

การกำกับภาพยนตร์ศิลป์ เรื่อง “The Door(s)”
DIRECTING IN ART FILM TITLED “The Door(s)”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การกำกับภาพยนตร์ศิลป์ เรื่อง “The Door(s)”
DIRECTING IN ART FILM TITLED “The Door(s)”



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์  วันที่ 23 ก.ค. 63

(ผศ.ดร.เชมพัทธ์ พิชรวิชญ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การกำกับภาพยนตร์ศิลปะ เรื่อง “ The Door(S) ”

DIRECTING IN ART FILM TITLED “ The Door(S) ”

ชื่อ

นายสหัสชาติ พันธุ์พยัคฆ์

รหัสประจำตัว

59020367

สาขาวิชา

ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา

2562

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชมพัทธ์ พัชรวิชัย

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้เกิดจากความสนใจส่วนตัวเกี่ยวกับการออกแบบงานสร้างและการกำกับศิลป์ ในรูปแบบของการออกแบบโลกสมมติ จากบทความของข้าพเจ้าตอนมัธยม ที่เปรียบประตูลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างคนกับอีกคน ที่คนก็เปรียบเหมือนห้องซึ่งทำให้ห้องมีหลายประตูที่นับไม่ถ้วน ข้าพเจ้าต้องการศึกษาและทดลองกระบวนการ ออกแบบงานสร้างที่สอดคล้องความสัมพันธ์และสะท้อนความสัมพันธ์ของคน

ภาพยนตร์นำเสนอรูปแบบโลกสมมติที่มนุษย์ทุกคนอยู่ในห้อง มีแต่ประตูที่แทนความสัมพันธ์ นับไม่ถ้วนตามยุคสมัยนี้ เรื่องราวเล่าผ่านชายที่พยายามหาคำตอบของความสัมพันธ์จากประตูในห้องที่เขาไม่รู้ว่าจะเป็นประตูของครอบครัว ประตูของเพื่อนฝูง หรือแม้แต่ประตูของตัวเอง เพื่อเปิดประตูบานเดียวเท่านั้น ที่ไม่เคยเปิดออกเลย คือหญิงที่ตกหลุมรัก

กิตติกรรมประกาศ

ในการทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ของข้าพเจ้า สามารถสำเร็จจุล่งได้ตามเป้าหมายที่ข้าพเจ้าตั้งไว้ จากการติดต่อประสานงานกับผู้คนมากมาย ทั้งผู้ที่มีส่วนช่วยสนับสนุนในการเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำทางด้านความคิดแนวคิดในการทำงานการวางแผนงานและผู้ช่วยสนับสนุนในการศิลปนิพนธ์ออกมาอย่างมีประสิทธิภาพ

ขอขอบคุณ ครอบครัวของข้าพเจ้าที่คอยผลักดัน สนับสนุน และให้กำลังใจข้าพเจ้าตลอดระยะเวลาการทำภาพยนตร์ศิลปนิพนธ์เรื่องนี้ สามารถทำให้ข้าพเจ้าผ่านพ้นอุปสรรคต่างๆ มาได้ในที่สุด

ขอขอบคุณ คุณบัวบุชา บุญรอดชู ที่สละเวลามาช่วยเหลือเรื่องการจัดการเอกสารและงบบองถ่ายให้ข้าพเจ้า

ขอขอบคุณ ผศ.ดร. เขมพัทธ์ พัชรวิชัย อาจารย์ที่ปรึกษา ที่คอยชี้แนะแนวทางการทำงานให้ เป็นไปได้ด้วยดี ทำให้ข้าพเจ้านั้นสามารถจัดทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ออกมาสำเร็จจุล่ง ทั้งยังชี้ให้เห็น ปัญหาในกระบวนการทำงานของข้าพเจ้าและสามารถแก้ไขปัญหานั้นได้อย่างดี

ขอขอบคุณ ปิณณธร จันทรบูลย์ ผู้ร่วมงาน ที่เข้ามาช่วยเหลือติดต่อดูแลนักแสดง ทำให้ข้าพเจ้า ได้เรียนรู้และฝึกฝนการทำงานกันเป็นคณะ ยังคอยช่วยดูความบกพร่องและคอยเตือนให้ข้าพเจ้าได้ ปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้นมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ได้แก่ ธีรศักดิ์ สีกัน, ธรรมศ นวรัตน์, พรชชชล บุญสุวรรณค์สง, วรณวิไล อินศรีทอง, บวรลักษณ์ กมลเนตรสวัสดิ์, ธนพร พ่วงพัต, ที่คอยเป็นแรงผลักดันช่วยให้ข้าพเจ้า ไม่ท้อถอย จากการทำงานชิ้นนี้ และยังคงช่วยสร้างรอยยิ้มให้ข้าพเจ้าระหว่างการทำงานเสมอ

สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณ ผู้มีส่วนร่วมในศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ทุกท่านและครอบครัว ที่คอยสนับสนุนให้ข้าพเจ้าทำศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้จนสำเร็จจุล่งไปได้ด้วยดี

สหรัชต์ พันธุ์พยัคฆ์

11 กรกฎาคม 2563

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ภาพยนตร์ศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ เกิดจากความสนใจส่วนตัวเกี่ยวกับการออกแบบงานสร้างและการกำกับศิลป์ ในรูปแบบของการออกแบบโลกสมมติ จากบทความสั้นของข้าพเจ้าตอนมัธยม ที่เปรียบประตู่แทนความสัมพันธ์ระหว่างคนกับอีกคน ที่คนก็เปรียบเหมือนห้องซึ่งทำให้ห้องมีหลายประตูที่นับไม่ถ้วน ข้าพเจ้าต้องการศึกษาและทดลองกระบวนการ ออกแบบงานสร้างที่สอดคล้องความสัมพันธ์และสะท้อนความสัมพันธ์ของคน

ภาพยนตร์นำเสนอรูปแบบโลกสมมติที่มนุษย์ทุกคนอยู่ในห้อง มีแต่ประตูที่แทนความสัมพันธ์ นับไม่ถ้วนตามยุคสมัยนี้ เรื่องราวเล่าผ่านชายที่พยายามหาคำตอบของความสัมพันธ์จากประตูในห้องที่เขาไม่รู้ว่าจะเป็นประตูของครอบครัว ประตูของเพื่อนฝูง หรือแม้ประตูของตัวเอง เพื่อเปิดประตูบานเดียวเท่านั้น ที่ไม่เคยเปิดออกเลย คือหญิงที่ตกหลุมรัก

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. สร้างความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์ศิลป์
2. เพื่อให้ผู้ชมได้รับแง่คิดของความสัมพันธ์เกี่ยวกับคน
3. เพื่อให้งานออกแบบงานสร้างสามารถสะท้อนโลกสมมติที่ได้ออกแบบไว้ได้อย่างสมจริง

ขอบเขตโครงการ

ภาพยนตร์สั้นแนว ศิลปะ ความยาวไม่เกิน15 นาที ถ่ายทำและลำดับภาพด้วยระบบดิจิทัล ในอัตราส่วน 3.29 : 1 ความละเอียด1080 p

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์สั้นรูปแบบภาพยนตร์ศิลป์ แสดงโลกสมมติ มีฉากเหนือจริง ดำเนินเรื่องผ่านตัวละครหลักเพียงหนึ่งคน เน้นด้านการออกแบบงานสร้าง การสร้างฉาก การออกแบบฉากที่เคลื่อนไหวได้บางส่วน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ.....	ค
สารตาราง	จ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์	1
ขอบเขตของโครงการ	1
ลักษณะของโครงการ	1
วิธีดำเนินงาน	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	3
ศึกษาภาพยนตร์ศิลป์	3
ศึกษาภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ	6
ศึกษาด้านเทคนิค	7
จิตวิทยาการพัฒนาในแต่ละช่วงวัย	9
จิตวิทยาการพัฒนาในช่วงวัยรุ่น	9
จิตวิทยาการพัฒนาในช่วงวัยทำงาน	11
จิตวิทยาการพัฒนาในช่วงวัยชรา	13
3 บทภาพยนตร์	16
ประเด็น (Theme)	16
ประโยคขาย (Log line)	16
โครงเรื่อง (Plot)	16
โครงเรื่องขยาย (Outline)	16
บทถ่ายทำ (Shooting Script)	17
บทภาพ (Storyboard)	21
4 กระบวนการผลิตภาพยนตร์	31
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้	

การเตรียมการก่อนการถ่ายทำ (Pre-production).....	31
การคัดเลือกนักแสดง	31
ข้อมูลนักแสดง	32
ตารางการถ่ายทำ (Breakdown Sheet)	36
เอกสารนัดหมาย (Call sheet)	37
ข้อมูลการเงิน	38
การกำกับภาพ	40
การจัดไฟ	41
อุปกรณ์ในการถ่ายทำ (Camera Equipment)	41
การออกแบบงานสร้าง (Production Design)	43
การถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)	45
คิวที่1 ถ่ายทำวันที่ 25 มิถุนายน	45
คิวที่2 ถ่ายทำวันที่ 26 มิถุนายน	46
การผลิตหลังการถ่ายทำ (Post-production)	47
การตัดต่อแบบคร่าว (Rough cut)	47
การทำเทคนิคพิเศษ (Visual Effects)	48
ขั้นตอนการแก้ไข	49
การตัดต่อเสียง	50
การตัดต่อครั้งสุดท้าย (Final Mix)	50
Fine Cut	51
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	60
บทสรุป	60
อุปสรรคระหว่างการทำงาน.....	60
ข้อเสนอแนะ	60
บรรณานุกรม.....	61
ประวัติ	62

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	แสดงบทถ่ายทำ Scence1	17
3.2	แสดงบทถ่ายทำ Scence2	18
3.3	แสดงบทถ่ายทำ Scence3	19
3.4	แสดงบทถ่ายทำ Scence4	20
3.5	แสดงบทภาพ หน้าที่ 1	21
3.6	แสดงบทภาพ หน้าที่ 2	22
3.7	แสดงบทภาพ หน้าที่ 3	24
3.8	แสดงบทภาพ หน้าที่ 4	25
3.9	แสดงบทภาพ หน้าที่ 5	26
3.10	แสดงบทภาพ หน้าที่ 6	27
3.11	แสดงบทภาพ หน้าที่ 7	28
3.12	แสดงบทภาพ หน้าที่ 8	29
3.13	แสดงบทภาพ หน้าที่ 9	30
3.14	แสดงบทภาพ หน้าที่ 10	31
4.1	แสดงข้อมูลนักแสดง บทแทนช่วงวัยรุ่น	32
4.2	แสดงข้อมูลนักแสดง บทแทนช่วงวัยทำงาน	33
4.3	แสดงข้อมูลนักแสดง บทแทนช่วงวัยชรา	34
4.4	แสดงข้อมูลนักแสดง บทหญิงสาวที่แทนแอบชอบ	35
4.5	แสดงข้อมูลการถ่ายทำ Q1	36
4.6	แสดงเอกสารนัดหมาย	37
4.7	แสดงค่าฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก	38
4.8	แสดงค่าอาหารและเครื่องดื่ม คิวที่ 1	38
4.9	แสดงค่าอาหารและเครื่องดื่ม คิวที่ 2	38
4.10	แสดงค่าอุปกรณ์กล้อง	39
4.11	แสดงค่านักแสดง	39

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	แสดงภาพในภาพยนตร์เรื่อง Room 8 (Youtube, 2563)	4
2.2	แสดงภาพในภาพยนตร์เรื่อง You, the Living (Youtube, 2563)	5
2.3	แสดงภาพในภาพยนตร์เรื่อง THX 1138 (metrograph.com, 2563)	6
2.4	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำเรื่อง Kidding (Kidding on SHOWTIME, 2018)	7
4.1	แสดงมุมมองกล้องแบบสมมาตร (Stanley Kubrick, 2511)	40
4.2	แสดง ภาพลักษณะไฟตัวอย่าง	41
4.3	ภาพกล้อง Panasonic GH5S	42
4.4	Lens Adapter	42
4.5	Steadicam Merlin Arm & Vest	42
4.6	Glidecam hd 2000	42
4.7	เลนส์ Nikon	42
4.8	Manfrotto 509 Fluid	42
4.9	แสดงภาพโครงสร้างฉาก	43
4.10	แสดงภาพการเลื่อนฉาก	44
4.11	แสดงภาพเบื้องหลังกองถ่าย คิวที่ 1 หน้า1	45
4.12	แสดงภาพเบื้องหลังกองถ่าย คิวที่ 1 หน้า2	46
4.13	แสดงภาพเบื้องหลังกองถ่าย คิวที่ 2	46
4.14	แสดงโปรแกรมการตัดต่อด้วย Adobe Premiere Pro 202	47
4.15	แสดงภาพการทำเทคนิคพิเศษ	48
4.16	แสดงภาพโปรแกรมการเกรดสี	49
4.17	แสดงภาพการเกรดสี	49
4.18	แสดงภาพการเรียงภาพการตัดต่อแบบสมบุรณ์	51
4.19	แสดงภาพการเรียงภาพการตัดต่อแบบสมบุรณ์	52
4.20	แสดงภาพการเรียงภาพการตัดต่อแบบสมบุรณ์	53
4.21	แสดงภาพการเรียงภาพการตัดต่อแบบสมบุรณ์	54
4.22	แสดงภาพการเรียงภาพการตัดต่อแบบสมบุรณ์	55
4.23	แสดงภาพการเรียงภาพการตัดต่อแบบสมบุรณ์	56
4.24	แสดงภาพการเรียงภาพการตัดต่อแบบสมบุรณ์	57
4.25	แสดงภาพการเรียงภาพการตัดต่อแบบสมบุรณ์	58

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีดำเนินงาน

1. PRE-PRODUCTION

- 1.1 ศึกษาประเด็นทางความสัมพันธ์ที่สนใจ
- 1.2 รวบรวมข้อมูลที่ศึกษาไว้มาเขียนบทภาพยนตร์ และปรับปรุงบทภาพยนตร์
- 1.3 ค้นหาตัวอย่างหรือแรงบันดาลใจของ Mood and Tone, Concept art และออกแบบงานทั้งหมดให้เข้ากับบทภาพยนตร์
- 1.4 ศึกษาความเป็นไปได้และวิธีการทำงานสร้างฉากและการออกแบบเทคนิคพิเศษ
- 1.5 ค้นหาและคัดเลือกนักแสดงให้ตรงกับบทบาทตัวละครในเรื่อง
- 1.6 เขียน Storyboard เพื่อวางแผนการถ่ายทำ
- 1.7 สำรวจ และจัดเตรียมพื้นที่ในการถ่ายทำ
- 1.8 สร้างฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากในส่วนที่ต้องเตรียมการล่วงหน้าเป็นเวลานาน
- 1.9 วางแผนการถ่ายทำ จัดตารางการถ่ายทำ
- 1.10 ซ้อมการถ่ายทำ

2. PRODUCTION

- 2.1 เตรียมฉากและงานสร้างให้พร้อมในการถ่ายทำ
- 2.2 เตรียมอุปกรณ์การถ่ายทำ
- 2.3 ถ่ายทำภาพยนตร์สั้น

3. POST-PRODUCTION

- 3.1 ลำดับภาพแบบหยาบ เรียงตามลำดับเหตุการณ์
- 3.2 ทำVFX
- 3.3 ลำดับภาพละเอียดตามรูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์
- 3.4 ตรวจสอบการลำดับภาพ
- 3.5 ปรับแต่งสี
- 3.6 ปรับแต่งเสียง ใส่คำบรรยาย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ชมได้รับความบันเทิงในรูปแบบภาพยนตร์ศิลป์
2. ผู้ชมได้รับแง่คิดของความสัมพันธ์เกี่ยวกับคน
3. การออกแบบงานสร้างสามารถสร้างความสมจริงและความประทับใจให้กับผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

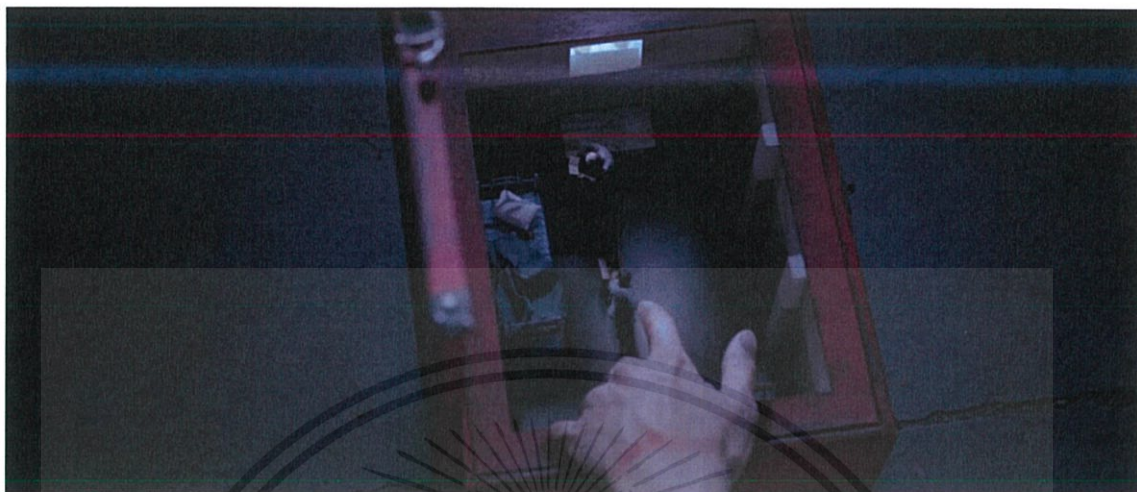
ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์ศิลป์ต้องมีการค้นคว้าข้อมูลเพื่อที่จะนำมาศึกษาวิเคราะห์ ข้อมูลและสรุปผลเพื่อนำมาเป็นแนวทางการผลิตภาพยนตร์ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะใช้กำหนดแนวทาง ก่อนขั้นตอนการผลิตโดยข้าพเจ้า ประยุกต์ใช้ในการสร้างภาพยนตร์

