นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์

การสร้างภาพยนตร์สั้นในรูปแบบ Drama - Experimental

ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับปัญหาการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมไทย

เรื่อง ตม

ของ

นางสาวธนามาส	ปอจง	60130010088
นายธีธัช	รัตนศรีทัย	60130010090
นางสาวกัญญาณัฐ	กรรณิการ์	60130010108
นางสาวธัญญ์ฐิตา	วงศ์เมธาวัฒน์	60130010126
นางสาวชญานี	ดอกจันทร์	60130010297
นางสาวชัญญา	จูมิ	60130010301
นายวรัตม์	ศักดิ์สิทธานุภาพ	60130010323

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2563

นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์

การสร้างภาพยนตร์สั้นในรูปแบบ Drama - Experimental

ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับปัญหาการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมไทย

เรื่อง ตม

ของ

นางสาวธนามาส	ปอจง	60130010088
นายธีธัช	รัตนศรีทัย	60130010090
นางสาวกัญญาณัฐ	กรรณิการ์	60130010108
นางสาวธัญญ์ฐิตา	วงศ์เมธาวัฒน์	60130010126
นางสาวชญานี	ดอกจันทร์	60130010297
นางสาวชัญญา	จูมิ	60130010301
นายวรัตม์	ศักดิ์สิทธานุภาพ	60130010323

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2563

นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์

การสร้างภาพยนตร์สั้นในรูปแบบ Drama - Experimental

ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับปัญหาการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมไทย

เรื่อง ตม

ของ

นางสาวธนามาส	ปอจง	60130010088
นายธีธัช	รัตนศรีทัย	60130010090
นางสาวกัญญาณัฐ	กรรณิการ์	60130010108
นางสาวธัญญ์ฐิตา	วงศ์เมธาวัฒน์	60130010126
นางสาวชญานี	ดอกจันทร์	60130010297
นางสาวชัญญา	จูมิ	60130010301
นายวรัตม์	ศักดิ์สิทธานุภาพ	60130010323

คณะกรรมการภาพยนตร์นิพนธ์

.....ประธานที่ปรึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวัน แพทยานนท์)

นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์ และงานสร้างสรรค์นี้เป็นลิขสิทธ์อันชอบธรรมของวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 2563

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นในรูปแบบ Drama - Experimental ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับปัญหาการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมไทย มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นในรูปแบบ Drama - Experimental
2. เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักและตั้งคำถามถึงปัญหาการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมไทย

โดยผู้วิจัยใช้ระยะเวลา 10 เดือน แบ่งเป็นกระบวนการในการศึกษา ดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษา ค้นคว้าหาข้อมูล เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์
2. ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Pre-Production)
3. ขั้นตอนการดำเนินการผลิต (Production)
4. กระบวนการหลังงานผลิต (Post-Production)

ผู้วิจัยได้นำความรู้จากการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีต่างๆ มาพัฒนา ประยุกต์ใช้ สร้างสรรค์ เป็นบทภาพยนตร์และออกแบบองค์ประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์ รวมทั้งวางแผนการถ่ายทำเพื่อให้การทำงานราบรื่นเป็นระบบ จนกระทั่งนำภาพที่ได้มาตัดต่อ ปรับปรุง ให้เนื้อหาตรงกับความต้องการที่จะสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมไทยในปัจจุบัน เพื่อทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความสมบูรณ์แบบที่สุดและพร้อมที่จะนำไปฉายให้ผู้ชมได้รับชม

ทีมงานสร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์
เรื่อง ตม

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญตาราง	ค
สารบัญรูปภาพ	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	2
1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์	3
1.5 เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 ข้อมูลสัมพันธ์	
2.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนว Drama – Experimental	5
2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าความเป็นมนุษย์ รวมถึงมุมมองการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ของสังคมไทย	6
2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิทธิมนุษยชน	8
2.4 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับชนบท	11
บทที่ 3 การวิเคราะห์	
3.1 Theme	18
3.2 Plot	18
3.3 การวิเคราะห์ตัวละคร	18
บทที่ 4 กระบวนการสร้างสรรค์	
4.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์	21
4.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์	22
4.3 ขั้นตอนในการสร้างสรรค์	24
4.4 ผลงานสร้างสรรค์	84
4.5 สรุปและอภิปรายผล	90
บรรณานุกรม	
ภาคผนวก	

สารบัญตาราง

ตาราง **หน้า**

ตารางที่ 1 การซ้อมการแสดง (Acting Workshop) 26
ตารางที่ 2 การพัฒนาการของนักแสดง 27
ตารางที่ 3 การจัดหานักแสดง 31
ตารางที่ 4 การแจกแจงการประเมินงบประมาณก่อนถ่ายทำและงบประมาณการใช้จ่ายจริง 52
ตารางที่ 5 การแจกแจงการขอรับการสนับสนุนและการตอบแทน 53
ตารางที่ 6 การวางแผนการทำงานเดือนสิงหาคม 2563 55
ตารางที่ 7 การวางแผนการทำงานเดือนกันยายน 2563 55
ตารางที่ 8 การวางแผนการทำงานเดือนตุลาคม 2563 55
ตารางที่ 9 การวางแผนการทำงานเดือนพฤศจิกายน 2563 56
ตารางที่ 10 การวางแผนการทำงานเดือนธันวาคม 2563 56
ตารางที่ 11 การวางแผนการทำงานเดือนมกราคม 2564 56
ตารางที่ 12 การวางแผนการทำงานเดือนกุมภาพันธ์ 2564 57
ตารางที่ 13 การวางแผนการทำงานเดือนมีนาคม 2564 57
ตารางที่ 14 การวางแผนการทำงานเดือนเมษายน 2564 57
ตารางที่ 15 การวางแผนการทำงานเดือนพฤษภาคม 2564 58

สารบัญรูปภาพ

รูป	หน้า
รูปที่ 1 ความทารุณโหดร้ายของพรรคนาซีเยอรมันที่ได้ฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิว	10
รูปที่ 2 Concept Image	22
รูปที่ 3 Mood Board	23
รูปที่ 4 ผู้ที่มาทำการคัดเลือกบท ดิน (ตอนเด็ก)	31
รูปที่ 5 ผู้ที่มารับบท ดิน (ตอนเด็ก)	32
รูปที่ 6 ผู้ที่มาทำการคัดเลือกบท ดิน (ตอนเด็ก)	33
รูปที่ 7 ผู้ที่มารับบท ดิน (ตอนโต)	33
รูปที่ 8 ผู้ที่มาทำการคัดเลือกบท ผู้หญิงประหลาด	34
รูปที่ 9 ผู้ที่มารับบท ผู้หญิงประหลาด	35
รูปที่ 10 นักแสดงที่รับบทดิน (ตอนเด็ก) และดิน (ตอนโต)	35
รูปที่ 11 มุมกล้อง Long Shot	45
รูปที่ 12 มุมกล้อง Medium shot / Close up shot	45
รูปที่ 13 มุมกล้อง Insert	45
รูปที่ 14 ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์	46
รูปที่ 15 ป่า	46
รูปที่ 16 โคลนตม	47
รูปที่ 17 Montage	48
รูปที่ 18 Repetition Rhythm	49
รูปที่ 19 Composite	49
รูปที่ 20 การใช้สีในภาพยนตร์ เรื่อง บ่มีวันจาก (2021)	50
รูปที่ 21 การใช้สีในภาพยนตร์ เรื่อง คนทรงผี (2020)	50
รูปที่ 22 สถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร)	58
รูปที่ 23 Reference บขส. แห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ที่ตัวละครพูดคุยกัน	59
รูปที่ 24 Reference ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ Nowhere	59
รูปที่ 25 Reference โคลนตม	60
รูปที่ 26 Reference ป่า Nowhere	60
รูปที่ 27 Key Visual บขส. แห่งหนึ่งใน กทม. ที่ตัวละครหลักนั่งพูดคุยกัน	61
รูปที่ 28 Key Visual ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ Nowhere	62
รูปที่ 29 Key visual ป่า Nowhere	63
รูปที่ 30 สถานที่ถ่ายทำจริง ก่อน Set	63

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

รูป **หน้า**

รูปที่ 31 สถานที่ถ่ายทำจริง หลัง Set 63
รูปที่ 32 สถานที่ถ่ายทำที่ปรากฏในภาพยนตร์สั้น 64
รูปที่ 33 สถานที่ถ่ายทำจริง ก่อน Set 64
รูปที่ 34 สถานที่ถ่ายทำที่ปรากฏในภาพยนตร์สั้น 65
รูปที่ 35 สถานที่ถ่ายทำจริง ก่อน Set 65
รูปที่ 36 สถานที่ถ่ายทำที่ปรากฏในภาพยนตร์สั้น 66
รูปที่ 37 สถานที่ถ่ายทำจริง ก่อน Set 66
รูปที่ 38 สถานที่ถ่ายทำที่ปรากฏในภาพยนตร์สั้น 67
รูปที่ 39 อุปกรณ์ประกอบฉากสถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร) 67
รูปที่ 40 อุปกรณ์ประกอบฉากต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ Nowhere 68
รูปที่ 41 อุปกรณ์ประกอบฉากป่า Nowhere 69
รูปที่ 42 อุปกรณ์ประกอบฉากโคลนตม 70
รูปที่ 43 การแต่งกายของคนในหมู่บ้านป่าสังข์ จ.ร้อยเอ็ด ปี พ.ศ. 2553 – 2554 71
รูปที่ 44 การแต่งกายของคนในหมู่บ้านป่าสังข์ จ.ร้อยเอ็ด ปี พ.ศ. 2563 71
รูปที่ 45 การแต่งกายของผู้กำกับใน ปี พ.ศ. 2560 – 2564 72
รูปที่ 46 Sketch ชุดดิน (ปัจจุบัน) 73
รูปที่ 47 Sketch ชุดดิน (อดีต) 74
รูปที่ 48 Sketch ชุดขอพรไล่เซียงข้อง 75
รูปที่ 49 Sketch ชุดเต้นในป่าหน้ากระจก 76
รูปที่ 50 Sketch ชุดในโคลนตม 76
รูปที่ 51 การ Fitting ตัวละครดิน (ปัจจุบัน) 77
รูปที่ 52 การ Fitting ตัวละครดิน (อดีต) 77
รูปที่ 53 การ Fitting ตัวละครประหลาด 78
รูปที่ 54 การแต่งหน้าและทำผมของตัวละครดิน (ปัจจุบัน) 78
รูปที่ 55 การแต่งหน้าและทำผมของตัวละครดิน (อดีต) 79
รูปที่ 56 การแต่งหน้า scene เต้นหน้ากระจกในป่าและ scene ในโคลนตม 79
รูปที่ 57 การแต่งหน้า scene ขอพรไล่เซียงข้อง 80
รูปที่ 58 การทำผมของตัวละครประหลาด 80
รูปที่ 59 การแต่ง Special Effects Makeup 81
รูปที่ 60 การออกแบบเสื้อผ้าที่ปรากฏในภาพยนตร์ scene บขส. 81

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

รูป **หน้า**

รูปที่ 61 การออกแบบเสื้อผ้าที่ปรากฏในภาพยนตร์ scene ขอพรไล่เซียงข้อง 82
รูปที่ 62 การออกแบบเสื้อผ้าที่ปรากฏในภาพยนตร์ scene เต้นหน้ากระจกในป่า 82
รูปที่ 63 การออกแบบเสื้อผ้าที่ปรากฏในภาพยนตร์ scene ในโคลนตม 83
รูปที่ 64 ภาพยนตร์สำเร็จ แผ่นที่ 1 84
รูปที่ 65 ภาพยนตร์สำเร็จ แผ่นที่ 2 85
รูปที่ 66 ภาพยนตร์สำเร็จ แผ่นที่ 3 86
รูปที่ 67 ภาพยนตร์สำเร็จ แผ่นที่ 4 87
รูปที่ 68 โปสเตอร์ 88
รูปที่ 69 Standee 89
รูปที่ 70 รายละเอียด Standee 89

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

"คุณค่าของมนุษย์หมายถึงอะไร?" ประโยคการตั้งคำถามที่ได้รับความนิยมในกระแสโลกปัจจุบัน และเป็นกระแสถกเถียงกันอย่างแพร่หลายเป็นวงกว้างในสังคมไทยปัจจุบันอีกด้วย ซึ่งคำถามข้างต้นนั้นต่างก็มีนักวิชาการมากมายออกมาให้ความคิดเห็นต่อมุมมองที่มีต่อคำถามในความคิดของตัวเอง ซึ่งก็มีหลากหลายความคิดเห็นที่แตกต่างกันออกไป จึงทำให้ไม่มีนักวิชาการท่านใดสามารถสรุปความหมายที่แท้จริงของคำถามข้างต้นได้อย่างชัดเจน เนื่องจากคำถามข้างต้นเป็นคำถามที่มีความเป็นปัจเจกบุคคล ต้องอาศัยมุมมองความคิดและประสบการณ์ของผู้ตีความแต่ละบุคคล ซึ่งความคิด มุมมองของแต่ละบุคคลบนโลกล้วนแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ซึ่งประเด็นที่สำคัญที่สุดของประโยคคำถามข้างต้นนั้นคือ ประเด็นของการตั้งคำถามที่สืบเนื่องมาจากประเด็นปัญหาการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมไทย ในปัจจุบันสังคมที่ทุกคนดำรงชีวิตอยู่นั้น คำว่า "มนุษย์เท่ากัน" นั้นเป็นประโยคที่เป็นเพียง คำพูดที่สวยงาม ผู้ใดก็สามารถใช้คำพูดได้อย่างง่ายดาย แต่ในทางการปฏิบัตินั้น ผู้ในสังคมคนยังขาดการปฏิบัติต่อ "มนุษย์ให้เท่ากัน" เนื่องจากสังคมไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีการแบ่งแยกชนชั้น และเลือกใช้การปฏิบัติต่อมนุษย์ไม่เท่ากัน ซึ่งนั่นก็ได้สร้างมุมมอง แนวคิด ที่เป็นพื้นฐานซึ่งทำให้ปลูกฝังจิตใต้สำนึกของคนรุ่นต่อไปในอนาคต ทำให้ปัญหาการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ที่ไม่เท่ากันนั้นเป็นปัญหาเรื้อรังอย่างต่อเนื่องสืบมา

คุณค่าความเป็นมนุษย์นั้นมีผู้นิยามไว้หลากหลายรูปแบบ เช่น การเป็นคนดีต่อสังคม วัตถุสิ่งของที่ประดับบนร่างกายของบุคคลนั้น ฐานะทางการเงินของบุคคลนั้น ซึ่งทุกอย่างที่ได้กล่าวมาข้างต้น ล้วนเป็นส่วนหนึ่งในการตัดสินคุณค่าความเป็นมนุษย์ของสังคมไทย ซึ่งพื้นฐานความเป็นจริงของมนุษย์นั้นทุกคนควรถูกตัดสินคุณค่าความเป็นมนุษย์ด้วยมุมมองเหล่านี้จริงหรือไม่ ถ้ามีบุคคลหนึ่งที่ทุกคนต่างตีตราว่าไม่ใช่คนดี บุคคลนั้นสมควรถูกทำร้ายหรือไม่ คนรวยกับคนจนต้องมีคุณค่าแตกต่างกันจริงหรือไม่ แบรนด์เนมสามารถบอกได้จริงหรือไม่ว่าบุคคลหนึ่งมีคุณค่ามากกว่าบุคคลหนึ่ง ซึ่งคำตอบของคำถามข้างต้นทั้งหมด คือ "ไม่" สิ่งเหล่านั้นคือมุมมองผิดเพี้ยนในสังคมไทย ที่สร้างมาตรฐานการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ที่ผิดแปลกสืบต่อกันมารุ่นต่อรุ่น ซึ่งในความเป็นจริงนั้น คุณค่าความเป็นมนุษย์ไม่มีผู้ใดสามารถกำหนดคุณค่าของผู้ใดได้ เนื่องจากมนุษย์ทุกคนนั้น มีคุณค่าที่เท่ากันกับผู้อื่นตั้งแต่กำเนิด ไม่ว่าผู้ใดจะกำเนิดมาในรูปแบบใดก็ตาม รวย จน หรือมีความบกพร่องทางด้านร่างกายและจิตใจ บุคคลนั้นก็มีคุณค่าที่ควรถูกรักษาไว้เท่าเทียมกับผู้อื่นบนโลกใบนี้

แม้ความหมายของ "ความเป็นมนุษย์" จะยังเป็นเรื่องที่ถกเถียงกันอยู่อย่างซับซ้อนอยู่ในสังคมโลกปัจจุบัน แต่คำว่า "มนุษย์" นั้นก็ไม่ได้ถูกละทิ้งในขณะที่เกิดการตั้งคำถามขึ้น เมื่อทั่วโลกเคยมีการสร้างข้อตกลงร่วมกันว่า สิ่งมีชีวิตที่เรียกว่า "มนุษย์" นั้น ต้องได้รับการคุ้มครองสูงสุดตาม "ประกาศสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชน" (Universal Declaration of Human Rights หรือ UDHR) ซึ่งเป็นข้อตกลงทางประวัติศาสตร์ที่ประชุมของสหประชาชาติยอมรับกันในวันที่ 10 ธันวาคม 1948 ดังนั้น เมื่อพูดถึง "ความเป็นมนุษย์" บุคคล

ทั่วไปในโลกจึงมักอิงคำนี้เข้ากับคำว่าสิทธิมนุษยชน เพราะคือเรื่อง “พื้นฐาน” ที่สุด ของความเป็นมนุษย์ในยุคสมัยที่ทั่วโลกก้าวเดินทางสติปัญญากันตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน (โตมร ศุขปรีชา. 2561: ออนไลน์)

ดังนั้น จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า ไม่ว่าเป็นบุคคลใดมาจากพื้นที่ไหน มีสถานะเป็นอย่างไรก็ตามบนโลกทุกคนต่างต้องได้รับสิทธิอันชอบธรรมจากการถูกคุ้มครองโดย สิทธิมนุษยชนบนพื้นฐานของความเป็นมนุษย์ ซึ่งทำให้พบว่าประเทศไทย นั้นยังบกพร่องต่อการเคารพความเป็นมนุษย์ของผู้อื่นเป็นอย่างสูง และยังขาดจิตสำนึกที่ดี ซึ่งนั่นจึงเป็นผลที่ทำให้ปัญหาการลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ของผู้อื่นที่เกิดขึ้นเป็นปัญหาระดับสูง ในสังคมไทย นั้นคือ การละเมิดศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ซึ่งหมายถึง การเหยียดหยาม ลดทอน หรือการปฏิบัติต่อบุคคลอื่น เหมือนไม่ใช่มนุษย์ หรือลดฐานะมนุษย์เป็นเพียงวัตถุสิ่งของ (หลักการและแนวคิดสิทธิมนุษยชน. 2560: ออนไลน์) ยังมีบุคคลอีกจำนวนมากที่ยังวนเวียนอยู่กับความเจ็บปวด ทรมานใจ ที่พวกเขาได้รับจากสังคม เสมือนชีวิตของบุคคลเหล่านั้นยังต้องวนเวียนอยู่กับภาพของการถูกกระทำและคำพูดที่ทำร้ายจิตใจพวกเขาซ้ำไปซ้ำมาไม่มีวันจบ

หากพิจารณาถึงเหยื่อที่เป็นผลกระทบมาจากปัญหาแห่งจิตใต้สำนึกที่บกพร่องนี้ ซึ่งจะเห็นว่าสิ่งเหล่านั้นสามารถสร้างปมในใจให้กับบุคคลอื่นมากมาย หรือแม้กระทั่งรุนแรงจนส่งผลเสียกระทบต่อสภาพจิตใจ ซึ่งนำไปสู่การฆ่าตัวตาย การถูกบูลลี่ในโรงเรียน การถูกเหยียดหยามจากสังคม การถูกแบ่งแยก หรือแม้กระทั่งการถูกกดดันจากสังคม สิ่งเหล่านี้บุคคลในสังคมควรตระหนักรู้ และเริ่มแก้ไขอย่างจริงจัง ร่วมกันรับผิดชอบเพื่อที่จะไม่กระทำให้มีเหยื่อเกิดขึ้นอีกเพิ่มมากยิ่งขึ้นในอนาคต และทุกคนควรเคารพบุคคลอื่นปฏิบัติต่อบุคคลอื่นในฐานะมนุษย์อย่างเท่าเทียมกันเพื่อไม่สร้างปัญหาในจิตใจต่อบุคคลนั้นๆ

จากเหตุผลข้างต้น ผู้ศึกษาจึงมีความต้องการที่จะสร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่องนี้ขึ้น เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกถึงสภาพจิตใจ ปมปัญหาของบุคคลที่เป็นเหยื่อ และต้องการที่จะสะท้อนปัญหา รวมไปถึงการตั้งคำถามถึงปัญหาการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมไทย เพื่อที่จะให้เกิดการแก้ไขปัญหานี้ขึ้นในอนาคต

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษาและสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นในรูปแบบ Drama - Experimental

1.2.2 เพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักและตั้งคำถามถึงปัญหาการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมไทย

1.3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

1.3.1 ศึกษา ค้นคว้าหาข้อมูล เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ โดยใช้ทั้งวิธีการสัมภาษณ์บุคคล การหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต

1.3.2 ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Pre-Production)

1) วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาจากการศึกษา ค้นคว้าหาข้อมูล

2) พัฒนาแก่นเรื่อง เรื่องย่อ เส้นเรื่อง รวมถึงบทภาพยนตร์

3) พัฒนาองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์โดยรวม คือ

- ด้านการแสดงและกำกับการแสดงภาพยนตร์ ทำการวิเคราะห์ตัวละคร รูปแบบของการแสดง ความสัมพันธ์ของตัวละครในภาพยนตร์ การหานักแสดง การตัดสินใจเลือกนักแสดง การซ้อมการแสดง

- ด้านการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล ทำการออกแบบ Concept Image Mood Board รวมไปถึงออกแบบสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย รวมไปถึงการแต่งหน้า

- ด้านการผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล ทำการคิดรูปแบบการเล่าเรื่อง มุมกล้อง การจัดแสง สีและเสียงของภาพยนตร์ แผนการทำงาน ตารางการทำงาน งบประมาณ ตารางการถ่ายทำ รวมไปถึงรายชื่อของทีมงาน

1.3.3 ขั้นตอนการดำเนินการผลิต (Production)

สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนว Drama - Experimental ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับปัญหาการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมไทย

1.3.4 กระบวนการหลังงานผลิต (Post-Production)

ตัดต่อ ย้อมสีวิดีโอ ออกแบบเสียงและดนตรีประกอบภาพยนตร์

1.3.5 นำเสนอภาพยนตร์ อภิปราย สรุปผล และข้อเสนอแนะการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น แนว Drama - Experimental

1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์

1.4.1 ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1) ศึกษาโครงสร้างและรูปแบบของภาพยนตร์แนว Drama - Experimental เพื่อใช้ถ่ายทอดและนำเสนอประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวกับปัญหาการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมไทย

2) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับคุณค่าความเป็นมนุษย์ รวมถึงการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ของสังคมไทย

3) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชน

4) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับชนบท

1.4.2 ขอบเขตของการออกแบบสร้างสรรค์

นำเสนอเป็นภาพยนตร์สั้นในรูปแบบ Drama - Experimental จำนวน 1 เรื่อง ความยาว 15 นาที โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับปัญหาการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมไทย

และมีทีมงานในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ คือ

นิสิตชั้นปีที่ 4 สาขาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

1) นายวรัตม์ ศักดิ์สิทธานุภาพ ทำหน้าที่ กำกับภาพยนตร์ (Director) เขียนบทภาพยนตร์ (Screen Writer) และนักแสดง (Cast)

2) นางสาวชัญญา จูมิ ทำหน้าที่ ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์ (Assistance Director) และเขียนบทภาพยนตร์ (Screen Writer)

3) นางสาวธนามาส ปอจง ทำหน้าที่ อำนวยการสร้าง (Producer)

4) นายธีธัช รัตนศรีทัย ทำหน้า กำกับภาพ (Director of photography)

5) นางสาวชญานี ดอกจันทร์ ทำหน้าที่ ค้นหานักแสดง (Casting) และกำกับการแสดง (Acting Coach)

6) นางสาวกัญญาณัฐ กรรณิการ์ ทำหน้าที่ กำกับศิลป์ (Art Director) และออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume Designer)

7) นางสาวธัญญ์ฐิตา วงศ์เมธาวัฒน์ ทำหน้าที่ ออกแบบงานสร้าง (Production Designer)

1.5 เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์

1.5.1 ในขั้นตอนการศึกษา ค้นคว้าหาข้อมูล เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ใช้ทั้งวิธีการสัมภาษณ์บุคคล การหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต

1.5.2 ในขั้นตอนการดำเนินการผลิต (Production) มีทีมงานทั้งหมด 30 คน แบ่งเป็น

- นักแสดง 3 คน
- กำกับภาพยนตร์ 3 คน
- กำกับการแสดง 1 คน
- ออกแบบศิลป์ 5 คน
- กล้อง 6 คน
- เสียง 3 คน
- ไฟ 2 คน
- สวัสดิการ 5 คน
- ถ่ายรูปเบื้องหลัง 2 คน

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ได้รับความรู้และความเข้าใจในการศึกษาและสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นในรูปแบบ Drama - Experimental

1.6.2. สามารถถ่ายทอดให้ผู้ชมได้ตระหนักและตั้งคำถามถึงปัญหาการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมไทยในปัจจุบันได้

บทที่ 2
ข้อมูลสัมพันธ์

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาพัฒนาในขั้นตอนการดำเนินการศึกษา และได้นำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนว Drama - Experimental
2. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าความเป็นมนุษย์ รวมถึงมุมมองการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ของสังคมไทย
3. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิทธิมนุษยชน
4. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับชนบท

2.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนว Drama - Experimental

2.1.1 ความหมายของภาพยนตร์แนวดราม่า (Drama)

ภาพยนตร์แนวดราม่าเป็นประเภทของภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับชีวิต ภาพยนตร์ที่ให้ความรู้สึกสะเทือนใจ หรือให้ความสุขใจกับผู้ชม สะท้อนสภาพจิตใจของผู้ชม และภาพยนตร์แนวนี้ส่วนใหญ่ จะทำออกมาอย่างละเมียดละไม ลุ่มลึก ลงลึกถึงความรู้สึกและจิตใจของมนุษย์คำว่า “ภาพยนตร์แนวดราม่า” ที่ใช้ทับศัพท์กันอยู่ทุกวันนี้ ตีความรวมๆ หรือนิยามอย่างง่ายๆ ก็คือ หนังชีวิต ภาพยนตร์ที่ให้ความรู้สึกสุขเศร้า มีน้ำตา มีเรื่องราว โดยให้เป็นที่เข้าใจได้ง่ายที่สุดก็คงแทนด้วย คำว่า หนังที่ให้ความรู้สึกเศร้า เสียใจ มีความสุข ของทั้งคนดู และตัวละครในหนังนั้นๆ (มณีกาญจน์ ไชยนนท์. 2562: ออนไลน์)

2.1.2 ความหมายของภาพยนตร์ทดลอง (Experimental)

ภาพยนตร์แนวทดลองหรือ Experimentel ถ้าจะอธิบายแบบง่ายๆ คือหนังที่ไม่มีรูปแบบที่ตายตัว เป็นภาพยนตร์ที่ขึ้นอยู่กับผู้ที่นำเสนออยากจะทดลองอะไรกับคนดูหรือกับตัวเองภาพยนตร์เอง ซึ่งจะแตกต่างออกไปจากรูปแบบทั่วไป (มณีกาญจน์ ไชยนนท์. 2562: ออนไลน์)

21.3 ความหมายของภาพยนตร์ Drama - Experimental

ภาพยนตร์ที่เน้นเนื้อหาโดยส่วนใหญ่ไปแนวทางเรื่องราวชีวิต มีความรู้สึกภายในหนัก อารมณ์ของตัวละคร อารมณ์ของภาพยนตร์ จะเน้นไปในทางความรู้สึกเสียใจ เศร้า ไปในทางหนังชีวิตปกติ แต่ในตัวรูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์จะเป็นแนวทางการทดลองของผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่จะนำเสนอตัวภาพยนตร์สร้างสรรค์ในการทดลองคนดู และตัวของภาพยนตร์มีรูปแบบที่แตกต่างออกไปจากภาพยนตร์ทั่วไป อาจจะมีเล่าเรื่องแบบไม่เรียงเวลา หรือแบบมีลักษณะที่ซ้อนไปซ้อนมากลับไปกลับมาในการเล่าเรื่อง

2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าความเป็นมนุษย์ รวมถึงมุมมองการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ของสังคมไทย

2.2.1 คุณค่าความเป็นมนุษย์

1) นิยามของคุณค่าความเป็นมนุษย์

คำว่า “คุณค่าความเป็นมนุษย์” มีผู้คนมากมายต่างได้ให้ความหมายที่หลากหลาย อาทิเช่น

- ตามหลักพระพุทธศาสนากล่าวว่า “คุณความเป็นมนุษย์ คือการที่เราได้เกิดมาเป็นมนุษย์ ได้มีโอกาสทำความดี” (วีรวิท คงศักดิ์. 2549: ออนไลน์)
- เพจ GQ Thailand ก็ได้บอกว่านิยามคำว่า “คุณค่าความเป็นมนุษย์ในปัจจุบัน คือ สิ่งของบนตัวเราที่เป็นวัตถุนิยม ยิ่งมีแบรนด์เนมก็จะยิ่งมีคุณค่ามาก ยิ่งมีของที่หรูหราก็จะถือว่า มีคุณค่ามากเช่นกัน” (GQ Thailand. 2561: ออนไลน์)
- จากการไปสัมภาษณ์หลายๆ คนให้ความเห็นว่า “การมีฐานะที่ดีและมั่นคง การเป็นลูกที่ดี รวมไปถึงการมีหน้าตาทางสังคมที่ดี ก็จะถือว่ามีคุณค่าในฐานะมนุษย์คนหนึ่งแล้ว”

ซึ่งสิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เราได้เห็นว่า ถึงจะเป็นมนุษย์เหมือนกันแต่มนุษย์กลับรู้สึกถึง คุณค่าความเป็นมนุษย์ ไม่เหมือนกันทั้งนี้ทั้งนั้นขึ้นอยู่กับ การถูกเลี้ยงดูปลูกฝัง ค่านิยม สังคม วัฒนธรรม ของแต่ละตัวบุคคล

แต่เมื่อคำนิยามมันมีความหลากหลายในการอธิบาย สังคมทั่วโลกจึงกำหนดคำอธิบายที่เป็นสากล นั่นคือ “ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนของสหประชาชาติ” เพื่อที่จะอธิบายให้ทุกคนยึดในความหมายกลาง แนวคิด และข้อกำหนดกฎหมายที่เป็นสากลร่วมกัน ซึ่งได้นิยามคำว่า “คุณค่าความเป็นมนุษย์” คือ “ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์” หมายถึง การยอมรับและเคารพสิทธิเฉพาะตัวของมนุษย์ทุกคน จากสังคมที่อยู่ร่วมกันของมนุษย์ และถูกรักษาไว้เพื่อไม่ให้ใครคนอื่นมาล่วงละเมิดได้ และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์นั้นจะไม่ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ถูกกำหนดขึ้นในสังคม และธรรมชาติ (เพศ เชื้อชาติ ศาสนา วัย หรือคุณสมบัติอื่นๆ ของบุคคล) (สุดารัตน์ เพ็งค่ำ. 2562: ออนไลน์)

อธิบายโดยง่าย “คุณค่าความเป็นมนุษย์” คือ การที่เราสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้ด้วยความสบายกายและใจ ซึ่งการที่เราจะอยู่ในสังคมได้อย่างสบายกายและใจนั้น เราต้องปฏิบัติและถูกปฏิบัติอย่างเท่าเทียม สามารถให้และได้รับน้ำใจ มิตรภาพ มารยาท ให้เกียรติกัน เคารพสิทธิ เสรีภาพในตัวของบุคคล ซึ่งหากเราไม่ได้รับดังนั้น มันอาจจะก่อให้เกิดปัญหาสังคมอย่างเรื่อง “การบูลลี่ การตีตรา การเหยียดหยาม หรือแม้กระทั่ง การถูกแบ่งแยก” ซึ่งปัญหาทั้งหมดเหล่านี้นั้น ล้วนเกิดจากการลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมทั้งสิ้น

2.2.2 มุมมองการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมไทย

หลังจากที่ได้สัมภาษณ์มาพบว่า มุมมองของสังคมไทยส่วนใหญ่ ผู้คนเข้าใจคำว่า “การให้คุณค่าความเป็นมนุษย์” คือ การที่ทุกคนมีสิทธิที่เท่าเทียมกันมาตั้งแต่เกิด ไม่มีการแบ่งแยกเบียดเบียน หรือแบ่งชนชั้นกัน ต้องให้เกียรติและเคารพซึ่งกันและกันในฐานะมนุษย์

แต่กลับกันเมื่อพูดถึงคำว่า คำว่า “ศักดิ์ศรี” ในสังคมไทย มักถูกอ้างหรือใช้ในทางที่ไม่สร้างสรรค์ สื่อไปในลักษณะของการยึดถือความเป็นตัวตน ความหยิ่งทะนงตน หรือความถือตัว ดังจะเห็นได้จากชุดคำพูดเหล่านี้ เช่น “ฆ่าได้แต่หยามไม่ได้เสียศักดิ์ศรี” “ศักดิ์ศรีค้ำคอ” และอื่นๆ บางครั้งอาจจะสื่อถึงสถานะ ตำแหน่ง ชนชั้น วรรณะ หรือ เพศ เป็นต้น

นอกจากนี้ คำว่า “ศักดิ์ศรี” ที่ปรากฏในเนื้อหาข่าว ยังสื่อคำว่าศักดิ์ศรีในทางลบ เช่น “ศึกแห่งศักดิ์ศรี! เมียหลวงตบกิ๊กผัวกลางตลาดสด” (ศึกแห่งศักดิ์ศรี! เมียหลวงตบกิ๊กผัวกลางตลาดสด, 2557), “เหี้ยม! เพื่อนรักหยามศักดิ์ศรี ยิงดับ ปิดปากเด็ก 2 ขวบ” (เหี้ยม! เพื่อนรัก หยามศักดิ์ศรี ยิงดับ ปิดปากเด็ก 2 ขวบ, 2557) เป็นต้น ทั้งๆ ที่ความเป็นจริงแล้ว คำว่า “ศักดิ์ศรี” เป็นคำที่ถูกกำหนดถึงคุณค่าความเป็นมนุษย์

แม้ว่าการใช้คำว่าศักดิ์ศรีในด้านกฎหมายของไทยจะสอดคล้องกับคำว่า “Dignity” ดังปรากฏในรัฐธรรมนูญ พ.ศ. 2550 แต่จากวิธีคิดดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า ศักดิ์ศรีตามวิธีคิดที่เข้าใจและใช้ในสังคมไทยไม่ได้ ตรงกับ ความหมายของคำว่า “Dignity” ตามแนวคิดแบบตะวันตก (เกียรติและคุณค่าของบุคคลที่ควรเคารพ) ทั้งยังสื่อในลักษณะของความยึดถือในตัวตน ยึดมั่นในตำแหน่งเกียรติยศ และชนชั้น จนก่อตัวกลายเป็น อัตตา (Egotism) (รัตนะ ปัญญาภา. 2558: ออนไลน์)

อีกทั้งเรายังพบว่าตามกระทู้ต่างๆ ในอินเทอร์เน็ต ก็มีการตั้งถามเช่นกันว่าในสังคมไทยปัจจุบันให้ความหมายกับคำว่า “คุณค่าความเป็นมนุษย์” จากอะไรบ้าง แล้วเราก็พบว่า มากกว่า 90% ของคำตอบนั้นไปในทิศทางเดียวกันนั้นก็คือ

- วัดจากความดี
- วัดจากตัวเงิน
- วัดจากนามสกุล
- วัดจากหน้าตาทางสังคม
- วัดจากบรรทัดฐานทางสังคม

ซึ่งทำให้เราวิเคราะห์ได้จากข้อมูลข้างต้นว่า “ในปัจจุบันสังคมไทยนั้นเรายังมีแนวคิดเกี่ยวกับคุณค่าความเป็นมนุษย์ที่ผิดไป การที่ผู้คนเริ่มหันมาวัดคุณค่าจากสิ่งภายนอก รวมทั้งการให้ความหมายของคำที่มีความหมายเดียวกันแตกต่างแตกต่างกันออกไป ซึ่งนั้นทำให้เกิดการเข้าใจผิดและส่งผลทำให้เกิดการกระทำที่เป็นเหตุนำมาสู่ปัญหาที่เรื้อรังในสังคมไทย ทั้งๆ ที่ในความเป็นจริงแล้ว การให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ควรให้คุณค่าโดยการให้คุณค่าของความเป็นมนุษย์ในฐานะความเป็นมนุษย์ ไม่ใช่ให้คุณค่ามนุษย์ตามสภาพทางเศรษฐกิจและสังคม”

2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิทธิมนุษยชน

2.3.1 นิยามของสิทธิมนุษยชน

เป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับทุกคนที่ต้องได้รับในฐานะที่เราเป็นมนุษย์ ซึ่งทำให้ทำให้มีชีวิตอยู่รอดได้อย่างมีความเหมาะสมแก่ความเป็นมนุษย์และสามารถพัฒนาตนเองได้

เป็นสิทธิประจำตัวของมนุษย์ทุกคน เพราะทุกๆ คนมีคุณค่า มีเกียรติ และเป็นสิทธิ์ที่ไม่สามารถถ่ายโอนให้แก่กันได้

2.3.2 ความแตกต่างระหว่างคำว่า “สิทธิมนุษยชน” และ “สิทธิเสรีภาพ”

“สิทธิเสรีภาพ” คือ สิทธิที่ถูกบัญญัติรับรองไว้ในกฎหมายของแต่ละพื้นที่ ว่าประชนจะมีสิทธิและเสรีภาพอะไรบ้าง เรื่องใดบ้าง มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับบริบทของแต่ละพื้นที่

แต่ “สิทธิมนุษยชน” นั้นเป็นสิทธิตามธรรมชาติ ซึ่งติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิด ที่ไม่ต้องมีอะไรมาเซ็นให้เป็นลายลักษณ์อักษรแต่เป็นสิทธิที่มนุษย์ทุกคนจะรู้ได้เองตามจิตสำนึกและเป็นสากลที่ไม่ว่าที่ใดก็จะปฏิบัติทั่วกันเพราะทั่วโลกให้การรับรองร่วมกัน เช่น เราจะไม่ไปบังคับให้ผู้ใดนับถือหรือไม่นับถือศาสนาใดเพราะมันเป็นสิทธิของเขา เป็นต้น

อธิบายเพิ่มเติมว่า “สิทธิมนุษยชน” เป็นเรื่องตั้งแต่เกิดจนตาย เป็นสิทธิตามธรรมชาติ แต่ถ้าเมื่อใดมีกฎหมายบัญญัติในเรื่องใด ที่เอื้อต่อสิทธิเสรีภาพ แต่จำกัดหรือละเมิดสิทธิมนุษยชน กฎหมายนั้นก็จะถูกพิจารณาเพิกทอน

2.3.3 ระดับของสิทธิมนุษยชน

<u>ระดับที่ 1</u> สิทธิที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิด อยู่เหนือกฎหมายและอำนาจ เช่น

- สิทธิพื้นฐานของมนุษย์ทุกคน คือ ทุกคนที่เกิดมาต่างมีความเท่าเทียมกันในศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์
- สิทธิส่วนบุคคล คือ พื้นที่ส่วนตัวของแต่ละคน เช่น การระบุตัวตน ความชอบ ไม่ชอบ อัตลักษณ์ของตนเอง (ตัวตน) รวมทั้งครอบครัวและพื้นที่อยู่
- สิทธิในชีวิต คือ ห้ามฆ่าหรือทำร้ายชีวิต ห้ามทรมาน
- สิทธิในความเชื่อ และการแสดงความคิดเห็น

<u>ระดับที่ 2</u> สิทธิที่จะต้องได้รับการรับรองในรูปของกฎหมาย รัฐธรรมนูญ หรือแนวนโยบายของรัฐบาลแต่ละประเทศ (เพื่อเป็นหลักประกันชีวิตของคนในรัฐให้มีการเป็นอยู่มีความเหมาะสมแก่ความเป็นมนุษย์) เช่น

- การได้รับสัญชาติ
- การมีงานทำ
- การได้รับความคุ้มครองแรงงาน
- ความเสมอภาพของหญิงชาย
- สิทธิของเด็ก เยาวชน ผู้สูงอายุ

- การได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- การประกันการว่างงาน
- การได้รับการบริการทางด้านสาธารณสุข

2.3.4 ขอบเขตของสิทธิมนุษยชน

จำแนกได้ครอบคลุมเป็น 5 ประเภท

1) สิทธิทางการเมือง
   - สิทธิในการลงคะแนนเสียง
   - สิทธิเสรีภาพในความเชื่อทาง การเมือง
   - สิทธิเสรีภาพในการชุมนุมทางการเมือง และแสดงความคิดเห็นทางการเมือง

2) สิทธิทางสังคม
   - สิทธิได้รับการประกันสุขภาพ
   - สิทธิได้รับเงินบำเหน็จบำนาญเมื่อชรา
   - สิทธิในการเลือกคู่ครอง
   - สิทธิการได้รับการรักษา พยาบาล
   - สิทธิของเด็ก ผู้หญิง และ คนพิการ
   - สิทธิที่จะได้รับสวัสดิการ

3) สิทธิพลเมือง

   สิทธิที่ปกป้องคุ้มครองประชาชนเกี่ยวกับ
   - สิทธิในชีวิต
   - สิทธิที่จะไม่ถูกทรมาน ทำร้าย
   - สิทธิในการรับสัญชาติ
   - สิทธิในกระบวนการยุติธรรม
   - สิทธิในการเคลื่อนย้ายถิ่นฐาน

4) สิทธิทางเศรษฐกิจ
   - สิทธิในการทำงาน การประกอบอาชีพ
   - สิทธิในการรับค่าจ้างอย่างเป็นธรรม
   - สิทธิในการได้รับหลักประกัน
   - สิทธิในการมีที่อยู่อาศัย
   - สิทธิในการมีอาหารการกินอย่างเต็มอิ่ม

5) สิทธิทางวัฒนธรรม
   - สิทธิในการได้รับการศึกษา
   - สิทธิในการปฏิบัติตามประเพณี ความเชื่อ

- สิทธิในการมีสถานที่สาธารณะพักผ่อน
- สิทธิในการมีศูนย์ศิลปวัฒนธรรม การบันเทิงและกีฬา

ซึ่งการที่มีสิทธิทั้ง 5 ประเภทใหญ่นั้น ไม่ได้หมายความว่าจะสามารถละเมิดสิทธิของคนอื่น หรือไปจำกัดสิทธิของคนในสังคมได้ เพราะทุกๆ คนควรได้รับสิทธิอย่างเท่าเทียมกันโดยไม่เดือดร้อนผู้อื่น

2.3.5 ที่มาของสิทธิมนุษยชน

มาจาก “ปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนของสหประชาชาติ” จุดก่อเกิดมาจากช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่นำความหายนะมาสู่ชีวิตและทรัพย์สินของหลายประเทศทั่วโลก




รูปที่ 1 ความทารุณโหดร้ายของพรรคนาซีเยอรมันที่ได้ฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิว

ความทารุณโหดร้ายของพรรคนาซีเยอรมันที่ได้ฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิวหลายล้านคน และการย่ำยีประชาชนทุกประเทศที่ เยอรมันเข้ายึดครอง ซึ่งการกระทำในครั้งนี้ที่เกิดขึ้น มันเป็นการกระทำที่แสดงให้เห็นถึงการทำลายศักดิ์ศรีของมนุษย์อย่างชัดเจน หัวหน้ารัฐบาลประเทศสัมพันธมิตรจึงได้แสวงหามาตรการที่เป็นรูปธรรมเพื่อป้องกันไม่ให้มีการทำลายศักดิ์ศรีของมนุษย์เกิดขึ้นอีก และ เป็นมาตรฐานร่วมกันสำหรับการปฏิบัติต่อกันของผู้คนในสังคมทั้งในประเทศและระหว่างประเทศ

2.3.6 หลักการของสิทธิมนุษยชน

1) ทุกคนมีศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์

2) สิทธิมนุษยชนเป็นสากล และไม่สามารถถ่ายโอนกันได้

3) สิทธิมนุษยชนไม่สามารถแยกเป็นส่วนๆ ว่าสิทธิใดมีความสำคัญกว่าอีกสิทธิหนึ่ง

4) เสมอภาคและห้ามเลือกปฏิบัติ

5) การมีส่วนร่วมและการเป็นส่วนหนึ่งของสิทธินั้น

6) ตรวจสอบได้และใช้หลักนิติธรรม (เราสามารถเข้าถึงกระบวนการและหลักกฎหมายได้โดยง่าย)

2.3.7 ปัญหาของสิทธิมนุษยชน

ปัจจุบันมีการละเมิดสิทธิมนุษยชนเป็นอย่างมาก ซึ่งการละเมิดสิทธิมนุษยชนนั้นหมายถึง การที่ผู้ถูกกระทำถูกเลือกปฏิบัติ แบ่งแยก จำกัด กีดกัน ลดทอน เหยียดหยาม ลดฐานะมนุษย์ให้เป็นเพียงวัตถุสิ่งของ เพื่อไม่ให้บุคคลได้รับสิทธิหรือได้ใช้สิทธิอันพึงมีพึงได้ในฐานะมนุษย์ โดยปัญหาในเรื่องสิทธิมนุษยชนในประเทศไทยที่สำคัญมีดังนี้

1) ปัญหาการละเมิดสิทธิเด็กและสตรี ในสังคมไทยประสบกับปัญหาการละเมิดสิทธิของเด็กโดยผู้ใหญ่อย่างแพร่หลาย เช่น การใช้แรงงานเด็ก การข่มขืนกระทำชำเราเด็ก การทำร้ายร่างกายเด็ก เป็นต้น นอกจากนั้นยังมีปัญหาการละเมิดสิทธิของสตรีอย่างกว้างขวาง ทั้งการถูกข่มขืน หรือการกดขี่ในเรื่องแรงงานที่จ่ายค่าจ้างในการทำงานที่ไม่เป็นธรรมโดยค่าแรงของผู้ชายจะสูงกว่าผู้หญิงที่ทำงานในลักษณะเดียวกัน เป็นต้น

2) ปัญหาเจ้าหน้าที่รัฐรังแกข่มเหงประชาชนรูปแบบต่างๆ ทำให้เกิดความไม่เป็นธรรมขึ้นในสังคม

3) ปัญหาการละเมินสิทธิทางด้านแรงงาน โดยนายจ้างเอารัดเอาเปรียบลูกจ้างด้วยวิธีการต่างๆเช่น การจ่ายค่าจ้างที่น้อยเกินไป การลดสวัสดิการของลูกจ้าง หรือการบังคับให้ลูกจ้างทำงานเกินเวลา เป็นต้น

4) ปัญหาการละเมิดสิทธิของผู้พิการในสังคม เป็นการเลือกปฏิบัติต่อผู้พิการที่ไม่เป็นธรรมในด้านต่าง ๆ เช่น การกีดดันไม่ให้ผู้พิการได้ทำงานในบางตำแหน่ง การกีดกันในด้านการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาหรือการไม่จัดสิ่งอำนวยความสะดวกในสาธารณูปโภคพื้นฐานของรัฐให้กับผู้พิการ เป็นต้น (กองส่งเสริมสิทธิและเสรีภาพ กรมคุ้มครองสิทธิและเสรีภาพ กระทรวงยุติธรรม. 2550: ออนไลน์)

2.4 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับชนบท

2.4.1 ความหมายของชนบท

พื้นที่ที่อยู่นอกเขตเมืองหรือเขตเทศบาล เป็นเขตแดนที่พ้นจากเมืองหลวงออกไป มีประชากรที่เลี้ยงชีพด้วยการเกษตรกรรมเป็นสำคัญมีระเบียบสังคมที่สอดคล้องกับลักษณะชุมชนแบบหมู่บ้าน ตั้งบ้านเรือนเป็นกลุ่มก้อน หรือกระจัดกระจายตามลักษณะภูมิประเทศหรือตามประเพณีนิยม มีความหนาแน่นของประชากรน้อยกว่าในเมือง (กัญชพร พานขุนทด. 2555: ออนไลน์)

