การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดสั้น
ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถูกกดทับของศิลปินในสังคมไทย ในรูปแบบ โรแมนติค-ดราม่า

เรื่อง Invisible Us

โดย

นางสาวปราชญา	สัจจากุล	60130010314
นางสาวปทิตตา	ประมวลสุข	60130010312
นายจงเจตน์	วาสนาวาทีกิจ	60130010349
นายภูรินทร์	นุตคำแหง	60130010098
นางสาวประภัสสร	สุพันธะ	60130010131
นางสาวอำไพพันธ์	ขวัญเมือง	60130010150
นางสาวปิยะธิดา	แก้วศิริ	60130010135

นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิตอล วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2563

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดสั้น
ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถูกกดทับของศิลปินในสังคมไทย ในรูปแบบ โรแมนติค-ดราม่า

เรื่อง Invisible Us

โดย

นางสาวปราชญา	สัจจากุล	60130010314
นางสาวปทิตตา	ประมวลสุข	60130010312
นายจงเจตน์	วาสนาวาทีกิจ	60130010349
นายภูรินทร์	นุตคำแหง	60130010098
นางสาวประภัสสร	สุพันธะ	60130010131
นางสาวอำไพพันธ์	ขวัญเมือง	60130010150
นางสาวปิยะธิดา	แก้วศิริ	60130010135

นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิตอล วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2563

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดสั้น

ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถูกกดทับของศิลปินในสังคมไทย ในรูปแบบ โรแมนติค-ดราม่า

เรื่อง Invisible Us

โดย

นางสาวปราชญา	สัจจากุล	60130010314
นางสาวปทิตตา	ประมวลสุข	60130010312
นายจงเจตน์	วาสนาวาทีกิจ	60130010349
นายภูรินทร์	นุตคำแหง	60130010098
นางสาวประภัสสร	สุพันธะ	60130010131
นางสาวอำไพพันธ์	ขวัญเมือง	60130010150
นางสาวปิยะธิดา	แก้วศิริ	60130010135

ได้รับการอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิตอล
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประธานที่ปรึกษา .....

(ดร.อภิเชฐ กำภู ณ อยุธยา)

ภาพยนตร์และงานสร้างสรรค์นี้เป็นลิขสิทธิ์อันชอบธรรมของวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 2563

บทคัดย่อ

นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์ การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถูกกดทับของศิลปินในสังคมไทย ในรูปแบบ โรแมนติค-ดราม่า เรื่อง Invisible Us มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถูกกดทับของศิลปินในสังคมไทย ในรูปแบบ โรแมนติค-ดราม่า
2. เพื่อศึกษาแนวทางการนำเสนอแก่นความคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับ

โดยทีมสร้างสรรค์ใช้ระยะเวลา 8 เดือน ในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งแบ่งเป็นขั้นตอนได้ 3 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนเตรียมการผลิต(Pre-Production), ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์(Production) และ ขั้นตอนสุดท้าย ขั้นตอน หลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-Production)

ทีมสร้างสรรค์ได้นำความรู้มาจากการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาพัฒนาและประยุกต์ใช้สร้างสรรค์เป็นบทภาพยนตร์และการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ในงานภาพยนตร์ รวมทั้งวางแผนการถ่ายทำ เพื่อให้การทำงานราบรื่นเป็นระบบ จนกระทั่งนำภาพที่ได้จากการถ่ายทำ มาตัดต่อ ปรับปรุง ให้เนื้อหาตรงกับความต้องการ ที่จะสื่อสารถึงการถูกกดทับของศิลปินในสังคมไทย และศึกษาถึงแนวทางการนำเสนอแก่นความคิดหลักของเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ เพื่อให้ได้ภาพยนตร์สั้นรูปแบบ โรแมนติค-ดราม่า ที่มีความสมบูรณ์ที่สุด และพร้อมที่จะนำไปฉายให้แก่ผู้ชมได้รับชม

ทีมสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์
เรื่อง Invisible Us

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....ก
สารบัญ.....ข
สารบัญรูปภาพ.....ง
สารบัญตาราง.....ช
บทที่ 1 บทนำ.....1
ที่มาและความสำคัญ.....1
วัตถุประสงค์.....2
วิธีการดำเนินการศึกษา.....2
ขอบเขตการออกแบบสร้างสรรค์.....3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....3
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....4
ข้อมูลการสร้างภาพยนตร์สั้นแนว ‘โรแมนติค ดราม่า’.....4
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ Performance Art (ศิลปะแสดงสด).....7
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปินแสดงสดในประเทศไทย.....8
ข้อมูลที่เกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างงานศิลปะในสังคมไทย.....11
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการเมืองไทย.....12
บทที่ 3 การพัฒนางานสร้างสรรค์.....15
แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน.....15
Theme.....15
Plot.....15
Script.....16
Character Analysis.....26
กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้คัดเลือกนักแสดงและผู้ฝึกสอนการแสดง.....28
Concept Image.....34
Mood Board.....35
กระบวนการสร้างสรรค์งานของฝ่ายกำกับศิลป์ด้านสถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉาก.....36
การออกแบบเครื่องแต่งกาย.....52
Make up & Hair.....63
การถ่ายทำภาพยนตร์.....65
Storyboard.....69

งบประมาณ....77
ตารางวางแผนการทำงาน....79
ตารางการถ่ายทำ....85
ภาพยนตร์สำเร็จ....94
เบื้องหลังการถ่ายทำ....97
ภาพโปสเตอร์....101
Post-Production....103
บทที่ 4 สรุปและอภิปรายผล....106
บรรณานุกรม....116

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบที่1 : Maudie.....5
ภาพประกอบที่2 : Titanic.....5
ภาพประกอบที่3 : Marriage Story.....6
ภาพประกอบที่4 : A star is born.....6
ภาพประกอบที่5 : ภาพยนตร์ไทยแนวโรแมนติค-ดราม่า.....6
ภาพประกอบที่6 : คุณจิตติมา ผลเสวก.....9
ภาพประกอบที่7 : คุณจุมพล อภิสุข.....10
ภาพประกอบที่8 : คุณมะลิวัลย์ ทรายหงษ์.....10
ภาพประกอบที่9 : Pink Man.....13
ภาพประกอบที่10 : ไข่แมว.....13
ภาพประกอบที่11 : คุณพะเยาว์ อัคฮาด.....14
ภาพประกอบที่12 : การแสดงละครชุด #99DEAD.....14
ภาพประกอบที่13 : การวิเคราะห์ตัวละคร บท กร.....26
ภาพประกอบที่14 : การวิเคราะห์ตัวละคร บท รินทร์.....27
ภาพประกอบที่15 : ประกาศหานักแสดง.....29
ภาพประกอบที่16 : ผู้ที่มาคัดเลือกบท กร.....29
ภาพประกอบที่17 : ผู้ที่ได้รับเลือกบท กร.....29
ภาพประกอบที่18 : ผู้ที่มาคัดเลือกบท รินทร์.....30
ภาพประกอบที่19 : ผู้ที่ได้รับเลือกบท รินทร์.....30
ภาพประกอบที่20 : การฝึกซ้อมเข้าถึงตัวละครและการแสดง.....33
ภาพประกอบที่21 : Concept Image.....34
ภาพประกอบที่22 : Concept Image การทำ Performance art จุดไฟ.....34
ภาพประกอบที่23 : Mood Board.....35
ภาพประกอบที่24 : Reference บ้านกรรินทร์.....37
ภาพประกอบที่25 : Reference ห้องครัว.....37
ภาพประกอบที่26 : ห้องครัวในภาพยนตร์.....38
ภาพประกอบที่27 : Reference ระเบียง.....38
ภาพประกอบที่28 : Sketch ระเบียง.....39
ภาพประกอบที่29 : Reference ห้องนอน.....39
ภาพประกอบที่30 : Sketch ห้องนอน.....40

ภาพประกอบที่31 : Reference ห้องทำงาน.....40
ภาพประกอบที่32 : Sketch ห้องทำงาน.....41
ภาพประกอบที่33 : Reference บ้านป้า.....41
ภาพประกอบที่34 : Sketch บ้านป้า.....42
ภาพประกอบที่35 : Reference ห้องนอนกันต์.....42
ภาพประกอบที่36 : Sketch ห้องนอนกันต์.....43
ภาพประกอบที่37 : Reference ในฝันครั้งที่ 1.....43
ภาพประกอบที่38 : Reference โกดังร้าง ในฝันครั้งที่ 2.....44
ภาพประกอบที่39 : Sketch โกดังร้าง ในฝันครั้งที่ 2.....44
ภาพประกอบที่40 : Reference ลานจัด Performance Art.....45
ภาพประกอบที่41 : Sketch ลานจัด Performance Art.....45
ภาพประกอบที่42 : Reference งานรำลึก.....46
ภาพประกอบที่43 : Sketch งานรำลึก.....46
ภาพประกอบที่44 : สถานที่ถ่ายทำ ห้องทำงานกรรินทร์.....47
ภาพประกอบที่45 : สถานที่ถ่ายทำ ห้องครัว.....47
ภาพประกอบที่46 : สถานที่ถ่ายทำ ห้องนอน.....48
ภาพประกอบที่47 : สถานที่ถ่ายทำ ระเบียง.....48
ภาพประกอบที่48 : สถานที่ถ่ายทำ ห้องกันต์.....49
ภาพประกอบที่49 : สถานที่ถ่ายทำ ในฝันครั้งที่ 1.....49
ภาพประกอบที่50 : สถานที่ถ่ายทำ ในฝันครั้งที่ 2.....50
ภาพประกอบที่51 : สถานที่ถ่ายทำ ลาน Performance Art.....50
ภาพประกอบที่52 : สถานที่ถ่ายทำ งานรำลึก.....51
ภาพประกอบที่53 : ภาพ Sketch ชุดลำลองต่างๆของกร.....52
ภาพประกอบที่54 : ภาพ Sketch ชุดแสดง Performance Art ของกร.....53
ภาพประกอบที่55 : ภาพ Sketch ชุดลำลองของกร ปี 2563.....54
ภาพประกอบที่56 : ภาพ Sketch ชุดลำลองและชุดนอนของรินทร์.....54
ภาพประกอบที่57 : ภาพ Sketch ชุดไปบ้านเก่าของรินทร์.....55
ภาพประกอบที่58 : ภาพ Sketch ชุดแสดง Performance Art ของรินทร์.....55
ภาพประกอบที่59 : ภาพ Sketch ชายชุดดำ.....56
ภาพประกอบที่60 : Fitting ตัวละครกร.....57
ภาพประกอบที่61 : Fitting ตัวละครรินทร์.....57
ภาพประกอบที่62 : Fitting ตัวละครกร.....58
ภาพประกอบที่63 : Fitting ตัวละครรินทร์.....58

ภาพประกอบที่64 : Fitting ตัวละครกร....59
ภาพประกอบที่65 : Fitting ตัวละครรินทร์....59
ภาพประกอบที่66 : Fitting ตัวละครชายชุดดำ....60
ภาพประกอบที่67 : การแต่งกายในภาพยนตร์ของตัวละคร กร....61
ภาพประกอบที่68 : การแต่งกายในภาพยนตร์ของตัวละคร รินทร์....62
ภาพประกอบที่69 : การแต่งกายในภาพยนตร์ของชายชุดดำ....62
ภาพประกอบที่70 : การแต่งหน้าและทำผมของตัวละครกร....63
ภาพประกอบที่71 : การแต่งหน้าและทำผมของตัวละครรินทร์....64
ภาพประกอบที่72 : ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบภาพสำหรับฉาก Montage....65
ภาพประกอบที่73 : ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบภาพสำหรับฉากฝัน....65
ภาพประกอบที่74 : ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบภาพสำหรับฉากงานรำลึก....66
ภาพประกอบที่75 : ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบภาพสำหรับฉากบ้านเก่า....66
ภาพประกอบที่76 : Mood and Tone....67
ภาพประกอบที่77 : Storyboard....69
ภาพประกอบที่78 : Storyboard....69
ภาพประกอบที่79 : Storyboard....70
ภาพประกอบที่80 : Storyboard....70
ภาพประกอบที่81 : Storyboard....71
ภาพประกอบที่82 : Storyboard....71
ภาพประกอบที่83 : Storyboard....72
ภาพประกอบที่84 : Storyboard....72
ภาพประกอบที่85 : Storyboard....73
ภาพประกอบที่86 : Storyboard....73
ภาพประกอบที่87 : Storyboard....74
ภาพประกอบที่88 : Storyboard....75
ภาพประกอบที่89 : Storyboard....75
ภาพประกอบที่90 : Storyboard....76
ภาพประกอบที่91 : โปสเตอร์ภาพยนตร์ Invisible Us....101
ภาพประกอบที่92 : สแตนดี้ภาพยนตร์ Invisible US....102
ภาพประกอบที่93 : การใช้สีในภาพยนตร์ Portrait of a Lady on fire....104
ภาพประกอบที่94 : Palette สี Analogous....104
ภาพประกอบที่95 : การย้อมสีในภาพยนตร์ Invisible Us....104

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่1 : การซ้อมการแสดง.....32
ตารางที่2 : พัฒนาการของนักแสดง.....33
ตารางที่3 : การประเมินงบประมาณ.....77
ตารางที่4 : การวางแผนการทำงาน.....79
ตารางที่5 : ตารางการทำงานเดือนกันยายน.....80
ตารางที่6 : ตารางการทำงานเดือนตุลาคม.....80
ตารางที่7 : ตารางการทำงานเดือนพฤศจิกายน.....81
ตารางที่8 : ตารางการทำงานเดือนธันวาคม.....81
ตารางที่9 : ตารางการทำงานเดือนมกราคม.....82
ตารางที่10 : ตารางการทำงานเดือนกุมภาพันธ์.....82
ตารางที่11 : ตารางการทำงานเดือนมีนาคม.....83
ตารางที่12 : ตารางการทำงานเดือนเมษายน.....83
ตารางที่13 : ตารางการทำงานเดือนพฤษภาคม.....84
ตารางที่14 : ตารางการถ่ายทำ Q1.....85
ตารางที่15 : ตารางการถ่ายทำ Q2.....87
ตารางที่16 : ตารางการถ่ายทำ Q3.....89
ตารางที่17 : ตารางการถ่ายทำ Q4.....92
ตารางที่18 : ตารางการถ่ายทำ Q5.....93

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญ

เนื่องจากผู้กำกับภาพยนตร์เติบโตมาในครอบครัวที่มีคุณพ่อเป็นศิลปินและได้คลุกคลีอยู่กับแวดวงคนทำงานศิลปะมาโดยตลอด ทำให้มีความสนใจในศิลปะหลากหลายแขนง โดยผู้กำกับมองว่าศิลปะเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อความคิดของคน รวมถึงมีพลังมากพอที่จะช่วยขับเคลื่อนสังคมได้ เนื่องจากศิลปะเป็นหนึ่งในพื้นที่ที่ผู้คนสามารถแสดงความคิดเห็นและเกิดการถกเถียงอย่างสร้างสรรค์ได้ ทั้งนี้ปัจจัยต่างๆในสังคมไทยกลับไม่เอื้ออำนวยต่อการทำงานและคุณภาพชีวิตของศิลปินเหล่านั้น ทั้งปัจจัยด้านผู้สนับสนุนที่มีจำนวนน้อยและเฉพาะกลุ่มมาก โดยเฉพาะงานที่สะท้อนถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมก็มักขัดกับความต้องการและกรอบที่สังคมไทยกำหนดไว้ ทำให้เล็งเห็นว่ามีศิลปินที่พยายามต่อสู้เพื่อเสียงของตนเองและคนอื่นๆอยู่จำนวนมาก อีกทั้งสภาพความเป็นอยู่ของสังคมไทยในช่วงหลายปีที่ผ่านมาก็มีท่าทีว่าจะลำบากขึ้นเรื่อยๆ ทั้งด้านเศรษฐกิจและการเมือง ส่งผลให้พื้นที่ของผู้คนในวงการศิลปะก็ยิ่งลดน้อยลงตามไปด้วย ผู้กำกับจึงมีความสนใจและหวังเป็นอย่างยิ่งว่าหากศิลปะในสังคมไทยถูกให้ความสำคัญและได้รับแรงสนับสนุนจากทั้งภาครัฐและเอกชนมากกว่านี้

ต่อมาผู้กำกับมีโอกาสได้อ่านประวัติของศิลปินท่านหนึ่งซึ่งเป็นทั้งศิลปินแสดงสดและนักเคลื่อนไหว ทำให้ผู้กำกับมีความสนใจที่จะศึกษาและนำเสนอให้ผู้คนทั่วไปได้รู้จักศิลปะแขนงนี้มากขึ้น เนื่องจากศิลปะการแสดงสดนับเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่ค่อนข้างแปลกใหม่ในสังคมไทย ยังได้รับความสนใจน้อยและเป็นที่รู้จักเฉพาะกลุ่มมาก นอกจากนี้ศิลปะการแสดงสดยังมีความพิเศษและมีสเน่ห์จากการที่ศิลปินใช้ร่างกายของตนเองเป็นส่วนหนึ่งของผลงานโดยตรง อาจเทียบได้กับการใช้ร่างกายแทนผืนผ้าใบ ถ่ายทอดเรื่องราวหรือ ความสนใจอันปัจเจกของตนเข้ากับประสบการณ์อันเป็นสากลของมนุษย์ กระตุ้นให้ผู้ชมมุ่งความสนใจไปยังสิ่งที่เกิดขึ้นตรงหน้า

ณ ปัจจุบัน ซึ่งในการแสดงสดครั้งหนึ่งศิลปินหลายๆท่านต้องทุ่มเททั้งร่างกายและจิตใจในการทำงานประเภทนี้สูงมาก ในบางกรณี อาจบาดเจ็บหรือถึงขั้นเสียชีวิตได้ นอกจากนี้ทีมผู้สร้างภาพยนตร์ยังเล็งเห็นว่าศิลปะการแสดงสดนั้นก็ทรงพลังทั้งในแง่ของความรู้สึกขณะรับชม และ visual ที่ได้เห็น การหยิบยกงานศิลปะประเภทนี้มาเป็นส่วนหนึ่งในภาพยนตร์จึงมีความน่าสนใจ อีกทั้งยังสามารถ เล่นล้อกับความรู้สึกของผู้คนที่มีต่อสภาพสังคมในปัจจุบันได้ดี

จากที่ได้กล่าวไปข้างต้นว่าผู้กำกับมีความสนใจในประเด็นการให้คุณค่ากับศิลปะในสังคมไทย เมื่อได้ทำการปรึกษากันภายในทีม ก็พบว่าปัจจัยหลักหลายๆปัจจัยที่มีผลต่อสภาพความเป็นอยู่ของศิลปินและการให้ค่างานศิลปะล้วนแล้วแต่มาจากโครงสร้างทางสังคมไทย ซึ่งบ่อยครั้งก็มักจะไปเชื่อมโยงกับประเด็นทางการเมืองทั้งสิ้น นอกจากนี้ทีมสร้างเองก็มีความสนใจและให้ความสำคัญกับประเด็นทางการเมืองเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว โดยประเด็นที่รู้สึกสนใจเป็นพิเศษและเล็งเห็นว่ามีความเป็นไปได้ที่จะหยิบยกขึ้นมาเชื่อมโยงเข้าด้วยกันในภาพยนตร์เรื่องนี้คือประเด็นผู้สูญหายทางการเมือง เมื่อลองค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมเบื้องต้นพบว่าตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันยังคงมีผู้คนจำนวนมากที่สูญหายจากเหตุการณ์ทางการเมืองอย่างไม่ทราบสาเหตุ เช่น เหตุการณ์การสลายการชุมนุมที่สี่แยกราชประสงค์เมื่อปี พ.ศ. 2553 มีผู้สูญหายมากกว่า 50 ราย กระทั่งปัจจุบันก็ยังมีนักเคลื่อนไหวอีกหลายท่านที่ถูกทำให้สูญหายและยังไม่ได้รับความเป็นธรรม โดยทีมผู้สร้างมีความสนใจที่จะศึกษาและถ่ายทอดประเด็นดังกล่าวในด้านของผลกระทบที่มีต่อญาติ

หรือคนในครอบครัวของผู้สูญหาย ทั้งสภาพจิตใจ ความเป็นอยู่ และการเคลื่อนไหวต่างๆที่พวกเขาได้กระทำเพื่อเรียกร้องความยุติธรรมจากสังคม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถูกกดทับของศิลปินในสังคมไทย ในรูปแบบโรแมนติค-ดราม่า
2. เพื่อศึกษาแนวทางการนำเสนอแก่นความคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับอุดมการณ์ที่สุดโต่งนำมาซึ่งความสูญเสีย
3. เพื่อถ่ายทอดประเด็นผู้สูญหายทางการเมือง
4. เพื่อนำเสนอศิลปะแสดงสด (performance art)

วิธีการดำเนินงานการศึกษา / สร้างสรรค์

ใช้ระยะเวลาการดำเนินงานประมาณ 8 เดือน

โดยแบ่งการทำงานเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญในการกำหนดแนวทางของภาพยนตร์ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

1) การหาข้อมูล ศึกษางานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การค้นคว้าจากหนังสือ วารสาร งานวิจัย

สื่อต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ อินเตอร์เน็ต และการสัมภาษณ์ เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์ และนำไป ผลิตเป็นภาพยนตร์ต่อไป

2) การเขียนบทภาพยนตร์

2.1) กำหนดรูปแบบและวิธีการนำเสนอ

2.2) บันทึกบทสัมภาษณ์เชิงลึก

2.3) วิเคราะห์และพัฒนาบทภาพยนตร์

2.4) ปรับปรุงบท

3) การวางแผนผลิตภาพยนตร์

3.1) ศึกษาเนื้อหา

3.2) จัดหานักแสดงและสำรวจพื้นที่ถ่ายทำ

3.3) ประชุมทีมงานและวางแผนการผลิต

3.4) จัดทำงบประมาณ

3.5) การเตรียมงานศิลป์

2. ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ (Production)

1) การซ้อม

2) สร้างองค์ประกอบศิลป์

3) การถ่ายทำในสถานที่จริง

4) ตรวจสอบการถ่ายทำ

3. ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-Production)

1) การคัดเลือกภาพที่จะใช้ตัดต่อ

2) ตัดต่องานภาพยนตร์

3) ทำสีและเสียงภาพยนตร์

4) ฉายภาพยนตร์

ขอบเขตการออกแบบสร้างสรรค์

นำเสนอภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถูกกดทับของศิลปินในสังคมไทย ในรูปแบบ โรแมนติค-ดราม่า ความยาวของภาพยนตร์สั้นจะใช้เวลาไม่เกิน 30 นาที โดยมีหน้าที่ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ดังนี้

1. นางสาวปราชญา สัจจากุล ทำหน้าที่ กำกับภาพยนตร์ / เขียนบทภาพยนตร์ (Director / Screenwriter)
2. นายจงเจตน์ วาสนาวาทีกิจ ทำหน้าที่ อำนวยการสร้าง / ตัดต่อภาพยนตร์ (Producer / Editor)
3. นางสาวปทิตตา ประมวลสุข ทำหน้าที่ ผู้ช่วยผู้กำกับ / คัดเลือกนักแสดง (Assistant Director / Casting Director)
4. นายภูรินทร์ นุตคำแหง ทำหน้าที่ ผู้กำกับภาพ / ย้อมสีภาพยนตร์ (Director Of Photography / Colorist)
5. นางสาวประภัสสร สุพันธะ ทำหน้าที่ ผู้กำกับศิลป์ (Art Director)
6. นางสาวอำไพพันธ์ ขวัญเมือง ทำหน้าที่ ฉากและของประกอบฉาก (Set and Props Master)
7. นางสาวปิยะธิดา แก้วสิริ ทำหน้าที่ ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume Designer)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ความรู้ความเข้าใจจากการศึกษาและสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น แนวโรแมนติค - ดราม่า
2. เสริมสร้างความรู้ และตีแผ่ เผยแพร่ประเด็นการถูกกดทับของศิลปินในสังคมไทย และผลกระทบจากการถูกกดทับ เพื่อป้องกัน ไม่ให้เกิดการซ้ำรอยของเหตุการณ์เลวร้ายทางประวัติศาสตร์ที่เคยเกิดขึ้น และก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมไทยในปัจจุบัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวข้อง

ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ ทีมผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาพัฒนาในขั้นตอนการดำเนินการศึกษาและได้นำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

2.1 ข้อมูลการสร้างภาพยนตร์สั้นแนว ‘โรแมนติค ดราม่า’

2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ Performance Art (ศิลปะแสดงสด)

2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปินแสดงสดในประเทศไทย

2.4 ข้อมูลที่เกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างงานศิลปะในสังคมไทย

2.5 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการเมืองไทย

กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่เกี่ยวข้องกับการถูกกดทับของศิลปินในสังคมไทย เรื่อง Invisible Us นั้น มีความจำเป็นต้องศึกษาทั้ง 5 หัวข้ออย่างถี่ถ้วน เนื่องจากการสร้างบรรยากาศของสังคมไทยและตัวละครที่เป็นศิลปิน จำเป็นที่จะต้องทำความเข้าใจบริบทของสังคมที่ล้อมรอบอยู่

2.1 ข้อมูลการสร้างภาพยนตร์สั้นแนว ‘โรแมนติค ดราม่า’

ภาพยนตร์ประเภท โรแมนติค ดราม่า นั้นประกอบไปด้วยภาพยนตร์สองประเภทที่นำมาผสมรวมกัน โดยการที่จะทำความเข้าใจภาพยนตร์แนว โรแมนติค ดราม่า นั้น ต้องเข้าใจถึง ภาพยนตร์ 2 ประเภทที่เป็นพื้นฐานก่อน ดังนี้

1) ภาพยนตร์แนว โรแมนติค

ภาพยนตร์แนวโรแมนติค มักเกี่ยวข้องกับความรักในประเภทและรูปแบบต่างๆ ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างคนสองคน หรืออื่นๆ แก่นหลักของเนื้อเรื่องมักให้ความสำคัญกับความรักในรูปแบบต่างๆ ยกตัวอย่าง เช่น รักแรกพบ, รักต้องห้าม, รักคนที่อายุมากกว่า, รักแบบไม่หวังผลตอบแทน หรือ รักแบบหลงไหล เป็นต้น ซึ่งภาพยนตร์แนวโรแมนติคนั้น มักจะมี Protagonist หรือ ตัวละครหลัก 2 ตัวละคร ซึ่งก็คือคู่รักนั่นเอง

ภาพยนตร์แนวโรแมนติค สามารถแยกประเภทย่อยได้อีกมากมาย ยกตัวอย่างเช่น

1.1) Chick Flick ภาพยนตร์รักสำหรับเด็กสาวมัธยม

1.2) Romantic Comedy ภาพยนตร์รักอารมณ์ดี สอดแทรกความตลก สนุกสนานระหว่างเรื่อง

1.3) Romantic Fantasy ภาพยนตร์รักที่มีเนื้อหาเหนือจริง

1.4) Romatic Drama ภาพยนตร์รักที่มีเนื้อหาประเด็นจริงจัง มักเกี่ยวข้องกับชีวิตจริง

2) ภาพยนตร์แนว ดราม่า

ภาพยนตร์แนวดราม่า มักเกี่ยวข้องกับประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความเป็นจริงเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นประเด็นสังคม เหยียดผิว ปมปัญหาที่พบเจอได้ในชีวิตจริง จุดมุ่งหมายของภาพยนตร์ดราม่าคือสะท้อนภาพความจริงออกมาในรูปแบบของภาพยนตร์

ภาพยนตร์แนวดราม่า สามารถแยกประเภทย่อยได้อีกมากมาย ยกตัวอย่างเช่น

2.1) Biographical Drama ภาพยนตร์ชีวประวัติ

2.2) Historical Drama ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ต่างๆ

2.3) Melodrama ภาพยนตร์เมโลดราม่า

2.4) Drama Romantic ภาพยนตร์ดราม่าที่ผสมไปด้วยเรื่องราวของความรัก

2.1.1 ลักษณะภาพยนตร์แนว โรแมนติค-ดราม่า

จากการผสมผสานระหว่างภาพยนตร์สองแนว ได้ข้อสรุปว่า ภาพยนตร์แนวโรแมนติค-ดราม่า คือ ภาพยนตร์ที่กล่าวถึงประเด็นที่จริงจังและเกี่ยวข้องกับความรัก ในสัดส่วนที่เหมาะสม บางเรื่องอาจจะมีประเด็นความรักมากกว่า หรือบางเรื่องอาจจะมีประเด็นสังคมมากกว่า แต่ในภาพยนตร์แนว โรแมนติค-ดราม่า จะมีทั้งสององค์ประกอบดังกล่าวแน่นอน กล่าวคือ ภาพยนตร์แนว
โรแมนติค-ดราม่า มีจุดเด่นคือ การนำเสนอปัญหาที่เกิดขึ้นจริงๆ สะท้อนให้เห็นถึงความยากลำบากของความสัมพันธ์

2.1.2 ตัวอย่างภาพยนตร์แนว โรแมนติค-ดราม่า

- Aisling Walsh : Maudie (2016)



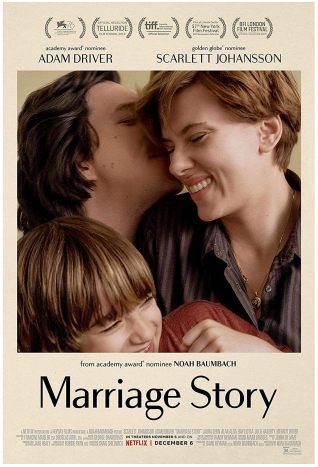
(ภาพประกอบที่ 1 : Maudie)

- James Cameron : Titanic (1997)



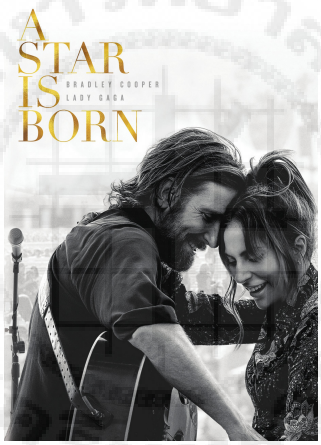
(ภาพประกอบที่ 2 : Titanic)

- Noah Baumbach : Marriage Story (2019)



(ภาพประกอบที่ 3 : Marriage Story)

- Bradley Cooper : A Star Is Born (2018)



(ภาพประกอบที่ 4 : A star is born)

- **ภาพยนตร์ไทย : คู่กรรม , มนตร์รักทรานซิสเตอร์ , รักแห่งสยาม**



(ภาพประกอบที่ 5 : ภาพยนตร์ไทยแนวโรแมนติค-ดราม่า)

2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ Performance Art (ศิลปะแสดงสด)

2.2.1 ความหมายของ Performance Art

“ศิลปะแสดง", "ศิลปะแสดงสด" หรือ "ศิลปะสื่อแสดง" คือคำที่พยายามถอดความมาจากศัพท์ศิลปะในตะวันตก คำว่า performance art

ศิลปะที่ปรากฏในชื่อนี้เริ่มขึ้นตั้งแต่ปลายคริสต์ทศวรรษที่ 1960 ในวงการศิลปะนานาชาติ ปลายคริสต์ทศวรรษ 1970 กลายเป็นที่นิยมมากสำหรับกิจกรรมศิลปะต่างๆ ที่นำเสนอต่อหน้าคนดูแบบสดๆ มีการรวมเอา ดนตรี นาฏศิลป์ กวี ละคร และวิดีโอ เข้ามาอยู่ในการแสดงด้วย คำนี้ยังเรียกศิลปะที่ใช้การแสดงสดอย่าง live art, body art, happenings, actions

Performance art หรือ ศิลปะแสดงสด เกิดจากการที่ศิลปินต้องการสื่อสารกับคนดูโดยตรง มากไปกว่าที่จิตรกรรมและประติมากรรมสามารถทำได้ ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปินในสายทัศนศิลป์หลายคน เช่น John Cage (Dada artist) , และ Jackson Pollock

ในตอนแรก มักจะเป็นกิจกรรมในแนวคิดของกลุ่ม conceptual ซึ่งไม่มีลักษณะที่เป็นละครเวทีหรือนาฏศิลป์ มักจะทำในแกลเลอรี่และพื้นที่สาธารณะ ความยาวของการแสดงมีตั้งแต่ไม่กี่นาทีไปจนถึงยาวนานเป็นวันๆ และมักจะทำเพียงครั้งเดียวไม่ค่อยทำซ้ำอีก

ศิลปินรุ่นที่สองเริ่มมีบทบาทในปลายคริสต์ทศวรรษ 1970 โดยปฏิเสธความเคร่งครัดของศิลปะแนว conceptual ทำให้งานเริ่มไปปรากฏให้เห็นในโรงละคร และ ไนต์คลับ ในรูปของดนตรี หรือ ตลกเดี่ยว หรือบางทีก็อยู่ในรูปของวิดีโอหรือภาพยนตร์ ผลงานบางชิ้นอาจถูกเทียบเคียงหรือได้กลายเป็นนาฏลีลา ละคร หรือดนตรีแบบหัวก้าวหน้า avant-garde

ในคริสต์ทศวรรษที่ 1980 ได้เกิดศิลปินที่มีความสามารถอย่างยอดเยี่ยมหลายคนที่ทำ performance ในลักษณะ "ผสมและข้ามสาขา" คือ เก่งทั้งในสาขาการแสดงแบบ performing art และสาขา visual art เช่น Laurie Anderson, David Byrne, Ann Magnuson, Robert Wilson เป็นต้น ศิลปิน performance หลายคนทำงานทั้งแบบ performance และก็สร้างงานในสื่ออื่นด้วย ไม่ว่าจะเป็นจิตรกรรมหรือ ประติมากรรม เช่นเดียวกับศิลปินที่ทำงานจิตรกรรมและประติมากรรมเป็นหลัก ก็อาจจะทำงาน performance ได้ด้วยเหมือนกัน งาน performance จึงเป็นเหมือนเครื่องมือหรือสื่ออีกทางเลือกหนึ่งสำหรับการแสดงออก (จากสยามเก่า สู่ ไทยใหม่,2545)

2.2.2 ความแตกต่างระหว่าง Performance Art กับ Performing Art

ความหมายโดยรวมเป็นเครื่องมือที่ศิลปินหรือผู้สร้างสรรค์ใช้เป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดของตัวเอง เพื่อถ่ายทอดให้บุคคลอื่นได้เข้าใจ/รับรู้ถึงสิ่งที่ต้องการจะแสดงออก กลวิธีที่ใช้คือเอาการแสดงมาสื่อความหมายทางศิลปะ ไม่ว่าจะใช้การจัดวางภาพบนเวที การใช้นักแสดงเล่นเป็นตัวละครสมมุติต่างๆ บางทีก็ออกมาในรูปของการแสดงสั้นๆ ที่สามารถกระทบความรู้สึกของผู้ชมโดยที่ไม่จำเป็นต้องเสนอเรื่องราวใดๆ การสื่อสารที่ปรากฏจะเป็นในแบบรูปธรรม อารมณ์ความรู้สึกแม้จะอยู่ในรูปลักษณะที่เป็นนามธรรมก็จริง แต่ผู้ชมทั่วๆ ไปสื่อสัมผัสได้โดยตรงจากผู้แสดง

PERFORMANCE ART

คือ การแสดงที่มีการใช้ร่างกายของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานเป็นตัวกลางในการสื่อสารกับผู้ชมโดยไม่ผ่านการซักซ้อมมาก่อน เป็นการแสดงสด ณ ช่วงเวลานั้น และจบลง ณ ที่ตรงนั้น โดยไม่จำเป็นต้องมีเรื่องราวต่อกันก็ได้ มีจุดมุ่งหมายในการสื่อสารเข้าถึงอารมณ์ของผู้ชมโดยตรง

PERFORMING ART

เป็นการแสดงสดต่อหน้าผู้ชมเช่นกัน แต่แสดงเป็นเรื่องราว มีการซักซ้อม ทั้งมีการแสดงตามขนบแบบแผน มีการประยุกต์เปลี่ยนแปลง และการแสดงร่วมสมัย มีจุดมุ่งหมายเพื่อความงาม ความบันเทิงและ/หรือเป็นงานแสดงที่ก่อให้เกิดการคิด วิพากษ์ นำสู่การพัฒนาและเปลี่ยนแปลงสังคม

จะพบว่าแม้ว่างาน "Performance Arts" จะใช้การแสดงเป็นสื่อในการสร้างงาน ในขณะเดียวกัน คนสร้างสรรค์งานละครอย่าง Performing Arts ก็ได้แรงบันดาลใจจากงาน Performance Arts อยู่เหมือนกัน ในปัจจุบันทางศิลปะทั้งสองอย่างนี้ อยู่ปะปนกันจนแทบแยกกันไม่ได้ เพราะปลายทางคือมีจุดมุ่งหมายเดียวกันต้องการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกไปสู่ผู้ชม นั้นคือความตั้งใจที่สำเร็จอย่างสมบูรณ์

2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปินแสดงสดในประเทศไทย

ศิลปินแสดงสดในประเทศไทยมีหลากหลายแขนง ประเด็นที่พูดถึงจะหลากหลายไปตามแต่ศิลปินแต่ละคน แต่แขนงที่จะขอพูดถึงเป็นหลักคือ ศิลปะและศิลปินแสดงสดเพื่อการเคลื่อนไหวทางการเมือง

2.3.1 ศิลปะเพื่อการเคลื่อนไหวทางการเมือง (Social Activist Art)

ศิลปะเพื่อการเคลื่อนไหวทางการเมือง เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “ศิลปะประท้วง” (Protest Art) หมายถึง ศิลปะในลักษณะที่เป็นการเคลื่อนไหวทางสังคมการเมือง (Sociopolitical Movements) สืบทอดแนวทางจากลัทธิแนวความคิดสรุป (Conceptualism) และลัทธิหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) นำมาผสมผสานรูปแบบการเคลื่อนไหวทางการเมืองของภาคประชาชน โดยมุ่งเน้นการนำเสนอเพื่อให้เกิดความเท่าเทียมในด้านต่างๆของสังคม เช่น ปัญหาสภาพแวดล้อม การแบ่งแยกทางเพศ (Sexism) คนไร้ที่อยู่อาศัย วิกฤตการณ์เกี่ยวกับโรค เอดส์ ฯลฯ โดยส่วนใหญ่นิยมนำเสนอในรูปโครงการ (Project) และกิจกรรม (Activity) ที่ศิลปินสร้างสรรค์ขึ้น แบบเฉพาะกลุ่มในพื้นที่สาธารณะหรือชุมชนอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งการใช้สื่อเพื่อการ เคลื่อนไหวที่พัฒนาการก้าว ล้ำไปตามยุคสมัยของการติดต่อสื่อสารในโลกเครือข่ายไร้สาย

โดยศิลปะเพื่อการเคลื่อนไหวทางการเมืองในไทยได้พัฒนาจากกระแสต่อต้านสงครามของนักศึกษาในอเมริกาที่ส่งอิทธิพลมาสู่นิสิตนักศึกษาในประเทศไทยสมัยเหตุการณ์ 14 ตุลาคม พ.ศ. 2516 ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจของศิลปินที่ยึดปฏิบัติตามแนวคิดศิลปะเพื่อชีวิตและสัจสังคม-นิยมที่แพร่หลายในขณะนั้น ผนวกกับอิทธิพลการรวมกลุ่มสร้างสรรค์จากศิลปินตะวันตก และผลจากเหตุการณ์ประวัติศาสตร์การเมืองการปกครองครั้งสำคัญต่างๆของไทย ก่อให้เกิดศิลปินส่วนหนึ่งที่สร้างสรรค์ศิลปะเพื่อการเคลื่อนไหวทางการเมืองขึ้นตั้งแต่หลังเหตุการณ์ปี 2516 และสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งมีลักษณะแตกต่างไปจากฝั่งตะวันตกที่ศิลปินไทยมักนิยมสร้างสรรค์ในแนวทางศิลปะสมัยใหม่ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเข้าร่วมเคลื่อนไหวในเหตุการณ์ทางการเมืองครั้งสำคัญ เช่น แนวร่วมศิลปินแห่งประเทศไทย และศิลปินกลุ่มธรรม กลุ่มศิลปินไทยเสรีชนและเครือข่ายเดือนตุลาฯ เป็นต้น

2.3.2 ศิลปินนักเคลื่อนไหวทางการเมือง (Social Activist Artist)

