



เรียนรู้หลักสำคัญในการเขียน Storyboard ให้สื่อสารเล่าเรื่องได้ตามที่ต้องการ

จากมือ storyboard อันดับ 1 แห่ง The Monk Studios

คุณอรรุติ วิถีธรรม (ชีบอย) เจ้าของรางวัล TOP 10 Best Animations ผลงานสาธิต-โทรทัศน์จาก TAF

และปัจจุบันคือ Storyboard Supervisor แห่ง the Monk studios

ที่จะมาถ่ายทอดประสบการณ์อย่างใกล้ชิดและเผยเทคนิคที่หาฟังไม่ได้จากที่ไหน

เกริ่น

Storyboard คือคนเล่าเรื่อง เป็น Storytelling เป็นนักเล่าเรื่อง เป็น Visual Storytelling เป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ ซึ่งการเล่าเรื่องโดยทั่วไปปกติ คือประกอบด้วย ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร ถ้าลองนึกสภาพเป็นหนัง ถ้าเปรียบเทียบให้ชัดๆ ก็คือ “ใคร” ก็คือคาแรกเตอร์ เราต้องเล่าคาแรกเตอร์ “อะไร” คือแอคชั่นของเขาทำอะไร พวกนี้ต้องเล่าให้ชัด Where และ When คือที่ไหน เมื่อไหร่ คือ Setting คือ ชื่น คือฉาก อย่างเช่น สมมติทุกคนที่นั่งอยู่ข้างล่าง อย่างการเล่าเรื่องของชีบอย ชื่นนี้คือชื่นห้องประชุมใหญ่โต ซึ่งบอกเลยว่าชีบอยมาสายนิดหน่อย คุณก็อาจจะเล่าชีบอยรีบขับรถมาเลย ชื่นจะเป็นชื่นบนถนน จะเป็นชื่นตึ้นตึ้นๆ จนมาถึงหลังเวที เสียงตึกๆๆ แล้วก็จะผ่อนคลาย ซึ่งก็จะเคลียร์ว่าผมทำอะไร ที่ไหน อย่างไรคือผมมาสาย ผมเร่งโคตรๆ อันนี้คือเบสิคพื้นฐานที่ต้องจำไว้ การเล่าเรื่องทุกอย่างเหมือนกัน เล่าเรื่องด้วยคำพูด เล่าเรื่องด้วยภาพ เราต้องมีเบสิคตรรกะก่อน ถ้าเป็น Storyboard Artist เราต้องมีทักษะอะไรบ้าง หลักๆ คือผมแบ่งเป็น 2 อย่าง อย่างแรกคือการวาดรูป ประกอบ

ไปด้วย Perspective (มุมมอง) คาแรกเตอร์โพสต์ เบสิค 2D แอนิเมชัน แล้วก็อีกเรื่องคือ Cinematography ก็คือภาษาหนัง จะพูดเรื่องกล้องและการ Editing ภาษาหนังเราต้องไปเข้าใจก่อนเลยว่า Shot มันมีอะไรบ้าง

...

เข้าใจ Shot ต้องมีอะไรบ้าง

เวิร์คช็อปนี้จะลองพูดขำๆ Shot ก็จะมีพวก Extreme Long Shot คือช็อตกว้างมากๆ ส่วนใหญ่จะเป็น Shot เปิด Shot ที่เห็นบรรยากาศ เห็นภูเขา เห็นตึก เห็นบ้าน Fullshot ก็คือ Shot ที่เห็นคาแรกเตอร์เต็มตัว Medium Shot เห็นครึ่งตัว Close Up Shot เห็นเฉพาะหน้า พวกนี้จะต้องเข้าใจดีแล้วต้องเข้าใจการ Editing ด้วย เพราะว่า Storyboard เปรียบเหมือนสเก็ทซ์ของ



