

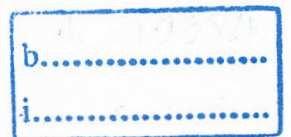
การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการพ่นสีบนกำแพง “ หน้ากาก ”
GRAFFITI ANIMATION “ MASK ”



T120940

นาย คมศิษฐ์ โตประเสริฐ

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....120940
วัน, เดือน, ปี.....3. ๒๒. 2555



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2553

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการพ่นสีบนกำแพง “ หน้ากาก ”

GRAFFITI ANIMATION “ MASK ”



นาย คมศิษฐ์ โตประเสริฐ
Mr: KOMSIT TOPRASERT

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....*ทศพร โต*.....วันที่.....*10 สิงหาคม 54*.....

(อาจารย์ เตือนฤดี รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการพ่นสีบนกำแพง “ หน้ากาก ”
GRAFFITI ANIMATION “ MASK ”

ชื่อ นาย คมศิษฐ์ โตประเสริฐ
สาขาวิชา ภาพยนตร์และวิดีโอ
กลุ่มวิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2553
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์เดือนฤดี รักใหม่

บทคัดย่อ

จากแรงบันดาลใจจากศิลปะ Graffiti ตามท้องถนนที่สื่อสารให้ผู้คนทั่วไปที่พบเห็นจึงทำให้เกิดอนิเมชันเทคนิคการพ่นสีบนกำแพง โดยสื่อเนื้อหาที่สะท้อนแง่มุมมองให้สังคมได้กลับไปคิดทบทวน ซึ่งผลที่ได้คืองานที่แสดงออกถึงความเป็น Graffiti และงานอนิเมชันซึ่งเกี่ยวกับเด็กและการเลี้ยงดู

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพินิจการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการพ่นสีบนกำแพง เรื่อง “ หน้ากาก ” จะเกิดไม่ได้เลยถ้าหากไม่ได้นาง อูษา โดประเสริฐ (มารดา) และ จ.ส.อ. สุเทพ โดประเสริฐ (บิดา) สำหรับการสนับสนุนทางการเงินและในด้านกำลังใจ ซึ่งทำให้งานผ่านไปได้อย่างดี

ขอขอบคุณ นาย ณิชชา ตันติเวชศักดิ์ เพื่อนสนิทข้าพเจ้าสำหรับการช่วยเหลือด้านอุปกรณ์การถ่ายทำและความคิดเห็นเพิ่มเติมในบทภาพยนตร์ รวมถึงช่วยในการถ่ายทำๆ ให้งานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี



๒

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่	
1 บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญของ โครงการ	1
วัตถุประสงค์ของ โครงการ	1
ขอบเขตของ โครงการ	1
ลักษณะของโครงการ	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	3
ข้อมูลสนับสนุนการคิดและการพัฒนาบท.....	3
ประวัติของงาน Graffiti.....	3
รูปแบบของงาน Graffiti (Form).....	6
สไตล์ของงาน Graffiti (Style).....	11
Street art และความแตกต่างกับ Graffiti.....	13
ดูจะเป็นอย่างไร ถ้าพ่อแม่ไม่รักกัน.....	15
ขจัดสื่อร้าย ขยายสื่อดี เพื่อเด็ก-เยาวชน.....	18
ข้อมูลสนับสนุนด้านภาพ.....	20
ศิลปินต้นแบบ ศิลปิน BLU.....	20
Characters ต้นแบบ ศิลปิน Astro.....	22
หน้ากาก.....	23
นักออกแบบต้นแบบ jonny wan.....	25

	หน้า
ข้อสรุปในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล.....	27
3 บทภาพยนตร์.....	28
แรงบันดาลใจ (Inspiration).....	28
ผังความคิด (Mind mapping).....	29
แก่นเรื่อง (Theme).....	30
โครงเรื่อง (Plot).....	30
เรื่องย่อ (Synopsis).....	30
Characters Design.....	30
Storyboards.....	34
4 ขั้นตอนการผลิตอนิเมชัน.....	37
ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำอนิเมชัน (Preproduction).....	37
ขั้นตอนการถ่ายทำอนิเมชัน (Production).....	41
ขั้นตอนหลังการถ่ายทำอนิเมชัน (Postproduction).....	48
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	50
บรรณานุกรม.....	53
ภาคผนวก.....	54
ประวัติผู้เขียน.....	56

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1 ตัวอย่างงาน Graffiti.....	3
2 ตัวอย่างงาน Graffiti รูปแบบ Tags.....	6
3 ตัวอย่างงาน Graffiti รูปแบบ Throw-ups.....	7
4 ตัวอย่างงาน Graffiti รูปแบบ Pieces	8
5 ตัวอย่างงาน Graffiti รูปแบบ Top to Bottoms	8
6 ตัวอย่างงาน Graffiti รูปแบบ End to Ends.....	9
7 ตัวอย่างงาน Graffiti รูปแบบ Whole Cars	10
8 ตัวอย่างงาน Graffiti รูปแบบ Whole Trains.....	10
9 ภาพงานที่ชื่อ Style wars	11
10 ภาพตัวอย่างงานในStyleแบบ Wildstyle.....	12
11 ภาพตัวอย่างงาน Street art	14
12 ภาพตัวอย่างงาน Street art	14
13 ภาพตัวอย่างงาน BLU.....	20
14 ภาพตัวอย่างงาน BLU.....	20
15 ภาพ Screenshot ภาพยนตร์อนิเมชัน BLU เรื่อง “COMBO”	21
16 ภาพ Screenshot ภาพยนตร์อนิเมชัน BLU เรื่อง “BIG BANG BIG BOOM”.....	21
17 ภาพตัวอย่างงาน Characters ของ Astro	22
18 ภาพตัวอย่างงาน Characters ของ Astro	22
19 ภาพตัวอย่างหน้ากาก African แบบต่างๆ.....	23
20 ภาพตัวอย่างลวดลายและการใช้สีของหน้ากาก African	24
21 ภาพตัวอย่างลวดลายและการใช้สีของหน้ากาก African	24
22 ภาพตัวอย่างงานของ jonny wan	25
23 ภาพตัวอย่างงานของ jonny wan	26
24 ภาพตัวอย่างงานของ jonny wan	26
25 ภาพแสดงผังความคิด (Mind mapping)	29
26 ภาพ Characters ตัวละครในเรื่อง	30
27 ภาพ Character หนอน.....	31

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
28 ภาพ Form ของต้นไม้.....	31
29 ภาพ Design พ่อและแม่ทะเลาะกันและคำพูดที่เป็น Symbol แทนการทะเลาะ	32
30 ภาพ Design คำพูดที่เป็น Symbol แทนการทะเลาะ	32
31 ภาพ Design หน้ากากของแต่ละอารมณ์และภาพที่จะออกมาจากโทรศัพท์.....	33
32 ภาพ Storyboards.....	34
33 ภาพ Storyboards.....	35
34 ภาพ Storyboards.....	36
35 ภาพโรงงานน้ำแข็งร้าง ลาดกระบ้ง.....	38
36 ภาพโรงงานน้ำแข็งร้าง ลาดกระบ้ง.....	38
37 ภาพโรงงานน้ำแข็งร้าง ลาดกระบ้ง.....	38
38 ภาพสี่สปรีย์หือ Leyland	39
39 ภาพหิวสปรีย์ของ Japan รูปแบบต่างๆ	40
40 ภาพการตัด Stencil Blog รูปหน้าพ่อและแม่	41
41 ภาพฉากซื้อเรื่อง จากอนิเมชั่น.....	42
42 ภาพฉากซื้อเรื่อง จากอนิเมชั่น.....	42
43 ภาพการพ่นฉากต้นไม้และหนอน	43
44 ภาพฉากต้นไม้และหนอน จากอนิเมชั่น.....	43
45 ภาพฉากต้นไม้และหนอน จากอนิเมชั่น.....	43
46 ภาพฉากท้องฟ้าที่พ่นเสร็จก่อนนำมาทำต่อในคอม.....	44
47 ภาพการพ่นสแตนซิลหน้าพ่อและแม่.....	45
48 ภาพการพ่นเด็ก	45
49 ภาพการพ่นเด็กและคำพูดที่พ่อและแม่ทะเลาะกัน	46
50 ภาพการพ่นเด็กกลาน	46
51 ภาพการจัด โฆษณาและ โทรศัพท์ที่ใช้ในฉากหน้าฉาก	47
52 ภาพเบื้องหลังการถ่ายฉากหน้าฉาก.....	47
53 ภาพการพ่นสี่สปรีย์ฉากหน้าฉาก	48

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของโครงการ

แรงบันดาลใจจากผลงานศิลปะของ Blu ซึ่งมีลักษณะเป็นงานศิลปะบนถนน (Street art) มาสร้างเป็นภาพยนตร์อนิเมชันโดยใช้เทคนิคการพ่นสีบนกำแพง (Graffiti) เล่าเรื่องโดยเล่นกับพื้นที่และสถานที่นั้นๆ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการเกิดแก่เจ็บตายและวิวัฒนาการของมนุษย์ ซึ่งจากแรงบันดาลใจดังกล่าวนำไปสู่แนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคการพ่นสีบนกำแพง (Graffiti) โดยเล่นกับสถานที่จริงแบบ Street art ซึ่งเล่าเรื่องโดยมีมุมมองในประเด็นของการปลูกฝังเด็กของพ่อแม่และสื่อที่อาจจะส่งผลกระทบต่อเด็ก เพื่อกระตุ้นให้คนในสังคมหันมาใส่ใจการเลี้ยงดูเด็กและการกระจายสื่อต่างๆ

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาค้นคว้าและทดลองเทคนิคการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน โดยการพ่นสีสเปรย์กับกำแพงและสถานที่จริง
2. เพื่อศึกษาการออกแบบตัวละครและการเคลื่อนไหวของตัวละครด้วยเทคนิคการพ่นสีสเปรย์ (Graffiti)

ขอบเขตของโครงการ

เป็นภาพยนตร์ Animation ขนาดสั้น ความยาวประมาณ 2 นาที ถ่ายทำด้วยกล้องถ่ายรูป Canon 450D ระบบ HD 720p (1280 x 720 px)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะโครงการ

ภาพยนตร์อนิเมชันเทคนิคการพ่นสีสเปรย์ (Graffiti) แนวนอกกระแส มีเนื้อหาเสียดสีสังคม โดยใช้ภาพของตัวละคร การเคลื่อนไหว ตัวละครและสถานที่เป็นตัวช่วยในการดำเนินเรื่อง

แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. การศึกษาและรวบรวมข้อมูล ตัวอย่างของภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคนิคการพ่น Graffiti ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน อาทิผลงานของศิลปินชื่อ Blu
2. เขียนและพัฒนาบท
3. ออกแบบภาพตัวละครและการเคลื่อนไหวในเชิงนามธรรม
4. กำหนดขอบเขตการเล่นกับสถานที่ต่าง เช่น กำแพง พื้น ฟ้าให้ยับแล้วเล่นกับอะไรได้แบบไหนให้ตรงกับความคิดมากที่สุด
5. สำรวจและค้นหาสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับการถ่ายทำ เช่น บ้านร้าง ตึกร้าง เพื่อให้สามารถใช้พ่นและเล่นกับสถานที่ได้ตามที่คิดไว้
6. เริ่มการถ่ายทำ
7. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้เรียนรู้และพัฒนาเทคนิคใหม่ๆ ในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันด้วยเทคนิคการพ่นสีบนกำแพง (Graffiti)
2. ได้เรียนรู้กระบวนการออกแบบ การสร้างตัวละครและการใช้การเคลื่อนไหวของตัวละครในการสื่อความหมายในเชิงนามธรรมให้สอดคล้องไปกับสถานที่ที่ใช้ในการถ่ายทำ
3. เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์เทคนิคใหม่ๆ กับการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันในเมืองไทย

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลสนับสนุนการคิดและการพัฒนาบท

จากการค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อใช้ในการสนับสนุนการคิดและการพัฒนาบทแล้วนั้น สามารถแบ่งข้อมูลออกเป็น ดังนี้

ประวัติของงาน Graffiti

ศัพท์คำว่า Graffiti หมายถึง "ภาพวาดที่เกิดจากการขีดเขียนหรือการขีดขีดไปบนผนัง" เป็นศัพท์ที่มาจากภาษากรีก คือคำว่า graphein ที่แปลว่า "การเขียน" และคำว่า "graffiti" โดยตัวของมันเองเป็นคำพหูพจน์ของคำว่า "graffito" ในภาษาอิตาลี



ภาพที่ 1 ตัวอย่างงาน Graffiti

ที่มา : Cork Graffiti. [Graffiti And Street Art Images](http://www.onextrapixel.com/2009/06/17/38-marvellous-graffiti-art-and-street-art-that-will-blow-you-away/) [Online], Accessed 09 October 2010.

Available from <http://www.onextrapixel.com/2009/06/17/38-marvellous-graffiti-art-and-street-art-that-will-blow-you-away/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเป็นมาในช่วงก่อนประวัติศาสตร์ มนุษย์ถ้าได้รู้จักวิธีการขีดเขียนลงบนผนังถ้ำแล้ว มันเป็นการสะท้อนถึงความต้องการของมนุษย์ในการสื่อสารและพิธีกรรม สำหรับ Graffiti ก็เป็นตัวแทนในการแสดงออกเกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์ในการติดต่อสื่อสารอีกรูปแบบหนึ่ง และ Graffiti ได้กลายเป็นพลังที่มีความโดดเด่นในชุมชนเมืองในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 "นักเขียน" (เป็นคำเรียกพวกที่ทำงาน Graffiti ว่า writer)ทั้งหลาย จะไม่เรียกงานของพวกเขาว่า Graffiti แต่จะเรียกว่า"งานเขียน". Graffiti เป็นศัพท์เฉพาะทางสังคมที่มีการพัฒนาขึ้นมาตามวัฒนธรรมในยุคทศวรรษที่ 70¹

ความเป็นมาของงานประเภท Graffiti เดิมทีเกิดขึ้นในช่วงปลายของทศวรรษ 1960 เมื่อ Julio204 เริ่มที่จะเขียนลายเส้นของเขาไปทั่วมหานครนิวยอร์ก หลังจากนั้นไม่นาน เด็กหนุ่มชาวกรีกที่มาจากเกาะแมนฮัตตันที่ชื่อ Demitrius ที่ใช้ชื่อแฝงว่า Taki183 ก็มีลายเส้นของเขาอยู่ทั่วมืองเช่นกัน Taki183 สนใจที่จะสร้างสรรค์งานในสถานีรถไฟใต้ดินในนิวยอร์ก และเขาทั้ง 2 ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาผลงานจนมีชื่อเรียกว่า "New York Style" ซึ่งมีชื่อเสียงมากในเวลาต่อมา²

ประวัติศาสตร์ของ Graffiti ได้เกิดขึ้นในช่วงนี้และได้แพร่หลายไปในสื่อรูปแบบต่างๆ แต่อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงของมัน ได้กลายเป็นวัฒนธรรมซึ่งได้รับความนิยมขึ้นมาใน The New York City Subway (ระบบของรถไฟใต้ดิน) และได้รับการมองว่าเป็นเครือข่ายของระบบ Graffiti สำหรับ Graffiti มันกลายเป็นสัญลักษณ์ของนักเขียน(writer)ที่ใช้แสดงผลงานของเขาสู่สายตา สาธารณชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเขียนคนอื่น เพราะด้วยวิธีการดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขา³

¹สมเกียรติ ตั้งนโม. บทความมหาวิทยาลัยเที่ยงคืน ลำดับที่ 199 : ศิลปะนอกกระแส [ออนไลน์], สืบค้น 09 ตุลาคม 2553. เข้าถึงได้จาก <http://www.midnightuniv.org/midnightweb/newpage22.html>

²สมเกียรติ ตั้งนโม. บทความมหาวิทยาลัยเที่ยงคืน ลำดับที่ 198 : ศิลปะนอกกระแส [ออนไลน์], สืบค้น 09 ตุลาคม 2553. เข้าถึงได้จาก <http://www.midnightuniv.org/midnightweb/newpage21.html>

³สมเกียรติ ตั้งนโม. บทความมหาวิทยาลัยเที่ยงคืน ลำดับที่ 199 : ศิลปะนอกกระแส [ออนไลน์]. สืบค้น 09 ตุลาคม 2553. เข้าถึงได้จาก <http://www.midnightuniv.org/midnightweb/newpage22.html>

