเป็นภาพเด็กทารกที่อยู่ในท้องของแม่ มีสายสะดือระโยงระยางรอบตัว เบบีโตได้สติจึงรีบตะเกียกตะกายพาตัวเองขึ้นมาจากน้ำ แต่ในขณะที่นั้นก็ได้มีแถววัลย์มารัดที่ขาของเขา ทันใดนั้น ภาพความทรงจำปริศนาก็โผล่ขึ้นมาในหัวเขาอีกครั้ง เป็นภาพที่เด็กทารกในท้องถูกบางอย่างหนีบที่ขา และดึงด้วยความแรง เบบีโตพยายามสุดความสามารถในการพยายามว่ายน้ำขึ้นไปบนน้ำแต่ไม่สำเร็จ เขาหมดแรงไปซะก่อน ในระหว่างที่ร่างเบบีโตกำลังจมดิ่งลงไป ก็ได้มีมือหนึ่งมาคว้าแขนเขาไว้และช่วยขึ้นมา

เบบีโตลืมตาช้าๆ และพบว่าด้านหน้าของตนเอง คือเด็กสาวคนหนึ่งที่นั่งอยู่บนใบบัวมาช่วยเขาไว้ เขาค่อยๆ ตั้งสติ แต่ไม่นานนัก ก็ได้มีผีเสื้อบินผ่านหน้าเขาไปอีก เบบีโตมองตาม แล้วเห็นว่าผีเสื้อได้บินไปทางต้นไม้ใหญ่ต้นหนึ่งที่มีโพรงปริศนา เลยพยายามลुकเพื่อที่จะวิ่งไล่อีกสักครั้ง แต่เขาก็ต้องหยุด เพราะมือของเด็กหญิงคนนั้นได้จับเขาไว้ และมีทางที่ไม่ต้องการให้เบบีโตตามไปอีกแล้ว เบบีโตชิ่งใจสั๊กพัก ก่อนที่จะปล่อยมือเธอและเลือกที่จะตามผีเสื้อไป

เขาเดินมาหยุดอยู่ตรงหน้าโพรงไม้ ระหว่างที่เข้าตัดสินใจจะเดินเข้าไป จู่ๆ ก็ได้มีเชือกบางอย่างไพล่มาจากห้องของเขา และเชือกนั้นก็ทอดยาวไปที่โพรงนั้น เบบีโต้ตัดสินใจเดินตามเชือกนั้นไป ภายในโพรงไม้ เป็นสถานที่สีขาวโพลน เขาเดินไปเรื่อยๆ จนกระทั่งได้มาหยุดอยู่ในสถานที่แห่งหนึ่ง เป็นห้องโถงๆ และเบบีโต้สังเกตเห็นเงาของผู้ชายและผู้หญิง ยืนทะเลาะกันอยู่หน้าห้อง ไม่นานนัก ฝ่ายชายได้ลงไม้ลงมือกับผู้หญิง เบบีโต้ตกใจมาก จนล้มลง ผ่านไปไม่นานผู้ชายก็เดินจากไป ส่วนผู้หญิงคนนั้นก็เดินเข้ามาในห้อง เบบีโต้เห็นทันทีว่าปลายเชือกที่ห้องของเขา คือห้องของผู้หญิงคนนั้น เธอเดินเข้ามาในห้องด้วยอารมณ์โมโหและเสียใจ เธอแตะถึงขยะล้มลง แต่ปรากฏว่า มีบางอย่างหล่นออกมาจากถังขยะ เธอนั่งลงและค่อยหยิบสิ่งนั้นขึ้นมา มันคือที่ตรวจครรภ์ เธอเห็นสิ่งนั้นและปล่อยอารมณ์พลังพลูออกมา เธอร้องด้วยความเสียใจ เธอกล่าวขอโทษลูกที่เธอได้พรวดชีวิตไป เบบีโต้มองเธอและมองรอบๆ ห้องและทำความเข้าใจสักพัก ก่อนจะเข้าใจ ว่าตนเองคือลูกที่ผู้หญิงคนนั้นยุติการตั้งครรภ์ไป เบบีโต้เดินเข้าไปและสวมกอดเธอก่อนจะพูดว่าไม่เป็นไร เบบีโต้ค่อยๆ ถอยออกมา และดึงเชือกที่รั้งเขากับเธอไว้ จากนั้นผีเสื้อแห่งความเจ็บปวด ก็ได้บินมาเกาะที่ตัวเขาเหมือนเด็กคนอื่น ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6 บทภาพยนตร์ (Screenplay)

Scene 1 ภายนอก / ตอนเย็น / ภายนอกดินแดน

สถานที่ที่เต็มไปด้วยความสวยงามแห่งหนึ่ง มีเด็กหนุ่มตัวเล็กไร้เดียงสาคนหนึ่งเขาชื่อว่า “เบบี้โต” วิ่งไล่ตามตามบางอย่าง นั่นคือ“ผีเสื้อ” เขาวิ่งไล่ตามผีเสื้ออย่างสนุกสนาน หวังจะจับให้ได้ แต่ผีเสื้อก็บินหนีเขาไปในป่า เขาวิ่งไปไล่มันไปตามทาง แต่ผีเสื้อก็บินลอดแถววัลย์ไป เบบี้โตจึงค่อยๆเอามือของเขาแหวกแถววัลย์ และเขาก็พบกับสถานที่หนึ่งที่มีเด็ก ๆ มากมาย