2.4.2 แนวคิดของคนในชนบท ที่หมู่บ้านป่าสังข์ จ.ร้อยเอ็ด

ข้อมูลจากการลงพื้นที่เพื่อศึกษาหาข้อมูลและสัมภาษณ์ชาวบ้านในพื้นที่ชนบทอีสานหมู่บ้านป่าสังข์ อำเภอจตุรพักตรพิมาน จังหวัดร้อยเอ็ด เราได้พบว่า 70% ของประชาการในหมู่บ้านเป็นผู้สูงอายุ 20% เป็นวัยทำงาน และอีก 9% เป็นเด็กเล็ก ส่วนวัยรุ่นมีเพียง 1% ในหมู่บ้าน นั้นจึงทำ

กรอบของความคิดผู้คนส่วนใหญ่ในชุมชนยังมีลักษณะแนวคิดที่ยังเป็นแบบดังเดิม มีความคิดที่เป็นชุดความคิดที่ปลูกฝังกันตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

“ส่วนใหญ่คนที่นี่นิยมรับราชการ ซึ่งในมุมมองของผม ผมมองในฐานะที่นั่งดูชาวบ้านคนอื่นๆ นะ เขาก็จะมีวิสัยทัศน์ที่จะให้ลูกเรียนเพื่อรับราชการ ต้องมองว่าเขามองไม่ออกว่าถ้าเรียนอย่างอื่นแล้วจะประกอบธุรกิจอะไร ต้องมองในจุดของชาวบ้าน ถ้ามองในมุมของคนเมืองเขาจะเลือกเรียนอย่างอื่นเพราะเขารู้แล้วว่าเขาจะทำอะไรแล้วได้เงิน แต่ชาวนาเขาก็อยากให้ลูกได้เป็นข้าราชการแค่นั้นแหละ อย่างน้อยๆ ก็มีอาชีพที่มั่นคง เป็นเจ้าคนนายคนในมุมมองชาวบ้านเขาอะนะ เขาก็มองว่าอย่างน้อยๆ ก็ช่วยค่ารักษาพยาบาลพ่อแม่ได้ แค่นั้นเขาพอใจแล้ว ถ้าไปเรียนอย่างอื่นชาวบ้านเขาไม่รู้ทิศทางที่มันจะเป็นไปในอนาคตได้” (สุวรรณ เฉนียง, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2563)

“ที่นี่ส่วนมากสนับสนุนลูกหลานให้ไปเรียน เรียนพยาบาล เรียนครู รับราชการนะ ถ้าว่าจะเรียนเกษตรก็ไม่รู้เรียนมาทำไม เราทำไร่ทำนากันอยู่ ซอยนี้พยาบาลกับตำรวจเยอะ บ้านละคนสองคนนะออย่างได้ยินว่ามีคนเขาเรียนการแสดงงี้ เค้าก็ว่ากันอยู่นะว่า หืย ไปเรียนทำไมการแสดงเนอะ เราก็ไม่ค่อยรู้เรื่องกับเขา ก็ชอบใครชอบมันนะ แต่ถ้าเป็นป้าป้าก็ไม่ให้เรียนอะเนอะเพราะป้าไม่ชอบ ป้าอยากให้ลูกหลานเรียนครูดีกว่า เรียนครูเนี่ยเดินเข้าไปเรียนเลยจบออกมาก็บรรจุเลย นี่ก็พูดอยู่” (พิมพิลา วรรณสิงห์, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2563)

จากบทสัมภาษณ์ข้างต้นที่ทีมงานเลือกมา จากการสัมภาษณ์ของชาวบ้านที่ได้เข้าไปสัมภาษณ์ข้อมูลมา ซึ่งเราจะพบว่าส่วนใหญ่ในกรอบของแนวคิดของชาวบ้านยังคงนิยมที่จะสนับสนุนให้ลูกหลานของตัวเอง เข้าศึกษาในคณะสาขาที่สามารถต่อยอดเข้ารับราชการในระบบของรัฐได้ เนื่องจากแนวคิดที่เชื่อว่าราชการมีความมั่นคง และมีสวัสดิการที่ยั่งยืนในหลายๆ ด้าน ซึ่งแนวคิดนี้การส่งผลกระทบที่ทำให้เกิดกระแสการไม่พอใจ และไม่นิยมที่จะให้ลูกหลานของตัวเองเข้าศึกษาในคณะสาขาที่ไม่สามารถต่อยอดเป็นข้าราชการได้ เพราะจะมีมุมมองต่อสายงาน และอาชีพเหล่านั้นว่าไม่มั่นคง ซึ่งในจากบทสัมภาษณ์ของคุณสุวรรณ เฉนียง ที่ให้มุมมองความเห็นว่า แนวคิดนี้เกิดจากการที่ชาวบ้านไม่ได้เข้าถึงสายงานอาชีพอื่นๆ เลย จึงทำให้มีมุมมองต่อสายงานอาชีพอื่นๆ ได้น้อย จึงไม่สามารถมองเห็นอนาคตของลูกหลานที่ไปเรียนสาขาคณะอื่นๆ ที่ไม่ใช่ราชการได้ นั่นจึงเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดแนวคิดการนิยมเรียนราชการขึ้นในชนบทที่ยังคงมีความคิดสืบต่อกันมาเรื่อย

“ถ้าถามว่าแม่คิดยังไงกับเพศที่สาม ครูก็ไม่ว่ายังไงนะ แต่ก็บอกให้อยู่กับความเป็นจริงนั่นแหละ เราเป็นผู้ชายคือผู้ชาย เป็นผู้หญิงก็คือผู้หญิงนะ ก็บอกอยู่ ส่วนตัวก็ไม่ได้รังเกียจเขา ได้โกธรเขาอะไรหรอก ชนบทของเราเนอะลูก ถ้าส่วนมากจริงๆ เขาก็ไม่ชอบหรอกเพศที่สาม แต่เป็นมาแล้วก็ต้องยอมรับให้ได้ แม่ว่าพวกนี้ด้านอารมณ์เขามันไม่ปกตินะ แต่เราในฐานะที่เป็นครูเราก็ต้องพยายามยอมรับเขาอะเนอะ อือ ซึ่งแม่มองว่าเหมือนพวกเขาป่วยนะ แบบเขาอยากเป็นอย่างนี้แต่เขาเป็นอย่างนี้ไม่ได้ อือ อันนี้ในความคิดแม่นะ ไม่รู้ว่ามันเป็นจริงหรือไม่เป็นจริงนะ ซึ่งก็มองว่าพวกเขาอาจมีแนวโน้มไปในทางที่ไม่ดีได้น่ะ” (นรีวรรณ วงค์อินตา, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2563)

แนวคิดเรื่องการยอมรับเพศที่สาม (LGBTQ+) ในพื้นที่ชนบทยังไม่มีการเปิดรับเป็นอย่างสูง ถึงแม้จะมีการแสดงจุดยืนที่แสดงออกถึงการเปิดใจยอมรับในปัจจุบัน แต่ก็ยังมีการแสดงทัศนคติต่อเพศที่สามออกมาในเชิงลบอย่างสุดโต่งอยู่อย่างมาก จากการสัมภาษณ์จะพบว่ามุมมองความคิดของชาวบ้านในพื้นที่ชนบทค่อนข้างมีแนวคิดที่ไม่ยอมรับเพศที่สาม เนื่องจากมีมุมมองที่ว่าเพศที่สามคือบุคคลที่มีอาการทางจิต และไม่ยอมรับในเพศโดยกำเนินของตัวเอง เกิดเป็นชายต้องเป็นชาย จึงทำให้แนวคิดนี้มีผลกระทบที่ก่อให้เกิดการปลูกฝัง และสร้างค่านิยมแบบผิดๆ ต่อเด็กรุ่นหลัง ทำให้เกิดการบูลลี่และกลั่นแกล้งกันในโรงเรียน ระหว่างเด็กที่แสดงออกถึงกริยาที่ตุ้งติ้งเกินกว่าผู้ชาย จะถูกเพื่อนทั้งชายหญิงรังแก เป็นต้น

ในประเด็นข้างต้นที่ได้นำเสนอถึงแนวคิดหลักที่เป็นแนวคิดของชาวบ้านในชุมชนชนบทอีสาน อำเภอจตุรพักตรพิมาน จังหวังร้อยเอ็ด อีกทั้งยังมีแนวคิดอื่นๆ อีกมากมายเช่น การปลูกฝังแนวคิดว่าหมู่บ้านเราดีที่สุด, ผู้ชายต้องทำงานผู้หญิงต้องอยู่บ้านดูแลบ้าน, ผู้หญิงต้องเป็นกุลสตรีเรียบร้อย เป็นต้น

2.4.3 ความเชื่อของคนในชนบท ที่หมู่บ้านป่าสังข์ จ.ร้อยเอ็ด

ความเชื่อในชนบทส่วนมากจะเป็นความเชื่อที่ถูกสืบทอดกันมารุ่นสู่รุ่น ปากต่อปาก หรือแม้แต่พิธีกรรมเก่าแก่ที่เกิดขึ้น และปฏิบัติสืบต่อกันมา จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตชาวบ้านในชุมชน

“ความเชื่อ ก็เชื่อไปหมดนั่นแหละ น่าเชื่อไม่น่าเชื่อก็เชื่อ อย่างเรื่องเซียงข้องเนี่ยแม่นนะ เรื่องจับขโมย ใครขโมยมันก็จะไปตีคนนั้นว่างั้นเถอะ มีคนจับสองคนต้องเป็นคนธาตุอ่อน ถ้าเราถามงี้ว่าใครขโมย มันก็จะนำทางเราไปเลย ถ้าเราขโมยมันก็จะมาตีที่ตัวเรา ป้าก็เชื่อนะ มันแม่น ถ้ามีขโมยแล้วเราบอกนะว่า จะเอาเซียงข้องมาไล่เขากลัวกันหมดเลยนะ” (พิมพิลา วรรณสิงห์, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2563)

“ที่นี่เขามีความเชื่อเรื่องศาสนาก็ต้องเป็นศาสนาพุทธนะ อย่างเช่น ศาลปู่ตาอย่างนี้เขาก็เชื่อก็เคารพนับถือ มาขอพรกัน มาบนกัน ถ้าจะไปสอบเนี่ยแหละ ความเชื่อชาวบ้านเนอะ อีกเรื่องคือในหมู่บ้านผมเนี่ย เขาเชื่อว่าหากไม่ทำบุญผะเหวดจะเกิดฝนแล้ง พอมาปีนี้ที่ติดโควิดเลยไม่ได้จัดงานกันฝนมันก็เลยแล้ง ชาวบ้านเลยเชื่อว่าเพราะเราไม่ได้จัดงานบุญมันเลยแล้ง เชื่อไหมผมเกิดมา 46 ปี จัดทุกปีนะ แต่มาปีนี้แหละหมู่บ้านผมไม่ได้จัด แล้งเลย ชาวบ้านเขาก็เลยเชื่อ” (คำนึง ทำนา, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2563)

บทสัมภาษณ์ที่ยกมาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงความเชื่อด้วยความศรัทธาของชาวบ้านในชุมชนชนบทที่เชื่อสิ่งวิเศษในรูปแบบต่างๆ ที่ถูกปลูกฝังมาให้เชื่อโดยไม่ได้มีการตั้งคำถามหรือสงสัยกับเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น อาทิเช่น

- เชื่อเรื่องการขอหวยจากการดูเลขที่ต้นไม้ที่ตัดแล้วไม่ตาย
- เชื่อเรื่องการแก่วงไม้เพื่อหาคนทำผิด เรียกว่า “พิธีไล่เซียงข้อง”

- เชื่อเรื่องการที่จะเข้าหรือออกจากหมู่บ้าน ต้องไหว้บอกกล่าวหลวงปู่โสมก่อน

ซึ่งความเชื่อทั้งหมดเหล่านี้ก็แสดงออกถึงวิถีชีวิต ความคิด และความศรัทธาของชุมชนชนบทหมู่บ้านป่าสังข์ อำเภอจตุรพักตรพิมาน จังหวัดร้อยเอ็ดได้อย่างชัดเจน

2.4.4 วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชนบท ที่หมู่บ้านป่าสังข์ จ.ร้อยเอ็ด

จากการที่ทางกลุ่มของเราไปสังเกตวิถีชีวิตของชาวบ้านในชุมชนชนบทอีสานหมู่บ้านป่าสังข์ อำเภอจตุรพักตรพิมาน จังหวัดร้อยเอ็ด ค้อนข้างมีวิถีชีวิตที่เรียบง่าย มีชีวิตอยู่กลับธรรมชาติ การทำงาน การเข้าสังคมเป็นหลัก ซ้ำไปซ้ำมาไม่ค่อยมีอะไรแปลกใหม่ยกเว้นแค่ช่วงเทศกาลต่างๆ ตื่นนอนตั้งแต่เช้าตรู่ (ประมาณ 4:00-5:30) ไม่ว่าจะเด็กหรือผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่ก็จะทำงานบ้าน ทำกับข้าว เก็บกวาดเช็ดถูบ้าน ล้างจาน บ้างก็เอาวัว เอาควายออกไปผูกที่ทุ่งนา เด็กๆ ก็จะช่วยผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่และคนแก่หลังจากทำกิจวัตรในตอนเช้าเสร็จ ถ้าไม่ใช่ฤดูเก็บเกี่ยว ก็จะนั่งว่างทั้งวัน ไม่ทำอะไร นอกจากบางคนที่รับจ้างทำงานเก็บต้นหอม เก็บของป่า เลี้ยงควาย ปลูกยาสูบ และเก็บสายบัวแล้วนั้น ก็จะนั่งอยู่บ้านว่างๆ หรือไปนั่งคุยนั่งเล่นกับบ้านอื่น เด็กนักเรียนหลังจากช่วยพ่อแม่ในตอนเช้าเสร็จก็จะไปโรงเรียน ตกเย็นก็จะนั่งกินข้าวกันอย่างพร้อมหน้าพร้อมตา และจะไม่ค่อยเปิดไฟในช่วงเย็น เนื่องจากว่าถ้าไม่ใช้ไฟเกินกำหนดก็จะไม่ต้องเสียค่าไฟ

2.4.5 วัฒนธรรมของคนในชนบท ที่หมู่บ้านป่าสังข์ จ.ร้อยเอ็ด

วัฒนธรรมของที่นี่ไม่ได้แปลกแตกต่างไปจากพื้นที่จังหวัดในภาคอีสานอื่นๆ ทั่วไปเลย ส่วนมากจะเป็นสิ่งที่สืบต่อกันมา สิ่งที่ต้องทำต่อกันรุ่นต่อรุ่น อาทิเช่น ญาติจะอยู่บ้านใกล้กัน ก็ต้องมากินข้าวด้วยกัน กินข้าวรวมกันเสมอ เวลาที่เราจะไปบ้านญาติหรือบ้านคนรู้จักเราต้องมีของติดไม้ติดมือไปด้วยเสมอไม่ว่าจะไปด้วยเหตุผลอะไรก็ตาม ผู้คนเจอกัน รู้จักกัน จะทักทายกันหมด เมื่อผู้ใหญ่เจอเราจะมีการถามว่าลูกใครหลานใคร เสมอเพื่อทำความรู้จัก ถ้ามีคนเสียชีวิต จะมีการจุดประทัดเพื่อเป็นการบอกให้คนในหมู่บ้านรู้ว่ามีคนเสียชีวิต

วัฒนธรรมเหล่านี้ล้วนถูกหล่อหลอมเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตและจิตใจของผู้คนที่นั้น และผู้คนที่นั้นใช้ปฏิบัติกันอย่างต่อเนื่องกันมารุ่นต่อรุ่น

2.4.6 เศรษฐกิจของคนในชนบท ที่หมู่บ้านป่าสังข์ จ.ร้อยเอ็ด

ปัจจุบันกระแสเศรษฐกิจในชุมชนชนบทค่อนข้างแย่หรือเรียกว่าไม่ดีเลยก็ว่าได้ เนื่องจากอาชีพหลักของชาวบ้านที่นี่ คือ การทำนา จึงทำให้ช่วงเวลาอื่นที่ไม่ใช่ช่วงเวลาเก็บเกี่ยว ชาวบ้านส่วนใหญ่ก็จะว่าง ไม่มีอาชีพอื่นทำเป็นกิจลักษณะมากนัก มีเพียงส่วนน้อยที่จะมีงานอย่างอื่น เช่น การเก็บสายบัวไปขาย เก็บต้นหอม หรือการเก็บของป่า ซึ่งก็จะทำกันแค่บางช่วงเท่านั้น ทำให้ชาวบ้านส่วนใหญ่ไม่ค่อยมีรายได้ จะมีบ้าง บางบ้านที่ได้รับเงินจากลูกหลานที่ทำงานในกรุงเทพมหานคร แต่เงินที่ได้นั้นก็ไม่เยอะ หรือบางเดือนก็แทบไม่ได้เลย เป็นผลพวงมาจากการระบบการบริหารประเทศของผู้เป็นนายกรัฐมนตรีคนปัจจุบัน ซึ่งส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจของชาวบ้านด้วย

“เศรษฐกิจไม่ดีเลย ข้าวก็ไม่เป็นราคา หลังจากนายกคนนี้ขึ้นมา เศรษฐกิจไม่ค่อยดีหรอก พูดตามความจริงถ้าทักษิณยังอยู่ก็หมดหนี้แล้ว ไม่ไหวแล้วช่วงนี้ ขนาดบ้านนอกก็ยังปรับเงินเดือนลดคิดดูสิ” (ประวิทย์ บุญภา, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2563)

“เศรษฐกิจที่นี่ไม่ดีเลย เพราะเราไม่มีอะไรทำ นอกจากทำนาแล้วก็ไม่มีอะไรทำ อย่างป้าไม่มีที่นาเยอะป้าก็ได้แต่พอกิน ไม่ได้พอขายให้ได้เงิน ดีที่ลูกและสามีมีงานทำก็เลยพอมีใช้บ้าง แต่ครอบครัวอื่นน่าจะลำบากอยู่ เพราะเค้าไม่ได้ทำงานเหมือนบ้านป้า ส่วนใหญ่ก็เป็นแบบนี้กันหมด นอกนั้นก็เข้าไปอยู่กรุงเทพกัน ไปขายจอบ ขายเสียมกัน ถ้ารับจ้างที่นี่ก็มีอาชีพเก็บต้นหอมขาย เลี้ยงวัว เลี้ยงควาย ให้พอกินพอใช้ไหม ไม่พอก็ยืมนู้นนี่มากินกัน ทั้งยืมรัฐและนอกระบบ คนไหนมีลูกที่ไปทำงานที่กรุงเทพ บางคนก็ส่งเงินกลับมาบ้าง บางคนไม่ส่ง เพราะคนที่กรุงเทพก็ยังไม่พอใช้เงินไม่พอ” (พิมพิลา วรรณสิงห์, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2563)

“ที่นี่มีการกู้นี้ยืมสินเยอะนะ ทุกอย่างเลย ธ.ก.ศ. นี่เยอะนะ เยอะที่สุดเลย นอกนั้นก็ประปราย ซึ่งทุกคนจะกู้นะ ถ้ามีที่นาเยอะก็กู้ได้เยอะว่างั้นเถอะ เราเอาที่ดินไปค้ำ สมัยก่อนเขาเอาคนไปค้ำนะ สมัยนี้เอาที่ดินไปค้ำแล้ว เขาวัดจากที่ดินเป็นเกณฑ์ที่นี่ ผมเป็นผู้ช่วยผู้ใหญ่บ้านมาก่อนข้อมูลพวกนี้ผมเลยรู้ดีเลยแหละ” (คำนึง ทำนา, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2563)

จากการสอบถามพบว่าชาวบ้านส่วนใหญ่ก็จะเป็นหนี้กันเกือบหมด เนื่องจากรายได้นั้นไม่พอใช้ จึงทำให้เกิดการกู้ยืมเงินเกิดขึ้น โดยใช้ที่ดินที่นาตนเองไปจำกับธนาคาร เช่น ธนาคารออมสิน ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร ที่จะปล่อยเงินรายปี เพื่อประทังชีวิตและครอบครัวในปัจจุบัน

2.4.7 สังคมของคนในชนบท ที่หมู่บ้านป่าสังข์ จ.ร้อยเอ็ด

สังคมที่นี่อยู่กันแบบสังคมเครือญาติ คนบ้านข้างเรือนเคียงที่ติดกันจะเป็นญาติกันส่วนใหญ่ เนื่องจากเป็นที่ดินผืนเดียวกัน ตระกูลใหญ่คือตระกูลที่อยู่มายาวนานตั้งแต่บรรพบุรุษ ซึ่งคนในชุมชนจะรู้จักกันหมดว่าใครเป็นลูกหลานใคร เนื่องจากสังคมการเป็นอยู่ค่อนข้างแคบเลยทำให้รู้จักกันหมดตามธรรมชาติ สังคมชนบทมีพฤติกรรมพูดกันปากต่อปากได้ง่าย จึงกจะเกิดการซุบซิบนินทากันได้ง่ายเช่นเดียวกัน หากคนส่วนใหญ่เชื่อหรือฟังมาแบบไหน ก็จะเชื่อคล้อยตามกันไปคนส่วนใหญ่

“ส่วนใหญ่สังคมที่นี่ก็รู้จักกัน เป็นเครือญาติ บ้านข้างๆ ก็เป็นญาติกัน แต่เขาจะมองกันเป็นค่าของเงิน ใครเงินเยอะก็จะมีบ้าน มีรถ บ้านก็จะดีกว่าคนอื่น น่าคบหามากกว่า แต่ใครจนเขาก็ไม่ค่อยอยากจะยุ่งด้วย” (สุด วิรุณพันธุ์, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2563)

“คนที่มีเงินจะค่อนข้างมีอำนาจมากในหมู่บ้านแห่งนี้ เขาจะทำอะไรก็ไม่มีใครว่า แต่ถ้าเกิดว่าเป็นคนที่ไม่ค่อยมีเงินก็จะถูกมองอีกแบบหนึ่ง อย่างเช่นถ้าเกิดเราจนแล้วเราไปยืมเงิน เขาจะมองว่าเราจะมาขโมยเงินเขา แต่ถ้าคนรวยไปขอยืมเขาก็จะให้เลยไม่ได้ว่าอะไร สรุปง่ายๆ ก็คือเขาจะยกย่องเยินยอกับคนที่มีเงินเท่านั้น” (นรินทร์ เพ็ชรไพร, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2563)

“สังคมบ้านนอกเราจะดูภายนอกไม่ดูภายใน ถึงเป็นหนี้ก็ตาม บ้านเขาหลังใหญ่โต บ้านก็มี รถก็มี แต่งตัวดูดี เขาก็รวย มีเงิน แต่จริงๆ แล้วเป็นหนี้กันทั้งนั้น” (นรีวรรณ วงค์อินตา, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2563)

ซึ่งจากการเข้าไปสัมภาษณ์เก็บข้อมูลเราก็ได้พบว่าคนในชุมชนให้คุณค่ากับคนที่มีเงินเป็นใหญ่ เงินคือตัวแปรสำคัญในการตีค่าคน ดังนั้นใครมีเงินจะได้ถูกเอาใจใส่ และได้รับการดูแลที่ดีกว่าคนไม่มีเงิน “คนจน คือคนไม่ดี คนรวย คือคนดี ถึงแม้จะทำตัวไม่ดี” ดังนั้นคนในสังคมจะยกยอและชื่นชมคนทำงานข้าราชการ เนื่องจากเป็นงานที่มีหน้ามีตาในสังคมนี้ไม่ว่าจะเป็น หมอ ตำรวจพยาบาล ทหาร หรือทรัพย์สินเงินทอง เช่น รถ บ้าน เป็นต้น

สังคมผู้สูงอายุ - ชุนชนนี้มีผู้สูงอายุเยอะเป็นส่วนใหญ่ คนกลุ่มนี้จะอยู่บ้านเลี้ยงหลานเป็นหลัก รอลูกหลานส่งเงินมาให้จากกรุงเทพมหานคร มีการทำงานแบบเกษตรเล็กน้อย เช่น ปลูกผัก เลี้ยงไก่ เลี้ยงวัว เลี้ยงควาย และมีการเลี้ยงสุนัขกันเป็นจำนวนมาก

สังคมในโรงเรียน - เป็นโรงเรียนที่มีตั้งแต่เด็กอนุบาลถึงมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเด็กนักเรียนในแต่ละชั้นมีอย่างละ 1 ห้อง ห้องละไม่เกิน 10 คน มากที่สุด คือ เด็กนักเรียนชั้น ป.5 (มีเด็กนักเรียนสุทธิ 12 คน) น้อยที่สุด คือ ชั้น ม.2 (ไม่มีเลย เพราะในชุมชนไม่มีเด็กที่เกิดในปีนี้)

จากที่กล่าวข้างต้นจะพบว่าจำนวนเด็กในโรงเรียนค้อนข้างเป็นโรงเรียนขยายโอกาสขนาดเล็ก จึงทำเด็กในชุมชนนี้อยู่กันแบบเครือญาติ เด็กนักเรียนและคุณครูจึงรู้จักกันทั้งโรงเรียน โดยในโรงเรียนเองจะมีกฎน้องเคารพพี่ เพื่อสร้างสัมพันธ์ระหว่างคนในโรงเรียนให้รักใคร่ปองดองกันนั้นเอง

2.4.8 มุมมองเกี่ยวกับการให้คุณค่าของมนุษย์ของคนในชนบท ที่หมู่บ้านป่าสังข์ จ.ร้อยเอ็ด

“ทุกคนก็เป็นคนเหมือนกันจะจนหรือรวยก็คน มองที่การกระทำของคนดีกว่า ไม่ใช่มองเขาแค่ว่าจนแค่นั้น คุณค่าของเรามันมีมากกว่าแค่คำว่า “จน” หรือ “รวย” ขอแค่คุณเป็นคนดี (คนที่มีน้ำใจ ไม่เห็นแก่ตัว จริงใจต่อเรา) เขาจะเป็นใครก็ได้ ทำไมต้องให้ค่าของเงิน โฟกัสแค่เรื่องของเงินด้วยตายไปก็ไม่มีใครเอาเงินไปได้สักคน” (นรินทร์ เพ็ชรไพร, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2563)

“เราก็คือคนเหมือนกัน จะจนหรือจะรวยก็กินข้าวเหมือนกันนั่นแหละ ทำไมต้องมาทำหน้าตาบูดบึ้งเหมือนเราน่ารังเกียจเพราะจน เราดูสกปรก ตายไปก็เอาอะไรไปไม่ได้อยู่ดี ส่วนใหญ่คนที่นี่จะมองแค่ว่ารวยหรือจน ยายไม่ชอบที่เขามองกันแบบนั้นเพราะเราก็เป็นคนเหมือนกัน”
(สุด วิรุณพันธุ์, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2563)

“ก็ว่าเสมอภาคกันนี้แหละ อือ” (พิมพิลา วรรณสิงห์, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2563)

“มุมมองป้า ก็ว่าเสมอภาคกันหมดแหละ บ้านนอกเราไม่มีอะไรหรอกอยู่กันแบบพี่น้อง มีอะไรก็กินด้วยกัน มีอะไรก็แบ่งกัน ได้ปลา ได้กบมาก็แบ่งกันไม่ซื้อไม่ขาย” (ทองใบ บุญภา, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2563)

“ทุกคนเราก็มีสิทธิทัดเทียมกันอะนะ ไม่ใช่ว่าจะมีคนด้อยกว่าเราหรือสูงกว่าเรานะ เราก็ต้องให้เกียรติเขาเช่นกัน ไม่แบ่งชั้นวรรณะกัน อันนี้ในความคิดผม” (คำนึง ทำนา, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2563)

“ควรมองที่ความดีของเขา และให้คุณค่าเขาอย่างเท่าเทียม ไม่แบ่งแยกเพียงเพราะเขาจน ไม่มีเงิน หรือแตกต่าง ถ้าไม่ชอบก็แค่มองข้างข้อเสียและอยู่กันอย่างสงบ” (สุวรรณ เฉนียง, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2563)

“การให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ แม่ให้ความสำคัญนะ ไม่แบ่งแยกว่าใครมาจากไหน แม่ไม่สนใจแม่ให้ความสำคัญหมด ถ้ามองบวกเยอะๆ มันจะมีความสุขกว่ามองลบ เรื่องชนชั้นครูไม่แบ่งเลย ไม่มีในสมองเลย” (นรีวรรณ วงค์อินตา, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2563)

จากบทสัมภาษณ์เพียงบ้างส่วนที่เราคัดว่าจะพบผู้คนส่วนให้ได้ให้คำตอบไปในทิศทางเดียวกันว่า “เราควรให้คุณค่ากันอย่างเท่าเทียม ไม่แบ่งแยก ไม่แบ่งชนชั้น ทุกคนมีสิทธิเท่าเทียมกัน ต้องให้เกียรติเขา ควรมองแต่ด้านที่ดีของเขา ควรมองข้างจุดบกพร่องและข้อเสียของเขา เพื่อที่จะได้อยู่ร่วมกันอย่างสงบและมีความสุข” ซึ่งจะพบว่าส่วนใหญ่เข้าใจเป็นอย่างดีในการมองมนุษย์ในสังคมให้เท่าเทียมกัน และทุกคนก็อยากที่จะได้รับการให้เกียรติจากผู้อื่นเช่นกัน และยังมีมุมมองที่ให้ความสำคัญกับเพื่อนมนุษย์ร่วมสังคมเป็นอย่างดีอีกด้วย

บทที่ 3
การวิเคราะห์

3.1 Theme

มนุษย์ทุกคนต้องการการยอมรับจากผู้อื่น

3.2 Plot

เรื่องราวของเด็กหนุ่มทั้งสองวัยที่บังเอิญได้มาพบกัน ท่ามกลางบรรยากาศ บขส. ที่เงียบเหงา ทำให้ทั้งสองคนเริ่มพูดคุยกันด้วยภาษาถิ่นอีสานที่เขาทั้งสองคนคุ้นเคย บทสนทนาของทั้งสองดำเนินไปเรื่อยๆ ถึงแดนวิเศษที่เขาทั้งสองถวิลหา แดนวิเศษที่พวกเขาเชื่อว่ามันจะสามารถมอบความสุขอันเป็นนิรันดร์ให้เขาทั้งสองคน เนื่องจากเบื้องหลังอันโหดร้ายกับการเป็นโรคโตประหลาดที่มันกลืนกินความสุขของพวกเขาไป แต่สุดท้ายการเดินทางตามหาแดนวิเศษนั้นไม่ได้ง่ายเลย บนเส้นทางของสังคมปัจจุบัน ทำให้คนเป็นพี่นั้นเริ่มตั้งคำถามถึงแดนวิเศษที่พวกเขากำลังตามหาอยู่นั้น ว่ามันมีอยู่จริงๆ หรือเป็นแค่นิทานหลอกเด็ก เขาเองก็ยังต้องเดินทางหาคำตอบนั้นต่อไป

3.3 การวิเคราะห์ตัวละคร

3.3.1 ดิน (ตอนเด็ก)

1) ด้านกายภาพ

- เพศชาย
- อายุ 11-13 ปี
- ผิวคล้ำ
- ใช้ภาษาอีสานในการสื่อสาร
- รูปร่างอวบ เรียบร้อย ไม่สู้คน ดูเป็นเด็กขี้แพ้

2) ด้านสังคม

- ชนชั้น : ปานกลางค่อนข้างไปทางต่ำ
- อาชีพ : นักเรียน
- สภาพครอบครัว : พ่อแม่หย่าร้างกัน อาศัยอยู่กับยายตั้งแต่เกิด ยายทำอาชีพในการค้าขายตามตลาดในหมู่บ้าน ดินมีความสัมพันธ์กับยายไม่ค่อยดีเนื่องจากการเข้าใจผิด
- สถานภาพในชุมชน : ดินเป็นเด็กที่อยู่ในครอบครัวฐานะยากจน ในหมู่บ้านชนบทจังหวัดร้อยเอ็ด ปัจจุบันศึกษาอยู่ชั้น ป.6 ดินและครอบครัวของเขานั้นโตมากับคำดูถูกเหยียดหยามจากคนในหมู่บ้าน ทำให้ครอบครัวเขาเป็นเหมือนแกะดำเนื่องจากมีฐานะยากจน และทำให้ดินเกิดการตั้งคำถามกับสิ่งที่เขาต้องเผชิญ และอยากที่จะหนีออกไปจากที่แห่งนี้

- งานอดิเรก : วาดรูป ดูโทรทัศน์

3) ด้านจิตวิทยา

- บุคลิกลักษณะทั่วไป : เป็นเด็กอยากรู้อยากเห็น ไม่ค่อยพูดค่อยจาแต่ถ้าเจอคนที่รู้สึกสบายใจก็จะพูดมากขึ้น เก็บซ่อนความรู้สึก เป็นคนฉลาด จิตใจดี มีความคิดเป็นของตัวเอง มีความฝัน เป็นคนตั้งใจ มีความพยายาม อดทน

- ภาวะทางอารมณ์ : ใจเย็น เก็บกด เก็บซ่อนความรู้สึกเก่ง แต่ลึกๆ แล้วเป็นคนอ่อนไหวต่อคำพูด คิดมาก และขี้น้อยใจ

- ทัศนคติต่อชีวิต : พรุ่งนี้ต้องดีกว่าวันนี้

4) ความต้องการสูงสุดในเรื่องของตัวละคร

- ต้องการออกไปดินแดนวิเศษ

5) ความต้องการสูงสุดในชีวิตของตัวละคร

- ต้องการเป็นที่ยอมรับ

3.3.2 ดิน (ตอนโต)

1) ด้านกายภาพ

- เพศชาย
- อายุ 22 ปี
- ผิวคล้ำ
- รูปร่างอวบอ้วน สะอาด ดูเข้าถึงง่าย ใจดี
- ลักษณะดูกระฉับกระเฉงมั่นคง แววตาดูไร้ความหวัง

2) ด้านสังคม

- ชนชั้น : ปานกลางค่อนข้างไปทางต่ำ
- อาชีพ : นักศึกษา
- สภาพครอบครัว : พ่อแม่หย่าร้างกัน อาศัยอยู่กับยายตั้งแต่เกิด ยายทำอาชีพในการค้าขายตามตลาดในหมู่บ้าน ดินมีความสัมพันธ์กับยายไม่ค่อยดีเนื่องจากการเข้าใจผิดแต่ปัจจุบันเข้าใจยายเป็นอย่างดี
- สถานภาพในชุมชน : ดินหนุ่มฐานะยากจน เข้ามาเรียนในจังหวัดกรุงเทพมหานครอาศัยอยู่ในหอพักเล็กๆ ซึ่งดินกำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 4 เอกการแสดงและกำกับการแสดงมหาวิทยาลัยรัฐชื่อดัง
- งานอดิเรก : วาดรูป

3) ด้านจิตวิทยา

- บุคลิกลักษณะทั่วไป : เชื่อใจคนยาก ไม่ชอบเวลาตัวเองถูกเมิน ถูกดูถูก เป็นคนที่มีเหตุผล ใจดี แต่ภายใจในก็แฝงด้วยความเศร้า

- ภาวะทางอารมณ์ : ควบคุมอารมณ์ของตัวเองได้ดี ใจเย็น คิดก่อนทำ เก็บซ่อนความรู้สึกเก่งไม่ค่อยแสดงออกทางสีหน้า ลึกๆ แล้วเป็นคนอ่อนไหวต่อคำพูด คิดมาก และขี้น้อยใจ

4) ความต้องการสูงสุดในเรื่องของตัวละคร

- ต้องการความหวังกลับคืนมาเหมือนตอนเด็ก

5) ความต้องการสูงสุดในชีวิตของตัวละคร

- ต้องการเป็นที่ยอมรับ

3.3.3 ผู้หญิงประหลาด

1) ด้านกายภาพ

- เพศหญิง
- อายุ 25 ปี
- ผิวคล้ำ
- รูปร่างสมส่วน โทรม มีปากที่ติดเชื่อมกัน แววตาดูเศร้า

2) ด้านสังคม

- ชนชั้น : ล่าง
- อาชีพ : ชาวบ้าน
- สภาพครอบครัว : ไม่มีครอบครัว ไม่มีใครในชีวิต
- สถานภาพในชุมชน : ไม่มีสังคม มีตัวอยู่คนเดียว ใช้ชีวิตอยู่ตามชนบทอีสานเพียงลำพัง
- งานอดิเรก : ขอพร

3) ด้านจิตวิทยา

- บุคลิกลักษณะทั่วไป : แววตาดูโศกเศร้า ทรมาน บางครั้งก็เป็นเหมือนคนบ้า บางครั้งก็ดูเป็นคนแก่ สภาพดูมีแต่ความหม่นหมอง
- ภาวะทางอารมณ์ : เสียใจ ทรมานอยู่ตลอดเวลา ไม่สามารถควบคุมตัวเองได้

4) ความต้องการสูงสุดในเรื่องของตัวละคร

- ต้องการกลับไปเป็นมนุษย์ปกติ

5) ความต้องการสูงสุดในชีวิตของตัวละคร

- ต้องการเป็นที่ยอมรับ

บทที่ 4
กระบวนการสร้างสรรค์

4.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่องนี้ มีจุดเริ่มต้นมาจากเรื่องราวชีวิตในอดีตของครอบครัวและตัวของผู้กำกับ ที่เป็นแรงขับเคลื่อนชีวิตในปัจจุบัน หลายครั้งที่มีความรู้สึกว่าเราไม่ใช่ส่วนหนึ่งในหมู่บ้านที่อาศัยอยู่ คำว่า “ตัวประหลาด” ในหมู่บ้าน เป็นตัวบ่งบอกสถานะของครอบครัวเราได้เป็นอย่างดี ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้จะแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่ตัวผู้กำกับและครอบครัวต้องเผชิญกับสายตาของผู้คนจำนวนมากในหมู่บ้านที่มองว่าเราแตกต่างจากคนอื่นๆ และจนถึงปัจจุบันตัวผู้กำกับเองก็ยังไม่สามารถทราบถึงจุดเริ่มต้นของสายตาของคนในหมู่บ้านที่มองมาที่พวกเราได้เลย ทำให้หลายครั้งรู้สึกว่าตัวเองไร้คุณค่าเหมือนขยะที่เหม็นเน่า สิ่งที่คนในหมู่บ้านกระทำ กับตัวผู้กำกับนั้นทำให้รู้สึกว่าตนเองไม่ใช่มนุษย์เหมือนคนอื่น ทั้งจากการกระทำ สายตา คำพูด คำนินทา จึงเป็นสาเหตุทำให้ตัวผู้กำกับในวัยเด็กรู้สึกเกลียดคุณยายของตัวเอง เพราะ มีความเข้าใจผิดเกี่ยวกับตัวของคุณยาย ก็เลยต้องกลายเป็นตัวประหลาดในสายตาของชาวบ้านอย่างคุณยาย อีกทั้งคุณยายก็ยังทำตัวแตกต่างไปจากคนอื่นเสมอ แต่เมื่อโตขึ้นก็ได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ทำให้ตัวของผู้กำกับเกิดการตั้งคำถามขึ้นว่า พวกเราในอดีตทำอะไรผิด ถึงไม่ได้รับน้ำใจ ความเป็นมิตร ความเป็นส่วนตัว หรือแม้กระทั่งมารยาทที่มนุษย์คนหนึ่งควรจะได้รับ แต่สิ่งที่ได้รับนั้นกลับกลายเป็นการกระทำที่ถูกทำให้เหมือนเป็นขยะในสังคม ถูกบูลลี่ ถูกนินทา และถูกด่าทอ โดยสายตาที่มองมามีแต่ความรังเกียจ เสมือนเราไม่ได้เป็นมนุษย์เหมือนคนอื่น

จากการที่ตัวผู้กำกับเป็นเด็กต่างจังหวัดที่ตัดสินใจเข้ามาศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานคร และมีการใช้ชีวิตในกรุงเทพมหานครเป็นหลักตลอดระยะเวลา 4 ปีมาจนถึงปัจจุบัน ทำให้ตัวของผู้กำกับรู้สึกว่าการใช้ชีวิตในเมืองหลวงนั้นแตกต่างจากวิถีชีวิตในชุมชนชนบท จังหวัดร้อยเอ็ด ที่เป็นบ้านเกิดอย่างสิ้นเชิง ทั้งแนวคิด วิถีปฏิบัติ ความเชื่อ ปัญหา และความเป็นอยู่ แต่สิ่งที่เหมือนกันกลับเป็นความรู้สึกของผู้กำกับเองที่ยังรู้สึกด้อยค่าอยู่เสมอ จึงทำให้ตัวผู้กำกับอยากที่จะสร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่องนี้ขึ้น เพื่อตั้งคำถามกับสังคมและคนดู ว่าสุดท้ายแล้วผู้ใดมีคุณค่า ผู้ใดไร้คุณค่า และผู้ใดเป็นคนกำหนดมันขึ้น คนบางกลุ่มรู้สึกไปเอง หรือแท้จริงแล้ว สังคมที่ทุกคนอยู่นั้นเป็นตัวกำหนดให้คนบางกลุ่มกลายเป็นคนประหลาด ตัดสินให้บุคคลอื่นเน่าเหม็น กระทำให้เกิดความรู้สึกไร้คุณค่าในฐานะมนุษย์ ทั้งที่ทุกคนล้วนไม่มีสิทธิ์ที่จะไปตัดสินคนอื่นได้ ทุกคนไม่สามารถที่จะสร้างความรู้สึกต่ำต้อย ไร้คุณค่า ดูถูก เหยียดหยาม หรือบูลลี่กับคนอื่นที่แตกต่างไปจากตนได้

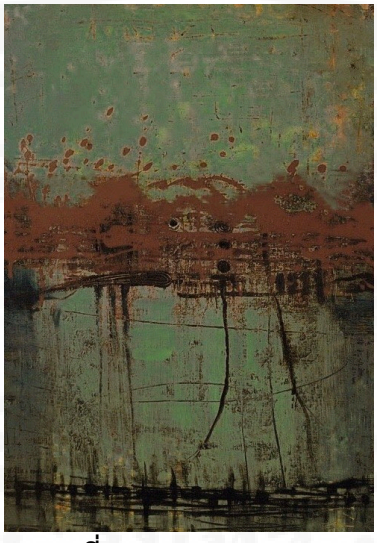
ตัวผู้กำกับเองนั้นมองว่าเรื่องราวชีวิตที่เกิดขึ้นของตัวผู้กำกับอาจจะเป็นกรณีศึกษา ถึงปมปัญหาของสังคมที่ผู้อื่นอาจจะไม่ได้สังเกต ซึ่งบางครั้งปัญหาเหล่านี้ อาจจะกลายเป็นปัญหาสังคมที่ลุกลามไปในอนาคตข้างหน้า ตัวผู้กำกับเองจึงมีความคิดว่าหากมีโอกาสที่จะทำให้คนอื่นตระหนักได้ถึงปัญหาข้อนี้ ก็อาจจะเป็นสิ่งที่ดี ถึงแม้ว่าเรื่องนี้มันอาจจะเป็นเรื่องปัจเจกบุคคลของตัวผู้กำกับเอง แต่ตัวผู้กำกับก็มองว่ามันก็สามารถเป็นภาพสะท้อนถึงโครงสร้างของสังคมได้ด้วยเช่นกัน เพราะในเมื่อทุกคนมีคุณค่าที่เท่าเทียมกันในฐานะมนุษย์

แล้วทำไมผู้คนส่วนใหญ่จึงมักแบ่งแยกให้ตัวเองเป็นฝ่ายที่ถูกต้องเสมอ และมักจะสร้างจุดด้อยให้คนอื่นเพื่อให้ตัวเองมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น แต่ในความเป็นจริงแล้วทุกคนต่างก็เหมือนกัน มีสิทธิ์ที่จะมีคุณค่าและได้รับคุณค่าจากคนอื่นในฐานะมนุษย์เช่นเดียวกัน

4.2 แนวความคิดในการสร้างสรรค์

4.2.1 Concept Image

จาก Theme “มนุษย์ต้องการการยอมรับจากผู้อื่น” ทำให้เราต้องการให้คนดูรู้สึกว่าต้องดิ้นรนเพื่อที่จะได้เข้าไปอยู่ในสังคมที่เขาอยู่กัน ต้องใช้ความพยายามทำในสิ่งที่กลุ่มหรือสังคมนั้นๆ ทำกัน หรือเป็นโดยที่สิ่งเหล่านั้น หรือการกระทำนั้นอาจจะไม่ใช่ตัวตนของเราจริงๆ ทั้งหมด แต่ก็ต้องต่อสู้ ไขว่คว้า หาทุกวิถีทางเพื่อให้ถูกยอมรับจากคนอื่นและสามารถที่จะเข้าไปรวมกับกลุ่มหรือสังคมนั้นให้ได้



รูปที่ 2 Concept Image

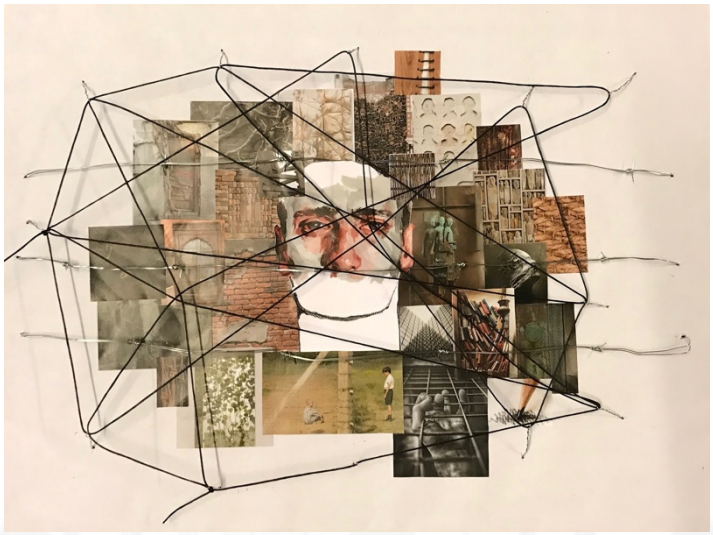
จากความรู้สึกที่ได้ ทำให้ฝ่ายศิลป์ได้เป็นภาพนี้ออกมา ซึ่งในภาพให้ความรู้สึกถึงการถูกปิดกั้นโดยจะเห็นได้จาก มีแถบสีน้ำตาลหนาที่กั้นคาดผ่านรูปในแนวนอนกึ่งกลางรูปภาพ ทำให้เส้นสีดำที่อยู่ด้านล่างผ่านไปไม่ได้เลย ซึ่งเส้นสีดำนั้นให้ความรู้สึกถึงความพยายาม ดิ้นรน ต่อสู้ที่จะพุ่งขึ้นไปข้างบนแต่ไม่สามารถขึ้นไปได้ ไม่ว่าจะใช้แรงส่งเท่าไหร่ เส้นสีดำก็ไม่สามารถทะลุผ่านไปได้อยู่ดี ซึ่งเห็นได้จากการไล่เฉดสีของเส้นในแนวตั้งที่ให้ความรู้สึกเหมือนพุ่งขึ้นไปด้านบน

การใช้แถบสีน้ำตาลนั้นเพื่อให้ความรู้สึกของความแข็งแรง แน่น หนา ยากที่จะทะลุผ่านไปได้ โดยมี Texture ของความฟุ้งกระจายซึ่งให้ความรู้สึกเหมือนโคลนตมที่ข้างล่างแข็งตัวแล้วแต่ส่วนบนยังเปียกอยู่

การใช้เส้นที่ดำนั้น เปรียบเสมือน สิ่งที่ไม่มีตัวตน ไม่มีใครเห็น ไม่มีใครรับรู้ถึงการมีอยู่เพราะนอกจากจะเป็นสีดำแล้วยังอยู่ใต้แทบสีน้ำตาลอีก เพราะในส่วนบนไม่มีเส้นสีดำอยู่เลย

การใช้สีเขียวตุ่น ออกหม่นๆ เป็นพื้นหลังของภาพเพื่อแสดงให้เห็นว่าไม่ว่าจะเป็นส่วนบนหรือส่วนล่างที่ถูกแถบสีน้ำตาลคาดแบ่งไว้นั้น ก็ยังเป็นรูปเดียวกันอยู่ดี ไม่ได้แบ่งแยกว่าภาพครึ่งบนหรือครึ่งล่างเป็นคนละภาพกัน ทุกส่วนเหมือนกันหมดแค่มีบางอย่างมากั้นเอาไว้ แต่ก็ไม่สามารถเปลี่ยนความจริงที่ว่าทั้ง 2 ส่วนนั้นเป็นภาพเดียวกันได้

