



การออกแบบภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงผ่านเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์
ในรูปแบบจินตภาพเพื่อเป็นกำลังใจให้วัยรุ่นผ่านพ้นความเศร้าโศก



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
คณะดิจิทัลอาร์ต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2564



**THE DESIGN OF MUSIC VIDEO THROUGH CINEMATIC LANDSCAPE
PHOTOGRAPHY TO ENCOURAGE YOUTH TRANSCEND GRIEF**

**BY
ORNPAILIN DULYAPIJARN**

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF FINE ARTS IN COMPUTER ART
FACULTY OF DIGITAL ART**

**GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2021**

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การออกแบบภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงผ่านเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์
ในรูปแบบจินตภาพเพื่อเป็นกำลังใจให้วัยรุ่นผ่านพ้นความเศร้าโศก

โดย

อรไพลิน คุณพิจารณ์

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2564

ศ.กมล เผ่าสวัสดิ์
ประธานกรรมการสอบ

ศ.วัฒน์ จูฑะวิภาค
กรรมการ

ผศ.ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ. ร.ต. หญิง ดร.วรรณิ์ สุขสาตร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

10 มกราคม 2565

Thesis entitled

**THE DESIGN OF MUSIC VIDEO THROUGH CINEMATIC LANDSCAPE
PHOTOGRAPHY TO ENCOURAGE YOUTH TRANSCEND GRIEF**

by

ORNPAILIN DULYAPIJARN

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Fine Arts in Computer Art

Rangsit University
Academic Year 2021

Prof. Kamol Phaosavasdi
Examination Committee Chairperson

Prof. Wattana Chudhavipata
Member

Asst. Prof. Wannaporn Chujitarom, Ph.D.
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plt.Off. Vanee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

January 10, 2022

กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณ ผศ.ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และคณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่าน ที่ชี้แนะในส่วนของการจัดทำรูปแบบวิทยานิพนธ์และบทความวิชาการจนผ่านพ้นลู่ทางด้วยดี

ขอบคุณ ผศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้อำนวยการหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ที่ให้ความรู้และคอยดูแลในส่วนของการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์สั้น ตลอดจนคำแนะนำที่ดีเกี่ยวกับการต่อยอดทักษะในสายงานนี้

ขอบคุณ รศ.ดร.ชัยสิทธิ์ ด้านกิตติกุล กับการตรวจแก้ไขเล่มก่อนจะถึงมือที่ปรึกษาด้วยความใส่ใจ ขอขอบคุณภัสที่แม้จะงานยุ่งแต่ก็ยังแบ่งเวลามาพิสูจน์อักษรให้ตั้งแต่เริ่มเขียนครั้งแรกจนถึงครั้งสุดท้าย ขอขอบคุณพี่แสมฟ้าประธานด้านโปรดิิวเซอร์เพลง ขอขอบคุณพี่รงค์ที่สร้างสรรค์โครงเพลงจากเดิมที่มีแค่เสียงกีตาร์กับเนื้อร้องให้ออกมาไพเราะและเข้ากับเรื่องราวมากขึ้น

ขอบคุณพี่แต้วที่ช่วยจัดหาเสื้อผ้า อุปกรณ์ประกอบฉากสวย ๆ และเอื้อเฟื้อสถานที่ถ่ายทำ ขอขอบคุณเลื้อกาวนจากปอยและอุปกรณ์กันสั่นสำหรับการถ่ายทำจากพระเชันด์ ขอขอบคุณพี่เก่งกับความขยันขันแข็งในฐานะตากล้อง ขอขอบคุณพี่เคที่มอบไอเดียดี ๆ ในช่วงเขียนบท คอยจับรดและอำนวยความสะดวกในขั้นตอนการผลิตทุกขั้นตอน ขอขอบคุณเพชรพระเอกพ่วงเด็กกองที่ไม่ว่าสถานการณ์จะเลวร้ายแค่ไหนก็ล่่มหัวจมท้ายมาด้วยกันเสมอ ขอขอบคุณอดดาสดวงดาที่สามด้านการออกแบบกราฟิก ขอขอบคุณผีเสื้อจากฟิม ขอขอบคุณไอซ์ที่ช่วยเหลือเกี่ยวกับการทอโลกของโปรแกรมใหม่ ๆ ตั้งแต่วันแรกจนถึงเรียนจบ รวมถึงขอบคุณทุกคนที่เป็นกำลังใจให้ตลอดการทำวิทยานิพนธ์

ขอบคุณมหาวิทยาลัยรังสิตสำหรับทุนศิษย์เก่า ขอขอบคุณแม่ที่มอบสมบัติที่มีค่าที่สุด นั่นก็คือความรู้ที่จะติดตัวมันไปตลอดชีวิต สุดท้ายนี้ขอบคุณเข้ากับแคปที่ยังคงน่ารักในเวลาเหนื่อยใจกลับมา

อรไพลิน ดุลยพิจารณา

ผู้วิจัย

6205095 : อรไพลิน ดุลยพิจารณ์
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การออกแบบภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงผ่านเทคนิคการ
 ถ่ายภาพทิวทัศน์ ในรูปแบบซินีมาติกเพื่อเป็นกำลังใจให้วัยรุ่น
 ผ่านพ้นความเศร้าโศก
 หลักสูตร : ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ผศ.ดร.วรรณพร ชูจิตรมย์

บทคัดย่อ

การศึกษานี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความเศร้าโศก
 สำหรับนำไปผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง รวมถึงเพื่อออกแบบและผลิตสื่อภาพยนตร์และ
 เพลงไทยสากล ผ่านเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบซินีมาติกสำหรับให้กำลังใจวัยรุ่น ผ่าน
 ผ่านพ้นความเศร้าโศก โดยมีขอบเขตการศึกษาเป็นกลุ่มเป้าหมายกลุ่มวัยรุ่นเพศชายและหญิงที่มีอายุ
 15-24 ปี ผ่านการศึกษาแหล่งอ้างอิงที่น่าเชื่อถือ ตลอดจนกระบวนการผลิตสื่อในปัจจุบัน ซึ่งวิธีการ
 ดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนเตรียมการผลิต ขั้นตอนการผลิต และหลังการผลิต ด้วย
 เครื่องมือในการวิจัยคือค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเมื่อได้ศึกษากลุ่มวัยรุ่นจำนวน 30 คน
 ผ่านแบบสอบถามความพึงพอใจ พบว่าผลการวิจัยได้ผลอยู่ในเกณฑ์ดี

จากผลการวิจัยนำไปสู่การสรุปได้ว่า ‘การออกแบบภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงผ่านเทคนิค
 การถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบซินีมาติกเพื่อเป็นกำลังใจให้วัยรุ่นผ่านพ้นความเศร้าโศก’ สามารถ
 สื่อสารให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าใจเกี่ยวกับบริบทของความเศร้าโศก ชื่นชอบในความสวยงาม
 ของการออกแบบฉากและตัวละคร และภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงสามารถให้กำลังใจ ในยามที่
 รู้สึกเศร้าโศกได้ดี

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 131 หน้า)

คำสำคัญ: ภาพยนตร์, เพลง, ภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง, การถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบซินีมาติก,
 ความเศร้าโศก

6205095 : Ornpailin Dulyapijarn
 Thesis Title : The Design of Music Video Through Cinematic Landscape
 Photography to Encourage Youth Transcend Grief
 Program : Master of Fine Arts in Computer Art
 Thesis Advisor : Asst. Prof. Wannaporn Chujitarom, Ph.D.

Abstract

This study was qualitative research aimed to study information concerning grief for the production of the music video, including designing and producing movie media and Thai songs through cinematic landscape photography to encourage youth to transcend grief. The delimitation of the population was targeted at youth males and females aged 15-24 years, by the study of credible sources as well as the current media production process. The research method was divided into 3 steps consisting of pre-production, production, and post-production. The research instruments were mean and standard deviation. After studying a group of 30 youths by the satisfaction questionnaire, it was found that the major research findings indicated that the results were at good criteria.

The results contributed to the conclusion that ‘The Design of Music Video Through Cinematic Landscape Photography to Encourage Youth Transcend Grief’ can communicate the understanding of the context of grief, a favorite in the beauty of scenes and the character's design to the target audience. The music video could encourage the audience very well when they felt grievous.

(Total 131 pages)

Keywords: Movies, Music, Music Video, Cinematic Landscape Photography, Grief

Student's Signature Thesis Advisor's Signature

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูป	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของการศึกษา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	3
1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย	3
1.4 คำถามการวิจัย	3
1.5 วิธีการศึกษา	4
1.6 ขอบเขตการศึกษา	5
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
1.8 ศัพท์เฉพาะ	6
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม	7
2.1 ความเศร้าโศก	8
2.2 วิจัยรุ่น	14
2.3 ภาพยนตร์	17
2.4 การถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบจินตนิมิต	46
2.5 เพลงและดนตรี	58
2.6 งานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง	64

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	67
3.1 ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production)	67
3.2 ขั้นการผลิต (Production)	68
3.3 ขั้นหลังการผลิต (Post-Production)	68
3.4 การศึกษาผลจากกลุ่มตัวอย่าง	69
บทที่ 4 ผลการวิจัย	70
4.1 ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production)	70
4.2 ขั้นการผลิต (Production)	92
4.3 ขั้นหลังการผลิต (Post-Production)	93
4.4 การศึกษาผลจากกลุ่มตัวอย่าง	96
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	97
5.1 สรุปผลการวิจัย	97
5.2 ข้อเสนอแนะ	99
บรรณานุกรม	105
ภาคผนวก	110
ภาคผนวก ก บทภาพของภาพยนตร์ประกอบเพลงโลกของฉัน	111
ภาคผนวก ข คู่มือเตรียมถ่ายทำภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงเรื่อง ‘โลกของฉัน’	116
ภาคผนวก ค ภาพยนตร์ประกอบเพลงโลกของฉัน	129
ภาคผนวก ง แบบประเมินความพึงพอใจการออกแบบภาพยนตร์	128
ประวัติผู้วิจัย	131

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

5.1 แบบประเมินความพึงพอใจการออกแบบภาพยนตร์

98



สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย	3
4.1 เพลง Futari Saison โดย Keyakizaka46	71
4.2 เพลง Green Flash โดย AKB48	71
4.3 ซีรีส์เรื่อง The End of the F***ing World	72
4.4 ภาพยนตร์เรื่อง Space Sweepers	73
4.5 บรรยายการบันทึกเสียงร้อง	81
4.6 หน้าต่างขณะแก้ไขคั่นเสียง	81
4.7 ผสมเสียงในหน้าต่าง Stereo Bus Compressor	82
4.8 จัดการความดังด้วย Multiband Compressor และ Limiter	82
4.9 ย่านความถี่ของเสียง (Equalizer-EQ)	83
4.10 ตัวอย่างอารมณ์ภาพและโทนสีจากซีรีส์ The End of the F***ing World	84
4.11 ตัวอย่างอารมณ์ภาพและโทนสีจากภาพยนตร์ Space Sweepers	84
4.12 ตัวอย่างภาพสถานที่ที่ต้องการใช้ถ่ายทำ	85
4.13 ตัวอย่างภาพสถานที่ที่ทัศนเมืองที่ต้องการใช้ถ่ายทำ	85
4.14 การออกแบบตัวละคร	86
4.15 บทภาพของภาพยนตร์	86
4.16 นักแสดงและทีมงาน	87
4.17 จัดหาเสื้อผ้าสำหรับนักแสดง	88
4.18 นักแสดงลองชุดทั้งหมด (Fitting)	88
4.19 รวบรวมอุปกรณ์ประกอบฉาก	89
4.20 YouTube Channel: AUXOUT	90
4.21 คู่มือเตรียมถ่ายทำ	91
4.22 บรรยายการถ่ายทำภาพบรรยากาศทั่วไป	92
4.23 บรรยายการถ่ายทำที่มีนักแสดง	93
4.24 ตัวอย่างภาพจากคอมพิวเตอร์ในโปรแกรม Unreal Engine	94

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.25 รวมองค์ประกอบภาพในโปรแกรม Adobe After Effects	94
4.26 เกลีสี่ภาพในโปรแกรม DaVinci Resolve	95
4.27 ระหว่างตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro	95
4.28 ตัวอย่างจากภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงฉบับสมบูรณ์	96



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของการศึกษา

วัยรุ่นเป็นวัยแห่งการเจริญเติบโตสู่ภาวะผู้ใหญ่หรือวัยที่พัฒนาจากสภาวะความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ (Horrocks, 1973, p. 391 อ้างถึงใน ภทรีนาฏ บุญชู, 2543, น. 10) โดยทั่วไปในช่วงวัยรุ่นนั้น เด็กมักรู้สึกสับสนทางอารมณ์มากกว่าในวัยที่ผ่านมา เนื่องด้วยความเกี่ยวพันอันสลับซับซ้อนหลายประการ เช่น ร่างกายเติบโตเต็มที่ ต้องวางตัวในสังคมกับเพื่อนต่างเพศและเพื่อนต่างวัย ยังไม่ทราบแน่ชัดในความถนัด ความสนใจ ความต้องการ และบุคลิกภาพของตนเองเหล่านี้ ส่งผลให้วัยรุ่นมีความลังเลใจ ไม่แน่ใจ และไม่ทราบว่าสิ่งที่ถูกที่ควรนั้นเป็นเช่นไร ทั้งในด้านความประพฤติ ความปรารถนา ความรับผิดชอบ และนิสัยใจคอ ขณะเดียวกันวัยรุ่นยังต้องรับบทบาทแบบผู้ใหญ่ที่ต้องอยู่ภายใต้ข้อจำกัดของระบบการศึกษา ฐานะเศรษฐกิจ ครอบครัว ความนิยมของท้องถิ่น โรงเรียน และสังคมส่วนรวม ซึ่งถือเป็นสิ่งที่สำคัญต่อชีวิต จิตใจ อารมณ์ ความต้องการของตนเอง และบุคคลที่เกี่ยวข้อง (Fuhrmann, 1990 อ้างถึงใน ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549, น. 336-339)

บ่อยครั้งที่วัยรุ่นต้องการใช้เวลาอยู่กับคนที่สนิทใจ ทั้งยังมีมุมมองใกล้เคียงกันผ่านความสัมพันธ์อันครอบครัว เพื่อน และคนรัก เพราะคนเหล่านี้เปรียบเสมือนพื้นที่ที่ทำให้กล้าแสดงความเป็นตัวตนออกมา หากวันหนึ่งความสัมพันธ์ดังกล่าวต้องยุติลง วัยรุ่นมัก ‘เศร้าโศก’ และมองอัตลักษณ์ของตนเองเป็นด้านลบ เช่น รู้สึกว่าตนเป็นคนไร้ค่า ไม่เป็นที่รักที่ต้องการ ไม่ดีพอ ฯลฯ เหล่าวัยรุ่นมักเปราะบางต่อความเจ็บปวดได้ง่าย และเมื่อต้องเผชิญกับการสูญเสียคนสำคัญในชีวิต การขาดประสบการณ์และทักษะในการจัดการปัญหา อันอาจก่อให้เกิดความเจ็บปวดทางอารมณ์ที่ไม่สามารถรับมือได้ ความโศกเศร้าจึงเป็นภาวะที่พบได้เมื่อบุคคลต้องเผชิญกับความสูญเสีย ถือเป็นกระบวนการตอบสนองตามธรรมชาติ โดยเฉพาะการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก ซึ่งเป็นการสูญเสียอย่างสมบูรณ์และถาวร (ศรีนรัตน์ วัฒนธรรณท์, 2560, น. 1)

วินซ์ (2562, น. 113) นักจิตวิทยาด้านสภาวะทางอารมณ์ สมาคมจิตวิทยาอเมริกัน ได้เผยแพร่ผลการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ว่า ความเศร้าโศกจากการสูญเสียมีผลกระทบต่อสมอง ร่างกาย

ความรู้สึกนึกคิด พฤติกรรม และสุขภาพจิตในแบบที่รุนแรงและคาดไม่ถึงทั้งในระยะสั้นและระยะยาว คนเหล่านี้ต้องเผชิญกับความเครียด ทั้งยังเสี่ยงต่อการเป็นโรคซึมเศร้าอีกด้วย

ด้าน อลิสเบท คับเบลอร์-รอส (ม.ป.ป. อ้างถึงใน อภิพร ตั้งจิตติพร, 2560, น. 3) นักจิตวิทยาชาวสวีเดนแลนด์ ได้กล่าวถึง 5 ปฏิกิริยาของการปรับตัวเมื่อเกิดความสูญเสีย (5 Stages of Grief) ผ่านทฤษฎีคับเบลอร์-รอส ได้แก่ (1) ช็อกและปฏิเสธความจริง (2) โกรธ (3) ต่อรอง (4) เศร้า และ (5) ยอมรับ ซึ่งการที่จะผ่านพ้นจากปัญหาหรือความรู้สึกเหล่านี้ไปได้ ผู้เศร้าโศกเองจะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการทางจิตใจที่เกิดขึ้น เพื่อที่จะสามารถใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับความสูญเสียได้นั่นเอง (อภิพร ตั้งจิตติพร, 2560, น. 2-3)

ในขณะที่ความโศกเศร้าได้กลายเป็นประเด็นในการศึกษาต่าง ๆ ในช่วงเวลาที่ผ่านมา ‘เสียงเพลง’ ก็ได้รับการศึกษาว่าสามารถปลุกเร้าอารมณ์ด้านบวกผ่านความทรงจำส่วนตัวได้ เพราะในแง่ของบริบทดนตรี แม้จะเป็นการฟังเพลงที่ทำให้หวนนึกถึงเรื่องดีหรือเรื่องเศร้าเพียงใด แต่วิธีนี้จะช่วยให้ผู้ที่ฟังเพลงสามารถรับรู้ถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้น ณ ขณะปัจจุบัน ทำให้เกิดเป็นความสุขขึ้นมา ซึ่งในทางวิทยาศาสตร์เรียกกระบวนการนี้ว่า กลไกเหนี่ยวนำ (Induction Mechanism) ผ่านสิ่งเร้าที่จะเหนี่ยวนำอารมณ์ของเราให้รู้สึกบางอย่าง ตั้งแต่การพบเห็นบางเรื่อง การจินตนาการ ประสบการณ์ทางกาย รวมไปถึงการแสดงออกที่ตนเองรับรู้ ซึ่งสิ่งที่มีอิทธิพลมากที่สุดสำหรับความทรงจำที่ฝังอยู่ในส่วนต่าง ๆ ของสมองก็คือเสียงดนตรี (Maksimainen, Wikgren, Eerola, and Saarikallio, 2018)

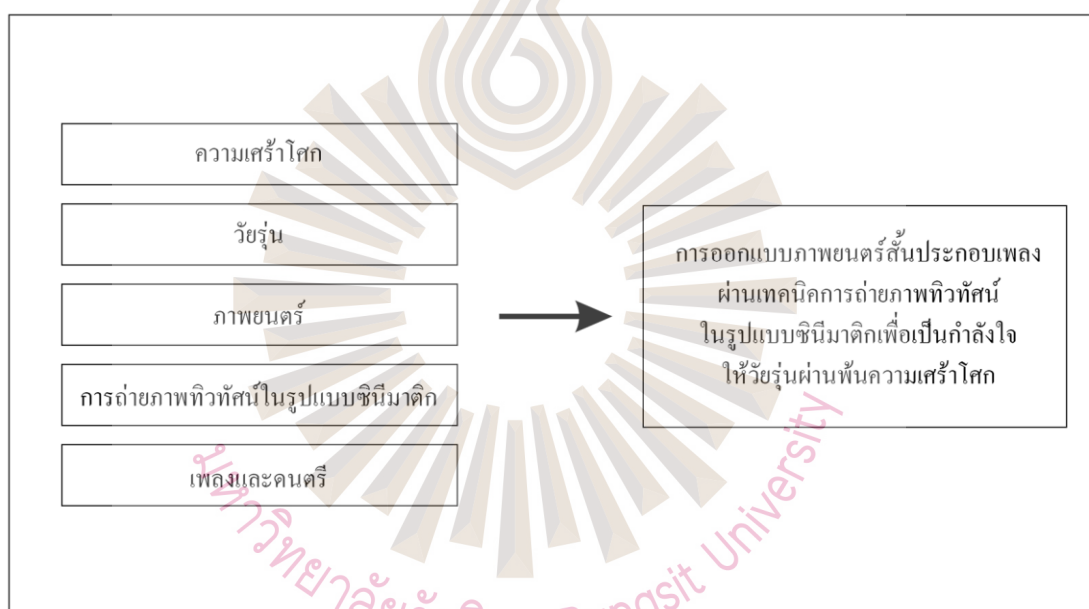
จากคุณสมบัติของเสียงเพลงดังกล่าว สื่อภาพยนตร์ประกอบเพลงจากการศึกษาในครั้งนี้จึงอาจเป็นเครื่องมือที่จะเข้ามาช่วยแก้ปัญหาให้วัยรุ่นได้รับกำลังใจผ่านภาพทิวทัศน์ที่สวยงาม เนื่องจากผลการสัมภาษณ์ผู้คน 20,000 คนในอังกฤษพบว่า การออกไปใช้ชีวิตท่ามกลางสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง สามารถช่วยให้ผู้ที่อยู่ภายใต้แรงกดดันในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งผ่อนคลายจากความรู้สึกตึงเครียดและมีจิตใจที่สงบมากยิ่งขึ้น (White, 2019) ส่งผลให้วัยรุ่นสามารถอยู่ร่วมกับความเจ็บปวด รู้เท่าทัน ตลอดจนเยียวยาหัวใจของตนเองให้กลับมามีความสุขได้ในยามที่สูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความเศร้าโศกสำหรับนำไปผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงสำหรับให้กำลังใจวัยรุ่นผ่านพื้นที่ความเศร้าโศก

1.2.2 เพื่อออกแบบและผลิตสื่อภาพยนตร์ ผ่านเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบชินีมาติกและเพลงไทยสากลสำหรับให้กำลังใจวัยรุ่นผ่านพื้นที่ความเศร้าโศก

1.3 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

1.4 คำถามการวิจัย

1.4.1 อาการความเศร้าโศกในกลุ่มวัยรุ่นนั้นมีลักษณะเป็นอย่างไร

1.4.2 สื่อที่เหมาะสมในการให้กำลังใจวัยรุ่นเกี่ยวกับความเศร้าโศกควรเป็นอย่างไร

1.5 วิธีการศึกษา

การศึกษาเรื่อง ‘การออกแบบภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงผ่านเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบจินตภาพเพื่อเป็นกำลังใจให้วัยรุ่นผ่านพ้นความเศร้าโศก’ มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1.5.1 ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production)

1.5.1.1 ค้นหาข้อมูลและวิเคราะห์แนวทางในการผลิตภาพยนตร์ เพื่อตกผลึกเป็นประเด็นที่จะนำเสนอ

1.5.1.2 ลงมือเขียนบทภาพยนตร์สั้น เรื่องย่อ บรรยายตัวละคร และฉากที่จะนำมาใช้ในภาพยนตร์

1.5.1.3 ลงมือเขียนเนื้อเพลง และติดต่อสตูดิโอสำหรับผลิตเพลง ภายใต้การดูแลของโปรดิวเซอร์มืออาชีพ

1.5.1.4 ออกแบบการผลิต เช่น กำหนดอารมณ์ภาพและโทนสี ออกแบบฉากและตัวละคร จัดทำบทภาพ และจัดทำบทภาพแบบเคลื่อนไหว เพื่อให้เห็นองค์รวมที่ชัดเจน

1.5.1.5 จัดหาวัสดุอุปกรณ์สำหรับขั้นการผลิต เช่น จัดหาทีมงานและอุปกรณ์สำหรับกองถ่าย ติดต่อสถานที่สำหรับถ่ายทำ รวมไปถึงค้นหาตัวอย่างการใช้เทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบจินตภาพที่เหมาะสม

1.5.1.6 จัดทำคู่มือเตรียมถ่ายทำที่บอกให้ทราบถึงกำหนดการและรายละเอียดต่าง ๆ

1.5.2 ขั้นการผลิต (Production)

1.5.2.1 ดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์ โดยบันทึกภาพตามคู่มือเตรียมถ่ายทำ

1.5.3 ขั้นหลังการผลิต (Post-Production)

1.5.3.1 สร้างเทคนิคพิเศษจากคอมพิวเตอร์ เช่น สร้างภาพเหนือจริงผสมกับภาพที่ถ่ายทำมาแล้ว สร้างบรรยากาศภาพ และเปลี่ยนสีภาพ

1.5.3.2 ลำดับภาพตามสถานการณ์ก่อนหลัง ดังที่ได้กำหนดไว้ในบทภาพ และใส่เสียงในขั้นตอนสุดท้าย

1.5.4 ศึกษาผลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยนำผลงานไปเผยแพร่ลงบนช่องทางออนไลน์ และสอบถามความคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมายอายุ 15-24 ปี จำนวน 30 คน

1.6 ขอบเขตการศึกษา

1.6.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.6.1.1 ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งอ้างอิงที่น่าเชื่อถือ เช่น หนังสือ บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้อง ฯลฯ เกี่ยวกับความเศร้าโศก รวมถึงข้อมูลด้านภาพยนตร์

1.6.1.2 ศึกษาการนำเสนอผ่านช่องทางออนไลน์ให้เป็นที่น่าสนใจและเข้าถึงได้ง่ายในรูปแบบภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงความยาว 3-5 นาที

1.6.2 ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

ศึกษากลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ กลุ่มวัยรุ่น (Youth) เพศชายและหญิง ที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี เนื่องจากวัยนี้เป็นระยะวัยรุ่นตอนกลางถึงตอนปลาย ที่ต้องการใช้เวลาอยู่กับคนที่สนิทใจ ทั้งยังมีมุมมองใกล้เคียงกัน เช่น เพื่อน คนรัก ฯลฯ ทำให้กล้าแสดงความเป็นตัวตนของตัวเองออกมา โดยส่วนใหญ่ยังอยู่ในสถานการศึกษา ซึ่งมีพฤติกรรมก้ำกึ่งระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ หรือค่อนข้างผู้ใหญ่แล้วนั่นเอง

1.6.3 ขอบเขตด้านเทคนิค

ศึกษากระบวนการการผลิตภาพยนตร์ การออกแบบเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบ ซินิมาติก และกระบวนการผลิตเพลงไทยสากลจากสื่อต่าง ๆ ในปัจจุบัน เช่น ภาพยนตร์ ภาพยนตร์สั้น หรือภาพยนตร์ประกอบเพลง เพื่อนำมาประยุกต์ให้เข้ากับผลงาน

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ได้ข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับบริบทความเศร้าโศกในกลุ่มวัยรุ่น

1.7.2 สื่อภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงสามารถให้กำลังใจวัยรุ่นที่รู้สึกเศร้าโศกจากการสูญเสีย

1.7.3 ผลผลิตจากการศึกษานี้จะเป็นประโยชน์ต่อกลุ่มวัยรุ่นทั่วไป ให้สามารถมีกำลังใจเมื่อรู้สึกเศร้าโศก และกลับมามีความสุขในชีวิตได้

1.8 ศัพท์เฉพาะ

ภาพยนตร์ หมายถึง การสื่อสารในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหว ที่บอกเล่าเรื่องราวผ่านเหตุการณ์จริง การแสดง กระทั่งภาพที่สร้างขึ้นจากจินตนาการ ผ่านการถ่ายทำและตัดต่อ ไปจนถึงการนำมาบันทึกด้วยฟิล์มสำหรับฉายผ่านจอภาพยนตร์หรือเครื่องฉายอื่น ๆ ในทำนองเดียวกัน

เพลง หมายถึง การสร้างสรรค์บทประพันธ์ดนตรีที่มีคุณค่าด้านวรรณศิลป์ จากการเรียบเรียงจังหวะ ทำนอง และทำนองขับร้อง ให้มีเสียงสูงต่ำตามประเภทและรูปแบบของเพลง โดยมีผลต่อการสร้างความเพลิดเพลินให้ผู้ฟังในรูปแบบที่ต่างกันไป

ภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง หมายถึง การถ่ายทอดเนื้อหาของบทเพลงผ่านภาพเคลื่อนไหว สื่อสารประเด็นที่ต้องการแบบสั้น ๆ ในความยาว 1 เพลง โดยส่วนใหญ่สามารถรับชมได้ตามเว็บไซต์สำหรับแบ่งปันวิดีโอที่มีชื่อเสียง ซึ่งบุคคลทั่วไปสามารถเข้ารับชมได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย

การถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบจินตนิมิต หมายถึง การถ่ายภาพที่รวมเอาฉากหน้า ฉากหลัง แสง สถานที่ธรรมชาติ และฤดูกาลที่เหมาะสมเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวในรูปแบบของวิดีโอจินตนิมิตซึ่งกำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน โดยพุทธะประเภทนี้จะมีความคมชัดเหมือนกับภาพยนตร์ โดยจะเน้นการให้อารมณ์ภาพที่ฉับไวจากการเคลื่อนไหวซ้ำ ๆ ผ่านการให้ความสำคัญกับกฎการจัดองค์ประกอบภาพ รูปแบบการจัดแสง และการไล่ระดับอัตราส่วนโทนัส

วัยรุ่น หมายถึง วัยที่มีความคาบเกี่ยวระหว่างวัยเด็กและผู้ใหญ่ เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เช่น ลักษณะทางเพศ ส่วนในด้านจิตใจนั้น วัยรุ่นจะเริ่มค้นหาตัวตนและต้องการพัฒนาสัมพันธภาพของตนเองกับเพื่อนหรือคนรักในหลากหลายมิติ ในที่นี้จะกล่าวถึงวัยรุ่นหนุ่มสาว (Youth) ซึ่งมีอายุระหว่าง 15-24 ปี

ความเศร้าโศก หมายถึง ภาวะโศกเศร้าซึ่งเป็นปฏิกิริยาทางอารมณ์ที่ไม่สามารถยอมรับความเป็นจริงจากการพลัดพรากหรือสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รักได้ ภาวะนี้ส่งผลกระทบต่ออารมณ์จิตใจ ร่างกาย และสมอง ทำให้บกพร่องต่อหน้าที่ในชีวิตประจำวันในช่วงระยะเวลา 2 เดือนแรก และจะค่อย ๆ ลดลงภายในไม่เกิน 6 เดือน

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

ในการศึกษาเรื่อง ‘การออกแบบภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงผ่านเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบจินตภาพเพื่อเป็นกำลังใจให้วัยรุ่นผ่านพ้นความเศร้าโศก’ ได้สรุปแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สำหรับเป็นพื้นฐานในงานวิจัย ดังนี้

2.1 ความเศร้าโศก

- 2.1.1 ชนิดของความเศร้าโศก
- 2.1.2 ปัจจัยที่มีผลต่อความเศร้าโศก
- 2.1.3 การแสดงออกเมื่อเกิดความเศร้าโศก
- 2.1.4 ทฤษฎีคัลเบลอร์-รอธ

2.2 วัยรุ่น

- 2.2.1 ความหมายของวัยรุ่น
- 2.2.2 พัฒนาการของวัยรุ่น
- 2.2.3 ลักษณะของวัยรุ่น

2.3 ภาพยนตร์

- 2.3.1 บทภาพยนตร์
- 2.3.2 การผลิตภาพยนตร์
- 2.3.3 เทคนิคพิเศษ

2.4 การถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบจินตภาพ

- 2.4.1 การถ่ายภาพทิวทัศน์
- 2.4.2 การถ่ายภาพเคลื่อนไหวแบบจินตภาพ

2.5 เพลงและดนตรี

- 2.5.1 ทฤษฎีการแต่งเพลง
- 2.5.2 แนวคิดเรื่องดนตรีเพื่อการสื่อสาร
- 2.5.3 เพลงและดนตรีกระตุ้นอารมณ์เชิงบวก

2.6 งานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.1 ความเศร้าโศก

ความเศร้าโศก (Grief) หมายถึง ภาวะหรือปฏิกิริยาทางอารมณ์ (Emotional Response) จากการประสบกับการพลัดพรากจากการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก ซึ่งเกิดขึ้นภายใน 2 เดือนหลังเกิดการสูญเสีย โดยจะค่อนข้างรุนแรงในช่วงระยะเวลา 2 เดือนแรกเท่านั้น แต่ไม่นานอาการเหล่านี้จะค่อย ๆ ลดลงและจะอยู่ไม่นานเกิน 6 เดือน และไม่ส่งผลกระทบต่อการทำงานของชีวิตประจำวันมากนัก (ฉัตรพร ตั้งจิตติพร, 2560, น. 1)

ความเศร้าโศกเป็นกระบวนการตอบสนองต่อการสูญเสียตามธรรมชาติ ถือเป็นภาวะที่พบได้เมื่อบุคคลต้องเผชิญกับการสูญเสีย โดยเฉพาะบุคคลอันเป็นที่รักที่มีความผูกพันใกล้ชิดกัน เช่น การสูญเสียบิดา มารดา คู่สมรส บุตร ญาติสนิท หรือแม้แต่สัตว์เลี้ยงแสนรัก ซึ่งถือเป็นการสูญเสียที่สมบูรณ์และถาวร เมื่อบุคคลต้องเผชิญกับความเศร้าโศกจะมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อการสูญเสียที่แตกต่างกัน บางคนสามารถอยู่กับมันและปรับตัวจนสามารถใช้ชีวิตประจำวันได้ตามปกติ ในขณะที่บางคนไม่สามารถเผชิญต่อการสูญเสียได้ ภาวะนี้จึงมีผลต่อสุขภาพของผู้สูญเสีย ทำให้เกิดพฤติกรรมการแยกตัว วิตกกังวล หรือซึมเศร้า ทว่าทั้งนี้ทั้งนั้นการเผชิญต่อการสูญเสียนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ เช่น ความรักความผูกพันต่อบุคคลนั้น ประสบการณ์การสูญเสีย หรือบุคลิกภาพและความแตกต่างระหว่างบุคคล (ศรีนรัตน์ วัฒนธรรณันท์, 2560, น.14)

2.1.1 ชนิดของความเศร้าโศก

การสูญเสียเป็นประสบการณ์ที่ทุกคนต้องประสบพบเจอได้ในทุกช่วงของชีวิต โดยเฉพาะการนำมาซึ่งความเศร้าโศกเสียใจ โดยการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รักที่ผูกพันนั้น สามารถแบ่งความเศร้าโศกออกได้เป็น 2 ลักษณะด้วยกัน ดังนี้

2.1.1.1 ความเศร้าโศกแบบปกติ เป็นการแสดงความเศร้าโศกผ่านปฏิกิริยาตอบสนองต่อการสูญเสียที่เกิดขึ้น เช่น อารมณ์ความรู้สึกนึกคิด พฤติกรรม และอาการทางกาย ฯลฯ แต่ในที่สุดบุคคลนั้นจะสามารถปรับตัวให้เผชิญกับการสูญเสีย ไปจนถึงยอมรับและปรับตัวให้ดำเนินชีวิตได้ตามปกติ

2.1.1.2 ความเศร้าโศกแบบผิดปกติที่เกิดขึ้นนานกว่า 6-12 เดือน อาจมีผลมาจากการสูญเสียที่รุนแรงในชีวิต โดยบางรายอาจคิดว่าตนเองนั้นเป็นสาเหตุของการจากไป เช่น การประสบกับการสูญเสียแบบกะทันหัน สูญเสียสมาชิกในครอบครัว เป็นต้น ในกรณีนี้อาจพบพฤติกรรมซึมเศร้า แยกตัว รู้สึกผิด รู้สึกว่าตนเองไม่มีค่า มีความคิดทำร้ายตนเอง และไม่รู้จะมีชีวิตต่อไปได้อย่างไร หากผู้สูญเสียเป็นคน ไม่มีแหล่งสนับสนุนทางสังคม หรือมีปัญหาสุขภาพจิตเป็นทุนเดิมด้วยแล้ว เมื่อผู้สูญเสียยังไม่สามารถยอมรับหรือปรับตัวต่อการสูญเสียได้ อารมณ์ความเศร้าโศกที่ยังไม่บรรเทาลงจะส่งผลให้ผู้สูญเสียไม่สามารถที่จะกลับมาดำเนินชีวิตได้ตามปกติ (ศรีรัตน วัฒนธรรณัท, 2560, น.15)

ความเศร้าโศกคือปฏิกิริยาทางอารมณ์จากการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก ซึ่งถือเป็นกระบวนการตอบสนองตามธรรมชาติ ซึ่งแตกต่างกันไปตามบุคลิกภาพของแต่ละบุคคล ซึ่งความเศร้าโศกนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 2 ชนิด ได้แก่ ความเศร้าโศกแบบปกติ ที่ตอบสนองต่อการสูญเสียในทุก ๆ ด้าน แต่ท้ายที่สุดแล้วผู้สูญเสียมักปรับตัวตลอดจนยอมรับการสูญเสียนั้นได้ ซึ่งต่างจากความเศร้าโศกแบบผิดปกติ ที่มักเกิดขึ้นเป็นเวลานาน ทำให้เกิดเป็นพฤติกรรมซึมเศร้า เนื่องจากยังไม่พร้อมที่จะทำใจยอมรับกับการสูญเสียนั้นเอง

2.1.2 ปัจจัยที่มีผลต่อความเศร้าโศก

ปฏิกิริยาความเศร้าโศกที่เกิดขึ้นในแต่ละบุคคลเมื่อต้องเผชิญกับการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รักนั้นจะมีความรุนแรงมากน้อยแตกต่างกันขึ้นอยู่กับปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

2.1.2.1 ความสำคัญของผู้จากไปในที่นี้ ขึ้นอยู่กับความเกี่ยวข้องกับผู้สูญเสียว่าบุคคลอันเป็นที่รักผู้จากไปเป็นใคร มีบทบาทใด ซึ่งในแง่ของความผูกพันที่มีต่อกันนั้นจะมีความผันแปรตามความสัมพันธ์ของความรักหรือความสัมพันธ์ใกล้ชิดที่มีต่อกัน โดยส่วนใหญ่มักเป็นความรู้สึกในด้านบวกมากกว่า แต่ในกรณีที่ความรู้สึกด้านบวกและลบใกล้เคียงกันนั้น มักทำให้เกิดความเศร้าโศกแบบผิดปกติ เช่น มีความรู้สึกผิด สงสัยว่าตนเองทำดีที่สุดแล้วหรือยัง บางรายอาจรู้สึกโกรธที่ถูกทอดทิ้งไปให้อยู่ลำพัง อย่างไรก็ตาม ความสำคัญของผู้จากไปล้วนส่งผลต่อความเป็นอยู่และความปลอดภัยของผู้สูญเสียทั้งสิ้น

2.1.2.2 ลักษณะของการจากไปมีผลทำให้เกิดความเศร้าโศกที่แตกต่างกัน สำหรับผู้สูญเสียต้องพิจารณาว่าสิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดความทุกข์ทรมานมากน้อยเพียงใด เช่น การเลิกราในความสัมพันธ์ การเสียชีวิตตามธรรมชาติหรืออุบัติเหตุ หรือแม้แต่การฆ่าตัวตายและการถูกฆ่าก็ตาม นอกจากนี้การได้รับทราบข้อมูลของการจากไป ตลอดจนการมีเวลาเตรียมใจนั้นล้วนมีผลต่อปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นอีกด้วย

2.1.2.3 ความแตกต่างของแต่ละบุคคล ขึ้นอยู่กับเพศ อายุ และการแสดงออกทางความรู้สึก การจัดการกับความวิตกกังวล และการปรับตัวกับความเครียด สำหรับคนที่มีความผิดปกติทางบุคลิกภาพ มักจะมีปัญหาการปรับตัวต่อการสูญเสีย โดยเฉพาะผู้ที่มีความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบอารมณ์ไม่คงที่ ทว่าในส่วนของผู้ที่มีประสบการณ์การสูญเสียและเคยเศร้าโศกในอดีตนั้น จะสามารถปรับตัวต่อการสูญเสียที่เกิดขึ้นได้ดีกว่า

2.1.2.4 ปัจจัยด้านสังคม สำหรับบุคคลที่มีความใกล้ชิดและรักใคร่ผูกพันกันดีในครอบครัว หรือมีแหล่งสนับสนุนทางสังคมที่ดี มักได้รับการช่วยเหลือดูแลและคอยให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ทำให้สามารถเผชิญกับการสูญเสียและปรับตัวยอมรับความเป็นจริงได้ดีกว่าบุคคลที่อยู่ในครอบครัวที่มีความใกล้ชิดผูกพันกันน้อย หรือไม่ค่อยมีแหล่งสนับสนุนทางสังคม

2.1.2.5 ปัจจัยด้านวัฒนธรรม ความเชื่อทางศาสนา หรือประเพณีปฏิบัติต่าง ๆ เช่น การจัดพิธีศพ การทำบุญให้แก่ผู้เสียชีวิต การสวดภาวนาต่อพระเจ้า เป็นสิ่งที่จะช่วยให้บุคคลสามารถปรับตัวต่อความเศร้าโศกเป็นอย่างดี เนื่องจากศาสนาเป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจที่จะช่วยให้บุคคลยอมรับต่อการสูญเสียได้ เพราะในแง่ของความสัมพันธ์หรือการเสียชีวิตล้วนเป็นความจริงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ หรืออาจถูกกำหนดโดยพระเจ้า ซึ่งทั้งหมดนี้ ไม่ถือเป็นจุดสิ้นสุด ดังนั้นสิ่งที่ทำได้คือต้องรู้จักเท่าทันและปรับสภาพจิตใจให้ทันกับสิ่งต่าง ๆ ที่กำลังเกิดขึ้นนั่นเอง (สรินรัตน์ วัฒนธรรณันท์, 2560, น.15-16)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่าปัจจัยที่มีผลต่อความเศร้าโศก ไม่ว่าจะเป็น บทบาทของผู้ออกไปต่อผู้สูญเสีย ทั้งในด้านบวกและลบ ลักษณะหรือสถานการณ์ของการจากไปที่ส่งผลทำให้ผู้สูญเสียเกิดความทุกข์จากความเศร้าโศก ความแตกต่างของแต่ละบุคคลในการปรับตัวต่อการสูญเสีย ปัจจัยด้านสังคม เช่น ความใกล้ชิดผูกพันกันในครอบครัว รวมไปถึงปัจจัยด้านวัฒนธรรม หรือความเชื่อทางศาสนา ล้วนมีผลต่อผู้สูญเสียทั้งสิ้น

2.1.3 การแสดงออกเมื่อเกิดความเศร้าโศก

การแสดงออกเมื่อเกิดความเศร้าโศกของแต่ละบุคคลล้วนแตกต่างกันออกไป ส่วนใหญ่จะพบการแสดงออกของภาวะเศร้าโศก 4 ด้าน คือ ความรู้สึก ร่างกาย ความคิด และ พฤติกรรม โดยขึ้นอยู่กับปัจจัยที่เกี่ยวข้องและบุคลิกของบุคคลนั้น ดังนี้

2.1.3.1 ด้านความรู้สึก เมื่อต้องเผชิญกับการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก ผู้สูญเสีย จะเกิดอารมณ์เศร้าโศก เสียใจ มึนงง ตกใจ รู้สึกโกรธ สับสน หมดหวัง หรือไม่สามารถ อยู่คนเดียวได้ บางคนมีการจัดการที่ไม่เหมาะสม โดยจะโกรธหรือโทษบุคคลอื่น (Displacement) บางคนอาจโกรธตัวเอง คิดทำร้ายตนเองหรือฆ่าตัวตาย บางคนอาจมีความรู้สึกโล่งใจ (Relief) อยู่ลึก ๆ ในกรณีผู้เสียชีวิตพ้นความทรมานจากความเจ็บป่วยที่เกิดขึ้น บางคนรู้สึกปลดปล่อย (Emancipation) เนื่องจากผู้จากไปอาจสร้างความลำบากหรือความทุกข์ทรมานไว้ให้

2.1.3.2 ด้านร่างกาย ผู้สูญเสียอาจเกิดอาการที่ตนเองรู้สึกผิดปกติ เช่น ปวดท้อง แน่นหน้าอก หายใจไม่เต็ม หัวใจเต้นแรง จุกแน่นในลำคอ คลื่นไส้ อาเจียน ความอยากอาหารลดลง มีอาการปากแห้ง นอนไม่หลับ ปวดศีรษะ กล้ามเนื้ออ่อนแรง มีอาการอ่อนล้า รู้สึกไวต่อเสียง บางรายอาจดื่มสุราหรือสูบบุหรี่มากขึ้น

2.1.3.3 ด้านความคิด อาการในด้านนี้มักเป็นอยู่ไม่นาน โดยความคิดมักจะสัมพันธ์ กับอารมณ์ ทำให้เกิดความเศร้าหรือกังวล เช่น การปฏิเสธความจริง รู้สึกไม่ยอมรับ และไม่เชื่อว่ามี การสูญเสียเกิดขึ้นจริง อีกทั้งเกิดความลังเล ไม่มั่นใจ ตัดสินใจไม่ได้ ไปจนถึงรู้สึกสับสนคิดว่า ผู้เสียชีวิตหรือผู้จากไปน่าจะฟื้นหรือกลับคืนกลับมา บางคนอาจฝันถึงหรือรู้สึกว่าบุคคลนั้นยังอยู่ กับตนเอง บ้างอาจมีประสาทหลอน เช่น ได้ยินเสียงหรือเห็นภาพของผู้จากไป เป็นต้น

2.1.3.4 ด้านพฤติกรรม มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและชีวิตประจำวัน เช่น อยู่คนเดียวไม่ได้ หรือมักพึ่งพาคนอื่นแม้เป็นเรื่องง่าย ๆ หลายครั้งอาจมีอาการเหม่อ ใจลอย เก็บตัว ไม่อยากพบเจอผู้คน แยกตัวออกจากสังคมหรือกิจกรรมที่เคยชอบทำ คอยแต่จะนึกถึงหรือฝันถึง ผู้จากไป ทั้งในแบบปกติและฝันร้าย นอกจากนี้ยังมีพฤติกรรมโยเยหาเรื่องหา ร้องไห้ ถอนหายใจ กระวนกระวาย กระสับกระส่าย เดินทางไปยังสถานที่ที่ทำให้นึกถึงบุคคลนั้น บางคนเลือกที่จะ นำสิ่งของของผู้จากไปติดตัวไว้เพื่อเตือนใจให้นึกถึง บางคนอาจหลีกเลี่ยงสถานที่หรือสิ่งของ

เตือนใจ บางคนอาจร้องขอไม่ให้มีใครกล่าวถึงบุคคลที่จากไป และหากเป็นหน้าอกแสดงพฤติกรรมการทิ้งสิ่งของทุกอย่างที่เกี่ยวข้อง ไม่ไปยังสถานที่ที่เคยมีความทรงจำร่วมกันอีก ตลอดจนพยายามหลีกเลี่ยงบรรยากาศที่เคยมีผู้จากไปเคยอยู่ด้วย (ศรีนรัตน์ วัฒนชนันท์, 2560, น. 15-16)

เมื่อความสูญเสียก่อให้เกิดความเศร้าโศกแล้วนั้น สิ่งที่เกิดขึ้นตามมาคือการแสดงออกเมื่อเกิดความเศร้าโศก เช่น การเผชิญกับหลากหลายความรู้สึกซึ่งอาจแตกต่างกันออกไป โดยในส่วนนี้จะสัมพันธ์กับความคิด จนอาจเกิดเป็นอาการเจ็บปวดทางด้านร่างกายและด้านพฤติกรรมที่ส่งผลต่อความเปลี่ยนแปลงในชีวิตประจำวัน

2.1.4 ทฤษฎีคับเบลอร์-รอส

เมื่อเผชิญกับการสูญเสีย คนเราจะมีปฏิกิริยาการตอบสนองที่แตกต่างกันไป อลิสเบท คับเบลอร์-รอส (Elisabeth Kubler-Ross) นักจิตวิทยาชาวสวิตเซอร์แลนด์ ได้กล่าวถึงปฏิกิริยาของการปรับตัวเมื่อเกิดความสูญเสีย (5 Stages of Grief) ที่เกิดขึ้นโดยปกติผ่านทฤษฎีคับเบลอร์-รอส โดยแบ่งปฏิกิริยาเศร้าโศกจากการสูญเสียหรือได้รับข่าวร้ายเป็น 5 ระยะ ดังนี้

