

การกำกับภาพยนตร์ศิลปะ ชื่อเรื่อง “น้ำตาผีเสื้อ”
ART FILM DIRECTTING TITLE “THE TEARS OF BUTTERFLY ”



นางสาวศิริกาญจนา มีเจริญ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2561

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การกำกับภาพยนตร์ศิลปะ เรื่อง “ น้ำตาผีเสื้อ ”

ART FILM DIRECTING “THE TEARS OF BUTTERFLY ”



นางสาวศิริกาญจนา มีเจริญ

MISS SIRIKANCHANA MEEJARONE

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....

วันที่

4 สิงหาคม 2562

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ ภาพยนตร์ศิลปะ เรื่อง “น้ำตาผีเสื้อ”
ART FILM TITEL “THE TEARS OF BUTTERFLY”

ชื่อ นางสาวศิริกาญจนา มีเจริญ
รหัสประจำตัว 57020369
สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2561
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์

บทคัดย่อ

ความเป็นมาของศิลปนิพนธ์เริ่มจากจากการที่ข้าพเจ้าต้องการที่จะค้นหาตัวตนของตนเองผ่านงานศิลปะและตีความจากงานศิลปะที่ออกมาจากจิตใจสำนึกของข้าพเจ้า ภาวะภายในจิตใจ วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเรื่องการกำกับภาพยนตร์ศิลปะและการจัดองค์ประกอบศิลป์ในภาพยนตร์ศิลปะและการออกแบบฉาก รวมถึงไปถึงอุปกรณ์ประกอบฉาก เพื่อให้ภาพยนตร์สามารถสะท้อนจิตใจของมนุษย์ที่สื่อให้เห็นถึงตัวตน การผลิตภาพยนตร์ศิลปะเรื่องนี้มุ่งเน้นไปในเรื่องของการจัดองค์ประกอบศิลป์ การออกแบบฉากและงานสร้างที่ใช้แรงบันดาลใจจากเรื่องราวของข้าพเจ้า โดยมีคำจำกัดความว่า “ตัวตน” ที่จะถูกตีความผ่านกระบวนการทางความคิดและการออกแบบสร้างสรรค์ ภายในภาพยนตร์ศิลปะเรื่องนี้จะประกอบไปด้วย ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีแนวความคิดมาจากงานศิลปะ เครื่องแต่งกายที่แสดงถึงอารมณ์ของบรรยากาศในฉากนั้นรวมถึงไปถึงตัวละครที่เป็นตัวดำเนินเรื่อง ภาพยนตร์ศิลปะเรื่องนี้สะท้อนให้เห็นถึงภาวะอารมณ์และความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์คนหนึ่งที่มีพื้นฐานความเป็นมนุษย์เท่าเทียมกับคนอื่น ซึ่งมนุษย์ทุกคนสามารถสัมผัสได้ถึงอารมณ์ที่สะท้อนออกมาได้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ นายสุเมธ มีเจริญ และ นางกาญจนา บุญปลอด ที่ให้การสนับสนุนและช่วยเหลือข้าพเจ้าเรื่องเงินทุนตลอดการถ่ายทำ

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์ และ นาย บรรณวิฑิต วัลลวรรณ ที่ให้คำปรึกษาและช่วยพัฒนาเรื่องราวขั้นตอนที่จะนำมาถ่ายทอดในภาพยนตร์ศิลปะเรื่องนี้

ขอบคุณ นางสาว กมลสรวง อักษรานุเคราะห์ ที่สละเวลามารับบทเป็นนักแสดงนำในภาพยนตร์เรื่องนี้

และท้ายนี้ ข้าพเจ้าขอขอบคุณนาย ชโนภาส จันท์จำรูญ นายศุภกิตต์ วุฒิอมรศักดิ์ นายธีรเมศร์ กิตติทัศน์สกุลสิน นางสาวธนพร พ่วงพัต นางสาวอัยยมี อิสลาม นางสาวบวรลักษณ์ กมลเนตร สวัสดิ์ นางสาวสุกานา วิทิตสกุลธร นายสหรัชต์ พันธุ์พยัคฆ์ นางสาวนลิสชา ศรีสวนแดง นางสาววรรณวิไล อินศรีทอง นางสาวภัทราภรณ์ ภัคตรบำรุง และทีมงานคนอื่นๆที่ช่วยเหลือข้าพเจ้าในการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้

ศิริกาญจนา มีเจริญ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญตาราง	จ
สารบัญภาพประกอบ	ฉ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
ขอบเขตของโครงการ.....	2
ลักษณะของโครงการ	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	4
ศึกษาข้อมูลส่วนเนื้อหาบทภาพยนตร์	4
ศึกษาลักษณะการค้นหาตัวเอง	4
กระบวนการค้นพบตัวเอง	5
ศึกษาประเด็นการวิเคราะห์ตนเอง	5
ดำเนินการวิเคราะห์ด้วยตนเอง	5
การวิเคราะห์ตัวเอง.....	7
ลักษณะนิสัย	7
วิเคราะห์ตัวเองตามหลักการ	7
สรุปแผนผังความคิดที่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ตัวเอง	9
Art Therapy.....	11

	การใช้ศิลปะบำบัดครั้งที่ 1	12
	การใช้ศิลปะบำบัดครั้งที่ 2	13
	ผีเสื้อ	15
	รอยสัก	15
	ศิลปะการแสดง (Performance Arts).....	16
	ศึกษาภาพยนตร์และงานศิลปะที่เป็นแรงบันดาลใจ	17
	Shirley Visions Of Reality.....	17
	The Holly Mountain.....	18
	ศึกษาผลงานศิลปะ	19
	ศึกษาด้านเทคนิคการออกแบบฉากและการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	20
	ภาพยนตร์ศิลปะ.....	20
	สื่อผสม	20
	ศิลปะการจัดวาง.....	22
	จิตวิทยาของสี.....	23
3	การพัฒนาบทภาพยนตร์	25
	ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์	25
	ประเด็น	25
	ประโยชน์ขาย.....	25
	โครงเรื่อง	25
	โครงเรื่องขยาย.....	25
	Sequence A	25
	Sequence B.....	26

	Sequence C	26
	Sequence D.....	27
	Sequence E	27
	Sequence F	28
	Sequence G.....	29
	Sequence H.....	29
	Sequence I	30
	Sequence J.....	30
	Sequence K.....	31
	Scene Design.....	31
4	ขั้นตอนการเตรียมการผลิตภาพยนตร์(Pre-Production)	32
	การเตรียมการผลิตภาพยนตร์(Pre-Production)	32
	การคัดเลือกนักแสดง.....	32
	วิธีการการคัดเลือกนักแสดง	32
	เอกสารข้อมูลนักแสดง	34
	เสื้อผ้าการแต่งกาย(Costume/Wardrop/Hair Style)	35
	ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก	39
	ห้องกระจก.....	40
	พลังแห่งแสงอาทิตย์(ความสุขของผีเสื้อ).....	41
	ด้านมืดของผีเสื้อ	42
	ความกลัวของผีเสื้อที่ติดอยู่ในดักแด้	43
	จ้องมองหาอารมณ์ของตัวเอง	43
	การหยิบยื่นอารมณ์ให้เจ้าผีเสื้อ	44
	หน้าการรอยยิ้ม.....	44
	เกิดใหม่กลายเป็นผีเสื้อ.....	45
	การวางแผนและการประสานงาน.....	46

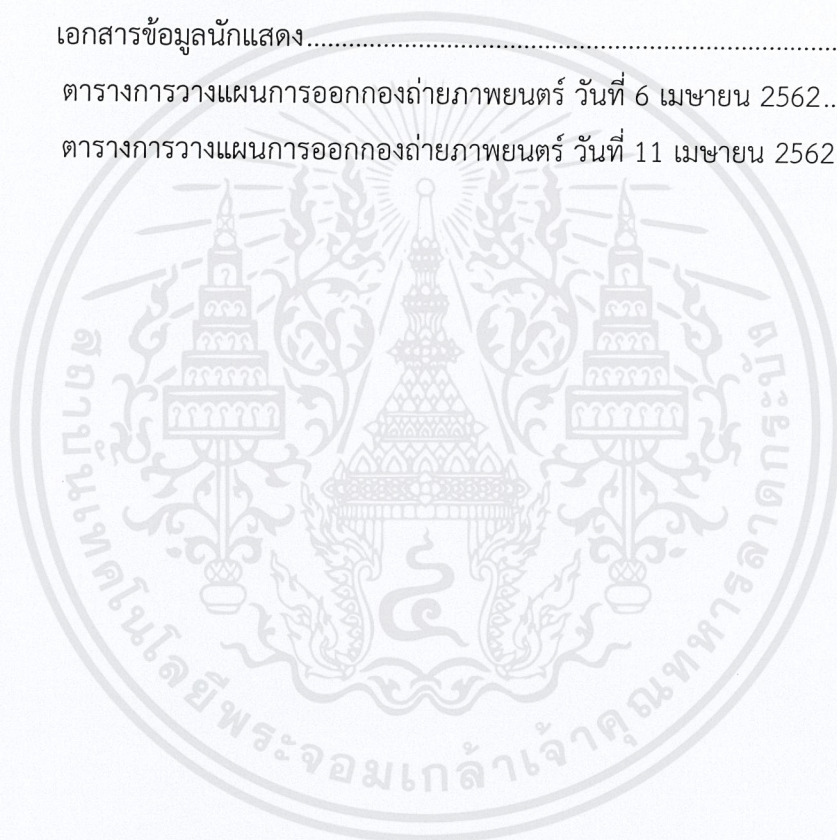
5	ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์(Production)	49
	การเตรียมการก่อนถ่ายทำ.....	49
	อุปกรณ์บันทึกเสียง	49
	การกำกับภาพรวมของภาพยนตร์ศิลปะ	49
	มุมกล้องและขนาดภาพ.....	51
	การกำกับการแสดง	54
6	ขั้นตอนการผลิตหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post production)	57
	การจัดการไฟล์ (Media Management)	57
	การลำดับภาพ (Editing)	58
	การลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut)	58
	การลำดับภาพสมบูรณ์ (Fine Cut)	60
	เทคนิคที่ใช้ในการตัดต่อ	62
	การซ้อนภาพ.....	62
	การผสมเสียง(Sound Mixing).....	63
	เทคนิคภาพพิเศษ (Visual Effect).....	64
7	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	65
	บทสรุป.....	65
	ข้อเสนอแนะ	66
	บรรณานุกรม	69
	ภาคผนวก	71
	ภาคผนวก ก.....	72
	Script Breakdown sheet	73
	ภาคผนวก ข.....	74
	Casting call ประกาศหานักแสดง.....	75
	ภาพ Block shot on location.....	75

ภาพฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก.....	76
เบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์.....	77
ประวัติผู้เขียน.....	78

สารบัญตาราง

ตารางที่

1	เอกสารข้อมูลนักแสดง.....	34
	ตารางการวางแผนการออกกองถ่ายภาพยนตร์ วันที่ 6 เมษายน 2562.....	48
	ตารางการวางแผนการออกกองถ่ายภาพยนตร์ วันที่ 11 เมษายน 2562.....	48



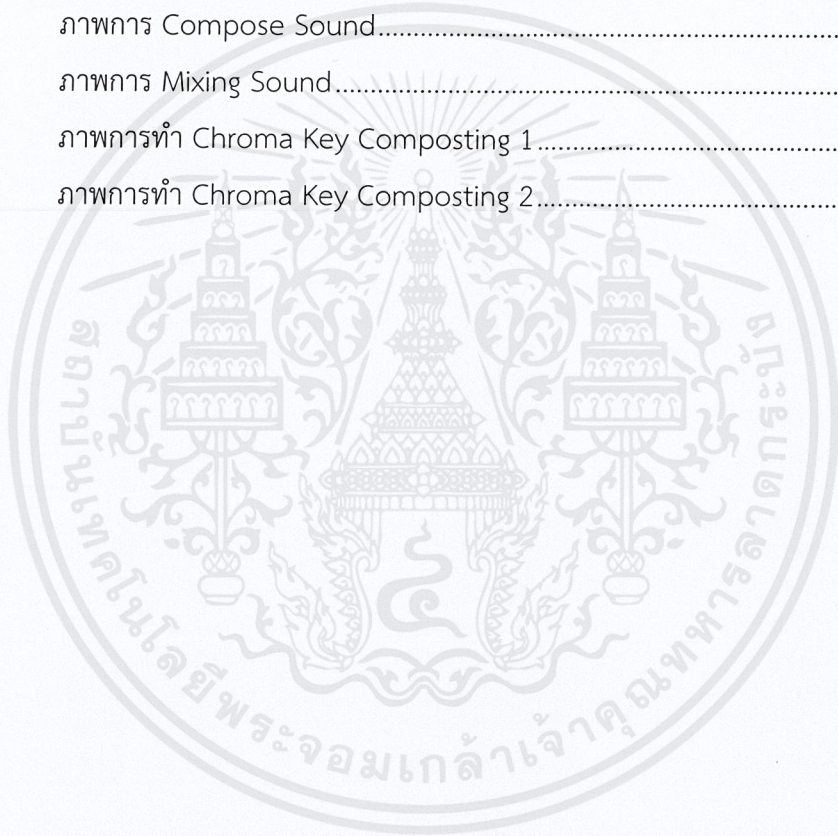
สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่

1	ภาพตัวอย่างการทำแผนผังความคิด	6
	ภาพการวิเคราะห์SWOT	7
	ภาพถ่ายแผนผังความคิดที่สรุปแนวคิดในขั้นต้น.....	9
	ภาพถ่ายแผนผังความคิดที่สรุปแนวคิดในขั้นสอง.....	9
	ภาพถ่ายการทำศิลปะบำบัดบนกระดาษครั้งที่ 1.....	12
	ภาพถ่ายการทำศิลปะบำบัดบนกระดาษครั้งที่ 2.....	12
	ภาพวีดิทัศน์ของผีเสื้อ.....	15
	ภาพตัวอย่างจากหนังเรื่อง Shirley Visions Of Reality.....	17
	ภาพตัวอย่างจากหนังเรื่อง Holly Mountain.....	18
	ภาพแสดงภาพถ่ายแฟชั่นศิลปะผสมผสาน ของ ANDREY.....	19
	ภาพถ่ายงานศิลปะประเภทงานปะติด.....	19
	ภาพถ่ายงานศิลปะ ของ Ray Ceasar	20
	ภาพ key Visual Sequence A.....	25
	ภาพ key Visual Sequence B.....	26
	ภาพ key Visual Sequence C.....	26
	ภาพ key Visual Sequence D.....	27
	ภาพ key Visual Sequence E.....	27
	ภาพ key Visual Sequence F.....	28
	ภาพ key Visual Sequence G.....	29
	ภาพ key Visual Sequence H.....	29
	ภาพ key Visual Sequence I.....	30
	ภาพ key Visual Sequence J.....	30
	ภาพ key Visual Sequence K.....	31
	Scene Design	31

ภาพการแต่งกายผีเสื้อจากฟุตเทจในภาพยนตร์.....	35
ภาพการแต่งกายผีเสื้อจากฟุตเทจในภาพยนตร์ จีน Power Of Sun.....	36
ภาพการแต่งกายผีเสื้อจากฟุตเทจในภาพยนตร์ จีน The Tears Of Butterfly.....	36
ภาพการแต่งกายผีเสื้อจากฟุตเทจในภาพยนตร์ จีน In The Caterpillar Mind.....	37
ภาพการแต่งกายผีเสื้อจากฟุตเทจในภาพยนตร์ จีน The Mask Room	37
ภาพการแต่งกายผีเสื้อจากฟุตเทจในภาพยนตร์ จีน New Born.....	38
ภาพอุปกรณ์ประกอบฉาก จีน Reflection.....	39
ภาพฉากอุปกรณ์ประกอบฉาก จีน Mirror Room.....	40
ภาพฉากอุปกรณ์ประกอบฉาก จีน Power Of Sun.....	41
ภาพฉากอุปกรณ์ประกอบฉาก จีน The Tears Of Butterfly	42
ภาพฉากอุปกรณ์ประกอบฉาก จีน In The Caterpillar Mind.....	43
ภาพฉากอุปกรณ์ประกอบฉาก จีน The Mask Room	43
ภาพฉากอุปกรณ์ประกอบฉาก จีน The Mask Of Smiling	44
ภาพฉากอุปกรณ์ประกอบฉาก จีน Butterfly.....	45
สถานที่ถ่ายทำ บ่อดินลำหิน หนองจอก กรุงเทพมหานคร	45
สถานที่ถ่ายทำ โรงถ่ายภาพยนตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์	45
ภาพตัวอย่างของภาพยนตร์ในช่วงแรก	50
ภาพตัวอย่างของภาพยนตร์ในช่วงหลังการเกิดใหม่.....	51
ภาพตัวอย่างของภาพยนตร์ที่ใช้การเคลื่อนกล้อง Dolly In - Dolly Out.....	52
ภาพตัวอย่างของภาพยนตร์ที่ใช้ฟิลเตอร์ในระยะหน้า	53
ภาพตัวอย่างของภาพยนตร์ที่มีการแสดงโดยไม่ผสมผสานกับการเดิน.....	54
ภาพตัวอย่างของภาพยนตร์ที่มีการแสดงผสมผสานกับการเดิน.....	55
ตัวอย่างการจัดเรียงไฟล์ภาพยนตร์เรื่อง The Tears Of Butterfly	57
ภาพ Key visual ที่นำมาร้อยต่อกัน	58

ภาพจากภาพยนตร์ที่นำมาร้อยต่อกัน	59
ภาพตัวอย่างการลำดับภาพเพื่อแก้ปัญหาการไม่ต่อเนื่องของภาพ.....	59
ภาพตัวอักษรอธิบายเหตุการณ์ก่อนตัดเข้าฉากในเรื่อง.....	60
ภาพตัวอย่างการซ้อนเฟรมภาพ 1	61
ภาพตัวอย่างการใช้ตัดเข้าตัวอักษรคัตเข้าภาพแคบเพื่อลดเวลาลง.....	61
ภาพตัวอย่างการใช้ Long Take ในฉาก ที่4.....	62
ภาพตัวอย่างการซ้อนเฟรมความหมายใหม่.....	62
ภาพการ Compose Sound.....	63
ภาพการ Mixing Sound.....	63
ภาพการทำ Chroma Key Compositing 1.....	64
ภาพการทำ Chroma Key Compositing 2.....	64



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ภาพยนตร์ศิลปะนิพนธ์เรื่องนี้ มีแรงบันดาลใจจากความต้องการที่จะค้นหาตนเอง ด้วยวิธีการสร้างผลงานศิลปะออกมาเพื่อศึกษาความคิดและทบทวนตัวเองว่า ในขณะที่นั้นคิดอย่างไร มีความรู้สึกกับเหตุการณ์ในชีวิตที่ผ่านมาอย่างไรและทดลองถ่ายทอดออกมาเพื่อทำความเข้าใจในตนเองและเป็นประโยชน์ที่ผู้อื่นจะรู้จักเราผ่านทางผลงานเป็นการบันทึกถึงเรื่องราวของข้าพเจ้าผ่านผลงานภาพยนตร์ศิลปะด้วยคำจำกัดความว่า “ตัวตน” ที่ประกอบไปด้วย ความกลัว ความสุข ความเศร้า และความต้องการที่อยากจะแสดงจุดยืนและการตัวตน

ข้าพเจ้าจึงต้องการที่จะศึกษาการถ่ายทอดเรื่องราวของตนเองผ่านกระบวนการทางศิลปะ โดยใช้ศิลปะบำบัดเป็นหลักในการสร้างภาพจากจิตไร้สำนึกของตัวข้าพเจ้า เป็นส่วนประกอบหนึ่งการจัดองค์ประกอบศิลป์ การผสมผสานศิลปะหลากหลายวัฒนธรรมที่ตัวข้าพเจ้ามีความสนใจ เพื่อสื่อถึงรสนิยมความชอบของข้าพเจ้าที่จะสะท้อนความเป็นตัวตนออกมาให้ได้มากที่สุดเพื่อต้องการจะพิสูจน์ เรื่องความสามารถในเรื่องการผลิตภาพยนตร์ โดยนำรูปแบบและทักษะทางศิลปะที่ศึกษามาตลอด ระยะเวลาในการศึกษาสี่ปีมาปรับใช้

ข้าพเจ้าเล็งเห็นถึงความหมายในงานศิลปะที่จะสะท้อนจิตใจของมนุษย์ โดยเฉพาะความกลัวภายในจิตใจเป็นสิ่งที่อันตรายที่สุดในการขัดขวางความก้าวหน้าของชีวิต ซึ่งนี่คือกรอบของชีวิตที่เราสร้าง มันขึ้นมาเองและเราต้องการมีเสรีภาพ ผลงานภาพยนตร์ศิลปะเรื่องนี้จึงอยากให้เป็นส่วนหนึ่งในการสะท้อนความคิดและเรื่องราวผ่านความงามขององค์ประกอบศิลป์ ภาพยนตร์ศิลปะเรื่องนี้จะเป็แรงผลักดันในการเริ่มคิดที่จะกล้าทำในสิ่งที่เหนือจากกรอบที่ตนเองได้สร้างไว้ และหาความเป็นตัวตนและแสดงออกมาให้คนอื่นได้เห็นและรู้จักตัวตนของเรา

การค้นพบตนเองเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของการเติบโตส่วนบุคคล เราต้องใช้เวลาในการค้นพบว่าเราเป็นใคร การสะท้อนตัวเองช่วยให้เราสามารถนึกถึงและตรวจสอบการกระทำ การตั้งค่าความรู้สึก ค่านิยมความเชื่อ อารมณ์และแนวโน้มของเราได้จุดหมายปลายทางที่ดีที่สุดของการเดินทางครั้งนี้ คือการค้นหว่าเราเป็นใครข้าพเจ้าคิดว่าการทำภาพยนตร์ศิลปะเรื่องนี้ขึ้นมาเพื่อที่จะศึกษาการผลิตภาพยนตร์ศิลปะและความรู้ที่จะศึกษาในเรื่องของคำว่าการค้นหาตัวตนและบอกเล่าให้ผู้อื่นได้รู้จักในตัวข้าพเจ้า

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาเรื่องการผลิตภาพยนตร์ศิลปะและการจัดองค์ประกอบศิลป์ในภาพยนตร์ศิลปะ
2. เพื่อศึกษาศิลปะที่จะนำมาประยุกต์ใช้กับภาพยนตร์ศิลปะ การจัดองค์ประกอบศิลป์ในภาพยนตร์ศิลปะ และการออกแบบฉากรวมไปถึงอุปกรณ์ประกอบฉาก
3. เพื่อให้ภาพยนตร์สามารถสะท้อนจิตใจของข้าพเจ้าที่จะสื่อให้เห็นถึงตัวตน

ขอบเขตของโครงการ

การผลิตภาพยนตร์ศิลปะมีความยาว 18 นาที ถ่ายทำและลำดับภาพด้วยระบบดิจิทัล ในอัตรา FULL HD

ลักษณะของโครงการ

ผลิตภาพยนตร์ศิลปะมุ่งเน้นไปในเรื่องของ การจัดองค์ประกอบศิลป์ออกแบบฉากและงานสร้างที่ใช้แรงบันดาลใจจากเรื่องราวและความต้องการของข้าพเจ้าเอง โดยมีคำจำกัดความว่า “ตัวตน” ที่จะถูกตีความผ่านกระบวนการคิดและออกแบบงานสร้างมีตัวละครหนึ่งคนในการดำเนิน เรื่องภายในหนึ่งฉากจะประกอบไปด้วย การนำสายผ้าในผ้าหรือพรมและฉากที่มีพื้นผิว และการ ประดิษฐ์อุปกรณ์ประกอบฉากขึ้นมาด้วยการตัดปะผสมผสานระหว่างวัสดุเสื้อผ้าที่แสดงถึงรสนิยม และตามอารมณ์ของบรรยากาศในภาพนั้นและมีนักแสดงหนึ่งคนที่จะเป็นตัวแทนของข้าพเจ้าในการ ดำเนินเรื่อง

