

การศึกษาองค์ความรู้และทักษะสำหรับนักสร้างภาพ
สตอรี่บอร์ด

The Study of Knowledge and Skills for
Storyboard Artist

นิจจ้ง พันระพจน์¹

Nitjung Pantapot

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

Assistant Professor, Department of
Communication Design, School of Fine and
Applied Arts, Bangkok University

(E-mail: nitjung.p@bu.ac.th)

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาองค์ความรู้และทักษะสำหรับอาชีพนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ดในประเทศไทย โดยใช้วิธีการศึกษาวิจัยแบบผสมผสานด้วยการใช้แบบสอบถามและสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือสถิติเชิงพรรณนา แสดงการวัดผลในรูปของ ค่ากลาง ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานในการอธิบายผล ประชากรในการวิจัย ได้แก่ ผู้ประกอบอาชีพนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ดในประเทศไทยจำนวน 10 ท่าน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลได้แก่ แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงานคือ ศึกษาและหาข้อมูลเพื่อออกแบบพัฒนาเครื่องมือสำหรับใช้สร้างแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ จากนั้นนำแบบประเมินที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา หลังจากนั้นนำมาวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์ ผลการศึกษาพบว่า องค์ความรู้ประกอบด้วย ความรู้ทางด้านทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์ ทฤษฎีทางด้านศิลปะ การจัดองค์ประกอบภาพและต้องมีทักษะการวาดภาพ เรียงลำดับจากส่วนที่สำคัญที่สุดคือ การสื่อสารข้อมูล การเล่าเรื่องได้เข้าใจ ($\bar{X}=4.60$) รองลงมาคือการวาดท่าทางการเคลื่อนไหวของคน ($\bar{X}=4.00$) ลำดับต่อมาคือการวาดใบหน้าของคน ($\bar{X}=3.80$) ที่มีความสำคัญเท่ากับการเขียนทัศนียภาพ มุมกล้องและการเคลื่อนกล้องมีความสำคัญเท่ากันกับความต่อเนื่องของช็อต ($\bar{X}=3.70$) ต่อมาคือระยะหน้า ระยะกลางและระยะไกลในภาพมีความสำคัญเท่ากันกับขนาดภาพ ($\bar{X}=3.60$) ระดับผลการประเมินปานกลางได้แก่ การจัดองค์ประกอบภาพ ($\bar{X}=2.90$) ระดับผลการประเมินน้อยได้แก่ การตัดต่อ ($\bar{X}=2.60$) และเส้น 180 องศา ($\bar{X}=2.00$) ระดับผลการประเมินน้อยที่สุดได้แก่ ขนาดของจอในงาน ($\bar{X}=0.80$) การคำนึงถึงแหล่งกำเนิดแสง ($\bar{X}=0.70$) ระดับผลการประเมินน้อยที่สุดคือการคำนึงถึงแสงและเงาที่เหมือนจริงและการใช้สี ($\bar{X}=0.60$)

คำสำคัญ: การเขียนสตอรี่บอร์ด, แอนิเมชัน, ขั้นตอนก่อนการผลิต

Abstract

The purpose of this research is to study knowledge and skills for storyboarding careers in Thailand by using a mixed methods research with a questionnaires and in-depth interviews from key informants. The statistics used in the research were descriptive statistics. It was the analysis of general data characteristics. Display the measurement in terms of mean values, i.e. mean, percentage and standard deviation to describe the results. The research population is professional storyboard artists in Thailand 10 person by using the tools used to collect data include: questionnaires and interviews which the operating procedure is Study and find information to design and develop tools for creating questionnaires and interviews. The generated assessment is then taken to an expert for review for content fidelity. After that, the question-to-object correspondence index was analyzed. The results showed that Knowledge for a storyboarding career includes: knowledge of film theory art theory Composition and drawing skills are required. Sorted by the most important parts are data communication The storytelling was understood ($\bar{x}=4.60$), followed by drawing the human movements ($\bar{x}=4.00$), followed by drawing the human face ($\bar{x}=3.80$), which was as important as the scenery. Camera angle and camera movement are just as important as the continuity of the shot ($\bar{x}=3.70$). The medium and long distances in the image were equally important as the image size ($\bar{x}=3.60$). Composition ($\bar{x}=2.90$) The low evaluation scores were editing ($\bar{x}=2.60$) and 180 degree lines ($\bar{x}=2.00$). Screen size ($\bar{x}=0.80$), considering the light source ($\bar{x}=0.70$), the least evaluation level is to take into account the realistic lighting and shadows and the use of color ($\bar{x}=0.60$).

Keywords: Storyboarding, Animation, Pre-Production

บทนำ

การเขียนสตอรี่บอร์ดถือเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างภาพเคลื่อนไหว มิวสิควิดีโอ ภาพยนตร์ แอนิเมชัน โมชันกราฟิกและสื่อทางด้านภาพเคลื่อนไหวอื่นๆ เพราะเป็นภาพแรกของบทที่มาจากตัวอักษร มีส่วนช่วยในการสื่อสารเรื่องราวเพื่อให้ร้อยเรียงออกมาเป็นภาพได้อย่างชัดเจน ทำให้เห็นภาพรวมของเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารและทำให้ทีมงานเข้าใจตรงกัน แสดงลำดับของการดำเนินเรื่องที่ชัดเจน ช่วยในการลำดับเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบ ก่อให้เกิดความเข้าใจในเรื่องราว ตรวจสอบความถูกต้อง ความครบถ้วนของสื่อระหว่างการทำงานและหลังการทำงานได้ หน้าที่นี้เปรียบเสมือนล่ามที่ต้องแปลภาษาเขียนจากบท ออกมาเป็นภาพให้ทีมงานทุกคนเข้าใจ เป็นส่วนสำคัญในขั้นตอนก่อนการผลิตผลงาน (pre-production) ทำให้ผู้ผลิตสามารถคำนวณงบประมาณที่จะใช้ในการถ่ายทำได้ ทำให้มองเห็นมุมมอง การเคลื่อนไหวของกล้อง ขนาดภาพ ทิศทางของภาพ การถ่ายทอตามรมณ์ การแสดงของนักแสดงได้อย่างชัดเจน หากมองแบบผิวเผินเกิดความเข้าใจว่าการวาดสตอรี่บอร์ดก็คงจะเหมือนกับการเรียนศิลปะโดยทั่วไปต้องใช้ทักษะการวาดภาพเหมือนจริงหรือการลอกเลียนแบบภาพถ่าย ภาพจากวิดีโอ แต่การสร้างสตอรี่บอร์ดนั้นต้องใช้ความรู้ทางด้านภาษาภาพยนตร์และการวาดภาพ การจัดองค์ประกอบภาพเป็นหลัก นักออกแบบหรือผู้วาดภาพจึงต้องมีความรู้และความเข้าใจในหลากหลายองค์ประกอบ อาทิความรู้ทางทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์ ทฤษฎีทางด้านศิลปะ และทักษะการวาดภาพ เป็นต้น ในโครงการวิจัยนี้จึงต้องการวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลองค์ความรู้และทักษะที่จำเป็น เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมสำหรับนักเรียนนักศึกษาหรือผู้ที่สนใจในสาขาอาชีพดังกล่าว

ความหมายของสตอรี่บอร์ด (Story board) หรือเรียกอีกหนึ่งว่าบทบาท หมายถึง การเขียนภาพร่างและข้อความเพื่อกำหนดแนวทางในการทำงานของสื่อ 4 มิติ อาทิ มิวสิควิดีโอ แอนิเมชัน คลิปวิดีโอโฆษณา โมชันกราฟิก หรือแม้แต่วิดีโอภาพยนตร์ที่ใช้นักแสดงก็ต้องใช้วิธีการวาดบทบาทก่อนการถ่ายทำด้วยเช่นกัน เป็นวิธีแสดงภาพอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้มองเห็นภาพรวมของการเล่าเรื่อง