2.1.4.1 ระยะปฏิเสธ (Stage of Denial) เมื่อบุคคลรับรู้ว่ามี การสูญเสีย ปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นคือไม่เชื่อว่าการสูญเสียได้เกิดขึ้น ไม่ยอมรับ และเกิดความรู้สึกช็อก (Shock)

2.1.4.2 ระยะโกรธ (Stage of Anger) เมื่อผู้สูญเสียไม่สามารถปฏิเสธได้อีกต่อไป จะมีความรู้สึกโกรธที่ตนเองต้องเผชิญกับการสูญเสีย ผู้สูญเสียอาจแสดงความโกรธออกมากับคนใกล้ชิด ญาติ เพื่อนสนิท กล่าวโทษพระเจ้า เทวดา หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่คิดว่าควรจะช่วยเหลือตนเองได้ รวมถึงเกิดความรู้สึกว่าไม่ยุติธรรมที่มีการสูญเสียเกิดขึ้นกับตนเอง

2.1.4.3 ระยะการต่อรอง (Stage of Bargaining) เป็นระยะที่เริ่มยอมรับต่อการสูญเสียได้มากขึ้น แต่ยังคงมีความพยายามต่อรองด้วยการแสดงความหวัง โดยผู้สูญเสียมักจะมีการต่อรองโดยการสวดมนต์อธิษฐาน

2.1.4.4 ภาวะซึมเศร้า (Stage of Depression) ช่วงเวลาที่เกิดความรู้สึกเสียใจอย่างรุนแรง เมื่อรับทราบข่าวร้ายว่ามีการสูญเสียเกิดขึ้นกับตนเองจริง ๆ มักมีอาการหรือพฤติกรรมต่าง ๆ เช่น รู้สึกไม่มีแรง หดหู่ หดหู่ นิ่งเงียบ ไม่พูดคุย ร้องไห้ หรือแยกตัวอยู่คนเดียว จนอาจคิดอยากตายหรือคิดฆ่าตัวตาย

2.1.4.5 ภาวะยอมรับ (Stage of Acceptance) ในระยะนี้บุคคลจะยอมรับการสูญเสียที่เกิดขึ้นได้ ผู้สูญเสียจะเข้าใจและปรับตัวกับความเศร้าโศกที่เกิดขึ้นและกลับมาดำเนินชีวิตตามปกติได้

ปฏิริยาการตอบสนองต่อการสูญเสียที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่จะใช้เวลาประมาณ 6-8 สัปดาห์ แต่สำหรับบางคนอาจใช้เวลานานกว่านั้นในกรณีที่ผู้จากไปมีความสำคัญต่อผู้สูญเสียมาก อย่างไรก็ตาม ปฏิริยาที่เกิดขึ้นนี้ไม่ควรนานเกิน 6-12 เดือน มิฉะนั้นจะกลายเป็นภาวะซึมเศร้าได้ ความเศร้าโศกจากการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รักที่เกิดขึ้นนั้นมีผลกับผู้สูญเสียในทุกบทบาท จากการศึกษาพบว่า การสูญเสียบุคคลที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิด เช่น การสูญเสียคู่สมรส มีผลทำให้ผู้สูญเสียบางรายอาจมีความรู้สึกต้องการเสียชีวิตตามคู่สมรสไป เนื่องจากคิดว่าตนเองจะไม่สามารถอยู่เพียงลำพังได้ (สรินรัตน์ วัฒนธรรณันท์, 2560, น.16-17)

อย่างไรก็ตาม ทฤษฎีกับเบลอร์-รอสยังคงมีจุดอ่อน เพราะปฏิริยาที่เกิดขึ้นทั้งหมดนี้จะไม่ได้เรียงลำดับว่าปฏิริยาใดเกิดก่อนหรือหลัง แต่จะผันผวนและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาขึ้นอยู่กับเหตุการณ์หรือสิ่งที่มากระตุ้น ทำให้ระยะเวลาที่เศร้าโศกหรือระยะเวลาในการฟื้นตัวแตกต่างกันไปตามกรณีของแต่ละบุคคล และไม่ใช่ทุกคนที่จะผ่านพ้นตามนี้ได้สำเร็จ (ถิรพร ตั้งจิตติพร, 2560, น. 3-4)

จึงกล่าวได้ว่าปฏิริยาของการปรับตัวเมื่อเกิดความสูญเสียจากทฤษฎีกับเบลอร์-รอส สามารถแบ่งออกเป็น 5 ระยะ ได้แก่ ระยะปฏิเสธ ระยะโกรธ ระยะการต่อรอง ระยะซึมเศร้า และระยะยอมรับ โดยไม่เรียงลำดับก่อนหลัง ซึ่งปฏิริยานี้โดยปกติมักเกิดขึ้นภายในเวลา 1-2 เดือน ขณะเดียวกันหากอาการยังคงอยู่เป็นเวลานานเกินไปก็ย่อมเสี่ยงต่อการเป็นโรคซึมเศร้าได้

2.2 วัยรุ่น

2.2.1 ความหมายของวัยรุ่น

จากการรวบรวมผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคำว่าวัยรุ่น พบว่ามีผู้ให้ความหมายไว้แตกต่างกันออกไป โดยพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายว่า ‘วัยรุ่น’ หมายถึง วัยที่อายุประมาณ 13-19 ปี (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546, น. 62)

องค์การอนามัยโลก (2541 อ้างถึงในบุญมา วรธนะวลัญช์, 2541, น. 15) ได้ให้คำจำกัดความของวัยรุ่นว่า เป็นบุคคลที่มีลักษณะดังนี้ (1) เป็นช่วงอายุที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายในลักษณะที่พร้อมจะมีเพศสัมพันธ์ได้ (2) เป็นระยะที่มีการพัฒนาทางด้านจิตใจ จากเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ (3) เป็นระยะที่มีการเปลี่ยนแปลงจากสภาพที่ต้องพึ่งพาทางเศรษฐกิจไปสู่ภาวะที่ต้องรับผิดชอบและพึ่งพาตนเอง

Hurlock (1973, p. 391 อ้างถึงใน ภทรีนาฏ บุญชู, 2543, น. 10) คำว่า ‘วัยรุ่น’ ในภาษาอังกฤษใช้คำว่า ‘Adolescence’ มาจากภาษาละตินว่า ‘Adolescer’ หมายความว่า To Grow in to Maturity แปลว่า การเจริญเติบโตสู่วุฒิภาวะหรือเป็นวัยที่พัฒนามาจากสภาวะความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2545, น. 329) ให้คำจำกัดความของวัยรุ่นว่า เป็นวัยที่มีพัฒนาการลักษณะเด่นในด้านต่าง ๆ ทุกด้าน เช่น ทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา อีกทั้งวัยรุ่นยังมีความแตกต่างจากวัยอื่น ๆ เพราะมีการเปลี่ยนแปลงทางพัฒนาการอย่างรวดเร็วตลอดจนเห็นได้ชัดเจน

นภาพร สังข์กระแสน์ (2546, น. 8) กล่าวว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่เปลี่ยนแปลงจากวัยเด็กไปสู่วัยผู้ใหญ่ มีพัฒนาการเจริญเติบโตด้านร่างกายและพัฒนาการทางเพศ โดยเด็กผู้หญิงจะเริ่มมีประจำเดือนครั้งแรกและเข้าสู่กระบวนการการเป็นวัยรุ่นก่อนเด็กผู้ชายประมาณ 1-2 ปี ส่วนเด็กผู้ชายเมื่อเริ่มมีการผลิตเซลล์สืบพันธุ์ จากข้อมูลเบื้องต้นสรุปว่า วัยรุ่นคือภาวะการเจริญเติบโต เป็นระยะหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ที่มีพัฒนาการที่เด่นชัดทั้ง 4 ด้าน

คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ขณะเดียวกันวัยรุ่นไม่ควรได้รับการปฏิบัติเยี่ยงเด็ก แต่ก็ยังไม่พร้อมที่จะได้รับการปฏิบัติเยี่ยงผู้ใหญ่

ความหมายของวัยรุ่นในที่นี้จึงอาจกล่าวได้ถึงผู้ที่ช่วงชีวิตเริ่มเปลี่ยนแปลงตลอดจน มีพัฒนาการจากวัยเด็กไปสู่ผู้ใหญ่อย่างรวดเร็วในทุก ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็น ด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา และสภาพแวดล้อม

2.2.2 พัฒนาการของวัยรุ่น

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2545, น. 329) กล่าวว่า ช่วงอายุของวัยรุ่นเริ่มตั้งแต่ 12-25 ปี เนื่องจากเด็กทุกวันนี้ต้องอยู่ในสถาบันการศึกษานานขึ้น ทำให้การเป็นผู้ใหญ่ที่สามารถพึ่งพาตนเองได้ทางเศรษฐกิจต้องยืดระยะเวลาออกไป อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจ (Maturity) ซ้ำกว่ายุคสมัยที่ผ่านมา โดยในช่วงวัยรุ่นอาจแบ่งช่วงเวลาเป็น 3 ระยะ โดยใช้เกณฑ์ความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ตัดสิน ดังนี้ ช่วงอายุ 12-15 ปี เป็นระยะวัยรุ่นแรกเริ่ม (Early Adolescence) ยังมีพฤติกรรมค่อนข้างเด็กอยู่มาก ช่วงอายุ 16-17 ปี เป็นระยะวัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescence) มีพฤติกรรมก้ำกึ่งระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ ช่วงอายุ 18-25 ปี เป็นระยะวัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence) ที่มีกระบวนการพฤติกรรมค่อนข้างเป็นผู้ใหญ่ โดย สุชา จันทร์อม (2540, น. 46) ได้กล่าวไว้ว่า วัยรุ่นมีลำดับขั้นในการพัฒนา ซึ่งแบ่งได้ 3 ระยะ ดังนี้

2.2.2.1 วัยแรกเริ่ม อายุ 13-15 ปี ระยะที่ร่างกายเริ่มมีการเจริญเติบโตทางเพศอย่างสมบูรณ์ทั้งในผู้หญิงและผู้ชาย สำหรับผู้หญิงนั้นแสดงให้เห็นความเจริญของร่างกายเต็มที่ก็คือการมีประจำเดือนครั้งแรก สัดส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเปลี่ยนแปลงไป ส่วนผู้ชายนั้นไม่มีลักษณะบ่งชี้ชัดเจนเหมือนผู้หญิง แต่สังเกตได้จากการหลั่งอสุจิครั้งแรก เริ่มมีขนตามอวัยวะเพศ น้ำเสียงที่พูดยังเปลี่ยนเป็นห้าวขึ้น และมีลักษณะที่เรียกว่า ‘แตกพาน’

2.2.2.2 วัยรุ่นตอนกลาง อายุ 15-18 ปี มีการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ และความคิด การเจริญเติบโตในระยะเวลานี้มีลักษณะค่อยเป็นค่อยไป เนื่องจากในร่างกายมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก ส่วนในด้านจิตใจนั้นเป็นผลพลอยได้จากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย แม้ว่าการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายเป็นสิ่งที่ปกติของเด็กทุกคน แต่การเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของเด็กแต่ละคนไม่เหมือนกัน

2.2.2.3 วัยรุ่นตอนปลาย อายุ 19-21 ปี ในระยะนี้พัฒนาการของวัยรุ่นเริ่มเข้าสู่วุฒิภาวะอย่างสมบูรณ์ ซึ่งวัยนี้มักมีพัฒนาการด้านจิตใจมากกว่าด้านร่างกาย โดยเฉพาะด้านเกี่ยวกับความนึกคิด ปรัชญาชีวิต พยายามปรับปรุงร่างกายของตนให้เข้ากับสภาพแวดล้อม และพยายามตัดสินใจแก้ปัญหาต่าง ๆ ก่อให้เกิดความมั่นใจในตนเองมากขึ้น

ขณะที่กระทรวงศึกษาธิการ (2546, น. 58) ได้ระบุว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่เปลี่ยนแปลงจากวัยเด็กสู่ผู้ใหญ่ วัยรุ่นอายุระหว่าง 15-18 ปี มีลักษณะทางร่างกายที่เจริญเติบโตเต็มที่และเริ่มมีพัฒนาการทางเพศ ซึ่งลักษณะทางอารมณ์ของวัยนี้มักแสดงออกอย่างแข็งกร้าว ต้องการอิสระมากขึ้น จึงมักทำตามกลุ่มเพื่อนและขัดแย้งกับบิดาและมารดาที่มีความต่างในเรื่องของช่องว่างระหว่างวัยอยู่เสมอ (ประยูรศรี มณีสร, 2532)

จากการรวบรวมข้อมูลดังกล่าวจะพบว่า ช่วงอายุของวัยรุ่นนั้นจะเริ่มตั้งแต่ 12-25 ปี โดยแบ่งออกเป็นลำดับขั้นในการพัฒนา 3 ระยะได้แก่ ระยะวัยแรกรุ่น ระยะวัยรุ่นตอนกลาง และระยะวัยรุ่นตอนปลาย จึงจะมีความเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ แตกต่างกันไปตามช่วงอายุ

2.2.3 ลักษณะของวัยรุ่น

ลักษณะของวัยรุ่น โดยทั่วไปแล้วในช่วงวัยรุ่นมักเป็นวัยที่ความรู้สึกทางด้านอารมณ์และจิตใจทำให้รู้สึกสับสนและขาดความมั่นใจได้ง่ายกว่าในวัยเด็กที่ผ่านมา ปัญหาส่วนใหญ่ของวัยนี้มักเป็นไปด้วยความไม่รู้ว่าควรทำอะไรหรือต้องดำเนินชีวิตไปในทิศทางใด อันเนื่องมาจากสาเหตุเกี่ยวพันซับซ้อนหลายประการด้วยกัน

2.2.3.1 วัยรุ่นจะต้องเรียนรู้บทบาทอย่างผู้ใหญ่ในด้านความประพฤติ ความปรารถนาในชีวิต ความรับผิดชอบ นิสัยใจคอ ในระยะหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต แต่เนื่องจากเป็นระยะแรกเริ่ม วัยนี้จึงมักเกิดความสับสน ลังเลใจ ไม่แน่ใจ และอาจไม่ทราบว่าจะถูกที่ควรนั้นควรเป็นเช่นไร

2.2.3.2 ร่างกายของวัยรุ่นกำลังเติบโตเป็นชายหนุ่มและหญิงสาวอย่างเต็มที่ ดังนั้นการวางตัวของวัยนี้ในสังคม ไม่ว่าจะเป็นกับเพื่อนร่วมวัย เพื่อนต่างวัย หรือเพื่อนต่างเพศนั้นต่างต้องอาศัยเวลาและการปรับตัว ซึ่งถือเป็นเรื่องใหม่เป็นอย่างมากสำหรับวัยรุ่น

2.2.3.3 วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการค้นหาเกี่ยวกับตนเอง ทั้งในเรื่องของความต้องการ บุคลิกภาพ ความถนัด และความสนใจ เพื่อเตรียมตัวสำหรับการประกอบอาชีพต่อไปในอนาคต ซึ่งการเลือกอาชีพถือเป็นเรื่องที่สำคัญต่อทุก ๆ ด้านของวัยรุ่น ไม่ว่าจะเป็น ชีวิต จิตใจ อารมณ์ ทว่าวัยนี้มักเกิดความสับสนได้ง่าย เนื่องจากวัยรุ่นต้องอยู่ภายใต้ความบีบบังคับของบุคคลที่เกี่ยวข้อง เช่น สติปัญญา บ้าน ฐานะเศรษฐกิจของครอบครัว กลุ่มเพื่อน โรงเรียน ข้อจำกัดของระบบการศึกษา ความนิยมของท้องถิ่น และสังคมส่วนรวม (Fuhrmann, 1990 อ้างถึงใน ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549, น. 336-339)

ลักษณะของวัยรุ่นที่พบเห็นได้ส่วนใหญ่มักเกิดขึ้นในแง่ของความรู้สึกสับสนและขาดความมั่นใจเกี่ยวกับชีวิตของตนเอง เช่น การเรียนรู้บทบาทอย่างผู้ใหญ่ ความเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย และการวางตัวกับเพื่อนวัยเดียวกัน รวมถึงการค้นหาตนเองในทุก ๆ ด้านไปพร้อม ๆ กับการใช้ชีวิตควบคู่ไปกับสภาพแวดล้อมรอบตัว

2.3 ภาพยนตร์

2.3.1 บทภาพยนตร์

2.3.1.1 โครงสร้างของบทภาพยนตร์

โครงสร้างของบทภาพยนตร์ (Structure) หรือเหตุการณ์สำคัญที่ถูกเลือกมาจากชีวิตตัวละครแล้วนำมาเรียงร้อยต่อกันเป็นลำดับชุดของเหตุการณ์ที่กระตุ้นความรู้สึกพิเศษบางอย่าง หรือถ่ายทอดมุมมองต่อชีวิตที่ไม่ธรรมดา ประกอบไปด้วย

1) เหตุการณ์สำคัญ (Event) หมายถึง สิ่งที่เกิดก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงขึ้นในภาพยนตร์ ซึ่งเหตุการณ์สำคัญที่ดีต้องทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญต่อความหมายในชีวิตของตัวละคร ทั้งยังต้องเกิดขึ้นโดยผ่านภาวะความขัดแย้งของเรื่องอีกด้วย

2) ความหมาย (Value) คุณลักษณะบางอย่างของชีวิตมนุษย์ที่มีความเป็นสากล และสามารถเปลี่ยนแปลงจากด้านบวกเป็นลบ หรือจากลบเป็นบวกได้ เช่น รัก-เกลียด,

อิสรภาพ-ความเป็นทาส, ซื่อตรง-หลอกลวง, กล้าหาญ-ขี้ขลาด, เข้มแข็ง-อ่อนแอ, ตื่นเต้น-น่าเบื่อ ฯลฯ

3) ฉาก (Scene) ตามปกติภาพยนตร์หนึ่งเรื่องมักประกอบด้วย 40-60 เหตุการณ์ หรือที่เรียกอีกอย่างว่า ‘ฉาก’ หรือการกระทำชุดหนึ่งของตัวละครในเวลาและสถานที่ที่ต่อเนื่องกัน การเผชิญหน้ากับอุปสรรคหรือความขัดแย้งต่าง ๆ ในช่วงเวลาหนึ่ง ซึ่งส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงด้านความหมาย (Value) ในสภาวะหรือชีวิตของตัวละครเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม หรืออีกนัยหนึ่ง หนึ่งฉาก ก็คือหนึ่งเหตุการณ์ โดยมีสิ่งสำคัญที่ต้องมี ได้แก่ (1) จุดประสงค์หรือความปรารถนาของตัวละคร (2) การกระทำของตัวละคร (3) อุปสรรคหรือความขัดแย้งที่ตัวละครพบ และ (4) ความเปลี่ยนแปลงที่ตัวละครได้รับเมื่อสิ้นสุดฉากนั้น

4) การกระทำและปฏิกิริยาตอบโต้ (Beat) เป็นองค์ประกอบที่เล็กที่สุดในฉาก หมายถึง การกระทำโต้ตอบกันระหว่างตัวละคร หรือระหว่างตัวละครกับสิ่งอื่น อันจะนำไปสู่จุดเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ หรือทำให้แบบแผนในชีวิตของตัวละครเปลี่ยนไป ซึ่งคนเขียนบทต้องเขียนรายละเอียดของฉากนั้น ๆ อย่างไร เพื่อนำไปสู่บทสรุปที่ต้องการอย่างลงตัว

5) ลำดับชุดของเหตุการณ์ (Sequence) จะประกอบด้วยหลายฉากรวมกันจนกลายเป็นชุดเหตุการณ์ใหญ่ ซึ่งอาจประกอบด้วย 2-5 ฉาก เมื่อแต่ละฉากสร้างความเปลี่ยนแปลงในเชิงความหมาย ผลรวมของลำดับชุดของเหตุการณ์จะผลักดันให้ชีวิตตัวละครเปลี่ยนไประดับปานกลางชนิดที่ไม่มีฉากใดฉากหนึ่งจะสามารถทำได้ และเมื่อนำมารวมกันย่อมก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงก้อนใหญ่ขึ้นไปอีก

6) องก์ (Act) คือการนำหลายลำดับชุดของเหตุการณ์มารวมกัน ทำให้เกิดความพลิกผันในความหมายของชีวิตตัวละครอย่างใหญ่หลวง โดยภายในองก์จะมีฉากโคลแมกซ์ที่ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่และสำคัญมากในชีวิตของตัวละครรวมอยู่ด้วย โดยภาพยนตร์อาจประกอบด้วยหลายองก์ โดยที่ทุกองก์จะต้องปิดท้ายลงจุดหักเหของตัวละครหลักเสมอ ซึ่งภาพยนตร์เรื่องยาวทั่วไปจะมีทั้งหมด 3 องก์ด้วยกัน (จำนวนน้อยที่สุดที่เหมาะสม) ดังนี้ (1) องก์แรก หรือ ก้อนเรื่องใหญ่ ๆ ก้อนแรกของภาพยนตร์ โดยจะครอบคลุมระยะเวลาราวร้อยละ 25 ของ ทั้งเรื่อง (2) องก์สอง ภาพยนตร์ทั่วไปจะเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ในช่วงองก์นี้ ซึ่งการเล่าเรื่องสามารถ เพิ่มองก์หรือพล็อตรอง (Subplot) เข้าไประหว่างเรื่องได้ และ (3) องก์สุดท้าย องก์ที่สั้น

ที่สุด ส่วนใหญ่จะใช้เป็นตัวละครอารมณ์ของผู้ชมให้พุ่งขึ้นสูง และพรวดเข้าหาโคลแมกซ์จบเรื่องอย่างรวดเร็ว

โดยข้อควรระวังสำหรับการแบ่งภาพยนตร์เป็นหลายองก์นั้น คือการที่ทุกองก์ต้องปิดท้ายด้วยจุดหักเหของตัวละครหลักเสมอ เรียกว่าถ้ายังมีหลายองก์ คนเขียนบทก็จะยังต้องออกแบบจุดหักเหให้มากยิ่งขึ้นเท่านั้น ซึ่งหากทำได้ไม่ดีพอ ก็อาจส่งผลให้ภาพยนตร์ซ้ำซากและน่าเบื่อหน่ายไปโดยปริยาย

7) เรื่อง (Story) โครงสร้างที่ใหญ่ที่สุดอันหมายถึงเหตุการณ์ใหญ่และสำคัญ เพราะในเรื่องที่เข้มข้นและน่าสนใจนั้น จุดเริ่มต้นและจุดจบของตัวละครจะหักเหเปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิงชนิดที่ไม่มีวันกลับไปเหมือนเดิมได้อีก ไม่ว่าจะเป็นระดับความรู้สึกนึกคิด ความสัมพันธ์กับคนรอบตัว ความสัมพันธ์กับสังคม หรือทุกอย่างรวมกัน (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, 2562, น. 15-26)

โครงสร้างของบทภาพยนตร์อาจกล่าวได้ถึงเหตุการณ์สำคัญของตัวละครที่ถ่ายทอดออกมาเป็นความพิเศษ ซึ่งประกอบไปด้วยเหตุการณ์สำคัญที่มักมาจากความขัดแย้ง ความหมายของการเป็นมนุษย์จากด้านบวกเป็นลบ นานต่าง ๆ หรือเหตุการณ์กระทำหนึ่งทีส่งผลให้ชีวิตของตัวละครไม่เหมือนเดิมอีกต่อไป การกระทำได้ตอบระหว่างตัวละครหรือสิ่งอื่น ถ้าดับชุดของเหตุการณ์ที่รวมเอาหลาย ๆ ฉากให้เกิดเป็นชุดเหตุการณ์ใหญ่ที่เมื่อรวมกันอีกจะเรียกว่าองก์ ซึ่งโดยส่วนใหญ่ ภาพยนตร์จะมีทั้งหมด 3 องก์ด้วยกัน นอกจากนี้ยังรวมไปถึงเรื่องที่เปรียบเสมือนโครงสร้างใหญ่ที่สุดอีกด้วย

2.3.1.2 พล็อตของภาพยนตร์

พล็อตของภาพยนตร์ (Plot) หมายถึงการนำเหตุการณ์และวิธีออกแบบเรื่องราวต่าง ๆ ที่คนเขียนบทเลือกใช้สำหรับสร้างพล็อตเรื่องในงานภาพยนตร์มาปรับและร้อยเรียงให้มีความน่าสนใจตามขอบเขตของเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ ดังนี้

1) พล็อตตามสูตรมาตรฐาน (Archplot) ภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั่วไปมักเล่าเรื่องราวที่ไม่ธรรมดาซึ่งเกิดขึ้นกับตัวละครผู้ต้องต่อสู้กับอุปสรรคภายนอก ซึ่งอุปสรรคเหล่านี้มัก

จัดวางความปรารถนาของตัวละครในช่วงเวลาที่ต่อเนื่องกันไปเรื่อย ๆ ภายใต้เหตุการณ์ที่เชื่อมโยงกัน สอดคล้องกัน และเป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยที่ตอนจบของชีวิตตัวละครนั้นจะเปลี่ยนแปลงไปจากตอนต้นอย่างสิ้นเชิง อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์พล็อตตามสูตรมาตรฐานมักมาพร้อมบทสรุปแบบ ‘ปิด’ ที่คลี่คลายเรื่องโดยไม่ทิ้งความค้างคาไว้ให้ผู้ชมสับสน

2) พล็อตเรียบน้อย (Miniplot) จะคล้ายกับพล็อตตามสูตรมาตรฐาน เพียงแต่จะเริ่มจากการวางองค์ประกอบตามวิธีของพล็อตมาตรฐาน แล้วจึงตัดทอนบางอย่างลงให้บทเรียบง่าย และใช้องค์ประกอบอย่างประหยัด แต่ยังคงสะท้อนธีมเกี่ยวกับมนุษย์อย่างมีความหมาย ผ่านการใช้ตัวละครเพียงน้อยตัว โดยดำเนินเรื่องราวภายในสถานการณ์เล็ก ๆ หรือในสถานที่ง่าย ๆ ซึ่งตัวละครอาจวนเวียนอยู่กับความขัดแย้งภายในจิตใจของตนเอง เช่น การต่อสู้กับความคิด อารมณ์ จิตสำนึก หรือจิตใต้สำนึก และพล็อตเรียบน้อยมักมีบทสรุปแบบ ‘เปิด’ ด้วยการทิ้งคำถามบางประการให้ผู้ชมขบคิดต่อหลังภาพยนตร์จบนั่นเอง

3) พล็อตต่อต้านสูตร (Antiplot) เกิดจากการจับองค์ประกอบของพล็อตสูตรมาตรฐานมาทำใหม่ในเชิงตรงกันข้าม ทั้งยังแหกคอกจากรูปแบบตามขนบเดิม หรืออาจจะถึงขั้นล้อเลียนด้วยซ้ำ โดยบทภาพยนตร์กลุ่มนี้จึงมักจะโฉบฉวย ฤดูกาล เพื่อแสดงความขบถของคนเขียน โดยพล็อตต่อต้านสูตรจะไม่สนใจการเล่าเรื่องเรียงตามเวลามากนัก แต่เน้นไปที่การกระจายเรื่องออกแล้วเล่าสลับไปมาเพื่อไม่ให้ผู้ชมจับต้นชนปลายได้ว่าอะไรเกิดก่อนหลังมากกว่า (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, 2562, น. 30-33)

ในด้านของพล็อตของภาพยนตร์นั้น ได้ระบุถึงสิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจสำหรับการสร้างพล็อต ผ่านการที่นักเขียนบทมักเลือกนำเหตุการณ์และวิธีออกแบบเรื่องราวมาแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ พล็อตตามสูตรมาตรฐาน พล็อตเรียบน้อย และพล็อตต่อต้านสูตร

2.3.1.3 แนวหรือตระกูลภาพยนตร์

แนวหรือตระกูลภาพยนตร์ (Genre) คือเกณฑ์อันเป็นที่ยอมรับในหมู่นักเขียนบทชาวตะวันตก ที่ได้แบ่งภาพยนตร์ออกเป็นตระกูลและแนวทางต่าง ๆ ตามประเด็นของเรื่อง เช่น โลกของภาพยนตร์ ตัวละคร เหตุการณ์ และความหมาย โดยพัฒนาแต่ละแนวเป็นแนวย่อย (Subgenre) ในฐานะสิ่งที่บ่งชี้ถึงความคาดหวังของผู้ชม ได้แก่ แนวความรัก (Love Story),

แนวสยองขวัญ (Horror), แนวเอพิค สมัยใหม่ (Modern Epic), แนวตะวันตก (Western), แนวภาพยนตร์สงคราม (War Genre), แนวที่ว่าด้วยการเติบโตข้ามพ้นวัย (Maturation Plot หรือ Coming of Age Story), แนวที่ว่าด้วยการไถ่บาป (Redemption Plot), แนวที่ว่าด้วยการลงโทษคนผิด (Punitive Plot), แนวที่ว่าด้วยการทดสอบพลังใจของมนุษย์ผู้ไม่ยอมจำนน (Testing Plot), แนวที่ว่าด้วยการเรียนรู้ (Education Plot), แนวที่ว่าด้วยมุมมองของตัวละครต่อโลกที่เปลี่ยนจากด้านบวกไปเป็นลบ (Disillusionment Plot), แนวตลก (Comedy), แนวอาชญากรรม (Crime), แนวดราม่าสะท้อนปัญหาสังคม (Social Drama), แนวแอ็กชัน-ผจญภัย (Action-Adventure), แนวดราม่าอิงประวัติศาสตร์ (Historical), แนวชีวประวัติ (Biography), แนวดราม่ากึ่งสารคดี (Docu-drama), แนวเลียนสารคดี (Mockumentary), แนวเพลง (Musical), แนววิทยาศาสตร์ (Science Fiction), แนวกีฬา (Sport Genre), แนวแฟนตาซี (Fantasy), แนวแอนิเมชัน (Animation) และแนวอาร์ต (Art Film) ฯลฯ (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, 2562, น. 33-39)

2.3.1.4 โลกของภาพยนตร์

โลกของภาพยนตร์ (Setting) องค์ประกอบด้านเวลาและพื้นที่ของเรื่อง ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อตัวตนของตัวละครและโครงสร้างของบทภาพยนตร์ โดยแจกแจงออกได้เป็น 4 มิติ ดังนี้ (1) ยุคสมัย (Period) หรือวิถีชีวิตและอุดมคติของสังคมในช่วงเวลานั้น (2) ระยะเวลา (Duration) ที่จะทำให้ทราบว่าเรื่องราวในเรื่องครอบคลุมระยะเวลาใดในช่วงชีวิตของตัวละคร (3) สถานที่ (Location) ที่จะทำให้ทราบว่าเหตุการณ์ในภาพยนตร์เกิดขึ้นที่ใด (4) ระดับของความขัดแย้ง (Level of Conflict) ที่เกิดขึ้นกับตัวละคร ไม่ว่าจะเป็น ความขัดแย้งในตัวเอง เช่น เรื่องตัวตน ร่างกาย และจิตใจ หรือความขัดแย้งกับภายนอก เช่น กับบุคคลอื่น สถาบันทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้ความขัดแย้งอาจผสมปนเปกันไปหลากหลายระดับ ทว่าทั้งหมดคือ การกำหนดระดับของสิ่งที่ตัวละครจะต้องเผชิญหน้า คืบคลาน และต่อสู้ (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, 2562, น. 54-55)

สำหรับการเขียนบทภาพยนตร์แล้ว แนวหรือตระกูลภาพยนตร์และโลกของภาพยนตร์ต่างเป็นสิ่งที่สำคัญไม่แพ้ส่วนอื่น ๆ ซึ่งในที่นี้แนวหรือตระกูลภาพยนตร์ได้ถูกแบ่งออกตามประเด็นของเรื่องเป็นแนวย่อยกว่า 25 แนว ตลอดจนกล่าวถึงโลกของภาพยนตร์ที่เปรียบเสมือนองค์ประกอบด้านเวลาและพื้นที่ของเรื่องออกเป็นหมวดหมู่ต่าง ๆ ได้แก่ ยุคสมัย ระยะเวลา สถานที่ และระดับของความขัดแย้ง

2.3.1.5 ตัวละคร

ตัวละคร ในที่นี้คือการที่ภาพยนตร์บอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านสายตาของตัวละคร และเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีประสบการณ์ร่วมกับเหตุการณ์ทั้งหมดราวกับเป็นตัวละครนั้นเสียเอง ซึ่งคนเขียนบทสามารถทดลองปั้นตัวละครขึ้นมาอย่างซ้ำ ๆ ได้ทีละขั้นตอน ดังนี้

1) กำหนดไอเดียตั้งต้นให้ได้ว่าตัวละครของเราเป็นใคร ซึ่งวิธีสร้างตัวละครที่ได้ผลดีที่สุดในลักษณะนี้คือการเริ่มต้นจากสิ่งที่รู้หรือเคยมีประสบการณ์มาแล้ว เพื่อให้ตัวละครของเราสมจริงมากขึ้น

2) กำหนดคุณสมบัติหลัก เช่น นิสัยใจคอ อันหมายถึงพฤติกรรมชุดหนึ่งที่ต้องเนื่องสอดคล้องกันและเป็นไปอย่างสม่ำเสมอในช่วงเวลาปกติ

3) ลงรายละเอียดคุณสมบัติหลัก และต่อขยายรายละเอียดอื่น นอกเหนือจากรูปลักษณ์ภายนอก เช่น หน้าตา บุคลิก ท่าทาง การเดิน การพูด การแต่งตัว ฯลฯ เพื่อสร้างสรรค์ตัวละครให้มีมิติขึ้นเอง

4) สร้างคุณสมบัติขัดแย้งและนิยมน่าเซอร์ไพรส์ให้กับตัวละครอย่างมีเหตุผลและมีที่มา ซึ่งการสร้างสิ่งเหล่านี้จะช่วยขัดเกลาให้ตัวละครมีความลึกซึ้ง สมจริง และน่าสนใจในฐานะปฏุนามมากยิ่งขึ้น

5) เติมรายละเอียดด้านลึก โดยเพิ่มรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับปมหลังของตัวละคร เช่น อารมณ์ ทศนคติ ค่านิยม ตลอดจนบทบาทเกี่ยวกับการสร้างตัวละครด้วยการสร้างรายละเอียดเฉพาะตัว

5.1) อารมณ์ (Emotion) การสร้างนิสัยให้กับตัวละครสามารถช่วยให้คนเขียนบทสามารถคาดเดาทิศทางและเห็นภาพว่าเมื่อเกิดสถานการณ์หนึ่งในเรื่อง ตัวละครจะแสดงออกหรือตัดสินใจเกี่ยวกับสถานการณ์นั้นอย่างไร

5.2) ทศนคติ (Attitude) ความคิดเห็นและมุมมองเฉพาะตัวที่ตัวละครมีต่อสถานการณ์หนึ่ง ๆ ซึ่งจะสะท้อนให้รู้ว่าตัวละครนั้นมองโลกและใช้ชีวิตอย่างไรบ้าง

5.3) ค่านิยม (Social Value) ระบบความเชื่อหรือปรัชญาชีวิตที่ตัวละครยึดถือและแสดงออก ซึ่งเป็นได้ทั้งความเชื่อส่วนตัว ของชุมชน หรือวัฒนธรรมที่ตัวละครนั้นสังกัดอยู่ อาจเป็นอุดมการณ์ใหญ่หรือความเชื่อที่นำขึ้นก็ได้ โดยค่านิยมอาจนำไปสู่จุดขัดแย้งให้ตัวละครต้องตัดสินใจครั้งใหญ่ในชีวิต

6) เพิ่มรายละเอียดเฉพาะตัว อันเป็นลักษณะเฉพาะที่จะสร้างตัวละครให้โดดเด่น เช่น นิสัยและท่าทางประจำ การใช้ภาษาและคำพูด เสื้อผ้า เครื่องประดับ วิธีเปล่งเสียง หัวเราะ ฯลฯ (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, 2562, น. 70-83)

แน่นอนว่าในภาพยนตร์แต่ละเรื่องย่อมมีตัวละครที่รับบทบาทแตกต่างกันออกไปเพื่อการดำเนินเรื่องที่น่าสนใจ และสำหรับงานภาพยนตร์นั้นสามารถแบ่งประเภทของตัวละครออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ ตัวละครเอก ตัวร้าย และตัวละครแวดล้อม ดังนี้

1) ตัวละครเอก (Protagonist) มักถูกกล่าวถึงในฐานะที่เป็นตัวละครหลักของเรื่อง ตัวละครเอกมีทั้งแบบคนเดียว หากเป็นผู้ชายเรียกพระเอก ผู้หญิงเรียกนางเอก หรือแบบเด่นเป็นคู่ เป็นหมู่คณะ หรือถึงขั้นเป็นตัวละครกลุ่มมวลชนก็มี ในกรณีที่มีตัวละครหลักมากกว่าหนึ่งนี้ จะมีคำเรียก 2 แบบ คือ

1.1) ตัวละครเอกแบบกลุ่ม (Plural-Protagonist) มักมีเป้าหมายหรือความปรารถนาร่วมกัน เรียกว่าหากใครคนหนึ่งทำสำเร็จ ก็ถือว่าทั้งกลุ่มทำสำเร็จไปด้วย แต่หากใครล้มเหลว ที่เหลือก็อาจได้ผลร้ายตามมา

1.2) ตัวละครเอกหลายตัว (Multiprotagonist) มักมีเป้าหมายการต่อสู้ และผลที่ได้รับแตกต่างกันออกไป ภาพยนตร์จึงประกอบด้วยพล็อตย่อย ๆ เกี่ยวกับตัวละครแต่ละตัว ซึ่งเมื่อรวมทั้งหมดเข้าด้วยกันแล้วจะเห็นภาพของชุมชนหรือสังคมหนึ่งอย่างชัดเจนด้วยคุณสมบัติที่สำคัญของ ตัวละครเอก ดังนี้ (1) มีพลังใจ (2) รู้ความปรารถนาของตนเอง (3) มีความปรารถนาเล็ก ๆ อีกอย่างหนึ่งโดยที่ตนเองไม่รู้ตัว (4) มีความสามารถพอจะไล่ตาม

ความปรารถนาของตนเองได้อย่างน่าเชื่อถือ (5) มีโอกาสบรรลุเป้าหมายของตนเองอย่างน้อยหนึ่งครั้ง (6) มีพลังใจและความสามารถในการทำความปรารถนาทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัวของตนเป็นจริงได้ และทำอย่างเต็มศักยภาพของมนุษย์เท่าที่โลกและแนวของภาพยนตร์เอื้อให้เป็น (7) เรื่องต้องดำเนินเข้าสู่การกระทำสุดท้ายของตัวละครในแบบที่ผู้ชมต้องยอมรับ และ (8) ต้องทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วม ไม่ใช่ความรู้สึกชอบ

2) ตัวร้าย (Antagonist) ไม่จำเป็นต้องเป็นคนหรือสิ่งมีชีวิตเสมอไป นั่นเพราะตัวร้ายหมายถึงแรงกระทำในด้านตรงข้ามที่เข้ามาขัดขวางและเป็นอุปสรรคให้ตัวละครเอกบรรลุเป้าหมายอย่างยากเย็นแสนเข็ญกว่าเดิม

3) ตัวละครแวดล้อม ตัวละครที่ควรปรากฏในภาพยนตร์จะต้องมีความสัมพันธ์บางอย่างและช่วยสะท้อนความซับซ้อนของตัวละครหลักออกมา โดยตัวละครแวดล้อมจึงมีหน้าที่ช่วยให้ตัวละครเอกติดต่อสัมพันธ์และกระทำสิ่งที่แตกต่างกันในแต่ละโอกาส เพื่อให้มุมมองของตัวละครเอกในหลากหลายด้านอย่างสมจริงและน่าเชื่อถือ (ธิดา ผลิผลการพิมพ์, 2562, น. 83-95)

2.3.1.6 บทสนทนา ปุ่มหลังของตัวละคร และการแปลงตัวละครให้เป็นเรื่องในภาพยนตร์

1) บทสนทนาของภาพยนตร์ (Dialogue) ควรถูกเขียนออกมาอย่างสมจริงเป็นธรรมชาติ ไม่ใช่ข้อความหรูหราหรือคมคายผิดธรรมชาติมนุษย์ นอกจากนี้ยังต้องเป็นเพียงบทพูดที่ดูเรียบง่ายธรรมดา และใช้ศัพท์สำนวนสมจริงตามลักษณะของตัวละคร ดังนี้ (1) ต้องบ่งบอกความหมายให้มากที่สุดด้วยถ้อยคำที่น้อยที่สุด (2) ต้องมีทิศทางและเป้าหมายที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงการกระทำและปฏิกิริยาตอบโต้หรือพฤติกรรมของตัวละคร และ (3) ต้องมีส่วนในการขับเคลื่อนเรื่องราวให้เข้าสู่จุดหักเห

ข้อเสนอแนะสำหรับการเขียนบทสนทนาในภาพยนตร์ คือ ถ้าไม่จำเป็นไม่ควรเขียนบทพูดที่สามารถแทนด้วยภาพได้ลงไป เนื่องจากภาพยนตร์จำเป็นต้องสื่อสารข้อเท็จจริงเบื้องต้นบางอย่างที่จะสามารถช่วยให้ผู้ชมเข้าใจตัวละคร หรือเรื่องราวตรงหน้าและติดตามต่อไปได้อย่างราบรื่น (Exposition) ผ่าน หลักการให้ข้อมูลมี 4 ข้อด้วยกัน ได้แก่

(1) อย่าเสียเวลาให้ข้อมูลให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้เองอยู่แล้วจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ในภาพยนตร์
 (2) คัดเลือกเฉพาะข้อมูลที่จำเป็นเท่านั้น ไม่ควรให้ข้อมูลพรวนเพ้อหรือทำให้ผู้ชมไม่เข้าใจ
 ภาพยนตร์ (3) ให้ข้อมูลอย่างมีพัฒนาการและจังหวะที่เหมาะสม โดยเริ่มจากการให้ข้อมูลที่สำคัญ
 น้อยที่สุดก่อน สำคัญมากขึ้นไ้ถัดมา และสำคัญมากที่สุดไว้ทีหลัง เพราะการบอกข้อมูลสำคัญ เร็ว
 เกินไปอาจส่งผลให้ผู้ชมคาดเดาไ้คลแมกซ์ของภาพยนตร์ไ้ก่อนที่ควรจะเป็น และ (4) อย่าลืมสร้าง
 ความอยากรู้อยากเห็นแก่ผู้ชมด้วยการเก็บข้อมูลบางอย่างไว้ให้น่าสงสัย แล้วจึงเปิดเผยในเวลา
 เหมาะสมภายหลัง

2) ปุ่มหลังของตัวละคร มีประโยชน์สำหรับคนเขียนบทเป็นอย่างมาก
 ปุ่มหลังเหล่านี้ไม่ใช่แค่เพียงข้อมูลดิบที่จะถูกจับยัดใส่ชีวิตของตัวละครอย่างโจ่งแจ้งจงใจเท่านั้น แต่
 ข้อมูลเบื้องหลังจะช่วยให้ผู้ชมสามารถจินตนาการชีวิตและตัวตนของตัวละครไ้ได้อย่างสมจริง
 จนสามารถทำให้เกิดทั้งความเชื่อ ความผูกพัน และความรู้สึกเข้าไ้ถึงไ้

สิ่งที่คนเขียนบทจะต้องดึงออกมาจากตัวละครไ้ไ้ได้นั้นไม่ใช่ข้อมูล
 ในอดีต แต่กลับเป็นอารมณ์และความรู้สึกเฉพาะตัวที่ตัวละครเคยประสบมา ซึ่งตัวละครจะพกพา
 มันมาสู่แต่ละฉากและมีปฏิกิริยาต่อสิ่งต่าง ๆ ที่ไ้พบในปัจจุบัน จนทำให้หนึ่งชีวิตที่เรไ้ไ้เห็น
 ในภาพยนตร์มีสีสันในแบบที่ไ้ไม่ซ้ำใคร

นอกจากนี้การเล่นที่คนเขียนบทสามารถทำได้สำหรับ ‘การแปลงตัวละคร
 ให้เป็นเรื่องในงานภาพยนตร์’ มีหลากหลายวิธี ดังนี้ (1) หาช่วงหักเห หรือช่วงเปลี่ยนแปลงของชีวิต
 ตัวละคร (2) หาความขัดแย้ง หรืออุปสรรคที่ผลักดันให้เซอร์ไพรส์ที่แม้จะมีโอกาสเพียงหนึ่ง
 ส่วนร้อยสามารถเกิดขึ้นไ้ได้ (3) หักเหแล้วค้นพบ หากความเสี่ยงกับการสูญเสียยังเกิดมากเท่าไร
 ก็สามารถแลกกับความสำเร็จไ้มากเท่านั้น เช่น เสี่ยงกับการเสียเวลา ความอดอยาก และ
 สัมพันธภาพ (4) เสี่ยงแล้วเสี่ยงเล่าจนเข้าสู่จุดจบ ในส่วนนี้ตัวละครจะไ้ไ้เรียนรู้ ผลักดัน รวมไปถึง
 ต้องตัดสินใจเป็นครั้งสุดท้าย ก่อนจะทำในสิ่งที่ผู้ชมเห็นพ้องต้องกันว่าไม่มีทางเลือกใดจะดีไปกว่า
 นี้อีกแล้ว และ (5) เขียนจากข้างในสู่ข้างนอก โดยนำตัวตนของชนเขียนบทไ้ใส่เข้าไปในตัวละคร โดย
 ตั้งคำถามกับตัวเองอยู่เสมอว่า หากเราเป็นตัวละคร เราจะทำอย่างไรในสถานการณ์นั้น (ธิดา
 ผลิตผลการพิมพ์, 2562, น. 98-138)

เมื่อตัวละครคือส่วนประกอบของการเขียนบทภาพยนตร์ เนื่องจากคอยทำหน้าที่บอกเล่าเรื่องราวแล้ว การปั้นตัวละครนั้นจึงแบ่งออกเป็นขั้นตอนต่าง ๆ ได้แก่ การกำหนดไอเดียตั้งต้น การกำหนดคุณสมบัติหลัก การลงรายละเอียดคุณสมบัติหลัก การเติมรายละเอียดด้านลึก ไปจนถึงการเพิ่มรายละเอียดเฉพาะตัวเพื่อสร้างตัวละครให้โดดเด่น ขณะเดียวกันยังมีการแบ่งประเภทของตัวละครออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ ตัวละครเอก ตัวร้าย และตัวละครแวดล้อม ผ่านบทสนทนาหรือปมหลังของตัวละครเพื่อให้เรื่องราวมีความสมจริงมากขึ้น

2.3.1.7 การเขียนบทภาพยนตร์

1) การเขียนเปิดเรื่อง หรือเหตุการณ์กระตุ้นเรื่อง (Inciting Incident) หมายถึง เหตุการณ์หลักในช่วงต้นเรื่องที่สร้างจุดพลิกผันครั้งยิ่งใหญ่ให้แก่ชีวิตของตัวละคร และเร่งเร้าให้เกิดเหตุการณ์อื่น ๆ ทั้งหมดหลังจากนั้น นอกจากนี้เหตุการณ์กระตุ้นเรื่องจะต้องทำให้ผู้ชมได้เห็นภาวะตอนตัวละครเสียศูนย์และการมีปฏิกิริยาตอบโต้ต่อความเสียศูนย์นั้น ซึ่งความปรารถนาของตัวละครเปรียบได้กับกระดูกสันหลังของเรื่อง เนื่องจากทันทีที่เรารู้แล้วว่าตัวละครทำอะไรเพื่อจะนำพาชีวิตกลับสู่สมดุลอีกครั้ง ทุกฉาก ทุกภาพ และทุกถ้อยคำในบทภาพยนตร์ จึงต้องยึดโยงอยู่บนกระดูกสันหลังนี้

