

ภาพยนตร์นิพนธ์

การศึกษางานสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวทดลองที่เกี่ยวข้องกับสัญชาตญาณดิบของมนุษย์

เรื่อง FERMATA

ของ

ณัฐดา	จุลสมัย	58130010103
วนัชพร	สุพล	58130010120
ณัฐรดี	รัตนปริยานุช	58130010302
ดารารัตน์	เรียนรู้	58130010305
ภารดี	ตั้งสมบูรณ์	58130010329
มณิภา	มุสิกานนท์	58130010333
เมทิกา	อมนพันธุ์	58130010460

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม สาขา ภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีการศึกษา 2561



ภาพยนตร์นิพนธ์

การศึกษางานสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวทดลองที่เกี่ยวข้องกับสัญชาตญาณดิบของมนุษย์

เรื่อง FERMATA

ของ

ณัฐดา	จุลสมัย	58130010103
วนัชพร	สุพล	58130010120
ณัฐรดี	รัตนปริยานุช	58130010302
ดารารัตน์	เรียนรู้	58130010305
ภารดี	ตั้งสมบูรณ์	58130010329
มณิภา	มุสิกานนท์	58130010333
เมทิกา	อมนพันธุ์	58130010460

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม สาขา ภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีการศึกษา 2561

ภาพยนตร์นิพนธ์

การศึกษางานสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวทดลองที่เกี่ยวข้องกับสัญชาตญาณดิบของมนุษย์

เรื่อง FERMATA

ของ

ณัฐดา	จุลสมัย	58130010103
วนัชพร	สุพล	58130010120
ณัฐรดี	รัตนปริยานุช	58130010302
ดารารัตน์	เรียนรู้	58130010305
ภารดี	ตั้งสมบูรณ์	58130010329
มณิภา	มุสิกานนท์	58130010333
เมทิกา	อมนพันธุ์	58130010460

คณะกรรมการภาพยนตร์นิพนธ์

..... ประธานที่ปรึกษา

(อาจารย์ ดร. รินบุญ นุชน้อมบุญ)

ภาพยนตร์นิพนธ์ และงานสร้างสรรค์นี้เป็นลิขสิทธิ์อันชอบธรรมของวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีการศึกษา 2562

ภาพยนตร์นิพนธ์

การศึกษางานสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวทดลองที่เกี่ยวข้องกับสัญชาตญาณดิบของมนุษย์

เรื่อง FERMATA

ของ

ณัฐดา	จุลสมัย	58130010103
วนัชพร	สุพล	58130010120
ณัฐรดี	รัตนปริยานุช	58130010302
ดารารัตน์	เรียนรู้	58130010305
ภารดี	ตั้งสมบูรณ์	58130010329
มณิภา	มุสิกานนท์	58130010333
เมทิกา	อมนพันธุ์	58130010460

คณะกรรมการภาพยนตร์นิพนธ์

..... ประธานที่ปรึกษา

(อาจารย์ ดร. รินบุญ นุชน้อมบุญ)

ภาพยนตร์นิพนธ์ และงานสร้างสรรค์นี้เป็นลิขสิทธิ์อันชอบธรรมของวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีการศึกษา 2562

บทคัดย่อ

การศึกษางานสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวทดลองที่เกี่ยวข้องกับสัญชาตญาณดิบของมนุษย์ตามแนวคิดสตรีนิยม มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1.) เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวทดลองที่เกี่ยวข้องกับสัญชาตญานดิบของมนุษย์ (2.) เพื่อเปิดมุมมองการรับรู้ถึงการมีอยู่ของสัญชาตญาณดิบที่มีอยู่ในตนเอง โดยแบ่งการศึกษาออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ (1.) ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ (2.) ขั้นตอนกระบวนการเตรียมการผลิต (Pre-Production) (3.) ขั้นตอนกระบวนการดำเนินงานผลิต (Production) และ (4.) ขั้นตอนกระบวนการหลังการผลิต (Post-Production) ซึ่งได้ศึกษาโดยการลงพื้นที่สำรวจและสัมภาษณ์นักศึกษาเพศหญิงในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และนำมาทดลองสร้างเป็นสื่อภาพยนตร์สั้นแนวทดลองในการสื่อความหมายเกี่ยวกับผู้หญิงโดยใช้การผสมผสานของภาพและเสียง จากนั้นให้ผู้ชมพิจารณาและวิเคราะห์ความหมายด้วยตัวผู้ชมเอง เนื่องด้วยภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ปลายเปิด

จากการศึกษาโดยให้ผู้ที่ได้เข้าชมภาพยนตร์สั้นแนวทดลองเรื่อง FERMATA ได้ทำแบบสอบถามที่คณะผู้จัดทำได้สร้างเอาไว้ เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์สั้นแนวทดลองชุดนี้สามารถทำหน้าที่ในการเล่าเรื่องให้ผู้ชมได้อย่างครบถ้วนตามจุดประสงค์ที่คณะผู้จัดทำได้ตั้งเอาไว้ ผู้ชมได้เข้าใจในสิ่งที่คณะผู้จัดทำต้องการจะสื่อสารผ่านภาพยนตร์ได้อย่างตรงไปตรงมา

ทีมงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์นิพนธ์
เรื่อง FERMATA

สารบัญ

บทที่ **หน้า**

บทที่ 1 บทนำ..... 1
ที่มาและความสำคัญ..... 1
วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์..... 3
วิธีการดำเนินการศึกษาวิจัยสรา้งสรรค์..... 3
ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า..... 3
ขอบเขตการออกแบบสร้างสรรค์..... 3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 4

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 5
แนวคิดการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวทดลอง..... 5
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่นตอนปลาย..... 10
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับยุคศิลปะ..... 13
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาษากาย (Body Language)..... 14
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ (Symbolic)..... 20
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจารีต ประเพณี และบรรทัดฐานทางสังคม..... 22
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการฆ่าตัวตายโดยการเผาถ่าน..... 26
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ Shibari..... 26
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ BDSM..... 27
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์(Psycjoanalysis) ของซิกมันต์ ฟรอยด์(Sigmund Freud)..... 29

บทที่ 3 การพัฒนางานสร้างสรรค์..... 33
แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์..... 33
Theme..... 34
Concept Image..... 34
Mood Board..... 36
กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้กำกับภาพยนตร์..... 37
Plot..... 42
Script..... 42
Character Analysis..... 47
กระบวนการสร้างสรรค์ของผู้คัดเลือกนักแสดงและผู้ฝึกสอนการแสดง..... 54
การผลิตภาพยนตร์..... 70

แผนการทำงาน..... 70
การถ่ายภาพยนตร์..... 74
สถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉาก..... 79
Location..... 79
การออกแบบเครื่องแต่งกาย..... 93
Make up and Hair..... 99
Story Board..... 101
การจัดการงบประมาณ..... 109
ตารางการวางแผนการทำงาน..... 111
ตารางการถ่ายทำ..... 115
เบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์..... 122
ภาพโปสเตอร์..... 126
การตัดต่อภาพยนตร์..... 127
การทำสีภาพยนตร์..... 129
การทำเสียงประกอบภาพยนตร์..... 131
ผลงานการสร้างสรรค์..... 134

บทที่ 4 สรุปและอภิหรายการสร้างารรค์การศึกษา..... 139
บรรณานุกรม..... 148

บทที่1
บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ประโยคที่ว่า “พฤติกรรมส่วนใหญ่ มีแรงจูงใจมากจากจิตไร้สำนึกของมนุษย์” ของ Sigmund Freud ไม่ว่าจะเป็นแรงขับเคลื่อนหรือความปรารถนาเพื่อสนองความพึงพอใจของตัวเอง นั้นส่งผลให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมา โดยเราสามารถเห็นได้จากมนุษย์แต่ละคน ที่มีนิสัยหรือพฤติกรรมที่แตกต่างกัน ไม่มีมนุษย์คนใดมีพฤติกรรมที่เหมือนกันแม้กระทั่งฝาแฝดก็ตาม แต่พฤติกรรมที่แสดงออกมานั้นล้วนแล้วแต่ผ่านกฎเกณฑ์กรอบระเบียบทางสังคมทั้งสิ้น สังคมตั้งกฎเกณฑ์ว่าสิ่งใดถูกหรือสิ่งใดผิด แต่เมื่อเราย้อนมองอีกแง่มุมหนึ่ง ทุกคนต่างสูญเสียความเป็นตัวเองและสูญเสียความต้องการที่แท้จริงของตนเองไปเพียงเพราะกรอบของสังคม เมื่อเราทำในสิ่งที่ต้องการแต่ผิดแปลกไปจากคนส่วนใหญ่ กลับถูกมองว่าสิ่งนั้นไม่ดี, ผิด หรือวิปริต (วิจิตพาณี เจริญขวัญ .2552 : 62-63)

ผู้สร้างสรรค์จึงสนใจในทฤษฎีของ Sigmund Freud ในหัวข้อ “สัญชาตญาณที่ไม่เกี่ยวกับตรรกะ (ID) และสัญชาตญาณมุ่งตาย (Death Instinct)” เช่น ความรุนแรง, ความสะใจ, อารมณ์ทางเพศ หรือรสนิยมทางเพศแบบ BDSM เป็นต้น ที่ในสังคมส่วนใหญ่มองว่าเป็นสิ่งที่ผิดและไม่ถูกต้อง โดยลืมไปว่าจริงๆแล้วมนุษย์ทุกคนล้วนมีความต้องการและมีสัญชาตญาณดิบอยู่ในตัวเองทั้งสิ้น มันไม่ผิดที่เราจะทำตามความต้องการของตัวเอง หากเปิดใจและยอมรับความแตกต่าง และเคารพความเป็นมนุษย์ของกันและกัน

รวมถึงผู้สร้างสรรค์ได้มีความสนใจในเรื่องราวของ “Shibari” อีกเช่นเดียวกัน เกิดจากต้นปี 2561 ที่ได้เริ่มรู้จักชิบาริ เห็นภาพถ่ายของเชือกที่ผูกมัดไปตามเรือนร่างของผู้หญิงแล้วทำให้เกิดความรู้สึกว่า มันเป็นสิ่งที่สวยงามน่าหลงใหลเป็นอย่างมาก จึงศึกษาหาข้อมูลต่อ ศึกษามาเรื่อยๆในระยะหนึ่ง จนเกิดความรู้สึกว่า การมัดแบบชิบาริมีที่มาที่น่าสนใจ และเป็นสิ่งที่หลายคนในสังคมส่วนใหญ่นั้นไม่เห็นด้วย ถูกมองว่าเป็นสิ่งที่น่ากลัวและทุกข์ทรมาน ถูกตีกรอบกับคำว่า “ชิบาริ” ว่าจะต้องเกี่ยวข้องกับ sex ซึ่งก็เป็นเรื่องจริงที่ ชิบาริ เป็น 1 ในประเภทของรสนิยมทางเพศแบบ BDSM แต่ตัวผู้ สร้างสรรค์เองได้ศึกษาและพบว่าในยุคสมัยนี้มีการผูกเชือกชิบาริแบบใหม่เกิดขึ้นเยอะและดูเป็นศิลปะมากขึ้น และผู้ที่จะสามารถทำได้ต้องมีการเรียนรู้และมีการฝึกฝนอยู่เสมอ ไม่ใช่ทุกคนที่จะสามารถทำได้ และส่วนตัวผู้สร้างสรรค์เองได้ติดต่อผู้ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในการมัดชิบาริ และได้ทำการทดลองด้วยตัวเองแล้วพบว่า สิ่งนี้เป็นสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ทรมานอย่างที่เราได้เห็นกัน จึงรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่น่าหลงใหลมาก

ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์เล็งเห็นความสำคัญของประเด็นเหล่านี้ เนื่องจากคณะผู้จัดทำเป็นหนึ่งในผู้ผลิตสื่อ ตามประโยคที่ว่า “สื่อเป็นอย่างไรสังคมก็เป็นอย่างนั้น” การที่สังคมจะเปลี่ยนแปลงได้นั้นสื่อก็เป็นอีกส่วนประกอบหนึ่งเช่นกัน และจุดประสงค์ในการทำภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA นี้ คือการที่อยากให้คนเปิดกว้าง เปิดมุมมองการรับรู้ เกี่ยวกับความต้องการ สัญชาตญาณดิบ และ Shibari ให้เป็นศิลปะมากกว่านี้ ไม่ใช่การมองสิ่งเหล่านี้เป็นเพียงแค่เรื่องเพศหรือเซ็กส์ และเป็นเรื่องที่ผิด และคนส่วนใหญ่มักจะตัดสินคนแบบ Stereotype คนจะมองว่าคนที่ชอบการผูกชิบาริหรือมีรสนิยมทางเพศแบบ BDSM เป็นคนผิดปกติ โรคจิตวิตถาร เพียงเพราะทุกคนมองผ่านศีลธรรมที่สังคมกำหนดขึ้นมา

แต่ถ้าเราลองมองสิ่งเหล่านี้แบบที่ไม่ผ่านกฎเกณฑ์ใดๆ เราจะพบกับความสวยงาม ความแตกต่าง และพบสิ่งใหม่ๆ อีกมากมายบนโลกใบนี้ โดยไม่ติดสินจากความชอบ หรือสิ่งที่ถูกปลูกฝังมาตั้งแต่บรรพบุรุษคนรุ่นก่อน ยกตัวอย่างเช่น ความหลากหลายทางเพศ ถ้าหากเรามองผ่านกฎเกณฑ์ความถูกต้องของสังคมที่ถูกกำหนดและตั้งกฎเอาไว้แต่แรกก็จะคิดว่า คนเหล่านี้วิปริต ผิดปกติ แต่ถ้าเรามองด้วยการเปิดใจ และเข้าใจ เราจะพบความสวยงามและความรักที่งดงามอีกมากมาย

เมื่อเกิดเป็นความรู้สึกต่างๆนานาตามที่ได้กล่าวไปข้างต้น ผู้ สร้างสรรค์จึงโยงเข้ามาเกี่ยวข้องกับเรื่องของสัญชาตญาณดิบของมนุษย์ เมื่อได้ทำการศึกษาค้นคว้าก็พบว่า มนุษย์ทุกคนล้วนมีสัญชาตญาณดิบมาตั้งแต่เกิด มีความต้องการต่างๆมากมาย เพียงแต่ว่าเราถูกปลูกฝังมาให้อยู่ในขอบเขตหรือกฎเกณฑ์ที่สังคมนั้นตั้งขึ้นมา ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วเราต่างเป็นมนุษย์ที่มีความต้องการของตัวเองทั้งสิ้น หลายครั้งที่เราไม่กล้าทำ หรือแสดงออกในสิ่งที่ตัวเองชอบ ในสิ่งที่ตัวเองเป็น ไม่กล้าเปิดเผยเพราะสังคมจะตราหน้าว่าสิ่งที่เราทำลงไปนั้นเป็นเรื่องที่ผิด แต่สิ่งที่ผู้สร้างสรรค์อยากให้ทุกคนตระหนักถึงก็คือ ใครเป็นคนกำหนด ตัวเราเองไม่ใช่หรือ ที่เป็นคนกำหนดชีวิตของเรา ถ้าหากการกระทำและความชอบของเราไม่ได้เบียดเบียนใคร สิ่งเหล่านี้ก็ไม่ผิดไม่ใช่หรือ หากเป็นเพียงเพราะเราแตกต่างจากคนอื่นเท่านั้นเอง และหลายครั้งที่เรารู้สึกเจ็บปวดจากกรอบกฎเกณฑ์เหล่านี้ สังคมได้สร้างบาดแผลให้เราเอาไว้มากมาย บางคนถึงกับยอมจากโลกใบนี้ไป เพียงเพราะว่าตัวเองแตกต่างจากคนในสังคม

อีกอย่างเรื่องนี้เป็นเรื่อง Inside out ของตัวผู้สร้างสรรค์เอง เพียงแต่ยังไม่ถึงขั้นที่จะฆ่าตัวตาย และตัวผู้สร้างสรรค์เองเป็นคนหนึ่งที่ไม่เคยค้นหาเป้าหมายและความต้องการของตัวเองเจอเลย จนวันหนึ่งที่โตมากพอ ได้ค้นพบว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นเพราะมีคนมาตีกรอบให้กับเรา จริงๆแล้วเราก็รู้ว่าเราต้องการอะไร แต่แค่ไม่กล้าที่จะพังกรอบนั้นออกไป จนวันนี้ที่ตัวผู้สร้างสรรค์เองได้ผ่านตรงจุดนั้นมาแล้ว สิ่งที่ตามมาคือ รู้สึกดีและมีความสุขกับตัวเองมากๆ รู้สึกรักตัวเองมากขึ้นกว่าเดิม จึงอยากให้คนที่ได้ชมภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ที่มีความรู้สึกเหมือนกัน ได้แรงบันดาลใจและสร้างความมั่นใจให้กับตัวเอง จากเรื่องนี้ไม่มากก็น้อย และให้สังคมได้เห็นว่า กรอบที่สังคมได้สร้างและตีกรอบความถูกต้องไว้นั้น ส่งผลกับคนอื่นอย่างไรบ้าง และมันเลวร้ายแค่ไหน เพราะเมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไป สิ่งต่างๆรอบตัวก็เปลี่ยนไป ความคิดของคนในแต่ละยุคแต่ละสมัยก็ย่อมมีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยเช่นเดียวกัน

และนอกจากนี้ คณะผู้จัดทำภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA เป็นผู้หญิงทั้งหมด และเมื่อได้ปรึกษากันจึงค้นพบว่าความเป็นผู้หญิงในสังคมเอเชียนั้น ขาดความเท่าเทียมในการแสดงออกในเรื่องต่างๆ ต่างกับผู้ชายที่สามารถแสดงออกในสิ่งต่างๆได้โดยสังคมมองว่าไม่ผิด ไม่น่าเกลียด เป็นเรื่องปกติของผู้ชาย เราจึงมีข้อสงสัยว่า ผู้ชายกับผู้หญิงเป็นมนุษย์เหมือนกัน ทำไมผู้หญิงจึงไม่สามารถแสดงออกตามความต้องการของตัวเองได้เหมือนผู้ชาย ทำไมถึงต้องมองผู้หญิงเป็นผ้าขาวที่ถูกพับไว้ ด้วยเหตุนี้จึงอยากถ่ายทอดออกมาในมุมมองของผู้หญิง และได้เลือกตัวละครผู้หญิงในวัยที่กำลังเปลี่ยนผ่านจากวัยรุ่นเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ เพราะเด็กวัยนี้เป็นวัยที่กำลังค้นหาตัวเอง และเลือกทางเดินของตัวเองอย่างชัดเจน คณะผู้จัดทำจึงอยากทำออกมาเพื่อที่จะบอกผู้ชมทุกคนว่า ให้มั่นใจในสิ่งที่ตัวเองเป็น เลือกเดินในทางที่ตัวเองต้องการโดยที่ไม่เบียดเบียนใคร และเราจะมีความสุขในแบบของเราเอง

1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวทดลองที่เกี่ยวข้องกับสัญชาตญาณดิบของมนุษย์
2. เพื่อเปิดมุมมองการรับรู้ถึงการมีอยู่ของสัญชาตญาณดิบที่มีอยู่ในตนเอง

1.3 วิธีการดำเนินการศึกษาวิจัยและสร้างสรรค์

1. ศึกษาเอกสาร/ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. วิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร
3. พัฒนาบทภาพยนตร์
4. เตรียมการสร้างสรรค์ภาพยนตร์
5. สร้างสรรค์ภาพยนตร์
6. นำเสนอภาพยนตร์
7. อภิปราย สรุปผล และข้อเสนอแนะ

1.4 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

2.1 แนวคิดการสร้างภาพยนตร์แนวทดลอง
2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่นตอนปลาย
2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับยุคศิลปะ
2.4 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาษากาย (Body Language)
2.5 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ (Symbolic)
2.6 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจารีต ประเพณี และบรรทัดฐานทางสังคม
2.7 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการฆ่าตัวตายโดยการเผาถ่าน
2.8 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ Shibari
2.9 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ BDSM
2.10 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psycjoanalysis) ของซิกมันต์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud)

1.5 ขอบเขตการออกแบบสร้างสรรค์

นำเสนอภาพยนตร์สั้นแนวทดลอง โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการยอมในสัญชาตญาณดิบของตนเอง โดยแบ่งหน้าที่การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ดังนี้

1. นางสาว ณัฐดา จุลสมัย ทำหน้าที่ Director / Screen Writer
2. นางสาว ภารดี ตั้งสมบูรณ์ ทำหน้าที่ Producer / Production Manager
3. นางสาว มณิภา มุสิกานนท์ ทำหน้าที่ Assistant Director / Editor
4. นางสาว ดารารัตน์ เรียนรู้ ทำหน้าที่ Director of Photography
5. นางสาว เมทิกา อมรพันธุ์ ทำหน้าที่ Casting / Acting Coach
6. นางสาว วนัชพร สุพล ทำหน้าที่ Arts Director / Makeup
7. นางสาว ณัฐรดี รัตนปริยานุช ทำหน้าที่ Props Master / Costume

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ความรู้และความเข้าใจจากการศึกษาการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวทดลองที่เกี่ยวข้องกับสัญชาตญาณดิบของมนุษย์

2. สามารถเปิดมุมมองการมีอยู่ของสัญชาตญาณดิบ ผ่านภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA ได้

บทที่2
เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการทำงานวิจัยครั้งนี้คณะสร้างสรรค์ทำได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่มีข้อมูลเกี่ยวข้อง เพื่อนำมาพัฒนาในขั้นตอนการดำเนินการศึกษา เพื่อต่อยอด และปรับปรุงในงานวิจัย ตามหัวข้อดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดการสร้างภาพยนตร์แนวทดลอง

2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่นตอนปลาย

2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับยุคศิลปะ

2.4 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาษากาย (Body Language)

2.5 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ (Symbolic)

2.6 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจารีต ประเพณี และบรรทัดฐานทางสังคม

2.7 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการฆ่าตัวตายโดยการเผาถ่าน

2.8 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ Shibari

2.9 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ BDSM

2.10 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psycjoanalysis) ของซิกมันต์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud)

2.1 แนวคิดการสร้างภาพยนตร์แนวทดลอง

2.1.1 ความหมายของ “ภาพยนตร์แนวทดลอง”

นิยามของคำว่า “ภาพยนตร์แนวทดลอง” หรือ “Experimental Film” ภาพยนตร์ (Film) ในที่นี้หมายถึง ภาพที่เคลื่อนไหวได้ และ ทดลอง (Experimental) หมายถึง การกระทำเพื่อทดสอบสมมติฐาน แปลความหมายได้ว่า “ภาพเคลื่อนไหวที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อทดสอบสมมติฐานที่ผู้สร้างตั้งไว้” (อ้างอิงจาก https://www.bloggang.com/mainblog.php?id=navagan&month=09-01-2009&group=2&gblog=33)

ภาพยนตร์ที่เป็นรูปแบบเป็นภาพยนตร์ทดลอง (Experimental Film) เป็นภาพยนตร์ซึ่งสร้างด้วยความมุ่งหมายเพื่อที่จะทำ “การทดลอง” (Experimental) อะไรบางอย่าง ในการสื่อสารและแสดงออก ถึงความคิดและจินตนาการส่วนตัวผ่านภาพยนตร์ เช่น ทดลองการตัดต่อ ทดลองเทคนิค ทดลองวิธีการเล่าเรื่อง ทดลอง Reaction ของคนดู แต่ไม่ใช่ภาพยนตร์ที่ “ทดลองทำ” โดยผู้สร้างได้ทำอะไรบางอย่าง ที่มีความแตกต่างจากรูปแบบของภาพยนตร์โดยทั่วไป ซึ่งเนื้อหามักจะเกี่ยวข้องกับจิตใต้สำนึก ภาพยนตร์แนวนี้มักมีจุดที่สำคัญอันได้แก่ การมองภาพยนตร์ในฐานะของศิลปะรูปแบบหนึ่ง ซึ่งผู้สร้างได้ใช้เป็นสื่อในการแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดของตนทั้งสิ้น (อ้างอิงจาก https://atrickofthelight.wordpress.com/2008/03/26/ปัญหาโลกแตกของ-‘หนังทดล/)

บ่อยครั้งมักจะแตกต่างจากภาพยนตร์เชิงพาณิชย์และสารคดีทั่วๆไป อาจมีการซ่อนนัยยะอะไรบางอย่างไว้ แต่บางครั้งเราก็จะพบว่า “ภาพยนตร์แนวทดลอง” ก็จะมีรูปแบบที่ซ้ำๆกัน อาจมีโครงสร้างคล้ายภาพยนตร์กระแสหลัก แต่แตกต่างกันในแง่ของเนื้อหาและวิธีการนำเสนอ (อุสุมา สุขสวัสดิ์. 2556: 25-26) ซึ่งลักษณะที่พบได้บ่อยและบ่งบอกว่า นี่คือภาพยนตร์แนวทดลอง คือ การเล่าเรื่องแบบไม่เรียงลำดับ, การใช้เทคนิคต่างๆหลากหลาย

แบบ ยกตัวอย่างเช่น การขูดขีด หรือ เขียนลงบนแผ่นฟิล์ม, การบรรยายเรื่อง หรือ ใช้เสียงที่ไม่สอดคล้องกับภาพ และบ่อยครั้งที่ต้องให้คนดูคุ้นคิดและ มีส่วนร่วมไปกับมันมากกว่าปกติ ซึ่งเนื้อหามักจะเกี่ยวข้องกับจิตใต้สำนึก

ภาพยนตร์แนวนี้มักมีจุดที่สำคัญอันได้แก่ การมองภาพยนตร์ในฐานะของศิลปะรูปแบบหนึ่ง ซึ่งผู้สร้างได้ใช้เป็นสื่อในการแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดของตนทั้งสิ้น ภาพยนตร์แนวทดลองมักจะใช้ต้นทุนการสร้างต่ำ และใช้ทีมงานน้อย และส่วนใหญ่มักฉากนอกโรงภาพยนตร์ปกติ ภาพยนตร์เหล่านี้มีแนวโน้มที่จะฉายในพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สโมสรภาพยนตร์ เทศกาลพิเศษ และมีช่องทางการจัดจำหน่ายของตนเอง

ในปัจจุบันนี้ ภาพยนตร์แนวทดลองหลายเรื่อง เริ่มจะไม่ได้มีความหมายแค่ “การทดลอง” อีกต่อไปแล้ว แต่กลายมาเป็น “ประเภทของภาพยนตร์” (Film Genre) อีกประเภทหนึ่ง ที่มีรูปแบบและลักษณะที่ชัดเจน เช่น มีโครงสร้างที่ไม่เล่าเรื่อง หรือมีลักษณะคล้ายบทกวี เป็นต้น

2.1.2 ตัวอย่างภาพยนตร์แนวทดลอง

2.1.2.1 Wavelength (1967) Directed by Michael Snow



ภาพประกอบ 1 : ภาพ Wavelength (1967) Directed by Michael Snow
ที่มา : http://filmslie.com/michael-snows-wavelength
-vision-perception/)

Wavelength เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงที่สุด และในเวลาเดียวกันก็ยังเป็นภาพยนตร์ทดลองที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง ถือว่าเป็นผลงานชิ้นเอกของภาพยนตร์ใต้ดินและภาพยนตร์ในรูปแบบการทดลอง, ภาพยนตร์เรื่องนี้มีแค่เพียงช็อตเดียวของห้องหนึ่ง และใช้การซูม ในขณะที่เราได้ยินเสียงไซเรนและเสียงเตือนดังที่เพิ่มและลดความถี่ตลอดทั้งภาพยนตร์จนกลายเป็นเสียงกรีดร้องที่หูหนวก ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการยอมรับและนับถือจากผู้สร้างภาพยนตร์ใต้ดิน และยังรวมอยู่ในรายชื่อนักวิจารณ์ Village Voice ปี 2001 ของภาพยนตร์ที่ดีที่สุด 100 เรื่อง ของศตวรรษที่ 20 และรายชื่อ Toronto International Film Festival’s ของภาพยนตร์แคนาดาที่ยิ่งใหญ่ที่สุดตลอดกาล

2.1.2.2 Scorpio Rising (1964) Directed by Kenneth Anger



ภาพประกอบ 2 : ภาพ Scorpio Rising (1964) Directed by Kenneth Anger
ที่มา : http://sensesofcinema.com/2015/cteq/scorpio-rising/

Scorpio Rising เต็มไปด้วยภาพรักร่วมเพศ แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้มีชื่อเสียงที่สุดในบทเพลง ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่มีบทสนทนาที่จะพูดถึงมันมาพร้อมกับซาวด์แทร็กยอดเยี่ยมของเพลงยอดนิยมในช่วงปี 1950 และ 1960 ผู้สร้างภาพยนตร์ถูกตั้งข้อหาร้องเรียนเรื่องความไม่เหมาะสมและไปต่อหน้าศาลฎีกา อันเป็นผลมาจากภาพยนตร์เรื่องนี้ อีกครั้งศาลตัดสินในความโปรดปรานของเขา ภาพยนตร์เรื่องนี้จะกลายเป็นอิทธิพลสำคัญต่อผู้กำกับมาร์ตินสกอร์เซซี่และเดวิดลินช์

2.1.2.3 Flaming Creatures (1963) Directed by Jack Smith



ภาพประกอบ 3 : ภาพ Flaming Creatures (1963) Directed by Jack Smith
ที่มา : https://fourthree.boilerroom.tv/film/flaming-creatures-jack-smith

ผู้กำกับภาพยนตร์ทดลองเรื่องนี้ได้พิสูจน์ว่าโลกผิดเมื่อเขาปล่อย Flaming Creatures ของเขาในปี 1963 โดยผู้กำกับได้อธิบายว่า “ละครตลกที่ตั้งอยู่ในสตูดิโอเพลงผีสิง” Flaming Creatures ประกอบด้วย การทำร้ายร่างกาย สังคมเสื่อมโทรม รวมถึงกระเทย และการข่มขืน ถ่ายทำในฟิล์มขาวดำที่ล้าสมัย

Flaming Creatures ถ่ายทอดพลังงานบริสุทธิ์ขณะที่ผู้คนอาศัยอยู่บนเส้นทางไล่ล่าการเต้นรำและเซ็กซ์ ด้วยเสียงของนักดนตรีที่มีชื่อเสียง เช่น Deanna Durbin และ Everly Brothers, Smith ทำให้แน่ใจว่าภาพยนตร์ของเขาจะเป็นที่ชอบ ซึ่งไม่มีใครเคยเห็นหรือได้ยินมาก่อน เป็นเรื่องแปลกใจหรือไม่ที่ทำให้เกิดการจลาจล ภาพยนตร์ถูกตำรวจจับรอบปฐมทัศน์และโดนประกาศความลามกอนาจารจากศาลอาญานิวยอร์ก

2.1.2.4 Dog Star Man (1962) Directed by Stan Brakhage



ภาพประกอบ 4 : ภาพ Dog Star Man (1962) Directed by Stan Brakhage

ที่มา : https://en.wikipedia.org/wiki/Dog_Star_Man

Stan Brakhage เป็นหนึ่งในผู้สร้างภาพยนตร์ชาวอเมริกันที่มีผลงานและมีอิทธิพลมากที่สุด เป็นที่รู้จักในเรื่องของภาพยนตร์ที่ไม่ใช่เรื่องเล่าและเชิงแสดงออก ส่วนใหญ่ช่วยกำหนดขอบเขตของสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ทดลองประสบความสำเร็จ หนึ่งในผลงานที่โด่งดังที่สุดของเขาคือ Dog Star Man Cycleซึ่งเป็นภาพยนตร์ห้าเรื่องที่สร้างขึ้นระหว่างปี 2505 ถึง 2507 ภาพยนตร์เรื่องที่สองในวง Dog Star Man Part I ช่วยสร้างชื่อของเขาในวงการภาพยนตร์ทดลอง ภาพยนตร์เรื่องนี้ตรวจสอบชายมีหนวดที่มีขวานแบกขวานขึ้นไปบนภูเขาในป่าพร้อมกับสุนัข สลับกับการดิ้นรนของมนุษย์เราเห็นภาพของน้ำต้นไม้ไฟและเลือด มาพร้อมกับ Soundtrack เงียบที่เน้นภาพที่แปลกประหลาดบนหน้าจอ

2.1.2.5 Fireworks (1947) Directed by Kenneth Anger



ภาพประกอบ 5 : ภาพ Fireworks (1947) Directed by Kenneth Anger

ที่มา : https://www.artforum.com/print/201701/ara-osterweil-on-kenneth-anger-s-fireworks-1947-65390

ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกสร้างขึ้นเมื่อผู้กำกับมีอายุเพียงยี่สิบปี จนกลายเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ทดลองในตำนาน Kenneth Anger กำกับ Fireworks เป็นสิ่งที่ท้าทายมากและมีเรื่องของรักร่วมเพศ และมาโซคิสต์ ในขณะที่พ่อแม่ของเขาออกจากบ้านในช่วงวันหยุดยาว Anger ทำให้หนังเรื่องนี้รวมตัวกันในช่วงเวลาเพียงไม่กี่วัน

ในส่วนของ Plot ถ้ามีคนเรียกมันได้ว่าเกี่ยวข้องกับชายหนุ่มสวมเสื้อที่ถูกทำร้าย (อาจข่มขืน) โดยกลุ่มนักเดินเรือที่บาร์ นี่คือภาพที่มีทั้งภาพเหนือจินตนาการ รวมถึงต้นคริสต์มาสภาพที่กำลังลุกไหม้และดอกไม้ไฟ นอกเหนือจากการเป็นหนึ่งในภาพยนตร์เรื่องแรกโดยผู้สร้างภาพยนตร์ที่น่าอับอายแล้ว Anger ยังถูกจับในข้อหาอนาจารหลังจากปล่อยภาพยนตร์และคดีถูกนำขึ้นกับผู้จัดการภาพยนตร์ที่ฉายมัน คดีนี้ไปถึงศาลฎีกาของรัฐแคลิฟอร์เนีย ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการประกาศให้เป็นศิลปะโดยให้คะแนนชัยชนะครั้งสำคัญสำหรับผู้สร้างภาพยนตร์ใต้ดิน

2.1.2.6 Rose Hobart (1936) Directed by Joseph Cornell



ภาพประกอบ 6 : ภาพ Rose Hobart (1936) Directed by Joseph Cornell

ที่มา : https://govettbrewster.com/events/cinema/rose-hobart-by-joseph-cornell?date=2018-03-03

หนึ่งในภาพยนตร์ทดลองอเมริกันเรื่องแรกสุด (และโด่งดังที่สุด) Rose Hobart เป็นภาพยนตร์ที่ช่วยวางรากฐานสำหรับการสร้างภาพยนตร์ทดลอง ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นสำเนาของความยาว East of Borneo ที่ถูกตัดและแก้ไขใหม่ น่าแปลกที่มันไม่ได้เริ่มเป็นภาพยนตร์ทดลอง แต่ถูกสร้างขึ้นหลังจากผู้กำกับโจเซฟ คอร์เนลตัดสินใจที่จะแก้ไขสำเนาภาพยนตร์ของเขาเองขนาด 16 มม. เพื่อที่จะไม่น่าเบื่อในระหว่างการรับชมซ้ำ ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกจัดเรียงใหม่เป็น Frankenstein Monster ที่เน้นภาพที่แสดงให้เห็น Rose Hobart เป็นอย่างมาก

2.1.2.7 Un Chien Andalou (1929) Directed by Luis Buñuel



ภาพประกอบ 7 : ภาพ Un Chien Andalou (1929) Directed by Luis Buñuel

ที่มา : https://letterboxd.com/film/un-chien-andalou/

Un Chien Andalou ได้รับการพิจารณาอย่างกว้างขวาง ว่าเป็นภาพยนตร์ทดลองที่โด่งดังที่สุดตลอดกาล เป็นผลมาจากการประชุมของสองนักคิดที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในศตวรรษที่ 20 ภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่มีพล็อตเรื่องจริง อาศัยภาพวาดที่แปลกประหลาดจากตรรกะความฝัน และเทคนิคการเชื่อมโยงอิสระของฟรอยด์ ทำให้สำหรับฉากเปิดที่แสดงให้เห็นผู้หญิงคนหนึ่งที่ดวงตาของเธอถูกตัดเปิดด้วยมีดโกนมันก็จะได้รับชื่อเสียงที่ดีในหมู่วงการศิลปะ ความพยายามใดๆ ที่พยายามรวบรวมความหมายหรือการตีความใดๆ ของภาพยนตร์นั้นไม่มีจุดหมาย Buñuel เล่าว่าในระหว่างขั้นตอนการเขียนสำหรับภาพยนตร์พวกเขาทำให้แน่ใจว่า “ไม่มีความคิดหรือภาพที่อาจให้เหตุผลที่เหมาะสมกับการอธิบายเหตุผล ไม่มีอะไรในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นสัญลักษณ์”

2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่นตอนปลาย

2.2.1 ข้อมูลเบื้องต้นของวัยรุ่น

2.2.1.1 ความหมายของวัยรุ่น

วัยรุ่น หรือ Adolescence มาจากคำในภาษาละตินว่า Adolescere ซึ่งหมายถึง “เติบโตเข้าสู่วุฒิภาวะ” หรือ “เติบโตเป็นผู้ใหญ่” วัยรุ่นเป็นจึงเป็นวัยที่เปรียบเสมือน สะพานเชื่อมต่อระหว่างวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ เป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อที่บุคคลมีการเจริญเติมโตและเปลี่ยนแปลงในทุกๆ ด้าน ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา (ประณต เค้าฉิม. 2549: 3)

เป็นช่วงวัยของการเปลี่ยนแปลงจากการเป็นเด็ก ให้กลายเป็นผู้ใหญ่ที่สามารถดูแลตัวเองได้ เป็นช่วงเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางกายและจิตใจ และวัยรุ่นก็มักจะมองหาอิสระและทดลองพฤติกรรมแบบผู้ใหญ่ โดยวัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกายและจิตใจที่เด่นชัด จึงทำให้มีการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงมากมายจนทำให้วัยรุ่ยเป็นวัยที่มีอารมณ์แปรปรวนและเกิดพฤติกรรมบางอย่างที่ไม่เหมาะสมได้

อีริคสัน (Erikson. 1968) กล่าวไว้ว่า วัยรุ่นเป็นระยะเวลาที่บุคคลมีความสับสนทางจิตใจมากที่สุดมากกว่าวัยอื่นๆ ซึ่งก่อให้เกิดปัญหามากมายทั้งกับตัววัยรุ่นเองและผู้ที่เกี่ยวข้อง ในขณะที่ ฮอลล์ (G.Stanley Hall. 1907) กล่าวไว้ว่า วัยรุ่นเป็นวัยพายุบุแคม (Storm and stress) โดยความพยายามของบุคคลที่จะปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายก่อให้เกิดความตึงเครียดอย่างมากทาง อารมณ์และจิตใจ วัยรุ่นจึงเป็นช่วงวิกฤตหนึ่งในชีวิต

เมื่อพิจารณาจากข้อมูลทั้งหมดแล้ว จึงสามารถให้คำนิยามแก่วัยรุ่นได้ว่า วัยรุ่นคือวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เปลี่ยนแปลงจากวัยเด็กเพื่อก้าวพ้นวัยสู่วัยผู้ใหญ่

2.2.1.2 ลักษณะทั่วไปของวัยรุ่น

วัยรุ่นหญิงและชายจะมีการเติบโตที่ไม่เท่ากัน การที่เด็กผู้ชายผู้หญิงเติบโตเข้าสู่วัยรุ่นเร็วช้าต่างกัน โดยที่เด็กผู้หญิงจะเข้าสู่การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายก่อนเด็กผู้ชายประมาณ 2 ปี ซึ่งจะทำให้ในชั้นประถมตอนปลาย หรือชั้นมัธยมต้นจะพบว่าวัยรุ่นหญิงจะมีร่างกายสูงใหญ่ เป็นสาวน้อยแรกรุ่น ในขณะที่พวกเด็กผู้ชายยังดูเป็นเด็กชายตัวเล็กๆ ทาให้ทั้งสองฝ่ายเกิดความสับสนและวิตกกังวลได้ เด็กผู้หญิงอาจกังวลว่า ตนเองไม่หยุดสูงเสียที

ในขณะที่เด็กผู้ชายก็เกิดความกังวลว่าทำไมตัวเองจึงไม่สูงใหญ่ แต่แท้จริงแล้วเป็นเรื่องปกติของการเจริญเติบโตที่แตกต่างกัน

2.2.1.3 การแบ่งช่วงอายุของวัยรุ่น

พัฒนาการของวัยรุ่นจะแบ่งเป็น 3 ช่วง คือ วัยแรกรุ่น (10-13ปี) วัยรุ่นตอนกลาง (14-16 ปี) และวัยรุ่นตอนปลาย (17-19 ปี) ทั้งนี้เพื่อจะชี้ให้เห็นถึงลักษณะที่เด่นเป็นพิเศษของวัยรุ่นแต่ ละช่วง ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนในด้านความรู้สึกนึกคิด และความสัมพันธ์กับบิดามารดา โดยแบ่งดังนี้

1. วัยแรกรุ่น (10-13ปี) เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทุกระบบ โดยจะมี ความคิดหมกมุ่นกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ซึ่งจะส่งผลกระทบไปยังจิตใจ ทาให้ อารมณ์หงุดหงิดและแปรปรวนง่าย

2. วัยรุ่นตอนกลาง (14-16 ปี) เป็นช่วงที่วัยรุ่นจะยอมรับสภาพร่างกายที่มีการ เปลี่ยนแปลงเป็นหนุ่มเป็นสาวได้แล้ว มีความคิดที่ลึกซึ้ง (abstract) จงึ หนั มาใฝห่ าอุดมการณ์และ หาเอกลักษณ์ของตนเอง เพื่อความเป็นตัวของตัวเอง และพยายามเอาชนะความรู้สึกแบบเด็กๆ ที่ ผูกพันและอยากจะพึ่งพาพ่อแม่

3. วัยรุ่นตอนปลาย(17-19ปี)เป็นเวลาของการฝึกฝนอาชีพตัดสินใจที่จะเลือกอาชีพที่ เหมาะสม และเป็นช่วงเวลาที่จะมีความผูกพันแน่นแฟ้น (intimacy) กับเพื่อนต่างเพศ สภาพทาง ร่างกายเปลี่ยนแปลงเติบโตโดยสมบูรณ์เต็มที่ และบรรลุนิติภาวะในเชิงกฎหมาย

2.2.2 ข้อมูลของวัยรุ่นตอนปลาย

2.2.2.1 ความหมายของวัยรุ่นตอนปลาย

วัยรุ่นตอนปลาย คือ วัยรุ่นที่อยู่ในช่วงอายุ 17-19 ปี ที่บรรลุนิติภาวะแล้ว มีความคิด สติปัญญาที่ได้พัฒนาอย่างเต็มที่ โดยความคิดจะมีความยืดหยุ่นขึ้น มีเอกลักษณ์ตัวตนชัดเจนมากขึ้น และเริ่มแสวงหาอาชีพที่ต้องการ อยากเป็น หรืออยากทำในอนาคต และเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น ไม่มองที่ตนเองเป็นหลัก สนใจว่าคนรอบข้างคิดอย่างไรกับตนเอง คาดหวัง หรือมองตนเองอย่างไร และสามารถปรับตัวกับความคิดความต้องการ กฎระเบียบของภายนอกอย่างลงตัวมากขึ้น จากในตอนแรกอาจทำตามความคิด ความเชื่อของตนเอง ก็จะพัฒนาความคิด ปรับให้เข้ากับผู้อื่นได้ดีขึ้นอีกด้วย เป็นเวลาของการฝึกฝนอาชีพตัดสินใจที่จะเลือกอาชีพที่ เหมาะสม และเป็นช่วงเวลาที่จะมีความผูกพันแน่นแฟ้น (Intimacy) กับเพื่อนต่างเพศ สภาพทาง ร่างกายเปลี่ยนแปลงเติบโตโดยสมบูรณ์เต็มที่

2.2.2.2 การเปลี่ยนแปลงในวัยรุ่นตอนปลาย

1. ทางด้านบุคลิกภาพ

บุคลิกภาพจะมีความชัดเจนมากขึ้น โดยบุคลิกภาพได้สร้างมาตั้งแต่วัยเด็กเล็กแล้ว เช่น ทราบว่าเป็นเพศอะไร การเลียนแบบพ่อแม่ เป็นต้น เมื่อเริ่มวัยรุ่นจะเริ่มเลียนแบบเพื่อน หรือ บุคคลที่ชื่นชอบ และค้นหาว่าตนเองจะมีบทบาทอย่างไรให้ชัดเจนขึ้น เพื่อที่จะโตเป็นผู้ใหญ่ และบุคลิกภาพจะชัดเจนขึ้นเรื่อยๆ จน

กลายเป็นบุคลิกของตนเอง เช่น บุคลิกเข้าหาผู้คน รักสงบ การชอบทำงานแบบส่วนตัว เป็นต้น โดยเริ่มรู้ว่าตนเองมีจุดแข็งและจุดอ่อนอย่างไร อ่อนไหวกับเรื่องใด ชอบและไม่ชอบอะไร และสามารถบอกผู้อื่นได้ว่าตนเองเป็นคนแบบใด

2. ทางด้านอารมณ์ สังคม

อารมณ์มีความมั่นคงมากขึ้น สงบนิ่งขึ้น ไม่วู่วาม โดยการเข้าสังคมก็จะมีปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวมากขึ้น โดยยังคงมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนอยู่ ช่วยเหลือครอบครัวและเพื่อนมากขึ้น มีการจัดการกับตนเองได้ดียิ่งขึ้น ทั้งยังมีความวิตกกังวลกับอารมณ์เพศที่สูงขึ้น การเปลี่ยนแปลงของระดับฮอร์โมนทางเพศ ซึ่งจะส่งผลทาให้วัยรุ่นเกิดอารมณ์เพศขึ้นมาได้บ่อย วัยรุ่นหลายคนที่มีกิจกรรมส่วนตัวที่เบี่ยงเบน ความสนใจ ทำให้สามารถควบคุมอารมณ์ได้อย่างดี โดยเฉพาะในวัยรุ่นที่ชอบเล่นกีฬากลางแจ้ง เป็นประจาวัยนี้จะมีความสนใจ อยากรู้อยากเห็นอยู่แล้วเป็นทุนเดิม และเมื่อมาผสมกับการที่ มีระดับฮอร์โมนทางเพศเพิ่มสูงขึ้น จะทำให้เด็กเรียนรู้ที่จะสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง อยากรู้อยากเห็น

ความวิตกกังวลในการที่จะกลัวการเป็นผู้ใหญ่ วัยนี้จะมีความคิดวิตกกังวล และหวาดกลัวว่าจะไม่เป็นที่ยอมรับจากคนรอบข้าง มักจะกลัวความรับผิดชอบ ซึ่งจะรู้สึกว่าเป็นภาระที่หนักหนาและยุ่ง-ยาก บางครั้งอยากจะเป็นเด็ก อยากแสดงอารมณ์สนุกสนาน ร่าเริง เบิกบาน

ในเรื่องความวิตกกังวลในความงดงามทางร่างกายไม่ว่าวัยรุ่นหญิงหรือชายก็จะมีความรู้สึก ต้องการให้คนรอบข้างชื่นชมเกี่ยวกับรูปลักษณ์ภายนอกของตน สมเพศสมวัย นั่นเป็นเพราะว่า เด็กจะสำนึกว่าความสวยงามทางกายนั้น เป็นแรงจูงใจทำให้คนยอมรับ ทำให้เพื่อนยอมรับเข้าไปในกลุ่มได้ง่าย เป็นวิถีทางหนึ่งที่จะเข้าสู่สังคมและเป็นที่ดึงดูดใจของเพศตรงข้าม จะเห็นได้ว่า วัยรุ่นจะสนอกสนใจ พิถีพิถันในการเลือกเสื้อผ้า เอาใจใส่ต่อการออกกาลังกาย สนใจ คุณค่าทางอาหาร เครื่องประดับ สุขภาพอนามัย การวางตัวให้สมบทบาททางเพศ การวางตัวใน สังคม และความสนใจในแต่ละเรื่องแต่อาจอยู่ได้ไม่นาน

3. ทางด้านจิตใจ

ในวัยนี้จะมีความต้องการด้านความรักและความห่วงใย ความรู้สึกอยากที่จะถูกรักและยังอยากได้รับความเอาใจใส่ ห่วงใยจากบุคคลที่มีความสำคัญต่อตัวเอง แต่มักจะมีข้อแม้ว่าจะต้องไม่ใช่การแสดงออกของพ่อแม่ที่ทำกับตัวเองราวกับเป็นเด็กเล็กๆ ไม่ต้องการความเจ้ากี้เจ้าการ ไม่ต้องการให้แสดงความห่วงใยอยู่ตลอดเวลา และรักในความถูกต้อง ความยุติธรรม โดยเฉพาะเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นตอนกลาง มักจะถือว่าความยุติธรรม เป็นลักษณะหนึ่งของความเป็นผู้ใหญ่ วัยรุ่นจึงให้ความสำคัญอย่างจริงจังกับความถูกต้อง ยุติธรรม ตามทัศนะของตนเป็นอย่างยิ่ง และอยากจะทำอะไรหลายๆอย่างเพื่อเรียกร้องความยุติธรรม ทั้งในแง่บุคคลและสังคมส่วนรวม จึงมักจะเห็นภาพวัยรุ่นถกเถียง กันเรื่องของสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้น รอบตัว

อีกทั้งยังต้องการเป็นอิสระอยากทำอะไรได้ด้วยตัวของตัวเอง อยากทำในสิ่งที่ตัวเองคิดแล้วว่าดี อยากมีส่วนในการตัดสินใจ อยากที่จะทำตัวห่างจากพ่อแม่ ห่างจากคำสั่งการเจริญเติบโตในการทำงานของสมอง ทำให้เด็กวัยนี้เริ่มมีความคิดอ่านเป็นของตนเอง เริ่มมีความคิดแบบนามธรรม (abstract thinking) การแยกจากพ่อแม่ในเกือบทุกรูปแบบ จนทำให้บางครั้งอาจเกิดความรู้สึกสับสน มีอาการสองจิตสองใจ และอาจมีความรู้สึกสูญเสียในความรัก ความเอาใจใส่จากพ่อแม่ แต่ถ้าพวกเขายอมรับการดูแลหรือยอมทาตามคำสั่งของพ่อแม่

ก็จะไปขัดกับความต้องการที่จะเป็นเด็กโต เป็นอิสระของตนเองที่ต้องการพึ่งพาตนเอง การให้การเลี้ยงดูจึงต้องอาศัยความเข้าใจ และเคารพใน สิทธิส่วนบุคคลด้วย

มีความอยากรู้, อยากเห็น, อยากลอง การลองผิดลองถูก และคอยสังเกตดูจากปฏิกิริยาของคน รอบข้าง เพื่อตัดสินว่าสิ่งที่ทำนั้น ดีเลวนั้นเป็นอย่างไร เมื่อความสามารถเพิ่มขึ้น ร่างกายเจริญเติบโตขึ้นมากขึ้น สิ่งรอบตัวต่างๆที่น่าสนใจ และการท้าทายความสามารถก็จะเริ่มเข้ามาเพื่อทดลอง และการสนับสนุนส่งเสริมเด็กให้คงสภาพอยากรู้ อยากเห็น อยากลองและได้มีโอกาสทดลองสิ่งแปลกใหม่ ในขอบเขตที่เหมาะสมนั้นเพิ่มขึ้นตามวัย จะทำให้เด็กก้าวเข้าสู่วัยรุ่นด้วยความภาคภูมิใจที่ตนเองเคยมีประสบการณ์ต่างๆ มา

2.2.3 ลักษณะของวัยรุ่นตอนปลาย

2.2.3.1 ต้องการความเป็นอิสระ

วัยรุ่นชอบที่จะมีความเป็นส่วนตัว ตรงนี้ไม่ได้หมายความว่าอยากแยกตัวออกจากครอบครัวหรือคนรอบข้าง แต่เป็นความรู้สึกอยากมีความเป็นส่วนตัว อยากมีห้องของตนเอง ที่จะทำอะไรได้ตามอิสระ ไม่ชอบการตรวจเช็ก ไม่ชอบการตรวจค้น เพราะจะทำให้เกิดความรู้สึกถูกละเมิดความเป็นส่วนตัว

2.2.3.2 มีลักษณะต่อต้านผู้ใหญ่

การต่อต้านผู้ใหญ่กับความต้องการความเป็นอิสระนั้น ดูจะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นสอดคล้องกันและเกิดขึ้นเสมอในวัยนี้ คือ เมื่อต้องการความเป็นอิสระ ก็จะมีความรู้สึกต่อต้านการควบคุม ต่อต้านผู้ใหญ่ วัยรุ่นมักจะไม่ฟังคำแนะนำ และจะคิดว่าสิ่งนี้คือการไปสั่งสอน จึงทำให้เกิดการต่อต้านและความดื้อรั้น

2.2.3.3 ไวต่อความรู้สึกมาก

วัยนี้เป็นวัยที่อ่อนไหวต่อความรู้สึกมาก ต่อการถูกตำหนิเล็กๆน้อยๆ ในเรื่องที่ผู้ใหญ่ไม่เห็นด้วย ยิ่งถ้าเป็นการลงโทษที่รุนแรง ไม่ว่าจะเป็นด้วยวาจา อารมณ์ หรือถึงขั้นลงโทษเฆี่ยนตี วัยรุ่นจะรู้สึกว่าทนไม่ได้ รู้สึกว่าเป็นสิ่งที่รุนแรงมาก จะคิดว่าผู้ใหญ่ไม่มีสิทธิ์เพราะในวัยนี้จะถือว่าจนเองโตเป็นผู้ใหญ่แล้ว จนบางทีอาจเกิดการแสดงพฤติกรรมต่อต้านที่น่าเกลียด ไม่เหมาะสมและไม่น่าดู มีความรู้สึกสองจิตสองใจ ตัดสินใจอะไรไม่ค่อยได้ และตัดสินใจอะไรไม่ค่อยแน่ คิดแล้ว ตัดสินใจแล้วประเดี๋ยวเดียวก็เปลี่ยนอีกแล้ว เมื่อโตนี้จะค่อยๆเปลี่ยนไปเอง

2.2.3.4 เพื่อนมีความสำคัญมาก

สิ่งที่ชัดเจนมากสำหรับวัยนี้คือ การให้ความสำคัญกับเพื่อนหรือคนสนิทมากกว่าตนเอง ลักษณะนี้เป็นพัฒนาการตามปกติที่วัยรุ่นทุกคนจะต้องพัฒนามาถึงจุดที่มีความรู้สึกว่า เพื่อนมีอิทธิพลกับตนเองมาก จนดูเหมือนว่าจะมีความสำคัญมากกว่าพ่อแม่เสียอีก ทุกอย่างจะอิงไปที่เพื่อนเป็นส่วนใหญ่หรือแทบจะทุกอย่างเลยก็ว่าได้

2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับยุคศิลปะ

2.3.1 Post - Impressionism Art

ศิลปะช่วง Post Impressionism นั้นจะสนใจเกี่ยวกับ “การสำแดงอารมณ์ภายในตัวตน (Personal Emotion)” โดยไม่มีการคำนึงว่าผู้ชมจะเข้าใจหรือไม่ ว่าความหมายคืออะไร แต่เน้นการสร้างผลงานโดยต้องการให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกบางอย่างต่อภาพที่อยู่ตรงหน้า ต้องการให้ผู้ชมเกิดปฏิกิริยาทางความรู้สึกต่อภาพ มากกว่าที่จะทำให้ภาพแสดงบอกเล่าเรื่องราวแก่ผู้ชม(ภัสสร สังข์ศร. 2558: 121-122)

2.3.2 Dadaism

ลัทธิ Dadaism เกิดขึ้นมาเพื่อแสดงการต่อต้าน ถากถาง ประชดประชัน สงคราม และสภาพแวดล้อมทางสังคม ทั้งการเกลียดชังตัวบุคคล หรือขนบธรรมเนียมประเพณี นอกจากนี้ยังถากถางศิลปะยุคก่อนหน้าที่มีแบบแผนชัดเจน โดยมีคำจำกัดความว่า “โลกไม่ได้ประกอบขึ้นด้วยความสวยงามและความสมบูรณ์แบบ แต่การทำลายล้างก็เป็นการสร้างสรรค์เช่นเดียวกัน”

ผลงานของศิลปินกลุ่มนี้เป็นการประชดประชัน, เยาะเย้ยและปราศจากเหตุผล จงใจในการเสียดสีด้วยความดิบเถื่อน ทำลายความสมบูรณ์แบบลง ใช้เทคนิคการสร้างสรรค์ที่ผิดปกติ เพื่อทิ้งคำถามให้กับสังคม เช่น การแสดงบทประพันธ์ที่ไร้สาระ เล่นดนตรีดังๆหรือการทำลายสิ่งต่างๆ เป็นต้น

2.3.3 Surrealism

เป็นยุคศิลปะที่ต่อยอดมาจาก Dadasim คงความคิดเดิมคือการต้องการทำลายกฎเกณฑ์เดิม ทำลายค่านิยมต่างๆ โดยจะให้ความสำคัญกับทฤษฎี “จิตไร้สำนึก” ของ Sigmund Freud มาใช้ โดยไม่สนใจเรื่องเหตุผล ตรรกะ ความเป็นจริง โดยมีแนวคิดว่า “ทุกสรรพสิ่งที่ได้มาพบกันด้วยความบังเอิญจะก่อให้เกิดความหมายบางอย่าง แม้สิ่งต่างๆเหล่านั้นไม่ได้มีความสัมพันธ์อะไรต่อกันเลย”

2.3.4 Abstract Impressionism

ศิลปะประเภทนี้ เป็นการรวบรวมศิลปะแบบ Expressionism กับ Surrealism เข้าด้วยกัน มีแนวคิดว่างานศิลปะเกิดขึ้นอย่างฉับพลันของจิตไร้สำนึก แสดงออกอย่างอิสระ และเน้นการใช้สีสันแสดงถึงสภาวะทางอารมณ์ของศิลปินที่เกิดขึ้น เช่น การหยดสี, การสาดสี, เทสี

2.4 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาษากาย (Body Language)

2.4.1 ความหมายของการแสดงออก

การแสดงออกทางใบหน้าหรือท่าทาง หรือที่เราเรียกว่าภาษากาย (Body Language) ในเรื่องของการแสดงออก ไม่ว่าจะเกิดขึ้นในทางไหน ก็สามารถบ่งบอกได้ว่าคนที่เรากำลังพูดคุยอยู่ด้วยมีความรู้สึกอย่างไรถึงแม้จะไม่ได้พูดออกมาตรงๆ ซึ่งตามหลักจิตวิทยาในการสื่อสารทางภาษากายนั้นมีหลากหลายวิธีในการสังเกตท่าทางของแต่ละบุคคล และต้องขึ้นอยู่กับสถานการณ์แต่ละสถานการณ์เช่นกัน