4.2.2 Mood Board



รูปที่ 3 Mood Board

จาก Design Concept ที่ว่า “ปิดกั้น” ทำให้ฝ่ายศิลป์ได้ Mood Board มาดังนี้ คือ การถูกปิดกั้นบีบอัดแน่น จากภายนอก ให้อยู่ในพื้นที่ที่สังคมจัดสร้างไว้ ไม่สามารถหลุดออกไปได้ และถูกไว้ให้อยู่ด้านหลังถูกปิดกั้นจากสังคม โดยมีเส้นสีดำ ตรงแข็งที่ไขว้กันไปมาด้านบน สื่อถึงการโดนปิดกั้นจากสิ่งต่างๆ ทำให้ไม่ได้เห็นหน้าที่ชัดเจนและเส้นคาดทับแนวนอนให้รู้สึกถึงการถูกขวางไว้โดยใส่เป็นลวดหนามเพื่อสื่อถึงการถูกล้อมรั้ว ปิดกั้น ยากที่จะออกไปได้ รูปร่างเป็นเหลี่ยม เป็นกรอบล้อม

มีการใช้สีแสดงถึงความเป็น Natural เพื่อรู้สึกให้กลืนไปกับธรรมชาติ ไม่มีตัวตน โดยจะใช้สีออกไปในโทนตุ่น ไม่สด ซีด เหี่ยวเฉา เปื่อย ไม่สดใส เพื่อแสดงถึงความเป็นชนบท ความเก่า เรื่องราวในความทรงจำของตัวละครโดยให้ความรู้สึกหดหู่ ไม่น่าจดจำ เป็นเรื่องที่เศร้าหมอง และสีเขียวยังให้ความรู้สึกถึงความเป็นขยะของเน่าเสียที่คนเอามาทิ้ง ซึ่งการที่มีหน้าคนที่ปราศจากปากอยู่ตรงกลางขององค์ประกอบอื่น เพื่อแสดงถึงคนๆ นั้น นอกจากจะไม่มีสิทธิ์ไม่มีเสียงที่จะพูด ต้องอยู่ภายในกำแพง ถูกปิดกั้นจากคนอื่นแล้ว ยังถูกให้อยู่รวมกับขยะ ของเน่าเสียต่างๆ อีกด้วย

Texture ที่เกิดจากการไขว้ทับกันไปมา ทำให้รู้สึกถึงความไม่เรียบ ติดขัด สัมผัสแล้วรู้สึกไม่ราบรื่น มีความแหลมคม แล้วมีการวางพื้นที่เป็นแบบ Negative Space (พื้นที่รอบวัตถุ) คือการที่พื้นที่รอบๆ งานเป็นพื้นที่ว่างเปล่า จุดโฟกัสอยู่ที่กลางรูป เป็นการเน้นย้ำและดึงความรู้สึกนั้นให้ออกมาชัดเจนยิ่งขึ้น และใช้รูปที่

เป็นสิ่งที่สื่อถึงความปิดกั้น เช่น กำแพง ประตู หนังสือที่วางทับๆ กัน เป็นพื้นหลัง เพื่อใช้สื่อความหมายที่ทวีความรุนแรงจริงจังมากยิ่งขึ้น

4.3 ขั้นตอนในการสร้างสรรค์

4.3.1 การแสดงและกำกับการแสดง

1) กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้กำกับการแสดง

(1) รูปแบบของการแสดงที่นำมาใช้ในภาพยนตร์

ด้วยตัวของภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกแบ่งออกเป็น 2 พาร์ท เพราะฉะนั้นตัวของผู้กำกับการแสดงจึงเลือกรูปแบบของการแสดงให้เข้ากับแต่ละพาร์ทให้มากที่สุด ซึ่งทั้งสองพาร์ทในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็มีลักษณะการแสดงที่ถูกเลือกใช้แตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

พาร์ทที่ 1 จะเป็นการแสดงรูปแบบ Realism เป็นรูปแบบการแสดงที่เน้นความสมจริงเป็นหลัก เน้นความเป็นธรรมชาติปราศจากการแต่งเติมทั้งรูปแบบของตัวละคร ลักษณะการแสดง และการดำเนินชีวิตของตัวละคร ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริงและเห็นได้ทั่วไปในการดำเนินชีวิตมนุษย์ โดยสไตล์การแสดงที่เลือก คือ สไตล์ของ Stellar Adler เป็นการเน้น การใช้จินตนาการร่วมกับการเข้าใจถึงตัวบทและตัวละครอย่างแท้จริง เน้นเข้าใจถึงเหตุผลของตัวละคร ว่าทำไมตัวละครถึงคิด พูด ทำ และรู้สึกแบบนี้ โดยใช้จินตนาการเข้ามาร่วมด้วยว่าถ้าเป็นตัวละครนี้จะทำอย่างไร จะใช้น้ำเสียงท่าทางการแสดงออกอย่างไร โดยให้นักแสดงแสดงออกมาตามความเข้าใจของพวกเขา

พาร์ทที่ 2 จะเป็นการแสดงรูปแบบ Non Realism โดยการนำเอา Animal Acting มาปรับ เป็นรูปแบบการแสดงที่ไม่เน้นความสมจริงของการขยับและเคลื่อนไหวที่เหมือนมนุษย์ทั่วไป แต่เน้นการลอกเลียนแบบลักษณะของสัตว์ ทั้งด้านการขยับตัว ลักษณะนิสัย และสีหน้าแววตาเป็นหลัก

(2) แผนการทำงานกับนักแสดง

ทำความรู้จักและละลายพฤติกรรมของนักแสดงร่วมกับทีมงานเพื่อให้นักแสดงรู้สึกผ่อนคลายและลดความเกร็งต่อนักแสดงคนอื่นๆ และทีมงาน โดยระหว่างพูดคุยจะถามเรื่องต่างๆ เช่น เรื่องส่วนตัวที่อาจเชื่อมโยงกับตัวละคร และถามถึงความคิดเห็นและความรู้สึกของนักแสดงต่อตัวละครนั้นๆ หลังจากที่ได้อ่านบทแล้ว โดยจะให้ผู้กำกับซึ่งร่วมแสดงด้วยมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เป็นการทำลายกำแพงและคอยชี้แนะว่าจากสิ่งที่นักแสดงเล่าให้ทีมงานฟัง มีอะไรตรงกับตัวละครบ้าง หรือนักแสดงเข้าใจตัวละครอย่างไร เพื่อทำความเข้าใจ และนำมาปรับใช้ให้เข้ากับตัวละครได้อย่างเหมาะสม และเข้าใจตรงกันให้มากที่สุด

อ่านบทและวิเคราะห์ตัวละครตามทิศทางของทีมงาน เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้ตัวละครถูกสร้างมาจากตัวของผู้กำกับเอง ฉะนั้นการที่เข้าใจตัวละครจำเป็นจะต้องอาศัยการอธิบายภูมิหลัง ลักษณะภายในและภายนอก ทัศนคติ ความคิด ความสัมพันธ์ และความต้องการของตัวละครนั้นๆ จากตัวของผู้กำกับซึ่งจะทำให้นักแสดงเข้าใจตัวละครได้ชัดเจนที่สุด ทั้งในเรื่องและในแต่ละซีน พร้อมทั้งมอบการบ้านให้นักแสดงเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับตัวละครและเนื้อเรื่องเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการถ่ายทำจริง

(3) การเข้าสู่ตัวละคร

ให้นักแสดงทำความเข้าใจและเข้าถึงถึงตัวละคร อารมณ์ และความต้องการของตัวละครจากนั้นให้นักแสดงซ้อมกับคู่เล่นของตัวเอง เพื่อให้ตัวนักแสดงและทีมงานได้เห็นความสัมพันธ์ของตัวละครที่เราเล่น และเป็นการสร้างความสนิทสนมและความเคยชินระหว่างนักแสดงและทีมงานด้วย โดยหลังจากทำเสร็จก็จะมาคุยกันว่าควรปรับอะไรตรงไหนบ้าง รวมถึงแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน

ส่วนของตัวละครในพาร์ท Experimental ที่ต้องถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกเป็นหลัก จะให้นักแสดงทำความเข้าใจและเข้าถึงถึงตัวละคร อารมณ์ และความต้องการของตัวละคร จากนั้นให้นักแสดงซ้อมโดยการให้นักแสดงขยับร่างกายตามอารมณ์และความเข้าใจของนักแสดง เพื่อให้ตัวนักแสดงและทีมงานได้เห็นการแสดงออกของตัวละครที่เล่น โดยหลังจากทำเสร็จก็จะมาคุยกันว่าควรปรับอะไรตรงไหนบ้าง รวมถึงแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน

(4) การซ้อมการแสดง

นำ Scene ที่สำคัญในเรื่องมาให้นักแสดงลองเล่นเพื่อให้เกิดความคุ้นชิน ทั้งน้ำเสียง สีหน้า แววตา และระดับอารมณ์ในการแสดงว่าควรปรับแก้ตรงไหน แต่จะพยายามไม่ให้ทำซ้ำจนเกินไป เพราะอาจทำให้นักแสดงเกิดการจำไปเล่น ซึ่งส่งผลให้เล่นไม่เป็นธรรมชาติได้ ในส่วนของนักแสดงพาร์ท Experimental ที่เป็นการแสดงอารมณ์ผ่านทางการ Movement และการขยับร่างกายเป็นหลักนั้น เราจะให้นักแสดงลองแสดงออกตามความเข้าใจก่อน จากนั้นจะมีการใช้เทคนิคต่างๆ เข้ามาเพื่อช่วยให้นักแสดงเข้าถึงตัวบทมากยิ่งขึ้น เช่น ให้ทีมงานกดตัวนักแสดงไว้ขณะที่ขยับร่างกาย เป็นการทำให้นักแสดงเกิดความรู้สึกกดทับ อึดอัด และอยากเป็นอิสระ

(5) การซ้อมการแสดง (Acting Workshop)

ครั้งที่ 1 วันที่ 17 มีนาคม พ.ศ.2564 เวลา 10:00 น. – 16:00 น.

ครั้งที่ 2 วันที่ 18 มีนาคม พ.ศ.2564 เวลา 10:00 น. – 17:00 น.

ตารางที่ 1 การซ้อมการแสดง (Acting Workshop)

ครั้งที่	หัวข้อเรื่อง	กิจกรรม	นักแสดง
1	1.Relaxation และฝึกสมาธิ 2.การละลายพฤติกรรม 3.Imagination 4.Workshop เบื้องต้นเกี่ยวกับความต้องการ 5.Read through	1.หลับตานั่งสมาธิ 5 นาที 2.เดินโฟกัส 3.Mirror 4.ไล่ระดับอารมณ์เป็นวงกลม (ทีมงานร่วมเล่นด้วย) โดยโจทย์คือตกใจและโกรธ 5.สุ่มหยิบของมา 1 อย่าง แล้วให้อธิบายราละเอียด (ทีมงานร่วมเล่นด้วย) 6.หลับตาจินตนาการ โดยทีมงานจะพูดถึง ดินแดนวิเศษ ซึ่งหยิบมาจากในเรื่องแล้วให้นักแสดงจินตนาการตาม 7.ไล่ระดับอารมณ์ 1-10 โดยโจทย์ของเราคือให้พูดคำว่า อยากไป โดยใส่ความรู้สึกตื่นเต้นและรู้สึกสิ้นหวัง 8.Read through บททั้งหมดเพื่อทำความเข้าใจและลองสวมบทบาท	1.ดิน (ตอนเด็ก) 2.ดิน (ตอนโต)
2 (เช้า)	1.Relaxation และฝึกสมาธิ 2.การเข้าสู่ตัวละคร 3.ความต้องการ 4.ซ้อมการแสดงในซีนสำคัญ	1.หลับตานั่งสมาธิ 5 นาที 2.Mirror 3.พูดคุยเกี่ยวกับความเข้าใจของนักแสดงต่อตัวละครหลังจากที่กลับไปทำการบ้านมา 4.สุ่มขึ้นมา1ประโยคแล้วให้อธิบายความรู้สึก เหตุผลของการพูดประโยคนี้ เพื่อเป็นการเช็คและทบทวนว่านักแสดงเข้าใจบทจริงๆหรือไม่ 5.ไล่ระดับอารมณ์ 1-10 (นำเอาเหตุการณ์ในเรื่องมาประกอบ) เพื่อที่ทีมงานและนักแสดงจะได้รู้ว่าเมื่อต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นๆ แล้ว	1.ดิน (ตอนเด็ก) 2.ดิน (ตอนโต)

		อารมณ์ที่เกิดขึ้นในซีนควรจะประมาณไหน 6.ซ้อมการแสดงในซีนที่สำคัญ เพื่อปรับเคมีนักแสดง	
2 (บ่าย)	1.Relaxation และฝึกสมาธิ 2.Imagination 3.Animal acting 4.ขยับตัวตามเพลง	1.หลับตานั่งสมาธิ 5 นาที 2.เดินโฟกัส 3.หลับตาจินตนาการ ในส่วนนี้ทีมงานจะพูดถึงความรู้สึกต่างๆที่ตัวละครรู้สึกและจะต้องถ่ายทอดออกมา โดยขณะหลับตานักแสดงสามารถขยับตัวได้ตามความรู้สึก 4.ทำท่าตามชื่อสัตว์ (ทีมงานร่วมทำด้วย) ซึ่งสัตว์ที่เลือกมามีการกล่าวถึงในเรื่องด้วย โดยเราจะให้นักแสดงและทีมงานค่อยๆขยับร่างกายจนกลายเป็นสัตว์ชนิดนั้น 5.ขยับตัวตามเพลงและนำอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในเรื่องมาผสม	1.ผู้หญิงประหลาด

(6) การพัฒนาการของนักแสดง

ตารางที่ 2 การพัฒนาการของนักแสดง

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	นักแสดง	พัฒนาการ/ปัญหาที่พบ	แนวทางการแก้ไข
17/03/2564	Workshop ครั้งที่ 1	น้องไตเติ้ล	น้องไตเติ้ลเป็นเด็กที่เข้าถึงง่ายและปรับตัวต่อทีมงานได้เร็ว แต่ยังคงมีความไม่เข้าใจบทอยู่ เนื่องจากน้องยังเด็กจึงทำให้ต้องอธิบายซ้ำๆ และมีสมาธิจดจ่ออยู่กับอะไรไม่ได้นาน ถ้ามีอะไรขยับหรือรบกวนสายตา น้องก็จะเสียสมาธิได้ง่าย นอกจากนี้สำเนียง	เมื่อน้องเริ่มไม่มีสมาธิจะให้น้องทำการหยุดสิ่งที่ทำอยู่และหลับตาอยู่กับตัวเอง ทำแบบนี้ทุกครั้งที่น้องเริ่มไม่มีสมาธิ เมื่อทำแบบนี้บ่อยๆน้องจะเริ่มนิ่งขึ้นและมีสมาธิอยู่กับตัวเองมากขึ้น ในส่วนของการออกเสียงและการจำบทนั้น คุณแม่ของน้องได้เข้ามาร่วมอยู่ในการฝึกส่วนนี้ของน้องด้วย โดยเราจะ

			อีสานของน้องจะออกไปทางสำเนียงโคราช ซึ่งในเรื่องจะต้องเป็นสำเนียงร้อยเอ็ดตามที่ผู้กำกับได้วางไว้ จึงต้องปรับการออกเสียงอยู่ค่อนข้างมาก และการวรรคคำของน้องยังไม่ธรรมชาติเท่ามี่ควร ยังคงวรรคคำแบ่งท่อนประโยคถูกๆผิดๆและไม่เข้าปากในเรื่องของการจดจำบท น้องจำได้ในระดับปานกลาง จำได้บ้างไม่ได้บ้าง แต่ก็มีการทำการบ้านมาพอสมควร	ให้สุดเขตผู้กำกับออกเสียงเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้น้องออกเสียงตาม โดยคุณแม่ได้ทำความเข้าใจกับการออกเสียงและได้ช่วยนำไปฝึกฝนให้กับน้องต่อหลังจากจบการ Workshop ซึ่งเรายังได้ให้น้องกลับไปทำการบ้านเพิ่มเติมในส่วนของการทำความเข้าในบท การฝึกออกเสียง และการท่องจำอีกด้วย
		สุดเขต	สุดเขตค่อนข้างจะเข้าใจบทเป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นผู้กำกับ ซึ่งปัญหาของสุดเขตในการ Workshop วันแรกนั้น สุดเขตจะมีความประหม่าและไม่มีความมั่นใจอยู่บ้างเล็กน้อย แต่เป็นคนที่มีสมาธิค่อนข้างดี ปัญหาหลักๆของสุดเขตเลยคือ เมื่อตัวบทเป็นเรื่องที่นำมาจากชีวิตจริง ทำให้การแสดงของเขตอาจดูค่อนข้างเรียบเกินไป และด้วยความที่ตัวเองเป็นผู้กำกับทำให้เขามีกรอบการแสดงของเขาอยู่ค่อนข้างมาก	พยายามทำให้เขาผ่อนคลายโดยการให้กำลังใจ และพยายามพูดให้เขาเชื่อมั่นในตัวเองว่าเขาสามารถทำได้ ในส่วนของการท่องจำบท สุดเขตไม่มีปัญหาตรงนี้ แต่เราจะแก้ไขการแสดงของเขาที่เรียบเกินไปด้วยการพยายามให้เขาไม่คิดเยอะจนเกิดไป อธิบายถึงความต้องการบทนั้นๆและให้โฟกัสที่ความรู้สึกและสถานการณ์ตรงหน้า ส่วนเรื่องร่างกายก็เช่นกัน

			หรือจะเรียกว่ามีความดื้อเล็กๆ ซึ่งพอเขารู้จักตัวละครมากเกินไปทำให้เวลาถ่ายทอดบทบาทออกมามันดูช้ำ ไม่ธรรมชาติและไม่สดใหม่เท่าที่ควร	
18/03/2564	Workshop ครั้งที่ 2	น้องไตเติ้ล	น้องไตเติ้ลมีพัฒนาการด้านการสื่อสาร และการจดจำบทดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด สามารถจำบทได้ทั้งหมด แม้ว่าจะลืมบ้างเล็กน้อยในบางช่วง ในเรื่องการออกเสียง สามารถออกเสียงและสำเนียงได้ดีขึ้นมาก จะมีเพี้ยนๆอยู่เล็กน้อย แต่ก็สามารถทำออกมาได้ดีกว่าวันแรก	เราจะการบ้านให้น้องกลับไปฝึกซ้อมการออกเสียง โดยมีคุณแม่ค่อยช่วย ซึ่งทางทีมงานจะคอยทักไปย้ำเตือนและสอบถามถึงการฝึกซ้อมว่าเป็นอย่างไรบ้างก่อนที่จะถึงวันถ่ายทำจริง
		สุดเขต	สุดเขตผ่อนคลายมากขึ้นจากวันแรก ในส่วนของการต่อบท สุดเขตสามารถจำได้ทั้งหมดโดยไม่ต้องดูเลยซึ่งดีมากๆ ในส่วนการแสดงที่ดูเรียบเกินไปนั้น สำหรับการเวิร์คชอปรอบที่สองนี้มีการพัฒนาที่ดีขึ้น มีน้ำเสียงไม่เรียบเท่าวันแรก แต่จะมีปัญหาตรงที่สุดเขตจะกำหนดท่าทางการขยับร่างกายมาก	พยายามบอกสุดเขตว่าปล่อยตัวสบายๆ ตรงไหนที่ดูเกร็งเกินไปหรือดูตั้งใจขยับเกินไป ก็บอกเขาให้อยู่กับสถานการณ์ ไม่ต้องไปสนใจว่าตรงนี้เราต้องมองหน้า หรือต้องมีรูปแบบการแสดงเป๊ะๆขนาดนั้น ให้มันเป็นไปตามที่รู้สึก

			เกินไป ทำให้ดูไม่ค่อยเป็นธรรมชาติ	
		บี๋	บี๋ค่อนข้างปรับตัวได้ดี เนื่องจากคุ้นชินกับทีมงานอยู่แล้ว สามารถเปิดรับและเข้าใจสิ่งที่ทีมงานอธิบายไปได้เป็นอย่างดี ปัญหาของบี๋คือบี๋ไม่สามารถดึงเอาความรู้สึกร่วมที่เคยเกิดขึ้นในชีวิตมาใช้ได้ เนื่องจากได้ปล่อยวางและมีทัศนคติที่เปลี่ยนไปต่อเรื่องไม่ดีที่เคยเกิดขึ้นในชีวิต แต่ข้อดีมากๆของบี๋คือ บี๋สามารถถ่ายทอดอารมณ์ผ่านทางสีหน้าได้โดยการจินตนาการตามบทและใช้วิธีการเข้าใจความรู้สึกของตัวละคร ในส่วนของการ movement การขยับอาจจะดูออกไปทางเต้นมากเกินไป	ในส่วนของการถ่ายทอดอารมณ์เราปรับโดยการบรีฟไปด้วยขณะขยับร่างกาย ส่วนเรื่องการ movement เราใช้วิธีการที่ให้ทีมงานไปจับและกดตัวบี๋ไว้ขณะขยับร่างกาย เพื่อที่นักแสดงจะได้จดจำความรู้สึกที่ถูกกดทับ และพยายามจะดิ้นรนออกมาจากการถูกจับกด การทำแบบนี้ทำให้บี๋รู้ว่าควรขยับหรือ movement ร่างกายอย่างไรโดยไม่มีคนมาจับกดไว้ นอกจากนี้เรายังได้ให้การบ้านบี๋ไปลองออกแบบท่าทางและถ่ายคลิปส่งมาให้ทางทีมงานดูอีกด้วย

2) กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้คัดเลือกนักแสดง

(1) กระบวนการจัดหานักแสดง

ในส่วนของการจัดหานักแสดงของทางทีมผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ ทีมเราเลือกใช้วิธีการจัดหานักแสดง จำนวน 4 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 การจัดหานักแสดง

Social Media	Scouting (จ.ร้อยเอ็ด)	Modeling	หาจากคนรู้จัก
- โพสต์ Casting Call - ประกาศตามหานักแสดง ลงใน Social Media ต่างๆ เช่น Facebook, Instagram, กลุ่มนักแสดง	- เดินหาบุคคลที่มีลักษณะภายนอกเหมาะกับบทนั้นๆ ตามสถานที่ต่างๆ ในหมู่บ้าน และโรงเรียน และให้เขาลอง Cast ดูว่าเหมาะกับบทของหนังเราหรือไม่	- หานักแสดงจากโมเดลลิ่ง	- หาจากคนรอบตัว ทีมงาน เช่น เพื่อน หรือคนรู้จัก

(2) การตัดสินใจเลือกนักแสดง

(2.1) การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท ดิน (ตอนเด็ก)



รูปที่ 4 ผู้ที่มาทำการคัดเลือกบท ดิน (ตอนเด็ก)

หลังจากที่ได้สัมภาษณ์พูดคุยและชมทักษะทางแสดงของผู้ที่มาทำการคัดเลือกแล้ว บุคคลภายในกลุ่มได้พูดคุย พิจารณา รวมถึงปรึกษาคณาจารย์ผู้มีความรู้ จึงสรุปการคัดเลือกนักแสดงที่รับบท ดิน (ตอนเด็ก) คือ



รูปที่ 5 ผู้ที่มารับบท ดิน (ตอนเด็ก)

ผู้ที่มารับบท ดิน (ตอนเด็ก) : เด็กชายสุรศักดิ์ วิวาสุข (ไตเติ้ล)

อายุ 13 ปี น้ำหนัก 45 กิโลกรัม ส่วนสูง 150 เซนติเมตร

โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจดังนี้

ข้อดี

1. มีลักษณะภายนอกตรงและเหมาะสมกับตัวละครที่ได้ทำการวิเคราะห์ไว้มากที่สุด
2. มีพื้นฐานการแสดงและสามารถแสดงได้ดี
3. ไม่กลัวกล้อง สามารถแสดงผ่านหน้ากล้องได้โดยไม่มีความรู้สึกเขินอาย
4. สามารถปรับตัว มีความตั้งใจ และทำความเข้าใจกับบทได้ดี
5. สามารถจดจำบทได้ดี
6. สามารถมาแสดงในวันถ่ายทำที่กำหนด

ข้อเสีย

1. ด้วยความที่เป็นเด็กน้องจะเสียสมาธิง่าย เมื่อมีอะไรขยับหรือมีเสียงอะไรเข้ามาน้องจะหลุดทันที
2. ติดสำเนียงโคราช ซึ่งในเรื่องจะเป็นสำเนียงร้อยเอ็ด
3. ไม่สามารถ Improvise ได้

(2.2) การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท ดิน (ตอนโต)



รูปที่ 6 ผู้ที่มาทำการคัดเลือกบท ดิน (ตอนเด็ก)

เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการเขียนบทมาจากประสบการณ์ของผู้กำกับเอง ผู้กำกับเลยเสนอตัวเองเขารับบทบาทนี้ด้วยตัวเอง ซึ่งหลังจากที่ได้สัมภาษณ์พูดคุยและชมทักษะทางแสดงของผู้ที่มาทำการคัดเลือกแล้ว บุคคลภายในกลุ่มได้พูดคุย พิจารณา รวมถึงปรึกษาคณาจารย์ผู้มีความรู้ จึงสรุปการคัดเลือกนักแสดงที่รับบท ดินผู้ใหญ่ คือ



รูปที่ 7 ผู้ที่มารับบท ดิน (ตอนโต)

ผู้ที่มารับบท ดิน (ตอนโต) : นายวรัตม์ ศักดิ์สิทธานุภาพ (สุดเขต)

อายุ 22 ปี น้ำหนัก 88 กิโลกรัม ส่วนสูง 170 เซนติเมตร

โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจดังนี้

ข้อดี

1. มีความเข้าใจเนื้อเรื่องและสามารถจดจำบทได้เป็นอย่างดีเนื่องการเป็นผู้กำกับ และเป็นเรื่องที่นำจากชีวิตของตัวผู้กำกับตัวเอง

2. มีพื้นฐานการแสดง มีประสบการณ์ทางการแสดงทั้งภาพยนตร์สั้น และโฆษณา

3. มีความตั้งใจในการอยากเล่นบทนี้

ข้อเสีย

1. จากผลงานการแสดงที่ผ่านมาคาร์แรคเตอร์ส่วนมากจะเป็นไปในแนวตลก ซึ่งพอมารับบทที่ตัวละครออกแนวนิ่งๆ ทำให้สุดเขตเกร็งเล็กน้อย

หมายเหตุ : เนื่องจากสถานการณ์ COVID-19 ทำให้ทีมผู้สร้างจำเป็นจะต้องปรับเปลี่ยนบท และทำการเรียก Casting พิเศษ เพื่อจัดหานักแสดงที่เหมาะสมที่สุดกับบทใหม่ที่ทางทีมปรับเปลี่ยน

(2.3) การคัดเลือกนักแสดงที่รับบท ผู้หญิงประหลาด



รูปที่ 8 ผู้ที่มาทำการคัดเลือกบท ผู้หญิงประหลาด

หลังจากที่ได้สัมภาษณ์พูดคุยและชมทักษะทางแสดงของผู้ที่มาทำการคัดเลือกแล้ว บุคคลภายในกลุ่มได้พูดคุย พิจารณา รวมถึงปรึกษาคณาจารย์ผู้มีความรู้ จึงสรุปการคัดเลือกนักแสดงที่รับบท ผู้หญิงประหลาด คือ



รูปที่ 9 ผู้ที่มารับบท ผู้หญิงประหลาด

ผู้ที่มารับบท ผู้หญิประหลาด : นางสาวบุสริน ตามพหัตถ์ (บี๋)

อายุ 23 ปี น้ำหนัก 45 กิโลกรัม ส่วนสูง 160 เซนติเมตร

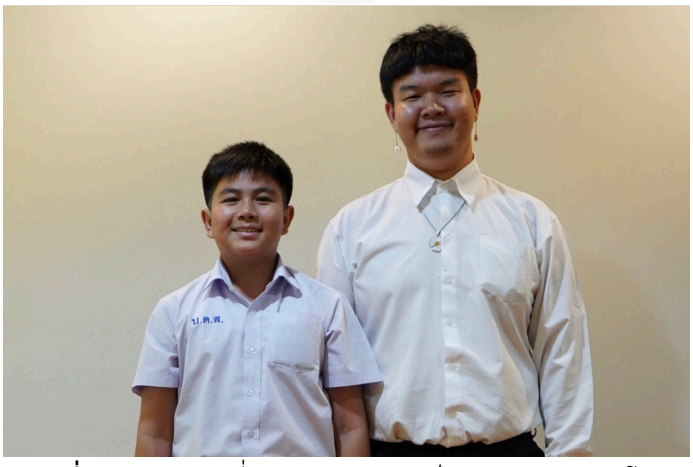
โดยมีเหตุผลในการตัดสินใจดังนี้

ข้อดี

1. นักแสดงมีคุณสมบัติตรงตามที่ทีมงานต้องการ คือ สามารถเต้นได้และเปลือยได้
2. มีพื้นฐานการแสดงและสามารถเข้าใจบทได้ดี
3. มีความตั้งใจในการอยากเล่นบทนี้
4. สามารถ improvise ได้อย่างเป็นธรรมชาติ และ น่าสนใจ
5. สามารถมาแสดงในวันถ่ายทำที่กำหนด

ข้อเสีย

1. นักแสดงมีพื้นฐานการเต้นค่อนข้างดี ทำให้เวลาขยับร่างกายจะดูเป็นท่าเต้นมากเกินไป



รูปที่ 10 นักแสดงที่รับบทดิน (ตอนเด็ก) และดิน (ตอนโต)

4.3.2 การผลิตภาพยนตร์

1) แผนการทำงานกับฝ่ายต่างๆ

ฝ่ายอำนวยการสร้างภาพยนตร์ (Producer) ได้ดำเนินการประสานงานกับฝ่ายต่างๆ ตลอดการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Pre-Production), ขั้นตอนการดำเนินการผลิต (Production) จนถึงกระบวนการหลังงานผลิต (Post-Production) โดยแบ่งงานตามหน้าที่ของแต่ละฝ่าย ดังนี้

1.1) การทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์

ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Pre-Production) เริ่มต้นด้วยการปรึกษากับผู้กำกับ พูดคุยและปรึกษากับผู้กำกับถึงแนวทางของภาพยนตร์ที่ผู้กำกับอยากได้ พูดคุยถึงแนวทางของบทภาพยนตร์ที่จะเกิดขึ้น จุดประสงค์ที่ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาเหล่านั้นออกมา เพื่อให้ง่ายต่อการค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ และทำงานต่อไปในอนาคต เมื่อเข้าใจตรงกันแล้วจึงวางแผนการทำงานต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ได้แก่ ตารางการทำงานตั้งแต่ต้นจนจบตลอดระยะเวลา 10 เดือน กำหนดช่วงวันในการประชุมงาน การนัดหมายต่างๆ การส่งงานและรวบรวมงานจากทุกฝ่าย รวมไปถึงวันที่เหมาะสมสำหรับการถ่ายทำ จัดทำตารางการทำงานโดยการใช้ Google Calendar เพื่อให้ทุกคนในทีมสามารถซิงค์เข้ามาใช้งานร่วมกันได้ และเตรียมเอกสารที่จำเป็นเพื่อใช้ในการถ่ายทำ เอกสารที่จำเป็นสำหรับการขอรับการสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆ รวมไปถึงคอยประสานงานถามไถ่กันตลอดถึงความคืบหน้าของงานในแต่ละช่วงว่าเรียบร้อยดีไหม มีปัญหาอะไรบ้างไหม

ขั้นตอนการดำเนินการผลิต (Production) ในวันถ่ายทำ คิวที่ 1 ผู้กำกับต้องไปเป็นนักแสดง และคิวที่ 2 ก็เป็นผู้กำกับ ในช่วงนี้ไม่ค่อยมีปัญหาอะไรมากที่เกี่ยวกับการทำงาน เพราะเราก็ต่างทำงานของตัวเองเพื่อให้การถ่ายทำสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

กระบวนการหลังงานผลิต (Post-Production) ผู้อำนวยการสร้างคอยติดตามความคืบหน้าและตรวจดูความเรียบร้อยของงานว่างานเรียบร้อยดีไหมในแต่ละ Roughcut

1.2) การทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพ

ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Pre-Production) เริ่มต้นด้วยการประชุมร่วมกันกับผู้กำกับปรึกษาหารือ เสนอแนะแนวทางในการถ่ายทำ และนำข้อสรุปทั้งหมดที่ได้มาปรึกษาหารือกันในเรื่องของเทคนิคในด้านการถ่ายทำภาพยนตร์ รวบรวมสถานที่ถ่ายทำที่ตรงกับอารมณ์ของภาพยนตร์และสรุปแผนในการถ่ายทำเพื่อวางแผนการจัดหาอุปกรณ์และทีมงานสำหรับการถ่ายทำต่อไป

ขั้นตอนการดำเนินการผลิต (Production) ในวันถ่ายทำก็คอยประสานงานพูดคุยถึงความเรียบร้อย อำนวยความสะดวกต่างๆ เพื่อให้ผู้กำกับภาพและทีมงานสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.3) การทำงานร่วมกับฝ่ายศิลป์

การทำงานกับฝ่ายศิลป์ประกอบไปด้วยฝ่าย Costume Design และ Set and Props Master ซึ่งอำนาจการตัดสินใจงานสร้างทั้งหมดในด้านฝ่ายศิลป์จะไม่ค่อยเกี่ยวกับผู้อำนวยการสร้าง แต่เป็นของผู้กำกับภาพยนตร์และผู้กำกับศิลป์ ผู้อำนวยการสร้างจึงแค่จะคอยเข้าร่วมการประชุม ทำความเข้าใจเพื่อให้เข้าใจงาน

ไปในทิศทางเดียวกัน วางแผน คอยดูแลงบประมาณ และประเมินค่าใช้จ่ายต่างๆ ของฝ่ายศิลป์ให้อยู่ในงบที่วางไว้ รวมไปถึงถามไถ่ถึงความคืบหน้าของงาน

1.4) การทำงานร่วมกับผู้กำกับการแสดง

ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Pre-Production) การทำงานเริ่มจากการประชุมและวางแผนทั้งหมดเกี่ยวกับตัวแสดง ทั้งการค้นหานักแสดง คัดเลือกนักแสดง การแสดง และแผนการทำงานอื่นๆ เกี่ยวกับการแสดง โดยเริ่มจากการประกาศหานักแสดง คัดเลือกนักแสดง และเมื่อได้นักแสดงที่ตรงตามความต้องการแล้วจึงจัด Workshop เพื่อฝึกซ้อมและเตรียมความพร้อมให้กับนักแสดง ให้นักแสดงเข้าถึงตัวละครตามบทบาทที่ได้รับ สร้างความคุ้นเคยกันของนักแสดงและทีมงานก่อนช่วงถ่ายทำ ผู้อำนวยการสร้างจึงมีหน้าที่คอยเข้าร่วมการประชุม ทำความเข้าใจเพื่อให้เข้าใจงานไปในทิศทางเดียวกัน คอยดูแลถึงความเรียบร้อยในทุกๆ ขั้นตอนของการทำงานของผู้กำกับการแสดง

1.5) การทำงานร่วมกับผู้ช่วยผู้กำกับ

ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Pre-Production) เริ่มจากการปรึกษาหารือกันตามข้อมูลที่ได้มาจากผู้กำกับภาพยนตร์ จัดทำแผนการทำงานร่วมกัน และวางแผนการทำตารางการถ่ายทำและช่วงเวลาในการถ่ายทำที่เหมาะสมเพื่อเตรียมความพร้อมในการทำงานในขั้นตอนต่อๆ ไป รวมไปถึงปรึกษากันเกี่ยวกับหลายๆ ปัญหาที่เกิดขึ้น รวมไปถึงแนวทางการแก้ไขในปัญหานั้นๆ

ขั้นตอนการดำเนินการผลิต (Production) มีการประสานงานกันกับผู้ช่วยผู้กำกับเพื่อคอยอำนวยความสะดวกให้กับทีมงาน และเพื่อทำให้การถ่ายทำเป็นไปตามความต้องการของผู้กำกับภาพยนตร์ คอยติดตามเวลาและการทำงานให้อยู่ในแผนที่วางไว้

กระบวนการหลังงานผลิต (Post-Production) ผู้อำนวยการสร้างคอยประสานงานกับผู้ช่วยผู้กำกับถึงรายละเอียดต่างๆ ที่ต้องมีในตัวภาพยนตร์

2) การวางแผนการถ่ายทำ

ในการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์ครั้งนี้ ได้แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Pre-Production)
2. ขั้นตอนการดำเนินการผลิต (Production)
3. กระบวนการหลังงานผลิต (Post-Production)

โดยในแต่ละขั้นตอน ได้แบ่งการทำงานในหน้าที่ของแต่ละฝ่าย ดังนี้

2.1) ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Pre-Production)

เริ่มจากการประชุมกลุ่ม โดยสมาชิกทุกคนในกลุ่มร่วมกันเสนอความคิดเห็นไอเดียต่างๆ ที่ทุกคนมี ที่จะสามารถใช้ประเด็นสำคัญที่จะปรากฏในของภาพยนตร์เรื่องนี้ ร่วมกันคิดและสร้างแก่นของเรื่อง เรื่องย่อ เส้นเรื่อง เมื่อได้แนวทางที่แน่นอน และสมาชิกทุกคนมีความเข้าใจไปในทิศทางเดียวกันแล้ว จึงเริ่มทำการค้นคว้าหาข้อมูลจากหลายๆ ที่ เพื่อนำมาใช้ในการสนับสนุนการทำงานในแต่ละด้าน เริ่มจากผู้เขียนบท

ที่ต้องสร้างสรรค์ ทำการร้อยเรียงเรื่องราวและความเป็นไปของภาพยนตร์ไปพร้อมๆ กับการปรึกษาหารือกับสมาชิกกลุ่มและอาจารย์ที่ปรึกษา ปรับและแก้ไขเนื้อเรื่องร่วมกันเพื่อพัฒนาไปเป็นบทภาพยนตร์

ฝ่ายการผลิตภาพยนตร์ ทั้งผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้อำนวยการสร้าง ผู้กำกับภาพ และผู้ช่วยผู้กำกับ ต้องวางแผนการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ และต้องเตรียมพร้อมการทำงานในทุกๆ ด้านทั้งในงานส่วนของตัวเองและส่วนรวม ผู้กำกับภาพจะมีการทำงานร่วมกันกับผู้กำกับภาพยนตร์และผู้ช่วยผู้กำกับในเรื่องของมุมกล้อง การจัดไฟ และเทคนิคต่างๆ ที่ต้องใช้ในการถ่าย ผู้อำนวยการสร้างจะทำการประสานงานกับฝ่ายต่างๆ จัดการนัดประชุมกลุ่มอย่างสม่ำเสมอตลอดการทำงาน ทั้งการกำหนดวันถ่ายทำ ติดตามการทำงานของฝ่ายต่างๆ อีกทั้งยังดูแลและเตรียมความพร้อมก่อนการถ่ายทำ ติดต่อประสานงานไปยังสถานที่ถ่ายทำ เตรียมเอกสารต่างๆ ให้พร้อมเข้าสู่ขั้นตอน Production

ฝ่ายศิลป์ได้นำแก่นของภาพยนตร์ (Theme) ที่ระดมความคิดกัน มาผ่านกระบวนการทางความคิดเพื่อใช้กำหนด Mood and Tone ของภาพยนตร์ ซึ่งหลังจากได้ Theme และ Mood and Tone มา จึงได้ดึงเอาไอเดียเหล่านั้นมา ต่อยอดเกิดเป็นภาพ Concept Image เพื่อช่วยในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ แล้วจึงเริ่มทำงานในส่วนของการหา Reference ทั้งในส่วนของ Setting, Props, Make-up และ Costume ต่างๆ ที่อยู่ในภาพยนตร์โดยอ้างอิงจากส่วนของการ Research ควบคู่ไปกับความต้องการของผู้กำกับและฝ่ายต่างๆ หลังจากนั้นได้ทำการออกแบบงานในรูปแบบของ Key Visual และภาพ Sketch เพื่อให้ทุกคนได้เห็นภาพที่ตรงกันโดยมีการปรึกษางานกับอาจารย์ที่ปรึกษา และสมาชิกในกลุ่มตลอดการทำงาน เมื่อได้ข้อสรุปของงานที่ค่อนข้างชัดเจนแล้วฝ่ายศิลป์จึงดำเนินการจัดหาอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ และเสื้อผ้านักแสดงตามที่ได้ทำการออกแบบไว้ ช่วงเวลาก่อนการถ่ายทำฝ่ายศิลป์ได้ทำการเซตอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ ขึ้นมาและได้เข้าไปจัดเตรียมสถานที่ถ่ายทำรวมไปถึงการ Fitting กับนักแสดงเพื่อลองเสื้อผ้าที่เตรียมไว้ให้พร้อมสำหรับการถ่ายทำและเริ่มเข้าสู่ขั้นตอน Production

ฝ่ายกำกับการแสดง จะทำการวิเคราะห์ลักษณะของตัวละครออกมาตามบทภาพยนตร์ก่อน และหา Reference ของนักแสดง จนลงมือหานักแสดงจริงจากหลากหลายช่องทาง โดยการประกาศหานักแสดงตามคาแรคเตอร์ที่ได้กำหนดไว้ โดยทำ Casting Call ประกาศตามหานักแสดงผ่านทาง Social network และติดต่อไปยังทาง Modeling ต่างๆ ให้มาทำการ Casting และคัดเลือกนักแสดงให้ได้ตรงตามความต้องการของผู้กำกับภาพยนตร์ แล้วจึงเลือกนักแสดงผู้ที่มีความเหมาะสมกับบท และตัวละครมากที่สุด รวมไปถึงจัดการซ้อมการแสดง (Workshop) ให้กับนักแสดงเพื่อสร้างความรู้จักและคุ้นเคยกับบทบาทของตัวเองที่ได้รับและคุ้นเคยกับทีมงานที่ร่วมงาน

2.2) ขั้นตอนการดำเนินการผลิต (Production)

ผู้อำนวยการสร้าง (Producer) ได้จัดวางการถ่ายทำเป็นเวลา 2 วัน ตามเงื่อนไขและข้อจำกัดต่างๆ ดังนี้

การถ่ายทำมีทั้งหมด 2 คิว (วันที่ 20 มีนาคม 2564 และวันที่ 23 มีนาคม 2564) ซึ่งคิวที่ 1 เป็นการถ่ายทำสถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร) บรรยากาศในคิวแรกของการถ่ายทำเต็มไปด้วยความวุ่นวาย

เนื่องจากสถานที่ถ่ายทำเป็นสถานที่สาธารณะ ค่อนข้างมีคนพลุกพล่าน และมีรถโดยสารเข้าออกตลอดเวลา ซึ่งรถโดยสารนั้นเป็นรถทัวร์ ทำให้มีเสียงดังรบกวนมาก และยังมีการก่อสร้างข้างๆ ทำให้มีเสียงดังรบกวนด้วยเช่นกัน รวมไปถึงมีสถานการณ์ COVID-19 ที่มีการระบาดค่อนข้างรุนแรงอีกด้วย อากาศค่อนข้างร้อนทำให้ทีมงานรู้สึกไม่สบายตัว ส่วนคิวที่ 2 เป็นการถ่ายทำที่สะพานไม้ไผ่บ้านดอนยายแมะ จังหวัดนครนายก ก็ถือว่าผ่านไปได้ด้วยดี ถึงจะมีปัญหาเฉพาะหน้าเกิดขึ้นบ้าง แต่ก็สามารถแก้ไขและผ่านไปได้ แต่การถ่ายทำโดยรวมเป็นไปตามเวลาและแผนที่ได้วางไว้ ถ่ายทำลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากมีการมอบหมายการทำงานในแต่ละส่วนและแต่ละฝ่ายก็มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับได้เป็นอย่างดี ในครั้งนี้ผู้อำนวยการสร้างจะคอยดูความเรียบร้อยของภาพรวมในการถ่ายทำทั้งหมด หาทางออกและแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น ระหว่างการถ่ายทำให้การทำงานเป็นไปอย่างราบรื่น

2.3) กระบวนการหลังงานผลิต (Post-Production)

นำ Footage ที่ถ่ายทำ โดยเลือกจากตามที่จดบันทึกใน Camera Report ไว้มาเรียงต่อกันเป็นเรื่องราวตาม Storyboard หลังจากนั้นจึงปรับแก้จังหวะการตัดต่อเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมระหว่างผู้ชมกับภาพยนตร์ให้มากขึ้น หลังจากนั้นจึงทำการแก้สี ปรับปรุงและแก้ไขสีของภาพยนตร์ให้เป็นไปตาม Mood and Tone ที่ได้กำหนดไว้ตั้งแต่ตอนแรก ในขณะเดียวกันก็ได้ทำการส่งไฟล์เสียงภาพยนตร์ไปให้กับ Sound Mixer ให้ได้มีการออกแบบเสียงและแก้ไขจุดบกพร่องในเรื่องของเสียงในภาพยนตร์และส่งไฟล์กลับมารวมเข้าด้วยกันแล้วจึงทำ Subtitle เพื่อให้เกิดเป็นภาพยนตร์นิพนธ์ที่สมบูรณ์

ซึ่งระหว่างการทำงานในทุกๆ ขั้นตอนจะมีการอัปเดตให้กับสมาชิกในกลุ่มได้รับรู้ร่วมกันเพื่อให้ทุกคนสามารถแสดงความคิดเห็นต่างๆ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาผลงานก่อนนำเสนอต่ออาจารย์ตามกำหนดระยะเวลา เพื่อให้เกิดเป็นผลงานที่สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ในตอนต้น

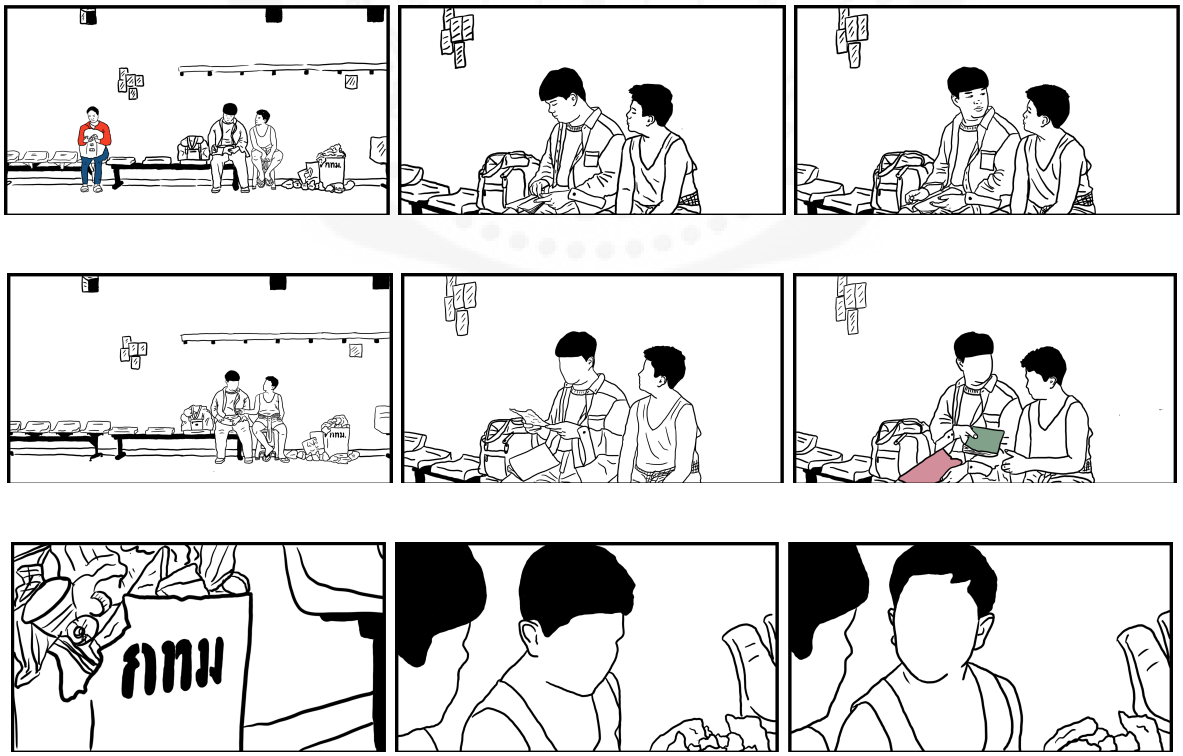
ฝ่ายศิลป์มีการออกและจัดทำภาพ Poster และ Standee เพื่อใช้ในการ โปรโมทภาพยนตร์ และจัดเตรียมงานออกแบบบูธ สำหรับงานนิทรรศการจัดแสดงนวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์