Scene 2 ภายนอก / ตอนเย็น / ภายในดินแดน

เบบี้โตได้เดินเข้ามาในสถานที่แห่งนี้และมองไปรอบด้วยความตื่นตาตื่นใจและพบว่าที่นี่มีเด็กมากมาย เหมือนเป็นสนามเด็กเล่น และเด็ก ๆ ทุกคนก็ได้จับจ้องไปที่เบบี้โต เบบี้โตที่ยืนอยู่ก็ได้สังเกตเห็นว่า ทำไมทุกคนในสถานที่แห่งนี้ ถึงได้มีผีเสื้อมากมายมาเกาะอยู่บนตัวเขา เขาเริ่มสำรวจตัวเองด้วยความรู้สึกอิจฉา เพราะเขาก็อยากมีบ้าง เขาตัดสินใจอย่างแน่วแน่ว่าจะจับผีเสื้อมาให้ได้

Scene3 ภายนอก / ตอนเย็น / ภายในดินแดน

เบบี้โตมองเห็นผีเสื้อตัวเดิมกำลังบินผ่านหน้าเขาไป เขาวิ่งตามอย่างใจจดใจจ่อ และเบบี้โตได้วิ่งตรงไปทางเด็กหญิงคนหนึ่งที่กำลังเล่นไม้กระดกอยู่ เธอกำลังเล่นอย่างมีความสุขแต่แล้วด้วยความใสซื่อของเบบี้โตก็ได้วิ่งขึ้นไปบนไม้กระดกเพื่อที่จะเอื้อมไปคว้าผีเสื้อ จนทำให้เด็กหญิงคนนั้นตกลงมา เธอมองเบบี้โตด้วยความสงสัยและพยายามจะเรียกเขา แต่ก็ไม่ทันการ เพราะเบบี้โตก็วิ่งลงจากไม้กระดกด้วยความรวดเร็วและวิ่งไล่จับผีเสื้อต่อไป

Scene4 ภายนอก / ตอนเย็น / ภายในดินแดน

เขายังคงวิ่งไล่จับผีเสื้อต่อไปจนผีเสื้อนั้นไปหยุดอยู่ที่ลูกบอลลูกหนึ่ง เบบี้โตวิ่งไปคว้าผีเสื้อ หวังว่าจะจับมันมาวางไว้บนตัวเอง และขณะนั้น ก็ได้มีเงาบางอย่างยืนอยู่ตรงหน้า เบบี้โตค่อยๆเงยหน้ามองช้าๆ เขาสะดุ้ง เพราะข้างหน้าเขาเป็นเด็กผู้ชายคนหนึ่งที่มีบาดแผลเต็มตัว เบบี้โตชะงักและค่อยเดินหนีแล้วมาแอบดูอยู่ห่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene5 ภายนอก / ตอนเย็น / ภายในดินแดน

ขณะที่เบบี๋โด้แอบมองเด็กผู้ชายที่มีบาดแผลเต็มตัวอยู่ ขณะนั้นผีเสื้อตัวนั้นก็บินผ่านเขาไป เขาละความสนใจ และวิ่งไล่ผีเสื้อต่อ ในขณะที่เบบี๋โด้วิ่งไล่ผีเสื้ออยู่นั้นเขาก็สังเกตเห็นว่าผีเสื้อตัวนั้นบินไปทางเด็กหญิงอีกคน เธอนั่งอยู่บนใบบัวกลางน้ำ เด็กผู้หญิงคนนั้นสังเกตเห็นเบบี๋โด้ เธอยกมือบอกทักทายเบบี๋โด้ เบบี๋โด้ไม่ได้สนใจเธอ เขาเพียงต้องการจะจับผีเสื้อให้ได้เท่านั้น เบบี๋โด้ค่อยก้าวลงไปใบบัวเพื่อที่จะคว้าผีเสื้อ แต่เขาก็ได้พลัดตกลงไปในน้ำ

Scene6 ภายนอก / ตอนเย็น / ใต้น้ำ

ในขณะที่ตัวของเบบี๋โด้กำลังจมตกลงไปใต้น้ำนั้น ใต้ความหวาดกลัวของเขาฉายภาพบางอย่างในหัว มันคือภาพเด็กทารกที่อยู่ในท้องของมารดา เขาลืมตาพร้อมกับความตกใจ เขาพยายามตะเกียกตะกายขึ้นสู่วิวน้ำอย่างสุดกำลัง แต่ทันใดนั้นก็ได้มีบางอย่างมันเกี่ยวพันขาของเขาไว้อย่างแรง เบบี๋โด้มองลงไปพบว่ามันเป็นเถาวัลย์ที่เกี่ยวข้องขาของเขาอยู่ แต่ไม่นานนัก ภาพในหัวก็ฉายอีกครั้ง เป็นภาพของสิ่งของบางอย่างที่คืบขาทารกไว้และกระชากอย่างรุนแรง เบบี๋โด้ลืมนตาอีกครั้งพร้อมกับความสับสนและหวาดกลัว เขาพยายามจะว่ายน้ำขึ้นอีกครั้งแต่ไม่สำเร็จเขาหมดแรงและร่างของเบบี๋โด้ก็ค่อยๆจมลงไป แต่ทันใดนั้นก็ได้มีมือเล็กๆมือหนึ่ง เอื้อมมาคว้าเขาไว้ได้ทันเวลา

