การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวสารคดีทดลอง ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถูกตีกรอบของผู้หญิงไทยจากสังคม

เรื่อง TRASH YOU

นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์

ของ

อนงค์นาถ ยูสานนท์

ศิวาวัต เปรมยรรยง

ปวรรัตน์ นนทแก้ว

เมฆา กิ้วเกษม

ปุณยาพร ชาติสุทธิพงศ์

ปณชัย ปลอดทอง

จิราพร ตันฑุลานิ

หลักสูตรศิลปศาสตร์บัณฑิต

วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2561

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวสารคดีทดลอง ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถูกตีกรอบของผู้หญิงไทยจากสังคม

เรื่อง TRASH YOU

นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์

ของ

อนงค์นาถ ยูสานนท์

ศิวาวัต เปรมยรรยง

ปวรรัตน์ นนทแก้ว

เมฆา กิ้วเกษม

ปุณยาพร ชาติสุทธิพงศ์

ปณชัย ปลอดทอง

จิราพร ตันฑุลานิ

หลักสูตรศิลปศาสตร์บัณฑิต

วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2561

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวสารคดีทดลอง ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถูกตีกรอบของผู้หญิงไทยจากสังคม

เรื่อง TRASH YOU

นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์

ของ

อนงค์นาถ ยูสานนท์

ศิวาวัต เปรมยรรยง

ปวรรัตน์ นนทแก้ว

เมฆา กิ้วเกษม

ปุณยาพร ชาติสุทธิพงศ์

ปณชัย ปลอดทอง

จิราพร ตันฑุลานิ

คณะกรรมการสื่อสารนิพนธ์

..... ประธานที่ปรึกษา

(อาจารย์ ดร.ปรวัน แพทยานนท์)

นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์และงานสร้างสรรค์นี้เป็นลิขสิทธิ์ของ

วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวสารคดีทดลอง ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถูกตีกรอบของผู้หญิงไทยจากสังคม เรื่อง TRASH YOU มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1) เพื่อเรียนรู้การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวสารคดีทดลอง

2) เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงการตีกรอบหญิงสาวโดยค่านิยมทางภาพลักษณ์ และปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศ

โดยผู้วิจัยใช้ระยะเวลา 8 เดือน ซึ่งแบ่งเป็นขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

2) ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ (Production)

3) ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-Production)

ผู้วิจัยได้นำความรู้จากการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีต่าง ๆ มาพัฒนา ประยุกต์ใช้ สร้างสรรค์เป็นบทภาพยนตร์และออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพยนตร์ รวมทั้งวางแผนการถ่ายทำ เพื่อให้การทำงานราบรื่น เป็นระบบ จนกระทั่งนำภาพที่ได้มาตัดต่อ ปรับปรุงให้เนื้อหาตรงกับความต้องการที่จะสะท้อนให้เห็นถึงการตีกรอบหญิงสาวโดยค่านิยมทางภาพลักษณ์ และปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศ เพื่อให้ได้ภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวสารคดีทดลองที่มีความสมบูรณ์ที่สุด และพร้อมที่จะนำไปฉายให้แก่ผู้ชมได้รับชม

ทีมงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดสั้น นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์
เรื่อง TRASH YOU

สารบัญ

บทที่ **หน้า**

บทนำ.....1

ที่มาและความสำคัญ.....1

วัตถุประสงค์.....1

วิธีการดำเนินการศึกษา/สร้างสรรค์.....2

ขอบเขตการออกแบบสร้างสรรค์.....2-3

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....3

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....4

ข้อมูลการสร้างภาพยนตร์แนวสารคดีทดลอง.....4-5

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมทางภาพลักษณ์.....5-11

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการล่วงละเมิดทางเพศ.....11-12

แนวคิดการเก็บข้อมูลเชิงสัมภาษณ์.....12-13

บทที่ 3 การพัฒนางานสร้างสรรค์.....14

Pre-Production.....14

แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์.....14

Theme.....14

Plot.....14

ขั้นตอนในการสร้างสรรค์.....16

การแสดงและกำกับการแสดง.....16-18

การออกแบบเพื่องานภาพยนตร์.....18-44

การผลิตภาพยนตร์.....44-62

Production.....63

ผลงานสร้างสรรค์.....63-67

Post-Production

การตัดต่อภาพยนตร์.....68-69

การย้อมสีภาพยนตร์.....69-70

เสียงในภาพยนตร์.....70

บทที่ 4 สรุปและอภิปรายผล.....71

สรุปผลการศึกษา.....71

ปัญหาการแก้ไขปัญหา และสิ่งที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงาน.....71-76

เอกสารอ้างอิง.....77

ภาคผนวก เบื้องหลังการถ่ายทำ.....78-87

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวสารคดีทดลอง โดยนำอริยบททางภาพซึ่งแตกต่างกัน จำนวน 3 อริยบท ได้แก่ ภาพแนวภาพยนตร์, ภาพจากความจริง และ Performance Art มารวมกันภายใต้หัวข้อผู้หญิงไทยถูกตีกรอบทางภาพลักษณ์และการล่วงละเมิดทางเพศ โดยเป็นการใช้เสียงสัมภาษณ์จริงจากบรรดาหญิงสาวที่มีชื่อเสียง ในปีพ.ศ. 2562 เป็นผู้ดำเนินเรื่อง ซึ่งจะไม่มีการนำภาพเหตุการณ์การสัมภาษณ์ที่เผยตัวตนของหญิงสาวนั้นๆมานำเสนอ เป็นการสร้างสรรค์สารคดีทดลองว่าด้วยเรื่อง การเล่าเรื่องด้วยอริยบททางภาพที่แตกต่างกัน

ปัจจุบันมีหญิงสาวไทยมากมายที่สามารถมีชื่อเสียงในวงการบันเทิงได้ง่ายขึ้น เพราะมีการเชื่อมต่อกันระหว่างโลกออนไลน์ ซึ่งพื้นที่ส่วนตัวถูกนำมาเผยแพร่ในพื้นที่สาธารณะมากขึ้น หญิงสาวสามารถแสดงแง่ดีของชีวิต และเกิดการติดตามจากบุคคลภายนอกอย่างใกล้ชิด โดยหญิงสาวส่วนมากต้องการมีที่ยืนในสังคมหรือมีหน้ามีตาเพื่อผลประโยชน์บางอย่างของตนเอง และการมีชื่อเสียงซึ่งบางคนถูกเรียกว่า นักแสดง, Net Idol หรือ Influencer จากการที่มีผลิตภัณฑ์เข้ามาหาผลประโยชน์จากพื้นที่เหล่านั้น ส่งเสริมให้พวกเธอมีตัวตนที่ชัดเจนยิ่งขึ้น เนื่องจากพื้นที่ในโลกออนไลน์สามารถใกล้ชิดบุคคลภายนอกมากขึ้น หญิงสาวจึงมองหาค่านิยมทางภาพลักษณ์ที่สมบูรณ์แบบโดยมีภาพลักษณ์ภายนอกที่ดี ซึ่งความสมบูรณ์แบบทางภายนอกนั้นเกิดค่านิยมการเพิ่มหรือเสริมความงาม คลินิกความงามเกิดขึ้นมากในยุคปัจจุบันเพื่อตอบสนองความต้องการของบุคคลที่ต้องการมีภาพลักษณ์ภายนอกที่ดี ดังนั้นพวกเธอจึงทำทุกวิถีทางเพื่อให้ตนเองมีภาพลักษณ์ที่สมบูรณ์แบบ เช่น การมีผิวขาว ตาโต จมูกเป็นสัน มีหน้าอก รูปร่างผอม เป็นต้น

การล่วงละเมิดทางเพศ หรือ Sexual Harrasment ยังคงเป็นประเด็นที่มีการพูดถึงอยู่เสมอ แม้สิ่งแวดล้อมต่างๆจะพัฒนาขึ้น แต่ปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศยังคงเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นอยู่บ่อยครั้ง ซึ่งผู้วิจัยได้มีโอกาสใกล้ชิดกับหญิงสาวที่มีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักในกลุ่มวัยรุ่นยุคปัจจุบัน ซึ่งคนบางกลุ่มมองพวกเธอเป็นเพียงพื้นที่สาธารณะที่สามารถแสดงความคิดเห็นหรือวิพากษ์วิจารณ์อะไรก็ได้ตามต้องการ ซึ่งการล่วงละเมิดทางเพศสามารถเกิดขึ้นอย่างง่ายดาย เพียงการแสดงความคิดเห็นหรือแชร์ข้อมูล และนำไปวิจารณ์ในเชิงล่อแหลม บางคนมองว่าหญิงสาวที่มีชื่อเสียงและสังคมจำกัดให้เป็นบุคคลสาธารณะ ถูกมองเป็นเพียงสิ่งของบางอย่างที่ไม่สามารถจับต้องได้จึงสามารถแสดงการกระทำเช่นนี้ โดยกลุ่มผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงปัญหาที่ไม่ได้รับการแก้ไขจึงอยากที่จะเป็นอีกหนึ่งกระบอกเสียงเพื่อส่งให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงสิทธิเสรีภาพความเป็นมนุษย์ที่หญิงสาวพึงมี

1.2 วัตถุประสงค์

1) เพื่อเรียนรู้การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวสารคดีทดลอง
2) เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงการตีกรอบหญิงสาวโดยค่านิยมทางภาพลักษณ์และปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศ

1.3 วิธีการดำเนินการศึกษา/สร้างสรรค์

ใช้ระยะเวลาดำเนินงานตลอดทั้งโครงการประมาณ 8 เดือน โดยแบ่งการทำงานเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1.3.1 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

เป็นขั้นตอนแรกที่มีความสำคัญในการกำหนดแนวทางของภาพยนตร์ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

1) การหาข้อมูล ศึกษางานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การค้นคว้าจากหนังสือ วารสาร งานวิจัย และสื่อต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ อินเตอร์เน็ต เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์ และนำไปผลิตเป็นภาพยนตร์ต่อไป

2) การเขียนบทภาพยนตร์

2.1) กำหนดรูปแบบ และวิธีการนำเสนอ

2.2) บันทึกบทสัมภาษณ์เชิงลึก

2.3) วิเคราะห์และพัฒนาบทภาพยนตร์

2.4) ปรับปรุงบท

3) การวางแผนผลิตภาพยนตร์

3.1) ศึกษาเนื้อหา

3.2) จัดหานักแสดง / สำรวจพื้นที่ถ่ายทำ

3.3) ประชุมทีมงาน วางแผนการผลิต

3.4) จัดทำงบประมาณ

1.3.2 ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ (Production)

1) การซ้อม
2) การถ่ายทำในสถานที่จริง
3) ตรวจสอบการถ่ายทำ

1.3.3 ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-Production)

1) การคัดเลือกภาพที่จะใช้ตัดต่อ
2) ตัดต่องานภาพยนตร์
3) ทำสีและเสียง
4) ฉายภาพยนตร์

1.4 ขอบเขตการออกแบบสร้างสรรค์

1.4.1 ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1) ศึกษาข้อมูล แนวคิด และปัญหา จากหนังสือ บทความ งานวิจัย วารสาร และอินเตอร์เน็ต ได้แก่

1.1) แนวคิดการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวสารคดีทดลอง

1.2) ข้อมูลเกี่ยวกับการล่วงละเมิดทางเพศ

1.3) ข้อมูลเกี่ยวกับค่านิยมทางภาพลักษณ์

1.4) แนวคิดการเก็บข้อมูลเชิงสัมภาษณ์

1.4.2 ขอบเขตของการออกแบบสร้างสรรค์

1) ความยาวของภาพยนตร์สั้นจะใช้เวลาไม่เกิน 30 นาที

2) เนื้อหาของภาพยนตร์เกี่ยวกับปัญหาการตีกรอบทางภาพลักษณ์ของหญิงสาวและการล่วงละเมิดทางเพศ

3) ภาพยนตร์เรื่องนี้จะใช้เวลาถ่ายทำไม่เกิน 10 วัน

4) หน้าที่ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์

4.1) อนงค์นาถ ยูสานนท์ ทำหน้าที่ กำกับภาพยนตร์ (Director)

4.2) ศิวาวัต เปรมยรรยง ทำหน้าที่ ผู้ช่วยผู้กำกับ (Assistant Director)

4.3) ปวรรัตน์ นนทแก้ว ทำหน้าที่ ผู้อำนวยการสร้าง (Producer)

4.4) เมฆา กิ้วเกษม ทำหน้าที่ ผู้ช่วยกล้อง (Assistant Cameraman)

4.5) ปุณยาพร ชาติสุทธิพงศ์ ทำหน้าที่ ลำดับภาพ (Editor)

4.6) ปณชัย ปลอดทอง ทำหน้าที่ ออกแบบงานสร้าง (Production Designer)

4.7) จิราพร ตันฑุลานิ ทำหน้าที่ ออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume Designer)

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1) ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวสารคดีทดลอง

2) ได้นำปัญหาให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงการล่วงละเมิดทางเพศ

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาพัฒนาในขั้นตอนการดำเนินการศึกษา โดยนำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

2.1 ข้อมูลการสร้างภาพยนตร์แนวสารคดีทดลอง

2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมทางภาพลักษณ์

2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการล่วงละเมิดทางเพศ

2.4 แนวคิดการเก็บข้อมูลเชิงสัมภาษณ์

2.1 ข้อมูลการสร้างภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวสารคดีทดลอง

2.1.1 ความหมายของภาพยนตร์ “สารคดี”

ภาพยนตร์สารคดี (Documentary) เป็นภาพยนตร์ที่บันทึกเหตุการณ์จริงหรือแสดงให้เห็นสภาพทางสังคมอย่างสร้างสรรค์ โดยไม่ได้ทำเป็นนวนิยาย เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ สังคม และวิทยาศาสตร์หรือเศรษฐศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของการบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือการจัดสร้างตกแต่งขึ้นมาใหม่ แต่เนื้อหาการแสดงออกเน้นข้อเท็จจริงมากกว่าความบันเทิง และเป็นเรื่องที่ผูกพันกับเหตุการณ์และบุคคลจริงโดยไม่มีการแสดง ภาพยนตร์สารคดีเป็นภาพยนตร์ที่ตั้งใจให้เป็นบันทึกบางแง่มุมของความเป็นจริงบางอย่าง แรกเริ่มเพื่อวัตถุประสงค์ในการสอนหรือการเก็บรักษาบันทึกทางประวัติศาสตร์ คำว่า “Documentary” นี้คิดขึ้นโดย John Grierson ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ชาวสก็อต ในค.ศ. 1926 โดยให้คำจำกัดความภาพยนตร์สารคดีว่าเป็น "การปฏิบัติที่เป็นการสร้างสรรค์ในสิ่งที่เป็นจริง" เพื่ออธิบายงานภาพยนตร์ของ Robert Flaherty ซึ่งเป็นคนแรกที่สร้างภาพยนตร์เกี่ยวกับการวิจารณ์สังคมโดยบรรยายให้เห็นภาพของคนจริงในสถานการณ์จริง

โดยทั่วไปแล้ว ภาพยนตร์สารคดีจะแสดงถึงสถานการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้น เช่น ปัญหาวิกฤติการณ์ เหตุการณ์หรือการกระทำของบุคคล มักจะไม่ต้องอาศัยฉาก เครื่องแต่งกาย หรือบทเจรจาหรือเสียงนอกจากเพื่อใช้ประกอบ ภาพยนตร์สารคดีจะต้องหาทางสร้างความรู้สึกที่เป็นอยู่ในขณะนั้นให้ใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ การสร้างภาพยนตร์สารคดีจึงไม่ได้มีความมุ่งหมายอยู่ที่ว่าจะอธิบายเรื่องราวให้ผู้ชมรู้ว่าอะไรเป็นอะไรเท่านั้น แต่ผู้สร้างต้องมีความตั้งใจเพื่อชี้ให้เห็นพฤติกรรมจากการกระทำนั้น ๆ เป็นสำคัญ เมื่อผู้ชมได้เห็น “ผล” อาจจะเป็นผลร้ายแรง ปานกลาง บอบบาง ผู้ชมจะมีความรู้สึกทางอารมณ์ทันที อาจจะเป็นอารมณ์โกรธ เกลียด รัก หลงใหล ซึ่งอารมณ์ดังกล่าวนี้อาจจะผูกพันอยู่ชั่วคราวหรือยาวนานตลอดไปก็ได้ ดังนั้นผู้ถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีต้องเน้นทัศนะมุมมองของบุคคล และจะถ่ายทอดตามสถานการณ์ของบุคคล กระบวนการ เหตุการณ์ ที่ถูกต้องตามความเป็นจริงและต้องพยายามแปลความหรือตัดความออกไปในแนวสร้างสรรค์ (สมหมาย ตามประวัติ, 2555: ออนไลน์)

2.1.2 ความหมายของการทดลอง

การทดลอง (Experiment) หมายถึง กระบวนการปฏิบัติการเพื่อหาคำตอบหรือทดสอบ สมมติฐานที่ตั้งไว้ ในการดำเนินการทดลอง ผู้ทดลองจะต้องนำเอากระบวนการขั้นอื่น ๆ มาใช้ประกอบ กัน ความสำเร็จของการทดลองจึงขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการด้วยกัน

1) การออกแบบการทดลอง เป็นการวางแผนการปฏิบัติงานก่อนลงมือทดลอง การออกแบบการทดลอง จะต้องสัมพันธ์กับสมมติฐานที่จะตรวจสอบ ในการออกแบบการทดลอง จะต้องกำหนดสิ่งต่อไปนี้

1.1) วิธีทดลอง ต้องระบุตัวแปรอิสระ ตัวแปรตาม ตัวแปรควบคุม หรือวิธีควบคุม และเขียนวิธีทดลอง ตามลำดับขั้นตอนการปฏิบัติก่อนหลัง

1.2) วิธีวัดหรือสังเกตผลการทดลองรวมถึงระยะเวลาที่ใช้ในการบันทึกผลแต่ละครั้ง

1.3) ออกแบบบันทึกผลการทดลองให้สอดคล้องกับสิ่งที่วัดได้จากการทดลอง

1.4) อุปกรณ์ที่ใช้ในการทดลอง

2) ปฏิบัติการทดลองจริงตามที่กำหนดไว้ในวิธีการทดลอง

3) บันทึกผลการทดลองตามแบบบันทึกผลการทดลองที่ได้ออกแบบไว้แล้ว การออกแบบการทดลองให้สอดคล้องกับสมมติฐาน และปัญหา การเลือกวัสดุอุปกรณ์ที่ถูกต้อง และเหมาะสมกับการดำเนินการทดลอง รวมทั้งการบันทึกผลการทดลอง

2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมทางภาพลักษณ์

2.2.1 การตีกรอบผู้หญิงไทยโดยคำว่า ‘กุลสตรี’

กุลสตรี แปลตรงตัวว่า หญิงมีสกุล สืบเนื่องมาจากความนับถือในชาติตระกูลที่สามารถย้อนนับได้หลายชั่วโคตรดังกล่าวแล้ว ทึกทักว่าผู้หญิงที่เกิดในตระกูลเก่าแก่ ย่อมได้รับการอบรมสั่งสอนมาดี

ลักษณะของความเป็นหญิงดีเป็นไปตามค่านิยมของสังคม ผู้หญิงเป็นพลเมืองชั้นสองตลอดมา มีคุณสมบัติตามที่ผู้ชายเห็นว่าดี คือ เป็นแม่ดี เมียดี ลูกดี ที่ว่า ดี คือรู้จักศิลปศาสตร์ในการปรนนิบัติเอาใจคน ดูแลครอบครัว ให้ได้รับความสุขกายสบายใจ รู้จักครองตน ครองคน ครองทรัพย์สมบัติ ใช้ความมีสติปัญญา และความสามารถจำกัดอยู่ในแวดวงของครอบครัว ทำกับข้าวยอด เย็บปักถักร้อยเยี่ยม มีกิริยามารยาทละมุนละไมเกิดเป็นภาพนึกของผู้หญิงดีที่ฝังใจคนไทยมานาน

ตามคติโบราณ คุณสมบัติเยี่ยมยอดของผู้หญิงคือ รูป ถือว่านารีมีรูปเป็นทรัพย์ ให้ความสำคัญแก่รูปโฉมโนมพรรณสูงสุด จนลืมไปว่าผู้หญิงเป็นเช่นเดียวกับชาย มีความคิดนึก สติปัญญา และความสามารถเป็นอิสระ ควรมีสิทธิที่จะใช้ทรัพยากรในตนเสมอด้วยชาย ข้อเสียคือ ทำให้ผู้หญิงเห็นความงามเป็นสรณะ เสียจนลืมพัฒนาตนเองในด้านเป็นคนมีประโยชน์ ใครถนัดทำอะไรก็ทำได้ ไม่ควรจำกัดว่า อย่างนี้ผู้ชายทำได้ ผู้หญิงทำไม่ได้ ถ้าทำแล้ วจะถูกมองว่าเป็นผู้หญิงก๋ากั่น ค่อนไปในทางที่ไม่ดี ไม่เป็นกุลสตรี ผู้หญิงมีสิทธิจะใช้สติปัญญาและความสามารถของตนให้มีประโยชน์แก่ตนและแก่ส่วนรวม ข้อจำกัดไม่ใช่อยู่ที่เป็นหญิงหรือชาย แต่อยู่ที่ความเป็นบุคคลโดยเอกเทศ ไม่มีใครที่ดีไปหมดเสียทุกอย่าง หรือเสียจนหาดีไม่ได้เลย

ความสำคัญอยู่ตรงที่รู้จักจุดเด่นและจุดด้อยของตนเองและมีวิจารณญาณที่จะตัดสินใจ ทำแต่สิ่งที่เป็นคุณแก่ตัวเองและสังคม กิจกรรมที่ยกมาว่า ขี่ม้า ยิงปืน ทำครัว ทำงานบ้านเป็นคนที่เรียนรู้และปฏิบัติให้เกิดทักษะได้เสมอกันทั้งหญิงและชายโดยธรรมชาติ (Auddy228, 2552: ออนไลน์)

คุณสมบัติของกุลสตรีไทย (วัดพระพุทธภาสสามัคคีประชาวราราม, 2562)

1) ความเรียบร้อย

สำหรับกุลตรีไทยในอดีตนั้นถือว่าความเรียบร้อยมาเป็นลำดับแรก เพราะกุลสตรีไทยในอดีตเป็นคนที่มีความมิดชิดและเรียบร้อยมากจนเป็นที่น่ายกย่องเป็นอย่างยิ่งเลยทีเดียว

2) ความงดงามและสง่างาม

ในเมื่อมีความเรียบร้อยแล้วก็ต้องมีความงดงาม เพราะความเรียบร้อยทำให้กุลสตรีไทยนั้นมีความงดงามและสง่างามเป็นอย่างมากจึงเป็นที่หมายปองของชายชาตรีได้

3) ความสะอาดและการแต่งตัว

ความสะอาดของกุลสตรีไทยนั้นมีความสะอากมาก ๆจนแทบมองไม่เห็นฝุ่นเกาะตามตัวเลย ส่วนการแต่งตัว กุลสตรีไทยในอดีตนั้นไม่ค่อยชอบทาหน้าทาตาเท่าไหร่ยกเว้นมีงานหรือพิธีสำคัญ

4) ความมีระเบียบ

บ้านเรือนในสมัยนั้นสะอาดและมีระเบียบมาก การวางของนั้นมีระเบียบและจะคอยดูแลบ้านเรือนไม่ให้สกปรกโดยเด็ดขาด

5) ความจริงใจ

การที่กุลสตรีไทยนั้นจะรักใครซักคนเธอจะรักเขาคนนั้นเพียงคนเดียวและดูใจกันเป็นเวลานานจนกว่าจะมั่นใจได้ว่าเขาคนนั้นจริงใจเหมือนตนหรือเปล่าและจะรอได้หรือไม่

6) ความเมตตา

การที่เธอเห็นคนตกทุกข์ได้ยากนั้นเธอจะไม่ดูดายเฉยๆเธอจะช่วยเหลือและจึงทำให้กุลสตรีไทยในสมัยนั้นมีความเมตตาและกรุณาเป็นอย่างมากเลยทีเดียว

7) ความรักครอบครัว

เมื่อเธอแต่งงานแล้วเธอจะไม่ทิ้ง พ่อ แม่ของเธอให้โดดเดี่ยวเธอจะแวะเวียนมาหาท่านบ่อย ๆ เพื่อให้ท่านอุ่นใจว่าตนไม่ทิ้งท่านอย่างแน่นอน

8) ความเอาใจใส่ครอบครัว

เธอจะคอยดูแลความรักของครอบครัวของเธออย่างดีและไม่ให้ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งต้องเสียใจและเดียวดายเลย

2.2.2 ความสวยกับผู้หญิง

ความสวยในทัศนะของนักสตรีนิยมมักถูกมองว่าเป็นมายาคติ Naomi Wolf ในงานเขียนเรื่อง The Beauty Myth (1997) ได้นำเสนอความสวยในแง่ลบ โดยมองว่าความสวยเป็นการถูกครอบงำ กดขี่ผู้หญิง ผู้หญิงที่ตกอยู่ภายใต้วาทกรรม “ความสวย” เท่ากับตกอยู่ภายใต้ความสัมพันธ์แบบชายเป็นใหญ่ (Patriarchy) ร่วมมือกับการครอบงำของระบบทุนนิยม (Capitalism) เพื่อล่อลวงผู้หญิงให้บริโภคสินค้าสร้างความงามให้กับตนเองในความเป็นจริง การสร้างและการรักษาความสวยของ “ผู้หญิง” ไม่ได้มีมิติเพียงแค่การถูกครอบงำจากสังคมชายเป็นใหญ่ (Patriarchy) เท่านั้น แต่การที่ผู้หญิงมีความสวยยังเป็นการตอบสนองต่อความพึงพอใจที่หลากหลาย สามารถเลือกได้ว่าจะแสดงความเป็นตัวตนอย่างไรในสังคม การแต่งตัวและการรักษาความสวยภาพพจน์ของมนุษย์ในสังคมสมัยใหม่ยังเป็นการบ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของคนๆ นั้นอีกด้วย (อุ่นใจ เจียมบูรณะกุล, 2549: ออนไลน์)

2.2.2.1 การเปลี่ยนแปลงสถานภาพและพื้นที่ทางสังคม

จากสังคมเด็กนักเรียนมัธยมมาสู่ความเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงการมองภาพลักษณ์ของตนเองความไม่พึงพอใจต่อภาพลักษณ์เดิมของตนเองที่ยังไม่เป็นไปตามความคาดหวังของสังคมในสถานที่ใหม่ กล่าวคือการเปลี่ยนแปลงทางตัวตนที่อยู่ในสังคม ภูมิหลังทางสังคมเดิมมีอิทธิพลต่อสังคมใหม่ กระทั่งการ

แสวงหาภาพลักษณ์ที่เหมาะสมอันนำ มาซึ่งหน้าที่การงาน เป็นแรงผลักดันให้ผู้ให้ข้อมูลหลักต้องการเปลี่ยนแปลงความเป็นตัวตนของตนเองในหลายๆ ด้าน ทั้งการใส่ใจทางการศึกษา บุคลิกภาพ การดูแลรูปร่าง ร่างกายเปลี่ยนแปลงไปตามภาพลักษณ์ที่มีในสังคมภาพลักษณ์ที่มีต่อตนเองด้านหนึ่งมีอิทธิพลมาจากภาพลักษณ์ของผู้หญิงในอุดมคติ คือ บุคคลที่ผู้ให้ข้อมูลหลักให้ความชื่นชอบและชื่นชม และต้องการเอาแบบอย่าง ความคล้ายคลึงบางอย่าง ยกตัวอย่าง เช่น การกล่าวขวัญถึงความคล้ายของหน้าตาดารา หรือบุคคลมีชื่อเสียง ซึ่งได้รับความชื่นชมอยู่แล้ว ผู้นั้นจึงกลายเป็นต้นแบบในอุดมคติ ที่ต้องการเลียนแบบ เอาอย่าง หรือนิยามความเป็นตัวตนผ่านต้นแบบนั้น ต้นแบบในอุดมคติมักเป็นบุคคลที่รู้จักในสังคม เช่น ดารา นักร้อง นางแบบ นักการเมือง เป็นแบบในอุดมคติที่ผู้ให้ข้อมูลหลักต้องการเลียนแบบ หรือทราบว่าไม่มีความเป็นไปได้ที่จะเป็นดังต้นแบบ แต่ให้ความชื่นชมในด้านอื่นๆ หรือบางกรณีต้นแบบดังกล่าวมีภาพลักษณ์ทางร่างกาย รูปร่าง หน้าตา นิสัยส่วนตัว ความสามารถส่วนบุคคล ในอุดมคติที่บางคนต้องการจะเป็นเช่นนั้น โดยส่วนใหญ่แล้วภาพลักษณ์ของผู้หญิงในอุดมคติ มักมีองค์ประกอบสำคัญอยู่ที่ “ความสวย”
(อุ่นใจ เจียมบูรณะกุล, 2549: ออนไลน์)

2.2.2.2 กระบวนการต่อสู้กับตนเองในปฏิบัติการสร้างความสวย

ความพยายามที่จะต้องเปลี่ยนแปลงร่างกายของตนเองด้วยวิธีการที่ตัวเองเลือก หลายวิธีการต้องใช้ความพยายามสร้างแรงจูงใจ และความอดทนอย่างสูง เหตุแห่งความไม่พอใจต่อร่างกายตนเองจนกระทั่งต้องเปลี่ยนแปลงร่างกาย หรือสาเหตุอื่นๆ อันนำมาสู่การเปลี่ยนดังกล่าวมีขั้นตอนของการต่อสู้กับหลายๆ อย่าง เริ่มตั้งแต่ตนเอง ความรู้สึกภายในใจ และสังคมรอบข้าง นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายรูปแบบต่างๆ ความต้องการเปลี่ยนแปลงร่างกายมาจากความไม่พึงพอใจต่อร่างกายตนเอง เกิดจากสาเหตุหลายประการด้วยกัน จากการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมทางสังคม การรับข้อมูลข่าวสาร และค่านิยมทางสังคมถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่นำมาสู่การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ความรู้สึกภายในจิตใจ และการใช้ชีวิตประจำวัน ความไม่พึงพอใจต่อร่างกายนำมาสู่สภาวะความกดดันในจิตใจ บ้างนำมาสู่การปฏิบัติเพื่อการเปลี่ยนแปลงตนเองอย่างจริงจัง บ้างนำมาสู่การเปลี่ยนแปลงตนเองชั่วคราว และบางคนยังคงมีความใฝ่ฝันที่จะทำอย่างตั้งใจ ทั้งนี้ความไม่พึงพอใจต่อร่างกายของตนเองอาจจะกลายเป็นเรื่องที่สะท้อนความเป็นมนุษย์ยุคนี้ที่จะต้องมีโครงการที่จะทำให้ “ดีขึ้น” สักอย่าง ความไม่พึงพอใจจึงยังไม่มีที่สิ้นสุด นอกจากนั้นการเปลี่ยนแปลงตนเองยังมีเงื่อนไขของการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตประจำวัน ทางเลือกที่มีความต่างของฐานะทางเศรษฐกิจ และการอธิบายหรือนิยามความสวยที่เหมาะกับตนเอง อันนำมาซึ่งความสบายใจและกำลังใจที่จะเปลี่ยนแปลงตนเอง หลายครั้งความอดทนต่อการต้องเปลี่ยนแปลงตนเองนำมาสู่สภาวะความกดดันในจิตใจการมองภาพลักษณ์ของตนเองด้วยความไม่พึงพอใจ และมีต้นแบบของการสร้างความเป็นตัวตนแบบหนึ่ง หรือการให้คำอธิบายต่อภาพลักษณ์ของตนเอง โดยการเลือกวิธีที่ได้รับข้อมูลข่าวสารที่ผ่านการตีความ คัดกรองมาแล้วนี้ ทำให้เกิดการปฏิบัติเพื่อการเปลี่ยนแปลงร่างกายของตนเอง แต่การสร้างภาพลักษณ์ที่ต้องการต้องใช้เวลาและความอดทนอย่างมาก โดยเฉพาะกรณีการลดน้ำหนักด้วยตนเองต้องอาศัยการต่อสู้กับจิตใจตนเองอย่างสูง นำมาซึ่งความไม่พึงพอใจความไม่สบายร่างกายที่ส่งผลมาสู่จิตใจควบคู่ไปด้วยกัน (อุ่นใจ เจียมบูรณะกุล, 2549: ออนไลน์)

