

อภิธาน์นทนาการ



สำนักหอสมุด

การออกแบบภาพยนตร์สั้นเรื่อง ชาวกับดำ



วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนครสวรรค์  
วันลงทะเบียน... 17 ก.ย. 2558  
เลขทะเบียน... 16844194  
เลขเรียกหนังสือ...

การศึกษาค้นคว้าอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม  
พฤษภาคม 2558  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนครสวรรค์

**SHORT FILM DESIGN BLACK AND WHITE**



**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment  
of the Requirements for the Fine and Applied Arts Degree  
in Innovative Media Design**

**May 2015**

**Copyright 2015 by Naresuan University**

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ได้พิจารณาการศึกษาอิสระ เรื่อง "การออกแบบภาพยนตร์สั้นเรื่อง ชาวักดำ" เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(อาจารย์จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ)

อาจารย์ที่ปรึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ .ดร. ศุภรัก สุวรรณวัฒน์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

พฤษภาคม 2558

## ประกาศคุณูปการ

การทำวิจัยในครั้งนี้ จะไม่สามารถสำเร็จลงด้วยดีได้ หากไม่ได้รับการอนุเคราะห์ จากผู้มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยมีความซาบซึ้ง ในความกรุณาของท่านทั้งหลายเสมอมา จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณา อาจารย์จุมพล เพิ่มแสง สุวรรณ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ให้ความรู้ ความเข้าใจในการทำงานวิจัยในครั้งนี้ ที่ได้ อุตสาหะสละเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และมีส่วนช่วยให้ผู้วิจัยมีความมานะ อดทน และสร้างสรรค์ผลงานออกมาให้ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น รวมทั้งขอขอบพระคุณอาจารย์ท่านอื่นๆในภาควิชาที่คอยตักเตือนและให้ คำแนะนำจนทำให้การจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผ่านไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณบิดา และมารดา ที่เป็นแรงบันดาลใจทำให้ได้มาเรียนในสาย อาชีพที่รักและก้าวต่อไปอย่างไม่ย่อท้อ อดทนสู้ในการศึกษาและที่สำคัญเป็นผู้คอยสนับสนุน งบประมาณทำวิจัยฉบับนี้ ขอขอบคุณเพื่อนๆที่มงานในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ ที่ อดทนช่วยกันถ่ายทำจนผลงานออกมาสำเร็จ ขอขอบคุณเพื่อนๆภาควิชาศิลปะและการออกแบบ และเพื่อนภาควิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ ทุกคนที่ให้คำปรึกษาให้กำลังใจแก่ผู้วิจัย ให้การวิจัยครั้งนี้ผ่านไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณนักแสดงทั้งห้าคนที่ทุ่มเทและตั้งใจในการแสดงบทบาทตัวละครให้ ภาพยนตร์สั้นเรื่องขาวกับดำ น่าติดตามยิ่งขึ้น และขอบคุณแหล่งข้อมูลต่างๆที่ทำให้ได้มีความรู้ใน การทำงานในครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าฉบับนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าขออุทิศ แต่ผู้ที่มีพระคุณทุกๆท่าน

วัลย์ภรณ์ อินทร์แก้ว



หัวข้อการวิจัย	การออกแบบภาพยนตร์สั้นเรื่อง " ชาวกับดำ "
ผู้ศึกษาค้นคว้า	นางสาววลัยภรณ์ อินทร์แก้ว
ที่ปรึกษา	อาจารย์จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาอิสระ ศป.บ สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ มหาวิทยาลัยนเรศวร,2558
คำสำคัญ	การออกแบบการออกแบบภาพยนตร์สั้นเรื่อง " ชาวกับดำ "

---

#### บทคัดย่อ

ในการออกแบบภาพยนตร์สั้นเรื่อง " ชาวกับดำ " การศึกษาและการออกแบบครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เป็นการวิจัยเชิงพัฒนาเพื่อศึกษากระบวนการการออกแบบภาพยนตร์สั้นและเพื่อสะท้อนปัญหาสังคม ในด้านการดำรงชีวิตด้านสิ่งแวดล้อมรอบตัว ที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาความรุนแรง โดยสื่อที่นำเสนอเป็นภาพยนตร์สั้นเพื่อเป็นทางเลือกให้กับผู้ที่สนใจในภาพยนตร์สั้นแนวฆาตกรรมลึกลับ ทำให้การรับชมสื่อนั้นสามารถรับรู้ได้ถึงเรื่องราวของตัวละคร มุมภาพหรือมุมมองใหม่ๆ การตัดต่อที่สลับนำเอาฉากในภาพยนตร์สั้นมาเรียงใหม่โดยในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ไม่ได้เล่าเรื่องจากฉากแรกแต่นำฉากสุดท้ายมาเปิดเรื่องแทนรวมทั้งเทคนิคการย่อภาพในเรื่องที่แบ่งออกเป็นสี่ โทนตามอารมณ์ของเนื้อเรื่อง โดยกลุ่มเป้าหมายเป็นบุคคลที่สนใจสื่อภาพยนตร์สั้นแนวฆาตกรรม อายุตั้งแต่ 20 ขึ้นไป

## สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ.....	1
	ความเป็นมาของปัญหา.....	1
	วัตถุประสงค์.....	3
	กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	3
	ขอบเขตการวิจัยและกลุ่มเป้าหมาย.....	4
	ขอบเขตกลุ่มเป้าหมาย.....	7
	ข้อตกลงเบื้องต้น.....	7
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
	ข้อมูลการออกแบบภาพยนตร์สั้นแนวมาตรการ.....	10
	ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการทฤษฎีการมาตรการ และกระบวนการทาง กฎหมาย.....	14
	ข้อมูลการออกแบบภาพยนตร์สั้น.....	25
	ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย.....	34
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	35
	กรณีศึกษา.....	36
3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	46
	วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....	46
	วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	47
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	47
	สรุปแนวทางในการออกแบบ.....	53

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิจัย.....	54
ส่วนที่ 1 แนวความคิดในการออกแบบ.....	54
ส่วนที่ 2 การดำเนินงานในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น.....	78
ส่วนที่ 3 การรวบรวม ตัดต่อ และสร้างสรรค์เทคนิคการย้อมสีภาพ.....	85
ส่วนที่ 4 การพัฒนาและสร้างสรรค์.....	88
ส่วนที่ 5 ผลงานที่สร้างสรรค์.....	100
5 บทสรุป.....	106
สรุปผลการวิจัย.....	106
ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน.....	106
ข้อเสนอแนะ.....	107
ภาคผนวก.....	108
บรรณานุกรม.....	116
ประวัติผู้วิจัย.....	119

## สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงตัวแปรต้น ตัวแปรตาม.....	3
2 แสดงระยะเวลาการทำงาน.....	6
3 แสดงวิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา.....	52
4 แสดง TIME LINE (ระยะเวลาการถ่ายทำ).....	78



## สารบัญภาพ

ภาพ		หน้า
1	ภาพกรณีศึกษาจากภาพยนตร์ Triangle.....	36
2	ภาพกรณีศึกษาจากภาพยนตร์ Triangle .....	36
3	ภาพกรณีศึกษาจากภาพยนตร์ Triangle.....	37
4	ภาพกรณีศึกษาจากภาพยนตร์ Confessions .....	39
5	ภาพกรณีศึกษาจากภาพยนตร์ Confessions .....	40
6	ภาพกรณีศึกษาจากภาพยนตร์ Confessions .....	40
7	ภาพกรณีศึกษาจากภาพยนตร์ Confessions .....	40
8	ภาพกรณีศึกษาสีและแสงจากภาพยนตร์ ห้องหุ่น.....	43
9	ภาพกรณีศึกษาจากภาพยนตร์ ห้องหุ่น.....	43
10	ภาพกรณีศึกษาจากภาพยนตร์ ห้องหุ่น .....	44
11	ภาพกรณีศึกษาจากภาพยนตร์ ห้องหุ่น.....	44
12	ภาพการวิเคราะห์ข้อมูลกรณีศึกษาจากภาพยนตร์ ห้องหุ่น .....	49
13	ภาพการวิเคราะห์ข้อมูลกรณีศึกษา จากภาพยนตร์ Triangle .....	50
14	ภาพการวิเคราะห์ข้อมูลกรณีศึกษา จากภาพยนตร์ Confessions .....	51
15	ภาพกำหนดบุคลิกของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่องชวากับดำ.....	56
16	ภาพคัดเลือกนักแสดง บทมีน.....	57
17	ภาพคัดเลือกนักแสดง บทมีน.....	57
18	ภาพคัดเลือกนักแสดง บทจูน.....	57
19	ภาพคัดเลือกนักแสดง บทนิกซ์.....	57
20	ภาพคัดเลือกนักแสดง บทมีน.....	58
21	ภาพคัดเลือกนักแสดง บทเฟรนด์.....	58
22	ภาพคัดเลือกนักแสดง บทโบว์.....	58
23	ภาพคัดเลือกนักแสดง บทจูน.....	58
24	ภาพคัดเลือกนักแสดง บทนิกซ์.....	58
25	รูปแบบทอนสีของภาพยนตร์สารสั้น.....	67





## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ		หน้า
50	ดำเนินการถ่ายทำฉากที่ 6 ฉากโบว์เสร์วานิกถึงเพื่อน .....	80
51	ดำเนินการถ่ายทำฉากที่ 14 มินกับจูน.....	81
52	ดำเนินการถ่ายทำฉากที่ 14 ฉากมินเฉลยตัวตนออกมา .....	81
53	ดำเนินการถ่ายทำฉากที่ 6 รอบที่ 2 โบว์เสร์วา.....	82
54	ดำเนินการถ่ายทำฉากที่ 3 ครั้งที่ 2 จูนเป็นศพ .....	82
55	ดำเนินการถ่ายทำฉากที่ 13 ครั้งที่ 2 จูนโดนข่มขืน .....	83
56	ดำเนินการถ่ายทำฉากที่ 7 นิกซ์โดนฆ่าในดึกร้าง.....	83
57	ดำเนินการถ่ายทำฉากที่ 14 มินกับจูน.....	84
58	ดำเนินการถ่ายทำฉากที่ 11 มินหักหลังเพื่อนอีกครั้ง .....	84
59	การตัดต่อด้วย Adobe Premiere Pro CS6 .....	85
60	การตัดต่อด้วย Adobe Premiere Pro CS6 .....	85
61	การตัดต่อด้วย Adobe Premiere Pro CS6 .....	86
62	การตัดต่อด้วย Adobe Premiere Pro CS6 .....	86
63	การตัดต่อภาพยนตร์สั้น.....	87
64	การตัดต่อภาพยนตร์สั้น.....	87
65	การตัดต่อข้อมูลสื่อภาพยนตร์สั้น (ยังไม่ได้ข้อมูล).....	88
66	การตัดต่อข้อมูลสื่อภาพยนตร์สั้น (ข้อมูลแล้ว).....	88
67	การตัดต่อข้อมูลสื่อภาพยนตร์สั้น (ยังไม่ได้ข้อมูล).....	89
68	การตัดต่อข้อมูลสื่อภาพยนตร์สั้น (ข้อมูลแล้ว).....	89
69	การตัดต่อข้อมูลสื่อภาพยนตร์สั้น (ยังไม่ได้ข้อมูล).....	90
70	การตัดต่อข้อมูลสื่อภาพยนตร์สั้น (ข้อมูลแล้ว).....	90
71	การตัดต่อข้อมูลสื่อภาพยนตร์สั้น (ยังไม่ได้ข้อมูล).....	91
72	การตัดต่อข้อมูลสื่อภาพยนตร์สั้น (ข้อมูลแล้ว).....	91
73	การพัฒนาและสร้างสรรค์.....	92
74	การพัฒนาและสร้างสรรค์.....	92
75	การพัฒนาและสร้างสรรค์โปสเตอร์ภาพยนตร์สั้น.....	93

