

การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “บุญบังไฟ”
DIRECTING FOR 2D ANIMATION “ROCKET FESTIVAL”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “บุญบังไฟ”
DIRECTING OF 2D ANIMATED SHOT FILM: “ROCKET
FESTIVAL”

นักศึกษา กิรณา ศรีอรุณ
รหัสประจำตัว 63020290
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2566
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ ผศ.ดร.แข มังกรวงษ์

()

อาจารย์ที่ปรึกษา
วันที่ 30 เดือน เมษายน พ.ศ. 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “บุญบังไฟ” DIRECTING OF 2D ANIMATED SHOT FILM: “ROCKET FESTIVAL”
นักศึกษา	กิริณา ศรีอรัญญา
รหัสประจำตัว	63020290
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผศ.ดร.แห มังกรวงษ์

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติเรื่องนี้ เป็นผลงานที่ได้แรงบันดาลใจมาจากความสนใจในเรื่องของความเป็นไทย ก่อนจะศึกษาเอกลักษณ์ที่มีเสน่ห์ของศิลปะวัฒนธรรมภาคอีสาน จวบจนไปถึงการศึกษาประเด็นหลักของเรื่องเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในครอบครัวไทยและสังคมชนบทที่ต้องมีประเพณีเป็นตัวกลางในการเชื่อมโยง ความร่วมมือร่วมใจกันทำอะไรบางอย่างเพื่อขอในสิ่งที่เหนือธรรมชาติ ซึ่งประเพณีที่ข้าพเจ้าเลือกคือ บุญบังไฟ เป็นการเชื่อมความสัมพันธ์ในชุมชน ข้าพเจ้าได้นำข้อมูลของความเป็นไทยทั้งหมดนี้ มาผสมผสานเพื่อถ่ายทอดผลงานแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง “บุญบังไฟ” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเชื่อในวัฒนธรรมประเพณี ความสัมพันธ์ในชุมชนครอบครัวคนไทย และนำข้อมูลที่ศึกษามาผสมผสานเพื่อสร้างเอกลักษณ์ใหม่ สะท้อนให้เห็นถึงความผูกพันในครอบครัว และชุมชนคนไทยที่ชีวิตให้ความสำคัญในเรื่องกำลังใจผ่านความเชื่อ จนสามารถเข้าถึงความรู้สึกของผู้ชมได้ ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ใช้ความยาว 7 นาที

กิตติกรรมประกาศ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “บุญบังไฟ” สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีต้องขอขอบคุณผศ.ดร.แซ มังกรวงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปวิทยานิพนธ์ชั้นนี้ของข้าพเจ้า ที่ช่วยในเรื่องของบท และหาข้อมูล ตลอดจนให้คำปรึกษาตลอดกระบวนการทำงาน จนถึงคณะกรรมการศิลปนิพนธ์หลายท่านที่มอบคำแนะนำอันมีประโยชน์ต่องานตั้งแต่ช่วงหาข้อมูลไปจนถึงกระบวนการทำงานจริงให้สำเร็จ

ยิ่งไปกว่านั้นขอขอบคุณนางสาวพิชามณีย์ ภูริรัตนพร ที่มาทำหน้าที่ผู้กำกับศิลป์ในงานแอนิเมชันเรื่องนี้ ทั้งต้องลองทำสิ่งใหม่ที่ไม่ถนัด แต่ก็พัฒนางานศิลป์จนออกมาสมบูรณ์ ทำงานออกมาได้ดีและควบคุมสถานการณ์จนจบงานได้

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณครอบครัวที่คอยให้กำลังใจในเรื่องต่าง ๆ และสนับสนุนหลาย ๆ ด้านเพื่อให้งานชิ้นนี้สำเร็จได้อย่างราบรื่นไม่มีปัญหา

กิริณา ศรีอรัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 ลักษณะของโครงการ.....	2
1.5 แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	4
2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยพื้นบ้าน.....	4
2.2.1 วัฒนธรรม.....	4
2.2.2 ภูมิปัญญาพื้นบ้าน.....	5
2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับตำนานพญาแถนและบุญบั้งไฟ.....	6
2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในชุมชนและครอบครัวไทย.....	7
2.3.1 ชุมชน.....	7
2.3.2 ครอบครัวไทย.....	7
2.3.3 ความแตกต่างและเหมือนกันของชุมชนภูมิภาคอื่น และชุมชนภาคอีสาน.....	8

บทที่ 3 บทภาพยนตร์.....	9
3.1 แนวความคิด	9
3.2 ประโยคขาย.....	9
3.3 เรื่องย่อ.....	9
3.4 เนื้อเรื่อง.....	9
3.5 Storyboard.....	11
3.6 บทภาพยนตร์.....	19
บทที่ 4 ขั้นตอนการทำงาน.....	22
4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre – Production).....	22
4.1.1 การเขียนบทภาพยนตร์.....	22
4.1.2 หาข้อมูลเพื่อพัฒนาบท.....	22
4.1.3 บทภาพ (Storyboard) และ บทภาพเคลื่อนไหว (Animatic).....	22
4.1.4 การทดลองทำฉากสมบูรณ์ (Test Scene).....	25
4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production).....	26
4.2.1 ทำการสร้างภาพเคลื่อนไหวตัวละคร (Animation).....	26
4.2.2 การจัดองค์ประกอบภาพตาม animatic.....	27
4.2.3 การ composite	29
4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post- Production)	32
4.3.1 การลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut)	32
4.3.2 การลำดับภาพแบบละเอียด (Final Cut)	32
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	36
5.1 บทสรุป.....	36
5.2 อุปสรรคระหว่างการทำงาน.....	36
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	37
บรรณานุกรม.....	38
ประวัติผู้เขียน.....	39

สารบัญรูปภาพ

รูปที่	หน้า
2.1 ภาพถ่ายทุ่งกุลาร้องไห้ในอีสาน	5
2.2 ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่กล่าวถึงเรื่องราวของพญาแถนและพญาคักคาก.....	6
2.3 ตัวอย่างครอบครัวใหญ่ของคนไทย และการส่งเสริมหรือให้กำลังใจลูกหลานที่ถูกแสดงออกมา...8	
2.4 เอกลักษณ์ชุมชน ครอบครัว ชาวอีสาน.....	7
3.1 storyboard แรก ของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	11
3.2 storyboard แรก ของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	12
3.3 storyboard แรก ของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	13
3.4 storyboard แรก ของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	14
3.5 storyboard แรก ของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	15
3.6 storyboard แรก ของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	16
3.7 storyboard แรก ของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	17
3.8 storyboard แรก ของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	18
4.1 shot ภาพที่แสดงสีหน้าท่าทางของผู้คน ของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	23
4.2 มุมภาพตัดต่ำที่เน้นให้เห็นถึงความแห้งแล้ง ของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	23
4.3 ตัวอย่าง shot ในฉากบนอวกาศจาก animatic ของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	23
4.4 ตัวอย่างการนำเทคนิค transformation มาใช้ในงานของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	24
4.5 ตัวอย่างภาพในฉากพญาแถนของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	24
4.6 การขยับภาพในโปรแกรม procreateของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	25
4.7 ตัวอย่างการใช้เทคนิค transformของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	25
4.8 การ Animate ด้วยการระบายสีในโปรแกรม procreateของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	26
4.9 การจัดองค์ประกอบภาพตาม animaticของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่	หน้า
4.10 การจัดองค์ประกอบภาพตาม animaticของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	27
4.11 การจัดองค์ประกอบที่มีการปรับมุมมองภาพจาก animaticของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	28
4.12 การจัดองค์ประกอบที่มีการปรับมุมมองภาพจาก animaticของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	28
4.13 การจัดแสงเงาใน scene หมู่บ้านของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	29
4.14 การจัดแสงเปรียบเทียบระหว่างพญาแถนกับเด็กชายของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	30
4.15 การจัดแสงและทำการขยับภาพใน procreate dreams ของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	31
4.16 การลำดับภาพในโปรแกรม และการใส่เสียง ของแอนิเมชันเรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	32
4.17 Footage ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	33
4.18 Footage ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	34
4.19 Footage ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566.....	35

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้เกิดจากความสนใจในเรื่องของประเพณีพื้นบ้านไทย จากบทความ “ไทย 4 แบบ” ที่มีเนื้อหาว่า “ประเพณีไทยพื้นบ้านเกิดมาเพื่อให้กำลังใจคน ก่อนที่จะส่งให้เรา เผลอหันหน้ากับความเป็นจริง” อีกทั้งข้าพเจ้าได้ไปดูสารคดี บุญบั้งไฟโสธร ได้เห็นถึงวิถีชีวิตของ ดินแดนนาข้าวไทย ที่คนในชุมชนร่วมมือร่วมใจกันสร้างบั้งไฟเพื่อขอฝนจากพญาแถน จัดแต่งทุกอย่างอย่างอลังการ มีขบวนนางรำ มีบั้งไฟเอ้ หมอลำและดนตรีอีสานสนุกสนาน ภาพของงานรื่นเริง เหล่านี้มีเบื้องหลังอันน่าเวทนา เพราะอีสานเป็นที่ราบสูง ซึ่งเป็นไปได้ยากในการเก็บน้ำในหลายพื้นที่ ข้าพเจ้าจึงสนใจในแนวคิดที่ประเพณีบั้งไฟช่วยหล่อเลี้ยงประโลมคนอีสานและให้กำลังใจกัน และกัน แม้จะเป็นไปได้ยากมากที่การขอฝนจากเทพเจ้านั้นจะเกิดฝนขึ้นได้จริง แต่การมีความเชื่อ และความหวัง ก็เป็นสิ่งสำคัญที่ประเพณีบุญบั้งไฟนำพาชาวอีสานข้ามผ่านภัยแล้งได้ทุกปีด้วยพลังใจ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “บุญบั้งไฟ” ข้าพเจ้าเล่าเรื่องผ่านเด็กชายจากหมู่บ้านกุลา ร้องไห้ หมู่บ้านที่ประสบปัญหาภัยแล้งแม้จะถวายบั้งไฟให้พญาแถนทุกปี เด็กชายคนนี้ก็จึงสร้าง “จรวดบั้งไฟ” ให้พญาแถนเพื่อเป็นความหวังใหม่ให้อีสานได้ฝน เป็นตัวแทนในเรื่องของความเชื่อมั่นและกำลังใจ โดยใช้วิธีเล่าเรื่องอย่างสนุกสนานตามแบบประเพณีบุญบั้งไฟ นำความเชื่อของไทยที่เต็มไปด้วยสิ่งเหนือธรรมชาติตีความออกมาเป็นสัญลักษณ์ระหว่างบั้งไฟที่เป็นความฝันของครอบครัว กับจรวดที่เป็นความฝันของเด็กชาย สองสิ่งล้วนเกิดจากพลังของความเชื่อมั่นและกำลังใจที่ทำให้ทุกอย่างเป็นไปได้เสมอ

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อศึกษาวัฒนธรรมประเพณีบุญบั้งไฟ ความเชื่อ ความสัมพันธ์ในชุมชนครอบครัวคนไทย

1.2.2 เพื่อกำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ แนวแฟนตาซี ที่ผสมผสานระหว่างความเชื่อไทย เข้ากับความสมัยใหม่จนสามารถสร้างเอกลักษณ์ใหม่ได้อย่างลงตัว นอบน้อมประเพณีเก่า และไม่สร้าง ความแตกแยก

1.2.3 เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความผูกพันในครอบครัวและชุมชนคนไทย ที่ดำเนินชีวิตด้วย ประเพณีขอสิ่งเหนือธรรมชาติ เชื่อเรื่องพลังใจว่ามีส่วนสำคัญมากกว่าโลกความจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ความยาว 7 นาที

1.4 ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ แนวแฟนตาซีผ่านตัวละครหลัก 1 ตัว ตัวละครรองเด่น 2 ตัว ดึงเอกลักษณ์ของความเป็นคนไทยและความเป็นอีสานมาเล่าเรื่องอย่างสนุกสนานผ่านประเพณีบุญบั้งไฟ ที่ถูกนำมาตีความใหม่ด้วยสัญลักษณ์ที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน

1.5 วิธีดำเนินงาน

PRE-PRODUCTION

1.5.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตำนานพญาแถนและบุญบั้งไฟ , ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยพื้นบ้าน และข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในชุมชนและครอบครัวไทย เพื่อนำมาเขียนบทภาพยนตร์

1.5.2 ค้นหา reference วิธีการเล่าเรื่องแบบ action match, transformation, เพื่อนำมาประกอบกับการทำงาน

1.5.3 storyboard ในแอนิเมชัน อาทิเช่น บรรยากาศในงานบุญบั้งไฟ บรรยากาศในอวกาศ ให้สมบูรณ์เพื่อที่จะได้ทำรายการไปให้ผู้กำกับศิลป์ทำ art package

1.5.4 วางแผนกับผู้กำกับศิลป์ที่รับผิดชอบในส่วนของภาพรวมงานศิลป์ (concept art) ออกแบบสิ่งของประกอบฉาก (prop), ตัวละคร (character)