ในปี 1971 "นักเขียน" นักร้อยก็ได้เกิดขึ้นในนิวยอร์กพร้อมกับพายุ(ศิลปินที่สร้างสรรค์งาน graffiti ในภาษาอังกฤษใช้คำว่า writer ซึ่งในที่นี้แปลว่า"นักเขียน") นามแฝงและผลงาน graffiti ได้รับความสนใจขึ้นมาในยุคต้นของปีทศวรรษ 1970 ซึ่งหลายๆคนที่ทำงานประเภทนี้ ต่างก็ถูกตำรวจจับ เนื่องจากได้ก่อให้เกิดความไร้ระเบียบ สกปรก รกรุงรัง และเป็นที่ยุจาตทางสายตา

นอกจากคนส่วนมากและเจ้าหน้าที่ทางการจะมองว่างาน graffiti เป็นเหตุแห่งความไร้ระเบียบและความสกปรกข้างต้นแล้ว มันยังถูกตั้งประเด็นที่น่าสนใจอีกด้วยว่าเป็นการทำลายทรัพย์สินสาธารณะ โดยพวก"นักเขียน"วัยหนุ่มสาวทั้งหลาย แต่เราจะเห็นว่ามันเป็นมากกว่าการทำลายพื้นผิวธรรมดา เพราะว่ามันมีหลายหลายวิธีที่นักเขียนจะเลือกมาใช้เพื่อการทำลายได้ ทั้งรูปแบบของการทำเครื่องหมายประจำตัว, Slogan, การใส่ร้ายป้ายสี, กฎระเบียบของสังคม ส่วนใหญ่มักจะพบได้ตามผนังห้องน้ำและพื้นผิวของสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็ถูกเรียกว่า "ขยะ"

ในส่วนของคุณค่า"ขยะ" มันเป็นชื่อที่ใช้เรียก"นักเขียน"ที่แย่มาก ๆ อย่างไรก็ตาม ในขณะที่เดียวกันก็มีการเซ็นนามแฝงในลักษณะที่เป็นแนวเฟนซีมากขึ้น ไม่ว่าจะป็นชื่อหรือว่าชื่อเล่น (ในการใช้นามแฝงนั้นมักจะเป็นชื่อ / ชื่อเล่นแล้วตามด้วยหมายเลขถนน) นามแฝงถูกออกแบบให้มีรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งถึงแม้ว่าจะมีการออกแบบแล้วก็ตาม หลายคนยังมองสิ่งเหล่านี้ว่ามันยังขาดเสียซึ่งคุณค่าในทางศิลปะอยู่⁴

ผู้คนส่วนมากมักจะไม่นับเคยกับงานศิลปะที่ไร้แบบแผน การเข้าไปเสพงานโดยปราศจากการจัดการที่เป็นแบบแผน อย่างเช่น ในพิพิธภัณฑ์หรือว่าห้องแสดงภาพ อย่าง Graffiti ถือว่าเป็นเรื่องซึ่งห่างไกลตัวผู้คนมาก บางครั้งมันก็อยู่เหนือความคาดหมาย และบางครั้งมันก็น่ากลัว

สำหรับนักเขียนหรือคนที่ทำงานแบบ graffiti พวกเขามีความคิดที่ว่า หากที่ใดมีกำแพงที่ว่างเปล่า อาคารที่มีรูปทรงที่เรียบง่าย มันเป็นที่ๆดีที่ควรจะมีภาพจิตรกรรมที่สวยงามประดับอยู่บนนั้น ซึ่งนั่นก็หมายถึงว่า ควรจะมี Graffiti อยู่ที่นี่

นักเขียน หรือ writer คนหนึ่งกล่าวทำนองว่า เป็นเรื่องที่น่าเศร้าจากการที่ผู้คนส่วนใหญ่คาดเดาว่า การทำลายสาธารณสมบัตินั้นมีส่วนเกี่ยวข้องกับ Graffiti ความจริงมันเป็นงานเขียนชิ้นเอก ซึ่งบางชิ้นมีความสูงถึง 10 ฟุต และกว้างถึง 50 ฟุต ใช้เวลาอย่างต่ำ 8 ชั่วโมง และใช้สีมากกว่า 30 กระป๋อง บ่อยครั้ง พวกเราทำงานบนสิ่งที่ถือว่าไม่ใช่ทรัพย์สินของตัวเองในชุมชน⁵

⁴สมเกียรติ ตั้งนโม. บทความมหาวิทยาลัยเที่ยงคืน ลำดับที่ 198 : ศิลปะนอกกระแส [ออนไลน์].สืบค้น 09 ตุลาคม 2553. เข้าถึงได้จาก <http://www.midnightuniv.org/midnightweb/newpage21.html>

⁵เรื่องเดียวกัน

รูปแบบของงาน Graffiti (Form)

มีรูปแบบของ Graffiti อยู่ 7 รูปแบบ ซึ่งรูปแบบต่างๆขึ้นอยู่กับความซับซ้อน สถานที่กำเนิดของงาน และขนาดของงาน แต่ละรูปแบบสามารถอธิบายได้ดังนี้

1. Tags เป็นชื่อที่หมายถึงชื่อเล่นของนักเขียน, นามแฝง ซึ่งเป็นรูปแบบที่ธรรมดาที่สุดของ Graffiti ชื่อของนักเขียนจะมีอยู่มากเท่าที่ความต้องการในการจดจำชื่อของเขาจะเป็นไปได้ Tag เปรียบเสมือนลายนิ้วมือ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ในการแยกแยะและสิ่งชี้ชัดถึงตัวบุคคลใดบุคคลหนึ่ง



ภาพที่ 2 ตัวอย่างงาน Graffiti รูปแบบ Tags

ที่มา : Graffiti Writing. [Graffiti Writing Origini, Significati, Tecniche e protagonisti in Italia.](#)

[Online], Accessed 09 October 2010. Available from <http://blog.ekosystem.org/2008/07/graffiti-writing/>

2. Throw-ups เป็นพัฒนาการอีกขั้นหนึ่งของ Tag โดยปกติจะเป็นการพ่นสเปรย์อย่างรวดเร็วโดยพ่นสเปรย์กระป๋องลงบนตัวถังรถไฟ นิยมใช้รูปแบบของตัวอักษรที่เรียกว่า Bubble Letter ในการเขียนชื่อออกมาด้วยตัวอักษรเพียง 2-3 ตัว และมักจะใช้สีเพียง 2 สี สีหนึ่งสำหรับเส้น out line และอีกสีหนึ่งสำหรับการระบายลงไปในตัวอักษร มันเป็นวิธีการที่รวดเร็วที่สุดในการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีขนาดใหญ่



ภาพที่ 3 ตัวอย่างงาน Graffiti รูปแบบ Throw-ups

ที่มา : Graffiti Writing. Graffiti Writing Origini, Significati, Tecniche e protagonisti in Italia.

[Online], Accessed 09 October 2010. Available from <http://blog.ekosystem.org/2008/07/graffiti-writing/>

3. Pieces เป็นศัพท์ที่ใช้เรียกผลงานชิ้นเอก มันใช้สำหรับการพิจารณาผลงานชิ้นเด่นที่สุดในการพัฒนางานในรูปแบบของ Hip Hop Graffiti. Piece จะมีการใช้ตัวอักษรมากกว่า Throw-up และมีการประดิษฐ์ประคองตัวอักษรมากกว่า การสร้างความงดงามนั้นทำขึ้นโดยเทคโนโลยีที่เรียกว่า Fat Cap ซึ่งมันสามารถครอบคลุมพื้นที่การทำงานได้อย่างรวดเร็ว ขนาดใหญ่ และประณีต เทคโนโลยีของนวัตกรรมที่ว่านี้ ได้ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบ Graffiti ในโลกศิลปะอยู่ไม่น้อย เมื่องานชิ้น ไปอยู่บนตัวถังรถไฟ piece ได้ขยายขนาดกว้างกว่าตัวถังรถและกินพื้นที่ไปจนถึงหน้าต่างของรถไฟและก็ได้ ทำให้เกิดรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นมาอีกจำนวนมาก

4. Top to Bottoms รูปแบบนี้หมายถึง piece ที่ครอบคลุมพื้นที่ของการทำงานจากบนสุดถึงล่างสุดของตัวถังรถไฟ

5. End to Ends เป็นชื่อที่เกิดจากการประยุกต์งาน มันคือรูปแบบของการสร้างสรรค์งานที่จากตู้โดยสารหนึ่ง ไปยังอีกตู้โดยสารหนึ่ง แต่ไม่ได้เป็นการสร้างงานขึ้นมาตลอดทั้งขบวนรถ (creations that cover one end of a subway car to another, but not the entire car)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4 ตัวอย่างงาน Graffiti รูปแบบ Pieces

ที่มา : Graffiti by Bates. Graffiti by Bates [Online], Accessed 09 October 2010. Available from <http://www.freshbump.com/graffiti-by-bates/>



ภาพที่ 5 ตัวอย่างงาน Graffiti รูปแบบ Top to Bottoms

ที่มา : Chino. TST Presents [Online], Accessed 09 October 2010. Available from <http://www.12ozprophet.com/index.php/chino/archive/2008/07/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6 ตัวอย่างงาน Graffiti รูปแบบ End to Ends

ที่มา : SENTO. SENTO, END TO END, 1993 [Online], Accessed 09 October 2010. Available from <http://streetfiles.org/photos/detail/139823/>

6. Whole Cars มันเป็นการทำงานลงบนตัวโบกี้รถไฟตลอดทั้งโบกี้ จากหัวถึงท้าย จากด้านบนสุดถึงด้านล่างสุด มันเป็นงานที่สร้างความตื่นตาตื่นใจมากเพราะว่ามันเป็นงาน 3 มิติ ดังนั้นงานประเภทนี้จึงเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างกลุ่มหรือ ไม้ก็ทีม งาน(Crew) ส่วนการออกแบบงานนั้น ได้มีการวางแผนมาก่อนแล้วโดยการวาดลงสมุดสเกตภาพ ซึ่งขั้นตอนนี้ถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง ในกลางปี 1970 งานรูปแบบนี้ส่วนใหญ่จะได้รับการยอมรับให้เป็นผลงานชิ้นเอกบนตัวถังโบกี้รถไฟ ภาพส่วนใหญ่เป็นภาพล้อเลียน ข้อความ และภาพเรื่องราวต่าง ๆ ฉากสำคัญ ๆ และตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงที่เกิดมาจากวัฒนธรรมอเมริกัน

7. Whole Trains การสร้างงานให้เกิดขึ้นทั้งขบวนรถไฟ (ต่างจาก Whole Car ซึ่งเป็นการสร้างงานเฉพาะแต่ละโบกี้ที่มีชื่อว่า "the freedom train" ถูกสร้างขึ้นในปี 1976 ซึ่งถือได้ว่าเป็นงานที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงสุด แต่ทว่างาน the freedom train มีอายุงานที่สั้นมาก เพราะเหตุว่า มันได้ถูกระบายสีทับไปหลังจากที่ได้สร้างงานเสร็จเพียงวันเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7 ตัวอย่างงาน Graffiti รูปแบบ Whole Cars

ที่มา : Train Index. Art Crimes: Trains 268 - Mixed Passenger Train [Online], Accessed 09 October 2010. Available from http://www.graffiti.org/trains/2007trains/brazil_whole_car_112007.jpg



ภาพที่ 8 ตัวอย่างงาน Graffiti รูปแบบ Whole Trains

ที่มา : Killa_Ant625. Train Graffiti [Online], Accessed 09 October 2010. Available from http://www.gamespot.com/pages/unions/forums/show_msgs.php?topic_id=24489937&union_id=6517&page=2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สไตล์ของงาน Graffiti (Style)

ส่วนใหญ่แล้วมักจะเริ่มจากการใช้ Tag ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นที่จะใช้ในการพัฒนารูปแบบของตนเอง ขนาดที่แตกต่างออกไป และสีที่จะแสดงถึงความโดดเด่นออกมาจากงานของคนอื่น

ในกลางปี 1970 จุดสูงสุดของรูปแบบตัวหนังสือกลายเป็นจุดสนใจที่สำคัญของนักเขียนนักเขียนจำนวนมากในแมนฮัตตัน ได้มีการปรับเปลี่ยนในรูปแบบของตัวอักษรให้ยาว ผอม และเบียดติดกันให้อยู่ในพื้นที่ขนาดเล็ก ส่วนในนิวยอร์กก็ได้มีการพัฒนารูปแบบของตนเองเช่นกัน ซึ่งสามารถทำให้อายุการใช้งานเขียนชิ้นนี้มาจากนักเขียนคนใด ส่วนนักเขียนคนอื่น ๆ ก็ได้คิดสร้างสรรค์งานในรูปแบบหรือสไตล์ของตนเอง มีการใช้ชื่อที่ไพเราะมากขึ้น

งานที่ชื่อ Style wars มีชื่อเสียงขึ้นในหมู่นักเขียน ในตอนที่ Graffiti เหมือนอยู่ในยุคที่กำลังมีการแข่งขันกันทางด้านความคิดสร้างสรรค์ นักเขียนต่างวิพากษ์วิจารณ์งานของกันและกัน ทั้งเรื่องของรูปแบบดั้งเดิมและความเฟื่องฟูของตัวอักษร การระมัดระวังเรื่องของสเปรย์ เส้นตัดขอบที่คมชัด และการเพิ่มเติมรายละเอียดในการสร้างสรรค์งานประเภท Burner (หมายถึงผลงานชิ้นเอกที่ยอดเยี่ยมที่สุด)



ภาพที่ 9 ภาพงานที่ชื่อ Style wars

ที่มา : Noodle Gumble. [Style Wars showing at ACMI](http://www.parttimepaparazzo.com/2009/07/style-wars-showing-at-acmi/) [Online], Accessed 09 October 2010.

Available from <http://www.parttimepaparazzo.com/2009/07/style-wars-showing-at-acmi/>

Style และเทคนิคได้ถูกนำเอามาใช้ร่วมกับ wildstyle (คือตัวอักษรที่แทบจะอ่านไม่ออก, ตัวอักษรที่เกี่ยวข้องกันไปมาและมีทิศทางที่ไม่สามารถกำหนดได้), ตัวอักษร 3 มิติ, Fading (คือการผสมสี), ตัวอักษรที่แตกกระจาย, ตัวอักษรแหลม ๆ รวมไปถึงตัวอักษรที่มีรูปแบบเป็นตัวอักษรในคอมพิวเตอร์ที่เหมือนกับตัวอักษร 3 มิติที่มีเงา ซึ่งเป็นการดัดแปลงตัวอักษรที่มาจากรูปแบบเก่าๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอักษรของ Wildstyle เป็นตัวอักษรที่อ่านได้ค่อนข้างยาก ซึ่งอยู่นอกเหนือบรรดาวัฒนธรรมย่อยในการสร้างสรรค์งาน



ภาพที่ 10 ภาพตัวอย่างงานในStyleแบบ Wildstyle

ที่มา : ferretfacejones. Wildstyle Graffiti 2 - Jaber [Online], Accessed 09 October 2010. Available from <http://ferretfacejones.deviantart.com/art/Wildstyle-Graffiti-2-Jaber-118145661>

ข้อขัดแย้งมัก เกิดขึ้นเสมอระหว่างนักเขียนด้วยกัน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการกล่าวหาและมีเรื่องกระทบกระทั่งกันเล็กน้อย การที่นักเขียนได้ทำการเข้าไปสำรวจตรวจสอบผลงานของนักเขียนอีกคนหนึ่งนั้น มันเกิดขึ้นโดยหลายๆสาเหตุ ตั้งแต่เป็นการขอร้องไปจนถึงเป็นการทำทนาย เพราะว่าการมีพื้นที่จำกัด มันทำให้มีการจ้องที่จะดูถูกผลงานของคนอื่นอยู่ตลอดเวลา และนักเขียนหน้าใหม่ๆ กำลังค้นหาการปรับเปลี่ยนจากงานของนักเขียนที่ได้รับการยอมรับ⁶

⁶สมเกียรติ ตั้งน โม. บทความมหาวิทยาลัยเที่ยงคืน ลำดับที่ 199 : ศิลปะนอกกระแส [ออนไลน์].สืบค้น 09 ตุลาคม 2553. เข้าถึงได้จาก <http://www.midnightuniv.org/midnightweb/newpage22.html>