ภาพยนตร์ เช่น สมมติเราเขียนภาพ เขียนเป็นภาพไฟน์อาร์ต ภาพเพนท์ ตอนแรกเราก็ต้องเขียน Thumbnail ก่อน เขียนสเก็ทซ์ก่อน เพื่อที่จะดูว่าเราอยากวางคอมโพสอย่างไร บางทีเราอยากจะได้ Thumbnail เป็นสีลงไปเพื่อให้ดูว่าภาพเสร็จมันจะเป็นอย่างไร หรือแม้แต่การสร้างบ้านเราต้องมีการออกแบบ การวางแปลน วางแผน วางพื้นที่ ก่อนที่เราจะสร้างขึ้นมา สตอรี่บอร์ดก็คือสเก็ทซ์ตรงนั้นแหละ แต่เป็นสเก็ทซ์ของหนังของภาพยนตร์ เราเล่าเรื่องเป็นภาพเป็นเฟรมต่อเฟรม เล่าเรื่องเป็นเวลา เพราะฉะนั้นการ Editing จึงจำเป็นกับ Storyboard Artist มาก เพื่อที่เราจะได้รู้ว่า Shot นี้เราจะเล่าอย่างไร แล้วจะตัดไป Shot ต่อไปอย่างไร เดี่ยวจะมีตัวอย่างของสเก็ทซ์ของ Storyboard ครั้น นี้คือเพอร์สเป็คทีฟ เบสิค 1 จุด เรามีเพอร์สเป็คทีฟเพื่อเราจะได้วาดฉาก ให้ได้มุมมองมุมกล้องที่ถูกต้อง Shot นี้ก็จะเป็น Shot กลางๆ เส้นนำสายตาอยู่ประมาณกลางภาพ คาแรกเตอร์โพสต์อันนี้จะทำให้รู้ว่าตอนนี้คาแรกเตอร์กำลังตกใจกลัวผี หรืออะไรสักอย่างหนึ่ง เราต้องฝึก ถ้าเราไม่ฝึก เราก็เขียนคาแรกเตอร์โพสต์ออกมาไม่เคลียร์หนังก็จะออกมาไม่เคลียร์ เราก็ไม่รู้ว่า Shot นี้คาแรกเตอร์ทำอะไร มุมกล้องเป็นแบบไหน เสร็จแล้วเรื่อง 2D Animation เบสิคทูแอนิเมชันเรื่องกล้องเรื่อง Editing เป็นอย่างไร

(วิทยากรฉายภาพพร้อมทำเสียงประกอบ)

...

ถ้าสังเกตเมื่อสักครู่ภาพบนจอ จะมีเรื่องกล้อง คอยเข็นกล้องให้เคลื่อน Shot แรกเป็น Shot ที่คาแรกเตอร์วิ่งหนีออกจากกล้อง ทำให้ไม่ถึงเล่าแบบนี้เพราะว่าถ้าเราดูแค่ Sequence สั้นๆ เมื่อสักครู่ที่ว่าวิ่งหนีตัวประหลาดตัวใหญ่อยู่ แล้วการที่ Push กล้องตาม ทำให้รู้สึกคาแรกเตอร์หนีแล้วกล้องแทนสายตาของสัตว์ประหลาดที่วิ่งตาม ผมจึงดีไซน์ให้กล้องเคลื่อนมา Shot ต่อไปอยากให้ดูมีไดนามิกส์ กล้องเลยเคลื่อนถอยหลังรับ แล้วอินลิริทโคลสอัปที่เข้าที่สะดุดล้มแล้ว ลองดูอีกทีครับ

(วิทยากรฉายภาพพร้อมทำเสียงประกอบ)

Storyboard Animation คืออะไร

จะเห็นชัดว่า ชื่น หนึ่ง ชื่น นี้จะออกมาเป็นอย่างไร ต้องมูฟตรงไหน ต้องคิดตรงไหน บอกก่อนว่า Storyboard ที่ให้เห็นเป็นเรื่องของ Storyboard Animation ซึ่งจำเป็นที่จะต้องทำงานค่อนข้างละเอียดอย่างที่แสดงให้ดูเมื่อกี้ เพราะว่าทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นชื่น เป็นฉาก เป็นคาแรกเตอร์ ทุกอย่างต้องสร้างขึ้นใหม่หมด เราต้องเขียนให้เคลียร์ เพื่อโปรดักชันจะได้รู้ว่าจะต้องทำอย่างไร อย่างเช่น ลองดูชื่นเมื่อกี้ ลองดูอีกทีครับ