Scene7 ภายนอก / ตอนเย็น / ภายในดินแดน

เบบี๋โด้ลืมนตาอย่างซ้ๆ และพบว่าตนเองได้ขึ้นมาอยู่บนบกแล้วด้านหน้าเขา มีเด็กผู้หญิงที่กำลังมองเขาอย่างเป็นห่วงอยู่ เบบี๋โด้ค่อยลุกขึ้นนั่ง และนึกถึงภาพเหล่านั้นด้วยสีหน้าวิตก แต่ทันใดนั้นก็ผีเสื้อบินมาเกาะที่ไหล่ของเขา จากสีหน้าวิตกกก็กลับกลายเป็นสีหน้าดีใจ แต่เขาก็ดีใจได้ไม่นานนัก เพราะผีเสื้อก็บินหนีเขาไปอีก สายตาของเบบี๋โด้มองตามผีเสื้อไปก็พบว่ามันบินไปทางต้นไม้ใหญ่ เบบี๋โด้ตัดสินใจที่จะเดินตามไปอีกสักครั้ง แต่ก็มีมือคู่หนึ่งมาจับแขนเขาไว้ เขาชะงักและมองไปที่เธอ สีหน้าของเธอบ่งบอกว่าไม่ยากให้เขาไปที่ต้นไม้ต้นนั้น แต่เบบี๋โด้ก็เลือกที่จะเดินตามผีเสื้อต่อไป เขาพลละมือจากเธอ และเดินไปที่ต้นไม้และเห็นมันมีโพรงขนาดใหญ่

Scene8 ภายนอก / ตอนเย็น / ภายในดินแดน

เบบี๋ได้มองเขาไปในโพรงและมองผีเสื้อที่บินเข้าไป เขารวบรวมความกล้าและกำลังจะก้าวข้ามประตูไป แต่เขาก็สังเกตเห็นว่ามีเชือกบางอย่างปรากฏออกมาจากท้องเขา เขามองมันและเห็นว่าเชือกเส้นนี้นั้นมันทอดยาวไปจนสุดทางของประตุมิติ

Scene9 ภายนอก / ตอนเย็น / ภายในโพลงไม้

เขาเดินตามเชือกไปเรื่อยๆ และมองรอบๆ ภายในประตุมิตินี้เป็นพื้นที่สีขาวไม่มีสิ้นสุด เขารู้สึกถึงความน่าพิศวง แต่เขาก็ไม่ย่อท้อที่จะเดินต่อไปจนไปหยุดอยู่ที่หนึ่ง

Scene10 ภายใน / ตอนเย็น / ภายในห้อง

เบบี๋ได้สังเกตเห็นเงาของผู้ชายและผู้หญิง ยืนทะเลาะกันอยู่หน้าห้อง ไม่นานนัก ฝ่ายชายได้ลงไม้ลงมือกับผู้หญิง เบบี๋ได้ตกใจมาก จนล้มลง ผ่านไปไม่นานผู้ชายก็เดินจากไป ส่วนผู้หญิงคนนั้นก็เดินเข้ามาในห้อง เบบี๋ได้เห็นทันที ว่าปลายเชือกที่ท้องของเขา คือท้องของผู้หญิงคนนั้น เธอเดินเข้ามาในห้องด้วยอารมณ์โมโหและเสียใจ เธอแตะถึงขยะล้มลง แต่ปรากฏว่า มีบางอย่างหล่นออกมาจากถังขยะ เธอนั่งลงและค่อยหยิบสิ่งนั้นขึ้นมา มันคือที่ตรวจครรภ์ เธอเห็นสิ่งนั้นและปล่อยอารมณ์ปลั่งพลูออกมา เธอร้องด้วยความเสียใจ และพูดออกมาด้วยน้ำตา “ฉันขอโทษนะ ฉันไม่พร้อมจริงๆ ฉันเสียใจ แคตัวฉันคนเดียวก็เหนื่อยมากเหลือเกินแล้ว” เธอกล่าวพึมพำกับตัวเอง เบบี๋ได้ยืนมองไปที่เธอ รอยฟกช้ำของเธอ และมองรอบๆห้อง ก่อนจะเดินเข้าไปสวมกอดเธอแล้วพูดว่า “ไม่เป็นไรครับ..แม่ ” เบบี๋ได้ค่อยๆถอยออกมา และดึงเชือกที่รั้งเขากับเธอไว้ จากนั้นผีเสื้อแห่งความเจ็บปวด ก็ได้บินมาเกาะที่ตัวเขาเหมือนเด็กคนอื่นๆ และเขาค่อยเดินออกมาและกลับทางไปทางเดิมที่จากมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.7 บทภาพ (Storyboard)



