

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ในการทำงานทุกๆด้านก็ย่อมมี “ปัญหา” เป็นบททดสอบความเข้มแข็งอยู่เสมอ เพียงแต่ขอให้เราคิดว่า “ปัญหามีไว้แก้ ไม่ได้มีไว้กลัว” เราก็จะสามารถผ่านมันไปได้

การทำภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ข้าพเจ้าก็พบปัญหามากมาย ทั้งในแบบที่เตรียมใจว่าจะต้องเจออยู่แล้ว และแบบที่ไม่คิดว่าจะเจอ แต่ในที่สุดข้าพเจ้าก็ผ่านมันมาได้ ข้าพเจ้าจึงขอสรุปปัญหาและข้อเสนอแนะเอาไว้พอสังเขป ดังนี้

ช่วง Pre-Production

- ปัญหาเรื่องการคำนวณการเคลื่อนไหวของหุ่นให้ดูดีและเป็นธรรมชาติมากที่สุด ยังคงเป็นปัญหาที่ต้องพบในสารนิพนธ์ภาพยนตร์แอนิเมชันทุกเล่ม เพราะพอถึงเวลาที่ถ่ายทำจริงๆก็มักจะขยับไม่ได้อย่างที่คำนวณเตรียมเอาไว้ ทางแก้ที่ดีที่สุดข้าพเจ้าคิดว่าน่าจะใช้วิธีคำนวณเตรียมเอาไว้แล้วค่อยๆถ่ายตามนั้น ไม่ควรรีบเพราะถ้ารีบก็จะเริ่มไม่ขยับตามที่คำนวณเอาไว้แล้ว ภาพที่ออกมาก็ไม่ค่อยดี ดังนั้นยอมเสียเวลาในการถ่ายทำนานแต่ได้คุณภาพของเนื้องานที่ออกมาดี ย่อมจะดีกว่า
- ในการทำหุ่นแอนิเมชัน มีหลักที่สำคัญที่สุดคือ ทำอย่างไรก็ได้ให้หุ่นยืนอยู่ได้ด้วยตัวมันเอง ซึ่งวิธีที่ข้าพเจ้าใช้และคิดว่าดี ก็คือหลังจากขุดฟิวส์เป็นรูปร่างเพื่อใช้เป็นเท้าแล้วก็รองด้านล่างฟิวส์ด้วยโฟมหรือยางลบหั่นบางๆ เสร็จแล้วหุ้มด้วยแป้งขนมปังเป็นรูปเท้าตามขนาดที่ต้องการ เมื่อแป้งขนมปังแห้งแล้วหุ่นก็จะสามารถยืนได้ แล้วเราก็เอาดินน้ำมันสีที่ต้องการมาหุ้มเป็นสีรองเท้าอีกชั้นหนึ่ง ซึ่งการทำเท้าหุ่นแบบนี้จะได้เท้าที่คงขนาดเท่ากันและสามารถใช้เข็มหมุดเจาะยึดติดกับพื้นฉากเพื่อเพิ่มความแน่นหนาในการทรงตัวของหุ่นในท่าต่างๆ ได้ด้วย
- ปัญหาเรื่องการเลือกสีของดินน้ำมัน เนื่องจากตัวการ์ตูนหลักของข้าพเจ้าใช้ดินน้ำมันสีขาวเพื่อสื่อความหมายถึงการเป็นคนไร้อารมณ์ แต่ดินน้ำมันสีขาวเป็นสีที่เลอะง่ายมาก ทำให้ต้องมีการปั้นใหม่อยู่บ่อยๆ ทางแก้ที่ดีก็คือควรเตรียมหุ่นสำรองเอาไว้อีกหลายๆตัว เพื่อไม่ให้เสียเวลาและเป็นการเพิ่มความสะดวกในการถ่ายทำ

