การกำกับภาพยนตร์สั้น เรื่อง "สัตว์ประเสริฐ"

นางสาว เบญจวรรณ ณ มหาชัย

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2556 – 2557

การกำกับภาพยนตร์สั้น เรื่อง “สัตว์ประเสริฐ”

DIRECTING OF SHOT FILM IN TITLE “ PRECIOUS ANIMAL ”

นางสาวเบญจวรรณ ณ มหาชัย

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2556

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

การกำกับภาพยนตร์สั้น เรื่อง “สัตว์ประเสริฐ”
DIRECTING OF SHOT FILM TITLE “ PRECIOUS ANIMAL ”

นางสาว เบญจวรรณ ณ มหาชัย
MISS. BENJAWAN NA MAHACHAI

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ .....วันที่ 14 มีนาคม 57
(อ.กิตติ ศรมณี)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับภาพยนตร์สั้น เรื่อง “สัตว์ประเสริฐ”
	DIRECTOR OF SHOT FILM TITLE “ PRECIOUS ANIMAL ”
ชื่อ	นางสาวเบญจวรรณ ณ มหาชัย
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และวิดีโอ
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2556
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์กิตติ ศรมณี

บทคัดย่อ

“ สัตว์ประเสริฐ ” ก็เป็นเพียงคำที่มนุษย์คิดขึ้นมาเพื่อเรียกตัวเองให้สูงกว่าสัตว์อื่น เพราะ มนุษย์มีความคิดรู้จักผิดชอบชั่วดี ต่างจากสัตว์ที่ดำรงชีวิตตามสัญชาตญาณ แท้จริงแล้ว สัตว์ทำร้ายกันตามสัญชาตญาณเพื่อเลี้ยงชีพ เพื่อการเอาตัวรอด ส่วนมนุษย์ที่มีความคิด รู้ว่าสิ่งไหนควรพอดี ควรทำไม่ควรทำ แต่กลับทำตัวเหมือนสัตว์ ที่ไม่มีความคิดรู้จักผิดชอบชั่วดี ทำร้ายกันเอง มักมากในกาม อยู่เพื่อกิน ไม่ได้กินเพื่ออยู่ กินทุกอย่าง ใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผลเมื่อโกรธหรืออยากได้สิ่งที่ต้องการ ก็จะหลงมัวเมาทำทุกอย่างเพื่อสิ่งที่อยากได้ ทำทุกสิ่งทุกอย่างก็ เพื่อตัวเองทั้งนั้น ดังนั้นมนุษย์ที่มีความคิดรู้จักผิดชอบชั่วดี แต่มีพฤติกรรมอย่างสัตว์ คุณก็ไม่ต่างอะไรจาก สัตว์เดรัจฉานหรอก

สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ข้าพเจ้าต้องการจะสะท้อนพฤติกรรมของมนุษย์ที่ในหนึ่งวัน กลายร่างเป็นสัตว์เดรัจฉานได้มากมายหลายตัว ตามอารมณ์และสถานการณ์ต่างๆที่เข้ามา จนสุดท้ายมนุษย์ก็เป็นยิ่งกว่าสัตว์เดรัจฉาน เพราะมนุษย์รวมสัตว์เดรัจฉานหลายๆตัว เข้าไว้ ด้วยกันในร่างเดียว โดยข้าพเจ้าใช้เทคนิคบอดี้เพ้นท์ในการช่วยเล่าเรื่อง เพื่อสะท้อนให้เห็นมนุษย์ที่มีพฤติกรรม อย่างสัตว์ได้ชัดเจนมากขึ้น

สารบัญ

		หน้า
บทคัดย่อ		ก
สารบัญ		ข
สารบัญภาพประกอบ		ฉ
บทที่		
1	**บทนำ**	1
	ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
	วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
	ขอบเขตของโครงการ	1
	ลักษณะของโครงการ	2
	แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
2	**การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล**	4
	การค้นคว้าหาข้อมูลเรื่องการเขียนบท	4
	กิเลส	5
	รากเหง้าของกิเลส	6
	ความโกรธ ความโลภ ความหลง	6
	การออกแบบบุคลิกภาพ	7
	การออกแบบบุคลิกภาพของกระต่าย	8
	กระต่ายสัญลักษณ์เรื่องเซ็กส์	8
	การออกแบบบุคลิกภาพของกระต่าย	9
	การออกแบบบุคลิกภาพของกระทิง	10
	เสือสิงกระทิงแรด	10
	การออกแบบบุคลิกภาพของกระทิง	11
	การออกแบบบุคลิกภาพของลิง	12
	ลิงหลอกเจ้า	12
	การออกแบบบุคลิกภาพของลิง	13

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

การออกแบบบุคลิกภาพของหมู	14
หมูหรือสุกร	14
การออกแบบบุคลิกภาพของหมู	15
การออกแบบบุคลิกภาพของงู	16
มหาบาปทั้ง7	16
การออกแบบบุคลิกภาพของงู	17
การออกแบบบุคลิกภาพของสุนัขจิ้งจอก	18
นิทานอีสปเรื่อง สุนัขจิ้งจอกเจ้าเล่ห์กับกา	18
การออกแบบบุคลิกภาพของสุนัขจิ้งจอก	19
การออกแบบบุคลิกภาพของสิงโต	20
ราชสีห์กับหนู	20
การออกแบบบุคลิกภาพของสิงโต	21
การออกแบบบุคลิกภาพของจิ้งจก	22
จิ้งจกเปลี่ยนสีกับเข้าเมืองตาหลิ่วต้องหลิ่วตาตาม	22
การออกแบบบุคลิกภาพของจิ้งจก	23
การออกแบบบุคลิกภาพของสัตว์ประหลาด	24
การค้นคว้าข้อมูลเทคนิคบอดี้เพ้นท์	25
Body paint	25
ที่มาของ Body paint	27
ออกแบบงานสร้าง	28
ภาพยนตร์เรื่อง The cabinet of Dr.caliqari (1920)	28
สรุปการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	30

สารบัญ(ต่อ)

		หน้า
3	**ขั้นตอนการเขียนและพัฒนาบทภาพยนตร์**	31
	ประเด็นของภาพยนตร์ (Theme)	31
	โครงเรื่องย่อ (Plot)	31
	บทภาพยนตร์ร่างครั้งที่ 1	32
	ปัญหาที่พบในการเสนอบทภาพยนตร์	33
	แนวทางการแก้ไขปัญหา	33
	ปัญหาที่พบในการเสนอร่างบทภาพยนตร์ครั้งที่ 2	34
	แนวทางการแก้ไขปัญหา	34
	ปัญหาที่พบในการเสนอร่างบทภาพยนตร์ครั้งที่ 3	34
	แนวทางการแก้ไขปัญหา	34
	บทภาพยนตร์ร่างครั้งสุดท้าย	35
	บทภาพ (Story board)	38
4	**ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Pre Production)**	50
	คัดเลือกนักแสดง	50
	การคัดเลือกนักแสดง (กระต่ายหนุ่ม)	51
	การคัดเลือกนักแสดง (กระต่ายสาว)	52
	การคัดเลือกนักแสดง (ลิง)	53
	การคัดเลือกนักแสดง (หมู)	54
	การคัดเลือกนักแสดง (สุนัขจิ้งจอก)	55
	การคัดเลือกนักแสดง (จิ้งจก)	56
	การคัดเลือกนักแสดง (งู)	57
	การคัดเลือกนักแสดง (มนุษย์)	58
	การคัดเลือกนักแสดง (กระทิง)	59

สารบัญ(ต่อ)

		หน้า
	การคัดเลือกนักแสดง (สิงโต)	60
	การคัดเลือกนักแสดง (สัตว์ประหลาด)	61
	การออกแบบงานสร้าง (Production design)	62
	ออกแบบฉากและภาพสำเร็จ	63
	Script Breakdown Sheet	65
	ใบงบประมาณ	70
5	**ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)**	71
	การจัดแสง	72
	การบอดี้เพ้นท์	76
	เบื้องหลังการถ่ายทำ	77
	การกำกับการแสดง	83
6	**ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post Production)**	84
	การตัดต่อลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut)	85
	ตัวอย่างการตัดต่อลำดับภาพแบบหยาบ	86
	การตัดต่อลำดับภาพอย่างละเอียด (Fine Cut)	89
	ตัวอย่างการตัดต่อแบบละเอียด	90
	การตัดต่อลำดับเสียง (Sound Post – Production)	98
	เสียงดนตรีประกอบ (Music)	98
7	**บทสรุปและข้อเสนอแนะ**	99
	ปัญหาที่พบในขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre Production)	99
	ปัญหาที่พบในขั้นตอนการถ่ายทำ (Production)	100
	ปัญหาที่พบในขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post Production)	101
	ข้อเสนอแนะ	101
	บรรณานุกรม	103

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่		หน้า
รูปที่ 2.1	ภาพหน้าปกหนังสือ เรื่อง "กิเลส"	5
รูปที่ 2.2	ภาพการจำแนกกิเลส	7
รูปที่ 2.3	ภาพกระต่าย กับภาพโลโก้ Playboy	8
รูปที่ 2.4	ภาพการออกแบบบุคลิกภาพของกระต่าย	9
รูปที่ 2.5	ภาพกระทิงโมโห	10
รูปที่ 2.6	ภาพการออกแบบบุคลิกภาพของกระทิง	11
รูปที่ 2.7	ภาพการออกแบบบุคลิกภาพของลิง	13
รูปที่ 2.8	ภาพการออกแบบบุคลิกภาพของหมู	15
รูปที่ 2.9	ภาพการออกแบบบุคลิกภาพของงู	17
รูปที่ 2.10	ภาพการออกแบบบุคลิกภาพของสุนัขจิ้งจอก	19
รูปที่ 2.11	ภาพการออกแบบบุคลิกภาพของสิงโต	21
รูปที่ 2.12	ภาพการออกแบบบุคลิกภาพของจิ้งจก	23
รูปที่ 2.13	ภาพการออกแบบบุคลิกภาพของสัตว์ประหลาด	24
รูปที่ 2.14	ภาพบอดี้เพ้นท์	26
รูปที่ 2.15	ภาพสีผง ยี่ห้อ ST	27
รูปที่ 2.16	ภาพภาพยนตร์เรื่อง **The Cabinet of Dr. Caligari (1920) by Robert Wiene**	28
รูปที่ 3.1	บทภาพ (storyboard)	38
รูปที่ 4.1	ภาพตัวละคร "กระต่ายหนุ่ม"	51
รูปที่ 4.2	ภาพตัวละคร "กระต่ายสาว"	52
รูปที่ 4.3	ภาพตัวละคร "ลิง"	53

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

รูปที่		หน้า
รูปที่ 4.4	ภาพตัวละคร “หมู”	54
รูปที่ 4.5	ภาพตัวละคร “ สุนัขจิ้งจอก”	55
รูปที่ 4.6	ภาพตัวละคร “จิ้งจก”	56
รูปที่ 4.7	ภาพตัวละคร “งู”	57
รูปที่ 4.8	ภาพตัวละคร “มนุษย์”	58
รูปที่ 4.9	ภาพตัวละคร “กระทิง”	59
รูปที่ 4.10	ภาพตัวละคร “สิงโต”	60
รูปที่ 4.11	ภาพตัวละคร “สัตว์ประหลาด”	61
รูปที่ 4.12	ตัวอย่างการออกแบบฉาก โมเดล และภาพสำเร็จ	63
รูปที่4.13	ภาพกระบวนการทำฉาก	64
รูปที่ 5.1	ภาพการจัดแสงในฉากที่ 1	72
รูปที่ 5.2	ภาพการจัดแสงในฉากที่ 2	73
รูปที่ 5.3	ภาพการจัดแสงในฉากที่ 3	74
รูปที่ 5.4	ภาพการจัดแสงในฉากที่ 4	75
รูปที่ 5.5	ภาพบอดี้เพ้นท์ก่อนการถ่ายทำ	76
รูปที่ 5.6	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากจิ้งจก	77
รูปที่ 5.7	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากกระทิง	78
รูปที่ 5.8	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากสัตว์ประหลาด	78
รูปที่ 5.9	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากหมู	79
รูปที่ 5.10	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากลิง	80
รูปที่ 5.11	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากสัตว์ประหลาด	80
รูปที่ 5.12	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากสิงโต	81
รูปที่ 5.13	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากสุนัขจิ้งจอก	82
รูปที่ 5.14	ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ	82

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

รูปที่		หน้า
ภาพที่ 6.1	ภาพเบื้องหลังการตัดต่อหยาบ	85
ภาพที่ 6.2	ตัวอย่างการตัดต่อลำดับภาพแบบหยาบ	86
ภาพที่ 6.3	ตัวอย่างการตัดต่อแบบละเอียด	90
ภาพที่ 6.4	ภาพเบื้องหลังการตัดต่อลำดับเสียง	98

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

กาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ เล่าเรื่องโดยจะใช้การกลายร่างของตัวละครไปเรื่อยๆ จากสัตว์หนึ่งไปสัตว์หนึ่ง เหมือนมนุษย์ที่มีพฤติกรรมเหมือนสัตว์ที่มีอยู่ในตัวตลอดเวลา วันๆหนึ่งมนุษย์กลายเป็นสัตว์เดรัจฉานได้หลายชนิด เมื่อมนุษย์เกิดความอยากที่ไม่รู้จบ จนต้องพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อที่จะได้มาซึ่งสิ่งที่ต้องการ โครงการนี้จะพูดถึงมนุษย์ ที่ไม่รู้จักผิดชอบชั่วดี ที่มีพฤติกรรมเหมือนสัตว์ที่ทำตามสัญชาตญาณ และกระทำพฤติกรรมที่ไม่ใช้เหตุใช้ผลในการตัดสินใจกระทำสิ่งต่างๆ ว่าแท้จริงแล้วคุณไม่ใช่สัตว์ประเสริฐ คุณก็คือสัตว์เดรัจฉานเหมือนสัตว์นั่นแหละ

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษากระบวนการ ขั้นตอนต่างๆ และได้ฝึกฝนประสบการณ์ การกำกับกาพยนตร์สั้น

2. เพื่อศึกษาและนำไปปฏิบัติเทคนิคบอดี้เพ้นท์

3. เพื่อสะท้อนพฤติกรรมที่ไม่ดีของมนุษย์ ให้คนดูได้เห็นชัดเจนมากขึ้น ว่าแท้จริงแล้วสัตว์ประเสริฐก็คือ สัตว์เดรัจฉานที่รวมอยู่ในร่างของมนุษย์นั่นเอง

ขอบเขตของโครงการ

กาพยนตร์สั้น ความยาวประมาณ 5-10 นาที ถ่ายทำด้วยระบบดิจิตอล ตัดต่อออกมาในรูปแบบ DVD

ลักษณะของโครงการ

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง "สัตว์ประเสริฐ" เป็นโครงการศึกษาการกำกับภาพยนตร์สั้น เทคนิคบอดี้เพ้นท์ โดยเนื้อเรื่องจะพูดถึงมนุษย์ที่กลายร่างเป็นสัตว์เดรัจฉานหลายชนิด ตลอด เวลา ตามความอยากที่ไม่พอ จนในที่สุดสัตว์ประเสริฐก็รวมตัวสัตว์เดรัจฉาน เข้าด้วยกันจน กลายเป็นสัตว์ประหลาด โดยมุ่งเน้นลักษณะท่าทางที่เหมือนสัตว์ของตัวละครในการเล่าเรื่อง

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. พูดคุยเสนอ แนวความคิด เตรียมเขียนบทภาพยนตร์
2. ค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นของเรื่อง จากบทความ ของท่านพุทธทาสภิกขุ
3. หาข้อมูลของสัตว์ที่มีจุดเด่นคล้ายกับพฤติกรรมของมนุษย์เพื่อพัฒนาบทภาพยนตร์
4. หาข้อมูลเทคนิคบอดี้เพ้นท์
5. ออกแบบบุคลิกภาพของสัตว์แต่ละชนิด และทดลองเทคนิคบอดี้เพ้นท์
6. ออกแบบฉากและโทนของงาน
7. วาดสตอรี่บอร์ด เพื่อให้เห็นภาพชัดขึ้น และเพื่อความเข้าใจในเนื้อเรื่องมากขึ้น
8. เตรียมงานวางแผนถ่ายทำภาพยนตร์สั้น ติดต่อขออนุญาตใช้สถานที่ รวมไปถึงงบประมาณการถ่าย
9. ตรวจสอบ Footage และทำการตัดต่อแบบหยาบๆ เพื่อดูความต่อเนื่องของเหตุการณ์อารมณ์ของเรื่อง
10. นำภาพยนตร์สั้นทั้งหมดมาตัดต่อแบบละเอียด แก้ไขเรื่องสีของเรื่อง ทำเสียงทั้งหมด

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจกระบวนการ ขั้นตอนต่างๆ และได้ประสบการณ์ ของการกำกับภาพยนตร์สั้น

2. เข้าใจและได้ลงมือปฏิบัติ เทคนิคบอดี้เพ้นท์

3. ได้ถ่ายทอดเรื่องราว เปิดให้ผู้ชมรับรู้ว่าแท้จริงแล้วสัตว์ประเสริฐก็คือ สัตว์เดรัจฉานที่รวมอยู่ในร่างของมนุษย์นั่นเอง

บทที่ 2

การค้นคว้า และวิเคราะห์ข้อมูล

การค้นคว้าหาข้อมูลเรื่องการเขียนบท

การผลิตภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ความสำคัญคือการเล่าเรื่องที่ตัวละครจะต้องกลายร่าง เป็นสัตว์ไปเรื่อยๆ โดยตัวละครจะกลายร่างด้วยการบอดี้เพ้นท์เป็นสัตว์ และมีท่าทาง ประกอบให้เป็นมนุษย์ที่ที่มีสัญชาตญาณแบบสัตว์ สุดท้ายแล้วมนุษย์เราเป็นยิ่งกว่าสัตว์เดรัจฉานอีก เพราะมนุษย์รวมทุกสัตว์อยู่ด้วยกันในร่าง จนกลายเป็นสัตว์ประหลาด และเพื่อให้เนื้อหาของบทที่เล่า เป็นเนื้อหาที่น่าสนใจ จึงได้สรุปขอบเขตเนื้อหาที่น่าสนใจดังนี้

บทของภาพยนตร์ได้แรงบันดาลใจมาจาก

บทความ ของท่านพุทธทาสภิกขุที่กล่าวว่า[1]

คนที่หิวอยู่ตลอดเวลา ด้วยความอยากไม่รู้จบ เรียกว่าเปรต

คนที่เร่าร้อนด้วยโทสะ ความโกรธและความริศยา เรียกว่าสัตว์นรก

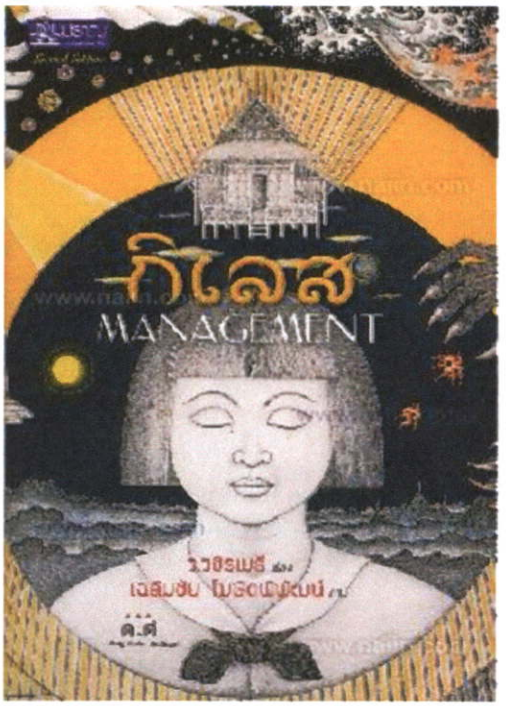
คนที่รักแต่กิน สืบพันธ์ นอน สนองสัญชาตญาณดิบ เรียกว่าสัตว์เดรัจฉาน

เพราะฉะนั้นที่เรียกว่า สังสารวัฏ หรือการเวียนว่ายตายเกิด ในภาษาธรรมก็คือ วันๆเราเกิดเป็นนั่นเป็นนี่ตลอดเวลา เดี๋ยวก็เป็นสัตว์เดรัจฉาน เดี๋ยวก็เป็นเปรต เดี๋ยวก็เป็นสัตว์นรก

จากบทความข้างต้นทำให้ข้าพเจ้านึกภาพตาม ว่าคนเราจะเกิดเป็นโน่นเป็นนี่ ตลอดเวลา อย่างไร ข้าพเจ้าจึงหยิบเฉพาะสัตว์เดรัจฉานมา แล้วกำหนดให้มนุษย์กลายร่าง เป็นสัตว์เดรัจฉาน ชนิดต่างๆตามพฤติกรรมที่มนุษย์สนองความต้องการตามสัญชาตญาณดิบ เหมือนกับสัตว์เดรัจฉาน

---

[1] พุทธทาสภิกขุ. สังสารวัฏ[ออนไลน์], สืบค้น 15 สิงหาคม 2556. เข้าถึงได้จาก http://http://www.baanjomyut.com/library_2/extension3/buddhist_literature_modern_society/33.html



รูปที่ 2.1 ภาพหน้าปกหนังสือ เรื่อง "กิเลส"

กิเลส [2]

กิเลส คือ ปัจจัยเชิงลบ ที่ทำให้จิตและปัญญาเสื่อมคุณภาพ กิเลสเกิดขึ้นมาคราวหนึ่ง คุณภาพจิตก็เสื่อมไปคราวหนึ่ง ปัญญาก็มัวหมองไปคราวหนึ่ง ถ้ากิเลสเกิดทุกขณะจิต ชีวิตก็ เศร้าหมอง ปัญญาก็หดหาย กิเลสจึงเป็นเหตุแห่งความเศร้าหมองของชีวิต เป็นเหตุแห่งความทุกข์ แต่กิเลสไม่ใช่เนื้อหาเดิมแท้ของชีวิต กิเลสเป็นเพียงอะคันตุกะ ที่จรมาเมื่อมีเหตุปัจจัยเท่านั้น ถ้าเรารู้เท่าทันธรรมชาติของกิเลส ก็จะสามารถจัดการกับกิเลสได้ แต่ถ้ารู้ไม่เท่าทัน ก็จะถูกกิเลส จัดการอยู่ทุกเมื่อเชื่อวัน

จากบทความข้างต้นทำให้ข้าพเจ้าทราบว่าเหตุที่มนุษย์มีพฤติกรรมที่ไม่รู้จักผิดชอบชั่วดี เป็นเพราะมนุษย์มีความอยากตลอดเวลา เมื่อไม่พอ มนุษย์ก็จะพยายามทุกวิถีทาง

---

[2] ว.วชิรเมธี, กิเลส MANAGEMENT, พิมครั้งที่ 6 (นนทบุรี : สำนักพิมพ์ปราน, 2555),6.

รากเหง้าของกิเลส[3]

รากเหง้าของกิเลส กิเลส 3 ตัวแรกที่จะต้องรีบบริหารจัดการ ได้แก่ ความโลภ ความโกรธ ความหลง ซึ่งกิเลส 3 ตัวนี้ พระพุทธเจ้าทรงเรียกว่า อกุศลมูล แปลว่ารากเหง้าของความชั่ว รากเหง้าของความเศร้าหมองแห่งจิต รากเหง้าของความทุกข์โลภ โกรธ หลง เป็นรากเหง้าของ บรรดากิเลสทั้งปวง ฉะนั้น ถ้าจะต้องบริหารจัดการกิเลส ให้เบาบางลง ก็จะต้องเริ่มที่กิเลสระดับ รากเหง้า 3 ตัวนี้ก่อน เพราะกิเลสทั้งสามนี้เป็นกิเลสที่ทำให้เกิดทุกข์ ความทุกข์ทั้งหลายทั้งปวง บรรดาให้มีในโลกนี้ ล้วนเกิดขึ้นเพราะความโลภ ความโกรธ ความหลง ทั้งนั้น

จากบทความข้างต้นทำให้ข้าพเจ้าได้รู้ว่ากิเลสมีหลักๆ คือ ความโลภ ความโกรธ ความหลง และสาเหตุเหล่านี้ที่ทำให้มนุษย์มีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความไม่รู้จักผิดชอบชั่วดี

ความโลภ ความโกรธ ความหลง[4]

หลังจากที่เรารู้แล้วว่า กิเลสพื้นฐานคือ ความโลภ ความโกรธ ความหลง หลังจากนั้นกิเลสที่เราควรจะทำความรู้จักให้มากขึ้น ตัณหาคือความอยากได้ มานะ คือความอยากใหญ่ และทิฏฐิ คือความใจแคบ ใครที่เคยอ่านคัมภีร์พระพุทธศาสนามาบ้าง จะพบว่าเมื่อกล่าวถึงกิเลส บางทีท่านก็ระบุ ลงไปว่า กิเลส 1,500 ตัณหา 108 (กิเลสพันห้าตัณหาร้อยแปด) นี่เป็นสำนวน แสดงว่ากิเลสมีมากมายจริงๆ แต่เมื่อกล่าวโดยเนื้อหาแท้ๆแล้ว กิเลส 1,500 ตัณหา 108 นั้น ก็เป็นเพียงการขยายความ คุณภาพของกิเลสออกไปให้ละเอียดยิ่งขึ้นจากกิเลสพื้นฐาน คือความโลภ ความโกรธ ความหลง นั่นเอง แล้วเจ้าความโลภ ความโกรธ ความหลงนี้ บางทีท่านก็แสดงในอีกชื่อหนึ่งว่า ตัณหา มานะ ทิฏฐิ แม้จะต่างชื่อกัน แต่โดยเนื้อหาแล้ว ก็เป็นเรื่องเดียวกันนั่นเอง กิเลสที่แสดงอาการออกมาเป็นความอยากจะได้ ใคร่จะเอาทั้งหมดจัดเข้าในความโลภ หรือตัณหา กิเลสที่แสดงอาการออกมาเป็นโทสะ ความรุนแรง อาฆาตพยาบาท หรือความอยากเด่น อยากดี อยากมีตัวตน จัดเข้าในความโกรธหรือมานะ กิเลสที่แสดงอาการออกมาเป็นความหลง ไม่รู้จักสิ่งต่างๆตามความเป็นจริง จัดเข้าใน โมหะ ความหลงหรือทิฏฐิ

จากบทความข้างต้น ทำให้ข้าพเจ้าทราบพฤติกรรมที่ไม่ดีของมนุษย์ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบ กับสัตว์ สัตว์จะกระทำสิ่งต่างๆตามสัญชาตญาณของมัน แต่เมื่อมนุษย์มีกิเลส มนุษย์ก็ไม่ต่างจาก สัตว์ ที่ทำตัวเหมือนไม่มีปัญญา ไม่รู้จักผิดชอบชั่วดี

---

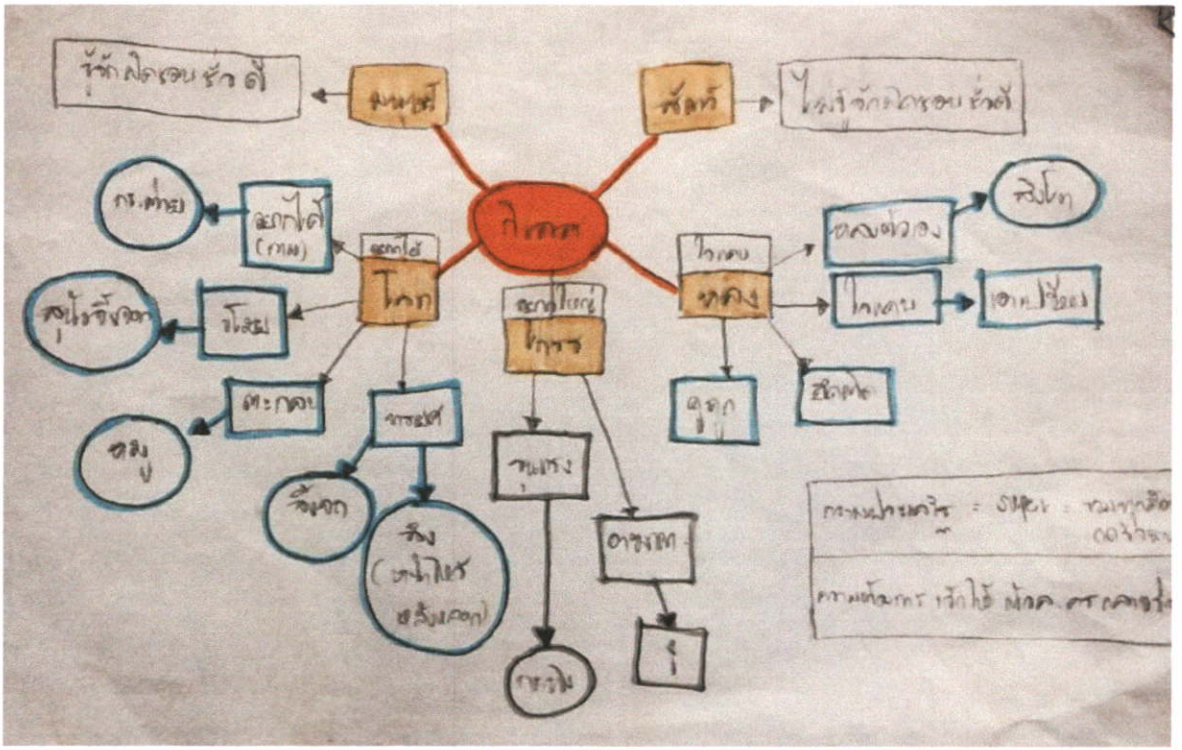
[3]ว.วชิรเมธี, กิเลส MANAGEMENT, พิมครั้งที่ 6 (นนทบุรี : สำนักพิมพ์ปราน, 2555),17.