2.4.2 การอ่านท่าทางและภาษากาย

วิธีการอ่านภาษากายและท่าทางต่างๆ ควรจำไว้เสมอว่ามนุษย์ทุกคนมักจะเลียนแบบท่าทางของ

บุคคลที่กำลังคุยอยู่ด้วย และถ้าหากมีคนเริ่มทำท่าทางเลียนแบบ นั่นอาจเป็นสัญญาณบ่งบอกว่าพวกเขาชอบคุณและอยากทำความรู้จักกับให้มากขึ้น และที่สำคัญภาษากายเหล่านี้ไม่มีความหมายที่แน่นอน และทุกอย่างจำเป็นต้องได้รับการพิจารณาอย่างถ้วนถี่ ไม่อย่างนั้นอาจเข้าใจความรู้สึกหรือความคิดของผิดก็ได้ โดยมีวิธีการสังเกตุภาษากายที่คนเรามักแสดงออกไว้ ดังนี้

1. การแสดงออกทางใบหน้า
   - คนที่พยายามหลบไม่ยอมสบตา อาจหมายความถึงการซ่อนเร้นบางสิ่งบางอย่างไว้ในใจ
   - คนที่พยายามสบตาด้วย อาจหมายถึงความพยายามจะสื่อสารถึงบางสิ่งบางอย่างกับเรา
   - คนที่กำลังทบทวนเรื่องราวในอดีต ตามักจะมองมองขึ้นด้านบน
   - คนที่กำลังแต่งเรื่อง ตามักจะมองลงด้านล่าง
   - คนที่ยิ้มทั้งปากและตาแสดงความจริงใจ ส่วนคนที่ยิ้มเฉพาะปากแต่ตาไม่มีความรู้สึกอาจแปลว่าไม่ได้จริงใจยิ้มให้
   - การเม้มปากและขมวดคิ้วอาจหมายถึงไม่เห็นด้วยหรือไม่ชอบ
   - คนยิ้มแย้มก็สามารถบอกได้ว่า เป็นคนมีความสุขซึ่งมักมองโลกในแง่ดี ที่สำคัญรอยยิ้มยังสื่อได้อีกว่า เป็นคนที่เข้าถึงได้ง่ายและไม่มีแนวโน้มที่จะโหดร้ายกับใคร

1.1 ดวงตา

การสบตานั้นจะสื่อถึงความมั่นใจในตัวเอง ยกตัวอย่างเช่น หัวหน้าจะรู้ว่าคุณสามารถจัดการงานที่ได้รับมอบหมายได้หรือไม่ หรือบอกได้ว่าคุณให้ความสนใจในสิ่งที่เขาพูดอยู่หรือไม่ แต่ก็มีข้อยกเว้นบ้างในบางกรณี เนื่องจากบางวัฒนธรรมมองว่าการสบตาเป็นสัญญาณบ่งบอกถึงความไม่เคารพหรือแม้แต่ความก้าวร้าว ฉะนั้นอย่าทำบ่อยเกินไป

อย่างไรก็ตาม บางครั้งการหลบตาอาจสื่อได้ถึงความไม่ซื่อสัตย์ เนื่องจากหากคู่สนทนาไม่กล้าสบตาตรงๆ การมองไปรอบๆหรือทำสายตาหลุกหลิกไปมาก็สามารถสื่อได้ถึงความหมายแบบเดียวกัน ควรระวังบุคคลที่ทำพฤติกรรมเช่นนี้ระหว่างที่คุย บางคนเชื่อว่าการสบตาบ่งบอกได้ถึงความซื่อสัตย์ แต่ก็อาจไม่จริงเสมอไป บางคนพยายามจ้องตาอย่างมาก เพื่อต้องการให้เชื่อเรื่องโกหกของพวกเขา จึงต้องระมัดระวัง

2. การแสดงออกทางร่างกาย
   - คนที่โน้มตัวมาด้านหน้าระหว่างสนทนา สื่อความถึงความกระตือรือร้นและกำลังสนใจในเรื่องที่กำลังสนทนากันอยู่
   - คนที่แบมือสองข้างออกจากกันระหว่างการสนทนา สื่อถึงความเปิดเผย
   - คนที่เอาสองมือล้วงกระเป๋าระหว่างการสนทนา สื่อถึงความต้องการจะรักษาระยะห่าง
   - คนที่วางเท้าสองข้างพุ่งตรงไปด้านหน้า อาจหมายถึงต้องการจะยุติพูดคุยและไปจากสถานที่
   - คนที่ก้มมองนาฬิกาบ่อย ๆ มองไปที่ทางออกหรือมองไปรอบๆ ตลอดเวลา โดยไม่มองหน้าคู่สนทนา อาจหมายถึงไม่สนใจเรื่องที่คุยกันอยู่

- คนที่ทำกิริยาเดิมๆ ซ้ำระหว่างการสนทนา เช่น ดีดนิ้ว เคาะโต๊ะ ขยับเท้า อาจหมายถึงความเบื่อ
- คนที่ออกอาการหาว บิดขี้เกียจ ระหว่างการสนทนา หมายถึงความเบื่อหน่ายเช่นเดียวกัน
- คนที่เอียงศีรษะเวลาที่คุยอาจเป็นได้ว่ากำลังจีบ หรือกำลังรู้สึกเสียใจ ซึ่งเป็นภาษากายที่ต่างกันสุดขั้ว ขณะที่การเอียงศีรษะเล็กน้อยอาจหมายถึงความก้าวร้าวหรือแม้แต่กำลังสับสน

ฉะนั้น จึงเป็นเรื่องสำคัญในการเอาสถานการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้านี้มาพิจารณาก่อนที่จะตัดสินว่าภาษากายดังกล่าวหมายความว่าอย่างไร

2.1 ร่างกายท่อนบน

เมื่อเห็นคนนั่งเอนตัวไปในทิศทางหนึ่ง อาจรู้สึกแย่หรือสัมผัสพลังงานไม่ดีได้ เนื่องจากจะทำให้ดูเศร้าและน่าสงสาร แต่หากนั่งหลังตรงความมั่นใจก็จะเปล่งประกายออกมา และถ้าหากต้องการสื่อว่าคุณกำลังสนใจคู่สนทนา ให้หันหน้าเข้าหาคู่สนทนาหากนั่งอยู่ตรงกันข้าม และให้บิดตัวเข้าหาเล็กน้อยหากนั่งอยู่ข้างๆกัน ในกรณีเดียวกันหากมีคนทำแบบนี้กับคุณ นั่นหมายความว่าพวกเขาสนใจในสิ่งที่คุณกำลังพูดและต้องการทำความรู้จักกับคุณให้มากขึ้น

2.2 มือและแขน

การกอดอก จะหมายถึงเครื่องหมายหยุดเลยทีเดียว บางทีอาจเบื่อหรือไม่ชอบใจคำพูดของใคร หรือรู้สึกไม่พอใจจนสร้างกำแพงขึ้นมาเพื่อป้องกันตัวเอง ในทางกลับกันหากต้องการให้คนอื่นรู้สึกว่าเป็นคนเปิดกว้าง สบายๆ ให้วางมือลงบนตัก (หากนั่งอยู่) หรือห้อยไว้ข้างลำตัว หรือไว้ข้างหลังก็ได้ ภาษากายทั้งหมดนี้คือสัญญาณบอกว่า เต็มใจต้อนรับเข้ามาในชีวิตของ

นอกจากนี้หากคุณวางมือไว้ในตำแหน่งเดียว อาจหมายความได้ว่า คุณกำลังเบื่อหรือรำคาญใจ อาการกระสับกระส่ายก็บ่งบอกถึงความกังวลเช่นกัน แต่อาจเป็นสัญญาณลวงก็เป็นได้ ยกตัวอย่างเช่นคนที่เอามือปิดปากไว้อาจกำลังพยายามซ่อนอาการโกหกที่พวกเขาเพิ่งบอกคุณไป

2.3 ร่างกายท่อนล่าง

ร่างกายท่อนล่างนี้จะมีความหมายเช่นเดียวกับร่างกายท่อนบน ที่ทำให้คนอื่นสามารถอ่านภาษากายของคุณได้ การวางตำแหน่งนิ้วเท้าชี้ไปทางผู้ที่คุณกำลังสนทนาด้วยบ่งบอกว่า สนใจในสิ่งที่พวกเขาพูด 100% แต่ถ้าชี้ออกจะหมายความว่ากำลังหาทางหนีออกจากกลุ่มสนทนานี้

การไขว้ขาก็มีความหมายเช่นเดียวกันกับการกอดอก ซึ่งหมายความว่า ไม่ได้ให้ความสำคัญพวกเขาและไม่สนใจหากจะเดินออกไป แต่ถ้านั่งยืดขาไปข้างหน้าหรือไขว้ขาแบบหลวมๆ นั่นหมายความว่ายินดีที่จะสนทนา

2.4.3 ภาษากายผ่านการเต้น

การเต้นเป็นศิลปะแขนงหนึ่ง ที่อาศัยการสื่อสารความหมายของสารต่างๆผ่านการเคลื่อนไหวร่าง

กายโดยปราศจากคำพูด จึงจำเป็นต้องมีการฝึกฝนเทคนิคในการใช้ร่างกายในรูปแบบที่แตกต่างกันไป หากผู้ที่ได้เรียนศิลปะการเต้นนั้น มีโอกาสเรียนรู้ศิลปะการละครและการแสดงควบคู่ไปด้วย จะส่งผลให้สามารถพัฒนาทักษะความสามารถในการสื่อสารของตนเองได้อย่างดีมากขึ้น

แต่ส่วนใหญ่นั้น จะพบว่าผู้ที่เรียนศิลปะการเต้นเป็นหลักมักจะไม่มีความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการละครและการแสดงการจัดการเรียนรู้ละคร และการแสดงที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่เรียนศิลปะการเต้น จึงมีความสำคัญและจำเป็นต้องมีการวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม โดยเฉพาะการเรียนการแสดง (Acting and Performing Art) เพื่อเพิ่มเติมทักษะการเรียนรู้ให้ผู้เรียนศิลปะ การเต้นสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกและสื่อสารเรื่องราว ผ่านการใช้ร่างกาย (Body Telling Technique) ไปยังผู้ชมได้ดียิ่งขึ้นอีกทั้งเพื่อสงเสริมและพัฒนาทักษะการสื่อสารภายในตนเอง (IntrapersonalCommunication) เพื่อให้เข้าใจถึงความคิด ความรู้สึกของตนเองและการสื่อสารภายนอกผ่านการแสดงออก (Expression) ของผู้เรียนซึ่งจะส่งเสริมให้ทักษะการเต้นนั้นโดดเด่นขึ้น (อ้างอิงจาก https://mgronline.com/live/detail/9540000090378)

2.4.3.1 การใช้พลังพื้นฐาน 8 อย่าง (8 Basic Efforts)

หมายถึง ปัจจัยหรือสิ่งที่ทำให้เห็นการเคลื่อนไหวออกมาจากภายในร่างกาย แยกการใช้พลังที่นักแสดงใช้ออกเป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆคือ Closed-Open หรือ Inward-Outward หมายยถึง พลังที่เข้าสู่แกนกลางและพลังที่กระจายออกจากแกนกลาง โดยพลังทั้ง 2 กลุ่มมีการออกแรงที่แตกต่างกันออกไป สามารถแยกประเภทออกเป็น 8 รูปแบบได้ดังนี้

1. การกด (Press)
2. การสะบัด (Flicking)
3. การบิด (Wringing)
4. การแตะ (Dabbing)
5. การหวด หรือการฟัน (Slashing)
6. การลื่น (Gliding)
7. การชกหรือการพุ่ง (Punching/Thrusting)
8. การลอย (Floating)

โดยหลักในการเคลื่อนไหวทั้ง 8 รูปแบบนี้ สามารถนำไปใช้ผสมผสานกับการเคลื่อนไหวในการแสดงได้ เพราะเป็นการเคลื่อนไหวที่มีการเปลี่ยนแปลงและลักษณะของพลังทั้ง 8 ท่าทางนี้ และยังสามารถนำไปสร้างบุคลิกตัวละครได้ด้วย (Boucher& Wiseman ,2011)

หลักสำคัญของละครแบบกายภาพ คือ การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายกับพื้นที่โดยรอบ เป็นสิ่งที่นักแสดงและนักออกแบบท่าเต้นร่วมกันสร้างสิ่งใหม่ขึ้นโดยอาศัยร่างกายของผู้แสดงเป็นหลัก และใช้เทคนิคการด้นสด (Improvisation) โดยไม่มีการกำาหนดบทละคร หรือโครงสร้างของการแสดงอย่างชัดเจน แต่อาศัยการสร้างสถานการณ์และสิ่งแวดล้อมโดยรอบของพื้นที่การแสดง เช่น กระดาน เชือก ชิงช้า นำมาประกอบในการแสดง โดยไม่ต้องใช้ภาษาพูด

Physical Theater คือ กระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนศิลปะการเต้นได้เห็นมุมมองของการเล่าเรื่องผ่านร่างกาย โดยไม่ใช่เทคนิคด้านการเต้นมาเกี่ยวข้อง ทั้งนี้ ต้องเสนออารมณ์และความรู้สึกได้ ดังนั้น การสอน Physical Theater จะประสบความสำเร็จได้ ขึ้นอยู่กับการเชื่อมโยงความรู้สึกด้านในและการเคลื่อนไหวร่างกายจากภายนอก (Gaines. 2016: 32)

2.4.3.2 การเต้นและการบำบัดด้วยการเคลื่อนไหว

โดยปกติแล้วนั้น มนุษย์มีความสามารถโดยธรรมชาติในการติดต่อสื่อสาร แสดงความคิดและความรู้สึกผ่านทางการเคลื่อนไหวและภาษากาย เช่น เด็กสามารถที่จะแสดงความรู้สึกและความต้องการโดยไม่จำเป็นต้องสื่อสารด้วยวาจาและไม่มีการบังคับควบคุมร่างกายในการแสดงออกของท่าทาง แต่เมื่อมนุษย์เติบโตขึ้นในสังคมสมัยใหม่มีกฎกติกามารยาทและบรรทัดฐานของสังคมที่กีดกันไม่ให้มนุษย์มีอิสระในการแสดงออกทางวาจาและทางกาย ซึ่งส่งผลให้อารมณ์ความรู้สึกนั้นถูกคุมขัง และถูกเก็บซ่อนอยู่ภายใน สิ่งเหล่านี้เองที่มักจะสามารถนำไปสู่อาการทางร่างกาย และความเจ็บป่วยไม่ว่าจะเป็นทางกายหรือทางใจได้

ในสมัยโบราณกาล เมื่อเอ่ยถึงการฟ้อนผีมด หรือฟ้อนผีฟ้า คนคงเข้าใจว่าเป็นไสยศาสตร์ไม่อาจพิสูจน์ได้ด้วยวิทยาศาสตร์ เช่นเดียวกันกับการเต้นรำของพวกวูดู หรือการเต้นของอินเดียนแดงหลายเผ่าในอเมริกา แต่เมื่อเวลาผ่านไปก็ได้มีคนค้นพบว่า การเต้นหรือการเคลื่อนไหวร่างกายนั้น คือการเยียวยาร่างกายและจิตใจอีกแขนงหนึ่ง จึงได้พัฒนาเป็นอีกศาสตร์หนึ่งที่เรียกว่า Dance Therapy หรือ เต้นรำบำบัด

การรักษาด้วยการเคลื่อนไหวและการเต้นรำ คือ การบำบัดที่ทำให้ค้นพบการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ ให้คนรับรู้และทำความเข้าใจกับอารมณ์ภายในที่ถูกปิดกั้นอยู่ภายใน และสามารถช่วยบรรเทาความผิดปกติทางจิตใจ อารมณ์ และความเครียด ผู้ที่มีความกังวลและซึมเศร้า หรือแม้กระทั่งความพิการทางการเรียนรู้ ปัญหาทางจิตและพฤติกรรมทางปัญญาได้ เช่น ออทิสติก เป็นต้น

พจนาพร กนกแก้ว อาจารย์พิเศษสอนวิชาการเต้นรำ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กล่าวไว้ว่า “ศิลปะบำบัดแขนงนี้เป็นการผสมผสาน การเคลื่อนไหวเข้ากับจังหวะ มูฟเม้นท์เป็นเรื่องของกายภาพบำบัด ดูการเคลื่อนไหวของร่างกายทุกส่วน แต่ถ้าเมื่อไรเรามีดนตรี แล้วเอามูฟเม้นท์มาประมวลเข้าด้วยกัน เอาท่าเชื่อมต่อกัน เรียบเรียงเป็นท่าที่หนึ่ง ท่าที่สอง มันก็เป็นแดนซ์ มีลีลา การเต้นรำบำบัดนี้ก็ไม่ได้จำกัดท่าเต้นอยู่เฉพาะแบบหนึ่งแบบใด แต่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ทุกประเภท ทั้ง แจ๊ส บัลเล่ต์ ลีลาศ ฮิป-ฮอบ บัลลูม รวมไปถึงศิลปะการแสดงอย่างไมม์”

ดุจดาว วัฒนปกรณ์ นักจิตบำบัดด้วยการเคลื่อนไหว ได้กล่าวไว้ในบทสัมภาษณ์ของผู้จัดการรายวันออนไลน์ว่า “การบำบัดจิตด้วยศิลปะการเคลื่อนไหว การใช้กระบวนการของการเต้นและการเคลื่อนไหว การวาดภาพบำบัดจิตใจ ซึ่งในกระบวนการเหล่านั้นจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ การรับรู้ ความคิด ทั้งทางกายภาพ และทางสังคม ศิลปะบำบัดแขนงนี้อยู่บนพื้นฐานของความเชื่อที่ว่าการเคลื่อนไหวของร่างกายสะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบทางความคิดและอารมณ์ความรู้สึกของแต่ละบุคคลได้ ร่างกายและจิตใจมันแยกออกจากกันไม่ได้ จิตใจมันอยู่ในร่างกายเรา”

2.4.3.3 การเต้นบัลเล่ต์หรือระบำปลายเท้า (Ballet)

“บัลเล่ต์” หรือ “Ballet” เป็นคำที่มีรากศัพท์มาจากภาษาอิตาเลี่ยน จากคำว่า "balli" ที่แปลว่า "การเต้นรำ" ศิลปะการเต้นบัลเล่ต์ถือกำเนิดขึ้นครั้งแรกในประเทศอิตาลี ซึ่งการแสดงบัลเล่ต์ในยุคแรกเริ่มนั้นมีรูปแบบที่แตกต่างไปจากยุคปัจจุบันมาก โดยกลุ่มผู้มีบทบาทในการพัฒนารูปแบบศิลปะการเต้นบัลเล่ต์ในอิตาเลี่ยน คือ กลุ่มขุนนางชายในราชสำนักอิตาเลี่ยน เนื่องจากความยากลำบากของเครื่องแต่งกายของเหล่าขุนนางฝ่ายหญิงที่มีลักษณะ เป็นกระโปรงสุ่มยาวจึงยากแก่การปฏิบัติท่าเต้น

ในช่วงต้นศต. 19 (นับจากค.ศ. 1800 เป็นต้นไป) ศิลปินสาขาต่างๆ มักยึดคติคลาสสิก (Classicism) ที่เน้นรูปแบบมากกว่าเนื้อหาและอารมณ์ ศิลปินมุ่งสร้างผลงานที่มีรูปแบบตามกฎเกณฑ์จนบางครั้งทำให้ผลงานศิลปะขาดชีวิตชีวา ศิลปินพวกหนึ่งจึงได้คิดหาแนวทางใหม่เพื่อสื่อความรู้สึกและแสดงออกทางศิลปะ เกิดเป็นคติโรแมนติก - Romanticism ขึ้น ซึ่งเน้นการสื่อสารแสดงออกทางอารมณ์ โดยคติโรแมนติกเริ่มจากวงการวรรณกรรม แล้วแพร่ไปสู่วงการศิลปะสาขาต่างๆ เช่น วิจิตรศิลป์และดนตรีตั้งแต่ช่วงปีค.ศ.1820 แต่กว่าจะมีอิทธิพลต่อวงการบัลเลต์ก็ตกประมาณปี ค.ศ.1832 (ช่วงต้น ร. 3) เมื่อเกิดบัลเลต์เรื่อง *ลา ซีลฟีด* ขึ้น แต่ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่า บัลเลต์โรแมนติกจะเกิดขึ้นมาในทันทีเมื่อมีการแสดงดังกล่าว

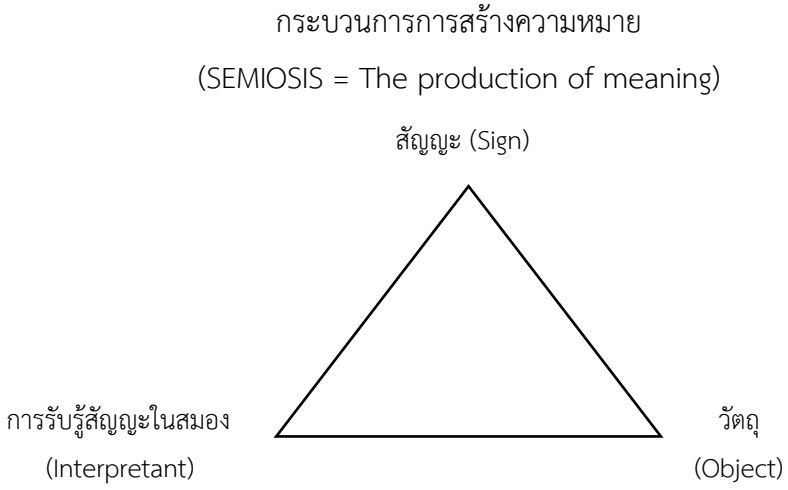
บัลเล่ต์ในสมัยโรแมนติกไม่มีชนชั้นสูงมาอุปถัมภ์แล้ว แต่ได้เกิดผู้ชมกลุ่มใหม่คือชนชั้นกลาง ซึ่งไม่มีความเจนจัดรอบรู้ทางศิลปะ คนพวกนี้ประสงค์จะเลียนแบบชนชั้นสูง ผู้ชมบัลเลต์โดยทั่วไป ต้องการเพียงได้ลืมชีวิตที่น่าหดหู่ของตนเองเพียงชั่วคราว ทั้งนี้เพราะการปฏิวัติอุตสาหกรรมส่งผลให้ชีวิตผู้คนในช่วงต้นศตวรรษที่ 19 เปลี่ยนแปลงไป สังคมเมืองเต็มไปด้วยปัญหาสภาพความเป็นอยู่ที่น่าหดหู่ บัลเลต์โรแมนติกช่วยให้คนหนีจากโลกแห่งความเป็นจริงไปสู่โลกมายาแห่งความเพ้อฝันได้ชั่วขณะหนึ่ง โดยในสมัยบัลเลต์โรแมนติกนี้ นาฏกรรมเป็นศิลปะที่สำคัญสาขาหนึ่ง ได้รับความนิยมอย่างสูง และเป็นแรงบันดาลใจแก่ศิลปะสาขาอื่น

การเต้นบัลเล่ต์นั้น เป็นศิลปะที่ผสมผสานท่าเต้นและดนตรีที่แสดงอารมณ์และเรื่องราวตามเหตุการณ์ในบทละคร โดยไม่มีบทพูดหรือเจรจา หากแต่ใช้ท่าเต้นสีหน้าและดนตรีสื่อให้ผู้ชมเกิดจินตนาการและสะท้อนภาพออกมาเป็นเรื่องราวได้ ดังนั้น ลีลา ท่าเต้นบัลเลย์ จึงนับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งในการแสดงบัลเลต์ โดยได้มีการบัญญัติชื่อท่าเต้นบัลเลต์ที่เป็นสากลและใช้เป็นมาตรฐานทั่วโลกไว้เป็นภาษาฝรั่งเศส ซึ่งเป็นประเทศที่เป็นต้นกำเนิดของบัลเลต์ลีลาท่าเต้นบัลเลต์ จะเน้นที่การเคลื่อนไหวร่างกายในท่าต่างๆ ตามจังหวะดนตรีให้สอดคล้องกลมกลืนกัน โดยแทรกอารมณ์ความรู้สึกออกทางท่าเต้นและสีหน้าของนักเต้นที่สามารถสื่อไปยังผู้ชมให้เข้าใจเรื่องราวได้โดยการฟังดนตรีบรรเลง และดูท่าทางการเต้นประกอบกันไป ฉะนั้น การออกลีลาท่าเต้นบัลเลต์ จึงต้องอาศัยการทรงตัวที่ดีของส่วนต่างๆ ในร่างกาย เริ่มตั้งแต่ ศีรษะ หัวไหล่ มือ ซี่โครงสะโพก ขา เท้า โยการวางท่าทางให้อยู่ในเส้นแนวที่ดีและยืนในลักษณะที่โน้มตัวไปข้างหน้าเล็กน้อยจากข้อเท้าที่อยู่เหนือปุ่มโคนหัวแม่เท้า โดยผู้เต้นต้องมีการฝึกฝนการแสดงท่าทางต่าง ๆ อกมาตามท่าเต้นที่สื่อความรู้สึกและอารมณ์ต่าง ๆให้เป็นไปตามเรื่องราวที่กำหนด เช่น ดีใจ เสียใจ โศกเศร้า โกรธ เป็นต้น จึงมีความจำเป็นที่จะต้องเริ่มต้นการเรียนและฝึกซ้อมตั้งแต่ยังเด็ก เพราะกระดูกและกล้ามเนื้อของเด็กอ่อนทำให้สามารถทรงตัว และเคลื่อนไหวท่าต่าง ๆ ของบัลเลต์ได้อย่างคล่องตัว อ่อนช้อยและงดงาม

ในภาษาของบัลเล่ต์นั้น ท่วงท่าและภาษากายหลากรูปแบบ เกิดจากการฝึกฝนที่ยาวนานด้วยจุดมุ่งหมายเพื่อจะ "สื่อสารกับผู้ชม" เช่นเดียวกับการพูดและการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ทั้งในชีวิตและการงานที่ล้วนแล้วต้องผ่านการคิด ตรึกตรอง และ "สื่อความหมาย" ให้ตรงเช่นที่เราต้องการ

ในขณะที่ประเทศอังกฤษได้มีการนำการเต้นบัลเลต์มาใช้บำบัดผู้ป่วยโรคพาร์กินสัน มีชื่อโครงการว่า Dance for Parkinson ผู้ดูแลโครงการกล่าวว่า “การเต้นบัลเลต์เป็นการเต้นที่สวยงาม มีการยืด ย่อ ถ่ายน้ำหนัก ซึ่งจะช่วยให้ผู้ป่วยพาร์กินสัน มีการเคลื่อนไหวที่ดีขึ้น ที่สำคัญพวกเขาได้ออกกำลังกายโดยที่ไม่รู้ตัว ในด้านวิทยาศาสตร์การเต้นบัลเลต์จะช่วยกระตุ้นให้ร่างกายได้เคลื่อนไหว ผู้ป่วยสามารถทรงตัวได้เร็วขึ้น รวมถึงช่วยเพิ่มความมั่นใจในการที่จะพัฒนาการเคลื่อนไหวของตัวเองได้”

2.5 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ (Symbolic)



ภาพประกอบ 8 : ภาพกระบวนการสร้างความหมาย
ที่มา : http://www.fapot.org/files/images/01%20UseMediaForLearning.pdf

องค์ประกอบข้างต้นประกอบด้วยปัจจัยหลักที่สำคัญ 3 ประการ คือ สัญญะ (sign) การแปลความหมายหรือการรับรู้สัญญะ (Interpretent) และวัตถุ (Object) โดยทั้งสามส่วนนี้มีการเชื่อมโยงในระบบ กล่าวคือ สัญญะนั้นเป็นตัวแสดงแทนสิ่งอื่น ซึ่งก็คือวัตถุ และเป็นที่เข้าใจโดยคน นั่นคือการเชื่อมโยงสัญญะและวัตถุผลที่เกิดขึ้นในการรับรู้ (Mental Concept) เพราะฉะนั้นการแปลความหมายหรือการรับรู้สัญญะ จึงไม่ได้หมายถึงตัวคนที่ใช้สัญญะ หากแต่เป็นการรับรู้ในสมอง

สัญญะการรับรู้แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. สัญญะแบบรูปแสดงแทน (Icon Sign)
2. สัญญะแบบตัวบ่งชี้ (Indexical Sign)
3. สัญลักษณ์ (Symbolic Sign)

1. สัญญะแบบรูปแสดงแทน (Icon Sign) เป็นสัญญะที่แสดงแทนวัตถุ โดยลักษณะภายนอกที่คล้ายคลึงกับวัตถุนั้น เป็นสิ่งที่เรามองเห็นได้ด้วยผัสสะทางสายตา มีลักษณะความสัมพันธ์ที่เด่นชัดที่สุดคือ มีความคล้ายคลึงหรือเหมือนกัน ดังนั้น จึงสามารถเอามาใช้แทนกันได้ ตัวอย่างของสัญญะแบบรูปแสดงแทนที่พบเห็นในชีวิตประจำวันได้แก่ ภาพวาด, แผนภูมิ, ภาพล้อการ์ตูน หรือแม้แต่คำที่เลียนเสียงธรรมชาติ

2. สัญญะแบบตัวบ่งชี้ (Indexical Sign) เป็นสัญญะที่แสดงแทนวัตถุ โดยมีความสัมพันธ์ในลักษณะเป็นเหตุผลที่เชื่อมโยงกัน (Sign in the effect of object) ซึ่งอาจจะเกิดสังเกตตามธรรมชาติ หรือปรากฏในลักษณาการของธรรมเนียมปฏิบัติทางสังคม อาจกล่าวได้ว่า การบวนการถอดความหมายนั้นต้องมาจากการคิดหาเหตุผลเป็นสำคัญ ยกตัวอย่างเช่น ควัน เป็นสัญญะแบบตัวบ่งชี้ของ ไฟ หรือไฟไหม้ อาการต่างๆของโรค เช่น การมีน้ำมูก การไอ เหล่านี้เป็น สัญญะแบบบ่งชี้ของไข้หวัด เป็นต้น

3. สัญลักษณ์ (Symbolic Sign) เป็นสัญญะที่สร้างขึ้น โดยการตกลงสมมติเพื่อใช้แทนความหมายของวัตถุนั้น ความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างสัญลักษณ์กับวัตถุ จึงไม่จำเป็นต้องมีคุณสมบัติบางอย่างที่คล้ายกัน หรือเป็นเหตุผลเหมือนกับสัญญะแบบตัวบ่งชี้ แต่เป็นข้อตกลงที่รับรู้ร่วมกันในสังคม (Convention) ตัวอย่างเช่น ภาษา คำ ตัวเลข เครื่องหมายสัญญาณไฟจราจร เป็นต้น

สัญญะบางอย่างสามารถจัดประเภทได้มากกว่าหนึ่งประเภท อย่างเช่น ภาพถ่าย (photograph) สามารถเป็นได้ทั้งสัญญะแบบรูปแสดงแทน และสามารถเป็นสัญญะแบบตัวบ่งชี้ ทั้งนี้เพราะภาพถ่ายจำลองภาพภาพวัตถุที่เหมือนจริง ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงลักษณะทางกายภาพที่เหมือนกัน และภาพถ่ายก็เกิดจากการสร้างขึ้นมาของฟิล์มที่ถูกแสง ผ่านกระบวนการล้างอัดภาพ เพื่อให้เกิด ภาพบนกระดาษ ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงเชิงเหตุผลเช่นเดียวกัน

2.5.1 สัญลักษณ์ (Symbol)

เป็นองค์ประกอบที่ปรากฏในตัวงานเพื่อสื่อความหมาย สัญลักษณ์ (symbol) ในโลกใบนี้ มีอยู่ 3 ประเภทด้วยกัน ได้แก่

1. metaphor symbol เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้เปรียบเทียบในเชิงอุปมาอุปไมย
2. universal symbol เป็นสัญลักษณ์สากล ที่ทุกๆคนรับรู้และเข้าใจเหมือนกันหมด
3. specific symbol เป็นสัญลักษณ์แบบเฉพาะเจาะจง ซึ่งสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ จะถูกจัดอยู่ในจำพวกนี้ และเราจะเรียกมันว่า Motif เพราะ สัญลักษณ์ในภาพยนต์นั้น ไม่ได้มีรูปแบบในการสื่อความหมายตามปกติทั่วไป อาจมีนัยยะสำคัญที่ลึกซึ้งมากกว่านั้น

2.5.2 MOTIF

Motif คือ สัญลักษณ์เฉพาะที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ ถูกใส่เข้ามาในภาพยนตร์ เพื่อให้ "สาร" ที่ต้องการจะสื่อไปยังคนดู มีความชัดเจนมากขึ้น และทำให้เกิดอิสรภาพในการสร้างสรรค์

ในการค้นหาความหมายของ Motif นั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องดูบริบทรอบข้างในภาพยนตร์ (บริบทรอบข้างคือ ความนัย หรือ ความหมายโดยรวมทั้งหมดของเรื่อง) ส่วนหลักการในการสังเกต Motif นั้น ส่วนใหญ่นั้นมักจะกลมกลืนไปกับเนื้อเรื่อง ทำให้สังเกตเห็นได้ยาก

2.5.2.1 วิธีสังเกต Motif

1. มักจะมีความโดดเด่น (Outstanding)
2. มักปรากฏให้เห็นหลายครั้ง (Multiple) ซึ่งในการปรากฏของ Motif สามารถแยกได้อีกทั้งหมด 3 ลักษณะ คือ

2.1 Repetition การปรากฏซ้ำๆ เหมือนกันทุกครั้ง อย่างเช่น หมายเลข 82 ที่ปรากฏให้เห็นซ้ำๆกันหลายครั้งในภาพยนตร์เรื่อง Magnolia

2.2 Opposition ปรากฏให้เห็นแบบตรงกันข้าม เช่น The Road Home ที่ปรากฏให้เห็น “สี" ในลักษณะที่จงใจให้ตรงกันข้าม

2.3 Variation ปรากฏไม่เหมือนกัน แต่คล้ายๆกัน ในลักษณะนี้จะถูกใช้มากที่สุด

แต่จริงๆแล้วภาพยนตร์ที่ดีหลายๆเรื่องก็ไม่ได้มีความจำเป็นในการใช้ Motif เนื่องจาก Symbolic นั้นสะท้อนนัยยะ หรืออะไรบางอย่างที่สอดแทรกเข้ามาในภาพยนตร์แล้ว ซึ่งในความเป็นจริงก็แล้วแต่แนวของภาพยนตร์ ถ้าเป็นภาพยนตร์ที่เน้นอารมณ์ Symbolic ก็ไม่ค่อยจำเป็นสักเท่าไหร่นัก อย่างเช่น กระจก เมื่อเราเห็นกระจกอาจนึกถึงได้ว่า กระจกหมายถึง การสะท้อน การกรองแสง เป็นเต้น นี่คือการเปียบเทียบเชิงอุปมาอุปไมย ตามสามัญสำนึกของแต่ละคน (Metaphor Symbol) แต่เมื่อ กระจก ไปอยู่ในภาพยนตร์สักเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น รักแห่งสยาม กระจก อาจจะมีความหมายมากกว่ากระจกธรรมดา นั่นหมายความว่า ควรคำนึงถึงบริบทของภาพยนตร์แต่ละเรื่องก่อนตีความหมายนั่นเอง

2.6 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจารีต ประเพณี ศีลธรรม และบรรทัดฐานทางสังคม

2.6.1 จารีต

“จารีต” คือ บรรทัดฐานที่กำหนดให้คนในสังคมประพฤติปฏิบัติกันอย่างเข้มงวด มีการควบคุมที่รุนแรงและเคร่างครัด เพื่อป้องกันการฝ่าฝืน โดยคนในสังคมนั้น ถือว่าแบบแผนการปฏิบัติดังกล่าวเป็นสิ่งดีสิ่งงาม ผู้ที่ละเมิดจะกลายเป็นคนผิดคนชั่ว เป็นต้น

จารีตประเพณีจึงมีลักษณะเป็นข้อห้าม เช่น การห้ามสมรสกันระหว่างญาติสืบสายโลหิตด้วยกัน และข้อให้ปฏิบัติ เช่น ต้องช่วยเหลือผู้อื่น เป็นต้น อันใดจะเป็นจารีตประเพณีได้ ต้องเป็นแนวประพฤติปฏิบัติที่ดำเนินสืบต่อกันมาเป็นเวลาช้านาน โดยผู้ปฏิบัตินั้นรู้สึกร่วมกันว่าจะต้องปฏิบัติตาม เป็นกฎเกณฑ์ควบคุมความประพฤติเช่นเดียวกับกฎหมาย

2.6.2 ประเพณี

“ประเพณี” หรือ “Tradition” คำว่าประเพณี ตามพจนานุกรมภาษาไทยฉบับบัณฑิตยสถาน ได้กำหนดความหมายประเพณีไว้ว่า ขนบธรรมเนียมแบบแผน ซึ่งสามารถแยกคำต่างๆ ออกได้เป็น ขนบ มีความหมายว่า ระเบียบแบบอย่าง ธรรมเนียมมีความหมายว่า ที่นิยมใช้กันมา และเมื่อนำมารวมกันแล้วก็มีความหมายว่า ความประพฤติที่คนส่วนใหญ่ ยึดถือเป็นแบบแผน และได้ทำการปฏิบัติสืบต่อกันมา จนเป็นต้นแบบที่จะให้คนรุ่นต่อๆ ไปได้ประพฤติปฏิบัติตามกันต่อไป เป็นเอกลักษณ์และมีความสำคัญต่อสังคม เช่น การแต่งกาย ภาษา วัฒนธรรม ศาสนา ศิลปกรรม กฎหมาย คุณธรรม ความเชื่อ ฯลฯ อันเป็นบ่อเกิดของวัฒนธรรมของสังคมเชื้อชาติต่างๆ กลายเป็นประเพณีประจำชาติและถ่ายทอดกันมาโดยลำดับ หากประเพณีนั้นดีอยู่แล้วก็รักษาไว้เป็นวัฒนธรรมประจำชาติ หากไม่ดีก็แก้ไขเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเทศะ

ประเพณีล้วนได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งแวดล้อมภายนอกที่เข้าสู่สังคม รับเอาแบบปฏิบัติที่หลากหลายเข้ามาผสมผสานในการดำเนินชีวิต ประเพณีจึงเรียกได้ว่าเป็น 'วิถีแห่งการดำเนินชีวิตของสังคม' โดยเฉพาะศาสนาซึ่งมีอิทธิพลต่อประเพณีไทยมากที่สุด วัดวาอารามต่างๆ ในประเทศไทยสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของพุทธศาสนาที่มีต่อสังคมไทย และชี้ให้เห็นว่าชาวไทยให้ความสำคัญในการบำรุงพุทธศาสนาด้วยศิลปกรรมที่งดงามเพื่อใช้ในพิธีกรรมทางศาสนาตั้งแต่โบราณกาล เป็นต้น

พระยาอนุมานราชธน ได้ให้ความหมายของคำว่าประเพณีไว้ว่า "ประเพณี คือ ความประพฤติที่ชนหมู่หนึ่งอยู่ในที่แห่งหนึ่งถือเป็นแบบแผนกันมาอย่างเดียวกัน และสืบต่อกันมานาน ถ้าใครในหมู่ประพฤติออกนอกแบบก็ผิดประเพณี หรือผิดจารีตประเพณี"

โดยสรุปแล้ว ประเพณี หมายถึง ระเบียบแบบแผนที่กำหนดพฤติกรรมในสถานการณ์ต่างๆ ที่คนในสังคมยึดถือปฏิบัติสืบกันมา ถ้าคนใดในสังคมนั้นๆฝ่าฝืนมักถูกตำหนิจากสังคม ลักษณะประเพณีในสังคมระดับประเทศชาติ มีทั้งประสมกลมกลืนเป็นอย่างเดียวกัน และมีผิดแผกกันไปบ้างตามความนิยมเฉพาะท้องถิ่น แต่โดยมากย่อมมีจุดประสงค์ และวิธีการปฏิบัติเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีเฉพาะส่วนปลีกย่อยที่เสริมเติมแต่งหรือตัดทอนไปในแต่ละท้องถิ่น สำหรับประเพณีไทยมักมีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อในคติพระพุทธศาสนาและพราหมณ์มาแต่โบราณ"

2.6.2.1 จารีตประเพณี(Mores)

จารีตประเพณีนั้นวิวัฒนามาจากศีลธรรม (Morality) ซึ่งเกิดแต่ความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์แต่ละคนว่าการกระทำอย่างไรชอบ อย่างไรไม่ชอบ เกิดจากมโนสำนึกและมโนธรรมของแต่ละคน มีขึ้นได้เพราะแต่ละคนมีสติปัญญา จะหยั่งรู้ว่าเมื่อตนกระทำอย่างไรไปแล้ว อีกฝ่ายจะรู้สึกนึกคิดอย่างไร และจะมีปฏิกิริยาอย่างไร ซึ่งประเพณีที่เกี่ยวข้องกับศีลธรรม มีค่าต่อสังคมส่วนรวม เช่น ความกตัญญู การไม่คบชู้สู่ชาย การเคารพนับถือผู้อาวุโส เป็นต้น

จารีตประเพณีนี้มีสภาพบังคับสำหรับกรณีที่มีการฝ่าฝืน คือ สมาชิกในสังคมนั้นจะร่วมกันประณามหรือเกิดความรู้สึกเป็นผิดเป็นชั่วสำหรับผู้ฝ่าฝืนจารีตประเพณี ซึ่งสภาพบังคับเช่นนี้บางทีก็ไม่ชัดเจน ดังนั้นจารีตประเพณีเป็นเรื่องอันครอบคลุมทุกมิติของสังคมมากกว่ากฎหมาย กฎหมายจึงใช้จารีตประเพณีเพื่ออุดช่องว่างของกฎหมาย เช่น ที่กำหนดในประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ว่า ในกรณีที่กฎหมายไม่ครอบคลุม ก็ให้เอาจารีตประเพณีมาใช้

2.6.2.2 ขนบประเพณี(Institution)

หมายถึง ประเพณีที่เป็นระเบียบแบบแผน อาจกำหนดไว้ชัดเจนหรือเข้าใจกันว่าควรปฏิบัติ เช่น ชายหญิงจะอยู่กินกันควรแต่งงาน, ผู้ชายเมื่ออายุ 20 ปี จะอุปสมบท, การทำบุญตามเทศกาล เป็นต้น

2.6.2.3 ธรรมเนียมประเพณี(Convention)

หมายถึงประเพณีธรรมดาสามัญ ไม่มีผิดถูกดีชั่วเหมือนจารีตและไม่มีแบบแผนเหมือนขนบประเพณี ถ้าไม่ปฏิบัติก็ไม่ผิด แต่อาจสะท้อนถึงพฤติกรรม มารยาท และการศึกษาว่ามีมากน้อยแค่ไหน เช่น การรับประทานอาหารมูมมาม, การแสดงความเคารพยกมือไหว้ทักทาย, การพูดคุย, การแต่งกายตามกาลเทศะ เป็นต้น

2.6.3 ศีลธรรม

ศีลธรรม หรื อ Morality นั้นมีอยู่ในทุกสังคมมาแต่โบราณกาล และเป็นกฎเกณฑ์ควบคุมความประพฤติอย่างเดียวกับกฎหมายเช่นกัน แต่ก็มีความแตกต่างกับกฎหมายในหลายๆด้าน เช่น ศีลธรรมมีวัตถุประสงค์มุ่งเอาความสมบูรณ์ของจิตใจ เน้นมโนสำนึกเป็นหลัก ส่วนกฎหมายนั้นเน้นรักษาความสงบของส่วนรวมเป็นหลัก ซึ่งบางทีก็ไม่เกี่ยวกับมโนสำนึก ยกตัวอย่างเช่น การคิดปองร้ายผู้อื่นอยู่ในใจ กฎหมายไม่ถือว่าผิด แต่ทางศีลธรรมว่าเป็นผิดเป็นชั่ว ถึงอย่างไรก็ดี ศีลธรรมกับกฎหมายนั้นก็มีความสัมพันธ์กันในฐานะที่เป็นวิวัฒนาการแห่งกัน เป็นต้นว่า มีกฎหมายหลายบทหลายมาตราที่กำหนดว่าการกระทำที่ขัดต่อ "ศีลธรรมอันดีของประชาชน"เป็นสิ่งที่กฎหมายไม่รับรู้ แต่กรณีนี้ต้องเป็นศีลธรรมที่คนหมู่ยึดถือร่วมกัน ไม่ใช่ของใครคนใดคนหนึ่ง และต้องเป็นศีลธรรมอันดีด้วย

อันศีลธรรมนั้น หากเป็นของที่คนหมู่ซึ่งประกอบอาชีพลักษณะเดียวกันถือร่วมกัน ศีลธรรมของวิชาชีพนั้นจะเรียก “จริยธรรม” หรือ “Ethics” เช่น จริยธรรมของแพทย์ จริยธรรมของนักกฎหมาย เมื่อศีลธรรมนั้นได้รับการประพฤติปฏิบัตินานเข้า ๆ และเกิดความรู้สึกร่วมกันว่าจะต้องปฏิบัติเช่นนั้น ก็กลายเป็นกฎเกณฑ์ควบคุมความประพฤติที่เรียกว่า "จารีตประเพณี" ดังกล่าวมาแล้ว

2.6.4 บรรทัดฐาน

“บรรทัดฐาน ปทัสถาน ปทัฏฐาน” หรือ “Norms” ในทางสังคมวิทยาหมายถึง พฤติกรรมและบทบาทภายในสังคมหรือกลุ่ม คำนี้มีการจำกัดความว่าเป็น "กฎซึ่งกลุ่มใช้สำหรับแยกแยะค่านิยม ทัศนคติและพฤติกรรมที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม” กฎดังกล่าวอาจบอกอย่างชัดเจนหรือเป็นนัยก็ได้ ผู้ที่ไม่ปฏิบัติตามบรรทัดฐานของสังคมอาจได้รับการลงโทษอย่างรุนแรง ซึ่งอาจนำไปสู่การกีดกันออกไปจากกลุ่ม นอกจากนี้ยังมีการอธิบายว่าเป็น “กฎธรรมเนียมของพฤติกรรมที่ประสานปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น"

บรรทัดฐานทางสังคมบ่งชี้ถึงแนวทางสังคมยอมรับในการกระทำ การแต่งกาย การพูดจา หรือรูปลักษณ์ภายนอก ซึ่งบรรทัดฐานนี้มีความแตกต่างกันมากและมีวิวัฒนาการไม่เฉพาะแต่ในช่วงเวลาที่แตกต่างกันเท่านั้น แต่ยังรวมถึงความแตกต่างของวัย ชนชั้นทางสังคมและกลุ่มทางสังคมด้วย บรรทัดฐานของกลุ่มหนึ่งอาจไม่ได้รับการยอมรับในอีกกลุ่มหนึ่งก็ได้ การปฏิบัติตามบรรทัดฐานของสังคมนำมาซึ่งการได้รับความยอมรับและความเป็นที่นิยมภายในกลุ่ม การเพิกเฉยต่อบรรทัดฐานของสังคมอาจทำให้ผู้หนึ่งไม่ได้รับการยอมรับจากกลุ่ม ไม่ได้รับความยอมรับหรืออาจถึงขั้นขับออกจากกลุ่มเลยก็เป็นได้ บรรทัดฐานทางสังคมมักเป็นตัวภาษาหรือการสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูดระหว่างบุคคลในสังคมทั่วไป

การทราบว่าสิ่งใดควรพูด หรือควรใช้คำใดโดยเฉพาะเป็นพิเศษ ควรพูดคุยถึงหัวข้อใดหัวข้อหนึ่ง ควรใส่เสื้อผ้าแบบใด และเมื่อใดที่ไม่ควร ความรู้ดังกล่าวเป็นบรรทัดฐานทางวัฒนธรรมซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดการการแสดงออก ซึ่งเป็นระเบียบสำหรับปัจเจกชนในการแสดงพฤติกรรมโดยไม่ใช้คำพูด บรรทัดฐานทางสังคมสามารถถูกมองว่าเป็นข้อความที่กำหนดพฤติกรรมและการกระทำเป็นการควบคุมทางสังคมอย่างไม่เป็นทางการ บรรทัดฐานนี้มักขึ้นอยู่กับบางระดับของการได้รับความยินยอมและดำรงอยู่โดยการบังคับทางสังคม โดยประเภทของบรรทัดฐานทางสังคม แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

1. วิถีประชา หรือ วิถีชาวบ้าน (Folkways)
2. กฎศีลธรรม หรือ จารีต (Morals)

3. กฎหมาย (Laws)

1. วิถีประชา หรือ วิถีชาวบ้าน (Folkways)

หมายถึง แนวทางการปฏิบัติของบุคคลในสังคม ซึ่งปฏิบัติตามความเคยชิน และเป็นที่ยอมรับในสังคม เช่น การลุกให้คนชรานั่งในรถประจำทาง วิถีประชา ยังหมายถึง มารยาททางสังคม งานพิธีต่างๆ ตามสมัยนิยม เช่น การแต่งกาย การรับประทานอาหาร การอาบน้ำวันละ 2 ครั้ง เป็นต้น ผู้ที่ละเลยไม่ปฏิบัติตามแนวทางดังกล่าวจะได้รับการติเตียน เยาะเย้ยถากถาง หรือการนินทาจากผู้อื่นทำให้สมาชิกต้องปฏิบัติตาม

2. กฎศีลธรรม หรือ จารีต (Morals)

หมายถึง ระเบียบแบบแผนที่สมาชิกในสังคมปฏิบัติโดย เคร่งครัดมีความสำคัญมากกว่าวิถีประชา หากผู้ใดฝ่าฝืนจะถูกสังคมประณามอย่างรุนแรง กฎศีลธรรมมักเป็นข้อห้าม เป็นกฎข้อบังคับ และมีเรื่องของศีลธรรมความรับผิดชอบชั่วดีเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยมาก

3. กฎหมาย (Laws)

หมายถึง กฎเกณฑ์หรือข้อบังคับที่รัฐบัญญัติขึ้นเป็นลายลักษณ์อักษรโดย องค์การทางการเมืองการปกครองและได้รับการรับรองจากองค์การของรัฐ เพื่อควบคุมบุคคลในสังคมหากผู้ใดฝ่าฝืนย่อมได้รับการลงโทษตามกฎหมายได้แก่ ระเบียบ ข้อบังคับ พระราชกำหนด พระราชกฤษฎีกา และพระราชบัญญัติ เป็นต้น กฎหมายที่ดีต้องทันต่อเหตุการณ์ หรือเป็นกฎหมายที่คาดการณ์ข้างหน้าได้

2.6.4.1 ความสำคัญของบรรทัดฐานต่อการจัดระเบียบทางสังคม

1. เป็นแนวทางพฤติกรรมของมนุษย์ที่ทุกคนมีความเข้าใจร่วมกัน ทำให้มีการประพฤติปฏิบัติใน แนวเดียวกัน
2. มีไว้ควบคุมสมาชิกในสังคมให้อยู่ในกรอบของสังคม ไม่เป็นอันตรายต่อสังคมเพราะมนุษย์ นั้นสามารถทำทั้งสิ่งที่ดีงามและชั่วร้าย

บรรทัดฐานเป็นกฎควบคุมพฤติกรรม มีทั้งแบบเป็นทางการและแบบไม่เป็นทางการ แต่บรรทัดฐานแบบไม่เป็นทางการจะพบว่ามีความเข้มแข็งกว่าแบบแรก บรรทัดฐานแบบไม่เป็นทางการนั้น สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบด้วยกัน คือ

1. วิถีประชา กฎและบรรทัดฐานอย่างไม่เป็นทางการ การละเมิดวิถีประชาไม่ค่อยมีผลเท่าใดนัก แต่ทุกคนในกลุ่มถูกคาดหวังให้ปฏิบัติตาม วิถีประชาเป็นประเภทหนึ่งของนิสัยการปรับตัวและการยินยอม ผู้ที่ไม่ปฏิบัติตามจะถูกตำหนิหรือได้รับการเตือน

2. จารีต เป็นกฎอย่างไม่เป็นทางการ ซึ่งผู้ที่ไม่ปฏิบัติตามจะถูกลงโทษอย่างรุนแรง และถูกกีดกันจากสังคมหรือศาสนานั้นๆ

2.6.4.2 องค์ประกอบของการจัดระเบียบสังคม

บรรทัดฐานทางสังคมหรือปทัสถาน หรือ Social Norms หมายถึง มาตรฐานที่คนส่วนใหญ่ในกลุ่มยึดถือ เป็นแนวทางในการปฏิบัติ ได้แก่ กฎระเบียบ แบบแผนความประพฤติต่าง ๆ ที่เป็นที่คาดหวังของสังคม เป็นมาตรฐานที่สมาชิกของสังคมถูกคาดหวังให้ปฏิบัติตาม เป็นสิ่งที่ควบคุมพฤติกรรมของคนในสังคมและทำให้สมาชิกในสังคมทราบว่าจะปฏิบัติตนอย่างไรให้เหมาะสมเป็นที่ยอมรับ หรืออะไรเป็นสิ่งที่ไม่ควรปฏิบัติ

2.7 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการฆ่าตัวตายด้วยการเผาถ่าน

2.7.1 ความหมายของการฆ่าตัวตายด้วยการเผาถ่าน

การฆ่าตัวตายด้วยการเผาถ่าน หรือ Charcoal Burning Suicide เป็นการฆ่าตัวตายโดยการใช้ถ่านแบบอัดแท่งเพราะถ่านแบบนี้มีควันน้อย แต่กลับกัน ถ่านนี้จะมีการผลิตก๊าซ Carbon Monoxide ออกมามากกว่าปกติ ถ้าหากสูดมากกว่าสองชั่วโมงทำให้ถึงแก่ชีวิตได้

ก๊าซ Carbon Monoxide เกิดจากการเผาไหม้ไม่สมบูรณ์ของก๊าซคาร์บอนและเมื่อก๊าซ Carbon Monoxide นี้ถูกสูดเข้าสู่ร่างกาย ร่างกายจะไปจับตัวกับฮีโมโกลบินในเลือด ทำให้เกิดการลดความสามารถของเลือดในการส่ง Oxygen ไปเลี้ยงร่างกาย ผลลัพธ์ที่ได้จึงทำให้ Oxygen ไม่ไปเลี้ยงร่างกาย ทำให้เกิดการขาดอากาศหายใจจนถึงแก่ชีวิตในที่สุด (อ้างอิงจาก https://www.bbc.com/thai/thailand-47944055)

มีหลายคนเปรียบการฆ่าตัวตายด้วยวิธีนี้ว่าเป็นการฆ่าตัวตายที่ “ง่ายและเจ็บปวดน้อยที่สุด” เนื่องจากการหาซื้ออุปกรณ์นั้นหาซื้อได้ง่าย อย่างเช่น ถ่านอัดแท่ง สามาถหาซื้อได้ทั่วไปตามตลาด เพราะถ่านชนิดนี้เป็นถ่านชนิดเดียวกันกับถ่านในร้านหมูกระทะที่คนทั่วไปใช้ในการปิ้งหมูรับประทาน จึงเป็นสาเหตุว่าทำไมเวลาทานหมูกระทะแล้วจึงมีความรู้สึกปวดหัวหรือมีอาการมึนเล็กน้อยและมีอาการเจ็บปวดน้อยที่สุด เพราะว่าร่างกายจะค่อยๆขาดอากาศหายใจไปเองอย่างช้าๆโดยที่ไม่รู้สึกตัว และหัวใจจะค่อยๆหยุดทำงาน ไม่ได้ขาดอากาศหายใจโดยฉับพลันจนดิ้นทุรนทุราย ซึ่งมีน้อยรายนักที่จะรอดชีวิตจากเหตุการณ์นี้ เนื่องจากการที่เลือดและออกซิเจนไม่ไปเลี้ยงสมองจึงส่งผลให้เซลล์สมองตาย ถ้าหากรอดชีวิตมาได้ หัวใจอาจเต้นแต่สมองนั้นจะไม่มีการรับรู้

ถึงแม้ยังมีอีกหลายคนที่ยังไม่รู้จักการฆ่าตัวตายด้วยวิธีนี้ แต่ในฝั่งเอเชีย โดยเฉพาะในประเทศญี่ปุ่นและประเทศเกาหลีนั้น ผู้คนมากมายนิยมฆ่าตัวตายด้วยวิธีการเผาถ่านนี้มากที่สุดเป็นอันดับต้นๆ เนื่องจากความง่ายและไม่ทรมานเท่าวิธีการอื่น (อ้างอิงจาก https://journals.plos.org/plosmedicine/article?id=10.1371/journal.pmed.1001622)

2.8 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ Shibari

2.8.1 ความเป็นมาของ Shibari

“ชิบาริ (Shibari)” เป็นศิลปะการมัดเชือกแบบญี่ปุ่น (Japanese Bondage) มีประวัติความเป็นมายาวนานกว่า 800 ปี ตั้งแต่ในสมัยเอโดะ ในอดีตก่อนจะมาเป็นชิบารินั้นถูกเรียกว่า “คินบาคุ(Kinbaku)” มีความหมายคือ การพันธนาการ ถือเป็นการลงโทษ ทรมาน หรือกักขัง เกิดเนื่องจากในสมัยที่กุญแจมือยังไม่กำเนิดและยังไม่มีคุกในยุคสมัยนั้น เพราะในสมัยนั้นโลหะยังเป็นสิ่งที่หายากและมีราคาแพง มีแค่เพียงเชือกที่ซามูไรที่จะสามรถใช้ในการมัดอาชญากร เหล่าเชลยศึก หรือทาส การมัดจึงต้องแน่นหนาพอที่จะตรึงไม่ให้หลุดหนี ซึ่งไม่ต่างจากวิธีจัดการ

กับสิ่งต่างๆ อย่างมีแบบแผนของชาวญี่ปุ่น ยกตัวอย่างเช่น พิธีชงชา หรือการจัดดอกไม้ เป็นต้น โดยเงื่อนปมต่างๆที่ใช้ผูก ต้องผ่านวิธีคิดค้นขึ้นมา ตั้งแต่ลำดับขั้นความรุนแรงของความผิด หากผิดมากการมัดเชือกจะทรมานมากไปตามลำดับ มีวิธีผูกจนถึงความต่างตามลำดับชนชั้นอีกด้วย

จากคินบาคุ(Kinbaku) ต่อมาก็ถูกเรียกให้ง่ายขึ้นเป็น ชิบาริ(Shibari) ในช่วงหลังจากที่ญี่ปุ่นแพ้สงครามโลกครั้งที่ 2 พร้อมการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลาที่ผสมผสานกับความสวยงาม ความเป็นศิลปะที่ยังคงอยู่บนพื้นฐานของความเจ็บปวดและรสนิยมทางเพศเฉพาะกลุ่ม ที่เรียกรวมได้ว่า BDSM ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนไปตามกาล ผสมผสานความงามและศิลปะต่างๆ เข้ามา รวมถึงขยายขอบเขตให้ไกลไปกว่าเรื่องเพศ