Street art และความแตกต่างกับ Graffiti

Street art เป็นศิลปะที่มีการพัฒนาในที่สาธารณะ ซึ่งนั่นก็คือ “ในถนน” อาจรวมถึงงานศิลปะ Graffiti แบบดั้งเดิม และการติดตั้งบนถนน โดยทั่วไปแล้ว Street art คือ Graffiti ยุคหลังที่เฉอะเจอะงมมากขึ้น หลังมีการใช้เพื่อแยกงานศิลปะในพื้นที่สาธารณะ ซึ่ง Graffiti เป็นศิลปะร่วมสมัยจากดินแดนป่าเถื่อนและองค์กรศิลปะ

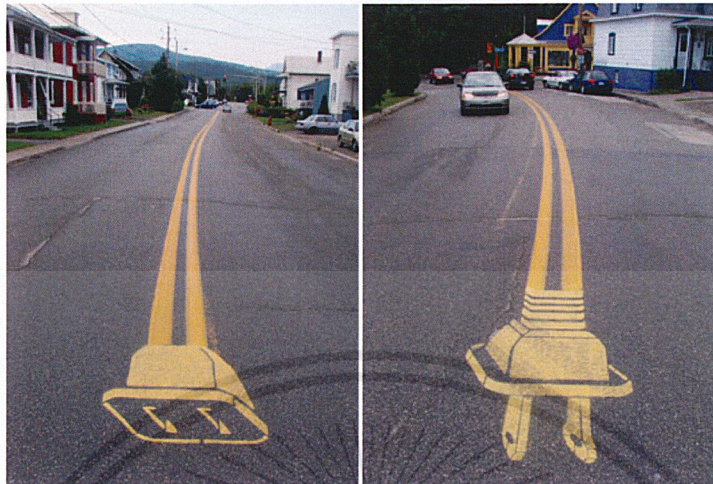
ศิลปินมีศิลปะ โดยทำให้มีอยู่ในตำแหน่งท้าทายในบริบทที่ไม่ใช่ศิลปะ Street art ไม่หวังผลการเปลี่ยนแปลงทางความหมายของงานศิลปะ แต่คำถามสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่ด้วยภาษาของตัวเอง พวกเขาพยายามที่จะมีการติดต่อสื่อสารการทำงานกับคนทุกวัน ประเด็นเกี่ยวกับความเกี่ยวข้องทางสังคมในวิถีทางที่จะนำเสนอนอกจากความสวยงามแล้ว

แรงจูงใจและวัตถุประสงค์ที่ทำให้ศิลปิน Street art มีความหลากหลายเช่นเดียวกับศิลปินที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง ในปัจจุบัน Street art มีอิทธิพลในการเคลื่อนไหวและการถูกทำลายของศิลปะในเขตเมือง Street art ที่มีประสิทธิภาพสำหรับการเข้าถึงประชาชนและประเด็นที่ใช้บ่อยรวมถึงการโฆษณา การทำลายล้าง วัฒนธรรมอื่น ๆ โมฆะกรรมของทรัพย์สินส่วนบุคคลและปรับปรุงถนน Street art อื่น ๆ ในเมืองเป็นรูปแบบที่ไม่ได้ใช้สำหรับงานศิลปะส่วนบุคคลในขณะที่คนอื่นอาจชื่นชมกับความท้าทายและความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการติดตั้งผลงานศิลปะผิดกฎหมายในสถานที่สาธารณะ แต่เพื่อให้เป็นแบบสากลในที่สุด Street art ทั้งหมดจะมีการปรับตัวงานศิลปะที่มองเห็นเป็นรูปแบบที่ใช้พื้นที่สาธารณะช่วยให้ศิลปินที่อาจเป็นอย่างอื่น เพื่อเข้าถึงผู้ชมจำนวนมากที่กว้างขึ้นกว่าศิลปะแบบดั้งเดิมและแกลเลอรีให้ได้ตามปกติ

ในงาน Street art มีเทคนิคแตกต่างจากศิลปิน Graffiti แบบดั้งเดิมซึ่งมีการใช้หลักศิลปะประยุกต์ในการผลิตงานของพวกเขาเป็นหลัก Street art ครอบคลุมสื่ออื่น ๆ อีกมากมายและเทคนิค รวมถึงศิลปะ LED, ปูกระเบื้องโมเสก, ภาพจิตรกรรมฝาผนังศิลปะลายฉลุ (stencil art), ศิลปะสติ๊กเกอร์ (sticker art), street installations, wheatpasting, woodblocking, การฉายวิดีโอและระเบิดเส้นด้าย ซึ่งในทางกลับกันแล้ว Graffiti เองมักจะใช้ทำงานในลักษณะของตัวอักษรเท่านั้น⁷

⁷Wikipedia. Street art [Online], Accessed 09 October 2010. Available from

http://en.wikipedia.org/wiki/Street_art



ภาพที่ 11 ภาพตัวอย่างงาน Street art

ที่มา : Olivia Chen. Peter Gibson's Street Art Critiques Car Culture [Online], Accessed 09 October 2010. Available from <http://www.inhabitat.com/2008/09/23/peter-gibson-street-art/>



ภาพที่ 12 ภาพตัวอย่างงาน Street art

ที่มา : anvari. Banksy Stencil Guerilla Street Art [Online], Accessed 09 October 2010. Available from http://www.anvari.org/cols/Street_Art_By_Banksy/Banksy_Stencil_Guerilla_Street_Art.html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลูกจะเป็นอย่างไร ถ้าพ่อแม่ไม่รักกัน

ข้อมูลที่น่าสนใจเพิ่มเติมในส่วนนี้นำมาเสริมกับประเด็นที่คิดในภาพยนตร์นั้นคือ การเลี้ยงดูเด็ก โดยจะวิเคราะห์จากข้อมูลทางการเลี้ยงดูของพ่อแม่เพื่ออาศัยจุดตรงนี้ต่อยอดไปสู่บทภาพยนตร์

สถาบันครอบครัวถือเป็นแหล่งแรกในการปลูกฝังความคิด ทักษะคติ ลักษณะนิสัยและบุคลิกภาพของบุคคลแต่ละคนในสังคม โดยเฉพาะพ่อแม่ก็นับว่ามีหน้าที่หลักในการเป็นผู้นำในการหล่อหลอมพฤติกรรม ต่างๆของลูกโดยตรง ซึ่งหากพ่อแม่มีความรักซึ่งกันและกัน เอื้ออาทร เห็นอกเห็นใจกัน ปฏิบัติดีต่อกัน ครอบครัวก็มีความมั่นคงอบอุ่น ลูกๆก็จะมีความสุข มีอารมณ์ดี และมีสุขภาพจิตดี แต่ถ้าหากพ่อแม่ไม่รักกัน ก้าวร้าวใส่กันและทะเลาะกันบ่อยๆ ครอบครัวก็จะเกิดความสั่นคลอน และจะส่งผลกระทบต่อจิตใจและความรู้สึกของลูกได้ ซึ่งพฤติกรรมที่แสดงออกว่าพ่อแม่ไม่รักกัน มีดังนี้

1. ไม่ยอมรับความคิดเห็นหรือไม่เห็นด้วยกับทัศนคติของกันและกันในทุกๆ

ประการ การมีความคิดเห็นไม่ตรงกัน หรือมีทัศนคติไม่เหมือนกันถือเป็นเรื่องปกติของคนที่อยู่ร่วมกัน แต่หากเราได้เปิดใจยอมรับฟังเหตุผลของกันและกันแล้วและสามารถปรับความคิดเข้าหากันได้ในที่สุด ก็ถือเป็นสิ่งที่ดีมากเพราะนั่นหมายความว่าเราต่างก็รักกันจึงยอมรับความแตกต่างนั้นได้ แต่หากใครก็ตาม โดยเฉพาะคนในครอบครัวเดียวกันอย่างคุณพ่อคุณแม่ หากมีปัญหาหรือมีเหตุให้คิดเห็นไม่ตรงกันและไม่สามารถยอมรับในเหตุผลของกันและกันได้ในทุกๆกรณี และไม่มีใครยอมใคร แต่เอาอารมณ์และเหตุผลของตนเองเป็นใหญ่ หรือคุณพ่อคุณแม่บางคนมักทะเลาะเบาะแว้งกันได้ทุกเรื่องตั้งแต่เรื่อง สากกะเบือยันเรือรบแล้ว นั่นถือว่าความสัมพันธ์ยังไม่ปกติอีกต่อไป ซึ่งปัญหาเหล่านี้ อาจเกิดจากการที่ก่อนแต่งงาน ไม่ได้ใช้เวลาในการศึกษานิสัย ใจคอกันอย่างลึกซึ้งหรือคบหากันอย่างฉาบฉวยจึงไม่ได้รู้ลักษณะนิสัยของกันและกันนั่นเอง

2. คิดถึงแต่ประโยชน์ของตนเองฝ่ายเดียว การใช้ชีวิตอยู่เป็นครอบครัว ต้องไม่

คิดถึงแต่ตนเองฝ่ายเดียว แต่ต้องคิดถึงคู่ของเรา หรือลูกของเราด้วยว่ามีความสุขดีหรือไม่อย่างไร มีสิ่งใดที่เขายังขาดเหลือและมีสิ่งใดที่เราจะทำให้เขาได้บ้างเพื่อทำให้เขา มีความสุข ดังนั้นหากคุณพ่อหรือคุณแม่คนใดเริ่มคิดถึงความสุขสมหวังของตนเองอย่างเดียว โดยไม่นึกถึงคนอื่นในครอบครัวแล้ว เช่น พอเงินเดือนออกก็คิดจะเปลี่ยนมือถือเป็นรุ่นใหม่ล่าสุด แต่ไม่เคยคิดถึงค่าเทอมลูกที่ยังจ่ายไม่หมด หรือไม่เคยคิดถึงค่าใช้จ่ายต่างๆภายในบ้านเลย ปล่อยให้เป็นการระของอีกฝ่าย เช่นนี้แล้วก็แสดงว่าเขารักแต่ตัวเองไม่รักคนอื่น

3. **นอกใจกัน** เป็นปัญหาโลกแตกที่มีมาทุกยุคทุกสมัย ไม่ว่าจะป็นสามีมีเมียน้อย ภรรยา มีชู้ หรือต่างฝ่ายต่างมีกิ๊ก ส่วนใหญ่พอเกิดปัญหามักจะอ้างว่าไม่ตั้งใจ แต่จริงๆ แล้วเป็นทั้ง ความตั้งใจและทั้งเต็มใจ บางคนอยากลอง อยากทำหาย อยากดูว่าตัวเองยังมีน้ำยาอายุใหม่ ทั้งหมดนี้ คือความคิดเห็นแก่ตัว ไม่พอใจ ไม่ภูมิใจสิ่งที่เป็นของเรา ซึ่งถือเป็นการไม่รักครอบครัวของเราเอง ปัญหาเรื่องพ่อแม่ไม่รักกัน ไม่ได้ส่งผลกระทบในทางร้ายต่อแค่พ่อแม่เท่านั้น แต่มี ผลกระทบที่ร้ายแรงต่อลูก ๆ ด้วย ดังนี้

1. **ลูกขาดความสุข** พ่อ แม่บางคนมักนึกไม่ถึงว่าลูกสามารถรับรู้ปัญหาที่เกิดขึ้น ระหว่างพ่อแม่ และสามารถรับรู้ได้ว่าพ่อแม่ไม่รักกันได้ เพราะเด็กๆ แม้ยังเล็กเช่นอยู่ในวัยอนุบาล สามารถซึมซับทุกอย่างที่เกิดขึ้น รอบตัวเขาได้ โดยเฉพาะกับบุคคลที่เขาใกล้ชิดด้วยอย่างพ่อแม่ลูก จะรับรู้ได้ ทุกอย่าง ดังนั้น การที่ลูกเห็นพ่อแม่ทะเลาะกันบ่อยๆ หุ่นเถียงกัน เห็นแก่ตัวต่อกัน เป็น การสร้างบาดแผลให้กับจิตใจของลูกเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในเด็กเล็กๆ ที่ยังพูดไม่ได้ เมื่อเขาเห็น พ่อแม่ทะเลาะและใช้ความรุนแรงต่อกัน เด็กจะเกิดความกลัวและสับสน ทำให้ลูกเกิดความเครียด และส่งผลให้ลูกเป็นเด็กที่ไม่มีความสุข เก็บตัว มีความเหงา ว่าเหวอยู่ลึกๆ และความรู้สึกเหล่านี้จะ ฝังอยู่ในจิตใจและความรู้สึกนึกคิดของเขาไปจน โตเลย ทีเดีย

2. **มีอารมณ์รุนแรง** ลูกที่เกิดในครอบครัวที่พ่อแม่ชอบใช้ความรุนแรงในการแก้ ปัญหา เช่น ลงไม้ลงมือกัน ดบตี ต่ำว่ากันด้วยถ้อยคำรุนแรงหยาบคาย แน่นนอนว่าลูกย่อมจะซึมซับ พฤติกรรมความรุนแรงเหล่านี้มาจากพ่อแม่ ซึ่งจะทำให้ลูกเป็นคนคือ หยาบคาย ก้าวร้าว อารมณ์ รุนแรง ชอบทำร้ายผู้อื่นและที่น่ากลัวก็จะมี การส่งต่อพฤติกรรมนี้ไปยังผู้อื่นต่อ ไปด้วย ดังตัวอย่าง ที่เราพบเห็นกันอยู่บ่อยครั้ง เช่น กรณีนักเรียนตีกัน การข่มขืน การฆ่ากัน

3. **รู้สึกผิด** ในเด็กเล็กๆ นั้นจะมีความคิดแบบยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง(egocent- rism) คือความคิดที่ยึดตัวเองเป็นที่ตั้ง คิดว่าทุกสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นเพราะตัวเองทั้งสิ้น ดังนั้นการที่ลูก เห็นว่าพ่อแม่ไม่รักกัน ชอบทะเลาะต่ำว่ากัน นอกใจกัน ลูกก็จะสรุปเอาเองว่าตัวของเขาเป็นต้นเหตุ ซึ่งจะส่งผลให้ลูกรู้สึกว่าตัวเองเป็นคนผิดอยู่ตลอดเวลา ทำให้เขาเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่เก็บกด ขาด ความมั่นใจในตนเอง รู้สึกว่าตัวเองไม่มีค่า เป็นคนไม่กล้าตัดสินใจ กลัวต่อทุกอย่างบางคนอาจประ ชดชีวิตแบบผิดๆ หรือหาทางออกให้ตนเองอย่างผิดๆ เช่น ดิคาเสพติด ลำส่อน บางคนมีความ วิปริตทางเพศ ชอบโชว์อวัยวะเพศ หรือเป็นพวกถ้ำมอง

4. **มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อครอบครัว** เด็กที่มาจากสภาพครอบครัวที่มีพ่อแม่ไม่รักกัน มีความขัดแย้งและขาดความเข้าใจในกันและกันจะส่งผลทำให้ลูกขาดความศรัทธาต่อ สถาบัน ครอบครัว ทำให้ลูกเติบโตขึ้นเป็นคนที่ มีทัศนคติในด้านลบต่อความเป็นครอบครัว หลายคนเกลียด การมีครอบครัว ไม่อยากมีชีวิตคู่ บางคนนิยมเปลี่ยนคู่นอน ไปเรื่อยๆ แต่ไม่ยอมผูกพันกับใครอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จริงจัง เพราะเห็นตัวอย่างที่พ่อแม่ไม่รักกันกัน จึงไม่อยากให้ชีวิตของตัวเองต้องเป็นเช่นนั้นเหมือนพ่อแม่

การมีครอบครัวเป็นเรื่อง ละเอียดอ่อนเพราะเป็นการผูกพันคนหลายคนให้ต้องมาใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน ไปจน ตลอดชีวิต แม้ระหว่างทางอาจมีอุปสรรคบ้างแต่อยากให้ทุกคนที่ไม่ได้มีฐานะแต่เป็นสามี ภรรยา แต่มีฐานะเป็นคุณพ่อคุณแม่ของคนๆหนึ่งที่เราสร้างให้เขาเกิดมาบน โลกใบนี้ ได้ตระหนักและคำนึงถึงจิตใจของลูกของเราว่าเขาจะเป็นอย่างไรหากเขาต้องใช้ ชีวิตอยู่กับพ่อแม่ที่ไม่ได้รักกัน ผู้เขียนเชื่อว่า ไม่มีคุณพ่อคุณแม่คนไหนที่ไม่รักและไม่หวังดีกับลูก อย่าปล่อยให้ ทิฐิ อารมณ์ อยู่เหนือเหตุผล เหนือความรัก เหนือความเข้าใจและเหนือการให้อภัย หากคุณพ่อ คุณแม่ท่านใดมีปัญหาที่ค่อยๆคุ้ยกัน เข้าใจไม่เข้าใจ เข้าใจก็ยังไม่เข้าใจกันได้ และคำขอโทษเป็นคำที่มีค่าเสมอสำหรับความเป็นครอบครัวถ้าเรายังไม่อยากเสียคนที่เรารักและรักเราไป⁸



