

บทนำ

ในที่สุดก็มาถึงวิชาสุดท้ายของชีวิตการเป็น “นักเรียนหนัง” ของข้าพเจ้า ซึ่งข้าพเจ้าไม่เคยลังเลเลยที่จะเลือกลงทะเบียนวิชา วส 491 การศึกษาเฉพาะเรื่อง แทนวิชา วส 490 การฝึกงานภายนอก ด้วยเหตุผลง่าย ๆ ที่เป็นที่ยอมรับก็คือ ข้าพเจ้าอยากมีหนังเป็นของตัวเอง (อีกเรื่องหนึ่ง)

โดยภาพยนตร์ Project ชิ้นนี้ข้าพเจ้าตัดสินใจเลือกที่จะทำเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ซึ่งก่อนอื่นข้าพเจ้าต้องขอสารภาพตามความเป็นจริงว่า นับตั้งแต่ตัดสินใจเลือกเรียนคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน สาขาภาพยนตร์ ตั้งแต่ตอนเอนทรานซ์ ไม่มีครั้งไหนเลยแม้แต่ครั้งเดียวที่ข้าพเจ้าคิดอยากจะทำภาพยนตร์แอนิเมชัน ด้วยเหตุผลที่ว่ามันคงเป็นเรื่องที่ยากมาก ๆ ในการที่จะทำให้คนน้ำมันที่เป็นก้อนๆ หรือกระดาษที่วาดรูปเป็นแผ่นๆ ซึ่งเป็นสิ่งไม่มีชีวิตกลายมาเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีรูปร่างและสามารถเคลื่อนไหวได้ นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังรู้สึกด้วยว่าภาพยนตร์แบบ Live action หรือแบบที่ใช้คนแสดงน่าจะสามารได้ดูเล่น ได้สีสัน ได้ดูหลากหลายมากกว่าแค่การ์ตูนแอนิเมชันที่ดูน่ารักๆ ธรรมดาเรื่องหนึ่ง

แต่แล้วเมื่อข้าพเจ้าได้มีโอกาสลงทะเบียนเรียนวิชาภาพยนตร์ทดลองและแอนิเมชัน (Experimental Film and Animation) ก็ทำให้ข้าพเจ้าได้รู้ว่าสิ่งที่ข้าพเจ้ารู้สึกกับการ์ตูนแอนิเมชันว่าเป็นแค่การ์ตูนที่น่ารักธรรมดาเป็นเรื่องที่คิดหนัก เพราะจริงๆ แล้วการทำภาพยนตร์แอนิเมชันก็สามารถได้ดูเล่น ได้สีสันได้อย่างที่ต้องการได้เหมือนภาพยนตร์แบบ Live action ได้เหมือนกัน แถมยังมีเสน่ห์ที่สำคัญที่หาไม่ได้ในการสร้างภาพยนตร์แบบ Live action ก็คือ “ความภูมิใจ” มากๆ เวลาที่ใครสักคนหนึ่งทำภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยตนเองออกมาได้สำเร็จ เพราะมันเป็นเรื่องที่ยากและแลกมาด้วยความ “อดทน” แบบสุดๆ จริงๆ

ข้าพเจ้าก็เป็นคนหนึ่งที่ได้สัมผัสกับเสน่ห์ดังกล่าวของภาพยนตร์แอนิเมชัน ทั้งๆ ที่ข้าพเจ้าไม่เคยสนใจที่จะทำภาพยนตร์แอนิเมชันดังที่ได้กล่าวไปแล้ว แต่เมื่อถึงเวลาที่ต้องทำงานชิ้นสุดท้ายสำหรับวิชาภาพยนตร์ทดลองเพื่อส่งอาจารย์ ซึ่งมีคำสั่งให้นักศึกษาทำภาพยนตร์ขึ้นมาหนึ่งเรื่องและเป็นงานเดี่ยว ข้าพเจ้ากลับตัดสินใจเลือกที่จะทำเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน ด้วยเหตุผลหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเวลาในการทำภาพยนตร์ส่งอาจารย์ที่มีเหลืออยู่น้อยนิดเต็มที ปัญหาเรื่องทีมงานที่แต่ละคนก็ตกอยู่ในสภาพเดียวกับข้าพเจ้าคือใกล้ถึงเวลาส่งแล้วแต่ยังไม่ได้ทำ และเหตุผลที่สำคัญที่สุดก็คือการติดกับความคิดของตัวเองว่า ถ้าข้าพเจ้าเลือกทำภาพยนตร์ทดลองรูปแบบหรือลักษณะที่