บทภาพหน้าที่ 1



บทภาพหน้าที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บทภาพหน้าที่ 3



บทภาพหน้าที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

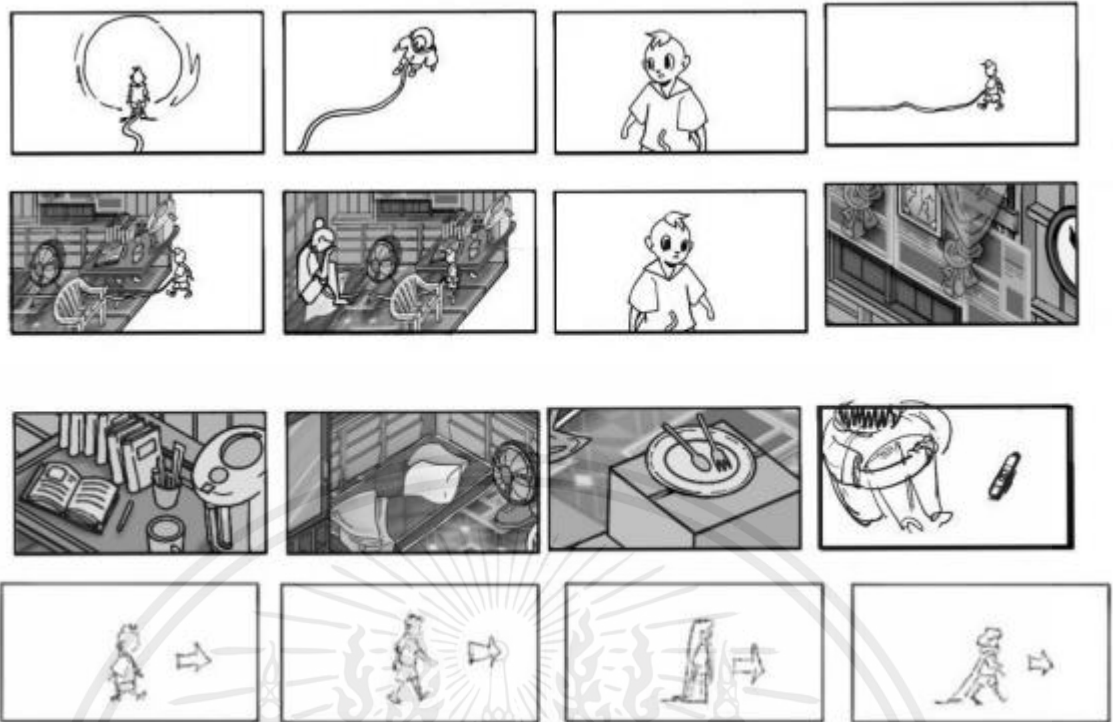


บทภาพยนตร์ที่ 5



บทภาพยนตร์ที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บทภาพหน้าที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

4.1 ขั้นตอนการเตรียมงานกำกับศิลป์

4.1.1 ขั้นตอนการเตรียมงานเบื้องต้นโดยวางแผนการ ดังนี้

- (1) แนวคิด
- (2) โครงเรื่อง
- (3) เรื่องย่อ
- (4) โครงเรื่องขยาย

4.2 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

4.2.1 แม่

เนื่องด้วยตัวละครต้องทำให้คนดูเข้าใจได้ ว่ามีความจำเป็นที่จะต้องยุติการตั้งครรภ์ จึงออกแบบให้อยู่ในวัยมัธยมปลายโรงเรียนรัฐบาล และมีฐานะทางบ้านค่อนข้างยากจน อยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิตและเด็กเกินกว่าที่จะรับผิดชอบชีวิตของคนอีกคนได้



ภาพที่ 20 การออกแบบตัวละครคุณแม่ Draft ที่1 การออกแบบตัวละครคุณแม่ลำดับที่หนึ่งยังสามารถแสดงถึงความอ่อนแอของคุณแม่ ไม่ได้ไปเน้นแสดงถึงความเหนียวยากลำบาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 21 การออกแบบตัวละครคุณแม่ Draft ที่ 2 ในส่วนของคางแรกเตอร์ที่สองนั้นยังคงมีความอ่อนวัยไม่มากพอ ดูโตเป็นผู้ใหญ่มากจนเกินไปไม่สื่อถึงความจำเป็นในการยุติการตั้งครรภ์ จึงต้องพัฒนาต่อ

ภาพที่ 22 การออกแบบตัวละครคุณแม่ Draft ที่ 3 เป็นคางแรกเตอร์ที่ตรงกับความต้องการใบหน้าเด็กที่ดูอ่อนวัยและแววตาเศร้าสร้อยรวมไปถึงผมหน้าม้าที่แหวกจากการโดนกระชากแสดงถึงการโดนกระทำและตกเป็นเหยื่อของความรุนแรง

4.2.2 เบบีโต้

เบบีโต้เป็นตัวละครที่ต้องแสดงถึงความเป็นเด็กไร้เดียงสาในขณะเดียวกันก็จะต้องซุกซนและมีความฉลาดทางอารมณ์พอสมควรจึงต้องแสดงออกผ่านทางสีหน้าคางแรกเตอร์และสัดส่วนของร่างกายที่ทำให้ดูเป็นเด็กและตัวค่อนข้างที่จะเล็กแต่ในขณะเดียวกันก็ต้องเล็กแบบเป็นไปได้กับการใส่ลูกเอาไว้ภายในด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 23 การออกแบบตัวละครเบบี้โด Draft ที่ 1 การออกแบบเบบี้โดไม่มีเอกลักษณ์และน่าดึงดูดมากพอ

ภาพที่ 24 การออกแบบตัวละครเบบี้โด Draft ที่ 2 คาแรกเตอร์มีความน่าสนใจ และชุกชุนมากขึ้นแต่ก็ยังต้องพัฒนาต่อ



ภาพที่ 25 การออกแบบตัวละครเบบี้โด Draft ที่ 3 มีการออกแบบและพัฒนาต่อไปอีกหลากหลายรูปแบบแต่ที่ตรงกับความต้องการและเป็นไปได้ในแง่ของการทำแอนิเมชันในรูปแบบสตอปโมชันคือรูปแบบคาแรกเตอร์สี่

4.2.3 เด็กสวมผ้าพันคอ

เป็นเด็กที่ผ่านความเจ็บปวดมาแล้วต้องตายด้วยการโดนรัดคอและก็ยังคงคาแรกเตอร์แก่นแก้ว สนุกสนานที่โดนบดบังไว้ด้วยความเจ็บปวด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 26 การออกแบบคาแรกเตอร์เด็กสวมผ้าพันคอ

4.2.4 เด็กชายแผลเต็มตัว

เป็นเด็กผู้ชายที่โดนทารุณกรรมอย่างต่อเนื่องมีความหวาดระแวงในแวตาคความเศร้าสร้อยแต่ก็ยัง
แฝงไป ด้วยความห้าวและความพยายามในการข้ามผ่านความเจ็บปวด