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย มี 6 ขั้นตอน ดังนี้

1.ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

- ศึกษาข้อมูลจากภาพยนตร์ ศิลปะ
- รวบรวมข้อมูลจาก การวิเคราะห์ตัวเอง
- ศึกษาข้อมูลจากผลงานศิลปะและประวัติศาสตร์ที่ถูกรวบรวมไว้และนำมาประยุกต์ใช้
- ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบงานสร้างองค์ประกอบต่างๆในเรื่องของ Art Direction ของภาพยนตร์
- ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักจิตวิทยา
- ศึกษาข้อมูลจากหนังสือ ที่ว่าด้วยการค้นหาตัวตน
- ศึกษาเรื่อง ศิลปะบำบัด (Art therapy)

2.นำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการออกแบบและเขียนบทภาพยนตร์

- นำข้อมูลที่ได้มาเป็นไอเดียที่จะคิดและออกแบบ Art Direction ของภาพยนตร์ศิลปะ
- เขียนลำดับเรื่องในการถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- นำเรื่องที่ได้ในแต่ละ Sequence มาตีความและออกแบบฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก

3.การทดลอง

- ทดลองสร้างภาพจากการวาดภาพ หรือสร้างงานจิตรกรรม
- ทดลองการจัดวาง การผสมผสานงาน
- ทดลองการประดิษฐ์อุปกรณ์ประกอบฉาก

4.การเตรียมการก่อนถ่ายทำ

- วางแผนการถ่ายทำ
- คัดเลือกนักแสดง
- ทำฉาก และหาอุปกรณ์ประกอบฉาก
- จัดเตรียมเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของนักแสดง
- จัดเตรียมทีมงานและจัดหาที่พักพร้อมสวัสดิการกองถ่าย

5.ถ่ายทำ

6.หลังการถ่ายทำ

- ตัดต่อแบบหยาบ
- ตัดต่อแบบสมบูรณ์
- ปรับแต่งเสียง สี และคำบรรยาย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.ได้เรียนรู้การผลิตภาพยนตร์ศิลปะ
- 2.ได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะหลักการในการกำกับศิลป์ การออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก
- 3.ได้เรียนรู้เพื่อให้ภาพยนตร์สามารถสะท้อน จิตใจของของข้าพเจ้าทำให้ข้าพเจ้ารู้จักตัวเองมากขึ้นและทำให้ผู้ชมที่ได้รับชมภาพยนตร์ศิลปะเรื่องนี้ ได้รู้จักข้าพเจ้า

บทที่ 2

การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์ศิลปะต้องมีการค้นคว้าข้อมูล เพื่อที่จะนำมาศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล เพื่อนำมาเป็นแนวทางการผลิตภาพยนตร์ศิลปะซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะใช้กำหนดแนวทางก่อนขั้นตอนการผลิต โดยข้าพเจ้ามีความสนใจที่จะผลิตภาพยนตร์ศิลปะ

ที่มีเนื้อหาประเด็นเกี่ยวกับเรื่องการแสดงความเป็นตัวตนของตัวข้าพเจ้าข้าพเจ้าจึงเริ่มค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และ ศิลปะที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างภาพยนตร์ศิลปะ โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลส่วนเนื้อหาของภาพยนตร์
2. ศึกษาภาพยนตร์และผลงานศิลปะที่เป็นแรงบันดาลใจ
3. ศึกษาด้านเทคนิคการออกแบบการฉาก และการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

1. ศึกษาข้อมูลส่วนเนื้อหาของภาพยนตร์

1.1 ศึกษาลักษณะการค้นหาค้นหาตนเอง

การค้นพบตนเองคือการเดินทางตลอดการสำรวจผ่านตัวตนภายในของเราพยายามที่จะค้นพบว่าเราเป็นใคร ศักยภาพของเรา เป้าหมายของเราในชีวิตและหลักการสำคัญที่เป็นแนวทางในการพาเราไปตามเส้นทางที่ต่างกัน การเดินทางเริ่มต้นด้วยการตระหนักรู้ในตนเอง แล้วสำรวจความสนใจส่วนบุคคลตลอดจนความหวังและความฝันในอนาคตการเดินทางในที่สุดจะนำพาเราไปสู่ ความรู้ด้วยตนเองซึ่งจะช่วยให้เราสามารถนำทางตัวเองไปสู่สถานการณ์และประสบการณ์ที่เราจะเจริญเติบโตได้

การค้นพบตนเองเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของการเติบโตส่วนบุคคล เราต้องใช้เวลาในการค้นพบว่าเราเป็นใครนี้สามารถทำได้โดยการสะท้อนตนเอง การสะท้อนตัวเองช่วยให้เราสามารถนึกถึงและตรวจสอบการกระทำที่ตั้งค่าความรู้สึก ค่านิยม ความเชื่ออารมณ์และแนวโน้มของเราได้ประโยชน์ที่ต้องใช้เวลาในการคิดเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกที่ดีขึ้น การค้นพบตัวเองเป็นวิธีสำหรับเราในการสำรวจบุคลิกลักษณะของแต่ละบุคคล การตั้งค่าตามธรรมชาติ ค่านิยม ความเชื่อ ลักษณะที่ต้องการและแนวโน้มจุดหมายปลายทางที่ดีที่สุดของการเดินทางครั้งนี้คือการค้นหว่าเราเป็นใครและสิ่งที่ทำให้การใช้งานเป็นเอกลักษณ์

1.1.1 กระบวนการค้นพบตัวเอง

กระบวนการของการค้นพบตัวเองเป็นสิ่งที่บุคคลหนึ่งได้รับการชี้นำด้วยการตั้งคำถามและการตรวจสอบความคิดคำพูดและการกระทำของตัวเองเพื่อให้บรรลุข้อสรุปของตนเองเกี่ยวกับความเป็นจริงผ่านกระบวนการบุคคลที่ได้รับความเข้าใจที่ลึกซึ้งของตนเองตัวของตัวเองค่านิยมและจุดประสงค์ซ้ำพเจ้า ตระหนักถึงศักยภาพของตนมากขึ้น

กระบวนการค้นพบตัวเองแบ่งออกเป็น 4 ส่วน

(1.) การรับรู้ด้วยตนเอง - การเพิ่มความเข้าใจว่าซ้ำพเจ้าเป็นใครลักษณะส่วนบุคคล แนวโน้ม

อารมณ์ความรู้สึกความต้องการและคุณค่าตนเอง

(2.) การรับรู้ความสนใจ - การสร้างความสนใจส่วนตัวของตัวเอง

(3.) ความหวังและความฝัน - แสดงความหวังและความฝันของตัวเองในอนาคต

(4.) การค้นพบอาชีพ - ค้นหาอาชีพที่สอดคล้องกับบุคลิกและความสนใจ

ขั้นตอนแรกในกระบวนการค้นพบตัวเองคือการสะท้อนตนเองจะต้องให้เวลาหยุดและคิดถึง ตัวตนของเราโดยแท้จริง การทำสมาธิและการสะท้อนที่เจียบสงบจะช่วยให้ซ้ำพเจ้าสามารถปรับความคิด และมุ่งความสนใจไปที่ตัวตนภายในของตัวเอง และช่วยให้ซ้ำพเจ้าสามารถตรวจสอบตัวเองได้และตระหนักได้ว่าในขณะนี้ซ้ำพเจ้าเป็นเช่นไร¹

1.2 ศึกษาประเด็น การวิเคราะห์ตนเอง

1.2.1 ดำเนินการวิเคราะห์ด้วยตนเองอย่างน่าสนใจในการเขียนผังความคิดเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพและน่าสนใจ สำหรับวัตถุประสงค์นี้แผนผังความคิดช่วยให้ ซ้ำพเจ้าสามารถทำการวิเคราะห์ ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สิ่งที่ต้องวิเคราะห์

ก่อนอื่นให้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องวิเคราะห์ การวิเคราะห์ด้วยตนเองสามารถเรียก ได้ว่าเป็นการวิสัยทัศน์การไตร่ตรองตนเอง การตรวจสอบตนเองและการคิดด้วยตนเองประกอบด้วย การประเมินของเราเองรวมทั้งการประเมินความเพียงพอของผู้อื่นด้วย โดยเฉพาะความเป็นตัวของตัว เองคือสิ่งที่เราคิดเกี่ยวกับตัวเองแต่ตัวตนที่แท้จริงคือสิ่งที่คนอื่น

¹ ที่มา : George Moore. destiny's odyssey [ออนไลน์]. สืบค้น 6 กันยายน 2561. เข้าถึงได้จาก

<http://destinysodyssey.com/personal-development/self-discovery/>

เห็น กล่าวได้ว่า การวิเคราะห์ของ ข้าพเจ้าควรรวมถึงบุคลิกภาพพฤติกรรมความคิดและความปรารถนาอย่างเป็นกลาง

1.) ความคิดเห็นตัวเอง

เริ่มจากสุดลมหายใจเข้าลึกๆและผ่อนคลายความคิด การรับรู้ตนเองและการไตร่ตรองตนเองสามารถทำให้ข้าพเจ้ามีความสุขได้ เนื่องจากข้าพเจ้าได้รับความสงบใจ แล้วจึงพบว่าข้าพเจ้าเป็นเพื่อนที่ดีที่สุดสำหรับตัวข้าพเจ้าเอง การวิเคราะห์วัตถุประสงค์ของตนเองจะช่วยเพิ่มการปรับปรุงตนเอง

2.) ความคิดเห็นอื่น ๆ

ประการที่สองถามความคิดเห็นของผู้อื่น ครอบครัว เพื่อนของข้าพเจ้า พวกเขาจะให้ข้อเสนอแนะที่ครอบคลุมมากขึ้น โดยข้าพเจ้าอธิบายวัตถุประสงค์กับพวกเขาเพื่อให้พวกเขาแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา มิฉะนั้นคนรอบข้างจะไม่ยอมบอกความคิดเห็นที่แท้จริง

แผนผังความคิด



ภาพที่ 2.1 ภาพตัวอย่างการทำแผนผังความคิด

แผนผังความคิดเพื่อบันทึกและใช้เพื่อกระตุ้นให้ตัวเองก้าวไปข้างหน้านี้เป็นวิธีที่น่าสนใจ เนื่องจากข้าพเจ้าสามารถสัมผัสประสบการณ์การวาดภาพที่ยอดเยี่ยมโดยการเพิ่มรูปภาพเล็กริมหรือรูปแบบต่างๆและส่งออกแผนที่ความคิดไปยังรูปแบบอื่น ๆ สามารถจัดประเภทข้อมูลตามคำถามต่อไปนี้

- 1.) ข้าพเจ้ามีทักษะหรือความสามารถอะไร?
- 2.) สิ่งที่เป็นประโยชน์ของข้าพเจ้า?
- 3.) ด้านที่อ่อนแอของข้าพเจ้าคืออะไร?

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 วิเคราะห์ตนเองตามหลักการข้างต้น

1. ข้าพเจ้ามีทักษะในการประดิษฐ์อุปกรณ์และมีความสามารถในเรื่องของการออกแบบ

2. สิ่งที่เป็นประโยชน์ของข้าพเจ้า

-จิตใจดี

-มีเมตตา

-ยิ้มเก่ง

-อ่อนน้อมถ่อมตน

3. ด้านที่อ่อนแอของข้าพเจ้า

-อ่อนไหวต่อความรู้สึกได้ง่าย

-ทำตัวไม่ดีกับคนที่ใกล้ตัว เช่น คนในครอบครัว

-อารมณ์แปรปรวน

-มองโลกในแง่ร้าย

-กลัวการเข้าสังคมใหม่

-เป็นคนขี้กลัว

4. งานอดิเรกของข้าพเจ้า

-วาดภาพ

-ดูแลต้นไม้ / ดอกไม้

-ตกแต่งห้อง

-ประดิษฐ์ของเล่น

5. ชอบสถานที่อะไร

-ชอบทุ่งดอกไม้

-ชอบป่า

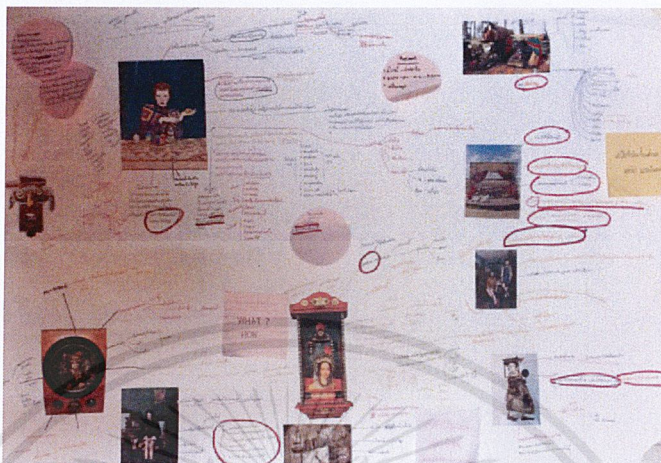
6. สิ่งที่เป็นเป้าหมายที่กำหนด (ระยะสั้นและระยะยาว)

-เดินทางไปยังที่ที่ไม่เคยไปเพื่อหาประสบการณ์ใหม่

-เป็นที่ยอมรับขอผู้อื่น

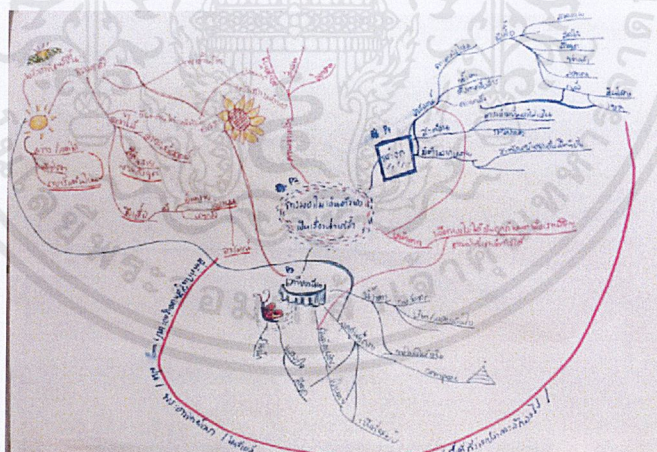
-ค้นหาตัวตนของตัวเองจนเจอ

1.5 สรุปแผนผังความคิดที่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ตัวเอง



ภาพที่ 2.3 ภาพถ่ายแผนผังความคิดที่สรุปแนวความคิดในขั้นต้น

แผนผังความคิดนี้สรุปความชอบที่ข้าพเจ้ามีต่องานศิลปะทั้งหมดในขณะนั้น และวิเคราะห์จำแนกรายละเอียดของแต่ละงานด้วยความเข้าใจของข้าพเจ้ารวมไปถึงการตีความหมายของงานด้วย



ภาพที่ 2.4 ภาพถ่ายแผนผังความคิดที่สรุปแนวความคิดขั้นสอง

จากข้อมูลข้างต้น ภาพที่ 2.4 เป็นภาพถ่ายแผนผังความคิดที่สรุปแนวความคิดของข้าพเจ้า ทั้งหมดจำแนกตามหัวข้อหลักดังนี้

1. การมองไม่เห็นตัวเองเป็นเรื่องหน้าเศร้า

1.1 กระจัก

1.1.1 อารมณ์-ความหลงใหล

ผีเสื้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์, ความสดใส, ความน่ากลัว, การล่องหน, สันโดษ, เหนงานด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- น้ำตา(คือการสื่อสาร)
- ความกลัว (เชื่อมโยงกับผีเสื้อ)

1.1.2 การสะท้อน

- สิ่งตรงข้ามที่จุดที่ว่างกระจกไม่มี
- การมองหา

1.1.3. มิติที่หลากหลาย

- สะท้อนไปยังมิติอื่น

2. เวทีของฉันทน์

2.1 น้ำตา

- การสื่อสาร
- เรียกร้องความสนใจ

2.2 จุดศูนย์กลาง

2.3 สิ่งที่ต้องเผชิญ

2.4 แรงจูงใจ

3. ธรรมชาติ

3.1 พระอาทิตย์

- ความสว่างสดใส
- การมีชีวิตอยู่
- การเริ่มต้นใหม่

3.2 ดอกไม้

- สีสนสวยงาม
- ชวนดึงดูด
- ผีเสื้อ

3.3 อีสระ

- การแสดงออก

1.6 Arts Therapy (ศิลปะบำบัด)

ศิลปะบำบัดเป็นรูปแบบหนึ่งของการบำบัดด้วยการแสดงออกที่ใช้กระบวนการสร้างสรรค์ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อพัฒนาความเป็นอยู่ของร่างกายจิตใจและอารมณ์

กระบวนการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงออกทางศิลปะ สามารถช่วยให้ผู้คนสามารถแก้ไขปัญหา ทั้งยังพัฒนาและจัดการกับพฤติกรรมและความรู้สึกความเครียด และยังเพิ่มความนับถือตนเอง สร้างความตระหนัก และยังส่งข้อความที่อยู่ภายใต้การสื่อสารผ่านงานศิลปะของซึ่งสามารถช่วยเยียวยาได้

ศิลปะบำบัดสามารถบรรลุสิ่งที่แตกต่างกัน สำหรับคนที่แตกต่างกันมันสามารถใช้สำหรับการให้คำปรึกษาโดยนักบำบัด การรักษาบำบัดรักษาหรือการฟื้นฟูจิตบำบัดโดยใช้การวาดตัวเองด้านในตัวเอง ความหมายเพิ่มเติมของศิลปะบำบัด คือการแสดงออกทางศิลปะที่เป็นการกระตุ้นให้ผู้คนแสดงและเข้าใจอารมณ์ผ่านการแสดงออกทางศิลปะ และผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะบำบัดเป็นรูปแบบหนึ่งของการบำบัด ด้วยการแสดงออกที่ใช้วัสดุด้านศิลปะเช่น สีชอล์กและเครื่องหมายการบำบัดด้วยศิลปะเป็นการรวม เอาทฤษฎีและเทคนิคทางจิตอายุรเวทแบบดั้งเดิมเข้าไว้ด้วยความเข้าใจด้านจิตวิทยาของกระบวนการ สร้างสรรค์โดยเฉพาะสมบัติทางอารมณ์ของวัสดุศิลปะที่แตกต่างกัน³

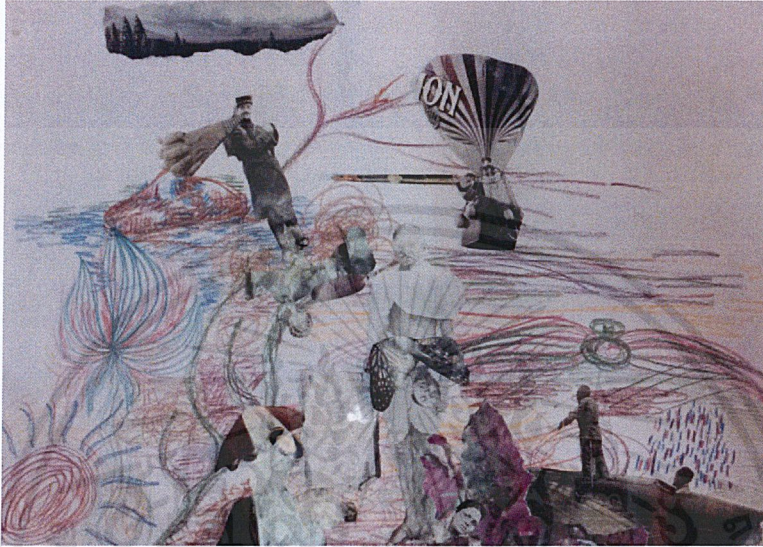
³ ที่มา : Art therapy.[ออนไลน์]. สืบค้น 30 กันยายน 2561เข้าถึงได้จาก

<http://www.arttherapyblog.com/what-is-art-therapy/#.XADe4xMzai4>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากข้อมูลข้างต้น ข้าพเจ้าได้ทำการใช้ศิลปะบำบัด 2 ครั้ง ดังนี้

การใช้ศิลปะบำบัด ครั้งที่ 1



ภาพที่ 2.4 ภาพถ่ายการทำศิลปะบำบัดบนกระดาษ ครั้งที่ 1

ภาพถ่ายการใช้ศิลปะบำบัดครั้งที่ 1 ข้าพเจ้าผสมผสานงานระหว่างสองรูปแบบเข้าด้วยกัน รูปแบบแรกข้าพเจ้าใช้ดินสอสีวาดลงบนกระดาษสีขาวด้วยอารมณ์ที่ว่างเปล่า โดยการเปิดเพลงแจ๊ส (Jazz) ข้าพเจ้าปลดปล่อยอารมณ์ลงไปยังลายเส้นที่ถูกวาดลงไปบนกระดาษ ช่วงกลางของการทำงานชิ้นนี้ข้าพเจ้ารู้สึกได้ถึงการได้ระบายและปลดปล่อยบางอย่างในตัว ข้าพเจ้าจึงได้นำหนังสือเล่มหนึ่งที่อยู่ในห้องมาตัดแปะลงบนกระดาษ ภาพรวมทั้งหมดจึงออกมาเป็นแบบนี้และข้าพเจ้าได้นำผลงานชิ้นนี้มาคุยกับที่ปรึกษาและเพื่อนที่ทำศิลปะบำบัดด้วยกัน โดยการพูดและอธิบายให้กันฟังว่าในขณะที่ทำผลงานชิ้นนี้รู้สึกอย่างไรบ้างและมีความคิดเห็นอย่างไรหลังทำเสร็จแล้ว

การใช้ศิลปะบำบัด ครั้งที่ 2



ภาพที่ 2.5 ภาพถ่ายการใช้ศิลปะบำบัดบนกระดาษ ครั้งที่ 2

ภาพถ่ายการใช้ศิลปะบำบัดบนกระดาษครั้งที่ 2 ข้าพเจ้าใช้รูปแบบการใช้ปากกาสีวาดลงบนกระดาษสีขาวเริ่มต้นจากที่ปรึกษาให้โจทย์ข้าพเจ้ามาว่าให้นำคำหลักหรือประโยค ในแผนผังความคิดที่ 2 ที่ข้าพเจ้าคิดว่าเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์มาตีความเป็นภาพวาดโดยที่ให้ทำอารมณ์เป็นศูนย์กลางปล่อยจิตใจให้ว่างจดจ่อและเพลิดเพลินไปกับสิ่งที่ทำอยู่ตรงหน้า

ขั้นต่อมาเมื่อเสร็จแล้วข้าพเจ้าและที่ปรึกษาก็มาวิเคราะห์กัน ถึงภาพที่ออกมาผ่านผลงานศิลปะชิ้นนี้ ข้าพเจ้าได้แบ่งรูปที่วาดจากการตีความจากแผนผังเป็นส่วนๆ หนึ่งคำหรือหนึ่งประโยค คือหนึ่งส่วนของภาพ ข้าพเจ้าจะอธิบายภาพในแต่ละส่วน ดังนี้

1. ภาพคนยืนบนก้อนหิน มองลงไปที่คนอื่นคนที่ใบหน้ามีสองชั้นชั้นนอกยิ้มส่วนชั้นข้างในกลับร้องไห้เต็มไปด้วยน้ำตา และ เขาตัวตรงให้ความรู้สึกว่าเขาตัวแข็งทื่อ
คำตั้งต้นความคิด : สิ่งที่ต้องเผชิญ
2. ดวงตาหนึ่งดวง ที่อยู่บนสายเส้นที่คล้ายเปลวไฟ ในขณะที่ข้าพเจ้าวาดภาพนี้

ข้าพเจ้าตั้งใจให้ลายเส้นข้างต้นเป็นหยดน้ำตา แต่สุดท้ายแล้วกลับกลายเป็นว่ามัน
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คล้ายเปลวไฟ