2.3.2.1 จิตติมา ผลเสวก

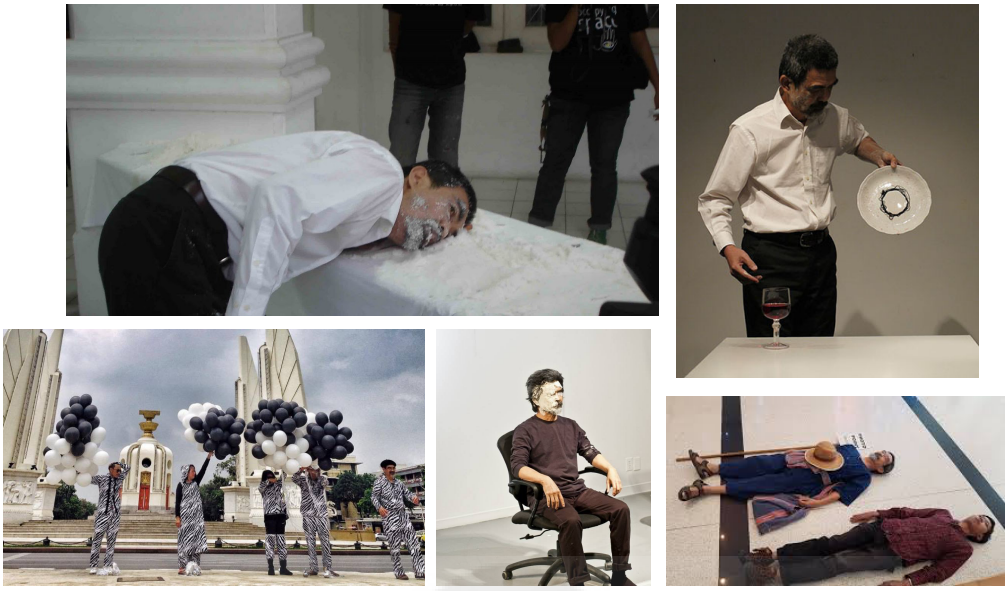
เป็นศิลปินแสดงสด (performance artist) นักเขียนบทสารคดี และนักเขียนอิสระ จิตติมาได้เริ่มต้นทำงานศิลปะการแสดงสดครั้งแรกจากการชักชวนของสามี (ไพศาล เปลี่ยนบางช้าง) และรุ่นพี่ที่สนิทสนมอย่าง จุมพล อภิสุข ก่อนจะหันมาเดินหน้าทำการแสดงสดเรื่อยมา โดยผลงานส่วนใหญ่ของจิตติมาจะเป็นการใช้ศิลปะสะท้อนความไม่เป็นธรรมของผู้มีอำนาจและนักลงทุนที่รินรอนสิทธิของผู้คนชายขอบและชาวบ้านในชุมชนเล็กๆ เช่น วิกฤตลักลอบตัดไม้ทำลายป่าและขุดดินภายในรั้วสถาบัน ปัญหาการริดรอนพื้นที่ของชาวประมง การริดรอนสิทธิเสรีภาพของชาวบ้านริมฝั่งแม่น้ำโขง เป็นต้น นอกจากนี้เธอยังเป็นหนึ่งในศิลปินที่เข้าร่วมกิจกรรมทางการเมืองที่เกี่ยวข้องกับการเรียกร้องประชาธิปไตยอย่างสม่ำเสมอ และมักเดินสายไปเข้าร่วมการชุมนุมเพื่อสังคมทุกครั้งที่มีโอกาส



(ภาพประกอบที่ 6 : คุณจิตติมา ผลเสวก)

2.3.2.2 จุมพล อภิสุข

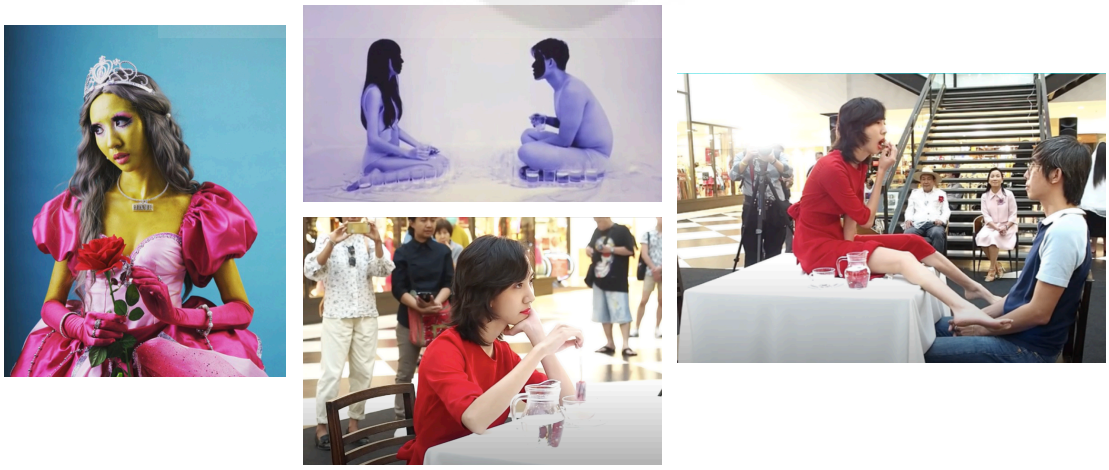
เป็นศิลปินที่ทำงานศิลปะการแสดงสด (performance art) และงานศิลปะจัดวาง (installation art) โดยจุมพลนับเป็นศิลปินไทยท่านแรกๆที่ได้บุกเบิกศิลปะการแสดงสดในประเทศไทย และยังคงทำงานศิลปะแขนงนี้มาอย่างต่อเนื่องกว่า 200 ครั้งในหลากหลายประเทศทั่วโลกนับตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2529 จนถึงปัจจุบัน จุมพลนับเป็นศิลปินอาวุโสของวงการศิลปะไทยท่านหนึ่งที่เป็นที่รู้จักอย่างมากในเรื่องการเคลื่อนไหวเพื่อเรียกร้องสิทธิและเป็นกระบอกเสียงในด้านต่างๆ เช่น การรณรงค์เรื่องโรคเอดส์ สิทธิมนุษยชน และประชาธิปไตย การทำงานกับมูลนิธิส่งเสริมโอกาสผู้หญิง (มูลนิธิเอ็มพาวเวอร์) ซึ่งก่อตั้งโดยภรรยาของเขา (จันทวิภา อภิสุข) ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2528 ซึ่งเป็นมูลนิธิที่สนับสนุนงานออกแบบและการแสดงออกในเชิงศิลปะเพื่อพัฒนาและให้ความรู้กับพนักงานขายบริการในประเทศไทยให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี มีความเข้าใจและรู้เท่าทันโรคเอดส์ เขายังเป็นแกนหลักของเครือข่ายศิลปิน เรียกร้องการก่อตั้งหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2539 นอกจากนี้เขายังเป็นหนึ่งในกรรมการมูลนิธิหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2553 จนถึงปัจจุบัน และถือเป็นแกนนำในการจัดแสดงงานศิลปะแขนงต่างๆทั้งในไทยและประเทศอื่นๆในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อีกด้วย



(ภาพประกอบที่ 7 : คุณจุมพล อภิสุข)

2.3.2.3 มะลิวัลย์ ทรายหงษ์

เป็นศิลปินแสดงสด (performance artist) จิตรกร และนักศึกษา โดยปัจจุบันมะลิวัลย์กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาโท ซึ่งสาขาที่มะลิวัลย์ศึกษาอยู่ก็ทำให้เธอได้รู้จักกับศิลปะการแสดงสด ทำให้เธอเกิดความสนใจและได้ทำการแสดงสดเรื่อยมานับตั้งแต่นั้น มะลิวัลย์ได้เล่าว่าเธอเติบโตมาในครอบครัวแม่เลี้ยงเดี่ยวเนื่องจากพ่อแม่หย่าร้างกันตั้งแต่เธอยังเด็ก อีกทั้งยังเคยถูกกดขี่ทางเพศจากคนรอบข้าง ทำให้ผลงานส่วนใหญ่ของเธอมักจะพูดถึงประเด็นความเท่าเทียมทางเพศ สิทธิสตรี และตั้งคำถามกับชุดความคิดแบบปิตาธิปไตยในสังคมชายเป็นใหญ่ เช่น ผลงานชื่อ “ชาค่ะ” ที่ว่าด้วยความเชื่อและวัฒนธรรมที่สร้างให้ผู้หญิงถูกจำนนให้เป็นทาสของผู้ชาย การแบ่งชั้นแบบไม่สมเหตุสมผลอันเกิดจากอำนาจปิตาธิปไตย เป็นต้น นอกจากนี้มะลิวัลยังเป็นหนึ่งในศิลปินที่เข้าร่วมกลุ่ม “เชียงใหม่ Perfomance Art” อีกด้วย



(ภาพประกอบที่ 8 : คุณมะลิวัลย์ ทรายหงษ์)

2.4 ข้อมูลที่เกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างงานศิลปะในสังคมไทย

ปัจจัยหลักที่จะพูดถึงไม่ได้คือปัญหาเชิงโครงสร้างที่มีผลต่อศิลปะสังคมไทย อ้างอิงจากรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 มาตรา 69 รัฐพึงจัดให้มีและส่งเสริมการวิจัยและพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและศิลปวิทยาการแขนงต่างๆ ให้เกิดความรู้ การพัฒนา และนวัตกรรม เพื่อความเข้มแข็งของสังคม และเสริมสร้างความสามารถของคนในชาติ และ จากพระราชบัญญัติการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ การวิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. 2562 มาตรา ๕ รัฐต้องให้การส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การวิจัยและนวัตกรรม และศิลปวิทยาการแขนงต่าง ๆ ของประเทศทั้งระบบ เพื่อสร้างความรู้นำไปใช้ กำหนดนโยบายสาธารณะ และการพัฒนางานวิจัยและนวัตกรรมให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจและประโยชน์ ทางสังคม ความมั่นคง และสิ่งแวดล้อม โดยดำเนินการ ดังต่อไปนี้

(๑) กำหนดนโยบาย ยุทธศาสตร์ และแผนด้านวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมของประเทศ ให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ แผนแม่บท และแผนอื่น รวมทั้งนโยบายของรัฐบาล

(๒) จัดสรรงบประมาณเพื่อการพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การวิจัยและนวัตกรรม ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการและความจำเป็นของหน่วยงานของรัฐในระบบวิจัยและนวัตกรรม

(๓) จัดให้มีโครงสร้างพื้นฐานเพื่อการพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การวิจัยและนวัตกรรม และโครงสร้างพื้นฐานด้านคุณภาพที่เพียงพอ

(๔) จัดให้มีกลไกและมาตรการสนับสนุน อ านวยความสะดวกแก่การวิจัยและนวัตกรรม และ การให้สิทธิประโยชน์และแรงจูงใจที่เหมาะสมแก่การพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การวิจัยและนวัตกรรม

(๕) สนับสนุนและช่วยเหลือการจดทะเบียนสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา

(๖) สนับสนุนการมีส่วนร่วมและการใช้ประโยชน์จากผลงานวิจัยและนวัตกรรมโดยภาครัฐ ภาคเอกชน ชุมชน และภาคประชาสังคม

(๗) ส่งเสริมและสนับสนุนการผลิตและพัฒนาบุคลากรที่มีคุณภาพ

(๘) ปรับปรุงกฎหมาย กฎ ข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งจัดให้มีกฎหมายใหม่เพื่อเอื้อต่อ การพัฒนาวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การวิจัยและนวัตกรรม

(๙) ส่งเสริมวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การวิจัยและนวัตกรรมในสาขาใหม่ให้ทันกับพัฒนาการ ของวิทยาการในโลก

โดยจากการสำรวจงบประมาณแผ่นดินปี พ.ศ. 2563 กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม ได้รับเงินจากการแบ่งงบประมาณแผ่นดินมากที่สุดเป็นลำดับที่ 9 เป็นจำนวนเงิน 140,444.5 ล้านบาท ในขณะที่ กระทรวงวัฒนธรรม ได้รับเงินจากการแบ่งงบประมาณแผ่นดินมากที่สุดเป็นลำดับที่ 26 เป็นจำนวนเงิน 8,569.7 ล้านบาท

โดยทั้งสองกระทรวงอยู่ภายใต้รัฐธรรมนูญและพระราชบัญญัติเดียวกัน แต่ได้รับการสนับสนุนไม่เท่ากัน แสดงให้เห็นถึงความเหลื่อมหล้ำในสังคมไม่เพียงแค่ในสังคมของประชาชนทั่วไป แต่ยังรวมไปถึงการเข้าถึงวัฒนธรรมต่างๆในระดับโครงสร้างของประเทศอีกด้วย

อีกทั้งแนวคิดที่ประชาชนนั้นไม่มีเวลาให้กับสิ่งจรรโลงใจ เพราะปากท้องและชีวิตความเป็นอยู่ยังคงประสบความยากลำบากนั้น ประชาชนในประเทศส่วนใหญ่เป็นชนชั้นแรงงาน และชนชั้นกลาง ที่ยังต้องทำงานหนัก หาเช้ากินค่ำ การแบ่งเวลาไปใช้กับการเสพงานศิลป์คงไม่คุ้มค่ามากนัก เมื่อต้องแลกกับเวลาพักผ่อนอันน้อยนิด หรือเงินรายวันที่

ต้องเสียไป

โดยสรุปคือปัญหาหลักของการสร้างงานรวมถึงการให้คุณค่าของงานศิลปะแขนงต่างๆในสังคมไทยนั้นได้รับผลกระทบส่วนมากจากปัญหาเชิงโครงสร้างที่ไม่ผลักดันและสนับสนุนทางด้านวัฒนธรรมเท่าที่ควร อีกทั้งปัญหาเศรษฐกิจที่ส่งผลกระทบต่อแนวคิดและวิธีการใช้ชีวิตของประชาชนในประเทศ ที่มองข้ามงานศิลปะแขนงต่างๆเพียงเพราะมีความคิดว่าสิ่งเหล่านี้ ไม่จำเป็นต่อวิถีชีวิตของตน

2.5 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการเมืองไทย

ศิลปะเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่คงอยู่และวนเวียนอยู่กับการเมืองไทยมาช้านาน จะเห็นได้จากการแสดงออกทางการเมืองหลายๆอย่างที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ของการเมืองไทย ศิลปะถูกใช้เป็นเครื่องมือในการแสดงจุดยืนทางการเมือง ตอบสนองอุดมการณ์ทางการเมืองที่ตัวเองยึดถือ เห็นได้จากกิจกรรมทางการเมืองที่ผ่านๆมา ได้สะท้อนมุมมองต่ออำนาจรัฐ อาจพูดได้ว่าเพราะศิลปะมีความยืดหยุ่น ชวนให้เกิดการตีความ และทำงานกับความรู้สึกในแบบที่งานตัวอักษรในวิจัยหรือตำราวิชาการทำไม่ได้ ยิ่งในภาวะที่ความจริงถูกปิดกั้น บางสิ่งที่ควรพูด ก็กลับกลายเป็นว่าไม่สามารถที่จะพูดได้ ดังนั้นศิลปะจึงกลายเป็นสิ่งที่ถูกนำมาใช้ในการถ่ายทอดความรู้สึกออกมา

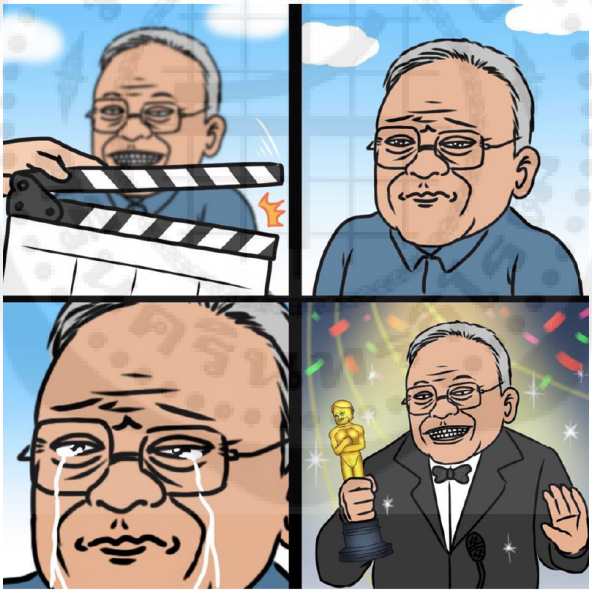
โดยจะขอพูดถึงศิลปินที่มีความเคลื่อนไหวกับทางการเมือง และใช้ศิลปะเพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียกร้องทางการเมือง คุณวสันต์ สิทธิเขตต์ ศิลปินหลากหลายแขนงที่เคยก่อตั้งพรรคการเมือง ‘พรรคศิลปิน’ เพื่อขับไล่ระบอบทักษิณในช่วงปี พ.ศ. 2548 โดยในปี พ.ศ. 2561 คุณวสันต์ ได้นำนิทรรศการ I AM YOU ซึ่งเป็นนิทรรศการที่เสียดสีสังคมและวิพากย์วิจารณ์ความเป็นอยู่ในสังคมไทยออกมาตีแผ่ให้เห็นถึงปัญหาต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพวาด กวีนิพนธ์ และงานเพอร์ฟอร์แมนซ์หรือการแสดงสดร่วมอีกด้วย โดยคุณวสันต์ ได้กล่าวถึงนิทรรศการ I AM YOU ว่า ‘ในปี 2534 ผมจัดแสดงงานชื่อ ‘นิรยกถา’ คอนเซปต์คือนรกปัจจุบัน เป็นงานวิจารณ์กลุ่มอาชีพต่างๆ ทหาร ตำรวจ ศิลปิน หมอ ครู พระ กรรมกร ใครมีอาชีพอะไรก็ตาม แต่ถ้าคุณละเลยหน้าที่ที่จะมาดูและรักษาโลกนี้ก็เท่ากับว่าคุณตกนรกตอนนั้นคนก็มองว่าผมก็ได้แต่วิจารณ์สังคม วิจารณ์คนอื่น ผมก็เลยมาทำงานชุด I AM YOU ในปี 2536 เพื่อที่จะบอกว่าจริงๆ ผมก็คือคุณ ผมเป็นผู้ถูกกระทำ ผมเป็นผู้หญิงโสเภณีที่ถูกฆ่าตายบนโรงพัก ผมเป็นเด็กคนใช้ที่ถูกทำร้ายโดยนายจ้าง ผมเป็นทหารที่ฉีกรัฐธรรมนูญทิ้งและร่างรัฐธรรมนูญไดโนเสาร์ขึ้นมา ผมเป็นนักการเมืองที่ขี้รดหัวประชาชนและกินโยนีประชาชนเป็นอาหารมื้อเช้า คราวนี้พอกลับมาคิดว่าจะรวมงานของตัวเองอีกครั้งในรอบ 40 ปี ก็เลยตั้งคำถามกับตัวเองว่าจริงๆ แล้วตัวผมคืออะไร ตัวผมคือการมีชีวิตร่วมกับคนอื่น งานศิลปะของผมก็คือการบันทึกชีวิต ความคิด ทัศนคติ และสติปัญญาที่มองชีวิต สังคม และโลกใบนี้ ดังนั้นผมจึงไม่ใช่ใครอื่น เพราะผมคือคุณ’

อีกหนึ่งศิลปินที่มีส่วนร่วมในการก่อตั้ง พรรคศิลปิน ก็คือคุณมานิต ศรีวานิชภูมิ เจ้าของผลงาน ‘Pink Man’ ชุดภาพถ่ายของตัวละครชายวัยกลางคน สวมใส่เสื้อสูทสีชมพู ไปปรากฏในสถานที่หรือเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์และการเมืองไทย โดยหนึ่งในภาพที่โด่งดังที่สุดคือภาพที่ไปปรากฏอยู่ในเหตุการณ์ 6 ตุลาคม พ.ศ. 2519 โดยมานิตมีจุดมุ่งหมายที่จะเสียดสีผู้คนในสังคมบริโภค ด้วยการสร้างตัวละครที่เข็นรถเข็นสีชมพูไปตามสถานที่ต่างๆ อันเป็นสัญลักษณ์ของวัฒนธรรมบริโภคนิยมและทุนนิยม โดยพิงค์แมนไม่เพียงแต่ไปปรากฏในเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ของไทยเท่านั้น เขายังคงไปปรากฏอยู่กับประวัติศาสตร์โลกและสถานการณ์ต่างๆอีกด้วย



(ภาพประกอบที่ 9 : Pink Man)

หรือจะเป็นวัฒนธรรมสมัยใหม่ในยุคออนไลน์อย่าง ‘ไข่แมว’ เพจเฟสบุ๊คการ์ตูนล้อเลียนการเมืองด้วยอารมณ์เสียดสีและทันข่าวทันเหตุการณ์ เป็นหนึ่งในศิลปินในยุคใหม่ที่มีอิทธิพลในโลกออนไลน์ในปัจจุบัน เป็นหนึ่งในการสะท้อนถึงการเลือกใช้ศิลปะในการสื่อสารและกระจายข่าวสารทางการเมืองได้เป็นอย่างดี



(ภาพประกอบที่ 10 : ไข่แมว)

อีกหนึ่งตัวอย่างที่นำมานำเสนอไม่ใช่ศิลปินแต่อย่างใด แต่คือผู้สูญเสียจากเหตุการณ์ทางการเมือง คุณพะเยาว์ อัคฮาด มารดาของพยาบาล กมนเกด อัคฮาด ที่เสียชีวิตในเหตุการณ์การสลายการชุมนุม เมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม พ.ศ. 2553 โดยคุณพะเยาว์ได้ร่วมแสดงในการแสดงชุด **#99DEAD ละครรำลึกสลายชุมนุมเมษา-พฤษภา 53 และ** ได้ให้สัมภาษณ์ถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่สนใจการเมืองไว้ว่า “เขามีความกล้ามากกว่าคนรุ่นเรา เขากล้าที่จะเปิดประเด็นว่ามันต้องเป็นอย่างนี้สิ 12345 ไล่กันไปประเทศไทยมีปัญหาตรงไหนต้องมีการเปลี่ยนแปลงต้องมีการปรับโครงสร้าง ซึ่งเราอึ้งมากกับเด็กรุ่นใหม่ และเราก็ดีใจ ที่เขาไม่เหมือนกับคนรุ่นเราที่ถูกดหัวเอาไว้ในกะลาแต่รุ่นเขามันเปิด เขาไม่ยอมให้เอาอนาคตของพวกเขามาปู้ยี้ปู้ยำ เขาเลือกอนาคตของเขาเองนี่คือสิ่งที่แม่ดีใจ”



(ภาพประกอบที่ 11 : คุณพะเยาว์ อัคฮาด)



(ภาพประกอบที่ 12 : การแสดงละครชุด #99DEAD)

บทที่ 3

การพัฒนางานสร้างสรรค์

3.1 Pre-Production

3.1.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

อย่างที่ได้กล่าวไปในตอนแรกว่าผู้กำกับได้แรงบันดาลใจตั้งตนส่วนหนึ่งมาจากชีวิตจริงของตนเอง จากความรู้สึกที่มีต่อชีวิตของคุณพ่อที่เป็นศิลปิน และได้เล็งเห็นว่าพื้นที่ในการแสดงออกของศิลปินในสังคมไทยนั้นมีอยู่น้อยและเกิดขึ้นในวงแคบ ทั้งนี้ผู้กำกับยังได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับชีวิตของศิลปินไทยท่านอื่นๆผ่านทางสื่อออนไลน์ ทั้งจากเพจและบทความตามเว็ปไซต์ต่างๆ จนกระทั่งได้เจอเข้ากับบทสัมภาษณ์เชิงลึกของคุณ ‘จิตติมา ผลเสวก’ ซึ่งเล่าถึงเรื่องราวชีวิตของตัวเธอเองกับสามี โดยทั้งสองท่านเป็นศิลปินการแสดงสด และทำงานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียกร้องเพื่อสังคม ทำให้ผู้กำกับรู้สึกสนใจเป็นอย่างมากและตัดสินใจหาช่องทางติดต่อเพื่อพูดคุยกับคุณจิตติมาโดยตรง ต่อมาจึงได้มีการหยิบยกเอาองค์ประกอบต่างๆซึ่งอ้างอิงมาจากชีวิตของจิตติมามาเป็นส่วนหนึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้ ทั้งประเด็นความรักระหว่างคู่สามีภรรยา และการทำศิลปะการแสดงสด

ในเวลาต่อมาสมาชิกภายในกลุ่มได้มีการพูดคุยกันและเกิดไอเดียที่จะนำเอาประเด็นทางการเมืองเข้ามาเป็นตัวชูโรงในงานชิ้นนี้ โดยแรงบันดาลใจหลักนั้นมาจากสถานการณ์ความไม่สงบในสังคมไทย สำหรับผู้กำกับการเมืองนั้นมีบทบาทต่อทุกๆองค์ประกอบในการใช้ชีวิต ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าอิทธิพลหลักที่ส่งผลต่อการถูกปิดกั้นทางความคิดของศิลปินเกิดจากปัจจัยทางการเมืองทั้งสิ้น และปัญหาทางโครงสร้างนี้ยังคงเกิดขึ้นต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน จะเห็นได้ว่าในช่วง 1-2 ปีให้หลังนี้มีกลุ่มคนจำนวนมากที่ออกมาเคลื่อนไหวในประเด็นทางการเมืองโดยเฉพาะกลุ่มคนหนุ่มสาว ทั้งนี้ก็มีผู้คนจำนวนไม่น้อยที่ถูกกระทำอย่างโหดเหี้ยมจากแสดงออกทางการเมืองเหล่านั้น หนึ่งในประเด็นที่สมาชิกภายในกลุ่มและคนวัยหนุ่มสาวอีกจำนวนมากให้ความสนใจคือประเด็นการถูกบังคับให้สูญหาย (การอุ้มหาย) จึงได้ทำการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมในประเด็นดังกล่าวและต่อยอดผลงานจนกลายเป็นภาพยนตร์เรื่อง Invisible Us

3.1.2 Theme

อุดมการณ์ที่สุดโต่งนำมาซึ่งความสูญเสีย

3.1.3 Plot

เรื่องราวของ ‘กร’ ศิลปินที่พยายามหาทางเรียกร้องความเป็นธรรมให้กับพี่ชายผู้สูญหายจากเหตุการณ์ทางการเมืองในปี พ.ศ. 2553 ร่วมกับ ‘รินทร์’ ภรรยาของเขา โดยหลังจากการหายตัวไปของพี่ชายกรมักจะมีอาการนอนไม่หลับและฝันประหลาดๆอยู่บ่อยครั้ง กระทั่งคืนหนึ่งหลังจากตื่นขึ้นจากฝันร้ายเขาก็ได้เกิดไอเดียบางอย่าง กรและรินทร์จึงได้ทำการแสดงสดขึ้น แต่แล้วหลังจากการแสดงสดในครั้งนั้นกรก็พบว่ารินทร์ได้หายตัวไป

3.1.4 Script

บทภาพยนตร์สั้นเรื่อง Invisible Us

Scene 1 - ภายนอก / สถานที่แสดงสด / กลางวัน

พื้นดินตลบไปด้วยเศษฝุ่นและขี้เถ้า กองไฟที่มอดลงค่อยๆดับสนิทด้วยแรงลม กรและริณทร์ทยอยเก็บกวาดซากของหุ่นที่ถูกเผาไหม้ พวกเขาเปิดถุงกระสอบใบใหญ่ออก ก่อนจะเก็บอุปกรณ์ต่างๆลงไปในนั้น ริณทร์หันไปแตะบ่ากรเธอยิ้มให้เขาเล็กน้อย กรหันมามองริณทร์ เขาเอื้อมมือข้างหนึ่งมาแตะมือของริณทร์ก่อนจะหันไปเก็บของต่อ ริณทร์ที่กำลังเอื้อมเก็บของได้ละสายตาจากถุงตรงหน้าไปยังสิ่งแปลกปลอมบางอย่าง ที่อยู่ห่างออกไป ริณทร์นิ่งมองสิ่งนั้นด้วยความรู้สึกแปลกประหลาด

Cut to title

Scene 2 - ภายนอก / งานรำลึก / พลบค่ำ

ฝูงชนจำนวนหนึ่งยืนรายล้อมกันท่ามกลางแสงเทียนด้วยความสงบนิ่ง หนึ่งในนั้นเป็นหญิงวัยกลางคนที่ยืนถือรูปผู้สูญหาย ใบหน้าของเธอเรียบนิ่งไม่แสดงอารมณ์ใดใด ในขณะที่ชายชราอีกคนที่ยืนอยู่ในวงนั้นกำลังสะอื้นอย่างหนัก ในมือของเขาไม่มีอะไรนอกเสียจากทิชชู่ที่ชุ่มไปด้วยน้ำตา ผู้คนภายในงานทยอยเดินเข้ามาวางดอกไม้ลงข้างๆรูปภาพของผู้ล่วงลับ กรยื่นมือไปจุดเทียนที่เหลืออยู่ทีละด้ามจนครบก่อนจะค่อยๆลุกขึ้น

Cut to 2553

Scene 3 - ภายนอก / ระเบียงห้อง / กลางคืน

บุหรี่ในมือของกรถูกยกขึ้นมาสูบ ริณทร์ที่ยืนอยู่ข้างๆมองสีหน้าครุ่นเครียดของสามีด้วยความเป็นห่วง

กร

ไม่คืบหน้าเลยว่ะเธอ

ริณทร์

ลองให้เวลามันอีกหน่อยไหม

กรไม่พูดอะไร เขายกบุหรี่ขึ้นมาสูบต่อ

ริณทร์

เราเข้าใจว่าเรื่องที่เจออยู่ตอนนี้มันไม่ง่าย

ค่อยๆลองหาวิธีอื่นดูก่อน เราว่ามันยังพอมีทางออกอยู่นะ

กร

แต่เราก็ทำมาหมดแล้ว ไม่เห็นได้อะไรเลย

มันมีแค่เราที่ทำอยู่ฝ่ายเดียวอะ...

ไม่เข้าใจเลยว่ะ ทำไมมันต้องทำกับกันต์ขนาดนั้น

ริณทร์เอื้อมมือมาลูบไหล่สามี

กร

ตอนนี้เราแม่งตื้อไปหมดเลย

ริณทร์

ไม่งั้นวันนี้เธอพักผ่อนก่อนดีกว่า เดี๋ยวพรุ่งนี้ค่อยว่ากันใหม่

กรเงียบฟังสิ่งที่ริณทร์พูด เขาเอื้อมมือไปจับมือริณทร์ มองหน้าอีกคนด้วยความรู้สึกขอบคุณ ริณทร์มองหน้ากร เธอยิ้มออกมาเล็กน้อยเชิงให้กำลังใจก่อนจะกอดสามีเอาไว้ในอ้อมแขน

Scene 4 - ภายใน / บ้าน / กลางวัน

ริณทร์ยืนชงกาแฟอยู่ที่หน้าครัว กรเดินเข้ามาพร้อมกับถุงปาท่องโก๋ในมือ เขาหยิบแก้วกาแฟที่ถูกตั้งพักเอาไว้ขึ้นมาจิบ กรยืนคิดอะไรอยู่สักพักก่อนจะพูดออกมาในขณะที่ริณทร์ยังคงชงกาแฟอีกแก้วอยู่ข้างๆเขา

กร

เออเธอ วันนี้ช่วงบ่ายเธอว่างไหม

ริณทร์

มีแก้งานลูกค้านิดหน่อย ทำไมเหรอ

กร

เราว่าจะเข้าไปดูบ้านป้าเราหน่อย ไม่รู้ตอนนี้เป็นยังไงบ้าง

ริณทร์

รีบเปล่า เดี๋ยวขอเรานั่งเคลียร์งานก่อน

กร

ไม่รีบๆ

ริณทร์ยกจานปาท่องโก๋กับแก้วกาแฟที่ดื่มหมดแล้วไปวางไว้ที่ซิงค์ล้างจาน

กร

เธอไปทำงานเถอะ เดี๋ยวเราล้างให้

ริณทร์

เอ้อ โอเคๆ

Scene 5 - ภายนอก / บ้านเก่า / กลางวัน

กรกับริณทร์ยืนอยู่หน้าบ้านหลังเก่า กรมองดูสภาพอันทรุดโทรมของตัวบ้านอยู่ครู่หนึ่งอย่างอดใจหายไม่ได้ กรพาริณทร์เดินเข้าไปในตัวบ้าน

Scene 6A - ภายใน / บ้านเก่า (ชั้นล่าง) / กลางวัน

กรไขประตูจนเปิดออกแล้วจึงเดินเข้ามาในตัวบ้าน ริณทร์ค่อยๆเดินตามกรเข้ามา เธอกวาดสายตามองไปรอบๆ

กร

ฝุ่นเยอะหน่อยนะ ตั้งแต่ป้าเราย้ายออกไปก็ไม่มีใครมาทำความสะอาดเลย

ริณทร์สำรวจดูของต่างๆภายในห้องก่อนจะไปหยุดอยู่หน้ารูปภาพที่แขวนอยู่บนฝาผนัง ริณทร์มองภาพตรงหน้าอยู่ครู่หนึ่งก่อนจะเอ่ยปากถาม

ริณทร์

รูปนี้ตั้งแต่มัธยมเหรอ

กรที่เดินนำมาก่อนหันกลับไปมองริณทร์

กร

น่าจะม.ปลายได้มั้ง ม.4 ม.5 นี่แหละ

ริณทร์

เธอหน้าเหมือนพี่นะรูปนี้

กร

รูปไหนนะ

ริณทร์

เนี่ย

กรเดินไปหาริณทร์ ทั้งคู่ยืนดูรูปดังกล่าวอยู่อีกชั่วครู่

กร

คนอื่นชอบทักว่าเรากับกันต์หน้าเหมือนพ่อ
เราว่าเราเหมือนแม่มากกว่า แต่กันต์น่ะเหมือนพ่อ หน้าตอบๆ

ริณทร์พินิจดูใบหน้าของคนในรูปอีกครั้ง เธอยิ้มออกมาเล็กน้อย

กร

เราว่าขึ้นไปดูข้างบนดีกว่า
ของอย่างอื่นป้าเราน่าจะเก็บไปหมดแล้วแหละ

Scene 6B - ภายใน / บ้านเก่า (ชั้นบน) / กลางวัน

กร

ตอนนั้นลุงเปี๊ยกก็ยังอยู่ ที่เราเคยเล่าให้เธอฟัง

ริณทร์

จำได้ๆ

กร

เวลาลูกชายแกไม่อยู่บ้านเขาก็มาฝากให้เราดูแลแทน
กันต์น่ะสนิทเลย เคยไปช่วยแกขนของเข้าบ้านด้วย

ประตูถูกเปิดออก ทั้งคู่เดินเข้ามาภายในห้องนอน เฟอร์นิเจอร์ส่วนหนึ่งยังไม่ถูกเก็บออกไป ตู้ไม้และฟูกเก่าๆที่อยู่กลางห้องดูราวกับยังมีคนอาศัยอยู่ ลังใส่ของจำนวนหนึ่งกองรวมกันอยู่ตรงมุมห้อง ทั้งคู่กวาดสายตามองสิ่งของภายในห้อง

ริณทร์

เธอนอนรวมกันด้วยเหรอ เรานึกว่านอนแยกห้อง

กร

เปล่าๆ อยู่กับพี่ตลอด

กรเดินไปยังโต๊ะทำงานที่อยู่มุมห้อง ก้มตัวลงมองกล่องลังที่ตั้งอยู่ใต้โต๊ะก่อนจะเอื้อมมือไปยก

กร

เมื่อก่อนก็นั่งวาดรูปกันตรงโต๊ะนี้นี่แหละ

กรพูดพลางเลื่อนกล่องลังด้านบนออกมา

กร

เธอช่วยขยับอันล่างสุดให้หน่อย

ริณทร์

อันนี้เหรอ

กร

เออๆ อันนั้นแหล่ะ ยกออกมาเลย

...ค่อยๆนะระวังมันร่วง

กรและริณทร์ช่วยกันยกกล่องลังเหล่านั้นออกมาค้นดูของที่อยู่ด้านใน ทั้งคู่ทยอยหยิบของภายในกล่องออกมาดูทีละชิ้น

ริณทร์

หนังสือเพียบเลยนะเนี่ย

กร

ส่วนมากของกันทั้งนั้นแหล่ะ กันมันอ่านหนังสือเยอะ

ริณทร์

แต่เก็บรักษาดีทุกเล่มเลยนะ ยังดูใหม่อยู่เลย

กรไม่ได้พูดอะไรต่อ เขาเบี่ยงความสนใจมายังสิ่งที่อยู่ภายในกล่องตรงหน้า หนังสือจำนวนมากถูกหยิบออกมาพลิกดู บางเล่มถูกเก็บใส่ลงในกระเป๋า กรเปิดไปยังหน้ารองปกของหนังสือเล่มหนึ่ง พบข้อความที่ถูกเขียนด้วยลายมือตวัด พร้อมกับระบุวันที่ที่ผู้เขียนเขียนเอาไว้ *‘แด่ต้นกล้าต้นน้อยที่จะเติบใหญ่ในวันข้างหน้า 16 มิ.ย. 49’* ระหว่างที่กรกำลังจดจ่อกับข้อความนั้น ริณทร์ก็เอ่ยถามขึ้น

ริณทร์

เอ้ย ทำไมแฟลชไดร์ฟมาอยู่ในนี้ด้วย ไม่เก็บให้ดีๆ

กรหันไปมองสิ่งที่ริณทร์กำลังพูดถึง

กร

เอามาจากไหนอะ

ริณทร์

อยู่ในกล่องนี่แหละ

กร

ขอเราดูหน่อย

ริณทร์ยื่นแฟลชไดร์ฟในมือให้กร กรหยิบมันมาดู

กร

น่าจะของกันต์

กรเก็บแฟลชไดร์ฟนั้นลงในกระเป๋าแล้วกลับมาค้นของอื่นๆที่อยู่ในกล่องต่อ

<u>Scene 7 - ภายใน / ห้องทำงานของกร / พลบค่ำ</u>

เสียงเพลงบรรเลงดังขึ้นและดำเนินไปเรื่อยๆ กระทั่งริณทร์ที่อยู่หน้าคอมพิวเตอร์เอื้อมมือไปกดหยุด ริณทร์หยิบตลับเทปออกมาจากเครื่องเล่น เธอพลิกมันดูอยู่ครู่หนึ่งก่อนจะหันไปมองกรที่นั่งอยู่อีกมุมนึงของห้อง สายตาของเขายังคงจดจ้องอยู่ที่หน้ากระดาษ หน้าหนังสือค่อยๆถูกพลิกไป ริณทร์หันไปมองสามีที่นั่งอยู่มุมห้องก่อนจะเดินเข้าไปหา เธอมองดูหนังสือที่กรถืออยู่ ริณทร์หยิบหนังสือเล่มอื่นๆในกองขึ้นมาพลิกดู

ริณทร์

เหมือนพี่กันต์จะลงวันที่เอาไว้ทุกเล่มเลยนะ

กร

ใช่ๆ บนนี้ก็มีเขียนไว้อยู่

กรหยิบแฟลชไดร์ฟที่ตั้งอยู่ข้างๆขึ้นมายื่นให้ริณทร์

ริณทร์

แล้วได้เปิดดูรึยัง

กร

ยังเลย ว่าจะเปิดดูอยู่

กรหากระดาษมาคั่นหน้าหนังสือของกันต์ เอี้ยวตัวไปวางมันพักไว้รวมกับเล่มอื่นๆก่อนจะลุกขึ้นเดินไปยังโต๊ะทำงานของตน เขานั่งลงหน้าคอมพิวเตอร์แล้วเสียบแฟรชไดร์ฟเข้ากับซีพียู สายตาของกรจดจ้องอยู่ที่หน้าจอประมวลผล ริณทร์ที่นั่งอ่านหนังสืออยู่ค่อยๆลุกขึ้นเดินตามมานั่งลงข้างกร สีหน้าของกรเปลี่ยนไปเล็กน้อยหลังจากที่เขาเริ่มกดดูไฟล์ ริณทร์ที่นั่งอยู่ข้างๆขยับตัวเข้าไปใกล้หน้าจอคอมพิวเตอร์มากขึ้น ทั้งคู่จับจ้องไปที่หน้าจอคอมพิวเตอร์ด้วยสีหน้าที่คร่ำเครียด กรมองภาพตรงหน้าด้วยความรู้สึกสับสนปนเป

Scene 8 - ในฝันของกร

บรรยากาศโดยรอบมืดสนิทในขณะที่มีเสียงหอบหายใจของใครบางคนดังขึ้น ภาพตรงหน้าปรากฏเป็นกองไฟที่ถูกสุมขึ้น ใครคนหนึ่งกำลังยืนราดน้ำมันอยู่ ไม้ขีดถูกจุดและโยนลงสู่กองไฟนั้น ผู้ที่ยืนราดน้ำมันอยู่มองเปลวเพลิงที่ลุกโชนขึ้นด้วยสีหน้าเรียบนิ่ง เขาคนนั้นคือกร

Scene 9 - ภายใน / ห้องนอน / กลางคืน

กรลืมตาขึ้นบนเตียง พบว่าตนเองฝันไป เขาขยับตัวพลิกกลับไปอีกฝั่งเห็นริณทร์นอนหลับอยู่ข้างๆ กรหันกลับมานอนมองเพดานอยู่ครู่หนึ่งก่อนจะค่อยๆชันตัวลุกขึ้นมานั่งบนเตียง ริณทร์ที่นอนอยู่ข้างๆค่อยๆรู้สึกตัวตื่น

ริณทร์

นอนไม่หลับหรอ

กร

เปล่า เมื่อกี้ฝันนิดหน่อย

ริณทร์ที่ยังคงสะลึมสะลืออยู่เล็กน้อยค่อยๆชันตัวลุกขึ้นนั่ง เธอนั่งรวบรวมสติอยู่ชั่วครู่ก่อนจะหันไปมองกร

ริณทร์

ยังคิดเรื่องเดิมอยู่หรือเปล่า

กรไม่ตอบ แต่พยายามนั่งนึกถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในฝันของตนก่อนหน้านี้

กร

เหมือนเรากำลังจุดไฟเผาอะไรสักอย่างอยู่

ริณทร์

ในฝันน่ะเหรอ

กรยังคงนั่งคิดต่อ เขาพยักหน้าตอบริณทร์ ริณทร์เอื้อมมือไปลูบหลังกรท่ามกลางความเงียบ

กร

เราว่าเราพอคิดอะไรออกแล้ว

ริณทร์มองสีหน้าของกร

Scene 10 - ภายนอก / สถานที่แสดงสด / กลางวัน

กรและริณทร์เดินเข้ามาบริเวณลานกว้างพร้อมกับกระสอบใบใหญ่ ผู้ชมจำนวนหนึ่งยืนรายล้อมอยู่ ริณทร์เริ่มทำการแกะกระสอบนั้นและนำหุ่นที่อยู่ภายในกระสอบออกมาทีละตัว หุ่นเหล่านั้นชุ่มไปด้วยเลือด กรเดินมาพร้อมสายยาง เขาเปิดน้ำฉีดไปที่หุ่นเหล่านั้นและเริ่มลงมือชำระล้างมัน