ภาพที่ 27 การออกแบบคาแรกเตอร์เด็กชายแผลเต็มตัว

4.2.5 เด็กผู้หญิงผมเปียก

เด็กผู้หญิงที่โดนฆ่าตายด้วยการถ่มน้ำ ผมจึงมีลักษณะที่เปียกตลอดเวลาแสดงถึงลักษณะการตายของเธอ เธอมีความเศร้าในแวตาลักษณะเก็บเนื้อเก็บตัว แต่ก็เป็นคนใจดีซึ่งแสดงออกผ่านทางสีหน้าที่ดูไม่เป็นพิษเป็นภัยของเธอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 28 การออกแบบคาแรกเตอร์เด็กสาวผมเปียก

4.3 ขั้นตอนการออกแบบฉากหลัง

4.3.1 การออกแบบป่าโดยรอบสถานที่พักพิงของวิญญาณเด็กที่เจ็บปวด

การทำให้การออกแบบป่าเน้นไปในเรื่องของการทำให้เป็นป่าที่สดใสและมีบรรยากาศที่เหนือจริงจึงใช้ดอกไม้ต้นไม้มันที่โอเวอร์สเกลหรือขนาดใหญ่กว่าปกติทำให้ดูน่าสนใจรวมไปถึงพืชพันธุ์ไม้มันที่แต่ละอย่างล้วนแสดงถึงความหมายโดยนัยของการเยียวยารักษาหรือความเศร้าภายในจิตใจของเด็กๆ



ภาพที่ 29 การออกแบบป่าโดยรอบที่พักพิงของวิญญาณเด็กที่เจ็บปวด

4.3.2 การออกแบบที่พักพิงของวิญญาณเด็กที่เจ็บปวด

การออกแบบเน้นไปที่การอยู่ร่วมกับธรรมชาติแต่ในขณะเดียวกันก็ต้องเป็นสถานที่ที่สร้างขึ้นมาให้เหล่าวิญญาณได้อยู่ด้วยจึงทำเป็นศาลาแบบโปร่งที่เป็นสถานที่ให้มาพักพิงอยู่ท่ามกลางธรรมชาติและเป็นทรงโค้งเพื่อให้ความรู้สึกที่นุ่มนวลและพร้อมโอบอ้อมความเจ็บปวดของพวกเขาเอาไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 30 การออกแบบที่פקฟิงของวิญญาณเด็กที่เจ็บปวด

4.4 ขั้นตอนการสร้างโมเดลตัวละครสำหรับ แอนิเมชันเทคนิค สตอปโมชัน

4.4.1 ออกแบบและการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวละคร การทำแอนิเมชันเทคนิคสตอปโมชัน จำเป็นต้องมีการเตรียมส่วนของการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวละครเพื่อใช้ในการถ่ายทำและการแสดงออกทางสีหน้าต้องต่อเนื่องกันเพื่อการแสดงอารมณ์ที่ลื่นไหล ในกรณีนี้ข้าพเจ้าแยกส่วนคิ้วและส่วนปากออกจากกันเพื่อผสมผสานให้มีอารมณ์ที่หลากหลายและเป็นธรรมชาติมากขึ้น



ภาพที่ 31 ชิ้นส่วนหน้าที่ใช้ในการแสดงออกทางสีหน้าของเบบี้โต

4.4.2 การออกแบบและสร้างงานในส่วน rig เพื่อความสะดวกในการถ่ายทำ

(1) rig หน้า การทำ rig หน้าของตัวละครแอนิเมชันเทคนิค สตอปโมชัน นั้นสำคัญมากเพราะ จะทำให้การแสดงออกทางใบหน้าเป็นไปได้อย่างลื่นไหลและเป็นธรรมชาติ ในที่นี้ทดลองทำไปทั้งหมด สามแบบ และสรุปแบบสุดท้ายเป็นรูปแบบที่ถอดหน้ากากเข้าออกได้อย่างง่ายดายที่สุดและลูกตาที่ติดอยู่กับหลังหัวทำให้ตอนถอดหน้ากากลูกตาไม่หลุดออกมาต่อการถ่ายทำมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 32 rig Draft ที่ 2 ที่ต้องแก้ไขเพราะการประกอบแบบใส่เดือยล๊อค จึงทำให้ หน้ากากเข้าสู่ใบหน้าต้อง ใช้แรงมากเกินไปทำให้โมเดลตัวละครขยับได้ง่ายจึงต้องแก้ไข เพื่อให้สะดวกกับการถ่ายทำ



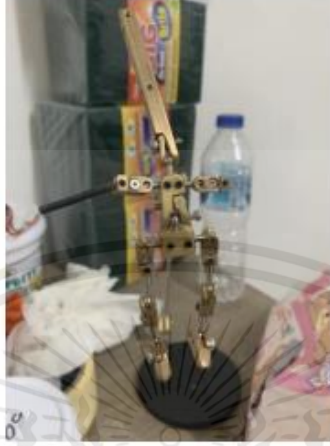
ภาพที่ 33 ส่วนที่เป็นหน้ากากของ rig Draft ที่ 1 และ 2 ที่ต้องแก้ไขเพราะการประกอบแบบใส่เดือยล๊อค จึง ทำให้ หน้ากากเข้าสู่ใบหน้าต้องใช้แรงมากเกินไปทำให้โมเดลตัวละครขยับได้ง่ายจึงต้องแก้ไข เพื่อให้สะดวกกับ การถ่ายทำ