เหตุการณ์กระตุ้นเรื่องเกิดขึ้นได้ทั้งจากความบังเอิญและจงใจ เพราะสิ่งสำคัญต่อชะตากรรมต่อมาทั้งหมดของตัวละครจะต้องเกิดให้ผู้ชมเห็นบนจอ ไม่ใช่ใส่ไว้ในปมหลัง หรือใช้เสียงบรรยายบอก หรือแทรกไว้ระหว่างฉากที่ผู้ชมไม่เห็น ได้แก่ (1) ทำให้ผู้ชมเกิดคำถามด้นระทึกขึ้นในใจว่าเรื่องราวจะเป็นอย่างไรต่อ (2) เหตุการณ์กระตุ้นเรื่องที่ดีย่อมทำให้ผู้ชมเริ่มเข้าใจทิศทางของสิ่งที่กำลังจะได้อู และเกิดเป็นความคาดหวังถึงสิ่งที่ตัวละครอยากเห็นในตอนท้ายของเรื่อง

ทว่ายิ่งเหตุการณ์กระตุ้นเรื่องปรากฏขึ้นในภาพยนตร์ช้าเพียงใด โอกาสที่ผู้ชมจะอดอึด เบื่อหน่ายก็มากขึ้นเท่านั้น สรุปง่าย ๆ ว่า การจะเลือกเวลาควรใส่เหตุการณ์กระตุ้นเรื่องไว้ที่นาทีใด คนเขียนบทจำเป็นต้องรู้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครก่อน จึงจะเกิดความรู้สึกร่วมและเชื่อไปตามการตัดสินใจครั้งสำคัญของตัวละครได้ ทั้งยังต้องจินตนาการต่ออีกว่าอะไรคือสิ่งที่เลวร้ายที่สุดที่จะสามารถเกิดขึ้นกับตัวละครด้วย และสิ่งนั้นจะสามารถเปลี่ยนเป็นสิ่งที่ดีที่สุดอะไรบ้าง เพราะความสุดขั้วสองด้านเช่นนี้จะช่วยให้คนเขียนบทสามารถสร้างสรรค์เหตุการณ์กระตุ้นเรื่องที่มีพลังในการทำให้ผู้ชมเปิดรับโลกของตัวละครอย่างเต็มที่

2) การสร้างช่วงขัดแย้ง คือการทำให้ชีวิตของตัวละครยุ่งยากขึ้นจากเดิมทีละน้อย จนถึงระดับที่หนักหนาสาหัสก่อนจะเข้าสู่จุดหักเห ตัวละครจะต้องเผชิญกับอุปสรรคแรงกระทำขัดขวางและตัวร้ายจนหักเหไปจากวิถีปกติ โดยความขัดแย้งในบทภาพยนตร์อาจแบ่งออกได้เป็นความขัดแย้งกับตนเอง ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อุดมการณ์ ความขัดแย้งระหว่างตนเองกับคนอื่น ๆ เช่น คนรัก ครอบครัว เพื่อน รวมถึงความขัดแย้งระหว่างตนเองกับสังคม ได้แก่ สถาบันทางสังคม สิ่งแวดล้อม กฎหมาย ซึ่งคนเขียนบทจะเลือกใช้เพียงอย่างใดอย่างหนึ่งหรือผสมผสานก็ได้ ดังนี้ (1) หากตัวละครเผชิญความขัดแย้งระดับเดียวให้หาทางดันความขัดแย้งอย่างเดียวให้ทวีขึ้น โดยการเพิ่มจำนวนตัวละครสมทบหรือจำนวนฉากและโลเคชัน และ (2) ให้ตัวละครเผชิญความขัดแย้งมากกว่าหนึ่งระดับเข้าด้วยกัน เพื่อเพิ่มความซับซ้อนและความน่าสนใจของเรื่องราว

3) การเขียนจุดหักเห ฉากที่ดี คือฉากที่สร้างความเปลี่ยนแปลงแก่ตัวละครและความคืบหน้าให้แก่เรื่อง ซึ่งความเปลี่ยนแปลงนี้เรียกว่า ‘จุดหักเห’ ซึ่งจุดหักเหที่ดีจะทำให้เกิดผล 4 อย่างตามมา ได้แก่ (1) ความเซอร์ไพรส์ (2) ทำให้ผู้ชมอยากรู้มากขึ้นว่าเรื่องจะเป็นอย่างไรต่อ (3) ผู้ชมเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ลึกซึ้งขึ้น และ (4) เรื่องจะหันไปในทิศทางใหม่

4) การจัดจังหวะเรื่อง คนเขียนบทมีหน้าที่วางโครงของเรื่องราวที่อยากจะเล่าด้วยการคัดสรรส่วนประกอบที่จำเป็นมาร้อยเรียงลำดับ ดังนี้ (1) ความเป็นเอกภาพและความหลากหลาย (Unity and Variety) ทิศทางของเรื่องราวในบทภาพยนตร์ไม่แกว่งไปจากเป้าหมายที่ควรจะเป็น (2) จัดจังหวะอารมณ์ของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง (Pacing) ผ่านการวางบทด้วยจังหวะที่เหมาะสมว่าจะผ่อนหรือจะเร็วในช่วงใดและเท่าไร (3) จังหวะและระดับอารมณ์ของฉาก (Rhythm and Tempo) ถูกกำหนดด้วยความยาวของฉากนั้น ๆ การตัดเปลี่ยนจากฉากหนึ่งไปยังฉากถัดไปต้องคำนึงระยะเวลาที่เหมาะสม เพื่อสร้างจังหวะอารมณ์ที่น่าสนใจสำหรับผู้ชม และ (4) ความคืบหน้าของเรื่อง จะช่วยเพิ่มความท้าทายให้ตัวละครด้วยระดับความเข้มข้นและความเปลี่ยนแปลงต่อชีวิต ทั้งยังต้องผจญความเสี่ยงใหม่ ๆ ให้มากขึ้น ดังนี้ (4.1) สร้างความคืบหน้าด้านสังคม และขยายผลกระทบจากการกระทำของตัวละครหลักให้ไปสู่สังคมรอบตัวของตัวละคร (4.2) สร้างความคืบหน้าตลอดจนขยายผลกระทบจากการกระทำให้ลึกถึงความรู้สึกสัมพันธ์และชีวิตส่วนตัวของตัวละคร (4.3) ใช้สัญลักษณ์สากลที่เข้าใจได้ทั่วไป เพื่อเสริมย้ำให้ผู้ชมรับรู้ได้ถึงความคืบหน้าที่เปลี่ยนแปลงไปของเรื่อง และ (4.4) ใช้การเสียดเย้ย (Irony) สร้างความคืบหน้าเปลี่ยนแปลงของเรื่องราวให้เป็นไปในทางที่คาดเดาไม่ง่ายและน่าประหลาดใจ

5) การเขียนตอนจบ จะต้องประกอบไปด้วย จุดวิกฤต (Crisis) จุดไคลแมกซ์ (Climax) และจุดคลี่คลาย (Resolution) ซึ่ง วิลเลียม โกลด์แมน ได้กล่าวไว้ว่า “เคล็ดลับในการเขียนตอนจบของภาพยนตร์คือ จงให้ในสิ่งที่ผู้ชมอยากได้ แต่ในทางที่ตัวละครคาดไม่ถึง” ดังนี้ (1) จุดวิกฤต หรือจุดที่ตัวละครจะต้องเผชิญกับอุปสรรคอันยิ่งใหญ่และทรงอำนาจที่สุดเท่าที่เคยพบมา ซึ่งตัวละครจะรู้สึกถึงเล่ห์เหลี่ยม หวาดกลัว ชังใจ จนกระทั่งต้องตัดสินใจทำอะไรสักอย่างเป็นครั้งสุดท้ายเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ซึ่งจะนำพาเรื่องราวเข้าสู่จุดไคลแมกซ์ (2) จุดไคลแมกซ์ จุดที่ถึงอารมณ์ผู้ชมสู่จุดสูงสุดจนเป็นบทสรุปให้ยอมรับหมดใจว่าเรื่องราวจะต้องเปลี่ยนแปลงจนมาเป็นบทสรุปที่ไม่อาจเป็นอื่นได้อีก และ (3) จุดคลี่คลาย ซึ่งกล่าวถึงสิ่งที่ตามมาหลังจากไคลแมกซ์ก่อนภาพยนตร์จบนั่นเอง (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, 2562, น. 170-250)

ในทำนองเดียวกัน การเขียนบทภาพยนตร์ถูกแบ่งออกเป็น 5 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ การเขียนเปิดเรื่องหรือเหตุการณ์กระตุ้นเรื่อง การสร้างช่วงขัดแย้ง การเขียนจุดหักเห การจัดจังหวะเรื่อง รวมไปถึงการเขียนตอนจบ เพื่อให้ภาพยนตร์มีจังหวะขึ้นลงที่น่าสนใจและสะกดการผู้ชมให้รับชมภาพยนตร์อย่างมีอารมณ์สไปดตลอดทั้งเรื่องนั่นเอง

2.3.2 การผลิตภาพยนตร์

2.3.2.1 การถ่ายภาพ

การถ่ายภาพคือสิ่งที่สำคัญสำหรับการผลิตภาพยนตร์เป็นอย่างมาก และการที่จะได้มาซึ่งภาพที่สวยงามในงานภาพยนตร์นั้น สิ่งที่สำคัญไม่ได้ก็คือขนาดของภาพ มุมกล้อง สี และการเคลื่อนกล้อง เนื่องจาก 4 องค์ประกอบเหล่านี้ สามารถสื่อความหมายให้กับภาพยนตร์ได้ทั้งสิ้น

1) ขนาดภาพกับการสื่อความหมาย (The Shots) คือการเลือกใช้ภาพขนาดต่าง ๆ ซึ่งผู้กำกับควรกำหนดจุดประสงค์ที่ต้องการจะสื่อสารในเชิงของการสื่ออารมณ์หรือความคิด ตามหลักสากลการกำหนดขนาดภาพจะยึดถือเอารูปร่างของคนที่ปรากฏบนกรอบภาพเป็นเกณฑ์ ไม่ใช่ระยะทางระหว่างกล้องกับวัตถุที่ถูกถ่าย ซึ่งขนาดภาพที่ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์จะมีความหลากหลายโดยส่วนใหญ่แล้วสามารถแบ่งได้เป็น 6 ขนาดหลัก ๆ ด้วยกัน ได้แก่

1.1) ภาพระยะไกลที่สุด (Extreme Long Shot หรือ Establishing Shots) เป็นภาพที่ถ่ายจากระยะไกลมาก อาจไกลถึง 1/4 ไมล์ ภาพมูมนี้นี้เป็นช็อตที่มักถ่ายทำกลางแจ้ง (Outdoor) เพื่อแสดงให้เห็นถึงอาณาบริเวณอันกว้างใหญ่ไพศาล โดยภาพระยะไกลที่สุด ใช้สำหรับการเกริ่นเปิดเรื่อง ซึ่งตัวละครที่ปรากฏในภาพขนาดนี้จะถูกเห็นเป็นเพียงจุดเล็ก ๆ บนจอ มักพบเห็นในภาพยนตร์ที่ต้องการให้ผู้ชมเห็นถึงความกว้างใหญ่ไพศาลของฉากหลังหรือวิวทิวทัศน์ เช่น ภาพยนตร์แนวเอพิก มหาकाพย์ ภาพยนตร์ตะวันตก ภาพยนตร์สงคราม หรือภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ ฯลฯ

1.2) ภาพระยะไกล (Long Shot) เป็นภาพที่แยกแยะได้ลำบาก และเกิดความคลาดเคลื่อนกับภาพขนาดอื่นได้ง่าย ลักษณะพื้นฐานของภาพนี้จะเผยให้เห็นถึงสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ เช่น ในห้อง บนท้องถนน หรือพื้นที่โล่งกว้าง ขณะที่ตัวละครในภาพก็จะมองเห็นได้เต็มตัว

1.3) ภาพเต็มตัว (Full Shot) เผยให้เห็นขนาดของบุคคลเต็มตัว โดยศีรษะของตัวละครจะอยู่ใกล้กับขอบบนของกรอบภาพ เช่นเดียวกับส่วนเท้าจะอยู่ใกล้เคียงกับขอบล่าง เนื่องจากไกลพอที่ผู้ชมจะมองเห็นท่ากิริยาเต็มตัวของนักแสดง แต่ก็ใกล้พอที่จะได้เห็นการแสดงออกทางสีหน้าของตัวละครเช่นกัน

1.4) ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) จะยึดเอาตั้งแต่ระยะหัวเข่าหรือเอวของตัวละครขึ้นไป มักจะใช้ในฉากสนทนาระหว่างตัวละคร เพราะท่ากิริยาท่าทาง และการแสดงออกของตัวละครจะทำให้ผู้ชมมองเห็นได้ชัดเจนขึ้น นอกจากนี้ภาพระยะปานกลาง อาจใช้เป็นช็อตเชื่อมระหว่างภาพระยะใกล้กับภาพระยะไกลได้ด้วย หรือเมื่อผู้กำกับต้องการเริ่มประเด็นใหม่ในเรื่อง ภาพระยะปานกลางก็ยังสามารถแยกย่อยได้อีกหลายลักษณะด้วยกัน ได้แก่ ภาพที่แสดงให้เห็นตัวละครในกรอบภาพโดยจับภาพตั้งแต่เอวขึ้นไป (Two Shot) และภาพที่คล้ายคลึงกับ Two Shot ซึ่งตัวบุคคลในภาพจะเพิ่มเป็น 3 คน (Three Shot) นั่นเอง

อย่างไรก็ตาม หากตัวละครมีจำนวนมากกว่านั้น ขนาดของภาพระยะปานกลางจะไม่สามารถรองรับได้เนื่องจากมีมุมที่แคบเกินไป ผู้กำกับอาจต้องเปลี่ยนไปใช้ภาพขนาดอื่นที่กว้างกว่าเพื่อเก็บรายละเอียดให้ตัวละครโดดเด่นขึ้นมา โดยในระบายนี้นี้ยังมีการถ่ายภาพอีกลักษณะหนึ่ง ได้แก่ ภาพถ่ายข้ามไหล่ (Over the Shoulder) มีลักษณะคล้ายกับ Two Shot แต่เป็นการเผยให้เห็น

ไหล่ของตัวละครหนึ่ง ขณะที่อีกคนจะหันมาเผชิญหน้ากับกล้อง บ่อยครั้งใช้เพื่อแสดงความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงระหว่างตัวละครทั้งสองคน

1.5) ภาพระยะใกล้ (Close-up) กินอาณาเขตของพื้นที่น้อย มักใช้เพื่อแสดงรายละเอียดของสิ่งที่มีขนาดเล็ก ปกติแล้วคนทำภาพยนตร์จะใช้เพื่อแสดงความสัมพันธ์ในระยะใกล้ระหว่างผู้ชมกับตัวละคร หรือเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สำรวจตรวจสอบปฏิกริยาบนใบหน้าของตัวละคร ซึ่งภาพระยะใกล้มักขยายขนาดของวัตถุที่ถูกถ่ายให้ใหญ่เกินความเป็นจริง ผู้กำกับจึงมักใช้ภาพขนาดนี้แสดงนัยสำคัญของวัตถุนั้น ๆ เพื่อเผยให้เห็นความหมายในเชิงสัญลักษณ์

1.6) ภาพระยะใกล้ที่สุด (Extreme Close-up) เป็นขนาดที่เจาะจงเฉพาะสิ่งที่มีขนาดเล็กมาก เช่น ดวงตา หรือปากของตัวละคร ตลอดจนสิ่งของที่มองเห็นได้ไม่ชัดเจนในขนาดภาพปกติ โดยทั่วไปแล้ว ภาพดังกล่าวมักจะใช้เพื่อเน้นความสำคัญของสิ่งที่ถูกถ่าย แต่ก็ไม่ใช่ภาพที่พบได้บ่อยนัก

1.7) ภาพระยะชัดลึก (Deep Focus Shot) จัดเป็นภาพระยะใกล้ ซึ่งบางครั้งก็เรียกว่าภาพ มุมกว้าง (Wide Angle Shot) เนื่องจากต้องใช้เลนส์มุมกว้างในการถ่ายทำ ภาพขนาดนี้จะแสดงระยะชัดของสิ่งที่ถูกถ่ายตั้งแต่ในพื้นที่ส่วนหน้าของภาพ (Foreground) พื้นที่ส่วนกลาง (Midground) และพื้นที่ส่วนหลัง (Background) จุดประสงค์เพื่อรักษาความต่อเนื่องของพื้นที่ว่าง (Space) ลดความสำคัญของการลำดับภาพ แสดงความสัมพันธ์และความเชื่อมโยงของสิ่งที่ถูกถ่ายในพื้นที่ทั้งสามส่วน (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556, น.32-41)

2) มุมกล้องกับการสื่อความหมาย (The Angles) เครื่องมือที่คนทำภาพยนตร์สามารถใช้เพื่อแสดงความหมายของภาพ หรือแสดงความเห็นของคนทำภาพยนตร์ต่อตัวละครหรือวัตถุที่ถูกถ่าย โดยในทางปฏิบัติ มุมกล้องพื้นฐานที่เห็นกันในภาพยนตร์มีทั้งหมดโดยหลัก ๆ 5 มุม ประกอบด้วย

2.1) กล้องมุมระดับสายตานก (Bird Eye View) ใช้ประกอบกับภาพขนาดไกล เปรียบได้กับการอนุญาตให้ผู้ชมได้เฝ้ามองเหตุการณ์ต่าง ๆ ในบทบาทที่ไม่แตกต่างจากพระเจ้า ผู้คนที่ถูกถ่ายจากมุมกล้องนี้จึงมีสภาวะไม่ต่างจากมดปลวก หรืออีกนัยหนึ่งอาจดู

ต่ำต้อยหรือปราศจากความสำคัญ ในกรณีที่ใช้ประกอบกับภาพขนาดใหญ่ อาจใช้เพื่อบอกถึงการตกอยู่ในสภาพจนมุมของตัวละครในสถานที่คับแคบ หรือแสดงความสับสนวุ่นวายของการต่อสู้ และใช้เพื่อแสดงโลกเฉพาะของตัวละครที่ปิดกั้นตนเองจากโลกภายนอก

2.2) กล้องมุมสูง (High Angle) ใช้เพื่อแสดงสถานการณ์ทั่วไป โดยไม่จำเป็นต้องบ่งบอกถึงเรื่องราวหรือชะตากรรมของตัวละคร ขณะเดียวกันมุมกล้องนี้จะให้ขนาดความสูงของ ตัวละครหรือสิ่งที่ถูกถ่ายลดลงโดยอัตโนมัติ เพราะโดยส่วนใหญ่จะเป็นการตั้งกล้องไว้บนเครื่องบินหรือตำแหน่งที่สูงจากพื้นดิน มุมกล้องจึงเผยให้เห็นส่วนของพื้นดินหรือพื้นห้องเป็นฉากหลัง ในกรณีที่ใช้กล้องมุมสูงกับวัตถุที่เคลื่อนไหวจะสามารถสื่อถึงความเร็วเหมาะสำหรับการใช้เพื่อบอกถึง ความซ้ำซาก จำเจ น่าเบื่อหน่าย รวมไปถึงความเชื่องช้าอีกด้วย

2.3) กล้องระดับสายตา (Eye Level Shot) การตั้งกล้องสูงจากพื้นดินโดยเฉลี่ยเท่ากับ ความสูงของตัวละคร ถือเป็นมุมกล้องปกติของภาพยนตร์แทบทุกเรื่อง และไม่ได้สื่อความหมายใดเป็นพิเศษ เนื่องจากมุมกล้องนี้มีความเป็นกลาง ไม่ก่อให้เกิดผลทางด้านอารมณ์อื่น กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ภาพจากกล้องระดับสายตาเปิดโอกาสให้ผู้ชมเลือกพิจารณาและตัดสินตัวละครจากที่มองเห็น เาเองว่าเป็นคนอย่างไร

2.4) กล้องมุมต่ำ (Low Angle) ก่อให้เกิดผลตรงกันข้ามกับกล้องมุมสูง เหมาะสำหรับการแสดงถึงความยิ่งใหญ่ของสิ่งที่ถูกถ่ายในแนวตั้ง ในทางปฏิบัติกล้องมุมต่ำเพิ่มความสูงให้กับนักแสดงรูปร่างเตี้ย นอกจากนี้ยังมักใช้กับการเคลื่อนไหวของวัตถุให้ความรู้สึกที่รวดเร็ว หากใช้ในฉากที่นำเสนอความรุนแรงจะเป็นประโยชน์ในการสร้างความรู้สึกวุ่นวายและสับสน โดยในทางจิตวิทยากล้องมุมต่ำเพิ่มความสำคัญให้กับตัวละคร เพราะความใหญ่โตที่ปรากฏจะก่อให้เกิดความรู้สึกถูกรอบงำ ถูกคุกคาม หรือส่งผลถึงความไม่มั่นคง ทำให้ภาพของตัวละครที่ถ่ายจากมุมต่ำก่อให้เกิดความรู้สึกน่ากลัว น่าเกรงขาม หรือน่าเคารพนับถือ

2.5) กล้องมุมเอียง (Oblique Angle หรือ Dutch Angle) เป็นมุมกล้องที่ถ่ายโดยไม่ยึดถือแนวขนานกับเส้นขอบฟ้า ลักษณะภาพจึงเอียงลาดไปทางหนึ่ง ส่งผลให้ตัวละครที่ถูกถ่ายดูเหมือนกำลังล้มลง ซึ่งมุมกล้องในลักษณะนี้มักจะถูกใช้บอกภาวะทางจิตใจที่ไม่ปกติธรรมดาของตัวละคร หรือใช้เพื่อความรู้สึกไม่มั่นคงหรือกระวนกระวายให้กับผู้ชม โดยหลักจิตวิทยาแล้ว กล้องมุมเอียงบอกเป็นนัยถึงความตึงเครียด การเปลี่ยนแปลง สถานการณ์ที่

ไม่มั่นคง คนทำภาพยนตร์จึงไม่ค่อยใช้ภาพในลักษณะนี้เพราะอาจทำให้ผู้ชมสับสน แต่ในฉากที่บอกถึงความรุนแรง ความวิกฤตของเหตุการณ์ ความไม่ชอบมาพากล หรือในบางกรณีสภาพอากาศที่คุกคามผู้ชมหรือตัวละคร เช่น ลมพายุที่ตึงเคঁามาแต่ไกล กล้องมุมเอียงก็สามารถใช้เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนความรู้สึกดังกล่าวอย่างได้ผล (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556, น.45-55)

3) สีกับการสื่อความหมาย (Color) สีเป็นองค์ประกอบที่ทำงานในระดับจิตใต้สำนึกของผู้ชม โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการชักจูงอารมณ์ (Emotional) และสร้างบรรยากาศ (Atmospheric) มากกว่าจะใช้เพื่อบอกความคิดหรือสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์เพื่อการตีความโดยตรง

อย่างไรก็ตาม ในการค้นหาความหมายของสีที่ปรากฏในภาพยนตร์ ผู้ชมจำเป็นต้องนำสีไปพิจารณาพร้อมกับองค์ประกอบอื่น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเนื้อหา ในขณะนั้นมากกว่าจะเป็นการตีความการใช้สีแต่เพียงอย่างเดียว นับตั้งแต่ยุคคัลดำบรรพ์ ศิลปินแนวทศนศิลป์ใช้สีเป็นสื่อสะท้อนความหมายในเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งคนทำภาพยนตร์มักจะใช้ประโยชน์จากความหมายของสีในแต่ละวรรณะเพื่อสะท้อนแง่มุมบางอย่างที่สอดคล้องกับเนื้อหา ตามหลักการพื้นฐานวรรณะสี (Tone) โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

3.1) สีวรรณะเย็น (Cool Color) ได้แก่ น้ำเงิน เขียว ม่วง บอกถึงความสงบสุข ราบเรียบ ว่างเปล่า ปลอดภัย มีเหตุผล การควบคุม การผ่อนคลาย หรือใช้เพื่อบอกถึงความเจ็บปวดเศร้าสร้อย ทั้งนี้สีโทนเย็นเป็นสีที่ไม่โดดเด่นและมีแนวโน้มที่จะจมหายไปกับภาพ

3.2) สีวรรณะร้อน (Warm Color) ได้แก่ แดง เหลือง ส้ม ให้ความรู้สึกรุนแรง เร่าร้อน ก้าวร้าว อันตราย มีชีวิตชีวา เป็นสีที่กระตุ้นเร้าความรู้สึกและเรียกร้องความสนใจของผู้คนที่พบเห็น

3.3) สีที่เป็นกลาง (Neutral) ได้แก่ ดำ ขาว ปกติแล้วสีขาวมักจะถูกใช้ในความหมายที่เกี่ยวข้องกับความบริสุทธิ์ ไร้เดียงสา ความดีงาม แต่บางครั้งก็อาจใช้เพื่อบอกถึงสภาพที่ไร้ความรู้สึก ส่วนสีดำมักจะใช้ในความหมายที่เกี่ยวข้องกับความตาย ความชั่วร้าย

นอกจากเรื่องวรรณะของสีแล้ว คนทำภาพยนตร์ยังควรคำนึงถึง ความอิ่มตัวของสี (Saturation) หมายถึงระดับความเข้มข้นของสี ประกอบด้วย สีอิ่มตัว หรือสีที่ถูกใช้อย่างเข้มข้น จัดจ้าน และเรียกร้องความสนใจของผู้ชมได้ทันที ภาพยนตร์หลายเรื่องมักใช้สีอิ่มตัว เพื่อแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกที่รุนแรง ส่วนสีไม่อิ่มตัว หรือสีต่าง ๆ ที่ถูกทำให้หม่นมัวหรือซีดจาง และไม่เรียกร้องความสนใจของผู้ชม ทำให้ผู้ชมอาจไม่สังเกตเห็น ก็ใช้แสดงถึงความอ่อนแอ ปราศจากพลังหรือชีวิตที่กำลังจบสิ้น ในบางกรณีภาพยนตร์บางเรื่องก็ใช้เทคนิคสีไม่อิ่มตัวเพื่อบอกถึงเหตุการณ์ที่ผ่านพ้นไปแล้วเนิ่นนานเช่นกัน (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556, น.70-79)

4) การเคลื่อนกล้องกับการสื่อความหมาย (Camera Movement)

การเคลื่อนกล้องในแต่ละรูปแบบล้วนสื่อสารความหมายแตกต่างกัน การเคลื่อนบางอย่างอธิบายความตรงไปตรงมา บางอย่างก็ซ่อนนัยความหมายซับซ้อน กล่าวโดยสรุปแล้วการเคลื่อนกล้องขึ้นพื้นฐานแบ่งได้ทั้งหมด 5 ลักษณะด้วยกัน ดังนี้

4.1) Pan หรือ Panning Shot การเคลื่อนกล้องในแนวระนาบ จากซ้ายไปขวาหรือขวาไปซ้าย โดยที่ตัวกล้องยึดอยู่กับขาตั้ง ส่วนใหญ่แล้วการ Pan มักจะใช้เพื่อรักษาการเคลื่อนไหวของตัวละครให้อยู่ในกรอบภาพ เช่น การที่ตัวละครเดินจากตำแหน่งหนึ่งไปอีกตำแหน่งหนึ่ง

4.2) Tilt หรือ Tilt Shot การเคลื่อนกล้องในแนวตั้ง จากด้านบนลงด้านล่างหรือจากด้านล่างขึ้นด้านบน โดยที่ตัวกล้องตั้งยึดอยู่กับขาตั้ง โดยมีหลักการคล้ายกับการ Pan ภาพ เช่น ใช้เพื่อรักษาตัวละครที่เคลื่อนไหวในเฟรมภาพ บอกถึงความลับไว เปิดเผยความจริงบางอย่าง หรือใช้แทนสายตาตัวละครขณะที่ยืนหรือลง นอกจากนี้การเปลี่ยนมุมกล้องในแนวตั้งยังอาจส่งผลให้วัตถุที่ถูกถ่ายแปรเปลี่ยนความหมายไปอีกด้วย

4.3) Dolly Shot บางครั้งก็เรียก Trucking หรือ Tracking Shot เป็นการเคลื่อนกล้องโดยที่ตัวกล้องซึ่งตั้งอยู่บนยานพาหนะเคลื่อนที่ตามไปด้วยในแนวระนาบ ทั้งนี้ไม่มีการจำกัดทิศทางเคลื่อน ซึ่ง Dolly Shot อาจเคลื่อนไปข้างหน้า ถอยหลัง เคลื่อนเป็นวงกลมเป็นเส้นทแยง เคลื่อนจากซ้ายไปขวาหรือขวาไปซ้าย ซึ่งการเคลื่อนกล้องแบบนี้สามารถใช้เพื่อติดตามตัวละครเพื่อสำรวจเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ใช้เพื่อเปิดเผยข้อมูลบางอย่าง ใช้เพื่อแทนสายตาของ

ตัวละครขณะเคลื่อนไหว ใช้เพื่อแสดงมิติในทางลึกของฉากนั้น ๆ หรืออาจใช้เพียงเพื่อให้เกิดความหลากหลายในแง่ของการนำเสนอภาพก็ได้

4.4) Hand-held Shot หรือ Hand-held Camera การเคลื่อนกล้องในแนวระนาบโดยที่ตัวกล้องไม่ได้ติดตั้งอยู่บนยานพาหนะหรืออุปกรณ์เสริม ส่วนใหญ่จะเป็นการแบกกล้องขึ้นบ่าของผู้ถ่าย โดยผลลัพธ์ทางด้านภาพมักให้ความรู้สึกสั่นไหวและกระตุก หากถ่ายภาพวัตถุหรือตัวละครจากในระยะใกล้ ขณะเดียวกันการเคลื่อนกล้องลักษณะดังกล่าว ก็เปิดโอกาสให้สามารถบันทึกภาพต่าง ๆ ได้อย่างคล่องตัว

4.5) Crane Shot การเคลื่อนกล้องเหนือระดับพื้นดิน โดยที่ตัวกล้องติดตั้งอยู่บนปั้นจั่น ปกติแล้วทิศทางการเคลื่อนมักจะออกมาในลักษณะของการเคลื่อนขึ้น เคลื่อนลง เคลื่อนเป็นแนวทแยงเคลื่อนเข้าหา เคลื่อนถอยออก หรือผสมผสานการเคลื่อนเหล่านี้เข้าด้วยกัน ซึ่งในแง่ของการสื่อความหมาย การเคลื่อนกล้องแบบ Crane Shot อาจเริ่มต้นจากระยะใกล้ จากนั้นจึงค่อยถอยออกมาในระยะไกล (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556, น.80-87)

การถ่ายภาพถือเป็นส่วนที่สำคัญสำหรับการผลิตภาพยนตร์ ซึ่งการถ่ายภาพประกอบไปด้วยขนาดของภาพ มุมกล้อง สี และการเคลื่อนกล้อง เนื่องจากสิ่งเหล่านี้สามารถช่วยสื่อสารความหมาย ตลอดจนความสวยงามในงานภาพยนตร์ให้ออกมาลึกซึ้ง กินใจ และก่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันผ่านภาพภาพเดียว

2.3.2.2 องค์ประกอบภาพกับการสื่อความหมาย

องค์ประกอบภาพกับการสื่อความหมาย คือการจัดวางส่วนประกอบทุกสิ่งทุกอย่างซึ่งเตรียมไว้เบื้องหน้ากล้องสำหรับการถ่ายทำในแต่ละช็อตเพื่อสื่อความหมาย ซึ่งองค์ประกอบของการจัดวางมักทับซ้อนกับศิลปะการจัดวางของละครเวที เช่น ตำแหน่งและการเคลื่อนไหวของนักแสดง เครื่องแต่งกาย ฉาก การจัดแสง การใช้สี ความสัมพันธ์ระหว่างรายละเอียดในภาพซึ่งบุคคลที่มีอำนาจอิทธิพลในการกำหนดสิ่งต่าง ๆ หน้ากล้อง รวมถึงในกรอบภาพ ก็คือผู้กำกับภาพยนตร์ โดยในภาพยนตร์ฝรั่งเศสหลายเรื่อง ตำแหน่งของผู้กำกับมักจะถูกเรียกว่า Mise-en-scène

การสื่อสารด้วย Mise-en-scène ที่ได้ผลในแง่ของความหมายจำเป็นต้องอาศัยระยะเวลา หรืออีกนัยหนึ่งควรเป็นช็อตที่ถ่ายในลักษณะต่อเนื่องยาวนานพอสมควร โดยที่ต้องตั้งอยู่กับที่ (Long Take) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มีเวลาพิจารณารายละเอียดต่าง ๆ ที่ถูกนำมาแสดงในภาพ ด้วยเหตุนี้เองจึงสามารถกล่าวได้ว่าการถ่ายในลักษณะ Long Take เป็นรากฐานที่สำคัญของ Mise-en-scène ในภาพยนตร์ (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556, น.116-118)

ภาพในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ต้องคำนึงถึงปริมาตร (Volume) และความลึก (Depth) ของภาพ ซึ่งนอกจากภาพนั้นจะต้องทำหน้าที่ในการเล่าเรื่องแล้ว โดยทั่วไปผู้กำกับจะจัดวางภาพใน 3 ระดับความลึกด้วยกัน ได้แก่ พื้นที่ส่วนหน้า (Foreground) พื้นที่ส่วนกลาง (Midground) และพื้นที่ส่วนหลัง (Background)

หนึ่งในการตัดสินใจขั้นพื้นฐานที่สำคัญของผู้กำกับภาพยนตร์ คือการเลือกว่าควรใช้ภาพขนาดใดในการบันทึกรายละเอียดทั้งหมด ซึ่งความสัมพันธ์ของพื้นที่ว่าง (Space) และความสำคัญของตัวละครหนึ่งในภาพยนตร์นั้นมักสอดคล้องกับเนื้อหาที่นำเสนอ ซึ่งอาจรวมถึงทิศทางที่ตัวละครหันให้กับกล้องด้วย เนื่องจากเลนส์ของกล้องทำหน้าที่แทนสายตาของผู้ชม ตำแหน่งในการประจันหน้ากับกล้องจึงเป็นตัวกำหนดปฏิกิริยาของผู้ชม เพราะยิ่งเราได้เห็นใบหน้าของนักแสดงมากเท่าไร ความรู้สึกใกล้ชิดสนิทสนมเป็นส่วนตัวก็จะยิ่งเพิ่มมากขึ้นเท่านั้น ในทางกลับกันยังได้เห็นใบหน้าน้อย ตัวละครนั้นก็จะยิ่งเพิ่มความลึกซึ้งและไม่สามารถหยั่งถึงมากเท่านั้น ซึ่งเราสามารถจำแนก ‘ทิศทางการหันหน้าของนักแสดง’ ออกเป็น 5 ตำแหน่งหลักๆ โดยแต่ละตำแหน่งก็ล้วนแล้วแต่ซ่อนความหมายในทางจิตวิทยาที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้

1) หันหน้าเผชิญกับกล้องโดยตรง ตัวละครจะจ้องมองมาในทิศทางของผู้ชม ตำแหน่งของตัวละครในลักษณะนี้มักเปิดโอกาสให้เราได้เฝ้ามองพฤติกรรมของตัวละคร นอกจากนี้ภาวะอ่อนไหวเปราะบางของตัวละครยังถูกเปิดเผยโดยตรงอีกด้วย

2) เอียงตัว 45 องศาให้กับกล้อง ตำแหน่งการยืนของตัวละครในลักษณะนี้เป็นตำแหน่งที่คนทำภาพยนตร์ส่วนใหญ่ชอบใช้ เพราะสามารถสร้างความสนิทสนมกับตัวละครได้ แต่ไม่ถึงกับเข้าไปผูกพันในแง่ของอารมณ์มากเท่ากับตำแหน่งแรก

3) เอียงซ้ายหรือขวา (Prole) หรือเรียกอีกอย่างว่าการหันข้างให้กับกล้อง ทิศทางการหันกล้องแบบนี้จะให้ความรู้สึกที่ห่างไกลและห่างเหินออกไป เนื่องจากตัวละครจะไม่รู้ตัวว่าตนเองกำลังถูกเฝ้ามอง เพราะกำลังจมหรือหมกมุ่นอยู่กับปัญหาหรือความนึกคิดของตนเองอยู่

4) เอียง 45 องศาจากด้านหลัง ตำแหน่งของการยื่น 45 องศา จากด้านหลัง หรือเกือบจะหันหลังให้กับกล้องแบบนี้ เหมาะสำหรับการบอกถึงความไม่เป็นมิตรของตัวละคร อีกนัยหนึ่งคือการสื่อสารว่าตัวละครเป็นพวกต่อต้านสังคม เก็บเนื้อเก็บตัว เพราะเหตุนี้เองตัวละครจึงเกือบจะหันหลังให้กับผู้ชม โดยไม่สนใจสายตาของผู้ชมที่จับจ้อง

5) หันหลังให้กับกล้อง ทิศทางการหันหน้าประเภทนี้จะใช้เพื่อบอกถึงภาวะแปลกแยก ของตัวละครกับโลกภายนอก หลายครั้งที่การหันหลังถูกใช้เพื่อสื่อถึงความลึกซึ้ง การปิดบังซ่อนเร้น หรือใช้เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความอยากรู้อยากเห็นได้เหมือนกันปริมาณของพื้นที่ว่างในกรอบภาพยังสามารถใช้เพื่อสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ กล่าวคือ ขนาดภาพยิ่งใกล้ สิ่งที่ถูกถ่ายก็ถูกปิดล้อมมากขึ้นเท่านั้น ข้อดีในลักษณะดังกล่าวจึงมักถูกเรียกว่าเป็นการวางกรอบภาพอย่างแน่นหนา (Tightly Framed) ในทางกลับกันหากต้องการสื่อถึงอิสรภาพ และเสรีภาพ ความหลวมของการวางกรอบภาพ (Loosely Framed) ก็จะช่วยเพิ่มความรู้สึกนี้ให้มากขึ้น (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556, น.154-167)

องค์ประกอบภาพกับการสื่อความหมาย หรือ Mise-en-scène คือการจัดวางส่วนประกอบ สำหรับการถ่ายทำในแต่ละข้อเพื่อสื่อความหมายโดยคำนึงถึงปริมาตรและความลึกของภาพ ทั้งยังได้ยังกล่าวถึงการจำแนกทิศทางการหันหน้าของนักแสดงออกเป็นตำแหน่งต่าง ๆ ได้แก่ การหันหน้าเผชิญกับกล้องโดยตรง การเอียงตัว 45 องศาให้กับกล้อง การเอียงซ้ายหรือขวา การเอียง 45 องศาจากด้านหลัง และการหันหลังให้กับกล้อง

2.3.2.3 การลำดับภาพกับการสื่อความหมาย

การลำดับภาพกับการสื่อความหมาย (Editing) ของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง หมายความว่าโดยอ้อมถึงการจำกัดและตัดทอนส่วนเกินของภาพยนตร์ โดยประกอบและเรียงร้อย ข้อแตกต่าง ๆ เข้าด้วยกันเป็นภาพยนตร์หนึ่งเรื่องที่ปรากฏเบื้องหน้าของผู้ชม ก็คือผลลัพธ์ของ

การคัดเลือกของผู้กำกับภาพและผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งการลำดับภาพถือเป็นเทคนิคสำคัญในการกำหนดความหมายของภาพยนตร์ ตลอดจนการรับรู้และปฏิกิริยาตอบสนอง ทั้งยังมีส่วนต่อการชักจูงอารมณ์ ความรู้สึก และชี้นำความนึกคิดของผู้ชมโดยอัตโนมัติ แต่ไม่ว่าภาพยนตร์เรื่องหนึ่งจะยึดถือรูปแบบการนำเสนอแบบใด ข้อมูลต่อไปนี้ก็จะยิ่งช่วยให้มองเห็นบทบาท ความสำคัญ และความจำเป็นของการลำดับภาพมากขึ้น (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556, น.202-205)

1) การลำดับภาพ

การลำดับภาพเป็นการเชื่อมหรือประสานของภาพช็อตหนึ่งกับอีกช็อตหนึ่งเข้าไว้ด้วยกัน โดยช็อตที่เลือกใช้อาจถูกตัดทอนเฟรมที่อยู่ตอนต้นหรือส่วนเกินในตอนท้าย กล่าวคือการสิ้นสุดของช็อตหนึ่งคือการเริ่มต้นของอีกช็อตหนึ่ง ซึ่งคนทำภาพยนตร์มีวิธีการเลือกใช้ในการเชื่อมหรือประสานช็อตในหลายลักษณะ เพื่อบ่งบอกถึงการผ่านพ้นไปของเวลาด้วยความหมายปลีกย่อยที่แตกต่างกัน ดังต่อไปนี้ (1) การเชื่อมหรือประสานช็อตหนึ่งกับอีกช็อตหนึ่งเข้าไว้ด้วยกัน (Shot Transition) (2) การจางภาพในตอนท้ายของช็อตออกไปสู่ความมืด (Fade Out) (3) การที่ Fade Out มืดกินเวลาบนจอภาพนานกว่าปกติ (Fade to Black) (4) การเริ่มต้นช็อตนั้น ๆ จากความมืดไปสู่ภาพที่สว่างขึ้น (Fade In) (5) การเชื่อมในลักษณะที่ตอนท้ายของช็อตแรกกำลังจางออก (Dissolve) ซึ่งส่งผลในช่วงสั้น ๆ ในตอนท้ายของช็อตแรกซ้อนทับกับตอนต้นของช็อตหลัง มักถูกใช้เพื่อบอกถึงการเปลี่ยนแปลงของเวลา สถานที่ หรือเนื้อหาที่ต้องการจะถ่ายทอด โดยปกติแล้วมักจะใช้ในช่วงเริ่มต้นและจบเรื่อง แต่หากปรากฏในระหว่างเรื่องนั้นจะเป็นการจบองค์หนึ่งและการเริ่มต้นใหม่ของอีกองค์นั่นเอง (6) การเชื่อม ในลักษณะนี้ที่ขอบเฟรมภาพของช็อตหลังค่อย ๆ เคลื่อนทับช็อตแรก (Wipe) อาจจะเป็นการเลื่อนในลักษณะซ้ายไปขวาหรือขวาไปซ้าย หรือบนลงล่างหรือล่างขึ้นบนก็ได้ ผลคือในช่วงขณะหนึ่ง ผู้ชมจะได้เห็นช็อตแรกกับช็อตหลังบนจอพร้อมกัน เพียงแต่ Wipe จะไม่ได้ทับซ้อนกันเหมือนกับการ Dissolve หากแต่เป็นลักษณะเหมือนมีเส้นแบ่งจอภาพ (Split Screen) เท่านั้น และ (7) การตัดภาพจากช็อตหนึ่งไปต่อกับภาพของอีกช็อตหนึ่ง (Cut) โดยทั่วไปการลำดับภาพด้วยเทคนิคนี้หมายถึงการเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลันทั้งด้านภาพและจังหวะก้าว (Pace) ของเหตุการณ์ ทำให้ผู้ชมได้รับข้อมูลใหม่เพื่อประกอบการพิจารณาความหมายของเนื้อหาในฉากนั้นโดยรวม (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556, น.208-213)

2) การลำดับภาพเพื่อสร้างความต่อเนื่อง

การลำดับภาพเพื่อสร้างความต่อเนื่อง (Continuity Editing) เป็นการลำดับภาพที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องเล่า (Narrative Films) หรือเรียกอีกอย่างว่าการลำดับภาพที่ผู้ชม ไม่สังเกตเห็น (Invisible Cutting) หัวใจสำคัญของการลำดับภาพคือการรักษาความต่อเนื่องและลื่นไหลของเหตุการณ์โดยไม่ต้องแสดงรายละเอียดทั้งหมดอย่างถี่ถ้วน

อีกนัยหนึ่งคือการตัดภาพที่แสดงบางส่วนของเหตุการณ์ขณะเดียวกันก็ ละเว้นบางส่วนไว้ในฐานที่ผู้ชมเข้าใจ ซึ่งลำดับของช็อตที่เรียงต่อกันจะช่วยทำให้เรื่องดำเนินอย่างราบรื่น ตรงไปตรงมา ต่อเนื่อง และเป็นเหตุเป็นผลต่อกันทั้งในด้านเนื้อหา เวลา และพื้นที่ โดยไม่มีการตัดแทรกช็อตที่จะสร้างความงุนงงสงสัยให้ผู้ชม การลำดับภาพจึงจะต้องปะติดปะต่อความต่อเนื่อง ในด้านของเวลาและพื้นที่จริงให้เกิดความราบรื่นที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556, น.228-231)

3) การลำดับภาพในรูปแบบต่าง ๆ

3.1) Montage Cutting มีรากศัพท์มาจากคำในภาษาฝรั่งเศสว่า 'Monter' หมายถึงการรวบรวม การเพิ่มขึ้น หรือการก่อตัว ซึ่งคำว่า Montage ยังถูกใช้ในความหมายเดียวกับ Editing หรือการลำดับภาพ โดยจะเห็นได้ว่าตำแหน่งผู้ลำดับภาพจากภาพยนตร์ยุโรป โดยส่วนใหญ่ใช้คำว่า Montage แต่ในความเป็นจริงความหมายของคำว่า Montage ขบซ้อนกว่านั้น และสามารถสรุปความหมายกว้าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

(1) กระบวนการลำดับภาพ การรวบรวมช็อต ฉากหลาย ๆ ฉาก หรือลำดับชุดของเหตุการณ์เข้าด้วยกัน จนกลายเป็นภาพยนตร์ในขั้นสุดท้าย ซึ่งความหมายโดยแฝงของ Montage นั้นไม่ได้เป็นแค่กระบวนการตัดต่อในทางกายภาพเท่านั้น แต่ยังหมายรวมถึงการนำชิ้นส่วนต่าง ๆ ของภาพยนตร์มารวบรวมอย่างสร้างสรรค์และคำนึงถึงผลลัพธ์ในแง่ของการสื่อความหมาย

(2) กระบวนการลำดับภาพที่ได้รับการพัฒนาโดยผู้กำกับภาพยนตร์ชาวโซเวียต (Soviet Montage) หมายถึงการนำเศษฟิล์มหรือช็อตสั้น ๆ ของฟิล์มมาต่อเชื่อมเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดความหมายใหม่ที่ผู้ชมสามารถสรุปหรือตีความได้จากการเชื่อมนั้น เช่น ภาพของตัวละครบวกกับภาพของถ้วยช้อน ความหมายใหม่ที่เกิดขึ้นจึงเป็นการที่ตัวละครนั้นรู้สึกหิว หรือภาพของบ้านบวกกับภาพของกลุ่มควัน ซึ่งความหมายที่สรุปได้คือบ้านหลังนั้นกำลังไฟไหม้ เป็นต้น

(3) รูปแบบการลำดับภาพที่แตกต่างอย่างเด่นชัดจากรูปแบบการลำดับภาพเพื่อสร้างความต่อเนื่อง ซึ่งเป็นการลำดับภาพที่ผู้ชมมักจะไม่ได้สังเกตเห็น กล่าวอีกนัยหนึ่ง Montage คือรูปแบบการลำดับภาพที่เรียกร้องความสนใจในตัวเอง โดยจุดมุ่งหมายเพื่อบรรลุผลลัพธ์ทางความหมายบางอย่าง และเพื่อปลุกเร้าการตอบสนองของผู้ชม Montage จึงเป็นลักษณะการลำดับภาพที่ให้ความสำคัญกับแง่มุมศิลปะมากกว่า เพียงแค่ลำดับภาพเพื่อบอกความก้าวหน้าของเหตุการณ์เท่านั้น