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ		หน้า
76	การพัฒนาและสร้างสรรค์ Photobook.....	95
77	การพัฒนาและสร้างสรรค์ Photobook.....	96
78	การพัฒนาและสร้างสรรค์ Photobook.....	97
79	การพัฒนาและสร้างสรรค์ Photobook.....	98
80	การพัฒนาและสร้างสรรค์ ดีวีดีพร้อมปก.....	99
81	ผลงานที่สร้างสรรค์.....	100
82	ผลงานที่สร้างสรรค์.....	100
83	ผลงานที่สร้างสรรค์.....	101
84	ผลงานที่สร้างสรรค์.....	101
85	Title เข้าเนื้อเรื่อง ชื่อเรื่อง.....	102
86	ผลงานที่สร้างสรรค์.....	102
87	ผลงานที่สร้างสรรค์.....	103
88	ผลงานที่สร้างสรรค์.....	103
89	ผลงานที่สร้างสรรค์.....	103
90	ผลงานที่สร้างสรรค์.....	104
91	ผลงานที่สร้างสรรค์.....	104
92	ผลงานที่สร้างสรรค์.....	105
93	ผลงานที่สร้างสรรค์.....	105
94	บุทแสดงผลงาน .....	109
95	บุทแสดงผลงาน .....	110
96	ผู้เข้าชมงาน.....	110
97	ผู้เข้าชมงาน.....	111
98	การแสดงผลงานบนเวทีนิทรรศการ.....	111
99	ผู้เข้าชมงาน.....	112
100	ผู้เข้าชมงาน.....	112
101	ผู้เข้าชมงาน.....	113

## สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
102 ผู้เข้าชมงาน.....	113
103 ผู้วิจัยและนุทแสดงผลงาน.....	114
104 อาจารย์ประจำวิชาการออกแบบภาพและเสียง.....	114
105 อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์และเพื่อนร่วมทีมที่ปรึกษา.....	115





# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาของปัญหา

จิตใจที่แท้จริงของมนุษย์เป็นเรื่องที่เข้าถึงได้ยากจนบางครั้งไม่อาจคาดเดาได้ว่าที่เห็นอยู่นั้น คืออะไร ทั้งๆที่พยายามจะทำความเข้าใจแต่ก็เปล่าประโยชน์ ความคิดของคนเราจริงๆเป็นเช่นไรกันแน่ มีหลายๆปัจจัยที่คอยสนับสนุนต่อการประมวลความคิดของคนที่ค่อนข้างชัดเจน เช่น จากสภาพแวดล้อม จากประสบการณ์ที่เคยพบเจอหรือผ่านมาในอดีต สิ่งเหล่านั้นจะส่งผลทำให้เราเกิดเป็นการหล่อหลอมจนเป็นหนึ่งสิ่งเดียวกับตัวตนเราไปแล้ว จนบางครั้งอาจโยงไปสู่เรื่องของจิต ความคิดมนุษย์ที่ซ่อนความน่ากลัวไว้ภายใน เมื่อวันหนึ่งหากมีการควบคุมไม่ได้ผลที่ตามมาก็มีทั้งบางเบาและรุนแรง บางครั้งรุนแรงจนต้องมีคนต้องที่ตองตาย

เพราะในปัจจุบันข่าวการฆาตกรรมเกิดขึ้นบนสื่อต่างๆไม่น้อยไปกว่าข่าวอื่นๆเลย บางคดีที่สื่อนำเสนอมีการฆ่ากันได้อย่างเลือดเย็น บางคดีเกิดการฆาตกรรมเพียงเพื่อแก่งแย่งมรดกหรือความรัก บางคดีพี่น้องเพื่อนหรือแม่แต่คนรักคนในครอบครัว พ่อแม่ ก็มีการฆ่ากันได้ง่ายตายโดยเป็นเรื่องที่ยากจะยอมรับได้เช่นกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการที่จะผลิตสื่อทางด้านการออกแบบภาพยนตร์สั้น เรื่อง "ข่าวกับคำ" ที่เป็นตัวแทนทางความคิดของคนในมุมต่างๆ บางทีก็ซับซ้อนจนเดาไม่ได้ บางทีก็ชัดเจนแต่กลับแฝงไปด้วยความหวาดระแวงจนคิดไปต่างๆนาๆเสียไกล สุดท้ายก็กว่าจะหาคำตอบนั้นได้ก็กลายเป็นเรื่องที่ไม่มีความเกี่ยวข้องแล้ว คำถามของสังคมก็จะตามมา ไม่ว่าจะเป็นตัวฆาตกร ผู้ต้องสงสัยเหยื่อที่ถูกฆ่าตายและรวมไปถึงสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้น ความคิดหรือจิตใจของคนที่มาหรือที่เป็นฆาตกรเขาเหล่านั้นผิดปกติจริงทางชีวภาพหรือเปล่า แล้วทางด้านจิตวิทยาที่สอดคล้องกับตัวตนแท้จริงของมนุษย์เป็นเช่นไรก็ยังไม่มีความชัดเจนอยู่ในเรื่องของแนวทางการแก้ไขปัญหาที่ยุติธรรม และในประเทศไทย ผู้มีอำนาจตัดสินใจเชิงนโยบายมักกล่าวว่า การใช้โทษประหารชีวิตในคดีอาชญากรรมและคดีอุกฉกรรจ์ เช่น คดีฆาตกรรม คดีล่วงละเมิดทางเพศ จะช่วยป้องปรามยับยั้งอาชญากรรม แต่จากการรวบรวมสถิติการเกิดอาชญากรรมและการบังคับใช้โทษประหารชีวิตในประเทศไทย ระหว่างปี 2545 - 2554 ก็ไม่พบว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างชัดเจนระหว่างการใช้โทษประหารชีวิตกับอัตราการฆาตกรรม กล่าวคือ ระหว่างปี 2545 - 2554 ประเทศไทยมีการบังคับใช้โทษประหารชีวิต 17 ราย โดยในปี



2545 มีผู้ถูกประหารชีวิต 11 ราย และในปี 2546 มี 4 รายตามลำดับ การประหารชีวิตครั้งล่าสุดในประเทศไทย เกิดขึ้นเมื่อเดือนสิงหาคม 2552 นั้น มีนักโทษชายในคดี

ยาเสพติดถูกประหารชีวิต 2 ราย ส่วนอัตราการฆาตกรรมในประเทศนั้นโดยเฉลี่ยแล้วลดลงที่ละน้อยเกือบทุกปียกเว้นปี 2546 และในปี 2545 จาก 7 ลดลงเหลือ 4.8 ในปี 2554 อันที่จริงอัตราการฆาตกรรมในปี 2546 ได้เพิ่มขึ้นจาก 7 เป็น 9.8 หนึ่งปีหลังจากที่มีการบังคับใช้โทษประหารชีวิต 11 รายในปี 2545 และระหว่างปี 2547 – 2551 ซึ่งไม่มีการบังคับใช้โทษประหารชีวิต นานกว่า 6 ปี อัตราการฆาตกรรมกลับลดลงอย่างต่อเนื่องทุกปี ( ข้อมูลอัตรากำล้างข้าราชการในสังกัดกรมราชทัณฑ์ สํารวจ ณ วันที่ 1 มีนาคม 2555 ) และเรื่องของการฆาตกรรมเป็นอาชญากรรมที่มีความรุนแรงและก่อให้เกิดสะท้อนขวัญแก่ประชาชนแต่เป็นอาชญากรรมที่มีสถิติต่ำกว่าอาชญากรรมชนิดอื่นๆ การฆาตกรรมส่วนมากผู้ที่กระทำมักจะเป็นคนที่มีความใกล้ชิด เป็นเพื่อน เป็นคู่รักญาติสนิทของผู้เคราะห์ร้าย อายุของฆาตกรส่วนมากจะอยู่ในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น อายุ 20-29 ปี เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง เวลาที่เกิด การฆาตกรรมสูงมีความสัมพันธ์กับฤดูกาล คือฤดูร้อน โดยเฉพาะในเดือนเมษายนในประเทศไทย และในคืนวันหยุดสุดสัปดาห์คืนวันเสาร์ รัฐทางตอนใต้หรือภาคใต้มีสถิติสูงกว่าภาคอื่นๆ วิธีการที่ใช้ส่วนมากใช้อาวุธปืนสำหรับทำฆาตกรรม มีหลายทฤษฎีที่กล่าวถึงสาเหตุของการฆาตกรรม เช่น ทฤษฎีทางชีววิทยา ทฤษฎีทางจิตวิทยา และทางสังคม ซึ่งแต่ละทฤษฎีก็อาจจะเหมาะสมกับฆาตกรในแต่ละรายๆ ไป (วารสารจิตวิทยาคลินิก ปีที่ 19, ฉบับที่ 2, กรกฎาคม-ธันวาคม 2531, หน้า 85-94.)