(วิทยากรฉายภาพพร้อมทำเสียงประกอบ)

สังเกตใหม่ว่าคาแรกเตอร์วิ่งในป่า ถามว่าป่านี้สมมติว่าเราดีไซน์ว่ามีขุนเขาอยู่ไกลๆ ถามว่าเราเห็นไหม เราไม่เห็น เพราะอยู่ในป่าลึก นี่คือการให้โปรดักชันตัดสินใจได้ว่าชื่นนี้เราดีไซน์ป่า แต่เราเห็นต้นไม้ใกล้ เห็นพื้นใกล้ แล้วเราก็เห็นกิ่งไม้ด้วย ต้องดีไซน์แล้วก็ต้องทำเท็กซ์เจอร์และทำงานดีไซน์ให้ละเอียดเฉพาะชื่นที่เห็น ถ้าเป็นหนังไลฟ์แอคชั่นคนเล่น เขาจะใช้ลูกศรชี้ว่าคาแรกเตอร์วิ่งตรงนี้นะ แล้วล้ม แล้วของจริงก็จะเป็นช่างกล้อง ไปลองดู ไปนั่งดู แล้วก็ลองเอาไม้ ลองเอาอะไรมาวาง เช็ทของจริงดู เพราะฉะนั้นความละเอียดจะอยู่ในแอคชั่นส่วนอาร์ตที่จัดโลเคชั่น จัดพร็อพ แต่พอเป็นแอนิเมชันเราจะรู้ได้ว่าหนังจะเป็นอย่างไรดูที่ Storyboard เราจะดูว่าหนังเราต้องการอะไรอยู่ที่ Storyboard นี่คือนิสัยของคนที่ทำ Storyboard นะครับ

ทวนอีกทีคือทักษะการวาดรูป ต้องวาดเพอร์สเปคทีฟ แนะนำว่าควรจะมีเพอร์สเปคทีฟทุกอย่าง ทั้ง 1 จุด 2 จุด 3 จุด ต้องฝึกทั้งหมด เพราะมันจะมีผลต่างกัน สมมติเพอร์สเปคทีฟ 3 จุด จะเป็นกล้องเลนส์แรงๆ เลนส์กว้างๆ มุมแรงๆ ดิกเยอะๆ ถ้าเราเขียนเพอร์สเปคทีฟ 3 จุดไม่เป็น เราก็จะเขียน Shot อย่างนี้ไม่ได้ อันนี้ลองไปฝึกกันดู

...

โครงสร้าง Story

ผมจะแวะไปเรื่องการเล่นเรื่องนิดหนึ่ง เพราะ Storyboard Artist นักเล่าเรื่อง เพราะฉะนั้นต้องเข้าใจโครงสร้างของ Story ก่อน ซึ่งทั่วไปโครงสร้างของ Story จะมี 3 ส่วน แอ็ค 1 แอ็ค 2 แอ็ค 3 หรือเรียกเป็นองคค์ที่ 1 2 3 แล้วแต่จะเรียก ต้น-กลาง-จบ

โครงสร้างของ Story ง่ายๆ คือ 1. ต้น คือเซ็ทอัพ บอกเลยว่าเรื่องนี้พูดถึงอะไร 2. Conflict คือ กลาง และ 3.เรโซลูชั่นคือบทสรุป คือ ต้น-กลาง-จบ อย่างนี้เสมอ อันนี้สำคัญ 3 ข้อนี้ เป็นเบสิคการเล่าเรื่อง