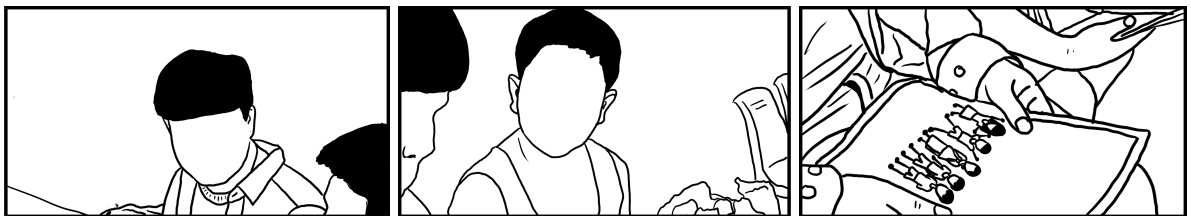
3) Story Board

SCENE 0. ภายนอก. บขส. - กลางวัน



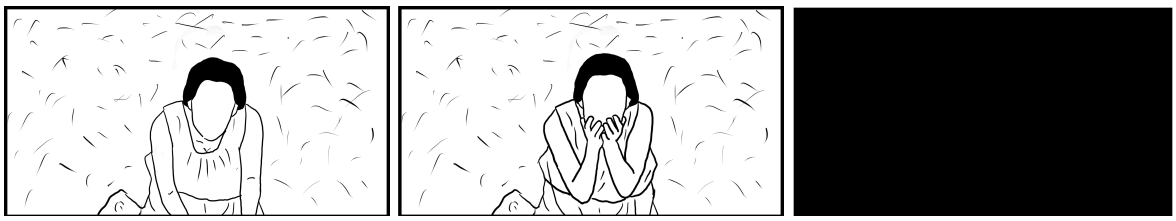
SCENE 1A. ภายนอก. บขส. (ชานชาลา) - กลางวัน - (ผู้ใหญ่, เด็ก, Extra)



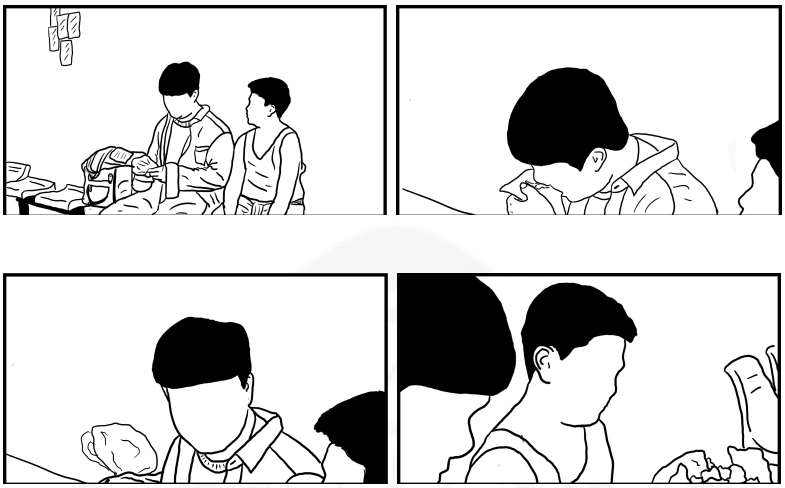


SCENE 2. ภายนอก. ทุ่งนา (ใต้ต้นไม้ใหญ่) - กลางคืน - (ผู้หญิงประหลาด)

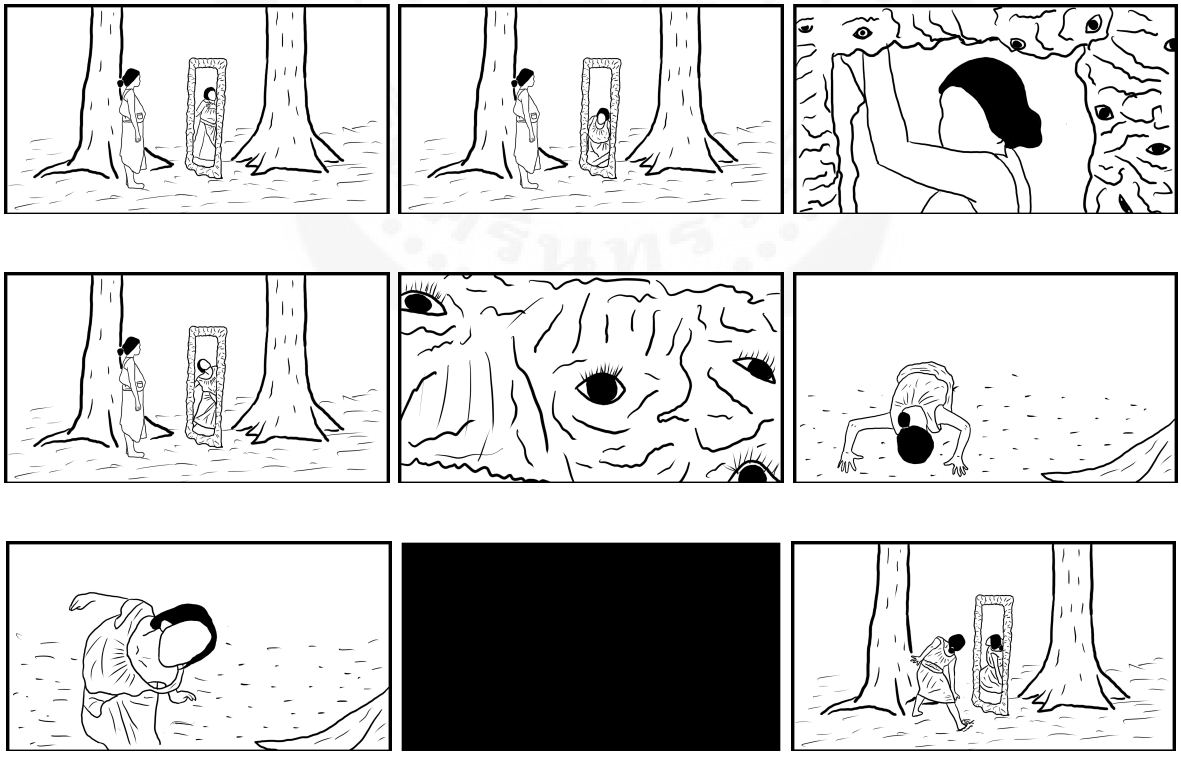


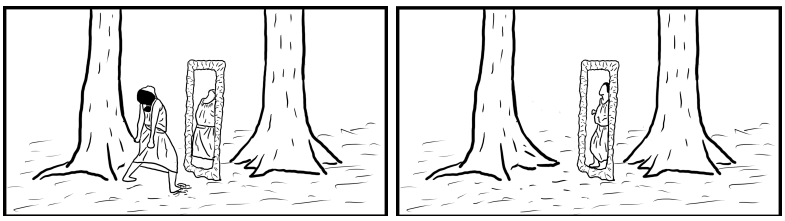


SCENE 1B. ภายนอก. บขส. (ชานชาลา) - กลางวัน - (ผู้ใหญ่, เด็ก)

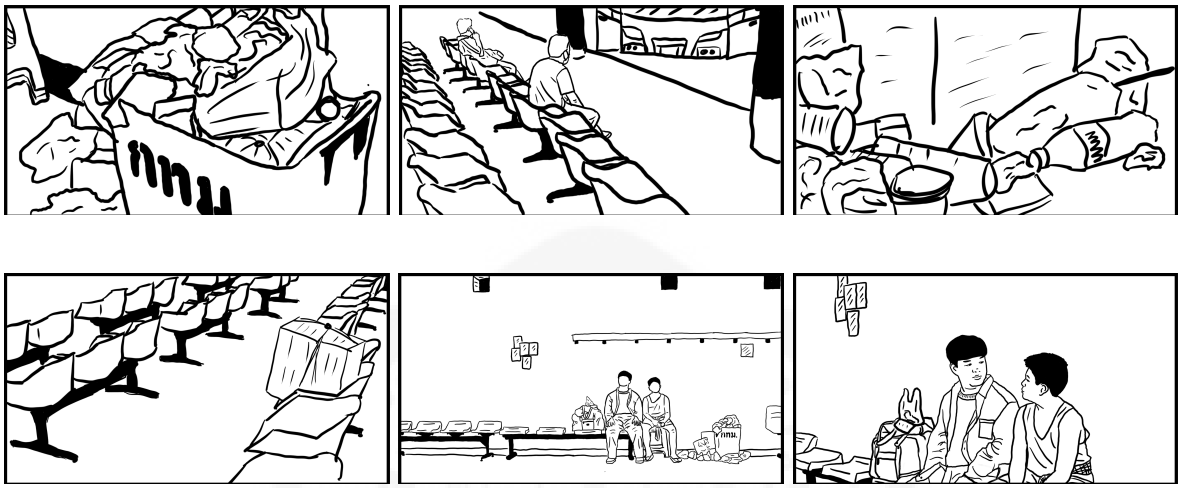


SCENE 3. ภายนอก. ในป่า - กลางวัน - (ผู้หญิงประหลาด)

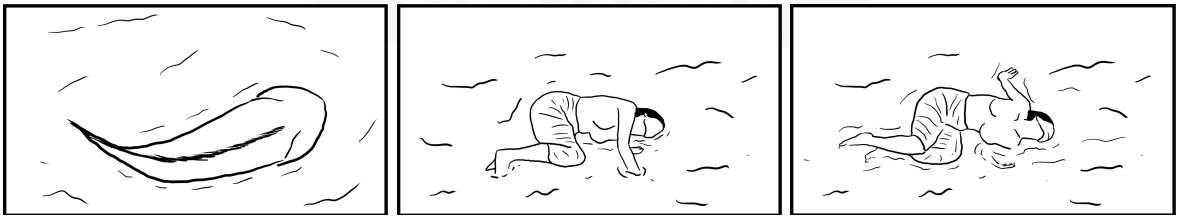




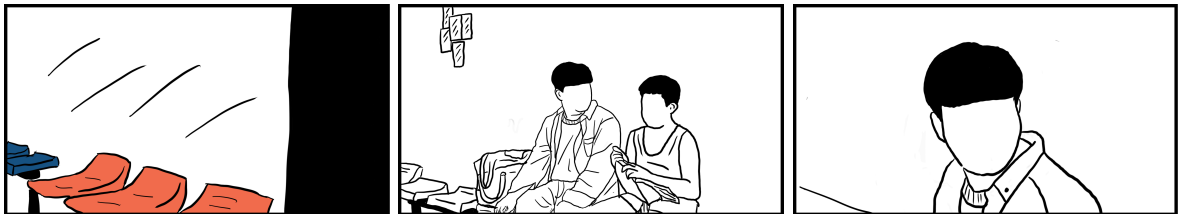
SCENE 1C. ภายนอก. บขส. (ชานชาลา) - กลางวัน - (ผู้ใหญ่, เด็ก)

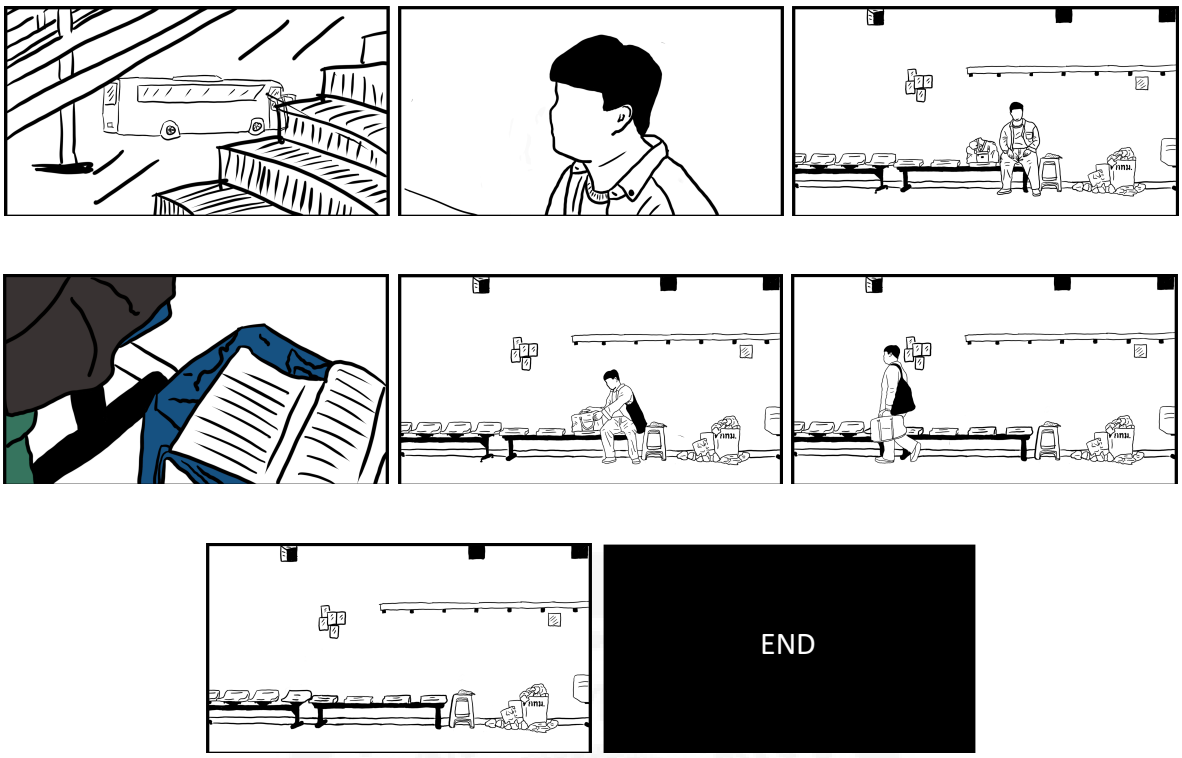


SCENE 4. ภายนอก. ตม - กลางวัน - (ผู้หญิงประหลาด)



SCENE 1D. ภายนอก. บขส.(ชานชาลา) - กลางวัน - (ผู้ใหญ่, เด็ก)





4) การถ่ายทำภาพยนตร์

4.1) การจัดองค์ประกอบภาพ

การจัดองค์ประกอบภาพ ได้มีการแบ่งออกเป็น 2 แบบตามสถานที่หลักในเรื่อง โดยสถานที่แรก คือ สถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร) (พาร์ท Fiction) องค์ประกอบภาพในสถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร) จะแสดงถึงสิ่งที่ตัวละครยังคงต้องพบเจออยู่ในปัจจุบัน การที่ตัวละครไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม หรือการที่ตัวละครนั้นไม่ได้คุณค่าจากสังคมอย่างแท้จริง โดยเล่าผ่านความเก่า หรือสิ่งเหม็นเน่าของสถานที่ และจะเห็นได้ว่าจะมีเพียงแค่ผู้คนที่เลือกเดินผ่าน หรือคนที่มานั่งในช่วงเวลาสั้นๆ แล้วลุกออกไป สถานที่ดูเป็นที่ๆ ต้องมีคนพลุกพล่านอยู่ตลอดเวลาแต่กลับไม่มีผู้ใดผ่านไปผ่านมาเลย องค์ประกอบในส่วนแรกจะจัดวางให้ตัวละครนั่งอยู่ในส่วนขวาของ Frame ภาพ เนื่องด้วยบนหัวของตัวละครจะเป็นคานที่กั้นตัวละครอยู่เสมือนการปิดกั้น การตีกรอบของสังคมที่ขังเขาทั้งสองคนไว้กับถังขยะที่เหม็นเน่า เพื่อแสดงให้เห็นถึงสถานที่ที่สังคมให้คุณค่าตัวละคร

มุมกล้องที่เลือกใช้มีดังนี้

1. Long shot เพื่อเน้นถึงสถานะของตัวละครทั้งสองที่สังคมมีต่อพวกเขา มีความสกปรก เละเทะ เก่าโทรม



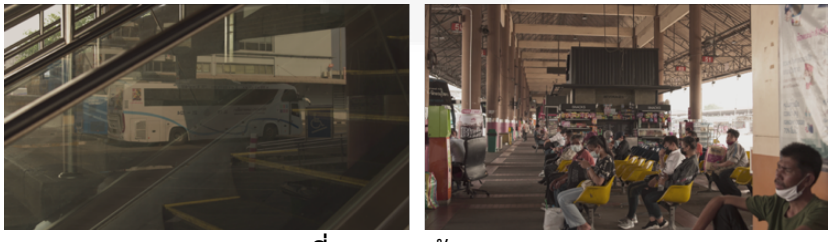
รูปที่ 11 มุมกล้อง Long Shot

2. Medium shot / Close up shot เพื่อเน้นรับความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ และสีหน้าของตัวละคร ที่เป็นมุมมองของตัวเอกทั้งสองคนคุยกันไปมา แล้วถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกเศร้าเสียใจ



รูปที่ 12 มุมกล้อง Medium shot / Close up shot

3. Insert ภาพบรรยากาศในสถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร) ในช่วงแรกของเรื่อง เราเล่าให้เห็นถึงบรรยากาศสถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร) โดยรวมว่าปกติแล้วมีความเป็นอยู่อย่างไร แต่เมื่อพอถึงช่วงท้ายของเรื่องก็จะเห็นได้ว่าภาพบรรยากาศของสถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร) นั้นมีมุมมองที่ต่างออกไป เป็นมุมมองเดียวกันกับตัวละคร ซึ่งสื่อให้เห็นว่าจริงๆ แล้ว คนที่โดนกระทำแบบตัวละครนั้นไม่ใช่แค่ตัวเขาคนเดียวเท่านั้น



รูปที่ 13 มุมกล้อง Insert

สถานที่สองคือ สถานที่ลับแล (พาร์ท Experimental) ซึ่งถูกปรับแต่งมาจากจุดร่วมของผู้กำกับ และนัยยะที่ใส่ลงไปในองค์ประกอบภาพ

สถานที่แรก คือ ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ ที่พูดเปรียบเปรยในพาร์ทของแดนวิเศษ องค์ประกอบภาพจัดทำขึ้นให้เหมือนต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ทั่วไปที่เราเห็นได้ตามข้างทาง เพื่อบอกเล่าถึงความศักดิ์สิทธิ์ของสิ่งที่ไม่มีชีวิต ซึ่งมีค่า

มากกว่าสิ่งมีชีวิตที่เป็นมนุษย์ทั่วไป ทำให้ผู้คนต่างหันมาเคารพสิ่งเหล่านี้มากกว่าเคารพคนด้วยกัน เปรียบเทียบกับผู้ที่ต้องการไปแดนวิเศษต้องมาอ้อนวอนขอ ด้วยความหวังและความทรมาน เราจึงเลือกใช้ Shot ที่เป็น Long shot และ Medium shot เป็นส่วนใหญ่เพื่อขับเคลื่อนอารมณ์ทรมาน ของตัวละคร อีกทั้งมี Insert ของต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์เพื่อบอกเล่าถึงความขังของสิ่งที่เป็นดั่งผู้วิเศษ



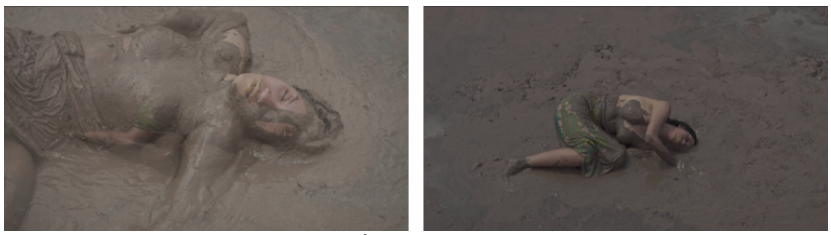
รูปที่ 14 ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์

สถานที่สอง คือป่า ป่านับได้ว่าเป็นพื้นที่ที่ถูกแบ่งออกมาจากสังคม เพราะเราเปรียบถึงตัวประหลาดที่ถูกรังเกียจจากสังคมต้องเข้ามาอยู่ในป่า เราจัดวางกระจกไว้ตรงกลางระหว่างต้นไม้ ที่เหมือนกรอบที่ครอบตัวละครเอาไว้ กระจกเสมือนภาพสะท้อนความเป็นไปของมนุษย์ แต่กลับสะท้อนเขาให้เป็นตัวประหลาดเพราะกระจกประดับด้วยตาของผู้คนที่ตัดสินตัวละครให้เป็นตัวประหลาด ภาพที่ใช้ส่วนมากจึงเป็น Long shot เพื่อให้เห็นการเป็นตัวประหลาดของตัวละครอย่างชัดเจน และมี Close up / Insert เพื่อให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกอันเจ็บปวดของตัวละคร



รูปที่ 15 ป่า

สถานที่สาม คือโคลนตม ส่วนนี้องค์ประกอบไม่ได้มีอะไรมากไปกว่าโคลนตม ที่ตัวละครจม ดิ้นรนหาทางออก เราจึงเน้นโคลนตมเปล่าๆ กับปลาที่ดิ้นรนกระหายแห่งน้ำ เสมือนตัวละครที่ดิ้นรนอยากจะออกไปจากตมที่เน่าเหม็นที่สังคมรังเกียจ แต่ดิ้นเท่าไหร่ก็ไม่หลุดพ้น จึงเลือกใช้ Long shot เพื่อให้เห็นถึงการดิ้นรนที่ทรมานของตัวละครและเพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงการถูกกดทับจากการใช้ High Angle ร่วมด้วย



รูปที่ 16 โคลนตม

ภาพทั้ง 2 พาร์ท จะมีมุมกล้องที่มีจุดร่วมเดียวกัน เพื่อสื่อถึงสถานะของตัวละครในระยะเวลาที่เกิดขึ้นทั้งเรื่อง

- การใช้ High Angle ให้ความรู้สึกถึงตัวละครที่กำลังถูกกดทับจากสังคมและไม่สามารถได้รับการยอมรับจากสังคม

- ภาพมุมกว้าง จะเว้น Space ช่วงบนไว้ เนื่องจาก เราอยากให้คนดูนั้นรู้สึกถึงการที่ตัวละครถูกกดทับและตัวเล็กลงจากสังคม

4.2) การเคลื่อนกล้อง

การเคลื่อนกล้องจะเป็นแบบตั้งกล้องนิ่ง (Static) ทั้งเรื่อง

- พาร์ท Fiction อยากให้อารมณ์ของภาพมั่นคง สงบเงียบ ต่างจากบรรยากาศรอบข้างที่เต็มไปด้วยความวุ่นวาย

- พาร์ท Experimental อยากให้รู้สึกถูกจับจ้องถูกจับตามองอยู่ตลอดเวลาซึ่งจะไปเสริมกับมุมกล้องที่เราจะเน้นใช้คือ มุม High Angle

4.3) การจัดแสง

ทั้งเรื่องจะเน้นแสงธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากจุดประสงค์ของเราต้องการอยากให้เห็นว่าสภาพสังคมในปัจจุบันนั้นเป็นอย่างไร จนทำให้รู้สึกว่าเราชินกับสิ่งเหล่านี้โดยไม่รู้ตัว และเพื่อเก็บอารมณ์ของบรรยากาศในสถานที่นั้นๆ

4.4) อุปกรณ์การถ่ายทำภาพยนตร์

ใช้กล้อง Sony A7SIII และ Sony A7III ในการบันทึกภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้แบ่งออกเป็น 2 พาร์ทคือ

- พาร์ท Fiction ใช้กล้อง Sony A7SIII 3840*2160 24 FPS เลนส์ Sony Cinealta

- พาร์ท Experimental ใช้กล้อง Sony A7SIII 3840*2160 24 FPS เลนส์ Sony Cinealta

และภาพ Montage เพิ่มเติมใช้ ใช้กล้อง Sony A7SIII 3840*2160 24 FPS เลนส์ Sony Cinealta

4.5) การลำดับภาพ

ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้การตัดต่อในโปรแกรม Final Cut Pro X version 10.4.9 โดยเริ่มจากการ Proxy ไฟล์ Original 4K เราเลือกใช้การตัดต่อแบบ Linear คือการเล่าเรื่องเป็นเส้นตรง แต่ในการเล่าเรื่องเป็นเส้นตรงจะเล่าตัดสลับกันเป็น Parallel ของเห็นการทั้งสองพาร์ท นั้นคือ Part Fiction และ Part Experimental ตัดสลับกับไปตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ซึ่งเราจะเน้นเล่าเรื่องใน Part Fiction ในการ Narrative เรื่อง ส่วนใน Part Experimental จะเป็นพาร์ทที่เข้ามาสื่อสารด้านความรู้สึกของตัวละคร ทางเราจึงเลือกที่จะใช้การตัดต่อส่วนใหญ่ในการเล่าเรื่องในการตัดสลับแบบ Parallel

โดยโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการถ่ายทอดด้านอารมณ์ความรู้สึกอึดอัดทรมานของตัวละครเป็นส่วนใหญ่ ผสมผสานกับการเล่าเรื่องราวในชีวิตของตัวเองที่อยู่ฝั่งสถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร) เราจึงเลือกการเล่าเรื่องเป็นการตัดสลับ (Parallel) เพราะต้องการที่จะสร้างรสชาติของอารมณ์ จิตใต้สำนึกของตัวละครให้มันชัดเจนขึ้นผ่าน พาร์ทที่เป็นสัญลักษณ์เพื่อถ่ายทอดอารมณ์และตั้งคำถามกับผู้ชม ซึ่งในแต่ละสถานที่ที่เกิดเหตุการขึ้นในเรื่องก็จะมีสัญญะที่แตกต่างกันออกไป ทำให้การตัดต่อในแต่ละสถานที่แต่ละพาร์ทก็จะใช้เทคนิคการตัดต่อที่แตกต่างการ ทั้ง Montage / Repetition Rhythm / Composite เพื่อความหลายหลายให้ผู้ชมและสร้างความรู้สึกของหนังถ่ายทอดไปสู้ผู้ชมได้อย่างครบถ้วนมากที่สุด

นอกจากนี้ในส่วนของการตัดต่อภาพยนตร์ ผู้ตัดต่อเลือกที่จะเน้นการตัดต่อดังนี้

<u>พาร์ท Fiction</u> ได้ใช้เทคนิค

1. Montage

คือการใช้ภาพให้เกิดความหมายใหม่โดยมีความสอดคล้องกับบทและความรู้สึกของตัวละครที่กำลังนึกคิดอยู่ และเพิ่มมิติให้กับภาพยนตร์ในพาร์ท Fiction เพื่อให้คนได้ตีความกับองค์ประกอบต่างๆ ในพาร์ทของ Fiction ซึ่งมีผลต่อความรู้สึกของตัวละคร



รูปที่ 17 Montage

พาร์ท Experimental ได้ใช้เทคนิค

1.Repetition Rhythm

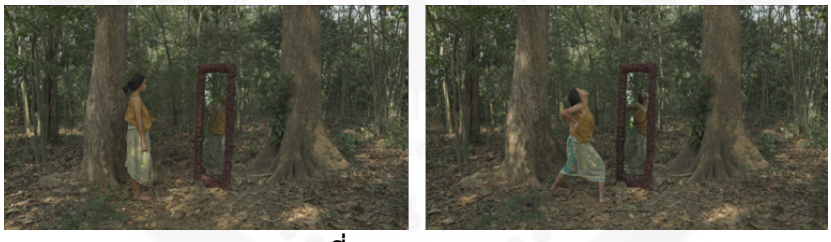
พาร์ท Experimental ของสถานที่แดนศักดิ์สิทธิ์ ได้นำเทคนิคการใช้ภาพซ้ำๆ มาเล่าเรื่องพาร์ทนี้ เนื่องจากต้องการให้รู้สึกว่าตัวละครนั้นกำลังทำสิ่งเหล่านี้ซ้ำๆเรื่อยๆ แต่ทุกอย่างยังคงเป็นแบบเดิมไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลงไปตามที่เขาหวัง



รูปที่ 18 Repetition Rhythm

2. Composite

พาร์ท Experimental ของสถานที่ป่า ได้ใช้เทคนิคซ้อนภาพในสถานที่เดียวกันโดยที่เฟรมทั้งสองฝั่งมีแอคชั่นหรือ movement ที่แตกต่างกันแต่เป็นตัวละครคนเดียวกันอยู่ในเฟรมภาพเดียวกัน ซึ่งการใช้เทคนิคนี้เป็นบ่งบอกถึงจิตใต้สำนึกของตัวละครกำลังนึกคิดหรือรู้สึกอะไรอยู่



รูปที่ 19 Composite

เทคนิคร่วมของทั้ง 2 พาร์ท

1. L-cut และ J-cut

ได้ใช้การที่ใช้เสียงมาก่อนภาพ และภาพมาก่อนเสียง ในการเล่าเรื่องและเชื่อมทั้งสองพาร์ทเข้าด้วยกัน ทำให้มีความรู้สึกต่อเนื่องกับสิ่งที่ดูอยู่

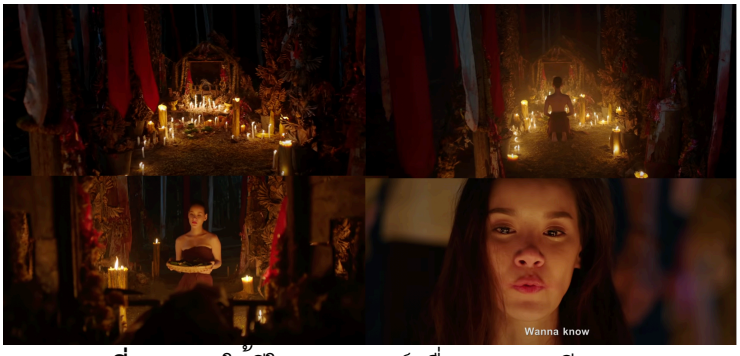
4.6) การย้อมสีภาพยนตร์

เนื่องจากจุดประสงค์ของหนังเราต้องการที่จะทำให้เป็นหนังอีสาน ที่ใช้ภาษาอีสานหรือใช้สถานที่ให้เป็นภาคอีสานให้ได้มากที่สุด เราจึงอยากได้โทนของสีภาพเป็นสี น้ำตาล เขียว ที่เป็นโทนเย็นผสมกับโทนร้อนที่จะเป็นตัวบ่งบอกถึงความเป็นอีสานที่เราอยากจะสื่อสารได้อย่างชัดเจน ไม่ว่าเราจะถ่ายสถานที่ทั้งหมดในจังหวัดกรุงเทพมหานคร และ จังหวัดนครนายกก็ตาม เราจึงเลือกใช้โทนสีนี้เป็นหลัก อีกทั้งมันยังให้ความรู้สึกที่เหมือนโคลนตม สกปรก หม่นหมอง ไปในเวลาเดียวกัน ซึ่งสามารถอธิบายอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้อย่างชัดเจน รวมทั้งองค์ประกอบต่างๆ ที่จะสื่อสารอารมณ์ของตัวภาพ ในการย้อมสีภาพ



รูปที่ 20 การใช้สีในภาพยนตร์ เรื่อง บ่มีวันจาก (2021)

ในพาร์ท Experimental ส่วนมากเราก็จะเลือกใช้โทนสีเดียวกันกับพาร์ท สถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร) แต่ปรับให้มันเข้มขึ้นให้มันเป็นเสมือนความรู้สึกที่ฝังลึกอยู่ข้างในมันเข้มข้น ให้ความรู้สึกที่โคตรสกปรก โคตรประหลาด โคตรโดดเดี่ยว ซึ่งจะมี Scene ที่ใช้สีที่แตกต่างไปจากโทนสีหลักอยู่หนึ่งซีน ที่จะใช้โทนสีหลักเป็นสี ส้ม แดง เป็นโทนร้อน ทางทีมใช้ใน Scene ที่อยากจะบอกเล่าถึงพิธีกรรมที่ศักดิ์สิทธิ์ ที่เต็มไปด้วยแสงเทียนที่อยากจะแทนเป็นแสงแห่งความหวังที่สว่างจ้ามาจากต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ แต่แสงสว่างนั้นกลับไม่ได้สร้างให้ตัวละครมีความสว่าง แต่กลับสร้างให้ตัวละครซีด คล่ำ ไปด้วยความทุกข์ มีต้นไม้ที่สว่างด้วยเทียนที่คนมาสร้างไว้ให้ จึงเลือกใช้โทนสีนี้อธิบายความสว่างของความหวัง ในตัวละคร



รูปที่ 21 การใช้สีในภาพยนตร์ เรื่อง คนทรงผี (2020)

4.7) เสียงในงานภาพยนตร์

- เสียงบรรยากาศ (Ambience)

เนื่องจากสถานที่ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ในพาร์ท Fiction คือ สถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร) ขนส่งสาธารณะ เสียงบรรยากาศโดยรอบก็จะมีแต่ความวุ่นวาย มีเสียงคนมากมายที่มารอรถเพื่อที่จะเดินทาง เสียงรถเทียบท่า รถวิ่งผ่านไปผ่านมา ฉะนั้นเสียงที่จะเกิดขึ้นในภาพยนตร์จะเป็นเสียงบรรยากาศสถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร) ในช่วงเวลากลางวันที่จะแตกต่างจากเสียงบรรยากาศในช่วงเวลากลางคืน ซึ่งแหล่งกำเนิดเสียงก็จะอยู่รอบๆ สถานที่ที่ตัวละครอยู่ และในอีกพาร์ทหนึ่งที่มีอยู่ในภาพยนตร์เรื่องนี้นั้นก็คือพาร์ท Experiment เราเลือกที่จะสร้างสรรค์สถานที่ในพาร์ทนี้ให้มีบรรยากาศเป็นชนบทอีสาน เพราะฉะนั้นเสียงบรรยากาศที่มันจะเกิดขึ้นจะเป็นเสียงบรรยายกาศธรรมชาติทุ่งนา ป่า มีเสียงนก เหยียบใบไม้ ลม จิ้งหรีด ในช่วงแรกของพาร์ทนี้จะใช้เป็นเสียงบรรยากาศในเวลากลางคืน นั้นก็คือเสียงลมเบา เสียงจิ้งหรีด เสียงกบเขียดตามทุ่งนา ในช่วงที่สองจะเป็นบรรยากาศป่าเงียบสงบ เสียงที่จะเกิดขึ้นในช่วงนี้ก็จะเป็นเสียงป่าเสียง ลมพัดเบาๆ มีเสียงนกร้องแทรกเข้ามานิดหน่อยในบ้างช่วง เพื่อสร้างบรรยากาศให้เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่องนี้อย่างสมบูรณ์ที่สุดนั่นเอง

- เสียงประกอบฉาก (Foley)

เสียงลมหายใจ เสียงคันว่าวธนู เสียงแมลงวัน เป็นองค์ประกอบหลักในการเล่าเรื่องของเราที่ทางทีมงานตั้งใจสร้างสรรค์เสียงเหล่านี้ขึ้นมาประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ เสียงประกอบฉากที่เกิดขึ้น มีเสียงลมหายใจที่จะเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาในภาพยนตร์เพื่อบอกเล่าถึงการพยายามหายใจของใครสักคนหนึ่งในเรื่องที่เขากำลังพยายามที่จะหายใจให้เป็นมนุษย์ปกติ เสียงคันว่าวธนูเป็นเสียงที่มีเพื่อสร้างอารมณ์ให้คนดูในช่วงอารมณ์ต่างๆ ของตัวละครที่เกิดขึ้นในเรื่อง เสียงแมลงวันเป็นเสียงที่แสดงถึงสถานะตัวละครที่เป็นเหมือนขยะที่เน่าเหม็นที่ติดตามตัวละครไปทุกที่เป็นสถานะที่สังคมสร้างให้ และสุดท้ายคือเสียงสวดมนต์หลากหลายภาษา ทั้ง เขมร พม่า ไทย ลาว ม้ง เหลือ ใต้ อีสาน ที่กำลังเป็นเสียงสวดมนต์อ้อนวอนขอร้องให้คนอื่นๆ หันมามองพวกเขาในฐานะมนุษย์ทั่วไป

- ดนตรีประกอบภาพยนตร์ (Score)

เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการขับเคลื่อนเรื่องด้วยความรู้สึกของตัวละคร ทั้งความรู้สึกชินชา เจ็บปวด ไปจนถึงทรมาน แนวทางดนตรีประกอบก็จะมีทั้งนิ่งเฉย เบา ไปจนถึงหนักแน่น เพื่อสร้างอารมณ์ให้เกิดขึ้นกับคนดู ตลอดทั้งเรื่องเสียงดนตรีประกอบก็จะดังอยู่เรื่อยๆ สม่ำเสมอ และทางทีมผู้สร้างสรรค์ดนตรีอยากจะใช้เสียงที่บ่งบอกถึงความเป็นอีสานเข้ามาช่วยเล่าเรื่องและขับเคลื่อนอารมณ์ของภาพยนตร์ เสียงคันว่าวธนูจึงเป็นเสียงที่ถูกนำมาเป็นเสียงดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่องนี้อีกด้วย

5) งบประมาณ

5.1) การประเมินงบประมาณค่าใช้จ่ายและงบประมาณการใช้จ่ายจริง

ตารางที่ 4 การแจกแจงการประเมินงบประมาณก่อนถ่ายทำและงบประมาณการใช้จ่ายจริง

ตม Thesis			
ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Pre - Production)			
ลำดับ	รายละเอียด	การประเมินการใช้จ่าย	การใช้จ่ายจริง
1	Research	-	-
2	Screenplay	-	-
3	Location Scout & Blockshot	฿3,000.00	฿2,400.00
4	Casting Day	฿500.00	-
5	Fitting Day	฿500.00	-
6	Workshop Day	฿1,000.00	฿100.00
Total :		฿5,000.00	฿2,500.00
ขั้นตอนการดำเนินการผลิต (Production)			
ลำดับ	รายละเอียด	การประเมินการใช้จ่าย	การใช้จ่ายจริง
7	Costume, Makeup and Hair	฿4,000.00	฿3,914.00
8	Set and Props	฿8,000.00	฿8,000.00
9	Camera, Lighting and Walkie talkie	฿30,000.00	฿18,776.00
	9.1. The Cinema Base		*฿1,400.00*
	9.2. Beary House		*฿9,000.00*
	9.3. N'First		*฿4,000.00*
	9.4. N'Earth		*฿400.00*
	9.5. Kingduck		*฿2,010.00*
	9.6.Rain Cover		*฿450.00*
	9.7.Thaiwatsadu		*฿1,516.00*
10	Location	฿8,000.00	฿6,520.00
	10.1. Q1 : Bangkok Bus Terminal (Chatuchak)		*฿520.00*
	10.2. Q2 : Nakhon Nayok		*฿6,000.00*
11	Kwannakorn Sport Garden Resort (2 Nights)	฿18,000.00	฿16,350.00
12	Main Cast	฿8,000.00	฿7,500.00
	12.1. N'Title		*฿5,500.00*
	12.2. Bee		*฿2,000.00*
13	Catering	฿30,000.00	฿22,117.75
	13.1. Q1 - Q2 : Food and Drink		*฿10,817.75*
	13.2. Q2 : Food (6 Meals)		*฿11,300.00*
14	Gasoline for crews	฿15,000.00	฿9,305.00
15	Travel expenses for crews		฿2,875.00
16	Van rental (Q1)	฿15,000.00	฿2,230.00
17	Van rental (Q2)		฿7,760.00
18	Others	฿15,000.00	฿10,369.00
Total :		฿151,000.00	฿115,716.75
กระบวนการหลังงานผลิต (Post - Production)			
ลำดับ	รายละเอียด	การประเมินการใช้จ่าย	การใช้จ่ายจริง
19	Editing and Color grading	฿15,000.00	฿15,000.00
20	Sound Design	฿5,000.00	฿5,000.00
21	Translate English Subtitle	฿1,000.00	฿500.00
22	Production Book	฿2,000.00	-
23	Poster, Standee and Exhibition	฿6,500.00	-
Total :		฿29,500.00	฿20,500.00
Grand Total : Pre Production + Production + Post Production		**฿185,500.00**	**฿138,716.75**

5.2) การขอรับการสนับสนุน

ในขั้นตอนของการทำงานได้มีการขอรับการสนับสนุนต่างๆ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 5 การแจกแจงการขอรับการสนับสนุนและการตอบแทน

รายชื่อ	สิ่งที่ได้รับ	การตอบแทน
1.บริษัท อัคริศรุ่งเรือง (2000) จำกัด (คุณสุวิทย์ นาคพันธ์)	เงิน 30,000 บาท	1.Logo ใน Poster ภาพยนตร์ 2.Logo (เล็ก) ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับแบรนด์อื่นใน Teaser 3.Logo (เล็ก) ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับแบรนด์อื่นใน Full
2.บริษัท วรรณภพ จำกัด (คุณไพบูลย์ เวทย์วัฒนะ)	เงิน 20,000 บาท	1.Logo (เล็ก) ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับแบรนด์อื่นใน Teaser 2.Logo (เล็ก) ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับแบรนด์อื่นใน Full
3.บริษัท มันตรา สวิทช์เกียร์ จำกัด (คุณอัมพร อ่อนโพรัตน์)	เงิน 10,000 บาท	1.Logo (เล็ก) ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับแบรนด์อื่นใน Teaser 2.Logo (เล็ก) ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับแบรนด์อื่นใน Full
4.บริษัท พี.เอส.เอ. อินเตอร์-คูลลิ่ง จำกัด (คุณมุกดา ผู้สัมฤทธิ์เลิศ)	เงิน 5,000 บาท	Logo (เล็ก) ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับแบรนด์อื่นใน Full
5.ร้านอาหารนราทิพย์	เงิน 5,000 บาท	ชื่อร้าน ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับแบรนด์อื่นใน Full
6.บริษัท อินเวนท์เทค ซิสเท็มส์ (ประเทศไทย) จำกัด	เงิน 5,000 บาท	Logo (เล็ก) ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับแบรนด์อื่นใน Full
7.บริษัท แลคตาซอย จำกัด	นมแลคตาซอย 10 ลัง	Logo (เล็ก) ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับแบรนด์อื่นใน Full
8.ครัวป้าหลุยส์	ข้าว 30 กล่อง	Logo (เล็ก) ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับแบรนด์อื่นใน Full
9.อรุณพันธ์ ข้าวกล่อง	ข้าว 30 กล่อง	Logo (เล็ก) ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับแบรนด์อื่นใน Full
10.บริษัท มาย ฟุกุ มัทชะ จำกัด	น้ำ 30 แก้ว	Logo (เล็ก) ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับแบรนด์อื่นใน Full
11.บริษัท เฟรช มี จำกัด	น้ำ 30 แก้ว	Logo (เล็ก) ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับแบรนด์อื่นใน Full
12.บริษัท เพรซิเดนท์ เบเกอรี่ จำกัด (มหาชน)	ขนม 4 ลัง	Logo (เล็ก) ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับแบรนด์อื่นใน Full
13.จตุรค้าไม้	เงิน 1,000 บาท	ชื่อร้าน ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับแบรนด์อื่นใน Full
14.คุณจิรภัทร แก้วดวงเด่น	เงิน 1,000 บาท	ชื่อ-นามสกุล ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับคนอื่นใน Full
15.คุณนิยม จูมิ	เงิน 1,000 บาท	ชื่อ-นามสกุล ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับคนอื่นใน Full
16.คุณสุนิสา สุทธิศิริ	เงิน 200 บาท	ชื่อ-นามสกุล ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับคนอื่นใน Full
17.คุณกนกพัชร แสนคำ	เงิน 200 บาท	ชื่อ-นามสกุล ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับคนอื่นใน Full
18.คุณวรรณา บุญเทียม	เงิน 100 บาท	ชื่อ-นามสกุล ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับคนอื่นใน Full
19.คุณรณชัย สุทธิศิริ	เงิน 100 บาท	ชื่อ-นามสกุล ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับคนอื่นใน Full
20.คุณอารีย์ ปอจง & คุณสำราญ ปอจง	เงิน 200 บาท	ชื่อ-นามสกุล ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับคนอื่นใน Full
21.คุณ Jamlong T.	เงิน 500 บาท	ชื่อ-นามสกุล ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับคนอื่นใน Full
22.คุณ Puttipong V.	เงิน 100 บาท	ชื่อ-นามสกุล ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับคนอื่นใน Full
23.คุณ Tantipapat S.	เงิน 100 บาท	ชื่อ-นามสกุล ขึ้นตอนท้าย (ปิด) อยู่ร่วมกับคนอื่นใน Full
รวม 79,500 บาท		

5.3) การบริหารจัดการงบประมาณ

ก่อนเริ่มต้นการทำงาน ทางผู้อำนวยการสร้าง (Producer) มีการนัดหมายประชุมสมาชิก เพื่อวางแผนการประเมินงบประมาณเบื้องต้น โดยเราต้องยึดจากความเป็นไปได้ในการสร้างภาพยนตร์ที่อ้างอิงจากบทปัจจุบันก่อน และต่อมาคือ ความสามารถในการใช้จ่ายเงินของสมาชิกทุกคน ผลสรุปที่ได้จากการมองภาพโดยกว้างพร้อมทั้งความสมัครใจของสมาชิก ทุกคนจะจ่ายเงินทุนกองกลางคนละ 15,000 บาท มีทั้งหมด 7 คน จะได้เงินทุนเป็นจำนวน 105,000 บาท ผู้อำนวยการสร้าง (Producer) เชื่อว่าเงินจานวนเท่านี้จะไม่เพียงพอต่อการทำงานแน่ จึงต้องให้สมาชิกทุกคนช่วยกันระดมหาทุนการสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆ
หลังจากการขอรับทุนการสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆ แล้ว ทำให้เรามีเงินเพิ่มมากขึ้น หากนำเงินทุนจากสมาชิกมาประกอบกับเงินทุนที่ได้รับการสนับสนุนอีกจำนวน 79,500 บาท ได้รวมทั้งสิ้นเป็นจำนวนเงิน 184,500 บาท

เมื่อการถ่ายทำเสร็จสิ้นจึงมีการสรุปงบประมาณได้ดังนี้ งบประมาณในแต่ละส่วนที่จัดสรรไว้ก่อนถ่ายทำ (อ้างอิงจากตารางการแจกแจงการประเมินงบประมาณก่อนถ่ายทำและงบประมาณการใช้จ่ายจริง) สามารถจัดการได้น้อยกว่าที่กำหนดไว้

ประการสำคัญ เราต้องขอขอบคุณทุกหน่วยงานที่ให้ความอนุเคราะห์การถ่ายทำภาพยนตร์ในครั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นเงินทุนสนับสนุน อุปกรณ์การถ่ายทำที่ได้รับการลดราคาเป็นพิเศษ ซึ่งเป็นผลให้งบประมาณของเราลดลงไปจากที่ตั้งไว้

ซึ่งหลังจากใช้จ่ายในการสร้างภาพยนตร์เสร็จทั้งสิ้น ได้มีการคำนวณเงินที่ใช้ไปทั้งหมดคือ 138,716.75 บาท ซึ่งทำให้ยังคงเหลือเงินอีก 45,783.25 บาท

6) ตารางการวางแผนการทำงาน

การวางแผนการทำงานนั้น ได้เริ่มตั้งแต่เดือนสิงหาคม 2563 จนถึงเดือนพฤษภาคม 2564 รวมทั้งสิ้นเป็นระยะเวลา 10 เดือน

ด้วยสถานการณ์ COVID-19 ที่ระบาดเป็นอย่างหนักอยู่หลายระลอก ทำให้ทางกลุ่มของเรานั้นไม่สามารถไปถ่ายทำที่ จ.ร้อยเอ็ด ได้ ตามแผนที่วางไว้ ซึ่งควรจะถ่ายทำเสร็จสิ้นตั้งแต่ปลายเดือนมกราคม 2564 ทำให้ทางกลุ่มของพวกเรานั้น มีความจำเป็นที่จะต้องปรับเปลี่ยนบทภาพยนตร์ใหม่ทั้งหมด ส่งผลให้ต้องคิด Shot ใหม่ หาสถานที่ถ่ายทำใหม่ Blocshot ใหม่ และวางแผนการถ่ายทำใหม่ทั้งหมด

ตารางที่ 6 การวางแผนการทำงานเดือนสิงหาคม 2563

ตารางการทำงาน ประจำเดือนสิงหาคม 2563						
อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
				เรียนการเขียนเล่ม นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์	Pitching หัวข้อ Thesis	
30	31					
	ประชุมงาน ครั้งที่ 1					