(4) เทคนิคการลำดับภาพที่ย่นย่อเวลาและพื้นที่ การบอกเล่าข้อมูลจำนวนมากกับผู้ชมในช่วงเวลาสั้น ๆ การลำดับภาพที่แสดงถึงภาพหลอน ความฝัน ความทรงจำในอดีต และนอกจากการลำดับภาพแบบ Montage แล้ว ยังมีการลำดับภาพลักษณะอื่น ๆ ที่ไม่เพียงไม่คำนึงถึงความต่อเนื่องของเวลาและพื้นที่ แต่ยังเป็นการนำเสนอต่าง ๆ มาเรียงลำดับใหม่ตามจุดประสงค์ในการใช้

3.2) การตัดสลับไปมาตั้งแต่สองเหตุการณ์ขึ้นไปเพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างกัน (Cross-cutting หรือ Parallel Cutting) โดยปกติแล้วมักจะเข้าใจว่าเหตุการณ์เหล่านั้นเกิดขึ้นในช่วงเวลาเดียวกัน ทำให้การตัดสลับเข้ามาช่วยในการสร้างความตื่นเต้นต่อการรับชมมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม การตัดภาพแบบ Cross-cutting ไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นในช่วงเวลาเดียวกันเสมอไป

3.3) การตัดภาพตั้งแต่สองช็อตขึ้นไปแบบปัจจุบันทันด่วน (Jump Cut) และเรียกร้องความสนใจในตัวมันเอง ทว่าการตัดภาพในลักษณะนี้อาจกระโดดหรือขาดความต่อเนื่องในด้านเวลาหรือพื้นที่ไปบ้าง ทั้งยังอาจเกิดขึ้นได้ในอีกหลายลักษณะ ดังนี้ (1) การตัดเอาส่วนที่เป็นการเคลื่อนไหวหลักของเหตุการณ์นั้นทิ้งไป แล้วนำส่วนเริ่มต้นกับตอนจบมาต่อเข้า

ด้วยกัน (2) การตัดภาพจากช่วงเวลาหนึ่งไปอีกช่วงเวลาหนึ่ง หรือจากพื้นที่หนึ่งไปอีกพื้นที่หนึ่ง โดยที่มุมกล้องและขนาดภาพไม่เปลี่ยนแปลง (3) การเปลี่ยนมุมกล้องหรือตำแหน่งของตัวละครเดียวกันในช็อตต่อเนื่องอย่างฉับพลัน (4) การตัดภาพของตัวละครเดียวกันหรือเหตุการณ์เดียวกันจากภาพระยะไกลหรือภาพระยะปานกลาง ไปเป็นภาพระยะใกล้ และ (5) การตัดภาพจากช็อตหนึ่งไปอีกช็อตหนึ่งในฉากเดียวกัน โดยปรากฏตัวละครใหม่โผล่เข้ามาในช็อตหลัง

3.4) การตัดภาพของวัตถุ ผู้คน หรือรายละเอียดที่ไม่จำเป็นต้องอยู่ในฉากเดียวกัน มาเรียงต่อกัน (Dynamic Cutting) โดยไม่คำนึงถึงความต่อเนื่อง จุดประสงค์เพื่อสร้างสถานการณ์ที่เร้าอารมณ์ ตลอดจนกระตุ้นให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับเหตุการณ์ ซึ่งการเชื่อมต่อระหว่างช็อตจะมีลักษณะฉับไว เนื่องมาจากจากการผสมหลาย ๆ ช็อตที่ไม่ต่อเนื่องเข้าด้วยกัน โดยเทคนิคการตัดภาพดังกล่าวจะอยู่ในขั้นที่ตรงข้ามกับการตัดภาพแบบ Continuity Editing โดยสิ้นเชิง

3.5) การลำดับภาพเพื่อเปรียบเทียบในเชิงอุปมาอุปไมย (Metaphorical Cut) หมายถึง การลำดับภาพที่เนื้อหาของช็อตแรกกับช็อตหลังไม่มีความเกี่ยวข้องกันในแง่ของเนื้อหาโดยตรงแต่ความตั้งใจของการเชื่อมต่อสองช็อตเข้าด้วยกันก็เพื่อการเปรียบเทียบในเชิงของการวิพากษ์วิจารณ์

3.6) การตัดภาพจากช็อตหนึ่งไปยังอีกช็อตหนึ่ง (Match Cut หรือ Match-image Cut) ซึ่งมักจะอยู่กันคนละเวลาและสถานที่ โดยที่สองช็อตนั้นมีอะไรบางอย่างที่เชื่อมโยงเข้าคู่กัน ซึ่งอาจจะเป็นผลมาจากเงื่อนไขดังนี้ (1) ความต่อเนื่องของการกระทำของตัวละคร เช่น ช็อตที่หนึ่งตัวละครยื่นหลังให้กับกล้องในระยะไกลและกำลังหันหน้ามาหากกล้อง จากนั้นภาพก็ตัดไปที่ช็อตที่สองในห้วงเวลาที่รับกับจังหวะการหันมาหากกล้องของตัวละคร โดยที่กล้องขยับเข้าใกล้ในระยะใกล้ การลำดับภาพแบบ Match Cut ในลักษณะนี้ถือเป็นส่วนหนึ่งของการลำดับภาพแบบ Continuity Editing ซึ่งโดยปกติแล้วจะราบรื่นจนผู้ชมไม่สังเกตเห็น (2) การกระทำที่ละม้ายคล้ายคลึงกันของตัวละครสองคน หรืออาจเป็นการกระทำของตัวละครคนเดียวกันในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน (3) ความคล้ายกันของสิ่งที่ถ่ายในแง่ของรูปพรรณสัณฐาน รูปร่าง หรือรูปทรง เช่น ใบหน้าของตัวละคร หรือวัตถุสิ่งของ บางครั้งการลำดับภาพลักษณะเช่นนี้ก็เรียกว่า Form Cut (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556, น.232-245)

ด้วยประการฉะนี้การลำดับภาพกับการสื่อความหมายจึงเปรียบได้กับการจำกัดและตัดทอน ส่วนเกินของภาพยนตร์ ผ่านการประสานภาพและเสียงร้อยให้การรับรู้ของผู้ชมเป็นไปอย่างต่อเนื่อง ด้วยการลำดับภาพในรูปแบบต่าง ๆ

2.3.2.4 เสียงกับการสื่อความหมาย (Sound)

1) เสียงประกอบกับการสื่อความหมาย

เสียงประกอบกับการสื่อความหมาย (Sound Effect) ในชีวิตจริง เราจะได้ยินเสียงต่าง ๆ ที่ ไม่มีความสำคัญ แต่มันกลับสร้างความไขว้เขวให้กับเราได้ ซึ่งปกติแล้ว เรามักเพิกเฉยต่อเสียงเหล่านั้น เช่น เสียงเครื่องบินที่บินผ่านไป หรือเสียงเรียกของโทรศัพท์มือถือ ของคนข้างเคียง สำหรับในภาพยนตร์ เสียงที่ไม่มีความสำคัญเหล่านี้มักจะถูกตัดทิ้งไปจากเส้นเสียง ของภาพยนตร์ (Soundtrack) และเสียงประกอบที่ถูกรวบรวมไว้ หากเราไม่ตั้งใจฟังก็จะไม่ได้ยิน เนื่องจากเป็นเสียงที่ไม่ค่อยดัง ทว่าเสียงประกอบมักจะคลอไปกับเสียงดนตรีและบทสนทนา กล่าวอีกนัยหนึ่งหน้าที่พื้นฐานของเสียงประกอบมีไว้เพื่อสร้างบรรยากาศให้กับฉากนั้น ๆ

อีกทั้งเสียงประกอบยังสามารถใช้เป็นแหล่งความหมายได้โดยตรง ไม่ว่าจะเป็น ระดับความทุ้มแหลมของเสียง (Pitch) ความดัง (Volume) และจังหวะ (Tempo) ล้วนส่งผลกระทบต่อการใช้รับรู้ทั้งสิ้น นอกจากนี้เสียงแหลมหรือเสียงที่มีความถี่สูงมักก่อให้เกิดความรู้สึกกระตือรือร้น กระสับกระส่าย อึดอัด และสร้างความตึงเครียด โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเสียงนั้นดังต่อเนื่อง ยาวนาน ด้วยเหตุนี้เองเสียงที่มีความแหลม รวมทั้งดนตรีประกอบ มักจะถูกใช้ในฉากที่เน้น ความตื่นเต้น

1.1) เสียงทุ้ม หรือเสียงที่มีความถี่ต่ำ ก่อให้เกิดความรู้สึกตรงกันข้าม หนักแน่นและตึงเครียดน้อยกว่าเสียงสูง เสียงทุ้มจะถูกใช้เพื่อเน้นความสง่าผ่าเผยหรือ ความจริงจังจริงใจของเหตุการณ์ ทั้งยังใช้เพื่อสร้างความรู้สึกกังวลและความลึกลับ โดยปกติ ฉากตื่นเต้นมักเริ่มต้นด้วยเสียงลักษณะดังกล่าว หลังจากนั้นความถี่ของเสียงจะเพิ่มขึ้นตามระดับ ความเข้มข้นของเหตุการณ์

1.2) ระดับความดังของเสียงและจังหวะของเสียง ในที่นี้จะอาศัยหลักการเดียวกับเสียงที่มีความดัง นั่นเพราะสองสิ่งนี้จะก่อให้เกิดความรู้สึกคุกคาม ดึงเครียด และบีบคั้น ยิ่งจังหวะของเสียงกระแทกกระทั้นเท่าไร ก็ยิ่งสร้างความตื่นเต้นของเหตุการณ์ดึงเครียดให้กับผู้ฟังมากขึ้นเท่านั้น ขณะเดียวกันระดับเสียงที่เบา มักจะบ่งบอกถึงความอ่อนโยน เปราะบาง ลังเล หรือความอ่อนแอ

1.3) เสียงที่มาจากนอกจอภาพยนตร์ (Offscreen Sound) เป็นเสียงที่ช่วยให้ผู้ชมตระหนักถึงการดำรงอยู่ของพื้นที่จากภายนอกจอ เนื่องจากในทางจิตวิทยามนุษย์มักจะหวาดกลัวกับสิ่งที่มองไม่เห็น เสียงประกอบ จึงสามารถทำหน้าที่สื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ควบคู่ไปกับเนื้อหาของภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี

ดังนั้นผู้กำกับภาพยนตร์จึงมักจะใช้เสียงประกอบที่ผู้ชมไม่เห็น แหล่งกำเนิด หรือแหล่งกำเนิดอาจอยู่ภายนอกจอภาพ เพื่อสร้างความระทึกขวัญให้กับผู้ชม เช่น เสียงเอี้ยดอาดๆของประตูในห้องมืด อาจให้ความรู้สึกรุนแรงหวาดผวามากกว่าภาพของใครบางคน ที่โผล่เข้ามาในห้องหรือเสียงประกอบอีกประเภทหนึ่งที่มีก่โดดเด่นในตัวเองคือความเงียบ เมื่อใดที่ผู้กำกับจงใจทิ้งช่วงเงียบในภาพยนตร์ ย่อมก่อให้เกิดความรู้สึกเหมือนตกอยู่ในสภาวะสูญญากาศที่บางสิ่งบางอย่างกำลังจะอุบัติขึ้น (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556, น.256-261)

2) ดนตรีประกอบกับการสื่อความหมาย

ดนตรีประกอบ (Music) ในภาพยนตร์เป็นเทคนิคที่มีลักษณะพิเศษในตัวเอง เนื่องจากตัวโน้ตชุดเดียวกันสามารถนำไปเล่นในบันไดเสียง ระดับความดัง จังหวะซ้ำเร็ว ไปจนถึงการใช้เครื่องดนตรีที่แตกต่างกัน ซึ่งทั้งหมดล้วนก่อให้เกิดความหมายและอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไป นอกจากนี้ดนตรียังเป็นศิลปะที่มีความเป็นนามธรรมสูง ดนตรีนั้นจึงพอจะมีลักษณะที่เป็นเนื้อหาและสามารถจับต้องได้ ซึ่งเนื้อร้องและทำนองดนตรีสามารถใช้เพื่อสื่อสารความหมายได้ ขณะเดียวกันท่วงทำนองดนตรีจะมีความหมายเฉพาะขึ้นเมื่อใช้ประกอบกับภาพ

กล่าวคือหน้าที่พื้นฐานของดนตรีจะช่วยกระตุ้นการตอบสนองด้านอารมณ์ของผู้ชมและสนับสนุนความหมายทางด้านภาพ โดยสามารถสรุป

บทบาทหน้าที่ของคนตรีประกอบภาพยนตร์ได้ดังนี้ (1) ในช่วงเปิดเรื่อง คนตรีสามารถทำหน้าที่เกริ่นนำอารมณ์ ตลอดจนสามารถเป็นแนวทางหลักในด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ได้ (2) คนตรีประกอบใช้เพื่อบอกถึงช่วงเวลาและสถานที่ (3) คนตรีสามารถใช้แทนนางบอกเหตุล่วงหน้า โดยเฉพาะในช่วงเวลาที่บริบททางเนื้อหาไม่เปิดโอกาสให้ผู้กำกับเตือนผู้ชมสำหรับเหตุการณ์ร้ายที่กำลังจะเกิดขึ้น (4) คนตรีประกอบสามารถใช้เพื่อสร้างความขัดแย้งกับภาพ ด้วยจุดประสงค์เพื่อเสียดสี เย้ยหยัน หรือวิพากษ์วิจารณ์พฤติกรรมตัวละคร (5) คนตรีประกอบสามารถใช้เพื่อแสดงบุคลิกตัวละครได้ เนื่องจากผู้ชมสามารถรับรู้จากการที่ผู้กำกับใช้คนตรีกับตัวละครคนหนึ่งคนใดซ้ำมากกว่าหนึ่งครั้ง หรือใช้ในลักษณะเปรียบเทียบเพื่อให้เห็นความแตกต่างกับตัวละครอื่นอย่างเห็นได้ชัด (6) การสื่อความหมายจะมีความเฉพาะเจาะจงมากขึ้น ในกรณีที่เสียงคนตรินั้น ๆ มีคำร้องประกอบอยู่ด้วย

นอกจากนี้คนตรีประกอบยังสามารถทำหน้าที่ได้อีกหลากหลาย เช่น ตอกย้ำความสำคัญของคำพูดบางประโยคของตัวละคร สร้างสีสันให้กับบทสนทนาที่จืดชืด หรือแม้กระทั่งปกปิด ความอ่อนด้อยด้านการแสดงของตัวนักแสดง ด้วยเหตุนี้เองคนตรีประกอบจึงมีความสำคัญและสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงอย่างใหญ่หลวงให้กับภาพยนตร์แต่ละเรื่อง จึงไม่ใช่เรื่องน่าแปลกใจที่ผู้กำกับมักจะให้ความสำคัญพิถีพิถันต่องานด้านนี้ และอาศัยมันเป็นช่องทางหลักทั้งในด้านการสร้างอารมณ์และสื่อความหมายให้กับภาพยนตร์ สุดท้ายผู้กำกับภาพยนตร์ไม่จำเป็นต้องมีความเชี่ยวชาญรอบรู้ในด้านคนตรี แต่ต้องรู้ว่าตนเองต้องการให้คนตรีถ่ายทอดอารมณ์ในลักษณะใด จากนั้นจึงเป็นหน้าที่ของผู้ประพันธ์คนตรีในการถ่ายทอดห้วงอารมณ์นั้นให้ออกมาในรูปของท่วงทำนอง (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2556, น.266-273)

สำหรับเสียงกับการสื่อความหมาย โดยส่วนใหญ่มักเป็นสิ่งที่เราได้ยินในชีวิตประจำวัน ซึ่งอาจไม่ได้ให้ความสำคัญ ได้แก่ เสียงประกอบ ซึ่งผู้ชมอาจไม่เห็นแหล่งกำเนิดของเสียง ทว่าสามารถช่วยสร้างความรู้สึก็ได้ อีกทั้งเสียงที่สำคัญไม่แพ้กันเลยก็คือคนตรีประกอบที่สามารถช่วยกระตุ้นการตอบสนองด้านอารมณ์ของผู้ชมและสนับสนุนความหมายทางในด้านภาพของภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี

2.3.3 เทคนิคพิเศษ (Special Effect Effect)

2.3.3.1 ความหมายของเทคนิคพิเศษ

ทุกวันนี้เทคนิคพิเศษ (Special Effect) หรือภาพที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer-Generated Imagery: CGI) เป็นสิ่งที่จะช่วยให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์สามารถสร้างจักรวาลในจินตนาการขึ้นมาได้อย่างน่าอัศจรรย์ ไม่ว่าจะเป็น สภาพแวดล้อม วัตถุ สิ่งมีชีวิต ตลอดจนช่วยให้นักแสดงสามารถบรรลุนักผจญภัยที่เป็นไปไม่ได้ หรือเป็นไปได้อย่างยากที่จะถ่ายทำในโลกแห่งความเป็นจริง เพื่อให้งานภาพยนตร์ออกมาสมบูรณ์และสวยงามตามความคิดของผู้กำกับมากที่สุด ซึ่งเทคนิคพิเศษนี้ไม่ได้มีไว้สำหรับภาพยนตร์ทำเงินที่ได้รับความนิยมหรือประสบความสำเร็จ (Blockbuster) เท่านั้น เพราะเทคนิคพิเศษยังใช้สำหรับการสร้างภาพที่ละเอียดอ่อนในภาพยนตร์เพื่อเติมเต็มและสื่อสารเรื่องราวให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ได้อีกด้วย (MasterClass, 2020)

นอกจากนี้เทคนิคพิเศษยังถือเป็นการแบ่งรูปแบบการสร้างงานภาพยนตร์ที่จะเข้ามาช่วยสนับสนุนในด้านความปลอดภัย เงินทุน และการตอบสนองทางศิลปะ กล่าวคือการสร้างเทคนิคพิเศษนั้นมีเจตนาเพื่อที่จะนำเทคนิคที่สร้างขึ้น ผ่านคอมพิวเตอร์มาผสมรวมกับภาพหรือวิดีโอที่ ถ่ายทำจริง (Live Action) ทั้งนี้ก็เพื่อความปลอดภัยสำหรับนักแสดง เช่น การถ่ายทำกับฉากหลังแบบกรีนสกรีนหรือบลูสกรีน เพื่อแยกนักแสดงกับฉากแล้วนำมาผสมภาพกันภายหลัง นอกจากนี้เทคนิคพิเศษยังนับเป็นการประหยัดต้นทุน เช่น การถ่ายฉากย่อส่วน ของเมืองที่มีซากปรักหักพัง จากนั้นจึงนำมาฉายภาพด้านหลัง (Rear Projection) เพื่อให้เกิดภาพว่านักแสดงกำลังยืนอยู่ท่ามกลางเมืองใหญ่ที่ล่มสลายนั้นจริง ๆ เป็นต้น (พจน์ศิริพันธ์ ลิ้มปิ่นนันทน์, 2556)

2.3.3.2 ประเภทของเทคนิคพิเศษ

1) การสร้างฉากย่อส่วน (Miniature) แบบจำลอง (Model) หุ่นควบคุมด้วยระบบแอนิเมทรอนิกส์ (Animatronic) และหุ่นเชิด (Puppets) เป็นการถ่ายทำจากวัตถุจริงที่มีขนาดเล็กกว่า หรืออาจมีสัดส่วนเท่าของจริง เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวหรือใช้สำหรับประกอบการสร้างเทคนิคพิเศษ

2) การวาดต่อเติมฉาก (Matte Painting) สำหรับงานลักษณะนี้จะไม่ใช้การสร้างภาพขึ้นใหม่ทั้งหมด แต่เป็นการวาดภาพเพิ่มเติมจากของเดิม เช่น การถ่ายตึก 1 ชั้น ให้ดูเหมือนมีความสูง 10 ชั้น ศิลปินจึงต้องวาดภาพอีก 9 ชั้นที่เหลือขึ้น ไม่ว่าจะวาดจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือแม้กระทั่งการวาดสดบนกระจกใสแล้วใช้กล้องถ่ายก็ถือเป็นการทำ Matte Painting ทั้งสิ้น

3) การถ่ายแยกองค์ประกอบ (Keying) หมายถึงการถ่ายด้วยการฉายภาพด้านหลัง (Keyscreen) และด้านหน้า (Rear/Front Projection) โดยหลักการจะเป็นการแยกส่วนฉากหรือวัตถุออกจากองค์ประกอบอื่น และนำมาผสมภายหลังเพื่อผลพิเศษทางภาพ

4) การใช้เทคนิคพิเศษของกล้อง เช่น การใช้เลนส์ในการหลอกระยะหรือขนาดของวัตถุ เช่น การถ่ายคนยักษ์ โดยให้คนที่ต้องการให้ตัวใหญ่อยู่ใกล้กล้องมากกว่า ส่วนคนที่ต้องการให้ตัวเล็กก็อยู่ไกลออกไป

5) การสร้างภาพด้วยระบบดิจิทัล (Digital Effect) ซึ่งหมายถึงทั้งแอนิเมชัน (Animation) และ CGI ที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ ซึ่งถือว่าเป็นเทคนิคที่ได้รับความนิยมสูงที่สุดในปัจจุบัน (ประทีน คล้ายนาค, 2541)

นอกจากนี้ MasterClass (2020) ยังได้แบ่งประเภทของเทคนิคพิเศษ ที่บรรดาทีมงานมืออาชีพมักนำมาใช้งานในสตูดิโอออกเป็น 3 หมวดหมู่ ได้แก่ ภาพที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ การประกอบภาพรวมและการจับการเคลื่อนไหว ดังต่อไปนี้

1) ภาพที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ การสร้างเทคนิคพิเศษแบบดิจิทัลในงานภาพยนตร์และโทรทัศน์ ซึ่งคอมพิวเตอร์กราฟิกเหล่านี้จะมีทั้งแบบสองมิติหรือสามมิติ ซึ่งโดยทั่วไปภาพที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ มักถูกใช้ในงานสามมิติที่แสดงถึงพื้นผิวของวัตถุหรือสิ่งมีชีวิต แต่ในด้านของเทคนิคพิเศษนั้นผู้สร้างมักใช้เพื่อสร้างสิ่งที่ไม่มีอยู่จริง เช่น มังกรหรือสัตว์ประหลาด ไปจนถึงการเติมเต็มสนาม เบสบอลให้มีกองเชียร์ให้มากเท่าที่ต้องการ

2) การประกอบภาพรวม (Compositing หรือ Chroma Keying) คือการรวมองค์ประกอบภาพที่เดิมทีมาจากคนละแหล่งให้กลายเป็นหนึ่งเดียวกัน สำหรับเทคนิคนี้จะต้อง

อาศัยการถ่ายทำด้วยพื้นที่ส่วนหลังสีเขียว (Green Screen) หรือพื้นที่ส่วนหลังสีน้ำเงิน (Blue Screen) ที่ผู้สร้างจะแทนที่ด้วยองค์ประกอบอื่นหลังการถ่ายทำจริง เช่น ภาพประกอบของวิวทิวทัศน์ เป็นต้น

3) การจับการเคลื่อนไหว (Motion Capture หรือ Mocap) เป็นกระบวนการบันทึกการเคลื่อนไหวของนักแสดงแบบดิจิทัลผ่านการเคลื่อนไหว ไม่ว่าจะเป็นท่าทางหรือสีหน้าของนักแสดง เรียกว่าการจับภาพการแสดง (Performance Capture) โดยในชุดการจับการเคลื่อนไหว จะมีเครื่องหมายพิเศษที่กล้องสามารถติดตามได้ ซึ่งข้อมูลการบันทึกการแสดงออกเหล่านี้จะถูกถ่ายโอนไปยังตัวละคร หรือหุ่นสามมิติที่จับคู่กับซอฟต์แวร์ไว้ หุ่นเหล่านั้นจึงสามารถเคลื่อนไหวได้ตามที่ต้องการ

เมื่อมีการเขียนบทและการผลิตภาพยนตร์แล้ว อีกส่วนประกอบหนึ่งที่สำคัญไม่น้อยไปกว่ากันก็คือเทคนิคพิเศษหรือภาพที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถช่วยสร้างโลกในจินตนาการให้เป็นจริงในงานภาพยนตร์ได้ ผ่านการสร้างฉากด้วยระบบดิจิทัล การวาดต่อเติมฉากและการประกอบภาพรวม ตลอดจนการใช้เทคนิคพิเศษของกล้องการจับการเคลื่อนไหว เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ออกมาตามต้องการและการประกอบภาพรวม ตลอดจนการใช้เทคนิคพิเศษของกล้องจับการเคลื่อนไหว เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ออกมาตามต้องการ

2.4 การถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบซินีมาติก

2.4.1 การถ่ายภาพทิวทัศน์

2.4.1.1 ความหมายของการถ่ายภาพทิวทัศน์

วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์ (2554) ได้ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับความหมายของการถ่ายภาพทิวทัศน์ (Landscape Photography) ที่สามารถช่วยให้นักถ่ายภาพสามารถสื่อสารถึงเรื่องราวที่ต้องการให้กับผู้รับชมได้ โดยแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1) เรื่องราวของภาพ (Story) จะต้องมีความชัดเจน รวมถึงสื่อสารออกมาตรงประเด็น ทำให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจได้ในทันทีเมื่อเห็นภาพว่านักถ่ายภาพต้องการกล่าวถึงเกี่ยวกับอะไร

2) การสื่อความหมายของภาพ (Visual Literacy) ทั้งนี้เพื่อเชื่อมโยงความคิดและความรู้สึกของผู้รับชมให้เห็นพ้องต้องกัน กับการสื่อสารสิ่งที่แฝงอยู่ในผลงานของนักถ่ายภาพ

3) บรรยากาศของภาพ (Atmosphere) คือสิ่งที่ จะเข้ามาช่วยเสริมให้เรื่องราวและการสื่อความหมายของภาพมีความโดดเด่นขึ้น ตลอดจนสอดคล้องและกลมกลืนไปในทิศทางเดียวกันกับภาพ

4) อารมณ์ของภาพ (Mood) เช่น ความสุข ความเศร้า ความเหงา ความลำบาก ความเจ็บปวด ความดีใจ ฯลฯ ซึ่งจะเห็นได้ว่าภาพที่ดีภาพที่ดีมักมีผลทางใจทำให้ผู้รับชมคล้อยตามไปกับภาพเหล่านั้นได้อย่างไม่ติดขัดทางความรู้สึก (พจน์ศิริพันธ์ ลิ้มปิ่นทน, 2556)

อย่างไรก็ตาม การถ่ายภาพทิวทัศน์มีจุดประสงค์เพื่อบอกเล่าเรื่องราว ผ่านการสื่อความหมายเพื่อเชื่อมโยงความคิดหรือความรู้สึกของผู้รับชม ไปกับบริบทของบรรยากาศที่จะเข้ามาเสริมเรื่องราวร่วมกับอารมณ์ของภาพ ทำให้ภาพของนักถ่ายภาพมีความหมายมากขึ้นนั่นเอง

2.4.1.2 ฤดูกาลกับการถ่ายภาพทิวทัศน์

ฤดูกาลกับการถ่ายภาพทิวทัศน์ เกี่ยวข้องโดยตรงกับการโคจรของโลก ไม่ว่าจะเป็นการหมุนรอบตัวเองทำให้เกิดเวลากลางวันและกลางคืน ไปจนถึงการโคจรรอบดวงอาทิตย์ ใช้เวลาทั้งสิ้น 365 วัน ส่งผลให้พื้นที่ทั่วทุกมุมโลกได้รับแสงอาทิตย์ที่ไม่เท่ากันทำให้เกิดฤดูกาลต่าง ๆ เช่น ฤดูใบไม้ผลิ ฤดูร้อน ฤดูใบไม้ร่วง และฤดูหนาว ทว่าสำหรับประเทศไทยสามารถแบ่งได้เป็น 3 ฤดู ซึ่งมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการสื่อสารภาพทิวทัศน์ ดังนี้

1) ฤดูร้อน (กลางเดือนกุมภาพันธ์ ถึง กลางเดือนพฤษภาคม) ในระยะนี้ ขั้วโลกเหนือจะหันเข้าหาดวงอาทิตย์ ซึ่งตรงกับช่วงเวลาที่ประเทศไทยเปลี่ยนจากฤดูหนาวเข้าฤดูฝน ส่งผลให้สภาวะอากาศร้อน อบอ้าว และแห้งแล้ง ซึ่งนักถ่ายภาพสามารถสื่อสารถึงความแห้งแล้งของบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมบนโลก ฯลฯ ได้

2) ฤดูฝน (กลางเดือนพฤษภาคม ถึง กลางเดือนตุลาคม) ในระยะนี้มรสุมตะวันตกเฉียงใต้ จะพัดเข้าปกคลุมประเทศไทยในภาคใต้ตั้งแต่เดือนเมษายน แล้วจึงค่อย ๆ เคลื่อนผ่านภาคกลาง ภาคตะวันออก ภาคเหนือ และตะวันออกเฉียงเหนือในช่วงเดือนพฤษภาคมและมิถุนายนตามลำดับ ทำให้ประเทศไทยมีฝนชุกต่อเนื่อง ซึ่งในแง่ของการถ่ายภาพทิวทัศน์แล้ว ฤดูฝนจะช่วยสื่อสารถึงความเขียวขจี ความชื้น ความแปรปรวนของดินฟ้าอากาศ การเกิดปรากฏการณ์ต่าง ๆ ทางธรรมชาติ เช่น การเกิดสเปกตรัมของแสงสีบนท้องฟ้าหลังฝนตก หรือรุ้งกินน้ำ เป็นต้น

3) ฤดูหนาว (กลางเดือนตุลาคม ถึง กลางเดือนกุมภาพันธ์) ในระยะนี้ทั่วโลกได้จะหันเข้าหาดวงอาทิตย์ ทำให้ความหนาวเย็นเข้าสู่ประเทศไทย ท้องฟ้าในช่วงฤดูหนาว ซึ่งสำหรับการถ่ายภาพทิวทัศน์แล้วนั้น สีสนสวงามของท้องฟ้า ปรากฏการณ์ทะเลหมอกยามเช้า ฯลฯ นั้นมีความเหมาะกับการถ่ายภาพทิวทัศน์มากที่สุด (กรมอุตุนิยมวิทยา, 2553)

ในส่วนของฤดูกาลกับการถ่ายภาพทิวทัศน์ที่นอกจากจะเกี่ยวข้องโดยตรงกับการโคจรของโลกแล้ว ฤดูกาลยังมีอิทธิพลเป็นอย่างมากสำหรับการสื่อสารภาพทิวทัศน์ ซึ่งประเทศไทยจะแบ่งฤดูกาลออกเป็น 3 ฤดู ได้แก่ ฤดูร้อน ฤดูฝน และฤดูหนาว ซึ่งฤดูนี้นับเป็นฤดูที่เหมาะสมสำหรับการถ่ายภาพทิวทัศน์มากกว่าฤดูอื่น ๆ

2.4.1.3 ทฤษฎีการถ่ายภาพทิวทัศน์

วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์ (2554) และ ณรงค์ สมพงษ์ (2545, น. 32) กล่าวว่า ภาพทิวทัศน์เป็นภาพหนึ่งของสถานที่ที่นักถ่ายภาพได้ถ่ายไว้ เช่น เนินเขา ทิวเขา ต้นไม้ ทุ่งหญ้า แม่น้ำ หาดทราย พื้นน้ำทะเล ตลอดจนสิ่งก่อสร้าง ฯลฯ ซึ่งเป็นสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติ ไม่สามารถเข้าไปเพิ่มเติมเสริมแต่ง หรือเอาออกไปจากสภาพแวดล้อมเหล่านั้นได้ นอกจากจะใช้กลวิธีการถ่ายภาพบางอย่างเพื่อช่วยสร้างสีสันหรือปิดบังบางส่วนของวัตถุให้ภาพออกมาตามความต้องการ

Thesunsight (ม.ป.ป.) ได้ให้คำนิยามของภาพทิวทัศน์ ว่าเป็นการถ่ายภาพทิวทัศน์ธรรมชาติ ซึ่งมุ่งเน้นไปที่การให้ความสำคัญกับการวางพื้นที่ส่วนหน้า พื้นที่ส่วนหลัง และช่วงเวลาของแสงธรรมชาติ ทั้งในรูปแบบที่เจาะจงและไม่เจาะจง ขณะเดียวกันหลายคนอาจเข้าใจผิดว่าการถ่ายภาพทิวทัศน์นั้นจะต้องใช้เลนส์มุมกว้าง (Wide Lens) เท่านั้น ทว่าในความเป็นจริง

แล้วการถ่ายภาพทิวทัศน์ไม่ได้จำกัดในเรื่องของความกว้างของเลนส์แต่อย่างใด นักถ่ายภาพจึงสามารถใช้เลนส์มุมแคบ (Telephoto Lens) เพื่อเจาะจงมุมภาพให้ออกมาสวยงามได้ โดย ศุภวัฒน์ คุณานุวัฒน์ (2553) และ Thesunsight (ม.ป.ป.) ได้แบ่งประเภทของการถ่ายภาพทิวทัศน์ที่พบเห็นโดยทั่วไปออกเป็นแนวหลัก ๆ ดังนี้

1) ภาพทิวทัศน์ทะเล (Seascape Photography) เน้นบรรยากาศเกี่ยวกับทะเล ในช่วงเช้าหรือเย็น ประกอบกับภาพโขดหิน หาดทราย น้ำทะเล รวมถึงภาพคน สัตว์ บ้านเรือน ต้นไม้ ฯลฯ หรือแม้แต่กระแสน้ำและคลื่นลมแรง ให้ภาพมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2) ภาพทิวทัศน์บก (Scenic Photography) ภูมิประเทศที่เน้นเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมบนบก เป็นส่วนใหญ่ เช่น ท้องฟ้า ป่าเขา ทุ่งนา ทะเลหมอก น้ำตก ฯลฯ เพื่อถ่ายทอดบรรยากาศแสงเงาและเรื่องราวในธรรมชาติ ซึ่งอาจมีภาพคนหรือสัตว์ประกอบเพื่อให้ภาพดูมีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ภาพทิวทัศน์บกยังสามารถถ่ายได้ในทุกช่วงเวลา แต่ช่วงเวลาที่ดีที่สุดคือช่วงเวลาแสงทอง หรือ ชั่วโมงทองคำ (Golden Hour) เนื่องจากแสงในช่วงเวลานี้จะสวยงามตระการตาและได้อารมณ์มากกว่าช่วงเวลาอื่น ๆ

3) ภาพทิวทัศน์สิ่งก่อสร้าง (Architectural Photography) หมายถึง ภาพที่เกี่ยวข้องกับสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น วัด โบสถ์ วิหาร ดิถุนเมือง รวมทั้งภาพคน ภาพสัตว์ และต้นไม้ที่ประกอบรวมกันอยู่ในภาพอีกด้วย

4) ภาพทิวทัศน์เมือง (Cityscape Photography) เป็นภาพที่เน้นวิวเมืองหรือตึก ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วจะเน้นถ่ายในช่วงเวลาเย็นไปจนถึงค่ำ ทว่าช่วงเวลาที่ดีที่สุดคือช่วงแสงสนธยา (Twilight) หรือช่วงแสงเงิน (Blue Hour) แสงก่อนที่ดวงอาทิตย์ขึ้นหรือตกไปแล้วประมาณ 10-15 นาที

5) ภาพทิวทัศน์ฟ้า (Skyscape Photography) ภาพประเภทนี้จะเน้นการถ่ายภาพท้องฟ้า ก้อนเมฆ ปรากฏการณ์บนท้องฟ้าเป็นหลัก ซึ่งนักถ่ายภาพสามารถถ่ายได้ทั้งจากบนพื้นดินและจากบนเครื่องบิน

6) ภาพทิวทัศน์มุมแคบ (Perspective Landscape Photography) ภาพทิวทัศน์ที่เน้นในเรื่องของการเจาะจงภาพมุมแคบในมุมมองใหม่ ๆ ผ่านการใช้เลนส์ระยะซุมที่ช่วยอำนวยความสะดวกเมื่อถ่ายภาพ

7) ภาพทิวทัศน์ดาราศาสตร์ (Astronomical Scape Photography) หรือการถ่ายภาพดวงดาว ทางช้างเผือก หรือวัตถุอื่น ๆ บนท้องฟ้า เช่น เนบิวลานายพราน แอนโดรเมดา กระจุกดาวลูกไก่ เป็นต้น

ทฤษฎีการถ่ายภาพทิวทัศน์ คือการสร้างสรรค์ภาพของสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติซึ่งไม่จำกัดในเรื่องความกว้างของเลนส์ ซึ่งภาพทิวทัศน์ยังแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ เช่น ภาพทิวทัศน์ทะเล ภาพทิวทัศน์บก ภาพทิวทัศน์สิ่งก่อสร้าง ภาพทิวทัศน์เมือง ภาพทิวทัศน์ฟ้า ภาพทิวทัศน์มุมแคบ และภาพทิวทัศน์ดาราศาสตร์ ให้ออกมาตรงตามความต้องการ

2.4.1.4 เทคนิคในการถ่ายภาพทิวทัศน์

เทคนิคในการถ่ายภาพทิวทัศน์ให้ออกมาสวยงามนั้นต้องอาศัยธรรมชาติตรงหน้าเป็นหลัก กลับกันในภาพหนึ่งภาพจะต้องประกอบไปด้วย ความคมชัดของภาพที่มีระยะใกล้ ระยะกลาง และระยะไกล การสื่อสารอย่างมีเรื่องราว ความลงตัวของแสงเงา การสร้างอารมณ์ และการถ่ายทอดบรรยากาศ เป็นต้น (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2554)

ในที่นี้เทคนิคในการถ่ายภาพทิวทัศน์ที่น่าสนใจก็คือ การจัดองค์ประกอบภาพ หรือศิลปะในการจัดวางวัตถุที่อยู่ตรงหน้าให้อยู่ในกรอบภาพให้สวยงาม น่าสนใจ และเหมาะสมตามความต้องการของนักถ่ายภาพ ทำให้ภาพดูมีเรื่องราวหรือมีมิติขึ้นลึก ซึ่งในภาพหนึ่งภาพอาจใช้เทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพหลายเทคนิค หรือในบางภาพก็สามารถออกมาสวยงามได้โดยไม่ต้องใช้กฎเกณฑ์ใด ๆ (Thesunsight, ม.ป.ป.)

ณรงค์ สมพงษ์ (2545, น. 160) อนันต์ จิรมหาสุวรรณ, (2550, น. 88-124), วีรนิช ทรพรานนท์ (2553, น. 62-63) อำนวยพร บุญจำรัส (2553, น. 136-139) สุรพงษ์ บัวเจริญ, (2554, น. 258-303) และ Grill and Scanlon (1994, น. 22) ต่างมีความเห็นที่ใกล้เคียงกันเกี่ยวกับเทคนิคที่สำคัญสำหรับการจัดองค์ประกอบภาพ ดังนี้

1) ส่วนประกอบภาพ ได้แก่ ส่วนประธาน (The Image Components) มีหลักในการสร้างงานทั้งหมด 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนประธาน (Principal) หรือจุดสนใจหลักของภาพ ที่ต้องการนำเสนอ ซึ่งสามารถจัดวางอยู่ในตำแหน่งใดของภาพก็ได้ รวมถึง ส่วนรองประธาน (Subordination) หรือส่วนประกอบที่เข้ามาช่วยสำหรับเสริมให้ส่วนประธานมีความสำคัญกับภาพมากขึ้น

2) การกำหนดจุดเด่นของภาพ (Dominance) หรือจุดสนใจของภาพ (Point of Interest) เป็นจุดศูนย์รวมความคิด (Central Idea) ที่โดดเด่น สะดุดตา และดึงดูดใจมากกว่าส่วนอื่น ๆ โดยทั่วไปแล้วจุดเด่นของภาพนั้น ๆ ไม่ควรมีมากกว่าหนึ่งจุดเพราะจะกลายเป็นการแย่งความสนใจกันเอง ซึ่งการกำหนดจุดเด่นของภาพมีทฤษฎีการจัดวางตำแหน่งที่พบเห็นบ่อยที่สุดดังนี้

2.1) กฎสามส่วน (Rule of Thirds) วิธีที่ง่ายและเป็นที่ยอมรับสำหรับการวางองค์ประกอบภาพของนักถ่ายภาพ เพื่อให้ภาพเหล่านั้นเกิดความสวยงามและสมดุล ผ่านการวางตำแหน่งภาพในสัดส่วน 2:3 ทั้งแนวดิ่งและแนวนอน โดยให้จุดสนใจอยู่บริเวณแนวเส้นแบ่งพื้นที่

2.2) จุดตัด 9 ช่อง เป็นวิธีการที่นักถ่ายภาพจะนำวัตถุไปไว้บริเวณจุดตัด 4 จุด (Sweet Spots) ที่เกิดจากเส้นแนวดิ่งและแนวของกฎสามส่วนซึ่งถือเป็นจุดที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการวางตำแหน่งของจุดเด่นของภาพ โดยหลักการนี้สามารถนำไปใช้จัดองค์ประกอบภาพได้ทั้งภาพแนวดิ่งและแนวนอน โดยนักถ่ายภาพสามารถกำหนดวัตถุในตำแหน่งที่ใกล้เคียงวางทับจุดใดจุดหนึ่ง หรือใช้มากกว่าหนึ่งจุดได้ตามความต้องการ

2.3) สัดส่วนทองคำ (Golden Ratio) มาจากการทฤษฎีทางคณิตศาสตร์ซึ่งคิดค้นโดยเลโอนาร์โด ฟิโบนัชชี ซึ่งเป็นวิธีคำนวณสัดส่วนของภาพที่สวยงามที่สุดในโลก ซึ่งเราสามารถพบเห็นสัดส่วนทองคำได้ตามธรรมชาติทั่วไป เช่น ดอกไม้ สัตว์ ใบหน้ามนุษย์ งานศิลปะระดับโลก สถาปัตยกรรมชื่อดัง ฯลฯ ในอัตราส่วน $1:1.6180339887499...$ ที่นับเป็นสัดส่วนที่มีการทดลองแล้วว่าได้รับการตอบสนองที่ดีต่อการมองเห็นของมนุษย์ดีที่สุด

3) การเน้น (Emphasis) เป็นการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อให้ส่วนใดส่วนหนึ่งที่สำคัญน้อยหรือถูกบดบังอยู่นั้น ค่อย ๆ กลายเป็นจุดสนใจที่โดดเด่นและพิเศษขึ้นมาแบ่งออกเป็น 6 ลักษณะ ดังนี้

3.1) การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) โดยใช้องค์ประกอบที่มีความแตกต่างหรือขัดแย้งกับส่วนอื่น ๆ ให้เกิดเป็นการเน้นจุดสนใจที่ไม่ทำลายภาพรวมของเรื่องราวในภาพจนขาดเอกภาพ

3.2) การเน้นด้วยขนาด (Emphasis by Shape) ด้วยรูปร่างรูปทรงทั้งเล็กใหญ่ โดยทั่วไปวัตถุขนาดใหญ่จะสามารถดึงดูดสายตาผู้คนได้มากกว่าขนาดเล็ก

3.3) การเน้นด้วยการแยกตัวออกไป (Emphasis by Isolation) เพราะโดยปกติแล้วการรวมกลุ่มจะหมายถึงการกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกัน ดังนั้นการแยกตัวจะช่วยให้เกิดจุดสนใจให้มองไปยังจุดจุดนั้น ซึ่งอาจจะเป็นความแตกต่างของรูปลักษณ์ หรือการจัดวางตำแหน่งก็ได้

3.4) การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement) ในบริเวณที่เหมาะสม โดยที่ไม่มีองค์ประกอบอื่นมาแข่งสร้างความสับสน ซึ่งการเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง สามารถนำองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะมาช่วยในการจัดวางได้

3.5) การเน้นด้วยจุดรวมสายตา (Emphasis by Vanishing Point) ด้วยการเชื่อมโยงวัตถุไปยังจุดสนใจด้วยเส้นที่เกิดขึ้นจริงหรือเส้นเชิงนัยผ่านจุดรวมสายตา (Vanishing Point) หรือจุดหนึ่งบนเส้นระดับสายตาที่บอกตำแหน่งส่วนที่อยู่ไกลที่สุดของภาพ

3.6) การเน้นด้วยเส้นกรอบ (Emphasis by Framing) การสร้างกรอบให้กับจุดสนใจของภาพเพื่อชี้นำไปยังจุดสนใจของภาพ เช่น เส้น รูปร่าง กรอบประตู พุ่มไม้ ฯลฯ ที่สามารถวางกรอบไปยังวัตถุแล้วเกิดการนำสายตา ขณะเดียวกันการเน้นในลักษณะนี้ขึ้นอยู่กับโครงสร้างของนักถ่ายภาพ ซึ่งการเน้นด้วยเส้นกรอบยังไม่ควรวางให้เด่นจนแย่งความสำคัญของจุดสนใจจนเกินไป

4) การเลือกพื้นที่ส่วนหน้าและพื้นที่ส่วนหลัง (Choosing Foreground and Background) ให้เหมาะสม สามารถช่วยสร้างภาพให้เกิดมิติที่สวยงาม โดยเทคนิคที่ใช้ในการจัดองค์ประกอบภาพสำหรับการเลือกพื้นที่ส่วนหน้าและพื้นที่ส่วนหลังนั้นแบ่งออกเป็น 2 เทคนิค ได้แก่

4.1) การเล่นกับลำดับชั้น หรือเทคนิคเลเยอร์ (Layer) หมายถึง การแบ่งพื้นที่ออกเป็นส่วน ๆ ให้เกิดมิติเชิงลึกที่ไม่เท่ากันเป็นชั้น ๆ ซึ่งสามารถพบเห็นได้บ่อยในการถ่ายภาพทิวทัศน์ธรรมชาติ

4.2) การวางส่วนต่าง ๆ ในภาพ เช่น พื้นที่ส่วนหน้า (Foreground) เพื่อเพิ่มรายละเอียด และมิติความลึกให้กับภาพ ทำให้เรื่องราวที่ต้องการนำเสนอมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น รวมไปถึงพื้นที่ส่วนกลาง (Middle Ground) และพื้นที่ส่วนหลัง (Background) (อนันต์ จิรมหาสุวรรณ, 2550, น. 124)

5) การจัดความสมดุลของภาพ เป็นการนำจุดสนใจไปไว้ในส่วนกึ่งกลางของภาพนั่นเอง ซึ่งการจัดภาพในลักษณะนี้จะแตกต่างจากกฎ 3 ส่วนและจุดตัด 9 ช่อง เนื่องจากพื้นที่ที่เหลือของทั้งสองด้าน ซ้าย-ขวา หรือบน-ล่าง จะเกิดความสมดุลกัน ซึ่งสำหรับภาพบางประเภทแล้วจุดสนใจที่อยู่กลางภาพก็สามารถสร้างความน่าสนใจใหม่ ๆ ได้ โดยตัวอย่างของการจัดความสมดุลของภาพ ที่นิยมใช้คือ การเล่นกับเงาสะท้อน ซึ่งนักถ่ายภาพจะใช้พื้นที่ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น พื้นกระจก น้ำนิ่ง ฯลฯ เพื่อสร้างเงาสะท้อน ให้ภาพดูน่าหลงใหลยิ่งขึ้น (Thesunsight, ม.ป.ป.)