คำตั้งต้นความคิด : น้ำตาคือการสื่อสาร

3. ภาพผู้หญิงผมสั้นที่กำลังก้มมองลงข้างล่างและพบว่ามิโบน้าอยู่เกือบเต็มบริเวณ และโบน้าตรงกลางคือโบน้าที่คล้ายกับผู้หญิงที่กำลังก้มมองอยู่โดยที่ข้าพเจ้าไม่ได้ตั้งใจจะให้คล้ายเลยแต่คงเป็นเพราะมันออกมาจากจิตใต้สำนึก ณ ขณะนั้น

คำตั้งต้นความคิด : การมองหาตัวตน

4. ดอกทานตะวันที่บ้านและตั้งตรงรองรับแสงจากพระอาทิตย์ดวงโต

คำตั้งต้นความคิด : การเกิดใหม่และการมีชีวิตอยู่

5. คนที่กำลังถอดรถตัวเองไว้ในที่แคบคล้ายกล่องหรือมิติอีกมิติหนึ่ง

คำตั้งต้นความคิด : ความกลัว

6. นกขายาวปากยาวหน้าตาประหลาดไม่มีความสมบูรณ์แบบที่บินอยู่ในระดับกลาง

คำตั้งต้นความคิด : ความไม่สมบูรณ์แบบที่เรียกร้องความสนใจ

7. ต้นไม้และเถาวัลย์ดอกไม้ ข้าพเจ้าให้สิ่งนี้คือที่มาและต้นตอของทุกอย่างที่เกิดขึ้นในภาพรวมทั้งหมด

คำตั้งต้นความคิด : ดอกไม้ ธรรมชาติ

8. ฝีเสื้อที่อยู่กลางภาพและอยู่เหนือสิ่งอื่นในภาพ

คำตั้งต้นความคิด : อารมณ์

บทสรุปของงานศิลปะชิ้นนี้คือภาพรวมหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้ ที่จะนำไปต่อยอดเป็นฉาก และสตอรี่บอร์ดในขั้นตอนถัดไป

1.7 ผีเสื้อ

ชีววิทยาของผีเสื้อ

ผีเสื้อเป็นแมลงที่มีการวิวัฒนาการร่วมกับพืชชั้นสูงและพืชดอกมาอย่างยาวนานแสดงให้เห็นถึงการปรับตัวให้สามารถอยู่กับพืชส่วนใหญ่และในสภาวะหลากหลายรูปแบบได้อย่างดี โดยผีเสื้อมีการเปลี่ยนแปลงรูปร่างแบบสมบูรณ์ (complete metamorphosis) ประกอบด้วย 4 ระยะ คือ ไข่ ตัวหนอน ตักแต่ และตัวเต็มวัย



ภาพที่ 2.6 วิถีชีวิตของผีเสื้อ

ผีเสื้อตัวเต็มวัยมีขนาดและสีแตกต่างกันไปในแต่ละชนิดผีเสื้อมีวิวัฒนาการลักษณะปากแบบ ท่อ(วงง) ทำให้สามารถดูดของเหลวได้ดีและได้รับคาร์โบไฮเดรตจากน้ำหวานของดอกไม้ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาไข่และสะสมเป็นไขมันเก็บไว้ในร่างกายได้ (Wootton⁴ 1984)⁴

รอยสักผีเสื้อกับผู้หญิง

เมื่อผู้หญิงคนหนึ่งที่ได้รับรอยสักผีเสื้อที่โตก็ได้ในร่างกายของเธอก็หมายความว่าเธอเป็นอิสระและมีชีวิตชีวาที่เปิดกว้างมากขึ้นการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในชีวิตในการทำงานเหมือนกับผีเสื้อผู้หญิงจะมาถึงในขั้นตอนบานที่จุดในชีวิตของพวกเขาบางส่วนและขั้นตอนนี้จะช่วยให้พวกเขากลายเป็นผู้หญิงที่สวยงามขึ้นและเติบโตขึ้น

⁴ ทิมา ปรียุทธิ์ โกมลเสนาะ. ความหลากหลายของผีเสื้อวงศ์สีน้ำเงิน. (Lepidoptera : Lyceanidae)[ออนไลน์]. สืบค้น 28 กันยายน 2561เข้าถึงได้จาก<http://www.arttherapyblog.com/what-is-art-therapy/#.XADe4xMzai4>

ดังนั้นไม่ว่าที่รอยสักมีเสื่อวางอยู่บนร่างกายของผู้หญิงก็จะทำหน้าที่เป็นแหล่งที่มาของพลัง งานที่ร่างกายและจิตวิญญาณทั้งสองแต่รูปแบบที่แตกต่างกันและรูปแบบของรอยสักมีเสื่อกับผู้หญิงอาจหมายถึงความอ่อนแอ, ความอดทน, ความสนใจ, ความฉลาดและความคิดสร้างสรรค์และเนื่องจาก หุ่นแมลงความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับธรรมชาติก็ยังสามารถหมายถึงความอุดมสมบูรณ์ของมิตรภาพและ แบบดั้งเดิม⁵

ศิลปะการแสดง (Performance Art)

ศิลปะการแสดง เป็นคำที่ใช้เทียบคำภาษาอังกฤษว่า 'Performance Arts' หมายถึงศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการแสดง ซึ่งเป็นได้ทั้งแบบดั้งเดิมหรือประยุกต์ ได้แก่ การละคร การดนตรี และการแสดงพื้นบ้าน นอกจากนี้ ยังมีผู้ให้คำจำกัดความของคำว่าศิลปะการแสดงอีกหลายรูปแบบ อาทิ อริสโตเติล (Aristotle) นักปราชญ์ชาวกรีก ให้คำนิยามคำว่า "ศิลปะการแสดง คือ การเลียนแบบธรรมชาติ "ศิลปะการแสดง เป็นการสื่อสารอย่างหนึ่งระหว่างมนุษย์ ด้วยการใช้อำพุดถ่ายทอดความคิด และศิลปะของการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก"

ศิลปะการแสดงจึงเปรียบเสมือนเป็นเครื่องมือที่มนุษย์เราใช้เป็นตัวกลางในการเชื่อมโยง อารมณ์ ความรู้สึกความคิดของตนเพื่อถ่ายทอดให้บุคคลอื่นได้เข้าใจรับรู้ถึงสิ่งที่ตนต้องการจะแสดงออกการแสดงถือเป็นศิลปะของการสื่อสารที่เป็นรูปธรรมซึ่งผู้ชมสามารถรับรู้และเข้าใจได้ง่ายโดยไม่ยุ่งยากในการตีความ ส่วนอารมณ์ความรู้สึกมักจะอยู่ในรูปลักษณะที่เป็นนามธรรมแต่ผู้ชมทั่วไปสามารถสัมผัสได้โดยตรงจากผู้แสดงเพราะศิลปะการแสดง คือ การแสดงออกถึงจินตนาการความปรารถนาในจิตใจของมนุษย์ชาติ ในขณะที่การแสดงเป็นสัญชาตญาณอย่างหนึ่งของมนุษย์เราทุกคนมีความปรารถนาอยากเป็นนักแสดงเสมอ บางครั้งความรู้สึกนี้อาจถูกเก็บซ่อนไว้ภายในใจ ความรู้สึกอยากเป็นนักแสดงเกิดขึ้นกับทุก ๆ คน และเป็นความรู้สึกที่อยากแสดงออกอยากถ่ายทอดระบายความรู้สึกในสิ่งที่ตนประทับใจอย่างเปี่ยมล้นหรือบางครั้งเพียงเพื่อต้องการสื่อสารให้ผู้อื่นได้รับรู้ เป็นความจริงว่าความรู้สึกอยากแสดงออกของเรานั้นไม่มีในงาน ศิลปะแขนงอื่น ไม่ใช่ที่เราทุกคนอยากจะเป็นนักดนตรี จิตรกร ประติมากร สถาปนิก นักประพันธ์

ด้วยเหตุนี้ความเป็นนักแสดงจึงได้รับความสนใจมากเป็นพิเศษ มนุษย์เราทุกคนเป็นนักแสดงได้ทั้งนั้น ไม่ว่าจะมากหรือน้อยก็ตาม เพราะการแสดงไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบใด ลักษณะใด จะเป็นการกระทำที่ยั่ววนจิตใจมนุษย์ได้มากที่สุด เราสนใจพฤติกรรมของมนุษย์ด้วยกัน

⁵ ที่มา : ธนพล ศรีเนตร.รอยสักกับผู้หญิง.[ออนไลน์].สืบค้น 24 มกราคม 2562. เข้าถึงได้จาก

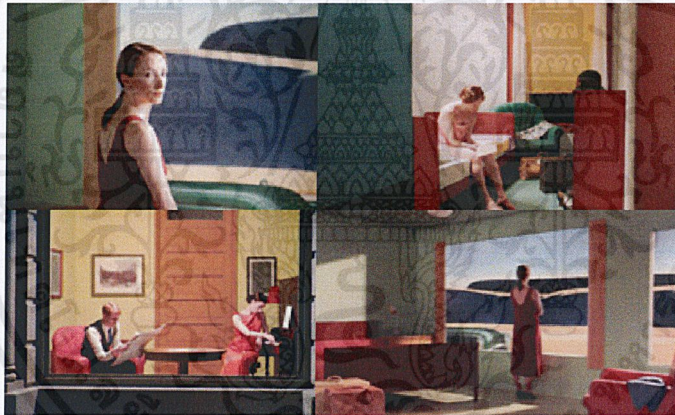
<https://www.tattooers.net/th>

และพร้อมที่จะแสดงออกเช่นกัน นอกจากนี้ในบางครั้งเราเสแสร้งแก้งทำคิดว่าเราเป็นบุคคลอื่น⁶

2. ศึกษาภาพยนตร์และผลงานศิลปะที่เป็นแรงบันดาลใจ

Shirley : Visions of Reality

หนังเรื่องแรกที่ฮิตซ์คือค ผลงานของฮือปเปอร์ศิลปินที่เลือกใช้มุมมอง ‘ส่องผ่านห้องชาวบ้าน’ นี้ (ภาพวาดบางส่วนของเขามักใช้มุมมองในการสังเกตผู้คนผ่านหน้าต่าง) มาเป็นตัวกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นให้ผู้ชม ภาพยนตร์สไตล์จัดที่เล่าประวัติศาสตร์อเมริกันตลอดสามทศวรรษผ่านสายตาของนักแสดงหญิงนาม เซอร์ลีย์-ก็ยงอ้างอิงภาพนี้มาในฉากหนึ่งจนดูเหมือนกันราวกับแกะ เนื่องจากคอนเซ็ปต์ของหนังก็คือการรับเอาสไตล์ในภาพวาดจำนวน 13 ชิ้นของฮือปเปอร์มาใช้แบบเต็ม เกือบตลอดทั้งเรื่อง⁷



ภาพที่ 2.6-2.9 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง Shirley Visions of Reality

ข้าพเจ้ามีความสนใจในเรื่องของการเลียนแบบและตีความจากผลงานศิลปะให้กลายเป็นรูปแบบของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นการคัดเลือกนักแสดง การสร้างฉาก จัดองค์ประกอบในภาพให้คล้ายผลงานของฮือปเปอร์ที่สุด

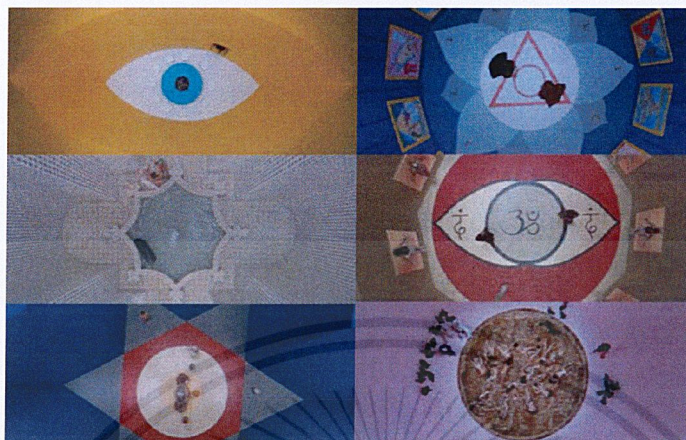
⁶ ที่มา : ARTICLES. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก 2562 มกราคม 1 สืบค้น

<http://www.kad-performingarts.com/index.php/component/content/article/30-article/57-2012-07-18-02-38-02>

⁷ ที่มา Life Style Magazine . MOVIEGUIDE 'Shirley : Vision of Reality'. [ออนไลน์] 12 สืบค้น. ธันวาคม 2561 เข้าถึงได้จาก

<https://www.doodot.com/movieguide-shirley-vision-of-reality/>

THE HOLLY MOUNTAIN



ภาพที่ 2.10-2.15 ภาพตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง The Holy Mountain

Holy Mountain (1973) เป็นภาพยนตร์ของผู้กำกับชื่อดังอย่าง Alejandro Jodorowsky ที่มีการใช้เทคนิคแบบเหนือจริง (Surrealism (ที่ชวนให้ผู้ชมตะลึงไปกับฉากอันแปลกตา ประหลาด และบางครั้งก็ชวนขยะแขยง แทบจะตลอดทั้งเรื่อง)

ทว่าทั้งหมดที่กล่าวมาคือ "เปลือกนอก" ที่เคลือบสาระสำคัญของหนังเรื่องนี้เอาไว้ ซึ่งคือการวิพากษ์วิจารณ์ และเสียดสีสถาบันและความเชื่อหลาย ๆ อย่างในโลกใบนี้ ทั้งการแสวงหาความจริงของโลกและจักรวาล อันเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนต่างพยายามค้นหา ผ่านปรัชญา ศาสนา และความเชื่อต่าง ๆ อีกทั้งสะท้อนให้เห็น "สันดานดิบ" ที่ซ่อนลึกอยู่ในใจมนุษย์ อันเป็นไปตามทฤษฎีจิตไร้สำนึกของนักจิตวิทยาผู้ทรงอิทธิพลของโลกอย่าง Sigmund Freud⁸

สิ่งที่น่าสนใจอย่างหนึ่งของภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นเรื่องงาน Art Direction และการจัดวางองค์ประกอบภายในภาพ จึงกลายเป็นแนวทางในการต่อยอดในการศึกษา และต่อยอดในเรื่องออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก

⁸ ที่มา : MOGGY HEAD. *The holy mountain*. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก ธันวาคม2561 12 สืบค้น.

: http://moggyhead.blogspot.com/2015/02/blog-post_16.html

2.1 ศึกษาผลงานศิลปะ

2.1.1 งานภาพถ่ายแฟชั่น งานการผสมผสานขององค์ประกอบศิลป์และแนวทางของงานศิลปะ Persain Art มีองค์ประกอบของ ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก ⁹



ภาพที่ 2.16-2.18 แสดงภาพถ่ายแฟชั่นศิลปะผสมผสาน ของ ANDREY

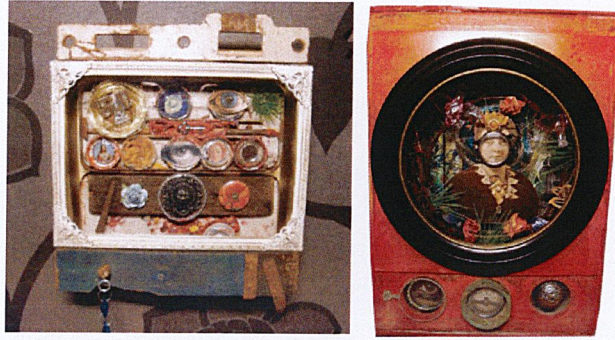
การวางตำแหน่ง (Composition) และการใช้สี ลวดลายที่ให้ความรู้สึกแตกต่างกัน

ออกไป ภาพที่ 2.16 จากภาพ มีการใช้รูปทรงทั้งหมด 3 รูปทรง วงรี สีเหลือง และรูปทรงอิสระ วงรีให้ความหมายถึงการวนเวียน วนรอบ เปรียบเสมือนการเดินทางของโลกและดาวเคราะห์ มีลักษณะที่ศิลปินเลือกใช้คือรูปทรงคล้ายไข่ สีเหลืองแสดงถึงการมีขอบเขต เป็นกรอบ รูปทรงอิสระให้ความหมายคือ เป็นธรรมชาติ มีความรู้สึกเคลื่อนไหว

และการใช้รูปแบบซ้ำ ๆ กัน(Patten)เป็นฉากหลัง หรือพื้นที่ส่วนใหญ่

2.1.2 งานศิลปะประเภท งานตัดปะ (collage) ของ Gary Reef ด้วยวัสดุหลากหลายชนิด เช่น ไม้ พลาสติก เหล็ก พลาสติก และกระดาษ ตัดปะผสมเข้าด้วยกัน จนเกิดเป็นผลงานศิลปะชิ้นใหม่¹⁰

⁹ ที่มา : PASCHA ANDREY YAKOVLEV [ออนไลน์]. สืบค้น 3 กันยายน 2561. เข้าถึงได้จาก <https://www.behance.net/gallery/36851889/Pascha>



ภาพที่ 2.19-2.20 แสดงภาพถ่ายงานศิลปะประเภทงานตัดปะ

การผสมผสานระหว่างวัตถุกับวัสดุ จนเกิดเป็นผลงานศิลปะที่มีความน่าสนใจและสอดแทรกความหมาย จากภาพที่ 2.19 - 2.20 มีความคล้ายคลึงกันตรงที่ วัตถุหลักเป็น ตู้ที่มีช่องว่างอยู่ภายในเพื่อ เป็นการสร้างสรรค์เติมแต่งเรื่องราวลงไปในช่วงว่างนั้นโดยใช้เทคนิคการตัดปะ ปะติด

จะสังเกตเห็นว่าศิลปินพยายามจะเล่าเรื่องเกี่ยวกับมนุษย์ และพูดถึงถึงการแอบมอง สังเกตได้ว่าทั้งสองภาพจะซ้อนภาพดวงตาอยู่ในช่องวงกลม และผสมผสานการตกแต่งด้วยต้นไม้ปลอม ให้งานดูมีความเป็นธรรมชาติมากขึ้น¹¹



ภาพที่ 2.21 แสดงภาพถ่ายงานศิลปะของRay Caesar, First of Days, 2004

¹¹ ที่มา : Gary Reef. collag [ออนไลน์]. สืบค้น 2 กันยายน 2561. เข้าถึงได้จาก www.edrawsoft.com/conduct-self-analysis.php

3. ศึกษาด้านเทคนิคการออกแบบการสร้าง และการนำออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

3.1 ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film)

ภาพเคลื่อนไหวทำขึ้นเพื่อเหตุผลด้านสุนทรียศาสตร์แทนที่จะเป็นผลกำไรในเชิงพาณิชย์ซึ่งมักมีลักษณะการทดลองหรือมีเนื้อหาที่ไม่เป็นทางการหรือเป็นสัญลักษณ์สูง โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ชมที่จำกัด และเทคนิคที่สะท้อนความรู้สึกทางศิลปะโดยความจริงทางจิตวิทยาหรือทางสังคม ฯลฯ¹²

3.2 (Mix Media) สื่อผสม

ศิลปะสื่อผสมหมายถึงรูปแบบศิลปะภาพที่รวมความหลากหลายของสื่อไว้ในงานศิลปะชิ้นเดียวคำว่า "mixed media art" เป็นคำจำกัดความกว้าง ที่ครอบคลุมงานศิลปะและงานฝีมือจำนวนมากรวมถึงการจับแพะชนแกะวัตถุที่ถูกเปลี่ยนแปลงรวมถึงหนังสือและกล่องบัตรอวยพรที่ทำด้วยมือการ์ดแสดงผลศิลปะ (ATC) ศิลปะและการทำหนังสือ "สื่อผสม" ที่ใช้ประกอบด้วยเอกสารเอกสารและกระดาษคำอธิบายภาวะตาชั่งชุกชุมวัตถุชิ้นโลหะพิเศษเส้นใยสิ่งของจากธรรมชาติหมึกพิมพ์ดินสอดินสอสีพาสและดินโพลีเมอร์ ความงามของศิลปะสื่อผสมมีความยืดหยุ่นในการเริ่มต้นจากสิ่งรอบตัวและใช้จ่ายจากที่นั่น ในการเริ่มต้นเราต้องใช้พื้นผิวหรือฐาน สื่อผสม VS. หลายสื่อ

อะไรคือความแตกต่างระหว่างสื่อผสมและงานศิลปะมัลติมีเดีย แม้ว่าคำทั้งสองคำนี้จะอธิบายถึงงานศิลปะที่ทำโดยใช้วัสดุประเภทต่าง ๆ แต่สื่อทั่วไปมักใช้เพื่อกำหนดงานศิลปะที่ใช้หรือรวมเอาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันเช่นวิดีโอภาพยนตร์เสียงและคอมพิวเตอร์¹³

¹² ที่มา : art film .[ออนไลน์]. สืบค้น 16 กันยายน 2561. เข้าถึงได้จาก<http://www.yourdictionary.com/art>

¹³ ที่มา : Conduct Self-analysis Interestingly [ออนไลน์]. สืบค้น 2 กันยายน 2561. เข้าถึงได้จาก <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/m/mixed-media>

3.3 ศิลปะจัดวาง(Installation Art)

ความหมายคือ ประเภทของงานศิลปะที่มีที่ติดตั้งเฉพาะจุด, เป็นงานสามมิติ ที่ออกแบบ เพื่อที่จะแปรสภาพการรับรู้ของสิ่งแวดล้อม (Perception of a Space) โดยทั่วไปแล้ว "ศิลปะจัดวาง" จะหมายถึงศิลปะภายในตัวสิ่งก่อสร้าง ถ้าตั้งอยู่ภายนอกก็มักจะเรียกว่า "ศิลปะภูมิทัศน์" (Land Art) และศิลปะสองประเภทนี้คาบเกี่ยวกัน ศิลปะจัดวางอาจจะเป็นได้ทั้งศิลปะที่ติดตั้งอย่างถาวรหรือเพียงชั่วคราวก็ได้ ศิลปะจัดวางได้รับการติดตั้งในการแสดงงานนิทรรศการศิลปะ เช่น ในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ หรือในบริเวณสถานที่ส่วนบุคคลหรือสถานที่สาธารณะ ประเภทของงานก็ครอบคลุมตั้งแต่การใช้วัสดุที่พบโดยทั่วไป ที่มักจะเลือกสรรจากวัสดุที่ทำให้เกิดผลกระทบกับอารมณ์ รวมไปถึงวัตถุสมัยใหม่เช่นวิดีโอ, เสียง, การแสดง, และอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ศิลปะจัดวางหลายชิ้นเป็นศิลปะเฉพาะที่ (Site-Specific Art) ซึ่งหมายความว่า เป็นงานที่ออกแบบให้ติดตั้งตรงตำแหน่งหรือสถานที่ที่สร้างงานศิลปะโดยเฉพาะเท่านั้น