⁸ดร.แพง ชินพงศ์. ลูกจะเป็นอย่างไร ถ้าพ่อแม่ไม่รักกัน [ออนไลน์], สืบค้น 15 มกราคม 2554. เข้าถึงได้จาก <http://www.islammore.com/main/content.php?page=sub&category=53&id=2420>

120940

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขจัดสื่อร้าย ขยายสื่อดี เพื่อเด็ก-เยาวชน

นอกจากปัญหาเรื่องการเลี้ยงดูของพ่อแม่และการปลูกฝังแล้วสื่อเองก็เป็นส่วนหนึ่ง ที่ส่งผลกระทบต่อนิสัยและอารมณ์ของเด็ก

ใครๆ ก็มักจะพูดว่า "คุณละครแล้วย้อนดูตัว" ที่เป็นเช่นนั้นก็เพราะบทละครที่เขียนขึ้นมา นั้น มักได้แรงบันดาลใจมาจากความเป็นจริงในชีวิตมนุษย์ เพียงแต่เติมสีสันให้สนุกสนาน เพิ่มเรื่องราวที่ดึงดูดคนดูมากขึ้น แต่หารู้ไม่ว่าการปรุงรสเหล่านี้ก่อให้เกิดผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ทำให้เกิดพฤติกรรมที่ก้าวร้าว รุนแรง ลอกเลียนแบบพฤติกรรมตามอย่าง ที่สื่อนำเสนอ จนกลายมาเป็นอีกปัญหาหนึ่งในสังคมไปแล้ว

ด้วยเหตุนี้เองจึงได้เกิดการรวมตัวของ ครอบครัวอาสาสมัครนิเทศรื้อข่ายครอบครัว จัดตั้งเครือข่ายครอบครัวเฝ้าระวังและสร้างสรรค์สื่อ และเปิด ศูนย์ประสานงานครอบครัวเฝ้าระวังและสร้างสรรค์สื่อ เพื่อเป็นศูนย์รับเรื่องร้องเรียนเกี่ยวกับการเผยแพร่สื่อที่ไม่เหมาะสม และกระตุ้นให้เกิดสื่อที่ดี ผลักดันการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อ

ทั้งนี้เครือข่ายดังกล่าวเกิดขึ้นเพราะเห็นว่า ครอบครัวเป็นกลไกหนึ่งที่สำคัญทั้งในส่วนของการเป็นกระบอกเสียงและแรงสนับสนุนในการตรวจสอบสื่อร้าย-ชื่นชมสื่อดี การให้ความรู้เรื่องความเท่าทันสื่อและการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อสร้างความตระหนักถึงพิษภัยของการได้รับสื่อที่ไม่เหมาะสม ทั้งยังสร้างกลุ่มครอบครัวอาสาฯ ให้เพิ่มมากขึ้นในการเฝ้าระวังและสร้างสรรค์ สื่ออย่างเป็นระบบและเป็นรูปธรรมต่อไป

นายไพบุลย์ วัฒนศิริธรรม อธิบดีรองนายกรัฐมนตรี กล่าวเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่า ปัจจุบันสื่อมีการพัฒนาไปเรื่อยๆ แต่สังคมและครอบครัวมีการพัฒนาช้า ส่งผลให้สภาพครอบครัวมีความเสี่ยงที่จะได้รับความอ่อนแอ ที่ผ่านมามีการจัดเรตติ้งรายการ โทรทัศน์ และประเภทรายการเพื่อให้เกิดการเลือกชมที่เหมาะสม แต่พบว่ายังต้องมีการพัฒนาเพื่อทำให้เกิดรายการที่ดีขึ้นในสังคม ซึ่งเชื่อว่าการมีเครือข่ายครอบครัวเฝ้าระวังและสร้างสรรค์สื่อ จะช่วยให้เกิดรายการและละครน้ำดีที่สามารถเข้ามาเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของ เยาวชน เพราะหากทางเครือข่ายฯ มีการจัดเรตติ้ง หรือเสนอแนะกับรัฐบาลและหน่วยงาน เชื่อว่าจะสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง เพราะเท่ากับช่วยกันขจัดสื่อร้าย ขยายสื่อดี

“การ เกิดเครือข่ายครอบครัว เป็นเรื่องที่ควรชื่นชมและน่าสนับสนุน และควรพัฒนาเครือข่ายให้ดีขึ้นด้วยการทำงานอย่างสร้างสรรค์ ขยายเครือข่าย มีการจัดการความรู้ และช่วยกันทำงานอย่างจริงจัง” อธิบดีรองนายกรัฐมนตรีกล่าว

ด้าน นพ.ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ ที่ปรึกษากรมสุขภาพจิต กล่าวถึงผลกระทบจากการบริโภคสื่อว่าสื่อมีผลต่อเด็กและครอบครัวเป็นอย่างมาก ปัจจุบันเด็กไทยบริโภคสื่อประเภท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โทรทัศน์ วิทยู และอินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 5 ชม.ต่อวัน ซึ่งถือว่ามากเกินไป ตามหลักแล้วผู้ปกครองควรให้เด็กมีการบริโภคสื่อเพียงวันละ 1-2 ชั่วโมง ต่อวันเท่านั้น หากให้ดูมากกว่านี้ จะส่งผลทำให้เด็กเสียสุขภาพทั้งทางสายตาและร่างกาย มีสมาธิสั้น และมีพัฒนาการช้า รวมถึงยังส่งผลให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวน้อยลงด้วย

“ผู้ปกครองควรส่งเสริมให้บุตรหลานทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันกับครอบครัว เพื่อลดการบริโภคสื่อ โดยใช้หลักการ 3 ต้อง 2 ไม่ ประกอบด้วย 3 ต้อง คือ ต้องกำหนดเวลาดูโทรทัศน์ ต้องกำหนดรายการโทรทัศน์ที่เด็กสามารถรับชมได้ และต้องพูดคุยกับบุตรหลานหลังชมรายการโทรทัศน์จบ ส่วน 2 ไม่ คือ ไม่มีสื่อร้ายในบ้าน และไม่จ้องโทรทัศน์ไว้ในห้องนอนของเด็ก ซึ่งการเฝ้าระวังต้องทำอย่างเป็นระบบ พ่อแม่ต้องเลือกสื่อที่เหมาะสมกับวัยของลูก จะช่วยลดผลร้ายรายการที่เด็กไม่ควรดูก็ควรอยู่ในเวลาที่เด็กดูไม่ได้” นพ.ยงยุทธกล่าว

สำหรับการจัดตั้งศูนย์ประสานงานเครือข่ายฯ ในครั้งนี้ ในฐานะหัวหน้าเครือข่ายครอบครัวเฝ้าระวังและสร้างสรรค์สื่อ นางอัญญาอร พานิชพิ้งริต กล่าวถึงที่มาของการรวมตัวเป็นครอบครัวอาสาว่า เครือข่ายครอบครัวเกิดจากการรวมตัวกันของผู้ปกครองในหลากหลายสาขาอาชีพ ที่มีแนวคิดเหมือนกัน ซึ่งเกิดจากการได้พบเห็น ภาพยนตร์ที่มีฉากการตายแบบสยดสยอง การขายนิยายสาร โป๊บบนแผงหนังสือทั่วไป ละครที่มีแต่การตบตีแย่งผู้ชาย ฯลฯ ทั้งนี้ก็เพื่อกระตุ้นให้เกิดสื่อที่ดี สื่อที่สร้างสรรค์ และสื่อที่มีคุณภาพต่อเด็ก เยาวชน ครอบครัว และสังคม

“จากการที่รวมตัวกันมาได้ระยะหนึ่งคิดว่าจำเป็นต้องมีศูนย์กลางสำหรับรับเรื่อง ต่างๆ อีกทั้งยังเป็นสถานที่ให้ครอบครัวอาสาสามารถร่วมกันทำงาน และเป็นสถานที่ให้คนทั่วไปสามารถแจ้งเรื่องราวที่พบเห็นสื่อไม่เหมาะสมเข้า มา ได้สะดวกมากยิ่งขึ้น” นางอัญญาอรกล่าว

เด็ก และเยาวชนคืออนาคตของชาติที่ทุกฝ่ายต้องหันมาให้ความสำคัญและใส่ใจดูแล โดยเฉพาะครอบครัวที่ต้องให้ความใกล้ชิดกับบุตรหลานให้มากเป็นพิเศษ อีกทั้งควรชี้แนะข้อดีข้อเสียในการนำเสนอเรื่องราวต่างๆของสื่อให้เด็กได้ รับทราบ เพื่อให้เด็กและเยาวชนที่กำลังจะเติบโตขึ้นมาในสังคมนั้น มีความคิดที่ก้าวไกล และช่วยกันพัฒนาสังคมต่อไป

วีรญาณันัน จันทรันนวล. ขจัดสื่อร้าย ขยายสื่อดี เพื่อเด็ก-เยาวชน [ออนไลน์], สืบค้น 15

มกราคม 2554. เข้าถึง ได้จาก <http://www.thaihealth.or.th/healthcontent/article/7392>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลสนับสนุนด้านภาพ

ข้อมูลในส่วนนี้แบ่งออกเป็นข้อมูลส่วนต่างๆ ดังนี้
ศิลปินต้นแบบ ศิลปิน BLU



ภาพที่ 13 ภาพตัวอย่างงาน BLU

ที่มา : BLU. WALLS [Online], Accessed 09 October 2010. Available from <http://blublu.org/sito/walls/2007/big/046.jpg>



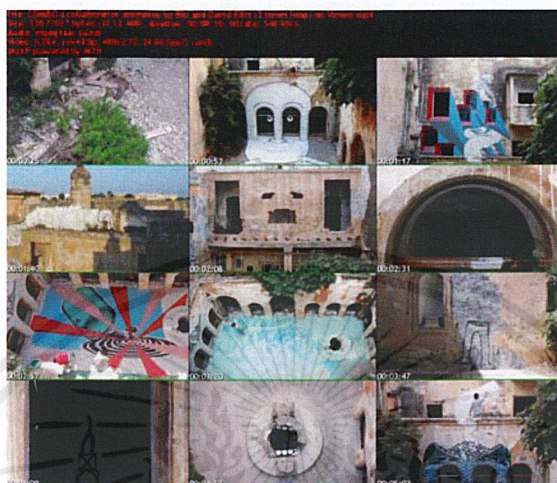
ภาพที่ 14 ภาพตัวอย่างงาน BLU

ที่มา : BLU. WALLS [Online], Accessed 09 October 2010. Available from <http://blublu.org/sito/walls/2007/big/067.jpg>

ในส่วนข้อมูลส่วนตัวของ BLU ไม่ปรากฏเป็นที่แน่ชัด แต่เขาเป็นศิลปิน Street art ที่ทำงานไปทั่วโลก ซึ่งงานของเขามักใช้สีเดียว ไม่มีการไล่แสงเงาและใช้วิธีตัดทอน ส่วนใหญ่งานจะนำเสนอเกี่ยวกับการเกิด-ตายและการกักขังทารุณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานของเขามีทั้งงาน Street art ที่นำเสน่อออกมาเป็นภาพนิ่งและภาพยนตร์อนิเมชันซึ่งเขาเป็นคนแรกที่ทำงานแบบนี้และเป็นผลงานที่ทำให้เขามีชื่อเสียงไปทั่วโลก



ภาพที่ 15 ภาพ Screenshot ภาพยนตร์อนิเมชัน BLU เรื่อง “COMBO”
ที่มา : BLU. [VIDEO](http://blublu.org/sito/video/video.htm) [Online], Accessed 09 October 2010. Available from <http://blublu.org/sito/video/video.htm>



ภาพที่ 16 ภาพ Screenshot ภาพยนตร์อนิเมชัน BLU เรื่อง “BIG BANG BIG BOOM”
ที่มา : BLU. [VIDEO](http://blublu.org/sito/video/video.htm) [Online], Accessed 09 October 2010. Available from <http://blublu.org/sito/video/video.htm>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Characters ต้นแบบ ศิลปิน Astro

เป็นศิลปิน Graffiti Character ที่มี Characters ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่เน้นการตัดทอนแบบวาดง่ายและเน้นสีคุมโทนรวมถึงตัว font ที่เป็นเอกลักษณ์ที่คงความน่ารักรวมถึงใช้รูปแบบ piece เพื่อให้อ่านง่าย



ภาพที่ 17 ภาพตัวอย่างงาน Characters ของ Astro

ที่มา : Astro One. [Tomorrow comes today - new painting \(triptych\)](http://www.behance.net/gallery/Tomorrow-comes-today-new-painting-(trptych)) [Online], Accessed 09 October 2010. Available from <http://www.behance.net/gallery/Tomorrow-comes-today-new-painting-%28-trptych%29/227299>



ภาพที่ 18 ภาพตัวอย่างงาน Characters ของ Astro

ที่มา : Astro One. [painted walls](http://www.behance.net/gallery/painted-walls/209738) [Online], Accessed 09 October 2010. Available from <http://www.behance.net/gallery/painted-walls/209738>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้ากาก

MASQUES D'AFRIQUE / AFRICAN MASKS



ภาพที่ 19 ภาพตัวอย่างหน้ากาก African แบบต่างๆ

ที่มา : Art Print. African Masks [Online], Accessed 16 January 2011. Available from <http://www.art.com/products/p10288041-sa-i892366/african-masks.htm>

เลือกใช้เป็นหน้ากาก African มาดัดแปลงในการออกแบบ Characters เพราะหน้ากาก African มีลวดลายสวยงามและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของหน้ากากและนำรูปแบบจากธรรมชาติและสีสันทามาใช้อย่างลงตัว ในส่วนนี้จะนำไปใช้เป็นหน้ากากของเด็ก รวมถึงเป็น Symbol ของอารมณ์ของเด็กที่เกิดขึ้นจากการเสพย์สื่อต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 20 ภาพตัวอย่างลวดลายและการใช้สีของหน้ากาก African

ที่มา : Mark A. Hicks. african mask [Online], Accessed 16 January 2011. Available from <http://school.discoveryeducation.com/clipart/clip/african-mask-color.html>



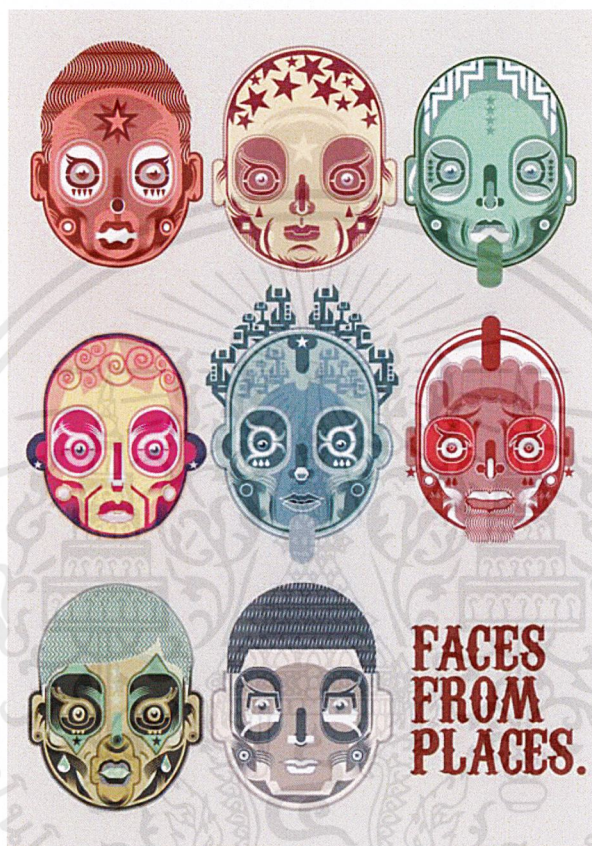
ภาพที่ 21 ภาพตัวอย่างลวดลายและการใช้สีของหน้ากาก African