1. ศึกษาภาพยนตร์ศิลป์

ภาพยนตร์ศิลป์ (Art Film)

ภาพยนตร์ศิลปะ เป็นคำหนึ่งที่ยากต่อการนิยาม คล้ายกับภาพยนตร์ทดลองเพราะการที่จะตั้งบรรทัดฐานว่าอะไรคือศิลปะนั้น เป็นเรื่องส่วนบุคคล แต่ก็มีกระแสรับรู้ว่าเป็นผลงานที่ผู้กำกับสามารถควบคุมกระบวนการของภาพยนตร์ได้ด้วยตนเองทั้งหมด จึงมองว่าเป็นลักษณะประเภทงานภาพยนตร์ส่วนตัว ลักษณะงานประเภทนี้ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์จากยุโรป ตั้งแต่ปี 1950 จนเป็นที่รู้จักในนาม European Art Cinema เพราะอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในยุโรปให้อิสระเสรีกับผู้กำกับในการสร้างรูปแบบงานมากกว่า และจะปฏิเสธวิธีการเล่าเรื่องแบบฮอลลีวูด เนื้อเรื่องของภาพยนตร์ศิลปะมักจะ เป็นปัญหาในชีวิตประจำวันของตัวละคร อาจเป็นผู้ที่รู้สึกแปลกแยกต่อสังคมหรือขาดการสื่อสาร เน้น ความเหมือนจริงในการถ่ายทอดอารมณ์และความประพฤติของตัวละคร ใช้มุมกล้องที่อาจทำให้ผู้ชม ต้องใช้สมาธิในการรับชม และมีการตัดต่อแบบไม่ปะติดปะต่อ และภาพยนตร์ประเภทนี้จะผ่าน กระบวนการฉายและจัดจำหน่ายที่ไม่ใช่ระบบกระแสหลักอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเทศนั้นแต่จะ เป็นการผ่านตามงานเทศกาลภาพยนตร์ต่าง ๆ หรือศูนย์วัฒนธรรมต่าง ๆ เป็นเวทีที่แสดงจัด ฉายที่สำคัญ (ภาณุ แสง-ชูโต, 2561)

ภาพยนตร์เรื่อง Room 8 (2556) กำกับโดย James W. Griffiths



ภาพที่ 2.1 แสดงภาพในภาพยนตร์เรื่อง Room 8 (Youtube, 2563)

ภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงนักโทษใหม่ชายคนหนึ่ง ที่ต้องเข้ามาอยู่ร่วมห้องขังกับนักโทษชายชราคนหนึ่งที่อยู่มาก่อนแล้ว ซึ่งในห้องมีกล่องหนึ่งทีเมื่อเปิดฝาออกจะสามารถเห็นห้องขังเล็ก ๆ ได้ และไม่ใช่แค่เป็นห้องจำลอง แต่มันคือห้องขังของเขาเองที่มีขนาดเล็กลงไปเรื่อย ๆ ในกล่องอย่างไม่มีที่สิ้นสุด จนนักโทษใหม่ได้ทางหนีออก โดยการปีนออกจากห้องของตัวเองแล้ววิ่งออก ผ่านช่องใต้ประตูเพราะตัวเขาจะมีขนาดเล็กพอ แต่ในขณะที่เขากำลังวิ่งออก ชายแก่กลับเอากล่องไม้ขีดมาครอบนักโทษอีกคนที่ตัวเล็กหลังจากที่เขาปีนออกมาจากกล่องนั้น แล้วเอากล่องไม้ขีดไปเก็บไว้ในลิ้นชักใต้โต๊ะของตัวเอง ที่เผยให้เห็นกล่องไม้ขีดนับไม่ถ้วนที่มีคนอยู่ในนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์เรื่อง You, the Living (2550) กำกับโดย Roy Andersson



ภาพที่ 2.2 แสดงภาพในภาพยนตร์เรื่อง You, the Living (Youtube, 2563)

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีสิ่งที่น่าสนใจคือการเล่าเรื่องผ่านสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้คน โดยส่วนมากมักใช้การเคลื่อนกล้องแบบตั้งนิ่งยาว ๆ เพื่อเก็บการกระทำทั้งหมดรวมถึงสิ่งที่เกิดขึ้น จะไม่มีการตัดต่อเพื่อให้เห็นภาพแคบหรือมุมมองอื่นของสิ่งนั้น ๆ แต่การที่ Roy Andersson ใช้เทคนิคที่เป็นเอกลักษณ์นี้ เพราะมีการจัดองค์ประกอบของภาพมาอย่างดีแล้ว ไม่ว่าจะเป็นตัวละครที่มักอยู่ตรงกลางหรือตัวละครประกอบที่อยู่ข้างหน้ากับอยู่ข้างหลัง ซึ่งมีผลลัพธ์คล้ายกับภาพวาด การจัดแสงให้นุ่มเพื่อให้ทุกอย่างในภาพเห็นได้อย่างชัดเจน

ถึงแม้ทุกอย่างจะดูสมจริงในด้านนักแสดงและสถานที่ แต่สิ่งที่สัมผัสได้คือความสงบ ความเหงาที่เกิดขึ้นในหลาย ๆ ฉากของเรื่องที่น่าทึ่งจริง

2. ศึกษาภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ

2.1 ภาพยนตร์เรื่อง THX 1138 (2514) กำกับโดย George Lucas



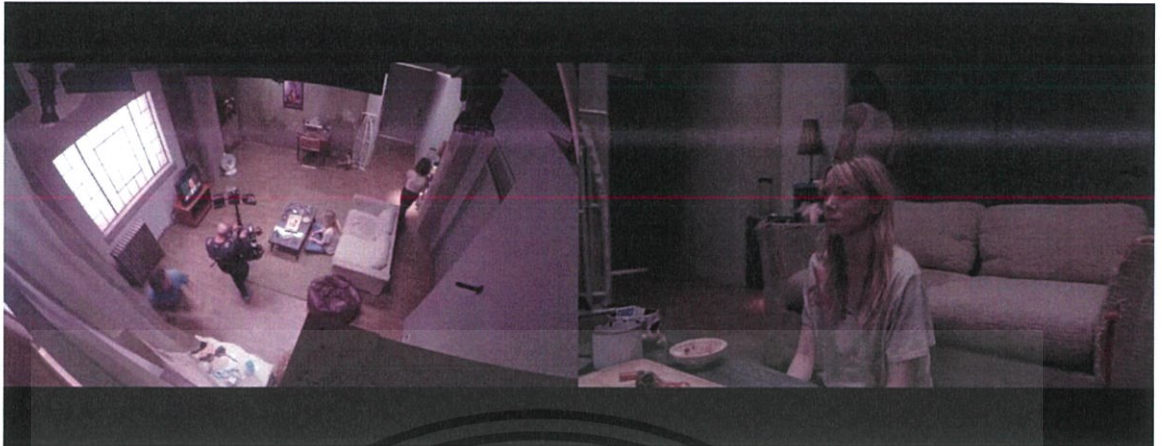
ภาพที่ 2.3 แสดงภาพในภาพยนตร์เรื่อง THX 1138 (metrograph.com, 2563)

ภาพยนตร์กล่าวถึงโลกอนาคตในสังคมแบบดิสโทเปีย ที่ทุกคนแต่งกายในชุดสีขาว โขนผม โล้นเตียน และใช้ยาควบคุมอารมณ์ ความรู้สึก ตลอดจนความรู้สึกทางเพศ มีชีวิตอยู่ภายใต้กรอบบังคับ โดยมีหุ่นแอนดรอยด์ในเครื่องแบบตำรวจเป็นผู้ดูแลกระเบียบต่าง ๆ ตัวเอกของเรื่องมีชื่อว่า THX 1138 (รับบทโดย โรเบิร์ต ดิวัล) มีเพื่อนร่วมห้องเป็นหญิงสาวชื่อ LUH 3417 (รับบทโดย แมกกี แมคโอมี) ทั้งคู่แอบงดใช้ยา และเกิดอารมณ์ทางเพศ จนมีเพศสัมพันธ์กัน ซึ่งเป็นการละเมิดกฎหมายของยุคนั้น (Wikipedia, 2558)

จากเพียงภาพช็อตเดียวจากหนังเรื่อง THX 1138 ที่ออกเป็นโลกอนาคต ทำให้ข้าพเจ้าเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างโลกสมมติที่มีสีขาวเปรียบเหมือนสถานที่ใหม่ ไร้ซึ่งร่องรอยของกาลเวลา ไม่มีร่องรอยของการกระทำใด ๆ เพื่อให้ตระหนักเสมอว่า ไม่ว่าตัวเราจะอายุเท่าไรสิ่งนี้อยู่กับเราเสมอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ภาพยนตร์ซีรีส์เรื่อง Kidding



ภาพที่ 2.3 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำเรื่อง Kidding (Kidding on SHOWTIME, 2018)

จากภาพยนตร์ซีรีส์เรื่อง Kidding ส่วนหนึ่งของภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคการถ่าย Long take เพื่อแสดงว่าการเวลานั้นผ่านไปเร็วกว่าความจริงที่ควรเป็น จะสามารถเห็นการทำงานของทีมงานทั้งหมดได้ว่า มีการให้คิวของการเปลี่ยนฉาก อุปกรณ์ขึ้นไหนต้องออกหรือเข้าตามลำดับเวลาที่ดำเนินไปเรื่อย ๆ เพื่อให้เป็นไปตามเนื้อเรื่องของภาพยนตร์

ศึกษาด้านเทคนิค

1.ศึกษา Long Take

โดยความหมายทั่วไปของไวยากรณ์ภาพยนตร์นั้น เทคนิคการลองเทค (Long Take) หมายถึง การถ่ายภาพยนตร์ด้วยวิธีการตั้งกล้องทิ้งไว้หรือเคลื่อนกล้องถ่ายทำโดยในฉาก นั้น ๆ อย่างน้อย 1 นาที โดยไม่มีการตัดต่อเพื่อย่นระยะเวลาในการเล่าเรื่อง (Dick, 2002: 364) ซึ่งวิธีการนี้ทำให้คนดูรู้สึกเหมือนได้ดูภาพเหตุการณ์ตามระยะเวลาจริงที่ภาพยนตร์ดำเนินเรื่องราวการถ่ายทำด้วยเทคนิคลองเทคต้องอาศัยความสามารถผู้กำกับอย่างสูงในการถ่ายทอดสุนทรียศาสตร์ การคิดจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างแม่นยำและสื่อความหมายที่ต้องการไปถึงคนดูได้ รวมไปถึงผู้กำกับภาพและนักแสดงที่จะต้องถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในความคิดของผู้กำกับให้ออกมาเป็นภาพและการแสดงที่ดีอีกด้วย (ธนพล เขาวานิชย์, 2552)

หากกล่าวถึงหนึ่งในผู้กำกับปัจจุบันที่ได้ใช้เทคนิค Long Take คนสำคัญหนึ่งในรายชื่อมากมายคงหนีไม่พ้น อเลสันโดร กอนซาเลส อีนาร์ริตู (Alejandro González Iñárritu) ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวเม็กซิกัน เจ้าของ 4 รางวัลออสการ์ที่สร้างปรากฏการณ์ภาพยนตร์ One-Shot Film ใน Birdman (2014) ภาพยนตร์ตลกร้ายที่พาผู้ชมเข้าสำรวจชีวิตของนักแสดงละครเวทีตกอับ ซึ่งในกรณีนี้ไม่ได้เป็นการเปิดกล้องบันทึกยาวเป็น One-Shot Film ตลอดจริง ๆ แต่มีการใช้เทคนิคพิเศษด้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ การใช้งานเอกสารนี้โดยไม่อนุญาตให้ทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต การนำข้อความไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คอมพิวเตอร์กราฟิกมาใช้เสริมการถ่ายทำ Long Take เชื่อมฉากต่าง ๆ เข้าด้วยกันจนเป็น One-Shot Film ยิ่งไปกว่านั้นเขายังแหกขนบของ เทคนิค Long Take ที่ส่วนมากใช้เพื่อสร้างความสมจริง อีกทั้ง Birdman ยังใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกสร้างฉากเหนือจริงเข้าไปผสมผสาน การที่ตัวละครเดิน ๆ อยู่แล้ว ลอยได้ในฉากต่อเนื่องเป็นการสลายความสมจริง แต่ด้วยเทคนิคนี้ก็ทำให้สิ่งเหนือจริงต่าง ๆ ใน ภาพยนตร์ดูสมจริงขึ้นมามากขึ้น เรียกว่าเทคโนโลยีพัฒนามากขึ้นเท่าไร ความสมจริงจากการถ่าย ด้วย เทคนิค Long Take ก็จะมีน้ำหนักเพิ่มขึ้นเหมือนผู้ชมได้หลุดเข้าไปอยู่กับนักแสดงชนิดก้าวต่อ ก้าว ซึ่งทั้งหมดคือคำตอบที่ว่าทำไม Long Take จึงเปรียบดั่งมนตราของโลกภาพยนตร์ (sarakadeelite.com, 2563)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จิตวิทยาการพัฒนาในแต่ละช่วงวัย

1. จิตวิทยาการพัฒนาในช่วงวัยรุ่น

วัยรุ่นเป็นวัยช่วงต่อระหว่างวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่เป็นช่วงระยะเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย ลักษณะที่บ่งบอกถึงความเป็นหนุ่มสาว ขณะเดียวกันพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สังคมและจิตใจก็เปลี่ยนแปลงไปด้วยแต่เป็นไปในลักษณะที่ไม่ค่อยสอดคล้องหรือเหมาะสมกับการ เปลี่ยนแปลงด้านร่างกายที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดความสับสน ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ขาดความยับยั้งชั่งใจ ขาดประสบการณ์ ทำให้วัยรุ่น ตัดสินใจกระทำหรือมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมโดยไม่ได้คำนึงถึงผลเสียที่เกิดขึ้นตามมาจากการกระทำ ของตน และช่วงวัยรุ่นถือว่าเป็นช่วงระยะเวลาที่มีปัญหาทางด้านจิตสังคม อารมณ์และพฤติกรรมเสียย มากกว่าช่วงอายุอื่น ๆ ทำให้มีผลกระทบต่อสุขภาพทั้งในระยะสั้นและระยะยาว โดยเฉพาะพัฒนาการ ทางด้านสังคมจิตวิทยาของวัยรุ่น มีลักษณะที่ต้องคำนึงถึง คือ

1. ไม่มีการพัฒนาการหรือการเปลี่ยนแปลงอะไรที่ดีที่สุด เพราะวัยรุ่นแต่ละคนในแต่ละ ชุมชน สังคม เชื้อชาติต่าง ๆ ก็มีความหลากหลาย แตกต่างกันไป
2. การเปลี่ยนแปลงทางด้านสรีระวิทยา อารมณ์ และพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ไม่สอดคล้อง ทำให้วัยรุ่นถูกมองจากภายนอกกว่าเป็นผู้ใหญ่แต่การกระทำยังเป็นแบบเด็ก ๆ อยู่
3. วัยรุ่นเป็นช่วงระยะเวลาที่ไม่มั่นคงมีความอ่อนไหวทางด้านจิตใจและอารมณ์ค่อนข้างมาก พัฒนาการทางด้านสังคมจิตวิทยา ในวัยรุ่น แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้
 1. ระยะวัยรุ่นตอนต้น อายุประมาณ 10 – 13 ปี
 2. ระยะวัยรุ่นตอนกลาง อายุประมาณ 14 – 17 ปี
 3. ระยะวัยรุ่นตอนปลาย อายุประมาณ 17 – 21 ปี

ระยะวัยรุ่นช่วงต้น

เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย มีการเจริญเติบโตมีการเพิ่มขนาดความสูง น้ำหนัก ขณะเดียวกันก็มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านสรีระวิทยาเป็นวัยหนุ่มสาว เข้าสู่วัยเจริญพันธ์ ซึ่ง ในปัจจุบันจะพบว่าทั้งเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงจะมีอายุเข้าสู่วัยหนุ่มสาวเร็วมากขึ้น เด็กเมื่อเข้าวัยรุ่น จะมีความกังวลและสงสัยในเรื่องเหล่านี้ค่อนข้างมาก สงสัยว่าสิ่งที่ตัวเองเป็นปกติเหมือนคนอื่นหรือไม่ และมักจะเอาไปเปรียบเทียบกับเพื่อน ๆ สงสัยเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย อวัยวะต่าง ๆ รวมถึงความรู้สึก อารมณ์ที่เกี่ยวกับเรื่องเพศ ความเป็นหนุ่มสาว