การถ่ายภาพทิวทัศน์ให้สวยงามนอกจากจะต้องอาศัยธรรมชาติตรงหน้าแล้ว สิ่งที่จะเข้ามาช่วยเสริมให้นักถ่ายภาพสามารถสื่อสารภาพถ่ายให้ตรงตามความต้องการมากขึ้นคือเทคนิคในการถ่ายภาพทิวทัศน์ นั่นก็คือการจัดองค์ประกอบภาพ ที่ประกอบด้วยเทคนิคสำคัญมากมาย เช่น การสร้างส่วนประกอบภาพ ทั้งในส่วนของประธานและส่วนรองประธาน การกำหนดจุดเด่นของภาพ เช่น กฎ 3 ส่วน จุดตัด 9 ช่อง และสัดส่วนทองคำ ตลอดจนการเน้นส่วนที่สำคัญ เช่น การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน การเน้นด้วยขนาด การเน้นด้วยการแยกตัวออกไป การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง การเน้นด้วยจุดรวมสายตาและการเน้นด้วยเส้นกรอบ นอกจากนี้ยังมีการเลือกพื้นที่ส่วนหน้าและพื้นที่ส่วนหลังเพื่อสร้างภาพให้เกิดมิติที่สวยงามกับเทคนิค ได้แก่ การเล่น

กับลำดับชั้น หรือการวางส่วนต่าง ๆ ในภาพ เช่น พื้นที่ส่วนหน้า พื้นที่ส่วนกลาง และพื้นที่ส่วนหลัง ไปจนถึงการจัดความสัมพันธ์ของภาพ ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในขณะที่ถ่ายภาพ ณ เวลานั้นว่านักถ่ายภาพจะเลือกนำเทคนิคใดมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

2.4.1.5 แสงกับการถ่ายภาพทิวทัศน์

แสงกับการถ่ายภาพทิวทัศน์ จะเน้นไปที่เรื่องของแสงซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญที่จะทำให้ภาพทิวทัศน์ดูมีชีวิตชีวาขึ้นมาเรื่อยๆ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ชนิด ได้แก่ (1) แสงจากธรรมชาติ เช่น แสงอาทิตย์ในตอนกลางวัน หรือแสงดวงจันทร์ยามค่ำคืน โดยแหล่งกำเนิดแสงจะช่วยสะท้อนบุคลิกของแสงที่แตกต่างกัน เช่น ดวงอาทิตย์จะให้แสงอุ่น ร้อน และแข็ง ขณะเดียวกันดวงจันทร์จะให้แสงที่นุ่มนวล และเยือกเย็น ขณะที่ (2) แสงจากสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์ เช่น แสงจากสปอตไลท์ ที่มีแสงในลักษณะแข็งและอุ่น ตรงข้ามกับแสงจากหลอดไฟหรือหลอดฟลูออเรสเซนต์ ที่มีแสง ในลักษณะเย็นและนุ่ม ซึ่งนักถ่ายภาพสามารถเลือกใช้บุคลิกของแสงได้ตามความเหมาะสมของการถ่ายภูมิติวทัศน์นั้น ๆ (วรุณี วีระชิงไชย, 2538, น. 112-113)

วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์ (2554) ธนิต วงศ์ศรีชลาลัย (2553, น. 93-99) และ วีรนิจ ทรพรทรานนท์ (2553, น. 26-27) ระบุว่า หลักการถ่ายภาพทิวทัศน์ให้สวยงาม แสงเงาจะต้องมาก่อนเป็นอันดับแรก โดยช่วงเวลาที่เหมาะสมสำหรับการถ่ายภาพจะอยู่ในช่วง (1) ก่อนพระอาทิตย์ขึ้นเรื่อยไปจนถึงหลังพระอาทิตย์ขึ้นประมาณครึ่งชั่วโมง และช่วง (2) ก่อนพระอาทิตย์ตกและหลังพระอาทิตย์ตกประมาณครึ่งชั่วโมง ซึ่งทั้งสองช่วงเวลานี้ก็ถ่ายภาพจะได้บรรยากาศของแสงสีอันอบอุ่น ที่ท้องฟ้าจะแปรเปลี่ยนสีกันอย่างสวยงาม ส่งผลให้ภาพธรรมชาติในเวลากลางวันออกมาสวยงามตระการตาอย่างน่าอัศจรรย์ นอกจากนี้สำหรับช่วงเวลาสายและบ่ายที่แสงเหมาะสมต่อการถ่ายภาพทิวทัศน์จะอยู่ในช่วงเวลา 07.00-10.00 น. และ 14.00-17.00 น. ซึ่งนักถ่ายภาพควรยืนอยู่ในด้านที่ตรงข้ามกับดวงอาทิตย์

ด้าน วรุณี วีระชิงไชย (2538, น. 113) วีรนิจ ทรพรทรานนท์ และ สารัมภ์ บุญมี, (2548, น. 46) อำนวยพร บุญจรัส (2553, น. 51-152) และ อรวินท์ เมฆพิรุณ (2553, น. 40-42) ได้แบ่งทิศทางของแสงออกเป็น 3 ชนิด ได้แก่

1) แสงหน้า (Front Light) แสงที่แหล่งกำเนิดแสงจะหันเข้าด้านหน้าของวัตถุ ซึ่งแสงชนิดนี้จะให้รายละเอียด ความสดของสี สัน ความสว่าง ฯลฯ ทว่าภาพจากแสงหน้าจะมีความขาดมิติในแง่ของความลึกและแสงเงา

2) แสงหลัง (Back Light) แสงที่แหล่งกำเนิดแสงจะหันเข้าด้านหลังของวัตถุ ซึ่งภาพชนิดนี้จะออกมาในลักษณะของภาพย้อนแสง หรือภาพแบบซิลูเอต (Silhouette) โดยตัวแบบส่วนใหญ่จะออกมาเป็นเงาดำแบบทึบแสง ทำให้เกิดความรู้สึกลึกลับผ่านรูปทรงและสีของพื้นที่ส่วนหลัง

3) แสงข้าง (Side Light) แสงที่แหล่งกำเนิดแสงจะหันเข้าด้านข้างของวัตถุ ด้านใดด้านหนึ่ง โดยด้านที่รับแสงจะเผยให้เห็นถึงรายละเอียดที่ชัดเจน กลับกันด้านที่ไม่ถูกแสงจะเป็นเงามืด ทำให้ภาพที่ได้มีมิติของความลึกมากกว่าทิศทางแสงสองชนิดข้างต้น

สำหรับการถ่ายภาพทิวทัศน์ให้สวยงาม นอกเหนือจากองค์ประกอบภาพแล้วนั้น สิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือแสงและธรรมชาติ ซึ่งแสงสำหรับการถ่ายภาพสามารถแบ่งออกเป็น 2 ชนิด ได้แก่ แสงจากธรรมชาติ และแสงจากสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์ โดยช่วงเวลาที่เหมาะสมสำหรับการถ่ายภาพทิวทัศน์จะอยู่ในช่วงก่อนพระอาทิตย์ขึ้นหรือตกประมาณครึ่งชั่วโมง ซึ่งแสงเหล่านี้จะมีทั้งหมด 3 ทิศทาง ได้แก่ แสงหน้า แสงหลัง และแสงข้าง

2.4.2 การถ่ายภาพเคลื่อนไหวแบบซินีมาติก

2.4.2.1 ความหมายของซินีมาติก

ซินีมาติก หมายถึง การใช้กล้องคุณภาพสูงสำหรับบันทึกภาพที่กำลังเคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ ทั้งยังให้ความรู้สึกเหมือนกำลังรับชมภาพยนตร์ เนื่องจากบรรยากาศของภาพจะมีสีสันสวยงามในลักษณะของสีไม่อิ่มตัวและค่อนข้างซีเปีย (Sepia) โดยจะเน้นการเล่นกับพาเลตต์สีตามซอฟต์แวร์ต่าง ๆ เพื่อสร้างปฏิกิริยาเชิงบวกจากผู้ชม ซึ่งหัวใจที่สำคัญที่จะมาช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับซินีมาติกนั้น คือการถ่ายทอดกิจกรรมต่าง ๆ ในแง่ของความรู้สึก เช่น ความสนุกสนานตื่นเต้น ความสับสน ความเศร้า ฯลฯ ผ่านการถ่ายภาพหลากหลาย

ระยะ เช่น ระยะชัดลึก ชัดตื้น ตลอดจนการใช้แถบสีดำที่ด้านบนและด้านล่างเพื่อให้การแสดงผลบนจอกว้างขึ้น ในคุณภาพตามแบบฉบับของภาพยนตร์นั่นเอง

ปัจจุบันชีนีมาติกถือเป็นการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการทดลองแนวคิดใหม่ ๆ ผสานกับการทำงานกับอัลกอริทึมบนโลกดิจิทัล ด้วยความที่ชีนีมาติกกำลังเป็นที่นิยมบน YouTube หรือเว็บไซต์สำหรับรับชมภาพเคลื่อนไหวและฟังเพลงสำหรับผู้คนทั่วโลกอยู่ในขณะนี้ ผู้ใช้ (Creator) จึงสามารถรับรู้เกี่ยวกับความนิยมของภาพเคลื่อนไหวของตนเองผ่านปุ่มขึ้นชอบ ตลอดจนข้อเสนอแนะ ทำให้สามารถจัดการการแสดงผล (Analytics) และคาดเดาแนวโน้มความสนใจของผู้คนสำหรับการผลิตผลงานในครั้งถัดไป ว่าภาพเคลื่อนไหวของตนเองควรจะเน้นการมีส่วนร่วมกับผู้ชมไปในทิศทางใดบ้าง โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมดนตรีหรือธุรกิจเพลง ที่มักนำชีนีมาติกมาใช้ ในงานภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง (Music Video) เพื่อให้เกิดการแบ่งปันและเป็นที่รู้จักกว้างขวางในเวลาอันรวดเร็ว (Horrocks, 2018)

2.4.2.2 องค์ประกอบของชีนีมาติก

องค์ประกอบของชีนีมาติก คือสิ่งที่ผู้สร้างภาพเคลื่อนไหวสามารถนำมาใช้สำหรับวางแผนและดำเนินการในกระบวนการถ่ายทำชีนีมาติก ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 9 ประเภท ดังนี้

1) ระยะ (The Term) หรืออัตราส่วนเฟรมหน้าจอกว้าง ซึ่งเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าการใช้แถบสีดำ ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับภาพเคลื่อนไหวที่พบเห็นทั่วไป ในโรงภาพยนตร์

2) อัตราส่วนภาพ (Aspect Ratio) สำหรับชีนีมาติกแล้วจะไม่บังคับให้อัตราส่วนภาพเป็น 2.35:1 แบบภาพยนตร์ แต่จะเน้นเป็นการใช้จอกว้างที่คุ้นเคยเพื่อให้มีความใกล้เคียงและไม่ทำลายความรู้สึกแบบภาพยนตร์

3) แสงสว่าง (Lighting) ญุณแจสำคัญในการถ่ายทำภาพแบบชีนีมาติก ซึ่งเป็นที่นิยมในงานภาพยนตร์สมัยใหม่ มักเน้นการใช้รูปแบบแสงสั้นที่เงาของวัตถุอยู่ใกล้เคียงกับกล้อง ตลอดจนหลีกเลี่ยงการใช้แสงแบน

4) กำกับ (Directing) วิธีการทางภาพยนตร์ที่ถูกละเลยมากที่สุด คือวิธีกำกับกล้อง นักแสดงหรือวัตถุ รวมไปถึงวิธีการตัดต่อภาพเข้าด้วยกัน แน่นอนว่าผู้กำกับส่วนใหญ่ มักใช้เวลากว่า 2 ชั่วโมงในการนั่งดูเรื่องราวของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ในขณะที่ผู้กำกับซินีมาติก สามารถดึงดูดความสนใจของของภาพเคลื่อนไหวได้ผ่านโฆษณา 30 วินาที

5) อัตราเฟรม (Frame Rate) ซินีมาติกมักถูกกล่าวถึงภาพที่ดูดีเกินจริง ราวกับหลุดออกมาจากเทพนิยาย เนื่องจากถ่ายทำด้วยอัตราเฟรมที่สูงกว่า 24 เฟรมต่อวินาที ซึ่งปฏิกิริยาของผู้ชมได้พิสูจน์แล้วว่า 24 เฟรมต่อวินาที ยังคงเป็นมาตรฐานทองคำที่ช่วยให้ผู้ชมหลงใหลในเสน่ห์ของซินีมาติก ซึ่งถือเป็นความแปลกใหม่ในงานภาพยนตร์

6) การเคลื่อนอย่างช้า ๆ (Slow Motion) สามารถทำได้ผ่านการถ่ายภาพด้วยอัตราเฟรมที่สูงขึ้น จากนั้นจึงทำให้วัตถุหรือตัวแบบเคลื่อนไหวช้าลง ทว่าการเคลื่อนอย่างช้า ๆ จะเน้นไปที่ การให้ความรู้สึกแตกต่างจากความเป็นจริงที่ไม่คุ้นเคย

7) การจัดระดับสี (Color Grading) มีผลต่อความรู้สึกในภาพยนตร์เป็นอย่างมาก หากไม่มีการจัดระดับสี ภาพยนตร์จะดูเหมือนจริงเกินไป การเปลี่ยนสีโดยเจตนาจึงทำให้ภาพน่ามองขึ้นทั้งยังสามารถถ่ายทอดอารมณ์ที่แตกต่างกัน ผ่านการใช้โทนสีอบอุ่นและโทนสีเย็น ภายใต้อารมณ์ที่เหมาะสม

8) ความคมชัด (Contrast) ในส่วนของภาพสำหรับซินีมาติคนั้นหากสังเกตอย่างถี่ถ้วน จะเห็นได้ว่าจุดดำไม่ใช่สีดำล้วนกระทั่งในฉากมืด แต่จะออกเป็นสีเทาเล็กน้อย รวมถึงสีขาวก็จะไม่ใช่สีขาวบริสุทธิ์เสมอไป ซึ่งข้อบกพร่องที่ชัดเจนของการพยายามถ่ายภาพเคลื่อนไหวแบบซินีมาติคนั้นคือภาพที่ได้มักคมชัดและตัดกันมากเกินไป

9) ความเสถียรภาพ (Stabilization) มักกล่าวถึงภาพที่ได้จากกล้องวิดีโอคุณภาพสูง ซึ่งเครื่องมือในการเล่าเรื่องอย่างมีที่ไปที่ไปในงานภาพยนตร์เหล่านี้สามารถแสดงให้เห็นภาพที่สั่นไหว ให้อารมณ์ เชื่อมร้อยกันอย่างต่อเนื่อง และไม่ติดขัด (Lazarov, 2018)

การถ่ายภาพเคลื่อนไหวแบบซินีมาติก จึงประกอบไปด้วยความหมายของซินีมาติก ที่เน้นถ่ายทอดความรู้สึกของภาพเคลื่อนไหวรวมเข้ากับการทำงานกับอัลกอริทึม ทำให้สามารถจัดการ

การแสดงผล และทำให้ซึนมิติกลายเป็นที่รู้จักอย่างรวดเร็วผ่านองค์ประกอบของซึนมิติที่สำคัญ ได้แก่ ระยะเวลา อัตราส่วนภาพ แสงสว่าง กำกับ อัตราเฟรม การเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ การจัดระดับสี ความคมชัด และความเสถียรภาพ

2.5 เพลงและดนตรี

2.5.1 ทฤษฎีการแต่งเพลง

ในบทเพลงแต่ละบทนั้นจะต้องประกอบไปด้วยส่วนต่าง ๆ มากมาย เช่น เนื้อร้อง ทำนอง จังหวะเสียงร้อง ฯลฯ ผู้ประพันธ์ผลงานจะต้องเป็นผู้กำหนด เครื่องดนตรี ระดับเสียง ทำนอง เนื้อร้อง ฯลฯ โดยนำเสนออย่างมีแบบแผน ทำให้ผู้ประพันธ์มักมีรูปแบบการแต่งเพลง และแต่งไปตามที่ตนเองคิด ผลงานที่สำเร็จออกมาจึงมีรูปแบบหรือโครงสร้างที่สามารถศึกษาหรือทำความเข้าใจได้ ซึ่งจัดเป็นองค์ประกอบดนตรีที่สำคัญมากอย่างหนึ่ง

ดังนั้นผู้ประพันธ์เพลงจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับดนตรีอย่างลึกซึ้ง ไม่ว่าจะเป็นทฤษฎี ดนตรี การเรียบเรียงเสียงประสาน เครื่องดนตรี ฯลฯ และนอกเหนือจากความรู้เหล่านี้ที่นักประพันธ์ เพลงทุกคนต้องมีแล้ว สิ่งสำคัญที่มีส่วนทำให้เพลงของนักประพันธ์แต่ละคนแตกต่างกันคือ แรงบันดาลใจและจินตนาการ ซึ่งความรู้สึกลึกซึ้งในขณะนั้นที่แตกต่างออกไปตามสถานการณ์ อารมณ์ และประสบการณ์ของนักประพันธ์เพลงแต่ละคนเพื่อที่จะนำมาใช้ในการแต่งเพลง (ไพรัช มากกาญจนกุล, 2533, น. 108-110)

2.5.1.1 การแต่งเพลง

1) แต่งทำนองก่อนจึงค่อยแต่งเนื้อร้องขึ้นทีหลัง การแต่งเพลงโดยวิธีนี้ จะทำให้ได้บทเพลงที่ไพเราะรื่นหูทั้งทำนองและเนื้อเพลง โดยมีหลักการแต่ง ดังนี้ (1) ร่างเค้าโครง รูปแบบของทำนองโดยใช้เครื่องหมายกำหนดจังหวะและเลือกที่จะใช้เป็นเพลงแบบใด (2) กำหนด ระดับเสียงโดยต้องรู้ว่าแต่งให้ใครร้อง เพื่อที่จะจำกัดขนาดพิสัยของเสียง (Range) ได้ ซึ่งโดยปกติ แล้วจะมีความกว้างไม่เกิน 9-10 คู่เสียง (3) กำหนดรูปร่างหรือลายเส้นของทำนอง (Melodic Curves หรือ Melodic Line) โดยผสมรูปแบบ คอร์ดในบทเพลง และพร้อมกับเขียนร่างแนวทำนองอย่าง หยาบ ๆ (4) จัดเกลาตกแต่งทำนองตามจังหวะ และจัดเกลาการเคลื่อนไหวของทำนองเพลงดังที่ได้กล่าว

มาข้างต้น (5) ตกแต่งทำนองตามหลักแบบฟอร์มของบทเพลง ตามการเคลื่อนไหวของทำนองและการ
เกลากำหนด

2) แต่งเนื้อร้องขึ้นก่อนแล้วจึงแต่งทำนองทีหลัง (At Song) ซึ่งการ
แต่งเพลงวิธีนี้อาจไม่ค่อยถูกต้องตามแบบฟอร์มของบทเพลง เว้นเสียแต่จะเป็นผู้ที่มีความรู้ทางด้าน
การประพันธ์และดนตรีอย่างค้ำมือแล้วเท่านั้นจึงจะสามารถประพันธ์ให้ออกมาเป็นบทเพลงที่ดีได้
ทว่าการแต่งเพลงวิธีนี้กลับเป็นที่นิยมมากที่สุดในการบรรดาค้นแต่งเพลงของไทย ซึ่งเพลงไทยที่ดีที่สุด
และรู้จักกันมากที่สุดคือ ‘สยามานุสสติ’ คำโคลงพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้า
เจ้าอยู่หัว

3) แต่งทำนองและเนื้อร้องไปพร้อม ๆ กัน เป็นวิธีการหนึ่งที่นักประพันธ์
ส่วนใหญ่นิยมทำ ซึ่งวิธีนี้จะทำให้ได้บทเพลงที่ไพเราะกว่า 2 วิธีก่อนหน้านี้ เพราะหากแต่งเนื้อร้อง
และทำนองไม่สัมพันธ์กัน ก็สามารถแต่งใหม่และแก้ไขได้ทันที แต่ข้อเสียที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่คือ
การที่ผู้ประพันธ์มักจะแต่งเพลงไปตามอารมณ์ ทำให้ไม่ถูกแบบฟอร์มของบทเพลง (ไพรัช
มากกาญจนกุล, 2533, น. 108-110)

ด้วยเหตุนี้ทฤษฎีการแต่งเพลงจึงได้ระบุการแต่งเพลงออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่
การแต่งทำนองก่อนจึงค่อยแต่งเนื้อร้องขึ้นทีหลัง การแต่งเนื้อร้องขึ้นก่อนแล้วจึงแต่งทำนองทีหลัง
และการแต่งทำนองและเนื้อร้องไปพร้อม ๆ กัน ตามแต่ความถนัดของนักแต่งเพลง

2.5.2 แนวคิดเรื่องดนตรีเพื่อการสื่อสาร

ดนตรีหรือเพลงเป็นภาษาสากลที่ใช้ได้กับมนุษย์แทบทุกคนในโลก ซึ่งดนตรียัง
ถูกนำมาใช้ในงานภาพยนตร์ ซึ่งเป็นงานที่ต้องการสื่อสารกับคนจำนวนมากให้เข้าใจในเนื้อหาสาระ
เดียวกันได้ การสื่อสารถึงเพลงประกอบในภาพยนตร์ นอกจากจะช่วยสื่อความหมายของภาพ
ให้ชัดเจนขึ้นแล้ว บางครั้งยังใช้แทนภาพ เรื่องราว ลักษณะของตัวละคร ปฏิกิริยาธรรมชาติ อารมณ์
ความคิด ช่วงเวลา ทั้งยังช่วยให้เรื่องกระชับ ไม่ต้องใช้เวลาอธิบายให้มากความสามารถทำให้ผู้ชม
เข้าใจได้ตามที่ต้องการ (ณัฏฐพรชัย ยาท่วม, 2551, น. 15)

2.5.2.1 แบ่งตามรูปแบบของดนตรี

1) เพลงคลาสสิก (Classical Music) เพลงชั้นสูงในสายตาคนไทย ที่เริ่มต้นมาจากวังและวัดในยุโรป คนตรีของเพลงคลาสสิกจึงมีความงดงามไพเราะในเรื่องของเสียงที่ประพันธ์ขึ้นอย่างวิจิตร และการบรรเลงโดยนักดนตรีที่ผ่านการฝึกมาโดยเฉพาะ ทั้งยังมีความสามารถสูงพอที่จะถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกเพลงออกสู่ผู้ฟังได้ดีอีกด้วย

2) เพลงแจ๊ส (Jazz Music) หรือดนตรีแจ๊ส ริเริ่มโดยกลุ่มคนผิวดำ ที่เมืองนิวออร์ลีนส์ สหรัฐอเมริกา ประมาณ ค.ศ. 1880 คำว่า ‘แจ๊ส’ มาจาก ‘แจม’ (Jam) หมายถึงการบรรเลงดนตรีด้วยความรู้สึก ผู้บรรเลงดนตรีแจ๊สจะมีอิสระในการบรรเลงตามความรู้สึกตนเอง มักใช้เปียโน แซกโซโฟน และกลองเป็นหลัก แจ๊สจึงเป็นดนตรีที่แสดงถึงความรู้สึกไม่ยึดติดอยู่กับสิ่งใด

3) เพลงบลูส์ (Blues) เพลงบลูส์เกิดขึ้นที่มลรัฐมิสซิสซิปปี ในตอนปลายศตวรรษที่ 19 ภายใต้อิทธิพลของความขัดแย้งและสับสนต่อสภาพความเป็นไปของยุคสมัยที่สังคมกำลังเปลี่ยนแปลง กลุ่มคนผิวดำที่ถูกกระทบกระเทือนอย่างสูง เมื่อได้รับความกดขี่จากกลุ่มคนผิวขาว จึงแสดงออกทางอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับดนตรีเพื่อระบายความเจ็บปวด ความโศกเศร้า ความแค้น ความคร่ำครวญผ่านเสียงดนตรีที่มีลักษณะเศร้าสร้อย พร้อมกับเสียงร้องแหบกระด้างขึ้นจมูกแบบคนอมทุกข์ นอกจากนี้เพลงบลูส์ยังให้ความรู้สึกของความนุ่มนวล เหม่า เสร้า และโรแมนติกอีกด้วย

4) เพลงร็อก (Rock) เพลงหรือดนตรีที่เน้นจังหวะเร้าใจและความดังของเสียง โดยไม่เน้นความสวยงามของดนตรี แต่มักแสดงออกทางด้านอารมณ์อย่างรุนแรงแทน ทำให้ได้รับความนิยมอย่างมากจากกลุ่มวัยรุ่น เนื่องจากดนตรีร็อกช่วยสร้างความเร้าใจ สามารถทำให้จิตใจวัยรุ่นหลงใหลในเสียงเพลงและจังหวะได้ง่าย ซึ่งความสำคัญเพลงร็อกไม่ได้อยู่ที่เนื้อเพลง แต่กลับเป็นความตื่นเต้น เร้าอารมณ์ผู้ฟัง พลังเสียงที่ขับออกมา รวมไปถึงความแปลกใหม่ในท่วงทำนอง และเนื้อเพลงที่ฟังแล้วสนุกสนาน

5) เพลงป๊อป (Pop Music) แนวเพลงที่ถูกพัฒนามาจาก แจ๊ส โฟล์ก อาร์แอนด์บี แดนซ์ คลาสสิก และร็อกแอนด์โรล โดยแนวเพลงนี้เริ่มมีมาตั้งแต่ช่วงทศวรรษที่ 1950 ในสหรัฐอเมริกา มีลักษณะของโมโด้ที่ฟังสบาย มีท่วงทำนองพลิ้วไหว และสามารถสร้างความ

สนุกสนานให้กับผู้ฟังได้ คนตรีป๊อปมักถูกนำมาผสมผสานกับกลิ่นอายของคนตรีแนวอื่น ๆ เช่น ร็อก แจ๊ส ฮิปฮอป เรกเก้ คนตรีอิเล็กทรอนิกส์ แดนซ์ อาร์แอนด์บี ฟังก์ หรือแม้แต่โฟล์กนั้เอง

6) เพลงอิเล็กทรอนิกส์-ป๊อป (Electro-Pop) คนตรีในยุคทศวรรษที่ 80 ที่ลดจำนวนผู้เล่นดนตรีให้เหลือน้อยที่สุด แต่ใช้ซินธิไซเซอร์คอมพิวเตอร์เข้ามาป้อนข้อมูล แทนเสียงจากการเล่นเครื่องดนตรีของนักดนตรี บางครั้งอิเล็กทรอนิกส์-ป๊อปอาจมีผู้เล่นเพียงคนเดียว แต่เสียงดนตรีที่ได้ยินเหมือนกับบรรเลงทั้งวง โดยเพลงประเภทนี้มักจะมีจังหวะที่เร้าใจเหมาะกับการเต้นรำ

7) เพลงแรป (Rap) หรือฮิปฮอป (Hip-Hop) เป็นเพลงที่เริ่มต้นจาก หมู่สังคมคนผิวดำในสหรัฐอเมริกา จนแพร่ขยายกันในหมู่ชนชั้นกลางและชั้นล่าง เรียกได้ว่าเป็น คนตรีที่เติบโตขึ้นบนท้องถนนที่ขับร้องเพื่อความสนุกสนาน จนพัฒนาขึ้นสู่ระดับตลาด อย่างกว้างขวางและได้เกิดทำเด่นรูปแบบใหม่ ซึ่งเป็นที่คลั่งไคล้ในหมู่วัยรุ่นหนุ่มสาว เนื่องจากการพลิกเพลงทำเด่นกันออกไปจนกลายเป็นวัฒนธรรมการเต้นรำแบบใหม่

อย่างไรก็ดี เพลงแรป หรือฮิปฮอป ยังมีจุดเด่นที่จังหวะและเนื้อหาไม่เน้น เสียงประสานและทำนองที่ไพเราะ กลับกันเพลงแนวนี้จะมีเสียงกลองที่ทำขึ้นด้วยปากกับมือ บ้างก็ใช้เครื่องทำจังหวะ (Rhythm Box) ที่มีเสียงไม่เหมือนกลองจริง ๆ ส่วนภาษาที่ใช้จะเป็นภาษาสแลงของคนผิวดำ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการระบายความอัดอั้นของวัยรุ่นในแหล่งเสื่อมโทรม ประท้วงสังคม แสดงความก้าวร้าวและต่อต้าน โดยในบางเพลงมีความหยาบคายเพื่อให้ผู้ฟังเกิดความสะใจ (พงศ์ธร วงศ์เกียรติขจร, 2535, น. 31)

จึงสรุปได้ว่าแนวคิดเรื่องดนตรีเพื่อการสื่อสารเป็นการแบ่งรูปแบบของดนตรี ได้แก่ เพลงคลาสสิก เพลงแจ๊ส เพลงบลูส์ เพลงร็อก เพลงป๊อป เพลงอิเล็กทรอนิกส์-ป๊อป และเพลงแรป หรือฮิปฮอป ที่มีความเป็นสากลและใช้ได้กับทุกคนทุกภาษา

2.5.2.2 แบ่งตามความเกี่ยวข้องกับวิถี

1) เพลงพื้นบ้าน (Folk Music) เป็นศิลปะการละเล่นของชาวบ้านในขณะที่สังคมยังเป็นระบบบ้านอยู่ ทำให้เพลงพื้นบ้านกลายเป็นความบันเทิงเดียวที่ชาวบ้านมีเริ่มตั้งแต่

ร้องรำทำเพลง ดีเกราะเคาะไม้ และดีด สี ดี เป่า ซึ่งเพลงในลักษณะนี้จะมีทำนองสั้น ช้า และวกไปวนมา โดยจะเปลี่ยนเนื้อร้องไปเรื่อย ๆ อาจเป็นการร้องเดี่ยวหรือมีลูกคู่ประกอบ อย่างไรก็ตามเนื้อเพลงจะต้องมีความหมายเป็นเรื่องราว ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นนิทานสอนใจ คติธรรม ศาสนา ชีวิตความเป็นอยู่ของชาวบ้าน ความรัก ความรื่นเริง และการทำงาน

2) เพลงลูกทุ่ง (Country Music) เพลงที่เกิดขึ้นในสังคมเกษตรกรรม ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับท้องทุ่ง ชีวิตความเป็นอยู่ การทำงาน ความรัก และสังคมของเกษตรกร เพลงลูกทุ่งจึงเป็นลีลาเพลงที่ดัดแปลงมาจากเพลงพื้นบ้าน เพราะมีทำนองสั้นง่าย เช่น จังหวะรำวงชะชะซ่า จังหวะลำตัด จังหวะกลองยาว ฯลฯ เพลงลูกทุ่งจะเน้นความสนุกสนานครึกครื้นเป็นหลัก โดยส่วนใหญ่จะมีโน้ตที่เป็นท่อนที่ติดหูให้คนจำได้ ซึ่งเพลงประเภทนี้จะใช้เครื่องดนตรี เช่น กลองชุด เบส กีตาร์ ออร์แกน กลองทอมบ้า ฯลฯ ผ่านเนื้อร้องที่ตรงไปตรงมา และผูกประโยคของภาษาอย่างง่าย ๆ ท่ามกลางบรรยากาศการชมธรรมชาติทุ่งนา ที่มีบรรยายชีวิตความเป็นอยู่ของชาวชนบท รำพันถึงความรัก การประกอบอาชีพ และความตลกขบขัน

3) เพลงลูกกรุง (Light Music) ชื่อเรียกเพลงของชาวเมือง ซึ่งหมายถึงเพลงของชาวเมืองหลวง ซึ่งถือเป็นเพลงยอดนิยมทั่วไปสำหรับคนในสังคมเมืองส่วนใหญ่ โดยเพลงจะมุ่งความงามในแนวทางทำนองที่นุ่มนวลละมุนละไม ฟังเพื่อผ่อนคลายในขณะที่ทำงาน หรือเพื่อความบันเทิงและผ่อนคลายความตึงเครียด ปัจจุบันมักผสมผสานกันในหลายรูปแบบ ไม่ได้แยกให้เห็นเด่นชัดว่าเพลงเหล่านั้นใช้ลีลาใดลีลาหนึ่งอย่างชัดเจน

4) เพลงเพื่อชีวิต เพลงที่ศิลปินสร้างขึ้นเพื่อสนองความต้องการของชีวิต ระบายความรู้สึกให้บรรเทาความทุกข์ ค้นหาความหมายที่เกี่ยวข้องกับอุดมการณ์ หรือเรียกร้องความเป็นธรรมในสังคม เนื้อเพลงเพื่อชีวิตจะบรรยายถึงธรรมชาติที่สัมพันธ์กับชีวิตหรือกับธรรมชาติด้วยกัน รวมถึงเรียกร้องเพื่อให้เกิดการต่อสู้เพื่อแสวงหาปัจจัยของชีวิต เช่น ความมีอิสระทางร่างกาย อิสระทางความคิด และอิสระทางการแสดงออก (ภาวิณี บุญสพ, 2536, น. 13)

ดนตรีเป็นเรื่องของสุนทรียศาสตร์ที่ว่าด้วยความสวยงาม ซึ่งความไพเราะนับเป็นเรื่องของนามธรรม จึงยากที่จะอธิบายให้เข้าใจด้วยภาษาพูด แต่ในที่นี้ดนตรีจะทำให้ผู้รับฟังเกิดความรู้สึกและอารมณ์ต่าง ๆ ร่วมกับท่วงทำนองของดนตรี ซึ่งภาษาของนักดนตรีเรียกสิ่งเหล่านี้ว่า ‘อารมณ์เพลง’ ที่จะช่วยสื่อสารกับนักแต่งเพลงให้เข้าใจ ซึ่งอาจแบ่งได้ดังต่อไปนี้ (1) อารมณ์รัก

โดยทั่วไปจะใช้ ไวโอลิน เนื่องจากมีเสียงที่อ่อนหวาน นุ่มนวล และแผ่วเบา ทำให้ผู้ฟังเกิดอาการเคลิบเคลิ้ม ผ่อนคลาย ชวนจินตนาการไปตามเสียงดนตรี และเครื่องดนตรีอีกชนิดคือ เปียโน เพราะเป็นเครื่องดนตรีที่มีความกว้างของเสียงมากที่สุด ทั้งยังสามารถครอบคลุมตั้งแต่เสียงสูงสุดไปจนถึงเสียงต่ำสุดได้ดีกว่าเครื่องดนตรีชนิดอื่น (2) อารมณ์เศร้า ส่วนใหญ่มักให้เสียงเครื่องดนตรีที่ซอปี โอโม ทำให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์เศร้าหรือสะท้อนใจร่วมไปกับเสียงของเครื่องดนตรีได้ (3) อารมณ์สนุกสนาน มักใช้ได้กับเครื่องดนตรีแทบทุกชนิด แต่เครื่องดนตรีที่เหมาะสมกับอารมณ์นี้ที่สุดคือ กลอง ฉาบ กรับ ฯลฯ ซึ่งมักเป็นเพลงจังหวะเดินรำเร็ว ๆ (4) อารมณ์ตื่นเต้น กล้าหาญ มักใช้เสียงทรัมเป็ตกับเสียงกลองรัวมาช่วย เพราะเสียงของทรัมเป็ตจะช่วยให้การหมุนเวียนของโลหิตไหลเร็วมากขึ้น เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดความรู้สึกเลือ่ดร้อน (ชยสมน ทรัพย์สุขบวร, 2552, น. 34)

ในส่วนนี้ได้ระบุถึงการแบ่งประเภทของดนตรีตามความเกี่ยวข้องกับวิถี ออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ เพลงพื้นบ้าน เพลงลูกทุ่ง เพลงลูกกรุง และเพลงเพื่อชีวิต ซึ่งไม่ว่าจะเป็นเพลงด้านใดก็ตาม ดนตรีก็สามารถช่วยสร้างความสวยงามทางความรู้สึกผ่านอารมณ์ต่าง ๆ ในทำนองเพลง เช่น อารมณ์รัก อารมณ์เศร้า อารมณ์สนุกสนาน อารมณ์ตื่นเต้น ฯลฯ ให้กับผู้ฟังได้เสมอ

2.5.3 เพลงและดนตรีกระตุ้นอารมณ์เชิงบวก

เพลงและดนตรีมีประสิทธิภาพในการกระตุ้นอารมณ์และเชื่อมโยงกับความทรงจำส่วนตัว ที่มีพลังบวกมากกว่าการกระตุ้นด้วยภาพ เนื่องจากเพลงทำให้ผู้ฟังรู้สึกมีความสุขและเศร้าได้ในเวลาเดียวกัน ทว่าความรู้สึกขณะฟังเพลงเหล่านี้กลับมีความขัดแย้งของศิลปะอยู่ในนั้น เมื่อผู้ฟังเชื่อมโยงเพลงเข้ากับความทรงจำสูญเสียที่น่าเศร้าที่เคยเกิดขึ้น การนำความทรงจำส่วนตัวมาใส่ในการฟังเพลง ซึ่งในบริบทของดนตรีอาจดูเป็นสภาวะอารมณ์เชิงลบ แต่ทางจิตวิทยาแล้วนั้นกลับเป็นเรื่องน่ายินดี เพราะเพลงที่เกี่ยวกับความทรงจำที่คิดถึงจะสามารถช่วยความกระตือรือร้นอารมณ์สดใสร่าเริงของผู้ฟังรู้สึกผ่อนคลาย กลับมามีความสุข เข้มแข็ง และสุขภาพจิตดีขึ้น (Bergland, 2018)

จะเห็นได้ว่าเพลงและดนตรีนั้นสามารถเชื่อมโยงความรู้สึกและความทรงจำเก่า ๆ ของบุคคลนั้น ๆ ให้กลับมา ซึ่งไม่ว่าจะเป็นสภาวะอารมณ์ในเชิงใดก็ตาม แต่ท้ายที่สุดแล้วการฟังเพลงในทุก ๆ แนวสามารถช่วยฟื้นฟูและเยียวยาให้ผู้ฟังรู้สึกผ่อนคลายและมีสุขภาพจิตที่ดี และมีความสุขผ่านเสียงเพลง

2.6 งานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 เรакนไทยด้วยกัน: ภาพยนตร์ประกอบเพลงเพื่อส่งเสริมและสร้างความสามัคคีของคนในชาติ

ภูมิภัทร แด้ม โศกสูง (2559) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ‘เรакนไทยด้วยกัน: ภาพยนตร์ประกอบเพลงเพื่อส่งเสริมและสร้างความสามัคคีของคนในชาติ’ มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาเพื่อประพันธ์เพลงที่มีเนื้อหาส่งเสริมความสามัคคีของคนไทย ผลผลิตภาพยนตร์ประกอบเพลงด้วยเทคนิคภาพเสมือนจริง (สเปเชียลเอฟเฟกต์) และศึกษาเทคนิค Matte Painting และการซ้อนภาพผ่านเครื่องมือวิจัยคือ ภาพยนตร์ประกอบเพลง เพื่อส่งเสริมและสร้างความสามัคคีของคนในชาติ และเก็บข้อมูลโดยใช้โปรแกรมทางสถิติที่มีต่อบทเพลงบนเว็บไซต์ YouTube ผลจากการศึกษาพบว่า เนื้อเพลงที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับหน้าที่พลเมือง เหมาะสมที่จะใช้เป็นเพลงเพื่อการส่งเสริมความสามัคคีของคนในชาติ และการใช้เทคนิคการสร้างภาพเสมือนจริงที่เกี่ยวข้องกับภัยพิบัตินั้นสามารถกระตุ้นการรับรู้ของผู้ชมให้เข้าถึงเนื้อหาของเพลง ได้ดีขึ้น และเมื่อนำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 13- 65 ปี พบว่า กลุ่มคนเหล่านี้ตระหนักถึงความสามัคคีมากขึ้น

2.6.2 กระบวนการสร้างสรรค์ภาพถ่ายในพื้นที่ไม่คุ้นเคย ชุด “ผาเครื่องบิน หินปะการัง” เพื่อการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวผ่านเฟสบุ๊ก

วัชรระ สุตะโคตร (2560) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ‘กระบวนการสร้างสรรค์ภาพถ่ายในพื้นที่ไม่คุ้นเคย ชุด “ผาเครื่องบิน หินปะการัง” เพื่อการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวผ่านเฟสบุ๊ก’ เป็นงานวิจัยที่มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาเพื่อศึกษาการวางแผนการปฏิบัติงานของช่างภาพ โดยการสร้างสรรค์ภาพถ่ายและแนวคิดในการสื่อสาร ตลอดจนแนวทางของการคัดเลือกภาพสำหรับนำไปประชาสัมพันธ์ในพื้นที่ไม่คุ้นเคยสำหรับเผยแพร่ในสื่อต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพผ่านเครื่องมือวิจัย ได้แก่ ธงชาติไทยสำหรับประกอบฉาก กล้อง DSRL รวมถึงเลนส์ในขนาด 17-50 มม. ซึ่งเหมาะสมกับสภาพภูมิประเทศที่ไม่เอื้ออำนวย จากผลจากการศึกษาพบว่า พื้นที่ที่วิจัยคือเขาหินปะการัง อำเภอชนแดน จังหวัดเพชรบูรณ์ เพิ่งได้รับการปรับปรุงและสร้างให้เป็นแหล่งท่องเที่ยว เชิงนิเวศซึ่งยังไม่มีมีการประชาสัมพันธ์กันอย่างจริงจัง ซึ่งผู้วิจัยเองได้ค้นพบถึงหลักวิธีในการปฏิบัติงานในพื้นที่ ไม่คุ้นเคย 3 ประการ ได้แก่ ขั้นตอน กระบวนการเตรียมงาน

กระบวนการคิดและผลิตภาพ รวมถึงประสบการณ์ต่าง ๆ ของช่างภาพที่ต้องเดินทางในพื้นที่ที่มีการเดินทางลำบาก

2.6.3 การพัฒนาหนังสือเทคนิคพิเศษ เรื่อง ฮีโร่

ธนพงษ์ เวียนศรี และ พงษ์ศิริ นทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์ (2560) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ‘การพัฒนาหนังสือเทคนิคพิเศษ เรื่อง ฮีโร่’ เป็นงานวิจัยที่มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาเพื่อพัฒนาภาพยนตร์สั้นเทคนิคพิเศษที่มีคุณภาพ รวมไปถึงเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชันที่มีต่อภาพยนตร์สั้นเทคนิคพิเศษเรื่องฮีโร่ ผ่านเครื่องมือวิจัย ได้แก่ ภาพยนตร์สั้นเทคนิคพิเศษ แบบประเมินคุณภาพ และแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อภาพยนตร์สั้นเทคนิคพิเศษ เรื่อง ฮีโร่ ซึ่งผลจากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับดีมาก เนื่องจากเรื่องประกอบด้วยตัวละครหลักจำนวน 2 ตัว คือฮีโร่และสัตว์ประหลาด ตลอดจนแทรกคติสอนใจในเรื่องความสามัคคี ผ่านภาพยนตร์สั้นความยาว 6.10 นาที และเมื่อนำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างนักศึกษามีความพึงพอใจต่อภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก

2.6.4 กระบวนการผลิตเพลงประกอบภาพยนตร์โฆษณาแบบเขียวที่คัดสรร

กนกวรรณ พันธุอิทธิกุล (2558) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ‘กระบวนการผลิตเพลงประกอบภาพยนตร์โฆษณาแบบเขียวที่คัดสรร’ วัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัยเรื่องนี้เพื่อทราบถึงกระบวนการผลิตเพลงประกอบภาพยนตร์โฆษณาจากบริษัทผู้ผลิตเพลงโฆษณาแบบเขียวที่ คัดสรร 3 ประเภท และเป็นสินค้าที่มียอดขายสูงทั้งยังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ได้แก่ (1) มันฝรั่งทอดกรอบตราเลย์ กลิ่นหอยเชลล์อบเนยกระเทียม (2) ลูกก๊วยเตี๋ย้ออริโอฉบับภาษาไทย และ (3) เลเซอร์เค้กตราเอลเซ่ รสวานิลลา ว่ามีลักษณะอย่างไร มีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร ผ่านเครื่องมือวิจัย ได้แก่ เพลงประกอบภาพยนตร์โฆษณาแบบเขียวที่คัดสรร และเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากผู้ผลิตเพลงโดยตรง ผลจากการศึกษาพบว่าเพลงประกอบภาพยนตร์โฆษณาแบบเขียวที่คัดสรรมีลักษณะเป็นเพลงโฆษณาประเภท จิงเกิ้ล (Jingle) กล่าวคือเป็นเพลงที่แต่งขึ้นใหม่เพื่อสินค้า 3 ประเภทนี้โดยเฉพาะ รวมถึงมีความยาว 30 วินาทีเหมือนกัน และมีลักษณะกระบวนการผลิตแตกต่างกัน

2.6.5 แนวทางพัฒนาเพลงฮิปฮอปเพื่อสร้างคามนิยมในวัยรุ่น

คหัทฐา แก้วป้อมปก (ม.ป.ป.) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ‘แนวทางพัฒนาเพลงฮิปฮอป เพื่อสร้างคามนิยมในวัยรุ่น’ ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อคามนิยมของเพลงฮิปฮอปในกลุ่มวัยรุ่น ศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับรูปแบบการเปิดรับสื่อเพลงฮิปฮอปและลักษณะสำคัญของเพลงฮิปฮอปในกลุ่มวัยรุ่นจากความคิดเห็นของกลุ่มวัยรุ่น พัฒนาและเผยแพร่เพลงฮิปฮอปที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มวัยรุ่น ผ่านเครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามจำนวน 100 ชุด และการสัมภาษณ์เพื่อศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับรูปแบบการรับสื่อเพลงฮิปฮอป และลักษณะสำคัญของเพลงฮิปฮอปในกลุ่มวัยรุ่นที่ส่งผลต่อคามนิยมเพลงฮิปฮอป โดยทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ได้แก่ วัยรุ่นจำนวน 100 คน และกลุ่มวัยรุ่น ที่ชอบฟังเพลงฮิปฮอปจำนวน 10 คน จากผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อคามนิยมของเพลงฮิปฮอปในวัยรุ่นขึ้นอยู่กับการรับสื่อบันเทิง การรับรู้ คามนิยม การรับรู้เนื้อหาเพลงฮิปฮอป และรูปแบบการดำเนินชีวิตของกลุ่มวัยรุ่น โดยสื่อบันเทิงที่กลุ่มวัยรุ่นนิยมมากที่สุดคือเว็บไซต์ YouTube เพราะสามารถฟังได้ทุกที่ทุกเวลา ในความยาว 3-4 นาที และเพลงฮิปฮอปที่กลุ่มวัยรุ่นนิยมมากที่สุดคือเนื้อหาเพลงฮิปฮอปที่เกี่ยวกับคามสัมพันธ์ของคนที่มีเสียงร้องผู้ชายเป็นหลัก โดยรูปแบบการดำเนินชีวิตในกลุ่มวัยรุ่นที่มีผลต่อคามนิยมการฟังเพลงฮิปฮอปคือมีกิจกรรมทำงาน และมีความสนใจในคามสำเร็จ

อย่างไรก็ตาม การศึกษาในครั้งนี้มีจุดเด่นที่ใกล้เคียงกับกับวิจัยที่ได้กล่าวข้างต้นในแง่ของการผลิตภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงและการสร้างเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ โดยมีกลุ่มเป้าหมายซึ่งก็คือกลุ่มวัยรุ่น ขณะเดียวกันการศึกษานี้จะเพิ่มเติมในเรื่องของการลงลึกกระบวนการผลิตเพลงประกอบภาพยนตร์สั้นความยาว 3-5 นาที เพื่อให้เรื่องราวมีความกระชับเหมาะสมสำหรับวัยรุ่นที่ ไม่นิยมเสพอะไรยาว ๆ ด้วยแนวเพลงเศร้าที่วัยรุ่นชื่นชอบและคุ้นเคยเป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังมีการนำเทคโนโลยีในการถ่ายทำอย่างกล้องฟูลเฟรมและเลนส์ที่มีประสิทธิภาพสูงเข้ามา เพื่อเพิ่มให้คุณภาพภาพมีความใกล้เคียงกับคามเป็นภาพยนตร์มากขึ้น ในส่วนของการถ่ายทำยังมีการเตรียมความพร้อมในขั้นเตรียมการผลิตเพื่อความสะดวกในการเดินทางไปในพื้นที่ที่มีการเดินทางที่ลำบาก ตลอดจนมีการสร้างเทคนิคพิเศษด้วยคอมพิวเตอร์ประกอบกับการสร้างภาพสามมิติที่ทันสมัยและสมจริงกว่า

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง ‘การออกแบบภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงผ่านเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบจินตภาพเพื่อเป็นกำลังใจให้วัยรุ่นผ่านพ้นความเศร้าโศก’ มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.1 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

3.1.1 ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับความเศร้าโศก และวิเคราะห์แนวทางในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงเพื่อให้กำลังใจวัยรุ่น โดยกำหนดแนวคิด วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย กระทั่งตกผลึกเป็นประเด็นที่จะนำมาใช้ในภาพยนตร์ผ่านเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบจินตภาพและเพลงไทยสากล

3.1.2 เริ่มเขียนสิ่งต่าง ๆ ที่ต้องการให้มีในภาพยนตร์ประกอบเพลง เช่น บทภาพยนตร์สั้น เขียนเรื่องย่อ บรรยายเกี่ยวกับตัวละคร และฉากที่จะนำมาใช้ในภาพยนตร์

3.1.3 ลงมือผลิตเพลง (Music Production) เริ่มจากเขียนเนื้อเพลงและติดต่อสตูดิโอเพื่อตกลงแนวทางร่วมกันเกี่ยวกับแนวคิดเสียง เมื่อได้โครงดนตรีมาแล้วจะเข้าสู่กระบวนการบันทึกเสียงจริง ภายใต้การดูแลของโปรดิวเซอร์มืออาชีพ ที่จะควบคุมโดยการแก้ไขระดับเสียงให้สัมพันธ์กัน (Mixing) เพื่อให้เครื่องดนตรีและเสียงร้องในแต่ละท่อนมีความน่าฟัง ส่งเสริมกัน อันจะนำไปสู่ขั้นตอนก่อนเผยแพร่ (Mastering) เพื่อให้แทร็กเพลงที่ออกมามีความไพเราะที่สุด เมื่อถูกนำไปเปิดในทุกสื่อ

3.1.4 ออกแบบการผลิต เช่น กำหนดอารมณ์ของเพลงและภาพ โทนีสีที่ใช้ ออกแบบฉาก และตัวละคร กำหนดมุมกล้องและการใช้เทคนิคพิเศษที่เหมาะสมผ่านบทบาท (Storyboard) และจัดทำบทบาทแบบเคลื่อนไหว (Animatic) เพื่อให้เห็นองค์รวมของภาพยนตร์ที่ชัดเจน

3.1.5 จัดหาวัตถุดิบสำหรับขั้นตอนการผลิต ตั้งแต่จัดหาทีมงานในกองถ่าย เช่น จัดหานักแสดงที่เหมาะสมกับบทบาทของตัวละคร ฯลฯ จัดเตรียมเสื้อผ้า อุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์การถ่ายทำ และติดต่อขอใช้สถานที่สำหรับถ่ายทำ

3.1.6 จัดทำคู่มือเตรียมถ่ายทำ (Breakdown Script) ที่บอกให้ทราบถึงกำหนดการและรายละเอียดการถ่ายทำ เช่น ลำดับการถ่ายก่อนหลัง ฉากที่จะถ่าย ตัวละครที่ปรากฏ อุปกรณ์ประกอบที่ต้องเตรียม เสื้อผ้าที่ต้องใช้ฉาก และหมายเหตุที่บันทึกไว้ ฯลฯ

3.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

ขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำตามที่กำหนดไว้ในคู่มือเตรียมถ่ายทำ ซึ่งในขั้นตอนนี้จะเป็นการเดินทางไปยังสถานที่สำหรับถ่ายทำ ดังนี้

3.2.1 การดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์ หรือที่เรียกสั้น ๆ ว่า ‘ออกกอง’ ในส่วนนี้จะเป็นการบันทึกภาพและเสียงตามคู่มือ ซึ่งต้องอาศัยฝีมือของนักแสดงที่ต้องฝึกซ้อมบทอย่างแม่นยำเพื่อความสะดวกเมื่อเข้าฉาก ขณะเดียวกันอาจมีการเพิ่มเติมพูดทักหรือแก้ไขเนื้อเรื่องบางส่วนเพื่อขยายรายละเอียด (Insert) ให้น่าประทับใจยิ่งขึ้น

3.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

ขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างสรรค์ผลงานหลังการถ่ายทำ ที่จะช่วยให้การลงแรงที่ผ่านมาสอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย และออกมาสู่สายตาผู้ชมอย่างสมบูรณ์แบบและครบองค์ประกอบทั้งในด้านภาพและเสียง แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่

3.3.1 สร้างเทคนิคพิเศษจากคอมพิวเตอร์ (Computer Generated Imagery: CGI) โดยสร้างภาพเหนือจริงผสมกับภาพที่ถ่ายทำมาแล้ว (Live Action) ผ่านงานสามมิติด้วยโปรแกรม Autodesk Maya ตลอดจนสร้างบรรยากาศของภาพที่สวยงาม และเกลียสีของภาพ (Color Grading) เพื่อความสมบูรณ์ของวิดีโอด้วยโปรแกรม Davinci Resolve ก็เป็นอันเสร็จเรียบร้อย

3.3.2 การลำดับภาพ หรือที่เรียกกันว่า ‘การตัดต่อ’ โดยขั้นตอนนี้เป็นการร้อยเรียงวิดีโอที่ได้จากขั้นการผลิตให้ออกมาเป็นเรื่องราวจากการเลือกสถานการณ์ตามลำดับก่อนและหลังตามที่ได้กำหนดไว้ในบทภาพ (Storyboard) ซึ่งในที่นี่จะใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ก่อนส่งโปรดัคเซอร์นำไปลงเสียงเพลงประกอบและเอฟเฟกต์เสียงที่เหมาะสม

3.4 การศึกษาผลจากกลุ่มตัวอย่าง

หลังจากขั้นหลังการผลิตจะเข้าสู่ขั้นตอนของการนำผลงานไปเผยแพร่ ลงบนช่องทางออนไลน์ที่เข้าถึงได้ง่ายอย่างเว็บไซต์ YouTube และสอบถามความคิดเห็นผ่านแบบสอบถามจากกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นเพศชายและหญิง ที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี จำนวน 30 คน



บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากการศึกษา ‘การออกแบบภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงผ่านเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบชินีมาติกเพื่อเป็นกำลังใจให้วัยรุ่นผ่านพ้นความเศร้าโศก’ เป็นการรวบรวมข้อมูลจากการจัดบันทึกตลอดจนสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม โดยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

- 4.1 ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production)
- 4.2 ขั้นการผลิต (Production)
- 4.3 ขั้นหลังการผลิต (Post-Production)
- 4.4 การศึกษาผลจากกลุ่มตัวอย่าง

4.1 ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production)

4.1.1 ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับความเศร้าโศกและวิเคราะห์แนวทางในการผลิตภาพยนตร์ เพื่อตกผลึกเป็นประเด็นที่จะนำเสนอ โดยศึกษาตัวอย่างการสร้างทำนองประกอบเพลง ศึกษาตัวอย่างภาพยนตร์ และวิเคราะห์จากเนื้อเพลงเกี่ยวกับสถานที่สำหรับถ่ายทำภาพยนตร์ที่เหมาะสมสำหรับเตรียมการผลิต

4.1.1.1 ศึกษาตัวอย่างการสร้างทำนองประกอบเพลง โดยคัดเลือกจากเพลงที่มีเนื้อหาเพลงและดนตรีที่มีความใกล้เคียงกับเพลงที่ต้องการผลิต

1) เพลง Futari Saison จากศิลปิน Keyakizaka46 คำร้องโดย ยาสึชิ อากิโมโตะ และทำนองโดย SoichiroK และ Nozomu.S เผยแพร่ครั้งแรกเมื่อวันที่ 9 ธันวาคม พ.ศ. 2559 ซึ่งเนื้อเพลงกล่าวถึงคนสองคนที่พบกัน รักกัน และลาจากกัน ผ่านฉากหลังของเรื่องราวในฤดูกาลต่าง ๆ (Keyakizaka46, 2017)



รูปที่ 4.1 เพลง Futari Saison โดย Keyakizaka46

ที่มา: Keyakizaka46, 2017

2) เพลง Green Flash จากศิลปิน AKB48 คำร้องโดยยาสุชิ อากิโมโตะ ทำนองโดย Carlos K. และเรียบเรียงโดย ฮิโรชิ ซาซากิ เผยแพร่ครั้งแรกเมื่อวันที่ 20 พฤษภาคม พ.ศ. 2558 ซึ่งเนื้อเพลงกล่าวถึงคนที่เศร้าโศกจากความเจ็บปวด ที่วันหนึ่งจะกลายเป็นคนเข้มแข็ง และพร้อมก้าวต่อไป เหมือนกับการเห็นแสงสีเขียว นั่นก็คือความสุข (AKB48, 2015)



รูปที่ 4.2 เพลง Green Flash โดย AKB48

ที่มา: AKB48, 2015

4.1.1.2 ศึกษาตัวอย่างภาพยนตร์ เมื่อได้เนื้อเพลงตามแบบฉบับที่ต้องการมาแล้ว สำหรับ ขั้นตอนนี้จะเป็นการคัดเลือกตัวอย่างภาพยนตร์ที่มีอารมณ์ภาพและโทนสีใกล้เคียงกับ ภาพยนตร์ต้นประกอบเพลงที่ต้องการ

1) ซีรีส์เรื่อง The End of the F***ing World ภาพยนตร์แนวผจญภัย ตลก และอาชญากรรม นำแสดงโดย อเล็กซ์ ลอว์เซอร์ และเจสสิก้า บาร์เคน กำกับภาพยนตร์โดย โจนาธาน เอ็นด์วีสเชิล และลูซี่ เซอร์เน็ค ออกอากาศครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. 2560 ซึ่งการศึกษาครั้งนี้ ได้นำเอาอารมณ์ภาพและโทนสีที่เกี่ยวข้องกับทิวทัศน์ทางธรรมชาติมาเป็นแรงบันดาลใจในการ ออกแบบบรรยากาศในภาพยนตร์ประกอบเพลงเรื่องนี้



รูปที่ 4.3 ซีรีส์เรื่อง The End of the F***ing World
ที่มา: IMDb, 2017-2019a

2) ภาพยนตร์เรื่อง Space Sweepers ภาพยนตร์แนวแอ็กชัน ผจญภัย และ ดราม่า นำแสดงโดย ชงจุงกิ คิมแทริ และชินซอกกยู กำกับภาพยนตร์โดย โชซองฮี ออกอากาศ

ครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. 2564 ซึ่งภาพยนตร์ประกอบเพลงเรื่องนี้นำเอาอารมณ์ภาพและทोनสีที่เกี่ยวข้องกับโลกอนาคต-อวกาศ และเทคนิคพิเศษที่น่าสนใจจากภาพยนตร์ดังกล่าวมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบชิ้นงาน



รูปที่ 4.4 ภาพยนตร์เรื่อง Space Sweepers

ที่มา: IMDb, 2021b

4.1.1.3 วิเคราะห์จากเนื้อเพลงว่าสถานที่สำหรับถ่ายภาพยนตร์ที่เหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นกับอารมณ์เพลง หรือเรื่องราวของเพลง ควรมีบรรยากาศอย่างไร เพื่อความสะดวกต่อการนำไปเขียนบท เรื่องย่อ บรรยายตัวละคร และฉากที่กำลังจะเริ่มต้นเตรียมการผลิตในลำดับถัดไป

4.1.2 ลงมือสิ่งต่าง ๆ ที่ต้องการให้มีในภาพยนตร์ประกอบเพลง เช่น บทภาพยนตร์สั้น เรื่องย่อ บรรยายเกี่ยวกับตัวละคร และฉากที่จะนำมาใช้ในภาพยนตร์ประกอบเพลง

4.1.2.1 เขียนบทหรือโครงเรื่อง (Treatment)

1) ภายนอก / ป่าสน-โลกของฉันทน์ / กลางวัน

ฉันทน์ หุบเขาแห่งหนึ่ง ท่ามกลางบรรยากาศป่าสนที่อึมครึม เบลล์กำลังเดินอยู่ในป่า เธอได้พบกับภูมิจึงกำลังนั่งพิงต้นไม้เพราะบาดเจ็บที่แขน เบลล์เข้าไปหาเขาอย่างเป็นมิตร ขณะที่เธอตะไหล่ซ้ายเพื่อใช้พลังพิเศษเพื่อช่วยเหลือ เขาหรีตาข้างหนึ่งและมองเธอด้วยสีหน้าประหลาดใจ

2) ภายนอก / กระโจมน้อย-โลกของฉันทน์ / กลางวัน

เบลล์เฝ้ามองภูมิจึงด้วยรอยยิ้ม จากการที่เขาได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่กระโจม เช่น กินขนมปังอย่างเอร็ดอร่อย รดน้ำต้นไม้ด้วยท่าทางร่าเริง และนั่งประดิษฐ์สิ่งของ ฯลฯ วันนี้เขาเข้ามาจูบมือเธอและผูกสร้อยเชือกที่ประดิษฐ์เองจากลูกสนให้กับเบลล์ เธอจับสร้อยและก้มมองมัน จากนั้นภูมิจึงจึงเข้าไปให้เบลล์ และทั้งสองยิ้มก็ออกมา

3) ภายนอก / กระโจมน้อย-โลกของฉันทน์ / กลางคืน

ค่ำวันหนึ่ง สองคนนั่งฟังไฟอย่างมาร์ชเมลโลอยู่หน้ากระโจม ภูมิจึงหยิบลูกสนสามลูกจากพื้นขึ้นมาโยนเล่นแบบลูกจ๊กกลิ้ง ขณะนั้นลูกสน ลูกหนึ่งกลิ้งตกลงไถลกว่าระยะที่คาดไว้ เขาจึงพยายามเอื้อมมือไปข้างหน้าจนลืตกเก็ตหัวใจกระเด็นออกมานอกเต๊อและเปิดออก ทำให้เบลล์สังเกตเห็นว่าในลืตกเก็ตมีภาพของภูมิจึงกับเต๊อ (ผู้หญิงอีกคนซึ่งหน้าตาเหมือนเธอ) เบลล์หุบหน้าลงและซ็อกไปชั่วขณะ

4) ภายนอก / กระโจมน้อย-โลกของฉันทน์ / กลางคืน

ทันใดนั้นเบลล์ก็ลุกขึ้นเดินหนีไป ภูมิจึงเดินตามมาคว้ามือไว้ เบลล์ที่เลือกปล่อยมือหันมาขมวดคิ้วด้วยสีหน้าจริงจังพร้อมลั่นพลังใส่เขาจนหายวับไปต่อหน้า

5) ภายนอก / ป่าสน-โลกของฉันทน์ / กลางวัน

เบลล์วิ่งออกจากกระโจมผ่านชิงช้าและลานผิงไฟที่มอดแล้ว รวมถึงผ่านต้นไม้ต้นเดิมที่เคยเจอกับเขาในครั้งแรก เพื่อมุ่งตรงไปยังเส้นทางหนึ่ง กระทั่งได้พบกับบาเรียขนาดใหญ่ เธอปล่อยพลังลูกไฟใส่ บาเรียอย่างไม่หยุดยั้ง แต่ทุกอย่างก็ยังไม่ต่างไปจากเดิม

6) ภายใน, ภายนอก / กระต้อมน้อย-โลกของฉันทัน / กลางวัน

เบลล์วิ่งกลับมาที่กระต้อม เธอพลิกคว่ำบนเตียงโดยมีมือข้างหนึ่งปิดหน้าเอาไว้พร้อมกับตะสร้อยลูกสน ก่อนที่มีมืออีกข้างของเธอจะเอื้อมไปคว้าหมอนขึ้นมาปิดหน้า ขณะรับประทานอาหาร เบลล์ใช้สองมือจับขนมปังและกัดไปหนึ่งคำพร้อมวางมันลงด้วยสีหน้าเศร้าซึม หรือในยามที่กำลังรดน้ำต้นไม้ เธอถือบัวรดน้ำที่ไม่ได้ใส่น้ำและมองไปที่อื่นอย่างเหม่อลอย

7) ภายนอก / หน้าผา-โลกของฉันทัน / กลางวัน

เบลล์กลับมาที่หน้าผาพร้อมกับหมวกบนศีรษะ กระเป๋านึ่งใบ และไม้เท้า เธอมองไปที่บาเรียอย่างมุ่งมั่น จากนั้นไม่นานบาเรียก็หายไป ท้องฟ้าเริ่มสดใสขึ้นอีกครั้ง ไม่รอช้าเบลล์รีบวิ่งข้ามสะพานที่ทอดยาวเพื่อออกไปจากหุบเขาแห่งนี้

8) ภายนอก / สถานที่ธรรมชาติ-โลกของฉันทัน / กลางวัน, กลางคืน

เบลล์ตะโกนออกไปท่ามกลางทะเลหมอกในยามพระอาทิตย์ตกดิน และมองดวงดาวบนท้องฟ้าในตอนค่ำ เธอยังคงเดินทางต่อไปจนมาถึงต้นไม้ใหญ่ในทุ่งหญ้าสีเขียวแห่งหนึ่ง และคุกเข่าลงเพื่อวางสร้อยลูกสนทิ้งไว้ใต้ต้นไม้ต้นนั้น

9) ภายใน / ห้องทดลอง-โลกของเธอ / กลางวัน

ท่ามกลางเมืองใหญ่ ภูมิและदैว์กำลังหมกมุ่นกับการทดลองบนระบบอัจฉริยะ ไม่นานไทม์คอปครอยด์สามตัวก็บุกเข้ามา แदैว์เอื้อมมือไปแตะไทม์คอปที่มีสีหน้ากังวล แต่เขาก็ยังคงทดลองอย่างไม่ลดละ เธอหยิบปืนพร้อมประจันหน้า ทว่าครอยด์ตัวหนึ่งกลับเล็งอาวุธเลเซอร์จนในที่สุดदैว์ก็ล้มลงและสิ้นใจ ขณะที่เครื่องย้อนเวลาใกล้จะเสร็จสมบูรณ์ ภูมินั่งมองदैว์ด้วยสีหน้าเศร้าก่อนจะถูกยิงหนึ่งครั้งที่แขน เมื่อเครื่องย้อนเวลาทำงาน ภูมิก็นั่งกลับไปเจอกับเบลล์ในตอนต้น

10) ภายนอก / ทุ่งดอกหญ้า-โลกของฉันทัน / กลางวัน

เบลล์ได้ออกเดินทางมาเรื่อย ๆ จนมาถึงทุ่งดอกหญ้าสีเหลืองทอง เธอนำมือไปแตะดอกหญ้าเล่นระหว่างเดิน และนำดอกหนึ่งมาเล่นด้วย สีหน้าที่มีความสุข ขณะเดียวกันเบลล์ก็ได้เห็นคว้นไฟลอยขึ้นมาจากอีกฟากหนึ่งของภูเขา

11) ภายใน / ห้องทดลอง-โลกของเธอ / กลางวัน

ปัจจุบันภูมิที่ถูกพลังของเบลล์ผลักกลับมาก็ถอนหายใจเมื่อได้เห็นห้องทดลองที่ว่างเปล่า เขาเปิดระบบอัจฉริยะขึ้นอีกครั้ง เมื่อพบว่าเบลล์มีรอยยิ้มกับดอกหญ้า ภูมิก็ปล่อยยิ้มออกมาและรีบลุกออกจากห้องไปทันที

12) ภายนอก / ต้นไม้ใหญ่-โลกของเธอ / กลางวัน

ภูมินั่งบนท้ายรถกระบะขึ้นมานบนภูเขาจนมาถึงต้นไม้ใหญ่ในทุ่งหญ้า เขานำช่อดอกไม้และถือเกิดหัวใจไปวางไว้ใต้ต้นไม้ และยืนมองหลุมศพด้วยท่าทางสับสน

13) ภายนอก / ทุ่งดอกไม้-โลกของฉันทน์ / กลางวัน

เบลล์เดินเข้ามาในทุ่งดอกไม้ เชนั่งยองและหลับตาลงเพื่อสูดดมดอกไม้ รวมถึงยื่นและยกมันชูขึ้น จนได้พบกับเกือก (หน้าตาเหมือนภูมิ) ที่กำลังถ่ายรูปเธอ เกือกค่อย ๆ เลื่อนกล้องฟิล์มออกจากใบหน้าของเขาช้า ๆ และยิ้มให้เบลล์ ซึ่งเบลล์เองก็ยิ้มกว้างเป็นการตอบกลับให้กับเขาเช่นกัน เกือกมองไปที่เบลล์ซึ่งกำลังมองสิ่งเบื้องหน้าอย่างมีความสุข หลังจากนั้นโลกก็ค่อย ๆ มีสีสันสดใสขึ้นมา

4.1.2.2 เขียนเรื่องย่อ (Synopsis)

เมื่อ ‘เบลล์’ สาวน้อยผู้ใช้ชีวิตเพียงลำพังในหุบเขา เกิดหลงรัก ‘ภูมิ’ ชายหนุ่มที่เธอพบกลางป่า วันหนึ่งเธอกลับได้พบกับความจริงที่ว่าเขาเดินทางข้ามมิติมาจากอีกโลก เพียงเพราะเห็นเธอเป็นตัวแทนของใครอีกคน ด้วยหวังจะหลุดพ้นจากความรักที่เหี่ยวเฉาครั้งนี้ เบลล์จึงตัดสินใจออกเดินทางเพื่อตามหาความสุขอีกครั้งหนึ่ง

4.1.2.3 เขียนบรรยายตัวละคร (Character)

1) ตัวละครเอก (Main Character)

1.1) เบลล์ (Belle): เทพธิดาผมลอนในชุดเครสขาว มีอุปนิสัยสุขุมอ่อนไหว ใจดี มีเมตตา และมักใช้ชีวิตอยู่ในกรอบ เธออาศัยอยู่ตัวคนเดียวในกระท่อมกลางป่า

เนื่องจากติดอยู่ในหุบเขาแห่งนี้มาเป็นเวลานานนับพันปี ด้วยเวลาชีวิตที่ผ่านไปอย่างเนิบช้า กิจวัตรประจำวันของเธอจึงเป็นการเดินเล่นไปเรื่อย ๆ เพื่อมอบพลังความอุดมสมบูรณ์ให้กับผืนป่า ทว่าภายในจิตใจลึก ๆ ของเธอกลับปรารถนาที่จะพบเจอกับผู้คน

1.2) ภูมิด (Phum): นักวิทยาศาสตร์หนุ่มอารมณ์ดีที่แฝงความขบถเอาไว้ เขาชื่นชอบประดิษฐ์สิ่งของ ในทุกวันภูมิดจะสวมเสื้อยืดสีเข้ม กางเกงยีนส์ และรองเท้าผ้าใบ (แทนการสวมชุดกาวน) และ่วนอยู่กับการทดลองในห้องแล็บเพื่อสร้างเครื่องทะลุมิติกับ ‘แต้ว’ ผู้หญิงที่เขารักและต้องการใช้ชีวิตร่วมกันไปจนแก่เฒ่า ด้วยความปรารถนาจะเดินทางไปยังโลกใบใหม่ที่ห่างไกลจากความวุ่นวาย เพราะเขาเชื่อว่าสถานการณ์ที่เป็นอยู่ในโลกใบนี้มันไม่ปกติเอาเสียเลย

2) ตัวละครประกอบ (Subordinate Character)

2.1) เกื้อ (Kuea): ชายหนุ่มเจ้าของรอยยิ้มสดใส ผู้รักในการผจญภัย ในทุกวันที่ท้องฟ้าแจ่มใสเกื้อมักจะเดินทางออกจากหมู่บ้านไปชื่นชมธรรมชาติ และคอยเก็บภาพความสวยงาม จากสิ่งที่อยู่รอบตัวผ่านกล้องฟิล์มตัวเก่งของเขา

2.2) แต้ว (Taew): สาวแว่นนักวิทยาศาสตร์สวมชุดกาวน ผสมตรงที่ชีวิตนี้มักหมุนรอบสิ่งที่ ‘ภูมิด’ คนรักของเธอให้ความสำคัญเสมอ และไม่่ว่าเขาจะทำอะไร เธอมักจะคอยสนับสนุนช่วยเหลือ ทั้งยังทำมันออกมาได้ดีเสียด้วย

2.3) ไทม์คอปดรอยด์ (Timecop Droid): ในโลกอนาคตที่วิทยาศาสตร์เจริญรุ่งเรือง ‘เจ้าหน้าที่ตำรวจระหว่างมิติ’ หรือหุ่นดรอยด์ตัวกลมขนาดเล็กนั้นมีความจำเป็นอย่างมาก เนื่องจากพวกเขาจะช่วยให้ตำรวจตัวจริงไม่ต้องเสี่ยงภัย ทั้งนี้ระบบในตัวดรอยด์สามารถตัดสินใจแทนมนุษย์ได้เมื่อเกิดเหตุฉุกเฉิน

4.1.2.4 เขียนถึงฉาก (Scene) ที่จะนำมาใช้

สำหรับภาพยนตร์ประกอบเพลง ‘โลกของฉัน’ จะครอบคลุมช่วงเวลาที่เกิดขึ้นในเรื่องประมาณ 2-6 เดือน โดยแบ่งออกเป็น 2 ฉากที่สำคัญ ดังนี้

1) โลกของฉัน (โลกที่เบลล์และเกืออาศัยอยู่)

1.1) ชิม: เทพนิยาย เวทมนตร์คาถา ย้อนยุค และธรรมชาติ

1.2) สถานที่: ป่าสน กระต่อน้อย หน้าผา ทะเลหมอก ดวงดาว
บนท้องฟ้า ต้นไม้ใหญ่ในทุ่งหญ้าสีเขียว ทุ่งดอกหญ้า และทุ่งดอกไม้

2) โลกของเธอ (โลกที่ภูมิและแต้วอาศัยอยู่)

2.1) ชิม: ความเป็นจริง วิทยาศาสตร์ โลกอนาคต และเมือง

2.2) สถานที่: ห้องทดลอง และต้นไม้ใหญ่ในทุ่งหญ้า

4.1.3 กระบวนการผลิตเพลงประกอบภาพยนตร์สั้น ‘โลกของฉัน’

เนื่องจากภาพยนตร์ประกอบเพลง ‘โลกของฉัน’ ได้สร้างสรรค์เพลงขึ้นมาใหม่ทั้งหมด กระบวนการผลิตเพลงตั้งแต่ต้นจนจบในที่นี้ จึงได้ถูกเรียบเรียงจากการรวบรวมข้อมูลผ่านการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์มืออาชีพ ซึ่งก็คือ คุณณณัญญารงค์ นุชสวาท โปรดิวเซอร์เพลง และอาจารย์พิเศษคณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ แบ่งออกเป็นขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

4.1.3.1 ลงมือแต่งเนื้อเพลงให้ตรงกับแนวทางที่วางไว้ (Composing) สำหรับเพลง ‘โลกของฉัน’ มีโครงสร้างของเพลง ประกอบไปด้วย ท่อนร้องธรรมดา (Verse) ท่อนก่อนเข้าเนื้อเรื่อง (Pre-Chorus) และท่อนหลัก (Hook)

จากการศึกษาพบว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่ที่รู้สึกเศร้าโศกสามารถหายดีได้จากการฟังเพลง ดังนั้นการออกแบบภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงเรื่องนี้ จึงมุ่งเน้นการสร้างสรรค์เรื่องราวให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาของบทเพลงที่แต่งขึ้นใหม่ โดยอุปมาอุปไมยกับคำว่า ‘โลก’ และ ‘ความรัก’ ซึ่งมีทั้งด้านที่ดีและหมองหม่น แม้โดยรวมเพลงนี้จะให้ความรู้สึกเหงาจากความรู้สึกไม่สมหวังไปบ้าง แต่ท้ายที่สุดผู้ฟังจะยังรู้สึกได้ถึงความงดงาม เนื่องจากความสละสลวยของถ้อยคำและบรรยากาศที่สวยงามที่ปรากฏในเนื้อหานั้นเอง

เนื้อเพลงโลกของฉัน (My World)

Verse

โลกของฉัน มีเพียงฉัน มันไม่มีอะไร
เมื่อเธอเข้ามา ก็สดใส สวยงามกว่าที่เคยเป็น
รักของฉัน เธอเท่านั้น กับใจที่มองไม่เห็น
กว่าจะรักนั้นยากเย็น แต่เธอเปรียบเป็นดวงใจ

Pre

แต่เวลา มันคงทำให้โลกจืดจางไป
รักที่ฉันนั้นมีข้างในหัวใจ จะย้อนเวลากลับไปได้ไหม
และความจริง ที่เธอนั้นทิ้งให้ฉันอยู่เดียวดาย
เป็นเพราะเขาที่เธออยากกลับไป เป็นเหมือนเดิม

Hook

โลกที่เหงา เธอก็พาเหงาเข้ามา
รวมเข้ากับเวลา ให้ฉันคิดว่าเธอรักกัน
เหงาจากเขา แล้วบอกว่ารักรักกัน ทำให้ใจคิดว่าผูกพัน
แต่กลับทิ้งฉัน อยู่กับเหงาที่เธอน่ะพามันเข้ามา

Verse2

โลกของฉัน มีท้องฟ้า และทะเลกว้างไกล
รวมทั้งดาว สว่างไสว ร้อยเรียงรายบนท้องฟ้า
รักของฉัน คงแห้งแล้ง และจมอยู่กับความเหงา
มีใครไหมที่เหมือนเรา ต้องอยู่อย่างเงียบงัน

(Pre, Hook, Pre, Hook)

4.1.3.2 ทำการบันทึกตัวอย่างเพลง (Demo) ที่มีเสียงร้องและทำนอง (Melody) คร่าว ๆ ด้วยสมาร์ตโฟน โดยร้องเพลงให้ตรงกับเนื้อเสียงของตนเองที่สุด หากเล่นดนตรีได้ อาจเลือกชิ้นที่ถนัดประกอบเข้าไป ซึ่งเพลงนี้จะเลือกใช้กีตาร์โปร่งในการไกด์เสียง ก่อนจะติดต่อสตูดิโอเพื่อพูดคุยกับโปรดิวเซอร์และตกลงแนวทางร่วมกันเกี่ยวกับแนวคิดเสียงต่อไป

4.1.3.3 กำหนดแนวทางของเพลง (Concept Design) เมื่อโปรดิวเซอร์ได้รับตัวอย่างเพลงมาเรียบร้อยแล้ว จะเข้าสู่ขั้นตอนของการทำความเข้าใจเนื้อหาทั้งหมดเพื่อพิจารณาทิศทางของดนตรี ฟังก์ชันการนำไปใช้ รวมไปถึงคีย์เพลงที่เหมาะสมกับความกว้างของช่วงเสียงร้องของนักร้อง (Vocal Range)

4.1.3.4 เรียบเรียงดนตรี (Arranging)

1) เรียบเรียงดนตรีจากเพลงอ้างอิง (Reference Song) บทภาพยนตร์สั้น และบทภาพ (Storyboard) ที่ได้รับ พร้อมกับทำการจัดวางทำนอง จังหวะ (Tempo) และความยาวของดนตรี ให้มีความสอดคล้องกันกับภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง (Music Video)

2) นำทำนองและเนื้อร้องมาออกแบบจัดวาง ตลอดจนเรียบเรียงการเล่นของเครื่องดนตรี ด้วยโปรแกรม Logic Pro X: tempo 78 BPM key G Major เริ่มต้นจากเครื่องดนตรี 2 ชิ้น ได้แก่ เปียโนและเทรปในจังหวะกลอง (Drum Beat Trap) แล้วจัดองค์ประกอบด้วยเสียงในโทน Acoustic Guitar, Clean Electric Guitar และ Electric Guitar แบบ Tremolo โดยใช้ Built-in Strings ในการเล่าเรื่อง และ Synth Lead ในการรับทำนองในท่อนร้อง

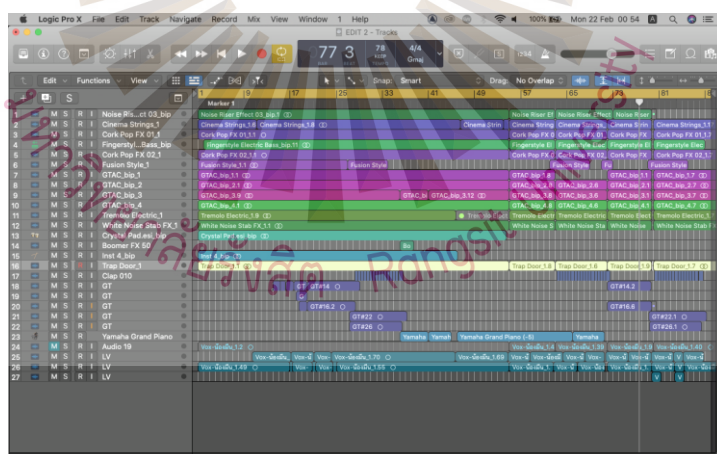
3) ส่งโครงเพลงหรือเพลงที่มีแต่เสียงดนตรี (Music Recorded-MR/Backing Track) ครั้งที่ 1 เพื่อนำผลตอบรับที่ได้กลับมาแก้ไขเสียงดนตรีบางจุด ก่อนจะส่งเพลงที่มีแต่เสียงดนตรีฉบับแก้ไข และเพลงที่มีทั้งดนตรีและเสียงร้องไว้ (All Recorded: AR) เพื่อให้นักร้องนำกลับไปฝึกซ้อมร้องกับดนตรี

4.1.3.5 บันทึกเสียงร้อง (Recording) ในส่วนนี้จะเป็นการเดินทางไปยังสตูดิโอเพื่อทำการบันทึกเสียงร้อง เสียงร้องประสาน และเสียงเครื่องดนตรีลงไปในเพลงนั้น ๆ สำหรับการบันทึกเสียงร้องของเพลง ‘โลกของฉัน’ จะเริ่มต้นการการวอร์มเสียงโดยร้องเพลงให้จบทั้งเพลงประมาณ 5 รอบ จากนั้นจึงทำการบันทึกเสียงทีละท่อนตามคำแนะนำภายใต้การดูแลของโปรดิวเซอร์ เพื่อให้เสียงที่ออกมาเหมาะสมต่อการฟังและตรงกับสิ่งที่ต้องการจะสื่อสาร



รูปที่ 4.5 บรรยากาศการบันทึกเสียงร้อง

4.1.3.6 แก้ไขตกแต่งเสียงร้องและเสียงดนตรี (Editing) เมื่อได้รับไฟล์เสียงจากห้องอัดมาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ถัดมาจะเป็นขั้นตอนของการแก้ไขเสียงร้อง (Vocal Edit) และปรับจูนเสียงให้เข้ากับแต่ละช่วงของเพลง (Vocal Tuning Pitch Timing) ทำให้เสียงร้องที่จะนำมาประกอบกับดนตรีมีความนุ่มนวลและน่าฟังมากขึ้น



รูปที่ 4.6 หน้าต่างขณะแก้ไขตกแต่งเสียง

ที่มา: ฌณัญญารักษ์ นุชสาวาท, 2563

4.1.3.7 แก้ไขระดับเสียงให้สัมพันธ์กัน (Mixing/Mixed Down) โดยจัดการเกี่ยวกับความดังเบาและน้ำหนักของเครื่องดนตรี (Dynamic Process) และลักษณะโทนดนตรี (Tonal Balance) ในแต่ละท่อนมีความน่าฟังและเข้ากับเรื่องราวจากบทภาพ อีกทั้งได้สัมผัสให้กับตัวเพลง

(Dimension Image) สำหรับเพลง ‘โลกของฉัน’ จะทำการส่งเสียงที่ผสมแล้ว พร้อมกับนำความคิดเห็นที่ได้รับกลับมาปรับให้ดนตรีมีความสดใสขึ้น ก่อนจะส่งเสียงที่ผสมฉบับแก้ไขแล้วในขั้นสุดท้ายกลับไป (Final Mix)



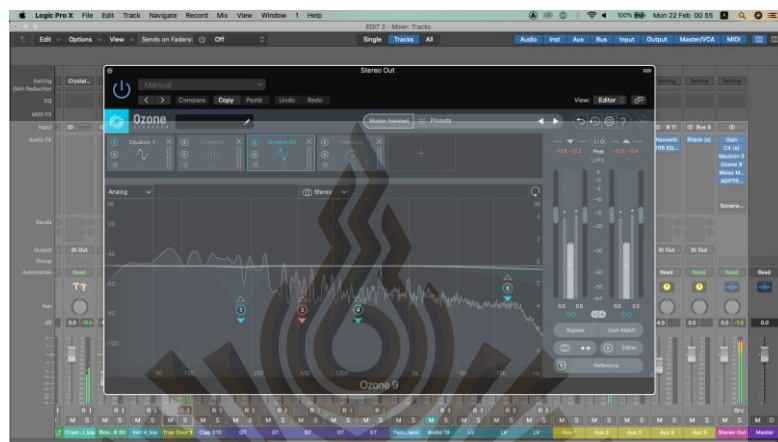
รูปที่ 4.7 ผสมเสียงในหน้าต่าง Stereo Bus Compressor
ที่มา: ฉันทัญญารักษ์ นุชสวาท, 2563



รูปที่ 4.8 จัดการความดังด้วย Multiband Compressor และ Limiter
ที่มา: ฉันทัญญารักษ์ นุชสวาท, 2563

4.1.3.8 จัดระดับเสียงและย่านความถี่ของเสียง (Mastering) หลังจากผสมเสียงเรียบร้อยแล้ว ก็จะนำมาจัดระดับเสียงและย่านความถี่ของเสียงในขั้นตอนสุดท้าย (Mastering Process Final) โดยจัดการเกี่ยวกับความดังเบา (Loudness) ของเสียงอีกครั้ง ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้จะ

ออกมาในรูปแบบของ Mastering 32 bit float ที่แสดงผลคุณภาพไฟล์ ในอัตราส่วน 24 bit 4800Hz และบันทึกเป็นไฟล์เสียงในนามสกุล .wav (Audio Wav File) ที่สามารถครอบคลุมความถี่เสียงได้ทั้งหมด ทั้งยังสามารถรับฟังได้ในรูปแบบ Stereo ทำให้เพลงออกมาสมบูรณ์และไพเราะเหมาะสมกับทุกสื่อ (Platform) ที่ต้องการจะนำไปเผยแพร่ต่อไป



รูปที่ 4.9 ย่านความถี่ของเสียง (Equalizer: EQ)

ที่มา: ฌณัญญารักษ์ นุชสวาท, 2563

4.1.4 ออกแบบการผลิต เช่น กำหนดอารมณ์ภาพและโทนสี ออกแบบฉากและตัวละคร จัดทำบทภาพ และจัดทำบทภาพแบบเคลื่อนไหว เพื่อให้เห็นองค์รวมที่ชัดเจน

4.1.4.1 กำหนดอารมณ์ภาพและโทนสี (Mood and Tone)

สำหรับงานซินีมาติกที่เน้นการเล่าแบบภาพยนตร์แล้วนั้น สีที่ออกมาจากจักรวาลที่เป็น ‘โลกของฉัน’ จะมีลักษณะของสีไม่ฉูดฉาดและค่อนข้างสีซีเปียในโทนเหลืองและโทนเขียว โดย สีโทนเหลือง จะใช้เพื่อบอกถึงอารมณ์ความรู้สึก ความคลั่ง ความเจ็บป่วย และความวังเวง ไปจนถึงการสะท้อนความสงบสุข ความใสซื่อ และไร้เดียงสา ด้านสีโทนเขียวที่เลือกมาจะเป็นโทนสีที่บอกถึงความสวยงามแบบธรรมชาติและความอ่อนวัยได้ดีที่สุด ซึ่งสีเขียวยังสามารถใช้เพื่อบอกถึงความอันตรายความชั่วร้าย รวมถึงแสงจันทร์ที่ไม่ค่อยดี



รูปที่ 4.10 ตัวอย่างอารมณ์ภาพและโทนสีจากซีรีส์ The End of the F***ing World
ที่มา: IMDb, 2017-2019b

สีที่ออกมาจากจักรวาลที่เป็น ‘โลกของเธอ’ จะมีลักษณะของสีที่บอกถึงความเป็นเมืองในโลกอนาคต ผ่านการเลือกใช้สีโทนม่วงเข้ามาผสมผสานในบรรยากาศ เนื่องจากเราจะพบสีโทนนี้ได้บ่อยในภาพยนตร์ไซไฟแฟนตาซี เพราะสีโทนม่วงจะช่วยสะท้อนความรู้สึกลึกลับ โดยอาจผนวกเข้าสีโทนแดงที่สื่อถึงความอันตรายหรือสยองขวัญนั่นเอง

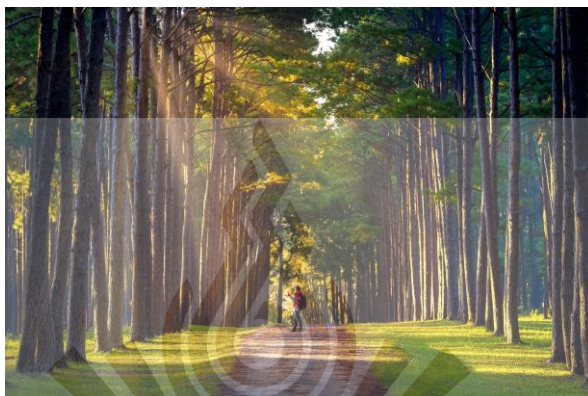


รูปที่ 4.11 ตัวอย่างอารมณ์ภาพและโทนสีจากภาพยนตร์ Space Sweepers
ที่มา: IMDb, 2021a

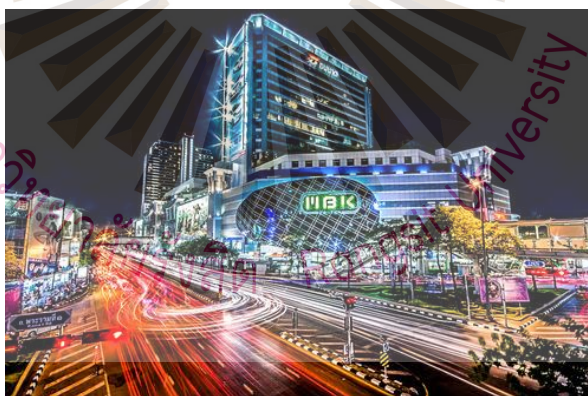
4.1.4.2 ออกแบบฉากและตัวละคร

1) การออกแบบฉาก จะอิงจากฉากในเรื่องที่ต้องการไปพร้อม ๆ กับการค้นหาสถานที่จริงที่มีความใกล้เคียงกัน โดยสถานที่ที่ใช้สำหรับถ่ายทำจะแบ่งออกเป็น

2 ส่วนใหญ่ ๆ คือสถานที่ที่มีทิวทัศน์ทางธรรมชาติ ได้แก่ จังหวัดเชียงใหม่ และสถานที่ที่มีทิวทัศน์เมือง ได้แก่ กรุงเทพมหานคร ซึ่งในที่นี้สถานที่การถ่ายทำอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมขึ้นอยู่กับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น โดยจะเน้นเป็นสถานที่ที่สามารถใช้แทนค่ากันได้และให้ความหมายเดิม



รูปที่ 4.12 ตัวอย่างภาพสถานที่ทิวทัศน์ทางธรรมชาติที่ต้องการใช้ถ่ายทำ
ที่มา: การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.), ม.ป.ป.