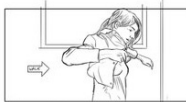
การเคลื่อนไหว แนวทางของสื่อเคลื่อนไหวทั้งหมด (Vardanega, 2013) มีวัตถุประสงค์เพื่อกำหนดการเล่าเรื่อง ลำดับเรื่องให้เนื้อหากระชับไม่ยืดเยื้อ จัดมุก กล้องและเลือกองค์ประกอบที่สำคัญและจำเป็น กำหนดเวลาของแต่ละฉากให้สัมพันธ์กับบทบรรยาย ใช้การวาดภาพร่างลายเส้นที่ไม่ต้องละเอียดมากแต่ต้องมีองค์ประกอบสำคัญที่ต้องการสื่อสาร (Hahn, 2008) ดังนั้นไม่จำเป็นต้องใช้ทักษะการวาดภาพที่เหมือนจริงมาก แต่ผู้เขียนจำเป็นต้องมีความรู้ด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อสามารถสื่อสารบทภาพยนตร์ บทพูด สคริป (Script) ในการเล่าเรื่องออกมาเป็นภาพและสร้างความเข้าใจสำหรับทีมงานการผลิต ผู้ถ่ายทำ ตัดต่อและเจ้าของผลิตภัณฑ์ได้เป็นอย่างดี โดยใช้ความรู้ทางด้านทฤษฎีภาพยนตร์ (Cinematography) ทฤษฎีทางการจัดองค์ประกอบศิลปะ (Art composition) และการวาดภาพ (Drawing) เป็นหลัก ดังนั้นการสร้างสตอรี่บอร์ดคือการวาดภาพเพื่อเล่าเรื่องให้เข้าใจ และสามารถสื่อสารเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ แสดงภาพรวมของผลงานทั้งหมด คือการเปลี่ยนแปลงจากบทภาพยนตร์หรือบทของการ์ตูนออกมาเป็นภาพผ่านลำดับเวลา การเปลี่ยนภาพ การแสดงของตัวละคร การกำหนดเวลา เสียง และรายละเอียดอื่น ๆ ของเรื่อง ด้วยการร่างภาพลายเส้นพร้อมคำบรรยาย



1.06 - Back to LISA with a smile on her face - Slow push in as she turns to her right.



1.07A - Med - Lisa throws on her jacket and -



1.07B - Heads out the door -



2.01A - Wide of the front of the house - pull back as LISA begins her jig.



2.01B - Lisa begins her jig. Camera tracks her.



3.01 - continue tracking; jump cut as scenery changes. A few small trees fill the street.



4.01 - Cont. Track. Jump cut to scenery change - Less concrete and grassier still.



5.01A - LISA arrives at the forest edge. She runs up to the camera.

ภาพประกอบที่ 1 ภาพตัวอย่างการเขียนสตอรี่บอร์ด

สตอรี่บอร์ดถือว่าเป็นส่วนสำคัญที่สุดในขั้นตอนก่อนการผลิตของสื่อ 4 มิติ ทุกประเภท (Wells, 2006) เพราะการเขียนสตอรี่บอร์ด เปรียบเสมือนกับสะพาน

เชื่อมระหว่างบทภาพยนตร์ และการถ่ายทอดแนวความคิด (Idea) ออกมาเป็นภาพ นำเสนอให้กับทีมงานเพื่อนำไปผลิต (Production) จนเกิดผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ เป็นการพัฒนาสคริปต์ ออกมาเป็นภาพวาดที่รวบรวมองค์ประกอบทั้งหมดก่อน การผลิตจริง ทั้งการให้เสียงหรือบทพูด จังหวะเวลาที่ต้องถ่ายทำ พร้อมทั้งอธิบาย การเคลื่อนไหวและการสื่อความหมายของกล้องที่จะถูกระบุไว้ในแต่ละภาพทุกข้อต่อ ในฉาก ถูกอธิบายด้วยภาพๆ เดียวและเรียงร้อยกันเป็นเรื่องราว ถูกใช้เป็นแนวทาง สำหรับการถ่ายทำ หรือใช้เป็นวิธีการคาดคะเนภาพล่วงหน้าก่อนการถ่ายทำว่า เมื่อ ถ่ายทำเสร็จแล้วภาพยนตร์จะมีเนื้อหาลักษณะอย่างไร

ก่อนการสร้างสตอรี่บอร์ด จะต้องศึกษาบทการเขียนเรื่องบทบรรยาย รวมทั้งมุกกล้องให้เข้าใจก่อน จึงจะสามารถเขียนออกมาเป็นภาพได้ ถือว่าเป็นหนึ่งใน ศิลปะของการเล่าเรื่อง เช่นเดียวกับนิทาน นิยาย ละครหรือภาพยนตร์ ซึ่งล้วนแต่ มีรากฐานแบบเดียวกัน นั่นคือ การเล่าเรื่อง ขนาดของสตอรี่บอร์ดจะมีขนาดใหญ่- เล็ก หรือมีจำนวนมากนั้นขึ้นอยู่กับความยาวของเรื่องทั้งหมด หรืออาจจะเขียนเป็น ช่องเล็กๆ เรียงต่อกันในสมุดวาดเขียน เมื่อเขียนแนวความคิดเป็นภาพร่าง ลงสีและ น้ำหนักของผลงานคร่าวๆ เสร็จแล้วจึงเลือกใช้เครื่องมือให้เหมาะสมกับลักษณะงาน นั้นๆ ผลิตผลงานจริงขึ้นมา

ปัจจุบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ยังไม่มีสาขาด้านการเขียนสตอรี่บอร์ด โดยตรง มีเพียงรายวิชาในสาขาการออกแบบสื่อสาร หรือการสร้างภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น บุคลากรร้อยละ 90 สำเร็จการศึกษาด้านปริญญาตรีทางการศิลปะและการออกแบบ จากนั้นจึงได้ฝึกฝนพัฒนาทักษะด้วยตนเองและประกอบอาชีพมา อย่างต่อเนื่อง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาองค์ความรู้และทักษะสำหรับอาชีพนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ด ในประเทศไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประเภทของการวิจัย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน ในเชิงคุณภาพใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ รวมทั้งการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และเชิงปริมาณใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม

สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เป็นการวิเคราะห์ลักษณะข้อมูลทั่วไป โดยแสดงการวัดผลในรูปของ ค่ากลาง ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ในการอธิบายผล จากการแปรความหมายของข้อมูลโดยการใช้สถิติค่าเฉลี่ยของคะแนนและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ดังนี้ ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51 - 5.00 หมายถึง มากที่สุด ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.51 - 4.50 หมายถึง มาก ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.51 - 3.50 หมายถึง ปานกลาง ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.51 - 2.50 หมายถึง น้อย ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.50 หมายถึง น้อยที่สุด (สุทิน ชนะบุญ, 2549)

2. ประชากรในการวิจัย ได้แก่ผู้ประกอบอาชีพนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ดในประเทศไทย ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) จำนวน 10 ท่าน คือผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คัดเลือกจากผู้มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้ เป็นผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ด ในภาพยนตร์ งานโฆษณาและแอนิเมชันในประเทศไทย โดยเลือกจากผู้ผลิตผลงานอย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 5 ปี

3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ ส่วนที่ 1 แบบสอบถามและส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

3.1 ศึกษาและหาข้อมูลเพื่อออกแบบพัฒนาเครื่องมือสำหรับใช้สร้างแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์จำนวน 1 ชุด แบ่งออกเป็นคำถามจำนวน 5 ด้าน ได้แก่ 1) การศึกษาและประสบการณ์การทำงาน 2) ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 3) ทักษะที่จำเป็นต้องใช้ในการทำงาน 4) ความรู้ ทฤษฎีและทักษะที่เกี่ยวข้องในการเขียนสตอรี่บอร์ด 5) ด้านอื่นๆ หรือคำแนะนำเพิ่มเติมสำหรับผู้สนใจงานการเขียนสตอรี่บอร์ด

3.2 นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบ เพื่อหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา หลังจากนั้นนำมาวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) โดยใช้เกณฑ์ในการเลือกผู้เชี่ยวชาญคือเป็นนักวิชาการในสาขาออกแบบนิเทศศิลป์ไม่ต่ำกว่า 10 ปีขึ้นไป มีประสบการณ์การทำงานวิจัยทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพมากกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 เตรียมเครื่องมือในการเก็บข้อมูลวิจัย ซึ่งประกอบด้วยแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์จำนวน 1 ชุด รวมทั้งหมดจำนวน 32 ข้อ