การเล็งเห็นความสำคัญของการออกแบบภาพยนตร์สั้นที่จะพัฒนาและศึกษากระบวนการทำในดวงงานการออกแบบภาพยนตร์สั้นเรื่อง “ชาวกับด่า” จะช่วยส่งเสริมและเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจว่า สุดทำยจิตใจของคนและความคิดก็เริ่มส่งผลต่อความกลัวที่มนุษย์ไม่เคยจะยอมรับสักเท่าไร ความกลัวที่ว่าคือ มนุษย์กลัวความจริงและความไม่รู้ จนในบางครั้งเราเห็นได้เลยว่าในเวลาที่มีข่าวการฆาตกรรมเกิดขึ้น คำถามมากมายก็เริ่มตั้งประเด็นขึ้นมากถามในสิ่งที่ไม่รู้และอยากรู้และคำถามหนึ่งเวลาที่คนเป็นฆาตกรกลับเป็นเพียงเยาวชนหรือผู้ที่ไม่น่าเป็นไปได้ว่าจะฆ่าคนได้ เขาเหล่านั้นคิดอะไรอยู่ ทำไมถึงตัดสินใจฆ่าคนลงไปหรือว่าที่จริงแล้วมันน่าจะมีอะไรมากกว่าที่เราคิดและเข้าใจกว่านี้ และอีกอย่างหนึ่งในความคิดของคนเราก็เหมือนกับเป็นมีดสองคม เหมือนกับเหรียญที่มีสองด้าน ย่อมมีทั้งด้านที่ดีและด้านที่ไม่ดีอยู่ที่ว่าเราจะเปิดเผยในมุมไหนออกมาและควบคุมมุมนั้นได้ดีแค่ไหนถ้าควบคุมไม่ได้จะเกิดผลเป็นเช่นไร และลงเอยอย่างไร

## 1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและออกแบบกระบวนการออกแบบภาพยนตร์สั้น
2. เพื่อเผยแพร่ภาพยนตร์สั้นที่ช่วยกระตุ้นความคิดของคนในทางจิตวิทยา ชีววิทยาเกี่ยวกับอันตรายจากคนรอบข้างในภาพยนตร์สั้นแนวฆาตกรรมลึกลับ
3. เพื่อสะท้อนปัญหาสังคมในด้านการดำรงชีวิตและด้านสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่ส่งผลต่อการเกิดปัญหาความรุนแรง ปัญหาการฆาตกรรมและการก่อคดีในกลุ่มสังคมหากเป็น สตรี และเยาวชน

## 1.3 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ทฤษฎีหลักการต่างๆที่นำมาใช้ในการออกแบบสื่อ

<p><b>ตัวแปรต้น</b></p> <p><b>หลักการออกแบบภาพยนตร์สั้น</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.การออกแบบภาพยนตร์สั้น</li> <li>2.ประเภทของภาพยนตร์สั้น</li> <li>3.ภาพยนตร์สั้นเพื่อช่วยกระตุ้นความคิดของคนในทางจิตวิทยาเกี่ยวกับอันตรายจากคนรอบข้างในภาพยนตร์สั้นแนวฆาตกรรมลึกลับและสะท้อนสังคม</li> </ol> <p><b>ภาพยนตร์สั้นแนวการฆาตกรรม</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.การฆาตกรรมลึกลับซับซ้อน</li> <li>2.ปัจจัยหรือสิ่งที่จูงใจในการฆาตกรรม</li> </ol>	<p><b>ตัวแปรตาม</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.ผลหลังจากรับชมภาพยนตร์สั้นแนวฆาตกรรม ในเรื่องของความเข้าใจและการคิดแบบรอบคอบของคนเราในการใช้ชีวิต</li> <li>2.ความเข้าใจภาพยนตร์ของกลุ่มเป้าหมาย</li> <li>3.เป็นภาพยนตร์สั้นที่เกี่ยวข้องกับการฆาตกรรมที่ให้ข้อมูลความรู้ในเรื่องของจิตวิทยา ชีววิทยาและศิลปะที่เกิดขึ้นในความคิดของมนุษย์ที่ซับซ้อนทำให้เป็นที่น่าติดตาม</li> <li>4.สังคม การยอมรับของสังคมในเรื่องของฆาตกรในกรณีที่เป็นเด็กหรือผู้หญิง</li> </ol>
---	---

ตารางที่ 1 ตารางแสดงตัวแปรต้น ตัวแปรตาม

## 1.4 ขอบเขตการวิจัยและกลุ่มเป้าหมาย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงซึ่งมีขอบเขตการวิจัย และกลุ่มเป้าหมายดังนี้

### 1.4.1 ขอบเขตการออกแบบ

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาเชิงพัฒนา ซึ่งนักวิจัยในที่นี้หมายถึงนิสิตวิชาเอกออกแบบสื่อ นวัตกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร การออกแบบภาพยนตร์สั้นเพื่อ สะท้อนปัญหาสังคมในด้านการดำรงชีวิตและด้านสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่ส่งผลต่อการเกิดปัญหา ความรุนแรง เรื่อง "ชาวกับดัก" ซึ่งมีขอบเขตของการวิจัยดังนี้

### 1.4.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

- ภาพยนตร์สั้นเรื่องชาวกับดัก จำนวนหนึ่งเรื่อง
- ภาพยนตร์สั้นสามารถบอกถึงเกร็ดความรู้ด้านจิตวิทยา ชีววิทยา เรื่องของความคิด มนุษย์ที่ซับซ้อนลึกซึ้งและยังแฝงข้อคิดต่างๆไว้ในเนื้อเรื่องให้คนดูติดตามรวมถึงการ ฆาตกรรมที่แปลกโดยมีการฆาตกรรมแบบมีศิลปะและการวิเคราะห์โดยอาศัยหลัก กายภาพในการฆ่า

### ขอบเขตด้านผู้ผลิต

ในการวิจัยการออกแบบภาพยนตร์สั้น เรื่อง ชาวกับดัก มีขอบเขตดังต่อไปนี้

- ประวัติความเป็นมาการสร้างสรรคภาพยนตร์สั้น
- ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์สั้น
- แนวคิดนโยบายการสร้างสรรคและพัฒนาออกแบบภาพยนตร์สั้นเพื่อสะท้อนปัญหา สังคมในด้านการดำรงชีวิต และด้านสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษา ความรุนแรง



## ขอบเขตด้านการสร้างสรรค์และพัฒนา

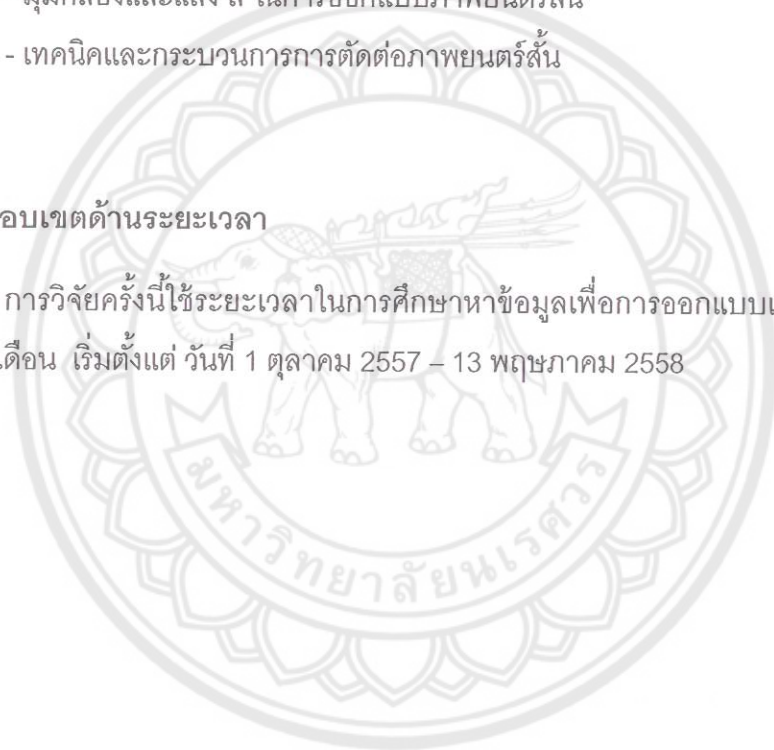
การออกแบบภาพยนตร์สั้น เรื่อง "ชาวกับด้า"

### ขั้นตอนการออกแบบการออกแบบภาพยนตร์สั้น เรื่อง "ชาวกับด้า"

- กระบวนการออกแบบหรือหลักการออกแบบเนื้อเรื่อง
- การออกแบบบทภาพยนตร์
- มุมกล้องและแสง สี ในการออกแบบภาพยนตร์สั้น
- เทคนิคและกระบวนการการตัดต่อภาพยนตร์สั้น

#### 1.4.3 ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระยะเวลาในการศึกษาหาข้อมูลเพื่อการออกแบบและพัฒนา รวมเป็นเวลา 7 เดือน เริ่มตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2557 – 13 พฤษภาคม 2558



## 1.4.4 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

กิจกรรม	เดือน							
	ต.ค	พ.ย	ธ.ค	ม.ค	ก.พ	มี.ค	เม.ย	พ.ค
	57	57	57	58	58	58	58	58
1. ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	■	■						
2. สกัดออกแบบงานวิจัย	■	■						
3. ดำเนินการสร้างผลงาน	■	■	■	■	■	■	■	
4. นำเสนอผลงาน						■	■	■
5. สรุปผลและเขียนรายงาน						■	■	■
6. จัดพิมพ์รูปเล่ม						■	■	■

ตารางที่ 2 ตารางแสดงระยะเวลาการทำงาน



## 1.5 ขอบเขตกลุ่มเป้าหมาย

บุคคลที่สนใจสื่อภาพยนตร์สั้นแนวฆาตกรรม อายุตั้งแต่ 20 ขึ้นไป

## 1.6 ข้อตกลงเบื้องต้น

- ตัวอย่างภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ ความยาว 1 นาที 30 วินาที จำนวน 1 เรื่อง
  - ภาพยนตร์สั้น ความยาว 15 นาที จำนวน 1 เรื่อง
  - ดีวีดีข้อมูลสำหรับเผยแพร่ 1 ชุด รวมปก
  - โปสเตอร์ขนาด A 2 จำนวน 1 แผ่น
  - Photo book จำนวน 1 เล่ม

## 1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

ภาพยนตร์สั้น (short narrative หรือ short film) เป็นประเภทของภาพยนตร์อย่างหนึ่งที่เหมือนกับภาพยนตร์ทั่วไป ที่เล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงเฉกเช่นภาพยนตร์ความยาวปกติทั่วไป เพียงแต่ว่าเป็นการเล่าเรื่องประเด็นสั้น ๆ หรือประเด็นเดียวให้ได้ใจความ มาตรฐานของภาพยนตร์สั้น คือ มีความยาวเต็มที่ไม่เกิน 40 นาที

ฆาตกรรม (murder) คือ การฆ่าคน การฆ่าคนโดยได้ไตร่ตรองไว้ก่อนล่วงหน้าหรืออาจจะไม่ได้ไตร่ตรองมาก่อน