[4]ว.วชิรเมธี, กิเลส MANAGEMENT, พิมครั้งที่ 6 (นนทบุรี : สำนักพิมพ์ปราน, 2555),19.

การออกแบบบุคลิกภาพ (Character)

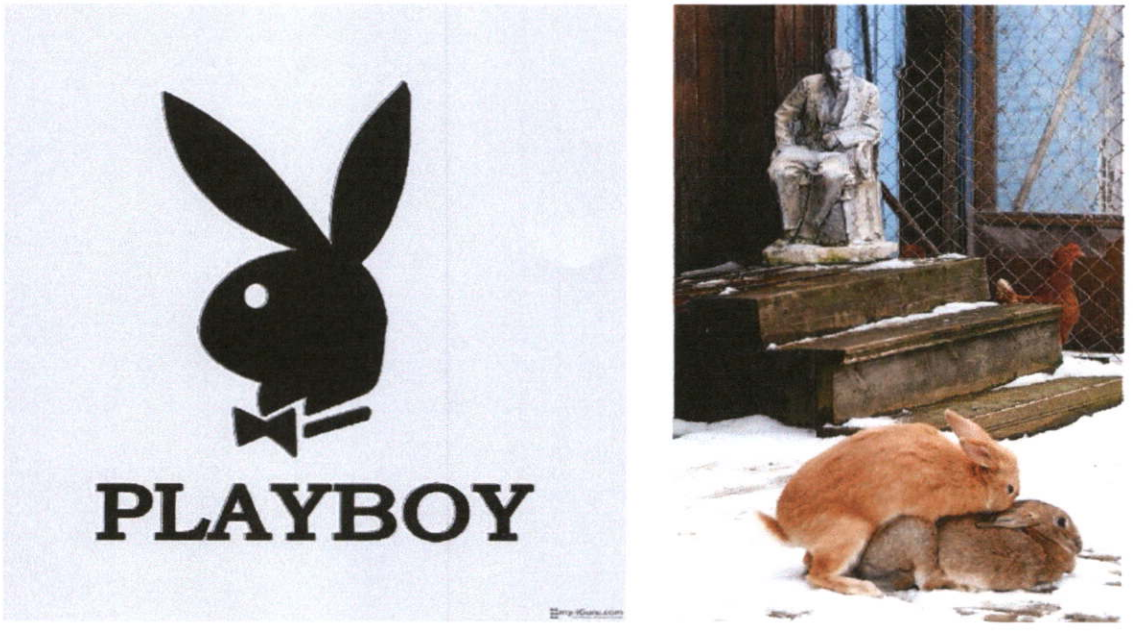
การออกแบบบุคลิกภาพตัวละครก็จะเป็นขั้นตอนของการคัดเลือกพฤติกรรมไม่ดีของมนุษย์ และพฤติกรรมตามสัญชาตญาณของสัตว์ที่ตรงกันมาส่งเสริมให้ ยิ่งชัดเจน ว่าคุณทำตัวเหมือนสัตว์ โดยข้าพเจ้าจะใช้กิเลสของมนุษย์เป็นตัวกำหนดสัตว์ขึ้นมา

กิเลสที่ข้าพเจ้าเลือกมาเป็นหลักธรรมในพระพุทธศาสนา กิเลสประกอบไปด้วย โลภ โกรธ หลง (อยากได้ อยากใหญ่ ใจแคบ)



รูปที่ 2.2 ภาพการจำแนกกิเลส

การออกแบบบุคลิกภาพของกระต่าย



รูปที่ 2.3 ภาพกระต่าย กับภาพโลโก้ Playboy

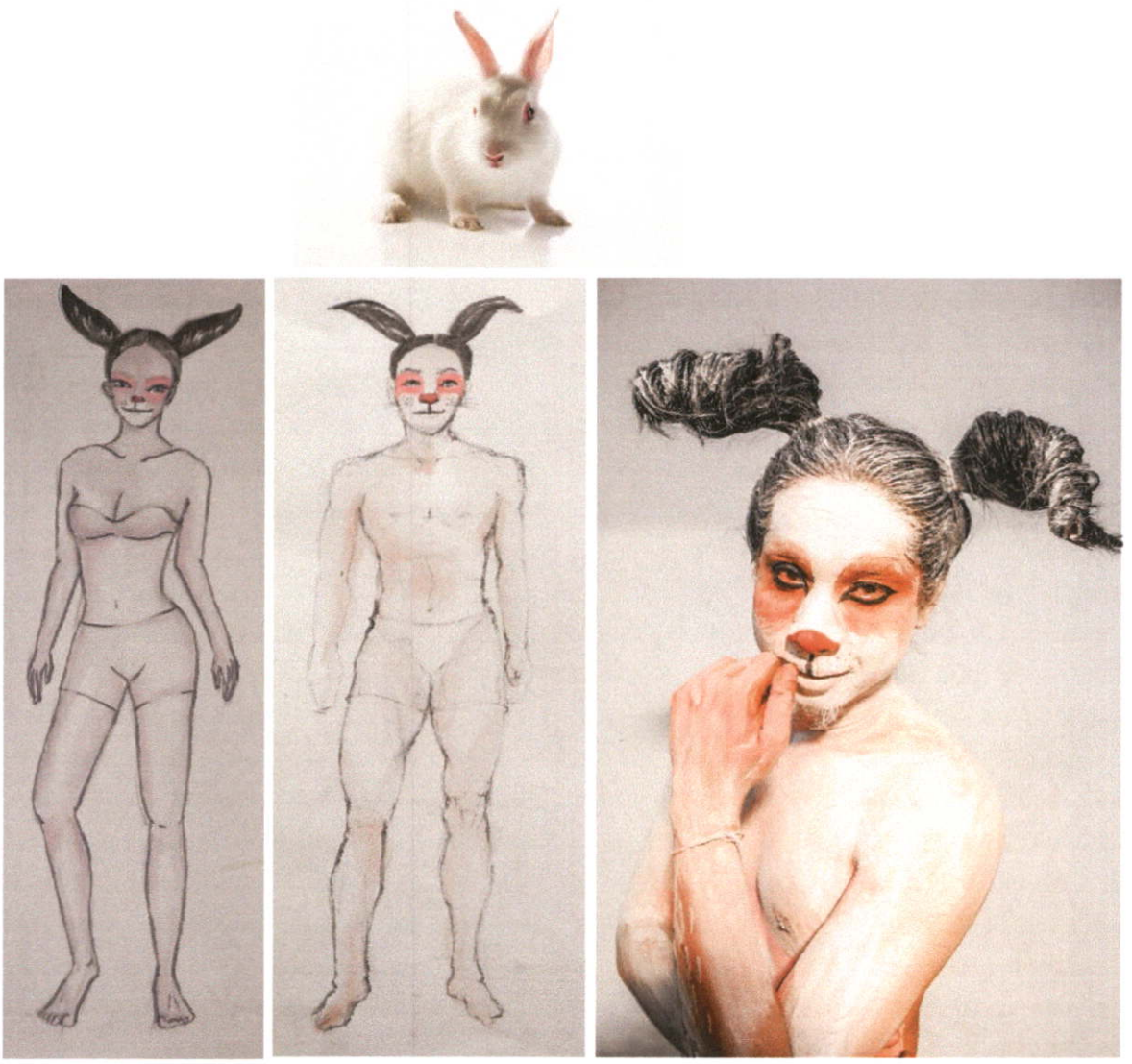
กระต่าย สัญลักษณ์ เรื่องเซ็กส์ [5]

โลโก้รูปกระต่ายเกิดขึ้นโดย อาร์ต พอล ผู้อำนวยการฝ่ายศิลป์คนแรกของนิตยสารอเมริกันแนวปลุกใจเสือป่า เป็นผู้คิดค้นและเกิดไปถูกใจ ฮิวจ์ เฮฟเนอร์ เจ้าของ Playboy เป็นอย่างมาก เพราะกระต่ายเป็นสัญลักษณ์ทางเพศ กระต่ายใช้เวลากับกิจกรรมทางเพศจนเสร็จกิจเพียง 30 วินาที และเมื่อกระต่ายตัวผู้หลั่งน้ำเชื้อ มันจะเกร็งและกรีดร้องเบาๆ เป็นการแสดงออกว่า มันกำลังสนุกกับกิจกรรมนี้ และเมื่อจากเสร็จสมอารมณ์หมาย ตัวผู้จะตัวแข็งและตกลงมาจากหลังกระต่ายตัวเมีย

นอกจากจะสำเร็จความใคร่เร็วแล้ว กระต่ายยังทำกิจกรรมนี้บ่อยๆ เพราะไม่ว่าจะมีกระต่ายตัวเมียกี่ตัว กระต่ายตัวผู้จะไล่ป้ำกระต่ายตัวเมียทุกตัว โดยไม่สนว่ากระต่ายตัวเมียจะอยู่ในสภาพไหน หรือยินยอมพร้อมใจหรือไม่ แม้ว่าตัวเมียจะเพิ่งคลอดลูกเสร็จหมาดๆ เลือดยังไหลสดๆ ก็มีโอกาสโดนไล่ครอ่มได้เหมือนกัน ดังนั้น กระต่าย = เป็นตัวแทนของความมักมากในกาม เปรียบเทียบได้กับคนที่เจ้าชู้ ต้องการมีเพศสัมพันธ์ตลอด เวลากับใคร ในเวลาใดก็ได้

---

[5]SpokedarkTV. ที่มาของ Playboy[ออนไลน์], สืบค้น (25 มีนาคม 2557).เข้าถึงได้จาก http://love.spokedark.tv/2013/04/22/play-boy/#.UzSJCqh_uSp



รูปที่ 2.4 ภาพการออกแบบบุคลิกภาพของกระต่าย

ก่อนอื่นข้าพเจ้าจะจับเอกลักษณ์เด่นๆของกระต่ายออกมาก็คือมีหูที่ยาว และโดยทั่วไปจะมีตัวสีขาว มีจมูกสีชมพูปนส้มอ่อนๆ

หลังจากนั้นข้าพเจ้าก็นำมาใส่ในตัวคนโดยการวาดบนกระดาษ เมื่อเป็นที่พอใจแล้ว ข้าพเจ้าจึง ได้ทดลองเทคนิคบอดี้เพ้นท์ ที่ตัวของนักแสดงจริง ทำให้รู้ว่าสีขาว (สีฝุ่น สำหรับบอดี้เพ้นท์) เมื่อผสมน้ำแล้วระบายลงบนตัวเมื่อแห้งแล้วสีมักจะแตก ดังนั้นข้าพเจ้าจึงลองนำสีขาวไปผสมกับครีมทาผิว เมื่อลองระบายดูจึงพบว่าแก้ปัญหาเรื่องนี้ได้ดีเลยทีเดียว

การออกแบบบุคลิกภาพของกระทิง

รูปที่ 2.5 ภาพกระทิงโมโห

เสือสิงกระทิงแรด[6]

คำว่า "เขี้ยว" ที่ต่อมาขยายคุณศัพท์เป็น "เขี้ยวลากดิน" กับคำว่า "เสือสิงห์กระทิงแรด" นั้นคำไหนมาก่อนกัน แต่เดิมนั้นคำว่าเขี้ยวคงจะหมายถึงคนประเภทรอบจัด คนที่มีประสบการณ์ ในเรื่องนั้น ๆ มามาก หรือไม่ก็มีลูกเล่นเยอะจนมีปฏิสัมพันธ์ด้วยได้ยาก อย่างไรก็ตามมีแต่สัตว์ ประเภทเสือสิงห์เท่านั้น ที่จะมีเขี้ยวเล็บเป็นอาวุธส่วนกระทิงกับแรดนั้นเป็นคำใส่เข้ามาเพื่อความคล้องจอง แต่ไป ๆ มา ๆ ทั้งคำว่าเขี้ยวและเสือสิงห์กระทิงแรดก็มีความหมายหนักไป ในทางลบ ถ้าถามว่าคนไทยแต่เดิมมีความรู้สึกนึกคิดต่อสัตว์ประเภทนี้อย่างไร สมัยก่อนนั้นมีความเข้าใจธรรมชาติและอุปนิสัยของสัตว์เป็นอย่างดี และนำคุณลักษณะของ สัตว์ต่าง ๆ มาใช้เป็นเครื่องเตือนสติคนด้วยกันเอง ส่วนกระทิงก็ได้ชื่อในเรื่องความเป็นนักสู้ที่เข้มแข็งทรงพลัง "เรากระทิงเขาใหญ่เจ้ากลัวไหม จงหลีกไปอย่าขวางทางของข้า พูดไปแล้วก็แสนหนักในอุรา ก็ตัวข้าผู้น้อยต้องคอยหนี"

กระทิง = เป็นตัวแทนของความโกรธ เปรียบเทียบได้กับคนที่ไม่ยับยั้งอารมณ์ของตัวเอง โดยแสดงความรุนแรงออกมา เพราะความโมโห

---

[6]โพสท์จัง. ที่มาของ เสือสิงกระทิงแรด[ออนไลน์], สืบค้น (25 มีนาคม 2557) .เข้าถึงได้จากhttp://board.postjung.com/698805.html#

รูปที่ 2.6 ภาพการออกแบบบุคลิกภาพของกระทิง

ก่อนอื่นข้าพเจ้าจะจับเอกลักษณ์เด่นๆของกระทิง นั่นก็คือมีเขาที่แหลมและแข็งแรง มีผิวสีน้ำตาลเข้มเกือบดำ หลังจากนั้นข้าพเจ้าจึงได้ออกแบบคนให้เหมือนกระทิงที่สุด โดยข้าพเจ้าออกแบบในกระดาษและระบายสีน้ำลงไป เมื่อได้ออกแบบเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงได้ทดลองเทคนิคบอดี้เพ้นท์บนตัวของนักแสดงจริงๆ ปัญหาที่ได้พบคือ เขาของกระทิงที่ ข้าพเจ้าทำขึ้นมาจากลวดขึ้นโครงและใช้เชือกฟางพันรอบๆแล้วทาสีลงไป ด้วยเทคนิคนี้ จึงทำให้เขาของกระทิงไม่ค่อยแข็งแรงเท่าไหร่ เวลาที่นักแสดงต้องใช้อารมณ์โมโห และเหวี่ยง ศีรษะ

การออกแบบบุคลิกภาพของลิง

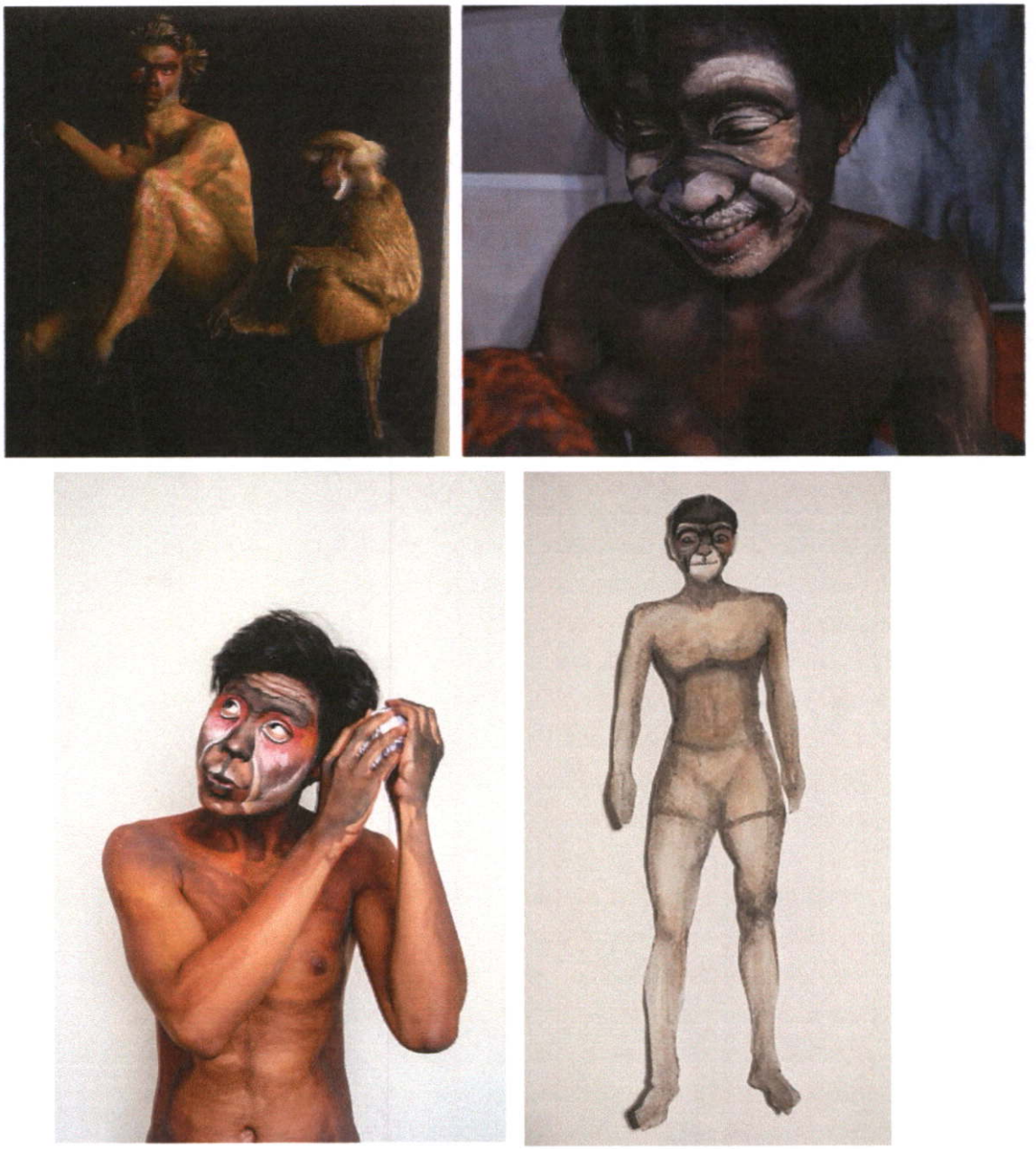
ลิงหลอกเจ้า[7]

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน
สำนวน"ลิงหลอกเจ้า"หมายถึงกิริยาล้อเลียนผู้ใหญ่เมื่อผู้ใหญ่เผลอ สำนวนนี้แทนความหมาย
ที่เด็กหรือผู้น้อยที่มักจะแสดงกิริยาสุภาพอ่อนน้อมเมื่ออยู่ต่อหน้าผู้ใหญ่หรือผู้อาวุโส แต่จะแสดงอาการ
ลิงโลด ล้อเลียน หรืออาการไม่สุภาพเมื่อลับหลัง

ลิง = เป็นตัวแทนของความไม่จริงใจ หน้าไหว้หลังหลอก เปรียบเทียบได้กับคนที่ต่อหน้าทำ
อีกอย่าง ลับหลังทำอีกอย่าง

---

[7]สำนวนไทย. ที่มาของ สุภาษิต สำนวน คำพังเพย[ออนไลน์], สืบค้น
(25 มีนาคม 2557).เข้าถึงได้จากhttp://www.xnm3cv1ac5bny.net/%E0%
B8%AA%E0%B8%B3%E0%B8%99%E0%B8%A7%E0%B8%99%E0%B9%84%E0%B8%97%E0
%B8%A2/%E0%B8%A5%E0%B8%B4%E0%B8%87%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%AD
%E0%B8%81%E0%B9%80%E0%B8%88%E0%B9%89%E0%B8%B2/



รูปที่ 2.7ภาพการออกแบบบุคลิกภาพของลิง

เมื่อข้าพเจ้าได้หารูปลิงที่ข้าพเจ้าต้องการมาแล้ว ก็ได้จับจุดเด่นของลิงคือมีตัว สีน้ำตาลเหลือง มีปากที่ใหญ่ แต่โดยรวมคือก็เหมือนมนุษย์เพียงแค่ตัวที่เป็นขน หลังจากนั้น ข้าพเจ้าก็ได้ออกแบบลงกระดาษ และได้ทำลองบอดี้เพ้นท์ ครั้งแรกข้าพเจ้าระบายสีบริเวณตา แดงเกินไป จึงได้มีการทดลองอีกครั้ง

การออกแบบบุคลิกภาพของหมู

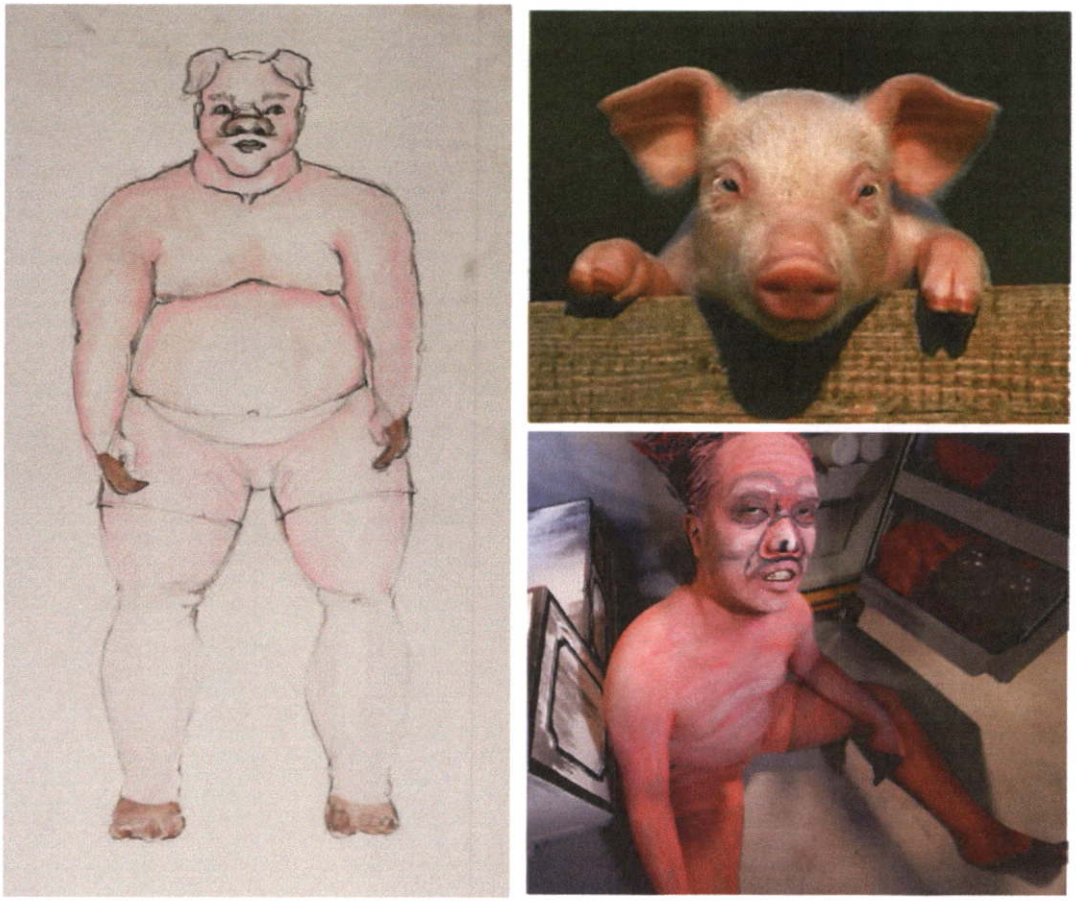
"หมู" หรือ "สุกร"[8]

"หมู" หรือ "สุกร" ตามหลักสรีระวิทยาของมัน โดยทั่วๆไปแล้ว หมู นับเนื่องอยู่ใน สารบบ ปศุสัตว์ด้วยชนิดหนึ่ง และ จัดอยู่ในประเภทสัตว์เลี้ยงไว้สำหรับบริโภค และกิจการค้า แต่ บางขณะ มันก็เข้าไปมีส่วนทางการเมืองกับเขาด้วยเหมือนกัน ถึงแม้ว่าบางคนจะไม่เคยพบ เห็นหมู แต่ มักได้ยินชื่อ เห็นรูปภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกิติศัพท์ ในทางไม่เป็นศิริมงคลของมัน บ่อยครั้งและ มากมายหลายประการ ค่านิยมดังกล่าวของมัน ไม่เคยเปลี่ยนแปลงไปในทางดีเลย แม้แต่น้อย ใครที่กิน เก่งและไม่เลือกอาหารทั้งชนิดและคุณภาพ ก็ต้องคล้ายหมู เพราะหมูเป็น สัตว์ชนิดเดียวที่กินอาหาร ได้มากที่สุด แม้แต่อุจระและสิ่งเน่าเหม็น มันก็โปรดปรานยิ่งนัก

มนุษย์ที่กินไม่หยุด กินไม่เลือก อยู่เพื่อกิน ก็ไม่ต่างอะไรจากหมู ใครก็ตามที่มีรูปลักษณ์ กายนอกอ้วน ตัวใหญ่ นอกจากกรรมพันธ์แล้ว สาเหตุก็เกิดจากการกินที่มากเกินพอดี

---

[8]islammore. หมู ค่านิยมที่ไม่เคยเปลี่ยนแปลง[ออนไลน์], สืบค้น (25 มีนาคม 2557).เข้าถึงได้จากhttp://www.islammore.com/main/content.php?page = sub&category=15&id=1019



รูปที่ 2.8ภาพการออกแบบบุคลิกภาพของหมู

จุดเด่นของหมูคือความอ้วน มีจมูกกลมเป็นวงรีขนาดใหญ่ และมีหูที่ใหญ่ สีของตัวจะ เป็นสีเนื้อๆปนชมพูและส้ม หลังจากได้จุดเด่นพอสมควร ข้าพเจ้าจึงได้ออกแบบลงบนกระดาษ เมื่อได้แบบที่จะเพ้นท์และ ข้าพเจ้าจึงได้ทำการทดลองเทคนิคบอดี้เพ้นท์ ปัญหาที่พบคือ เนื่องจากนักแสดงไม่ใช่คนขาวมาก จึงต้องลงสีตัวเป็นสีชมพู และคัดสีขาวเพิ่มบางส่วน และเนื่องจากรูปหน้าของคนจมูกไม่ยื่นออกมาและไม่เป็นทรงกลม จึงต้องทำการเพ้นท์เพื่อหลอก แต่ก็ยังไม่เหมือนและยังไม่เป็นที่พอใจ

การออกแบบบุคลิกภาพของงู

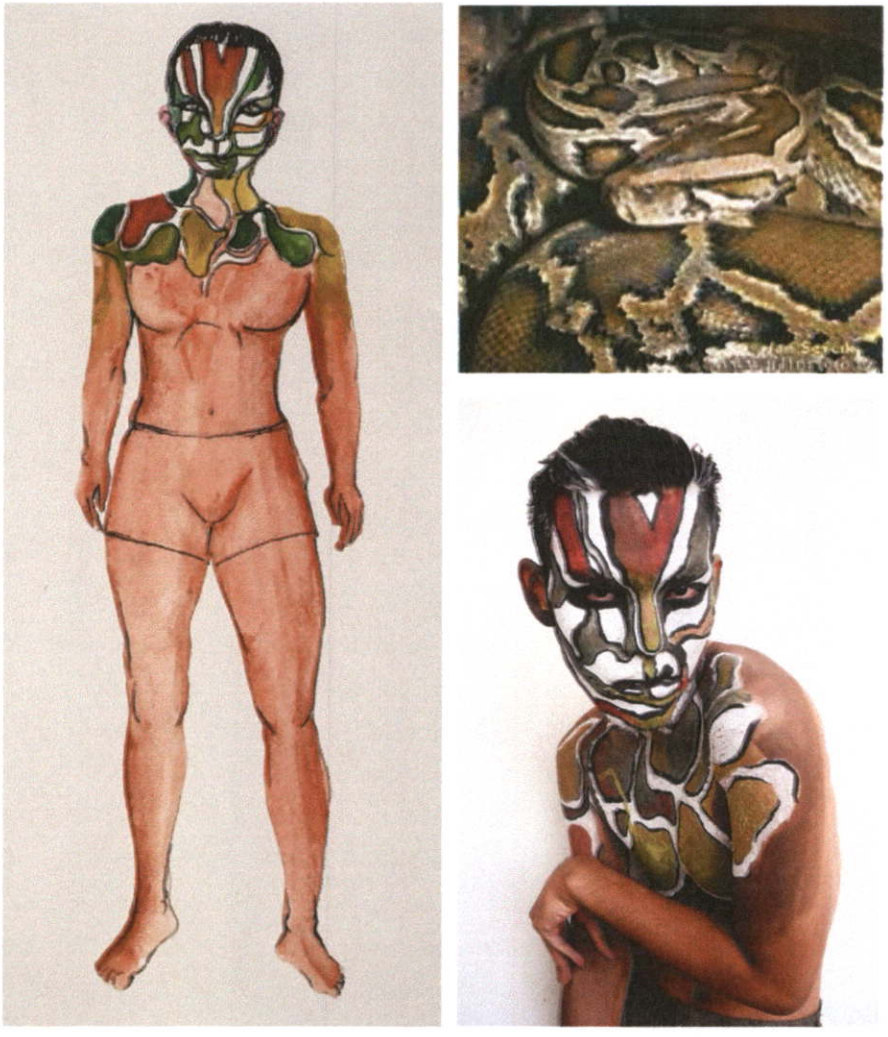
มหาบาปทั้ง 7[9]