รูปที่ 4.13 ตัวอย่างภาพสถานที่ทิวทัศน์เมืองที่ต้องการใช้ถ่ายทำ
ที่มา: Icericz, 2013

2) การออกแบบตัวละคร จะต้องออกจากขั้นตอนของการเขียนบรรยายตัวละครที่ได้ บอกถึงลักษณะ อุปนิสัย จุดมุ่งหมาย และการใช้ชีวิตในสถานที่ที่ ตัวละครนั้น ๆ อาศัยอยู่ ผ่านการวาดและลงสีประมาณหนึ่งด้วยเมาส์ปากกาในโปรแกรม Adobe Photoshop เพื่อให้มองเห็นภาพของตัวละครด้วยความรู้สึกที่ใกล้เคียงกัน



รูปที่ 4.14 การออกแบบตัวละคร

4.1.4.3 จัดทำบทภาพ (Storyboard) โดยนำบทภาพยนตร์สั้นที่ได้เขียนเอาไว้มา ประเมินอย่างละเอียดว่า สำหรับข้อความนี้ต้องการให้ออกมาเป็นภาพแบบใด ต้องการใช้มุมภาพ แบบหรือสื่ออารมณ์อย่างไรบ้าง โดยวาดด้วยเมาส์ปากกาในโปรแกรม Adobe Photoshop เพื่อให้ ตรงกับภาพที่ต้องการ



รูปที่ 4.15 บทภาพของภาพยนตร์

4.1.4.4 และจัดทำบทภาพแบบเคลื่อนไหว (Animatic) ด้วยการนำบทภาพทั้งหมด ที่วาดเสร็จแล้วมาประเมินว่าตัวละคร กล้อง และเทคนิคพิเศษที่ควรปรากฏในเรื่องควรเคลื่อนไหว

อย่างไร ในโปรแกรม Adobe After Effects เพื่อให้เห็นองค์รวมของภาพยนตร์ที่ชัดเจน ทั้งยังเป็นการกำหนดกรอบที่ดีสำหรับการถ่ายทำและขั้นตอนหลังการผลิตอีกด้วย

4.1.5 จัดหาวัตถุดิบสำหรับการผลิต เช่น จัดหาทีมงานและอุปกรณ์สำหรับกองถ่าย ติดต่อสถานที่สำหรับถ่ายทำ รวมไปถึงค้นหาตัวอย่างการใช้เทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบซีนีมาติกที่เหมาะสม

4.1.5.1 จัดหาทีมงาน

1) จัดหานักแสดง หลังจากที้ออกแบบตัวละครจากการวาดเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ก็จะเข้าสู่ขั้นตอนของการคัดเลือกนักแสดงทั้งชายและหญิง ซึ่งต้องมีหน้าตา และสามารถแสดงออกถึงบุคลิกและบทบาทที่ต้องการได้ โดยในภาพยนตร์ประกอบเพลงเรื่อง ‘โลกของฉัน’ จะมีทั้งหมด 4 ตัวละคร แต่สำหรับการถ่ายทำจริงจะใช้นักแสดงเพียง 2 คนเท่านั้น กล่าวคือนักแสดง 1 คน จะรับหน้าที่แสดงสองบทบาท ซึ่งก็คือ 2 คนที่อยู่กันคนละ โลกแต่มีหน้าตาเหมือนกัน

2) จัดหาทีมงานในตำแหน่งอื่น ๆ ได้แก่ 2.1) ตากล้องที่มีความแข็งแรง ในการยกอุปกรณ์ รวมถึงสามารถถ่ายทำตามมุมมองที่ต้องการได้ 2.2) ผู้จัดการกองถ่าย (Production Manager) ที่มีหน้าที่หลักคือการหาสิ่งที่ทีมงานต้องการ รวมถึงดูแลสวัสดิภาพของทีมงานตลอดการถ่ายทำ และตำแหน่งสุดท้าย 2.3) คนขับรถสำหรับกองถ่าย เหตุผลที่ต้องมีตำแหน่งนี้ นั้นเพราะสถานที่ที่เดินทางไปถ่ายทำอาจอยู่ไกลกัน



รูปที่ 4.16 นักแสดงและทีมงาน

4.1.5.2 อุปกรณ์สำหรับกองถ่าย

1) จัดหาเสื้อผ้านักแสดง เป็นขั้นตอนที่ค่อนข้างยากพอสมควรเนื่องจากต้องหาเสื้อผ้าให้ตรงกับภาพที่วาดเอาไว้ รวมถึงต้องนำสัดส่วนของนักแสดงทั้ง 2 คนมาเพื่อเลือกเสื้อผ้าให้ออกมาเหมาะสมกับตัวละครที่วางไว้ โดยสถานที่สำหรับจัดหาเสื้อผ้าสำหรับภาพยนตร์ประกอบเพลงเรื่อง ‘โลกของฉัน’ คือตลาดนัดจตุจักร และศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์



รูปที่ 4.17 จัดหาเสื้อผ้าสำหรับนักแสดง

หลังจากจัดหาเสื้อผ้านักแสดงเรียบร้อยแล้ว ก็จะเข้าสู่ช่วงของการลองชุดทั้งหมด (Fitting) รวมถึงแต่งหน้าทำผมให้มีความใกล้เคียงกับตัวละครว่าภาพรวมที่เห็นนั้นตรงกับภาพลักษณ์ที่ตั้งใจเอาไว้หรือไม่ ซึ่งในวันถ่ายทำก็อาจมีการปรับแต่งเพิ่มเติมเพื่อความเหมาะสมเพื่อให้หน้างานออกมาดูดีที่สุด



รูปที่ 4.18 นักแสดงลองชุดทั้งหมด (Fitting)

2) อุปกรณ์ประกอบฉาก เริ่มจากการไล่เลียงผ่านบทบาทว่าในแต่ละฉากต้องการให้มีอุปกรณ์ประกอบฉากใดปรากฏในเรื่องบ้าง ซึ่งอุปกรณ์ในที่นี่จะมีทั้งในส่วนของของใช้ที่สามารถจัดเตรียมและรวบรวมไว้ก่อนได้ แต่บางส่วนที่ต้องจัดไว้จัดหาในช่วงใกล้ออกกองถ่ายทำจะเป็นส่วนของอาหารที่ใช้ประกอบฉาก เช่น มาร์ชเมลโล ขนมปังกะโหลก ฯลฯ



รูปที่ 4.19 รวบรวมอุปกรณ์ประกอบฉาก

3) จัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับถ่ายทำ ได้แก่ กล้อง เลนส์ซูม เอสดีการ์ด (SD Card) ค้ำยันกันสั่น และขาตั้งกล้อง รวมถึงจัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับอำนวยความสะดวกในกองถ่าย เช่น ปลั๊กสามตา ที่ชาร์จแบตเตอรี่ต่าง ๆ ทิชชูเปียก เจลแอลกอฮอล์ เครื่องสำอาง เตาไรต์ เครื่องม้วนผม ฯลฯ

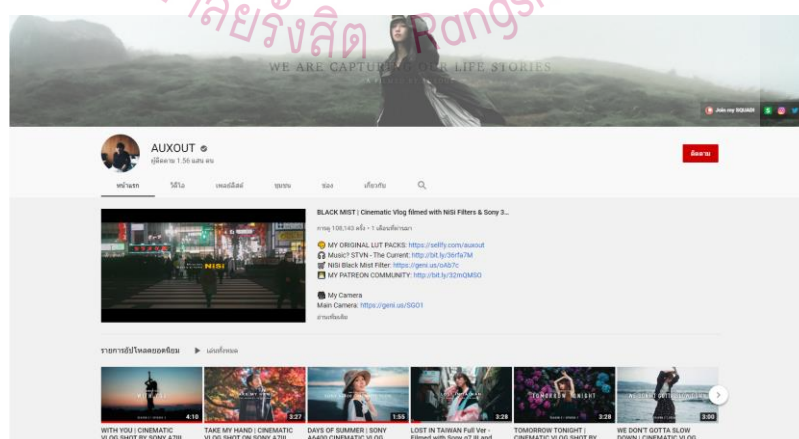
4.1.5.3 ติดต่อสถานที่สำหรับถ่ายทำ

สำหรับการถ่ายทำที่เน้นบรรยากาศของความเป็นเมือง จะถ่ายทำในกรุงเทพมหานครเป็นหลัก และจากเดิมที่ตั้งใจจะเดินทางไปถ่ายทำที่จังหวัดเชียงใหม่ แต่ด้วยสถานการณ์โควิด-19 ทำให้ไม่สามารถออกเดินทางไปได้เนื่องจากจังหวัดส่วนใหญ่ยังมีเดินทางประกาศให้กักตัวผู้ที่เดินทางมาจากนอกพื้นที่กักตัวเป็นเวลา 14 วัน จึงต้องมองหาสถานที่อื่นที่สามารถทดแทนความหมายเดิมของภาพยนตร์ประกอบเพลงได้ นั่นก็คือจังหวัดภูเก็ต เนื่องจากมีสถานที่ทางธรรมชาติที่สวยงาม และมีมาตรการในการเดินทางเข้าจังหวัดที่รัดกุม รวมถึงสามารถออกเดินทางไปถ่ายทำได้อีกด้วย

1) สถานที่ที่เปิดให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าไปถ่ายทำได้ตามปกติ เช่น เสม์คางซี (จังหวัดพังงา) น้ำตกบางแป จุดชมวิวกังหันลม อุโมงค์ต้นสนหาดไม้ขาว Banana Beach สะพานหาดราไวย์ แหลมกระทิงย่านเมืองเก่า (จังหวัดภูเก็ต) และสถานีรถไฟฟ้าชองนนทบุรี (กรุงเทพมหานคร) ซึ่งก่อนถ่ายทำจะจดบันทึกช่วงเวลาที่สามารถเข้าใช้บริการได้ เพื่อความสะดวกสำหรับการจัดตาราง การเดินทาง

2) สถานที่ปิดสำหรับถ่ายทำฉากสีเขียวถ่ายทำที่ HandHand Studio โครงการสำนักงาน 33SPACE โดยทำการติดต่อขออนุญาตใช้สถานที่ในวันหยุด เพื่อไม่ให้เป็นการรบกวนผู้อื่นในการเข้าใช้สถานที่

4.1.5.4 ตัวอย่างการใช้เทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบซินีมาติกที่เหมาะสมสำหรับเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบซินีมาติกที่เลือกใช้เป็นการผสมผสานระหว่างการถ่ายภาพทิวทัศน์ ฤดูกาล และการถ่ายวิดีโอ โดยพุทธเจาประเภทนี้จะมีความคมชัดเหมือนภาพยนตร์ ขณะเดียวกันก็จะเน้นการให้อารมณ์ภาพที่สั่นไหว การเคลื่อนไหว ้องค์ประกอบภาพ รูปแบบการจัดแสง และอัตราส่วนโทนสีเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งจะแตกต่างจากภาพยนตร์ เพราะจะเน้นที่การทำงานกับอัลกอริทึม ทำให้สามารถจัดการการแสดงผลได้ และส่วนใหญ่มักนิยมใช้กับ YouTube ซึ่งตัวอย่างที่น่าสนใจนั้นนำมาจากช่อง AUXOUT กับครีเอเตอร์ผู้รักคนญี่ปุ่นที่ชอบออกไปทำกิจกรรมต่าง ๆ แล้วถ่ายวิดีโอกลับมาจากการออกไปท่องเที่ยวในวันหยุดกับวิดีโอซินีมาติกที่เน้นการถ่ายภาพทิวทัศน์ของพวกเขา (AUXOUT, 2011)



รูปที่ 4.20 YouTube Channel: AUXOUT

ที่มา: AUXOUT, 2011

4.1.6 จัดทำคู่มือเตรียมถ่ายทำ (Breakdown) ที่บอกให้ทราบถึงกำหนดการและรายละเอียดต่าง ๆ โดยแยกย่อยทุกองค์ประกอบของภาพยนตร์สั้นประกอบรวมกันในตารางเดียว โดยระบุวันถ่ายทำแบบเรียงตามลำดับวัน (Day) ตามการถ่ายก่อนหลัง ส่วนที่ถ่ายทำ (Part) และวันที่ถ่ายทำ (Date) ระบุสถานที่ถ่ายทำ (Location) เมืองหรือจังหวัดที่ถ่ายทำ (City) ตลอดจนช่วงเวลาที่ทำถ่ายทำ (Time) รวมถึงกำหนดการคร่าว ๆ สำหรับการการทำในสถานที่นั้น ๆ (Venue) ในส่วนบนของคู่มือเตรียมถ่ายทำ

นอกจากนี้ภายในเนื้อหายังมีการระบุเวลาในการถ่ายแต่ละฉาก (Scene) ได้แก่ เวลาที่ทำถ่าย (Time) ตัวเลขช็อต (Shot) และภาพของช็อตที่ทำถ่ายเมื่ออิงบทบาท (Visual) ไปจนถึงรายละเอียดต่าง ๆ (Details) ทั้งการระบุมุมกล้องและการแจกแจงบทบาทให้กับนักแสดง ระบุช่วงเวลาการถ่ายทำว่าเป็นกลางวันหรือกลางคืน (D/N) หรือนักแสดงคนใด (Talent) และอุปกรณ์ประกอบฉากอะไรที่ต้องการใช้งาน (Prop) สุดท้ายอาจระบุเพิ่มเติม เช่น การถ่ายทำ การแต่งหน้า หรือแจกแจงทีมงานถึงสิ่งที่ไม่ควรพลาดในช็อตนั้น ๆ ลงไปในหมายเหตุ (Notes) เพื่อความสะดวกในขั้นตอนการผลิตได้อีกด้วย

คู่มือเตรียมถ่ายทำภาพยนตร์สั้นประกอบเรื่อง "โลกของอีวา"									
Location: 33 SPACE (HuaHua Studio)									
TIME	SHOT	VISUAL	DETAIL	BN	TALENT	PROPS	NOTE	TIME	SHOT
00:00-00:05 N.			MS	D	F	ไม่มี	P-001	00:05-00:10 N.	
00:10-00:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-001	00:15-00:20 N.	
00:20-00:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-002	00:25-00:30 N.	
00:30-00:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-003	00:35-00:40 N.	
00:40-00:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-004	00:45-00:50 N.	
00:50-00:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-005	00:55-01:00 N.	
01:00-01:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-006	01:05-01:10 N.	
01:10-01:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-007	01:15-01:20 N.	
01:20-01:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-008	01:25-01:30 N.	
01:30-01:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-009	01:35-01:40 N.	
01:40-01:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-010	01:45-01:50 N.	
01:50-01:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-011	01:55-02:00 N.	
02:00-02:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-012	02:05-02:10 N.	
02:10-02:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-013	02:15-02:20 N.	
02:20-02:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-014	02:25-02:30 N.	
02:30-02:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-015	02:35-02:40 N.	
02:40-02:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-016	02:45-02:50 N.	
02:50-02:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-017	02:55-03:00 N.	
03:00-03:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-018	03:05-03:10 N.	
03:10-03:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-019	03:15-03:20 N.	
03:20-03:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-020	03:25-03:30 N.	
03:30-03:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-021	03:35-03:40 N.	
03:40-03:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-022	03:45-03:50 N.	
03:50-03:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-023	03:55-04:00 N.	
04:00-04:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-024	04:05-04:10 N.	
04:10-04:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-025	04:15-04:20 N.	
04:20-04:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-026	04:25-04:30 N.	
04:30-04:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-027	04:35-04:40 N.	
04:40-04:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-028	04:45-04:50 N.	
04:50-04:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-029	04:55-05:00 N.	
05:00-05:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-030	05:05-05:10 N.	
05:10-05:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-031	05:15-05:20 N.	
05:20-05:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-032	05:25-05:30 N.	
05:30-05:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-033	05:35-05:40 N.	
05:40-05:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-034	05:45-05:50 N.	
05:50-05:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-035	05:55-06:00 N.	
06:00-06:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-036	06:05-06:10 N.	
06:10-06:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-037	06:15-06:20 N.	
06:20-06:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-038	06:25-06:30 N.	
06:30-06:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-039	06:35-06:40 N.	
06:40-06:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-040	06:45-06:50 N.	
06:50-06:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-041	06:55-07:00 N.	
07:00-07:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-042	07:05-07:10 N.	
07:10-07:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-043	07:15-07:20 N.	
07:20-07:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-044	07:25-07:30 N.	
07:30-07:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-045	07:35-07:40 N.	
07:40-07:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-046	07:45-07:50 N.	
07:50-07:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-047	07:55-08:00 N.	
08:00-08:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-048	08:05-08:10 N.	
08:10-08:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-049	08:15-08:20 N.	
08:20-08:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-050	08:25-08:30 N.	
08:30-08:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-051	08:35-08:40 N.	
08:40-08:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-052	08:45-08:50 N.	
08:50-08:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-053	08:55-09:00 N.	
09:00-09:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-054	09:05-09:10 N.	
09:10-09:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-055	09:15-09:20 N.	
09:20-09:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-056	09:25-09:30 N.	
09:30-09:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-057	09:35-09:40 N.	
09:40-09:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-058	09:45-09:50 N.	
09:50-09:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-059	09:55-10:00 N.	
10:00-10:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-060	10:05-10:10 N.	
10:10-10:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-061	10:15-10:20 N.	
10:20-10:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-062	10:25-10:30 N.	
10:30-10:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-063	10:35-10:40 N.	
10:40-10:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-064	10:45-10:50 N.	
10:50-10:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-065	10:55-11:00 N.	
11:00-11:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-066	11:05-11:10 N.	
11:10-11:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-067	11:15-11:20 N.	
11:20-11:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-068	11:25-11:30 N.	
11:30-11:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-069	11:35-11:40 N.	
11:40-11:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-070	11:45-11:50 N.	
11:50-11:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-071	11:55-12:00 N.	
12:00-12:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-072	12:05-12:10 N.	
12:10-12:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-073	12:15-12:20 N.	
12:20-12:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-074	12:25-12:30 N.	
12:30-12:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-075	12:35-12:40 N.	
12:40-12:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-076	12:45-12:50 N.	
12:50-12:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-077	12:55-13:00 N.	
13:00-13:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-078	13:05-13:10 N.	
13:10-13:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-079	13:15-13:20 N.	
13:20-13:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-080	13:25-13:30 N.	
13:30-13:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-081	13:35-13:40 N.	
13:40-13:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-082	13:45-13:50 N.	
13:50-13:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-083	13:55-14:00 N.	
14:00-14:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-084	14:05-14:10 N.	
14:10-14:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-085	14:15-14:20 N.	
14:20-14:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-086	14:25-14:30 N.	
14:30-14:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-087	14:35-14:40 N.	
14:40-14:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-088	14:45-14:50 N.	
14:50-14:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-089	14:55-15:00 N.	
15:00-15:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-090	15:05-15:10 N.	
15:10-15:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-091	15:15-15:20 N.	
15:20-15:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-092	15:25-15:30 N.	
15:30-15:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-093	15:35-15:40 N.	
15:40-15:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-094	15:45-15:50 N.	
15:50-15:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-095	15:55-16:00 N.	
16:00-16:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-096	16:05-16:10 N.	
16:10-16:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-097	16:15-16:20 N.	
16:20-16:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-098	16:25-16:30 N.	
16:30-16:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-099	16:35-16:40 N.	
16:40-16:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-100	16:45-16:50 N.	
16:50-16:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-101	16:55-17:00 N.	
17:00-17:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-102	17:05-17:10 N.	
17:10-17:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-103	17:15-17:20 N.	
17:20-17:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-104	17:25-17:30 N.	
17:30-17:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-105	17:35-17:40 N.	
17:40-17:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-106	17:45-17:50 N.	
17:50-17:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-107	17:55-18:00 N.	
18:00-18:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-108	18:05-18:10 N.	
18:10-18:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-109	18:15-18:20 N.	
18:20-18:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-110	18:25-18:30 N.	
18:30-18:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-111	18:35-18:40 N.	
18:40-18:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-112	18:45-18:50 N.	
18:50-18:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-113	18:55-19:00 N.	
19:00-19:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-114	19:05-19:10 N.	
19:10-19:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-115	19:15-19:20 N.	
19:20-19:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-116	19:25-19:30 N.	
19:30-19:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-117	19:35-19:40 N.	
19:40-19:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-118	19:45-19:50 N.	
19:50-19:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-119	19:55-20:00 N.	
20:00-20:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-120	20:05-20:10 N.	
20:10-20:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-121	20:15-20:20 N.	
20:20-20:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-122	20:25-20:30 N.	
20:30-20:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-123	20:35-20:40 N.	
20:40-20:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-124	20:45-20:50 N.	
20:50-20:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-125	20:55-21:00 N.	
21:00-21:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-126	21:05-21:10 N.	
21:10-21:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-127	21:15-21:20 N.	
21:20-21:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-128	21:25-21:30 N.	
21:30-21:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-129	21:35-21:40 N.	
21:40-21:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-130	21:45-21:50 N.	
21:50-21:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-131	21:55-22:00 N.	
22:00-22:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-132	22:05-22:10 N.	
22:10-22:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-133	22:15-22:20 N.	
22:20-22:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-134	22:25-22:30 N.	
22:30-22:35 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-135	22:35-22:40 N.	
22:40-22:45 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-136	22:45-22:50 N.	
22:50-22:55 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-137	22:55-23:00 N.	
23:00-23:05 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-138	23:05-23:10 N.	
23:10-23:15 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-139	23:15-23:20 N.	
23:20-23:25 N.			CU	D	F	ไม่มี	M-140	23:25-23:30 N.	

4.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

4.2.1 ดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์ โดยบันทึกภาพตามคู่มือเตรียมถ่ายทำ

ภาพยนตร์ประกอบเพลง ‘โลกของฉัน’ ถ่ายทำด้วยกล้อง Mirrorless Full Frame Sony a7 III 24.2 ล้านพิกเซล ISO 100-51200 ประกอบกับเลนส์ซูม ZEISS รุ่น Vario-Tessar T* FE 24-70 มม. F4 ZA OSS และ SD Card รุ่น TOUGH SDHC UHS-II Memory Cards (64 GB) ผ่านการบันทึกค่าความละเอียดของชนิดของไฟล์ที่บันทึก (File Format) เป็น XAVC S 4K - 100FPS และตั้งค่าสำหรับสีเป็น HLG3 เพื่อบันทึกให้มีความสว่างตามจริงโดยที่ไม่มีมืดหรือสว่างจนเกินไป (High Dynamic Range: HDR) ทำให้ง่ายต่อการนำไปเกลี่ยสีในขั้นหลังการผลิต รวมถึงใช้อุปกรณ์เสริมสำหรับถ่ายทำเป็นด้ามจับกันสั่น Zhiyun Crane M2 Gimbal และขาตั้งกล้อง Sony

ในฝั่งของการดำเนินการถ่ายทำ หรือที่เรียกสั้น ๆ ว่า ‘ออกกอง’ จะเน้นตามเส้นเรื่อง ซึ่งมีทั้งการเก็บภาพบรรยากาศทั่วไปและการเก็บภาพที่มีนักแสดงที่ต้องอาศัยฝีมือ รวมถึงฝึกซ้อมบทอย่างแม่นยำเพื่อความสะดวกเมื่อเข้ามาถ่ายจนถึงเบื้องหลัง เช่น ผู้กำกับ ช่างภาพที่ต้องอาศัยการทำงานเป็นทีม โดยเดินทางไปถ่ายทำยังสถานที่ที่ต้องการ ซึ่งส่วนใหญ่เลือกใช้สถานที่กลางแจ้งและแสงธรรมชาติในเวลากลางวัน มีเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่จะใช้แสงในร่มหรือแสงในช่วงเวลากลางคืน ที่อาจมีการถ่ายจากเดิมซ้ำ ๆ หากแสดงไม่ผ่านจะถ่ายทำใหม่และนับในทุกการถ่ายทำเป็นจำนวนครั้ง (Take) เช่น เทค 1 เทค 2 ฯลฯ ขณะเดียวกันอาจมีการเพิ่มเติมฟุตเทจหรือแก้ไขเนื้อเรื่องบางส่วนเพื่อขยายรายละเอียดให้น่าประทับใจยิ่งขึ้น



รูปที่ 4.22 บรรยากาศการถ่ายทำภาพบรรยากาศทั่วไป



รูปที่ 4.23 บรรยากาศการถ่ายทำที่มีนักแสดง

4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

ขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างสรรค์ผลงานหลังการถ่ายทำ ที่จะช่วยให้การลงแรงที่ผ่านมา สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย และออกมาสู่สายตาผู้ชมอย่างสมบูรณ์แบบและครบองค์ประกอบ ทั้งในด้านภาพและเสียง แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่

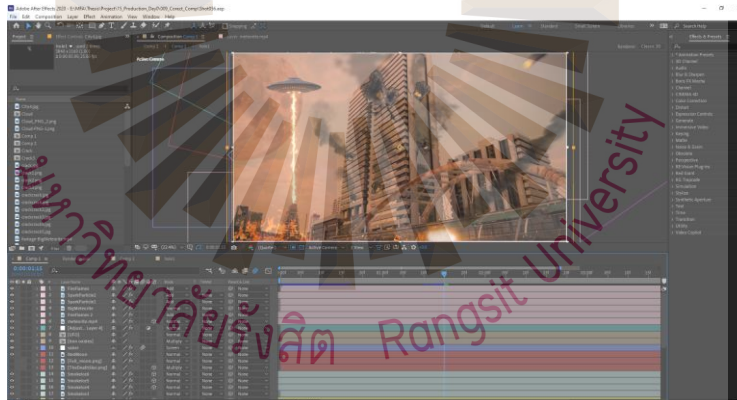
4.3.1 สร้างเทคนิคพิเศษจากคอมพิวเตอร์ เช่น สร้างภาพเหนือจริงผสมกับภาพที่ถ่ายทำ มาแล้ว สร้างบรรยากาศภาพ และแก้ไขภาพ

4.3.1.1 สร้างภาพเหนือจริงผสมกับภาพที่ถ่ายทำมาแล้ว (Live Action) โดยสร้างเทคนิคพิเศษจากคอมพิวเตอร์ (Computer Generated Imagery: CGI) โดยเลือกมุมที่ต้องการจาก วิดีโอ หลังจัดระเบียบฟุตเทจจากกล้องและคัดเลือกไฟล์เรียบร้อยแล้ว มาจัดการต่อ ในโปรแกรม สำหรับงานแอนิเมชันสามมิติ นั่นก็คือ Autodesk Maya 2018 เริ่มจากปั้นโมเดล (Modeling) และใส่ พื้นผิวให้กับวัตถุ (Texturing) จากนั้นย้ายมาสร้างการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร (Animation) จัดแสง (Lighting) และการประมวลผลภาพ (Rendering) ผ่านโปรแกรม Unreal Engine ซึ่ง CGI ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ประกอบเพลงเรื่องนี้ก็คือตัวละครรอยด์ทั้งสาม



รูปที่ 4.24 ตัวอย่างภาพจากคอมพิวเตอร์ในโปรแกรม Unreal Engine

4.3.1.2 สร้างบรรยากาศภาพให้ออกมาสมจริงและสวยงาม ซึ่งภาพยนตร์ประกอบเพลง ‘โลกของฉัน’ ได้ใช้เทคนิคในการรวมองค์ประกอบภาพ (Compositing) ด้วยโปรแกรม Adobe After Effects



รูปที่ 4.25 รวมองค์ประกอบภาพในโปรแกรม Adobe After Effects

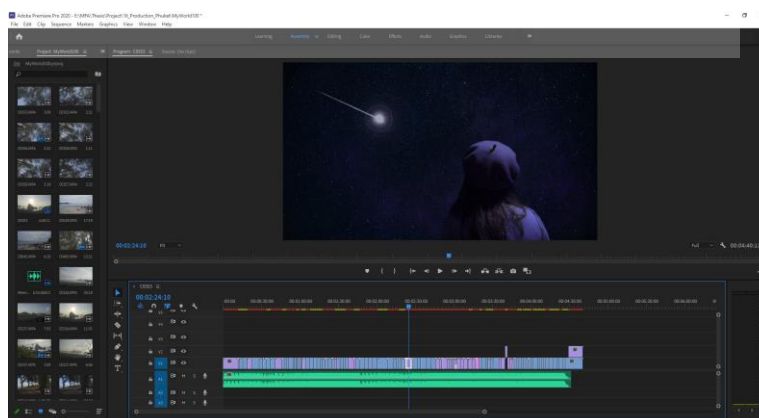
4.3.1.3 เกลี่ยสีภาพ (Color Grading) โดยนำข้อคิดที่ต้องการจะปรับแก้ไขสีและความมืดสว่างมาเกี่ยวข้อง พร้อมกับตกแต่งอุณหภูมิและสีภาพให้มีความต่อเนื่อง ทั้งยังออกมาในโทนที่ต้องการเพื่อความสมบูรณ์ของวิดีโอผ่านโปรแกรม DaVinci Resolve และ Export ออกมาในรูปแบบ MP4 และ Codec H.264



รูปที่ 4.26 เกลี่ยสีภาพในโปรแกรม DaVinci Resolve

4.3.2 ลำดับภาพตามสถานการณ์ก่อนหลัง ดังที่ได้กำหนดไว้ในบทภาพ และใส่เสียงในขั้นตอนสุดท้าย

4.3.2.1 หลังจากที่ได้ทำการสร้างภาพจากคอมพิวเตอร์ รวมองค์ประกอบภาพ และ เกลี่ยสีภาพมาแล้ว ก็จะเข้าสู่ขั้นตอนของการลำดับภาพ หรือที่เรียกว่า ‘การตัดต่อ’ ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro ซึ่งในขั้นตอนนี้จะเป็นการร้อยเรียงวิดีโอที่ได้จากขั้นการผลิตให้ออกมาเป็นเรื่องราวจากการเลือกสถานการณ์ตามลำดับก่อนและหลังตามที่ได้กำหนดไว้ในบทภาพ โดยปรับแต่งค่าความละเอียดเป็น 4K 3840x2160 Ultra HD และเน้นการทำซ้ำ นั่นคือการดูวิดีโอหลายๆ รอบ เพื่อค้นหาว่าเอฟเฟกต์ภาพหรือเสียงใดที่จะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้รับชมให้ยังอยู่กับเรื่องราวไปจนถึงตอนจบ



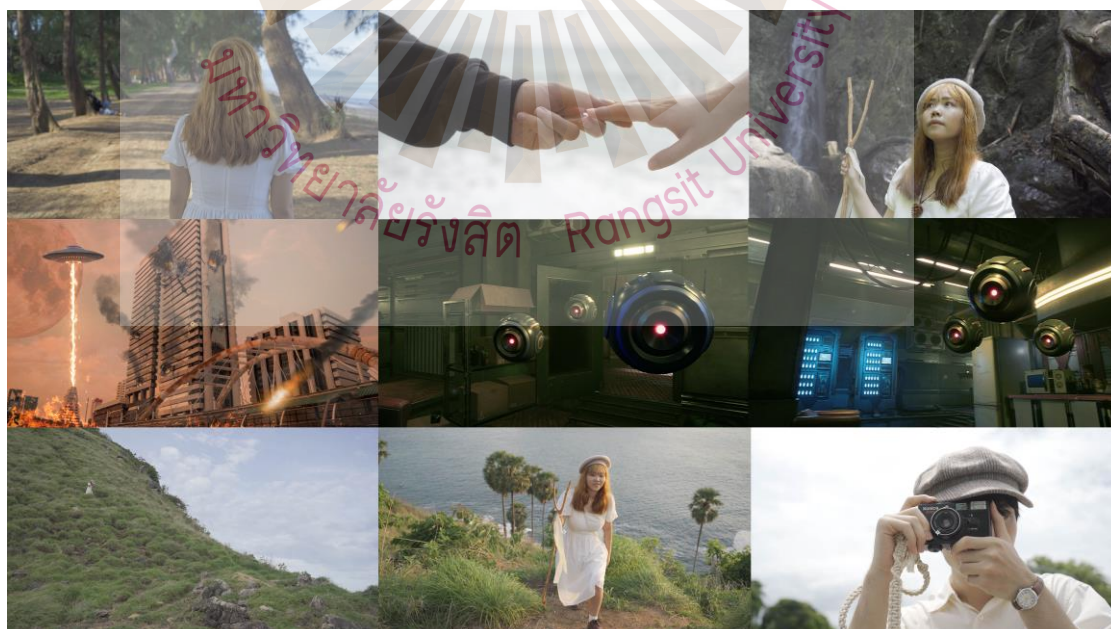
รูปที่ 4.27 ระหว่างตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro

4.3.2.2 ส่งคลิปวิดีโอที่ตัดต่อเสร็จแล้วในขั้นหลังการผลิต เพื่อให้โปรดิวเซอร์นำไปลงเสียงเพลงประกอบและเอฟเฟกต์เสียงที่เหมาะสม โดยทำการจัดระดับเสียงขององค์ประกอบต่าง ๆ ให้สอดคล้องไปกับภาพที่เห็นในภาพยนตร์ประกอบเพลง โดยนำมาตรวจสอบอีกครั้งว่ามีอะไรที่ควรปรับปรุงแก้ไขหรือไม่ ก่อนนำภาพยนตร์ประกอบเพลงไปเผยแพร่ลงในช่องทางออนไลน์ต่อไป

4.4 การศึกษาผลจากกลุ่มตัวอย่าง

4.4.1 หลังจากขั้นหลังการผลิตจะเข้าสู่ขั้นตอนของการนำผลงานไปเผยแพร่บนช่องทางออนไลน์ที่เข้าถึงได้ง่ายอย่างเว็บไซต์ YouTube และสอบถามความคิดเห็นผ่านแบบสอบถามจากกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นเพศชายและหญิงที่มีอายุระหว่าง 15.24 ปี จำนวน 30 คน

4.4.2 ผลงาน ‘การออกแบบภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงผ่านเทคนิคพิเศษการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบจินตนิมิตเพื่อเป็นกำลังใจให้วัยรุ่นผ่านพ้นความเศร้าโศก’ ความยาว 5 นาที ดังภาพ



รูปที่ 4.28 ตัวอย่างจากภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงฉบับสมบูรณ์

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

การศึกษา ‘การออกแบบภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงผ่านเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบชินิมาติกเพื่อเป็นกำลังใจให้วัยรุ่นผ่านพ้นความเศร้าโศก’ ถือกำเนิดขึ้นจากแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ความเศร้าโศกจากการสูญเสีย วัยรุ่น ภาพยนตร์ การถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบชินิมาติก เพลงและดนตรี รวมถึงงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงสำหรับให้กำลังใจวัยรุ่นให้ผ่านพ้นความเศร้าโศก ด้วยเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบชินิมาติกและเพลงไทยสากลที่จะเข้ามาช่วยแก้ปัญหาให้วัยรุ่นได้รับกำลังใจผ่านภาพทิวทัศน์ที่สวยงาม ทั้งยังสามารถอยู่ร่วมกับความเจ็บปวดและกลับมามีความสุขได้ในยามที่สูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก ผ่านการรวบรวมข้อมูลจากการจดบันทึก ตลอดจนสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม โดยนำผลวิเคราะห์ทั้งหมดนำมาสร้างสรรค์ผลงานพร้อมกับแบ่งการนำเสนอออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ขั้นตอนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นหลังการผลิต

จากการศึกษากลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นเพศชายและหญิงที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี จำนวน 30 คน โดยนำเสนอและเผยแพร่ภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงเรื่อง ‘โลกของฉัน’ ความยาว 3-5 นาที ผ่านแบบสอบถามความคิดเห็นโดยข้อมูลประกอบผลการวิจัย ดังนี้

5.1.1 เพศชายจำนวน 15 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 50 และเพศหญิงจำนวน 15 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 50 จากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

5.1.2 จากการสอบถามในครั้งนี้ได้แบ่งช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมายออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ กลุ่มที่มีอายุตั้งแต่ 15-18 ปี จำนวน 10 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 33.33 ถัดมาคือกลุ่มที่มีอายุตั้งแต่ 19-21 ปี จำนวน 12 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 40 และสุดท้ายคือกลุ่มที่มีอายุตั้งแต่ 22-24 ปี จำนวน 8 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 26.66 ดังแสดงในตารางที่ 5.1

ตารางที่ 5.1 แบบประเมินความพึงพอใจการออกแบบภาพยนตร์ประกอบเพลง 'โลกของฉัน'

คำถาม	ค่าเฉลี่ย	SD	แปลผล
1. ความเข้าใจเกี่ยวกับบริบทของความเศร้าโศก	3.80	0.84	ดี
2. ความสวยงามด้านออกแบบฉากและตัวละคร	3.60	0.85	ดี
3. สามารถให้กำลังใจในยามที่รู้สึกเศร้าโศกได้	3.90	0.80	ดี
รวม	3.76	0.83	ดี

หมายเหตุ เกณฑ์การแปลผลจากคะแนนค่าเฉลี่ย

4.50 – 5.00 หมายถึง ดีมาก	3.50 – 4.49 หมายถึง ดี
2.50 – 3.49 หมายถึง ปานกลาง	1.50 – 2.49 หมายถึง พอใช้
1.00 – 1.49 หมายถึง ปรับปรุง	

จากตารางที่ 5.1 สามารถสรุปได้ว่าภาพยนตร์ประกอบเพลง 'โลกของฉัน' จากการศึกษา 'การออกแบบภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงผ่านเทคนิคการถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบจินตภาพเพื่อเป็นกำลังใจให้วัยรุ่นผ่านพ้นความเศร้าโศก' ได้ผลอยู่ใน 'เกณฑ์ดี' ในค่าเฉลี่ย 3.76 ซึ่งกลุ่มเป้าหมายที่ได้รับชมให้ความเห็นว่า สื่อภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงเรื่องนี้ช่วยเพิ่มความเชื่อมั่นให้กับตนเอง สร้างพลังบวกในการดำเนินชีวิต สามารถให้กำลังใจในยามที่รู้สึกเศร้าโศก และใช้ส่งต่อให้กับคนใกล้ชิดได้

ด้านเนื้อหาของภาพยนตร์สามารถสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับบริบทของความเศร้าโศกผ่านบทภาพยนตร์สั้น ภาพทิวทัศน์ที่น่าเสนอ รวมถึงความรู้สึกลึกซึ้งต่าง ๆ ที่ตัวละครหลักเผชิญ นอกจากนี้การออกแบบของตัวละครที่น่าเสนอยังมีความน่ารักเข้ากับกลุ่มอายุของวัยรุ่น เรื่องราวมีความน่าสนใจ มีฉากที่ชวนให้ตื่นเต้นและรู้สึกตามตลอดทั้งเรื่อง

ในแง่บทเพลงมีความไพเราะ เนื้อเพลงชวนให้ร้องตามง่ายแม้รับชมเพียงรอบเดียว และช่วยให้เข้าใจเนื้อหาของภาพยนตร์ ถึงแม้จะเป็นเพลงเศร้าก็จริง แต่ในองค์รวมแล้วกลับรู้สึกอบอุ่นหัวใจ ขณะเดียวกันยังมีการให้ข้อคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์อีกด้วยว่า ความสุขที่แท้จริงคือการที่เราารู้สึกรักตัวเอง ทำให้พร้อมที่จะก้าวต่อไปหากต้องพบกับความสูญเสีย

สำหรับข้อเสนอแนะจากแบบประเมินความพึงพอใจในครั้งนี้ได้ให้คำแนะนำถึงการเพิ่มระยะเวลาการเล่าเรื่อง หรือลดทอนรายละเอียดบางอย่างลงในบางฉากที่อาจดูเข้าใจยากและซับซ้อน เพื่อเพิ่มความชัดเจนของอารมณ์ที่ต้องการจะสื่อสาร

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.2.1 ข้อเสนอแนะจากอุปสรรคของการศึกษา

5.2.1.1 ขั้นเตรียมการผลิต

- | | |
|-------------|--|
| อุปสรรค | มีช่วงที่คิดไอเดียในช่วงออกแบบบท ตัวละคร ฉาก และโทนสีภาพไม่ค่อยออก |
| การแก้ปัญหา | ออกไปหาแรงบันดาลใจใหม่ ๆ เช่น ติดตามผลงานด้านภาพถ่ายที่น่าสนใจ ดูซีรีส์ ภาพยนตร์ กระทั่งค้นหาสถานที่ท่องเที่ยวที่สวยงามตามเว็บไซต์ |
| อุปสรรค | ไม่มีความรู้ด้านการทำเพลงและไม่สามารถทำเพลงด้วยตนเองได้ |
| การแก้ปัญหา | ปรึกษามีอาชีพเพื่อเรียนรู้ และคอยสังเกตการณ์อย่างใกล้ชิดขณะที่ลงมือเกี่ยวกับการทำเพลง |
| อุปสรรค | นักแสดงที่ตั้งใจให้มารับบท รวมถึงพิดังเสื้อผ้าไปเรียบร้อยแล้วไม่สะดวกมาถ่ายทำ |
| การแก้ปัญหา | ติดต่อเพื่อนที่มีรูปร่างและอุปนิสัยใกล้เคียงกับตัวละครมารับบทพระเอก รวมถึงแสดงเป็นนางเอกด้วยตัวเอง โดยทั้งคู่จะต้องปรับอุปนิสัยของตนเองให้เข้ากับตัวละครด้วย |
| อุปสรรค | เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ทำให้หลายจังหวัดในประเทศไทยมีการประกาศงดเดินทางเข้าออก และหากต้องเดินทางจำเป็นต้องกักตัว 14 วัน ทำให้กำหนดการเดินทางเดิมสำหรับถ่ายทำจำเป็นต้องเลื่อนออกไป อีกทั้งต้องยกเลิกสถานที่ถ่ายทำและที่พักส่วนใหญ่ที่ได้ทำการจองและติดต่อไว้แล้ว รวมถึงพลาดการได้มาซึ่งสถานที่และฤดูกาลที่ตั้งใจไว้ในบทภาพ |

การแก้ปัญหา ถอยหลังกลับไปทำการดีเนื้อหาเพลงและบทภาพยนตร์ใหม่เพื่อหาสถานที่ที่ทดแทนกันได้ ๕ ๖ ชั่วโมงให้สถานการณ์ ดีขึ้นก็ดึงเอากำหนดการขึ้นท้าย เช่น การสร้างภาพสามมิติขึ้นมาทำก่อน จากนั้นค้นหาจังหวัดที่มีมาตรการการควบคุมโรคที่รัดกุม มีทัศนียภาพสวยงาม ซึ่งก็คือจังหวัดภูเก็ต ที่แม้จะมีเงื่อนไขบางประการแต่สามารถเดินทางได้ โดยจัดทำแผนการเดินทาง คู่มือการถ่ายทำ งบประมาณ ทำประกันการเดินทาง ลงทะเบียนเข้าออกเมืองภูเก็ตที่เว็บไซต์ Go Phuket และตรวจโควิด-19 แบบ RT-PCR (Swab หลังโพรงจมูก) เพื่อใช้ผลตรวจสำหรับการเดินทางข้ามจังหวัด เนื่องจากในช่วงเวลานั้นวัคซีนในประเทศไทยยังไม่เป็นที่แพร่หลาย

5.2.1.2 ขั้นการผลิต

อุปสรรค สภาพอากาศที่ไม่เป็นใจ เนื่องจากถ่ายทำในฤดูฝน ทำให้เวลาอาจไม่ตรงตามกำหนดการที่ตั้งใจไว้

การแก้ปัญหา คอยตรวจสอบสภาพอากาศในทุก ๆ ชั่วโมงก่อนถ่ายทำ อดทนรอคอยและใจเย็น

อุปสรรค เมมโมรีการ์ดและความจำของคอมพิวเตอร์ที่พกไปด้วยเต็ม รวมถึงแบตเตอรี่กล้องหมดก่อนเวลาอันสมควร

การแก้ปัญหา พกเมมโมรีการ์ดและแบตเตอรี่สำรองเพื่อความอุ่นใจ ในส่วนของคอมพิวเตอร์ที่ความจำเต็ม ก็เปลี่ยนมาเป็นการอัปโหลดไฟล์ขึ้นระบบคลาวด์แทน

อุปสรรค เกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิด เช่น ถูกขโมยของ เจอเส้นทางที่อันตราย เสียเงินค่าธรรมเนียมในการเข้าสถานที่ โดยทราบภายหลังว่ามีเส้นทางที่ดีกว่าและไม่เสียเงิน

การแก้ปัญหา สำหรับการเดินทางไปถ่ายทำเป็นครั้งแรกควรศึกษาข้อมูลการเดินทางและสถานที่นั้น ๆ ให้ดีเพื่อความปลอดภัยของชีวิตและทรัพย์สิน

อุปสรรค ทำของหาย-ของเสียหาย หรือบางครั้งทีมงานมีความคิดเห็นที่ไม่ตรงกัน ทำให้บรรยากาศในการถ่ายทำออกมาไม่ดีเท่าที่ควร

การแก้ปัญหา อารมณ์ดี มีสติตลอดเวลา ใช้ทักษะแก้ปัญหาเฉพาะหน้าคอยสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและรับฟังกันอยู่เสมอ เพื่อให้ผลงานออกมามีประสิทธิภาพ ทั้งยังช่วยรักษามิตรภาพที่ดี

5.2.1.3 ขั้นหลังการผลิต

อุปสรรค เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ทำให้ร้านอาหารแนวคาเฟ่โลกอนาคตที่จองไว้ตลอดจนบันทึกภาพไว้บางส่วน และมีการจัดงานสามมิติในโปรแกรม Autodesk Maya ไปแล้วเรียบร้อย แต่ยังไม่ได้ถ่ายทำในขั้นการผลิตกับนักแสดง ไม่สามารถนำงานมาใช้งานได้เนื่องจากร้านปิดกิจการ

การแก้ปัญหา จากเดิมที่ต้องการถ่ายทำด้วยฉากจริงแล้วนำภาพเหนือจริงไปใส่ ต้องตัดสินใจกลับกันคือสร้างโลกเหนือจริงขึ้นมาแล้วนำคนจากการถ่ายฉากสีเขียวไปใส่แทน ทำให้ต้องผลิตในส่วนของงานสามมิติใหม่ทั้งหมดโดยนำโมเดลจากโปรแกรม Autodesk Maya มาทำต่อในโปรแกรม Unreal Engine เนื่องจากสามารถจัดหาฉากใหม่ที่ใกล้เคียงกับความต้องการได้ ทั้งยังสร้างการเคลื่อนไหวให้กับตัวละครจัดแสง และประมวลผลภาพได้อย่างรวดเร็ว

อุปสรรค ตัวฉากสีเขียวจากขั้นการผลิตไม่ตึง ทำให้การ Mask ในโปรแกรม After Effect ต้องใช้เวลามากกว่าที่ควรจะเป็น

การแก้ปัญหา แก้ไขโดยทำการ Mask ที่ละจุด ซึ่งสำหรับผู้สนใจควรเลือกฉากสีเขียวที่ขึงตึงตั้งแต่ในขั้นต้น เพื่อความสะดวกในการทำงาน

5.2.2 ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นที่มีต่อภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงเรื่อง ‘โลกของฉัน’ ไม่ว่าจะเป็นด้านการเขียนบท การถ่ายทำ และเทคนิคพิเศษ จากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขา แต่ละท่านได้ให้ความเห็น ดังนี้

5.2.2.1 ด้านการเขียนบท

คุณอมราพร แผ่นดินทอง นักเขียนบทภาพยนตร์ ซีรีส์ แอนิเมชัน เกมออนไลน์ หนังสือการ์ตูน โฆษณา และคอนเทนต์สำหรับหารสื่อสารการตลาด / Scripter Advisor บริษัท M39 ในเครือเมเจอร์ / อาจารย์พิเศษวิชาการเขียนบทภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยรังสิต และมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ / วิทยากรบรรยายพิเศษเกี่ยวกับเทคนิคการเขียน การสื่อสาร และการเล่าเรื่อง (Story Telling) ได้ให้ความเห็นว่า ภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงเรื่องนี้ยังไม่ค่อยสื่อสารว่าจะเล่าเรื่องอะไร หากกล่าวเฉพาะในมุมของการเล่าที่เป็นและเหตุผล บทที่แข็งแรงถือเป็นโครงสร้างที่สำคัญมากในการเล่าเรื่อง ถ้ายิ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกสงสัยหลังจากดูจบ ภาพยนตร์ในการผลิตที่ถึงแม้จะออกมาสวยงามแบบมืออาชีพก็ตาม แต่เมื่อจบลงแล้วก็ยังไม่สามารถช่วยเสริมเนื้อเรื่องให้ไปสุดทางได้เท่าที่ควร

ด้านตัวละคร เปิดตัวละครผู้ชายเหมือนกับคนจรจัดซึ่งดูไม่ค่อยดี จุดที่ทั้งสองคนพบกันในครั้งนี้ครั้งแรกก็น่าสนใจกว่านี้ อีกทั้งเนื้อเรื่องต้องมีรากฐานของเหตุการณ์ที่ทำให้ผู้ชมได้เห็นและรู้สึกตั้งแต่ต้น เช่น ที่มาของพลังพิเศษ ตัวละครรักกันได้อย่างไร ทะเลาะกันเพราะอะไร ความสัมพันธ์นี้จะดำเนินไปถึงจุดที่ดีขึ้นได้หรือไม่ หลังจากแยกทางกันความรู้สึกของผู้หญิงดีขึ้นได้อย่างไร แล้วอะไรที่ทำให้ตัวละครกลับมารักกัน สถานการณ์อาจยังไม่ชัดเจนนัก

วิธีแก้ไขบทในครั้งนี้จึงควรเริ่มจากการจดบันทึกสิ่งที่จะสื่อสารทั้งหมดออกมาโดยการเขียนเป็นข้อ จากนั้นหาวิธีเล่าเรื่องและเสริมบางอย่างลงไปว่าภาพแบบใดที่จะสามารถเล่าประเด็นที่ต้องการเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจได้ทันที ในกรณีที่การถ่ายทำปิดกล้องไปแล้ว ขึ้นหลังการผลิตสามารถช่วยได้ เช่น หากผู้ชายคนนี้เป็นคนจากโลกอนาคต ควรจะมีเทคนิคพิเศษใดมารองรับ หรือนอกเหนือจากการเดินไปเรื่อย ๆ ของผู้หญิง เราสามารถใส่ลูกเล่นอะไรลงไปในตัวมันได้อีกบ้าง

เพราะในความจริงองค์รวมของเรื่องราวมีจุดแข็งที่ดีคือความตั้งใจในการผลิตผลงาน รวมไปถึงจุดตั้งต้นไอเดียที่แหวกแนว สร้างตัวละครออกมาได้อย่างน่าสนใจ และมีความแปลกใหม่ในส่วนของคุณลักษณะที่ต้องการจะเล่า แสดงให้เห็นว่าแม้เป็นเพลงออกหักก็ไม่จำเป็นต้องนำเสนอเรื่องความรักเสมอไป ยังมีมุมมองนำเสนอใหม่ ๆ อย่างสื่อสารออกมาเป็นโลกของไซไฟแฟนตาซีอย่างสร้างสรรค์

5.2.2.2 ด้านการถ่ายทำและเทคนิคพิเศษ

คุณวราวุธ พุฒินะสุนทร ผู้ควบคุมการผลิตโฆษณาชื่อดัง (Producer / Line Producer) และอาจารย์พิเศษวิชาการกำกับและการควบคุมการผลิต มหาวิทยาลัยรังสิต ได้ให้ความเห็นว่า ภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงเรื่องนี้ยังมีการเล่าเรื่องที่ไม่ค่อยชัดเจนนักในแง่ของการเป็นกำลังใจให้วัยรุ่น

ขณะเดียวกันการถ่ายทำด้วย 4K มีบางส่วนในขั้นการผลิตที่ทำให้อารมณ์ของภาพสะดุด เนื่องจากตัวละครลอยโผล่ออกมาจากฉากมากเกินไป จึงอาจแก้ไขได้ด้วยการปรับความคมชัดของภาพให้เข้ากัน โดยเฉพาะฉากปล่อยแสงที่แข็งแรงมาก ไม่ว่าปล่อยพลังอย่างไรก็ไม่ทะลุ แต่ไม่นานตัวละครก็วิ่งออกไปได้ง่าย ๆ สามารถเพิ่มความพยายามของตัวละครที่ต้องการจะออกนอกพื้นที่ปลอดภัย (Safety Zone) ของตนเองได้อีก

ในส่วนของขั้นหลังการผลิต ควรเกรตสีให้เท่ากันกว่านี้ รวมถึงปรับความสว่าง ความคมชัด หรืออาจจะแยกโทนสีฉากปัจจุบันกับอนาคตเพื่อให้เห็นความแตกต่าง และปรับปรุงในแง่ของภาพเทคนิคพิเศษ เช่น Particles ที่ลอยขึ้นมาให้โดดเด่น เสริมให้ตัวหนังสือบนภาพ (Superimposition) ที่ปรากฏในตอนท้ายเรื่องให้อ่านได้ชัดเจน ซึ่งการใส่เงาก็เป็นอีกทางหนึ่งที่จะช่วยให้ตัวหนังสือไม่กลืนหายไปกับพื้นด้านหลัง