2.2.2.3 ค่านิยมทางภาพลักษณ์ของผู้หญิงในอุดมคติ

การมองภาพลักษณ์ความเป็นตัวตนของตนเอง ตามแนวคิดของ ชาร์ลส์ ฮอร์ตัน คูลี ่ย์ (Charles Horton Cooley) เห็นว่า ตัวตนของมนุษย์และสังคมไม่ได้แยกออกจากกันได้โดยสิ้นเชิง หากแต่สังคมเกิดขึ้นจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างคน ความรู้สึกเกี่ยวกับตัวตนของมนุษย์พัฒนามาจากปฏิกิริยาของเราต่อความเห็นของผู้อื่นเกี่ยวกับตัวเรา

ประกอบด้วยภาพลักษณ์ของเราที่มีต่อตนเอง และจินตนาการของผู้อื่นที่ตัดสินภาพลักษณ์นั้น และความรู้สึกของเราที่มีต่อจินตนาการนั้น อันก่อให้เกิดความรู้สึกที่เรามีต่อตนเอง ยกตัวอย่างเช่น ความรู้สึกของเราตอนส่องกระจกแต่งตัว เราจะรู้สึกว่าเราเป็นอย่างไร คิดว่าคนอื่นคิดอย่างไร คิดว่าคนอื่นคิดกับเราอย่างไร โดยคูลี่ย์เรียกทฤษฎีนี้ว่า “กระจกส่องตน” (The Looking-Glass Self) (วารุณี ภูริสินสิทธิ์, 2536: 2-5) มโนทัศน์เกี่ยวกับภาพลักษณ์ที่มีต่อตัวตนที่คูลี่ย์เสนอไว้ มีความสอดคล้องกับงานชิ้นนี้ ตรงที่ผู้ศึกษาสนใจภาพลักษณ์ของผู้ให้ข้อมูลหลักว่ามองตนเองอย่างไร และสนใจที่สร้างภาพลักษณ์ความสวยความงามอย่างไร ตามความคิดที่ผู้ให้ข้อมูลหลักเลือกที่จะเป็นเช่นนั้น

หากสังเกตให้ดี ไม่เพียงแต่ผู้หญิงไทยเท่านั้นที่ถูกกำหนดหรือนิยามทางด้านความสวย แต่ในทางกลับกัน บนโลกเดียวกันนี้ มีผู้ที่นิยามความสวยในแต่ละประเทศ สังคม และวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ซึ่งอิทธิพลทางความหมายที่ใช้ในการนิยามเหล่านั้น สามารถเป็นปัจจัยที่สร้างผลกระทบผ่านการแลกเปลี่ยนทางความคิด และตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน (อุ่นใจ เจียมบูรณะกุล, 2549: ออนไลน์)

นิยามความงามจากประเทศต่างๆทั่วทุกมุมโลก

ความสวยงามคือสุนทรียภาพทางอารมณ์ แนวคิด ผลิตภัณฑ์ ประเพณี หรือแม้แต่กีฬา แต่ละวัฒนธรรมย่อมมีมาตรฐานความงามอันเป็นเอกลักษณ์ เช่น คนหล่อสวยในฮอลลีวู้ดอาจกลายเป็นคนอัปลักษณ์ในแอฟริกา หรือบางประเทศอาจเน้นความสวยแบบเรียบง่ายขณะที่ประเทศอื่นๆพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อสร้างผู้หญิงที่ “สมบูรณ์แบบ” ขึ้นมา (Markarian, 2017: Online)

1) แต่งตัวสวยหรู

ในฝรั่งเศสคุณสามารถออกไปเที่ยวข้างนอกได้โดยที่ไม่ต้องแต่งหน้าเนื่องจากพวกเขารักความเป็นธรรมชาติมากกว่าความงามที่ต้องปรุงแต่งเข้าไป ขณะเดียวกันในสหรัฐอเมริกาเหล่าคนดังมักจะแต่งหน้าหนาเตอะต่างจากผู้หญิงฝรั่งเศส โดยทั่วไปสาวแดนน้ำหอมจะแต่งหน้าให้น้อยที่สุดเพื่อเน้นความเป็นธรรมชาติของตัวเอง หากนิยมแต่งหน้าจัดแสดงว่าพวกเขาไม่ใช่สาวปารีสตัวจริง

2) รูปร่างเล็ก

ผู้คนในหลายๆประเทศอย่างสหรัฐอเมริกามองว่าความผอมเพรียวคือรูปร่างในอุดมคติ แต่ประเทศอื่นๆกลับเชื่อว่า “ยิ่งใหญ่ยิ่งดี” ในแอฟริกาผู้ชายจะชอบผู้หญิงรูปร่างใหญ่มากกว่ารูปร่างผอมบางซึ่งเผยให้เห็นถึงแง่มุมบางอย่าง เช่น ความสามารถในการมีบุตร สถานะทางสังคม และสุขภาพของเธอ รวมถึงสะท้อนให้เห็นถึงการมีคุณภาพชีวิตที่ดี

3) ไม่มีส่วนเว้าโค้ง

ในเวเนซุเอลาความงามถือเป็นสินค้าชิ้นใหญ่ การมีรูปร่างในอุดมคติได้แก่ หน้าอกใหญ่ เอวเล็ก และบั้นท้ายกลมกลึงกลายเป็นสิ่งที่สร้างแรงกดดันอย่างมหาศาล สาวๆในประเทศนี้ต้องเข้ารับการผ่าตัดหลายครั้งเพื่อให้มีรูปร่างสมกับมาตรฐานความงามของประเทศ

4) คอที่ไร้เครื่องประดับ

เราหลายคนคงเคยเห็นผู้หญิงใส่ห่วงไว้ที่คอในสารคดีช่องเนชั่นแนลจีโอกราฟิกซึ่งสามารถพบเห็นได้ในภูมิภาคบางส่วนของประเทศไทยและเมียนมาร์ อันที่จริงนี่คือสัญลักษณ์ของสาวชนเผ่าปะดองและเมื่อห่วงทองเหลืองกดลงบนไหล่และกระดูกไหปลาร้ามากๆเข้าก็จะทำให้คอของสาวๆเหล่านี้ดูยาวกว่าความเป็นจริง อย่างไรก็ตามลำคอที่มีห่วงทองเหลืองถือเป็นเครื่องหมายของความสวยงามอย่างหนึ่ง

5) ใบหน้าเกลี้ยงเกลา

ในสหรัฐอเมริกาการมีรอยสักบนใบหน้าอาจเกี่ยวข้องกับสมาชิกแก๊งค์หรือไม่ก็เป็นบุคคลที่สังคมไม่ยอมรับและไม่ต้องการ ทว่าตรงกันข้ามกับชาวเมารีในนิวซีแลนด์ซึ่งสื่อถึงวัฒนธรรมด้วยการสักลายบนใบหน้าอันโดดเด่น การสักลายบนใบหน้ามีชื่อว่า Ta Moko และผู้หญิงที่เข้าร่วมในประเพณีนี้จะมีรอยสักที่คางถือเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล

6) ผิวสีแทน

ในอเมริกาการมีผิวสีแทนถือเป็นสัญลักษณ์ของความสวยงามและสื่อถึงสถานะทางสังคมว่าคุณมีเงินพอที่จะไปทำผิวสีแทนหรือไปเที่ยวพักผ่อนในช่วงวันหยุดได้หรือไม่ แต่ในหลายๆประเทศอย่างจีนและเกาหลีการมีผิวสีแทนจะบ่งบอกถึงสถานะทางสังคมที่ยากจน เป็นชนชั้นต่ำ ผู้ใช้แรงงาน ส่วนชาวเอเชียผิวขาวจะมีระดับชั้นทางสังคมที่สูงกว่า ผู้หญิงส่วนใหญ่จะนิยมออกไปข้างนอกพร้อมร่มกันแดดหรือคิดไปถึงการฟอกผิวขาว

7) จมูกธรรมชาติ

ประชากรในอเมริกาส่วนใหญ่หมดเงินไปกับการทำหน้า เสริมจมูก โบท็อกซ์ เพื่อความสมบูรณ์แบบหรือความอ่อนเยาว์ ขณะที่สาวอิหร่านมีอัตราการศัลยกรรมจมูกสูงที่สุดในโลก เหตุผลที่ใครหลายๆคนตัดสินใจศัลยกรรมก็คือเพื่อแสดงสถานะทางสังคมและต้องการหาคู่ที่ดีนั่นเอง

8) ผิวพรรณสะอาดบริสุทธิ์

ในหลายๆประเทศหากคุณมีแผลเป็น ผู้คนจะถามว่าเกิดอะไรขึ้นกับคุณ แต่ชาวเอธิโอเปียเชื่อว่ารอยแผลเป็นคือความงามที่เด่นชัดของผู้หญิงและความกล้าหาญของผู้ชาย

9) ตาชั้นเดียว

การศัลยกรรมที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในเกาหลีใต้คือการทำตาสองชั้นซึ่งเป็นสิ่งที่คนผิวขาวหรือชาวอเมริกันแอฟริกันส่วนใหญ่อาจไม่เคยได้ยินมาก่อน นี่ไม่ใช่เรื่องผิดปกติของพ่อแม่ชาวเกาหลีใต้ที่จะพาลูกๆไปทำตาสองชั้น สาวๆแดนกิมจิมองว่าตาสองชั้นจะทำให้มีเสน่ห์ แต่ศัลยแพทย์เสริมสวยหลายคนเถียงว่าสาวเกาหลีไม่ได้ผ่าตัดให้เหมือนกับชาวตะวันตก แต่เน้นเลียนแบบดาราที่ตัวเองชื่นชอบมากกว่า

10) คิ้วบาง

การมีคิ้วหนาเคยได้รับความนิยมในสหรัฐอเมริกาตั้งแต่ยุค 1940 ทว่าเทรนด์คิ้วบางก็เริ่มกลับมามีกระแสอีกครั้งในช่วงศตวรรษที่ผ่านมา อย่างไรก็ตามเทรนด์คิ้วหนาก็ยังเป็นความงามหลักในวัฒนธรรมเม็กซิโก ต้นตำรับความงามของชาวเม็กซิโกคือการมีผมเป็นลอนสีดำขลับ ทาลิปสติกสีแดง และคิ้วอันโดดเด่น

ในประเทศไทยความงามของแต่ละคนจะถูกกำหนดทั้งจากลักษณะทางกายภาพและนิสัยของพวกเขา เช่น เสน่ห์ การมีอัธยาศัยดี ความเอาใส่ใจในหน้าที่ และความเรียบร้อย ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นลักษณะในเชิงบวกที่ทำให้ผู้หญิงสวย หากขาดคุณสมบัติเหล่านี้ก็จะถูกมองว่าขี้เหร่หรือไม่น่าคบต่อให้สวยมากแค่ไหนก็ตาม ความงามมีทุกรูปแบบในโลกนี้ไม่มีสิ่งที่เรียกว่ามาตรฐานความงามหรอก ความงามไม่ได้เหมือนกันทั่วโลก สังคมต่างหากที่กำหนดความคิดและกฎเกณฑ์ว่าสิ่งใดที่ทำให้ผู้หญิงสวย แต่อันที่จริงทุกคนล้วนมีความสวยงามตามแบบฉบับของตัวเอง

2.2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับวงการบันเทิง

2.2.3.1 ศักยภาพของอุตสาหกรรมสื่อบันเทิงไทย

อุตสาหกรรมสื่อบันเทิงเป็นกิจการที่เกี่ยวข้องกับการเผยแพร่ (Distribution) และผลิต (Manufacture)

สื่อสาธารณะด้านบันเทิง และเป็นกลุ่มอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับความสนุก ความเพลิดเพลิน และสิ่งดึงดูดใจ โดยกลุ่มของอุตสาหกรรมสื่อบันเทิง ประกอบด้วย ภาพยนตร์ (Film) แอนิเมชั่น (Animation) การแพร่ภาพและกระจายเสียง (Broadcasting) เกม (Games) ดนตรี (Music) และสิ่งพิมพ์ (Printing & Publishing) อุตสาหกรรมสื่อบันเทิงไทยนับเป็นอุตสาหกรรมที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ โดยข้อมูลจากรายงานความก้าวหน้าฉบับที่ 2 โครงการศึกษาความเหมาะสมการจัดตั้งนิคมอุตสาหกรรมสื่อบันเทิง โดยการนิคมอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทยร่วมกับบริษัท ปัญญา คอนซัลแตนท์ จำกัด พบว่า มีมูลค่าตลาดมากกว่า 151,558 ล้านบาท ในปี 2555 หรือคิดเป็นร้อยละ 1.24 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (Gross Domestic Product: GDP) ซึ่งคาดการณ์ว่าจะมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยในปี 2556-2560 ร้อยละ 8.7 และจะมีมูลค่าตลาดมากกว่า 229,445 ล้านบาท ซึ่งเมื่อพิจารณาแยกตามกลุ่มอุตสาหกรรม พบว่า กลุ่มอุตสาหกรรมที่มีอัตราการเติบโตเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับ ได้แก่ อุตสาหกรรม แอนิเมชั่น อุตสาหกรรมภาพยนตร์ และอุตสาหกรรมดนตรี ตามลำดับ ส่วนกลุ่มอุตสาหกรรมที่มีมูลค่าตลาดสูงสุด 3 อันดับ ได้แก่ อุตสาหกรรมการแพร่ภาพและกระจายเสียง อุตสาหกรรมภาพยนตร์ และอุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์ ตามลำดับ

สำหรับกลุ่มอุตสาหกรรมสื่อบันเทิงที่มีศักยภาพสูงสุด เมื่อพิจารณาจากอัตราการเติบโตของอุตสาหกรรม การสนับสนุนจากรัฐบาล และศักยภาพในการ ขยายตลาดต่างประเทศ ได้แก่ กลุ่มอุตสาหกรรมภาพยนตร์ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยโดยหลักแล้วเป็นการผลิตเพื่อฉายในโรงภาพยนตร์ นอกจากนี้เป็นการจำหน่ายผ่านสื่อในรูปแบบแผ่นบันทึกข้อมูล (CD/DVD) ดาว์นโหลดจากอินเตอร์เน็ต และแพร่ภาพทางโทรทัศน์ โดยขั้นตอนในการผลิตภาพยนตร์เริ่มตั้งแต่การสร้างเรื่อง หาผู้แสดง จัดหาทีมงานถ่ายทำ การกระจาย ภาพยนตร์ ไปสู่ผู้บริโภคผ่านโรงภาพยนตร์หรือกลไกอื่นๆ เช่น การขายลิขสิทธิ์ รวมทั้งการใช้ประโยชน์จากชื่อภาพยนตร์หรืออนุญาตให้ใช้สิทธิ์ในตัวละครทำประโยชน์ในธุรกิจอื่นๆ โดยในปี 2555 อุตสาหกรรมภาพยนตร์ ของไทยมีรายได้รวมประมาณ 26,992.95 ล้านบาท ซึ่งกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ คาดการณ์ว่าในปี 2556-2559 จะมีอัตราการเติบโตประมาณร้อยละ 10 สำหรับการส่งออกภาพยนตร์ยังไม่มีการจัดเก็บสถิติอย่างชัดเจน แต่อย่างไรก็ตาม กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศฯ คาดว่ามีมูลค่าประมาณ 2,000 ล้านบาทต่อปี โดยตลาดเป้าหมายของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ได้แก่ กลุ่มประเทศอาเซียน เอเชียตะวันออก ยุโรป และสหรัฐอเมริกา (เรวดี แก้วมณ, 2557: ออนไลน์)

2.2.3.2 หญิงสาวที่มีชื่อเสียงจากสื่อออนไลน์

ในแต่ละยุคแต่ละสมัยก็มักจะมีคำพูดหรือคำนิยามต่างๆ เกิดขึ้นมามากมาย ในยุคปัจจุบันนี้คำนิยามที่เราได้ยินกันค่อนข้างบ่อยมากๆ คำหนึ่งนั่นคือคำว่า เน็ตไอดอล ซึ่งเอาเข้าจริงเชื่อเหลือเกินว่าบางคนอาจยังไม่ได้เข้าใจในความหมายที่แท้จริงของคำๆนี้ด้วยซ้ำ เพียงแต่รู้สึกว่ายุคนี้เป็นยุคสมัยที่อินเตอร์เน็ตเฟื่องฟูมากก็คงมีที่มาไม่ได้ต่างกันมากนัก ทว่าจริงๆ แล้วคำว่า เน็ตไอดอลที่เราใช้เรียกๆ เหล่าบรรดาคนดังบนโลกออนไลน์ทั้งหลายนี้ก็มีที่มาในลักษณะของภาพรวมกับเขาด้วยเหมือนกัน พูดง่ายๆ คือเหมือนจะเป็นคำจำกัดความที่ทำให้เข้าใจความเป็นเน็ตไอดอลมากขึ้นนั่นเอง การจะเป็นเน็ตไอดอลเรื่องหน้าตาก็เป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งแต่กระแสก็เป็นตัวจุดชนวนให้คนรู้จักเน็ตไอดอลคนนั้นเพิ่มมากขึ้นได้ด้วยเช่นเดียวกัน แม้บางคนอาจคิดว่าแค่เต้นๆ โชว์ความเซ็กซี่หรือความดิบเถื่อนก็เป็นเน็ตไอดอลได้แล้ว แต่จริงๆ มันไม่ใช่นิยามที่แท้จริงของเน็ตไอดอลเลย (Ninequestions, 2017: Online) การจะเป็นเน็ตไอดอลอย่างแท้จริงจะต้องมีลักษณะต่างๆ ดังนี้

1) เป็นหญิงสาวหรือชายหนุ่มที่มีผิวพรรณหน้าตาดี หรือมีเอกลักษณ์ที่เป็นตัวของตัวเอง กำลังเป็นที่สนใจของผู้คนบนโลกออนไลน์เป็นจำนวนมาก อายุควรจะไม่มากเกินไปเนื่องมาจากว่าอายุเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้คน

ติดตาม ถ้าหากมีอายุเยอะก็จะไม่สามารถดึงดูดผู้คนให้เข้ามาสนใจในตัวเองได้ ซึ่งอันที่จริงช่วงอายุที่จะก้าวขึ้นมาเป็นเน็ตไอดอลอาจอยู่ระหว่าง 17-25 ปี

2) อาจเคยผ่านเวทีประกวดมาบ้างไม่มากก็น้อย เป็นที่ชื่นชอบของกรรมการ ไม่จำเป็นจะต้องชนะเลิศการประกวดเสมอไปแต่ก็ถือว่ามีโปรไฟล์ที่ดีในการที่จะทำให้คนอื่นรู้จักตนเองมากขึ้นในฐานะของการเป็นเน็ตไอดอล

3) มีการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับตนเองซึ่งต้องเข้าใจว่าเน็ตไอดอลสมัยนี้ก็เหมือนกับการเป็นดาราที่มีวัยรุ่นจำนวนไม่น้อยให้การติดตาม การจะเรียกตัวเองว่าเป็นเน็ตไอดอลได้อย่างเต็มปากจึงจำเป็นต้องมีภาพลักษณ์ที่ดี รู้จักการแสดงออกที่เหมาะที่ควร ยิ่งมีความสามารถพิเศษ อาทิ ร้องเพลง เล่นดนตรี วาดภาพ แล้วด้วยยิ่งสามารถทำให้ภาพลักษณ์การเป็นเน็ตไอดอลเกิดขึ้นอย่างแท้จริงด้วย

4) นำความสามารถที่ตนเองมีมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับสังคมหรือต่อคนรอบข้าง จะยิ่งทำให้เป็นเน็ตไอดอลได้อย่างเต็มภาคภูมิเลยทีเดียว ยิ่งมีคนติดตามแล้วสามารถทำเรื่องดีๆ เหล่านี้ได้จะยิ่งเป็นคนที่ได้รับคำชื่นชมไปด้วย

2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการล่วงละเมิดทางเพศ

2.3.1 การล่วงละเมิดทางเพศ (Sexual Harassment)

คือการกระทำหรือความประพฤติไม่ดีต่อเพศตรงกันข้าม หรือเพศเดียวกันเพื่อผลประโยชน์ในการร่วมรัก โดยที่อีกฝ่ายหนึ่งไม่ต้องการหรือยินยอม แบ่งการกระทำออกมาได้ 4 ประเภท ได้แก่

1) Verbal คำพูด เช่น การวิพากษ์วิจารณ์รูปร่าง ทรวดทรง และการแต่งกายที่ส่อไปทางเพศ การชักชวนให้กระทำการใด ๆ ในที่ลับตา ซึ่งผู้ถูกกระทำไม่พึงประสงค์และไม่ต้องการ การพูดเรื่องตลกเกี่ยวกับเพศ การเกี้ยวพาราสี พูดจาแทะโลม วิจารณ์ทรวดทรง การพูดลามก การโทรศัพท์ลามก การเรียกผู้หญิงด้วยคำที่ส่อไปทางเพศ จับกลุ่มวิจารณ์พฤติกรรมทางเพศขอบุคคลในที่ทำงาน การสนทนาเรื่องเพศหรือเพศสัมพันธ์ การแสดงความเห็นต่อรสนิยมทางเพศ และการพูดที่ส่อไปในทางเพศ การถามเกี่ยวกับประสบการณ์ ความชื่นชอบในเรื่องเพศ การสร้างเรื่องโกหก หรือการแพร่ข่าวลือเกี่ยวกับชีวิตทางเพศของผู้อื่น

2) Physical แตะต้อง เช่น การสัมผัสร่างกายของผู้อื่น การลูบคลำ การถูไถร่างกายผู้อื่นอย่างมีนัยทางเพศ การฉวยโอกาสกอดรัด จูบ การหยอกล้อโดยการแตะเนื้อต้องตัว และการสัมผัสทางกายอื่นใดที่ไม่น่าพึงประสงค์ การดึงคนมานั่งตัก การตามตื๊อโดยที่อีกฝ่ายหนึ่งไม่เล่นด้วย การตั้งใจยืนใกล้ชิดเกินไป การต้อนเข้ามุมหรือขวางทางเดิน การยักคิ้วหลิ่วตา การผิวปากแบบเชิญชวน การส่งจูบ การเลียริมฝีปาก การทำท่าน้ำลายหก การแสดงพฤติกรรมที่สื่อไปในทางเพศโดยใช้มือหรือการเคลื่อนไหวร่างกาย เป็นต้น

3) Visual แตะต้องด้วยสายตา เช่น การจ้องมองร่างกายที่ส่อไปในทางเพศ มองช้อนใต้กระโปรง มองหน้าอกหรือจ้องลงไปที่คอเสื้อ จนทำให้ผู้ถูกมองรู้สึกอึดอัด อับอาย หรือไม่สบายใจ หรือผู้อื่นที่อยู่ในบริเวณดังกล่าวมีความรู้สึกเช่นเดียวกัน เป็นต้น

4) Written ข้อเขียน เช่น การแสดงรูปภาพ วัตถุ และข้อความที่เกี่ยวข้องกับเพศ รวมทั้งการเปิดภาพโป๊ในที่ทำงานและในคอมพิวเตอร์ของตน การแสดงออกที่เกี่ยวกับเพศ เช่น การโชว์ปฏิทินโป๊ การเขียนหรือวาดภาพทางเพศในที่สาธารณะ การใช้สัญลักษณ์ที่แสดงถึงอวัยวะเพศ หรือการร่วมเพศ การสื่อข้อความ รูปภาพ สัญลักษณ์ที่แสดงถึงเรื่องเพศทางอินเทอร์เน็ต เช่น เฟซบุ๊ค ไลน์ เป็นต้น (เม่าน้อยสู่พญาปลวก, 2558: Online)

2.3.2 การลวนลามทางเพศทางอินเทอร์เน็ต Cyber Sexual Harassment

ถือเป็นส่วนย่อยของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (Cyber Bullying) ซึ่งตอนนี้หลายประเทศตื่นตัวกันมากขึ้น ในเมืองไทยก็มีหลายกรณีของการเหยียดหยาม กลั่นแกล้ง คุกคามด้วยความเห็นหยาบคายร้ายกาจ ซึ่งอาจคึกคะนอง แต่ลืมนึกถึงผลเสียที่ตามมา ซึ่งมีกระแสในโลกโซเชียลเกี่ยวข้องกับการละเมิดทางอินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นพร้อมกัน ยกตัวอย่างเช่น เหตุการณ์ที่ผู้ปกครองคนหนึ่งถ่ายรูปเด็กชายวัยอนุบาลกำลังหอมแก้มกันเอามาโพสท์ แล้วแสดงความเห็นในเชิงชู้สาว โดยไม่รู้ว่าเด็กทั้ง 2 เป็นพี่น้องกัน หรือมีคนถ่ายภาพหญิงสาวคนหนึ่งแต่งหน้าในสไตล์ของตัวเอง แล้วถูกคนถ่ายภาพมาวิจารณ์บนเฟซบุ๊คตัวเองอย่างสนุกปาก

เมื่อต้องการระบุให้ชัดว่าอะไรบ้างคือการล่วงละเมิดทางเพศออนไลน์ ผศ.ดร.วรัชญ์ ครุ จิต ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายสื่อสารองค์กร สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ และ พญ.เบญจพร ตันติสูติ จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น เจ้าของเพจ "เข็นเด็กขึ้นภูเขา" ให้ข้อมูลสรุปได้ว่า การล่วงละเมิดทางเพศผ่านอินเทอร์เน็ต แบ่งได้เป็น 3 ประเภทหลักๆ คือ

1) การเหยียดเพศ การแสดงความเห็นในทางดูถูกเหยียดหยามรสนิยมทางเพศ หรือเพศสภาพของผู้อื่น เห็นเป็นเรื่องตลก นำมาล้อเลียนให้อับอาย เช่น สายเหลือง เปลี่ยนทอมให้เป็นเธอ ฯลฯ

2) การลวนลามทางเพศ การแสดงความเห็นเพื่อล่วงละเมิดผู้อื่น รวมถึงการส่งข้อความเกี่ยวกับเรื่องเพศ พูดถึงอวัยวะเพศ เสนอ และขอทำกิจกรรมทางเพศกับผู้นั้น เช่น อยากเลียให้ล้ม ฯลฯ

3) การข่มขู่ทางเพศ เป็นพฤติกรรมที่พบบ่อย คือการกดดันข่มขู่ทางออนไลน์ทั้งกับผู้ถูกกระทำและคนสนิท เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ทางเพศ การข่มขู่ทางเพศเป็นส่วนหนึ่งของการเกาะติดชีวิตออนไลน์ของผู้อื่น (Cyberstalking) ซึ่งยังสามารถย่อยการกระทำไปได้อีกคือ Revenge Porn คือการนำรูปโป๊ของเหยื่อมาข่มขู่ หรือแก้แค้น กรณีนี้พบบ่อย เมื่อผู้หญิงเลิกกับผู้ชาย แล้วผู้ชายนำภาพโป๊ที่เคยถ่ายตอนเป็นแฟนกันมาข่มขู่หรือแก้แค้นผู้หญิง

ทั้งหมดนี้เป็นพฤติกรรมที่เราเห็นได้จากข่าว เห็นจากหน้าสื่อสังคมออนไลน์ และบางคนอาจพบเจอด้วยตนเอง เป็นสิ่งที่มีอยู่จริง และไม่ใช่แค่ผู้หญิงหรือเพศที่ 3 เท่านั้นที่เจอ ผู้ชายก็ถูกลวนลามออนไลน์ได้เช่นกัน ตัวอย่างเช่น นักเรียนชายหน้าตาดีคนหนึ่งชื่อแท่งทอง ถูกถ่ายภาพมาแชร์ในเฟสบุ๊ค และมีคนล้อเลียนชื่อของเขากับรอยพับนูนตรงเป้ากางเกงในทางลามกจำนวนมาก อย่าคิดว่าผู้ชายจะชอบ เมื่อชีวิตของเขาหลังจากนี้จะผูกติดกับเรื่องนี้ไปตลอด นี่เป็นปัญหาที่ไม่อาจมองข้ามได้เลย (อาศิรา พนาราม, 2560)

2.4 แนวคิดการเก็บข้อมูลเชิงสัมภาษณ์

2.4.1 การสัมภาษณ์เชิงลึก

เป็นการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ไม่มีกฎเกณฑ์เกี่ยวกับคำถาม เป็นเทคนิคการเก็บข้อมูลในวิจัยเชิงคุณภาพที่มีบุคคลอย่างน้อยสองคนคือผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์ ผู้สัมภาษณ์จะใช้คำถามหรือบทสนทนาในการกระตุ้นผู้ถูกสัมภาษณ์เล่าเรื่องราวอย่างมีเป้าหมาย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่จัดเจนในเรื่องความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่ต้องการศึกษา ซึ่งอาจจะสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว ทางโทรศัพท์ หรือทางอินเตอร์เน็ตก็ได้ (มานพ คณะโต, 2550)

การใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกนั้น มักจะใช้เมื่อเรายังไม่ทราบข้อมูลในประเด็นที่ต้องการจะศึกษามากนัก หรือต้องการข้อมูลเชิงลึกเพิ่มเติมจากคำถาม หรือเพื่อประเมินผลกระทบหรือสถานการณ์ที่น่าสนใจเป็นต้น

2.4.2 ขั้นตอนในการสัมภาษณ์เชิงลึก

ขั้นที่ 1 เตรียมการสัมภาษณ์

ข้อมูลที่ดีมาจากผู้ถูกสัมภาษณ์ที่ดี การสัมภาษณ์เชิงลึกนั้นใช้เวลามากและได้ข้อมูลที่ค่อนข้างลึก จึงไม่นิยมสัมภาษณ์จำนวนมาก ส่วนมากประมาณ 7–12 คนแต่ไม่เกิน 20 คน หรือหากมีผู้ให้สัมภาษณ์ที่มีลักษณะแตกต่างกัน เป็นกลุ่มย่อย อาจใช้ประมาณ 4 คนต่อกลุ่ม หรืออาจจะใช้วิธีการคัดเลือกผู้ถูกสัมภาษณ์อย่างเฉพาะเจาะจงโดยการกำหนดคุณสมบัติ

ผู้ถูกสัมภาษณ์ต้องเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ตรงหรือเป็นผู้รู้ในประเด็นต้องการศึกษา และผู้ถูกสัมภาษณ์ต้องมีความสามารถในการให้ข้อมูลได้ โดยหลักการเลือกผู้ถูกสัมภาษณ์นั้น ผู้ถูกสัมภาษณ์และผู้สัมภาษณ์ไม่ควรรู้จักกันมาก่อนเพื่อลดความลำเอียงหรือการปิดบังข้อมูล และควรเป็นผู้รู้หรือผู้ที่มีประสบการณ์ตรง และเลือกผู้ถูกสัมภาษณ์จากกลุ่มเป้าหมายที่มีความแตกต่างกัน เช่น กลุ่มอายุ การศึกษา เป็นต้น