ศิลปะแนวความคิดคือการเคลื่อนไหวที่ให้รางวัลความคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบทางการหรือภาพของผลงานศิลปะ การผสมผสานกันของแนวโน้มต่าง ๆ มากกว่าการเคลื่อนไหวที่เหนียวแน่นการใช้แนวความคิดในรูปแบบต่าง ๆ มากมาย มีองค์ประกอบสุนทรียศาสตร์การแสดงออกทักษะและความสามารถในการทำตลาดเป็นมาตรฐานที่ไม่เกี่ยวข้องซึ่งโดยปกติแล้ว ศิลปะมักถูกตัดสิน ดูเหมือนว่าหลายคนอาจคิดว่าสิ่งที่ผ่านไปสำหรับศิลปะแนวความคิดไม่ได้อยู่ในความเป็นจริง "ศิลปะ" เลยแม้แต่ภาพ "drip" ของ Jackson Pollock หรือกล่อง Brillo Box ของ Andy Warhol (1964) ดูเหมือนจะขัดแย้งกับสิ่งที่เคยมีมาก่อน ผ่านงานศิลปะ แต่สิ่งสำคัญคือต้องทำความเข้าใจศิลปะแนวความคิดในการเคลื่อนไหวเปรี๊ยะ (Cubism, Dada, Abstraction Expressionism, Pop) ฯลฯ ที่ประสบความสำเร็จในการขยายขอบเขตของศิลปะอย่างมีสติ นักคิดแนวคิดรวบยอดวางตัวเองในตอนท้ายสุดของประเพณี ในความเป็นจริงไม่เกี่ยวข้องว่าศิลปะทางปัญญาแบบนี้มีความสัมพันธ์กับมุมมองส่วนตัวของตัวเองเกี่ยวกับสิ่งที่ควรจะเป็นศิลปะเพราะความเป็นจริงแล้วศิลปินแนวความคิดสร้างสรรค์ประสบความสำเร็จในการกำหนดแนวคิดของงานศิลปะในขอบเขตที่ความพยายามของพวกเขาได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเป็นงานศิลปะ¹⁴

¹⁴ ที่มา : Conceptual Art.[ออนไลน์].the art story modern art inside . สืบค้น .2561 กันยายน 16 เข้าถึงได้จาก

<http://1155108050411.blogspot.com/2013/12/installation-art.html>

3.4 จิตวิทยาของสี

1. สีแดง

ความกล้าหาญ,ความแข็งแรง ,ความอบอุ่น ,ความตื่นเต้น , เริงลพ การรุกราน ความสนใจของเราเป็นอันดับแรก ผลของมันคือกายภาพ มันกระตุ้นให้เราและเพิ่มอัตราชีพจรให้ความรู้สึกว่าจะเวลาจะผ่านไปเร็วกว่าที่เป็นอยู่ มันเกี่ยวข้องกับหลักการของผู้ชายและสามารถกระตุ้นสัญชาตญาณ

2. สีส้ม

สีส้มของกำลังใจ การรวมกันของสีเหลืองและสีแดงทำให้สีส้มถ่ายทอดความตื่นเต้น ความอบอุ่นและความกระตือรือร้น ทางสังคมและน่าดึงดูดใจนี้คือสีของ ความสุขและความปิติยินดีจากการปล่อยสิ่งที่ยับยั้ง ต้องมีแรงบันดาลใจในการปฏิบัติหรือมีมุมมองเชิงบวกต่อชีวิต สีส้มเป็นสีที่ก่อให้เกิดแรงกระตุ้นและให้กำลังใจ สีส้มน่าสนใจสำหรับเยาวชน ช่วยกระตุ้นความอยากอาหารและมีส่วนเกี่ยวข้องกับสุขภาพที่ดี อย่างไรก็ตามความหมายเชิงลบของส้มรวมถึงความไม่ซื่อสัตย์ความใจร้อนและการปล่อยตัวตนเองบวก ความสบายทางกายภาพ, อาหาร, ความอบอุ่น, ความปลอดภัย, ความรัก, ความอุดมสมบูรณ์, ความสนุกสนาน

3. สีเหลือง

สีเหลืองมีด้านเชิงบวกให้ความรู้สึกเป็นมิตรความคิดสร้างสรรค์ เริงลพ ความสำเร็จ ความกล้า, ความเปราะบางทางอารมณ์, ความหดหู่ใจความวิตกกังวล, เป็นสีของความเชื่อมั่นและมองในแง่ดี

4. สีชมพู

สีของความไว ความหลงใหลของสีแดงรวมกับความบริสุทธิ์ของสีขาวสร้างสีนี้ที่เชื่อมโยงกับความรักความเยียบสงบและความเป็นผู้หญิง สีชมพูมีความสัมพันธ์กับความอ่อนโยน ถือเป็นความหมายแฝงที่เกี่ยวกับแง่มุมที่ไม่สมจริงและมองโลกในแง่ดีเกินไปบวกความสงบทางกายภาพ, การเลี้ยงดู, ความอบอุ่น, ความเป็นผู้หญิง, ความรัก, เรื่องเพศ, การอยู่รอดของสายพันธุ์

5. สีฟ้า

ความหมายของความไว้วางใจ สีฟ้าเงาของทะเลและท้องฟ้าถูกคิดว่าเป็นทำให้เกิดความสงบและนำความเยียบสงบและสันติสุข สีที่เป็นที่นิยมปลูกฝังความเชื่อมั่นและสร้างแรงบันดาลใจความรู้สึกรักของความไว้วางใจความภักดีความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ สีน้ำเงินเย็นเป็นแบบอนุรักษ์นิยม สีฟ้ามีแนวโน้มที่จะระงับความอยากอาหาร

6. สีเขียว

ความสามัคคี, ความสมดุล, ความสดชื่น, การฟื้นฟูความมั่นใจความตระหนักด้านสิ่งแวดล้อม เมื่อโลกเกี่ยวกับเรามีสีเขียวเป็นจำนวนมากแสดงว่ามีน้ำและอันตรายจากการกินสารอาหารน้อยดังนั้นเราจึงมั่นใจได้ว่าเป็นสีเขียวในระดับดั้งเดิม ในทางลบก็สามารถบ่งบอกถึงความเมื่อยล้าและใช้ไม่ถูกต้องจะได้รับการรับรู้ว่าเป็นที่อ่อนโยนเกินไป

7. สีม่วง

สีของจิตวิญญาณ พลังงานของสีแดงกับความสงบของสีฟ้ารวมกันเพื่อสร้างสีม่วง สีที่สร้างแรงบันดาลใจการสะท้อนและการรับรู้ด้วยตนเอง เป็นสีของความรู้สึกอ่อนไหวจิตวิญญาณที่ใช้งานง่าย คนเก็บตัว นอกจากนี้ม่วงได้รับการเชื่อมโยงกับเจ้านายและลักษณะของคุณภาพและความหรูหราการใช้สีม่วงเกินงามอาจทำให้เกิดความหงุดหงิดและหยิ่งได้

8. สีน้ำตาล

สีของแผ่นดิน ความมั่นคงและรากฐานที่แข็งแกร่งคือข้อความที่เล็ดลอดออกมาจากสีน้ำตาล สีนี้เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ป็นธรรมชาติและเรียบง่าย สีน้ำตาลมีความน่าเบื่อ แต่น่าเชื่อถือและมีประโยชน์ บ่งบอกถึงความซื่อสัตย์สุจริตและความจริงใจ¹⁵

¹⁵ ที่มา : Psychological Properties Of Colours .[ออนไลน์]. สืบค้น 27 กันยายน 2561เข้าถึงได้จาก<http://www.colour-affects.co.uk/psychological-properties-of-colours>

บทที่ 3

การพัฒนาบทภาพยนตร์

ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์

1. ประเด็น (Theme)

การมองเพื่อค้นหาตัวตนและแสดงความเป็นตัวตนนั้นออกมา

2. ประโยคขาย (Log Line)

การมองไม่เห็นตัวเองเป็นเรื่องน่าเศร้า

3. โครงเรื่อง (Plot)

ภาวะอารมณ์ภายในจิตใจที่สับสนและหวั่นไหว การมองไม่เห็นตัวตนที่แท้จริงของตนเอง ถึงจุดที่ค้นพบตัวเองและต้องการจะเจตจำนงให้ผู้คนที่ได้เห็นตัวเธอ

4. โครงเรื่องขยาย



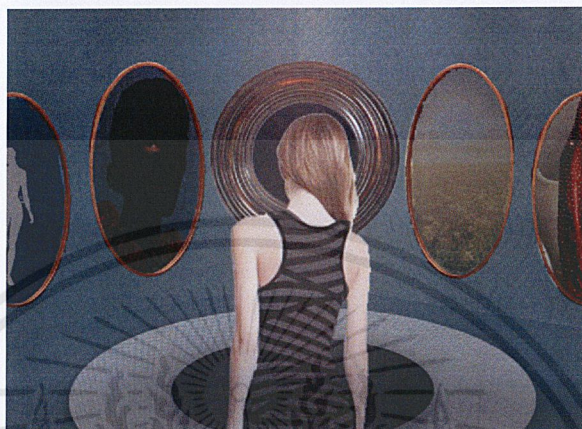
ภาพที่ 3.1 ภาพ Key Visual Sequence A

Sequence A

Reflection (กระจกสะท้อน หลายมิติ มิติของตัวเราภายนอก และมิติของตัวเราภายใน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระจกสะท้อนหลายมิติ ทุกอย่างที่ถูกส่องไม่เว้นแม้แต่อารมณ์ ยากที่จะเข้าใจถึงความจริงข้างในภาพกระจกสะท้อนกำลังสะท้อนตัวละครที่อยู่ในห้องทึม ๆ ที่มีกระจกรายล้อมเธออยู่



ภาพที่ 3.2 ภาพ Key Visual Sequence B

Sequence B

Mirror Room (การมองไม่เห็นตัวเองเป็นเรื่องน่าเศร้า)

กระจกสะท้อนตัวตนสะท้อนร่างกาย สะท้อนอารมณ์ การแสดงออกของมนุษย์ การมองไม่เห็นตัวเองเท่ากับการที่เราไม่รู้จักตัวเอง กระจกบานตรงกลางคือสะท้อนตัวตนและบ้านที่เหลือคือการสะท้อนภาวะอารมณ์ข้างในจิตใจ ที่เล่าถึงเหตุการณ์ที่ผ่านมาในชีวิตให้ตัวละครได้ทบทวนตัวเองแล้วย้อนกลับไปดูอีกครั้ง



ภาพที่ 3.3 ภาพ Key Visual Sequence C

Sequence C

Power Of Sun (ภาวะอารมณ์ที่มีความสุข)

ความสดใสของพระอาทิตย์ที่สว่างเจิดจ้าท่ามกลางทุ่งหญ้าและดอกไม้ หมายถึงการโอบกอดธรรมชาติ คือความสุขและความสบายใจ ตัวละครที่อยู่ท่ามกลางลานกว้างโดยที่จะเอกลำแสงแสดงถึงความสุขและได้รับพลังงานจากแสงอาทิตย์เท่านั้น ไม่นอญญาตให้หายไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



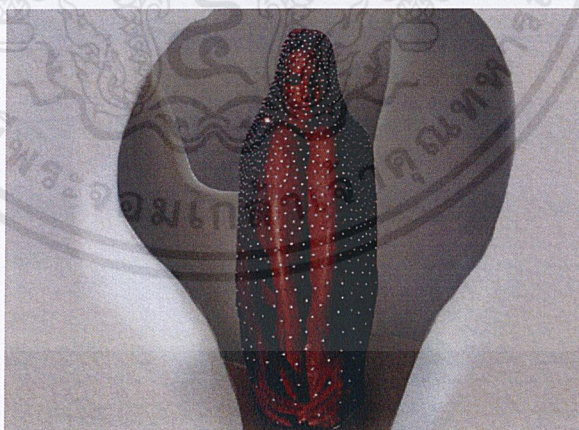
ภาพที่ 3.4 ภาพ Key Visual Sequence D

Sequence D

The Tears Of Butterfly (ด้านมืดภายใน)

ด้านมืดภายใน ที่ประกอบไปด้วยความโกรธ ความชั่วร้ายภายในตัว ดอกกุหลาบสื่อถึงความงดงามความสวยงามของเพศหญิงของธรรมชาติ ที่ถึงแม้จะสวยแต่ก็สามารถทำให้บาดเจ็บได้จากหนามกุหลาบที่มีไฟกำลังลุก

เงามืดเป็นรูปร่างของผู้หญิงที่เป็นเงามืดกำลังจับจ้องด้วยอารมณ์ร้าย เธอจับจ้องมาที่ผู้ชม สิ่งเดียวที่เห็นบนใบหน้าคือดวงตา ดวงตานั้นคือสิ่งที่สามารถแสดงอารมณ์ออกมาได้ดีที่สุด



ภาพที่ 3.5 ภาพ Key Visual Sequence E

Sequence E

The Caterpillar Mind ความกลัวได้กักขังเราไว้

ความกลัวคือสิ่งที่กักขังและจุดรั้งเราเอาไว้ให้เราไม่ได้เจอสิ่งใหม่ ไม่ให้เราพัฒนาไปจากเดิม หยุดอยู่กับที่เพราะไม่สามารถขยับก้าวข้ามผ่านไปได้ และตัวเรากักขังตัวเราเองจากความกลัวที่จะเผชิญหน้ากับสิ่งต่างๆ อีกชั้นหนึ่ง เปรียบเสมือนเราเป็นดักแด้ที่รอการเกิด มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รังไหมห่อหุ้มตัวมีรูปร่างของฉากระยะหน้าที่เหมือนนรุกรูญแจที่รอการปลดล็อก และผ้าบาง ๆ ที่ห่อหุ้มตัวผู้หญิงคนนี้อยู่ ผ้าบาง ๆ นั้นพร้อมที่จะฉีกขาดได้และเธอกำลังจะฉีกมันออก

การแสดงของตัวละครหลักจะแสดงความสั่นกลัว และค่อย ๆ มองไปรอบ ๆ ด้วยความสงสัยและมีท่าทีสีหน้าเหมือนพยายามจะออกไปจากผ้าที่คลุมร่างกายเธออยู่



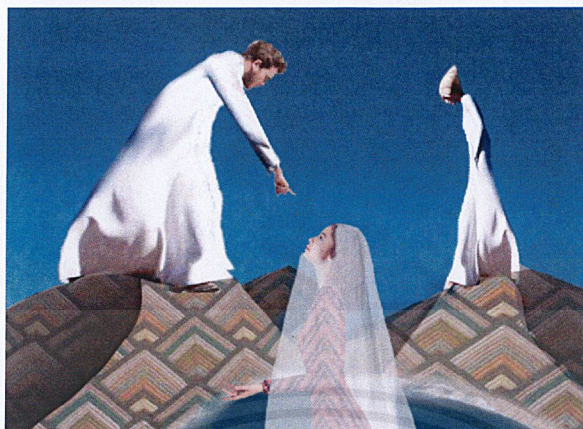
ภาพที่ 3.6 ภาพ Key Visual Sequence F

Sequence F

The Mask Room หน้ากากทางสังคม

หน้ากากสังคมคือความรู้สึกจอมปลอม เราต้องใส่มันในยามที่เราต้องเผชิญหน้าต่อสังคมหรือบุคคล เพราะต้องเข้าหาด้วยความรู้สึกที่ดี ที่เป็นมิตร และการใส่หน้ากากนี้เป็นการใส่หน้ากากที่เราไม่สามารถเลือกเองได้เพราะมันถูกกำหนดไว้แล้วในพื้นที่ที่เราไป เราจะต้องเข้าไปหรืออยู่และแสดงอารมณ์ออกมาแบบไหน ทั้งที่ข้างใน มันขัดแย้งกับหน้ากากที่สวมอยู่ภายนอกเสมอ

การแสดงคือตัวละครหลักดึงผ้าที่คลุมร่างกายเธอออกและมองไปรอบ ๆ ด้วยความสงสัยและเหล่าคนแห่งหน้ากากสังคมค่อย ๆ เคลื่อนตัวเข้ามาหาเธอและพยายามที่จะหิบบิ้นหน้ากากของตัวเองให้เธอ ส่วนตัวละครหลักจะมีท่าทีที่ปฏิเสธไม่รับหน้ากาก แต่สุดท้ายเธอก็ต้องยอมหยุดมองและก็รับมันและสวมใส่หน้ากาก



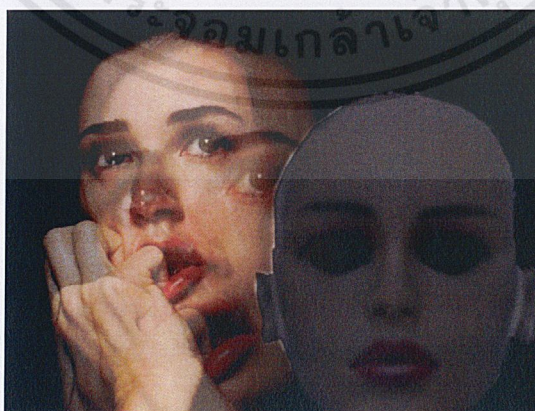
ภาพที่ 3.7 ภาพ Key Visual Sequence G

Sequence G

The Mask Of Smiling การเผชิญหน้า

การสวมหน้ากากที่สังคมหีบยื่นให้และไปเผชิญหน้ากับคนที่เราไม่รู้สึกรักด้วยหรือไม่รู้สึกรักด้วย เนื่องจากตัวข้าพเจ้ามีความกลัวภายในจิตใจอยู่เสมอจึงมักยกให้คนอื่นอยู่เหนือกว่าตัวเองเสมอเปรียบเหมือนการที่ผู้อื่นยื่นอยู่เหนือเรา และเป็นเราเองที่ยอมอยู่ต่ำกว่า เพราะเกิดอาการกลัวจนตัวสั่น อึดอัดเหมือนกำลังโดนบอหน้าดูดให้จมลงไป ใบหน้าที่แสดงรอยยิ้มนั้นก็เพียงแค่หน้ากากไม่ใช่ความรู้สึกจริงๆ

ตัวละครหลักจะมีสีหน้าที่ยิ้มแย้มอยู่ตลอดเวลาแต่มีร่างกายที่ยืนนิ่งแข็ง และมองไปมาตามคนที่กำลังพูดอยู่กับเธอ คนข้างบน(ผู้ชาย) จะมีการมกที่มีอารมณ์และความโกรธและจุนเจียวต่อตัวละครหลัก คนข้างบน(ผู้หญิง)จะแสดงอารมณ์สีหน้าที่รังเกียจและดูถูกเหยียดหยามใส่ตัวละครหลัก



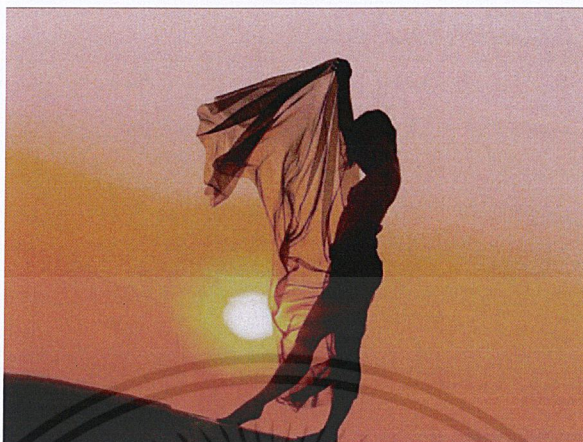
ภาพที่ 3.8 ภาพ Key Visual Sequence H

Sequence H

Real Feel ความรู้สึกที่แท้จริง

ภายใต้หน้ากากที่มีความจริงของความรู้สึก ความหวาดกลัว และน้ำตา ที่ถูกซ่อนอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

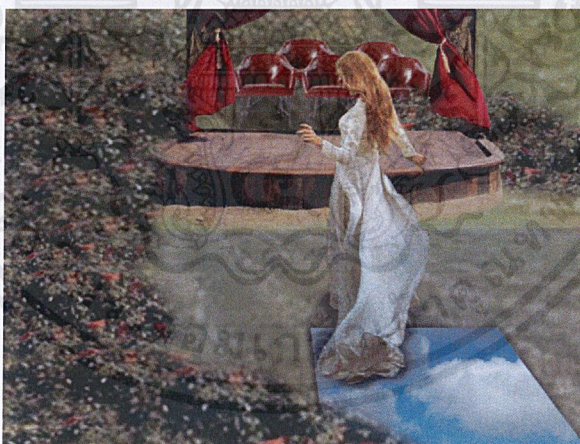


ภาพที่ 3.9 ภาพ Key Visual Sequence I

Sequence I

New Born แสงสว่างแห่งการเริ่มต้นใหม่

เกิดการเปลี่ยนแปลง ความสดใสที่วทวน กลับมาหลังจากที่ตัวเราถูกคิดขึ้นได้ การเกิดของผีเสื้อที่กำลังจะโอบยบิน ช่วงชีวิตที่ผ่านมาจากผีเสื้อตัวนี้ มันได้เวลาออกจากดักแด้และพร้อมที่จะเกิดใหม่อย่างที่จะเต็มเปลี่ยมไปด้วยความสุขที่มากกว่าเดิม



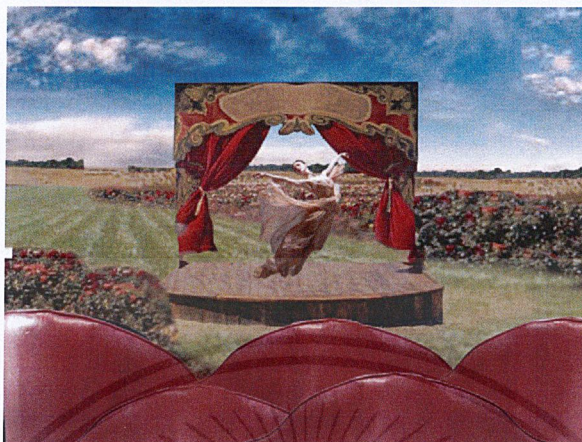
ภาพที่ 3.10 ภาพ Key Visual Sequence J

Sequence J

การก้าวข้ามผ่านเรื่องราวที่ผ่านมา

เป็นการก้าวข้ามผ่านและกำลังจะโอบยบินไปอย่างตั้งใจต้องการ หลุดพ้นจากความกลัวจากห้วงอารมณ์ที่เลวร้ายจนทำลายตัวเอง

ตัวละครหลักเดินข้ามผ่านกระจกที่วางอยู่ที่พื้น ภายในกระจกสะท้อนห้องฟ้าที่หม่นหมอง สื่อให้เห็นถึงการก้าวข้ามผ่านเรื่องราวในอดีตที่ไม่ดีนักไปสู่จุดเริ่มต้นใหม่



Sequence K

ภาพที่ 3.11 ภาพ Key Visual Sequence K

Butterfly จุดยืน

แสดงความเป็นตัวตนความต้องการ ความกล้า จุดศูนย์กลางอย่างที่ตัวละครหวังไว้ การได้หลุดออกจากความกลัวโอบยิบนดิ่งลงมาตรงกลางเวลา ที่ไม่มีผู้ชมหมายความว่า เพียงแค่ท่ามกลางธรรมชาติและตัวเรา เพียงพอแล้ว ผีเสื้อที่กำลังโอบยิบนท่ามกลางทุ่งดอกไม้ ที่ยั่วชวนใจและรอยยิ้มที่ทับซ้อนกับมิติแห่งตัวตน

Scene Design



ภาพที่ 3.12 ภาพ Key Visual โดยรวมทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการเตรียมการถ่ายทำภาพยนตร์ศิลปะ(Pre-Production)

การเตรียมการถ่ายภาพยนตร์(Pre-production)

สำหรับภาพยนตร์ศิลปะเรื่อง The Tears of Butterfly นั้นต้องใช้เวลาเตรียมการถ่ายภาพยนตร์เรื่องนี้มาก เพราะมีเรื่องที่ต้องคุมการสร้างรวมถึงการทดลองถ่ายจริง ทดลองสร้างฉากและ การทำอุปกรณ์ประกอบฉาก ในส่วนของทีมงาน ข้าพเจ้าก็ได้ขอแรงจากรุ่นน้องมาช่วย

ซึ่งต้องใช้ระยะเวลานานในการทำฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากจนสำเร็จ ปัจจัยหลักที่คาดว่าจะ เป็นอุปสรรคเห็นจะเป็นเรื่องของงบประมาณที่ไม่เพียงพอในการทดลอง แต่ทั้งนี้การที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ใช้เวลาไปในการทำฉากพอสมควร ข้าพเจ้าจึงต้องเตรียมการอย่างรอบคอบรวมถึงเรื่อง การคำนวณเรื่องงบประมาณ และการจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จะใช้สำหรับออกกองทั้งในอาคารและสถานที่ กลางแจ้ง ตรวจสอบว่าครบถ้วนและพร้อมออกกองแล้วหรือไม่