## 1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. รูปแบบและแนวทางการนำเสนอ การออกแบบภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ นั้นให้ประชาชนหรือบุคคลที่สนใจทั่วไป โดยเฉพาะบุคคลที่สนใจสื่อภาพยนตร์สั้นแนวมาตกรรม อายุตั้งแต่ 20 ขึ้นไป สามารถเข้าใจเกี่ยวกับภาพยนตร์สั้นแนวมาตกรรมง่ายมากขึ้น
2. ให้ความตื่นเต้นและจินตนาภาพของผู้ชม และโดยเฉพาะตามหลักการวิจัย (ข้อมูลอัตรากำลังข้าราชการในสังกัดกรมราชทัณฑ์ สํารวจ ณ วันที่ 1 มีนาคม 2555)
3. ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ให้ข้อมูลความรู้ทางด้านจิตวิทยาและชีววิทยาในด้านความคิดที่ซับซ้อนของมนุษย์
4. เพิ่มความน่าสนใจให้กับการวิจัยการออกแบบภาพยนตร์สั้น

## หน่วยงานที่สามารถนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์

- สถานีโทรทัศน์ช่องต่างๆ หรือรายการทีวีต่างๆ รวมทั้งเว็บไซต์เกี่ยวกับภาพยนตร์แนวมาตกรรม
- กลุ่มผู้ที่สนใจในภาพยนตร์ และกลุ่มผู้ที่สนใจในงานวิจัยการออกแบบภาพยนตร์สั้น

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษานี้เป็นการศึกษา วิจัยพัฒนางานออกแบบภาพยนตร์สั้นสะท้อนสังคม เรื่อง ขวากับดำ เพื่อที่จะสามารถพัฒนาและออกแบบได้จึงจำเป็นต้องทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูล ประกอบเพื่อทำการพัฒนาและปรับปรุงผลงานการศึกษานี้ และทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูล เบื้องต้นในด้านต่างๆ อันประกอบด้วย

#### 2.1 ข้อมูลการออกแบบภาพยนตร์สั้นแนวฆาตกรรม

2.1.1 ประวัติภาพยนตร์แนวฆาตกรรม

2.1.2 การฆาตกรรม

#### 2.2 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการทฤษฎีการฆาตกรรม และกระบวนการทางกฎหมาย

2.2.1 ทฤษฎีจิตวิทยา, ทฤษฎีทางชีววิทยา ในด้านของการฆาตกรรม

2.2.2 กายภาพ

2.2.3 กระบวนการทางกฎหมาย

#### 2.3 ข้อมูลการออกแบบภาพยนตร์สั้น

2.3.1 ประวัติภาพยนตร์สั้น

2.3.2 หลักการออกแบบภาพยนตร์สั้น

2.3.3 บทภาพยนตร์

2.3.4 มุมกล้องและแสง สี และการตัดต่อในการออกแบบภาพยนตร์

#### 2.4 ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย

2.4.1 ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย

2.4.2 ข้อมูลพฤติกรรมของวัยที่เสี่ยงต่อการก่อความรุนแรง

#### 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.6 กรณีศึกษา



## 2.1 ข้อมูลการออกแบบภาพยนตร์สั้นแนวฆาตกรรม

### 2.1.1 ประวัติภาพยนตร์แนวฆาตกรรม

นานมาแล้วที่หนังแนวฆาตกรรมได้รับความนิยมอย่างมากในทุกๆ ประเทศ ส่วนใหญ่เป็นหนังที่ไม่จำเป็นต้องใช้ทุนสร้างมาก แต่ได้กำไรมากๆ จึงทำให้นักทำหนังได้สร้างนั้นแนวนี้นั้นมากมายนับไม่ถ้วน

ภาพยนตร์แนวฆาตกรรมมีลักษณะที่มีประวัติศาสตร์มาพร้อมกับ ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ(Horror Films) หรือส่วนมากจะเรียกว่าเป็นแนวภาพยนตร์สยองขวัญไปเลย คือภาพยนตร์ที่ถูกออกแบบและสร้างขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตื่นตระหนกตก ความหวาดกลัว และสร้างความรู้สึกร่วมกันให้ผู้ชม แต่ในขณะเดียวกันก็ได้สร้างความบันเทิงอันน่าหลงใหลไปพร้อมๆ กัน ภาพยนตร์สยองขวัญสามารถสร้างประสบการณ์อันน่าหวาดหวั่นได้ โดยการเข้าไปสัมผัสกับความกลัวในส่วนลึกของจิตใจผู้ชม ทั้งจากฝันร้าย บาดแผลทางใจ ความแปลกแยก ความรู้สึกไม่พอใจ ความหวาดหวั่นพรึ่นพริ้งในสิ่งที่ไม่รู้ ความกลัวตายและการสูญเสียอวัยวะ ความกลัวการสูญเสียตัวตน รวมทั้งความกลัวเกี่ยวกับเพศสภาพ แล้วนำมาออกมาถ่ายทอดเป็นประสบการณ์ที่แปลกประหลาด

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญมีจุดเริ่มต้นที่เก่าแก่เทียบเท่ากับจุดเริ่มต้นของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์เลยทีเดียว นับตั้งแต่การถือกำเนิดของสื่อภาพยนตร์ ซึ่งเริ่มขึ้นในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา ก็ได้ปรากฏภาพยนตร์แนวสยองขวัญขึ้นแล้วในระยะเวลาใกล้เคียงกัน โดยนักสร้างภาพยนตร์ยุคบุกเบิกชาวฝรั่งเศสอย่าง Georges Melies ได้สร้างภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องแรก คือ Le Manoir du diable หรือ The Devil's Castle ขึ้นในปีคริสต์ศักราช 1896

ภาพยนตร์สยองขวัญแนวจิตวิทยา ในทศวรรษที่ 1960 แนวทางของภาพยนตร์สยองขวัญได้มุ่งมายังเนื้อหาแบบจิตวิทยาเขย่าขวัญ (Psychological Horror) โดยนำเสนอความน่ากลัวโหดเหี้ยมของมนุษย์มากกว่าที่จะเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติ อย่างที่มักจะปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญก่อนหน้านี้ ภาพยนตร์สยองขวัญแนวจิตวิทยาที่โดดเด่นในช่วงเวลาที่พูดถึงก็คือ Psycho ปี 1960 ผลงานของ Alfred Hitchcock และภาพยนตร์เรื่อง Peeping Tom ปี 1960 ผลงานของ Michael Powell ต่อมาในภายหลังกภาพยนตร์สยองขวัญแนวจิตวิทยาก็ยังคงปรากฏออกมาเป็นครั้งคราวอย่างต่อเนื่อง. ภาพยนตร์เรื่อง Silence of the Lamb ปี 1991 จัดได้ว่าเป็นภาพยนตร์สยองขวัญแนวจิตวิทยาที่โดดเด่นมากเป็นพิเศษ ในช่วงเวลาหลังจากทศวรรษที่ 1960 (แม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะมีลักษณะของภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime Film) และภาพยนตร์เขย่าขวัญ

(Thriller Film) ผสมผสานอยู่ด้วยกัน) ( การวิจัยสุนทรียภาพเชิงนิเทศในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ สยองขวัญ , วิสิฐ อรุณรัตน์ )

ความสยองขวัญเตือนว่า เรามีความรู้ในสิ่งต่างๆ เล็กน้อยเพียงไร

ความรู้สึกสยองขวัญเป็นอารมณ์ความรู้สึกที่มักจะปรากฏขึ้นบ่อยครั้ง เมื่อบุคคลทั่วไป ได้พบเห็น ได้ยิน หรือมีประสบการณ์กับสิ่งที่ตื่นตระหนก และเป็นความรู้สึกที่ทำให้จิตใจสั่นไหว วาบจนขนลุกขนชันเมื่อประสบกับสิ่งที่น่าเกลียดน่าขยะแขยง สิ่งซึ่งทำให้วรรณกรรมสยองขวัญเป็นที่แพร่หลายคือ ความต้องการที่จะปลุกเร้าบรรยากาศที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ และความรู้สึกของอารมณ์หวาดกลัวในเราซึ่งเป็นผู้อ่านทั่วไป เช่นเดียวกับตอนที่เด็ก เราอาจจะหวาดกลัวเงาร่างๆ จากประตูที่เปิดแง้มอยู่ หรืออสูรกายที่เราเชื่อว่ามันนอนอยู่ใต้เตียง ความตื่นกลัวต่อจินตนาการมีผลอย่างรุนแรงในวัยเยาว์ ในวัยผู้ใหญ่ความกลัวของเรากลายเป็นความกลัวที่ตั้งอยู่บนเหตุการณ์ในโลกแห่งความจริงมากขึ้น กล่าวคือ มันกลายเป็นความกลัวที่จะสูญเสียคนที่เรารัก ความกลัวว่า จะไม่สามารถควบคุมชีวิตของเราได้ ความสยองขวัญโดยธรรมชาติแล้วเป็นความรู้สึกส่วนบุคคล เป็นการละเมิดหรือการรุกรานความสะอาดสบายของเรา มันพูดถึงสภาพการณ์ของมนุษย์ และกระตุ้นเตือนให้เราตระหนักว่า " เรามีความรู้และความเข้าใจสิ่งต่างๆ ได้น้อยเพียงไร "

แม้ว่าในทางศิลปะภาพยนตร์ จะมีการประเมินคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ของ ภาพยนตร์สยองขวัญไว้ในระดับต่ำ และมองว่าเป็นเพียงวัฒนธรรมประชานิยม(Popular culture) ซึ่งมีลักษณะฉาบฉวยไร้คุณค่าหรือปราศจากรสนิยมทางศิลปะจากมุมมองของวัฒนธรรมชั้นสูง กระนั้นก็ตาม นับตั้งแต่ช่วงทศวรรษที่ 80 เป็นต้นมา ภาพยนตร์สยองขวัญเริ่มได้รับความสนใจจาก นักวิชาการทางภาพยนตร์ศึกษาและวัฒนธรรมศึกษามากขึ้นตามลำดับ ซึ่งได้พบลักษณะเฉพาะ อันแปลกประหลาดที่น่าสนใจหลายประการปรากฏในกลุ่มภาพยนตร์แนวสยองขวัญนี้