4.2 ชี้แจงจุดประสงค์และขั้นตอนในการทำวิจัย จากนั้นทำการจัดเก็บข้อมูลและประมวลผลโดยการใช้ผลจากการสรุปโดยวิธีการสัมภาษณ์ จากนั้นจึงนำมาจัดกลุ่มแยกแยะ วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับประเด็นที่ต้องการจะศึกษามาแยกประเด็นอย่างชัดเจนเพื่อความเหมาะสมในการวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูลในขั้นตอนต่อไป

6. การนำเสนอข้อมูล นำเสนอโดยการเขียนเชิงพรรณนา โดยแบ่งเป็นประเด็นหลักตามวัตถุประสงค์การวิจัยที่ได้กำหนดไว้ตั้งแต่ต้น และใช้ภาษาในการเขียนที่ง่ายต่อความเข้าใจ

ผลและอภิปรายผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลการวิจัยจากความรู้ ทฤษฎีและทักษะที่เกี่ยวข้องในการเขียนสตอรี่บอร์ดจากแบบสอบถาม

ลำดับ	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ	ระดับผลการประเมิน
1	การสื่อสารข้อมูล/การเล่าเรื่องได้เข้าใจ	4.60	0.70	92	มากที่สุด
2	การวาดท่าทางการเคลื่อนไหวของคน	4.00	0.82	80	มาก
3	การวาดการแสดงออกของใบหน้าคน	3.80	0.79	76	มาก

ลำดับ	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ	ระดับผลการประเมิน
4	การเขียนทัศนียภาพ	3.80	1.03	76	มาก
5	มุมมองและการเคลื่อนไหว	3.70	0.95	74	มาก
6	ความต่อเนื่องของข้อต่อ	3.70	0.95	74	มาก
7	ระยะหน้า ระยะกลางและระยะไกลในภาพ	3.60	0.70	72	มาก
8	ขนาดภาพ	3.60	0.97	72	มาก
9	การจัดองค์ประกอบภาพ	2.90	0.74	58	ปานกลาง
10	การตัดต่อ	2.60	0.84	52	น้อย
11	เส้น 180 องศา	2.00	0.82	40	น้อย
12	ขนาดของจอในงาน	0.80	0.63	16	น้อยที่สุด
13	การคำนึงถึงแหล่งกำเนิดแสง	0.70	0.48	14	น้อยที่สุด
14	การคำนึงถึงแสงและเงาที่เหมือนจริง	0.60	0.52	12	น้อยที่สุด
15	การใช้สี	0.60	0.52	12	น้อยที่สุด

ส่วนที่ 1 ผลการวิจัยจากแบบสอบถาม

จากข้อมูลตารางที่ 1 พบว่า ความรู้ ทักษะและทักษะที่เกี่ยวข้องในการเขียนสตอรี่บอร์ดที่สำคัญที่สุดคือ การสื่อสารข้อมูล การเล่าเรื่องได้เข้าใจมีค่าเฉลี่ย 4.60 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70 คิดเป็นร้อยละ 92 รองลงมาคือการวาดท่าทางการเคลื่อนไหวของคน มีค่าเฉลี่ย 4.00 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.82 คิดเป็นร้อยละ 80 สาเหตุเพราะเคลื่อนไหวของคนที่อยู่ในภาพภาพยนตร์หรือวิดีโอ เป็นสิ่งที่สามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกได้และผลสนับสนุนการเล่าเรื่องและเกิดภาพในเชิงองค์ประกอบศิลปะ การวาดการแสดงออกของใบหน้าคน มีค่าเฉลี่ย 3.80 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.79 คิดเป็นร้อยละ 76 ที่มีความสำคัญเท่ากับการเขียนทัศนียภาพมีค่าเฉลี่ย 3.80 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.03 มุมกล้องและการเคลื่อนไหวมีความสำคัญเท่ากันกับความต่อเนื่องของข้อต่อมีค่าเฉลี่ย 3.80 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.03 คิดเป็นร้อยละ 74 ระยะหน้า ระยะกลางและระยะไกลในภาพมีความสำคัญเท่ากันกับขนาดภาพมีค่าเฉลี่ย 3.60 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70 คิดเป็นร้อยละ 72 ระดับผลการประเมินปานกลางได้แก่

การจัดองค์ประกอบภาพ มีค่าเฉลี่ย 2.901 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.74 ร้อยละ 58 ระดับผลการประเมินน้อยได้แก่ การตัดต่อ มีค่าเฉลี่ย 2.60 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.84 ร้อยละ 52 และเส้น 180 องศา มีค่าเฉลี่ย 2.00 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.82 คิดเป็นร้อยละ 40 ระดับผลการประเมินน้อยที่สุดได้แก่ ขนาดของจอในงาน มีค่าเฉลี่ย 0.80 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 คิดเป็นร้อยละ 16 การคำนึงถึงแหล่งกำเนิดแสง มีค่าเฉลี่ย 0.70 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48 คิดเป็นร้อยละ 16 การคำนึงถึงแสงและเงาที่เหมือนจริง มีค่าเฉลี่ย 0.60, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 คิดเป็นร้อยละ 12 การใช้สี มีค่าเฉลี่ย 0.60 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 คิดเป็นร้อยละ 12 แสดงให้เห็นว่าการวาดสตอรี่บอร์ดมีความจำเป็นด้านการใช้สีและการคำนึงถึงแสงและเงาน้อยมาก เพราะจำเป็นต้องสื่อสารออกมาอย่างถูกต้องและรวดเร็วก่อนที่จะตกแต่งให้สวยงาม

ส่วนที่ 2 ผลจากการวิจัยจากแบบสัมภาษณ์

ผลจากการวิจัยด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ประกอบอาชีพนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ดในประเทศไทย เลือกแบบเจาะจงจำนวน 10 ท่าน คัดเลือกจากผู้มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้ เป็นผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ดในภาพยนตร์ งานโฆษณาและแอนิเมชันในประเทศไทย โดยเลือกจากผู้ผลิตผลงานอย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 5 ปี โดยใช้แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ สรุปผลได้ดังนี้

1. การศึกษาและประสบการณ์การทำงาน

1.1 การศึกษา จากการสัมภาษณ์พบว่าร้อยละ 90 ของผู้เชี่ยวชาญสำเร็จการศึกษาด้านปริญญาตรีทางการศิลปะและการออกแบบทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ แสดงให้เห็นว่าพื้นฐานศิลปะเป็นสิ่งสำคัญในสายงานนี้ อาทิจากองค์ประกอบของภาพ การออกแบบตัวละคร และสัดส่วนต่างๆ การศึกษาด้านศิลปะมีส่วนอย่างมาก เพราะพื้นฐานศิลปะจะช่วยให้งานสมบูรณ์ขึ้นไม่ว่าจะเป็นพื้นฐานการวาดภาพ ลายเส้น การให้น้ำหนักแสงและเงา สี บรรยากาศ การเขียนทัศนียภาพ และเมื่อเพิ่มเติมด้านการศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีพื้นฐานทางด้านภาพยนตร์จะช่วยให้เข้าใจการสื่อสารทางด้านภาพ ตลอดจนถึงภาษาที่ใช้สำหรับการทำงาน

สอดคล้องกับที่ Fraioli (2000) ได้อธิบายว่าการเขียนสตอรี่บอร์ดต้องใช้ทักษะทางการวาดภาพในระดับพื้นฐาน แต่เพิ่มเติมคือความรวดเร็วและแม่นยำในการวาดสัดส่วนของตัวละคร องค์ประกอบภาพ การสื่อสารด้วยภาพให้เข้าใจ

1.2 ประสบการณ์การทำงานร้อยละ 100 ของผู้เชี่ยวชาญมีประสบการณ์การทำงานทางด้านกราฟิกประกอบ การทำแอนิเมชั่น การกำกับภาพยนตร์ การทำงานด้านภาพเคลื่อนไหว มีวลีวิดีโอ โฆษณา และในปัจจุบันยังคงใช้สตอรี่บอร์ดในการทำงานเสมอเพื่อทำความเข้าใจกับผู้เขียนบท ผู้กำกับฯ เป็นการช่วยสื่อสารระหว่างทีมงาน และช่วยตรวจสอบการมองผ่านมุมมองของผู้ชม