2.8.2 ความหมายของ Shibari

ชิบาริ(Shibari) หรือ คินบาคุ(Kinbaku) คือ การพันธนาการ ซึ่งหมายถึง มีผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ และในบางครั้งเชลยก็เป็นผู้หญิง จึงทำให้การกดขี่ทางเพศที่อยู่ใต้พันธนาการจึงเกิดขึ้น เพศรสอันรุนแรงนั้นซึมซาบอยู่ในมนุษย์บางกลุ่มอยู่แล้ว โดยที่เชือกและการมัดปมก็เป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ตอบสนองอารมณ์ทางเพศของบุคคลที่ต้องการความคลั่งไคล้ การตอบสนองอารมณ์หรือวัตถุบางอย่างเพื่อเร้าอารมณ์ให้ถึงที่สุด(Fetish) ซึ่งเกิดอารมณ์จากการเห็นผู้หญิงตกอยู่ภายใต้พันธนาการและสูญสิ้นซึ่งความมีอิสระ

ในยุคสมัยที่มีการพัฒนา จนมาถึงในยุคสมัยนี้ ชิบาริ(Shibari) เป็นศาสตร์การมัดเชือก จากพันธนาการเพื่อลงทัณฑ์สู่การมัดที่ตอบสนองรสนิยมทางเพศอันรุนแรงแบบ BDSM ซึ่งมีการวางบทบาทผู้กระทำและถูกกระทำ ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว ชิบาริมีรายละเอียดมากกว่าที่เข้าใจกัน ออกมาในรูปแบบต่างๆมากมาย และยังนำมาใช้ในจุดประสงค์หลากหลาย รวมทั้งในด้านศิลปะด้วย

2.9 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ BDSM

2.9.1 ความหมายของ BDSM

บีดีเอสเอ็ม หรือ BDSM เป็นกิจกรรมทางเพศอย่างหนึ่ง ที่มีเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์แบบรุนแรงและสร้างความทรมาน ยกตัวอย่างเช่น การจับมัดขึง การใช้แส้เฆี่ยนตี การเอาน้ำตาเทียนไขลนร่างกาย เป็นต้น อักษรทั้ง 4 ตัวนี้ มีความหมายมากมายร้อยเรียงอยู่ โดยคำว่า BDSM แปลความหมายออกเป็น 4 ส่วน คือ

B : Bondage คือ พันธนาการ

D : Discipline คือ การลงโทษ

S : Sadism คือ มีความสุขจากการทำร้ายผู้อื่น

M : Masochism คือ มีความสุขจากการถูกผู้อื่นทำทารุณกรรม

แต่หัวใจหลักของ BDSM นั่นคือ ‘ความยินยอม’ (Consent) โดยคุณมู่ ณัฐพัชญ์ จันทร์พงษ์ เจ้าของเพจ Thailand BDSM : Let’s Play and Learn กล่าวว่า “BDSM ไม่ใช่แค่การตีกันแล้วมีเซ็กส์ แต่ต้องมีความยินยอมเป็นส่วนสำคัญ และต้องมีความสุขกันทั้งสองฝ่าย” และคุณปิ ปิยนันท์ แก่นสุวรรณ์ เจ้าของเพจ Thailand BDSM : Let’s Play and Learn ได้กล่าวว่า “BDSM สำหรับปิ คือการที่เราให้สิทธิของเราแก่อีกฝ่ายซึ่งเป็นคนที่สามารถดูแลเราได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องร่างกายหรือจิตใจ ไลฟ์สไตล์แบบนี้ แน่นอนว่ามันจะต้องเกิดการทำร้ายกัน เพียงแต่

ว่ามันมาจากความสมยอมของทั้งคู่ หากทำความรุนแรงโดยฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไม่ยินยอม มันจะไม่เรียกว่า BDSM แต่เป็นการ Abuse หรือทำร้ายร่างกายกันแทน”

บีบีซี ได้พูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญทางเพศ และสมาชิกคนสำคัญของชุมชน BDSM หลายคน ซึ่งกล่าวว่า “การสมยอมอย่างอิสระและเต็มที่ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการเล่น BDSM ซึ่งผู้ร่วมเล่นจะต้องยอมรับการทำให้เกิดความเจ็บ การยอมทนเจ็บปวด หรือ การกระทำทารุณทางร่างกาย”

2.9.2 ตัวอย่างภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับ BDSM

2.9.2.1 Fifty Shades of Grey



ภาพประกอบ 9 : ภาพ Fifty Shades of Grey

ที่มา : https://www.bloggang.com/m/mainblog.php?id=mongkol168&month=07-01-2019&group=1&gblog=1

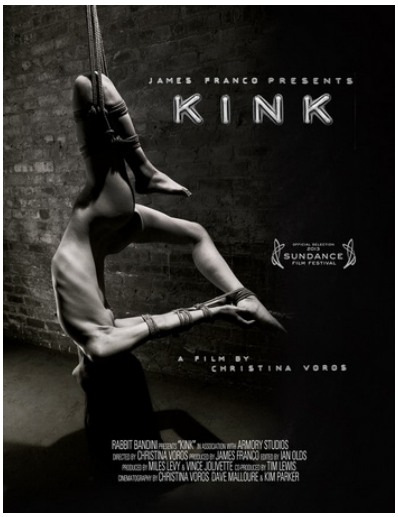
2.9.2.2 Fifty Shades Darker



ภาพประกอบ 10 : ภาพ Fifty Shades Darker

ที่มา : https://www.imdb.com/title/tt4465564/

2.9.2.3 Kink



ภาพประกอบ 11 : ภาพ Kink

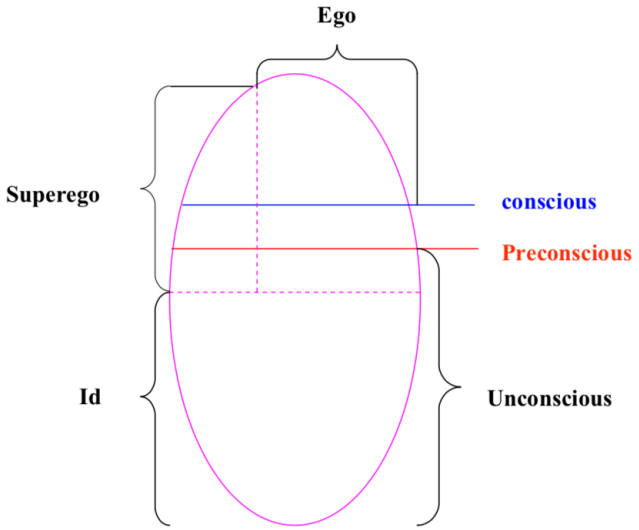
ที่มา : https://thaipublica.org/2014/12/kink/

2.10 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psycjoanalysis) ของซิกมันต์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud)

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (ค.ศ.1856-1939) ผู้เริ่มแนวคิด “จิตวิเคราะห์” ในฐานะแพทย์ งานเขียนของฟรอยด์จะเน้นถึงพฤติกรรม ความผิดปกติต่าง ๆ ของมนุษย์ ถึงอย่างไรก็ตามก็ไม่ได้มองว่าจิตวิเคราะห์เป็นวิธีการของการ รักษาคนที่มีความผิดปกติของจิตเท่านั้น แต่เป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องพูดถึงเรื่องของพฤติกรรมที่ผิดปกติ ทั้งนี้เพราะทฤษฎีของฟรอยด์จะกล่าวถึงเรื่องเหล่านี้ โดยเริ่มจากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกหรือพฤติกรรมที่ปกติ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ยังขยายไปมีอิทธิพลต่อเรื่องของการพัฒนา การของสติปัญญาที่มีผลต่อศิลปะ วรรณคดี สังคมวิทยาและมานุษยวิทยารวมไปถึงจิตวิทยา ด้วย ถึงแม้ว่าฟรอยด์จะศึกษาและทำงานทางการแพทย์และประสาทวิทยา แต่ในช่วงแรก ฟรอยด์เริ่มจากคำถามเกี่ยวกับ “ร่างกาย” (somatic) ในความหมายของความผิดปกติของ พฤติกรรมและฟรอยด์ยังไม่เห็นด้วยกับนักจิตวิทยาบางคนที่ปฏิเสธอิทธิพลของจิตวิทยาใน ฐานะที่เป็นสาเหตุให้เกิดความผิดปกติทางจิตใจ และในเวลาต่อมาฟรอยด์ได้ศึกษาและเริ่ทดลองเรื่องของ จิตใต้สำนึก จิตกึ่งสำนึก และจิตสำนึก(The Unconscious, Preconscious and Unconscious)

ในงานเขียนแรก ๆ ของฟรอยด์ ก่อนที่ฟรอยด์จะพัฒนาเรื่องของ ego superego และ id ฟรอยด์ได้แบ่งจิตของคนออกเป็นจิตสำนึกและจิตใต้สำนึก โดยมีจิตกึ่งสำนึกเป็นส่วนหนึ่ง ของจิตใต้สำนึก ซึ่งเป็นส่วนที่อยู่ติดหรือใกล้สุดกับจิตสำนึก ถ้าเปรียบเทียบจิตของคนเหมือนก้อนน้ำแข็งจิตใต้สำนึกจะเป็นส่วนที่ใหญ่ที่สุดของจิตคน แต่เข้าถึงได้ยากที่สุด และที่นี่เป็นส่วน ที่ทำให้เกิดบุคลิกภาพ ในจิตใต้สำนึกจะเป็นที่เก็บกดความจำทั้งหลายจากวัยเด็ก เป็นที่อยู่ของพลังงานทางจิต (Psychic energy) และสัญชาติญาณ ซึ่งในกระบวนการ free-association และวิเคราะห์ความฝัน อาจค้นพบสิ่งที่อยู่ในจิตใต้สำนึกได้ และจากการที่ฟรอยด์พัฒนาเรื่อง ของ id ขึ้นมา ดังนั้นฟรอยด์จึงพูดถึงเรื่องนี้มากในเรื่องจิตใต้สำนึก ส่วนของจิตสำนึกเป็นเรื่อง ของตัวเชื่อมหรือสะพานระหว่างจิตสำนึกและจิตใต้สำนึก โดยถือว่าเป็นส่วนที่เก็บความจำและ ความคิดต่าง ๆ ที่พร้อมที่จะเรียกออกมาได้ทันที การที่สามารถจำสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

วานนี้ได้ นั้นหมายความว่าสิ่งเหล่านี้หรือเหตุการณ์นั้นคงอยู่ในจิตกึ่งสำนึก ซึ่งพร้อมที่จะมาปรากฏในจิตสำนึกและจิตสำนึกเป็นเพียงส่วนเล็ก ๆ ของจิต คือ ส่วนที่ทราบหรือสำนึกอยู่ในทุกขณะและ เป็นส่วนที่ติดอยู่กับโลกของความเป็นจริง ตามรูปภาพประกอบ



ภาพประกอบ 11 : ภาพทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ที่มา : www.bsru.ac.th/identity/archives/3885

จากภาพประกอบ เป็นภาพตามสมมติฐานที่ฟรอยด์สร้างขึ้นเกี่ยวกับจิตของมนุษย์ โดย แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่าง id ego และ superego ทั้ง 3 ระดับของสภาวะจิต ซึ่ง ได้แก่ จิตใต้สำนึก จิตกึ่งสำนึก และจิตสำนึก จะเห็นว่ามีส่วนของ superego และ ego อยู่ในทั้ง 3 ส่วน แต่ id จะมีอยู่แต่ในจิตใต้สำนึกเท่านั้น โครงสร้างของจิต

เมื่อฟรอยด์พัฒนาแนวคิดของตนเองขึ้นมานั้น เรื่องของโครงสร้างของจิตเป็นสิ่งหนึ่งที่ สำคัญ โดยฟรอยด์ได้แบ่งโครงสร้างของจิตออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

1. Ego
2. Superego
3. Id

ในคนปกติทั่ว ๆ ไป ทั้ง 3 ส่วนนี้จะทำงานเป็นหนึ่งเดียวกัน ถ้าส่วนนึ่งส่วนใดมีอิทธิพลหรือมี พลังมากกว่าอีก 2 ส่วนจะมีปัญหา

2.10.1 Id

เป็นส่วนที่เป็นพื้นฐานหรือเบื้องต้นของบุคลิกภาพ เป็นส่วนที่เหมือนกับเด็กที่ถูกตามใจ นั่นคือเมื่อต้องการอะไรจะต้องได้เพื่อสนองตอบความต้องการนั้น เป็นส่วนที่แสดงถึงความสุข (pleasure principle) ที่แสดงออกเหมือนเป็นปฏิกริยาสะท้อน (reflex) ซึ่งฟรอยด์เชื่อ ว่า id จะเกิดขึ้นในเด็กวัยก่อน 1 ปี ไม่ว่าจะเป็นการจาม ไอ ดูด และการขับถ่าย ซึ่งถ้าคนเรา พึงพอใจอยู่แต่ในระดับนี้จะไม่มีการพัฒนาบุคลิกภาพให้มากขึ้น id ไม่ต้องการที่จะมีความคับข้องใจ ดังนั้น id ซึ่งเข้าสู่กระบวนการขั้นที่ 2 ซึ่งเรียก Primary Process คือการมีนโนภาพแทน สิ่งที่ id

ต้องการหรือปรารถนา เมื่อความปรารถนานั้นไม่มีตัวตนจึงเป็นการยากที่จะแยกออก จากสิ่งที่เป็นจริง ตัวอย่างเช่น ถ้าเด็กทารกหิวและแม่ยังไม่ป้อนนม Primary Process จะเริ่มทำงาน โดยเกิดมโนภาพของขวดนมหรือนมแม่ ซึ่งจะผ่านทางความฝัน ซึ่งความฝันเป็นเหมือนตัวเติมเต็มความปรารถนาหรือตัวการ และเกิดความรู้สึกขึ้นมานี้เป็นกระบวนการของ Primary Process

เป็นสิ่งที่อยู่ในจิตใต้สำนึก และยังเป็นสัญชาติญาณ (instincts) อีกด้วย ซึ่งเป็นที่รองรับของผลจากพลังงานทางจิต (Psychic Energy) ที่ซึ่งควบคุมบุคลิกภาพ เป็นตัวเก็บกดและรองรับความจำ เป็นส่วนที่มีมาแต่ดึกดำบรรพ์และเป็นลักษณะเด็ก ๆ ซึ่งฟรอยด์เปรียบ เหมือนเป็น “กาต้มน้ำขนาดใหญ่ของอารมณ์” เป็นส่วนที่ไม่รับรู้อะไรถูกอะไรผิด ไม่สามารถคิด ได้มีแต่ความปรารถนาหรือความต้องการเท่านั้น

Predicate Thinking หรือ ความคิดกำมะลอ เกิดจากการใช้พลังงานจาก ID ทำให้ความคิดแปรปรวนไป การคิดว่าวัตถุทั้งสองอย่างเหมือนหรือคล้ายคลึงกัน เช่น ท่อนไม้ VS อวัยวะเพศชาย / ขี่ม้า หรือไถนาถือเป็นสัญลักษณ์ของการร่วมเพศ เพราะมีการเคลื่อนไหวที่คล้ายกัน

สรุปได้ว่า ID ไม่อาจควบคุมได้ด้วย Logic ไม่มีค่านิยม ไม่มีหลักจริยธรรม หรือคุณธรรมใดๆ เคลื่อนที่ด้วยจุดประสงค์เดียว คือ เพื่อสนองความพึงพอใจของตน ฟรอยด์เรียกว่า “ขุมพลังงานทางจิตของมนุษย์” เป็นฐานสำคัญในการสร้างบุคลิกภาพของคน ไม่สามรถอดทนต่อความเครียดใดๆได้ เมื่อต้องการความพึงพอใจต้องได้ทันที ชอบเป็นผู้สั่ง ไม่รู้จักรอ และเห็นแก่ตัว ไม่สนใจโลกภายนอกนอกจากตัวมันเอง ถือได้ว่า ID เป็นการเสพสุขบันเทิงเพื่อตัวเอง เพราะมันแสวงหาความบันเทิงและหลีกหนีความเจ็บปวดทั้งปวง พูดได้ว่า ID นั้น เหมือนเป็นส่วนมืดมดและลึกลับในบุคลิกภาพของมนุษย์ เราอาจจะเห็นจากปฏิกิริยาที่แสดงออกของคนที่ปราศจาคการยับยั้งชั่งใจ เช่น ขว้างปาข้าวของ ทำร้ายผู้อื่น หรือฉุดคร่าข่มขืน แต่เมื่อมีอีโก้ ID จะถูก “กำจัด” ตกอยู่ใต้อิทธิพลของ Ego ทันที

2.10.2 Ego

เมื่อบุคลิกภาพมีการพัฒนา ego เริ่มเข้ามามีบทบาท id จะถ่ายทอดพลังงานต่าง ๆ ไปสู่ ego จะเป็นส่วนสำคัญของบุคลิกภาพเพราะจะเป็นตัวควบคุมความต้องการของทั้ง id และ superego เปรียบได้ว่า id เป็นตัวแทนของความสนุกสนาน (pleasure principle) ego เป็น ตัวแทนของความเป็นจริง (reality principle) เพราะเป็นส่วนของทั้งจิตสำนึกและจิตใต้สำนึก

2.10.2.1 การทำงานที่สำคัญของ Ego มี 2 อย่าง ได้แก่

1. การพยายามหาทางเพื่อให้สนองความต้องการและให้ id เกิดความพึงพอใจ ซึ่งบางครั้งจะไม่เกิดขึ้นทันทีทันใดแต่จะรอโอกาสที่เหมาะสมซึ่งถ้าเป็น อย่างนั้น ego จะต้องใช้พลังงานในการตรวจสอบปริมาณความต้องการของ id

2. Secondary Process ซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อ Primary Process ของ id หมดไป ซึ่งกระบวนการขั้นนี้จะเกี่ยวข้องกับการวางแผนที่กระทำหรือการแก้ไขปัญหา ถ้า id หิว ego จะต้องไปหาอาหาร ในการที่จะหาหนทางให้ id เกิดความพึง พอใจ ego จะต้องทำในสิ่งที่เป็นจริงเพื่อไม่ให้บุคลิกภาพเกิดปัญหาขึ้น ego ยังรับเอาโลก ภายนอก ความจำ และทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งเป็นเหมือนตัวกลางระหว่างโลกของความเป็นจริง กับ id

2.10.3 Superego

ส่วนของ Superego นั้น เป็นส่วนที่อยู่ภายนอก ego เป็นส่วนที่เด็กจะมองดูจากมาตรฐานที่ตั้งขึ้นโดยพ่อแม่ ในการพัฒนาการระยะแรก ๆ โดยเฉพาะในช่วงก่อนเข้าโรงเรียน เด็กจะต้องเรียนรู้ มี 2 ด้าน ด้วยกัน คือ

1. ส่วนของความรับผิดชอบชั่วดีหรือมโนธรรม (Conscience)
2. อุดมคติของคน ๆ นั้น (ego-ideal)

ซึ่งส่วนของมโนธรรมคือความคิดเกี่ยวกับอะไรผิดอะไร ถูก ส่วนอุดมคติของคน ๆ นั้น เป็นเรื่องของอะไรถูกและเหมาะสม โดยอาจเปรียบได้ว่า superego เป็นส่วนของมโนธรรม (morality principle) ซึ่งอาจจะลงโทษ ego สำหรับความคิดหรือพฤติกรรม ที่ไม่ดี เช่นเดียวกับ id ที่ superego เป็นนามธรรม ความคิดที่ผิดเหมือนกับการกระทำที่ผิด ซึ่ง หมายถึงว่าการลงโทษคือการที่ ego มีความรู้สึกผิดหรือความรู้สึกทางร่างการคือการเกิดอุบัติเหตุต่างๆ และเป็นการให้รางวัลแก่ ego สำหรับการทำสิ่งที่ดี ๆ โดยให้เกิดความรู้สึกภาคภูมิใจ หรือให้ทำได้ตามความรู้สึก ซึ่งถ้าไม่เคยเรียนรู้ว่าอะไรผิดอะไรถูกแสดงว่าไม่มี superego คนที่มี คุณธรรมสูงจะมี superego ที่เข้มแข็งมากในขณะที่พวกอาชญากรมี superego ต่ำ ถ้าเมื่อ ใดที่ superego กับ id มีเท่า ๆ กัน ego จะอยู่ตรงกลาง และถ้ามีตัวกลางระหว่า id กับ superego เกิดขึ้นย่อมมีผลทำให้ความขัดแย้งเกิดขึ้นในบุคลิกภาพ นอกจากพ่อแม่แล้วผู้ที่จะ สามารถพัฒนา superego ได้คือครู และความต้องการทางสังคมหรือถูกสั่งโดยสังคม พลังงานทางจิตและสัญชาติญาณ (Psychic Energy and the Instinct)

ความสมดุลของพลังงานจะเกี่ยวข้องกับลักษณะของบุคลิกภาพที่เกิดขึ้น ถ้า id มีพลังงานมาก คนๆนั้นจะเกิดการกระทำที่หุนหันไม่ยั้งคิด ในบางครั้ง superego กับ id มีความต้องการไม่ตรงกัน เช่น id ต้องการให้ ego สนอง ตอบความต้องการทันทีทันใด แต่ superego บอกว่า “ไม่” ego จะเกิดความขัดแย้ง (conflict) ขึ้นเพราะ ego อยู่ตรงกลางและเกิดขึ้นภายใน ซึ่งฟรอยด์เรียกว่า intrapsychic ซึ่งความขัดแย้ง นี้แตกต่างจากความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายนอก ซึ่งความขัดแย้งชนิดนี้ถูกเรียกว่าความคับข้องใจ (external frustration)

2.10.4 สัญชาติญาณ (instinct)

จะประกอบด้วย a source, an aim, an object และ an impetus อธิบายได้ดังนี้

- an aim เป็นส่วนที่ต้องการกำจัดความต้องการตามสัญชาติญาณ ลดความตึงเครียดที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากความต้องการตามสัญชาติญาณนั้น ยกตัวอย่างเช่น ในกรณีของความต้องการ ทางเพศ (sex instinct) จุดมุ่งหมายของ aim คือการลดความต้องการของร่างกาย
- the source หมายถึง ตัวของความต้องการนั้น (need it self)
- the object หมายถึง อะไรก็ตามที่ทำให้เกิดสัญชาติญาณขึ้น เกิดความพึงพอใจ
- the impetus หมายถึง ความเข้มหรือแรงผลักของสัญชาติญาณนั้น

ต่อมาในปี ค.ศ. 1920 ฟรอยด์ได้แยกสัญชาติญาณออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. สัญชาติญาณของการมีชีวิต (life instincts) จะทำงานเพื่อการมีชีวิตอยู่ เช่น ความหิว ความกระหาย

2. สัญชาติญาณของความตาย (death instincts) จะทำงานเกี่ยวกับการทำลายล้างไม่ว่าจะเป็นตนเอง คนอื่นหรือแม้แต่วัตถุสิ่งของ จุดมุ่งหมายคือ การกลับสู่สภาพสุดท้ายคือสภาพที่ไร้ชีวิต “การมีชีวิตอยู่คือทางไปสู่ความตาย” ทุกคนมีอยู่ในตัวแต่ไม่มีใครรู้ นอกจากจะเป็นกรณีที่เป็น ‘อาสาสมัคร’ (เช่น การฆ่าตัวตาย) นอกจากความตายแล้วยังมีในรูปของการทำลายและความก้าวร้าว รวมถึงคนที่เก็บกดสัญชาตญาณมุ่งตายไว้อย่างเหนียวแน่น อาจถึงพอใจกับการอ่านนวนิยามฆ่าฟัน หรือเรื่องราวงานศพต่างๆ ยิ่งกว่านั้นเขาอาจยึดอาชีพสัปเหร่อด้วย

ego เป็นเหมือนตัวแทนของ life instincts เป็นตัวการที่จะเติมเต็ม สิ่งที่ต้องการ ถึงแม้ว่า death instincts จะมีความสำคัญต้องการตอบสนอง เช่น เดียวกันแต่จะ ไม่โดยตรง ความเกลียดและความก้าวร้าวเป็นการแสดงออกของ death instincts ในบางครั้ง ทั้ง life instincts และ death instincts จะทำงานและจบลงไปด้วยกัน เช่น การกินอาหารเพื่อ การมีชีวิตอยู่ (life instincts) แต่ต้องทำลายอาหารที่กิน (death instincts)
ฟรอยด์มองดูเรื่องของ instincts ในฐานะของชีววิทยา the source ของ life instincts คือความต้องการทางร่างกายของสิ่งมีชีวิต การเสื่อมลงของเนื้อเยื้อ เป็นพื้นฐานของ death instincts

สรุปได้ว่า สัญชาตญาณเป็นสมบัติติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิด สัญชาตญาณมีแหล่งที่มา ที่หมาย จุดประสงค์ และมี “ความรุนแรง” ซึ่งแหล่งที่มาก็คือ ความต้องการทางร่างกาย หรือพลังที่จะระบายออกไปตามต้องการนั้น โดยที่หมายสุดท้ายคือการสงบและเป็นปกติ โดยสัญชาตญาณมีลักษณะที่กระทำซ้ำซาก ทำแล้วทำอีกเป็นวัฏจักรจากการตื่นตัว-การสงบนิ่ง ซึ่งฐานของสัญชาตญาณนั้นขึ้นอยู่กับที่ ID

บทที่3
การพัฒนางานสร้างสรรค์

3.1 ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production)

3.1.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

ผู้กำกับได้แรงบันดาลใจมาจากช่วงฝึกงาน ได้มีเพื่อนร่วมงานเปิดภาพ “Shibari” ให้ดู เป็นภาพผู้หญิงถูกมัดโดยการมัดไม่ได้มีเทคนิคมากมาย ตอนที่ตัวผู้กำกับได้เห็นก็รู้สึกชอบ จึงได้ไปศึกษาหาข้อมูลต่อ จึงได้ทราบว่า การมัดตัวแบบชิบาริเกิดขึ้นที่ประเทศญี่ปุ่น ในสมัยเอโดะ ซึ่งถือเป็นการลงโทษ, ทรมาน หรือเป็นการกักขัง เพราะในสมัยนั้นยังไม่มีคุก ซึ่งในความเป็นจริง มีวิธีการมัดที่หลากหลาย ขึ้นอยู่กับความผิดของแต่ละบุคคล พอถึงช่วงหลังของยุคเอโดะ การมัดแบบชิบาริถูกนำมาใช้กับทาสที่เป็นผู้หญิง ถูกกักขังทรมาน และข่มขืน ต่อมาช่วงปี ค.ศ. 1800 การมัดแบบชิบาริถูกเปลี่ยนบริบทมาเป็นรสนิยมทางเพศอย่างหนึ่ง ในกลุ่มคนชนชั้นสูง ซึ่งยังคงรูปแบบการมัดเช่นเดียวกับทาสในสมัยก่อน จากนั้นจึงเริ่มต้นการกระทำตามมาเป็นลำดับ ซึ่งสามารถเห็นได้จากงานศิลปะ Ukiyo-e ในสมัยนั้น และเมื่อได้ทำการศึกษาต่อพบว่า ในยุคสมัยนี้มีการผูกมัดเชือกแบบชิบาริแบบใหม่เกิดขึ้นเยอะมาก และยังดูเป็นศิลปะมากขึ้น ซึ่งคนที่จะสามารถทำได้ต้องมีการเรียนรู้ และฝึกฝนเป็นระยะเวลาหนึ่ง จึงรู้สึกว่านี่เป็นสิ่งที่น่าหลงใหล

รวมถึงช่วงปีที่แล้ว ผู้กำกับได้อ่านหนังสือเล่มหนึ่ง ซึ่งเป็นหนังสือที่เกี่ยวกับศิลปะแบบ Collage และได้เรียนกับอาจารย์ต๊ะเกี่ยวกับเรื่องศิลปะนี้ จึงได้รู้ว่าศิลปะแบบ Collage เป็นหนึ่งในศิลปะรูปแบบ Dadaism ที่วิพากษ์การหาเหตุผลต่างๆของมนุษย์ โดยเป็นศิลปะที่มีสิ่งหลากหลายมารวมตัวกันโดยที่ไม่มีเหตุผล ทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการนำมาทำเป็นภาพยนตร์สั้น โดยนำ Footage ต่างๆที่ไม่ได้มีความเกี่ยวเนื่องกันทั้งหมด มารวมกับและเสียง แบบไม่มีสาเหตุ แต่สุดท้าย สิ่งที่อยู่ในเรื่องทั้งหมดจะสื่อไปในทิศทางเดียวกันและมีความหมายเดียวที่ต้องการจะสื่อใน นั่นก็คือ ID

ID คือ สัญชาตญาณ หรือความต้องการดิบของมนุษย์ ที่ไม่ได้ถูกขัดเกลา (การขัดเกลาที่หมายถึงก็คือการถูกกดทับโดยความคิดส่วนรวมในสังคม, สิ่งที่สังคมกำหนดขึ้นมาว่าถูกหรือผิด) เพราะฉะนั้น ID ก็ถือว่าเป็นตัณหาของมนุษย์ ที่ไม่ต้องนึกถึงกฎเกณฑ์หรือกรอบใดๆ ที่ทำเพราะแค่อยากทำสนองความพึงพอใจของตัวเอง ซึ่งแต่ละคนก็มีความพึงพอใจในแบบที่ต่างกัน โดยความพึงพอใจที่ต้องการจะสื่อในงานชิ้นนี้ก็คือ “Dead Instinct” หรือ สัญชาตญาณมุ่งตาย เปรียบได้กับเวลาที่เราดูมวย, หนัง action แล้วเรามีความสุขหรือสนุกไปกับมัน นั่นคือส่วนหนึ่งของ Dead instinct ในตัวเรา

โดยผู้กำกับอยากให้ภาพยนตร์สั้นแนวทดลองเรื่องนี้ เป็นภาพยนตร์ที่เหมือนเป็นการทดลอง เพื่อเล่นกับความรู้สึกของคนดู ว่าจะรู้สึกกับ elements ที่เราใส่ลงไปอย่างไรบ้าง โดยที่เราไม่ได้จำกัดว่าคนดูต้องคิดไปในทิศทางไหน เพราะเรื่องของจิตใต้สำนึกหรือความพึงพอใจต่างๆ แต่ละคนนั้นไม่เหมือนกัน แต่อีกทางหนึ่งก็เหมือน

เป็นการตระหนักถึงการมีอยู่ของสัญชาตญาณดิบของมนุษย์ โดยไม่ต้องมองผ่านกฎเกณฑ์ทางสังคมหรือกรอบอะไรทั้งสิ้นแล้วเราจะตระหนักได้ว่าจริงๆแล้วมันไม่ได้น่ารังเกียจ แต่แค่มนุษย์เราแต่ละคนแตกต่างกัน และเราควรเปิดใจเคารพความชอบหรือรสนิยมของกันละกัน

3.1.2 Theme

“มนุษย์ทุกคนย่อมมีสัญชาตญาณดิบในตัวเอง” คณะผู้จัดทำมีความประสงค์ให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นสื่อกลางในการทำให้คนในสังคมเอเชียเปิดใจ และยอมรับกับความแตกต่างและความต้องการของมนุษย์ที่มีอยู่ในตัวเองและผู้อื่น

Concept Image



ภาพประกอบ 12 : ภาพ Concept Image

ที่มา : นางสาว วนัชพร สุพล และนางสาว ณัฐรดี รัตนปริยานุช

จาก Theme “มนุษย์ทุกคนย่อมมีสัญชาตญาฯดิบในตัวเอง” จะแสดงถึงอารมณ์ ความดิบเถื่อนของมนุษย์ผ่านองค์ประกอบต่างๆ ได้แก่

1. สี (Color)

สีแดงที่เปรอะเปื้อนไปทั่วทั้งภาพ และใบหน้าของมนุษย์ หมายถึง ความรุนแรง ความเร่าร้อนของไฟตัณหาที่มีอยู่ในตัวมนุษย์ รวมทั้งความดิบเถื่อนที่เปรอะเปื้อน และสังคมภายนอก ที่พยายามสาดความผิดให้กับมนุษย์ที่พยายามแสดงออกถึงความต้องการและสัญชาตญาณดิบของตน

2. เส้น (Line)

เส้นสีดำที่ระโยงระยาง แทนความสัมพันธ์ที่ซับซ้อน วุ่นวาย การพันธนาการของสันดานดิบที่ผูกโยงมนุษย์ไว้กับตัณหา ที่ไม่ว่ามนุษย์คนใดก็ไม่มีทางดิ้นหลุดออกจากความต้องการหรือตัณหาที่แท้จริงนี้ได้ แม้จะหลุดออกจากพันธนาการแต่ก็ยังคงทิ้งร่องรอยนั้นเอาไว้

3. การจัดองค์ประกอบ (Texture)

การจัดองค์ประกอบที่เกิดจากการซ้อนทับองค์ประกอบต่างๆ เปรียบเสมือนมิติของความเป็นมนุษย์ สัญชาตญาณดิบที่ถูกซ้อนทับ ก่อร่างขึ้นมาภายในก้นบึ้งของจิตใจ โดยที่มนุษย์อาจจะไม่รู้ตัว และจะถูกขับออกมาเมื่อถึงเวลาที่สัญชาตญาณดิบจะถูกปลดปล่อย

จากภาพ Concept Image จะแสดงให้เห็นถึงมือที่แทนสัญชาตญาณดิบที่ซ่อนอยู่ภายในตัวมนุษย์ มนุษย์ต่างมีความอยากและตัณหา ที่คอยดึงตัวตนอันไร้ศีลธรรมให้แสดงออกมา แม้มนุษย์ส่วนใหญ่จะไม่ยอมรับ แต่ปฏิเสธไม่ได้เลยว่ามนุษย์ก็ยังคงพยายามหาวิธีระบายสัญชาตญาณดิบของตนเอ งผ่านความรุนแรงที่แทนด้วยมือสีแดงที่เปื้อนเลือด และมือสีดำที่แทนความเจ็บปวด ที่คอยพยายามครอบงำมนุษย์ (hate-love relationship)

เชือกที่ดำที่ฉุดรั้งมือให้พยายามออกจากมนุษย์ แทนสังคมภายนอก ค่านิยม จารีต ประเพณี บรรทัดฐาน และศีลธรรมอันดีที่มนุษย์กำหนดกันขึ้นมาเอง โดยที่พยายามจะลากดึงสัญชาตญาณดิบให้ออกจากตัวมนุษย์ แม้สังคมจะไม่ยอมรับ แต่ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าสังคมก็ยังคงพยายามตั้งคำถาม และอยากรู้อยากเห็นในสัญชาตญาณดิบของคนอื่น และมีการแสดงความเห็น วิพากษ์วิจารณ์กันอยู่เสมอ ซึ่งไม่ต่างอะไรกับการเผยธาตุแท้ของสัญญาณชาตดิบของตนเองเช่นกัน

ใบหน้ามนุษย์ที่แสดงความพึงพอใจ แทนความเป็นมนุษย์ที่ต่างมีความต้องการ มีตัณหา ซึ่งนั้นคือความเป็นมนุษย์ที่แท้จริง แทนการยอมรับในสัญชาตญาณดิบของตนเอง ด้วยท่วงท่าที่สื่อถึงความต้องการ ดูผ่อนคลาย และไม่ผิดอะไรที่เราจะมีความต้องการในพื้นที่ของเรา โดยไม่ได้ทำให้ใครเดือดร้อน

มีการใช้นัยยะของการใช้เพศหญิง ที่แสดงถึงความเป็น Feminist ตามที่ผู้สร้างต้องการสื่อในภาพยนตร์ ซึ่งในสังคมเราต่างเห็นถึงการแสดงออกทางเพศของเพศชายที่ดูเป็นเรื่องธรรมดาและปกติ แต่เพศหญิงกลับอยู่ในฐานะที่สังคมตีกรอบไว้ว่า ต้องเรียบร้อยเหมือนผ้าพับไว้ ต้องเก็บความต้องการของตัวเอง ห้ามแสดงออก เพราะเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมและน่าเกลียด ไม่สามารถหาที่จะระบายความใคร่ได้เหมือนเพศชาย

โดยมีการใช้สีแดงที่แสดงถึงความรุนแรง ดิบเถื่อนของสัญชาตญาณดิบของมนุษย์ มีเส้นที่ระโยงระยางแทนความสัมพันธ์ที่ซับซ้อน วุ่นวาย การพันธนาการของสันดานดิบที่ผูกโยงมนุษย์ และการจัดองค์ประกอบที่ซ้อนทับกันแสดงถึงมิติของความเป็นมนุษย์

จากการรวบรวมข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการทดลองและเรียบเรียงจากสิ่งที่ได้จากการโครงร่างภาพยนตร์ และ Theme ที่ว่า “มนุษย์ทุกคนยอมมีสัญชาตญาณดิบในตนเอง” เมื่อนำมาวิเคราะห์แล้วจึงได้ Design Keyword เป็นคำว่า “การครอบงำ” จึงนำมาซึ่ง Concept Image ที่สื่อถึงอารมณ์ความดิบเถื่อนของมนุษย์จากการโดนครอบงำตัวละครเพศหญิงที่อยู่ท่ามกลางการประกอบสร้างทางสังคมซึ่งทำให้ถูกกดความเป็นตัวเองทำให้ไม่สามารถแสดงออกได้ถึงสัญชาตญาณดิบที่มีอยู่ภายในตัว เมื่อมองจากแก่นหลักของเรื่องและบริบทของตัวละครในเรื่องแล้ว โดยรวมมีความสอดคล้องกัน เพราะตัวละครในเรื่องต่างก็โดนครอบงำจากสิ่งประกอบสร้างทางสังคม และสัญชาตญาณดิบในตัวเอง เราจึงได้ Design Keyword คำว่า “การครอบงำ” มาเป็นคำหลักที่เราใช้ยึดในการออกแบบ เช่น ในด้านของการใช้สี การจัดองค์ประกอบและการออกแบบงานสร้างเพื่อสร้างความเชื่อมโยงของเรื่องราวและแก่นหลักของเรื่อง

3.1.3 Mood Board



ภาพประกอบ 13 : ภาพ Mood Board

ที่มา : www.pinterest.com

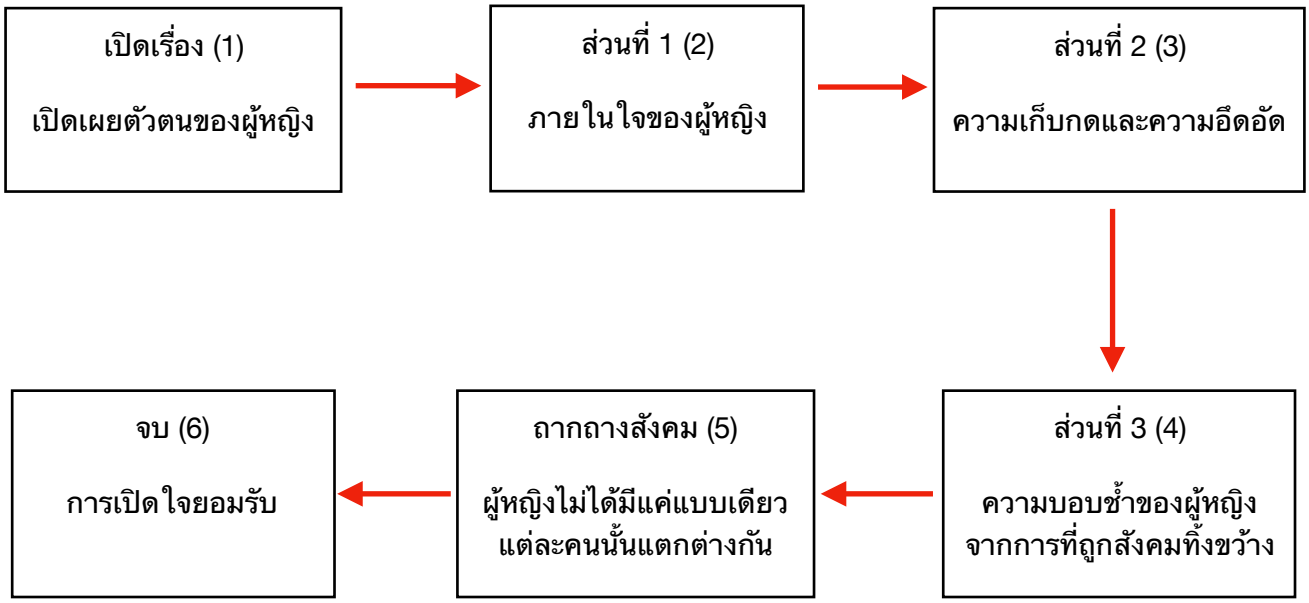
จากภาพจะเห็นได้ว่าการกำหนด Mood ของภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้จะแสดงให้เห็นถึงการแสดงออกของมนุษย์ที่ดูรุนแรง สับสน ตะเกียกตะกาย ให้ความรู้สึกของการโดนครอบงำ ตัวละครที่อยู่ท่ามกลางการประกอบสร้างทางสังคมซึ่งทำให้ถูกกดความเป็นตัวเองทำให้ไม่สามารถแสดงออกได้ถึงสัญชาตญาณดิบที่มีอยู่ภายในตัว เราจึงกำหนดให้มีองค์ประกอบของการซ้อนทับกันของการเคลื่อนไหวของมนุษย์ที่ดูวูบวาบ หากมองเป็นเรื่องของเส้นคือเส้นที่ดูสับสนวุ่นวาย และสื่ออารมณ์รุนแรงที่อยู่ภายใต้สัญชาตญาณดิบของมนุษย์ด้วยสีแดง

3.1.3.1 การกำหนด Mood and Tone

จาก Concept Image ที่ได้มาจากการวิเคราะห์แก่นของภาพยนตร์ฝ่ายผู้กำกับศิลป์ได้ดึงสีที่จะนำมาใช้เป็น Mood and Tone ในการออกแบบ ซึ่งจากการตีความจากภาพและองค์ประกอบโดยรวมของภาพยนตร์ จึงเลือกใช้โทนสีดำ แดง ที่แสดงถึงอารมณ์การโดนครอบงำ ความรุนแรง และสื่อถึงสัญชาตญาณดิบของมนุษย์มาใช้ในการสร้างสรรค์การออกแบบ ทั้งฝ่ายเสื้อผ้า อุปกรณ์ประกอบฉากและสถานที่

3.1.4 กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้กำกับภาพยนตร์

3.1.4.1 เส้นเรื่อง โครงสร้างการเล่าเรื่อง



ภาพประกอบ 14 : ภาพโครงสร้างการเล่าเรื่อง

ที่มา : นางสาว ณัฐดา จุลสมัย

โดยบริเวณรอยต่อของแต่ละส่วนจะแทรกด้วยเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์ ที่ค่อยๆไต่ระดับขึ้นไป คือ

(7) ชีวิตประจำวันของผู้หญิงคนหนึ่ง

(8) Art Performance ละเลงสี

(1.) เปิดเรื่อง

การเปิดเรื่องนี้ ผู้กำกับตั้งใจให้ใช้การกระทำเป็นการเกริ่นนำให้ผู้ชมรู้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้กำลังจะพูดถึงอะไร ต้องการให้ผู้ชมรับรู้ว่าภาพยนตร์กำลังจะ ‘เปิดเผยตัวตนภายในของผู้หญิงที่สังคมอยากให้เป็นและผู้หญิงที่ถูกสังคมตีกรอบ’ โดยในส่วนเปิดเรื่องจะประกอบไปด้วย

1. ภาพการคลี่ผ้าสีขาว

ภาพการกระทำของการคลี่ผ้าสีขาวนั้น จะสอดคล้องกับคำสอนของคนโบราณที่บอกต่อกันมาว่า “ผู้หญิงต้องเรียบร้อยเหมือนผ้าที่พับไว้” โดยการกระทำนี้เพื่อแสดงให้เห็นว่าเรากำลังจะเปิดเผยส่วนข้างในผ้าซึ่งหมายถึงตัวตนที่แท้จริงของผู้หญิง โดยมีการนำเสียงมาใช้เป็นเสียงน้ำไหลเหมือนเสียงเปิดก๊อกน้ำ เพื่อสื่อว่าเรากำลังจะปลอดปล่อยสิ่งที่อยู่ภายใน ความต้องการหรือสัญชาตญาณดิบของผู้หญิงให้พรั่งพรูออกมาเหมือนสายน้ำ

2. ผู้หญิงที่นั่งอยู่บนกรง โดนสีราดลงบนตัว

ผู้กำกับตั้งใจให้ผู้หญิงนั่งท่าพับเพียบเพื่อบ่งบอกถึงความเรียบร้อย นั่งอยู่บนกรงที่ต้องการจะสื่อถึงการกักขังจองจำ และสีต่างๆที่ราดลงบนตัวที่เปรียบเหมือนกับค่านิยม กฎเกณฑ์ต่างๆในที่สังคมตั้งขึ้น แต่จะนำภาพมา reverse สีขึ้นไปในขั้นตอน Post-Production เปรียบเสมือนสีที่ราดใส่ผู้หญิงได้ถูกดูดขึ้นไปเพื่อเปิดเผยเรือนร่างที่แท้จริงของเธอ ซึ่งก็จะให้ความหมายเดียวกันกับ ข้อที่ 1 ก็คือการเปิดเผยตัวตนภายในของผู้หญิงที่ถูกตีกรอบโดยสังคม

(2.) ส่วนที่ 1

ส่วนนี้จะพูดถึงสิ่งภายในใจของผู้หญิง และการปลดปล่อยสัญชาตญาณดิบที่อยู่ในตัวของผู้หญิง โดยส่วนนี้จะเริ่มภาพผู้หญิงคนนึงกำลังนั่งรออะไรบางอย่างอยู่ที่โต๊ะน้ำชาในป่า จากนั้นจะมีผู้หญิงอีกคนเดินควงแขนเข้ามาพร้อมกับผู้ชาย และดึงผู้ชายนั่งลงที่เก้าอี้ โดยจะเห็นถึงสายตาและการกระทำของฝ่ายหญิงที่ดูมีลับลมคมนัย ดูมีตัณหาราคะบางอย่าง เพื่อให้คนดูรู้สึกสงสัยว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนี้คืออะไร และจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป ต่อมาจะเป็นภาพที่ผู้ชายโดนมัดแขวนไว้กับต้นไม้ แล้วผู้หญิงทั้งสองเริ่มลงมือตีอย่างสนุกสนาน เหมือนว่าผู้ชายพวกนี้เป็นของเล่น หรือเป็นที่ระบายอารมณ์ พอผู้ชายสลบไปท้องฟ้าจะเปลี่ยนเป็นป่าตอนกลางคืนที่มีโคมแดงแขวนอยู่ตามต้นไม้ประปรายเพื่อเข้าสู่ฉาก BDSM โดยจะเห็นผู้ชายถูกมัดไว้ที่โต๊ะ รวมถึงมีการนำ ball gag มาใส่ที่ปากผู้ชายเพื่อไม่ให้สามารถมีปากมีเสียงใดๆ

จากส่วนประกอบข้างต้นนี้ ผู้กำกับต้องการที่จะพูดถึงตัณหา ความต้องการ หรือสัญชาตญาณดิบที่อยู่ในตัวของผู้หญิงเหล่านั้น เนื่องจากในสังคมส่วนใหญ่ผู้หญิงมักเป็นฝ่ายถูกกระทำแต่ในภาพยนตร์เรื่องนี้จะสลับบทบาทกัน รวมถึงการพูดถึงเรื่อง sex ที่ไม่เปิดกว้างของสังคมเอเชีย ยกตัวอย่างเช่น ผู้ชายดูหนังโป๊พูดจาลามก เป็นเรื่องปกติ แต่เมื่อผู้หญิงพูดในเรื่องเดียวกัน สังคมส่วนใหญ่กลับมองว่าน่ารังเกียจ รวมถึงในส่วนของรสนิยมทางเพศแบบอื่นๆที่สังคมไม่ยอมรับ และจะสังเกตได้ว่า เหตุการณ์ทั้งหมดเกิดขึ้นในป่า เพราะป่าเป็นธรรมชาติเหมือนกับมนุษย์ที่ธรรมชาติสร้างขึ้นมา เราจับตัวละครทั้งหมดไปไว้ในป่าเพราะต้องการจะสื่อว่านี่คือสัญชาณดิบภายในของพวกเธอจริงๆที่ไม่ผ่านการตีกรอบและกฎเกณฑ์ของสังคม(ที่เปรียบกับตึก บ้าน หรือสิ่งทันสมัยต่างๆ) และนอกจากนี้ ยังมีการใช้ทฤษฎี Predicate Thinking ในตอนท้าย เพื่อให้คนดูเข้าใจถึงกิจกรรมทางเพศที่เกิดขึ้น

(3.) ส่วนที่ 2

ส่วนนี้จะต่อจากส่วนที่แล้ว นั่นคือ การที่ในความเป็นจริงแล้วนั้น มนุษย์ทุกคนล้วนมีสิ่งที่ตนเองต้องการ ซึ่งหมายความว่า ผู้หญิงก็มีสิ่งที่ตนเองต้องการ มีสัญชาตญาณดิบเหมือนกันมนุษย์ทุกคน แต่เมื่อสังคมกำหนดผู้หญิงว่าต้องทำอะไร เป็นอย่างไร มีกรอบมีกฎเกณฑ์มากำหนดเสมอ ทำให้ไม่สามารถแสดงความต้องการที่แท้จริงนั้นออกมาได้ เพียงเพราะสังคมไม่ยอมรับ เลยต้องเก็บสิ่งนี้ไว้ข้างในมาเสมอ ฉะนั้นจะเกี่ยวกับการเก็บกดความอึดอัดที่มีอยู่ภายในของผู้หญิง

ฉากนี้จะเห็นผู้หญิงเดินผ่านคุกใต้ดิน โดยมีมือยื่นออกมาจากลูกกรงที่อยู่รอบตัวของผู้หญิง พยายามที่จะตบตี ทำร้าย หรือแตะตัวเธอ สังเกตได้ว่าในสายตาเธอมีความลังเลเล็กน้อย แต่ก็รวบรวมความกล้าแล้วเดินหน้าต่อไปแบบนิ่งๆ ไม่แสดงอารมณ์ ความรู้สึกหรือท่าทีใดๆ แต่แววตาเธอนั้นกลับแสดงออกว่าเจ็บปวด หลังจากนั้นจะตัดภาพไปที่ผู้หญิงคนเดิมที่ถอดเสื้อผ้าออกนั่งหันหลังอยู่ในกรง ตามตัวมีรอยมือแปะอยู่ทั่วร่างกาย แสดงท่าทีที่เจ็บปวด เศร้า และเสียใจ

โดยเราเปรียบคุกเป็นกรอบกฎเกณฑ์ของสังคมที่จองจำผู้หญิงเอาไว้ มือที่ยื่นออกมาคือผู้คนในสังคมที่มีความคิดเห็นแตกต่าง แล้วตัดสินคนอื่นว่าความชอบหรือความต้องการที่แตกต่างจากตนเองเป็นเรื่องที่ผิด โดยเห็นได้จากมือที่มีท่าทีคุกคามผู้หญิงอย่างชัดเจน และการกระทำของผู้หญิงที่เดินผ่านนั้น ผู้กำกับต้องการให้แสดงออกว่าไม่ได้รู้สึกอะไรกับคำว่าคำติพวกนั้น เดินผ่านไปอย่างมั่นใจ ไม่สนใจ แต่จริงๆแล้วภายในใจมันเจ็บปวดเปรียบเสมือนใครหลายๆคนที่ เมื่อมีคนว่า ติเตรียน หรือมาตีกรอบ ภายนอกเราทำท่าทีว่าโอเค ไม่ได้สนใจ แต่ลึกๆแล้วเราเก็บทุกคำพูดของทุกคนไว้ เหมือนฉากที่เป็นรอยมืออยู่บนเรือนร่างของผู้หญิง เธอเก็บมันไว้ติดตัวของเธอ แต่เธอแค่ใส่เสื้อผ้าปิดบังเอาไว้ให้ดูว่าไม่เป็นไร และสุดท้ายกลายเป็นเธอที่เข้าไปอยู่ในกรงเสียเอง เหมือนกับการถูกจองจำ จำกัดขอบเขต เธอไม่สามารถทำสิ่งที่ตัวเองอยากทำ หรือออกไปจากที่นี่ได้

(4.) ส่วนที่ 3

ในส่วนนี้ต้องการสื่อให้เห็นถึงความบอบช้ำของผู้หญิง หลังจากที่ถูกกักขังและตีกรอบต่างๆมากมาย โดยฉากนี้จะเห็นผู้หญิงคนหนึ่งกำลังเดินมุ่งหน้าไปสถานที่แห่งหนึ่ง ในมือได้ถืออะไรบางอย่างไว้ ต่อมา ได้เข้าไปในตึกที่ดูเสื่อมโทรมผุพัง เดินผ่านกระจกเงาที่มีประโยคภาษาอังกฤษเขียนไว้ว่า “Why do humans make it so complicated?” เธอเดินต่อไปเรื่อยๆ ผ่านห้องน้ำเธอหยุดดูตัวเองในกระจก ท่าทางเหมือนกำลังตัดสินใจอะไรบางอย่างแล้วเดินต่อ เธอเดินเข้าไปในห้องๆหนึ่ง วางของลงบนเตียงเดินไปที่หน้าต่าง จะเห็นว่าหน้าต่างของเธอนั้นเป็นกรงเหมือนกับส่วนที่ 2 เธอมองออกไปนอกหน้าต่าง สักพักมีเสียงสุนัขเห่าดังขึ้นมา เธอหันไปมองก่อนจะยิ้มแล้วเดินไปนั่งบนเตียง บนเตียงมีสุนัขสีดำเพื่อนคนพิเศษของเธอวางอยู่ เธออุ้มและเล่นกับมันอย่างรักใคร่ ก่อนที่จะตัดสินใจเปิดถุงที่ซื้อมา นั่นคือ ถ่านและไม้ขีดไฟ เธอเทถ่านทั้งหมดลงบนภาชนะก่อนจะจุดไฟแล้วอยู่กับตัวเองเป็นครั้งสุดท้ายก่อนจะหมดลมหายใจ ตัดภาพไปเป็นห้องเดิมจากสภาพห้องที่ผุพังกลายเป็นห้องที่เต็มไปด้วยแสงเทียน ดอกไม้สวยงามเหมือนอยู่ในความฝัน เพื่อที่จะเปรียบว่าเธอมองการฆ่าตัวตายเป็นสิ่งสวยงาม เป็นสถานที่ที่เธอต้องการจะไป มากกว่าการมีชีวิตอยู่ในโลกที่โหดร้ายและทรมาน เหมือนตึกร้างที่ผุพัง

ในฉากนี้ มีการใช้เสียงประกอบเพื่อทำให้นึกถึงเรื่องราวในอดีตของเธอ เช่น เสียงเด็กๆหัวเราะ, เสียงออดเข้าเรียน, เสียงเครื่องบิน เหมือนตอนที่นั่งเครื่องบินไปเที่ยว, เสียงกล่องดนตรีที่บ้าน และเสียงอื่นๆ รวมถึงตอนที่กำลังตัดสินใจจะฆ่าตัวตาย ผู้กำกับได้ใส่เสียงเข็มนาฬิกาเดินร่วมกับภาพนาฬิกาทรายที่กำลังหมด เพื่อแสดงถึงเวลาชีวิตของเธอที่กำลังจะหมดลง

(5.) ถากถางสังคม

ในขณะที่โลกหมุนไปเรื่อยๆ เทคโนโลยีก้าวหน้า แต่มนุษย์ส่วนใหญ่ยังยึดถือขนบธรรมเนียมเดิมๆ กล่าวคือโลกก้าวหน้า แต่ความคิดมนุษย์ไม่ได้ก้าวหน้าตามไปด้วย ซึ่งในฉากนี้ ต้องการจะให้สังคมเห็นว่า ความคิดดั้งเดิมนั้นไม่สามารถใช้ไปตลอดชีวิตได้ ไม่ใช่แค่ไม่ควรใช้ในปัจจุบัน แต่แท้จริงแล้วสิ่งนี้ไม่ควรจะมีมาตั้งแต่แรก

นอกจากนี้ ต้องการจะบอกกับผู้ชมและสังคมว่า ผู้หญิงไม่ได้เหมือนกันทุกคน ผู้หญิงมีหลากหลายแบบ เพราะฉะนั้น การที่จะเอาตัวเองมาตัดสินผู้อื่นนั้นไม่ใช่เรื่องที่ถูกต้อง หรือแม้แต่การที่จะเอากฎเกณฑ์ที่ใช้กับคนหนึ่ง มาใช้กับอีกคนก็ไม่ได้เช่นเดียวกัน โดยในส่วนนี้จะประกอบไปด้วย

1. หนังสือสุภาษิตสอนหญิงที่มีหนอนไชอยู่ตามหนังสือ โดยเน้นที่คำว่า ประดิษฐ์ เพราะผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมได้ฉุกคิดว่า แท้จริงแล้ว สุภาษิตสอนหญิงนี้ก็เป็นสิ่งที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นมาเหมือนกัน และการมีหนอนไชหนังสือนั่นหมายความว่าสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่เน่าเฟะไปเสียแล้ว

2. รูปปั้นวีนัสร้องไห้ เปรียบเสมือนความในใจของวีนัส ที่ทุกคนยกย่องเขาว่าเป็นผู้หญิงสวย ทุกคนให้ค่าเขาแค่เป็นของสวยงามที่อยู่ในแกลอรี่

3. ผู้หญิง 7 คน ที่อยู่ถ่ามกลามสายน้ำที่เปรียบเสมือนสวนอีเดน ที่เป็นธรรมชาติที่พระเจ้าสร้างขึ้น โดยผู้หญิงทั้ง 7 คนนี้ ไม่มีใครเหมือนกันเลย มีทั้งผมยาว ผมสั้น ไม่มีผม สาวหวาน สาวห้าว สาวเท่ ผอม สูง มีน้ำมีนวล เพื่อสื่อว่าผู้หญิงไม่ได้เหมือนกันทุกคน แม้จะเป็นเพศเดียวกันก็ตาม

(6.) จบ

ในฉากนี้ จะเป็นส่วที่แยกออกมาจากฉากต่างๆก่อนหน้านี้ทั้งหมด ก่อนหน้านี้จะจบด้วยการบอกว่าผู้หญิงทุกคนแตกต่างกัน แต่ในฉากนี้จะพูดถึงว่า ก่อนที่จะเปิดใจรับผู้อื่น อยากให้ลองเปิดใจให้กับตัวเองก่อน มองดูว่าจริงๆแล้วตัวของเราเองนั้นต้องการอะไร ถ้าสิ่งที่ทำนั้นไม่เบียดเบียนผู้อื่น สิ่งนั้นก็ไม่ใช่สิ่งที่ผิด จงเป็นตัวของตัวเองและทำในสิ่งที่ตัวเองรักและต้องการอย่างแท้จริง