1.5.5 วาด ฉากหลัง (background) , (background master shot)

1.5.6 ทำ animatic และ ทดลองเทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ

PRODUCTION

1.5.1 ทำการ animate ด้วยวิธี frame by frame ด้วยโปรแกรม procreate

1.5.2 จัดองค์ประกอบภาพ

1.5.3 ทำการ composite ด้วยโปรแกรม Adobe after effect และโปรแกรม procreate dreams

POST-PRODUCTION

1.5.1 ลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut)

1.5.2 ลำดับภาพแบบละเอียด และทำ Foley เสียงประกอบ

1.5.3 ทำเพลงประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 เข้าใจประเด็นในเรื่องของวัฒนธรรมพื้นบ้าน ความเชื่อ ความสัมพันธ์ในชุมชนและครอบครัวคนไทย

1.6.2 ผู้ชมได้รับความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน แฟนตาซี ที่มีการตีความประเพณีแบบใหม่

1.6.3 ผู้ชมได้เข้าใจถึงความผูกพันในครอบครัวและชุมชนว่ามีความสำคัญอย่างไร และเข้าใจความสำคัญในเรื่องของกำลังใจในประเพณีไทยว่ามีความสำคัญต่อชีวิตมากเพียงใด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

บทภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างจากความสนใจในประเพณีพื้นบ้านไทยที่ให้ความสำคัญกับเรื่องกำลังใจและความเชื่อ ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นตำนาน เป็นนิทาน หรือเป็นประเพณี ข้าพเจ้าได้เลือกจุดเกิดของเรื่องราวเป็นภาคอีสาน จังหวัดยโสธรกับประเพณีบุญบั้งไฟ เพราะนับเป็นภูมิภาคที่พึ่งความเชื่อมั่นเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจสำคัญกว่าสิ่งใด อีกทั้งยังแสดงถึงความร่วมมือร่วมใจในการทำบางอย่างที่แทบเป็นไปได้ตามหลักความเป็นจริง นั่นคือการจุดบั้งไฟเพื่อขอฝน ข้าพเจ้าอยากถ่ายทอดแก่นแนวคิดที่ว่า ความเชื่อมั่นและความหวัง เป็นพลังที่ยิ่งใหญ่ ซึ่งเล่าผ่านเด็กยโสธรคนหนึ่ง ที่ประสบความสำเร็จ เพราะตนได้กำลังใจ ความเชื่อมั่นจากครอบครัวและชุมชนมาเสมอ โดยข้าพเจ้าได้แบ่งหัวข้อการค้นคว้าที่จำเป็นต่อการเขียนภาพยนตร์มาดังนี้

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยพื้นบ้าน

2.1.1 วัฒนธรรม

วัฒนธรรม หมายถึง วิธีการดำเนินชีวิต (The way of life) ของคนในสังคม นับตั้งแต่วิถีกิน วิถีอยู่ วิถีแต่งกาย วิถีทำงาน วิถีพักผ่อนหรือวิถีแสดงความสุขทางใจ วัฒนธรรมย่อมเปลี่ยนแปลงไปตามเงื่อนไขและกาลเวลา เมื่อมีการประดิษฐ์หรือค้นพบสิ่งใหม่ วิธีใหม่ที่ใช้แก้ปัญหาและตอบสนองความต้องการของสังคมได้ดีกว่า ก็อาจเลิกใช้วัฒนธรรมเดิม ดังนั้นการรักษาหรือ อารังไว้ซึ่งวัฒนธรรมเดิมจึงต้องมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาวัฒนธรรมให้ เหมาะสมมีประสิทธิภาพตามยุคสมัย

วัฒนธรรมเหล่านี้ต่างกันตามสังคมกำหนด แต่ละชุมชนจึงเกิดตำนาน นิทานการละเล่น หรือเทศกาลที่ต่างกันเพราะแต่ละพื้นที่มีความเชื่อและปัญหาที่ต่างกัน ประเพณีพื้นบ้านเกิดจากการสร้างสรรค์ของชาวบ้านหมู่บ้านหนึ่ง หรือชุมชนใดชุมชนหนึ่ง หรือหลายหมู่บ้าน ที่มีความคล้ายคลึงกันในเรื่องความเป็นมาของเผ่าพันธุ์ การทำมาหากิน อาทิเช่นบางพื้นที่อยู่ใกล้แหล่งน้ำ ทำให้เกิดประเพณีลอยกระทง แข่งเรือยาวเพื่ออวยชัยเทพเจ้า หรือบางที่แห้งแล้งไม่มีฝน ก็เกิดประเพณีบูชาเทพขอฝนขึ้นมา

2.1.2 ภูมิปัญญาพื้นบ้าน

คือ ความรู้ ทักษะ ความเชื่อและพฤติกรรมของคนไทย ที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน คนกับสิ่งแวดล้อม หรือกับสิ่งเหนือธรรมชาติ ถือเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อแก้ปัญหา อาจแสดงออกมาในด้านความรู้ความเอาตัวรอด เช่นการที่คนไทยเรียนรู้ที่จะซุกบ่อ หาสมุนไพรรักษาโรค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หรือแสดงออกมาในด้านจิตใจ เช่นการไหว้ผีไหว้ครู หรือการบรวงสรวง ซึ่งหัวข้อศิลปนิพนธ์นี้จะพูดถึงในด้านจิตใจเป็นหลัก

เมื่อพูดถึงการแสดงออกภูมิปัญญาพื้นบ้านทางด้านจิตใจ เราจะได้กลิ่นอายของความเชื่อ บริสุทธิ ไม่ปรุงแต่ง ผ่านการแสดงออกทางพิธีกรรม นิทานหรือทางงานศิลป์ ซึ่งข้าพเจ้าได้นำ ประเพณีบุญบั้งไฟในจังหวัดยโสธรมาใช้เป็นสถานที่ในการเล่าเรื่อง เหตุที่ใช้พื้นที่ในภาคอีสาน เพราะสนองแก่นหลักในเรื่องความเชื่อมั่นและกำลังใจได้ดีที่สุด เพราะอีสานในสมัยก่อนรวมถึง ปัจจุบันบางพื้นที่นั้นมีความแห้งแล้งมาก สภาพดินปนทราย ฝนตกลงมาก็ซึมลงทรายและไหลลง ด้านล่าง อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ราบสูง หรือทุ่งกุลาร้องไห้ที่เป็นที่ราบสูงครอบคลุมถึง 5 จังหวัด ฉะนั้นการกักเก็บน้ำจึงเป็นไปได้ยากมาก เมื่อแทบไม่มีความหวังในด้านอื่น ที่พึ่งทางความเชื่อ หรือกราบไหว้เทพเจ้าจึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับคนอีสาน และแสดงให้เห็นว่ากำลังใจนั้นสำคัญต่อการใช้ชีวิตแค่ไหน คนอีสานมีเทศกาลเกี่ยวกับการขอฝนและการขอความอุดมสมบูรณ์ที่หลากหลายมาก ซึ่งก็รวมถึงบุญบั้งไฟ



ภาพที่ 2.1 ทุ่งกุลาร้องไห้ในอดีต ภาพจำความแห้งแล้งของอีสาน

ที่มา : <https://esan108.com>

งานประเพณีบุญบั้งไฟจัดออกมาอย่างสนุกสนาน คงเอกลักษณ์ในเรื่องความเชื่อและจริงใจและตามรูปแบบคนไทยที่มักจะเล่นใหญ่หรือจริงจังกับเรื่องพวกนี้เสมอ แม้ว่าพิธีกรรมที่พิสูจน์ทางวิทยาศาสตร์ไม่ได้ จะดูเป็นสิ่งที่ไร้สาระไม่ตอบโจทย์ แต่เอาเข้าจริงๆแล้วในภาวะเช่นนี้ กำลังใจก็มีความสำคัญไม่น้อยไปกว่ากำลังใจเช่นกัน และการทำพิธีเช่นนี้เป็นการคลายเครียดกับสิ่งที่กำลังเผชิญอยู่ เพราะหลังจากเสร็จสิ้นความสนุกสนาน ณ ตรงหน้า พวกเขาต้องกลับไปประสบกับความ เป็นจริง ความเชื่อ ความจริงใจ และถูกสร้างมาเพื่อลอบประโลมคนในหมู่บ้านคือลักษณะของวัฒนธรรมพื้นบ้านไทย ข้าพเจ้าจึงนำแนวคิดนี้มาพัฒนาในส่วนของวิธีการนำเสนอที่เชื่อและจริงใจ สื่อความหมายในงานอย่างตรงไปตรงมา ไม่ใช่รูปแบบการตีความที่เข้าใจยากเกินไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับตำนานพญาแถนและบุญบั้งไฟ

จากข้อมูลข้างต้นที่กล่าวถึงภูมิปัญญาพื้นบ้านที่แสดงออกทางด้านจิตใจ จึงนำมาขยายความเพิ่มเติมในส่วนของประเพณีบุญบั้งไฟที่ได้ถูกเลือกนำมาเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชัน มีข้อมูลเพิ่มเติมดังนี้

ประเพณีบุญบั้งไฟ เป็นประเพณีหนึ่งของภาคอีสานของไทยรวมไปถึงลาว โดยมีตำนานมาจากนิทานพื้นบ้านของภาคอีสานเรื่องพระยาคันทาค ซึ่งในนิทานพื้นบ้านได้กล่าวถึง การที่ชาวบ้านจัดงานบุญบั้งไฟขึ้นเพื่อเป็นการบูชา “พระยาแถน” ชาวบ้านมีความเชื่อว่าพระยาแถนมีหน้าที่คอยดูแลให้ฝนตกถูกต้องตามฤดูกาล และมีความชื่นชอบไฟเป็นอย่างมาก

หากหมู่บ้านใดไม่จัดทำกรจัดงานบุญบั้งไฟบูชา ฝนก็จะไม่ตกถูกต้องตามฤดูกาล อาจก่อให้เกิดภัยพิบัติกับหมู่บ้านได้ ช่วงเวลาของประเพณีบุญบั้งไฟคือเดือนหกหรือพฤษภาคมของทุกปี ชาวบ้านเชื่อว่า มีโลกมนุษย์ และโลกเทวดา มนุษย์อยู่ใต้อิทธิพลของเทวดา การรำผีฟ้าเป็นตัวอย่างที่แสดงออกทางด้านการนับถือเทวดา และเรียกเทวดาว่า “แถน” เมื่อถือว่ามีแถนก็ถือว่า ฝน ฟ้า ลม เป็นอิทธิพลของแถน หากทำให้แถนโปรดปราน มนุษย์ก็จะมีความสุข ดังนั้นจึงมีพิธีบูชาแถน การจุดบั้งไฟก็อาจเป็นอีกวิธีหนึ่งที่แสดงความเคารพหรือส่งสัญญาณความรักดีไปยังแถน ชาวอีสานจำนวนมากเชื่อว่าการจุดบั้งไฟเป็นการขอฝนจากพญาแถน และมีนิทานปรัมปราเช่นนี้อยู่ทั่วไป



ภาพที่ 2.2 ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่กล่าวถึงเรื่องราวของพญาแถนและพญาคันคาก

ที่มา : <https://www.ubu.ac.th/web/rocket/content/%E>

ข้าพเจ้าได้ใช้แรงบันดาลใจของตำนานพญาแถนที่เป็นเทวดาให้ฝน ในฉากที่พระเอกและพ่อรวมถึงคนในหมู่บ้านพาบั้งไฟไปถึงวังพญาแถนก่อนที่ท่านจะปล่อยฝนลงมา พญาแถนจึงเป็นเหมือนสัญลักษณ์แทนเป้าหมายของความฝันที่สำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในชุมชนและครอบครัวไทย

2.3.1 ความสัมพันธ์ในชุมชนชนบทและครอบครัวคนไทย

เพราะการรวมตัวกันของผู้คนทำให้เกิดวัฒนธรรมและประเพณี ชาวเจ้าจึงค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ในชุมชนและครอบครัวไทย ซึ่งมักจะมีความผูกพันกับศาสนาและธรรมชาติ ยึดมั่นในขนบธรรมเนียมประเพณีอย่างเคร่งครัด

2.3.2 ชุมชนชนบท

หมายถึง เขตนอกเมื่อหลวงประชาชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม สภาพความเป็นอยู่คล้ายคลึงกัน เป็นครอบครัวใหญ่สายเลือดเดียวกัน รวมถึงชาวชนบทที่อยู่ในท้องถิ่นเดียวกันก็จะถูกนับญาติ ทำให้ความสามัคคี ความกลมเกลียวช่วยเหลือ มีมากกว่าคนในสังคมอื่น