1. การเซ็ทอัพ เซ็ทอัพคืออะไร เซ็ทอัพคือเรื่องนี้พูดถึงอะไร เซ็ทอัพเวิร์ดทั้งหมดว่าเรื่องเกิดที่ไหน เกิดเมื่อไหร่ แล้วเซ็ทอัพว่าคาแรกเตอร์หลักของเรื่องคือใคร เขาต้องการอะไร ยกตัวอย่างหนึ่งของพิซาร์เรื่องแรททาทูอี เซ็ทอัพ ชื่นแรกเขาจะเป็นแบ็คกราวด์ดำๆ แล้วมีทีวีอยู่กลางเฟรม กล้องค่อยๆ วิ่งเข้าไป เห็นข่าวในทีวีว่า กุสโดยอดเซฟแห่งปารีสตาย แล้วเขาได้ทิ้งคำไว้ว่าไม่ว่าใครก็ทำอาหารได้ มันบอกแล้วว่าเรื่องเกี่ยวกับอะไร แล้วก็เซ็ทด้วยว่ากุสโตตาย แล้วเรื่องก็เซ็ทไปเรียบร้อยแล้วว่าเรื่องมันเกิดที่ฝรั่งเศส เพราะบอกว่าเป็นเซฟของปารีส หลังจากชื่นนั้นก็ตัดมาที่หนูที่ทำอาหาร แล้วก็เล่าย้อนอดีตสักพักหนึ่งว่าเป็นหนูที่เข้าครัว พบว่าอยากทำอาหาร แต่ด้วยธรรมชาติของหนูและธรรมชาติของคนที่มีต่อหนู หนูเป็นสัตว์ที่น่ารังเกียจสำหรับมนุษย์ โดยเฉพาะห้องครัว เราไม่อยากให้หนูเข้าใกล้ อันนี้คือเวิร์ดของหนังที่เขาเซ็ทไว้ เป็นโลกปกตินี้แหละ คนเกลียดหนู คนไม่อยากให้หนูเข้าครัว แต่หนูตัวนี้อยากทำอาหาร เพราะมันมีไอดอลเป็นกุสโตที่เพิ่งตายไป อันนี้คือเซ็ทอัพของหนัง

2. คือ Conflict หรือฟันแอนด์เกม หมายถึงว่าความสุข ความตื่นเต้น ความเศร้า ความซึ่งของหนังจะอยู่ในองคี่ที่ 2 หรือแ็คที่ 2 นี้แหละ ถ้าเทียบเป็นเปอร์เซ็นต์ในหนังค่อนข้างยาว ซึ่งประกอบไปด้วยสตอรี่ดำเนินไปอย่างไร แล้วหนังก็เดินไปพร้อมตั้งคำถามว่าเดินเรื่องไปสักพักว่าเป็นหนู อยากทำอาหาร จะไปทำได้อย่างไร เสร็จแล้วก็มีการพลัดพรากจากครอบครัว แล้วจะเกิดอะไรขึ้น ฉันทองที่ปารีส ฉันทองห้องครัว ฉันทกลงไป ก็มีคำถามตลอดเวลา เรื่องก็จะมีปมๆ ไปเรื่อยๆ แล้วก็จะมีจังหวะที่คลี่คลาย แล้วที่สำคัญคือจะมีคาแรกเตอร์เลิวันนิ่ง การบิวท์คาแรกเตอร์ คาแรกเตอร์อาร์ท คาแรกเตอร์อาร์ทก็คือว่าจุดเปลี่ยน

จากตอนเริ่มไปยังตอนจบ คาแรกเตอร์เดินทางอย่างไร นี่คือเส้นทางของคาแรกเตอร์ตัวนี้ นี่ก็เป็นตัวที่สรุป เป็นตัวที่ Conflict ไปเรื่อยๆ เรื่องนี้มี Conflict ก็คืออยากทำอาหาร แต่ดันมีคาแรกเตอร์ลูกหลานเซฟกูดโตโผล่ออกมา ที่แบบว่าทำอะไรไม่เป็น ก็ผูกไปว่าต้องอยู่ด้วยกัน คนนั้นเขาก็ต้องพิสูจน์ว่าเขาทำอาหารได้ ส่วนหนูก็อยากทำอาหาร เป็น Conflict เกิดขึ้น แต่ Conflict นี้ ต้องเป็นความลับ อะไรทุกอย่างที่ทำให้เป็นความลับ แล้วเรื่องก็ดำเนินไป เป็น Conflict ต่อมาเรื่อยๆ เช่น เมื่อคนรู้ว่าหนูทำอาหารแล้วคนไม่ยอมรับ เพราะเวสต์ที่เซฟไว้ดันเรื่องบอกไว้แล้วว่าไม่มีใครยอมรับให้หนูเข้าครัว แล้วนี่มาทำอาหารอีก มันจะเป็นไปได้ได้อย่างไร

“...ในการเล่าเรื่องจะมีตัวละครที่ เรียกว่าโพทาโกนิสคือคนดำเนินเรื่อง แอนทาโกนิสก็คือคนที่เข้ามา ขัดขวาง...”

