

นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์

การสร้างสรรคภาพยนตร์สั้น เกี่ยวกับ
ผลกระทบทางจิตใจจากการ ถูกคุกคามทางเพศของผู้หญิง
ในรูปแบบภาพยนตร์ทดลอง

เรื่อง Solitude Standing
สมาชิก(ตามเลขรหัสนิสิต)

ธัญยธร	โลหะศิริ	60130010089
ชยนันท์	สว่างอารมย์	60130010115
ธเนศ	แสงทองศรีกมล	60130010125
ฐิติชญา	ชีวปรีชา	60130010304
ศุภฤกษ์	มีวันดี	60130010328
ศุภวัลย์	พุลเจริญ	60130010353
ฐานรดา	อนรรฆมณี	60130010466

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมสื่อสารสังคม
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2563

นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น เกี่ยวกับ
ผลกระทบทางจิตใจจากการ ถูกคุกคามทางเพศของผู้หญิง
ในรูปแบบภาพยนตร์ทดลอง

เรื่อง Solitude Standing
สมาชิก(ตามเลขรหัสนิสิต)

ธัญยธร	โลหะศิริ	60130010089
ชยนันท์	สว่างอารมย์	60130010115
ธเนศ	แสงทองศรีกมล	60130010125
ฐิติชญา	ชีวปรีชา	60130010304
ศุภฤกษ์	มีวันดี	60130010328
ศุภวัลย์	พุลเจริญ	60130010353
ฐานรดา	อนรรฆมณี	60130010466

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมสื่อสารสังคม
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2563

นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์

การสร้างสรรคัภาพยนตร์สั้น เกี่ยวกับ
ผลกระทบทางจิตใจจากการ ถูกคุกคามทางเพศของผู้หญิง
ในรูปแบบภาพยนตร์ทดลอง

เรื่อง Solitude Standing

สมาชิก(ตามเลขรหัสนิสิต)

ฉัญยธร	โลหะศิริ	60130010089
ชยนันท์	สว่างอารมย์	60130010115
ธเนศ	แสงทองศรีกมล	60130010125
ฉิตติชญา	ชีวปรีชา	60130010304
ศุภฤกษ์	มีวันดี	60130010328
ศุภวัลย์	พุลเจริญ	60130010353
ฐานรดา	อนรรम्मณี	60130010466

คณะกรรมการภาพยนตร์นิพนธ์

..... ประธานที่ปรึกษา
(อาจารย์ ดร.รินบุญ นุชน้อมบุญ)

บทคัดย่อ

นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์ การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น เกี่ยวกับผลกระทบทางจิตใจจากการถูกคุกคามทางเพศของผู้หญิง ในรูปแบบภาพยนตร์ทดลอง มีวัตถุประสงค์ดังนี้

- 1) เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนว Experimental
- 2) เพื่อเป็นสื่อกลางที่ทำให้คนทั่วไปเข้าใจความรู้สึก หรือ บาดแผลที่เกิดขึ้น ทั้งร่างกาย และ/หรือ จิตใจของผู้หญิงที่ถูกคุกคามทางเพศมากขึ้น และทราบถึงผลกระทบที่ตามมาจากการกระทำของผู้คุกคามทางเพศ

โดยทีมสร้างสรรค์ ใช้เวลา 8 เดือนในการสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์ ซึ่งแบ่งเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

ขั้นตอนเตรียมการผลิต(Pre-Production), ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์(Production) และขั้นตอนสุดท้ายขั้นตอน หลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-Production)

เพื่อให้ ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความสมบูรณ์แบบที่สุด และพร้อมที่จะนำไปฉายให้ผู้ชมได้รับชม ทีมสร้างสรรค์ได้นำความรู้มาจากการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาพัฒนาและประยุกต์ใช้สร้างสรรค์เป็น บทภาพยนตร์และการออกแบบองค์ประกอบต่างๆ ในงานภาพยนตร์ รวมทั้งวางแผนการถ่ายทำ เพื่อให้การทำงาน ราบรื่นเป็นระบบ จนกระทั่งนำภาพที่ได้จากการถ่ายทำ มาตัดต่อ ปรับปรุง ให้เนื้อหาตรงกับความต้องการ ที่จะเพิ่มความเข้าใจ เกี่ยวกับผลกระทบทางจิตใจจากการถูกคุกคามทางเพศของผู้หญิงที่มีความสมบูรณ์ที่สุดและพร้อม ที่จะนำไปฉายให้แก่ผู้ชมได้รับชม

ทีมงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์นิพนธ์
เรื่อง Solitude Standing

สารบัญ

หน้า

บทที่ 1 บทนำ

ที่มาและความสำคัญ.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
วิธีการดำเนินการศึกษา.....	3
ขอบเขตการออกแบบสร้างสรรค์.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4

บทที่ 2 เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ครอบครัว.....	5-9
ระบบชายเป็นใหญ่ หรือ Patriarchy.....	10
วัฒนธรรมการช่มชื่นในไทย.....	11
ผลกระทบของการกล่าวโทษเหยื่อทางจิตใจ.....	12
ความเครียดหลังถูกทารุณกรรม (PTSD).....	12-14
ความฝัน.....	14-15
สอบถามกับผู้ที่มีประสบการณ์ตรง.....	16-17
รูปแบบของหนังทดลอง.....	17-18

บทที่ 3 การวิเคราะห์

แรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	19-21
Theme.....	21
Plot.....	21
บทภาพยนตร์.....	21
Character Analysis.....	22
กระบวนการสร้างผลงานของผู้คัดเลือกนักแสดงและผู้ฝึกสอนการแสดง.....	23-29
Concept Image.....	30
Mood Board.....	31
กระบวนการสร้างผลงานของฝ่ายกำกับศิลป์ด้านสถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉาก...32-44	
สถานที่จริงที่ใช้ถ่ายทำ.....	45-49
การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก.....	49-53
การออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	53-56
Make up and Hair.....	59
การ Fitting นักแสดง.....	57

บทที่ 4 การดำเนินการ

การศึกษาการจัดองค์ประกอบภาพจากภาพยนตร์.....	62
การจัดองค์ประกอบภาพ.....	63
การจัดองค์ประกอบภาพเพื่อการเล่าเรื่อง.....	63

การจัดองค์ประกอบภาพเพื่อเล่าเหตุการณ์ performance art.....	63
การเคลื่อนไหวกล้อง.....	64
Mood and tone.....	63
การจัดแสง.....	65
อุปกรณ์ในการถ่ายทำ.....	65
Story Board.....	65-70
งบประมาณ.....	71-73
ตารางวางแผนการทำงาน.....	74
ปฏิทินการทำงาน.....	75-79
ตารางการถ่ายทำภาพยนตร์.....	80-84
สรุปหัวข้อการประชุม.....	90
ภาพยนตร์สำเร็จ.....	91-92
เบื้องหลังการถ่ายทำ.....	93-95
ภาพโปสเตอร์.....	96-97
การตัดต่อภาพยนตร์.....	97-98
การย้อมสีภาพยนตร์.....	99-100
เสียงในภาพยนตร์.....	100-101
บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผล	
สรุปผลการศึกษา.....	102
สรุปการศึกษาของผู้กำกับภาพยนตร์ / ลำดับภาพ.....	103
สรุปการศึกษาของผู้อำนวยการสร้าง / ผู้ช่วยผู้กำกับ.....	104-106
สรุปการศึกษาของผู้กำกับภาพ.....	107
สรุปการศึกษาของผู้กำกับศิลป์ / ออกแบบเครื่องแต่งกาย และการแต่งหน้า.....	108
สรุปการศึกษาของผู้คัดเลือกนักแสดง / ควบคุมการแสดง.....	109-110
สรุปการศึกษาของผู้ออกแบบงานสร้าง.....	110-111
บรรณานุกรม.....	112-114

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบที่ 1: สถิติความรุนแรงในครอบครัว.....	9
ภาพประกอบที่ 2: การข่มขืนในไทย.....	11
ภาพประกอบที่ 3: สถิติบางส่วนจากแบบสอบถามประสบการณ์ของผู้ถูกคุกคามทางเพศ...16	16
ภาพประกอบที่ 4: สถิติบางส่วนจากแบบสอบถามประสบการณ์ของผู้ถูกคุกคามทางเพศ...16	16
ภาพประกอบที่ 5: โปสเตอร์ Meshes of the Afternoon.....	18
ภาพประกอบที่ 6: โปสเตอร์ Castro Street.....	18
ภาพประกอบที่ 7: โปสเตอร์ AN OPTICAL POEM.....	18
ภาพประกอบที่ 8: กิจกรรม Healing Fulfilling.....	20
ภาพประกอบที่ 9: บรรยากาศกิจกรรมHealing Fulfilling.....	20
ภาพประกอบที่ 10: ผลงานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม.....	21
ภาพประกอบที่ 11: reference ปริม.....	22
ภาพประกอบที่ 12 : ประกาศหานักแสดง.....	23
ภาพประกอบที่ 13 : ผู้ที่มาคัดเลือกบท ปริม.....	24
ภาพประกอบที่ 14 : ผู้ที่ได้รับเลือกบท ปริม.....	24
ภาพประกอบที่ 15: ผู้เข้ารับการคัดเลือกนักแสดงบท ปริมวัยเด็ก.....	25
ภาพประกอบที่ 16 : ผู้ที่เข้ารอบการคัดเลือกนักแสดงบท ปริมตอนเด็ก.....	25
ภาพประกอบที่ 17 : ผู้ที่ได้รับเลือกบท ปริมตอนเด็ก.....	26
ภาพประกอบที่ 18: บรรยากาศการฝึกซ้อมการแสดง.....	28
ภาพประกอบที่ 19: Concept Image.....	30
ภาพประกอบที่ 20: Mood board.....	31
ภาพประกอบที่ 21: Reference Location ทุงหญ้ากว้างที่กว้างสุดสายตา.....	33
ภาพประกอบที่ 22 : Reference Location ห้องเก่าที่เต็มไปด้วยภาชนะใส.....	33
ภาพประกอบที่ 23: Reference Location บ่อโคลนและกระท่อม.....	34
ภาพประกอบที่ 24: Reference Location ห้องที่บที่เต็มไปด้วยเสื้อผ้ากระจัดกระจาย.....	34
ภาพประกอบที่ 25: Reference Location ห้องทรายแดงและดอกไม้สีฟ้า.....	34
ภาพประกอบที่ :26 Reference Location ห้องอาบน้ำบรรยากาศแปลกๆกับน้ำสีดำ.....	35
ภาพประกอบที่ 27: Reference Location ห้องที่มีเชือกกระโยงระยางเต็มตัวปริม.....	35
ภาพประกอบที่ 28: Reference Location โถงยาว.....	36
ภาพประกอบที่ 29: Reference Location ห้องสีดำที่เต็มไปด้วยการขีดเขียนคำดำ.....	36
ภาพประกอบที่ 30: Reference Location แม่น้ำในตอนกลางคืน.....	37
ภาพประกอบที่ 31: Reference Location แม่น้ำในตอนเช้าแสนสงบ.....	37

ภาพประกอบที่ 32: Reference Location กระจกปริศนากลางป่า.....	38
ภาพประกอบที่ 33: Sketch ทุงหนุ่อกว้าง.....	38
ภาพประกอบที่ 34: Behind the Scene ห้องที่เต็มไปด้วยเหยือกน้ำและตู้เสื้อผ้า.....	39
ภาพประกอบที่ 35: Sketch ห้องที่เต็มไปด้วยเสื้อผ้ากระจัดกระจาย.....	39
ภาพประกอบที่ 36: Sketch ห้องทรายสีแดงและดอกไม้สีฟ้า.....	40
ภาพประกอบที่ 37: Sketch ห้องอ่างน้ำสีดำนบรรยากาศแปลกๆ.....	40
ภาพประกอบที่ 38: Sketch ห้องที่มีเชือกระโยงระยางที่ตัวปริม.....	41
ภาพประกอบที่ 39: Sketch โถงยาว.....	41
ภาพประกอบที่ 40: Sketch ห้องสีดำที่เต็มไปด้วยการขีดเขียนคำด่า.....	42
ภาพประกอบที่ 41: Behind the Scene แม่น้ำตอนกลางคืน.....	42
ภาพประกอบที่ 42: Behind the Scene กระจกปริศนากลางป่า.....	43
ภาพประกอบที่ 43: Behind the Scene ร่วง โรยบนผืนผ้า.....	43
ภาพประกอบที่ 44: Behind the Scene ทะเลสาบที่นิ่งสงบ.....	44
ภาพประกอบที่ 45: Key Visual ห้องปิดทึบที่เต็มไปด้วยเสื้อผ้ากระจัดกระจาย.....	45
ภาพประกอบที่ 46: Key Visual ห้องทรายแดงและดอกไม้สีฟ้า.....	46
ภาพประกอบที่ 47: Key Visual อ่างอาบน้ำเก่าๆที่มีน้ำสีดำ.....	46
ภาพประกอบที่ 48: Behind the Scene กำแพงปูน.....	47
ภาพประกอบที่ 49: Key Visual ห้องสีดำที่เต็มไปด้วยการขีดเขียนคำด่า.....	48
ภาพประกอบที่ 50: สถานที่ถ่ายทำบ้านเก่าที่เต็มไปด้วยภาชนะใสและตู้เสื้อผ้า.....	49
ภาพประกอบที่ 51: สถานที่ถ่ายทำห้องเก่าที่เต็มไปด้วยเสื้อผ้ากระจัดกระจาย.....	50
ภาพประกอบที่ 52: สถานที่ถ่ายทำห้องทรายสีแดงและดอกไม้สีฟ้า.....	50
ภาพประกอบที่ 53: สถานที่ถ่ายทำอ่างอาบน้ำเก่าๆที่มีน้ำสีดำ.....	51
ภาพประกอบที่ 54: สถานที่ถ่ายทำห้องสีดำที่เต็มไปด้วยการขีดเขียนคำด่า.....	51
ภาพประกอบที่ 55: สถานที่ถ่ายทำริมแม่น้ำ.....	52
ภาพประกอบที่ 56: สถานที่ถ่ายทำกระจกปริศนากลางป่า.....	52
ภาพประกอบที่ 57: สถานที่ทำร่วง โรยบนผืนผ้า.....	53
ภาพประกอบที่ 58: Sketch Design ชุดปริม.....	54
ภาพประกอบที่ 59 : Sketch Design ชุดปริม.....	55
ภาพประกอบที่ 60 : Sketch Design ชุดปริมวัยเด็ก.....	55
ภาพประกอบที่ 61: Sketch Design ชุด Extra.....	56
ภาพประกอบที่ 62: Sketch Design ชุด Extra เก้า.....	56
ภาพประกอบที่ 63: การ fitting เครื่องแต่งกายตัวละครปริมทั้ง 5 ชุด.....	57
ภาพประกอบที่ 64: เครื่องแต่งกายตัวละครปริมในภาพยนตร์	58

ภาพประกอบที่ 65: เครื่องแต่งกายของปริมวัยเด็กในภาพยนตร์.....	58
ภาพประกอบที่ 66: เครื่องแต่งกายตัวละครชายอื่นๆ ในภาพยนตร์.....	58
ภาพประกอบที่ 67: Face chart ตัวละคร ปริม.....	59
ภาพประกอบที่ 68: อ่างอิงการแต่งหน้า ปริม.....	59
ภาพประกอบที่ 69: ภาพอ่างอิงการแต่งหน้า.....	60
ภาพประกอบที่ 70: Face chart ตัวละคร ปริมวัยเด็ก.....	61
ภาพประกอบที่ 71: อ่างอิงการแต่งหน้า ปริมวัยเด็ก.....	61
ภาพประกอบที่ 72: ภาพอ่างอิงจาก Workshop.....	61
ภาพประกอบที่ 73: ภาพประกอบจากภาพยนตร์เรื่อง Lost Bird.....	62
ภาพประกอบที่ 74: ภาพประกอบจากภาพยนตร์เรื่อง Comatose.....	62
ภาพประกอบที่ 75: ภาพประกอบจากภาพยนตร์เรื่อง Ritual in Transfigured Time.....	63
ภาพประกอบที่ 76: ภาพ mood and tone 4 รูปแบบในภาพยนตร์.....	64
ภาพประกอบที่ 77: ภาพยนตร์สำเร็จ หน้าที่ 1.....	91
ภาพประกอบที่ 78: ภาพยนตร์สำเร็จ หน้าที่ 2.....	92
ภาพประกอบที่ 79: เบื้องหลังการถ่ายทำ หน้าที่ 1.....	93
ภาพประกอบที่ 80: เบื้องหลังการถ่ายทำ หน้าที่ 3.....	94
ภาพประกอบที่ 81: เบื้องหลังการถ่ายทำ หน้าที่ 2.....	95
ภาพประกอบที่ 82: ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์.....	96
ภาพประกอบที่ 83 : การใช้สีในภาพยนตร์จาก IVAN'S CHILDHOOD.....	99
ภาพประกอบที่ 84: การใช้สีในภาพยนตร์จาก SIN CITY.....	99
ภาพประกอบที่ 85: การใช้สีในภาพยนตร์.....	100
ภาพประกอบที่ 86: ภาพยนตร์ sequence 1.....	100
ภาพประกอบที่ 87: ภาพยนตร์ sequence 4.....	101

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1: การซ้อมการแสดง.....	28
ตารางที่ 2: พัฒนาการของนักแสดง.....	29
ตารางที่ 3: ประเมินงบประมาณเบื้องต้น.....	72
ตารางที่ 4: งบประมาณการถ่ายทำ.....	73
ตารางที่ 5: แผนการทำงานตลอดทั้งปี.....	74
ปฏิทินการดำเนินการตลอดการทำนวัตกรรมการสื่อสารนิพนธ์ Solitude Standing.....	75-79
ตารางการถ่ายทำนวัตกรรมการสื่อสารนิพนธ์ Solitude Standing.....	80-84



บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญ

ไอเดียตั้งต้นเกิดมาจากการตั้งคำถาม และต้องการที่จะปกป้องสิทธิ์ของพวกเรา ‘ผู้หญิง’ และตัวของตัวผู้กำกับเอง

ผู้หญิงมักตกอยู่ในสถานะของผู้ที่อยู่ใต้การกดขี่ของสังคมเสมอ แม้ว่าประเด็นความเท่าเทียมทางเพศนั้นมีการนำเสนออยู่บ่อยครั้งแต่นั้นก็ไม่มากพอที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลง หากไม่มีความรู้และความเข้าใจเหี่ยว ทิมผู้สร้างสรรค์เห็นถึงปัญหานี้ การที่ผู้หญิงต้องอยู่ในสภาพสังคมที่ทำให้รู้สึกไม่ปลอดภัยในการใช้ชีวิต อยู่ในสังคมที่ให้ค่ากับความรุนแรงทางเพศ สังคมที่ละเลยสิทธิความรุนแรงของผู้หญิง รวมถึงกฎหมายที่ไม่ได้ปกป้องคุ้มครองพวกเราร่างอย่างเพียงพอเพราะความอ่อนแอ สุดท้ายเพราะความไม่ปลอดภัยในการใช้ชีวิตนั้น ผู้หญิงต้องดิ้นรนการกระทำของตนเองไว้ ผู้หญิงและเด็กสาวต้องใช้ชีวิตอยู่บนความกลัวว่าจะถูกข่มขืนหรือใช้ความรุนแรง แต่ผู้ชายโดยทั่วไปแล้วไม่ต้องอยู่กับความกลัวแบบเรา

จากการที่ผู้กำกับนั้นเป็นหนึ่งในเหยื่อที่ถูกคุกคาม ซึ่งเคยถูกสัมภาษณ์ถึงเรื่องการคุกคามทางเพศ หลังจากคลิปของการสัมภาษณ์นี้ออกไป มันได้กลายเป็นกระแสอยู่ช่วงหนึ่ง มีผู้คนแชร์ถึงคลิปนี้อยู่หลักหมื่น แต่ตัวเลขของการแชร์ต่อๆนั้นไม่เท่ากับการที่หญิงสาวคนอื่นๆ ได้โต้ตอบกลับมา และส่งเสียงของพวกเขามากกว่า ว่าสิทธิ์ในร่างกายและจิตใจของพวกเขาสำคัญเพียงใด การเคลื่อนไหวครั้งนี้ทำให้เห็นว่าผู้หญิงที่ถูกคุกคามพวกเธอส่วนมากต้องเผชิญกับปัญหาในจิตใจของตนเองที่ก้าวผ่านยาก ความเจ็บปวดนั้นกลับส่งผลที่เหมือนเป็นดั่งแผลเป็น แผลลึกที่ต้องใช้ระยะเวลาในการรักษาอย่างยาวนานและยังทิ้งรอยแผลไว้ บางครั้งก็ออกมาเป็นความรู้สึกเกลียดตนเอง เป็นความกลัวที่คุกคามจิตใจเมื่ออ่อนแอ และแม้จะแสดงออก ทางอารมณ์ก็ยิ่งยากมากเมื่อต้องข้ามผ่านความรู้สึกของตนเองที่ถูกทับถม

ทางที่ผู้สร้างสรรค์อยากให้เข้าใจถึงเรื่องที่ซับซ้อนของภาวะจิตใจและควรได้รับมุมมองที่เห็นใจกันมากขึ้นของเหยื่อ พวกเขาอาจต้องใช้เวลาหลายเดือน หลายปี หลายกำลังใจ หลายน้ำตา กว่าพวกเขาจะข้ามผ่านไปได้ แต่ไม่อาจลืมได้อย่างไรร่องของบาดแผล อีกประเด็นที่น่าสนใจคือการเริ่มสังเกตตัวเองของผู้กำกับซึ่งมักมีการฝันแบบ REM ซึ่งทำให้ในทุกๆ คืนนั้นมักจะฝันเกี่ยวกับเรื่องเดิมๆ เสมอติดต่อกันมาหลายเดือนตื่นมาก็มักจะพบว่ามีอาการเหนื่อยนอนไม่เต็มอิ่ม รู้สึกว่าใช้เวลาไปกับการฝันมากกว่าการนอนด้วยซ้ำ ซึ่งเมื่อศึกษาเรื่องการฝันดูนั้นพบว่า การฝันถือเป็นการบำบัดจิตใจที่ช่วยทำให้ค่อยๆ ค่อยๆ ซึนชินกับความเจ็บปวดได้ด้วย หลังๆ จึงเริ่มสนใจและจดบันทึกถึงเรื่องราวที่ฝันในทุกๆ คืนเพื่อหาคำตอบกับตัวเองว่ามีเรื่องใดที่ไม่สามารถข้ามผ่านได้จนกลายเป็นปมปัญหาในใจ หรือไม่บางทีการฝันกลับเหมือนโลกอีกใบยามหลับไหลที่พลังพลูออกมาจากส่วนของ ความทรงจำที่ถูกผนึกไว้ เหมือนกับแผ่นเสียงตกร่องที่เมื่อหลับเรื่องราวเหล่านั้นจะถูกปลุกขึ้นมาอย่างไม่รู้จบ

จากแนวคิดดังกล่าว ทีมผู้สร้างสรรค์จึงอยากเป็นตัวแทนของผู้หญิงที่พูดถึงความรู้สึกที่ถูกกดทับจากการถูกคุกคามทางเพศ โดยนำเสนอผ่านภาพยนตร์ทดลองที่จะใช้การสัมภาษณ์ถึงประสบการณ์ ความรู้สึก และสิ่งที่เขาอยากบอก โดยมีสื่อกลางเป็นรูปวาดที่มาจากความรู้สึกภายในใจถึงเรื่องที่ถูกออกมาไม่ได้ เพื่อเป็นทั้งการเก็บข้อมูลและสร้างพื้นที่ปลอดภัยสำหรับเหยื่อของการถูกคุกคาม ต้องการให้หนังสือวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ได้เป็นเสียงที่พูดแทนสิ่งที่พวกเขาพูดไม่ได้ รวมถึงเป็นการสร้างแรงบันดาลใจให้กับเหยื่อจากการถูกคุกคาม โดยหวังว่าเสียงเล็กๆจากหนังสือวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้จะได้อีกคลื่นที่สร้างพลังเพื่อเสียงของผู้หญิงได้มากเพียงพอ

สิ่งที่ทีมผู้สร้างสรรค์ตั้งใจอยากจะนำเสนอผ่านภาพยนตร์ทดลอง ที่ต้องการจะทดลองกับทั้งผู้มีประสบการณ์ร่วม ผู้ชม และกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานด้วย ซึ่งจุดเด่นที่ทีมผู้สร้างสรรค์อยากจะทำภาพยนตร์เรื่องนี้คือ การเล่าโดยผ่านตัวละครเพียงคนเดียว ที่จะเป็นตัวแทนของผู้หญิง โดยใช้หลักของความฝันมาเป็นตัวกลางในการเล่า และไร้ซึ่งบทพูด แต่จะใช้องค์ประกอบศิลป์ซึ่งพัฒนามาจากการสัมภาษณ์ แบบสอบถาม และรูปวาดจากความรู้สึกเหยื่อมาใช้ในการเล่าเรื่อง ซึ่งต้องการที่ให้เป็นภาพยนตร์ขาวดำ แต่ที่รูปวาดนั้นจะเป็นสีเพื่อให้เห็นถึงพลังของเสียงที่ถูกปิดเงียบเมื่อได้แสดงออกมานั้นจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและความเข้าใจได้ ส่วนอีกเทคนิคหนึ่งที่ต้องการจะนำมาใช้นั้นคือเทคนิคไม่พ้องรูปพ้องเสียงที่จะทำให้เกิดความหมายใหม่ขึ้นมา

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนว Experimental
- 2) เพื่อเป็นสื่อกลางที่ทำให้คนทั่วไปเข้าใจความรู้สึก และ/หรือ บาดแผลที่เกิดขึ้น ทั้งร่างกาย และ/หรือ จิตใจของผู้หญิงที่ถูกคุกคามทางเพศมากขึ้น และทราบถึงผลกระทบที่ตามมาจากการกระทำของผู้คุกคามทางเพศ

วิธีการดำเนินการศึกษาและสร้างสรรค์

ใช้ระยะเวลาดำเนินงานตลอดทั้งโครงการประมาณ 8 เดือน โดยแบ่งการทำงานเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญในการกำหนดแนวทางของภาพยนตร์ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

1. การหาข้อมูล ศึกษางานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การค้นคว้าจากหนังสือ วารสาร งาน วิจัย สื่อต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต และการสัมภาษณ์ เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์ และนำไปผลิตเป็นภาพยนตร์ต่อไป

2. การเขียนบทภาพยนตร์

- กำหนดรูปแบบและวิธีการนำเสนอ
- บันทึกบทสัมภาษณ์เชิงลึก
- วิเคราะห์และพัฒนาบทภาพยนตร์
- ปรับปรุงบท

3. การวางแผนผลิตภาพยนตร์

- ศึกษาเนื้อหา
- จัดหานักแสดงและสำรวจพื้นที่ถ่ายทำ
- ประชุมทีมงานและวางแผนการผลิต
- จัดทำงบประมาณ
- การเตรียมงานศิลป์

2. ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ (Production)

1. การซ้อม
2. สร้างองค์ประกอบศิลป์
3. การถ่ายทำในสถานที่จริง
4. ตรวจสอบการถ่ายทำ

3. ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-Production)

1. การคัดเลือกภาพที่จะใช้ตัดต่อ
2. ตัดต่องานภาพยนตร์
3. ทำสีและเสียงภาพยนตร์
4. ฉายภาพยนตร์

ขอบเขตของการออกแบบสร้างสรรค์

นำเสนอเกี่ยวกับความรู้สึก และ/หรือ บาดแผลที่เกิดขึ้น ทั้งร่างกาย และ/หรือ จิตใจของผู้หญิงที่ถูกคุกคามทางเพศมากขึ้น ความยาวของ ภาพยนตร์สั้นจะใช้เวลาไม่เกิน 20 นาที โดยมีหน้าที่ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ดังนี้

1. ศุภวัธย์ พูลเจริญ ทำหน้าที่ กำกับภาพยนตร์ / เขียนบทภาพยนตร์ / ตัดต่อ (Director / Screenwriter / Editor)
2. ฐานรดา อนรรทมณี ทำหน้าที่ อำนวยการสร้าง / ผู้ช่วยผู้กำกับ (Producer / Assistant Director)
3. ธัญยธร โลหะศิริ ทำหน้าที่ กำกับภาพ (Director of Photography)
4. ชยนันท์ สว่างอารมย์ ทำหน้าที่ กำกับศิลป์ / ออกแบบเครื่องแต่งกาย และออกแบบการแต่งหน้า (Art Director / Make Up Designer / Costume Designer)
5. ฐิติชญา ชิวปรีชา ทำหน้าที่ คัดเลือกนักแสดง / ควบคุมการแสดง (Casting Director / Acting Coach)
6. ศุภฤกษ์ มีวันดี ทำหน้าที่ คัดเลือกนักแสดง (Casting Director)
7. ธเนศ แสงทองศรีกรมล ทำหน้าที่ ออกแบบงานสร้าง (Production Designer)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รับความรู้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนว Experimental
2. ทำให้คนทั่วไปเข้าใจความรู้สึก และ/หรือ บาดแผลที่เกิดขึ้น ทั้งร่างกาย และ/หรือ จิตใจของผู้หญิงที่ถูกคุกคามทางเพศมากขึ้น และทราบถึงผลกระทบที่ตามมา จากการกระทำของผู้คุกคามทางเพศ ผ่านงานภาพยนตร์สั้น

บทที่ 2

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาพัฒนาในการดำเนินการ การศึกษา และได้นำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

2.1 ครอบครัว

2.1.1 สถาบันครอบครัว

ครอบครัว หมายถึง การอยู่ร่วมกันของกลุ่มบุคคลที่เป็นสมาชิก มีความสัมพันธ์กัน ผูกพันกัน นิยามของคำว่าครอบครัว จะแตกต่างกันไปตามคำจำกัดความของแต่ละด้าน เช่น ด้านชีววิทยา ครอบครัวหมายถึง กลุ่มคนที่มีความผูกพันทางสายโลหิต ด้านเศรษฐศาสตร์ ครอบครัวหมายถึง กลุ่มบุคคลที่ใช้จ่ายเงินจากงบประมาณเดียวกัน แม้จะอาศัยอยู่ต่างสถานที่กัน เป็นต้น ซึ่งความสำคัญของครอบครัว ครอบครัวเป็นสถาบันสังคมที่เล็กที่สุดแต่เป็นสถาบันที่มีความสำคัญที่สุด สังคมจะดีมากขึ้นน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับครอบครัว เพราะครอบครัวเป็นสถาบันแรกที่ทำให้การอบรมสั่งสอน หล่อหลอมพฤติกรรม ความคิด ความรู้สึก เรียกโดยรวมว่า สร้างและพัฒนาคุณภาพของมนุษย์ในสังคม นั้นหมายความว่า ชุดความคิดเรื่องของการคุกคามทางเพศ ส่วนหนึ่งก็มาจากครอบครัว (ข้อมูลอ้างอิงจาก shorturl.asia/q3bEY)

ในทางทฤษฎีทางจิตเวชเชื่อว่า โนธรรมหรือคุณธรรมต่างๆ จะเกิดขึ้นในช่วงวัยอนุบาล (3-5 ขวบ) จะจดจำเรื่องราวต่างๆ ได้มากและเริ่มซึมซับกับเรื่องราวเหล่านั้น เพราะฉะนั้นต้องระวังเรื่องของพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมอื่นๆ เพื่อไม่ให้เด็กซึมซับหรือซึมซับน้อยที่สุด รวมถึงการพยายามแสดงออกถึงพฤติกรรมที่เหมาะสมและอยาก让孩子เป็น เพื่อให้เด็กเกิดการเลียนแบบ

จากการศึกษาของสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและ ครอบครัวในปี พ.ศ.2546 เกี่ยวกับภาวะความอยู่ดีมีสุขของประชาชนพบว่า ในด้านชีวิตครอบครัวมีแนวโน้มที่ ลดลง โดยเฉพาะด้านสัมพันธภาพที่อบอุ่น ในครอบครัวมีค่าดัชนีลดลงจากร้อยละ 80.85 ในปี 2539 ลดลงเป็น 70.77 ในปี 2545 จึงแสดงให้เห็นว่าจากความจำเป็นทางด้านเศรษฐกิจทำให้สมาชิกในครอบครัวต้องพึ่งตนเอง มากขึ้น ทำให้ขาดการดูแลเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน ความเสียสละ ความอดทน ความผูกพันกันลดน้อยลง ขาด ความเข้าใจระหว่างคู่สมรส พ่อแม่กับลูก พี่กับน้อง หรือญาติในครอบครัว ซึ่งส่งผลต่อการเกิดปัญหาความรุนแรงในครอบครัวตามมา

คณะผู้จัดทำ จึงนำเรื่องสถาบันครอบครัว ที่จะหล่อหลอมพฤติกรรม ความคิด ความรู้สึก ซึ่งเด็กที่เติบโตในครอบครัว ก็มักจะเลียนแบบพฤติกรรม และได้รับอิทธิพลจากผู้ปกครอง รวมถึงชุดความคิดเรื่องการคุกคามทางเพศด้วย คณะผู้จัดทำ จึงจะนำประเด็นเรื่องครอบครัวมาปรับใช้ในงานภาพยนตร์

2.1.2 การกระทำจากบุคคลภายในครอบครัว (Familial Abuse)

เป็นการมีเพศสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่มีความใกล้ชิดทางสายโลหิต ไม่ว่าจะโดยสายโลหิต หรือโดยกฎหมายก็ตาม เรียกว่า “Incest” โดยผู้คุกคามทางเพศเป็นบุคคลที่เหยื่อคุ้นเคยมาก่อน พบถึงร้อยละ 85 เช่น บิดา มารดา บิดาเลี้ยง ญาติ เพื่อนบ้าน ครู และกรณีที่พบบ่อยที่สุด คือ บิดากับบุตรสาว

รายงานสถานการณ์ความรุนแรงทางเพศประจำปี 2560 โดยมูลนิธิหญิงชายก้าวไกล ร่วมกับเครือข่ายเยาวชนป้องกันนักตี้มหน้าใหม่ และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) รวบรวมสถิติข่าวความรุนแรงในหนังสือพิมพ์จำนวน 13 ฉบับ พบเหตุความรุนแรงทางเพศ 317 ข่าว ช่วงอายุของผู้ถูกกระทำเป็นเด็กและเยาวชนอายุ 5-20 ปี ร้อยละ 60.6, อายุ 41-60 ปี ร้อยละ 30.9 ในจำนวนนี้มีผู้เสียชีวิต 20 ราย

- ผู้กระทำความรุนแรง ร้อยละ 53 เป็นคนรู้จักคุ้นเคยหรือบุคคลในครอบครัว (ร้อยละ 26.1 ของผู้กระทำเป็นคนใกล้ชิด ใช้ความไว้วางใจและล่อลวงเพื่อให้ผู้ถูกกระทำหวาดผวาระแวงและกลัว) ในกรณีคนรู้จักผู้ถูกกระทำราว ร้อยละ 12.8 ถูกบังคับให้มีเพศสัมพันธ์เป็นระยะเวลายาวนานและหลายครั้ง
- รองลงมาเป็นคนแปลกหน้า/ไม่รู้จักร้อยละ 38.2
- คนที่รู้จักกันผ่านโซเชียลมีเดียร้อยละ 8.8 (ผู้กระทำที่อายุน้อยที่สุดคือ 12 ปี)

ข้างต้นเป็นสถิติที่ใช้ยืนยันว่าการคุกคามทางเพศในเด็กเกิดขึ้นจริงและเกิดได้กับคนใกล้ตัว หลายคนเคย ได้ฟังประสบการณ์ของเพื่อน คนใกล้ตัว หรือใครอื่นที่ (กล้าหาญ) เผยแพร่ในสื่อสาธารณะ ตั้งแต่เคยถูกลวนลามคุกคามทางเพศถึงการทารุณทางเพศ

ไมเยอร์ (อ้างถึงใน อภิปฎิ พานทอง, 2542, น. 28) อธิบายถึงรูปแบบ การคุกคามทางเพศจากบุคคลในครอบครัว คือ

1. การรุกรานทางเพศ (Sexual Molestation) ผู้กระทำมีวิธีการ ต่างๆ ได้แก่ การใช้ลิ้น (Petting) การลูบไล้ กอด(Fondling) การอวดอวัยวะเพศของตน (Exhibitionism) และการแอบมองอวัยวะเพศคนอื่น หรือแอบมองการมีเพศสัมพันธ์ของผู้อื่น (Voyeurism)
2. การข่มขืน (Sexual Assault) ได้แก่ การใช้มือ ใช้ปาก หรือ อวัยวะเพศของผู้กระทำสัมผัสกับอวัยวะเพศของผู้ถูกกระทำ การช่วยตัวเอง (Masturbatory Activities) การอมอวัยวะเพศชาย (Fellatio) และ การใช้ปากกระตุ้นอวัยวะเพศหญิง
3. การใช้กำลังข่มขู่ (Forcible) เป็นรูปแบบที่ได้รับอันตรายมากที่สุด ได้แก่ การบังคับให้มีเพศสัมพันธ์โดยใช้ความรุนแรง และข่มขู่เพื่อให้ผู้ถูกกระทำยินยอม

(ข้อมูลอ้างอิงจาก <https://dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=28294>)

2.1.3 สาเหตุของการเกิดความรุนแรงและการถูกคุกคามในครอบครัว

2.1.3.1 ค่านิยมและทัศนคติของสังคมไทยต่อสตรี

จากการที่สังคมไทยมีทัศนคติและค่านิยม ในลักษณะชายเป็นผู้นำครอบครัว ชุมชน และประเทศชาติ สังคมกำหนดให้ผู้หญิงเป็นเพศที่อ่อนแอจากสรีระ สถานะของผู้หญิงจึงด้อยกว่าผู้ชาย ผู้หญิงต้องเป็นแม่ศรีเรือน ห้ามคบชู้ ผู้ชายหาเลี้ยงครอบครัว มีภรรยาได้หลายคน