การคิดถึงสังคมรอบข้างมากกว่าตัวเอง แท้จริงแล้วเป็นสิ่งที่ดีงาม แต่บ่อยครั้งที่สิ่งนั้นก็มักจะทำร้ายตัวเราเอง โดยฉากนี้จะใช้ ‘Shibari’ เป็นตัวกลางในการเล่าเรื่อง เพราะชิบาริคือแรงบันดาลใจแรกที่ทำให้เกิดเรื่องราวเหล่านี้ขึ้นมา รวมถึงตัวผู้กำกับตัดสินใจที่จะเล่นเอง เพราะตัวผู้กำกับคิดว่าตัวเองรู้สึกถึงสิ่งนี้อย่างแท้จริง

ทำให้สามารถส่งสารที่ต้องการจะสื่อให้กับผู้ชมได้ดีกว่าคนอื่นอย่างแน่นอน และอีกสาเหตุคือ ผู้กำกับรู้สึกการที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ พูดว่าผู้ชมควรจะเปิดใจให้ตัวเอง ควรจะทำอย่างนั้นอย่างนี้ ดังนั้น จึงตัดสินใจมายืนข้างหน้าต่อหน้าผู้ชมทุกคน เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงสิ่งที่ผู้กำกับตั้งใจทำออกมาอย่างแท้จริง

นอกจากนี้ ชิบาริถือเป็นความชอบส่วนตัวของตัวผู้กำกับเอง ที่ยังไม่กล้าก้าวข้ามผ่าน จึงใช้โอกาสนี้ในที่จะก้าวข้ามผ่านกำแพงอีกขั้นนึงไปพร้อมกับผู้ชม เพื่อแสดงออกให้เห็นว่าเมื่อตัวเรทำได้แล้วนั้น ก็ไม่ยากเลยที่ทุกคนที่ชมอยู่จะทำได้เช่นเดียวกัน

(7.) เหตุการ์แทรก - เกี่ยวกับชีวิตประจำวันของผู้หญิงคนหนึ่ง

ฉากนี้เป็นฉากที่ผู้ชมจะเห็นชีวิตประจำวันของผู้หญิงคนหนึ่ง เริ่มตั้งแต่ตื่นนอน อาบน้ำ ทานอาหาร เป็นชีวิตประจำวันที่ธรรมดาทั่วไป แต่จะมีเงาติดตามตัวเธออยู่ตลอดเวลา เพื่อที่จะสื่อว่า สัญชาตญาณดิบมันติดตัวมนุษย์อยู่ตลอดเวลาและทุกที่ โดยแบ่งออกเป็นส่วนต่างๆ ดังนี้

1. ตื่นนอน

จะเป็นภาพที่ผู้หญิงตื่นนอนอยู่ในห้องนอน หัวเตียงมีดอกไม้สีขาวที่ดูดสีเป็นสีต่างๆ เพื่อสื่อว่า ผู้หญิงที่กำลังนอนในห้องนี้ก็ไม่ต่างจากดอกไม้ที่ดูดสี คือ เป็นผู้หญิงที่เปลี่ยนแปลงตัวเองไปตามกฎเกณฑ์ของสังคมจนไม่เหลือตัวตนที่แท้จริงของเธอ ในขณะเดียวๆบนที่นอนข้างๆก็มีเงาดำอยู่ด้วย

2. อาบน้ำ

ผู้หญิงคนนี้ลงไปอาบน้ำในอ่างที่เต็มไปด้วยบาร์บี้ โดยจะเห็นว่าหน้าตาของเธอเรียบนิ่ง ไร้ความรู้สึก เพราะตัวตนของเธอได้หายไป มีมือสีดำพยายามจะฉุดเธอให้ขึ้นมาจากอ่างน้ำที่เต็มไปด้วยบาร์บี้ แต่เธอขึ้นไม่ได้เพราะถูกตุ๊กตาบาร์บี้พวกนั้นกดทับเอาไว้

3. ทานอาหารเช้า

อาหารเช้าของผู้หญิงคนนี้คือเข็มหมุดใส่นม แทนซีเรียลที่หลายคนทานเป็นอาหารในตอนเช้า โดยต้องการสื่อว่า เธอต้องกลืนกินความเจ็บปวดลงไปในทุกๆวันที่ตื่นนอน และพอเป็นภาพกว้างจะเห็นว่าเงาดำตัวเดิมนั้นกำลังนั่งอยู่ตรงข้ามกับเธอ

4. เงาดำปิดปาก

ในฉากนี้จะมีเงาดำยืนอยู่ข้างหลังหญิงสาว ปิดปาก และล็อคตัวเอาไว้ในขณะเดียวกันนัยตาของเธอมีเงาดำตัวนั้นอยู่เหมือนกับเธอกำลังจ้องมองมันอยู่ เพื่อต้องการจะสื่อว่า แท้จริงแล้วผู้หญิงคนนี้รู้และเห็นทุกอย่าง รู้ว่ามีเงาดำ (สัญชาตญาณดิบ) อยู่กับเธอตลอดเวลา แต่ไม่สามารถแสดงออก(โดนล็อคตัว)หรือพูด(โดนปิดปาก) ออกมาได้

(8.) Art Performance

ในฉากนี้จะต่อกันกับ ผู้หญิงโดนสีราดลงมาบนตัว โดยต้องการบอกความรู้สึกให้ทุกคนรู้ผ่านเรือนร่างของเธอ เธอจึงพยายามเอาสีที่ติดตัวเธอออก โดยนำไปป้ายกับกำแพง ไปถูเพื่อให้สีเหล่านั้นหมดออกไปจากร่างกายเธอ แต่ยิ่งป้าย สีก็ยิ่งกระจายไปทั่วห้องและยิ่งเยอะขึ้น เปรียบเสมือนกับว่า ถ้าเราให้ค่าหรือสนใจกับกฎเกณฑ์ของสังคมมากเท่าไร สิ่งนั้นจะยิ่งขยายไปทั่วในจิตใจเรา เช่นในตอนท้าย ที่สีถูกละเลงจนเต็มห้อง จนในที่สุดผู้หญิงมีท่าทีเหนื่อยอ่อน กล่าวคือยิ่งเราให้ค่ากับสิ่งเหล่านี้มากเท่าไร คนที่เหนื่อยคือตัวเราเอง ถ้าเราทิ้งมันไว้ให้อยู่ที่พื้นแค่เท่านั้น แล้วเดินออกมาสีคงไม่กระจายไปทั่วห้องและคงไม่เหนื่อย

3.1.5 Plot

ในส่วนของโครงเรื่องนั้น จะเกี่ยวกับผู้หญิงทั้งหมด โดยมีอยู่ 5 ส่วนหลักๆด้วยกัน คือ

1. การเปิดเผยสิ่งที่อยู่ข้างในจิตใจของผู้หญิง
2. สัญชาตญาณดิบของผู้หญิงเหล่านั้น สิ่งที่ผู้เธอต้องการ
3. การที่พวกเธอต้องเก็บกดเพื่อซ่อนสิ่งที่ต้องการไว้ เพราะค่านิยมหรือกฎเกณฑ์ทางสังคม
4. ความแหลกสลายทางจิตใจของพวกเธอ
5. การบอกให้สังคมเห็นถึงความแตกต่าง เพื่อนำไปสู่การยอมรับและเปิดใจ

โดยเมื่อดูแต่ละข้อไล่เรียงกัน และดูภาพรวมของทั้งเรื่องแล้ว จะได้เรื่องราวว่า เรากำลังนำพาผู้ชมเข้าไปค้นหาตัวตนของผู้หญิง ความต้องการของพวกเธอ เธอต้องการทำในสิ่งที่ตัวเองอยากจะทำ เธอรู้สึกถึงความไม่เท่าเทียม ที่ผู้ชายกลับทำอะไรหลายๆอย่างได้ในขณะที่ผู้หญิงมีข้อจำกัดมากกว่าในหลายๆเรื่อง แต่สุดท้ายแล้ว มันก็เป็นแค่เพียงความคิด เพราะเธอไม่สามารถทำสิ่งที่ต้องการได้ เธอต้องเก็บกดอดกลั้นมันเอาไว้ ท่ามกลางค่านิยมของสังคม กฎเกณฑ์ หรือคำบอกเล่าต่างๆว่าผู้หญิงควรทำตัวอย่างไร

สุดท้ายสิ่งที่ตีกรอบเธอหรือสิ่งที่สังคมกำหนดขึ้นมา มันทำร้ายจิตใจให้บอบช้ำเหลือเกิน เธอจึงตัดสินใจที่จะออกไปจากที่ตรงนี้เพื่อที่จะพบอิสระ เพราะสุดท้ายแล้วมนุษย์ทุกคนล้วนแตกต่างกัน มีผู้หญิงหลายคนบอบช้ำจากการตีกรอบของสังคม แต่ก่อนที่เราจะเปิดใจยอมรับผู้อื่น เราควรที่จะยอมรับตัวเองก่อน ในเมื่อสิ่งที่เราทำและความชอบ ความต้องการของเราไม่ได้เบียดเบียนใคร เราสามารถที่จะทำได้ จงเป็นตัวเอง ให้โอกาสตัวเอง แล้วสุดท้ายความเป็นตัวของเราจะนำพาไปสู่การเรียนรู้ ที่จะให้โอกาสและยอมรับผู้อื่น และตัวเราเองก็จะมีความสุข

3.1.6 Script

(1)'เปิดเผยความต้องการภายในของผญ'

SCENE 1 : ผ้าพับไว้

Cast - แพรพลอย

Location - บ้านนัดดา

INT. / DAY

มีผ้าพับไว้อยู่บนตู้ ข้างๆมีหนังสือเรียง(แนวตั้ง)อยู่ประมาณ3-4เล่ม (จะเห็นสันหนังสือ มีสุภาษิตสอนหญิง, หนังสือภาษาอังกฤษที่เขียนเกี่ยวกับ How to be a good women และหนังสือภาษาญี่ปุ่นเกี่ยวกับผู้หญิง) เห็นเสี้ยวของรูปภาพดอกไม้บนกำแพง (เป็นสัญลักษณ์ของผู้หญิง) มีผู้หญิงเข้าเฟรมมาหยุดอยู่หน้าตู้ (หันข้าง) หยิบผ้าคลี่ออกมา แล้วเดินออกจากเฟรมไป

SCENE 2 : ราดสี

Cast - มาโด

Location - บ้านนัดดา

INT. / DAY

ผู้หญิงนั่งพับเพียบ มีสีราดลงมา (ตอนตัดจะเอามา reverse ให้สีมันย้อนกลับ)

(2)'ID ความรุนแรง'

SCENE 3 : ป่า

Cast - เมย์เมย์ ริสะ แพน

Location - ป่าข้างถนน อ่างเก็บน้ำบางพระ จ.ชลบุรี

EXT. / DAY

ภาพกว้างเห็นโต๊ะยาว บนโต๊ะมีอาหารและขนมต่างๆ รวมถึงมีถาดนึงที่ข้างในถาดมีผักผลไม้หลากหลายขนาดวางตั้งอยู่ โดยมีผู้หญิงนั่งทานอาหารอยู่ ในขณะที่กำลังทานอาหารอยู่นั้น จะเห็นผู้หญิงอีกคนเดินควงแขนผู้ชายเข้ามา ทั้งสองเดินมาหยุดอยู่ที่โต๊ะ ผู้หญิง1พาผู้ชายไปนั่งที่หัวโต๊ะ (ผู้หญิงยืนอยู่ข้างหลังลูบจากแผงอกขึ้นมากดที่ไหล่ให้ผู้ชายนั่งลง) ปาร์ตี้ดำเนินต่อไปอย่างสนุกสนาน จะเห็นว่าผู้ชายนั่งนิ่ง มีผู้หญิงสลับกันป้อนอาหาร คอยเอาอกเอาใจ บางคนเดินมานั่งตักแล้วป้อนอาหาร (Ins. MS ผู้หญิงคนนึงสายตามองผู้ชายแบบยั่วยวน พร้อมกับลูบไล้ไปที่แท่งผักผลไม้ที่อยู่ตรงหน้า / Ins. มือที่ลูบไล้) จะเห็นสีหน้าผู้ชายที่รู้สึกว่าพราวในระดับหนึ่งที่มีผู้หญิงคอยเอาอกเอาใจ

tilt up ขึ้นจากพื้นขึ้นมาเรื่อยๆจะเห็นว่าผู้ชายถูกมัด ห้อยอยู่บนต้นไม้และหมดสติอยู่ เห็นผู้หญิงนั่งกินอาหารกับผู้ชายในตอนแรกถือไม้อยู่ในมือ ยืนข้างหน้าผู้ชายที่หมดสติ และเริ่มลงมือตีผู้ชาย (Ins. ตัวหุ่นที่ถูกตี, สีหน้าอารมณ์ของคนดีและเพื่อนๆที่ส่งเสียงเชียร์) เห็นที่พื้นมีลูกปัดตกลงมา ตัดภาพมาที่หน้าผู้ชายมีลูกปัดไหลออกมาจากปาก แล้วผู้ชายก็ตกลงมา(หายออกจากเฟรม) ค้างเฟรมไว้ในขณะเดียวกันจะได้ยินเสียงแกร๊ก เสียงกระทบกันของโซ่และเสียงลากโซ่ไปตามพื้น

EXT. / NIGHT

เห็นผู้ชายนอนถอดเสื้อกึ่งหลับกึ่งตื่นอยู่บนโต๊ะ ตามต้นไม้มีโคมสีแดงแขวนอยู่ประปราย เห็นขาผู้หญิงที่กระโปรงรูดลงมา ผู้หญิงคนนึงเดินไปหยุดอยู่ข้างโต๊ะที่ผู้ชายนอนอยู่ ก้มลงไปใกล้ลูบหัวผู้ชายพร้อมเลียที่แก้ม เห็นมือลูบไล้ตามตัวผู้ชายแล้วเลื่อนขึ้นมาที่แผงอกถึงไหล่กำไหล่ผู้ชายแล้วกระชากขึ้นมานั่ง ผู้หญิงคนเดิมขึ้นคร่อม ผู้ชายสะลึม

สะลือจะตื่น ผู้หญิงจับหัวผู้ชายให้แหงนหน้าขึ้น ผู้หญิงอีกคนเดินเข้ามาข้างหลังพร้อม Ball Gag เอามาคาดปากผู้ชาย ผู้ชายนั่งอยู่นิ่งๆ (Ins. สีหน้าผู้หญิงทั้งสองคน แล้วก็ผช / POV. ผู้หญิงที่คร่อมผชอยู่ แล้วดึงมือผชมาข้างหน้า / Ins. มือผญจับมือผชแล้วกดนิ้วผชให้จิ้มลงไปตรงกลางส้มโอ หรือ grape fruit แล้วก็ประสานมือ)

SCENE 4 : Performance

Cast - มาโด

Location - บ้านนัดดา

INT. / DAY

ผู้หญิงที่ถูกราดสี เล่นสีไปตามอารมณ์ความรู้สึกที่ได้ยินเสียงเพลง

(3)'เก็บกด'

SCENE 5 : คนตะเกียดตะกายออกจากผ้าขาว

Cast - มือคนในกลุ่ม

Location - บ้านนัดดา

INT. / DAY

เป็นผ้าสีขาวมีไฟยิงมาจากข้างหลัง เห็นเงามือกำลังจะเกียดตะกายจะออกมาหลายๆมือ

SCENE 6 : โถงทางเดิน

Cast - เมย์เมย์ , Extra มือ

Location - Camelots Studio

INT. / DAY

ผู้หญิงกำลังเดินเหมือนจะไปไหนซักที่แต่ต้องเดินผ่านโถงทางเดินนี้ ในขณะที่กำลังเดิน มีมือมากมายตะกายออกมาจากกรง มีหัวเราะ บ้างก็ซุบซิบนินทาแต่ผู้หญิงคนนี้กลับไม่ให้ความสนใจกับคนพวกนั้น ไม่แสดงท่าทีต่อต้านหรือเจ็บปวด มีจุดมุ่งหมายเดียวคือการเดินผ่านที่นี่ให้จบๆไป ด้วยสายตาที่เจ็บปวดและทรมาน ภาพค่อยๆดำมืดลง แสงค่อยๆสว่างขึ้นอีกครั้งจะเห็นผู้หญิงนั่งเปลือยกาย กอดเข่าด้วยสีหน้าเจ็บปวด ตามตัวมีรอยมือสีดำอยู่ประปราย

(4)'แหลกสลาย'

SCENE 7 : ตาย

Cast - ริสะ

Location - Rebuild Studio

EXT. / NIGHT

ผู้หญิงกำลังเดินกลับบ้านตอนกลางคืน เห็นเท้ากำลังเดิน มีเสียงถุงก๊อบแก๊บ และเห็นว่าในมือของหญิงสาวถือถุงอะไรบางอย่างอยู่ หญิงสาวเดินขึ้นตึกเพื่อขึ้นไปบนห้องผ่านทางเดินร้างๆ

INT. / NIGHT

เมื่อเธอเปิดประตูห้องก็ตรงไปที่หน้าต่าง มองออกไปเรื่อยเปื่อย มีสายลมปะทะเข้ามาที่หน้า มองออกไปอย่างไร้จุดหมาย มองออกไปสักพักได้ยินเสียงสุนัขสีดำเธอเลี้ยงไว้ เธอวางถุงลงบนเตียงและนั่งเล่นกับหมาของเธอ ยิ้มและมีความสุข เธอลูบหัวน้องหมาเป็นครั้งสุดท้าย ก่อนหยิบถุงเทถ่านสีดำออกมา และจุดไฟที่ถ่าน หลับตาลงสีหน้านิ่งเฉย แววตาว่างเปล่า ไม่มีความทรมานให้เห็น อยู่กับตัวเองในวินาทีสุดท้ายของชีวิต (ตัดภาพไปที่ค้านทุบหมา) ตัดภาพมาเป็นห้องเดิม แต่ผู้หญิงหมดสติไปแล้ว มีดอกไม้วางเต็มห้องล้อมรอบตัวผู้หญิง เหมือนเป็นโลกที่สวยงามของเขาในกองดอกไม้มีนาฬิกาทรายวางอยู่บ้าง (Inst นาฬิกาทรายที่ทรายกำลังจะหมดลง)

SCENE 8 : หัวใจ

Cast - แพรพลอย

Location - Camelots Studio

INT. / DAY

เห็นผู้หญิงถือหัวใจที่ดูบอบช้ำ ยื่นออกมาให้กล้องดู ตามเสื้อผ้าเปื้อนเลือดรวมถึงหัวใจและมือ

SCENE 9 : รูปปั้นหมาดำ

Location - Rebuild Studio

INT. / NIGHT

เห็นรูปปั้นหมาสีดำตั้งอยู่กลางเฟรมแล้ว มีค้อนทุบจนแตก

(5)'ยอมรับ / เปิดใจ'

SCENE 10 : ลำธาร

Cast - เมย์เมย์ ริสะ และ Extra 5 คน

Location - ลำธาร น้ำตกวังตะไคร้ จ.นครนายก

EXT. / DAY

ผู้หญิงหลากหลายคาแรคเตอร์ ผมสั้น ผมยาว ทอม สีผิว รูปร่าง ยืนอยู่ในลำธาร

SCENE 11 : Shibari

Cast - นัดดา

Location - หอประชุมใหญ่มศว

INT. / DAY

ห้องสีดำ มีไฟ Stage ส่องลงมา เห็นตั้งแต่ต้นจนจบการมัด มี voice over

SCENE 12 : หนอน

Location - ลานจอดรถ โรงเรียนมศว ประสานมิตร

EXT. / DAY

CU หนังสือที่วางกองอยู่ที่พื้น(หนังสือเล่มเดียวกับผ้าที่พับไว้ตอนแรก) ลักษณะเก่าๆ ผุพัง ฝุ่นๆ สกปรก มีหนอนไช

‘ฟุตแทรก’

SCENE 13 : Venus

Location - Studio Cosci 7fl.

INT. / DAY

Distancing Effect zoom in เข้าหน้า Venus ที่กำลังร้องไห้เป็นเลือด

SCENE 14 : กิจวัตร

Cast - ฟู + Extra เงา

Location - บ้านป้า

INT. / DAY

หัวเตียงมีแจกันดอกไม้วางอยู่เป็น foreground ข้างในนั้นมีน้ำสีๆและดอกไม้สีขาวที่ดูดสีขึ้นมาจนไม่หลงเหลือตัวตนของมันเลย เห็นผู้หญิงลืมตาขึ้น(+เห็นเงาที่นอนอยู่ข้างหลังรางๆ) ลุกจากเตียงพร้อมกันกับเงา ภาพกว้างจะเห็นว่าเงาดำนั่งอยู่เฉยๆแต่ผญเดินออกไปจากเฟรม

ผู้หญิงก้าวขาลงในอ่างอาบน้ำที่มีน้ำอยู่เต็ม รับหน้าในอ่างที่มีบาร์บี้อยู่ล้อมรอบ เห็นมือของเงาสีดำที่พยายามจะดึงไหล่ผู้หญิงขึ้นจากน้ำ แต่กลับดึงไม่ขึ้นเพราะถูกบาร์บี้พวกนั้นเหนี่ยวรั้งกักขังเอาไว้

บนโต๊ะกินข้าว กำลังกินข้าวเช้าอยู่ โดยมีเงานั่งอยู่ตรงข้ามจ้องหน้าเธอ CU ชามอาหารนั้น ที่มีลักษณะเหมือน ซีเรียล แต่ว่ามันกลับไม่ใช่ มันเป็นเข็มหมุดที่อยู่ในนม เห็นผญตักเข็มหมุดอันนั้นมา แล้วเอาใส่ปาก

ผู้หญิงโดนเงาล้อคตัวจากข้างหลัง ดนมือข้างนึงปิดปาก ส่วนอีกข้างล้อคตัวเอาไว้ แต่จะเห็นว่านัยน์ตาของเธอมีเงาตัวนั้นสะท้อนอยู่ ในตอนนั้นเธอไม่สามารถพูดหรือแสดงท่าทางออกมาได้เลย ทำได้แค่มองดูและรู้สึกไปกับมัน (เหมือนการมีอยู่ของสัญชาตญาณดิบที่เรารู้ทุกอย่าง แต่ไม่สามรถพูดหรือแสดงออกมาได้เลย)

3.1.7 Character Analysis

3.1.7.1 การวิเคราะห์ตัวละคร ฉาก BDSM หญิงสาวคนที่ 1



ภาพประกอบ 15 : การวิเคราะห์ตัวละคร ฉาก BDSM ผู้หญิงคนที่ 1

ที่มา : Instagram @natatiya

1.) ด้านกายภาพ

(1.) อายุ 23 - 28 ปี

(2.) เพศหญิง

(3.) รูปร่าง สมส่วน

(4.) ผิวขาว-ขาวเหลือง

(5.) บุคลิกภายนอก ดูเป็นผู้หญิงเรียบร้อย นิ่งๆ

(6.) แววตามีความเฉยชา ไม่มีพลัง

2.) ด้านสังคม

(1.) ครอบครัวชนชั้นกลาง

(2.) สัญชาติไทย

3.) ด้านจิตวิทยา

(1.) มองโลกแบบกลางๆ

(2.) อารมณ์หนักแน่น ไม่อ่อนไหวง่าย

(3.) ไม่ชอบแสดงความรู้สึกออกมาทางกายภาพ

(4.) มีรสนิยมทางเพศ ชอบความรุนแรง

3.1.7.2 การวิเคราะห์ตัวละคร ฉาก BDSM หญิงสาวคนที่ 2



ภาพประกอบ 16 : การวิเคราะห์ตัวละคร ฉาก BDSM หญิงสาวคนที่ 2
ที่มา : Instagram @sailorcartoon

1.) ด้านกายภาพ

(1.) อายุ 23 - 28 ปี

(2.) เพศหญิง

(3.) รูปร่าง สมส่วน

(4.) ผิวขาวเหลือง-น้ำผึ้ง

(5.) บุคลิกภายนอก ดูเป็นผู้หญิงแรงๆ เฉี่ยวๆ มีความเย่อหยิ่ง

(6.) แววตามีความเฉยชา ไม่อ่อนโยน

2.) ด้านสังคม

(1.) ครอบครัวชนชั้นกลาง

(2.) อาศัยอยู่คอนโด

(3.) อยู่ตัวคนเดียว

(4.) สัญชาติไทย

3.) ด้านจิตวิทยา

(1.) ค่อนข้างหมกมุ่นทางเพศ

(2.) ยอมรับในสิ่งที่ตัวเองชอบ

(3.) มีรสนิยมทางเพศ ชอบความรุนแรง

3.1.7.3 การวิเคราะห์ตัวละคร ฉาก BDSM ชายหนุ่ม



ภาพประกอบ 17 : การวิเคราะห์ตัวละคร ฉาก BDSM ชายหนุ่ม
ที่มา : www.pinterest.com

1.) ด้านกายภาพ

(1.) อายุ 26 - 32 ปี

(2.) เพศชาย

(3.) รูปร่างสูง สมส่วน มีสัดส่วนที่ชัดเจน

(4.) ผิวขาวเหลือง-น้ำผึ้ง

(5.) โครงหน้าชัด

(6.) หน้าตามีเอกลักษณ์ที่จดจำได้

2.) ด้านสังคม

(1.) ต่างชาติ ไม่ระบุสัญชาติใดเป็นพิเศษ

(2.) มีฐานะดี

3.) ด้านจิตวิทยา

(1.) หลงตัวเอง

(2.) รสนิยมทางเพศชอบความรุนแรงและการถูกทรมาน

3.1.7.4 การวิเคราะห์ตัวละคร ฉาก โถงทางเดิน



ภาพประกอบ 18 : การวิเคราะห์ตัวละคร ฉาก โถงทางเดิน

ที่มา : Instagram @ms.shangrila @kittychicha

1.) ด้านกายภาพ

(1.) อายุ 23 - 28 ปี

(2.) เพศหญิง

(3.) รูปร่างสมส่วน

(4.) ผิวขาว - ขาวเหลือง

(5.) ดวงตาเฉี่ยว ดุดัน

(6.) หน้าตามีเอกลักษณ์ที่จดจำได้

2.) ด้านสังคม

(1.) ฐานะครอบครัวปานกลาง

(2.) จบมัธยมศึกษาตอนปลายจากโรงเรียนสหศึกษา

(3.) เข้ากับเพื่อนและคนรอบข้างไม่ค่อยได้ เพราะบุคลิกภายนอกที่ดูแรง

3.) ด้านจิตวิทยา

(1.) ปกติจะดูเป็นคนนิ่งๆ มีความเย่อหยิ่ง ไม่ค่อยร่าเริงสดใส

(2.) ชอบเก็บเรื่องทุกอย่างมาไว้ในใจ

(3.) เป็นคนชอบคิดมาก

(4.) อารมณ์อ่อนไหวต่อสิ่งรอบข้างง่าย

(5.) ไม่ชอบแสดงความรู้สึกออกมาทางกายภาพ

(6.) คิดว่าคนรอบข้างไม่สามารถไว้เชื่อใจได้

(7.) ชอบความเป็นส่วนตัว

(8.) มองโลกค่อนข้างลบ

3.1.7.5 การวิเคราะห์ตัวละคร ฉาก ฆ่าตัวตาย



ภาพประกอบ 19 : การวิเคราะห์ตัวละคร ฉาก ฆ่าตัวตาย
ที่มา : Instagram @pinup.gallery.bkk

1.) ด้านกายภาพ

(1.) อายุ 23 - 28 ปี

(2.) เพศหญิง

(3.) รูปร่างสมส่วน

(4.) ผิวขาวเหลือง

(5.) ดวงตาเฉี่ยวแต่ไร้แววตา

(6.) หน้าตามีเอกลักษณ์ แต่ไม่มีเสน่ห์

2.) ด้านสังคม

(1.) ฐานะครอบครัวค่อนข้างไม่ดี

(2.) อยู่ตัวคนเดียว

(3.) ค่อนข้างไร้ตัวตนในสังคม

3.) ด้านจิตวิทยา

(1.) ชอบเก็บตัว

(2.) ชอบเก็บเรื่องทุกอย่างมาไว้ในใจ

(3.) เป็นคนชอบคิดมาก

(4.) อารมณ์อ่อนไหวต่อสิ่งรอบข้างง่าย

(5.) ไม่ชอบแสดงความรู้สึกออกมาทางกายภาพ

(6.) คิดว่าคนรอบข้างไม่สามารถไว้เชื่อใจได้

(7.) มองโลกแง่ลบ

3.1.7.6 การวิเคราะห์ตัวละคร ฉาก ชีวิตประจำวัน



ภาพประกอบ 20 : การวิเคราะห์ตัวละคร ฉาก ชีวิตประจำวัน

ที่มา : Instagram @marinaemmb

1.) ด้านกายภาพ

(1.) อายุ 23 - 28 ปี

(2.) เพศหญิง

(3.) ผิวขาวเหลือง

(4.) โครงหน้าชัด มีเอกลักษณ์

(5.) ผมดำ - น้ำตาล

2.) ด้านสังคม

(1.) ฐานะครอบครัวค่อนข้างดี

(2.) อยู่ตัวคนเดียว

3.) ด้านจิตวิทยา

(1.) ชอบเก็บตัว

(2.) กดดันในการใช้ชีวิต

(3.) เหม่อลอยและไม่เป็นตัวของตัวเองบ่อยๆ

(4.) เก็บกดจากสิ่งรอบข้างที่คอยกดดัน

3.1.7.7 การวิเคราะห์ตัวละคร ฉาก ลำธาร



ภาพประกอบ 21 : การวิเคราะห์ตัวละคร ฉาก ลำธาร
ที่มา : www.pinterest.com

1.) ด้านกายภาพ

(1.) อายุ 23 - 28 ปี

(2.) มีเพศสภาพผู้หญิง

(3.) รูปร่างหลากหลาย เช่น อ้วน, ผอม, สูง, เตี้ย

(4.) สีผิวหลากหลาย เช่น ผิวขาว, ผิวสีน้ำผึ้ง, ผิวสีเข้ม

(5.) ผมยาว, ผมสั้น, ผมตรง, ผมหยักโศก

2.) ด้านจิตวิทยา

(1.) มั่นใจ กล้าแสดงออก

(2.) มองโลกในแง่บวก

3.1.7.8 การวิเคราะห์ตัวละคร ฉาก ศิลปะการมัดเชือกแบบชิบาริ



ภาพประกอบ 21 : การวิเคราะห์ตัวละคร ฉาก ศิลปะการมัดเชือกแบบชิบาริ
ที่มา : Instagram @p.r.i.m.

1.) ด้านกายภาพ

(1.) อายุ 23 - 28 ปี

(2.) เพศหญิง

(3.) รูปร่างสมส่วน

2.) ด้านจิตวิทยา

(1.) มั่นใจ กล้าแสดงออก

(2.) เข้าใจศิลปะ และความเป็นไปในธรรมชาติของมนุษย์

3.1.8 กระบวนการสร้างสรรค์ของผู้คัดเลือกนักแสดงและผู้ฝึกสอนการแสดง

3.1.8.1 รูปแบบที่นำมาใช้ในการแสดงภาพยนตร์ คือการแสดงในรูปแบบ Realistic

การแสดงแนวสัจจนิยม(realism) ที่นำมาสะท้อนสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคม ผู้หญิงที่โดนกระทำและรับแรงกดดันต่างๆเป็นการทดลองและจำลองความรู้สึกต่อสิ่งที่เกิดขึ้นกับผู้หญิงในสังคมจริงๆ ซึ่งการแสดงตามธรรมชาติหรือการแสดงที่สมจริงสามารถทำให้นักแสดงมีส่วนร่วมในบทบาททางอารมณ์และจิตใจเพื่อสร้างผลงานสมจริงที่สะท้อนมาจากมุมมองหรือประสบการณ์ชีวิตบางส่วนในตัวนักแสดงเองด้วย

3.1.8.2 แผนการทำงานกับนักแสดง

สำหรับฉาก BDSM, ทางเดินผ่านลูกกรง, ฆ่าตัวตาย ที่มีรายละเอียดและเนื้อหาที่ต้องถ่ายทอดออกมาเยอะกว่าฉากอื่นๆนั้น นักแสดงจึงจำเป็นต้องมีการ Workshop และละลายพฤติกรรมกับทีมงานก่อนเพื่อความราบรื่นในการถ่ายทำจริง โดยมีขั้นลำดับดังนี้

1. ทำความรู้จัก เปิดมุมมองต่างๆกับนักแสดง สอบถามทัศนคติและมุมมองต่อสิ่งต่างๆในสังคมของนักแสดง และเน้นการละลายพฤติกรรมเพื่อสร้างความคุ้นเคยระหว่างนักแสดงและทีมงานเป็นพิเศษเพื่อลดความเขินอายและเปิดใจกับการแสดงบทบาทในภาพยนตร์ของเรามากขึ้น หาจุดเด่นและจุดด้อยของนักแสดง เก็บข้อมูลเพื่อปรับให้เข้าถึงบทบาทและมุมมองของหนังหรือตัวละครมากขึ้นโดยมีกิจกรรมละลายพฤติกรรมเพื่อให้คุ้นเคยและกิจกรรมเพิ่มสมาธิเตรียมความพร้อมในระหว่างการถ่ายทำดังนี้

1.1 กิจกรรม “แนะนำตัวและเล่าเรื่อง” โดยกิจกรรมนี้จะเป็นการทำความรู้จักกันของนักแสดงและทีมงานหลักโดยทุกคนจะต้องแนะนำตัวเอง และสุ่มเรียกถามในหัวข้อที่อยากรู้ของคนต่อไป ไม่เรียงลำดับคน โดยไล่ลำดับหัวข้อจากง่ายที่สุดไปยากที่สุด เช่น รสนิยมทั่วไป ไปจนถึงรสนิยมทางเพศ

1.2 กิจกรรม “เดินอารมณ์ศูนย์” กิจกรรมนี้จะให้นักแสดงเดินไปรอบๆห้องด้วยอารมณ์ที่เป็นศูนย์หรือไร้อารมณ์ โดยผู้ฝึกสอนจะเป็นผู้สั่งคำสั่งต่างๆ ยกตัวอย่างเช่น การมองหาจุดโฟกัสและเดินไปยังจุดโฟกัสนั้น เมื่อ ถึงก็เปลี่ยนจุดโฟกัสและเดินไปยังจุดโฟกัสต่อไป, การเพิ่มลดระดับความเร็วในการเดิน โดยเป้า

หมายของกิจกรรมนี้หลักๆ คือ การฝึกสมาธิ และการเปิดสัมผัสการรับรู้ (Awareness) ไม่ใช่แค่เพียงมีสมาธิในการเดิน แต่จะต้องรับรู้ในการฟังและรับรู้ถึงสิ่งแวดล้อมและสถานการณ์ที่เกิดขึ้นโดยรอบด้วย

1.3 กิจกรรม “4 walls of emotion” กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่ทำเพื่อปลดปล่อยอารมณ์ของนักแสดง ทำให้นักแสดงเข้าสู่อารมณ์ต่างๆอย่างที่สุดและสามารถนำอารมณ์ต่างๆไปใช้ในการแสดง ได้ โดยจะกำหนดอารมณ์ให้กำแพง 4 ด้าน ได้แก่ มีความสุข, เสียใจ, โกรธ และกลัว

โดยจะให้นักแสดงยืนหลับตาหันหน้าเข้ากำแพง อารมณ์และแสดงอารมณ์ออกมาตามกำแพงอารมณ์ที่กำหนดให้ และทำเช่นนี้วนไปจนครบ 4 กำแพงอารมณ์

1.4 กิจกรรม “สงบนิ่งเพื่อผ่อนคลาย” กิจกรรมนี้จะให้นักแสดงนอนหลับตาทำสมาธิ กำหนดลมหายใจ โดยระหว่างกิจกรรมจะเปิดเสียงธรรมชาติและเสียงน้ำคลอไปด้วย ให้นักแสดงปล่อยตัวปล่อยอารมณ์ไปกับเสียงที่ได้ยิน ละลายความเหนื่อยล้าไปกับเสียงธรรมชาติ เสียงสายน้ำที่ได้ยิน เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักแสดงผ่อนคลายมากขึ้นจากการ workshop

2. ตารางการ Workshop

ครั้งที่ 1 วันที่ 16 มกราคม พ.ศ.2562 (หลังจากFittingเสื้อผ้า)

เวลา	กิจกรรม	นักแสดง
13:00 - 18:00 น.	1. แนะนำตัวและเล่าเรื่อง	ฉากฆ่าตัวตาย ฉากโถงทางเดิน
	2. เดินอารมณ์ศูนย์	
	3. 4 walls of emotion	
	4. สงบนิ่งเพื่อผ่อนคลาย	

ตาราง 1 : ตารางการ Workshop ครั้งที่1

ที่มา : คณะผู้วิจัย

ครั้งที่ 2 วันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2562

เวลา	กิจกรรม	นักแสดง
13:00 - 17:00 น.	1. เดินอารมณ์ศูนย์	ฉากBDSM
	2. 4 walls of emotion	
	3. สงบนิ่งเพื่อผ่อนคลาย	
	4. ซ้อมมุมกล้อง และคิวการแสดง	

ตาราง 2 : ตารางการ Workshop ครั้งที่2

ที่มา : คณะผู้วิจัย

3. สำหรับฉากศิลปะการมัดเชือกแบบชิบาริ มีการจัดเวิร์คชอปแยกกับนักแสดงคนอื่นๆ และได้เชิญศิลปินที่มีความรู้ทางด้านการมัดเชือกแบบชิบาริพิเศษมาช่วยมัด โดยมีกระบวนการ ดังนี้

ครั้งที่ 1 วันที่ 19 ธันวาคม พ.ศ.2562

เวลา	กิจกรรม	นักแสดง
15:00 - 19:00 น.	1. พูดคุยกระบวนการการถ่ายทำและท่าทางในการมัดชิบาริ	ฉากชิบาริ
	2. ลองมัดท่าพื้นฐาน เพื่อวัดสรีระของผู้ถูกมัด	

ตาราง 3 : ตารางการ Workshop Shibari ครั้งที่1

ที่มา : คณะผู้วิจัย

ครั้งที่ 2 วันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2562

เวลา	กิจกรรม	นักแสดง
15:00 - 19:00 น.	1. ลองมัดชิบาริในท่าพื้นฐานอีกครั้งเพื่อปรับสรีระของผู้ถูกมัด	ฉากชิบาริ
	2. ทดลองมัดในท่าทางที่ยากขึ้นเพื่อดูความเหมาะสมในการนำมาใช้ในภาพยนตร์	

ตาราง 4 : ตารางการ Workshop Shibari ครั้งที่2

ที่มา : คณะผู้วิจัย

3.1.8.3 การเข้าสู่ตัวละคร

เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่มีบทละครที่เป็น Dialog จึงทำให้การทำงานมีความง่ายมากขึ้น และไม่มีปัญหาติดขัดในเรื่องการจดจำบทของนักแสดง ทางทีมงานจึงใช้วิธีการในการบรีฟนักแสดงเพื่อให้เข้าสู่บทบาท ดังนี้

1. ทำความเข้าใจ : ให้นักแสดงเข้าใจถึงสถานการณ์ที่ตัวละครต้องเจอ ตีความคีย์เวิร์ดของซีนและถ่ายทอดออกมาให้ไปในทิศทางที่ต้องการมากที่สุด

2. การแสดงออก : เมื่อนักแสดงทำความเข้าใจถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นแล้ว จึงนำนักแสดงไปเข้าคู่กับตัวละครอื่นๆ เพื่อฝึกการปฏิสัมพันธ์ การรับส่งอารมณ์ทางสายตา และ ภาษากายที่ต้องสื่อสารกันระหว่างตัวละคร ให้เกิดความกล้าที่จะแสดงออกมากขึ้น

3. ทำสมาธิ : สิ่งสำคัญที่ควรมีอย่างยิ่งเมื่อถึงการถ่ายทำจริงคือนักแสดงต้องรวบรวมสติและตั้งสมาธิก่อนทำการแสดงทุกครั้ง เพื่อให้เกิดความผิดพลาดน้อยที่สุด เพราะบางฉากอาจจำกัดจำนวนการถ่ายได้ไม่เกิน2หรือ3ครั้งเท่านั้น หรือบางฉากสามารถถ่ายทำได้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น สมาธิถือเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดเพื่อไม่ให้หลุดจากตัวละครกลางคัน

3.1.8.4 การซ้อมการแสดง

3.1.8.4.1 จำลองสถานการณ์และลองให้นักแสดง Improvise ในบทบาทของตนเองกับนักแสดงคนอื่น เพื่อปรับสมดุลการแสดงให้เข้ากันมากขึ้น และเรียนรู้มุมการแสดงต่างๆ เพื่อจัดวางคิวมุมกล้องก่อนถ่ายทำจริง

3.1.8.4.2 ในฉากนักเต้นบัลเลต์ จะเป็นการบรีฟถึงสถานการณ์ และความต้องการของผู้กำกับถึงท่าทางการเคลื่อนไหวว่าต้องการให้ไปในทิศทางใดและมีลักษณะแบบใด เพราะสิ่งที่เราต้องการจริงๆในฉากนี้คืออารมณ์ และการ Improvise จากความรู้สึกจริงๆของผู้แสดง

3.1.8.5 การพัฒนาของนักแสดง

ครั้ง	นักแสดง	พัฒนาการ/ปัญหาที่พบ	แนวทางแก้ไข
1	1. ฉากฆ่าตัวตาย	นักแสดงไม่ค่อยมีปัญหาใดๆในทักษะการแสดงและเข้ากันได้ง่ายกับทีมงาน แต่กิจกรรม4 walls of emotion ยังปลดปล่อยไม่สุด อาจเป็นเพราะความตื่นเต้น และยังไม่คุ้นเคยกับทีมงานและวิธีการworkshop มากนัก	ให้นักแสดงกลับไปทำการบ้านเรื่องตัวละครและฝึกสมาธิให้มากขึ้น
	2. ฉากทางเดินผ่านกรงขัง	นักแสดงไม่ค่อยมีปัญหาใดๆในทักษะการแสดงและสามารถเข้ากันได้ง่ายกับนักแสดงอีกคนรวมถึงทีมงาน ทำให้การworkshopเป็นไปด้วยความผ่อนคลายมากขึ้น	
2	1. ฉากฆ่าตัวตาย	นักแสดงทั้งสองเริ่มเข้าใจทิศทางการworkshopมากขึ้น เริ่มเปิดใจคุยถึงเรื่องราวที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาภายในภาพยนตร์ ทั้งคู่มีสมาธิมากขึ้น	
	2. ฉากทางเดินผ่านกรงขัง		

ตาราง 5 : ตารางการพัฒนาของนักแสดง

3.1.8.6 การตัดสินใจเลือกนักแสดง

3.1.8.6.1 การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท ฉากฆ่าตัวตาย



ภาพประกอบ 22 : ผู้ที่มาคัดเลือก ฉากฆ่าตัวตาย

ที่มา : คณะผู้วิจัย

หลังจากที่ได้ชมทักษะการแสดงของผู้ที่มาคัดเลือกแล้ว สมาชิกกลุ่มจึงได้ปรึกษากันถึงทักษะการแสดงอารมณ์ของผู้ที่มาคัดเลือก รวมถึงเนื้อหาและความเชื่อมโยงในแต่ละส่วนของภาพยนตร์ และทำการสรุปการคัดเลือกนักแสดงสำหรับที่มารับบทฉากนี้ คือ



ภาพประกอบ 23 : ผู้ได้รับคัดเลือก ฉากฆ่าตัวตาย

ที่มา : คณะผู้วิจัย

ผู้ที่มารับบท : ริสะ มิชิมะ (ริสะ) อายุ 20 ปี

ส่วนสูง 165 เซนติเมตร

น้ำหนัก 43 กิโลกรัม

โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจ ดังนี้

1. สมาชิกในกลุ่มมีความเห็นตรงกันว่าน่าจะใช้นักแสดงคนเดียวกันในฉากฆ่าตัวตายและฉากBDSM เพื่อให้เนื้อเรื่องมีความเชื่อมโยงกันมากขึ้น

2. สามารถปรับลุคและการแสดงได้ง่ายที่สุดจากทั้งหมดที่คัดเลือก

3. คาแรกเตอร์ภายนอกและภายในของริสะมีความตรงตามบทบาทที่เราหามากที่สุด

4. มีประสบการณ์ชีวิตที่คล้ายคลึงกับบทบาทในภาพยนตร์

3.1.8.6.2 การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท ฉากโถงทางเดิน



ภาพประกอบ 24 : ผู้ที่มาคัดเลือก ฉากโถงทางเดิน

ที่มา : คณะผู้วิจัย

หลังจากที่ได้ชมทักษะการแสดงของผู้ที่มาคัดเลือกแล้ว สมาชิกกลุ่มจึงได้ปรึกษากันถึงทักษะการแสดงอารมณ์ของผู้ที่มาคัดเลือก รวมถึงเนื้อหาและความเชื่อมโยงในแต่ละส่วนของภาพยนตร์ และทำการสรุปการคัดเลือกนักแสดงสำหรับที่มารับบทฉากนี้ คือ



ภาพประกอบ 25 : ผู้ได้รับคัดเลือก ฉากโถงทางเดิน

ที่มา : คณะผู้วิจัย

ผู้ที่มารับบท : มิญช์ภัส งามเกิดธีรสีห์ (เมย์) อายุ 22 ปี

ส่วนสูง 168 เซนติเมตร

น้ำหนัก 46 กิโลกรัม

โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจ ดังนี้

1. สมาชิกในกลุ่มมีความเห็นตรงกันว่าน่าจะใช้นักแสดงคนเดียวกันในฉากทางเดินผ่านกรงขังและฉาก BDSM เพื่อให้เนื้อเรื่องมีความเชื่อมโยงกันมากขึ้น

2. สามารถปรับลุคและการแสดงได้ง่ายที่สุดจากทั้งหมดที่คัดเลือก

3. คาแรกเตอร์ภายนอกและภายในของเมย์มีความตรงตามบทบาทที่เราหามากที่สุด

4. มีประสบการณ์ชีวิตที่คล้ายคลึงกับบทบาทในภาพยนตร์

3.1.8.6.3 การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท ฉากBDSM



ภาพประกอบ 26 : ผู้ที่มาคัดเลือก ฉาก BDSM

ที่มา : คณะผู้วิจัย

หลังจากที่ได้ชมทักษะการแสดงของผู้ที่มาคัดเลือกแล้ว สมาชิกกลุ่มจึงได้ปรึกษากันถึงทักษะการแสดงอารมณ์ของผู้ที่มาคัดเลือก รวมถึงเนื้อหาและความเชื่อมโยงในแต่ละส่วนของภาพยนตร์ และทำการสรุปการคัดเลือกนักแสดง 2 คนสำหรับที่มารับบทฉากนี้ คือ



ภาพประกอบ 27 : ผู้ได้รับคัดเลือก ฉาก BDSM

ที่มา : คณะผู้วิจัย

ผู้ที่มารับบท : ริสะ มิชิมะ (ริสะ) อายุ 20 ปี

ส่วนสูง 165 เซนติเมตร

น้ำหนัก 43 กิโลกรัม



ภาพประกอบ 28 : ผู้ได้รับคัดเลือก ฉาก BDSM

ที่มา : คณะผู้วิจัย

ผู้ที่มารับบท : มิญช์ภัส งามเกิดธีรสีห์ (เมย์) อายุ 22 ปี

ส่วนสูง 168 เซนติเมตร

น้ำหนัก 46 กิโลกรัม

โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจ ดังนี้

1. สมาชิกในกลุ่มมีความเห็นตรงกันว่าน่าจะใช้นักแสดงคนเดียวกันในฉากทางเดินผ่านกรงขัง ฉากฆ่าตัวตาย และ ฉากBDSMเพื่อให้เนื้อเรื่องมีความเชื่อมโยงกันมากขึ้น
2. รูปร่างภายนอก สีหน้าท่าทาง ตรงตามคาแรกเตอร์ที่หามากที่สุด
3. อารมณ์ภายในมีความเข้าถึงบทบาทได้มากที่สุด
4. มีความเข้าใจรสนิยมBDSM
5. มีความเปิดกว้างทางการแสดง

3.1.8.6.4. การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท ฉากBDSM เพศชาย



ภาพประกอบ 29 : ผู้มาคัดเลือก ฉาก BDSM เพศชาย

ที่มา : คณะผู้วิจัย

หลังจากที่ได้ชมทักษะการแสดงของผู้ที่มาคัดเลือกแล้ว สมาชิกกลุ่มจึงได้ปรึกษากันถึงทักษะการแสดงอารมณ์และพิจารณารูปลักษณ์ภายนอกของผู้ที่มาคัดเลือก ทำการสรุปการคัดเลือกนักแสดงสำหรับที่มารับบทฉากนี้ คือ



ภาพประกอบ 30 : ผู้ได้รับคัดเลือก ฉาก BDSM เพศชาย
ที่มา : คณะผู้วิจัย

ผู้ที่มารับบท : จาตุภู เฟื่องแก้ว (แพน) อายุ 21 ปี
ส่วนสูง 182 เซนติเมตร
น้ำหนัก 66 กิโลกรัม

โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจ ดังนี้

1. รูปร่างภายนอก สีหน้าและท่าทาง ตรงตามคาแรกเตอร์ที่ต้องการมากที่สุด
2. อารมณ์ภายในมีความเข้าถึงบทบาทได้มากที่สุด
3. มีความเข้าใจรสนิยมBDSM
4. มีความเปิดกว้างทางการแสดง

3.1.8.6.5 การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท ฉากชีวิตประจำวัน

ผู้กำกับได้วางตัวละครหลักเพื่อความสมดุลในเรื่องราวและให้สมาชิกกลุ่มได้มีส่วนร่วมในการแสดง จึงทำการสรุปการคัดเลือกนักแสดงสำหรับที่มารับบทฉากนี้ คือ



ภาพประกอบ 31 : ผู้ได้รับคัดเลือก ฉากชีวิตประจำวัน
ที่มา : คณะผู้วิจัย

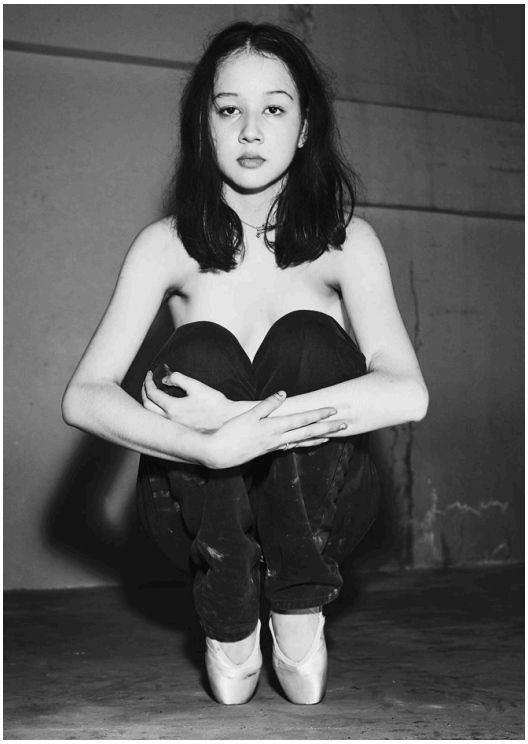
ผู้ที่มารับบท : เมทิกา อมรพันธุ์ (ฟู) อายุ 23 ปี
ส่วนสูง 161 เซนติเมตร
น้ำหนัก 42 กิโลกรัม

โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจ ดังนี้

1. ผู้กำกับต้องการให้ตัวละครในเรื่องมีรูปร่างหน้าตาที่หลากหลาย ไม่สวยหรือหน้าตาพิมพ์นิยมจนเกินไป
2. รูปร่างภายนอก สีหน้าท่าทาง ตรงตามคาแรกเตอร์ที่หามากที่สุด
3. อารมณ์ภายในมีความเข้าถึงบทบาทได้มากที่สุด
4. มีทักษะการแสดงพื้นฐานจากการเป็นนิสิตจากสาขาการแสดงที่ได้รับการฝึกฝนจากการเรียนใน
5. ชั้นเรียนและเคยมีประสบการณ์ในการเล่นภาพยนตร์สั้นมาก่อน
6. มีความเข้าใจในบทบาทเป็นอย่างดี

3.1.8.6.6 การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท ฉาก Art Performance

หลังจากที่ทีมแคสติ้งได้scoutนักแสดงผ่านอินสตราแกรมและสอบถามผ่านคนรู้จัก จึงพบคนที่น่าสนใจ พิจารณารูปลักษณ์ภายนอกของผู้ที่มาคัดเลือก สมาชิกกลุ่มจึงทำการสรุปการคัดเลือกนักแสดงสำหรับที่มารับบทฉากนี้ คือ



ภาพประกอบ 32 : ผู้ได้รับคัดเลือก ฉาก Art Performance
ที่มา : คณะผู้วิจัย

ผู้ที่มารับบท : มาเดอเลน เบกส์ (มาโด) อายุ 17 ปี
ส่วนสูง 175 เซนติเมตร
น้ำหนัก 56 กิโลกรัม

โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจดัง นี้

1. มีทักษะในการเต้นบัลเล่ต์
2. รูปร่างภายนอก สีหน้าท่าทาง ตรงตามคาแรกเตอร์ที่หามากที่สุด
3. อารมณ์ภายในมีความเข้าถึงบทบาทได้มากที่สุด
4. มีความคิดสร้างสรรค์
5. ไม่เคอะเขินต่อการโชว์เนื้อหนัง

3.1.8.6.7 การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท ฉากลำธาร

จากการพิจารณาคัดเลือกและลองนำรูปคาแรกเตอร์ที่แคสติ้งมารวมกัน จึงสรุปผลนักแสดงที่มาร่วมเล่นในฉากนี้ คือ



ภาพประกอบ 33 : ผู้ได้รับคัดเลือก ฉาก ลำธาร

ที่มา : คณะผู้วิจัย

ผู้ที่มารับบท : มิญช์ภัส งามเกิดธีรสีห์ (เมย์) อายุ 22 ปี

ส่วนสูง 168 เซนติเมตร

น้ำหนัก 46 กิโลกรัม



ภาพประกอบ 34 : ผู้ได้รับคัดเลือก ฉาก ลำธาร

ที่มา : คณะผู้วิจัย

ผู้ที่มารับบท : ริสะ มิชิมะ (ริสะ) อายุ 20 ปี

ส่วนสูง 165 เซนติเมตร

น้ำหนัก 43 กิโลกรัม



ภาพประกอบ 35 : ผู้ได้รับคัดเลือก ฉาก ลำธาร
ที่มา : คณะผู้วิจัย

ผู้ที่มารับบท : เอสเตอร์ โอรูเช่ (เตอร์) อายุ 18 ปี
ส่วนสูง 161 เซนติเมตร ข
น้ำหนัก 42 กิโลกรัม



ภาพประกอบ 36 : ผู้ได้รับคัดเลือก ฉาก ลำธาร
ที่มา : คณะผู้วิจัย

ผู้ที่มารับบท : ทิพย์สุวรรณ มหาสุวรรณชัย (เบนซ์) อายุ 20 ปี
ส่วนสูง 157 เซนติเมตร
น้ำหนัก 41 กิโลกรัม



ภาพประกอบ 37 : ผู้ได้รับคัดเลือก ฉาก ลำธาร

ที่มา : คณะผู้วิจัย

ผู้ที่มารับบท : สุพิชฌาย์ ไทยผดุงพานิช (โอปอล) อายุ 20 ปี

ส่วนสูง 174 เซนติเมตร

น้ำหนัก 90 กิโลกรัม



ภาพประกอบ 38 : ผู้ได้รับคัดเลือก ฉาก ลำธาร

ที่มา : คณะผู้วิจัย

ผู้ที่มารับบท : ภัคณิชา กองเรืองกิจ (แซน) อายุ 25 ปี

ส่วนสูง 164 เซนติเมตร

น้ำหนัก 47 กิโลกรัม



ภาพประกอบ 39 : ผู้ได้รับคัดเลือก ฉาก ลำธาร

ที่มา : คณะผู้วิจัย

ผู้ที่มารับบท : นภัสสร ศิวพรพิทักษ์ (เมจิ) อายุ 22 ปี

ส่วนสูง 165 เซนติเมตร

น้ำหนัก 53 กิโลกรัม

โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจ ดังนี้

1. ผู้กำกับต้องการให้ตัวละครในเรื่องมีรูปร่างหน้าตาและสไตล์ที่หลากหลาย
2. รูปร่างภายนอก อินเนอร์ภายในตรงตามคาแรกเตอร์ที่หามากที่สุด
3. ทุกคนมีความเป็นตัวของตัวเอง สามารถเข้ากันได้เมื่ออยู่รวมกัน

3.1.8.6.8 การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท ฉากศิลปะการมัดเชือกชิบาริ

สำหรับฉากนี้ผู้กำกับมีความเห็นว่าการจะหานักแสดงที่พร้อมจะถูกมัดได้นั้นค่อนข้างยาก และอาจเพิ่มค่าใช้จ่ายมากขึ้น สมาชิกกลุ่มจึงช่วยกันลงความเห็นและทำการสรุปการคัดเลือกนักแสดงสำหรับที่มารับบทฉากนี้ คือ



ภาพประกอบ 40 : ผู้ได้รับคัดเลือก ฉาก ศิลปะการมัดเชือก Shibari

ที่มา : คณะผู้วิจัย

ผู้ที่มารับบท : ณัฐดา จุลสมัย (พริม) อายุ 21 ปี

ส่วนสูง 163 เซนติเมตร

น้ำหนัก 49 กิโลกรัม

โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจ ดังนี้

1. ผู้กำกับต้องการที่จะสื่อสารโดยตรงกับผู้ชมถึงเนื้อหาของฉากนี้
2. รูปร่างภายนอกตรงตามคาแรกเตอร์ที่หามากที่สุด
3. อารมณ์ภายในมีความเข้าถึงบทบาทได้มากที่สุด
4. มีทักษะการแสดงพื้นฐานจากการเป็นนิสิตจากสาขาการแสดงที่ได้รับการฝึกฝนจากการเรียนในชั้นเรียนและเคยมีประสบการณ์ในการเล่นภาพยนตร์สั้นมาก่อน
5. มีความเข้าใจในบทบาทเป็นอย่างดี

3.1.8.6.9 การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท เงาดำ / หญิงสาวถือหัวใจ

หลังจากที่ทีมแคสติ้งได้ Scout นักแสดงผ่านอินสตราแกรมและสอบถามผ่านคนรู้จักจึงพบคนที่น่าสนใจ พิจารณารูปลักษณ์ภายนอกของผู้ที่มาคัดเลือก สมาชิกกลุ่มจึงทำการสรุปการคัดเลือกนักแสดงสำหรับที่มารับบทฉากนี้ คือ



ภาพประกอบ 41 : ผู้ได้รับคัดเลือก ฉาก เงาดำ / หญิงสาวถือหัวใจ)