ออกมาก็คงจะไม่แตกต่างจากเพื่อนๆที่เรียนด้วยกันสักเท่าไรนัก ดังนั้นการเลือกทำภาพยนตร์แอนิเมชันจึงเป็นทางเลือกที่ดีที่สุด

และแล้วภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกในชีวิตของข้าพเจ้าก็เสร็จสมบูรณ์ออกมา ชื่อเรื่องว่า "A Rat" ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้เกิดขึ้นจากความไม่รู้เรื่องแอนิเมชันเลยบวกกับความอดทนแบบสุดๆ แต่ก็ออกมาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่น่ารักๆหนึ่งเรื่อง

"A Rat" ออกสู่สายตาผู้ชมหลากหลายคน พร้อมกับกระแสตอบรับที่ดีพอสมควร จนกลายเป็นความภูมิใจแบบเล็กๆของข้าพเจ้าที่ได้เห็นรอยยิ้มของผู้ที่ได้ชม "A Rat" ซึ่งถึงเวลานี้ก็กลายเป็นหนึ่งในแรงบันดาลใจสำคัญที่ทำให้ข้าพเจ้าตัดสินใจทำภาพยนตร์ Project เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยเหตุผลที่ว่า ถ้าข้าพเจ้าอยากจะทำทลายความสามารถของตนเองก็น่าจะทำสิ่งเดิมในรูปแบบที่ดีกว่าเดิม บทภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "Emotion Land" จึงเกิดขึ้นบนพื้นฐานของโจทย์ที่ยากกว่า "A Rat" หลายเท่าตัว

ด้วยความที่ภาพยนตร์แอนิเมชันไม่มีข้อจำกัดในเรื่องความสมจริงของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ และไม่จำเป็นที่จะต้องหาเหตุผลหรือเหตุการณ์ที่น่าเชื่อถือมารองรับเนื้อหาให้มีความหนักแน่น น่าเชื่อถือ บทภาพยนตร์เรื่อง "Emotion Land" จึงเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจากจินตนาการของข้าพเจ้า และเป็นเรื่องที่ไม่สามารถเกิดขึ้นได้จริง แต่ได้รับแรงบันดาลใจจากความเป็นมนุษย์ที่พบเห็นได้ทั่วไป โดยมุ่งประเด็นการนำเสนอไปที่เรื่องของอารมณ์ เพราะมนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่จำเป็นต้องมีอารมณ์ และมีอารมณ์ที่หลากหลายอยู่ในตัวของคนๆเดียว บางทีก็รู้สึกกลัว บางทีก็รู้สึกสนุก หรือบางทีก็รู้สึกว่ามีความสุขพร้อมกันในเวลาเดียว นี่แหละถึงจะเรียกว่าเป็นมนุษย์...ที่สมบูรณ์

ตอนนี้ข้าพเจ้ากำลัง "รู้สึกมีความสุข" และ "อารมณ์ดี" สาเหตุก็เพราะข้าพเจ้าได้มีโอกาสทำในสิ่งที่ข้าพเจ้ารักและทำทลายความสามารถของตนเอง ซึ่งก็คือการทำภาพยนตร์ที่เป็นของตนเอง และข้าพเจ้าก็คิดว่าคนที่รักการทำหนังทุกคนก็คงรู้สึกในแบบเดียวกันเวลาที่ได้สัมผัสกับมัน

ขอบเขตการศึกษา

เป็นการศึกษาขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์ ตั้งแต่ขั้นตอนการเขียนบท การเตรียมการถ่ายทำ การถ่ายทำ และขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อการศึกษาขั้นตอนต่างๆของการสร้างภาพยนตร์
2. เพื่อนำความรู้จากทฤษฎีมาปฏิบัติจริง
3. เพื่อเข้าใจถึงปัญหา ข้อจำกัดในการสร้างภาพยนตร์และหาวิธีแก้ไข

วิธีการศึกษา

1. ศึกษาจากการทดลองปฏิบัติจริง
2. ศึกษาจากหนังสือที่เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์
3. ศึกษาจากสารนิพนธ์ของนักศึกษาสาขาภาพยนตร์ในรุ่นก่อน
4. ศึกษาจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกลุ่มนักศึกษาสาขาภาพยนตร์
5. ศึกษาจากการชมภาพยนตร์แอนิเมชัน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทดลองปฏิบัติงานจริงในทุกกระบวนการของการสร้างภาพยนตร์ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจและทักษะในการสร้างงานภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น
2. ได้นำเสนอเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสารกับบุคคลอื่นออกมาในรูปแบบของภาพยนตร์
3. ได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า

ชำนาญการหอสมุด