2.1.3.2 ค่านิยมของสังคมทำให้การอบรมเลี้ยงดูลูกเพศชาย และหญิงแตกต่างกัน

เช่น ลูกชายไม่ต้องช่วยทำงานบ้านเพราะเป็นหน้าที่ของลูกสาว หรือสามีถือว่าหน้าทำงานบ้าน เป็นของภรรยา สามีมีหน้าที่หาเลี้ยงครอบครัว ทำให้เกิดปัญหาต่อระบบ ครอบครัว นอกจากนั้น ความเข้มงวดกวดขันต่อลูกสาวและปล่อยปะละเลยลูกชายในเรื่องพฤติกรรมทางเพศ หรือการบอกให้ลูกเพศหญิงระวังเรื่องการแต่งตัวแต่ไม่ได้บอกลูกเพศชายว่าไม่ควรคุกคามผู้หญิง

2.1.3.3 สถานภาพทางการเงิน

เป็นส่วนหนึ่งที่จะรวมไปถึงคุณภาพชีวิต ความปลอดภัย ชุมชนรอบบ้าน เป็นต้น

ดังนั้น ทางคณะผู้จัดทำ จึงสรุปได้ว่า การกระทำที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและความคิดของเด็ก ส่วนใหญ่มีอิทธิพลจากคนในครอบครัว และบุคคลใกล้ชิดตัวเป็นส่วนใหญ่ ประกอบกับแนวความคิด และบริบททางสังคมที่ไม่ได้สนับสนุนให้ผู้หญิงและผู้ชายมีความเท่าเทียมกัน นำมาซึ่งปัญหาด้านความรุนแรงทางเพศ

2.1.4 สภาพแวดล้อม

2.1.4.1 ครอบครัว

การอบรมเลี้ยงดูเด็กเป็นรากฐานการดำเนินชีวิตให้กับเด็ก และมีอิทธิพลต่อการสร้างบุคลิกภาพและพฤติกรรมแก่เด็ก การเรียนรู้และปรับตัวทางสังคมของเด็กไม่ได้เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ แต่ได้รับอิทธิพล จากครอบครัวซึ่งมีอิทธิพล โดยตรงต่อการพัฒนาบุคลิกของเด็กทั้งกายและใจ วิธีการอบรมเลี้ยงดูเด็กที่ไม่เหมาะสมยอมทำให้เด็กแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือมีปัญหาได้

2.1.4.2 สื่อมวลชน

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ ทำให้การติดต่อสื่อสารเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว และเข้ามามีอิทธิพลต่อการได้รับข้อมูลข่าวสารในชีวิตประจำวันของเด็กเป็นอย่างมาก ซึ่งส่งผลต่อพัฒนาการพฤติกรรมของเด็ก โดยเฉพาะในช่วงปฐมวัยที่เด็กมีความสามารถในการรับรู้ เรียนรู้ และเลียนแบบสิ่งรอบตัวได้รวดเร็ว เมื่อเด็กได้รับสิ่งที่เร้าความสนใจ เด็กมักจะจดจำและทำตาม โดยสะท้อนออกมาในคำพูดและการกระทำ เพราะเด็กปฐมวัยมักแสดงออกอย่างเปิดเผย อยากรู้ อยากเห็น และสามารถใช้ภาษาได้ดีขึ้น ความเหมาะสมของการได้รับเนื้อหาสาระจากสื่อประเภทต่างๆจะช่วยกระตุ้นและส่งเสริมพัฒนาการ รวมทั้งการเตรียมความ

พร้อมในด้านต่างๆได้เป็นอย่างดี ในที่นี้ พูดถึงเนื้อหาของละคร (ถึงแม้จะขึ้นว่า เนื้อหาเหมาะสำหรับผู้ที่อายุ...ปีขึ้นไป ผู้ใหญ่ต้องให้คำแนะนำ ละครตบจูบ) การผลิตสื่อลามกต่างๆ

2.1.4.3 บุคลิกภาพ

คนในครอบครัวเดียวกัน ปัญหาเหมือนกันทำไมบางคนทำผิด บางคนไม่ทำผิด นั่นเป็นเพราะ บุคลิกภาพที่แตกต่างกัน พื้นฐานทางอารมณ์ไม่เหมือนกัน

กรรมพันธุ์ (Heredity) + สิ่งแวดล้อม (Environment) = บุคลิกภาพ (Personality)

2.1.4.4 วิธีชีวิต

ปัญหาเกี่ยวกับการมั่วสุมที่ไม่เหมาะสม เด็กติดเกมส์ และปัญหาอื่นๆที่เกี่ยวข้อง อาจเป็นปัญหาให้บุคลิกภาพไปสู่ความก้าวร้าวได้ นอกจากนี้ยังมีปัญหาเรื่องเพศ มีเกมส์อินเทอร์เน็ตจำนวนมากที่สื่อไปในทางเพศ ลามกอนาจาร วัยเด็ก อาจจะไม่เข้าใจ มีพฤติกรรมเลียนแบบได้ ซึ่งนอกจากปัญหาเด็กติดเกมส์แล้ว ปัญหาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องก็สามารถสร้างความหนักใจให้กับสมาชิกในครอบครัวได้ไม่ว่าจะเป็น ปัญหาเรื่องการขับรถซิ่ง การถูกล่อลวงไปในทางไม่ดีทางสังคมอินเทอร์เน็ตในรูปแบบต่างๆ การซื้อขาย บริการทางเพศ การล่วงละเมิดสิทธิส่วนบุคคลด้วยการแอบถ่ายภาพไปเผยแพร่ การเล่นพนันออนไลน์ ซึ่งพบว่าการหลอกไปคุกคามทางเพศผ่านทางอินเทอร์เน็ตเริ่มพบในปี พ.ศ.2545-2546 และ เริ่มมีข่าวการถ่ายคลิปวิดีโอขณะชมขิ่นแล้วเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต ในสังคมปัจจุบันจะใช้คำว่า Sexting คือการส่ง ส่งต่อ หรือได้รับข้อความเรื่องเพศอย่างโจ่งแจ้ง

2.1.5 การเสริมสร้างสถาบันครอบครัวให้เกิดความเข้มแข็ง

2.1.5.1 หลักคุณธรรมครอบครัวที่เข้มแข็ง

มีความชัดเจนในเรื่องผิด ชอบ ชั่ว ดี สามารถอบรมสั่งสอนดูแลสมาชิกในครอบครัวไปในทางที่ดีเพื่อจะได้เป็นสมาชิกที่ดีของชุมชนและสังคมต่อไป

2.1.5.2 การให้เกียรติซึ่งกันและกัน

ทำให้ฝ่ายที่ได้รับการยอมรับมีความรู้สึกอบอุ่น รู้สึกภาคภูมิใจ รู้สึกว่าตนเองมีค่า ซึ่งจะนำไปสู่การ ไม่กดขี่ข่มเหง การทารุณร่างกายซึ่งกันและกัน

2.1.5.3 การยอมรับซึ่งกันและกัน

สมาชิกในครอบครัวต้องรู้จักการให้อภัยกันและกัน ไม่นำความผิดที่เคยทำมา พูดตลอดเวลาเพราะจะทำให้ผู้ที่ฟังเกิดความไม่สบายใจ คับข้องใจได้

2.1.5.4 การใช้เวลาร่วมกันอย่างมีคุณค่าและคุณภาพ

สมาชิกในครอบครัวควรวางเวลาอยู่ด้วยกัน ถามไถ่ สารทุกข์สุขดิบระหว่างกัน ช่วยกันแก้ปัญหาต่างๆที่ผ่านเข้ามา อาจใช้เวลาทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น ไปเที่ยว ทางไกล ไปเที่ยวสวนสาธารณะ รับประทานอาหารพิเศษร่วมกัน

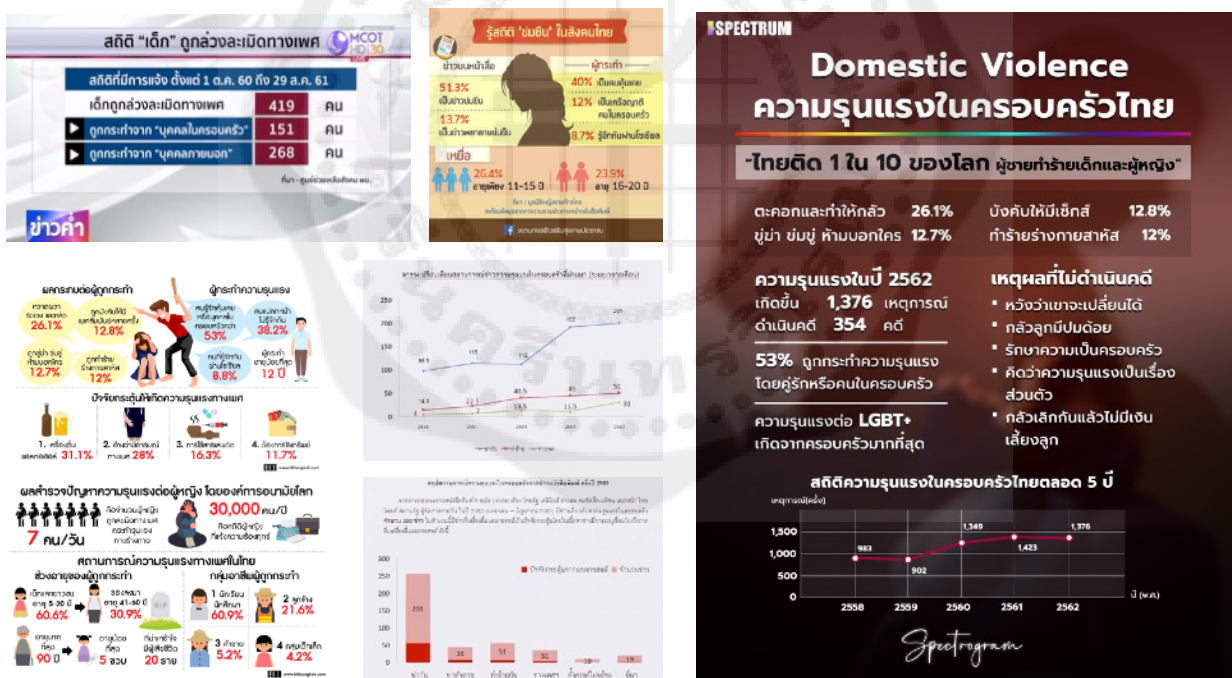
2.1.5.5 การติดต่อสื่อสารระหว่างกัน ในครอบครัวให้มากขึ้น

การพูดคุยในทางสร้างสรรค์จะทำให้เกิด บรรยากาศของความเป็นมิตร ความเข้าใจ และการยอมรับซึ่งกันและกัน ซึ่งส่งผลต่อความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว

2.1.5.6 การส่งเสริมค่านิยม

ด้านบทบาททางเพศและค่านิยมในการทำงานอย่างเหมาะสม โดยตั้งอยู่บน พื้นฐานที่ว่าชายและหญิงมีความเท่าเทียมกัน มีความเสมอภาคในครอบครัว ดังนั้นครอบครัวจึงควรเปิดโอกาส ให้มีการปฏิบัติต่อกัน โดยไม่มีการอคติทางเพศก็จะมีส่วนช่วยให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกันได้มากขึ้น อีก ทั้งควรมีการแสดงหรือทหาหน้าที่บทบาทในครอบครัวให้สมบูรณ์ เพื่อส่งผลให้สัมพันธ์ ภาพในครอบครัวเป็นไป ด้วยดี

จากวารสารวิชาการ เรื่องการคุกคามทางเพศในโรงเรียนมัธยมศึกษาในเขต กรุงเทพมหานคร พบว่า การถูกคุกคามทางเพศเป็นเรื่องปกติที่พบบ่อย สาเหตุที่ทำให้เกิดการคุกคามทางเพศมากที่สุด เกิดจากผู้ที่เคยตกเป็นเหยื่อมาก่อน มีแนวโน้มจะกระทำการคุกคามทางเพศต่อผู้อื่น ตามทฤษฎีความผิดปกติทางจิต (Pathology Theory) รองลงมาคือโรงเรียนไม่มีการให้ข้อมูล หรือ แนะนำเกี่ยวกับการป้องกัน การคุกคามทางเพศ



ภาพประกอบที่ 1: สถิติความรุนแรงในครอบครัว

นอกจากอิทธิพลจากครอบครัวแล้ว ก็พบว่า ยังมีอีกหลายปัจจัยที่มีผลกับพฤติกรรม และแนวความคิดของคนในสังคม เช่น เรื่องสื่อ หรือวิถีชีวิต เราจึงเลือกนำเสนอหาบางอย่างมาปรับใช้ และผลิตสื่อที่ต้องการให้ผู้ชมเข้าใจความรู้สึกของรู้ที่ถูกกระทำทางเพศ

2.2 ระบบชายเป็นใหญ่ หรือ Patriarchy

2.2.1 ระบบชายเป็นใหญ่ หรือ Patriarchy คือ โครงสร้างทางสังคมที่เอื้อประโยชน์ต่างๆไม่ว่าจะทางด้านสังคม การเมือง เศรษฐกิจ ศาสนา รูปแบบการใช้ชีวิตแทบจะทุกๆด้านให้กับผู้ชาย (ผู้ชายในที่นี้ขอไม่รวมคนชายขอบต่างๆในสังคม เช่น คนไร้บ้าน คนผิวสี คนผิวดำ กระเทย เกย์ โสเภณี ฯลฯ) ซึ่งระบบชายเป็นใหญ่นี้ เป็นผลพวงมาจาก การยกย่องและให้คุณค่ากับบุคคลที่มีความเป็นชาย เชื่อว่าความเป็นชาย (Alpha Male) เป็นสิ่งที่จะทำให้สังคมเจริญเติบโต เพราะเช่นนั้นแล้ว ความเป็นหญิงต่างๆในสังคม เลยถูกกดทับไป

2.2.2 จาก “วัฒนธรรม” สู่ “ระบบ” ชายเป็นใหญ่ (Patriarchy)

ราวๆ 10,000 ปีก่อน ยุคที่มนุษย์เริ่มทำการเกษตร และตั้งถิ่นที่อยู่อย่างเป็นหลักแหล่ง (ยุคนีโอลิติก) ซึ่งในยุคนี้ ผู้หญิงยังคงมีบทบาทและหน้าที่เหมือนกับผู้ชาย ทั้งการจัดการทรัพยากรต่างๆ กระทั่งการหาทรัพยากรนั้น แต่เมื่อเวลาดำเนินมาเรื่อยๆ เมื่อสังคมเริ่มใหญ่ขึ้น มนุษย์ทำการเกษตรและภาระงานเพิ่มขึ้น ความแข็งแกร่งทางร่างกายของผู้ชายจึงมีบทบาทมากขึ้น สวนทางกับบทบาทของผู้หญิงที่ลดลงมา

ซึ่งมีการศึกษาซากกระดูกโบราณของมนุษย์ 175 ร่าง ในยุคนีโอลิติก และยุคบรอนซ์ ในประเทศจีน เป็นศึกษาคอลลาเจนและธาตุองค์ประกอบในเนื้อเยื่อนั้น ซึ่งตัวคาร์บอนจะสามารถประเมินปริมาณสารอาหารที่สิ่งมีชีวิตนั้นได้รับได้ ในซากกระดูกของมนุษย์ยุคนีโอลิติกนั้น พบว่าเพศชายและเพศหญิงได้รับสารอาหารทั้งสองในปริมาณที่เท่าๆกัน แต่พอช่วงเวลาผ่านไปถึงยุคบรอนซ์ พบว่าเพศชายได้สารอาหารปริมาณคงเดิม แต่ของผู้หญิงกลับน้อยลง ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ผู้หญิง(จีน)ในยุคนั้นไม่ได้รับสารอาหารที่เพียงพอ

2.2.3 รูปแบบการดำรงอยู่ของระบบชายเป็นใหญ่ในปัจจุบัน

จากวัฒนธรรมที่ยกย่องความเป็นชายในอารยธรรมมนุษย์ สู่ การเป็นระบบของชายเป็นใหญ่ ในสังคมไทย แม้ว่าโครงสร้างนี้เริ่มถูกกระทุ้งให้สั่นคลอนบ้างแล้ว แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่า ม่านหมอกแห่งความเป็นชาย ก็ยังคงเลื่อนลอยอยู่ภายในจิตใจสำนึกของผู้คนอยู่ดี และสถาบันอะไรบางอย่างในสังคม ที่ผลพวงจากวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่ และข้อได้เปรียบของการมีความเป็นชาย (Male Privilege) ก่อให้เกิดความไม่เสมอภาคในสังคมมนุษย์ รวมไปถึงการใช้ความเป็นชาย บังคับให้ผู้หญิงกระทำการต่างๆตามใจของตนเอง (บางสถาบันอาจมองได้ว่าเป็นก้อนสำคัญที่ทำให้สังคมชายเป็นใหญ่ยังคงแข็งแรงมากในสังคมไทย)

ในอดีต ผู้ชายและผู้หญิงมีความเท่าเทียมกัน แต่เมื่อสังคมมีการขยายตัว จึงเริ่มมีการแบ่งหน้าที่ ตามลักษณะทางกายภาพ ส่งผลให้ผู้หญิงถูกลดบทบาทบางอย่างลง ซึ่งยังคงก่อให้เกิดความไม่เสมอภาคในสังคมมนุษย์ และส่งผลมาจนถึงปัจจุบัน ทำให้ผู้ชายบางคน ไม่ได้รู้สึกผิดกับการกดขี่ผู้หญิง เพราะคิดว่าตนมีสิทธิที่จะทำได้ เช่น การทุบตี ทำโทษผู้หญิงเมื่อทำให้ตนไม่พอใจ

2.3 วัฒนธรรมการข่มขืนในไทย

การกระทำรุนแรงทางเพศที่ถูกทำให้เป็นเรื่องปกติและกลายเป็นบรรทัดฐานหนึ่งในสังคม (normalized) หรือ มุมมองทางสังคมเกี่ยวกับเพศและเซ็กส์ ที่ส่งผลต่อความคิดและความเข้าใจผิดเกี่ยวกับการล่วงละเมิดทางเพศ อันมีผลทำให้เกิดปัญหาการกดทับทางเพศ และปัญหาการข่มขืนตามมา ส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับเหยื่อที่ต้องถูกกล่าวหา, ถูกทำให้อับอาย, และต้องช้อนความผิดของตนเองเอาไว้ วัฒนธรรมการข่มขืนมักจะถูกนำเสนอในสื่อและสถาบันต่างๆ รวมทั้งการ ปฏิบัติต่อเหยื่อในสังคมอีกด้วย



ภาพประกอบที่ 2: การข่มขืนในไทย

วัฒนธรรมการถูกข่มขืนในไทยสามารถแบ่งออกเป็น 3 Stage ใหญ่ดังนี้

2.3.1 Normalisation

การทำให้เป็นเรื่องปกติ เช่น การเชิณฉากที่พระเอกข่มขืนนางเอก ละครหรือภาพยนตร์แนวตบจูบ เป็นการส่งเสริมและมองว่าการทำร้ายร่างกายเป็นเรื่อง โรแมนติก ลดความรุนแรงโดยใช้คำว่าปล้ำแทนคำว่าข่มขืน การพูดจาละลาบละล้วง และทำให้เป็นเรื่องตลก

2.3.2 Degradation

การลดค่า โทษว่าเป็นความผิดของเหยื่อ เช่น ขอบยั่ว แต่งตัวโป้ การมองว่าโดนข่มขืนเป็นเรื่องน่าอาย เป็นตราบาป ทำให้เหยื่อไม่กล้าเอาผิด หรือออกมาเรียกร้องสิทธิ เพื่อความยุติธรรม เพราะไม่อยากโดนสังคมตีตรา จึงทำให้เกิดการข่มขืนต่อไป

2.3.3 Assault

การใช้กำลัง เช่น การมอมเหล้า การโดนวางยา การดึงถุงยางออกระหว่างมีเพศสัมพันธ์ การข่มขืน

วัฒนธรรมการถูกข่มขืนในไทยถูกแทรกแซงเข้ามาในชีวิตประจำวันจนทำให้ความรุนแรงของการถูกคุกคามทางเพศลดลง แต่เหยื่อกลับต้องทนกับความรู้สึกที่ไม่ดีต่อไปเพราะการพูดเรื่องความรุนแรงทางเพศจะถูกมองไม่ดี จึงทำให้เกิดการกดทับทางความรู้สึกของเหยื่อต่อไป เราจึงนำประเด็นต่างๆนี้ เข้ามาสอดแทรกในงานภาพยนตร์ ให้ผู้ชมเข้าใจความรู้สึกของผู้ที่ถูกกระทำทางเพศ

2.4 ผลกระทบของการกล่าวโทษเหยื่อทางจิตใจ

2.4.1 พวกเขาจะประสบกับความสูญเสียทางความปลอดภัยของตนเอง

สูญเสียการควบคุม ตนเองและเกิดความรู้สึกที่ไม่มั่นคง ในจิตใจเพราะว่าการถูกกระทำทางเพศมันคือการกระทำที่ผิดและทำลายอีกฝ่ายทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ผู้ใหญ่เองก็ประสบกับความละเอียดไม่ได้ไม่ต่างจากเด็กและมีหลายๆคนที่ถูกทำร้ายมาและ ถูกกล่าวโทษต่อโดยสังคมกับความเจ็บปวดที่พวกเขาอดทนมานานและมันเป็นเรื่องที่ยอมรับไม่ได้

2.4.2 มักจะก่อให้เกิดปฏิกิริยาตื่นตัวทันทีทันใด

เมื่อพวกเขาได้ยินเรื่องราวที่เกี่ยวกับความรุนแรงทางเพศที่มีความคล้ายคลึง กับเรื่องที่ตนเองพบเจอ พวกเขาจะมีปฏิกิริยาที่แตกต่างออกไปจากเดิมมากๆ นั่นทำให้การพูดเปิดใจในเรื่องการ ถูกกระทำเป็นเรื่องยาก ไม่สามารถพูดถึงอารมณ์และจิตใจของตนที่แปรปรวนได้

2.4.3 ไม่กล้าเข้ารับการรักษา

ทำให้คนๆนั้นไม่กล้าที่จะเข้าไปรับการรักษาใน โรคมึนเศร้าและสภาวะความเครียดที่สูง ผลจากการถูกกระทำอีกด้วย “ มันถือเป็นการบาดเจ็บครั้งที่สองหรือ การทำร้ายร่างกายครั้งที่สองจริงๆ”

2.5 ความเครียดหลังถูกทารุณกรรม (PTSD)

PTSD (Post-Traumatic Stress Disorder) หรือ โรคเครียดหลังผ่านเหตุการณ์ร้ายแรง เป็นภาวะทางจิตที่เกิดจากการเผชิญกับเหตุการณ์ตึงเครียด น่ากลัว หรือกระทบกระเทือนจิตใจอย่างรุนแรง ซึ่งอาจเป็นประสบการณ์โดยตรงหรือการพบเห็นเหตุการณ์นั้นๆ จนทำให้ผู้ป่วยอาจเห็นภาพในอดีต ผันร้ายเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น รู้สึกวิตกกังวล โดยไม่สามารถควบคุมได้ อาจส่งผลให้นอนไม่หลับและไม่มีสมาธิด้วย โดยอาการเหล่านี้จะค่อนข้างรุนแรงและเกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอจนอาจกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันได้ ผู้ที่มีอาการ PTSD จำนวนมากในบ้านเรา ไม่ได้ไปพบแพทย์ เพราะไม่เข้าใจว่ามีภาวะแบบนี้ได้

PTSD อาจมีผลกระทบอย่างมากต่อการใช้ชีวิตประจำวัน โดยมักแสดงอาการในช่วงเดือนแรกหลังจากเกิดเหตุการณ์ที่กระทบกระเทือนจิตใจ แต่ในบางกรณีอาจเกิดขึ้นหลังจากนั้นหลายเดือนไปจนถึงปี

อาการของภาวะ PTSD จะแสดงออกได้เป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่

2.5.1 การนึกถึงเหตุการณ์นั้นซ้ำๆ (reexperienced)

โดยการตามมาหลอกหลอนนี้จะแสดงออกได้ในสองรูปแบบใหญ่ๆ ได้แก่

- ผันร้าย (nightmares) โดยฝันถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ เช่น ในผู้ป่วยที่ถูกรถชน ก็อาจจะฝันว่าตัวเองถูกรถชนซ้ำแล้วซ้ำอีกทุกคืน
- เห็นภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นซ้ำๆ เหมือนภาพติดตา (flashbacks) ยกตัวอย่างเช่น คนใช้คนหนึ่งที่รอดจากเหตุการณ์สึนามิบรรยายว่าบางครั้งจะเห็นภาพคลื่นที่ซัดเข้าหาตัวเอง รวม

ทั้งภาพที่เพื่อนถูกน้ำพัดหายไปต่อหน้า โพล์ขึ้นมาซ้ำๆ หรือในคนที่ถูกคนร้ายบุกเข้ามาถึงคนในบ้านเสียชีวิต ก็อาจเห็นภาพคนถูกซ้ำๆ ได้

- มีพฤติกรรมหลีกเลี่ยงเหตุการณ์หรือสิ่งที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นั้น (avoidance) สิ่งนี้เป็นพฤติกรรมที่สืบต่อมาจากอาการ reexperienced ในข้อ 1 เพราะการเห็นสิ่งที่ใกล้เคียงกับเหตุการณ์จะทำให้นึกถึง หรือเกิด flashbacks ได้มากขึ้น ทำให้ผู้ป่วยจะพยายามหลีกเลี่ยงสิ่งของ สถานที่ บุคคลหรือสถานที่ที่ทำให้รู้สึกกลัว เช่น คนไข้ที่เกิดอุบัติเหตุรถชนจำนวนมากที่หลังรอดมาได้ ไม่สามารถขับรถได้อีกเลย
- อาการตื่นกลัว (hyperarousal)
ผู้ป่วยจะมีอาการนอนไม่หลับ ใจสั่น หงุดหงิด โมโหง่าย ไม่มีสมาธิ ตกใจง่าย สมาธิไม่ดี กลัวอะไรต่างๆ ได้ง่ายกว่าปกติ เช่น บางคนได้ยินเสียงดังก็จะสะดุ้งตกใจทั้งๆ ที่ไม่เคยเป็นมาก่อน ดูภาพยนตร์ที่มีฉากรุนแรงหรือเสียงดังก็ไม่ได้ เป็นต้น
- อาการทางร่างกายอื่นๆ ผู้ป่วยอาจมีอาการต่างๆ เช่น ปวดศีรษะ เวียนศีรษะ มึนงง หน้ามืด เป็นลม มีเหงื่อออก คลื่นไส้ ท้องเสีย ตัวสั่น ความดันโลหิตสูง หัวใจเต้นเร็ว หายใจถี่ และกล้ามเนื้อเกร็ง เป็นต้น

2.5.2 สาเหตุของโรคเครียดหลังผ่านเหตุการณ์ร้ายแรง

แม้แพทย์จะยังไม่ทราบสาเหตุที่แน่ชัดของ PTSD แต่โรคนี้อาจเกิดจากปัจจัยหลายอย่างร่วมกันเช่นเดียวกับภาวะทางจิตใจอื่นๆ ทั้งปัจจัยทางร่างกายและสภาวะเหตุการณ์ในชีวิต ซึ่งเหตุการณ์ดังกล่าวไม่ใช่เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวันอย่างการตกงาน การสอบไม่ผ่าน หรือการหย่าร้าง แต่อาจเป็นเหตุการณ์ที่ตึงเครียด น่ากลัว หรือกระทบกระเทือนจิตใจอย่างมาก

2.5.3 ปัจจัยที่อาจเป็นสาเหตุของ PTSD

- ปัญหาสุขภาพจิตที่อาจถ่ายทอดทางพันธุกรรม เช่น โรคซึมเศร้า และโรควิตกกังวล เป็นต้น
- ลักษณะนิสัยหรือบุคลิกภาพที่ถ่ายทอดทางพันธุกรรม
- การทำงานของสมองที่ควบคุมสารเคมีและฮอร์โมนของร่างกายที่ตอบสนองต่อความเครียด
- เคยเกิดอุบัติเหตุอย่างรุนแรง เช่น รถชน เครื่องบินตก เป็นต้น
- เคยถูกทำร้ายร่างกายอย่างรุนแรง
- เคยถูกล่วงละเมิดทางเพศหรือมีคนพยายามล่วงละเมิดทางเพศ
- เคยถูกลักพาตัว เคยถูกจับเป็นตัวประกัน หรือเคยถูกโจรกรรม
- มีบุคคลที่ใกล้ชิดบาดเจ็บสาหัสหรือเสียชีวิต หรือเคยพบเห็นคนบาดเจ็บหรือเสียชีวิต เช่น ผู้ที่เคยเป็นเหยื่อหรืออยู่ในเหตุการณ์ฆาตกรรมและอาชญากรรม เป็นต้น
- เคยผ่านการสู้รบในสงคราม เช่น ทหารผ่านศึก หรือคนที่อยู่ในพื้นที่สงคราม เป็นต้น
- เคยประสบภัยพิบัติทางธรรมชาติต่าง ๆ เช่น น้ำท่วม สึนามิ พายุ แผ่นดินไหว เป็นต้น
- เคยถูกวินิจฉัยว่าเป็นโรคที่มีอันตรายถึงแก่ชีวิต

ทั้งนี้ คนบางกลุ่มอาจมีความเสี่ยงเผชิญโรคนี้มากกว่าคนทั่วไป เช่น ผู้ที่ได้รับบาดเจ็บเป็นเวลานาน ผู้ที่เคยถูกล่วงละเมิดในวัยเด็ก ผู้ที่ประกอบอาชีพที่มีความเสี่ยงต่อเหตุการณ์ที่กระทบกระเทือนจิตใจ ผู้ที่ประสบปัญหาสุขภาพจิต หรือมีคนในครอบครัวประสบปัญหาสุขภาพจิต ผู้ที่ขาดการสนับสนุนจากครอบครัวและเพื่อนฝูง และการใช้สารเสพติดหรือดื่มแอลกอฮอล์มากเกินไป เป็นต้น

2.5.4 PTSD และเพศ

ในอเมริกาผู้หญิงมีโอกาสเป็นโรค PTSD มากกว่าผู้ชายถึงสองเท่า ประมาณ 9.7% ของผู้หญิงจะมีประสบการณ์ PTSD ในช่วงชีวิตของพวกเขาเทียบกับ 3.6% ของผู้ชาย ความแตกต่างส่วนหนึ่งอาจเกิดจากการที่ผู้หญิงประสบกับอัตราการถูกข่มขืนและความรุนแรงในครอบครัวที่สูงขึ้น การข่มขืนเป็นหนึ่งในบาดแผลที่น่าจะนำไปสู่ความเครียดหลังถูกทารุณกรรม

จากข้อมูลข้างต้นจึงสรุปได้ว่าโรคเครียดหลังถูกทารุณกรรม (PTSD) นั้นสร้างผลกระทบต่อการใช้ชีวิตอย่างมากในผู้ที่ประสบกับเหตุการณ์ของความรุนแรง รวมถึงประเด็นการถูกคุกคามทางเพศนั้น ก็สามารถก่อให้เกิดอาการเครียดหลังถูกทารุณกรรม (PTSD) ได้ ซึ่งผลกระทบนั้นส่งผลให้ผู้ป่วย มีการนึกถึงเหตุการณ์นั้นซ้ำๆ อาจเกิดขึ้นในฝันหรือเป็นภาพ Flashback มีพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสิ่งที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นั้นๆ อาการตื่นตกใจง่าย หรือสามารถเกิดอาการทางร่างกายได้เช่น มือสั่น หัวใจเต้นเร็ว โดยอาการนี้เกิดขึ้นกับผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย เหตุเพราะผู้หญิงนั้นประสบกับอัตราการถูกข่มขืนและในครอบครัวมาก จึงยิ่งแสดงให้เห็นว่า เหตุการณ์เช่นนี้นั้นเป็นปัญหาในระดับใหญ่ในสังคมที่ยังไม่ได้รับการแก้ปัญหาอย่างจริงจัง

2.6 ความฝัน

2.6.1 ความฝันคือการบำบัดยามคำคืน

การฝันขณะหลับแบบ REM เป็นการบำบัดยามคำคืนรูปแบบหนึ่ง ในอีกนัยคือ การฝันขณะหลับแบบ REM ดึงความรู้สึกเจ็บปวดไปจากเหตุการณ์ยากลำบาก พร้อมกับมอบความมั่นคงทางอารมณ์เมื่อตื่นนอนในเช้าวันต่อมา

ทฤษฎีนี้คือความเปลี่ยนแปลงอันน่าทึ่งในส่วนผสมทางเคมีในสมองระหว่างหลับแบบ REM ความเข้มข้นของสารเคมีหลักที่เกี่ยวกับความเครียดซึ่งมีชื่อเรียกว่านอร์อะดรีนาลีน (noradrenaline)

2.6.2 ทฤษฎีการบำบัดยามคำคืน

กระบวนการฝันแบบ REM บรรลุเป้าหมายสำคัญยิ่งสองประการ ได้แก่

- นอนหลับเพื่อจดจำ

โดยจดจำรายละเอียดของประสบการณ์สำคัญอันล้ำค่า โดยรวมเข้ากับความรู้อันมีอยู่เดิมและจัดวางไว้ในมุมมองเชิงอัตชีวประวัติ

- นอนหลับเพื่อลืม

โดยเพื่อลืมหรือสลายอารมณ์รุนแรงอันเจ็บปวด และอยู่เหนือเหตุผล ซึ่งเคยห่อหุ้มความทรงจำเหล่านั้นไว้ก่อนหน้านี้นี้ หากทฤษฎีนี้เป็นจริงก็แสดงว่าภาวะฝันสนับสนุนการทบทวนชีวิตตนเองในใจรูปแบบหนึ่ง ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อบำบัดและเยียวยา

2.6.3 ความสำคัญของความฝัน

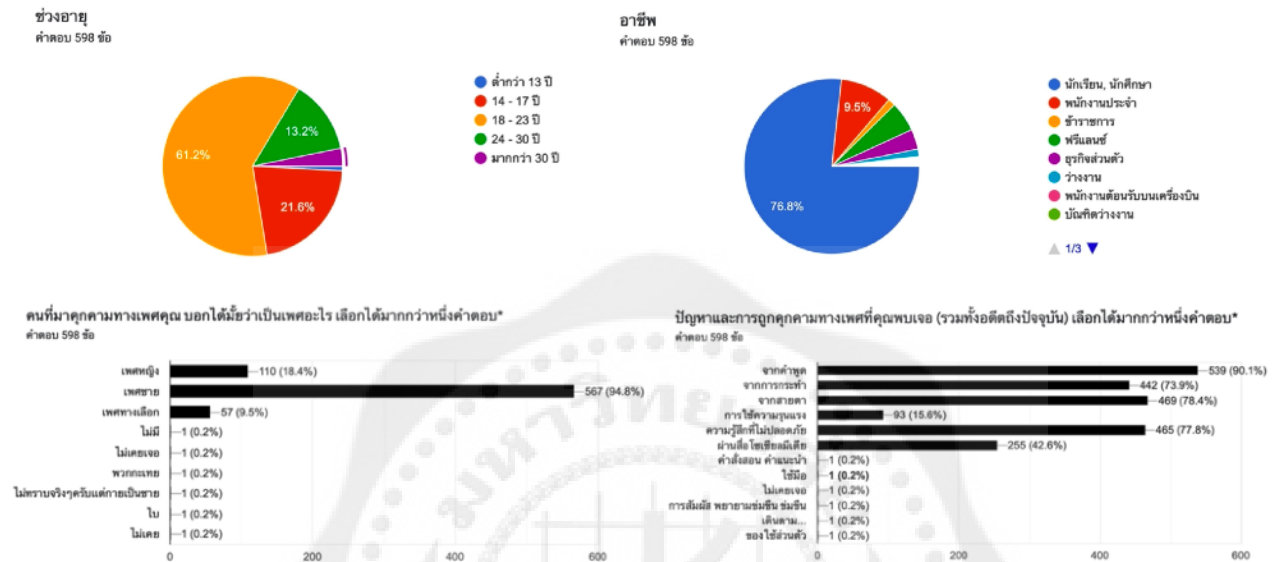
หากนึกย้อนถึงความทรงจำที่เคยเกิดขึ้น จะสังเกตได้ว่าเป็นความทรงจำที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ แต่ไม่ได้เป็นอารมณ์ระดับเดียวกับที่เคยเกิดขึ้น ดังนั้นการฝันขณะหลับแบบ REM นั้นมีไว้เพื่อทำหน้าที่บรรเทาความเจ็บปวดด้วยการสลายอารมณ์ออกจากประสบการณ์ เราจึงเรียนรู้และนึกย้อนเหตุการณ์สำคัญในชีวิตเพื่อใช้ประโยชน์จากมันได้โดยไม่ต้องแบกรับสัมภาระทางอารมณ์ที่ประสบการณ์อันเจ็บปวดเหล่านั้นเคยหอบหิ้วเอาไว้ หากการหลับแบบ REM ไม่ทำหน้าที่นี้ทุกคนจะตกอยู่ในภาวะวิตกกังวลเรื้อรัง ในเครือข่ายความจำเชิงอัตชีวประวัติ ทุกครั้งที่เรานึกถึงเรื่องสำคัญ เราไม่เพียงนึกถึงรายละเอียดของความทรงจำนั้น แต่จะรี้อฟื้นอารมณ์รุนแรงเคร่งเครียดแบบเดิมๆกลับมาใหม่ ระยะเวลาของการหลับแบบนี้ ช่วยให้เราหลีกเลี่ยงสถานการณ์นี้ได้ โดยอาศัยกิจกรรมในสมองและองค์ประกอบทางประสาทเคมี