น้ำที่ถูกฉีดออกมาค่อยๆชะล้างคราบเลือดบนตัวหุ่นและไหลเจิ่งไปทั่ว ในขณะเดียวกัน ริณทร์ก็กำลังขัดถูทำความสะอาดบริเวณพื้นรอบๆ เมื่อกรล้างหุ่นเสร็จหนึ่งตัว เขาจะโยนมันไปกองไว้รวมกัน กระทั่งชำระล้างหุ่นจนเสร็จสิ้นครบทุกตัว กรและริณทร์จึงช่วยกันราดน้ำมันลงบนหุ่นกองนั้น เมื่อราดเสร็จทั้งคู่จึงเดินออกมา กรหยิบบุหรี่ออกมา ในขณะที่ริณทร์ยื่นไฟแช็กออกมาจุดให้สามี กรยืนสูบบุหรี่อย่างเชื่องช้า กระทั่งใกล้จะหมดมวน เขาโยนบุหรี่ที่ยังติดไฟอยู่ทิ้งลงบนน้ำมันที่ได้ราดเอาไว้ก่อนหน้านี้ เปลวไฟลุกโชนขึ้นตามทางไปจนถึงหุ่นที่ถูกสุม ผู้ชมที่ยืนดูอยู่จำนวนหนึ่งมองภาพตรงหน้าด้วยความไม่เข้าใจ ในขณะที่ผู้ชมบางส่วนปรบมือให้กับการแสดงสดของพวกเขา กรและริณทร์ยืนมองกองเพลิงตรงหน้าที่กำลังมอดไหม้ พวกเขาจับมือกัน

Scene 11 - ในฝันของกร

กระสอบใบใหญ่ถูกลากเข้ามาเก็บภายในโกดัง กรเดินลากกระสอบไปที่มุมอับมุมหนึ่งด้วยความทุลักทุเล เขานั่งลงพิงกับถุงกระสอบนั้นเพื่อพักเหนื่อย กรหลับตาลงหวังจะงีบเอาแรงแต่ไม่นานนักเขาก็ได้ยินเสียงรบกวน เสียงคล้ายเครื่อง

จักรที่กำลังทำงานค่อยๆดังชัดขึ้น เขาลืมตาขึ้นแล้วหันไปมองตามเสียงนั้น เห็นเป็นหุ่นรูปแบบเดียวกับที่เขาใช้ทำการแสดงสดถูกวางเรียงรายอยู่เต็มพื้นในลักษณะคล้าย สายพาน ชายร่างใหญ่ในชุดสีดำทมิฬยืนรายล้อมหุ่นเหล่านั้น พวกเขากำลังทำอะไรบางอย่างกับหุ่นพวกนั้น ชายคนหนึ่งจับหุ่นยัดลงใส่ถุงกระสอบ ในขณะที่อีกคนนำเชือกมารัด กรมองภาพตรงหน้าด้วยความรู้สึกสับสน เมื่อเขาหันหน้ากลับมาก็พบว่าตนเองกำลังนอนเรียงอยู่ในสายพานของหุ่นพวกนั้น กรหันกลับไปมองอีกครั้งและได้เห็นว่าปลายทางของสายพานกำลังมุ่งตรงไปยังกองเพลิง เขาตื่นตระหนกและพยายามจะทำความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น ในจังหวะนั้นเองที่สายพานได้เคลื่อนตัวเขาไปจนถึงชายชุดดำที่ยืนอยู่ ก่อนถุงกระสอบใบใหญ่จะถูกคลุมลงปิดใบหน้าของกร

Scene 12 - ภายใน / บ้าน / กลางวัน

กรสะดุ้งตื่นขึ้นบนเตียง เขาพยายามรวบรวมสติอยู่ครู่หนึ่งก่อนจะหันไปมองพื้นที่ว่างเปล่าข้างๆตน ริณทร์ไม่ได้นอนอยู่ข้างเขา กรเอื้อมมือหยิบโทรศัพท์มือถือบนโต๊ะข้างหัวเตียงขึ้นมาดูเวลาแล้วจึงลุกออกไปที่ห้องครัว บนโต๊ะอาหารว่างเปล่า กรเดินไปดูที่ซิงค์ล้างจานพบว่าไม่มีจานสักใบตั้งอยู่ในนั้น เขามองไปรอบห้องด้วยความรู้สึกที่ไม่ชอบมาพากล กรเดินไปดูรอบๆตัวบ้านพบความผิดปกติต่างๆ พื้นในห้องน้ำไม่เปียก กุญแจรถยังคงตั้งอยู่ในบ้าน กรตัดสินใจโทรหาริณทร์ เสียงจากปลายทางบ่งบอกให้รู้ว่าไม่มีคนรับสาย

montage กรออกไปตามหาริณทร์ข้างนอก

- **ภายนอก / ตึกสำนักงาน / กลางวัน**
  กรไปยังที่ทำงานของริณทร์ สอบถามรปภ. พบว่าวันนี้ริณทร์ไม่ได้มาทำงาน
- **ภายใน / รถยนตร์ / กลางวัน** กรขับรถไปตามสถานที่ต่างๆที่คาดว่าริณทร์แวะไป
  (สถานที่ที่มักจะไปด้วยกัน)
- **ภายนอก / ที่ทำการแสดงสด / กลางวัน**
  กรขับรถกลับไปที่ลานที่ใช้ทำการแสดงสดคู่กัน เขาเดินหาริณทร์ทั่วทั้งบริเวณแต่ไม่พบ กรโทรศัพท์หาริณทร์อีกครั้งด้วยความกระวนกระวาย

- **ภายใน / รถยนตร์ / ตอนเย็น**
  กรขับรถไปตามทางโดยมืออีกข้างหนึ่งยังคงกดโทรหาริณทร์อยู่ ปลายทาง ไม่มีคนรับสาย กรกดโทรซ้ำ
- **ภายใน / รถยนตร์ / หัวค่ำ**
  รถถูกจอดเทียบอยู่ที่ริมถนน กรฟุบหน้าลงกับพวงมาลัยด้วยความสิ้นหวัง

Scene 13 - ภายใน / ห้องทำงาน / กลางคืน

กรกลับมานั่งในห้องทำงานของตัวเอง เขาเหม่อทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้น กรหันไปหยิบบุหรี่ที่ตั้งอยู่บนโต๊ะขึ้นมาจุดสูบ โดยหวังจะเยียวยาจิตใจตัวเองในขณะนั้นให้ดีขึ้นได้ แต่ยิ่งสูบเขากลับยิ่งฟูมฟายหนักกว่าเก่า กรระเบิดอารมณ์ออกมาอย่างหนักหน่วง เขาขยำภาพเสก็ตของตัวเองทิ้ง ปัดของบนโต๊ะลงกับพื้นแล้วร้องไห้ออกมา ก่อนจะหันไปหยิบ

ไฟแชคขึ้นมาเผาภาพเสก็ตเหล่านั้น เปลวไฟลุกโชนไปทั่วแผ่นกระดาษ สภาพของภายในห้องกลายเป็นตอตะโกไปหมด ผืนผ้าใบกับสมุดสเก็ตงานของเขาถูกเผาทำลายจนไหม้กลายเป็นสีดำ กรนั่งทรุดตัวอยู่ที่มุมห้องด้วยสายตาว่างเปล่าและสิ้นหวัง

Cut to 2563

Scene 14 - ภายนอก / งานรำลึก / พลบค่ำ

ชายที่ยื่นมือไปจุดเทียนค่อยๆลุกขึ้น พบว่าเขาคือกรในปัจจุบัน กรยืนดูภาพตรงหน้าด้วยความความสงบนิ่ง ภาพถ่ายของริณทร์วางอยู่ข้างๆรูปภาพของผู้สูญหายท่านอื่นๆ บรรยากาศโดยรอบเงียบสงัดแต่กลับเต็มไปด้วยความหดหู่ กรยืนหลับตานิ่งอยู่ท่ามกลางวงล้อมของแสงเทียน เขาก้าวเท้าเดินไปด้านหน้าช้าๆก่อนจะค่อยๆลืมตาขึ้น เขาสูดลมหายใจเข้าแล้วจึงเปล่งเสียงออกมา น้ำเสียงของเขาเรียบนิ่งแต่ดังกังวาล กรหายใจเข้าแล้วเปล่งเสียงออกมาเป็นจังหวะซ้ำแล้วซ้ำเล่า กระทั่งมีผู้ชมคนหนึ่งที่เปล่งเสียงออกมาตามเขา ผู้คนที่ยืนรายล้อมกันภายในงานค่อยๆร่วมใจกันเปล่งเสียงกู่ร้องออกมาจนดังกึกก้องไปทั่วทั้งบริเวณ กรที่ยืนอยู่ตรงกลางยังคงเปล่งเสียงออกมาด้วยสีหน้าที่เรียบนิ่ง ถึงอย่างนั้นนัยตาของเขากลับมองตรงไปยังผู้ชมราวกับต้องการจะสื่อสารบางอย่าง

- จบ -

3.1.5 Character Analysis



(ภาพประกอบที่ 13 : การวิเคราะห์ตัวละคร บท กร)

3.1.5.1 การวิเคราะห์ตัวละคร กร

3.1.5.1.1 ด้านกายภาพ

เพศชาย อายุ 30 ปี ผิวสองสี รูปร่างสมส่วน สูงตามมาตราฐาน ลุคศิลปินเซอร์ๆ ไว้หนวด ไม่ค่อยดูแลตัวเอง ดูเป็นคนเข้าถึงยาก สุขุม นิ่งขรึม

3.1.5.1.2 ด้านสังคม

เรียนจบทางด้านมัณฑนศิลป์ ทำงานเป็นศิลปินอิสระ ทั้งด้านจิตกรรมและ performance art ซึ่งมีภรรยาอย่างริณทร์ที่คบหามาตั้งแต่สมัยมหาวิทยาลัยคอยสนับสนุน ในบางครั้งมีริณทร์ร่วมในงาน performance art ด้วย มีฐานะปานกลางอาศัยอยู่กับภรรยาย่านชานเมืองกรุงเทพ-ปริมลฑล กรเกิดในครอบครัวฐานะปานกลางอาศัยอยู่ที่ต่างจังหวัด มีพี่ชายหนึ่งคนชื่อกันต์กรเป็นคนที่เรียนดี พ่อและแม่ทำงานรับข้าราชการเป็นครูในโรงเรียนมัธยมในขณะเดียวกันเขาถูกเลี้ยงดูมาด้วยการอยู่ในกรอบที่พ่อแม่กำหนดให้ ต้องใช้ชีวิตตามระเบียบแบบแผน พ่อแม่ของกรมักต้องทำงานตลอดเวลา ทำให้ไม่ค่อยได้มีเวลาร่วมกันเกิดช่องว่างระหว่างความสัมพันธ์ในครอบครัว อีกทั้งสังคมโรงเรียนบีบให้เขาไม่สามารถแสดงตัวตนหรือนิสัยจริงๆของเขาออกมาได้ เขามักจะชอบวาดภาพเพื่อระบายความคิดและความรู้สึกของตัวเองจากพื้นฐานที่กรเป็นเด็กที่ค่อนข้างเงียบ เข้าหาคนอื่นไม่ค่อยเก่ง ทำมีเพื่อนที่สนิทน้อยกันต์จึงกลายเป็นบุคคลที่คอยดูแลและสนิทสนมกับเขามากที่สุด กันต์มักเป็นห่วงเขาอยู่เสมอเขาจึงชอบที่แชร์เรื่องราวต่างๆให้พี่ชายฟัง ทั้งสองคนมีความชอบในด้านศิลปะที่คล้ายกัน เป็นพี่น้องที่รักกันมาก ในช่วงมหาลัยกันต์ต้องย้ายไปเรียนในกรุงเทพ กรจึงต้องอยู่ที่บ้านต่างจังหวัดกับพ่อแม่ เมื่อถึงวัยมัธยมปลาย กรตัดสินใจย้ายไปเรียนที่กรุงเทพตามพี่ชายของเขา และได้มาอยู่บ้านของป้าที่กรุงเทพกับพี่ชาย ทำให้เขาได้เจอสังคมภายนอกมากขึ้น สังคมเพื่อนใหม่ๆ เขาได้ค้นพบตัวเองเมื่อได้อยู่นอกกรอบของพ่อแม่ สามารถเป็นตัวของตัวเองได้ มีสังคมเพื่อน ได้เรียนรู้ในสิ่งใหม่ๆ ได้ใช้ชีวิตในแบบของตัวเอง หลังจากเกิดการสลายการชุมนุมปี 2553 พี่ชายของเขาได้ไปร่วมกับเหตกาณ์ครั้งนั้น หลังจากนั้นกรก็ไม่สามารถติดต่อพี่ชายได้อีกเลย เขาพยายามที่จะตามหาพี่ชาย และออกมาเรียกร้องความเป็นธรรม

3.1.5.1.3 **ด้านจิตวิทยา**

เป็นคน sensitive เก็บอารมณ์ความรู้สึก ชอบอยู่กับตัวเองจมอยู่กับความคิดมีโลกส่วนตัวเวลาทำงาน ไม่ชอบระบายหรือเปิดเผยนิสัยส่วนตัวให้กับคนอื่นรับรู้หากไม่สนิทมักไม่แสดงออกให้คนอื่นเห็นว่าตนอ่อนแอแม้ตอนที่เปราะบางก็ตาม คาดหวังในตัวเองสูง มุ่งมั่น ไม่ย่อท้ย่อท้อ ชอบความอิสระ มีความเป็นตัวของตัวเอง มีอุดมคติ

เป้าหมายสูงสุดในชีวิต คือ ได้ทำงานในสิ่งที่ชอบ และอยู่กับคนที่รัก



(ภาพประกอบที่ 14 : การวิเคราะห์ตัวละคร บท ริณทร์)

3.1.5.2 การวิเคราะห์ตัวละคร ริณทร์

3.1.5.2.1 ด้านกายภาพ

เพศหญิง อายุ 30 ปี ส่วนสูงตามมาตราฐาน รูปร่างผอม ผิวสองสี เป็นคนมีเสน่ห์ เป็นคนที่ดูอยู่ด้วยแล้วจะสบายใจ เป็นมิตร น่าคบหา มีความเป็นผู้ใหญ่ ใจเย็น มีความมั่นใจ เป็น คนเก่ง ดูทะมัดทะแมง

3.1.5.2.2 ด้านสังคม

เรียนจบมหาวิทยาลัยในด้านศิลปกรรมศาสตร์ และเข้าทำงานในบริษัทโฆษณาในตำแหน่ง copy writer และยังเป็นศิลปินที่ทำงาน performance art อีกด้วย ริณทร์คบหากับกรสามีของเธอตั้งแต่สมัยมหาวิทยาลัยทั้งคู่มีความชื่นชอบในด้านศิลปะเช่นเดียวกันทำให้ศิลปะคือสื่อกลางของพวกเขาโดยเฉพาะ Performance art มีฐานะปานกลางอาศัยอยู่กับสามีที่ชานเมืองกรุงเทพ-ปริมลฑล เกิดและเติบโตมาในครอบครัวฐานะปานกลาง มีพี่น้อง 4 คน ส่วนรินทร์เป็นลูกคนเล็กสุด เติบโตมาในครอบครัวที่อบอุ่น ได้รับความรักจากพ่อแม่ และพี่ๆ ถูกเลี้ยงดูและสอนให้เห็นใจคนอื่น มีเหตุผล รินทร์เป็นเด็กเรียนเก่ง และรักในศิลปะ ชอบอ่านหนังสือ งานอดิเรกคือการเขียนหนังสือ มีอิสระในความคิด ทำให้รินทร์เป็นคนที่รักครอบครัวและห่วงใยคนรอบข้างเสมอ มีอิสระในการตัดสินใจแต่อยู่บนบรรทัดฐานความถูกต้อง สมเหตุสมผล ในขณะเดียวกันรินทร์เติบโตมาโดยการที่เห็นพ่อแม่ทำงานหนักเพื่อลูกๆ และเห็นพี่ๆ ทำงานช่วยที่ทำบ้านเช่นกัน สมัยเรียนรินทร์เองก็ทำงานพิเศษช่วยแบ่งเบาภาระของครอบครัว อยากให้ตัวเองและครอบครัวมีชีวิตที่ดีและมีความสุข

3.1.5.2.3 ด้านจิตใจ

เป็นคนที่ไม่แสดงความอ่อนแอให้ใครเห็น เป็นคน sensitive เก็บความรู้สึก ห่วงใยคนรอบข้าง รักครอบครัว รอบคอบ มุ่งมั่น สู้ชีวิตเป็นคนที่มีความเป็นผู้ใหญ่ ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค์

ความต้องการสูงสุดในชีวิต : ต้องการอยู่กับคนที่รัก มีชีวิตที่มีความสุข

3.1.6 กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้คัดเลือกนักแสดงและผู้ฝึกสอนการแสดง

3.1.6.1 รูปแบบการแสดงที่นำมาใช้ในภาพยนตร์ คือ Realistic และ non – realistic

Realistic โดยใช้เทคนิคของ Stella Adler : Imaginary circumstances ไม่ใช้เทคนิค Emotion Memory ซึ่งให้ความสำคัญกับ “พลังแห่งจินตนาการ” “ความสำคัญของการกระทำ” “การตีความบท” และ “การฝึกฝน” นักแสดงจะต้องเข้าใจจิตนาการทตื่นเองสร้างขึ้นมาจนกระทั่งสามารถเชื่อในสถานการณ์สมมุตที่เกิดขึ้น ในฉากที่จะแสดงเชื่อว่าการแสดงนั้นคือการกระทำ นักแสดงจึงต้องกระทำในสิ่งที่ต้องกระทำในการเป็นตัวละครออกมาให้มีความหมายมากที่สุด นอกจากนี้นักแสดงยังต้องสร้างจินตนาการในสถานการณ์รอบๆตัวขึ้นมาอย่างละเอียดทุกสิ่ง เนื่องจากนักแสดงยิ่งเห็นและรู้สึกถึงสถานการณ์ที่ตนนองสร้างขึ้นมามากแค่ไหน ผู้ชมก็จะสามารถรู้สึกและเห็นตามนักแสดงได้มากเท่านั้น ดังนั้น เทคนิคนี้จึงเน้นให้เล่นใหญ่ที่สุด คำว่าใหญ่ในที่นี้ หมายถึง การตีความสิ่งที่นักแสดงกระทำในฉากออกมาให้ชัดเจนและเข้าถึงสิ่งที่กระทำมากที่สุดตาม เทคนิคนี้มักจะเป็นเรื่องของการตีความบท และทำความเข้าใจกับทุกประโยคโดยการสื่อ สารผ่านทางการกระทำที่เกิดขึ้นอย่างอย่างถ่องแท้

Non – realistic โดย Expressionism มุ่งแสดงความรู้สึกมากกว่าแสดงให้เหมือนจริง เสนอความเป็นจริงตามความคิดของตัวละคร ซึ่งอาจไม่ตรงกับความเป็นจริงที่ปรากฏแก่สายตาคนทั่วไป โดยใช้ฉากที่มีสภาพไม่เหมือนจริง ใช้คำพูดที่ไม่เป็นเหตุเป็นผลนัก หรือใช้ข้อความสั้นๆ ห้วนๆ ฉากแบบเอ็กซ์เปรสชั่นนิสม์ มีลักษณะพิเศษที่สะท้อนความรู้สึกภายในของตัวละคร เน้นรูปลักษณะภายนอก สีสัน และขนาดที่ผิดปกติไป

3.1.6.2 กระบวนการจัดหานักแสดง

ประกาศหานักแสดง (Casting Call) : โพสข้อความประกาศ casting call ลงในช่องทาง social media ต่างๆ เช่นตามเพจ Facebook หานักแสดง และใน Story IG

หานักแสดงจากออนไลน์ (SCOUT SOCIAl) : หานักแสดงจากสื่อ Social Media จากผู้ติดตาม ดู lifestyle และบุคลิคและติดต่อมาทำการแคส

หานักแสดงจากการแนะนำของคนรู้จักที่อยู่ในวงการศิลปะ หรือเป็นศิลปินที่ทำงานทางด้าน Performance art



(ภาพประกอบที่ 15 : ประกาศหานักแสดง)

3.1.6.3 การตัดสินใจเลือกนักแสดง

3.1.6.3.1 การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท กร



(ภาพประกอบที่ 16 : ผู้ที่มาคัดเลือกบท กร)

หลังจากการสัมภาษณ์พูดคุย และทำการทดสอบการแสดง (scene test) จากบทที่ทีมงานเลือกให้แล้วนั้น ภายในกลุ่มได้มีการพูดคุยปรึกษาและมองถึงข้อดีข้อเสียของนักแสดงแต่ละคนทั้งในด้านการแสดงและด้านอื่นๆที่จำเป็นต่อการนำไปต่อยอดและพัฒนาในผลงานรวมไปถึงปรึกษาคณาอาจารย์จึงสรุปการคัดเลือกนักแสดงที่รับบท กร คือ



(ภาพประกอบที่ 17 : ผู้ที่ได้รับเลือกบท กร)

ผู้ที่มารับบท กร : พิสุทธิ์ เอื้อธรรมกุล (เสือ)

อายุ 33 ปี น้ำหนัก 68 กิโลกรัม ส่วนสูง 175 เซนติเมตร

โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจดังนี้

1. มีหน้าตาและลักษณะภายนอกตรงกับลักษณะที่อยากได้

2. มีพื้นฐานการแสดงที่ดีและมีประสบการ์ในการแสดง สามารถปรับอารมณ์และการแสดงตามให้ข้อมูลไปได้อย่างรวดเร็ว

3. มีทัศนคติและความเข้าใจรวมไปถึงภูมิหลังและนิสัยส่วนตัวที่ใกล้เคียงกับตัวละครที่วิเคราะห์ไว้

3.1.6.3.2 การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท ริณทร์



(ภาพประกอบที่ 18 : ผู้ที่มาคัดเลือกบท ริณทร์)

หลังจากการสัมภาษณ์พูดคุย และทำการทดสอบการแสดง (scene test) จากบทที่ทีมงานเลือกให้แล้วนั้น ภายในกลุ่มได้มีการพูดคุยปรึกษาและมองถึงข้อดีข้อเสียของนักแสดงแต่ละคนทั้งในด้านการแสดงและด้านอื่นๆที่จำเป็นต่อการนำไปต่อยอดและพัฒนาในผลงานรวมไปถึงปรึกษาคณาอาจารย์จึงสรุปการคัดเลือกนักแสดงที่รับบท ริณทร์ คือ



(ภาพประกอบที่ 19 : ผู้ที่ได้รับเลือกบท ริณทร์)

ผู้ที่มารับบท ริณทร์ : มาริยา เธรนฮาร์ท (ปอย)

อายุ 30 ปี น้ำหนัก 52 กิโลกรัม ส่วนสูง 165 เซนติเมตร

โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจดังนี้

1. มีหน้าตาและลักษณะภายนอกตรงกับลักษณะที่อยากได้
2. มีพื้นฐานการแสดงที่ดีและมีประสบการณ์ในการแสดงค่อนข้างมาก
3. มีทัศนคติและความเข้าใจรวมไปถึงภูมิหลังและนิสัยส่วนตัวที่ใกล้เคียงกับตัวละครที่วิเคราะห์ไว้

3.1.6.4 **แผนการทำงานกับนักแสดง**

3.1.6.4.1 ทำความรู้จักกับนักแสดง

โดยการให้นักแสดงหลักทั้ง 2 คนและทีมงานรู้จักกันมากขึ้นและทำงานได้อย่างราบรื่นโดยเริ่มจากการแนะนำตัวและพูดคุยเรื่องต่างๆของแต่ละคนเรื่องราวในชีวิตประจำวันรวมไปถึงเรื่องความชอบต่างๆอย่างเป็นธรรมชาติ เพื่อเป็นการละลายพฤติกรรมของทุกคนและทำกิจกรรมละลายพฤติกรรมโดยมีการใช้เกมเข้ามาช่วยในจุดนี้ ตัวอย่างเช่น วงกลมเรียกชื่อ วิธีการเล่น คือ ให้สมาชิกทุกคนนั่งรวมกันเป็นวงกลม จากนั้นผู้ที่เริ่มเป็นคนแรกพูดชื่อตนเอง คนถัดไปต้องผู้ชื่อของคนก่อนหน้าแล้วจึงพูดชื่อของตนเองต่อ หากเป็นคนลำดับถัดไปอีกต้องผู้ชื่อของคนก่อนหน้าทั้งหมดโดยเรียงลำดับชื่อให้ถูกตามลำดับการพูดแล้วจึงพูดชื่อของตนเองได้ เล่นต่อไปเรื่อยๆในครบทั้งรวบวงอาจจะมีการเล่นซ้ำหลายๆรอบโดยทุกครั้งที่เริ่มเกมให้สลับที่นั่งของสมาชิกผู้เล่น โดยที่ผู้เล่นจะต้องมีสติและเพื่อเป็นการจดจำชื่อของสมาชิกทั้งหมดให้ได้

3.1.6.4.2 **การเตรียมความพร้อมสำหรับการแสดง**

ในส่วนของการเตรียมความพร้อมสำหรับการแสดงเพื่อเข้าสู่ตัวละครนั้นให้นักแสดงทำกิจกรรมต่างๆโดยมีทีมงานร่วมด้วย โดยการ Relaxation เพื่อเตรียมความพร้อมทั้งร่างกาย เสียง อารมณ์ความรู้สึก ประสาทสัมผัส สามธิ โดยที่ให้นักแสดง นอนราบกับพื้น เปิดเพลงพร้อมพูดเรื่องราวประกอบ และกิจกรรมลำดับถัดไปเพื่อ Concentration เช่น เดิน focus เป็นการเดินไปรอบๆห้อง และมองหาจุดโฟกัสของตนเอง มองถึงเป้าหมายอย่างชัดเจน ไม่วอกแวก มีสมาธิ มีสติ แล้วจึงเดินไปหาจุดนั้นเมื่อถึงจุดหมายมองหาจุดใหม่แล้วทำเช่นเดิมตามคำสั่งของผู้ดำเนินกิจกรรม กิจกรรมถัดไปคือ What Were They Wearing เพื่อพัฒนาความการสังเกต ความสนใจและใส่ใจ เนื่องจากเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับนักแสดงเช่นกันทุกรายละเอียดล้วนส่งผลต่อความเข้าใจและการแสดง โดยที่นั่งล้อมกันเป็นวงกลมมีเวลา 5 นาทีในการจดจำรายละเอียดของสมาชิกคนอื่นๆ รูปร่างหน้าตาทรงผม การแต่งกายเครื่องประดับ บุคลิกต่างๆ หลังจากผ่านไป 5 นาทีให้หันกลับหลังและผู้ดำเนินกิจกรรมเริ่มถามคำถามต่างๆ เช่น ใครคือคนที่สวมเสื้อสีแดง หรือใครมีผมที่หยักศก

3.1.6.4.3 ให้นักแสดงและทีมงานเข้าใจบทไปในทิศทางเดียวกัน

โดยการเริ่มอธิบายรายละเอียดต่างๆของตัวละครแต่ละตัวว่ามีความคิด ลักษณะนิสัย ทัศนคติ รวมไปถึงความสัมพันธ์และภูมิหลังต่างๆเป็นอย่างไร เพื่อเอื้อต่อความเข้าใจของนักแสดง เหตุการณ์เรื่องราวที่จะเกิดขึ้นในภาพยนตร์ และทำการเปิดคลิปวิดีโออธิบายความเข้าใจในเรื่อง performance art เพิ่มเติม หลังจากนั้นได้ทำการอ่านบทไปพร้อมๆกัน ให้นักแสดงทุกคนได้ร่วมคิดวิเคราะห์ตัวละครหากมีข้อผิดพลาดหรือข้อสงสัยจะได้สามารถอธิบายเพิ่มเติมเพื่อความเข้าใจที่ตรงกันได้ และทำการปรับบทคำพูดต่าง ให้เข้ากับนักแสดง

3.1.6.5 การเข้าสู่ตัวละคร

ให้นักแสดงทำความเข้าใจในตัวละครที่จะต้องแสดง ทั้งลักษณะนิสัย ท่างทาง ทัศนคติ อารมณ์บุคลิกท่าทาง น้ำเสียง การแสดงออกต่างๆเป็นอย่างไร รวมไปถึงเป้าหมายสูงสุดของตัวละครว่าต้องการสิ่งใดและเหตุผลของการกระทำต่างๆ บทบาทของตัวละครในเรื่อง และนำมาเปรียบเทียบกับตนเองว่ามีความเหมือนจุดร่วมต่างๆในส่วนใดบ้าง รวมไปจนถึงข้อแตกต่างว่ามีมากน้อยแค่ไหน

เมื่อนักแสดงเข้าใจถึงบทบาทที่ตนเองจะต้องเป็นแล้วนั้น ให้นักแสดงลองเข้าคู่กับตัวละครอื่นเพื่อฝึกการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร โดยการสร้างสถานการณ์อิงจากบทภาพยนตร์ ให้นักแสดง improviseเข้าคู่กันเอง เพื่อดูการรับส่งอารมณ์ ภาษา น้ำเสียง การเคลื่อนไหวต่างๆ เพื่อให้นักแสดงได้แสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติ หากมีจุดบกพร่องที่ต้องแก้ไขหรือสิ่งที่ต้องการเพิ่มเติมจะได้แก้ทันท่วงทีเพื่อความพร้อมในการถ่ายทำจริง โดยกิจกรรมที่เลือกใช้ก็คือ The “Machine” of emotions

เป็นการเลือกหนึ่งอารมณ์ให้กับนักแสดงเช่น “ความโกรธ” จากนั้นแจกกระดาษให้นักแสดงแล้วให้เขียนถึงสถานการณ์หรือเหตุการณ์ต่างๆที่ทำให้โกรธ เพื่อเป็นการนึกถึงความรู้สึกนั้นและนำมาปรับใช้ร่วมกับการแสดง หรือเพื่อนำไปเป็นข้อมูลในการผลักดันนักแสดงให้เข้าถึงอารมณ์ได้ดีในช่วงการถ่ายทำ และทำกิจกรรมนี้ในการนึกถึงอารมณ์ต่างๆที่จะเกิดขึ้นในภาพยนตร์

3.1.6.6 การซ้อมการแสดง (Acting Workshop)

การ Workshop แบ่งออกเป็น 2 ครั้ง

ครั้งที่ 1 : 28 ธันวาคม 2563 เวลา 12.00 น. ถึง 16 .00 น.

ในการทำ Workshop ครั้งที่ 1 จุดประสงค์ Ice Breaking และทำความเข้าใจกับตัวละคร และเนื้อเรื่อง

ครั้งที่ 2 : 20 มกราคม 2564 เวลา 13.00 น. ถึง 17.00 น.

ในการทำ Workshop ครั้งที่ 2 จุดประสงค์ เพื่อการเข้าถึงตัวละครผ่าน Exercise ต่างๆ และเรียนรู้ Performance

ลำดับครั้งที่ทำ workshop	หัวเรื่อง / เวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม	กิจกรรม
ครั้งที่ 1	Ice Breaking	- พูดคุยเรื่องราวต่างๆ - วงกลมเรียกชื่อ
	Relaxation	เตรียมความพร้อมทั้งร่างกาย เสียง อารมณ์ความรู้สึก ประสาทสัมผัส สามธิ โดยที่ให้นักแสดง นอนราบกับพื้น เปิดเพลง พร้อมพูดเรื่องราวประกอบ
	Concentration	- เดิน focus - What Were They Wearing
	ทำความเข้าใจในตัวละครและเนื้อเรื่อง	- Read through : อ่านบท ตีความ วิเคราะห์ตัวตัวละคร - เปิดคลิปอธิบายความเข้าใจในเรื่อง performance art - ให้การบ้านนักแสดงเรื่องของการตีความตัวละคร และทำความเข้าใจกับตัวละครเพิ่มเติม (ส่งก่อนกลับมาเจอกันในการ workshop ครั้งที่ 2) - นักแสดงต่อบท

ครั้งที่ 2	Relaxation	เตรียมความพร้อมทั้งร่างกาย เสียง อารมณ์ความรู้สึก ประสาทสัมผัส สามธิ โดยที่ให้นักแสดง นอนราบกับพื้น เปิดเพลง พร้อมพูดเรื่องราวประกอบ
	Concentration	- เดินจุดโฟกัส - เดินเอาอวัยวะนำ - จับคู่สังเกตุการเดิน
	Imagination sense memory	- The “Machine” of emotions
	ทำความเข้าใจในตัวละครและเนื้อเรื่องและฝึกซ้อมการแสดง	- อ่านบทและต่อบท เข้าคู่ฝึกซ้อมการแสดง

(ตารางที่ 1: การซ้อมการแสดง)



(ภาพประกอบที่ 20 : การฝึกซ้อมเข้าถึงตัวละครและการแสดง)

พัฒนาการของนักแสดง

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	นักแสดง	พัฒนาการ/ปัญหาที่พบ	แนวทางการแก้ไข
28/12/2563	Workshop 1	บทกร (เสือ)	- นักแสดงยังมีความเก็งกับทีมงาน ทำให้รู้สึกเข้าถึงกันค่อนข้างยาก - มีการทำการบ้านเกี่ยวกับตัวละครมาก่อน - บทยังไม่ค่อยเข้าปาก และมีความไม่เข้าใจในบางส่วน แต่ปรับเปลี่ยนได้ค่อนข้างรวดเร็ว - ไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์กับนักแสดงอีกคนเท่าที่ควร	- พยามยามพูดคุยและชวนนักแสดงทำในสิ่งต่างๆ ทำให้นักแสดงมีความสนิทสนมกันมากขึ้น รวมทั้งทีมงานด้วย - ถามความเข้าใจ และอธิบายเพิ่มเติม - ให้การบ้านกับนักแสดงไปทำเพื่อเพิ่มความเข้าใจ - ปรับบทพูดให้เข้ากับนักแสดงมากขึ้น
		บทริณทร์ (ปอย)	- นักแสดงยังมีความเก็งกับทีมงาน - ตั้งใจในการทำความเข้าใจตัวละคร และอ่านบทมาก่อนล่วงหน้า - นักแสดงยังไม่มีบางจุดที่เข้าใจผิดพลาดไป - นำเสียงที่ใช้ในการแสดงยังไม่ค่อยสื่อสารอารมณ์ตามที่ต้องการ	- สร้างบรรยากาศให้นักแสดงมีความผ่อนคลาย - พยามยามทำให้นักแสดงสนิทสนมกับทีมงานมากขึ้น - ถามความเข้าใจในตัวละครและอธิบาย ปรับแก้ความเข้าใจ - ให้ทำสมาธิปรับแก้นำเสียงในการพูด
20/1/2564	Workshop 2	บทกร (เสือ)	- พูดคุยกันได้อย่างเป็นธรรมชาติมากขึ้น - มีความเข้าใจในตัวละคร ตั้งใจฝึกซ้อมและเข้าบทคู่กับนักแสดงอีกท่าน	

		บทริณทร์ (ปอย)	- ตั้งใจและเตรียมพร้อมมาสำหรับการแสดง - ทำการบ้านกับตัวละครและบทมาและเข้าใจในตัวละครมากยิ่งขึ้น - เล่นเป็นธรรมชาติกับนักแสดงอีกคน - สามารถปรับแก้คำพูดและนำเสียงที่ใช้เป็นในแบบที่ต้องการ	

(ตารางที่ 2 : พัฒนาการของนักแสดง)

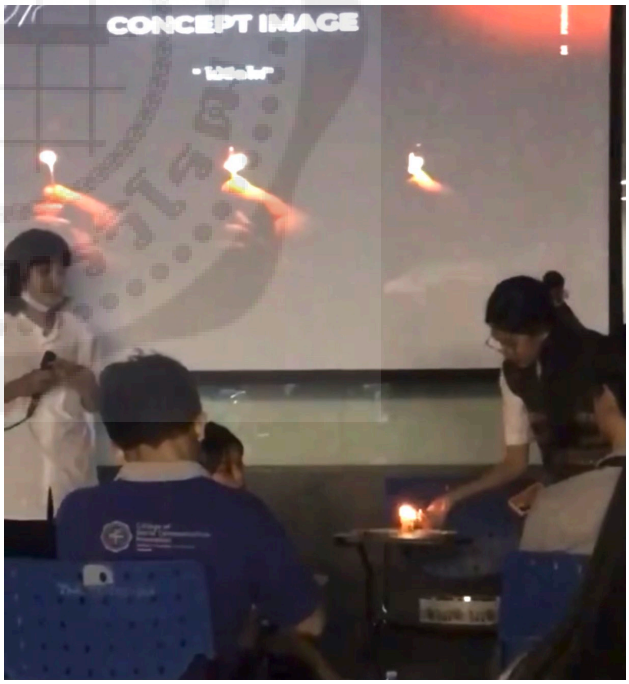
3.1.7 CONCEPT IMAGE

จาก Theme ที่ว่า “ อุดมการณ์ที่สุดโต่งนำไปสู่ความสูญเสีย ” ทำให้รู้สึกถึง ถึงความโกรธแค้น ความเจ็บปวดที่เกิดจากความอยุติธรรม ซึ่งคนดูสามารถทำความเข้าใจกับคนที่มีอุดมการณ์อย่างรุนแรงได้ ว่าทำไมคนเหล่านั้นยอมอุทิศได้แม้กระทั่งชีวิต

โดยท่ามกลางสถานการณ์ที่มืดมัวหรือเต็มไปด้วยความอยุติธรรมดังภาพ เปลวไฟของก้านไม้ขีดนั้นเปรียบเสมือนกับความหวัง ความเชื่อ ที่ต้องการส่องแสงสว่าง สำหรับ “ไม้ขีดไฟ” เปลวไฟนั้นต้องแลกมาด้วยการเผาไหม้ตัวมันเอง ซึ่งเปลวไฟที่เหมือนจะเป็นความหวัง ก็ยังผสมไปด้วยความโกรธแค้นไม่ต่างกับคนที่ยอมเผาไหม้ตัวเอง เพื่อจุดไฟความโกรธ ปลุกเหล่าเพื่อนมนุษย์ที่ยังหลับใหล



(ภาพประกอบที่ 21 : Concept image)



(ภาพประกอบที่ 22 : Concept image การทำ Performance art จุดไฟ)

3.1.8 MOODBOARD



(ภาพประกอบที่ 23 : Mood board)

จากดีไซน์คอนเสป : เผาไหม้ คำนี้ทำให้มองเห็นสองแอคชั่นใหญ่ๆ คือการดำเนินการเผา และมอดไหม้ สองแอคชั่นนี้มีความสำคัญเชิงเปรียบเทียบกับไดนามิคของตัวละครกร ภายในระยะเวลาหนึ่งไฟลุกโชนแล้วดับลง จึงเกิดการตีความขยายความของคำว่า “เผา” และ “การไหม้”

จุด และเส้น : การเผาไหม้จะเห็นจากเปลวที่พุ่งสูง และประกายไฟที่แตกออกมาเล็กๆเป็นจุดๆ

รูปทรง รูปร่าง : มีลักษณะไม่แน่นอน (Freeform) ขึ้นอยู่กับการไหลของเปลวเพลิงกับวัสดุนั้นๆ

สี : ถูกแบ่งออกเป็น 2 ช่วง คือช่วงเผา (burn) เกิดเป็นสี แดง ส้ม เหลือง จนไหม้ (burnt) กลายเป็นสีน้ำตาล เทา ดำ

ลักษณะพื้นผิว : ของการเผาหรือเปลวของไฟมีพื้นผิวเรียบนุ่มฟุ้ง แต่หลังจากไหม้ก่อให้เกิดซาก คราบ เขม่า แห้งกรอบ

พื้นที่ : การจัดวางที่ทับซ้อน และแน่น ทำให้เกิดการมองภาพใหญ่เป็น 2 ส่วนชัดๆ คือส่วนของการเผาและการไหม้ เมื่อเพ่งไปที่ moodboard ใกล้ๆ ก็จะเห็นรายละเอียด ความทรมาน ความร้อน ซากความทรมานที่ซ่อนไปในภาพยนตร์

3.1.9 กระบวนการสร้างสรรค์งานของฝ่ายกำกับศิลป์ด้านสถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉาก

ขั้นตอนการเตรียมการสร้างและขั้นตอนการถ่ายทำ ทางฝ่ายศิลป์ได้ดำเนินงานตามกระบวนการดังนี้

ฝ่ายศิลป์ได้ศึกษาค้นคว้าสิ่งที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์และสิ่งที่ต้องการจะสื่อ ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นถึง อุดมการณ์สุดโต่งนำไปสู่ความสูญเสีย ต้องการให้คนดูเกิดความรู้สึกถึงความเจ็บปวดและความโกรธแค้น ที่เกิดจากความอยุติธรรมซึ่งคนดูสามารถ ทำความเข้าใจและรู้สึก กับคนที่มีอุดมการณ์อย่างรุนแรงได้ ว่าทำไมคนเหล่านั้นถึงยอมอุทิศได้แม้กระทั่งชีวิต

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์จากบทเรื่อง Invisible us ที่ได้รับมาโลกของภาพยนตร์จะมีลักษณะเป็นกระบวนทัศนศิลป์และการออกแบบ (Element of design) โดยดึงโครงสร้างเหล่านี้กับการอ้างอิงต่อยุคสมัยในอดีตประกอบกับการเชื่อโยงข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ อ้างอิงต่อยุคสมัยที่เกิดขึ้นจริง สู่การสร้างสรรค์ขึ้นภายใต้ยุคสมัยในอดีต (Period non Period)ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ตีความ และการสร้างสรรค์ในรูปแบบที่เน้นความงาม การออกแบบจึงสะท้อนยุคสมัยและเรื่องราวที่นำเสนอได้ด้วยลักษณะผสานการประยุกต์และพัฒนาสร้างสรรค์

โดยโลกของภาพยนตร์จะเป็นการอ้างอิงสภาพสังคมในประเทศไทย ในปี พ.ศ. 2553 และ พ.ศ. 2563 เนื่องจากงานศิลปะด้าน Performance art เริ่มเข้ามามีบทบาทในไทย และ ซึ่งเป็นปีที่เกิดเหตุการณ์สลายการชุมนุมเสื้อเหลืองเสื้อแดง ครั้งยิ่งใหญ่ และทำให้ผู้คนได้รับผลกระทบเป็นอย่างมากเกี่ยวกับการสูญเสียคนในครอบครัว เหตุการณ์ความรุนแรงที่สอดคล้องกับภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการจำลองสถานการณ์สังคมผ่านบทภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมาใหม่ ซึ่งจะกล่าวถึง Performance art อุดมการณ์และความรู้สึกของการสูญเสียคนรัก