ตารางที่ 7 การวางแผนการทำงานเดือนกันยายน 2563

ตารางการทำงาน ประจำเดือนกันยายน 2563						
อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
	ประชุมงาน ครั้งที่ 2			เก็บเงิน ครั้งที่ 1 และประชุมสรุปก่อนส่งงาน	ประชุมงานกับอาจารย์	
13	14	15	16	17	18	19
	Pre-Production ครั้งที่ 1				ประชุมงาน ครั้งที่ 3	ไป Research ที่ จ.ร้อยเอ็ด
20	21	22	23	24	25	26
ไป Research ที่ จ.ร้อยเอ็ด และเก็บเงิน ครั้งที่ 2					ประชุมสรุปก่อนส่งงาน ประชุมงานกับอาจารย์	
27	28	29	30			
		Pre-Production ครั้งที่ 2	เก็บเงิน ครั้งที่ 3			

ตารางที่ 8 การวางแผนการทำงานเดือนตุลาคม 2563

ตารางการทำงาน ประจำเดือนตุลาคม 2563						
อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
ประชุมงาน ครั้งที่ 4					ทีมแสดงและ DP : คุย Treatment & วิเคราะห์ตัวละคร & Reference ภาพ และเก็บเงิน ครั้งที่ 4	
11	12	13	14	15	16	17
	ประชุมงาน ครั้งที่ 5 และประชุมงานกับอาจารย์			ประชุมสรุปก่อนส่งงาน ประชุมงานกับอาจารย์		
18	19	20	21	22	23	24
	ประชุมสรุปก่อนส่งงาน Pre-Production ครั้งที่ 3	เก็บเงิน ครั้งที่ 5				ประชุมงาน ครั้งที่ 6
25	26	27	28	29	30	31
	ทีมแสดง : วางแผนการcasting, วางแผนผังตัวละคร			ประชุมงาน ครั้งที่ 7	เก็บเงิน ครั้งที่ 6	ทีมแสดงและ DP : Screenplay, Ref. Shot, Storyboard

ตารางที่ 9 การวางแผนการทำงานเดือนพฤศจิกายน 2563

ตารางการทำงาน ประจำเดือนพฤศจิกายน 2563						
อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
1	2	3	4	5	6	7
เริ่มลง Casting Call / ทีมแสดงและ DP : Screenplay, Ref. Shot, Storyboard				ประชุมสรุปก่อนส่งงาน		
8	9	10	11	12	13	14
	Pre-Production ครั้งที่ 4 และเก็บเงิน ครั้งที่ 7			ไป Blockshot และ Casting ที่ จ.ร้อยเอ็ด		
15	16	17	18	19	20	21
ไป Blockshot และ Casting ที่ จ.ร้อยเอ็ด				ประชุมงาน ครั้งที่ 8	เก็บเงิน ครั้งที่ 8	
22	23	24	25	26	27	28
สิ้นสุดการลง Casting Call		ทีมแสดง : คุยเรื่อง Workshop, Choreograph	ทีมแสดง : สรุปนักแสดงทั้งหมด	ประชุมสรุปก่อนส่งงาน		
29	30					
	เก็บเงิน ครั้งที่ 9 Pre-Production ครั้งที่ 5 Casting					

ตารางที่ 10 การวางแผนการทำงานเดือนธันวาคม 2563

ตารางการทำงาน ประจำเดือนธันวาคม 2563						
อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
		1	2	3	4	5
		Pre-Production ครั้งที่ 5				
6	7	8	9	10	11	12
				เก็บเงิน ครั้งที่ 10		
13	14	15	16	17	18	19
	Fitting	นัดประชุม เรื่อง บท	Pre-Production ครั้งที่ 6			ประชุมงาน ครั้งที่ 9
20	21	22	23	24	25	26
เก็บเงิน ครั้งที่ 11						
27	28	29	30	31		
สุดเขต, ตาณ, เฮี้ยง : ไป จ.ร้อยเอ็ด เพื่อ Recheck ความเรียบร้อย			เก็บเงิน ครั้งที่ 12			

ตารางที่ 11 การวางแผนการทำงานเดือนมกราคม 2564

ตารางการทำงาน ประจำเดือนมกราคม 2564						
อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
					1	2
						นัดประชุมเรื่องแผนการทำงานทั้งหมด
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
เก็บเงิน ครั้งที่ 13						
17	18	19	20	21	22	23
นัดประชุมเรื่องแผนการทำงานทั้งหมด			เก็บเงิน ครั้งที่ 14		นัดประชุมเรื่องแผนการทำงานทั้งหมด	
24	25	26	27	28	29	30
			นัดประชุมเรื่องแผนการทำงานทั้งหมด			เก็บเงิน ครั้งที่ 15
31						

ตารางที่ 12 การวางแผนการทำงานเดือนกุมภาพันธ์ 2564

ตารางการทำงาน ประจำเดือนกุมภาพันธ์ 2564						
อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
	1	2	3	4	5	6
			นัดประชุม เรื่อง ทำบทใหม่ และวางแผนการทำงานใหม่			
7	8	9	10	11	12	13
นัดประชุม เรื่อง ทำบทใหม่ และวางแผนการทำงานใหม่				นัดประชุม เรื่อง ทำบทใหม่ และวางแผนการทำงานใหม่		นัดประชุม เรื่อง Reference ภาพและวางแผน การทำงานใหม่
14	15	16	17	18	19	20
	ดู Location สำหรับการถ่ายทำ (บทใหม่)					
21	22	23	24	25	26	27
	ดู Location สำหรับการถ่ายทำ (บทใหม่)					
28						

ตารางที่ 13 การวางแผนการทำงานเดือนมีนาคม 2564

ตารางการทำงาน ประจำเดือนมีนาคม 2564						
อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
	1	2	3	4	5	6
				นัดประชุมงาน		
7	8	9	10	11	12	13
ดู Location สำหรับการถ่ายทำ (บทใหม่)	คุยเรื่อง Shot (บทใหม่)			Blockshot ที่ บขส. (บทใหม่)	Blockshot ที่ จ.นครนายก (บทใหม่)	นัดประชุม เรื่อง การวางแผนการทำงานใหม่
14	15	16	17	18	19	20
		นัดประชุมงาน เพื่อ Update งาน	Workshop		ฝ่ายออกแบบ Set สถานที่	Q1 ที่ บขส.
21	22	23	24	25	26	27
	เดินทางไป จ.นครนายก และฝ่ายออกแบบ Set สถานที่	Q2 ที่ จ.นครนายก	เดินทางกลับ จ.กรุงเทพฯ	Editing Rough Cut 1		
28	29	30	31			
Editing Rough Cut 1						

ตารางที่ 14 การวางแผนการทำงานเดือนเมษายน 2564

ตารางการทำงาน ประจำเดือนเมษายน 2564						
อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
				1	2	3
Editing Rough Cut 1						
4	5	6	7	8	9	10
Editing Rough Cut 1	ส่ง Roughcut 1 และ Reference Poster, Font			ฟัง Comment จากอาจารย์ ของ Roughcut 1	Editing Rough Cut 2	
11	12	13	14	15	16	17
Editing Rough Cut 2						
18	19	20	21	22	23	24
Editing Rough Cut 2						
25	26	27	28	29	30	31
Editing Rough Cut 2	ส่ง Roughcut 2 และ Poster					

ตารางที่ 15 การวางแผนการทำงานเดือนพฤษภาคม 2564

ตารางการทำงาน ประจำเดือนพฤษภาคม 2564						
อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
						1
2	3	4	5	6	7	8
ฟัง Comment จากอาจารย์ที่ปรึกษา	Editing Final Thesis					
9	10	11	12	13	14	15
Editing Final Thesis	ส่ง Final Thesis และรูปเล่มนวัตกรรม สื่อสารนิพนธ์					
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

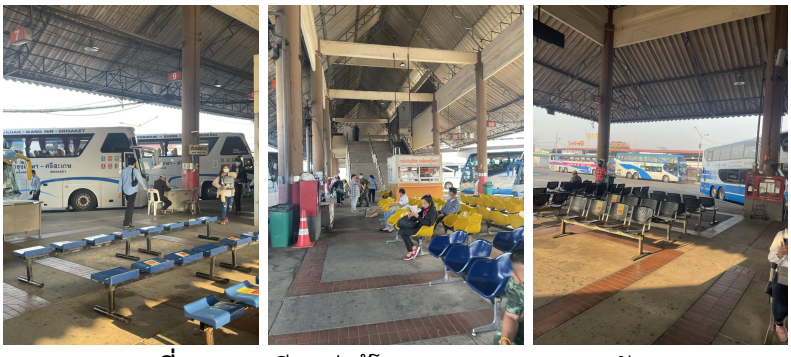
4.3.3 การออกแบบเพื่องานภาพยนตร์

1) กระบวนการสร้างสรรค์งานของฝ่ายศิลป์ด้านสถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉาก

1.1) ขั้นตอนการค้นคว้าข้อมูล

สืบเนื่องจากบทภาพยนตร์เดิม ไม่สามารถถ่ายทำได้ตามที่วางแผนไว้ จึงเกิดการเขียนบทภาพยนตร์ใหม่ขึ้น ซึ่งภาพยนตร์ใหม่เรื่องนี้ เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นที่ บขส. แห่งหนึ่ง ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร ปี 2564 และสถานที่ Nowhere โดยการค้นคว้าข้อมูลบทภาพยนตร์ใหม่ในรอบนี้ มีเวลาระยะเวลาทั้งหมด 1 เดือน ก่อนถ่ายทำ โดยฝ่ายศิลป์ได้หาข้อมูลที่เป็นปัจจัยหลักและปัจจัยสำคัญของการดำเนินเรื่อง ได้แก่ บริษัทขนส่ง และพิธีกรรมความเชื่อของคนไทย พิธีกรรมความเชื่อของคนภาคอีกสาน ประเภทป่า ดังนั้นทำให้ฝ่ายศิลป์จึงต้องแก้ปัญหากับระยะเวลาที่มีโดยแบ่งเป็นปฐมภูมิและทุติยภูมิได้ ดังนี้

- ปฐมภูมิ ทางทีมงานและฝ่ายศิลป์ได้มีการไปลงพื้นที่ เพื่อสำรวจ และติดตามสังเกตในสถานที่จริง เก็บข้อมูลให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และเนื่องจากการระบาดของ COVID-19 ทำให้ฝ่ายศิลป์และทีมงานไม่สามารถไปสำรวจพื้นที่ บขส. ในทุกที่ในจังหวัดกรุงเทพมหานครได้



รูปที่ 22 สถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร)

- ทุติยภูมิ นอกจากนี้ฝ่ายศิลป์ได้มีการหาข้อมูลเพิ่มเติมบน Internet เกี่ยวกับบริษัทขนส่งอื่นๆ ในกรุงเทพมหานคร ความเชื่อ และการทำพิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์รวมถึงพิธีกรรมไล่เซียงข้อง ประเภทป่า และข้อมูลรูปภาพต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นกระทู้ Facebook, Fanpage, Website เพื่อสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์ของเรามากที่สุด

1.2) Reference Location

จากบทภาพยนตร์จะเห็นได้ว่าสถานที่ที่เกิดในภาพยนตร์มี 2 พาร์ทหลัก คือ พาร์ทของ บขส. ในกรุงเทพมหานคร ปี 2564 และพาร์ท Nowhere ซึ่งในพาร์ทนี้จะประกอบไปด้วย 3 สถานที่ด้วยกัน คือ ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ ป่า และโคลนตม ซึ่งใน 3 ส่วนนี้คนดูจะไม่ทราบว่าอยู่ที่ไหนบนโลก เกิดขึ้นเมื่อไหร่

- บริษัทขนส่งแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร

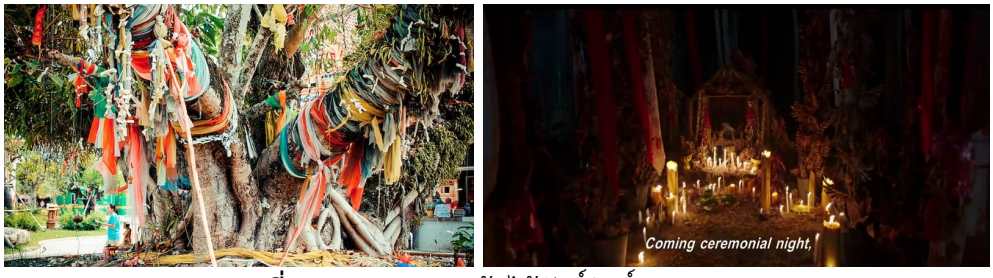
จากบทภาพยนตร์ สถานที่ตรงนี้เป็นสถานที่ตัวละครทั้งสองตัวพูดคุยกัน โดยสถานที่แห่งนี้จะมีความอ้างว้างโดดเดี่ยว เก่า เปรียบเสมือนสถานที่ที่ถูกเดินทางมานาน และอีกทั้ง บขส. เองก็ยังสื่อถึงสถานที่แห่งการเดินทางที่ไม่มีสิ้นสุด ซึ่งระยะเวลา Timeline ในเรื่องคือปี 2564 จึงจะต้องมีเรื่อง COVID-19 เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย



รูปที่ 23 Reference บขส. แห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ที่ตัวละครพูดคุยกัน

- ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ Nowhere

ฝ่ายศิลป์ต้องการให้ต้นไม้ใหญ่ ที่ตัวละครมากราบไหว้สักการะมีความยิ่งใหญ่ เด่นสง่า ขลัง และดูศักดิ์สิทธิ์ เพื่อขับบริบทความเชื่อของตัวละครว่าตัวละครตัวนี้มีความทุกข์ จึงมาพึ่งสิ่งที่นับถือและศรัทธารักและใช้สิ่งนี้เป็นทั้งที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจ และความคาดหวังของตัวละครว่าจะปลดทุกข์ได้



รูปที่ 24 Reference ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ Nowhere

- โคลนตม Nowhere

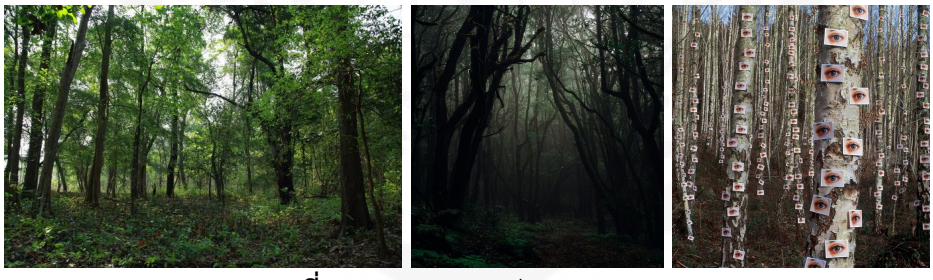
จากบทภาพยนตร์ใน Scene นี้คือการที่ตัวละครกำลังดิ้นรนเพื่อที่จะหลุดพ้นจากโคลนตม ดังนั้นฝ่ายศิลป์ต้องการให้โคลนตมมีลักษณะที่เหนียว เหนอะหนะ ยากที่จะดิ้นหรือขยับ เพื่อขับบริบทของการถูกปิดกั้นในการเดินทางของตัวละคร



รูปที่ 25 Reference โคลนตม

- ป่า Nowhere

จากบทภาพยนตร์สถานที่ตรงนี้ได้พูดถึงการกรอบที่สังคมสร้าง การที่ผู้อื่นมองและตัดสินว่าตัวละครนั้นเป็นสัตว์ประหลาด ลดคุณค่าความเป็นคน ดังนั้นฝ่ายศิลป์จึงเลือกสถานที่ที่มีต้นไม้ที่มีลำต้นสูงปกคลุม ดูทึบ เพื่อสร้างความรู้สึกถึงความอึดอัดยากที่หายใจและเป็นตัวแทนของสังคมที่รอบล้อมตัวละครและก้มมองตัวละครด้วยสายตาที่ขยะแขยง



รูปที่ 26 Reference ป่า Nowhere

1.3) ขั้นตอนการออกแบบสถานที่ที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์

สืบเนื่องจาก Design Concept ที่ว่าปิดกั้น และ Mood Board ทำให้ฝ่ายศิลป์ออกแบบสถานที่ให้ดูรอยเส้น คราบ ที่ดูขัดขวาง ดูให้รู้สึกถึงอุปสรรค โทนสียังคงใช้เป็น Protagonist ใช้โทนสีธรรมชาติ เขียว น้ำตาล ดำ และโทนสีของ Antagonist ใช้โทนสีที่สีสดใส ฉูดฉาด และเนื่องด้วยระยะเวลาที่มีอย่างจำกัดทำให้ฝ่ายศิลป์แก้ปัญหาโดยการวาด Key visual ลงไปบน Location เพื่อย่นเวลา ในการทำงาน

- บริษัทขนส่งแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร

Location : สถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร)

ฝ่ายศิลป์ได้ออกแบบสถานที่แห่งนี้โดยพยายามให้บริเวณที่ตัวละครนั้นเป็นพื้นที่สกปรก เก่า ร่องรอยคราบกระดาษโปสเตอร์ที่ถูกดึงออกต่างๆ โดยความเก่าของสถานที่นั้นยังสามารถบ่งบอกถึงระยะเวลาที่ตัวละครเดินทางมานาน ซึ่งจะเห็นได้ว่าบริเวณที่ตัวละครหลักนั่งจะเป็นบริเวณที่สกปรกเพียงบริเวณเดียว และโทนสีที่อยู่บริเวณตรงนั้นเป็นโทนสีที่ซีด เก่า ดูสกปรก ไม่ว่าจะเป็นคราบบนกำแพง ถังขยะ เก้าอี้ที่ตัวละครนั่ง เพื่อสื่อถึงความรู้สึกที่อยู่ภายในของตัวละคร ซึ่งสีที่ฝ่ายศิลป์เลือกจะใช้สีน้ำเงิน เขียว ดำ น้ำตาล ที่ถูกล้อมรอบด้วยสีสันสดใส อย่างเก้าอี้สีส้ม และฝ่ายศิลป์ได้มีการติดโปสเตอร์เกี่ยวการป้องกัน COVID-19 โดยมีหลากหลายภาษา แต่ทุกภาษาจะถูกทับด้วยภาษาไทย เพื่อสื่อถึงการโดนปิดกั้น เพราะจากบทภาพยนตร์ คนที่เป็นคนต่างด้าว มักจะไม่ถูกยอมรับจากคนไทย

ฝ่ายศิลป์ได้มีการออกแบบให้ตัวละครเด็กใช้ของสีสันที่สดใสกว่าตัวละครผู้ใหญ่ เพราะแท้จริงแล้วตัวละคร 2 ตัวนี้เป็นบุคคลเดียวกันที่เดินทางตามหาแดนวิเศษ ดังนั้นคนโตที่เดินทางมานานแล้ว จึงความหม่นหมองมากกว่าตัวเด็กที่ยังมีความฝัน ความหวังอันเต็มเปี่ยม แต่ทั้งนี้ ทั้งสองคนก็ยังคงใช้สีโทนเดียวกัน นั่นก็คือ เขียว ดำ และน้ำตาล



รูปที่ 27 Key Visual บขส. แห่งหนึ่งใน กทม. ที่ตัวละครหลักนั่งพูดคุยกัน

- ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ Nowhere

Location : สะพานไม้ไผ่บ้านดอยยายแมะ หมู่บ้านหนองแสง จ.นครนายก

ฝ่ายศิลป์จะนำพิธีไล่เซียงข้องในภาคอีสาน กับความเชื่อของคนไทยที่กราบไหว้สักการะต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์มา โดยจะดึงเอกลักษณ์ของทั้งสองฝ่ายออกมาและมาผนวกเข้าด้วยกัน ซึ่งฝ่ายศิลป์นำของเส้นไหว้ ของที่ใช้ทำพิธีของเซียงข้อง แต่ใช้วิธี ขั้นตอนการเคารพสักการะบูชาแบบต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ โดยฝ่ายศิลป์จะให้ข้าวของในการทำพิธีเยอะที่สุด เพื่อต้องการให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ของความเชื่อที่มันกำลังครอบงำตัวละคร ความเชื่อที่งมงาย ล้อเลียนกับความเชื่อของคนไทยที่ว่า หากที่ไหนที่ดังๆ ผู้คนแห่ไปสักการะเยอะๆ มีเครื่องเส้นหรือของ

ไหว้เยอะ ยิ่งสิ่งศักดิ์สิทธิ์ คาดหวังกันไปต่างๆ นาๆ ประกอบกับบริบทของตัวละครในเรื่อง ฝ่ายศิลป์จึงได้แบ่งเครื่องเส้นไหว้เป็นสองตอน คือตอนที่ของเส้นไหว้น้อย กับตอนที่ของเส้นไหว้เยอะ เพื่อสื่อถึงการโดนปิดกั้นของตัวละครที่ว่า ไม่ว่าตัวละครจะไหว้มากเท่าไหร่ หรือใช้ของเส้นไหว้ที่เยอะกว่าคนอื่นมากเพียงใด แต่ในที่สุดตัวละครตัวนี้ก็ยังไม่ถูกยอมรับหรือถูกให้ความช่วยเหลือจากต้นไม้สิ่งศักดิ์สิทธิ์นี้เลย



รูปที่ 28 Key Visual ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ Nowhere
(ภาพบน : ตอนน้อย, ภาพล่าง : ตอนเยอะ)

- ป่า Nowhere

Location : ป่าบริเวณใกล้เคียงสะพานไม้ไผ่ บ้านดอยยายแมะ หมู่บ้านหนองแสง จ.นครนายก

จากบทภาพยนตร์จะเห็นได้ว่าสถานที่แห่งนี้เป็นสถานที่แทนสังคมที่ตัดสินใจตัวละคร โดยป่าที่ฝ่ายศิลป์ได้มา เป็นป่าที่ไม่ได้ดูทึบเท่าที่ควร แต่ด้วยขนาดและระยะห่างระหว่างของต้นไม้ที่จะวางกระจกนั้นเป็นลักษณะที่ฝ่ายศิลป์ชอบ เพราะต้นไม้ 2 ต้นดังกล่าว ให้ความรู้สึกถึงกรอบของสังคมตามแบบที่เคยได้คิดไว้ ซึ่งกระจกคืออีกหนึ่งกรอบสังคมที่ปิดกั้น ดวงตาบนกรอบกระจก คือ ตัวแทนสายตาของสังคมที่กำลังจ้องและตัดสินตัวละครเป็นสัตว์ประหลาด ลดคุณค่าความเป็นคน



รูปที่ 29 Key visual ป่า Nowhere

1.4) สถานที่ที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์

- สถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร)



รูปที่ 30 สถานที่ถ่ายทำจริง ก่อน Set



รูปที่ 31 สถานที่ถ่ายทำจริง หลัง Set



รูปที่ 32 สถานที่ถ่ายทำที่ปรากฏในภาพยนตร์สั้น

จากกภาพแรก จะเห็นได้ว่าสถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร) นั้นมีความเก่าไม่เพียงพอ ดังนั้น ฝ่ายศิลป์จึงหาวิธีที่ทำให้มันเก่า และเพิ่มรอยคราบสกปรก โดยการดำกาแฟดำผสมน้ำมาฉีด กาวสองหน้าติดกับเศษกระดาษแล้วค่อยๆ พรมน้ำให้กระดาษยุ่ย เพื่อเพิ่มความสมจริงแก่ตัวชิ้นงาน นอกจากนี้ยังมีสติกเกอร์ “ห้ามสูบบุหรี่” ที่ทางผู้กำกับขอให้เอาออก ดังนั้นวิธีแก้ปัญหาของฝ่ายศิลป์คือการนำโปสเตอร์ที่เกี่ยวกับ COVID-19 มาแปะทับ ซึ่งนอกจากจะขจัดสติกเกอร์สูบบุหรี่ได้แล้ว ยังช่วยขับ Timeline ของเรื่องได้ด้วย

- ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ Nowhere



รูปที่ 33 สถานที่ถ่ายทำจริง ก่อน Set



รูปที่ 34 สถานที่ถ่ายทำที่ปรากฏในภาพยนตร์สั้น
(ภาพบน : ตอนน้อย, ภาพล่าง : ตอนเยอะ)

เนื่องจากสถานที่ตรงนี้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวของหมู่บ้านหนองแสง ดังนั้นฝ่ายศิลป์จึงต้องเอาป้าย โต๊ะ เก้าอี้ ออก และจากภาพจะเห็นได้ว่าเฟรมค่อนข้างกว้าง ดังนั้นจึงต้องพยายามกระจายของไหว้สักการะควบคู่กับความสวยงามเมื่อปรากฏอยู่ในเฟรมภาพ แต่ด้วยตำแหน่งของต้นนั้นมีเนิน และต้นไม้หนักไปทางขวาของภาพ ทำให้ไม่สามารถวางของสักการะได้อย่างสมดุลทั้งสองข้างได้ นอกจากนี้พื้นดินที่แข็ง ยากต่อการปักเทียนและธูปลงไป ดังนั้นวิธีแก้ปัญหาคือการนำน้ำมาพรมให้ดินนุ่ม และใช้ของแหลมขุดรูหรือพรวนดินให้สามารถปักธูปและเทียนลงไปได้ เช่นเดียวกับทองที่จะต้องใช้น้ำ หรือกาวผสมน้ำพรมก่อนที่จะแปะทองลงไปบนต้นไม้

- ป่า Nowhere



รูปที่ 35 สถานที่ถ่ายทำจริง ก่อน Set



รูปที่ 36 สถานที่ถ่ายทำที่ปรากฏในภาพยนตร์สั้น

เนื่องจากสถานที่แห่งนี้เป็นพื้นที่ของชาวบ้านที่เลี้ยงไก่ ดังนั้นจะต้องมีการเคลียร์สถานที่ก่อนจะเริ่มถ่ายทำจริง ส่วนกระจกจะเห็นได้ว่าเป็นกระจกตั้งพื้น ซึ่งไม่สามารถเลี่ยงได้ในการไม่ให้เห็นขากระจก ดังนั้นจึงต้องให้ทีมงานฝ่าย Editor ช่วยทำ CG ออก เพื่อความสวยงามของเฟรมภาพ

- โคลนตม Nowhere



รูปที่ 37 สถานที่ถ่ายทำจริง ก่อน Set

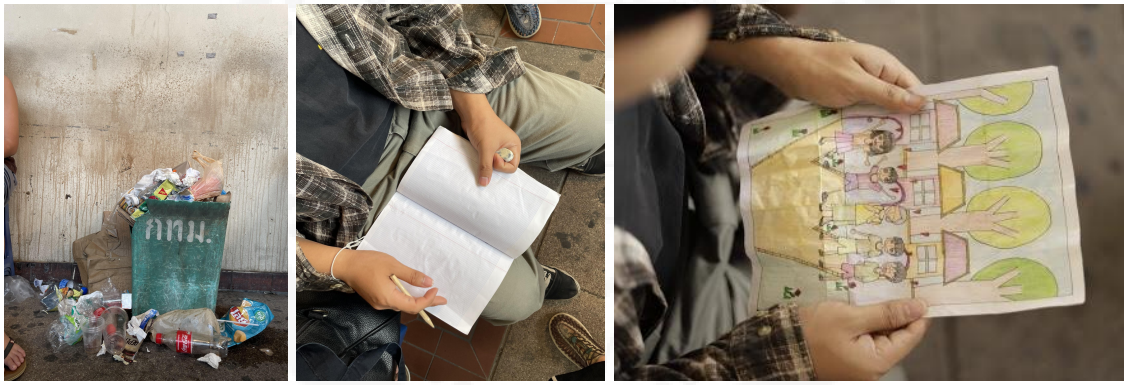


รูปที่ 38 สถานที่ถ่ายทำที่ปรากฏในภาพยนตร์สั้น

จากสถานที่จะเห็นได้ว่าที่จริงแล้วก่อนหน้าที่จะเป็นโคลนตมเป็นดินที่เคยปลูกข้าวมาก่อน และในปัจจุบันได้กลายเป็นพื้นหญ้าเขียวชอุ่มไปแล้วเพราะเดือนที่ถ่ายทำไม่ใช่ช่วงทำข้าว ดังนั้นฝ่ายศิลป์จึงต้องเปลี่ยนจากพื้นดินกลายเป็นตม เพื่อให้สถานที่ตรงนี้เป็นไปตามแบบแผนที่วางไว้

1.5) การออกแบบอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบฉาก

- สถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร)





รูปที่ 39 อุปกรณ์ประกอบฉากสถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร)

1. สมุดของตัวละครผู้ใหญ่
2. ดินสอ ยางลบของตัวละครผู้ใหญ่
3. กระดาษวาดรูปของตัวละครเด็ก

4. ดินสอ ยางลบของตัวละครเด็ก

5. ถังขยะ

6. ขยะ

7. โปสเตอร์ COVID-19

8. คราบกาวเศษกระดาษ คราบกาวสองหน้า 3M

9. เก้าอี้พลาสติก

10. เก้าอี้แถว

11. ข้าวต้มมัด

- ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ Nowhere



รูปที่ 40 อุปกรณ์ประกอบฉากต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ Nowhere

1. เชียงข้อง
2. ดอกบัว
3. เทียนเล่มเล็ก
4. ขวดเหล้า
5. ขวดน้ำเขียว
6. หลอด
7. ดอกบัว
8. ผ้าแดง 6 เมตร
9. นางรำ 6 คู่
10. ถ้วยสแตนเลส (ใบเล็ก)
11. พวงมาลัยดาวเรือง
12. สายสิน
13. ธูป
14. เทียนเล็มใหญ่
15. ขวดน้ำแดง
16. ขวดโค้ก
17. เหรียญบาท
18. ทองคำเปลว
19. ผ้า 3 สี สีละ 3 เมตร
20. ข้าวสาร 1 กิโลกรัม
21. พวงมาลัย 7 สี
22. หมากพลู

- ป่า Nowhere





รูปที่ 41 อุปกรณ์ประกอบฉากป่า Nowhere

1. กระจกกรอบดวงตา : ทำจากกาวโฟม ดินน้ำมันญี่ปุ่น สีอะคริลิกสีน้ำตาล และแดง ลูกตาสำเร็จรูป ขนตาปลอม ไม้อัด

- โคลนตม



รูปที่ 42 อุปกรณ์ประกอบฉากโคลนตม

1. ปลาหมอนา

2) การออกแบบเครื่องแต่งกาย

2.1) แนวคิดในการออกแบบ

เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 จึงทำให้มีการปรับเปลี่ยนบทภาพยนตร์ทั้งเรื่อง โดยบทภาพยนตร์แรกจะให้ความสำคัญกับสถานที่ที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ ขึ้น มีความสัมพันธ์กันระหว่างตัวละครกับสถานที่ แต่ในบทภาพยนตร์ใหม่นี้จะให้ความสำคัญกับความรู้สึกของตัวละครเป็นหลักมีการ Narrative ผ่าน Dialogue ของตัวละคร ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องจากความรู้สึกและประสบการณ์จริงของตัวผู้กำกับเอง จึงได้ทำการศึกษาและสัมภาษณ์สภาพความเป็นอยู่ วิถีชีวิตของผู้กำกับก่อนและหลังจากที่ออกไปเผชิญโลกภายนอกหมู่บ้านที่ในหมู่บ้านที่เคยอาศัยอยู่ ซึ่งเป็นช่วงชีวิตในมหาลัยของตัวผู้กำกับที่ได้ย้ายเข้ามาอยู่ในกรุงเทพฯ แล้วว่ามีความเปลี่ยนแปลงของตัวเองในอดีตหรือไม่ และได้ทำการหารูปถ่ายการแต่งกายของคนในหมู่บ้านป่าสังข์ จังหวัดร้อยเอ็ด ในปี พ.ศ. 2553 - 2554 กับ ปี พ.ศ. 2563 ที่เป็น Primary source เพื่อมาเป็น Reference ในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้กับตัวละคร

หลังจากที่ได้ทำการหาข้อมูลก็พบว่าตัวผู้กำกับจะใช้เวลาส่วนใหญ่ในการไปเรียนที่มหาลัย และใช้เวลาหลังเลิกเรียนกับเพื่อนๆ ต่อและได้ข้อสรุปจากรูป Primary source และจากการสัมภาษณ์ชีวประวัติของตัวผู้กำกับเองแล้วนั้นพบว่าทั้ง เด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ และวัยผู้สูงอายุทั้งหญิงและชาย มีการแต่งกายเหมือนกัน ซึ่งสไตล์การแต่งกายในปี พ.ศ. 2553 - 2554 กับ ปีพ.ศ.2564 มีความแตกต่างกันเล็กน้อยในส่วนของเด็กที่ในสมัยก่อนบางคนมีการแต่งกายเลียนแบบผู้ใหญ่ แต่ในปัจจุบันไม่พบเห็นแล้ว

การแต่งกายในอดีตของคนในหมู่บ้าน



รูปที่ 43 การแต่งกายของคนในหมู่บ้านป่าสังข์ จ ร้อยเอ็ด ปี พ.ศ.2553 – 2554

การแต่งกายในปัจจุบันของคนในหมู่บ้าน



รูปที่ 44 การแต่งกายของคนในหมู่บ้านป่าสังข์ จ.ร้อยเอ็ด ปี พ.ศ.2563

การแต่งกายในปัจจุบันของผู้กำกับ



รูปที่ 45 การแต่งกายของผู้กำกับในปีพ.ศ.2560 – 2564

โดย Style ของภาพยนตร์คือ Realistic ที่ขึ้นอยู่กับการกระทำของคน ตัวละครรู้สึกกับสิ่งที่ตัวเองต้องการ การแต่งกายของตัวละครมีความถูกต้องตามหลักการ เหมือนจริง ตามยุคสมัยที่ตัวละครหลักอาศัยอยู่ในปัจจุบันปีพ.ศ.2564 และในอดีตปีพ.ศ.2553 - 2554 และตัวละครลับแลที่มีความรู้สึก มีความหวัง เศร้า กดดัน แสดงว่ายังคงเป็นมนุษย์แต่เป็น Nowhere และผสมกับ Experimental ที่เป็นการทดลองเล่าเรื่องจากความรู้สึกของตัวละครหลักโดยใช้คนถ่ายทอดความรู้สึกนั้น

2.2) แนวทางในการออกแบบ

จาก Design Concept และ Mood Board จึงได้กำหนดสไตล์ ลวดลาย และสีของการแต่งกายของตัวละครที่สามารถบอกเล่าความรู้สึกของตัวละครจากบทภาพยนตร์ และนำมาออกแบบให้ตรงกับที่ได้วิเคราะห์ตัวละคร และ Research โดยต้องการแสดงความรู้สึกถึงการทบทวนตัวเองของตัวละคร ว่าที่ที่เรากำลังอยู่ หรือสิ่งที่เรากำลังเป็น มันใช่สิ่งที่เรากำลังตามหาหรือไม่

ตัวละครดิน (ปัจจุบัน)



รูปที่ 46 Sketch ชุดดิน (ปัจจุบัน)

จากการวิเคราะห์ตัวละครดิน (ปัจจุบัน) เป็นคนอ่อนไหว เก็บความรู้สึกเก่ง ขี้น้อยใจ รักเพื่อนมาก กลัวการผิดหวัง ได้ออกไปเผชิญโลกภายนอกหมู่บ้านไปอยู่ที่กรุงเทพฯตามที่ใฝ่ฝันไว้ตั้งแต่ตอนเด็กๆ เพราะมีความเชื่อว่าที่นี่เป็นที่ที่จะให้ความสุข สามารถทำอะไรตามต้องการได้ เป็นที่ที่มีคนมองเห็นเรา มีตัวตน ถูกให้คุณค่าในฐานะมนุษย์เหมือนกับคนอื่นๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ดินไม่เคยได้รับมันตอนที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้านนั้น แต่สุดท้ายก็ไม่ใช่อย่างที่ดินวาดฝันไว้ เมื่อได้มาอยู่แล้วได้รับรู้ถึงความเป็นจริงที่ว่า ไม่ว่าที่ไหนก็เหมือนกันเลย มันไม่ใช่ที่ของดิน สิ่งที่คนปฏิบัติกับดินในที่แห่งใหม่กับที่เก่าไม่ได้แตกต่างกันเลย และการใช้ชีวิตของดินในมหาวิทยาลัย การได้แต่งตัวเหมือนคนอื่น ไม่ถูกแบ่งแยก ทุกคนมีความเท่าเทียมกันและยังสามารถใส่ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของตัวเองไปกับชุดนักศึกษาได้ จึงทำให้ดินรู้สึกว่าการใส่ชุดนักศึกษาทำให้ถูกยอมรับในสังคม ไม่ถูกมองเป็นตัวประหลาด แต่เมื่อดินใส่ความเป็นตัวเองลงไปกับชุดนักศึกษากลับถูกมองว่าแปลกประหลาด ไม่มีใครเขาใส่กัน ทำให้รู้สึกแปลกแยก จึงทำได้แค่แบบที่สังคมได้ตีกรอบไว้เท่านั้น ดินจึงไม่มีตัวเลือกในการแต่งตัว

จึงได้ดีไซน์การแต่งกายของดินมีการหยิบ Workwear style มาใช้ในการออกแบบร่วมกับฟอร์มของชุดนักศึกษาในคณะของดิน เพราะดินไม่มีสิทธิ์แต่งตามที่อยากแต่งเพราะคนอื่นจะบอกว่าแปลก แล้วดินต้องการการยอมรับจากผู้อื่นด้วยเวลาที่ต้องออกไปข้างนอกจึงมักจะใส่ชุดที่เป็นเสื้อเชิ้ตกางเกงสแล็คตามฟอร์มชุดนิสิตเพื่อให้ตัวเองรู้สึกได้รับการยอมรับจากผู้อื่นเหมือนกันกับเวลาอยู่ที่มหาวิทยาลัย ได้มีการดีไซน์สีของเสื้อให้มีโทนสีเขียว ความเป็น Natural โดยใช้สีโทนตุ่น ๆ ไม่สด ซีด ๆ สีตามธรรมชาติที่ให้ความรู้สึกเก่าเหี่ยว เฉา หม่นหมอง กลืนไปกับสิ่งรอบข้าง ซึ่งในsceneดินนั่งอยู่ข้าง ๆ ถังขยะกทมสีเขียว โดยสามารถตีความไปถึงกันได้ว่าดินก็เหมือนขยะ ที่คนไม่ให้ค่า ส่งกลิ่นเน่าเหม็น สกปกจนคนไม่อยากเข้าใกล้ โดยเสื้อมีการเล่นกับ Layer ของเสื้อผ้า ให้รู้สึกอึดอัด แน่น โดนปิดกั้น โดยใส่เสื้อยืดสีดำไว้ข้างใน และเสื้อคลุมเป็นเสื้อเชิ้ตแขนยาวสีขาวที่มีลายตารางที่ให้ความรู้สึกถึงความชนบท ชาวบ้าน ชาวสวน เพราะ Background ของดินคือเป็นคนอีสาน ในอีกนัยหนึ่งเพื่อให้สื่อถึงการถูกปิดกั้น เป็นกรอบตารางสี่เหลี่ยม เหมือนถูกห้ามไม่ให้เข้าไป กางเกงที่ใส่เป็นกางเกงทรงกระบอกใหญ่สีเขียวหม่น ๆ ซีด ๆ และใส่รองเท้าผ้าใบสีดำ

ตัวละครดิน (อดีต)



รูปที่ 47 Sketch ชุดดิน (อดีต)

เป็นตัวละครในอดีตของดิน ตอนที่ดินยังเป็นเด็กที่อาศัยอยู่ที่หมู่บ้านในชนบทอีสาน การแต่งตัวของตัวละครให้ใส่เสื้อผ้าที่มีความเก่า ไม่พอดีกับขนาดตัวมาก ที่ได้รับตกทอดมาจากญาติ เพราะครอบครัวดินมีฐานะยากจนต้องใช้ของซ้ำกันหรือที่เขาบริจาคให้ จึงได้มีการดีไซน์ให้ดินใส่เสื้อกล้าม กางเกงขาสั้น ผูกผ้าขาวม้าที่เอว รองเท้าแตะ โดยใช้สีโทนน้ำตาลเพื่อแสดงถึงความเก่า โบราณ อดีต ให้ความรู้สึกหวนนึกถึงเรื่องที่ขมขื่นในอดีตของดินตอนเด็ก เป็นวัยเด็กที่ไม่สดใส ไม่มีความสุขไม่เหมือนเด็กคนอื่น ไม่มีสิทธิ์เลือกการแต่งตัวมีอะไรก็ต้องใส่อันนั้น สีและลวดลายของผ้าขาวม้าเป็นสไตล์ที่คนในภาคอีสานนิยมใส่กันจึงหยิบยกมา

ใส่ให้กับตัวละครด้วยเพราะดินเป็นคนอีสาน เกิดและโตที่จังหวัดร้อยเอ็ดก่อนจะย้ายเข้ามาอยู่ในกรุงเทพฯตอนเข้ามหาวิทยาลัย

ตัวละครประหลาด

เป็นตัวละคร Nowhere ที่สร้างขึ้นมาเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของสิ่งที่ตัวละครดินที่กำลังหวนนึกถึงเรื่องราวในอดีตของตัวเองว่าที่ผ่านมาเคยประสบพบเจออะไรมาบ้าง เพื่อทำให้คนดูเห็นภาพอารมณ์ความรู้สึกของดินในอดีตได้อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น ให้เกิดการตั้งคำถามกับตัวเองและสังคมว่าใครกันที่ทำให้เกิดความรู้สึกนี้ จริง ๆ แล้วโรคประหลาดที่ยายเป็นแล้วส่งต่อมาให้ดินมันไม่ได้เกิดจากตัวเราแต่เกิดจากสิ่งที่สังคมกำหนด สังคมทำให้มันรู้สึก สังคมทำให้มันเป็นตัวประหลาด สังคมทำให้มันต้องดิ้นรน โดยที่ตัวละครนี้เป็นความรู้สึกของดินตอนที่ยังอาศัยอยู่ที่หมู่บ้านในชนบทอีสาน

<u>ชุดขอพรไล่เซียงข้อง</u>



รูปที่ 48 Sketch ชุดขอพรไล่เซียงข้อง

เป็นชุดที่ผู้หญิงในหมู่บ้านที่ดินเคยอยู่ในอดีตใส่เป็นปกติ เป็นรูปแบบเสื้อคอกระเช้า ใส่ผ้าถุง ซึ่งเหตุการณ์นี้เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นที่ต้นไม้ที่มีการจุดธูป จุดเทียน บูชา กราบไหว้ ขอพรเซียงข้อง ซึ่งบรรยากาศ ณ ตอนนั้นมีสีส้ม-แดงเป็นหลัก จึงดีไซน์ให้ตัวละครใส่ชุดสีที่กลืนไปกับบรรยากาศ เพราะคนให้ค่ากับสิ่งไม่มีชีวิต คนในความสำคัญกับต้นไม้ หรือเซียงข้องมากกว่าคน ตัวละครจึงยอมที่จะกลืนไปกับบรรยากาศเพื่อให้คนมองเห็น ถูกยอมรับ ให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ด้วยกันบ้าง และเซียงข้องชอบเลือด ตัวละครจึงใส่สีแดงเพื่อไปขอพร เพื่อให้รู้สึกถึงการเอาตัวเข้าแลกข้อร้องอ้อนวอนกับสิ่งไม่มีชีวิตแต่ทุกคนให้คุณค่ากับตัวมัน

ชุดเต้นในป่าหน้ากระจก



รูปที่ 49 Sketch ชุดเต้นในป่าหน้ากระจก

การที่รู้สึกถึงการเป็นตัวประหลาด เป็นที่น่ารังเกียจ โดนขับไล่ไปให้อยู่ในป่าที่ภายนอกดูสวยงามแต่ภายในเต็มไปด้วยความเน่าเฟะ ขยะ ที่คนในหมู่บ้านนำมาทิ้งไว้ โดยดีไซน์ให้มีการใช้ชุดที่ผิดแปลกกว่าคนทั่วไป ใส่ลวก ๆ ไม่เรียบร้อย ไม่สวยงาม มีความไม่เท่ากันของผ้าถุง เป็นเสื้อผ้าตัวเก่า และใช้สีเขียวโทนตุ่น ๆ หม่น ไม่สด ซีด ๆ เพื่อให้กลืนไปกับป่า ไม่มีมีตัวตนไม่มีใครเห็น และให้ความรู้สึกเหมือนเป็นขยะ ของเน่าเสีย สกปก ส่งกลิ่นเหม็นที่คนในหมู่บ้านมาทิ้งไว้

ชุดในโคลนตม



รูปที่ 50 Sketch ชุดในโคลนตม

เป็นการแสดงถึงความทรมาน การดิ้นรนตะเกียกตะกาย อดทนต่อสู้เพื่อจะได้ไปอยู่ในที่ของตัวเอง เหมือนกับปลาที่ติดอยู่ในโคลนตมแล้วพยายามดิ้นรนไปหาแหล่งน้ำเพื่อจะมีชีวิตอยู่ต่อ ให้ความรู้สึกอยากออกจากความทรมาน อึดอัดการที่ถูกมองว่าเป็นตัวประหลาด น่ารังเกียจ จึงได้ดีไซน์ให้ตัวละครใส่แค่ผ้าถุงอย่างเดียว ถูกลดคุณค่าความเป็นคน ไม่ถูกยอมรับเพราะถูกตราหน้าว่าเป็นตัวประหลาด วิกลจริต ไม่ใช่คนเหมือนคนอื่น

2.3) การ Fitting นักแสดง



รูปที่ 51 การ Fitting ตัวละครดิน (ปัจจุบัน)



รูปที่ 52 การ Fitting ตัวละครดิน (อดีต)



รูปที่ 53 การ Fitting ตัวละครประหลาด

โดยชุดที่ใช้ในการ Fitting นั้นตรงกับที่ได้ดีไซน์ไว้ในทุกตัวละคร จึงไม่ได้มีการปรับแก้ไขเพิ่มเติมอีก

2.4) Makeup & Hair style

(1) ตัวละครดิน



รูปที่ 54 การแต่งหน้าและทำผมของตัวละครดิน (ปัจจุบัน)



รูปที่ 55 การแต่งหน้าและทำผมของตัวละครดิน (อดีต)

ตัวละครดินทั้งในอดีตและปัจจุบัน จะไม่มีการแต่งหน้าทำผม สภาพจะเป็นไปตามธรรมชาติของลักษณะทางกายภาพของมนุษย์ ซึ่งจะเป็นไปตามลักษณะตามธรรมชาติของนักแสดงที่ฝ่ายผู้คัดเลือกนักแสดงได้เลือกมาให้ตรงกับที่ได้วิเคราะห์ตัวละครไว้

(2) ตัวละครประหลาด

(2.1) การแต่งหน้า



ในซีนเต้นหน้ากระจกในป่าและซีนในโคลนตม ไม่มีการแต่ง สภาพจะเป็นไปตามธรรมชาติทางกายภาพของมนุษย์

รูปที่ 56 การแต่งหน้า scene เต้นหน้ากระจกในป่า และ scene ในโคลนตม



รูปที่ 57 การแต่งหน้า scene ขอพรไล่เซียงข้อง

สภาพจะเป็นไปตามธรรมชาติทางกายภาพของมนุษย์แต่มีการเติมขอบตาแดงเพิ่ม และมีการเพิ่มเหงื่อให้เห็นชัดขึ้นเพราะอารมณ์ของตัวละครค่อยๆ ไต่ระดับความทรมาน อึดอัด กดดันขึ้นเรื่อยๆ

(2.2) ทรงผม



รูปที่ 58 การทำผมของตัวละครประหลาด

ทำผมแบบรวมมวยต่ำ เพื่อเก็บผมไม่ให้กระวะกระเซิงเป็นอุปสรรคต่อการใช้ชีวิต

(2.3) Special Effects Makeup



รูปที่ 59 การแต่ง Special Effects Makeup

การแต่งปากให้คล้ายกรง เป็นซี่ๆ พูดไม่ได้แต่ส่งเสียงได้แบบไม่เป็นภาษาเพื่อสื่อว่าถูกปิดกั้น ไม่มีสิทธิ์เปิดปากพูด เพราะการที่ไร้สิทธิ์ในการพูดก็เหมือนการไม่มีตัวตนทำได้เพียงส่งเสียงเหมือนสัตว์

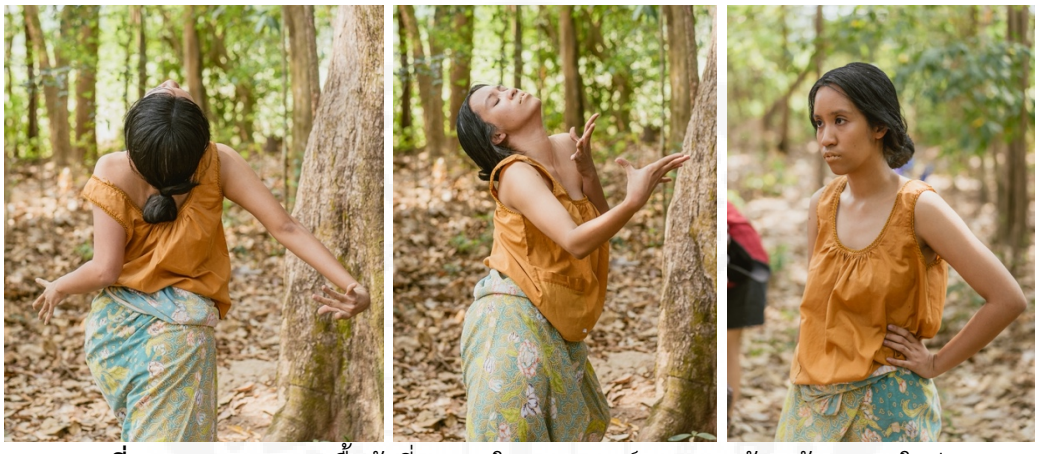
2.5) Costume ที่ปรากฏในภาพยนตร์



รูปที่ 60 การออกแบบเสื้อผ้าที่ปรากฏในภาพยนตร์ scene บขส.