1.3 การทำงานด้านการเขียนสตอรี่บอร์ดนี้มีความหมายและคุณค่าสรุปได้ดังนี้

- 1) ช่วยในการสื่อสารเรื่องราวที่เป็นเพียงตัวอักษรออกมาเป็นภาพได้อย่างชัดเจน ทำให้เห็นภาพรวมของผลงานที่จะสร้างและทำให้ทีมงานเข้าใจตรงกันทุกฝ่ายในการผลิต
- 2) แสดงลำดับของการดำเนินเรื่องที่ชัดเจนและการเลือกใช้ภาพประกอบที่เหมาะสมกับเนื้อหา
- 3) ควบคุมปริมาณเนื้อหาและเวลา ให้กระชับไม่ยืดเยื้อเกินไป
- 4) สามารถตรวจสอบความถูกต้อง ความครบถ้วนของผลงานก่อน ระหว่างการทำงานและหลังการทำงานได้
- 5) สามารถประเมินและขอคำแนะนำจากกลุ่มเป้าหมายได้ก่อนที่จะลงมือผลิตผลงานจริง
- 6) ช่วยในการลำดับ เหตุการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบ ให้เกิดความเข้าใจในเรื่องของลำดับเวลา
- 7) เป็นส่วนสำคัญในการกำกับการผลิตในรายละเอียดของการถ่ายทำ การสร้างการเคลื่อนไหวหรือการพากย์เสียง การใส่เสียงเพลงประกอบหรือภาพเทคนิคพิเศษต่างๆ ต่อไป
- 8) ทำให้มองเห็นมุมมอง การเคลื่อนไหวของกล้อง ขนาดภาพ ทิศทางของภาพ การถ่ายทอดอารมณ์ การแสดงของนักแสดงได้อย่างชัดเจน

9) ทำให้ผู้อำนวยการสร้าง จะสามารถคำนวณงบประมาณที่จะใช้ในการถ่ายทำได้

ประโยชน์และคุณค่าของการเขียนสตอรี่บอร์ดจะช่วยให้ภาพร่างแรกของงานว่าจะออกมาหน้าตาเป็นอย่างไร และด้วยความที่ “ภาพ” สื่อสารได้ดีกว่า “คำพูด” สตอรี่บอร์ดจึงช่วยให้ทีมงานทุกคน มีความเข้าใจตรงกันและทำงานได้รวดเร็วขึ้น สตอรี่บอร์ดช่วยให้ทีมกล้อง รู้ทิศทางการเคลื่อนกล้อง การจัด แสง ฝ้ายศิลป์ก็จะรู้ว่าส่วนไหน ของสถานที่หรือฉากที่จะปรากฏอยู่ในเฟรมบ้าง แม้แต่นักแสดงก็จะพอมองเห็นภาพว่าจะเกิดอะไรขึ้นบ้างขณะถ่ายทำ สตอรี่บอร์ดมีประโยชน์มากเป็นพิเศษต่อฉากที่ยุ่งยากซับซ้อน หรือฉากที่ต้องใช้ภาพเทคนิคพิเศษ (Visual effect) ในการถ่ายทำนั้น สอดคล้องกับการทำงานของผู้กำกับภาพยนตร์ อัลเฟร็ด ฮิตช์ค็อก (Alfred Hitchcock) เป็นที่รู้จักจากการเขียนสตอรี่บอร์ด เขาให้ความสำคัญกับรายละเอียดของขั้นตอนก่อนการผลิตเป็นอย่างมาก ฮิตช์ค็อกมักจะเริ่มจากการเขียนสตอรี่บอร์ดก่อนเสมอในทุกฉาก มีคำพูดที่ว่า “หากมันไม่ออกมาดี ไม่น่าสนใจในกระดาษ มันก็จะน่าเบื่อในภาพยนตร์ด้วย กล่าวได้ว่าการสร้างภาพยนตร์ของเขานั้นประสบความสำเร็จตั้งแต่การเขียนสตอรี่บอร์ดแล้ว (Glebas, 2009)

1.4 การเขียนสตอรี่บอร์ดมีลักษณะงานที่แตกต่างกัน สตอรี่บอร์ดของงานภาพยนตร์ ละคร หรือการใช้นักแสดงเป็นการดำเนินเรื่องราว จะเป็นการวาดภาพร่างภาพยนตร์นำเสนอภาพที่อ่านได้ง่าย เพื่อถ่ายทอดมุมมอง ตามบท หรือตามผู้กำกับ โดยเปิดโอกาสให้นักแสดงได้แสดงความสามารถ อารมณ์ตามภาพนั้นๆ เน้นไปที่การร้อยเรียงเนื้อหา การเคลื่อนกล้อง สตอรี่บอร์ดเป็นเสมือนแผนผังคร่าวๆ ของฉากนั้น

สำหรับสตอรี่บอร์ดของงานถ่ายโฆษณาจะมีรายละเอียดที่มากกว่า ด้วยจำนวนเวลาที่น้อยและสตอรี่บอร์ดยังมีไว้สำหรับการถ่ายทอดนำเสนอสินค้าสำหรับผู้ผลิต จึงต้องมีความละเอียดและสวยงามกว่าสตอรี่บอร์ดสำหรับภาพยนตร์ งานโฆษณาต้องนำเสนอความเป็นอัตลักษณ์ของสินค้าออกมาอย่างสมบูรณ์แบบ (Tumminello, 2005)

สตอรี่บอร์ดของงานแอนิเมชันต้องมีความละเอียดมากที่สุด ทั้งมุม กล้อง สีหน้า ท่าทางของนักแสดง เพื่อนำไปทำงานเคลื่อนไหวต่อไป อำนวยความสะดวกในการทำงานเป็นทีม สำหรับงานแอนิเมชันแล้วภาพร่างจะถูกพัฒนาไปเรื่อยๆ ไปจนถึงงานสุดท้าย (Glebas, 2009) ภาพสตอรี่บอร์ดจะถูกตัดต่อและใส่เสียง กลายเป็นสตอรี่รีล (Story reel) และนำไปพัฒนาต่อเป็นการสร้าง Lay out และการสร้างตัวละครด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ทั้งการใส่กระดูก การเคลื่อนไหว สี ลวดลายพื้นผิว การจัดแสงและการประมวลผลต่อไป

2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีทางการจัดองค์ประกอบศิลปะ

ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่ามีความจำเป็นสำหรับการเขียนสตอรี่บอร์ดร้อยละ 90 เพราะถ้าองค์ประกอบศิลปะนำเสนอได้ดีก็จะส่งเสริมเนื้อหา ผู้ชมก็จะเข้าใจง่ายไปด้วย ความงามของการจัดองค์ประกอบทางศิลปะต้องมีความเข้าใจในเรื่อง จุด เส้น น้ำหนัก ทิศทางการเคลื่อนไหว ความสมดุลขององค์ประกอบ เกิดจากมุมมองของศิลปิน นักออกแบบที่ถ่ายทอดแนวคิดสู่ผู้ชม ถ้าจัดองค์ประกอบภาพได้ดีจะสะท้อนความต้องการของผู้ส่งสารสู่ผู้รับได้อย่างมีประสิทธิภาพและได้สารที่ถูกต้อง สอดคล้องกับภัทรนันท์ ไวกฤษสิน (2559) ได้กล่าวไว้คือ ภาพในภาพยนตร์เป็นการสื่อสารด้วยมีส-ออง-แซง (Mise-en-scene) เป็นคำที่มาจากภาษาฝรั่งเศส ซึ่งหมายถึง การจัดองค์ประกอบของภาพ เป็นภาพรวมในแต่ละฉากของภาพยนตร์ เงื่อนไขการจัดองค์ประกอบต่างๆ ของ มีส-ออง-แซง จะรวมอยู่ในแต่ละฉากและเป็นที่ประจักษ์แก่สายตาผู้ชม การจัดองค์ประกอบของภาพ เปรียบเสมือนการสร้างสรรคงานศิลปะแบบหนึ่ง ที่สร้างสรรค์สุนทรียภาพในการสื่อสาร