สถานที่ได้แก่

1. บ้านกรและรินทร์
    1.1. ห้องครัว
    1.2. ระเบียงบ้าน
    1.3. ห้องนอน
    1.4. ห้องทำงาน
2. บ้านป้า
    2.1. ห้องนอนกันต์และกร
3. ฝันครั้งที่ 1
4. ฝันครั้งที่ 2
5. ลานจัด Performance art
6. งานลำรึก

บ้านกรและรินทร์

จากบทภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2553 จึงต้องการบ้านที่มีการใช้งานในช่วงเวลาดังกล่าวจริงๆ ดังนั้นบ้านสามารถมีลักษณะที่เก่าเนื่องจากมาการใช้งานมาก่อนหลายปี และเนื่องด้วยรินทร์ทำงานประจำคนเดียวซะส่วนใหญ่ และกรก็ไม่ได้มีรายได้ที่มั่นคงนัก จึงทำให้ทั้งสองคนเลือกที่จะอาศัยอยู่ ตึกแถวมี 3 ชั้น ซึ่งบ้านในยุคนั้นยังคงเป็นสไตล์ที่เน้นการออกแบบด้วยรูปทรงเรียบง่าย มีทั้งพื้นไม้และพื้นกระเบื้องผสมเข้าด้วยกัน แต่ละหน้าจะมีหน้าต่างเพียงแค่ 1 บานเพื่อทำให้รู้สึกถึงความแออัดหน้าต่างยังคงเป็นเหล็กดัด เพื่อทำให้รู้สึกถึงการถูกกักขังหน่วงเหนี่ยว และตัวบ้านก็ไม่ได้ใหญ่มาก ภายในมีสถานที่ที่ค่อนข้างอับทึบเพราะอยากจะสื่อถึงการเก็บตัวของกรที่ไม่ต้องการออกไปเจอผู้คน และสื่อถึงการที่เราต้องคอยหลบตัวเองจากผู้มีอำนาจ



(ภาพประกอบที่ 24 : reference บ้านกรรินทร์)

ห้องครัว

ทางฝ่ายศิลป์ได้ออกแบบห้องครัว ให้มีบรรยากาศผ่อนคลาย สบายตา และรู้สึกสบายใจที่จะอยู่ในสถานที่นี้ เพราะสถานที่นี้มักจะใช้เป็นสถานที่ที่ทำกิจวัตรร่วมกับรินทร์บ่อยๆ โดยจะคลุมห้องครัวด้วย moodtone สีฟ้า เพื่อให้ดูปลอดโปร่ง เราได้ทาผนังของห้องครัวเป็นสีฟ้าอ่อนๆ ละทำการติดโปสเตอร์กันน้ำมันกระเด็นด้วยลวดลายที่ไม่เยอะเกินไปจนทำให้ห้องดูอึดอัด และสิ่งของภายในห้องครัวก็ใส่เฉพาะแค่สิ่งของที่ต้องใช้ทุกๆวันลงไปซึ่งจะมีไม่เยอะมากนักเพราะเราอยากให้ห้องดูปลอดโปร่ง โล่งสบาย



(ภาพประกอบที่ 25 : reference ห้องครัว)



(ภาพประกอบที่ 26 : ห้องครัวในภาพยนตร์)

ระเบียงบ้านกร

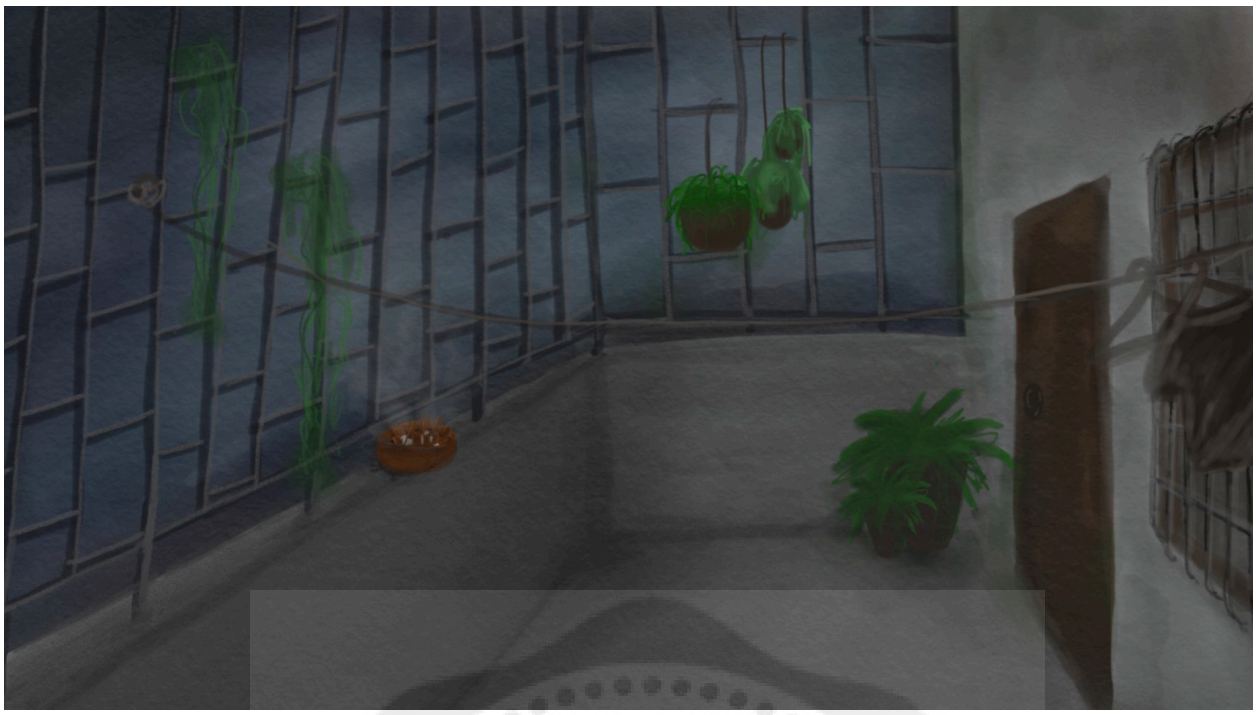
ในบทภาพยนตร์สถานที่นี้ เป็นระเบียงที่มีลูกกรงกั้นขึ้นมาอยู่รอบๆตัวห้องเป็บเหมือบกรอบสี่เหลี่ยม ซึ่งสถานที่นี้เหมือนกับเป็นชีวิตของกรและรินทร์ เป็นเหมือนกับการที่ต้นไม้เติบโตบนพื้นคอนกรีท พวกเขาอยู่ในกรอบนั้นก็จริง แต่ทั้งกรและรินทร์ได้สร้างกรอบนั้นให้มีชีวิตขึ้นมา เป็นเหมือนพื้นที่ healing เนื่องจากทั้งกรและรินทร์เมื่อมีสิ่งที่รบกวนจิตใจพวกเขามักจะชอบมารบายที่นี่

และจาก design concept คำว่า เผาไหม้ เรามีที่เขี่ยบุหรี่วัสดุเป็นแก้ว การวาวที่สะท้อนแสงและเล่นกับแสงสีเพื่อให้เกิดประกาย ๆ ซึ่งในตามบทภาพยนตร์ เมื่อรินทร์ถูกทำให้หายไป ทางเราได้ออกแบบสถานที่ให้ตรงกับความรู้สึกของกรมากที่สุดเพื่อทำให้เห็นภาพที่ชัดขึ้น เมื่อรินทร์ถูกทำให้หายไป ที่ที่เคยมีชีวิตแห่งนี้ได้พังทลายลงซึ่งตรงกับ theme อุดมการณ์นำไปสู่ความสูญเสีย

และเราได้ออกแบบสถานที่ของซีนนี้โดยการ เปลี่ยนต้นไม้ที่มีชีวิตให้กลายเป็นต้นไม้ที่ตายแล้ว มี Element ของต้นไม้ที่ตายเป็นเหมือนกับการถูกเผามีความแห้งกรอบ และตรงกำแพงระเบียงมีคราบเขม่า เสื้อผ้าที่เคยแขวนกลับหายไป เหมือนกับรินทร์ได้หายไปแล้วตลอดกาลไม่อาจหวนคืน



(ภาพประกอบที่ 27 : reference ระเบียง)



(ภาพประกอบที่ 28 : sketch ระเบียง)

ห้องนอนกรและรินทร์

ทางฝ่ายศิลป์ได้ออกแบบห้องนอน ให้มีความสบายเย็นตา โดยใช้mood สีโทนเย็น ผนังจะเป็นสีฟ้าซึ้งเข้ากับตัวพื้นกระเป็นลายหินอ่อนสีเขียว และตัดกับผนังอีกด้านซึ่งเป็นสีน้ำตาล สิ่งของที่มีอยู่ก็จะเป็นสิ่งของจำเป็นทั่วไปไม่มีอะไรมากเพราะส่วนใหญ่กรจะใช้เวลาอยู่ที่ห้องทำงานซะมากกว่า และในห้องก็จะมีกรอบรูปตกแต่งที่ดูเย็นสบายตาไม่อึดอัด



(ภาพประกอบที่ 29 : reference ห้องนอน)



(ภาพประกอบที่ 30 : sketch ห้องนอน)

ห้องทำงานกร

ในบทภาพยนตร์ เนื่องจากสถานที่แห่งนี้เป็นห้องทำงานของกร ทางฝ่ายศิลป์จึงออกแบบมาให้ตรงกับบุคลิกตัวกรมากที่สุด ซึ่งกรนั้นจะเป็นคนที่ภายนอกนั้นดูสบายๆง่ายๆ และเรียบนิ่ง แต่เมื่อลองมองให้ลึกลงไปอีกเราจะพบกับมวลความอัดอั้น และรู้สึกเหมือนกับมีบางสิ่งบางอย่างที่ถูกซ่อนเร้นอยู่ภายในจิตใจ

Mood tone ของห้องจะใช้เฟอนิเจอร์เป็นไม้ซะส่วนใหญ่ มีการดีไซน์ด้วยแสงจากโคมไฟเพียงอย่างเดียว เพราะต้องการให้คนดูโฟกัสกับงานที่กรทำ โต๊ะทำงานมีความรกเพราะต้องการสื่อถึงจิตใจภายในของกรที่กำลังว้าวุ่น และรูปภาพ abstract บนโต๊ะทำงานนั้นเป็นหนึ่งในงานของกรที่สื่อถึงอารมณ์ภายในจิตใจที่บิดเบี้ยว คดโค้งไม่คงเส้นคงวา โปสเตอร์ที่เห็นฝาผนังเป็นสิ่งที่ตัวละครชื่นชอบ และเป็นแรงบันดาลใจให้ตัวละคร ภาพวาดสีน้ำมันส่วนมากจะเป็นงาน expressionism เป็นงานที่วาดตามอารมณ์ และทางเราได้ออกแบบให้ตัวห้องมีเฟอร์นิเจอร์ที่เกก็บของเยอะๆเพราะต้องการที่จะสื่อว่าตัวกรนั้นได้เก็บกดความรู้สึกทุกอย่างนั้นไว้กับตัว



(ภาพประกอบที่ 31 : reference ห้องทำงาน)



(ภาพประกอบที่ 32 : sketch ห้องทำงาน)

บ้านป้า

บ้านป้าของกร ในบทภาพยนตร์ เป็นบ้านเดี่ยวชนชั้นกลาง ที่ซื้อไว้และอาศัยอยู่มาก่อนปี พ.ศ. 2553 แล้วและตัวป้าได้ย้ายไปอาศัยอยู่ที่อื่นนานแล้วจึงทำให้บ้านหลังนี้ไม่มีคนอาศัยอยู่ ทำให้ตัวบ้านขาดการดูแลเอาใจใส่จึงทำให้สภาพบ้านมีความสึกหรออยู่พอสมควร วัสดุที่ใช้สร้างบ้านจะเป็นไม้ซะส่วนใหญ่ ทรงบ้านจะเป็นบ้านทรงหน้าจั่วเป็นบ้าน 2 ชั้น เนื่องจากตอนที่ป้าอาศัยอยู่ป้าก็จะพาครอบครัวและหลานๆมาอาศัยอยู่ด้วย ซึ่งในนั้นก็มี กรและกันต์พี่ของกรเคยอาศัยอยู่ด้วย ส่วนภายในตัวบ้านจะเป็นการตกแต่งที่ทำให้อบอุ่น หวนไปรำลึกถึงช่วงเวลาเหล่านั้นที่เคยอาศัยอยู่ในบ้านหลังนี้ โดยที่เราจะใช้สีเอิร์ทโทนในการตกแต่งซะส่วนใหญ่ เฟอร์นิเจอร์ในบ้านส่วนใหญ่จะเป็นไม้และมีกรอบรูปครอบครัวตั้งวางไว้



(ภาพประกอบที่ 33 : reference บ้านป้า)



(ภาพประกอบที่ 34 : sketch บ้านป้า)

ห้องนอนกันต์

ในบทภาพยนตร์ ห้องห้องนี้จะเป็นห้องที่กรและกันต์ อาศัยอยู่ร่วมกันตั้งแต่ยังวัยเด็กจนกระทั่งพวกเขาแยกย้ายไปใช้ชีวิตของใครของมัน ทางฝ่ายศิลป์จึงได้ออกแบบตัวห้องให้รู้สึกถึงการหวนรำลึก การคิดถึงกลิ่นอายของช่วงเวลาวันเก่าๆ และเราจะใส่ตัวตนของกันต์ลงไปในห้องนี้โดยการที่เราจะใส่สิ่งที่เขาชอบลงไป ในห้องจะมีเครื่องเล่นเทปและเทปอยู่ และเนื่องจากตัวกันต์เป็น activist ทำให้เขาติดตามข่าวสารทางการเมืองอยู่ตลอดๆเราก็ได้ใสหนังสือพิมพ์ลงไปและมีคอมพิวเตอร์เพื่อเอาไว้ทำงาน กันต์เป็นคนชอบศึกษหาความรู้ ในห้องส่วนใหญ่ก็จะเต็มไปด้วยหนังสือและก็จะมีสิ่งของของกรที่คละกันไป แต่หลายสิ่งหลายอย่างก็ได้ถูกรวบรวมเก็บไว้ในกล่องแล้ว เนื่องจากห้องแห่งนี้ไม่มีคนอาศัยแล้ว และเราได้ออกแบบผ้าม่านให้เป็นผ้าที่ไม่ทึบมากมีแสงลอดผ่านเข้ารำไร สื่อถึงความหวังที่ยังคงหลงเหลืออยู่ของตัวกร



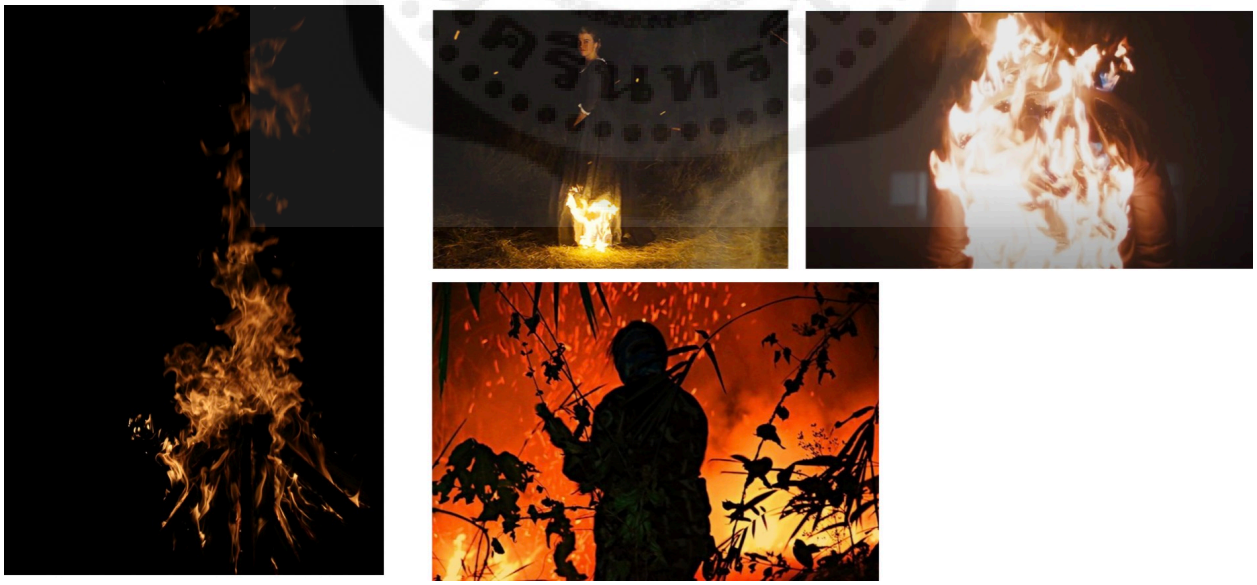
(ภาพประกอบที่ 35 : reference ห้องนอนกันต์)



(ภาพประกอบที่ 36 : sketch ห้องนอนกันต์)

ในฝันครั้งที่ 1

ในบทภาพยนตร์ ฝันครั้งนี้ ทางฝ่ายศิลป์ได้ design สถานที่นี้ ให้เป็นการทำนายอนาคตของเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นในหนัง จะเป็นสถานที่ที่ถูกปกคลุมด้วยความดำมืด ให้เหมือนกับตัวละครจมดิ่งลึกเข้าไปอยู่ภายใต้จิตสำนึกของตัวเองและในสถานที่นั้น ได้เกิดเปลวไฟอยู่รอบๆตัวกรเป็นเหมือนกับอารมณ์ในจิตใจที่พร้อมจะแผดเผาทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวเขา ซึ่งเราได้ทำออกมาให้ตรงกับ design concept คำว่าเผาไหม้ และในซีนกรก็ได้สุมเชื้อเพลิงโดยการราดน้ำมันลงบนกองไฟเพื่อแสดงถึงความโกรธ อัดอั้น และมันกำลังจะปะทุออกมา โดยที่เขาไม่กลัวที่จะเสียอะไรไปอีก



(ภาพประกอบที่ 37 : reference ในฝันครั้งที่ 1)

โกดังร้าง ฝันครั้งที่ 2

ในบทภาพยนตร์สถานที่นี้ เป็นสถานที่ในฝันที่กรคิดขึ้นมาเองตามความรู้สึกที่อยู่ภายใต้จิตสำนึกของเขา เป็นสถานที่อโคจรที่รกร้างและลับตาคนที่เอื้อต่อการกระทำความผิดหรือทำสิ่งผิดกฎหมายเพราะผู้คนไม่ให้ความสนใจ ซึ่งสถานที่นี้จะให้รู้สึกถึงความน่ากลัว และน่าหวาดระแวงตลอดเวลา



(ภาพประกอบที่ 38 : reference โกดังร้าง ในฝันครั้งที่ 2)

จาก design concept คำว่า เผาไหม้ จึงออกแบบสถานที่นี้ให้ตรงกับความรู้สึกของตัวละครที่เขารู้สึก หวาดระแวง หมดหนทาง ไร้ที่พึ่ง ถูกกักขัง โดยการที่เราออกแบบโกดังให้เหมือนกับโรงงานเครื่องจักรกำจัดคน เนื่องจากมันสอดคล้องกับเหตุการณ์การสลายการชุมนุมเสื้อแดงเสื้อเหลือง ที่เขากำจัดคนเป็นจำนวนมากที่ไม่เห็นด้วยกับเขาโดยไม่สนใจใยดี ซึ่งสถานที่นี้จะมีหุ่นที่มีนัยยะเป็นคน วางเรียงต่อๆกันเป็นเหมือนสายพาน และในระหว่างนั้นก็จะมีคนนำหุ่นไปใส่กระสอบ ลำดับต่อมาผูกเชือกมัดให้เรียบร้อยเพื่อเป็นการอำพรางหลักฐาน จุดสิ้นสุดของสายพานก็จะเจอกับปล่องไฟอันใหญ่ ที่เอาไว้กำจัดหุ้นให้เหลือเพียงแค่เศษซาก



(ภาพประกอบที่ 39 : sketch โกดังร้าง ในฝันครั้งที่ 2)

ลานจัด Performance art

พื้นที่รกร้าง เนื่องจากในบทบทภาพยนตร์ การเผาไหม้พาร์ทหลังตอนจบเพอฟอร์มคู่ สถานที่พื้นดินจะมีความแห้งกรังแสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงไปกับ design concept เหมือนเกิดการเผาไหม้ไปแล้ว และนี่คือเศษซากที่เหลืออยู่ ที่เลือกเป็นเซตติ้งนี้ เพราะซีน Performance นี้จะเสียดสี ความเป็นมนุษย์และจิตใจของคน โดยการการเอาหุ่นหลายตัวที่เปรียบเสมือนคน มาถูกยัดใส่กระสอบใบใหญ่ชำระล้างทำความสะอาดด้วยปืนน้ำและจุดไฟเผา ซึ่งถ้าเป็นตัวเราเอง เราคงต้องตั้งคำถามกับสิ่งสิ่งนี้ ซึ่งเป็นสิ่งที่อยากจะถ่ายทอดไปให้ผู้ชมได้รับรู้ เพราะฉะนั้นพื้นที่รกร้างจะสนับสนุนกับซีนนี้ และความหมายของพื้นที่รกร้างในโลกของตัวละครก็เหมือนกับสังคมที่เสื่อมโทรม ไม่มีคนเหลียวแล



(ภาพประกอบที่ 40 : reference ลานจัด performance art)

ซึ่งการที่เราเลือกที่จะทำรูปแบบงาน perform เป็นแบบนี้เนื่องจากเราต้องการที่จะเล่นล้อกับวัน Big cleaning day ของกลุ่มเจ้าหน้าที่รัฐ ที่ทำการปลุกระดมชักชวนประชาชนให้ลุกขึ้นมาทำความสะอาดเมืองครั้งยิ่งใหญ่หลังจากที่พวกเขาได้ทำการกำจัดกลุ่มคนเสื้อแดงไป ที่ทำให้เกิดการนองเลือด ดังนั้นช่วงวันนี้ ก็เป็นช่วงเวลาเก็บกวาดสิ่งที่ได้กระทำไว้



(ภาพประกอบที่ 41 : sketch ลานจัด performance art)

งานรำลึก

เป็นอนุสรณ์สถานที่เน้นความสงบนิ่ง โล่งกว้าง และเรียบง่าย เพื่อรำลึกและคาราวะต่อวีรชน ซึ่งเราได้ออกแบบเป็นลานกว้าง เนื่องจากพวกเขาไม่ได้มีสถานที่ที่เอื้ออำนวยการต่องานเหล่านี้นัก

ซึ่งสถานที่นี้เราออกแบบให้เป็นสถานที่เปิดต่อสาธารณชน และเพื่อเป็นการแสดงออก อยากให้คนรับรู้ถึงการหายตัวของผู้สูญหายอย่างไม่เป็นธรรมอยากให้คนทั่วไปกระตือรือล้นมากกว่านี้จึงเลือกเป็นสถานที่แบบนี้ และงานรำลึกเป็นงานรวมตัวของผู้สูญหายหลายๆคน เป็นผู้ลี้ภัยทางการเมือง



(ภาพประกอบที่ 42 : reference งานรำลึก)

ซึ่งสิ่งที่เรา design ออกมาภายในงานรำลึก Mood สีที่ใช้จะออกไปเป็นโทนสีแดงซะส่วนใหญ่ จะประกอบไปด้วย Element ของแสงเทียนที่เปรียบเหมือนกับความหวังที่ผู้สูญหายจะกลับมา รูปภาพ โปสเตอร์ของผู้สูญหาย ดอกกุหลาบสีแดงและดอกเบญจมาศสีขาววางเรียงรายไว้เพื่อเป็นการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์คืนความยุติธรรมให้พวกเขาและเพื่อแสดงความเคารพ เทียนที่ให้คนในงานถือ จะเป็นเทียนสีแดง สื่อถึงเลือดของผู้เสียชีวิต ส่วนเทียนสีขาวสื่อถึงความสงบนิ่ง เทียนแบบแป้นนำมาเรียงร้อยต่อกันให้เป็นข้อความที่ต้องการจะสื่อให้ผู้คนได้รับรู้ และยังเชื่องโยงไปกับ design concept ว่าเทียนถูกเผาไหม้ไปแล้วมันจะไม่สามารถกลับมาเป็นเหมือนเดิม และภายในงานมีการแสดง Performance art เพื่อสื่อถึงการรำลึกและตระหนักถึงผู้ที่หายไป



(ภาพประกอบที่ 43 : Sketch งานรำลึก)

การออกแบบอุปกรณ์เพื่อใช้ประกอบฉาก

ห้องทำงานกร



(ภาพประกอบที่ 44 : สถานที่ถ่ายทำ ห้องทำงานกรรินทร์)

1. งานศิลปะของกร
2. แฟลชไดร์ฟ
3. คอมพิวเตอร์
4. อุปกรณ์ศิลปะ
5. ขาหยั่ง
6. เอกสารงาน
7. โปสเตอร์แปะผนัง
8. หนังสือเพียงความเคลื่อนไหว

ห้องครัว



(ภาพประกอบที่ 45 : สถานที่ถ่ายทำ ห้องครัว)

1. อุปกรณ์ทำครัว
2. แก้วกาแฟ
3. กาแฟ
4. กาต้มน้ำร้อน

ห้องนอน



(ภาพประกอบที่ 46 : สถานที่ถ่ายทำ ห้องนอน)

1. ชุดผ้าปูเตียงลายอ่อนๆ
2. รูปภาพงานศิลปะ
3. รูปภาพของกรและรินทร์
4. ผ้าม่านลายพริ้วๆ มีความโปร่งแสง
5. โทรศัพท์มือถือแบบกดสีแดง

ระเบียง



(ภาพประกอบที่ 47 : สถานที่ถ่ายทำ ระเบียง)

1. บุหรี่ LM แดง
2. ต้นไม้แขวน
3. ที่เขี่ยบุหรี่
4. เสื้อผ้าที่ตากอยู่บนราว

ห้องนอนกันต์



(ภาพประกอบที่ 48 : สถานที่ถ่ายทำ ห้องกันต์)

1. ลังเก็บของวางกระจัดกระจาย
2. แฟลชไดร์ฟสีแดง
3. หนังสือเพียงความเคลื่อนไหว
4. หนังสือพิมพ์
5. เครื่องเล่นเทป
6. เทป
7. คอมพิวเตอร์
8. ผ้าม่าน

ฝันครั้งที่ 1



(ภาพประกอบที่ 49 : สถานที่ถ่ายทำ ในฝันครั้งที่ 1)

1. เปลวไฟ
2. ถังน้ำมัน
3. น้ำมัน
4. ไม้ขีดไฟ

ฝันครั้งที่ 2



(ภาพประกอบที่ 50 : สถานที่ถ่ายทำ ในฝันครั้งที่ 2)

1. กระสอบหลายๆใบที่นำมาเย็บต่อกันเป็นกระสอบใบใหญ่
2. เชือกป่าน
3. หุ่นพลาสติก
4. เตาเผาหุ่น ทำจากสังกะสี
5. ไฟ

ลานจัด Performance art



(ภาพประกอบที่ 51 : สถานที่ถ่ายทำ ลาน performance art)

1. กระสอบใบใหญ่
2. เชือกป่าน
3. หุ่นพลาสติก
4. สายยาง
5. หัวฉีดน้ำมีลักษณะคล้ายปืน
6. เลือด
7. ถังน้ำมัน
8. น้ำมัน

งานรำลึก



(ภาพประกอบที่ 52 : สถานที่ถ่ายทำ งานรำลึก)

1. รูปรินทร์ที่ใส่ในกรอบรูป
2. โปสเตอร์ผู้สูญหาย
3. เทียนแป้น
4. เทียนแท่ง สีแดง
5. เทียนแท่ง สีขาว
6. ดอกกุหลาบ สีแดง
7. ดอกเบญจมาศ สีขาว
8. แผงกั้นจราจร
9. ป้ายผ้าข้อความ

3.1.10 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

3.1.10.1 แนวคิดในการออกแบบ

การออกแบบเครื่องแต่งกายของเรื่องนี้จะเน้นไปที่เหตุการณ์จริง สภาพสังคม และแนวโน้มทางพฤติกรรมของบุคคล โดยอาศัยการวิเคราะห์ตีความ บท ตัวละคร รวมทั้งคำนึงถึงรูปแบบการแสดง รูปร่างนักแสดง สถานที่และวัตถุประสงค์ในการนำเสนอการแสดงเป็นหลัก และด้วยอารมณ์ของหนังที่ไม่ได้มีความหวือหวา สีสันจัดจ้าน แต่ต้องการความธรรมชาติ เหมือนเป็นการใช้ชีวิตประจำวันของคนทั่วไป จึงใช้พลังของสีบางอย่างและเครื่องประดับเล็กๆ เข้ามาช่วยเล่าเรื่อง อีกทั้งในเรื่องจะมีการแบ่งเป็นสองช่วงเวลา คือ ประเทศไทยในช่วงปี พ.ศ. 2553 และ พ.ศ. 2563 ซึ่งห้วงเวลาของหนังจะถูกเล่าย้อนกลับไปเป็นปัจจุบันสลับกับอดีต ตัวละครจะมีความแตกต่างในเรื่องของอายุ และรูปร่างที่ต้องนำมาปรับใช้ให้เหมาะสม นอกจากนี้สถานที่ในเรื่องส่วนมากจะเป็นที่บ้าน และพื้นที่ที่มีความเป็นส่วนตัวของตัวละคร จึงทำให้เสื้อผ้าส่วนใหญ่จะเป็นเสื้อผ้าที่เป็นชุดลำลอง มีความไม่เป็นทางการ อยู่ในบ้านและมีการเน้นความสะดวกสบายเป็นหลัก

3.1.10.2 ตัวละคร กร

บุคลิกของกรนั้นเป็นคนสุขุม และค่อนข้างสันโดษ แม้จะพูดน้อยแต่ตัวละครตัวนี้จะเหมือนมีมวลอารมณ์บางอย่างที่เก็บไว้ จึงใช้พลังของสีโทนเข้มและโทนร้อนแทนตัวของกร อย่างเช่น สีแดง สีดำ และสีน้ำตาล เป็นต้น แทนอารมณ์ของการโกรธ ความกระตือรือร้น และความสงสัยใคร่รู้

เครื่องแต่งกายช่วงปี พ.ศ. 2553



1 2 3 4 5

(ภาพประกอบที่ 53 : ภาพ Sketch ชุดลำลองหรือชุดนอนภาพที่ 1, 2 และ 3 ชุดลำลองที่ออกไปตามหารินทร์ภาพที่ 4 และชุดไปบ้านหลังเก่าภาพที่ 5 ตามลำดับ)

ชุดลำลองของกรในแบบที่ 1 เป็นชุดก่อนนอนมีความเรียบแบบไร้ลวดลาย บางเบาจากผ้าเส้นใยธรรมชาติอย่างผ้าฝ้ายหรือลินิน จะสวมเป็นเสื้อยืดสีขาวคอวีตัวใหญ่ เพราะในสมัยนั้นเสื้อคอวีและคอกว้างใส่กันแพร่หลายมาก กางเกงผ้าฝ้ายสีน้ำเงินกรม ที่เป็นสีน้ำเงินเข้มเป็นเพราะเป็นชุดในชีนกลางคืนที่กรกำลังรู้สึกกังวลเรื่องการตามหาตัวพี่ชาย ให้ความเป็นกลางคืนอยู่กับตัวของกร คล้ายความมืดในใจที่หาทางออกไม่ได้ และสวมสร้อยหินเป็นเครื่องประดับประจำตัวคล้ายกับเครื่องรางที่เป็นรสนิยมส่วนตัวของกร เป็นหินที่ช่วยเรื่องของสมาธิและความสงบของจิตวิญญาณ เชื่อมโยงไปกับอาชีพศิลปิน

ชุดลำลองของกรในแบบที่ 2 เป็นชุดนอนที่กรตื่นจากฝันร้ายจากไฟที่กำลังเผาไหม้ เสื้อสีเทาคือสีขาวและสีดำที่เกิดขึ้นใหม่ของตัวตนที่ซ้อนทับจากฝัน จากสีขาวในตอนแรกจึงกลายเป็นสีเทา กางเกงผ้าสีแดงอิฐแทนเหมือนแรงอารมณ์ของตัวกรและความร้อนจากไฟในฝัน เพราะหลังจากฝันนี้กรจึงเริ่มทำ performance art

ชุดลำลองของกรในแบบที่ 3 เป็นชุดที่ตัวตนในฝันครอบงำอย่างสมบูรณ์ แทนสีแดงเป็นสีของเลือด และสีดำที่เผาไหม้จากกางเกง หลังเหตุการณ์ที่รินทร์ได้หายไปเหมือนสร้อยหินประจำตัวของกรหายไปด้วยเช่นกัน

ชุดลำลองออกไปตามหารินทร์ในแบบที่ 4 ชุดนี้เป็นชุดที่เหมือนกับไม่ตั้งใจ เป็นการรีบออกไปตามหาคนรักที่หายไปโดยสื่อว่า กรหยิบเสื้อตัวไหนได้ก็ใส่ เป็นเสื้อตัวเก่าที่มีรอยด่างขาวบนเสื้อสีน้ำตาลที่เป็นของกร เหมือนกับใส่เสื้อแบบไม่ใส่ใจ ไม่มีการดูแลตัวเองใดใด กางเกงยีนส์สีซีดๆเก่าๆไร้ชีวิตชีวา เหมือนกับความสุข ความหวังในชีวิตได้หายไปแล้วเช่นเดียวกับที่สุดท้ายแล้วกรก็เผาทำลายงานของตัวเอง

ชุดไปบ้านหลังเก่าในแบบที่ 5 เป็นชุดที่แตกต่างจากทุกชุดเพราะเป็นชุดที่มีหลายเลเยอร์และสีของชุดนั้นก็เป็นสีเอิร์ธโทน เพราะการกลับมาที่บ้านหลังเก่าในอดีตที่มีความทรงจำ จึงให้กรมีความกลมกลืนไปกับสีของบ้าน มีโทนสีเขียวขี้ม้าและสีน้ำตาล อีกทั้งยังมีความทางการขึ้นเพราะใส่เสื้อแจ็คเก็ตสวมทับตอนออกมาข้างนอกบ้าน



(ภาพประกอบที่ 54 : ภาพ Sketch ชุดแสดง performance art ของกร)

ชุดแสดง performance art กลางแจ้งของกร เป็นชุดที่กรใส่ในการทำการแสดงกลางแจ้ง โดยการเปลือยท่อนบน ไม่ใส่เสื้อ แต่นุ่งเป็นกางเกงผ้าดิบตัวใหญ่และผ้ากระสอบเก่าๆมัดซ้อนทับกัน จำลองเป็นศพของผู้ที่ถูกบังคับให้สูญหายตามข่าวในเหตุการณ์เมื่อปี 2553 ศพของผู้สูญหายจะถูกพบโดยการมีถุงกระสอบและผ้าดิบห่อศพ กรมีความตั้งใจที่จะแทนตัวเองเป็นส่วนหนึ่งของคนเหล่านั้น เหมือนผ้ากระสอบที่ห่อหุ้มหุ่นในทำการแสดงสด

เครื่องแต่งกายช่วงปี พ.ศ. 2563



(ภาพประกอบที่ 55 : ภาพ Sketch ชุดลำลองของกรหลังจากผ่านมาสิบปี / ชุดปัจจุบัน)

ชุดลำลองในปัจจุบัน เป็นชุดในปัจจุบันกรที่อายุ 42 จะเป็นเสื้อโปโลสีน้ำตาลเข้ม และกางเกงยีนส์ขายาวสีน้ำตาลอ่อน สีน้ำตาลจะให้ความรู้สึกถึงความสุขุม นิ่ง เป็นสีที่ผสมกันระหว่างสีแดงกับสีดำ ในทางจิตวิทยาสามารถเป็นสีแห่งความเศร้าและโหยหาได้ด้วย เนื่องจากตัวของกรนั้นได้สูญเสียทั้งพี่ชาย และภรรยาไป สีน้ำตาลจึงถูกนำเข้ามาใช้ อีกทั้งรูปแบบของเสื้อผ้ายังมีความเก่า ซีด เพราะเมื่อกรอยู่ตัวคนเดียวมานาน โดยไร้ซึ่งคนรัก ก็มีการปล่อยตัวไม่ค่อยได้ดูแลตัวเอง เป็นต้น

3.1.10.3 ตัวละคร รินทร์

บุคลิกของรินทร์เป็นคนที่เป็นผู้ใหญ่ มีความมั่นใจ ทำงานเก่ง และใจเย็น เธอเป็นความสบายใจของกร สำหรับรินทร์นั้นจะใช้เป็นโทนสีอ่อน สีโทนอุ่นเบาๆแต่ไม่โทนร้อน อย่าง สีเหลืองอ่อน ขาว ครีม เปรียบเสมือนตัวแทนของการบรรเทา ความใส่ใจ

เครื่องแต่งกายช่วงปี พ.ศ. 2553



1 2

(ภาพประกอบที่ 56 : ภาพ Sketch ชุดลำลองหรือชุดนอนของรินทร์ 1 และ 2)

ชุดลำลองของรินทร์แบบที่ 1 เป็นชุดก่อนนอน มีความเบาสบาย ผ้าเส้นใยธรรมชาติอย่างผ้าฝ้ายหรือลินิน รินทร์จะสวมเสื้อยืดสีขาว และกางเกงผ้าลินินสีครีม เพราะในซีนกลางคืนนี้รินทร์จะเป็นสีที่มีความสว่างและอุ่น เป็นชุดในซีนที่รินทร์รับฟังปัญหาของกร เธอเป็นคนที่ให้กำลังกำลังใจ และให้คำแนะนำ ชุดในซีนนี้จึงเป็นสีที่อ่อนและสว่างตัดกับความมืด แตกต่างจากสีของกร

ชุดลำลองของรินทร์แบบที่ 2 เป็นชุดนอนที่สวมเป็นเสื้อแขนยาวสีครีม และกางเกงสีชมพูอ่อน เป็นสีที่เหมือนกับกรแต่เป็นโทนที่อ่อนกว่าทั้งหมด ในซีนนี้รินทร์ลุกขึ้นมาปลอบคนรักในตอนที่ตื่นจากฝันร้าย รินทร์ก็ยังคงเป็นที่คอยปลอบคนรักอยู่เสมอ เป็นเหมือนคนที่ช่วยบรรเทาสิ่งร้ายๆ



(ภาพประกอบที่ 57 : ภาพ Sketch ชุดไปบ้านเก่าของรินทร์)

ชุดไปบ้านหลังเก่าของรินทร์ เป็นเสื้อแขนยาวสีน้ำตาลอ่อน กระชับพอดีตัว คอกว้างแต่ยังคงมีความทะมัดทะแมง เพราะปกติรินทร์เป็นผู้หญิงทำงานที่ชอบความคล่องแคล่ว เพราะสีน้ำตาลอ่อนเป็นสีของบ้านและให้ความรู้สึกอบอุ่นกลมกลืน กางเกงเป็นกางเกงสีขาวครีม สีประจำตัวของรินทร์

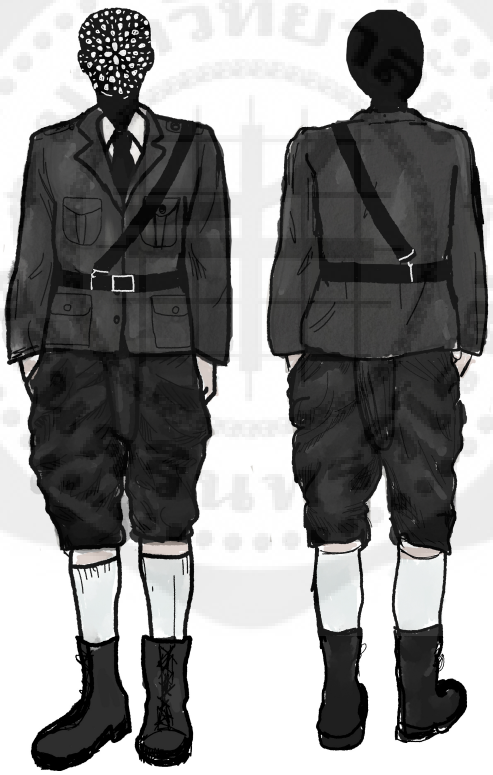


(ภาพประกอบที่ 58 : ภาพ Sketch ชุดแสดง performance art ของรินทร์)

ชุดแสดง performance art กลางแจ้งของรินทร์ เป็นชุดที่รินทร์ใส่คู่กับกรทำการแสดงกลางแจ้ง โดยการห่อหุ้มร่างกายด้วยผ้าดิบ และผ้ากระสอบเก่าๆมัดซ้อนทับกัน จุดประสงค์คือจำลองเป็นศพของผู้ที่ถูกบังคับให้สูญหายตามข่าวในเหตุการณ์เมื่อปี 2553 ซึ่งศพของผู้สูญหายจะถูกพบโดยการมีถุงกระสอบและผ้าดิบห่อศพ ชุดจึงมีรอยขาดแหว่ง และมีความเลอะเปรอะเปื้อนคล้ายกับผ้ากระสอบที่ห่อหุ้มหุ่นเปลือยๆที่ใช้ประกอบการทำ performance art

3.1.10.4 ชายชุดดำ

ได้แรงบันดาลใจมากจากชุดสูทหรือชุดที่เป็นทางการ ผสมกับชุดในเครื่องแบบ โดยได้ค้นหาไปถึงเครื่องแบบทหารและตำรวจว่ามีเสื้อคลุมหรือไม่ แต่ไม่ได้จะสื่อให้ชัดเจนตามเครื่องแบบ แต่หยิบเอาองค์ประกอบเล็กๆมาผสมและใส่ความเป็นขนบดั้งเดิมของไทยแบบเก่าแก่โบราณคือโจงกระเบน จริงๆ คีย์เวิร์ดที่ได้รับมาจากผู้กำกับคือเพชฌฆาต ตัวละครทั้ง 4 นี้จะไม่มีหน้า เหมือนเป็นคำสั่งฆ่าที่ไม่รู้ตัวตน เลยดีไซน์มีการสวมที่คลุมหน้าเป็นหน้ากากสีดำประดับด้วยเพชร จะเอาผ้าบางๆสีดำคล้ายหมวกโม่งแต่บางเหมือนถุงน่อง ข้างในคือสวมเสื้อคอแบะแบบทหารเป็นเสื้อเชิ้ตมีคอปก และสวมเนกไทด์ให้ดูเป็นทางการมากขึ้น สวมถุงเท้าสีขาวยาวถึงหน้าแข้ง และรองเท้าคอมแบทข้อสูง