ที่มา : Stock vector. Wooden African Masks [Online], Accessed 16 January 2011. Available from <http://www.istockphoto.com/stock-illustration-5082337-wooden-african-masks.php>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นักออกแบบต้นแบบ jonny wan

เป็น Graphic Designer ที่ออกแบบเฉพาะหน้ากากเป็นหลักมีลวดลายเฉพาะตัวซึ่งหน้ากากของเค้าจะเป็นลวดลายบนหน้าตาคนที่แสดงออกได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 22 ภาพตัวอย่างงานของ jonny wan

ที่มา : jonny_wan. FACES FROM PLACES [Online], Accessed 16 January 2011. Available from

<http://www.flickr.com/photos/jonnywan/3754994323/in/photostream>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 23 ภาพตัวอย่างงานของ jonny wan

ที่มา : jonny_wan. CELEBRATE ORIGINALITY [Online], Accessed 16 January 2011. Available
<http://www.flickr.com/photos/jonnywan/3766522805/in/photostream>



I 
Manchester

ภาพที่ 24 ภาพตัวอย่างงานของ jonny wan

ที่มา : jonny_wan. I HEART MCR [Online], Accessed 16 January 2011. Available

<http://www.flickr.com/photos/jonnywan/3415826092/in/photostream>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อสรุปในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

จากผลการศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาในข้างต้นทำให้ได้ข้อสรุปถึงแนวทางการของตัวภาพยนตร์อนิเมชันซึ่งจะใช้เทคนิคการพ่นสีสเปรย์แบบ Graffiti รวมถึงการใช้วิธีการถ่ายทอดผลงานในรูปแบบ Street art เพื่อให้เป็นการถ่ายทอดงานได้แก่คนหนุ่มมากและเป็นการทดลองเทคนิคใหม่ๆ โดย Style ของงานทั้ง Mood & Tone และวิธีการลงสีจะออกมาในรูปแบบเดียวกับงานของ BLU เพื่อให้ง่ายต่อการวาดหลายๆ shot รวมถึงแสดงความดิบของงาน Street art ที่ออกมาโดยใช้แสงธรรมชาติ และในส่วนของ Characters ของตัวละครในงานจะยึดเอาตามแบบของงาน Astro เป็นหลักเพราะเป็น Characters ที่วาดอย่างง่าย ตัดทอนเยอะซึ่งง่ายต่อการวาดและออกแบบการเคลื่อนไหวในส่วนของเนื้อหางานหรือบทนั้นจะยึดประเด็นของการเลี้ยงดูเด็กโดยอ้างอิงจากข้อมูลที่ได้ค้นหามาในด้านการเลี้ยงดูเด็กของพ่อแม่และสื่อต่างๆ ที่มีผลต่อเด็ก โดยนำหน้ากากAfrican มาใช้ในการออกแบบ Characters เพื่อใช้เป็น Symbol ของอารมณ์ของเด็กที่เกิดขึ้นจากการเสพยาเสพติดต่างๆ โดยใช้วิธีการตัดทอนและการออกแบบของ Jonny wan มาช่วยในการออกแบบแต่ก็ยังคงยึด Style ของ African เอาไว้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

พัฒนาการทางความคิด

แรงบันดาลใจ (Inspiration)

สิ่งที่สนใจในการเขียนบทภาพยนตร์ คือ ผมต้องการสร้างภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับ Graffiti เพราะผมเองก็ผูกพันกับ Graffiti มาตั้งแต่มีชัยมาแล้วและผมเองก็ยังไม่เห็นใครที่เริ่มทำงาน ภาพยนตร์หรือ Animation เกี่ยวกับ Graffiti ที่ใช้เทคนิคการพ่นจริงๆ ร้อยต่อออกมาเป็นเรื่องราวจริงๆ เลยอยากที่จะนำเสนองานที่ใช้เทคนิคการพ่นที่แสดงออกถึงความคิดที่ให้อะไรกับคนดู รวมถึงผมได้แรงบันดาลใจจากงาน Animation ของ Blu ด้วยจึงอยากทำงาน Animation ที่เกิดจากการพ่น Graffiti โดยเล่นกับสถานที่หรือสภาพแวดล้อมของที่นั้นๆ โดยอาศัยประเด็นหลักๆ เล่าเรื่อง โดยเนื้อหาจะไม่เน้นมากแต่ยื่นพื้นเทคนิคเอาไว้แล้วใช้เทคนิคอธิบายความคิดออกมา ซึ่งความคิดของผมอยากจะทำคือ “ การเลี้ยงดูเด็ก ” ที่เลือกทำเรื่องนี้เพราะสังเกตเห็นว่าปัญหาสังคมส่วนใหญ่เกิดจากการเลี้ยงดูเด็กและสื่อเป็นหลักจึงอยากนำเสนอและส่งผลให้เกิดการแก้ไขเปลี่ยนแปลงสื่อให้ดีขึ้น นอกจากนี้โดยส่วนตัวผมเองมักจะออกแบบหน้ากากและพ่นสีเป็นงานที่เกี่ยวข้อง หน้ากากอยู่แล้วจึงคิดว่าถ้านำมาใช้ให้เข้ากับงานได้น่าจะมีประโยชน์และออกแบบได้ดี

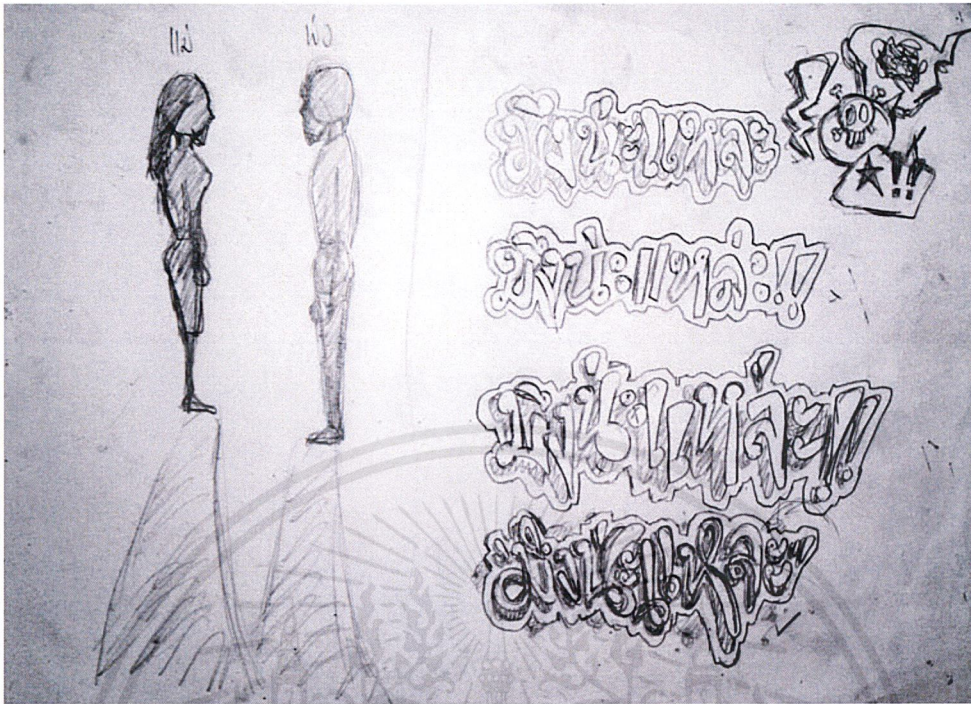


ภาพที่ 27 ภาพ Character หนอน

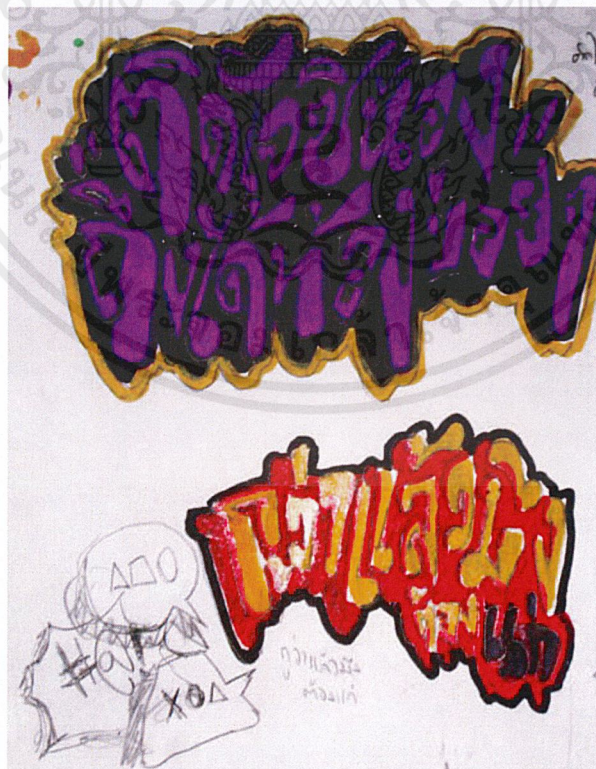


ภาพที่ 28 ภาพ Form ของต้นไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

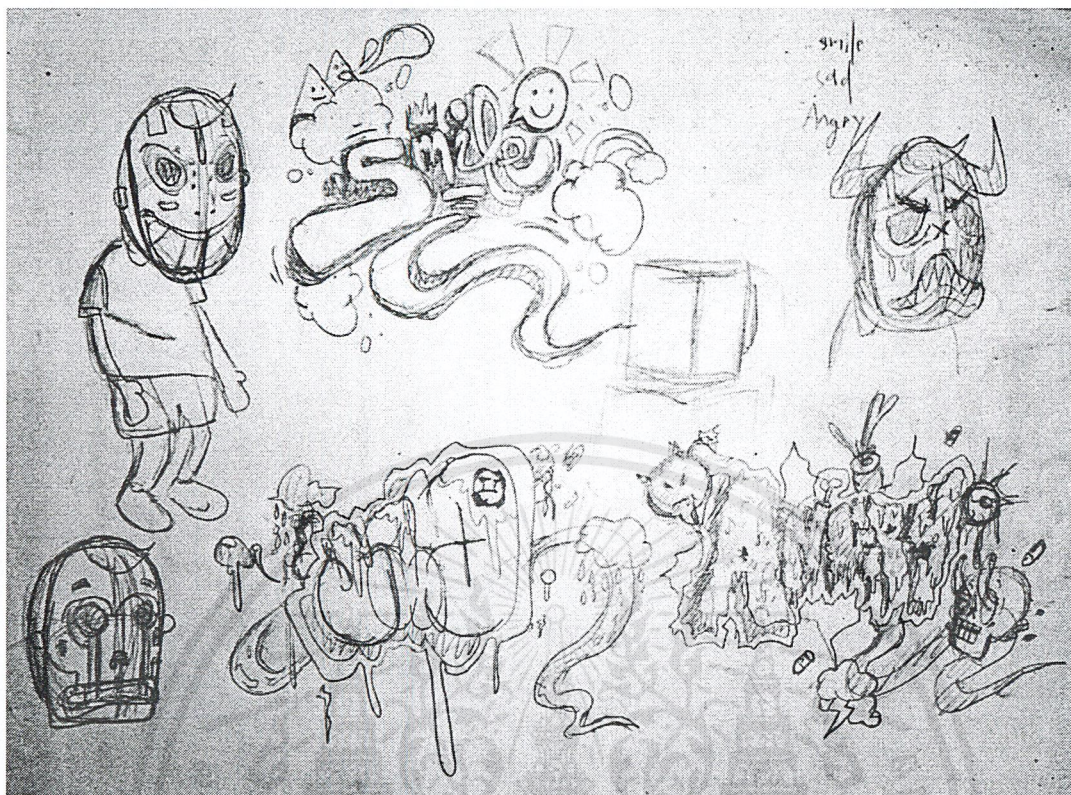


ภาพที่ 29 ภาพ Design พ่อและแม่ทะเลาะกันและคำพูดที่เป็น Symbol แทนการทะเลาะ



ภาพที่ 30 ภาพ Design คำพูดที่เป็น Symbol แทนการทะเลาะ

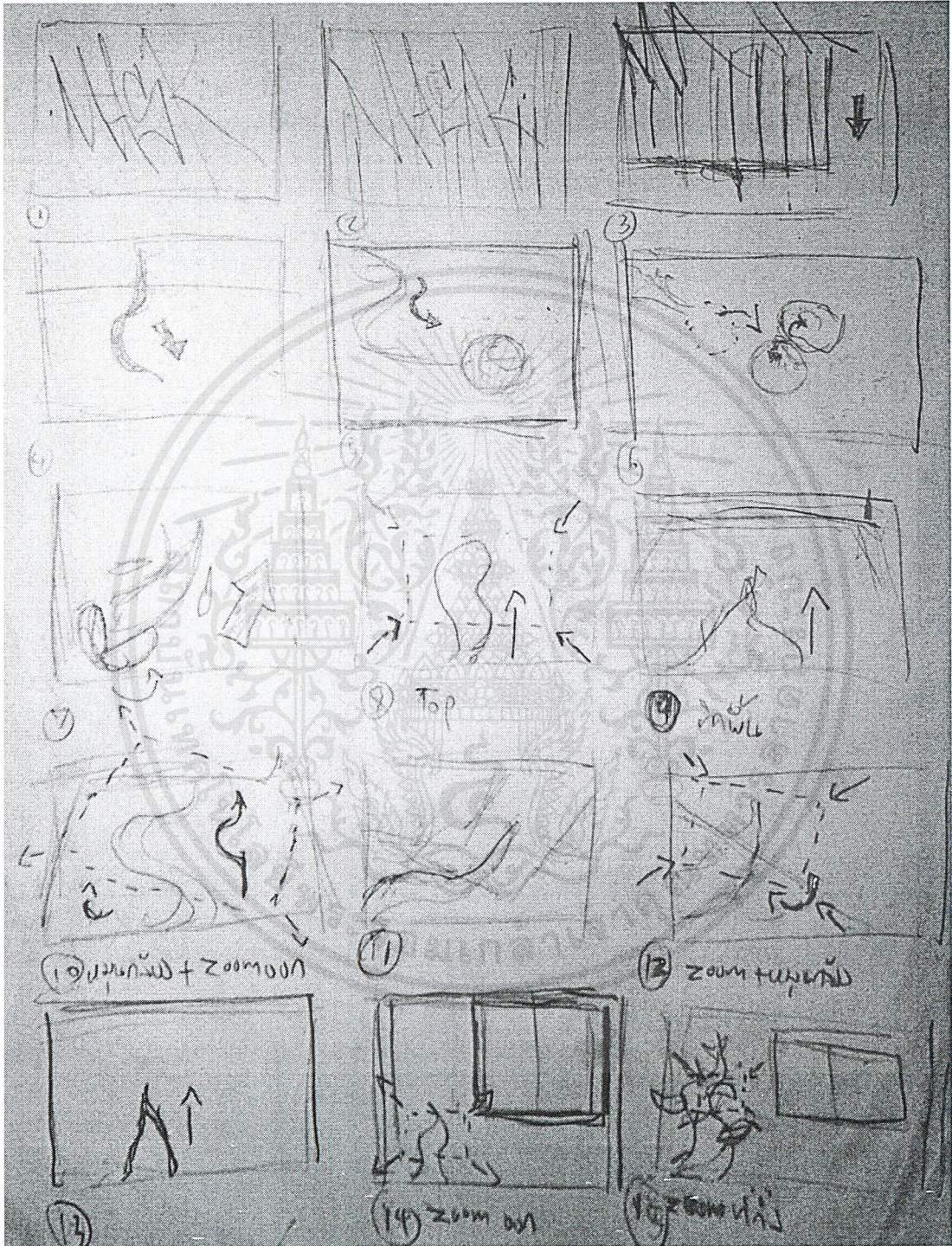
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 31 ภาพ Design หน้ากากของแต่ละอารมณ์และภาพที่จะออกมาจากโทรศัพท์นี้