โดยสรุปแล้วการหลับแบบ REM หรือการหลับลึกนั้นมีส่วนช่วยในการบรรเทาความเจ็บปวดในใจ เป็นทั้งการบำบัดเพื่อเยียวยาความรู้สึกที่ในชีวิตประจำวันนั้นอาจไม่ได้ส่งผลกระทบ நடงั้นการหลับแบบ REM ยังมีส่วนที่ช่วยให้เราเผชิญหน้ากับความเจ็บปวดในความฝัน โดยในชีวิตจริงนั้นความเจ็บปวดนั้นเบาบางลง

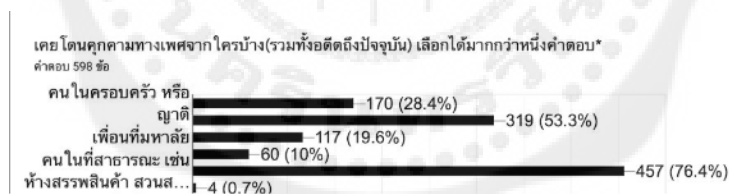
2.7 สอบถามกับผู้ที่มีประสบการณ์ตรง

2.7.1 แบบสอบถามจากผู้ที่มีประสบการณ์ตรง

ทางคณะผู้จัดทำ ได้มีการทำแบบสอบถามผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการถูกคุกคามทางเพศ การกลุ่มสำรวจ 600 คน กระจายแบบสอบถามผ่านสื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ (ซึ่งทางคณะผู้จัดทำ ได้เก็บข้อมูลของผู้ร่วมทำแบบสอบถามเป็นความลับ) ซึ่งได้ผลสำรวจดังนี้



ภาพประกอบที่ 3: สถิติบางส่วนจากแบบสอบถามประสบการณ์ของผู้ถูกคุกคามทางเพศ



ภาพประกอบที่ 4: สถิติบางส่วนจากแบบสอบถามประสบการณ์ของผู้ถูกคุกคามทางเพศ

2.7.1.1 ความรู้สึกเกิดขึ้นเรียงลำดับจากมากไปน้อยดังนี้

- การคุกคาม / ลวนลาม / ช่มชู้จากคนใน ครอบครัว เช่น พ่อ พี่ชาย-สาว , น้องชาย , ญาติ, เพื่อนพ่อ-แม่, ปู่ เป็นคนกระทำ
- โดนคุกคาม / ลวนลาม / ช่มชู้ จากคนแปลกหน้า > บนรถสาธารณะ, ห้าง อื่นๆ
- โดนคุกคาม / ลวนลาม / ช่มชู้ จาก ในโรงเรียน โดยครู, เพื่อนผู้ชาย บางครั้งมีผู้หญิงด้วย หรือ ที่ทำงาน

2.7.1.2 รูปแบบของการคุกคาม

- การคุกคามบางครั้งมาในรูปแบบ การตะโกนแซว ขับรดตาม เดินตาม
- การคุกคามโดยสายตา,คำพูด, วิจารณ์สรรเสริญ
- การคุกคามผ่านสื่อ โซเชียลมีเดียต่างๆ

2.7.1.3 ผลกระทบจากการถูกคุกคาม

- เกิดความกลัว ระวัง ไม่กล้าเดินคนเดียว ไม่กล้ามองหน้า กลัวสายตาจาก เพศตรงข้าม
- พฤติกรรมการแต่งตัวเปลี่ยนไป, แต่งตัว มิดชิดขึ้น, คอยระวังการแต่งตัวของตัวเองเสมอ
- เกลียดตัวเองและร่างกายตัวเอง โกรธที่ไม่สู้ ผิดหวัง หมดหวัง คิดว่าทำอะไรไม่ได้
- กลายเป็นคนไม่มีอารมณ์ทางเพศ
- ผลกระทบจากการคุกคามทำให้เกิด ความเครียดบางครั้งมาด้วยรูปแบบของความฝัน (ฝันร้าย), ภาพ flashback บางคนมีอาการโรคซึมเศร้าตามมา

จากผลสำรวจข้างต้น คณะผู้จัดทำ ได้อ่านเรื่องราวของผู้ที่ถูกคุกคามทางเพศ และได้หยิบประเด็นเนื้อหาต่างๆจากการหาข้อมูลมาประกอบกัน ซึ่งเรื่องราวต่างๆนั้น คณะผู้จัดทำไม่อยากจะถ่ายทอดเรื่องราวในแบบที่ตรงไปตรงมา เพราะเหมือนเป็นการทำซ้ำ และผลผลิตที่อาจจะส่งผลให้เกิดการเลียนได้ คณะผู้จัดทำ จึงตัดสินใจเรื่องการนำเสนอของสื่อในรูปแบบอื่น ที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก แต่ไม่มีภาพที่รุนแรง จึงได้ผลสรุปเป็นการนำเสนอสื่อในรูปแบบของหนังทดลอง

2.8 รูปแบบของหนังทดลอง

ยุคเริ่มต้นช่วงปีคริสต์ทศวรรษ 1880-1915 ภาพยนตร์ในฐานะศิลปะในยุคเงียบ (Silent Era) เรียกว่า อวองการ์ด(Avant-garde) ซึ่ง “การทดลอง” (Experimental) ในที่นี้หมายถึง การทดลองอะไรบางอย่าง เช่น ทดลองการตัดต่อ ทดลองเทคนิค ทดลองวิธีการเล่าเรื่อง ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการเล่าเรื่องแบบไม่เรียงลำดับ การบรรยายเรื่อง หรือ ใช้เสียงที่ไม่สอดคล้องกับภาพ ให้ผู้ชมครุ่นคิด และมีส่วนร่วมไปกับมันมากกว่าปกติ ตัวอย่างหนังทดลอง เช่น

- Meshes of the Afternoon (1943) Maya Deren and Alexandr Hackenschmied



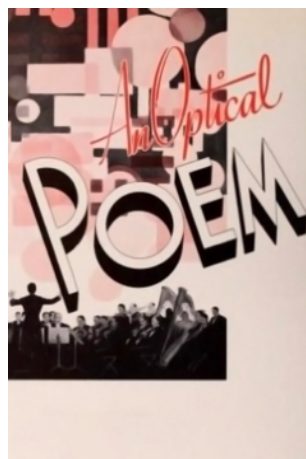
ภาพประกอบที่ 5: โปสเตอร์
Meshes of the Afternoon

- Castro Street (1966) Bruce Baillie



ภาพประกอบที่ 6: โปสเตอร์
Castro Street

- AN OPTICAL POEM (1938) Oskar Fischinger



ภาพประกอบที่ 7: โปสเตอร์
AN OPTICAL POEM

บทที่ 3

การวิเคราะห์

Pre - Production

3.1 แรงแบบตาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

แรงแบบตาลใจในการสร้างผลงานเรื่องนี้ เกิดจากการที่ผู้กำกับนั้นเป็นหนึ่งในเหยื่อของการถูกคุกคามทางเพศ ซึ่งเคยถูกสัมภาษณ์ถึงเรื่องการคุกคามทางเพศ และผลตอบรับจากการสัมภาษณ์ครั้งนั้นทำให้ผู้กำกับได้รับรู้ถึงความรู้สึกของการที่หญิงสาวคนอื่นๆ ได้โต้ตอบกลับมา ได้เล่าถึงประสบการณ์ ความรู้สึกว่าสิทธิ์ในร่างกายและจิตใจของพวกเขาสำคัญเพียงใด และที่สำคัญการเคลื่อนไหวครั้งนี้ทำให้เห็นว่าผู้หญิงที่ถูกคุกคามพวกเธอส่วนมากต้องเผชิญกับปัญหาในจิตใจของตนเองที่ก้าวผ่านยาก ความเจ็บปวดนั้นกลับส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตและความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับตนเองอย่างไร

หลังจากที่ผู้กำกับได้รับฟังถึงเสียงของผู้หญิงคนอื่นๆ ก็ทำให้อยากเป็นหนึ่งในกระบอกเสียงเพื่อพูดแทนความรู้สึกของเหยื่อจากการถูกคุกคามทางเพศอีกครั้ง โดยหลังจากนั้นผู้กำกับได้ทำการค้นคว้าหาเกี่ยวกับเรื่องเฟมินิสต์และผลจากการถูกคุกคามทางเพศ จากแหล่งข้อมูลต่างๆ โดยเริ่มหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต หนังสือ การพูดคุยกับจิตแพทย์ทางด้าน sexual abuse โดยตรง และการพูดคุยจากเหยื่อของการถูกคุกคามทางเพศ จนได้พบเจอว่ามีคนจำนวนมากที่เคยถูกคุกคามทางเพศ หรือเรียกได้ว่าผู้หญิงทุกคนตั้งแต่เกิดมา มักจะต้องอยู่กับความรู้สึกกลัวไม่ว่าน้อยหรือมาก และผลกระทบนั้นยากที่จะรักษาให้หายได้ บางคนมีความหวาดระแวงในการใช้ชีวิต บางคนมีอาการซึมเศร้าจากเรื่องนี้ และถึงขั้นเกิดอาการภาวะป่วยทางจิตจากเหตุการณ์รุนแรงได้ (PTSD) อีกทั้งยังได้เห็นว่ามีสื่อ และองค์กรที่ไม่ค่อยที่ตั้งใจขับเคลื่อนถึงเรื่องนี้แต่เหตุการณ์นี้ก็ยังคงเกิดขึ้นมาก และพบเจอได้ในทุกวัน อีกทั้งยังมีเหตุการณ์ไม่น้อยที่ผู้คนมักเข้าใจผิดเกี่ยวกับเหยื่อ

แนวคิดที่ได้จากเหยื่อของการถูกคุกคามทางเพศนั้นทำให้ทีมงานผู้สร้างสรรค์สนใจประเด็นดังกล่าวอย่างมาก ทีมงานผู้สร้างสรรค์อยากนำเรื่องราวนี้มาถ่ายทอดเพื่อส่งต่อเป็นการพูดแทนและเป็นแรงแบบตาลใจให้กับเหยื่อที่ถูกคุกคามทางเพศ รวมถึงผู้คนโดยทั่วไปเพื่อเข้าใจความรู้สึกของเหยื่อ และอาจลดการคุกคามที่เกิดขึ้นได้ เพราะการที่เริ่มออกมาพูดนั้นเท่ากับการเคลื่อนไหวเล็กๆ ที่จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้ เพราะฉะนั้นภาพยนตร์ที่เหมาะสมจะสร้างสรรค์ขึ้นจึงควรเป็นภาพยนตร์ทดลองที่พัฒนามาจากการเก็บข้อมูลจากเหยื่อที่ถูกคุกคามทางเพศ ทั้งนี้ทีมผู้สร้างสรรค์และอาจารย์ที่ปรึกษาได้ร่วมกันคิดและค้นหาแก่นของภาพยนตร์ จนได้ประโยคที่ว่า “การถูกคุกคามทำให้เกิดบาดแผลฝังลึกภายในจิตใจของเหยื่อ” ซึ่งทำให้ทีมงานผู้สร้างสรรค์สามารถเข้าใจและทำงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์ เพื่อส่งสารถึงผู้ชมเป็นลำดับต่อไป เรื่องราวทั้งหมดนี้จึงได้กลายมาเป็นแรงแบบตาลใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ นิพนธ์ขนาดสั้นเรื่อง “Solitude Standing”

3.1.1 Work shop กิจกรรม healing fulfilling

จากแบบสอบถาม เราได้มีการขอผู้ที่สะดวกใจสามารถให้สอบถาม หรือทำกิจกรรมกันเพิ่มเติมได้ ให้ช่องทางการติดต่อเอาไว้ จากนั้น เราจึงคัดเลือก และได้ทำการติดต่อกลับไปหากลุ่มอาสาสมัคร และนัดมาทำกิจกรรมเล็กๆเพิ่มเติมหลังจากได้ผลสำรวจ

และหลังจากร่วมกิจกรรมwork shop ทำให้เราเข้าใจผู้ที่ถูกคุกคามทางเพศมากขึ้น และได้นำผลงานในการทำกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมมาใช้ในงานภาพยนตร์ด้วย



ภาพประกอบที่ 8: กิจกรรม Healing Fulfilling



ภาพประกอบที่ 9: บรรยากาศกิจกรรม Healing Fulfilling



ภาพประกอบที่ 10: ผลงานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

3.2 Theme

การคุกคามทำให้เกิดบาดแผลฝังลึกในจิตใจของเหยื่อ

3.3 Plot

เรื่องของ “ปริม” หญิงสาวที่ถูกคุกคามทางเพศมาตั้งแต่เด็กจนทำให้เธอ นั้นมีความเจ็บปวดทางใจที่ถูกกดทับเข้าไปเข้ามา เป็นเหมือนบาดแผลที่ไม่เคยหายไป ปริมจมอยู่กับความรู้สึกซ้ำๆ เธอพยายามหนีแต่ก็เหมือนยิ่งทำให้ต้องเผชิญหน้ากับความเจ็บปวดซ้ำแล้วซ้ำเล่า และลึกซึ้งลงไปเรื่อยๆ แต่เมื่อเธอได้พบกับตัวของเธอในวัยเด็กก็ทำให้เธอได้กลับมาโอบกอดตัวเองอีกครั้ง

3.4 บทภาพยนตร์

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Solitude Standing ต้องการที่จะสื่อสารผ่านความรู้สึก ได้ทำการทดลองในรูปแบบต่างๆ ทั้งการใช้ภาพ เสียง เพื่อให้เกิดความรู้สึก ดังนั้น เรื่องนี้จึงไม่มีบทภาพยนตร์

3.5 Character Analysis

3.5.1 วิเคราะห์ตัวละคร ปริม(ตอนเด็ก/ตอนโต)



ภาพประกอบที่ 11: reference ปริม

3.5.1.1 ด้านกายภาพ

- ตอนเด็กอายุ 7 ปี ผิวขาว ตาโต ฉลาด หัวไว มีความอดทน สูง 113 เซนติเมตร น้ำหนัก 18 กิโลกรัม

- ตอนโตอายุ 25 ปี ผิวขาวเหลือง หน้าตาไม่ได้สวยอะไรมากแต่แวตามีเสน่ห์ ยิ้มสวย มีทรวดทรงหน้าอกและรูปร่างที่สมส่วน สูง 165 เซนติเมตร หนัก 50 กิโลกรัม

3.5.1.2 ด้านสังคม

ตัวปริมจะอาศัยอยู่กับพี่ชาย 2 คนในครอบครัว พ่อและแม่เสียชีวิตแล้ว ฐานะของครอบครัวอยู่ในระดับปานกลางไปจนถึงล่าง การศึกษาของปริมตอนเด็กจะอยู่ประมาณประถมศึกษาชั้นปีที่1 ส่วนปริมตอนโตจะอยู่ในช่วงวัยกำลังทำงาน ครอบครัวของปริมไม่ใช่เซฟโซน ตั้งแต่เด็กเพราะถูกพี่ชายของตัวเองคุกคามทางเพศ

3.5.1.3 ด้านจิตวิทยา

ปริมมีปมในใจตั้งแต่ตัวเองเป็นเด็ก เพราะถูกพี่ชายของตัวเองคุกคามล่วงละเมิดทางเพศเลย ทำให้ฝังใจและเก็บไปฝันบ่อยๆ ฝันแต่เรื่องซ้ำๆเดิมๆจนทำให้จิตใจของเขาย่ำแย่ ตัวเธอยอยากหนีจากความทรงจำเหล่านี้แต่ก็ยังไปไหนไม่ได้ซักที ความต้องการสูงสุดในเรื่อง คือ ต้องการผ่านเรื่องแย่ๆและความเจ็บปวดที่พบเจอไปให้ได้ ความต้องการสูงสุดในชีวิต คือ ต้องการใครสักคนคนที่เข้าใจสิ่งที่พบเจอมาและต้องการให้คนเลิกคุกคามกัน

3.6 กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้คัดเลือกนักแสดงและผู้ฝึกสอนการแสดง

3.6.1 รูปแบบการแสดงที่นำมาใช้ในภาพยนตร์ คือ Realism

การแสดงในรูปแบบ Realism คือ การแสดงที่เน้นความสมจริง เป็นธรรมชาติ ไม่แต่ง ไม่ว่าจะเป็นหน้าตา หรือลักษณะการดำเนินชีวิต โดยรูปแบบการแสดงนี้จะปรากฏอยู่ในทุกตัวละครในเรื่อง ที่แสดงให้เห็นถึงการแสดงที่เป็นธรรมชาติ เหมือนการใช้ชีวิตอยู่ในโลกของความเป็นจริง

3.6.2 กระบวนการจัดหานักแสดง

3.6.2.1 เดินตามหาแหล่งที่มีนักแสดงเด็กและนักแสดงที่มีทักษะการแสดงแบบเน้น Movement : โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ฝ่ายประถม) , โรงเรียนสอนการแสดง (Spark drama, Bew's Act Thing), เอกการแสดง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3.6.2.2 ถ้ามเพื่อน คนที่ผู้กำกับสนใจ หรือคนที่รู้จักนักแสดงเด็กและนักแสดงที่มีทักษะการแสดงแบบเน้น Movement

3.6.2.3 ทำประกาศหานักแสดง (Casting Call) ลงในโซเชียลต่างๆ : กลุ่มหานักแสดง Facebook , Instagram Stories



ภาพประกอบที่ 12 : ประกาศหานักแสดง

3.6.3 การตัดสินใจเลือกนักแสดง

3.6.3.1 การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท ปริม



ภาพประกอบที่ 13 : ผู้ที่มาคัดเลือกบท ปริม

เมื่อนักแสดง แนะนำตัว ผู้ทำการคัดเลือกได้มีการสัมภาษณ์ความเห็นเกี่ยวกับเรื่องการถูกคุกคาม ความฝัน อยากบอกอะไรกับสังคม หลังจากนั้นมีการเปิดเพลงและให้นักแสดง Improvise การแสดงด้วย movement (รู้สึกอะไร ให้ถ่ายทอดด้วย movement เป็นเพลงช้าๆ เน้นถึงอารมณ์ความกลัว ความเศร้า) มีการให้โจทย์ว่า กำลังถูกเชือกรัด จะแสดงออกมาอย่างไร มีการไต่ให้นักแสดงก่อนนิดหน่อยแล้วให้นักแสดง Improvise เมื่อได้สัมภาษณ์และรับชมการแสดง จึงได้มีการปรึกษากันภายในกลุ่มรวมถึงปรึกษาคณาจารย์ผู้มีความรู้ความสามารถ จึงสรุปการคัดเลือกนักแสดงบท ปริม คือ



ภาพประกอบที่ 14 : ผู้ที่ได้
รับเลือกบท ปริม

ผู้ที่มารับบท ปริม : นางสาว อัจฉริยา โปธิพิพิธนากร (ปริม)
น้ำหนัก 50 กิโลกรัม ส่วนสูง 165 เซนติเมตร อายุ 25 ปี
โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจดังนี้

1. มีหน้าตาและลักษณะภายนอกตรงกับลักษณะที่ผู้กำกับอยากได้
2. มีพื้นฐานการแสดง และการแสดงแบบเน้น Movement ที่ดี
3. มีทัศนคติและความเข้าใจใกล้เคียงกับตัวละครที่วิเคราะห์ไว้

3.6.3.2 การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท ปริม (ตอนเด็ก)



ภาพประกอบที่ 15: ผู้เข้ารับการคัดเลือกนักแสดงบท ปริมวัยเด็ก

การคัดเลือกนักแสดง มีการให้น้องแนะนำตัวและลองพูดคุยกับน้องๆ ชมการแสดง และธรรมชาติความคิดของน้องๆ เคยดูการ์ตูนเจ้าหญิงไหม จินตนาการว่าตัวเองเป็นเจ้าหญิง ให้แอดติ้งเล่นซ่อนหา เปิดตามาไม่เจอใคร คอยสังเกตดูว่าน้องจะเล่นเองได้ไหม เห็นเงาแล้วต้องกลัว ถ้าเงาจับให้สับตัดออก ตะโกนขอความช่วยเหลือได้ ตามที่น้องๆรู้สึก ในตอนแรกมี3คน ที่สมาชิกในกลุ่มสนใจ จึงได้นำผู้ที่เข้ารอบมา Matching กับนักแสดงบทปริม



ภาพประกอบที่ 16 : ผู้ที่เข้ารอบการคัดเลือกนักแสดงบท ปริมตอนเด็ก

เมื่อปรึกษากันภายในกลุ่มอีกครั้ง รวมถึงปรึกษาณาจารย์ผู้มีความรู้ความสามารถ จึงสรุปการคัดเลือกนักแสดงคนบท ปริมตอนเด็ก คือ



ภาพประกอบที่ 17 : ผู้ที่ได้
รับเลือกบท ปริมตอนเด็ก

ผู้ที่มารับบท ปริมตอนเด็ก : เด็กหญิง พิชชานันท์ พิศิษฐ์เมธิ (น่านฟ้า)

อายุ 7 ปี น้ำหนัก 18 กิโลกรัม ส่วนสูง 113 เซนติเมตร

โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจดังนี้

1. มีหน้าตาและลักษณะภายนอกที่ดูน่าค้นหา และมีมุมหน้าตาคล้ายผู้รับบทปริมตอนโต
2. มีพื้นฐานการแสดง และสามารถแสดงได้ดูเป็นธรรมชาติ ตัวเล็กอายุน้อยเข้าใจง่าย เมื่ออธิบายเกี่ยวกับการแสดง
3. เป็นธรรมชาติ สดใส เข้าใจตัวละคร สามารถเล่นบทแล้วได้สมจริงตามวัยที่สุด

3.6.4 แผนการทำงานกับนักแสดง

3.6.4.1 ทำความรู้จักกันระหว่าง นักแสดง-นักแสดง และ นักแสดง-ทีมงาน และ ทำกิจกรรม Workshop ร่วมกัน

โดยการเริ่มจากทีมงานและนักแสดง แนะนำตัว เริ่มทำความรู้จักกัน ให้ทีมงานได้เข้าร่วมเวิร์คชอปในครั้งนี้ไปพร้อมๆกับนักแสดง โดยเริ่มจากการ Relaxation ปลอ่ยวางเรื่องต่างๆที่เจอมา นอนในท่าสบายๆคลายกล้ามเนื้อแต่ละส่วน ค่อยๆคลายส่วนที่กำลังเกร็งอยู่ตั้งแต่หัวจรดเท้า มีการเปิดเพลงแล้ว Imagine กันทุกคนในห้อง เมื่อทำrelaxation เสร็จได้มานั่งคุยกันแลกเปลี่ยนกันว่าเจออะไรบ้างระหว่างทำแบบฝึกหัด จินตนาการแล้วเจออะไรบ้าง และเข้าสู่การWarm upเพื่อการเตรียมความพร้อมร่างกายก่อนเข้าสู่กิจกรรมไปพร้อมๆกัน ตามด้วยแบบฝึกหัด Focus ฝึกสมาธิ เมื่อมองจุดไหน ให้เดินไปจุดนั้น และเริ่มเดินด้วยความเร็ว 5 ระดับ เมื่อบอกให้Freeze ทุกคนต้องหยุด แบบฝึกหัดต่อมา Break the ice เมื่อเดินไฟกัสแล้วใครให้ทักทาย ยิ้มให้ จับมือ กอด หรือเห็นแล้วอยากทำอะไรกับคู่ที่เจอให้แสดงออกมา แล้วต่อด้วยการเดินด้วยความรู้สึก เดินแบบสิ่งของ หรือ สัตว์ตามที่กำหนดให้ เช่นคน โจรธเดินแบบไหน

ต้นไม้เดินแบบไหน สุนัขเดินแบบไหน ถ้าตัวเองกลายเป็นสายน้ำจะเดินแบบไหน ตามด้วยแบบฝึกหัด Mirror โดยการจับคู่ (โดยให้นักแสดงบทปริมและปริมตอนเด็กคู่กัน) กำหนดว่าใครเป็น A กับ B ให้ฝั่งไหนเป็นคนทำตามก่อนและตามด้วยการที่เริ่มเข้าใจความรู้สึกของอีกฝ่ายด้วยการ มองตาของคุณแล้วดูว่าคุณรู้สึกอะไร อยากบอกอะไรกับคู่ของเรา โดยไม่มีคำพูด ทำได้แค่บอกผ่านสายตา และการสัมผัสไม่ว่าจะเป็นการจับมือ จับไหล่ ลูบหัว ฯลฯ แบบฝึกหัดทั้งหมดที่ทำไปทั้งหมดนี้ ผู้ฝึกสอนได้ให้โจทย์ว่า ใช้พื้นที่ให้เยอะที่สุด และไม่มีการตัดสินกันว่าใครทำถูกหรือผิด เมื่อทำแบบฝึกหัดทั้งหมดเสร็จก็มาแลกเปลี่ยนว่าเจออะไรบ้าง รู้สึกอะไร ทำไมถึงมีการร้องไห้เกิดขึ้น

3.6.4.2 ให้นักแสดงและทีมงานเข้าใจบทไปในทางเดียวกัน

ก่อนที่จะมา Workshop ได้มีการส่ง Research ของคนที่ถูกคุกคามให้นักแสดงบทปริมตอนโตดูและได้ให้นักแสดงได้ทำการบ้านกับบทก่อนมาเข้าร่วม Workshop ผู้กำกับและทีมงานได้มีการอธิบาย ทศนคติ ความคิด ภูมิหลังเรื่องราวของตัวละคร และสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องให้นักแสดงฟัง และแลกเปลี่ยนว่านักแสดงรู้สึกยังไงบ้างกับตัวละคร ตัวละครมีความคิดยังไง มีอันไหนที่นักแสดงรู้สึกว่าตัวละครต้องรู้สึกแบบอื่น แล้วทำไมตัวละครต้องรู้สึกแบบนี้ เพื่อเป็นการปรับความเข้าใจของทุกคนให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

3.6.5 การเข้าสู่ตัวละคร

ให้นักแสดงทำความเข้าใจเกี่ยวกับตัวละครมากขึ้น เริ่มลงรายละเอียดว่ามีส่วนไหนที่นักแสดงตีความผิดไปหรือขาดหายไป ทศนคติ อาชีพ บุคลิก ความรู้สึกเวลาที่เจอเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องตัวละครจะอย่างไรบ้าง ทดลองเข้าซีนต่างๆ จำกลืนสัมผัส ความรู้สึก ภาพในหัวจับจังหวะในแต่ละซีนว่าต้อง ใช้การเล่นแบบไหน (ช้า-เร็ว)

เมื่อนักแสดงเข้าใจบทบาทของตนเอง ทีมงานจึงให้นักแสดง ได้เข้าคู่กับตัวละครปริมตอนเด็ก เพื่อเก็บรายละเอียดเพิ่มเติมของคู่ตัวเองเพราะนักแสดงทั้ง 2 คนต้องแสดงเป็นคนเดียวกัน พร้อมกับตีความบทว่า ทำไมปริมตอนเด็กสติขนาดนี้แล้วทำไม โทมาความสติสนั้นถึงได้หายไป โดยการเปิดเพลง และมีสถานการณ์จำลองให้นักแสดงได้ลองทำ เช่นการจินตนาการว่าเห็นตนเองนั่งร้องไห้อยู่มุมห้อง นักแสดงจะอย่างไรบ้างเมื่อนักแสดงเจอเงาดำจะกลัวอย่างไร เพิ่มระดับความกลัวมากขึ้น เมื่อนักแสดงกำลังถูกคุกคาม หรือถูกกดทับนักแสดงจะอย่างไรบ้าง และมีการจับคู่ นักแสดง-นักแสดง พร้อมกับให้นักแสดงอิม โพรไวส์ว่าเมื่อเห็นตัวเองตอนเด็กก่อนที่จะผ่านเรื่องราวร้ายๆ มา รู้สึกอย่างไรบ้าง และนักแสดงเด็กรู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นคุณเล่นถ่ายทอดออกมาแบบนั้น และอยากปฏิบัติอย่างไรกับคุณเล่น และมีการ Cut off เพื่อนำตัวเองออกมาจากบทที่หนักหน่วง กลับมาอยู่กับปัจจุบัน กลับมาอยู่กับตัวเอง เมื่อเสร็จแบบฝึกหัดก็มานั่งแลกเปลี่ยนกันว่าเกิดอะไรขึ้นบ้าง รู้สึกอย่างไรบ้าง

3.6.5.1 การซ้อมการแสดง (Acting Workshop)

Workshop 1 ครั้ง ในวันที่ 10 มกราคม 2564 เวลา 13.00 น. ถึง 17.00 น.

หัวเรื่อง	กิจกรรม	นักแสดง
-Relaxation	1.ผ่อนคลายร่างกายจากสิ่งต่างๆ	ปริม
-Imagination	2.จินตนาการไปพร้อมๆกัน	ปริมตอนเด็ก
-Warm up	3.เตรียมความพร้อมร่างกาย	
-Focus	4.ฝึกสมาธิ	
-Break the ice	5.ละลายพฤติกรรม	
-Mirror	6.ทำท่าทางตามคนที่จับคู่ด้วย	
-Cut off	7.ออกจากตัวละคร กลับมาอยู่กับปัจจุบัน	
-Coaching	8.ร่วมอ่านบทและทำความเข้าใจร่วมกัน	
-Improvise	9.ลอง Improvise ตามสถานการณ์จำลอง	

ตารางที่ 1: การซ้อมการแสดง



ภาพประกอบที่ 18: บรรยากาศการฝึกซ้อมการแสดง

3.6.6 การพัฒนาการของนักแสดง

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	นักแสดง	ปัญหาที่พบ/พัฒนาการ	แนวทางการแก้ไข
10/01/2564	Relaxation และ Imagination	ปริมตอนเด็ก	สมาธิหลุด ลืมตาระหว่างทำแบบฝึกหัด	ใช้แบบฝึกหัด Focus ในการฝึกสมาธิ
	Focus	ปริมตอนเด็ก	น้องน่านฟ้าสมาธิดีขึ้น	-
	Mirror	ปริมตอนเด็ก ปริม	น้องน่านฟ้ามีสมาธิมากขึ้น และสามารถทำตามพี่ปริมได้อย่างมีสมาธิ พี่ปริมเริ่มมองเห็นตัวละครตอนเด็ก	ลองให้น้องน่านฟ้าและพี่ปริมได้ลองทำขึ้นแบบ Improvise
Improvise	ปริมตอนเด็ก ปริม	นักแสดงทั้ง2คนสามารถเข้าถึงตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ เข้าใจสิ่งที่ตัวละครรู้สึก และสามารถแสดงออกมาได้ตรงตามที่ถูกต้องการ โดยที่ไม่ได้ให้โจทย์อะไรเพิ่มเติม	-	

ตารางที่ 2: พัฒนาการของนักแสดง

เนื่องจาก การคัดเลือกนักแสดง ผู้คัดเลือกได้มองเห็นปัญหาของนักแสดงที่ต้องแก้ตั้งแต่วันที่ทำการคัดเลือก จึงเลือกใช้แบบฝึกหัดที่จะสามารถเพิ่มเติมและแก้ไขปัญหาได้ตรงจุด

3.7 Concept Image

Theme: การคุกคามทำให้เกิดแผลลึกข้างในจิตใจของเหยื่อ

ภาพ Concept Image ต้องการสื่อให้เห็นถึงผลกระทบของการกระทำที่จะนำไปให้เห็นถึงสภาพจิตใจของผู้ที่ถูกกระทำต่อมาอย่างชัดเจน โดย Concept Image นี้ใช้เฟรมภาพสองเฟรมนำมาต่อกันด้วยเชือกสีแดง

ภาพใหญ่ประกอบด้วยมือหลายมือ ร่วมกันถือเชือกสีแดงที่ต่ออยู่กับกิโยตินของภาพกรอบเล็กข้างล่าง ซึ่งหากมือบนภาพใหญ่ปล่อยเชือกไป กิโยตินในภาพข้างล่างอาจตกลงไปยังหญิงสาวร่างเปลือยเปล่าที่กำลังนั่งขัดตัวหลีกเลี่ยงปกป้องตัวเอง ซึ่งเธออยู่ท่ามกลางสายตาผู้คนมากมายแต่สายตาวกนั้นทำได้แค่มองแต่ไม่ยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือเธอแม้แต่น้อย ไม่ว่าพวกเขาจะมีเจตนาใดก็ตาม

สัญลักษณ์กิโยตินนั้นค่อนข้างรุนแรงเมื่อนำมาใช้สื่อกับคอนเซ็ปต์อิมเมจ แต่ถึงอย่างนั้นก็ตอบโจทย์ต่อสิ่งที่หนังของเราต้องการที่จะสื่อสาร เพราะการถูกคุกคามแม้ว่าจะดูเป็นเรื่องขบถย่อยและเห็นได้ทั่วไปในสังคมในสายตาของคนบางกลุ่ม แต่ในมุมมองของผู้ถูกกระทำนั้น รุนแรงมากบางคนอาจถึงแก่ตาย บางคนอาจทำให้รู้สึกเหมือนตายทั้งเป็น และอาจส่งผลต่อการใช้ชีวิตไม่มากนักน้อยเป็นเวลานาน



ภาพประกอบที่ 19:
Concept Image

3.8 Mood board



ภาพประกอบที่ 20: Mood board

องค์ประกอบภาพของ Mood Board นี้เน้นใช้วัสดุจริงในการสร้างขึ้นมาเพื่อให้เห็น Texture ขององค์ประกอบที่จะนำมาเสนอภาพในภาพยนตร์ ทั้งเศษปูน เศษไม้ ให้เห็นขึ้นความดิบ เปลือยเปล่า รู้สึกถึงความแข็งกระด้าง ความตรงไปตรงมา เพื่อจะนำมาใช้สื่อถึง ID ที่ของตัวละครที่แสดงออกมาในความฝันอย่างชัดเจนไม่มีการปิดบัง

ภาพและองค์ประกอบอื่นนำมาวางรวมกันอย่างแน่นหนาไม่มีพื้นที่ว่าง สอดคล้องกับ Design Concept อย่างคำว่า ทรมาน ซึ่งเป็นความทรมานจากความอัดอั้นที่ถูกกดทับให้อยู่ภายใต้กรอบของสังคมกดทับ

องค์ประกอบสีเหลี่ยมในภาพแสดงความเป็นกรอบที่ครอบขังตัวละครหลักไว้โดยตลอด โดยที่ยากจะออกจากกรอบได้แม้กระทั่งในความฝัน ภาพผู้คนร้องไห้ กรีดร้อง แทนความรู้สึกหวาดกลัวที่หลบซ่อนอยู่ในตัวของตัวละคร เป็นภาพที่เกิดความบิดเบี้ยวมากที่สุดสื่อถึงสภาพจิตใจของเธอที่เจ็บปวดทรมานจากการอยู่กับกรอบที่ครอบเธอเอาไว้

โทนสีชาวดำ เน้นคอนทราสต์สูง เพื่อให้เห็นถึงอีกด้านหนึ่งในชีวิตประจำวันของใครบางคน ที่ไร้สีสันสดใส สะท้อนถึงความมืดหม่นภายในจิตใจของเหยื่อที่ส่งผลไปถึงภาพฝันของเธอ (ตัวละครหลัก) ในบางครั้งจะเห็นเงาทาบทับตัวละครหลักหรือแสงที่เข้าไม่เต็มหน้าไม่สามารถมองเห็นเธอได้ทั้งตัว หมายถึงปัญหาที่ทับถมอยู่ในใจของเธอและกดทับความเป็นเธอ จนไม่สามารถแสดงตัวตนของตัวเองได้เท่าที่ต้องการ

สีที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดมีเพียง สีแดงจากไฟ และสีฟ้าของดอกไม้ เนื่องจากในภาพยนตร์ที่กลุ่มข้าพเจ้านำเสนอเป็นชาวดำนั้นจะมีให้เห็นสีแค่สองสีนี้เท่านั้นด้วยเช่นกัน

รายละเอียดต่างๆค่อนข้างเรียบง่าย (ไม่ใช่ Minimalist) องค์ประกอบฉากที่มีน้อยจากปกติ แต่สิ่งที่ตัวละครเอกจับต้อง สนใจ หรือมี Interaction with จะมีความเด่นกว่าสิ่งอื่น Texture จะน้อยจนแทบไม่มีให้สังเกต Base on ความฝันส่วนใหญ่ที่มักจะจำรายละเอียดไม่ค่อยได้ จำได้แค่บางอย่างที่ตัวเองมี Interaction เท่านั้น

3.9 กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลป์ของฝ่ายกำกับศิลป์ด้านสถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉาก

ฝ่ายศิลป์ได้ดำเนินงานในขั้นตอนการเตรียมการสร้างภาพยนตร์ละขั้นตอนการถ่ายทำ ดังนี้ ฝ่ายศิลป์ได้ศึกษาค้นคว้าสิ่งที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ ทั้งสังคม สภาพแวดล้อม ความรู้สึกนึกคิด โดยผ่านการเสวนาและพูดคุยเป็นวงสนทนาเล็กๆ ที่เกี่ยวกับความเจ็บปวดภายในจิตใจของผู้หญิงเมื่อถูกคุกคามทางเพศ ไม่ว่าจะทั้งทางกาย วาจา หรือจิตใจ เรื่องราวความเจ็บปวด บาดแผลที่ยังคงฝังลึกในจิตใจได้สำนึก น้ำตาของผู้เข้าร่วมการเสวนาได้ถูกก่อร่างสร้างเป็นองค์ประกอบทางศิลป์ต่างๆ ในภาพยนตร์ อีกทั้งแบบสอบถามเกี่ยวกับความเจ็บปวดภายในจิตใจ ที่ทางเราได้จัดทำขึ้นมา เพื่อสำรวจความเลวร้ายที่เกิดขึ้นนี้ ซ้ำร้ายตัวเลขผู้เข้าร่วมทำแบบสอบถามที่มีเป็นจำนวนมาก สิ่งต่างๆ ที่ทางเราได้จากผู้ให้ความร่วมมือข้างต้น มาผนวกเข้ากับประสบการณ์ร่วมของผู้กำกับ และปรับเข้ากับบทภาพยนตร์เชิงทดลอง ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับหญิงสาวคนหนึ่งที่ต้องติดอยู่กับความรู้สึกอันเลวร้าย ที่เกิดจากอำนาจของความเป็นชาย และเธอต้องการที่จะหลุดพ้นมันไปให้ได้