2.3.3 ครอบครัวคนไทย

ครอบครัวไทยตั้งแต่โบราณถือได้ว่าเป็นครอบครัวที่มีความอบอุ่นในด้านความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัวเป็นอย่างยิ่ง ถึงแม้เราจะขึ้นชื่อเรื่องค่านิยมในเรื่องของการชดใช้บุญคุณ การสืบทอดหน้าที่ หรือการต้องอยู่ในกรอบของครอบครัวที่ถูกส่งต่อกันมา แต่หากหยิบยกในแง่ดีก็จะมีหลายครอบครัวใหญ่ในต่างจังหวัด ช่วยกันส่งลูกหลานมาเรียนตามความฝัน อาทิเช่นตัวของข้าพเจ้าหรือเพื่อน ๆ หลายคนในชั้นเรียนที่มาจากต่างจังหวัดและครอบครัวส่งเสริมให้มาเรียนในสิ่งที่ชอบ ให้กำลังใจกันผ่านโทรศัพท์ หรือหลายรายการโทรทัศน์ในไทย เช่นรายการแข่งขันร้องเพลง จะมีผู้เข้าแข่งขันจากชุมชนเล็ก ๆ ผ่านเข้ารอบมา เราจึงได้เห็นบรรยากาศตั้งแต่การทำปายยินดี การส่งขึ้นรถตู้ จนถึงการมานั่งดูถ่ายทอดสดด้วยกันทั้งหมู่บ้าน



ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างครอบครัวใหญ่ของคนไทย และการให้กำลังใจลูกหลานที่ถูกแสดงออกมา

ที่มา : <https://www.truelookpanya.com>

ข้าพเจ้าจึงนำลักษณะของชุมชนต่างจังหวัดและลักษณะครอบครัวคนไทยมาใช้ในบทภาพยนตร์ อาทิเช่น การวางบทบาทให้หมู่บ้านกุหลาบร้อนให้เนแอนิเมชันเรื่องบุญบังไฟ มีฝันอันยิ่งใหญ่และเต็มไปด้วยความเชื่อในการขอฝนกับพญาแถน ร่วมมือร่วมใจส่งบังไฟไปให้ถึงองค์เทพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่เด็กชายกลับคิดไกลกว่านั้น คือการสร้างจรวดบั้งไฟ ที่พยายามผสมผสานทั้งความทันสมัยและให้เกียรติประเพณี เด็กชายมีจุดประสงค์เดียวกันกับพ่อและชุมชนคือเขาต้องการที่จะให้จรวดบั้งไฟเป็นความหวังให้อีสานได้พ้นจากพญาแถนเหมือนกัน และความฝันของเด็กชายก็ยิ่งใกล้จุดหมายมากขึ้น เมื่อคนในครอบครัวและทั้งหมู่บ้าน แห่บั้งไฟขึ้นมาพร้อมจรวดของเขา จึงแสดงถึงสัญลักษณ์ที่ว่าด้วยเรื่องของกำลังใจของครอบครัวและความสามัคคีในชุมชนส่งเขาถึงความสำเร็จ



ภาพที่ 2.4 เอกลักษณะชุมชน ครอบครัว ชาวอีสาน

ที่มา : <https://youtu.be/E9xc7aQKuTw?si=6bNUVCfhQddRg23g>

2.3.4 ความแตกต่างและเหมือนกันของชุมชนภูมิภาคอื่นกับชุมชนภาคอีสาน

คนไทยส่วนใหญ่มีลักษณะคล้ายกันในเรื่องของความเชื่อที่ไว้อึดเหนี่ยวเหนื่อความจริงหรือไม่ว่าจะมีปัญหาหนักหนาแค่ไหนเราก็มักจะหาทางผ่อนคลายหรือสนุกไว้ก่อนได้เสมอ เช่นเดียวกับชุมชนคนอีสาน ทว่าปัญหาของอีสานหนักหนาสาหัสกว่าภาคใดในประเทศไทย เพราะเป็นปัญหาในเรื่องของการดำรงชีวิตและความอุดมสมบูรณ์ เมื่อยิ่งเครียดเรื่องปากท้อง การแสดงออกก็ยิ่งออกมาใหญ่โตและสนุกสนานมากกว่าภาคอื่นเพื่อกลบเกลื่อนความเศร้า ความสนุกสนานแสดงออกมาผ่านประเพณี ผ่านเครื่องดนตรีและผ่านสีสันสดใส ซึ่งข้อมูลในส่วนนี้ ข้าพเจ้านำลักษณะมุมมองของคนอีสานที่แสดงออกมาอย่างสนุกสนาน อาทิเช่น การที่ชาวบ้านพยายามหาวิธีเหนือธรรมชาติมากมายในการส่งบั้งไฟท่ามกลางความตึงเครียดของภัยแล้ง และตีความในเรื่องของการแสดงออกมายิ่งใหญ่เพื่อกลบเกลื่อนความเศร้า ในการที่เด็กชายและชาวบ้านหมู่บ้านกุลาร้องไห้ร่วมกันช้บั้งไฟ งานดนตรีอีสาน รวมถึงรถแห่ ขึ้นไปถึงอวกาศเพื่อส่งบั้งไฟให้พญาแถน มาสนับสนุนในภาพยนตร์แอนิเมชัน แนว แฟนตาซี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 แนวความคิด (Theme)

ความเชื่อมั่นและความหวัง เป็นพลังที่ยิ่งใหญ่

3.2 ประโยคขาย (Log line)

เด็กชายจากอีสานที่มีความฝันอยากสร้างจรวด ได้เจอปัญหาฝนตกน้อยที่ยโสธรแม้จะถวายเป็นปี ให้พญาแถนทุกปี เขาจึงสร้าง “จรวดบังไฟ” ให้พญาแถนเพื่อเป็นความหวังใหม่ให้หมู่บ้านของเขาได้น้ำฝนจนได้

3.3 เรื่องย่อ (Synopsis)

เรื่องราวเกิดขึ้นที่หมู่บ้านกุลาห้องให้อันแสนแห้งแล้ง เด็กชายที่เต็มไปด้วยความฝันรวมถึงคนทั้งหมู่บ้านพยายามหาวิธีที่จะส่งจรวดบังไฟขึ้นไปหาพญาแถน แต่ไม่ว่าจะสร้างกี่ลำก็ยังไม่สำเร็จเสียที แม้แต่ลำล่าสุดที่พ่อของเขาพยายามสร้างขึ้นมาก็ไฟลุกไหม้หล่นลงมาสมานกับพื้นดิน เด็กชายจึงคิดหาวิธีโดยการสร้าง “จรวดบังไฟ” ขึ้นมาเพื่อขับขึ้นไปตามหาพญาแถน ทว่าก็ได้เกิดอาเพศขึ้นในหมู่บ้าน ลมพายุโหมกระหน่ำ ฟ้าผ่าลงมากลางลานจุดบังไฟ เด็กชายจึงตัดสินใจขับจรวดที่สร้างเสร็จขึ้นไปหาพญาแถนทันที เขาขับฟ้าพันอกกาบาคที่รวมร่างกลายเป็นพญานาคสีดำและพยายามกลืนเด็กชายเข้าไป ทันใดนั้น ทั้งพ่อและแม่ รวมถึงชาวบ้านทั้งหมู่บ้านก็พร้อมใจกันขับไฟลอยขึ้นมาบนฟ้า สองพ่อลูกร่วมกันสร้างจรวดบังไฟให้พญาแถนลำใหม่ ก่อนที่จะส่งให้พญาแถนจนสร้างความประทับใจให้ท่านได้สำเร็จ ท่านจึงปล่อยฝนลงมาให้หมู่บ้านกุลาห้องให้มีฝนเสียที

3.4 เนื้อเรื่อง (Treatment)

Sequence A (intro)

ณ หมู่บ้านกุลาห้องให้อันแสนแห้งแล้ง ระหว่างที่เด็กชายคนหนึ่งกำลังเล่นจรวดของตนอยู่ พ่อกับแม่ก็ได้เชิญชาวบ้านในหมู่บ้านเพื่อเริ่มประชุมโครงการ “ส่งบังไฟแลกฝนพญาแถน” ก่อนจะสรุปผลของบังไฟแต่ละลำที่ยังพุ่งไปไม่ถึงพญาแถนเสียที เป็นเหตุให้ท่านไม่ปล่อยฝนลงมา ชาวบ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เริ่มแสดงท่าทีหมดหวัง แต่ในปีนี้ผู้ใหญ่บ้าน (พ่อของเด็กชาย) ได้สร้างโพนติดลำบั้งไฟเพื่อที่จะได้แล่นไกลขึ้น และอาจมีหวังว่าจะได้ฝนจากท่านในปีนี้ได้ ชาวบ้านทำการจุดบั้งไฟล่ำล่ำสุดก่อนที่มันจะพุ่งขึ้นฟ้าไปด้วยความเร็วตัดหน้าเด็กชายที่กำลังวิ่งเล่นกับจรวดอยู่ พ่อของเขาใช้กล้องส่องบั้งไฟอย่างมีความหวัง ก่อนที่จะเปลี่ยนสีหน้าทันทีที่ตัวบั้งไฟเริ่มลุกไหม้จากโพนที่เขาสร้าง และตกลงมากระทบดินแตกกระจาย ชาวบ้านหมดหวังอีกครั้งเมื่อมองบั้งไฟที่ไหม้จนกลายเป็นสีดำ

Sequence B (Action)

เด็กชายมองหน้าของพ่อที่ดูหมดแรง เขาจึงเดินไปดูโพนที่พ่อสร้างขึ้นมา และใช้ความคิดสิ่งประดิษฐ์ของพ่อได้จุดประกายอะไรบางอย่างแก่เขา เด็กชายมองจรวดในมืออีกที พลางจินตนาการว่าถ้ามันกลายเป็น “จรวดบั้งไฟ” พุ่งทยานทะลุเมฆไปจนถึงวังของพญาแถน คงเป็นผลสำเร็จในโครงการส่งไฟแล่นฝนของพ่อกับแม่ และช่วยหมู่บ้านให้พ้นภัยแล้งได้ จนเมื่อถึงวันบุญบั้งไฟ พ่อของเขาได้เห็นซากรถของตัวเองที่ถูกแงะออกมา ก่อนจะมีกระดานดำเขียนกำกับไว้ว่าจะใช้เหล็กจากรถเพื่อไปทำอะไรบางอย่าง ท่ามกลางเสียงฮือฮาที่ลานกว้าง เด็กชายได้สร้าง “จรวดบั้งไฟ” ขึ้นมาให้คนในหมู่บ้านได้เชยชม ไม่ทันไรอากาศก็เกิดอาเพศ เมฆล่อมปิดท้องฟ้าไม่ให้ฝนตกเพราะไม่มีอะไรถวายพญาแถน คนในหมู่บ้านตื่นตระหนก แม่ของเขาเป็นลม และพ่อที่ยืนอิงกับการกระทำของลูกชาย แต่เด็กชายไม่ยอมแพ้ เขานำความกล้าทั้งหมดที่มี ขึ้นจรวดที่ตัวเองสร้างและทะยานขึ้นฟ้าจนถึงอวกาศ เขาขยับยานฝ่าความมืดและอุกกาบาต ก่อนที่อุกกาบาตเหล่านั้นจะรวมร่างเป็นพญานาคตัวสีดำสนิท เสียงโห่ร้องจากหมู่บ้านดังขึ้น พ่อแม่และชาวบ้านต่างพร้อมใจกันชิ่งบั้งไฟ พุ่งทยานขึ้นไปบนฟ้า และรวมร่างเป็นพญานาคที่เป็นสายน้ำใส พุ่งชนพญานาคสีดำและปิดเป้าความมืดมืด เด็กชายมองไปรอบๆ เขาเห็นครอบครัวของเขาชิ่งบั้งไฟลอยขึ้นมาเพื่อช่วยเหลือและส่งเขาไปให้ถึงวังพญาแถน ทั้งรถแห่บั้งไฟ นักร้องหมอลำ แม่ที่เหาะมาพร้อมเทวดา และพ่อที่ขี่พญานาคขึ้นมา พญานาคใช้พลังจากสายน้ำรวมร่างกับยานที่เขาทำเพื่อกลายเป็นจรวดบั้งไฟ version upgrade ก่อนที่ทั้งหมดจะเดินทางไปถึงวิมารของพญาแถน

Sequence C (resolution)

ในวังอันแสนสงบและเต็มไปด้วยความสว่างาม พญาแถนนั่งหลับตาทำสมาธิหนึ่ง ๆ ก่อนที่จรวดบั้งไฟจะพุ่งทะลุพื้นวังขึ้นมา จรวดลงจอดที่พื้น ก่อนที่สองพ่อลูกจะออกมาจากจรวด ตั้งใจฟังคำพิจารณาจากท่านเทพ ทั้งตัวเด็กชาย ชาวบ้าน รวมถึงแม่กับพ่อก็ต่างลึนระทึกกับการแสดงออกของพญาแถน ความนิ่งเงียบค่อย ๆ ผ่านไป และแทนที่ด้วยสีหน้ายิ้มแย้มดีใจ ท่านถูกใจมากจึงปล่อยฝนจากดาวเสาร์ลงมาเป็นรางวัล ชาวบ้านรับน้ำฝนมาด้วยความดีใจ ทั้งเอามีออรองรับ ทั้งสีหน้าที่มีความสุข และสองพ่อลูกที่กอดกัน ฝนที่ตกมาในครั้งนี้ ทำให้ดินที่ปลูกอะไรไม่ได้ มีต้นข้าวงอกงาม เรียงสวยและสร้างขวัญกำลังใจที่เคยหายไป กลับมาอีกครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboard



ภาพที่ 3.1 storyboard เรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรุณ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.2 storyboard เรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



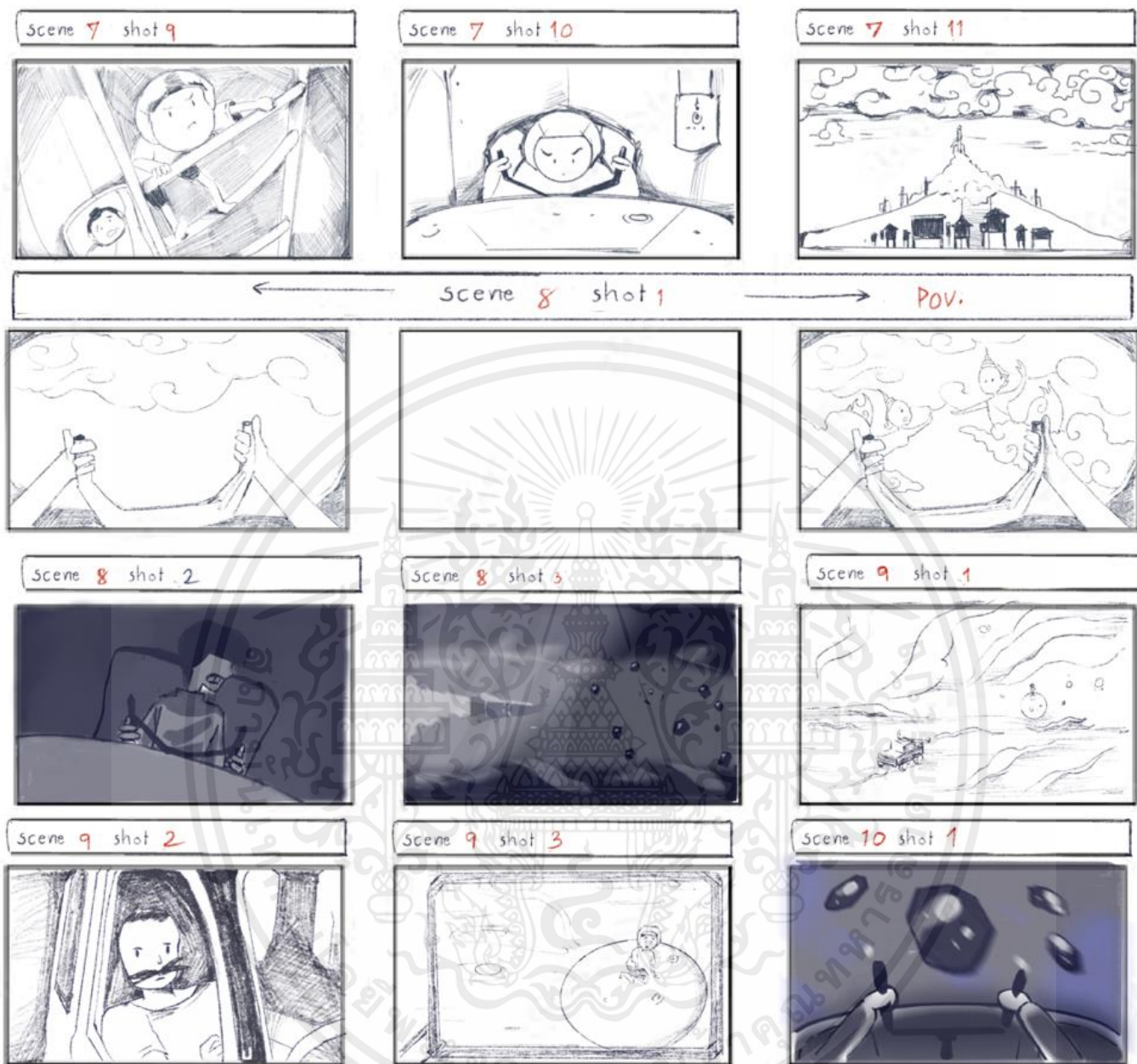
ภาพที่ 3.3 storyboard Draft 1 เรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรุณ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



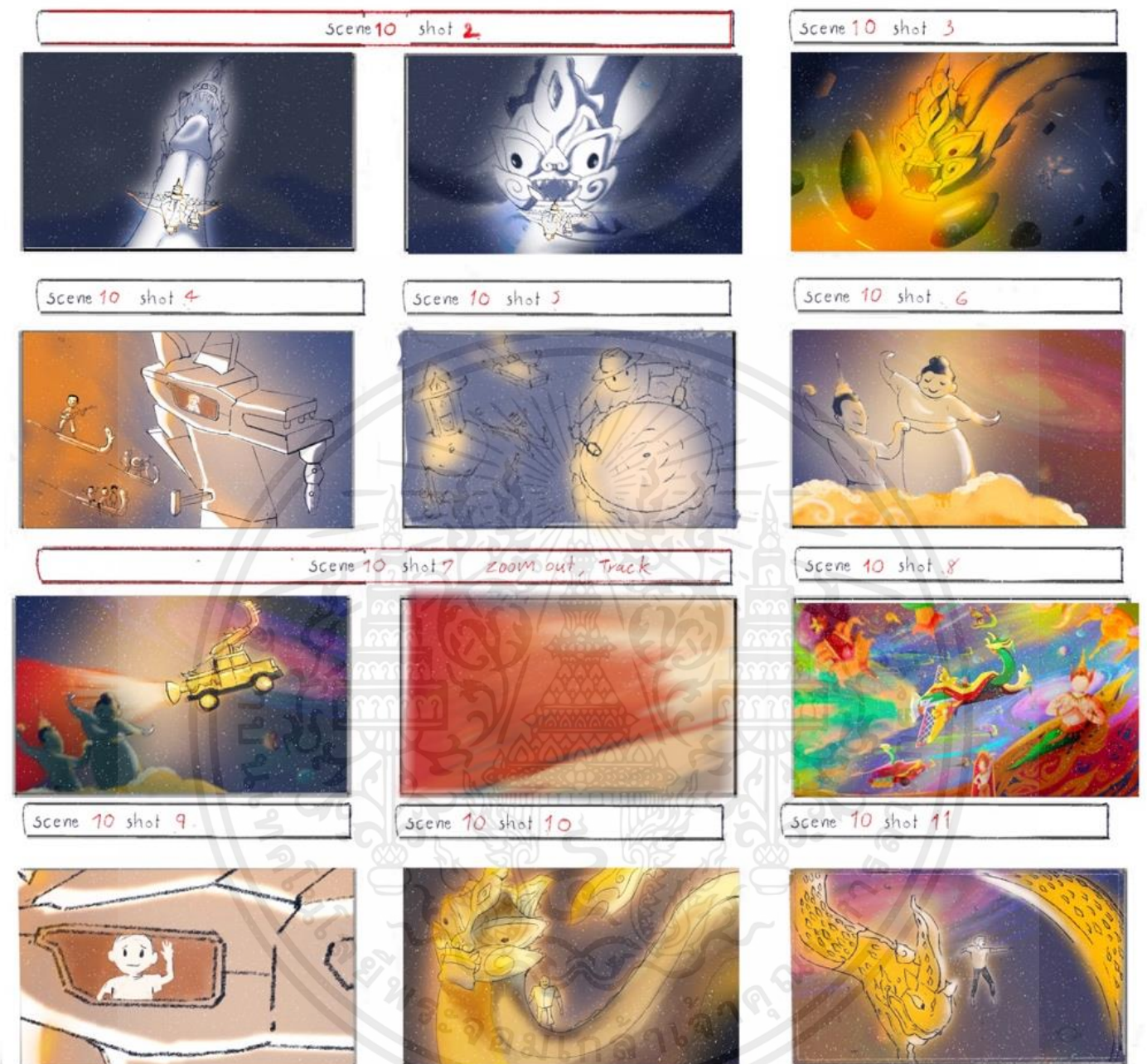
ภาพที่ 3.4 storyboard Draft 1 เรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



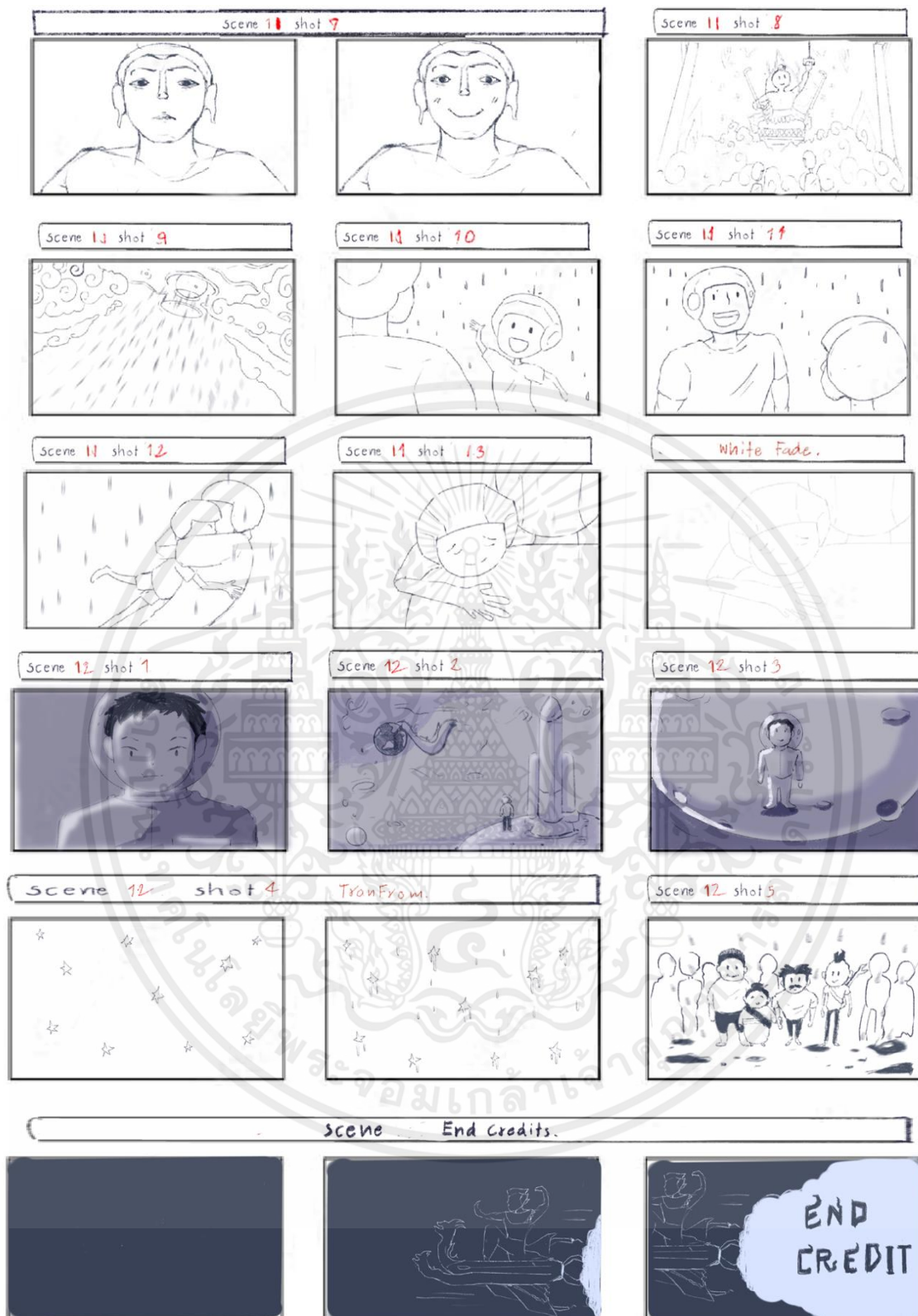
ภาพที่ 3.5 storyboard Draft 1 เรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรัญญา, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.6 storyboard Draft 1 เรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรรัญ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.8 storyboard Draft 1 เรื่อง “บุญบังไฟ” โดย กิรณา ศรีอรุณ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Screenplay

Sc.1 แผ่นดินแล้งในหมู่บ้านกุลาร้องไห้

ภายนอก / หมู่บ้านมูกว้าง / กลางวัน

เหตุการณ์ : แสดงให้เห็นถึงความร้อนระอุแล้ง ดินที่แตก ก่อนที่บั้งไฟในหมู่บ้านจะทยอยจุดขึ้นฟ้า

Sc.2 โครงการส่งไฟแลกฝน

ภายนอก / เต้นท์กลางแจ้ง / กลางวัน

เหตุการณ์ : ชาวบ้านเข้าฟังประชุมโครงการไฟแลกฝน เพื่อดูข้อสรุปบนกระดานดำของผลงานที่ผ่านมาว่ายังมีบั้งไฟลำไหนส่งไปถึงพญาแถนได้เลย บางลำหักครึ่ง บางลำชนข้าวของกระจาย บางลำระเบิด และบางลำก็ไฟไหม้ สีหน้าชาวบ้านมีแต่ความหมดหวัง ก่อนที่แม่ของเด็กชายจะอธิบายถึงบั้งไฟลำใหม่ล่าสุด ที่มีการติดเครื่องไอพ่น และมีความหวังที่จะพุ่งได้ไกลกว่าลำอื่น ๆ ที่ผ่านมา เธอเลื่อนกระดานดำออก เพื่อแสดงบั้งไฟลำล่าสุดให้ทุกคนได้เห็น