ภาพที่ 34 และ 35 ส่วนที่เป็นหน้ากาก และ rig Draft ที่ 3 ผ่านการแก้ไขและใส่แม่เหล็กให้ส่วนหัวกับหน้า แทนที่จะเป็นเดือย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(2) rig ตัว ในส่วนของตัวเป็นการสังชั้นส่วนสำร็จรูปสำหรับการทำแอนิเมชันเทคนิค สตอป-โมชัน และประกอบให้ได้สัดส่วนตามคาแรกเตอร์ที่ออกแบบเอาไว้และติดกับครนยกตัวเพื่อให้สามารถยื่นและนั่งได้อย่างเป็นธรรมชาติ



ภาพที่ 36 rig ส่วนตัวหัวและขา

(3) rig แขนและมือ ในส่วนของแขนและมือนั้นการใช้เหล็กที่เป็นข้อต่อสำร็จรูปไม่สามารถทำได้เพราะแขนและมือตามอัตราส่วนที่ออกแบบมาตั้งเดิมนั้นมีขนาดเล็กกว่าข้อต่อเหล็กที่เป็นเหล็กและสำร็จรูปจึงต้องประดิษฐ์เองด้วย ไม้ลวดและดินไทยซึ่งจะเป็นตัวยึดของกระดูกที่ไม่สามารถอดได้และลวดแทนข้อต่อที่สามารถทำขึ้นลงได้



ภาพที่ 37 rig มือ



ภาพที่ 38 และ 39 rig แขน ที่ใส่ฟองน้ำเพื่อแทนเนื้อของโมเดล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 40 rig แขน ที่ทำการต่อกับตัวแล้ว

(4) ใส่เนื้อหนังโมเดลบน rig เมื่อทำเล็บที่สมบูรณ์พร้อมแล้วก็ต้องใส่เนื้อหนังและเสื้อผ้าลงไป เพื่อให้ปกคลุมลิกที่เป็นกระดูกข้างใน แต่ในขณะที่เดียวกันเสื้อผ้าและเนื้อหนังก็ไม่สามารถจะหนาจนเกินไปได้เช่นกันเพราะจะทำให้ข้อต่ออันเล็กติดขัดและเนื้อบางส่วนอาจจะชนกันทำให้ไม่สามารถพับข้อได้



ภาพที่ 41 การสร้างเนื้อหนังคลุมโมเดล



ภาพที่ 42 การสร้างเสื้อผ้าคลุมเนื้อหนังโมเดล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 ขั้นตอนการสร้างฉากสำหรับ แอนิเมชันเทคนิค สตอปโมชัน

การออกแบบฉากสำหรับการถ่ายทำนั้นจำเป็นต้องวัดขนาดพื้นที่และสัดส่วนให้เหมาะสมก่อน สร้างงานที่สามารถถอดประกอบเพื่อวางตั้งมุมกล้อง การแอนิเมทและวางเคลมยก rig เพราะแต่ละอย่างต้องใช้พื้นที่ แต่ในขณะที่ฉากมีความจำเป็นที่จะต้องขยับได้เพื่อวางมุมกล้องก็ต้องแข็งแรงและไม่ขยับง่าย ๆ ตามแรงดันของโต๊ะเพราะหากเป็นเช่นนั้นจะทำให้การแอนิเมทมีปัญหาเกี่ยวกับการถ่ายทำจากนั้นขั้นตอนสุดท้ายคือการวาดฉากท้องฟ้าระยะหลังสุด



ภาพที่ 43 การสร้างโต๊ะเพื่อทำฉากถ่ายทำ



ภาพที่ 44 ดอกไม้ประกอบฉาก



ภาพที่ 45 ต้นไม้ประกอบฉาก

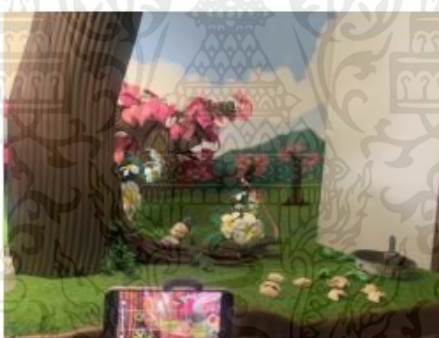
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 46 การสร้างประกอบฉาก



ภาพที่ 47 การวางพื้นต้นไม้ในฉากและประกอบฉากหลัง



ภาพที่ 48 ฉากหลังผ่านการเพ้นท์แล้ว



ภาพที่ 49 ภาพฉากหลังจากตัดสินใจใช้บลูสกรีนแทนการเพ้นท์ผนัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

หลังจากข้าพเจ้าได้ดำเนินโครงการภาพยนตร์แอนิเมชันสตอปโมชันสั้น ข้าพเจ้าได้พัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหา พัฒนาความคิดตลอดปีการศึกษา อาทิเช่น การแก้ไขปัญหาวิกฤตตัวละครที่ไม่สามารถทำได้ เนื่องจากต้องการขนาดที่เล็กเกินกว่าข้อต่อที่มีอยู่ ข้าพเจ้าจึงใช้ความพยายามในการประดิษฐ์ลวดกับไม้มาใช้เองจนได้ แต่ก็ยังมีข้อบกพร่องที่จะต้องปรับแก้ไข แต่เนื่องด้วยการพูดคุยสื่อสารกันในทีม ช่วยกันคิดและแก้ปัญหา จึงทำให้ปัญหาทุกอย่างผ่านไปได้อย่างดี