แนวสัมภาษณ์นั้นก็มีความสำคัญกับการสัมภาษณ์เชิงลึกเช่นกัน แนวการสัมภาษณ์นั้นหมายถึงคำถามหรือประเด็นที่จะใช้ถามกับผู้ถูกสัมภาษณ์ ซึ่งคุณภาพของข้อมูลที่จะได้นั้นขึ้นอยู่กับคุณภาพของคำถามที่จะใช้สัมภาษณ์ด้วย ซึ่งแนวสัมภาษณ์ที่ดีนั้นควรเป็นคำถามกว้างๆ ไม่ชี้แนะคำตอบและไม่สามารถตอบได้ด้วยคำตอบ ใช่ หรือ ไม่ใช่ โดยผู้สัมภาษณ์มีหน้าที่ค้นคว้าในประเด็นที่ต้องการศึกษาเพื่อสร้างแนวสัมภาษณ์

การพัฒนาแนวสัมภาษณ์นั้น เบื้องต้นเราควรสร้างกรอบคำถามขึ้นมาก่อนเพื่อกำหนดขอบเขตในการสัมภาษณ์และตัดประเด็นที่ไม่เกี่ยวข้องออก สร้างคำถามล้วงลึกขึ้นมา เพื่อให้ผู้ถูกสัมภาษณ์นั้นตอบในประเด็นที่เราต้องการได้ และเรียงลำดับประเด็นคำถาม ควรวางลำดับในการถาม และจัดหมวดหมู่ในการถาม ซึ่งลักษณะแนวสัมภาษณ์ที่ดีนั้นต้องมีคำถามที่ชัดเจน พูดถามอย่างชัดเจน ไม่กระอักกระอ่วน และไม่มีความหมายแฝงในคำถาม ง่ายต่อการเข้าใจ เป็นคำถามปลายเปิดและอาจจะมีแนวสัมภาษณ์มากกว่าหนึ่งแบบ ตามความเหมาะสมกับกลุ่มย่อย

นอกจากผู้ถูกสัมภาษณ์และแนวคำถามจะดีแล้ว ผู้สัมภาษณ์ที่ดีก็ส่งผลให้ได้ข้อมูลที่ดีกว่าเช่นกัน โดยคุณสมบัติของผู้สัมภาษณ์นั้นควรจะเข้ากับผู้อื่นได้ง่าย ทำให้ผู้อื่นมั่นใจและกล้าเปิดเผยข้อมูล สุภาพ และเข้าใจในบริบทในการศึกษา สำคัญที่สุดคือควรเป็นผู้ฟังที่ดี

ขั้นที่ 2 ลงมือสัมภาษณ์

เริ่มต้นนั้นเราควรจะต้องเตรียมการสัมภาษณ์โดยติดต่อผู้ถูกสัมภาษณ์ เลือกและเตรียมสถานที่ที่จะใช้สัมภาษณ์ และเตรียมอุปกรณ์หรือหลักฐานที่จะใช้สัมภาษณ์ เช่น ปากกา สมุด หรือเครื่องบันทึกเสียง เป็นต้น

ขั้นที่ 3 ดำเนินการสัมภาษณ์

เมื่อเริ่มสัมภาษณ์แล้ว ควรเริ่มจากการแนะนำตัวเอง และอธิบายถึงจุดประสงค์ของการสัมภาษณ์ โดยเมื่อเริ่มการสัมภาษณ์นั้นควรจะเริ่มจากคำถามทั่วไปก่อนที่จะเข้าสู่คำถามเชิงลึก ซึ่งในการสัมภาษณ์นั้นผู้สัมภาษณ์ควรพูดน้อยกว่าผู้ถูกสัมภาษณ์ สัมภาษณ์กันอย่างเป็นมิตรและอบอุ่น ใจเย็น เมื่อไม่เข้าใจตรงไหนให้ถามทันทีในช่วงที่เป็นช่องว่าง

ขั้นที่ 4 ยุติการสัมภาษณ์

บทที่ 3
การพัฒนางานสร้างสรรค์

3.1 Pre-Production

3.1.1) แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

เกิดจากการที่ผู้วิจัย (อนงค์นาถ ยูสานนท์) ได้มีโอกาสร่วมงานและเป็นส่วนหนึ่งของหญิงสาวที่มีชื่อเสียงในยุคปัจจุบัน ซึ่งก่อนหน้าที่จะตัดสินใจสร้างสรรค์ประเด็นนี้ขึ้นมา ผู้วิจัยได้มีการพูดคุยกับหญิงสาวบางคนถึงเรื่องความอึดอัดภายในและการสูญเสียความเป็นตัวเอง เพื่อรักษาหน้าตาและภาพลักษณ์อันดีดังที่สังคมต้องการ ต่อมาได้มีกระแสข่าวการล่วงละเมิดทางเพศโดยการตัดต่อภาพอนาจารจากหญิงสาวที่มีชื่อเสียงและกำลังมีผลงานที่น่าสนใจให้ติดตาม เธอได้เข้าแจ้งความและบอกถึงความรู้สึกจากการโดนกระทำเช่นนี้ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงปัญหาและต้องการที่จะเป็นอีกกระบอกเสียงหนึ่งเพื่อปกป้องสิทธิความเป็นมนุษย์ โดยใช้การสัมภาษณ์นำมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์

3.1.2) แนวคิดในการสร้างสรรค์

แนวคิดของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวสารคดีทดลอง เรื่อง Trash you คือ “ผู้หญิงไทยถูกตีกรอบโดยสังคม” ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอในรูปแบบของสารคดีทดลองโดยผู้สร้างมีความสนใจในเรื่องการนำสิ่งที่ขัดแย้งแต่อยู่ร่วมกัน หรือ “Juxtapose” มาทดลองกับรูปแบบสารคดีว่าจะมีผลต่อความรู้สึกคนดูอย่างไร

แนวคิดในการออกแบบได้พัฒนามาจาก Theme “ผู้หญิงไทยถูกตีกรอบโดยสังคม” เมื่อนำมาวิเคราะห์จึงเกิดเป็นคำจากความรู้สึก “อึดอัด” ขึ้นมาเนื่องจากภาพยนตร์ได้มีการนำเสนอความคิด ความรู้สึก ความอัดอั้นจากการถูกตีกรอบ จึงเป็นที่มาของ concept image นี้

3.1.3) Theme

“ผู้หญิงไทยถูกตีกรอบจากสังคม”

ผู้สร้างสรรค์อยากนำเสนอในเรื่องของหญิงสาวที่มีข้อจำกัดต่างๆจากสังคมไทย โดยเล่าผ่านเสียงจากการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยประเด็นหัวข้อที่สัมภาษณ์เป็นเรื่องของการอยู่ในกรอบที่สังคมไทยตีค่านิยมของหญิงสาวไว้และภายในกรอบที่สังคมวางไว้นั้น พวกเธอยังต้องถูกล่วงละเมิดทางเพศและมองว่าเป็นวัตถุบางอย่างเท่านั้น กล่าวคือหญิงสาวถูกล่วงละเมิดในกรอบที่สังคมสร้างขึ้นมาและมองข้ามสิทธิความเป็นมนุษย์นั้นไป

3.1.4) Plot

เนื่องจากภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวสารคดีทดลอง เรื่องนี้ได้มีการแบ่งส่วนของภาพออกเป็น 3 อริยบท ได้แก่ ภาพแนวภาพยนตร์ , ภาพจากความจริง และ Performance Art จึงมีการสร้างเรื่องราวขึ้นมาเฉพาะในส่วนของภาพยนตร์ ซึ่งเรื่องจะเป็นการนำเสนอการใช้ชีวิตหนึ่งวันของหญิงสาวที่เป็นตัวแทนของผู้หญิงที่สนใจค่านิยมทางภาพลักษณ์ และจบด้วยการที่เธอถูกล่วงละเมิดทางเพศดังเช่นวัตถุชิ้นหนึ่ง

3.1.5) Character Analysis

การวิเคราะห์ตัวละครบทหญิงสาว



(ภาพประกอบ: ตัวละครหญิงสาว)

1) ด้านกายภาพ

1.1) อายุ 20 - 25 ปี

1.2) หน้าตาน่ารัก

1.3) ผิวขาวเหลือง

1.4) รูปร่างค่อนไปทางผอม

1.5) ตาโต จมูกโด่ง ปากเป็นกระจับ

2) ด้านสังคม

2.1) ชนชั้นกลาง

2.2) อาชีพ : นักแสดง

2.3) สภาพครอบครัว : อยู่ตัวคนเดียว

2.4) การศึกษา : ปริญญาตรี

2.5) สถานภาพในชุมชน : เป็นที่สนใจ มีชื่อเสียง

2.6) งานดิเรก : เข้าคลินิกดูแลความงาม ถ่ายรูป แต่งภาพ

3) ด้านจิตวิทยา

3.1) บุคลิกลักษณ์ทั่วไป : รักสวยรักงาม รักการดูแลตัวเอง เป็นผู้หญิงที่ดูอ่อนหวานอ่อนโยน ชอบเข้าสังคม ยิ้มง่าย ร่างเริงแจ่มใส มีมนุษย์สัมพันธ์ดี

3.2) ภาวะทางอารมณ์ : เป็นหญิงสาวที่มีอารมณ์ปกติแต่เก็บซ่อนความเจ็บปวดไว้ในใจ

3.3) ทัศนคติต่อชีวิต : มองว่าการมีรูปลักษณ์ที่ดีเป็นสิ่งที่ผู้หญิงควรทำ

3.1.6) ขั้นตอนในการสร้างสรรค์

1. การแสดงและกำกับการแสดง

1) กระบวนการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์

1.1) การพัฒนารูปแบบภาพยนตร์จากแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เป็นเส้นเรื่อง โดยแบ่งเป็นสามส่วนคือส่วนของ Fiction, Performance Art และ Realistic ซึ่งมีแค่ส่วนของ Fiction ที่มีการแสดงโดยจะแบ่งเป็น 8 ส่วน

(1) ห้องน้ำต้นเรื่อง : เป็นการเล่าถึงชีวิตประจำวันของผู้หญิงที่ตื่นขึ้นมาก็ฝึกยิ้ม ฝึกทำหน้าในรูปแบบต่างๆ สื่อให้เห็นถึงการสร้างบุคลิกท่าทางและการวางตัวในหลายๆรูปแบบในสังคม

(2) ชั่งน้ำหนัก : ผู้หญิงทุกคนย่อมห่วงในเรื่องน้ำหนักของตัวเอง ส่วนนี้จะเป็นการเล่ าถึงผู้หญิงที่ค่อนข้างกังวลกับน้ำหนักที่เพิ่มขึ้น

(3) โต๊ะเครื่องแป้ง : ส่วนนี้จะเล่าถึงการแต่งหน้าและบำรุงผิวของผู้หญิง

(4) โต๊ะอาหาร : แสดงถึงชีวิตของเน็ตไอดอลที่ต้องถ่ายรูปกับอาหารหรือของสวยงาม และต้องแต่งรูปเพื ่ออัพโหลดขึ้นโซเชี่ยลมีเดีย

(5) ห้องนั่งเล่น : แสดงถึงผู้หญิงที่โดนแสดงความคิดเห็นเชิงคุกคามทางเพศบนโซเชี่ยลมีเดีย

(6) บนเตียงนอน : ภาพหญิงสาวนอนหันหลังอยู่บนเตียงและมีชายหนุ่มกำลังติดกระดุมกางเกงประหนึ่งว่าพึ่งสำเร็จความใคร่และเดินออก ปล่อยให้หญิงสาวนอนอยู่บนเตียง ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงการมองผู้หญิงเป็นเพียงพื้นที่สาธารณะในการวิจารณ์จากข้อความลามกอนาจารและหญิงสาวไม่สามารถตอบโต้ใดๆได้

(7) ร้านขนมหวาน : สะท้อนถึงสิ่งที่ผู้หญิงโดนในสังคม แต่สังคมกลับไม่ได้ให้ความสนใจหรือใส่ใจมากนัก

(8) ห้องน้ำตอนท้ายเรื่อง : เป็นการขมวดปมทั้งหมดตั้งแต่ต้นเรื่องถึงท้ายเรื่อง และสุดท้ายหญิงสาวเข้ามาในกล้องเพื่อส่งให้ผู้ชมตระหนักถึงปัญหา

2) รูปแบบการแสดงที่นำมาใช้ในภาพยนตร์

ตัวละครแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ (Realistic) เน้นการแสดงออกทางด้านอารมณ์โดยใช้สายตา และการเคลื่อนไหวเป็นสื่อในการบอกกล่าวอารมณ์ของตัวละครกับคนดู เช่น ในฉากที่ตัวละครเล่นดนตรี และถ่ายทอดสดอยู่ ขณะที่ถ่ายทอดสดนั้น ก็มีการแสดงความคิดเห็นเชิงคุกคามทางเพศขึ้นมา สายตาและสีหน้าของตัวละครเมื่อเห็นก็เปลี่ยนไปทันที เป็นการแสดงอาการตกใจและเสียใจผ่านใบหน้าและสายตา การเคลื่อนไหวของตัวละครจะแสดงถึงความเป็นผู้หญิงได้อย่างชัดเจน

3) พัฒนาการของนักแสดง

วัน/เดือน/ปี	กิจกรรม	นักแสดง	พัฒนาการ/ปัญหาที่พบ	แนวทางการแก้ไข
01/02/2019	ถ่ายทำครั้งที่ 1	Main	คิวนี้เป็นฉากร้านขนมซึ่งค่อนข้างสำคัญในเรื่อง เรื่องการแสดงของนักแสดงนั้นไม่มีปัญหา แต่มีปัญหาเรื่องอุบัติเหตุที่ไม่คาดคิดขณะถ่ายทำที่เกิดขึ้นกับนักแสดง	หยุดการถ่ายทำชั่วขณะและรีบพานักแสดงส่งโรงพยาบาล และหาคนที่ใกล้เคียงมาแสดงแทน เนื่องจากเป็นคัทที่ไม่เห็นหน้าตัวแสดงพอดี

06/02/2019	ถ่ายทำครั้งที่ 3	Main	นักแสดงเข้าใจบท การแสดงไม่เป็นปัญหามากนัก	-
07/02/2019	ถ่ายทำครั้งที่ 4	Main	ฉากห้องน้ำตอนท้ายต้องแสดงพร้อมกับนักแสดงอีกคนซึ่งเป็นตัวสะท้อนการเคลื่อนไหวทั้งหมด จึงทำให้ค่อนข้างยาก	ให้นักแสดงทั้งคู่ซ้อมกันก่อนจะเริ่มการถ่ายทำ และพยายามเลือกคัทที่ดีที่สุด

4) การตัดสินใจเลือกนักแสดง

4.1) การคัดเลือกนักแสดงที่จะมาเป็นตัวหลักในส่วนของ Fiction




หลังจากได้ทำการสัมภาษณ์และให้นักแสดงแสดงทักษะแล้ว ภายในกลุ่มได้พิจารณากัน จึงสรุปนักแสดงที่จะมารับบทเป็นนักแสดงหลัก



ผู้ที่มารับบทเป็นนักแสดงหลัก : ดาริสา การพจน์ (ปั๋น) อายุ 26 ปี น้ำหนัก 43 กิโลกรัม ส่วนสูง 157 เซนติเมตร สำหรับนักแสดงที่ผ่านการคัดเลือกเป็นนักแสดงหลัก มีเหตุผลดังต่อไปนี้

(1) มีลักษณะภายนอกที่เข้าข่ายหญิงสาวที่ได้รับค่านิยมในปัจจุบัน

(2) มีทักษะการแสดงที่ดี สามารถส่งอารมณ์ผ่านสายตาได้อย่างดี ชัดเจน และมีชั้นเชิงซึ่งการแสดงส่วนมากจะเน้นเป็นการใช้ใบหน้าในการแสดงอารมณ์เป็นหลัก

(3) มีแนวทางทักษะการ improvise

(4) เป็นหญิงสาวที่มีชื่อเสียงในปัจจุบัน ซึ่งสามารถถ่ายทอดและเป็นตัวแทนหญิงสาวมีค่านิยมทางภาพลักษณ์ อีกทั้งยังมีประสบการณ์ร่วมในการถูกคุกคามทางเพศ

2. การออกแบบเพื่องานภาพยนตร์

1) Concept Image

จาก Theme “ผู้หญิงถูกตีกรอบจากสังคม” เมื่อตีความแล้วจึงได้ภาพ Concept Image ออกมาดังนี้



ผู้หญิงในรูปถูกทำให้รู้สึกอึดอัดจากกรอบของสังคม จากท่านั่งที่ดูแล้วอึดอัดต้องนั่งขดตัวอยู่ในกรอบสีชมพู กรอบสีชมพูหมายถึงสิ่งที่สังคมคาดหวังให้ผู้หญิงต้องเป็น ซึ่งหากนึกถึงผู้หญิงเราจะนึกสีชมพู นึกถึงดอกไม้ ที่แสดงถึงความอ่อนโยนและบริสุทธิ์

ภาพของดวงตา หู ปาก และมือที่ถือปากกานั้น แทนความคาดหวังจากสังคม เราตัดสินคนอื่นว่าดีไม่ดีจากการที่เรามองเห็น เราได้ยิน และเราเอาไปพูดต่อ แต่แท้จริงแล้วสิ่งเหล่านี้ ก็เป็นเพียงสิ่งที่เราคิดขึ้นมาเองจากค่านิยมในสังคมที่มีมาช้านาน ในขณะที่ผู้หญิงถูกตีกรอบไปแล้วว่าจะต้องเป็นแบบไหน สีชมพู และดอกไม้บนตัวผู้หญิง สื่อถึงสิ่งที่สังคมคาดหวังให้ผู้หญิงเป็น ซึ่งมันไม่ต่างจากการถูกจำกัดสิทธิจากกรอบที่สังคมตั้งไว้เลยอ

กล่องสีดำที่ตัวผู้หญิงคนนี้นั่งทับอยู่เปรียบเสมือนสิ่งที่บรรจุความต้องการที่แท้จริงของผู้หญิงคนนี้ที่ไม่สามารถปลดปล่อยออกมาได้เพราะกรอบของสังคม คนทั่วไปมักคิดว่ากล่องมีหกด้านจากมุมที่มอง จนลืมนึกไปว่า ด้านในกล่องยังมีอีกหกด้านที่ยังมองไม่เห็น

สัญลักษณ์หน้ายิ้มและภาพลายเส้นที่มองแล้วมึนหัวสื่อถึงภาพลวงตาในสังคมไทย ที่ดูเหมือนจะเท่าเทียม แต่จริงๆเรายังมีการตีกรอบผู้หญิงอยู่ ด้วยความที่เมืองไทยได้ชื่อว่าเป็นสยามเมืองยิ้ม ทำให้เรายิ้มให้กันตลอดเวลา แม้แต่เวลาทำผิด เราก็ยิ้ม ทำให้เราไม่รู้แล้วว่ามันเป็นรอยยิ้มที่จริงใจหรือเสแสร้งกันแน่ ทุกคนยิ้มเข้าหากัน แต่มีมันความบิดเบี้ยวอยู่ในรอยยิ้มนั้น สื่อถึงสังคมไทยที่คอยจับผิด หากมีคนทำตัวผิดแปลกไปจากกรอบที่วางไว้ ภาพสัญลักษณ์หน้ายิ้มที่ดูบิดเบี้ยวสื่อให้เห็นถึงความเน่าเฟะ ภายใต้มายาคติและค่านิยมต่างๆที่สังคมสร้างขึ้น

ฉากหลังเป็นเหง้าไม้สีชมพูสื่อให้เห็นถึงว่าสิ่งที่สังคมตีกรอบผู้หญิงมันเป็นค่านิยม ความคิด ความเชื่อ ที่ฝังรากหยั่งลึก อยู่ในสังคมไทยมาอย่างยาวนาน

จาก Concept Image เราได้ใช้ Design Concept คำว่า “อึดอัด” เพื่อใช้ในการออกแบบองค์ประกอบในงานภาพยนตร์ เพื่อจำกัดขอบเขต และออกแบบให้งานศิลป์ออกมาในทิศทางเดียวกัน ใช้ลักษณะของสี เส้น พื้นที่ พื้นผิว รูปร่าง และรูปทรง จากใน รูปภาพ

2) Mood Board





มู้ดบอร์ดของเราต้องการสื่อให้รู้สึกถึงความอึดอัดของผู้หญิงที่ถูกตีกรอบจากสังคม ผู้หญิงเป็นเพียงตุ๊กตาที่ถูกปั้นขึ้นมา และถูกแต่งแต้มด้วยสีชมพูตามตัว ซึ่งที่เป็นสีที่สังคมกำหนดให้ผู้หญิงต้องเป็น สีชมพูแทนความเรียบร้อย อ่อนหวาน ในขณะที่รอบตัวของผู ้หญิงรายล้อมไปด้วยกระจกเงามากมาย สื่อถึงสังคมที่จับจ้องมองมาที่ผู้หญิงตลอดเวลา ทำให้ผู้หญิงต้องใส่ใจภาพลักษณ์ของตัวเอง เพื่อตอบสนองต่อความคาดหวังที่สังคมอยากให้เป็น ด้วยรูปทรงของกระจกที่เป็นรูปทรงสี่เหลี่ยม ให้ความรู้สึกถึงการที่ต้องอยู่ในกรอบ ถูกกักขัง และกระจกรูปวงกลม สื่อถึงการหมุนวนเป็นวัฏจักร ที่ไม่ว่าเมื่อไหร่สังคมก็ยังคงตีกรอบผู้หญิงเพราะค่านิยมอยู่ร่ำไป

กล่องสี่เหลี่ยมสีดำเป็นสิ่งที่บรรจุความต้องการที่แท้จริงของผู้หญิงคนนี้ที่ไม่สามารถปลดปล่อยออกมาได้ เพราะกรอบของสังคม ต้องกดทับมันไว้ ซึ่งใช้สีดำเพื่อสื่อถึงความเป็นสิ่งต้องห้าม ที่สังคมไม่ยอมรับ และด้วยรูปทรงสี่เหลี่ยมของมัน ก็ยิ่งให้ความรู้สึกที่อึดอัด ทึบตัน เหมือนโดนกักขังอยู่ภายใน

ฉากหลังใช้เป็นพื้นผิวของเหง้าไม้สีชมพูที่ทำขึ้นและปริ้นออกมา เพื่อสื่อให้เห็นว่าสิ่งที่สังคมเอามาตีกรอบผู้หญิงมันเป็นเพียงแค่ค่านิยม ความคิด ความเชื่อ ที่เราสร้างมันขึ้นมาเอง และความเชื่อนี้มันมีอยู่มานานและฝังรากหยั่งลึกเหมือนกับเหง้าไม้อยู่ในสังคมไทยมาอย่างยาวนาน ชิ้นส่วนขดๆกลมๆที่ติดอยู่รอบๆ สื่อถึงภาพลวงตาของสังคมไทย ที่ดูเหมือนจะเท่าเทียม แต่จริงๆเรายังมีการตีกรอบผู้หญิงอยู่ ชิ้นส่วนพวกนี้ มองเผินๆดูสวยงาม แต่จริงๆมันคือขยะ ขยะที่มาจากผลิตภัณฑ์เสริมความงามของผู้หญิงที่ผู้หญิงต้องใช้เพราะค่านิยมของสังคมตีกรอบ และกำหนดภาพลักษณ์ของผู้หญิงขึ้นมา จนมันเป็นภาพจำไปแล้วว่าผู้หญิงต้องเป็นแบบไหน

โดยรวมมู้ดบอร์ดของเรามีการจัดวางองค์ประกอบที่แน่น ใช้พื้นที่แคบ และสูงขึ้นไปให้เพื่อตอกย้ำความรู้สึกอึดอัดของผู้หญิงที่ถูกตีกรอบจากสังคม

3) Mood and Tone

จาก Concept Image ที่ได้มาจากการวิเคราะห์แก่นของภาพยนตร์ ฝ่ายผู้กำกับศิลป์ได้ดึงสีที่จะนำมาใช้เป็น Mood and Tone ในการออกแบบ ซึ่งจากการตีความจากภาพและองค์ประกอบโดยรวมของภาพยนตร์ จึงเลือกใช้

3.1) โทนสีชมพู เช่น อุปกรณ์ประกอบฉาก และสถานที่ เครื่องแต่งกายของตัวละคร โดยสีชมพูจะอยู่ในส่วนของ Fiction

3.2) สีขาวและสีดำ เช่น แท่นนอนสีขาว และ เครื่องแต่งกายของนักแสดง โดยทั้งสองสีนี้จะอยู่ในส่วนของ Performance Art

3.3) สีสันสดใสที่ผสมปนเปกันไปมา จะอยู่ในส่วนของ Reality Footage

การสร้าง Mood Board ของฝ่ายผู้กำกับศิลป์มีเป้าหมายเพื่อตีกรอบหรือกำหนดแนวทางในการทำงาน ต้องการให้ทีมงานได้เข้าใจถึงอารมณ์ของภาพยนตร์ และมองเห็นภาพรวมที่เกิดขึ้นได้อย่างตรงกัน จึงได้เลือกภาพที่สื่อ ถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นในภาพยนตร์ ได้แก่ การถูกตีกรอบ ความอึดอัด และความจริงในสังคม

กระบวนการสร้างสรรค์งานของฝ่ายกำกับศิลป์ด้านสถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉาก

ขั้นตอนในการเตรียมการสร้างภาพยนตร์และขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ ทางฝ่ายศิลป์ได้ดำเนินงานตามกระบวนการดังนี้

1) การตีความบทภาพยนตร์

ขั้นตอนการตีความบทภาพยนตร์มีความละเอียดอ่อนมาก เนื่องจากบทภาพยนตร์ได้พัฒนามาจากประสบการณ์จริงประกอบกับประสบการณ์ของผู้เขียนบทผ่าน และบทสัมภาษณ์ รวมไปถึงการศึกษารูปแบบของภาพยนตร์ทดลอง เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจไปในและตีความบทภาพยนตร์ไปในทิศทางเดียวกันและเอื้อต่อการสร้างสรรค์งานในขั้นตอนต่อไป

2) การเตรียมงาน

ทางฝ่ายศิลป์ได้กำหนดทิศทางของงานศิลปกรรมในภาพยนตร์ (Art Direction) ภายหลังจากการศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ และกำหนดสิ่งที่ผู้เขียนบทต้องการ เพื่อจำกัดความในการตั้งคำถามสำหรับการสัมภาษณ์ และนำมาสังเคราะห์ในรูปแบบของบทภาพยนตร์ เพื่อความเข้าใจที่ตรงกันของทีมงานทุกฝ่ายทั้งในเรื่องรูปแบบ ของศิลปะ (Style) อารมณ์ภาพ (Mood and Tone) ไปจนถึงโทนสี (Color) ที่จะใช้ในภาพยนตร์โดย มีขั้นตอนดังนี้

2.1) การประยุกต์ใช้ความรู้จากข้อมูลสัมพันธ์

จากการศึกษาภาพยนตร์แนวทดลอง รูปแบบของศิลปะ Juxtaposed ที่นำมาใช้ในการเล่าเรื่อง ข้อมูลที่ได้จากตัวอย่างภาพยนตร์และ เอกสารงานวิจัยต่างๆ รวมถึงบทภาพยนตร์ ได้ช่วย กำหนดทิศทางด้านศิลปกรรม (Art Direction) ว่าการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์สั้น ครั้งนี้ควร เป็นไปในทิศทางใด ทำให้ฝ่ายศิลป์สามารถกำหนดโทนสี (Color) และอารมณ์ของภาพ (Mood & Tone) เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบฉากและการออกแบบเครื่องแต่งกายให้เป็นไปในทางที่สอดคล้องกัน อีกทั้งยังช่วยสร้างให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

2.2) การกำหนดอารมณ์ของภาพ (Mood and Tone)

ทางฝ่ายศิลป์ได้เลือกที่จะกำหนดรูปแบบของภาพยนตร์ออกเป็นสามส่วนในเชิง สั ญลักษณ์ที่ผู้ออกแบบตั้งใจให้ความหมายในรูปแบบที่ต่างกัน อยู่บนพื้นฐานของศิลปะ Juxtaposed ซึ่งมีความหมายถึงการที่สิ่งสองสิ่งอยู่ร่วมกันและเกิดเป็นความหมายใหม่

2.2.1) ภาพที่อยู่บนพื้นฐานในโลกของความจริงในสังคมไทย (Reality Footage)

ทางฝ่ายศิลป์เลือกที่จะทำงานออกแบบในส่วนอื่นๆ โดยมีภาพจริงที่เกิดจากการถ่ายรูปในสังคมไทยหรือสภาพแวดล้อมในสังคมไทย ที่เกิดขึ้น ณ ปัจจุบัน เป็นพื้นฐาน และรูปแบบการสร้างสรรค์ โดยกำหนดในภาพอีกสองส่วนขึ้นมา เพื่อขัดแย้งกับความคิดและนิยามที่เกิดขึ้นกับ บทสัมภาษณ์และภาพในโลกแห่งความเป็นจริง



(ภาพประกอบ: Reality Footage)

2.2.2) ภาพที่ถูกสร้างขึ้น (Fiction)

โลกจำลอง ที่ถูกสร้างขึ้น เป็นโลกที่สังคมมองผู้หญิง และกำหนดภาพลักษณ์ที่ผู้หญิงควรจะต้องเป็น โดยภาพในส่วนนี้ จะเป็นโลกที่ถูกสร้างขึ้นมา เพื่อสื่อถึงความเป็นผู้หญิงที่ถูกสังคมตีกรอบ โดยศึกษาจากภาพโฆษณา การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ ต่างๆที่แสดงถึงความเป็นผู้หญิงในสังคมไทย เช่น การเลือกใช้สีพาสเทลประกอบฉาก การจัดวางขนมหวาน รวมไปถึงเสื้อผ้าน่ารักๆ การแต่งหน้าอ่อนๆ และอื่นๆที่สังคมไทยอยากให้ผู้หญิงเป็น ที่จะเน้นไปในโทนสีที่แสดงถึงความหวาน ความน่ารัก เช่น สีชมพูพาสเทล



(ภาพประกอบ: Fiction)

2.2.3) Performance Art

ภาพที่เกิดจากการตีความความรู้สึกผู้หญิง ที่เกิดขึ้นจากบทสัมภาษณ์ และต้องการสื่อออกมาในลักษณะของ “Performance Art” มีลักษณะภาพ เน้นไปในทิศทางของความรู้สึก อึดอัด ความหม่นหมองของความรู้สึก เช่น สีเทา สีดำ เพื่อให้เกิดความขัดแย้งของภาพทั้ง 3 ส่วน




(ภาพประกอบ: Performance Art)

ในส่วนของโลกจำลองยกเว้นซีนร้านคาเฟ่ และ Performance Art จะเป็นการเซ็ตฉากขึ้นมาใน Studio ส่วนซีนร้านคาเฟ่จะทำการถ่ายทำที่สถานที่จริง



(ภาพประกอบ: สตูดิโอสำนักสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ)