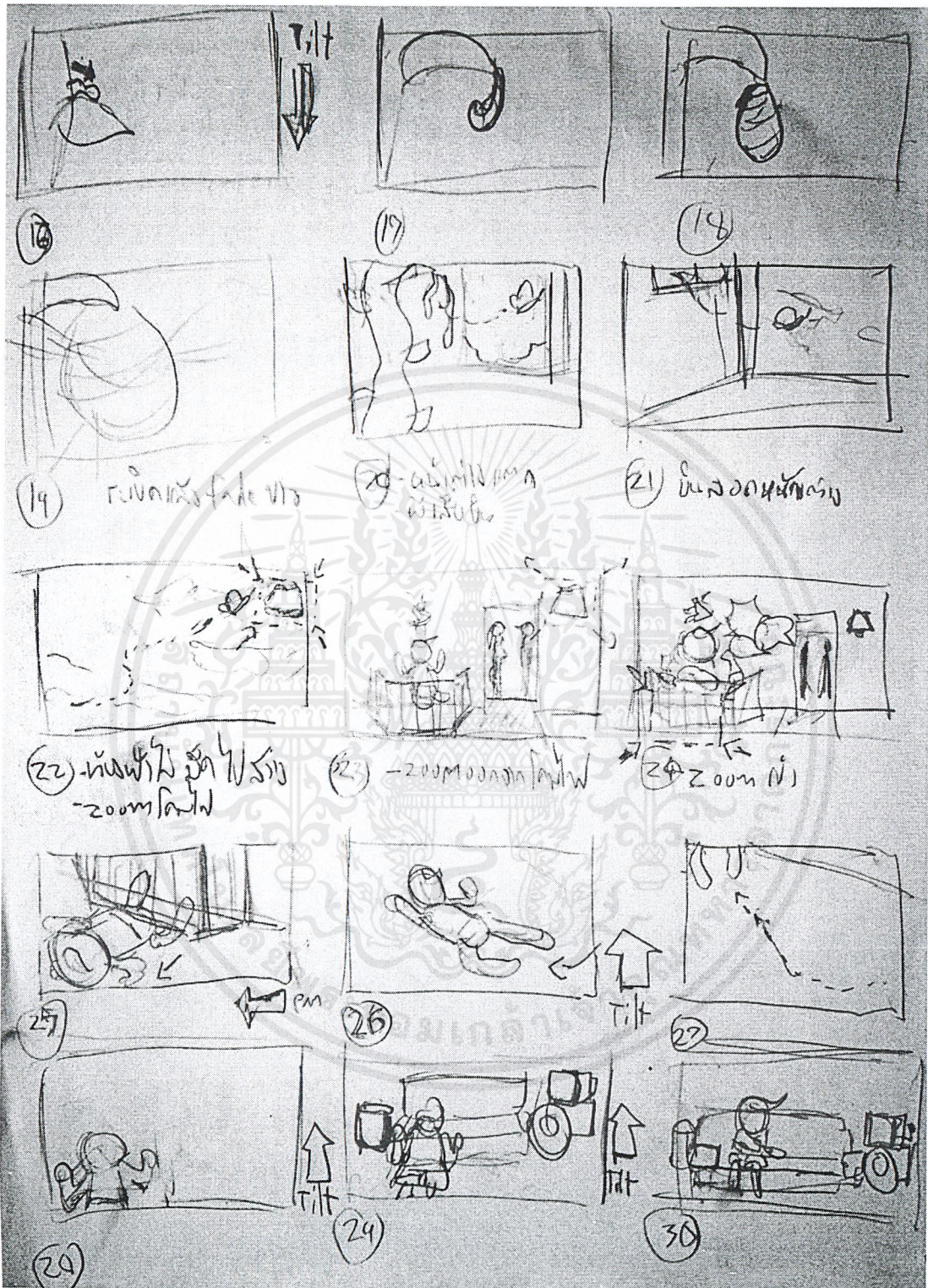
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storyboards



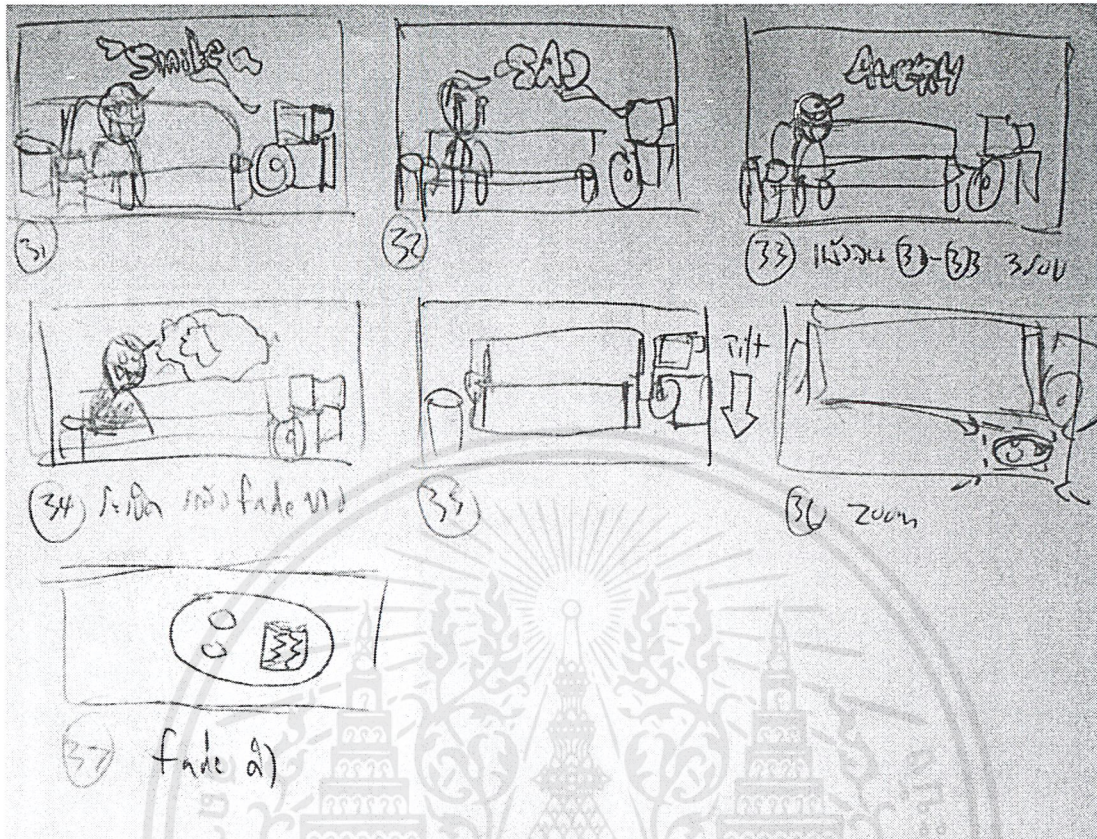
ภาพที่ 32 ภาพ Storyboards

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 33 ภาพ Storyboards

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 34 ภาพ Storyboards

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการผลิตอนิเมชัน

ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำอนิเมชัน (Preproduction)

ในส่วนขั้นตอนการทำงานในการผลิตอนิเมชันขั้นต้นนั้น ขั้นตอนในส่วนของการเตรียมตัวก่อนการถ่ายทำนั้นประกอบด้วย

สถานที่ถ่ายทำ (Location)

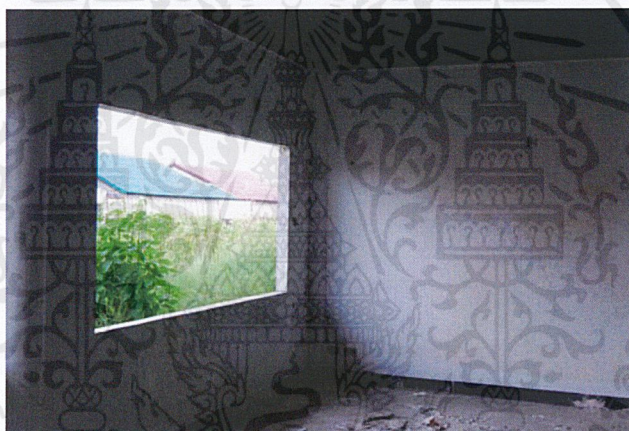
สถานที่ในการถ่ายทำของอนิเมชันเรื่องนี้สิ่งที่จะต้องคำนึงเป็นอย่างแรกในการหาสถานที่ก็คือ ความเข้ากันกับงาน Graffiti ซึ่งจากข้อมูลที่ได้ค้นหามาจึงเหมาะกับ โรงงานร้าง โกดังร้างหรือสถานที่ซึ่งถูกปล่อยทิ้งไว้ แต่สถานที่ที่เราจะนำมาถ่ายทำได้นั้นจำเป็นต้องคำนึงถึงการถ่ายที่สามารถถ่ายงานได้อย่างต่อเนื่องไม่มีใครมารบกวนการทำงานและเดินทางสะดวก รวมถึงต้องปลอดภัยไม่มีใครมาทำงาน Graffiti บ่อยๆหรือถ้าถึงเวลาทำงานแล้วจะไม่เป็นการทักงานของคนอื่นซึ่งอาจจะเป็นการทำให้เกิดการมาทักงานกลับ เพราะจำเป็นต้องใช้เวลาในการถ่ายทำเป็นเวลานาน ซึ่งทำให้ได้สถานที่คือ

โรงงานน้ำแข็งร้าง ลาดกระบัง

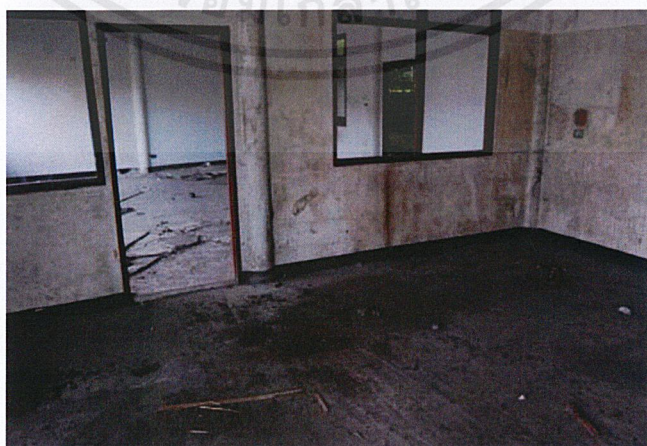
โรงงานน้ำแข็งนี้ตั้งอยู่ไม่ไกลจากสถาบันมากนัก อยู่ตรงข้ามกับ ซ. ไปรษณีย์อยู่ติดกับดินสะพานหนองปรือใกล้ที่กัลปพฤกษ์ ซึ่งจากทำเลนี้ค่อนข้างไม่มีใครรบกวนถึงแม้จะมีงาน Graffiti บางส่วนมาลงแต่ถ้าสังเกตจะเห็นว่า มีน้อยและมีเฉพาะต้นซอยของโรงงานเท่านั้นทำให้สะดวกและสามารถทำงานได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่ต้องกลัวใครมาทักงาน



ภาพที่ 35 ภาพโรงงานน้ำแข็งร้าง ลาดกระบัง



ภาพที่ 36 ภาพโรงงานน้ำแข็งร้าง ลาดกระบัง



ภาพที่ 37 ภาพโรงงานน้ำแข็งร้าง ลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวางแผนก่อนการถ่ายทำ

การวางแผนในส่วนนี้จำเป็นต้องคำนึงถึงหลายๆสิ่งทั้งระยะเวลาการทำงาน ขนาดของงานที่จะพ่นจริง จำนวน Frame /ฉากที่จะพ่น เนื้อเรื่องทั้งหมด ทำให้จำเป็นต้องวางแผนถึงค่าใช้จ่าย ทั้งส่วนของปริมาณของสี อุปกรณ์อื่นๆ และค่ารถ ซึ่งการวางแผนแบ่งเป็นขั้นตอนดังนี้

1. นำ Storyboard ไปทำ Animatic เพื่อให้รู้เวลาคร่าวๆของงานที่จะทำออกมา
2. คำนวณจำนวน Frame/ ฉากที่จะพ่นจาก Animatic เพื่อนำมาคำนวณระยะเวลาในการทำงานและสีที่ใช้ต่อไป

3. เลือกสีจากตารางสีสเปรย์ซึ่งสีสเปรย์ที่ใช้จะเลือกใช้สีสเปรย์ยี่ห้อ Layland เท่านั้นเพราะเป็นสียี่ห้อนี้เป็นสีที่ดีที่สุดในไทย เพราะให้ความเข้มและน้ำหนักการกดที่ไม่หนักจนเกินไปเหมาะแก่การใช้ ซึ่งราคาตกระป๋องละ 45.- ถ้าซื้อเป็นโหลก็จะราคาถูกลงเหลือ 40.- ซึ่งร้านที่ขายหาซื้อได้ไม่ไกลมากนักคือที่คณะและหัวตะเข้

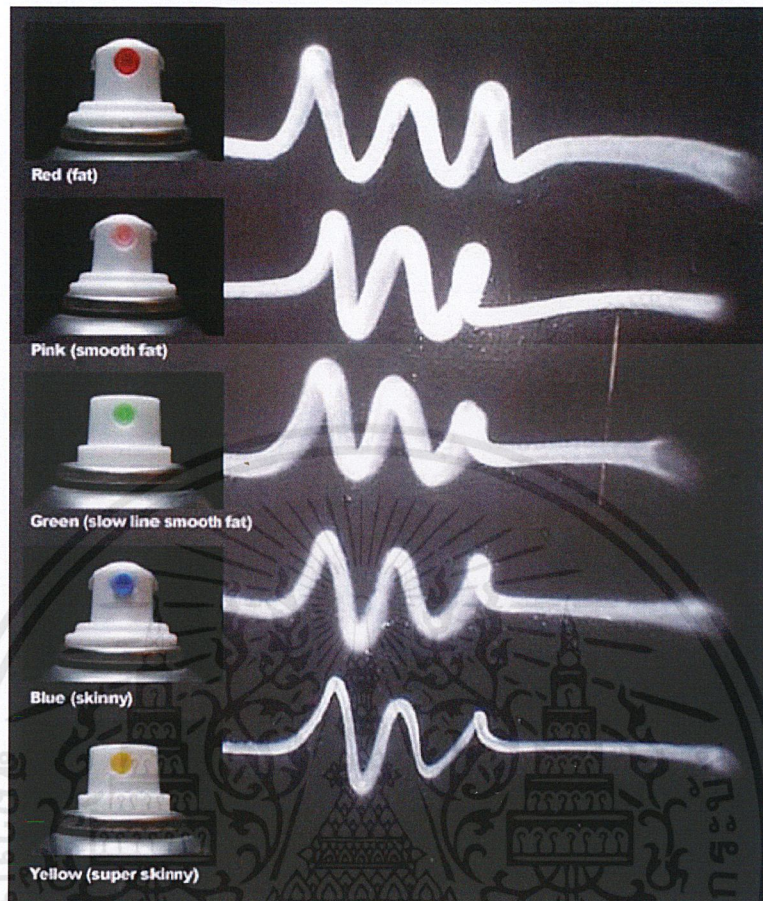


ภาพที่ 38 ภาพสีสเปรย์ยี่ห้อ Leyland

ที่มา : จิตต์พร. สินค้าขายดี สีสเปรย์ leyland มีครบทุกสี สั่งได้ทุกเบอร์ค่ะ [ออนไลน์], สืบค้น 20 มกราคม 2554. เข้าถึงได้จาก <http://i636.photobucket.com/albums/uu89/quackoer/storeSmall.jpg>

4. เตรียมหัวสเปรย์เฉพาะที่ใช้กับการพ่น Graffiti ทั้ง Super skinny (หัวเล็กมาก), Skinny (หัวเล็ก) และ Fat (หัวใหญ่)ซึ่งจะใช้ของ Japan ซึ่งเป็นหัวสเปรย์ตัวเมียที่ไม่ต้องนำมาแปลงสามารถใช้ใส่ได้กับหัวสเปรย์แบบไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



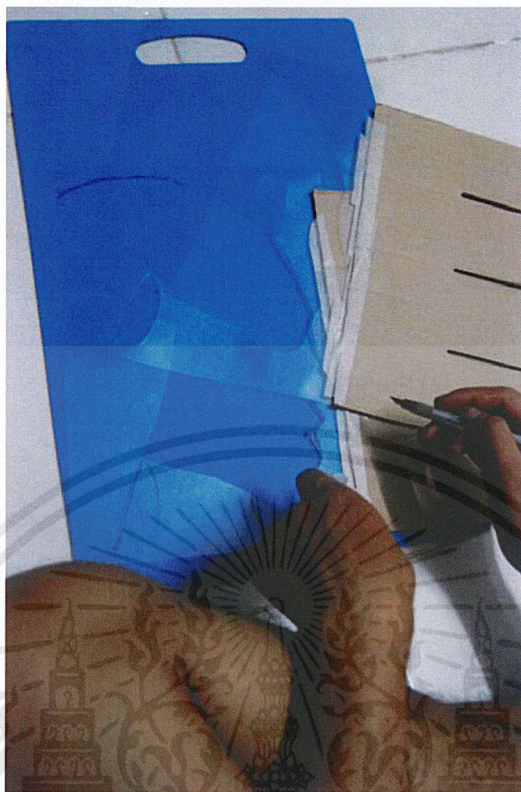
ภาพที่ 39 ภาพหัวสเปรย์ของ Japan รูปแบบต่างๆ

ที่มา : npfundamentals. Graffiti Art Supplies - Spray Caps [Online], Accessed 20 January 2011.