ในมุมมองทางวิชาการ กลุ่มภาพยนตร์แนวสยองขวัญได้ซ่อนนัยยะทางสังคมวัฒนธรรม และจิตวิทยาไว้อย่างมากมาย ผ่านการใช้สัญลักษณ์ที่เป็นการอุปมาอุปไมยอย่างซับซ้อน รวมทั้ง ความสำคัญและบทบาททางสังคมวัฒนธรรมของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ซึ่งมีหน้าที่และความหมายเฉพาะ แตกต่างไปจากภาพยนตร์ในแนวอื่นๆ อย่างชัดเจน. ภาพยนตร์สยองขวัญมี ประวัติศาสตร์มายาวนาน นับได้ตั้งแต่จุดเริ่มต้นของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ โดยในช่วงปลาย คริสตศตวรรษที่ 19 ก็ได้ปรากฏภาพยนตร์ที่มีลักษณะของแนวภาพยนตร์แบบสยองขวัญขึ้นมาแล้ว ซึ่งเป็นผลงานของนักสร้างภาพยนตร์ยุคบุกเบิกชาวฝรั่งเศส Georges Melies เขาได้สร้าง



ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องแรก คือ Le Manoir du diable หรือ The Devil's Castle ขึ้นในปีคริสต์ศักราช 1896 ภายหลังจากนั้นภาพยนตร์สยองขวัญก็ถูกสร้างกันต่อมาและได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง ทุกภูมิภาคทั่วโลกล้วนมีการผลิตภาพยนตร์สยองขวัญของตนเองขึ้นในแต่ละประเทศ ซึ่งส่งผลให้ภาพยนตร์แนวนี้มีลักษณะที่หลากหลายทางด้านวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้นไปด้วย

จากการที่ภาพยนตร์สยองขวัญได้ถูกละเลยและมองข้ามความสำคัญไป เนื่องจากมันเป็นภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นตามกระแสวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) เป็นภาพยนตร์ที่แสดงออกทางวัฒนธรรมแบบลอกเลียนกันมาเป็นทอด เป็นเพียงภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมาเพื่อหวังผลกำไรจากรายได้ โดยอาศัยสูตรสำเร็จที่ตายตัวจากแนวทางของมันเองในการสร้างความสยดสยองและตื่นตระหนกให้กับผู้ดู ด้วยเหตุนี้จึงทำให้หลายคนมองว่ามันไม่มีคุณค่าและความสำคัญทางวัฒนธรรมและทางศิลปะมากพอต่อหีบยกขึ้นมาพิจารณา แต่กระนั้นก็ตาม ความสำเร็จในภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่มีมาอย่างต่อเนื่องและชัดเจน กลับดูเป็นสิ่งที่บ่งชี้อย่างสวนทางกับการประเมินคุณค่าภาพยนตร์สยองขวัญในแง่มุมทางสุนทรียศาสตร์อยู่ไม่น้อย กล่าวคือ หากภาพยนตร์สยองขวัญไม่มีคุณค่าในทางสุนทรียในการตอบสนองและกระตุ้นเร้าอารมณ์ของผู้ชมภาพยนตร์ได้อย่างเป็นที่พึงพอใจ เหตุใดภาพยนตร์สยองขวัญจึงยังคงดำรงอยู่ได้ และได้รับความนิยมมาอย่างต่อเนื่องจวบจนปัจจุบัน นอกจากนี้ ความสำเร็จในภาพยนตร์สยองขวัญยังก่อให้เกิดคำถามสำคัญทางสุนทรียบางประการ กล่าวคือ ...หากภาพยนตร์ในฐานะสื่อบันเทิงมีหน้าหลักในการตอบสนองความต้องการและการสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์แล้ว ทำไมภาพยนตร์สยองขวัญ ซึ่งดูเหมือนจะมีลักษณะที่ขัดแย้งกับความพึงพอใจ จึงยังคงมีผู้ชมและได้รับความนิยมมาอย่างต่อเนื่อง จากหลักฐานดังกล่าวย่อมแสดงว่า ผู้ชมภาพยนตร์แนวนี้ ต่างรู้สึกพึงพอใจกับการถูกทำให้ตื่นกลัว รู้สึกตระหนก หวาดหวั่นไปกับการนำเสนอของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

## ภาพยนตร์สยองขวัญ: การหวนคืนของสิ่งปฏิภูลที่ถูกกดทับในวัยทารก

นักทฤษฎีภาพยนตร์แนวจิตวิเคราะห์กลุ่มหนึ่งมีความเห็นว่า ผู้ชมภาพยนตร์สยองขวัญ สนุกสนานเพลิดเพลินกับการชมภาพยนตร์เหล่านี้เพราะว่า มันเป็นการชดเชยและตอบสนองต่อ ความปรารถนาในระดับจิตไร้สำนึก ในอันที่จะย้อนเอาความพึงพอใจที่ถูกข่มทับไว้ของภาวะในวัย ทารกให้คืนกลับมา Barbara Creed หนึ่งในนักทฤษฎีภาพยนตร์ทางจิตวิเคราะห์ได้เสนอโดยการ นิยามลักษณะของภาพยนตร์สยองขวัญว่า เป็นลักษณะของสิ่งปฏิภูลทางร่างกาย (Bodily waste) อย่างชนิดที่ เธอเชื่อว่า เป็นการเชื่อมโยงภายในจิตไร้สำนึกของมนุษย์เข้ากับภาวะความเป็นทารก ในระยะแรก เมื่อมันได้ที่กักเอาถึงความพึงพอใจในความผูกพันกับแม่ในช่วงก่อนการเรียนรู้ บรรทัดฐานทางสังคม (social norms) เกี่ยวกับความสะอาดและการตระหนักรู้ถึงความเป็นตัวตน ในขณะที่การนำเสนอสิ่งปฏิภูลทางร่างกายในภาพยนตร์แนวสยองขวัญได้กระตุ้นเร้าให้ผู้ชมด้วย ความน่าขยะแขยงและความน่ารังเกียจอันไม่เป็นที่น่าพึงพอใจ แต่ในขณะเดียวกัน มันก็ได้ให้ความ พึงพอใจในการย้อนกลับไปสู่ช่วงเวลาเมื่อตอนที่ความสัมพันธ์ของแม่กับลูกได้ถูกจดจำไว้ โดย ความพึงพอใจในการเล่นกับร่างกายและสิ่งปฏิภูลได้อย่างอิสระ. สำหรับ Creed ผู้ชมสนุกสนาน เพลิดเพลินกับภาพยนตร์แนวสยองขวัญเพราะว่า มันได้นำเสนอสิ่งปฏิภูลทางร่างกาย ซึ่งได้สร้าง ความพึงพอใจในการตอบสนองต่อความปรารถนาในจิตไร้สำนึก ในอันที่จะย้อนกลับไปสู่ช่วงเวลา แห่งความสุขในวัยทารกนั่นเอง

การหาคำตอบต่อประเด็นคำถามนี้ อาจไม่สามารถตอบได้ในระดับสามัญสำนึกหรือจาก ประสบการณ์ทั่วไปในการชมภาพยนตร์สยองขวัญ เนื่องจากผู้ชมภาพยนตร์เองก็เพียงรับรู้ถึงความ พึงพอใจในการชมภาพยนตร์สยองขวัญเท่านั้น ซึ่งเป็นความพึงพอใจในเชิงนิเสธเกี่ยวกับการถูก กระตุ้นเร้าให้พึงพอใจกับความตึ๊งกั้วและหวาดผวา โดยอาจไม่ทราบถึงแรงจูงใจหรือสาเหตุของ ความต้องการที่จะถูกหลอกหลอน ดังนั้นการตอบคำถามข้างต้น จึงจำเป็นต้องศึกษาลึกลงไปถึง แนวคิดเชิงสุนทรีย์ของการเล่าเรื่อง (Aesthetic of Narrative) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง แนวคิดเกี่ยวกับ การตอบสนองทางจิตวิทยาและอารมณ์ของเรื่องเล่า ซึ่งอาจสามารถหยิบยกขึ้นมาพิจารณาถึง ความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์สยองขวัญได้ ( ปัญหาทางปรัชญาและจิตวิทยาในภาพยนตร์ สยองขวัญ, ความพึงพอใจในการชมภาพยนตร์สยองขวัญ, วิสิฐ อรุณรัตน์านนท์ )



## 2.1.2 การฆาตกรรม

การฆ่าคน (murder) เป็นการกระทำให้นุชนถึงแก่ความตาย จัดเป็นอาชญากรรมประเภทหนึ่ง ทางนิติศาสตร์แบ่งเป็นสองประเภท คือ การทำให้คนตายโดยเจตนา (homicide) และการทำให้คนตายโดยไม่เจตนา (manslaughter) การฆ่าคนทั้งสองประเภท ผู้กระทำต้องระวางโทษหนักหรือเบาตามกฎหมายแล้วแต่กรณี

## 2.2 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการทฤษฎีการฆาตกรรม และกระบวนการทางกฎหมาย

### 2.2.1 ทฤษฎีจิตวิทยา, ทฤษฎีทางชีววิทยา ในด้านการฆาตกรรม

#### ทฤษฎีจิตวิทยา

- ทฤษฎีของทางจิตวิทยา กล่าวว่า การกระทำ หรือ พฤติกรรมของบุคคล ใดๆ ก็ตาม ทุกสิ่งทุกอย่างต้องมีสาเหตุมาจาก แรงจูงใจ หรือแรงผลักดันภายใน ซึ่งอยู่ในระดับจิตสำนึก หรือจิตใต้สำนึกก็ได้ ไม่มีการกระทำอะไรที่ไม่มีคำอธิบายทางจิตวิทยา เช่น ทำไมวันนี้ต้องใส่เสื้อสีแดง มันก็ต้องมีแรงจูงใจว่า ที่ใส่เสื้อสีแดงวันนี้จะไปพบใคร รู้สึกจะทำให้ตัวเองสะดุดตาอย่างไร ทำไมวันนี้ใส่ชุดนักเรียน ใส่นักศึกษาเพราะอะไร รู้สึกอะไร ถ้าตั้งใจเขาเรียกว่าจิตสำนึก คือ เรารู้ตัว เราต้องการ เราอยาก เราเป็น ถ้าไม่ตั้งใจแต่มีความต้องการอยู่ภายในที่เราอาจจะไม่รู้ อันนี้ เรียกว่าจิตไร้สำนึก หรือ จิตใต้สำนึก ซึ่งมันเป็นแรงขับเคลื่อนให้เราทำอะไร อย่างเช่น การกิน ส่วนจิตสำนึกบอก ว่าให้กินของอร่อย มันจะประกอบด้วยกันทั้งสองฝ่าย นอกจากนี้ ก็มีจิตก่อนสำนึก เขาเรียกว่า Preconscious คือ เหมือนๆ จะลืม เหมือนๆ จะจำ เช่น เมื่อวานเย็นทานข้าวกับอะไร มันเหมือนกับจะจำไม่ได้แล้ว แต่พอนึกขึ้นมาก็จำได้ เป็นต้น