ที่มา : คณะผู้วิจัย

ผู้ที่มารับบท : ภารดี ตั้งสมบูรณ์ (แพรพลอย) อายุ 22 ปี

ส่วนสูง 162 เซนติเมตร

น้ำหนัก 48 กิโลกรัม

โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจ ดังนี้

1. รูปร่างภายนอกตรงตามคาแรกเตอร์ที่หามากที่สุด
2. อารมณ์ภายในมีความเข้าถึงบทบาทได้มากที่สุด
3. มีทักษะการแสดงพื้นฐานจากการเป็นนิสิตจากสาขาการแสดงที่ได้รับการฝึกฝนจากการเรียนในชั้นเรียนและเคยมีประสบการณ์ในการเล่นภาพยนตร์สั้นมาก่อน
4. มีความเข้าใจในบทบาทเป็นอย่างดี

3.1.9 การผลิตภาพยนตร์

3.1.9.1 แผนการทำงานกับฝ่ายต่างๆ

ฝ่ายอำนวยการสร้างภาพยนตร์ (Producer) ได้ดำเนินการประสานงานกับฝ่ายต่างๆตลอดการสร้างสรรค์ ภาพยนตร์ ตั้งแต่ขั้นตอน Pre-Production, Production จนถึง Post-Production โดยแบ่งงานตามหน้าที่ของ แต่ละฝ่าย ดังนี้

3.1.9.1.1 การทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์

ในขั้นตอน Pre-Production เริ่มจากการประชุมทุกฝ่ายร่วมกัน เพื่อทำความเข้าใจถึงเนื้อหาและทิศทางของภาพยนตร์ที่ผู้กำกับต้องการจะสื่อ และได้ทำการอธิบายยกตัวอย่างเพื่ออธิบายให้สมาชิกมีภาพที่เข้าใจร่วมกันได้มากที่สุด จากนั้นเป็นขั้นตอนของการค้นคว้าหาข้อมูล เพื่อมาเติมเต็มในส่วนของการพัฒนาบท ไปจนถึงการค้นคว้าเทคนิคพิเศษต่างๆเพื่อที่จะนำมาใช้ในภาพยนตร์ เมื่อเข้าใจทุกอย่างตรงกันแล้วจึงเริ่มขั้นตอนการวางแผนในการทำงานเพื่อเตรียมความพร้อม วางแผนรายละเอียดที่ต้องทำ และเริ่มวางตารางการถ่ายทำและช่วงเวลาที่เหมาะสมในการถ่าย โดยปรึกษากับฝ่ายผู้กำกับภาพเพื่อช่วยในการพิจารณาความเป็นไปได้ถึงเรื่องช่วงเวลาในการถ่ายทำในแต่ละสถานที่ และตกลงกันเรื่องลำดับในการถ่ายในแต่ละซีน เนื่องจากจำนวนซีนในภาพยนตร์ที่มีมากทำให้จำนวนวันที่ถ่ายก็มีหลายคิวตามมา หลังจากที่พยายามหาข้อสรุปแล้วได้มีการรวบบางซีนเข้าด้วยกัน รวมไปถึงการจัดเตรียมเอกสารที่จำเป็น และการติดต่อไปยังที่ต่างๆ เพื่อให้สามารถอำนวยความสะดวกแก่การถ่ายทำได้มากที่สุด

ขั้นตอน Production ผู้กำกับจะคอยประสานงานกับฝ่ายต่างๆ โดยมีผู้ช่วยผู้กำกับ ผู้กำกับการแสดง และฝ่ายศิลป์ ที่จะคอยปรับเปลี่ยนและดำเนินการตามอย่างที่ได้วางแผนกันมา และได้มีการวางนักแสดงและนักแสดงสมทบในเรื่องเป็นคนในกลุ่ม จึงทำให้เกิดความล่าช้ากับหน้าที่ตัวเองอยู่บ้าง รวมถึงสถานที่ถ่ายทำแต่ละสถานที่ก็มีข้อจำกัดและบางที่ก็มีพื้นที่ที่จำกัด ซึ่งทำให้มีปัญหาความล่าช้าไปบ้าง แต่ทุกฝ่ายก็สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้เป็นอย่างดี

ขั้นตอน Post-Production ผู้กำกับและผู้ช่วยผู้กำกับจะคอยดูแลตรวจสอบกระบวนการหลังการถ่ายในแต่ละขั้นตอน โดยได้ประชุมเกี่ยวกับงบประมาณสำหรับขั้นตอนนี้กับผู้อำนวยการผลิต และมีการนัดหมายเพื่อติดตามความคืบหน้าของงาน เพื่อให้สามารถปรับปรุง ชี้แนะ และแก้ไขงาน ได้ทันทีและตรงตามความต้องการของผู้กำกับภาพยนตร์ ทั้งในส่วนของการลำดับภาพ การทำดนตรีประกอบและการย้อมสีภาพยนตร์

3.1.9.1.2 การทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพ

ขั้นตอน Pre-Production เริ่มจากการประชุมและหาข้อสรุปร่วมกันกับผู้กำกับเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง การนำเสนอ Reference มุมกล้องและการจัดแสงต่างๆ เพื่อมาวางแผนและปรึกษาหารือถึงความเป็นไปได้ในการถ่ายทำ อธิบายถึงข้อจำกัดของแต่ละสถานที่และพื้นที่โดยรอบ รวมถึงการจัดสรรงบประมาณ

การวางแผนเกี่ยวกับการจัดหาอุปกรณ์สำหรับการถ่ายทำ การจัดทำ Shooting board และ Shot list เพื่ออำนวยความสะดวกในการถ่ายทำและเกิดภาพตรงกับผู้กำกับได้มากที่สุด

ขั้นตอน Production การทำงานของผู้กำกับภาพ คือ การดำเนินการตามแผนงานที่วางไว้ในขั้นต้น คอยช่วยประสานงานในด้านอุปกรณ์ต่างๆที่ต้องใช้ในการถ่ายทำในแต่ละซีน และต้องทราบถึงภาพที่จะออกมาเป็นอย่างดี เพื่อให้ผู้กำกับภาพและทีมงานสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.1.9.1.3 การทำงานร่วมกับฝ่ายศิลป์

ฝ่ายศิลป์จะประกอบไปด้วย ฝ่าย Art Direction, Props, Set Location และฝ่าย Makeup กับ Costume ซึ่งจะต้องมีการประชุมพูดคุยกับผู้กำกับถึงแนวทางและขอบเขต รวมไปถึงสไตล์ต่างๆ ที่เลือกใช้ในงานให้เหมาะสมกับแต่ละซีน ซึ่งผู้อำนวยการสร้างได้ทำการประชุมทำความเข้าใจร่วมกับฝ่ายศิลป์เพื่อคอยดูแลวางแผนและกำหนดการทำงานของฝ่ายศิลป์ และคอยอำนวยความสะดวกในส่วนของการติดต่อจัดหาสถานที่สำหรับการถ่ายทำ และเนื่องจากการถ่ายทำมีการเน้นไปที่ด้านของฝ่ายศิลป์เป็นส่วนใหญ่ มีจำนวนของ Props ที่ต้องจัดเตรียมในปริมาณมาก จึงต้องมีการกำหนดงบประมาณอย่างพอดี

3.1.9.1.4 การทำงานร่วมกับผู้กำกับการแสดง

ทั้งในส่วนของ Pre-production และ Post-production นั้น ผู้กำกับการแสดงจะต้องประชุมทิศทางการคัดเลือกนักแสดงกับผู้กำกับภาพยนตร์ ตั้งแต่การประกาศหานักแสดง การเลือกและติดต่อเพื่อมาทำการคัดเลือก และมีการประชุมกับผู้อำนวยการผลิตเพื่อจัดสรรงบประมาณที่มีสำหรับในส่วนของนักแสดง และเมื่อคัดเลือกนักแสดงมาได้แล้ว ก็มีการช่วยในการกำหนดวันเวลาของนักแสดงเพื่อหาวันสำหรับการ workshop สำหรับฝึกซ้อมและ เตรียมความพร้อมให้กับนักแสดง และการหาวันที่เหมาะสมในการถ่ายทำ

3.1.9.2 การวางแผนการถ่ายทำ

ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์นิพนธ์ ได้แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. Pre-Production
2. Production
3. Post-Production

โดยในแต่ละขั้นตอน ได้แบ่งการทำงานในหน้าที่ของแต่ละฝ่าย ดังนี้

3.1.9.2.1 Pre-Production (ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ)

สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มทำงานร่วมกันตามตำแหน่งหน้าที่ที่ตนเองรับผิดชอบ แต่ละคนร่วมแสดงความคิดเห็น เสนอไอเดียต่างๆ จนเกิดแก่นหลัก หรือ Theme และประเด็นสำคัญของเรื่องที่จะปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ ทำความเข้าใจถึงความเป็นภาพยนตร์ทดลอง จากนั้นจึงกำหนดวัตถุประสงค์และทิศทางการดำเนินการใน

การสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน จากนั้นจึงเป็นการทำการค้นคว้าศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมที่จะสามารถดึงมาเกี่ยวข้องในขั้นตอนการพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ และเป็นข้อมูลในการสนับสนุนการทำงานในแต่ละด้าน เมื่อได้ข้อมูลจนครบถ้วน ผู้กำกับจึงทำการร้อยเรียงความคิดต่างๆ เข้าเป็นเส้นเรื่องบาง ๆ ไปพร้อมกับการปรึกษาหารือกับสมาชิกในกลุ่ม เพื่อทำการปรับปรุงเนื้อเรื่อง และพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ เมื่อได้แนวทางของเรื่องราวแล้ว สมาชิกแต่ละคนจะแยกย้ายไปทำงานในแต่ละหน้าที่ของตน ดังนี้

ฝ่ายการผลิตภาพยนตร์ ทั้งผู้อำนวยการสร้าง ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้ช่วยผู้กำกับ และผู้กำกับภาพ ต้องมีการวางแผนทำงานทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นภาพรวมในทุกๆด้าน และในส่วนที่เป็นหน้าที่ของตนเอง ผู้อำนวยการสร้างจะประสานงานร่วมกับฝ่ายต่างๆ ทั้งการกำหนดวันเวลา รวมไปถึงการติดตามการทำงานของแต่ละฝ่าย นัดประชุมและนัดทำงาน เริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการพัฒนาบทภาพยนตร์ร่วมกับฝ่ายอื่นๆ อีกทั้งยังต้องมีการดูแลความพร้อมก่อนถ่ายทำ และจัดตารางการถ่ายทำ ติดต่อไปยังสถานที่ต่างๆที่ใช้ในการถ่ายทำ เตรียมเอกสารต่างๆ จนมาถึงการหา Reference ทางฝ่ายผลิต ซึ่งประกอบไปด้วย Mood and tone แสง, สี, มุมกล้อง, เทคนิคพิเศษ, การเล่าเรื่อง หรือการตัดต่อ เป็นต้น ซึ่งล้วนเป็นการเตรียมภาพให้สมาชิกคนอื่นได้เห็นภาพตรงกันเช่นเดียวกับทางฝั่งศิลป์ เมื่อได้ข้อสรุปกันแล้ว จึงเริ่มวางแผนการจัดตารางการถ่ายทำ และนำไปปรึกษาสมาชิกคนในทีมและปรึกษาอาจารย์ จากนั้นจึงจัดหาทีมงานที่มีประสิทธิภาพในงานทำงานเพิ่มเติม และจัดหาอุปกรณ์สำหรับการถ่ายเพื่อเตรียมพร้อมสู่ขั้นตอน Production

ฝ่ายศิลป์ จะเริ่มงานด้วยการนำเอา Theme ของเรื่องมาวิเคราะห์และพิจารณาเพื่อกำหนด Mood and Tone ของภาพยนตร์ โดยมีการปรึกษากับอาจารย์และสมาชิกในกลุ่มตลอดการทำงาน จากนั้นเป็นการกำหนด Design Concept ที่นำมาซึ่งภาพ Concept Image เพื่อที่จะช่วยในส่วนของงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์ แล้วจึงทำความเข้าใจและตีความจากบทภาพยนตร์ เพื่อเริ่มในส่วนของการหา Reference ทั้งหมด ซึ่งประกอบไปด้วย Setting Location เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า และ อุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบฉากต่างๆ ที่ต้องมีอยู่ในฉากๆ นั้น โดยอิงมาจากในส่วนของการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมในข้างต้น ประกอบไปกับภาพในจินตนาการของผู้กำกับ และความต้องการของฝ่ายต่างๆ จากนั้น จึงออกแบบงานออกมาในรูปแบบของการขึ้น Key Visual และนำมาปรึกษากับเพื่อนในกลุ่ม เมื่อได้ความเห็นตรงกันจึง Sketch ภาพออกมา และนำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา และทำเพื่อให้ทุกคนได้เห็นภาพไปในทิศทางเดียวกันมากที่สุด เมื่อได้ข้อสรุปกันแล้วนั้น ทางฝ่ายศิลป์จะเป็นผู้ดำเนินการหาอุปกรณ์ประกอบฉาก สถานที่ และเสื้อผ้า ตามที่ได้ทำการออกแบบสร้างสรรค์ไว้ และทำการ Fitting เสื้อผ้าให้กับนักแสดง และการทดลอง Set สถานที่ถ่ายทำ เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการถ่ายทำในวันจริง

ฝ่ายกำกับการแสดง จะต้องเริ่มจากการทำการวิเคราะห์ตัวละครจากบทภาพยนตร์ เพื่อสร้างตัวละครตัวหนึ่งขึ้นมา โดยการหา Reference และนำมาเสนอต่อสมาชิกในกลุ่มและปรึกษาอาจารย์ จากนั้นจึงเป็นการค้นหาคนที่มีลักษณะตรงตามที่ผู้กำกับต้องการ โดยทำการประกาศ Casting Call ผ่านช่องทางต่าง ๆ และทำการติดต่อกับบริษัท Modelling เพื่อติดต่อมาทำการ Casting คัดเลือกผู้ที่มีความสามารถในการแสดงและมีทัศนคติที่เข้าใจในตัวเรื่อง จนกว่าจะได้คนที่เหมาะสมกับบทภาพยนตร์ เมื่อได้นักแสดงที่ตรงกับ Character ที่ตามหาแล้ว

จึงมีการจัดทำการ Workshop ให้กับนักแสดง เพื่อทำความรู้จักและสร้างความคุ้นเคยให้กับนักแสดงกันเองและกับทีมงาน เพื่อให้ขั้นตอน Production มีความราบรื่นมากขึ้น

และในขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ สมาชิกในกลุ่มทุกฝ่ายจะมีการประชุมร่วมกัน เพื่อจัดหาทีมงานเพิ่มเติมที่จะมาช่วยเหลือ และดูแลในหน้าที่อื่นๆ รวมถึงประชุมหารือถึงการเตรียมความพร้อมในทุกๆด้าน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องตารางการถ่ายทำ รวมทั้งคาดเดาถึงปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการถ่ายทำและ หาวิธีแก้ไขรับมือ พยายามทำงานกันอย่างรอบคอบ เพื่อให้ขั้นตอนการถ่ายทำเป็นไปอย่างราบรื่น และพร้อมก่อนการถ่ายทำ

3.1.9.2.2 Production (ขั้นตอนการถ่ายทำ)

ฝ่ายผู้อำนวยการสร้างได้จัดวางการถ่ายทำเป็นเวลา 8 วัน เนื่องจากจำนวนของซีนในภาพยนตร์นั้นมีจำนวนมาก ซึ่งแต่ละซีนมีความจำเป็นที่จะต้องถ่ายทำในสถานที่ที่แตกต่างกันทั้งหมด โดยมีหนึ่งซีนที่สถานที่ถ่ายทำอยู่ที่ต่างจังหวัด ซึ่งเป็นคิวที่ใช้เวลาเกือบ 24 ชั่วโมงสำหรับทีมงาน โดยได้มีการประชุมกับกลุ่มและตัดสินใจว่าจะไม่ค้างคืนเพื่อควบคุมงบประมาณที่มีอยู่ และประกอบกับการที่มีสถานที่ถ่ายทำหลายที่ จึงทำให้มีการเดินทางและค่าใช้จ่ายที่มากขึ้น จึงทำให้ต้องวางแผนการดำเนินงานอย่างรอบคอบ

ในขั้นตอนการถ่ายทำแต่ละฝ่ายได้รับผิดชอบในส่วนหน้าที่ของตนเอง ฝ่ายศิลป์ทำหน้าที่ดูแลและกำกับองค์ ประกอบศิลป์ทั้งหมด ผู้กำกับเป็นผู้ดูแลและตัดสินใจในด้านภาพไปควบคู่กับผู้กำกับภาพที่ดูแลในด้านการถ่ายทำ โดยมีผู้ช่วยผู้กำกับที่คอยดูเวลาและดำเนินการถ่ายทำให้เป็นไปตามเวลาที่กำหนด ผู้อำนวยกานสร้างจะคอยดูแลภาพรวมในกองถ่ายและดูแลการถ่ายทำทั้งหมด เพื่อคอยแก้ปัญหาเฉพาะหน้าต่างๆ และมีผู้จัดการกองถ่ายช่วยอำนวยความสะดวกสบายให้แก่ทีมงานทุกคน

ฝ่ายกำกับการแสดงจะคอยกำกับการแสดงของนักแสดงเพื่อให้นักแสดงเล่นได้เข้าถึงตัวละครให้มากที่สุดตลอดการถ่ายทำ รวมไปถึงการดูแล สร้างความสบายใจ และอำนวยความสะดวกสบายของนักแสดงอีกด้วย

เมื่อมองโดยภาพรวมแล้ว ขณะการถ่ายทำไม่ได้มีปัญหามากนัก สามารถถ่ายทำได้ตามเวลาที่วางไว้เป็นส่วนมาก ไม่พบปัญหาที่ถึงขั้นจะต้องเปลี่ยนตารางการถ่ายทำ มีเพียงการเลื่อนเวลาเล็กน้อย แต่ก็จะมีบางคิวที่เกิดความล่าช้า ล่วงเวลาไปบ้าง ซึ่งเกิดจากความไม่พร้อมทางด้านอุปกรณ์ เพราะมีปัญหากระทันหัน แต่ก็สามาถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ หรือเรื่องของสถานที่ในการถ่ายทำแต่ละที่ก็ต่างมีข้อจำกัดที่แตกต่างกัน ทั้งในเรื่องของเวลา ขนาด และปัจจัยอื่นๆ ที่บางอย่างไม่สามารถควบคุมได้ ทำให้ค่อนข้างจะเสียเวลาไปกับการ Set Location การจัดไฟ และอื่นๆ เพื่อให้ได้ภาพตามที่ผู้กำกับต้องการมากที่สุดภายในขอบเขตที่สามารถทำได้ และในส่วนของการแสดง ด้วยความที่การคัดเลือกนักแสดงของฝ่ายแสดงและผู้กำกับเลือกมาได้ดี จึงทำให้การแสดงออกมาได้ดีตามที่ผู้กำกับต้องการ และด้วยความที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่มีบทพูดใดๆ ทำให้มีแค่การอัด Foley แยก จึงทำให้ในแต่ละเทคไม่เสียเวลามากนัก และสามารถไปต่อได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ สมาชิกในกลุ่มยังคอยช่วยเหลือกัน และทำงานร่วมกัน

ในขณะการถ่ายได้ดี ทีมงานที่มาช่วยเหลือทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพทำให้ได้ภาพตามที่ผู้กำกับต้องการ และหลังจบการถ่ายทำในทุกครั้ง จะมีการทำการสำรองข้อมูลเผื่อไว้เพื่อป้องกันอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้น โดยจัดการไฟล์ ทำ dailies เบื้องต้นและพร้อมสำหรับขั้นตอนการ Post- production ต่อไป

3.1.9.2.3 Post-Production (ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ)

ในขั้นตอน Post-Production หน้าที่หลักจะเป็นของผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้ลำดับภาพ ผู้ทำสี ทำเสียงประกอบภาพยนตร์ โดยผู้กำกับภาพยนตร์ จะคอยดูและติดตามอย่างใกล้ชิดกับผู้ตัดต่อ ผู้ทำสี ผู้ทำเสียงประกอบภาพยนตร์ โดยได้มีการทำตามที่วางแผนกันเอาไว้โดยเริ่มตัดต่อให้เป็นเรื่องราวอย่างคร่าวๆตาม Storyboard ที่วางเอาไว้ โดยได้มีการปรึกษากับถึงการใช้เทคนิค และจังหวะต่างๆในการตัดต่อภาพยนตร์ และผู้กำกับจะคอยกำกับในการตัดเสมอ เพื่อให้ตรงกับความต้องการของตัวผู้กำกับเอง จากนั้นจะเป็นการแก้ไขข้อผิดพลาดในจากการถ่ายทำ โดยมีการลบสิ่งที่ไม่ต้องการออกจากเฟรมภาพ โดยมีผู้ช่วยในการทำ VFX และช่วยในการตกแต่งภาพบางเฟรมให้ส่งเสริมอารมณ์ในฉากนั้นมากยิ่งขึ้น เมื่อตัดต่อเสร็จพอที่จะเป็นเรื่องราวตามที่ผู้กำกับพอใจแล้ว ก็จะส่งไปขั้นตอนการทำสีให้เป็นไปตาม Mood and Tone ที่ได้วางเอาไว้ และแก้ไขสีที่เกิดความผิดพลาดจากขั้นตอน Production

ระหว่างการตัดต่อและการทำสี ได้มีการติดต่อผู้ทำเสียงประกอบภาพยนตร์(Foley Artist) และผู้ทำดนตรีประกอบ(Music Composer) โดยการดูทีละส่วนของภาพการตัดต่อแล้วจึงทำการดีไซน์เสียงที่จะมาเติมเต็มภาพยนตร์ออกมา หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการทั้งหมดแล้ว เป็นขั้นตอนการทำงานร่วมกันระหว่างผู้ลำดับภาพและ Sound mixer ในการนำไฟล์ภาพและเสียงมาประกอบกันในขั้นสุดท้าย หลังจากนั้นจะเป็นการใส่คำบรรยายและคำแปล ทั้งภาษาไทย-ภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อได้มากขึ้นและเพื่อให้เกิดเป็นภาพยนตร์นิพนธ์ที่สมบูรณ์ และบรรลุจุดประสงค์ตามที่ได้ตั้งเอาไว้

ทางด้านฝ่ายศิลป์ ได้มีการออกแบบจัดทำภาพ Poster และนำมาเสนอผู้กำกับอยู่เรื่อยๆ จนได้ตามความต้องการของผู้กำกับ เพื่อใช้ในการโปรโมทภาพยนตร์สั้น และจัดเตรียมงาน ออกแบบบูทสำหรับงานนิทรรศการจัดแสดงภาพยนตร์นิพนธ์ โดยได้มีการนำ Elements และ Props ต่างๆที่ได้ใช้ในการประกอบภาพยนตร์มาจัดแต่งให้เกิดความสวยงามมากขึ้น

3.1.9.3 การถ่ายทำภาพยนตร์

ขั้นตอนการออกแบบภาพเริ่มจากการทำความเข้าใจบทและพูดคุยกับผู้กำกับว่าแต่ละฉากต้องการจะสื่ออะไร อยากให้คนดูรู้สึกอย่างไร เพื่อการออกแบบภาพที่เหมาะสมที่สุดสำหรับแต่ละฉาก ทั้งมุมภาพ การเคลื่อนกล้อง แสงและสี เพราะแต่ละฉากมีอารมณ์ที่แตกต่างกันไป แต่สิ่งที่ผู้กำกับต้องการเป็นปัจจัยหลักๆของภาพยนตร์เรื่องนี้คือ Visual ที่สวยงาม ฉะนั้นสิ่งที่สำคัญไม่น้อยไปกว่ามุมภาพก็คือแสงและสี

3.1.9.3.1 การจัดองค์ประกอบภาพ

ทางผู้กำกับภาพได้ออกแบบภาพให้มีความสอดคล้องกับอารมณ์ โดยรวมในแต่ละฉาก, การแสดง เช่น สีหน้า มือ สายตา, สถานที่ต่างๆ และเน้นย้ำความสำคัญของพร็อบแต่ละชิ้นที่เป็นสัญลักษณ์แฝงใน

ภาพยนตร์ เพื่อให้มั่นใจว่าแต่ละสัญลักษณ์ในฉากจะสามารถสื่อความหมายออกมาได้มากที่สุด ที่สำคัญอีกประการคือ ภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการอารมณ์ภาพที่มีความคล้ายคลึงกับแฟชั่นฟิล์ม ทำให้มุมภาพที่ออก มาเน้นองศาภาพที่มีความแปลกมากกว่าความสมจริง เช่นการใช้เลนส์มุมกว้างถ่ายหน้านักแสดงในระยะใกล้ ทำให้ใบหน้าผิดรูปจากความจริง



ภาพประกอบ 42 : ภาพการใช้ภาพขนาดกว้างในภาพยนตร์

ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA



ภาพประกอบ 43 : ภาพการใช้ภาพขนาดกลางในภาพยนตร์

ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA



ภาพประกอบ 44 : ภาพการใช้ภาพขนาดแคบในภาพยนตร์

ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA



ภาพประกอบ 45 : ภาพการใช้องศาภาพมุมสูงในภาพยนตร์
ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA



ภาพประกอบ 46 : ภาพการใช้องศาภาพมุมต่ำในภาพยนตร์
ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA



ภาพประกอบ 47 : ภาพการใช้เลนส์ที่ทำให้สัดส่วนผิดรูปในภาพยนตร์
ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

3.1.9.4.2 การเคลื่อนกล้อง

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้กำกับกาพได้ใช้การเคลื่อนกล้องทั้งหมด 6 แบบ คือ เลี้ยงเฟรมบนขาตั้ง (Still frame), การเคลื่อนกล้องแบบแพน (Pan), การเคลื่อนกล้องแบบHandheld, การเคลื่อนกล้องเข้าหาวัตถุ Dolly / Vertigo shot, การเคลื่อนกล้องแบบเสย (Tilt), เคลื่อนกล้องตามการเคลื่อนไหวของนักแสดง (Tracking)

1.) การเลี้ยงเฟรมบนขาตั้ง (Still frame) ใช้ใน Shot ที่ต้องการความนิ่ง สื่อถึงความสงบ ความมั่นคง ความแน่วแน่ และความลึกลับ



ภาพประกอบ 48 : ภาพการเลี้ยงเฟรมบนขาตั้ง(Still Frame)ในภาพยนตร์
ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

2.) การเคลื่อนกล้องแบบสะบัด (Whip-Pan) ใช้ใน Shot ที่ต้องการเน้นย้ำการกระ ทำของตัวละคร เช่นการแพนตามมือที่กำลังตี ทำให้รู้สึกถึงความรุนแรงมากขึ้น



ภาพประกอบ 49 : ภาพการเคลื่อนกล้องแบบสะบัด (Whip-Pan))ในภาพยนตร์
ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

3.) การเคลื่อนกล้องแบบ Handheld ใช้ใน Shot ที่ต้องการความตื่นเต้น ช่วยเร้าอารมณ์คนดูให้รู้สึกลุ้นระทึกไปด้วย



ภาพประกอบ 50 : ภาพการเคลื่อนกล้องแบบ Handheld ในภาพยนตร์
ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

3.1.9.4.2.4 การเคลื่อนกล้องเข้าหาวัตถุ Dolly / Vertigo shot ใช้ใน Shot ที่ต้องการเน้นอะไรบางอย่าง สร้างความตึงเครียดกดดัน บังคับให้คนดูเพ่งเล็งไปที่สิ่งใดสิ่งหนึ่ง



ภาพประกอบ 51 : ภาพการเคลื่อนกล้องเข้าหาวัตถุ(Dolly / Vertigo shot) ในภาพยนตร์
ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

3.1.9.4.2.5 การเคลื่อนกล้องแบบเสย (Tilt) ใช้ใน Shot ที่ต้องการเฉลยอะไรบางอย่างทีละน้อย เพื่อให้คนดูรู้สึกลุ้น



ภาพประกอบ 52 : ภาพการเคลื่อนกล้องแบบเสย (Tilt) ในภาพยนตร์
ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

4.3.3.4.2.6 เคลื่อนกล้องตามการเคลื่อนไหวของนักแสดง(Tracking) ใช้ใน Shot ที่ต้องการความลื่นไหล ทำให้รู้สึกเหมือนกำลังตามตัวละครไป



ภาพประกอบ 53 : เคลื่อนกล้องตามการเคลื่อนไหวของนักแสดง(Tracking) ในภาพยนตร์
ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

3.1.9.4.3 การจัดแสง

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้กำกับภาพได้ออกแบบแสงให้เข้ากับอารมณ์ของแต่ละฉากที่แตกต่างกันออกไป โดยมีการพูดคุยร่วมกับผู้กำกับและผู้กำกับศิลป์ในการใช้สีเพื่อแสดงสัญลักษณ์ต่างๆ สีที่นำมาใช้เกิดจากผลการสำรวจ เช่น ความรุนแรง = สีแดง , ความเศร้า = สีฟ้า/น้ำเงิน นอกจากนี้ยังใช้แสงเพื่อแสดงอารมณ์ ความรู้สึก เช่น ฉากตายบนเตียงที่ตกแต่งด้วยดอกไม้ ใช้แสงอบอุ่นเสมือนพระอาทิตย์ที่กำลังขึ้นในยามเช้า เปรียบ เสมือนความสุขในวันใหม่, ฉากในคุกที่มีแสงสลัวเปรียบเสมือนความกดดัน ความกลัว



ภาพประกอบ 54 : ภาพการออกแบบแสงให้เข้ากับอารมณ์ของแต่ละฉากที่แตกต่างกันออกไปในภาพยนตร์
ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

3.1.9.4.4 อุปกรณ์ในการถ่ายทำ

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ใช้กล้องในการถ่ายทำ 2 ตัว คือ Sony PXW-FS7 และ Sony A7 Mark II เหตุผลที่เลือกใช้กล้อง 2 ตัวเนื่องจากคุณภาพและความสะดวกในการใช้งานที่แตกต่างกันออกไป Sony PXW-FS7 สามารถเก็บรายละเอียดสีและถ่ายภาพ Fame Rate สูงแต่ยังคงคุณภาพที่ดีไว้ได้ ส่วน Sony A7 Mark II มีความสะดวกมากกว่าในการถ่ายฉากที่มีการHandheld, การถ่ายภาพในระยะที่ใกล้มาก, การเก็บภาพ Insert ทั่วไป และการถ่ายทำในพื้นที่สาธารณะ การใช้กล้องขนาดเล็กมีความสะดวกในการเคลื่อนย้าย ทำให้ไม่รบกวนผู้อื่นที่เข้ามาใช้พื้นที่ส่วนรวม อุปกรณ์ส่วนใหญ่ที่ใช้ ทั้งในส่วนของกล้อง, ไฟ, อุปกรณ์บันทึกเสียง, และอุปกรณ์พิเศษต่างๆ ได้รับความอนุเคราะห์จากทางวิทยาลัย ทำให้ประหยัดงบประมาณในส่วนของอุปกรณ์ไปได้มาก

3.1.10 Reference Location

ในการหาข้อมูลสำหรับการออกแบบสถานที่เพื่อนำมาออกแบบงานสร้างจากภาพยนตร์ทดลองเรื่อง Fermata โลกของภาพยนตร์ จะเป็นโลกที่ถูกกำหนดขึ้นจากการประกอบสร้างของทางผู้ออกแบบงานศิลป์ เพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งที่ทีมผู้สร้างต้องการสื่อในภาพยนตร์ โดยมี 3 สถานที่หลัก ได้แก่

1. ป่า
2. โถงทางเดิน
3. ห้องนอน

1. ป่า



ภาพประกอบ 55 : ภาพ Reference ป่า

ที่มา : www.pinterest.com

สำหรับฉากในป่า เป็นสถานที่สำหรับจัดปาร์ตี้น้ำชาและBDSM ทางผู้กำกับศิลป์ต้องการที่จะเล่าถึงบริบททางสังคม ความรุนแรง และการปลดปล่อยสัญชาตญาณดิบของผู้หญิง โดยผู้กับศิลป์เลือกใช้ป่าดิบชื้น ซึ่งมีอยู่ทั่วไปในทุกภาคของประเทศไทย และมากสุดในชายฝั่งภาคตะวันออกและภาคใต้ สูง 0-100 เมตรจากระดับน้ำทะเล มีปริมาณน้ำฝนมาก เป็นป่ารกทึบ ที่เลือกป่าดิบชื้นเพราะแสดงถึงภูมิภาคที่ติดอยู่กับทะเล ซึ่งแสดงถึงพื้นที่ที่มีการคมนาคม การเข้ามาของวัฒนธรรมต่างๆ ผ่านโพ้นทะเลตั้งแต่อดีต ซึ่งต้องการเล่าให้เห็นถึงบริบทของสังคมภายนอกที่เข้ามาครอบงำตัวละครหลักในเรื่อง

2. โถงทางเดิน



ภาพประกอบ 56 : ภาพ Reference โถงทางเดิน

ที่มา : www.pinterest.com

โถงทางเดินนี้ ผู้กำกับต้องการให้เป็นสถานที่ที่ผู้หญิงเดินอยู่ในสถานที่ที่ดูน่าอึดอัดและมีสิ่งรอบข้างจ้องจะทำร้ายหรือพยายามต่อว่าสิ่งที่ผู้หญิงเป็น ทางผู้กำกับศิลป์จึงมีความต้องการโถงทางเดินที่ค่อนข้างมืด และมีเงาไฟของกรงที่พาดผ่านทางเดิน โดยมี Reference เป็นโถงทางเดินในคุกหรือที่ที่มีความคล้ายคลึงตามรูปภาพประกอบเพื่อเล่าถึงสังคมที่พยายามตีกรอบความเป็นมนุษย์ของผู้หญิง

3. ห้องนอน



ภาพประกอบ 57 : ภาพ Reference ห้องนอน

ที่มา : www.pinterest.com

ห้องนอนนี้ เป็นห้องนอนที่ผู้หญิงต้องการจะฆ่าตัวตาย ผู้กำกับศิลป์จึงต้องการสื่อให้ห้องนอนแทนการบอบช้ำของผู้หญิงถูกสังคมทิ้งขว้าง เป็นนัยยะของการใช้สถานที่ โดยเลือกให้ฆ่าตัวตายในห้องนอน เพราะห้องนอนเป็นสถานที่ที่ใช้พักผ่อน ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย สบาย และสงบนิ่ง ซึ่งในบริบทเดียวกัน ตัวละครหลักในฉากนี้ต้องการที่จะกลับไปหาความสงบที่แท้จริงของชีวิต นั่นคือความตายที่เธอได้เลือกและตัดสินใจมาแล้ว โดย Reference ก็จะเป็นห้องเก่าๆที่ดูร้างๆและมีความผุพัง

3.1.11 Sketch Location

จาก Concept Design และการกำหนด Mood and Tone ในข้างต้นนั้น ทางผู้กำกับศิลป์จึงต้องการสถานที่ที่ให้ความรู้สึกของการถูกครอบงำ โดยตัวละครที่อยู่ท่ามกลางการประกอบสร้างทางสังคม ซึ่งทำให้ต้องเก็บกดความเป็นตัวเอง และไม่เป็นที่ยอมรับ ทำให้ไม่สามารถแสดงออกได้ถึงสัญชาตญาณดิบหรือความต้องการที่แท้จริงที่มีอยู่ภายในตัวเอง เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวของบทภาพยนตร์และตามที่ฝ่ายกำกับศิลป์ได้กำหนดไว้ ดังนั้น ผู้กำกับศิลป์จึงมีการออกแบบสถานที่ตามบริบทที่มี ดังต่อไปนี้

1. ป่า



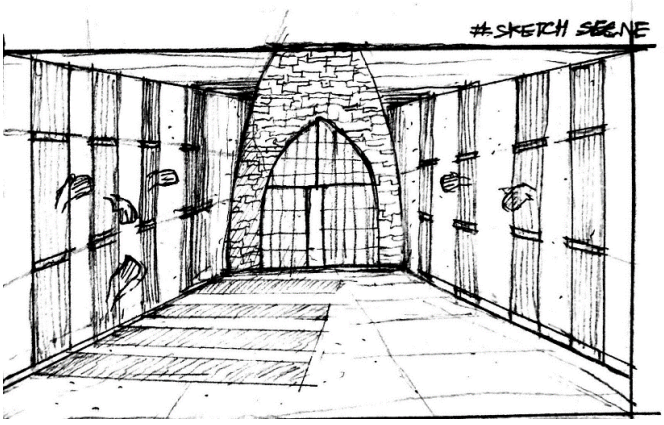
ภาพประกอบ 58 : ภาพ Sketch Location ป่า

ที่มา : คณะผู้วิจัย

จากการวิเคราะห์บทภาพยนตร์ สถานที่ในป่า จะถูก Set Design ด้วยการผสมผสานความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมต่างๆ ที่เข้ามามีบทบาทในบริบทของวัฒนธรรมเอเชีย เพราะในเมื่อความเป็นจริงแล้วนั้น ป่าคือธรรมชาติ แต่กลับถูกประกอบสร้างอย่างแปลกแยก จึงแสดงถึงอำนาจบางอย่างของสังคม ที่ประกอบสร้างความเป็นสังคมของมนุษย์ โดยฉากป่าเราจะเล่าถึงการปลดปล่อยสัญชาตญาณดิบของผู้หญิง โดยมีนัยยะของการใช้โคมแดง ที่สื่อถึงวัฒนธรรมของเอเชีย

สีแดง หมายถึง ความปรารถนา ความเร่าร้อน ของตัณหาของมนุษย์ที่ถูกจุดติดอยู่ในบริบทของธรรมชาติ(ป่า) และยังถูกนำมารวมกับโต๊ะอาหารที่ถูกประดับตกแต่งให้คล้ายกับวัฒนธรรมฝั่งตะวันตก ในบริบทของปาร์ตี้น้ำชา ซึ่งเป็นการสังสรรค์กันของชาวตะวันตกในยามบ่าย เพื่อพักผ่อน พูดคุยกัน โดยมีการจัดโต๊ะปาร์ตี้น้ำชาด้วยการใช้ 3-tiered cake stand ที่ได้มีการจัดผักผลไม้วางคู่ไปด้วย ซึ่งสื่อถึงนัยยะทางเพศเป็นสัญลักษณ์ของ Predicate Thinking เพื่อบอกความเป็นนัยถึงผู้หญิงที่แท้จริงแล้วมีสิทธิที่จะพูดถึงเรื่องเพศ ไม่ต่างจากเพศชาย ตรงข้ามกับบริบททางสังคม ในการที่ถ้าหากผู้หญิงต้องการจะพูดเรื่องเพศในที่สาธารณะ หรือแดงความชอบ เป็นเรื่องที่น่าเกลียดและน่าอาย ในขณะที่ผู้ชายสามารถพูดได้อย่างสนุกปาก ถูกมองเป็นเรื่องปกติธรรมดา และผ้าปูโต๊ะที่มีการซ้อนทับกันของผ้าปูหที่หลากหลาย สะท้อนถึงมิติของความคิดของผู้หญิง

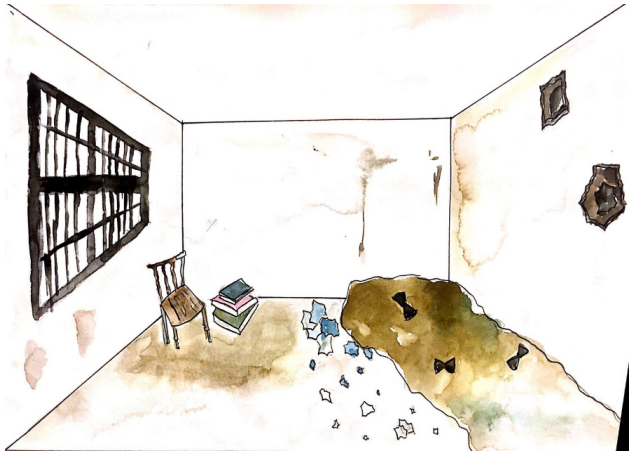
2. โถงทางเดิน



ภาพประกอบ 59 : ภาพ Sketch Location โถงทางเดิน
ที่มา : คณะผู้วิจัย

จากการวิเคราะห์บทภาพยนตร์ ผู้กำกับศิล์เห็นว่า ในฉากนี้ผู้กำกับต้องการที่จะเล่าความเก็บกดของผู้หญิงที่ไม่สามารถทำในสิ่งที่ตัวเองต้องการได้ เพราะสังคมไม่ยอมรับและมองว่าผู้หญิงคนนี้คือความแปลกแยก และผิดปกติทางสังคม ผู้กำกับศิลป์จึงออกแบบทางเดินกรงให้มีความคล้ายคลึงกับคุก และมีการจัดไฟในซี่ของลูกกรงพาดผ่านที่ทางเดิน โดยในความมืดของทางเดินนั้นจะทำให้รู้สึกอึดอัด ให้ความรู้สึกเหมือนผู้หญิงคนนี้กำลังถูกความมืดบอดของทัศนคติของคนในสังคมปิดกั้น ครอบงำ ทำให้เธอไม่สามารถหลุดพ้นจากพันธนาการนี้ได้

3. ห้องนอน



ภาพประกอบ 60 : ภาพ Sketch Location ห้องนอน

ที่มา : คณะผู้วิจัย

จากการวิเคราะห์บทภาพยนตร์ ผู้กำกับศิลป์จึงออกแบบห้องนอนสำหรับการฆ่าตัวตายนี้ให้ดูเก่าจนเหมือนจะร้าง เป็นห้องที่ดูผุพัง เหมือนห้องที่มีคนอยู่แต่ถูกทิ้งขว้าง เหมือนวิถีชีวิตภายในห้องนี้กำลังจะหยุดลง ให้ความรู้สึกที่ดูแหลกสลาย ถูกทิ้งขว้าง เตียงสี่เหลี่ยมที่ถูกปูด้วยผ้าดิบสีทึม หม่นหมอง แทนความแข็งกระด้างของจิตใจของผู้หญิงคนนี้ ที่แทบจะไม่เหลืออะไรให้ต้องผูกพันธ์กับสังคมที่ทอดทิ้งเธอไว้กับความว่างเปล่า กำแพงที่ทะลุผุพังนี้แทนความผุพังของสังคม ที่ทำลายชีวิตของเธอโดยการไม่ยอมรับในสิ่งที่เธอเป็น และยังมองว่าสิ่งที่เธอเป็นนั้นมันผิดไม่ปกติ ทั้งๆที่เป็นเพียงแค่ความต้องการที่อยู่ภายในจิตใจของมนุษย์ทุกคน แต่สังคมกลับมองว่าเธอกำลังต่อต้านสิ่งที่เป็นศีลธรรมอันดี สิ่งที่สังคมประกอบประกอบสร้างขึ้นมาแล้วบอกว่านี่คือสิ่งที่ดี ที่ถูก ที่ควร

มีการใช้นาฬิกาทรายสีดำ แทนช่วงชีวิตที่เลวร้ายที่กำลังจะหมดลง เศษกระจกที่แหลกสลายอยู่บนพื้น สะท้อนกับเงาไฟที่พาดผ่านไปยังกำแพงห้องนอน แทนภาพสะท้อนของสังคมที่แหลกสลาย ไม่ปะติดปะต่อกัน

3.1.12 สถานที่ใช้ถ่ายทำจริง

1. ป่า

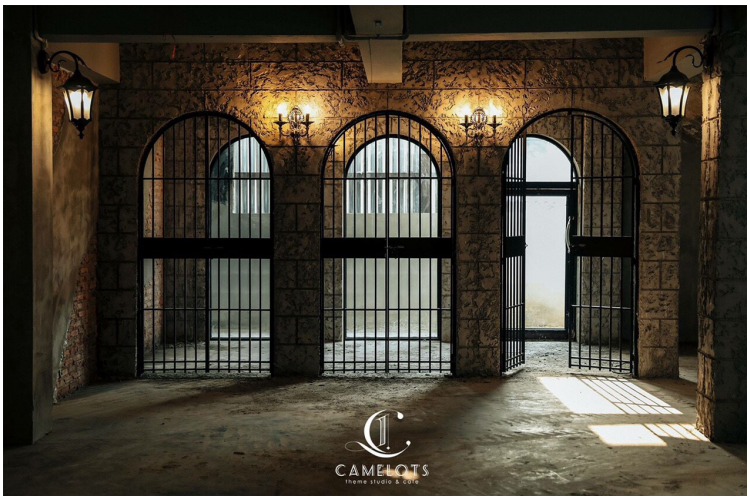


ภาพประกอบ 61 : ภาพสถานที่ใช้ถ่ายทำจริง ป่า

ที่มา : คณะผู้วิจัย

สถานที่ที่ใช้ถ่ายทำจริง คือ ป่าริมถนน อ่างเก็บน้ำบางพระ ตำบล บางพระ จังหวัด ชลบุรี ฝั่งตรงข้าม อบต.อ่างเก็บน้ำบางพระ เป็นสถานที่ที่เห็นว่ามีความคล้ายคลึงกับ Reference และคล้ายคลึงกับสิ่งที่ผู้กำกับต้องการมากที่สุด จึงตัดสินใจเลือกสถานที่นี้

2. โถงทางเดิน



ภาพประกอบ 62 : ภาพสถานที่ใช้ถ่ายทำจริง โถงทางเดิน

ที่มา : Camelots Studio

สถานที่ที่ใช้ถ่ายทำจริง คือ Camelots Studio โดยสถานที่นี้มีความคล้ายคลึงกับภาพ Reference และตรงกับสิ่งที่ผู้กำกับต้องการมากที่สุด จึงตัดสินใจเลือกสถานที่นี้

3. ห้องนอน



ภาพประกอบ 63 : ภาพสถานที่ใช้ถ่ายทำจริง ห้องนอน

ที่มา : คณะผู้วิจัย

สถานที่ที่ใช้ถ่ายทำจริงคือ Rebuild Studio โดยสถานที่นี้มีความคล้ายคลึงกับ Reference และตรงกับความต้องการของผู้กำกับมากที่สุด จึงตัดสินใจเลือกสถานที่นี้

3.1.13 Key Visual

1. ป่า



ภาพประกอบ 64 : ภาพ Key Visual ป่า

ที่มา : คณะผู้วิจัย

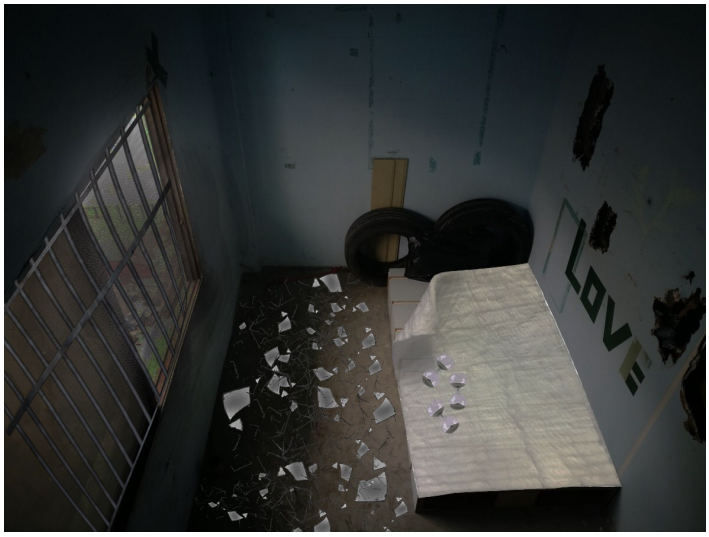
2. โถงทางเดิน



ภาพประกอบ 65 : ภาพ Key Visual โถงทางเดิน

ที่มา : คณะผู้วิจัย

3. ห้องนอน



ภาพประกอบ 65 : ภาพ Key Visual ห้องนอน

ที่มา : คณะผู้วิจัย

3.1.14 Location Set

1. ป่า : ป่าริมถนน อ่างเก็บน้ำบางพระ จังหวัด ชลบุรี



ภาพประกอบ 66 : ภาพ Location Set ป่า

ที่มา : คณะผู้วิจัย

- (ภาพซ้าย) สถานที่ถ่ายทำจริงในวัน Scouting Location จะเห็นได้ว่าช่วงนั้นป่าจะมีความเขียวชะอุ่มมาก

- (ภาพขวา) สถานที่ถ่ายทำจริงก่อนวันถ่าย 1 วัน ได้มีการเข้าไปเคลียร์พื้นที่ และ Set ตำแหน่งของโต๊ะตามที่ได้มีการ Block shot ไว้ แต่ไม่สามารถเซ็ตอุปกรณ์ทิ้งไว้ได้ เนื่องจากเป็นป่าริมถนน มืดและเปลี่ยว เสี่ยงต่อการถูกขโมย



ภาพประกอบ 67 : ภาพ Set โต๊ะน้ำชา

ที่มา : คณะผู้วิจัย

ก่อนการลงพื้นที่เพื่อ Set Location จริง ทางฝ่ายกำกับศิลป์ได้มีการทดลองจัดองค์ประกอบต่างๆของโต๊ะสำหรับจัดเซ็ทปาร์ตี้น้ำชาไว้เรียบร้อยแล้ว จึงทำให้การ Set Location ในวันจริงที่ต้องเซ็ตก่อนถ่าย 1 ชั่วโมงสามารถทำได้ตามตารางการถ่ายทำ





ภาพประกอบ 68 : ภาพ Location Set โต๊ะน้ำชา

ที่มา : คณะผู้วิจัย

โดยบนโต๊ะปาร์ตี้น้ำชาจะมีการปูด้วยผ้าลายดอกและลายลูกไม้ซ้อนกันหลายๆชั้น โดยบนโต๊ะประกอบไปด้วย ชุดกาน้ำชา, แจกันดอกไม้, Cake Stand ที่มีการจัดเรียงขนมสีสันสดใส และ จานใส่ผัก ผลไม้ ที่มีนัยยะทางเพศ



ภาพประกอบ 69 : ภาพ Location Set เชือกห้อย

ที่มา : คณะผู้วิจัย

มีการทดลอง Set เชือกที่ใช้สำหรับให้นักแสดงถูกจับห้อยก่อนวันถ่ายทำจริง โดยผู้กำกับกับศิลป์ต้องหาต้นไม้ที่มีความแข็งแรงและไม่สูงมากเกินไปเพื่อป้องกันอันตรายจากการตกจากที่สูง และในวันถ่ายทำจริงต้องนำหุ่นผู้ชายไปแขวนเพื่อใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก



ภาพประกอบ 70 : ภาพ Location Set ป่าตอนกลางคืน
ที่มา : คณะผู้วิจัย

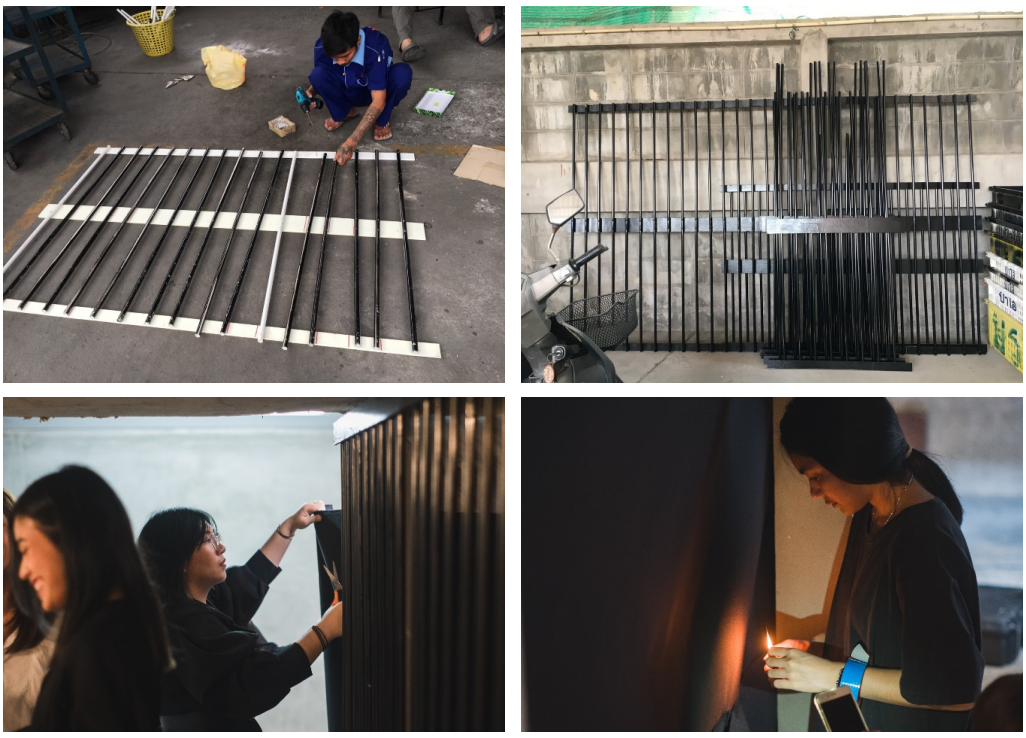
ในช่วงเวลาเย็นผู้กำกับศิลป์ต้องเคลื่อนย้ายฉากในตอนเช้าออกไป และ Set Location ขึ้นมาใหม่สำหรับฉากในตอนกลางคืน โดยฉากนี้จะมีการผูกห้อยโคมแดงที่ต้นไม้ โดนผู้กำกับศิลป์ได้ทำการขึงเส้นเอียงพาดกับต้นไม้โดยรอบและทำการห้อยโคม โดยเทียบตำแหน่งของโคมจาก Position บนจอมอร์นิเตอร์ และหลังจากนั้นจะเปลี่ยนโต๊ะปาร์ตี้น้ำชาในตอนเช้า เป็นโต๊ะที่คลุมด้วยผ้ากำมะหยี่สีดำแทนเพื่อใช้ถ่ายในฉากต่อไปคือ BDSM

2. โถงทางเดิน : Camelots Studio



ภาพประกอบ 71 : ภาพ Location Set โถงทางเดิน
ที่มา : คณะผู้วิจัย

ภาพทางเดินของกรงในวันที่ไป Scouting Location จะเห็นได้ว่าทางเดินมีลักษณะทางที่สั้นเกินไป และกระจกฝั่งด้านขวามือมีแสงเข้า และข้างนอกกระจกเป็นกำแพงติดกระจกแคบๆ ทำให้ไม่สามารถจัดไฟได้จึงได้มีการใช้ผ้าดำนำมาขึงในวันถ่ายทำจริง และแก้ปัญหาเงาที่สะท้อนกับกระจกโดยการใช้แป้งเด็กลูบบนบานกระจกเพื่อลดเงาสะท้อนลง



ภาพประกอบ 72 : ภาพ Location Set โถงทางเดิน

ที่มา : คณะผู้วิจัย

มีการต่อเติมกรงทางเดินเพิ่มขึ้นมา โดยวัดวัดระยะทางเดินทั้งหมดที่สามารถต่อเติมได้และทำกรงหลอกขึ้นมาจากวัสดุคือไม้ และ ท่อ PVC ที่นำมาพ่นสีสเปรย์สีดำ

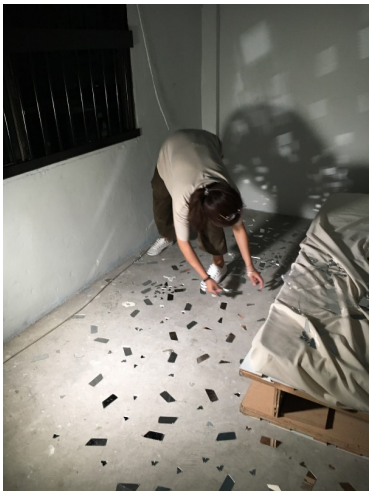
3. ห้องนอน : Rebuild Studio



ภาพประกอบ 73 : ภาพ Location Set ห้องนอน

ที่มา : คณะผู้วิจัย

จากภาพแรก(บนซ้าย) เป็นภาพของห้องของสตูโอในวันที่ Scouting Location มา จะเห็นได้ว่าห้องมีความใกล้เคียงกับ Reference ที่ทางผู้กำกับศิลป์อยากได้แต่ห้องมีสภาพที่ถูก Set มาก่อน เราจึงได้ขออนุญาตทางสตูดิโอในการทาสีห้องใหม่ สำหรับฉากแรกที่ใช้ถ่ายทำมีการจัดประดับดอกไม้ (เป็นฉากความฝัน) และเปลี่ยนหน้าต่างจากบานเลื่อนเป็นหน้าต่างกรง ที่ผู้กำกับศิลป์ได้มีการวัดขนาดหน้าต่าง และทำกรงสำเร็จรูปมาประกอบ




ภาพประกอบ 74 : ภาพ Location Set ห้องนอน

ที่มา : คณะผู้วิจัย

ในช่วงเวลากลางคืนได้มีการเปลี่ยน Set โดยเคลียร์ดอกไม้ออกแล้วโรยพื้นด้วยเศษกระจก มีการใช้ผงถ่านป้ายผนังให้ดูเก่ายิ่งขึ้น

3.1.15 การออกแบบอุปกรณ์เพื่อใช้ประกอบฉาก

1. ฉากปาร์ตี้น้ำชาและฉาก BDSM ในป่า





ภาพประกอบ 75 : ภาพการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ป่า BDSM

ที่มา : คณะผู้วิจัย

- ผ้าปูโต๊ะลูกไม้
- Cake Stand และชุดน้ำชา
- แจกันดอกไม้
- จานใส่ผักผลไม้
- โคมแดง
- เชือกที่ห้อยตัวผู้ชาย
- ผ้าปูโต๊ะสีดำกำมะหยี่
- อุปกรณ์ BDSM

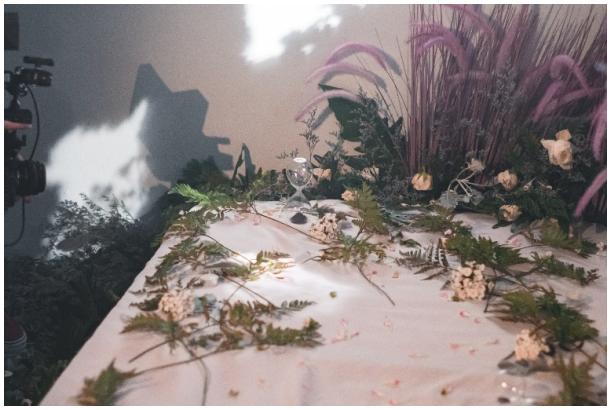
2. ฉากโถงทางเดิน




ภาพประกอบ 76 : ภาพการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก โถงทางเดิน
ที่มา : คณะผู้วิจัย

- กรงสีดำ
- ผ้าดำ

3. ฉากฆ่าตัวตายในห้องนอน




ภาพประกอบ 77 : ภาพการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ห้องนอน
ที่มา : คณะผู้วิจัย

- ผ้าปูเตียง
- ดอกไม้ประดับ
- นาฬิกาทราย
- ถาดใส่ถ่าน
- เศษกระจก
- กล่องไม้ขีดไฟ

4. ฉากอื่นๆที่เป็นการ Insert ภายในเรื่อง มีอุปกรณ์ประกอบ ดังนี้



ภาพประกอบ 77 : ภาพการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก Insert