Available from http://npfundamentals.multiply.com/journal/item/7/Graffiti_Art_Supplies_-_Spray_Caps

5. เตรียมตัด Stencil Blog ที่จะใช้พ่นในฉาก ซึ่งฉากที่จะใช้ก็คือฉากพ่อและแม่ ซึ่งจะใช้สแตนซิลพ่นเป็นในส่วนของหน้าซึ่งจะมีการขยับปากเพื่อให้ง่ายและรวดเร็วต่อการพ่นซึ่งจะใช้แผ่นใสในการทำตัว Blog และใช้กระดาษลังติดขอบเพื่อใช้ในการจับเพื่อไม่ให้ปลิว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 40 ภาพการตัด Stencil Blog รูปหน้าพ่อและแม่

6. Print Reference รูปแบบงานและวิธีการลงสีของงานที่นำมาเป็นตัวอย่างเพื่อนำมาใช้ในขณะถ่ายทำ

ขั้นตอนการถ่ายทำอนิเมชัน (Production)

ขั้นตอนการถ่ายทำนั้นแบ่งออกเป็นฉากในการถ่ายทำ ดังนี้

ฉากซื้อเรื่อง

ฉากนี้เป็นฉากที่พินสีจากซื้อเรื่องแล้วสีค่อยๆ ไหลลงมาที่ละ Frame แล้วไหลไปตามพื้น ซึ่งในฉากนี้มีการเกิดปัญหาเนื่องจากเป็นฉากแรกที่เริ่มถ่ายทำให้หลังจากถ่ายไปแล้วพอลองกลับไปตัดจะเห็นแสงวูบไปมาๆ ทำให้ Jump จึงต้องหาวิธีไม่ให้แสง Jump โดยกลับมาถ่ายฉากนี้ใหม่ ซึ่งสาเหตุที่แสง Jump คือการที่ปรับ F Stop ทุก Frame เพื่อให้แสงเท่ากันซึ่งโดยจริงแล้วจะไม่มีการปรับเลยปล่อยให้แสงค่อยๆ เปลี่ยนไปค่อยปรับต่อเมื่อแสงมีคจนต่างกับ Frame ที่แล้วมากเกินไปจึงเริ่มปรับให้สว่างขึ้นมานิดหน่อยแล้วไปแก้ในคอมอีกที ซึ่งในฉากนี้เมื่อกลับมาถ่ายอีก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รอบกำแพงที่ใช้จำเป็นต้องถ่ายอีกกำแพงหนึ่งเพื่อหลอกให้เห็นเป็นอีกกำแพงเพราะกำแพงถูก
 ฟันไปแล้วรวมถึงพื้นด้วย



ภาพที่ 41 ภาพฉากชื่อเรื่อง จากอนิเมชัน



ภาพที่ 42 ภาพฉากชื่อเรื่อง จากอนิเมชัน

ฉากต้นไม้และหนอง

ฉากนี้เป็นฉากต่อจากพื้นที่ฟันซึ่งต้องฟันคนละกำแพงกับฉากที่แล้วจึงต้องฟันหลอกต่อ
 เอาจาก Frame ที่แล้วของอีกกำแพงจึงใช้วิธี Zoom หลอกช่วยในคอมได้ ซึ่งวิธีการฟันนั้นต้องกะ
 ขนาดของตัวต้นไม้แล้วใช้วิธีหารจำนวน Frame เอาเพื่อให้ได้ว่า Frame หนึ่งต้องงอกขึ้นมาทีละ
 หลังจากนั้นก็ค่อยมารวมกับ Animate การขยับของหนองว่าต้องใช้ในการขยับจำนวนที่ Frame
 เพื่อให้รู้ระยะเวลาขยับในการฟัน

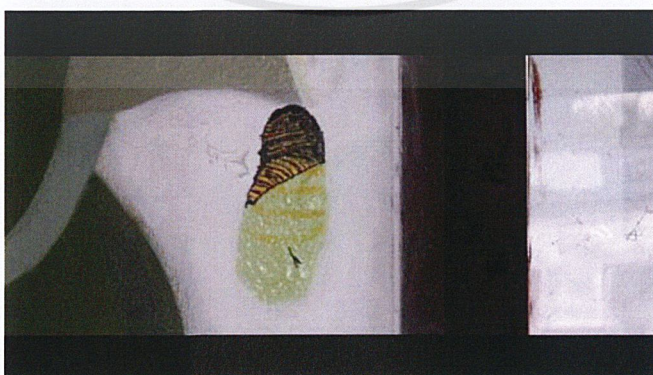
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 43 ภาพการพ่นฉาบท้นไม้และหนอน



ภาพที่ 44 ภาพฉาบท้นไม้และหนอน จากอนิเมชั่น

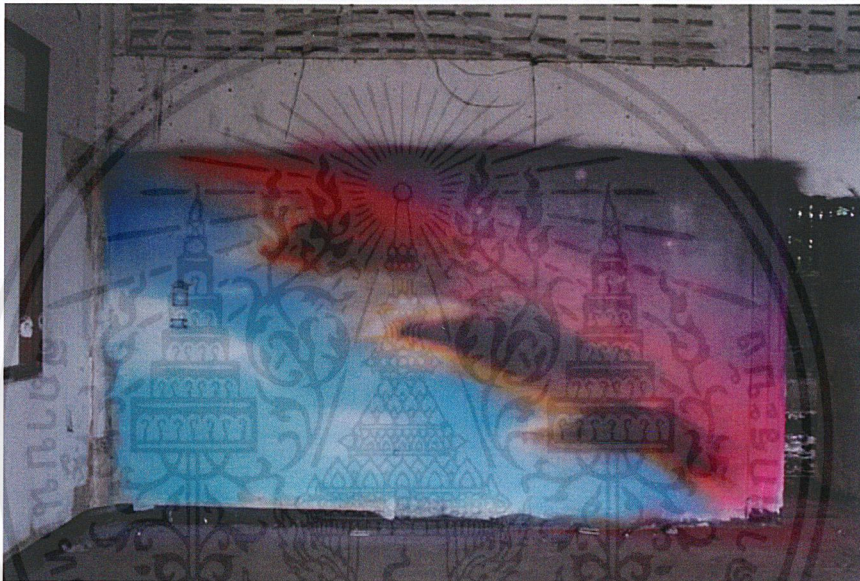


ภาพที่ 45 ภาพฉาบท้นไม้และหนอน จากอนิเมชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากท้องฟ้า

ฉากนี้เป็นฉากพื้นสีฉาก โดยที่ไม่ต้องคำนึงถึงจำนวน Frame เพราะใช้เป็นภาพนิ่งภาพเดียวไปจบบนคอมเพราะต้องทำผีเสื้อบินกับคอมไฟในคอมต่อ ซึ่งจะพ่นท้องฟ้าโดยไล่สีตั้งแต่กลางวันไปจนถึงกลางคืนโดยมาร์คจุดที่จะทำคอมไฟและจุดที่ผีเสื้อจะบินผ่านไว้เพื่อให้ได้จังหวะที่สวยงามของท้องฟ้า ซึ่งฉากนี้ตอนที่ทำนั้นทำควบคู่ไปกับฉากต้นไม้และหนองในขณะทำที่รอสีแห้งเพื่อจะพ่นต่อเพื่อเป็นการประหยัดเวลาไปในตัว



ภาพที่ 46 ภาพฉากท้องฟ้าที่พ่นเสร็จก่อนนำมาทำต่อในคอม

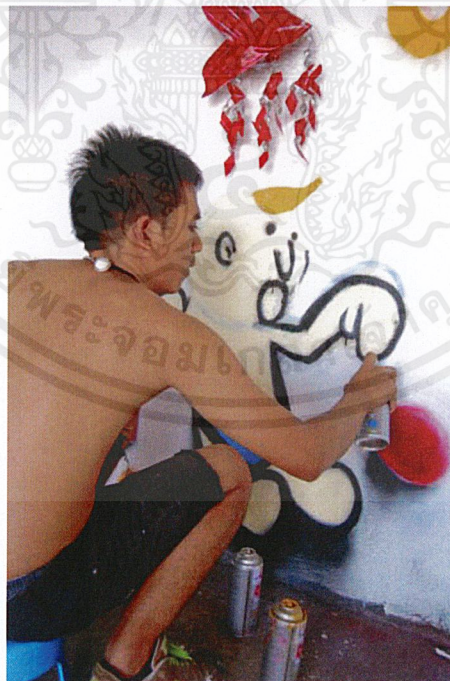
ฉากพ่อแม่ทะเลาะกัน

ฉากนี้พ่นที่เดียวกับท้องฟ้าจึงต้องทำการกลิ้งสีทับฉากท้องฟ้าเสียก่อนที่จะเริ่มทำการพ่นและในส่วนทางด้านหลังประตูก็ใช้สแตนด์อินพ่นหน้าพ่อแม่และแม่ลงไป ส่วนตัวก็ใช้มือเปล่าพ่นเพราะจะต้องมีการ Animate การขยับท่าทางของพ่อแม่และแม่ ในส่วนทางด้านหน้าตรงที่กลิ้งสีทับก็จะมีปลาตะเพียนแขวนไว้ซึ่งเป็น Symbol ที่สื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ ความอบอุ่นซึ่งคนในสมัยก่อนก็แขวนไว้ให้เด็กเล่น และจะพ่นเด็กอยู่ด้านล่างรวมถึงค้อยพ่นคำพูดของพ่อแม่และแม่ออกมาไปพร้อมกับท่าทางการขยับของเด็กและพ่อแม่ ซึ่งเด็กเองจะทำท่าป็นออกจาก playpen แล้วคลานลงพื้นไป ซึ่งในส่วนของ playpen จะไปทำต่อในคอมรวมถึงคอมไฟเพื่อใช้เชื่อมจากฉากเก่า โดยในฉากนี้ค่อนข้างใช้เวลาพ่นนานที่สุดเพราะใน 1 Frame จะต้องลบและพ่นทั้งเด็ก คำพูด และการขยับของพ่อแม่และแม่ไปพร้อมๆกันซึ่งทำให้การพ่นนานมากซึ่งโดยประมาณ 1 Frame/ชม. เลยทีเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 47 ภาพการพ่นสแตนซิลหน้าพ่อและแม่



ภาพที่ 48 ภาพการพ่นเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 49 ภาพการพ่นเด็กและคำพูดที่พ่อและแม่ทะเลาะกัน

ฉากเด็กคลาน

ฉากนี้เป็นฉากที่เป็นมุม Top ทั้งหมดซึ่งจะมีการ Pan แล่ Tilt กล้องตามตัวของเด็กซึ่งเด็กจะคลานออกไปฉากนี้เป็นฉากที่ค่อนข้างใช้เวลาเร็วกว่าฉากที่แล้วเพราะว่าพ่นแต่เด็กเพียงตัวเดียว และขนาดก็มีขนาดใหญ่รายละเอียดน้อยทำให้พ่นเสร็จเร็ว



ภาพที่ 50 ภาพการพ่นเด็กคลาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากหน้าฉาก

ฉากนี้เป็นฉากสุดท้ายของเรื่องซึ่งเป็นฉากที่เด็กกลานขึ้นมาถึงโซฟาแล้วค่อยๆกลายจากเด็กทารกเป็นเด็กแล้วหน้าฉากค่อยๆเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ฉากนี้เน้นอาศัยการจัดฉากจากอุปกรณ์ที่หาได้ตามบ้านร้างมาช่วยในการจัดแต่เอาโทรทัศน์มาเองเพื่อใช้เป็น Symbol แทนของสื่อฉากนี้ค่อนข้างรีบเพราะเวลาค่อนข้างกระชั้นชิดรวมถึงวันสุดท้ายของการพ่นแสงหมดก่อนไวและมีปัญหาเรื่องฝนตกทำให้ระยะเวลาในการพ่นน้อยลงจึงทำให้งานค่อนข้างดูรีบไปนิดหน่อย



ภาพที่ 51 ภาพการจัดโซฟาและโทรทัศน์ที่ใช้ในฉากหน้าฉาก



ภาพที่ 52 ภาพเบื้องหลังการถ่ายฉากหน้าฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 53 ภาพการพ่นสีสปรอยฉาบน้ากาศ

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำอนิเมชัน (Postproduction)

ขั้นตอนนี้ถือเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการทำอนิเมชันเรื่องนี้ นั่นก็คือการนำไฟล์มาตัดต่อและทำ CG เพิ่มเติมซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

การเลือกเครื่องมือในการตัดต่อ

อนิเมชันเรื่องนี้เลือกใช้กล้องถ่ายภาพนิ่งในการบันทึกภาพ โดยมีขนาด 4272 x 2848 px ซึ่งถือว่ามีความใหญ่มากจึงเลือกใช้ Format ในการตัดต่อคือ HD 720p (1280 x 720 px) จึงต้องเลือกโปรแกรมตัดต่อที่อยู่ในระดับมืออาชีพ โดยโปรแกรมที่ได้เลือกนำมาใช้ในการตัดต่ออนิเมชันเรื่องนี้ คือ โปรแกรม Adobe After Effects CS5 ซึ่งรองรับ Footage ในระบบ HD 720p และสามารถนำภาพนิ่งมาขยับหรือ Track กล้องเพิ่มเติมได้ รวมถึงเมื่อทำการ Export ไฟล์ออกมาจะได้ภาพที่มีคุณภาพที่ดีและไม่สูญเสียคุณภาพไปจากต้นฉบับอีกด้วย

ขั้นตอนและวิธีการลำดับภาพ

การตัดต่อหรือการลำดับภาพอนิเมชันนั้นมีการลำดับภาพตาม Storyboards ที่ได้เขียนวางไว้ตั้งแต่แรกโดยมีการ Track กล้องขยับซ้ายขวาหรือ Zoom เพิ่มเติมเพื่อให้งานดู Smooth ลื่นไหลโดยเรียงลำดับตามฉากที่ได้ถ่ายไว้ตั้งแต่ต้นจนจบ รวมถึงใส่ Prop ที่ได้วางแผนเอาไว้เพิ่มเติมซึ่งมีวิธีการตัดต่อดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. นำไฟล์ Footage ภาพนิ่งลงเครื่องและทำการแยกไว้เป็นฉากๆ
2. นำไฟล์รูปที่จำเป็นต้อง Retouch นำมา Retouch ในโปรแกรม Adobe

Photoshop CS5

3. เรียงไฟล์ที่แยกไว้แล้วใน Adobe After Effects CS5 โดยแยก Composition ไว้เป็นฉากแต่ละฉาก

4. เริ่มทำการ Track กล้องในส่วนของฉากที่ต้องใช้เพื่อให้ได้ความ Smooth

5. ใส่ Effects เพิ่มเติมรวมถึง Prop ที่จำเป็นต้องใส่เพิ่มลงไปทั้ง โคมไฟและ

Playpen

6. ทำการปรับแสงและสีของภาพเพื่อให้ไม่เกิดการ Jump หรือสะดุดของแสงและสี

7. Export ไฟล์ออกมาเพื่อใช้ในการลำดับเสียงต่อไป

ขั้นตอนและวิธีการลำดับเสียง

หลังจากได้ทำการลำดับภาพเรียบร้อยแล้วขั้นตอนต่อไปคือการลำดับเสียงและเลือกเสียงเพลงให้เข้ากับเรื่อง โดยในส่วนของกรลำดับเสียงจะนำมาตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS5 ซึ่งถึงแม้ว่าจะไม่ใช่โปรแกรมในการตัดต่อเสียงโดยตรงแต่ก็สามารถตัดต่อเสียงได้ ซึ่งที่เลือกใช้เพราะต้องตัดเสียงกับภาพด้วยจึงไม่เหมาะจะใช้โปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อเสียงโดยตรง ซึ่งเสียงส่วนใหญ่ที่ใช้จะเป็นเสียง Foley เสียง Special Effect และเสียงดนตรีประกอบ