เป็นหลักคำสอนของศาสนาคริสต์ในอดีตกาล ให้มนุษย์ไม่ทำตามสัญชาตญาณของตนมากจนเกินไป ทางศาสนาคริสต์ได้แบ่งบาปออกเป็น 2 ประเภทคือ แบบที่สามารถยกโทษให้ได้ และแบบรุนแรง ในต้นศตวรรษที่ 14 หลักคำสอนนี้เป็นที่นิยมในหมู่ศิลปิน (หรือแม้กระทั่งในปัจจุบัน) ผลงานศิลปะมากมายที่สื่อถึงบาป 7 ประการแพร่ไปทั่ววัฒนธรรมต่างๆทั่วโลก บาปที่สี่ของเจ็ดมหาบาป "ริษยา" ตัวแทนคือปีศาจ Leviathan งูยักษ์วิปลาสจากห้วงลึกแห่งบรรพกาล ที่เกี่ยวกระหวัดร่างของตัวเองกับเหยื่อเพื่อที่จะไม่อาจแยกออกจากกันและกันได้ ความริษยามักถูกแสดงด้วยสุนัข หรือหัวใจที่ถูกกัดกิน เมื่อถูกกลืนกินด้วยความริษยา ความดีคือการอยากให้ทานก็ถูกลบล้างจนหมดไป

งู = เป็นตัวแทนของความอาฆาตร พยาบาท

---

[9]โพสท์จัง. เจ็ดจอมปีศาจผู้ยิ่งใหญ่[ออนไลน์], สืบค้น (25 มีนาคม 2557) .เข้าถึงได้จาก http://board.postjung.com/755226.html



รูปที่ 2.9ภาพการออกแบบบุคลิกภาพของงู

ลักษณะเด่นของงูคือลำตัวที่ยาวและมีรูปทรงที่เป็นอิสระ พร้อมกับลายที่เป็นจุดเด่น ข้าพเจ้าได้ออกแบบโดยวาดลงบนกระดาษและระบายสี หลังจากนั้นจึงได้ทดลองบอดี้เพ้นท์ที่ตัวนักแสดงจริง และทำให้ทราบปัญหาของลายที่ระบายลงไป กำหนดแน่นอนตายตัวไม่ได้

การออกแบบบุคลิกภาพของสุนัขจิ้งจอก

นิทานอีสป เรื่องสุนัขจิ้งจอกเจ้าเล่ห์กับกา[10]

ณ ป่าใหญ่แห่งหนึ่ง ช่วงนี้เป็นช่วงฤดูแล้งสัตว์ต่างๆในป่าได้ล้มตายจำนวนมากเพราะความหิว ช่วงบ่ายของวันหนึ่ง มีกาตัวดำคาบเนื้อชิ้นใหญ่ที่หามาได้จากในหมู่บ้านที่ห่างไปไม่ไกลนักมันคาบเนื้อก้อนนั้นอยู่บนกิ่งของต้นไม้ใหญ่ต้นหนึ่ง และก็ได้มีสุนัขจิ้งจอกที่กำลังหิวโหยเนื่องจากไม่ได้กินอะไรมาหลายวัน สุนัขจิ้งจอกเห็นเนื้อที่กาคาบไว้อยู่ จึงอยากได้เนื้อก้อนโตมาครอบครอง จึงออกอุบายแล้วบอกกับกาว่า เสียงของกานั้นช่างไพเราะ มันไม่เคยได้ยินมาก่อน กาหลงตัวเองมากที่มีเสียงไพเราะ กาจึงอ้าปากแผดเสียงของมันออกมา ทำให้เนื้อก้อนโตที่อยู่ในปากของกาตกลงมาอยู่ในมือ ของสุนัขจิ้งจอกแทน เมื่อสมใจเจ้าสุนัขจิ้งจอก มันก็ได้บอกความจริงว่า กานอกจากเสียงไม่ ไพเราะแล้ว ปัญญาของกาก็ยังโง่เขลาอีกด้วย กาเสียใจมากที่หลงเชื่อกลอุบายของสุนัขจิ้งจอก
แต่กาก็ทำอะไรไม่ได้ นอกจากฟังเสียงท้องร้องของตนเอง
นิทานอีสปเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า

"อย่าไว้ใจคนประจบสอพล ถ้อยคำเยินยอมักมาจากผู้ที่หวังผลประโยชน์เสมอ "

---

[10]BKKSEEK. นิทานอีสปเรื่องสุนัขจิ้งจอกเจ้าเล่ห์กับกา[ออนไลน์], สืบค้น (25 มีนาคม 2557). เข้าถึงได้จาก http://board.postjung.com/755226.html

รูปที่ 2.10 ภาพการออกแบบบุคลิกภาพของสุนัขจิ้งจอก

มีลักษณะเด่นๆคือสีตัวที่เป็นสีส้ม ขาทั้ง 4 ข้างเป็นสีดำ ไล่ขึ้นมา หูตั้ง ใต้ท้องสีขาว เมื่อนำมาออกแบบให้อยู่ในร่างของมนุษย์เป็นที่เรียบร้อย ข้าพเจ้าจึงได้ทดลองบอดี้เพ้นท์ที่ตัว นักแสดงจากที่แปลงที่ไม่ได้เรียบร้อยมากนัก จึงทำให้ดูเป็นขนๆมากขึ้น

การออกแบบบุคลิกภาพของสิงโต

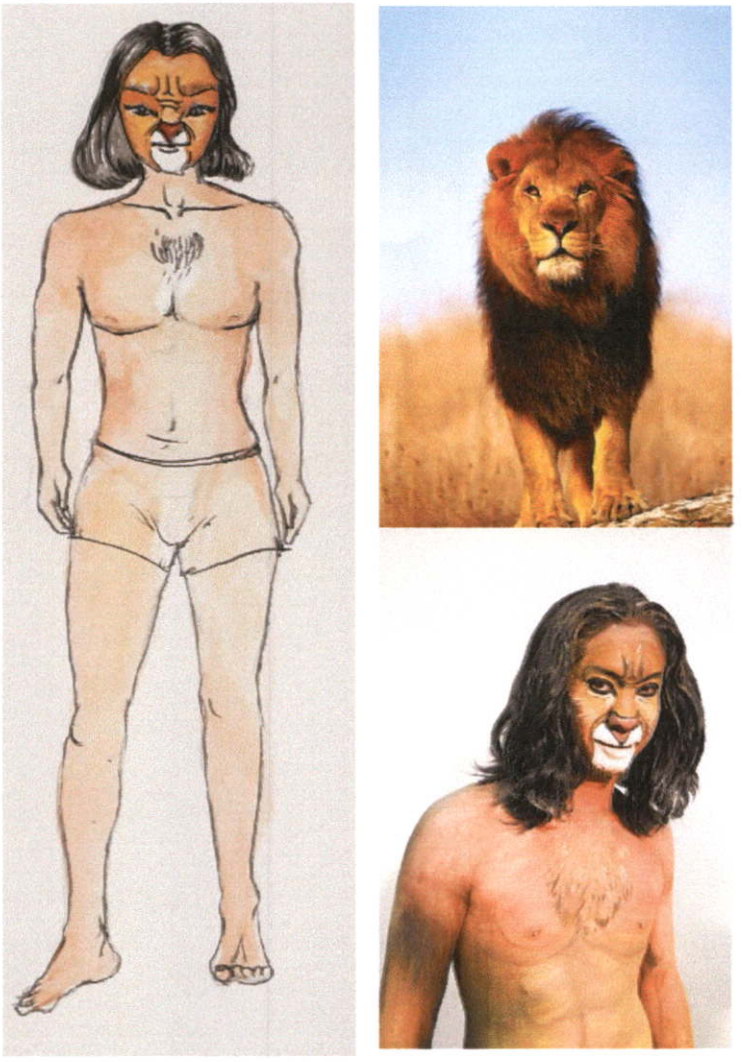
ราชสีห์กับหนู[11]

มีราชสีห์ตัวหนึ่งนอนพักผ่อนยามบ่ายอย่างมีความสุข แต่ต้องสะดุ้งตื่นขึ้นมาเพราะมีหนูตัวหนึ่งขึ้นมาวิ่งไต่ตามลำตัวโดยไม่รู้ว่าเป็นร่างของเจ้าป่า ราชสีห์ใช้อุ้งเท้าตะครุบเอาไว้ด้วยความโกรธเกรี้ยว ขณะจะลงมือสังหารหนูนั้นเองก็ได้ยิน เสียงหนูกล่าวคำวิงวอนขึ้นว่า"ท่านผู้เป็นราชาแห่งสัตว์ทั้งปวง ได้โปรดไว้ชีวิตข้าสักครั้งเถิดท่าน เพราะตัวข้านั้นทำผิดไปโดยหารู้ไม่ ตัวข้านั้นมิได้มีเจตนาดูหมิ่นท่านแม้แต่อย่างใด" "ฮึในเมื่อเจ้าไม่ได้มีเจตนาข้าก็จะป ล่อยไปสักครั้งหนึ่งแล้วเจ้าอย่ามากวนใจอีกล่ะ" ราชสีห์ไม่อยาก ได้ชื่อว่ารังแกผู้ที่อ่อนแอกว่าจึงยอมเลิกรา "บุญคุณในครั้งนี้ข้าจะไม่ลืมเลยตราบชั่วชีวิตของข้า หากมีโอกาสในวันหน้าข้าต้องตอบแทนท่านอย่างแน่นอน ถ้าท่านมีเรื่องเดือนร้อนอันใดหละก็โปรดส่งเสียงคำราม ข้าจะรีบมาหาท่านในทันที"" ฮะ..ฮะ..ฮะ.." ราชสีห์หัวเราะลั่นป่า "สัตว์ตัวเล็กๆ เช่นเจ้าจะทำอะไรให้ข้าได้ ไปรีบไปให้พ้นข้าจะได้นอนต่อเสียที.." หลังจากนั้นไม่นาน ในขณะที่ราชสีห์ออกล่าเหยื่อเกิดพลาดท่าเสียทีไปติดกับบ่วงของนายพราน เข้า ดิ้นอย่างไรก็ไม่สามารถหลุดออกไปได้จึงได้ส่งเสียงร้องลั่นป่า หนูจำเสียงของราชสีห์ได้ จึงรีบมาช่วยกัดบ่วงของนายพรานจนขาด ราชสีห์จึงได้เป็นอิสระอีกครั้ง

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า อย่าดูถูกคนที่ต่ำต้อยกว่าตน

---

[11]นิทานคุณกาพดี. นิทานอีสปเรื่องราชสีห์กับหนู[ออนไลน์], สืบค้น (25 มีนาคม 2557).เข้าถึงได้จากhttp://www.nithan.in.th/%E0%B8%A3%E0%B8%BE0%B8%8A%E0%B8%AA%E0%B8%B5%E0%B8%AB%E0%B9%8C%E0%B8%81%E0%B8%B1%E0



รูปที่ 2.11 ภาพการออกแบบบุคลิกภาพของสิงโต

สิงโตมีจุดเด่นที่ขนรอบหัวที่ยาวและฟู ข้าพเจ้าจึงเลือกนักแสดงที่ผมยาว หลังจากนั้นจึงได้ออกแบบให้สิงโตอยู่บนตัวคน เมื่อออกแบบบนกระดาษเสร็จ ข้าพเจ้าจึงได้ทดลองบอดี้เพ้นท์ที่ตัวนักแสดง ปัญหาที่พบคือ ผมของนักแสดงที่ยังไม่ฟูมาก

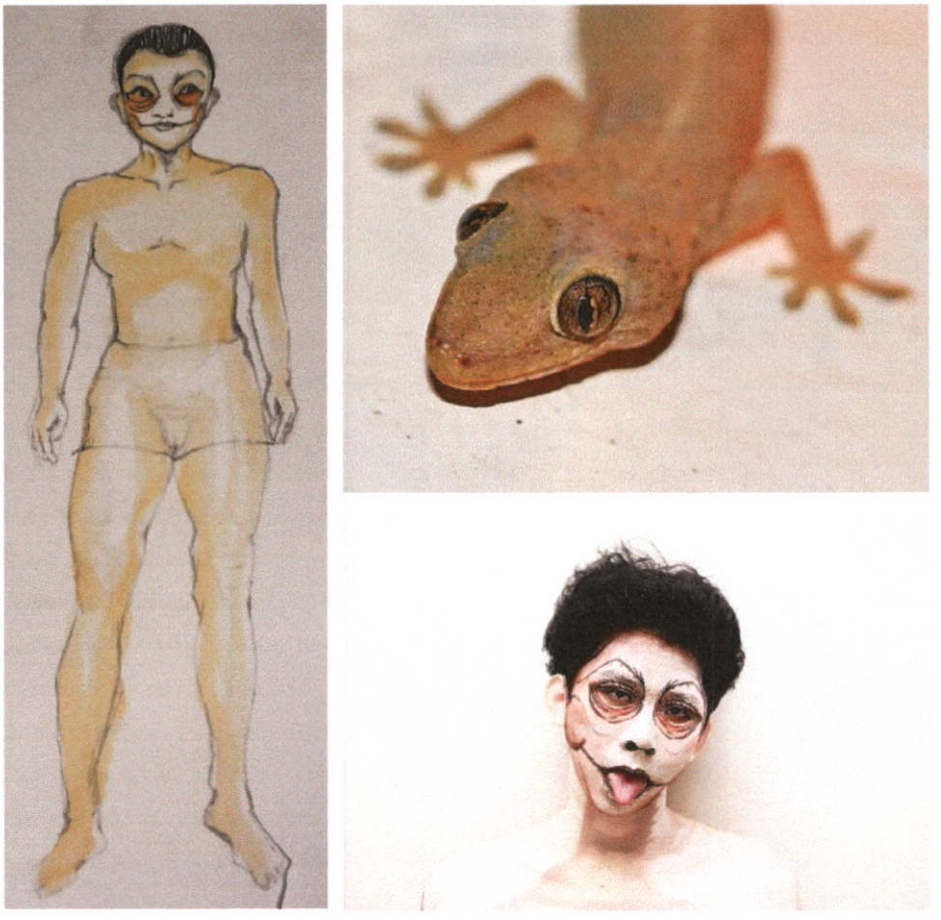
การออกแบบบุคลิกภาพของจิ้งจก

จิ้งจกเปลี่ยนสี กับเข้าเมืองตาหลิ่วต้องหลิ่วตาตาม[12]

จิ้งจกเปลี่ยนสี เป็นคำพูดเปรียบเปรยนักการเมืองที่มีแนวคิดอุดมการณ์เปลี่ยนไป โดยเมื่อครั้งออกหาเสียง ยึดหลักประโยชน์ของประชาชนเป็นสำคัญ จนประชาชนเชื่อมั่นว่า เป็นคนมีอุดมการณ์ พึ่งพาได้ หากเป็น ส.ส. หรือรัฐมนตรี ประโยชน์สุขก็เกิดแก่ประชาชน แต่เมื่อได้รับโปรดเกล้าฯ เป็นรัฐมนตรี กลับกลายเป็นว่า ไปอยู่ในกลุ่มนักการเมืองที่เอื้อ ประโยชน์ให้นายทุน หรือเห็นด้วยกับผู้มีอำนาจที่มีผลประโยชน์แอบแฝง ไม่ต่อสู้เพื่อ ประโยชน์ประชาชน อุดมการณ์ ที่ประกาศไว้ ถูกกลืนหาย ทำนองเดียวกับ จิ้งจกที่เปลี่ยนสี ไปตามสภาพแวดล้อม ถ้าอยู่ในที่มืด ก็จะ ตัวสีดำ แต่ถ้าอยู่ในที่ สว่าง ตัวก็จะเป็น สีขาว หรือ สีเทา คำว่า จิ้งจกเปลี่ยนสี ใกล้เคียงกับคำว่า แปรพักตร์ ซึ่งใช้กับบุคคลที่อยู่ในฝ่ายการเมือง ข้างหนึ่งแล้วต่อมาเปลี่ยนใจไปเข้ากับฝ่ายตรงข้าม คำนี้จึงใช้บอกลักษณะที่ไม่ดีของคน ไม่ใช่คำชมแต่อย่างใด ส่วนอีกคำหนึ่งเข้าเมืองตาหลิ่วต้องหลิ่วตาตาม หมายถึง ประพฤติตนตามที่คนส่วนใหญ่ประพฤติกัน เป็นการปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขคำนี้ จะใช้ในทางที่ดีมากกว่า และต้องระวังไม่ทำสิ่งที่ไม่ดีตามอย่างคนอื่น ซึ่งเป็นการหลิ่วตาตามที่ไม่ดีเลย

---

[12]กูรู. จิ้งจกเปลี่ยนสีเข้าเมืองตาหลิ่วต้องหลิ่วตาตาม [ออนไลน์], สืบค้น (25 มีนาคม 2557). เข้าถึงได้จาก http://guru.google.co.th/guru/thread?tid=05c15a8714e4573c



รูปที่ 2.12 ภาพการออกแบบบุคลิกภาพของจิ้งจก

จิ้งจกมีจุดเด่นตรงที่ดวงตาที่ใหญ่ และช่วงปากที่ยาวอ้อมไปถึงหลังหัว ข้าพเจ้าจึงได้ออกแบบจิ้งจกที่อยู่บนตัวคน ให้มีสีตัวที่เหลืองนวล และดวงตาหลมใหญ่

หลังจากนั้นจึงได้ทดลองบอดี้เพ้นท์ลงบนตัวนักแสดง พบว่าความเหมือนของจิ้งจกไม่ประสบความสำเร็จ คนส่วนใหญ่มองเป็นตุ๊กแก

การออกแบบบุคลิกภาพของสัตว์ประหลาด

สัตว์ประหลาดเป็นตัวละครที่ไม่มีลักษณะเด่นเฉพาะตายตัว ข้าพเจ้าจึงได้ออกแบบให้สัตว์ประหลาดเป็นตัวละครที่น่ากลัว แปลกจากสัตว์ตามความจริง
ข้าพเจ้าได้ออกแบบตามจินตนาการ รูปที่ 1 ข้าพเจ้ายังไม่ได้ทำการออกแบบก่อน ด้วยความข้ามขั้นตอน จึงได้ทำการบอดี้เพ้นท์เลยทำให้ตัวละครนี้ออกมาไม่เป็นตามที่ต้องการ ข้าพเจ้าจึงได้ทำการออกแบบลงก่อน ตามรูปที่ 2 เมื่อตรงตามที่ข้าพเจ้าต้องการ จึงได้ทำการบอดี้เพ้นท์ที่ตัวละคร ปัญหาที่เจอคือใช้เวลาในการเพ้นท์นานถึง 6 ชั่วโมง

รูปที่ 2.13 ภาพการออกแบบบุคลิกภาพของสัตว์ประหลาด

การค้นคว้าข้อมูลเทคนิคบอดี้เพ้นท์

บอดี้เพ้นท์ (Body Paint)[13]

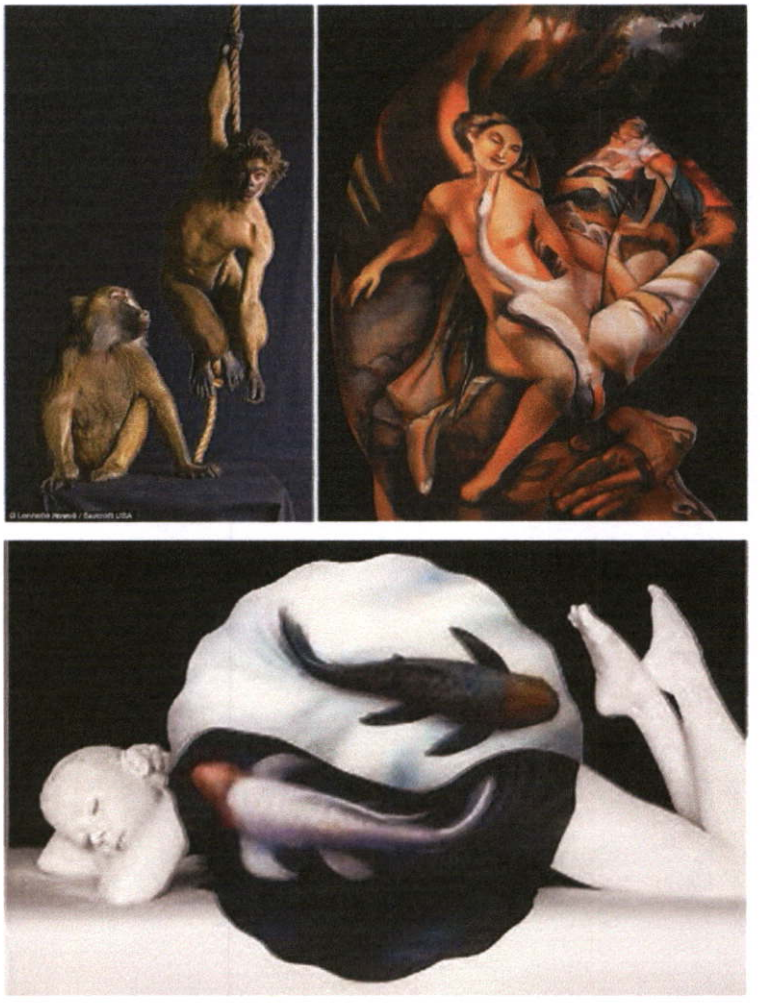
ศิลปะการเพ้นท์ในยุคปัจจุบันนี้ ถือได้ว่าเป็นกระแสที่ได้รับความสนใจ และนิยมเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการแสดงสินค้า การแสดงโชว์ต่าง ๆ ผู้ที่เพ้นท์จึงต้องมีความสามารถและความชำนาญเป็นอย่างมาก

งานเพ้นท์ ถือได้ว่า เป็นศิลปะอย่างหนึ่ง และอยู่ในขอบข่ายของงานจิตรกรรม ซึ่งปัจจุบันอยู่ในศิลปกรรมประเภท "ทัศนศิลป์" ที่มีลักษณะเป็นผลงานเป็นในทางที่สร้างสรรค์ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ที่สื่อถ่ายทอด สร้างความสนใจ ด้วยสีน้ำ สีน้ำมัน หรือสีฝุ่นเขียนหรือ ระบายให้เป็นสื่อ เพื่อให้ผู้ดูมีความเข้าใจใน ทฤษฎีสีและการใช้สี (colour theory and colour oplication) โดยเฉพาะในเรื่องของสี (colour) นับว่ามีความสำคัญยิ่งต่องานเพ้นท์ เป็นอย่างมาก เนื่องจากวัสดุประเภทสีสามารถสัมผัสด้วยตา

ดังนั้น สี ย่อมมีอิทธิพลเหนือมนุษย์ทุกขณะ มีคำกล่าวถึงคุณสมบัติของสี ของนักวิชาการของนักทฤษฎีสี ทุกคนย่อมเข้าใจกันดีว่า สีเป็น สิ่งจำเป็นในชีวิตประจำวันของคนเรา ผู้ที่ศึกษาทฤษฎีสีจำเป็นต้องใช้วิธีการใช้สีอย่างถูกต้อง และเหมาะสม เพื่อประสบผลสำเร็จในการนำมาใช้ ในการปฏิบัติงานอย่างแท้จริง

---

[13]ศิลปะดนตรีและนาฏศิลป์. ศิลปะสร้างสรรค์บนเรือนร่าง[ออนไลน์], สืบค้น (25มีนาคม2557).เข้าถึงได้จาก http://www.sahavicha.com/?name=knowledge&file=readknowledge&id=1169



รูปที่ 2.14 ภาพบอดี้เพ้นท์

Body Paint คือ การเพ้นท์ สีทั่วร่างกายหรือส่วนใด ส่วนหนึ่ง การเพ้นท์ จะแตกต่างจากการสัก เพราะการสัก คือ การที่เราสักลงไปที่ร่างกาย แล้วรอยสัก จะอยู่กับเราไปตลอด แต่สำหรับการเพ้นท์ จะสามารถอยู่ได้ ไม่กี่ชั่วโมง หรือนาน

หน่อย จะอยู่ได้ประมาณ 3 อาทิตย์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ สีที่เพ้นท์ลงไป

ศิลปะการเพ้นท์สีทั่วร่างกายนี้ มีมาตั้งนานแล้ว ถ้าคุณเคยดูหนัง เก่าๆ หรือ หนังที่เกี่ยวกับ ชนเผ่าต่าง ๆ จะเห็นได้ว่า เขาก็มีการเพ้นท์ สีที่ร่างกายเหมือนกัน

เชื่อกันว่า คนที่เพ้นท์ ตัว สมัยก่อน เขาเพ้นท์เพื่อต้องการ อำพรางตัว เวลาล่าสัตว์ หรือทำสงคราม โดยใช้ดินดำ ทาทั่วร่างกาย

ที่มาของ Body paint

Body Paint หรือการเขียนภาพบนร่างกายมนุษย์ที่กำลังได้รับความนิยมในขณะนี้ ความจริงไม่ได้เป็นของใหม่แต่อย่างใด เพียงแต่ที่ผ่านมาไม่ได้เป็นแฟชั่นหรือเป็นกระแสอย่างปัจจุบันนี้ ถ้าจะว่ากันจริง ๆ แล้ว ศิลปะการเขียนภาพบนร่างกายมีมาตั้งแต่ยุคโบราณแล้ว อย่างชนพื้นเมืองชนเผ่าต่างๆ อย่าง ชาวอะบอริจิ้นในออสเตรเลีย นี่ก็มีประวัติศาสตร์ร่วมหมื่นปีแล้ว

ต่อมาอัฟริกา มีบางชนเผ่านิยมการเขียนลวดลายบนผิวหนังที่เป็นลักษณะถึงถาวร คืออยู่ทนกว่า และมีลวดลายที่สวยงามแทนที่จะเพียงเอาสีมาป้าย ๆ บอดี้เพ้นท์ลักษณะนี้ เรียกกันว่า Mehndi เนื่องจาก สีที่ทนทานกว่านี้ใช้สีที่สกัดมาจากพืชชนิดหนึ่งที่เรียกว่า เฮนนา (henna)

บางคนจึงเรียกมันว่า การสักเฮนนา (Henna Tattoo) วิธีนี้ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว ปลาย ทศวรรษ 1990 และนี่แหละคือที่มาของศิลปะบอดี้เพนต์ในปัจจุบันบอดี้เพ้นท์ในยุคดั้งเดิม ในปัจจุบัน มีการเพนท์แต้มแต่งด้วยลวดลายบนเล็บมือ ซึ่งได้รับความสนใจการสนองตอบจาก สาว ๆ ที่ ชอบความสวยงามสร้างชีวิตชีวาด้วยสีสัน ทำให้เกิดงานการวาดลายศิลปะบนเล็บ ที่ สามารถสร้าง รายได้เป็นอาชีพได้ สำหรับคนที่มี ความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถทาง ทัศนศิลป์นี้

รูปที่ 2.15 ภาพสีผง ยี่ห้อ ST

ออกแบบงานสร้าง

รูปที่ 2.16 ภาพภาพยนตร์เรื่อง The Cabinet of Dr. Caligari (1920) by Robert Wiene

ภาพยนตร์เรื่อง The Cabinet of Dr. Caligari (1920) เป็นเรื่องของชายที่ชื่อฟรานซิส และเขาได้เล่าให้ชายอีกคนฟัง เกี่ยวกับบุคคลแปลกประหลาดที่เขาเคยพบเมื่อนานมาแล้ว ณ โฮลเทนวอลล์ เป็นเมืองเชิงเขาในประเทศเยอรมนี ความเป็น Formalism ของภาพยนตร์เรื่องนี้พบได้ ทั้งเรื่องเลยทีเดียว หรืออาจะกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์แนว Formalism อย่างเต็มตัว เพราะเน้นการนำเสนอด้วยรูปแบบ (form) อย่างมาก ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ขาวดำ หนังมีการใช้สีขาวและสีดำตัดกัน อย่างเห็นได้ชัด เช่น ใบหน้าของตัวละครถูกตกแต่งให้ดูขาวจัดเกินความเป็นจริง ตัดกับสีดำของ ผม คิ้ว ขอบตา และริมฝีปาก ให้แสงและเงาแก่ฉากโดยการวาดแสงและเงาสร้างความชัดลึกให้เห็นภาพทางด้านหลังเป็นถนน กำแพง อาคารบ้านเรือน ส่วนที่เป็นท้องฟ้าก็ใช้สีขาวจัด เส้นที่วาด

ด้วยสีดำจะหนาหนักและวาดส่วนสัดของต่างๆ บิดผันไปจากความจริง เช่น ประตูและหน้า ต่างมีรูปทรงสี่เหลี่ยมคางหมู เป็นต้น บางสิ่งก็ยังแสดงออกเป็นสัญลักษณ์ เช่น ให้เจ้าหน้าที่ ของรัฐนั่งอยู่บนเก้าอี้ตัวสูงกว่าปกติ เวลาราษฎรมาพบก็ต้องกระโดดลงมาหา บรรยากาศโดย ทั่วไปดูหน้ากลัวด้วยลักษณะการวาดฉากและเนื้อหาของเรื่องที่เกี่ยวกับการฆาตกรรมนั่นเอง

ข้าพเจ้าได้นำเรื่องของการนำเสนอด้วยรูปแบบ (form) มาใช้ โดยจะเปิดกว้างในความคิดให้ผู้ชมได้เป็นผู้จินตนาการเอง โดยมีเรื่องฉากที่บิดเบือนจากความเป็นจริง เพราะข้าพเจ้าต้องการที่จะสร้างโลกสมมุติให้คนดูได้เห็นถึงภายในข้างในของจิตใจมนุษย์ เช่นฉากผนังห้องข้าพเจ้าให้เป็นตัวแทนของความเป็นมนุษย์ จึงได้ออกแบบให้เป็นธรรมชาติที่มีรูปร่างอิสระมีสีเป็นขาวดำเพื่อบอกความหมายว่ามนุษย์มีทั้งดีและชั่วอยู่ในตัว เป็นเรื่องธรรมชาติ และเฟอร์นิเจอร์ ข้าพเจ้าออกแบบให้มีรูปร่างแข็ง ด้วยเส้นตรง และทรงเรขาคณิต ให้แทนถึงสิ่งที่ไม่เป็นธรรมชาติ คือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นมา ประกอบกับสีที่เป็นตัวบอกความหมายอะไรไว้ด้วย เช่นลูกบอลที่ลิงเล่น เป็นสีส้ม ในทางอุปมาสีส้มมีความหมายถึงสิ่งน่าสนใจ และความสนุกสนาน