ที่มา : คณะผู้วิจัย

มีการทำหนังสือสุภาษิตสอนหญิง 3 ภาษาโดยทำหนังสือเล่มใหญ่มาทำหน้าปกใหม่ มีการทำให้หนังสือดูเก่าโดยในใช้สีน้ำและใช้กระดาษทรายมาถูกระดาษให้ขาดหลุดลุ่ย



ภาพประกอบ 77 : ภาพการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก Insert

ที่มา : คณะผู้วิจัย

มีการทำห้องใหม่ขึ้นมา ทำรางสำหรับฉากราดสี และฐานรองนั่งที่ทำจากตะแกรงเหล็กนำมาประกบกัน



ภาพประกอบ 78 : ภาพการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก Insert

ที่มา : คณะผู้วิจัย

มีการทำดอกไม้ดูดสี และ หัวใจหมูที่นำมาตกแต่งด้วยเลือดปลอม

3.1.16 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

3.1.16.1 แนวคิดในการออกแบบ

1. Scene ปาร์ตี้น้ำชา

ตัวละครผู้หญิงจะใช้ลักษณะชุดที่นิยมใส่ไปงานเข้าสังคมเป็นค่านิยมทางตะวันตก ที่มักจะใส่ในโอกาสที่จะต้องใส่ชุดที่เป็นทางการ และถือเป็นชุดทางการสำหรับผู้หญิงที่มีฐานะ สื่อถึงผู้หญิงสองคนนี้ว่าเป็นผู้หญิงตามค่านิยมที่สังคมต้องการ ต้องสวยงาม ต้องเรียบร้อย ต้องดูดี มีฐานะ เป็นสิ่งที่สังคมปลูกฝัง แต่งเติมให้เป็นคนที่สังคมต้องการหรือที่สังคมบอกว่าดี ส่วนผู้ชาย จะใส่ชุดสูทที่เป็นทางการ เป็นชุดสำหรับออกงาน เช่นเดียวกับชุดของผู้หญิง



ภาพประกอบ 79 : ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกาย ปาร์ตี้น้ำชา

ที่มา : www.pinterest.com

2. Scene BDSM

ตัวละครผู้หญิงจะใช้เป็นชุด BDSM ที่เป็นชุดหนัง และเป็นชุดที่ดึงดูดทางเพศ ตามความหมายของ BDSM ที่เป็นกิจกรรมทางเพศอย่างหนึ่งที่มีเซ็กส์อย่างรุนแรงและทรมาน เช่น การจับมัด ใช้แส้ น้ำตาเทียน ความรุนแรง



ภาพประกอบ 80 : ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกาย BDSM

ที่มา : www.pinterest.com

3. Scene โถงทางเดิน

ความเก็บกดของผู้หญิงที่ถูกสังคมตีกรอบ จึงเลือกใช้ชุดที่มีลักษณะรูปทรงเป็นสี่เหลี่ยม เป็นชุดที่ทำให้รู้สึกอึดอัด แขนยาว ขายาว ทำให้ขยับตัวได้ไม่อิสระ



ภาพประกอบ 81 : ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกาย โถงทางเดิน

ที่มา : www.pinterest.com

4. Scene ฆ่าตัวตาย

เลือกใช้ชุดที่เป็นเดรสเกาะอก รูปทรงเหมือนนาฬิกาทรายที่จะรัดรูปตรงช่วงเอว แทนช่วงชีวิตที่กำลังจะหมดลง



ภาพประกอบ 82 : ภาพการออกแบบเครื่องแต่งกาย ฆ่าตัวตาย

ที่มา : www.pinterest.com

5. Scene ลำธาร

ในซีนนี้จะมีนักแสดง 7 คน จากความต้องการที่จะให้ซีนนี้เห็นถึงความแตกต่างของผู้หญิงทุกคนในลำธาร ธรรมชาติ จึงเลือกใช้ชุดตามคาแรคเตอร์จริงๆของแต่ละคน แทนความสวยงาม ความมั่นใจ ความเป็นตัวของตัวเอง คามแตกต่างกัน

3.1.16.2 Sketch Costume

1. Scene ปาร์ตี้น้ำชา

ตัวละครผู้หญิงจะใช้ลักษณะชุดราตรีที่นิยมใส่ไปงานเข้าสังคม ซึ่งเหตุผลที่เลือกชุดราตรีเพราะเราต้องการจะสื่อถึงผู้หญิงสองคนนี้ว่าเป็นผู้หญิงตามค่านิยมที่สังคมต้องการ และเครื่องประดับ แสดงถึงความเพียบพร้อม มีชาติตระกูล ความหวือหวา โดดเด่น น่าตื่นเต้น และใช้สีแดงที่หมายถึงความปรารถนา ความเร่าร้อน ตัณหา ส่วนผู้ชาย จะใส่ชุดสูทสีดำที่เป็นทางการ เป็นชุดสำหรับออกงาน เช่นเดียวกับชุดของผู้หญิง



ภาพประกอบ 83 : ภาพ Sketch Costume ปาร์ตี้น้ำชา

ที่มา : คณะผู้วิจัย

2. Scene BDSM

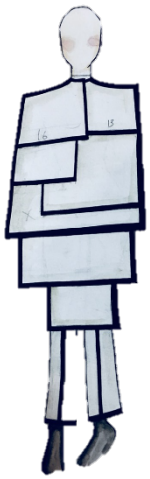
ตัวละครผู้หญิงจะใช้เป็นชุด BDSM ที่เป็นชุดหนังสีดำ มีความดึงดูดทางเพศ มีสายพาดไปมาแทนความสัมพันธ์ที่ซับซ้อน พันธนาการของสันดานดิบที่ผูกโยงมนุษย์ไว้กับตัณหา



ภาพประกอบ 84 : ภาพ Sketch Costume BDSM
ที่มา : คณะผู้วิจัย

3. Scene โถงทางเดิน

ความเก็บกดของผู้หญิงที่ถูกสังคมตีกรอบ และจากการที่ได้ทำแบบทดสอบให้ระบายอารมณ์ออกมาผ่านการวาดรูปบนกระดาษ ลักษณะของอารมณ์เก็บกด รูปที่ได้จะเป็นรูปที่วนไปวนมา ซับซ้อน ทำให้ชุดจะเป็นชุดที่เป็นทรงสี่เหลี่ยมเป็นชุดที่ปิดแขนปิดขาแทนการถูกตีกรอบ และมีลักษณะซ้อนทับกันเป็นชั้นๆ



ภาพประกอบ 85 : ภาพ Sketch Costume โถงทางเดิน
ที่มา : คณะผู้วิจัย

4. Scene ฆ่าตัวตาย

เป็นชุดเดรสเกาะอก รูปทรงเหมือนนาฬิกาทรายที่จะรัดรูปตรงช่วงเอว แทนช่วงชีวิตที่กำลังจะหมดลง และทั้งชุดจะใช้ผ้าดิบสีขาว หมายถึงการกลับไปสู่จุดเริ่มต้นใหม่อีกครั้งที่ไม่มีการแปดเปื้อนหรือการแต่งเติมใดๆ



ภาพประกอบ 86 : ภาพ Sketch Costume ฆ่าตัวตาย
ที่มา : คณะผู้วิจัย

5. Scene ลำธาร

ใช้ชุดตามคาแรคเตอร์จริงๆของแต่ละคน แทนความสวยงาม ความมั่นใจ ความเป็นตัวของตัวเอง ความแตกต่างกัน แต่จะใช้สีอยู่ในโทนธรรมชาติ หรือ Earth Tone เพื่อแสดงถึงความเป็นความเป็นปกติธรรมชาติของมนุษย์ทุกคนที่เราทุกคนเป็นมนุษย์เหมือนกัน มีความต้องการ มีตัณหาเหมือนกัน ต่างกันแค่ภาพลักษณ์ คาแรคเตอร์ บุคลิก ลักษณะนิสัย มุมมองของแต่ละคนเท่านั้น



ภาพประกอบ 87 : ภาพ Costume ลำธาร
ที่มา : คณะผู้วิจัย

3.1.16.3 Fitting

1. Scene ปาร์ตี้น้ำซา



ภาพประกอบ 88 : ภาพ Fitting ปาร์ตี้น้ำซา

ที่มา : คณะผู้วิจัย

2. Scene BDSM



ภาพประกอบ 89 : ภาพ Fitting BDSM

ที่มา : คณะผู้วิจัย

3. Scene โถงทางเดิน



ภาพประกอบ 90 : ภาพ Fitting โถงทางเดิน

ที่มา : คณะผู้วิจัย

4. Scene ฆ่าตัวตาย



ภาพประกอบ 91 : ภาพ Fitting ฆ่าตัวตาย

ที่มา : คณะผู้วิจัย

5. Scene ลำธาร

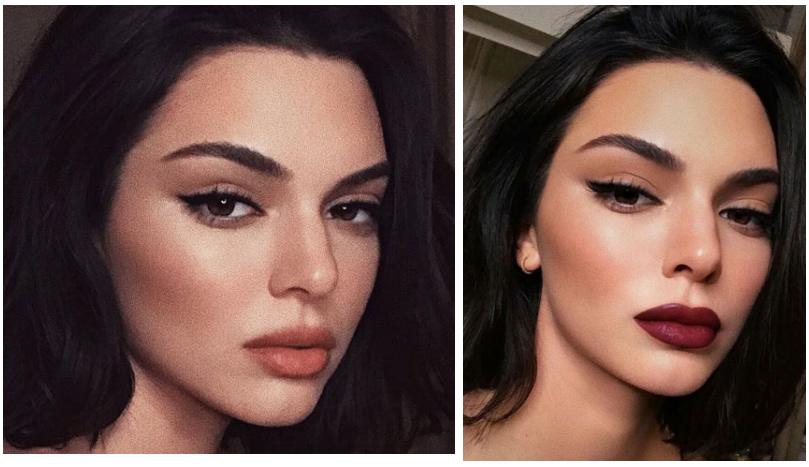


ภาพประกอบ 92 : ภาพ Fitting ลำธาร

ที่มา : คณะผู้วิจัย

3.1.16.4 Make up and Hair

1. Scene ปาร์ตี้น้ำชา



ภาพประกอบ 93 : ภาพ Makeup and Hair ปาร์ตี้น้ำชา

ที่มา : www.pinterest.com

2. Scene ป่า BDSM

ใช้รูปแบบการแต่งหน้าที่ค่อนข้างหนัก บล็ฮคตาเข้ม ทาปากสีเข้มชัด ดึงดูด รุนแรง

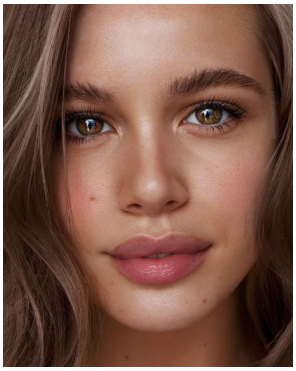


ภาพประกอบ 94 : ภาพ Makeup and Hair BDSM

ที่มา : www.pinterest.com

3. Scene โถงทางเดิน

เลือกใช้การแต่งหน้าแบบธรรมชาติ แต่งให้น้อยที่สุด



ภาพประกอบ 95 : ภาพ Makeup and Hair โถงทางเดิน

ที่มา : www.pinterest.com

4. Scene ฆ่าตัวตาย

เลือกใช้การแต่งหน้าแบบ Makeuo no makeup ให้ดูเหมือนไม่ได้แต่งหน้า



ภาพประกอบ 96 : ภาพ Makeup and Hair ฆ่าตัวตาย

ที่มา : www.pinterest.com

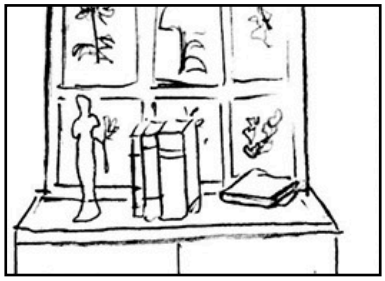
5. Scene ลำธาร

จากความต้องการที่จะให้นักแสดงทั้งหมดมีคาแรคเตอร์ที่แตกต่าง จึงไม่มีรูปแบบการแต่งหน้าที่ตายตัว แต่จะให้นักแสดงเป็นผู้แต่งเอง

3.1.17 Story Board



ชื่อเรื่อง FERMATA



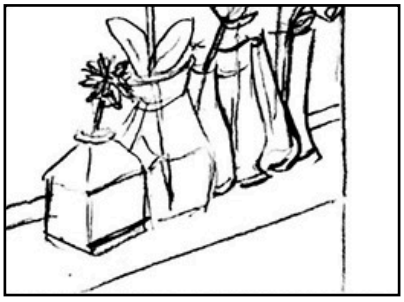
Ins. หน้าตู้หนังสือ



CU ผู้หญิงคลี่ผ้า



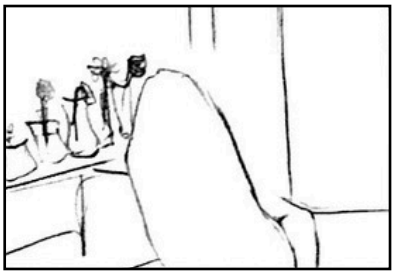
LS ผู้หญิงนั่งพับเพียบอยู่บนกรง มีสีต่างๆราดลงมา



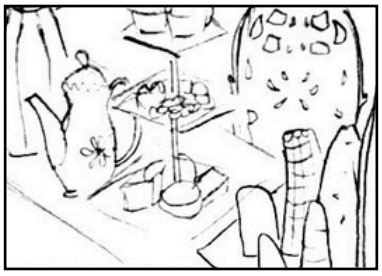
Ins. แจกันดอกไม้



MS ฟูลุกจากเตียง เดินออกจากเฟรม



MS เงาที่อยู่บนเตียง



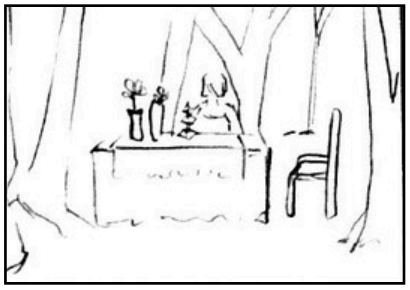
CU ของบนโต๊ะปาร์ตี้น้ำชา



CU เมย์เมย์รินน้ำชา



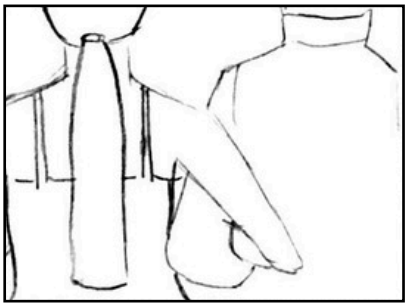
CU เมย์เมย์นั่งมอง



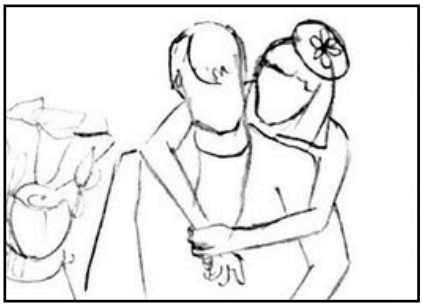
LS เมย์เมย์กินของบนโต๊ะ



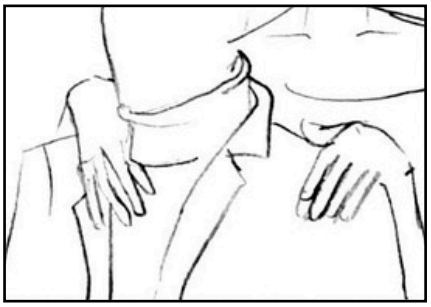
MS เท้าริสะ,แพน



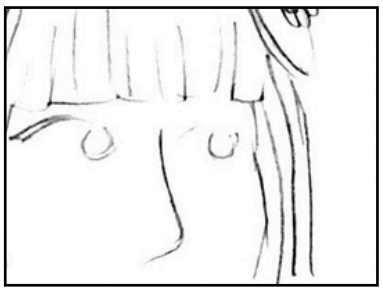
MS ตามหลังแพน,ริสะ



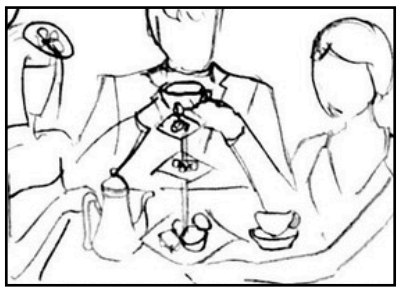
MS เมย์เมย์พาแพนไปนั่งเก้าอี้



CU มือเมย์เมย์ลูบตัวแพน



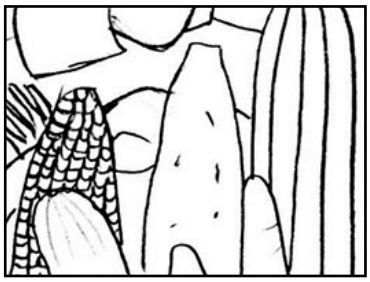
CU ตาเมย์เมย์



MS ทุกคนนั่งกินชาบนโต๊ะ



CU ปากเมย์เมย์



MS เมย์เมย์ลูบผลไม้



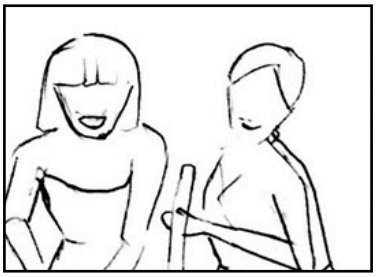
MS แพนถูกมัดบนต้นไม้



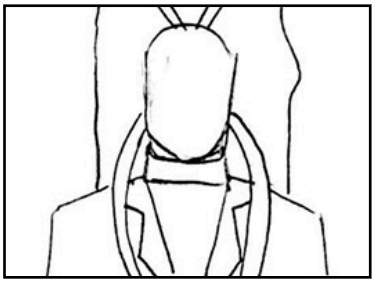
MS เมย์เมย์ริสะมองไปที่แพน
ด้วยสีหน้านึกสนุก



LS เมย์เมย์ริสะ เอาไม้เขี่ยแพน



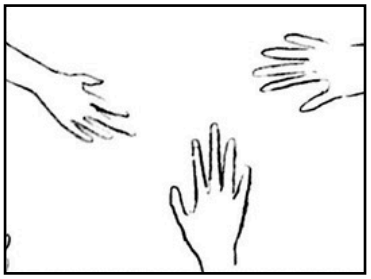
MS High Angle เมย์ริสะ



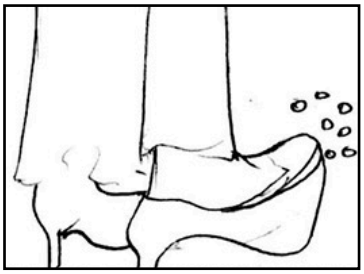
MS หุ่นถูกมัด



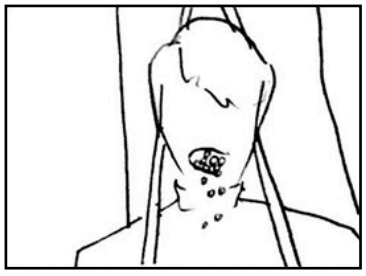
LS เมย์เมย์ริสะตีหุ่นด้วยความสนุก



MS มือตะเกียกตะกาย



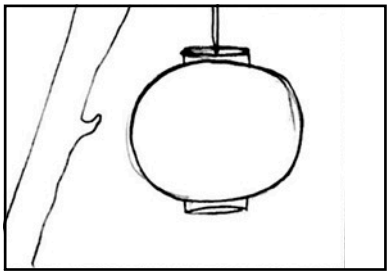
MS ลูกปัดตกใส่เท้าผู้หญิง



CUแพนมีลูกปัดออกมาจากปาก



MS แพนตกลงมาจากต้นไม้



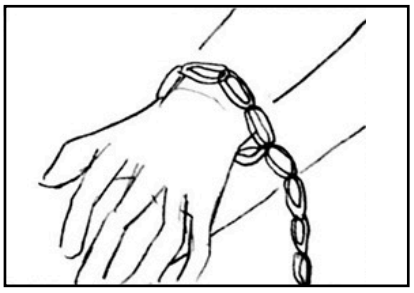
INS โคมแดงตอนกลางคืน



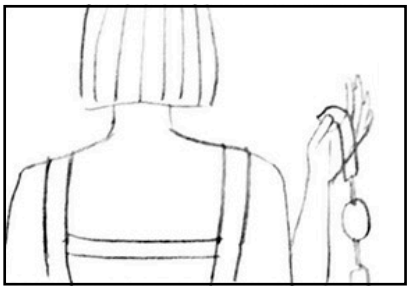
MS ริสะเดินมาลูบตัวแพน



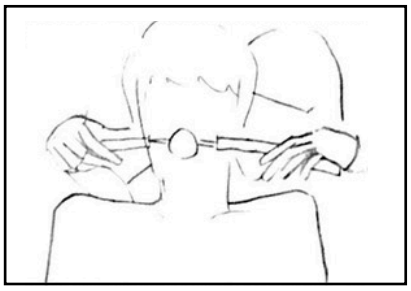
CU ริสะเสียแก้มแพน



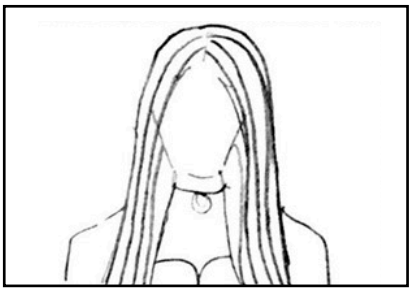
INST มือแพน



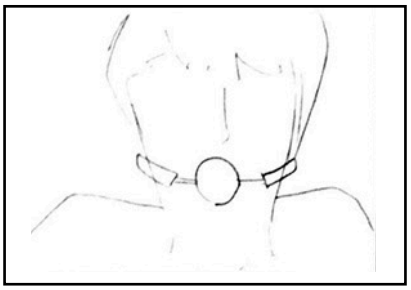
MS ตามหลังเมย์กำลังเดินเข้ามา



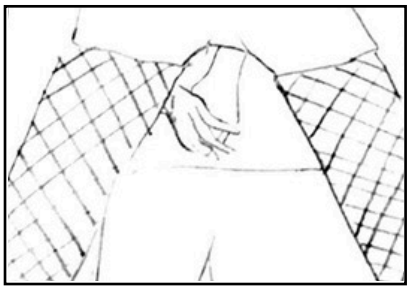
MS เมย์ใส่ที่ครอปปากให้แพน



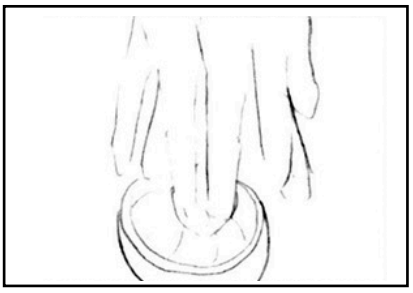
POV แพน



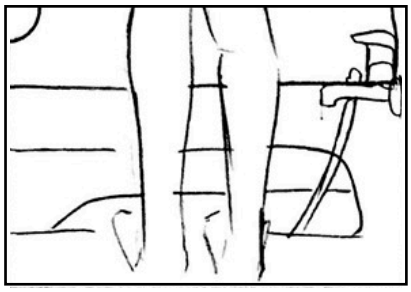
POV ริสะ



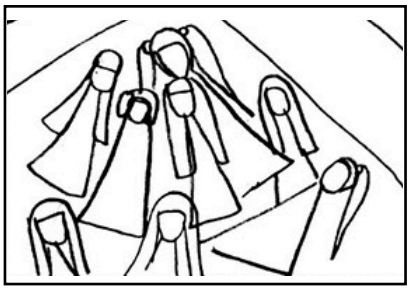
MS ริสะดึงมือแพนไประหว่างขา



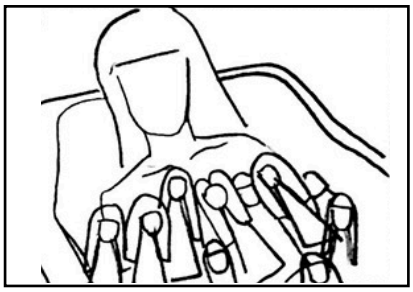
CU มือริสะมือแพน



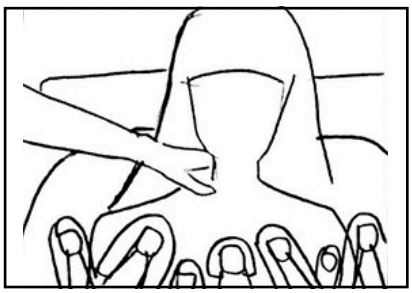
MS ขาฟูก้าวลงไปในอ่าง



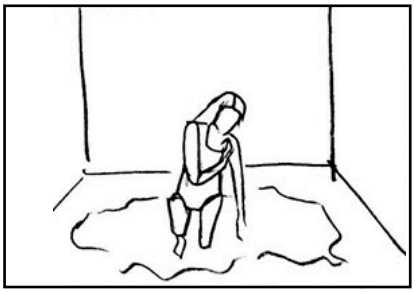
INST barbie ลอยในอ่างน้ำ



LS ฟูมีสีหน้าเรียบเฉยท่ามกลางบาร์บี้



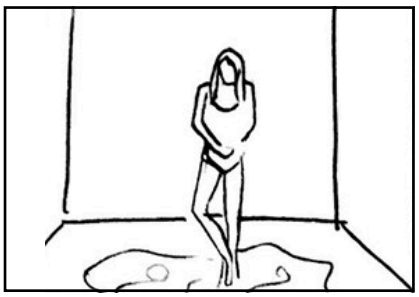
MS แขนของเงาพยายามจะดึงฟู



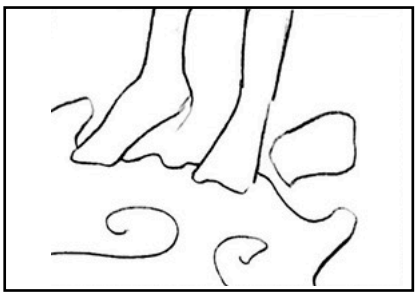
LS ผู้หญิงเริ่มการลูบสีป้ายตัว



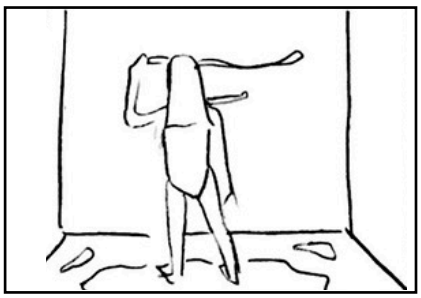
CU มือ



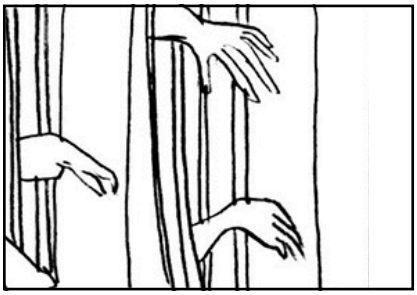
LS ผู้หญิงกำลังแสดงอารมณ์ผ่านท่าทาง



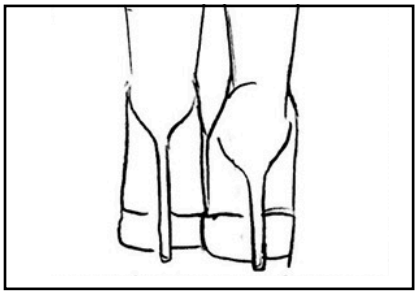
CU กองสี



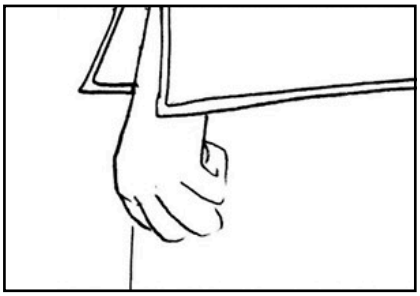
LS ผู้หญิงกำลังแสดงอารมณ์ผ่านท่าทาง



INST มือที่พยายามจะทำร้าย



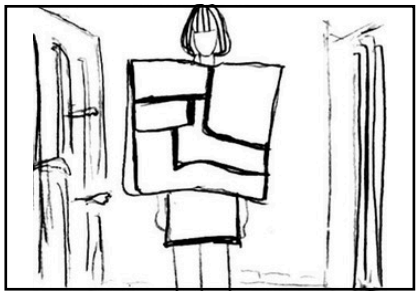
CU เท้าที่ก้าวเดิน



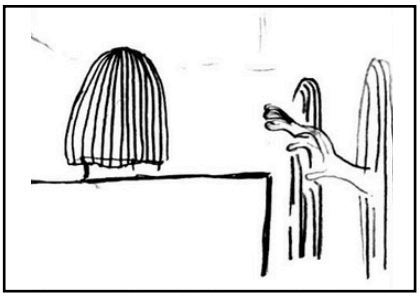
MS มือที่บีบด้วยความเก็บกด



CU สีหน้าและแววตา



LS เมย์เดินผ่านกรง



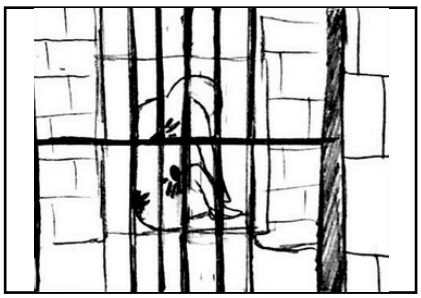
MS ด้านหลังของเมย์



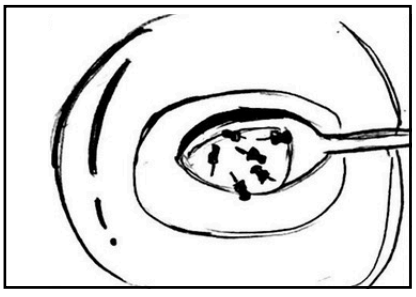
MS Vertigo สีหน้าและแววตา



MS สายตาที่เจ็บปวด



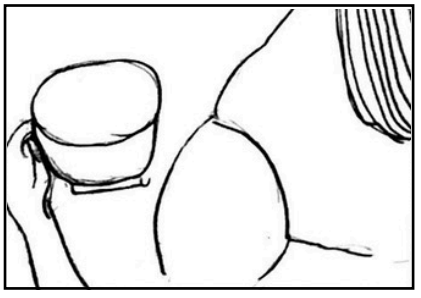
LS เห็นถึงร่องรอยบนตัว



INST ชามที่มีเข็มหมุด



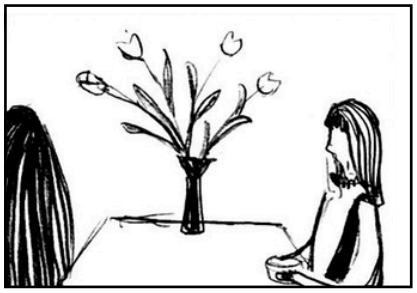
LS ฟูกำลังนั่งกิน



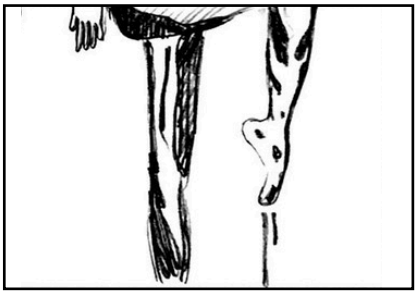
OVS ฟูตักเข็มหมุด



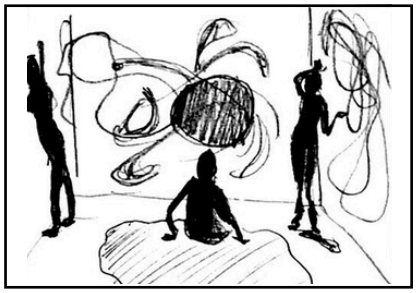
MS ฟูเคี้ยวเข็มหมุดกล้ำกลืน



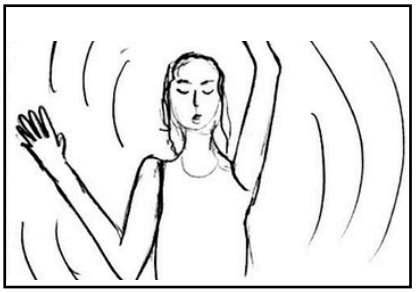
LS ฟูนั่งตรงข้ามกับเงา



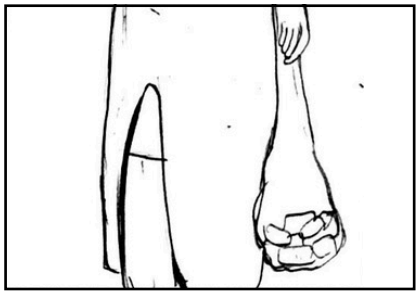
CU สีตามตัว



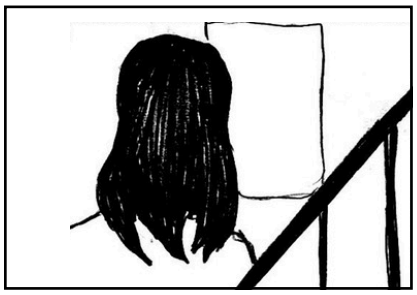
LS ผู้หญิงกำลังแสดงอารมณ์ผ่าน



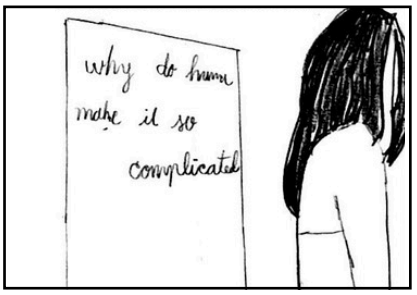
MS ผู้หญิงกำลังแสดง



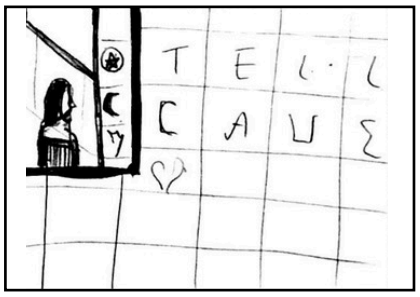
MS ขาที่กำลังเดิน ในมือถือถุงใส่



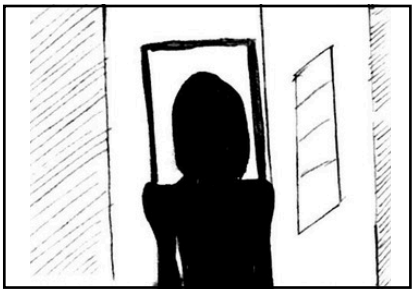
MS ตามหลังริสะกำลังเดินขึ้น



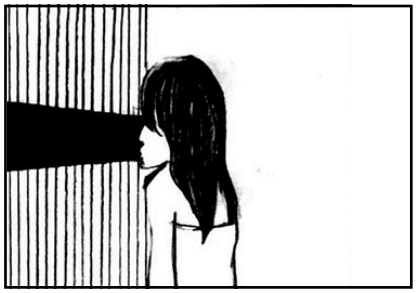
MS ตามหลังริสะกำลังเดินขึ้น



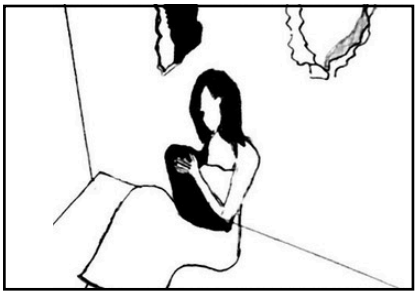
LS ริสะกำลังเดินขึ้นบันไดจนเห็นใน
กระจก



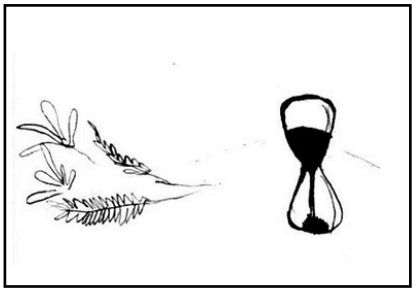
MS ตามหลังริสะกำลังเดินเข้าห้อง



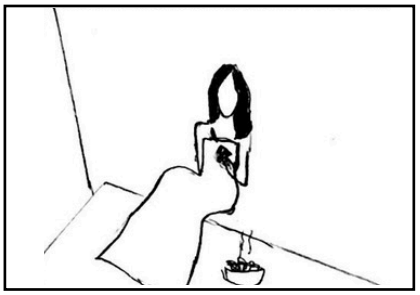
MS ริสะยืนมองเหม่อ



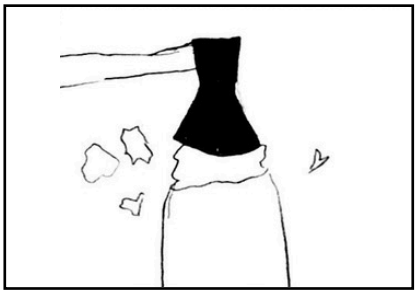
LS จากมุมสูง ริสะหยิบสุนัขขึ้น



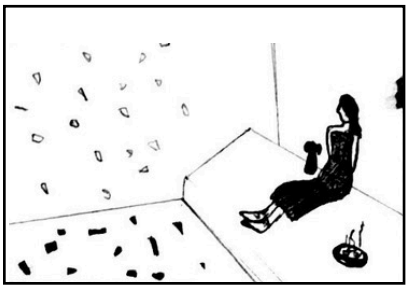
CU นาฬิกาทรายที่จะหมดลง



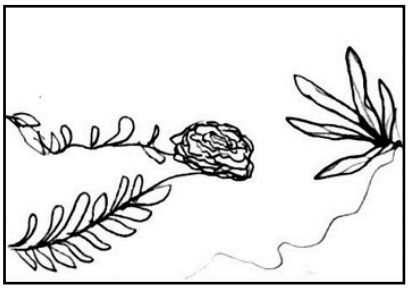
MS ริสะมานั่งจุดเตา หมดสติ



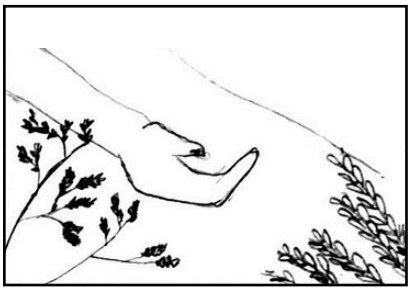
CU ทุบหมาดำ



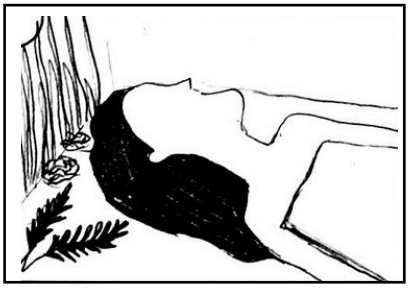
LS High กำลังหมดสติ



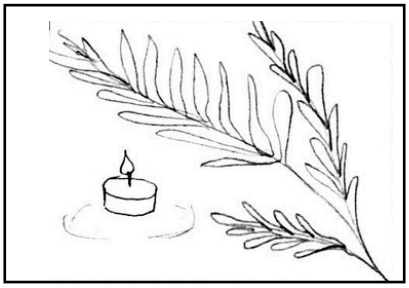
INST ดอกไม้



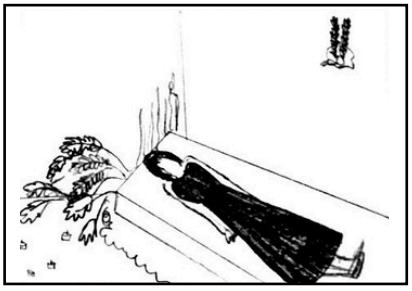
INST มือ



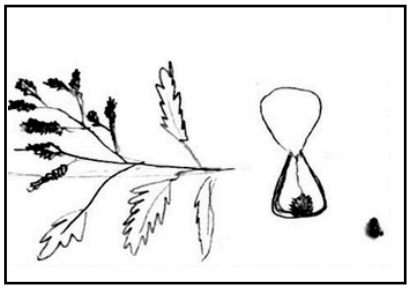
INST หน้า



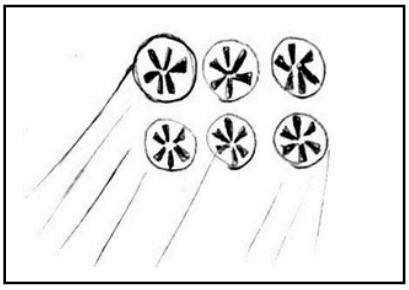
INST เทียน



LS High ตายในห้องที่สวยงาม



CU นาฬิกาทรายที่จะหมดลง



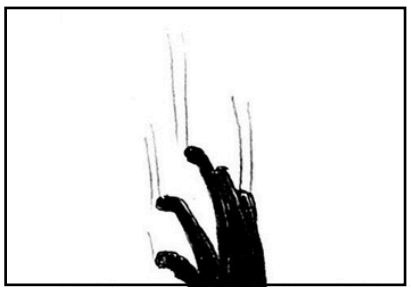
INST ฉากหัวใจ



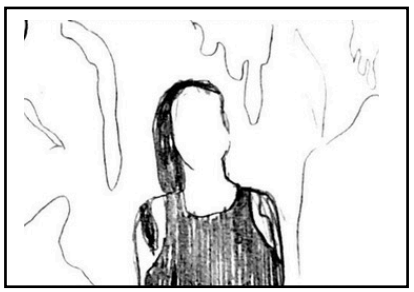
MS ฟูถูกเงาปิดปาก



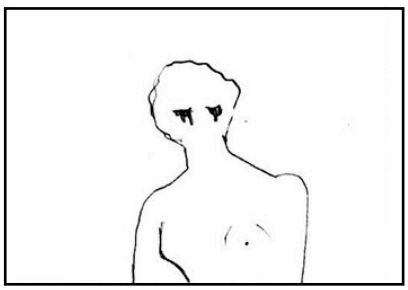
CU นัยตามีเงาซ่อนอยู่



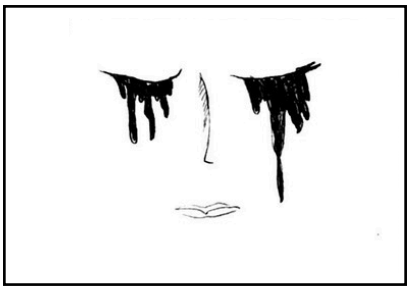
CU มือผู้หญิงกำลังแสดง



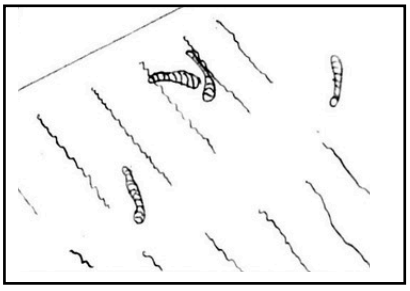
MS ผู้หญิงกำลังแสดง



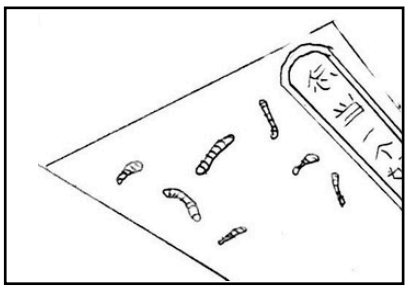
MS Venus ร้องไห้



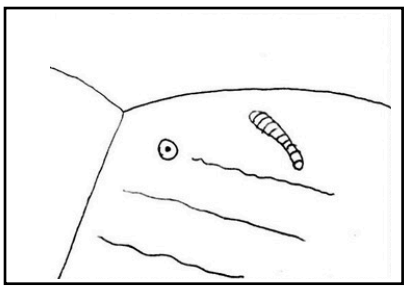
CU Venus ร้องไห้



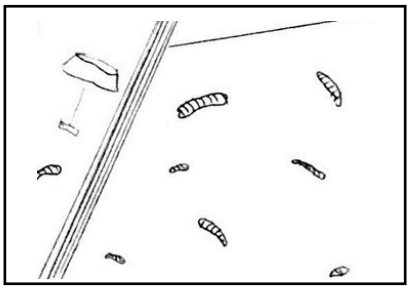
CU หนอนไชหนังสือสุภาษิต



CU หนอนไชหนังสือสุภาษิต



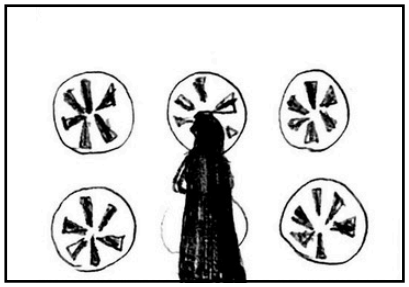
CU หนอนไชหนังสือสุภาษิต



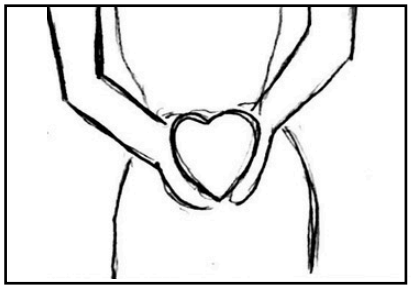
CU หนอนไชหนังสือสุภาษิต



INST หนอนไชกองหนังสือสุภาษิต



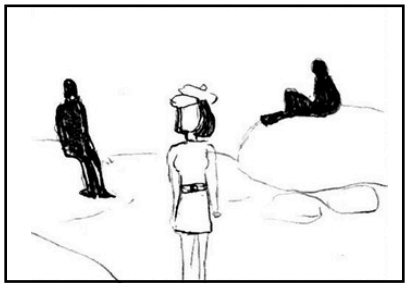
LS ผู้หญิงถือหัวใจ



CU ผู้หญิงยื่นหัวใจที่บอบช้ำ



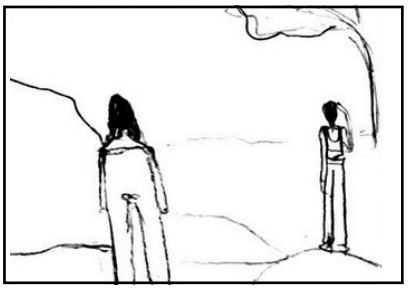
INST น้ำตก



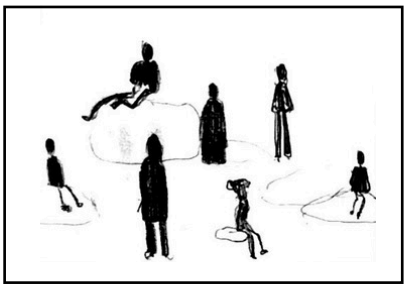
LS กลุ่มคนยืนในน้ำตก



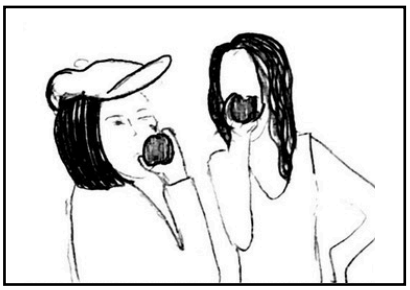
LS กลุ่มคนยืนในน้ำตก



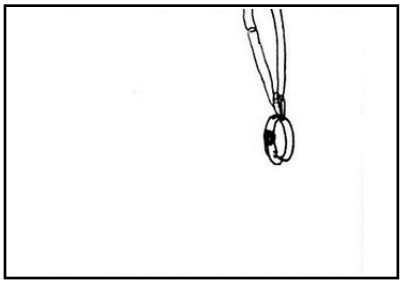
LS กลุ่มคนยืนในน้ำตก



Extra LS กลุ่มคนยืนในน้ำตก



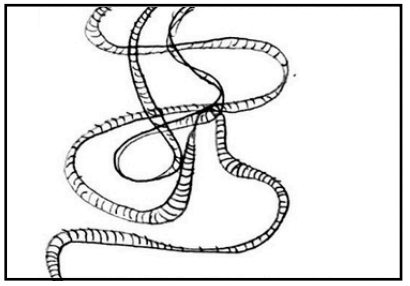
MS Low เมย์ ริสะกัดแอบเปิ้ล



INST เชือกShibari



CU นัดดา



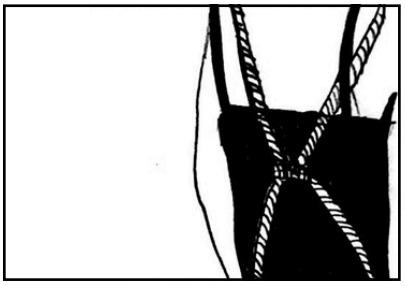
INST เชือกShibari



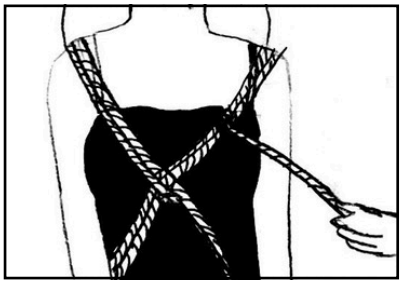
INST รอยมัด



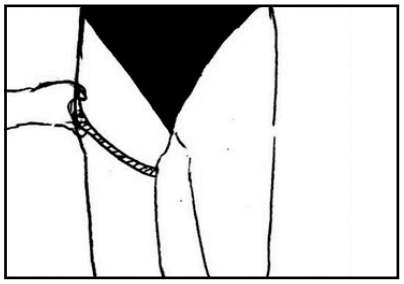
INST การมัด Shibari



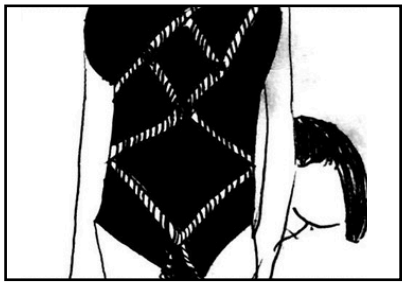
INST การมัด Shibari ด้านหลัง



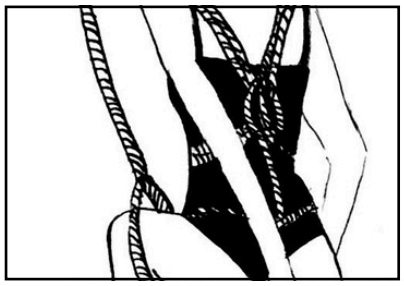
INST การมัด Shibari ด้านหน้า



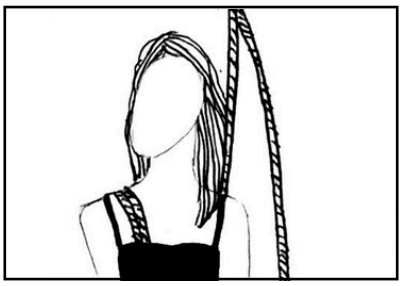
INST การมัดขา



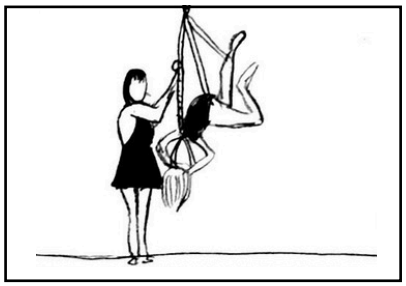
INST การมัด Shibari ด้านหน้า



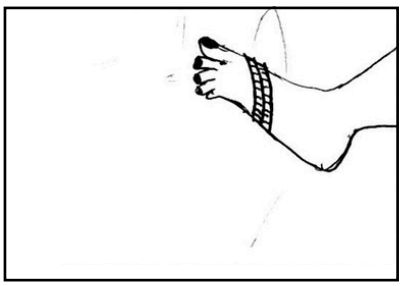
INST การมัด Shibari ด้านหลัง



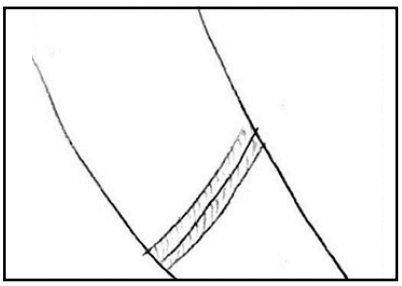
MS นัดดาถูกมัด



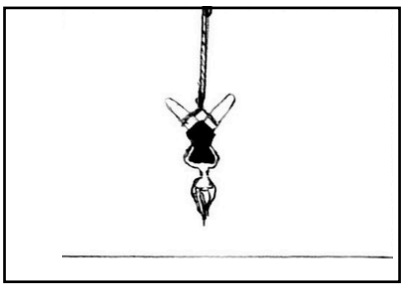
LS นัดดาถูกมัดห้อยหัว



INST เท้า



INST รอยมัด



LS นัดดาถูกมัดห้อยหัว

ภาพประกอบ 100 : ภาพ Story Board

ที่มา : คณะผู้วิจัย

3.1.18 การจัดการงบประมาณ

ในการถ่ายทำมีการถ่ายทำทั้งหมด 8 วัน ในแต่ละวันมีการใช้สถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉากที่แตกต่างกันไป รวมถึงจำนวนทีมงานในแต่ละวัน เพื่อให้ภาพยนตร์ประสบผลสำเร็จตามจุดประสงค์ จึงมีการเดินทางและการทำงานในแต่ละวันที่แตกต่างกัน โดยมีการใช้งบประมาณโดยประมาณทั้งหมด ดังนี้

3.1.18.1 Pre-Production

PRE-PRODUCTION		ค่าใช้จ่ายโดยประมาณ
1	Script Development / Research	1,000
2	Screenplay	100
3	Casting	500
4	Scouting Locations	2,000
5	Scene test	2,500
6	Food and Drink	600
7	Hard disk	1,990
Pre-Production Total		**8,090**

ตาราง 5 : ตารางการประเมินงบประมาณ

ที่มา : คณะผู้วิจัย

3.1.18.2 Production

PRODUCTION		ค่าใช้จ่ายโดยประมาณ
1	Cast #13	35,500
2	Costumes	17,268
3	Set Art and Props	53,316
4	Location	15,800
5	Camera and Lens	500
6	Lighting and Grip	36,345
7	Daily Production Expenses - Gasoline for all Vehicle - Food, Drink and Medicine - Accommodations	 8,500 14,661 1,300
8	Transportation	2,273
9	Etc.	5,430
Production Total		**191,093**
Production and Pre-Productions Total		**199,183**

ตาราง 6 : ตารางการประเมินงบประมาณ

ที่มา : คณะผู้วิจัย

3.1.18.3 Post-Production

POST-PRODUCTION		ค่าใช้จ่ายโดยประมาณ
1	Editing / Colorist	6,000
2	Sound Design and Music Scores	6,000
Post-Production Total		**12,000**
GRAND TOTAL		**211,183**

ตาราง 7: ตารางการประเมินงบประมาณ
ที่มา : คณะผู้วิจัย

3.1.18.4 การขอรับทุนสนับสนุน

ในขั้นตอนของการทำงาน ได้มีการขอรับการสนับสนุนต่างๆ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

3.1.18.4.1 บริษัท พิพิธภัณฑ์ศิลปะไทย จำกัด (MOCA)
สนับสนุนทุนการศึกษาจำนวน 200,000 บาท

3.1.18.4.2 บริษัท ลอริอัล ประเทศไทย จำกัด ภายใต้ชื่อ NYX Cosmetics
สนับสนุนผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางค์ มูลค่า 10,000 บาท

3.1.1.18.4.3 องค์การบริหารส่วนตำบล อ่างเก็บน้ำบางพระ จังหวัด ชลบุรี
เอื้อเฟื้อสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ และห้องรับรองสำหรับนักแสดงโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ

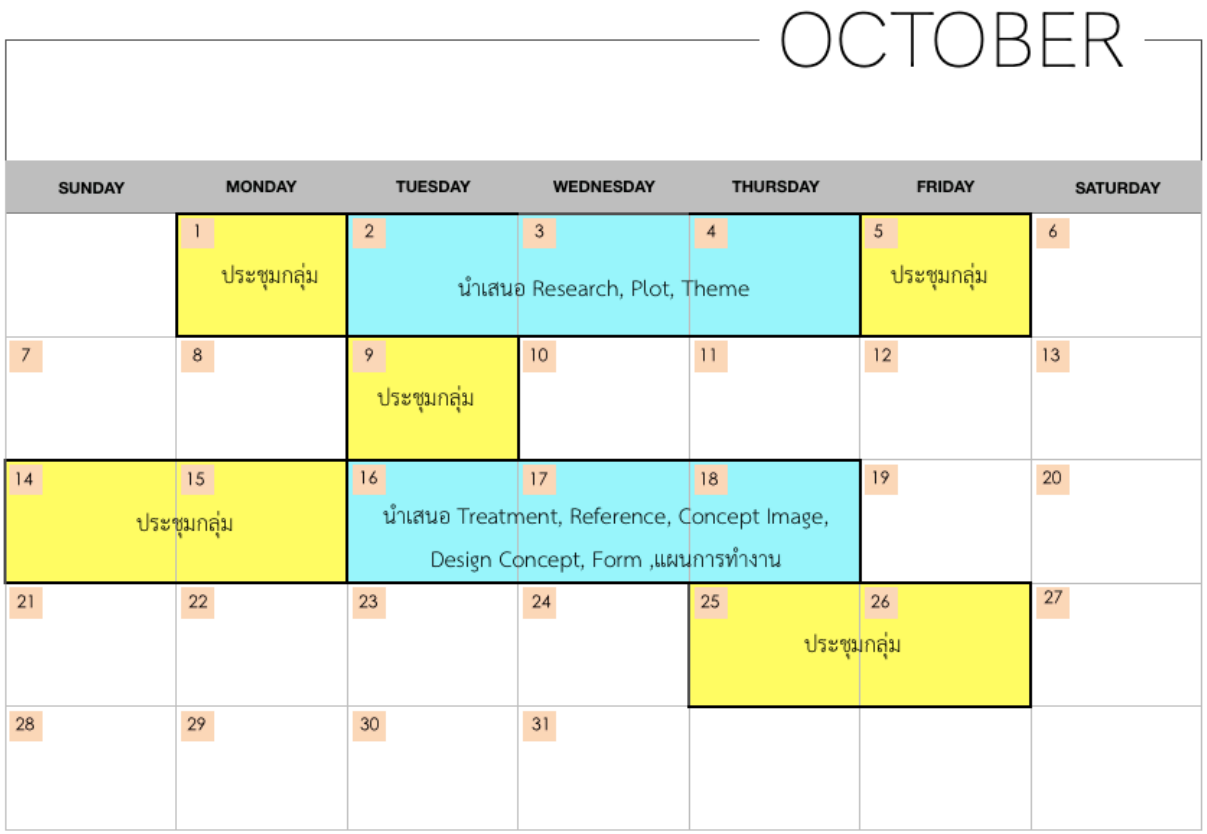
3.1.18.4.4 ร้าน The Mustang Nero Design Clothes and Accessories
เอื้อเฟื้อเสื้อผ้าสำหรับการ Casting