(ภาพประกอบที่ 59 : ภาพ Sketch ชายขุดดำ)

3.1.10.5 การ Fitting นักแสดง

Fitting นักแสดงครั้งที่ 1



(ภาพประกอบที่ 60 : Fitting ตัวละครกร)



(ภาพประกอบที่ 61 : Fitting ตัวละครรินทร์)

Fitting นักแสดงครั้งที่ 2



(ภาพประกอบที่ 62 : Fitting ตัวละครกร)



(ภาพประกอบที่ 63 : Fitting ตัวละครรินทร์)

Fitting นักแสดงครั้งที่ 3



(ภาพประกอบที่ 64 : Fitting ตัวละครกร)



(ภาพประกอบที่ 65 : Fitting ตัวละครรินทร์)



(ภาพประกอบที่ 66 : Fitting ตัวละครชายชุดดำ)

การ Fitting ครั้งที่ 1 เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรน่ามาสักพัก จึงทำให้นักแสดงไม่สะดวกจะมา fitting ได้ในระยะแรก จึงหาคนที่มีลักษะใกล้เคียงนักแสดงมาลองชุดให้ก่อน เนื่องจากต้องการทราบว่าเสื้อผ้าที่คิดไว้เมื่ออยู่บนตัวคนจริงๆจะเหมาะสมหรือไม่ หรือสีจะแรงเกินไปหรือเปล่า เมื่อทำการ fitting แล้วพบว่า ชุดยังต้องมีการปรับอีกมาก และยังไม่เหมาะสมเท่าเอานักแสดงตัวจริงมาใส่ชุด สีผิดเพี้ยนไปจากที่คิดไว้ จึงต้องมีการปรับเปลี่ยน

การ Fitting ครั้งที่ 2 เป็นการลองกับนักแสดงจริงๆก็พบว่ามีข้อผิดพลาดอย่างที่คิดไว้ เพราะไม่ได้มีโอกาสลองกับนักแสดงจริงๆตั้งแต่แรก ได้มีการเปลี่ยนไซส์กางเกง แก้ขนาดความยาว และไซส์เสื้อเล็กน้อย ทำให้มองเห็นข้อสรุป และภาพรวมของลุคที่จะเกิดขึ้นในภาพยนตร์ แก้ไขด้วยการหาชุดที่ใกล้เคียง หรือแผนสองที่ได้วางไว้ รวมไปถึงการเพิ่มและลดทอนบางอย่างของเครื่องแต่งกาย

การ Fitting ครั้งที่ 3 เป็นการ fitting เก็งบตกชุดอื่นๆจากครั้งที่สอง และได้ลองกับชุดอื่นๆที่นำมาใช้ประกอบร่วมกับภาพยนตร์ ก็ยังเห็นจุดที่ต้องแก้ไขเล็กๆน้อยๆ อย่างเช่น เสื้อสีน้ำตาลโทนไหนเข้าที่สุด หรือเข็มขัดที่เตรียมไว้สามแบบ แบบไหนเข้ากับชุดมากที่สุด เป็นต้น เป็นการแก้ไขชุดครั้งสุดท้ายก่อนถ่ายทำจริง

3.1.10.6 เสื้อผ้าที่ใช้ในภาพยนตร์



(ภาพประกอบที่ 67 : การแต่งกายในภาพยนตร์ของตัวละครกร)



(ภาพประกอบที่ 68 : การแต่งกายในภาพยนตร์ของตัวละครรินทร์)



(ภาพประกอบที่ 69 : การแต่งกายในภาพยนตร์ของชายชุดดำ)

3.1.11 Make up & Hair



(ภาพประกอบที่ 70 : การแต่งหน้าและทำผมของตัวละครกร)

3.1.11.1 การแต่งหน้าของตัวละครกร

- **Natural Look** จะแต่งน้อยมาก เนื่องจากต้องการความเป็นธรรมชาติ และความเป็นผิว เพราะกรเป็นผู้ชายที่ไม่ได้มีความสนใจในเรื่องของการบำรุงเท่าใดนัก และส่วนใหญ่ในฉากก็จะเป็นการอยู่ในบ้าน ใช้ชีวิตประจำวันแบบปกติ จึงดูแทบจะไม่ได้แต่ง ส่วนใหญ่จะใช้เพียงแค่ลองคอนซีลเลอร์ลบรอย กับรองพื้นเพียงเล็กน้อย และแป้งฝุ่นซับความมันบนใบหน้า จะแต่งในซีนที่อยู่ในบ้าน ไปบ้านเก่า และทำ performance art ผมก็จะปล่อยตามธรรมชาติของนักแสดง
- **ในฝันร้าย** ในซีนของฝันร้ายที่มีการเล่นกับไฟจริงๆ มีการเผาไหม้ จึงต้องการคราบเหงื่อ เขม่าดำจากการไหม้ของไฟมาติดตัว และใบหน้า มีเหงื่อตามหน้า ลำคอ และร่างกาย จะใช้เบบี้ออยล์ใส่ขวดเสปรย์ฉีด แต่งหน้าให้ซีดลงโดยใช้คอนซีลเลอร์ รองพื้น และแป้งฝุ่น มาทำให้ปากและหน้าซีดลง อีกทั้งยังมีการใช้อายแชโดว์สีเข้มมาทำเป็นเขม่าและคราบติดที่หน้า และตัวบริเวณด้วย
- **เพิ่มอายุ** จะเป็นการแต่งหน้าให้ดูอายุมากขึ้นเป็นกรในยุคปัจจุบันหรือสิบปีต่อมา จะมีการแต่งหน้าเพิ่มอายุให้หน้าดูโทรมและมีริ้วรอยเพิ่มขึ้น มีฝ้า กระ ผมเปลี่ยนสีเป็นขาวเล็กน้อย เพราะกรจะขาดการดูแลตัวเองเนื่องจากอยู่ตัวคนเดียว



(ภาพประกอบที่ 71 : การแต่งหน้าและทำผมของตัวละครรินทร์)

3.1.11.2 การแต่งหน้าของตัวละครรินทร์

Natural Look รินทร์จะเป็นผู้หญิงที่แต่งหน้าไม่จัด มีความเป็นธรรมชาติ ด้วยคาแรคเตอร์ของการเป็นคนสบายๆ คล่องแคล่ว มักจะให้เวลากับการทำงาน อีกทั้งส่วนใหญ่ก็จะมีแต่ซีนในบ้าน จึงแต่งหน้าแบบธรรมชาติตามแบบในยุคสมัยนั้นจะเน้นสีตาสว่างมีชิมเมอร์บริเวณเปลือก และกรีดอายไลน์เนอร์ด้วย เขียนคิ้วเส้นเล็ก และลิปสติกสีนู้ด ส่วนผมจะเป็นผมลอนหยักศก เสริมช่วยให้ดูมีความเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น

3.1.12 การถ่ายทำภาพยนตร์

3.1.12.1 การศึกษาการจัดองค์ประกอบภาพจากภาพยนตร์

3.1.12.1.1 การจัดองค์ประกอบภาพ สำหรับฉาก montage

อ้างอิงจากเรื่อง Burning (2018)



(ภาพประกอบที่ 72 : ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบภาพสำหรับฉาก montage)

3.2.1.2 การจัดองค์ประกอบภาพ สำหรับฉากฝัน

อ้างอิงจากเรื่อง Portrait of a Lady on Fire (2019)



(ภาพประกอบที่ 73 : ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบภาพสำหรับฉากฝัน)

3.1.12.1.3 การจัดองค์ประกอบภาพ สำหรับฉากงานรำลึก

อ้างอิงจากเรื่อง gone girl (2014)



(ภาพประกอบที่ 74 : ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบภาพสำหรับฉากงานรำลึก)

3.1.12.1.4 การจัดองค์ประกอบภาพ สำหรับฉากบ้านเก่า

อ้างอิงจากเรื่อง ฮาวทูทิ้ง (2019)



(ภาพประกอบที่ 75 : ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบภาพสำหรับฉากบ้านเก่า)

3.1.12.2 การจัดองค์ประกอบภาพ

3.1.12.2.1 การจัดองค์ประกอบภาพเพื่อการเล่าเรื่อง

ด้วยความที่บทพูดของภาพยนตร์เรื่องนี้น้อย ผู้กำกับภาพเลือกที่จะใช้ภาพแคบหรือปานกลางเป็นหลัก เพื่อที่จะให้เห็นอารมณ์ผ่านทางสีหน้าและสายตาของตัวละคร และรู้สึกถึงความอึดอัดและความลึกลับที่เกิดขึ้นระหว่างเรื่องรวมถึงระหว่างที่ตัวละครมีการสนทนากันก็จะใช้ภาพขนาดกลางเป็นหลัก ฉะนั้นภาพขนาดกว้างจะเลือกใช้ก็ต่อเมื่อแสดงถึงเวลาที่เปลี่ยนผ่าน สถานที่ ณ ตัวละครดำเนินเรื่องอยู่ หรือช่วงเวลาที่ตัวละครผ่อนคลาย

3.1.12.2.2 การจัดองค์ประกอบภาพเพื่อการเล่าเหตุการณ์ความฝัน

ความฝันของตัวละครนั้นจะหนีจากความจริง (Reality) มีความเป็น surealism ฉะนั้นการจัดออกประกอบภาพจะหวือหวากว่าช่วงอื่น มีการใช้ภาพเอียง(Dutch shot) ภาพมุมต่ำ (Low-angle shot) ภาพแคปมาก (Extremely close-up) สลับกันไปแพื่อแสดงถึงความไม่ใช่ความจริง ความกลัวและความสยองขวัญ

3.1.12.3 การเคลื่อนกล้อง

เทคนิคการเคลื่อนกล้องของภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกใช้สองรูปแบบ คือ การใช้เฟรมภาพนิ่งบนขาตั้งกล้อง (Static) และการเคลื่อนกล้องด้วยอุปกรณ์ Shoulder rig เราจะเลือกใช้การจัดวางองประกอบภาพสองรูปแบบนี้แตกต่างกันออกไปเพื่อสร้างสรรค์อารมณ์ของสถานการณ์ในภาพยนตร์ตามจุดประสงค์ที่ต้องการ

3.1.12.3.1 การใช้เฟรมภาพนิ่งบนขาตั้งกล้อง (Static) เลือกใช้วิธีนี้เมื่อตัวละครอยู่สภาวะปกตินิ่งสงบ ผ่อนคลาย เศร้าโศกหรือว่างเปล่า หรือใช้เมื่อตัวละครมีบทสนทนากัน เพื่อให้ตัวละครโฟกัสอยู่กับบทสนทนา

3.1.12.3.2 การเคลื่อนกล้องด้วยอุปกรณ์ Shoulder rig เลือกใช้วิธีนี้เมื่อตัวละครอยู่สภาวะที่ผิดปกติ เช่น สับสนวุ่นวาย โกลาหล ความโกรธ ลุ้นระทึกมากขึ้น โดยจะมีการ Tracking ตามตัวละครเพื่อเร้าอารมณ์ของสถานการณ์นั้นขึ้นมาให้ชวนลุ้นระทึกมากขึ้น โดยจะมีการ Tracking ตามตัวละคร

3.1.12.4 Mood and Tone





(ภาพประกอบที่ 76 : mood and tone)

3.1.12.5 การจัดแสง

ด้วยความที่ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความเป็น Realistic จึงใช้การจัดแสงที่มีการเลียนแบบแสงธรรมชาติเป็นหลัก โดยในตอนกลางวันก็จะอาศัยแสงตามทิศทางของแสงพระอาทิตย์เป็นหลักผ่านช่องของสถานที่นั้นๆ เช่น หน้าต่าง ประตู เป็นต้น ส่วนกลางคืนก็จะอาศัยทิศทางของแสงพระจันทร์และแสงไฟจากกองไฟเป็นหลัก และใจบ้านจะใช้แสงหว่างจากโคมไฟเพิ่มเติม เช่น โคมไฟในบ้าน

3.1.12.6 อุปกรณ์ในการถ่ายทำ

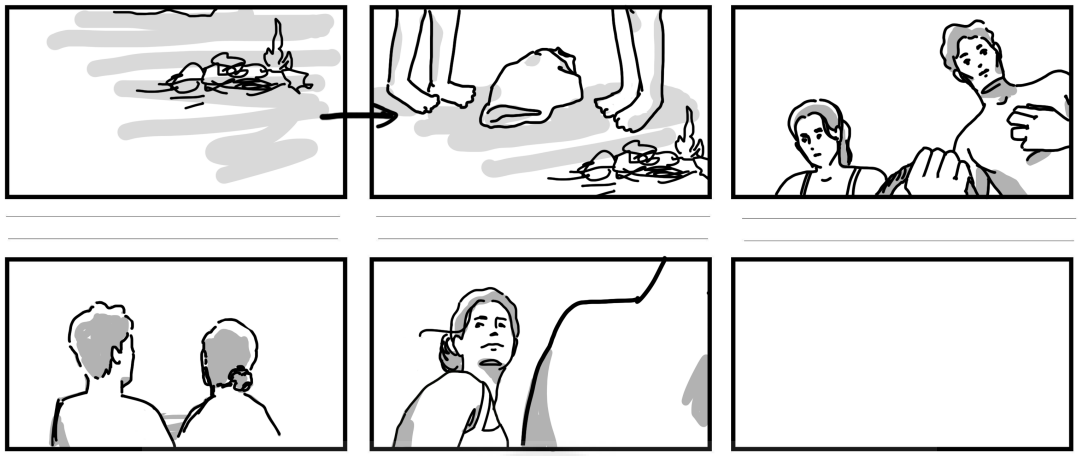
ภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกใช้กล้อง Sony A7S III และชุดเลนส์ Sony CineAltas ระยะ 20mm, 25mm, 35mm, 50mm และ 135mm กล้องตัวนี้มีน้ำหนักที่เบา ติดตั้งง่าย ทำให้การเคลื่อนย้ายระหว่างสถานที่สะดวกมากยิ่งขึ้น ลดค่าเสียเวลาในการถ่ายทำค่อนข้างมาก ด้วยความที่ตัวกล้องมีน้ำหนักที่เบา ทำให้สามารถใช้ Shoulder rig ได้เป็นระยะเวลามากขึ้น

เมนูและการตั้งค่าต่างๆใช้งานง่ายและเหมาะกับงานที่ต้องใช้คุณภาพที่สูง โดยเฉพาะหนังเรื่องนี้มีการถ่ายกลางคืนค่อนข้างมาก กล้องตัวนี้มี Dual Native ISO ที่ 640 และ 12800 ซึ่งมีระยะที่ค่อยข้างห่างกันมาก ทำให้การถ่ายทำในช่วงกลางคืนสะดวกมากยิ่งขึ้น

ในส่วนของอุปกรณ์ให้ความสว่าง ผู้กำกับภาพเลือกที่จะใช้ไฟทั้งหมดเป็นระบบ LED ได้แก่ Apurture 300d II, Forza 500, Falconeyes เป็นไฟดวงหลักที่ใช้ในการเลียนแบบแสงธรรมชาติ และ Aputure B7c ใช้แทนหลอดไฟภายในอาคารเพื่อสีที่ถูกต้องต่องานภาพยนตร์ เนื่องจากในแต่ละสถานที่นั้นค่อนข้างจะมีปัญหาเกี่ยวกับเรื่องภาคการจ่ายไฟฟ้าให้กับอุปกรณ์ที่ไม่มากพอ ดั้งนั้นจึงเลือกใช้ไฟในระบบ LED จะกินไฟน้อยกว่าในระบบทั้ง Tungsten แต่ได้ความสว่างที่ค่อนข้างมากและควบคุมง่ายทั้งกลางวันและกลางคืน

3.1.13 Storyboard

Scene 1



(ภาพประกอบที่ 77 : Storyboard)

กรและรินทร์กำลังเก็บของหลังทำการแสดงเสร็จ รินทร์รู้สึกเหมือนมีคนจ้องมองเธออยู่จากความมืด

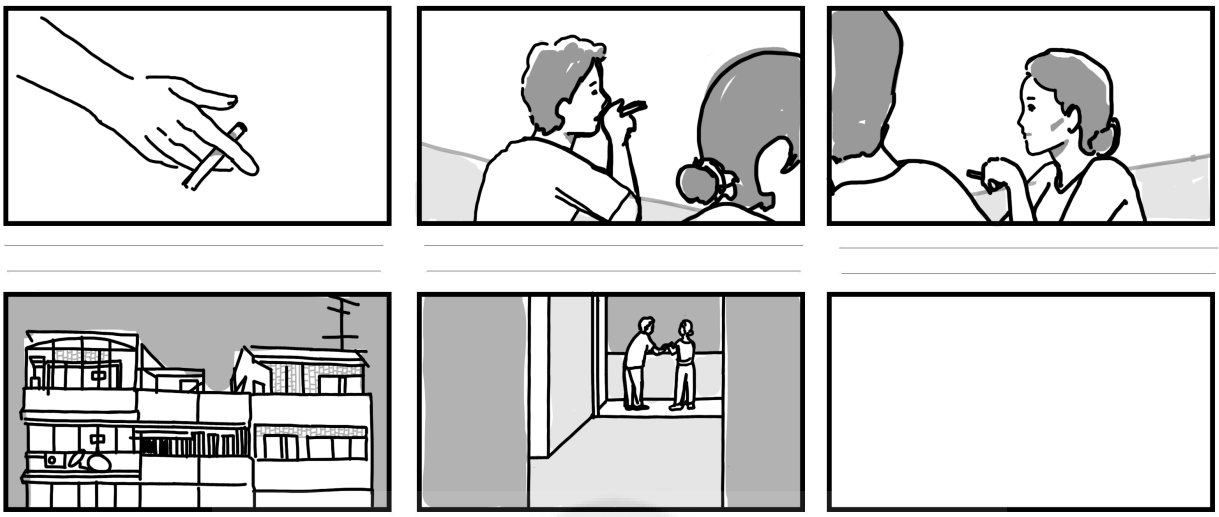
Scene 2



(ภาพประกอบที่ 78 : Storyboard)

ณ งานรำลึกในปัจจุบัน ผู้คนกำลังรำลึกถึงเหตุการณ์ผู้สูญหายเมื่อสิบปีก่อน ผู้คนในงานร่วมจุดเทียนวางดอกไม้ และยืนล้อมเป็นวงกลมรอบๆอนุสรณ์สถานของผู้สูญหาย

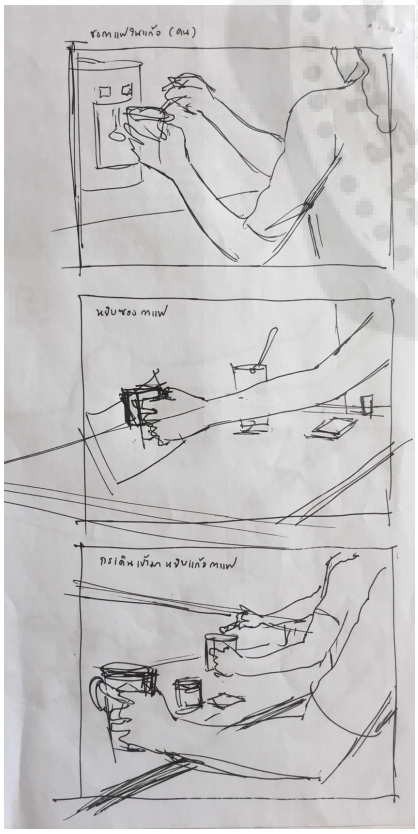
Scene 3



(ภาพประกอบที่ 79 : Storyboard)

กรและรินทร์ในอดีต กำลังคุยกันเรื่องการหายตัวไปของพี่ชายของกร กันต์ ระหว่างนั้นกรก็ดูดบุหรี่ไปด้วย อารมณ์ที่เคร่งเครียด รินทร์จึงคอยปลอบและให้กำลังใจกร

Scene 4



รินทร์กำลังชงกาแฟให้กรดื่ม กรออกปากชวนให้รินทร์ไปบ้านเก่าด้วยกัน

(ภาพประกอบที่ 80 : Storyboard)

Scene 5 - 6A



(ภาพประกอบที่ 81 : Storyboard)

กรและรินทร์เดินทางมาถึงบ้านเก่า ที่ชั้นล่าง พวกเขาเจอรูปเก่าของกันต์และกร กรพารินทร์เดินขึ้นชั้นบน

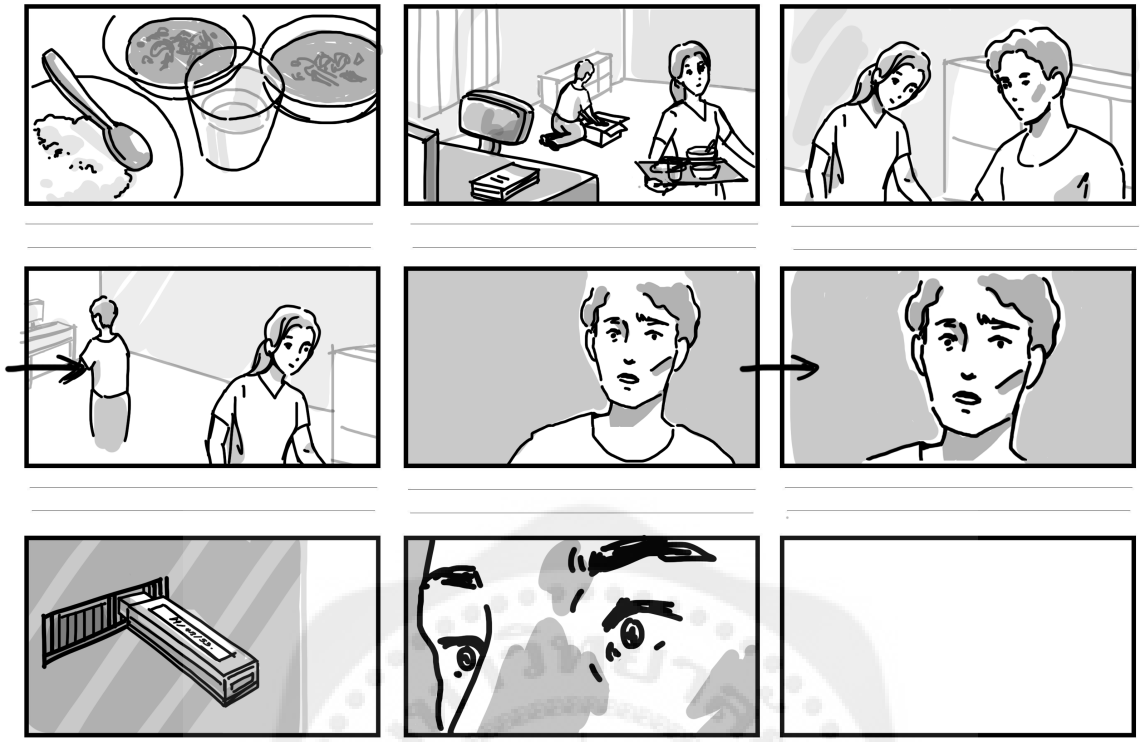
Scene 6B



(ภาพประกอบที่ 82 : Storyboard)

กรและรินทร์ค่อยๆเก็บ material ต่างๆ ทั้งคู่เจอแฟลชไดรฟ์ของกันต์ที่ทิ้งไว้

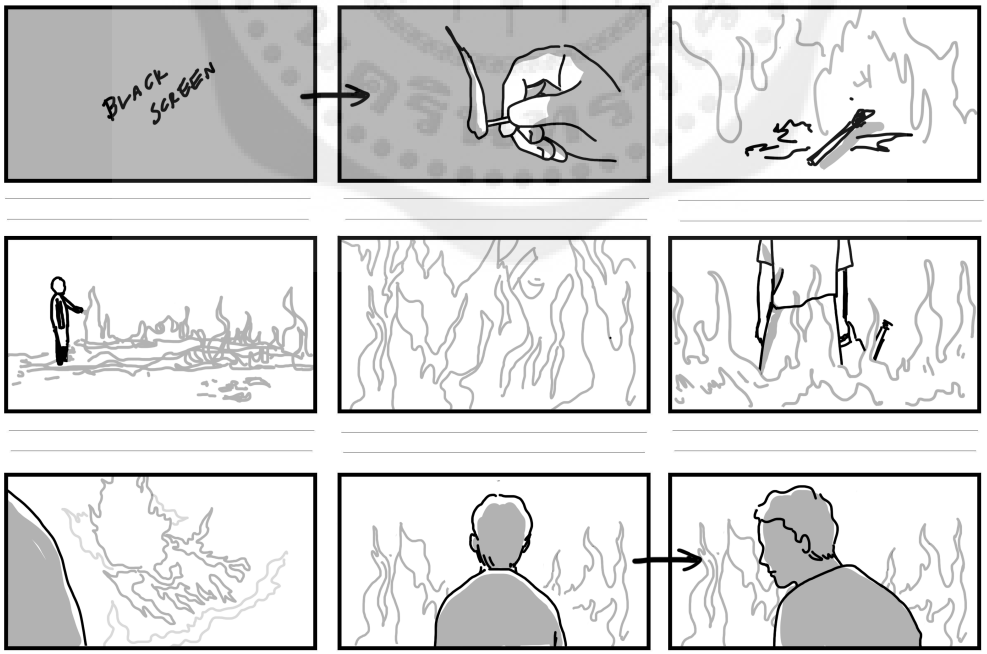
Scene 7



(ภาพประกอบที่ 83 : Storyboard)

กรและรินทร์กลับมาที่บ้าน พวกเขาค้นดูของที่พวกเขานำมา เอาแฟลชไดรฟ์มาเปิดเจออะไรบางอย่าง

Scene 8



(ภาพประกอบที่ 84 : Storyboard)

กรฝันประหลาด เห็นคนที่จุดไฟเผาสิ่งต่างๆอยู่ เมื่อคนนั้นหันกลับมากลับเป็นตัวเขาเอง

Scene 9



(ภาพประกอบที่ 85 : Storyboard)

กรตื่นมาจากฝันร้าย พบว่าเป็นเพียงแค่ฝัน เขาบอกรินทร์ว่าเขารู้ว่าเขาจะต้องทำอะไร

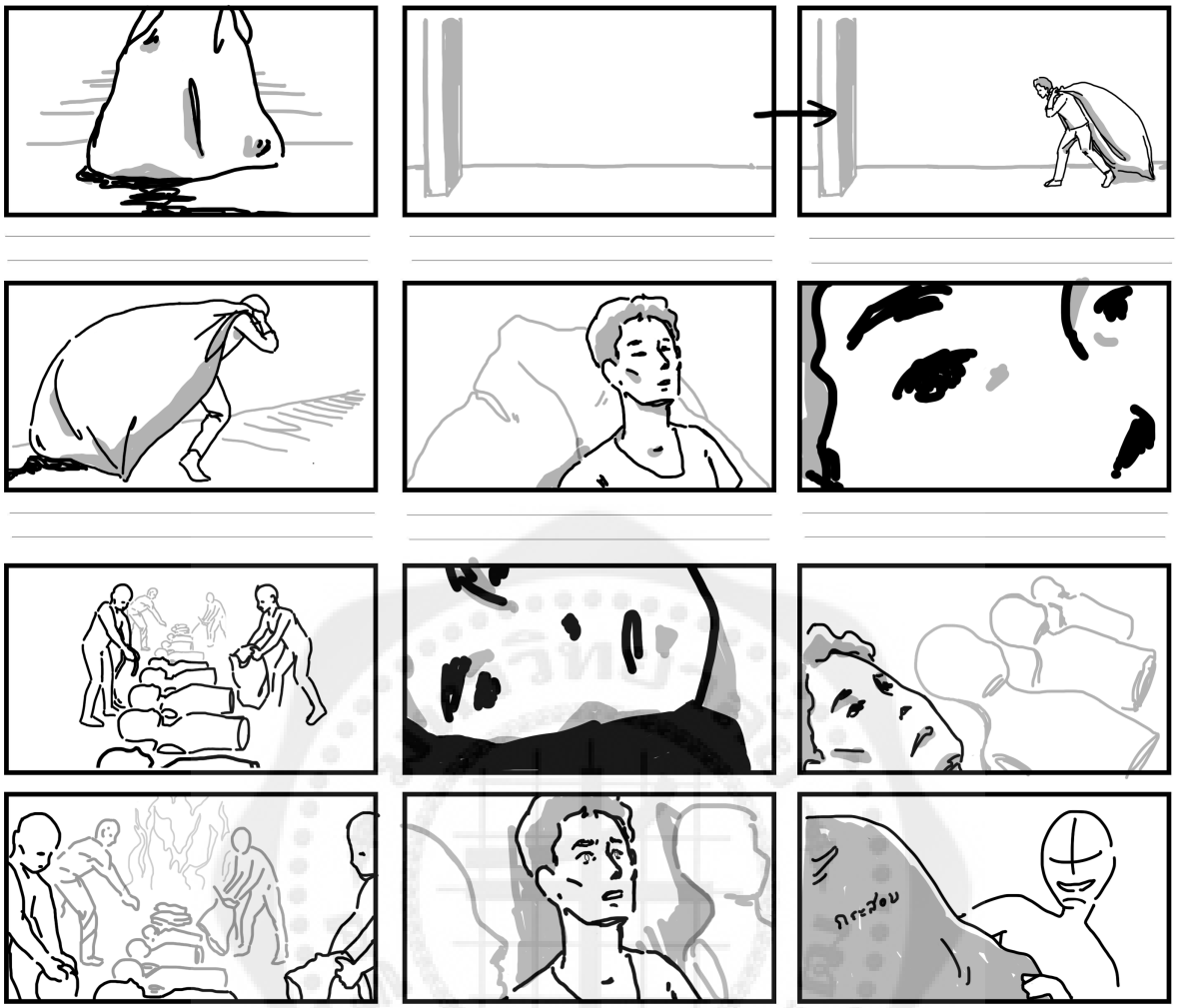
Scene 10



(ภาพประกอบที่ 86 : Storyboard)

กรและรินทร์ทำการแสดงสดคู่กัน พวกเขาชำระล้างหุ่นที่เปื้อนเลือดและเผารวมกัน

Scene 11



(ภาพประกอบที่ 87 : Storyboard)

กรลากอุปกรณ์ไปเก็บที่ใดที่หนึ่ง ระหว่างที่เขาพัก เขาโดนจับเข้าสายพานมนุษย์ และกำลังจะถูกจับไปเผา

Scene 12

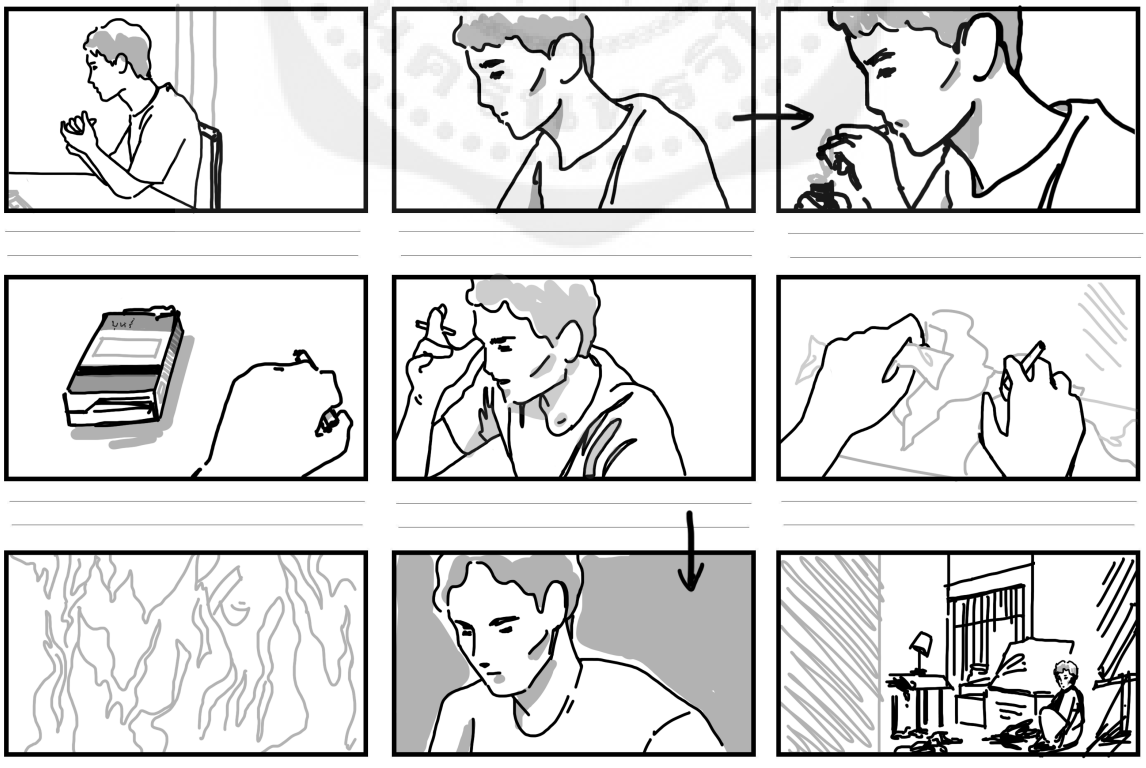




(ภาพประกอบที่ 88 : Storyboard)

กรตื่นขึ้นมาและพบว่าเป็นฝันร้าย แต่รินทร์ไม่อยู่ที่บ้าน โทรหาก็ไม่รับสาย ทำให้เขาต้องออกตามหารินทร์ เขาขับรถออกไปยังสถานที่ต่างๆที่รินทร์น่าจะอยู่ แต่ก็ไม่เจอ จนมืดค่ำ เขาสิ้นหวังอยู่ในรถของเขา

Scene 13



(ภาพประกอบที่ 89 : Storyboard)

กรกลับมายังบ้านของเขา รินทร์ได้หายไปจากชีวิตเขาแล้ว เขาระเบิดอารมณ์ออกมากับทุกสิ่งที่อยู่รอบๆตัวเขา และโทษตนเองที่เป็นต้นเหตุทีเธอสูญหายไป

Scene 14



(ภาพประกอบที่ 90 : Storyboard)

ภาพตัดกลับมาที่ปัจจุบัน ในปี พ.ศ. 2563 ภาพผู้สูญเสียหนึ่งในนั้นคืออรินทร์ ภรรยาของกร เขามองไปยังผู้คนที่อยู่รอบๆเขา และเปล่งเสียงแห่งความเศร้าโศกออกมา

3.1.14 งบประมาณ

3.1.14.1 งบประมาณ

หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการถ่ายทำ มีค่าใช้จ่ายทั้งหมด ดังนี้

	Description		จำนวนเงิน (บาท)
Pre-Production	Location Scouting		3000
	Workshop		2000
Production	Cast	Main Cast	16,000
		Extra	2000
	Costume		10,000
	Location	โกดังร้อยปี	10,000
		ลานเพอร์ฟอร์ม	2,000
		บ้านกรริณทร์	6,000
		บ้านเก่า	3,000
	Props & Set		35,000
	Production Equipment		60,000
	Catering & Welfare		45,000
Post-production	Sound mixing		5,000
	Exhibition		3,500
Grand Total			202,500

(ตารางที่ 3: การประเมินงบประมาณ)

3.1.14.2 การขอรับการสนับสนุน

ในขั้นตอนของการทำงาน มีการขอรับเงินสนับสนุนต่างๆ มีรายละเอียดดังนี้

บริษัท ธีรชัยไพศาล คอร์ปอเรชั่น จำกัด

สนับสนุนงบประมาณ จำนวน 30,000 บาท

บริษัท เมนี่ โกรเซอรี่ จำกัด

สนับสนุนงบประมาณ จำนวน 20,000 บาท

บริษัท กิจเจริญ เอ็นจิเนียริ่ง อีเล็คทริค จำกัด

สนับสนุนงบประมาณ จำนวน 15,000 บาท

บริษัท ต.กิจ รุ่งเจริญ อีเล็คทริค จำกัด

สนับสนุนงบประมาณ จำนวน 15,000 บาท

มูลนิธิ 14 ตุลา

เอื้อเฟื้อสถานที่บริเวณ อนุสรณ์สถาน 14 ตุลา

3.1.14.3 การบริหารจัดการงบประมาณ

หลังจากการขอรับการสนับสนุนจากหน่วยการต่างๆแล้ว ทำให้สามารถหักค่าใช้จ่ายในแต่ละส่วนออกไปได้เป็นจำนวนเงิน 80,000 บาท และมีการเก็บเงินจากสมาชิกอีก คนละ 17,500 บาท จำนวน 7 คน รวมเป็นเงิน 122,500 บาท ซึ่งเป็นเงินสำหรับใช้จ่ายในการถ่ายทำรวมถึงค่าใช้จ่ายฉุกเฉินต่างๆ อีกด้วย เมื่อการถ่ายทำเสร็จสิ้นจึงมีการสรุปงบประมาณ เงินในแต่ละส่วนเป็นไปตามที่จัดสรรไว้ในการประเมินงบประมาณโดยเฉลี่ยทุกรายการแล้ว

3.1.15 ตารางวางแผนการทำงาน

Month	Day	Description
กันยายน	14	นำเสนอชื่อโครงงาน นำเสนอหัวข้อ Research
	28	นำเสนอ Research
ตุลาคม	19-20	นำเสนอพล็อต / references ต่างๆ
	23	Scout Location ครั้งที่ 1
พฤษจิกายน	9-10	นำเสนอสตอรี่บอร์ด + Mood & Tone
	12	Scout Location ครั้งที่ 2
	16	Scout Location ครั้งที่ 3
	19	Scout Location ครั้งที่ 4
	23-25	Casting Day
	24	Scout Location ครั้งที่ 5
	27	Scout Location ครั้งที่ 6
	30-1	Pre-production ครั้งที่ 1
ธันวาคม	3	Scout Location ครั้งที่ 7
	15	Fitting Day
	16-17	Pre-production 2
	24	Scene test
	28	Workshop นักแสดงรอบที่ 1
มกราคม	13-14	Set Location + Blockshot บ้านกรรินทร์
	18	Set Location บ้านเพิ่มเติม
	20	Workshop นักแสดงรอบที่ 2
	24-31	Shooting (Q1-Q4)
กุมภาพันธ์		Editing
มีนาคม		Editing
เมษายน	8	Rough cut 1
	26	Rough cut 2
พฤษภาคม	10	Final

(ตารางที่ 4 : ตารางวางแผนการทำงาน)

กันยายน 2563



(ตารางที่ 5 : ตารางเดือนกันยายน)

ตุลาคม 2563



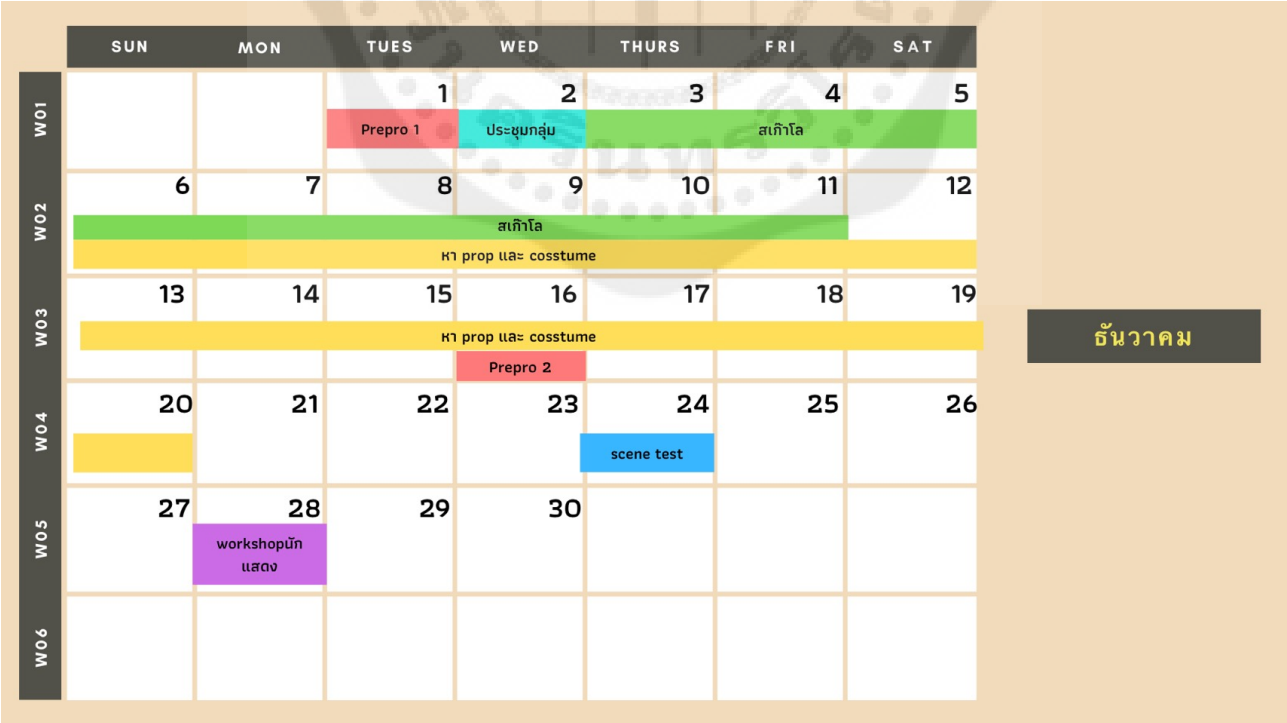
(ตารางที่ 6 : ตารางเดือนตุลาคม)

พฤษจิกายน 2563



(ตารางที่ 7 : ตารางเดือนพฤษจิกายน)

ธันวาคม 2563



(ตารางที่ 8 : ตารางเดือนธันวาคม)

มกราคม 2564



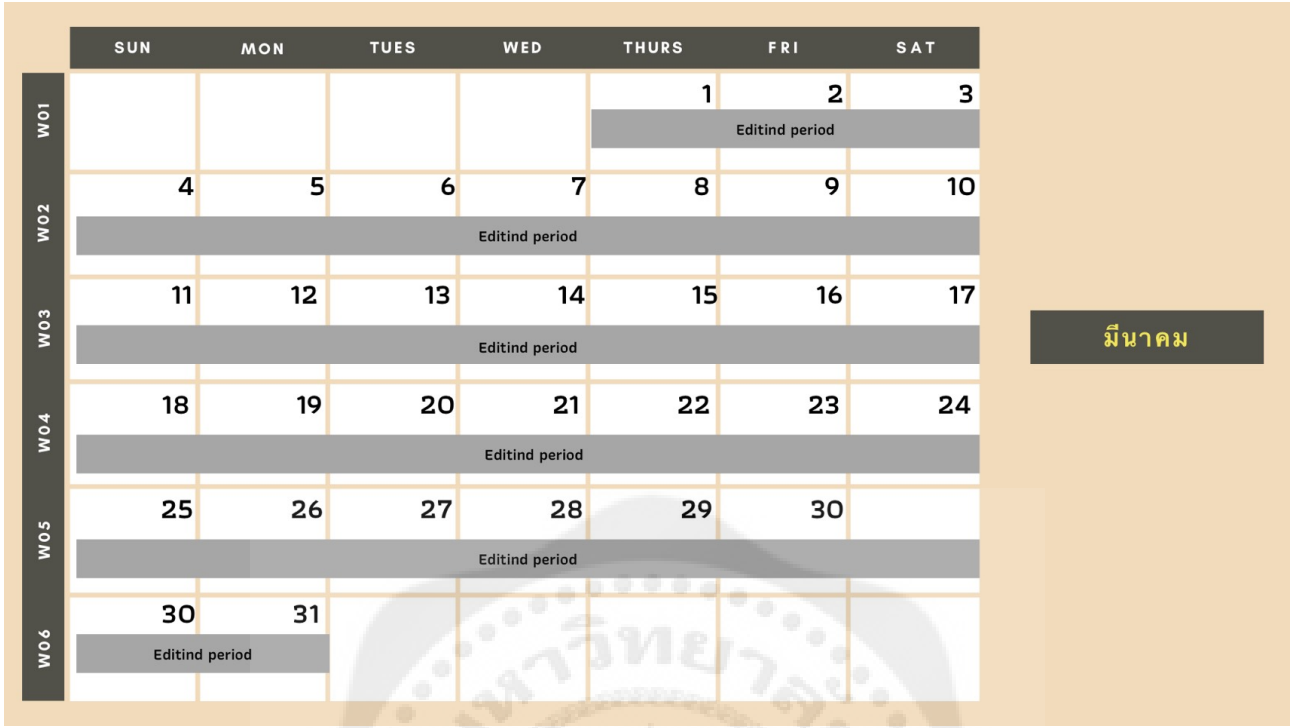
(ตารางที่ 9 : ตารางเดือนมกราคม)

กุมภาพันธ์ 2564



(ตารางที่ 10 : ตารางเดือนกุมภาพันธ์)

มีนาคม 2564



(ตารางที่ 11 : ตารางเดือนมีนาคม)

เมษายน 2564



(ตารางที่ 12 : ตารางเดือนเมษายน)

พฤษภาคม 2564



(ตารางที่ 13 : ตารางเดือนพฤษภาคม)

3.1.16 ตารางการถ่ายทำ

คิวที่ 1 - 24 มกราคม 2564 สถานที่ถ่ายทำ โกดังริมน้ำ จ.ปทุมธานี

INVISIBLE US

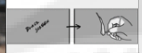
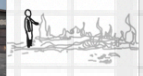
Director สีน้ำ : 089-200-4025
Producer บุ๋ง : 082-326-4308
AD แนท : 081-414-4675
DP ปั้น : 086-786-5678
Art Director นุ่น : 097-124-1241
Prop / Set มุก : 090-548-6699
Costume นุ๊ก : 086-279-2345

DATE : 24 JANUARY 2021
ON LOCATION : 16.00

Q1

Time Call : 14.30 น.	**11.45 Hour**	
Location : โรงถ่ายโกดัง100 ปีท่าน้ำเจ้าพระยา จ.ปทุมธานี	**Crew call**	**14.30 น.**
Sun rise / Sun Set : 06.46 น. / 18.14 น.	**Cast call**	**14.30 น.**
Weather : 22 °C / 33 °C	**Shooting call**	**18.30 น.**
SCENE : SC.7- 9 SHOT / SC.10 - 13 SHOT	**Estimate wrap**	**01.45 น.**

On location 16.00 น. ทานอาหารเย็น 17.30 น.
เริ่มถ่าย 18.30 น.