การจัดองค์ประกอบศิลปะคือการตรึงสายตาผู้ชมให้อยู่ในงานตลอดเวลา ด้วยการใช้องค์ประกอบศิลปะเป็นการนำทางสายตาให้กับผู้ชมไปยังตัวแสดงที่กำลังดำเนินเรื่องราว (Glebas, 2009) ตัวอย่างของการใช้องค์ประกอบทางศิลปะในภาพยนตร์ อาทิ การสร้างจุดเด่น (Dominance) หรือจุดสนใจ (Point of Interest) เป็นการเน้น (Emphasis) เป็นการเลือกทำให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพให้

มีความเข้มข้นโดดเด่นกว่าองค์ประกอบอื่นๆ ช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ได้มากกว่าส่วนอื่นในภาพ อาจต้องอาศัยองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ สี แสงเงา พื้นผิว รูปร่าง รูปทรง ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีวิธีเน้นได้หลายวิธี ความขัดแย้ง (Opposition) ของขนาดใหญ่และเล็ก เพราะวัตถุหรือรูปร่าง รูปทรง ที่มีขนาดใหญ่ที่สุดจะเป็นสิ่งสะดุดตา ก่อให้เกิดจุดสนใจได้ในทันที รูปร่างเหลี่ยมและกลมมน พื้นผิวหยาบและละเอียด ค่าน้ำหนักอ่อนและแก่ ทิศทางของเส้นตั้งและเส้นนอน สีที่แตกต่างอาจจะเป็นลักษณะของสีที่ปรากฏเด่นชัดหรือสีที่สว่างในที่มืด เป็นต้น ในทางตรงกันข้าม ถ้าผลงานออกแบบนั้นขาดความแตกต่าง หรือมีความกลมกลืนกันมากเกินไป ก็จะทำให้ผลงานน่าเบื่อ ไม่น่าสนใจ แต่ทว่าการสร้างความแตกต่าง ย่อมอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของเอกภาพ (Unity) หมายถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไม่แตกแยกกัน หรืออยู่รวมกันได้ดีระหว่างองค์ประกอบ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง ซึ่งสายตามองเห็น และรู้สึกได้ว่าจะมีความกลมกลืนต่อเนื่องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

การสร้างงานออกแบบให้มีเอกภาพหลากหลายวิธี เลอสม สถาปิตานนท์ (2537) กล่าวไว้ดังนี้

1. นำมาใกล้ชิดกัน (Proximity) คือ การนำเอาองค์ประกอบที่อยู่กระจัดกระจายนำมาจัดให้อยู่ใกล้ชิดกัน ทำให้เหมือนเป็นเรื่องเดียวกัน จะทำให้เกิดความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นเรื่องราวที่มีความสัมพันธ์กัน
2. การซ้ำ (Repetition) คือ การจัดองค์ประกอบในส่วนต่างๆ ให้ซ้ำกัน สัมพันธ์กันซึ่งองค์ประกอบที่ซ้ำกันอาจเป็นได้ทั้งสี รูปร่าง ผิวสัมผัส ทิศทาง หรือมุม
3. การกระทำต่อเนื่อง (Continuation) คือ เป็นการกระทำที่ต่อเนื่องเป็นธรรมชาติ โดยใช้ความต่อเนื่องของ เส้น มุม หรือทิศทาง จากรูปร่างหนึ่งไปอีกรูปร่างหนึ่ง รูปร่างจะดูไม่ต่องลอยอย่างสับสน แต่จะจัดให้อยู่ในรูปแบบที่ค่อนข้างแน่นอน และก่อให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียว
4. ความหลากหลาย (Variety) ถึงแม้ว่าเอกภาพจะเป็นการออกแบบที่มีความกลมกลืนกันขององค์ประกอบต่างๆ แต่การสร้างภาพให้มีเอกภาพมากเกินไป

ไปจะทำให้ภาพนั้นเกิดความน่าเบื่อ แต่เมื่อเรานำรูปทรงต่างๆ ซึ่งอาจจะซ้ำกันแต่ขนาดต่างกัน สีก็อาจจะซ้ำกันได้แต่ต่างระดับสี ไม่ใช่การซ้ำแบบธรรมดาแต่เป็นความหลากหลายที่แตกต่างกัน

5. ความสมดุล (Balance) เป็นการจัดสมดุลกันทั้งในด้านรูปแบบและสี มีอยู่ 2 ลักษณะที่สำคัญ คือ 1) ความสมดุลในรูปทรงหรือความเหมือนกันทั้ง 2 ด้าน คือเมื่อมองดูภาพแล้วเห็นได้ทันทีว่าภาพที่ปรากฏนั้นเท่ากัน ลักษณะภาพแบบนี้จะทำให้ความรู้สึกที่มั่นคง เป็นทางการ แต่อาจทำให้ดูน่าเบื่อได้ง่าย 2) ความสมดุลที่สองข้างไม่เหมือนกัน เป็นความแตกต่างกันทั้งในด้านรูปแบบ สี หรือพื้นผิว แต่เมื่อมองดูโดยรวม จะเห็นว่าเท่ากัน ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ความสมดุลในลักษณะนี้ ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว แปรเปลี่ยน ไม่เป็นทางการ และไม่น่าเบื่อ

6. กฎ 3 ส่วน (Rule of Third) คือการแบ่งพื้นที่ตามแนวนอน และแนวตั้ง ออกเป็น 3 ส่วนเท่ากันๆ จุด 4 จุดซึ่งเป็นจุดตัดของเส้นที่แบ่งนี้ จะเป็นจุดแห่งความสนใจ ในการวางตำแหน่ง องค์ประกอบที่ต้องการสร้าง จุดเด่นไว้ในตำแหน่งใด ตำแหน่งหนึ่งของ จุดตัดทั้ง 4 นี้การสร้างจุดเด่นด้วยตำแหน่งอีกวิธีหนึ่งก็คือ นำองค์ประกอบที่ต้องการ สร้างจุดเด่นนั้น ให้แยกจากองค์ประกอบโดยรวม จะทำให้สายตาผู้ชมพุ่ง ไปยังตำแหน่งที่โดดเด่นนั้นเป็นการช่วยการสร้างจุดเด่นด้วยทิศทางของสายตา (Eye Direction) ทิศทางขององค์ประกอบที่ไปในทิศทางเดียวกัน จะนำสายตาให้ มองติดตามไปในทิศทางนั้น และเมื่อองค์ประกอบนั้น มีการกลับทิศทาง ในทันที จะทำให้สายตานั้นหยุดการเคลื่อนไหวทันที จุดที่สายตาที่หยุดนิ่งนั้น เป็นจุดที่สร้างจุดเด่นให้เกิดขึ้นได้

2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์ ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่ามีความจำเป็นสำหรับการเขียนสตอรี่บอร์ดร้อยละ 95 เพราะการทำงานมีลักษณะการทำงานร่วมกับทีมงานคนจำนวนมากที่ต้องการมองภาพรวมตรงกัน เพื่อประหยัดเวลาในการอธิบาย มีการทำงานเป็นระบบ สามารถใช้สื่อสารกับคนอื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ Tumminello (2005) กล่าวว่าก่อนจะเริ่มงานเขียนสตอรี่บอร์ด นักออกแบบต้องเข้าใจอย่างแท้จริงเกี่ยวกับ ทฤษฎีภาพยนตร์ กฎพื้นฐาน

ของการผลิตภาพยนตร์ วิดีโอ แอนิเมชัน การอธิบายมุมมอง การตัดต่อ ความต่อเนื่องของข้อต่อที่มีความจำเป็นอย่างยิ่ง สำหรับการทำงานเป็นทีมเพราะทุกคนจะได้มองเห็นภาพตรงกัน การแบ่งงานแต่ละแผนกได้ง่ายและทำให้การทำงานเร็วขึ้น ตัวอย่างของทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่มักใช้บ่อย อาทิ