การคัดเลือกนักแสดง

นักแสดงหลักที่ต้องการ

นักแสดงหลักต้องเป็นบุคคลที่มีความสามารถในการเต้นแบบร่วมสมัย (Contemporary Dance) หรือมีทักษะด้านการเพอร์ฟอร์แมนส์ (Performance) สามารถแสดงออกตีโจทย์จากสารสำคัญ จากบท ให้เป็นอารมณ์ ให้เป็นท่าทางได้ และสามารถแสดงอารมณ์สี หน้าที่ออกได้อย่างชัดเจน

วิธีการคัดเลือกนักแสดง

เนื่องจากขอบเขตการทำงานของภาพยนตร์ศิลปะเรื่องนี้จำเป็นต้องมีความสามารถในเรื่อง การแสดงและทักษะการเต้น ที่แสดงออกผ่านท่าทางเป็นส่วนมาก ดังนั้นปัจจัยของการเลือกนักแสดง ที่สำคัญที่สุดของข้าพเจ้า คือข้าพเจ้าต้องมั่นใจได้ว่าพวกเขาจะมีความรับผิดชอบหน้าที่ที่ได้รับ มอบหมายและทุ่มเทใส่ใจในบทบาทของตัวเองอย่างแท้จริง โดยนักแสดงคนนั้นจำเป็นต้องมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประสบการณ์ในการแสดงมาก่อน จึงจะมีส่วนช่วยส่งเสริมให้การแสดงออกมาได้อย่างสมบูรณ์แบบ
 หลังจากนั้นจึงเริ่มพูดคุยถึงความเข้าใจเนื้อหาและความหมายในบทภาพยนตร์อย่างจริงจัง
 เหตุผลที่ต้องการพูดคุยประเด็นความหมายภายหลังจากการให้นักแสดงลองแสดงซัก 1 ถึง 2 เทค
 เนื่องจากข้าพเจ้าไม่ต้องการตีกรอบลักษณะของตัวละครและบังคับให้เขาต้องเล่นตามสิ่งที่ข้าพเจ้า
 บอก ข้าพเจ้าต้องการเห็นความคิดและจินตนาการของนักแสดงที่ถูกสร้างออกมาโดยไม่รู้ตัว ความ
 เข้าใจการตีความที่ตัวนักแสดงเอง ถ่ายทอดออกมาผ่านร่างกายและการแสดงอารมณ์สีหน้า ทุกอย่าง
 มีความหมายและถือเป็นงานศิลปะที่ข้าพเจ้าร่วมลงมือทำร่วมกับตัวนักแสดง

โดยลักษณะของบทบาทที่ให้ไปจะมีการอธิบายและให้คือนักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายและ
 แสดงอารมณ์ออกมาประกอบเสียงดนตรี เสียงบรรยากาศที่เร้าอารมณ์ทำให้นักแสดงได้รู้สึก ข้าพเจ้า
 ใช้เพลงที่มีอารมณ์เพลง โกรธ เศร้า กลัว และเสียงธรรมชาติที่ผ่อนคลาย รวมถึงลองให้เล่นผ่าน
 สถานการณ์จำลอง ที่คิดขึ้นมาเฉพาะโดยอ้างอิงมาจากการพูดคุยกับนักแสดงก่อนหน้าที่จะทำการ
 คัดเลือก

เมื่อผ่านกระบวนการขั้นตอนทุกอย่าง ทีมงานจะมีการประชุมกันเพื่อหาข้อสรุปถึงบทบาท
 และข้อดีข้อเสียที่สามารถนำมาพัฒนาต่อยอดได้ โดยเน้นความพร้อมของการมาเป็นนักแสดงใน
 ภาพยนตร์ศิลปะเป็นหลัก แล้วจึงดูภาพรวมของการแสดงหนังที่มีความธรรมชาติเป็นลำดับต่อมา
 รวมถึงดูถึงแนวโน้มว่านักแสดงคนนั้นสามารถสื่อสารอารมณ์ออกมาให้ผู้ชมเชื่อได้สมจริง

เอกสารข้อมูลนักแสดง (Casting Sheet)

ภาพยนตร์เรื่อง : The tear of butterfly

ผู้กำกับ : ศิริกาญจนา มีเจริญ



CHARECTER	ผีเสื้อ				
ชื่อ	กมลสรวง อักษรนุเคราะห์		ชื่อเล่น	ยิมหวาน	
เพศ	หญิง	อายุ	23	กรุ๊ปเลือด	AB
เบอร์ติดต่อ	0932954928				
Facebook	Yimwan Aksharanugraha				
อาชีพ	นักแสดงอิสระ	ศาสนา	-		
การศึกษา	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์				
อาหารที่แพ้	-				
ยาที่แพ้	-				

สัดส่วนเครื่องแต่งกาย

ส่วนสูง	51	น้ำหนัก	160
รอบอก	36	รอบเอว	27
สะโพก	36	สีผม	น้ำตาล

เสื้อ	M	กางเกง	M/39
รองเท้า	39	กระโปรง	M/32

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สาเหตุที่ข้าพเจ้าเลือก นส.กมลสรวง อักษรานุเคราะห์ หรือ ยิ้มหวาน รับบทเป็น ผีเสื้อ เนื่องจาก ยิ้มหวาน มีทัศนคติที่คล้ายคลึงกับข้าพเจ้า และมีความเข้าใจในตัวเนื้อหาที่เล่าให้เราได้ฟัง เปรียบเทียบกับชีวิตของตัวยิ้มหวานเองแล้วก็ถือว่าใกล้เคียงและเข้าถึงต่อเรื่องราวได้ดีประกอบกับความพร้อม การเคลื่อนไหว การแสดงออกทางร่างกาย ยิ้มหวานมีความชัดเจนและเข้าใจในสิ่งที่ตัวเองแสดงออกมาได้ดีกว่าคนอื่น ข้าพเจ้าจึงมั่นใจว่าเขาสามารถช่วยให้หนังของข้าพเจ้านั้นสมบูรณ์ขึ้นได้ด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายและอารมณ์ที่เขาแสดงออกมาและเขามีความชัดเจนว่ามีความต้องการและสนใจที่จะอยากเล่นภาพยนตร์เรื่องนี้

เสื้อผ้าการแต่งกาย (Costume / Wardrobe / Hair Style)

การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ข้าพเจ้าคำนึงถึงเรื่องอารมณ์และพยายามแทรก การใช้สี การใช้ลวดลาย เพื่อช่วยส่งเสริมบ่งบอกความรู้สึกของตัวละคร

ผีเสื้อ

ลักษณะของตัวละครเริ่มแรกจะเก็บตัวเหมือนและมุทโธนของเรื่องจะหม่นๆ อารมณ์ของเรื่องจะมีความเศร้า ความทุกข์ เรื่องของเสื้อผ้าในช่วงแรกก็จะเป็นลักษณะ ที่ ไร้รูป สีเข้มไม่สดใส หม่นหมอง



ภาพที่ 4.1 ภาพการแต่งกายผีเสื้อจากฟุตเทจในภาพยนตร์

การออกแบบเครื่องแต่งกายในฉากนี้ จะให้ความหมายเหมือนเป็นผู้หญิงคนหนึ่ง ที่เข้ามาในห้องภายในจิตใจที่มีกระจกสะท้อนเรื่องราวของเธอที่ผ่านมา เสื้อผ้าก็จะเป็นชุดกระโปงยาวที่เข้ารูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่ยังมีความโปร่งเป็นธรรมชาติอยู่บ้าง มีสีเขียวหม่น และมีลายทรงสี่เหลี่ยมเป็นแพทเทิร์น คล้ายคลึงกับลายของฉาก ชุดนี้จะโชว์ให้เห็นช่วงไหล่ของนักแสดง ให้ดูคล้ายคลึงกับปีกผีเสื้อ



ภาพที่ 4.2 ภาพการแต่งกายของผีเสื้อจากฟุตบอลเทจในภาพยนตร์ จีน power of the sun

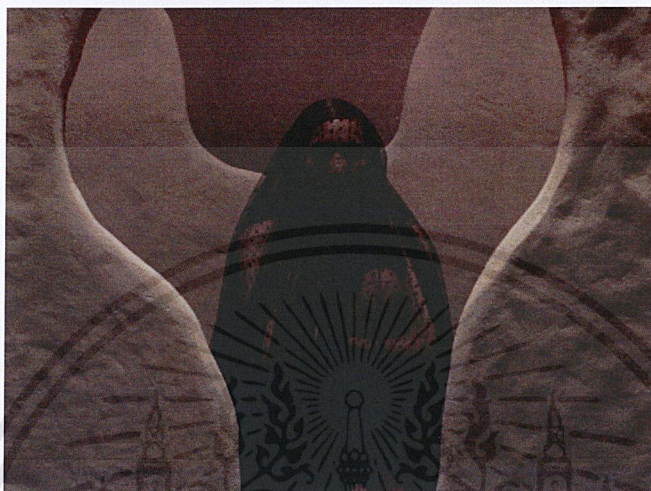
ซีนนี้มีความหมายว่าผู้หญิงคนนี้เป็นเหมือนผีเสื้อ เธอมีความสุขอยู่ท่ามกลางแสงอาทิตย์ แต่โดยลำดับเรื่องแล้วเธอยังไม่ได้ถึงขั้นมีความสุขที่สุดที่ได้ปลดปล่อยการเป็นผีเสื้อ ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้สีม่วง สีเขียวเป็นสีหลักของเสื้อผ้าและเครื่องประดับ มีการแทรกสีเหลืองลงไปในพื้นที่เธอใช้ในการแสดง



ภาพที่ 4.3 ภาพการแต่งกายของผีเสื้อจากฟุตบอลเทจในภาพยนตร์ จีน The tears of Butterfly

ซีนนี้จะป็นซีนที่ข้าพเจ้าพยายามจะบอกว่า นี่คือด้านมืดของผู้หญิงคนนี้ได้ตีความว่า มันถูกปกปิดร่างกายด้วยผ้าสีดำแต่จะจัดแสงการที่จะสว่างเน้นที่ดวงตา ให้เห็นถึงความหมายว่าสิ่งที่แสดงออก จากความโกรธ จากทางร่างกายหรือจากท่าทาง อาจไม่เห็นใบหน้าทั้งหมด แต่ผู้ชมสามารถเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สว่นไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอญญาติให้เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เห็นแววตาที่ไม่สามารถปฏิเสธได้ แล้วข้าพเจ้าได้ติดหยดน้ำตาคริสตัล ไว้ตรงใต้ดวงตา เพื่อแสดงให้เห็นชัดเจนว่าตัวละครเป็นคนเจ้าน้ำตา



ภาพที่ 4.4 ภาพการแต่งกายของผีเสื้อจากฟุตเทจในภาพยนตร์ จีน In The Caterpillar Mind

จีนนี้จะพูดถึงความกลัวการถูกกักขัง เปรียบเสมือนว่าตัวละครเป็นดักแด้อย่างเห็นได้ชัด ข้าพเจ้าพยายามใช้ผ้าที่มีความบางเพื่อที่จะได้เห็นสีหน้าและการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีความรู้สึกอึดอัดแต่สามารถขยับตัวได้เล็กน้อย



ภาพที่ 4.5 ภาพการแต่งกายของผีเสื้อจากฟุตเทจในภาพยนตร์ จีน The Mask Room

จีนนี้ข้าพเจ้าได้ออกแบบเครื่องแต่งกายของเหล่านักแสดงประกอบ ทั้ง 6 คนรวมตัดเย็บเอง ข้าพเจ้าตั้งใจให้ชุดนี้เป็นชุดที่ปกคลุมไปทั่วร่างกาย และอยากให้มีเป็นสองสี มีลักษณะที่เหมือนกัน มีลักษณะคล้ายเครื่องแบบ (Uniform) ใช้สีเขียวเป็นหลักเพื่อตัดกับฉากหลังและสีม่วงที่สื่อถึงความหลงใหล ลุ่มหลง หม่นหมอง และมีอุปกรณ์ประกอบการแสดงเป็นหน้ากากอารมณ์



ภาพที่ 4.6 ภาพการแต่งกายของผีเสื้อจากฟุตเทจในภาพยนตร์



ภาพที่ 4.7 ภาพการแต่งกายของผีเสื้อ

ในซีนนี้เสื้อผ้าของนักแสดงหลัก จะเป็นสีที่ไม่สดใสและมีลวดลายเป็นมุมขื่นลง แสดงถึงความ
สับสน ปั่นป่วนไม่ฉิ่ง



ภาพที่ 4.8 ภาพการแต่งกายของผีเสื้อจากฟุตเทจในภาพยนตร์ ซีน new born

การแต่งกายของซีนนี้ จะเน้นชุดที่รัดรูปร่างให้คล้ายว่าเหมือนเป็นเรือนร่างเปล่าที่สุด ชุดที่ใช้
เอกเลยเป็นชุดบัลเลต์และผ้ามุ้งบาง ที่ใช้ในการประกอบการแสดง นั้น ไม่นอญญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.9 ภาพการแต่งกายของผีเสื้อจากฟุตบอลในภาพยนตร์

การแต่งกายของซีนนี้ ข้าพเจ้าพยายามออกแบบชุดให้คล้ายผีเสื้อ และใช้สีโทนตรงข้ามกัน เช่น แดง น้ำเงิน แสดงถึงความดี ร้าย ที่อยู่ในตัวของตัวละคร ข้าพเจ้าใช้เสื้อและกระโปรงตัวหลักเป็นสีขาวที่แสดงถึงความบริสุทธิ์อยู่ระหว่างกลาง ใช้ผ้าที่มันสามารถพลิ้วไปตามลมได้ง่าย มีการผสมผสานผ้าที่มีความคล้ายคลึงกับกลีบดอกไม้ข้างล่าง ให้ดูกลมกลืนกัน

ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก (Art Direction / Prop)

การออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก ข้าพเจ้าคิดภาพตามจากคีย์วิซวล (Key Visual) หลักที่ได้วางไว้และพยายามใช้งบประมาณให้ประหยัดที่สุด ในความหมายลวดลายเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าตั้งใจให้มันซ่อนความหมายไว้ในฉาก เรื่องสีที่ข้าพเจ้าเลือกใช้ให้เข้ากับอารมณ์ของเรื่อง และใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีส่วนช่วยในเรื่องของการแสดงในแต่ละซีน



ภาพที่ 4.10 ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากจากฟุตบอลในภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

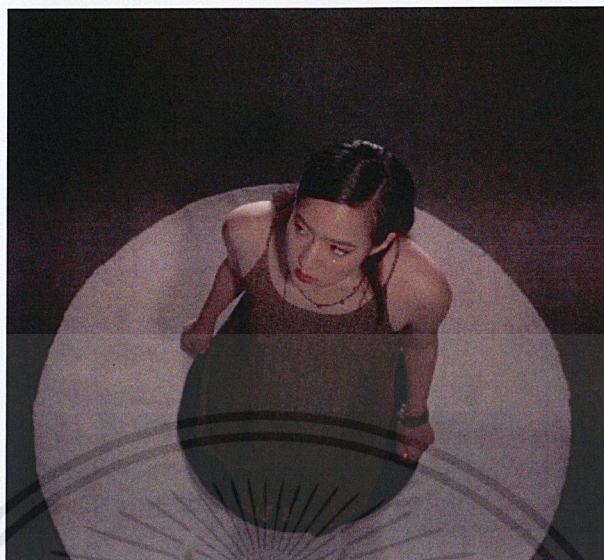
ฉากเปิดเรื่องกระจกสามบานที่สะท้อนห้องกระจกฝั่งตรงกันข้าม กระจกทั้งสามบานตั้งอยู่บนโต๊ะที่มีดอกทานตะวันใส่แจกันและดอกไม้ใบไม้แห้งที่ใส่แจกันเล็กไว้อยู่ด้านหน้ากระจก ข้าพเจ้าให้ความหมายชิ้นนี้เป็นการสะท้อนและแสงที่สว่างขึ้น เท่ากับความสุขที่เริ่มจะเกิดขึ้น ดอกทานตะวันตัวแทนแห่งอาทิตย์พลังความสว่างของชีวิตที่มันเริ่มจะผลิบาน สัญลักษณ์หลักในชิ้นนี้คือกระจกที่เป็นรูปทรงกลีบดอกไม้ และดอกไม้แห้งที่สื่อให้เห็นถึงความเก่าและไร้ชีวิตความสดใสแต่ยังคงสวยงาม



ภาพที่ 4.11 ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากจากชุดเทจในภาพยนตร์ ชิ้น Mirror Room

ห้องกระจก (การสะท้อนตัวตน)

กระจกที่สื่อถึงการสะท้อน กระจกทั้งสี่บานมีภาพในอดีตแสดงอยู่ ซึ่งมันแสดงถึงห้วงอารมณ์ การเกิดใหม่ ความโกรธ ความสุขท่ามกลางแสงอาทิตย์ และความกลัวในตัวของผู้มีเชื้อแต่มีเพียงกระจกตรงกลางดำมืดไม่เห็นใบหน้าหรือตัวตนที่แสดงภาพออกมา ลวดลายที่ผนังข้าพเจ้าพยายามออกแบบให้ดูคล้ายกลีบดอกไม้หรือดวงตามที่มีความลึกเข้าไปเป็นภาพลวงตา พรหมวงกลมสีขาวและดำข้าพเจ้าแทนค่าให้เป็นเหมือนดวงตาที่กำลังจ้องมองตัวละครอยู่ การใช้สีฟ้าเป็นพื้นหลังฉาก ข้าพเจ้าอยากแสดงถึงความเยือกเย็น สงบนิ่ง ทบทวน



ภาพที่ 4.12 ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากจากชุดเทจในภาพยนตร์ จีน Mirror Room

พรหมสี่ขาและดำที่ตัวละครยืนอยู่ ตรงกลาง เปรียบเสมือนมีคนจ้องมองเธออยู่ รูปทรงและลักษณะเหมือนดวงตา



ภาพที่ 4.13 ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากจากชุดเทจในภาพยนตร์ จีน Power of Sun

พลังแห่งแสงอาทิตย์ (ความสุขของผีเสื้อ)

สถานที่ที่เลือกใช้เป็นลานกว้าง และพื้นที่ค่อนข้างที่สามารถเกรดสีให้เป็นสีออกโทนร้อนได้ อุปกรณ์ประกอบฉากคือกระจกแตกที่วางอยู่รอบตัวนักแสดง สีให้เห็นถึงการสะท้อน บนพื้นหญ้าก็ยังสะท้อนท้องฟ้าให้มันสามารถอยู่บนพื้นที่เดียวกันได้ และเห็นตัวนักแสดงอยู่ในกระจกนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่เขียนที่แท่นพระอาทิตย์ที่สามารถจับต้องได้ และเป็นดอกไม้ชนิดเดียวที่มีผีเสื้อสนใจการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.14 ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากจากฟุตเทจในภาพยนตร์ จีน Power of Sun

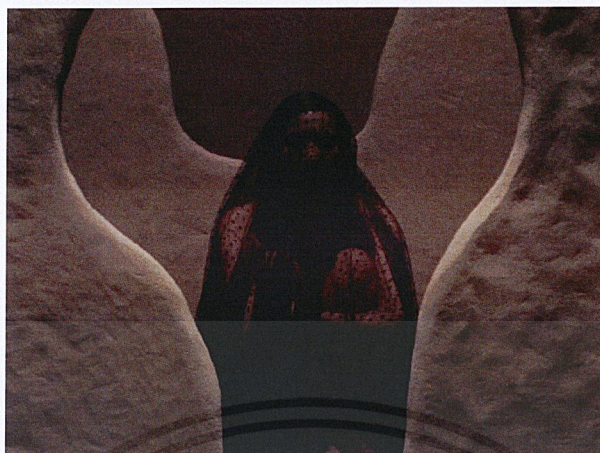
กระจกแตกที่สะท้อนการเคลื่อนไหวของนักแสดง สื่อให้เห็นถึงรอยร้าวและความแตกแยก
ขัดแย้งในตัวตน



ภาพที่ 4.15 ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากจากฟุตเทจในภาพยนตร์ จีน The tears of Butterfly

ด้านมืดของผีเสื้อ

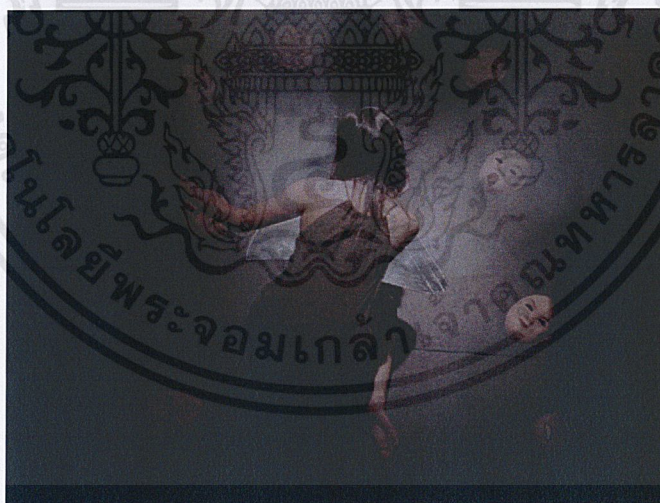
กุหลาบแสดงถึงความสวยงามที่สร้างความเจ็บปวดใต้ไฟที่ลุกโชนบดบังองค์ประกอบระยะ
หลัง เป็นตัวกำหนดอารมณ์ของนักแสดง ไม่สามารถควบคุมได้ ฉากหลังเป็นรอยคราบน้ำตาที่
ไหลลงและสีของพื้นหลังเป็นสีฟ้า เปรียบเหมือนคราบน้ำตาที่อยู่บนความเยือกเย็น



ภาพที่ 4.16 ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากจากชุดเทจในภาพยนตร์ จีน In the Caterpillar Mind

ความกลัวของผีเสื้อที่ติดอยู่ในดักแด้

ฉากที่เป็นมิติลึกลงไปมีรูปทรงเหมือนรูฤดูจางที่รอการปลดล็อกและยังแสดงออกว่าตัวละครถูกกักขังอยู่ในนี้ และใช้สีเนื้อเพื่ออ้างอิงความเป็นจริงเพื่อให้มีความรู้สึกเหมือนผนังถ้า



ภาพที่ 4.17 ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากจากชุดเทจในภาพยนตร์ จีน The Mask room

จ้องมองหาอารมณ์ของตัวเอง

อุปกรณ์ประกอบฉากหลักของฉากนี้คือหน้ากากอารมณ์ ที่มีทั้งหมด 9 อัน ที่มีหน้าแสดงอารมณ์ต่างกันอย่างเห็นได้ชัด

กระจกสามเหลี่ยม อยู่ตรงกลางภาพ เพื่อแสดงถึงการดึงดูตความสนใจไปที่จุดเดียวและเป็นปริอบประกอบฉากให้นักแสดงเล่นกับกระจก ในการมองหาอารมณ์ของตัวเอง

เอกสาร์หน้าโฮมบิวตี้เพื่อที่จะเห็นเพื่อที่จะเห็น เมื่ออยู่ที่นี่ใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.18 ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากจากชุดเทจในภาพยนตร์ จีน The Mask room

การหยิบยื่นอารมณ์ให้เจ้าผีเสื้อ

จากที่มีการจัดให้เป็นเหมือนโชว์ ใช้ผ้าเป็นองค์ประกอบหลักในการจัดวาง หน้ากาก อารมณ์ ทั้งหมด ประกอบไปด้วย โกรธ เยาะเย้ย เศร้า เจ้าเล่ห์ ยิ้มมีความสุข



ภาพที่ 4.19 ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากจากชุดเทจในภาพยนตร์ จีน The Mask Of Smiling