เสียง Foley คือ เสียงที่เกิดจากการกระทำของมนุษย์ หรือสิ่งมีชีวิต เช่น เสียงการเดินของต้นไม้ เสียงไต่ต้นไม้ของหนอน เสียงการกลานของเด็ก เป็นต้น ซึ่งในส่วนของเสียงพวกนี้เป็นเสียงที่ใส่เพื่อให้เกิดมิติของการกระทำนั้นๆ เป็นการทำให้เกิดความสมจริงของอากัปกริยาของสิ่งมีชีวิตที่ท่า ซึ่งเสียงพวกนี้ได้จากการไปอัดจากการแสดงกิริยาตามเสียงหรือหา Stock เสียงมาใส่เพิ่มเติม

เสียง Special Effect คือ เสียงที่ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติเป็นเสียงที่ทำขึ้นเกินความเป็นจริงเพื่อเพิ่มอรรถรสทางการชมและความสุนทรีย์ในการรับชม เช่น เสียงระเบิด เสียงโทรทัศน์ เป็นต้น

เสียงดนตรีประกอบ เป็นเสียงดนตรีที่ใส่เพื่อเร้าอารมณ์คนดูในสภาวะอารมณ์นั้นๆ ซึ่งต้องดูความเหมาะสมว่าควนใส่ช่วงไหนไม่ควรใส่ช่วงไหนและควรจะใส่เสียงประเภทไหน

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุป

ในที่สุดอนิเมชันเรื่อง “Mask” ก็ได้ถ่ายเสร็จเป็นที่เรียบร้อย ถึงแม้ไม่ได้เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้มากนัก เพราะเกิดอุปสรรคและปัญหาค่อนข้างมาก แต่ก็ถือเป็นประสบการณ์เพื่อให้แก้ไขปรับปรุงและพัฒนางานต่อไปในอนาคต ซึ่งสามารถให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้ที่สนใจในศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ได้ ดังต่อไปนี้

ปัญหาในขั้นตอนก่อนการถ่ายทำอนิเมชัน (Preproduction)

ในส่วนของปัญหาในส่วนด้านนี้ปัญหาใหญ่หลักๆก็จะอยู่ที่ Location ที่จะใช้ในการถ่ายทำ เนื่องจากปัจจัยหลักที่จะเป็นในการถ่ายทำคือต้องใช้ความต่อเนื่อง จึงต้องใช้สถานที่ที่ซึ่งปลอดภัยจากการถูกรบกวนอื่นมาที่บรรวมถึงการรบกวนจากบุคคลภายนอกจึงต้องหาสถานที่ซึ่งต้องใช้ความเป็นส่วนตัว ในตอนแรกที่คิดจะหาสถานที่นั้นต้องการเป็น โกดังร้างซึ่งสามารถใช้ไฟฟ้าได้ ด้วยเพราะอาจจะนำการจัดแสงมาช่วยในงาน รวมถึง Notebook เพื่อสะดวกในการถ่ายและลองตัดต่อไปในตัว แต่สถานที่แบบนั้นค่อนข้างจะหายากหรือถ้ามีก็มักจะเปิดให้เช่าซึ่งก็จะเป็งบประมาณที่แพงเพราะต้องใช้เวลานานในการถ่ายทำ สุดท้ายจึงไปลงตัวที่โรงงานน้ำแข็งร้างลาดกระบังซึ่งอยู่ใกล้และปราศจากการรบกวนเหมาะแก่การถ่ายทำ ซึ่งเป็นสถานที่ใกล้ที่ถูกมองข้ามไปแต่สุดท้ายก็เลือกใช้

ซึ่งทำให้ได้ข้อสรุปว่าควรเลือกสถานที่โดยมองเอาใกล้ๆก่อนแล้วดูปัจจัยโดยรอบไว้ก่อน ก่อนที่จะไปตามหาที่อื่นซึ่งทำให้เสียเวลาและงบประมาณ โดยใช่เหตุ

ปัญหาในขั้นตอนการถ่ายทำนิเมชัน (Production)

ปัญหาในส่วนนี้ค่อนข้างจะมีมาจากหลายปัจจัยด้วยกัน ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

เทคนิคและอุปกรณ์ในการถ่ายทำ

อุปกรณ์ในการถ่ายทำหลักๆในเรื่องนี้ก็คือกล้องถ่ายรูปและขาตั้งกล้อง ปัญหาหลักๆเลยก็คืออยู่ที่ต้องใช้เวลาในการถ่ายทำเป็นเวลานาน ซึ่งในช่วงแรกได้เลือกใช้ระบบ Live view ในการถ่ายทำโดยมีการเปิดกล้องไว้ตลอดในการถ่ายทำซึ่งเป็นการสิ้นเปลืองพลังงานแบตเตอรี่ทำให้แบตเตอรี่หมดก่อนซึ่งทำให้ต้องเสียเวลากลับไปหาแบตเตอรี่สำรองมาใช้และเสียเวลาถอดใส่ขาตั้งกล้อง ภายหลังจึงแก้ปัญหาโดยการถ่ายแล้วปิดแล้วค่อยเปิดอีกครั้งตอนจัดมุมหรือถ่ายอีกครั้งเท่านั้น นอกจากนี้ปัญหาเรื่องแบตเตอรี่แล้วยังมีปัญหาในส่วนของขาตั้งกล้องอีก ซึ่งเนื่องจากต้องใช้เวลาในการถ่ายเป็นเวลานานทำให้บางทีวันเดียวไม่สามารถถ่ายได้ทั้งหมดต้องมาต่ออีกวันซึ่งทำให้มุมมองของอีกวันที่มาถ่ายนั้นไม่อยู่ที่เดิมกับตอนแรก จึงต้องมีการจัดการกับมุมมองที่ดีก่อนทำการขนย้ายขาตั้งกล้องกลับ โดยการใช้ตลับเมตรวัดความสูงของขาแต่ละข้างและพ่นสเปรย์มาร์คจุดที่วางเอาไว้แล้วครั้งต่อไปที่ถ่ายก็ค่อยใช้วิธีนี้มาร์คมุมกล้องให้ตรงจากการกะด้วยสายตาเอาไว้แล้วครั้งต่อไปที่ถ่ายก็ค่อยใช้วิธีนี้มาร์คมุมกล้องให้ตรงจากการกะด้วยสายตาเอา

สถานที่ถ่ายทำและสภาพอากาศ

ปัญหาของสถานที่และสภาพอากาศมีผลต่อการถ่ายทำอย่างมาก หลายครั้งที่ถ่ายจนหมดวันแล้วมาเริ่มถ่ายต่ออีกวันแล้วสภาพของสถานที่ที่มีการเปลี่ยนแปลงต้องทำการแก้ไข เช่น เงาของพ่อแม่ที่พาดลงบนพื้น บางทีก็จะมียอยเท้าคนหรือแมวเดินไปมาต้องมาคอยเก็บเพิ่มเสมอ หรือถ้าวันไหนฝนตกช่วงกลางคืนตอนเช้าอีกวันน้ำก็จะแฉะและกำแพงจะชื้นซึ่งยากต่อการพ่นและการถ่ายทำ ซึ่งสภาพอากาศเองก็ส่งผลถึงสถานที่โดยตรงด้วย รวมถึงลมและแดดซึ่งถ้าวันไหนที่แดดร้อนลมไม่มีสีจะแห้งช้ามากทำให้ต้องเสียเวลารอสีแห้งก่อนกำหนด หรือถ้าแสงหมดเร็วก็มีเวลาพ่นน้อย ซึ่งตัวแปรของสภาพอากาศเป็นปัจจัยหลักที่คำนวณไม่ได้ ได้แต่ทำงานให้รวดเร็วมาแต่เช้าเท่านั้น ซึ่งเป็นผลให้งานล่าช้ากว่าปกติที่คาดการณ์เอาไว้ด้วย

ปัญหาจากบุคคลภายนอก

ถึงแม้จะเลือกสถานที่ที่ปลอดภัยจากการพ่นทับและบุคคลภายนอกแล้วก็ตามแต่ก็ยังเป็นสถานที่สาธารณะที่ใครก็สามารถเข้าออกได้เสมอ ซึ่งบ่อยครั้งที่คนเก็บของเก่าหรือเด็กเข้ามาช่วงที่ขณะถ่ายทำ ซึ่งเป็นอะไรที่ไม่สามารถควบคุมได้ ซึ่งบางครั้งอาจถึงอุปสรรคบางอย่างไว้ เช่น ถังผสมสี ซึ่งไม่คิดว่าจะหายแต่ก็ถูกคนเก็บของเก่าเอาไปขายทำให้เป็นปัญหาต้องไปซื้อมาใหม่ หรือการที่เด็กๆเข้ามาเล่นก่อนจนสมาชิกพ่น ซึ่งสิ่งที่ทำได้คือแก้ปัญหาไปตามสถานการณ์นั้นๆ และพยายามไม่ทิ้งของที่จะใช้ใดๆทั้งสิ้นเอาไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหาในขั้นตอนหลังการถ่ายทำอนิเมชัน (Postproduction)

ในส่วนของขั้นตอนหลังการถ่ายทำ ปัญหาหลักก็คือการตัดต่อเป็นไฟล์ HD 720p โดยใช้ภาพนิ่งเอามาใช้ ซึ่งในการตัดต่อเลือกใช้ภาพแบบ Widescreen ซึ่งต้อง Crop ภาพให้เล็กลงซึ่งอาจจะตัดในส่วนที่ต้องการออกไปได้ทำให้ Composition ของภาพเปลี่ยนไปรวมถึงไม่เคยตัดต่อโดยใช้ Format HD 720p มาก่อนทำให้ต้องเริ่มศึกษาถึงวิธีการ Import ไฟล์และ Export ไฟล์ว่านามสกุลอะไรที่จะทำให้ภาพออกมาได้คุณภาพที่ดี ชัดเหมือนกับต้นฉบับมากที่สุด ซึ่งได้ข้อสรุปว่าไฟล์นามสกุล MOV แบบ H.264 คือนามสกุลที่ชัดและสามารถเปิดได้โดยไม่กระตุกมากที่สุด เหมาะกับการนำมาใช้งาน



บรรณานุกรม

ดร.แพง ชินพงศ์. ลูกจะเป็นอย่างไร ถ้าพ่อแม่ไม่รักกัน [ออนไลน์]. สืบค้น 15 มกราคม 2554. เข้าถึงได้จาก <http://www.islammore.com/main/content.php?page=sub&category=53&id=2420>

วีรญาณ์ จันทน์นวล. ขจัดสื่อร้าย ขยายสื่อดี เพื่อเด็ก-เยาวชน [ออนไลน์]. สืบค้น 15 มกราคม 2554. เข้าถึงได้จาก <http://www.thaihealth.or.th/healthcontent/article/7392>

สมเกียรติ ตั้งนโม. บทความมหาวิทยาลัยเที่ยงคืน ลำดับที่ 198 : ศิลปะนอกกระแส [ออนไลน์]. สืบค้น 09 ตุลาคม 2553. เข้าถึงได้จาก <http://www.midnightuniv.org/midnightweb/newpage21.html>

_____ . บทความมหาวิทยาลัยเที่ยงคืน ลำดับที่ 199 : ศิลปะนอกกระแส [ออนไลน์]. สืบค้น 09 ตุลาคม 2553. เข้าถึงได้จาก <http://www.midnightuniv.org/midnightweb/newpage22.html>

ภาษาต่างประเทศ

Art Print. African Masks [Online]. Accessed 16 January 2011. Available from <http://www.art.com/products/p10288041-sa-i892366/african-masks.htm>

Astro One. painted walls [Online]. Accessed 09 October 2010. Available from <http://www.behance.net/gallery/painted-walls/209738>

BLU. VIDEO [Online]. Accessed 09 October 2010. Available from <http://blublu.org/sito/video/video.htm>

jonny_wan. Jonny_Wan's photostream [Online]. Accessed 16 January 2011. Available from <http://www.flickr.com/photos/jonnywan/>

npfundamentals. Graffiti Art Supplies - Spray Caps [Online]. Accessed 20 January 2011. Available from http://npfundamentals.multiply.com/journal/item/7/Graffiti_Art_Supplies_-_Spray_Caps

Wikipedia. Street art [Online]. Accessed 09 October 2010. Available from http://en.wikipedia.org/wiki/Street_art

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล นาย คมศิษฐ์ โตประเสริฐ
 ที่อยู่ 2/1 ซ.โกบ้อ 7 ถ.ตากสิน แขวงดาวคะนอง
 เขตธนบุรี จ.กรุงเทพฯ 10600
 E-mail : p_plug_onepiece@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2549

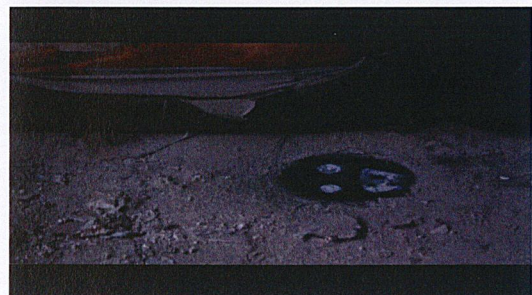
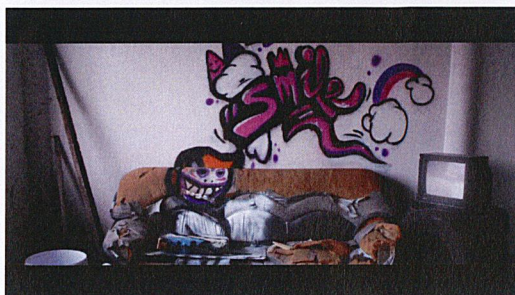
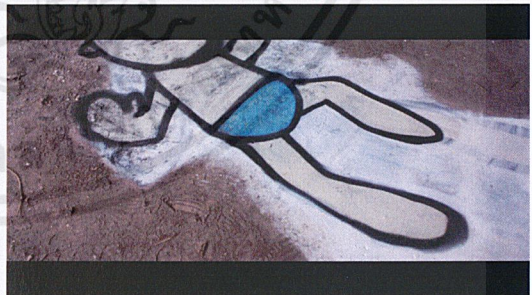
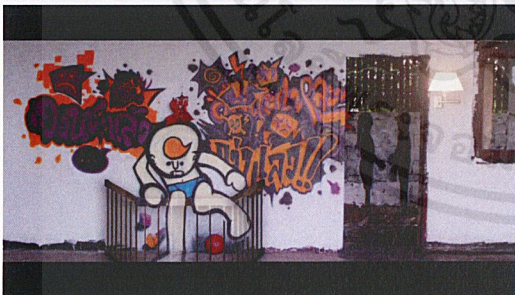
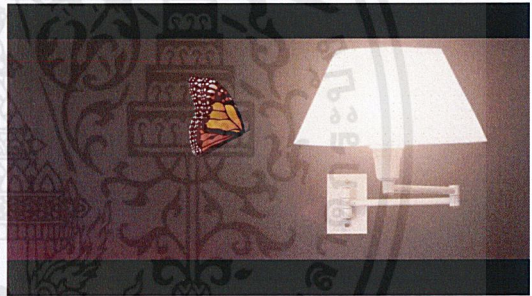
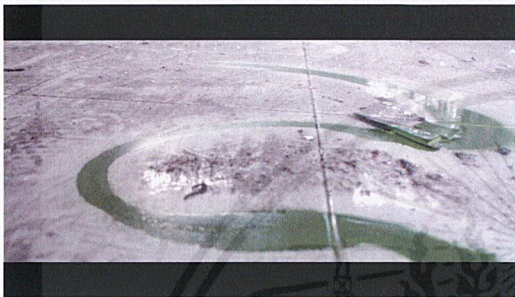
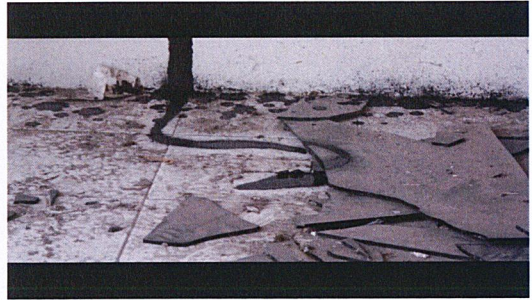
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

โรงเรียนวัดราชบพิธ (วิทย์-คณิต)

พ.ศ. 2553

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้