TIME		SC.	SHOT	D/N	INT./ EXT.	BLOCKSHOT	VISUAL	DESCRIPTION	NOTE	CAST	PROP
18.30-21.30	18.30 - 18.45	8	1	N2	EXT.			Insert // ไม่ขีดไฟที่ถูกจุด blackscreen หน้ากล้อง	- เลนส์ 50	- กร	- ไม่ขีดไฟ
	18.45 - 19.00	8	2	N2	EXT.			CU // ไม่ขีดไฟที่ร่วงลงกองน้ำมัน	- เลนส์ 85	- กร	- ไม่ขีดไฟ
	19.00 - 19.20	8	5	N2	EXT.			MS // รับกรที่ยืนหันหลัง เห็นถึงแค่ไหล่ กองไฟเป็น Foreground	- เลนส์ 35 - ให้คนเซ็ต slider รอไว้	- กร	- ถังน้ำมัน
	19.20 - 19.40	8	6	N2	EXT.			Insert // ไฟผ่านไหล่กรจากด้านหลัง low angle	- เลนส์ 35	- กร	
	19.40 - 20.00	8	3	N2	EXT.			LS // บรรยากาศไฟลุก เห็นกรในเฟรม	- เลนส์ 25	- กร	- ถังน้ำมัน
	20.00 - 20.20	8	7	N2	EXT.			MS // รับกรที่ยืนหันหลัง กรเป็น Foreground กองไฟเป็น Background	- เลนส์ 35 - slider	- กร	
	20.20 - 20.35	8	4	N2	EXT.			Insert // บรรยากาศไฟลุก ควัน เปลวไฟ ความร้อน			
	20.35 - 20.45	8	8	N2	EXT.			Insert // นัยต์ตาที่เห็นเปลวไฟ	* เพิ่มจาก storyboard	- กร	
	20.45 - 21.00	8	9	N2	EXT.			Insert // ราดน้ำมัน ถังน้ำมัน เปิดฝาถังน้ำมัน	* เพิ่มจาก storyboard	- กร	- ถังน้ำมัน
ย้าย Location ไปชั้น1 (เตาเผา) + เริ่มถ่าย 22.00 น.											
22.00 - 01.35	22.00-22.17	11	1	N3	INT.			MS // กล้องถ่ายติดพื้น กรลากถุงกระสอบเข้ามา เห็นถึงประมานสะโพก	- เลนส์ 35	- กร	- ถุงกระสอบใบใหญ่
	22.17-22.35	11	2	N3	INT.			LS // long take หน้าประตูโกดังยาวจนถึงกรเดินเข้ามา	- เลนส์ 20	- กร	- ถุงกระสอบใบใหญ่
	22.35-22.45	11	12	N3	INT.			Insert // เท้ากรเดินเข้าโกดัง	- เลนส์ 50 * เพิ่มจาก storyboard	- กร	- ถุงกระสอบใบใหญ่

	22.45-23.05	11	3	N3	INT.			MLS // กรลากถุงกระสอบมาจนถึงมุมหนึ่งของโกดัง ให้เล่นยาวจนถึงลงไปนั่ง	- เลนส์ 35	- กร	- ถุงกระสอบใบใหญ่
	23.05-23.20	11	4	N3	INT.			MS // กรนั่งพิงกับถุงกระสอบ	- เลนส์ 50	- กร	- ถุงกระสอบใบใหญ่
	23.20-23.35	11	5	N3	INT.			ECU // สายตาของกรที่หลับตาลงแล้วค่อยๆ ลืมตาขึ้น	- เลนส์ 85	- กร	
	23.35-23.50	11	7	N3	INT.			CU // หน้ากรนอนตะแคงข้าง	- เลนส์ 50	- กร	
	23.50-24.10	11	8	N3	INT.			MS // กรอยู่ริมเฟรม เป็น Foreground เห็นหุ่นที่เรียงต่อด้านหลัง กล้องอยู่ใกล้กับพื้น เห็นเป็น perspective ของหุ่น (เริ่มตั้งแต่กรที่หันไปด้านข้าง แล้วหันกลับมา)	- เลนส์ 35,50 - มีดิวไฟจากข้างบนเพดาน - เห็นเท้าชายร่างใหญ่นิดๆ	- กร - ชายร่างใหญ่	
	24.10-24.30	11	10	N3	INT.			MS // กรอยู่ที่พื้นมีสีหน้าตกใจ	- เลนส์ 25	- กร	
	24.30-24.45	11	11	N3	INT.			MS // แทน POV ของกร ที่มองขึ้นไปเห็นชายชุดดำที่ถือถุงกระสอบคุมหัวกร	- เลนส์ 35	- กร - ชายร่างใหญ่	- ถุงกระสอบที่ไว้เอาคุมหน้ากร
	24.45-01.15	11	6	N3	INT.			LS // แทน POV ของกร มองไปที่ภาพตรงหน้า เห็นหุ่นวางเรียงกันเป็นสายพาน และชายชุดดำ	- เลนส์ 35	กร ชายร่างใหญ่ 4คน	- ถุงกระสอบ มือคเตรียมเผา
	01.15-01.35	11	9	N3	INT.			MS // แทน POV ของกร ที่ตัวกรค่อยๆเซยิบเข้าไปใกล้ชายชุดดำมากขึ้น+เห็นเตาไฟปลายทาง	*เลนส์ 50	กร ชายร่างใหญ่ 4คน	- ถุงกระสอบ มือคเตรียมเผา
	01.35-01.45	11	13	N3	INT.			Insert // หุ่นที่เผาในเตา	- เลนส์ 85		- ถุงกระสอบหุ่นจริงตัวที่หัวขาดเอาเข้าเตาเผา

(ตารางที่ 14 : ตารางการถ่ายทำ Q1)

คิวที่ 2 - 28 มกราคม 2564 สถานที่ถ่ายทำ บ้านเก่า จ.นนทบุรี และ ลานหญ้า จ.นครปฐม

INVISIBLE US

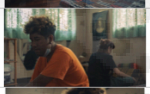
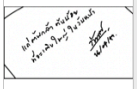
Director สีน้ำ : 089-200-4025
Producer บุ๋ง : 082-326-4308
AD แนท : 081-414-4675
DP ปั๊น : 086-786-5678
Art Director นุ่น : 097-124-1241
Prop / Set มุก : 090-548-6699
Costume นุ๊ก : 086-279-2345

DATE : 26 JANUARY 2021
ON LOCATION : 7.00

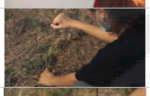
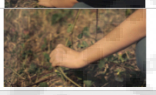
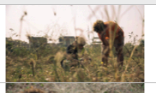
Q2

Time Call : 6.00 น.	DN 16.00 hr.	
Location : บ้านเก่า (ติวานน,นนทบุรี) + performance art คู่ (ศาลายา)	Crew call	06.00 น.
Sun rise / Sun Set : 06.46 น. / 18.15 น.	Cast call	06.00 น.
Weather : 22 °C / 33 °C	Shooting call :	08.40 น.
SCENE : SC. 5 / SC. 6A 6B / SC. 12 montage / SC. 10 / SC.1	Estimate wrap :	22.00 น.

On location 07.00น. + ทานอาหารเช้า
เริ่มถ่าย 08.40น.

TIME		SC.	SHOT	D/N	INT./ EXT.	CONVERAGE	VISUAL	DESCRIPTION	NOTE	CAST	PROP
08.40-09.10	08.40-08.55	5	1	D2	EXT.			LS // รับจากด้านหลังตัวละครเห็นตัวบ้าน		กร ริณทร์	
	08.55-09.10	5	2	D2	EXT.			MCU // รับหน้าตัวละคร เห็นทั้งกรและริณทร์		กร ริณทร์	
ย้ายเซต 20 นาที											
09.30-10.30	09.30-10.00	6A	1	D2	INT.			LS // long take รับหน้ากรและริณทร์ กรยืนระยะหน้าริณทร์ยืนระยะหลัง (how to ทิ้ง)		กร ริณทร์	
	10.00-10.15	6A	2	D2	INT.			MS // รับกรมองของที่ผนัง ถ่ายเข้าฝั่งหน้าต่าง	ริณทร์เข้ามาแค่เสียง	กร ริณทร์	
	10.15-10.30	6A	3		INT.			LS // กล้องอยู่หน้าห้องน้ำ ถ่ายผ่านช่องกำแพง เล่นยาวจนถึงกริณทร์เดินขึ้นบันได		กร ริณทร์	
ย้ายเซต 20 นาที											
10.50 -13.00	10.50-11.15	6B	1	D2	INT.			LS // ตัวละครเดินเข้ามา บทช่วงโต๊ะข้างล่างยังดูใหม่อยู่เลย	เสียงมาก่อนตัวละครเดินเข้าเฟรม	กร ริณทร์	
	11.15-11.30	6B	2	D2	INT.			MS // กรและริณทร์เดินเข้าไปยกกล่อง (กัน jump กล่องอยู่บริเวณมุมห้อง)		กร ริณทร์	
	11.30-12.00	6B	4	D2	INT.			LS // master กรริณทร์นั่งหาของ กรเป็น Foreground ริณทร์อยู่ข้างหลังเป็นBackground เล่นจนจบ	เอาตามblockshot	กร ริณทร์	- แฟลชไดฟ์
	12.00-12.15	6B	6	D2	INT.			MS // รับหน้ากรแบบเสยๆ กรหยิบหนังสือของกันดี้ขึ้นมาอ่าน		กร ริณทร์	- หนังสือ
	12.15-12.30	6B	5	D2	INT.			MS // ถ่ายจากด้านหลังตัวละคร รับกรหาของในกล่องยาวจนถึงหยิบหนังสือ		กร ริณทร์	- หนังสือ
	12.30-12.40	6B	7	D2	INT.			insert // ข้อความในหนังสือ (ได้ยินเสียงริณทร์ถามเรื่องแฟลชไดรฟ์)		กร ริณทร์	- หนังสือ
	12.40-12.50	6B	3	D2	INT.			Insert // ของในกล่อง มุม top			
	12.50-13.00	6B	8	D2	INT.			Insert // หนังชื่อในชั้น			

(ตารางที่ 15 : ตารางการถ่ายทำ Q2)

พักกินข้าวกลางวัน 30 นาที ตอน 13.00-13.30 เก็บของ 1 ชั่วโมง 14.30 + ย้าย Location เดินทาง 50 นาที On Location 15.20 เริ่มถ่าย 16.00 น.											
16.00-16.30	16.00 -16.15	12 montage	11	D4	EXT.			MS // รับหน้ากรที่กำลังเดินตามหาริณทร์	handheld	กร	- โทรศัพท์
	16.15-16.30	12 montage	12	D4	EXT.			CU // รับหน้ากรที่กำลังหยิบโทรศัพท์ขึ้นมาโทร	handheld	กร	- โทรศัพท์
เปลี่ยน set											
17.00-19.05	17.00-17.20	10	1	N3	EXT.			MS // ถ่ายเรียบพื้น เห็นกรและริณทร์ลากถุงกระสอบเข้ามา เห็นถึงแค่ช่วงเอว		กร ริณทร์	- ถุงกระสอบ
	17.20-17.40	10	3	N3	EXT.			MS // ริณทร์หยิบหุ่นเปื้อนเลือดออกมาจากกระสอบนำเรียงที่พื้น ริณทร์เป็น Foreground หุ่นเป็น Background	เห็น extra อยู่หลังกรไปอีก	กร ริณทร์ extra	- ถุงกระสอบ - หุ่นเปื้อนเลือด
	17.40-17.55	10	12	N3	EXT.			MLS // รับextra 3 คน มีกรเป็น foreground	ไม่เคย block shot	กร ริณทร์ extra	- ถุงกระสอบ - หุ่นเปื้อนเลือด
	17.55-18.10	10	4	N3	EXT.			MS // กรฉีดน้ำ		กร ริณทร์	- สายฉีด
	18.10-18.20	10	5	N3	EXT.			Insert // มือกรที่ฉีดน้ำ		กร ริณทร์	- สายฉีด
	18.20-18.35	10	2	N3	EXT.			MS // ริณทร์แกะถุง		กร ริณทร์	- ถุงกระสอบ
	18.35-18.45	10	6	N3	EXT.			Insert // มือริณทร์หยิบกระสอบ		กร ริณทร์	- ถุงกระสอบ - เชือก
	18.45-18.55	10	7	N3	EXT.			Insert // หุ่นที่ถูดน้ำฉีด			- หุ่นเปื้อนเลือด
	18.55-19.05	10	8	N3	EXT.			Insert // กองหุ่น			- หุ่นทั้งหมด
พักกินข้าว 30 นาที 19.05-19.35 น.											
19.35 - 22.00	19.35-19.50	10	9	N3	EXT.			Dutch // มุม low angle กรราดน้ำมัน (เห็นหน้ากร)	ให้สีเลือกอีกที	กร	- ถังน้ำมัน
	19.50-20.05	10	13	N3	EXT.			POV // คนดู ถ่ายผ่านไหล่ extra	ไม่เคย block shot	กร extra	- ถังน้ำมัน
	20.05-20.35	10	10	N3	EXT.			MCU //long take เห็นหุ่นที่ถูกกองไว้ ค่อยๆ dolly out เห็นกริณทร์เดินเข้าเฟรม(ผ่านหน้ากล้อง) มีกองไฟเป็น Background หยิบบุหรี่มาสูบ โยนบุหรี่ทิ้ง ไฟลาม (กล้องนิ่งประมาณตอนหยิบบุหรี่มาสูบถอยมาจนเป็น MS)		กร ริณทร์	- บุหรี่ - ไฟแช็ค - หุ่นทั้งหมด
	20.35-20.55	10	11	N3	EXT.			Insert // หุ่นไหม้			- หุ่นทั้งหมด
	20.55-21.15	1	1	N3	EXT.			MS // dolly พื้นไปเรื่อยๆ แพนขวา tilt up นิดๆ ไปยังกองไฟที่มอดแล้ว เห็นกรและริณทร์เดินเข้ามา เห็นถึงแค่ช่วงขา	slider	กร ริณทร์	- ซากหุ่นที่เผา - ถุงกระสอบต่างๆ
	21.15-21.30	1	3	N3	EXT.			MS // ถ่ายจากข้างหลังของตัวละคร เริ่มจากริณทร์แตะบ่ากร จนถึงสายตาของริณทร์ที่หอดมองออกไปที่มุมหนึ่ง		กร ริณทร์	
	21.30-21.45	1	4	N3	EXT.			MCU // ริณทร์ยืนมองสิ่งอื่น	ตาม block shot	กร ริณทร์	
	21.45-22.00	1	2	N3	EXT.			Trunk // ถุงเปิดออก ริณทร์กรเก็บของลงถุง	1	กร ริณทร์	- ถุงกระสอบใบใหญ่

คิวที่ 3 - 28 มกราคม 2564 สถานที่ถ่ายทำ บ้านเช่า ตลาดสุทธิสาร

INVISIBLE US

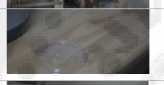
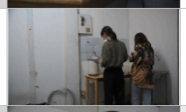
Director	สีน้ำ	: 089-200-4025
Producer	บุ๋ง	: 082-326-4308
AD	แนท	: 081-414-4675
DP	ปั้น	: 086-786-5678
Art Director	นุ่น	: 097-124-1241
Prop / Set	มุก	: 090-548-6699
Costume	นุ๊ก	: 086-279-2345

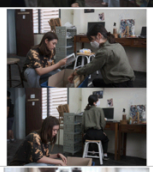
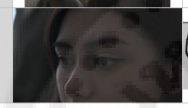
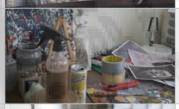
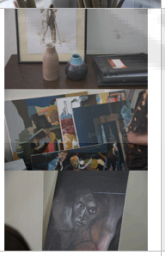
DATE : 28 JANUARY 2021
ON LOCATION : 7.30

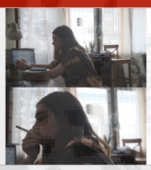
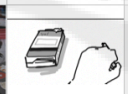
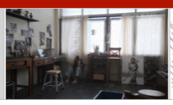
Q3

Time Call : 7.30	D/N : 17.55 hr.	
Location : บ้านของกรและริณทร์ (สุทธิสาร)	Crew call	7.30 น.
Sun rise / Sun Set : 06.46 น. / 18.16 น.	Cast call	8.20 น.
Weather : 22 °C / 33 °C	Shooting call :	9.30 น.
SCENE : SC. 3 - 5 shot / SC.4 - 7 shot / SC. 7- 10 shot / SC. 9 - 3 shot / SC. 12 -7 shot / SC. 13 - 8 shot = 40 shot	Estimate wrap :	01.25 น.

On location น.
เริ่มถ่าย 11.00 น.

TIME		SC.	SHOT	D/N	INT./EXT.	CONVERAGE	VISUAL	DESCRIPTION	NOTE	CAST	PROP
09.30-11.20	09.30-09.45	12	1	D4	INT.			MS // กรที่นอนอยู่บนเตียง เห็นกรที่ตื่นนอนตะแขงข้าง กล้องอยู่ข้างหัวเตียง เป็น long take เล่นยาวจนลุก	กล้องนิ่ง	กร	โทรศัพท์
	09.45-10.05	12	2	D4				LS // กรขันตัวขึ้นมองหาริณทร์ ถ่ายจากมุมประตู	กล้องนิ่ง	กร	
	10.05-10.25	12	3	D4	INT.			LS // รับกรเดินลงจากบันไดลงมาจากชั้น3 มาห้องครัว แล้วเดินไปดูห้องน้ำ วิ่งขึ้นบันไดอีกรอบ	กล้องนิ่ง	กร	
	10.25 10.35	12	4	D4				insert // คราบกาแฟบนเคาเตอร์ เห็นกรยืนหน้าซิงค์เป็น background	กล้องนิ่ง		
	10.35-10.50	12	5	D4				MCU // รับหน้ากรโทรศัพท์หาริณทร์ ตรงห้องครัวหน้าซิงค์ เล่นยาวจนเดินออกจากเฟรมไปทางบันได	handheld	กร	โทรศัพท์
	10.50-11.10	12	6	D4	INT.			MS/MCU // รับกรที่เปิดประตูตาดฟ้าเดินหาตามหาริณทร์ เล่นตั้งเค้าขึ้นบันได	กล้อง handheld กล้อง handheld รวบ 78 long take	กร	โทรศัพท์
	11.10-11.20	12	7	D4	INT.			MCU // กรโทรศัพท์หาริณทร์	กล้อง handheld	กร	โทรศัพท์
						ข้าย 20 นาที					
11.40-13.30	11.40-11.55	4	1	D2	INT.			CU // รับมือริณทร์เป็น foregound ฝั่งขวาเฟรม หยิบของกาแฟ	* เพิ่มจาก storyboard	ริณทร์	
	11.55-12.10	4	2	D2	INT.			MCU // ถ่ายผ่านไหล่ริณทร์ชงกาแฟ	* เพิ่มจาก storyboard	กร ริณทร์	
	12.10-12.25	4	3	D2	INT.			CU // มือกรพยิบแก้วกาแฟ เห็นริณทร์ชงกาแฟเป็น BG	* เพิ่มจาก storyboard	กร ริณทร์	
	12.25-12.55	4	4	D2	INT.			MLS // Master กรกับริณทร์หน้าเคาเตอร์	* เพิ่มจาก storyboard	กร ริณทร์	
	12.55-13.10	4	5					MS // รับหน้ากร เห็นริณทร์เยื้องๆอยู่ข้างๆ	* เพิ่มจาก storyboard		

	13.10-13.20	4	6	D2	INT.			insert // แก้วกาแฟ กับปาท่องโก๋	* เพิ่มจาก storyboard		
	13.20 13.30	4	7	D2	INT.			insert // ซิงค์ล้างแก้ว	* เพิ่มจาก storyboard		
พักกินข้าว 40 นาที 13.30-14.10 น. + set ไฟ 40 นาที เริ่มถ่าย 14.50 น.											
14.50-17.30	14.50-15.20	7	1	D2	INT.			LS // long take กรนั่งอ่านหนังสือของกันต์ ริณทร์นั่งอยู่ห้องคอม	กล้องนิ่ง *อาดต้องขยับโต๊ะหลอก	กร ริณทร์	เครื่องเล่นเทป คอม แฟลชไดฟ์ หนังสือ จานข้าวซ
	15.20-15.50	7	2	D2	INT.			MS // ริณทร์เข้ามาช่วยดูของที่เอามาจากบ้านเก่า กรหยิบแฟลชไดรฟ์	ท้าย take till นิดๆ	กร ริณทร์	เครื่องเล่นเทป คอม แฟลชไดฟ์ หนังสือ
	15.50-16.10	7	3	D2	INT.			CU // หน้ากรที่ตกใจ	ค่อยๆ dolly เข้าหน้ากร เห็นริณทร์นิดๆ slider	กร ริณทร์	
	16.10-16.25	7	4	D2	INT.			ECU // ตากรที่สะท้อนข้อมูลในจอคอม	กล้องนิ่ง	กร	
	16.25-16.35	7	5	D2	INT.			Insert // แฟลชไดฟ์	กล้องนิ่ง * หาตัวต่อแฟลชไดฟ์เพิ่ม		
	16.35-16.45	7	6					Insert // ชั้นวางหนังสือเหนือตัว	slider ต่อ 10นาที		
	16.45-16.55	7	7					Insert // โต๊ะคอม กำแพง โปสเตอร์ ไหลยาว	slider		
	16.55-17.05	7	8					Insert // ชั้นวางพู่กัน	slider		
	17.05-17.15	7	9					Insert // ผ้งเฟรมขาตั้ง เฟรมรูปสีๆ	slider		
	17.15-17.25	7	10					Insert // เครื่องเล่นเทป	กล้องนิ่ง		
พักกินข้าว 35 นาที + 18.05 เริ่มset ไฟที่ระเบียง set 30 นาที / art set ห้องนอน											

18.30. 19.50	18.30- 18.40	3	1	N1	INT.			Match cut // insert มือ ไฟจาก SC.2 มาจากบุหรี่ SC.3 mood นิ่ง deep		กร วิณทร์	บุหรี่
	18.40- 19.00	3	2	N1	INT.			MS // รับหน้ากร	สลับตำแหน่งยืนของกรวิณทร์ สลับมุมกล้องด้วย	กร วิณทร์	บุหรี่
	19.00- 19.20	3	3	N1	INT.			MS // รับหน้าวิณทร์	สลับตำแหน่งยืนของกรวิณทร์ สลับมุมกล้องด้วย	กร วิณทร์	บุหรี่
	19.20- 19.40	3	5	N1	INT.			LS // Master (มีหรือไม่มีก็ได้ต้องรอดู location)	สลับตำแหน่งยืนของกรวิณทร์	กร วิณทร์	บุหรี่
	19.40- 19.50	3	4	N1	INT.			Establishing // ข้างนอก			
ย้าย Location ไปที่ห้องนอน 30 นาที											
20.20- 21.30	20.20- 20.40	9	1	N2	INT.			LS // กรที่ลืมตา ยันตัวลุกขึ้น บทช่วง รินทร์พูดนอนไม่หลับทรอ	สลับฝั่งที่กรนอนเป็นฝั่งขวาของเตียง	กร วิณทร์	
	20.40- 21.00	9	2	N2	INT.			MS // รับหน้ากร เล่นยาว		กร วิณทร์	
	21.00- 21.20	9	3	N2	INT.			MS // รับหน้าวิณทร์ เล่นยาว		กร วิณทร์	
ย้าย Location ห้องงาน 20 นาที											
21.40- 24.15	21.40- 22.00	13	1	N4	INT.			MCU // กรนั่งบนโต๊ะ คิดทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้นท่าทางเหน็ดเหนื่อdolly in CU // รับกรจากด้านข้าง กรหยิบบุหรี่ขึ้นมาสูบ	dolly in (slider)	กร	บุหรี่
	22.00- 22.20	13	2	N4	INT.			CU // master กรเริ่มค่าเครียด มือถือบุหรี่ ที่เก็บแคบ เกือบจะ hight angle ที่กดลงมา กรนั่งบนโต๊ะ CU // low angle รับหน้ากรประมาณ 45 องศา นั่งพิงผนังที่มุมห้องหมดอะไรตายอยาก	handheld	กร	
	22.20- 23.40	13	4	N4	INT.			LS // ถ่ายกรจากด้านหลัง กรยืนระเบิดอารมณ์ปักข้าวของบนโต๊ะ	กล้องนิ่ง high angle	กร	
	23.40- 23.50	13	3	N4	INT.			Insert // มือกรที่คีบบุหรี่ และบหรี่ที่ตั้งอยู่บนโต๊ะ		กร	
	23.50- 24.00	13	5	N4	INT.			Insert // มือกรที่ขย่างาน กระดาษ ระบายอารมณ์ต่างๆ		กร	เอกสาร งาน สำหรับฉีกขย่า
	24.00- 24.15	13	6	N4	INT.			MS // รับกรจากด้านข้างที่โอบกระดาษที่ฉีกเข้าหาตัว	* เพิ่มจาก storyboard	กร	เอกสาร งาน สำหรับฉีกขย่า
ย้ายไปถ่ายที่ดาดฟ้า 20 นาที + set ห้องมอดไหม้ 40 นาที											
24.35- 24.55	24.35- 24.55	13	7	N4	INT.			CU // Insert // ของในห้องที่ถูกเผา เฟรมภาพวาดของกร ไฟค่อยๆลุกลาม		กร	เตรียมprop รูปวาดสำหรับเผาเมื่อ reset
ย้ายไปที่ห้องนอน 15 นาที											
01.10- 01.25	01.10- 01.25	13	8	N4	INT.			LS // กรนั่งพิงผนังอยู่ที่พื้น dolly out เห็นบรรยากาศของในห้องที่ไหม้		กร	

(ตารางที่ 16 : ตารางการถ่ายทำ Q3)

คิวที่ 4 - 31 มกราคม 2564 สถานที่ถ่ายทำ อนุสรณ์สถาน 14 ตุลา

INVISIBLE US

Director สีน้ำ : 089-200-4025
Producer บุ๋ง : 082-326-4308
AD แนท : 081-414-4675
DP ปั้น : 086-786-5678
Art Director หุ่น : 097-124-1241
Prop / Set มุก : 090-548-6699
Costume นุ๊ก : 086-279-2345

DATE : 31 JANUARY 2021
ON LOCATION : 11.40

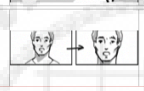
Q4

Time Call : 11.00 น. BTS กรุงธนบุรี	D1N1 : 10 hr	
Location : บนรถแถวกรุงธนบุรี / living / ใต้สะพานคลองแสนแสบ / สะพานคลองแสนแสบ / สถานที่งานร่าลึก (อนุสรณ์สถาน 14 ตุลา)	Crew call	11.00 น.
Sun rise / Sun Set : 06.46 น. / 18.18 น.	Cast call	11.15 น.
Weather : 22 °C / 33 °C	Shooting call :	12.30 น.
SCENE : SC. 12 montage - 6 shot / SC. 2 - 9 shot/ SC. 14 - 8 shot	Estimate wrap :	21.05 น.

On location 13.00 น.
เริ่มถ่าย 13.00 น.

TIME		SC.	SHOT	D/N	INT./EXT.	CONVERAGE	VISUAL	DESCRIPTION	NOTE	CAST	PROP
13.00-13.15	12.30-12.50	12 montage	7	D4	INT.			MS // มุมด้านข้างของกรที่อยู่ในรถ	- รถของแม่บุ๋ง	กร	
	12.50-13.00	12 montage	7A	D4	INT.			CU // ถ่ายตาผ่านกระจกมองหลัง	เป็นคัตที่เปลี่ยนเอาอันที่blockshot มาแทน	กร	
ย้าย Location 30 นาที จากบ้านบุ๋งไป living											
13.45-14.00	13.45 - 14.00	12 montage	8	D4	EXT.			MS // กรยืนคุยกับ รปภ หน้าตึกสำนักงาน (living)		กร รปภ	
ย้าย Location 10 นาที จาก living ไปใต้สะพานคลองแสนแสบ											
14.10-14.40	14.10-14.25	12 montage	9	D4	EXT.			LS // กรเดินหาริณทร์ท่ามกลางคนพุกพร่าน ในซอยแคบๆ (ใต้สะพานคลองแสนแสบ)	รปblockหาย	กร	
	14.25-14.40	12 montage	9A		EXT.			Insert // เท้ากรตอนเดินตามหาริณทร์	shot เพิ่ม	กร	
ย้าย Location 5 นาที จากใต้คลองแสนแสบไปสะพานข้ามคลองแสนแสบที่จะข้ามไปจัดจ้าน											
14.45-15.00	14.45-15.00	12 montage	10		EXT.			LS // กรเดินหาริณทร์ท่ามกลางตึกสูงในเมือง (สะพานคลองแสนแสบ)	เปลี่ยนจากซอยแคบๆ	กร	
ย้าย Location 40 นาที + On location 16.00 น. + พักกินข้าวเย็น 17.20-17.50 **เริ่มถ่าย 18.20 น.**											
18.20 - 22.00	18.20 - 18.50	2	4	Na	EXT.			MS // insert รูปภาพที่ตั้งอยู่ในงาน (ไม่เจาะจงรูปว่าของใคร)			
		14	3	Na	EXT.			Insert ภาพ ของริณทร์		-	
		2	8	Na	EXT.			CU // insert รูปที่มีดอกไม้วางลงอยู่ข้างๆ		-	
		2	6	Na	EXT.			Insert // มุมเกือบจะ top insert เทียน ที่ถูกจุดภายในงาน		-	
	18.50-19.00	2 14	9 1	Na	EXT.			Match cut มือกรณีที่เธอมไปจุดเทียนไป Sc.3	ฮีน 2 กับฮีน 14 ต่อเนื่องกัน * สลับด้านกับblockshot	กร extraในงาน	

(ตารางที่ 17 : ตารางการถ่ายทำ Q4)

	19.00-19.15	2	2	Na	EXT.			MS // กล้องอยู่ระดับพื้น เห็นเท้อนเป็น Foreground คนยืนล้อม Background	slider	extraในงาน	
	19.15-19.25	2	3	Na	EXT.			MS // รับผู้คนในงานเห็นหน้าคนต่างๆ	อาจจะรวบ shot แต่ต้องใช้ dolly	extraในงาน	
	19.25-19.35	2	5	Na	EXT.			MCU // รับหน้าmain extra1หญิงสูงวัย		main extra	
	19.35-19.45	2	7	Na	EXT.			MCU // รับหน้า main extra2 คุณลุง		main extra	
	19.45-19.55	14	2	Na	EXT.			MCU // กรที่ลุกขึ้นที่เห็นหน้ากร เริ่มตั้งแต่ตอนยังไม่ลุก		กร extraในงาน	
	19.55-20.05	14	6	Na	EXT.			MS // ผู้คนในงาน มีคนส่งเสียงขึ้นมา มุมหนึ่ง		extraในงาน	
	20.05-20.15	14	4	Na	EXT.			MS // กรจากด้านหลัง ที่เห็นบรรยากาศรอบๆ		กร extraในงาน	
	20.15-20.25	2	1	Na	EXT.			Establishing // dolly เห็นคนรอบๆ	slider	extra 15-20 คน	
	20.25-20.40	14	7	Na	EXT.			LS // บรรยากาศที่คนส่งเสียง อ่าาาา ทั้งหมด		กร extraในงาน	
	20.40-20.50	14	5	Na	EXT.			ECU // ตากร ที่มองบรรยากาศ มีเสียงอ่าาาาาา ขึ้น		กร	
	20.50-21.05	14	8	Na	EXT.			CU // หน้ากร จากด้านหน้ากรมองเข้ามาในกล้อง กล้องค่อยๆ dolly in เข้าหน้ากร	slider	กร extraในงาน	

คิวที่ 5 - เป็นคิวนอกรอบ ถ่ายเฉพาะซีนขับรถ นัดหมายทีมงานแค่เพียง 6 คน

INVISIBLE US

Director สีน้ำ : 089-200-4025
Producer บุ๋ง : 082-326-4308
AD แนท : 081-414-4675
DP ปั๊น : 086-786-5678
Art Director นุ่น : 097-124-1241
Prop / Set มุก : 090-548-6699
Costume นุ๊ก : 086-279-2345

DATE : 25 JANUARY 2021
ON LOCATION : 15.00

Q5

Time Call : 17.30 น.	3 Hour	
Location : สะพานข้ามคลองแสนแสบ / ถนนข้าง Airport Link มักกะสัน	Crew call	17.30 น.
Sun rise / Sun Set : 06.46 น. / 18.14 น.	Cast call	17.30 น.
Weather : : 22 °C / 33 °C	Shooting call	19.00 น.
SCENE : SC.12 MONTAGE	Estimate wrap	20.30 น.

เริ่มถ่าย 19.00 น.