หน้ากากรอยยิ้ม

จากนี้ข้าพเจ้าอยากแสดงให้เห็นถึง ความสูงต่ำของคน ข้าพเจ้าเลือก แทนที่ผู้หญิง และผู้ชายชุดขาวเปรียบเสมือนเชิงยอดเนินเขา มีรูปทรงลวดลายสามเหลี่ยม ด้านแหลมชี้ขึ้นบน แสดงถึงการยกย่องให้คนทั้งสองหรือคนอื่นอยู่เหนือกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และฉากข้างหลังที่เป็นภาพท้องฟ้า เป็นเทคนิคภาพพิเศษ (Visual Effect) ที่ทำขึ้นมา ด้วยโปรแกรม Adobe After Effects



ภาพที่ 4.20 ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากจากจากชุดหนึ่งใน

เกิดใหม่กลายเป็นผีเสื้อ

ใช้สถานที่ ที่เป็นทุ่งหน้าตาดูธรรมดา เบื้องหลังเป็นน้ำซึ่งมีความหมายถึงน้ำตา เป็นส่วนหนึ่งของผู้หญิงคนนี้อยู่เสมอ ดอกไม้ประดิษฐ์ ที่ข้าพเจ้าตั้งใจให้มันดูแล้วรู้สึกว่ามันประดิษฐ์ เพราะ Art Direction ของหนังทั้งเรื่องเป็นงานทำมือหมดเลย แล้วข้าพเจ้ารู้สึกว่ามันในความจริงมันยังมีความไม่จริงที่แต่งเสริมเติมแต่งอยู่ ข้าพเจ้าใช้การกระจายสีให้อยู่ทั่วโลเคชั่น ให้มันดูมีความหลากหลายและดูเยอะขึ้นมา เป็นการประดิษฐ์ดอกไม้ที่มีรูปทรงอิสระ ไม่ได้จำกัดว่าจะต้องเป็นแบบใดแบบหนึ่ง

สถานที่ถ่ายทำ

1. บ่อดินลำหิน เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้สำหรับการใช้งานที่อาจารย์ได้มอบหมายไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถานที่บ่อดินลำหิน เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร ลักษณะของพื้นที่เป็นพื้นที่ที่มีบริเวณกว้าง และมีบ่อน้ำอยู่ตรงกลางของพื้นที่ ซึ่งตรงกับความต้องการของข้าพเจ้าที่ และเป็นพื้นที่ที่สามารถเข้าไปจัดการถ่ายทำได้ง่าย มีชั้นของเนินดินที่หลากหลายทำให้ข้าพเจ้าหามุมในการถ่ายได้หลายมุม เหมาะกับการเอาดอกไม้มาจัดวางและยังเป็นพื้นที่โล่งเหมาะกับซีนที่ข้าพเจ้าวางไว้

2. โรงถ่ายภาพยนตร์คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์



ภาพที่ 4.22 สถานที่ถ่ายทำ โรงถ่ายคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

ข้าพเจ้าได้ใช้ โรงถ่ายสถาปัตยกรรมศาสตร์ในการถ่ายทำและสร้างฉากขึ้นมา รวมถึงใช้บริเวณรอบข้างในการทำอุปกรณ์ประกอบฉากด้วย เพื่อใช้ในการจัดการควบคุมงานทั้งหมดจบในที่เดียว พร้อมสิ่งอำนวยความสะดวกที่ทางคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาภาพยนตร์ ได้มีไว้ให้อยู่แล้ว ข้าพเจ้าเลยใช้สิทธิในความเป็นนักศึกษานี้ได้อย่างเต็มที่

การวางแผนงานและการประสานงาน

การทำงานจะถูกแบ่งออกเป็นสองสถานที่หลักใหญ่ ๆ คือ โรงถ่ายคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ซึ่งข้าพเจ้าได้ประสานงานกับเจ้าหน้าที่ ที่ดูแลสถานที่ไว้ ว่าข้าพเจ้าจะขอใช้โรงถ่าย สองครั้ง ครั้งที่หนึ่งทดลองฉากและซ้อมถ่ายจริง รวมวันเซตฉากในวันที่ 10-23 เมษายน 2562 และ ครั้งที่สองคือถ่ายทำจริง ข้าพเจ้าขอใช้สถานที่ในวันที่ 19 เมษายน 2562

ในส่วนของบ่อดิน ลำหิน เขตหนองจอก กรุงเทพมหานครเราจะมีรถกระบะใหญ่หนึ่งคันเตรียมพร้อมรอเพื่อเป็นรถที่ใช้ในการขนส่งอุปกรณ์และทีมงาน แต่ก็จำเป็นต้องเตรียมรถไปอีกสองคัน ที่สามารถรองรับกลุ่มคนส่วนหนึ่งกับสิ่งของอุปกรณ์การถ่ายทำได้ในจำนวนที่มากพอ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เช่นกัน แบ่งเป็นรถคันที่หนึ่ง ขนอุปกรณ์สวัสดิการและคนจำนวนหนึ่ง คันที่สองขนอุปกรณ์กล้อง นักแสดงและทีมงานจำนวนสามคน โดยมีคนในทีมงานหลักออกเดินทางไปยังบ่อดินลำหิ้นก่อนเพื่อตรวจสอบโลเคชั่น จุดพักและที่ถ่ายทำทุกอย่างก่อนที่ทุกคนจะเดินทางมาถึงจริง ดังนั้นการจัดเรียงลำดับการทำงานและใช้เวลาให้เกิดประโยชน์ที่สุดอย่างมีประสิทธิภาพเป็นสิ่งสำคัญมาก

คิว	วันที่	เวลา	สถานที่	ฉาก
1	23 มีนาคม 2562	12.00- 20.00 น.	โรงถ่ายสถาปัตยกรรมศาสตร์	1,2,4,5,6
2	1 เมษายน 2562	7.00 น. – 20.00 น.	โรงถ่ายสถาปัตยกรรมศาสตร์	1,2,1,2,4, 5,6,6.1,7, 8
3	19 เมษายน 2562	4.00น. – 18.00 น.	บ่อดินลำหิ้น เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร	3,9,10,11

ตาราง 4.4 ตารางการวางแผนการออกกองถ่ายภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางการถ่ายทำ (Breakdown Sheet)

BREAKDOWN		Shooting day	06 APR 2019	Call Time	11.00 น.
		Location	บ่อน้ำ สวนสัตว์	On set	12.00 น.
JOB	THESES INK	Director	INK	Estimate wrap	18.00 น.
TITLE	Butterfly in my mind	DOP	T MAY	Sunrise/Sunset	-

TIME	SCENE	SHOT	KV	DESCRIPTION	TALENT	WARDROBE	LOCATION	SET / PROP	Remark
05.45 - 05.30	9	2		Dolly out จากหน้านักแสดง เป็น MS >> LS ในตอนท้าย ได้นักแสดง Performance	เป็นหวาน	เสื้อดำ สีชมพูสีฟ้า	บ่อน้ำ สวนสัตว์	พรต ออกมาโดยรอบ สนทนาได้	ใส่แว่น CG
		3		INSERT Dolly in ที่ตัวฟ้า (Option Still คือตัวฟ้า)					
		1		LS MASTER นักแสดง Performance					
8.00 - 9.30	3	1		LS Dolly out จากหน้านักแสดง แล้ว Performance	เป็นหวาน	เสื้อดำ	บ่อน้ำ สวนสัตว์	นักแสดงรอบนอก สนทนาได้	ใส่แว่น CG
		2		LS Dolly out แล้ว Track ตามนักแสดง					
		3		INSERT ตามจุดที่ตัวฟ้าตกตามกล้องคือ > ตัวฟ้า					
		4		INSERT หน้านักแสดงแล้ว Performance					
		5		INSERT แฉกในมือ					
		6		INSERT แฉกในมือ					
		7		INSERT รอบขึ้น					
10.00 - 11.00	10	2		LS ผู้หญิงถือดอกไม้ที่ท่ามกลางทุ่งหญ้า แล้วถือดอกไม้ขึ้นมาในแบก	เป็นหวาน	สีส้ม	บ่อน้ำ สวนสัตว์	พรตทำใจ	ใส่แว่น 2 รอบ
		3		CU หน้านักแสดงพร้อมพรตทำใจ (OPTION - Dolly in)					
		4		CU ตัวตลกในมืออยู่ ที่มุมขวาบนฉาก					
		5		INSERT แฉกในมือ					
		6		INSERT พรตทำใจในมือ					
		7		INSERT พรตทำใจในมือ Foreground					
		1		INSERT ภาพพรตทำใจ (แต่ไม่ ในหน้า 55555555)					
11.30 - 12.30	11	1		Dolly out จากหน้านักแสดง เป็น MS >> LS ในตอนท้าย ได้นักแสดง Performance	เป็นหวาน	เสื้อดำกับสีฟ้า	บ่อน้ำ สวนสัตว์	พรต ออกมาโดยรอบ สนทนาได้	ใส่แว่น 2 รอบ
		2		INSERT เรือร่อนแบบ Silhouette					
		3		INSERT การขยาย การตัวตลกหน้า เป็น Silhouette					
		4		INSERT ตัวตลกหน้าขึ้น					

ภาพที่ 4.23 ภาพตารางการถ่ายทำ วันที่ 06 เมษายน 2562

BREAKDOWN		Shooting day	11 APR 2019	Call Time	11.00 น.
		Location	บ่อน้ำ สวนสัตว์	On set	12.00 น.
JOB	THESES INK	Director	INK	Estimate wrap	20.00 น.
TITLE	The Tears Of Butterfly	DOP	T MAY	Sunrise/Sunset	-

TIME	SCENE	SHOT	KV	DESCRIPTION	TALENT	WARDROBE	LOCATION	SET / PROP	Remark
12.00 - 13.00	1	1		Dolly in เข้าท่าชง	เป็นหวาน	เสื้อดำ	บ่อน้ำ สวนสัตว์	พรต ออกมาโดยรอบ สนทนาได้	Rewrite frame
		2		LS MASTER นักแสดง Performance แฉกในมือตกบน					
13.30 - 14.00	2	1		LS MASTER นักแสดง Performance แฉกในมือตกบน	เป็นหวาน	เสื้อดำ	บ่อน้ำ สวนสัตว์	พรต ออกมาโดยรอบ สนทนาได้	ใส่แว่น
		2		LS MASTER นักแสดง Performance แฉกในมือตกบน					
14.30 - 15.30	4	1		LS ผู้หญิงถือดอกไม้แล้วแสดงตัวในมือ	เป็นหวาน	สีชมพูสีฟ้า	บ่อน้ำ สวนสัตว์	พรต ออกมาโดยรอบ สนทนาได้	ใส่แว่น 2 รอบ
		2		CU ตัวตลกในมืออยู่ ที่มุมขวาบนฉาก					
		3		INSERT ไฟ					
		4		INSERT ดอกไม้					
		5		INSERT ตัวตลก					
11.30 - 12.30	11	1		Top view LS MASTER นักแสดง Performance แฉกในมือตกบน	เป็นหวาน	เสื้อดำ	บ่อน้ำ สวนสัตว์	พรต ออกมาโดยรอบ สนทนาได้	ใส่แว่น 2 รอบ
		2		Dolly out จากหน้านักแสดง เป็น MS >> LS ในตอนท้าย ได้นักแสดง Performance					
		3		LS MASTER นักแสดง Performance					
11.30 - 12.30	11	1		Dolly out จากหน้านักแสดง เป็น MS >> LS ในตอนท้าย ได้นักแสดง Performance	เป็นหวาน	เสื้อดำ	บ่อน้ำ สวนสัตว์	พรต ออกมาโดยรอบ สนทนาได้	ใส่แว่น 2 รอบ
		2		MS รอบนักแสดง					

ภาพที่ 4.24 ภาพตารางการถ่ายทำ วันที่ 11 เมษายน 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ศิลปะ (Production)

การเตรียมการก่อนถ่ายทำ

เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้ ถ่ายทั้งหมดสองสถานที่ หนึ่งในอาคารข้าพเจ้าใช้ Sony FS700 สำหรับการถ่ายทำ และประกอบด้วยความต้องการที่จะเห็นภาพชัดเจนมากกว่าการดูหลังกล้อง จึงจำเป็นต้องเปิดใช้มอเนเตอร์ เพื่อความสะดวกในการตรวจสอบเฟรมภาพ ภายในโรงถ่ายภาพยนตร์ ส่วนอื่น

- กล้อง blackmagic
- Adapter Lense
- เลนส์ Carl Zeiss Contax ช่วง 25 , 35 , 50 , 85
- ND Filter Tiffen และ Step Ring
- Lanparte shoulder rig
- ขาตั้งกล้อง Miller DS-30

อุปกรณ์บันทึกเสียง

เสียงในภาพยนตร์ของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าใช้วิธีการบันทึกเสียง การกระทำของตัวละครด้วยไมค์บูม (Microphone Boom) สำหรับอัดเสียง Ambient แล้วจึงซิงค์ (Synchronize) กับ ZOOM H6 เพื่อนำมารวมกันในช่วง Post production

การกำกับภาพรวมของภาพยนตร์ศิลปะ

ข้าพเจ้าต้องควบคุมเรื่องภาพรวมทั้งหมดของภาพยนตร์ศิลปะเรื่องนี้ และเน้นเฉพาะเจาะจงไปในเรื่องของ Art direction ทั้งหมดของภาพยนตร์ทั้งหมด และรวมถึง Cutting , เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Visual Effect , Costume Design ในส่วนของเรื่องการออกแบบงานศิลป์ทั้งหมดในหนังเรื่องนี้ ข้าพเจ้าเป็นคนคิดออกแบบทุกอย่างโดยมีรุ่นน้องเป็นลูกมือในการลงมือทำ

ดังนั้นข้าพเจ้าจึงจำเป็นต้องใช้เวลาไปกับงานศิลป์ เป็นอย่างมาก ในการออกแบบ การทดลอง และการทำและใช้งานได้จริง ศึกษาเรื่องการเคลื่อนไหวที่สามารถเล่าเรื่องได้ ข้าพเจ้าพยายามที่จะพูดคุยทำความเข้าใจกับนักแสดงให้ได้มากที่สุด ให้เขาเข้าใจในตัวเราได้มากที่สุด และให้เขาใช้จินตนาการร่วมไปกับเรา เป็นการช่วยเติมเต็มให้กันระหว่างนักแสดงและผู้กำกับ และทำให้นักแสดงแสดงออกมาจากความรู้สึกและความเข้าใจของตัวนักแสดงเอง

และที่สำคัญการแบ่งส่วนของเรื่องแบ่งออกเป็นสองส่วนหลัก คือส่วนที่อยู่ในโรงถ่าย ภาพยนตร์เป็นพาร์ทภายในจิตใจ อยู่กับตัวเอง เรื่องราวความเจ็บปวด อารมณ์ที่ไม่มีความสุข อีต้อดองค์ประกอบทุกอย่างในพาร์ทนี้ก็จะมีความแข็ง ไม่พลิ้วไหวไปตามธรรมชาติ ทั้งเรื่องของ Art Direction และ การแสดง Performance



ภาพที่ 5.1 – 5.6 ภาพตัวอย่างของภาพยนตร์ในช่วงแรก

ส่วนที่สองเป็นเรื่องของความเป็นอิสระการเกิดใหม่ ตัวละครมีการเปลี่ยนแปลง กลายเป็นผีเสื้ออย่างที่ข้าพเจ้าพยายามจะเปรียบเทียบตัวละครกับผีเสื้อ จัดฉากและการเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สรวงไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอญญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

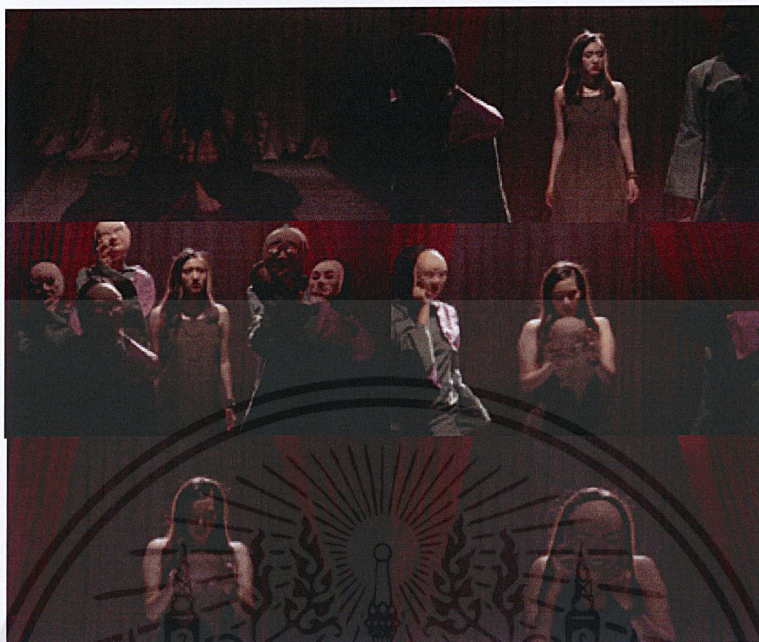
ออกแบบท่าเต้นและการแสดงให้คล้ายคลึงกับผีเสื้อเพิ่มความเป็นอิสระและความเป็นธรรมชาติ ความสุขของตัวละครที่เพิ่มมากขึ้น



มุมมองและขนาดภาพ

เนื่องจากข้าพเจ้าต้องการถ่ายภาพยนตร์เรื่องนี้มีความคล้ายคลึงกับเฟรมภาพวาด และเล่าเรื่องคล้ายกับหนังสือเก่า ดังนั้นเรื่องนี้จึงถูกถ่ายเป็น Ratio 4:3 โดยเลือกการ เคลื่อนกล้องหลักอย่าง Dolly in สำหรับซีนเปิด และจังหวะที่เริ่มขึ้นและมีความหน้าค้นหา หรือให้ความรู้สึกอึดอัดขึ้นเรื่อยๆ โดยการวางเฟรมภาพส่วนใหญ่ จะเน้นตัวละครเป็นขนาดภาพ MS และ MLS และวางตำแหน่งของตัวละครไว้ที่กลางภาพเสมอ เพื่อให้จุดสนใจอยู่ที่ตัวละครหลักเพียงคนเดียว

ช่วงพาร์ทแรกจะ รู้สึกว่าคอมโพสภาพค่อนข้างที่จะคับเฟรม ความอึมครึมที่กระจายอยู่รอบข้างของนักแสดง และบังคับให้คนดูต้องจดจ่อและเข้าไปใกล้ตัวละครมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 5.11 – 5.16 ภาพตัวอย่างของภาพยนตร์ที่ใช้การเคลื่อนกล้องโดย Dolly In และ Dolly Out



ภาพที่ 5.17 – 5.19 ภาพตัวอย่างของภาพยนตร์ที่ใช้การเคลื่อนกล้อง

การใช้ dolly in เพื่อให้เกิดความรู้สึกว่ามันเริ่มค่อย ๆ อืดอัดขึ้นเรื่อย ๆ จากขนาดภาพ MLS ไปจนถึง ขนาดภาพ MS



ภาพที่ 5.20 – 5.22 ภาพตัวอย่างของภาพยนตร์ที่ใช้การเคลื่อนกล้องโดย Dolly In

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.23 – 5.26 ภาพตัวอย่างของภาพยนตร์ที่ใช้การเคลื่อนกล้องโดย Dolly In

การจัดองค์ประกอบภาพข้าพเจ้าตั้งใจให้ภาพดูมีความแบน ระยะของภาพน้อย ไม่มีระยะหน้า(foreground) อารมณ์ของภาพและสีในพาร์ทแรกข้าพเจ้าอยากให้ภาพมี Contrast มาก เพื่อให้ดูและเกิดความรู้สึกลึกลับซ่อนเร้น และอารมณ์ของภาพและสีภาพในพาร์ทที่สอง ข้าพเจ้าข้าพเจ้าอยากให้มันเป็นภาพที่มีความพุ่ง ไม่มี Contrast มากเท่าพาร์ทแรก และการวาง foreground เพื่อให้เกิดความผิดเพี้ยนของภาพ



ภาพที่ 5.27 – 5.32 ภาพตัวอย่างของภาพยนตร์ที่ใช้การวางฟิลเตอร์ในระยะหน้า (foreground) เพื่อให้เกิดความผิดเพี้ยนของภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำกับแสดง

ขั้นตอนการกำกับของข้าพเจ้า ข้าพเจ้าใช้วิธีการพูดคุยกับนักแสดงให้เข้าใจถึงสภาวะตัวละครและเมื่อแสดงเสร็จ ข้าพเจ้าจะถามความคิดเห็นกับนักแสดงว่าคิดอย่างไรกับตัวละครนี้ เพื่อให้ได้แง่มุมที่เข้ากับตัวละครและการแสดงที่ต่างออกไปในแต่ละเทศ โดยในการกำกับการแสดง ข้าพเจ้าขออธิบายรายละเอียดของบทเป็นสองพาร์ท

ช่วงแรก : การมองหาตัวเองและการเผชิญหน้า

ในส่วนของการเดินเรื่องช่วงแรกตั้งแต่เปิดเรื่องจนถึงช่วง ที่เป็นการเกิดใหม่ของผีเสื้อ ตัวละครต้องแสดงออกผ่านท่าทาง สีหน้าและแววตาแต่จะไม่มีคำพูด ท่าทางที่แสดงออกมาจะค่อนข้างรู้สึกถึงความอึดอัด และแสดงอารมณ์ที่มีความโศกเศร้าและหม่นหมอง เริ่มแรกจะเป็นการแสดงที่ค่อนข้างที่จะสมจริง ไม่ได้มีการเดินเข้ามาเกี่ยวข้องกับซีนแรก ถัดมาเริ่มมีการเคลื่อนไหวมีการเพอร์ฟอร์มร่างกายเข้ามา เริ่มไต่ระดับความชัดเจนของท่าเต้นไป



ภาพที่ 5.33 – 5.35 ภาพตัวอย่างของภาพยนตร์ ที่มีการแสดงโดยไม่ผสมผสานกับการเต้น

ภาพข้างต้นคือภาพซีนที่มีการแสดงที่สมจริงไม่ผสมผสานการเต้น จะอยู่ในช่วงสามซีนแรก เน้นการแสดงถึงอารมณ์ ความรู้สึกเป็นหลัก

- ภาพที่ 5.33 แสดงถึงการมองหาตัวเองเข้ามาด้วยความสงสัยและแสดงถึงการมองหาบางอย่างในกระจก
- ภาพที่ 5.34 แสดงความโกรธและเศร้าผ่านแววตาและน้ำเสียงที่กรีดร้องออกมา
- ภาพที่ 5.35 แสดงถึงความกลัวและมองไปรอบตัวด้วยสายตาที่หวาดกลัว



ภาพที่ 5.36 – 5.38 ภาพตัวอย่างของภาพยนตร์ที่มีการแสดงผสมผสานกับการเต้น

ภาพข้างต้นคือภาพฉากที่มีการแสดงผสมผสานการเต้นจะอยู่ในช่วงสามฉากถัดมา มีการแสดงถึงอารมณ์ ความรู้สึก

- ภาพที่ หนึ่ง แสดงถึงการมองไปรอบ ๆ ด้วยความสงสัยกับหน้ากากจำนวนมากที่ปรากฏอยู่ข้างหน้า
- ภาพที่ สอง แสดงถึงการปฏิเสธหน้ากากที่นักแสดงประกอบพยายามที่จะยื่นมาให้
- ภาพที่ สาม แสดงถึงสีหน้าที่ยอมรับให้กับการแสดงของนักแสดงประกอบที่แสดงอารมณ์ โกรธและเกลียด ส่งมาที่นักแสดงหลัก