5.1 บทสรุปจากการทำงาน

5.1.1 ศึกษาการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน สตอปโมชัน ข้าพเจ้าได้ตระหนักถึงความสำคัญของการกำกับศิลป์อันประกอบไปด้วย การมองภาพรวมและองค์ประกอบต่างๆภายในซีนนั้นๆว่าต้องการจะถ่ายทอดสิ่งใดและยังต้องวางแผนการทำงานให้ออกมาเป็นไปได้จริงในรูปแบบสตอปโมชัน จึงต้องทำงานอย่างละเอียดตั้งแต่ก่อนเริ่มโครงการ เช่น การหาข้อมูลขนาดของลูกให้สมดุลกับตัวละคร และนำไปเทียบสเกลกับบ้านและป่า แต่ที่สำคัญไปกว่าการวางแผนคือการสื่อสารกับเพื่อนในทีมและแบ่งงานให้เข้าใจตรงกัน

5.1.2 ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบ concept art ตลอดการดำเนินโครงการ ข้าพเจ้าได้ตระหนักว่าการออกแบบที่สวยงามนั้นไม่เพียงพอ แต่ต้องเป็นการออกแบบที่ทำให้เป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องได้ด้วย อาทิเช่น การออกแบบบ้านแม่ให้แสดงให้เห็นถึงความจำเป็นที่จะต้องยุติการตั้งครรภ์

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.2.1 การจัดการเวลา เนื่องด้วยข้าพเจ้าทำโครงการสตอปโมชันแอนิเมชัน จึงเข้าใจถึงเวลาที่จำกัดในการทำโครงการเป็นอย่างมากเพราะสตอปโมชันเป็นงานที่ต้องใช้เวลาและความละเอียดในทุกขั้นตอน ข้าพเจ้าพยายามแบ่งเวลาและวางแผนแต่ด้วยเวลาที่จำกัดจึงเกิดข้อผิดพลาดได้ง่าย ข้าพเจ้าเกิดอุบัติเหตุจึงทำให้ตารางถ่ายทำเลื่อนออกไป จึงทำให้ตารางงานแน่นขึ้นไปอีกก่อนส่ง จึงอยากขอเสนอว่า ถ้าข้าพเจ้าได้ทำงานในกลุ่มที่จำนวนคนเยอะกว่านี้ในการทำสตอปโมชันอาจสามารถแบ่งงานกันเพื่อในกรณีที่เกิดอุบัติเหตุไม่คาดฝัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ฉันทยพร บัวทอง. (2565). **ทำแท้ง : เปิดกฎหมายยุติตั้งครรภ์หญิงอายุครรภ์ 12-20 สัปดาห์ และ**
ทำไมการทำแท้งปลอดภัยยังเข้าถึงยาก. สืบค้นเมื่อ 13 กรกฎาคม 2565.จาก

<https://www.bbc.com/thai/articles/>

มติชนออนไลน์. (2563). **ดร.คุมตัว ‘พ่อ’ ทำแผนฆ่า ‘ลูกชาย’ ยึดกระสอบฝังดิน พบเจ้าตัวมีสี**
หน้าเรียบเฉย. สืบค้นเมื่อ 13 กรกฎาคม 2565. จาก

https://www.matichon.co.th/region/news_2200138

3 Plus News. (2564). **อีกแล้ว! แอร์ภาพ ด.ญ. 3 ขวบ ถูกพ่อแท้ๆ เฝิงพันโทษทำร้าย เยื่อหุ้ม**
สมองอักเสบ โดนบุหรี่ยี้ทั้งตัว. สืบค้นเมื่อ 13 กรกฎาคม 2565. จาก

<https://ch3plus.com/news/category/263215>

Jack Jill Kumanthong. (2562). **ความเชื่อเรื่อง "กุมารทอง" และ "คาถาบูชากุมารทอง".** สืบค้น
เมื่อ 14 กรกฎาคม 2565.จาก <https://www.sanook.com/horoscope/156613/>

Keri's Senior Blog. (2555). **Coraline Movie Review.** สืบค้นเมื่อ 14 กรกฎาคม 2565.จาก
<http://keriseniorblog.blogspot.com/2012/10/coraline-movie-review.html>

เพจ “Hi-Family Club” เข้าถึงได้จาก
<https://www.hifamilyclub.com/pregnancy/weeks/week-20.html>

เพจ “THAIRATH TV Originals” เข้าถึงได้จาก
<https://www.youtube.com/watch?v=UBONwoLmHk>

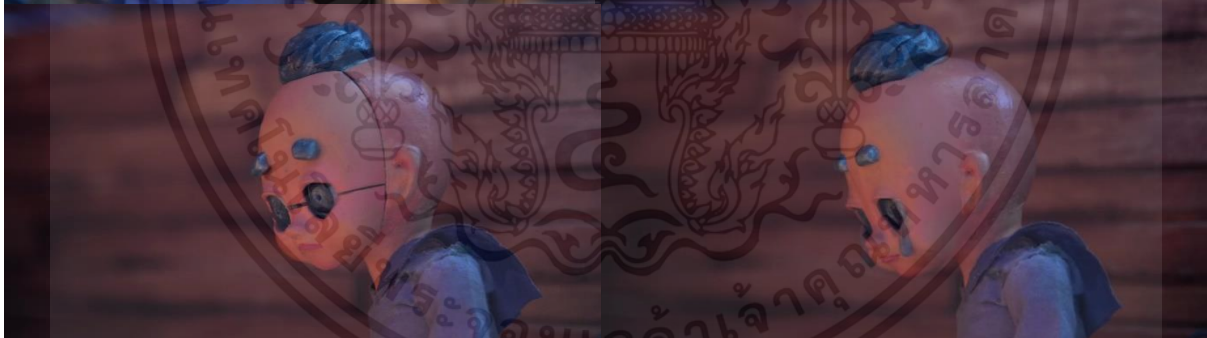
เพจ “THAIRATH TV Originals” เข้าถึงได้จาก
<https://www.youtube.com/watch?v=UBONwoLmHk>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