3.1.18.5 การบริหารจัดการงบประมาณ

เมื่อได้ขอรับการสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆแล้ว ทำให้สามารถผู้อำนวยการสร้างสามารถคำนวนค่าใช้จ่ายคร่าวๆเพื่อที่จะให้อยู่ในงบประมาณที่ได้รับการสนับสนุนมา โดยมีเงินสำหรับใช้จ่ายในขั้นก่อนการถ่ายทำ(Pre-Production) การถ่ายทำ(Production) หลังการถ่ายทำ(Post-Production) ทั้งหมด 200,000 บาท และมีการเก็บเงินจากสมาชิกอีก คนละ 3,000 บาท จำนวน 7 คน รวมเป็น 21,000 บาท จึงทำให้มีงบประมาณสำหรับใช้ถ่ายทำและสำหรับเงินฉุกเฉินต่างๆ เป็นจำนวนทั้งหมด 221,000 บาท

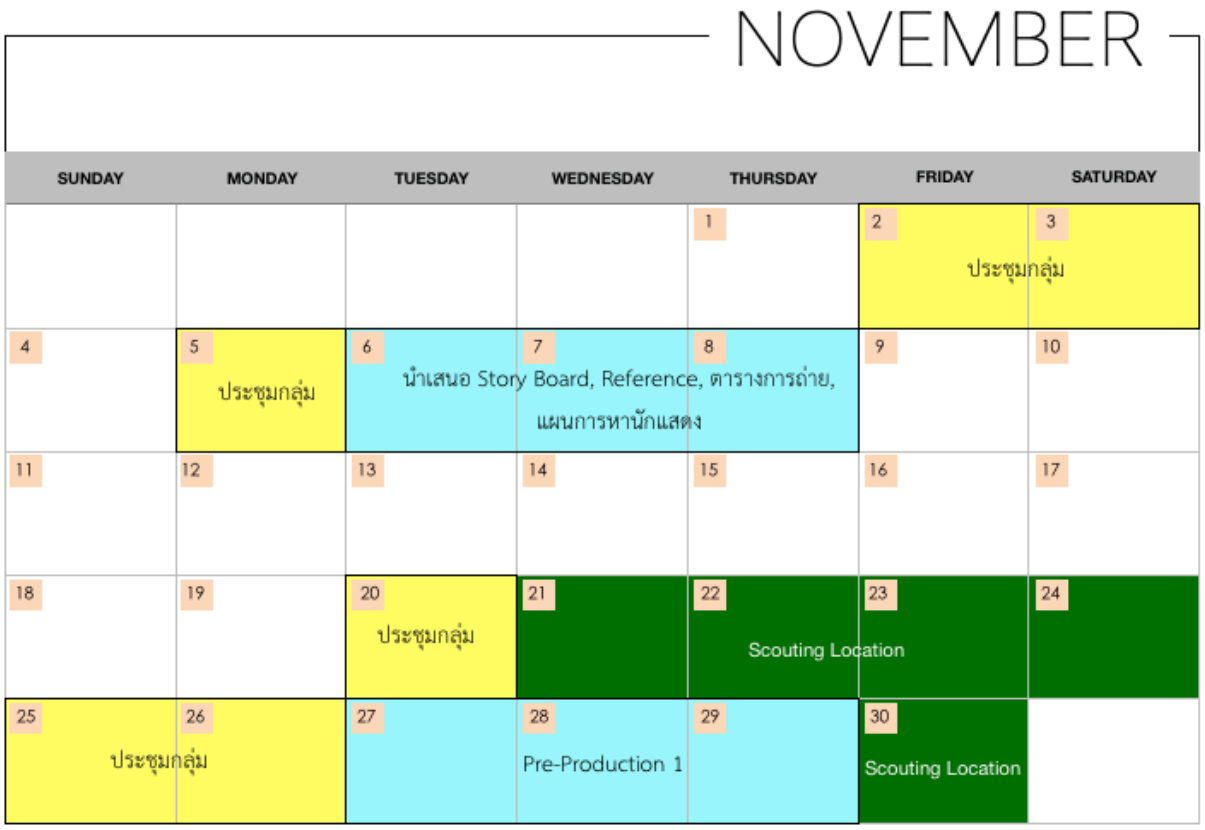
เมื่อการถ่ายทำเสร็จสิ้นจึงมีการสรุปงบประมาณ ดังตารางข้างต้น โดยในการใช้จ่ายทั้งหมดนั้นได้มีการจัดสรรเอาไว้แต่ละฝ่ายไว้แล้ว โดยส่วนใหญ่แล้วค่าใช้จ่ายเป็นไปตามที่ได้วางงบประมาณเอาไว้คร่าวๆก่อนการทำงานจริง ซึ่งในขณะทำงาน อาจมีเรื่องของการใช้ค่าใช้จ่ายฉุกเฉินที่จำเป็นต้องใช้ จึงทำให้บางส่วนเกินงบประมาณไปบ้าง แต่ยังคงอยู่ในงบประมาณที่มี และเงินส่วนที่เหลือจะถูกนำคืนทุกคนในกลุ่มเท่าๆกัน

3.1.19 ตารางการวางแผนการทำงาน



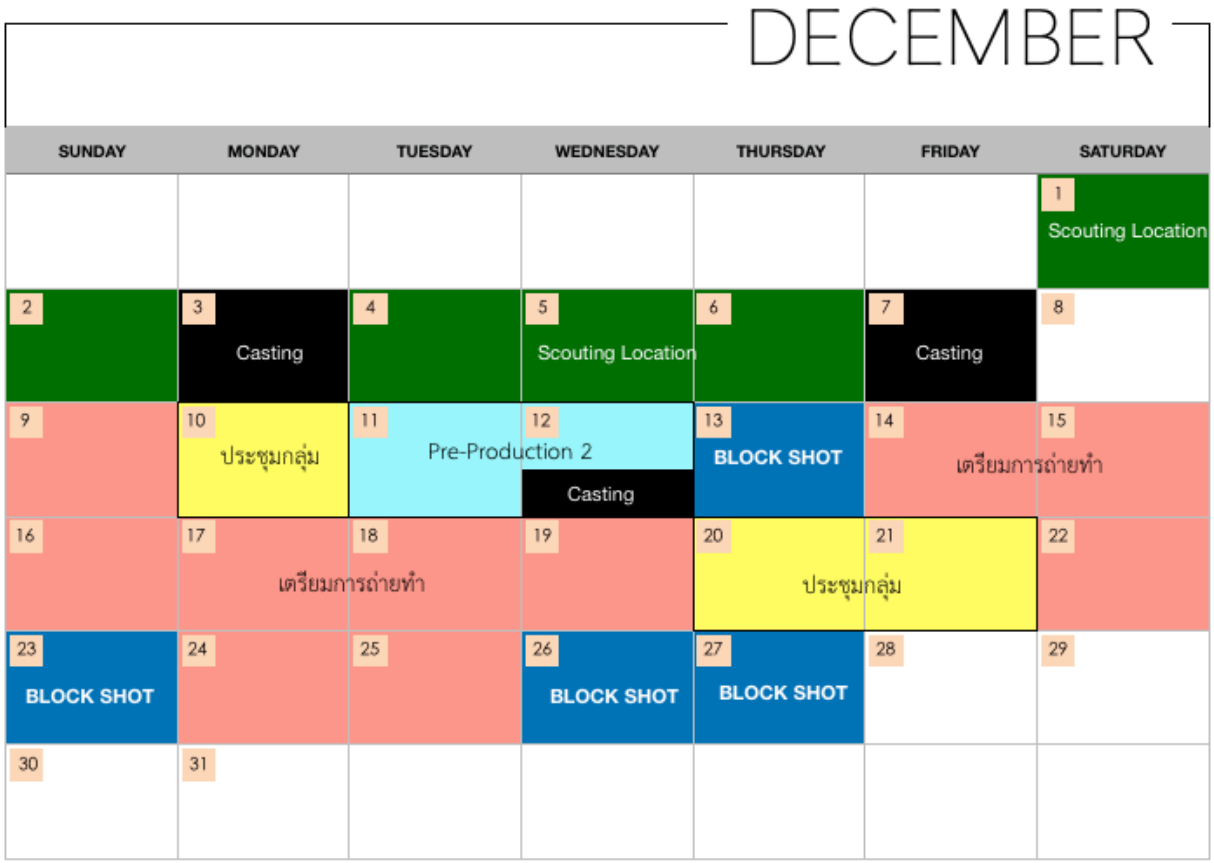
ตาราง 8 : ตารางการวางแผนการทำงานเดือนตุลาคม

ที่มา : คณะผู้วิจัย



ตาราง 9 : ตารางการวางแผนการทำงานเดือนพฤศจิกายน

ที่มา : คณะผู้วิจัย



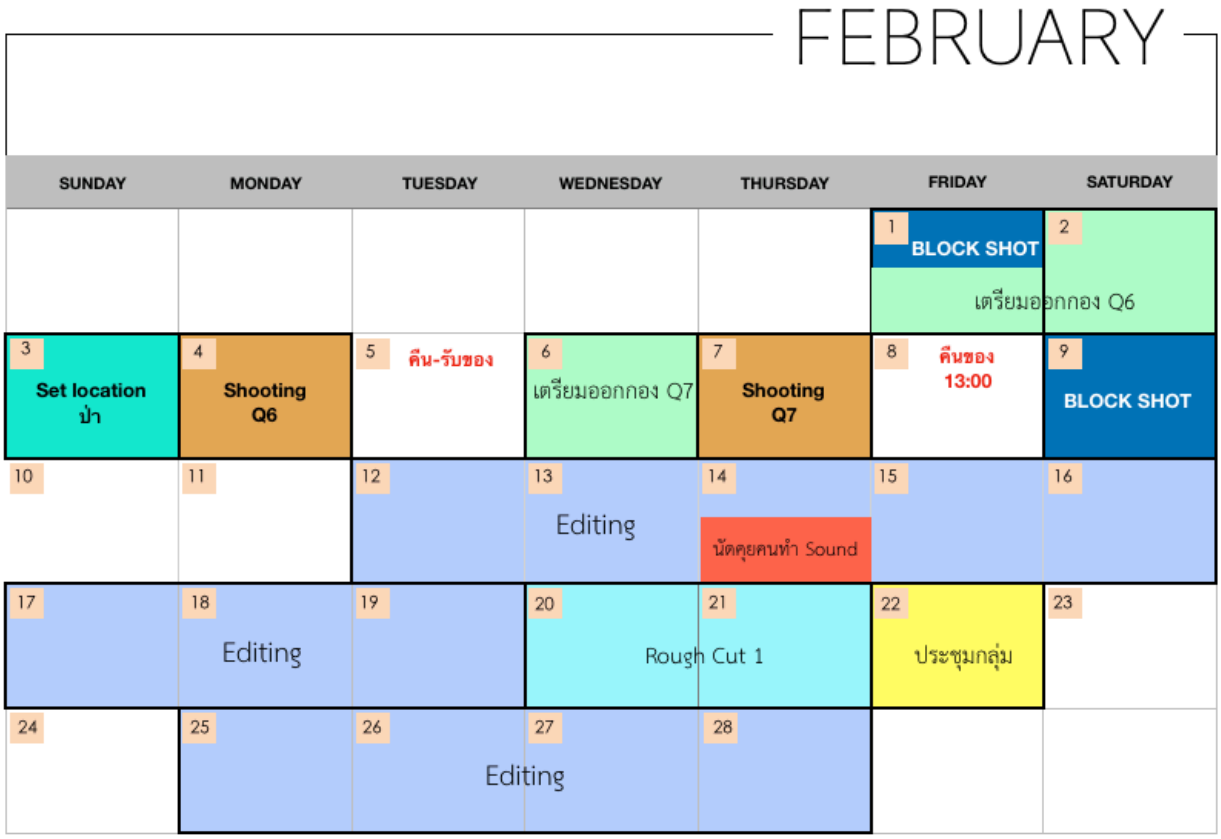
ตาราง 10 : ตารางการวางแผนการทำงานเดือนธันวาคม

ที่มา : คณะผู้วิจัย



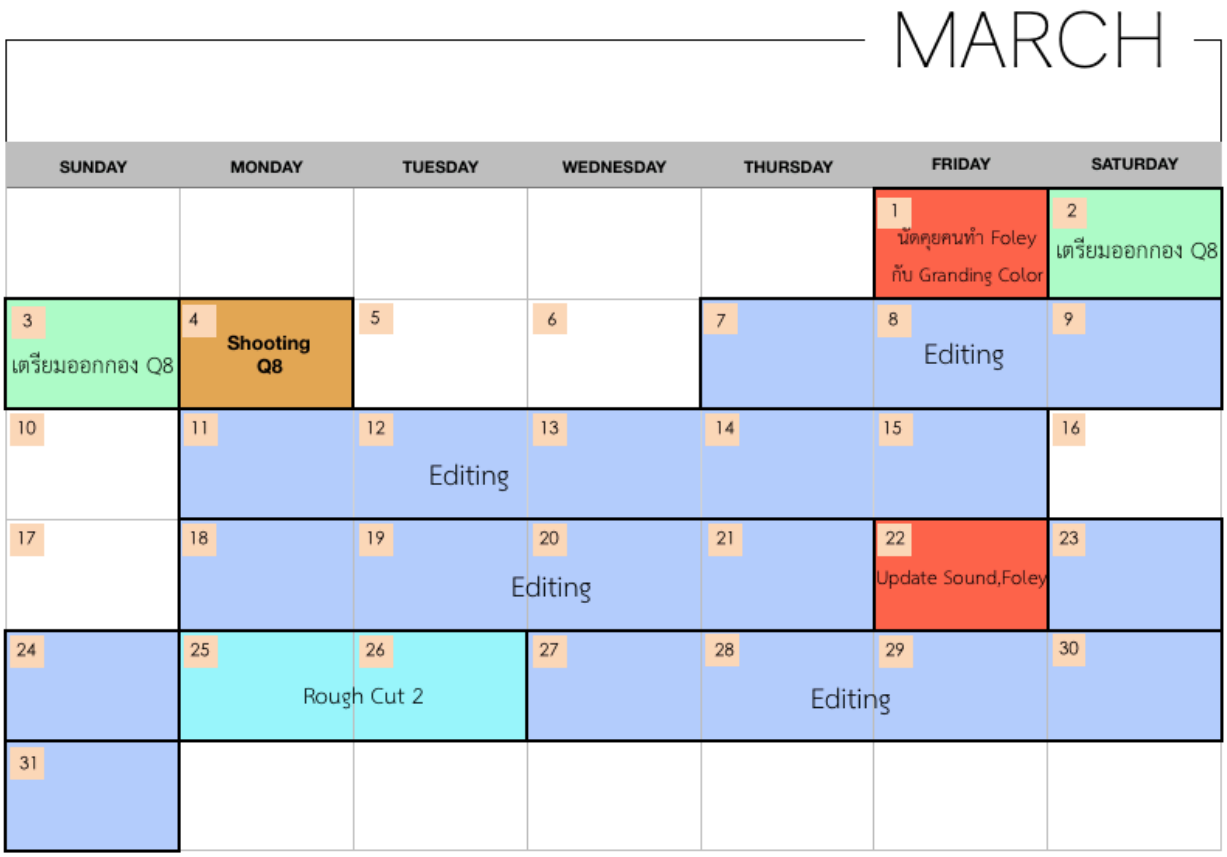
ตาราง 11 : ตารางการวางแผนการทำงานเดือนมกราคม

ที่มา : คณะผู้วิจัย



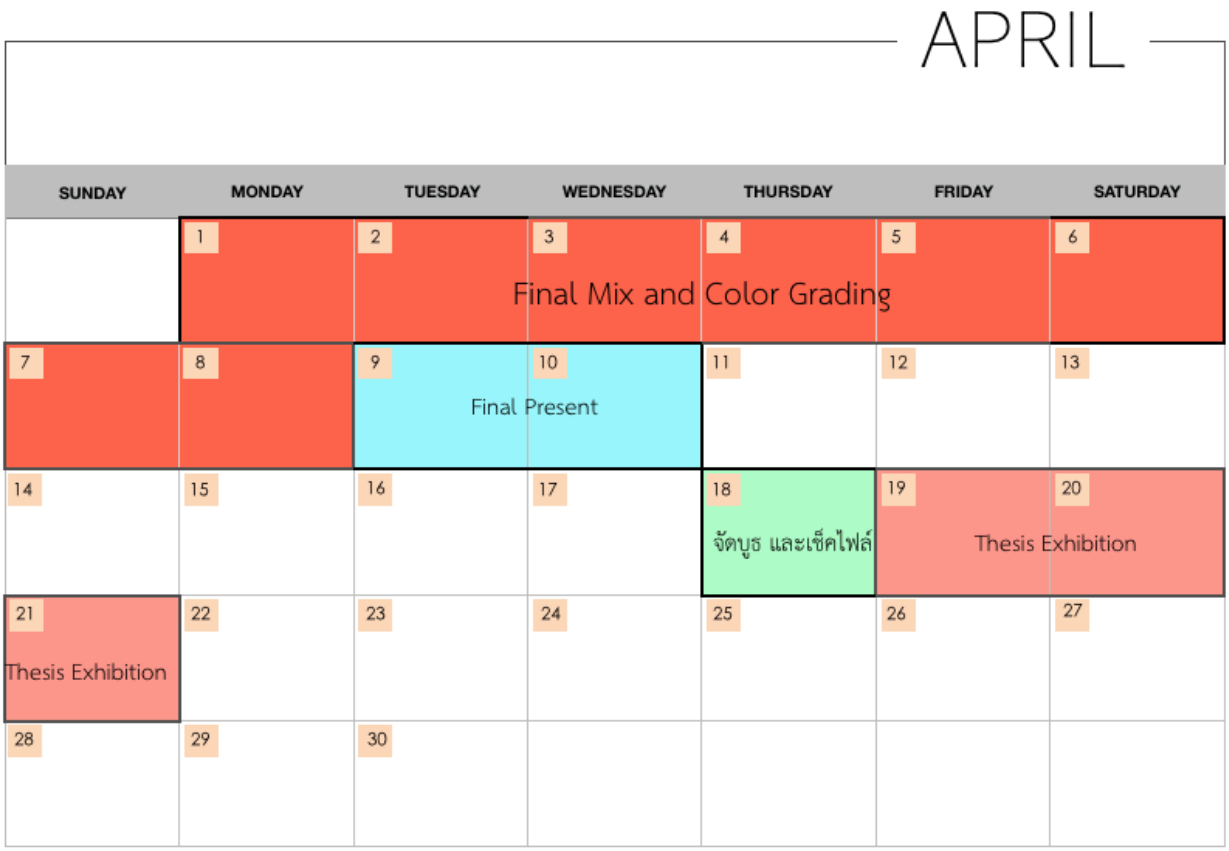
ตาราง 12 : ตารางการวางแผนการทำงานเดือนกุมภาพันธ์

ที่มา : คณะผู้วิจัย



ตาราง 13 : ตารางการวางแผนการทำงานเดือนมีนาคม

ที่มา : คณะผู้วิจัย



ตาราง 14 : ตารางการวางแผนการทำงานเดือนเมษายน

ที่มา : คณะผู้วิจัย

3.1.20 ตารางการถ่ายทำ

BREAKDOWN "SHIBARI"

CALL TIME : 14.00
START TIME : 16.00
SHOOTING TIME : 17:00

Producer : แพรพลอย 0964916943
Director : พริม 086-533-4188
AD : พาสต้า 0873450555

SCENE 7 Suicide
SCENE 9 หมาดำ
21 มกราคม พ.ศ. 2562
17.00 - 22.35 น.
SHOOT AT : Rebuild Studio รังสิต

Q1

Weather : Sunrise : 06:44
Sunset : 18:10

SHOOT TIME	SCENE	CUT	INT/ EXT	D/N	ZONE	DESCRIPTION	CAST	SHOT	COSTUME	ART/PROPS	NOTE
แต่งหน้านักแสดง 16:00-16:50											
17:00-17:15	7	2	INT	N	ทางเดินหน้าห้องนอน	MS ตาม ทิ้งเฟรมไว้ที่ผนัง	ริสะ		เดรสขาว,ผ้าใบ	กระจกเงา	
17:15-17:35	7	3	INT	N	บันได	LS เดินขึ้นบันได	ริสะ		เดรสขาว,ผ้าใบ		
17:45-18:00	7	4	INT	N	หน้าห้องน้ำ	MS Handheld ตามหลังเห็นในกระจก เห็นชาขึ้นบันไดอีกทีในกระจก	ริสะ		เดรสขาว,ผ้าใบ		
18:00-18:10	7	5	INT	N	ทางเดินหน้าห้องนอน	MS ตาม เดินเข้าห้อง	ริสะ		เดรสขาว,ผ้าใบ	ถุงก้อบแก้บ, พวงกุญแจ	
พักทานข้าว + Set 50 นาที											
19:00-19:15	7	9	INT	N	ห้องนอน	LS TOPVIEW ผญนอนหมดสติ ห้องที่ตกแต่งสวยงาม	ริสะ		เดรสขาว,ผ้าใบ	เทียน, ดอกไม้, นาฬิกาทราย, เครื่องทำควัน	
19:20-19:30	7	INS	INT	N	ห้องนอน	-กองดอกไม้ -กองนาฬิกาทราย	ริสะ				
เคลียร์ Set 30 นาที											
20:00-20:15	7	8	INT	N	ห้องนอน	LS TOPVIEW	ริสะ		เดรสขาว,ผ้าใบ	หมาดำ, ถาดที่จุดถ่าน, ไม้ซีด, ขนนก, พวงกุญแจ, ถุงก้อบแก้บ	
20:25-20:35	7	6	INT	N	ห้องนอน	MS ไปเปิดกระจก	ริสะ		เดรสขาว,ผ้าใบ		
20:45-21:00	7	7	INT	N	ห้องนอน	MS มานั่งจุดเตาเผา	ริสะ		เดรสขาว,ผ้าใบ	หมาดำ,ถาด, ถุงก้อบแก้บที่มีถ่านและไม้ซีด,ขนนก, พวงกุญแจ	
20:00-20:10	7	INS	INT	N	ห้องนอน	-มือ -เตาเผา					
21:20-21:35	9	1	INT	N	Studio	MS รูปปั้นหมาถูกขวานทุบ				หมา, ขวาน	
21:40-21:50	9	2	INT	N	Studio	CU				หมา, ขวาน	
22:00-22:15	7	1	EXT	N	ทางเดิน	MS รับข้าง ตาม	ริสะ		เดรสขาว,ผ้าใบ	พวกกุญแจ, ถุงก้อบแก้บมีถ่านและไม้ซีด	
22:20-22:35	7	1.1	EXT	N	ทางเดิน	MS รับหลัง ตาม ให้เห็นเงาที่ขา	ริสะ		เดรสขาว,ผ้าใบ	พวกกุญแจ, ถุงก้อบแก้บมีถ่านและไม้ซีด	
เลิกกองจ้า											

Production Equipment	- Camera Basic - A7 + Battery - Miller - Dedo Small x2 - Arri x1 - C Stand x2 - Cutter x1 - sand bag x6 - Blue Gel x4 - ปลั๊กโรล x2	- Roland set B - Large slider - Reflect - โฟม - Lens - Hand held(แฮม) - เครื่องทำ smoke - Memory card for 4K - สายต่อมอนิเตอร์เล็ก micro hdmi
Transportation	รถคันที่1 : รถนัดตา (คน,ของบางส่วน) : นัดดา แพรพลอย พาสต้า แจน	
	รถคันที่2 : รถเจิน (คน,กล้อง,ของ,) : เจิน คิมเยล	
	รถคนที่3 : รถน้องฟาง : (คน,พรอพ) : น้องฟาง ฟู	

ตาราง 15 : ตารางการวางแผนการถ่ายทำ Q1

ที่มา : คณะผู้วิจัย

BREAKDOWN "SHIBARI"

CALL TIME : 09.00 **START TIME : 10.00** **SHOOTING TIME : 11.00**	SCENE 6 โถง SCENE 8 หัวใจ 25 มกราคม พ.ศ. 2562 **11.00 - 15.40น.** SHOOT AT : Camelots studio เอกชัย	Q2
Producer : แพรพลอย 0964916943 **Director : พริม 086-533-4188** **AD : พาสต้า 0873450555**		

SHOOT TIME	SCENE	CUT	INT/ EXT	D/N	ZONE	DESCRIPTION	CAST	SHOT	COSTUME	ART/ PROPS	NOTE
แต่งหน้านักแสดง 10.00 - 10.50											
11.00 - 11.20	6	2	INT	D	ทางเดิน	LS เดินตรง เห็นเงาพาด	เมย์				
11.30 - 11.45	6	5	INT	D	ทางเดิน	MS Dolly Vertigo เดินตรง	เมย์				
11.50 - 12.00	6	2.1	INT	D	ทางเดิน	LS เดินตรง เห็นเงาพาด	เมย์				
12.00 - 12.10	6	1	INT	D	ทางเดิน	CU เท้า ด้านหน้า	เมย์				
12.10 - 12.20	6	3	INT	D	ทางเดิน	MS เท้า ด้านข้าง	เมย์				
12.30 - 12.40	6	4	INT	D	ทางเดิน	MS รับหลัง	เมย์				
12.50 - 13.00	6	INS	INT	D	ทางเดิน	- มือที่ยื่นออกมา - แววตา	เมย์				
พักทานข้าว + เซ็ต 1 ชม.											
14.00 - 14.15	6	6	INT	D	ผ่านลูกกรง ทางเดิน	LS นั่งกอดเข่า ผ่านกรง	เมย์				
14.15 - 14.30	6	7	INT	D	ผ่านลูกกรง ทางเดิน	MS นั่งกอดเข่า	เมย์				
14.30 - 14.40	6	INS	INT	D	ทางเดิน	รอยมือบนตัว	เมย์				
เซ็ตไฟหน้าพัดลม เตรียมควัน 30 นาที											
15.00 - 15.10	8	INS	INT	D	หน้าพัดลม	พัดลมหมุน แสงสาดเข้า	แพร				
15.20 - 15.30	8	1	INT	D	หน้าพัดลม	MS Handheld ยื่นหัวใจ	แพร				
15.30 - 15.40	8	2	INT	D	หน้าพัดลม	CU ยื่นหัวใจ	แพร				

Production Equipment	- camera F - Miller - Dedo x2 - Arri x1 - C Stand x2 - Cutter x1 - sand bag x6 - Blue Gel x4 - ปลั๊กโรล x2	- Large slider - Reflect - โฟม - Lens - Hand held(แฮม) - เครื่องทำ smoke
Transportation	รถคันที่1 : รถนัดดา (คน,ของบางส่วน) : นัดดา เฟม พาสต้า ฟู ข้าวปั้น เมย์เมย์	
	รถคันที่2 : รถเจิน (คน,กล้อง,ของ,) : เจิน คิมเยล	
	รถคนที่3 : รถเป้าเป้า : (พรอพ,slider,C stand) : แจน	
	รถคนที่4 : รถน้องฟลุ๊ค : ทีมไฟ(ฟลุ๊ค,ทอ,เกี๊ยว),รุ้ง(ช่วยออกแบบ)	

ตาราง 16 : ตารางการวางแผนการถ่ายทำ Q2

ที่มา : คณะผู้วิจัย

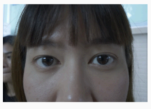
BREAKDOWN "SHIBARI"

CALL TIME : 9.30
START TIME : 11.00
SHOOTING TIME : 12.00

Producer : แพรพลอย 0964916943
Director : พริม 086-533-4188
AD : พาสต้า 0873450555

SCENE 14 กิจวัตร
27 มกราคม พ.ศ. 2562
12.00 - 17.00
SHOOT AT : 240 หมู่บ้านสวัสดิการทหาร

Q3

SHOOT TIME	SCENE	CUT	INT/ EXT	D/N	ZONE	DESCRIPTION	CAST	SHOT	COSTUME	ART/PROPS	NOTE
12.00 - 12.10	14	INST	INT	D	ห้องนอน	แจกันดอกไม้					
12.15 - 12.35	14	1	INT	D	ห้องนอน	MS เห็นแจกันดอกไม้เป็น foreground	ฟู				
12.35 - 12.45	14	2	INT	D	ห้องนอน	CU ฟูค่อย ๆ ลืมตา เห็นเงาข้าง ๆ เล็กน้อย	ฟู				
12.50 - 13.00	14	3	INT	D	ห้องนอน	MS ลุกจากเตียงพร้อมเงา ฟูเดินออกจากเฟรม	ฟู				
14.00 - 14.15	14	7	INT	D	โต๊ะกินข้าว	MS ฟูนั่งกินซีเรียล	ฟู				
14.15 - 14.30	14	9	INT	D	โต๊ะกินข้าว	CU มุมเสย ตักใส่ปากแล้วกลืน	ฟู				
14.40 - 14.50	14	8	INT	D	โต๊ะกินข้าว	MS OVS ฟูตักใส่ปาก	ฟู				
14.50 - 15.00	14	INS	INT	D	โต๊ะกินข้าว	ชามซีเรียล	ฟู				
15.10 - 15.20	14	10	INT	D	โต๊ะกินข้าว	MS TWO SHOT เงาจ้องหน้า	ฟู				
15.30 - 15.40	14	11	INT	D		MS ฟูโดนเงาล็อคตัว ปิดปาก	ฟู				
15.40 - 15.50	14	12	INT	D		CU ตา	ฟู				
16.00 - 16.10	14	INST	INT	D	อ่างอาบน้ำ	-น้ำในอ่าง -บาร์บี้					
16.15 - 16.25	14	4	INT	D	อ่างอาบน้ำ	CU เก้าขาลงในอ่าง	ฟู				
16.30 - 16.40	14	5	INT	D	อ่างอาบน้ำ	MS ด้านข้าง ฟูอยู่ในอ่าง	ฟู				
16.45 - 17.00	14	6	INT	D	อ่างอาบน้ำ	MS รับหน้า เงาพยายามดึงไหล่ฟูขึ้นมา แต่ดึงไม่ขึ้น	ฟู				

Production Equipment	- Camera Basic - Dedo x2 - Arri x1 - C Stand x2 - Cutter x1 - sand bag x4 - Blue Gel x4 - ปลั๊กโรล x2 - Reflect - โฟม - a7(Name) + Battery - Memory card 4k - Miller - Hand held - Lens - สายต่อมอนิเตอร์เล็ก micro hdmi
Transportation	รถคันที่1 : รถนัตตา (คน,กล้อง,ของบางส่วน) : นัตตา แพรพลอย พาสต้า แจน ฟู ต้นน้ำ ไอซ์หยก
	รถคันที่2 : รถเจิน (คน,ของ,พรอพ) : เจิน คิมเยล
	***น้องฟางขับรถไปเอง

ตาราง 17 : ตารางการวางแผนการถ่ายทำ Q3

ที่มา : คณะผู้วิจัย

BREAKDOWN "SHIBARI"

CALL TIME : 07:00
START TIME : 07:30
SHOOTING TIME : 09:00

Producer : แพรพลอย 0964916943
Director : พริม 086-533-4188
AD : พาสต้า 0873450555

SCENE 2 ราดสี
SCENE 4 Action painting
SCENE 1 คลี่ผ้า
SCENE 5 ตะเกียดจะกาย
30 มกราคม พ.ศ. 2562

9.00 - 16.00 น.

SHOOT AT : บ้านนัดดา

Q4

SHOOT TIME	SCENE	CUT	INT/ EXT	D/N	ZONE	DESCRIPTION	CAST	SHOT	COSTUME	ART/PROPS	NOTE
9.00 - 10.00	2	1	INT	D	Studio	LS ผู้หญิงนอนนิ่ง ๆ ตะแคงอยู่ที่พื้น					
	2	2	INT	D	Studio	CU Handheld ตามสีที่ไหล					
12.00 - 13.00	4	1	INT	D	Studio	LS เห็นทั้งตัว					
	4	2	INT	D	Studio	LS TOP view					
	4	3	INT	D	Studio	MS รับข้าง					
พักทานข้าว											
14.00 - 14.15	1	1	INT	D	หน้าตู้หนังสือ	MS ผู้หญิงเข้าเฟรมมาหยุดอยู่หน้าตู้ (หันข้าง) หยิบผ้าผืนบนสุดคลี่ออกมา แล้วเดินออกจากเฟรม					
14.15 - 14.30	1	2	INT	D	หน้าตู้หนังสือ	CU ข้าง เห็นแอคชั่นมือ					
14.40 - 15.00	1	INS	INT	D	หน้าตู้หนังสือ	ของบนชั้น					
15.30 - 15.45	5	1	INT	D	Studio	LS มือตะเกียดตะกาย					
15.45 - 16.00	5	2	INT	D	Studio	CU มือ					
เลิกกองจ้า											

Production Equipment	- Camera E	- Kino1
	- Camera Basic	- Reflect
	- Dedo x1	- โฟม
	- Arri x1	- a7(Name) + Battery
	- C Stand x2	- Memory card 4k
	- Cutter(กลาง/เล็ก) x2	- Miller
	- sand bag x6	- Hand held
	- Blue Gel x4	- Lens
	- ปลั๊กโรล x2	- สายต่อมอนิเตอร์เล็ก micro hdmi
	- Mini Max x2	- Sand bag(for minimax) x4
	- Apple box(full 2/Half2)	- ขาสำหรับถ่าย Top angle ของเนม

ตาราง 18 : ตารางการวางแผนการถ่ายทำ Q4

ที่มา : คณะผู้วิจัย

BREAKDOWN "SHIBARI"

CALL TIME : 12.00 **START TIME : 12.30** **SHOOTING TIME : 13.00**	SCENE12 หนอน SCENE13 วีนัส 31 มกราคม พ.ศ. 2562 13.00 - 16.00 น. SHOOT AT : ตึกจอดรถประสานมิตร + สตู cosci ชั้น7	Q5
Producer : แพรพลอย 0964916943 **Director : พริม 086-533-4188** **AD : พาสต้า 0873450555**		

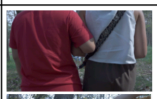
SHOOT TIME	SCENE	CUT	INT/ EXT	D/N	ZONE	DESCRIPTION	CAST	SHOT	COSTUME	ART/PROPS	NOTE
13.00 - 13.30	12	1	EXT	D	ผนังร้าง	MS กองหนังสือมีหนอนไช					
13.30 - 14.00	12	2	EXT	D	ผนังร้าง	CU หนังสือ					แตกคัท
15.00 - 15.30	13	1	INT	D	Studio	LS dolly in - vertigo					
15.30 - 16.00	13	2	INT	D	Studio	CU					

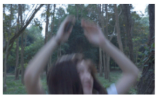
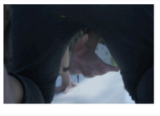
ตาราง 19 : ตารางการวางแผนการถ่ายทำ Q5

ที่มา : คณะผู้วิจัย

BREAKDOWN "SHIBARI"

CALL TIME : 4AM **START TIME : 7AM** **SHOOTING TIME : 8.30AM**	SCENE 3 BDSM Tea Party 4 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562 08.30 - 22.40น. SHOOT AT : ป่าริมถนน ตรงข้าม อบต.บางพระ จ.ชลบุรี	Q6
Producer : แพรพลอย 0964916943 **Director : พริม 086-533-4188** **AD : พาสต้า 0873450555**		

SHOOT TIME	SC	CUT	INT/ EXT	D/ N	ZONE	DESCRIPTION	CAST	SHOT	COSTUME	ART/PROPS	NOTE
8.30 - 8.40	3	INS	EXT	D	บริเวณโต๊ะ	CU Handheld -ของบนโต๊ะอาหาร ขนม ถาดผลไม้ -มุมเหมือนถูกแอบมอง					
8.50 - 9.00	3	1	EXT	D	บริเวณโต๊ะ	LS เมย์กำลังกินบนอาหารโต๊ะ	เมย์				
9.10 - 9.20	3	2	EXT	D	บริเวณโต๊ะ	MS Handheld แพนกล้องมาเห็นเมย์ กำลังจิบชารอคนอื่น	เมย์				
9.30 - 9.45	3	4	EXT	D	บริเวณโต๊ะ	MS Handheld ตามหลังแพน ริสะ จนหยุดที่โต๊ะแล้วอ้อมไปรับช้างเห็น3คน เล่นถึงเมย์พาแพนไปนั่งเก้าอี้	เมย์ ริสะ แพน	 			
9.45 - 10.00	3	5	EXT	D	บริเวณโต๊ะ	CU Handheld มือเมย์ลูบตัวไปตามแผงอกกดแพนให้นั่งลง	เมย์ แพน				
10.10 - 10.20	3	7	EXT	D	บริเวณโต๊ะ	MS ผชนั่งนิ่ง มีสีหน้าพอใจ ญญ สลับกันป้อนอาหารให้ผช มีเดินมานั่งตัก	เมย์ ริสะ แพน				
10.30 - 10.45	3	8	EXT	D	บริเวณโต๊ะ	CU Handheld สีหน้าเมย์มองแพน และลูบแท่งผักผลไม้ตรงหน้า (Tilt จากหน้าลงไปมือ)	เมย์				
10.55 - 11.10	3	INS	EXT	D	บริเวณโต๊ะ	CU Handheld สายตา,ปาก,มือ	ริสะ เมย์				
11.15 - 11.30	3	3	EXT	D	บริเวณโต๊ะ	MS Handheld (A7) เท้าริสะกับแพน	ริสะ แพน				
พักทานข้าวกลางวัน											
13.00 - 13.15	3	9	EXT	D	บริเวณต้นไม้	MS tilt up ขาผช ที่อยู่บนต้นไม้	แพน				
13.25 - 13.40	3	11	EXT	D	บริเวณต้นไม้	LS รับช้าง ผู้ชายที่ถูกมัดและผู้หญิงที่กำลังจะตี	เมย์ ริสะ แพน				

13.50 - 14.00	3	INS	EXT	D	บริเวณต้นไม้	ตัวผู้ชายตอนถูกตี	แพน				
14.10 - 14.20	3	12	EXT	D	บริเวณต้นไม้	MS Handheld -ตามมือที่ตี -สีหน้า	เมย์ ริสะ แพน				
14.30 - 14.40	3	10	EXT	D	บริเวณต้นไม้	MS High angle ผญ ถือไม้ เริ่มลงมือตีผช	เมย์ ริสะ แพน				
14.50 - 15.00	3	14	EXT	D	บริเวณต้นไม้	CU หน้าผช ลูกปัดไหลออกมาจากปาก	แพน				
15.10 - 15.20	3	15	EXT	D	บริเวณต้นไม้	MS ผช ตกลงมาจากต้นไม้ ค้างเฟรมไว้	แพน				
15.20 - 15.30	3	13	EXT	D	บริเวณต้นไม้	MS (Handheld) เท้าผญ พื้นมีลูกปัดตกลงมา	ริสะ เมย์				
	3	9.1	EXT	D	บริเวณต้นไม้	POV ผญที่กำลังมองหุ่น	ริสะ เมย์				
	3	11.1	EXT	D	บริเวณต้นไม้	ผู้หญิงกำลังตีหุ่น	ริสะ เมย์				
นักแสดงพักผ่อน ทีมงานเตรียมเซ็ต											
19.00 - 19.15	3	INS	EXT	N	บริเวณโต๊ะ	โฟ่,ลำตัว,ข้อมือ	แพน				
19.20 - 19.35	3	1	EXT	N	บริเวณโต๊ะ	LS ผชนอนอยู่บนโต๊ะ ริสะ เดินเข้ามา	แพน ริสะ				
19.40 - 19.50	3	3	EXT	N	บริเวณโต๊ะ	MS ริสะเดินไปที่ช้างๆผช ก้มลงไปลูบหัว จนถึงจับหัวผชขึ้นมา	แพน ริสะ				
19.55 - 20.10	3	4.1	EXT	N	บริเวณโต๊ะ	มือริสะลูบไล้ขึ้นมาที่แผงอกถึงไหล่ กระชากขึ้นมานั่ง	แพน ริสะ				
20.15 - 20.25	3	4	EXT	N	บริเวณโต๊ะ	CU Handheld ริสะ เลียแก้มแพน	แพน ริสะ				
20.30 - 20.45	3	5	EXT	N	บริเวณโต๊ะ	MS Handheld รับหลัง เมย์เข้ามา เห็น แพนกับริสะไกลๆ	เมย์ ริสะ แพน				
20.50 - 21.00	3	6	EXT	N	บริเวณโต๊ะ	MS รับหน้า เมย์ก้มลงมากระซิบแพนพร้อมใส่ ball gag	เมย์ แพน				
21.10 - 21.20	3	7	EXT	N	บริเวณโต๊ะ	MS Handheld (POV แพน) ริสะขึ้นคร่อม ในมือมีพวกอุปกรณ์	ริสะ				
21.20 - 21.30	3	8	EXT	N	บริเวณโต๊ะ	MS Handheld (POV ริสะ) หน้าแพนใส่ ball gag	แพน				
21.40 - 21.50	3	9	EXT	N	บริเวณโต๊ะ	MS ริสะ ตึงมือผชมาข้างหน้า	แพน ริสะ				
21.50 - 22.00	3	9.1	EXT	N	บริเวณโต๊ะ	MS ถ่ายจากหว่างขา ริสะตึงมือแพนมาข้างหน้า	แพน ริสะ				
22.00 - 22.10	3	10	EXT	N	บริเวณโต๊ะ	CU มือผญที่จับมือผชมาจิ้มผลไม้	แพน ริสะ				
22.20 - 22.30	3	2	EXT	N	บริเวณโต๊ะ	MS (Handheld) ขาริสะ เสื้อผ้าเดิมกองลงไปที่พื้น	ริสะ				
22.30 - 22.40	3	INS	EXT	N	บริเวณต้นไม้	- โคมแดง - ต้นไม้					

ตาราง 20 : ตารางการวางแผนการถ่ายทำ Q6

ที่มา : คณะผู้วิจัย

BREAKDOWN "SHIBARI"

CALL TIME : 09:00
START TIME : 12:45
SHOOTING TIME : 13.00

Producer : แพรพลอย 0964916943
Director : พริม 086-533-4188
AD : พาสต้า 0873450555

SCENE 10 ลำธาร
7 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562
13.00 -16.30น.
SHOOT AT : น้ำตกวังตะไคร้ จ.นครนายก

Q7

SHOOT TIME	SCENE	CUT	INT/ EXT	D/N	ZONE	DESCRIPTION	CAST	SHOT	COSTUME	ART/PROPS	NOTE
แต่งตัวนักแสดง6คน 9.00 - 11.30 น.											
13.00 - 13.30	10	INS	EXT	D		บรรยากาศ หิน น้ำ ต้นไม้ ท้องฟ้า					
14.00 - 14.30	10	1	EXT	D	โซน1	LS wide ยืนกระจายๆ กรง	รวม			กรง	เผื่อเอาไป ken burn
14.30 - 15.00	10	2	EXT	D	โซน1	MS 2-3 คน	รวม				แตกคัท 2 - 3 shot
15.00 - 15.30	10	3	EXT	D	โซน1	MS handheld คนอยู่ในผ้าแต่ออกมาไม่ได้	เอสเทอร์ เบนซ์ โอปอ พี่แชน เมจิ				
15.30 - 16.00	10	4	EXT	D	โซน2	LS wide ยืนเป็นวงๆ คลุมผ้า	รวม			ผ้า	
16.00 - 16.30	10	5	EXT	D	โซน2	MS เลยขึ้น เมย์-ริสะ คู่กัน กัดแอปเปิ้ล	เมย์ ริสะ				2 แบบ

ตาราง 21 : ตารางการวางแผนการถ่ายทำ Q7

ที่มา : คณะผู้วิจัย

BREAKDOWN "SHIBARI"

CALL TIME : 07.30
START TIME : 08.00
SHOOTING TIME : 09.00

Producer : แพรพลอย 0964916943
Director : พริม 086-533-4188
AD : พาสต้า 0873450555

SCENE11 'Shibari'
31 มกราคม พ.ศ. 2562
13.00 - 16.00 น.
SHOOT AT : หอประชุมใหญ่ มศว

Q8

SHOOT TIME	SCENE	CUT	INT/ EXT	D/N	ZONE	DESCRIPTION	CAST	COSTUME	ART/PROPS	NOTE
Set Location + ทานอาหาร										
09:00-11:00	11	1	INT	D	หอประชุมใหญ่ มศว	มัตรอบที่1 LS ภาพรวมการผูกเชือก	นัดตา		เชือก,นั่งร้าน	
พักรับประทานอาหาร										
12:00-14:00	11	2	INT	D	หอประชุมใหญ่ มศว	มัตรอบที่2 CU การมัด และรอยเชือก	นัดตา		เชือก,นั่งร้าน	
เลิกกอง										

ตาราง 22 : ตารางการวางแผนการถ่ายทำ Q8

ที่มา : คณะผู้วิจัย

3.2 Production

3.2.1 เบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนยตร์





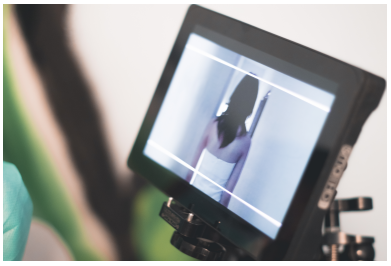
























PROD. WONDER 7
CUT 4
SCENE 6
DIRECTOR: Natta
CAMERA: Jirat
DATE: 25/01/

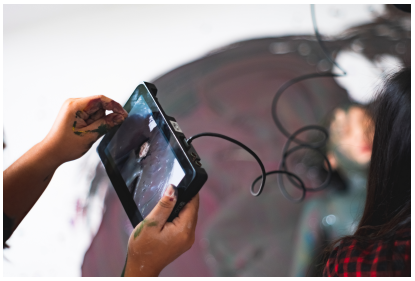














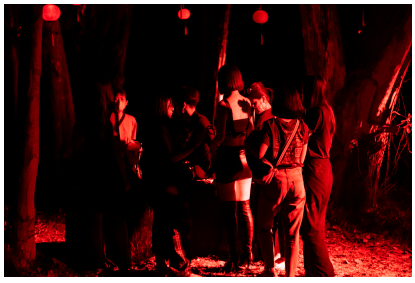














ภาพประกอบ 101 : ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์

ที่มา : คณะผู้วิจัย

3.2.2 ภาพโปสเตอร์



ภาพประกอบ 102 : ภาพ Poster ประกอบภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

ที่มา : คณะผู้วิจัย

ผู้ออกแบบได้ออกแบบโปสเตอร์จากแนวคิดของ Theme การยอมรับในสัญชาตญาณดิบของมนุษย์ จากดีไซน์คอนเซ็ป คำว่า “ครอบงำ” และคอนเซ็ปอิมเมจที่แทนสัญลักษณ์ความรุนแรง ความดิบเถื่อน สัญชาติญาณดิบที่ซ่อนอยู่ในตัวมนุษย์ ด้วยมือสีแดงที่เปื้อนเลือด และมือที่เปื้อนสีดำแทนความเจ็บปวดที่คอยครอบงำมนุษย์ และใบหน้าที่เปื้อนเลือดแทนการเป็นมนุษย์ ที่มีสัญชาตญาณ มีความอยาก มีตัณหา แทนการยอมรับถึงการมีอยู่ของสัญชาตญาณดิบของตนเองตาม Theme และเชือกดำที่คอยรั้งมือให้เผยสันดานดิบออกจากตัวมนุษย์ ออกจากสังคมภายนอก ค่านิยม จารีต ประเพณี บรรทัดฐานที่สังคมบอกว่าถูกต้อง และจากชื่อหนังคือ Fermata มาจากภาษาอิตาเลี่ยนที่แปลว่าหยุด และเป็นสัญลักษณ์ทางดนตรีคือเครื่องหมายตาไก่ ใช้สำหรับเขียนกำกับตัวโน้ตตัวใดตัวหนึ่งที่ผู้แต่งต้องการให้ยืดเสียงออกได้ตามความพึงพอใจ และจากที่เราทำการรีเสิร์ชจากการที่ทดสอบให้คนวาดภาพตามอารมณ์ ผลคือภาพจะมีลักษณะซับซ้อน วนไปมา และจากการที่เนื้อเรื่องเราจะเล่าด้วยการ edit แบบคอลลาจ เลยใช้ภาพสีที่ป้าย และการกระจายของสีมาคอลลาจแปะซ้อนๆกัน เหมือนสีที่เปื้อน เหมือนกับในคอนเซ็ปอิมเมจ และสีที่ใช้จะเป็นโทนสีม่วงแดง ดำ เป็นหลัก สีแดงจากคอนเซ็ปอิมเมจที่แทนความรุนแรง ความเจ็บปวด สัญชาตญาณของมนุษย์ และสีม่วงที่เป็นสีกลางของโทนร้อนและโทนเย็น แทนความเป็นมนุษย์ เปรียบกับว่า ถ้ามนุษย์คนนึงเป็นสีม่วงก็จะเป็นโทนเย็นที่มีโทนร้อนซ่อนอยู่ หรือเป็นโทนร้อนที่มีโทนเย็นซ่อนอยู่ เป็นเหมือนมนุษย์ทั่วไปในสังคมแต่ก็มีสันดานดิบซ่อนอยู่ และเงาเชือกลางๆ แทนการครอบงำ พันธนาการที่ซ่อนอยู่ในตัวมนุษย์

3.3 Post-Production

3.1.9.5 การตัดต่อภาพยนตร์

ขั้นตอนการตัดต่อ ผู้ลำดับภาพจะเริ่มต้นจัดการไฟล์ด้วยการทำไฟล์ Dailies กับ Footage ที่ดีที่สุดของแต่ละซีนจากการจด Camera Report เพื่อง่ายต่อการทำงานในขั้นแรก จากนั้นจะเริ่มสร้าง Timeline โดยอิงมาจาก Story board ที่ได้วางแผนกันเอาไว้ตั้งแต่ต้น ซึ่งเป็นการร้อยเรียงเนื้อหาไปตามเส้นเรื่อง โดยเป็นการเล่าที่ไม่มีโครงสร้าง ไม่ได้เรียงตามลำดับเวลา มุ่งเน้นให้ผู้ชมสนใจกับ Visual ต่างๆ มากกว่าการไล่เรียงลำดับเหตุการณ์ และยังยึดหลักมาจาก “Video Collage”(สิ่งที่มาอยู่รวมกันโดยไร้เหตุผล) และใช้ Art Performance แทรกเพื่อเน้นย้ำอารมณ์ที่กำลังท่วมท้นอย่างมากขึ้น ๆ ซึ่งเหตุการณ์เหล่านี้อาจจะมีอยู่ อาจจะเกิดที่ใด กับใคร หรือไม่ไม่สำคัญเท่ากับอารมณ์จาก Visual ที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการจะสื่อ

ทั้งนี้ มีการแก้ไขและการลำดับต่างออกไปเพียงส่วนน้อย เพื่อเป็นการแก้ไขส่วนที่ผิดพลาดจากการถ่ายทำ และช่วยกำจัดเวลาและสิ่งที่ไม่จำเป็นออกไป รวมไปถึงการใช้เทคนิคการตัดต่ออื่นๆมาช่วยให้ลำดับภาพมีความราบรื่นมากขึ้น ดังนี้

3.1.9.5.1 Montage

เป็นเทคนิคที่ถูกหยิบขึ้นมาใช้บ่อยที่สุดในการตัดต่อแบบภาพยนตร์แนวทดลอง และเนื่องจากการเป็นหนังทดลองสามารถเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมจินตนาการรับรู้ถึงภาพได้ด้วยตนเอง ในการนำภาพที่ไม่เกี่ยวกันมาต่อกัน สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้จึงอาจสร้างความหมายใหม่ได้มากมาย โดยในเรื่องนี้จะใช้การ Montage หลายครั้งในการเปลี่ยนไปยังอีกซีน

3.1.9.5.2 L cut

เป็นการตัดต่อโดยการใช้เสียงขึ้นนำมาก่อนภาพ แล้วภาพถัดไปจึงปรากฏ เพื่อแสดงความต่อเนื่องของช่วงเวลา ซึ่งเลือกในภาพยนตร์เรื่องนี้ ใช้เป็นเสียง Ambience เสียงดนตรีประกอบ และเสียง Effect

3.1.9.5.3 Cut Away

เป็นตัดต่อแบบการแทรกอีกภาพเข้ามา เพื่อเป็นการเชื่อมกันระหว่างฉาก ช่วยสร้างความกลมกลืนหรือ เบี่ยงเบนความสนใจของผู้ชม ยกตัวอย่างเช่น การที่แทรกภาพ Insert ของนาฬิกาทรายเข้ามา เพื่อเบี่ยงเบนและส่งเสริมความหมายของฉากนี้ให้มากขึ้น



ภาพประกอบ 103 : ภาพการตัดต่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA
ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

3.1.9.5.4 Cutting on Action

เป็นการเชื่อมโยงแต่ละ Cut ที่มีความต่อเนื่องกัน แต่ใช้การถ่ายคนละมุมกล้อง เชื่อมโยงเข้าด้วยกันไปตามการกระทำและการเคลื่อนไหวในแต่ละ action เพื่อดึงความสนใจของผู้ชม จนเกิดเป็นความรู้สึกต่อเนื่องโดยไม่รู้สึกว่ามีการตัดภาพตัดอารมณ์ของผู้ชม

3.1.9.5.5 Dissolve

เป็นการตัดต่อแบบเชื่อมต่อ Shot 2 Shot เข้าด้วยกันอย่างไร้รอยต่อ เพื่อให้เหตุการณ์ดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง

3.1.9.5.6 Fade in / Fade out

ใช้สำหรับการจบฉากแต่ละฉาก โดยที่อารมณ์นั้นขอตัวละครนั้นกำลังค่อย ๆ จบลงไปด้วย

3.1.9.5..7 Reverse

เลือกใช้การย้อนกลับของภาพเพื่อสื่อความหมายที่ต่างออกไปจากปกติ โดนในฉากนี้ต้องการสื่อถึงการปกปิดและการเปิดเผยเนื้อแท้ จึงใช้วิธีการตัดต่อแบบ Reverse เพื่อสื่อความหมายที่ชัดเจนมากขึ้น



ภาพประกอบ 104 : ภาพการตัดต่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

3.1.9.5 การทำสีภาพยนตร์

ในส่วนของการทำสีภาพยนตร์นั้น เป็นอีกขั้นตอนที่สำคัญที่จะสามารถสร้าง Mood and Tone ให้กับภาพยนตร์แต่ละเรื่องได้อย่างชัดเจน และทำให้เกิดความน่าสนใจให้กับภาพได้ไม่น้อย และการทำสีภาพยนตร์เป็นอีก 1 สิ่งในการแก้ไขปัญหาจากขั้นตอนการถ่ายทำ ที่ไม่อาจเกิดปัญหาระหว่างการถ่ายทำที่เกิดจากข้อจำกัดบางอย่าง ยกตัวอย่างเช่น ปัญหาในการจัดไฟ จึงไม่สามารถทำให้ภาพมีสีออกมาได้ตามต้องการ และเนื่องจากความต้องการของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการให้ Setting ของเรื่องเป็นแบบ No place No time ดังนั้น การ Design สีภาพยนตร์จึงไม่จำเป็นต้องอ้างอิงหรือต้องการความสมจริงใดๆ มากนัก ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงค่อนข้างมีสีที่ค่อนข้างจะมีความเกินความเป็นจริง โดยการออกแบบสีภาพยนตร์จะเริ่มตั้งแต่การเขียนบท และทำงานร่วมกันกับผู้กำกับภาพและฝ่ายออกแบบ อ้างอิงสีต่างๆ ที่นำมาจากผลการสำรวจและผลการทดลอง โดยในแต่ละสีสามารถแทนอารมณ์และสัญลักษณ์ต่างๆ ในแต่ละซีน ซึ่งได้แก่

3.1.9.5.1 สีแดง ที่ถูกแต่งสีจนเข้มและเป็นสีที่แสดงถึงความรุนแรง ความลุ่มหลง



ภาพประกอบ 105 : ภาพการตัดต่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

3.1.9.5.2 สีโทนน้ำเงินและฟ้า แสดงถึง ความโศกเศร้า หม่นหมอง



ภาพประกอบ 106 : ภาพการตัดต่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

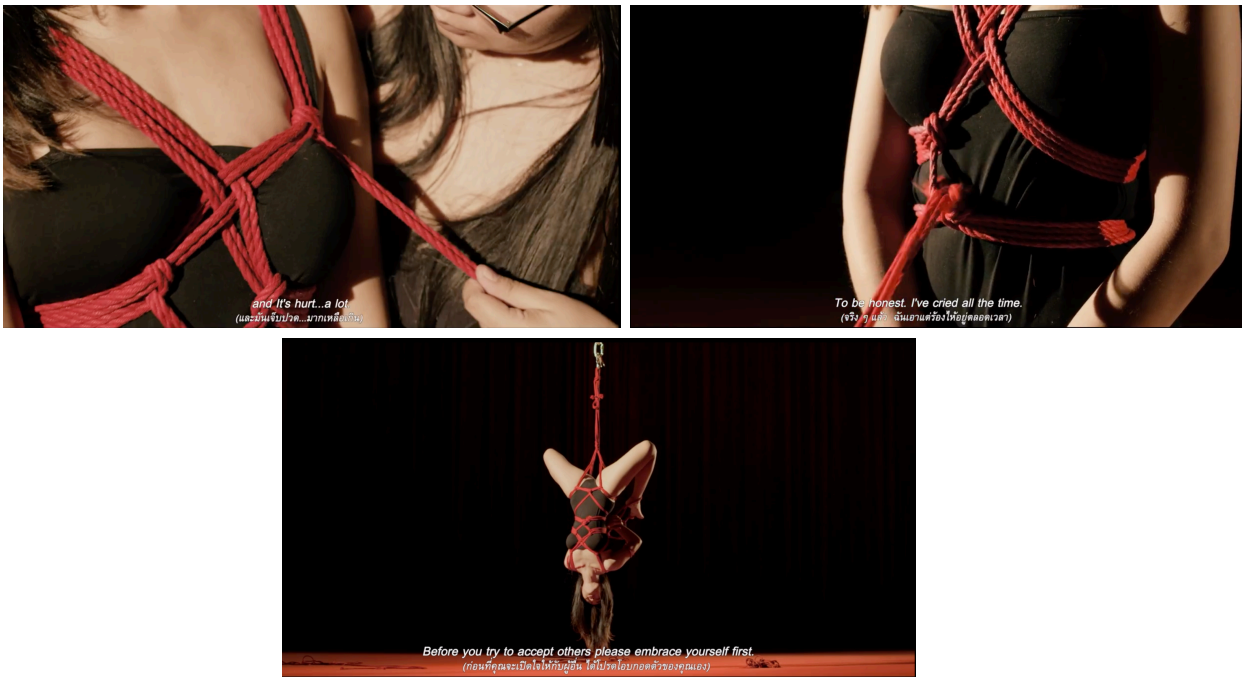
3.1.9.5.3 สีอมเทา หม่น และซีด แสดงถึง การขาดชีวิตชีวา ความซ้ำซากและกล้ำกลืนที่ต้องพบเจอ



ภาพประกอบ 107 : ภาพการตัดต่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

3.1.9.5.4 สีแดงอมส้ม ใช้การเน้นสีแดงในภาพเพราะต้องการขับให้เชือกเป็นจุดเด่น และเป็นจุดนำสายตา ส่งเสริมให้ภาพดูมีมิติและตัวแบบดูเด่นขึ้นมามากยิ่งขึ้น