รูปที่ 61 การออกแบบเสื้อผ้าที่ปรากฏในภาพยนตร์ scene ขอพรไล่เซียงข้อง



รูปที่ 62 การออกแบบเสื้อผ้าที่ปรากฏในภาพยนตร์ scene เต้นหน้ากระจกในป่า





รูปที่ 63 การออกแบบเสื้อผ้าที่ปรากฏในภาพยนตร์ scene ในโคลนตม

4.4 ผลงานสร้างสรรค์

4.4.1 ภาพยนตร์สำเร็จ



รูปที่ 64 ภาพยนตร์สำเร็จ แผ่นที่ 1



รูปที่ 65 ภาพยนตร์สำเร็จ แผ่นที่ 2



รูปที่ 66 ภาพยนตร์สำเร็จ แผ่นที่ 3



รูปที่ 67 ภาพยนตร์สำเร็จ แผ่นที่ 4

4.4.2 โปสเตอร์



รูปที่ 68 โปสเตอร์

แนวคิดในการออกแบบโปสเตอร์ได้มาจากประเด็นกลักของเรื่อง คือ การเดินทางตามหาที่ที่เป็นของตัวเอง ที่ที่จะถูกยอมรับจากผู้อื่น การที่ใช้ตัวละครหลักมาอยู่บนโปสเตอร์ เพราะในเรื่องเป็นการเล่าเรื่องราวผ่านสองตัวละครหลัก ซึ่งตัวละครนี้จะเป็นคน Narrative เรื่องทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบ จึงนำตัวละครทั้งสองตัวมาเป็นจุดเด่นของโปสเตอร์ การจัดระยะของตัวละครที่ไม่เท่ากันโดยใช้ระยะชัดตื้น เพื่อให้วัตถุด้านหน้าเด่นกว่าวัตถุด้านหลัง เพื่อสร้างความรู้สึกให้ตัวละครที่อยู่ด้านหน้าที่มีขนาดใหญ่และเห็นหน้าชัดเจน เป็นตัวเด่นเป็นตัวสำคัญของเรื่อง ซึ่งเรื่องราวที่เกิดขึ้นในเรื่องเป็นเรื่องของตัวละครด้านหน้า โดยที่ตัวละครด้านหลังจะเป็นตัวเสริมให้เข้าใจตัวละครด้านหน้า และช่วยให้คนดูเข้าใจเรื่องมากขึ้น

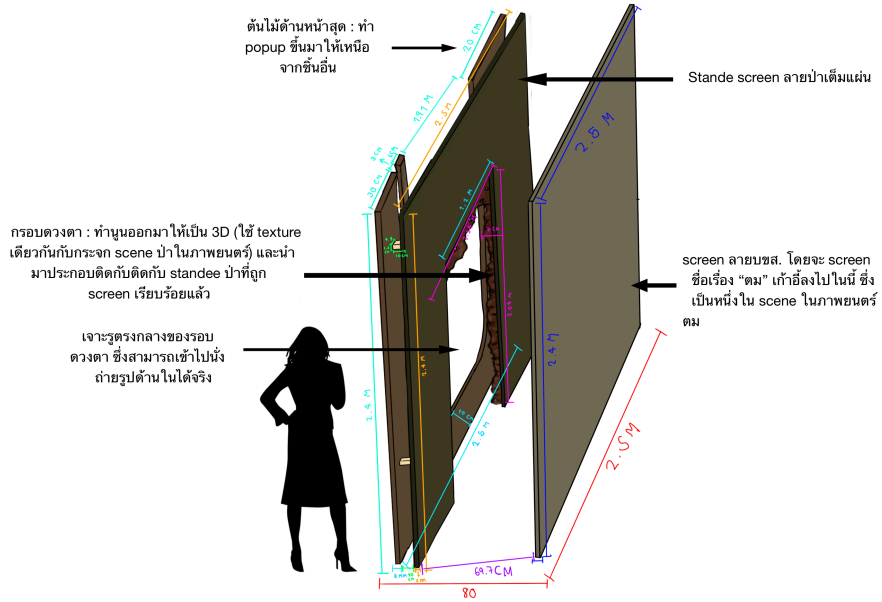
มีการจัดองค์ประกอบที่ให้รู้สึกโดนปิดกั้นโดยการใช้พื้นที่เป็นแบบ Negative Space (พื้นที่เชิงลบ) ซึ่งเป็นพื้นที่ที่อยู่รอบๆ วัตถุ หรือ ตัวละครหลัก ซึ่งจะมีการใช้ลูกเล่นตรงพื้นที่ส่วนนี้แสดงความหมายที่สอดคล้องหรือ ขัดแย้งกับ วัตถุหลักของภาพซึ่งก็คือตัวละครด้านหน้าสุดเพื่อเน้นย้ำและดึงความความรู้สึกให้ออกมาชัดเจนขึ้น

การใช้ Font ชื่อเรื่องมีการนำลักษณะของโคลนตมเข้ามาใช้ในการดีไซน์ชื่อเรื่องด้วยโดยเพื่อเน้นย้ำคำว่า ‘ตม’ ที่ไม่ได้หมายถึงแค่สถานที่ แต่ยังสื่อถึงความรู้สึกของตัวละครในเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นสถานที่เหม็นเน่าและปฏิกูลที่สกปรก เละเทะ และเน่าเหม็น ความรู้สึกที่ต่ำตม ตกต่ำ และเมื่อใส่คำว่า ‘ตน’ ที่เป็นตัวอักษรจางๆ ใต้คำว่าตมลงไปจะก็เปรียบเสมือนกับตัวละครที่ถูกทำให้รู้สึกถูกกดทับ เหยียบย่ำ ความเป็นคน ต้องอยู่ใต้ตม ถึงแม้จะพยายามตะเกียกตะกายเท่าไหร่ก็มิสามารถหลุดพ้นได้

4.4.3 Standee



รูปที่ 69 Standee



รูปที่ 70 รายละเอียด Standee

ฝ่ายศิลป์ได้นำ Scene สถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร) ที่เป็น Scene ที่ใส่นัยยะของการเดินทาง ที่ตัวละครหลักกำลังเดินทางตามหาดินแดนวิเศษ เอาไว้ด้านในกรอบกระจกดวงตา ซึ่งกรอบกระจกดวงตาเองก็เปรียบเสมือนกับสายตาของผู้คนมากมายที่กำลังแสดงอากัปกิริยาที่ไม่ยอมรับ ทำให้เหมือนโดนปิดกั้น ถูกจัดไว้ให้อยู่ข้างหลัง ไม่ได้อยู่ในสายตาของคนอื่น ไม่มีสิทธิ์แม้แต่จะก้าวเข้าสู่ในดินแดนวิเศษที่ตัวเองถวิลหา ถึงแม้เขาจะพยายามมากเพียงใดก็ตาม โดยฟอนต์ "ตม" จะใช้ Texture คราบกระดาษที่ถูกฉีกออก สื่อถึงการกระชากสิ่งที่ผู้คนไม่ต้องการ และคราบสกปรก

4.5 สรุปและอภิปรายผล

การศึกษางานสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนว Drama - Experimental ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับปัญหาการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมไทย โดยมีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อศึกษาและสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นในรูปแบบ Drama - Experimental และเพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักและตั้งคำถามถึงปัญหาการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมไทย

4.5.1 สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนว Drama - Experimental ทีมผู้จัดทำได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติ เพื่อนำมาศึกษาในการสร้างสรรค์และประยุกต์ใช้ในขบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ และทางทีมสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นยังได้มีการวางแผนการถ่ายทำอย่างเป็นระบบ ทั้งในด้านของการศึกษาหาข้อมูลเชิงลึก ลงพื้นที่เก็บข้อมูล และใช้ข้อมูลตัวอย่างภาพยนตร์แนว Drama - Experimental เพื่อนำมาเขียนบทและวาดเส้นเรื่อง เพื่อความถูกต้องที่สุดของตัวภาพยนตร์สั้นและนำไปสู่ขั้นตอนการถ่ายทำต่อไป โดยมีการวางแผนจัดการอย่างชัดเจน เป็นระบบ และเนื่องจากสถานการณ์การระบาดของโรค COVID-19 จึงทำให้ทางทีมผู้จัดทำต้องปรับเปลี่ยนบทภาพยนตร์และขบวนการทำงานไปตามสถานการณ์เพื่อประสิทธิภาพ ของตัวชิ้นงานและการทำงาน เพื่อทำให้ภาพยนตร์สั้นมีความสมบูรณ์มากที่สุด

โดยสุดท้ายแล้วกลุ่มของผู้วิจัยได้บรรลุถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย นั่นคือ ได้เรียนรู้และเข้าใจในการศึกษาและสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นในรูปแบบ Drama - Experimental รวมไปถึงเพื่อให้เกิดความตระหนักและตั้งคำถามถึงปัญหาการให้คุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมไทยผ่านผลงานภาพยนตร์สั้นออกมาเป็นผลงานจริง

4.5.2 ปัญหา การแก้ไขปัญหา และสิ่งที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงาน

1) สรุปการศึกษาของผู้กำกับ / ผู้เขียนบท (Director / Screenplay)

ปัญหาที่พบ

ปัญหาส่วนใหญ่มาจากการไม่กล้าตัดสินใจในหลายๆ ส่วนของตัวผมเอง หลายครั้งผมเองเกิดความกลัวขึ้นว่าถ้าหากตัดสินใจแบบนี้จะดีหรือเปล่า ทั้งต่อตัวงานและต่อเพื่อนร่วมทีมเอง หลายๆ ครั้งขอเสียในนิสัยส่วนตัวของผมเองในการใจดีเกินไป ไม่เด็ดขาด ก็ส่งผลเสียต่อการทำงานเป็นทีมเกิดขึ้น หลักๆ ตัวของเนื้องานผมรู้สึกว่ามันค่อนข้างดีเลย ตัวผมเองพอใจ แต่สำหรับการทำงานเป็นทีมนั้นในช่วงที่สองของการทำบทใหม่ค่อนข้างไม่ราบรื่นเท่าที่ควรเนื่องจากนิสัยใจดี และขี้เกรงใจของตัวผมทำให้เกิดปัญหานี้ขึ้น ในการสื่อสารการทำงานกับเพื่อนๆ แต่ละฝ่ายในกลุ่ม นั้นคือปัญหาทั้งหมดในงานนี้ที่เกิดขึ้นกับตัวผมเอง ในส่วนของเนื้อหางานจะเห็นว่ากลุ่มเราต้องเปลี่ยนบทไปเรื่อยๆ หลายต่อหลายรอบ ตั้งแต่บทรอบแรก ผมต้องจำใจตัดละครเวทีออกเนื่องจากปัญหางบประมาณภายในกลุ่ม ทำใจยากมากในตอนนั้น เพราะผมเขียนบทขึ้นมาผมก็รักบทของ

ตัวผมเอง แต่เมื่อมันต้องตัดผมก็ต้องตัด ต่อมาเมื่อเราทุ่มเททั้งแรงใจไปที่ ตมเวอร์ชั่นร้อยเอ็ด เราก็ติดปัญหาโควิดที่ไม่สามารถเดินทางไปถ่ายทำได้ นั่นเป็นการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ที่ต้องอาศัยการตัดสินใจของผมเองและการประเมินสถานะการทุกอย่างร่วมกัน ผมจึงตัดสินใจปรับเปลี่ยนบทใหม่ทั้งหมด กับโจทย์ใหม่ ทั้งต้องคงสิ่งที่ตัวเองอยากเล่า เวลาที่จำกัดต้องเสร็จภายในหนึ่งเดือน บทต้องเอื้อต่อเพื่อนฝ่ายต่างๆ ที่ต้องทำงานเสร็จทันด้วย บทต้องเอื้อต่องบที่จำกัด เครียดมากเพราะมันเซตทุกอย่างเป็น 0 และด้วยเวลาจำกัดเพื่อนๆ ไม่สามารถแสดงไอเดียต่อบทใหม่ได้ผมจึงต้องสร้างมันขึ้นมาเองคนเดียว จนสำเร็จในตอนสุดท้ายได้ด้วยดี ในเวลาเดียวกันทาง DP ของกลุ่มผมก็บวชทำให้การคิด Shot เองมันเกิดขึ้นโดยพวกผมที่เหลือที่ ไม่มีใครถนัดการวาง Shot เลยช่วงนั้นจึงเป็นปัญหาอย่างมากในการนำทีมครั้งนี้ของผมครับ

การแก้ปัญหา

เนื่องจากปัญหาที่เจอมันเยอะมากกลับกลุ่มเรา ทีมผมทุกคนช่วยกันแก้ปัญหากันอย่างดีมาก หลายปัญหาก็เกิดขึ้นจากคนในทีมด้วยกันเอง หรือเกิดขึ้นจากปัญหาภายนอก แต่ทุกคนก็ช่วยกันแก้ ลำพังผมคนเดียวผมทำไม่ได้แน่ๆ ต้องอาศัยการตัดสินใจร่วมกันจากทีมช่วยกัน อันนี้ไม่ได้อวยเลยครับ หลายอย่างที่ผมพอจะเปลี่ยนเพื่อช่วยเพื่อนในตอนนั้นได้ผมก็เต็มใจเปลี่ยน พอตัวหนังออกมา ณ ปัจจุบันผมอยากชมกลุ่มผมมากๆ ที่ช่วยกันแก้ไขทุกปัญหาร่วมกันจนผ่านมาได้ กลุ่มผมไม่ได้มีทฤษฎีในการแก้ไขปัญหาอะไรมากนอกจากการพุ่งชนปัญหาอย่างเดียว จะทำต้องทำได้ เพื่อให้ได้งานออกมาดีที่สุดและรวดเร็วที่สุดในงานของเรา และเพื่อประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์ผลงานให้ได้มากที่สุด

สิ่งที่ได้รับ

สิ่งที่ได้จากการทำงานครั้งนี้นั้นคือความอดทน งานจะสำเร็จได้ต้องผ่านความลำบากใจมาอย่างมาก ทั้งขบวนการทำงานที่เหนื่อยกาย เหนื่อยใจ หากผมท้อทิ้งทุกอย่างไม่พยายามไม่อดทน คงไม่สำเร็จมาจนถึงตอนนี้ รู้สึกว่างานครั้งนี้ได้ประสบการณ์มากในการทำงานในฐานะผู้นำ ในฐานะผู้นำเราต้องแข็งแรงจริงๆ ทางด้านจิตใจ ปัญหามากมายทีมต้องการการนำทางของเราถึงจะได้รู้ว่าควรแก้ปัญหายังไง เหมือนที่เคยบอกกับเพื่อนว่าถึงครั้งนี้ผมจะทำหน้าที่ออกมาได้ไม่ดีเพราะผมอ่อนแอไปในการทำงานแต่ผมก็ทุ่มสุดตัว ผมอดทนผ่านเรื่องราวในทุกปัญหาที่เราเจอ ที่เราทะเลาะกัน ที่หาทางแก้กันมาได้ ทุกวันนี้นี่คือสิ่งที่ได้เรียนรู้

สุดท้ายนี้คือขอบคุณเพื่อนๆ ในทีมทุกคน ถึงทุกคนจะมีมุมมองต่างๆ ที่แตกต่างกันตอนทำงาน เราทะเลาะกันในตอนทำงาน แต่อยากบอกอาจารย์ว่าหากผมไม่ได้ทีมผมทุกคน หนังเรื่องนี้คงออกมาเป็นแบบนี้ไม่ได้ ถึงจะทะเลาะกันแต่ตอนทำงานทุกคนก็ทำมันออกมาอย่างเต็มที่ที่สุดแบบไม่เวอร์เลยครับ จากใจจริงสำหรับผมทุกอย่างมันผ่านมาแล้วผ่านมาด้วยความตั้งใจของทุกคนในทีม เราผิดพลาดกันทุกคนแต่เราก็เรียนรู้แล้วช่วยให้มันเสร็จ นี่คือที่สุดของสิ่งที่ได้รับจากงานครั้งนี้ ตัวผมเองอยากขอบคุณเพื่อนๆ และขอโทษเพื่อนๆ ในเวลาเดียวกันหวังว่างานที่เราตั้งใจทำกันมาจะเป็นความภาคภูมิใจของทุกคนที่ครั้งหนึ่งเราเคยผ่านมรสุมยักษ์นี้มาด้วยกันได้จนออกมาเป็นงานชิ้นนี้ ขอบคุณครับ

2) สรุปการศึกษาของผู้ช่วยผู้กำกับ (Assistant Director)

ปัญหา

ปัญหาที่เด่นชัดในกลุ่มนี้ ก็คือการที่ต้องเปลี่ยนโครงเรื่องใหม่ และ แผนการถ่ายทำทั้งหมดภายในเวลา 1 เดือนรวมถ่ายทำ ซึ่งจากจุดนี้ก็ทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานของแต่ละฝ่ายนั้นลดลงไปรวมถึงตัวเราเองด้วย พอแผนทุกอย่างเปลี่ยน เราก็ต้องเริ่มหาทุกอย่างใหม่หมด ซึ่งถ้าให้พูดปัญหาที่กระทบกับตัวผู้ช่วยผู้กำกับโดยตรงก็คงจะเป็นการจัดสรรเวลาในกองถ่าย ณ สถานที่ใหม่ที่เราจะต้องถ่ายทำ โดยมีเงื่อนไขหลายอย่างที่เราไม่สามารถควบคุมได้ อย่างเช่น เสียงรบกวนในสถานที่ บขส. และ การที่เราไม่ได้มีความพร้อมในการทำงาน 100% นั้นส่งผลให้การเริ่มทำงานไม่ราบรื่นพอที่จะทำเวลาให้เป็นไปตามเบรคได้ในช่วงแรกของทุกคิวถ่าย

การแก้ไขปัญหา

ทางเราได้จัดการปัญหาที่เกิดขึ้นไว้ก่อนที่จะถ่ายทำคือ คำนวณคนที่จะมาช่วยว่าบุคลิกลักษณะของคนที่มาช่วยเป็นอย่างไร เขาสามารถทำงานให้เราได้เร็วสุดแค่ไหน แล้วเผื่อเวลาอีกประมาณหนึ่งสำหรับสิ่งภายนอกที่จะมารบกวน และเมื่อเราได้เผื่อเวลาเอาไว้ ระยะเวลาโดยรวมทั้งหมดที่เราถ่ายทำมาจึงอยู่ในระยะเวลาที่เป็นไปตามเบรคที่กำหนดไว้

สิ่งที่ได้รับ

การทำงานกับคนนั้นเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อน เมื่อไหร่ก็ตามที่เขาไม่ได้ให้ใจและพร้อมจะเข้าใจเรา 100% เมื่อนั้นการทำงานของเราก็จะไม่สามารถเป็นไปได้ดั่งที่หวังและลดประสิทธิภาพลงไปโดยปริยาย ซึ่งพอได้รับรู้ดังนั้นแล้วยิ่งทำให้รู้สึกว่าการทำหนังสั้นคนเดียวนั้นดีกว่าการทำงานกลุ่มเสียอีก อีกทั้งเรายังสามารถเลือกคนที่พร้อมจะซัพพอร์ตเราอย่างเต็มที่เข้ามาทำงานที่เราต้องการจะทำซึ่งไม่เหมือนกับที่เราต้องทำอยู่คือการเลือกคนให้ครบจำนวนตามที่อาจารย์กำหนดไว้ การทำแบบนี้นั้นมันส่งผลกระทบต่อการทำงานโดยตรงและเป็นบาดแผลให้กับคนที่อยากจะทำหนังจริงๆ

3) สรุปการศึกษาของผู้อำนวยการสร้าง (Producer)

ปัญหา

ด้วยสถานการณ์ COVID-19 ที่แพร่ระบาด ทำให้ทางกลุ่มของพวกเรานั้นไม่สามารถไปถ่ายทำที่ จ.ร้อยเอ็ด ได้ตามแผนที่วางไว้ที่ทำมาตลอดระยะเวลา 6 เดือน และต้องเขียนบทภาพยนตร์ใหม่ขึ้น อีกทั้งยังต้องแยกกันทำงานในส่วนหน้าที่ของตัวเอง ภายในระยะเวลา 1 เดือน อะไรที่เคยเตรียมไว้หรือวางแผนไว้แล้วก็ต้องเปลี่ยนกระทันหัน ซึ่งทำให้รู้สึกเหนื่อยและท้อมาก และด้วยความที่มีการเปลี่ยน Genre ไปด้วย ซึ่ง Genre ใหม่และรูปแบบการเล่าเรื่องแบบใหม่นั้น ทางผู้อำนวยการสร้างเองรู้สึกว่าไม่ค่อยถนัดเลย ทำให้เราไม่ค่อยได้ช่วยเรื่องไอเดียกับเพื่อนๆ มากเท่าที่ควรทำ รวมไปถึงภายในระยะเวลาที่สั้นมากๆ นี้ เราต้องคิด Shot ใหม่ หาสถานที่ถ่ายทำใหม่ วางแผนการถ่ายทำใหม่ รวมถึงประสานงานใหม่ทั้งหมดอีกด้วย ซึ่งมันทำให้เราทำงานล่าช้าไปบ้างเพราะเราต้องทำหลายอย่าง และการทำงานแต่ละส่วนต้องใช้เวลา เช่น บขส. ก็ต้องติดต่อตาม

ระยะเวลาที่เขาทำงาน และบางครั้งก็ติดต่อยาก เป็นต้น และบางครั้งแผนการทำงานที่เราเคยวางไว้กับสมาชิกในกลุ่มเรียบร้อยแล้ว ก็เกิดการเปลี่ยนแปลงกระทันหัน 1-2 วันก่อนถ่าย เช่น วางแผนเรื่องจำนวนรถ และหน้าที่ของรถแต่ละคันเรียบร้อยแล้ว แต่ก็เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้น เป็นต้น พอผ่านจุดนี้ไปได้ ในวันถ่ายทำก็ไม่ได้มีปัญหาอะไรมากนัก ถือว่าผ่านไปได้อย่างเรียบร้อยดีทั้ง 2 คิวถ่ายทำ จะมีปัญหาที่เกิดขึ้นอยู่บ้าง เช่น เสียงรบกวนที่เกิดขึ้น เสียงรถ เสียงคน เสียงก่อสร้าง เสียงสัตว์ ทำให้เราต้องคอยแก้สถานการณ์นั้นเป็นรอบๆ ไป

การแก้ไขปัญหา

ทุกปัญหาที่เกิดขึ้น ทางผู้อำนวยการสร้างก็พยายามที่จะแก้ปัญหาให้รวดเร็วมากที่สุดเท่าที่ทำได้ เช่น เรื่องรถที่มีการเปลี่ยนแผน รถไม่เพียงพอต่อการใช้งาน ก็แก้ไขปัญหาโดยการหาเช่ารถตู้เพิ่มทันที ถือว่าโชคดีมากที่ตอนนั้นมีรถตู้ที่มีคิวว่างให้เราพอดี และในส่วนของเสียงรบกวนที่เกิดขึ้น เช่น เสียงคน ก็เดินไปรบกวนขอให้เขาช่วบเงียบสักครู่ หรือเสียงรถที่วิ่งผ่านก็ทำการไปยืนโบกรถขอให้เขาช่วยหยุดสักครู่

สิ่งที่ได้รับ

สิ่งที่ได้รับจากการทำนวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์ในครั้งนี้ คือ เราต้องเตรียมใจเผื่อสำหรับสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นแบบไม่คาดคิด และต้องเป็นคนที่ตัดสินใจให้เด็ดขาด ไม่ควรลังเล อีกทั้งยังได้เรียนรู้วิธีการทำงานกับคนหลากหลายรูปแบบ การปรับตัวเข้ากับคนหลากหลายรูปแบบ ต้องปรับตัวให้อยู่ในทุกสถานการณ์ให้ได้เพราะเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการทำงาน ได้รู้จักการควบคุมงบประมาณค่าใช้จ่ายให้พอดีและเหมาะสม รวมไปถึงการวางแผนการทำงานและเตรียมพร้อมงานของตัวเองดีๆ เพื่อที่จะให้ไม่เกิดปัญหาใดๆ ตามมาได้ คิดหลากหลายวิธีรับมือและรอบคอบให้มากที่สุด เพื่อไม่ให้กระทบกับหน้าที่อื่นๆ ได้

4) สรุปการศึกษาของผู้กำกับภาพ (Director of Photography)

ปัญหา

ไอเดียไม่ตรงกับเพื่อนในบางครั้ง ต้องแก้ไขงานใหม่เนื่องจากโควิด ทำให้ไอเดียยากจะรวมปรับเปลี่ยนไอเดียได้ค่อนข้างลำบาก คุยกันเยอะ แต่เข้าใจกันน้อย

การแก้ไขปัญหา

คุยกับเพื่อน ตกลงตรงกลาง มีเพื่อนๆ lead ทุกคนตั้งใจทำงานดี ขยันขันแข็ง ไม่หลับไม่นอน งานเร็วในเวลาอันสั้น แบ่งหน้าที่ใครหน้าที่มัน มีเพื่อนๆ ที่น่ารักทุกท่านคอยช่วยเหลือ แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

สิ่งที่ได้รับ

ความเข้าใจในกลุ่ม งานเสร็จ การทำงานเป็นทีม การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ได้รับการเสียเงินเป็นจำนวนมาก

5) สรุปการศึกษาของผู้จัดหานักแสดงและผู้กำกับการแสดง (Casting / Acting Coach)

ปัญหาที่พบ

- Casting

ในส่วนนี้ปัญหาที่พบจะหลักๆ จะอยู่ในเรื่องตมเก่า เนื่องจากต้องหา Extra ค่อนข้างเยอะและมีการปรับเปลี่ยนบทอยู่บ่อยครั้ง ทำให้มีการเพิ่มลดอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ความยากคือต้องหานักแสดงเด็กที่มีลักษณะภายนอกให้เหมือนกับดินตอนโตมากที่สุด และต้องสามารถพูดภาษาอีสานได้ ทำให้การหานักแสดงเป็นไปได้ยาก เพราะเรื่องเก่าของพวกเราถ่ายทำที่จังหวัดร้อยเอ็ด การหานักแสดงเด็กที่สามารถเล่นได้ในจังหวัดร้อยเอ็ดจึงเป็นไปได้ยาก เนื่องจากเด็กไม่มีความกล้าแสดงออกและไม่มีประสบการณ์หรือพื้นฐานการแสดง การหานักแสดงที่นั่นจึงใช้เวลาการทำ Scene Test ต่อหนึ่งคนนานไปด้วย ซึ่งผลสุดท้ายเราก็ไม่ได้นักแสดงที่ถูกใจจากจังหวัดร้อยเอ็ดเลย ในขณะเดียวกันการหานักแสดงจาก กรุงเทพฯ ก็ไม่ง่ายเช่นเดียวกัน เนื่องจากมีข้อจำกัดต่างๆ เช่น ต้องไปถ่ายที่ต่างจังหวัดเป็นเวลาหลายวัน มีลักษณะคล้ายดินตอนโตและต้องพูดภาษาอีสานได้ จึงทำให้แทบไม่มีคนมาแคสบทนี้เลย

ในส่วนเรื่องตมใหม่ ที่ได้มีการเปลี่ยนแปลงบทไปโดยสิ้นเชิงนั้น การหานักแสดงไม่มีผลกระทบเนื่องจากใช้นักแสดงหลักคนเดิม แต่จะมีนักแสดงที่เพิ่มเข้ามาซึ่งไม่ได้เป็นปัญหา เพราะบทที่เพิ่มเข้ามาทางผู้จัดหานักแสดงมีคนรู้จักที่สามารถเล่นได้ จึงสามารถผ่านไปได้ด้วยดี

- Acting Coach

ปัญหาที่พบคือเมื่อปรับบททำให้จำเป็นต้องวิเคราะห์ตัวละครใหม่บางส่วน และการปรับบทใหม่ทำให้นักแสดงต้องทำความเข้าใจบทในรูปแบบการสื่อสารและแสดงออกที่ต่างออกไป ซึ่งต้องยอมรับเลยว่าภาพในหัวของเรานั้นไม่ชัดมากพอเท่าที่ผู้กำกับเห็น ในการทำงานกับนักแสดงเป็นไปได้ด้วยดีในเรื่องการพูดคุยและทำความเข้าใจ แต่ปัญหาที่พบกับตัวนักแสดงคือการแสดงค่อนข้างเรียบและบางครั้งนักแสดงจดจำรูปแบบการแสดงมากเกินไปทำให้ไม่เป็นธรรมชาติเท่าที่ควร ด้วยความที่บทใหม่ค่อนข้างเรียบอยู่แล้วบวกกับการแสดงที่ออกมาจึงยิ่งเรียบเข้าไปกันใหญ่ เรื่องการออกเสียงออกเสียงสำเนียงที่มีความแตกต่างกันก็เป็นปัญหาหนึ่งที่ถ้าฟังผ่านๆ อาจจะไม่ได้ติดใจอะไร แต่ถ้าฟังดีแล้วจะมีความต่างอยู่ค่อนข้างเยอะทำให้นักแสดงต้องปรับสำเนียงภาษาอีสานให้เหมือนกันมากที่สุด ในส่วนของวันถ่ายทำนักแสดงเด็กทำได้ค่อนข้างดี แต่จะมีความง่วงเข้ามาอยู่บ่อยครั้ง ทำให้น้องไม่ค่อยมีสมาธิไปบ้าง บวกกับสถานที่ถ่ายทำที่มีสิ่งเร้าเยอะ ผู้กำกับการแสดงจึงต้องคอยทำสมาธิกับนักแสดงอยู่ตลอดเวลา ส่วนนักแสดงดินตอนโตหรือผู้กำกับของเรา จะมีความกังวล และมีความต่อต้านผู้กำกับการแสดงอยู่ประมาณหนึ่งเลย อันเนื่องมาจากเขาไม่สามารถอยู่ดูหน้าจอได้บวกกับเชื่อมั่นในความคิดตัวเองมากเกินไปทำให้เข้าถึงบทบาทไม่มากเท่าที่ควร ในส่วนบทที่บี๋เล่นนั้นไม่มีปัญหาด้านการแสดงแต่จะเป็นสถานที่ที่ไม่เอื้ออำนวย เช่น โคลนตม ตอนแสดงบี๋แทบไม่ได้ยินที่เราบรีฟเลยเนื่องจากโคลนเข้าหูและอากาศที่ร้อนมากๆ ทำให้นักแสดงเพลียแดดและมีอาการล้าตาลอย

การแก้ไขปัญหา

- Casting

การหานักแสดงดินตอนเด็กนั้น การแก้ปัญหาของเราคือติดต่อหานักแสดงจาก Medeling ในตอนแรกเราตั้งใจจะไม่หานักแสดงด้วยวิธีนี้เนื่องจากค่าใช้จ่ายจะสูงขึ้น แต่เมื่อเราไม่สามารถหาได้จริงๆ จึงจำเป็นต้องหาด้วยวิธีนี้ ซึ่งโชคดีมากๆ ที่ทาง Modeling เข้าใจพวกเรา เราจึงหานักแสดงมาได้ในที่สุด ส่วน Extra ที่มีจำนวนค่อนข้างมาก เราใช้วิธีการไปหาตามบ้านตามโรงเรียนและให้ชาวบ้านบอกต่อเพื่อเป็นการชักชวนแบบปากต่อปากทำให้หา Extra ได้เร็วขึ้น นอกจากนี้เราได้ขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่บ้านในการประกาศเสียงตามสายเพื่อให้ชาวบ้านรับรู้และอยากเล่นหนังของเรา ในส่วนของนักแสดงที่เพิ่มเข้ามาจากการปรับใหม่ทางเราไม่มีปัญหาในส่วนนี้เลยเนื่องจากรู้จักคนที่เราคิดว่าสามารถเล่นบทนี้ได้และเขาก็สามารถเล่นได้จริงๆ

- Acting Coach

การแก้ปัญหาคือเราจะพายามให้นักแสดงทำความเข้าใจ และให้บอกว่าบทนี้ตัวละครรู้สึกอย่างไรทำไมถึงพูด เพื่อเขาจะได้เข้าใจเวลาสื่อสารออกมา และพยายามให้นักแสดงอยู่กับตัวเอง มีสมาธิมากๆ ในส่วนของนักแสดงดินตอนโตหรือสุดเขต ผู้กำกับที่ร่วมแสดงด้วยนั้น ทางเราได้มีการขอพักการถ่ายทำเล็กน้อยแล้วนำเขาออกมาทำสมาธิ และพยายามโค้ชให้เขาอยู่กับตัวเอง และเป็นตัวละครให้ได้มาที่สุด เราใช้วิธีพาเขาไปนั่งที่เงียบและนั่งหลับตา ซึ่งเราพยายามพูดช้าๆ และใจเย็นเพื่อให้เขามีสมาธิกับตัวละคร คลายความกังวลและความตึงเครียดลง ซึ่งหลังจากที่ได้แยกออกไปทำสมาธิเขาก็สามารถเล่นได้ดีขึ้นและอินไปกับตัวละครมากขึ้น ในส่วนของบี๋ วิธีแก้คือเราต้องใช้การตะโกนเพราะนักแสดงไม่ได้ยินอะไรเลยจริงๆ สุดท้ายถึงแม้ผู้กำกับจะอยากให้เล่นอีกรอบ แต่ด้วยท่าทีของนักแสดงที่ไม่ไหวเนื่องจากโคลนเข้าหูไปมากพอสมควรบวกกับอากาศที่ร้อนมาก ทำให้ทางผู้กำกับการแสดงตัดสินไม่ให้ถ่ายอีกเทคเพื่อเป็นการ Save นักแสดงของเรารวมถึงยังมี Scene อื่นที่ต้องถ่ายต่อ ทางเราจึงเกรงว่านักแสดงอาจได้รับบาดเจ็บและป่วยกระทันหันได้

สิ่งที่ได้รับ

- Casting

การหานักแสดงไม่ใช่เรื่องง่ายเลย แม้ว่าเราจะประกาศหานักแสดงตั้งแต่เริ่มต้นและแทบจะเป็นกลุ่มแรกที่ประกาศหานักแสดงด้วยซ้ำ ฉะนั้นเราไม่ควรวางใจกับการทำงานไม่ว่าจะเป็นหน้าที่ไหนก็ตาม เพราะเหตุการณ์ไม่คาดคิดอาจเกิดขึ้นได้เสมอ รวมทั้งยังทำให้รู้ว่าการมี Contact ไว้เยอะๆ ก็สำคัญมากเลยทีเดียวและยังมีประโยชน์ต่อการหานักแสดงมากๆ อีกด้วย นอกจากนี้การมีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดีก็เป็นสิ่งจำเป็นที่ Casting ควรมีทุกคน

- Acting Coach

การมีสติคือสิ่งสำคัญที่สุด เพราะถ้าเราไม่มีสติแล้วนักแสดงจะมีสติได้อยากอย่างไร จากการทำงานนี้ทำให้รู้เลยว่าเราควรมีสมาธิและมีสติมากๆ จริงๆ เราไม่รู้หรอกว่าวันถ่ายทำจริงนักแสดงของเราจะเป็นอย่างไร การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าเป็นสิ่งสำคัญ และการสังเกตก็สำคัญมากเช่นเดียวกัน เพราะทำให้รู้ว่าควรปรับปรุงตรงไหนเพื่อที่เราจะได้แก้ไขการแสดงได้อย่างตรงจุด นอกจากนี้การทำการบ้านมาอย่างดีไม่ว่าจะเป็นเรื่องการ

วิเคราะห์ตัวละคร หรือการฝึกซ้อมการแสดงของผู้กำกับการแสดงเองนั้นก็สำคัญ ถ้าเราเตรียมตัวมาดีมากพอเราก็จะเข้าใจและสื่อสารออกมาให้นักแสดงเข้าใจไปกับบทได้มากขึ้น

6) สรุปผลการศึกษาของผู้กำกับศิลป์และผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย (Art Director / Costume Designer)

ปัญหาที่พบ

ปัญหาหลักที่เกิดขึ้นเป็นปัญหาที่ใหญ่มาก คือ การเปลี่ยนบทโดยเปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิงและมีระยะเวลาทำงานใหม่ทั้งหมดตั้งแต่เริ่มคิดบทใหม่ไปจนถึงขั้นเตรียมของเพื่อใช้ถ่ายทำเพียงแค่ 1 เดือน

ปัญหาในส่วนของ Art Director คือ ไม่เห็นภาพในหัว ไม่เข้าใจ Genre ของบทใหม่ได้เพราะในตอนแรกยังไม่มีใครรู้ว่าจะจัดไปอยู่ใน Genre อะไรและไม่เข้าใจบทอย่างละเอียด ทำให้เกิดภาพไม่ตรงกันกับผู้กำกับในตอนแรก และเนื่องจากมีเวลาที่จำกัดและควบหน้าที่ Costume Designer ด้วยจึงทำให้ไม่สามารถช่วยเหลือเพื่อนในฝ่ายศิลป์ได้มากเท่าที่ควร

ปัญหาในส่วนของ Costume Designer คือ ต้องดีไซน์และหาซื้อเครื่องแต่งกายให้ตัวละครใหม่ในสถานการณ์การระบาดของ COVID-19 และด้วยงบที่จำกัดขึ้น ซึ่งมีการเปลี่ยนบทโดยตัดตัวละครออกหนึ่งตัว เปลี่ยนบริบทของตัวละครสองตัว และเพิ่มตัวละครมาอีกหนึ่งตัว ในขั้นตอน Production มีอุปกรณ์ไม่เพียงพอและคนที่มาช่วยนำมาแค่เพียงคนเดียวเพราะมีการจำกัดจำนวนคนออกกอง

การแก้ไขปัญหา

ในส่วนของ Art Director จากปัญหาที่ไม่เห็นภาพจึงได้มีการอ่านบทอย่างละเอียดหลายรอบ และพูดคุยกับผู้กำกับบ่อยครั้งเพื่อทำความเข้าใจ เนื่องด้วยเวลาและจำนวนคนที่จำกัดจึงทำให้ไม่สามารถไปช่วยในทุกฝ่ายได้ จึงได้มีการมีการเสนอและแนะนำสิ่งต่างๆ ล่วงหน้าเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาอาจจะที่เกิดขึ้น แต่เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นพร้อมกันทั้ง 2 ฝ่าย ได้มีการส่งตัวแทนไปช่วยในฝ่ายที่ยังไปแก้ปัญหาด้วยตัวเองไม่ได้ขณะนั้นเพราะยังมีปัญหาของอีกฝ่ายให้แก้ไขอยู่ เสร็จแล้วจึงไปช่วยอีกฝ่ายแก้ไขปัญหา

ในส่วนของ Costume Designer มีการแก้ไขโดยการดีไซน์ให้ตัวละครที่เพิ่มขึ้นมาใหม่นั้นสามารถใช้ชุดของตัวละครที่ตัดออกไปได้ โดยพยายามหาความเป็นไปได้ที่สามารถใช้เครื่องแต่งกายเดียวกันได้ได้ซึ่งจะทำให้ประหยัดงบไปมากแต่ต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจบทและตัวละครค่อนข้างมาก และในส่วนของตัวละครที่เปลี่ยนบริบทมีการหาจากสิ่งที่เคยเตรียมไว้แล้ว มีการซื้อเพิ่มเล็กน้อย และจากอุปกรณ์ไม่พอจึงฝากให้เพื่อนทีมาช่วยในฝ่ายนี้ออกไปซื้อให้

สิ่งที่ได้รับ

ได้รับรู้ว่าทักษะการวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้น การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และการตัดสินใจอย่างแม่นยำนั้นเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการทำงานเป็นอย่างมากซึ่งจากการได้ทำงานนี้แล้ว ได้รับรู้ว่าตัวเองมีความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า สามารถตัดสินใจรวดเร็วและแม่นยำ เห็นได้จากการเกิดข้อผิดพลาดขึ้นหลังจากที่มีสมาชิกในกลุ่มบางคนไม่เชื่อในสิ่งที่เราแนะนำไป ซึ่งจากขั้นตอน Production นั้นทำให้รู้ว่านอกจากการสื่อสารจะสำคัญแล้ว การแยกแยะปัญหาเรื่องงานกับเรื่องส่วนตัวออกจากกันนั้นเป็นสิ่ง

ที่จำเป็นในการทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นอย่างมาก และการปรับตัวไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ไหน หรืออยู่กับใคร เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการทำงาน

7) สรุปผลการศึกษาของของฝ่ายศิลป์ด้านสถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉาก (Set and Props Master)

ปัญหาที่พบ

เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่ถูกเกิดขึ้นในระยะ 1 เดือน และในฝ่ายศิลป์มีระยะเวลาเพียง 2 อาทิตย์ ทำให้ฝ่ายศิลป์บริหารต้องทุกอย่างให้เสร็จภายใน 2 อาทิตย์ถือว่าเป็นเวลาที่ยากมากในการรังสรรค์ทุกอย่างใหม่หมด ทั้งค้นหาข้อมูล key visual หาของ ทำ props ทำให้อะไรหลายๆ อย่างเป็นเรื่องที่ต้องเร่งรัดไปหมดทุกอย่าง ซึ่งทำให้ผลงานออกไม่สมบูรณ์แบบเท่าที่ควร และบางอย่างที่วางแผนไว้ว่าจะนำไปทำก่อนถ่ายทำ 1 วันเพราะเกรงว่าถ้าทำไปเลยมันจะพังก็ล่าช้า เนื่องจากคำนวณปริมาณของ จำนวนคน และระยะเวลาที่จะทำพลาด ทำให้ใช้เวลาทำนานกว่าเดิม และทำให้กินเวลานอนไปด้วย และด้วยสถานที่ที่เลือกใช้เป็นสถานที่ท่องเที่ยว และช่วงที่ไปถ่ายทำไม่ใช่เดือนทำนา ทำให้นาแห้ง และพอถึงวันก่อนถ่ายทำจริง พื้นที่ที่เคยวางไว้จะให้ทำโคลนไม่สามารถทำได้ เนื่องจากไกลปั๊มน้ำ และสายฉีดน้ำไม่สามารถลากมาถึง และพอถึงวันถ่ายทำจริง สรุปว่าน้ำในบ่อโคลนมีมากเกินไป ทำให้ต้องเสียเวลาในการนำน้ำออก ในส่วนซีนต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ดินแข็งเกินกว่าที่จะเสียบไม้จิ้มฟันที่ถูกเสียบด้วยเทียนอีกทีลงไปได้ และของที่เตรียมมาคิดว่าเยอะพอแล้วสุดท้ายไม่เพียงพอ ส่วนกระจกเนื่องจากไม้ค้ำหลุดระหว่างทำให้ต้องมาตอกใหม่หน้างานแต่ด้วยไม่ได้เอาปืนลมมาทำให้ต้องใช้คอนกับตะปูที่มีตอกยึดแทน อีกทั้งจำนวนคนกับระยะเวลาการจัดสถานที่ไม่เพียงพอ

การแก้ไขปัญหา

เนื่องด้วยระยะเวลาที่น้อย ทำให้ฝ่ายศิลป์ตัดทอนขั้นตอนบางส่วนออก เช่น Sketch ตัด Key visual ใน location จริง และบางอย่างที่คิดว่าสามารถหาใน Internet ได้ก็ตัดสินใจซื้อทิ้งไว้ก่อน และทำงานในส่วนอื่นไปด้วย เพื่อย่นระยะเวลาในการเดินหาของ และจากของที่ทำก่อน 1 วัน ทำให้เพื่อนที่มาช่วยกันทำงานในส่วนนี้ทำให้งานสามารถลุล่วงไปได้ และจากสถานที่ผู้ใหญ่บ้านให้คำแนะนำพื้นที่ที่ใกล้กับสายฉีดน้ำ และจ้างรถไถนามาช่วยไถ และใส่น้ำทิ้งไว้เพื่อที่จะตีให้มันเป็นโคลน ทำให้เพื่อนฝ่ายอื่นที่มาช่วยต้องมาช่วยในการนำน้ำออก และส่วนในซีนต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ ได้นำน้ำมาพรมเพื่อที่จะทำให้เสียบเทียนลงไปได้ แต่เมื่อถึงหน้ากองจริงๆ เมื่อระยะเวลาที่เร่งรัด ทำให้เปลี่ยนวิธีเป็นน้ำกิ่งไม้มาทิ่มให้เกิดรู และเสียบเทียนลงไปแทน และส่วนเทียนด้ามเล็กมีไม่เพียงพอต่อการสำรอง ทำให้ทีมกล้องจึงแก้ปัญหาในการใช้มุมกล้องหลบ และใช้อุปกรณ์ช่วยแทน ส่วนทองคำเปลว เนื่องจากฝ่ายศิลป์คำนวณผิดพลาดทำให้ต้องไปหาทองคำเปลวตามวัดแถวนั้นแทน

สิ่งที่ได้รับ

ทำให้รู้ว่าการใช้งบกับการทำงานด้านฝ่ายศิลป์ ด้านสถานที่ และอุปกรณ์ฉาก ต้องใช้เวลาในการตัดสินใจ และในการคำนวณและคาดคะเนกับจำนวนสิ่งของ เวลา จำนวนคน เพื่อไม่ให้มันพังติดต่อกัน เพราะมันจะเป็นเรื่องเดือดร้อนต่อฝ่ายอื่น และอีกหนึ่งสิ่งที่สำคัญมาก คือ สติ ในการทำงาน หากเราขาดสติทำให้เราไม่สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ และเราจะต้องคำนวณจำนวนเงินที่เราได้รับกับสเกลงานเพราะหากเราไม่

คำนวณให้ดี แล้วหากไม่สมดุลกันมันจะทำให้ใช้เงินเกินงบ ถึงแม้ว่าเราจะประหยัดมากแค่ไหนมันก็จะมีค่าอื่นๆ ที่เราตกหล่น ดังนั้นเราต้องเก็บเงินสำรองเอาไว้เผื่อฉุกเฉินด้วย และต่อการที่เราประหยัดมากทำให้เราเตรียมของมาพอดีเกิน แล้วหากเกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิด ก็จะทำให้เราไม่มีสำรองสำหรับชิ้นงานนั้นๆ และจะทำให้ฝ่ายอื่นต้องมาช้าเพราะการทำงานของเรา และจำนวนคน ควรคำนวณคนต่อสเกลงานและเวลาที่ได้รับเพื่อที่จะได้ไม่ไปลำบากเพื่อนฝ่ายอื่นที่มาช่วย และเพื่อนที่มาช่วยเราก็จะทำงานหนักจนเกินความจำเป็น หรือการที่เพื่อนหน้าที่อื่นต้องมาช้าเพราะรอเรา เพราะมันจะทำให้การทำงานในฝ่ายอื่นช้าตามและทำให้ส่งผลกระทบต่อฝ่ายอื่น และอีกอย่างที่ฝ่ายศิลป์ได้รับและคิดได้คือ เราต้องคำนวณคิดว่าสเกล จำนวนเงิน จำนวนคน และเวลา มันพอดีกันหรือไม่ เพราะหากมันไม่พอดี เราจะได้บอกเพื่อนในฝ่ายอื่นตั้งแต่เนิ่นๆ ให้เพิ่มหรือลดให้เพื่อให้มันเหมาะสมกับการทำงานจะได้ไม่เหนื่อยเกินไป และอย่าฝืนในการทำงานว่าเราทำได้ เพราะคนที่เหนื่อยไม่ได้มีแค่เรา มันมีคนอื่นที่ไปช่วยเหนื่อยไปกับเราด้วย