3) การคัดเลือกสถานที่ในการถ่ายทำ

3.1) โลกจำลอง

ทางฝ่ายศิลป์ได้ศึกษาแนวความคิดของสังคมที่มีต่อผู้หญิง จากสื่อ และ Social Media ต่างๆ เพื่อศึกษารูปแบบการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ รวมไปถึง Mood & Tone ของภาพที่สังคมไทยอยากให้ผู้หญิงเป็น สังเกตได้จากการเลือกรูป การแต่งรูป ของผู้สัมภาษณ์ หรือ อินสตาแกรมของผู้ที่มีชื่อเสียง รูปแบบผลิตภัณฑ์ ของใช้ต่างๆ รวมไปถึงสื่อโฆษณาที่มีอยู่ทั่วไป ซึ่งทางฝ่ายศิลป์ ได้ตีความออกมาว่าโลกในที่นี้ ไม่มีอยู่จริง ถูกเซ็ตขึ้นมาไม่ต่างจากการเซ็ตความคิดให้กับตัวผู้หญิงในสังคมไทย จึงได้นำบ้านเอาตุ๊กตามาเป็นตัวอย่างและผสมผสานกับการจัดฉากห้องต่างๆของสตูดิโอถ่ายภาพที่มีชื่อเสียงในการออกแบบสถานที่

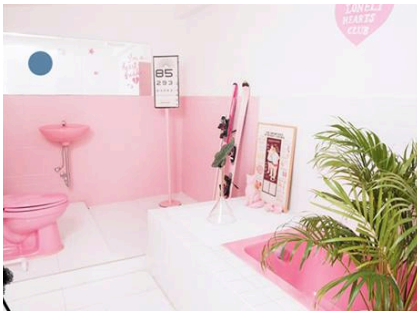
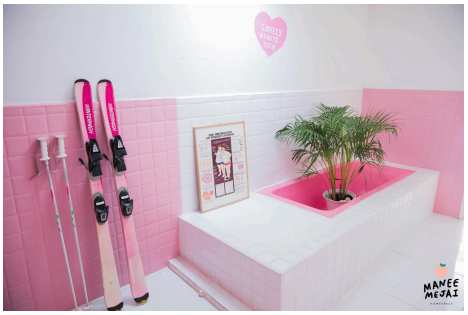
ซึ่งโลกจำลองจะประกอบไปด้วยฉากของสถานที่ดังนี้

1. ห้องน้ำ
2. ห้องนอน
3. โต๊ะเครื่องแป้ง
4. โต๊ะอาหาร
5. ห้องนั่งเล่น
6. ร้านคาเฟ่



(ภาพประกอบ: REFERENCE บ้านตุ๊กตา)

REFERENCE: Location

(ภาพประกอบ: REFERENCE ห้องน้ำ)

ห้องน้ำ : เนื่องจากทางฝ่ายศิลป์ต้องการให้ฉากห้องน้ำดูเน้นด้านความสวยงามมากกว่าที่จะเน้นในด้านการใช้งานจริง จึงเลือกห้องน้ำจากสตูดิโอถ่ายภาพแห่งหนึ่งมาเป็นตัวอย่างในการออกแบบ ซึ่งจะเห็นได้ว่าห้องน้ำในภาพถูกตกแต่งอย่างสวยงาม เหมาะจะเป็นสถานที่ถ่ายรูป ตัวห้องเป็นห้องน้ำโล่งๆ ซึ่งไม่ได้เน้นเรื่องการใช้งานเท่าไรนัก แต่จะเห็นว่ามีของตกแต่งที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับการใช้ห้องน้ำเลย วางอยู่ในแต่ละจุด



(ภาพประกอบ: REFERENCE ห้องนอน)

ห้องนอน : ทางฝ่ายศิลป์ ต้องการให้ฉากห้องนอนดูมีความเป็นห้องนอนตุ๊กตา หวานๆ ดังนั้นรูปแบบและสีของเฟอร์นิเจอร์ในห้องจะถูกออกแบบมาในลักษณะดังรูป จึงเลือกรูปนี้เพื่อใช้เป็นตัวอย่างประกอบการออกแบบสถานที่ถ่ายทำฉากห้องนอน




(ภาพประกอบ: REFERENCE โต๊ะเครื่องแป้ง)

โต๊ะเครื่องแป้ง : ทางฝ่ายศิลป์เลือกรูปแบบของโต๊ะเครื่องแป้ง และการจัดวางของบนโต๊ะ ตามรูปซ้าย ส่วนกระจกบานเล็กๆ ที่จะนำมาติดที่ผนังรอบโต๊ะเครื่องแป้งนั้น เราจะอิงรูปแบบ และการจัดวางจากรูปทางด้านขวา




(ภาพประกอบ: REFERENCE โต๊ะอาหาร)

โต๊ะอาหาร : ทางฝ่ายศิลป์ต้องการให้อารมณ์ของภาพในฉากนี้ออกมาในโทนสีชมพูดังรูปทางด้านซ้าย ขนมบนโต๊ะเป็นขนมหวานน่ารักๆ จำนวนมาก มีการจัดจานและจัดวางอย่างสวยงามเพื่อถ่ายรูปดังรูปด้านขวา




(ภาพประกอบ: REFERENCE ห้องนั่งเล่น)

ห้องนั่งเล่น : ด้วยความที่ทางฝ่ายศิลป์ต้องการให้ฉากดูมีความเป็นบ้านตุ๊กตา ในฉากห้องนั่งเล่นนี้ จึงเลือกห้องที่มีโซฟาขนาดเล็กแบบสองที่นั่ง เพื่อที่เวลาคนนั่งจริง โซฟาจะดูเล็ก ดูผิดสัดส่วน เหมือนตุ๊กตาที่นั่งโซฟาในบ้านตุ๊กตา

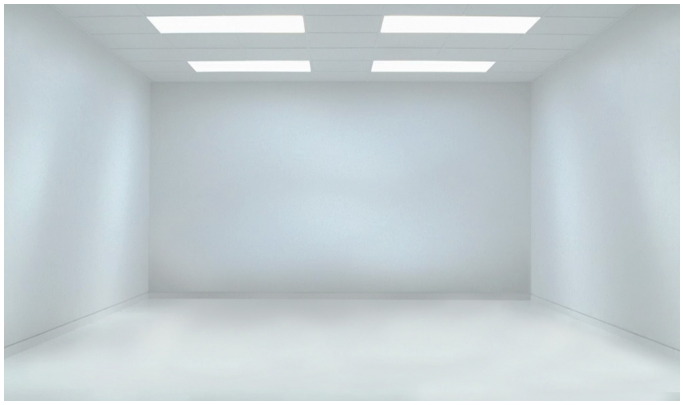


(ภาพประกอบ: REFERENCE ร้านคาเฟ่)

ร้านคาเฟ่ : ทางฝ่ายศิลป์ต้องการให้ Mood & Tone โดยรวมของฉากนี้ออกมาในโทนที่ใกล้เคียงกับรูปที่ได้เลือกมา ทั้งโทนสี และการตกแต่ง

3.2) Performance Art

ในส่วนนี้จะเซ็ตขึ้นมาเหมือนผู้ชมเข้ามาชม Art Gallery แล้วเห็นการแสดงในส่วนของ Performance Art ที่ต้องการแสดงให้เห็นถึงสภาวะอารมณ์ภายในจิตใจของผู้ถูกสัมภาษณ์ เปรียบเสมือนตัวแทนความรู้สึกของผู้หญิงไทย



(ภาพประกอบ: REFERENCE ห้องจัดแสดง PERFORMANCE ART)

4) การออกแบบสถานที่ที่ใช้ในการถ่ายภาพยนตร์

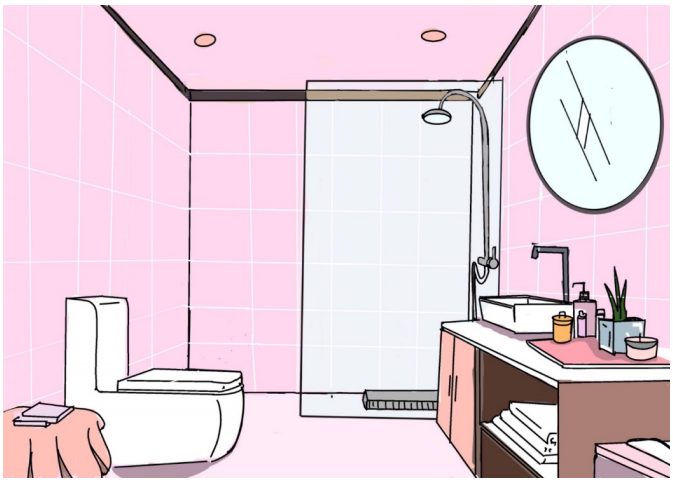
จาก Concept Design และการกำหนด Mood and Tone ข้างต้น เราจึงต้องการเซ็ตฉากจากเรื่องราวจากบทสัมภาษณ์ รวมไปถึงตีความในรูปแบบการใช้ชีวิตของตัวละครที่เป็นตัวแทนความเป็นผู้หญิงในโลกจำลองออกมา ดังนั้นจึงมีการออกแบบสถานที่ตามบริบทที่มี ดังต่อไปนี้

4.1) แนวคิดในการออกแบบ

เนื่องจากทางฝ่ายศิลป์ต้องการให้ฉากดูมีความประดิษฐ์ มีความเป็นสตูดิโอที่ถูกจัดขึ้นมาอย่างเข้าชุดกัน เหมือนบ้านตุ๊กตาและไม่มีร่องรอยการใช้งานหรืออยู่อาศัยจริง เป็นห้องที่ทึบตัน ไม่มีหน้าต่าง เพื่อสื่อถึงความอึดอัดที่

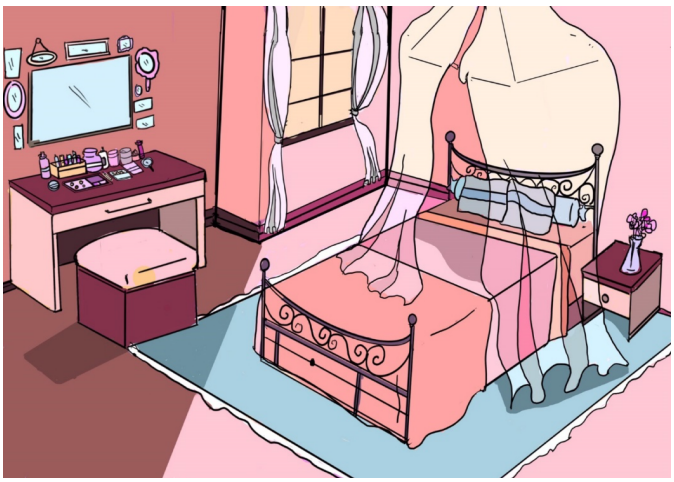
เกิดจากการตีกรอบของสังคม โดยใช้ Design Concept “อึดอัด” ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้น โดยดึงองค์ประกอบศิลป์จาก Mood Board มาใช้ในการออกแบบ โดยหลักๆที่นำมาใช้ คือสีชมพู และเส้นโค้ง โทนสีโดยรวมของการออกแบบทั้งหมดจะเป็นสีชมพูอ่อนและขาว

SKETCH : Location



(ภาพประกอบ: SKETCH ห้องน้ำ)

ห้องน้ำ : มีการจัดวางองค์ประกอบต่างๆให้มีความเข้าชุดกัน มีความประดิษฐ์สร้าง เช่น ขวดอุปกรณ์เครื่องใช้ในห้องน้ำต่างๆ



(ภาพประกอบ: SKETCH ห้องนอน)

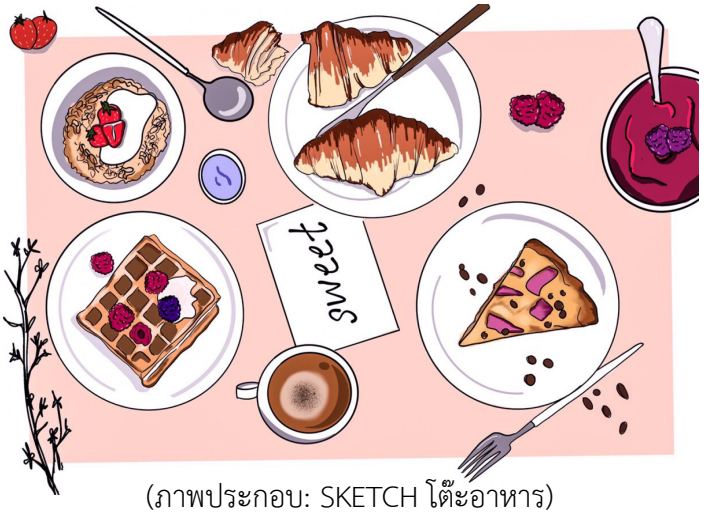
ห้องนอน : ใช้เส้นโค้ง ที่แสดงถึงความพริ้วไหวอ่อนช้อยมาอยู่ในเฟอร์นิเจอร์ เตียงเหล็กดัดสีขาว แต่ในขณะเดียวกันถึงแม้ว่าจะดูอ่อนหวานด้วยรูปทรง แต่ด้วยความเป็นไม้มันมีความหนาหนักและทึบตัน สื่อให้เห็นถึงความอึดอัด มีมุ้งสีขาว เพิ่มความเป็นห้องผู้หญิง ด้วยลักษณะเนื้อผ้าของมุ้ง มีความโปร่งแสง บางเบา สื่อถึงความเท่าเทียมในสังคมมันเป็นแค่ภาพลวงตา



(ภาพประกอบ: SKETCH โต๊ะเครื่องแป้ง)

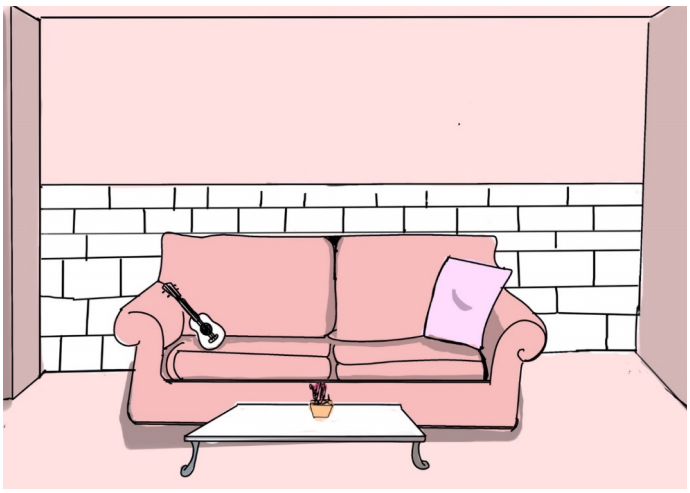
โต๊ะเครื่องแป้ง : ต้องการให้มีกระจกเป็นจำนวนมาก และเป็นกระจกที่มีกรอบเป็นลวดลายและมีรูปแบบเก่า ตัดกับการจัดโต๊ะที่ดูทันสมัย ของบนโต๊ะจะเต็มไปด้วยเครื่องสำอางที่ถูกจัดวางอย่างเป็นระเบียบ ดูเหมือนโต๊ะแต่งหน้าที่จัดไว้ตามเคาน์เตอร์เครื่องสำอาง

กระจกแทนสังคมที่มองมาและคาดหวังให้ผู้หญิงต้องเป็นแบบนั้นแบบนี้ โดยผู้หญิงจะเห็นตัวเองในกระจกแต่ละบานแยกเป็นส่วนๆเล็กๆ สื่อถึงการที่ต้องคอยทำตามสิ่งที่คนอื่นต้องการอยู่ตลอดเวลา จนไม่สามารถเป็นตัวของตัวเองอย่างที่ใจต้องการได้ กระจกที่ใช้เป็นกระจกที่มีรูปแบบที่ดูโบราณ แต่โบราณแค่สไตล์ แต่เป็นของใหม่ ไม่มีเทคเจอร์ของความเก่าแต่อย่างใด มีกรอบเป็นเส้นโค้งพริ้วไหว และมีความคล้ายเทคเจอร์เหง้าไม้ เพื่อสื่อว่าสิ่งที่สังคมตีกรอบผู้หญิงก็เป็นแค่ความคิดความเชื่อเก่าๆที่ยังคงส่งผลต่อภาพลักษณ์ของเพศหญิงอยู่ในปัจจุบัน



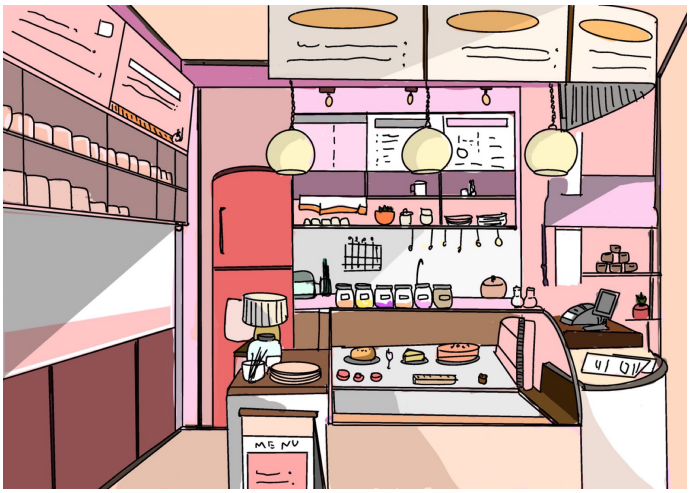
(ภาพประกอบ: SKETCH โต๊ะอาหาร)

โต๊ะอาหาร : มีการจัดวางตำแหน่งของจาน และตกแต่งแต่ละจานอย่างพิถีพิถันมาก เพื่อการถ่ายรูปลง Social Media สิ่งของที่วางบนโต๊ะจะเป็นอาหารจำพวกขนมหวาน ผลไม้ เครื่องดื่มสีหวาน และดอกไม้ปลอม



(ภาพประกอบ: SKETCH ห้องนั่งเล่น)

ห้องนั่งเล่น : ห้องสีชมพูทึบๆ มีโซฟาตั้งอยู่หนึ่งตัว เหมือนเซ็ตในสตูดิโอ โดยโซฟามีลักษณะเป็นโซฟาสองที่นั่ง เพื่อเวลาที่คนนั่ง โซฟาจะดูเล็ก องค์ประกอบดูไม่สมส่วน เหมือนตุ๊กตานั่งบนเฟอร์นิเจอร์ในบ้านตุ๊กตา



(ภาพประกอบ: SKETCH ร้านคาเฟ่)

ร้านคาเฟ่ : ร้านขนมสีหวาน ออกแบบให้เป็นร้านที่มีการตกแต่งสวยงามตามสมัยนิยม เหมาะแก่การมาเพื่อถ่ายรูปไปลง Social Media โดยเฉพาะ

สถานที่จริงที่ใช้ถ่ายทำ

สถานที่ซึ่งใช้ในการถ่ายทำจริง ประกอบไปด้วย สตูดิโอสำนักสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (โลกจำลอง และ Performance Art) และร้าน Freeze Frozen Yogurt (ร้านคาเฟ่)

KEY VISUAL: Location Set

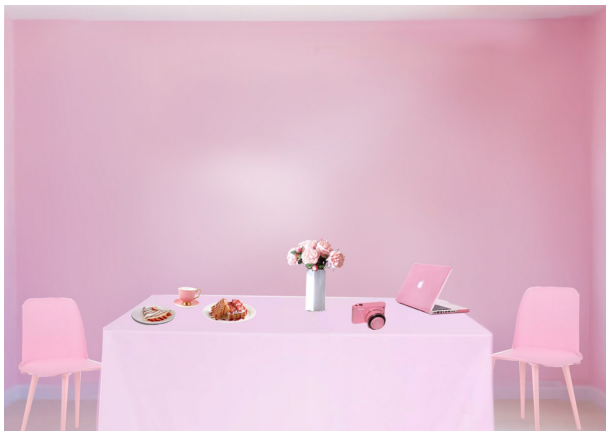
หลังจากที่ได้นำเสนอแนวทางในการออกแบบ และนำไปปรึกษาอาจารย์ ทางฝ่ายศิลป์ได้นำแนวคิดและนำภาพสถานที่ที่จะใช้มาออกแบบ คีย์วิชวล เพื่อจะได้เห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น และต่อยอดแนวทางในการออกแบบที่สเก็ตช์ออกมาเพื่อให้ภาพมีความชัดเจนยิ่งขึ้นและมีความเป็นบ้านตุ๊กตาจำลองมากขึ้น



ห้องน้ำ : ฉากนี้จะเน้นในส่วนของกระจกและอ่างล้างหน้า ตัดอุปกรณ์และการใช้งานอื่นๆ ที่ไม่มีความเกี่ยวข้องและจำเป็นออกไปเช่น โถสุขภัณฑ์ ใช้กระจกทรงกลมขนาดใหญ่ เพื่อสื่อถึงการใช้งานอยู่สิ่งเดียวและจำเป็นที่สุดในฉากห้องน้ำ



ห้องนอน : จะใช้เตียงเหล็กดัดขนาด 5 ฟุต บนเตียงจัดวางหมอนและผ้าห่มที่มีความเข้าชุดกัน ด้านข้างทั้งสองวางโต๊ะข้างเตียงฝั่งละหนึ่งตัว บนโต๊ะจัดวางโคมไฟ นาฬิกาปลุกสีชมพู และแจกันดอกไม้ปลอม มีมุ้งสีขาวแขวนประดับด้านบน



โต๊ะอาหาร : ใช้โต๊ะแนวยาว เซ็ตสองฝั่ง คือฝั่งที่เซ็ตขนมและฝั่งที่ใช้แต่งภาพเพื่อลง Social มีการจัดวางอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ ที่แสดงถึงความเป็นผู้หญิงที่ถูกตีกรอบจะถูกถ่ายทอดออกมาผ่านอุปกรณ์ประกอบฉากเหล่านี้ เช่น กล้องขนาดเล็กสีชมพู แลปท็อปสวมเคสสีหวาน และแจกันดอกไม้ปลอม



จานขนมบนโต๊ะอาหาร : เน้นการจัดวาง และตกแต่งจานอย่างพิถีพิถันและสวยงาม เหมือนเฟรมภาพภาพหนึ่ง มากกว่าที่จะเป็นการจัดโต๊ะอาหารเพื่อการรับประทานจริง มีอุปกรณ์ตกแต่งที่ไม่ได้จำเป็นกับการรับประทาน แต่จำเป็นสำหรับการถ่ายรูป เช่น ดอกไม้ปลอม และปริมาณของอาหารที่มีมากกว่าที่คนหนึ่งคนจะทานได้หมด ขนมที่ใช้ในฉากนี้จะเป็นวาฟเฟิลราดซอสสตรอว์เบอร์รี่สีหวาน ถ้วยสำหรับใส่โยเกิร์ตโรยกราโนล่า และสตรอว์เบอร์รี่สด ตกแต่งรอบๆ



ห้องนั่งเล่น : ห้องนั่งเล่นที่จำลองขึ้น ให้ดูโล่ง แต่ไม่ได้มีความรู้สึกผ่อนคลายใดๆ มีอุปกรณ์ประกอบฉากที่ถูกจัดวางขึ้นมาในห้องสีเหลี่ยมที่ ไม่มีหน้าต่าง ด้านหน้าเป็นโต๊ะกาแฟตัวเล็กๆ และวางของตกแต่งกระจุกกระจิก



ร้านคาเฟ่ : เนื่องจากฉากนี้ มีการตัดสินใจกันภายในกลุ่มว่าจะถ่ายทำกันที่สถานที่ถ่ายทำจริง ทางฝ่ายศิลป์จึงได้มีการออกแบบ Key Visual ของซีนนี้โดยการนำรูปอุปกรณ์ประกอบฉากทำที่จะใช้จริงมาตัดต่อจัดวางลงในส่วนต่างๆของร้านตามความเหมาะสม และตามที่ได้ออกแบบไว้ข้างต้น

LOCATION



(ภาพประกอบ: สตูดิโอสำนักสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ)

สถานที่ตั้งฉากสีชมพู

ภาพสถานที่ถ่ายทำก่อนการจัดวางตามที่ได้ออกแบบไว้ จะเห็นว่าเป็นฉากผนังห้องสีชมพูที่สร้างขึ้นในสตูดิโอ โดยเฟอร์นิเจอร์ และอุปกรณ์ประกอบฉากของห้องต่างๆจะถูกนำเข้ามาจัดวาง ซึ่งเป็นไปตามแผนการถ่ายทำในแต่ละวัน โดยฉากสีชมพูนี้จะใช้กับฉากห้องน้ำ ห้องนอน โต๊ะเครื่องแป้ง ห้องนั่งเล่น และโต๊ะอาหาร ซึ่งฉากของเรามีข้อจำกัดในเรื่องของความสูง ทำให้ต้องมีการปรึกษากับทางผู้กำกับภาพเกี่ยวกับมุมกล้องที่จะถ่ายว่าควรไปในทิศทางใด

ห้องน้ำ



(ภาพประกอบ: ขณะกำลังเซ็ตฉากห้องน้ำ)

ในฉากนี้ทางฝ่ายศิลป์ได้นำผนังที่มีการเจาะรูเป็นวงกลมมากั้นตรงกลาง เพื่อถ่ายซีนที่ตัวละครส่องกระจก โดยในฉากนี้จะมีทั้งตอนที่มีกระจก และไม่มีกระจกวางอยู่ นอกจากนี้ได้มีการติดตั้งราวแขวนผ้าม่านทั้งสองฝั่ง และอ่างล้างหน้า ที่ได้ทำการสร้างจำลองขึ้นมา



(ภาพประกอบ: ภาพสถานที่ถ่ายทำฉากห้องน้ำ)



(ภาพประกอบ: ภาพห้องน้ำที่ปรากฏในภาพยนตร์)

ห้องนอน



(ภาพประกอบ: ภาพสถานที่ถ่ายทำฉากห้องนอน)



(ภาพประกอบ: ภาพห้องนอนที่ปรากฏในภาพยนตร์)

โต๊ะเครื่องแป้ง

เนื่องจากฉากนี้มีกระจก ดังนั้นจึงต้องนำฉากสีชมพูหนึ่งแผ่นไปตั้งเพื่อรองรับการสะท้องจากกระจกโต๊ะเครื่องแป้ง และฉากนี้มีการใช้ CG ทางฝ่ายศิลป์จึงทำการติด Green Screen ลงบนกระจกบานเล็กที่ติดบนผนังรอบกระจกบานใหญ่



(ภาพประกอบ: ภาพสถานที่ถ่ายทำฉากโต๊ะเครื่องแป้ง)



(ภาพประกอบ: ภาพโต๊ะเครื่องแป้งที่ปรากฏในภาพยนตร์)

โต๊ะอาหาร



(ภาพประกอบ: ภาพสถานที่ถ่ายทำฉากโต๊ะอาหาร)



(ภาพประกอบ: ภาพโต๊ะอาหารที่ปรากฏในภาพยนตร์)

ห้องนั่งเล่น



(ภาพประกอบ: ภาพสถานที่ถ่ายทำฉากห้องนั่งเล่น)



(ภาพประกอบ: ภาพห้องนั่งเล่นที่ปรากฏในภาพยนตร์)

ร้านคาเฟ่



(ภาพประกอบ: ภาพสถานที่ถ่ายทำฉากร้านคาเฟ่ก่อนจัดวาง)

ภาพสถานที่ถ่ายทำก่อนการจัดวางตามที่ได้ออกแบบไว้ จะเห็นว่าในตู้เค้ก ชั้นวางของต่างๆไม่มีอะไรอยู่ข้างใน ทางฝ่ายศิลป์ต้องจัดเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉากมาเอง เนื่องจากทางร้านกำลังปิดปรับปรุง จึงไม่มีของตกแต่งอะไรมาก



(ภาพประกอบ: ภาพสถานที่ถ่ายทำฉากร้านคาเฟ่หลังจัดวาง)

เนื่องจากการถ่ายทำจะเน้นบริเวณหน้าตู้เค้กมากที่สุด ทางฝ่ายศิลป์จึงเน้นจัดวางอุปกรณ์ประกอบฉากบริเวณเคาน์เตอร์ ตู้เค้ก และชั้นวางของด้านข้างมากที่สุด ส่วนโต๊ะและเก้าอี้ภายในร้านจะถูกเคลื่อนย้ายไปตามความเหมาะสมของมุมกล้อง ซึ่งทางฝ่ายศิลป์ต้องมีการปรึกษากับทางผู้กำกับภาพเกี่ยวกับมุมกล้องที่จะถ่ายว่าควรจัดวางไปในทิศทางใด นอกจากนี้ทางฝ่ายศิลป์ได้มีการนำพรมขนมิ้งค์มาวางบริเวณด้านหน้าตู้แช่เค้ก เพื่อเป็นการป้องกันการเสียหายของพื้นสถานที่ถ่ายทำ เพราะในซีนนี้จะมีฉากที่ใช้ความรุนแรง คือฉากที่ตัวละครใช้ค้อนทุบโทรศัพท์ของผู้ชายที่มาแอบถ่าย



(ภาพประกอบ: ภาพร้านคาเฟ่ที่ปรากฏในภาพยนตร์)

5) การออกแบบอุปกรณ์เพื่อใช้ประกอบฉาก



ห้องน้ำ

1. ผ้าม่านกั้นโซนอาบน้ำ
2. อ่างล้างหน้า
3. กระจกเงาทรงกลม
4. ขวดบรรจุผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในห้องน้ำ
5. ราวแขวนผ้าเช็ดตัว
6. ผ้าขนหนูสีขาว

(ภาพประกอบ: ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากห้องน้ำ)

ห้องนอน

1. เตียงเหล็กดัดสีขาวขนาด 5 ฟุต
2. ฟูก
3. หมอน 2 ใบ
4. ปลอกหมอน 2 ใบ
5. ผ้าปูที่นอน
6. ผ้าห่ม
7. ผ้าระบายเตียง
8. มุ้งสีขาว
9. โต๊ะข้างเตียง 2 ตัว
10. นาฬิกาปลุกตั้งโต๊ะ
11. โคมไฟหัวเตียง
12. ดอกไม้ปลอม
13. แจกันดอกไม้
14. เครื่องชั่งน้ำหนัก



(ภาพประกอบ: ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากห้องนอน)



(ภาพประกอบ: ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากโต๊ะเครื่องแป้ง)

โต๊ะเครื่องแป้ง

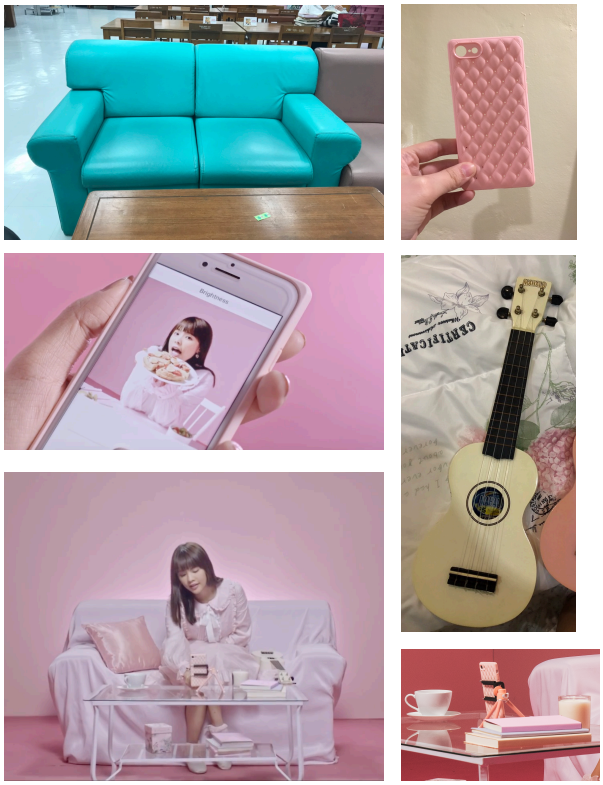
1. โต๊ะเครื่องแป้ง
2. เก้าอี้สำหรับนั่งแต่งหน้า
3. กระจกเงาบานเล็กติดผนัง 10 บาน
4. เครื่องสำอางจำนวนมาก เช่น แป้ง รองพื้น ลิปสติก ที่ปัดแก้ม ที่ปัดขนตา ฯลฯ
5. ชั้นวางเครื่องสำอาง
6. เครื่องประทินผิวต่างๆ
7. น้ำหอม
8. หุ่นแขวนเครื่องประดับ