TIME		SC.	SHOT	D/N	INT./EXT.	BLOCKSHOT	VISUAL	DESCRIPTION	NOTE	CAST	PROP
19.00-19.30	19.00-19.10	12 montage	14	N4	EXT.			MCU // รับกรจากด้านหลัง เห็นโบเก้ ไฟถนนตอนกลางคืน (ref แบบหว่องอะมิง) (สะพานข้ามคลองแสนแสบ)	- เดินอยู่ข้างนอก - ชัตเตอร์สปีดต่ำ - รอเก็บเพิ่ม	กร	
	19.10-19.20	12 montage	17	N4	EXT.			MCU // รับกรจากด้านหน้า เห็นโบเก้ ไฟถนนตอนกลางคืน (สะพานข้ามคลองแสนแสบ)	เล่นยาวจนเอาตัวพิงสะพานแบบที่block	กร	
	19.20-19.30	12 montage	18	N4	EXT.			Insert // เท้ากรตอนเดินตามหาวิณทร์บนสะพานคลองแสนแสบ	* เพิ่มจาก storyboard	กร	

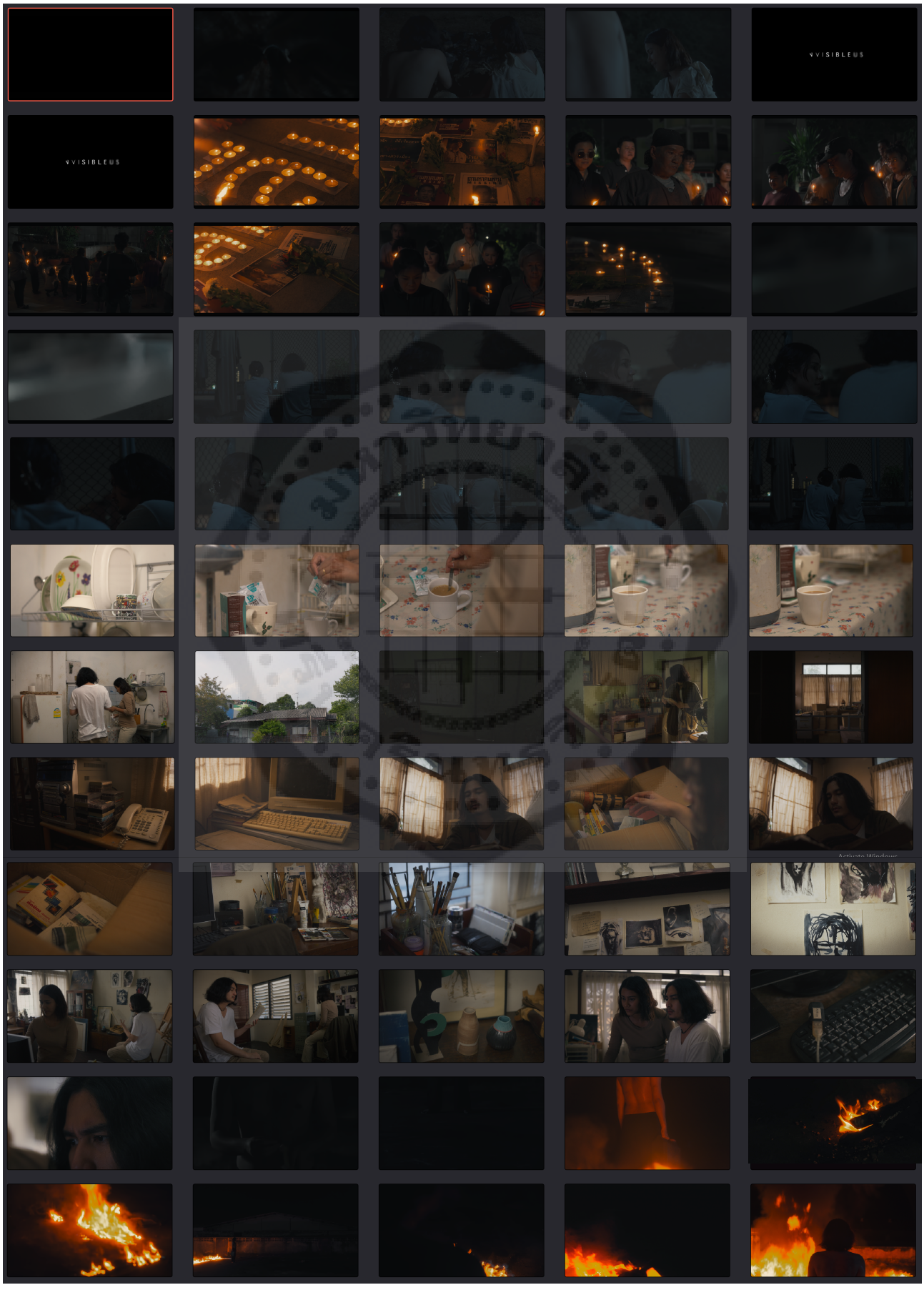
ย้าย Location ไปที่ถนนข้าง Airport Link มักกะสัน 30 นาที

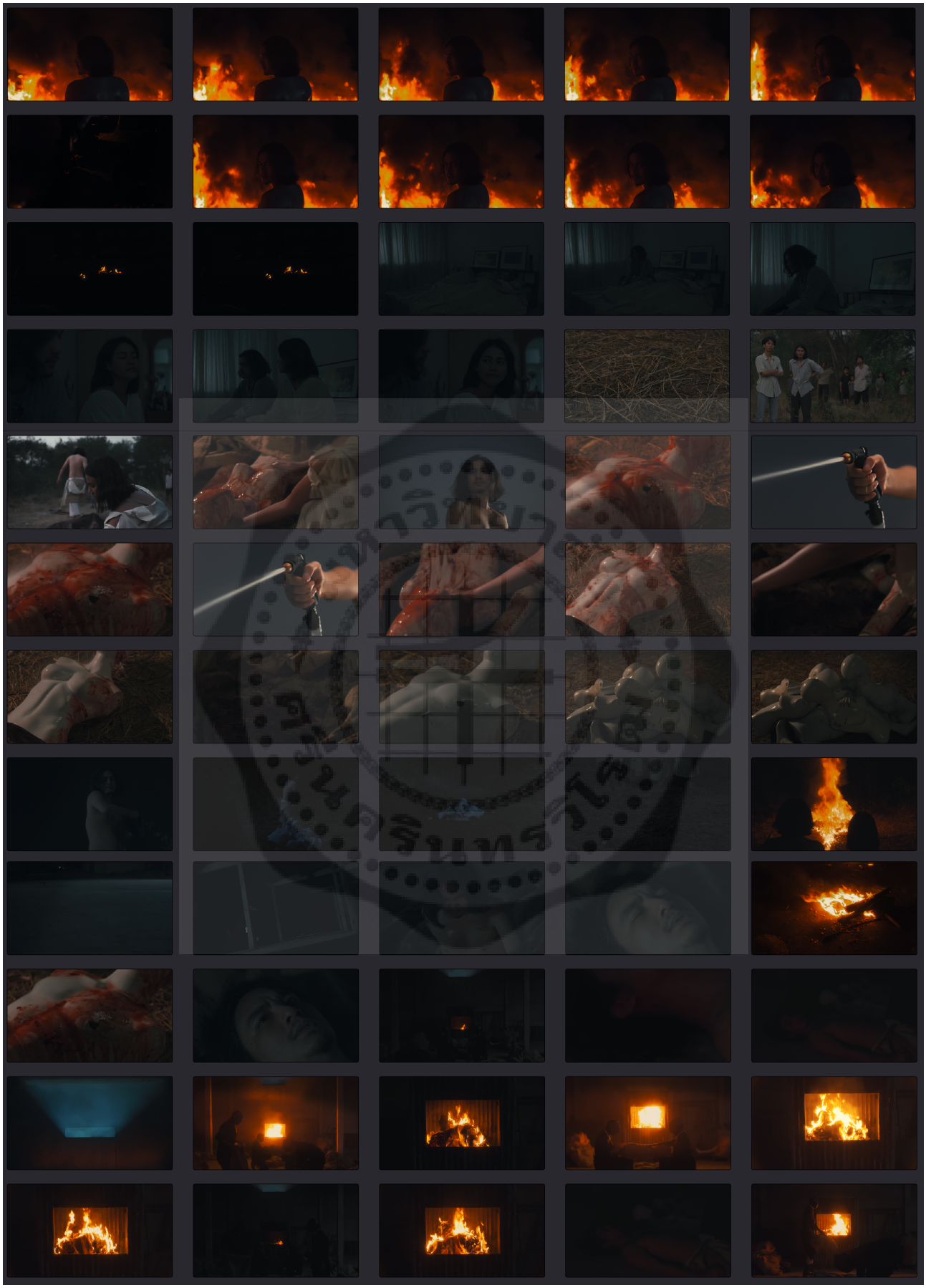
20.00-20.30	20.00 - 20.10	12 montage	13	N5	INT.			MCU // รับกรจากด้านข้าง หยิบโทรศัพท์มาโทร (ถนนเส้นใต้แอร์ลิ้ง)	- ขับรถ	กร	
	20.10 - 20.20	12 montage	15	N5	INT.			MCU // ถ่ายผ่านด้านหลังกร (ถนนเส้นใต้แอร์ลิ้ง)	- รถจอดกับที่	กร	
	20.20 - 20.30	12 montage	16	N5	INT.			insert // เข็มไมล์	* เพิ่มจาก storyboard	กร	

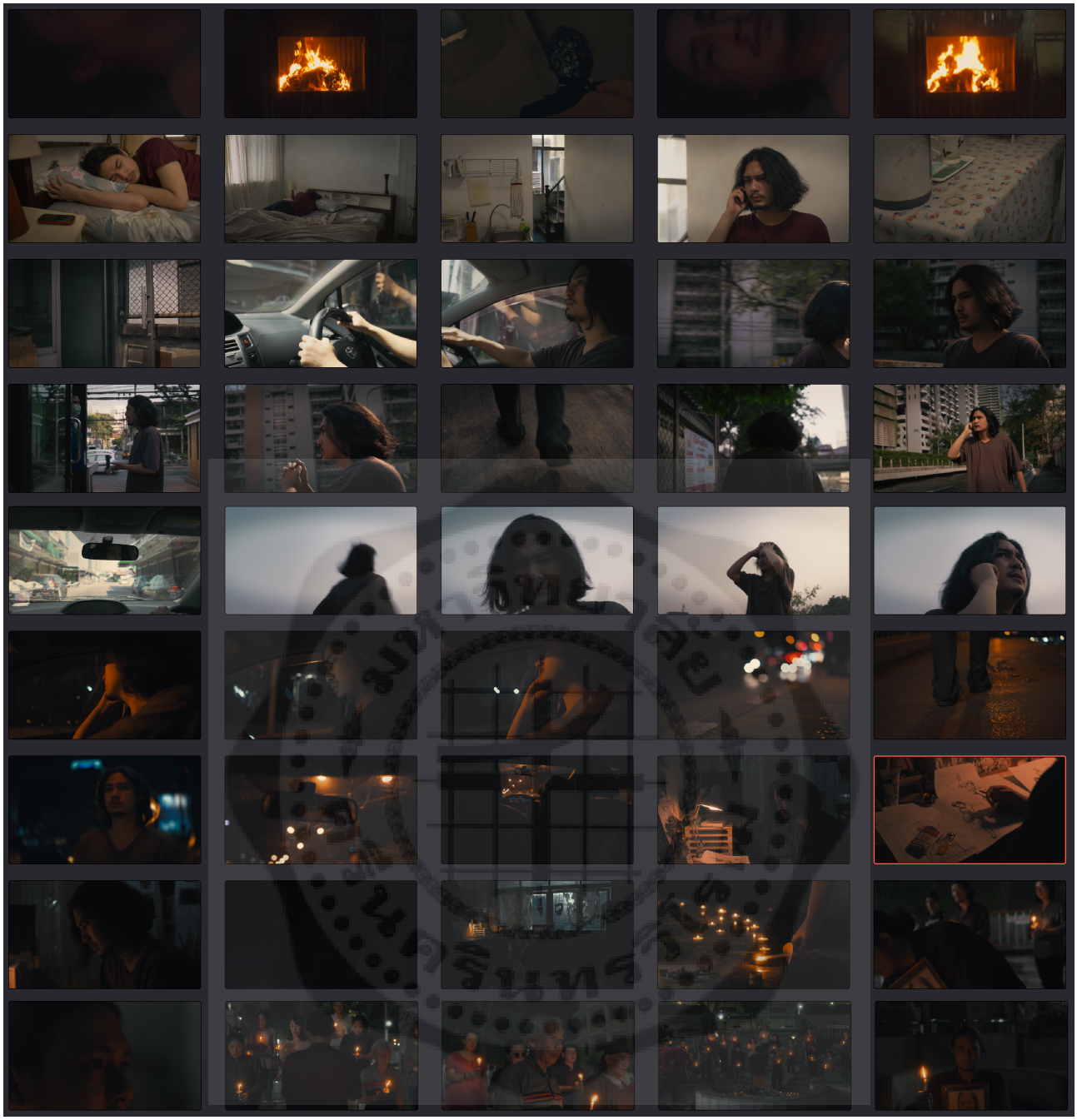
(ตารางที่ 18 : ตารางการถ่ายทำ Q5)

3.2 Production

3.2.1 ภาพยนตร์สำเร็จ





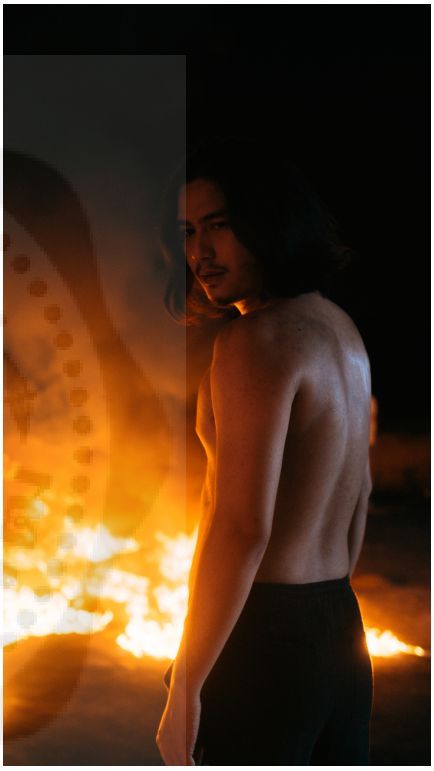


ภาพยนตร์สำเร็จมีความมยาวทั้งหมด 28 นาทีรวมฉาก End Credit ภายในภาพยนตร์สำเร็จได้ใช้เทคนิคต่างๆดังนี้ กระบวนการเตรียมการถ่ายทำ กระบวนการถ่ายทำ กระบวนการตัดต่อ กระบวนการทำ Foley กระบวนการย้อมสีภาพยนตร์ กระบวนการสร้างสรรค์เสียงภาพยนตร์ ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ พร้อมฉายสู่สาธารณชน

3.2.2 เบื้องหลังการถ่ายทำ













































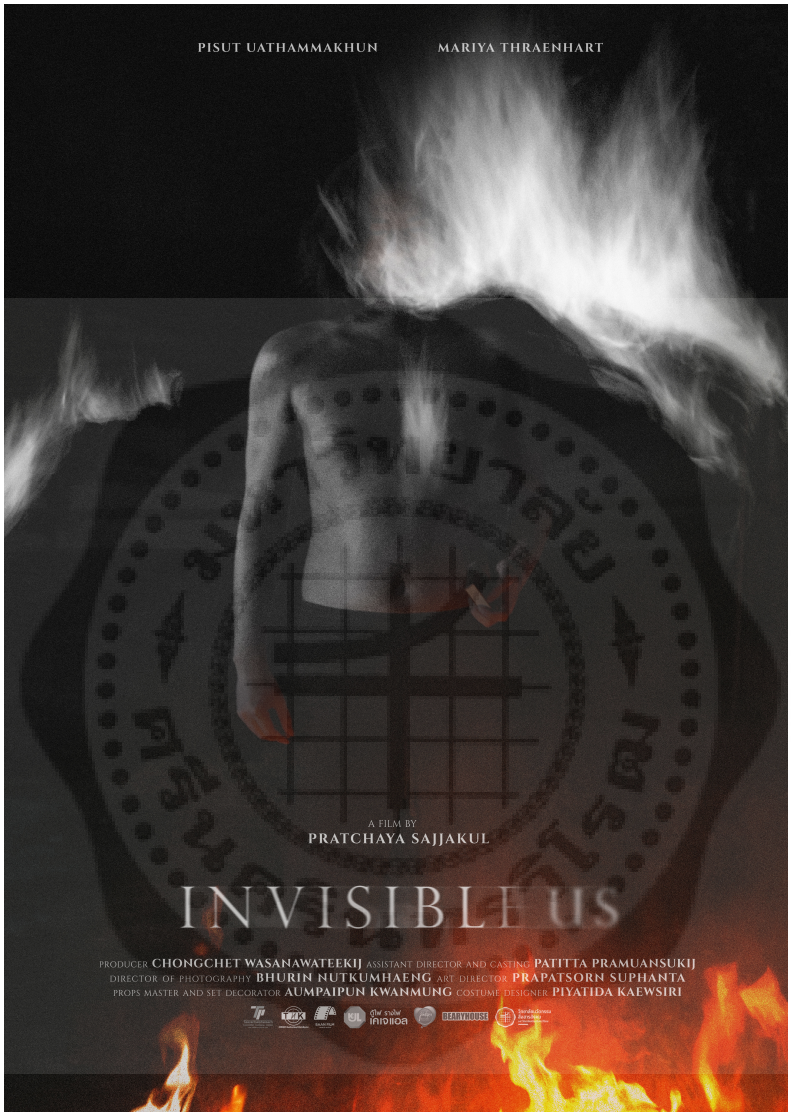







3.2.3 โปสเตอร์ภาพยนตร์

จาก Theme ที่ว่า อุดมการณ์ที่สุดโต่งนำไปสู่ความสูญเสีย และ Design concept คำว่า เผาไหม้ ทำให้ผู้ออกแบบมองว่าทั้งโปสเตอร์และโลโก้ต้องมีความเกี่ยวข้องกับไฟและการเผาไหม้ รวมถึงภาพโดยรวมต้องให้ความรู้สึกถึงความลึกลับ (Mystery)



(ภาพประกอบที่ 91: โปสเตอร์ภาพยนตร์ INVISIBLE US)

ฟ้อนต์โลโก้

ภาพยนตร์เรื่องนี้กำลังพูดถึงประเด็นการถูกทำให้หายไปและการทำลาย ชื่อเรื่องของภาพยนตร์ INVISIBLE US ให้ความรู้สึกถึงการมองไม่เห็น ผู้ออกแบบจึงใช้เลือกใช้การเลือนของตัวอักษรที่ให้ความรู้สึกว่า คำค่อยๆหายไป โดยเฉพาะ คำว่า Us เบลอหายมากกว่าคำอื่น นอกจากการเบลอแล้วยังพูดถึงการทำลาย ผู้ออกแบบจึงแทรกควันและเสี้ยวของเปลวลงไปด้วย

โปสเตอร์

ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีองค์ประกอบที่สำคัญคือ เปลวไฟ บ่อยครั้งที่ในเรื่องมีการเผาไหม้ไม่ว่าจะเป็นการเผาอย่างเป็นรูปธรรม และการแผดเผาตัวเองด้วยความเจ็บปวด ซึ่งในภาพยนตร์ตัวละครกร จุดไฟเผาเพื่อต่อสู้กับความอยุติธรรม แต่กลับกลายเป็นเขาเองที่ถูกเผาไหม้เราเลยใช้ไฟ เป็น 2 เลเยอร์คือไฟข้างหน้าสีส้มไฟที่เขากำลังจุด และไฟข้างหลังสีขาวดำ เป็นไฟที่เผาไหม้ตัวเขาเอง นอกจากนี้ในภาพยนตร์ยังมีการเผาหุ่นครึ่งตัว เมื่อมองโปสเตอร์ผ่านๆ ก็จะทำให้เรามองเห็นกรแค่ครึ่งตัวบนเหมือนกับหุ่นที่ถูกเผาในภาพยนตร์

สแตนดี้

ผู้ออกแบบหยิบฉากในฝันของตัวละครกรที่อยู่ในโรงงานเผาหุ่น ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากเหตุการณ์ของผู้สูญหายที่ถูกพบศพในสภาพที่เผาไม้ จึงทำสแตนดี้ลักษณะนี้ออกมาเพื่อนำสิ่งที่ถูกปกปิด อำพราง มาไว้ในพื้นที่แจ้ง ทำให้ผู้คน หรือคนที่ได้มาดูงานรับรู้ และรู้สึกโกรธกับความอยุติธรรม นอกจากนั้นทางด้านหน้าเตาเผาในอะคลิลิกใสมีแสงของเทียน ดอกไม้ รูปภาพผู้สูญหาย เพื่อให้ผู้คนได้รำลึกถึงเขาเหล่านั้น



(ภาพประกอบที่ 92 : สแตนดี้ของภาพยนตร์ INVISIBLE US)

3.3 Post Production

3.3.1 การตัดต่อภาพยนตร์

ในช่วงหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ จะแบ่งออกเป็น สามช่วงใหญ่ๆ คือการตัดต่อภาพยนตร์ การทำสีภาพยนตร์ และการทำเสียงภาพยนตร์ ในช่วงการตัดต่อภาพยนตร์นั้น ได้มีการวางแผนไว้ล่วงหน้าไว้ว่าจะตัดต่อตามสตอรี่บอร์ดที่วางไว้ก่อน โดยมีผู้กำกับเป็นคนตัดต่อคนแรก เพื่อให้ได้ภาพที่ตรงตามที่วางแผนไว้ในหัวของผู้กำกับแต่แรกก่อน สำหรับดราฟท์ที่ 1 โดยผู้กำกับตัดต่อด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro CC 2019 ที่ผู้กำกับมีความถนัด ในดราฟท์ที่หนึ่งออกมาตรงตามสตอรี่บอร์ดและวิสัยทัศน์ของผู้กำกับ 100% แต่ในบางส่วนนั้น อาจจะเกิดปัญหาที่ตามมาเนื่องจากเป็นปัญหาตั้งแต่ตอนเขียนเนื้อเรื่อง ทำให้บางช่วงมีความเชื่องช้าและน่าเบื่อเกินไป หรือบางช่วงอาจจะไม่ช่วยคนดูในการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง เมื่อนำ ดราฟท์ 1 ไปให้ผู้คนที่ไม่เคยดูมาก่อน ผลออกมาว่ามีความเข้าใจยากเกินไปในบางช่วง

หลังจากนั้น ตามที่วางแผนกันไว้ว่า ดราฟท์ 2 จะเป็นการตัดต่อของผู้ตัดต่อ โดยได้เปลี่ยนมาใช้โปรแกรม Davinci Resolve 17 ที่ผู้ตัดต่อถนัดมากกว่า และเพื่อสะดวกต่อการนำไปทำสีต่อด้วย โดยผู้ตัดต่อได้ปรับเปลี่ยนจังหวะบางช่วงของภาพยนตร์ให้มีความเร็วมากขึ้น เนื่องจากตัวภาพยนตร์เองนั้นมีความช้าอยู่ อาจทำให้ตัวภาพยนตร์ไม่น่าสนใจในหลายๆช่วง และได้มีการประชุมกับผู้กำกับในทุกๆสัปดาห์เพื่ออัพเดทการตัดต่อ รวมถึงการใส่องค์ประกอบ เช่น Voiceover ของเสียงข่าวในบางช่วงเพื่อเป็นการชี้ว่าเหตุการณ์ในภาพยนตร์ เกิดขึ้นในอดีต (ปี พ.ศ. 2563)

โดยได้ใช้เทคนิคต่างๆที่ช่วยขับเคลื่อนเรื่อง ดังนี้

3.3.1.1 J Cut and L Cut

J Cut คือการตัดต่อที่ใช้เสียงมาก่อนภาพ และ L Cut คือการตัดต่อที่ใช้ภาพมาก่อนเสียง ช่วยในการเพิ่มความราบรื่นของภาพยนตร์ และเป็นการ Transition เรื่องให้เป็นไปอย่างลื่นไหล

3.3.1.2 Jump Cut

Jump Cut คือการตัดต่อโดยใช้แต่ละช่วง หลายๆช่วง ของฟุตเทจเดียวกัน ทำให้เกิดการกระโดดหรือการข้ามช่วงเวลาในเหตุการณ์หนึ่ง เพื่อให้เกิดจังหวะที่น่าสนใจ เร้าอารมณ์ของผู้ชม

3.3.1.3 Match Cut

Match Cut คือการตัดต่อที่นำสองเหตุการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกันทางช่วงเวลามาต่อกันโดยมีจุดร่วมเป็น มุมมองการรับภาพของทั้งสองฉากเป็นมุมเดียวกัน หรืออาจจะเป็นวัตถุที่มีลักษณะหรือความหมายคล้ายเคียงกัน

3.3.1.4 Dynamic Cut

Dynamic Cut คือการตัดต่อจากช็อตหนึ่งไปอีกช็อตหนึ่งด้วยความเร็ว เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของอารมณ์อย่างรวดเร็วของคนดู ทำให้เกิดความน่าสนใจ

3.3.1.4 Double / Triple Exposure

Double / Triple Exposure คือการซ้อนช็อตหลายๆช็อตลงไปในช็อตช็อตเดียว ให้เห็นภาพที่หลากหลาย ใช้ในซีนฝันเพื่อเป็นการ Foreshadow ถึงอนาคตที่จะเกิดขึ้นของตัวละครเอก (เห็นภาพอนาคตที่ไม่ชัดเจน)

3.3.1.5 Eye Tracing

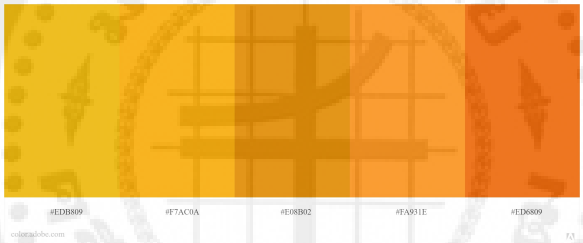
Eye tracing เป็นการวางช็อตที่ทำให้สายตาของผู้ชมไปในทางเดียวกัน ไม่ต้องมองซ้ายหรือขวาสลับกันบ่อยๆ

3.3.2 การย้อมสีภาพยนตร์



(ภาพประกอบที่ 93 : การใช้สีในภาพยนตร์จาก Portrait of a Lady on fire)

สีที่ใช้ย้อมในภาพยนตร์นั้น ทีมผู้สร้างสรรค์ได้วางแผนไว้ว่า อยากให้โทนสีของภาพยนตร์ออกมาในแบบที่มีความเป็นธรรมชาติ (Realistic) มากที่สุด โดยภาพรวมส่วนใหญ่ของภาพยนตร์นั้นจะใช้คู่สีที่มีความคล้ายคลึงกันใกล้เคียงกับสีหลัก (Analogous Color) เพื่อถ่ายทอดความเป็นธรรมขาติออกมาให้ได้มากที่สุด เพื่อให้สารที่ต้องการจะสื่อออกมาไม่มีความผิดเพี้ยน คล้ายกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในประวัติศาสตร์มากที่สุด



(ภาพประกอบที่ 94 : Palette สี analogous)



(ภาพประกอบที่ 95 : การย้อมสีในภาพยนตร์ Invisible Us)

3.3.3 เสียงในภาพยนตร์

3.3.3.1 เสียงไดอะล็อค (Dialogue)

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ในบางส่วนเป็นบทพูดที่ตัวละครนั้นสนทนากัน

3.3.3.2 เสียงประกอบฉาก (Foley)

ซาวด์เอฟเฟ็คที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้หลายๆเสียงนั้นถูกทำขึ้นมาใหม่ด้วยขั้นตอน Foley ไม่ว่าจะเป็นเสียงเดินบนหญ้า เสียงหุ่นต่างๆกระทบกัน เสียงไฟเผาสิ่งต่างๆ

3.3.3.3 เสียงบรรยากาศ (Ambience)

เสียงบรรยากาศที่เกิดขึ้นในเรื่องนั้นแทบจะขาดไปไม่ได้เนื่องจากในสภาพแวดล้อมในเรื่องนั้น ทุกๆ สถานที่มีความจำเป็นที่ต้องมีเสียงบรรยากาศเพื่อความสมจริงของสถานที่นั้นๆ ไม่ให้เกิดการขาดตอนของเสียง

3.3.3.4 ดนตรีประกอบภาพยนตร์ (Score)

ดนตรีประกอบที่เลือกใช้เป็นดนตรีที่มีแนวลึกลับและชวนค้นหา ให้เข้ากับเนื้อหาของภาพยนตร์ ช่วยให้คนดูเข้าใจสภาวะและเข้าถึงอารมณ์ของภาพยนตร์ที่ต้องการสื่อมากขึ้น

บทที่ 4
สรุปและอภิปราย

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถูกกดทับของศิลปินในสังคมไทย ในรูปแบบ โรแมนติค-ดราม่า

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถูกกดทับของศิลปินในสังคมไทย ในรูปแบบ โรแมนติค-ดราม่า
2. เพื่อศึกษาแนวทางการนำเสนอแก่นความคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับ
3. เพื่อถ่ายทอดประเด็นผู้สูญหายทางการเมือง
4. เพื่อนำเสนอศิลปะแสดงสด (performance art)

สรุปผลการศึกษา

จากการที่ได้ศึกษาค้นคว้าและได้ทำการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเกี่ยวกับการถูกกดทับของศิลปินในสังคมไทย ทีมงานผู้สร้างสรรค์ได้มีการศึกษาทั้งในด้านทฤษฎีและสรุปผลจากการสัมภาษณ์เพื่อนำมาประยุกต์ในการผลิตภาพยนตร์สั้นเรื่องดังกล่าว อีกทั้งยังมีการศึกษาจากตัวอย่างภาพยนตร์ต่างๆในรูปแบบ โรแมนติค-ดราม่า เพื่อที่จะเข้าใจถึงวิธีการเล่าเรื่อง และนำมาใช้พัฒนาบทภาพยนตร์สั้น นอกจากภาพยนตร์แนวโรแมนติค-ดราม่า ยังมีประเภท experimental ต่างๆเพื่อช่วยในการสร้างสรรค์ส่วนอื่นๆของหนัง เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ต่อไป โดยได้มีการวางแผนและแบ่งจัดการการทำงานเป็นระบบ ในส่วนต่างๆ เพื่อให้งานที่ออกมาและการทำงานนั้นมีประสิทธิภาพมากที่สุด

โดยสุดท้ายแล้วทีมงานผู้สร้างสรรค์ได้บรรลุถึงวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ทั้งหมด คือ

1. เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถูกกดทับของศิลปินในสังคมไทย ในรูปแบบ โรแมนติค-ดราม่า
2. เพื่อศึกษาแนวทางการนำเสนอแก่นความคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับอุดมการณ์ที่สุดโต่งนำมาซึ่งความสูญเสีย
3. เพื่อถ่ายทอดประเด็นผู้สูญหายทางการเมือง
4. เพื่อนำเสนอศิลปะแสดงสด (performance art)

4.1 สรุปผลการศึกษาของผู้กำกับภาพยนตร์ / เขียนบท (Director / Screenwriter)

4.1.1 ปัญหาของผู้กำกับภาพยนตร์ / เขียนบท

ปัญหาที่พบเจอในฐานะของผู้กำกับภาพยนตร์ ประการแรกคือประเด็นที่ต้องการจะสื่อสารผ่านภาพยนตร์เรื่องนี้มีความละเอียดอ่อนและสุ่มเสี่ยง เนื่องจากเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการแสดงออกทางการเมืองโดยตรง ทำให้ต้องคิดหาวิธีการถ่ายทอดเชิงสัญญะร่วมด้วย อีกทั้งภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ในรูปแบบ fiction แต่มีการหยิบจับเอาเหตุการณ์และข้อมูลส่วนตัวบางส่วนของบุคคลที่มีอยู่จริงมาใช้ ทำให้ตัวผู้กำกับเองเกิดความกังวลและไม่มั่นคงทางความคิดเล็กน้อยในระหว่างการทำงานในขั้นตอน preproduction

ประเด็นถัดมาคือการใส่ศิลปะการแสดงสดเข้าไปในภาพยนตร์ จากที่ได้กล่าวไว้ในบทนำว่าการแสดงสดจำเป็นต้องใช้ร่างกายของศิลปินเป็นหลักและอาศัยความเป็นปัจจุบันขณะ จากการค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมพบว่าศิลปินแส

ดงสดส่วนใหญ่มักไม่ซักซ้อมการแสดงมาก่อนหรือหากซ้อมก็จะเป็นเพียงการทดลองอุปกรณ์ที่จะใช้ในการแสดงเท่านั้น

สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้ไฟเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการแสดงสด ซึ่งนับเป็นปัจจัยหลักที่อยู่เหนือการควบคุมมากที่สุดปัจจัยหนึ่ง ทำให้มีความเสี่ยงต่อการถ่ายทำสูงและไม่สามารถคาดการณ์ทิศทางของไฟล่วงหน้าได้ร้อยเปอร์เซ็นต์

ในระหว่างช่วงเตรียมการถ่ายทำไปจนถึงวันถ่ายทำจริงก็พบปัญหายิบย่อยอีกหลายประการ ทั้งเรื่องของสถานที่ถ่ายทำที่มีความไม่แข็งแรง สถานที่ซึ่งเป็นพื้นที่เปิดกลางแจ้งซึ่งมีปัญหาในเรื่องของเสียงรบกวนและแมลงบิน ไปจนถึงเวลาในการถ่ายทำที่มีค่อนข้างจำกัด ทำให้ทุกฝ่ายต้องช่วยกันแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้น และหลายครั้งจำเป็นต้องขอความช่วยเหลือจากสมาชิกนอกกลุ่มทั้งนี้ในฐานะผู้กำกับมีความรู้สึกว่าตนเองยังควบคุมสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ไม่ดีพอ รวมถึงยังคงมีความไม่มั่นใจ ไม่เด็ดขาด ซึ่งมีส่วนทำให้เกิดความล่าช้าในการถ่ายทำไม่มากก็น้อย

หลังจากถ่ายทำเสร็จพบว่าตัวภาพยนตร์เองยังมีช่องโหว่อีกจำนวนมากที่ยังอุดได้ไม่หมด ภาพรวมของภาพยนตร์มีความสับสนคลุมเครือ ยังถ่ายทอดสารที่ต้องการจะสื่อไปถึงผู้ชมได้น้อย รวมถึงมีฟุตเทจบางส่วนที่มีปัญหามีความไม่ต่อเนื่องกันบ้างเล็กน้อย อย่างไรก็ตามข้อบกพร่องเหล่านี้ยังถือเป็นความผิดพลาดที่เกิดขึ้นไม่มากนักและยังมีทางแก้ไขได้

ปัญหาที่พบเจอในฐานะผู้เขียนบทคือการดำเนินเรื่องให้น่าสนใจและกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เนื่องจากประเด็นภายในภาพยนตร์ค่อนข้างละเอียดอ่อนและมีความซับซ้อนมาก ทำให้กระบวนการเขียนบทเป็นไปอย่างทุลักทุกเลพอสมควรในช่วงแรก

นอกจากนี้ยังมีปัญหาความยากในการถ่ายทอดความรู้สึกของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อทางการเมืองออกมาผ่านคำพูดของตัวละคร แม้ว่าผู้เขียนบทและทีมงานจะมีความสนใจในประเด็นการอุ้มหายแต่ก็ต้องยอมรับว่าสมาชิกภายในทีมไม่เคยมีประสบการณ์ร่วมกับเหตุการณ์เหล่านี้ อีกทั้งยังไม่สามารถติดต่อสอบถามข้อมูลจากญาติของผู้สูญหายได้โดยตรง ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้อาจยังไม่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกของบุคคลเหล่านั้นได้อย่างลึกซึ้งและครบถ้วนมากพอ ในระหว่างที่เขียนบทพบว่ามีชุดคำพูดในหลายช่วงตอนที่ยังไม่สื่อสารเท่าที่ควร ทำให้มีการแก้ไขบทอยู่หลายครั้ง ในช่วงที่มีการทดลองอ่านบทไปพร้อมกับนักแสดงและสมาชิกคนอื่นๆในทีมก็พบว่ามีหลายประโยคที่ไม่เข้าปากนักแสดงให้ความรู้สึกแปลกประหลาด และยังขาดไดนามิคที่น่าสนใจ

4.1.2 การแก้ไขปัญหาของผู้กำกับภาพยนตร์ / เขียนบท

สำหรับการแก้ปัญหาในฐานะผู้กำกับ เบื้องต้นจะมีการพูดคุยและปรึกษากับสมาชิกภายในกลุ่มเพื่อช่วยกันหาทางออกที่ดีที่สุดในด้านความปลอดภัยที่นับว่าเป็นปัญหาใหญ่สำหรับการถ่ายทำ ทางทีมได้มีการทดลองอุปกรณ์ต่างๆที่จะใช้ในการถ่ายทำก่อนล่วงหน้า เช่น ทดลองจุดไฟด้วยน้ำมันชนิดต่างๆและสังเกตปฏิกิริยาที่เกิดขึ้น ทำให้ในวันถ่ายทำจริงค่อนข้างจะเป็นไปได้อย่างราบรื่นในส่วนของ การใช้ไฟประกอบฉาก รวมถึงมีการติดต่อให้ผู้ที่มีความชำนาญมาช่วยซ่อมแซมในส่วนของสถานที่ที่มีการชำรุดเท่าที่จะซ่อมแซมได้

สำหรับกระบวนการเขียนบท หลังจากที่ทดลองส่งบทให้นักแสดงและสมาชิกภายในทีมอ่านแล้วก็ได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและปรับบทไปพร้อมๆกัน ทั้งนี้ในวันที่ทำการ workshop นักแสดง ไปจนถึงวันที่ถ่ายทำจริงได้มีการให้นักแสดงทดลอง improvise บทพูดขึ้นมาใหม่ในบางช่วงบางตอน ซึ่งนักแสดงก็ได้ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีและได้ให้คำแนะนำที่เกิดประโยชน์แก่ตัวผู้เขียนบทเอง ทำให้สามารถพัฒนาและต่อยอดบทภาพยนตร์ไปสู่บทร่างใหม่ได้ง่ายขึ้น

4.1.3 สิ่งที่ได้รับของผู้กำกับภาพยนตร์ / เขียนบท

การทำภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้ได้เห็นข้อบกพร่องหลายๆประการของตนเอง ได้เรียนรู้ที่จะชั่งน้ำหนักการให้ความสำคัญกับหลายๆสิ่งมากขึ้น รวมถึงได้ลงมือทำหลายสิ่งที่ยังไม่เคยได้ทำ เช่น ได้ทดลองทำศิลปะการแสดงสดรวมถึงการประยุกต์เอาศิลปะแขนงนี้มาใช้ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ได้เรียนรู้การปรับปรุงและต่อเติมฉากสำหรับใช้ในภาพยนตร์ไปพร้อมๆกับสมาชิกภายในกลุ่ม ทำให้ได้ประสบการณ์เพิ่มในหลากหลายด้าน หากมีโอกาสคาดว่าคงจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขในงานต่อๆไปในอนาคต

4.2 สรุปผลการศึกษาของผู้อำนวยการสร้าง / ตัดต่อภาพยนตร์ (Producer / Editor)

4.2.1 ปัญหาของผู้อำนวยการสร้าง / ตัดต่อภาพยนตร์

ปัญหาหลักแรกที่พบเจอคงจะเป็นเรื่องของความใส่ใจของตนเองต่อการสร้างภาพยนตร์ในช่วงแรกๆ เนื่องจากว่าความผิดหวังของการไม่ได้เป็นผู้กำกับเองส่งผลต่อตัวของผู้อำนวยการสร้างมากกว่าที่คิด ทำให้ในช่วง 1-2 เดือนแรกของการทำงานอาจจะมีบ้างที่เราไม่ได้เต็มที่กับตัวงานเท่าที่ควรจะเป็น จึงก่อให้เกิดความล่าช้าหรือปัญหาเล็กๆน้อยๆที่เกิดขึ้นในช่วงการเตรียมการถ่ายทำ

สองคือการที่เราได้ทำงานนี้ในฐานะผู้อำนวยการสร้างเป็นครั้งแรก เนื่องจากก่อนหน้านี้เราทำงานในฐานะผู้กำกับมาตลอด ทำให้ประสบการณ์ของเราต่อหน้าที่นี้นั้นมีน้อยมากๆ ก็จะเข้าใจเพียงผิวเผินเพียงเท่านั้น ทำให้เราต้องเรียนรู้งานและศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับการจัดการ

ส่วนปัญหาในช่วงการถ่ายทำก็คือในหลายๆส่วน ทางผู้อำนวยการสร้างไม่ได้มีการเตรียมงานที่ดีพอ อย่างปัญหาในเรื่องการเตรียมของให้พร้อมสำหรับการถ่ายทำ ที่อาจจะเกิดจากการที่สื่อสารกันได้ไม่ดีพอในช่วงการเตรียมการ อีกทั้งสถานที่หลายๆที่นั้นมีปัญหาในเรื่องความปลอดภัย ที่เกิดจากการเตรียมงานได้ไม่ดีพอ ก็เป็นปัญหาที่ต้องแก้ไขตามสถานการณ์ของวันนั้นๆ

ในฐานะของคนตัดต่อภาพยนตร์ เราได้มีส่วนช่วยในการเขียนบทและเนื้อเรื่องในบางพาร์ท ทำให้พอเข้าใจสโคปและวิธีการตัดต่อตั้งแต่ก่อนการถ่ายทำ แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นคือบางฉากที่พอถ่ายทำแล้ว มาเห็นในขั้นตอน Post-Production นั้น กลับไม่เหมือนที่คิดไว้ในตอนเขียนบท ทำให้เกิดปัญหาขึ้น เช่นซีนฝันที่ต่อจากเพอร์ฟอร์มนั้นกลับทำให้สร้างความสับสนขึ้นเล็กน้อยสำหรับคนดู

4.2.2 การแก้ไขปัญหาของผู้อำนวยการสร้าง / ตัดต่อภาพยนตร์

เริ่มจากปัญหาแรกที่กล่าวถึง ผู้ อำนวยการสร้างแก้ไขปัญหาด้วยการคุยอยู่กับผู้กำกับอยู่บ่อยครั้ง เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้กับตนเองมากขึ้น เพื่อเป็นการทำให้อยากทำหนังเรื่องนี้มากขึ้น และทำให้ตัวเองรู้สึกแอคทีฟมากขึ้น ส่วนปัญหาในการทำงานตอนถ่ายทำก็ต้องจัดหาของมาเพิ่มเติม อาจจะมีค่าใช้จ่ายเพิ่มไปบ้าง แต่การแก้ไขปัญหาตรงนี้ทำให้งานราบรื่นขึ้น

ส่วนการแก้ไขปัญหาของพาร์ทตัดต่อคือเราต้องทำให้หนังนั้นสนุกขึ้นและเพิ่มเพสซิ่ง เพิ่มความเข้าใจให้กับคนดูที่ดูหนังเรื่องนี้ โดยการใส่ voice over ในบางช่วง คือข่าวของปี 2553 ที่ช่วยสร้างความเข้าใจให้มากขึ้น ว่าเรื่องราวเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2553

4.2.3 สิ่งที่ได้รับของผู้อำนวยการสร้าง / ตัดต่อภาพยนตร์

การได้อำนวยการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้ได้เรียนรู้อะไรหลายๆอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการฝึกความรับผิด

ชอบ การติดต่องานกับราชการและสถานที่ต่างๆ การจัดการบริหารทรัพยากรต่างๆ การอำนวยความสะดวกให้กับกองถ่ายและอื่นๆอีกมากมาย ได้ลงมือทำอะไรหลายๆอย่างที่ไม่เคยได้ทำ โดยรวมๆถือเป็นประสบการณ์ที่ยิ่งใหญ่มากสำหรับตัวผู้อำนวยการสร้างเอง เพราะว่าโดยปกติแล้ว จะได้รับตำแหน่งเป็นผู้กำกับซะส่วนใหญ่ และจะเป็นคนที่ถ้าเกิดว่าอยากได้อะไรต้องได้ หามาหรือประดิษฐ์ขึ้นมาก็ได้ แต่พอมาอยู่ในตำแหน่งผู้อำนวยการสร้างกับโปรดัคชั่นที่มีขนาดใหญ่ ทำให้เราได้มองเห็นภาพรวมที่กว้างขึ้นมากๆ ถือเป็นประสบการณ์ที่ล้ำค่า หากในอนาคตจะได้กลับไปกำกับภาพยนตร์นั้น จะได้สามารถประเมินและคำนึงถึงการถ่ายทำที่จะเกิดขึ้นด้วยประสบการณ์ครั้งนี้ครับ

ในส่วนของสิ่งที่ได้รับของตำแหน่งตัดต่อภาพยนตร์นั้น ได้ทำงานร่วมกับปั้น (ผู้กำกับภาพ / ย้อมสีภาพยนตร์) ในหลายๆส่วนไม่ว่าจะเป็นการจัดการไฟล์ การช่วยทำสี หรือการมาสเตอร์ริ่งสำหรับการฉายภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ ทำให้ได้เรียนรู้ตรงนี้มากขึ้น ถือเป็นอีกหนึ่งประสบการณ์ที่สำคัญสำหรับอนาคต

4.3 สรุปการศึกษาของผู้กำกับภาพ / ย้อมสีภาพยนตร์ (Director of Photography / Colorist)

4.3.1 ปัญหาของผู้กำกับภาพ / ย้อมสีภาพยนตร์

ปัญหาของผู้กำกับภาพอย่างแรกคือ การจัดการจำนวนคนในวันถ่ายทำที่น้อยเกินไป ส่งผลให้ทุกๆฝ่ายในตำแหน่งของโปรดักซ์ชั่นนั้นทำงานกันหนักขึ้น เนื่องจากการคาดการณ์ก่อนวันถ่ายทำนั้นผิดพลาดไป เช่น การประเมินพื้นที่ทั้งหมดในวันถ่ายทำว่าความกว้างเหมาะสมกับจำนวนคนหรือไม่ ความสัมพันในเรื่องจำนวนอุปกรณ์ถ่ายทำและจำนวนคน และเรื่องการอำนวยความสะดวกในเรื่องการเดินทางของคนที่มากองถ่าย