4.5.3 สรุปผลการทำงานในแต่ละเอก

1) การแสดงและกำกับการแสดงภาพยนตร์

ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Pre-Production) ในส่วนการทำงานของทีมแสดงนั้นค่อนข้างหนักเลยทีเดียว เพราะมีการปรับบทใหม่อยู่หลายครั้งทั้งในตมเรื่องเก่าและตมเรื่องใหม่ ในส่วนตมเรื่องเก่า พวกเรามีเวลาปรับบทค่อนข้างมากทำให้บทที่ออกมาในเรื่องเก่าเราค่อนข้างเห็นภาพตรงกัน และมีการเรียบเรียงบทมาอย่างรอบคอบและลงตัวที่สุด แต่เมื่อต้องปรับบททำเรื่องใหม่ทำให้บทเก่าที่เขียนมาไม่สามารถนำมาปรับและเหลือเค้าโครงเดิมอยู่เลย เนื่องจากสถานการณ์ COVID-19 ทางเราจึงต้องคิดบทใหม่ที่สามารถไปถ่ายทำได้ โดยการเปลี่ยนบทใหม่นั้น ผลที่ตามมาคือภาพในหัวของพวกเราแทบไม่ชัดเลย บวกกับเวลาเพียง 1 เดือนเท่านั้น ทำให้การคุยกันนั้นน้อยลงไปด้วย นอกจากนี้แนวหนังที่ได้เลือกใหม่ทางทีมงานไม่มีใครถนัดเลยสักคน ทำให้การแสดงความคิดเห็นและเวลาในการคุยงานแต่ละครั้งเป็นใช้เวลาค่อนข้างนาน กว่าบทจะลงตัวได้พวกเราก็แทบไม่เหลือเวลาเตรียมงานอื่นๆ ไม่ว่าจะฝ่ายใดก็ตาม การตรวจเช็คงานจึงมีตกหล่นและไม่สมบูรณ์เท่าที่ควรจะเป็นไม่เหมือนตมเรื่องแรกที่มีเวลาพัฒนาบทและเตรียมงานกันกว่า 5 เดือน

ขั้นตอนการดำเนินการผลิต (Production) วันถ่ายทำจริงปัญหาหลักของทีมแสดงคือนักแสดง เนื่องจากมีเวลาเตรียมตัว และต้องทำความเข้าบทใหม่ในเวลาที่น้อยลง รวมถึงการปรับบทนักแสดงที่มีบทพูดค่อนข้างเยอะ ส่งผลให้บางซีนต้องถ่ายหลายเทค และอย่างที่ได้กล่าวไปว่าภาพในหัวพวกเราไม่ค่อยตรงกันและไม่ชัดเท่าที่มันควรจะเป็นด้วยระยะเวลาเพียงแค่ 1 เดือน ทำให้วันถ่ายจริงเราเกิดการลังเล และไม่แน่ใจว่าผู้กำกับจะชอบแบบไหน หรือสิ่งที่แสดงออกมาจะตรงกับที่ผู้กำกับชอบหรือเปล่า แต่สุดท้ายเราก็พยายามช่วยกัน และปรึกษากันจนสามารถผ่านมาได้ในที่สุด ในส่วนของพาร์ทบิ๊ การถ่ายทำค่อนข้างเป็นที่น่าพึงพอใจ แต่ก็จะมีปัญหาระหว่างถ่ายทำคือ มีการปรับชอตบ้าง อากาศ และสถานการณ์ที่ไม่อำนวย ทำให้การถ่ายบางซีนไม่สามารถถ่ายได้ หรือได้เทคที่ยังไม่ถูกใจเท่าที่ควร แต่ก็ไม่ใช่ปัญหาที่ใหญ่มาก เพราะมีเทคที่สามารถนำมาใช้ได้ แต่ปัญหาที่ไม่คิดว่าจะเกิด คือการไม่รอบคอบในการถ่ายเผื่อ ซึ่งหนังใหม่ที่ปรับบทมาค่อนข้างจะใช้

ภาพในการเล่าเรื่อง แต่ภาพที่เก็บมานั้นค่อนข้างน้อยเกินไป บางอย่างที่สามารถสื่อถึงหนังได้ก็ไม่ได้ถ่ายมา ซึ่งถ้าถามว่าเป็นหน้าที่ของผู้กำกับภาพหรือเปล่า มันก็ไม่ใช่ซะทีเดียวเนื่องจากเห็นภาพไม่ชัดมากเท่าเรื่องเดิมทำให้ตกหล่นด้านการสื่อสารผ่านภาพไปบ้าง

กระบวนการหลังงานผลิต (Post-Production) การทำงานในส่วน Post-Production ไม่ค่อยมีปัญหาอะไร มีเรื่องเล็กๆ น้อยๆ เช่นการลำดับภาพและการแสดงที่ดูเรียบเกินไปของนักแสดงทำให้ต้องเลือก Shot ที่เหมาะสมกับซีนนั้นๆ อย่างรอบคอบ รวมถึงเสียงพูดที่เบาจนไม่ได้ยินและภาษาอีสานที่ถ้าคนไม่เข้าใจก็จะฟังไม่ออก ทำให้ต้องมีการอัดเสียงเพิ่มและใส่ซับเป็นภาษากลางเพื่อที่คนดูจะสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องของเราได้มากขึ้น แต่โดยรวมแล้วถือว่าค่อนข้างพอใจกับผลงานที่ทำออกมาซึ่งมีระยะการเตรียมตัวเพียงแค่ 1 เดือน

2) การผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Pre-Production) ในตลอดระยะเวลาที่ทำงานมาตั้งแต่สิงหาคม 2563 จนถึงมกราคม 2564 นั้น สำหรับการทำงานในตมแรกนั้น ไม่ค่อยมีปัญหาอะไรมากนัก รู้สึกว่าสามารถทำงานในแต่ละขั้นตอนได้ออกมาเป็นอย่างดีอยู่ในระดับที่พึงพอใจมาก ถึงแม้กลุ่มเราจะมีผลิต 2 คน และเป็นคนที่ไม่ค่อยถนัดทางด้านเทคนิคอะไรทั้งคู่ แต่ก็ได้รับการช่วยเหลือจากเพื่อนๆ พี่ๆ และอาจารย์เป็นอย่างดี ในการให้คำปรึกษาเรื่อง Shot และอุปกรณ์ต่างๆ ที่เหมาะสมกับการถ่ายทำ แต่หลังจากที่เจอสถานการณ์ COVID-19 ระบาด ทำให้ต้องเปลี่ยนบทภาพยนตร์ไปแบบไม่เหลือเค้าโครงเดิมเลย ก็รู้สึกว่างานหนักมาก เพราะระยะเวลาที่น้อย และ DP ก็ไปบวช สมาชิกในกลุ่มก็ไม่ค่อยถนัดเรื่อง Shot มาก และภาพในหัวสำหรับบทภาพยนตร์ใหม่นั้นยังไม่ชัดมาก ก็ยังรู้สึกงงและจับทางไม่ค่อยถูกมากนัก

ขั้นตอนการดำเนินการผลิต (Production) ในขั้นตอนนี้นั้นต้องขอบคุณเพื่อนๆ ทุกคนมากๆ ที่มาช่วยในทุกๆ หน้าที่ ทั้งเรื่องกล้อง ไฟ เสียง และอื่นๆ ถ้าไม่ได้เพื่อนๆ งานก็จะไม่สำเร็จออกมาได้ดีขนาดนี้ เพราะว่าด้วนระยะเวลาที่น้อยมาก แค่ 1 เดือน เราทำงานกันแทบไม่ทันเลย ไม่มีเวลาไปปรึกษาหลายๆ คนเหมือนตมเก่า และในระหว่างการถ่ายทำก็ถือว่าผ่านไปได้ด้วยดี เพราะทุกๆ หน้าที่ช่วยกันแก้ปัญหา และกระตือรือร้นในการทำงานดีมาก

กระบวนการหลังงานผลิต (Post-Production) นั้นก็ถือว่าดีมากกว่าที่คิดไว้มาก ตอน Roughcut 1 ทางกลุ่มเรายังมีข้อผิดพลาดเยอะมาก การลำดับภาพ สี เสียง มากมาย ด้วยระยะเวลาที่น้อย จากการได้คิวถ่ายทำที่ช้า ส่งผลให้การตัดต่อก็มีเวลาน้อยลงไปด้วย แต่เมื่อ Roughcut 2 และ Final ก็รู้สึกว่างานดีขึ้นเยอะมากกว่าครั้งแรก

3) การออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Pre-Production) บทภาพยนตร์ตมในครั้งแรกนั้น มีปัญหาในส่วนของการทำ Design Concept และ Concept Image เนื่องจากทำแล้วสื่อสารออกมาได้ไม่ชัดเจน จึงต้องมีการแก้ไขไปพร้อมกับทำในส่วนอื่นๆ ไปพร้อมๆ กัน ในแต่ละสัปดาห์เพื่อให้งานสามารถดำเนินต่อไปได้ และมี

ปัญหาในส่วนของการรีเสิร์ช เนื่องจากลงไปสัมภาษณ์คนในหมู่บ้านที่ จ.ร้อยเอ็ด ซึ่งภาษาเป็นอุปสรรคในการสื่อสารค่อนข้างมาก ทำให้การทำงานมีความล่าช้านิดหน่อย แต่ยังสามารถทำตามแผนที่ได้วางไว้ได้ เพราะได้มีการให้น้องสาวของผู้กำกับมาช่วยในการแปลภาษาและพูดคุยทำข้อตกลงในการยืมของชาวบ้านมาใช้ในการถ่ายทำได้

บทภาพยนตร์ตมล่าสุด เนื่องจากสถานการณ์ COVID-19 ทำให้มีการเปลี่ยนบทภาพยนตร์และต้องหาของภายใน 1 เดือน ซึ่งการทำบทใหม่ใช้เวลาค่อนข้างนานส่งผมให้ฝ่ายศิลป์มีเวลาในการ Design, Sketch Costume, Key Visual และเวลาในการเตรียมของเพื่อใช้ในการถ่ายทำน้อยลงไปด้วย และไม่มีการเก็บเงินเพิ่มทำให้ต้องลดงบในส่วนของฝ่ายศิลป์ลงไปอีก ทำให้ต้องแก้ปัญหาด้วยวิธีการลด Scale ของงานลง และนำของที่เคยเตรียมในครั้งแรกนั้นนำมาใช้ให้ได้มาที่สุด เพื่อประหยัดงบและเวลาให้ได้มากที่สุด

ขั้นตอนการดำเนินการผลิต (Production) เนื่องจากมีเวลาน้อยมากแม้ว่าจะลด Scale ของงานลงแล้วก็ตาม แต่มีเวลาในการจัดเซต และเตรียมความพร้อมก่อนถ่ายไม่ถึง 1 วัน ซึ่งเป็นเวลาที่น้อยมากทำให้การดำเนินงานค่อนข้างช้า ทำให้มีบางส่วนที่ต้องมาจัดในวันถ่ายทำจริงโดยให้ทีมงานในฝ่ายอื่นๆ ที่ว่างมาช่วยกันจัดเพื่อให้ทันตาม Breakdown และของที่เตรียมมานั้นมีบางอย่างไม่เพียงพอไปจนถึงมีของของที่ไม่สามารถใช้ในการถ่ายได้จึงทำให้ต้องหาใหม่โดย Art Director กับ Producer ออกไปหาเอง และมีชาวบ้านที่มาช่วยดูแลความสะดวกมาช่วยหาอีกแรง และฝ่ายศิลป์ได้ตัดสินใจเลือกสิ่งที่ดีที่สุดที่สามารถแก้ไขได้ขณะนั้นมาใช้เพื่อให้งานสามารถดำเนินต่อไปได้

กระบวนการหลังงานผลิต (Post-Production) ในส่วนของ Post-Production ไม่มีปัญหาอะไร เพราะในส่วนของโปสเตอร์ภาพยนตร์ได้มีการดีไซน์มาก่อนวันถ่ายจริง และมีการพูดคุยความต้องการของฝ่ายศิลป์กับทีมงาน Still เพื่อถ่ายรูปในการทำโปสเตอร์แล้วงานจึงบรรลุผลตรงตามเป้าหมาย แต่ในส่วนของ Standee ที่ไม่รู้ล่วงหน้าว่าต้องมีการจัดทำ จึงทำให้ต้องมีการช่วยกันคิดของฝ่ายศิลป์ไปพร้อมกับการทำโปสเตอร์ด้วย

บรรณานุกรม

GQ Thailand. (2561). **คุณค่าความเป็นมนุษย์**. สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2563, จาก https://www.youtube.com/watch?v=mq1JV2G70WU

คำนึง ทำนา. 21 กันยายน 2563. สัมภาษณ์

โตมร ศุขปรีชา. (2561). **อะไรคือ 'ความเป็นมนุษย์'**. สืบค้นเมื่อ 6 พฤษภาคม 2564, จาก https://thematter.co/thinkers/what-is-humanity/52568

พิมพิลา วรรณสิงห์. 21 กันยายน 2563. สัมภาษณ์

นรินทร์ เพ็ชรไพร. 21 กันยายน 2563. สัมภาษณ์

นรีวรรณ วงค์อินตา. 21 กันยายน 2563. สัมภาษณ์

ประวิทย์ บุญภา. 21 กันยายน 2563. สัมภาษณ์

มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์. (2557). **คุณค่าของความเป็นมนุษย์ ตอนที่ 2**. สืบค้นเมื่อ 6 พฤษภาคม 2564, จาก https://thaissf.org/sh002/

มณีกาญจน์ ไชยนนท์. (2562). **ภาพยนตร์ ศิลปะแนวทดลอง-ภาพยนตร์ อาว็องการ์ดในโลกตะวันตก**. สืบค้นเมื่อ 6 พฤษภาคม2564, จาก https://ewt.prd.go.th/ewt/prd/ewt_dl_link.php?nid=89894&nid=89894

รัตนะ ปัญญาภา. (2562). **การปรับวิธีคิดเกี่ยวกับศักดิ์ศรี ในสังคมไทยให้สอดคล้องกับ พระพุทธศาสนา**. สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2563, จาก https://bit.ly/33whQC6

วีรวิท คงศักดิ์. (2549). **คุณธรรม : ความเป็นมนุษย์**. สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2563, จาก http://ethics.dmsc.moph.go.th/download/(14th%20Feb%202020)%202..pdf

สุด วิรุณพันธุ์. 21 กันยายน 2563. สัมภาษณ์

สุดารัตน์ เพ็งค่ำ. (2562). **หลักสิทธิมนุษยชน**. สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2563, จาก http://www.prd.go.th/ewt_dl_link.php?nid=89894

สุวรรณ เฉนียง. 21 กันยายน 2563. สัมภาษณ์

หลักการและแนวคิดสิทธิมนุษยชน. (2560). **คุณค่าของความเป็นมนุษย์ ตอนที่ 2**. สืบค้นเมื่อ 6 พฤษภาคม 2564, จาก https://ewt.prd.go.th/ewt/prd/ewt_dl_link.php?nid=89894&nid=89894

ภาคผนวก ก
บทภาพยนตร์

ตม

บทภาพยนตร์โดย ทีมเขียนบทภาพยนตร์สั้นตม

บทร่างที่ 3
วันเสาร์ ที่ 13 มีนาคม 2564
ติดต่อ warat.28sk@gmail.com

ภาพดำ

(เสียงคันธนูดังขึ้น)

โลโก้มหาวิทยาลัยขึ้น
โลโก้สปอนเซอร์ต่างๆ ขึ้น
บทกลอน

เฟดดำ

(เสียงบรรยากาศในบขส.ดังขึ้น - มีเสียงรถทัวร์ขับ)

0. ภายนอก. บขส - กลางวัน

(Montage) บรรยากาศของรถกำลังวิ่งเข้า-ออกที่บขส.
(Montage) มือของดินที่กำลังวาดภาพคล้ายๆ ใบหน้าคนลงไปในกระดาษของสมุดพกด้วยดินสอ *
(Montage) บรรยากาศของผู้คนที่นั่งรอรถเพื่อเดินทาง
(Montage) มือของดินที่ใช้ยางลบ ลบภาพที่เขาวาดในกระดาษของสมุดพก *
(Montage) บรรยากาศของผู้คนที่ไม่ได้มารอรถ (แม่ค้า / รปภ.)
(Montage) มือของดินที่หยิบดินสอแต่ไม่ได้วาดอะไรต่อ *

เด็กน้อย (V.O.)

อ้ายมานั่งเฮ็ดหยั่งคนเดียวอยู่นี่ครับ?
(พี่มานั่งทำอะไรอยู่ตรงนี้คนเดียวครับ?)

ตัดไป

1A. ภายนอก. บขส.(ชานชาลาที่ 1) - กลางวัน

ดินได้ยินเสียงจึงหันไปมองต้นเสียงนั้น แล้วพบว่า มาจากเด็กน้อยข้างๆ ที่กำลังมองดินวาดรูปอยู่ ดินจึงตอบกลับเด็กน้อยด้วยภาษาถิ่นเดียวกัน

ดิน

อ้ายเบาะ? อ้ายนั่งถ่ารถอะ ว่างกะเลยวาดรูปเล่น แต่เดี๋ยวอ้ายกะไปแล้วละ
(พี่หรอ? พี่นั่งรอรถอะ ว่างก็เลยวาดรูปเล่น แต่เดี๋ยวพี่ก็ไปแล้วแหละ)

เด็กน้อย

อ้ายวาดรูปอีหยั่งครับ ข่อยขอเบิ่งแนะได่บ่?
(พี่วาดรูปอะไรครับ ผมขอดูหน่อยได้ไหม?)

ดิน

ขอเบิ่งกันง่ายๆ แบบนี้เลยติ?
(ขอดูกันง่ายๆ แบบนี้เลยหรอ?)

เด็กน้อยได้ยินที่ดินพูด จึงนึกอะไรขึ้นได้ เขาล้วงกระเป๋ากางเกงหยิบกระดาษยับๆ แผ่นหนึ่งที่ถูกพับออกมาแล้วยื่นให้กับดิน

(เสียงแมลงวัน(น้อย)มาเป็นช่วงๆ)

เด็กน้อย

อ่ะ นี่รูปข่อยวาด แลกกันครับ
(อ่ะ นี่รูปที่ผมวาด แลกกันครับ)

ดินหยิบกระดาษที่ถูกพับไว้จากมือเด็กน้อยพร้อมกับเปิดมันออกมาดู ดินมองดูรูปนั้นแล้วยิ้มขึ้นมา

เด็กน้อย

อันนี้ข่อยวาดรูปจะของในอนาคตครับ เป็นจั่งได่?
(อันนี้ผมวาดรูปตัวเองในอนาคตครับ เป็นไงบ้าง?)

ดิน

สมกับเป็นรูปของเด็กน้อย
(สมกับเป็นรูปของเด็กน้อยจริงๆ)

พูดจบดินก็ยื่นรูปที่ตัวเองวาดจากสมุดพกให้เด็กน้อย

ดิน

อ่ะ อันนี้อ้ายกะวาดจะของในอนาคตคือกัน
(อ่ะ อันนี้พี่ก็วาดตัวเองในอนาคตเหมือนกัน)

เด็กน้อยหยิบรูปจากมือดินและมองไปที่รูปของดิน แต่แววตาของเด็กน้อยนั้นกลับไม่เข้าใจในสิ่งที่ดินพูด

เด็กน้อย

อ้ายตั่วเบาะครับ? บ่เห็นมีหยั่งเลย
(พี่โกหกผมหรอครับ? ไม่เห็นมีอะไรเลย)

ดิน

อ้ายวาดรูปอ้ายอีหลี แต่อ้ายอาจสิวาดคือโตบ่ได่ โตเลยเบิ่งบ่ออก
(พี่วาดตัวพี่จริงๆ แต่พี่คงวาดเหมือนแกไม่ได้ แกก็เลยดูไม่ออก)

ดินหันกลับมามองรูปของเด็กน้อย รูปที่อยู่ในกระดาษเป็นรูปที่ถูกวาด และระบายสีอย่างสดใส ใบหน้าของเด็กในรูปยิ้มแย้มท่ามกลางผู้คนที่จับมือเขาอยู่มากมายในบรรยากาศรอบข้างที่ดูสงบร่มเย็น

(เสียงคันธนูเริ่มดังขึ้นคลอๆ[1])

เด็กน้อย

ตอนข่อยวาดรูปนี้ ข่อยคิดฮอด ตอนที่จะของไปฮอดแดนวิเศษ กะเลยวาดให้มีความสุขได่
อ้ายกะลองคิดคือกันเบิ่งตี้ละครับ อ้ายกะสิวาดคือข่อยได่ดิ
(ตอนผมวาดรูปนี้ ผมคิดถึงตอนที่ตัวเองไปถึงแดนวิเศษ ก็เลยวาดให้มีความสุขได้
พี่ก็ลองคิดเหมือนผมดูสิครับ พี่ก็จะวาดเหมือนกันกับผมได้นะ)

ดินยังคงมองดูรูปวาดของเด็กน้อย

ดิน

นี้ติ? แดนวิเศษของโต
(นี่หรอ? แดนวิเศษของแก)

<u>ตัดไป</u>

<u>2. ภายนอก. ทุ่งนา (ใต้ต้นไม้ใหญ่) - กลางคืน</u>

(เสียงบรรยากาศทุ่งนา/เสียงคันธนูดังขึ้นอย่างต่อเนื่อง[1])

บรรยากาศธรรมชาติ ท่ามกลางทุ่งนาที่มีต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ตั้งอยู่ ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ที่แขวนเซียงฆ้องไว้ พร้อมกับเครื่องบูชา ธูปเทียนมากมายที่ถูกปักไว้ใต้ต้นไม้ และ บุคคลผู้หนึ่งที่นั่งนิ่งๆ อยู่ใต้ต้นไม้

เด็กน้อย (V.O.)

อ้ายรู้จักแดนวิเศษพร้อมเบาะครับ?
(พี่รู้จักแดนวิเศษด้วยหรอครับ?)

ดิน (V.O.)

อือ รู้จัก อ้ายกะเคยได่ยินเรื่องของแดนวิเศษนี้คือกัน
(รู้จักสิ พี่ก็เคยได้ยินเรื่องของแดนวิเศษมาเหมือนกัน)

บุคคลผู้หนึ่งที่นั่งอยู่นั้นเริ่มขยับตัวด้วยท่าทางเหมือนกำลังขอพรจากแดนวิเศษ

ดิน (V.O.)

ที่ว่ากันว่า หม่องฮั่นสามารถเฮ็ดให้ทุกอย่างกลับมามีชีวิตขึ้นได่ คนอยู่ฮั่น สิโอบกอดเฮา
ละคืนชีวิตให้เฮา บัดได่เฮากลับมามีชีวิต เฮากะสิกลายเป็นส่วนหนึ่งของแดนวิเศษ นั่นละแดนวิเศษที่อ้ายรู้จัก
(ที่ว่ากันว่า ที่นั่นสามารถทำให้ทุกอย่างกลับมามีชีวิตได้อีกครั้ง คนที่นั่นจะโอบกอดเราและคืนชีวิตให้กับเรา
เมื่อไหร่ที่เรากลับมามีชีวิต เราก็จะกลายเป็นส่วนหนึ่งของแดนวิเศษ นั่นแหละคือแดนวิเศษที่รู้จัก)

บุคคลผู้หนึ่งนั้นพยายามจะจับที่ใบหน้าของตัวเอง เสมือนคนตาบอดที่มองไม่เห็นตัวตน และเมื่อเขาจับไปที่ปากซึ่งถูกปกคลุมด้วยแผลนั้น ทำให้เขารับรู้ว่าทุกอย่างยังคงเหมือนเดิม เขาหยุดนิ่ง

(มีเสียงกระซิบเข้ามาคลอ ๆ วนไปเรื่อยๆ)
ภอไช้กู๋ยงอี้ย๋าหลั่ว ปัวเที้ยะฮรู้กู๋ซือลีตี๊ เน๊งเตี้ยเต็ม (ภาษาชาวเขาเผ่าม้ง)

เด็กน้อย (V.O.)

แม่ใหญ่ข่อย เพิ่นกะเคยเว่าให้ฟังคือกัน ลาวว่าแดนวิเศษนั้น มันเป็นแดนศักดิ์สิทธิ์
ถะไผไปฮอดหม่องฮั่นได่ ผุนั้นกะสิมีแต่ความสุขตลอดไป ไผๆกะเลยอยากไปหม่องฮั่น
(ยายผมเขาก็เคยเล่าให้ฟังเหมือนกัน ยายบอกว่าแดนวิเศษนั้น มันเป็นแดนศักดิ์สิทธิ์
ถ้าใครไปถึงที่นั่นได้ คนนั้นก็จะมีความสุขตลอดไป ใครๆก็เลยอยากที่จะไปที่นั่น)

ดิน (V.O.)

รวมถึงโตพร้อมแมนบ่?
(รวมถึงโตแกด้วยใช่ไหม?)

เด็กน้อย (V.O.)

อือ
(อือ)

บุคคลผู้หนึ่งที่นั่งอยู่นั้นก็เริ่มขยับตัวด้วยท่าทางเหมือนกำลังขอพรจากแดนวิเศษเหมือนเดิม

(เสียงกระซิบดังขึ้นมากกว่าช่วงแรก มีเสียงกระซิบขึ้นมาจากหลายทางแล้วพูดพร้อมกันวนไปเรื่อยๆ)

ภอไซ้กู่ยงอี้ย่ำหลั่ว ปัวเที้ยะฮฺรู้กู่ซือลีตี๋ เน๊งเตี้ยเต็ม (ภาษาชาวเขาเผ่าม้ง)
ငါ့ကိုကြည့်ပါ။ ကျွန်တော့်ကိုသာမန်လူသားလိုလက်ခံပါ (ภาษาพม่า)
រកមើលខ្ញុំធ្វើឱ្យខ្ញុំក្លាយជាមនុស្ស។ អោបខ្ញុំដូចមនុស្សធម្មតា (ภาษาเขมร)

<u>ตัดดำ</u>

(เสียงบรรยากาศบขส.ดังขึ้น - มีเสียงคนขายตั๋วพูดขึ้นมา)

เด็กน้อย (V.O.)

อื ข้าวต้มครับอ้าย
(อ่ะ ข้าวต้มมัดครับพี่)

<u>ตัดไป</u>

<u>1B. ภายนอก. บขส.(ชานชาลาที่ 1) - กลางวัน</u>

ดินหันไปมองเด็กน้อยที่กำลังยื่นข้าวต้มมัดให้กับเขา เขายิ้มให้เล็กน้อยก่อนที่จะหยิบข้าวต้มมัดจากมือเด็กน้อยมาแกะเปลือกข้าวต้มมัดออก

เด็กน้อย

ฝีมือแม่ใหญ่เองข่อยครับ ลองกินเบิ่ง ลาวเฮ็ดมาให้ข่อยกิน
แต่ข่อยบ่ค่อยมักฝีมือลาวปานได่ แบ่งให้อ้ายกินน่าสิดีกว่า
(ฝีมือยายผมเองครับ ลองกินดู ยายทำมาให้ผมกิน แต่ผมไม่ค่อยชอบฝีมือยายเท่าไหร่ แบ่งพี่กินน่าจะดีกว่า)

ดินยกข้าวต้มมัดขึ้นกินระหว่างที่เด็กน้อยพูด

(เสียงแมลงวัน(น้อย) มาเป็นช่วงๆ)

ดิน

กะแซบดีออก เป็นหยั่งคือบ่มัก
(ก็อร่อยออก ทำไมถึงไม่ชอบล่ะ)

เด็กน้อย

ลาวมักเฮ็ดสูตรแปลกๆ บ่ค่อยคือคนอื่น ข่อยกะเลยบ่คอยมัก
จริงๆกะบ่แมนแค่ข้าวต้มดอก มันกะทุกอย่างนั้นละที่แปลกบ่คือคนอื่น
(ยายชอบทำสูตรแปลกๆไม่เหมือนชาวบ้านเขา ผมเลยไม่ค่อยชอบเท่าไหร่
แต่จริงๆก็ไม่ได้มีแค่ข้าวต้มมัดหรอก มันก็ทุกอย่างนั่นแหละที่แปลกไม่เหมือนคนอื่น)

ตัดไป

3A. ภายนอก. ในป่า - กลางวัน

(เสียงบรรยากาศป่า/เสียงคันธนูดังขึ้นมาคลอๆ² และมากขึ้นเรื่อยๆ/เสียงแมลงวัน(น้อย) มาเป็นช่วงๆ)
(เสียงเหยียบใบไม้ใบหญ้าดังขึ้น)

ท่ามกลางบรรยากาศของป่าในเวลากลางวันที่เต็มไปด้วยต้นไม้และใบหญ้า มีกระจกใบหนึ่งวางไว้อยู่บนพื้น ลวดลายบนขอบกระจกเต็มไปด้วยดวงตาและอวัยวะใบหน้าของคนเต็มอยู่รอบกระจก บุคคลผู้หนึ่งกำลังยืนมองกระจกอยู่ตรงข้างหน้าของตัวเขา เขาเห็นมีคนที่เหมือนตัวเขาอีกคนอยู่ข้างในกระจกทั้งสองคน

เด็กน้อย (V.O.)

อ้ายเชื่อบ่ ? ลังเทื่อข่อยกะเห็นแม่ใหญ่ข่อย ลาวเป็นปอบ
(พี่เชื่อไหม? บางครั้งผมก็เห็นยายผมเป็นปอบ)

บุคคลผู้หนึ่งในกระจกเริ่มขยับร่างกายคล้ายตัวประหลาด ส่วนบุคคลผู้หนึ่งที่อยู่นอกกระจกก็ยืนนิ่งมองไปที่บุคคลในกระจก

(เสียงพึมพำคล้ายกับคนหลายๆคนคุยกัน เริ่มคลอๆเข้ามา)

เด็กน้อย (V.O.)

ลังเทื่อกะเห็นลาวเป็นขี้คิงคาก เป็นมด เป็นแมลงสาป
นับมื้อข่อยแฮงเห็นลาวกลายเป็นโตแปลกๆขึ้นทุกมื้อ คือจั่งลาวเป็นโตประหลาดนิละ
จนข่อยเห็นไทบ้านเพิ่น กะเริ่มมองข่อยแปลกๆ คือกันกับที่ข่อยมองแม่ใหญ่

(บ้างก็เห็นเขาเป็นคางคก เป็นมด เป็นแมลงสาป นับวันผมยิ่งเห็นเขากลายเป็นตัวแปลกๆขึ้นทุกวัน
เหมือนกับเขานั้นเป็นตัวประหลาด จนกระทั่งชาวบ้าน ก็เริ่มมองผมแปลกๆไปเหมือนกับที่ผมมองยาย)

บุคคลหนึ่งที่ยืนนิ่งอยู่นอกกระจกเริ่มขยับตามตัวที่อยู่ข้างในกระจก จากขยับเล็กน้อยจนกลายเป็นทำท่าทาง
คล้ายๆกันกับคนในกระจก

ตัดไป

1C. ภายนอก. บขส.(ชานชาลาที่ 1) - กลางวัน

(เสียงบรรยากาศบขส./เสียงคันธนูดังขึ้น(ต่อเนื่อง)²/เสียงขยะปลิว/เสียงแมลงวัน(น้อย)มาเป็นช่วงๆ)

ดินและเด็กน้อยนั่งคุยกัน

เด็กน้อย

อาจสิเป็นเพราะข่อยคงติดโรคโตประหลาดมานำแม่ใหญ่ข่อยละตี๊
(อาจจะเป็นเพราะผมคงติดโรคตัวประหลาดมาจากยายผมมั้ง)

เด็กน้อยนั่งเล่าให้ดินฟังด้วยสีหน้าที่เจ็บปวดจากการนึกถึงอดีต ดินมองสีหน้าของเด็กน้อยด้วยความเข้าใจ

ดิน

บ่ดอก มันเป็นโรคที่บ่ได้เกิดจากโตเฮา มันสิติดกันได่จั่งได๋?
(ไม่หรอก มันไม่ใช่โรคที่เกิดจากตัวเรามันจะติดต่อกันได้ยังไง?)

ดินเงียบและคิด

มีคนเดินผ่านมาทิ้งขยะข้างๆเด็กน้อย ทั้งที่มันล้นอยู่ ขยะเต็มไปด้วยสิ่งหลายๆอย่างที่ชวนเหม็น

ดิน

แต่กะแปลกยุ ที่ว่ามันติอต่อกันบ่ได่ แต่เป็นหยั่งคนอยู่นี้กะกลายเป็นโรคโตประหลาดนั้น
คือจั่งแม่ใหญ่โตตั้งหลายคน หลายจนบางเทื่อโตกะอาจสิบ่อยากเซื่อ
(แต่มันก็แปลกอยู่ ที่ว่าถึงมันจะติดต่อกันไม่ได้ แต่ทำไมคนที่อยู่ที่นี่กลับกลายเป็นโรคประหลาด
เหมือนกับยายแกอีกตั้งหลายคน มากจนบางทีแกอาจจะไม่อยากเชื่อเลยก็ได้)

(เสียงของแมลงวัน - น้อย)
แมลงวันบินเข้ามาเกาะขยะอยู่ในถังที่ตั้งอยู่ข้างๆเขาทั้งสองคน

ตัดไป

3B. ภายนอก. ในป่า - กลางวัน

(เสียงบรรยากาศป่า/เสียงคันธนูดังขึ้น(ต่อเนื่อง)[2]/เสียงของแมลงวันเริ่มมากขึ้น)

ท่ามกลางบรรยากาศของป่าในเวลากลางวันที่เต็มไปด้วยต้นไม้และใบหญ้า บุคคลหนึ่งที่ยืนอยู่นอกกระจกหายไปเหลือเพียงแค่คนข้างในกระจกที่ยังทำท่าทางคล้ายสัตว์ประหลาดอย่างต่อเนื่อง

เด็กน้อย (V.O.)

แล้วอ้ายว่าเพิ่นพวกนั้นสิอยากเป็นแบบนั้นบ่?
(แล้วพี่ว่าพวกเขาจะอยากเป็นแบบนั้นไหม?)

ดิน (V.O.)

กะคงบ่ บ่ซั้นทุกคนกะสิอยากไปแดนวิเศษคือโตติ?
(ก็คงไม่ ไม่งั้นทุกคนจะอยากไปแดนวิเศษเหมือนแกหรอ?)

(เสียงของแมลงวันมากขึ้นจนทนฟังไม่ไหว)
(เสียงปลาหมอดิ้น[3])

ตัดไป

4A. ภายนอก. ทุ่งนา (ตม) - กลางวัน

(เสียงบรรยากาศทุ่งนา/เสียงคันธนูดังขึ้น(ต่อเนื่อง)[2])
(เสียงปลาหมอดิ้น(ต่อเนื่อง)[3])

ปลาหมอตัวหนึ่งที่กำลังดิ้น พยายามเพื่อลุยโคลนตมไปยังทิศทางที่เหมือนจะมีแหล่งน้ำ

ตัดไป

1D. ภายนอก. บขส.(ชานชาลาที่ 1) - กลางวัน

(เสียงบรรยากาศบขส.)

บรรยากาศของบขส.ก็ยังคงเงียบสนิทอย่างต่อเนื่อง มีเพียงผู้คนบางส่วนเดินผ่านไปผ่านมา

เด็กน้อย

อ้าย ข่อยเว่าเรื่องข่อยให้เจ้าฟังแล้ว เจ้ากะสิบ่เว่าเรื่องเจ้าให้ข่อยฟังแนะติ? แลกกัน
(พี่ ผมพูดเรื่องของผมให้พี่ฟังแล้วพี่จะไม่เล่าเรื่องของพี่ให้ผมฟังบ้างหรอ? แลกกันสิ)

ดิน

แล้วโตอยากสิฟังเรื่องหยั่ง?
(แล้วแกอยากแกเรื่องอะไร?)

เด็กน้อย

เรื่องหยั่งกะได่ เรื่องรูปนี้กะได่
(เรื่องอะไรก็ได้ เรื่องรูปนี้ก็ได้)

ดินเงียบไปอยู่สักพักหนึ่งก่อนที่จะพูดขึ้น

ดิน

อ้ายเคยวาดดิ วาดรูปแบบของโต รูปตอนจะของไปฮอดแดนวิเศษ
(พี่เคยวาดนะ วาดแบบของแก รูปตอนที่ตัวเองไปถึงแดนวิเศษ)

<u>ตัดไป</u>

<u>4B. ภายนอก. ทุ่งนา (ตม) - กลางวัน</u>

(เสียงบรรยากาศทุ่งนา/เสียงนกร้องเข้ามา/เสียงคันธนูดังขึ้น)

บุคคลหนึ่งที่กำลังนอนขดตัวอยู่ในโคลนตมกลางทุ่งนา ร่างกายของเขาค่อยๆขยับตัวพร้อมกับแขนขาของเขาที่กำลังยืดออก แล้วค่อยๆขยับตัวดิ้นไปดิ้นมาพยายามที่จะไปข้างหน้า

ดิน (V.O.)

แต่พออ้ายใหญ่ อ้ายแฮงตามหามันบ่พ้อ โดนไปๆอ้ายกะลืม ว่าหน้าตามันเป็นจั่งได่
คนอยู่หม่องนี้เป็นพันเป็นแสน กะบ่มีไผตอบได่ ว่ามันต้องไปจั่งได่
ตอนนี้อ้ายกะเลยวาดบ่ได่ แบบตอนนั้นแล้ว
(แต่พอพี่โตขึ้น พี่ยิ่งตามหามันไม่เจอ นานเข้าพี่ก็ลืมว่ามันหน้าตาเป็นยังไง คนที่อยู่ที่นี่นับพันนับแสนคน

ก็ตอบไม่ได้ว่ามันต้องไปยังไง ตอนนี้พี่ก็เลยวาดไม่ได้ เหมือนตอนนั้นแล้ว)

เด็กน้อย (V.O.)

แล้วอ้ายสิบ่ไปละติ? หม่องฮั่น
(แล้วพี่จะไม่ไปละหรอ? ที่นั่น)

ดิน (V.O.)

เฮามีสิทธิ์ เลือกเรื่องแบบนั้นได่ยุติ?
(เรามีสิทธิ์ เลือกเรื่องแบบนั้นได้ด้วยหรอ?)

บุคคลหนึ่งที่กำลังพยายามดิ้นอยู่ในโคลนตมไปเรื่อยๆ จนเขาหยุดนิ่ง ได้ยินเพียงเสียงที่เขาพยายามหายใจ

ตัดไป

1E. ภายนอก. บขส.(ชานชาลาที่ 1) - กลางวัน

(เสียงบรรยากาศบขส.)

ทั้งสองคนนั่งนิ่งท่ามกลางบรรยากาศบขส. สักพักเด็กน้อยก็หันมาคุยกับดิน

เด็กน้อย

แล้วตอนนี้อ้ายสิไปใสครับ?
(แล้วตอนนี้พี่จะไปไหนครับ?)

ดิน

โตกะรู้ยุแล้วตั๊ว ว่าอ้ายสิไปใส
(แกก็รู้อยู่แล้วนิ ว่าพี่จะไปที่ไหน)

เด็กน้อยนั่งคิดพร้อมมองไปที่รูปวาดของดินอยู่พักหนึ่ง เขาหยิบดินสอของดินขึ้นมาวาดต่อให้ดิน

ดิน

เล่มนั้นอ้ายให้โต รูปของโตอ้ายกะขอไว้เด้อ ถือว่าแลกกัน
(เล่มนั้นพี่ให้แก รูปของแกพี่ก็ขอไว้นะ ถือว่าแลกกันนะ)

น้องยังคงวาดรูปอย่างต่อเนื่อง โดยไม่ได้หันไปมองดิน

ดิน

โชคดีเด้อ หวังว่าเฮาสิบ่ต้องมาพ้อกันอีก
(โชคดีนะ หวังว่าเราคงไม่ต้องมาเจอกันอีก)

ดินเก็บดินสอลงไปในกระเป๋าและมองกลับไปที่ที่เด็กน้อยนั่ง แต่ก็ไม่เห็นใครมีเพียงเก้าอี้เปล่า พร้อมกับสมุดเล่มเก่าที่ถูกทิ้งไว้ตรงนั้น ซึ่งในสมุดก็ยังไม่มีภาพวาดเหมือนเดิม มีเพียงแมลงวันบินมาเกาะที่สมุด ดินจึงหันกลับมาแล้วเดินจากไปจากที่ตรงนั้น

(เสียงกระซิบดังขึ้น(หลายทิศทาง และ หลายภาษาพูดพร้อมกัน)4)
(เสียงหายใจบุคคลหนึ่งดังขึ้น)

ᨷᩮᩢᩋᨿᩣᩉᨿ, ᨿᩣᨻᩉᩣᩣᨿᨿᩣᨷᩣᨾᨶᩩᨻ. ᨾᨿᨻᨿᩣᨿᩥᨾᩣᨷᩣᨾᨶᩩᨻᨻᩉᩢᩣᨾᨶᩩᨻ (ภาษาลาว)
จงมองฉันให้ฉันเป็นมนุษย์ โอบกอดฉันเหมือนมนุษย์ทั่วไป (ภาษาไทย)
ภอไซ้กู่ยงอี้ย่ำหลั่ว ปัวเที้ยะฮรู้กู่ซือลีตี๋ เน๊งเตี้ยเต็ม (ภาษาชาวเขาเผ่าม้ง)
ငါ့ကိုကြည့်ပါ။ ကျွန်တော့်ကိုသာမန်လူသားလိုလက်ခံပါ (ภาษาพม่า)
រកមើលខ្ញុំធ្វើឱ្យខ្ញុំក្លាយជាមនុស្ស។ អោបខ្ញុំដូចមនុស្សធម្មតា (ภาษาเขมร)

ตัดไป

4C. ภายนอก. ทุ่งนา (ตม) - กลางวัน

(เสียงกระซิบดังขึ้นอย่างต่อเนื่อง4)

บุคคลหนึ่งหายใจแบบสุดแรงนอนดิ้นอยู่ในโคลนตมพร้อมกับส่งเสียงร้องออกมา

ภาพดำ

ภาคผนวก ข

ตารางการถ่ายทำ (Breakdown)

DIRECTOR :	สุดเขต	(065-235-7849)
PRODUCER :	เพียว	(089-651-9193)
1st AD/EDITOR :	นิคกี้	(082-949-7711)
ACTING COACH :	ตาณ	(097-058-0541)
DP :	ปิ๊น	(064-192-9966)
PROPS&SET :	เสี้ยง	(097-014-5195)
ART DI/COSTUME :	นิ่ม	(085-100-6338)

“ตม”
Q1

(วันเสาร์, 20 มีนาคม 2564)

CREW CALL

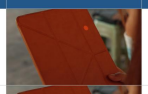
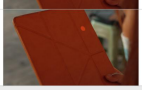
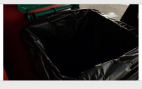
05.30 AM

ตม CALL (+ ทีมสวัสดิการ)	**05.15**
CAST CALL :	05.30
BREAKFAST CALL :	**06.00 - 06.30**
SHOOTING CALL :	07.00
LUNCH CALL :	**11.00 - 12.00**
ESTIMATE WRAP :	15.30

LOCATION : 1. บขส.(หมอชิต 2) - ชานชาลา 4 แถวที่ 61 - 71

WEATHER FORECAST	PROBABILITY OF THUNDERSTORMS			WARNING
มีฝนและแดด (ลมกระโชก 22 กม./ชม. : มีฝนปกคลุม 59% : อุณหภูมิ 38°C)	0%	/06.22/	/18.29/	(12.07 ชม.)