โต๊ะอาหาร

1. โต๊ะยาว
2. เก้าอี้สีขาว 2 ตัว
3. ผ้าปูโต๊ะ
4. แลปทอปในเคสสีชมพู
5. กล้องตัวเล็กสีชมพู
6. จานขนม
7. ถ้วยใส่โยเกิร์ต
8. ถ้วยใส่สตรอว์เบอร์รี่สด
9. ถ้วยกาแฟพร้อมที่รองจาน
10. ช้อม ส้อม
11. ดอกไม้ปลอม
12. ขนมต่างๆ เช่น วาฟเฟิล คุกกี้ เวเฟอร์ โยเกิร์ต กราโนล่า
13. ผลไม้สด เช่น สตรอว์เบอร์รี่



(ภาพประกอบ: ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากโต๊ะอาหาร)



ห้องนั่งเล่น

1.โซฟาขนาดสองที่นั่ง

2. หมอนอิง

3. โต๊ะกาแฟสีขาว ด้านบนเป็นกระจกใส

4. อูคูเลเล่

5. ขาตั้งโทรศัพท์มือถือ

6. โทรศัพท์มือถือสีขาว

7. เคสโทรศัพท์มือถือสีชมพู

8. ถ้วยกาแฟสีขาวพร้อมจานรอง

9. เทียนหอม

10. หนังสือห่อปกสีพาสเทล

(ภาพประกอบ: ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากห้องนั่งเล่น)

ร้านคาเฟ่

1. ขนมในร้าน เช่น เค้ก คัพเค้ก และคุกกี้

2. ตู้เค้ก

3. ตะกร้าหวายสำหรับวางคุกกี้

4. ชั้นวางบงคัพเค้ก

5. โปสเตอร์โฆษณาเมนูในร้าน

6. ขวดโหลแก้วใส่บรรจุขนมหวาน

7. ถ้วยคัพเค้กตกแต่งร้าน

8. พรมปูพื้นสีขาวขนมิ้งค์

9. ค้อน

10. โทรศัพท์มือถือปลอม



(ภาพประกอบ: ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากร้านคาเฟ่)



(ภาพประกอบ: ภาพอุปกรณ์ประกอบฉาก Performance

Performance Art

1. แผ่นปูรองพื้นลายปูนเปลือย
2. แท่นสีขาวสำหรับนอน ขนาดเท่าเตียง 3.5 ฟุต
3. Vacuum Plastic
4. เครื่องดูดฝุ่น



(ภาพประกอบ: ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากอินเสิร์ทหยดสี)

Insert หยดสี

1. เข็มฉีดยา
2. สีโปสเตอร์
3. ตู้ปลา
4. น้ำ

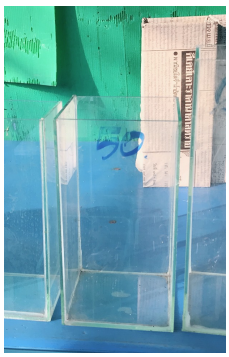




(ภาพประกอบ: ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากอินเสิร์ทเข็มฉีดยา)

Insert เข็มฉีดยา

1. เข็มฉีดยา
2. ถุงมือยาง
3. ผ้าปูโต๊ะ
4. สีน้ำ
5. น้ำ





(ภาพประกอบ: ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากอินเสิร์ทปลากัด)

Insert ปลากัด

1. โหลเลี้ยงปลา
2. ปลากัด
3. น้ำ

6) การออกแบบเครื่องแต่งกาย

6.1) แนวคิดในการออกแบบ

ผู้หญิงในอุดมคติส่วนมากมักจะแต่งตัวในสไตล์น่ารักใสๆ หวานๆ ดูเรียบร้อย การออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนี้ ผู้ออกแบบจึงได้รับแรงบันดาลใจมาจากเสื้อผ้าสไตล์โลลิต้า เพราะแฟชั่นสไตล์นี้เน้นการแต่งตัวที่เรียบร้อย และดูหวานๆ น่ารัก และมีความย้อนยุคหน่อยๆ เพื่อสื่อถึงค่านิยมของสังคมที่ว่าผู้หญิงจะต้องเรียบร้อย ก็เป็นค่านิยมเก่าๆ ที่ยังส่งผลมาถึงปัจจุบัน ประกอบกับผู้ออกแบบต้องการให้ชุดดูมีความเป็นตุ๊กตา และดูเกินจริง มีความเรียบร้อย น่ารัก เกินจากที่ผู้หญิงใส่จริงๆในชีวิตประจำวัน เพื่อสะท้อนความเป็นโลกจำลองที่เราสร้างขึ้น โดยดึงสีสีชมพูและเส้นโค้ง จาก Mood Board มาเป็นหลักในการออกแบบ ตัวชุดจะเป็นสีชมพูอ่อนและขาว ซึ่งสื่อถึงการที่ผู้หญิงถูกสังคมตีกรอบว่าจะต้องเป็นสีชมพู

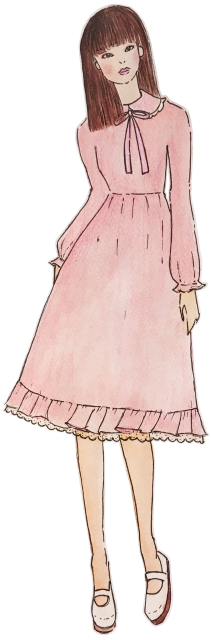
REFERENCE: Costume



(ภาพประกอบ: REFERENCE เครื่องแต่งกายตัวละครหญิงสาว)

SKETCH: Costume

ชุดเดรสความยาวกระโปรงเลยเข่าลงมาเล็กน้อยเพื่อให้ดูเรียบร้อย แขนยาวพองเป็นทรงแขนตุ๊กตา มีการจับจีบระบายตรงปลายแขน เส้นโค้งจะอยู่ในจีบและระบายของชุด แขนที่ เป็นทรงตุ๊กตา มีการติดกับระบายที่ตัวเสื้อ และชายกระโปรง เลเยอร์ของชุดที่มีการซ้อนกันสองชั้น โดยชั้นแรกจะเป็นผ้าสีชมพูหนา ส่วนด้านนอกจะเป็นผ้าชีฟองบางๆ เปรียบเสมือนกรอบที่ห่อหุ้มผู้หญิงเอาไว้ มีการผูกโบว์และกระดุมที่ชิดติดคอ เพื่อให้ดูอึดอัดเพื่อสื่อถึงความรู้สึกของผู้หญิงที่ถูกตีกรอบจากสังคม



(ภาพประกอบ: SKETCH เครื่องแต่งกายตัวละครหญิงสาว)

6.2) การ Fitting นักแสดง



(ภาพประกอบ: การออกแบบเสื้อผ้าที่ปรากฏในงานภาพยนตร์)



(ภาพประกอบ: การ Fitting ตัวละครหญิงสาว)

6.2) Make up & Hairstyle

REFERENCE: Make & Hairstyle



(ภาพประกอบ: Make up & Hair ตัวละครหญิงสาว)

การแต่งหน้า และทำผม : แต่งหน้าลุคธรรมชาติแนวเกาหลี ดูน่ารัก ใสๆ โทนสีชมพูอ่อน กรีดตาเล็กน้อยเพิ่มความน่ารัก ทรงผมเป็นทรงประบ่า มีหน้าม้า ดูตรงๆที่อๆ ขัดแย้งกับเสื้อผ้าที่มีจีบระบาย ของเส้นโค้ง เพื่อสื่อว่าผู้หญิงก็ไม่ได้เห็นด้วยและเต็มใจจะที่อยู่ภายใต้กรอบนี้สักเท่าไหร่

2. การผลิตภาพยนตร์

1) แผนการทำงานกับฝ่ายต่างๆ

ผู้อำนวยการสร้างได้ดำเนินการติดต่อและประสานงานกับทุกฝ่าย ตั้งแต่ขั้นตอน Pre-Production, Production และ Post-Production เพื่อให้การทำงานไม่เกิดปัญหาและดำเนินไปอย่างราบรื่นที่สุด โดยแบ่งงานตามหน้าที่ของแต่ละฝ่าย ดังนี้

1.1) การทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์

ขั้นตอน Pre-Production เริ่มต้นด้วยการพูดคุยปรึกษาหารือกับผู้กำกับ และกำหนดทิศทางของภาพยนตร์ ให้เกิดความเข้าใจในเนื้อเรื่องและจุดประสงค์ของผลงานที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้ง่ายต่อการค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ โดยผู้อำนวยการสร้างได้กำหนดและนัดหมายการประชุมในแต่ละครั้ง เมื่อเข้าใจทุกอย่างตรงกันแล้วจึงวางแผนการทำงาน ลงลึกไปถึงรายละเอียดต่างๆที่ต้องทำ ซึ่งได้แก่ ตารางการทำงานตั้งแต่ต้นจนจบ กำหนดช่วงวันและเวลาที่เหมาะสมในการถ่ายทำ จัดทำตารางการถ่ายทำ รวมไปถึงการเตรียมเอกสารที่จำเป็น เพื่อใช้ในการถ่ายทำ และข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ เพื่อช่วยในการพิจารณาช่วงเวลาในแต่ละสถานที่ แต่ละซีนได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังได้ติดต่อไปตามสถานที่ที่ใช้ในการถ่ายทำ วางแผนเตรียมความพร้อมในทุกๆด้าน เพื่อให้สามารถอำนวยความสะดวกในการถ่ายทำให้ได้มากที่สุด

ขั้นตอน Production ได้ประสานงานกับผู้กำกับในเรื่องเวลา และแจ้งเตือนก่อนถึงวันถ่าย เพื่อให้ได้เตรียมตัวและมีความพร้อมก่อนถ่าย รวมทั้งดูเรื่องเวลาที่ใช้ในการถ่ายทา เพื่อไม่ให้เกินเวลาที่กำหนดไว้ เพราะจะทำให้เกิดผลกระทบต่างๆได้

ขั้นตอน Post-Production ผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับภาพยนตร์จะพูดคุยปรึกษากันถึงสิ่งที่อาจารย์แนะนำ และประชุมกันถึงความเหมาะสมว่าควรปรับเปลี่ยนแก้ไขการตัดต่ออย่างไรให้ออกมาเหมาะสม และตรงกับสิ่งที่ผู้กำกับต้องการมากที่สุด รวมทั้งคอยดูแลและตรวจสอบงานของผู้ตัดต่อภาพยนตร์ ผู้ย้อมสีภาพยนตร์ ผู้ทำดนตรีประกอบและผู้ออกแบบเสียงอยู่ตลอด เพื่อให้สามารถปรับปรุง ชี้แนะ และแก้ไขงานได้ทันทีและตรงตามความต้องการของผู้กำกับภาพยนตร์

1.2) การทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพ

ขั้นตอน Pre-Production เริ่มจากการประชุมร่วมกัน และนำข้อสรุปที่ได้จากผู้กำกับภาพยนตร์มาปรึกษาหารือถึงความเป็นไปได้ในการถ่ายทำ วางแผนจัดสรรงบประมาณที่ต้องใช้ในส่วนของการถ่ายทำ อธิบายถึงข้อจำกัดของสถานที่และพื้นที่โดยรอบของแต่ละสถานที่ และประมาณเวลาที่จะใช้ในการถ่ายทำเพื่อให้ได้ข้อสรุปในการวางแผนการถ่ายทำให้ออกมาเหมาะสมที่สุด วางแผนเกี่ยวกับการจัดหาอุปกรณ์ทั้งหมดสำหรับการถ่ายทำ ว่าต้องใช้อะไร จำนวนเท่าไหร่บ้าง และจัดหาทีมงานสำหรับการถ่ายทำ หากสถานที่แคบหรือระยะทางไกล ก็ต้องลดจำนวนคนที่มาช่วยให้เหมาะสมกับสถานที่และการถ่ายทำ

ขั้นตอน Production มีการทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพ คือการประสานงานในด้านอุปกรณ์ต่างๆที่ต้องใช้ในการถ่ายทำ รวมทั้งดูแลในส่วนของค่าใช้จ่ายในการเช่าอุปกรณ์เพิ่มเติม มีการอำนวยความสะดวกในทุกๆด้านเพื่อให้ผู้กำกับภาพและทีมงานสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ คอยแก้ปัญหาและประสานงานระหว่างผู้กำกับภาพและทีมงาน

1.3) การทำงานร่วมกับฝ่ายศิลป์

จากการประชุมและพูดคุยกับผู้กำกับภาพยนตร์ ทำให้ได้ข้อสรุปและเห็นภาพร่วมกันมากขึ้น ผู้อำนวยการสร้างได้นำข้อสรุปมาคุยกับฝ่ายศิลป์ และกำหนดทิศทางการทำงานของฝ่ายศิลป์ ทั้งในเรื่องอุปกรณ์และสิ่งของต่างๆที่ต้องใช้ ระยะเวลาในการทำงานและจัดเตรียมงาน ประเมินค่าใช้จ่ายในทุกๆด้านของฝ่ายศิลป์ และจัดสรรดูแลงบประมาณให้อยู่ในงบที่วางแผนเอาไว้ รวมทั้งคอยช่วยติดต่อประสานงานงานระหว่างฝ่ายศิลป์กับซัพพลายเออร์ต่างๆอีกด้วย

2) การวางแผนการผลิตภาพยนตร์

ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์นั้น แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน

2.1) ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

ในแรกเริ่มนั้น สมาชิกในกลุ่มได้ร่วมกันพูดคุยถึงวัตถุประสงค์ในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ขึ้นมา โดยมีจุดเริ่มต้นมาจากเรื่องราวที่ผู้กำกับอยากจะนำเสนอให้กับผู้ชม จากนั้นสมาชิกช่วยกันค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นที่จะนำเสนอ ทั้งสภาพสังคม ความเป็นอยู่ การแต่งกาย และค่านิยมต่างๆ จากการค้นคว้าข้อมูลในอินเตอร์เน็ต และจากบทสัมภาษณ์บรรดาหญิงสาวที่มีชื่อเสียงในยุคนี้ เพื่อที่จะนำมาเป็นข้อมูลที่ใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์ และกำหนดแก่นของเรื่องว่าต้องการจะสื่ออะไร โดยสรุปออกมาเป็น Theme ของเรื่อง และนำไปใช้ในการทำงานของแต่ละฝ่าย

ฝ่ายศิลป์ได้นำ Theme ของภาพยนตร์มาผ่านกระบวนการทางความคิดเพื่อใช้กำหนด Concept Image ของภาพยนตร์ ซึ่งหลังจากได้ Theme และ Concept Image มาจึงได้ดึงเอาไอเดียเหล่านั้นมาเกิดเป็น Mood and Tone เพื่อช่วยในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ แล้วนำมาตีความเพื่อหา Reference ซึ่งในส่วนนี้ฝ่ าย

ศิลป์ต้องทำงานกับผู้กำกับเพื่อให้ได้ในสิ่งที่เหมาะสมและน่าพอใจกันทุกฝ่าย โดยอ้างอิงจากข้อมูลที่ริเสิร์จนำมาออกแบบได้เป็นเซ็ต เสื้อผ้า และอุปกรณ์ประกอบฉาก

ด้านภาพ ผู้กำกับภาพได้คิดมุมกล้องที่สื่อความหมาย สื่ออารมณ์ การจัดแสงในซีนต่างๆ ว่าควรออกมาแบบไหน รวมทั้งสีของภาพยนตร์ที่ควรไปในโทนใด รวมทั้งหาตัวอย่างเพลงประกอบภาพยนตร์ที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ออกมาได้ดีที่สุด แล้วนำมาทำตัดเป็น Pilot Shoot เพื่อให้เห็นภาพตรงกันทุกฝ่าย

ฝ่ายจัดหานักแสดงได้ทำการวิเคราะห์ตัวละคร โดยทำงานร่วมกับผู้กำกับ เพื่อหา Reference ที่ตรงกับลักษณะตัวละครของเรา จากนั้นทำการค้นหานักแสดงแล้วติดต่อเพื่อเรียกมาแคสติ้ง และคัดเลือกคนที่มีความเหมาะสมและตรงกับความต้องการของเรามากที่สุด

2.2) ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ (Production)

จากการวางแผนการทำงานและลงวันถ่ายทำแล้ว สมาชิกทุกคนทำตามหน้าที่ของแต่ละคนเพื่อเตรียมการก่อนถ่ายทำให้พร้อม ฝ่ายศิลป์ควบคุมการสร้างฉาก และจัดหาอุปกรณ์ประกอบฉาก ฝ่ายผลิตจัดหาอุปกรณ์ทั้งจากการยืมของวิทยาลัย และหาเช่าอุปกรณ์บางอย่าง ฝ่ายแสดงติดต่อนักแสดงและตัวประกอบ และนัดหมายทีมงานทุกคนสำหรับวันถ่ายทำ โดยผู้อำนวยการสร้างได้มีการวางแผนการถ่ายทำอย่างละเอียดเพื่อให้การถ่ายทำเป็นไปอย่างราบรื่นและไม่ให้เกิดความผิดพลาด คอยแจ้งเตือนทีมงานถึงกำหนดการต่างๆ รวมถึงดูแลเรื่องสวัสดิการในกองถ่าย และแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในกรณีเกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดขึ้น เช่น ตัวแสดงมาสาย หรือต้องหาเสื้อผ้าหน้างาน

เมื่อถึงเวลาถ่ายทำจริง ทุกคนปฏิบัติตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายและตกลงกันมา ทำตามแผนที่คิดกันไว้ ฝ่ายศิลป์ดูเรื่ององค์ประกอบในเซ็ต เสื้อผ้าหน้าผมของตัวแสดง ฝ่ายผลิตดูแลเรื่องอุปกรณ์ จัดการทุกอย่างในเรื่องของการถ่ายทำ ทั้งเรื่องไฟ กล้อง และอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ ฝ่ายแสดงและผู้กำกับคอยประสานงานกับทุกฝ่ายและดูแลนักแสดง รวมถึงบรีฟนักแสดงให้ได้อารมณ์ที่ต้องการ และทุกครั้งเมื่อพักกองจะมีการตรวจสอบและจัดการไฟล์ให้เรียบร้อย เพื่อป้องกันการความเสียหายที่อาจเกิดขึ้นกับไฟล์ได้

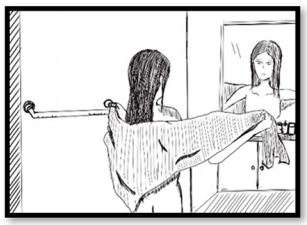
2.3) ขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-Production)

ขั้นตอน Post-Production เริ่มจากการนำ Footage ที่ถ่ายทำเลือกตามที่ได้จด Camera Report ไว้ นำมาจัดเรียงให้เป็นเรื่องราวตาม Storyboard หลังจากนั้นจึงปรับแก้จังหวะการตัดต่อเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมระหว่างผู้ชมกับภาพยนตร์ให้มากขึ้น หลังจากนั้นจึงทำการส่งไฟล์ภาพยนตร์ไปให้ผู้ย้อมสี ปรับปรุงและแก้ไขสีของภาพยนตร์ให้เป็นไปตาม Mood and Tone ที่ได้กำหนดไว้ ในขณะเดียวกันได้ทำการส่งไฟล์เสียงของภาพยนตร์ให้กับ Sound Designer ให้ได้มีการออกแบบเสียงและแก้ไขจุดบกพร่องเรื่องเสียงในภาพยนตร์ และส่งไฟล์ภาพยนตร์ให้กับ Music composer สำหรับการทำดนตรีประกอบภาพยนตร์ หลังเสร็จสิ้นกระบวนทั้งหมดแล้ว จึงนำไฟล์ภาพและเสียงมารวมเข้าด้วยกัน โดยอาศัยการทำงานร่วมกันระหว่างผู้ลำดับภาพและผู้กำกับ แล้วจึงนำไฟล์ภาพยนตร์สำเร็จมาประกอบกับ Subtitle เพื่อให้เกิดเป็นภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ ซึ่งระหว่างการทำงานทุกๆขั้นตอนก็จะมีการ Update ให้สมาชิกในกลุ่มได้รับรู้และแสดงความคิดเห็นเป็นระยะเพื่อนำไปปรับแก้ไขเพิ่มเติมในบางส่วน รวมถึงฝ่ายศิลป์ มีการออกแบบจัดทำภาพ Poster เพื่อใช้ในการโปรโมทภาพยนตร์สั้น และจัดเตรียมงานออกแบบบูธสำหรับงานนิทรรศการจัดแสดงภาพยนตร์

3) Storyboard



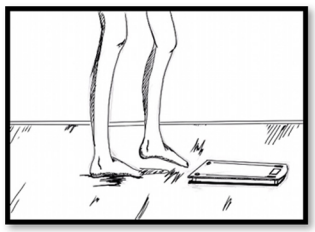
หญิงสาวอาบน้ำเสร็จ
เดินออกมาหยิบผ้าเช็ดตัว



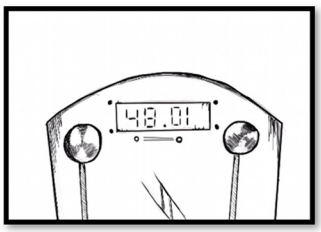
นุ่งผ้าเช็ดตัว พร้อม
กับเดินมาที่กระจก



ยืนส่องกระจก และ
ทำหน้าตาแบบต่างๆ



เดินออกมาชั่งน้ำหนัก



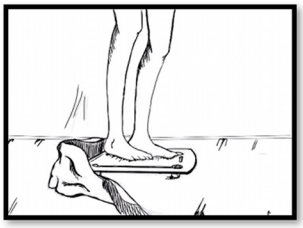
Insert ตัวเลขน้ำหนักบนตาชั่ง



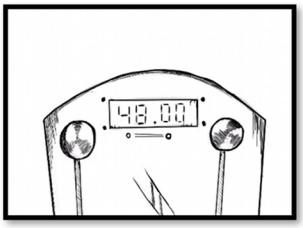
หญิงสาวตกใจกับตัวเลขบนตาชั่ง



หญิงสาวรีบถอดผ้าออก



ขึ้นเครื่องชั่งอีกครั้ง



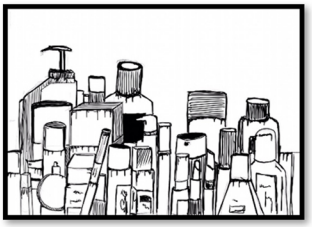
Insert ตัวเลขน้ำหนักที่ลดลง



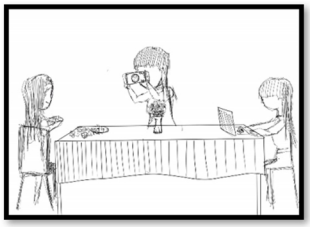
หญิงสาวโล่งใจที่น้ำหนักลง



หญิงสาวนั่งแต่งหน้า



Insert เครื่องสำอางบนโต๊ะเครื่องแป้ง



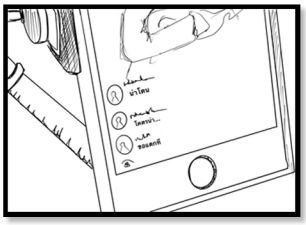
หญิงสาวที่กำลังเป็นแบบ,
ถ่ายรูป และแต่งภาพ



หญิงสาวนั่งแต่ง
ภาพตัวเองอย่างจริงจัง



หญิงสาวนั่งไลฟ์เล่นอูคูเลเล่



Insert การแสดงความคิดเห็น
ของผู้เข้าชมไลฟ์



ชายหนุ่มลุกออกจากเตียงหญิงสาว



หญิงสาวเดินเข้า
มาในร้านคาเฟ่



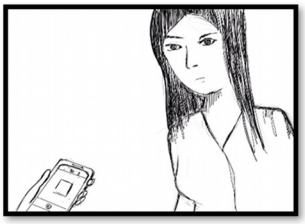
หญิงสาวยืนเลือกขนม



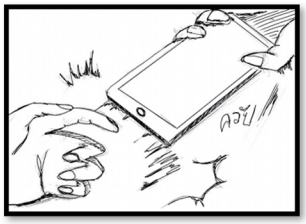
หญิงสาวถูกแอบ
ถ่ายใต้กระโปรง



หญิงสาวรู้ตัวว่าถูกแอบถ่าย



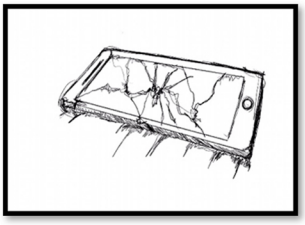
หญิงสาวหันมา
เผชิญหน้ากับผู้ร้าย



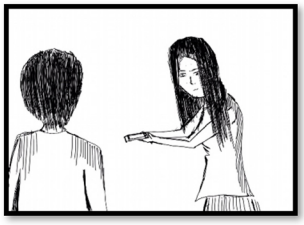
หญิงสาวคว้าโทรศัพท์
มือถือของผู้ร้าย



หญิงสาวใช้ค้อนทุบ
โทรศัพท์มือถืออย่างบ้าคลั่ง



Insert โทรศัพท์มือถือ



หญิงสาวยื่นโทรศัพท์มือถือคืนให้ผู้ร้าย

4) การถ่ายทำภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้กล้อง Sony FS7, กล้องโทรศัพท์ และ GoPro Hero 3 ในการบันทึกภาพ และภาพยนตร์เรื่องนี้ได้แบ่งออกเป็น 3 พาร์ท 1. Fiction 2. Reality 3. Performance Art ซึ่งทั้ง 3 พาร์ทได้ใช้คุณภาพที่แตกต่างออกกันไป

1) Fiction ใช้ 3840*2160 25 FPS ใช้กล้อง Sony FS7 และใช้เลนส์ Angenieux 25-250 t3.2(PL)zoom/vintage และ เลนส์ Samyang

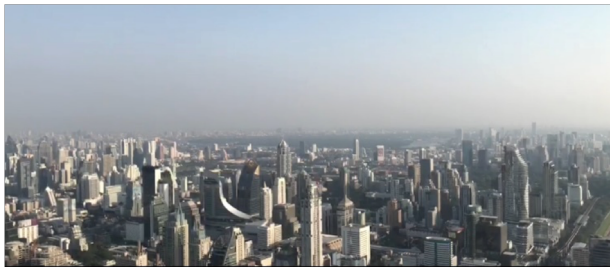
2) Reality ใช้ 1920*1080 25 FPS ใช้กล้องโทรศัพท์มือถือ

3) Performance Art ใช้ 1920*1080 29.97 FPS ใช้กล้อง Sony FS7 เลนส์ Samyang และ GoPro Hero 3

4.1) มุมกล้อง

มุมกล้องที่ใช้มีหลายขนาดและแตกต่างกันออกไปทั้ง 3 พาร์ท เพื่อวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้

1) การใช้ภาพมุมกว้าง เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงสภาพแวดล้อมโดยรวมในฉากนั้นๆ และการกระทำต่างๆในช่วงเวลานั้นทั้ง 3 พาร์ท

(ภาพประกอบ: ภาพตัวอย่างการใช้ภาพมุมกว้างในภาพยนตร์)

2) การใช้ภาพขนาดกลาง

2.1) Fiction ใช้มุมกล้องนี้เพื่อให้เห็นการกระทำของตัวละครว่ากำลังทำอะไร สีหน้าอารมณ์ความรู้สึกเป็นอย่างไร

2.2) Reality ใช้มุมกล้องนี้เพื่อเป็นตัวแทนของสายตาของคนในสังคมว่าเขากำลังมองบางสิ่งหรือมองสิ่งรอบตัวต่างๆเป็นอย่างไรและกำลังจะทำอะไร

2.3) Performance Art ใช้มุมกล้องนี้เพื่อให้เห็นความอึดอัดของร่างกายของผู้หญิงที่เขากำลังถูกสังคมบีบอัดความคิดและทัศนคติต่างๆเข้ามา



(ภาพประกอบ: ภาพตัวอย่างการใช้ภาพขนาดกลาง)

3) การใช้ภาพขนาดใกล้/ใกล้มาก

3.1) Fiction ใช้มุมกล้องนี้เพื่อให้เห็นถึงสีหน้าอารมณ์ที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และยังใช้ในการโฟกัสไปยังสิ่งที่ตัวละครกำลังมองอยู่

3.2) Reality ใช้มุมกล้องนี้เพื่อที่จะให้ผู้ชมโฟกัสในสิ่งบางสิ่งท่หนังต้องการที่จะนำเสนอ

3.3) Performance Art ใช้มุมกล้องนี้เพื่อให้เห็นถึงความอึดอัดในส่วนต่างๆของร่างกายของผู้หญิงที่ถูกบีบอัด





(ภาพประกอบ: ภาพตัวอย่างการใช้ภาพขนาดใกล้/ใกล้มาก)

4) การใช้ภาพจากมุมสูง ในส่วนของมุมนี้ใช้แค่ในช่วงของพาร์ท Performance Art เพื่อที่จะได้เห็นช่วงเวลาที่ผู้หญิงกำลังจะถูกสังคมกระทำผ่านงานศิลปะ



(ภาพประกอบ: การใช้ Top view)

4.2) การเคลื่อนกล้อง

การเคลื่อนไหวของเฟรมภาพนั้น โดยแต่ละชนิดจะแตกต่างกันออกไปตามอุปกรณ์และเทคนิค ซึ่งส่งผลให้อารมณ์และความรู้สึกกับผู้ชมนั้นแตกต่างกันทั้ง 3 พาร์ท

1) Fiction

Dolly ใช้เพื่อที่จะให้ผู้ชมนั้นชมในจุดที่หนังกำลังโฟกัสเข้าไปยังตัวละครว่ากำลังจะทำอะไร อารมณ์ ความรู้สึกเป็นอย่างไร ซึ่งในจุดนั้นการที่กล้องค่อยๆเข้าไปใกล้ๆ ยังช่วยให้เห็นสภาพแวดล้อมในสถานที่นั้นและค่อยๆเข้าไปยังตัวละครเพื่อทำให้รับรู้ว่าตัวละครนั้นอยู่ที่ไหน

Dolly + Jib ใช้เพื่อให้ภาพมีการเคลื่อนไหวมากขึ้นและยังทำให้เกิดความรู้สึกว่ามันต้องมีอะไรบางอย่างกำลังเกิดขึ้นและในตอนนั้นตัวละครกำลังอะไรและสีหน้าเป็นอย่างไร




(ภาพประกอบ: ภาพตัวอย่างของการใช้ Dolly และ Dolly + Jib)

2) Reality

Handheld ในส่วนของพาร์ทนี้ด้วยการที่เราใช้กล้องโทรศัพท์มือถือในการบันทึกเพื่อนำมาเป็นฟุตเทจทั้งหมด ไม่ได้ใช้อุปกรณ์เสริมใดๆ เพราะต้องการให้เห็นว่าภายที่กำลังจะออกมานั้นเป็นตัวแทนของคนและสายตาของคนในสังคมที่กำลังมองเห็นในโลกสังคมปัจจุบันว่าเป็นอย่างไร



(ภาพประกอบ: ภาพตัวอย่างในการใช้ Handheld)

3) Performance Art

Slider เพื่อให้ได้เห็นการเคลื่อนไหวของภาพของสรีระร่างกายของผู้หญิงที่ถูกตีกรอบผ่านทางด้านงานศิลปะที่ผู้หญิงถูกแรปด้วยพลาสติก



(ภาพประกอบ: ภาพตัวอย่างการใช้ Slider)

4.3) การจัดไฟ

การจัดไฟในภาพยนตร์เรื่องนี้จะแตกต่างกันออกไปทั้ง 3 พาร์ท

1) Fiction

High Key เพื่อให้บรรยากาศในสถานที่ต่างๆมีความสว่าง เสมือนกับโลกในภาพยนตร์เรื่องเป็นโลกที่สังคมสร้างขึ้นเพื่อที่จะให้ผู้หญิงไทยควรจะเป็นอย่างไรในสังคมภายใต้ทัศนคติต่างๆที่ถูกตีกรอบโดยสังคม

2) Reality

ไม่มีการจัดไฟใดๆในส่วนของพาร์ทนี้เนื่องจากต้องการให้ภาพฟุตเทจที่ใช้ในหนังนั้นเป็นภาพจริงๆที่เราสามารถพบเห็นได้ทั่วไปตามสถานที่ต่างๆ เพื่อที่จะให้เห็นว่าสังคมในปัจจุบันเป็นอย่างไร



(ภาพประกอบ: ภาพตัวอย่างการจัดไฟแบบ High Key จากภาพยนตร์
Harry Potter and The Deathly Hallows Part 2)

3) Performance Art

High Key เป็นการจัดไฟเพื่อให้เหมือนเป็นการจัดไฟในงานนิทรรศการศิลปะตามแกลเลอรี่ที่มีการจัดไฟให้มีความสว่างเท่ากันทั้งหมด



(ภาพประกอบ: ภาพตัวอย่างการจัดไฟแบบ High Key ในส่วนของ Performance Art ภาพจาก
Jungles in Paris, Adrian Ghenie's current show at Galerie Thaddaeus Ropac in Paris
by Charles Duprat)

5) งบประมาณ

ตารางแสดงงบประมาณที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์เรื่อง TRASH YOU

รายการ	จำนวน (บาท)
นักแสดง - Fiction - Performance Art	10,500
อุปกรณ์แต่งหน้าและเครื่องแต่งกาย - ชุดคลุมอาบน้ำ - ผ้ากันเปื้อน - ผ้าเช็ดตัว - ค่าตัดชุดเดรสสีชมพู	7,224
ค่าฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก - ค่าทำฉาก - ค่าม็อคอัพเฟอร์นิเจอร์ - ค่าอุปกรณ์ประกอบฉาก - ค่าอาหารประกอบฉาก	54,039.50
ค่าอุปกรณ์ออกแบบ	1,313
Production - ค่าเช่าอุปกรณ์ - Lighting and Grip	22,300
ค่าอาหารและของใช้ในกอง	7,754.50
ค่าเดินทาง	4,189
เพลงประกอบ	10,000
Subtitle	500
ค่าเอกสาร	858
อื่นๆ	4,222
รวมทั้งหมด	122,900

5.1) การขอรับการสนับสนุน

ในขั้นตอนของการทำงานได้มีการขอรับการสนับสนุนต่างๆ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1) บริษัท The Fib Edited Co., Ltd.