ช่วงที่สอง : กำเนิด เกิดใหม่ เป็นผีเสื้อ

ในส่วนของการเดินเรื่องช่วงหลัง จะเห็นได้ว่าการเคลื่อนไหวที่มีอิสระมากขึ้นและเป็น การเต้นแบบสมบูรณแบบ เล่าเรื่องราวผ่านท่าเต้นที่แสดงท่าทางที่คล้ายคลึงผีเสื้อเป็นหลัก และแสดงอารมณ์สีหน้าที่มีความสุข



ภาพที่ 5.39 – 5.41 ภาพตัวอย่างของภาพยนตร์ที่มีการแสดงและผสมผสานกับการเต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตัวอย่างของหนังซึ้นที่มีการแสดงและผสมผสานกับการเต้นในขั้นที่เต็มรูปแบบ เพราะข้าพเจ้าได้วางพาร์ทที่ตัวละครมีความสุขแล้วตัวละครจะเกิดความอิสระทางด้านท่าทางที่แสดงออก

- ภาพที่ 5.39 ข้าพเจ้ายังเล่าข้อตื้นนี้ยังอยู่ในพาร์ทแรก แต่ว่าตัวละครจะมีความสุข ฉะนั้นด้วย

เครื่องแต่งกายและการเต้นก็ยังคงดูเป็นคน ไม่ได้มีกายภาพที่คล้ายคลึงผีเสื้อ

- ภาพที่ 5.40 การแสดงเสมือนว่าเป็นการแสดงที่หวังว่าจะมีคนรอดูตัวละครผีเสื้ออยู่ด้านหน้าของเธอ แต่กลับไม่มี การเคลื่อนไหวท่าทางจะสื่อถึงการเจตนายตัวของตัวเอง ออกมา กางแขนกว้างราวกับคล้ายปีกผีเสื้อออกมาและค่อย ๆ ซ้ำลงและลดปีกลงจนนิ่งไป

- ภาพที่ 5.41 คือ ตัวละครจะขึ้นไปยืนบนดอกไม้ปลอมขนาดใหญ่และค่อย ๆ เปิดตัวเองออก จากผ้าที่คลุมเธอ อยู่ และแสดงท่าทางให้เห็นว่าเธอคือผีเสื้อ

บทที่ 6

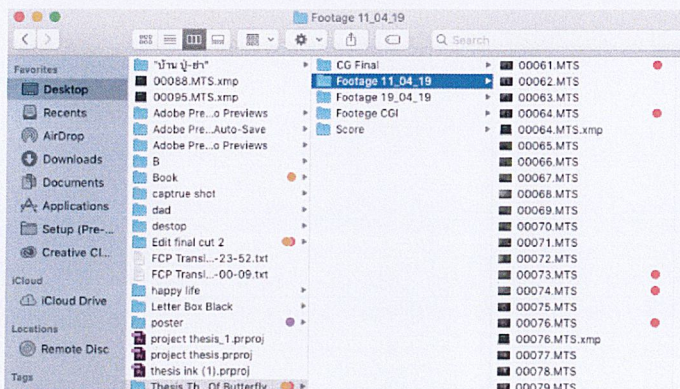
ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post Production)

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้มีความเฉพาะและความตั้งใจในการทำงานเพราะหนังของข้าพเจ้านั้นไม่มีเส้นเรื่องที่ชัดเจน ข้าพเจ้าจึงนำภาพ Key Visual ของแต่ฉากมาเรียงร้อยต่อกันเป็นโครงไว้คร่าวๆ เพื่อให้ให้เห็นภาพรวมของหนังมากที่สุดก่อนที่จะเริ่มขั้นตอนต่อไปของการทำ Post Production ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. การจัดการไฟล์ (Media Management)
2. การลำดับภาพ (Editing)
 - 2.1 การลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut)
 - 2.2 การลำดับภาพละเอียด (Fine Cut)
3. การผสมเสียง (Sound Mixing)
4. เทคนิคภาพพิเศษ (Visual Effect)

การจัดการไฟล์ (Media Management)

เนื่องจากการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องใช้กล้องถึง 2 ตัว ประกอบการวางคิวถ่ายที่สลับไปมาตามสถานที่ ซึ่งทำให้ต้องสลับกล้องใช้ตามความเหมาะสมต่อสถานที่การถ่ายทำ ขั้นตอนการจัดการไฟล์ข้าพเจ้าจัดตาม วันเวลาที่ข้าพเจ้าถ่ายทำเพื่อสะดวกต่อการนำไปใช้ต่อไป



ภาพที่ 6. 1 ภาพตัวอย่างการจัดการเรียงไฟล์ภาพยนตร์เรื่อง The tear of butterfly

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การลำดับภาพ (Editing)

ในส่วนของการลำดับภาพของภาพยนตร์นี้ ข้าพเจ้าขอย้อนกลับไปในตอนที่ข้าพเจ้าคิดภาพยนตร์เรื่องนี้ขึ้นมา ข้าพเจ้าคิดจากการทำรูป Key Visual มาเรียงต่อกันดังนั้น



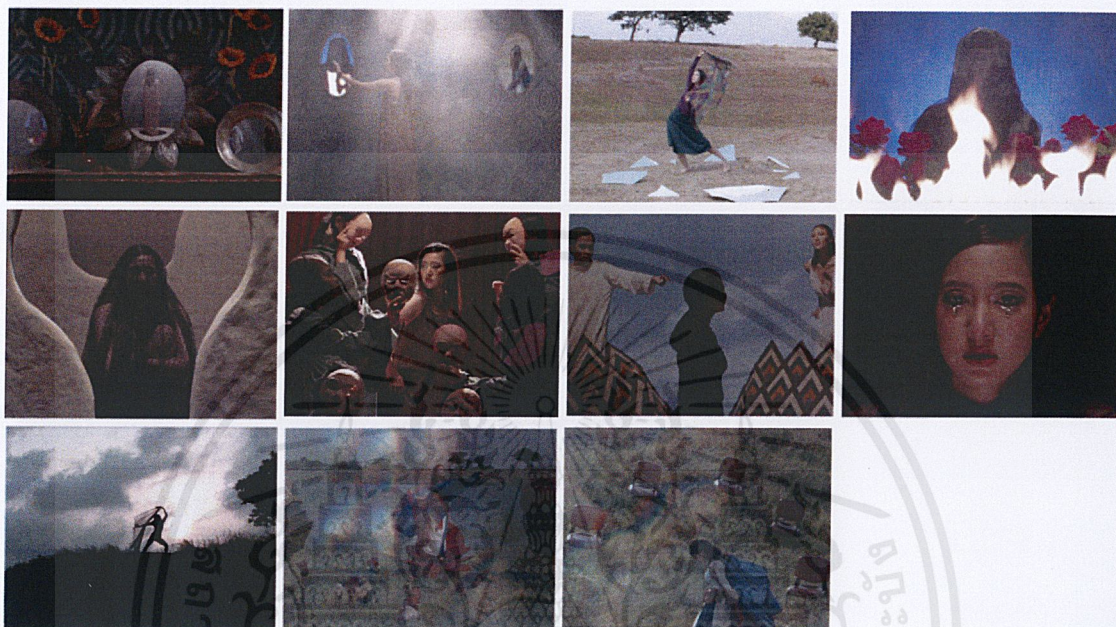
ภาพที่ 6.2 ภาพ Key Visual ที่นำมาร้อยต่อ

การลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut)

ข้าพเจ้าเริ่มโดยการนำฟุตเทจของแต่ละฉากมาตัด (Trim) หัวและท้ายฟุตเทจก่อนจะเอามาเรียงร้อยต่อกัน โดยไม่คำนึงถึงความต่อเนื่องของทั้งภาพและเสียง ข้าพเจ้าวางภาพกว้างเทค (Take) ที่เป็น (Master Shot) ไว้เป็นพื้นแล้วค่อยวางฟุตเทจ ภาพที่แคบใน จังหวะการเคลื่อนไหว (Action) เดียวกันเพื่อดูจังหวะโดยรวมทั้งหมดก่อนที่จะเข้าสู่เข้าตอนต่อไป โดยโครงสร้างของภาพยนตร์เรื่องนี้จัดว่าเป็นภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) ซึ่งไม่มีเส้นเรื่องที่ชัดเจน แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นที่ภาพ (Visual) ที่ออกมากับการวางองค์ประกอบทางศิลปะ ข้าพเจ้าจึงให้ความสำคัญกับการ Performance โดยพยายามทำให้แต่ละช็อต Shot สั้นไหลต่อเนื่องกันให้ได้มากที่สุดและยังคงอารมณ์ในหนังไว้ให้ได้มากที่สุด

ซึ่งหลังจากการลำดับภาพแบบหยาบเสร็จเรียบร้อยแล้ว ข้าพเจ้าได้พบปัญหาการเล่าเอกเรื่องที่เกิดขึ้นดังต่อไปนี้ คือ ทรัพยากรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. หนึ่งแยกออกเป็นฉากมากเกินไป ไม่ดูเป็นเรื่องเดียวกัน ด้วยความที่หนึ่งมาจากภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพเมื่อมาวางรวมกันจึงทำให้ดูเป็นฉากเป็นตอนแต่ไม่ดูรวมเป็นหนึ่ง 1 เรื่อง เหมือนกับว่าเป็นการดู Performance จบเป็นตอน ๆ คล้ายกับละครเวที



ภาพที่ 6.3 -6.10 ภาพจากภาพยนตร์ที่นำมาร้อยต่อกัน

2. ด้วยการที่เป็นการ Performance ทำให้จังหวะการแสดงไม่ต่อเนื่องมากนักในแต่ละ Shot ที่เชื่อมกัน ทำให้มีความยากลำบากในการทำให้มีความรู้สึกสลับไหล ไปตลอดทั้งเรื่อง



ภาพที่ 6.11-6.13 ภาพตัวอย่างการลำดับภาพเพื่อแก้ไขปัญหาการไม่ต่อเนื่องของภาพ

3. ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความยาวมากเกินไป แม้หนังเรื่องนี้ต้องการความรู้สึกอัดอั้น ไม่สบายนักแต่ระยะเวลาที่ทิ้งในแต่ละ Shot นั้นนานเกิน การที่ทำให้ผู้ชมนั่งดูการ Performance ไปตลอดจนจบ คงจะทำให้ผู้ชมรู้สึกอัดอั้นและไม่มีความสนใจอยู่กับภาพยนตร์ของข้าพเจ้า

การลำดับภาพแบบละเอียด (Fine Cut)

การลำดับภาพสมบูรณ์ ข้าพเจ้าได้คำนึงถึงเรื่องการทำให้นักเป็นองค์รวมมากขึ้น ไม่แบ่งเป็นฉากเป็นตอน และยังคงคำนึงถึงเรื่องการซ้อนภาพเพื่อให้เกิดต่อเนื่อง ทั้งยังแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในตอนลำดับภาพแบบหยาบด้วย

การทำให้ภาพยนตร์เป็นองค์รวมมากขึ้นข้าพเจ้าเลือกใช้ การขึ้นตัวอักษรเพื่ออธิบายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อให้ผู้ชมสามารถจับต้องและเข้าใจในเรื่องราวของภาพยนตร์ของข้าพเจ้าได้ โดยที่ข้าพเจ้าอ้างอิงมาจากแบบแผน (Format) ของภาพยนตร์ในยุคเก่าที่มักจะใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบนี้ ประกอบกับข้าพเจ้ามีความคิดตั้งต้นแต่จะใช้ขนาดภาพ 4 : 3 ในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ จึงเห็นว่าการใช้การเล่าเรื่องแบบแผนแบบเก่าประกอบกับขนาดภาพเป็นเรื่องที่ลงตัวและไปด้วยกันได้



ภาพที่ 6. 14-6.24 ภาพตัวอักษรอธิบายเหตุการณ์ก่อนตัดเข้าฉากในเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

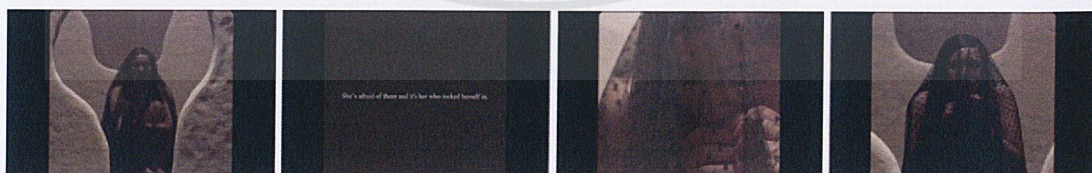
การซ้อนภาพเพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง ในตอนแรกข้าพเจ้าไม่ได้ตั้งใจที่จะซ้อนภาพ แต่เมื่อเกิดปัญหาการความต่อเนื่องของภาพ (Continue) ทำให้ข้าพเจ้าคิดว่า การซ้อนภาพจะช่วยให้การลำดับภาพมีความลื่นไหลมากขึ้น ทั้งยังทำให้เกิดความใหม่ขึ้นมาในภาพ ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 6.6 ภาพตัวอย่างการซ้อนเฟรมภาพ 1

การซ้อนภาพในภาพที่ 6.6 เป็นการซ้อนภาพเพื่อช่วยในการลำดับภาพให้มีความไหลลื่นต่อเนื่องกัน เดิมทีภาพนักแสดงหยิบดอกทานตะวันมาในคัตแรกเกิดปัญหาเรื่องความไม่ต่อเนื่องกับคัตต่อไป ข้าพเจ้าจึงเลือกทำการซ้อนภาพโดยเอาภาพเธอหยิบดอกทานตะวัน ในคัตที่ 2 ซ้อนกับภาพกระจกที่แตกเป็นเสียง ๆ สะท้อนเธออีกที ก่อนที่คัตจะตัดต่อไป กระจกแตกเป็นเสียงให้ความงามใหม่และความหมายในเรื่องความสวยงามกับความแตกหัก ซึ่งสอดคล้องกับหนังของข้าพเจ้า

สิ่งสุดท้ายที่ข้าพเจ้าทำคือการตัดทอนบางสิ่งที่ไม่จำเป็นหรือเป็นช่วงที่ยาวเกินออกไปจากภาพยนตร์ของข้าพเจ้าเพื่อความกระชับพอดี ไม่ยืดเยื้อจนเกินไป โดยข้าพเจ้าพยายามตัด Master Shot ที่ยาวออกโดยการเปลี่ยนขนาดภาพให้ต่อเนื่องกันจนจบการแสดง จนการลำดับภาพครั้งสุดท้ายนั้น ข้าพเจ้าได้ตัดจนเหลือเวลา 18 นาทีเศษ ไม่รวมรายชื่อนักแสดงและทีมงานช่วงท้ายซึ่งข้าพเจ้าถือว่าเป็นเวลาที่พอดีกับภาพยนตร์ของข้าพเจ้า



ภาพที่ 6.7 ภาพตัวอย่างการใช้คัตเข้าตัวอักษรคัตเข้าภาพแคบเพื่อลดเวลาลง

เทคนิคที่ใช้ในการตัดต่อ

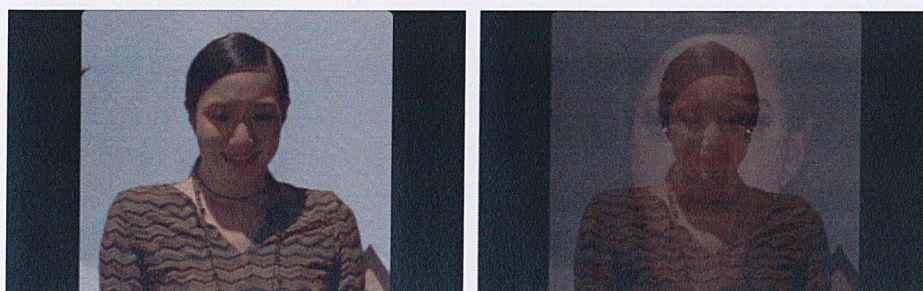
Long Take

เทคนิคนี้ใช้ในฉากที่ 4 หญิงสาวในชุดคลุมสีดำร้องไห้หน้าดอกกุหลาบที่มีเปลวไฟลุกโชน เพราะฉากนี้เป็นฉากเศร้าที่อยากให้รู้สึกอึดอัดและรู้สึกเศร้าไปพร้อมกัน และการ Long take ทำให้ผู้คนรู้สึกถูกบังคับให้ต้องสนใจสิ่งที่อยู่ตรงหน้า ทำให้เกิดการตีความในงานของข้าพเจ้า ทำให้ข้าพเจ้าเลือกที่จะใช้เทคนิคนี้



ภาพที่ 6.8 ภาพตัวอย่างการใช้เทคนิค Long Take ในฉาก
การช้อนภาพ

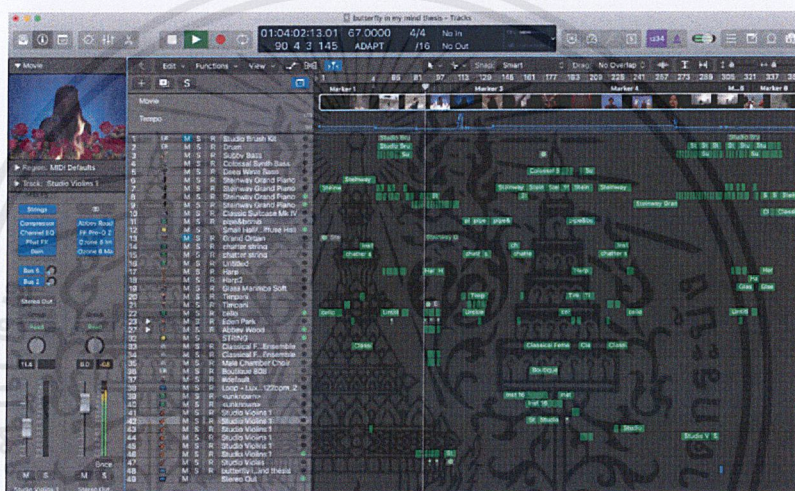
การช้อนภาพเป็นเทคนิคที่ใช้มากในภาพยนตร์เรื่องนี้ เพราะ 1 .การช้อนภาพช่วยเพิ่มความไหลลื่นในการลำดับภาพที่ข้าพเจ้าได้อธิบายไว้ในหัวข้อ การลำดับภาพแบบละเอียด 2 . การช้อนภาพเพื่อช่วยในการเล่าเรื่อง การช้อนภาพมักจะทำให้เกิดความหมายใหม่เพราะภาพที่ช้อนกันอยู่นั้นแสดงสิ่งที่เหมือนหรือต่างกันออกไป เช่น ในภาพยนตร์ของข้าพเจ้าเปรียบเทียบนางเอกสวมหน้ากากที่ใช้เข้าสังคมไว้กับตัวเธอเอง นั่นทำให้เธอต้องคอยฝืนยิ้มอยู่ตลอดกับคนที่คอยว่าเธอต่าง ๆ นานา แต่ภายในจิตใจเธอกลับร้องไห้เสื่อ่อนอยู่ การช้อนภาพเข้ามาช่วยเล่าเรื่องในส่วนที่ขาดหายไปตรงนี้ได้พอดีข้าพเจ้าจึงเลือกที่จะใช้เทคนิคนี้



เอกสารนี้เป็นภาพที่ 6.9 ภาพตัวอย่างการช้อนเฟรมมีความหมายใหม่ นุญดาให้เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การผสมเสียง (Sound Mixing)

ในขั้นตอนการทำเสียงข้าพเจ้าได้ทำการวางเสียงไว้เป็นเพียงตัวอย่างเท่านั้นก่อน จะส่งให้ฝ่ายเสียงเป็นผู้จัดการทำต่อ โดย Compose เสียงเครื่องดนตรีต่างโดยอ้างอิงจาก 2 อย่าง อย่างแรกคือเสียงที่ข้าพเจ้าวางไว้คร่าว ๆ เพื่อให้ได้รู้อารมณ์ และ จังหวะซ้ำเร็วของดนตรีประกอบ อย่างที่ สอง คือจังหวะการแสดง Performance ในภาพยนตร์ของข้าพเจ้า ทำให้เกิด ถ่วงทำนองขึ้น นอกจากนี้ยังคำนึงถึงแต่ละฉากว่าเป็นอย่างไร ยกตัวอย่างเช่นฉากที่โดนกั๊กขัง โดดเดี่ยวเครื่องดนตรีจะน้อยขึ้นลง มีจังหวะการเล่นที่น้อย เพื่อให้สอดคล้องไปกับอารมณ์ของ เรื่อง



ภาพที่ 6.10 ภาพการ Compose Sound

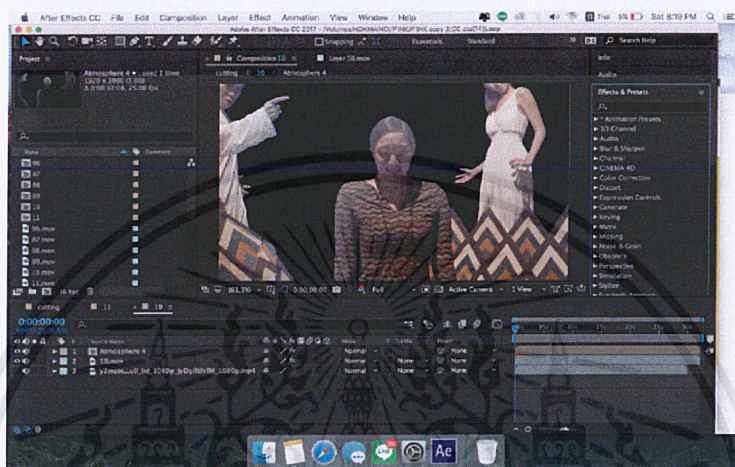
ต่อมาเมื่อทำการ Compose เสร็จก็เข้าสู่ขั้นตอนการมิกซ์เสียง โดยทีมเสียง ทำการ จัดวางความกว้างของมิติเสียง จัด Stereo Spaceของเสียงให้มีความเหมาะสมกับ ภาพยนตร์ของข้าพเจ้า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 6.11 ภาพการ Mixing Soundนี้ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

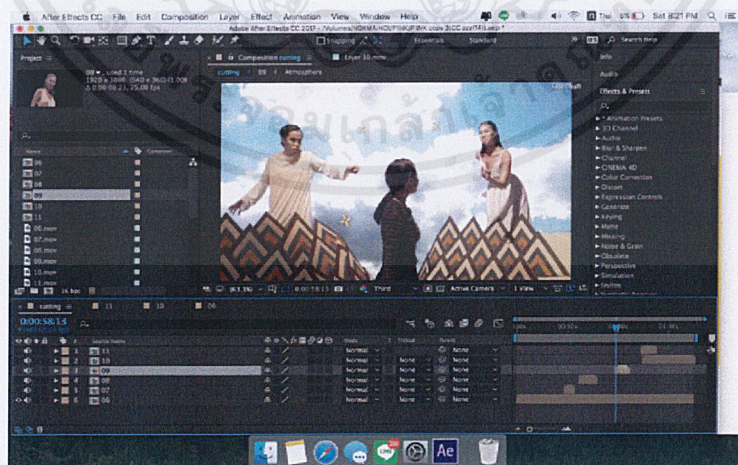
เทคนิคภาพพิเศษ (Visual Effect)

ในขั้นตอนการทำเทคนิคภาพพิเศษข้าพเจ้าให้ฝ่ายเทคนิคภาพเป็นผู้จัดการให้โดยหลัก ๆ เทคนิคที่ใช้คือการ Chroma key compositing โดยเบื้องต้นใช้ key light effect ดูดสี บลูสกรีน (blue screen) จนพื้นหลังโปร่งใสจนหมด



ภาพที่ 6. 12 ภาพการทำ Chroma key compositing 1

ต่อมาถึงเป็นการทำ spill suppression คือดึงสีฟ้าที่สะท้อนลงบนตัวคนให้หายไป จากนั้น Tracking และ mask เอาจุด Track ออกด้วย pen tool ก่อนที่จะเอา footage Background มา composite เข้าไปซ้อนหลัง footage ที่ถูกทำ Chroma keying แล้วหลังจากเสร็จเรียบร้อย เกรดสี (grading color) ให้ฟุตเทจ (footage) ทั้งสองมีความเข้ากัน