ปัญหาต่อมาคือการเตรียมความพร้อมต่อสถาณการณ์ที่ไม่คาดคิด เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้ทำงานกับกองไฟหรือแหล่งกำเนิดไฟที่มีความสว่างและร้อนสูงมากทำให้การทำงานต่างๆล่าช้าลงเพราะทางทีมงานต้องให้ความสำคัญเรื่องของความปลอดภัยมากที่สุด ทั้งในส่วนของตัวบุคคล และอุปกรณ์ต่างๆในกองถ่ายภาพยนตร์

4.3.2 การแก้ไข้ปัญหาของผู้กำกับภาพ

เมื่อจบการถ่ายทำในวันแรก จึ งต้องปรึกษากับโปรดิวเซอร์ในเรื่องของสถานที่ของวันถัดไป รวมทั้งประเมินจำนวนคนใหม่ให้เหมาะกับสถานที่และความยากง่ายของวันถ่ายทำวันนั้น ว่าเหมาะสมกันหรือไม่ รวมถึงนำปัญหาของวันแรกมาทบทวนเพื่อในวันต่อไปจะสามารถเบิกอุปกรณ์ได้เหมาะสมกับจำนวนซ้อตที่ต้องถ่ายและจำนวนรถที่มาขนอุปกรณ์

การแก้ไขปัญหาต่อสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด ผู้กำกับภาพได้นำปัญหาที่เกิดขึ้นในวันแรกมาทบทวนใหม่เพื่อดูว่าเราสามารถเพิ่มความปลอดภัยอย่างไรได้บ้างโดยประหยัดงบประมาณมากที่สุด อุปกรณ์ทุกอย่างต้องอยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดไฟอย่างน้อย 5 เมตร รอบแหล่งกำเนิดไฟต้องพรมน้ำให้หนาอย่าน้อย 1 เมตรเพื่อกันไฟลุกลาม เราให้ข้อมูลทุกอย่างกับทุกแผนกในกองถ่ายให้ปฏิบัติตามอย่างเคร่งคัด รวมถึงให้แนวทางการปฏิบัติเบื้องต้นเมื่อเกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิด ทำให้การทำงานของกองถ่ายรวดเร็วมากขึ้นและปลอดภัยมาจนถึงวันถ่ายทำวันสุดท้าย รวมถึงได้แนวทางการคำนวณการจัดไฟที่เลียนแบบพระจันทร์ให้สัมพันธ์กับกองไฟที่เกิดขึ้น เผื่อไม่ให้เกิดการ clipping ที่ตัวไฟมาเกินไปทำให้ง่ายต่องาน Post production

4.3.3 สิ่งที่ได้รับของผู้กำกับภาพ

ได้ประสบการณ์ในรูปแบบที่ใหม่และไม่เคยทำมาก่อน เนื่องจากเป็นการทำงานใหญ่ไม่กี่ครั้งในรั้วมหาลัยเพราะทุกคนไม่ได้ผ่านการทำเบบี้ธีสิสมาก่อน จึงทำให้เกิดการวางแผนในเรื่องของอุปกรณ์และจำนวนทีมงานที่ผิด

พลาดเนื่องจากเราประมาณขนาดของกองถ่ายได้ไม่แม่นยำ ได้รู้จักการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้ามากขึ้นกว่าแต่ก่อน รู้จักการวางแผนที่เป็นระบบ รวมถึงการทำงานกับกองไฟที่มีขนาดที่ใหญ่ จึงได้รับประสบการณ์ในได้การวางแผนเรื่องความปลอดภัยและการทำงานในได้เทคนิคการถ่ายทำกับไฟ และสำคัญที่สุดคือการเรียนรู้การทำงานเป็นระบบทีมที่มีจำนวนมาก ถึงแม้ว่าระหว่างทางจะมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นบางเป็นธรรมดา แต่อย่างน้อยความผิดพลาดตรงนั้นจะทำให้เราได้ทบทวนเพื่ออนาคตจะได้ไม่เกิดการทำผิดพลาดขึ้นอีก

4.4 สรุปผลการศึกษาของผู้ช่วยผู้กำกับ / คัดเลือกนักแสดง (Assistant Director / Casting)

4.4.1 สรุปการศึกษาของผู้จัดหานักแสดง (Casting)

4.4.1.1 ปัญหาของผู้จัดหานักแสดง

ในการจัดหานักแสดงเพื่อมารับบทบาทกร ซึ่งเป็นตัวละครที่มีอาชีพศิลปินผู้สร้างผลงาน Performance art และเป็นจิตกร ตัวละครหลักของภาพยนตร์ อีกทั้งยังมีประเด็นทางการเมืองเรื่องของการอุ้มหายเข้ามาเกี่ยวข้อง และสิ่งที่ต้องการเป็นอย่างมากคือเรื่องของลักษณะภายนอกทางกายภาพ อายุของนักแสดงก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะเสริมให้มีความสมจริง น่าเชื่อถือ ไม่ขัดต่อเรื่องราวของภาพยนตร์ สามารถเข้าใจตัวละคร มีมุมมอง ทัศนคติที่ใกล้เคียงกับตัวละคร เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้ตัวละครจะมีการแสดงที่สมจริง (Realistic) ทั้งการเคลื่อนไหว ท่าทาง การพูดจา ทัศนคติต่างๆ ที่ต้องการผู้ที่มีประสบการณ์ในชีวิต ผ่านเรื่องราวต่างๆมามากมาย และยังมีการแสดงที่มากกว่าความเป็นจริง (Non-Realistic) ที่ต้องแสดงอารมณ์ ความรู้สึกที่มากว่าความเป็นจริง ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์เสียใจ โกรธ เศร้า ซึ่งนักแสดงที่มาแคสหลายคนมีอายุที่ไม่เหมาะสมกับตัวละครกรในแบบที่ต้องการ หรือมีพื้นฐานการแสดงที่ยังไม่มากพอเนื่องจากมีเวลาค่อนข้างน้อยจึงต้องหาผู้มีพื้นฐานการแสดงที่ดี แต่นักแสดงที่ได้มารับบทกรนั้นมีอายุพอดีกับที่ต้องการ รวมกับลักษณะภายนอกเป็นไปตามต้องการ มีพื้นฐานทางด้านการแสดงที่ดีมาก และมีประสบการณ์การแสดงที่มากมาย อีกทั้งมีพื้นฐานความรู้ทางด้านศิลปะเป็นทุนเดิม แต่ยังคงมีบางส่วนที่ขาดไปจากที่เราต้องการคือเรื่องของความเข้าใจในเรื่อง Performance art และเนื่องจากอายุที่ตัวของผู้ทำการคัดเลือกนักแสดงรวมถึงทีมงาน และนักแสดงเองค่อยข้างห่างกันมากพอสมควร จึงทำให้มีความเข้าหากันไม่ค่อยถูก มีอาการเกร็งเกิดขึ้น

ในการจัดหานักแสดงที่จะรับบทริณทร์ภรรยาของกร มี อาชีพที่ทำงานทางด้านโฆษณาเขียนบทความ และยังเป็นศิลปิน Performance art สร้างผลงานคู่กับกร จึงอยากได้ผู้ที่พื้นฐานการแสดงที่ดี และสามารถรับข้อมูลหรือถ่ายทอดประเด็นการอุ้มหายได้อย่างไม่มีความรู้สึกขัด มีลักษณะภายนอกทางกายภาพ รวมถึงอายุเป็นไปตามที่ต้องการ และส่วนมากนักแสดงที่มาคัดเลือกบทริณทร์มีอายุที่น้อยกว่าความตั้งใจของทีมงานเป็นอย่างมาก บางคนไม่มีประสบการณ์ทางด้านการแสดงมาก่อน รวมถึงมีบางความคิดเห็นไม่ตรงกับเรื่องราวของภาพยนตร์ แต่ผู้ที่มารับบทริณทร์มีลักษณะภายนอกที่ค่อนข้างตรงกับที่ตั้งใจเอาไว้ และมีอายุเหมาะสมกับตัวละคร ส่วนในเรื่องของการแสดง อาจจะยังคงมีบางส่วนที่ยังไม่ได้เป็นไปตามที่ต้องการเท่าที่ควร แต่ถือว่ามีพื้นฐานการแสดง และไม่มีความรู้ทางด้านของ Performance art หรือศิลปะ มีภูมิหลังที่ไม่ใกล้เคียงกับตัวละคร

4.4.1.2 การแก้ไขปัญหาของผู้จัดหานักแสดง

ในการหานักแสดงหลักบทกร ที่ต้ องมีภาพลักษณ์ให้นึกถึงความเป็นศิลปิน รวมถึงอายุ 30 กว่าตามที่วางเอาไว้ ซึ่งทำให้การหานักแสดงเป็นไปค่อนข้างยาก เนื่องจากหลายๆคนที่ส่งข้อมูลเข้ามาแคสไม่ตรงกับความตรงการ จึงทำให้ต้องหานักแสดงจากหลายที่ ทั้งติดต่อทาง Instagram ลงประกาศหาในกลุ่มหานักแสดงใน Facebook ดูข้อมูล

จากโพสหานักแสดงของงานอื่นๆที่มีลักษณะตามต้องการที่คล้ายคลึงกันรวมไปถึงราคาค่าตัวของนักแสดงในกลุ่มหานักแสดง มีการสอบถามจากคนรู้จัก

ในการหานักแสดงบทริณทร์ ปัญหาที่เกิดขึ้นค่อนข้างคล้ายกับบทกรคือเรื่องของลักษณะทางกายภาพ อายุ เป็นสิ่งที่ทำให้ทางทีมงานหานักแสดงได้ค่อนข้างยาก และหลายคนที่ส่งข้อมูลเข้ามาแคสไม่ตรงความต้องการรวมถึงไม่มีพื้นฐานการแสดง จึงทำให้ต้องมีการแคสนักแสดงหลาบรอบ แต่แนวทางในการแก้ไขใช้วิธีการดูข้อมูลจากโพสหานักแสดงของงานอื่นๆจากกลุ่มหานักแสดงใน Facebook

เนื่องจากนักแสดงทั้ง 2 คนที่มีอายุที่ห่างจากทีมงานจึงต้องใช้การทำกิจกรรมเข้ามาเป็นตัวช่วยกระชับความสัมพันธ์ และเพื่อให้ทุกคนได้สนิทกันมากขึ้น รวมไปถึงตัวนักแสดงทั้งคู่ไม่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ Performance art มาก่อน จึงต้องมีการ workshop เพื่อความเข้าใจ และอธิบายเรื่องและตัวละครอย่างละเอียด อีกทั้งได้มีการให้นักแสดงทั้ง 2 คนวิเคราะห์ตัวละครที่ตัวเองแสดงว่ามีทัศนคติ ความคิดเป็นอย่างไร เข้าใจตัวละครเป็นไปตามเรื่องราวของภาพยนตร์หรือไม่ และใช้กิจกรรมเข้ามาช่วยเพื่อให้เข้าถึงตัวละครมากยิ่งขึ้น เมื่อเข้าใจแล้ว ได้ลองให้นักแสดงทั้ง2คนร่วมอ่านบทและซ้อมส่งบทกัน มีการปรับแก้น้ำเสียง คำพูด ท่าทางวิธีการแสดงออกที่เป็นไปตามความเหมาะสมของตัวละคร ทำให้ยิ่งมีความเข้าใจในตัวละครมากยิ่งขึ้น ส่วนเรื่องการนัดหมายคิวนักแสดง ค่อนข้างมีปัญหาเนื่องจากนักแสดงทั้ง2 คนมีงานแสดงที่รับอยู่แล้ว และมีงานอื่นๆอีกด้วยจึงทำให้ต้องรีบของคิวล่วงหน้าเอาไว้และจัดคิวให้กับนักแสดงเพื่อไม่ให้เป็นปัญหาภายหลัง

4.4.1.3 สิ่งที่ได้รับของผู้จัดหานักแสดง

จากการที่ได้ทำหน้าที่ผู้จัดหานักแสดง สิ่ งที่ได้เป็นอย่างมากจากการทำหน้าที่นี้คือการสื่อสาร ฝึ กการพูดคุยและดูแลนักแสดง และได้เรียนรู้ถึงการเข้าถึงผู้คน ทักษะการสื่อสารเป็นสิ่งที่สำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นหน้าที่ที่เราต้องทำงานกับผู้คนมากมาย ต้องสื่อสารเรื่องราวและถ่ายทอดความเข้าใจ อธิบายข้อมูลต่างๆให้กับนักแสดง ไม่ว่าจะเป็นลักษณะของตัวละคร เนื้อเรื่องของภาพยนตร์ รวมไปถึงสิ่งที่ต้องการเป็นพิเศษ อย่างเช่น นักแสดงต้องสามารถสูบบุหรี่ได้ ขับรถได้ มีฉากที่อันตราย กล้าเล่นหากอยู่ใกล้กองไฟ งานในหน้าที่นี้เริ่มตั้งแต่กระบวนการการลงประกาศหานักแสดง พูดคุยกับนักแสดงที่ส่งข้อมูลเข้ามาแคส หรือไม่ว่าจะเป็นบุคคลที่เราติดต่อไปเอง เนื่องจากคนเรามีนิสัยที่ต่างกันทำให้วิธีการรับมือหรือวิธีการเข้าหาก็แตกต่างกันออกไป ต้องมีความเข้าใจในตัวละครมากที่สุดรองจากผู้กำกับ ลักษณะทางกายภาพของคน ลักษณะท่าทาง บุคลิกนิสัย เข้าใจถึงทุกเรื่องของตัวละคร เหตุผลของการกระทำ จิตใจ รวมถึงเรื่องราวต่างๆ ถ้ามีจุดที่ไม่เข้าใจ สงสัย หรือไม่เห็นภาพต้องรีบคุยและปรึกษากับผู้กำกับและทีมงานคนอื่นๆเพื่อความเข้าใจที่ตรงกัน จะได้ไม่มีเป็นปัญหาในตอนคัดเลือกนักแสดง รวมไปถึงความรอบครอบในการตรวจเช็คตัวละครยิ่งเราเข้าใจมากเท่าไหร่การสื่อสารออกไปให้กับนักแสดงก็จะยิ่งดีมากเท่านั้น ได้พูดคุยกับเพื่อนในกลุ่มมากขึ้นทั้งคนที่เคยทำงานด้วยและคนที่ไม่เคยทำงานด้วยกันเลย ได้ทัศนติมุมมองใหม่ๆในการทำงาน การทำงานเป็นทีมที่เราพร้อมทำไปด้วยกันช่วยกันคิดและเรียนรู้ความผิดพลาดไปพร้อมๆกัน เรียนรู้ที่จะแก้ปัญหา ฝึกความความอดทน และความใจเย็น ความไว้ใจเชื่อใจกันและกัน

4.4.2 สรุปการศึกษาของ ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์ (Assistant Director)

4.4.2.1 ปัญหาของผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์

ในการทำหน้าที่ผู้ช่วยผู้กำกับนี้ปัญหาหลักๆที่เกิดขึ้นเลยคือการจัด Breakdown เนื่องจากมีหลายปัจจัยเข้า

มาเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการจัดตารางไม่ว่าจะเป็น คิวของนักแสดง คิวของทีมงาน สถานที่ที่ใช้ในการถ่ายทำ การขนส่ง การแสดง อารมณ์ของตัวละครที่เกิดขึ้นในแต่ละฉาก และยังมีเวลาที่ขึ้นของให้แต่ละฉาก เช่นช่วงเวลาที่พระอาทิตย์แสงเปลี่ยนค่อนข้างเร็วทำให้ยากต่อการควบคุมความต่อเนื่องของแสง ต้องจัดให้อย่างเหมาะสมและคำนึงถึงการทำงานของฝ่ายต่างๆอีกด้วย เพื่อให้ทุกฝ่ายทำงานได้อย่างราบรื่น อีกทั้งยังมีปัญหาในเรื่องของข้อจำกัดต่างๆที่เกิดขึ้น อย่าง เช่น บางสถานที่ไม่สามารถใช้ล่วงเวลาได้เนื่องจากเป็นสถานที่ของทางหน่วยงานหรือองค์กรจึงมีเวลาเปิดปิดทำการที่เป็นตัวกำหนด แต่ฉากที่ต้องแสดงและถ่ายทำค่อนข้างยากกับการจัดตารางให้เหมาะสมและทันเวลาได้ และบางสถานที่ยากต่อการทำงานทำให้เวลาประสานงานกันระหว่างทีมงานเป็นไปได้อย่างลำบาก ซึ้งในตำแหน่งหน้าที่นี้ต้องเข้าใจทุกอย่างเป็นอย่างดีต้องทำงานกับผู้กับกำอย่างหนัก เพื่อให้เห็นภาพที่ตรงกัน และสามารถถ่ายทอด หรือประสานงานกับฝ่ายอื่นๆได้อย่างถูกต้อง เพราะผู้ช่วยผู้กำกับถือเป็นตำแหน่งที่คอยคิดและจัดการกองถ่ายให้ดำเนินการถ่ายทำให้เป็นไปตามแผนที่จัดเตรียมไว้ อีกทั้งภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้ไฟเข้ามาเป็นองค์ประกอบในหลายๆฉาก จึงยากต่อการควบคุมเวลาถ่ายทำ และใช้เวลาค่อยข้างเยอะในการรีเซทสิ่งต่างๆเพื่อให้พร้อมถ่ายในแต่ละคัต และเพื่อความปลอดภัยของทีมงาน อีกทั้งเป็นภาพยนตร์มีใช้การสื่อสารทางอารมณ์การแสดงที่เกินความเป็นจริง (Non-Realistic) ยากต่อการเร่งเวลาเพื่อการถ่ายทำในฉากถัดๆไป และมีการสื่อสารที่ผิดพลาดเกิดขึ้นระหว่างทีมงานของแต่ละฝ่าย จึงส่งผลให้เกิดความล้าช้าในการทำงานและทำให้การถ่ายทำล่วงเวลาจากที่กำหนดเอาไว้

4.4.2.2 การแก้ปัญหาของผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์

ในส่วนของการแก้ไขปัญหาต่างๆของผู้ช่วยผู้กำกับคือต้องใช้การสื่อสารค่อนข้างมาก มีความชัดเจนและรู้ข้อมูลอย่างถูกต้องเพื่อสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ และพูดคุยกับผู้กำกับให้เห็นภาพตรงกันว่าแต่ละฉาก แต่ละshot จะเกิดอะไรขึ้นบาง ภาพที่จะออกมาเป็นอย่างไรเพื่อให้เป็นไปตามความต้องการที่ผู้กำกับต้องการสื่อสาร ต้องการที่จะถ่ายทอดออกมา พร้อมทั้งสื่อสารกับทีมงานให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันและไม่เกิดปัญหาหรืออุปสรรค์ระหว่างการถ่ายทำ ถ้าเกิดปัญหาก็คือต้องให้เกิดน้อยที่สุด สิ่งไหนที่คิดว่าแก้ล่วงหน้าได้เลยก็ต้องเตรียมตัวเอาไว้ก่อน หรือมีการสำรองแผนการแก้ปัญหาล่วงหน้า หากเป็นปัญหาที่ไม่คาดคิดต้องมีสติ และควบคุมอารมณ์เพื่อจัดการกับสิ่งที่เกิดขึ้น อย่างเช่น หากมีการถ่ายทำที่ล่วงเวลาไปมากแล้ว ยากต่อการถ่ายทำส่งผลให้เกิดปัญหาอื่นๆตามมาอีก ต้องคิดล่วงหน้าว่าฉากไหน shot ไหนที่พอจะสามารถตัดได้ ถ้าหากตัดไม่ได้ให้เวลาอีกไม่เกิดเท่าไหร่สำหรับ shot นั้นๆแต่ไม่ใช่การเร่งจนส่งผลให้ทุกอย่างเกิดปัญหาเพิ่มอีก หรือปรับเปลี่ยนย้าย shot ในการถ่ายทำได้บ้างเพื่อให้ทันเวลาและข้อจำกัดต่างๆ ยังคงมีปัญหาเล็กๆน้อยๆที่เกิดขึ้นระหว่างการถ่ายทำ ก็ต้องค่อยๆแก้ปัญหานั้นๆไป แต่สุดท้ายทีมงานต่างก็พยายามแก้ปัญหาและหาทางออกร่วมกันได้อย่างสำเร็จ

4.4.2.3 สิ่งที่ได้รับของผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์

สิ่งที่ได้รับจากการทำตำแหน่งผู้ช่วยผู้กำกับคือการที่เราได้เรียนรู้ที่จะจัดการปัญหาต่างๆ ใช้ทักษะการสื่อสารการทำงานกับผู้คนและทีมงานแต่ละฝ่าย รวมไปถึงความรับผิดชอบที่ต้องมีอย่างมาก การวางแผนการทำงาน คิดอย่างรอบครอบ การสำรองวิธีแก้ปัญหา ในแต่ละเหตุการณ์แต่ละปัญหาที่เข้ามาไม่ได้มีการหาทางออกที่ตายตัว เราเจอปัญหาใหม่ๆเข้ามาตลอดและได้เรียนรู้จากสิ่งเหล่านั้นมันไม่มีถูกไม่มีผิด ทำให้ดีที่สุดเพื่อผลงานที่เราตั้งใจ ตั้งเป้าหมายเอาไว้ ทำให้เราได้รู้ถึงข้อบกพร่องของตัวเองเวลาทำงาน ทัศนคติมุมมองต่างๆต่อเหตุการณ์ที่เข้ามา ได้ฝึกความอดทนในหลายๆเรื่อง การควบคุมอารมณ์ขและยังรู้ตัวว่าในบางครั้งก็ไม่สามารถทำได้ซึ่งเป็นข้อบกพร่องของตัวเอง จะพยายามปรับแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังได้เรียนรู้เรื่องใหม่ๆอย่างเช่นเรื่องของ Performance art และประเด็นต่างปัญหา

ของสังคมที่เกิด การใช้ศิลปะแขนงต่างๆมาเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวนั้นๆ มากกว่าไปกว่านั้นคือความสัมพันธ์กับเพื่อนๆในกลุ่มจากที่บางคนไม่เคยทำงานร่วมกันมาก่อนไม่เคยสนิทกัน แต่พอเราได้ทำงานด้วยกันกลับกลายเป็นว่ามันดีมากๆกับมิตรภาพที่เกิดขึ้น เรื่องราวต่างๆที่แบ่งปันกัน ความเชื่อใจกันของคนในกลุ่มทุกคนเต็มที่กับการทำงานเป็นอย่างมาก

4.5 สรุปผลการศึกษาของผู้ออกแบบงานสร้าง (Art director - Production designer)

4.5.1 ปัญหาของผู้ออกแบบงานสร้าง

ปัญหาที่สำคัญที่มีผลกระทบต่อการออกแบบงานศิลป์คือ การหาสถานที่ถ่ายทำ (location) บ้านกรรินทร์ล่าช้าจึงมีความจำเป็นต้องเอาบ้านที่มีความเป็นไปได้มากที่สุด ซึ่งก็ยังไม่ตรงกับความต้องการ ของผู้ออกแบบทำให้ต้องเสียงบประมาณมากในการแก้ไขสถานที่เดิม โดยห้องทำงานกร นำฉากไม้มาปิดทับหน้าต่างและจำลองใส่เหล็กดัดเข้าไป และห้องนอนกรรินทร์ต้องนำเอาฉากกั้นห้องอะลูมีเนียมเดิมออกเพราะกั้นห้องเล็กจนเกินไป แล้วนำฉากไม้ใหม่เข้ามากั้นแทน นอกจากนั้นด้วยความที่เป็นบ้านตึกแถวทรุดโทรมไม่มีคนอยู่มาเป็นเวลานาน ทีมต้องเข้าไปปรับปรุงสถานที่ทาสีใหม่ รวมทั้งพื้นไม้ในห้องทำงานชำรุดจนน่ากลัวทำให้ต้องซ่อมแซมหลายรอบ ต้องจำกัดจำนวนคนเข้าเพื่อป้องกันอันตราย บันไดทรุดในวันถ่ายทำทั้งที่พยายามซ่อมแซมมาหลายครั้งก่อให้เกิดปัญหาในวันถ่ายทำให้กองล่าช้าและวุ่นวายเป็นอย่างมาก ด้วยความที่เป็นบ้านที่ไม่มีคนอยู่จึงไม่มีเฟอร์นิเจอร์ในตัวบ้านทำฝ่ายออกแบบงานสร้างต้องหายืมเพื่อน , เช่ามาจากบริษัทเช่าพร็อบทั้งตู้ โต๊ะ เตียง และ อุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆที่มีจำนวนมาก มีการคืนบ้านล่าช้าจากที่ตกลงกันไว้กับเจ้าของบ้านทำให้เกิดความวุ่นวายและการจัดการเวลาไม่ดีทำให้ต้องเสียค่าเช่าพร็อพที่เช่าเกินเวลามาเกือบสองพันบาท

แต่ละสถานที่ที่ถ่ายทำมีทั้งหมด 5 ที่ 8 เซ็ท ซึ่งถ่ายติดกัน 6 วันสลับเป็นถ่ายและเซ็ทเพราะฉนั้น ทีมออกแบบงานสร้างไม่มีวันพักเลย ทำให้ไม่มีประสิทธิภาพในการทำงานอย่างรอบคอบ บางคิวถ่ายถึงเช้าแล้วไปเซ็ทต่อเกิดข้อผิดพลาดในการวางแผน บริหารจัดการของและคน ก่อเกิดความรู้สึกไม่ดีต่อทีมที่มาช่วย แล้วลากทีมไปเหนื่อยเกินความจำเป็น นอกจากนี้ด้วยความที่ในเรื่องใช้การเผาเป็น symbolic ที่สำคัญจึงทำให้มีการเผาไฟทุกคิวของการถ่ายภาพยนตร์ เพราะฉะนั้นจึงต้องมีการทดสอบไฟ หลายต่อหลายครั้งทำให้เสียน้ำมันไปเป็นจำนวนมาก แล้วค่อนข้างเสี่ยงอันตรายจากการถ่ายทำ ด้วยความตั้งใจและเต็มที่มาก ๆ ของการสร้างโปรดักชั่นส์นี้ขึ้นมาจึงทำให้ผู้ออกแบบงานสร้างไม่รอบคอบในการวางแผนออกแบบงานสร้าง , บริหารจัดการค่าใช้จ่าย และการวางแผนคนให้เหนื่อยอย่างคุ้มค่าที่สุด

4.5.2 การแก้ไขปัญหาของผู้ออกแบบงานสร้าง

ปัญหาต่างๆ ส่วนมากเกิดขึ้นมาจากการวางแผนตั้งแต่ Pre-production สิ่งพึ่งมารู้ว่าเป็นปัญหาก็เริ่มดำเนินการไปแล้ว มีการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าเท่าที่จะเป็นไปได้ นอกจากนั้นก็เป็นปัญหาที่
ตัวผู้ออกแบบงานสร้างประสบการณ์น้อย ขาดความคิดที่รอบคอบ รอบด้าน และมองโลกตามความเป็นจริง

4.5.3 สิ่งที่ได้รับของผู้ออกแบบงานสร้าง

จากโปรดักชั่นส์นี้ทุกความผิดพลาดทำให้เสียเงิน เริ่มเติบโตและเข้าใจโลกของการทำงานที่ไม่สามารถทดลองเล่นหรือลังเลได้อย่างสนุกสนาน ทุกๆการตัดสินใจที่ผิดพลาดมันมีผลตามมาเสมอ และต้องคิดให้ถี่ถ้วนทุกครั้งก่อนตัดสินใจอะไรลงไป เพราะมันจะกระทบกับคนหลายคน

4.6 สรุปผลการศึกษาของผู้ออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก (Set and Props Master)

4.6.1 ปัญหาของผู้ออกแบบงานสร้าง

ปัญหาที่เกิดขึ้นกับตัวฉัน อย่างแรกเลยคือหลายๆครั้งมีความกระตือรือล้นในการทำงานที่ไม่มากพอเท่าที่ควร ทำให้ลำบากเพื่อนในธีมและในหลายๆครั้งตามความคิดเพื่อนไม่ทัน ปัญหาต่อมาคือการหา สถานที่ถ่ายทำ ในบทภาพยนตร์จะมีโลบ้านกรรินทร์ ที่ค่อนข้างเป็นปัญหาตอนถ่ายทำจิง และเนื่องจากที่เราเลือกบ้านหลังนั้นเพราะเป็นบ้านที่ตรงกับบทในหนังและมีความเอื้อต่อการรีโนเวตสถานที่ขึ้นมาใหม่เป็นอย่างยิ่งค่าเช่าโลไม่แพงมากนัก เนื่องจากบ้านนั้นเป็นบ้านที่ค่อนข้างเก่าทำให้โครงสร้างมีการบุบสลายบางส่วนและทางเราได้ทำการซ่อมแซมในส่วนที่สึกหรออยู่หลายๆครั้งและพยายามให้เซฟตี้มากที่สุด แต่ในวันถ่ายทำจริงก็เกิดปัญหาบันไดทรุด ทำให้มีการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าและทำให้กองล่าช้าขึ้นเป็นอย่างมาก และในฉากที่ต้องจุดไฟเราได้ทำการเทสไฟก่อนและคุยกับพี่คุมไฟไม่ครอบคลุมนักจึงทำให้ต้องเทสไฟหลายรอบและเป็นการเช็คว่าจะทำอย่างไรให้เฟตี้ที่สุด ทำให้น้ำมันที่เราเตรียมมาใช้ไม่พอต้องออกไปซื้อเพิ่มจึงทำให้กองล่าช้า ต่อมาการนัดคนที่มาช่วยไม่แน่นอน ทำให้พอถึงเวลาทำงานจริงคนมาช่วยไม่พอและเพื่อนฝ่ายอื่นต้องมาช่วยและทำให้มีปัญหาอื่นๆขึ้นมาภายหลังและอาจทำให้ผิดใจกันได้ มีการจัดระบบการรันงานที่ไม่ค่อยดีนัก ไม่เตรียมพร้อมทบทวนเบรกอีกรอบก่อนมาออกกอง สแปร์พรอบที่ใช้ออกกองไม่พอในหลายๆคิว ทำให้เป็นปัญหาของเพื่อนฝ่ายอื่นที่ต้องช่วยแก้ให้ เกิดการหาพรอบหน้างานขึ้นซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่ควรอย่างยิ่ง ดูแลเพื่อนที่มาช่วยงานได้ไม่ดีนัก ไม่รอบคอบในหลายๆเรื่อง มีความรู้รอบตัวไม่มากนัก ในคิววันถ่ายทำจริง จะเป็นการที่เราจะต้องเซตและออกกองต่อในวันถัดไปทุกวันที่ถ่ายทำ ทำให้ทางเราไม่มีเวลาพักมากนัก จึงทำให้ประสิทธิภาพการทำงานทางฝั่งออกแบบลดลง และเนื่องจากในบ้านเป็บพรอบที่เราเช่ามาซะส่วนใหญ่ทำให้มีระยะเวลาในการเช่า เราได้ทำการคิดมาอย่างถี่ถ้วนแล้วว่าเอาของวันไหนจะพอดีกับวันที่ต้องคืนของและจุดนี้ยิ่งทำให้เราไม่มีเวลาพักเลย

4.6.2 การแก้ไขปัญหาของผู้ออกแบบงานสร้าง

ปัญหาส่วนมากจะเกิดขึ้นในวันถ่ายทำ จากที่ทางเราคิดว่ามันรอบคอบแล้ว ก็ ทำให้เห็นว่าเรายังไม่รอบคอบพอเนื่องจาก ดิฉัน มีประสบการณ์ที่น้อย และยังคิดรอบคอบได้ไม่มากนัก ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นในวันถ่ายทำ ทางเราก็ได้ทำการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าไปในหลายๆครั้ง

4.6.3 สิ่งที่ได้รับของผู้ออกแบบงานสร้าง

รู้ระบบหน้าที่ในการทำงามากขึ้นเป็นอย่างยิ่ง ต้ องมีความคิดที่เด็ดขาดตัดสินใจได้เร็วเริ่มเข้าใจในสิ่งต่างๆมากยิ่งขึ้นไม่ใช่แค่เรื่องของการทำงาน ทำให้ได้รับรู้ปัญหาความผิดพลาดของตัวเองและจะได้นำไปแก้ไขในภายภาคหน้า

4.7 สรุปผลการศึกษาของผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume / Make up)

4.7.1 ปัญหาของผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย

ปัญหาของผู้ทำหรือจัดหาเครื่องแต่งกายอันดับแรกคือ การออกแบบชุด Performance Art เนื่องจากการออกแบบครั้งแรกนั้น ได้รับฟังความคิดเห็นของผู้กำกับมาใช้เป็นหลักซึ่งก็จะมีขีดจำกัดในเรื่องของการเปิดรูปร่าง ชุดค่อนข้างเปิดเผยพอสมควร และก็มีในเรื่องการสืบค้นข้อมูล และพยายามหาไอเดียมาตีความใหม่ในรูปแบบที่ใกล้เคียง ดังนั้นจึงมีความไม่เข้าที่เข้าทางบ้างในช่วงแรก นอกจากนี้ในช่วงแรกนั้นยังไม่มีการแคสติ้งนักแสดงจริง จึงออกแบบตามความต้องการหรือความคิดแรกที่ผู้กำกับอยากได้ แต่เมื่อมีการแคสติ้งนักแสดงเกิดขึ้นแล้วนักแสดงไม่สามารถใส่

ชุดที่ค่อนข้างเปิดเผยรูปร่างได้ จึงทำการแก้ใหม่ทั้งหมด

ปัญหาต่อมาที่มีส่วนสำคัญของการที่ทำให้การทำงานล่าช้าลงคือปัญหาไวรัสโคโรน่าที่เกิดขึ้น ทำให้การทำงานแทบจะทุกฝ่ายช้าลงกว่าเดิม ไม่สามารถหานักแสดงได้ มาแคสตามสถานที่ข้างนอกไม่ได้ สถานที่ที่จองไว้ใช้ทำงานปิดให้บริการ การซื้อของมาทำชุด หรือการจัดหาอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆยากขึ้นและช้าลง เป็นต้น ส่งผลมาถึงเรื่องการ Fitting เสื้อผ้า เนื่องจากครั้งแรกนั้นนักแสดงยังไม่ลงตัว และไม่สามารถมาแคสติ้งให้ได้ ทำให้ต้องหาคนที่มีลักษณะใกล้เคียงมาลองชุดก่อน ทำให้เสื้อผ้าที่เตรียมไว้เซ็ทแรกยังไม่ถูกยืนยันว่าใช้ได้จริง

ปัญหาสุดท้ายคือปัญหาของการออกแบบชุดของเหล่าชายชุดดำ การหาเสื้อที่มีลักษณะคล้ายกันจำนวนมากรวมไปถึง accessories ต่างๆด้วย จะเช่าก็ไม่ได้เพราะต้องมีการเย็บและตัดชุดบางส่วน นอกจากนั้นยังมีเรื่องของการทำหน้ากากปิดหน้า ที่เป็นแพทเทิร์นที่คิดขึ้นมาเอง ซึ่งคิดไว้แล้วว่าหากทำเองต้องใช้เวลานานพอสมควร จึงหาช่างที่พอจะขึ้นแพทเทิร์นให้ได้แต่ก็หายาก เพราะเป็นแพทเทิร์นแปลกช่างไม่สามารถทำให้ได้ จึงต้องหาช่างจากแหล่งที่ไกลบ้าน และต้องเจรจากับช่างให้เข้าใจด้วย ซึ่งก็ใช้เวลาและต้องติดตามผลตลอด

4.7.2 การแก้ไขปัญหาของผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย

การแก้ไขปัญหาของการออกแบบชุด Performance Art คือ การหาข้อมูล และคุยปรึกษากับผู้กำกับบ่อยๆ พร้อมกับคุยกับฝ่ายแคสติ้งด้านการติดต่อสอบถามนักแสดงว่าสามารถใส่ได้หรือเปล่า ขีดจำกัดอยู่ตรงไหน แล้วมานั่งหาตรงกลาง นำแผนสองของการทำชุดมาปรับและขายต่อผู้กำกับ และพยายามให้ความปลอดภัยกับนักแสดงอยู่เสมอในเรื่องของการใส่ซับในรวมไปถึงป้องกันการระคายเคืองของชุดกับผิวด้วย

การแก้ปัญหาเรื่องของการ Fitting ชุด คือจัดเวลาให้ดี ติดต่อนักแสดงและพูดคุยเกี่ยวกับรายละเอียดของงานเพิ่มการ Fitting ชุดอีกครั้ง และใช้เวลานั้นทำ workshop นักแสดงด้วยเลย รวมไปถึงประชุมและละลายพฤติกรรมกับทุกคนในทุกหน้าที่ในกลุ่มด้วย ถึงแม้จะยังไม่ 100% แต่ก็สามารถแก้ไขชุดได้แบบทันเวลา

การแก้ไขปัญหาในการจัดหาชุดสำหรับชายชุดดำคือ การหาข้อมูลของแหล่งสถานที่ที่จำหน่ายชุดต่างๆ และเดินทางไปดูไปซื้อด้วยตัวเอง รวมไปถึงการเย็บ การแก้ไขชุดบางส่วนให้ออกมาคล้ายกัน และให้เข้ากับสัดส่วนของ Extra ที่สวมชุดด้วย โชคดีที่หาช่างที่สามารถทำตามแพทเทิร์นที่ต้องการได้ และตัดสินใจเลือกคนที่พูดคุยรู้เรื่อง ใจดีและติดต่อง่าย ในการขึ้นแพทเทิร์นอุปกรณ์ประกอบชุดต่างๆ หมั่นตรวจสอบโดยการไปหาและเช็คผ้ากับป้าที่ทำ ว่าจะให้แก้ไขอย่างไรเพื่อให้ออกมาตรงกับรูปแบบที่วางไว้มากที่สุด

4.7.3 สิ่งที่ได้รับของผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย

ได้ประสบการณ์การทำงานในรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยทำ เนื่องจากไม่เคยได้มีโอกาสทำเบบี้ธีสิสจริงๆ เมื่อมาเจอสเกลงานที่ใหญ่แบบนี้จึงได้เรียนรู้เกี่ยวกับการวางแผนการทำงานทั้งกับตัวเอง และกับเพื่อนในกลุ่ม การจัดสรรเวลาการติดตามการดำเนินงานต่างๆ ซึ่งก็เป็นเรื่องท้าทายตัวเอง และเป็นประสบการณ์ใหม่ในการที่ได้ช่วยเหลือเพื่อนในทีมตามหน้าที่ต่างๆที่สามารถช่วยได้ รู้จักมองความเป็นจริงในการแก้ไขงานแต่ละขั้นตอน เห็นจุดอ่อนของตัวเอง และได้คิดคาดคะเนถึงปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้ในอนาคต ถึงแม้ว่าในการทำงานจริงจะมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นบ้าง หน้างานมีปัญหาบ้าง แต่ก็ได้เรียนรู้ในการทำงานในครั้งถัดไป นอกจากนี้ยังได้แรงจากเพื่อนๆกลุ่มอื่นๆคอยช่วยเหลืออีกด้วย จึงทำให้งานออกมาได้สำเร็จลุล่วง

บรรณานุกรม

สุธี คุณาวิชยานนท์, & มหาวิทยาลัยศิลปากร. หอศิลป์. (2545). **จากสยามเก่าสู่ไทยใหม่** : ว่าด้วยความพลิกผันของศิลปะจากประเพณีสู่สมัยใหม่และร่วมสมัย (พิมพ์ครั้งที่ 1.. ed., หนังสือชุดงานช่างศิลปกรรมไทยและศิลปะร่วมสมัย). กรุงเทพฯ: หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

จิตติมา ผลเสวก. 20 กันยายน 2563. ศิลปินเพอร์ฟอร์มแมนซ์อาร์ท. สัมภาษณ์.

มะลิวัลย์ ทรายหงษ์. 26 กันยายน 2563. ศิลปินเพอร์ฟอร์มแมนซ์อาร์ท. สัมภาษณ์.

จุมพล อภิสุข. 3 พฤศจิกายน 2563. ศิลปินเพอร์ฟอร์มแมนซ์อาร์ท. สัมภาษณ์

Hongsuwan, P. (2020). ทำไม "อุตสาหกรรมศิลปะไทย" ไม่ไปไหนสักที? สืบค้นเมื่อ 10 เมษายน 2564, จาก https://missiontothemoon.co/why-thai-arts-industry-not-shine/

อนุชิต ไกรวิจิตร. (2019). สำรวจงบประมาณแผ่นดินประจำปี 2563 กระทรวงใดรับงบเยอะที่สุด. สืบค้นเมื่อ 12 เมษายน 2564, จาก https://thestandard.co/annual-expenditure-budget-2563-7/

ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. (2018). Resistance Art ศิลปะแห่งการต่อต้าน (3) บทบาทของศิลปะในประวัติศาสตร์การเมืองไทย. สืบค้นเมื่อ 12 เมษายน 2564, จาก https://themomentum.co/resistance-art-3/

ศรันยู นกแก้ว. (2018). I AM YOU (ฉันคือเธอ) นิทรรศการที่หวังว่าจะไม่โดนสั่งปิดไปเสียก่อนของศิลปินนักเคลื่อนไหว วสันต์ สิทธิเขตต์. สืบค้นเมื่อ 13 เมษายน 2564, จาก https://thestandard.co/iamyou/

Nokbook. (2011). มานิต ศรีวานิชภูมิ : ปรากฏการณ์จิตเภทในสังคมบริโภคภาพลักษณ์. สืบค้นเมื่อ 13 เมษายน 2564, จาก https://cultandtrace.blogspot.com/2011/06/blog-post.html

ประชาไท. (2020). #99DEAD ละครรำลึกสลายชุมนุมเมษา-พฤษภา 53. สืบค้นเมื่อ 13 เมษายน 2564, จาก https://prachatai.com/journal/2020/09/89597

filmsite.org. **Romance films**. สืบค้นเมื่อ 9 เมษายน 2564, จาก https://www.filmsite.org/romancefilms.html

Noelle Buffam. (2011). Romance. สืบค้นเมื่อ 9 เมษายน 2564, จาก https://thescriptlab.com/screenplay/genre/994-romance-sp-1570419489/