Sc.3 พุ่งทยานไปพร้อมกัน

ภายนอก / ทางเดินในหมู่บ้าน / กลางวัน

เหตุการณ์ : เด็กชายวิ่งเล่นพร้อมจรวดในมือ ก่อนที่จะมีบั้งไฟพุ่งชนานกับเขาแล้วลอยขึ้นฟ้า พ่อของเขากำลังส่องดูบั้งไฟลำล่าสุดที่ตัวเองเป็นคนสร้างขึ้น

Sc.4 ไฟไม่ถึงฝัน

ภายนอก / montage / กลางวัน

เหตุการณ์ : บั้งไฟเริ่มลุกไหม้ ก่อนจะค่อย ๆ พุ่งดิ่งลงพื้น

เหตุการณ์ : ชาวบ้านที่กำลังพยายามขุดดินเพื่อทำการเกษตรมองไปที่บั้งไฟที่กำลังดิ่งลงมา

เหตุการณ์ : เด็กชายตัวประกอบนั่งมองบั้งไฟตกลงห้อย ส่วนน้องสาวตัวประกอบดิ่งตัวแยะออกมาจากดิน

เหตุการณ์ : เด็กชายตัวประกอบยืนถือขันด้วยสีหน้าเศร้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Sc.5 ไฟมอดหายกำลังใจถดถอย

ภายนอก / ลานพื้นดินแตกที่รายล้อมด้วยบ้านคน / กลางวัน

เหตุการณ์ : ชาวบ้านมุ่งดูบั้งไฟที่ใหม่จนเป็นสีดำ พ่อหิบบังไฟที่ประกอบบั้งไฟขึ้นมาดูก่อนที่มันจะสลายปลิวไปกับลม เด็กชายมองสีหน้าผิดหวังของพ่อ ก่อนที่จะเดินไปดูโพนที่ถูกกองอยู่ข้าง ๆ เด็กชายมองบั้งไฟในหมู่บ้าน สลับกับมองจรวดในมือ

Sc.6 สู้ยุคใหม่

ภายนอก / dream scene

เหตุการณ์ : เด็กชายเกิดความคิดบางอย่างขึ้นมา เขาจินตนาการว่าจรวดในมือกลายเป็นร่างผสมผสานกับบั้งไฟของพ่อ เล่นได้ไกลไปจนถึงวังพญาแถน เมื่อพญาแถนเห็นบั้งไฟ ก็ดีใจ และกดปุ่มที่จะปล่อยฝนลงมา เมื่อนึกได้ดังนั้น จึงไปเขียนสรุปบนกระดานดำของแม่ ว่า “จรวดบั้งไฟ”

Sc.7 วันบุญบั้งไฟ

ภายนอก / ซุ้มยินดีต้อนรับ

เหตุการณ์ : พ่อของเขาขึ้นหากุญแจรถ ก่อนที่จะต้องตกตะลึงที่รถของเขาถูกแฉะซากออกมาไม่มีชิ้นดี มีข้อความจากลูกชายพร้อมกับแผนการออกแบบจรวดไว้ว่า พ่อ “ขอยืมเหล็กในรถหน่อย”

Sc. 8 อาเพศ

ภายนอก / ลานกลางแจ้งของหมู่บ้าน / กลางวัน

เหตุการณ์ : คุณลุงในหมู่บ้านปีนบันไดขึ้นมาดูความวุ่นวายกลางลาน เกิดความซุสมุนขึ้นในหมู่บ้าน และคนทั้งหมู่บ้านก็กำลังมุ่งดู “จรวดบั้งไฟ” ที่เด็กชายสร้างขึ้น เขายืนมองด้วยความภูมิใจติดกับสีหน้าที่เป็นกังวลของคนอื่น ๆ ทันใดนั้นทั้งหมู่บ้านก็อากาศวิปริตและเกิดอาเพศ ถูกล้อมปิดด้วยก้อนเมฆด้านบนไม่ยอมปล่อยฝนลงมา ชาวบ้านต่างตื่นตูม พ่อมองไปบนฟ้า ก่อนจะตกใจที่ลูกชายปีนขึ้นไปบนจรวด และตัดสินใจขับขึ้นไปบนฟ้า เพื่อตามหาพญาแถนทันที

Sc. 9 อุปสรรคพุ่งชน

ภายนอก / บนอวกาศ

เหตุการณ์ : เด็กชายขับจรวดบังคับไฟขึ้นไปบนอวกาศได้สำเร็จ มีเทวดาล้อมรอบตัวเขา พยายามบอกลางบางอย่างแต่เด็กชายก็ไม่สนใจ ก่อนจะเจออุกกาบาตพุ่งชนจรวดของเขา เด็กชายพยายามหลบหลีก แต่สุดท้ายอุกกาบาตก็รวมร่างเป็นพญานาคสีดำ จ้องมองที่จรวดของเขา

Sc.10 เตรียมส่งไฟขึ้นฟ้า

ภายนอก / ลานหมู่บ้าน / กลางวัน

เหตุการณ์ : พ่อของเขาให้ร้องอวยชัยรวมถึงชาวบ้านทุกคนกำลังเตรียมที่จะขึ้นไปส่งไฟขึ้นไปช่วยเด็กชาย

Sc.11 การปลอบประโลมจากครอบครัว

ภายใน , ภายนอก / บนอวกาศ / (เปลี่ยนสภาพกลายเป็นบรรยากาศสนุกสนาน)

เหตุการณ์ บั้งไฟที่พุ่งขึ้นมารวมร่างกันกลายเป็นสายน้ำ และสายน้ำก็กลายร่างเป็นพญานาคเข้าพุ่งชนพญานาคสีดำจนแตกกระจาย เขาเห็นครอบครัวรวมถึงคนในหมู่บ้านที่บั้งไฟขึ้นไปช่วยเหลือเขา เทศกาลบุญบั้งไฟสี่สวไสสนุกสนานช่วยปิดปากก่อนอุกกาบาตมีมิติให้พ้นทาง มีทั้งนางรำขบวนแห่ของแม่ ขบวนนักดนตรี รถขบวนแห่ และพ่อที่ขี่พญานาคขึ้นมา ก่อนที่พญานาคจะรวมร่างกับจรวดบังคับไฟที่เด็กชายสร้างขึ้น เพื่อเป็นบั้งไฟรุ่นใหม่สำหรับถวายเป็นถวายพญาแถน

Sc.12 พามาส่งถึงจุดหมาย

ภายนอก , ภายใน / วังพญาแถน

เหตุการณ์ วังพญาแถนที่ดูเย็นสงบ ท่านเทพกำลังนั่งหลับตาทำสมาธิอยู่ ทันใดนั้นจรวดบังคับไฟก็พุ่งทะลุพื้นขึ้นมา ประตูลูกเปิดออกเผยให้เห็นสองพ่อลูกยืนประชันหน้ากับเทพองค์ใหญ่ด้วยความประหม่า ทั้งสองนำเสนอจรวดบังคับไฟที่ช่วยกันสร้างขึ้นถวายแก่พญาแถน ท่านนั่งสงบจนเดาไม่ถูกว่าจะรู้สึกอย่างไรกับของที่จะนำมาให้ ชาวบ้านด้านนอกวังยืนลุ้น ก่อนที่ท่านจะค่อย ๆ ยิ้มออกมา พญาแถนถูกใจมาก จึงปล่อยน้ำฝนจากดาวเสาร์ให้ตกลงสู่โลก พ่อและลูกจึงกอดกันด้วยความดีใจ ฝนได้ตกลงไปถึงพื้นดินหมู่บ้านเป็นที่เรียบร้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการทำงาน

4.1 ขั้นตอน Pre – production

4.1.1 การเขียนบทภาพยนตร์

โดยมีขั้นตอนการเขียนบทดังนี้

แนวความคิด (Theme)

โครงเรื่อง (Plot)

เรื่องย่อ (Synopsis)

บทภาพยนตร์ (Treatment)

เล่าเรื่องผ่านภาพ (Storyboard)

4.1.2 หาข้อมูลเพื่อพัฒนาบท

โดยมีการหาข้อมูลเกี่ยวกับประเพณีบุญบั้งไฟ ความสัมพันธ์ของครอบครัวคนไทยอีสาน และตำนานพญาแถน ก่อนจะนำมาผสมผสานกับความสมัยใหม่ที่ข้าพเจ้าต้องการ เพื่อนำมาประกอบการเขียนบทภาพยนตร์ และสื่อออกมาเป็นมุมมองผ่าน storyboard

4.1.3 Storyboard และ Animatic

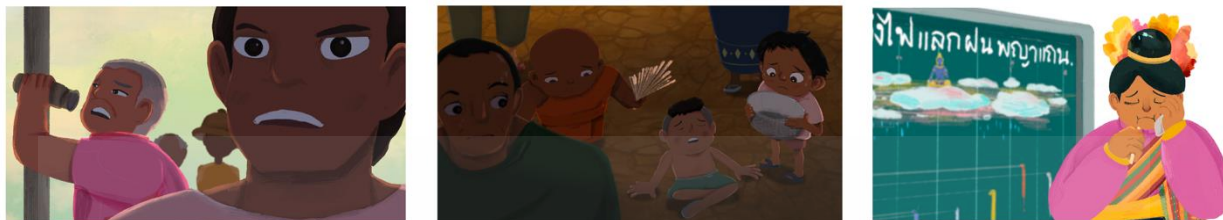
ข้าพเจ้าได้ค้นหา reference วิธีการเล่าเรื่องแบบ action match, transformation, เพื่อนำมาประกอบกับการทำงาน หลังจากที่ได้ลองต่อภาพด้วย storyboard ชุดเดิม จึงได้เห็นภาพรวมของงานที่มีปัญหาในเรื่องมุมมองที่ไม่สนุก แบน และที่สำคัญคือผู้ชมดูไม่รู้เรื่อง ข้าพเจ้าจึงได้มีการเพิ่มจำนวน shot ออกแบบมุมมองใหม่ ลองเรียงภาพเพื่อดูการเคลื่อนไหวในแต่ละฉาก และนำการเคลื่อนกล้อง การพุ่งวัตถุเข้าหากล้องเข้ามาใช้ในงานแอนิเมชันค่อนข้างเยอะ เพื่อเพิ่มความสนุกของงานมากขึ้น

ข้าพเจ้าจะอธิบายภาพรวมของ shot ในแอนิเมชันเรื่องนี้ ดังนี้

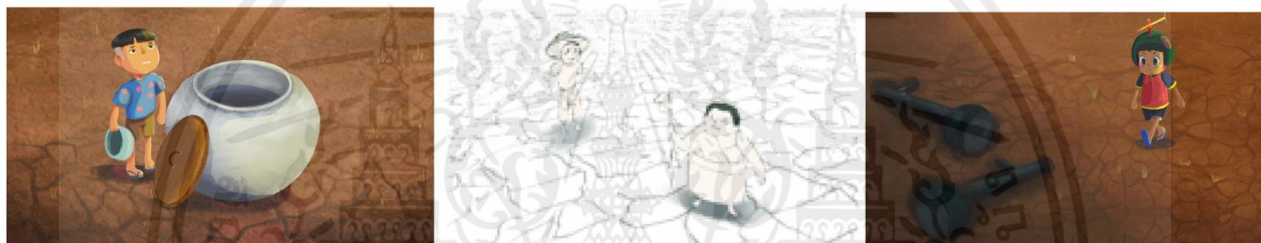
ใน scene หมู่บ้าน ข้าพเจ้าใช้มุมมองที่กดลงต่ำเพื่อให้เห็นพื้นดินแตก เห็นความแห้งแล้ง เห็นสภาพดินแตกกระแหง และแสดงท่าทางของชาวบ้านทั้งการกราบไหว้บูชา ท่าทางของคนคิดการใหญ่ที่จะสร้างจรวดบั้งไฟไปถึงวังพญาแถน ความร่วมมือร่วมใจในหมู่บ้าน จึงมีการใช้มุมมองที่ close up shot ไปจนถึง medium shot เพื่อให้เห็นสีหน้าเห็นอารมณ์ และสร้าง Character ที่ดึงความเป็นคนไทยในช่วงเปิดเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้าเพิ่มจำนวน shot ในครั้งนี้ให้มีความต่อเนื่องและดูรู้เรื่องเพื่อตอบคำถามได้ว่าทำไมหมู่บ้านนี้ถึงต้องพยายามขอฝนจากพญาแถน ของด้วยวิธีใด เมื่อปัญหาแก้ไม่สำเร็จตัวเอกจึงแก้ปัญหาด้วยการสร้างจรวดบังไฟขึ้นมา และการตัดสินใจเพิ่มshotจึงทำให้องค์รวมของทั้งเรื่องมีความสมบูรณ์ขึ้น