BEGIN	END		D/SC/SHOT			LOCATION	VISUAL	DESCRIPTION	COVERAGE	LENS	EQUIPMENT	PROPS	WARDROBE	SYNC	REMARK	CAST
05:15									***ตม + สวัสดิการ CALL***							
05:30									***CREW + CAST CALL***							
06:00	06:30	30 min							**BREAKFAST TIME**							
06:30	07:00	30 min							**PREPS**							
07:00	07:40	40 min	D	1	2	บขส.		(LS) Eye level ดินและตี๋น้อยคุยกัน	**1A** : ตั้งแต่ประโยคแรก - ประโยคสุดท้าย **1C** : ตั้งแต่ประโยคแรก - ประโยคสุดท้าย **1D** : ตั้งแต่ประโยคแรก - ดินถามว่า "อยากให้เล่าเรื่องอะไร" **1E** : ตั้งแต่ไม่มีตี๋น้อย ดินเก็บดินสองใน กระเป๋าแล้วหันไปหาตี๋ซึ่งไม่อยู่แล้วจากนั้น ดินก็ตัดสินใจลุกขึ้นเดินออกไป	**24**	Tripod	ดินสอ ยางลบ สมุดพก กระเป๋าดินทาง - (ดิน), กระดาษ (เด็ก) **1C** : เปลือกข้าวดั้มมัด, ขยะที่คนดินมาทิ้ง **1D** : เปลือกข้าวดั้มมัด **1E** : ไม่มีเปลือกข้าวดั้มมัด	 มีถุงดำ + กระเป๋าเดินทางสีดำ		*ถ่าย 4 รอบ (1A, 1C, 1D, 1E)* *ถ้าไม่มีวิวหัวรีพ้นมาสามารถถ่าย shot 3 ต่อได้เลย* เตรียมไดร์เผื่อน้องและขดเหงื่อออกแล้วโดนเสื้อ	- ดิน - เด็กน้อย - คนทิ้งขยะ - คนเดิน ผ่าน 2 คน *(1E ไม่มีตี๋น้อย)*
07:40	07:55	15 min							**PREPS**							
07:55	08:05	10 min	D	1	6	บขส.		(Insert) OVS level รูปของตี๋น้อยในมือดิน	ดินมองรูปของตี๋น้อย	**50**	Tripod	กระดาษ (เด็ก)			Match Cut กับ **SC2 shot 1** ใช้ C-stand ช่วยพยุงขยะขาด	- ดิน

BEGIN	END		D/SC/SHOT			LOCATION	VISUAL	DESCRIPTION	COVERAGE	LENS	EQUIPMENT	PROPS	WARDROBE	SYNC	REMARK	CAST
08:10	08:20	10 min	D	1	6A	บขส.		(CU) รูปของตี๋น้อยในมือดิน	ดินมองรูปของตี๋น้อย	**85**	Tripod	กระดาษ (เด็ก)			เผื่อ Digital Zoom	- ดิน
08:20	08:30	10 min	D	1	6B	บขส.		(ECU) รูปของตี๋น้อยในมือดิน	ดินมองรูปของตี๋น้อย	**135**	Tripod	กระดาษ (เด็ก)			เผื่อ Digital Zoom	- ดิน
08:30	08:45	15 min							**PREPS**							
08:45	09:00	15 min	D	1	1	บขส.		(Insert) OVS level มือของดินวาดรูปบน สมุดพก	- มือของดินที่กำลังวาดภาพหลักๆ ใบหน้าลงไปในกระดาษ - มือของดินใช้ยางลบ ในกระดาษของสมุดพก - มือของดินทายิบดินสอเผื่อไม่ได้วาดอะไรต่อ	**50**	Tripod	(ดิน) สมุดพก ดินสอ ยางลบ				- ดิน
09:00	09:15	15 min							**PREPS**							
09:15	09:30	15 min	D	1	7	บขส.		(Insert) OVS level มือของเด็กน้อยลูบรูปของดินและวาดรูปลงในสมุดของดิน	เด็กน้อยมองลูบรูปของดิน (10 วิ) จากนั้นมือของเด็กน้อยถังกระเป๋าทางเกงแล้วหยิบดินสอของตัวเองออก มาวาด	**50**	Tripod	สมุดพก (ดิน) ดินสอ (เด็ก)				- เด็กน้อย
09:30	09:50	20 min							**PREPS**							
09:50	10:05	15 min	D	1	8	บขส.		(Insert) High level สมุดพกที่มีเด็กรอยที่ถูกขีดเขียน ดินลุกออกไป	สมุดเปล่าเปิดข้างไว้ มีแดดวันดอน (5ว) ดิน ลุกออกไป	**50**	Tripod	แดดวัน สมุดพก (ดิน) กระเป๋าดินทาง			เหลือร์รูปที่น้องวาดในสมุดพกให้เป็นสมุดเปล่า	- ดิน
10:05	10:20	15 min							**PREPS**							
10:20	10:30	10 min	D	1	9	บขส.		(Insert) High level ถังขยะมีแดดวันดอน	ถังขยะที่มีแดดวันดอน	**50**	Tripod	แดดวัน ขยะถัน				
10:30	10:45	15 min							**PREPS**							
10:45	11:00	15 min	D	1	10	บขส.		(Insert) Ground level เศษขยะปลิว	ขยะอยู่บนพื้น และปลิวออกไป	**50**	Hihat	ขยะ			เตรียมพัด	

BEGIN	END		D/SC/SHOT			LOCATION	VISUAL	DESCRIPTION	COVERAGE	LENS	EQUIPMENT	PROPS	WARDROBE	SYNC	REMARK	CAST
11:00			**PREPS**													
	12:00	1 hr	**LUNCH TIME**													
12:00	12:50	50 min	D	1	3	บชส.		(MLS) Eye level ตินและเด็กคุยกัน	**1A** : เด็กน้อยพิงแล้วจึงล้วงกระเป๋าขึ้นรูปให้ตัน - ประโยคสุดท้าย **1B** : ตื่นข้าวต้มมัดแล้วพูดคำว่า "ข้าวต้มมัดครับย้าย" - ประโยคสุดท้าย **1C** : ตั้งแต่ประโยคแรก - ตินเมียกเตะคิด **1D** : ตั้งแต่ประโยคแรก - ประโยคสุดท้าย **1E** : ตั้งแต่ประโยคแรก - ตินหยิบตินสอมาวาดรูป	**35**	Tripod	ตินสอ ยางลบ สมุดพก กระเป๋าเดินทาง - (ติน), กระดาษ (เด็ก) **1B** : ข้าวต้มมัด **1C** : เปลือกข้าวต้มมัด **1D** : เปลือกข้าวต้มมัด **1E** : ไม่มีเปลือกข้าวต้มมัด, ตินสอ (เด็ก)			*ถ่าย 5 รอบ (1A, 1B, 1C, 1D, 1E)*	- ติน - เด็กน้อย
12:50	13:10	20 min	**PREPS**													
13:10	13:40	30 min	D	1	4	บชส.		(CU) Eye level หน้าเด็กน้อยคุยกับติน	**1A** : ตินยื่นรูปให้เด็กน้อย - ประโยคสุดท้าย **1B** : ตินพูดว่า "กะเพบออก" - ประโยคสุดท้าย **1E** : เด็กน้อยมองรูปของตัน และหยิบตินสอขึ้นมาวาด	**50**	Tripod	ตินสอ ยางลบ สมุดพก กระเป๋าเดินทาง - (ติน), กระดาษ (เด็ก) **1B** : ข้าวต้มมัด **1E** : ตินสอ (เด็ก)			*ถ่าย 3 รอบ (1A, 1B, 1E)*	- เด็กน้อย - ติน : foreground
13:40	14:00	20 min	**PREPS**													
14:00	14:30	30 min	D	1	5	บชส.		(CU) Eye level หน้าตินคุยกับเด็กน้อย	**1A** : เด็กยื่นรูปให้ - ประโยคสุดท้าย **1B** : เด็กยื่นข้าวต้มมัดให้ - ตินพูดว่า "กะเพบออก" **1D** : ตินนั่งจิบไปพักหนึ่ง - ประโยคสุดท้าย **1E** : ตินหันหน้ากลับมาแล้วเก็บกระเป๋า จนหันกลับไป	**50**	Tripod	ตินสอ ยางลบ สมุดพก กระเป๋าเดินทาง - (ติน), กระดาษ (เด็ก) **1B** : ข้าวต้มมัด			*ถ่าย 4 รอบ (1A, 1B, 1D, 1E)* **1E** ไม่มีเด็กน้อยเป็น foreground	- ติน - เด็กน้อย : foreground
WRAP																
Sound *อัดเสียงแยก (SCENE 2, 3, 4)*																

DIRECTOR :	สุดเขต	(065-235-7849)
PRODUCER :	เพียว	(089-651-9193)
1st AD/EDITOR :	นิคกี้	(082-949-7711)
ACTING COACH :	ตาณ	(097-058-0541)
DP :	ปิ่น	(064-192-9966)
PROPS&SET :	เสี่ยง	(097-014-5195)
ART DI/COSTUME :	นิ่ม	(085-100-6338)

“ตม”
Q2

(วันเสาร์, 20 มีนาคม 2564)

CREW CALL

06.00 AM

ตม CALL (+ ทีมสวัสดิการ)	**05.30**
CAST CALL :	07.00
BREAKFAST CALL :	**07.00 - 08.00**
SHOOTING CALL :	09.00
LUNCH CALL :	**11.15 - 12.15**
ESTIMATE WRAP :	23.35

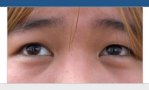
LOCATION : 1. สะพานไม้ไผ่ บ้านดอนชายแมะ

WEATHER FORECAST	PROBABILITY OF THUNDERSTORMS			WARNING
มีเมฆมาก (ลมกระโชก 35 กม./ชม. : มีเมฆปกคลุม 94% : อุณหภูมิ 38°C)	4%	/06.22/	/18.29/	(12.07 ชม.)

BEGIN	END		D/SC/SHOT			LOCATION	VISUAL	DESCRIPTION	COVERAGE	LENS	EQUIPMENT	PROPS	WARDROBE	SYNC	REMARK	CAST
05:30			***ตม + สวัสดิการ CALL***													
06:00			***CREW + CAST CALL***													
	07:00	1 hr	**BREAKFAST TIME**													
07:00	08:00	1 hr	**PREPS**													
08:00	08:30	30 mins	D	3A	1	ป่า		(LS) Eye level *High Angle* คนนอกกระจกยืนมอง กระจกที่เห็นว่ามีคนในกระจกยืนมองและกำลังทำท่าเหมือนสัตว์ประหลาด สักพักคนนอกกระจกก็เริ่มทำท่าตาม คนในกระจก	1 : บุคคลหนึ่งยืนมองกระจกด้วยความชินชา (นิ่งเป็นหุ่น) 2 : บุคคลหนึ่งมองนิ่งๆแล้วเริ่มทำท่าเหมือนสัตว์ประหลาดจากทำทางเล็กๆ ค่อยเริ่มมากขึ้นจนรู้สึกว่าตัวเองเป็นสัตว์ประหลาดจริงๆ	**25**	Tripod	กระจก	 มี Special Effect ที่ปาก		*ย่าย 3 รอบ* Save เห็นนักแสดง กล้องขยาบาย (ทุกชั้น)	- บุคคล
08:30	08:50	20 mins	D	3B	1	ป่า			1 : เฟรมเปล่า 2 : ทำท่าทางเหมือนสัตว์ประหลาดอย่างช้า ๆ จากเล็กไปใหญ่ จนรู้สึกว่าตัวเองเป็นสัตว์ประหลาดจริงๆ แต่สีหน้าก็ค่อยๆรู้สึกเจ็บปวดที่ตัวเองต้องเป็นอย่างนี้						- บุคคล
08:50	09:10	20 mins	**PREPS**													
09:10	09:40	30 mins	D	3A	2	ป่า		(Insert) Eye level กรอบกระจกที่ยังหัน คนนอกกระจกทำท่าทางเหมือนสัตว์ประหลาดอยู่		**50**	Tripod	กระจก			*ย่าย insert ประมาณ 3 ชุด* Digital zoom (ค้างไว้ 30 วินาที)	- บุคคล
09:40	10:00	20 mins	**PREPS**													

BEGIN	END		D/SC/SHOT			LOCATION	VISUAL	DESCRIPTION	COVERAGE	LENS	EQUIPMENT	PROPS	WARDROBE	SYNC	REMARK	CAST
10:00	10:20	20 mins	D	3A	3	ป่า		(CU) High Dutch Angle คนนอกกระจกกำลังทำท่าทางเหมือนสัตว์ประหลาดอยู่	ทำท่าเหมือนสัตว์ประหลาดจากทำทางเล็กๆ และค่อยๆเริ่มมากขึ้นจนรู้สึกถึงการเป็นสัตว์ประหลาด (มีการแอบมองมาที่กล้อง)	**20**	Tripod				เตรียมปลาหมอในโคลนตม (มีถุงมือจับปลา) ↓	- บุคคล
10:20	11:00	40 mins	**PREPS**													
11:00	11:15	15 mins	D	4A	1	โคลนตม		(Insert) High Angle ปลาหมอกำลังดิ้นออกไปจากโคลนตม	ปลาดิ้นในโคลนตม		Tripod	ปลาหมอ				- ปลาหมอ
11:15	12:15	1 hr	**LUNCH TIME**													
12:15	13:15	1 hr	**PREPS**													
13:15	13:45	30 mins	D	4B	1	โคลนตม		(LS) High Angle บุคคลกำลังดิ้นออกไปจากโคลนตม	บุคคลหนึ่งคนตัวอยู่นิ่งอยู่สักพัก (10 วิ) พร้อมกับหายใจไม่ออกแล้วค่อยๆขยับหัวออกมาก่อน จากนั้นปล่อยมือ และ แขนออกมาจนสุดแรงและสามารถนอนหงาย (ทรมานเจ็บปวด/อึดอัด) ตายังหลับอยู่ พยายามหายใจ 4-5 รอบ		Tripod		 - ต้นถุงเดิมกับ SC 3 - Special Effect ปาก - ตัดต้นถุง ไม่ใส่เข็มกลัด			- บุคคล
13:45	14:05	20 mins	**PREPS**													
14:05	14:25	20 mins	D	4C	1	โคลนตม		(CU) High Angle บุคคลกำลังดิ้นออกไปจากโคลนตม	เธอพยายามที่จะอ้าปากแต่อ้าไม่ได้ เธอทรมานมาก รู้สึกเจ็บปวด ทรมาน โกรธกับสิ่งต่างๆที่เธอต้องเจอ (30 วิ) เธอพยายามดิ้นตามองกล้อง จนดิ้นได้พร้อมกับหายใจเฮือกใหญ่ และสายตาจ้องมองกล้อง (เน้น emotion ตอนท้าย)		Tripod					- บุคคล
14:25	14:45	20 mins	**PREPS**													
14:45	15:05	20 mins	D	4B	2	โคลนตม		(Insert) High Angle บุคคลกำลังดิ้นออกไปจากโคลนตม			Tripod				เตรียมรีเซ็ตนักแสดง หลังจากถ่ายเสร็จ	- บุคคล

BEGIN	END		D/SC/SHOT			LOCATION	VISUAL	DESCRIPTION	COVERAGE	LENS	EQUIPMENT	PROPS	WARDROBE	SYNC	REMARK	CAST
15:05	17.00	1hr 55 mins	**RELAX TIME**													
			นักแสดงรีเซ็ตตัวเอง													
17:00	18:00	1 hr	**DINNER TIME**													
18:00	19:00	1 hr	**PREPS**													
19:00	19:20	20 mins	N	2	6	ทุ่งนา		(LS) Eye level *High Angle* บุคคลหนึ่งกำลังอ้อนวอนในดินแดนวิเศษ	บุคคลหนึ่งนั่งพับขาด้วยท่าเทพธิดา นั่งอยู่นิ่งๆ (15 วิ) แล้วเริ่มขยับ พร้อมทั้งพนมมือไหว้เขย่าตัวไปมาปักธูปแล้วก้มลงกราบเหมือนกำลังอ้อนวอนขอพรจากดินแดนวิเศษ สักพักก้มลงพื้นแช่ไว้สักพัก	**25**	Tripod	ธูป	 - มี Special Effect ปาก - เหงื่อตรงกรอบหน้า ตาแดงนิดหน่อย		เตรียมผ้าชุบน้ำไว้สำหรับดับไฟ เตรียมของเส้นไหว้เพิ่มเพื่อเตรียมเซต ↓	- บุคคล
19:20	19:40	20 mins	**เพิ่มของเส้นไหว้ ธูปให้มากขึ้น**													
19:40	20:00	20 mins	N	2	9	ทุ่งนา		(LS) Eye level *High Angle* บุคคลหนึ่งกำลังอ้อนวอนในดินแดนวิเศษ	บุคคลหนึ่งนั่งพับขาด้วยท่าเทพธิดา นั่งอยู่นิ่งๆ (15 วิ) แล้วเริ่มขยับ พร้อมทั้งพนมมือไหว้เขย่าตัวไปมาก้มลงกราบเหมือนกำลังอ้อนวอน ขอพรจากดินแดนวิเศษ	**25**	Tripod	ธูป (ของไหว้เยอะขึ้น)				- บุคคล
20:00	20:20	20 mins														
20:20	20:40	20 mins	N	2	8	ทุ่งนา		(Insert) Ground level บุคคลกำลังอ้อนวอนแดนวิเศษ	บุคคลหนึ่งนั่งพับขาด้วยท่าเทพธิดา กำลังพนมมือไหว้เขย่าตัวไปมาก้มลงกราบเหมือนกำลังอ้อนวอนขอพรจากดินแดนวิเศษ	**35**	Hihat	ธูปที่ปักไว้แล้ว (ของไหว้เยอะขึ้น)				- บุคคล
20:40	21:00	20 mins	**PREPS**													
21:00	21:30	30 mins	N	2	3	ทุ่งนา		(Insert) Ground level ของเส้นไหว้		**50**	Hihat					
			N	2	4	ทุ่งนา		(Insert) Ground level ธูปเทียน		**50**	Hihat					

BEGIN	END		D/SC/SHOT			LOCATION	VISUAL	DESCRIPTION	COVERAGE	LENS	EQUIPMENT	PROPS	WARDROBE	SYNC	REMARK	CAST
21:30	22:00	30 mins	**PREPS**													
			เคลียร์ของบนพื้นเพื่อให้กล้องวางไว้ได้													
22:00	22:20	20 mins	N	2	7	ทุ่งนา		(MS) High Angle บุคคลกำลังอ้อนวอน ขอสิ่งศักดิ์สิทธิ์	เงยหน้าขึ้นพร้อมกับค่อยๆ เอามือจับหน้า แล้วมือแตะไปโดนที่ปาก ค่อยๆจับปากเหมือนมีความหวังแต่พอจับไปเรื่อยๆสายตาของเขาก็เปลี่ยนไปเป็นสายตาที่เจ็บปวดเหมือนยังรู้สึกว่าเป็นแบบเดิมอยู่ เขาพยายามที่จะส่งเสียงร้องออกมา แววตาดูเจ็บปวดทรมานและกำลังอ้อนวอนอยู่จนเขาหยุดนิ่งด้วยแววตาที่ยังคงทรมานอยู่	**50**	Tripod				มีเหงื่อบนหน้าบี๋	- บุคคล
22:20	22:35	15 mins	**PREPS**													
			WRAP ของบางส่วนได้													
22:35	22:50	15 mins	N	2	5	ทุ่งนา		(ECU) High Angle ตาบุคคลกำลังอ้อนวอนแดนวิเศษ	สายตาที่กำลังอ้อนวอนขอดินแดนศักดิ์สิทธิ์ มีความหวัง ขอพร	**85**	Tripod					- บุคคล
22:50	23:05	15 mins	**PREPS**													
23:05	23:35	30 mins	N	2	1	ทุ่งนา		(Insert) Eye level หน้าเซียงฉ้อง	หน้าของเซียงฉ้อง	**50**	Tripod					
			N	2	2	ทุ่งนา		(Insert) Low Angle เซียงฉ้องถูกแขวนอยู่บนต้นไม้	เซียงฉ้องกำลังแขวนอยู่	**50**	Tripod					
WRAP																

ภาคผนวก ค

Call Sheet

Call Sheet

“ตม”

วันเสาร์ ที่ 20 มีนาคม 2564

➪ ***Location*** : สถานีขนส่งผู้โดยสารกรุงเทพฯ (จตุจักร)
https://goo.gl/maps/fRUMUqErjrM2VKZNA

➪ ***Weather*** : อุณหภูมิต่ำสุด 28° อุณหภูมิสูงสุด 35° แดดออกเป็นส่วนมาก โอกาสฝนตก 10%

➪ ***Emergency Services Phone Numbers*** :

โรงพยาบาลวิภาวดี โทร : 062 561 1111

โรงพยาบาลเปาโล เกษตร โทร : 062 150 0900

➪ ***Catering*** :

ตอนเช้า 06:00-06:30 กุ้งคั่วพริกเกลือ, หมูผัดพริกเผา, ลาบแซ่บหมูสับ, ผัดมักกะโรนีซอสมะเขือเทศไก่สับ, แกงเขียวหวานไก่

ตอนกลางวัน 11:00-12:00 *(เป็นความลับ)*

Production Crew				
ลำดับ	**ชื่อ**	**ตำแหน่ง**	**เบอร์โทรติดต่อ**	**Calling Time**
1	นิคกี้	Director	082-949-7711	05:15 น.
2	เพียว	Producer	089-651-9193	05:15 น.
3	รุ้ง	1st Asst. Director	083-169-1010	05:30 น.
4	เชอรี่	Continue	094-482-8566	05:30 น.
5	ตาณ	Acting Coach	097-058-0541	05:15 น.
6	ข้าวปั้น	Director of Photography / Video Man	064-192-9966	05:15 น.
7	ฟลุ๊คฟริ้ง	Camera Operater	092-505-6622	05:30 น.
8	พี่บิชิ	1st Asst. Camera	098-8949428	05:30 น.
9	ฟลุ๊คดิ้ก	2nd Asst. Camera	088-760-6624	05:30 น.
10	พี่คิน	DIT	063-984-5643	05:30 น.
11	น้องไอ	Gaffer	083-064-1550	05:30 น.
12	น้องฟิว	Gaffer	094-546-9001	05:30 น.
13	สมายด์	Sound	080-299-3838	05:30 น.
14	น้องเบสท์	Sound	081-644-2002	05:30 น.
15	นีม	Art Director / Costume & Makeup	085-100-6338	05:15 น.

☺ เบอร์โทรติดต่อ หากมีเหตุขัดข้องทุกประการ ☺

เพียว 089-651-9193 (Producer)

หมายเหตุ : Location สามารถใช้ได้ตั้งแต่เวลา 06:00 น. - 16:00 น. (รวมเก็บของแล้ว)

Production Crew				
ลำดับ	**ชื่อ**	**ตำแหน่ง**	**เบอร์โทรติดต่อ**	**Calling Time**
16	กรุง	Ass. Costume & Makeup	064-423-6947	05:30 น.
17	เฮี้ยง	Props & Set	097-014-5195	05:15 น.
18	พิมพ์	Ass. Props & Set	097-302-6828	05:30 น.
19	แตงกวา	Production Manager	092-451-3558	05:15 น.
20	เนม	Production Manager	081-904-2084	05:15 น.
21	กีต้าร์	Production Manager	089-184-7271	05:15 น.
22	น้องพล	Still	062-243-5344	05:30 น.
23	น้องไตเติ้ล	Talent	080-223-0379	05:30 น.
24	สุดเขต	Talent	065-235-7849	05:15 น.
25	พ่อน้องไตเติ้ล	ผู้ติดตามนักแสดง	-	05:30 น.
26	แม่น้องไตเติ้ล	ผู้ติดตามนักแสดง	-	05:30 น.
รวม 26 คน				

☺ เบอร์โทรติดต่อ หากมีเหตุขัดข้องทุกประการ ☺
เพียว 089-651-9193 (Producer)
หมายเหตุ : Location สามารถใช้ได้ตั้งแต่เวลา 06:00 น. - 16:00 น. (รวมเก็บของแล้ว)

❤ รูปภาพอธิบายเพิ่มเติมเพื่อความเห็นภาพ ❤









☺ เบอร์โทรติดต่อ หากมีเหตุขัดข้องทุกประการ ☺
เพียว 089-651-9193 (Producer)
หมายเหตุ : Location สามารถใช้ได้ตั้งแต่เวลา 06:00 น. - 16:00 น. (รวมเก็บของแล้ว)

Call Sheet

“ตม”

วันอังคาร ที่ 23 มีนาคม 2564

Shooting 8:00 น. - 23:35 น.

- ***Location*** : สะพานไม้ไผ่ บ้านดอนยายแมะ
  https://goo.gl/maps/zw4cdy9QwaxoQDHW8
- ***Weather*** : อุณหภูมิต่ำสุด 24° อุณหภูมิสูงสุด 38° มีเมฆมาก โอกาสฝนตก 4%
- ***Emergency Services Phone Numbers*** :
  โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลบ้านบุ่งเข้ โทร : 063-761-6654
  โรงพยาบาลนครนายก โทร : 063-731-1151
  ผู้ใหญ่บ้าน หมู่ที่ 4 (นายประวิทย์ สว่างเวียง) โทร : 085-076-8951
- ***Catering*** :
  ตอนเช้า 07:00-08:00 ข้าวผัดไข่, แกงจืดเต้าหู้หมูสับวุ้นเส้น
  ตอนกลางวัน 11:15-12:15 พะโล้หมูสามชั้น, พะแนงหมู, ไก่ทอด
  ตอนเย็น 17:00-18:00 ยำไข่ดาว, ไก่กระเทียม

Production Crew				
ลำดับ	**ชื่อ**	**ตำแหน่ง**	**เบอร์โทรติดต่อ**	**Calling Time**
1	สุดเขต	Director	065-235-7849	05:30 น.
2	นิคกี้	1st Asst. Director	082-949-7711	06:00 น.
3	รุ้ง	2nd Asst. Director	083-169-1010	05:30 น.
4	เพียว	Producer	089-651-9193	05:30 น.
5	มิ้งค์	Continue	064-242-5969	06:00 น.
6	ตาณ	Acting Coach	097-058-0541	05:30 น.
7	ข้าวปั้น	Director of Photography / Video Man	064-192-9966	05:30 น.
8	ฟลุ๊คดิ้ก	Camera Operater	088-760-6624	06:00 น.
9	ฟลุ๊คฟริ้ง	1st Asst. Camera	092-505-6622	06:00 น.
10	อาร์ท	2nd Asst. Camera	094-552-7977	06:00 น.
11	พี่คิน	DIT	063-984-5643	06:00 น.
12	น้องไอ	Gaffer	083-064-1550	06:00 น.
13	น้องฟิว	Gaffer	094-546-9001	06:00 น.
14	สมายด์	Sound	080-299-3838	06:00 น.
15	ป้อง	Sound	093-321-8769	06:00 น.

☺ เบอร์โทรติดต่อ หากมีเหตุขัดข้องทุกประการ ☺
เพียว 089-651-9193 (Producer)

Production Crew				
ลำดับ	**ชื่อ**	**ตำแหน่ง**	**เบอร์โทรติดต่อ**	**Calling Time**
16	นีม	Art Director / Costume & Makeup	085-100-6338	05:30 น.
17	กรุง	Ass. Costume & Makeup	064-423-6947	05:30 น.
18	เฮี้ยง	Props & Set	097-014-5195	05:30 น.
19	พิมพ์	Ass. Props & Set	097-302-6828	05:30 น.
20	เชอรี่	Ass. Props & Set	094-482-8566	05:30 น.
21	แตงกวา	Production Manager	092-451-3558	05:30 น.
22	เนม	Production Manager	081-904-2084	05:30 น.
23	กีต้าร์	Production Manager	089-184-7271	05:30 น.
24	ซามุก	Production Manager	090-548-6699	05:30 น.
25	โอโซน	Still	084-676-9365	05:30 น.
26	บี๋	Talent	097-231-3425	05:30 น.
รวม 26 คน				

☺ เบอร์โทรติดต่อ หากมีเหตุขัดข้องทุกประการ ☺
เพียว 089-651-9193 (Producer)

❤ ที่พัก ❤















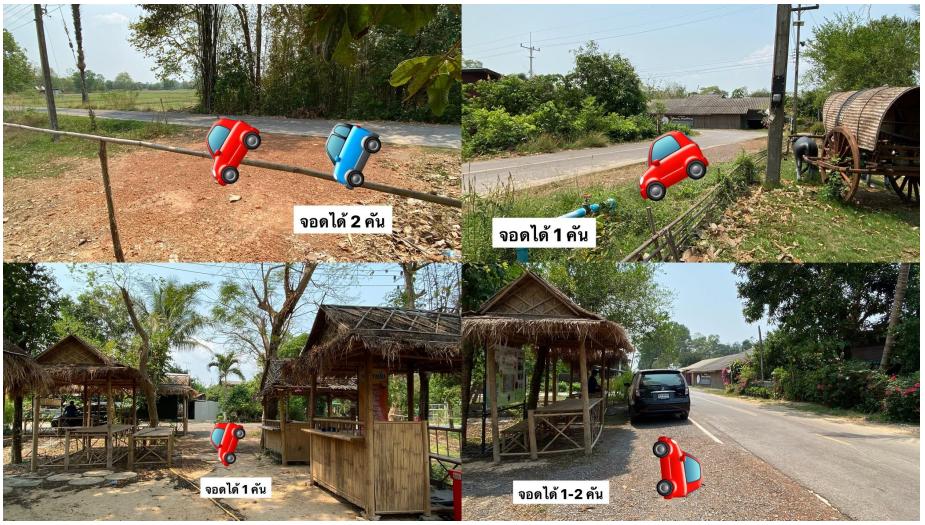




☺ เบอร์โทรติดต่อ หากมีเหตุขัดข้องทุกประการ ☺
เพียว 089-651-9193 (Producer)

❤ สถานที่ถ่ายทำ ❤







☺ เบอร์โทรติดต่อ หากมีเหตุขัดข้องทุกประการ ☺
เพียว 089-651-9193 (Producer)

ภาคผนวก ง

Camera Report และ Sound Report

CAMERA REPORT

A	Aool	1
CAMERA	ROLL	SHEET

TITLE : ตม THESIS
DIRECTOR : สุดเขต
CAMERAMAN : Fluke ppcf
CAMREPORT : Pun

Q : | DATE : 20/3/64 | PAGE :

SCENE	CUT	TAKE	F-STOP	ISO	LENS	FILTERS ND	FILTERS HOL	FILE#	SOUND	NOTES
1A	2	1	4	640	35	-	-	001	001	-
"	INS	1	8	"	"	-	-	002	-	INS No slate
"	2	2	4	"	"	-	-	003	002	เปลี่ยนเป็นสร้อยเงิน, บทติดช่วงแรก
"	"	3	"	"	"	-	-	004	003	-
"	"	4	"	"	"	-	-	005	004	ฝุ่นเข้าตา
"	"	5	"	"	"	-	-	006	005	น้องเล่นธรรมชาติขึ้น
1C	"	1	5.6	"	"	-	-	007	006	แก้แสงใน Post แสงไม่ Con
"	"	2	"	"	"	-	-	008	007	น้องเล่นดี แต่ถ้าขาก่างไป, เขตเล่นไม่ดี, นกเข้า frame
"	"	3	"	"	"	-	-	009	008	-
"	"	4	"	"	"	-	-	010	009	ติดหัวเชี้ยง
"	"	5	"	"	"	-	-	011	010	(หลัง) เขตพูดเป็นจังหวะ, ดีช่วงต้น
1D	2	1	"	"	"	-	-	012	011	ชอบช่วงท้ายที่พูดเกินมา
"	"	2	"	"	"	-	-	013	012	-
"	"	3	"	"	"	-	-	014	013	ดีไม่เท่าเทคแรก แต่ใช้ได้
1E	2	1	"	"	"	-	-	015	014	
"	"	2	"	"	"	-	-	016	015	
"	"	3	"	"	"	-	-	017	016	
1A	9	1	"	"	50	-	-	018	-	Free run, No slate, INS
1A	3	1	"	"	35	-	-	019	017	AD ชอบ, เสียงบางช่วงไร้ไม่ได้
"	"	2	"	"	"	-	-	020	018	
"	"	3	"	"	"	-	-	021	019	Sound น้องดีกว่า เขต
"	"	4	"	"	"	-	-	022	020	

CAMREPORT SIGNATURE

Scanned with CamScanner

CAMERA REPORT

A	A001	2
CAMERA	ROLL	SHEET

TITLE : ตม THESIS

DIRECTOR : สุดเขต

CAMERAMAN : Fluke ppcf

CAMREPORT : Pun

Q : | DATE : 20/3/64 | PAGE :

SCENE	CUT	TAKE	F-STOP	ISO	LENS	FILTERS ND	FILTERS HOL	FILE#	SOUND	NOTES
1B	3		5.6	640	35	-	-	023	-	Freerun, No Slate
"	"	1	"	"	"	-	-	024	021	ช่วงแรกดี ใช้ได้ทั้ง Scene
"	"	2	"	"	"	-	-	025	022	ช่วงloopsได้ ดีกว่าเทค 1
1C	3	1	"	"	"	-	-	026	024	End Slate, Slate ผิดตอนเริ่ม
"	"	-	"	"	"	-	-	027	-	Freerun
"	"	2	"	"	"	-	-	028	025	-
"	"	3	"	"	"	-	-	029	026	-
"	"	4	"	"	"	-	-	030	027	Moodพูดไม่Con, ถ้าจะใช้ต้องใช้ทั้ง Cut
"	"	5	"	"	"	-	-	031	028	-
"	"	6	"	"	"	-	-	032	029	ไฟดับ
"	"	7	"	"	"	-	-	033	030	Moodไปทางเดียวกับเทค LS
1D	3	1	"	"	"	-	-	034	031	
1E	3	1	"	"	"	-	-	035	032	slate เขียน 31
"	"	2	"	"	"	-	-	036	033	ADชอบ ตอนวาดรูปธรรมชาติ

Reload

CAMREPORT SIGNATURE

Scanned with CamScanner

CAMERA REPORT

A	A002	3
CAMERA	ROLL	SHEET

TITLE : ตม THESIS
DIRECTOR : สุดเขต
CAMERAMAN : Fluke ppcf
CAMREPORT : Pun

Q : | DATE : 20/3/64 | PAGE :

SCENE	CUT	TAKE	F-STOP	ISO	LENS	FILTERS ND	FILTERS HOL	FILE#	SOUND	NOTES
1A	5	1	2.8	640	50	0.6	-	001	034	
"	"	2	"	"	"	"	-	002	035	
"	"	3	"	"	"	"	-	003	036	ภาพโอเคร
"	"	4	"	"	"	"	-	004	037	
"	"	5	"	"	"	"	-	005	038	
1D	5	1	"	"	"	"	-	006	039	
"	"	2	"	"	"	"	-	007	040	
"	"	3	"	"	"	"	-	008	041	loopsท้าย เขตหลุด focus / ส่วนอื่นใช้ได้
1E	5	1	"	"	"	"	-	009	042	
"	"	2	"	"	"	"	-	010	043	action โอเคร
1A	4	1	"	"	"	"	-	011	044	-
"	งอก	1	"	"	"	0.3	-	012	-	INS No slate
"	งอก	1	"	"	"	"	-	013	-	INS No slate เล่นยาว
1	6	1	"	"	"	"	-	014	-	INS ตั้งแต่ เปิดกระดาษ
1	1	1		"	"	0.6	-	015	-	INS 3 loops วาด/ลบ/คิด
1	8	1	4	"	"	-	-	016	-	INS, End slate, ใช้ loops สุดท้าย
1A	4	2	"	"	"	0.6	-	017	045	
"	"	3	"	"	"	"	-	018	046	
"	"	4	"	"	"	"	-	019	047	
"	"	5	"	"	"	"	-	020	048	เสียงขัด
"	"	6	"	"	"	"	-	021	049	
1B	4	1	"	"	"	"	-	022	050	พอได้

CAMREPORT SIGNATURE

Scanned with CamScanner

CAMERA REPORT

A	A002	4
CAMERA	ROLL	SHEET

TITLE : *ตม THESIS*

DIRECTOR : สุดเขต

CAMERAMAN : Fluke PPcf

CAMREPORT : Pun

Q : | DATE : 20/3/64 | PAGE :

SCENE	CUT	TAKE	F-STOP	ISO	LENS	FILTERS ND	FILTERS HOL	FILE#	SOUND	NOTES
1B	4	2	2.8	640	50	0.6	-	023	051	clean
1E	4	1	"	"	"	"	-	024	052	ติด acting
"	"	2	"	"	"	"	-	025	053	สงสัย ปลอม, รู้ก่อน
"	"	3	"	"	"	"	-	026	054	ปลอม
"	"	4	"	"	"	"	-	027	055	หน้าน้องดีขึ้น, acting ดี
	งอก	1	"	"	"	"	-	028	-	No Slate, รับขา
	"	2	"	"	"	"	-	029	-	— " —
	"	3	"	"	"	"	-	030	-	INS
								031	-	INS ขยะล่าง
								032	-	ขยะ กทม.
								033	-	ผนัง
								034	-	เท้าข้าง
								035	-	INS เก้าอี้
								036	-	คนที่บขส, แสง burn
								037	-	ล้อมมีที่ขัด
								038	-	ประตู รถที่เปิดค้าง
								039	-	รถบัสมีเขียนว่า กทม., ฟ้า burn
								040	-	ไปรถด้านหน้า
								041	-	เก้าอี้เหลือง, คนฟัง รอรถ รับจากด้านหลัง
								042	-	คนดูคิวรถ เดินแยกกัน
								043	-	— " — ไปเพิ่มหน้า
								044	-	reflect คนกำลังรอรถ และ ทยอยขึ้นนาฬิกา

CAMREPORT SIGNATURE

Scanned with CamScanner

CAMERA REPORT

A	A002	5
CAMERA	ROLL	SHEET

TITLE : ตม THESIS

DIRECTOR : สุดเขต

CAMERAMAN : Fluke ppcf

CAMREPORT : Pun

Q : | DATE : 20/3/64 | PAGE :

SCENE	CUT	TAKE	F-STOP	ISO	LENS	FILTERS ND	FILTERS HOL	FILE#	SOUND	NOTES
								045		กล่องพัดลมบนเก้าอี้เหลือง
								046		คนนั่งรอรถเก้าอี้เหลือง คนน้อย
								047		reflect คนดูคิวรถ หลัง 1 นาที
										fishing คนดูคิวรถ คุยกันบนรถ
								048		รถจอดรอใต้สะพาน มีป้ายทางออก
										มี eyes line Scene เปิดได้
								049		ท้ายรถบัสฟ้า, ขาว จอดรอใต้
										สะพาน 2:00 นกพิราบ
								050		reflect รถกับบันไดเลื่อน
										ไม่มีคนเดิน
								051		reflect เก้าอี้สัม 0:40

CAMREPORT SIGNATURE

Scanned with CamScanner

CAMERA REPORT

A	A003	1
CAMERA	ROLL	SHEET

TITLE : ตม THESIS

DIRECTOR : สุดเขต

CAMERAMAN : Double Fluke

CAMREPORT : Pvn

Q : | DATE : 23/3/64 | PAGE :

SCENE	CUT	TAKE	F-STOP	ISO	LENS	FILTERS ND	FILTERS HOL	FILE#	SOUND	NOTES
3A	1	1	5.6	640	25	-	-	001	-	Blocking กระจกไม่ตรง
"	"	2	"	"	"	-	-	002	-	ยืนนิ่ง
"	"	3	"	"	"	-	-	003	-	ทำท่าสัตว์ มีรถเข้าตอนย่อ ขยับเยอะไป
										เห็นทางเกงซับ
"	"	4	"	"	"	-	-	004	-	feeling ดี ใช้ช่วงแรก เห็นสีผม
"	"	5	"	"	"	-	-	005	-	พกกชอบ แสงไม่ Con
3B	1	1	"	"	"	-	-	006	-	ช่วงแรกเร็วไป เริ่มช้าลงช่วงหลัง
"	"	2	"	"	"	-	-	007	-	Frame เปล่า มีกระจก
"	"	3	"	"	"	-	-	008	-	ไม่มีกระจก
								009	-	Freerun
3A	3	1	"	"	20	-	-	010	-	ชอบช่วงย่อแต่เห็นผมขาว, ช่วงท้ายไม่เห็น
"	2	1	"	"	50	-	-	011	-	Shift Focus Acting ไม่ดี
"	"	2	"	"	"	-	-	012	-	Non Shift Focus
"	"	3	"	"	"	-	-	013	-	— " — Acting ดี
"	INS2	1	"	"	135	-	-	014	-	ลูกตาขอบกระจก
4A	1	1	"	"	"	1.2	-	015	001	มี 3 loops
4B	1	1	"	"	50	"	-	016	002	มี action ระหว่างเซ็ต
"	"	2	8	"	"	"	-	017	003	Acting โอเค, เห็นทางเกงใน
	งอก		4	"	135	"	-	018	-	INS เท้า No slate ไม่ลับเกด
4B	2	1	2.8	"	"	"	-	019	004	มีบางช่วงใช้ได้
4C	1	1	5.6	"	85	"	-	020	005	Acting ไม่ดี
	งอก		"	"	"	"	-	021	-	INS

CAMREPORT SIGNATURE

Scanned with CamScanner

CAMERA REPORT

A	A003	2
CAMERA	ROLL	SHEET

TITLE : ตม THESIS

DIRECTOR : สุดเขต

CAMERAMAN : Double Fluke

CAMREPORT : Pun

Q : | DATE : 23/3/64 | PAGE :

SCENE	CUT	TAKE	F-STOP	ISO	LENS	FILTERS ND	FILTERS HOL	FILE#	SOUND	NOTES
★ 4C	1	2	5.6	640	85	1.2	–	022	006	ไม่ชอบการหันข้าง แต่มาได้ไว้ก่อน
				"	"	"	–	023	–	INS ขา
				"	"	"	–	024	–	INS โคลน ไฟล์สองสี

CAMREPORT SIGNATURE

Scanned with CamScanner

CAMERA REPORT

A	A004	3
CAMERA	ROLL	SHEET

TITLE : ตม THESIS
DIRECTOR : สุลาดา
CAMERAMAN : Double Fluke
CAMREPORT : Pun

Q : | DATE : 23/3/64 | PAGE :

SCENE	CUT	TAKE	F-STOP	ISO	LENS	FILTERS		FILE#	SOUND	NOTES
						ND	HOL			
2	6	1	2	12800	25	-	-	001	012	Action ไม่ดี
"	"	2	"	"	"	-	-	002	013	ลืมเปลี่ยน file ใน Slate
2	9	1	"	"	"	-	-	003	014	พากย์อบ
"	"	2	"	"	"	-	-	004	015	เพิ่ม Props
"	8	1	2.8	"	50	-	-	005	016	เข้ย OK
"	3	"	4	"	"	-	-	006	-	ใช้ loops 3, หวงไหล่โดยรวม
"	4	"	5.6	"	135	-	-	007	-	หวงซ้าย, เกี่ยน หวงไหล่
										loops 2 เกี่ยนหน้า
										" 3 เกี่ยนกลาง
										" 4 เกี่ยน ท้าย
2	7	1	2	"	50	-	-	008	021	ลองมองกล้อง, ดีมากแรก
"	"	2	"	"	"	-	-	009	022	พักหลังอบยากท่าอื่นอื่น, Slate ลืมเปลี่ยน Take
"	"	3	"	"	"	-	-	010	023	พากย์อบ กลม กล้อม
								011	-	Free run
2	5	1	4	"	135	-	-	012	-	Acting ดี
"	"	2	"	"	"	-	-	013	-	ใช้ ช่วง แรก
"	2	1	2	"	85	-	-	014	-	

CAMREPORT SIGNATURE

Scanned with CamScanner

SOUND REPORT

A001 ROLL	1 SHEET

TITLE : ตม THESIS

DIRECTOR : สุดเขต

CAMERAMAN : ปลุ้ด

CAMREPORT : ปิ่น,

Q : | DATE : | PAGE :

	SCENE	CUT	TAKE	FILE#	NOTES	TRACK 1	TRACK 2	TRACK 3	TRACK 4
	1A	2	1	001	เสียงรถทับ Dialogue / เสียงนุดเหวี่ยง	/	/	/	
	1A	2	2	002	Dialogue ช่วงแรกนิด / ใช้ได้หลัง 1:30 / หึ่ง	/	/	/	
★ •	"	"	3	003	เสียงรถทับ Dialogue / (ครึ่งหลัง) ใช้ได้	/	/	/	
	"	"	4	004	มีคลื่นแทรกทับ Dialogue	/	/	/	
★••	"	"	5	005	หึ่งน้อยลง / พอใช้ได้ (ครึ่งหน้า)	/	/	/	
	1C	"	1	006	เสียงหึ่ง, เสียงคนประปราย	/	/	/	
★•	"	"	2	007	"	/	/	/	
	"	"	3	008	เสียงไม่ดี ช่วงต้น	/	/	/	
	"	"	4	009		/	/	/	
••	"	"	5	010	Clean ดีด / มีเสียงคนตะโกนทับช่วงหลัง	/	/	/	
•	1D	2	1	011	พอใช้ได้	/	/	/	
	"	"	2	012	ไม่มี Boom, มีเสียงประกาศ	/	/		
•	"	"	3	013	ช่วงแรกมีเสียงนก	/	/		
	1E	"	1	014	Dialogue ขาด	/	/		
	"	"	2	015	~~loop~~ "	/	/		
★★★•	"	"	3	016	Sound Clean, Ambient กระตกท้าย	/	/		
•	1A	3	1	017	Sound Cyber Punk, ทับลายน้อยกว่า	/	/	/	
	"	"	2	018	-	/	/	/	
	"	"	3	019	Sound GTA 5 ดาว / แต่มีช่วงดีสั้น	/	/	/	
★	"	"	4	020	ดีจนถึงถ้ายต่ำ / ดีสุดของ Cyber Punk	/	/	/	
★★★	1B	3	1	021	เสียงดีเยี่ยม, Clean	/	/	/	
★	"	"	2	022	loop 1 ครั้ง, Sound ไม่ทับลาย	/	/	/	

ไม่ Clean มาก

CAMREPORT SIGNATURE

Scanned with CamScanner

SOUND REPORT

A001 ROLL	2 SHEET

TITLE : ตม THESIS
DIRECTOR : สุดเขต
CAMERAMAN : ฟอด้า
CAMREPORT : ปุ๋ม,

Q : | DATE : 20/3/64 | PAGE :

	SCENE	CUT	TAKE	FILE#	NOTES	TRACK 1	2	3	4
	1B	3	-	023	Free run	/	/	/	
	1C	3	1	024		/	/	/	
	〃	〃	2	025	ไม่ต้องปิดฝังอีกเลย	/	/	/	
	〃	〃	3	026	ไม่ค่อยดี Dialogue กะโดด	/	/	/	
• ★	〃	〃	4	027	ดีกว่าเทคที่แล้ว	/	/	/	
	〃	〃	5	028	-	/	/	/	
	〃	〃	6	029	อหต: โดน	/	/	/	
• ★	〃	〃	7	030	พอใช้ได้ ไม่ Clean	/	/	/	
	1D	3	1	031	ใช้ได้หมด ยกเว้น Dialogue เบาๆ	/	/	/	
	1E	3	1	032	เกือบได้ แต่ไม่ดี	/	/	/	
• ★	〃	〃	2	033	ไม่ท่อน Dialogue / ไม่ Clean	/	/	/	
A002	1A	5	1	034		/	/	/	
	〃	〃	2	035	สมบูรณ์	/	/	/	
•	〃	〃	3	036	Sound ใช้ได้เกือบ Clean	/	/	/	
	〃	〃	4	037	Sound ใช้ได้	/	/	/	
•	〃	〃	5	038	Sound ใช้ได้ เกือบ Clean	/	/	/	
	1D	5	1	039	Sound ดี ไม่มี Slate	/	/	/	
	〃	〃	2	040	มีเสียงรถเข็น	/	/	/	
• ★	〃	〃	3	041	เสียงไม่ Clean, ไม่ท่อน Dialogue	/	/	/	
	1E	〃	1	042	Sound ดี	/	/	/	
• ★	〃	〃	2	043	แตกก่อน (มีกระซิบ) Dialogue ต่ำ, ปะไรดาษมีเสา	/	/	/	
	1A	4	1	044	เสียงพนักงานตอนหลังมา กลางเทค	/	/	/	

CAMREPORT SIGNATURE

Scanned with CamScanner

SOUND REPORT

A002 ROLL	3 SHEET

TITLE : ตม THESIS
DIRECTOR : สุดเขต
CAMERAMAN : ปลุ้ด
CAMREPORT : ปิ่น,

Q : | DATE : 20/4/64 | PAGE :

	SCENE	CUT	TAKE	FILE#	NOTES	TRACK 1	TRACK 2	TRACK 3	TRACK 4
~~☆~~	1A	4	2	045		/	/	/	
• ☆	"	"	3	046	ช่วงแรกก่อนหลุดดีกว่า ใช้ช่วงหลัง	/	/	/	
	"	"	4	047	-	/	/	/	
	"	"	5	048	เสียงประกาศขัด	/	/	/	
• ☆	"	"	6	049		/	/	/	
~~☆☆~~	1B	4	~~2~~ 1	050	~~[illegible]~~	/	/	/	
☆☆ ••	1B	4	2	051	Clear	/	/	/	
	1E	4	1	052	น้องบูดพิด	/	/	/	
	"	"	2	053	-	/	/	/	
•	"	"	3	054	น้องไก้, แต่อันก่อนดีกว่า, หลังโชคดีเดือดี	/	/	/	
•	"	"	4	055	อันก่อนหน้า Clear กว่า	/	/	/	
•				056	Ambient room tone หน้าชายชลา 4 ล้วดที่ 52	/	/	/	
					(2:59)	/			
•				057	หน้ารถทัวร์ 2:03	/			

CAMREPORT SIGNATURE

Scanned with CamScanner

SOUND REPORT

A003 ROLL	1 SHEET

TITLE : ตม THESIS
DIRECTOR : สุดเขต
CAMERAMAN : ฐ ปลัด
CAMREPORT : ปุ๊น,

Q : | DATE : | PAGE :

	SCENE	CUT	TAKE	FILE#	NOTES	TRACK 1	2	3	4
• ★	4A	1	1	001	เสียงลม ไก่เรียง จัดไกด์ทำโฟน สั่ม cut อัด ชาดไยก 12 นาที	/			
	4B	1	1	002	Freerun	/			
• ★	4B	1	2	003	Sound รถท้าย แบน, เสียงลมผิดพลาด	/			
★				004	เสียงม้าลั่นดีมาก, เสียงมูดผิด, แต่ใช้ได้ ช่างเยอะ, เสียงดี มีมาแต่เข้าจังหวะ	/			
	4C			005	ผกมดท้ายเสียง slate, เสียงไก่เจ๊าะแจ๊ะ	/			
•				006	มีเสียงคน, รถ	/			
	เปลี่ยน Roll			A004					
				ไปมี 007					
				008	1:02 Amb 18:30, มีเสียงรถเล็กน้อย	/			
				009	รถเก่า,	/			
				010	" , เยิดแม่	/			
				011	2 นาทีเป็น Amb ใดลมตาม 3 นี้	/			
					เสียงหมาเห่าเล็กน้อย	/			
	2	6	1	012	ตีกแกร็อว, เสียงปลา	/			
•			2	013	หมาเห่าทั้ง take แต่เสียงลมแรงมาก	/			
					อย่างท้ายปลุกเสกมา	/			
• ★	2	9	1	014	clean	/			
	"	"	2	015	Amb ตามหมดีกว่า แต่ดนละแบบ กับ take ก่อน A	/			

CAMREPORT SIGNATURE

Scanned with CamScanner

SOUND REPORT

A004 ROLL	2 SHEET

TITLE : ตม THESIS
DIRECTOR : สุดเขต
CAMERAMAN : มูฟลุ้ค
CAMREPORT : ปิน

Q : | DATE : 23/3/69 | PAGE :

	SCENE	CUT	TAKE	FILE#	NOTES	TRACK 1	2	3	4
• ☆	2	8	1	016	ดี	✓			
				017	freerun				
☆				018	กลางคืน หนองแสง 2:22 ไม่ไกล	✓			
					จากโลเท่าไหร่ เสียงหมาประปราย				
				019	ไม่เอา	✓			
☆				020	AMB สามแยกกลางคืน 1:25 นาที	✓			
	2	7	1	021	clean แต่มีหมาเห่าเป็นระยะ	✓			
•	"	"	2	022.	clean มีเสียงจด, ช่วงท้าย Clean	✓			
• ☆	"	"	3	023	clean	✓			

CAMREPORT SIGNATURE

Scanned with CamScanner

ภาคผนวก จ
เบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์










































ROLL SCENE CUT TAKE
DIRECTOR:
CAMERA:
DATE:












YOU CAN COPY ME
BUT
YOU WILL NEVER BE ME.























FONTAINEBLEAU
















FANTA












BEARYHOUSE








PROD.
ROLL
SCENE
CUT
TAKE
1004
2
6
1
DIRECTOR:
CAMERA:
LENS
25
SYNC
012
DATE:
Day
Night
Int
Ext
Mos
Filter
Sync