เมื่อเด็กเริ่มเข้าวัยรุ่นจะให้ความสนใจกับกิจกรรมในครอบครัวหรือเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ กับพ่อแม่น้อยลงและเริ่มจะไม่ค่อยยอมรับคำแนะนำและคำติชมจากพ่อแม่ การพัฒนาการอย่างหนึ่งของวัยรุ่นที่พยายามจะเป็นอิสระ ความเป็นตัวของตัวเองมากยิ่งขึ้น

วัยรุ่นช่วงต้นมีอารมณ์และพฤติกรรมแปรปรวนอ่อนไหวง่าย หงุดหงิด ยังมีความรู้สึกที่ยึดตัวเองเป็นหลัก ไม่สามารถควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมของตัวเองได้ พ่อแม่ควรได้เปิดโอกาสให้เด็กมีสถานที่อาจจะเป็นมุมใดมุมหนึ่งของห้องหรือส่วนใดส่วนหนึ่งของบ้านหรือมีห้องเฉพาะให้เป็นที่เฉพาะส่วนตัวของเขา และไม่ไปก้าวก่ายโดยไม่จำเป็น แต่คอยสังเกตการณ์อยู่ห่าง ๆ เด็กช่วงนี้จะมีความคิดที่ค่อนข้างเพื่อฝืนเกินความเป็นจริง มีการวางแผนในอนาคตหรือเป้าหมายชีวิตที่เกินความสามารถของตนเอง

ระยะวัยรุ่นช่วงกลาง

ระยะช่วงนี้วัยรุ่นส่วนใหญ่พอใจและยอมรับในการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ขณะเดียวกันก็สนใจใช้เวลาในการดูแลตนเอง รูปร่าง หน้าตา ให้ดูสวยงามสร้างความสนใจให้กับผู้พบเห็น โดยบทบาทของเพื่อนก็จะยังเข้ามามีบทบาทในเรื่องดังกล่าวค่อนข้างมาก เด็กวัยรุ่นมักจะแต่งตัวแปลก ๆ และเหมือนกับกลุ่มเพื่อนให้ได้รับการยอมรับความสนใจและการยอมรับจากกลุ่ม

ระยะวัยรุ่นช่วงกลางเป็นช่วงระยะเวลาที่มีความรุนแรงทางด้านอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ ค่อนข้างมาก บทบาทค่านิยมของเพื่อนจะเป็นสิ่งสำคัญและมีบทบาทต่อเด็กวัยรุ่นช่วงนี้และวัยรุ่นจะใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับเพื่อน ทำกิจกรรมกับกลุ่มเพื่อน มีเพื่อนที่สนิท ขณะเดียวกันก็เป็นช่วงระยะเวลาที่มีความขัดแย้งกับผู้ปกครอง พ่อแม่ มากที่สุด เนื่องจากต้องการเป็นอิสระและเป็นตัวของตัวเอง มีการฝ่าฝืนกฎระเบียบ กติกาต่าง ๆ มากขึ้น ไม่ชอบให้ใครมาบังคับหรือสั่งการ เด็กเริ่มเรียนรู้สังคมภายนอกครอบครัวมากขึ้น

ความรู้สึกอ่อนไหวและโรแมนติกเป็นสิ่งที่พบได้มากในวัยรุ่นช่วงนี้ ทำให้วัยรุ่นจะหมกหมุ่นและหลงใหล ชอบบรรยากาศที่สุนทรีย์ รวมถึงการฟังเพลงต่าง ๆ จะมีผลต่อวัยรุ่นเป็นอย่างมาก ซึ่งมีผู้ทำการศึกษาพบว่าบทเพลงต่าง ๆ ก็จะมีผลกระทบต่อพฤติกรรมและการแสดงออกของวัยรุ่น พวกเขาฟังเพลง Hard Rock จะกระตุ้นให้มีความรู้สึกหึกเหิม ก้าวร้าว ในวัยรุ่นช่วงกลางถึงแม้จะมีความคิด มีเหตุผลมากกว่าเดิมแต่เมื่อพบปัญหาหรือสภาวะวิกฤตต่าง ๆ ความคิด การแก้ไขปัญหาลักษณะต่าง ๆ หรือการพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ก็จะถดถอยไป

ความคิด ความสามารถ ทักษะต่าง ๆ ตลอดจนความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีเพิ่มขึ้นอย่างมากในช่วงนี้จึงเป็นช่วงที่สำคัญที่พยายามเปิดโอกาสให้วัยรุ่นแสดงความสามารถ การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ก็จะเกิดประโยชน์ต่อวัยรุ่นอย่างมาก วัยรุ่นช่วงนี้จะมีความคิดอยู่ในกรอบของความเป็นจริง มีเหตุผล รู้ขอบเขตความสามารถและข้อจำกัดของตนเอง ทำให้ความคิดเพื่อฝืนหรือการวางแผนชีวิตในอนาคต อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริงและเป็นไปได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระยะวัยรุ่นช่วงปลาย

วัยรุ่นช่วงนี้การเจริญเติบโต การเปลี่ยนแปลงของร่างกายมีความสมบูรณ์ เป็นผู้ใหญ่มากแล้ว มีความพร้อมทางด้านการเจริญพันธุ์สมบูรณ์ทั้งเพศหญิงและเพศชาย มั่นใจและพอใจลักษณะรูปลักษณ์ของตนเอง วัยรุ่นช่วงปลายเป็นช่วงระยะเวลาที่รู้สึกอิสระเป็นตัวของตัวเอง เข้าใจถึงความรักความหวังดี ความเอื้ออาทรที่พ่อแม่มีต่อตัววัยรุ่นยอมรับฟังข้อคิดเห็นข้อเสนอแนะต่าง ๆ จากพ่อแม่ กลับมาให้ความสำคัญและเห็นคุณค่าของพ่อแม่เพิ่มมากขึ้น

การพัฒนาการทางด้านจิตสังคมของวัยรุ่นในช่วงต่าง ๆ มีความแตกต่างกันแต่จะมีความต่อเนื่องเกี่ยวข้องกันวัยรุ่นบางคนก็มีการพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ในแต่ละช่วงอายุมีความหลากหลายและแตกต่างกันไปบ้าง คงจะไม่สามารถชี้ชัดลงไปได้ว่าอะไรถูกผิด เพราะมีปัจจัยอื่น ๆ ที่เข้ามามีส่วนในการเรียนรู้ต่อการเปลี่ยนแปลงความก้าวหน้าทางด้านการพัฒนาการในด้านต่าง ๆ วัยรุ่นส่วนใหญ่มีการพัฒนาการทางด้านสังคมจิตวิทยาในช่วงอายุต่าง ๆ สิ่งที่น่าสนใจคือการเจริญเติบโตและการพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ของวัยรุ่นเกิดขึ้นอย่างมากและรวดเร็วในระยะเวลาสั้น ๆ ซึ่งเป็นช่วงระยะเวลาที่วัยรุ่นจะต้องมีการปรับตัวมีการเรียนรู้ ผักกักกะ ในด้านต่าง ๆ ค่อนข้างมาก จึงเป็นช่วงระยะเวลาที่สำคัญที่บุคลากรทางการแพทย์ ผู้ปกครอง ตลอดจนตัววัยรุ่น ควรได้รับทราบ ให้ความสนใจได้รับการดูแลเอาใจใส่ อีกช่วงระยะเวลาหนึ่งนอกจากในวัยเด็ก ที่จะประคับประคองให้เด็กสามารถผ่านระยะวัยรุ่น ซึ่งถือว่าเป็นระยะเวลาธรรมชาติมรสุมของชีวิตไปได้ อย่างปลอดภัยเพื่อเป็นผู้ใหญ่ที่ดีและมีคุณภาพ

2. จิตวิทยาการพัฒนาในช่วงวัยทำงาน

เมื่อผ่านระยะพัฒนาการของวัยรุ่น บุคคลจะเข้าสู่ระยะวัยผู้ใหญ่ (Adulthood) คือช่วงอายุอายุ 21 ถึง 60 ปี ซึ่งเป็นระยะเวลาที่ยาวมาก นักจิตวิทยาจึงมักแบ่งช่วงระยะพัฒนาการวัยผู้ใหญ่ตามอายุปฏิทินออกเป็น วัยผู้ใหญ่ตอนต้น (Early adulthood) ตั้งแต่อายุ 20 ถึง 40 ปี วัยกลางคน (Middle age หรือ Middle adulthood) คือช่วงอายุ 40 – 60 ปี (สุชา จันทน์เอม, 2536) นอกจากการแบ่งวัยตามอายุปฏิทิน นักจิตวิทยาบางท่านได้แบ่งตามข้อบ่งชี้กว้าง ๆ ที่ระบุว่าบุคคลเข้าสู่ผู้ใหญ่คือการเปลี่ยนแปลงบทบาท (role transition) เนื่องจากในวัยนี้มีหน้าที่และความรับผิดชอบมากขึ้น และนักสังคมวิทยาให้ข้อสังเกตที่แสดงถึงการเริ่มต้นการปรับเปลี่ยนจากวัยรุ่นสู่วัยผู้ใหญ่ คือ การสำเร็จการศึกษา มีอาชีพประจำ การแต่งงาน และการเป็นบิดามารดา (Hogan and Astone, 1986 cited in Kall and Cavanaugh, 1996)

พัฒนาการด้านต่าง ๆ ของวัยผู้ใหญ่ตอนต้น

พัฒนาการทางร่างกาย

บุคคลในวัยผู้ใหญ่ตอนต้นมีการพัฒนาทางร่างกายอย่างเต็มที่ทั้งเพศหญิงและเพศชาย ร่างกายสมบูรณ์ มีการพัฒนาความสูงมาจากวัยรุ่นและจะมีความสูงที่สุดในวัยผู้ใหญ่ตอนต้นนี้ รวมทั้งกล้ามเนื้อและเนื้อเยื่อไขมัน มีการพัฒนาอย่างเต็มที่เช่นกัน เมื่อเพศชายอายุประมาณ ปี 20 ใหญ่จะกว้าง มีการเพิ่มขนาดของต้นแขนและความแข็งแรงของกล้ามเนื้อมากขึ้น ในเพศหญิงเต้านมและสะโพกมีการเจริญเต็มที่ ในวัยนี้ร่างกายจะมีพลัง คล่องแคล่วว่องไว การรับรู้ต่าง ๆ จะมีความสมบูรณ์เต็มที่ เช่น สายตา การได้ยิน ความสามารถในการดมกลิ่น การลิ้มรส จนกระทั่งเข้าสู่วัยกลางคน ความสามารถต่าง ๆ เหล่านี้จะลดลง

พัฒนาการด้านอารมณ์

วัยผู้ใหญ่จะมีการควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น มีความมั่นคงทางจิตใจดีกว่าวัยรุ่น คำนี้ถึงความรู้สึกของผู้อื่น รู้สึกยอมรับผู้อื่นได้ดีขึ้น มีพัฒนาการด้านอารมณ์รัก (Love) ได้ในหลายรูปแบบ เช่น รักแรกพบ (Infatuation) หรือรักแบบโรแมนติก (Romantic love) ในวัยผู้ใหญ่ตอนต้นนี้จะมีความรู้สึกแตกต่างจากในวัยรุ่น โดยจะมีความรู้สึกที่จะปรารถนาใช้ชีวิตคู่ด้วยกัน (Sternberg, 1985 cited in Papalia and Olds, 1995) มีการใช้กลไกทางจิตชนิดฝันกลางวัน (Fantasy) การเก็บกด (Impulsiveness) น้อยลง แต่จะใช้การตอบสนองด้วยเหตุผลทั้งกับตนเองและผู้อื่นมากขึ้น (ทิพย์ภา เชมฐ์เขาวลิต, 2541)

พัฒนาการด้านสังคม

ทฤษฎีพัฒนาบุคลิกภาพของอีริคสัน วัยผู้ใหญ่ตอนต้นอยู่ในขั้นพัฒนาการขั้นที่ 6 คือความใกล้ชิดสนิทสนมหรือการแยกตัว (intimacy and solidarity vs. isolation) สังคมของบุคคลวัยนี้คือเพื่อนรัก คู่ครอง บุคคลจะพัฒนาความรัก ความผูกพัน แสวงหามิตรภาพที่สนิทสนม หากสามารถสร้างมิตรภาพได้มั่นคง จะเป็นผู้ใหญ่ที่มีความสัมพันธ์กันอย่างไว้นื้อเชื่อใจและนับถือซึ่งกันและกัน ตรงข้ามกับผู้ใหญ่ที่ไม่สามารถสร้างความสนิทสนมจริงจังกับผู้อื่นได้จะมีความรู้สึกอ้างว้าง เดียวดาย (isolation) หรือเป็นคนที่หลงรักเฉพาะตนเอง (narcissism) วัยนี้จะทำให้ความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนร่วมวัยลดลง จำนวนสมาชิกในกลุ่มเพื่อนจะลดลง แต่สัมพันธ์ภาพในเพื่อนที่ใกล้ชิดหรือเพื่อนรัก ยังคงอยู่และจะมีความผูกพันกันมากกว่าความผูกพันในลักษณะของคู่รักและพบว่ามักเป็นในเพื่อนเพศเดียวกัน (Papalia and Olds, 1995) การสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัวจะเพิ่มขึ้น เนื่องจากเป็นวัยที่เริ่มใช้ชีวิตครอบครัวกับคู่ของตนเอง และเกิดการปรับตัวกับบทบาทใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. จิตวิทยาการพัฒนาในช่วงวัยชรา

ที่ประชุมสมัชชาโลกว่าด้วยผู้สูงอายุ (World Assembly on Aging) ได้กำหนดให้ผู้ที่มิอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ถือว่าเป็นผู้สูงอายุ (Elderly) แต่ความสูงอายุหรือความชราภาพ (Aging) ซึ่งเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติจะเกิดขึ้นไม่เท่ากันในแต่ละคน โดยมีหลักเกณฑ์ในการพิจารณาความเป็นผู้สูงอายุไว้ใน 4 ลักษณะคือ (สุรกุล เจนอบรม, 2534 อ้างถึงในวิภาวรรณ ชะอุ่ม, 2536)

1. พิจารณาจากอายุจริงที่ปรากฏ (Chronological aging) หมายถึง การสูงอายุที่เป็นไปตามอายุขัยของมนุษย์ ดูที่จำนวนปีหรืออายุที่ปรากฏจริง

2. พิจารณาจากลักษณะการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย (Biological aging) ดูได้จากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายที่เกิดขึ้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงจะเพิ่มมากขึ้นตามอายุที่เพิ่มขึ้นในแต่ละปี

3. พิจารณาจากลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจ (Psycho-logical aging) นับรวมไปถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงด้านสติปัญญาด้วย โดยมีการเปลี่ยนแปลงในหน้าที่ของการรับรู้ ระบบความจำ การเรียนรู้ ความคิด ตลอดจนบุคลิกภาพต่าง ๆ เป็นต้น

4. พิจารณาจากลักษณะบทบาททางสังคม (Social aging) จะมีการเปลี่ยนแปลงบทบาทหน้าที่ สถานภาพของบุคคลในระบบสังคม รวมไปถึงครอบครัว เพื่อนฝูง การเปลี่ยนแปลงในวัยสูงอายุจะมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการแบบเสื่อมถอยลง แต่จะไม่เท่ากันในแต่ละบุคคล ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวเกิดจากสาเหตุ ซึ่งได้มีผู้อธิบายไว้ในทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงในวัยสูงอายุ หรือทฤษฎีชราภาพ (Theories of Biological Aging) เนื้อหาของทฤษฎีแบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ ทฤษฎีการถูกกำหนด (Programmed change theories) คือการเปลี่ยนแปลงตลอดช่วงชีวิตได้ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้าในยีนส์ (gene) และทฤษฎีการถูกทำลาย (Random damage, Unprogrammed theories) คือส่วนของร่างกายค่อย ๆ ถูกทำลายเป็นครั้งคราวจากสิ่งแวดล้อม ทฤษฎีที่สำคัญ คือ (พรธวัติ พุทธิวัฒนะ, 2539 ; Lefrangois, 1996 ; Kall and Cavanaugh, 1996) ทฤษฎีโมเลกุล (Molecular theories) กล่าวว่าอายุขัยของสิ่งมีชีวิตเกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างยีนส์กับสิ่งแวดล้อม สารพันธุกรรมในยีนส์ถ่ายทอดทาง RNA กำหนดการสร้างโปรตีน ได้แก่ คอลลาเจน เคอราติน หรือโปรตีนทำหน้าที่เช่น เอนไซม์ ตัวอย่างทฤษฎีในกลุ่มนี้คือ

ทฤษฎีว่าด้วยพันธุกรรม (Genetic Theory) การเจริญเติบโตของเซลล์มีขีดจำกัด เมื่อมีการเจริญเติบโตก็จะมีผลและการตาย การเปลี่ยนแปลงของเซลล์ เชื่อว่า มีความสัมพันธ์กับพันธุกรรมของแต่ละครอบครัว เช่น ประวัติการเป็นโรคมะเร็งของบุคคลในครอบครัว