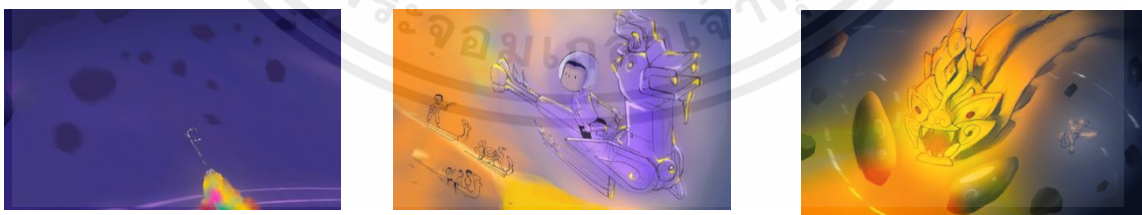


ภาพที่ 4.1 shot ภาพที่แสดงสีหน้าท่าทางของผู้คน โดย กิรณา ศรีอรุณ, 2566



ภาพที่ 4.2 มุมภาพกตต่ำที่เน้นให้เห็นถึงความแห้งแล้ง โดย กิรณา ศรีอรุณ, 2566

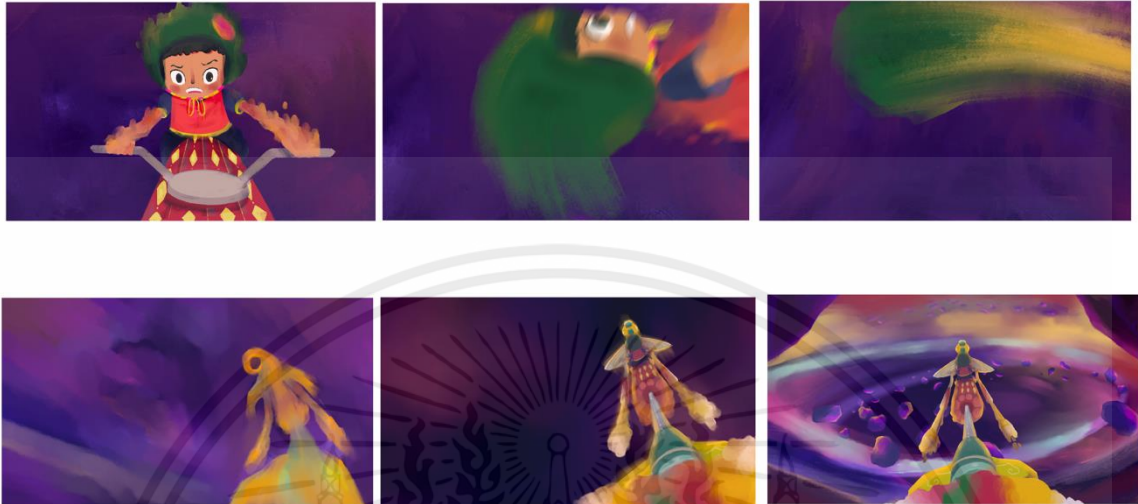
ต่อมาคือวิธีเล่าเรื่องด้วยshot ในอวกาศ ข้าพเจ้ามีเป้าหมายในฉากนี้ว่าต้องให้ภาพเล่าเรื่องสนุก มุมภาพตื่นเต้น จึงมีการใช้ระยะภาพเป็นตัวการนำเสนอ ซึ่งใช้แรงบันดาลใจจากภาพจิตรกรรมฝาผนังไทย เพียงแต่เพิ่มระยะให้มากขึ้น นอกจากใช้ประโยชน์จากการสร้างระยะภาพ



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่าง shot ในฉากบนอวกาศจาก animatic โดย กิรณา ศรีอรุณ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อีกวิธีที่ข้าพเจ้าได้นำมาใช้คือวิธีการเล่าเรื่องแบบ transform เพราะในฉากนี้เป็นฉากที่ตัวละครเอกต้องฝ่าฟันอุปสรรคของลูกหินอวกาศ เมื่อตัวภาพไม่ปกติ มีการเปลี่ยนรูปทรง จึงสร้างอารมณ์ความตื่นเต้นกดดันมากขึ้น



ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างการนำเทคนิค transformation มาใช้ในงาน โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566

และใน scene วังพญาแถน ข้าพเจ้าต้องการแสดงให้เห็นถึงการผสมผสานทั้งสิ่งใหม่และสิ่งเก่าเข้าด้วยกัน ความขลังของตัวพญาแถน จึงมี shot ที่ close up ที่ตัวพญาแถน เห็นเครื่องแต่งกาย เห็นแววตาตัวละคร ไปจนถึง extreme long shot ที่แสดงความมีอำนาจ และเป็นการบอก character ของเทพองค์นี้ มุมของ shot ในฉากนี้จึงเสียขึ้น ให้ขนาดตัวคนเล็กที่สุด

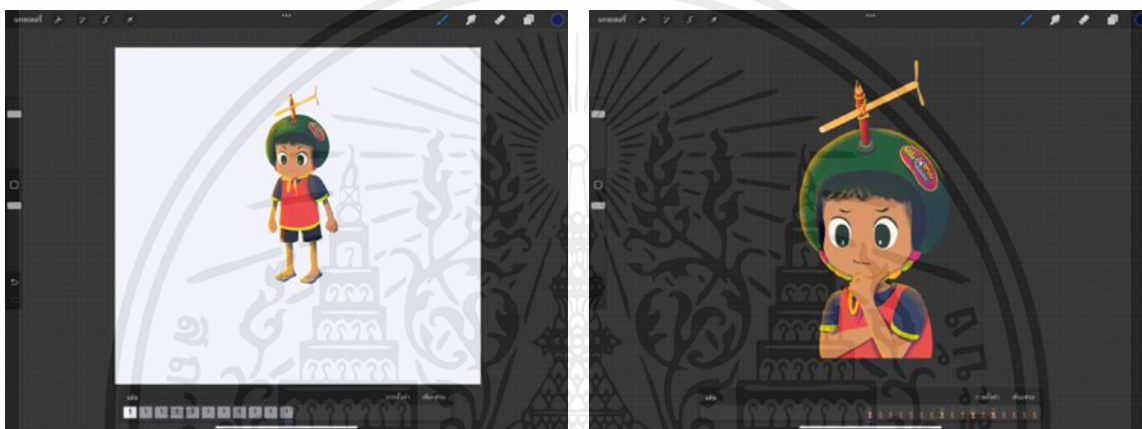


ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างการใช้มุมมองภาพด้วยการ perspective ให้ดูเกินจริง โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.4 การทดลองทำฉากสมบูรณ์ Test Scene

ข้าพเจ้าได้เลือกฉากในความคิดของเด็กชายที่จินตนาการว่าหากตัวของเขาเปลี่ยนบั้งไฟของพ่อให้กลายเป็นจรวดบั้งไฟเพื่อส่งตรงไปถึงวังพญาแถน จะทำให้ฝนตกลงมาช่วยแก้ภัยแล้งให้คนในหมู่บ้าน ข้าพเจ้าเลือกทดลอง scene เพราะว่าเป็น scene ที่แสดงให้เห็นบรรยากาศของพื้นดินอีสานไปจนถึงด้านบนของวังพญาแถน ข้าพเจ้าได้ใช้วิธีการขยับแบบ frame by frame ด้วยโปรแกรม procreate และให้ผู้กำกับศิลป์วาดในส่วนของฉาก สิ่งของ รวมถึงการออกแบบ character อย่างสมบูรณ์เพื่อให้ข้าพเจ้าได้นำไป Animate ต่อ และได้ทดลองการขยับแบบ Transformation เพื่อดูผลลัพธ์ว่าเข้ากับงานศิลป์ที่เลือกใช้หรือไม่



ภาพที่ 4.6 การขยับภาพในโปรแกรม procreate โดย กิรณา ศรีอรุณ, 2566



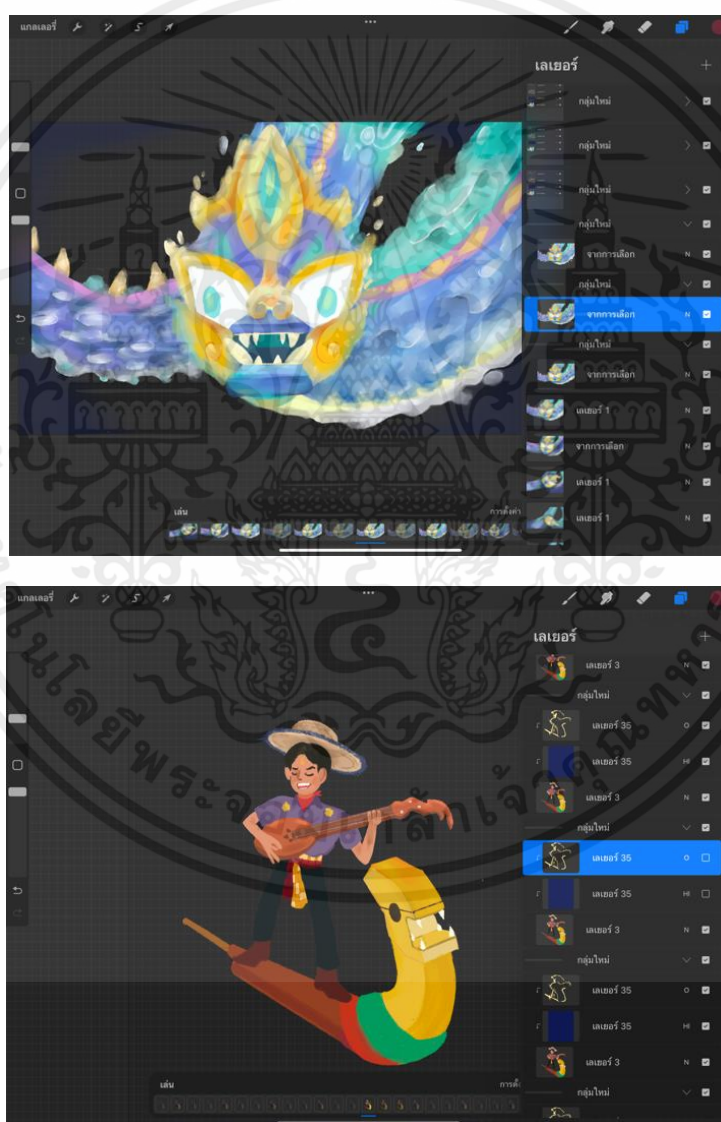
ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างการใช้เทคนิค transform ที่ใช้จรวดของเด็กชายพุ่งขึ้นฟ้า แล้วค่อยๆเปลี่ยนรูปผสมรวมร่างเป็นจรวดบั้งไฟ zoom out ออกมาเป็นจอมอนิเตอร์ของพญาแถน โดย กิรณา ศรีอรุณ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 ขั้นตอน Production

4.2.1 ทำการสร้างภาพเคลื่อนไหวตัวละคร (Animation)

ข้าพเจ้าใช้วิธีการร่างมุมมองภาพจากตัว Animatic ด้วยสี เพื่อจะได้กระชับเวลามากขึ้น เมื่อทำการขยับด้วยวิธีไม้ตัดเส้นตัวละคร แต่เป็นการใช้วิธีระบายสีไม้หรือสีชอล์กแทน จึงช่วยเสริม style การเล่าเรื่องให้มีเอกลักษณ์มากขึ้น สร้างความสนุกให้งานมากขึ้น ซึ่งจะวาดตาม character sheet ที่ผู้กำกับศิลปะออกแบบสมบูรณ์แล้ว โดยข้าพเจ้าทำการ animate ในโปรแกรม procreate และเริ่มทำ Scene บนอวกาศเป็นลำดับแรกเพราะมีรายละเอียดที่ยากกว่า Scene ที่อยู่ในอีสาน



ภาพที่ 4.8 การ Animate ด้วยสีไม้ตัดเส้น ใช้สีไม้และสีชอล์กในโปรแกรม procreate

โดย กิรณา ศรีอรัญญา, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.2 การจัดองค์ประกอบภาพตาม animatic

ในขั้นตอนนี้ข้าพเจ้าได้จัดองค์ประกอบภาพตามanimaticที่เคยวาดไว้ รวมถึงพิจารณาในบางshotที่ควรมีการขยับเปลี่ยนมุมมองภาพ