สนับสนุนน้ำดื่มและเงินทุนเป็นจำนวน 20,000 บาท

2) บริษัท Inventech Systems(Thailand) Co.,Ltd.

สนับสนุนเป็นเงินทุนจำนวน 5,000 บาท

3) BSC Cosmetology โดย บริษัท ไอ.ซี.ซี อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด (มหาชน)

สนับสนุนผลิตภัณฑ์เครื่องสำอาง มูลค่า 25,000 บาท

4) The Cinema Base Co., Ltd.

เอื้อเฟื้ออุปกรณ์สำหรับการถ่ายทำ

5) ร้านอาหารชายน้ำ

เอื้อเฟื้ออาหารสำหรับการถ่ายทำเป็นจำนวน 3 มื้อ มูลค่า 3,500 บาท

6) ร้าน Vanilla Snow

เอื้อเฟื้ออาหารสำหรับการถ่ายทำ มูลค่า 1,500 บาท

7) Red Bull

เอื้อเฟื้อเครื่องดื่ม Red Bull มูลค่า 1,500 บาท

8) ร้าน Freeze Frozen Yogurt

เอื้อเฟื้อสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดใด

9) สำนักสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เอื้อเฟื้อสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดใด

5.2) การบริหารจัดการงบประมาณ

จากการขอรับการสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆแล้ว ทำให้สามารถหักค่าใช้จ่ายในแต่ละส่วนออกไปได้มาก และมีการเก็บเงินจากสมาชิกจำนวน 7 คนอีกคนละ 15,000 บาท รวมเป็นเงิน 105,000 บาท เมื่อนำมารวมกับเงินทุนสนับสนุน จึงทำให้มีเงินสำหรับใช้จ่ายในการถ่ายทำทั้งหมด 130,000 บาท

1) ฝ่ายการแสดง

เนื่องจากใช้นักแสดงจากภายนอก ทำให้ต้องมีค่าใช้จ่ายตามความเหมาะสมกับคิวถ่าย โดยในพาร์ท Fiction ของเราจะมีตัวละครหลักเพียงตัวเดียว และให้คนรู้จักมาเล่น จึงทำให้มีค่าใช้จ่ายที่ถือว่าไม่สูงจนเกินไปนัก

2) ฝ่ายผลิต

ในส่วนของอุปกรณ์การถ่ายทำส่วนมากยืมของจากวิทยาลัย แต่จะมีบางอย่างที่ต้องหาเช่าเพิ่มเติม และมีเรื่องการทำเพลงประกอบที่ต้องเสียค่าใช้จ่าย

3) ฝ่ายศิลป์

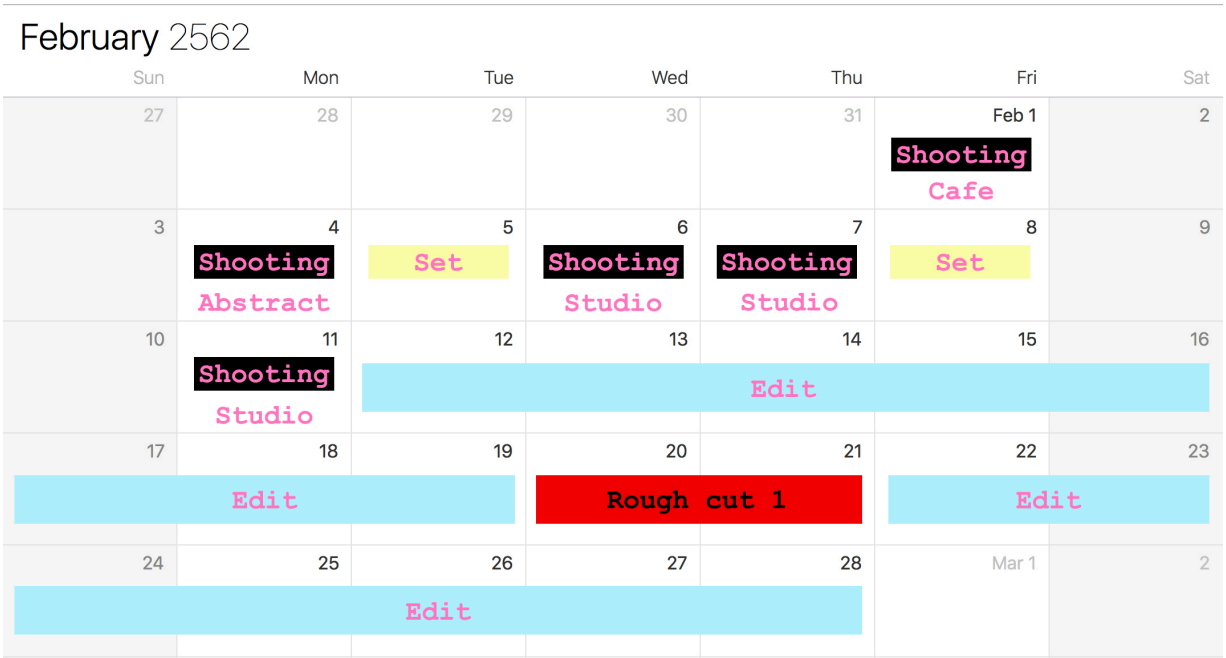
กลุ่มเราเลือกที่จะถ่ายทำในสตูดิโอของมหาวิทยาลัย ทำให้ไม่ต้องเสียค่าเช่าสถานที่ แต่จะมีค่าทำฉากที่เพิ่มเข้ามา ซึ่งทางเราก็พยายามออกแบบให้ใช้ได้กับทุกห้องและใช้วิธีย้ายฉากเข้ามาช่วย ทำให้มีค่าใช้จ่ายในการทำฉากและม็อคอัพเฟอร์นิเจอร์บางอย่าง แต่ทางเราให้คนรู้จักมาช่วยจึงทำให้มีค่าใช้จ่ายถูกกว่าจ้างคนข้างนอก และประหยัดค่าเฟอร์นิเจอร์ไปได้มาก แต่การสร้างห้องขึ้นมาเอง ทำให้มีค่าใช้จ่ายในการหาพร็อพและเฟอร์นิเจอร์บางอย่างเพิ่มเข้ามา บางอย่างหาเช่า แต่บางอย่างก็ต้องซื้อ ทำให้มีค่าใช้จ่ายในฝ่ายศิลป์ค่อนข้างสูงกว่าส่วนอื่น รวมถึงชุดเดรสสีชมพูที่ออกแบบเองและต้องสั่งตัด ทำให้มีค่าใช้จ่ายในส่วนนี้ แต่เราก็เลือกให้คนรู้จักมาตัดให้จึงทำให้มีค่าใช้จ่ายที่ถูกลง

4) ฝ่ายสวัสดิการ

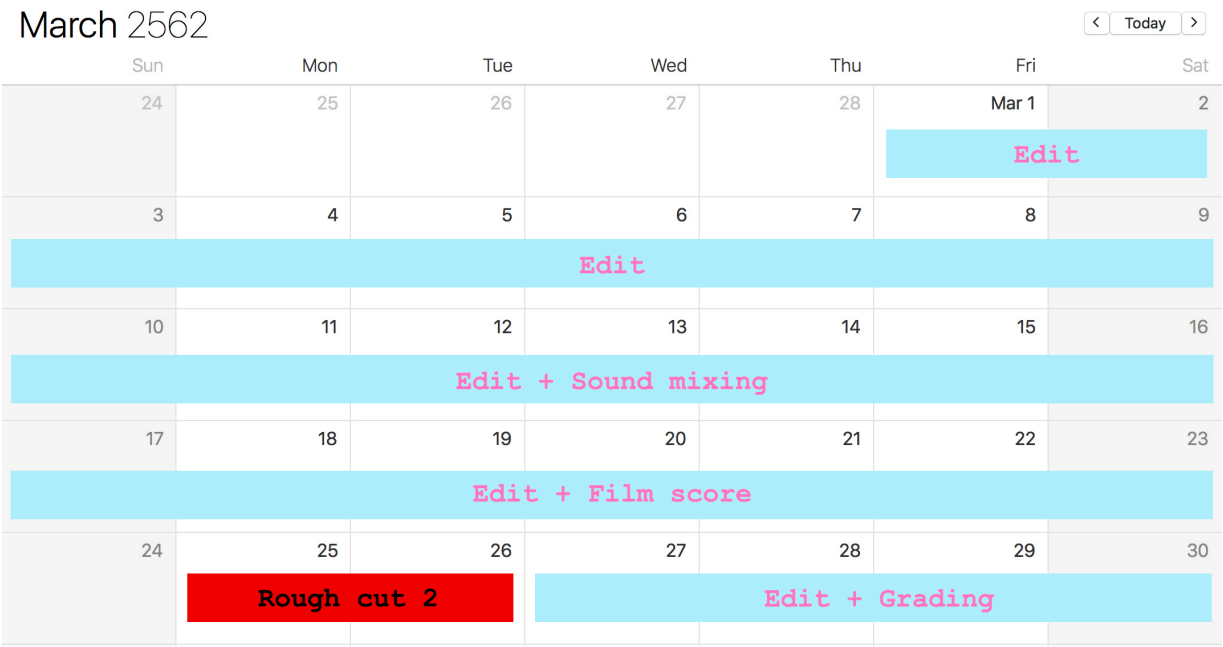
ค่าอาหาร น้ำ และของใช้ในกองถ่ายของเรา ถือว่าราคาสมเหตุสมผลและไม่สูงจนเกินไปนัก เพราะในบางมื้อเราได้รับการสนับสนุนจากทางร้านอาหาร และได้น้ำดื่มจากบ้านของเพื่อน ทำให้ช่วยประหยัดไปได้มาก อีกทั้งสถานที่ถ่ายทำของเราค่อนข้างแคบ ทำให้ต้องควบคุมจำนวนผู้ที่ไปช่วยออกกอง จึงมีค่าใช้จ่ายในฝ่ายนี้ไม่มากนัก

6) ตารางการถ่ายทำ

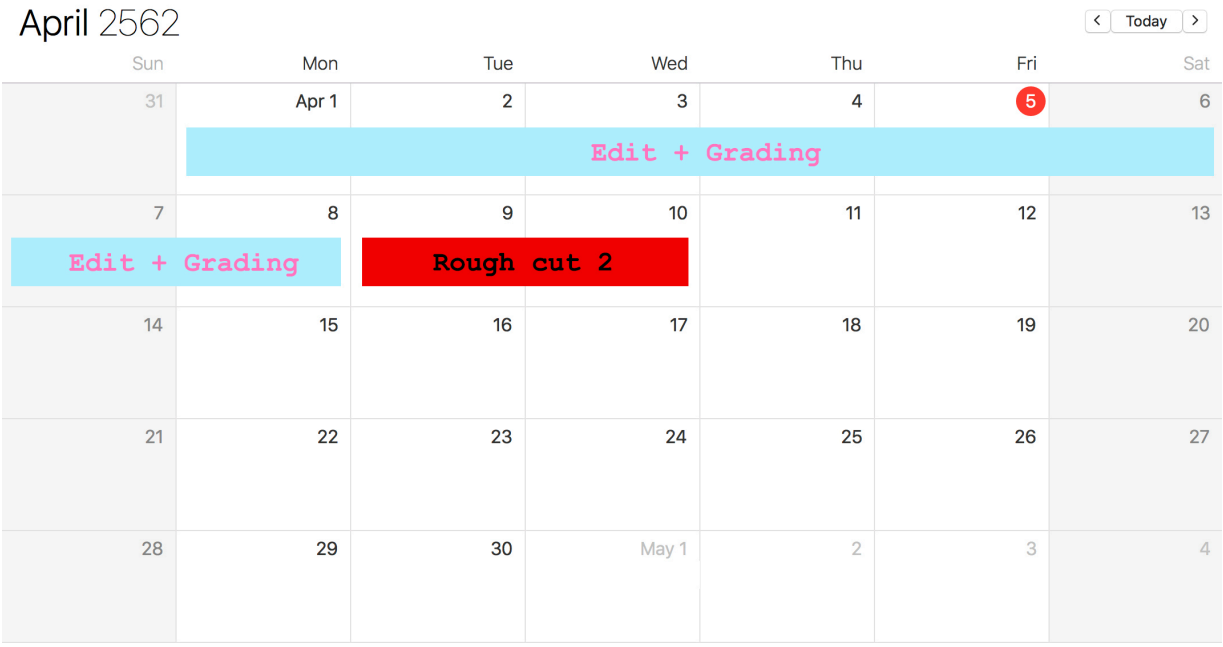
การจัดตารางการถ่ายทำของกลุ่มเราค่อนข้างมีวันที่จำกัด เพราะเราเลือกที่จะถ่ายในสตูดิโอ ทำให้ต้องสร้างฉากขึ้นมา และยังต้องหาพร็อพและเฟอร์นิเจอร์เข้ามาเอง ทำให้ต้องเลื่อนวันถ่ายออกไปไกลกว่ากลุ่มอื่น เพื่อรอให้ฉากเสร็จและเตรียมงานทุกอย่างให้พร้อม



(ตาราง: การทำงานเดือนกุมภาพันธ์)



(ตาราง: การทำงานเดือนมีนาคม)



(ตาราง: การทำงานเดือนเมษายน)

7) แบบบันทึกการประชุม

ครั้งที่ 1 (16 ก.ย. 61) สมาชิกในกลุ่ม พูดคุยทำความรู้จักกันเล็กน้อย ผู้กำกับเล่าเรื่องให้สมาชิกทุกคนเข้าใจตรงกัน และดูตัวอย่างหนังที่จะเป็น Reference ของเรา จากนั้นแบ่งตำแหน่งและหน้าที่รับผิดชอบของแต่ละคน แล้วประชุมถึงประเด็นที่ต้องการศึกษาค้นคว้าและแบ่งหัวข้อรีเสิร์จไปช่วยกันศึกษา

ครั้งที่ 2 (19 ก.ย. 61) ประชุมและอัพเดตเรื่องรีเสิร์จที่แบ่งกันไปศึกษา หลังจากนั้นพูดคุยถึงเรื่องที่ได้นำเสนออาจารย์ไป รวมถึงข้อแนะนำติชมจากอาจารย์ทุกท่าน เพื่อนำมาพัฒนาประเด็นที่ต้องการจะศึกษา

ครั้งที่ 3 (21 ก.ย. 61) สมาชิกนัดเจอกันเพื่อไปสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายเพื่อการรีเสิร์จ และสรุปผลการสัมภาษณ์เพื่อพัฒนาบทสัมภาษณ์ต่อไป

ครั้งที่ 4 (27 ก.ย. 61) สรุปประเด็นและหัวข้อรีเสิร์จเพื่อเตรียมการนำเสนอ อัพเดตความคืบหน้าสำหรับการศึกษาค้นคว้าของแต่ฝ่าย

ครั้งที่ 5 (28 ก.ย. 61) ปรึกษาอาจารย์ และข้อคำแนะนำเกี่ยวกับประเด็นที่สนใจ

ครั้งที่ 6 (1 ต.ค. 61) นัดประชุมกันก่อนที่จะไปปรึกษาอาจารย์ถึงประเด็นและรีเสิร์จที่เราศึกษามา

ครั้งที่ 7 (5 ต.ค. 61) นำเสนอรีเสิร์จที่ได้ศึกษามา และนำเสนอแก่นเรื่องและเนื้อเรื่องที่จะมาทำเป็นภาพยนตร์

ครั้งที่ 8 (11 ต.ค. 61) พูดคุยถึงเนื้อหาในภาพยนตร์ว่าจะออกมาในรูปแบบไหน ผู้กำกับเปิดตัวอย่าง Performance Art ให้สมาชิกในกลุ่มดูเพื่อศึกษาและทำความเข้าใจ

ครั้งที่ 9 (12 ต.ค. 61) สมาชิกในกลุ่มเดินทางไปดูนิทรรศการศิลปะเพื่อให้เกิดภาพร่วมกัน

ครั้งที่ 10 (15 ต.ค. 61) นัดประชุมเพื่อพูดคุยถึงการนำเสนอครั้งต่อไป และอัพเดตความคืบหน้าของงานตามหน้าที่ของแต่ละฝ่าย

ครั้งที่ 11 (16 ต.ค. 61) นำเสนอการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตามหน้าที่ของแต่ละฝ่าย

ครั้งที่ 12 (18 ต.ค. 61) พูดคุยและสรุปความคิดเห็นของอาจารย์จากการนำเสนอครั้งที่ผ่านมา แก้ไขและแจกแจงงานตามหน้าที่

ครั้งที่ 13 (19 ต.ค. 61) สมาชิกในกลุ่มเดินทางไปดูนิทรรศการศิลปะเพื่อให้เกิดภาพร่วมกัน

ครั้งที่ 14 (21 ต.ค. 61) ประชุมกันถึงประเด็นที่เราต้องการจะสื่อ และค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม จากการหาบุคคลที่เราต้องการสัมภาษณ์

ครั้งที่ 15 (22 ต.ค. 61) สมาชิกในกลุ่มเดินทางไปดูนิทรรศการศิลปะเพื่อให้เกิดภาพร่วมกัน

ครั้งที่ 16 (24 ต.ค. 61) ปรึกษาอาจารย์ และข้อคำแนะนำเกี่ยวกับการนำเสนอครั้งต่อไป

ครั้งที่ 17 (26 ต.ค. 61) สมาชิกกลุ่มประชุมกันถึงเรื่องการสัมภาษณ์ ว่าจะสัมภาษณ์ใครบ้าง และเริ่มติดต่อขอนัดผู้สัมภาษณ์

ครั้งที่ 18 (29 ต.ค. 61) นัดเจอกันเพื่อสัมภาษณ์บุคคลที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการสัมภาษณ์

ครั้งที่ 19 (31 ต.ค. 61) นัดเจอกันเพื่อสัมภาษณ์บุคคลที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการสัมภาษณ์ จากนั้นประชุมเพื่อพูดคุยถึงเรื่องที่ได้ไปสัมภาษณ์มา

ครั้งที่ 20 (2 พ.ย. 61) สมาชิกในกลุ่มประชุมเพื่ออัพเดตงานของแต่ละฝ่ายที่จะนำเสนอในครั้งต่อไป

ครั้งที่ 21 (7 พ.ย. 61) ปรึกษาอาจารย์ และขอความคิดเห็นของอาจารย์เกี่ยวกับข้อมูลที่จะใช้ในการนำเสนอ หลังจากนั้น นำเสนอ Treatment และข้อมูลอื่นๆของแต่ละฝ่าย

ครั้งที่ 22 (12 พ.ย. 61) ปรึกษาอาจารย์ และขอคำแนะนำเกี่ยวกับสิ่งที่ควรแก้ไขจากการนำเสนอครั้งล่าสุด

ครั้งที่ 23 (15 พ.ย. 61) ทำการ Casting ผู้ที่จะมาแสดงในพาร์ท Performance Art

ครั้งที่ 24 (16 พ.ย. 61) ทำการ Casting ผู้ที่จะมาแสดงในพาร์ท Fiction

ครั้งที่ 25 (19 พ.ย. 61) สมาชิกในกลุ่มเดินทางไปดูสถานที่ถ่ายทำตามสตูดิโอต่างๆ

ครั้งที่ 26 (21 พ.ย. 61) ประชุมกันถึงเรื่องการทำช็อตลิสต์

ครั้งที่ 27 (26 พ.ย. 61) นัดอัพเดตงานของแต่ละฝ่ายที่ต้องนำเสนอครั้งต่อไป

ครั้งที่ 28 (1 ธ.ค. 61) สมาชิกในกลุ่มเดินทางไปดูสถานที่ถ่ายทำ

ครั้งที่ 29 (3 ธ.ค. 61) นัดประชุมอัพเดตงานของแต่ละฝ่าย และสรุปทุกเรื่องให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ครั้งที่ 30 (4 ธ.ค. 61) พูดคุยกับผู้กำกับภาพ เพื่อให้เข้าใจเรื่องทั้งหมด และเห็นภาพตรงกัน

ครั้งที่ 31 (5 ธ.ค. 61) สมาชิกในกลุ่มเดินทางไปดูสถานที่ถ่ายทำที่สตูดิโอ

ครั้งที่ 32 (6 ธ.ค. 61) สมาชิกในกลุ่มเดินทางไปดูสถานที่ถ่ายทำที่สตูดิโอ และนัดปรึกษากับอาจารย์เพื่อขอคำแนะนำเรื่องของฝ่ายศิลป์

ครั้งที่ 33 (10 ธ.ค. 61) นัดประชุมกับฝ่ายศิลป์เพื่อหาข้อสรุปเกี่ยวกับการถ่ายทำและงบประมาณ

ครั้งที่ 34 (11 ธ.ค. 61) พูดคุยและอัพเดตงานของแต่ละฝ่ายที่จะนำเสนอในครั้งนี้

ครั้งที่ 35 (14 ธ.ค. 61) สมาชิกในกลุ่มนัดกันมาทำ Scene Test เพื่อเตรียมตัวในการถ่ายทำจริง

ครั้งที่ 36 (18 ธ.ค. 61) สมาชิกในกลุ่มนัดกันมา Block Shot ที่สตูดิโอที่จะใช้ในการถ่ายทำ

ครั้งที่ 37 (21 ธ.ค. 61) นัด Fitting ผู้ที่จะมาแสดงในพาร์ท Performance Art

ครั้งที่ 38 (4 ม.ค. 61) ประชุมและพูดคุยถึงความคืบหน้าของแต่ละฝ่าย ในส่วนของ Pre-Production

ครั้งที่ 39 (7 ม.ค. 61) นัดคุยกับฝ่ายศิลป์เพื่อสรุปเรื่องการทำฉากและม็อกอัพเฟอร์นิเจอร์ รวมถึงงบประมาณที่ต้องใช้

ครั้งที่ 40 (8 ม.ค. 61) ปรึกษาหารือกันในส่วนของ Shot List

ครั้งที่ 41 (9 ม.ค. 61) ฝ่ายศิลป์ไปดูอุปกรณ์ประกอบฉากที่จะหายืม และสมาชิกในกลุ่มเดินทางไปดูสถานที่ถ่ายทำที่ร้านคาเฟ่

ครั้งที่ 42 (12 ม.ค. 61) นัดเจอกันเพื่อสัมภาษณ์บุคคลที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการสัมภาษณ์

ครั้งที่ 43 (22 ม.ค. 61) ประชุมและพูดคุยเกี่ยวกับฝ่ายผลิต ทั้งเรื่องกล้องและไฟ

ครั้งที่ 44 (24 ม.ค. 61) สมาชิกในกลุ่มเดินทางไป Block Shot สถานที่ถ่ายทำที่ร้านคาเฟ่ และไปซื้อของที่ต้องใช้ในการทำฉาก

ครั้งที่ 45 (31 ม.ค. 61) นัดประชุมเตรียมความพร้อมก่อนการถ่ายทำ สรุปทุกอย่าง และแจ้งเตือนลำดับการทำงานของทุกฝ่าย

ครั้งที่ 46 (18 ก.พ. 61) นัดดู Footage ทั้งหมดที่ถ่ายมา และเริ่มตัดต่อ

ครั้งที่ 47 (26 มี.ค. 61) ปรึกษาหารือเกี่ยวกับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของอาจารย์จากการนำเสนอครั้งล่าสุด ช่วยกันคิดวิธีแก้ไข และหาวิธีตัดต่อออกมาให้สื่อได้ตรงตามความต้องการมากที่สุด

ครั้งที่ 48 (9 เม.ย. 61) นำเสนอผลงานรอบ Final ประชุมและปรับแก้ตามคำแนะนำของอาจารย์เพื่อเตรียมนำไปฉายในงานนิทรรศการ

8) Breakdown

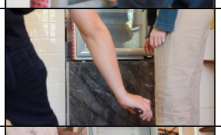
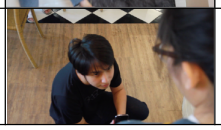
เนื่องจากหนังถูกแบ่งเป็น 3 ส่วนคือ Fiction, Realistic, Performance Art จึงสรุปการถ่ายได้ว่าส่วนของ Fiction นั้นจะมีสถานที่ถ่ายทำ 2 แห่งคือในร้านขนมและเซ็ทในสตูดิโอ Realistic นั้นเป็นการถ่ายเก็บบรรยากาศที่เห็นในเมืองแต่ก็มีบางภาพที่เซ็ทถ่ายขึ้นมาซึ่งจะต้องถ่ายในสตูดิโอ และสุดท้ายคือ Performance Art นั้นต้องใช้พื้นที่ในการทำ จึงเลือกถ่ายในสตูดิโอเช่นกัน เลยเลือกที่จะถ่ายที่ร้านขนมก่อนเพราะเป็นสถานที่ๆแยกจากส่วนอื่นๆ หลัง

จากถ่ายร้านขนมแล้วจึงถ่ายในสตูดิโอต่อได้ยาวต่อเนื่อง ถึงแต่ละซีนจะไม่ได้มีจำนวนคัทที่มากนักแต่ก็ต้องเซ็ทเยอะจำนวนหนึ่ง จึงจำเป็นต้องแบ่งวันในการเซ็ทก่อนที่จะถ่ายทำในแต่ละส่วนและก็พยายามจะให้ใน 1 วันนั้นถ่ายได้มากที่สุดเพื่อที่จะได้ไม่ต้องถ่ายหลายๆวัน ตามเงื่อนไขที่สถานที่นั้นๆกำหนด

THESIS : Trash you **SHOOTING DATE : 1 Feb 2019**

Producer : ปอเปีย 0805568480 **DP :** พี่บ๊อบบี้ 0820504096 **LOCATION : Freeze Frozen Yogurt ลาดพร้าว 71**

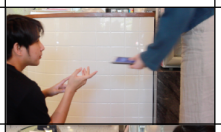
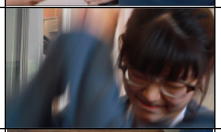
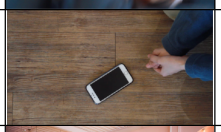
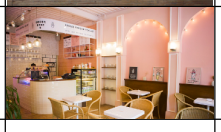
Director : คิ้ว 0944273209 **AD :** พุธ 0823227614 **On Location : 7:00**

Scene	Cut	Visual	Time	Description	Set/Prop	Talent	Remark
7	1		9:00 - 9:30	**LS** หญิงสาวยืนเลือกขนมในร้าน	Set ร้านขนม	พี่ปั๋น	-
7	3		9:30 - 10:00	**MS** รับหลังผู้ชาย ในมือถือโทรศัพท์ เดินเข้ามาหาหญิงสาว	Set ร้านขนม โทรศัพท์ปลอม	พี่ปั๋น Extra ชาย	Hand held
7	2		10:00 - 10:30	**MS** รับข้างหญิงสาวที่กำลังเลือกขนม **Ins** ชายกระโปรงหญิงสาว	Set ร้านขนม	พี่ปั๋น	Hand held
7	5		10:30 - 11:00	**MS** ผู้ชายถือโทรศัพท์ที่เปิดกล้อง เดินเข้ามาหาหญิงสาวเพื่อแอบถ่าย	Set ร้านขนม โทรศัพท์จริง	พี่ปั๋น Extra ชาย	-
7	4		11:00 - 11:30	**POV** โทรศัพท์ที่กำลังเข้าใต้กระโปรง	Set ร้านขนม	พี่ปั๋น	Hand held
7	6		11:30 - 12:00	**OVS** ผ่านไหล่ผู้หญิง เห็นผู้ชายที่แอบถ่ายผู้หญิง ในมือถือโทรศัพท์	Set ร้านขนม โทรศัพท์จริง	พี่ปั๋น Extra ชาย	-

THESIS : Trash you **SHOOTING DATE : 1 Feb 2019**

Producer : ปอเปีย 0805568480 **DP :** พี่บ๊อบบี้ 0820504096 **LOCATION : Freeze Frozen Yogurt ลาดพร้าว 71**

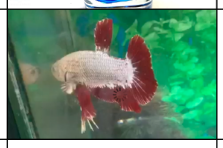
Director : คิ้ว 0944273209 **AD :** พุธ 0823227614 **On Location : 7:00**