ในด้านของทางผู้ป่วย มีคนใช้จำนวนไม่น้อยที่ฆ่าพ่อแม่ แต่ฆ่าเสร็จแล้วบอกว่าตัวเองไม่ได้ฆ่า ใครถามก็บอกว่าตัวเองไม่ได้ฆ่า ฆ่าได้ไงก็พ่อแม่คือคนที่มีบุญคุณเลี้ยงดูเรามาตลอด แต่ในเหตุการณ์มีพยานเห็นว่าฆ่าพ่อจริงๆ แต่ด้วยกลไกที่เรียกว่าจิตไร้สำนึก ที่เรียก กลไกการป้องกันทางจิต เขายอมรับในระดับจิตสำนึกไม่ได้ การฆ่าพ่อแม่เนี่ยมันเป็นบาปมากเลยนะ เขายอมรับมันไม่ได้ เขาต้องใช้จิตไร้สำนึกของเขาปฏิเสธสิ่งที่เขาทำ ทำให้ในสำนึกของเขาบอกว่าไม่ได้ฆ่า ถามเท่าไรก็ไม่ได้ฆ่า เขาบอกอำพรางหรือเปล่าละ อันนี้ก็ไม่ใช่อำพราง แต่ว่าเป็นเรื่องของกลไกทางจิตไร้สำนึก โดยทั่วไป เขาเรียกว่าอาจจะตั้งใจ ทำให้เป็นข้อสงสัยเรื่องปัจจัยภายนอกตัวฆาตกรกับปัจจัยภายในตัวฆาตกร การที่คนเราทำอะไร ต้องมีปัจจัยภายนอกกับภายใน ภายในคือภายใน

จิตใจของบุคคล ภายนอกก็สถานการณ์ต่างๆ เช่นปัจจัยภายในตัวบุคคล สภาวะแวดล้อมมีผลให้เขาผลักดันฆาตกรรม แต่จริงๆ แล้วก็คือ ปัจจัยภายในเรื่องใหญ่ สมมติว่าเขาคิดแล้วลงมือฆาตกรรมใครสักคนหนึ่ง การที่เขาจะปลอดภัย และสามารถทำอะไรบรรลุดัตถประสงค์ ส่วนใหญ่เขาจะต้องมีการคิดและวางแผนล่วงหน้า

### "โรคไบโพลาร์ (Bipolar)"

Bipolar เป็นโรคที่จัดอยู่ในกลุ่มโรคทางด้านเรื่องอารมณ์ กลุ่มเดียวกับโรคซึมเศร้า คือโรคอารมณ์ที่ชัดเจน ที่มีอารมณ์เปื้อนเศร้า แต่โรคไบโพลาร์ จะมีลักษณะที่มีอารมณ์ช่วงหนึ่งจะมีลักษณะรื่นเริง สนุกสนานสลับกับอารมณ์ซึมเศร้าอีกช่วงหนึ่ง

โรคนี้มีหลายชื่อ เช่น โรคอารมณ์แปรปรวน, manic-depressive disorder, bipolar affective disorder, bipolar disorder ในปัจจุบันชื่อเป็นทางการคือ โรคไบโพลาร์ (bipolar disorder) ลักษณะสำคัญของโรคนี้คืออาการผิดปกติของอารมณ์ที่เกิดขึ้นนั้นอาจเป็นแบบซึมเศร้า (depression) หรือตรงข้ามกับซึมเศร้าคืออารมณ์ดีผิดปกติ (mania) ก็ได้

โรคไบโพลาร์นั้นมักเริ่มเป็นก่อนวัยกลางคน บางรายเริ่มเป็นตั้งแต่อายุยังไม่ถึง 20 ปี แต่ก็มีบางรายที่มาเริ่มเป็นหลังอายุ 40 ปีได้ โรคไบโพลาร์เป็นโรคที่มีปัจจัยทางพันธุกรรมมาเกี่ยวข้องค่อนข้างมากโดยพบว่าเมื่อลองถาม ประวัติให้ดี ๆ มักจะพบว่ามีคนอื่นบางคนในวงศ์ญาติป่วยเป็นโรคไบโพลาร์ และลูกหลานของผู้ที่ป่วยเป็นโรคไบโพลาร์มีโอกาสที่จะป่วยเป็นโรคไบโพลาร์ได้มากกว่าคนทั่วไป

โรคอารมณ์แปรปรวน หรือ ไบโพลาร์ อาจมีปัจจัยมาจากวิกฤตชีวิต เช่น สูญเสียคนที่รัก ตกงาน เจ็บป่วย ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดอาการได้ แต่ไม่ใช่ปัจจัยหลักที่ก่อให้เกิดโรคนี้ เพราะไบโพลาร์เป็นโรคที่สามารถถ่ายทอดทางพันธุกรรมซึ่งถือเป็นปัจจัยหลัก เมื่อคนกลุ่มนี้เจอกรรมชีวิตจะมีโอกาสเป็นโรคนี้สูงกว่าคนทั่วไป ผู้ป่วยส่วนใหญ่จะเริ่มปรากฏอาการเมื่ออายุประมาณ 25 ปีขึ้นไป



**ไบโพลาร์ (Bipolar Disorder) หรือโรคอารมณ์แปรปรวนซึ่งปัจจุบันคนไทยเป็นแล้วกว่า 6 แสนคน**

### **เดี๋ยวซึมเศร้าเดี๋ยวแปรปรวน**

โรคจิตเภทเป็นโรคที่ไม่ได้รับการพูดถึงในเมืองไทยมากนักค่ะ แต่ในขณะเดียวกันข่าวเกี่ยวกับคนที่ป่วยเป็นโรคเกี่ยวกับจิตใจกลับเพิ่มขึ้นในสังคมไทยมากขึ้นทุกที ไม่ใช่แค่นั้น ภาพของคนจรจัดแต่งตัวสกปรกมีกลิ่นเหม็นฉุนยาวไม่ได้สระมาเป็นปี ที่นอนหรือเดินตามป้ายรถเมล์ ก็เป็นคนที่ถูกรังเกียจ ไม่ได้รับการเหลียวแลจากสังคม

โรคไบโพลาร์ ก็เป็นหนึ่งในโรคทางจิตเภทที่คนไทยเป็นมากถึง 1 เปอร์เซ็นต์ของประชากร หรือมีคนไทยประมาณ 6 แสน คนป่วยด้วยโรคนี้ ไม่ได้เจาะจงว่าเพศหญิงหรือเพศชาย อายุเฉลี่ยเมื่อเริ่มมีอาการคือประมาณ 30 ปี นักจิตวิทยากล่าวไว้อีกว่าสภาพสังคมหรือเศรษฐกิจ เป็นตัวเร่งที่ทำให้โรคนี้เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วด้วยล่ะค่ะ โดยลักษณะอาการนั้น ผู้ป่วยจะมีช่วงเวลาหนึ่งที่มีอาการโรคซึมเศร้า หลายเดือนต่อมาอาจมีอาการตรงกันข้ามเลย เรียกว่า “แมเนีย” คืออาจครื้นเครง ร่าเริง ใช้จ่ายฟุ่มเฟือย ชอบแจกข้าวของ นอนน้อย ชอบทำอะไรจุจกใจ ไม่ยอมหลับนอน ห้ามนกก็ไม่ฟัง บางครั้งก็อะละอะละวาด คนที่มีอาการรุนแรงมากๆ อาจถึงขนาดหลงผิด คิดไปว่าตัวเองเป็นเจ้าของพ่อเจ้าแม่ มีอำนาจวิเศษ บางคนก็เศร้าซึม จนถูกมองว่าเป็น “บ้า” เรียกชื่อแบบเป็นทางการก็คือ “ผู้ป่วยโรคอารมณ์แปรปรวนชนิดซึมเศร้าและครื้นเครง” ผู้ป่วยโรคนี้จะมีอารมณ์คลุ้มคลั่งหรือครื้นเครงมากกว่าปกติ หรือสลับกับมีภาวะอารมณ์เศร้าซึม ส่วนผู้ป่วยอีกจำนวนหนึ่ง มีเพียงอาการอารมณ์คลุ้มคลั่งครื้นเครงมากกว่าปกติเท่านั้น โดยไม่มีระยะที่มีอาการซึมเศร้าเลย (วารสาร Modernmom, 20 ตุลาคม 2551 )

## อาการคู่มืคู่มร้ายที่แสดงออกให้เห็นคือ ภาวะสองขั้วที่แยกเป็น

### 1. ภาวะแมเนีย (Manic Episode)

จะมีอารมณ์ดี สนุกสนาน คึกคักเกินเหตุ เชื่อมมั่นในตัวเองสูง ขยันสุดๆ ชอบพูด ชอบคุย พูดเสียงดัง บ้าพลัง แต่งตัวสีฉูดฉาด ซ้อปั้งกระจาย คิดเร็ว ทำเร็ว หรือฉุนเฉียว ก้าวร้าว

### 2. ภาวะซึมเศร้า (Depressive Episode)

จะขาดความมั่นใจในตัวเอง ไม่กล้าคิดตัดสินใจ ไม่ใส่ใจดูแลตัวเอง อ่อนเพลีย ป่วยบ่อยๆ แต่หาสาเหตุไม่เจอ เก็บตัว ไม่เห็นคุณค่าของตัวเอง หมดหวังกับชีวิต

ผู้ป่วยแต่ละรายอาจเกิดภาวะใดภาวะหนึ่งก่อนก็ได้ เช่น อยู่ๆ เกิดอาการแมเนีย 2-3 สัปดาห์ แล้วหาย หลังจากนั้น 10 ปี ติงมาเป็นอีกครั้งก็ได้ สลับกับช่วงที่ซึมเศร้าเก็บตัว หรือบางรายอาจมีภาวะซึมเศร้าติดต่อกันหลายๆ รอบ โดยอาจกลับมาเป็นปกติช่วงสั้นๆ แล้วสลับมาเป็นแมเนีย โดยอาจจะสังเกตจากพื้นฐานพฤติกรรม เช่น ถ้าเคยเป็นคนเรียนร้อยมีเหตุผล กลายเป็นคนแต่งตัวเปรี้ยว พูดเก่ง เก๋รี่ยวกราด หรือจากคนที่พูดเก่ง ชอบทำงาน ชอบสังคม กลายเป็นคนซึมเศร้า ไม่อยากลุกจากที่นอน นอนดูเพดานได้เป็นชั่วโมงๆ เบื่อสังคม ขาดงานบ่อย ไม่ดูแลตัวเอง หรือป่วยไม่เจอสาเหตุ ให้สันนิษฐานไว้ก่อนว่าป่วย ควรพาไปพบแพทย์และอย่าคิดว่าเป็นเรื่องปกติ