ภาพที่ 6. 13 ภาพการทำ Chroma key compositing 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและขอเสนอแนะ

บทสรุป

ภาพยนตร์ศิลปะเรื่อง น้ำตาผีเสื้อ (The Tears Of Butterfly) เพื่อศึกษาเรื่องการผลิตภาพยนตร์ศิลปะและการจัดองค์ประกอบศิลป์ในภาพยนตร์ การออกแบบฉากรวมไปถึงอุปกรณ์ประกอบฉาก เพื่อในภาพยนตร์ และมีความหวังว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะสามารถสะท้อนจิตใจของข้าพเจ้าที่จะสื่อให้เห็นถึงตัวตน รวมถึงแนวทางที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้ ข้าพเจ้าเองตั้งใจให้หนังมีทั้งกลิ่นอายของความลึกลับซับซ้อนผสมกับความเศร้า และอารมณ์ที่หลากหลายอย่างชัดเจนที่เกิดขึ้นภายในใจ เพื่อเป็นการแสดงตัวตนของมนุษย์ ในฐานะการทำศิลปะวิทยานิพนธ์หัวข้อการกำกับและควบคุมการสร้างที่ข้าพเจ้าตั้งใจทำ และมันอาจจะเกิดขึ้นเพียงแค่ครั้งเดียวใน ชีวิตของข้าพเจ้า

สำหรับข้าพเจ้าแล้วหากวัดผลสำเร็จที่ได้รับจากการทำภาพยนตร์เรื่องน้ำตาผีเสื้อ (The Tears Of Butterfly) วัตถุประสงค์ที่ข้าพเจ้าเคยกล่าวไว้ ข้าพเจ้ายอมรับว่าหนังเรื่องนี้จะอาจไม่ได้ทำให้ผู้ชมทุกคนรู้สึกถึงแรงกระทำบางอย่างอย่างชัดเจน บางคนมีความเข้าใจที่ลึกซึ้งกับหนังที่ซับซ้อน แต่บางคนก็ไม่ได้รู้สึกอะไรเลยอย่างที่ข้าพเจ้าเองคาดหวังไว้เท่าที่ควร ด้วยความที่ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ศิลปะ ที่ข้าพเจ้าได้จัดทำขึ้นด้วยประสบการณ์การเรียนในสาขาภาพยนตร์ทั้งหมดเป็นเวลา 4 ปี ข้าพเจ้าจึงได้นำทักษะจากการเรียนศิลปะให้เป็นส่วนหลัก กระบวนการทางความคิดและการเรียนรู้ ผสมผสานอยู่ในงานศิลปะวิทยานิพนธ์ตั้งแต่การคิดเรื่อง การค้นคว้าหาข้อมูล การสร้างงานศิลปะขึ้นมา ลำดับเรื่องให้บทมีเค้าโครงและเส้นเรื่องที่ยังพอที่จะควบคุมเรื่องให้ไม่หลุดออกไปจากแนวความคิด การเตรียมการถ่ายทำ การออกแบบศิลป์ การกำกับ การถ่ายภาพและการตัดต่อ ทุกกระบวนการขั้นตอนต่างมีความสำเร็จของการทำงานที่ซ่อนอยู่ ข้าพเจ้าพบว่านี่ไม่ใช่งานที่หวังเพียงแค่ผลลัพธ์ทางความสมบูรณ์แบบของการสร้างสรรค์เท่านั้น แต่มันยังเป็นงานที่หวังถึงผลลัพธ์ของการเอาชนะใจตนเองและฝึกฝนตัวเองให้เจอกับอุปสรรคและหาทางออกเองอีกด้วย และด้วยความที่ข้าพเจ้าไม่ได้เรียนเอกการนาฏศิลป์มาโดยตรงเลยทำให้ในหลายจุดของการแสดงข้าพเจ้าไม่ได้มีความเข้าใจในการแสดงท่าทางและอารมณ์การเคลื่อนไหวร่างกายจึงทำให้ในจุดนี้ข้าพเจ้าจึงจำเป็นต้องพึ่งนักแสดงเป็นหลักและให้เขาตีความจากบทบาทเอง ภาพรวมของการแสดงที่ออกมาจึง ไม่ได้สมบูรณ์แบบ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบอย่างหวังไว้ และเนื่องด้วยงบประมาณที่มีจำกัด จึงทำให้เรื่องของ การกำกับศิลป์และการทำงานศิลป์ในหนังเรื่องนี้มีปัญหาค่อนข้างมาก มันจึงทำให้ข้าพเจ้าต้องยอมละทิ้งความต้องการในบางส่วน

ขณะเดียวกันการตัดสินใจเลือกหัวข้อของข้าพเจ้าอาจไม่สามารถสรุปผลสำเร็จที่เป็นรูปธรรมได้อย่างที่ใครหลายคนต้องการ เพราะข้าพเจ้าเองก็มีความเชื่อว่าแท้จริงแล้วภาพยนตร์แต่ละประเภทต่างก็มีจุดยืนที่ต่างกัน ที่สำคัญหากมันอยู่ถูกที่ถูกทาง ทักษะทางด้านผลงานทุกอย่างมันจะถูกวัดออกมาได้อย่างสมเหตุสมผลแน่นอน

ทั้งนี้ทั้งนั้นการผลิตภาพยนตร์หนึ่งเรื่องจะได้บทสรุปของภาพยนตร์ที่แตกต่างกันออกไป ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ถึงกระบวนการต่างๆในการผลิตภาพยนตร์ที่เป็นระบบมากขึ้น และยังโดยเฉพาะการกำกับศิลป์ที่ข้าพเจ้ามีความตั้งใจที่จะฝึกฝนและเตรียมตัวเจอปัญหาเพื่อที่จะก้าวออกไปสู่นอกรั้วมหาวิทยาลัยอย่างแข็งแกร่ง และเห็นถึงความสำคัญในหน้าที่ต่างๆ รวมถึงยังได้เรียนรู้การจัดการกับการแก้ไขปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นโดยไม่คาดคิด บทสรุปของภาพยนตร์เรื่อง น้ำตาผีเสื้อ (The Tears Of Butterfly) เองจึงถือเป็นเรื่องที่ข้าพเจ้ายินดีอย่างมากในการก้าวข้ามผ่านความกลัวในตัวเองเพื่อออกมาทำหนังที่ข้าพเจ้าคิดว่านี่คงเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าจะได้พิสูจน์ตัวเองและทักษะทางด้านศิลปะที่นำมาผสมผสานกับการทำภาพยนตร์ ที่สำคัญหลายจุดเปลี่ยนต่างๆล้วนแล้วแต่ทำให้ข้าพเจ้าเองมีความคิดที่อยากจะทำหนังเรื่องนี้อยู่เสมอ แต่เมื่อได้ก็ตามที่ข้าพเจ้าคิดว่าข้าพเจ้าจำเป็นที่จะต้องทำมันต่อให้สำเร็จและไม่มีวันถอย ทุกอย่างจึงเป็นใจให้ข้าพเจ้าผ่านพ้นอุปสรรคต่างๆเหล่านี้ไปได้อยู่เสมอ ที่สำคัญผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการทำหนัง แม้จะมีเรื่องของโชคชะตาหรือโอกาสที่เราอาจไม่รู้ว่าจะได้รับมันมาเมื่อไหร่ แต่สุดท้ายสิ่งที่วัดผลได้คือผลลัพธ์ที่มาจากความ พยายามทุ่มเทตั้งใจอย่างไม่ละเลิก นี่อาจจะเป็นบทสรุปที่น่ายินดีที่สุดของคนที่เคยผ่านการทำหนังเรื่อง น้ำตาผีเสื้อ (The Tears Of Butterfly)

ข้อเสนอแนะ

ภาพยนตร์ศิลปะเรื่อง น้ำตาผีเสื้อ (The Tears Of Butterfly) เป็นภาพยนตร์ที่มีต้นคิดมาจากงานศิลปะของข้าพเจ้าที่ถูกถ่ายทอดออกมาจริงได้สำนึกและความรู้สึกข้างในผ่านกระบวนการศิลปะบำบัด (art therapy) และพัฒนาเป็นการออกแบบขึ้น ให้เห็นภาพรวมของภาพยนตร์ เห็นอารมณ์และโทนสีของหนัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบภายในภาพที่แตกย่อยออกไปเนื่องจากข้าพเจ้ามอง และคิดทุกอย่างเป็นภาพนิ่ง ข้าพเจ้าจึงมีปัญหากับการแสดงที่ตัวละครจะแสดงท่าทางอย่างไรที่ไม่ใช่คำพูดข้าพเจ้าจึงแก้ปัญหาด้วยการหานักแสดงที่มีความสามารถหรือมีพื้นฐานด้านการเต้นและความเข้าใจในเรื่องของการ Performance ซึ่งเป็นเรื่องยากที่จะหานักแสดงที่ตรงตามความต้องการทุกอย่างเจอ บางคน ความสามารถได้แต่บุคลิกลักษณะทางกายภาพไม่เหมาะสม บางคนหน้าตาและบุคลิกตรงตามความต้องการแต่แสดงไม่ได้ ข้าพเจ้าจึงใช้เวลาอยู่กับตรงนี้นานพอสมควรจนทำให้เกิดปัญหาเรื่องการวางตารางเวลาในการถ่ายทำ เพราะต้องรอนักแสดงที่เหมาะสมจริงๆถึงจะได้เริ่มถ่ายทำจริง ในระหว่างช่วงที่รอนักแสดงว่างและตบตกลง ข้าพเจ้าจึงได้แก้ปัญหาโดยทำการทดลองถ่ายจริง ทดลองการติดตั้งฉาก การจัดวางของอุปกรณ์ประกอบฉาก และการทำงานของทีมงาน

ปัญหาต่อมาคือเรื่องของการวางแผนเวลาที่ผิดพลาดในวันที่ต้องถ่ายทำจริงครั้งแรกเป็นสถานที่กลางแจ้ง บ่อดินลำหิน เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร ข้าพเจ้าวางแผนเรื่องเวลาผิดพลาด ทำให้ถ่ายไม่ทันแสงและหลายอย่างที่ไม่พร้อมทำให้วันนี้ต้องล้มเหลวไป ซึ่งในส่วนนี้ทำให้เกิดปัญหาเรื่องของงบประมาณที่ผิดพลาดจากแผนที่วางไว้ จากเดิมที่วางแผนออกกองไว้สองคิวแต่กลับเพิ่มเป็นห้าคิว ทำให้เกิดผลกระทบในหลายส่วน และส่วนที่กระทบมากที่สุด คือในส่วนของงานศิลป์ที่จำเป็นต้องใช้งบประมาณที่มาก ฉะนั้นพอเกิดปัญหาข้าพเจ้าจึงต้องยอมลดความต้องการ และความละเอียด ในงานศิลป์ ทำให้ไม่ได้คุณภาพงานอย่างที่ตั้งเป้าไว้

ปัญหาต่อมาคือเรื่องของ งานหลังการถ่ายที่คลาดเคลื่อนจากกำหนดการที่ข้าพเจ้าได้วางแผนเอาไว้ สาเหตุเป็นเพราะบุคคลที่ข้าพเจ้าได้มอบหมายงานเขาไม่สะดวกทำงานนี้ในช่วงระยะเวลาที่ข้าพเจ้ากำหนด ข้าพเจ้าจึงจำเป็นต้องหาคนที่มาสานต่อจนเลยทำให้ข้าพเจ้าเสียเวลาไปกับการหาคนที่จะมาสานต่อ เป็นเหตุให้ขั้นตอนการทำเทคนิคภาพพิเศษ (Visual Effect) ต้องทำอย่างกระชั้นชิดเพื่อแข่งกับเวลาเป็นอย่างมาก การเก็บรายละเอียดจึงไม่สมบูรณ์อย่างที่หวังไว้ ทำให้ข้าพเจ้าไม่มีเวลาในการเกรดสี (color grading) ทำให้งานไม่สมบูรณ์

สุดท้ายปัจจัยที่สำคัญที่สุดสำหรับการทำงานครั้งนี้คือการวางแผนงานที่ดี เตรียมการให้พร้อม การเดินทางไปนอกสถานที่แต่ละครั้งเราต้องรู้ล่วงหน้าว่าจะไปวันไหน ไปกี่คน ไปทำอะไร ต้องการใช้เวลาไหนและต้องเตรียมตัวก่อนหน้าการถ่ายเป็นระยะเวลาเท่าไร รวมไปถึงเรื่อง การตัดสินใจหากไม่คิดให้รอบคอบ ทำให้ข้าพเจ้าและคนรอบข้างต้องทำงานหลายรอบและเหนื่อยมากกว่าเดิม ทุกอย่างจะมีผลต่อการทำงานทั้งในด้านงบประมาณที่เสียไปและความคุ้มค่า ของเวลากับผลลัพธ์ที่ได้มา จริงอยู่ว่าบางครั้งข้าพเจ้าตั้งใจที่จะค้นหาวิธีการและอยากลองผิดลองถูกทำมันไปเรื่อยๆ แต่นั่นไม่ใช่แค่ข้าพเจ้าคนเดียวที่ต้องเหนื่อยแต่กลับเป็นทีมงานทุกคนที่ร่วมกันเหนื่อยไปกับข้าพเจ้า เพราะงานประเภทนี้ไม่สามารถทำคนเดียวได้ สุดท้ายเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามให้เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้าจึงควรเลือกทางที่มันประหยัดเวลา ประหยัดแรงงาน และประหยัดค่าใช้จ่ายที่สุด ทุกสิ่งในหนังสือนี้มีมันสอนให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ในหลายเรื่องและตอบคำถามให้กับข้าพเจ้าได้ว่า ณ ตอนนี้ข้าพเจ้ากำลังอะไรอยู่ ถึงแม้ว่าหนังสือนี้ไม่สามารถตอบคำถามให้กับคนดูได้หมดทุกคำถามแต่สำหรับข้าพเจ้าแล้วหนังสือนี้คือคำตอบของข้าพเจ้าในการมองหาตัวตนที่ผ่านมา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ปริญทร์ โกมลเสนาะ. ความหลากหลายของผีเสื้อวงศ์สีน้ำเงิน (Lepidoptera : Lyceanidae) [ออนไลน์]. สืบค้น 28 กันยายน 2561 เข้าถึงได้จาก <http://www.arttherapyblog.com/what-is-art-therapy/#.XADe4xMzai4>

ชนพล ศรีเนตร. รอยสักกับผู้หญิง.[ออนไลน์].สืบค้น 24 มกราคม 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.tattooers.net/th>

Art therapy.[ออนไลน์]. สืบค้น 30 กันยายน 2561 เข้าถึงได้จาก <http://www.arttherapyblog.com/what-is-art-therapy/#.XADe4xMzai4>

Conceptual Art.the art story modern art inside.[ออนไลน์] . สืบค้น 16 กันยายน 2560. เข้าถึงได้จาก <http://1155108050411.blogspot.com/2013/12/installation-art.html>

Conduct Self-analysis Interestingly [ออนไลน์]. สืบค้น 2 กันยายน 2561. เข้าถึงได้จาก <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/m/mixed-media>

Gary Reef. collag [ออนไลน์]. สืบค้น 2 กันยายน 2561. เข้าถึงได้จาก www.edrawsoft.com/conduct-self-analysis.php

Life Stlye Magazine. MOVIEGUIDE ‘Shirley : Vision of Reality’ [ออนไลน์] สืบค้น 23 ธันวาคม 2560 เข้าถึงได้จาก <https://www.dooddot.com/movieguide-shirley-vision-of-reality/>

Matinne Chan. ARTICLES. [ออนไลน์].สืบค้น 22 ธันวาคม 2561 เข้าถึงได้จาก <http://www.kad-performingarts.com/index.php/component/content/article/30-article/57-2012-07-18-02-38-02>

Merdiya Russu.art film .[ออนไลน์]. สืบค้น 16 กันยายน 2561. เข้าถึงได้จาก <http://www.yourdictionary.com/art>

MOGGY HEAD. The holy mountain. MOGGY HEAD. The holy mountain. [ออนไลน์] สืบค้น 3 ธันวาคม 2560.เข้าถึงได้จาก http://moggyhead.blogspot.com/2015/02/blog-post_16.html)

PASCHA ANDREY YAKOVLEV [ออนไลน์]. สืบค้น 3 กันยายน 2561. เข้าถึงได้จาก <https://www.behance.net/gallery/36851889/Pascha>

Psychological Properties Of Colours .[ออนไลน์]. สืบค้น 27 กันยายน 2561เข้าถึงได้จาก <http://www.colour-affects.co.uk/psychological-properties-of-colours>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาคผนวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาคผนวก ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Breakdown Sheet

BREAKDOWN		Shooting day	11 - APR - 2019	Call Time	11:00 น.
		Location	บ้านบุญจันทร์	On set	12:00 น.
JOB	THESS INK	Director	INK	Estimate wrap	20:00 น.
TITLE	The Tears Of Butterfly	DOP	T.MAY	Supplier/Asset	-

TIME	SCENE	SHOT	KV	DESCRIPTION	TALENT	WARDROBE	LOCATION	SET / PROP	Remark
12:00	1	1		Dolly in extension				KS set	Revert time
13:00		2						KS set	
13:30	2	1		LS MASTER ฝึกซ้อม Performance บนเวทีคอนกรีต	ผู้ชาน	เสื้อดำกางเกงดำ	โรงฝึกซ้อม	คอนกรีต	บันได
14:00		2							
14:30	4	1		LS ฝึกซ้อมบนเวทีคอนกรีต					
15:00		2		CU ควบคุมกล้อง					
15:30		3		INSERT ฝึกซ้อม					
11:30	11	1		Top view LS MASTER ฝึกซ้อม Performance บนเวทีคอนกรีต	ผู้ชาน	เสื้อดำกางเกงดำ	โรงฝึกซ้อม	คอนกรีต	บันได
12:30		2		Dolly out ฝึกซ้อมบนเวทีคอนกรีต MS >> LS ฝึกซ้อม					
12:30		3		Performance					
11:30	11	1		LS MASTER ฝึกซ้อม Performance	ผู้ชาน	เสื้อดำกางเกงดำ	โรงฝึกซ้อม	คอนกรีต	บันได
12:30		2		Dolly out ฝึกซ้อมบนเวทีคอนกรีต MS >> LS ฝึกซ้อม	ผู้ชาน	เสื้อดำกางเกงดำ	โรงฝึกซ้อม	คอนกรีต	บันได

BREAKDOWN		Shooting day	06 - APR - 2019	Call Time	11:00 น.
		Location	บ้านบุญจันทร์	On set	12:00 น.
JOB	THESS INK	Director	INK	Estimate wrap	16:00 น.
TITLE	Butterfly in my mind	DOP	T.MAY	Supplier/Asset	-

TIME	SCENE	SHOT	KV	DESCRIPTION	TALENT	WARDROBE	LOCATION	SET / PROP	Remark
05:45	9	2		Dolly out ฝึกซ้อมบนเวทีคอนกรีต MS >> LS ฝึกซ้อม	ผู้ชาน	เสื้อดำกางเกงดำ	โรงฝึกซ้อม	คอนกรีต	บันได
06:30		3		Performance					
		4		INSERT Dolly in ฝึกซ้อม					
8:00	3	1		(Option Still ฝึกซ้อม)					
		2		LS MASTER ฝึกซ้อมบนเวทีคอนกรีต					
		3		LS MASTER ฝึกซ้อม Performance					
		4		LS Dolly out ฝึกซ้อมบนเวทีคอนกรีต MS >> LS ฝึกซ้อม					
		5		LS Dolly out ฝึกซ้อม Track ตามเป็นฉาก					
		6		INSERT ฝึกซ้อมบนเวทีคอนกรีต MS >> LS ฝึกซ้อม					
9:30		7		INSERT ฝึกซ้อมบนเวทีคอนกรีต Performance					
	8		INSERT ฝึกซ้อมบนเวทีคอนกรีต						
	9		INSERT ฝึกซ้อมบนเวทีคอนกรีต						
10:00	20	1		LS ฝึกซ้อมคอนกรีตบนเวทีคอนกรีต					
		2		LS ฝึกซ้อมคอนกรีตบนเวทีคอนกรีต (OPTION - Dolly in)					
11:00		3		CU ควบคุมกล้อง					
		4		CU ควบคุมกล้อง					
		5		INSERT ฝึกซ้อมบนเวทีคอนกรีต					
		6		INSERT ฝึกซ้อมบนเวทีคอนกรีต					
		7		INSERT ฝึกซ้อมบนเวทีคอนกรีต Foreground					
	8		INSERT ฝึกซ้อมบนเวทีคอนกรีต						
	9		INSERT ฝึกซ้อมบนเวทีคอนกรีต						
11:30	11	1		Dolly out ฝึกซ้อมบนเวทีคอนกรีต MS >> LS ฝึกซ้อม	ผู้ชาน	เสื้อดำกางเกงดำ	โรงฝึกซ้อม	คอนกรีต	บันได
		2		Performance					
		3		INSERT ฝึกซ้อมบนเวทีคอนกรีต					
12:30		4		INSERT ฝึกซ้อมบนเวทีคอนกรีต MS >> LS ฝึกซ้อม					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาคผนวก ข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Casting call ประกาศหาแสดง

CASTING CALL

ภาพยนตร์ศิลปะนิพนธ์
นักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย
พระเจ้าหลานเธอทรงสใจ

- ผู้หญิงผิวสีแทน ผมยาว หน้าตาคม ตาโต สูง160-170 cm
- ยิ้มสวย มีเสน่ห์ มีแรงดึงดูด
- มีความสามารถในการแสดงออกทางอารมณ์ที่หลากหลาย
- สามารถร้องไห้ได้
- มีพื้นฐานทักษะด้านเต้น

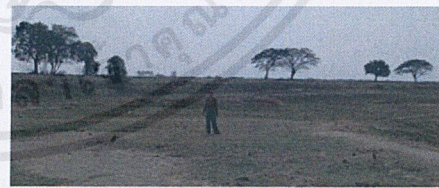
* (สามารถ Improvised dance ได้)
* มี BUDGET ให้*
* casting 17-24 พย.*
* ถ่ายทำ ต้นปี 2019*

CONTACT

- FACEBOOK : ALaa Malee
- LINE : inkalaamalee
- Email : 0952186005



ภาพ
Bock
shot on
location



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพจากและอุปกรณ์ประกอบฉาก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ –สกุล	ศิริกาญจนา มีเจริญ
ที่อยู่	62/91 หมู่ 6 ตำบลราชาเทวะ อำเภอบางพลี จังหวัด สมุทรปราการ 10540 E-mail : Alaamalee22@gmail.com
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2551	ระดับประถมศึกษา โรงเรียนพรหมพิกุลทอง
พ.ศ. 2557	ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนพรตพิทยพยัต
พ.ศ. 2561	ระดับปริญญาตรีศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ผลงาน หรือรางวัล หรือทุนที่ได้รับ	
พ.ศ. 2560	A Man Fall In Love Again เป็นส่วนหนึ่งของวิชา Film Directing รับหน้าที่ Director / Art Director
พ.ศ. 2561	Rainbow Project เป็นส่วนหนึ่งของวิชา Feature Film Production รับหน้าที่ Art Director
พ.ศ. 2561	Forest เป็นส่วนหนึ่งของวิชา Art Film Production รับหน้าที่ Art Director
พ.ศ. 2561	Freedom เป็นส่วนหนึ่งของวิชา Art Film Production รับหน้าที่ Director
พ.ศ. 2562	The Tears Of Butterfly เป็นส่วนหนึ่งของวิชา Thesis รับหน้าที่ Director / Art Director
พ.ศ. 2562	โฆษณา Watsons รับหน้าที่ Assistant Art Director
พ.ศ. 2562	โฆษณา Happy Sunday รับหน้าที่ Assistant Art Director / Prop Master

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้