Scene	Cut	Visual	Time	Description	Set/Prop	Talent	Remark
7	7		12:30 - 13:00	**MS** หญิงสาวรับโทรศัพท์จากผู้ชาย และทุบโทรศัพท์ด้วยค้อน	Set ร้านขนม โทรศัพท์ปลอม ค้อน	พี่ปั๋น Extra ชาย	-
7	9		13:00 - 13:30	**MS** หญิงสาวยื่นโทรศัพท์ให้ชายหนุ่ม พร้อมกล่าวขอโทษ	Set ร้านขนม โทรศัพท์ปลอม	พี่ปั๋น Extra ชาย	โทรศัพท์ ไม่แตก
7	8		13:30 - 14:00	**CU** สีหน้าของผู้หญิงด้วยความโกรธ	Set ร้านขนม ค้อน	พี่ปั๋น	-
7	10		14:00 - 14:30	**CU** โทรศัพท์ที่กำลังถูกทุบ	Set ร้านขนม โทรศัพท์ปลอม ค้อน	พี่ปั๋น	-
7	Ins		14:30 - 15:00	บรรยากาศภายในร้าน ขนม, โต๊ะ, ฯลฯ	Set ร้านขนม	-	-

THESIS : Trash you **SHOOTING DATE : 4 Feb 2019**

Producer : ปอเปีย 0805568480 **DP :** เกียร์ 0817016963 **LOCATION : 702 ตึกวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม**

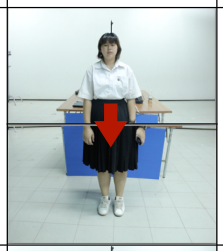
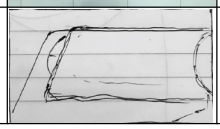
Director : คิ้ว 0944273209 **AD :** พุธ 0823227614 **On Location : 8:00**

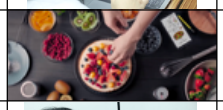
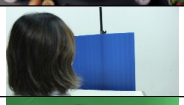
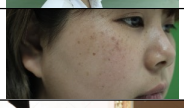
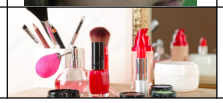
Scene	Cut	Visual	Time	Description	Set/Prop	Talent	Remark
10	Ins		9:00 - 10:00	หยดสีลงน้ำในมุมต่างๆ - ด้านบน, ข้าง, เสยขึ้น	อ่างน้ำ สีน้ำ อุปกรณ์ใช้หยด	-	High Speed
10	Ins		10:00 - 10:30	ปลากัดว่ายในตู้ปลา	ปลากัด อ่างน้ำ	-	High Speed

THESIS : Trash you **SHOOTING DATE : 6 Feb 2019**

Producer : ปอเปีย 0805568480 **DP :** พี่บ๊อบบี้ 0820504096 **LOCATION : สตูดิโอสำนักสื่อ มศว**

Director : คิ้ว 0944273209 **AD :** พุธ 0823227614 **On Location : 7:00**

Scene	Cut	Visual	Time	Description	Set/Prop	Talent	Remark
2	**1**		9:00 - 10:00	**Master** **MS** ผู้หญิงเดินมาหยิบที่ชั่งน้ำหนักและเดินมาชั่งที่หน้าเตียง	Set ห้องนอน เครื่องชั่งน้ำหนัก	พี่ปั๋น	-
2	**3**		10:00 - 10:15	**MS** หน้าผู้หญิงที่ตกใจ รีบถอดผ้าเพื่อให้น้ำหนักลด	Set ห้องนอน	พี่ปั๋น	Dolly+Zoom หน้านักแสดงตอนตกใจ
2	**4**		10:15 - 10:30	**MS** หน้าผู้หญิงที่พอใจกับน้ำหนักที่ลด	Set ห้องนอน	พี่ปั๋น	-
2	**2,5**		10:30 - 11:00	**CU** ตาชั่งที่แสดงน้ำหนักที่มากขึ้น **MS** ตาชั่งที่แสดงน้ำหนักที่ลดลง	Set ห้องนอน เครื่องชั่งน้ำหนัก	พี่ปั๋น	-
5	**1**		11:00 - 11:30	**MS** ผู้ชายนั่งบนเตียงเป็น foreground มีผู้หญิงนอนอยู่ข้างหลัง	Set ห้องนอน	พี่ปั๋น Extra ชาย	Set Dolly

Scene	Cut	Visual	Time	Description	Set/Prop	Talent	Remark
4	1		12:30 - 13:30	**Master LS** ผู้หญิงที่กำลังเป็นแบบ, ถ่ายรูป, นั่งตัดต่อรูป	Set โต๊ะกินข้าว	พี่ปั้น	Mark ตำแหน่งนักแสดง ไม่ให้ซ้อนกัน
4	2		13:30 - 13:45	**MS** ผู้หญิงกำลังถ่ายแบบคู่กับขนมหวาน	Set โต๊ะกินข้าว จานขนม+ขนม	พี่ปั้น	-
4	3		13:45 - 14:00	**MS** ผู้หญิงกำลังถ่ายตัวเองที่โพสกับอาหาร	Set โต๊ะกินข้าว กล้องถ่ายรูป	พี่ปั้น	-
4	4		14:00 - 14:15	**MS** ผู้หญิงที่กำลังนั่งตัดต่อรูป	Set โต๊ะกินข้าว โน๊ตบุ๊ค	พี่ปั้น	Green จอคอม
4	Ins		14:15 - 14:30	- จานขนมมากมายที่กำลังถูกจัดเรียง - จอโทรศัพท์ที่กำลังเช็ค rate IG	Set โต๊ะกินข้าว	-	Set Dolly ⟷
3	1		14:30 - 15:15	**OVS** ผู้หญิงหน้ากระจก เห็นกระจกหลายบาน	Set โต๊ะเครื่องแป้ง	พี่ปั้น	Set กระจกที่กำแพง
3	2		15:15 - 15:30	**MS** ผู้หญิงนั่งแต่งหน้า	Set โต๊ะเครื่องแป้ง	พี่ปั้น	Set กระจกที่กำแพง
3	3		15:30 - 15:45	**CU** ผู้หญิงนั่งแต่งหน้า	Set โต๊ะเครื่องแป้ง	พี่ปั้น	High Speed Set กระจกที่กำแพง
3	Ins		15:45 - 16:00	โต๊ะเครื่องแป้งพร้อมเครื่องสำอางมากมาย	Set โต๊ะเครื่องแป้ง	-	Set Dolly ⟷

THESIS : Trash you

Producer : ปอเปีย 0805568480 **DP :** พี่บ๊อบบี้ 0820504096

Director : คิ้ว 0944273209 **AD :** พุธ 0823227614

SHOOTING DATE : 7 Feb 2019

LOCATION : สตูดิโอสำนักสื่อ มศว

On Location : 7:00

Scene	Cut	Visual	Time	Description	Set/Prop	Talent	Remark
6	1		9:00 - 9:30	**Master LS** ผู้หญิงที่กำลังนั่งเล่นอุคูเลเล่ Live สดอยู่	Set ห้องนั่งเล่น อูคูเลเล่	พี่ปั้น	Set Dolly ⬆
6	2		9:30 - 10:00	**MS** ผู้หญิงที่กำลังนั่งเล่นอุคูเลเล่ Live สดอยู่	Set ห้องนั่งเล่น อูคูเลเล่	พี่ปั้น	High Speed
6	5		10:00 - 10:30	**CU** หน้าที่ผู้หญิงกำลังโกรธ	Set ห้องนั่งเล่น	พี่ปั้น	-
6	3		10:30 - 11:00	**CU** โทรศัพท์ที่แสดงให้เห็นผู้หญิงที่กำลัง Live อยู่	Set ห้องนั่งเล่น โทรศัพท์จริง ฉากหลัง	พี่ปั้น	Green จอโทรศัพท์ ฉากถมหลังโทรศัพท์
1	1		13:00 - 13:30	**Master LS** ผู้หญิงกำลังอาบน้ำ เช็ดตัว นุ่งผ้าเช็ดตัว และเดินมาหน้ากระจก	Set ห้องน้ำ ฉากหลัง	พี่ปั้น	ติดกระจกตรงกลาง ฉากถมตรงกระจกสะท้อน
1	2		13:30 - 14:00	**MS** ผู้หญิงที่กำลังส่องกระจกอยู่	Set ห้องน้ำ ฉากหลัง	พี่ปั้น	ติดกระจกตรงกลาง ฉากถมตรงกระจกสะท้อน

THESIS : Trash you

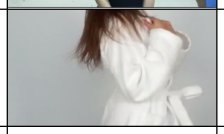
Producer : ปอเปีย 0805568480 **DP :** พี่บ๊อบบี้ 0820504096

Director : คิ้ว 0944273209 **AD :** พุธ 0823227614

SHOOTING DATE : 7 Feb 2019

LOCATION : สตูดิโอสำนักสื่อ มศว

On Location : 7:00

Scene	Cut	Visual	Time	Description	Set/Prop	Talent	Remark
8	1		14:00 - 15:00	**Master Long take** ผู้หญิงกำลังอาบน้ำ เช็ดตัว สวมชุดผ้าคลุมอาบน้ำ และเดินมาหน้ากระจก	Set ห้องน้ำ	พี่ปั๋น Stand-in	ไม่ติดกระจกตรงกลาง Set Dolly
1	Ins		15:00 - 15:30	**Insert** เช็ดผม, เอื้อมหยิบเสื้อ, สวมเสื้อ	Set ห้องน้ำ	พี่ปั๋น	-

THESIS : Trash you

Producer : ปอเปีย 0805568480 **DP :** เนม 0809022220

Director : คิ้ว 0944273209 **AD :** พุธ 0823227614

SHOOTING DATE : 11 Feb 2019

LOCATION : สตูดิโอสำนักสื่อ มศว

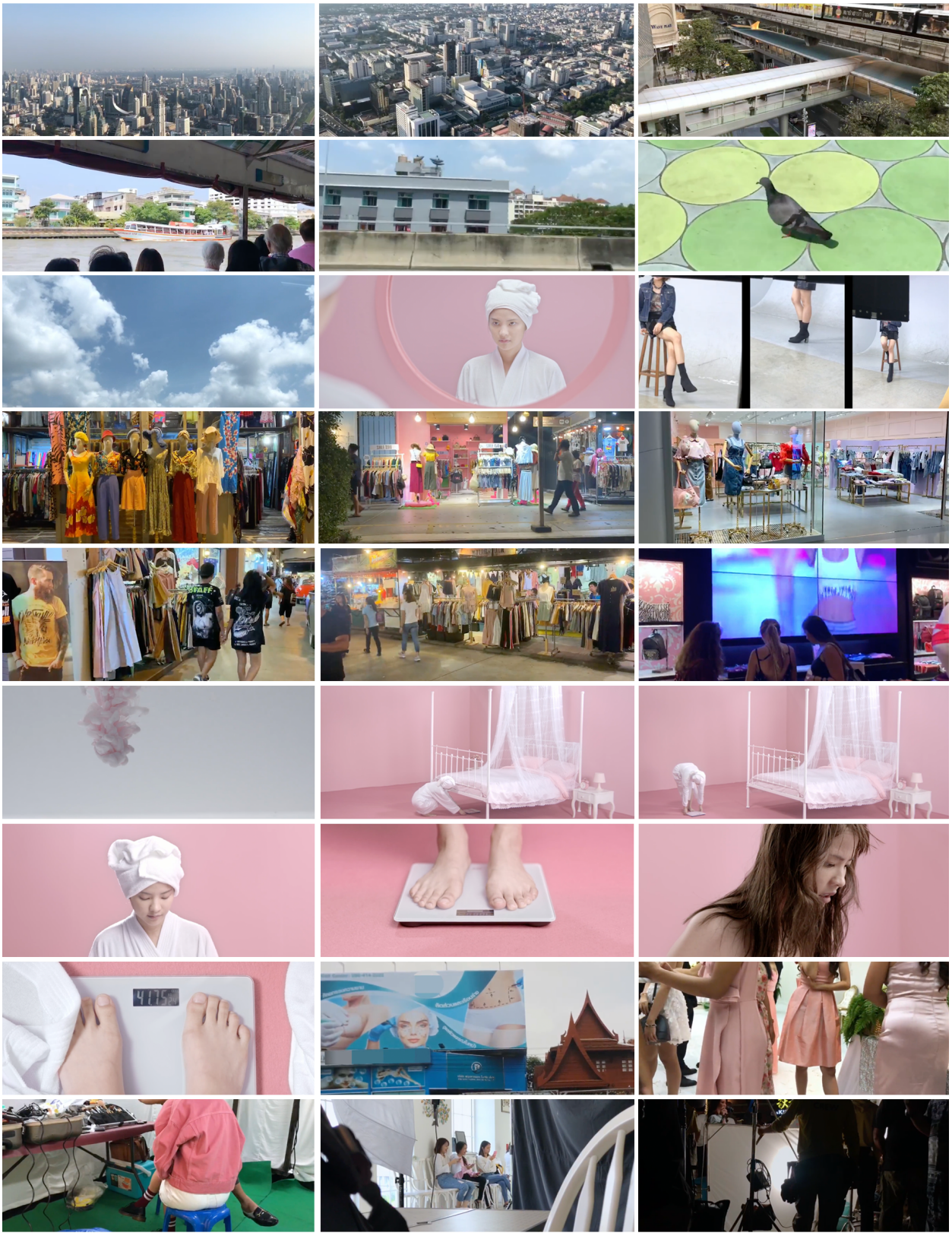
On Location : 7:00

Scene	Cut	Visual	Time	Description	Set/Prop	Talent	Remark
9	1		9:00 - 16:00	**Performance Art** - มุม Top - รับด้านข้าง ซ้าย ขวา - รับส่วนต่างๆของร่างกาย ศีรษะ, แขน, ขา, เท้า, ใบหน้า	ฉากปูนอน	น้องมิเชล	นักแสดงเอาชุดมาเอง Set Slider

3.2 Production

3.2.1) ผลงานสร้างสรรค์

3.2.1.1) ภาพยนตร์สำเร็จ



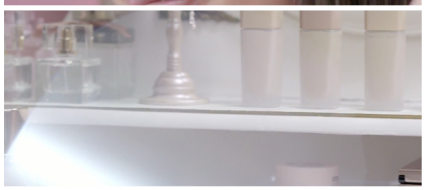


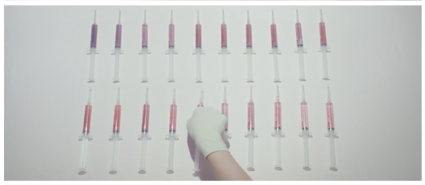


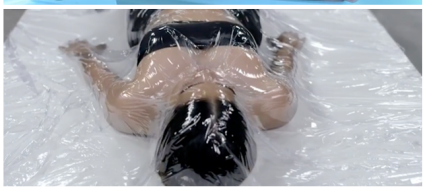

ความสวยคืออะไร
สวยของแต่ละคน ความหมายไม่เหมือนกัน

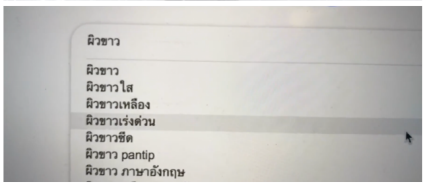


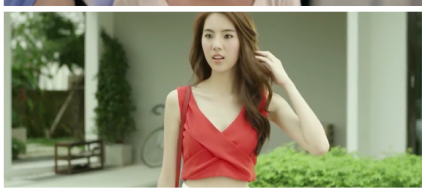


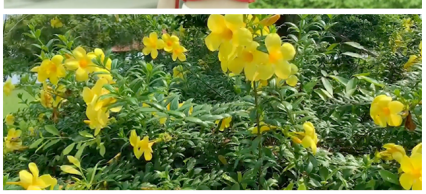



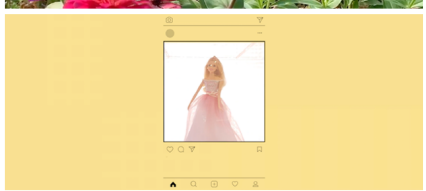


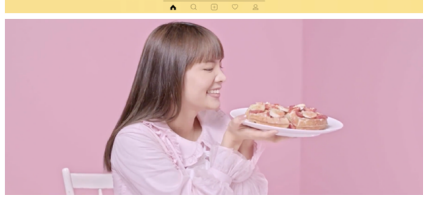



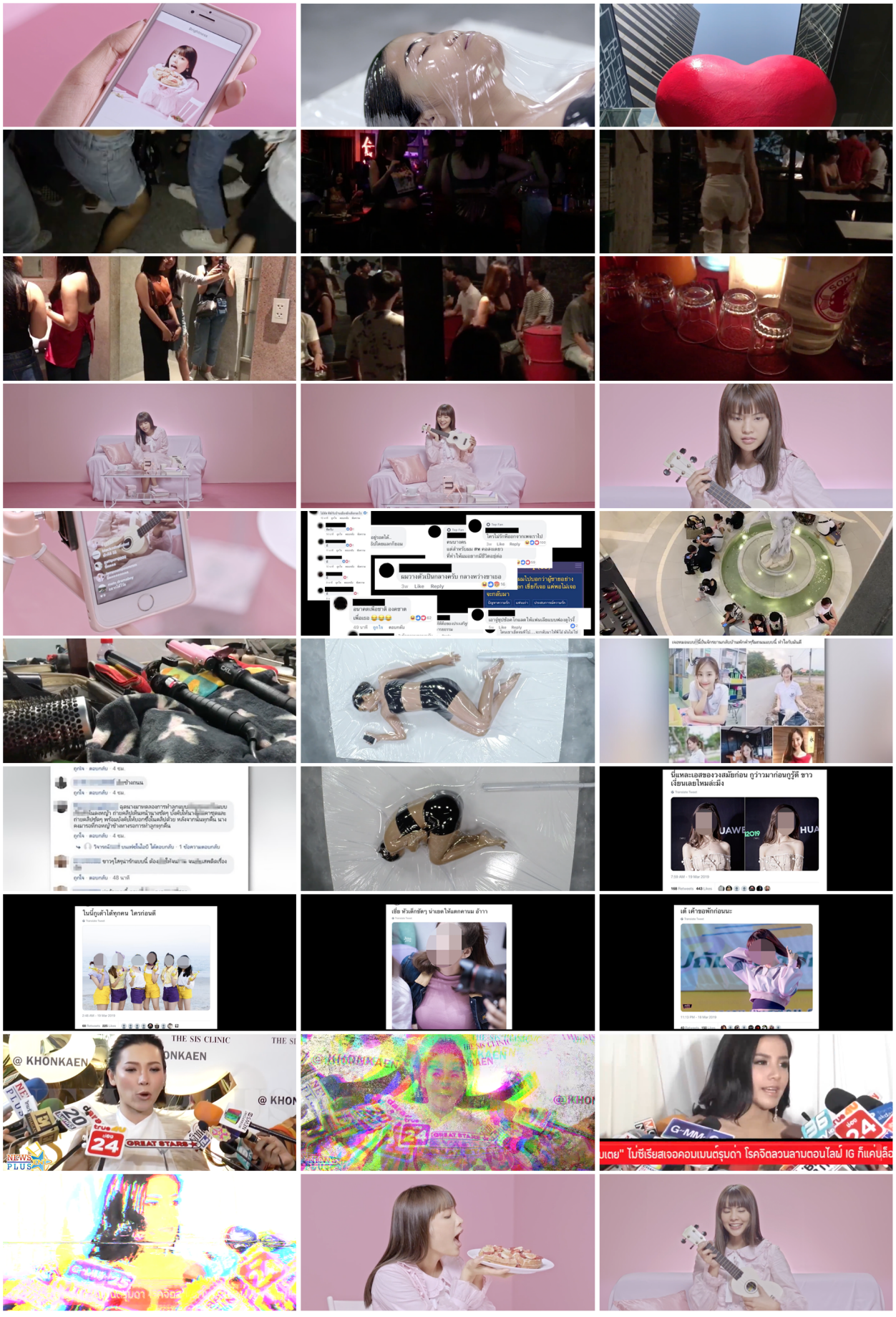


ผิวขาว
ผิวขาว
ผิวขาวใส
ผิวขาวเหลือง
ผิวขาวเร่งด่วน
ผิวขาวชีต
ผิวขาว pantip
ผิวขาว ภาษาอังกฤษ

7วัน





@ KHONKAEN
THE SIS CLINIC
GREAT STARS
NEWS PLUS


TRASH YOU

3.2.1.2) ภาพโปสเตอร์

ผู้ออกแบบมีแนวคิดในการออกแบบมาจาก คำว่า “อึดอัด” ซึ่งมาจาก Design Concept ของภาพยนตร์ รวมถึงการนำ Mood and Tone มาใช้ด้วยเช่นกันในด้านของการคุมโทมสี เน้นสื่อในด้านของอารมณ์ความรู้สึกเป็นสำคัญ ซึ่งทางฝ่ายศิลป์ได้ออกแบบให้องค์ประกอบภาพดูมัวๆ ไม่ชัดเจน ซึ่งต้องการสื่อถึงความไม่ชัดเจนของสังคมไทย ที่เหมือนจะไม่มีการตีกรอบผู้หญิง แต่จริงๆแล้วเรายังมีการตีกรอบผู้หญิงอยู่ และสีที่ป้ายทับอยู่บนใบหน้าของผู้หญิงในภาพก็คือสิ่งที่สังคมแปะป้ายตีตราให้ ว่าผู้หญิงต้องเป็นแบบไหน ทั้งสีชมพูและสีเหลืองของสังคม ที่ถูกป้ายทับจนเหมือนกับว่ามันกลืนกินความเป็นตัวตนของผู้หญิงไปแล้ว นำไปสู่ความรู้สึกอึดอัดของผู้หญิงที่ถูกตีกรอบจากสังคม ซึ่งทางฝ่ายศิลป์ได้เลือกใช้รูปนี้เพราะต้องการสื่อว่าถึงจะรู้สึกอึดอัดกับสังคมที่เป็นแบบนี้แค่ไหน แต่ก็ต้องจำแสดงสีหน้าออกมาให้ดูเป็นปกติ เหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น ซึ่งเป็นเรื่องจริงที่เกิดขึ้นในสังคม ดังจะเห็นได้จากในภาพยนตร์ที่เราได้ตีแผ่ความจริงที่ผู้หญิงต้องเผชิญ นอกจากนี้ในเรื่องของชื่อเรื่องภาพยนตร์ มีการออกแบบให้มี Texture ของหมึกพิมพ์ของตัวปั๊ม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการตีตรา

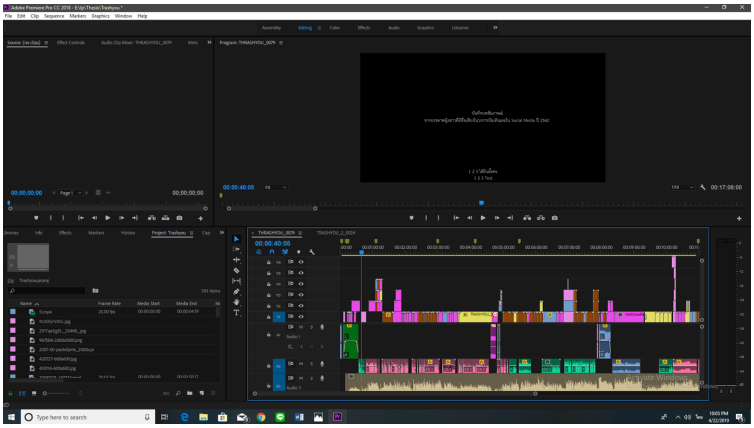


ภาพประกอบ: โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Trash You

3.3 Post-Production

3.3.1) การตัดต่อภาพยนตร์

การตัดต่อทำโดยโปรแกรม Premiere pro โดยการนำไฟล์ที่ถ่ายมาลง PC และ Import เข้าโปรแกรม Premiere pro โดยไม่ได้ผ่านการทำ Proxy โดยภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ทดลอง เรามีการถ่ายทำภาพยนตร์มาด้วยกัน 3 แบบ 1 คือ Fiction, 2 คือ Footage และ 3 คือ Performance art และภาพยนตร์เรื่องนี้จะดำเนินเนื้อเรื่องไปด้วยเสียงสัมภาษณ์จากบุคคลที่เราได้ไปสัมภาษณ์มา โดยเกิดจากการร้อยเรียงใหม่ โดยใช้ประโยคหรือเรื่องจากแต่ละบุคคลมาเรียบเรียงต่อกัน



ซึ่งในแต่ละแบบที่ได้ไปถ่ายทำมาก็จะให้อารมณ์ ความรู้สึกที่ค่อนข้างแตกต่างกัน จึงเลือกใช้เทคนิคการตัดต่อที่ค่อนข้างหลากหลาย เพื่อให้เกิดความราบรื่น และความสมดุลในการเล่าเรื่องให้ได้มากที่สุด โดยเราจะเริ่มจากการวางบทสัมภาษณ์ไปในทางที่เราต้องการ จะใช้เสียงของบุคคลใดบ้าง จะเริ่มเรื่องด้วยประโยคไหน เรื่องไหน และจบลงด้วยเรื่องไหน

โดยซีนที่เป็น Fiction เราจะนำมาต่อกันให้เป็นเรื่องราวเหมือนกับภาพยนตร์สั้นเรื่องนึง เพื่อให้ตัวละครได้ดำเนินเรื่องไป ว่ากำลังทำอะไร และเกิดเหตุการณ์ใดขึ้น ในซีนนี้เราจะไม่ได้ใช้เทคนิคอะไรมาก จะดูความ Continue ของ Acting และมุม เพื่อให้การตัดต่อเกิดความราบรื่นและเล่าเรื่องไปเรื่อย ๆ

ภายในเรื่องเราจะเน้นใช้ Hard cut เป็นหลัก ในการเล่าเรื่อง เพื่อให้เกิดความลื่นไหลของภาพ อารมณ์ ความรู้สึก และมีความสมจริงตามรูปแบบที่เราจะนำเสนอ

ใช้เทคนิค Cut away เพื่อนำคนดูไปชมภาพหรือสิ่งที่ยิ่งกระตุ้นอารมณ์คนดู ให้รู้สึกไปตามตัวละครในภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น



โดยจะคั่นด้วยภาพที่เป็น Footage กับ Performance Art เป็นระยะ ๆ ตามความเหมาะสมของซีนนั้น ๆ โดยภาพ Footage ก็จะมีที่ไปถ่ายทำกันเอง และนำมาจากข่าวในโทรทัศน์ เพื่อสะท้อนและช่วยเสริมอารมณ์คนดูให้มากยิ่งขึ้น อย่างเช่น ตอนที่ตัวละครกำลังพูดถึงเรื่องความอึดอัด รู้สึกว่าโดนกดดัน หรือโดนกดขี่ เราจะใส่ภาพ Performance Art ลงไปเพื่อเน้นอารมณ์ ความรู้สึก ให้ชัดมากยิ่งขึ้น

3.3.2) การย้อมสีภาพยนตร์

ในขั้นตอนการแก้สีของภาพยนตร์เรื่องนี้นั้นเริ่มจากการที่ Colorist พูดคุยกับผู้กำกับถึง Mood & Tone ของหนังเรื่องนี้ที่ผู้กับอยากได้และเพื่อความเข้าใจตรงกันก่อนเริ่มแก้สี

โดยผู้กำกับอยากจะแบ่งออกเป็น อริยบททางภาพที่เกี่ยวกับผู้หญิงที่โดนตีกรอบใน 3 แบบ ดังนี้

1. ภาพจริง (จากกล้องโทรศัพท์, สื่อโฆษณาต่างๆ)

ไม่มีการทำสีใดๆเพิ่ม เนื่องจากต้องการบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่นำเสนอความจริง



2. ภาพที่สร้างขึ้น (Fiction, ฉากสีชมพู)

เนื่องจากส่วนนี้ถูกจัดให้เป็นการประกอบสร้างขึ้น สีของ set ใช้สีชมพูเป็นหลักจึงอยากจะขับให้ดูชัดขึ้น โดยไม่บิดเบือนจาก set ที่สร้างไว้ ดึงผิวความเป็นมนุษย์และบางช่วงปรับให้ดูอยู่ในความฝันสีจะมีความอ่อนลง



3. ภาพ Performance มาในรูปแบบ Exhibition

ส่วนนี้จัดให้เป็นเสมือนงาน Exhibition ในห้องโชว์งานศิลปะจึงใช้ไฟสีขาวเพื่อให้ได้สีของภาพที่ไม่บิดเบือน มีการทำให้ส่วนต่างๆของสีชัดขึ้น คม เพื่อให้เห็นรายละเอียดของภาพชัดเจน



เมื่อทำความเข้าใจตรงกันแล้ว Colorist ก็จะเริ่มทำงาน โดยเริ่มจากนำไฟล์ที่ XML ที่ Export จาก Cutting Final มาเปิดในโปรแกรม Davinci Resolve จากนั้นทำการ Link ไฟล์กับไฟล์ต้นฉบับเพื่อใช้ในการแก้สี

ขั้นตอนการแก้สีเริ่มจากการที่เราเลือก Shot หลักๆ ที่เห็นองค์ประกอบครบที่สุดมาก่อน 1 Shot แล้วปรับสีให้สีดำเป็นดำ ขาวเป็นขาว หรือก็คือ ให้สีตรงตามสีปกติก่อน จากนั้นก็เริ่มปรับตาม Mood & Tone ที่เราต้องการ เมื่อ Shot แรกเสร็จแล้ว Shot อื่นๆ ก็ทำเหมือนกัน

พอทำทุก Shot เสร็จ ก็ให้ผู้กำกับดูเพื่อปรับแก้ตามความเหมาะสม แล้วหลังจากนั้นก็ทำการ Export แล้วส่งกลับไปให้ Editor ประกอบ

3.3.3) เสียงในภาพยนตร์

การทำเสียงภาพยนตร์ ขั้นแรกเราได้ตัว Raw file มา หรือก็คือไฟล์ดิบที่ยังไม่ผ่านการผสมใดๆ ทั้งนั้น เราจะมานั่งดูก่อนว่ามีอะไรต้องแก้หรือไม่ เริ่มทำจากเสียง Dialogue หรือเสียงคนพูด อาทิ เช่น ลดย่านบางย่านที่ก่อให้เกิดความรำคาญเวลาฟัง ลดเสียงรบกวน ลดเสียงไม่พึงประสงค์ต่างๆ เช่น เสียงลม หรือเสียงที่ไม่ต้องการ หลังจากนั้นเราก็จะปูบรรยากาศของหนังซึ่งก็คือพวกเสียง Ambient ซาวด์ต่างๆ และต่อมาที่การวางซาวด์เอฟเฟค และสุดท้ายพอเราได้เพลงแล้วจึงนำมาผสม และ Mastering ตามฟอร์แมตนั้น ๆ

ดนตรีประกอบภาพยนตร์ เนื่องจากภาพยนตร์เป็นแนวสารคดีทดลอง ที่มีเสียงสัมภาษณ์จากหญิงสาวเป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก เพลงประกอบจึงมีบทบาทที่สำคัญในการช่วยพยุงเรื่องราวของการเล่าเรื่อง และต้องไม่แย่งความสนใจของเสียงสัมภาษณ์ เพลงประกอบจึงมีความทดลองในการนำเครื่องดนตรีที่ต่างกันมาผสมผสานระหว่าง Simple instrument และ Electric sound ซึ่งประเด็นหลักได้นำเสนอเกี่ยวกับผู้หญิงที่ถูกตีกรอบทางภาพลักษณ์และปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศ จึงอยากนำเสนอความแตกต่างของทั้งสองประเด็นที่อยู่ร่วมกัน ซึ่งเปิดเรื่องด้วยภาพฟุตเทจที่เป็นเพลง Electric และเริ่มต้นบทสัมภาษณ์ด้วยการใช้เสียงของเปียโน เป็นการเปิดเรื่องแบบ Soft openning เน้นการเล่าเรื่องและเริ่มมีการใช้ Electric sound ช่วยให้ภาพดูสนุกมากขึ้น ดูมีชั้นเชิงของการเล่าเรื่อง ในส่วนของการที่ผู้หญิงแสดงส่วนที่สังคมอยากเห็นและโดนล่วงละเมิดทางเพศ ซึ่งจะเป็นการเปลี่ยนอารมณ์ของผู้ชม และชวนให้ตื่นเต้นกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนไปได้นำดนตรีสองประเภทมารวมกัน จบลงด้วยการปิดท้ายเพลงประกอบจากการเปิดเรื่องคือการนำเปียโน ควบคู่กับเสียงสัมภาษณ์ ชวนให้ผู้ชมตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจนจบ End credits