สรุปการค้นคว้าวิเคราะห์ข้อมูล

1.จากการค้นคว้าทำให้พบว่าปัญหาคือการสร้างตัวละคร ที่ต้องทำให้คนดูเข้าใจว่าอะไรที่ไม่ดีของมนุษย์ที่มีพฤติกรรมเหมือนสัตว์บ้าง เพื่อให้เข้าใจง่าย และเข้าใจตรงกัน

2.การเพ้นท์ ข้าพเจ้าได้ประสบปัญหาเรื่องของสีที่แตก และหลุดลอก และการเพ้นท์ที่ตอนทดลองครั้งแรก มีการตัดเส้นที่งานเพ้นท์จนดูเป็นการ์ตูนเกินไป และปัญหาเรื่องของการออกแบบบุคลิกภาพตัวละคร คือบางตัวละครออกแบบแล้วไม่สามารถนำไปใช้ได้

3.ภาพยนตร์สั้น เรื่องนี้มีการใช้สัญลักษณ์เพื่อแทนความหมาย ดังนั้นฉากจึงออกแบบให้มีรูปร่างและรูปทรง รวมถึงสีให้มีความหมายสอดคล้องกับบท จากบทที่อยู่ของมนุษย์จะต้องไม่ต่างจากที่อยู่ของสัตว์มาก ข้าพเจ้าจึงได้ดัดแปลง และออกแบบให้ฉากไปในทิศทางเดียวกันกับเนื้อเรื่อง

บทที่ 3

ขั้นตอนการเขียนและพัฒนาบทภาพยนตร์

แนวทางการเขียนบทภาพยนตร์

การสร้างภาพยนตร์จะเริ่มต้นที่ " บทภาพยนตร์ " ภายในบทประกอบด้วยสิ่งที่ผู้กำกับต้องการจะถ่ายทอดออกมา นั่นก็คือ " ประเด็น " เป็นตัวควบคุมแกนเรื่องให้ดำเนินไปในทิศทางที่เหมาะสม ตลอดจนถึงบทสรุป กระบวนการขียนบทจึงสามารถพัฒนาต่อไปจนถูกถ่ายทอดออกมาเป็นภาพยนตร์ที่มีความสมบูรณ์ที่สุด ภาพยนตร์เรื่อง สัตว์ประเสริฐ ได้แรงบันดาลใจมาจากบทความของท่านพุทธทาสภิกขุ ที่ท่านกล่าวถึงมนุษย์ที่วันๆหนึ่งกลายร่างเป็นโน่นเป็นนี่ตลอดเวลา ทั้งเป็นสัตว์นรก สัตว์เดรัจฉาน เปรต ทำให้ข้าพเจ้าคิดภาพตามถึงมนุษย์ที่วันๆหนึ่ง กลายร่างเป็นโน่นเป็นนี่ และจากการพัฒนาความคิดจึงทำให้ข้าพเจ้าได้นำมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ ที่เล่าถึงมนุษย์ที่กลายร่างเป็นสัตว์เดรัจฉานไปเรื่อยๆ จนในที่สุดเขาได้รวมตัวทุกสัตว์เดรัจฉานจนกลายร่างเป็นสัตว์ประหลาด และเพื่อปกปิดร่างสัตว์ประหลาด เขาก็จะใส่หน้ากากเป็นมนุษย์ปกติทั่วไป

ประเด็นของภาพยนตร์ (Theme)

มนุษย์เรียกตัวเองว่าสัตว์ประเสริฐ แต่แท้จริงแล้ว ความประเสริฐก็คือการรวมสัตว์เดรัจฉานในร่างมนุษย์นั่นเอง

โครงเรื่องย่อ (Plot)

ห้องห้องหนึ่ง มีมนุษย์คนหนึ่งอาศัยอยู่ เมื่อเขามีความอยาก แล้วเขาก็เริ่มเปลี่ยนรูปร่าง หน้าตา และมีพฤติกรรม ท่าทาง ที่เหมือนสัตว์ ความต้องการทำให้เขาต้องกลายร่างเป็นสัตว์ไปเรื่อยๆจนในที่สุดก็รวมทุก สัตว์เดรัจฉานในร่าง จนในที่สุดกลายเป็นสัตว์ประหลาด ด้วยรูปร่างที่น่ากลัว และกลัวใครจะมาเห็นร่างนี้ได้ เขาจึงได้นำหน้ากากมาใส่ปกปิดความเป็นสัตว์ประหลาด จนเป็นมนุษย์เหมือนเดิม

บทภาพยนตร์ร่างครั้งที่ 1

(ทรีตเมนท์)

เราชื่อ "ประเสริฐ"

ณ ห้องแห่งหนึ่ง ซึ่งมีลักษณะคล้ายรังในป่า "ประเสริฐ" มนุษย์คนหนึ่ง อาศัยอยู่ในห้องๆนี้เขามองไปรอบๆห้อง เหมือนว่าจะหิวมือของเขาลูบที่ท้องไปมาทันใดนั้นเองหน้าของเขา ค่อยๆเปลี่ยนเป็นเสือ เขาล่าก้อนสิ่งมีชีวิตก้อนหนึ่งที่อยู่ในห้องนั้น ในที่สุดเขาก็ล่าสำเร็จ เขาคาบก้อนเนื้อกลับมานั่งที่เดิม ระหว่างที่คาบกลับมานั่งหน้าเขาก็เปลี่ยนเป็นมนุษย์เหมือนเดิม แต่เขากลับเดินสี่ขา และใช้ปากคาบก้อนเนื้อนั้น เขากินเนื้ออย่างมูมมาม ดูท่าทางเอร็ดอร่อย ระหว่างนั้นหน้าเขาก็เริ่มกลายเป็นหมูร่างกายเริ่มอ้วนขึ้น ด้วยความตะกละของเขา เขาส่ายหัวบอกคนดูว่า ยังไม่อิ่ม แต่เขาเรอออกมาเสียงดัง ด้วยความอยากกินอีกเขาเริ่มมองหาก้อนเนื้อ ระหว่างนั้นเขาเจอสิ่งมีชีวิตที่ใหญ่กว่าก้อนแรกที่กิน เขาตั้งใจเข้าไปขโมย พยายามย่องเข้าไปเบาๆ จมูกของเขาเริ่มยาวขึ้น หูเริ่มตั้งชัน ใบหน้าของเขากลายเป็นสุนัขจิ้งจอกในที่สุด สายตายอันหวาดระแวงบอกได้อย่างชัดเจนว่าเขากลัวใครเห็น ทันใดนั้นเองเขาพุ่งตัวเข้าไปที่ก้อนเนื้อนั้น ระหว่างที่ตัวลอยอยู่กลางอากาศ ร่างของเขากลายเป็นอีแร้งที่แยกร่างหลายๆตัวบินเข้าไปแย่งกันกินก้องเนื้อนั้น ดูคล้ายกับว่ากำลังรุมทึ้ง พอเขากินก้อนเนื้อชิ้นใหญ่นั้นจนหมดเขาเดินกลับมาที่เดิมตรงกลางห้อง กลายเป็นมนุษย์เหมือนเดิม การที่เขากินเยอะเกินไปจึงทำให้เขาเริ่มอยากจะถ่ายของเสียออก เขานั่งยองๆ และถ่ายของเสียออกมาเป็นเม็ดๆ เหมือนมูลของกระต่าย หูเขาเริ่มยาวหน้าเริ่มกายเป็นกระต่ายเขาถ่ายไม่หยุด กองมูลเริ่มก่อตัวใหญ่ขึ้น เขาที่เป็นกระต่ายอยู่เริ่มมโนภาพว่ากองมูลนั้นคล้ายกระต่ายอีกตัวเขาจึงเข้าไปผสมพันธุ์กับก้อนมูลนั้นจนสำเร็จความใคร่ก้อนมูลนั้นแตกกระจาย จากนั้นเขาก็อ่อนเพลีย ร่างกายเริ่มไม่มีแรง ร่างกายของเขายังเป็นมนุษย์ที่ผสมกระต่ายอยู่ เขาเริ่มง่วง จึงล้มตัวนอนราบกับพื้นแล้วเลื้อยไปที่มุมหนึ่งของห้อง ระหว่างที่เขาเลื้อยแขนของเขากลืนไปกับลำตัว ขาทั้งสองติดกันในที่สุด ร่างของเขาได้เปลี่ยนเป็นงูด้วยความขี้เกียจเขานอนขดไปมา จนขนเริ่มขึ้นตามตัว เขาขดตัวไปมาเพราะขี้เกียจทำอะไร แต่แล้วเขาก็นึกสนุกขึ้นมา ร่างกายเขาได้เปลี่ยนเป็นมนุษย์อีกครั้ง แต่เขากระโดดโลดเต้นไปมา และแล้วร่างกายเขาก็กลายเป็นลิง กระโดดไปรอบๆห้อง สักพักเขาเริ่มรู้สึกตัวว่ามีคนแอบมอง เขาก็นั่งเรียบร้อย แต่ได้ไม่นานก็กระโดดโลดเต้นอีก จนเขาเริ่มหงุดหงิดกับการแสดงท่าทางต่างๆของตัวเอง เขาก็กลายร่างเป็นจระเข้ หงับตัวลิงของเขาแล้วสะบัดหัวไปมาเพื่อให้ร่างลิงนั้นตาย ด้วยความโมโหและควบคุมอารมไม่อยู่เขาเป็นจระเข้ที่บ้าคลั่งฟาดหางไปมา เมื่อเขาเขมือบลิงจนหมด ปากเขาก็อ้าค้าง ทันใดนั้นเอง หน้าเขาก็เปลี่ยนเป็นสิงโตคำราม เพียงไม่กี่วินาที ร่างของเขาก็กลายเป็นสิงโตตัวใหญ่ที่หน้าเกรงขาม ยืนอย่างสง่า และคำรามอย่างบ้าอำนาจ ตัวเขาเริ่มกลายเป็นมนุษย์อย่างเดิม ในขณะที่หัวยังเป็นสิงโตที่คำรามไม่หยุด และแล้วหน้าเขาก็กลับมาเป็นมนุษย์

อย่างเดิม หากแต่เขายังคำรามเป็นสิงโตอยู่อย่างนั้น เมื่อเขารู้สึกว่าพอใจในการแสดงอำนาจแล้ว เสียงที่คำรามนั้นได้เปลี่ยนเป็นเสียงของมนุษย์ กล่าวขึ้นว่า "เราชื่อประเสริฐ"

ปัญหาที่พบในการเสนอบทภาพยนตร์

1. สัตว์บางตัวที่ยังสื่อสารได้ไม่เข้าใจนัก และไม่ให้ความหมายตามที่ตั้งไว้
2. ตัวละครที่มีมากเกินไป
3. เรื่องของบท ที่ไม่ทำให้รู้สึกว่าสิ่งที่ตัวละครนั้นทำผิด
4. บทภาพยนตร์ช่วงก่อนถึงจุด Climax ไม่มีจุดอารมณ์สูงสุด (Peak) ของเรื่อง

แนวทางการแก้ไขปัญหา

1. สุนัขจิ้งจอกที่ยังไม่แสดงออกถึงความเจ้าเล่ห์ ข้าพเจ้าจึงต้องเพิ่มบทให้กับสุนัขจิ้งจอก แร้งที่ยังไม่แสดงออกถึงความริษยาข้าพเจ้าจึงเปลี่ยนเป็นงู จระเข้ที่ไม่สื่อถึงความโมโหโดยใช้กำลัง ข้าพเจ้าจึงเปลี่ยนเป็นกระทิง
2. ตัดตัวละครที่ไม่ให้ความหมายมากออก ได้แก่ อีแร้ง เสือ
3. เรื่องของบทที่ยังไม่รู้สึกว่าตัวละครนั้นทำผิดข้าพเจ้าจึงได้เปลี่ยนเรื่องของการลำดับสัตว์ก่อนหลัง และได้เพิ่มจุดสนใจ เพื่อให้ตัวละครไม่รู้จักพอ จนต้องพยายามที่จะครอบครอง
4. ข้าพเจ้าเพิ่มให้ตัวตนหนึ่งของมนุษย์คือ รวมสัตว์ไว้ด้วยกัน จนทำให้สัตว์เครัจฉานทั้งหมดรวมตัวกันและกลายร่างเป็นสัตว์ประหลาด

หลังจากนั้นได้มีการปรับและพัฒนาบทภาพยนตร์มาเรื่อยๆ ด้วยกันทั้งหมดอีก 3 ครั้ง ด้วยกัน ซึ่งในแต่ละครั้งก็มีปัญหาแต่ได้รับการแก้ไขและพัฒนาให้สมบูรณ์ จึงขอสรุปไว้ดังนี้

ปัญหาที่พบในการเสนอร่างบทภาพยนตร์ ครั้งที่ 2

1. ข้าพเจ้าได้สร้างห้องห้องหนึ่งขึ้นมา และให้ตัวละครต้องการที่จะครอบครองโลก ทำให้เกิดการตีความของผู้ชมว่าตัวละครอยากกลับโลก
2. เรื่องของการนึกภาพตามไม่ออก ว่าจะออกมาเป็นอย่างไร ในเรื่องของตัวละครที่จะเป็นสัตว์
3. จิ้งจก เป็นตัวละครที่ได้เพิ่มเข้ามา แทนการหาผลประโยชน์ เหมือนการเปลี่ยนสีจากขาวไปดำ มีปัญหาที่คนส่วนมากเข้าใจว่ามันควรเป็นกิ้งก่า จากคำพูดติดปากว่า กิ้งก่าเปลี่ยนสี

แนวทางการแก้ไขปัญหา

1. ข้าพเจ้าได้กำหนดให้ห้องที่ตัวละครอยู่เป็นโลกสมมุติ โดยฉากจะดูเหนือจริง เพื่อทำให้คนดูเข้าใจว่านี่คือโลกสมมุติ ส่วนลูกโลกที่ตัวละครต้องการครอบครอง กำหนดให้เป็นโลกของความจริง
2. ข้าพเจ้าจึงได้ทำการดลองบอดี้เพ้นท์ เพื่อให้นึกภาพตัวละครออกมากขึ้น
3. จิ้งจกเปลี่ยนสี ข้าพเจ้าได้หาข้อมูลจากสำนวนไทย ทำให้ผู้ที่ให้คำแนะนำเข้าใจว่าเป็นจิ้งจก ให้ความหมายถูกแล้ว

ปัญหาที่พบในการเสนอร่างบทภาพยนตร์ ร่างครั้งที่ 3

1. พบปัญหาสร้างบุคลิกภาพของตัวละคร จากการที่ไปทดลองบอดี้เพ้นท์มา เป็นการไม่ได้ออกแบบก่อน

แนวทางการแก้ไขปัญหา

1. ออกแบบบุคลิกภาพของตัวละคร และทำการทดลองบอดี้เพ้นท์ใหม่

บทภาพยนตร์ร่างครั้งสุดท้าย

Screenplay

Sequence **สัตว์ประเสริฐ**

Scene 1 ภายใน / ห้อง (บนเตียง) / ตอนกลางคืน / ราคะ

กระต่ายหนุ่มนอนนัวเนียกับกระต่ายสาว 3 ตัว เมื่อกระต่ายหนุ่มสำเร็จความใคร่ เตียงกลายเป็นสรวง-สวรรค์ ซักพักกระต่ายหนุ่มได้กลิ่นอาหาร จึงลุกออกจากเตียง เดินตามกลิ่นอาหารไป กระต่ายหนุ่มมุดเข้าไปในท่อ ตามกลิ่นของอาหาร

Scene 2 ภายนอก / ห้องอื่นในคอนโด (ตู้เย็น) / ตอนกลางคืน / โลภ

กระต่ายหนุ่มกลายร่างเป็นหมู โผล่ออกมาจากตู้เย็นของห้องอื่นในคอนโด หมูกินอาหารในตู้เย็นอย่างมูมมามจนหมด หลังจากนั้นหมูพยายามมุดกลับไปที่ห้องของตนเอง แต่ติดพุง หมูออกแรงดันตัวเองหลายครั้ง เพราะกลัวเจ้าของห้องจะมาเห็นเข้า หมูดันตัวเองจนตกลงไปในท่อด้วยความแรงและเร็ว

Scene 3 ภายใน / ห้อง (ท่อ) / ตอนกลางคืน / หลอกเจ้า

หมูพุ่งออกมาจากท่อ ระหว่างนั้นเขากลายร่างเป็นลิง เขากลิ้งตัวออกมาแบบม้วนตัว พอลิงหายมึนหัวก็พบว่ามีลูกกลมๆวางอยู่ใกล้ๆ เขาจึงหยิบลูกบอลมาโยนเล่น ลิงปาลูกบอลขึ้นไปโดนเพดานของห้องจนแตก ด้วยความตกใจ และกลัวความผิด เขาจึงรีบวิ่งไปหลบ จนลิงรู้สึกว่ามีคนมองอยู่ เขาจึงวางลูกบอลลง และทำตัวเรียบร้อย เหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น พอเข้ารู้สึกว่าไม่มีคนมองเขาแล้ว เขาจึงหยิบลูกบอลออกมาเล่นต่อ

ระหว่างที่เล่นอยู่ ลิงแหงนหน้าขึ้นมองเพดาน เห็นปล่องบนเพดาน ที่เขาปาลูกบอลขึ้นไปจนแตก แสงจากท้องฟ้าลอดเข้ามาในห้อง เขาเห็นลูกโลกที่ใหญ่และสวยงาม รอบๆมีดวงดาวระยิบระยับ

Scene 4 ภายใน / ห้อง / ตอนกลางคืน / วางแผน

ลิงเห็นลูกโลกที่สวยและลูกใหญ่กว่าลูกบอลที่เขาเล่น เขาจึงกลายร่างเป็นสุนัขจิ้งจอก และวางแผนที่จะขึ้นไปหยิบเอาลูกโลกมาครอบครอง เขาเอาของภายในห้องมากองวางต่อกันให้สูง สุนัขจิ้งจอกพยายามปีนบนของเพื่อจะเอื้อมมือให้ถึงเพดาน

Scene 5 ภายใน / ห้อง (เพดาน) / ตอนกลางคืน / เปลี่ยนสี

สุนัขจิ้งจอกเปลี่ยนร่างเป็นจิ้งจก จิ้งจกไต่ผนังเพื่อจะไปใกล้ปล่องนั้น สีที่ตัวและลวดลายเปลี่ยนเป็นสีและลายตามผนังไปเรื่อยๆระหว่างที่จิ้งจกไต่บนเพดาน เมื่อถึงปากปล่อง จิ้งจกพยายามคว้าลูกโลก

Scene 6 ภายใน / ห้อง / ตอนกลางคืน /แค้น

จิ้งจกร่วงตกลงมาเป็นงู งูมองลูกโลกด้วยความแค้น ที่คว้าเท่าไหร่ก็ไม่ได้สักที งูจึงพุ่งตัวแกลูกโลก แต่พลาดโดนขอบปล่องเพดาน

Scene 7 ภายใน / ห้อง / ตอนกลางคืน / แพ้ภัย

ด้วยความโมโหที่งูฉกพลาด เขาจึงกลายร่างเป็นกระทิงที่โมโหฟืดฟัด กระทิงพังเข้าของด้วยความโมโห กระทิงหยิบข้าวของภายในห้องโยนขึ้นไปบนปล่อง ให้โดนลูกโลก ในเมื่อไม่ได้ครอบครองก็จะทำลาย แต่ของก็กลับตกลงมาตัวตนเอง

Scene 8 ภายใน / ห้อง / ตอนกลางคืน /อัตตา

กระทิงโมโหรุนแรงจนกลายร่างเป็นสิงโต คำรามเสียงดังจนของในห้องสั่น สิงโตใช้เท้าเตะข้าวของมากองรวมๆกันและเหยียบย่ำสิ่งของขึ้นไปอยู่บนจุดสูงสุดของสิ่งของ แล้วเขาก็คำรามเสียงดังอย่างบ้าอำนาจ ให้โลกได้รับรู้ว่าเขายิ่งใหญ่กว่าใคร

Scene 9 ภายใน / ห้อง / ตอนกลางคืน / ศูนย์รวมของสัตว์เดรัจฉาน

ระหว่างคำรามเขากลายร่างเป็นสัตว์หลายๆชนิด จนในที่สุดเขาได้นำร่างสัตว์เดรัจฉานทั้งหมดมาไว้ในร่างเดียว จากนั้นเขาเริ่มนิ่งสงบสติอารมณ์ แล้วจึงหยิบหน้ากากคนมาสวมใส่ เขาจึงกลับกลายเป็นมนุษย์

Scene 10 ภายนอก / คอนโด / ตอนกลางวัน / โลกมนุษย์

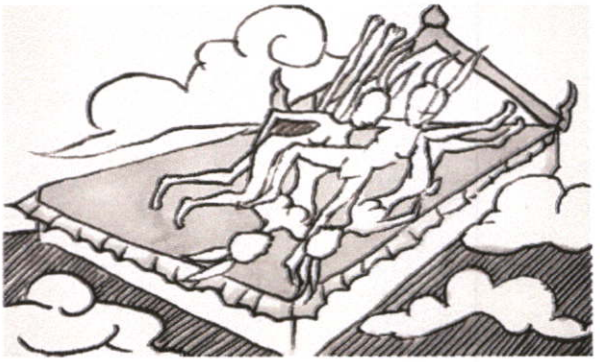
ในคอนโดนี้มีห้องต่างๆมากมายแต่ละห้องก็เป็นสัตว์เดรัจฉานต่างๆแต่บางห้องก็เป็นมนุษย์

จบ

บทภาพ (storyboard)

ภาพที่ 1

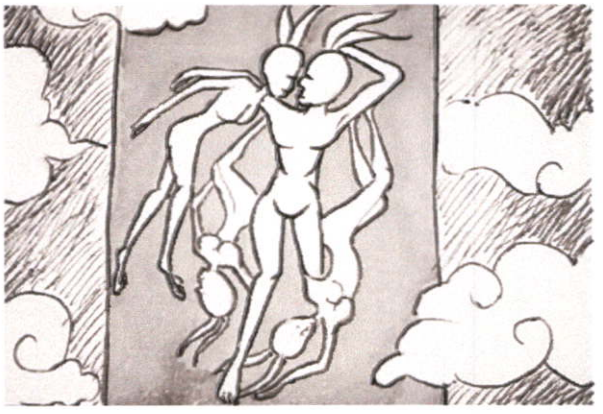
ภาพ : (LS.) กระต่ายหนุ่มนอนนัวเนียกับกระต่ายสาวทั้ง3 เสียง : ดนตรีบรรเลง



ภาพที่ 2

ภาพ : (LS.) ระหว่างนั้นเตียงเริ่มกลายเป็นสรวงสวรรค์

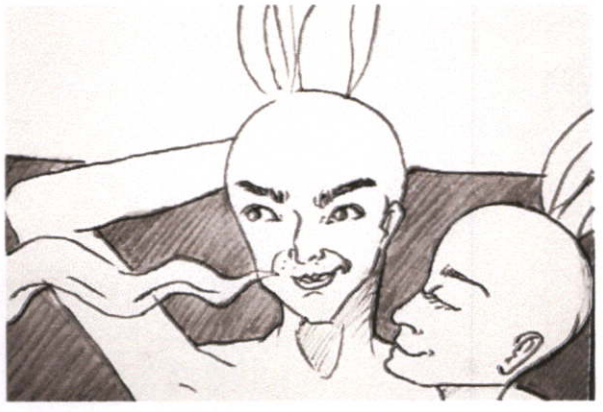
เสียง : ดนตรีบรรเลง



ภาพที่ 3

ภาพ : (Top View) เตียงกลายเป็นสรวงสวรรค์

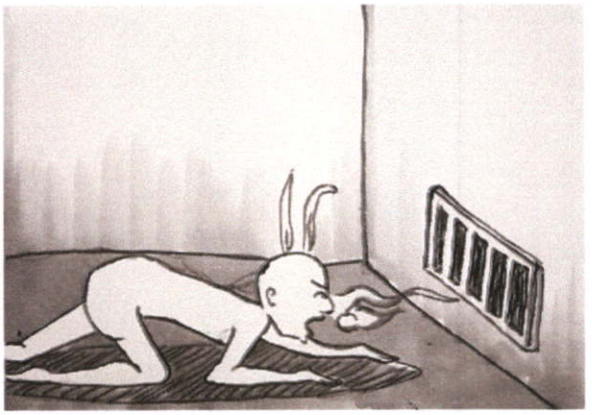
เสียง : ดนตรีบรรเลง



ภาพที่ 4

ภาพ : (MS.)กระต่ายหนุ่มได้กลิ่นอาหาร

เสียง : เสียงกระต่ายหนุ่มสูดลมหายใจแรง



ภาพที่ 5

ภาพ : (LS.) กระต่ายหนุ่มคลานตามกลิ่นอาหาร และมุด เข้าท่อ

เสียง : บรรยากาศในห้อง

ภาพที่ 6

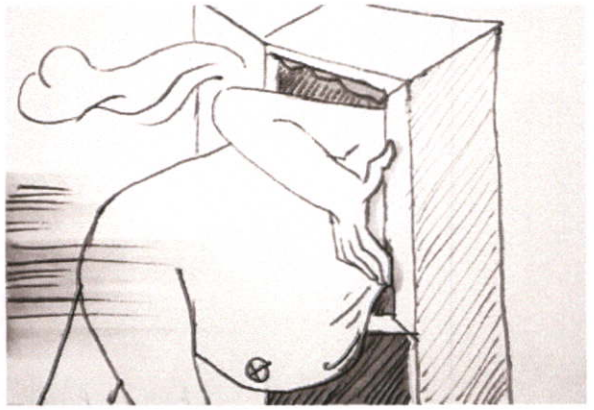
ภาพ : (MS.) กระต่ายกลายร่างออกมาเป็นหมู และโผล่ที่ช่องฟิชของตู้เย็น

เสียง : บรรยากาศในห้อง และเสียงหมูร้อง

ภาพที่ 7

ภาพ : (LS.) หมูขโมยของกินในตู้เย็น

เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง และเสียงหมูกิน มูมมาม



ภาพที่ 8

ภาพ : (MS.) หมูพยายามกลับ โดยยัดตัวเข้าช่อง-ฟิช

เสียง : เสียงดนตรีบรรเลง

ภาพที่ 9

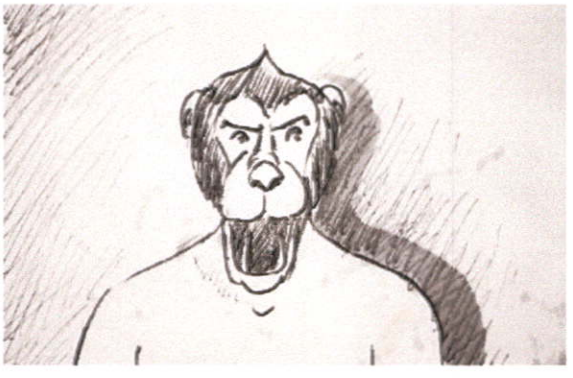
ภาพ : (Top View) หมูตกจากท่อกลับไปที่ห้องของตนเอง

เสียง : ดนตรีบรรเลง

ภาพที่ 10

ภาพ : (LS.) หมูกลายร่างเป็นลิง และกลับมาที่ห้องตนเอ

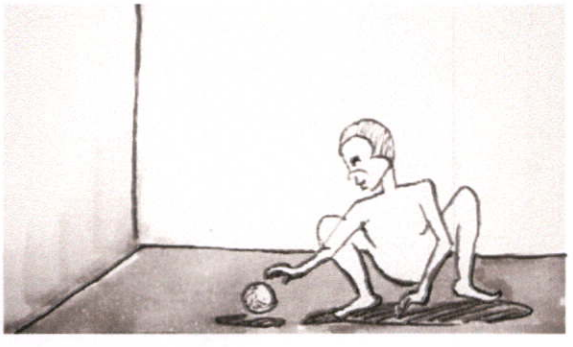
เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง



ภาพที่ 11

ภาพ : (MS.) หมูกลายร่างเป็นลิง

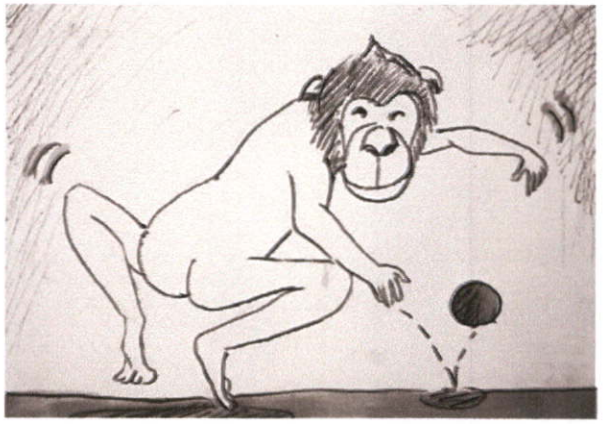
เสียง : เสียงบรรยากาศ และเสียงลิงร้อง



ภาพที่ 12

ภาพ : (LS.) ลิงเจอลูกบอล

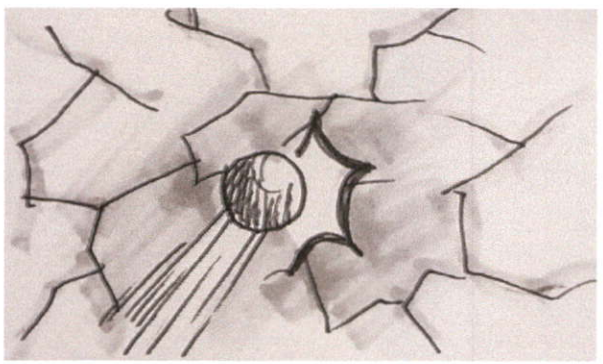
เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง



ภาพที่ 13

ภาพ : (LS.) ลิงเล่นลูกบอลสนุกสนาน

เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง และเสียงลิงร้องเล่นลูกบอล



ภาพที่ 14

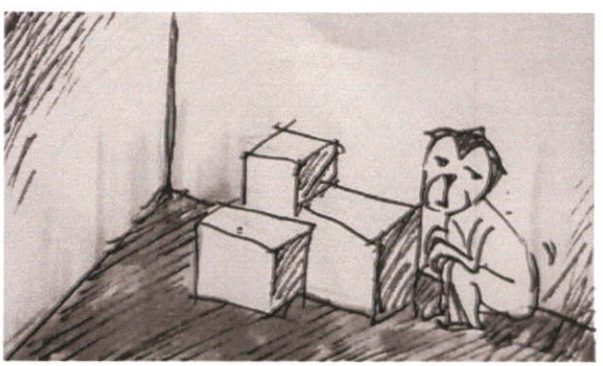
ภาพ : (MS.) ลิงปาลูกบอลขึ้นไปกระแทกเพดาน

เสียง : เสียงบรรยากาศ และเสียงบอลกระทบเพดาน

ภาพที่ 15

ภาพ : (MS.) ลิงตกใจที่เพดานแตกและตกลงมา

เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง และเสียงลิงร้องและเสียงเพดานหล่นลงมา



ภาพที่ 16

ภาพ : (LS.) ลิงกลัวความผิด จึงแอบ

เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง

ภาพที่ 17

ภาพ : (LS.) ลิงทำเป็นเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น

เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง

ภาพที่ 18

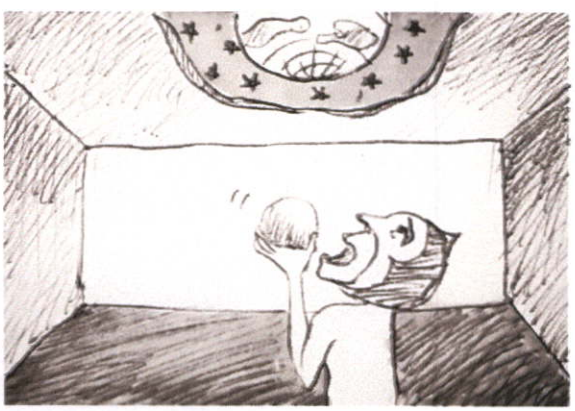
ภาพ : (LS.) เมื่อลิงรู้สึกว่าไม่มีใครมอง จึง กลับไปหยิบลูกบอลมาอีก

เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง

ภาพที่ 19

ภาพ : (LS.) ลิงเล่นสนุกเหมือนเดิม

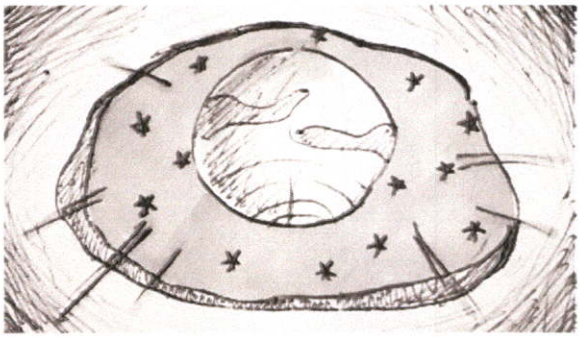
เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง และเสียงลิงร้องเล่นสนุก



ภาพที่ 20

ภาพ : (LS.) ลิงแหงนหน้าขึ้นไปเจอลูกโลก ที่อยู่บนท้องฟ้า จึงเอาลูกบอลเทียบกับลูกโลก

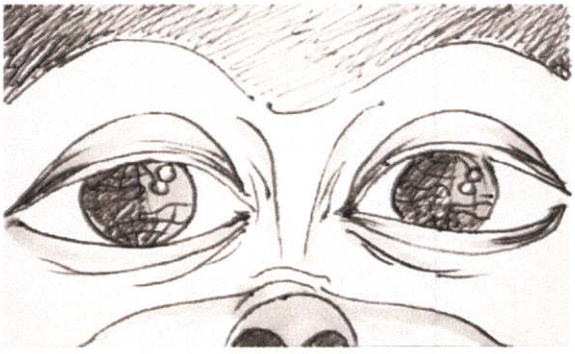
เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง



ภาพที่ 21

ภาพ : (MS.) ลูกโลกบนท้องฟ้า

เสียง : เสียงดนตรีบรรเลง



ภาพที่ 22

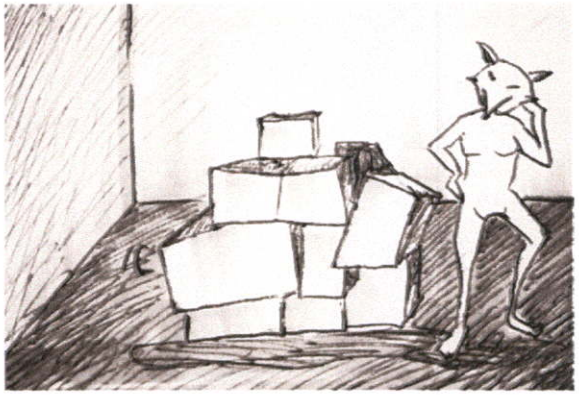
ภาพ : (CU.) ลิงมองลูกโลก ด้วยความอยากได้

เสียง : เสียงดนตรีบรรเลง

ภาพที่ 23

ภาพ : (MS.) ลิงกลางร่างเป็นสุนัขจิ้งจอก

เสียง : เสียงบรรยากาศใน

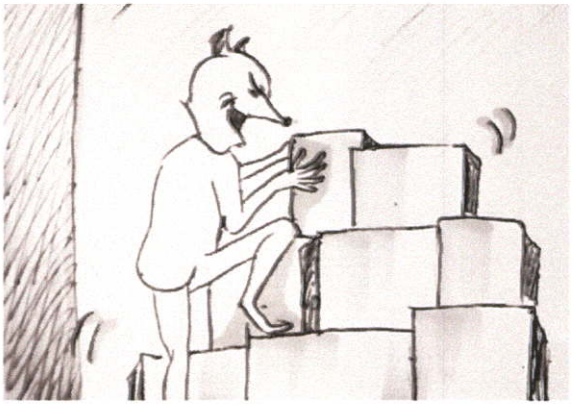


ภาพที่ 24

ภาพ : (LS.) สุนัขจิ้งจอกคิดวางแผนที่จะขึ้นไป

เอาลูกโลก

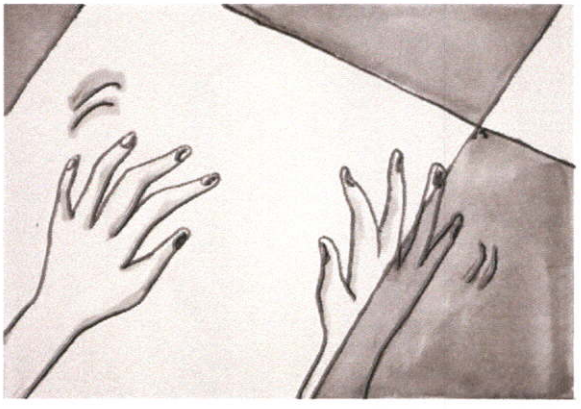
เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง



ภาพที่ 25

ภาพ : (LS.) สุนัขจิ้งจอกปีนขึ้นไปบนที่สูงสุด

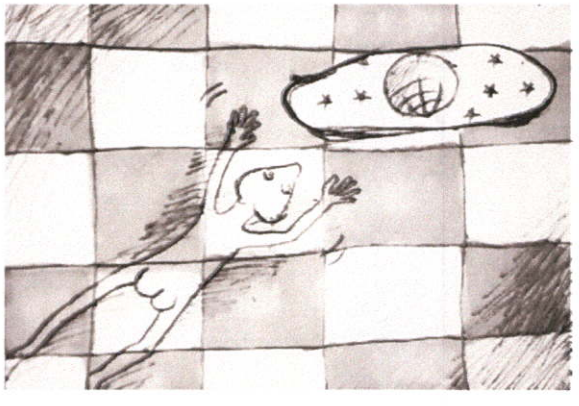
เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง



ภาพที่ 26

ภาพ : (CU.) สุนัขจิ้งจอกกระโดดขึ้นไปแตะเพดาน

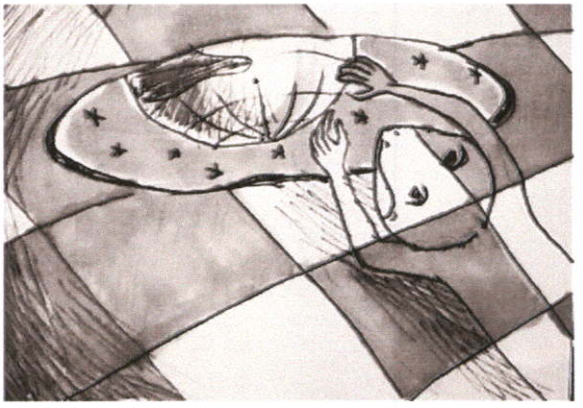
เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง



ภาพที่ 27

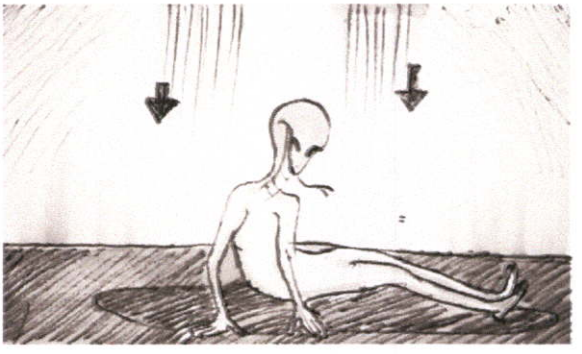
ภาพ : (LS.) สุนัขจิ้งจอกกลายร่างเป็นจิ้งจกไต่บนเพดาน

เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง



ภาพที่ 28

ภาพ : (MS.) จิ้งจกพยายามที่จะแตะลูกโลก
เสียง : เสียงดนตรีบรรเลง



ภาพที่ 29

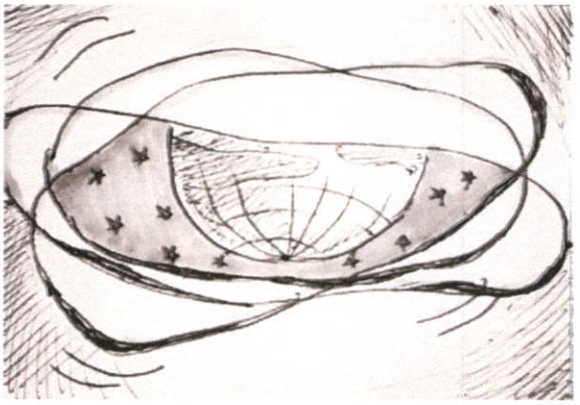
ภาพ : (LS.) จิ้งจกตกลงมาลายร่างเป็นงู
เสียง : เสียงดนตรีบรรเลง

ภาพที่ 30

ภาพ : (CU.) งูโกรธที่ตกลงมา
เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง

ภาพที่ 31

ภาพ : (Top View) งูจึงพุ่งตัวขึ้นไปฉกลูกโลก
เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง



ภาพที่ 32

ภาพ : (CU.) งูฉกโดนเพดาน

เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง

ภาพที่ 33

ภาพ : (CU.) งูโมโห จึงกลายร่างเป็นกระทิง

เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง เสียงกระทิงร้อง

ภาพที่ 35

ภาพ : (LS.) กระทิงทำลายข้าวของในห้อง

เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง เสียงกระทิงร้อง

ภาพที่ 36

ภาพ : (LS.) กระทิงโยนของในห้องขึ้นไปทำลาย

ลูกโลก

เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง เสียงกระทิงร้อง

ภาพที่ 37

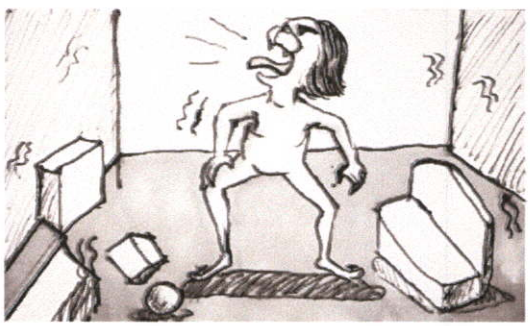
ภาพ : (MS.) ของที่กระทิงโยนขึ้นไปตกลงมาใส่ตัวเอง

เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง เสียงกระทิงร้อง

ภาพที่ 38

ภาพ : (CU.) กระทิงกลายร่างเป็นสิงโต

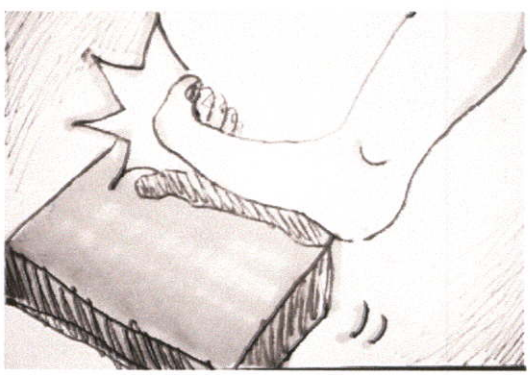
เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง เสียงสิงโตคำราม



ภาพที่ 39

ภาพ : (LS.) สิงโตคำรามจนห้องสั่น

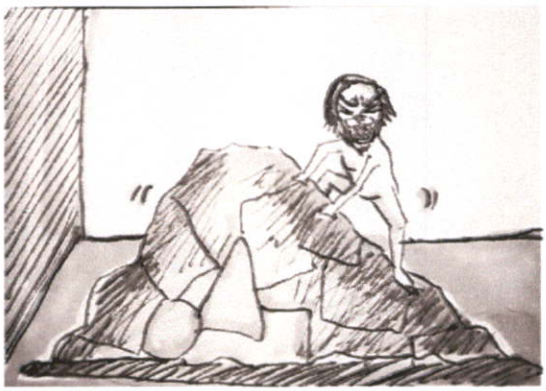
เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง เสียงสิงโตคำราม



ภาพที่ 40

ภาพ : (CU.) สิงโตใช้เท้าเตะสิ่งของมารวมๆกันตรงกลางห้อง

เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง



ภาพที่ 41

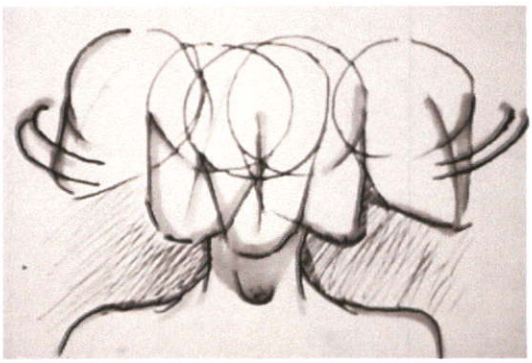
ภาพ : (LS.) สิงโตขึ้นไปบนจุดสูงสุดของสิ่งของที่กองอยู่

เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง

ภาพที่ 42

ภาพ : (MS.) สิงโตคำรามบอกให้ลูกโลกรู้ว่าตนเป็นใหญ่เหนือใคร

เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง เสียงสิงโตคำราม



ภาพที่ 43

ภาพ : (MS.) สิงโตเริ่มกลายร่างผสมกับสัตว์หลายๆตัว

เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง เสียงร้องของสัตว์ต่างๆ

ภาพที่ 44

ภาพ : (MS.) การรวมตัวของสัตว์เดรัจฉาน

เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง

ภาพที่ 45

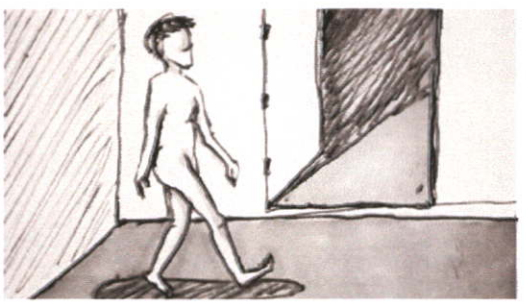
ภาพ : (CU.) สัตว์ประหลาดหยิบหน้ากาก

เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง

ภาพที่ 46

ภาพ : (MS.) สัตว์ประหลาดใส่หน้ากากจนกลายเป็นมนุษย์ปกติ

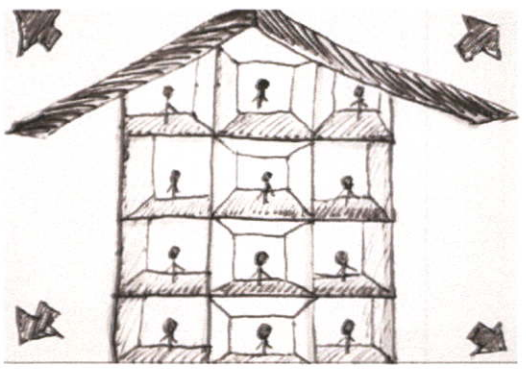
เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง



ภาพที่ 47

ภาพ : (LS.) คนเดินออกไปจากห้อง

เสียง : เสียงบรรยากาศในห้อง



ภาพที่ 48

ภาพ : (LS.) ในอพาร์ตเมนท์นี้มีทั้งคนที่เป็นสัตว์และไม่เป็น ปะปนกันไป

เสียง : เสียงดนตรีบรรเลง

รูปที่ 3.1 บทภาพ (storyboard)

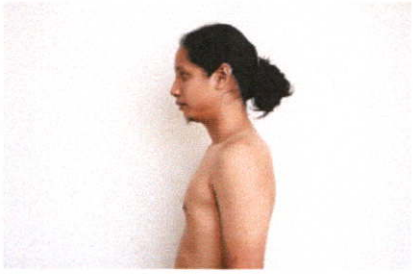
บทที่ 4
ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Pre Production)

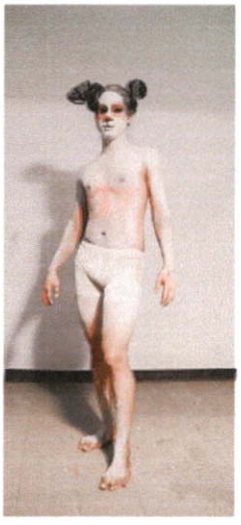
ขั้นตอนแรกของการถ่ายทำ คือ การวางแผนก่อนการถ่ายทำ ถือว่าเป็นขั้นตอนที่ต้องให้ความสำคัญอย่างมาก การวางแผนที่ดี รอบคอบจะทำ ให้เราไม่เสียทั้งเงินและเวลา

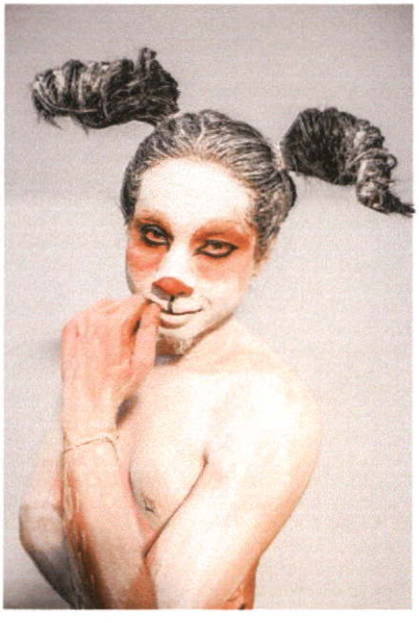
คัดเลือกนักแสดง (casting)

ในการคัดเลือกนักแสดง เนื่องจากบทภาพยนตร์ที่ข้าพเจ้าได้ออกแบบไว้ นักแสดงจะต้องบอดี้เพ้นท์ และได้จำกัดความไว้ด้วยคำว่ามนุษย์ จึงไม่ต้องการที่จะเจาะจงอายุ หรืออาชีพ ดังนั้นจึงใช้เกณฑ์การคัดเลือกจากรูปร่าง ที่ต้องสอดคล้องกับบุคลิกภาพของสัตว์นั้นๆ และหน้าตาที่ต้องสอดคล้องเพื่อการเพ้นท์ที่ง่าย ส่วนเรื่องของการแสดงจะมีการเวิร์คชอปก่อนการแสดงจริง นักแสดงที่คัดเลือกมาจะทำการบอดี้เพ้นท์ก่อน เพื่อทดลองว่ารูปร่างของนักแสดงที่เลือกมาเหมาะสมหรือไม่ ดังนี้

การคัดเลือกนักแสดง (กระต่ายหนุ่ม)







รูปที่ 4.1 ภาพตัวละคร "กระต่ายหนุ่ม"

- วิวัฒน์ คินิมา รับบท กระต่ายหนุ่ม
-กระต่ายหนุ่ม เป็นตัวแทนในเรื่องของกาม
-บุคลิกภาพ สมส่วน มีเสน่ห์

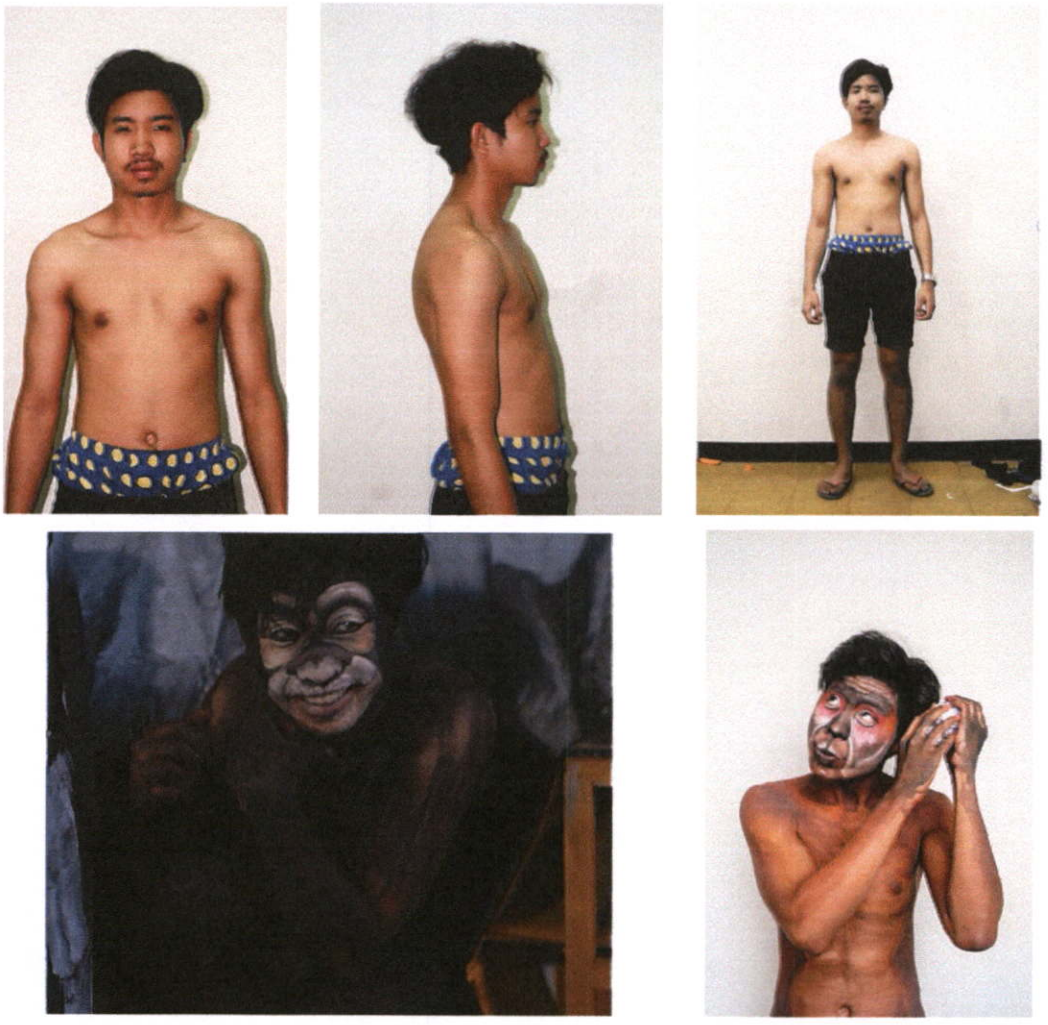
การคัดเลือกนักแสดง (กระต่ายสาว)

รูปที่ 4.2 ภาพตัวละคร "กระต่ายสาว"

-รัตตา พิราคุณาธร รับบท กระต่ายสาว

-กระต่ายสาวเป็นสิ่งยั่วยุในเรื่องของกาม บุคลิกภาพ สมส่วน มีเสน่ห์

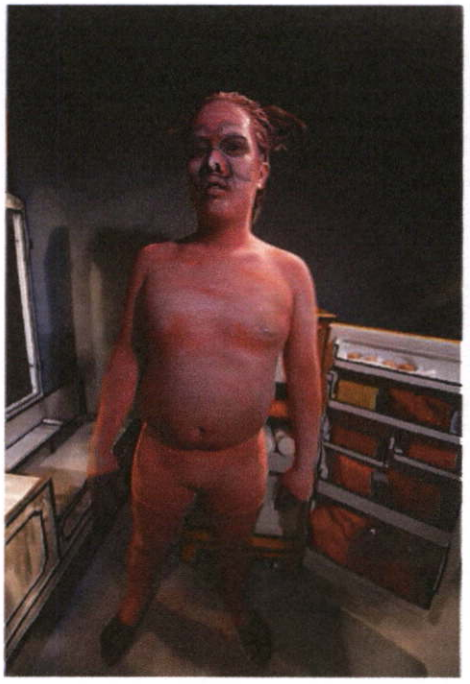
การคัดเลือกนักแสดง (ลิง)



รูปที่ 4.3 ภาพตัวละคร "ลิง"

- กีมวัจน์ มาลากุล ณ อยุธยา รับบท ลิง
- เป็นตัวแทนของความไม่จริงใจ หน้าไหว้หลังหลอกเปรียบเทียบได้กับคนที่ต่อหน้าทำอีกอย่าง ลับหลังทำอีกอย่าง
- บุคลิก สมส่วน ซุกซน

การคัดเลือกนักแสดง (หมู)



รูปที่ 4.4 ภาพตัวละคร "หมู"

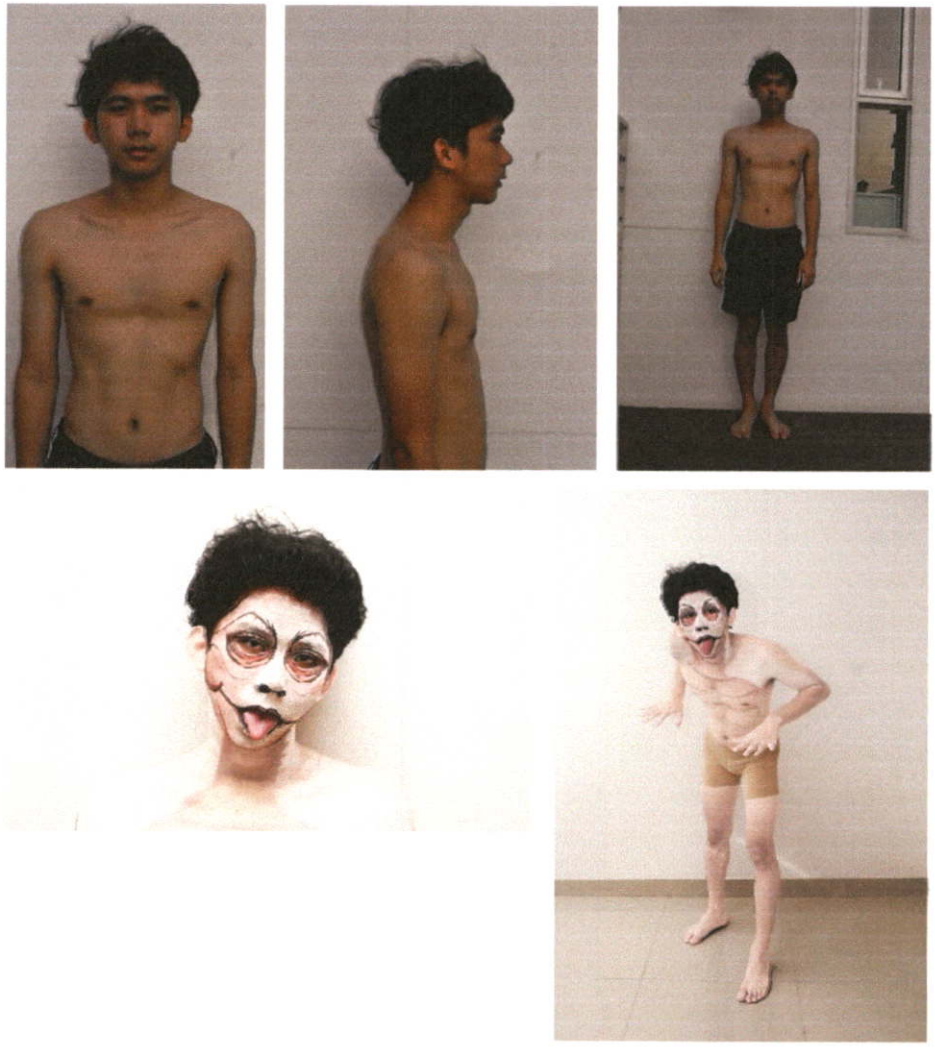
- กัสกร เจริญทองใบ รับบท หมู
- จะเป็นตัวแทนของความโลภ เปรียบเทียบได้กับคนที่ไม่รู้จักพอ
- บุคลิก อ้วนท้วม

การคัดเลือกนักแสดง (สุนัขจิ้งจอก)

รูปที่ 4.5 ภาพตัวละคร " สุนัขจิ้งจอก"