จึงสรุปได้ว่าการศึกษานี้จะทำให้วัยรุ่นได้เห็นกระบวนการและลักษณะต่าง ๆ เกี่ยวกับบริบทความเศร้าโศก รวมถึงได้รับรู้ว่าสื่อภาพยนตร์ประกอบเพลงเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมสำหรับการให้กำลังใจวัยรุ่นเมื่อต้องเผชิญกับการสูญเสีย ทำให้กลับมามีความสุขในชีวิตได้ ซึ่งหากสามารถนำการเขียนบทในขั้นเตรียมการผลิตมาสื่อสารประเด็นที่ต้องการจะเล่าให้ผู้ชมเข้าใจผ่านรากฐานของเหตุการณ์ที่แข็งแรงอย่างชัดเจนด้วยแล้ว กระบวนการอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นการควบคุมการถ่ายทำด้วยกล้องคุณภาพสูงในขั้นการผลิต ตลอดจนการดูแลด้านการปรับภาพให้สื่ออารมณ์ในขั้นหลังการผลิตที่ผสมผสานกับเทคนิคพิเศษที่ลงตัว ก็จะช่วยสร้างความแข็งแกร่งให้ผลงานชิ้นนี้ดูน่าติดตามมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ในส่วนผู้วิจัยเองก็ยังได้รับข้อมูลเกี่ยวกับความเศร้าโศกที่เป็นประโยชน์สำหรับนำไปผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงไทยสากลที่เรียบเรียงขึ้นใหม่ ในอนาคตผลงานวิจัย

ยังสามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดเป็นภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์สั้น หรือภาพยนตร์แบบเต็มเรื่อง โดยอาจสอดแทรกบทเพลง การถ่ายภาพทิวทัศน์ในรูปแบบซีนีมาติกและเทคนิคพิเศษที่น่าสนใจมาผสมผสานและสื่อสารประเด็นใหม่ ๆ เพื่อสร้างความหลากหลายในวงการเพลงและวงการภาพยนตร์ในประเทศไทยมากยิ่งขึ้น



บรรณานุกรม

- กนกวรรณ พันสีทิวรกุล. (2558). *กระบวนการผลิตเพลงประกอบภาพยนตร์โฆษณาแบบเกี้ยวที่คัดสรร* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยสยาม, กรุงเทพมหานคร.
- กรมอุตุนิยมวิทยา. (2553). *ฤดูกาลของประเทศไทย*. สืบค้น 1 ธันวาคม, 2563, จาก <http://www.tmd.go.th/info.php?FileD=23>.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.). *ตัวอย่างภาพสถานที่ที่นักท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่ต้องการใช้ถ่ายทำ*. สืบค้น 30 มีนาคม 2564, จาก <https://thai.tourismthailand.org/>
- กาย วินซ์. (2561). *สูญเสียแค่ไหน ก็ไม่เสียศูนย์* [How to Fix a Broken Heart] (พิมพ์ครั้งที่ 1) (วรรณนา วงษ์ฉัตร, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: มูฟ พับลิชชิ่ง.
- คหัทฐา แก้วป้องปก. [ม.ป.ป.]. *แนวทางพัฒนาเพลงฮิปฮอปเพื่อสร้างความนิยมในวัยรุ่น*. (Individual study). สืบค้นจาก <http://gscm.nida.ac.th/th/portfolio-pdf.php>
- ชยสมน ทรัพย์สุขบรร. *เอกสารประกอบการสอนรายวิชา รหัส 15-002-007 เรื่อง คนตรีเพื่อการสื่อสาร*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ, กรุงเทพมหานคร.
- ณรงค์ สมพงษ์. (2545). *การถ่ายภาพเทคนิคขั้นสูง* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: เฟื่องฟ้าพรินต์ติ้ง.
- คนุพรรษ์ ยาทัม. (2551). *กระบวนการสร้างสรรค์เพลงและเสียงประกอบภาพยนตร์โฆษณาที่ออกอากาศทางโทรทัศน์* (Unpublished Individual study). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.
- ถิรพร ตั้งจิตติพร. (2560). Bereavement Care. *เอกสารเผยแพร่กรมการแพทย์ กระทรวงสาธารณสุข*, 2-3. สืบค้นจาก https://www.dms.go.th/backend/Content/Content_File/Old_Content/dmsplanv_2/publish/publish12072017020755.pdf
- ชนพงษ์ เวียนศรี, และ พจน์ศิริพันธ์ ลิ้มปิ่นนันทน์. (2560). *การพัฒนาหนังสือเทคนิคพิเศษ เรื่อง ฮีโร่* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- ชนิต วงศ์ศรีชลาลัย. (2553). *Basic landscape & การถ่ายรูปท่องเที่ยว* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: ไอเดียส์ พรีเมียร์.
- ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. (2562). *เขียนบทหนัง ชัดคนดูให้อยู่หมัด* (พิมพ์ครั้งที่ 4). นนทบุรี: กีก บুক.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- นภาพร สังข์กระเสร์. (2546). ผลการเตรียมมารดาเรื่องเพศศึกษาต่อความรู้เจตคติและการสอน
เพศศึกษา บุตรสาววัยรุ่นตอนต้น (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยขอนแก่น,
ขอนแก่น.
- บุญมา วรรณะวลัญช์. (2541). การศึกษาวิเคราะห์พัฒนาการของหลักสูตรคณิตศาสตร์ ระดับ
มัธยมศึกษาสายสามัญ ตั้งแต่พุทธศักราช 2503 ถึงพุทธศักราช 2530 (Unpublished Master's
thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ประทีน คล้ายนาค. (2541). การผลิตรายการโทรทัศน์ทางการศึกษา (Unpublished Individual
study). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- ประยูรศรี มณีสร. (2532). จิตวิทยาวัยรุ่น (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แพร่พิทยา.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. (2556). มาทำหนังสือกันเถอะ (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ไบโอสโคป พลัส.
- พงษ์ธร วงศ์เกียรติขจร. (2535). เพลงในภาพยนตร์โฆษณา (Unpublished Individual study).
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.
- พจน์ศิรินทร์ ลิ้มปิ่นทน. (2556). การพัฒนากำหนดแอนิเมชันเพื่อเพิ่มศักยภาพการเสริมสร้าง
คุณธรรมจริยธรรม (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม,
มหาสารคาม.
- ไพรัช มากกาญจน์กุล. (2533). หลักการแต่งเพลง (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: นิสนารการพิมพ์.
- ภัทรินาถ บุญชู. (2543). ความซุกของภาวะซึมเศร้าและความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านจิตสังคมกับ
ภาวะซึมเศร้าของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จังหวัดอุบลราชธานี (Unpublished Master's
thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ภาวิณี บุญสพ. (2536). เพลงโฆษณา...คุณค่าแห่งสำเนียง (Unpublished Individual study).
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.
- ภูมิภัทร เต็มโคสูง. (2559). เราค้นไทยด้วยกัน: ภาพยนตร์ประกอบเพลงเพื่อส่งเสริมและสร้าง
ความสามัคคีของคนในชาติ (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยรังสิต, ปทุมธานี.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (พิมพ์ครั้งที่ 6).
กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วรวิทย์ วีระชิงไชย (2538). *ทฤษฎีถ่ายภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: Photo & Life House.
- วัชรระ สุตตะโคตร. (2560). *กระบวนการสร้างสรรค์ภาพถ่ายในพื้นที่ไม่คุ้นเคย ชุด “ผาเครื่องบิน หินปะการัง”* (Unpublished Master’s thesis). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์. (2554). *การถ่ายภาพทิวทัศน์*. สืบค้น 1 ธันวาคม, 2563, จาก http://www.infocomm.mju.ac.th/icnew/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/landscape_photography.pdf
- วีรนิช ทรรทรานนท์. (2553). *100 Places Landscape Photography in Thailand* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: เอ็มไอเอส.
- วีรนิช ทรรทรานนท์ และ สารัมภ์ บุญมี. (2548). *เทคนิคกล้องดิจิตอล*. กรุงเทพฯ: เอ็มไอเอสซอฟต์แวร์
- ศรินรัตน์ วัฒนธรรณท์. (2560). ความโศกเศร้าจากการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก: บทพยาบาล. *วารสารพยาบาลสภาวิชาชีพไทย*, 10 (1) มกราคม-มิถุนายน, 14-18.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2549). *จิตวิทยาพัฒนาการ* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แพร่พิทยาอินเตอร์เนชันแนล.
- ศุภวัฒน์ คุณานุวัฒน์ (2553) *การวาดภาพวิวทิวทัศน์*. สืบค้น 1 ธันวาคม, 2563, จาก http://www.kroobannok.com/blog/view.php?article_id=14297
- สุชา จันทร์เฒ. (2529). *จิตวิทยาวัยรุ่น* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- สุรพงษ์ บัวเจริญ. (2554). *องค์ประกอบภาพศิลปะสำหรับนักถ่ายภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: เอ็มไอเอส.
- อนันต์ จิรมหาสุวรรณ. (2550) *ถ่ายภาพให้ได้อย่างมือโปร* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.
- อรวิทย์ เมฆพิรุณ. (2553) *3 Steps DSLR Photography* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น.
- อานวยพร บุญจำรัส. (2553). *The Art of Photography ศิลปะแห่งการถ่ายภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- AKB48. (2015). *เพลง Green Flash* โดย AKB48. Retrieved March 30, 2021, from https://www.akb48.co.jp/about/discography/detail_cd/?media_id=249#google_vignette

บรรณานุกรม (ต่อ)

- AUXOUT. (2011). *YouTube Channel: AUXOUT*. Retrieved March 30, 2021, from <https://www.youtube.com/c/AUXOUT>
- Bergland, C. (2018). *The No. 1 Reason Music Has the Power to Make Us Feel Good*. Psychology Today (Psychology Magazine), Retrieved October 21, 2020, from <https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-athletes-way/201812/the-no-1-reason-music-has-the-power-make-us-feel-good>
- Grill, T. and Scanlon, M. (1994). *Photographic Composition*. Retrieved December 1, 2020, from <http://www.franslanting.com/Welcome.html>
- Horrocks, S. (2018). *What Does “Cinematic” Even Mean Now?*. Retrieved December 1, 2020, from <https://momofilmfest.com/what-does-cinematic-even-mean-now/>
- Icericz. (2013). ตัวอย่างภาพสถานที่ที่ทิวทัศน์เมืองที่ต้องการใช้ถ่ายทำ. Retrieved March 30, 2021, 2021, from <https://icericz.tumblr.com/post/62549779640/round-8-mbk>
- IMDb. (2017-2019a). *ซีรีส์เรื่อง The End of the F***ing World*. Retrieved March 30, 2021, from <https://www.imdb.com/title/tt6257970/>
- IMDb. (2017-2019b). ตัวอย่างอารมณ์ภาพและ โทนสีจากซีรีส์ *The End of the F***ing World*. Retrieved March 30, 2021, from <https://www.imdb.com/title/tt6257970/>
- IMDb. (2021a). ตัวอย่างอารมณ์ภาพและ โทนสีจากซีรีส์ *Space Sweepers*. Retrieved March 30, 2021, from <https://www.imdb.com/title/tt12838766/>
- IMDb. (2021b). ภาพยนตร์เรื่อง *Space Sweepers*. Retrieved March 30, 2021, from <https://www.imdb.com/title/tt12838766/>
- Keyakizaka46. (2017). เพลง *Futari Saison* โดย Keyakizaka46. Retrieved March 30, 2021, from https://www.keyakizaka46.com/s/k46o/page/3rdsingle?site=k46o&ima=0000&fbclid=IwAR30Lc3-CGSOVLQsO18tBV4BvtQfbAkC-vC5KCG_f-LRadiJFn3yU5e-jf8
- Lazarov, T. (2018). *The Secrets of a Cinematic Look and Feel. Fstoppers* (Photography News), Retrieved December 1, 2020, from <https://fstoppers.com/originals/secrets-cinematic-look-and-feel-286633>

บรรณานุกรม (ต่อ)

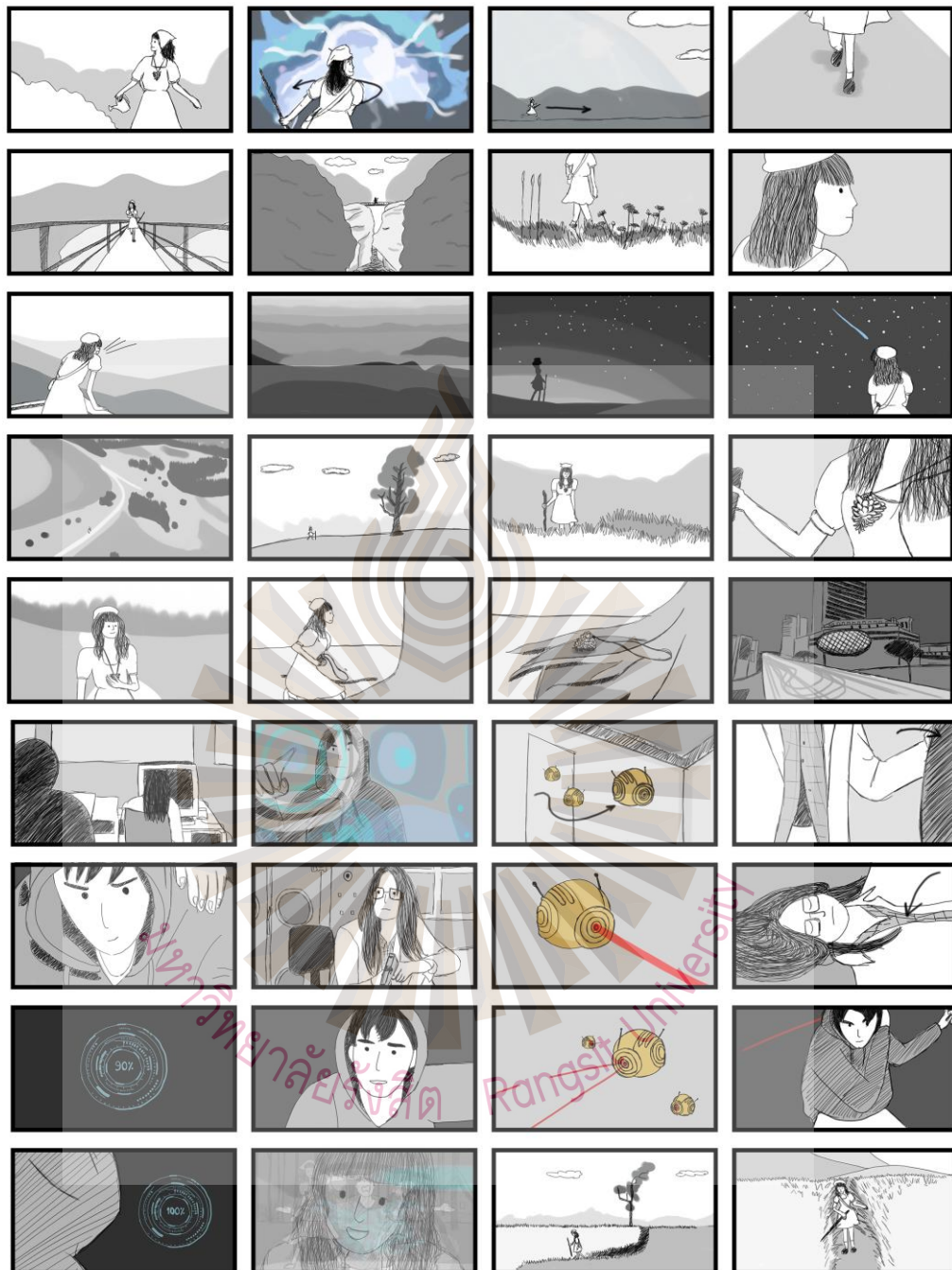
- Maksimainen, J., Wikgren, J., Eerola, T., & Saarikallio, T. (2018, December). *The Effect of Memory in Inducing Pleasant Emotions with Musical and Pictorial Stimuli*. Nature (Scientific Reports), Retrieved October 5, 2020, from <https://www.nature.com/articles/s41598-018-35899-y>
- MasterClass. (2020). *How Visual Effects Work in Film: A Guide to the 4 Types of VFX*. Retrieved October 21, 2020, from <https://www.masterclass.com/articles/how-visual-effects-work-in-film#what-is-vfx>
- Thesunsight. (n.d.). *พื้นฐานการถ่ายภาพ Landscape*. Retrieved December 1, 2020, from <https://thesunsight.com/landscapephoto/>
- White, M. (2019). *Two-hour 'dose' of nature significantly boosts health – study (The Guardian)*, Retrieved June 13, 2019, from <https://www.theguardian.com/environment/2019/jun/13/two-hour-dose-nature-weekly-boosts-health-study-finds>

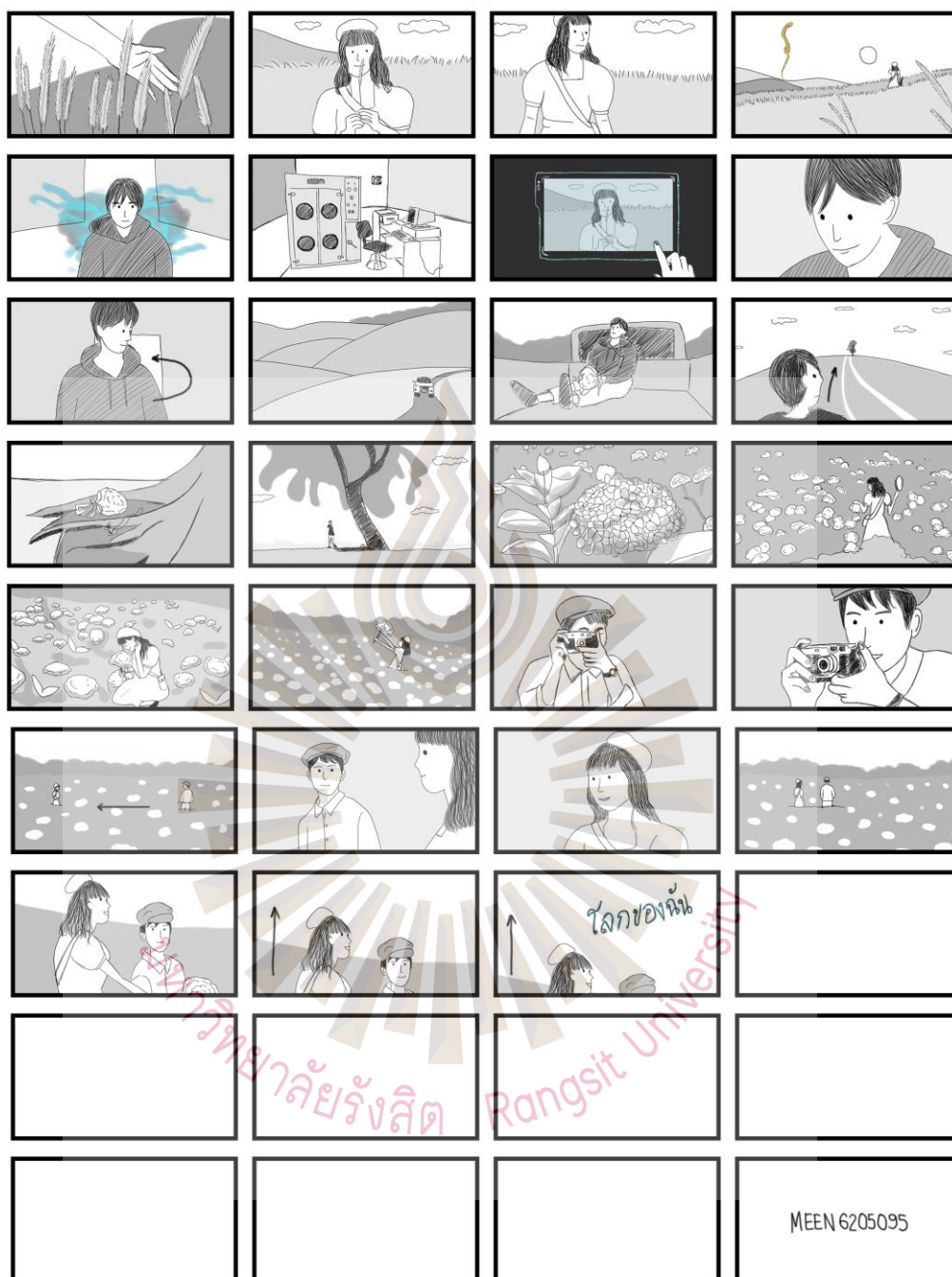
















ภาคผนวก ข

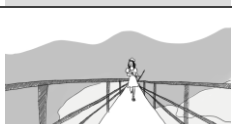
คู่มือเตรียมถ่ายทำภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงเรื่อง 'โลกของฉัน'

คู่มือเตรียมถ่ายทำภาพยนตร์สั้นประกอบเพลงเรื่อง 'โลกของฉัน'

โลกของฉัน / DAY1 (29.05.2021)							
LOCATION : 33 SPACE (HandHand Studio)							
TIME		VENUE					
09.00-10.00 น.		จัดเตรียมสถานที่					
10.00-12.00 น.		Green Screen Shooting 1 (PM 3 shots, M 2 shots)					
12.00-13.00 น.		พักรับประทานอาหารกลางวัน					
13.00-15.00 น.		Green Screen Shooting 2 (PM 8 shots)					
15.00-16.00 น.		ถ่ายรูปคู่สำหรับฉาก Hologram และถ่าย Fittinging แก้ว (เนื่องจากเปลี่ยนนักแสดง)					
16.00-17.00 น.		จัดเก็บอุปกรณ์					
TIME	SHOT	VISUAL	DETAIL	D/N	TALENT	PROPS	NOTE
2H	057		MS สองคน หันหลังคุยกันมองจอ	D	P, M	เก้าอี้, ล็อกเก็ต หัวใจ, แวนดา	P = เพชร M = มิน
	060		CU ผู้หญิงเอื้อมมือไปสะกิดไหล่	D	P, M	เก้าอี้, ล็อกเก็ต หัวใจ, แวนดา	-
	061		CU ผู้ชายสื่อน้ำก้างวล มองมือผู้หญิงที่มาแตะ แต่ยังคงทำสิ่งที่ตั้งใจต่อไป	D	P, M	เก้าอี้, ล็อกเก็ต หัวใจ, แวนดา	-
	062		MS ขกป็นขึ้นอิง	D	M	แวนดา, ปืนอัลคม	-
	064		CU ผู้หญิงหลับตา เอนหัวลงมาข้างๆ	D	M	ผ้าเช็ดรองนอน, แวนดา	-
2H	058		MS ผู้ชายเอื้อมมือ สมมติว่ามีจอ	D	P	เก้าอี้, ล็อกเก็ต หัวใจ	-
	066		CU ผู้ชายทำท่าเคร่งเครียดและก้างวล	D	P	เก้าอี้, ล็อกเก็ต หัวใจ	-
	068		MS ผู้ชายใช้มือข้างหนึ่งเอื้อมไปจับแขน และทำสิ่งตรงหน้าต่อไป	D	P	เก้าอี้, ล็อกเก็ต หัวใจ	-
	080		MS ผู้ชายยิ้ม จินตนาการว่าผู้หญิงคนนั้น ที่เรารักและมองดูผู้ทำสิ่งมีความสุข	D	P	เก้าอี้, ล็อกเก็ต หัวใจ	-

TIME	SHOT	VISUAL	DETAIL	D/N	TALENT	PROPS	NOTE
	077		MS ผู้ชายที่กระโดดลอยหลังเพราะโดนพลังมองไปรอบ ๆ ห้องอย่างใจหาย	D	P	ลือกเกิดหัวใจ	P = เพชร M = มิน
	081		MS ผู้ชายขึ้นขึ้น หันหลังเพื่อเตรียมเดินออกไป	D	P	ลือกเกิดหัวใจ	-
	069		CU ผู้ชายใส่ชุด นั่งหันหลังมองไปที่ฉาก	D	P	เก้าอี้, ลือกเกิดหัวใจ	-
	079		LS ผู้ชายค่อย ๆ ขึ้นมือสัมผัส นึกภาพว่ามีผู้หญิงที่เราจากมาอยู่ตรงหน้า รู้สึกคิดถึง	D	P	-	-

โลกของฉัน / DAY2 PATT1 (03.06.2021)							
LOCATION : SAMED NANG CHEE, PHANGNGA							
TIME		VENUE					
06.00-08.00 น.		เก็บภาพบรรยากาศสำหรับใช้เปิดเรื่อง					
TIME	SHOT	VISUAL	DETAIL	D/N	TALENT	PROPS	NOTE
2H	001		XLS ภาพบรรยากาศของภูเขาและทะเล	D	-	-	-

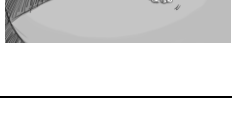
โลกของฉัน / DAY2 PATT2 (03.06.2021)							
LOCATION : BANG PAE WATERFALL, PHUKET							
TIME		VENUE					
13.00-15.00 น.		Shooting (M 3 shots)					
TIME	SHOT	VISUAL	DETAIL	D/N	TALENT	PROPS	NOTE
3H	040		CU *เปลี่ยนสถานที่: น้ำตก ผู้หญิงวิ่งเข้าหาถ้ำลอด เห็นเฉพาะเท้า	D	M	หมวกเบเรต์, สร้อยลูกสน, ไม้ง่าม, กระเป๋าดัก	M = มิน
	041		LS *เปลี่ยนสถานที่: น้ำตก ผู้หญิงเดินตรงเข้ามาหาถ้ำลอด	D	M	หมวกเบเรต์, สร้อยลูกสน, ไม้ง่าม, กระเป๋าดัก	-
	042		MS *เปลี่ยนสถานที่: น้ำตก ถ้ำผู้หญิงกำลังเหม่อมอง เห็นฉากหลัง	D	M	หมวกเบเรต์, สร้อยลูกสน, ไม้ง่าม, กระเป๋าดัก	-

โลกของดิน / DAY2 PATT3 (03.06.2021)							
LOCATION : WINDMILL VIEWPOINT, PHUKET							
TIME		VENUE					
16.00-18.00 น.		Shooting (M 6 shots)					
TIME	SHOT	VISUAL	DETAIL	D/N	TALENT	PROPS	NOTE
2H	071		LS *เปลี่ยนสถานที่: ภูเขาหิมะทะเล ผู้หญิงเดินตามทาง	D	M	หมวกเบเรต์, ไม้ ง่าม, กระเป๋าถือ	M = มิน
	072		MS *เปลี่ยนสถานที่: ภูเขาหิมะทะเล ผู้หญิงเล่นกับหญ้า สนุกกับสิ่งตรงหน้า	D	M	หมวกเบเรต์, ไม้ ง่าม, กระเป๋าถือ	-
	073		LS *เปลี่ยนสถานที่: ภูเขาหิมะทะเล มือเอื้อมไปแตะพระอาทิตย์	D	M	หมวกเบเรต์, ไม้ ง่าม, กระเป๋าถือ	-
	074		LS *เปลี่ยนสถานที่: ภูเขาหิมะทะเล นั่งมองดูพระอาทิตย์	D	M	หมวกเบเรต์, ไม้ ง่าม, กระเป๋าถือ	-
	075		LS *เปลี่ยนสถานที่: ภูเขาหิมะทะเล พระอาทิตย์ตก	D	M	หมวกเบเรต์, ไม้ ง่าม, กระเป๋าถือ	-
	076		LS *เปลี่ยนสถานที่: ภูเขาหิมะทะเล หันหลังเดินออกไป ถ่ายให้เห็นทั้งหันลม	D	M	หมวกเบเรต์, ไม้ ง่าม, กระเป๋าถือ	-

โลกของดิน / DAY3 PATT1 (04.06.2021)							
LOCATION : MAI KHAO BEACH, PHUKET							
TIME		VENUE					
07.00-09.00 น.		Shooting (PM 12 shots)					
TIME	SHOT	VISUAL	DETAIL	D/N	TALENT	PROPS	NOTE
2H	002		POV เงาขึ้นไปบนต้นสน	D	-	-	P = เพชร M = มิน
	003		LS บรรยากาศป่าสนมรกกว้าง	D	-	-	-
	004		LS ผู้หญิงเดินในป่า (ภาพไกล)	D	M	-	-
	005		MS ผู้หญิงเดินในป่าด้วยความเหม่อลอย	D	M	-	-

TIME	SHOT	VISUAL	DETAIL	D/N	TALENT	PROPS	NOTE
	006		CU ผู้หญิงเดินในป่าด้วยความเหม่อลอย	D	P, M	-	P = เพชร M = มิน
	007		LS ผู้หญิงค่อย ๆ เดินเข้าไปหาผู้ชาย	D	P, M	-	-
	008		CU ผู้หญิงทำท่าประหลาดใจที่ได้เจอผู้คน	D	M	-	-
	009		MS ผู้หญิงเอื้อมมือไปแตะ ผู้ชายหรือตามอง	D	P, M	-	-
	029		LS ผู้หญิงวิ่งตรงเข้ากล้อง	D	M	สร้อยลูกสน	-
	030		LS ถอยถอยหลังผู้หญิงไปตามแนวป่า	D	M	สร้อยลูกสน	-
	082		ELS รถจากที่ไกล ๆ กำลังเคลื่อนใกล้เข้ามา	D	P	สื่อก่ดหัวใจ	-
	083		MS ผู้ชายกำลังเหม่อมองออกไปจากรถ	D	P	สื่อก่ดหัวใจ	-

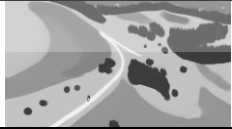
โลกของฉัน / DAY3 PATT2 (04.06.2021)							
LOCATION : BANANA BEACH, PHUKET							
TIME		VENUE					
13.00-17.00 น.		Shooting (PM 23 shots)					
TIME	SHOT	VISUAL	DETAIL	D/N	TALENT	PROPS	NOTE
4H	028		LS ผู้หญิงวิ่งผ่านกล้อง จากไกลไปใกล้	D	M	สร้อยลูกสน	P = เพชร M = มิน
	010		CU มองไปข้างหน้าด้วยรอยยิ้ม		M	สร้อยลูกสน, ผ้าโพกผม	-
	011		LS ผู้ชายทำกิจกรรมต่าง ๆ คนตรงกลางเฟรมเดินเข้ามาหากล้อง		P, M	สร้อยลูกสน, ผ้าโพกผม, สื่อก่ดหัวใจ	-

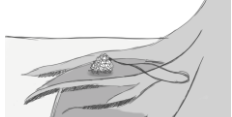
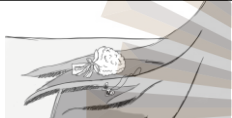
TIME	SHOT	VISUAL	DETAIL	D/N	TALENT	PROPS	NOTE
	012		POV ผู้ชายจับมือผู้หญิงกำลังเดินไปข้างหน้า		P, M	สร้อยลูกสน, ผ้า โพกผม, ลีอกเก็ด หัวใจ	P = เพชร M = มิน
	013		MS ผู้ชายใส่สร้อยให้ผู้หญิงขี้ออกมา		P, M	สร้อยลูกสน, ผ้า โพกผม, ลีอกเก็ด หัวใจ	-
	014		XCU ผู้หญิงจับสร้อยอย่างอ่อนโยน ก้มลงมอง		M	สร้อยลูกสน, ผ้า โพกผม	-
	015		LS ผู้ชายไกวชิงช้า ผู้หญิงขี้ออกมาสนทน		P, M	สร้อยลูกสน, ผ้า โพกผม, ลีอกเก็ด หัวใจ	-
	033		LS *เปลี่ยนสถานที่: ชายหาด ผู้หญิงวิ่งกลับมาที่ชิงช้า		M	สร้อยลูกสน	-
	034		MS *เปลี่ยนสถานที่: ชายหาด ผู้หญิงนั่งแคร่ที่ชิงช้า (ด้านข้าง)		M	สร้อยลูกสน	-
	035		LS *เปลี่ยนสถานที่: ชายหาด ผู้หญิงนั่งแคร่ที่ชิงช้า (ด้านหลัง)		M	สร้อยลูกสน	-
	036		LS *เปลี่ยนสถานที่: ชายหาด ผู้หญิงทำกิจกรรมต่าง ๆ คล้าย Shot 011		M	สร้อยลูกสน, ผ้า โพกผม	-
	016		LS *เปลี่ยนสถานที่: ชายหาด ถ่ายภาพบรรยายภาคเคลื่อนไหว		-	-	-
	037		LS *เปลี่ยนสถานที่: ชายหาด รวมกับ Shot 036		M	สร้อยลูกสน, ผ้า โพกผม	-
	017		LS ผู้ชายวิ่งเข้ามา มีผู้หญิงวิ่งตาม (จริง)		P	กิ่งไม้	-
	018		MS *เปลี่ยนสถานที่: ชายหาด ผู้ชายเขียนทราย ผู้หญิงนั่งข้างๆ		P, M	สร้อยลูกสน, ผ้า โพกผม, ลีอกเก็ด หัวใจ	-
	019		MS *เปลี่ยนสถานที่: ชายหาด มือผู้ชายวาดสัญลักษณ์บนพื้น		P	ลีอกเก็ดหัวใจ	-

TIME	SHOT	VISUAL	DETAIL	D/N	TALENT	PROPS	NOTE
	020		CU *เปลี่ยนสถานที่: ชายหาด สร้อยไข่มุกลงมา		P	ลือกเกิดหัวใจ	P = เพชร M = มิน
	021		MS *เปลี่ยนสถานที่: ชายหาด สร้อยตกลง มือของผู้ชายเอื้อมไปรับ		P	ลือกเกิดหัวใจ	-
	022		MS *เปลี่ยนสถานที่: ชายหาด ผู้หญิงทำหน้าเศร้า ผู้ชายมีสีหน้ากังวล		P, M	สร้อยลูกสน, ผ้า โพกผม, ลือกเกิด หัวใจ	-
	023		LS *เปลี่ยนสถานที่: ชายหาด ผู้หญิงเดินหนีไป		P, M	สร้อยลูกสน, ผ้า โพกผม, ลือกเกิด หัวใจ	-
	024		MS *เปลี่ยนสถานที่: ชายหาด (เดิน) ผู้ชายตามมาคว้ามือไว้ ผู้หญิงก้มหน้า		P, M	สร้อยลูกสน, ผ้า โพกผม, ลือกเกิด หัวใจ	-
	025		MS *เปลี่ยนสถานที่: ชายหาด มือผู้ชายพยายามคว้ามือไว้ ผู้หญิง ดึงมือออก ในที่สุดผู้ชายก็ปล่อยไป		P, M	ลือกเกิดหัวใจ	-
	026		LS *เปลี่ยนสถานที่: ชายหาด ผู้หญิงขีดแขนออกไป ทำท่าปล่อยพลัง		M	สร้อยลูกสน	-
	027		MS *เปลี่ยนสถานที่: ชายหาด ผู้ชายกระโดดลอยหลังเพราะโดนพลัง		P	ลือกเกิดหัวใจ	-

โลกของฉัน / DAY3 PATT3 (04.06.2021)							
LOCATION : KHAO RANG VIEWPOINT, PHUKET							
TIME		VENUE					
20.00-21.00 น.		Shooting (M 1 shot)					
TIME	SHOT	VISUAL	DETAIL	D/N	TALENT	PROPS	NOTE
1H	047- 048		MS ผู้หญิงมองขึ้นไปบนท้องฟ้า ภาพในหัว จินตนาการว่ามีดาว	N	M	สร้อยลูกสน ,หมวกเบเรต์, กระเป๋าลูก	M = มิน

โลกของฉัน / DAY4 PATTI (05.06.2021)							
LOCATION : RAWAI BEACH, PHUKET							
TIME		VENUE					
12.00-13.00 น.		Shooting (PM 10 shots)					
TIME	SHOT	VISUAL	DETAIL	D/N	TALENT	PROPS	NOTE
1H	090		LS/MS *เปลี่ยนสถานที่: สะพาน ผู้หญิงเดินเข้าไปที่สะพาน	D	P, M	หมวกเบเรต์, กระเป๋าลูก	P = เพชร M = มิน
	091		MS *เปลี่ยนสถานที่: สะพาน ผู้ชายถ่ายรูป	D	P	หมวกภาพยนตร์, กล้องฟิล์ม	-
	092		MS *เปลี่ยนสถานที่: สะพาน ผู้ชายเล่นกล้องลง	D	P	หมวกภาพยนตร์, กล้องฟิล์ม	-
	093		MS *เปลี่ยนสถานที่: สะพาน ภาพจากด้านหลัง ผู้ชายเดินเข้าไปใกล้	D	P, M	หมวกเบเรต์, กระเป๋าลูก, หมวก ภาพยนตร์, กล้อง ฟิล์ม	-
	094		MS *เปลี่ยนสถานที่: สะพาน ผู้ชายมองไปที่ผู้หญิงและยิ้มให้	D	P, M	หมวกเบเรต์, กระเป๋าลูก, หมวก ภาพยนตร์, กล้อง ฟิล์ม	-
	095		MS *เปลี่ยนสถานที่: สะพาน ผู้หญิงยิ้มตอบกลับ	D	M	หมวกเบเรต์, กระเป๋าลูก	-
	096		MS *เปลี่ยนสถานที่: สะพาน เปลี่ยนมุม	D	P, M	หมวกเบเรต์, กระเป๋าลูก, หมวก ภาพยนตร์, กล้อง ฟิล์ม	-
	097		LS *เปลี่ยนสถานที่: สะพาน ถ่ายต่อเนื่องจาก Shot 096	D	P, M	หมวกเบเรต์, กระเป๋าลูก, หมวก ภาพยนตร์, กล้อง ฟิล์ม	-
	098		MS *เปลี่ยนสถานที่: สะพาน กล้องค่อย ๆ Tilt ขึ้น	D	P, M	หมวกเบเรต์, กระเป๋าลูก, หมวก ภาพยนตร์, กล้อง ฟิล์ม	-
	099		MS *เปลี่ยนสถานที่: สะพาน กล้องค่อย ๆ Tilt ขึ้น วันที่ให้ตัวหนังสือ	D	P, M	หมวกเบเรต์, กระเป๋าลูก, หมวก ภาพยนตร์, กล้อง ฟิล์ม	-

โลกของดิน / DAY4 PATT2 (05.06.2021)							
LOCATION : KRATING CAPE, PHUKET							
TIME		VENUE					
15.00-18.00 น.		Shooting (M 18 shots)					
TIME	SHOT	VISUAL	DETAIL	D/N	TALENT	PROPS	NOTE
3H	031		MS เดินเข้ามาในเฟรม ถ่ายจากด้านหลัง ผู้หญิงมองขึ้นไปบนฟ้า มีสีหน้ากังวล	D	M	-	M = มิน
	038		MS เดินเข้ามาในเฟรม ถ่ายจากด้านหลัง ผู้หญิงมองขึ้นไปบนฟ้า ทำท่ามนใจ	D	M	หมวกเบเรต์, ไม้ ง่าม, กระเป๋าลูก, สร้อยลูกสน	-
	032		XLS ผู้หญิงปล่อยพลัง	D	M	-	-
	039		XLS ผู้หญิงวิ่งไปข้างหน้า	D	M	หมวกเบเรต์, ไม้ ง่าม, กระเป๋าลูก, สร้อยลูกสน	-
	043		MS ฉากหน้าเป็นหญ้า เห็นผู้หญิงเดินไป	D	M	หมวกเบเรต์, กระเป๋าลูก, สร้อย ลูกสน	-
	044		CU ผู้หญิงมองไปข้างหน้า หายใจเข้าลึกๆ	D	M	หมวกเบเรต์, กระเป๋าลูก, สร้อย ลูกสน	-
	045		MS ผู้หญิงตะโกนออกไป	D	M	หมวกเบเรต์, กระเป๋าลูก, สร้อย ลูกสน	-
	046		XLS ถ่ายให้เห็นภาพความกว้างไกลของทะเล	D	M	-	-
	049		LS ผู้หญิงเดินไปตามทาง (1)	D	M	หมวกเบเรต์, ไม้ ง่าม, กระเป๋าลูก, สร้อยลูกสน	-
	050		LS ผู้หญิงเดินไปตามทาง (2)	D	M	หมวกเบเรต์, ไม้ ง่าม, กระเป๋าลูก, สร้อยลูกสน	-
	051		MS ผู้หญิงเดินไปตามทาง (3)	D	M	หมวกเบเรต์, ไม้ ง่าม, กระเป๋าลูก, สร้อยลูกสน	-

TIME	SHOT	VISUAL	DETAIL	D/N	TALENT	PROPS	NOTE
	052		CU ผู้หญิงจับสร้อยลูกสน	D	M	หมวกเบเรต์, ไม้ ง่าม, กระเป๋าคัท, สร้อยลูกสน	P = เพชร M = มิน
	053		MS ผู้หญิงเดินเข้าใกล้กล้อง	D	M	หมวกเบเรต์, ไม้ ง่าม, กระเป๋าคัท, สร้อยลูกสน	-
	054		MS ผู้หญิงวางสร้อยลง	D	M	หมวกเบเรต์, ไม้ ง่าม, กระเป๋าคัท, สร้อยลูกสน	-
	055		CU สร้อยลูกกวาดทั้งไว้	D	-	-	-
	084		CU/MS ผู้ชายหันหลังจะเดินไปที่ต้นไม้	D	P	ลือกเกิดหัวใจ	-
	085		CU สร้อยหัวใจลูกกวาดลง	D	P	ลือกเกิดหัวใจ	-
	086		LS ผู้ชายยืนสงบนิ่งไว้อาลัย	D	P	ลือกเกิดหัวใจ	-

โลกของดิน / DAY5 (06.06.2021)							
LOCATION : OLD TOWN, PHUKET							
TIME		VENUE					
09.00-11.00 น.		Shooting (M 3 shots)					
TIME	SHOT	VISUAL	DETAIL	D/N	TALENT	PROPS	NOTE
2H	087		ELS *เปลี่ยนสถานที่: ตัวเมือง ผู้หญิงเดินเข้า มองตัวเมือง	D	M	หมวกเบเรต์, กระเป๋าคัท	M = มิน
	088		MS *เปลี่ยนสถานที่: ตัวเมือง ผู้หญิงเดินในเมือง	D	M	หมวกเบเรต์, กระเป๋าคัท	-
	089		MS *เปลี่ยนสถานที่: ตัวเมือง ผู้หญิงกำลังจะวิ่งไปยังที่หนึ่ง	D	M	หมวกเบเรต์, กระเป๋าคัท	-

หมายเหตุ* SHOT056 ฉากเมือง ถ่ายทำเป็นภาพนิ่งในวันที่ 3 เมษายน 2021 ณ BTS ช่อถนนทรี



ภาคผนวก ค

ภาพยนตร์ประกอบเพลงโลกของฉัน

ภาพยนตร์ประกอบเพลงโลกของฉัน





แบบประเมินความพึงพอใจ การออกแบบ ภาพยนตร์ประกอบเพลง 'โลกของฉัน'

แบบประเมินความพึงพอใจสำหรับการนำเสนอในการประชุมนำเสนอผลงานวิจัยบัณฑิตศึกษาระดับชาติ ครั้งที่ 16 ประจำปีการศึกษา 2564 (กลุ่มการนำเสนอศิลปกรรมและประยุกต์ศิลป์) โดย นางสาวอรโพธิณ ดุลยพิชญณ์ หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต เพื่อนำไปผลิตสื่อ ภาพยนตร์สั้นประกอบสำหรับให้กำลังใจวัยรุ่นให้ผ่านพ้นความเศร้าได้

ว่ากันว่า... วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการใช้เวลากับคนที่สนิทใจของตนเอง
ไม่ว่าจะเป็น เพื่อน หรือคนรัก หรือแม้กระทั่งครอบครัวก็ตาม
ถ้าวันหนึ่งความสัมพันธ์เหล่านี้ กลับนำมาซึ่งความเจ็บปวดที่ยากต่อการรับมือล่ะ?

การออกแบบภาพยนตร์ประกอบเพลง 'โลกของฉัน' จึงได้นำเอาปฏิกิริยาของการปรับตัวเมื่อเกิดความสูญเสีย ของอริสเทส คับเบลอร์วอส ทั้ง 5 ระยะ ได้แก่ (1) ช็อกและปฏิเสธความจริง (2) โกรธ (3) ต่อรอง (4) เศร้า และ (5) ยอมรับ มาใช้ในลำดับขั้นของการเขียนบทภาพยนตร์ และพัฒนาในแง่ของความ รู้สึกของตัวละครในเรื่อง เพื่อให้วัยรุ่นสามารถเข้าใจกระบวนการทางจิตใจที่เกิดขึ้นและสามารถใช้ชีวิต อยู่ร่วมกับความสูญเสียได้นั่นเอง

orpailin.is.working@gmail.com (ยังไม่แชร์) สลับบัญชี

*จำเป็น

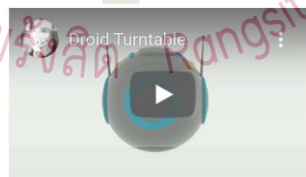
เรื่องย่อ (Synopsis)

เมื่อสาวน้อยใช้ชีวิตเพียงลำพังในหมู่บ้าน เกิดหลงรักชายหนุ่มที่เธอพบกลางป่า วันหนึ่งเธอกลับได้พบกับความจริงที่ว่า เขาเดินทางข้ามมิติมาจากอีกโลกเพื่อจะเพราะเห็นเธอเป็นตัวแทนของใครสักคน ด้วยหวังจะหลุดพ้นจากความรักที่เธอ เจาะครั้งนี้ เธอจึงตัดสินใจออกเดินทางเพื่อตามหาความสูญเสียครั้งหนึ่ง

การออกแบบตัวละคร (Character Design)



Droid Character: หมุนรอบตัว (Turntable)



Droid Character: ภาพตัวอย่างจาก โปรแกรม 3 มิติ เมื่อนำมารวมกับฉากหลัง



อารมณ์และสีของภาพสำหรับการถ่ายภาพ (Mood and Tone)



Cr. The End of the F***ing World (TV Series 2017–2019) - IMDb

บทภาพเคลื่อนไหว (Animatic) ก่อนจะนำไปผลิตเป็นสื่อภาพยนตร์สั้น / เพื่อรอรสในการ
รับชมอย่าลืมชยหน้าจอนะคะ



เพศ *

- ☐ ชาย
☐ หญิง
☐ อื่นๆ:

อายุ *

- ☐ 15-18 ปี
☐ 19-21 ปี
☐ 22-24 ปี

หลังจากที่ได้รับชมบทภาพเคลื่อนไหวของสื่อภาพยนตร์ประกอบเพลง 'โลกของฉัน' *

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
มีความเข้าใจเกี่ยวกับบริบทของความเศร้าโศกหลังจากที่ได้รับชม	☐	☐	☐	☐	☐
การออกแบบตัวละครและฉากมีความสวยงาม	☐	☐	☐	☐	☐
สามารถให้กำลังใจในยามที่รู้สึกโศกเศร้าจากการสูญเสียได้	☐	☐	☐	☐	☐

ความรู้สึกลังจากรับชม และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม *

คำตอบของคุณ

ส่ง

ล้างแบบฟอร์ม

ห้ามส่งรหัสผ่านใน Google ฟอร์ม

เนื้อหาไม่มีได้ถูกสร้างขึ้นหรือรับรองโดย Google หน่วยงานการผลิต - ข้อกัณฑ์ในการให้บริการ - นโยบายความเป็นส่วนตัว

Google ฟอร์ม

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	อรไพลิน ดุลยพิการณ์
วัน เดือน ปีเกิด	21 มีนาคม 2536
สถานที่เกิด	จังหวัดชลบุรี ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาโทศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวารสารศาสตร์ เกียรตินิยมอันดับ 1, 2557 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต, 2564
ที่อยู่ปัจจุบัน	36/298 คอนโดยูแคมปัส รังสิต-เมืองเอก ถนนพหลโยธิน 87 ตำบลประชาธิปัตย์ อำเภอธัญบุรี ปทุมธานี 12130
สถานที่ทำงาน	บริษัทบอร์เนียว เทคโนโลยี (ประเทศไทย) จำกัด
ตำแหน่งปัจจุบัน	Content Creator