ทฤษฎีการกลายพันธุ์ (Somatic mutation theory) ในช่วงการแบ่งตัวของเซลล์อาจมีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของ DNA จำนวนการกลายพันธุ์ที่เพิ่มขึ้นมีผลร้ายต่อยีนส์และโครโมโซม ทำให้

เอกสารนี้เป็นยีนส์ที่ทำหน้าที่ปกติที่น้อยลงจนถึงจุดวิกฤตศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทฤษฎีความผิดพลาด (Error catastrophe) มีการสะสมของข้อผิดพลาดในขั้นตอนของการสร้างโปรตีนในเซลล์ เช่น การส่งข่าวสารการถ่ายทอด การแปลข่าวสาร อาจใช้กรดอะมิโนไม่ถูกต้องในการสังเคราะห์โปรตีน เกิดความผิดพลาดในการแปลรหัส (Codon) เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงการจับตัวของโปรตีนกับ DNA คือมีการจับตัวกันแน่นขึ้นระหว่าง DNA กับ Histone จึงรบกวนการแปลรหัส มีผลต่อการสร้างโปรตีน

ทฤษฎีเซลล์ (Cellular theories) กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างและการทำหน้าที่ของเซลล์เมื่อเวลาผ่านไป มีผลต่อการสร้างสารต่าง ๆ จากเซลล์ เช่น พบว่ามีรงควัตถุ (lipofuscin, aging pigment) ในเซลล์ ทฤษฎีอนุมูลอิสระ (The free radicals theory) อธิบายการชราภาพโดยมุ่งเน้นกระบวนการเปลี่ยนแปลงภายในเซลล์ กล่าวว่าการเผาผลาญของเซลล์ตามปกติจะเกิดสารที่เป็นอนุมูลอิสระ คือมีอิเล็กตรอนเดี่ยว มีคุณสมบัติที่มารวมจับกับสารประกอบในบริเวณใกล้เคียง เช่นไขมัน โปรตีน DNA เกิดปฏิกิริยาที่สำคัญคือ lipid peroxidation ทำให้ร่างกายมีการทำลายเยื่อหุ้มต่าง ๆ สะสมมากขึ้นเรื่อย ๆ ตามเวลาที่ผ่านไป กระบวนการนี้สามารถกระตุ้นให้เกิดปฏิกิริยาลูกโซ่ที่ห่วงโซ่ได้มากจากสิ่งแวดล้อมภายนอก เช่น การได้รับรังสี สารเคมี อื่น ๆ หรือจากสิ่งแวดล้อมภายใน เช่น กระบวนการทำงานตามปกติของเซลล์ การที่เซลล์เม็ดเลือดขาวทำลายแบคทีเรียหรือสิ่งแปลกปลอม เชื่อว่าเป็นตัวการสำคัญของกระบวนการชราและการเกิดโรค เช่น มะเร็ง สมองเสื่อม ทฤษฎีบุคคล (Organismic and systemic theories) กล่าวถึงกระบวนการชราว่าเป็นการเสื่อมสภาพการทำหน้าที่ของระบบที่เป็นตัวส่งสัญญาณสำคัญในร่างกาย เช่น ระบบประสาท ระบบต่อมไร้ท่อ ระบบภูมิคุ้มกัน การเปลี่ยนแปลงของระบบหนึ่งมีผลต่อร่างกายทั้งหมด เชื่อว่าการกำหนดในยีนส์อาจเกิดได้ตั้งแต่ปฏิสนธิและหลังจากนั้น สิ่งแวดล้อมและการปฏิบัติตัวจึงสามารถปรับเปลี่ยนกระบวนการชราภาพได้

พัฒนาการด้านต่าง ๆ

พัฒนาการด้านร่างกาย

จากทฤษฎีชราภาพข้างต้น แสดงให้เห็นว่าในวัยสูงอายुर่างกายเกิดการเปลี่ยนแปลงในทุกระบบในลักษณะเสื่อมถอย การเปลี่ยนแปลงภายนอกคือ ผมเปลี่ยนเป็นสีขาวมากขึ้น หรือที่เรียกว่าผมหงอก มีรอยเหี่ยวย่นบนใบหน้า หลังโกง กล้ามเนื้อหย่อนสมรรถภาพ เคลื่อนไหวร่างกายช้าลง การทรงตัวไม่ดี การได้ยินเสื่อมลง การเปลี่ยนแปลงภายในร่างกายที่สำคัญคือ ความยืดหยุ่นตัวของเส้นเลือดลดลง มีการเปลี่ยนแปลงของเซลล์ต่าง ๆ มีการเปลี่ยนแปลงของระดับฮอร์โมนในร่างกาย เป็นต้น

พัฒนาการทางด้านอารมณ์

อารมณ์ของผู้สูงอายุยังคงมีอารมณ์รัก ในบุคคลอันเป็นที่รักโดยเฉพาะสมาชิกในครอบครัว

เอกสาดี้แก่ คู่สมรส บุตร หลาน และเมื่อเกิดการสูญเสีย ผู้สูงอายุจะมีความเศร้าโศกอย่างถึงมากที่สุด มีแนวโน้มการดำเนินชีวิตที่ไม่ดีเท่าไรก็ได้ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลกระทบต่อจิตใจ สุขภาพกาย และพฤติกรรมของผู้สูงอายุค่อนข้างมาก (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2538) มีอารมณ์เหว้าว่าเหว้ บางรายอาจรู้สึกว่าคุณค่าของตนเองลดลงเนื่องจากต้องพึ่งพาบุตรหลาน ในเรื่องการประกอบกิจวัตรประจำวัน ค่าใช้จ่าย ค่ารักษาพยาบาล รู้สึกว่าตนเองเป็นภาระของคนอื่น มักแสดงอาการหงุดหงิด น้อยใจ ต่อบุตรหลาน

พัฒนาการทางด้านสังคม

ทฤษฎีพัฒนาบุคลิกภาพของอีริคสัน ผู้สูงอายุอยู่ในขั้นพัฒนาการขั้นที่ 8 คือความมั่นคงและความหมดหวัง (integrity vs. despair) เป็นวัยที่สุขุม รอบคอบ ฉลาด ยอมรับความจริง ภูมิใจในการถ่ายทอดประสบการณ์ให้บุตรหลาน และคนรุ่นหลัง มีความมั่นคงในชีวิต ตรงข้ามกับผู้สูงอายุที่ล้มเหลวจะไม่พอใจในชีวิตที่ผ่านมา ไม่ยอมรับสภาพที่เปลี่ยนไป รู้สึกคับข้องใจต่อแท้ในชีวิต (ทิพย์ภา เชษฐุ์เขาวลิต, 2541) สังคมของผู้สูงอายุคือสังคมในครอบครัวหรือเพื่อนร่วมวัยแต่จากการที่กลุ่มเพื่อนมีการตายจากกัน หรือต่างคนต่างอยู่ในครอบครัวของตน หรือจากปัญหาสุขภาพกาย ทำให้ไม่สามารถติดต่อกันได้ กิจกรรมของผู้สูงอายุจึงมักเป็นกิจกรรมการเลี้ยงดูหลาน ดูแลบ้านให้กับบุตรหลาน บางรายจะไปทำกิจกรรมที่วัด ทำบุญ ฟังธรรม บางรายเข้าร่วมกิจกรรมในชุมชน เช่น เป็นสมาชิกชมรมผู้สูงอายุ เป็นต้น

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

1. ประเด็น (Theme)

ประตูปริียบเหมือนความสัมพันธ์ระหว่างคน

2. ประโยคขยาย (Log line)

เมื่อเรากีดกันความสัมพันธ์ของคนรอบตัวเรา จนตัวเราโดดเดี่ยวในบั้นปลาย

3. โครงเรื่อง (Plot)

แทน ใช้เวลาดั้งแต่วัยเด็กจนโตเพื่อหาคำตอบของความสัมพันธ์ จากประตูในห้องของเขา เริ่มจากประตูที่เปิดไม่ออก พอโตขึ้นเขาก็เริ่มเจอประตูที่ยากจะควบคุมขึ้น สุดท้ายแทนวัยทำงานปิดกั้นทุกประตูที่เขาไม่สนใจเหลือเพียงเขาคนเดียว จนเขาแก่ลงอย่างโดดเดี่ยว

4. โครงเรื่องขยาย (Outline)

Sequence A แทนวัยเด็กที่สงสัย

แทนวัยเด็กยืนอยู่ในห้องของตัวเอง มองไปยังประตูบานหนึ่ง เขาเกิดความสงสัยเลยเดินไปเมื่อพยายามเปิด ประตูกลับล็อก เขาจึงเคาะประตูหวังให้ใครสักคนมาเปิด แต่กลับไม่มีการตอบรับทันใดนั้น ก็มีเสียงเคาะมาจากประตูอีกบานในห้องของเขา แทนจึงเดินมาเพื่อจะไปเปิด ระหว่างนั้นหลังประตูที่ล็อกเผยให้เห็นหญิงสาวคนหนึ่งกำลังเดินมาที่ประตูของเธอ เมื่อแทนมาถึงหน้าประตูที่มีเสียงเคาะ เขายังคงสงสัยกับประตูที่เปิดไม่ออก ในระหว่างนั้นเขาก็หันไปเห็นดินสอกับกระดาษ จึงลงป้ไปนั่งเขียนข้อความ เขาสอดกระดาษเข้าไปใต้ประตูที่ล็อกอยู่เพื่อสื่อสารกับใครสักคนที่อยู่หลังประตุนั้น

Sequence B แทนวัยทำงานที่กดดัน

แทนวัยทำงานเดินเข้ามาในห้องของตัวเอง โต๊ะที่มีเอกสารตัวหนึ่งตั้งอยู่กลางห้อง แทนเดินเข้าไปดูเอกสารบนโต๊ะ เขานั่งลงแล้วรีบทำงานเอกสารที่มีอยู่ ระหว่างที่เขาตั้งใจทำงาน เสียงเคาะประตูก็ดังขึ้นทั้งประตูซ้ายและขวา ทันใดนั้นก็มีชายสองคนเอาเอกสารมาให้แทนทำเพิ่ม เขาเริ่มที่จะลนลานกับการทำงาน เสียงเคาะประตูดังขึ้นอีกครั้ง มีมือที่ถือเอกสารยื่นเข้ามาหลังประตูทุกบานที่เปิดออก จนแทนหมดความอดทนจนต้องลุกขึ้นไปเอาเอกสารมา แต่ประตูกลับเปิดออกอีก เขาผลักดันประตูจนปิดได้และล็อกประตูทั้งหมดเพื่อไม่ให้ใครเข้ามาให้เอกสารเขาอีก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Sequence C แทนวัยรุ่นที่มีความสุข

แทนวัยรุ่นนั่งอยู่หน้าประตูเขียนจดหมายโต้ตอบกับหญิงสาว ทั้งสองสื่อสารกันผ่านกระดาษกับดินสอด่ด้วยข้อความหวาน ๆ จนกระทั่งหญิงสาวอ่านข้อความสุดท้าย เธอกลับหยุดยิ้มแล้วลุกขึ้นเดินหายไปพร้อมกับกระดาษในมือ แทนสงสัยเมื่อกระดาษไม่ถูกส่งกลับมา เขาก็เข้าไปดูช่องใต้ประตูเพื่อมองหายกระดาษ แต่ก็ไร้แวว จนมีเสียงกรประตูปลดล็อก เมื่อแทนลุกขึ้นยืนประตูก็เปิดออกเผยให้เห็นหญิงสาวหน้าตาน่ารักคนหนึ่ง แต่พอประตูเปิดออกจนสุด ก็เผยให้เห็นประตูอีกบานในห้องของเธอ จากนั้นประตูก็ปิดลง

Sequence D แทนผู้โดดเดี่ยว

แทนยังคงนั่งที่โต๊ะตัวเดิม แต่ไม่มีแม่แต่กระดาษสักแผ่นที่อยู่บนโต๊ะ เขามองประตูตรงหน้าแล้วลุกขึ้นเดินตรงไปปลดล็อกประตู เขาค่อย ๆ ดินปลดล็อกประตูที่ละบาน จนเขาแก่ตัวลง ถึงแม้จะไม่มีประตูบานไหนที่ลกร แต่มันก็หายไปเสียแล้วที่จะมีใครสักคนที่จะเข้ามาในชีวิตเขานอีก แทนวัยชรานอนลงบนเตียงอย่างโดดเดี่ยวบนเตียง ที่อยู่กลางห้อง จากนั้นประตูก็ปิดลง

5. บทถ่ายทำ (Shooting Script)

Scene 1			
Shot Type	Camera Movement	Angle	Visual
MS	Dolly right		
LS	STS	Eye Level	แทนเดินเข้าไปเปิดประตู
MS	STS	Eye Level	แทนมองตรงมาข้างหน้า
MS	STS	Eye Level	แทนพยายามเปิดประตู
MS	STS	Hip Level	แทนพยายามเปิดประตู
LS	STS	Eye Level	แทนเดินจากประตูซ้ายไปประตูขวา
CU	STS	Eye Level	มือเคาะประตู
CU	STS	Eye Level	แทนเคาะประตู
MS	STS	Hip Level	แทนหันหลังกลับมาดูประตูที่มีเสียงเคาะ
LS	STS	Two Shot	แทนเดินออก สตางค์เดินเข้ามาประตูที่แทนเคาะ

ตารางที่ 3.1 แสดงบทถ่ายทำ Scene1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene 2			
Shot Type	Camera Movement	Angle	Visual
MS	Dolly right		
LS	STS	Eye Level	แทนเข้ามานั่งทำงาน
MS	STS	Eye Level	แทนนั่งทำงาน
MS	STS	Eye Level	แทนหันซ้ายและขวา
MS	STS	Hip Level	มีคนเอาเอกสารมาวางบนโต๊ะ
LS	STS	Eye Level	แทนนั่งทำงาน กล้องรับจากด้านหลัง
CU	STS	Eye Level	มือซ้ายเคาะประตู
CU	STS	Eye Level	มือขวาเคาะประตู
MS	STS	Hip Level	แทนดันประตูซ้าย
MS	STS	Hip Level	แทนดันประตูขวา
MS	STS	Hip Level	มื่อยื่นออกมาจากประตูขวา แทนเดินเข้าไป เอกสาร
MS	STS	Hip Level	มื่อยื่นออกมาจากประตูซ้าย แทนเดินเข้าไป เอกสาร
CU -> MS	Dolly Out	Eye level	แทนหยุดทำงาน แล้วมองตรงมาข้างหน้า
CU	STS	Hip Level	แทนล็อกกรประตูขวา
CU	STS	Hip Level	แทนล็อกกรประตูซ้าย

ตารางที่ 3.2 แสดงบทถ่ายทำ Scene2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene 3			
Shot Type	Camera Movement	Angle	Visual
MCU	STS	Low Angle	แทนเขียนข้อความใส่กระดาษแล้วสอดใต้ประตู
MCU	STS	Low Angle	แทนมองหากระดาษข้อความใต้ช่องประตู
CU	STS	High Angle	มือแทนสอดกระดาษผ่านช่องใต้ประตู
LS	STS	Two Shot	ทั้งสองคนนั่งส่งกระดาษข้อความอยู่หน้าประตู
MS	STS	Eye Level	สตางค์หยิบกระดาษขึ้นมาอ่าน
MCU	STS	Eye Level	รอยยิ้มของสตางค์เปลี่ยนเป็นใบหน้าไร้อารมณ์
MCU	STS	Eye Level	สตางค์เดินหนีหายไป พร้อมกับกระดาษในมือ
CU	STS	High Angle	แทนก้มมองหากระดาษ
MS	STS	Hip Level	แทนลุกขึ้น
CU	STS	Hip Level	ประตูเปิดออก
MCU	STS	OTS	สตางค์ยิ้มหลังประตูเปิดออก
CU	STS	Eye Level	รอยยิ้มที่สดใสของสตางค์
MS	STS	Eye Level	สตางค์หันไปข้างหลังในขณะที่ประตูกำลังเป็นออกเผยให้เห็นประตูอีกบาน ที่มีเสียงเคาะออกมา สตางค์หยุดยิ้ม จากนั้นประตูก็ปิดลง

ตารางที่ 3.3 แสดงบทถ่ายทำ Scene3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้


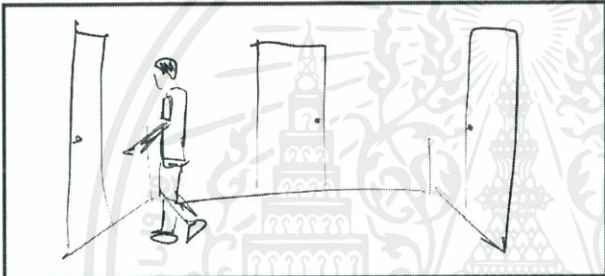


Scene 4			
MCU	Steady cam shot / tracking	Eye Level	แทนมองตรงไปข้างหน้า แล้วลุกขึ้น เดินไป ปลดล็อกประตูทุกบานทวนเข็มจนครบทุก บาน
MS			
CU			
MLS			
LS			
MS	Dolly Out	Eye Level	แทนวัยชราค่อย ๆ นั่งลงบนเตียง จากนั้นเขาก็ ก้มนอนลง