- กีมวัจน์ มาลากุล ณ อยุธยา รับบท สุนัขจิ้งจอก
- เป็นตัวแทนของความเจ้าเล่ห์ เปรียบได้กับคนที่วางแผนทำเรื่องที่ไม่ดี
- บุคลิก สมส่วน

การคัดเลือกนักแสดง (จิ้งจก)



รูปที่ 4.6 ภาพตัวละคร "จิ้งจก"

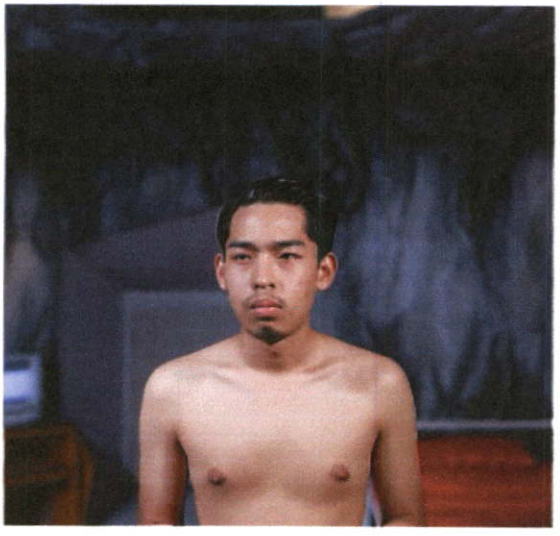
- สุรเดช ประไพรัตน์ รับบท จิ้งจก
- เป็นตัวแทนของการทรยศ จิ้งจกเปลี่ยนสี
- บุคลิก สมส่วน

การคัดเลือกนักแสดง (งู)

รูปที่ 4.7 ภาพตัวละคร "งู"

- แทนรัฐ เสนขวัญแก้ว รับบท งู
- เป็นตัวแทนของความอาฆาตร พยาบาท บุคลิกผอม สูง

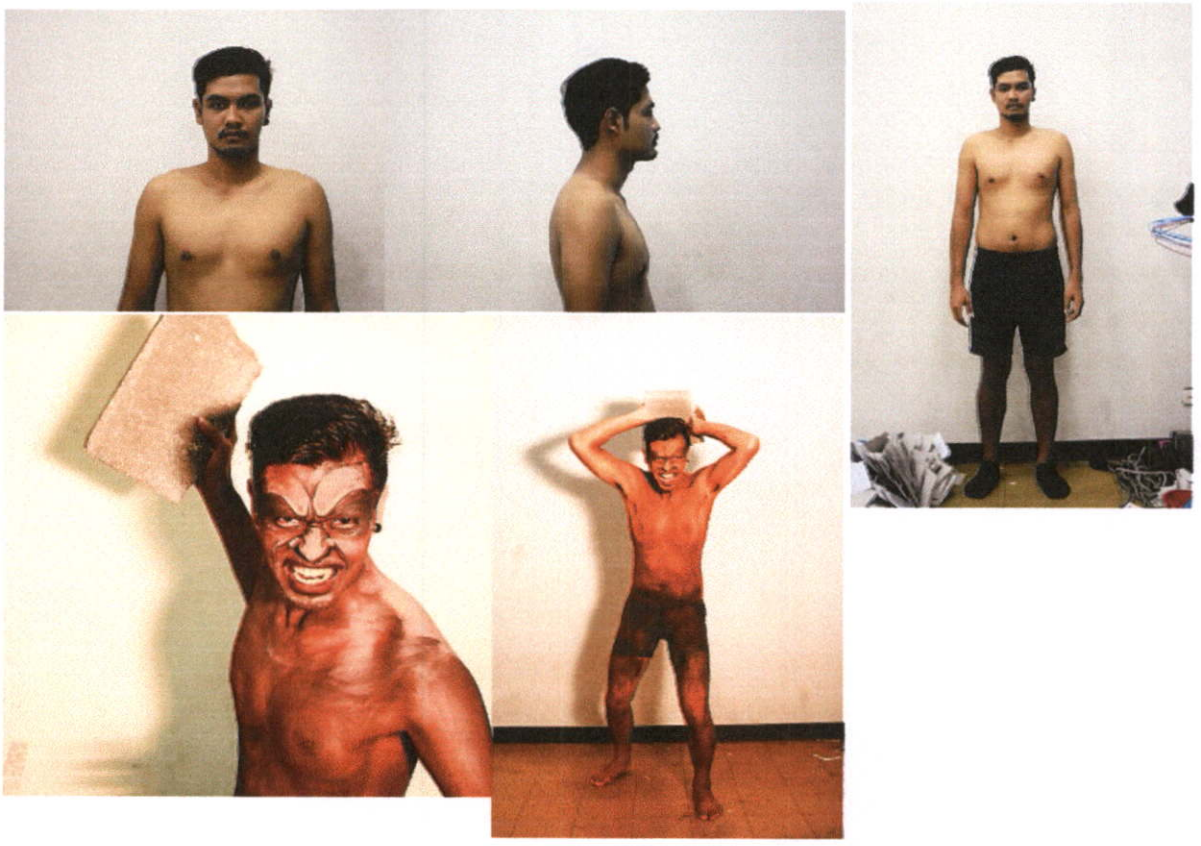
การคัดเลือกนักแสดง (มนุษย์)



รูปที่ 4.8 ภาพตัวละคร "มนุษย์"

- ปฏิพล ทีฆายุวัฒน์ รับบท มนุษย์
- เป็นตัวแทนของมนุษย์ โดยจะมีลักษณะภายนอกปกติเหมือนคนทั่วไป มองไม่เห็นสัตว์ต่างๆในตัวของมนุษย์ เป็นร่างที่มนุษย์ใช้ปกปิดร่างเดรัจฉานในจิตใจ

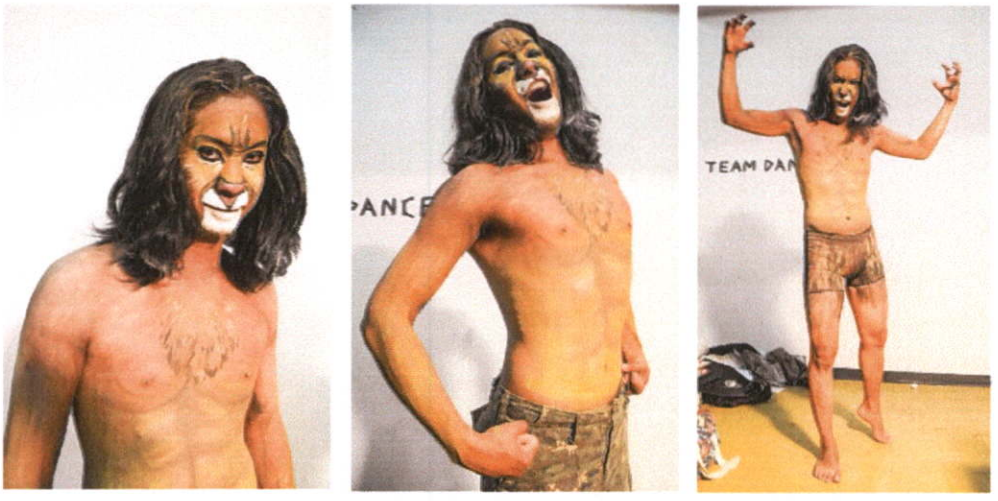
การคัดเลือกนักแสดง (กระทิง)



รูปที่ 4.9 ภาพตัวละคร "กระทิง"

- ปริญญา นฤภัย รับบท กระทิง
- เป็นตัวแทนของความโกรธ เปรียบเทียบได้กับคนที่ไม่ยับยั้งอารมณ์ของตัวเอง โดยแสดงความรุนแรงออกมา เพราะความโมโห
- บุคลิก สมส่วน สีผิวเข้ม

การคัดเลือกนักแสดง (สุนัขจิ้งจอก)



รูปที่ 4.10 ภาพตัวละคร "สิงโต"

- วิวัฒน์ คินิมา รับบท สิงโต
- เป็นตัวแทนของความหยิ่งทะนงเปรียบได้กับคน ที่คิดว่าตนเองสูงกว่าใครๆ ใช้อำนาจในการข่มเหงคนที่ต่ำกว่า
- บุคลิค สมส่วน ผมยาว

การคัดเลือกนักแสดง (สัตว์ประหลาด)

รูปที่ 4.11 ภาพตัวละคร "สัตว์ประหลาด"

- มฆรัตน์ ทวีชนม์ รับบท สัตว์ประหลาด
- เป็นการรวมตัวของสัตว์เดรัจฉาน เป็นตัวแทนของสัตว์ที่รวมตัวกันอยู่กายใจจิตใจมนุษย์
- บุคลิก สมส่วน

การออกแบบงานสร้าง (Production design)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการที่จะสร้างโลกสมมุติขึ้นมา ดังนั้นจึงจะผิดจากโลกความเป็นจริงอย่างสิ้นเชิง ฉากในเรื่องมีความสำคัญอย่างมาก เพราะจะช่วยให้เกิดบรรยากาศในการเล่าเรื่อง จากโครงเรื่อง สถานที่สำคัญในบทภาพยนตร์คือ ฉากภายในห้อง ซึ่งถูกกำหนดให้เป็นห้องเช่าในอพาตเม้นท์

พื้นที่ที่ใช้งานถูกเลือกให้มีขนาดประมาณ 5 เมตร x 6 เมตร เพื่อให้ตัวละครสวมบทบาทและเคลื่อนไหวได้อย่างสะดวก การออกแบบถูกกำหนดให้ถ่ายทำในโรงถ่ายภาพยนตร์ เนื่องจากมีพื้นที่ในการเซตที่พอเหมาะ และเหมาะกับการที่ไม่ต้องเคลื่อนย้ายฉาก สามารถจัดเซตในโรงถ่ายภาพยนตร์ไว้ได้ตลอดจนกว่าจะทำการถ่ายทำเสร็จ

หลักในการออกแบบฉากข้าพเจ้าต้องการให้ห้องๆหนึ่งที่เป็นเหมือนห้องพักในอพาตเม้นท์ ทีมีเฟอร์นิเจอร์ครบสำหรับการใช้ชีวิตภายในห้อง ข้าพเจ้าได้ออกแบบฉากให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง โดยให้ฉากเป็นตัวแทนของโครงสร้างในจิตใจมนุษย์ ที่มีความเป็นธรรมชาติ จึงออกแบบให้ผนังเป็นลายเส้นอิสระ ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ นุ่มนวล ละเอียดอ่อน เจริญเติบโต เคลื่อนไหว และข้าพเจ้าได้กำหนดให้สีของผนังฉากเป็นสีขาวดำ ตามหลักความเชื่อหยินหยาง ที่ว่าในขาวมีดำ ในดำมีขาว เหมือนธรรมชาติของมนุษย์ที่มีทั้งดีและชั่ว ส่วนเฟอร์นิเจอร์ ข้าพเจ้ากำหนดให้เป็นตัวแทนของสิ่งแปลกปลอม ที่มนุษย์สร้างขึ้น จะขัดแย้งกับความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ โดยการให้เหล่าเฟอร์นิเจอร์มีรูปร่างเป็นทรงเรขาคณิต ซึ่งให้ความรู้สึกแข็งกระด้าง ไม่เป็นธรรมชาติ

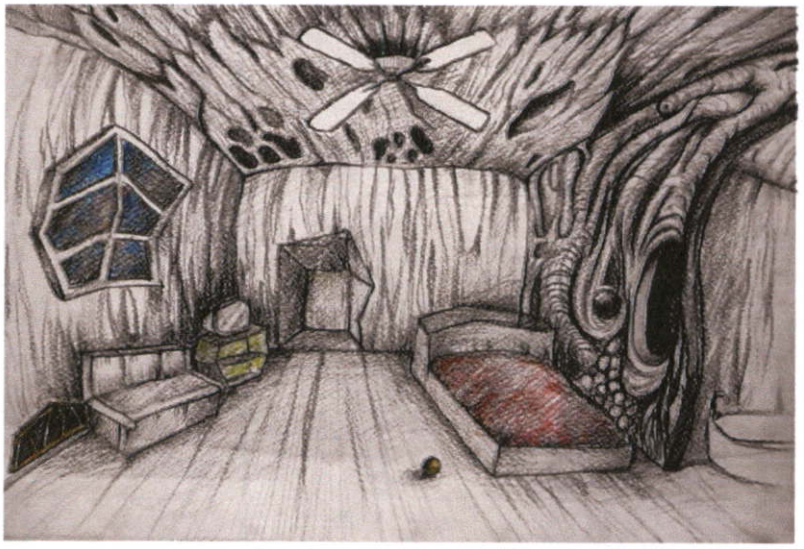
สีของเฟอร์นิเจอร์ ถูกกำหนดให้เป็นตัวแทนของกิเลสต่างๆดังนี้

- ตู้เย็น เป็นสีเหลือง มีความหมายในเชิงอุปมาว่า เป็นสีที่น่ากิน โลภ

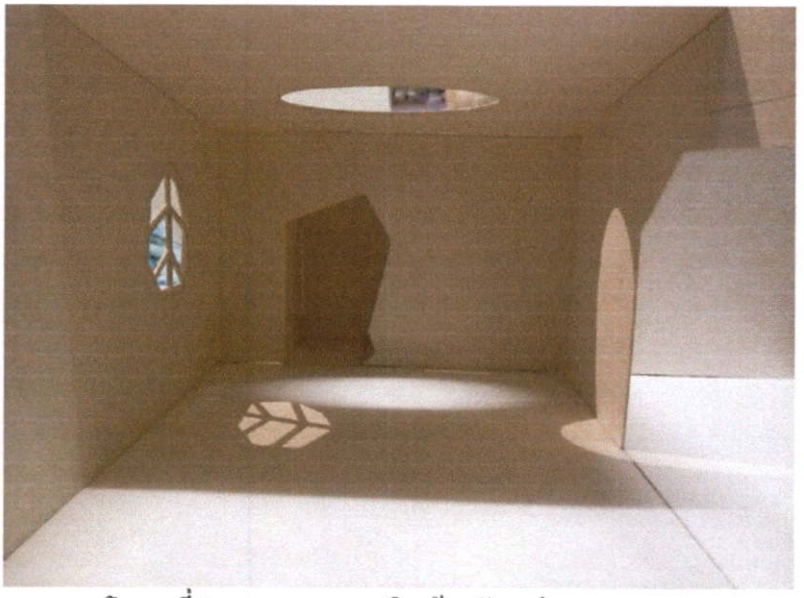
- ลูกบอล เป็นสีส้ม มีความหมายในเชิงอุปมาว่า สนุกสนาน เรียกร้องความสนใจ

- เตียงนอน เป็นสีแดง มีความหมายในเชิงอุปมาว่า ปารถนา เพศ ราคะ พิศวาส
- ปล่องแอร์ เป็นสีส้ม มีความหมายเชิงสนุกสนาน เรียกร้องความสนใจ

ออกแบบฉาก โมเดล และภาพสำเร็จ

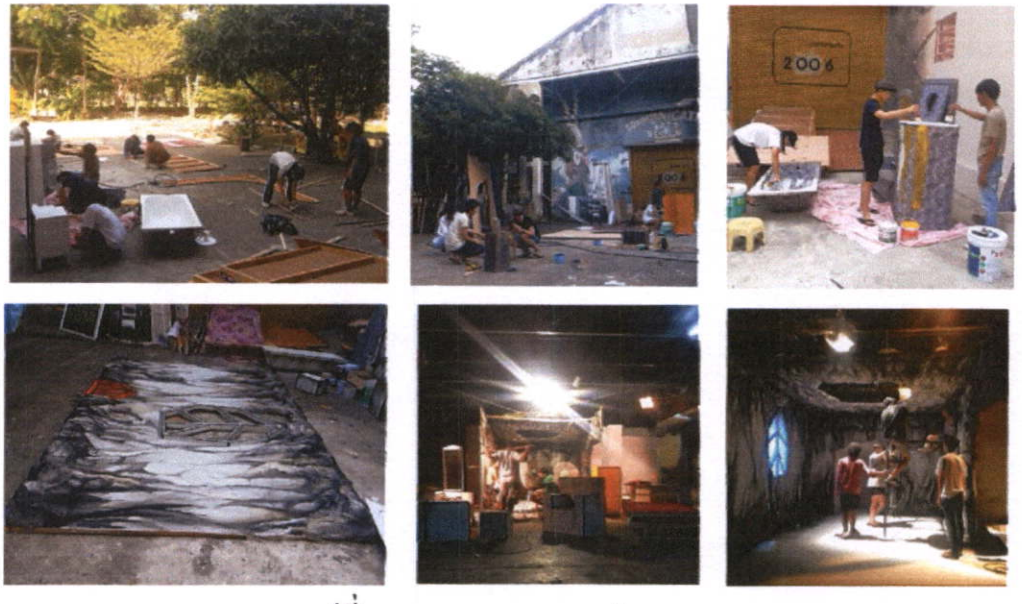


ภาพที่ออกแบบลงกระดาษ



โมเดลที่จำลองจากขนาดจริง ด้วยอัตราส่วน 1:50

รูปที่ 4.12 ตัวอย่างการออกแบบฉาก โมเดล และภาพสำเร็จ



รูปที่4.13 ภาพกระบวนการทำฉาก

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

Production : Swan Production Date : 6 มกราคม 2557

Title : สัตว์ประเสริฐ **Scene :** 4,8 **Day** Night

Director : เบญจวรรณ ณ มหาชัย **INT.** EXT

Location : โรงถ่ายภาพยนตร์

Scene	Script page	Description	Cast	Extra	Prop
4	2	สุนัขจิ้งจอก และวางแผนที่จะขึ้นไปหยิบเอาลูกโลกมาครอบครอง เขาเอาของภายในห้องมากองวางต่อกันให้สูง สุนัขจิ้งจอกพยายามปีนบนของเพื่อจะเอื้อมมือให้ถึงเพดาน	สุนัขจิ้งจอก	-	-
8	3	สิงโต คำรามเสียงดังจนของในห้องสั่น สิงโตใช้เท้าเตะข้าวของมากองรวมๆกันและเหยียบย่ำสิ่งของขึ้นไปอยู่บนจุดสูงสุดของสิ่งของ แล้วเขาก็คำรามเสียงดังอย่างบ้าอำนาจ ให้โลกได้รับรู้ว่าเขายิ่งใหญ่กว่าใคร	สิงโต	-	-

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

Production : Swan Production Date : 7 มกราคม 2557

Title : สัตว์ประเสริฐ **Scene :** 3,7 **Day** Night

Director : เบญจวรรณ ณ มหาชัย **INT.** EXT

Location : โรงถ่ายภาพยนตร์

Scene	Script page	Description	Cast	Extra	Prop
3	2	ลิงหยิบลูกบอลมาโยนเล่น ลิงปาลูกบอลขึ้นไปโดนเพดานของห้องจนแตก ด้วยความตกใจ และกลัวความผิด ลิงแหงนหน้าขึ้นมองเพดานเห็นปล่องบนเพดาน ที่เขาปาลูกบอลขึ้นไปจนแตก เขาเห็นลูกโลกที่ใหญ่และสวยงาม	ลิง	-	-
7	3	กระทิงพังเข้าของด้วยความโมโห กระทิงหยิบข้าวของกายในห้องโยนขึ้นไปบนปล่อง ให้โดนลูกโลก ในเมื่อไม่ได้ครอบครองก็จะทำลาย แต่ของก็กลับตกลงมาตัวตนเอง	กระทิง	-	-

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

Production : Swan Production Date : 8 มกราคม 2557

Title : สัตว์ประเสริฐ **Scene** 2,9,10 **Day** Night

Director : เบญจวรรณ ณ มหาชัย **INT.** EXT

Location : โรงถ่ายภาพยนตร์

Scene	Script page	Description	Cast	Extra	Prop
2	1	หมูโผล่ออกมาจากตู้เย็นของห้องอื่นในคอนโด หมูกินอาหารในตู้เย็นอย่างมูมมามจนหมด หลังจากนั้นหมูพยายามมุดกลับไปที่ห้องของตนเอง แต่ติดพุง หมูออกแรงดันตัวเองหลายครั้ง หมูดันตัวเองจนตกลงไปในท่อด้วยความแรงและเร็ว	หมู	-	ตู้เย็นของกิน (มากมาย)
9,10	3	คำรามจนกลายร่างเป็นสัตว์หลายๆชนิด จนในที่สุดกลายร่างเป็น สัตว์ประหลาด จากนั้นเริ่มนิ่งสงบสติอารมณ์แล้วจึงหยิบหน้ากากคนมาสวมใส่ จึงกลับกลายเป็นมนุษย์	สัตว์ประหลาด มนุษย์	-	หน้ากาก

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

Production : Swan Production Date : 10 มกราคม 2557

Title : สัตว์ประเสริฐ **Scene :**1 **Day** Night

Director : เบญจวรรณ ณ มหาชัย **INT.** EXT

Location : โรงถ่ายภาพยนตร์

Scene	Script page	Description	Cast	Extra	Prop
1	1	กระต่ายหนุ่มนอนนัวเนียกับกระต่ายสาว 3 ตัว เมื่อกระต่ายหนุ่มสำเร็จความใคร่ เตียงกลายเป็นสรวงสวรรค์ ซักพักกระต่ายหนุ่มได้กลิ่นอาหาร จึงลุกออกจากเตียง เดินตามกลิ่นอาหารไป กระต่ายหนุ่มมุดเข้าไปในท่อ ตามกลิ่นของอาหาร	กระต่ายหนุ่ม กระต่ายสาว	-	-

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

Production : Swan Production Date : 11 มกราคม 2557

Title : สัตว์ประเสริฐ **Scene :**5,6 **Day** Night

Director : เบญจวรรณ ณ มหาชัย **INT.** EXT

Location : โรงถ่ายภาพยนตร์

Scene	Script page	Description	Cast	Extra	Prop
5	2	จิ้งจกไต่ผนังเพื่อจะไปใกล้ปล่องนั้น สีที่ตัวและลวดลายเปลี่ยนเป็นสีและลายตามผนังไปเรื่อยๆระหว่างที่จิ้งจกไต่บนเพดาน เมื่อถึงปากปล่อง จิ้งจกพยายามคว้าลูกโลก	จิ้งจก	-	-
6	2	งูมองลูกโลกด้วยความแค้น ที่คว้าเท่าไหร่ก็ไม่ได้สักที งูจึงพุ่งตัวแกลูกโลก แต่พลาดโดนขอบปล่องเพดาน	งู	-	-

*หมายเหตุ - ใครไม่สะดวก ต้องการแจ้งความประสงค์ใดๆโปรดติดต่อ ผู้กำกับ (0 909 607 097)

- นักแสดงควรมาเร็วกว่าเวลาถ่ายทำที่กำหนด เพื่อแปลงร่างก่อนเข้าสู่การถ่ายทำ

- (อีกครั้ง) หากมีข้อสงสัยประการใด โปรดติดต่อ ผู้กำกับ (0 909 607 097)

ใบงบประมาณ

(THE FILM PRODUCTION BUDGET FORM)

เรื่อง : สัตว์ประเสริฐ
จำนวนวันเดินทาง : 5 วัน
จำนวนถ่ายทั้งหมด : 5 วัน

วันที่ 6,7,8,10,11 มกราคม 2557

Description	Unit price	Quantities	Total
ค่าเดินทาง	1 คัน	5 วัน	2,500
ค่าอุปกรณ์ทำฉากและค่าอาหาร		9 วัน	15,000
ค่าอาหารและเครื่องดื่ม		5 วัน	5,000
ค่าเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์บอดี้เพ้นท์ (ทั้งทดลอง และวันจริง)			10,000
ค่าอื่นๆ			3,000
รวม			**32,000**
ค่าใช้จ่ายทั้งหมด			**32,000**

บทที่ 5

ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)

เป็นขั้นตอนที่สองภายหลังจากที่ได้ทำ การจัดเตรียมงานและวางแผนก่อนลงมือถ่ายทำภาพยนตร์ การถ่ายทำภาพยนตร์จะสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีหรือไม่นั้น ก็ขึ้นอยู่กับการเตรียมงานก่อนถ่ายทำภาพยนตร์ ว่าวางแผนมาอย่างดีหรือไม่ ถ้าวางแผนมาไม่ดีเท่าไหร่ จะยิ่งทำให้เกิดข้อผิดพลาดมากเท่านั้น ซึ่งจะทำให้เสียเวลา ค่าใช้จ่ายตามมา การเตรียมงานนั้นประกอบด้วยปัจจัยหลายๆอย่าง เช่น บทภาพยนตร์ นักแสดง ทีมงาน อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำโดยเฉพาะทีมงานที่มีประสิทธิภาพในการทำงาน จะมีส่วนช่วยอย่างมากที่จะทำให้งานเดินไปข้างหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็ว เพราะการถ่ายทำภาพยนตร์เป็นงานหนัก จะต้องอาศัยการทำงานเป็นทีม จะต้องมีการใช้แรงกาย แรงใจและสมองในการสร้างสรรค์จินตนาการให้ออกมาเป็นรูปธรรม และต้องรู้จักการแก้ไขเฉพาะหน้าเวลากระทันหัน

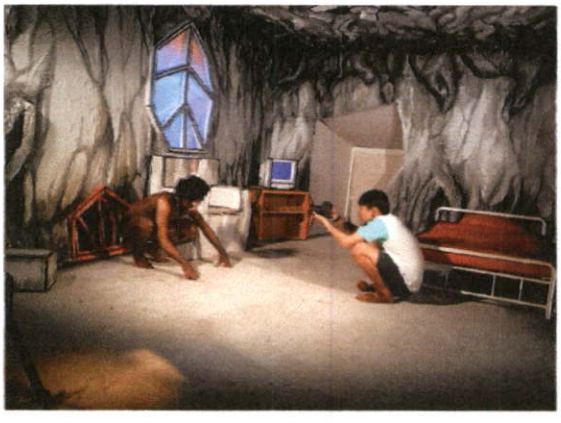
สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ ถ่ายทำในโรงถ่ายภาพยนตร์ โดยจะมีการเซทฉากและจัดแสง จะไม่มีการถ่ายทำที่สถานที่จริง และไม่มีการใช้แสงธรรมชาติ เพราะฉะนั้น จึงไม่มีปัญหาในเรื่องของสภาพอากาศ แต่จะมีปัญหาในเรื่องของการจัดแสงที่เกิดข้อผิดพลาด เพราะความไม่ชำนาญ ข้าพเจ้าต้องการให้แสงเป็นแสงที่แข็งเพื่อแสดงออกถึงความแข็งกระด้างของตัวละคร แต่ปัญหาที่พบคือ เกิดเงาที่แข็งจนเกินไป และมีการเกิดเงาหลายเงา จนทำให้แสงหลักไม่แน่นอน และเกิดเงาของตากล้องเข้าไปตกที่ฉาก และนักแสดง ในบางมุม ทำให้ต้องหลีกเลี่ยงเรื่องเงา เท่าที่หลีกเลี่ยงได้

การจัดแสง

เนื่องจากในบท ฉากจะต้องมีเพดานที่เปิดเป็นช่องให้เห็นท้องฟ้า แต่ก่อนที่เพดานจะแตกเป็นปล่อง ฉากภายในห้องก็จะปิดทึบจากด้านบน ข้าพเจ้าจึงใช้ทฤษฎีการจัดแสงแบบโลว์คีย์ **(Low Key)** คือการจัดแสงในโทนมืด เน้นแสงสว่างเพียงบางจุดบรรยากาศโดยรวมจะดูมีเงามืดมากหม่นมัว เพื่อสื่อถึงด้านมืดของตัวละคร ฉากแรกแสงหลักจะมาจากข้างหน้าฉาก และแสงที่เข้ามาทางหน้าต่าง

ปัญหาที่พบคือ ต้องการให้เห็นแสงที่เข้ามาจากหน้าต่างชัดๆ แต่เนื่องจากแสงข้างหน้าฉากมากเกินไป จึงทำให้ไม่เห็นแสงจากหน้าต่างลอดเข้ามาเท่าไหร่นัก และการย้อมสีของแสงตรงหน้าต่างที่ข้าพเจ้าต้องการให้เป็นแสงสีน้ำเงินของท้องฟ้าตอนกลางคืน แต่ก็ไม่สม่ำเสมอในการย้อม

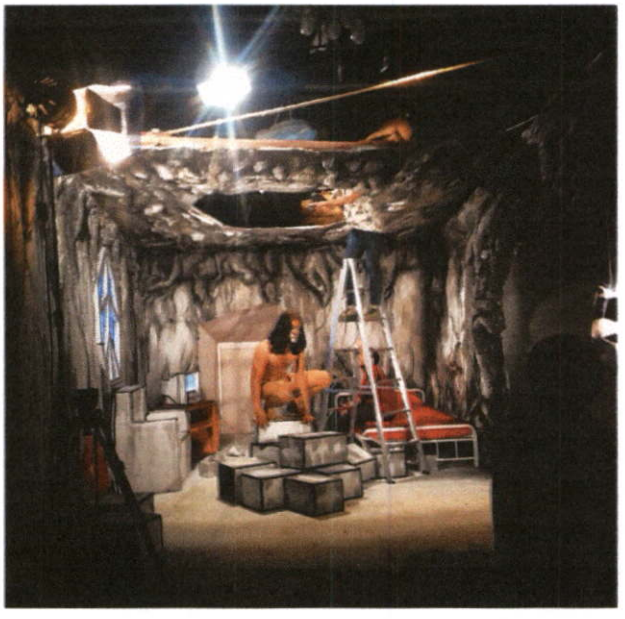
ตัวอย่างการจัดแสง

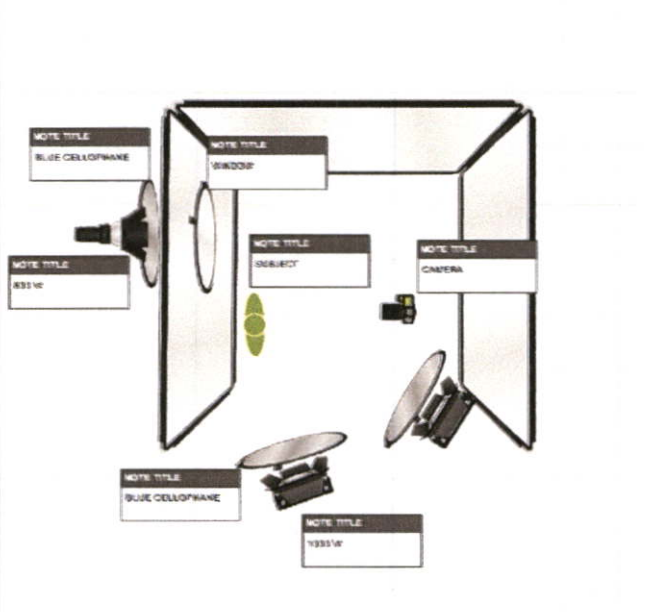


รูปที่ 5.1 ภาพการจัดแสงในฉากที่ 1

ในฉากที่ 2 ฉากเดิมจะถูกเปิดเพดานขึ้น จะใช้หลักการจัดแสงแบบสามจุดคือ แสงหลัก คือแสงจากปล่องบนเพดาน เป็นแสงจากท้องฟ้า แสงรองหรือแสงลบเงาจะเป็นแสงจากด้านหน้าของฉาก และแสงด้านหลังจะเป็นแสงจากหน้าต่างห้อง