โรคนี้เกิดจากสารสื่อประสาทในสมองผิดปกติ เช่น ในภาวะซึมเศร้า สารสื่อประสาทที่ชื่อว่า Serotonin ต่ำ ยกตัวอย่างง่ายๆ สมองเรามี Serotonin เหมือนน้ำอยู่ในภาชนะ ด้านบนมีก๊อกที่ผลิตสารนี้ใส่ภาชนะ แต่อยู่ๆ ก๊อกนี้เกิดสนิม แถมภาชนะยังรั่วจนน้ำหายไปหมดก็เกิดอาการซึมเศร้า ซึ่งรักษาได้โดยการให้ยาเพื่อไปไขก๊อกที่เป็นสนิมให้กลับมาใช้งานได้ตามปกติและอุดรอยรั่ว โดยทั่วไปการรับประทานยาประมาณ 2 สัปดาห์จะช่วยให้อาการเริ่มดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด แต่การเติมน้ำกลับเข้าไปต้องใช้เวลาานาน ดังนั้น แม้อาการจะดีขึ้นแต่ก็หยุดยาไม่ได้ ต้องรักษาต่อเนื่อง 2-5 ปี แต่ถ้าได้รับการรักษาอย่างถูกต้องครบถ้วน โรคนี้ก็สามารถรักษาหายได้

ไบโพลาร์สามารถรักษาให้หายขาดได้ โดยมีกุญแจสำคัญที่สุดคือ คนใกล้ชิดและครอบครัว ควรเตรียมตัวให้พร้อมและเข้มแข็ง หรือที่เรียกว่า วัคซีนใจ ด้วยการดูแลให้มีสุขภาพจิตที่ดี ศึกษาข้อมูล เรียนรู้ดูแลกันและรีบปรึกษาจิตแพทย์ เพราะอาการของโรคนี้ต้องได้รับการรักษาด้วยยาและทำจิตบำบัดควบคู่กัน ซึ่งผู้ป่วยจะสามารถกลับมาใช้ชีวิตได้อย่างเป็นปกติ เพียงแต่สังคมต้องให้โอกาส และสิ่งสำคัญ 3 ประการที่ต้องคำนึงถึงคือ ไบโพลาร์เป็นการป่วย ไม่ใช่นิสัยไม่ดี ไบโพลาร์สามารถรักษาได้ และเมื่อรักษาแล้วสามารถกลับมาเป็นคนดี คนเก่ง และกลับมาดำเนินชีวิตในสังคมอย่างมีความสุขได้ (ศูนย์จิตเวชกรุงเทพ โรงพยาบาลกรุงเทพ ,2015,www.bangkokhospital.com )



## อาการของโรค

### ลักษณะอาการของผู้ป่วยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม

1. อาการด้านอารมณ์ ผู้ป่วยรู้สึกมีความสุขมาก อารมณ์ดี พุดจา มีอารมณ์ขัน ล้อเลียนผู้อื่น คึกคะนอง ไม่สำรวม มีการแสดงออกของอารมณ์หรือความต้องการอย่างขาดความยับยั้งชั่งใจ ไม่ค่อยคำนึงถึงผู้อื่นหรือกฎเกณฑ์ของสังคม หากถูกห้ามปรามหรือขัดขวางในสิ่งที่ตนต้องการ จะหงุดหงิด ฉุนเฉียว

2. อาการด้านพฤติกรรม ผู้ป่วยจะรู้สึกคึกคัก มีกำลังวังชา ขยันมากกว่าปกติ แต่มักทำได้ไม่ค่อยดี ความต้องการนอนลดลงชอบพูดคุยกั้กททายผู้อื่น แม้แต่กับคนแปลกหน้า พุดมาก พุดเร็ว กิจกรรมทางเพศที่เพิ่มขึ้น ใช้จ่ายสิ้นเปลือง

3. อาการด้านความคิด ผู้ป่วยจะมีความคิดสร้างสรรค์มากมาย มีโครงการในกิจกรรมต่างๆ อย่างเกินตัว เชื่อมั่นในตนเองมากร่วมกับมีการตัดสินใจที่ไม่เหมาะสม ไม่ยอมรับฟังผู้อื่น ในรายที่เป็นรุนแรงจะพบว่ามีอาการหลงผิดหรือประสาทหลอน โดยเนื้อหามักเกี่ยวกับอำนาจวิเศษ ศาสนา หรือบางครั้งอาจมีลักษณะแปลกๆ เช่นเดียวกับที่พบในโรคจิตเภท มีบางเคสในช่วงที่มีอาการซึมเศร้าจะซึมอยู่ระยะประมาณ 1-2 เดือน คนไข้จะหดหู่ ท้อแท้ เบื่อหน่าย ส่วนช่วงที่ครื้นเครงจะสนุกสนาน วิว่ง ไม่อยากหลับอยากนอน อยากไปเที่ยว ชอบความเสี่ยง ไครมาหลอกก็เชื่อง่าย ถ้าขัดใจจะโมโหและโกรธคนที่ เป็นโรคซึมเศร้า-ไบโพลาร์ เวลาไปเจอความเครียด ของแพง ออกหัก อดนอน และอะไรอีกหลายๆ อย่างรุมเร้าเข้ามาอาการก็จะเกิดขึ้นได้ โดยส่วนใหญ่แล้วโรคไบโพลาร์นี้มักเริ่มเป็นกับผู้ที่มียายุ่ก่อนวัยกลางคน แต่บางรายอาจมีอาการตั้งแต่อายุยังไม่ถึง 20 ปีหรือเริ่มเป็นหลังอายุ 40 ปีก็เป็นได้ และโรคนี้สามารถถ่ายทอดทางกรรมพันธุ์ได้ด้วย

(วารสาร Modernmom, 20 ตุลาคม 2551 )

### การวินิจฉัย

ไม่มีการตรวจพิเศษเพื่อช่วยในการวินิจฉัยโรคนี้ ข้อมูลหลักในการวินิจฉัยคือ การซักประวัติอาการ ความเป็นไปของโรค ความเจ็บป่วยทางจิตในญาติ การใช้ยาและสารต่างๆ หรือโรคประจำตัว เพราะยาบางขนานหรือโรคทางร่างกายบางโรคอาจมีอาการทางจิตเหมือนกับโรคอารมณ์สองขั้วได้ แพทย์จะนำข้อมูลได้จากผู้ที่ เป็นและญาติ ร่วมไปกับการตรวจร่างกายและตรวจสภาพจิตมาประมวลกันเพื่อการวินิจฉัย

## อาการที่ชัดเจน

- อารมณ์ดีในลักษณะที่ผิดปกติ เรียกว่า mania หมายถึงอารมณ์ดีมากเกินไปกว่าปกติที่ควรจะเป็น และมักจะไม่มีเหตุผลหรือไม่สมเหตุสมผล อาจจะมีปัญหากระทบกระเทือนต่อหน้าที่การทำงาน อารมณ์ดีจนกระทั่งตัดสินใจในสิ่งที่ไม่ถูกต้อง ช่วงที่มีอารมณ์ดีจะช่างพูดช่างคุย คุยได้ไม่หยุด และไม่ชอบให้ใครมาขัดจะเกิดอารมณ์หงุดหงิด แล้วถึงขั้นใช้อารมณ์ก้าวร้าวได้

- ผู้ป่วยบางคนกลางคืนไม่ยอมหลับ ไม่ยอมนอน อยากเที่ยวกลางคืน ใช้จ่ายเงินมาก มีอารมณ์ทางเพศมากขึ้น สำส่อนทางเพศ อารมณ์ดีที่มากเกินไปและไม่สมเหตุสมผล ที่เป็นมากขึ้น ต่อเนื่องยาวกว่าหนึ่งอาทิตย์ แล้วก่อให้เกิดปัญหาคือ จุดที่ควรสงสัยว่าคนนั้นอาจเป็นโรคไบโพลาร์ ความหมายของไบโพลาร์ไม่จำเป็นต้องสลับกับช่วงซึมเศร้า บางคนเป็นโรคนี้ อยู่ช่วงหนึ่งอาจจะ ประมาณ 4-6 เดือนอาจจะสามารถกลับคืนเป็นปกติได้เองโดยไม่ต้องรักษา ทำให้คนรอบข้างจะ ไม่รู้สึกว่าเป็นปัญหา ถ้าไม่สังเกตอย่างใกล้ชิด เมื่อปกติแล้วเขาจะดำเนินชีวิตได้ปกติ พอถึงช่วงหนึ่ง จะเริ่มเรงอีก หรืออาจจะสลับไปชั่วตรงข้าม เป็นแบบซึมเศร้า อาการก็จะเริ่มตั้งแต่ แยกตัว เบื่อหน่าย ไม่อยากทำอะไร กินไม่ได้ นอนไม่หลับ เบื่อๆ เข้าก็รู้สึกว่าตัวเองไม่มีค่า ที่สำคัญที่สุดคือการฆ่าตัว ตาย

- โรคนี้ช่วงซึมเศร้าจะเหมือนกับโรคซึมเศร้า อัตราการฆ่าตัวตายคือ 15-20% เพราะฉะนั้นหนึ่งในห้ามีโอกาสที่จะเกิดปัญหาเบื่อเศร้าและฆ่าตัวตาย ช่วงที่เรงมากๆ ก็จะมีประเด็นการฆ่าตัว ตายได้ด้วยเช่นกัน ไม่ใช่เฉพาะแค่ตอนซึมเศร้า

คนไข้ที่จะป่วยเป็นโรคนี้ จากการวิจัยพบว่า จะเริ่ม เกิดอาการของโรคนี้ในช่วงวัยรุ่น แต่อาการจะไม่ปรากฏชัด ซึ่งบางที่วัยรุ่นเป็นโรคนี้แต่ไม่ปรากฏ อาการที่รุนแรง คนรอบข้างจะไม่สามารถสังเกตได้ อาจเริ่มมีพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลง เช่น อาจจะ เที่ยวกลางคืน อยากไปเตร็ดเตร่ ไม่มีสมาธิในการเรียนทำให้ผลการเรียนตกลง อาจจะมีปัญหาเรื่อง ของพฤติกรรมที่สร้างปัญหา เช่น ทะเลาะกับเพื่อนฝูง ถ้าพ่อแม่ไม่ได้ใกล้ชิด เห็นแค่ปรับเปลี่ยนไป นิดหน่อย เหมือนกับไม่ได้เปลี่ยนอะไรเลย ([http://www.somdet.go.th/Knowledge\\_\(saranarue\)/7.php](http://www.somdet.go.th/Knowledge_(saranarue)/7.php), นพ. วรวุฒิ เจริญศิริ, ศ. นพ. สเปญ อุ๋นองงค์)