ตารางที่ 3.4 แสดงบทถ่ายทำ Scene1





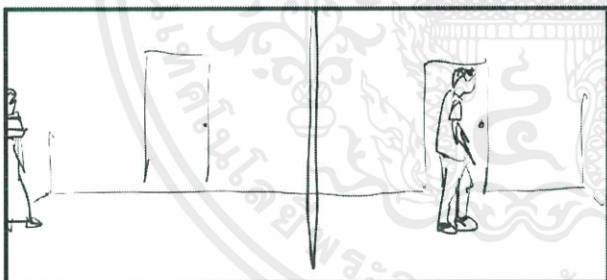

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. บทภาพ (Storyboard)

Visual	details
	Action : แทนเดินเข้าไปเปิดประตู
	Action : แทนเดินจากประตูซ้ายไปประตูขวา
	Action : มือจับลูกบิดประตู
	Action : แทนเคาะประตู


ตารางที่ 3.5 แสดงบทภาพ หน้าที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Visual	details
	Action : CU แทนพยายามเปิดประตู
	Action : MS แทนพยายามเปิดประตู
	Action : แทนเดินออก สตางค์เดินเข้ามาประตูที่แทนเคาะ
	Action : แทนหันหลังกลับมาดูประตูที่มีเสียงเคาะ


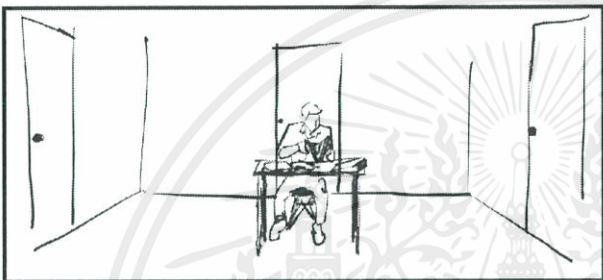

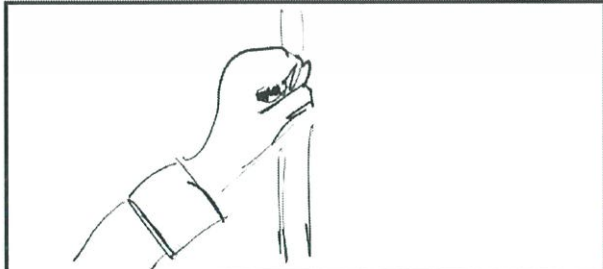
ตารางที่ 3.6 แสดงบทบาท หน้าที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Visual	details
	Action : CU แทนนั่งเขียนข้อความ
	Action : LS แทนเขียนข้อความใส่กระดาษแล้วสอดใต้ประตู
	Action : ทั้งสองคนนั่งส่งกระดาษข้อความอยู่หน้าประตู
	Action : แทนเดินออกไป



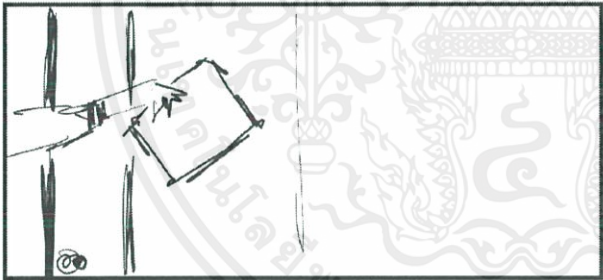

ตารางที่ 3.7 แสดงบทบาท หน้าที 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Visual	details
	Action : แทนเข้ามานั่งทำงาน
	Action : LS แทนนั่งทำงาน
	Action : แทนหันซ้ายและขวา
	Action : มีคนเอาเอกสารมาวางบนโต๊ะ

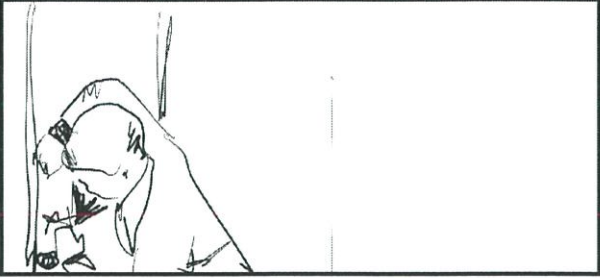
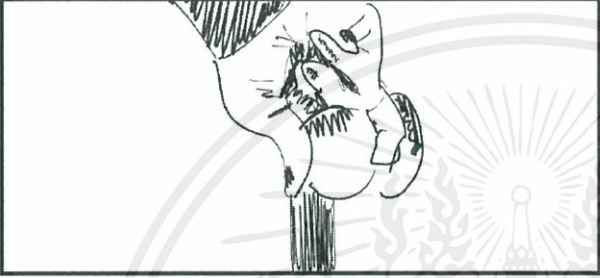


ตารางที่ 3.8 แสดงบทบาท หน้าที 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Visual	details
	Action : LS แทนกำลังรุ่นวายกับกองงาน
	Action : มีคนเอาเอกสารมาวางบนโต๊ะ
	Action : CU มื่อยื่นเอกสาร
	Action : แทนออกไปรับเอกสารที่ประตู


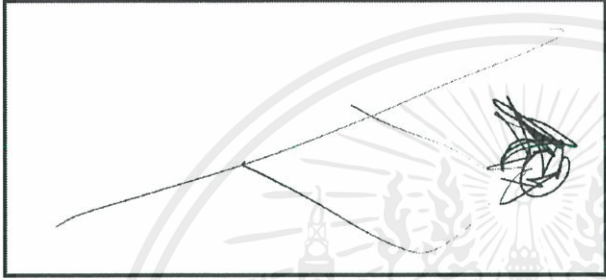

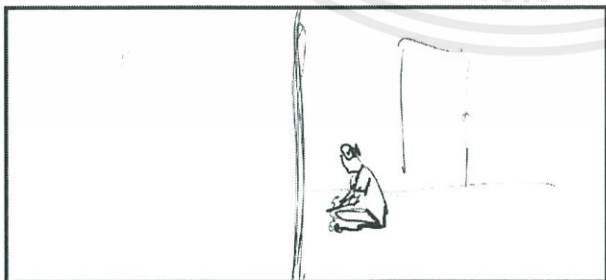
ตารางที่ 3.9 แสดงบทบาท หน้าที 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Visual	details
	<p>Action : แทนพยายามปิดกั้นประตูเอาไว้</p>
	<p>Action : CU ล็อคประตู</p>
	<p>Action : แทนนั่งเครียดที่โต๊ะทำงาน</p>
	<p>Action : LS ทั้งสองคนนั่งส่งกระดาษข้อความอยู่หน้าประตู</p>




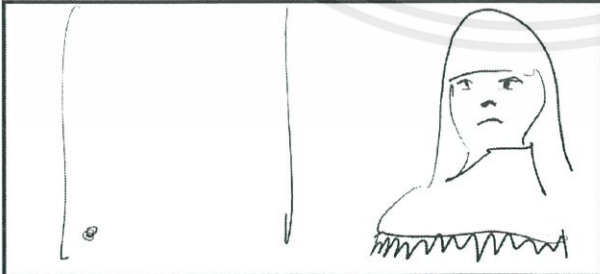
ตารางที่ 3.10 แสดงบทบาท หน้าที 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Visual	details
	<p>Action : MS หน้าแทนยิ้ม</p>
	<p>Action : CU เอกสารลอดผ่านช่อง</p>
	<p>Action : รับหน้าสตางค์</p>
	<p>Action : LS แทนรอกกระดาศ สตางค์ หายไป</p>



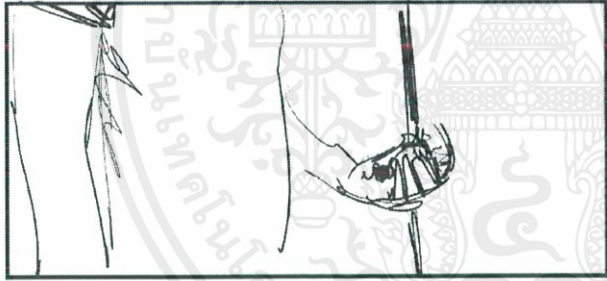
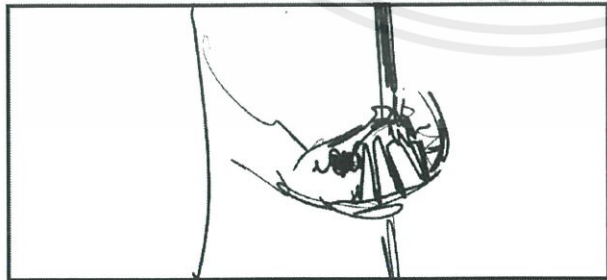
ตารางที่ 3.11 แสดงบทบาท หน้าที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Visual	details
	<p>Action : CU แทนก้มมองหากระดาด</p>
	<p>Action : สดางค์ยิ้มหลังประตูเปิดออก</p>
	<p>Action : CU สดางค์ยิ้ม</p>
	<p>Action : สดางค์หันไปข้างหลังใน ขณะที่ประตูกำลังเป็นออกเผยให้เห็น ประตูอีกบาน ที่มีเสียงเคาะออกมา สดางค์หยุดยิ้ม จากนั้นประตูก็ปิดลง</p>

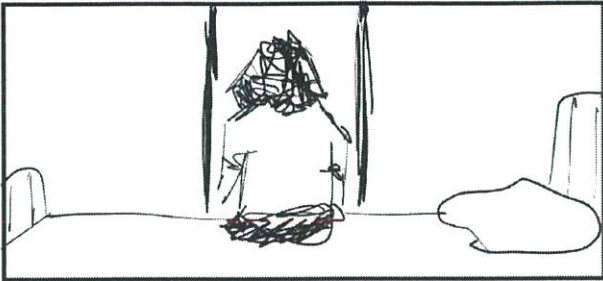
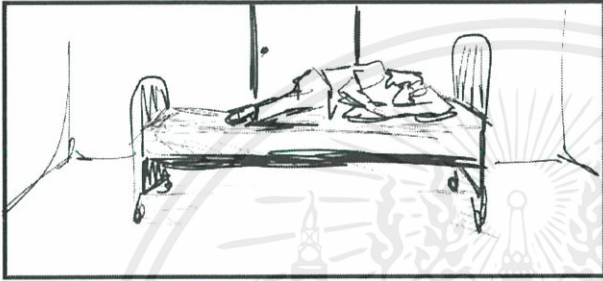
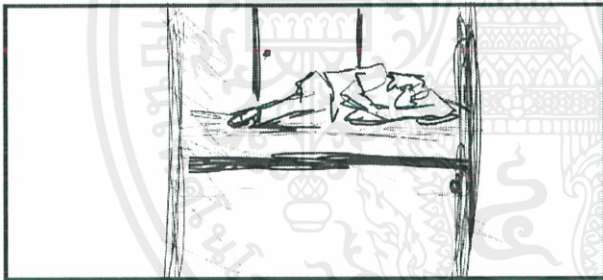

ตารางที่ 3.12 แสดงบทบาท หน้าที 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Visual	details
	<p>Action : แทนหยุดทำงาน แล้วมองตรงมาข้างหน้า</p>
	<p>Action : แทนหันซ้ายขวา เพื่อตรวจสอบดู</p>
	<p>Action : CU มือถือคอประตู</p>
	<p>Action : MCU มือถือคอประตู</p>

ตารางที่ 3.13 แสดงบทบาท หน้าที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Visual	details
	Action : แทนนั่งบนเตียง
	Action : แทนล้มตัวลงนอน
	Action : กลิ้งผ่านประตู
	Action : ประตูปิดลง

ตารางที่ 3.14 แสดงบทบาท หน้าที่ 10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลนักแสดง

เนื่องจากบทภาพยนตร์เรื่อง “ The Door(S) ” เล่าเรื่องผ่านช่วงเวลาของบุคคลเพียงหนึ่งบุคคล ทำให้การคัดเลือกนักแสดง จึงเน้นไปที่ การเลือกช่วงวัยมากกว่า โดยประกอบด้วย ช่วงวัยรุ่นนวัยทำงาน และวัยชรา อีกทั้งยังมีตัวละครประกอบ เพื่อส่งเสริมบทอีกด้วย


1. แทนช่วงวัยรุ่น

บทบาท : แทนช่วงวัยรุ่น	
ข้อมูลส่วนตัว	
ชื่อ : อานัส ไวยศิลป์ Anat Viyasilpa	
อายุ : 18	
ส่วนสูง : 173	
น้ำหนัก : 63	
Facebook : Anat Viyasilpa	
Tel. -	
สัดส่วนร่างกาย	
กางเกง (รอบเอว) : 34”	เสื้อ : L
รองเท้า : 43	
อื่น ๆ	
Remark : ไม่ทานหมู ไม่ทานเผ็ด	

ตารางที่ 4.1 แสดงข้อมูลนักแสดง บทแทนช่วงวัยรุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้


2. แทนช่วงวัยทำงาน

บทบาท : แทนช่วงวัยทำงาน	
ข้อมูลส่วนตัว	
ชื่อ : อัศรัญ มะ Azaran Ma	
อายุ : 25	
ส่วนสูง : 175	
น้ำหนัก : 68	
Facebook : Azaran Zan Ma	
Tel. -	
สัดส่วนร่างกาย	
กางเกง (รอบเอว) : 33"	เสื้อ : L
รองเท้า : 43	
อื่น ๆ	
Remark : ไม่ทานหมู	

ตารางที่ 4.2 แสดงข้อมูลนักแสดง บทแทนช่วงวัยทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้


3. แทนช่วงวัยชรา

บทบาท : แทนช่วงวัยชรา	
ข้อมูลส่วนตัว	
ชื่อ : รัชต พันธุ์พยัคฆ์ Ratchata Panpayak	
อายุ : 54	
ส่วนสูง : 175	
น้ำหนัก : 85	
Facebook : Ratchata Panpayak	
Tel. -	
สัดส่วนร่างกาย	
กางเกง (รอบเอว) : 34	เสื้อ : L-XL
รองเท้า : 42	
อื่น ๆ	
Remark : -	

ตารางที่ 4.3 แสดงข้อมูลนักแสดง บทแทนช่วงวัยชรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. สตางค์

บทบาท : สตางค์	
ข้อมูลส่วนตัว	
ชื่อ : นิชมน โมชดารา Nichamon Moj dara	
อายุ : 20	
ส่วนสูง : 158	
น้ำหนัก : 44-43	
Facebook : Anna Nichamon	
Tel. -	
สัดส่วนร่างกาย	
กางเกง (รอบเอว) : 24-25"	เสื้อ : s-m
รองเท้า : 38	
อื่น ๆ	
Remark : แพ้นม	

ตารางที่ 4.4 แสดงข้อมูลนักแสดง บทสตางค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการเตรียมถ่ายทำภาพยนตร์

การผลิตภาพยนตร์ศิลปะเรื่อง “The Door(s)” ได้แบ่งกระบวนการทำงานออกเป็น ขั้นตอน 3
ดังนี้

1. การเตรียมการก่อนการถ่ายทำ (Preproduction)
2. การถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)
3. การผลิตหลังการถ่ายทำ (Postproduction)

การเตรียมการก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Preproduction)

1. การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงนั้นข้าพเจ้าเลือกที่จะใช้นักแสดงหลักชายที่มีวัยต่างกันแต่มีหน้าตาคล้ายกัน เพื่อสื่อให้เห็นว่าเขาเป็นคนเดียวกัน

1.1 ตัวละครแทนวัยเด็ก

แทนวัยเด็กที่เติบโตมากับความสัมพันธ์ที่เรียบง่าย ไม่มีการตีความ ไม่มีการปิดกั้นใด ๆ วันหนึ่งก็เกิดการปิดกั้นเกิดกับตัวเขา ผ่านประตูที่เปิดไม่ออกบานหนึ่ง

1.2 ตัวละครแทนวัยทำงาน

แทนวัยทำงานที่มีความจริงจังกับทุก ๆ อย่าง จนลืมสิ่งสำคัญไปคือความเห็นแก่ตัวที่ตัวเองสร้างขึ้นมาเอง

1.3 ตัวละครหญิง สตางค์

สตางค์หญิงสาวหน้าตาน่ารักที่มีเสน่ห์และน่าค้นหา ร้อยยิ้มที่ทำให้โลกทั้งใบสดใส

ตารางการถ่ายทำ (Breakdown Sheet)

เนื่องจากไม่ได้ถ่ายทำตามเนื้อเรื่อง และเพื่อให้ง่ายต่อการถ่ายทำ ข้าพเจ้าจึงจัดทำ เบรกดาวเรียงลำดับการถ่ายทำตามการเคลื่อนย้ายเซ็ท และเนื่องจากเซ็ทเป็นสีขาวทั้งหมด ข้าพเจ้าจึงต้องมีการวางแผนการถ่ายทำ จากมุมกว้างสุดไปมุมแคบ