บทที่ 4
สรุปและอภิปรายผล

การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวสารคดีทดลองที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการถูกตีกรอบของผู้หญิงไทยจากสังคม

4.1 วัตถุประสงค์

1) เพื่อเรียนรู้การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวสารคดีทดลอง

2) เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงการตีกรอบหญิงสาวโดยค่านิยมทางภาพลักษณ์และปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศ

4.2 สรุปผลการศึกษา

จากการที่ได้ศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวสารคดีทดลอง ผู้วิจัยได้มีการศึกษาทั้งด้านทฤษฎีและทำการสัมภาษณ์หญิงสาวเพื่อนำมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ เพื่อนำไปสู่การถ่ายทำต่อไป โดยมีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ และได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการทำงานและทำให้ภาพยนตร์สมบูรณ์ที่สุด โดยสุดท้ายแล้วผู้วิจัยได้บรรลุถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัยทั้งหมด คือ

1) สามารถสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวสารคดีทดลองได้สำเร็จลุล่วง

2) ได้นำเสนอถึงการตีกรอบหญิงสาวโดยค่านิยมทางภาพลักษณ์และปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศให้แก่ผู้ชมผ่านทางภาพยนตร์เรื่องนี้

4.3 ปัญหา การแก้ไขปัญหา และสิ่งที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงาน

4.3.1 สรุปการศึกษาของ ผู้กำกับภาพยนตร์

1) ปัญหา

ปัญหาของการทำงานในครั้งนี้คือการควบคุมโครงเรื่องทั้งหมด เนื่องจากกระบวนการที่วางแผนไว้ ต้องมีการสัมภาษณ์เพื่อนำมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ ซึ่งกลุ่มผู้สัมภาษณ์นั้นเป็นหญิงสาวที่มีชื่อเสียง ทำให้มีอุปสรรคในการสัมภาษณ์ ทั้งการติดต่อและการนัดเวลา ซึ่งแต่ละคนมีช่วงเวลาที่ต่างกัน อีกทั้งความคิดหรือทัศนคติบางคนไปไม่ถึงประเด็นที่ต้องการจึงจำเป็นต้องการ Subject เพิ่มขึ้น จนทำให้การพัฒนาบทเป็นไปด้ วยความล่ าช้าและกระทบกับหลายๆฝ่ายในการทำงานในส่วนของตนเอง อีกทั้งต้องนำเสนอความคืบหน้าให้กับอาจารย์ซึ่งลำดับขั้นตอนในการนำเสนอของภาพยนตร์แนวสารคดีทดลอง ไม่เหมือนกับการทำภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องแบบปกติที่มีแบบแผนและโครงสร้างเรื่องราวชัดเจน ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงแบบแผนและแนวทางบ่อยครั้ง

2) การแก้ไขปัญหา

ชี้แจงถึงความไม่แน่นอนให้ผู้สร้างสรรค์ในกลุ่มเข้าใจและรับรู้เหตุการณ์เสมอ มีการประชุมและให้ทุกฝ่ายแสดงความคิดเห็นถึงความน่าจะเป็น โดยเคารพแต่ละความคิดเห็นต่างและนำมาประยุกต์ปรับใช้ในแบบของตนเอง ซึ่งทุกฝ่ายให้ความร่วมมือในการสร้างสรรค์อย่างดี จนทำให้งานดำเนินไปได้ดีขึ้นจากที่มีอุปสรรค

3) สิ่งที่ได้รับ

จากการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ได้มีบทเรียนมากมายก่อเป็นประสบการณ์ใหม่ เริ่มแรกจากการจับกลุ่มก็มีการชักชวนเพื่อนๆให้เข้าร่วม ซึ่งไม่เคยมีประสบการณ์การทำงานกับคนในกลุ่มที่ได้เลือกมาแม้แต่คนเดียว ทำให้ต้องทำความรู้จักกันใหม่ในด้านการทำงานเมื่อได้มาทำงานร่วมกันก็ทำให้ต้องมีการสร้างสัมพันธ์ใหม่ขึ้น ซึ่งทุกคนให้ความร่วมมืออย่างดีและคอยช่วยพยุงให้หนังเดินหน้าไปอย่างสำเร็จ ทำให้รู้ถึงความสามัคคีและการเข้าใจกัน

4.3.2 สรุปผลการศึกษาของ ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์

1) ปัญหา

ปัญหาที่พบเจอคือในช่วงที่เตรียมการถ่ายซึ่งต้องทำเบรคดาวน์ซึ่งไม่สามารถทำได้เพราะยังสรุปสถานที่ถ่ายทำไม่ได้ ซึ่งส่งผลให้ไม่สามารถสรุปช็อตในการถ่ายทำได้ ทำให้การสรุปอื่นๆล่าช้าตามไปด้วย และช่วงการถ่ายทำก็เจอปัญหาอีกคือไฟในสตูดิโอดับขณะทำการถ่ายทำ ซึ่งทำให้เสียเวลาในการถ่ายทำ 1 ชั่วโมงเต็มและทำให้การถ่ายทำในคัทอื่นๆเสียระบบหมด บวกกับการเพิ่มหรือแก้ไขการถ่ายบางอย่างโดยที่ไม่ทราบมาก่อน ยิ่งทำให้การจัดการในกองยากยิ่งขึ้น

2) การแก้ไขปัญหา

ปัญหาเรื่องเบรคดาวน์ ตนพยายามแก้ไขด้วยการเร่งและช่วยทีมในการหาสถานที่ในการถ่ายทำ และรีบสรุปเรื่องช็อตให้ไวที่สุด เพื่อที่ถึงเวลาที่ทำเบรคดาวน์ได้จะได้ไม่เสียเวลามากนัก ปัญหาเรื่องไฟในสตูดิโอดับนั้นแก้ไขอะไรไม่ได้นอกจากรีบซ่อมให้ไวที่สุดและพยายามไม่เสียเวลากับช็อตอื่นๆ แต่สุดท้ายก็ไม่ทันตามเบรคดาวน์ ก็แก้ไขปัญหาด้วยการคุยกับสตูดิโอเพื่อขอเวลาเพิ่มแทนซึ่งก็ทำให้ถ่ายทันตามวันที่กำหนดไว้ ส่วนการถ่ายเพิ่มบางอย่างที่ไม่ได้เป็นไปตามเบรคดาวน์นั้นก็พยายามจัดสรรเวลาเพื่อให้พอดีกัน ปรับลดเวลาบางช็อตลงซึ่งก็พอจะช่วยได้บ้าง

3) สิ่งที่ได้รับ

ครั้งนี้เป็นครั้งแรกที่ทำภาพยนตร์สั้นทดลองซึ่งทำให้ตนนั้นต้องศึกษาทำการบ้านเพิ่มเติม และก็ได้ทำงานกับเพื่อนที่ไม่เคยทำงานด้วยมาก่อน ซึ่งก็ปรับการทำงานให้เข้ากันได้ ได้เรียนรู้ถึงการทำงานกันเป็นทีม ไม่ใช่แค่ทำหน้าที่ตนเองให้เสร็จแล้วก็จบ เรียนรู้ที่จะช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เมื่อมีปัญหาก็ปรับความเข้าใจกัน ก็ทำให้การทำงานนั้นราบรื่นขึ้น

4.3.3 สรุปผลการศึกษาของ ผู้อำนวยการสร้าง

1) ปัญหา

ในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ เรามีปัญหาหลักๆอยู่ที่การหาสถานที่ถ่ายทำ เนื่องจากการออกแบบเซ็ตที่ผู้กำกับและฝ่ายอาร์ตต้องการจะเป็นเซ็ตที่มีสีชมพูทั้งหมด ภายในห้อง ทั้งผนัง พื้น และเฟอร์นิเจอร์จะต้องเป็นสีชมพู ทำให้การหาสถานที่ถ่ายทำเป็นไปได้ยาก และใช้เวลานาน ทำให้การทำงานในขั้นตอนอื่นล่าช้าไปด้วย อีกทั้งร้านคาเฟ่ที่เราต้องการใช้เป็นสถานที่ถ่ายทำก็มีความไม่แน่นอนของเจ้าของร้านว่าจะให้ใช้หรือไม่กันแน่ เพราะเขากังวลว่าเราจะไปทำให้ร้านเขาเสียหาย หรือใช้ไฟฟ้าเกินกำลังวัตต์ของทางร้าน รวมถึงการถ่ายทำที่สตูดิโอของมหาวิทยาลัยก็มีกำลังไฟไม่เพียงพอ ทำให้ต้องติดต่อทำเรื่องขอใช้ไฟฟ้าจากตู้จ่ายไฟโดยตรง ซึ่งวันถ่ายทำ ไฟในสตูดิโอก็ดับ ทำให้ต้องรอและเสียเวลาในการถ่ายทำไปไม่น้อย

2) การแก้ไขปัญหา

สมาชิกในกลุ่มช่วยกันหาสถานที่ถ่ายทำจากการสอบถามผู้ที่รู้จักและค้นหาในอินเตอร์เน็ต แต่เมื่อได้ไปดูสถานที่จริงในแต่ละที่แล้ว พบว่าไม่สามารถใช้สถานที่เหล่านั้นได้ บางที่แคบเกินไป ไม่สามารถรองรับทีมงานทุกคนและไม่มีที่สำหรับวางอุปกรณ์ถ่ายทำ บางที่เป็นสตูดิโอที่ไม่สามารถขยับของ หรือเคลื่อนย้ายเฟอร์นิเจอร์ได้ อีกทั้งยังมีเรื่องค่าใช้จ่ายที่สูงเกินไป ทั้งเรื่องค่าเช่าสถานที่ และค่าเดินทาง เพราะหลายๆที่มักจะอยู่ไกลและไม่สะดวกในการเดินทาง ทำให้เราตัดสินใจถ่ายทำในสตูดิโอของทางมหาวิทยาลัย และทำฉากสีชมพูขึ้นมา เพราะเมื่อคำนวณจากหลายๆเรื่องแล้ว ทางเลือกนี้เป็นทางเลือกที่ประหยัดค่าใช้จ่ายและสะดวกมากที่สุด

3) สิ่งที่ได้รับ

จากการทำงานครั้งนี้ ทำให้เราได้เรียนรู้อะไรมากมาย ได้ทำในสิ่งที่ไม่เคยทำมาก่อน และได้พูดคุยติดต่องานกับคนนอก ทำให้ได้เรียนรู้ในเรื่องที่ไม่เคยทำ เช่น การสร้างฉาก เรื่องนี้เป็นเรื่องแรกที่เราตัดสินใจสร้างฉากขึ้นมาเพื่อใช้ในการถ่ายทำ เพราะที่ผ่านมาเรามักจะถ่ายทำจากสถานที่จริง แต่ด้วยเหตุผลหลายๆอย่าง ทำให้เราตัดสินใจที่จะใช้ฉาก โดยเริ่มจากเราลองหาวิธีการทำฉาก และอุปกรณ์ที่ต้องใช้ แล้วลองคำนวณค่าใช้จ่ายทั้งหมด เพื่อนำไปคุยและต่อรองกับผู้ที่รับจ้างทำฉาก ทำให้ได้ราคาที่เราพอใจและไม่สูงเกินไปนัก ในหลายๆครั้งมักมีเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดแวะเวียนมาให้เราได้ตัดสินใจเลือกวิธีแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า อาจจะมีบางครั้งที่เลือกวิธีการแก้ไขที่ผิดพลาดไปบ้าง แต่มันก็ทำให้เราได้เรียนรู้จากความผิดพลาด กองนี้เป็นกองที่ใช้เงินมากที่สุดตั้งแต่ทำมา เพราะมีสเกลงานที่ใหญ่และจำเป็นต้องใช้เงิน นั่นทำให้เรายิ่งต้องระวังในทุกๆจุด และใช้เงินให้คุ้มค่าที่สุด อีกสิ่งหนึ่งที่เราได้จากงานนี้คือการทำงานร่วมกับคนอื่น ทำให้ได้เรียนรู้วิธีการทำงานของแต่ละคน และเลือกหยิบสิ่งดีๆมาเป็นแบบอย่าง ส่วนสิ่งที่ไม่ดีก็ทำให้เราได้ตระหนักถึงปัญหาที่จะตามมา และหาวิธีรับมือแก้ไขมัน

4.3.4 สรุปผลการศึกษาของ ผู้กำกับภาพ

1) ปัญหา

ปัญหาในครั้งนี้มีทั้งมาจากปัจจัยภายในและภายนอกด้วยกันซึ่งผมจะพูดถึงปัจจัยภายในก่อนอย่างแรกคือเวลาออกกองถ่ายบางในบางช่วงอาจจะเป็นที่พวกเราในกลุ่มยังสรุปไม่เคลียร์กันเลยจะมีช่วงที่ล่าช้าเพราะต้องมาคุยสรุปกันว่าจะทำอะไร ยังไงบ้าง ต่อไปคือการเซฟตี้นักแสดงในการออกกองครั้งนี้มีอุบัติเหตุเกิดขึ้นกับนักแสดงในระหว่างถ่ายซึ่งเราก็ไม่คิดว่ามันจะเกิดขึ้นทำให้เสียเวลาอย่างมากในช่วงเวลานั้นอีกสิ่งหนึ่งที่ผิดคือตัวผมเองที่ไม่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้ GoPro เลยทำให้ภาพออกมาไม่ได้ดีอย่างที่ควรและตอนที่ถ่ายภายในสตูผมก็ลืมคิดในเรื่องของไฟในสตูซึ่งภาพที่ได้ออกมาก็ติดฟิคเกอร์ ในส่วนของปัจจัยภายนอกนั้นคือในช่วงคิวถ่ายที่ต้องถ่ายทำในสตูเราได้ทำการจ้างทีมไฟมาแล้วเราก็ติดต่อช่างไฟที่สตูนั้นว่าสามารถใช้ไฟเท่านี้ๆได้ไหม เขาบอกว่าได้แต่พอถึงวันจริงพวกพี่ๆทีมไฟที่จ้างมาได้ทำจัมป์ไฟ ผลออกมาเป็นไฟดับทั้งสตูซึ่งเสียเวลาไปกับการแก้ไฟเป็นชั่วโมง

2) การแก้ปัญหา

ในเรื่องของปัจจัยภายในนั้นเราควรพูดคุยกันให้เข้าใจกันมากยิ่งขึ้นเพื่อที่จะลดปัญหาภายในกองที่จะเกิดขึ้นในเวลาออกกอง ในส่วนของปัจจัยภายนอกเราควรจะต้องศึกษาและสอบถามรายละเอียดต่างๆว่าเราต้องการอะไรจะใช้อะไรเพื่อที่จะได้ชี้แจงกับสถานที่นั้นๆเพื่อที่จะได้ทำความเข้าใจกันทั้ง 2 ฝ่ายเมื่อเกิดปัญหาขึ้นมาจริงๆจะได้มีแผน

รับมือ และในส่วนตัวของผมเองผมยอมรับว่าผมไม่ได้เป็นคนที่เก่งทางด้านนี้แต่ถ้ามีโอกาสผมจะทำการบ้านให้มากขึ้นเพื่อที่จะได้ไม่เกิดปัญหาเหล่านี้อีก

3) สิ่งที่ได้รับ

สิ่งที่เราได้รับจากการอยู่ในกลุ่มครั้งนี้อย่างแรกเลยคือการที่เราได้รับรู้ถึงปัญหาของคนในสังคมที่มันมีแต่เรากลับมองข้ามและเผลอๆเราอาจจะเป็นหนึ่งในนั้นด้วยที่คิดว่าปัญหาเหล่านี้เป็นเรื่องขำๆแต่สำหรับคนบางคนที่เขาอยู่ในวงการนี้จริงๆเขาต้องพบเจออะไรอย่างนี้ตลอดเวลาแต่เขาไม่สามารถพูดมันออกมาได้การที่ได้ทำภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้เราได้ตะหนักถึงปัญหาจริงๆที่เกิดขึ้นในสังคม อย่างที่สองคือเราได้รู้จักนิสัยของสมาชิกในกลุ่มว่าเป็นคนยังไงเวลาทำงานเป็นอย่างไรซึ่งปัญหาเกี่ยวกับคนในกลุ่มไม่ค่อยจะมีกันเพราะทุกครั้งที่ออกกองเสร็จเราจะมานั่งรวมคุยกันเกี่ยวกับปัญหาและการทำงานของแต่ละคนว่าเป็นอย่างควรแก้อย่างไรซึ่งหลังจากคุยกันทุกคนก็รับฟังความคิดเห็นของคนอื่นๆและนำไปปรับปรุง ซึ่งถ้าพูดตรงๆก็ผมมีความสุขมากกับการได้ทำงานกับสมาชิกกลุ่มนี้มากๆและผมภูมิใจมากที่ครั้งหนึ่งเคยทำงานกับเพื่อนๆในกลุ่มนี้

4.3.5 สรุปผลการศึกษาของ ผู้ตัดต่อภาพยนตร์

1) ปัญหา

ปัญหาหนักที่สุดของการตัดต่อภาพยนตร์เรื่องนี้คือ การที่เราไม่ได้มีความรู้ และประสบการณ์ในการทำภาพยนตร์ทดลอง ที่มีหลาย ๆ รูปแบบในภาพยนตร์มาก่อน เราเคยแต่ตัดต่องานที่เป็นภาพยนตร์สั้นธรรมดา ซึ่งพอได้มาทำภาพยนตร์ทดลอง ทำให้ได้เจอกับความยากในการนำเสนอภาพยนตร์ เราควรจะใช้เทคนิค หรือฟอร์มใด ในการตัดออกมาแล้วภาพยนตร์ไม่น่าเบื่อ ดูแล้วไม่ปวดหัว คนดูเข้าใจในสิ่งที่เราอยากจะสื่อ ทำให้ตัวเราเองค่อนข้างสับสนในการลำดับภาพ ก่อน-หลัง หรือควรจะใส่ Footage ในช่วงเวลาไหนดี ถึงจะเหมาะ ควรจะ take time นานมั้ย และต้องทำคนเดียวทั้งหมด

2) การแก้ไขปัญหา

เราแก้ไขปัญหาโดยการที่ไปดูภาพยนตร์สั้น ๆ หลาย ๆ รูปแบบ คิดวิธีที่พอจะนำมาใช้ในงานของเราได้ ใส่ภาพตามจังหวะเพลง และหาวิธีการทำ Transition ระหว่างซีน เพื่อที่จะทำให้งานของเราออกมาดีที่สุด และฟังเสียงบทสัมภาษณ์ หาจังหวะใส่ Footage และ Performance art ให้ลงตัวและเกิดประโยชน์ บางทีถ้าเรารู้สึกว่ามันน่าเบื่อในการ นำวิดีโอมาต่อกันหลาย ๆ อัน เราก็ใส่ลูกเล่นด้วยการใส่ Effect บ้าง ทำภาพซ้อนกัน แบ่งหน้าวิดีโอบ้าง ให้ภาพยนตร์มีลูกเล่นที่หลากหลาย ดูสนุก ไม่น่าเบื่อ แต่ก็ยังเล่าเรื่องในเวลาเดียวกัน

3) สิ่งที่ได้รับ

ได้ทำงานกับเพื่อนที่ไม่เคยได้ทำงานด้วยกัน เพื่อนที่ไม่เคยคุยกันเลย แต่กลับต้องมาอยู่กลุ่มเดียวกัน แรก ๆ ก็จะมีเขินๆ อึดอัด ๆ บ้าง แต่พอทำงานด้วยกันไปเรื่อย ๆ ก็รู้สึกว่า กลุ่มนี้สนุกดี บางอย่างอาจจะไม่เป็นระบบด้วยปัญหาหลาย ๆ อย่าง แต่เราก็ช่วยกันแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าผ่านมาได้ บางทีอาจจะมีที่เวลาไม่ตรงกัน เพราะบางคนติดงาน แต่เราก็หาทางออกร่วมกันได้ สิ่งที่ได้รับมาก ๆ จากภาพยนตร์เรื่องนี้เลยคือการใช้ความคิด ในการตัดต่อ ไม่ว่าจะขั้นตอนการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า หรือการคิดนอกกรอบ การทำอะไรใหม่ ๆ ขึ้นมา ด้วยความที่เราไม่ใช่ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องนี้ และไม่เคยทำงานด้วยกันมาก่อน เราไม่เคยโกรธเลยที่ผู้กำกับให้แก้งานหลาย ๆ รอบ หรือ ใส่ใจกับบางซีนมาก ๆ เพราะว่าถ้าเราเป็นเจ้าของเรื่อง เราก็ทำแบบนั้นเหมือนกัน เราก็อยากจะให้การตัดต่อของเรา ทำให้

ภาพยนตร์เขาออกมาได้ตรงใจ ตรงกับภาพที่ผู้กำกับคิดไว้ให้มากที่สุด มันเลยทำให้เราเครียดในช่วงแรก ว่าสิ่งที่เราทำเขาจะชอบไหม เขาจะเข้าใจหรือพอใจในสิ่งที่เรากำลังนำเสนอหรือเปล่า แต่ทุกอย่างก็ราบรื่น พอผ่านมาได้มันทำให้เราสนุก และภูมิใจกับมันมาก ถือว่าเป็นประสบการณ์ที่ดีสำหรับเราอีกเรื่องนึง

4.3.6 สรุปผลการศึกษาของ ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย

1) ปัญหา

เนื่องด้วยเครื่องแต่งกายที่ทางฝ่ายศิลป์ได้ออกแบบมานั้น ด้วยลักษณะของชุดที่ต้องการไม่มีวางขายตามท้องตลาด ด้วยรูปแบบและสีของเครื่องแต่งกายที่ได้รับการออกแบบให้ดูเกินจริง ดังนั้น ทางผู้ออกแบบและผู้กำกับจึงได้ตัดสินใจที่จะตัดชุดขึ้นใหม่ ตามที่ได้ออกแบบมา เพื่อให้ได้ชุดที่ตรงกับความต้องการ และความหมายที่ต้องการจะสื่อมากที่สุด แต่กว่าจะตัดสินใจได้ลงตัว และเริ่มส่งตัด ได้เกิดความล่าช้า เวลากระชั้นชิดมาก เมื่อชุดตัดเสร็จและได้นำมาฟิตติ้งกับนักแสดง ก็มีปัญหาเกิดขึ้นคือกระโปรงยาวเกินไป และความพองของกระโปรงยังไม่พองเท่าที่ต้องการ แต่ในขณะนั้นเหลือเวลากระชั้นชิดมาก ต้องรีบส่งชุดไปให้ช่างแก้ให้เร็วที่สุด เพื่อให้พร้อมสำหรับการถ่ายทำ และอีกปัญหาหนึ่งก็คือด้วยความที่ช่างตัดเสื้ออยู่ค่อนข้างไกล ทำให้ต้องส่งรถไปรับชุด ซึ่งมีค่าใช้จ่ายที่สูงพอสมควร และชุดมีการแก้ด้วย ทำให้ต้องส่งไปส่งกลับจำนวนหลายรอบ ซึ่งในส่วนนี้ผู้ออกแบบเองก็รู้สึกเสียดายกับงบประมาณตรงนี้เหมือนกัน และอีกปัญหาที่เกิดขึ้นก็คือเรื่องเสื้อผ้าของตัวประกอบชาย ซึ่งทางผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายได้ตกลงกับนักแสดงเอาไว้ล่วงหน้า ว่าจะใช้ชุดของตัวนักแสดงเอง แต่เมื่อถึงวันถ่ายทำจริงนักแสดงคนนั้นไม่สามารถมาได้

2) การแก้ปัญหา

การแก้ปัญหาที่สามารถทำได้นอกจากส่งชุดไปแก้แล้ว ได้เพิ่มความพองของกระโปรงขึ้นด้วยการใส่กระโปรงสุ่มด้านในของชุด เพื่อช่วยเพิ่มความพองของกระโปรง ซึ่งสามารถช่วยได้มาก กระโปรงพองตามที่ต้องการ และยังช่วยเสริมให้นักแสดงสวมใส่ชุดออกมาดูสวยขึ้น น่ารักขึ้น และตรงกับความต้องการตั้งแต่แรกของผู้ออกแบบมากขึ้น ส่วนเรื่องชุดตัวประกอบนั้น เนื่องจากผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายไม่ได้เตรียมเสื้อผ้าสำรองไปเลย จึงทำให้ต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้าภายในเวลานั้น โดยการหยิบยืมจากคนที่อยู่ใกล้ ซึ่งก็สามารถนำมาใช้ได้ และผ่านไปได้ด้วยดี

3) สิ่งที่ได้รับ

ได้รับประสบการณ์จากการออกแบบชุดและสั่งตัดเอง ด้วยความที่ทางผู้ออกแบบเองนั้น มีประสบการณ์ที่ไม่ดีเกี่ยวกับการสั่งตัดชุดมาก่อน ทำให้ครั้งนี้รู้สึกค่อนข้างเป็นกังวล ว่าจะออกมาดีไหม ขนาดตัวที่วัดไปจะพอดีหรือเปล่า ซึ่งก็โชคดีที่ปัญหาที่เกิดขึ้นมีไม่มากนัก และสามารถแก้ไขให้ผ่านไปด้วยดีได้ จึงรู้สึกดีใจที่สามารถทำออกมาได้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และบทเรียนที่สำคัญอีกสิ่งหนึ่งก็คือ เราต้องเตรียมพร้อมอยู่เสมอ อย่าหวังพึ่งคนอื่นมาก เราต้องเตรียมชุดสำรองไปทุกครั้ง เพราะสุดท้ายถ้ามีสิ่งที่ผิดพลาดเกิดขึ้น มันก็คือความผิดของเราเองที่รับผิดชอบหน้าที่ได้ไม่ดีพอ

4.3.7 สรุปผลการศึกษาของ ผู้กำกับศิลป์

1) ปัญหา

ปัญหาในการทำงานครั้งนี้คือเรื่องการทำงานกับผู้กำกับ เพราะเป็นเรื่องราวที่ผู้กำกับประสบพบเจอและเป็นหนึ่งในแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์สารคดีทดลองชุดนี้ ซึ่งทางตัวผู้กำกับศิลป์เอง ไม่มีองค์ความรู้ ความสนใจ

รวมไปถึงข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องกับตัวเนื้อหา ไม่ว่าจะเป็น ความรู้หรือประสปการณ์การใช้สื่อโซเชี่ยลมีเดีย และภาพยนตร์ทดลอง จึงต้องมีการหาข้อมูลและการศึกษาเพิ่มเติม ในส่วนนึงถือเป็นเรื่องค่อนข้างยาก เพราะทางด้านผู้กำกับศิลป์ ไม่ได้มีความสนใจทางด้านนี้สักเท่าไหร่ แต่นับว่าเป็นประสบการณ์และความท้าทายที่เกิดขึ้น ทำให้มีจุดที่ค่อนข้างกังวล ว่ามันจะออกมาในรูปแบบไหน

2) การแก้ไขปัญหา

การทำการบ้าน ศึ กษาหาข้อมูล เพื่อจะตีความไอเดียภายในส่วนที่จะเกิดขึ้น เป็นหนึ่งในงานหลักในการทำงาน รวมไปถึงคิดไอเดียในการสร้างสรรค์ออกมา โดยเฉพาะโจทย์ที่ว่า ภาพของตัวละคร อุปนิสัย และที่อยู่ต่างๆ ไม่มีกระทั่งพื้นหลังตัวละครที่จะนำมาใช้ในการออกแบบใดๆ มีเพียงกำหนดหัวข้อในการสัมภาษณ์ ทางผู้กำกับศิลป์จึงมีการกำหนดภาพและแนวทางงานศิลป์ออกมาในรูปแบบ “ภาพลักษณ์ที่ผู้คนในสังคมอยากให้ผู้หญิงเป็น” ซึ่งทำงานร่วมกับไอเดียของผู้กำกับอีกที การสรุปรูปแบบและแนวทางที่ใช้ในการนำเสนอกับการร่วมกันทำงานกับผู้กำกับเป็นการแก้ไขปัญหาที่สามารถทำงานทุกอย่างต่อไปได้เป็นระบบ และมีแผนงานขั้นตอนมากขึ้น

3) สิ่งที่ได้รับคือ

งานที่ออกมาเป็นงานที่ไม่เคยทำมาก่อน แต่ผลตอบรับมีความพึงพอในระดับนึงจากผู้ชม และนักวิจารณ์ ถึงจะมีช่องโหว่บ้าง แต่ภาพรวมในการสร้างสรรค์ออกมา ก็ยังเป็นที่น่าพอใจ และเป็นการทำงานที่ได้ทุก ๆฝ่ายในกองช่วยเหลือ ในส่วนของการกำกับศิลป์ หากไม่ได้รับการช่วยเหลือก็ไม่สามารถที่จะสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ออกมาได้ในรูปแบบที่ต้องการ

เอกสารอ้างอิง

มานพ คณะโต. 2550. **วิธีวิทยาการวิจัยเชิงคุณภาพในระบบสุขภาพชุมชน.** พิมพ์ครั้งที่1 ขอนแก่น : เครือข่ายพัฒนาวิชาการและข้อมูลสารเสพติดภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

เม่าน้อยสู่พญาปลวก. 2558. **การล่วงละเมิดหรือคุกคามทางเพศ** (Online). https://pantip.com/topic/34218226

เรวดี แก้วมณี. 2557. **อุตสาหกรรมสื่อบันเทิง..The Star ในกระแสการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์** (Online). www.oie.go.th/sites/default/files/attachments/article/thestar_entertainindustry13062557.pdf

วัดพระพุทธภาสสามัคคีประชาวราราม. 2562. **คุณบัติของกุลสตรีไทย** (Online). www.buddhismth.com/index.php?lay=show&ac=article&Id=538827969&Ntype=2

สมหมาย ตามประวัติ. 2555. **ภาพยนตร์สารคดี (Documentary)** (Online). www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/2874-documentary

อาศิรา พนาราม. 2560. “ลวนลามออนไลน์ใครว่าล้อเล่น.” **กรุงเทพธุรกิจ.** (6 มิถุนายน 2560)

อุ่นใจ เจียมบูรณะกุล. 2006. **วาทกรรม “ความสวย” และการต่อรองอัตลักษณ์ วัฒนธรรมบริโภค** (Online). http://journal.soc.cmu.ac.th/issue_upload/89700%201445849514.pdf

Auddy228. 2552. **กุลสตรี และเบญจกัลยาณี** (Online). www.baanmaha.com/community/threads/21974-กุลสตรี-และเบญจกัลยาณี

Markarian. 2017. **What people find unattractive in different parts of the world** (Online). www.thelist.com/59686/people-find-unattractive-different-parts-world

Ninequestions. 2017. **ความหมายของเน็ตไอดอลคืออะไรทำความเข้าใจให้มากขึ้นกับคำนี้** (Online). www.ninequestions.net/ความหมายของเน็ตไอดอลคื/

ภาคผนวก

ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ



































EXIT

