2.2.1 ความเข้าใจในเรื่องขนาดของภาพ หมายถึงอัตราส่วนของการถ่ายภาพยนตร์หรือวิดีโอที่มีลักษณะต่างกัน อาทิขนาดภาพใกล้ (Close up) เช่น การถ่ายภาพเต็มใบหน้า เห็นสีหน้าและอารมณ์ที่แสดงอย่างชัดเจน ถ่ายให้เห็นเฉพาะใบหน้าหรือศีรษะ ซึ่งจะเป็นการเน้นอารมณ์ของบุคคลที่เราถ่ายสู่ผู้ชมได้อย่างดี เพราะผู้ชมจะเห็นทั้งสีหน้า แววตา ความรู้สึก และรายละเอียด อย่างใกล้ชิด ขนาดภาพปานกลาง (Medium Shot) ตั้งแต่สะโพกหรือเอวขึ้นไป นำเสนอท่าทางของนักแสดงมากกว่าอารมณ์และความรู้สึก เห็นบรรยากาศมากขึ้น เป็นภาพที่ถ่ายให้เห็นตัวบุคคลตั้งแต่ศีรษะจนถึงระดับเอวหรือครึ่งตัวตามคำว่า medium นั่นเอง ขนาดภาพไกล (Long Shot) จะเห็นนักแสดงตัวเล็กอยู่ในสภาพแวดล้อม ขนาดภาพระยะนี้ จะเห็นตัวบุคคลหรือนักแสดงชัดเจนขึ้น รู้อย่างคร่าวๆ ว่าเขากำลังทำกิจกรรมอะไร และสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมหรือสถานที่อย่างไรบ้าง



ภาพประกอบที่ 2 ตัวอย่างขนาดภาพที่แตกต่างกัน

2.2.2 มุมกล้อง (camera angle) หมายถึง ระดับความสูงต่ำของกล้องในการบันทึกภาพ ซึ่งจะมีผลกับความรู้สึกและการรับรู้ของผู้ชมโดยแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับ

1. ระดับสายตา (Eye level) เป็นภาพที่ให้ความรู้สึกปกติธรรมดาเหมือนระดับสายตาของมนุษย์

2. มุมสูง (High angle) เป็นการถ่ายภาพที่ตำแหน่งของกล้องอยู่ในระดับสูงกว่าวัตถุคล้าย “นกมอง” หากใช้มุมกล้องลักษณะนี้ถ่ายภาพวัตถุจะทำให้วัตถุดูต่ำต้อยไม่สำคัญ

3. มุมต่ำ (Extreme low angle) เป็นการถ่ายภาพที่ตำแหน่งของกล้องถ่ายภาพอยู่ในระดับต่ำกว่าวัตถุคล้าย “มดมอง” มุมกล้องอยู่ในลักษณะมุมเงยในขณะที่ถ่ายภาพ ภาพที่ได้จะให้ความรู้สึกว้าว้า วัตถุที่ถ่าย สูงใหญ่ สง่า

2.2.3 การตัดต่อลำดับภาพ เป็นส่วนสำคัญของการสื่อสารในภาพยนตร์ เมื่อภาพยนตร์ที่ถูกบันทึกภาพมาแล้วแต่ยังไม่ได้ตัดต่อลำดับภาพก็ยังไม่สามารถสื่อความหมายได้ จนเมื่อนำฉากเหตุการณ์ต่างๆ มาลำดับภาพเข้าด้วยกันเป็นซีเควนส์ (sequence) จึงจะสามารถสื่อสารออกมาได้ทำนองเดียวกันกับการเอาคำต่างๆ มารวมเข้าด้วยกันเป็นประโยคนั้นเอง ส่วนประกอบของภาพยนตร์ซึ่งมีก่อนหน้าการตัดต่อลำดับภาพ ไม่ว่าจะเป็นการเขียนบท การกำกับ การแสดง การบันทึกภาพ การใช้ภาพพิเศษแบบต่างๆ การออกแบบฉาก การจัดแสง การบันทึกเสียง และอื่น ๆ จะไม่เกิดผลอะไรเลยหากไม่มีการนำมาประสานเข้าด้วยกันในภาพยนตร์ด้วยการตัดต่อลำดับภาพ ตัวอย่างของการตัดต่อภาพ อาทิ คัท (cut) หมายถึง การตัดเปลี่ยนจากภาพหนึ่งเป็นอีกภาพหนึ่ง การจางซ้อน (dissolve) หมายถึง การเปลี่ยนภาพจากภาพหนึ่งเป็นอีกภาพหนึ่ง โดยเปลี่ยนภาพแรกให้จางหายไปพร้อมกับให้ภาพในฉากต่อไปค่อยๆ ปรากฏชัดจนขึ้นแทน ซึ่งอาจใช้เทคนิคเปลี่ยนจากสีขาวหรือดำเป็นภาพ หรือเริ่มจากภาพและเปลี่ยนเป็นสีขาวหรือดำ (fade-out / fade-in) เป็นต้น

2.2.3 การจัดวางตำแหน่ง (Blocking) คือการวางแผนเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับตัวละคร ตัวละครกับฉากหลังและตัวละครกับกล้อง ทั้งในเรื่องของการเคลื่อนที่ ตำแหน่ง มุม ของการแสดงและการเคลื่อนกล้อง ให้เป็นไปตามภาพที่ต้องการ หรือควรมีการวาดแผนผังก่อนที่จะเริ่มจะวาดฉาก (Glebas, 2009)

2.2.4 ทิศทางของภาพ (Screen direction) คือทิศทางในการเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นทิศทางบนจอ ไม่ใช่ทิศทางในโลกความจริง ถ้าตัวละคร

เดินจากบ้านไปโรงเรียนจากด้านขวาไปซ้าย การวาดหรือถ่ายทำจะต้องรักษาทิศทางเฟรมไปซ้ายเฟรมตลอดชิ้น ยกเว้นมีข้อตแตรกให้เห็นการเปลี่ยนทิศทางการเดินของตัวละคร ถ้าไม่เป็นตามนี้ ผู้ชมจะรู้สึกงงว่าตัวละครเดินกลับบ้าน ในการถ่ายทำมักจะมีเส้นสมมุติ (the line) ที่ช่วยรักษาทิศทางการถ่ายทำและทิศทางของภาพ (Thompson, 1998) คือทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นทิศทางบนจอ ไม่ใช่ทิศทางในโลกความจริง

2.2.5 กฎ 180 องศา (180 Degree Rule) ซึ่งเป็นกฎของการถ่ายภาพยนตร์โดยการแบ่งพื้นที่วงกลมเป็นสองฝั่ง ในฉากเดียวกัน กล้องถ่ายภาพยนตร์ทุกกล้อง จะต้องอยู่บริเวณหลังเส้น 180 องศา หากกล้องถ่ายภาพยนตร์บางตัวตั้งในตำแหน่งข้ามเส้น 180 องศา ภาพที่ปรากฏออกมาอาจจะทำให้ผู้ชมสับสนทิศทางและตำแหน่งของวัตถุ

3. ทักษะที่จำเป็นต้องใช้ในการเขียนสตอรี่บอร์ด

3.1 ทักษะการวาดภาพ ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่า การเขียนสตอรี่บอร์ดต้องใช้ทักษะทางการวาดภาพในระดับพื้นฐาน หรือสื่อสารภาพนั้นให้ผู้ร่วมงานทุกฝ่ายดูออกและเข้าใจตรงกับผู้วาดก็เพียงพอ แต่เพิ่มเติมคือต้องมีความรวดเร็วและแม่นยำในการวาดสัดส่วนของตัวละครที่ดูดีในองค์ประกอบภาพ ร่วมกับการสื่อสารด้วยภาพให้เข้าใจ สอดคล้องกับที่ Hart (2008) ได้กล่าวว่าการร่างภาพสตอรี่บอร์ดแบบเร็วๆ ลายเส้นขยุกขยิก เพื่อแสดงไอเดียคร่าวๆ เพราะเป็นส่วนช่วยให้ได้ “ทดลอง” ดูแต่ละข้อต่อ อย่างรวดเร็วและประหยัดงบประมาณว่าต้องการจะถ่ายภาพและถ่ายฉากแต่ละฉากออกมาอย่างไร และมีแนวทางแบบไหนได้บ้าง

ทักษะทางการวาดภาพคือทักษะที่สำคัญสำหรับการเขียนสตอรี่บอร์ด เป็นการวาดภาพเพื่ออธิบายและสื่อสารเรื่องราว แบ่งได้เป็น 1) การวาดหุ่นนิ่งหรือวัตถุที่ไม่มีชีวิต 2) การวาดภาพคน และ 3) การวาดภาพทิวทัศน์