3. บทสรุปเรื่องการดำเนินถึงบทสรุปว่าจริงๆ แล้วเรื่องที่เกริ่นไว้ตอนแรก ที่พูดว่าไม่ว่าใครก็ทำอาหารได้ แล้วเรื่องก็สรุปว่าเรื่องเป็นในลักษณะไหนนะ มีคาแรกเตอร์ตัวหนึ่งเป็นคาแรกเตอร์นักวิจารณ์ที่ต่อต้านคำพูดนี้ของกูดโต จะมีอย่างนี้ว่า ในการเล่าเรื่องจะมีตัวละครที่เรียกว่าโพทาโกนิสคือคนดำเนินเรื่อง แอนทาโกนิสก็คือคนที่เข้ามาขัดขวาง ง่ายๆ เทียบกับหนังสือก็คือ ฮีโร่คือคนดำเนินเรื่อง แอนทาโกนิสก็จะเป็นตัวขัดขวาง มักจะเป็นตัวโกง ในเรื่องนี้จะมีนักวิจารณ์คนหนึ่งซึ่งวางแนวคิดนี้ไว้ตั้งแต่แรกเลย เพราะวิจารณ์แนวคิดของกูดโตไว้ที่บอกว่า ไม่ว่าใครก็ทำอาหารได้ ไม่ใช่ นักวิจารณ์คนนั้นได้บอกไว้ ซึ่งสุดท้ายบทสรุปนักวิจารณ์คนนั้นก็เข้าใจว่าไม่ว่าใครก็ทำอาหารได้จริงๆ ไม่ว่าจะ เป็นหนู หรือเป็นใคร ที่มีใจรักจริงๆ ก็สามารถทำอาหารได้ นี่คือนิยามที่เรื่องนี้จะพูดถึง แล้วเรื่องก็ดำเนินมาถึงว่าคาแรกเตอร์เจริญเติบโตเป็นอะไร เป็น Conflict เรื่องของหนูว่าต้องเลือกระหว่างครอบครัวและตัวเองด้วย ที่หนูอยากทำอาหาร แต่พ่อบอกว่าไม่ใช่ เราต้องอยู่ด้วยกัน ค่อยๆ เรียนรู้หาอาหาร แต่ไม่ใช่ว่าอยากเป็นอย่างที่พ่อเป็น ครอบครัวเป็น คาแรกเตอร์ของหนูก็ได้เจริญเติบโตไปแล้วว่าฉันใช้สิ่งที่ฉันทำเพื่อดูแลครอบครัวฉันได้ ครอบครัวเข้าใจ เป็นการเจริญเติบโตของคาแรกเตอร์ทุกส่วน ทุกฝ่าย ทุกคนที่ชอบกูดโตก็เข้าใจว่าไม่ว่าใครก็ทำอาหารได้จริงๆ แม้แต่คาแรกเตอร์ผู้หญิงที่พอรู้ว่าหนูทำอาหารก็รู้สึกประทับใจทุกอย่าง คาแรกเตอร์ทุกอย่างจบเคลียร์ นี่ก็คือโครงสร้างง่ายๆ สำหรับเรื่องของสตอรี่

ให้ยกตัวอย่างง่ายๆ เช่นเรื่องลูกหมูสามตัวเหมือนกัน กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว มีลูกหมูสามตัวอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข แล้ววันหนึ่งก็ได้ยินว่าหมาป่าจะบุกมาที่บ้าน หมูก็เลยหาวิธีสร้างบ้านให้แข็งแรงได้อย่างไร เซฟออฟไปด้วย หมูก็สร้างบ้าน ตัวหนึ่งด้วยฟาง ตัวหนึ่งด้วยไม้ ตัวหนึ่งด้วยอิฐ หมาป่าก็มาเป่าๆ แต่บ้านอิฐไม่ทลาย แล้วเรื่องก็ไปสุดจบลงตรงที่ว่าเราต้องเพียรแล้วจึงทำได้ ไม่อย่างนั้นก็อาจจะตายได้ โครงสร้างเดียวกัน ต้น-กลาง-จบ เซฟออฟ-คอนฟликт-เรโซลูชั่น