ปริม เป็นตัวละครหญิงสาวที่แทนถึงความเจ็บปวดของผู้หญิง จากการถูกความเป็นชายกดทับในรูปแบบต่างๆ โลกความเป็นจริงให้คุณค่าแก่ความเป็นชาย และทอนความเป็นหญิง ความเลวร้าย ก่อร่างเป็นฝันร้ายของปริม และเธอต้องการที่จะหลุดพ้นจากมัน

โดยสถานที่ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์นั้น เกิดขึ้นแบบไม่เรียงลำดับ จำลองการเกิดขึ้นเช่นเดียวกับในความฝัน ที่สิ่งที่เราเห็นหรือเกิดขึ้นในฝันนั้น จะสลับกันไปมามั่วไปหมด แต่ขณะเดียวกันก็ได้มีการลำดับเวลา จังหวะ ของสิ่งที่จะเกิดขึ้น ให้เป็นช่วงชีวิตของปริมตั้งแต่วัยเด็กจนเธอโต โดยสถานที่ที่ถ่ายทำบางฉากได้ถูกเปลี่ยน เนื่องจากเงื่อนไขที่ทำให้ไม่สามารถถ่ายทำได้และเห็นตรงกันว่าไม่จำเป็นต้องมี บางฉากได้ทำการเพิ่มเข้ามา เพราะทางเรารู้สึกว่ามันสามารถถ่ายทอดสารได้ดีกว่า จนกลายมาเป็น 8 ฉากหลัก ดังนี้

1. ห้องหญิงที่กว้างสุดสายตา ได้ถูกเปลี่ยนเป็น ห้องเก่าๆ ที่เต็มไปด้วยภาชนะใส
 - บ่อโคลน
 - กระท่อม
2. ห้องปิดทึบที่เต็มไปด้วยเสื้อผ้ากระจัดกระจาย
3. ห้องทรายแดงและดอกไม้สีฟ้า
4. ห้องน้ำเก่าๆ ที่น้ำในอ่างเป็นสีดำ
 - ห้องที่มีเชือกกระโยงระยางพินเกี่ยวตัวปริม ถูกตัดออก
5. โถงทางเดินที่มีมือทะลุออกมาจากกำแพง ได้ถูกเปลี่ยนเป็น กำแพงที่มีมือทะลุออกมา
6. ห้องเปล่าสีดำที่มีน้ำสีขาวไหลลงมาจากเพดาน
7. ป่าและทะเลสาบในตอนกลางคืน
 - ริมแม่น้ำ
 - กระจกกลางป่า
 - ร่วงโรยในผืนผ้า
8. แม่น้ำที่รู้สึกถึงความสงบ

3.9.1 Reference Location



ภาพประกอบที่ 21: Reference Location ท่งหญ้ากว้างที่กว้างสุดสายตา

ท่งหญ้าที่มีทิวทัศน์ที่สวยงามแบบนี้ ส่วนมากมักจะอยู่กรุงเทพรอบนอก ชานเมือง และจังหวัดอื่นๆ เพราะกรุงเทพมหานครได้ปกคลุมไปด้วยดีกรฟ้าชะหมดแล้ว โดยส่วนใหญ่ จังหวัดที่เราได้ทำการสำรวจ จะเป็นจังหวัดข้างเคียงกรุงเทพ เช่น ปทุมธานี นครนายก เป็นต้น แต่ถึงอย่างไร ถึงเราจะได้ท่งหญ้าที่ต้องการ แต่จะมองไปทางไหนก็ยังติดบ้าน เสไฟฟ้า อยู่ดี ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้กำกับไม่ต้องการ ก็เลยปรับ โดยการใช้มุมกล้องหลบสิ่งรบกวนเหล่านั้นแทน โดยความกว้างใหญ่ตรงนี้ จะบอกเล่าถึงความอบอุ่น ความเยาว์วัย ที่ตัวปริมเคมี แต่ มันก็ได้ถูกพรากไปจากสภาพสังคมที่เลวทราม



ภาพประกอบที่ 22 : Reference Location ห้องเก่าที่เต็มไปด้วยภาชนะใส

แต่จนแล้วจนรอด การหาโลเคชั่นท่งหญ้าก็ยังคงมีปัญหาตลอด ทางทีมก็เลยตัดสินใจที่จะเปลี่ยนสถานที่ตรงนั้นไปเป็นแบบนี้ แต่ยังคงเล่าถึงอดีตอันแสนขมขื่นของตัวละครให้ได้ อยู่ เลยกลายมาเป็นห้องเก่าๆ โทรมๆ ที่ทั้งดูอบอุ่นและเย็นชาในเวลาเดียวกัน โดยบ้านใน ลักษณะนี้ จะเป็นอพาร์ทเมนท์ที่แบ่งให้เช่าทั้งชั้น เป็นห้องเก่าๆ ที่ผู้เช่าจะต้องปรับปรุงใหม่เมื่อเข้ามาอยู่ โดยเราจะใช้ลักษณะตรงนี้ มีปรับเพิ่มให้เหมาะกับเป็นสภาพแวดล้อมที่ไม่เป็นมิตร ต่อวัยเด็กของตัวละคร



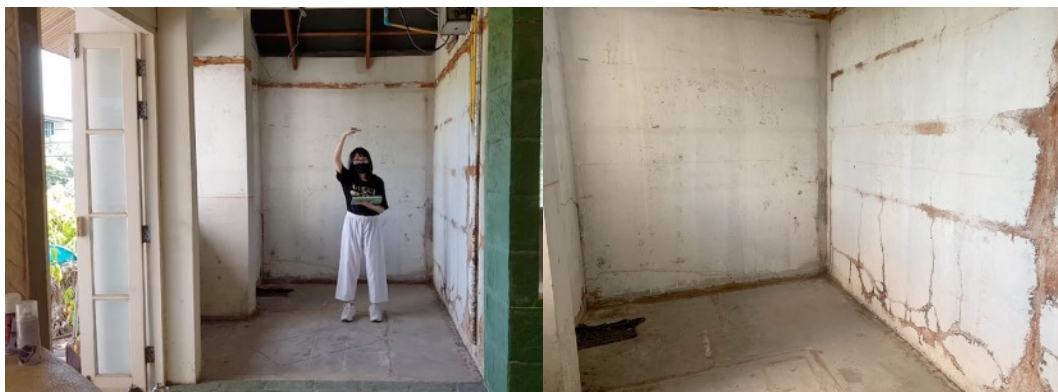
ภาพประกอบที่ 23: Reference Location บ่อโคลนและกระท่อม

เนื่องจากการจะหาสถานที่ที่จะใช้เป็นทุ่งกว้าง บ่อโคลน และกระท่อมในที่เดียว ค่อนข้างยากมาก จึงทำให้ต้องวางแผนใหม่ คือ การถ่ายแยกเป็นจุดๆไป ซึ่งอาจจะกินเวลามากกว่าเดิม แต่จะทำให้เราจัดการอะไรได้ง่ายกว่า และเลื่อนการถ่ายฉากย่อยทั้งสามนี้ไปท้ายสุด



ภาพประกอบที่ 24: Reference Location ห้องที่บที่เต็มไปด้วยเสื้อผ้ากระจัดกระจาย

เซตนี้จะเริ่มเป็นการบอกเล่าพื้นหลังของตัวละครในช่วงแรก ว่าเธอกำลังประสบกับอะไรอยู่ และเป็นเหตุถึงเรื่องความอึดอัดของผู้หญิงในการเลือกที่จะใส่ในสิ่งที่ตัวเองต้องการ ว่าในสังคมชายเป็นใหญ่นี้ ไม่มีพื้นที่ให้ผู้หญิงแม้แต่ชนิดเดียว เมื่อประสบกับความเลวร้ายทางจิตใจอย่างสาหัส ก็ไม่มีอะไรที่จะมิดชิดที่จะทำให้เธอรู้สึกปลอดภัยได้อีกแล้ว



ภาพประกอบที่ 25: Reference Location ห้องทรายแดงและดอกไม้สีฟ้า

ห้องนี้โดยหลักแล้ว ดึงเอาภาพวาดของที่เข้าร่วมเสวนา มาเป็นแรงบันดาลใจหลักในการสร้างสรรค์ฉาก โดยเราดึงองค์ประกอบต่างๆ ในภาพวาด มาทำงานให้เกิดขึ้นจริง เป็นรูปธรรมที่จับต้องได้ ผ่านวัสดุต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น กงทรายสีแดง กระทั่งดอกไม้สีฟ้า

โดยแรกเริ่ม ทางเราเห็นว่าวิซวลของภาพวาดนี้ มันมีความเป็นไปได้ที่จะสร้างเป็นฉากขึ้นมา และตัวผู้กำกับเองก็ชอบมากๆ เลยตั้งใจกันว่าจะพัฒนานักนี้โดยมีภาพวาดนี้เป็นหลักในการออกแบบ ซึ่งเราก็ได้มีการพูดคุยกับเจ้าของภาพวาด ว่าองค์ประกอบต่างๆ ในภาพวาดมันหมายความว่าอย่างไร รู้สึกอย่างไร ทำไมถึงเลือกใช้สีแบบนี้ในการระบายมันออกมา



ภาพประกอบที่ :26 Reference Location ห้องอาบน้ำบรรยากาศแปลกๆกับน้ำสีดำ

Reference Location ห้องอาบน้ำบรรยากาศแปลกๆและน้ำสีดำ

ห้องน้ำ หนึ่งในพื้นที่ที่สบายใจที่สุดของมนุษย์ แต่ในสังคมที่ให้อำนาจแก่ความเป็นชาย พื้นที่ตรงนี้ก็กลับเป็นหนึ่งในพื้นที่ที่อันตรายและเลวร้ายที่สุดที่จะเกิดขึ้นกับผู้หญิงได้ เราเลยต้องการให้บรรยากาศที่ไม่ชอบมาพากล เกิดขึ้น ณ สถานที่นี้



ภาพประกอบที่ 27: Reference Location ห้องที่มีเชือกกระโยงระยางเต็มตัวปริม

อีกหนึ่งห้องในความฝันถึงความจริงอันเลวร้ายที่ปริมต้องเจอ มันจะเป็นห้องที่เต็มไปด้วยเชือก โข้ ที่จะพันนาการตัวปริมไว้ แต่ผู้กำกับเห็นว่าส่วนนี้ไม่ได้เล่าอะไรและไม่เข้ากันกับฉากอื่นๆ จึงตัดส่วนนี้ไป



ภาพประกอบที่ 28: Reference Location โถงยาว

เพื่อบอกเส้นทางที่ยาวไม่รู้จัก อีกทั้งอันตรายที่ไม่รู้จะโผล่ขึ้นมาจากตรงไหน ในการใช้ชีวิตของผู้หญิง เพราะเช่นนั้น โถงทางเดินที่ดูลึกกลับ ดูจะตบใจทึ่งกับเงื่อนไขเหล่านี้



ภาพประกอบที่ 29: Reference Location ห้องสีด้าที่เติม
ไปด้วยการขีดเขียนคำด่า

เราต้องการพื้นที่ขนาดใหญ่ ในการจะสร้างฉากในจินตนาการนี้ขึ้นมา ในตอนแรกเราจะเลือกใช้สตูดิโอในการถ่าย แต่เนื่องด้วยเงื่อนไขของฉากนี้ ทำให้ต้องเลือกสถานที่ที่สามารถเลอะและทำความสะอาดได้ง่าย เลยเลือกเป็น โกดังโรงงาน ที่กว้างใหญ่และงานต่อการทำงานในทุกภาคส่วน



ภาพประกอบที่ 30: Reference Location แม่น้ำในตอนกลางคืน

เป็นฉากที่เพิ่มเข้ามาใหม่ เพื่อบอกเล่าช่วงเวลาที่มีปริมโผล่มาในอีก เหมือนเธอกำลังตามหาตัวเธอในวัยเด็ก ที่หนีมาที่แห่งนี้ และเป็นหนึ่งในฉากที่เพิ่มมา และเน้นสารไปที่เครื่องแต่งกายและการแสดงของนักแสดง ผสมกับทิวทัศน์ของแม่น้ำในตอนกลางคืน จะช่วยเสริมอารมณ์ของฉากนี้ (ไม่มี Sketch และ Key Visual)



ภาพประกอบที่ 31: Reference Location แม่น้ำในตอนเช้าแสงสงบ

เราต้องการจะใช้ธรรมชาติในการเล่าถึงความสงบภายในจิตใจของปริม แม้จะไม่มาก แต่ก็รู้สึกสงบขึ้นมาได้บ้าง เลยต้องการทิวทัศน์ของทะเลสาบที่สงบนิ่ง ไม่ไหวติง ในการอุปมา

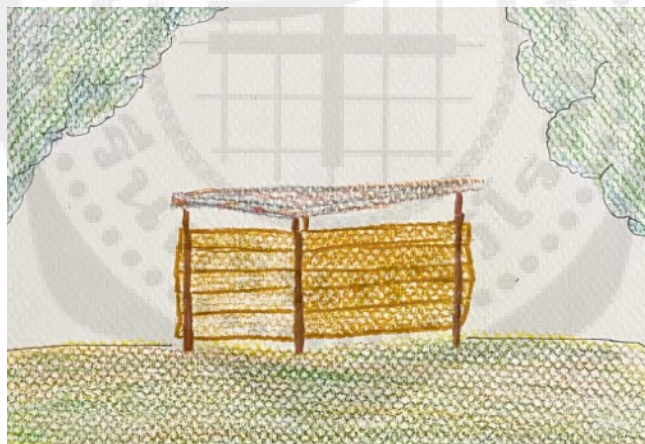


ภาพประกอบที่ 32: Reference Location
กระเจกปริศนากลางป่า

เป็นฉากที่เพิ่มเข้าช่วงหลัง เพื่อเสริมความแข็งแรงด้านภาพที่จะบอกเล่าถึงตัวตน หรือ จิตใจของตัวปริศน ฝ่าสภาพแวดล้อมที่สับสน และบางอย่างที่จะสะท้อนตัวเธอ

3.9.2 การออกแบบสถานที่ที่ใช้ในการถ่ายภาพยนตร์

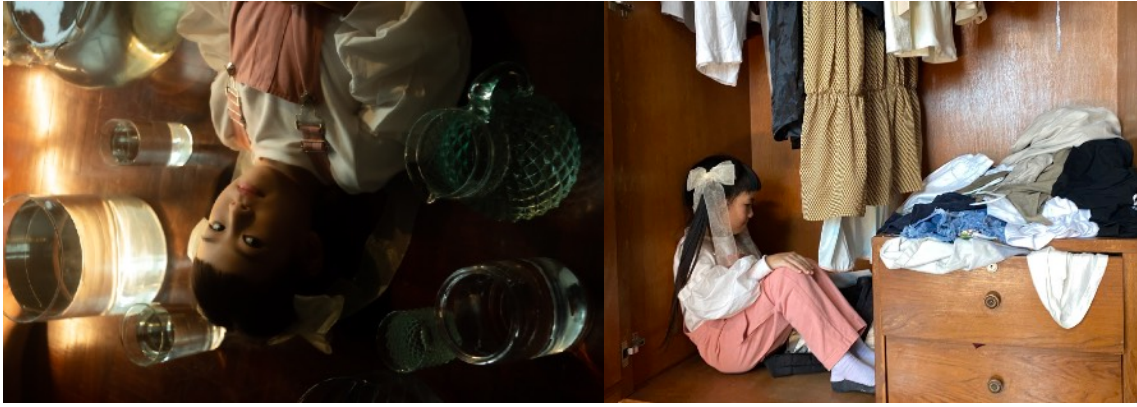
Sketch: Location (เนื่องจากปัญหาในการหาสถานที่และตาราง ทำให้ต้องเปลี่ยนและเพิ่ม บางฉากอย่างกระทันหัน ทำให้ฉากนั้นๆไม่มี Sketch และ Key Visual)



ภาพประกอบที่ 33: Sketch ทุ่งหญ้ากว้าง

ทุ่งหญ้ากว้าง

ในฉากทุ่งกว้าง จะใช้ทุ่งที่ดูอบอุ่น ไม่เขียวชะอุ่มมากนัก แต่ก็ทำให้รู้สึกสบายตา เพื่อ บอกเล่าถึงความทรงจำดีๆ ในช่วงวัยเด็กของปริศน และห่างออกไปนั้น จะมีกระท่อม ซึ่งเป็นที่ที่ ตัวปริศนในช่วงวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่พยายามจะเข้าไป โดยที่ไม่สามารถรู้ได้เลยว่าในกระท่อม หลังนั้นมันมีอะไรอยู่ ซึ่งคณะผู้จัดทำประเมินการขนอุปกรณ์ เครื่องมือ และช่างที่จะเข้ามาช่วย ต่อเดิมนั้น ใช้งบประมาณจำนวนมาก จึงสร้างเป็น โมเดลกระท่อมขึ้นมา และใช้มุกกล่อง ทำให้ดูเหมือนมันมีขนาดตามความเป็นจริง และเพิ่มความสมจริงในช่วง Post Production อีกที



ภาพประกอบที่ 34: Behind the Scene ห้องที่เต็มไปด้วยเหยือกน้ำและตู้เสื้อผ้า

ห้องที่เต็มไปด้วยเหยือกน้ำ

เนื่องจากปัญหาในการหาทุ่งหญ้ากว้าง ทำให้คณะผู้จัดทำปรับเปลี่ยนฉากที่จะเกิดขึ้นในทุ่งหญ้า เป็นเกิดขึ้นในบ้าน ที่คงความรู้สึกต่างๆเหมือนเดิม จึงเลือกบ้านไม้ที่ดูอบอุ่น แต่ความโล่งของบ้านก็กลับทำให้รู้สึกแปลกเช่นกัน (ไม่มี Sketch และ Key Visual)



ภาพประกอบที่ 35: Sketch ห้องที่เต็มไปด้วยเสื้อผ้ากระจัดกระจาย

ห้องที่เต็มไปด้วยเสื้อผ้ากระจัดกระจาย

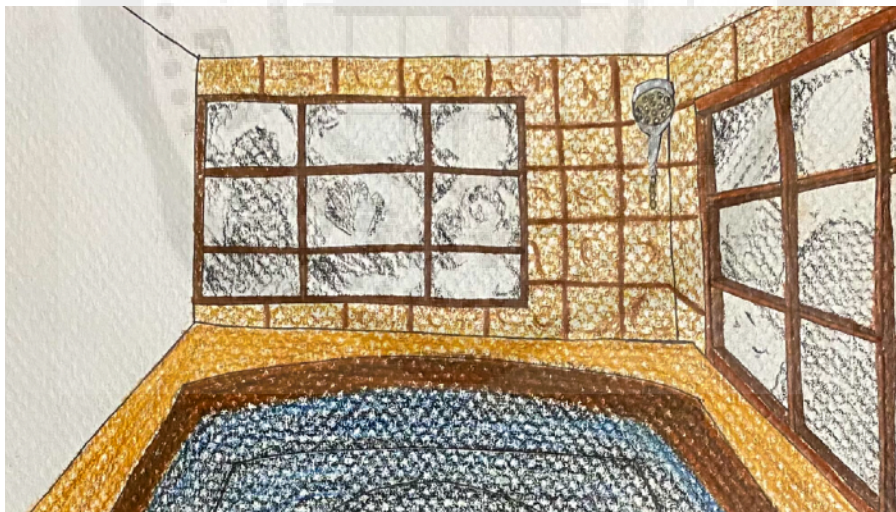
ในฉากนี้เราต้องการความทึบ ไม่มีพื้นที่ เพื่อสร้างความอึดอัดให้กับทั้งตัวละครและคนดู กองพะเนินเสื้อผ้าที่แทบจะติดเพดาน หน้าต่างที่ถูกปิดทึบ เพื่อตอกย้ำอิสรภาพของความเป็นมนุษย์ เงามดำที่คอยด้อมๆมองๆจากร่องหน้าต่างไปอีก สิ่งต่างๆในห้องนี้คือ ภาพสะท้อนของอิสระในการใช้ชีวิตของผู้หญิง ที่ถูกทำให้หายไปด้วยอำนาจความเป็นชาย



ภาพประกอบที่ 36: Sketch ห้องทรายสีแดงและดอกไม้สีฟ้า

ห้องทรายสีแดงและดอกไม้สีฟ้า

จากนี้ได้นำภาพวาดของผู้เข้าร่วมเสวนา มาเป็นแรงบันดาลใจหลักในการออกแบบ โดยเราได้คุยกับผู้วาด ในเรื่ององค์ประกอบต่างๆในภาพ โดยองค์ประกอบหลักที่เราจะเห็นก็คือ พื้นที่สีแดง และ ดอกไม้สีฟ้า โดยพื้นที่สีแดงนั้น หมายถึง ประจำ และดอกไม้สีฟ้านั้นคือ ตัวของผู้วาดเอง ที่ต้องประสบกับความยากลำบากในการใช้ชีวิตจากการมีประจำเดือนนั่นเอง แม้จะยากลำบาก แต่เธอก็ยังยึดหยัดอย่างแข็งแกร่งและใช้ชีวิตต่อไป จึงมีการปรับสัดส่วนองค์ประกอบหลักให้ดูเป็นหนึ่งเดียวกัน โดยพื้นที่สีแดง เราใช้เป็นทรายสีแดงและทรายหยาบ ดอกไม้สีฟ้า จะเป็นดอกคาลาลิลสีฟ้า



ภาพประกอบที่ 37: Sketch ห้องอ่างน้ำสีดำบรรยากาศแปลกๆ

ห้องอ่างน้ำสีดำบรรยากาศแปลกๆ

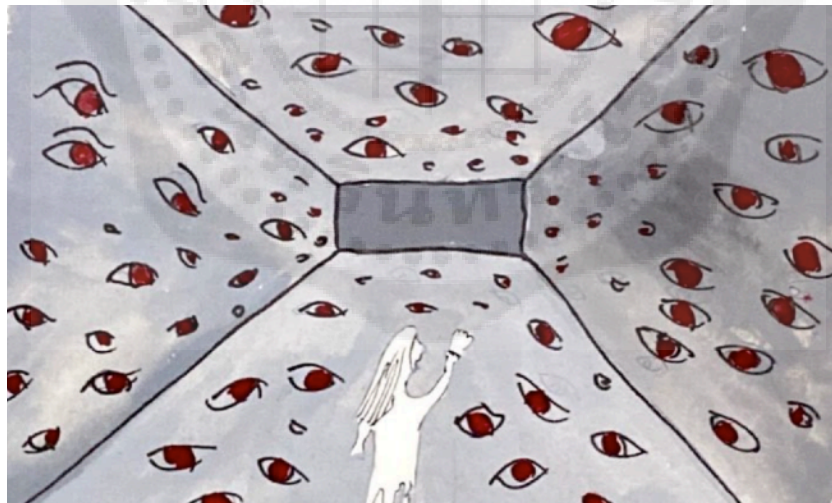
เราต้องการจะทำให้ห้องที่ดูจะสบายใจที่สุดอย่างห้องน้ำให้ดูเลวร้ายในความฝันของปริม ถ้าอิงจากข้อมูลที่ได้มาการล่วงละเมิดทางเพศเกิดขึ้นในห้องน้ำบ่อยมาก ทั้งที่เป็นพื้นที่ส่วนตัวภายในบ้าน ซึ่งสิ่งนี้ได้ตอกย้ำความบิดเบี้ยวในสังคมได้เป็นอย่างดี บรรยากาศที่เกิดขึ้นจึงเต็มไปด้วยความอามาตมาตร้าย ร่องรอยของความเลวทราม สิ่งที่จะคอยปลอมประโลมเราอย่างน้ำ ก็กลายเป็นน้ำสีดำแปลกประหลาด



ภาพประกอบที่ 38: Sketch ห้องที่มีเชือกกระโยงระยางที่ตัวปริม

ห้องที่มีเชือกกระโยงระยางเต็มตัวปริม

ในฉากที่ต้องการจะเล่าถึงพันธการที่สังคมสร้างต่อความเป็นหญิง อิสระที่ถูกพรากไป ด้วยอำนาจของความเป็นชาย แต่มันค่อนข้างหลุดไปจากหลายๆฉาก และไม่ได้เล่าในสิ่งที่ทางทีมต้องการจริงๆ เลยตัดออกไป



ภาพประกอบที่ 39: Sketch โถงยาว

โถงยาว

เป็นฉากที่ปริมจะวิ่งหนีไปในทางโถงยาวที่ดูจะไม่มีวันสิ้นสุด อีกทั้งยังมีดวงตาประกายสีแดง มารุมล้อมจ้องเธออย่างดุร้าย โดยเราอยากเลือกใช้โถงที่มีวัสดุเป็นปูน เพราะอยากให้มันดูแข็งกร้าว ไม่เป็นมิตร เพื่อสร้างความรู้สึกไม่ปลอดภัยให้ตัวละคร แต่ภายหลัง เราไม่สามารถหาโถงที่จะเอามือหรือดวงตา ชอกแซกออกมาได้ เลยต้องสร้างฉากกำแพงปูนแทน



ภาพประกอบที่ 40: Sketch ห้องสีดำที่เต็มไปด้วยการขีดเขียนคำดำ

ห้องสีดำที่เต็มไปด้วยการขีดเขียนคำดำ

จากนี้บอกเล่าถึงสภาวะภายในจิตใจของผู้ถูกกระทำ ว่าทั้งสับสน กระทบกระวาย กระทั่งแตกสลาย จากอำนาจความเป็นชายโดยพื้นที่สมมุติตรงนี้ จะท่วมท้นไปด้วยความมุ้งมึน ร้ายต่อคนๆหนึ่ง และตัวละครต้องการที่จะข้ามพรมันไป



ภาพประกอบที่ 41: Behind the Scene แม่น้ำตอนกลางคืน

ริมแม่น้ำ

เป็นช่วงเวลาที่มีริมโผล่มาในอีก เหมือนเธอกำลังตามหาตัวเธอในวัยเด็ก ที่หนีมาที่แห่งนี้ และเป็นหนึ่งในฉากที่เพิ่มมา และเน้นสารไปที่เครื่องแต่งกายและการแสดงของนักแสดง ผสมกับทิวทัศน์ของแม่น้ำในตอนกลางคืน จะช่วยเสริมอารมณ์อารมณ์ของฉากนี้ (ไม่มี Sketch และ Key Visual)



ภาพประกอบที่ 42: Behind the Scene กระจกปริศนากลางป่า

กระจกปริศนากลางป่า

ต่อเนื่องจากฉากด้านบน ปริมจะวิ่งตามตัวเธอในวัยเด็กและไปพบกับสิ่งนี้ กระจก
ประหลาดที่ลอยอยู่ระหว่างต้นไม้สองต้น โดยฉากต้องการสะท้อนถึงตัวตนอะไรบางอย่างของ
คนๆหนึ่งที่กำลังสับสน โดยฉากนี้ก็เป็นฉากที่เพิ่มมาใหม่เช่นกัน ทำให้ไม่มี Sketch และ
Key Visual เป็นแนวทางของผู้กำกับและส่งต่อมายังอาร์ตไดเรคชัน



ภาพประกอบที่ 43: Behind the Scene ร่วงโรยบนผืนผ้า

ร่วงโรยบนผืนผ้า

เป็นฉากต่อเนื่องจากด้านบน เหมือนปริมกำลังร่วงหล่นไปในหลุมที่ไม่รู้จักแคไหน เธอรู้
แค่เธอกำลังร่วงโรยลงไปเรื่อยๆไม่จบสิ้น เหมือนสภาวะจิตใจอันว่างเปล่า ไร้อึดเหนี่ยว

ทะเลสาบที่นึ่งสงบ

เป็นช่วงเวลาสุดท้ายของภาพยนตร์ แม้เรื่องราวๆจะยังคงอยู่กับเธอไม่ไปไหน ความเลวร้ายจะกัดกร่อนเธอไปสักเพียงไหน เธอจะยังคงสง่างามและมีคุณค่าอยู่เสมอ เราจึงเลือกสถานที่ที่แสดงถึงความสงบไร้ที่สิ้นสุด ที่ที่ความสวยงาม กลิ่นของน้ำ จะปลอบประโลมเธอตลอดไป



ภาพประกอบที่ 44: Behind the Scene
ทะเลสาบที่นึ่งสงบ

3.10 สถานที่จริงใช้ถ่ายทำ

KEY VISUAL: Location Set

ทุ่งหญ้ากว้าง

ในฉากทุ่งหญ้ายากว้างนี้ จนสุดท้ายก็ไม่สามารถหาสถานที่ที่ลงตัวทั้งทิวทัศน์และเวลาได้ ทำให้เราไม่สามารถทำคีย์วิช่วลได้และถูกตัดไปในที่สุด เหลือเพียงแต่ฉากบ่อโคลนและกระท่อม ที่ถูกแยกย่อยออกมาแทน ซึ่งไม่มีคีย์วิช่วลเช่นกัน

หลังจากนั้นทุ่งหญ้ายากว้างถูกเปลี่ยนไปเป็น ห้องเก่าๆที่เต็มไปด้วยภาชนะใส ซึ่งเป็นการเลือกโดยผู้กำกับ และเข้าสู่ช่วงท้ายของการถ่ายทำแล้ว จึงทำงานโดยการ ใช้วิจารณ์ญาณของผู้กำกับโดยตรง



ภาพประกอบที่ 45: Key Visual ห้องปิดทึบที่เต็มไปด้วยเสื้อผ้า
กระจัดกระจาย

สถานที่ที่ใช้ถ่ายทำเป็นบ้านตึกแถวชั้นบน ที่ไม่ได้ใช้แล้ว จึงค่อนข้างรก สีนั่งหลุดร่อน พื้นเต็มไปด้วยร่องรอยต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องการอยู่แล้ว แต่ช่องหน้าต่างเดิมนั้นยังเปิดโล่งอยู่เราจึงต้องปิดทึบด้วยแผ่นไม้เก่าๆ เพื่อสร้างความรู้สึกอึดอัดให้ห้องนี้มากขึ้น แต่ยังคงเหลือช่องแสงเล็กๆน้อยๆในการใช้สำหรับการถ่ายทำ



ภาพประกอบที่ 46: Key Visual ห้องทรายแดงและดอกไม้สีฟ้า

สถานที่ที่ใช้ถ่ายเป็นสโมสรรส่วนกลาง ในหมู่บ้านแห่งหนึ่ง เป็นชั้นบน ซึ่งค่อนข้างเก่าแล้ว แต่ระบบไฟระบบยังพอใช้การได้อยู่ ส่วนที่ใช้สร้างฉาก เป็นเว็ງเล็กๆ ในชั้นนั้น ซึ่งที่เลือกใช้เป็นเว็ງเล็กๆ เพราะว่า เราต้องการนำทรายมาถมเป็นกองทรายที่ขนาดเท่ากับคนคนหนึ่ง ในทำนอง จึงต้องใช้พื้นที่ที่มีความแคบหน่อย เพื่อลดจำนวนค่าใช้จ่ายในการซื้อทราย และด้วยมุมมองในฉากนี้ เน้นไปที่ความนิ่ง ไม่ขยับ และเป็นมุมมองตรงๆ สะท้อนใหญ่ จึงไม่มีปัญหามากนัก เมื่อสถานที่ตรงนั้นแคบ



ภาพประกอบที่ 47: Key Visual อ่างอาบน้ำเก่าๆที่มีน้ำสีดำ

สถานที่ที่ใช้ถ่ายเป็นสโมสรรส่วนกลาง ในหมู่บ้านแห่งหนึ่ง เป็นชั้นบน ซึ่งค่อนข้างเก่าแล้ว แต่ระบบไฟระบบยังพอใช้การได้อยู่ โดยบริเวณอ่างอาบน้ำนี้ ก็เป็นอ่างเก่าที่ไม่ใช้มา

นานมาก ระบบที่เติมน้ำเข้าไปในอ่างก็เสียไปแล้ว ดีที่ระเบียงด้านนอกมีก๊อกน้ำอยู่ เราจึงต่อสายยางและเติมน้ำเข้าอ่างได้อย่างไม่ยากนัก แต่ด้วยความที่อ่างเป็นอ่างหินกรวด ไม่ได้เป็นชั้นหินตันๆ น้ำจึงซึมออกอยู่ตลอดเวลา ทำให้เวลาถ่ายทำเราต้องคอยเติมน้ำให้ระดับน้ำเท่าเดิมตลอด เพื่อความต่อเนื่องของฉาก

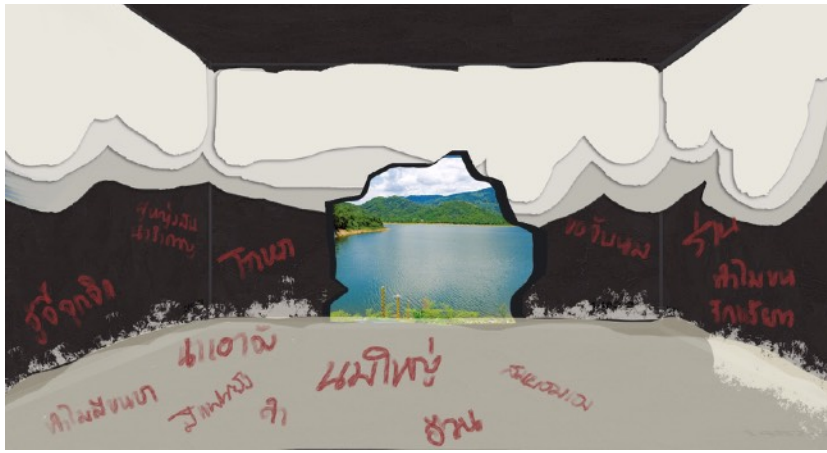
ห้องที่มีเชือกระโยงระยาง ถูกตัดออกไป



ภาพประกอบที่ 48: Behind the Scene กำแพงปูน

โถงยาว

เนื่องจากในช่วงเวลานั้น โควิดได้ระบาดพอดีกับช่วงถ่ายทำ ทำให้ทางสถานที่ที่เราได้เลือกไว้ ปฏิเสธไม่ให้เราเข้าไปถ่าย ดังนั้นจึงต้องหาสถานที่ใหม่ แต่ด้วยเวลาที่กระชั้นชิดมากๆแล้ว เลยตัดสินใจทำเป็นฉากขึ้นมาเป็น แล้วเปลี่ยนแนวทางที่เป็นโถงยาว มาเป็นกำแพงตันๆ ที่ช่องเหมือนมีคนอยู่ในนั้นแทน



ภาพประกอบที่49: Key Visual ห้องสีดำที่เต็มไปด้วยการ
ขีดเขียนคำดำ

ห้องสีดำที่เต็มไปด้วยการขีดเขียนคำดำ

เป็นห้องปิดทึบสีดำ ที่ไม่ต้องการให้รู้ว่าคือห้องอะไร หรืออยู่ที่ไหน เพียงแค่ต้องการความรู้สึกที่อาบมาดให้ออกมาจากห้องนี้ ซึ่งภายในห้องจะถูกเติมแต่งไปด้วยคำดำที่เขียนด้วยสีแดง ด้วยลายมือที่ก้าวร้าว แต่ในภายหลัง ถูกกลดให้เหลือแค่เขียนบริเวณพื้นเท่านั้น ซึ่งในฉากนี้จะมีการกระแทกด้วย เลย์จำเป็นต้องใช้ไม้ที่หนา เพื่อเสริมความแข็งแกร่งของตัวฉาก ถ้าไม้บางเกิน ฉากจะสั่นและดูไม่เหมือนห้องเท่า และบริเวณพื้นจะมีเบาะสำหรับกันกระแทกอีกที

ป่าและทะเลสาบในตอนกลางคืน

ในพื้นที่ตรงนี้ เราจะแบ่งเป็นสามฉากย่อยๆ คือ ริมแม่น้ำ กระจกปริศนากลางป่า และ ร่วงโรยบนผืนผ้า โดยในฉากนี้เป็นฉากที่เพิ่มขึ้นมาใหม่อย่างกระชั้นหัน

ริมแม่น้ำ

โดยฉากนี้จะเน้นไปที่แลนด์สเคปของพื้นที่ การแสดงและเครื่องแต่งกาย แต่ฝ่ายฉากต้องเตรียมพื้นที่ให้ทีมอื่นสามารถทำงานได้อย่างสะดวก

กระจกปริศนากลางป่า

ฉากนี้จะใช้ความบังเอิญของต้นไม้บริเวณนั้น ที่เป็นต้นทั้งคู่และโค้งเข้าหากันอย่างน่าอัศจรรย์มาใช้ในการทำงาน โดยเราจะต้องติดตั้งกระจกให้เหมือนลอยอยู่ด้วยเส้นเอ็นใสและแผ่นกระจกพลาสติก