ปัญหาที่พบคือถ้าแสงหลักมาจากด้านบนอย่างเดียวจะทำให้เงาตกที่หน้าของนักแสดง จึงต้องใส่แสงจากข้างหน้าเพิ่ม สิ่งที่ตามมาคือ แสงหลักจากข้างบนดูไม่ออกมากนัก

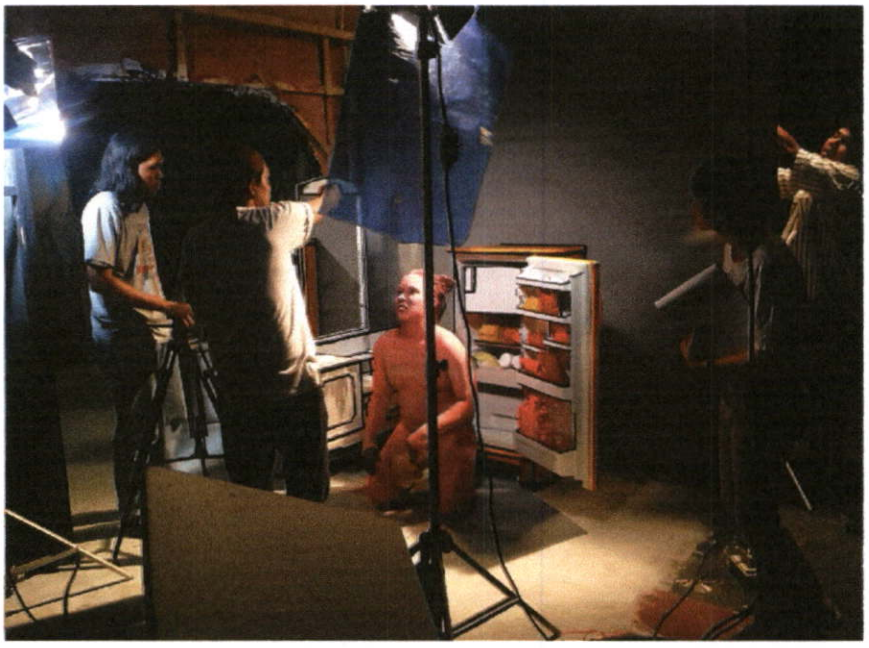




รูปที่ 5.2 ภาพการจัดแสงในฉากที่ 2

การจัดแสงในฉากที่ 3 เป็นฉากอีกห้องหนึ่ง ที่หมูจะต้องโผล่ออกมาเพื่อขโมยอาหารจากตู้เย็น ข้าพเจ้ายังใช้ทฤษฎีการจัดแสงแบบ โลว์คีย์(**Low Key**) เช่นเดิม เพื่อให้รู้สึกลึกลับ ตื่นเต้น หลบซ่อน

ปัญหาที่พบคือ เงาของตากล้อง ที่ตกทอดไปที่ฉาก และนักแสดงบ่อยมาก และฉากที่มีพื้นที่น้อยเกินไป จึงทำให้มีมุมในการถ่ายเพียงมุมเดียวเท่านั้น



รูปที่ 5.3 ภาพการจัดแสงในฉากที่ 3

การจัดแสงในฉากที่ 4 เป็นฉากที่จิ้งจกต้องไต่เพดาน จึงทำให้ต้องรื้อฉากออก และตั้งเพดานขึ้น เพื่อง่ายต่อการถ่ายทำ ดังนั้นแสงหลักจึงต้องมาจากปล่องบนเพดาน เป็นแสงจากท้องฟ้า

ปัญหาที่พบคือ แสงที่แรงจนเกินไป จนทำให้แสงแข็ง และตัวนักแสดงสว่างเกินไป และยังคงมีปัญหาเรื่องของเงาเหมือนเดิม

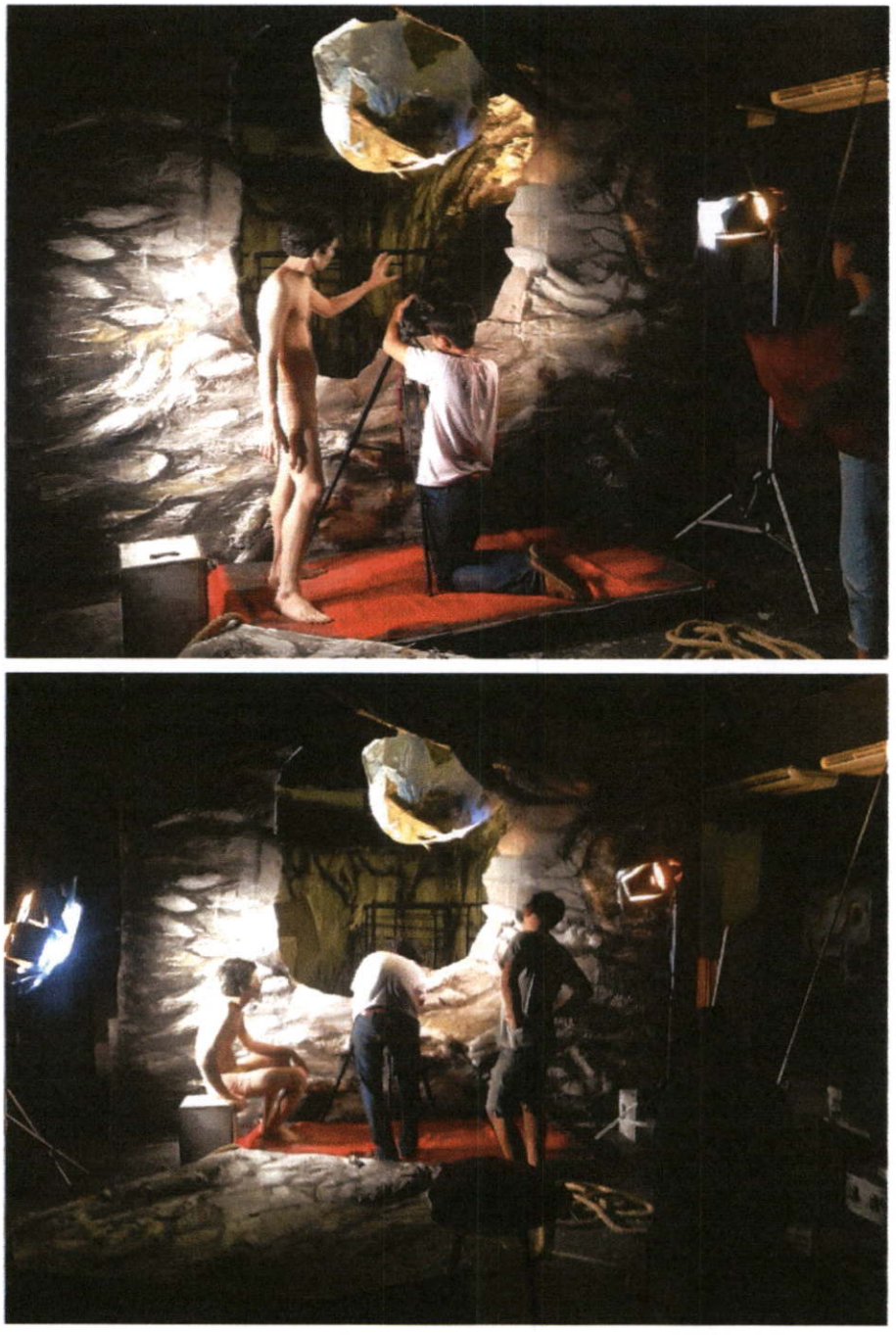
รูปที่ 5.4 ภาพการจัดแสงในฉากที่ 4

การบอดี้เพ้นท์

ก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์จะเริ่มขึ้น นักแสดงต้องมาก่อนล่วงหน้า เวลาถ่ายจริง 3 ชั่วโมง เพื่อทำการบอดี้เพ้นท์ ในการบอดี้เพ้นท์นี้ ข้าพเจ้าได้พบปัญหาถึงการแสดงที่กำหนดไม่ได้ว่ากี่ชั่วโมงถึงจะเสร็จแต่ละฉาก จึงทำให้สีที่เพ้นท์ไป แตกขณะที่นักแสดงแสดงมากขึ้น และเป็นข้อบกพร่องที่ข้าพเจ้าไม่ได้ทำการพักกอง และทำการบอดี้เพ้นท์ซ่อมแซมส่วนที่แตกของสี และในบางฉาก ข้าพเจ้าได้ให้ตากล้องถ่ายขนาดภาพ **LS.** ก่อน และจึงมาเก็บภาพขนาด **MS.** และ **CU.** จึงทำให้ยิ่งเห็นข้อบกพร่องของรอยแตกของสีบนใบหน้าของนักแสดงชัดเจนมากขึ้น ส่วนเรื่องของฉากที่จะเปื้อนสีจากตัวของนักแสดงเรื่อยๆ ข้าพเจ้าและทีมงานก็จะหยุดพักและทาสีซ่อมแซมฉากเรื่อยๆ จนลืมให้ความสำคัญกับสีที่เพ้นท์ไปที่ตัวนักแสดง

รูปที่ 5.5 ภาพบอดี้เพ้นท์ก่อนการถ่ายทำ

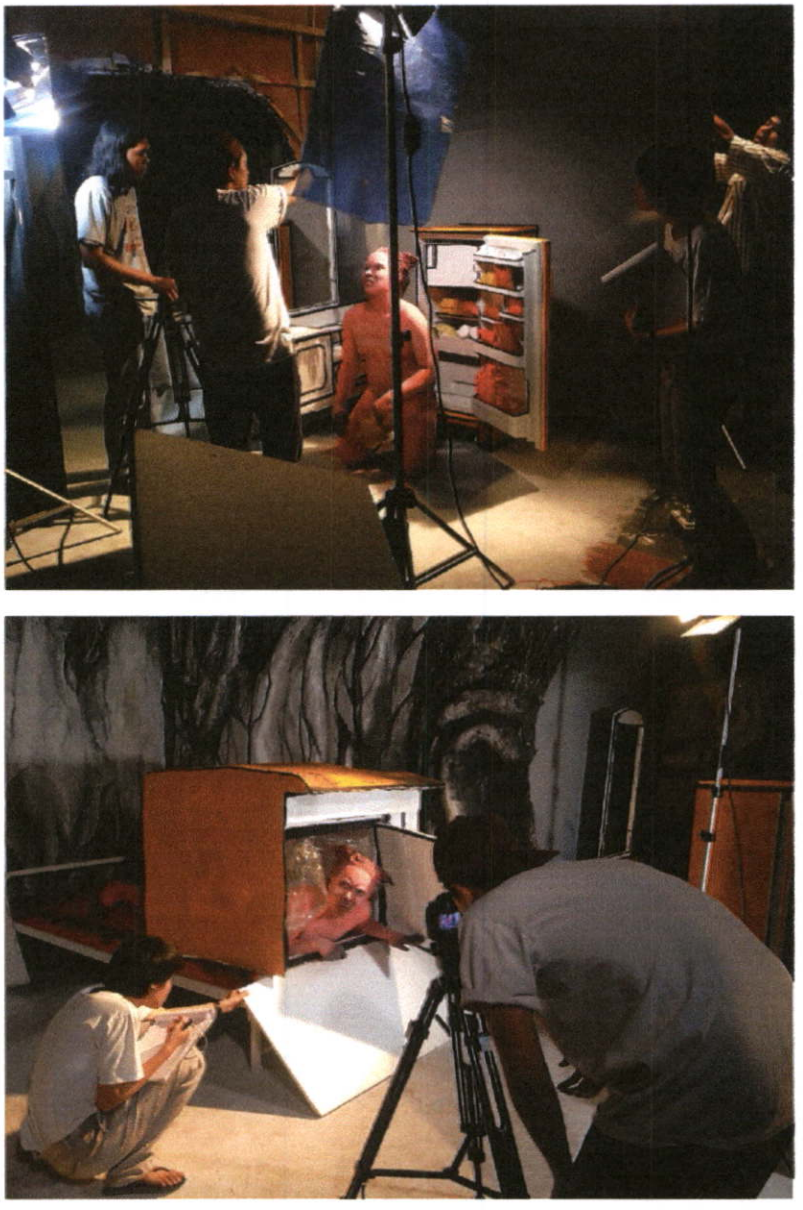
เบื้องหลังการถ่ายทำ



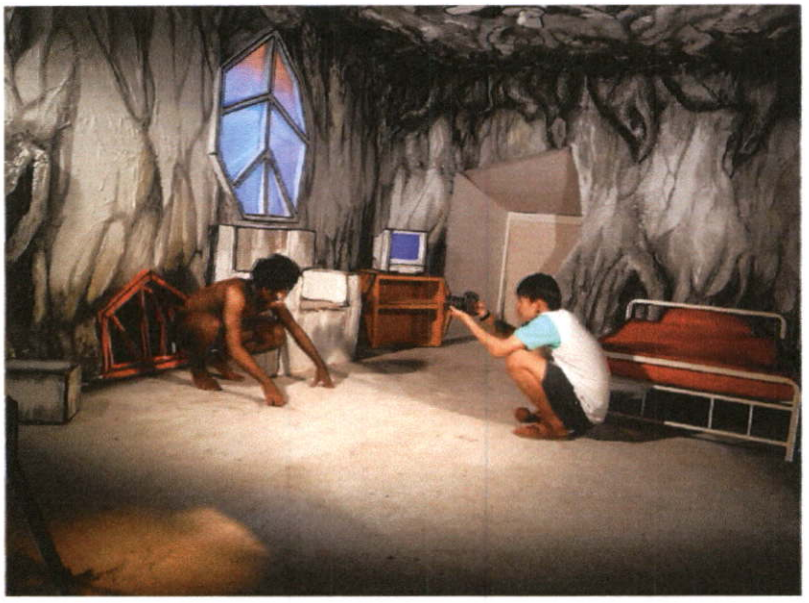
รูปที่ 5.6 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากจิ้งจก

รูปที่ 5.7 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากกระทิง

รูปที่ 5.8 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากสัตว์ประหลาด

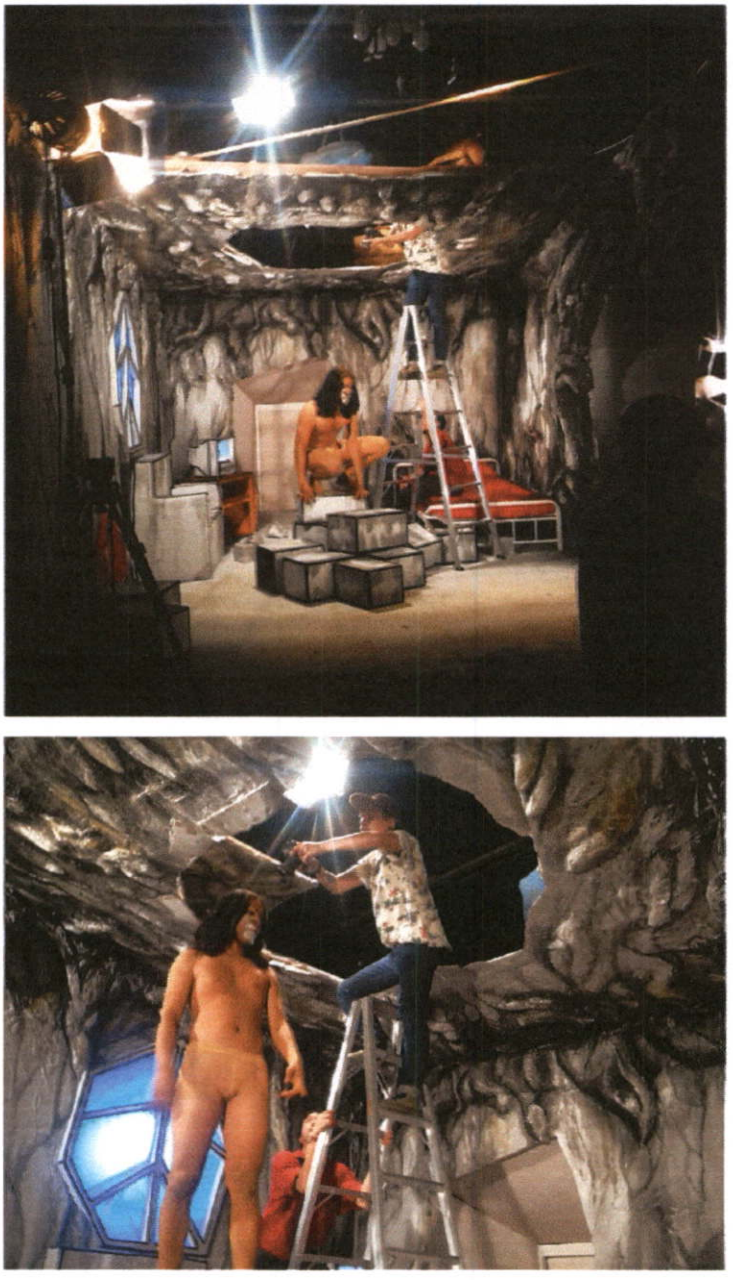


รูปที่ 5.9 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากหมู

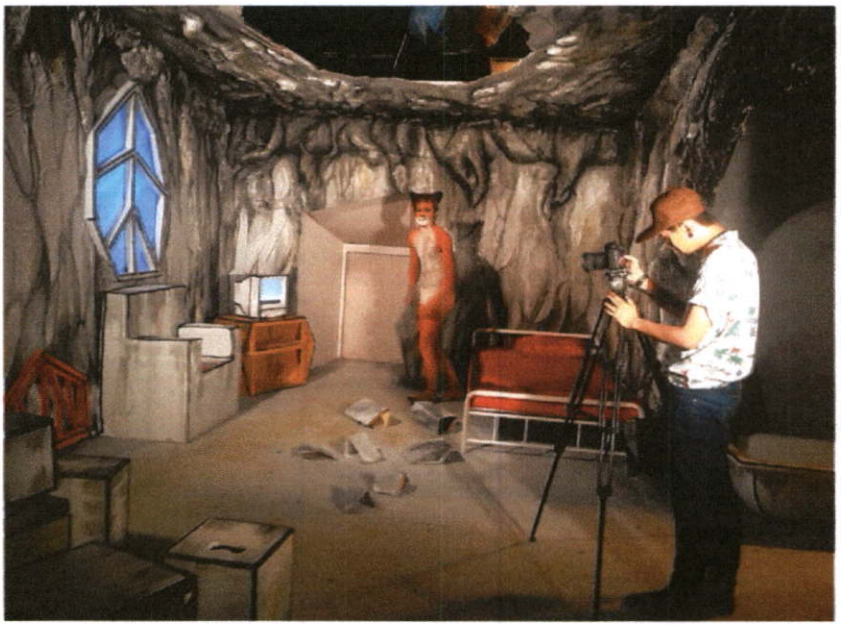


รูปที่ 5.10 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากลิง

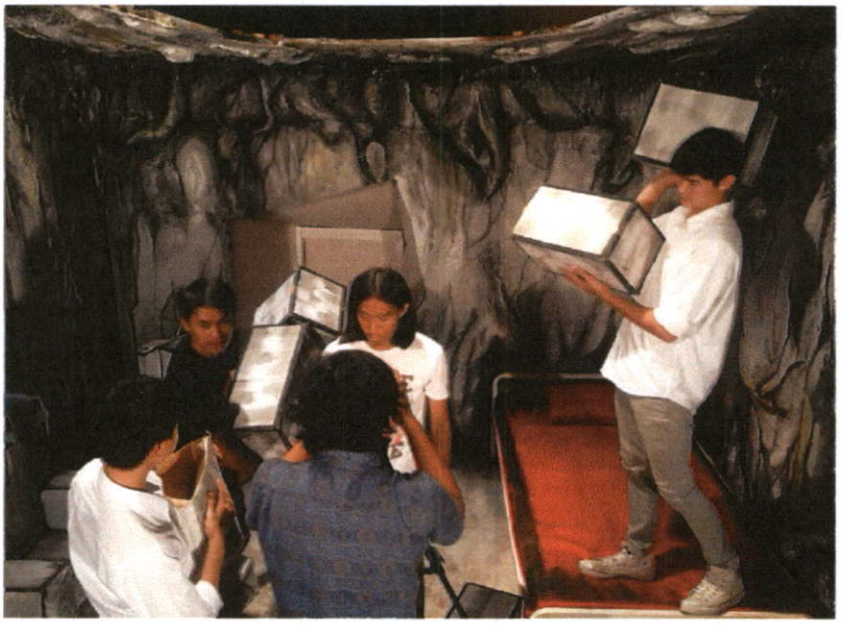
รูปที่ 5.11 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากสัตว์ประหลาด



รูปที่ 5.12 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากสิงโต



รูปที่ 5.13 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำฉากสุนัขจิ้งจอก



รูปที่ 5.14 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ

การกำกับการแสดง

ในการกำกับการแสดง ข้าพเจ้าจะนำบทโดยรวมทั้งหมดของตัวละครแต่ละตัวให้นักแสดงได้ทำความเข้าใจในบท แล้วจากนั้นจึงเริ่มอธิบายว่าตัวละครที่เขาจะทำการแสดงนั้น เป็นมนุษย์ที่มีพฤติกรรมเหมือนสัตว์อะไร นักแสดงจะฝึกท่าทางเลียนแบบสัตว์นั้นๆให้ชินก่อน หลังจากนั้นข้าพเจ้าจึงจะค่อยๆเพิ่มอารมณ์ให้กับนักแสดง เช่นกระทิง จะต้องโกรธ โมโห และใช้กำลังทำลายข้าวของ ตอนแรกนักแสดงจะฝึกที่จะหายใจแรงๆฉุนเฉียว และค่อยๆเพิ่มอารมณ์โกรธให้นักแสดงจนถึงจุดที่นักแสดงต้องทำลายข้าวของอย่างบ้าคลั่ง

บทที่ 6

ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post Production)

การตัดต่อลำดับภาพ

การตัดต่อลำดับภาพนั้น ควรพิจารณาก่อนว่าภาพยนตร์เรื่องนั้น เล่าเรื่องแบบใด และต้องการนำเสนอความรู้สึกอย่างไร การเล่าเรื่อง เป็นอีกวิธีหนึ่งสำหรับภาพยนตร์ขนาดสั้นเพื่อจะให้เกิดความตื่นเต้น และเป็นที่น่าติดตามของคนดู

จุดประสงค์หลักการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง " สัตว์ประเสริฐ " เป็นการเล่าเรื่องแบบที่ไม่ได้มีความซับซ้อน เป็นการเล่าเรื่องที่ต้องติดตามไปเรื่อย จนกระทั่งถึงจุด Climax สรุปเรื่องราวในตอนท้าย เปิดกว้างในเรื่องของการตีความ

การตัดต่อภาพยนตร์ถูกแบ่งออกเป็นสองส่วน คือ การตัดต่อแบบหยาบ และการตัดต่อแบบละเอียด ซึ่งทั้งสอง ก็จะแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างอย่างชัดเจน การลำดับภาพอย่างหยาบๆ จะเป็นการลำดับภาพครั้งแรก ซึ่งเมื่อนำมาดูจะเห็นว่าระยะเวลาการดำเนินเรื่องของมันอาจมากเกินไป ทำให้หนังออกมาดูอืด ช้า มีส่วนเกินในการแสดงของตัวละครที่นานและน่าเบื่อเกินไป หรือบางอย่างที่ขาดหายไป เมื่อถึงการตัดต่อแบบละเอียดแล้ว เห็นว่าอะไรดี อะไรไม่ดี รวมถึงความเหมาะสม ก็นำมาแก้ไขและลำดับภาพใหม่ เล่าเรื่องใหม่ ทำให้ตัวหนังกระชับขึ้น

การตัดต่อลำดับภาพแบบหยาบ (Rough Cut)

การตัดต่อลำดับภาพแบบหยาบ เป็นการจัดวางเรียงภาพและเสียงตามบทภาพยนตร์ถ่าย ทำเพื่อดูเรื่องราวทั้งหมด จะเห็นได้ว่าขาดอะไรไป หรืออะไรมากเกินไป โดยไม่คำนึงถึงเรื่อง ระยะเวลาและจังหวะมากนักจากการตัดต่อแบบหยาบๆ จึงทำให้พบปัญหาในเรื่องของงานฉาก และงานบอดี้เพ้นท์ที่ไม่ละเอียด จึงทำให้ต้องหลบกางเกงของนักแสดงที่โผล่ขณะแสดง และรอยสีแตกบนหน้านักแสดง หลังจากได้รับคำปรึกษาแล้ว ก็เข้าสู่การตัดแบบละเอียด โดยที่ข้าพเจ้านำเสนอเทคนิคบอดี้เพ้นท์ และฉากที่ได้เซทขึ้นมา จึงได้ใช้วิธีการตัดแบบ Open form เพื่อเป็นการเปิดกว้างสำหรับผู้ดู และเพราะเนื้อเรื่องที่เป็นอารมณ์ธรรมชาติ จึงใช้เทคนิคคัทชน ในการตัดต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ และเพื่อให้งานฉากและงานบอดี้เพ้นท์ที่ไม่ละเอียดเป็นปัญหาน้อยลง

ภาพที่ 6.1 ภาพเบื้องหลังการตัดต่อหยาบ

ตัวอย่างการตัดต่อลำดับภาพแบบหยาบ

ภาพที่ 6.2

ภาพที่ 1 ภาพที่ 2

กระต่ายหนุ่มนัวเนียกับกระต่ายสาว ทันใดนั้นได้กลิ่นอาหารจึงดมตามกลิ่นไป

ภาพที่ 3 ภาพที่ 4

กระต่ายกลายร่างเป็นหมู ขโมยอาหารกินมูมมาม

ภาพที่ 5 ภาพที่ 6

หมูกลายร่างเป็นลิงเล่นลูกบอลจนทำแพคาลแตก และเจอลูกโลกบนท้องฟ้า

ภาพที่ 7

ภาพที่ 8

ลิงกลายร่างเป็นสุนัขจิ้งจอกเพื่อวางแผนจะขึ้นไปเอาลูกโลก

ภาพที่ 9

ภาพที่ 10

สุนัขจิ้งจอกกลายร่างเป็นจิ้งจกเพื่อไต่เพดานไปเอาลูกโลก

ภาพที่ 11

ภาพที่ 12

จิ้งจกตกลงมากลายร่างเป็นงู งูแค้นจึงฉกลูกโลก แต่ไม่โดน งูจึงเจ็บตัว

ภาพที่ 13

ภาพที่ 14

งูโมโหจึงกลายร่างเป็นกระทิงโยนของขึ้นไปทำลายลูกโลก แต่ของตกลงมาใส่ตนเอง

ภาพที่ 15

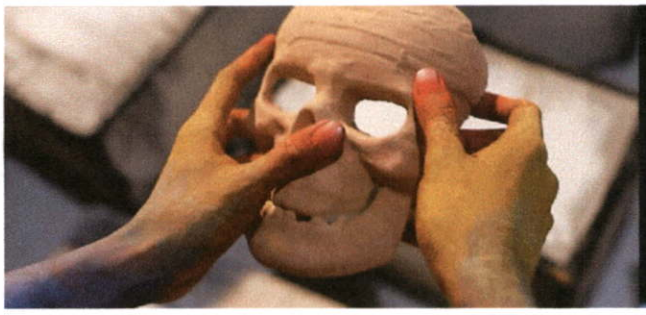
ภาพที่ 16

กระทิงไม่สนใจลูกโลกแล้ว จึงกลายร่างเป็นสิงโตคำรามใส่ลูกโลก

ภาพที่ 17

ภาพที่ 18

สิงโตควบคุมอารมณ์ไม่ได้ จนกลายร่างเป็นสัตว์ประหลาด



ภาพที่ 19

ภาพที่ 20

สัตว์ประหลาดกลัวคนมาเห็นร่างที่น่ากลัวจึงใส่หน้ากากปกปิด ในที่สุดก็กลายเป็นมนุษย์