3.1.1 การวาดวัตถุพื้นฐานที่ไม่มีชีวิต แบ่งได้ตามรูปทรงได้ 2 ประเภทรูปทรงเรขาคณิตและรูปทรงธรรมชาติ (Fraoli, 2000) เริ่มต้นจากการวาดวัตถุหรือสิ่งของภายในฉากเพื่อใช้ในการเล่าเรื่อง ด้วยการเรียนรู้โครงสร้างส่วนต่างๆ

ของวัตถุ จากนั้นจึงวิเคราะห์ แยกแยะลักษณะของวัตถุเหล่านั้น เช่น วัสดุนั้นมีพื้นผิวอย่างไร มีโครงสร้างเป็นเช่นไร โดยใช้ลักษณะความเข้าใจในเรื่องของเส้นเป็นพื้นฐาน เช่น เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นหยักมุม เส้นอิสระ รวมถึงการเปรียบเทียบสัดส่วนกับวัตถุหรือองค์ประกอบอื่นๆ ภายในเฟรมภาพเป็นต้น รูปทรงเรขาคณิตหมายถึงที่มนุษย์สร้างขึ้นมักจากพบได้ในการเขียนสตอรี่บอร์ด ได้แก่ สิ่งก่อสร้าง อาคาร บ้าน ถนน เฟอร์นิเจอร์ ยานพาหนะ ฯลฯ ส่วนรูปทรงธรรมชาติได้แก่ ต้นไม้ แม่น้ำ ทะเลสาบ ภูเขา ก้อนเมฆ ก้อนหิน เป็นต้น

3.1.2 การวาดภาพคน แบ่งออกเป็น

การวาดใบหน้าเป็นการจับอาการของอวัยวะบนใบหน้าไม่ว่าจะเป็น ตา คิ้ว ปาก เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก และดำเนินเรื่องได้เข้าใจจากหลากหลายมุมมอง มุมกล้อง และขนาดภาพมีผลต่อการวาดเพื่อเล่าเรื่อง เช่น การแสดงอารมณ์เศร้ามักใช้ขนาดภาพใกล้และวาดให้เห็นความรู้สึกบริเวณตา หยดน้ำตาและคิ้วที่โค้งลง การวาดใบหน้าควรทำความเข้าใจมุมต่างๆ รวมถึงแสดงอารมณ์จากใบหน้าและท่าทางได้แสดงออกถึงความสวยงาม ร่วมกับการเลือกใช้ มุมกล้องและการจัดองค์ประกอบภาพ

การวาดภาพมือและแขนเป็นการแสดงออกถึงท่าทางการแสดง เริ่มต้นจากร่างภาพง่ายๆ โดยการร่างนิ้วทั้ง 5 ออกมาให้เป็นรูปร่าง จากนั้นทำการวาดโครงร่างนิ้วมือแบบสมบูรณ์ทั้ง 5 นิ้ว โดยวาดให้รอบตามเส้นที่ร่างไว้ ควรศึกษากายวิภาคมือของมนุษย์ ตั้งแต่กระดูก ข้อต่อ กล้ามเนื้อ และเส้นเอ็น เพราะมีส่วนสำคัญที่ทำให้มือไม่ผิดสัดส่วน

การวาดภาพคนเต็มตัว คือการวาดตั้งแต่ศีรษะจนถึงปลายเท้า มีการแบ่งสัดส่วนออกเป็น 8 ส่วน ส่วนศีรษะประมาณ 1 ส่วน ช่วงตัวลงมาประมาณ 2 ส่วน ช่วงเอวถึงเข่าลงมา 1 ส่วน ช่วงขาบนลงมาประมาณ 2 ส่วน ช่วงขาล่างถึงเท้าประมาณ 2 ส่วน โดยช่วงศอกจะอยู่ในช่วงประมาณเอว และมือจะเลยช่วงเข่ากางเขงลงมาเล็กน้อย

นอกจากจะต้องฝึกฝนการวาดภาพคนเต็มตัวท่าทางการยืนหรือนั่งแล้ว ต้องเข้าใจเรื่องการใช้ภาษากายหมายถึงท่าทางที่มนุษย์ต้องการสื่อสารเพื่อแสดงความหมายบางอย่าง ในบางครั้งภาษากายอาจเปิดเผยถึงความรู้สึกนึกคิดที่แท้จริง เป็นลักษณะของการจับอาการหรือเรียกว่า อากัปกริยา (Gesture) หรืออาจใช้คำว่า “ท่าที” เป็นการใช้ภาษากายเพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกซึ่งอาจจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ โดยการเคลื่อนไหวของมนุษย์ที่อยู่ในสภาพภาพยนตร์หรือวิดีโอ เป็นสิ่งที่สามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกได้หรือบางครั้งก็อาจจะไม่ได้บอกเล่าอะไรเลย แต่อาจจะส่งผลในเชิงองค์ประกอบศิลปะ (Cavalier, 2011) เนื่องจากในบางครั้งมนุษย์ไม่ตระหนักว่าตนเองกำลังสื่อสารโดยปราศจากคำพูดอยู่ภาษากายจึงชื่อตรงมากกว่าคำพูด อากัปกริยาคืออวัจนภาษาที่มนุษย์แสดงออกมาเพื่อสื่อถึงความรู้สึกนึกคิด บางครั้งก็ใช้แทนคำพูด บางครั้งก็แสดงออกมาขณะที่พูด เช่น การส่ายหัว การยื่นกอดอก การยื่นเท้าสะเอว เป็นต้น คนทำท่ากุ่มขมับ ก็จะรู้สึกได้ถึงความรู้สึก หรือการทำท่าขี้นิ้วไปข้างหน้าจะรู้สึกได้ถึงความโมโห เป็นต้น การฝึกฝนใช้วิธีการวาดคนในหลายท่าทาง โดยยังไม่ต้องสนใจกับรายละเอียด อย่าเสียเวลากับการวาดใบหูหากเป็นการถ่ายทอดภาพคนเต็มตัวแบบระยะไกล (Hart, 2008) หรือการวาดสิ่งที่ไม่จำเป็นในฉาก

3.1.3 การวาดภาพแสดงทัศนียภาพ (Perspective) มีหลักการสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานคือการใช้เทคนิคการวาดภาพที่มีความลึกลงตา เพื่อสร้างภาพแบบ 3 มิติ บนพื้นผิวระนาบ 2 มิติ เพื่อให้ภาพที่ถ่ายทอดดูสมจริงคล้ายกับภาพที่เห็นจริงด้วยสายตา การวาดภาพที่แสดงทัศนียภาพเป็นเรื่องของการเลียนแบบความจริง เมื่อมองออกไปในโลกแห่งความเป็นจริง จะพบว่าวัตถุมีขนาดเล็กลงเมื่ออยู่ห่างไกลออกไป และมีระยะห่างสมำเสมอ เช่น เสาร์้ว จะสังเกตเห็นว่าเสาแต่ละต้นจะอยู่ใกล้กันมากขึ้นเมื่อแนวรั้วอยู่ห่างออกไป เป็นต้น การวาดภาพที่แสดงทัศนียภาพ คือการวาดภาพที่สร้างความลึกลงตา ที่มีทั้งระยะใกล้และไกลบนพื้นผิวระนาบ 2 มิติ โดยสามารถเรียนรู้จากการสังเกต เพื่อทำความเข้าใจในหลักการได้ วัตถุที่เราต้องการวาดให้มีความลึกลงตาแบบ 3 มิติ จะต้องอาศัยจินตนาการ