ร่วงโรยบนผืนผ้า

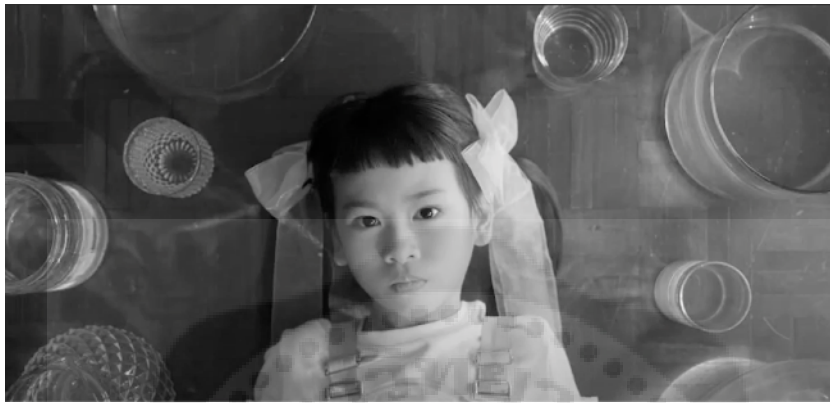
เป็นฉากที่เหมือนปริศนากำลังร่วงหล่นไปในหลุมอะไรสักอย่าง ร่วงลงไปโดยไม่มีจุดสิ้นสุด ฉากนี้จำเป็นที่ต้องใช้มุกกล้องร่วมกับองค์ประกอบทางศิลป์ โดยใช้ผ้าผืนใหญ่และพัดลม

ทะเลสาบที่นิ่งสงบ

เป็นฉากสุดท้ายของเรื่อง และทั้งหมดเราด้วยการแสดงของตัวละครทั้งสอง ที่โอบล้อมไปด้วยความสงบนิ่งของธรรมชาติ จึงไม่เลือกใช้สิ่งอื่นมาเล่า นอกจากธรรมชาติ

3.11 การออกแบบอุปกรณ์เพื่อใช้ประกอบฉาก

3.11.1 ห้องเก่าที่เต็มไปด้วยภาชนะใสและตุ้มน้ำ



ภาพประกอบที่ 50: สถานที่ถ่ายทำบ้านเก่าที่เต็มไปด้วยภาชนะใสและตุ้มน้ำ

- ภาชนะใส ในรูปทรงต่างๆ โดยเน้นไปอันที่ทรงมีความโค้งมน
- ตุ้มน้ำ
- เสื้อผ้า

บ่อโคลน

ในฉากบ่อโคลนจะมีการขุดหลุมเป็นแนวยาว เพื่อทำการผสมดินบริเวณนั้นเข้ากับน้ำ จะเกิดเป็นโคลนเหนียวที่ต้องการ

กระท่อม

บริเวณที่ใช้ถ่ายฉากบ่อโคลน มีศาลตายายตั้งอยู่ ด้วยเวลาที่ค่อนข้างกระชั้นชิด เราตัดสินใจกันว่าจะใช้มุมกล้อง เพื่อให้ศาลตายายนั้นกลายเป็นกระท่อมที่ต้องการ

3.11.2 ห้องเก่าที่เต็มไปด้วยเสื้อผ้ากระจัดกระจาย



ภาพประกอบที่ 51: สถานที่ถ่ายทำห้องเก่าที่เต็มไปด้วยเสื้อผ้ากระจัดกระจาย

- แผ่นไม้เก่าหลายชิ้น เพื่อทำการปิดช่องหน้าต่างและเปิดให้แสงเข้าในส่วนที่ต้องการ
- เสื้อผ้าจำนวนมาก สำหรับกระจายให้ทั่วห้องและสามารถกองเป็นพะเนินสูงได้
- เสื้อผ้าหลักที่นักแสดงต้องใส่เพื่อสื่ออารมณ์

3.11.3 ห้องทรายสีแดงและดอกไม้สีฟ้า



ภาพประกอบที่ 52: สถานที่ถ่ายทำห้องทรายสีแดงและดอกไม้สีฟ้า

- ดอกคาลาลิลลี่ที่ทำการพ่นสีฟ้าแล้ว (ติดไฟ)
- พื้นทรายและกองทรายสีแดง

3.11.4 อ่างอาบน้ำเก่าๆที่มีน้ำสีดำ



ภาพประกอบที่ 53: สถานที่ถ่ายทำอ่างอาบน้ำเก่าๆที่มีน้ำสีดำ

- น้ำสีดำ โดยใช้น้ำประปาผสมกับแมสสีสีดำ

3.11.5 ห้องสีดำที่เต็มไปด้วยการขีดเขียนคำด่า



ภาพประกอบที่ 54: สถานที่ถ่ายทำห้องสีดำที่เต็มไปด้วยการขีดเขียนคำด่า

- สีขาวที่ไหลลงมาจากผนัง

3.11.6 ริมแม่น้ำ



ภาพประกอบที่ 55: สถานที่ถ่ายทำริมแม่น้ำ

- ไม่มีอุปกรณ์ประกอบฉาก

3.11.7 กระจกปริศนากลางป่า



ภาพประกอบที่ 56: สถานที่ถ่ายทำกระจกปริศนากลางป่า

- กระจกชิ้นใหญ่
- เศษกระจกเล็กๆ
- เส้นเอ็นใส่สำหรับขึงกระจก

3.11.8 ร่วงโรยบนผืนผ้า



ภาพประกอบที่ 57: สถานที่ทำร่วงโรยบนผืนผ้า

- ผ้าขาวขนาดใหญ่ 5x3.5 เมตร
ทะเลสาบที่นิ่งสงบ (ไม่มีอุปกรณ์ประกอบฉาก)

3.12 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

3.12.1 แนวคิดการออกแบบ

เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง Solitude Standing นั้นเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในความฝัน อ้างอิงจากการสำรวจและสอบถามผู้คนรอบตัวโดยส่วนใหญ่แล้ว คนทั่วไปจะจำไม่ได้ว่าตนเองนั้นใส่เสื้อผ้าแบบใด สีแบบไหน รูปทรงอย่างไร เนื่องจากผู้ฝันมักมองไม่เห็นตนเอง มีบางส่วนที่มองเห็นตัวเองผ่านมุมมองบุคคลที่ 3 แต่ถึงอย่างนั้นก็ไม่สามารถทราบถึงตนเองแต่งตัวอย่างไรอยู่ดี

เสื้อผ้าของตัวละครหลัก (ผู้ฝัน) จึงเน้นเป็นเสื้อผ้าที่เรียบง่าย silhouette คล้ายกัน สีเดียวกัน แทบทั้งเรื่องให้เห็นถึงความคลุมเครือของการแต่งกาย ออกมาเป็นเดรสสีขาวแทบทั้งเรื่อง แม้ว่าจะดูง่ายในด้านการออกแบบ แต่ก็ต้องคำนึงถึงการนำไปปรับใช้ในแต่ละฉากที่ตัวละครอยู่ในสภาพแวดล้อมและมีการกระทำที่ต่างกันในแต่ละซีนไปด้วย

ชุดของตัวละครมีการเปลี่ยนแปลงไปมากจากตอนแรก หลายชุดถูกตัดทอนรายละเอียด หลายชุดถูกตัดออกเนื่องจากไม่ถูกใช้เมื่อถึงเวลาถ่ายจริง และมีบางชุดที่ถูกเพิ่มเติมมาเพื่อช้อตงอก

3.12.2 Sketch Design

ตัวละครในเรื่องมีเพียงสองคนที่เป็นตัวละครหลัก มี Screen time ชัดเจน อีกส่วนหนึ่งที่เหลือเป็นเพียง Extra (ตัวประกอบ) ทั้งหมด 5 คนเป็นตัวละครเพศชายที่จะโผล่มาเป็นเงาลาง ๆ หรือเห็นเพียงไม่กี่ส่วนของร่างกายประมาณ 2 ชิ้น

ปริม

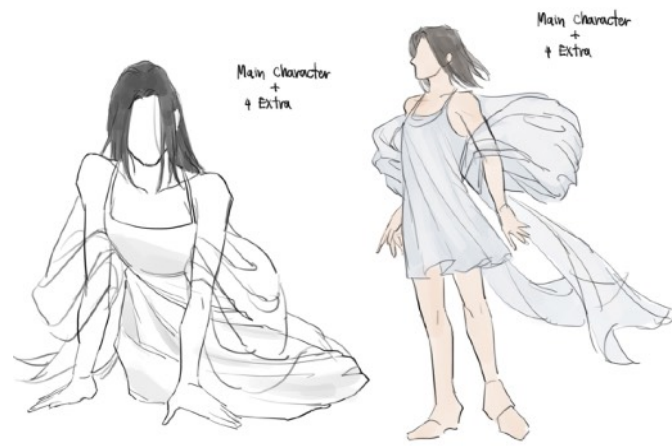


ภาพประกอบที่ 58: Sketch Design ชุดปริม

ปริมเป็นหญิงสาวที่ทะเยอทะยานแต่ไร้ความมั่นใจและหวาดกลัวต่อสายตาผู้อื่น ชุดที่เธอสวมใส่จึงจำเป็นที่จะต้องปกปิดมิดชิด เห็นเนื้อหนังของตัวละครน้อย เนื้อผ้าหนา ไม่เข้าทรงให้เห็นส่วนโค้งเว้าตามสัดส่วนของเพศหญิง หรือ ทำให้เกิดการทับถมกันของชั้นเสื้อผ้าให้เห็นถึงความกระตักกระเดิดในการแต่งตัวเพียงน้อยชิ้นของตัวละคร

เสื้อผ้าของเธอจะเห็นร่องรอยบางอย่างอยู่เสมอ ทั้งรอยมือ คราบน้ำ คราบโคลน หรือ รอยไหม้เป็นการแสดงถึงการก้าวผ่านอุปสรรคมาโดยตลอด

ยกเว้นกับชิ้นสุดท้ายของภาพยนตร์ ที่ต้องการให้เห็นถึงความก้าวหน้าของแนวคิดตัวละครที่สามารถยืนหยัดต่อความกลัวในอดีตไปได้ แม้ว่าเธอจะผ่านความหวาดกลัวและอุปสรรคมาแล้วตลอดทั้งเรื่อง ชุดของตัวละครจะมีความโปร่ง น้อยชิ้นแต่สะดวกสบายขึ้นต่างจากชุดก่อนหน้าที่มีเนื้อผ้าหนา ดูหนักและขยับลำบากมากกว่า



ภาพประกอบที่ 59 : Sketch Design ชุดปริม

ปริมวัยเด็ก

เป็นตัวละครที่อ้างอิงชุดจากภาพวาดของผู้เข้าร่วม Workshop มาใช้ตลอดทั้งเรื่องซึ่งเธอได้วาดภาพของวัยเด็กที่มีความอิสระ ไร้เดียงสา นำมาใช้แทนปริมในวัยที่ยังสดใสและยังไม่ประสีประสาต่อการถูกคุกคามใด ๆ

แต่อย่างไรก็ตามสิ่งที่เธอได้พบเจอในวัยเด็กต่างเติบโตเป็นปมที่ฝังลึกอยู่ในใจปริมมาตั้งแต่เด็กจนโต การที่ยังใช้ชุดเดิมตลอดทั้งเรื่องเป็นการตอกย้ำให้เห็นว่าในเวลานั้นที่ตัวละครวัยเด็กกำลังใส่ชุดนี้ อาจเกิดอะไรบางอย่างซึ่งจะทำให้เธอจดจำช่วงเวลานั้นได้ดีฝังใจ



ภาพประกอบที่ 60 : Sketch Design ชุดปริมวัยเด็ก

Extraชายคนอื่นๆ



ภาพประกอบที่ 61: Sketch Design ชุด Extra

ตัวละครชายเป็นอีกตัวละครที่มีการปรับเปลี่ยนไปมากอีกตัวละครหนึ่ง จากเป็นปีศาจที่มีหลายดวงตา มีความ Surreal (เหนือจริง) ขึ้นมาในระดับหนึ่งจาก Boogymen (ปีศาจฝัน) สู่การเป็นเงาลาง ๆ มองไม่เห็นเป็นตัวคนชัดเจน เนื่องจากชุดอื่นๆ ของปริมได้ถูกลดทอนให้ความแฟนตาซีนั้นลดลง จึงจำเป็นต้องลดสเกลแฟนตาซีลงไปด้วยให้กลายเป็นคาร์แรคเตอร์ปูชนคนธรรมดาหลายคน ที่มีการแต่งกายและระดับสังคมต่างกันออกไป เพราะไม่ว่าจะเป็นใครก็สามารถเป็นผู้สร้างบาดแผลให้คน ๆ หนึ่งได้เช่นกัน



ภาพประกอบที่ 62: Sketch Design ชุด Extra เก้า

3.13 การ Fitting นักแสดง



ภาพประกอบที่ 63: การ fitting เครื่องแต่งกายตัวละครปริมทั้ง 5 ชุด

ชุดที่ 1 ใช้ในภาพยนตร์ sequence ที่ 2 และ 7

ชุดที่ 2 ใช้ในภาพยนตร์ sequence ที่ 5

ชุดที่ 3 ใช้ในภาพยนตร์ sequence ที่ 6

ชุดที่ 4 ใช้ในภาพยนตร์ sequence ที่ 4

ชุดที่ 5 ใช้ในภาพยนตร์ sequence ที่ 1 และ 3

ชุดที่ใช้ Fitting กับนักแสดงสามารถเห็นได้ชัดเจนว่ามีความแตกต่างกับเครื่องแต่งกายที่ได้ใช้จริงในระหว่างการถ่ายทำในบางส่วน เนื่องจากเหตุผลดังนี้

- เครื่องแต่งกายในส่วนของซีนที่ 2 จะถูกเปลี่ยนแปลงไปตามการแสดงของนักแสดง นักแสดงได้รับมอบหมายให้เป็นผู้เลือกหยิบเสื้อผ้าที่กองสุมภายในฉากมาใส่ด้วยตัวเอง โดยทำการตกลงกับนักแสดงไว้โดยคร่าวว่า นักแสดงจะเลือกใส่เสื้อผ้าที่มีเนื้อหนา เมื่อใส่แล้วจะดูปกปิดมิดชิด และไม่เข้าทรงเข้ารูปจนเกินไป

- การเปลี่ยนแปลงบทในบางส่วนทำให้มีการเพิ่มเติมหรือการลดทอนเครื่องแต่งกายจากที่ได้ออกแบบเอาไว้ในช่วงแรก ยกตัวอย่าง เช่นการเพิ่มเติมใหม่ของซีน 7 ริมอ่างน้ำและซีนที่ 5 กลางป่าหน้ากระเจก การปรับปรุงชุดในซีนที่ 3 ตัวละครนั่งอยู่ท่ามกลางทรายแดง การหายไปของซีนที่ 1 และซีน 4

- และการปรับใช้ตามความเหมาะสมเมื่ออยู่ในการถ่ายทำจริง ยกตัวอย่างเช่น ชุดในซีนที่ 7 บริเวณริมน้ำเวลาพระอาทิตย์ตก ชุดที่ต้องการให้นักแสดงใส่นั้นคือชุดที่ 1 โดยมุ่งเน้น

ให้เป็นชุดแบบเนื้อและเข้าคู่กับนักแสดงเด็กเป็นชุดแบบเดียวกัน แต่เมื่ออยู่ในระหว่างการถ่ายทำ ผู้ที่อยู่ในกองถ่ายมีจำนวนมาก ส่งผลให้นักแสดงเกิดความไม่มั่นใจในการแต่งกาย ทางผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายจึงจำเป็นต้องนำกางเกงโหนสึคล้ายคลึงกันที่ได้จัดเตรียมเอาไว้ในกรณีฉุกเฉินมาให้นักแสดงสวมใส่

3.14 เครื่องแต่งกายที่ใช้ในภาพยนตร์

ตัวละคร ปริม



ภาพประกอบที่ 64: เครื่องแต่งกายตัวละครปริมในภาพยนตร์

ตัวละคร ปริม ในวัยเด็ก



ภาพประกอบที่ 65: เครื่องแต่งกายของปริมวัยเด็กในภาพยนตร์

ตัวละครชายอื่น ๆ



ภาพประกอบที่ 66: เครื่องแต่งกายตัวละครชายอื่น ๆ ในภาพยนตร์

3.15 Make up & Hair

3.15.1 ตัวละคร ปริม

การแต่งหน้าของตัวละครโดยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการแต่งให้เป็นธรรมชาติ ปิดส่วนที่นักแสดงไม่มั่นใจในบางจุดเช่นรอยสิ่วและรอยแดง ใช้แว็กซ์คิ้วบาง ๆ ปาดให้คิ้วนักแสดงเข้าที่ ลิปสติกใช้แบบเนื้อแมตสีน้ำตาลทาบบาง ๆ แต่งเติมใต้ตาให้คล้ำเล็กน้อยให้ดูเหมือนตัวละครเหนื่อยล้า ตาขอบและจมูกแดงก่ำเสริมให้แอคติ้งร้องไห้เป็นธรรมชาติยิ่งขึ้น

Special Effect ที่ใช้เพิ่มมักเป็นรอยมือที่ปรากฏบนตัวและใบหน้าของตัวละคร โดยใช้อุปกรณ์แตกต่างกันออกไป รอยเปื้อนจาง ๆ ที่เหมือนถูกปาดเช็ดออกไปแล้วแต่ยังที่คราบไว้ใช้เป็นอายแชโดวสีดำปาดแล้วถูใช้จางลงด้วยแป้งฝุ่นไม่มีสี ส่วนที่เป็นฝ่ามือสีดำและสีขาวใช้เป็นแมสคาร่าสูตรไม่มีสารเคมีปะทั่วตัวของนักแสดง

ทรงผมของตัวละครปริม ใช้เป็นทรงผมปกติของนักแสดง มีบางชิ้นที่จำเป็นต้องเปียกชกอยู่ตลอด เพื่อรักษาความสะอาดให้กับใบหน้าและป้องกันการผื่นหรืออาการแพ้ที่ใบหน้าของนักแสดง จึงใช้ฟ็อกกี้ฉีดให้เส้นผมเปียกแทนการจุ่มน้ำในเซ็ทนั้น ๆ จริง

Face Chart and Reference

Face chart ตัวละคร ปริม



ภาพประกอบที่ 67: Face chart ตัวละคร ปริม

ภาพอ้างอิงการแต่งหน้า



ภาพประกอบที่ 69: ภาพอ้างอิงการแต่งหน้า

การแต่งหน้าที่ปรากฏในภาพยนตร์



ภาพประกอบที่ 68: อ่างอิงการแต่งหน้า ปริม

3.15.2 ตัวละคร ปริมวัยเด็ก

ส่วนของตัวละครปริมในวัยเด็กนั้น ใช้แป้งฝุ่นแบบไม่มีสีแต่งเติมใบหน้า รัชออนสีชมพูอ่อนเล็กน้อยตามขมับ โหนกแก้ม และลิปมันเปลี่ยนสีจาง ๆ ให้ดูสมวัย

ทรงผมของตัวละครปริมเด็กอ้างอิงจากภาพวาดผู้เข้าร่วมการ Workshop ภาพเดียวกันกับชุดตัวละครเด็ก

Face Chart and Reference

Face chart ตัวละคร ปริม
วัยเด็ก



ภาพประกอบที่ 70: Face
chart ตัวละคร ปริมวัยเด็ก

ภาพอ้างอิงการแต่งหน้า



ภาพประกอบที่ 72: ภาพอ้างอิงจาก Workshop

การแต่งหน้าที่ปรากฏในภาพยนตร์



ภาพประกอบที่ 71: อ้างอิงการแต่งหน้า ปริมวัยเด็ก

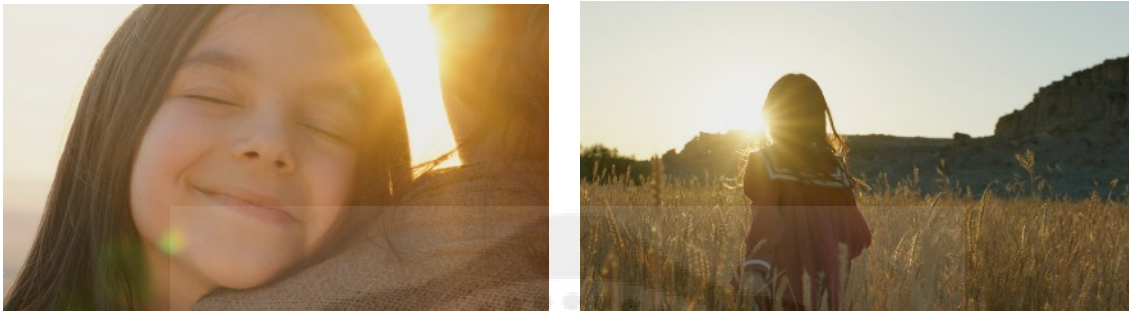
บทที่ 4

การดำเนินงาน

การถ่ายทำภาพยนตร์

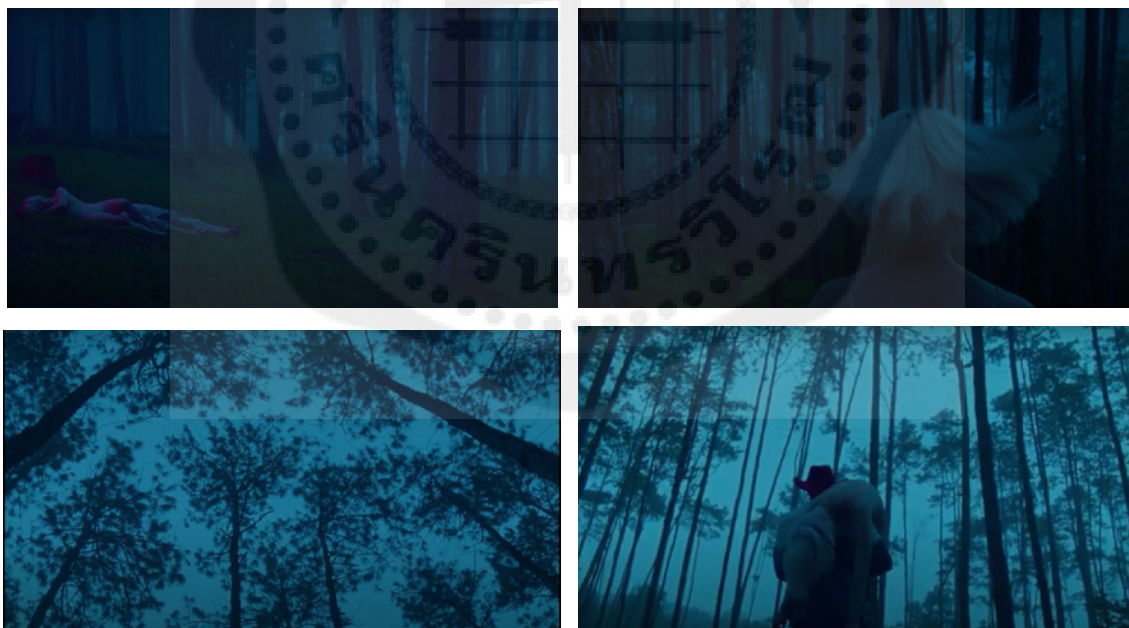
4.1 การศึกษาการจัดองค์ประกอบภาพจากภาพยนตร์

อ้างอิงจากภาพยนตร์เรื่อง Lost Birds (2015)



ภาพประกอบที่ 73: ภาพประกอบจากภาพยนตร์เรื่อง Lost Bird

อ้างอิงจากภาพยนตร์เรื่อง Comatose (2020)



ภาพประกอบที่ 74: ภาพประกอบจากภาพยนตร์เรื่อง Comatose

4.2 การจัดองค์ประกอบภาพ

อ้างอิงจากภาพยนตร์เรื่อง *Ritual in Transfigured Time* (1946)



ภาพประกอบที่ 75: ภาพประกอบจากภาพยนตร์เรื่อง *Ritual in Transfigured Time*

4.3 การจัดองค์ประกอบภาพเพื่อการเล่าเรื่อง

ผู้กำกับภาพได้เลือกใช้เลนส์ที่ทำให้เกิดภาพหรือมุมมองที่แคบหรือ close up เป็นส่วนใหญ่เพื่อแสดงถึงความอึดอัดของตัวละคร และให้เห็นถึงการแสดงอารมณ์ของตัวละครหลักอย่างชัดเจนเพราะภาพยนตร์ไม่ได้มีบทพูด การแสดงของตัวละครจึงสำคัญ นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคนิคพิเศษอื่นๆ เข้ามาช่วยเพื่อให้ได้มุมมองภาพที่แปลกเหมือนกับอยู่ในฝัน เช่น การใช้ชัตเตอร์ต่ำ หรือการเลียนแบบถ่ายจากมุมมองบุคคลที่สาม เพื่อให้รับรู้ถึงมุมมองที่นักแสดงมีว่ากำลังถูกเพ่งเล็งหรือถูกคุกคามอยู่

4.4 การจัดองค์ประกอบภาพเพื่อเล่าเหตุการณ์ performance art

จากการเล่นดนตรีของตัวละครเป็นอีกจุดสำคัญของภาพยนตร์เรื่องนี้ วิธีเลือกใช้ภาพในแสดง performance art โดยผู้กำกับภาพได้เลือกการใช้ handheld เพราะซีนนี้เป็นซีนที่มี movement ของการแสดงเยอะ นอกจากนั้นยังมีการ interaction ของนักแสดงต้องเล่นกับกล้อง เพื่อสื่อถึงคนดูอีกด้วย เพื่อให้นักแสดงได้สื่อสารกับคนดูโดยตรง

4.5 การเคลื่อนกล้อง

เทคนิคการเคลื่อนกล้องของภาพยนตร์มีอยู่ 4 แบบคือ การใช้ขาตั้งกล้อง การใช้ shoulder rig การใช้ hand held และ ronin เพื่อถ่ายทอดเรื่องไปตามความเหมาะสม

4.5.1 การตั้งเฟรมบนขาตั้งกล้อง

เลือกใช้วิธีนี้เมื่อตัวละครอยู่ในสถานะการณ์ปกติทั่วไป เช่น นั่งอยู่ในห้องเพื่อเก็บแอสซันโดยรวม หรือการเปิดเป็น establishing shot ให้เห็นภาพเปิดขึ้น

4.5.2 การเคลื่อนกล้องด้วยอุปกรณ์ Shoulder rig

เลือกใช้เมื่อตัวละคร อยู่ในสถานการณ์ผิดปกติ สับสน โกลาหล หรือ ตัวละครมีความอีดีอัดมาก หรือต้องการทางออก โดยจะมี การแพนหรือ tracking ตามตัวละคร ทำให้สถานการณ์ตรงหน้านั้นดูเสมือนจริงและวุ่นวายมากขึ้น

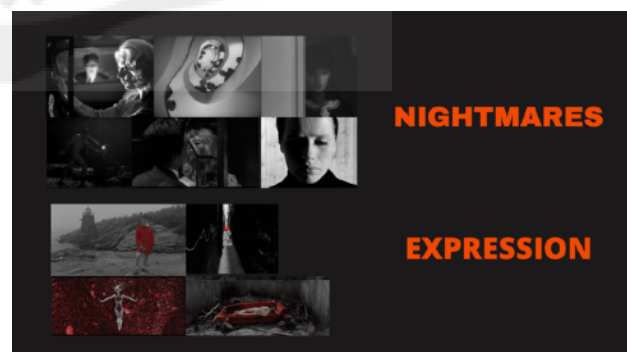
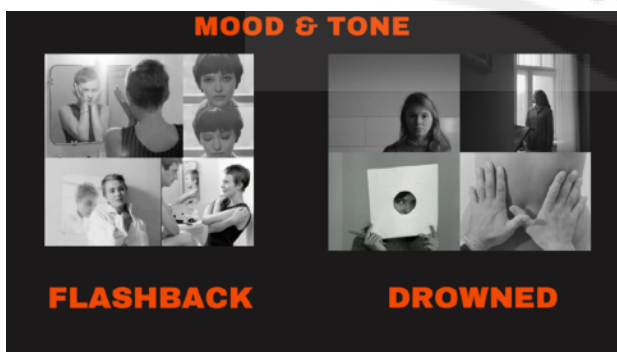
4.5.3 การเคลื่อนกล้องด้วยการ hand held

เลือกใช้เมื่อตัวละครกำลังวิ่ง หรือมี movement เยอะ เพื่อเก็บการแสดงของนักแสดงอย่างละเอียดในทุกส่วนเช่นการใช้ body หรือ expression ทางสีหน้า

4.5.4 การเคลื่อนกล้องด้วย ronin

เลือกใช้ในช็อตที่ตัวละครมี movement เพื่อตามตัวละครอย่างรวดเร็ว มักเป็นช่วงเดินหรือวิ่ง แต่ยังต้องการให้ภาพมีความ stable และในช็อตที่ต้องใช้เวลาในการถ่ายทำนาน เพื่อให้ผู้ operate กล้องมีความสะดวกมากขึ้นในช่วงการถ่าย

4.6 Mood & Tone



ภาพประกอบที่ 76: ภาพ mood and tone 4 รูปแบบในภาพยนตร์

4.7 การจัดแสง

ภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกใช้การจัดแสงแบบ Realistic ให้ความเป็นธรรมชาติและดูจริงกับหนังให้ได้มากที่สุด โดยในฉากกลางวัน จะใช้ไฟเลียนแบบแสงอาทิตย์เป็นไฟหลัก เช่นในห้องนอนปริมตอนเด็ก ส่วนตอนกลางวันจะเลียนแบบแสงดวงจันทร์ เช่น ในป่า และมีการจัดไฟเป็นเงาในฉาก performance art โดยการยิงไฟที่น้ำสะท้อนน้ำ เพื่อให้มีแสงสะท้อนลงฉากสีขาว

4.8 อุปกรณ์ในการถ่ายทำ

ภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกใช้กล้อง sony fx6 และเลนส์ ขนาด 16-35 และ 24-70 เลนส์ fix , 24mm , 50mm , 85mm เพราะเนื่องจากกล้องตัวนี้ มีขนาดเล็กและมีน้ำหนักที่เบา ทำให้สามารถ hand held ได้เป็นเวลานาน และกล้องสามารถให้คุณภาพไฟล์ที่ดี ทำให้การทำงานในการตัดต่อและการย้อมสีไฟล์ ทำงานได้ดีมากขึ้น ส่วนไฟที่ใช้ จะเป็นไฟ ARRI 350W, 650W, Dedo light และ Aputure Light ตามความเหมาะสมของสถานที่ กำลังไฟ และลักษณะแสงที่ต้องการ

4.9 Story Board

Sequence 1 / "the beginning of dream"

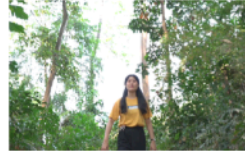
1 handheld/ MS:	เก็บ insert ทุ่ง/ปลายหญ้า/ท้องฟ้า 2 handheld/ CU:	3 handheld/ MS:
		
เริ่มจากหลังปริมตอนเด็ก ตามไปเรื่อยๆ จนหยุดวิ่งหอบเหนื่อย +เก็บช็อตกว้างเมื่อ	Insert ภาพมือของปริม สัมผัสกับทุ่งหญ้า ผีเสื้อ Insert อีกมือที่ถือรูป	เด็กมองข้ามกล้องไปยังลำแสง ตรงหน้า เห็นลำแสงส่องสว่างเชิญชวนให้ ปริมตามไป อยู่บนทุ่งหญ้า เป็นลำแสง
4 handheld/ ECU	>MS:	5 handheld/ MCU:
		
หน้าปริมกำลังเอื้อมมือไปหา ลำแสง แต่มีเสียงเรียกของพ่อแม่เข้ามาเด็ก หันไปทางขวา	กล้องถอยเป็นภาพกว้าง จนเด็กเดินออกจากเฟรมไป	ตามขาเด็กจากข้างหลังที่วิ่งไป จนสะดุด กล้องหักลงพื้น

Sequence 1 / "the beginning of dream"

Location: ทุ่ง, กระโจม
Quality: soft light

6 MCU :

top grip แบบบีง



สายตาเห็นขาปริมิตอนโตเลอะโคลน ปริมิต่อยุ่ลุกขึ้นอย่างช้าๆ

ถอยกว้างรับปริมิติน (เดินถอยหลังไม่เว็ค ลองหากระสอบลาก แล้วลากน้องก๊วยดีท่า)

7 LS : สไลเดอร์



8 LS : สไลเดอร์



รับปริมิตินเข้ามาแล้วแพนรับหน้า

ปริมิตินเข้าไปที่กระโจมตรงไฟสีแดง

Sequence 2 / "I try to bury myself"

_take time/slow

เพิ่มรับเงาผ่านไปผ่านมาที่พื้น/ผนัง

1 : fish eyes /ls



Establishing จากรูปประตู ทะลุ เข้าไปในตาแมว

2 low angle/MS:



รับผ่านกองผ้าจัดชั้นปริม

3 CU:



มือและตัวปริม ใสเสื้อผ้า

4



Insert เลื้อยถูกทิ้ง

5



ในสตูดิโอโปรเจ็คเตอร์ฉายภาพวาดรูปที่ปริมยืนหลับตา (x อยู่กลางหน้า) ถูกดึงเสื้อ

Sequence 2 / "I try to bury myself"

6



insert handheld เลือที่ถูกึ่งอยู่ตามพื้น

7



กล้องค่อยๆเคลื่อนเข้าไปใกล้รับหน้าปริมที่กำลังก้มหยิบเสื้อใได้ยินเสียงเท้าค่อยเข้ามา

เปลี่ยนไฟจากกลางวันเป็นกลางคืน (พระอาทิตย์เคลื่อน)



กล้องเลื่อนขึ้นไปรับที่หน้าต่างเห็นเงาผ่านไปผ่านมา แล้วเข้าไปใกล้หน้าต่างจนชิด

8



match cut/ ECU รับตาที่รู (shoulder rig)

กล้องpan ลงมาเห็นเด็กนั่งอยู่จากมุม top (shoulder rig)

handheld ลงมารับเด็กที่เปิดตาอยู่ cu>ECU เด็กลืมตา (shoulder rig)

9

รับขาที่มายืนอยู่ตรงหน้า tilt ขึ้นเล็กน้อยแต่ไม่เห็นหน้า

10

รับตาที่ตกใจ

11

เฟรมเดิม รูปวาดน้องไอน่า กำลังถูกเผาไหม้ ค่อยๆเข้าไปใกล้จนภาพเต็มเฟรม

Sequence 3 / "I try to bury myself"

ควรจุดไฟริมเลย + CG

**ระวังทิศทางไฟ จุดไฟจริงเลย

1 MS:



MATCH CUT ภาพmediumเห็นทุกอย่างเห็นดอกไม้ที่มีไฟลุกอยู่รอบๆ ตัวปริม foreground เป็นไฟ

2 CU :



ปริมหยิบดอกไม้ที่มีไฟลุกขึ้นมาจากในกองทรายสีแดง ไฟก็สอยที่ดอก แล้วชีพไฟก็สไปที่ปริมที่เอื้อมตัวเข้ามาหยิบดอกไม้ไป (คนไม่เป็นสี แต่มีไฟกระทบตัว)

3 CU :



ปริมมองแสงของไฟที่กำลังลุก ก แล้วดับไป (คนไม่เป็นสี แต่ดูมีไฟกระทบตัว)

Sequence 6 / "Assemble"

สีกำแพงตอนแรกเป็นสีเทาเข้ม
รุเป็นสีดำ
เทเป็นเทาอ่อน

1 CU:



ปริมตั้งแต่ตอนที่ปริมตื่นจนค่อยลุก
ขึ้นนั่ง (เห็นแค่ผนังในสุด>เทาเข้ม)

2 LS:



รับหลังของปริมที่ลุกขึ้น แล้ววิ่งไป
หากำแพง
พร้อมกับสีที่ไหลลงมา (เทาอ่อน
ไหลลงมา)

3 CU :



Insert สีที่ไหลลงมาเงืองนองที่พื้น

ตัดสลับกัน ทุกครั้งที่มาชนกล่อง รูที่
มองผ่านใน SHOT 4 จะกว้างขึ้น

4 MS/Longtake /
handheld:



ตามปริมที่ระโปลาตามกำแพง แล้ว
พยายามปะทะกำแพง เมื่อปะทะ
(คิดว่าชนประมาณ สาม ครั้ง)
(เทาอ่อน)

5 LS:



รับข้างปริมชนกำแพง
แล้วลงไปที่พื้น (Perf)
ชนห้องไปเรื่อยๆ

6 LS/ :

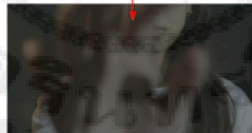
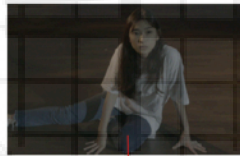


ปริมที่ลุกแล้วล้มลงมา แล้วใช้ร่างกาย
เกลียวไปตามพื้น

(ถ่ายทั้งมีโปรเจกเตอร์ และไม่มี)



ms มุม top ที่ปริม ลุกขึ้นมาจาก
การเกลียสีที่พื้น
ฉายโปรเจกเตอร์เป็น การ reverse
หยุดสีดำที่รูปวาดน้องวาฬ



เห็นห้องเป็นสีขาวทั้งห้อง
ปริมเดินมาที่กล่องแล้วป้ายสี
ข้าง



mcu รับข้างที่ปริม
ฉายโปรเจกเตอร์ สีดำหยุดใส่ รูป
วาดน้องวาฬลอยขึ้นจากน้ำ กลาย
เป็นน้ำใส

Sequence 7 / "field"

ปริมที่โอบกอดบาดแผลที่เคยเกิดขึ้นไว้ไม่วังหนีเหมือนที่ผ่านมา
จากความรู้สึกที่เธอเลือกหนีมาตลอด เธอได้เลือกที่จะเผชิญหน้า และลุกขึ้นต่อสู้ ต่อไป
สัญญาะมือสีขาว คือการที่เธอพร้อม

1 MCU:



ปริมหันตา นั่งอยู่ริมน้ำ
(เงาของน้ำสะท้อนเข้าที่หน้า
า)
(mockเงาน้ำสะท้อนขึ้นหน้า
า)

2 CU :



กล่องอ้อมมารับหน้าปริมที่กำลัง
หันตาอยู่ ECU>CU
ปริมมองมาที่กล่อง
น้องเด็กเดินเข้ามาจากข้างหลังไ
กลๆ