“...สำหรับ Storyboard Artist สิ่งที่เราโฟกัส มีอยู่ 2 เรื่อง ที่อยากให้ความสำคัญมากๆ คือคาแรกเตอร์และ Mood&Tone...”

Structure ของซีนคืออะไร ?

Structure ของซีนคืออะไร ? คือในหนังใน 3 ส่วน 3 แอ็ค 3 องศ์ประกอบ แต่ละแอ็คประกอบไปด้วยซีนหลายๆ ซีน จะกี่ซีนก็ได้แล้วแต่หนังเรื่องนั้น แล้วแต่แอ็คตรงนั้นต้องการกี่ซีน ซีนจะสั้นจะยาวแล้วแต่บทแล้วแต่สตอรี่ คนทำ Storyboard ทำงานโฟกัสที่ซีน เราทำงานทีละซีน หนึ่งคนทำหนึ่งซีน เพราะฉะนั้น Structure of Scene จึงมาเป็นหัวข้อในวันนี้ในการเล่าเรื่องชัดเจนขึ้น Structure of Scene อะไรบ้าง ง่ายๆ ครับ Storyboard คือการเล่าเรื่อง Structure of Scene เหมือนโครงสร้างของหนัง โครงสร้างของการเล่าเรื่องเลย มีต้น มีกลาง มีจบ รายละเอียดจะต่างกันนิดหน่อย เซ็ทอัพคือเราเล่าว่าซีนนี้เกี่ยวกับอะไร เรื่องสถานที่และเวลาจะกำหนดชัดเจนว่ามันคือที่ไหนและเมื่อไหร่ อย่างเรื่องของชิบอยที่เร่งรีบมาที่นี้ ซีนก็จะอยู่บนถนนตอนกลางวัน ต้องพูดตอน 10.20 น. แต่ 10.10 ยังอยู่บนถนน เรียบอกวันเวลาและสถานที่แล้ว ในวันเสาร์ มันจะละเอียดลงไปอีก คาแรกเตอร์คือผมต้องการที่จะมาให้ทัน เสร็จแล้วส่วนตรงกลางคือ Conflict จะเป็นรายละเอียดว่าคาแรกเตอร์ตัวนี้จะทำอย่างไร พลังของซีนคืออะไร ซีนนี้เป็นซีนที่ตื่นเต้นใหม่ เป็นเรื่องชิบอยพยายามรีบมาให้ทันเวิร์คช็อปก็เป็นเรื่องตื่นเต้น เป็นเรื่องของเวลา แต่ถ้ามีสมมติใครสักคนที่นั่งข้างล่างอยู่แล้วแฟนเพิ่งบอกเลิก ซีนหนังมันจะเป็นซีนเงิบๆ เสียงฝนจะเป็นเสียงแบ็คกราวนด์ พูดอยู่ในเสียงอ้อๆ อึ้งๆ ไม่ได้สนใจ ตาลอยๆ ตาจ้องโทรศัพท์ เขาจะตอบไลน์ใหม่ละ พลังของเสียงก็จะเป็นอีกอย่าง บทสรุปก็บอกว่าซีนนี้มันต้องการพูดอะไร อารมณ์ของเสียงเป็นอย่างไร จริงๆ อารมณ์ของเสียงจริงๆ ในสไลด์มันจะเขียนว่าอยู่ในเรโซลูชั่น จริงๆ อารมณ์ของเสียงจะอยู่ตั้งแต่ต้นจนจบเลย จะการเบียดการปิดอยู่ข้างในแล้วแต่เสียง