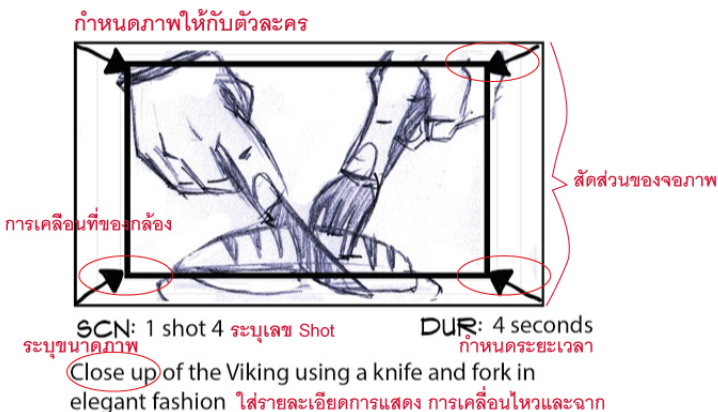
มองให้เป็นรูปทรงที่มีความโปร่งใส สามารถเห็น สัดส่วนที่อยู่ภายในวัตถุได้ แล้ว
ถ่ายทอดออกมาเป็นรูปทรงที่มีความสมบูรณ์

สรุปลักษณะของของเขียนทัศนียภาพได้ดังนี้ (Hart, 2008)

- 1) วัตถุหรือสิ่งของที่มีขนาดเท่ากันเมื่ออยู่ไกลตัวออกไป
จะมีขนาดเล็กลง
- 2) ระยะที่เท่ากันเมื่ออยู่ไกลตัวออกไปจะมีระยะที่ถี่ขึ้น
เรื่อยๆ จนรวมเป็นจุดเดียวกัน
- 3) เส้นหรือสิ่งของที่คู่ขนานกันเมื่อไกลออกไปจะพุ่ง
เข้าหากัน
- 4) วัตถุหรือสิ่งของต่างๆ เมื่ออยู่ไกลตัวออกไป จะมี
รายละเอียดและความชัดเจนลดลงไปตามลำดับ

3.1.4 หลักการวาดสตอรี่บอร์ด

รูปแบบของสตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนภาพ
และส่วนเสียง โดยปกติการเขียนสตอรี่บอร์ด ก็จะทำภาพในกรอบสี่เหลี่ยม ต่อด้วย
การเขียนบทบรรยายภาพหรือบทการสนทนา และส่วนสุดท้ายคือการใส่เสียงซึ่งอาจ
จะประกอบด้วยเสียงสนทนา เสียงบรรเลง และเสียงประกอบต่างๆ



ภาพประกอบที่ 3 ตัวอย่างการกำหนดรายละเอียดในสตอรี่บอร์ด

3.1.5 อุปกรณ์สำหรับการเขียนสตอรี่บอร์ดในปัจจุบัน

การเขียนสตอรี่บอร์ดสามารถวาดลายเส้นด้วยดินสอหรือปากกา ลงบนกระดาษ แต่ในปัจจุบันการใช้ซอฟต์แวร์ในเครื่องคอมพิวเตอร์ร่วมกับเมาส์ ปากกา หรือการใช้กระดานอิเล็กทรอนิกส์สะดวกกว่าในการทำงาน เพราะสามารถ จบงาน นำเสนอ และแก้ไขได้รวดเร็วตรงจุด สื่อสารได้ทันที เหตุผลที่ส่วนใหญ่ ใช้ปากกาอิเล็กทรอนิกส์เพราะสามารถวาดได้เหมือนดินสอบนกระดาษพร้อมกับ ลงสีได้เลยโดยไม่ต้องแปลงไฟล์จากกระดาษให้เป็นไฟล์ดิจิทัล และเมื่อนำมาเรียง ต่อกันก็สามารถดูเป็นแบบภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียง (Story reel) ได้ หรือนำมา ซ้อนทับกันเพื่อหาค่าน้ำหนักก็จะช่วยย่นระยะเวลาในการทำงานอีกด้วย

4. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

คำแนะนำเพิ่มเติมสำหรับผู้ที่สนใจด้านการเขียนสตอรี่บอร์ดคือ ขอให้หมั่น ฝึกฝนการวาดภาพอย่างสม่ำเสมอ ศึกษาจังหวะการเล่าเรื่องและวิเคราะห์วิธีการ สื่อสารจากการชมภาพยนตร์ให้หลากหลายประเภท เรียนรู้ขนาดภาพ การตัดต่อ การลำดับภาพ มุมกล้องแบบใหม่ หรือแบบที่ต่างออกไป สะสมเป็นข้อมูลเพื่อนำไป ใช้ในการทำงานต่อไป

สรุปผลการวิจัย

องค์ความรู้และทักษะสำหรับอาชีพนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ดในประเทศไทย นักออกแบบหรือผู้วาดภาพจะต้องมีความรู้และความเข้าใจที่หลากหลาย ทั้งด้าน ความรู้ทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์ ทฤษฎีทางด้านศิลปะ การจัดองค์ประกอบภาพ ร่วมกับต้องมีทักษะการวาดภาพที่สามารถสื่อสารบทที่เป็นตัวอักษรออกมาเป็นภาพ ที่ไม่ใช่ภาพเสมือนจริง แต่มีความแม่นยำ รวดเร็ว ตรงเวลา ให้กับทีมงานได้เข้าใจ สำหรับนักเรียน นักศึกษาหรือผู้ที่สนใจในสาขาอาชีพนักสร้างภาพสตอรี่บอร์ด ขอให้ ฝึกฝนทักษะทางการวาดภาพไม่ว่าจะเป็นการวาดใบหน้า สีหน้า ท่าทางอากัปกริยา ของคนการวาดภาพทัศนียภาพเพื่อสื่อสาร การวาดภาพทิวทัศน์ ธรรมชาติ เมือง ยานพาหนะ เรียนรู้สิ่งเกิดสิ่งต่างๆ รอบตัว

การเขียนสตอรี่บอร์ดนั้นไม่จำเป็นที่จะต้องนำมาใช้เฉพาะการสร้างภาพยนตร์ วิดีโอหรือสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหวอย่างเดียวเท่านั้น สามารถนำเอาหลักการดังกล่าวไปใช้ได้ ไม่ว่าจะเป็นในด้านการทำกราฟิกต่างๆ เช่น อินโฟกราฟิก ที่จะต้องใช้ภาพในการช่วยสร้างทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น สิ่งเหล่านี้จำเป็นต้องมีการลำดับเหตุการณ์เพื่อเกิดความเข้าใจ เมื่อนำหลักการนี้มาปรับใช้ในงานทำกราฟิกได้ เปรียบเสมือนการวางแผนล่วงหน้าก่อนการทำงาน จะทำให้เกิดระบบความคิด การคาดเดาปัญหาและการแก้ไขปัญหาได้อย่างราบรื่น และถึงจุดหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยในครั้งนี้อาจจะนำผลการวิจัยนี้ไปใช้ในการปรับปรุงหลักสูตรหรือรายวิชา ออกแบบการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ วิดีโอ การสร้างแอนิเมชั่น หรือภาพเคลื่อนไหวอื่นๆ สามารถนำไปต่อยอดบางทฤษฎีหรือทักษะในรายละเอียดที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น เพื่อขยายผลสำหรับผู้ที่มีสนใจต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ภัทรนันท์ ไทยะสิน. (2559). “ภาพ” รากฐานการสร้างสรรค์ สื่อสาร เล่าเรื่องในงานภาพยนตร์.วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 4(2), 28-33.
- เลอสม สถาปิตานนท์. (2537). What is design. กรุงเทพฯ : 49 กราฟฟิค.
- สุทิน ชนะบุญ. (2549). สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยด้านสุขภาพเบื้องต้น. ขอนแก่น: สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดขอนแก่น.
- Cavalier, S. (2011). *The world history of animation*. London : Aurum Press.
- Fraioli, J. (2000). *Storyboarding 101: A crash course in professional storyboarding*. Michigan : Michael Wiese Production.
- Glebas, F. (2009). *Directing the story*. New York : Focal Press.

- Hahn, D. (2008). **The alchemy of animation**. New York : Disney editions.
- Hart, J. (2008). **The art of the storyboard: A Filmmaker's introduction**.
Oxford : Focal Press.
- Thompson, R. (1998). **Grammar of the shot**. Oxford : Focal Press.
- Tumminello, W. (2005) **Exploring storyboarding**. New York : Thomson
Delmar Learning.
- Vardanega, V. (2013). **Pixars animation process**. Retrieved July 1, 2022.
from <http://pixar-animation.weebly.com/pixars-animation-process.html>
- Wells, P. (2006). **The fundamentals of animation**. New York : AVA
Publishing.