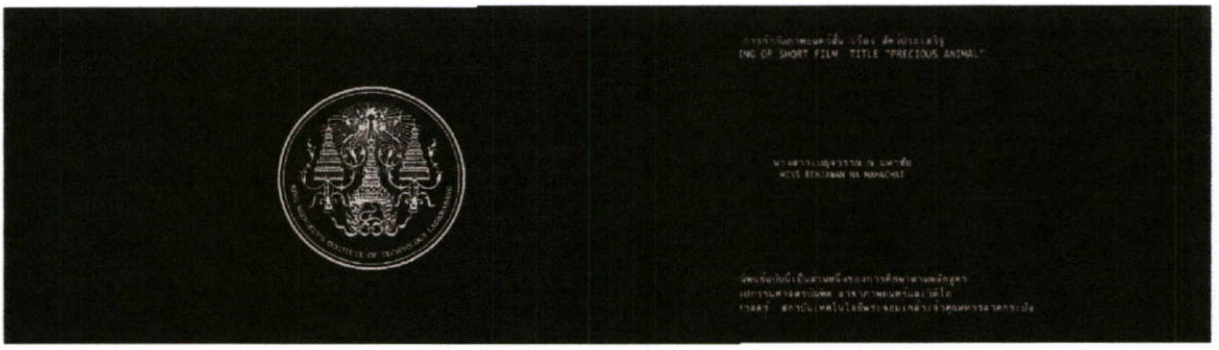
การตัดต่อลำดับภาพอย่างละเอียด (Final Cut)

การตัดต่อลำดับภาพอย่างละเอียด เป็นการตัดต่อขั้นสุดท้าย มีการดูแลจังหวะและความต่อเนื่อง ใส่ใจกับทุกรายละเอียดในตัวภาพยนตร์ เพื่อให้ภาพยนตร์ออกมาสมบูรณ์ที่สุด รวมถึงการใส่เสียงประกอบ และทำการรวมเสียงขั้นสุดท้าย จนเสร็จสิ้นกระบวนการ

ปัญหาที่พบในกระบวนการตัดต่อของเรื่องนี้นั้น ปัญหาส่วนใหญ่มาจากความหมายของเรื่องที่ยังไม่เข้าใจมากขึ้น และเรื่องของบางช็อตที่ต้องตัดออกเนื่องจากไม่สมบูรณ์ และระยะเวลาที่ต้องลดลง เพื่อไม่ให้มันยืดเยื้อน่าเบื่อ

ตัวอย่างการตัดต่อแบบละเอียด

ภาพที่ 6.3



ภาพที่ 1 **ภาพที่ 2**

ขึ้นตราสถาบันพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ชื่อเจ้าของโครงการ

ภาพที่ 3 **ภาพที่ 4**

กระต่ายหนุ่มและกระต่ายสาวนัวเนียกันบนเตียง ระหว่างนั้นเตียงก็ได้กลายเป็นสรวงสรรค์

ภาพที่ 5 ภาพที่ 6

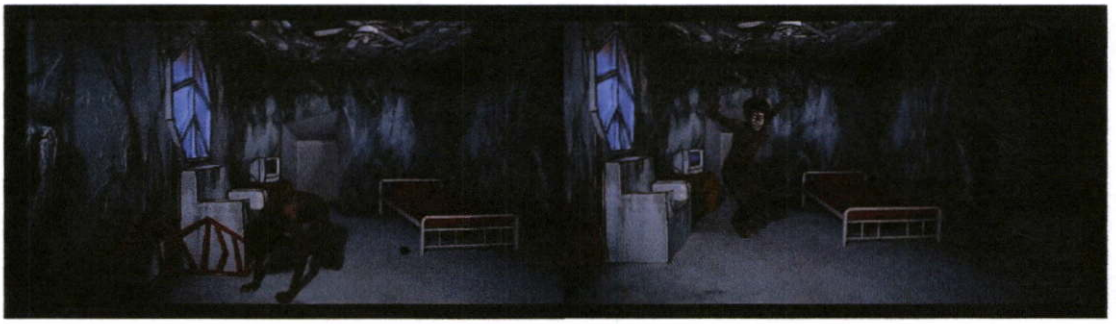
กระต่ายหนุ่มได้กลิ่นอาหาร จึงดมตามกลิ่นอาหาร และมุดท่อเข้าไป

ภาพที่ 7 ภาพที่ 8

กระต่ายปลายร่างเป็นหมู มาโผล่ที่ตู้เย็น หมูจึงขโมยอาหารกิน

ภาพที่ 9 ภาพที่ 10

เมื่อหมูกินอิ่ม จึงรีบกลับไปที่ห้องตนเอง

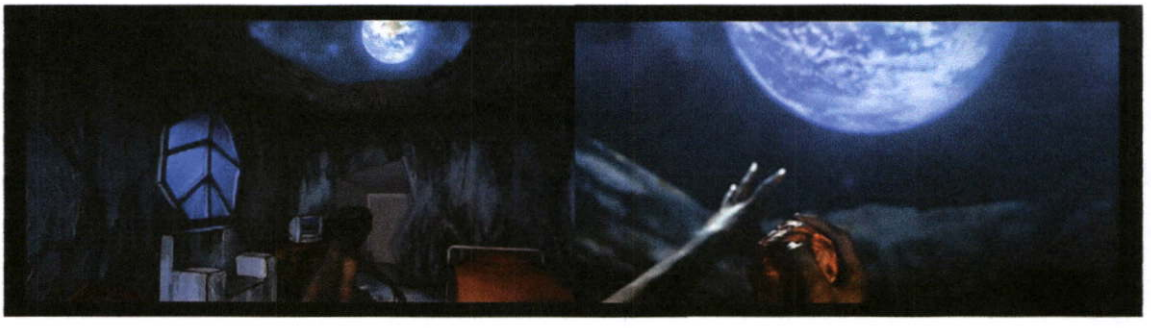


ภาพที่ 11 ภาพที่ 12

หมูกลับมาที่ห้องและกลายเป็นลิง ลิงเล่นลูกบอลสนุกสนาน

ภาพที่ 13 ภาพที่ 14

ลิงปาลูกบอลไปโดนเพดานพังลงมา และกลัวความผิดจึงไปแอบ



ภาพที่ 15 ภาพที่ 16

ลิงออกมาเล่นลูกบอลต่อ แล้วเห็นลูกโลกจึงร้องอยากได้

ภาพที่ 17 ภาพที่ 18

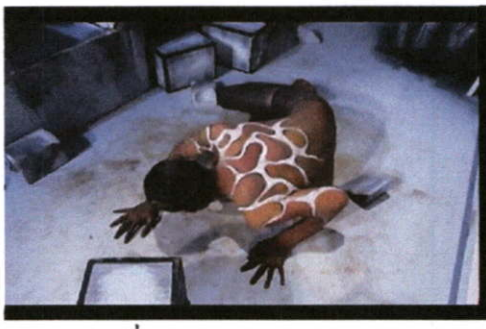
ลิงกลายร่างเป็นสุนัขจิ้งจอก

ภาพที่ 19 ภาพที่ 20

สุนัขจิ้งจอกนำกล่องมาวางซ้อนให้สูงๆเพื่อจะปีนขึ้นไปเอาลูกโลก

ภาพที่ 21 ภาพที่ 22

สุนัขจิ้งจอกกลายร่างเป็นจิ้งจกไต่เพดานเพื่อไปเอาลูกโลก



ภาพที่ 23

ภาพที่ 24

จิ้งจกตกลงมากลายร่างเป็นงู แล้วฉกลูกโลกแต่ไม่โดน งูจึงแค้นลูกโลก

ภาพที่ 25

ภาพที่ 26

งูจึงกลายร่างเป็นกระทิงโมโห ทำลายข้าวของและ ขว้างของขึ้นไปทำลายลูกโลก

ภาพที่ 27

ภาพที่ 28

ของตกลงมาใส่กระทิง กระทิงจึงกลายร่างเป็นสิงโต ไม่สนใจลูกโลก

ภาพที่ 29 ภาพที่ 30

สิงโตปัดสิ่งของกองให้เป็นที่สูงๆ

ภาพที่ 31 ภาพที่ 32

สิงโตคำรามขู่ลูกโลก

ภาพที่ 33 ภาพที่ 34

สิงโตควบคุมตัวเองไม่ได้จน กลายร่างเป็นสัตว์ต่างๆ

ภาพที่ 35

ภาพที่ 36

สัตว์ต่างๆกำลังรวมร่างกัน

ภาพที่ 37

ภาพที่ 38

สัตว์ทุกตัวรวมร่างกันเป็นสัตว์ประหลาด

ภาพที่ 39

ภาพที่ 40

สัตว์ประหลาดแปลกใจที่ตนกลายเป็นร่างนี้

ภาพที่ 41 ภาพที่ 42

เมื่อแสงพระอาทิตมา สัตว์ประหลาดกลัวมีใครมาเห็น

ภาพที่ 43 ภาพที่ 44

สัตว์ประหลาดจึงหยิบหน้ากากมาปกปิดร่างนี้

ภาพที่ 45 ภาพที่ 46

สัตว์ประหลาดกลายร่างเป็นมนุษย์เหมือนเดิม

การตัดต่อลำดับเสียง (Sound Post – Production)

เสียงที่ใช้ในภาพยนตร์ประกอบไปด้วยเสียงต่างๆมากมาย เช่น เสียงสนทนา เสียงบรรยากาศ และเสียงดนตรีประกอบ ทุกอย่างมีความสำคัญหมด แม้ไม่มีภาพนั้นๆ แต่ถ้ามีเสียงก็สามารถบอกได้ว่ามีอะไรอยู่รอบๆ

การลำดับเสียงของภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่มีบทสนทนาเนื่องจากบทของข้าพเจ้าเป็นคนที่สวมบทบาทเป็นสัตว์ ดังนั้นการแต่งเสียง (Foley) จึงเป็นเรื่องที่สำคัญมาก มีการอัดเสียงเดิน วิ่ง จับสิ่งของ จึงจำเป็นที่จะต้องอัดใหม่ทั้งหมด รวมถึงเสียงร้องของสัตว์ในเรื่องด้วย ไม่เพียงแค่มีเสียงจากตัวละคร เสียงบรรยากาศก็สำคัญมาก ถือว่าช่วยสร้างให้ถ่ายทอดสิ่งที่จะบอกได้ชัดเจนมากขึ้น ข้าพเจ้าเริ่มหาเสียงบรรยากาศและเสียง Effect มาประกอบให้ตัวภาพยนตร์สมบูรณ์ขึ้น หลังจากวางเสียงบรรยากาศและเสียง Effect เรียบร้อยแล้ว จึงวางเสียงเพลงประกอบ เพื่อเพิ่มอรรถรส และเร้าอารมณ์ของภาพให้สูงขึ้น

ปัญหาที่พบคือ เสียงที่อัดใหม่ไม่ตรงกับท่าทาง และการขยับปากของนักแสดงมากถึงที่สุด

เสียงประกอบการแสดง(Music and action)

เสียงดนตรีประกอบสำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นเสียงที่สร้างอารมณ์ให้กับการแสดงมากขึ้น เพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกให้คนดูมีความตื่นเต้นไปกับตัวละคร ที่ดำเนินเรื่อง เช่น ตอนหลบซ่อน ระแวง ตอนกลายร่าง ตอนที่น่าตื่นเต้น ให้ลุ้นตาม

ภาพที่ 6.4 ภาพเบื้องหลังการตัดต่อลำดับเสียง

บทที่ 7

บทสรุป ปัญหาและข้อเสนอแนะ

บทสรุป

ในการผลิตภาพยนตร์เรื่อง " สัตว์ประเสริฐ " ตั้งแต่เริ่มแรกจนถึงกระบวนการสุดท้ายของการตัดต่อจนสมบูรณ์ออกมาเป็นภาพยนตร์ได้ ล้วนพบปัญหาและอุปสรรคมากมาย เมื่อเกิดอุปสรรค ย่อมเกิดการแก้ไขไม่ว่าจะรู้ล่วงหน้าหรือเฉพาะหน้าการคิดวิธีการจัดการกับปัญหาต่างๆเหล่านี้ล้วนทำให้ข้าพเจ้าเติบโตขึ้น ได้เรียนรู้วิธีการแก้ไขและนำมาปรับแก้ให้ถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์จนออกมาเป็นภาพยนตร์เรื่อง "สัตว์ประเสริฐ" ที่สมบูรณ์ได้ ย่อมทำให้ข้าพเจ้าเกิดประสบการณ์และแนวคิดใหม่ที่จะนำไปใช้ในงานต่อๆไป

สำหรับข้าพเจ้าแล้วการผลิตภาพยนตร์เรื่อง "สัตว์ประเสริฐ" คือจุดเริ่มต้นก่อนที่จะก้าวสู่งานจริงๆที่ต้องให้ความสำคัญกับทุกรายละเอียดมากกว่านี้ ขอบคุณอุปสรรคต่างๆที่เกิดขึ้นเพราะนี้คือสิ่งที่เราได้เจอกับตัวและได้เรียนรู้จากมันจริงๆ ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นข้าพเจ้าจะขอสรุปไปเป็นในแต่ละขั้นตอนตั้งแต่ ขั้นเตรียมการ ถ่ายทำ ไปจนถึงการถ่ายทำ และทำการสรุปให้เป็นข้อๆ แยกตามในแต่ละขั้นตอนไปดังนี้

ปัญหาที่พบในขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre Production)

1. จากการค้นคว้าทำให้พบว่าปัญหาคือการสร้างตัวละคร ที่ต้องทำให้คนดูเข้าใจว่าอะไรที่ไม่ดีของมนุษย์ที่มีพฤติกรรมเหมือนสัตว์บ้าง เพื่อให้เข้าใจง่าย และเข้าใจตรงกัน

2. การเพ้นท์ ข้าพเจ้าได้ประสบปัญหาเรื่องของสีที่แตก และหลุดลอก และเรื่องของการออกแบบบุคลิกภาพตัวละครที่ยังไม่แปลกใหม่

3. เรื่องการเขียนบท ข้าพเจ้าเจอปัญหาในการเล่าเรื่องที่ต้องทำให้ผู้ชมเข้าใจตรงกัน ต้องสากลพอ ทั้งเรื่องของสัญลักษณ์ต่างๆ เช่น ลูกโลก ลูกบอล

4. เรื่องของฉาก มีปัญหาในการเซต เนื่องจากฉากที่ออกแบบต้องมีเพดาน จึงทำให้ไม่มั่นใจในการรับน้ำหนัก และตรงกลางเพดานที่เป็นรูตรงกลางต้องเบาและแข็งแรงพอ ด้วยเวลาที่มีไม่มากจึงทำให้งานฉากและพร็อบ ไม่ละเอียดและไม่เรียบร้อย ส่งผลให้เป็นข้อบกพร่องไปถึงตอนถ่ายทำ

ปัญหาที่พบในขั้นตอนการถ่ายทำ (Production)

1. เรื่องของบอดี้เพ้นท์ ที่ต้องนัดมาก่อนการถ่ายทำ ล่วงหน้า 3 ชั่วโมง แต่เนื่องจากข้าพเจ้าคุมคนไม่ได้ดีพอ จึงทำให้นักแสดงหรือทีมงานมาล่าช้า จึงทำให้กำหนดการในการถ่ายทำต้องเลื่อนไปในบางวัน
2. เรื่องของการจัดไฟ ที่ข้าพเจ้าไม่ชำนาญพอจึงทำให้จัดการอะไรมากไม่ได้ ทำให้แสงแข็งและเกิดเงากระทบที่ฉากหลายเงา
3. เรื่องการกำกับนักแสดง ที่ข้าพเจ้าไม่มีความมั่นใจในตัวเองพอที่จะบอกกับนักแสดงว่าควรแสดงอารมณ์อย่างไร จึงต้องเป็นหน้าที่ของผู้ช่วยผู้ช่วย ที่ช่วยสร้างอารมณ์ให้กับนักแสดง
4. เรื่องของอุปกรณ์ในการถ่ายทำ ที่ข้าพเจ้าขาดความรับผิดชอบ ทำให้หลงลืม และต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้าโดยการหายืมในตอนนั้น
5. เรื่องของกางเกงที่นักแสดงใส่ในการแสดง เมื่อเพ้นท์แล้วมันไม่เนียนไปกับตัวนักแสดง และขณะแสดงก็มีรอยยับรอยกางเกงในโผล่ออกมา ทำให้ดูไม่เรียบร้อย

ปัญหาที่พบในขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post Production)

1. เรื่องของการตัดต่อที่ต้องพยายามหลับสิ่งบกพร่องในเรื่องของกางเกงนักแสดง รอยสี แตก และของประกอบฉากที่ไม่เรียบร้อย
2. เรื่องของการหลงประเด็น เพราะข้าพเจ้าหลงในเรื่องของเอฟเฟคในการตัดต่อที่เพิ่มมามากจนเกินไป
3. เรื่องของตอนจบ ในบทที่ได้เขียนไว้มีฉากที่เป็นแต่ละห้องในคอนโด แต่สิ่งที่ทำออกมากลับไม่ดีพอ จึงต้องตัดออก
4. ในเรื่องของการทำเอฟเฟค ในฉากของจิ้งจกที่จะต้องเปลี่ยนสีได้ทดลองทำ แล้วแต่ไม่ดีพอ จึงต้องตัดออก
5. เรื่องของการทำเอฟเฟคพระอาทิตย์ขึ้น ไม่สมจริง จึงต้องตัดออก
6. เรื่องของเสียงที่ตัดถ่ายทำไม่ได้อัดมา เลยทำให้เสียงที่มีอยู่ไม่ดีนัก จึงต้องทำเสียงขึ้นใหม่ทั้งหมด

ข้อเสนอแนะ

เริ่มจากขั้นตอนแรกเลยคือเรื่องของการเลือกเทคนิค ที่ข้าพเจ้าได้เลือกเทคนิคดินน้ำมัน ซึ่งข้าพเจ้าไม่มีความชำนาญพอ ในระหว่างนั้นก็มีการพัฒนาบทไปเรื่อยๆ แต่ระหว่างพัฒนาบทข้าพเจ้าได้ทำการทดลองปั้นดินน้ำมัน ทำให้รู้ว่ามันยากเกินไป และข้าพเจ้าอาจจะต้องไปเรียนรู้เพิ่มเติม ซึ่งใช้เวลาเป็นอย่างมาก ด้วยเหตุผลนี้จึงทำให้ข้าพเจ้าเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอ มาเป็นการกำกับภาพยนตร์สั้นแทน หลังจากนั้นการพัฒนาบทของข้าพเจ้าก็เกิดปัญหาที่ไม่มีข้อมูลที่ถูกต้องจึงทำให้คิดเองเออเองไปอยู่นาน รวมไปถึงสัญลักษณ์ต่างๆที่ข้าพเจ้าต้องการจะใส่ไปในบท มันไม่สากลพอ และมันไม่ได้ถูกเล่าซ้ำๆเพื่อเป็นข้อมูลให้กับผู้ดู

เรื่องการออกแบบบุคลิกภาพของตัวละคร ข้าพเจ้าควรที่จะออกแบบให้เสร็จก่อนที่จะไปทดลองบอดี้เพ้นท์จริง แล้วเมื่อทดลองเพ้นท์ไปแล้วผลออกมายังไม่ตรงตามที่ต้องการก็ต้องออกแบบอยู่ดี และทำให้สิ้นเปลืองอุปกรณ์ และค่าใช้จ่ายด้วย

ในเรื่องของบอดี้เพ้นท์เมื่อเวลาผ่านไปนานหลายชั่วโมงทำให้สีแตก ข้าพเจ้าจึงแนะนำให้มีการเติมสีเรื่อยๆ หรือไม่ก็แนะนำให้ถ่ายมุมแคบก่อน แล้วจึงถ่ายมุมกว้าง จะได้ไม่เห็นรอยแตกของสี

ในเรื่องของฉากที่ข้าพเจ้าได้ทำการออกแบบอย่างรอบคอบแล้ว แต่ด้วยระยะเวลาจึงทำให้ต้องรีบทำ ผลออกมาจึงไม่เรียบร้อย ควรที่จะกำหนดวันเวลาที่ทำให้พอเหมาะ และไม่เร่งจนเกินไป และเรื่องของทักษะฝีมือของคนในทีม ต้องมีความชำนาญพอสมควร

ส่วนการนัดนักแสดงและทีมงานที่จะต้องมาบอดี้เพ้นท์ก่อนเวลาถ่ายทำ ควรที่จะทำใบเรียกนักแสดงและทีมงานให้ชัดเจน กำหนดเวลาที่แน่นอน คนในทีมจะได้มาพร้อมกันตามเวลาที่กำหนดในใบนัดหมาย เพราะไม่อย่างนั้นก็จะต้องมีการรอ และทำให้เวลาที่กำหนดล่าช้าไป

เรื่องของการจัดแสดง ถ้ารู้ตัวว่าไม่มีความรู้พอ ก็ควรที่จะ ขอความช่วยเหลือจากคนที่มีความชำนาญ อย่างข้าพเจ้ามีคนน้อย จึงได้ให้ตากล้อง มาจัดแสง เลยทำให้หน้าที่ไม่ตรงกับสิ่งที่เขาชำนาญ ผลเลยออกมาไม่ดีอย่างที่ควร

เรื่องการกำกับการแสดง เนื่องจากบทของข้าพเจ้า นักแสดงต้องเล่นเป็นสัตว์ ข้าพเจ้าจึงทำการเวิร์คช็อป และเตรียมตนที่จะมาเป็นผู้ช่วยกำกับการแสดงไว้เรียบร้อย แต่เนื่องจากผู้ช่วยผู้กำกับเกิดอุบัติเหตุ ข้าพเจ้าจึงต้องพยายามกำกับเอง เพราะฉะนั้นควรมีตำแหน่งหน้าที่สำรองไว้ยามฉุกเฉิน

การเตรียมอุปกรณ์ในการถ่ายทำสำคัญมาก ข้าพเจ้าลืมอุปกรณ์การถ่าย จนทำให้คนในทีม และนักแสดงรอ จนเสียเวลา ควรตรวจเช็คอุปกรณ์ให้พร้อมก่อนก่านถ่ายทำ

เรื่องการทำเอฟเฟค ก่อนการถ่ายควรตกลงกับผู้ชำนาญให้ชัดเจน เพราะถ้าถ่ายมาแล้วการเพิ่มเอฟเฟคอาจจะเพิ่มไม่ได้

เรื่องของเสียงควรทำการอัดเสียงแยกเพื่อสะดวกต่อการตัดต่อ เพราะไม่อย่างนั้นจะต้องมาแต่งเสียงใหม่ทั้งหมดจะทำให้ไม่สอดคล้องกับภาพทั้งหมด และเสียงเวลาในการอัดเสียงใหม่

สุดท้าย ยอมรับสิ่งที่เราได้ตัดสินใจทำลงไปทั้งหมด มันอาจจะยังไม่ดีที่สุด แต่มันจะเป็นงานที่ให้อะไรกับเรามากที่สุดชิ้นหนึ่ง ทั้งเรื่องการคุมคน การวางแผน การเผชิญหน้ากับปัญหา การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การควบคุมสติ และการรู้จักตัวเอง ถ้าเรารู้จักตัวเองดีแล้ว เราจะเลือกงานที่พอดีกับเรา ไม่เกินกำลังเรา และไม่เดือดร้อนผู้อื่น งานชิ้นนี้ต้องพัฒนาต่ออีกหลายอย่างทั้งบท ทั้งฉาก ทั้งบอดี้เพ้นท์ ทั้งการถ่ายทำ ทั้งตัดต่อ และเสียง ยังไม่ถือว่าดีในเกณฑ์ของการกำกับภาพยนตร์ แต่สุดท้ายแล้วไม่มีอะไรดีที่สุด ถ้าเราพอใจ มันจะพอดี

บรรณานุกรม

พุทธทาสภิกขุ. สังสารวัฏ[ออนไลน์], สืบค้น 15 สิงหาคม 2556. เข้าถึงได้จาก
http://http://www.baanjomyut.com/library_2/extension3/buddhist_literature_modern_society/33.html

ว.วชิรเมธี, กิเลส MANAGEMENT, พิมครั้งที่ 6 (นนทบุรี : สำนักพิมพ์ปราน, 2555),6.

ว.วชิรเมธี, กิเลส MANAGEMENT, พิมครั้งที่ 6 (นนทบุรี : สำนักพิมพ์ปราน, 2555),17.

ว.วชิรเมธี, กิเลส MANAGEMENT, พิมครั้งที่ 6 (นนทบุรี : สำนักพิมพ์ปราน, 2555),19.

SpokedarkTV. ที่มาของ Playboy[ออนไลน์], สืบค้น (25 มีนาคม 2557).เข้าถึงได้จาก
http://love.spokedark.tv/2013/04/22/play-boy/#.UzSJCqh_uSp

โพสท์จัง. ที่มาของ เสือสิงกระทิงแรด[ออนไลน์], สืบค้น (25 มีนาคม 2557).
เข้าถึงได้จากhttp://board.postjung.com/698805.html#

สำนวนไทย. ที่มาของ สุภาษิต สำนวน คำพังเพย[ออนไลน์], สืบค้น
(25 มีนาคม 2557).เข้าถึงได้จากhttp://www.xnm3cv1ac5bny.net/%E0%B8%AA%E0%B8%B3%E0%B8%99%E0%B8%A7%E0%B8%99%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2/%E0%B8%A5%E0%B8%B4%E0%B8%87%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%AD%E0%B8%81%E0%B9%80%E0%B8%88%E0%B9%89%E0%B8%B2/

islammore. หมู ค่านิยมที่ไม่เคยเปลี่ยนแปลง[ออนไลน์], สืบค้น (25 มีนาคม 2557). เข้าถึงได้จาก
http://www.islammore.com/main/content.php?page= sub&category=15&id=1019

โพสท์จัง. เจ็ดจอมปีศาจผู้ยิ่งใหญ่[ออนไลน์], สืบค้น (25 มีนาคม 2557).
เข้าถึงได้จาก http://board.postjung.com/755226.html

BKKSEEK. นิทานอีสปเรื่องสุนัขจิ้งจอกเจ้าเล่ห์กับกา[ออนไลน์], สืบค้น (25 มีนาคม 2557).เข้าถึงได้จาก http://board.postjung.com/755226.html

นิทานคุณภาพดี. นิทานอีสปเรื่องราชสีห์กับหนู[ออนไลน์], สืบค้น (25 มีนาคม 2557).เข้าถึงได้จาก http://www.nithan.in.th/%E0%B8%A3%E0%B8%BE0%B8%8A%E0%B8%AA%E0%B8%B5%E0%B8%AB%E0%B9%8C%E0%B8%81%E0%B8%B1%E0

กูรู. จิ้งจกเปลี่ยนสีเข้าเมืองตาหลิ่วต้องหลิ่วตาตาม [ออนไลน์], สืบค้น (25 มีนาคม 2557).เข้าถึงได้จาก http://guru.google.co.th/guru/thread?tid=05c15a8714e4573c

ศิลปะดนตรีและนาฏศิลป์. ศิลปะสร้างสรรค์บนเรือนร่าง[ออนไลน์], สืบค้น (25มีนาคม2557).เข้าถึงได้จาก http://www.sahavicha.com/?name=knowledge&file=readknowledge&id=1169

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล เบญจวรรณ ณ มหาชัย

ที่อยู่ 8/221 หมู่ 14 ซอยเปรมฤทัย ถนนบางนา-ตราด ตำบล บางแก้ว
อำเภอ บางพลี จังหวัดสมุดปราการ 10540

E-mail : smilyswan22@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2546	จบการศึกษาระดับชั้นประถมศึกษา จากโรงเรียนวัดตะกล่ำ
พ.ศ. 2552	จบการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษา จากโรงเรียนพูลเจริญวิทยาคม

ผลงาน หรือรางวัล หรือทุนที่ได้รับ

พ.ศ. 2541	รางวัลที่ 1 ประกวดคัดลายมือ วันสุนทรภู่ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2
พ.ศ. 2541	รางวัลที่ 1 ประกวดวาดภาพ วันสุนทรภู่ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2
พ.ศ. 2546	ได้เข้าร่วมประกวดวาดภาพ วันแม่ โครงการ Lotte Friends Club
พ.ศ. 2546	รางวัลที่ 2 ประกวดวาดภาพระบายสี ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
พ.ศ. 2548	รางวัลชมเชย คัดลายมืออาลักษณ์ กิจกรรมสัปดาห์ห้องสมุด ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2
พ.ศ. 2548	รางวัลชนะเลิศอันดับ 1 การแข่งขันประดิษฐ์หุ่นยนต์จากเศษวัสดุ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น สัปดาห์วิทยาศาสตร์
พ.ศ. 2548	รางวัลชนะเลิศอันดับ 1 การแข่งขันประกวดวาดภาพ สัปดาห์รณรงค์ต่อต้านยาเสพติด ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-2
พ.ศ. 2548	ได้รับเลือกเป็นคนดีศรีพูลเจริญ ด้านมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ระดับห้องเรียน
พ.ศ. 2549	รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ประกวดวาดภาพสัปดาห์ห้องสมุด ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3-4

พ.ศ. 2549	รางวัลที่ 3 ประกวดวาดภาพกิจกรรมสัปดาห์ห้องสมุด ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3-4
พ.ศ. 2549	ได้รับเลือกเป็นคนดีศรีพูลเจริญ ด้านมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ระดับห้องเรียน
พ.ศ. 2550	รางวัลชมเชย ประกวดวาดภาพ สัปดาห์วิทยาศาสตร์
พ.ศ. 2551	ได้รับเลือกเป็นคนดีศรีพูลเจริญ ด้านมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี ระดับห้องเรียน
พ.ศ. 2551	ได้ผ่านการฝึกเข้าร่วมเยาวชนท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ (รุ่น1)
พ.ศ. 2552	ได้เข้าร่วมเป็นวิยากรโครงการท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ (รุ่น2)

ผลงานทางวิชาการ

พ.ศ. 2554	กาพยนตร์เรื่อง “วัฏจักร” (ผู้กำกับและเขียนบท)
พ.ศ. 2556	กาพยนตร์ขนาดสั้นเรื่อง “สัตว์ประเสริฐ” (ผู้กำกับและเขียนบท)