ภาพประกอบ 108 : ภาพการตัดต่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA
ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

3.1.9.6 การทำเสียงประกอบในภาพยนตร์

ภาพยนตร์มี Setting ของเรื่องในแต่ละสถานที่ซึ่งไม่มีความเกี่ยวข้องกัน มีอารมณ์ของแต่ละซีนที่แตกต่างกัน จึงจำเป็นที่จะต้องทำเสียงประกอบแยกกันทีละส่วนแล้วจึงนำมาประกอบกันในขั้นตอนการ Final mix รวมไปถึงการทดลองสร้างความหมายใหม่ จากการนำเสียงที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกันมาวางทับกันทีละเสียง สร้างเสียงแยกกันทีละส่วนซึ่งประกอบไปด้วย

3.1.9.6.1 เสียงบรรยากาศ (Ambience)

เป็นการทำเสียงที่คล้ายกับบรรยากาศจริง เป็นเสียงที่เปรียบเสมือนพื้นหลังในแต่ละซีน โดยที่มีเสียง Foley และเสียงเอฟเฟกต์ต่าง ๆ ทับอยู่อีกขั้น ประกอบไปด้วย

1. Room Tone
2. บรรยากาศป่าเขา มีนกร้อง จิ้งหรีด ทั้งกลางวันและกลางคืนที่แตกต่างกันไป
3. บรรยากาศน้ำตกตามธรรมชาติ
4. บรรยากาศร้านอาหาร คนพูดคุยกัน จานชามกระทบกัน
5. เสียงบนถนนยามค่ำคืน
6. เสียงบรรยากาศคุกใต้ดินและผู้คนซุบซิบที่กึกก้อง
7. เสียงเครื่องบิน

3.1.9.6.2 เสียงประกอบฉาก (Foley)

ในบางซีนที่ต้องมีการบันทึกเสียงประกอบฉาก แต่เกิดปัญหาบางอย่างขณะการถ่ายทำ จึงเลือกวิธีการ Foley เสียงขึ้นมาใหม่ตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ได้แก่

1. เสียงน้ำ (เทน้ำลงในแก้ว น้ำไหลแบบปลดปล่อย น้ำที่ไหลจากก๊อก น้ำที่เปิดในอ่างอาบน้ำ น้ำที่กำลังหยด)
2. เสียงเดินในแต่ละซีน (การเดินในห้อง การเดินในป่าด้วยรองเท้าบูท การเดินในตึกที่มีเสียงก้อง)
3. เสียงการขยับตัวต่าง ๆ ของนักแสดง
4. เสียงอุปกรณ์พิเศษ (โซ่ และ ball gag)
5. เสียงการใช้นิ้วมือจิ้มลงไปกลางผลไม้
6. เสียงหายใจแบบต่าง ๆ
7. เสียงการตีลงไปบนของแข็ง
8. เสียงการใช้ส้อมตักเข็มหมุดในชามแล้วเคี้ยว
9. เสียงกระเบื้องแตก
10. เสียงจุดไม้ขีดไฟ

3.1.9.6.3 เสียง Voice Over

การใช้เสียง Voice Over จะช่วยในการเสริมสร้างการบรรยาย อธิบายเพิ่มเติมให้ผู้ชมสามารถรับสิ่งที่ทางผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อได้อย่างเต็มที่ ดังนี้

1. เสียงขับเสภา
3. เสียงบรรยายขณะการมัด Shibari

3.1.9.6.4 ดนตรีประกอบภาพยนตร์ (Music Scores)

มีการสร้างเสียงดนตรีประกอบภาพยนตร์ เพื่อให้เป็นการส่งเสริมอารมณ์ของภาพยนตร์ให้ชัดเจนมากขึ้นในแต่ละฉาก เพื่อเร้าอารมณ์ผู้ชมให้เกิดการเข้าถึงภาพยนตร์มากขึ้น โดยใช้เสียงประกอบ ดังนี้

3.1.9.6.4.1 ดนตรีออร์เคสตรา (Orchestra)

โดยดนตรีออร์เคสตราถูกนำมาใช้ในฉากที่ตัวละครกำลังดำเนินการปาร์ตี้น้ำชาอย่างสงบเสงี่ยมท่ามกลางป่าที่มีสีสันเขียวขจีรายล้อม จึงเลือกใช้เพลงที่ถูกบรรเลงผ่านเครื่องดนตรีออร์เคสตราเผื่อให้มีกลิ่นอายของวัฒนธรรมตะวันออก มีการผสมผสานระหว่างเสียงของเครื่องสาย เครื่องเป่า และเปียโน มีการเพิ่มลดจังหวะไปตามความรุนแรงที่ตัวละครกำลังถ่ายทอดออกมา ช่วยขับเคลื่อนให้การกระทำนั้นสามารถส่งผ่านอารมณ์หลาย ๆ อย่างได้ดีมากยิ่งขึ้น พร้อมจบลงด้วยเสียงเปียโนคีย์เดียว ที่ค่อยๆ fade ลงไปพร้อมๆ อารมณ์สำหรับฉากนั้น โดยมีตัวอย่างประกอบ หรือ Reference คือ Tchaikovsky - Waltz of the Flowers

3.1.9.6.4.2 ดนตรี Post rock - Psychedelic

โดยการใช้ดนตรีประเภทนี้ เป็นการใช้ประกอบฉากการฆ่าตัวตายอย่างสงบ เป็นเสียงดนตรีจากวงดนตรีสมัยใหม่ ที่ประกอบไปด้วยเครื่องดนตรี เบส กีต้าร์ไฟฟ้า และซินธ์ โดยมีการใช้เทคนิคพิเศษ คือการใช้เสียง reverse ของกีตาร์ เสียง echo และ เสียง reverb เพื่อเพิ่มความก้อง ความฟุ้ง และลดทอนความแข็งกระด้างของเสียงเครื่องดนตรี จะใช้การ reverse เป็นห้วง ๆ เพื่อให้เกิดความรู้สึกการอยู่ในภวังค์ มีความหม่นหมองอึดอัด ถดถอย จนดนตรีเงียบไปชั่วครู่ แล้วจึงกลายเป็นพาร์ทของเพลงเดิมที่มีความสว่างขึ้นอย่างสงบ โดยมีตัวอย่างประกอบ หรือ reference คือ Inspirative - Why และ Inspirative - อุโมงค์เวลา

3.1.9.6.4.3 ดนตรีจากการแต่งเสียง

นำเสียงของ Synthesizer มาดัดแปลง ผสมผสานหลายๆ คีย์เข้าด้วยกัน โดยมีการใช้เทคนิคแต่เสียง Reverse, Reverb, Echo และการปรับค่า Equalizer เพื่อให้เสียงมีความก้อง กังวาล เพื่อใช้ประกอบกับฉากที่ตัวละครอยู่ในภวังค์ และทำให้ผู้ชมรู้สึกตกอยู่ในภวังค์ ซึ่งจะเป็นดนตรีประกอบบาง ๆ ที่ได้ยินตลอดทั้งเรื่อง ที่ให้ความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียว นอกจากนี้ยังนำเสียงซินธ์ที่ผ่านการ Tune ให้มีความแตกต่าง ไปวางทับในช่วงอื่นๆ เพื่อส่งเสริมอารมณ์ในแต่ละฉากให้มากยิ่งขึ้น

3.4 ผลงานการสร้างสรรค์ภาพยนตร์























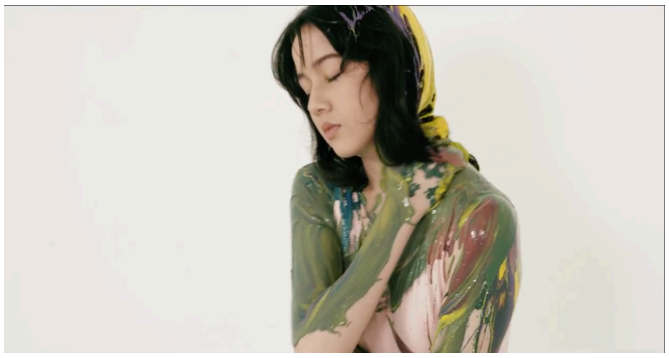












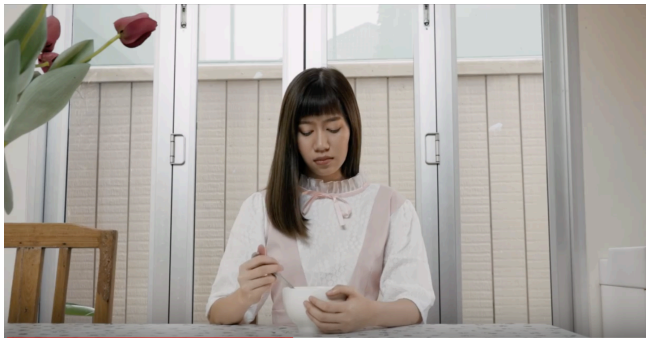






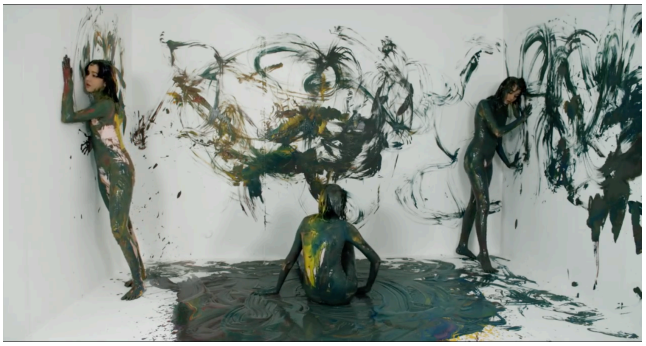




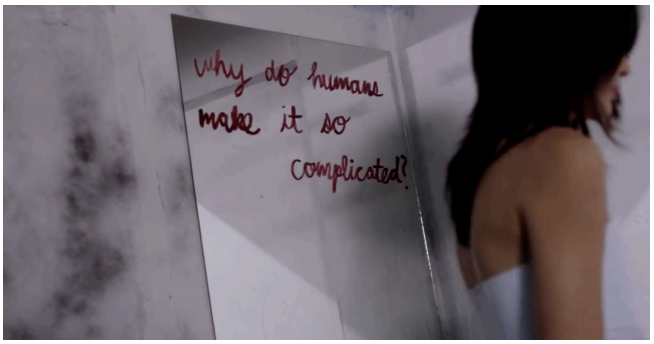


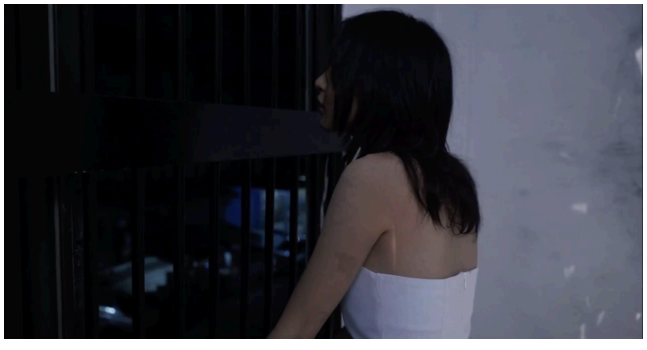









why do humans
make it so
complicated?









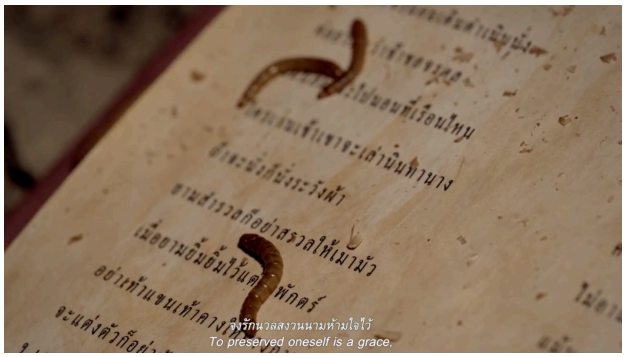











To preserved oneself is a grace.

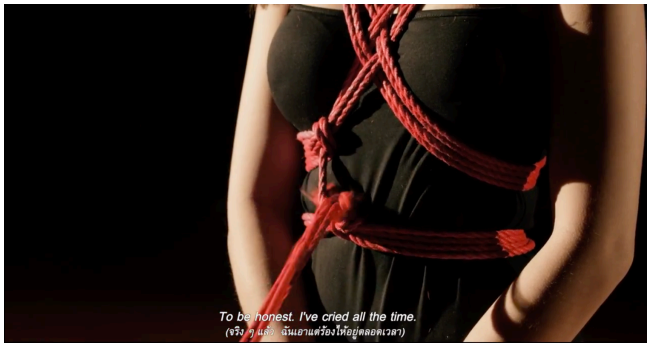


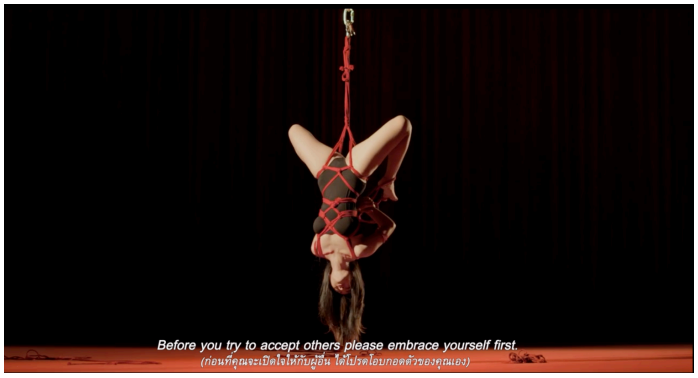












ภาพประกอบ 109 : ภาพผลงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์

ที่มา : ภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA

บทที่4
สรุปและอภิปรายผลการสร้างสรรค์

การศึกษาภาพยนตร์แนวทดลอง (หัวข้อการึกษา) สามารถสรุปและอภิปรายผลการสร้างสรรค์ได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวทดลองที่เกี่ยวข้องกับสัญชาตญานดิบของมนุษย์
2. เพื่อเปิดมุมมองการรับรู้ถึงการมีอยู่ของสัญชาตญาณดิบที่มีอยู่ในตนเอง

สรุปผลการศึกษา

จาการที่ได้ศึกษาและค้นคว้าภาพยนตร์แนวทดลอง (Experimental Film) ผู้วิจัยได้มีการศึกษาทั้งในด้านทฤษฎีและและค้นคว้าหาข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับการทำภาพยนตร์แนวทดลอง เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ โดยได้มีการศึกษาจากภาพยนตร์ตัวอย่าง ซึ่งเป็นภาพยนตร์แนวทดลอง ที่ได้รับการยอมรับจากทั่วโลก และเป็นที่รู้จักของคนในวงการภาพยนตร์ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการวางเส้นเรื่องและการตัดต่อ โดยได้มีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ และมีการเปลี่ยนแปลงหรือปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการทำงาน และเพื่อให้ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้มีความสมบูรณ์มากที่สุด

การทำภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA นี้ กลุ่มผู้วิจัยได้มีการทดลอง และมีการทำแบบสอบถามเพื่อการทดลองที่เป็นไปตามขั้นตอนที่ได้วางเอาไว้ โดยได้ทำการทดลองกับผู้ชมที่มารับชมภาพยนตร์ในวันนิทรรศการนวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์จำนวน 50 คน และผลที่ได้คือ กลุ่มผู้วิจัยได้บรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมดที่คาดหวังเอาไว้ ได้แก่ 1. ผู้ชมได้ความรู้และความเข้าใจจากการศึกษาการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวทดลองที่เกี่ยวข้องกับสัญชาตญานดิบของมนุษย์ 2. ผู้วิจัยสามารถเปิดมุมมองการมีอยู่ของสัญชาตญาณดิบ ผ่านภาพยนตร์สั้นเรื่อง FERMATA ได้

ปัญหา การแก้ไขปัญหา และสิ่งที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงาน

สรุปการศึกษาของผู้กำกับ / ผู้เขียนบท (Director / Screenwriter)
ปัญหาและการแก้ไขปัญหา

ปัญหาและการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับตัวผู้กำกับและตัวผู้เขียนบท

1. เนื่องจากส่วนตัวนั้นชอบที่จะทำงานคนเดียว เพราะค่อนข้างมีความคิดเป็นของตัวเองสูง จึงทำให้งานนั้นตรงกับความต้องการ แต่ถ้าทำงานกับคนอื่นจะไม่สามารถเป็นตัวของตัวเองได้ต็มที่ / การแก้ไขปัญหา คือ พยายามรับฟังคนอื่น เพราะเมื่อทำงานร่วมกันแล้วต้องมีความยืดหยุ่นในเรื่องต่างๆ

2. ปัญหาด้านการสื่อสาร เนื่องจากทุกสิ่งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ถูกสร้างขึ้นใหม่จากตัวเองทั้งหมด จึงทำให้การสื่อสาร ออกมาเป็นคำพูดหรือการตามหา References เพื่อนำมาอธิบายให้กลุ่มและอาจารย์ฟังนั้นค่อนข้างยาก / การแก้ไขปัญหา คือ พยายามอธิบายสิ่งต่างๆให้ได้มากที่สุด เพื่อความเข้าใจที่ตรงกัน คนในกลุ่มจึงพยายามตามหา References มานำเสนอ เพื่อดูว่ามีอะไรที่ใกล้เคียงมากที่สุด และช่วยกันซักถาม เพื่อเก็บข้อมูลมาและนำมาปะติดปะต่อกันให้ได้มากที่สุด

3. ความเห็นของเพื่อนที่ไม่ตรงกับตัวผู้กำกับ / การแก้ไขปัญหา คือ การหาตรงกลางระหว่างตัวเองและเพื่อน มีความประนีประนอมและคุยกันด้วยเหตุผล ในบางเรื่องที่สามารถปรับหรือเปลี่ยนได้ แต่หากเป็นสิ่งต้องการอย่างแท้จริง จึงจะยืนหยัดในสิ่งที่ต้องการ

ปัญหาและการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับตัวผู้กำกับและฝ่ายศิลป์

1. ปัญหาด้านรสนิยมของฝ่ายออกแบบที่ไม่ตรงกับตัวผู้กำกับ โดยส่วนตัวต้องการให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความเป็นตัวเองให้ได้มากที่สุด ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ตัวผู้กำกับตั้งใจให้เน้นในเรื่องของอาร์ต ทำให้เป็นสิ่งที่กังวลที่สุด ซึ่งค้นพบว่า ปัญหาหลักคือเรื่องรสนิยมของฝ่ายออกแบบ ซึ่งค่อนข้างไม่ตรงกับสิ่งที่ต้องการ / การแก้ไขปัญหา คือ หา Reference ให้ฝ่ายออกแบบถึงสิ่งที่ตัวผู้กำกับต้องการอย่างชัดเจน คอยบอกว่าต้องการแบบไหน ตัดสินใจอย่างอย่างชัดเจนว่าสิ่งไหนที่ต้องการ และสิ่งไหนไม่ต้องการ

2. ฝ่ายออกแบบไม่มีความรอบคอบและการเตรียมพร้อม สิ่งที่เกิดขึ้นคือ ในวันที่มีการถ่ายทำ ฝ่ายออกแบบไม่มีความเตรียมพร้อมในการเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉากและเครื่องแต่งกาย ทำให้เสียเวลาหน้างานอยู่นาน และสิ่งที่ได้มานั้นไม่ใช่สิ่งที่วางแผนและเตรียมการกันเอาไว้ โดยตัวผู้กำกับได้มีการพูดคุยกับฝ่ายออกแบบถึงขั้นตอนการทำงาน แต่คำตอบของฝ่ายออกแบบคือ “ผ้านี้มีอยู่ที่ห้องพอดีเลยเอามา ไม่ได้ลอง ไม่คิดว่าจะเป็นแบบนี้” ซึ่งเป็นคำตอบที่ทำให้ผู้กำกับเห็นถึงความไม่ใส่ใจเป็นอย่างมาก เพราะทุกอย่างควรเตรียมพร้อมก่อนถึงวันถ่ายทำจริง / การแก้ไขปัญหา คือ ปล่อยวางและทำให้ดีที่สุด เพราะสถานที่ไกลและมีเวลาที่จำกัด บางอย่างจึงไม่สามารถแก้ไขโดยการทำใหม่ได้ อีกสิ่งหนึ่งคือ การเตรียมการและย้ำเตือนกันเสมอ จะได้แก้ปัญหาได้ทันเวลา

3. ปัญหาของการที่ฝ่ายออกแบบทำอะไรมักไม่บอกก่อนเสมอ ยกตัวอย่างเช่น การไปซื้อเครื่องแต่งกายของนักแสดง โดยที่ไม่ได้บอกหรือส่งรูปแบบของชุดมาให้ดูและตัดสินใจก่อน ทำให้ต้องมีการซื้อชุดใหม่เพราะไม่ตรงกับสิ่งที่ต้องการ ซึ่งส่วนตัวคิดว่าเป็นการเปลืองงบประมาณมาก เพราะแต่ละชุดมีราคาที่สูงพอสมควร โดยที่ได้มีการส่ง References หรือแม้แต่ร้านชุด ที่ราคาไม่สูงแต่เป็นแบบที่ต้องการให้เพื่อง่ายต่อการตามหา / การแก้ไขปัญหา คือ การปล่อยวาง เพราะบางอย่างก็ไม่สามารถเปลี่ยนได้ เนื่องจากการคำนึงเรื่องงบประมาณก็เป็นเรื่องที่สำคัญในการทำงาน ควรมีการพูดคุยกันอย่างตรงไปตรงมาว่าก่อนที่จะทำอะไรควรมีการแจ้งให้คนในกลุ่มทราบ หรือผู้กำกับเองไปซื้อของกับพร้อมฝ่ายออกแบบ เพื่อป้องกันการผิดพลาด

4. ปัญหาความกระตือรือร้น เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่เป็นปัญหาอย่างมากในการทำงานนี้ เนื่องจากภาพรวมแล้ว ตัวผู้กำกับเองมองว่าส่วนของ Art สามารถไปได้ไกลกว่านี้ แต่ฝ่ายออกแบบไม่มีความกระตือรือร้นมากพอ และมักทำงานก่อนวันถ่ายจริงเพียงไม่กี่วัน ยกตัวอย่างเช่น เครื่องแต่งกายหรืออุปกรณ์ประกอบฉาก ฝ่ายออกแบบควรเตรียมการล่วงหน้าเป็นระยะเวลาหนึ่งแต่กลับทำงานก่อนวันถ่ายจริงเพียง 1-2 วัน ทั้งที่มีเวลาในการเตรียมตัวนานพอสมควร / การแก้ปัญหา คือ กระตุ้นการทำงานของฝ่ายออกแบบให้มากขึ้น

5. สุดท้ายคือการที่ฝ่ายออกแบบ รักความสะดวกสบายมากเกินไป ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่สมควรในการทำงาน ยกตัวอย่างเช่น หุ่นผู้ชาย ที่เป็นอุปกรณ์ประกอบฉากในภาพยนตร์ โดยผู้กำกับได้แนะนำและหาร้านค้าขายหุ่นมือสองให้กับฝ่ายออกแบบ แต่ฝ่ายออกแบบเลือกซื้อหุ่นใหม่ในราคาที่สูงกว่ามากเพราะขี้เกียจหา และเรื่องเครื่องแต่งกายที่ได้รับการสนับสนุนจากร้านเสื้อผ้าแฟชั่นโชว์ โดยมีเสื้อผ้าที่สามารถนำมาใช้ได้ในหลายฉาก และสตูดิโออยู่ไม่ไกลมาก แต่ฝ่ายออกแบบกลับเดินหาซื้อในที่ที่ใกล้กว่าอย่างประตูน้ำ และอีกหลายอย่างที่ค้นพบว่า ไม่มีความสมเหตุสมผลในการใช้จ่ายไปโดยสิ้นเปลือง และไม่ใช้ Internet ให้เกิดประโยชน์ / การแก้ไขปัญหา คือ ฝ่ายออกแบบควรปรึกษาและกระตือรือร้นในการหาสิ่งที่ดีที่สุดในการทำงานมากกว่านี้ และควรคำนึงถึงค่าใช้จ่ายที่ต้องเสียไป

ปัญหาและการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการถ่ายทำภาพยนตร์

1. สถานที่ถ่ายทำ ยกตัวอย่างเช่น บางสถานที่เป็นสตูดิโอ จำมีความจำเป็นในการจำกัดคน ทำให้ไม่มี Extra มือมาเล่น แก้ปัญหาโดยให้คนในกลุ่มเล่นกันเอง คนที่ไม่ได้เล่นจะมีตัวผู้กำกับและฝ่ายออกแบบ

2. โรคประจำตัวของนักแสดง เนื่องจากนักแสดงหลักคนหนึ่งมีโรคประจำตัวที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ทำให้ต้องทานยา และไม่สามารถอยู่ดึกเกินเที่ยงคืนได้

3. ปัญหาในซีนป่า เนื่องจากว่า การถ่ายทำในฉากนี้มีหลายคัท ตั้งแต่เช้าถึงดึก ทำให้ไม่มีเวลามากพอในการที่ขนของเพื่อจัดองค์ประกอบฉาก จึงแก้ปัญหาโดยการจัดเซ็ทคร่าวๆในคืนก่อนหน้า เพื่อในวันรุ่งขึ้นฝ่ายออกแบบจะได้มีการจัดเตรียมสถานที่ที่รวดเร็วขึ้น เมื่อนักแสดงมาถึงจึงเริ่มการถ่ายทำได้

ปัญหาเกี่ยวกับขั้นตอน Post-Production

เนื่องจากในตอนแรก ตัวผู้กำกับเองมีคนที่อยากให้มาทำเรื่องเสียงให้โดยเฉพาะ โดยได้เคยติดต่อไว้แล้ว แต่เมื่อถึงขั้นตอนหลังการถ่ายทำ ผู้ทำเสียงติดงานกระทันหัน ทำให้ต้องหาคนอื่นมาทำเสียงให้แทน จึงอาจจะไม่ตรงตามที่ต้องการสักเท่าไร แต่โดยรวมถือว่าเป็นที่น่าพอใจ

สิ่งที่ได้รับ

ได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นมากขึ้น ได้ฝึกการปล่อยวางและการยืดหยุ่นได้ เพราะเดิมทีตัวผู้กำกับเองค่อนข้างเป็น Perfectionist แต่เมื่อได้ทำงานร่วมกับคนอื่น จึงทำให้รู้ว่าทุกอย่างไม่สามารถเป็นไปตามที่ต้องการได้

เสมอไป และไม่ใช่ทุกคนที่จะทำแบบที่เราทำได้ เพราะเมื่อขึ้นชื่อว่าทำงานร่วมกัน จึงต้องปล่อยวางและยืดหยุ่น โดยพยายามมองทุกอย่างในด้านดี รวมถึงได้เรียนรู้การทำงานที่ดีและการทำงานที่แย่จากคนในกลุ่ม ได้รู้จักนิสัยใจคอกันมากขึ้น บางคนเป็นเพื่อนดีกว่าให้มาทำงานร่วมกัน เพราะมีความแตกต่างด้านวิธีการทำงานและวิสัยทัศน์

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการเปลี่ยนแปลงจากสิ่งที่คิดไว้ในตอนแรกมากพอสมควร ส่วนตัวก็มีความรู้สึกเสียใจ แต่เมื่อเป็นการทำงานร่วมกับคนอื่นจึงไม่สามารถทำแบบที่ต้องการได้เต็มที่ แต่ก็ถือเป็นที่พอใจ

สรุผลการศึกษาของผู้อำนวยการสร้าง / ผู้จัดการกองถ่าย (Producer / Production Manager)

ปัญหา

ปัญหาหลักในการทำงาน โดยส่วนตัวแล้วรู้สึกปัญหาคือเรื่องของการสื่อสารและความรับผิดชอบ เพราะคนในกลุ่มส่วนใหญ่ หลายคนคิดอะไรแล้วจะไม่พูด หากต้องการจะทำอะไรจะไม่ค่อยมาบอกหรือปรึกษาก่อน โดยเฉพาะฝั่งออกแบบ ทำให้เกิดความจำเป็นต้องเสียเงินในบางส่วนที่เพิ่มเติมขึ้นมากับสิ่งที่ไม่จำเป็น และไม่มีความสมเหตุสมผล ซึ่งในตอนแรกได้จัดสรรจำนวนเงินไว้ให้จัดการกัน ซึ่งคำนวนไว้แล้ว มีเผื่อให้หากขอเพิ่ม แต่พอทำงานจริงให้เงินไปเท่าไหร่ก็ไม่พอ และมีข้อสังเกตได้ว่า พอไปลงพื้นที่จริงแล้วทำให้มีบางอย่างที่ต้องมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นอีกจากที่คำนวนเอาไว้ ด้วยรายละเอียดและกระบวนการในการออกแบบและการจัดหาของสดในการนำมาทดลอง และให้ตรงกับความต้องการของผู้กำกับ จึงมีของที่ต้องใช้และทิ้งเพื่อทำการทดลอง ลองผิดลองถูก เพื่อให้ตรงกับสิ่งที่ต้องการจะนำเสนอ เช่น สีต้องซื้อและเผื่อไว้ เมื่อเป็นการทดลองทำให้ทดลองเยอะขึ้นและวางแผนมากขึ้น เพื่อทำให้งบไม่บานปลายกว่าเดิม

ในส่วนของคิวการถ่ายทำ มีจำนวนวันที่ค่อนข้างเยอะ เพราะมีหลายสถานที่ โดยทำให้ช่วงเวลาที่ถ่ายทำนั้นมีช่วงวันที่ติดกันหลายวันอาจทำให้หลายคนอ่อนล้าไปบ้าง เพราะไม่ได้พักและแต่ละสถานที่ก็อยู่ไกล อีกอย่างหนึ่งคือเรื่องของการช่วยเหลือกัน ค้นพบว่า ควรมีการช่วยเหลือกันในกลุ่มมากกว่านี้ อย่างเช่นการขนของ เก็บของ ผู้อำนวยการสร้างได้ค้นพบว่า การทำงานร่วมกัน เป็นการทำงานของทุกฝ่าย ไม่ใช่เพียงฝ่ายผลิตที่ต้องเป็นคนจัดการเรื่องของการขนย้ายอุปกรณ์ หลายครั้งที่มีแค่เพียงฝ่ายผลิตที่เป็นฝ่ายจัดการเรื่องการขนย้ายอุปกรณ์การถ่ายทำ และเป็นผู้หญิง 3 คนที่ไม่มีรถ ทำให้ต้องพึ่งพาคนนอกอยู่บ่อยครั้ง

เรื่องอุปกรณ์ สถานที่และการจัดการจำนวนคนในแต่ละวัน เรื่องของอุปกรณ์ที่ต้องยืมวิทยาลัยมาใช้นั้น เกิดปัญหาขึ้นหลายครั้งจนถึงวันถ่ายบางวันก็ยังมีปัญหา เนื่องจากอุปกรณ์ไม่พอและทุกกลุ่มถ่ายทำในช่วงเวลาเดียวกัน ทำให้เกิดปัญหาในบางครั้ง แต่ได้มีการแก้ไขเฉพาะหน้าได้สำเร็จและผ่านไปได้ด้วยดี เรื่องสถานที่ต่างๆมีความยากง่ายที่แตกต่างกัน และเพราะว่าสถานที่ถ่ายทำมีหลายที่และหลายคิว บางสถานที่จำกัดในเรื่องเวลา บางสถานที่จำกัดในเรื่องจำนวนคน ถ้าหากมีจำนวนคนเกินที่ทางสถานที่กำหนดจะต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม ทำให้ไม่สามารถใช้ Extra เพิ่มเติมได้ ทำให้ต้องมีการจัดการที่ดีทั้งในเรื่องการถ่ายทำ บางครั้งก็เกิดการผิดแผนงานที่ได้วางเอาไว้ ทำให้ต้องแก้ไขเฉพาะหน้าอยู่หลายครั้ง รวมถึงการติดต่อสื่อสารกับสถานที่ต่างๆ บางสถานที่เป็นสถานที่ราชการจึงทำให้ต้องรอการอนุมัติ จึงใช้เวลานานพอสมควร

การแก้ไขปัญหา

การแก้ไขปัญหาคือการพูด ทุกคนควรพูดตรงๆและเปิดใจยอมรับฟังกันและกัน เพราะสำคัญมากในเรื่องของ

การทำงานเป็นทีม ถ้าหากขาดการสื่อสารการทำงานก็อาจไม่เกิดผลสำเร็จ ส่วนตัวแล้วเชื่อเสมอว่า หลายหัวดีกว่าหัวเดียว และเมื่อทำงานด้วยกันแล้วควรยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและดึงส่วนที่ดีมาปรับใช้ และมีความกระตือรือร้นและเต็มที่ในการรับผิดชอบหน้าที่ของตนเอง มีน้ำใจช่วยเหลือกัน จัดสรรเวลาให้ดี มีการวางแผนการทำงานที่ดีมากกว่านี้ รอบคอบและคิดถึงปัญหาล่วงหน้าที่จะเกิดขึ้นให้มากกว่านี้ จะได้กันเอาไว้ก่อนให้ได้มากที่สุด

การแก้ปัญหาเรื่องของอุปกรณ์การถ่ายทำ ควรนัดคุยกับเพื่อนกลุ่มอื่นให้บ่อยกว่านี้ จะได้มีการแก้ปัญหาเรื่องของการสื่อสารและความเข้าใจที่ถูกต้องได้ แบ่งงบประมาณและจัดสรรให้ชัดเจนและเด็ดขาดมากกว่านี้ ใส่ใจกับงานและทุ่มเทให้กับบงานมากกว่านี้ รวมถึงการใส่ใจคนในกลุ่มด้วยกันเอง ทำความเข้าใจกันและกัน

สิ่งที่ได้รับ

สิ่งที่ได้รับคือการเรียนรู้การทำงานกับคนใหม่ๆมากขึ้น และคนที่มีนิสัยแตกต่างจากที่เคยเจอมา เรียนรู้ที่จะรับมือและแก้ปัญหาทั้งกับคนและการทำงาน ซึ่ถือได้ว่าเป็นประสบการณ์ที่ดีมาก ได้พัฒนาตัวเองไปอีกขั้นและได้รู้ว่าตัวเองมีศักยภาพมากกว่าที่คิดไว้ และได้เรียนรู้ว่าควรวางแผนการทำงานให้รอบคอบมากกว่านี้ ได้รู้ข้อผิดพลาดต่างๆ ได้ทักษะใหม่ๆในการเผชิญหน้าและทำในสิ่งที่ไม่เคยคิดมาก่อน มีทักษะในการติดต่อสื่อสาร ประสานงานเพิ่มมากขึ้น รวมถึงความอดทนในการทำงานกับคนอื่น ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญในการทำงาน

สรุปผลการศึกษาของผู้ช่วยผู้กำกับ / ผู้ลำดับภาพ (Assistant Director / Editor)

ปัญหา

สำหรับการทำภาพยนตร์เรื่องนี้ค้นพบว่ามีวิธีการทำงานที่แตกต่างออกไปจากทุกครั้ง ด้วยความที่เป็นภาพยนตร์แนวทดลอง จึงต้องมีการลำดับขั้นและวิธีสกัดแต่ละอย่างออกมาอย่างยากเย็น สิ่งที่ค้นพบอีกอย่างหนึ่งคือสมาชิกแต่ละคนต่างทำหน้าที่ของตัวเองได้เต็มที่ แต่บางคนไม่ประสานงานกันกับคนอื่นในกลุ่ม ซึ่งทำให้บางครั้งข้อมูลความคืบหน้ากระจายไปไม่ทั่วถึงสมาชิกทุกคน

การประชุมในแต่ละครั้งมีทั้งคืบหน้าบ้างไม่คืบหน้าบ้าง และมีความล่าช้าทุกครั้ง เนื่องจากความชัดเจนของภาพไม่มากพอเพราะผู้กำกับไม่สามารถบอกสิ่งที่ตัวเองต้องการได้ โดยในส่วนของการพัฒนาบท ผู้กำกับได้เปิดโอกาสให้สมาชิกร่วมกันเสนอไอเดียและออกความคิดเห็น แต่ในท้ายที่สุดการตัดสินใจขั้นสุดท้ายขึ้นอยู่ที่กับกำกับ ข้าพเจ้าเองก็ถือว่าเคารพการตัดสินใจตรงนี้ ซึ่งทำให้จำนวนวันถ่ายมีหลายวัน ซึ่งในระหว่างช่วงที่ออกกองติด ๆ กันทำให้เหนื่อยล้าสะสม และอาจจะทำงานบกพร่องกันไปบ้าง และในระหว่างนั้น ข้าพเจ้าและฝ่ายผลิตทั้ง 3 คน ต้องทำเรื่องการจัดหาอุปกรณ์ทางการถ่ายทำ สำหรับเวลาหลายวัน ตั้งแต่การยืมของขนของ ซึ่งหลายครั้งที่ไม่มีสมาชิกคนอื่นมาช่วยเหลือในการขนย้าย ทำให้ต้องไปขอความช่วยเหลือจากคนอื่นมาช่วยแทน

ในวันแรกของการถ่ายทำมีปัญหาเกิดขึ้น เนื่องจากมีการเข้าใจผิดเกี่ยวกับกล้องที่ยืมมาว่าสามารถถ่ายแบบ 4K ได้ จนต้องเลื่อนเวลาในตารางการถ่ายทำไปหลายชั่วโมง และทำการเช่ากล้องอีกตัวหนึ่งมา และด้วยข้อจำกัดของสถานที่ที่เราใช้ในการถ่ายทำมีข้อจำกัดจำนวนคนที่เข้า ทีมงานที่ติดต่อมาให้ช่วยจึงถูกวางตำแหน่งมาอย่างพอดี ไม่มีคนเกินหรือคนที่คอยเป็น Runner อื่น ๆ ทำให้คนในกลุ่มต้องทำหลายตำแหน่งในเวลาเดียวกัน บ้างก็ไปเข้าฉากเป็นตัวประกอบ หรือแม้แต่ตัวข้าพเจ้าเองที่ต้องคอยรันกองไปพร้อม ๆ กับการจดรีพอร์ท ตีสเลท วิ่งกลับมาดูมอนิเตอร์เพื่อคุยกับผู้กำกับ นอกจากนั้นยังพบปัญหาที่ควบคุมไม่ได้ อย่างเช่นบางซีนที่มีโอกาสถ่ายเพียงเทคเดียวแล้วเกิดข้อผิด

พลาด ไม่ว่าจะเป็นรถยนตร์วิ่งอยู่ด้านหลังป่า กลุ่มคนที่มาเที่ยว แสงหมด การจัดไฟที่มีปัญหา และปัญหาเรื่องเวลาถ่ายได้ไม่ทันตามเวลาที่กำหนด แม้ว่าจะคอยกำชับแล้วก็ตาม

การแก้ไขปัญหา

หลังจากมีบทเรียนข้อผิดพลาดในการออกกองวันแรก ทำให้พวกเรามีความรอบคอบมากยิ่งขึ้น ตรวจเช็คอุปกรณ์ทุกอย่างอย่างละเอียด มีการคุยกันก่อนวันถ่ายเพื่อปรึกษาหารือเกี่ยวกับโอกาสที่จะเกิดปัญหาและวิธีทางการแก้ไข สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมจากคนที่มีประสบการณ์ และต้องหาทางเลือกอื่นๆ เผื่อไว้เสมอ และข้าพเจ้าก็จะพยายามรันกอง manage เวลาในการถ่าย ควบคุมเวลาให้กับทีมงานคนอื่น ๆ อย่างรวบรัดให้มากขึ้น และพยายามกระจายหน้าที่ให้สมาชิกที่พอจะช่วยได้ช่วยทำในบางอย่างที่ไม่รบกวนหน้าที่หลักของตนเอง

และในส่วนของฟุตเทจที่ใช้ได้แต่มีปัญหามาจากการถ่าย จะต้องทำการแก้ไขโดยการย้อมสีในฉากที่แสงไฟผิดพลาดเกิดจากความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ และกรณีอื่น ๆ ที่มีสิ่งไม่พึงประสงค์ติดมา ต้องไปขอความช่วยเหลือหาผู้ช่วยมาใช้เทคนิค VFX ในการแก้ไข เพื่อทำให้ภาพที่ได้ออกมาสมจริงอีกครั้ง และใช้การสลับเปลี่ยนตำแหน่งบางอย่างในขั้นตอนการลำดับภาพเล็กน้อยเพื่อชดเชยฟุตเทจที่ถ่ายมาได้ไม่ครบ นอกจากนั้นการถ่ายทำบางช็อตที่คิดกันเอาไว้ว่าจะเป็น Longtake เมื่อถึงเวลาจริง พบว่าช่วงเวลาในภาพยนตร์กลับออกมาดูยืดยาวมากเกินไป จึงต้องใช้เทคนิคในการตัดต่อเข้าช่วยทำให้กระชับขึ้น

สิ่งที่ได้รับ

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ในครั้งนี้ได้ให้ประสบการณ์ที่ค่อนข้างจะแปลกใหม่ ซึ่งเป็นแนวทางที่คงไม่ได้ทำอะไรแบบนี้บ่อย ๆ อีกแล้วและจากปัญหาที่ได้พบเจอและต้องคอยแก้ไขกันอยู่ตลอดเวลาทำให้ข้าพเจ้าเรียนรู้ที่จะมีความละเอียดรอบคอบในการทำงานอื่นต่อๆ ไป ได้ดีขึ้น ได้ฝึกนิสัยตัวเองให้มีความอดทนต่อการทำงาน รู้การวางแผนและการคาดการณ์ล่วงหน้า และการคิดเผื่อทำให้สามารถจัดการอะไรอย่างเป็นระบบได้ดีขึ้นมาก และจำเป็นที่จะต้องมีสติอยู่กับตัวตลอดเวลา เมื่อมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นก็นำสิ่งนั้นมาเรียนรู้เป็นบทเรียน นอกจากนั้นการมีคอนเนคชั่นและการเจรจากับคนอื่นก็เป็นเรื่องสำคัญที่จะช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปได้ง่ายและทำให้คนอื่นเต็มใจอยากจะช่วยอยากจะร่วมงานกันอีก

สรุปผลการศึกษาของผู้ควบคุมการแสดง / ผู้จัดหานักแสดง (Acting Coach / Casting)

ปัญหา

ปัญหาในด้านการแสดง เนื่องจากเป็นภาพยนตร์ศิลปะแนวทดลอง การแสดงที่ถ่ายทอดออกมาต้องมีความสมจริงและเป็นธรรมชาติให้มากที่สุดเพื่อแสดงถึงแก่นเรื่องที่ตรงไปตรงมา มิติตัวละครที่ไม่ซับซ้อน ซีนอารมณ์ต่างๆที่ไม่ได้ลงลึกมากเหมือนการแสดงในภาพยนตร์ทั่วไป ทำให้การทำงานและกำกับการแสดงค่อนข้างเป็นไปอย่างราบรื่น ส่วนใหญ่จะอาศัยความคุ้นเคยและสนิทสนมกับนักแสดงเพื่อให้ตัวนักแสดงผ่อนคลายและเปิดใจที่จะเล่นมากขึ้น ในฉากBDSM,ฆ่าตัวตาย,ทางเดินผ่านกรงขัง เพราะเวลาที่จำกัดในเรื่องของคิวนักแสดงที่ไม่ลงตัว มีเวลา workshop นักแสดงค่อนข้างน้อย ทำให้พอถึงเวลาถ่ายทำจริงๆนักแสดงมีอาการติดขัดเล็กน้อยในเรื่องของการทำความเข้าใจตัวละคร รวมถึงสถานที่ถ่ายทำที่ค่อนข้างไกลทำให้เหนื่อยล้าจากการเดินทาง และริสะนักแสดงฉากฆ่าตัวตายมีโรค

ประจำตัวที่จำเป็นต้องทานยาที่มีฤทธิ์ทำให้ง่วงซึม การทำงานจึงต้องเร่งรีบเพื่อให้นักแสดงได้พักผ่อน แต่ด้วยความเป็นมืออาชีพของตัวนักแสดงเองทำให้การทำงานผ่านพ้นไปอย่างรวดเร็ว ฉากเต้นบัลเล่ต์เกิดปัญหาจากการคลาดเคลื่อนในการนัดเวลานักแสดงทำให้เกิดการเลทขึ้น แต่ก็เกิดปัญหาทางเทคนิคขึ้นเช่นกัน ทุกฝ่ายรวมถึงนักแสดงก็เข้าใจถึงปัญหาและบรรยากาศการถ่ายทำในวันนั้นก็เป็นไปอย่างราบรื่น สบายๆไม่ตึงเครียด ฉากชีวิตประจำวันในฉากลำธารนักแสดงทุกคนไม่มีปัญหาใดๆ การทำงานเป็นไปอย่างราบรื่น โดยรวมนักแสดงในทุกๆซีน ทุกคนเข้าใจในบริบทที่ตนเองต้องสื่อสารออกมาได้อย่างน่าพอใจ

การแก้ไข

การแก้ไขปัญหาในส่วนของการแสดง เนื่องจากนักแสดงฉากฆ่าตัวตายมีโรคประจำตัวที่จำเป็นต้องทานยาที่มีฤทธิ์ง่วงซึม สมาชิกกลุ่มจึงต้องเตรียมความพร้อมที่จะรับสถานการณ์และทางแก้ไขไว้ตลอดเวลา เตรียมกักตุนอาหาร ขนม ของว่างที่พอช่วยได้ให้มากที่สุด และในฉากอื่นๆซึ่งสมาชิกกลุ่มได้คาดการณ์และพอจะรู้ปัญหาล่วงหน้าก่อนการถ่ายทำอยู่แล้ว ในทุกๆฝ่ายก็จะมีการเตรียมงานล่วงหน้าเพื่อให้เมื่อถึงเวลาถ่ายทำจะได้ ใช้เวลาน้อยที่สุดในการทำงานและลดปัญหาในการถ่ายทำ รวมถึงทางด้านการแสดงก็ได้มีการทำการเวิร์คชอป พูดคุยทำความรู้จักกับนักแสดงให้มากขึ้นเพื่อให้เมื่อถึงเวลาถ่ายทำนักแสดงจะได้เข้าถึงตัวละครได้เร็วขึ้นและง่ายต่อการถ่ายทำ

สิ่งที่ได้รับ

สิ่งที่ได้รับในการทำภาพยนตร์เรื่องนี้ คือการเข้าใจในมุมมองใหม่ๆที่มากขึ้น เป็นการเปิดกว้างทัศนคติที่มีต่อชีวิต ความชอบ และแลกเปลี่ยนมุมมองความคิดเห็นจากเพื่อนๆในกลุ่มกับเรื่องราวความเป็นไปต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ความสมบูรณ์ด้านการแสดงของทุกคนมีความโดดเด่นในแบบของตนเอง และสามารถสื่อสารกับคนดูได้ให้คนดูได้จดจำและตกตะกอนความคิดในเรื่องราวที่เกิดขึ้น นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้การทำงานกับนักแสดงที่มีประสบการณ์อยู่แล้ว การรู้จักให้เกียรติซึ่งกันและกัน ส่วนตัวรู้สึกมีสติและสมาธิมากขึ้นในการทำงาน การสื่อสารถือเป็นสิ่งที่สำคัญมากๆ ที่ควรระมัดระวังและรอบคอบ เพื่อเป็นบทเรียนในการทำงานต่อในภายภาคหน้า

สรุปผลการศึกษาของผู้ออกแบบงานสร้างสรรค์ / ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก (Art director and Prop master)

ปัญหา

1. เนื่องจากสถานที่ถ่ายทำมีหลายสถานที่ และค่อนข้างไกลจากมหาลัย จึงทำให้ไม่สะดวกในการขนย้ายสิ่งของใหญ่ๆ ไปมาระหว่างจังหวัด สิ่งของบางอย่างไม่สามารถเตรียมไปได้
2. สถานที่ที่ใช้ในการ Set Location เป็น Studio แต่เราต้องการที่จะทาสี ย้ายสิ่งของ และ Set อุปกรณ์ประกอบฉากขึ้นเพิ่มเติม
3. ในห้องที่ต้องถ่ายทำฉาก Body Performance เป็นห้องที่มีขนาดเล็กและอยู่ภายในบ้านชั้น 2 ทำให้เคลื่อนย้ายอุปกรณ์ประกอบฉากลำบาก
4. Location ป่ามีการถ่ายทำตอนกลางคืนทำให้ยากต่อการ Set Location เพราะต้องมีการนำโคมไฟไปผูกกับต้นไม้ อีกทั้งโคมไฟไม่สามารถเดินสายไฟได้

การแก้ไขปัญหา

1. ตอนไปที่ Location พยายามจดบันทึกว่าต้องใช้อะไรบ้าง มีการวางแผนการทำงาน เตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆที่ใช้ในการ Set ให้พร้อม และมีการติดต่อประสานงานเพื่อนๆให้ช่วยกันในการขนย้ายสิ่งของ
2. ต้องติดต่อประสานงานกับทางเจ้าของ Studio มีการขออนุญาตในการต่อเติม ปรับเปลี่ยน เคลื่อนย้าย และจัดการเคลียร์สถานที่หลังถ่ายทำให้เหมือนเดิม
3. ต้องคำนวณขนาดไม้ที่ใช้ให้สามารถเคลื่อนย้ายเข้าประตูบ้านได้ และวางแผนให้ไม้ที่นำมาสามารถประกอบได้พอดีกับห้องภายในบ้าน
4. มีการเตรียมไฟที่ใช้ในโคมเป็นไฟที่ใส่ถ่านและเปิดไฟไว้ตั้งแต่ก่อนนำโคมขึ้นไปประดับ ทำให้ไม่ต้องเดินสายไฟ และมีการขึงเอ็นที่ใช้ผูกโคมเตรียมไว้ตั้งแต่ฟ้ายังไม่มืด

สิ่งที่ได้รับ

การวางแผนการทำงานและการสื่อสารกับเพื่อนในทีมเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ๆ ต้องมีการวางแผนอย่างรอบคอบเพื่อให้เกิดปัญหาในวันถ่ายทำจริงน้อยที่สุด ต้องมีสติและไหวพริบในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ต้องรู้จักหน้าที่ของตนเอง มีความรับผิดชอบต่อทั้งหน้าที่ของตนเอง และงานที่ได้รับมอบหมาย ที่สำคัญที่สุดคือกำลังใจที่ให้กันและกันระหว่างเพื่อนๆในทีม คำพูด การทำงานต่าง ๆ ต้องคิดถึงใจเขาใจเรา ต้องไม่ใช้อารมณ์ในการทำงาน เมื่อมีปัญหาให้ใช้เหตุผลคุยกัน แล้วงานที่ทำจะสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สรุปผลการศึกษาของ ผู้กำกับภาพ (Director of Photography)

ปัญหา

เนื่องจากไม่ได้ Operate กล้องเอง ทำให้บาง Shot ไม่ออกมาเป็นไปตามที่ได้วางแผนไว้ หรือบางทีเกิดการเข้าใจผิดกับ Camera man ทำให้การสื่อความหมายในภาพผิดเพี้ยนไปเล็กน้อย มีครั้งหนึ่งที่ยืมกล้องมาผิดเพราะคิดว่าถ่ายภาพความละเอียด 4K ได้ มารู้ตอนวันถ่าย ทำให้ต้องหากล้องใหม่กระทันหัน การคาดคะเนอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการถ่ายพลาดไปบ้าง ทำให้ยืมของมาแล้วไม่ได้ใช้

Location ส่วนใหญ่ต้องใช้การจัดไฟช่วย ทำให้เสียเวลาไปกับการจัดไฟแต่ละฉากพอสมควร ซีนป่าสีแดง มีปัญหาเรื่องการสื่อสารของคนติดต่อในการจ้างคนจัดไฟ กลายเป็นได้ไฟคอนเสิร์ตมาถ่าย ซึ่งกล้องไม่สามารถเก็บช่วงสีแดงของไฟคอนเสิร์ตได้ ทำให้เสียเงินไปเป็นจำนวนมากแต่ได้ไฟที่ไม่เหมาะกับการถ่ายภาพยนตร์ เสียเวลาจัดแสงเป็นชั่วโมง

การแก้ไขปัญหา

หลังจากเห็นความผิดพลาดในการสื่อสารกับ Camera man ในช่วงแรก ทำให้หลังจากนั้นเตรียมวิธีสื่อสารให้เข้าใจมากขึ้นด้วยการอธิบายควบคู่กับ Shooting board อย่างละเอียด ปัญหาเรื่องกล้องที่ถ่ายภาพความละเอียด 4K ไม่ได้ มีการปรึกษารุ่นพี่ที่มาช่วยในกองว่าสามารถหาเช่าจากที่ไหนได้บ้าง ทำให้ได้กล้องมาถ่ายทันเวลา ส่วนของการยืมของมาเยอะเกิน ได้คุยกับProducerเพื่อหาทางขนแต่ของที่จำเป็นไป ลดพื้นที่ในการขนมากขึ้น Location ต่างๆ

ที่ต้องใช้การจัดไฟเยอะ ได้มีการสื่อสารอย่างละเอียดมากขึ้นกับช่างไฟเพื่อให้เข้าใจกระบวนการถ่าย ทำให้ช่างไฟเข้าใจลำดับของการจัดไฟมากขึ้น เพื่อความรวดเร็วในการขนย้ายไฟแต่ละฉาก

สิ่งที่ได้รับ

- ได้ประสบการณ์ด้านการกำกับภาพมากขึ้น
- ได้ใช้ความคิดและแสดงทักษะในการกำกับภาพ
- ได้เรียนรู้วิธีการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าและเตรียมพร้อมสำหรับการรับมือ
- ได้เผชิญกับความผิดพลาดทำให้เกิดความระมัดระวังและคำนึงถึงปัญหาที่อาจจะเกิดมากขึ้น
- ได้พัฒนาทักษะการสื่อสารในการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อความเข้าใจสูงสุดในการทำงาน

สรุปผลการศึกษาของผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume Designer)

ปัญหา

ชุดแต่ละชุดที่ใช้โดยส่วนใหญ่จะเป็นชุดที่ต้องใส่ตามขนาดตัว ต้ องให้นักแสดงจริงๆมาลอง แต่โดยส่วนใหญ่แล้วนักแสดงจะมีวันว่างน้อย หรือไม่สะดวกในการนัดมาลองชุด จึงทำให้วันที่ถ่ายทำชุดมีขนาดไม่พอดีกับตัว และชุดที่สั่งตัดในซีนทางเดินกรงจากรูปสเก็ตส่งให้ร้านตัดจะค่อนข้างซับซ้อน เข้าใจไม่ตรงกันกับช่างที่ตัด ทำให้แบบคลาดเคลื่อนไปจากชุดที่สเก็ต

การแก้ไขปัญหา

จากปัญหาข้างต้นทำให้ผู้ออกแบบต้องหาบุคคลที่มีขนาดตัวไซส์ใกล้เคียงนักแสดงในการลองชุดและปรับแก้ชุด และเตรียมอุปกรณ์ในการแก้ปัญหาไว้ในวันที่ถ่ายทำ เช่น เข็มกลัด เทปติดเสื้อ อุปกรณ์การตัดเย็บพื้นฐาน ส่วนการแก้ปัญหาในการตัดชุดที่กล่าวข้างต้น ผู้ออกแบบจึงต้องนำแบบสเก็ตมาออกแบบแยกแพทเทินในการตัดเย็บ เพื่อความง่ายและสะดวกขึ้นในการสื่อสารกับช่างตัดเสื้อผ้า

สิ่งที่ได้รับ

ผู้จัดทำได้รู้จักการแก้ไขปัญหาที่ไม่คาดคิดและปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้น ต้ องมีสติและความคิด จิ นตนาการในการแก้ไขปัญหาที่สามารถเป็นไปได้จริงอย่างรวดเร็ว เพื่อความราบรื่นในการทำงาน ได้รู้จักการวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นและคิดวิธีแก้ปัญหาเตรียมไว้

บรรณานุกรม

นพ. สุริยเดว ทรีปาต. (2560). **พัฒนาการและการปรับตัวในวัยรุ่น**. สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2562. จาก http://www.nicfd.cf.mahidol.ac.th/th/images/documents/3.pdf

นวกานต์ ราชานาค. (2552). **หนังทดลอง (Experimental film) และ วิดีโออาร์ต (Video Art) คืออะไร ?**. สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2562. จาก https://www.bloggang.com/mainblog.phpid=navagan&month=09-01-2009&group=2&gblog=33

ประวิทย์ แต่งอักษร. (2560). **วิชาภาพยนตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**. หน้า67-118. กรุงเทพฯ: หอภาพยนตร์(องกรค์มหาชน)

ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. (2017). **Abstract Expressionism ศิลปะที่สหรัฐฯ ใช้เป็นอาวุธยุคสงครามเย็น?**. สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2562. จาก https://themomentum.co/abstract-expressionism/

วิสาขา แซ่อุ้ย;ระวิวรรณ วรรณวิไชย. (2560). **การเคลื่อนไหวบำบัด : กิจกรรมพัฒนาผู้สูงอายุ**. หน้า1-14. กรุงเทพฯ: วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อุสุมา สุขสวัสดิ์;พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ. (2555). **การศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่ได้รับรางวัลระหว่าง พ.ศ. 2543-2555**. หน้า71-79. กรุงเทพฯ

แพทย์หญิง ชนม์นิภา แก้วพูลศรี. (2018). **บุคลิกชัดเจน ปรับตัวเข้ากับผู้อื่น นี่แหละ! พัฒนาการในเด็กวัยรุ่นตอนปลาย.** สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2562. จาก https://www.phyathai.com/ article_detail/2870/th/พัฒนาการในเด็กวัยรุ่น,-เด็กวัยรุ่นตอนปลาย

Admin. (2012). **Body Language - ภาษากายเปิดเผยความรู้สึกในใจอย่างไร**. สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2562. จาก https://thaiblogzine.blogspot.com/2012/07/body-language.html

ARKAT VINYAPIROATH. (2016). **ลัทธิ DADA หยุดดัดจริตโลกสวย แล้วเผชิญความจริงบนโลกที่ไม่สมบูรณ์แบบ**. สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2562. จาก https://moontonerecords.weebly.com/articles/dada

Leenke Ripmeester. (2017). **What is experimental film?**. สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2562. จาก https://www.eyefilm.nl/en/collection/film-history/article/what-is-experimental-film

Momypedia. (2017). **เข้าใจนิสัยวัยรุ่น**. สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2562. จาก https://www.rakluke.com/article /24/128/3035/เข้าใจนิสัยวัยรุ่น

NATHANAEL HOOD. (2011). **Top 10 Experimental Films**. สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2562. จาก https://www.toptenz.net/top-10-experimental-films.php

Tlemovie. (2551). **ศิลปกรรมลัทธิโพสท์อิมเพรสชั่นนิมส์ Post - Impressionism Art**. สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2562. จาก https://www.bloggang.com/mainblog.php?id=tlemovie&month=11-09-2008&group=5&gblog=4