ช่วง Production

- สิ่งที่เป็นมากสำหรับการทำงานในขั้นตอนนี้คือ “ความอดทน” เนื่องจากจะต้องค่อยๆ ขยับตัว การดูให้เคลื่อนไหวตามท่าทางที่ต้องการ ซึ่งใช้เวลานานพอสมควรกว่าที่ตัวการ์ตูนจะเคลื่อนไหวจนครบในแต่ละฉาก
- ปัญหาเรื่องไฟที่เกิดขึ้นโดยที่ข้าพเจ้าไม่คาดคิดคือ ไฟตัด เนื่องจากมันร้อนมากเกินไป ซึ่งเป็นช่วงจังหวะที่การถ่ายทำกำลังเป็นไปอย่างราบรื่น และข้าพเจ้าไม่มีไฟสำรองอีกแล้ว จึงทำให้ข้าพเจ้าต้องหยุดพักการถ่ายทำชั่วคราวเพื่อรอจนไฟเย็นลงแล้วกลับมาใช้งานได้ตามปกติ ซึ่งทางแก้ที่ดีที่พอจะทำได้คือ ปิดไฟทุกครั้งที่ยังไม่ได้ถ่าย และควรเตรียมไฟสำรองเอาไว้ด้วยอย่างน้อย 1 ตัว
- เนื่องจากข้าพเจ้าใช้กล้อง Mimi DV ในการถ่ายทำ แม้จะสะดวกแต่ก็มีปัญหาเรื่องระยะ Focus ของกล้องที่มีมือผู้จำกัด บางทีเวลาเราถ่าย CU ใกล้มากๆ กล้องจะ Focus ไม่ได้ ซึ่งก็เป็นเรื่องที่ต้องยอมรับเพราะเป็นข้อจำกัดของตัวกล้องเอง แต่ก็มีวิธีแก้อีกทางหนึ่งที่น่าสนใจคือ เวลาที่จะถ่ายวัตถุขนาดภาพ CU ให้ใช้การตั้งกล้อง โกลๆ แล้ว Zoom เข้าไปใกล้ๆ จะช่วยในเรื่องโฟกัสได้ดีกว่าการตั้งกล้องถ่ายใกล้ๆ
- ส่วนปัญหาเรื่องตัวการ์ตูนเวลาโดนความร้อนแล้วจะละลายนั้น เป็นปัญหาที่ข้าพเจ้าเตรียมใจที่จะต้องเจอปัญหานี้อยู่แล้ว ซึ่งการเตรียมหุ่นสำรองไว้หลายๆ ตัวนั้นนับว่าเป็นการแก้ปัญหานี้ได้ดีทีเดียว
- ปัญหาในเรื่องของภาพกระตุกซึ่งมักเป็นปัญหาที่พบบ่อยๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยอาจเกิดมาจากการที่กดชัตเตอร์ที่ตัวกล้องแรงเกินไป ขาดกล้องขยับ หรือฉากขยับ เป็นต้น สำหรับตัวข้าพเจ้าเองนั้น ได้เตรียมตัวรับมือกับปัญหาเหล่านี้ด้วยการใช้รีโมทกดบันทึกภาพ และใช้กระดาษกาวยึดขาตั้งกล้องกับพื้น ส่วนฉากก็ใช้กระดาษกาวยึดไว้กับโต๊ะเพื่อความแน่นหนา และควรระวังการเคลื่อนไหวของทีมงานที่อาจไปกระทบโดนสิ่งต่างๆ เหล่านี้โดยไม่ตั้งใจได้

ช่วง Post-Production

- ปัญหาในส่วนของการตัดต่อที่สำคัญ เป็นเรื่องของการทำงานในส่วน Pre-Production และ Production ที่ไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร ทำให้ภาพและการขยับบางส่วนออกมาดูไม่ดี จึงต้องแก้ไขด้วยการเพิ่มเฟรมบางส่วนช่วยและตัดเฟรมบางส่วนที่ไม่ดีออก ซึ่งการแก้ปัญหานี้จะต้องแก้ตั้งแต่ 2 ขั้นตอนแรก โดยการใช้ความละเอียดรอบคอบในการทำงานให้มากยิ่งขึ้น และอีกวิธีการแก้ปัญหานี้ที่น่าสนใจคือ การหาคนตัดต่อที่มีความชำนาญก็จะสามารถช่วยแก้ปัญหานี้ได้เป็นอย่างดี จนบางครั้งตัวเราเองก็คาดไม่ถึงเลยทีเดียว