3 ELS :



LS รับข้างหลังจากไกลๆ
น้องเด็กเดินเข้ามาหา
จนใกล้ปริม
ปริมลุกยืนขึ้น

Sequence 3 / "I try to bury myself"

อยากให้น้ำสีฟ้ามันเด่นขึ้นมา

4 : Insert



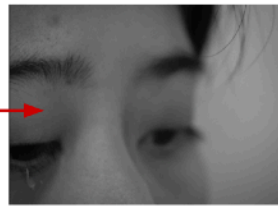
รับมือปริมที่ดอกไม้กลาย
ไปเป็นของเหลวสีฟ้าไปแล้ว

5 POV:



รับมือปริมข้าง closeup
เห็นน้ำไหลลงมา

ECU :



เลื่อนขึ้นรับสีหน้าปริมที่กำลัง
รู้สึกเจ็บปวด

Sequence 4 / "Drained"

1 ECU:



2 CU/Over Head :



3 CU :

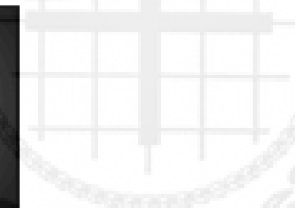


4 LS :



ปริมกอดเข้าเริ่มดูตัวเองไปมา
พยายามจะลบตำแหน่งเหล่านั้นออก
ไปให้ได้

5 MS :



CUT IN ห้องสตูดิโอ
หุ่นวินัสถูกป้ายสีตามที่ต่างๆ

< ทุกครั้งที่สีป้ายลงบนหุ่นที่ไหน
ปริมจะพยายามลบรอยตรงนั้นออก
/หรือในเซตที่ปริมถูกป้ายด้วยมือจริง
ๆไปเลย

ตัดสลับที่ปริมหลับตา
รู้สึกถึงความเจ็บปวด

6 Handheld/ECU :



รับแคบ แผล ที่แขน ขา ที่ปริมดู



ปริมพยายามดูรอยแผลออกไป

7 Handheld/ECU :



ปริมถูกป้ายที่ตา

Projector รูปวาด match cut
กับหน้าพอดี

8



รับหน้าปริมหันไปตกใจแล้ว
แล้วลุกออก (ช่องประตูขยับออก
ฟิลเหมือนรู้ตัวแล้ว)

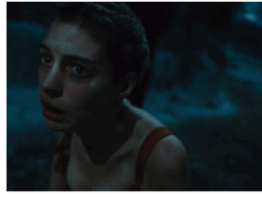
Sequence 5 /

1 Handheld/ECU :
เดินตาม



ปริมเดินในน้ำ พยายามเดินหนีเสียง
ของคนติดตามมา
>เฟรมแรกอยู่ที่เงาในน้ำแล้ว tilt
ขึ้นมาที่ช่วงเอว

2 CU : นิ่ง



รับหน้า เดินอยู่ในน้ำ

3 LS/Shoulder rig :



pov ปริมมองไปเห็นผู้ชายที่ยืนล้อมเด็ก
นิ้วตๆ แขนส่ายต่า

4 Handheld/CU :



รับหลังปริมวิ่งไปหาน้องปริม
>dolly in >หยุด ปริมวิ่งต่อ

5 MS :



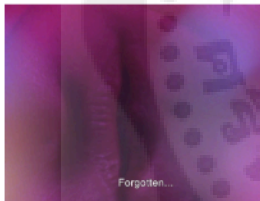
ปริมหยุดเหนื่อยหอบ เรียกน้องปริม
>กล้องถอยตามตอนปริมเริ่มเดิน

6 CU>MS:



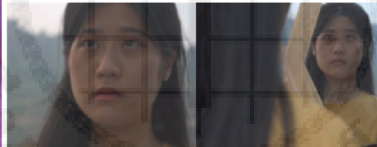
น้องปริมหันกลับมามองก่อนจะตัดลิ
นใจวิ่งไป
>กล้องถอยออกตอนวิ่งออกไป
ใช้สไลด์เตอร์ใหญ่

7 ECU :



insert ผู้ชายพูด

8 CU :



ปริมวิ่งมาถึง
ในกระจก
รองจังหวะอารมณ์ที่ปริมได้แล้วถอยออ
กให้เห็นว่าเป็นกระจก

9 FULL SHOT/triport :



ปริมเอื้อมมือไปจับกระจก
- master (เล่นจริง มีกระจก จับจริง)
- blank ถ่ายเฉพาะกระจกเฉยๆ
(ระยะเวลาเท่าmaster)
- ถ่ายเฉพาะ set
(เส้นเอ็นออกไปด้วย
แสงเหมือนเดิม)

Sequence 5 /

10 MS :



ปริมเอนหลังลงไปกับผ้าม่าน

4.10 งบประมาณ

4.10.1 การขอรับการสนับสนุน

ในขั้นตอนของการทำงานได้มีการขอรับการสนับสนุนต่างๆ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

4.10.1.1 บริษัท ซาไทยอินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด

สนับสนุนงบประมาณ จำนวน 50,000 บาท

4.10.1.2 บริษัท โออิชิ กรุ๊ป จำกัด (มหาชน)

สนับสนุนงบประมาณ จำนวน 2000 บาท

4.10.1.3 ครอบครัว วันดี

สนับสนุนงบประมาณ จำนวน 10,000 บาท

4.10.1.4 ข้าวกล่องอรุณพันธ์

สนับสนุนงบประมาณ จำนวน 1250 บาท

4.10.1.5 บริษัท โซนี่ ดีไวซ์ เทคโนโลยี (ประเทศไทย) จำกัด

เชื้อเพื่ออุปกรณ์ในการถ่ายทำบางส่วน มูลค่า 559,000 บาท

4.10.1.6 wrap god (แร็ปก็อต)

สนับสนุนเป็นอาหารสำหรับทีมงานกองถ่าย มูลค่า 2,300 บาท

4.10.1.7 บริษัท ศรีจันทร์สหโอสถ จำกัด

สนับสนุน 4,313 บาท

4.10.2 การบริหารจัดการงบประมาณ

หลังจากการขอรับการสนับสนุนจากบริษัท หน่วยงาน หรือองค์กรต่างๆแล้ว ทำให้สามารถหักค่าใช้จ่ายในแต่ละส่วนออกไปได้ เป็นจำนวนเงิน 72,000 บาท และมีการเก็บเงินจากสมาชิกอีก คนละ 10,000 บาท จำนวน 7 คน รวมเป็นเงิน 70,000 บาท ซึ่งเป็นเงินสำหรับใช้จ่ายในการถ่ายทำรวมถึงค่าใช้จ่ายฉุกเฉินต่างๆ อีกด้วย เมื่อการถ่ายทำเสร็จสิ้น

ประเมินงบประมาณเบื้องต้น

หมวดหมู่	รายละเอียด	ค่าใช้จ่าย (หน่วยเป็นบาท)
การเตรียมการภาพยนตร์	work shop , research	3000
การแสดงและกำกับการแสดงภาพยนตร์	ค่าตัวนักแสดง	10,000
การออกแบบศิลป์ในงานภาพยนตร์	ค่าอุปกรณ์ประกอบฉากและเสื้อผ้า	20,000
	ค่าสถานที่	18,000
การผลิตภาพยนตร์	ค่าเดินทาง	5000
	ค่าอาหาร และ สวัสดิการ	12,000
	ค่ายืมของ production	12,000
การตัดต่อ และ ปรับแต่งภาพยนตร์		10,000
เงินสำรอง	ค่าใช้จ่ายฉุกเฉิน	10,000
Grand Total		100000

ตารางที่ 3: ประเมินงบประมาณเบื้องต้น

4.10.3 งบประมาณตลอดการถ่ายทำ

เนื่องจากสถานการณ์โควิด-19 ที่ระบาดไปทั่วโลกและในประเทศไทย ทำให้แผนในการถ่ายทำมีการปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์และความเหมาะสม ส่งผลทำให้ระยะเวลาในการถ่ายทำต้องเปลี่ยนแปลง และส่งผลกับ สถานที่ งบประมาณ และอื่นๆ ที่จะต้องเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย นั้นทำให้งบประมาณนั้นเพิ่มตามไปด้วย หลังจากจบสิ้นกระบวนการถ่ายทำ มีค่าใช้จ่ายทั้งหมด ดังต่อไปนี้

ตารางงบประมาณการถ่ายทำ

หมวดหมู่	รายละเอียด	ค่าใช้จ่าย (หน่วยเป็นบาท)
การเตรียมการภาพยนตร์	วัน work shop research	3,530
การแสดงและกำกับการแสดงภาพยนตร์	ค่าตัวนักแสดง	10,700
	วัน work shop นักแสดง	150
การออกแบบศิลป์ในงานภาพยนตร์	ค่าอุปกรณ์ประกอบฉาก	27,318
	เสื้อผ้านักแสดง	5,540
	ค่าสถานที่	2,000
การผลิตภาพยนตร์	ค่าเดินทาง	10,700
	ค่าอาหาร	10,734
	ค่าสวัสดิการ	13,269.6
	ค่ายืมของ production	12,282
การตัดต่อและปรับแต่งภาพยนตร์	ค่าCG	7,500
	ค่าทำเสียง	2,000
	ค่าทำสี	4,500
เงินสำรอง	ค่าใช้จ่ายฉุกเฉิน	10,000
Grand Total		120223.6

ตารางที่ 4: งบประมาณการถ่ายทำ

4.11 ตารางวางแผนการทำงาน

ตารางแผนการทำงานตลอดปี		
	วันที่	การดำเนินการ
พ.ศ. 2563	28 สิงหาคม	นำเสนอหัวข้อ / คัดเลือกเรื่อง
	14 - 16 กันยายน	นำเสนอเค้าโครงการสร้างสรรค์ผลงาน และ นำเสนอหัวข้อการสืบค้นข้อมูล
	28 - 30 กันยายน	นำเสนอ การสืบค้นข้อมูล, Theme และ Plot
	19 - 21 ตุลาคม	นำเสนอ referent ของหนัง, treatment, วิเคราะห์ตัวละคร, สไตส์ การแสดง, concept image และ พอร์มการเล่าเรื่อง
	9 - 11 พฤศจิกายน	นำเสนอ storyboard, ภูมิหลังตัวละคร, mood board, reference มุมกล้อง แสง และเสียง
	15 พฤศจิกายน	ส่ง screenplay
	16 - 20 พฤศจิกายน	Casting ตัวละครหลัก และ scout location
	23 - 27 พฤศจิกายน	Casting ตัวละครประกอบ
	30 พฤศจิกายน - 2 ธันวาคม	Pre-production 1
	7 - 11 ธันวาคม	Scene Test และ Block Shot
	14 - 18 ธันวาคม	Fitting นักแสดง
	21 - 23 ธันวาคม	Pre-production 2
	พ.ศ. 2564	4 - 8 มกราคม
11 - 31 มกราคม		ถ่ายทำภาพยนตร์
1 - 12 กุมภาพันธ์		ตัดต่อภาพยนตร์
15 - 19 กุมภาพันธ์		Rough Cut 1
22 กุมภาพันธ์ - 12 มีนาคม		แก้ไขการตัดต่อภาพยนตร์, ทำเสียง, Color Grading, CG (เผื่อ)
15 - 19 มีนาคม		Rough Cut 2
22 มีนาคม - 2 เมษายน		แก้ไขการตัดต่อภาพยนตร์, ทำเสียง, Color Grading, CG (เผื่อ)
5 - 9 เมษายน		Final Present
19 - 23 เมษายน		นิทรรศการนวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์
3 - 7 พฤษภาคม	ส่งรูปเล่มกับอาจารย์ที่ปรึกษา	

ตารางที่ 5: แผนการทำงานตลอดทั้งปี

เนื่องด้วยภายในระยะเวลาดำเนินการจัดทำนวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์(เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2563 - เดือน พฤษภาคม 2564)เป็นช่วงเวลาที่ทั่วโลกเกิดโรคระบาด โควิด19 จากเชื้อโคโรนาไวรัส จึงทำให้ส่งผลกระทบต่อตารางการดำเนินการ และแผนการทำงาน ทำให้จะต้องมีการปรับเปลี่ยน และยืดหยุ่นแผนการทำงาน ตามปฏิทินการทำงานต่อไปนี้

4.12 ปฏิทินการทำงาน

4.12.1 ปฏิทินการทำงานเดือน สิงหาคม พ.ศ. 2563

เดือน สิงหาคม 2563

อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
26	27	28	29	30	31	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5
				ประชุมกลุ่ม		

4.12.2 ปฏิทินการทำงานเดือน กันยายน พ.ศ. 2563

เดือน กันยายน 2563

อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
30	31	1	2	3	4	5
				ประชุมกลุ่ม		
6	7	8	9	10	11	12
				ประชุมกลุ่ม	นัดปรึกษาอาจารย์ นอกรอบ	ประชุมกลุ่ม
13	14	15	16	17	18	19
	นำเสนอเค้าโครงการสร้างสรรค์ผลงาน / หัวข้อการสืบค้นข้อมูล					
	ประชุมกลุ่ม					
20	21	22	23	24	25	26
	ประชุมกลุ่ม			ประชุมกลุ่ม		
27	28	29	30	1	2	3
	นำเสนอ การสืบค้นข้อมูล, Theme และ Plot					
	ประชุมกลุ่ม				ประชุมกลุ่ม	
4	5	6	7	8	9	10
		ประชุมกลุ่ม				

4.12.3 ปฏิทินการทำงานเดือน ตุลาคม พ.ศ. 2563

เดือน ตุลาคม 2563

อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
27	28 ประชุมกลุ่ม	29	30	1	2 ประชุมกลุ่ม	3
4	5	6 ประชุมกลุ่ม	7	8	9	10
11	12	13	14	15 ประชุมกลุ่ม	16	17 ประชุมกลุ่ม
Workshop เก็บข้อมูล กิจกรรม Healing Fulfilling						
18 ประชุมกลุ่ม	นำเสนอ referent ของหนัง, treatment, วิเคราะห์ตัวละคร, สไลด์การ แสดง, concept image และ ฟอร์มการเล่าเรื่อง			21	22	23
25	26 ประชุมกลุ่ม	27	28	29	30	31
1	2 ประชุมกลุ่ม	3	4 ประชุมกลุ่ม	5 นัดปรึกษาอาจารย์ นอกรอบ	6	7 นัดปรึกษาอาจารย์ นอกรอบ

4.12.4 ปฏิทินการทำงานเดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2563

เดือน พฤศจิกายน 2563

อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
1	2 ประชุมกลุ่ม	3	4 ประชุมกลุ่ม	5 นัดปรึกษาอาจารย์ นอกรอบ	6	7 นัดปรึกษาอาจารย์ นอกรอบ
8	นำเสนอ storyboard, คู่มือสังเคราะห์, mood board, referenceต่างๆ			11 ประชุมกลุ่ม	12	13
15	16 ส่ง screenplay Casting นท ปริม	17	18 Location scouting	19	20	21
22	23	24 Location scouting	25 Casting นท ปริม เด็ก	26	27	28 ประชุมกลุ่ม
29	30 Casting นท ปริม เด็ก (เพิ่มเติม) ประชุมกลุ่ม	1	2	3	4	5 ประชุมกลุ่ม
6	7	8	9	10	11	12

4.12.5 ปฏิทินการทำงานเดือน ธันวาคม พ.ศ. 2563

เดือน ธันวาคม 2563

อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
29	30	1	2	3	4	5
Casting บท ปริมเด็ก (เพิ่มเติม)	ประชุมกลุ่ม					ประชุมกลุ่ม
6	7	8	9	10	11	12
	ประชุมกลุ่ม		นัดปรึกษาอาจารย์นอกรอบ		Block Shot	
13	14	15	16	17	18	19
		Block Shot			Scene Test	
		Fitting นักแสดง	รับของสポンเซอร์			
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2
				วันปีใหม่		
3	4	5	6	7	8	9
	Set Q2 Location			Shooting Q1		

4.12.6 ปฏิทินการทำงานเดือน มกราคม พ.ศ. 2564

เดือน มกราคม 2564

อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
27	28	29	30	31	1	2
				วันปีใหม่		
3	4	5	6	7	8	9
	Set Q2 Location			Shooting Q1		
10	11	12	13	14	15	16
Workshop นักแสดง	Set Q3 Location	Shooting Q2	Shooting Q3	Set Q4 Location	Shooting Q4	
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
		ประชุมกลุ่ม				ประชุมกลุ่ม
31	1	2	3	4	5	6

4.12.7 ปฏิทินการทำงานเดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2564

เดือน กุมภาพันธ์ 2564

อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
31	1	2	3	4	5	6
7	8 Location scouting	9	10	11	12	13
14	15 Location scouting	16 Location scouting	17	18	19 ประชุมกลุ่ม	20
21	22	23	24	25 Set Q5 Location	26	27
28	1 Shooting Q5	2 Shooting Q5	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13

4.12.8 ปฏิทินการทำงานเดือน มีนาคม พ.ศ. 2564

เดือน กุมภาพันธ์ 2564

อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
31	1	2	3	4	5	6
7	8 Location scouting	9	10	11	12	13
14	15 Location scouting	16 Location scouting	17	18	19 ประชุมกลุ่ม	20
21	22	23	24	25 Set Q5 Location	26	27
28	1 Shooting Q5	2 Shooting Q5	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13

4.12.9 ปฏิทินการทำงานเดือน เมษายน พ.ศ. 2564

เดือน กุมภาพันธ์ 2564

อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
31	1	2	3	4	5	6
7	8 Location scouting	9	10	11	12	13
14	15	16 Location scouting	17	18	19 ประชุมกลุ่ม	20
21	22	23	24	25 Set Q5 Location	26	27
28	1 Shooting Q5	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13




4.12.10 ปฏิทินการทำงานเดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2564

เดือน กุมภาพันธ์ 2564

อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
31	1	2	3	4	5	6
7	8 Location scouting	9	10	11	12	13
14	15	16 Location scouting	17	18	19 ประชุมกลุ่ม	20
21	22	23	24	25 Set Q5 Location	26	27
28	1 Shooting Q5	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13







4.13 ตารางการถ่ายทำ

4.13.1 ตารางการถ่ายทำ คิวที่ 1 วันที่ 7 มกราคม 2564

Breakdown: Solitude Standing											
Shooting Date	7/1/21		Location	PIXPROS HOUSE				Director: LeeG	Production Producer:		
On location	10.00						DP: Kaofang	AD: Pomme			
Que	Time	Seq	Shot	Visual	Description	TOS	Equip	Cast	Wardrobe	Set/Prop	Remark
1	11.00 - 11.30	4	5		รับชั่งถ้วยชงชา	MS				รับชั่ง	
2	11.30 - 12.30	6	6		ที่ปริม ลุกขึ้นจากการกลิ้งสี่ที่สิ้น ฉายไปกระจกเคอร์รี่เป็นการ reverse หอยคัสต์ดำที่รูปวาดน้องวาฬ	MS มุม Top					 ทาวีธีว้างไปกระจกเคอร์รี่
พักกินข้าว ครึ่งชั่วโมง											
3	13.00 - 14.00	6	8		รับชั่งที่ปริม ฉายไปกระจกเคอร์รี่ รูปวาดน้องวาฬ ลอยขึ้นจากน้ำ	MCU	Tripod	ที่ปริม			

ทดลอง
Frame rate 60 เวลาปรับเป็นปกติ
ซีอม Sequence 2 shot 7
ดาแมว
Focus

4.13.2 ตารางการถ่ายทำ คิวที่ 2 วันที่ 12 มกราคม 2564

Breakdown: Solitude Standing											
Shooting Date	12/01/2021		Location	บ้านเจมส์				Director: LeeG	Production Producer:		
On location	8.00		Sunrise and set	6.45 - 6.08				DP: Kaofang	AD: Pomme		
Time	Seq	Shot	Visual	Description	TOS	Equip	Cast	Wardrobe	Set/Prop	Remark	
1	10.00 - 10.30	2	1		ปริมกำลังใส่เสื้อดำทั้งกับ และ โชนเสื้อดำบางตัวทั้ง	Establishing shot	Tripod	ที่ปริม	เสื้อหลายตัว	กองเสื้อดำดาแมว	Headroom เซาะๆ ซยับเข้ามา
2	10.30 - 11.00	2	2		ซ่อนมองผ่านกองผ้าที่ปริมกำลังใส่เสื้อดำ	MCU - MS		ที่ปริม	เสื้อหลายตัว	เสื้อดำเยอะ เสื้อหน้าหน้ากล่อง	ทำเสื้อดำติดหน้าเลนส์
3	11.00 - 11.30	2	3		ปริมกำลังใส่เสื้อดำทั้งกับ	CU	Shoulder rig	ที่ปริม	เสื้อหลายตัว	เสื้อดำเยอะ	อาจจะไม่มีแบคหลายชุด
4	11.30 - 12.00	2	7		ปริมกำลังก้มหยิบเสื้อใส่ ได้ยินเสียงเท้าค่อยเข้ามา และเห็นเงาตรงหน้าต่าง	Dolly in CU Low angle	Top Grip	ที่ปริมเงา	เสื้อหลายตัว	เสื้อดำเยอะ	มีคนเดินไปเดินมา
5	12.00 - 12.30	2	4		Insert กองเสื้อดำที่ถูกต้อง		Easy rig	-	-	เสื้อดำเยอะ	Movement
6		2	6		insert handheld เสื้อที่ถูกต้องอยู่ตามพื้น		Easy rig	-	-	เสื้อดำไม่ปดอยตัว	Movement
พักกินข้าวเที่ยง 50 นาที (จัดเซต)											

Breakdown: Solitude Standing											
Shooting Date 12/01/2021		Location		บ้านเจมส์				Director: LeeG DP: Kaofang		Production Producer: Stang AD: Pomme	
On location		8.00		Sunrise and set		6.45 - 6.08					
Time	Seq	Shot	Visual	Description	TOS	Equip	Cast	Wardrobe	Set/Prop	Remark	
7	13.10 - 14.10	2		รับตาที่รูหน้าต่าง	ECU					Lens wide	
		2	8		กล้องจาก ลงมาเห็นเจ้าปริมนั่งเล่น ซ่อนแอบอย่างสนุกสนาน	Top shot	Shoulder rig	น้อง น้ำหนัก เงา	รูปประตู	มีคนเดินไป เดินมา	
		2		ลงมาจับเด็กที่ปิดตาอยู่ เด็กลืมนตา	CU > ECU						
8	14.10 - 14.40	2	10	รับตาที่ตกใจ	CU	Shoulder rig	น้อง น้ำหนัก				
9	14.40 - 15.10	2	9	รับเงาที่มายืนอยู่ตรงหน้า low angle แต่ไม่เห็นหน้า	MS	-	เงา				
10	15.10 - 15.40	2	11	รับที่เดิมที่เงาเคยอยู่ แต่ไม่มีแล้ว เฟรมว่าง มีรูปแทน	MS					เหมือน 9	
** Remark Shot 5 ไปถ่ายที่สตูดิโอวันที่13 Shot insert ถ่ายได้ตามสภาพเสีย											

2

4.13.3 ตารางการถ่ายทำ คิวที่ 3 วันที่ 13 มกราคม 2564






Breakdown: Solitude Standing											
Shooting Date 13/01/2021		Location		โรงงานโกลิฟ				Director: LeeG DP: Kaofang		Production Producer: AD: Pomme	
On location		16.30		Sunset rise		06.06 - 6.45					
Que	Time	Seq	Shot	Visual	Description	TOS	Equip	Cast	Wardrobe	Set/Prop	Remark
1	19.00 - 19.30	4	7		ปริมถูกป้าขี้ตาด Match cut Projector	MCU	Shoulder rig	พี่ปริม	Seq 4	พื้นขาว Projector	
นักแสดงเปลี่ยนชุด 15 นาที											
2	19.45 - 20.15	2	5		โบสดู โปรเจ็คเตอร์ฉายภาพวาด สี พี่ปริมยืนหลับตา (x อยู่กลางหน้า) ถูกตั้งเสียง	MCS	Tripod	พี่ปริม	Seq 2	พื้นขาว Projector	
นักแสดงเปลี่ยนชุด 15 นาที											
5	20.30 - 21.30	6	1		ปริมตื่นแล้วลุกขึ้นนั่ง (เทาเข้ม)	CU	Shoulder rig	พี่ปริม	Seq 6		
6	21.30 - 22.30	6	2		ปริมลุกขึ้น แล้ววิ่งไปหาเก้าอี้ พร้อมกับสีที่ไหลลงมา (เทาอ่อน ไหลลงมา)	LS	Tripod	พี่ปริม			
7	22.30 - 23.00	6	3		Insert สีที่ไหลลงมาเงินองที่พื้น	CU	Shoulder rig				
8	23.00 - 00.30	6	4		รับยังปริมชนเก้าอี้ แล้วลงไปพื้น (Perf) (เทาอ่อน) ชนห้องไปเรื่อยๆ ประมาณ 3 ครั้ง	MS	Tripod	พี่ปริม		รู	Longtake

1

9	00.30 - 01.00	6	5		รับช่วงปรีมจนท่าแพงแล้วลงไปพื้น (Perf) จนห้องไปเรื่อยๆ	LS		ที่ปรีม			
10	01.00 - 02.00	6	6		ปรีมที่ลูกแล้วล้มลงมา แล้วใช้ร่างกายเกลียวไปตามพื้น	LS	Tripod	ที่ปรีม			
11		6	7		ที่ปรีม ลูกซึ้งจากการเก็สซี่ที่ตื่นฉายไปกระจกเคอร์เป็นการ reverse หยดสีดำที่รูปวาดผนังวาท	MS มุม Top	Tripod	ที่ปรีม	Projector ฐึ่		
12	02.00 - 02.30	6	8		เห็นห้องเป็นสีขาวห้องห้อง ปรีมเดินมาที่กล้องแล้วป้ายสีขาว		Tripod	ที่ปรีม		อะคิลลิด	
13	02.30 - 03.00	6	9		รับช่วงที่ปรีมฉายไปกระจกเคอร์ รูปวาดผนังวาท ลอยขึ้นจากน้ำ	MCU	Shoulder rig	ที่ปรีม	Projector		
3	03.00 - 04.00	4	12		insert ที่คาดมองผ่านรูต่างๆ เขาไว้ติดสลับ	MS		Extra			
4		4	13		เก็บ insert แต่ละช่องเมื่อ	CU		Extra			
ระวังการ rig projector! ถ้ามีเวลา จะสลับ insert มาถ่ายก่อนก็ได้											

4.13.4 ตารางการถ่ายทำ คิวที่ 4 วันที่ 16 มกราคม 2564

Breakdown: Solitude Standing											
Shooting Date		16/01/2021		Location		หมู่บ้านแฮปปี้แลนด์วิลล์ ส่วนกลาง บ้านใหญ่111			Director: LeeG DP: Kaofang		Production Producer: AD: Pomme
On location		10.00		Sunrise - Sunset		6.45 - 6.10		Weather		20 - 32	
Mark	Time	Seq.	Shot	Visual	Description	TOS	Equip	Cast	Wardrobe	Set/Prop	Remark
	13.00 - 14.00	3	1		Match cut ดอกไม้ที่มีไฟลุกอยู่รอบๆตัวปรีม	MS	Tripod	ที่ปรีม	Seq 3	ห้องเก็บของ ดอกไม้ เตรียมติดไฟ	
	14.00 - 14.40	3	2		ปรีมหยิบดอกไม้ที่มีไฟลุกขึ้นมา จากในกองทรายสีแดง shift focus ปรีมเอื้อมตัวเข้ามาหยิบดอกไม้	CU	Tripod	ที่ปรีม	Seq 3	ห้องเก็บของ ดอกไม้ เตรียมติดไฟ	
	14.40 - 15.30	3	3		ปรีมเห็นดอกไม้กำลังลุกไหม้และดับลง	CU	Tripod	ที่ปรีม	Seq 3	ห้องเก็บของ ดอกไม้ เตรียมติดไฟ	ควรจะทำ mock ไฟ ช้างหน้า
	15.30 - 16.30	3	4		POV ปรีมถือดอกไม้ที่ลุกไหม้จนกลายเป็นของเหลวสีฟ้า	MS	Shoulder rig	ที่ปรีม	Seq 3	น้ำสีฟ้า เสนดอกไม้	
	16.30 - 17.20	3	5		ปรีมร้องไห้	ECU	Easy rig	ที่ปรีม	Seq 3		
พักกินข้าวเที่ยงกันเถอะ! 60 นาที (รวมเซตฉากและเตรียมตัวนักแสดง)											
	18.20 - 18.50	4	2		ปรีมมองขึ้นมา โดยผ่านรูของฝักบัว เห็นหยดสีน้ำไหลลง	CU	Tripod	ที่ปรีม	ชั้นใน ผ้าเช็ดตัว ให้ที่ปรีม	Cookie ฝักบัว	อุดรูข้าง

Breakdown: Solitude Standing											
Shooting Date	16/01/2021		Location	หมู่บ้านแฮปปี้แลนด์วิลล์ ส่วนกลาง บ้านใหญ่111				Director: LeeG	Production Producer: AD: Pomme		
On location	10.00		Sunrise - Sunset	6.45 - 6.10		Weather	20 - 32		DP: Kaofang		
Mark	Time	Seq.	Shot	Visual	Description	TOS	Equip	Cast	Wardrobe	Set/Prop	Remark
	18.50 - 19.20	4	1		ปริมลิมตาหอบตัวเปื่อย	CU ครึ่งหน้า	Shoulder rig	ที่ปริม	ชั้นใน ผ้าเช็ดตัว ให้ที่ปริม		อุดรูปร่าง
	19.20 - 19.50	4	3		หยตน้ำสีหยดลงมาที่หน้า ปริมมากขึ้น	CU	Shoulder rig	ที่ปริม	ชั้นใน ผ้าเช็ดตัว ให้ที่ปริม	น้ำ	อุดรูปร่าง
	19.50 - 20.20	4	4		ปริมกอดเข่าเริ่มจู่ตัวเองไปมา พยายามจะลบคำหั้นเหล่านั้นออกไปให้ได้	LS	Shoulder rig	ที่ปริม	ชั้นใน ผ้าเช็ดตัว ให้ที่ปริม	น้ำ รูปประตู ฝักบัว	อุดรูปร่าง ได้ยินเสียงคนเดินก่อน อยู่อยู่มี?
	20.20 - 21.20	4	6		Insert แผล ที่แขน ซา และเท้า (แบบน้ำ)	CU	Shoulder rig	ที่ปริม	ชั้นใน ผ้าเช็ดตัว ให้ที่ปริม	น้ำ แผล	อุดรูปร่าง
	21.20 - 22.00	4	8		รับหน้าปริมหันไปตกใจกลัว แล้วลุกออก (ช่องประตูขยับออก พิลเหมือนรู้ตัวแล้ว)	CU	Shoulder rig	ที่ปริม	ชั้นใน ผ้าเช็ดตัว ให้ที่ปริม	รูปประตู	

2

4.13.5 ตารางการถ่ายทำ คิวที่ 5 วันที่ 1 มีนาคม 2564

Breakdown: Solitude Standing											
Shooting Date	1-2/03/2021		Location	นครนายก (คลองโตนด, วัดนาบุญ)				Director: LeeG	Production Producer: AD: Pomme		
On location	14.00		SUN set - rise	18.26 - 06.34		DP: Kaofang					
Time	Seq.	Shot	Visual	Description	TOS	Equip	Cast	Wardrobe	Set/Prop	Remark	
30	16.00 - 16.30	7	2		กล้องฮัมมิ่งเบิร์ดหน้าปริมที่กำลังหลับตาอยู่ ECU>CU ปริมมองมาที่กล้อง น้องเด็กเดินเข้ามาจากข้างหลังไกลๆ	MCU > CU	Tripod	ที่ปริม			
30	16.30 - 17.00	7	1		ปริมหลับตา นิ่งอยู่ริมน้ำ (เงาของน้ำสะท้อนเข้าที่หน้า) (mockเงาน้ำสะท้อนขึ้นหน้า)	MCU	Tripod	ที่ปริม			
20	17.00 - 17.20	7	3		รับข้างหลังจากไกลๆ น้องเด็กเดินเข้ามาหา จนใกล้ปริม ปริมลุกขึ้นขึ้น	ELS	Tripod	ที่ปริม น่าน้ำ		เตรียมไปเซตไล่ต่อไป	
ย้ายโลไปฝั่งตรงข้าม และพัก 1 ชั่วโมง 30 นาที (รวมเวลาอาหารเย็น)											
30	19.00 - 19.30	5	1		ปริมเดินในน้ำ พยายามเดินหนีเสียงของคนก็ตามมา	CU	Shoulder rig	ที่ปริม		เฟรมแรกอยู่ที่เงาในน้ำแล้ว hit ขึ้นมาที่ช่วงเขว	
30	19.30 - 20.00	5	2		รับหน้า เดินอยู่ในน้ำ	MS	Ronin	ที่ปริม			
30	20.00 - 20.30	5	5		ปริมหยุดเหนื่อยหอบ เรียกน้องปริม	MS	Shoulder rig	ที่ปริม		กล้องถอยตามตอนปริมเริ่มเดิน	

Breakdown: Solitude Standing											
Shooting Date	1-2/03/2021		Location	นครนายก (คลองโตนด, วัดนาบุญ)				Director: LeeG DP: Kaofang	Production Producer: AD: Pomme		
On location	14.00		SUN set - rise	18.26 - 06.34							
Time	Seq	Shot	Visual	Description	TOS	Equip	Cast	Wardrobe	Set/Prop	Remark	
30	20.30 - 21.00	5	8		ปริมวิ่งมาถึง ในกระจาก ปริมหันกลับตาแล้วล้มลง	CU > MS	Slider	ที่ปริม		กระจาก	ให้กล้องล่อง ถอยออกกว่า เป็นกระจาก
30	21.00 - 21.30	5	9		ปริมเอื้อมมือไปจับกระจาก		Tripod	ที่ปริม		กระจาก	
40	21.30 - 22.10	5	11		ปริมทิ้งกล้องที่พื้น		Shoulder rig	ที่ปริม		ผ้า	
พัก 10 นาที											
30	22.20 - 22.50	5	3		pov ปริมมองไปเห็นผู้ชายที่ขึ้นล้อม เจ้าปริม	LS	Shoulder rig	น่านฟ้า เงา 4		กระจาก	
30	22.50 - 23.20	5	4		รับหลังปริมวิ่งไปหาเจ้าปริม >dolly in > หยุด ปริมวิ่งต่อ	MS > LS	Shoulder rig	ที่ปริม		กระจาก	เตรียมไป เซต โดต่อไป
30	23.20 - 23.50	5	6		เจ้าปริมหันกลับมามองก่อนจะ ตัดสินใจวิ่งไป	MS > LS	Slider	น่านฟ้า เงา 4		กระจาก	กล้องถอย ออกตบวิ่ง ออกไป

Breakdown: Solitude Standing											
Shooting Date	1-2/03/2021		Location	นครนายก (คลองโตนด, วัดนาบุญ)				Director: LeeG DP: Kaofang	Production Producer: AD: Pomme		
On location	14.00		SUN set - rise	18.26 - 06.34							
Time	Seq	Shot	Visual	Description	TOS	Equip	Cast	Wardrobe	Set/Prop	Remark	
30	23.50 - 00.20	5	7		insert ผู้ชายพูด	CU		เงา			
ย้ายโลไปวัดนาบุญ (เวลาเดินทาง 30 นาที)											
30	02.00 - 02.30	1	6		ปริมกำลังเดินดู โคลนข้างไปยั้ง กระท่อม	MCU - Full shot Dolly out	Ronin	ที่ปริม		โคลน	
30	02.30 - 03.00	1	7		รับหน้าปริมคอนเดินหนีดูไปยั้ง กระท่อม		Slider	ที่ปริม			
30	03.00 - 03.30	1	8		ปริมเดินเข้าไปในกระท่อม	ELS	Slider	ที่ปริม		กระท่อม	เดินข้าง
เลิกกองแล้ว!											