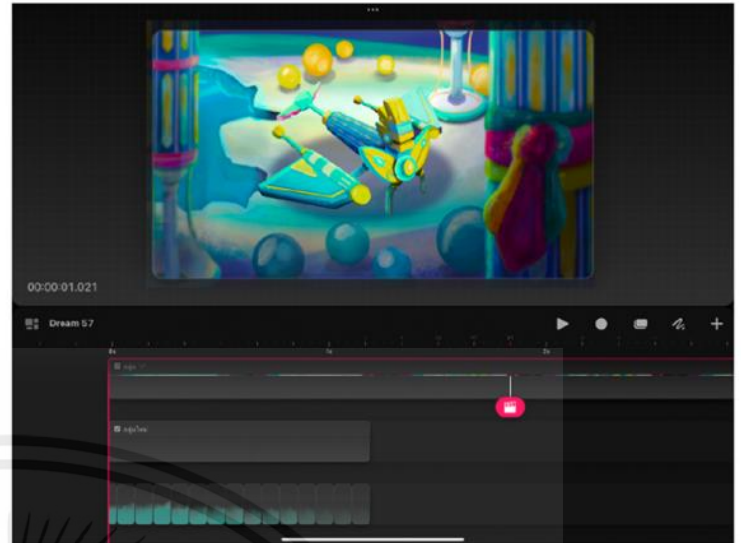
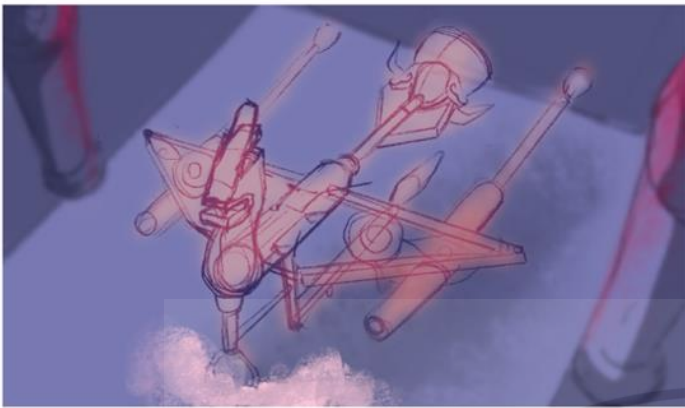


ภาพที่ 4.9 การจัดองค์ประกอบภาพตาม animatic โดย กิรณา ศรีอรัญญา, 2566

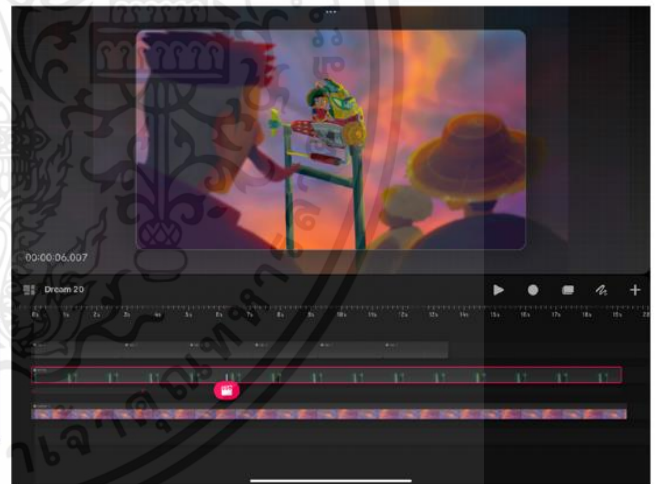


ภาพที่ 4.10 การจัดองค์ประกอบภาพตาม animatic โดย กิรณา ศรีอรัญญา, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.11 การจัดองค์ประกอบที่มีการปรับมุมมองภาพจาก animatic โดย กิรณา ศรีอรัญญา, 2566



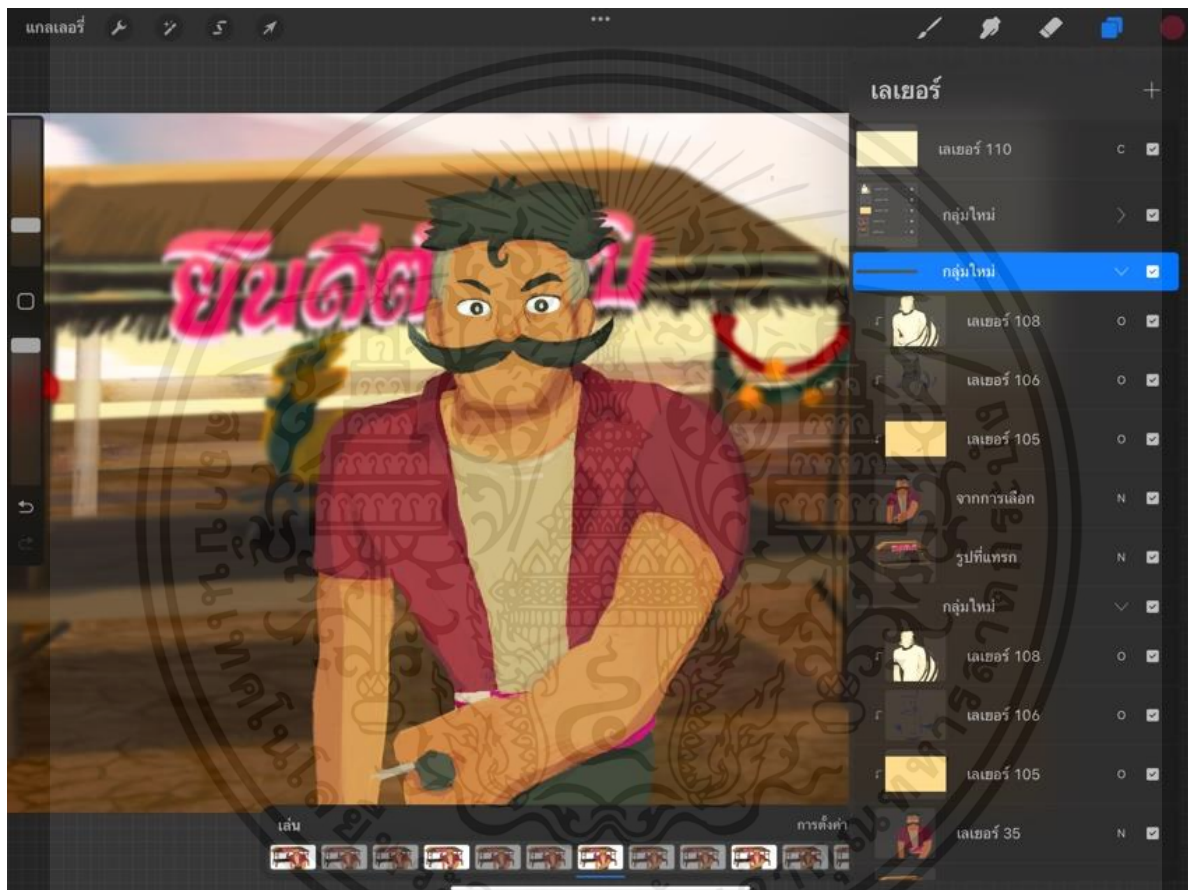
ภาพที่ 4.12 การจัดองค์ประกอบที่มีการปรับมุมมองภาพจาก animatic โดย กิรณา ศรีอรัญญา, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.3 การ composite

เมื่อทำการขยับสมบรูณ์แล้วจึงเริ่มเก็บแสงเงาให้ครบทุก scene ด้วยโปรแกรม procreate dreams โดยมีการพูดคุยกับผู้กำกับศิลป์ถึงวิธีการแสดงอารมณ์ในแต่ละ scene ซึ่งข้าพเจ้าขอยกตัวอย่างมา 3 scenes นี้

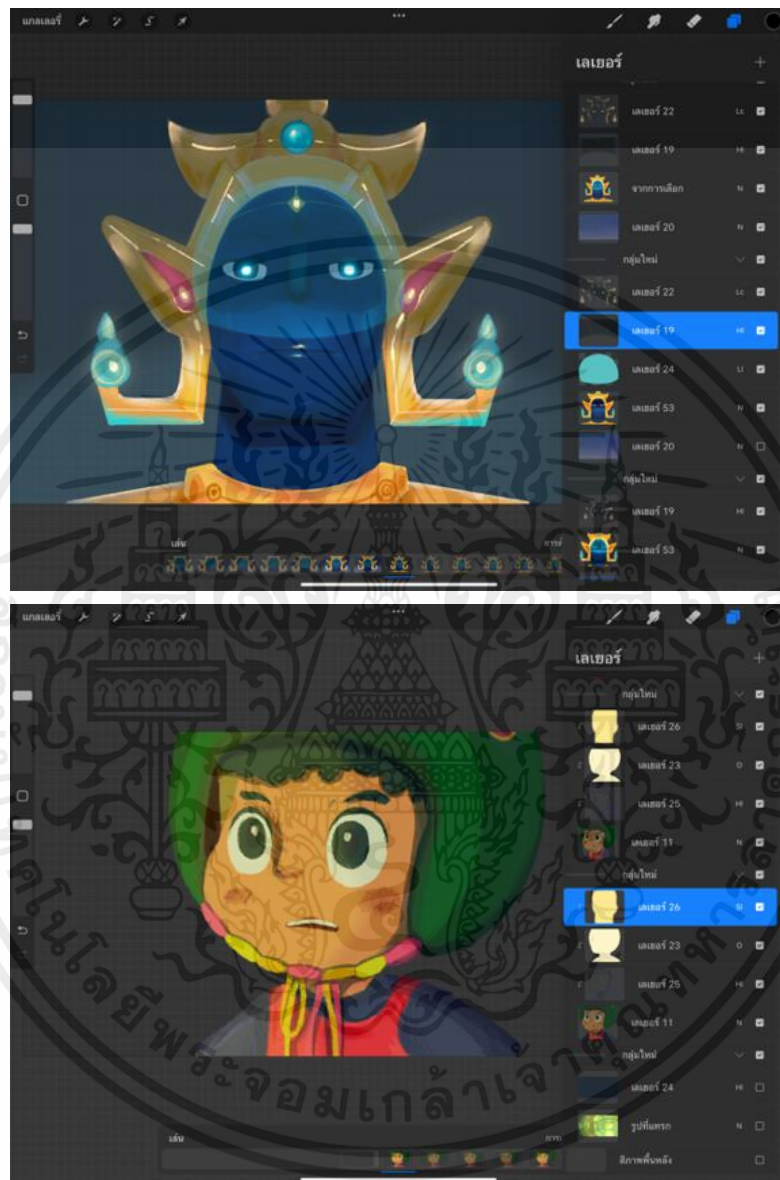
scene ในหมู่บ้านอีสานที่มีความแดดจัด ให้ความรู้สึกร้อนและแห้งแล้ง บรรยากาศแสงเงา จึงดูสว่างกระทบหน้าตัวละคร มีความแดดจ้า และเงาตกกระทบสีเข้ม



ภาพที่ 4.13 การจัดแสงเงาใน scene หมู่บ้าน โดย กิรณา ศรีอรัญ, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

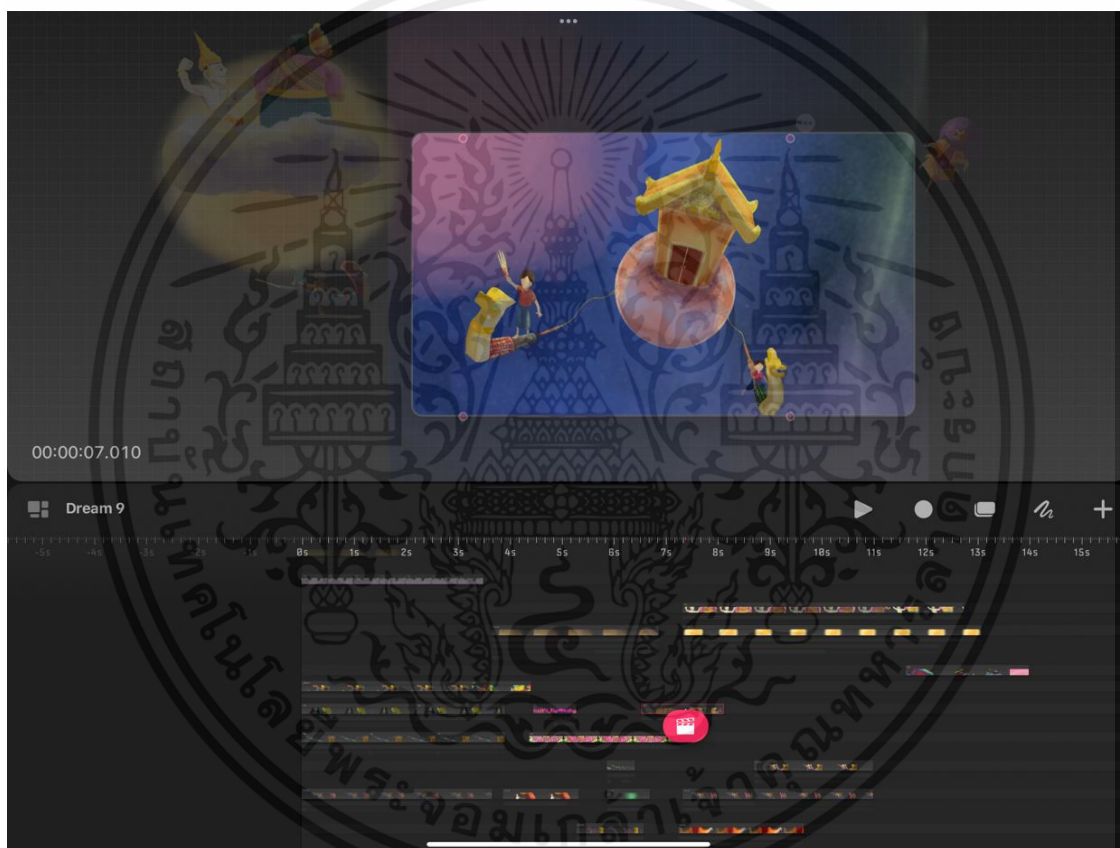
หรือ scene ในวงพญาแถนที่มีความเย็นสงบ ซึ่งค่อนข้างตรงกับ Reference ของstyle สิม อีสานที่ใช้สีฟ้าเป็นหลัก แสงเงาในSceneนี้จึงให้บรรยากาศเย็น ๆ ใช้เงาสีฟ้าและน้ำเงินกับตัวละครที่เป็นเทพ แต่แสงตรกะทอบจะติดเหลืองนิด ๆ ในส่วนของตัวละครที่เป็นคน เพื่ออารมณ์ของภาพที่กำลังร้องขอน้ำจากพญาแถน