แต่ว่าสำหรับ Storyboard Artist มีเสริมนิดหนึ่ง คือสิ่งที่เราโฟกัส มีอยู่ 2 เรื่อง ที่อยากให้ความสำคัญมากๆ ก็คือคาแรกเตอร์และ Mood&Tone ของซีน คาแรกเตอร์เพอร์สเป็คทีฟ หมายถึงว่าซีนนี้เล่าในมุมมองของใคร และใครมีพลังในซีน เช่น ให้นึกถึงซีนเราเป็นเด็กนักเรียนที่โดนแม่ดูเพราะผลการเรียนไม่ดี ซีนนำว่านักเรียนคนนี้เป็นตัวหลัก ซีนเล่าในมุมมองของเด็กคนนี้ Power ในซีนอยู่ที่แม่เพราะว่าเด็กคนนั้น กำลังห่อเหี่ยว กลัวโดนแม่ดู แต่ถ้าซีนนั้นกำลังพูดถึงตัวโกง ถ้าในสตอรี่คาแรกเตอร์หลักจะเป็นตัวเอก แต่ถ้าซีนบางซีนจะพูดถึงตัวโกง เพราะฉะนั้นซีนนั้นจะเล่าในมุมมองของตัวโกง ตัวโกงก็จะมี Power เสมอ สิ่งลูกน้อง ทำไมทำงานไม่ได้เรื่อง อย่างนั้นอย่างนี้ อันนั้นคือ Power อย่างที่เราต้องเข้าใจว่า ใครเป็นคนเล่า มุมมองของใคร และ Power ในซีนเป็นอย่างไร และอารมณ์ของคาแรกเตอร์ด้วย

สมมติเราจะเห็น Mood&Tone ให้กับซีนของเราได้อย่างไร มีดังนี้ครับ มีเรื่องคอมโพสิชันๆ ในภาพ เพราะเราเล่าด้วยภาพ Composition อยู่ที่ภาพ Movement ของคาแรกเตอร์ Movement ของคาแรกเตอร์จะช้าจะเร็ว Movement ของกล้องและการ Editing สำคัญ เดี่ยวจะมีตัวอย่างให้ดูของซีนต่างๆ แต่จะแวะเล่าเรื่องของคอมโพสิชันหนึ่ง วันนี้มีเรื่องของคอมโพสิชันมาฝาก ให้สังเกตกันดู 3 เรื่อง เรื่องแรกเรียกว่า อีเวนคอมโพสิชัน คือ คอมโพสิชันที่มีจังหวะเท่ากัน เท่ากันทั้งภาพ ตึกๆๆ คอมโพสิชันแบบนี้ จะทำให้รู้สึกผ่อนคลายสบาย เพราะว่ามันเท่ากัน สม่าเสมอ แต่ถ้าคอมโพสิชันอื่นอีเวนคือไม่สม่าเสมอจะมีจังหวะมากกว่า ตึง ตึง ตึง ตึง ตะตึง จะมีรายละเอียด ไดนามิกส์ขึ้นลง แม้แต่ในทางเฉียงจะดูมีโมเมนตัมมากกว่า แต่การที่มีจังหวะสม่าเสมอและไม่สม่าเสมอก็คือบอกอารมณ์ที่แตกต่างกัน เพราะฉะนั้นจังหวะที่มันไม่เท่ากันเอาไว้สร้างความกดดัน สร้างอารมณ์ที่ดูตื่นเต้น มีมิติ ขึ้นมาได้ อันนี้คือเส้นหลักใน Shot เส้นหลักจะเป็นแนวนอนจะให้ความรู้สึกสงบเงียบ สบาย แต่อันนี้จะดูสงบเหมือนกันแต่มี Power มีความ Strong ขึ้น อันนี้ก็คือ Dominant ในซีน อันนี้ 2 เรื่องแล้วนะสำหรับคอมโพสิชัน คือ อีเวน กับ อันอีเวน และเรื่องไลน์ แค่แนวนอน-แนวตั้งก็มีผลต่อ อีกเรื่องคือเพอร์ซิงหรือสเตจจิงของคาแรกเตอร์ใน Shot ในคอมโพสิชันเรา สมมติดูภาพนี้ สมมติในหนังก็มีเฟรมหลัก คาแรกเตอร์ตัวเท่านี้เราจะมองยากมากเลยว่าคาแรกเตอร์ทำอะไรอยู่ เท็กซ์เจอร์เขาทำอะไร โฟสเขาทำอะไร เพราะตัวเล็ก แต่ด้วยคอมโพสิชัน เราสามารถบอกอารมณ์ของคาแรกเตอร์ได้ เช่น รูปนี้ดูมีพลังมี Power ถ้าวางอย่างนี้ คาแรกเตอร์ จะดูต้อยต่ำลงมา รู้สึกว่าโดนกดอยู่ข้างล่าง ลองนึกภาพว่าจุดแดงเป็นนายพล แล้วข้างล่างเป็นพลทหาร หรือจับคาแรกเตอร์ไป อยู่มุมใดมุมหนึ่ง Power ของคาแรกเตอร์อาจจะน้อยลง ถ้าให้ชัด คาแรกเตอร์สเปซน้อยโดนกดดันอยู่ จะรู้สึกอึดอัด เขาเรียก คอมโพสิชัน