4.13.6 ตารางการถ่ายทำ คิวที่ 6 วันที่ 22 มีนาคม 2564

Breakdown: Solitude Standing											
Shooting Date	22/03/2021		Location	พืชยอดหาดเนินต์				Director: LeeG DP: Kaofang	Production Producer: AD: Pomme		
On location	12.00		SUN Set	18.29							
Time	Seq	Shot	Visual	Description	TOS	Equip	Cast	Wardrobe	Set/Prop	Remark	
14.30 - 15.10	1	1		เจ้าปริมนอนกอดโหล่น้ำ	Static	Tripod	น้อง น่านฟ้า	ชุดเอี๊ยม ชมพู		โหล่น้ำ	
15.20 - 16.00	1	2		เจ้าปริมได้ยินเสียงคนเลยวิ่งไป หลบในตู้	Static	Tripod	น้อง น่านฟ้า	ชุดเอี๊ยม ชมพู			
ปิดกองแล้วค่า											

4.14 สรุปหัวข้อการประชุม

ทางสมาชิกในกลุ่ม มีการปรึกษา ประชุมกันจำนวน 41 ครั้ง โดยสรุปได้คร่าวๆดังนี้

ครั้งที่ 1

03/09/2020

- ประชุมกันผ่าน Zoom
- เกริ่นคร่าวๆว่ากลุ่มเราจะทำเรื่องเกี่ยวกับอะไร
- List หัวข้อ และเริ่มทำแบบสอบถามคร่าวๆ

ครั้งที่ 2

10/09/2020

- นัดประชุมกันที่ม.
- ระดมความคิดเรื่องแบบฟอร์มเพิ่มเติม
- คอยเรื่องหัวข้อ research
- สรุปหัวข้อ ที่มา จุดประสงค์

ครั้งที่ 3

11/09/2020

- นัดปรึกษาเรื่อง หัวข้อค้นคว้า กับอาจารย์ ดร.รินบุญ นุชน้อมบุญ
- ปรึกษากันเองเพิ่มเติม
- คอยเรื่องสปอนเซอร์
- แก้แบบฟอร์ม

ครั้งที่ 4

12/09/2020

- ประชุมกันผ่าน line call
- เตรียมสไลด์ present งาน

ครั้งที่ 5

14/09/2020

- present ครั้งที่ 1
- อาจารย์แนะนำให้จำกัดหัวข้อการ research ให้ไม่กว้างเกินไป
- เริ่มหาข้อมูล
- กระจายแบบสอบถามลงใน platform ตาม social network

ครั้งที่ 6

21/09/2020

- รวบรวม research ที่หามา และคุยกันว่าต้องหาอะไรเพิ่มเติม

- รวบรวมข้อมูลในแบบสอบถาม
ครั้งที่ 7

24/09/2020

- คьюเรื่อง plot
- แนวทางในการเล่า

ครั้งที่ 8

28/09/2020

- ทบทวนสไลด์ที่จะพรีเซ็น
- Present ครั้งที่ 2

ครั้งที่ 9

02/10/2020

- ติดต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการบำบัดเกี่ยวกับการถูกคุกคามทางเพศ
- วางแผนการจัดกิจกรรม workshop

ครั้งที่ 10

06/10/2020

- เตรียมพรีเซ็นในครั้งต่อไป
- ติดต่อคนมาร่วมงาน workshop
- วางแผนการจัดกิจกรรม workshop

ครั้งที่ 11

11/10/2020

- Workshop “Healing Fulfilling”

ครั้งที่ 12

15/10/2020

- ทำ concept image
- คью Treatment
- เตรียม present

ครั้งที่ 13

17/10/2020

- คьюเรื่อง treatment และเตรียม present

ครั้งที่ 14

18/10/2020

- คьюเรื่อง treatment และเตรียม present

ครั้งที่ 15

19/10/2020

- คุยเรื่อง treatment และเตรียม present
- Present และสรุปข้อเสนอแนะของอาจารย์

ครั้งที่ 16

19-20/10/2020

- Present ครั้งที่ 3
- อาจารย์ไม่ติดอะไรเรื่อง concept image
- Treatment สามารถบอกแค่ภาพจะเห็นเป็นแบบไหน จะรู้สึกยังไง ไม่จำเป็นต้องพยายามเล่าเป็นภาพก็ได้
- เมโลดราม่า

ครั้งที่ 17

27/10/2020

- ประชุมกันผ่าน line call
- อัปเดตเรื่อง mood board
- อัปเดต screenplay
- อัปเดต เรื่อง คาแรคเตอร์ของนักแสดง
- ให้ทุกคนไปคิดคำมาใส่ในกลอน

ครั้งที่ 18

02/11/2020

- อัปเดต story board
- เริ่มมาโลเคชั่น

ครั้งที่ 19

04/11/2020

- ประชุมกันผ่าน line call
- อัปเดต story board
- อัปเดตสไลด์ เตรียม present

ครั้งที่ 20

05/11/2020

- ปรีกษา และอัปเดตอาจารย์ไอค์

ครั้งที่ 21

07/11/2020

- ปรึกษาเรื่อง screenplay กับอาจารย์ก้อย
- ประชุมกันผ่าน line call

ครั้งที่ 22

10/11/2020

- สรุปรื่องคาแรคเตอร์ และปล่อย casting call
- อัปเดต screenplay

ครั้งที่ 23

12/11/2020

- ประชุมกันผ่าน line call
- อัปเดต screenplay

ครั้งที่ 24

14/11/2020

- ประชุมกันผ่าน line call
- อัปเดต screenplay

ครั้งที่ 25

16/11/2020

- Casting บท ปริม (ผู้ใหญ่)

ครั้งที่ 26

18/11/2020

- ดูโลเคชั่น บริเวณนครปฐม

ครั้งที่ 27

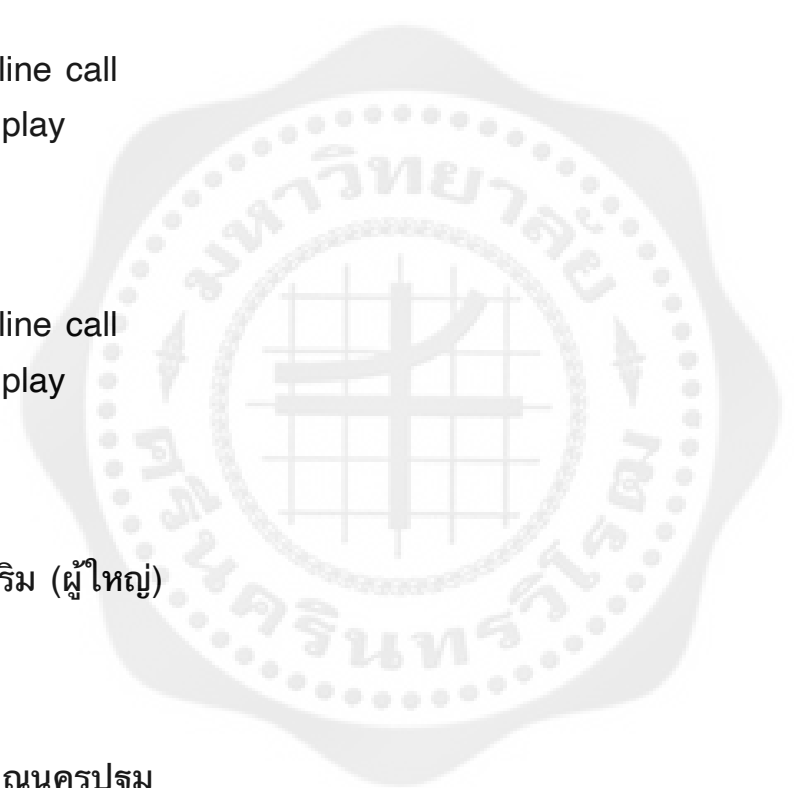
24/11/2020

- ดูโลเคชั่น หมู่บ้านแถวบางนา และ บริเวณลำลูกกา

ครั้งที่ 30

30/11/2020 - 01/12/2020

- Present ครั้งที่ 4



ครั้งที่ 31

05/12/1010

- ประชุมกันผ่าน line call
- อัปเดตกันเรื่องอาร์ต และนักแสดง

ครั้งที่ 32

07/12/2020

- ปรึกษากับเรื่องบท และ shot ภาพ
- เคลียร์เรื่องค่าใช้จ่าย

ครั้งที่ 33

09/12/2020

- ปรึกษากับอาจารย์วัส และ อาจารย์ไอศ
- สรุปรายชื่อที่จะเตรียมทดลอง

ครั้งที่ 34

04/01/2021

- ประชุมกันผ่าน line call
- อัปเดตสถานการณ์ไวรัส Covid-19

ครั้งที่ 35

10/01/2021

- workshop นักแสดง

ออกกองวันที่ 12, 13, 16 มกราคม 2564

ครั้งที่ 36

26/01/2021

- ประชุมกันผ่าน line call
- อัปเดตภาพรวมของงานที่ถ่ายไป
- เสนอไอเดีย และปรับบทภาพยนตร์ที่เหลือ

ครั้งที่ 37

30/01/2021

- ประชุมกันผ่าน line call
- เสนอไอเดีย และปรับบทภาพยนตร์ที่เหลือเพิ่มเติม

ครั้งที่ 38

08/02/2021

- ดุสถานที่เพิ่มเติม(หลังจากติดปัญหาไม่สามารถเข้าไปดูสถานที่ได้ช่วงโควิด)
- ประชุมสรุปกันเล็กน้อยหลังจากดูโล

ครั้งที่ 39

16/02/2021

- ประชุมกันเรื่อง shot ระหว่างผู้กำกับ AD DP และตากล้อง

ครั้งที่ 40

19/02/2021

- ประชุมกันเรื่อง อาร์ตเพื่อเตรียมตัวสำหรับคิวสุดท้าย

ออกกองวันที่ 1,2 กุมภาพันธ์ 2563 และ 23 มีนาคม 2564

ครั้งที่ 41

8/04/2021

- นัดคุยกันอัปเดตเรื่อง Draft Cut 1 และอื่นๆ

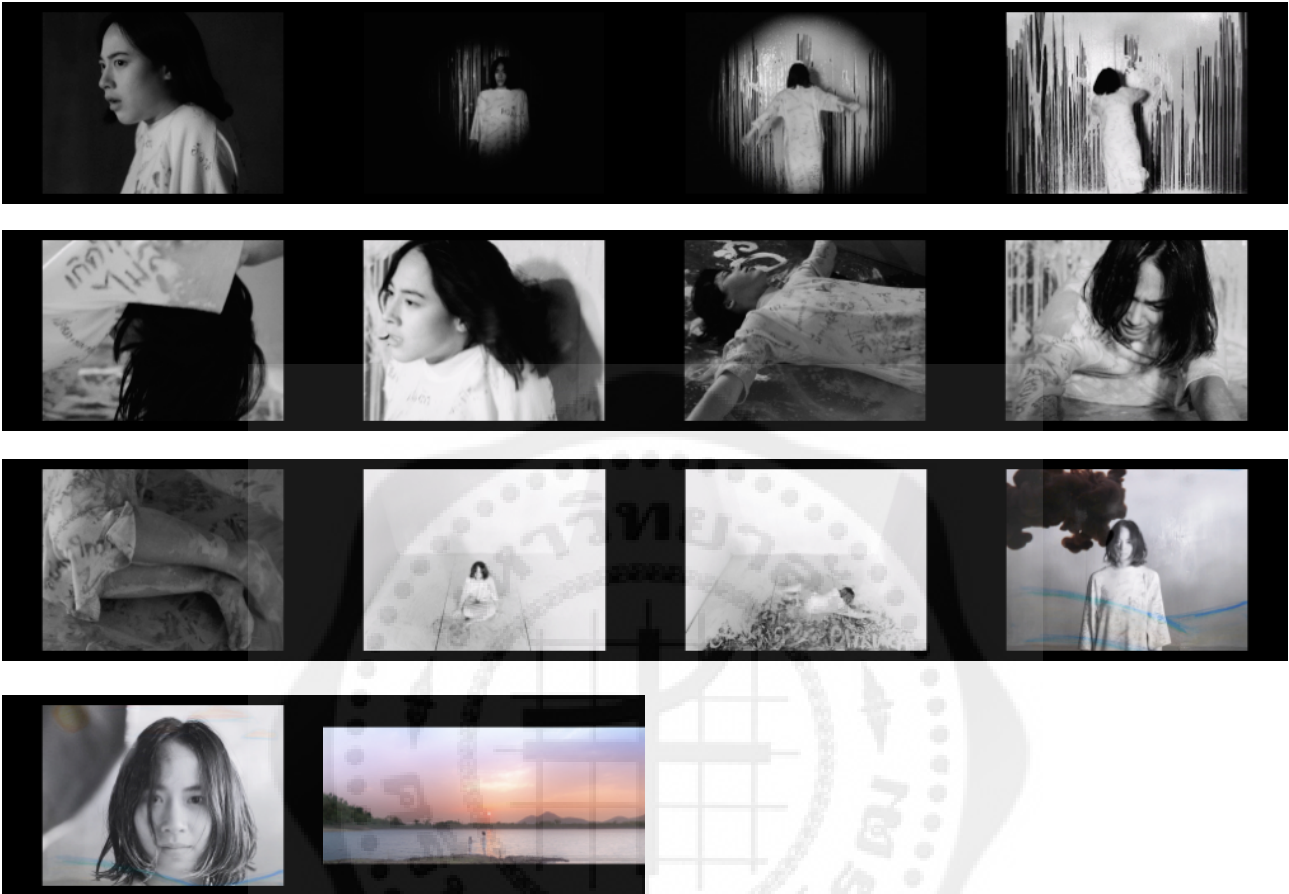


Production



ภาพประกอบที่ 77: ภาพยนตร์สำเร็จ หน้าที่ 1

ภาพยนตร์สำเร็จ



ภาพประกอบที่ 78: ภาพยนตร์สำเร็จ หน้าที 2

ภาพยนตร์สำเร็จมีความยาว 14 นาที รวม end credit ภายในภาพยนตร์สำเร็จนั้นได้ผ่านกระบวนการ ดังต่อไปนี้ กระบวนการเตรียมการถ่ายทำ กระบวนการถ่ายทำ กระบวนการอัด ADR กระบวนการตัดต่อ กระบวนการสร้าง CG กระบวนการย้อมสีภาพยนตร์ และกระบวนการสร้างสรรค์เสียงภาพยนตร์ จนสามารถ ออกมาเป็นภาพยนตร์สมบูรณ์แบบพร้อมฉายสู่สาธารณชน

4.15 เบื้องหลังการถ่ายทำ



ภาพประกอบที่ 79: เบื้องหลังการถ่ายทำ หน้าที 1



ภาพประกอบที่ 80: เมืองหลังการถ่ายทำ หน้าที่ 3



ภาพประกอบที่ 81: เบื้องหลังการถ่ายทำ หน้าที่ 2

4.16 ภาพโปสเตอร์



ภาพประกอบที่ 82: ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์

คอนเซ็ปต์ความฝันถูกนำมาใช้กับโปสเตอร์ภาพยนตร์ ด้วยการทำให้ภาพดูเบลอ เลือนลาง จับต้องไม่ได้ ใบหน้าของตัวละครถูกปิดบังหรือทำให้มองได้ไม่ชัดเจน เพราะการเป็นผู้หญิงถูกกดทับ และต้องการที่จะพูดถึงผู้หญิงทุกคน ไม่ใช่คนใดคนหนึ่ง

การนำพื้นผิวของน้ำมาใช้เพื่อให้เกิดการสอดคล้องกับเนื้อหาภายในภาพยนตร์ที่ซึ่งตัวละครจะปรากฏขึ้นมาจากใต้น้ำสีดำขุ่นคลั่ก (สัญลักษณ์แทนความรู้สึกอัดอัดความทรมาน) ดอกคาร์ลาลิลลี่เป็นจุดเดียวที่มีสีในภาพ เป็นสัญลักษณ์ของความหวังที่กำลังถูกเผาทำลาย

การที่ตัวละครก้มลงมองเงาของตนเองที่ซ้อนทับกันอยู่สองคนหากแต่มาจากคนละสถานการณ์มองหน้าเป็นการแทนการเผชิญหน้าของตัวละครที่น่าสยดสยอง ในอดีตขึ้นมาเปิดใหม่ ยิ้มยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้น ยอมรับตัวเองที่เคยมีอดีตที่เจ็บปวด (ภาพในเงาน้ำที่ดูไม่ชัดเจน) เตรียมที่จะเปิดใจใช้ชีวิตต่อไป

ตัวอักษรของชื่อเรื่องใช้หลากหลายฟอนต์ประกอบเข้าหากันให้เกิด Harmonic Chaos เล็กๆ องค์ประกอบอื่นที่ใช้ในชื่อเรื่องมุ่งเน้นให้เกิดความปาดให้ขอบเลือน ให้เห็นถึงความเลือนลาง คลุมเครือ และพรั่มัว

Post - Production

4.17 การตัดต่อภาพยนตร์

ในช่วงหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post - Production) จะเกี่ยวกับทางด้าน การตัดต่อ การย้อมสี และ การทำเสียงต่างๆ ทางทีมผู้สร้างสรรค์ได้ประชุมและวางแผนกันไว้ตั้งแต่ต้น จุดเริ่มต้นของการทำงานว่าควรมีแนวทาง เป็นไปอย่างไร ทางทีมผู้สร้างสรรค์ได้มีการนำเนื้อเรื่องและบทภาพยนตร์ทั้งหมดแปลงมาเป็นสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เพื่อให้ง่ายต่อการทำงานในช่วงหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post - Production) มากขึ้น อีกทั้งยังช่วย ในช่วงของการทำงานระหว่างการถ่ายทำอีกด้วย โดยช่วงเริ่มต้นการตัดต่อ ทางทีมผู้สร้างสรรค์ได้ทำการตัดต่อตาม สตอรี่บอร์ด (Storyboard) ที่ได้วางแผนกันไว้ เพื่อให้ง่ายต่อการตัดต่อแต่การที่เรียงตาม สตอรี่บอร์ด (Storyboard) ไม่สามารถสื่อสารอารมณ์ได้เท่าที่ควร ดังนั้นทางทีมผู้สร้างสรรค์จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนหลังการถ่ายทำ ภาพยนตร์ (Post - Production) และได้มีการตัดต่อใหม่โดยปรับเปลี่ยนจากสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ที่วางแผนกันไว้ เพื่อให้ การเล่าเรื่องและอารมณ์ของภาพยนตร์ยังคงต่อเนื่อง ราบรื่น และสื่อสารทางอารมณ์ได้จนถึงจุดจบของเรื่องราว

หลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post - Production) ทางผู้ตัดต่อใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro CC 2019 เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ผู้ตัดต่อมีความถนัดและเชี่ยวชาญ สามารถจัดการกับข้อมูลได้อย่างเป็นระเบียบ เพื่อให้ง่ายต่อการทำงานมากที่สุดและเกิดประสิทธิภาพในการตัดต่อ ผู้ตัดต่อได้ใช้เทคนิคต่างๆ ในแต่ละฉาก (Scene) ทำให้ต้องมีเทคนิคในการตัดต่อที่หลากหลายเพื่อให้ เกิดผลที่มีประสิทธิภาพตามความเหมาะสมของแต่ละฉาก (Scene) เพื่อให้เป็นไปตามต้องการของทีมผู้สร้างสรรค์

โดยแต่ละเทคนิคมีดังนี้

4.17.1 Cutting on Action

Cutting on Action คือ การตัดจากภาพหนึ่ง ไปยังภาพหนึ่ง โดยเป็นการแสดงการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกัน เป็นเทคนิคที่เน้นการสร้างความต่อเนื่องของเหตุการณ์ (Continues) ให้มีความหลากหลาย เพื่อสร้างความเข้าใจในเรื่องราว และเหตุการณ์ ใช้ในการเรียงเรื่องแต่ละฉาก เพื่อให้มีความต่อเนื่องกัน

4.12.7 L cut และ J cut

L cut คือ การตัดภาพมาก่อนเสียง และ J cut คือ การตัดเสียงมาก่อนภาพ ใช้ในช่วงที่มี เชื่อมกันในแต่ละฉาก ทำให้การตัดต่อราบรื่นและคนดูเกิดความรู้สึกถึงความต่อเนื่องของ ภาพยนตร์

4.17.3 Cut Away

Cut Away คือ การตัดภาพจากภาพหลักไปยังภาพที่แทรกเข้ามา แล้วจึงตัดย้อนกลับมายัง ภาพหลักอีกครั้ง โดยภาพจะให้ความรู้สึกขัดจังหวะกับความต่อเนื่องของเหตุการณ์ เพื่อย่อ หรือข้ามเวลาในฉาก และสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ ใช้ในฉากที่ต้องการแทรกความรู้สึก ภายในของตัวละคร และเพื่อให้รู้สึกถึงความอึดอัดที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

4.17.4 Match cut

Match cut คือ การตัดต่อโดยที่มุมมองการรับภาพของฉากก่อนหน้าและฉากในปัจจุบันมี ภาพเดียวกัน โดยใช้ารเชื่อมต่อของทิศทางและการเคลื่อนไหว การเชื่อมต่อของรูปร่าง โดย ใช้องค์ประกอบจากฉากก่อนหน้าเพื่อนำไปยังฉากต่อไป เพื่อสร้างความรู้สึกของการเชื่อมต่อ ระหว่างสองเหตุการณ์ที่แตกต่างกันทั้งเหตุการณ์ และแนวคิด ของภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น

4.17.5 Hard cut

Hard cut คือ การตัดต่อคัตชนคัต (cut and cut) โดยที่ไม่มีเทคนิคการเชื่อมเรื่อง (Transition) เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องการตัดต่อเทคนิคนี้ทำให้เกิดความรู้สึกที่มีความสมจริง ตามการลำดับเรื่องราวมากขึ้น

4.17.5 Dynamic cut

Dynamic cut คือ การตัดต่อจากช็อตหนึ่งไปยังอีกช็อตหนึ่งอย่างรวดเร็ว เพื่อให้เกิดการ เปลี่ยนแปลงของอารมณ์คนดู อย่างทันทีทันใดทำให้เกิดความน่าสนใจของภาพยนตร์มากขึ้น

4.17.6 Dissolve

Dissolve คือ การเปลี่ยนภาพ โดยที่ภาพแรกจะค่อยๆ จางไปสู่อีกภาพ และในเวลาเดียวกัน นั้น อีกภาพจะค่อยๆ ชัดเจนขึ้นมาแทนที่ภาพเดิม ทำให้ช่วยสร้างความรู้สึกที่ราบรื่นและใช้ เพื่อเชื่อมโยงเรื่องราว เหตุการณ์ หรือช่วงเวลาทั้งที่ต่างกันให้มีความรู้สึกสัมพันธ์กัน

4.18 การย้อมสีภาพยนตร์

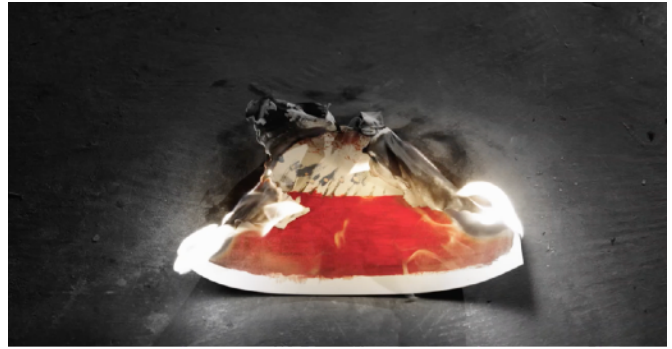


ภาพประกอบที่ 83 : การใช้สีในภาพยนตร์จาก IVAN'S CHILDHOOD



ภาพประกอบที่ 84: การใช้สีในภาพยนตร์จาก SIN CITY

การกำหนดสี ที่มผู้สร้างสรรค์ได้วางแผนกันไว้ตั้งแต่ช่วงก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production) ทำให้โทนภาพยนตร์ของเราออกมาเป็นไปตามที่ตั้งไว้ จากภาพด้านบน คือการใช้ สีขาว-ดำ เพื่อทำให้ผู้คนมีอารมณ์ร่วมไปกับหนังมากขึ้น เพื่อดึงผู้ชมให้มีความหลุดไปกับเรื่องราวไร้สีสนด้วย ทั้งภาพยนตร์ขาว-ดำ ยังมีสุนทรียะอีกอย่างคือการที่สร้างภาพที่ดูไม่จริงและ ‘เหมือนฝัน’ ให้กับโลกจริง และเทคนิคที่มผู้สร้างสรรค์ได้ใช้อีกอย่างหนึ่ง คือ Selective color เพื่อเน้นสีที่มาจากรูปร่างของผู้ที่ถูกคุกคามทางเพศ แสดงให้เห็นว่าสิ่งที่เขาได้ถ่ายทอดออกมา นั้นมีความหมายที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากความหลุดได้ ผู้ย้อมสีได้พยายามนำเอา 2 ทฤษฎีนี้มารวมกัน เพื่อให้ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ มีประสิทธิภาพของการสื่อสารที่อยากจะบอกกับคนดูให้เข้าใจมาก ยิ่งขึ้น



ภาพประกอบที่ 85: การใช้สีในภาพยนตร์

จะเห็นได้ว่า เมื่อนำ 2 ทฤษฎีมารวมกัน การใช้สีขาว-ดำ และ การใช้เทคนิค Slective Color จะทำให้เกิดความลงตัวของอารมณ์และสามารถผลักดันเรื่องราวของภาพยนตร์ให้เป็นไปตามต้องการของทีมผู้สร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

4.19 เสียงในภาพยนตร์

4.19.1 เสียงประกอบฉาก (Foley)

เสียงประกอบฉากถือว่าเป็นสิ่งสำคัญมากในภาพยนตร์ขั้นนี้ เพราะเป็นภาพยนตร์ทดลองที่ไม่มีบทสนทนา จึงใช้เสียงประกอบฉากเป็นตัวเล่าหลัก โดยใช้เทคนิค ASMR ที่เสียงประกอบฉากจะดังกว่าเสียงอื่นๆ รวมถึงจะใช้วิธีเล่าของเสียงโดยไม่พ้องรูปพ้องเสียงกับภาพ ซึ่งเสียงประกอบฉากนี้จะทำให้เกิดความหมายใหม่ให้กับภาพยนตร์



ภาพประกอบที่ 86: ภาพยนตร์ sequence 1

ตัวอย่างเช่น ใน Sequence 1 'the beginning of dream' มีการใช้เสียงของการวนขอบแก้วไวน์เพื่อทำให้เกิดเสียงของการตกอยู่ในวังวน เสียงแก้วร้าวทำให้เกิดความรู้สึกที่แตกร้า



ภาพประกอบที่ 87: ภาพยนตร์ sequence 4

หรือใน Sequence 2 ‘I try to bury myself’ ใช้เสียงของถุงมือยางที่ถูกดึงและบดขยี้เพื่อสร้างความรู้สึกที่อึดอัด ถูกบีบรัด และ Sequence 4 ‘Drain’ มีการใช้เสียงกระทะเปลือกไขเพื่อสร้างความรู้สึกที่แตกร้าว เจ็บปวด แทนความรู้สึกของบาดแผลที่ค่อยๆ ปรากฏขึ้น เป็นต้น

4.19.2 เสียงบรรยากาศ (Ambience)

เสียงบรรยากาศที่เกิดขึ้นนั้นเป็นเสียงที่ทำให้เกิดอารมณ์ร่วม โดยไม่ใช่เป็นเสียงบรรยากาศที่เกิดขึ้นจริงตามในภาพ แต่จะใช้เสียงบรรยากาศเพื่อเล่าถึงห้วงอารมณ์ของตัวละคร และเพื่อความสั่นไหวในการดูของผู้ชม

ตัวอย่างเช่น ในแต่ละ Sequence จะมีการใช้เสียงบรรยากาศที่อยู่ใต้น้ำ เพื่อสร้างความรู้สึกของการจมดิ่งอยู่ในห้วงอารมณ์ที่กดดัน และสร้างบรรยากาศที่ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ว่าไม่ใช่ในชีวิตจริงแต่เป็นห้วงความรู้สึกในจิตใจ เป็นต้น

บทที่ 5

สรุปและอภิปรายผล

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น เกี่ยวกับ ผลกระทบทางจิตใจจากการ ถูกคุกคามทางเพศของผู้หญิง ในรูปแบบภาพยนตร์ทดลอง

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนว Experimental
- 2) เพื่อเป็นสื่อกลางที่ทำให้คนทั่วไปเข้าใจความรู้สึก และ/หรือ บาดแผลที่เกิดขึ้น ทั้งร่างกาย และ/หรือ จิตใจของผู้หญิงที่ถูกคุกคามทางเพศมากขึ้น และทราบถึงผลกระทบที่ตามมาจากการกระทำของผู้คุกคามทางเพศ

สรุปผลการศึกษา

จากการที่ได้ศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเพื่อนำเสนอเนื้อหาผลกระทบทางจิตใจของผู้หญิงที่ถูกคุกคามทางเพศ ในรูปแบบภาพยนตร์ทดลอง ทีมผู้สร้างสรรค์ได้มีการศึกษาทั้งในด้านผลจากสัมภาษณ์ และข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการผลิต ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ อีกทั้งยังทำการศึกษาจากตัวอย่างภาพยนตร์รูปแบบ experimental และสื่อต่างๆ เพื่อนำมาเขียนและพัฒนามบท ภาพยนตร์สั้น เพื่อนำไปสู่กระบวนการถ่ายทำ โดยได้มีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ และเปลี่ยนแปลงปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ เพื่อให้การทำงานเกิดประสิทธิภาพ ที่ทำให้ภาพยนตร์สั้นมีความสมบูรณ์มากที่สุด

โดยสุดท้ายแล้วทีมผู้สร้างสรรค์ได้บรรลุถึงวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ทั้งหมด คือ

- 1) เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนว Experimental
- 2) เพื่อเป็นสื่อกลางที่ทำให้คนทั่วไปเข้าใจความรู้สึก และ/หรือ บาดแผลที่เกิดขึ้น ทั้งร่างกาย และ/หรือ จิตใจของผู้หญิงที่ถูกคุกคามทางเพศมากขึ้น และทราบถึงผลกระทบที่ตามมาจากการกระทำของผู้คุกคามทางเพศ

5.1 สรุปการศึกษาของผู้กำกับภาพยนตร์ / ลำดับภาพ

5.1.1 ปัญหาผู้กำกับภาพยนตร์ / ลำดับภาพ

ปัญหาในส่วนของการกำกับ ปัญหาหลักที่ผู้กำกับต้องเจอคือ การที่ผู้กำกับนั้นไม่เคยผ่านการกำกับในกองขนาดใหญ่มาก่อน ทำให้เกิดความยากในการมั่นใจในการกำกับงาน และผู้กำกับมีความรู้เรื่องการทำงานในฝ่ายผลิตภาพยนตร์มากพอ ทำให้การทำงานช้าลง ทำให้ผู้กำกับไม่สามารถควบคุมให้เป็นไปตามภาพในหัวของผู้กำกับได้ทั้งหมด อีกปัญหาที่ผู้กำกับเจอคือความล่าช้าในการถ่ายทำ รวมไปถึงความไม่แม่นยำของจังหวะในการกำกับนักแสดงก็เป็นปัญหาเลยทำให้บางครั้งผู้กำกับพลาดในจุดที่สำคัญด้วย

ปัญหาในส่วนของการเป็นผู้ลำดับภาพ ปัญหาหลักที่เจอเรื่องของการจัดการไฟล์วีดีโอขนาดใหญ่ที่ไม่เคยเจอมาก่อน จึงทำให้มีความล่าช้า และปัญหาเรื่องที่ต้องมีการจัดวางลำดับภาพให้มีความสลับไหล ให้เป็นไปในแบบที่ต้องการนั้นค่อนข้างท้าทาย ต้องอาศัยเทคนิคต่างๆ มาใช้ อีกปัญหาที่เจอคือการตัดต่ออาจไม่แม่นยำในการส่งอารมณ์

5.1.2 การแก้ไขปัญหาผู้กำกับภาพยนตร์ / ลำดับภาพ

การแก้ไขปัญหาในส่วนการกำกับในเรื่องการที่เคยผ่านการกำกับกองขนาดใหญ่มาก่อน จึงต้องอาศัยการเรียนรู้อย่างรวดเร็วและตั้งใจมากขึ้นและปรึกษาขอความเห็นกับทีม เมื่อเกิดปัญหานอกเหนือจากนั้น อย่างเช่นเรื่องภาพ ผู้กำกับจะทำการ บล็อกช็อตคร่าวๆ ในแต่ละซีน ก่อนเสมอ เพื่อที่ตอนถ่ายจะได้ทำงานได้เร็วขึ้น หรือเมื่อเกิดปัญหา ผู้กำกับจะรีบปรึกษา กันภายในกลุ่ม เพื่อที่จะได้หาทางออกให้เร็วที่สุด มีบางคิวที่ปัญหามากระทบกับบทผู้กำกับจึงจำเป็นต้องตัดสินใจเปลี่ยนจากบทเดิมเพื่อให้การทำงานยังคงดำเนินต่อไปได้

การแก้ไขปัญหาในส่วนการลำดับภาพ เมื่อเจอปัญหาในการจัดการไฟล์จึงปรึกษากับผู้ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านนี้ และศึกษาเพิ่มเติมจากส่วนที่พกพร้อมไป พร้อมทั้งปรึกษาทีมว่าต้องแก้ไขอะไรที่ตกหล่นไป

5.1.3 สิ่งที่ได้รับของผู้กำกับภาพยนตร์ / ลำดับภาพ

สิ่งที่ได้รับจากการทำภาพยนตร์เรื่องนี้คือ การที่ได้เรียนรู้วิธีการทำงานที่นอกเหนือไปจากสิ่งที่รู้ยู่หลายด้านมากๆ ได้ทดลองทำภาพยนตร์ที่มีวิธีการทำงานที่ต้องเริ่มต้นจากการสำรวจจากกลุ่มคนกว่า 600 คน แล้วพัฒนาต่อมาโดยการทำ workshop ที่ไม่สามารถคาดเดาได้ว่าจะได้ผลลัพธ์อย่างไร และการสร้างภาพยนตร์ที่อาศัยภาพในการเล่าเป็นหลักทำให้ท้าทายในการกำกับและลำดับมาก รวมถึงประสบการณ์ในการกำกับและลำดับภาพที่ไม่มากทำให้ยังต้องฝึกฝนและนำไปพัฒนาต่อ และยังทำให้ได้เห็นข้อผิดพลาดของตัวเอง ได้เรียนรู้ทั้งข้อดีและข้อเสียจากการที่ได้ทำภาพยนตร์เรื่องนี้ การทำงานในครั้งนี้ ทำให้ได้รับประสบการณ์เพิ่มมากขึ้นและสามารถนำไปปรับใช้กับงานในอนาคตได้ดีอีกด้วย

5.2 สรุปการศึกษาของผู้อำนวยการสร้าง / ผู้ช่วยผู้กำกับ

5.2.1 ปัญหาของผู้อำนวยการสร้าง / ผู้ช่วยผู้กำกับ

เนื่องจากเป็นทั้งผู้อำนวยการสร้างและผู้ช่วยผู้กำกับไปด้วย ทำให้จะต้องบริหารจัดการทั้งเวลา วางแผนต่างๆทั้งหมด รวมทั้งติดต่อ ทำเอกสาร นัดหมาย ดูแลทีมงานและสมาชิก สวัสดิการ และอื่นๆ ทำให้บางครั้งอาจจะมีค่าเข้าบ้าง เพราะต้องทำอะไรหลายๆอย่างในเวลาเดียวกัน รวมถึงคนในกลุ่มบางคนไม่สามารถที่จะจัดการแบ่งเวลาของตนเองมาทำงานกลุ่มด้วยกันได้ ทำให้ในหลายๆครั้งก็มักจะขาดคนในกลุ่มคนนั้น ในการประชุม การร่วมกันวางแผนและหาทางแก้ไขปัญหาต่างๆอยู่เสมอ รวมถึงไม่ได้ทำหน้าที่ของตนเอง ทำให้หน้าที่เหล่านั้นจะต้องตกมาเป็นของสมาชิกกลุ่มที่เหลืออยู่ โดยเฉพาะตัวผู้อำนวยการสร้างและผู้ช่วยผู้กำกับเอง แต่ก็ยังเป็นข้อดีที่ยังมีสมาชิกกลุ่มบางคนถึงแม้ว่าจะมีการทำงานข้างนอก ก็ยังสามารถจัดการเวลาของตนเอง และสามารถทำหน้าที่ของตนเองออกมาได้ดี ส่วนอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้ดำเนินการต่างๆได้ช้าคือ สมาชิกในกลุ่มไม่ค่อยที่จะสื่อสารกลับมา ทางกลุ่มใช้วิธีการสื่อสารกันหลากหลายช่องทาง ทั้งทางไลน์ ไม่วางจะเป็นการพิมพ์ข้อความในห้องสนทนา การโทรสนทนาด้วยเสียง หรือ วิดีโอ การสื่อสารผ่านเบอร์โทรศัพท์มือถือ แต่ทั้งคนในคนในกลุ่ม และสมาชิกในกลุ่มบางคนก็มักจะไม่ค่อยสื่อสารกลับมา ไม่วางจะพยายามติดต่อสื่อสารด้วยวิธีไหน ทำให้จะต้องรอและใช้เวลามากกว่าปกติในการดำเนินการ

ด้านการบริหารจัดการ เนื่องจากการดำเนินเรื่องที่จะต้องใช้เวลาที่ที่มีความหลากหลาย ทำให้ไม่สามารถที่จะรวบสถานที่ถ่ายทำทั้งหมดให้อยู่ในที่เดียวกันได้ ประกอบกับการเกิดเหตุไม่คาดคิด คือ โรคระบาดโควิด 19 เข้ามาในประเทศไทยและต่างประเทศต่างๆทั่วโลก ทำให้จะต้องปรับเปลี่ยนหลายๆอย่างไปตามสถานการณ์ ที่ทำให้สถานที่ที่ทางผู้อำนวยการสร้างติดต่อเอาไว้แล้ว โดนยกเลิกกระทันหัน จึงมีความจำเป็นที่จะต้องเลื่อน และเพิ่มจำนวนวัน และระยะเวลาในการถ่ายทำ อีกทั้งข้อจำกัดของงบประมาณ ทำให้ไม่สามารถที่จะเดินทางไปต่างจังหวัดที่ห่างไกลจากกรุงเทพแล้วให้สมาชิก และทีมงานค้างพักแรมได้ จึงเกิดต้องใช้ระยะเวลานานหลายวันในการหาสถานที่ถ่ายทำ อีกหนึ่งเรื่องคือ จริงๆแล้วตัวดิฉันเอง ไม่ได้เป็นผู้อำนวยการสร้างเพียงคนเดียวตั้งแต่แรก จึงทำให้ช่วงแรกของการเริ่มทำนวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์ไม่ได้หาผู้สนับสนุนเลย จนกว่าที่ตัวดิฉันจะเข้ามาทำหน้าที่แต่เพียงผู้เดียว ประกอบกับช่วงที่โรคโควิด 19 นั้นกลับมา ทำให้ไม่ค่อยได้รับการสนับสนุนจากบริษัท และองค์กรต่างๆเท่าที่ควร