ภาพที่ 4.14 การจัดแสงเปรียบเทียบระหว่างพญาแถนกับเด็กชาย โดย กิรณา ศรีอรัญญา, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใน scene ที่ชาวบ้านซีบั้งไฟขึ้นมาช่วยเด็กชายบนอวกาศ เป้าหมายของอารมณ์ในฉากนี้คือ ต้องมีความสุข มีความเชื่อตามแบบฉบับคนไทย อารมณ์ภาพที่สื่อออกมาในช่วงAnimatic จึงต้องสื่อออกมาอย่างสมบูรณ์ขึ้นในตัวตนจริง เมื่อได้ปรึกษากับผู้กำกับศิลป์ที่ใช้ Reference ใน scene นี้มาจากการจับคู่สีของคนไทยตามต่างจังหวัดที่ไทยหาสีส้นในเมือง ไม่ว่าจะเขียวกับแดง ฟ้ำกับเหลือง รวมถึงการใช้ภาพจิตรกรรมฝาผนังไทยมาเป็นแรงบันดาลใจหลักมาช่วยเสริมให้อารมณ์ของความสุขตามแบบคนไทยได้ระดับหนึ่งแล้ว ข้าพเจ้าจึงไปเสริมในเรื่องของแสงสีกระทบบให้มีความสุขขึ้น การเพิ่ม effects ไฟ การใช้คว้นบั้งไฟที่หลากหลาย และใช้โปรแกรม procreate dreams มาช่วยในการขยับ motion เพื่อความไหลลื่นของงาน



ภาพที่ 4.15 การจัดแสงและขยับภาพใน procreate dreams โดย กิรณา ศรีอรัญญา, 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

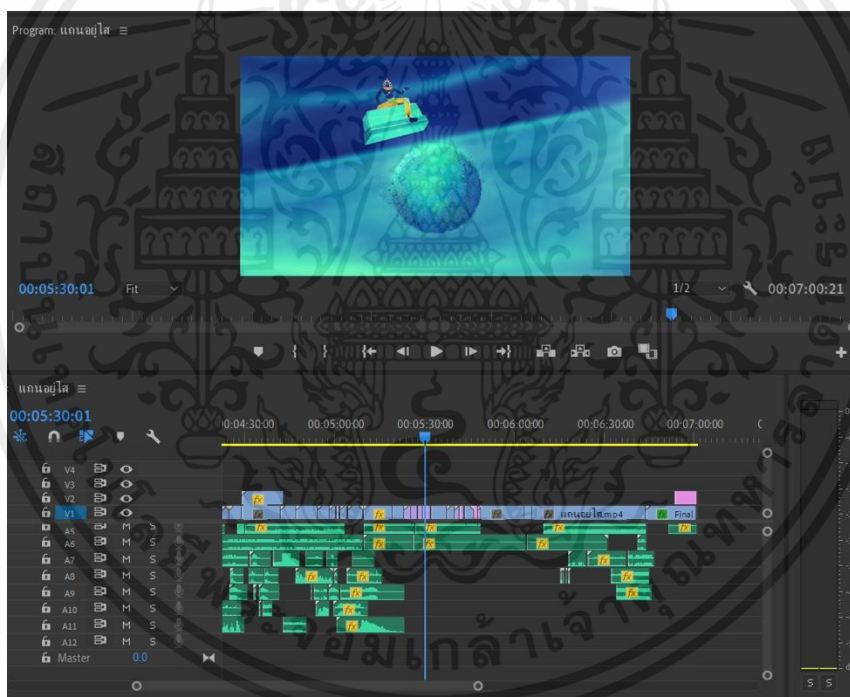
4.3 ขั้นตอนที่ Post – Production

4.3.1 การลำดับภาพแบบหยาบ (rough cut)

ในขั้นตอนนี้ ข้าพเจ้าได้ทำการเรียงไฟล์ทั้งหมด ทั้งไฟล์งานที่สมบูรณ์แล้วและไฟล์งานที่ยังไม่สมบูรณ์ ก่อนที่จะใส่เสียงบรรยากาศคร่าว ๆ รวมถึงเพลงประกอบโดยรวมของแอนิเมชัน เพื่อดูภาพรวมทั้งหมด และนำไปปรับแก้ในการลำดับภาพแบบละเอียด

4.3.2 การลำดับภาพแบบละเอียด (Final cut)

ในขั้นตอนนี้ไฟล์งานทั้งหมดจะต้องสมบูรณ์ทุกอย่างแล้ว เพื่อที่ข้าพเจ้าจะได้เริ่มทำ foley ในแต่ละscene เพราะเสียงประกอบในแอนิเมชันค่อนข้างสำคัญมาก การเก็บเสียง foley และบรรยากาศที่เฉพาะเจาะจงในอีสานจึงมีความจำเป็นต่องานนี้



ภาพที่ 4.16 การลำดับภาพในโปรแกรม และการใส่เสียง โดย กิรณา ศรีอรัญญา, 2566

4.3.3 การทำเพลงประกอบ

ข้าพเจ้าได้พูดคุยกับผู้ที่ทำหน้าที่ทำดนตรีประกอบ ว่าควรเป็นการผสมผสานระหว่างดนตรีอีสานพื้นเมือง เข้ากับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์สมัยใหม่ตามเพลงหมอลำ เพื่อดึงเอกลักษณ์ของงานมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.18 Footage ในภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 2 มิติ เรื่อง “บุญบังไฟ”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุป

บทสรุปของการทำงานในส่วนของวัตถุประสงค์และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ข้าพเจ้าได้นำ ข้อมูลของประเพณีบุญบั้งไฟ ข้อมูลของครอบครัวและชุมชนคนไทยมาปรับใช้ในบทภาพยนตร์เพื่อ สร้างความผสมผสานประเพณีของบั้งไฟรูปแบบเดิมเข้ากับจินตนาการของเทคโนโลยีกลายเป็นจรวด บั้งไฟรูปแบบใหม่ เล่าเรื่องด้วยเอกลักษณ์ของความเป็นคนไทย ความเล่นใหญ่ ความสนุกสนาน ได้ ออกมาแปลกใหม่ต่อสายตาผู้ชม มีการปรับบทภาพยนตร์หลายรอบจนมาถึงบทสรุปนี้ ซึ่งได้ข้อสรุปว่า จากการทดสอบให้ผู้ชมที่หลายหลายช่วงอายุ ไม่ว่าจะเป็นคนสูงอายุก็สนุกสนานกับภาพยนตร์และ ไม่มองว่าเป็นการไม่ให้เกียรติ คนวัยทำงานหรือเด็กวัยมัธยมก็สนุกกับการผสมผสานตีความประเพณี บุญบั้งไฟขึ้นมาใหม่

แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นตัวแอนิเมชันเรื่องนี้ยังคงมีบททดสอบกับสังคมใหญ่ที่มีผู้คนหลากหลายวัยว่าจะ สามารถเข้าใจในแก่นเรื่อง ที่พยายามให้เกียรติประเพณี และเข้าถึงโลกในยุคใหม่ ได้มากน้อยเพียงใด

5.2 อุปสรรคในการทำงาน

การที่ตัวบทภาพยนตร์ถูกปรับแก้ในเกือบทุกรอบที่เสนอคณะกรรมการ เนื่องจากมีความเข้าใจ ยากและดูไม่รู้เรื่อง เมื่อวางแผนในดิวทที่ไม่ดีทำให้ข้าพเจ้ามีการข้ามขั้นตอนการทำงานค่อนข้างเยอะ เพื่อที่จะได้ทำโครงการให้เสร็จทันกำหนดการ อาทิเช่น ข้าพเจ้าใช้วิธีเพิ่ม shot ช่วงต้นของเรื่องโดยมี การร่าง storyboard ออกมาไม่ละเอียด มีผลทำให้ Animatic ดูยากและเล่าเรื่องไม่รู้เรื่อง จึงจำเป็นต้อง อย่างมากที่ควรให้คนอื่น ๆ ดูงานของเรามากกว่าที่เราดูงานตัวเอง เพราะตัวเราคุ่นกับงานและเข้าใจ มัน แต่ก็ไม่ได้แปลว่าผู้ชมจะเข้าใจกับเราด้วย

อุปสรรคต่อมาคือการทำงานที่ข้าพเจ้ามีความจำเป็นต้องทำงานไปพร้อม ๆ กับเรียนและทำโครงการ นี้ หากแบ่งเวลาไม่ดีพอก็จะเกิดการโหมงานได้

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะขั้นตอนวางแผนก่อนการผลิต

ในการทำแอนิเมชัน 2 มิติ มีความจำเป็นอย่างมากที่ควรวางแผนทิศทางของงานให้ดี เนื่องด้วยเราใช้ภาพเล่าเรื่องและใช้แรงในการวาดแต่ละฉาก หากวางแผนไม่ดีอาจต้องมาเสียแรงมากขึ้น ในช่วงขั้นตอนการผลิต ทั้งตัวบทภาพยนตร์ รวมถึงทิศทางงานศิลป์ในเรื่องจึงควรชัดเจนแต่แรก ให้ความสำคัญในช่วงแรกเริ่มให้ดี เพื่อที่จะได้ทำงานอย่างราบรื่น และควรทำในสิ่งที่สนใจหรือถนัด ไม่ใช่การทำตามผู้อื่น

5.3.2 ข้อเสนอแนะขั้นตอนการผลิต

ควรที่จะคำนวณระยะเวลาอย่างเหมาะสม หาแนวทางในการทำงานที่ถนัดที่สุดในช่วงนี้ การได้ลองทำในสิ่งใหม่ ๆ เป็นเรื่องที่ดี แต่ไม่เหมาะสมที่จะมาทดลองในช่วงการผลิต ควรจะซักซ้อมมาตั้งแต่ช่วงก่อนผลิตและมีความมั่นใจว่าถ้าดำเนินการด้วยวิธีการนี้ผลงานจะสำเร็จด้วยดี เพราะช่วงนี้ควรเป็นช่วงที่แบ่งหน้าที่ที่ถนัดที่สุดเพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์ในแบบที่ควรจะเป็น

บรรณานุกรม

- มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี. (2550). ตำนานพญาคั๊กคาก / พญาเถน , สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2566.
จาก. <https://www.ubu.ac.th/web/rocket/content/%E>
- มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี. (2550). ภูมิปัญญาท้องถิ่นจังหวัดยโสธร, สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2566.
จาก. <https://www.ubu.ac.th>
- มูลนิธิการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน (2560). ลักษณะและความสัมพันธ์ของประเพณีพื้นบ้าน, สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2566.จาก.<https://www.saranukromthai.or.th>
- วิทยาลัยชุมชนสระแก้ว (2556). วัฒนธรรมและประเพณีไทย , สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2566.
จาก <http://www.skcc.ac.t>
- อีสานร้อยแปด (2563). ประวัติและตำนาน พุงกุลาร้องไห้ , สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2566.
จาก. <https://esan108.com/%E0%B8%97%E0%B8%B8%E>
- Museum Thailand. (2562). ยโสเมืองบั้งไฟโก้, สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2566.
จาก .<https://www.museumthailand.com/th/2418/storytelling/%>
- True ปลุคปัญญา (2559). ครอบครัวไทยและชุมชน , สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2566.
จาก. <https://www.truelookpanya.com/knowledge/content/64684/-blog-cul->

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล กิรณา ศรีอรัญญา
 วัน เดือน ปีเกิด 31 มกราคม 2545 จังหวัดกรุงเทพมหานคร
 ที่อยู่ 22/2 ถนนคลองคะเชนทร์ ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดพิจิตร 66000
 โทร. 093-5630855

ประวัติการศึกษา

2557 -2562 มัธยมต้น-มัธยมปลาย โรงเรียนพิจิตรพิทยาคม
 2563- 2566 ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
 ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประสบการณ์การทำงาน

2566-2567 เข้าฝึกงานที่บริษัท Archopia studio ในตำแหน่ง Concept Artist ,
 3D Modeling หลังจากนั้นได้เข้าทำงานที่บริษัทนี้ต่อจนถึงปัจจุบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้