...

การวิเคราะห์ซีน

เราจะมาเรียนรู้การวิเคราะห์ซีนกัน ผมมีตัวอย่างให้ดู อันนี้เป็นงานของทีเดอะมังก์สตูดิโอประมาณ 2 ปีที่แล้ว เรื่องแพดเดิ้ลป๊อป อันนี้เป็นตอนแรกของซีนที่ต่อจากซีนที่แล้ว ซึ่งซีนนี้เป็นซีนเปิดซีนแรกของซีน มันจะลูกน้องตัวโก้งจะมานุก คาแรกเตอร์ เหมือนหนูในแฮร์รี่พอดเตอร์ที่จะมานุกวันเดอร์โมล ลองดูครับ ซีนนี้พูดถึงลูกน้องตัวโก้ง สิ่งที่ผมดีไซน์คือจากห้องทะเลสดไล่ลึกลงมาในที่ๆ คับแคบ ผู้คนบอกว่ากำลังจะมีสิ่งที่ชั่วร้าย

วิทยากรฉายตัวอย่างซีนงานบนจอ เรื่อง wall paddle pop และต่อด้วยเรื่อง black swan

เพื่อวิเคราะห์เทคนิคในแต่ละซีน ให้ผู้เข้าร่วมเวิร์คช็อปรับชม

จากตัวอย่างหนังที่เอามาฉาย จะเห็นว่ามันมีโครงสร้างของซีน ต้น-กลาง-จบ ลองไปดูหนังแล้วลองสังเกตดู ลองดูหนังเยอะๆ ดูว่าซีนที่เขาเล่า เขาเล่าอะไรอย่างไรบ้าง ทริกเล็กๆ ที่สำคัญมาก ขออย่าไว้หนอย จะรู้ได้อย่างไรว่าไอเดียที่เราใส่ในซีนดีแล้ว จำไว้เลยว่าเราต้องฟังคนดู อันนี้สำคัญมาก ถ้าเราไม่มั่นใจ เอาไปให้คนดู ดูเขาว่าอย่างไรก็คืออย่างนั้นแหละ แล้วเรามาวิเคราะห์ว่าทำไมสิ่งที่เราอยากจะทำเล่า สิ่งที่เราอยากให้คนดูรู้สึกแล้วเล่าไม่ได้ ไปไม่ถึง เราต้องพยายามทำตัวเป็นคนดูให้ได้ หาเพื่อนหาใครมาดูแล้วถามว่าเป็นอย่างไรบ้าง เข้าใจหนังของฉันไหม ลองสังเกตอาการคนดูว่าเขาตื่นเต้นไปกับเราตอนดูหรือเปล่า #

...

เรียบเรียงการบรรยายในช่วง Workshop "Storyboard "ในเทศกาล Thailand Animator Festival 4 #TAF4

จัดโดย Sputnik Tales : Studio สนับสนุนโดยมูลนิธิสยามกัมมาจล ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด(มหาชน)มูลนิธิมันพัฒนา Voice TV และ Voice Space

วันที่ 8 เมษายน 2017 TAF