Breakdown			
Scene 2 : แทนวัยทำงาน		Q1	Day25.06.63
Location : โรงถ่ายภาพยนตร์ 1		Cast	พีชาน
Props : อุปกรณ์สำนักงาน ดินสอ ปากกา เพิ่ม			พีเต๋า 0816481169
Description	Shot	Camera	Shooting
แทนเข้ามาในห้องมานั่งที่โต๊ะทำงาน	1	LS/STS	10.00
ประตูทั้งสาม มีมือยื่นเข้ามาพร้อมกระดาษในมือ	5	LS/STS	10.30
แทนทนมัไหว ลูกขึ้นไปดันประตูออก	7	LS/STS	10.40
แทนดันประตูขวา ประตูซ้ายเปิด พอแทนปิดประตูซ้าย ประตูขวาเปิด	10	LS/STS	10.50
รับหลังแทนทำงาน	4	MS/STS	11.10
แทนหยิบกระดาษดินสอ มาเซ็น	2	MS/STS	11.20
แทนหันซ้ายและขวา เพราะได้ยินเสียงเคาะประตู แล้วชายคนหนึ่งก็เอากะดาษมาวางบนโต๊ะ	3	MCU/STS	11.30
แทนมองตรง	20	CU/STS	12.00
แทนดันประตู	9	MS/STS	12.20
มือยื่นเข้ามาจากประตูพร้อมกับกระดาษ	6	MS/STS	12.30
มือแทนถือห้อง	12	CU/STS	12.40
แทนมองตรง เผยให้เห็นแทนคนเดียวกับโต๊ะที่ว่างเปล่า	20A	MLS-LS/Dolly	13.00
แทนเข้ามาในห้องนั่งลงที่โต๊ะทำงาน	8	MS/STS/Dolly	13.20
พักกอง .น 00.14 - 30.13			
แทนวัยสูงอายุล้มตัวนอนลงบนเตียง		Longtake	14.00
เลิกกอง .น 00.16			

ตารางที่ 4.5 แสดงข้อมูลการถ่ายทำ Q1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนัดหมาย (Call sheet)

Call Sheet	
Day 25.06.63	On location .น 00.08
	Shooting 10.00 น.
ผู้ติดต่อประสานงาน : เทียน 0803641528	
รายชื่อทีมงาน	
ทีมกำกับ	ตั้งแต่
	เทียน
	ปิ่น
ทีมกล้อง	หมวย
	ไซ
ทีมกริป/ดอลลี	สตาร์
ทีมอาร์ต	ไอมี
	บอล
	สาธ
	ขวัญ
ทีมซาวด์	เจมส์
ทีมเบื้องหลัง	ปราณ
ทีมสวัสดิการ	อ่อน

ตารางที่ 4.6 แสดงเอกสารนัดหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลการเงิน

ค่าฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก

ลำดับ	ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก	จำนวนเงิน
1	ฉากผนังขาว	40,-.000
2	ไฟขาว	2,-.000
รวม		42,-.000

ตารางที่ 4.7 แสดงค่าฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก

ค่าอาหารและเครื่องดื่ม คิวที่ 1

ลำดับ	อาหารและเครื่องดื่ม	จำนวน	จำนวนเงิน
1	มื้อเช้า	10กล่อง	-3.500
2	มื้อกลางวัน	10กล่อง	-3.500
3	น้ำเปล่า	3แพค	-200
4	ขนมปัง และซองว่างทานเล่น		-500
รวม			7,700.-

ตารางที่ 4.8 แสดงค่าอาหารและเครื่องดื่ม คิวที่ 1

ค่าอาหารและเครื่องดื่ม คิวที่ 2

ลำดับ	อาหารและเครื่องดื่ม	จำนวน	จำนวนเงิน
1	มื้อเช้า	10กล่อง	3,500 . -
2	มื้อกลางวัน	10กล่อง	3,500 . -
รวม			7,000. -

ตารางที่ 4.9 แสดงค่าอาหารและเครื่องดื่ม คิวที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค่าอุปกรณ์กล้อง

ลำดับ	กล้องและอุปกรณ์กล้อง	จำนวนเงิน
1	กล้อง GH5s	2,000. -
2	Wireless Video	1,000. -
3	Wireless ภาพ	500. -
4	Wireless Fogus	1,000. -
รวม		4,500. -

ตารางที่ 4.10 แสดงค่าอุปกรณ์กล้อง

ค่านักแสดง

ลำดับ	กล้องและอุปกรณ์กล้อง	จำนวนเงิน
1	ค่านักแสดง “แทนวัยรุ่น”	1,000. -
	ค่านักแสดง “แทนวัยทำงาน”	2,000. -
	ค่านักแสดง “หญิงสาวที่แทนชอบ”	600. -
รวม		3,600. -

ตารางที่ 4.11 แสดงค่านักแสดง

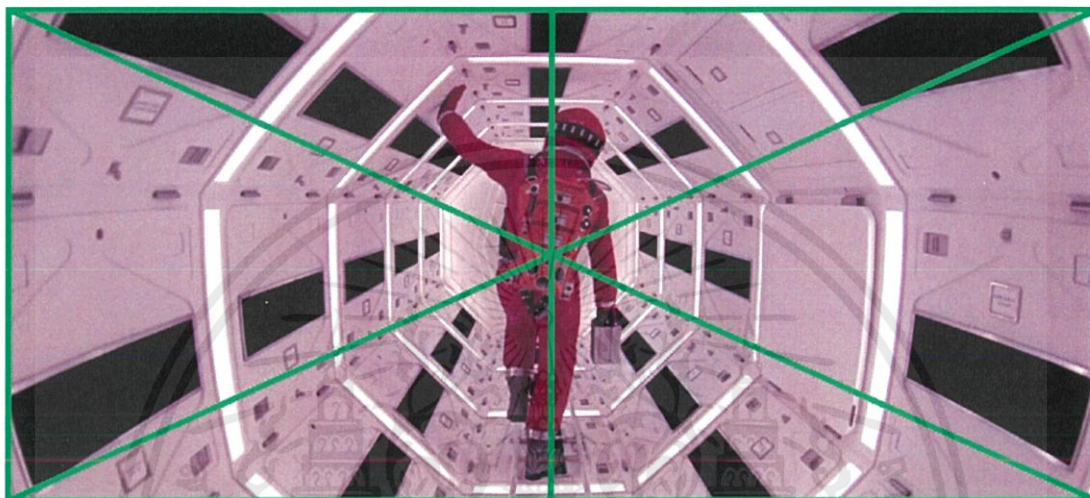
ค่าใช้จ่ายทั้งหมด รวมเป็นเงิน 64,800 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำกับภาพ

1. มุมกล้อง

ข้าพเจ้าเลือกใช้องค์ประกอบศิลป์ (Composition) แบบสมมาตร (symmetry) เพื่อเน้นตัวละคร และการกระทำต่าง ๆ

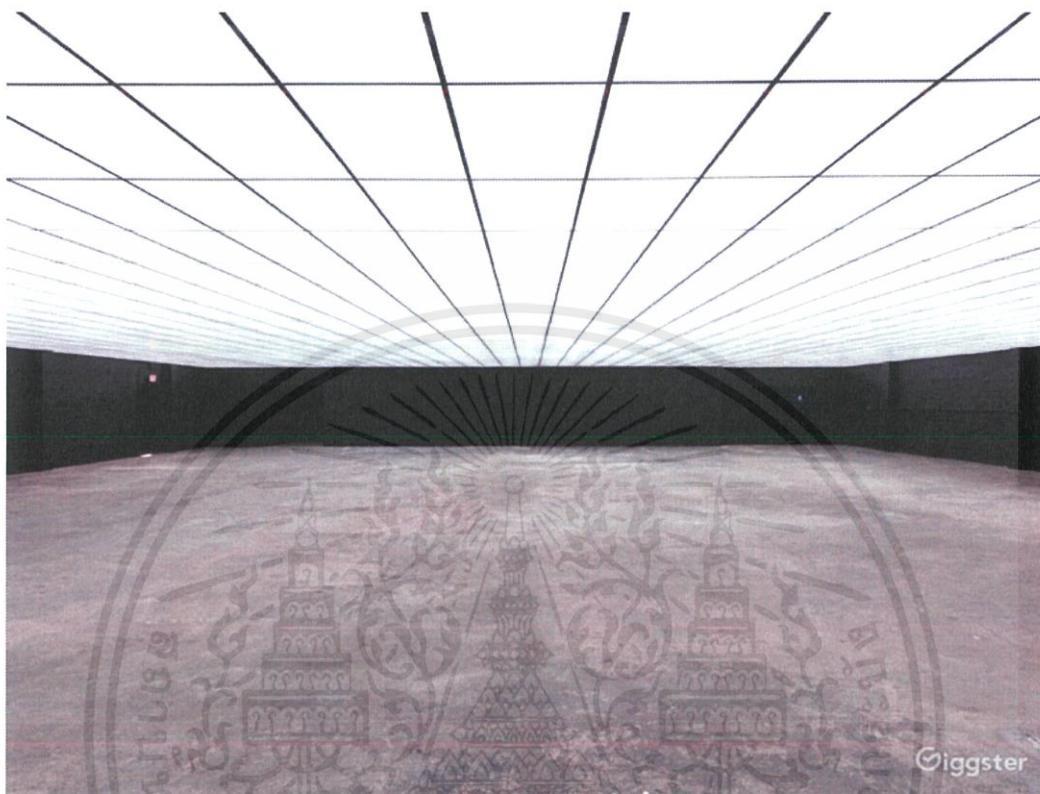


ภาพที่ 4.1 แสดงมุมกล้องแบบสมมาตร (Stanley Kubrick, 2511)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การจัดไฟ

ข้าพเจ้าสนใจในการจัดไฟแบบ Ceiling Soft Light เป็นแหล่งแสงหลัก เพื่อไม่ให้เกิดเงาที่ชัดเจน เสมือนว่าเป็นสถานที่พิเศษ



ภาพที่ 4.2 แสดง ภาพลักษณะไฟตัวอย่าง (giggster.com, 2563)

3. อุปกรณ์ในการถ่ายทำ (Camera Equipment)

ในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ต้องการหวังผลของไฟล์กล้องคุณภาพสูง เนื่องจากข้าพเจ้าต้องการเก็บแสงแบบที่สถานที่นั้นเป็นจริง และมีการเคลื่อนไหวโดยใช้เทคนิคพิเศษได้ทั้งหมดดังนี้

- กล้อง Panasonic GH5S
- Lens Adapter
- เลนส์ Nikon ช่วง 20 , 35 , 50
- Glidecam hd 2000
- ขาตั้งกล้อง
- Steadicam Merlin Arm & Vest

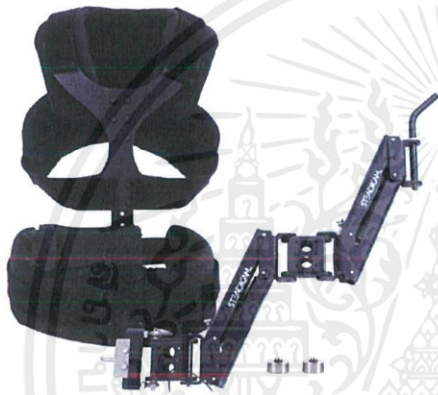
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.3 ภาพกล้อง Panasonic GH5S



ภาพที่ 4.4 Lens Adapter



ภาพที่ 4.5 Steadicam Merlin Arm & Vest



ภาพที่ 4.6 Glidecam hd 2000



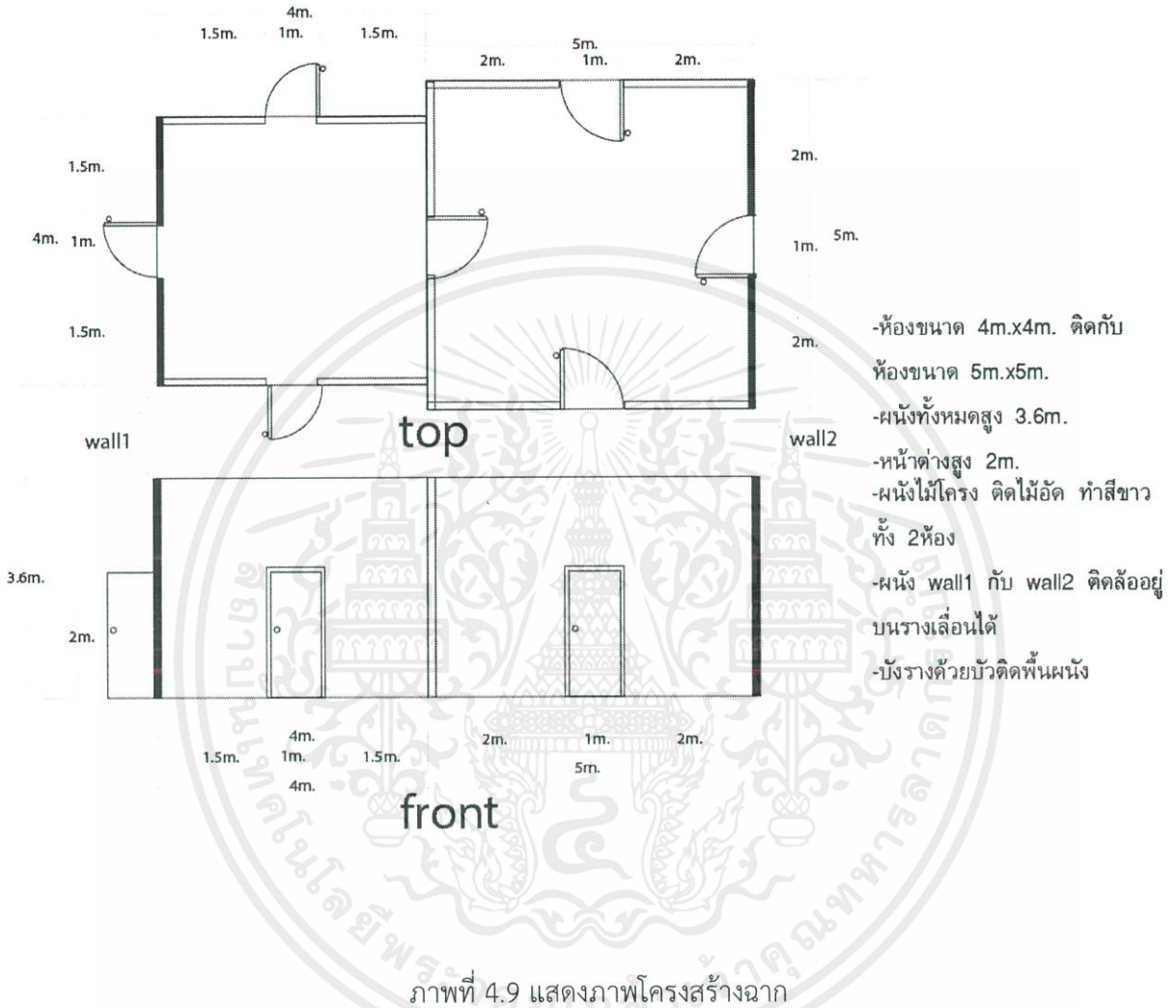
ภาพที่ 4.7 เลนส์ Nikon



ภาพที่ 4.8 Manfrotto 509 Fluid

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

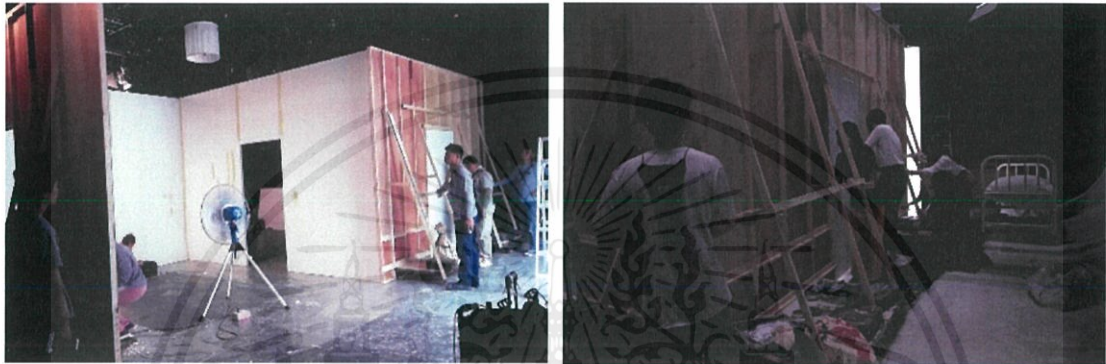
การออกแบบงานสร้าง (Production Design)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถานที่ที่ข้าพเจ้าออกแบบนั้นคือโลกสมมติที่เป็นห้องสีขาว ขนาด 4x4 เมตร และ 5x5 เมตร ที่ติดกัน โดยทุก ๆ ด้านของกำแพงจะมีประตูอยู่ตรงกลาง เพื่อให้สะดวกต่อการเปลี่ยนเซต เพราะทุกด้านหน้าตาเหมือนกัน

และที่สำคัญด้านความกว้างของฝั่ง 4 เมตร กับ ฝั่ง 5 เมตร จะสามารถเปิดออกได้ เพราะจะต้องนำเตียงเลื่อนเข้ามาในเซต



ภาพที่ 4.10 แสดงภาพการเลื่อนฉาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)

คิวที่1 ถ่ายทำวันที่ 25 มิถุนายน ณ โรงถ่าย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบัน 2563 เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เป็นการถ่ายทำฉากเปิดเรื่อง มีแพนวัยเด็กกับหญิงสาว ซึ่งนักแสดงสามารถแสดงได้อย่างสมบทบาทตามที่ข้าพเจ้าคาดหวัง แต่เจอปัญหาที่ประตูของฉากที่ออกแบบไว้มัน ติดตั้งผิดด้านบางบาน ทำให้ต้องถ่ายแบบกลับด้านซ้ายขวาบางช็อต เพื่อแก้ไขในช่วงการผลิตหลังการถ่ายทำ

ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ



ภาพที่ 4.11 แสดงภาพเบื้องหลังกองถ่าย คิวที่ 1 หน้า1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.12 แสดงภาพเบื้องหลังกองถ่าย คิวที่ 1 หน้า 2

คิวที่ 2 ถ่ายทำวันที่ 26 มิถุนายน ณ โรงถ่าย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบัน 2563 เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังเป็นการถ่ายทำฉากแทนวัยทำงาน และฉากแทนวัยชรา



ภาพที่ 4.13 แสดงภาพเบื้องหลังกองถ่าย คิวที่ 2

โดยสิ่งสำคัญคือจะต้องมีการเปลี่ยนเซ็ตฉากในระหว่างการถ่ายทำ ซึ่งมีการซ้อมเพื่อให้ทุกทีมรู้คิวและจังหวะของการเคลื่อนกล้อง โดยทีมงานส่วนหนึ่งจะต้องอยู่ภายในเซ็ตเพื่อเอาโต๊ะและเก้าอี้ ออก ซึ่งทีมงานอีกส่วนจะต้องเลื่อนฉากกำแพงออก เพื่อนำเตียงเข้าฉากแล้ว ถึงจะปิดฉากกำแพงคืนได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

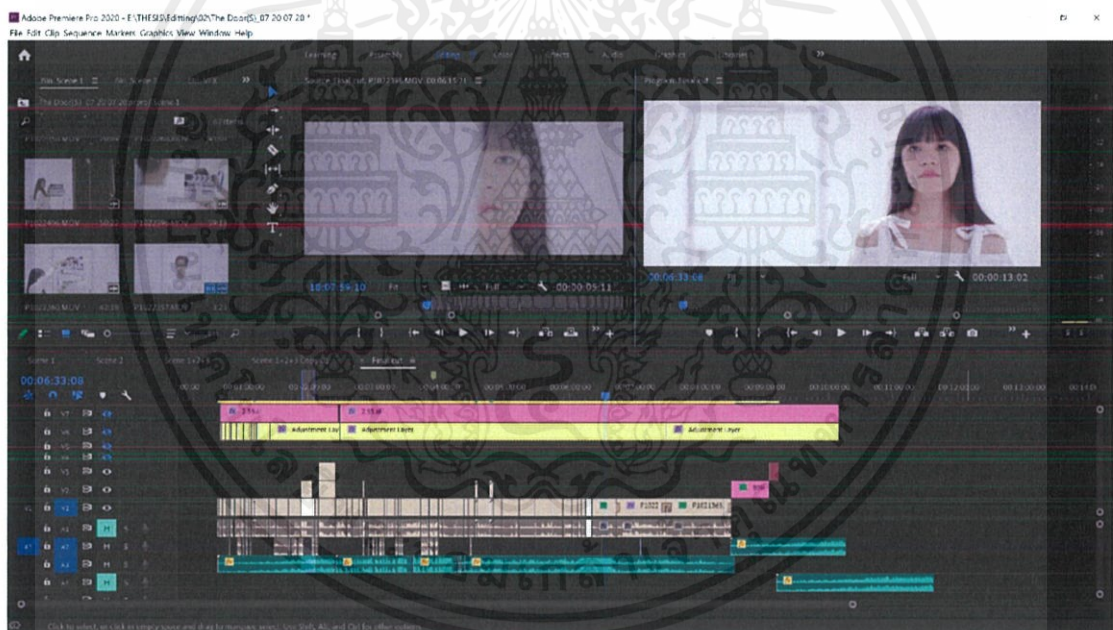
การผลิตหลังการถ่ายทำ (Post-production)

ภาพยนตร์เรื่อง The Door(s) วางลำดับขั้นตอนการผลิตหลังการถ่ายทำดังนี้คือ

1. การตัดต่อแบบคร่าว (Rough cut)
2. การทำเทคนิคพิเศษ (Visual Effects)
3. ขั้นตอนการแก้ไข เพื่อปรับสีตามแนวอารมณ์ของเรื่องราว
4. การตัดต่อเสียง
5. การตัดต่อครั้งสุดท้าย (Final Mix)

1. การตัดต่อแบบคร่าว (Rough cut)

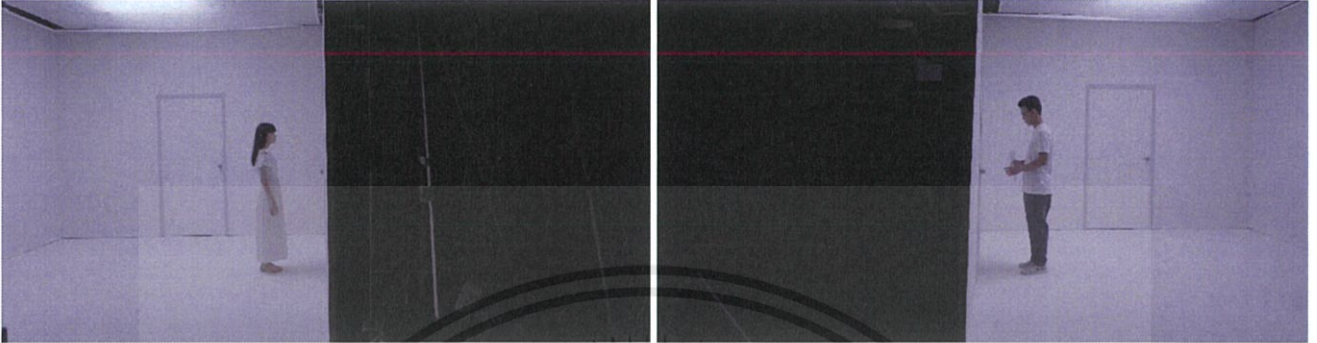
ข้าพเจ้าใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro 2020 ในการตัดต่อ วิธีการตัดต่อที่สำคัญที่นำมาใช้คือการตัดแบบ สลับระหว่างช่วงวัยของแทนตอนเด็กกับแทนวัยทำงาน



ภาพที่ 4.14 แสดงโปรแกรมการตัดต่อด้วย Adobe Premiere Pro 2020

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การทำเทคนิคพิเศษ (Visual Effects) ข้าพเจ้าใช้โปรแกรม Adobe After Effects 2020 แสดงวิธีการรวมสองคลิปเป็นคลิปเดียว

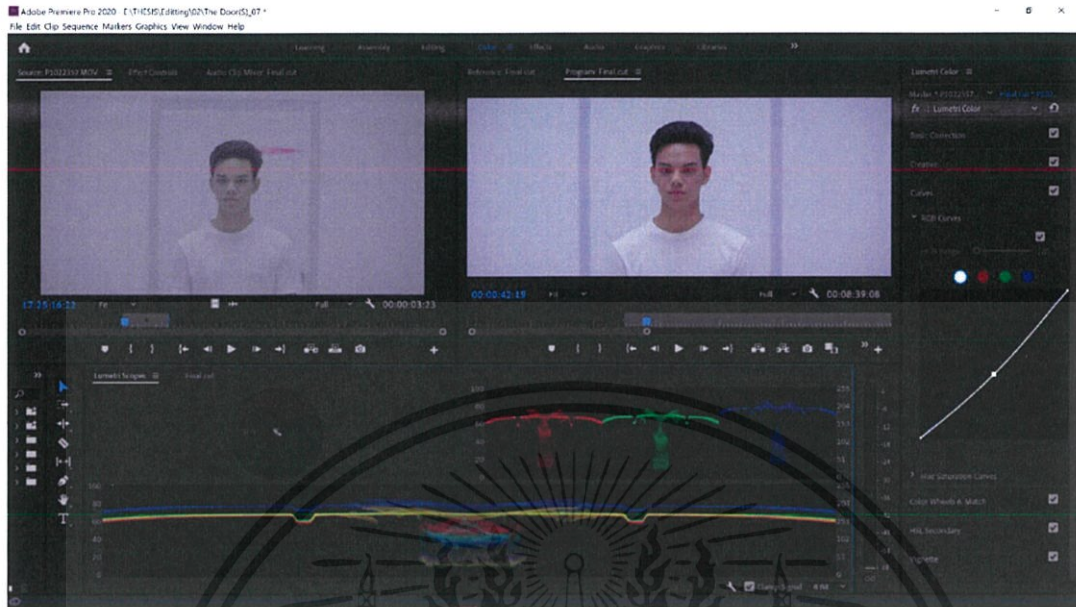


ภาพที่ 4.15 แสดงภาพการทำเทคนิคพิเศษ

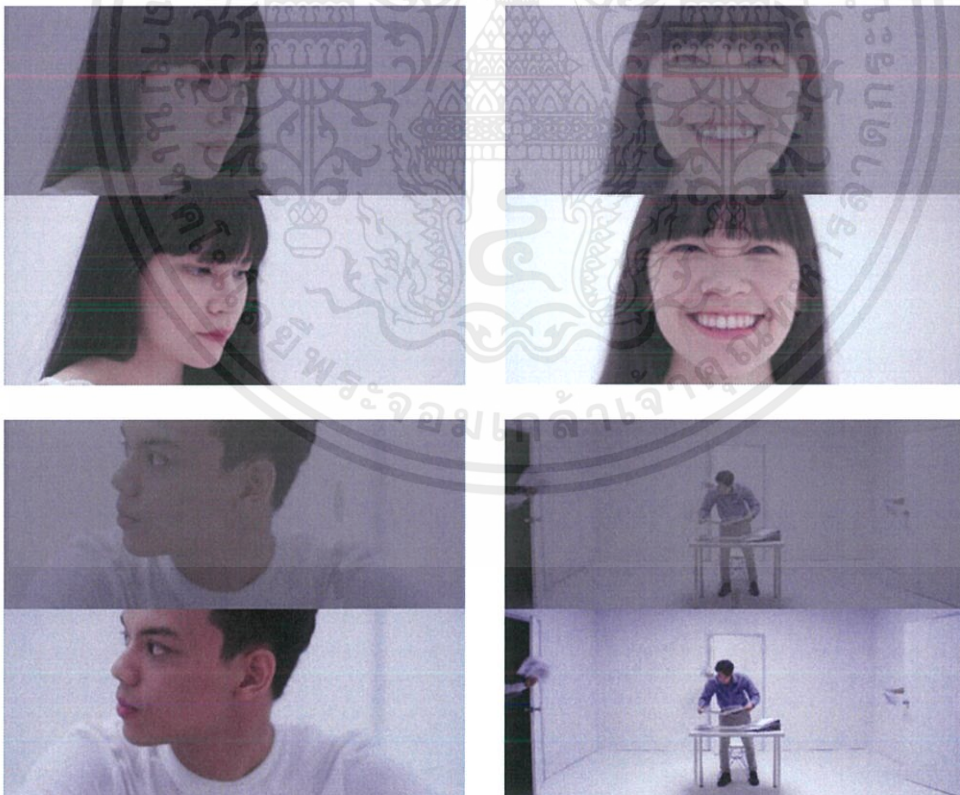
โดย Export จากโปรแกรม เป็นไฟล์ Quicktime Uncompressed 10-bit 4:2:2 เพื่อให้คุณภาพไฟล์ดีที่สุด เนื่องจากสามารถแก้ไขได้ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ขั้นตอนการแก้ไข ข้างเจ้าปรับสีให้เกิดความต่อเนื่องของสีสูงสุด แต่ยังคงดูเป็นธรรมชาติ



ภาพที่ 4.16 แสดงภาพโปรแกรมการเกรดสี



ภาพที่ 4.17 แสดงภาพการเกรดสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.การตัดต่อเสียง เนื่องจากตัวภาพยนตร์ไม่มีบทพูด จึงจำเป็นต้องออกแบบเสียงให้มีทิศทางซ้ายขวา และเน้นไปที่เสียงประกอบเป็นหลักเสียงมากกว่า โดยเพลงที่นำมาใช้ในการประกอบภาพยนตร์เรื่องนี้ ประกอบด้วย

1. Inception - Time (Piano Version) [Remake]

“<https://www.youtube.com/watch?v=b8HVQtl0BYU>”

2. Pas De Deux – US original soundtrack

“<https://www.youtube.com/watch?v=RPWmtLZ0y5c>”

3. PEARL HARBOR (Hans Zimmer) - Tennessee (Grand Piano Cover | Version II)

“<https://www.youtube.com/watch?v=KbZA3BUeqc8>”

ซึ่งเพลงทั้งหมดนี้ ข้าพเจ้า ไม่ได้ขอลิขสิทธิ์อย่างถูกต้อง แต่หากนำมาใช้เพียงเพื่อการศึกษาเท่านั้น และไม่ได้นำไปใช้ในเชิงอุตสาหกรรมแต่อย่างใด

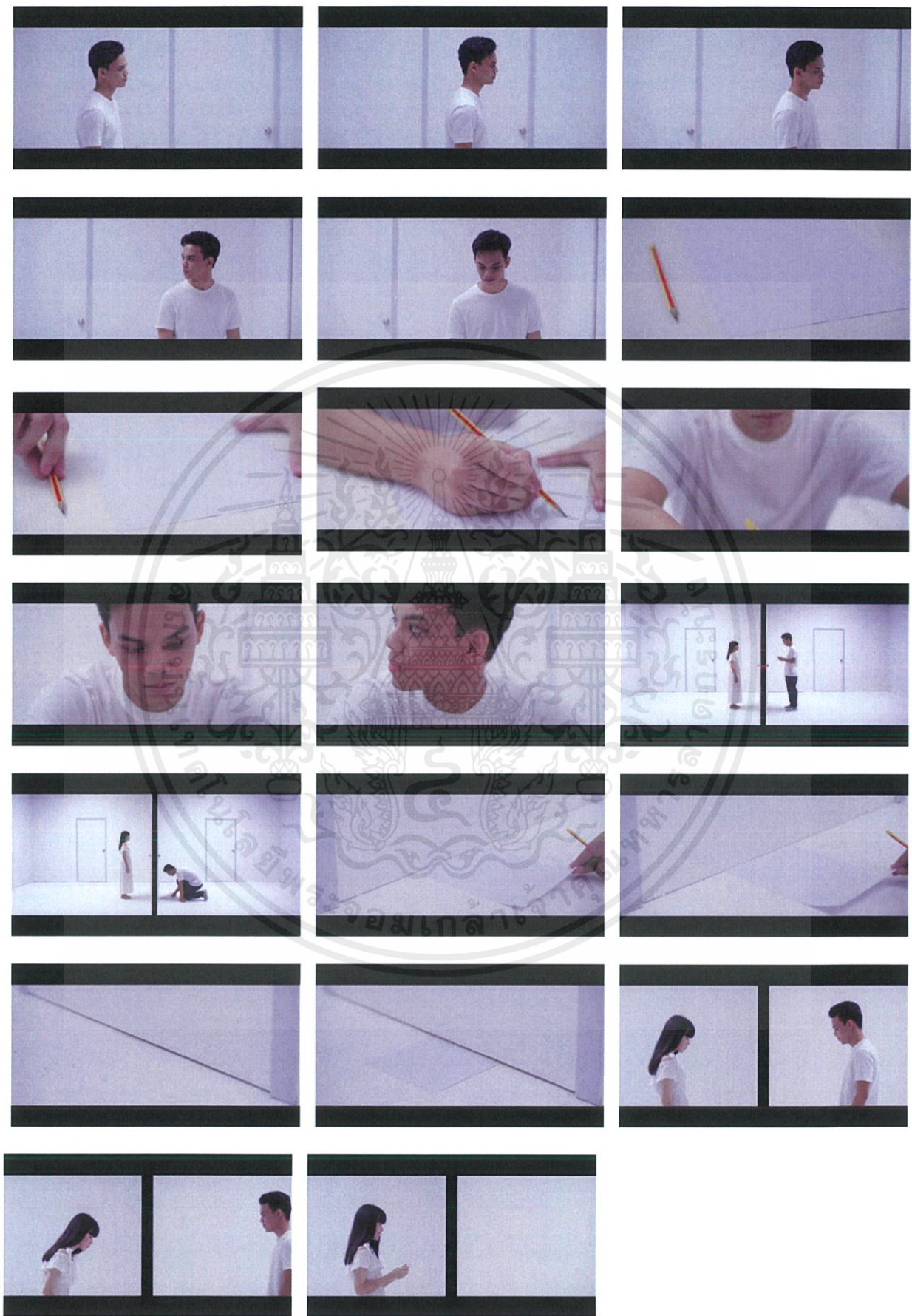
5.การตัดต่อครั้งสุดท้าย (Final Mix) เลือก Export อัตราส่วน 2586x1080 เพื่อให้ได้สัดส่วนของภาพยนตร์เป็น 2.39