ส่วนการถ่ายทำ การจัดวางตารางการถ่ายทำ ก็คำนวณมาแล้วว่าแต่ละ shot ในภาพยนตร์เรื่องนี้ จะต้องใช้ระยะเวลาในการถ่ายทำนานกว่า shot ปกติ แต่ก็มักจะเกิดเหตุไม่คาดฝันต่างๆ ที่ทำให้แต่ละ shot นั้นใช้เวลานานกว่าปกติ เช่น ปัญหาของไมพอ จุดไฟไม่ติด ลืมของ ต่างๆ จนทำให้ระยะเวลาในการถ่ายทำในทุกๆคิวนั้น เกินเวลาไปประมาณ 2 ชั่วโมง อีกทั้ง หลังจากออกกองเสร็จแล้ว ยังพบว่า เนื่องจากสถานที่ถ่ายทำคิวนึงที่จำเป็นต้องไปถ่ายในป่า แล้วบริเวณนั้นมีแมลงเป็นจำนวนมาก ทำให้เมื่อเปิดไฟแล้วแมลงบินเข้าไปในไฟ

ทำให้ชิ้นกระจกหน้าเลนส์ได้รับความเสียหาย แต่ไฟยังสามารถใช้งานได้ปกติ อีกทั้งสมาชิกในไม่ค่อยมีความเชี่ยวชาญเรื่อง production เท่าที่ควร จึงทำให้การทำงานบางอย่างส่งผลความลำบากมาถึงตอน post-production เช่น เรื่องเทคนิค อุปกรณ์การใช้อุปกรณ์ การจัดไฟ การจัดไฟเพื่อทำ visual effect ต่างๆ และ การย้อมสีภาพยนตร์

5.2.2 การแก้ไขปัญหาของผู้อำนวยการสร้าง / ผู้ช่วยผู้กำกับ

จากการดำเนินการทั้งเป็นผู้อำนวยการสร้าง และ ผู้ช่วยผู้กำกับที่จะต้องทำหน้าที่หลายอย่าง จึงทำการวางแผนไว้ก่อนคร่าวๆ ในทุกตำแหน่ง ดำเนินการต่างๆ ในส่วนที่สามารถทำเองได้ และหาทีมงานมาช่วยทำหน้าที่ในส่วนต่างๆ ด้วย ซึ่งต้องขอบคุณทีมงานมากๆ หากไม่ได้ทีมงานมาช่วย ก็คงจะต้องทำให้ตัวผู้อำนวยการสร้าง / ผู้ช่วยผู้กำกับเองเหนื่อยกว่านี้ และคงจะเจอกับปัญหาหนักกว่านี้อีกมาก ส่วนคนในกลุ่มบางคนที่ไม่สามารถจะจัดการเวลาของตัวเองเพื่อมาทำงานกลุ่มได้นั้น ก็จะช่วยกันรับผิดชอบกับสมาชิกในกลุ่มที่จะต้องประสานงานกับตำแหน่งของคนในกลุ่มคนนั้น ทำการตาม บอกให้คนในกลุ่มรับผิดชอบหน้าที่ที่จะต้องทำ และมีการสรุปความคืบหน้าในการประชุมในแต่ละครั้งอยู่เสมอ พยายามบอกสมาชิกภายในกลุ่มว่า อยากจะให้ร่วมมือกัน เพื่อให้สามารถดำเนินการต่างๆ ได้เร็ว ซึ่งสมาชิกในกลุ่มก็สามารถที่จะปรับตัวทำตามได้

การบริหารจัดการ ปัญหาเรื่องสถานที่ เมื่อโดนยกเลิก ก็พยายามที่จะหาสถานที่ใหม่ มาทดแทน และได้คุยกันภายในกลุ่ม เพื่อขอปรับเปลี่ยนเนื้อเรื่อง ให้สามารถดำเนินการต่อไปได้โดยที่สามารถจะบรรลุวัตถุประสงค์เดิมได้อยู่ ส่วนเรื่องงบประมาณ ก็ได้พยายามหาผู้สนับสนุนเพิ่มเติมเรื่อยๆ และพยายามลดงบประมาณในส่วนต่างๆ ลง

ในส่วนของการรถ่ายทำ หลังจากถ่ายเสร็จแล้วในแต่ละวัน ก็ได้มีการนำมาทบทวนว่า ปัญหาของแต่ละคิวถ่ายมีอะไรบ้าง และสามารถดำเนินการแก้ไขอย่างไรได้บ้าง มีการเตรียมของพร้อมมากขึ้น พยายามตรวจสอบทุกอย่างว่าเตรียมพร้อมแล้วรียัง ส่วนเรื่องไฟ วิธีแก้ไข ปัญหาเบื้องต้นคือแจ้งคณะอาจารย์ และผู้ดูแลอุปกรณ์ในการถ่ายทำ ให้ดำเนินการซ่อมแซม อุปกรณ์ และพยายามแจ้งกับทีมงานว่ามีปัญหานี้เกิดขึ้น เพื่อให้ทีมงานระมัดระวังไม่ให้เกิดขึ้นอีกในครั้งต่อไป เพราะทีมงานส่วนใหญ่เป็นเพื่อน และ รุ่นน้อง ในคณะ ส่วนเรื่องเทคนิคต่างๆ ก็ได้มีการขอคำแนะนำจากทั้งอาจารย์หลายท่าน และผู้รู้ เพื่อนำมาปรับใช้ในงาน ภาพยนตร์

5.2.3 สิ่งที่ได้รับของผู้อำนวยความสะดวก / ผู้ช่วยผู้กำกับ

การออกกองในครั้งนี้ให้อะไรเยอะมาก ได้เรียนรู้ว่า การทำงานเป็นทีมมันสำคัญมาก หากว่าเราได้รับความร่วมมือกัน จะทำให้การทำงานของทุกๆฝ่ายง่ายขึ้นเป็นอย่างมาก และไม่นับทนความรู้สึกกัน ถึงแม้จะงานหนัก ก็จะมีกำลังใจในการทำงานต่อไปได้ ส่วนการติดต่อสื่อสาร วิธีที่ดีที่สุดคือการนัดหมายมาเจอกัน เพราะในหนึ่งวันของการนัด เราสามารถที่จะพูดคุยได้บางเรื่อง อัปเดตข้อมูล และงานที่ไปทำกันมา แต่ในขณะที่เดียวกันก็ควรที่จะกระตุ้นให้ทุกคนทำงานของตัวเองมาก่อนนัดหมายด้วย อีกทั้งควรที่จะประเมินความสามารถของคนในกลุ่มว่า สามารถที่จะรับผิดชอบหน้าที่ของตัวเองได้ทั้งหมดหรือไม่ เพื่อไม่ให้ปัญหาไปตกอยู่ที่คนใดคนหนึ่ง จากปัญหาเล็ก จะได้ไม่กลายมาเป็นปัญหาใหญ่ในอนาคต

ในส่วนของการทำงานเชิงเทคนิคที่สมาชิกในกลุ่มไม่มีความรู้มากพอในการจัดการ และหากว่าตัวของเราเองนั้นจะต้องรับผิดชอบหน้าที่หลายอย่างมากเกินไป อาจจะทำให้เกิดความผิดพลาดบางอย่างได้ง่าย ควรที่จะหาคนที่มีความรู้มาช่วยดู เช่น ในส่วนของ post-production จริงๆแล้วสามารถแก้ปัญหาที่มีอยู่ตอนนี้ได้ เพียงแต่หากมีบุคคลที่มีความรู้ ก็จะทำให้ทุกอย่างง่ายขึ้น แต่ในขณะที่เดียวกัน การได้ลงมาดูแลเองในทุกขั้นตอน ก็ทำให้ได้เรียนรู้อะไรหลายๆอย่างเพิ่มมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นทั้งในส่วนของการเลือกทิศทางไฟ การใช้เครื่องปั่นไฟ การใช้อุปกรณ์กล้องต่างๆ การถ่ายสำหรับการทำซีจี การจัดไฟสำหรับการทำสี เป็นต้น

สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ การเปิดใจในเรื่องการแต่งตัวของตนเองมากขึ้น ก่อนหน้านี้ ก็เป็นคนที่ได้รับผลกระทบจากการถูกคุกคามทางเพศเช่นกัน ทำให้ไม่กล้าที่จะใส่เสื้อผ้าที่เปิดเผยเนื้อหนังมากนัก แต่การสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ ทำให้คิดว่า ทำไมเราจะต้องรู้สึกแบบนี้ ทั้งๆที่คนผิดคือคนที่มาคุกคาม จึงกล้าที่จะเปิดใจ ลองใส่เสื้อผ้าที่หลากหลายรูปแบบมากขึ้น เพราะเรามีสิทธิในร่างกายของเรา

5.3 สรุปการศึกษาของผู้กำกับภาพ

5.3.1 ปัญหาของผู้กำกับภาพ

ปัญหาของผู้กำกับภาพคือ ในเวลาที่วาง breakdown ในการวางชอตนั้นยังไม่ละเอียดพอ และการที่คน operate กล้อง กับ dp คือคนละคน ทำให้เวลาถ่ายจริงเสียเวลาค่อนข้างมากไปกับการวางชอตใหม่ว่าความเป็นไปได้ในการถ่ายในแต่ละชอตนั้น มากน้อยแค่ไหน และในเรื่องเทคนิคทางการถ่ายทำต่างๆที่ต้องการจะสื่อออกมาให้ตรงตามความรู้สึกของนักแสดงให้มากที่สุด เมื่อเวลาถ่ายทำจริงบางเทคนิคก็ต้องตัดออกไป เน้นไปที่การใช้ handheld หรือ ขาดั้งกล้องเป็นส่วนใหญ่ แต่ก็สามารถแก้ปัญหาได้ดี ด้วยความที่ไม่ได้มี sequence เยอะ และไม่มีบทพูด จึงเน้นในการถ่ายทำด้านภาพและงานอาร์ต ทำให้เวลาในการถ่ายทำแต่ละชอตมีความละเอียดมาก ทำให้เมื่อถึงเวลาถ่ายทำจริงมีการเปลี่ยนแปลงเยอะพอสมควร และทำให้เวลาการถ่ายทำล่าช้า

ในช่วงการถ่ายทำจริง ปัญหาในเรื่องการถ่ายทำส่วนใหญ่เป็นการถ่ายเพิ่มชอตที่เพิ่มมาจากตอนที่ได้ไป blockshot โดยเป็นความผิดของผู้กำกับภาพที่ทำงานไม่ละเอียดพอ ในเมื่อถึงเวลาการถ่ายทำจริง ทำให้ผู้กำกับเพิ่มจำนวนชอตที่ต้องการ และในแต่ละชอต นั้นมีความละเอียดมากทำให้การถ่ายทำล่าช้า

5.3.2 การแก้ไขปัญหาของผู้กำกับภาพ

ในช่วงก่อนได้ไปถ่ายทำ ผู้กำกับภาพได้มีการพูดคุยกับผู้ that operate กล้องและมุมมองภาพที่ต้องการจะสื่อในแต่ละ sequence มาก่อนการถ่ายทำ จึงทำให้ในช่วงเวลาการถ่ายทำจริง ผู้ operate กล้องทราบมาก่อนแล้วว่าตนต้องเจอกับการถ่ายทำภาพประมาณไหน ในเรื่องของการถ่ายทำที่นอกเหนือจากการ blockshot หรือการเพิ่มชอต ผู้กำกับภาพแก้ปัญหาโดยการถ่ายซีนที่ไม่ต้องมีการจัดรายละเอียดมากหรือไม่ได้ใช้เวลามาก่อน เพื่อจะได้มีเวลาเผื่อให้กับฉากที่ใช้เวลามากหรือมีรายละเอียดละเอียดสูงเพื่อลดความล่าช้า

5.3.3 สิ่งที่ได้รับของผู้กำกับภาพ

สิ่งที่ได้รับในการถ่ายทำครั้งนี้คือ ผู้กำกับภาพไม่เคยได้มีโอกาสการถ่ายทำโดยเป็นผู้ operate กล้องเองมาก่อน ในช่วงก่อนถ่ายทำได้มีโอกาสศึกษากล้องเพิ่มเติมเพื่อความสะดวกในการทำงานในกอง และในช่วงเวลา blockshot ก็พยายามศึกษาการใช้งานหรือการทำงานต่างๆ แต่เมื่อถึงเวลาการทำงานจริง ก็ได้พบว่าการเข้าใจโดยผิวเผินที่พอและยังไม่สามารถทำงานจริงภายในเวลาที่กำหนดได้ จึงจำเป็นมากที่จะต้องเป็นผู้ operate กล้อง แต่ผู้กำกับภาพเองก็พยายามที่จะสื่อสารกับผู้ operate กล้องให้มากที่สุดในเรื่องที่ต้องการ โดยการทำงานกับผู้ operate กล้องนั้นผ่านไปด้วยดีมาก สามารถสื่อสารกันได้ดีและทำให้การทำงานง่ายขึ้นมาก

5.4 สรุปการศึกษาของผู้กำกับศิลป์ / ออกแบบเครื่องแต่งกาย และการแต่งหน้า

5.4.1 ปัญหาของผู้กำกับศิลป์ / ออกแบบเครื่องแต่งกาย และการแต่งหน้า

ปัญหาของการทำงานในด้านของการกำกับศิลป์ของภาพยนตร์เรื่องนี้คือ สามารถเริ่มงานออกแบบโดยรวมบางส่วนได้ช้า เนื่องจากจำเป็นต้องรอผลจากการ Workshop เพื่อนำไปสร้างเป็นภาพรวมของภาพยนตร์ก่อน

นอกจากนี้ยังเกิดการเปลี่ยนแปลงบทก่อนถึงเวลาถ่ายอย่างกระชั้นชิดอยู่สองสามครั้ง การควบคุมให้การจัดหาอุปกรณ์ให้เป็นไปตามภาพที่ผู้กำกับหวังไว้ทั้งหมดในระยะเวลาอันสั้น และควบคุมให้การออกแบบงานสร้างสอดคล้องกับ Design concept ที่วางไว้จึงเป็นไปได้ยาก และชิ้นที่ถูกเพิ่มมาใหม่นั้น ใช้สถานที่ที่ทั้งนักแสดงและทีมงานจำเป็นต้องเลอะโคลน ทางนิสิตจึงต้องเร่งหาชุดกันน้ำหรือรองเท้าบูทส์ให้พอจำนวนคนและพอกับบ่งที่มีอยู่โดยที่ไม่เบียดเบียนงบประมาณของผู้จัดหาจากจนเกินไป

ข้อดีที่ถูกเพิ่มกระหน่ำพร้อมกับนักแสดงประกอบที่ถูกเพิ่มเข้ามาใหม่เองก็ทำให้ค่อนข้างวุ่นวายกับการวางแผนบในส่วนของอาร์ตใหม่ เนื่องจากบไม่ได้เพิ่มมากับพร้อมกับบที่เพิ่มมาด้วย ฝ่ายออกแบบเครื่องแต่งกายและฝ่ายอุปกรณ์ประกอบฉากจึงจำเป็นต้องจัดสรรค้บที่มีอยู่น้อยนิดให้สร้างงานออกมาได้

5.4.2 การแก้ปัญหาของผู้กำกับศิลป์ / ออกแบบเครื่องแต่งกาย และการแต่งหน้า

ใช้วิธีทำงานออกแบบล่วงหน้าไปก่อนหนึ่งสัปดาห์ในบางครั้ง เพราะติดงานส่วนตัวเป็นจำนวนมากจึงต้องทำงานในส่วนของภาพยนตร์นิพนธ์ให้ได้มากที่สุด ในขณะที่ยังมีเวลาทำการเปลี่ยนหรือเพิ่มบทกระหน่ำกันแม้จะไม่ได้มีปัญหาเท่าไรนัก เพราะตัวละครหลักมีเพียงสองคนและมีชุดน้อย แต่เดรสสีขาวนั้นหายากกว่าที่คาดไว้ และการเพิ่มตัวละครชายในซีนเดียวถึง 5 คนในเวลาอันสั้นค่อนข้างสร้างปัญหาในการออกแบบว่าควรใส่ตัวละครประเภทไหนเข้าไปในซีนนั้น ๆ

แต่อย่างไรก็ตามการแก้ปัญหานั้นก็คือนิสิตจำเป็นต้องเร่งออกหาชุดตั้งแต่เนิ่น ๆ วันละหลายที่ ทั้ง โฮมโปร ไทวัสดุ ตลาดปัฐวิกรณ์ ร้านขายของมือสองหลายแห่ง แอพพลิเคชั่นช้อปปิ้ง และแอพพลิเคชั่นลาซาด้า เป็นต้น

5.4.3 สิ่งที่ได้รับของผู้กำกับศิลป์ / ออกแบบเครื่องแต่งกาย และการแต่งหน้า

ได้เรียนรู้การตัดทอนรายละเอียดของงานตามความเหมาะสมและพอกพอดกับบ่งที่ได้วางเอาไว้ นอกจากนี้ยังจำเป็นต้องจัดสรรค้เวลาให้พอกับการทำงานทั้งหมดทั้งงานส่วนตัวและงานอีลิส

5.5 สรุปการศึกษาของผู้คัดเลือกนักแสดง / ควบคุมการแสดง

5.5.1 ปัญหาของผู้คัดเลือกนักแสดง / ควบคุมการแสดง

ในการหาคาแรคเตอร์บท ปริม หญิงสาวที่ถูกคุกคามตั้งแต่เด็ก หน้าตา ลักษณะภายนอกต้องดูมีเสน่ห์ ทรวดทรงต้องดูสมส่วน ดูเป็นเป้าหมายที่สามารถถูกคุกคามได้ง่าย ซึ่งทางทีมงานและผู้กำกับได้ปรึกษากันว่ามีคนมีเสน่ห์อยู่ 2 คน ซึ่งคนหนึ่งเป็นนักแสดงอาชีพแต่ที่ทีมงานและผู้กำกับไม่เคยเห็นผลงานของเขาในด้านการแสดงแบบ Movement ส่วนอีกคนเชี่ยวชาญทางการแสดงแบบเน้น Movement มาก ทางผู้จัดหานักแสดงได้ติดต่อไปทั้ง 2 คน แต่นักแสดงที่ทางทีมงานไม่เคยเห็นผลงานทางด้านการแสดงเน้น Movement สามารถมาแคสได้เพียงคนเดียว ทางทีมงานและผู้จัดหานักแสดงจึงติดต่อนักแสดงที่มาคัดเลือกเพิ่ม เพื่อสำรองและได้ลองชมการแสดงดู เพื่อว่ามีคนที่ผู้กำกับสนใจมากกว่า ซึ่งผลออกมาคนที่ได้รับบทปริมก็ยังคงเป็นคนที่ผู้กำกับได้เล็งไว้ตั้งแต่แรก นักแสดงที่ได้คัดเลือกมา มีความเป็นมืออาชีพด้านการแสดงแบบ Movement มากๆ โดยที่ทางทีมงานก็ไม่ได้คาดคิดว่าตัวนักแสดงสามารถแสดงได้อย่างมืออาชีพ โดยที่ทางผู้จัดหาไม่ได้เป็นห่วงเรื่องการแสดงเลย แต่ปัญหาที่จะพบจริงๆคือ นักแสดงมีคิวถ่ายทำละครที่ยังไม่คอนเฟิร์ม ทำให้ทีมงานต้องรอปิดแบคจากทางกองถ่ายว่านักแสดงจะว่างวันไหนบ้าง เรื่องการแสดงนักแสดงคนนี้ถือว่ามีอาชีพและไม่มีปัญหาเลยตั้งแต่วันแรก จนถึงวันปิดกล้อง นักแสดงให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี โดยไม่มีคำพูดบ่นเลยแม้แต่คำเดียว

ในส่วนของนักแสดงบทปริมตอนเด็ก ในวิคแรกๆของการจัดหานักแสดงนำเป็นห่วงมากๆ เพราะไม่มีใครติดต่อมาแคสเลย ทำให้เราต้องหาทางลงในโซเชียลต่างๆเพิ่ม และแล้วก็มีคนสมัครมาเป็นจำนวนมาก รวมทั้งสิ้น 80-90 กว่าคนได้ และผู้กำกับก็ได้เล็งน้องนักแสดงไว้ 1 คน ทางผู้จัดหาจึงคัดเลือกนักแสดงที่มาแคสจำนวน 6 คนรวมคนที่ผู้กำกับติดต่อนามาอีก 1 คน รวมทั้งสิ้น 7 คน

เมื่อคัดเลือกจากคลิปวิดีโอจากคนที่มาแคสทั้งหมด ทางผู้คัดเลือกได้เลือกนักแสดงที่ผ่านเข้ารอบมาจำนวน 3 คน และมีการปรึกษากันว่าจะเลือกใคร ทางผู้กำกับเลือกคนที่ได้เล็งไว้ตั้งแต่แรก (น้องปริม) แต่ทางผู้จัดหาเลือกน้องอีกคน (น้องน่านฟ้า) เมื่อความเห็นต่างกัน จึงได้สอบถามและปรึกษาคณาจารย์ผู้มีความรู้ และได้บทสรุปว่า น้องน่านฟ้าได้รับเลือกให้เล่นบทปริมตอนเด็ก

5.5.2 การแก้ไขปัญหาของผู้คัดเลือกนักแสดง / ควบคุมการแสดง

บท ปริม ทางผู้จัดหานักแสดงได้ประกาศด้วยข้อความที่ชัดเจนว่าต้องการผู้ที่มีพื้นฐานการแสดงแบบทั้งธรรมชาติและแบบใช้ Movement คัดเลือกลักษณะภายนอกเบื้องต้น และรีบทำการติดต่อนคนที่สนใจ มาคัดเลือก ทางผู้จัดหาได้แสดนบายหานักแสดงเพิ่ม ในกรณีที่คนที่ผู้กำกับต้องการไม่สะดวกมาเล่นให้ เพื่อป้องกันการเกิดปัญหานักแสดงไม่มาตามที่นัดหมาย

ในส่วนของปัญหาเรื่องการหานักแสดงเด็กทางผู้จัดหาจึงได้แก้ปัญหาโดยการลงโฆษณาเพิ่มหลายช่องทาง และติดต่อคนรู้จักที่รู้จักเด็กที่สามารถแสดงได้ จึงทำให้พ่อแม่ของน้องๆ เด็กๆติดต่อมาเป็นจำนวนมาก ซึ่งเราแก้ปัญหาเรื่องความน่าเป็นห่วงเรื่องการแสดงโดยให้คุณพ่อคุณแม่ของน้องส่งผลงานของน้องๆมาให้ดู และดูลักษณะภายนอกก่อนตอบกลับข้อความ จึงทำให้ปัญหาของการที่ได้นักแสดงที่แคแรคเตอร์หรือการแสดงไม่ตอบ โจทย์เกิดขึ้นน้อยมาก ในเรื่องของนักแสดงเด็กหลุดโฟกัสมีสมาธิก็สามารถแก้ได้ด้วยแบบฝึกหัด Focus และ Mirror เพื่อให้มีสมาธิกลับมาอยู่กับคุณเล่นอีกครั้ง

5.5.3 ความรู้ที่ได้อของผู้คัดเลือกและฝึกสอนนักแสดง

ผู้คัดเลือกและฝึกสอนนักแสดงไม่เคยมีประสบการณ์การคัดเลือกและฝึกสอนนักแสดงด้วยตนเองได้ความรู้เป็นอย่างมากในการรับหน้าที่ในครั้งนี้ และได้เรียนรู้เรื่องการทำงานในกองถ่ายในการเป็นเบื้องหลัง ได้เรียนรู้ว่าการมีผู้ช่วยหรือผู้ร่วมงานที่มีความรับผิดชอบและมีน้ำใจนั้น สำคัญมาก ไม่อย่างนั้นจะเหนื่อยมากกว่าที่ควรจะเป็น ได้เรียนรู้การพูดคุยและฝึกฝนนักแสดงอย่างไร ให้นักแสดงสามารถเข้าใจตัวละครได้มากขึ้น เรียนรู้ที่นักแสดงต่างช่วงวัย ต้องใช้ภาษาในการคุยและสอนแตกต่างกัน และเด็กหลายๆคน คนหลายๆคนต้องใช้วิธีการคุยที่แตกต่างกัน ทำให้ปกติที่รับงานในกองถ่ายแต่เบื้องหน้า ตอนนี้ได้เข้าใจขั้นตอนและบทบาทหน้าที่ของเบื้องหลังว่าทำงานกันอย่างไรบ้าง และทำให้ในตัวเองสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ได้ในอนาคตได้อีกด้วย

5.6 สรุปการศึกษาของผู้ออกแบบงานสร้าง

5.6.1 ปัญหาของผู้ออกแบบงานสร้าง

ปัญหาในส่วนของสถานที่ ไม่สามารถสถานที่ในแบบที่ต้องการได้ หรือเมื่อได้สถานที่ที่ต้องการ กลับมีเงื่อนไขอื่นทำให้ไม่สามารถถ่ายทำได้ เช่น ตารางเวลาของทีมงานว่างไม่ตรงกัน หรือกระทั่งสถานการณ์โรงระบาศที่เกิดขึ้น ทำให้บางสถานที่ได้ยกเลิกตารางของเราไป ปัญหาของการขนส่ง เนื่องจากสถานที่ถ่ายทำส่วนใหญ่มีระยะทางค่อนข้างไกล ทำให้นอกจากค่าอุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างจะมีราคาสูงแล้ว ค่าขนส่งเลยสูงตามไปด้วย ทำให้งบประมาณเกินไปกว่าที่วางไว้ ปัญหาการตีราคาอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ เนื่องค่านึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นล่วงหน้าไว้มากจนเกินไป หรือซื้อของที่จะใช้มาผิด เลยจำเป็นต้องซื้อใหม่เยอะเหมือนกัน ปัญหาทางสุขภาพ ในแต่ละฉากมีการก่อสร้างค่อนข้างเยอะ เช่น ฉากกองเสื่อผ้า ก็ต้องขนถุงกระสอบเสื่อที่หนักมาก ขึ้นไปชั้น 4 ฉากห้องทรายสีแดงที่ต้องขนถุงทรายหนักกว่า 10 กิโลกรัมทั้งขึ้นและลงเกือบ 30 ถุง ฉากอ่างน้ำที่เมื่อถ่ายเสร็จแต่วิดน้ำทิ้งให้หมดอ่าง ฉากห้องสีดำ ที่ต้องขนไม้ ขึ้นจากไม้ที่ความหนาถึง 15 มิลลิเมตร ซึ่งหลายฉากใช้ร่างกายอย่างหนักหน่วง ร่างกายแทบแย่ในบางวันถ่าย

5.6.2 การแก้ไขปัญหาของผู้ออกแบบงานสร้าง

ในส่วนของสถานที่ บางฉากก็ต้องตัดออกไป และใช้สถานที่แบบอื่นในการเล่าแทน หรือต้องสร้างฉากที่มีวัสดุหรือรูปแบบที่คล้ายๆกันมาใช้แทน ปัญหาการขนส่ง ในการขนส่งอุปกรณ์ เครื่องไม้เครื่องมือ เช่น แผ่นไม้ ไม้คาน ต่างๆ ซึ่งจำเป็นต้องใช้รถขนอยู่แล้ว ก็จำเป็นต้องใช้ แต่บางอย่างที่มีขนาดเล็กลงมา ก็ติดไปรถที่มงาม รถขนของสำหรับถ่ายทำแทน หรือก็คือใช้รถของที่มงาม รถของเพื่อนที่มาช่วย แบ่งกันขนกลับ ปัญหาการตีราคาที่ไม่ผิดพลาด ข้อนี้เริ่มสังเกตได้ในคิวกลางๆ ที่จะเริ่มใช้เงินเกินแล้ว แต่สุดท้ายมันก็เป็นของที่ต้องซื้อ อย่างเช่น สีที่ถูกละเลงมาในฉากห้องสีดำ ทางทีมก็เลยจำกัดงบ ไม่ให้ซื้อของแต่ให้ยืมเท่าที่จะยืมได้แทน ในเรื่องปัญหาสุขภาพ ทำได้เพียงแค่หาช่วงเวลาให้การจับ เนื่องจากคิวถ่ายค่อนข้างติดกัน อย่างเช่น คิวห้องเสื้อผ้า ห้องทรายแดง ห้องอาบน้ำ ห้องสีดำ เป็นฉากที่มีตารางการถ่ายติดกันแน่น แม้จะมีวันว่าง แต่ก็ต้องใช้วันว่างนั้นในการเตรียมงานสำหรับคิวต่อไป

5.6.3 สิ่งที่ได้รับของผู้ออกแบบงานสร้าง

ในส่วนของการหาสถานที่ ก็ได้รู้วิธีเข้าไปตกลงกับเจ้าของสถานที่ต่างๆ การวางตารางการถ่าย ถ้ามีคิวถ่ายในต่างจังหวัดที่ต้องมีการเดินทางไกล ในส่วนของปัญหาการขนส่ง ก็ได้เบอร์ติดต่อของผู้ขับรถขนส่งไว้ สำหรับงานต่อไป ในส่วนของการตีราคาอุปกรณ์ประกอบฉาก ต้องมีการรีเช็คเพื่อความแน่นอนว่าสิ่งนี้ต้องซื้อ สิ่งนี้ไม่จำเป็นต้องซื้อ ตรวจสอบความต้องการของวัสดุต่างๆที่จะซื้อ เพราะมันมีราคาค่อนข้างแพง ถ้าเราซื้อมาผิด ก็ต้องซื้อใหม่ เช่น ทางเราเสียเงินค่าตะปูไปกว่า 500 บาท เนื่องจากซื้อมาผิดขนาดผิดแบบบ่อยมาก ในส่วนของปัญหาสุขภาพ จัดสรรเวลาในการทำงานดีๆ วันไหนควรทำอะไร และควรทำให้เสร็จในวันนั้น ถ้าไม่เสร็จ งานมันก็จะไปกองทับในอีกวันหนึ่ง และถ้าเป็นแบบนี้ไปเรื่อยๆ สุดท้ายจะเป็นตัวเราเองที่ไม่ได้พักผ่อนอย่างเต็มที่ในวันถ่าย

บรรณานุกรม

เจนจิราภรณ์ นามโคตร. บทบาทหน้าที่ของสถาบันครอบครัว. สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2563 จาก <https://sites.google.com/site/ann5481136701/bth-thi4chiwit-laea-khrxbkhrav-suksa/4-1bthbath-hnathi-khxng-sthaban-khrxbkhrav>

มนัท สุงประสิทธิ์. อิทธิพลครอบครัว ที่ส่งผลต่อตัวเด็กโดยตรง. สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2563 จาก <https://www.rama.mahidol.ac.th/ramachannel/home/article/อิทธิพลครอบครัว-ที่ส่งผ/>

พรรณธิพา ธีระโรจนพงษ์. ความเข้มแข็งของสถาบันครอบครัวกับเศรษฐกิจในยุคปัจจุบัน. สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2563 จาก http://journal.rbac.ac.th/wp-content/uploads/2019/09/55-7_1p17-26.pdf

สำนักข่าว ไทยพีบีเอส. เปิดสถิติความรุนแรงในครอบครัว "แม่ - เมีย" ถูกทำร้ายสูงขึ้น. สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2563 จาก <https://news.thaipbs.or.th/content/295351>

ณิชากร ศรีเพชรดี. คุณค่าทางเพศในวัยเด็ก: ปม การละเมิด ถูกทรยศ และความเคารพในการปฏิเสธ. สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2563 จาก <https://thepotential.org/creative-learning/sexual-harassment-younger/>

กองบรรณาธิการ The Potential. SEXTING คือ SEX+TEXT ไม่ใช่เรื่องเช็กส์ แต่คือพัฒนาการ. สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2563 จาก <https://thepotential.org/family/sexting-comic/>

สำนักข่าว บีบีซี นิวส์. โรงเรียนไทย สอนเพศศึกษา ไม่ช่วยวัยรุ่นมีทักษะเรื่องเพศ สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2563 จาก <https://www.bbc.com/thai/thailand-40103687>

Sompis P.. "ขนมจีน" ถึงกับร้อง! ถูกนำภาพไปใช้ในหนังสือเรียน ระบุการแต่งกายไม่เหมาะสม. สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2563 จาก <https://www.sanook.com/news/8250318/>

สำนักข่าว ประชาชาติธุรกิจ ออนไลน์. นักเรียนเดินขบวน-ยื่นหนังสือ ศธ.เรียกร้องความเท่าเทียมทางเพศ. สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2563 จาก <https://www.prachachat.net/social-media-viral/news-497590>

อุษณี กังวารจิตต์. สค.ชี้ การคุกคามทางเพศ คือความรุนแรงในสังคม วอนทุกภาคส่วนไม่นิ่งเฉยต่อการกระทำความรุนแรงทุกรูปแบบ. สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2563 จาก <https://www.naewna.com/lady/497874>

Aging Holocaust survivors still suffer from PTSD. สืบค้นเมื่อ 27 กันยายน 2563 จาก <https://www.anxiety.org/holocaust-survivors-trauma-ptsd-yom-hashoah>

McClatchy DC Bureau. Female service members say they face retribution for reporting sexual assaults. สืบค้นเมื่อ 27 กันยายน 2563. จาก <http://www.mcclatchydc.com/news/nation-world/national/national-security/article24783976.html>

American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.

ทิมเฟมินิสต้า. " ระบบชายเป็นใหญ่" คืออะไรนะ?. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก <http://www.feminista.in.th/post/patriarchy>

สังคมชายเป็นใหญ่คืออะไร ใครร่วมสังฆกรรม?. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก <https://www.thaiconsent.in.th/feminism101/02/>

โตมร ศุขปรีชา. ผู้ชาย 'ใหญ่' กว่าผู้หญิงตั้งแต่เมื่อไหร่ สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก <https://themomentum.co/genderless-when-men-bigger-than-women/>

The Urbanis. คุยกับ รศ.ดร.ชลิตาภรณ์ ส่งสัมพันธ์ เมื่อเพศสภาพไม่ได้มีแค่หญิงชาย เมืองจึงสะท้อนและตอกย้ำความไม่เท่าเทียมในสังคม. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก <https://theurbanis.com/life/17/08/2020/2325>

ศศิธร จันทโรทัย. สตรีนิยม (Feminism) คืออะไร ในมโนทัศน์ของคนไทย. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก http://www.human.nu.ac.th/jhnu/file/journal/2011_02_17_17_39_01-1-2-13.pdf

ชลิตา สุนันทภรณ์. พังทลาย ร่วงหล่น แตกสลาย: ในวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่ ผู้หญิงจึงเจ็บปวด. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก <https://waymagazine.org/toxic-musculine-in-south-korea/>

ลัทธิกีดกันทางเพศ. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ลัทธิกีดกันทางเพศ>

พีพัฒน์ กระแจะจันทร์. ผู้หญิงคือพระเจ้า รู้จัก Goddess Movement ขบวนการรื้อฟื้นศาสนาผู้หญิงในโลกตะวันตก. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก <https://thestandard.co/goddess-movement/>

รพีพัฒน์ อิงคสิทธิ์. เธอ-เขา และค่าจ้างของเราไม่เท่ากัน. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก <https://themomentum.co/gender-pay-gap/>

Wichanee Ratanapan. Suffrage-สิทธิออกเสียง. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก <https://twne.eu/suffrage-women-right-to-vote-in-new-zealand-by-guest-writer/>

ชินเทีย กอร์นีย์. โฉมหน้าที่แปรเปลี่ยนของสตรีซาอุดีอาระเบีย. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก <https://ngthai.com/cultures/440/saudiwoman/>

บีบีซี นิวส์. อังกฤษรำลึกร้อยปีชัยชนะของขบวนการสตรี "ซัฟฟราเจ็ตต์". สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก <https://www.bbc.com/thai/international-42976461>

บีบีซี นิวส์. ครบรอบ 100 ปีผู้หญิงอังกฤษมีสิทธิเลือกตั้งครั้งแรก. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก <https://www.bbc.com/thai/international-42958673>

อเล็กซิส โอเคโอโว. เกิดเป็น (เด็ก) หญิง แท้จริง แสนลำบาก. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก <https://ngthai.com/cultures/1182/itshardtobeagirlinsierraone/>

กองบรรณาธิการ the 101 world. จาก 'เฟมินิสต์' ลู่ 'เฟมทวิต': สำนวนความ(ไม่)เท่าเทียมทางเพศในสังคมไทย กับ ชานันท์ ยอดหงษ์. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก <https://www.the101.world/chanan-yodhong-interview/>

Motherhood penalty. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก https://en.wikipedia.org/wiki/Motherhood_penalty

Sanook. ชื่อผ้าอนามัยต้องจ่ายภาษี? ทำไมผู้หญิงซื้อमितโกนแพงกว่า?. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก <https://www.sanook.com/women/46445/>

ประชาไท. สก๊อตแลนด์กำลังจะกลายเป็นประเทศแรกของโลกที่ผ้าอนามัยฟรี. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก <https://prachatai.com/journal/2020/02/86573>

ประชาไท. มีเรื่องมาแล้ว Ep.1 | ผู้หญิง ชนชั้น และคาร์ล มาร์กซ. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก <https://prachatai.com/journal/2020/05/87849>

ประชาไท. สังคมไทยยังต้องการเฟมินิสต์. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก <https://prachatai.com/journal/2020/06/88297>

ประชาไท. #1 เฟมินิสต์ประสาทดก: ระบอบชายเป็นใหญ่ไม่มีอยู่แล้ว (?). สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก <https://prachatai.com/journal/2020/06/88393>

ประชาไท. 'จูเรลส์' ละครปาก็สถานแหกชนบแล้วเรื่องผู้หญิงในสังคมชายเป็นใหญ่. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2563 จาก https://prachatai.com/journal/2020/09/89626?ref=internal_relate

แมทธิว วอล์กเกอร์. (2560). Why We Sleep: นอนเปลี่ยนชีวิต. แปลจาก Why We Sleep. แปลโดยลลิตา ผลพลา. กรุงเทพฯ: บู้คสเคป, บจก.