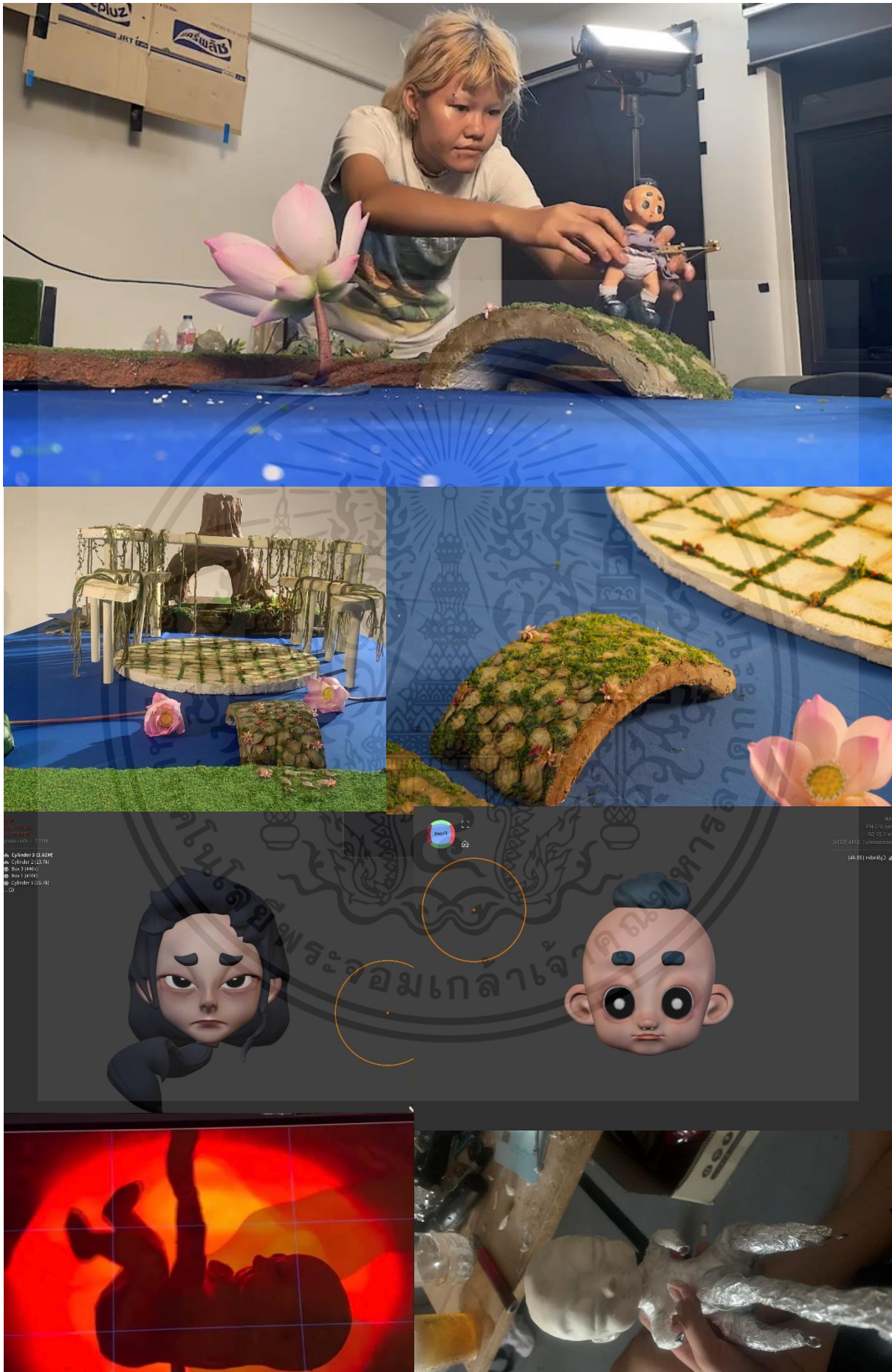


ภาคผนวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งาน... ไม่อนุญาตให้ทำ... ประโยชน์ด้าน...
ในกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและ... จึงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารทงสวนเวลาหรับการเซงานเพอการศึกษาเท่านั้น ไมออนุญาตหนาไปเซประเขชนดานการคาไมวากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อิกทั้งห้ามมิใหัดดแปลงเนื้อหาและตองอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล ญาณิศา ศิลประศรีมี
 วัน เดือน ปีเกิด 21 กันยายน 2544 จังหวัดอุดรธานี
 ที่อยู่ 317/90 หมู่บ้านไทนสมุทร ถ.รอบเมือง ต.บ้านเลื่อม อ.เมือง จ.อุดรธานี
 41000 โทร.0652264637

ประวัติการศึกษา

2557-2563 มัธยมศึกษาตอนต้น-ปลาย โรงเรียนอุดรพิทยานุกูล อ.เมือง จ.อุดรธานี
 2563-2567 ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
 ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์สถาบันเทคโนโลยี
 พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประสบการณ์การทำงาน

2565-2567 เป็นฟรีแลนซ์และฝึกงานที่บริษัท the archopia co., LTd

ผลงานที่ผ่านมา

2565 JENNY(2022) รางวัล,ได้รับคัดเลือกเข้าฉายเทศกาล ,Nominated, The
 Payut Ngaokrachang Award (Animation Competition),Official
 Selection: Moving Images Screen Night ,Official Selection:
 TAGGA Animated Short Films (Beyond Animation 2023)
 2566 Mv vkl – ศาลเตี้ย Art director 2023

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้