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

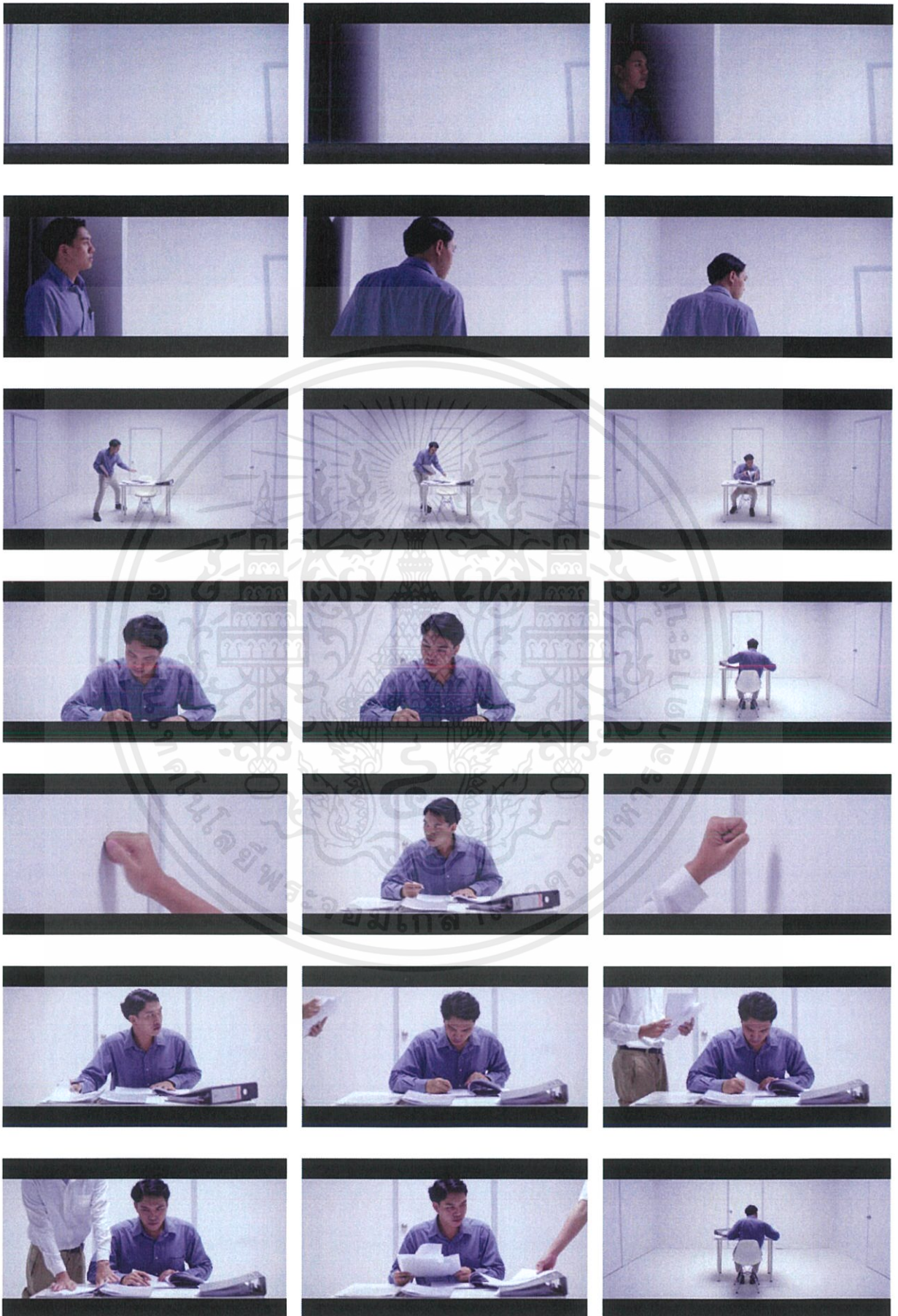
Fine Cut



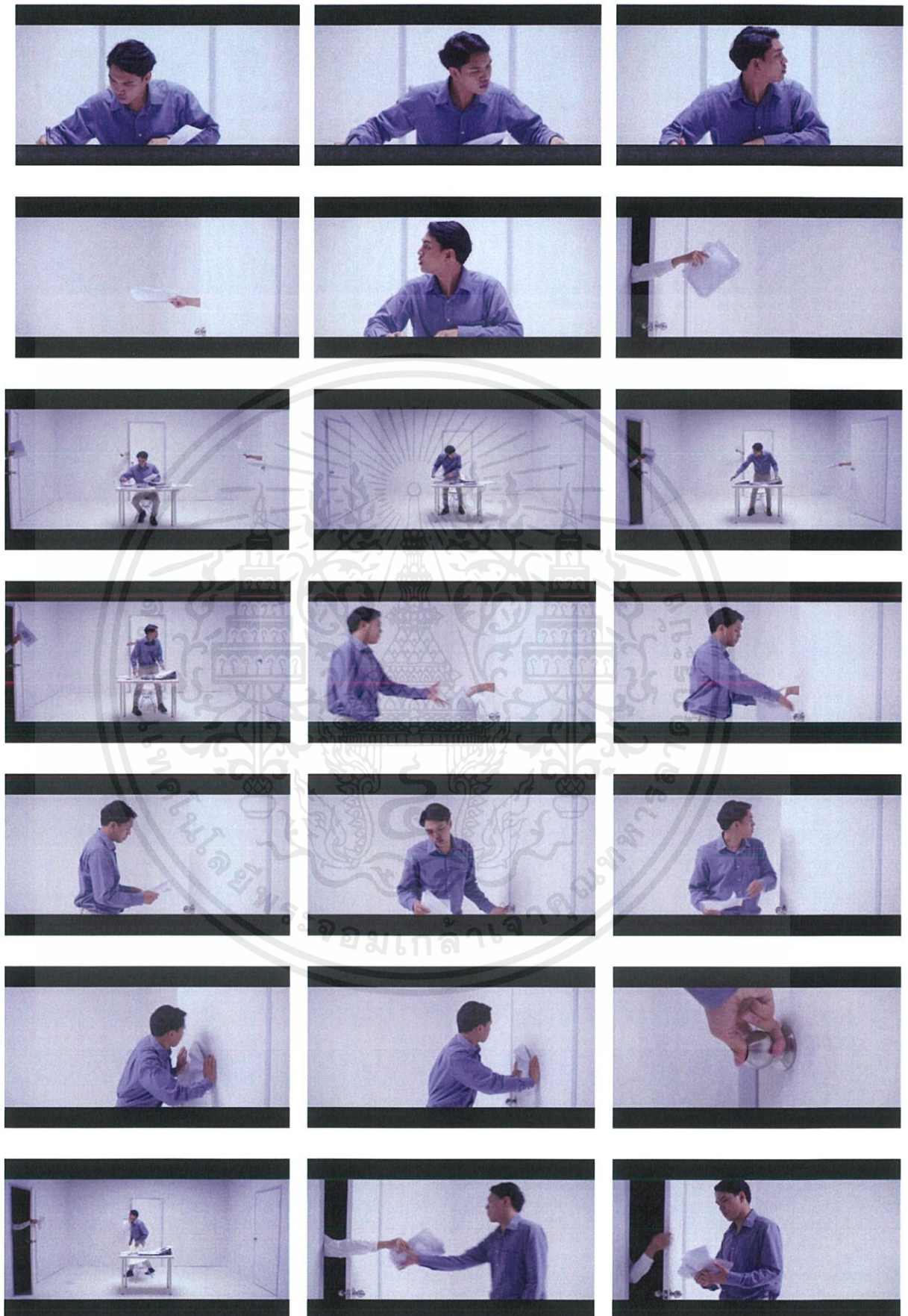
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ภาพที่ 4.18 แสดงภาพการเรียงภาพการตัดต่อแบบสมบูรณ (ต่อ)
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ภาพที่ 4.19 แสดงภาพการเรียงภาพการตัดต่อแบบสมบูรณ (ต่อ)
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งยังขอเป็นข้อสังเกตและขอเรียนแจ้งว่าลิขสิทธิ์ดังกล่าวของเอกสารชุดนี้ที่มีการนำไปใช้
 ภาพที่ 4.20 แสดงภาพการเรียงภาพการติดต่อแบบสมบูรณ์ (ต่อ)

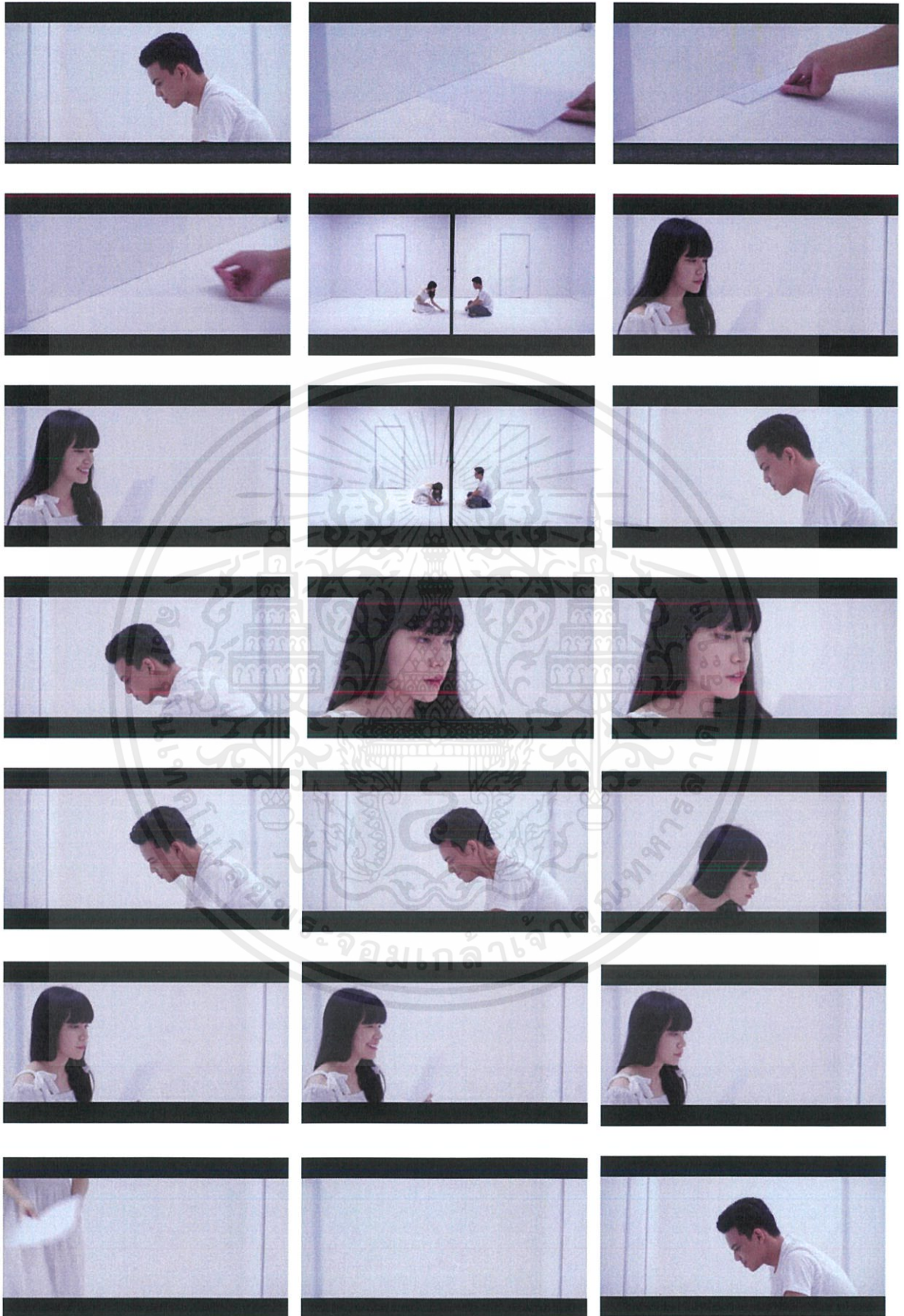


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ภาพที่ 4.21 แสดงภาพการเรียงภาพการติดต่อแบบสมบูรณ์ (ต่อ)
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.22 แสดงภาพการเรียงภาพการตัดต่อแบบสมบูรณ (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.23 แสดงภาพการเรียงภาพการตัดต่อแบบสมบูรณ (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าพระยา โดยผู้จัดทำขึ้นเพื่อประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งภาพที่ 4.24 แสดงภาพการเรียงภาพการตัดต่อแบบสมบูรณ (ต่อ) ึ่งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนภาพที่ 4.25 แสดงภาพการเรียงภาพการตัดต่อแบบสมบูรณ (ต่อ) ้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.26 แสดงภาพการเรียงภาพการตัดต่อแบบสมบูรณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุป

บทสรุปของการทำงานในส่วนความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ สามารถสรุปได้ว่าเป็นการค้นพบความเป็นไปได้ของการออกแบบ จากความคิดโลกสมมติของตัวข้าพเจ้าในวัยมัธยมสู่ภาพยนตร์สั้นศิลปะ ทำให้ข้าพเจ้าได้เห็นถึงกระบวนการต่าง ๆ การร่วมมือกันของคนหมู่มากที่ทำงานเป็นทีม จึงจะสำเร็จแบบที่ตั้งใจไว้

อุปสรรคระหว่างการทำงาน

ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ทำให้ข้าพเจ้าเห็นถึงสิ่งที่ข้าพเจ้าไม่สามารถควบคุมได้ ทั้ง สถานการณ์ โรคระบาด โควิด-19 ที่ทำให้ไม่สามารถทำงานได้อย่างต่อเนื่อง รวมถึงงบประมาณที่จำกัดของข้าพเจ้าจึงไม่สามารถทำงานออกมาได้เป็นดังหวังเท่าไรนัก แต่หากผลงานที่ออกมา เป็นความตั้งใจ และเป็น การแก้สถานการณ์ที่ดีที่สุด เท่าที่ตัวของข้าพเจ้าจะทำได้แล้ว การทำงานครั้งนี้ ได้สอนข้าพเจ้าว่า การทำงานในครั้งต่อ ๆ ไปนั้น ควรมีการเตรียมการเพื่อสถานการณ์ฉุกเฉินเอาไว้ด้วย เพื่อให้การทำงานที่ราบรื่น และเป็นระบบ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะขั้นตอนเขียนบท

จากการทำงาน ข้าพเจ้าสรุปได้ว่า เนื่องจากบทภาพยนตร์ของข้าพเจ้า เป็นการเล่าผ่านภาพ และการแสดง ซึ่งไม่มีบทพูด หรือการสื่อสารทางภาษา ทำให้การเขียนบทภาพยนตร์ จึงต้องเน้นไปในทางการเลือกมุมกล้อง ขนาดภาพ และการเคลื่อนกล้อง เป็นสำคัญเสียมากกว่า ทำให้การเขียนบทในลักษณะนี้ เป็นไปได้ยาก จึงควรวาดออกมาเป็นบอร์ดภาพ เพื่อให้เห็นความชัดเจนของภาพรวม

ข้อเสนอแนะขั้นตอนการผลิต

จากการทำงาน ข้าพเจ้าสรุปได้ว่า การเตรียมความพร้อมในการทำงานก่อนขั้นตอนการถ่ายทำที่ดี จะช่วยให้การถ่ายทำง่ายมากยิ่งขึ้น ทั้งการกระจายหน้าที่ในส่วนต่าง ๆ การแบ่งลำดับในการถ่ายทำที่ชัดเจน อีกทั้งการประสานงานที่ดี สามารถช่วยให้การถ่ายทำนั้น เป็นไปอย่างราบรื่น อีกทั้งหากได้รับความช่วยเหลือจากส่วนต่าง ๆ ทั้ง อุปกรณ์ เพื่อนร่วมงาน ก็สามารถช่วยให้การทำงานเป็นไปด้วยดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

บ้านจอมยุทธ, “จิตวิทยาพัฒนาการวัยสูงอายุ”, Online , เข้าถึงได้จาก [https://www.baanjomyut.com/library_2/extension-](https://www.baanjomyut.com/library_2/extension-1/concepts_of_developmental_psychology/02_8.html)

[1/concepts_of_developmental_psychology/02_8.html](https://www.baanjomyut.com/library_2/extension-1/concepts_of_developmental_psychology/02_8.html) , 2543

บ้านจอมยุทธ, “จิตวิทยาพัฒนาการวัยผู้ใหญ่ตอนต้น”, Online , เข้าถึงได้จาก [https://www.baanjomyut.com/library_2/extension-](https://www.baanjomyut.com/library_2/extension-1/concepts_of_developmental_psychology/02_5.html)

[1/concepts_of_developmental_psychology/02_5.html](https://www.baanjomyut.com/library_2/extension-1/concepts_of_developmental_psychology/02_5.html) , 2543

วิโรจน์ อารีย์กุล, “จิตวิทยาวัยรุ่น”, [Online] , เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/storiesofpsychology03/citwithya-way-run> , 2563

ภาณุ แสง-ชูโต, “การรื้อสร้างภาพยนตร์ศิลปะ : หน่วยความทรงจำวัยเด็กของฉัน” [Online] , เข้าถึงได้จาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/63155> , 2561

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี “THX 1138”, [Online] , เข้าถึงได้จาก https://th.wikipedia.org/wiki/พูดคุย:THX_1138 , 7 มีนาคม 2558

sarakadeelite.com “ทำไมการถ่าย Long Take จึงเป็นมนตราของโลกภาพยนตร์” [Online] , เข้าถึงได้จาก <https://www.sarakadeelite.com/lite/long-take-101/>