## โรคหลายบุคลิก

Dissociative Identity Disorder หรือ DID อาการป่วยทางจิต เนื่องจากการประสบกับการทารุณ (โดยมากเป็นการทารุณทางเพศ) และเพื่อต้องการหนีจากความเจ็บปวดที่เกิดกับจิตใจ ผู้ป่วยจึงเกิดการแบ่งแยกบุคลิกและสูญเสียความเป็นหนึ่งเดียวในแง่อุปนิสัย

โรคหลายบุคลิก โดยทั่วไปโรคนี้อาจจะรู้จักกันในชื่อว่า Multiple Personality Disorder หรือ MPD Imaginary Friend คือ เป็นโรคจิตชนิดหนึ่ง ที่มีผลให้คนๆหนึ่ง สามารถมี หลายบุคลิก หรือมีหลายอารมณ์ในตัวเองโดยที่เขานั้นอาจจะไม่รู้ตัว ในการแสดงออกถึงอารมณ์ พฤติกรรม การกระทำ ในช่วงขณะนั้นให้คนอื่นรับรู้ โดยที่ไม่สามารถแสดงออกได้ตอนที่ เป็นสภาวะปกติได้ (บุคลิกจริง) จึงเปลี่ยนเป็น บุคลิกอีกคนหนึ่ง ที่เขาพอใจ เขาอยากจะเป็นและสร้างบุคลิกนั้นขึ้นมา ซึ่งการที่จะเกิดอาการ ขึ้นอยู่กับสถานการณ์รอบตัว ในตอนนั้นว่าเขาอยากแสดงออกแบบไหน (ความรู้เรื่องโรคทางจิตเวชและปัญหาพฤติกรรม, นพ.พนม เกตุมาน, รพ.รามมา )

ซึ่งโรคในกลุ่มนี้จะมีลักษณะที่เกี่ยวข้องกับสติสัมปชัญญะ ความทรงจำ เอกลักษณะ และการรับรู้สภาวะแวดล้อม ลักษณะของผู้ป่วย คือ จะมีบุคลิกที่เป็นนิสัยตั้งแต่ 2 บุคลิกขึ้นไป โดยแต่ละบุคลิกจะมีการ “ผลัดกันออกมา” และบุคลิกแต่ละบุคลิกจะมีลักษณะเฉพาะ มีชื่อ ประวัติความเป็นมา รวมไปถึงนิสัยที่ต่างกันไปในแต่ละคนแต่ละลักษณะนิสัย ผู้ป่วยส่วนใหญ่ในยามที่อยู่ในบุคลิกเดิมจะ “ จำไม่ได้เลย ” ว่ามีอะไรเกิดขึ้นระหว่างที่บุคลิกอื่นออกมา ในขณะที่บุคลิกอื่นที่ถูกสร้างขึ้นมาใหม่มักจะรู้และจำได้ว่ามีบุคลิกเดิมอยู่

โรคหลายบุคลิกมักพบในเพศหญิง และจะพบบ่อยครั้งในผู้ที่มีประวัติถูกทารุณกรรมทางเพศในช่วงวัยเด็ก ส่งผลให้บุคลิกหลักหรือบุคลิกเดิมของผู้ป่วยที่เป็นคนอ่อนแอ ซึมเศร้า และอาการที่หวาดระแวง ถูกคลุมทับด้วยบุคคลใหม่ที่ผู้ป่วยอยากเป็นและอยากทำ (ซึ่งเป็นและทำไม่ได้ในบุคลิกเดิม) ขึ้นมา โดยบุคลิกเหล่านั้นจะแสดงออกมาเมื่อบุคลิกเดิมกลับมาแล้วเกิดความกังวลหรืออยู่ในสถานการณ์ที่บุคลิกเดิมไม่สามารถรับมือได้ บุคลิกอีกด้านที่สร้างขึ้นมาก็จึงกำหนดแทนโรคหลายบุคลิกเป็นโรคเรื้อรังและอาการจะกำเริบเป็นช่วงๆ เมื่อผู้ป่วยอยู่ในสภาวะกดดันและจะทุเลาลงเมื่ออายุเลย 40 ปีไปแล้ว

โรคหลายบุคลิกสามารถรักษาได้โดยใช้วิธีจิตบำบัด หรือสะกดจิต โดยให้ผู้ป่วยได้ระบายในสิ่งที่ไม่สามารถบอกใครได้จนเป็นสาเหตุให้เกิดการเบี่ยงเบนพฤติกรรมจนกลายเป็นสร้างบุคลิกต่างๆ ขึ้นมา (ธนวัฒน์ เพ็ชรหล่อเหลียน, โฟสต์ทูเดย์, 9 พ.ย 2556 )

### สาเหตุของโรคบุคลิกภาพผิดปกติ

- การเลี้ยงดูที่ไม่เหมาะสม 'ไม่ถูกต้อง
- การเผชิญปัญหาในชีวิตที่ทำให้การเรียนรู้ผิดไปจากเด็กทั่วไป
- ปัจจัยทางพันธุกรรม
- การเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อม โรงเรียน และเพื่อน
- การรักษา การรักษาไม่ได้ผล ควรป้องกันจะดีกว่ามาก

### วันไบโพลาร์โลก (World Bipolar Day)

วันที่ 30 มี.ค.ของทุกปี สมาพันธ์โรคไบโพลาร์สากล (The International Society for Bipolar Disorders) กำหนดให้เป็นวันไบโพลาร์โลก (World Bipolar Day) เพื่อรณรงค์ให้ทั่วโลกเร่งป้องกันและดูแลผู้ป่วยโรคไบโพลาร์ (Bipolar Disorder) ซึ่งเป็นโรคที่มีความผิดปกติทางอารมณ์ มีอารมณ์สองขั้วสลับกัน ระหว่างรื่นเริงผิดปกติและซึมเศร้า คาดว่าขณะนี้ทั่วโลกมีผู้ป่วยประมาณ 27 ล้านคน หรือร้อยละ 1-2 ของประชากรโลก ในจำนวนนี้ ร้อยละ 20 ฆ่าตัวตายสำเร็จ สำหรับไทย โดยการศึกษาในปี 2555 ประเมินจำนวนผู้มีปัญหาสุขภาพจิตที่ต้องเข้าถึงบริการ 10 ล้านคน ในจำนวนนี้เป็นโรคไบโพลาร์ประมาณ 1 ล้านคน ซึ่งมากเป็นอันดับ 2 รองจากโรคจิตเภท การเข้าถึงบริการของผู้มีปัญหาสุขภาพจิตยังต่ำกว่าโรคทางกายมาก โดยเข้าถึงบริการเพียงร้อยละ 61 กระทรวงสาธารณสุขจึงต้องพัฒนาระบบบริการให้ครอบคลุมทุกพื้นที่ โดยเน้นเพิ่มเข้าถึงบริการ เข้าถึงยา และพัฒนาการคัดกรอง ( [www.muay-bipolardisorder.blogspot.com](http://www.muay-bipolardisorder.blogspot.com) )

## การฆาตกรรม

### ฆาตกร

- วิวัฒนาการของฆาตกรตั้งแต่อดีต จนถึงปัจจุบัน การวางแผนสมัยก่อนกับสมัยนี้แตกต่างกันในแง่ เทคโนโลยี หรือวิธีการ เทคโนโลยี คือ พวกข้อมูล ข่าวสาร โทรศัพท์มือถือ อะไรก็แล้วแต่ที่เป็นองค์ประกอบ ในการที่จะทำให้การวางแผนนั้น ทำได้ง่ายขึ้น แต่ว่าคนที่ เป็นฆาตกรนั้น จะมีการปรับเปลี่ยนตัวเองตามสถานการณ์ มีการปรับตามสภาวะแวดล้อมที่เขาอยู่ ก็คือวิธีการ หลักการ อาจจะไม่แตกต่างกันมาก แต่ในรายละเอียด อาจจะต่างกันไป เช่นสมัยก่อน เวลาจะฆ่ากันที อาจจะต้องการส่งคนล่อลวง ซึ่งเดี๋ยวนี้แค่โทรศัพท์ไปก็มาแล้ว ไม่ต้องเที่ยวไปเที่ยวมาให้เกิดความเชื่อใจ พฤติกรรมของคนเดี๋ยวนี้เปลี่ยนไป คนเชื่อคนง่ายขึ้น เพราะความที่สังคมมันเปลี่ยนไป ก็ทำให้บางอย่าง เช่น วิธีการคิดต่างๆ เปลี่ยนไป

- ฆาตกรจะแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

ฆาตกรโดยสันดาน ก็คือ หมายความว่า ทำการฆาตกรรมบ่อยๆ ฆ่าแล้ว ฆ่าอีก เรียกว่า Serial Killer หมายถึง มีความสุขกับการฆ่าคน ฆ่าเพราะว่าอยากฆ่า โดยที่ไม่ได้มีความโกรธแค้น

ฆาตกรโรคจิต คำว่าโรคจิตในทางวิชาการ คือ คนไข้ที่เจ็บป่วยทางจิต เป็นอาการ วิกัลจริต ไม่ได้หมายถึงว่าจิตใจรุนแรงและโหดร้ายตามที่สังคมเข้าใจ คำว่าโรคจิตในทางการแพทย์ ตรงกับภาษาอังกฤษที่เรียกว่า Psychosis = วิกัลจริต = คนบ้า ทางการแพทย์ก็คือ คนที่มีความผิดปกติทางจิตใจอย่างรุนแรง จิตใจตัวนี้ไม่ได้แปลว่าหัวใจ แต่หมายถึง Mind or Mental

Mind ตัวนี้ เท่ากับบุคลิกภาพ การแต่งกาย การพูด การคิด การรับรู้ การตัดสินใจ ยกตัวอย่าง การแต่งกาย คนไข้ที่วิกัลจริตจะแต่งกายไม่เหมาะสมผิดปกติอย่างรุนแรง แปลว่า ทำอะไรไม่เหมือนคนอื่น ทำในสิ่งที่คนอื่นเขาไม่ทำกันหรือการพูด วิธีคิดก็คิดไม่เหมือนคนอื่นคือคิดว่า มีคนมาปองร้าย หรือการรับรู้ เช่น ได้ยินในสิ่งที่คนอื่นไม่ได้ยินกัน ได้ยินเสียงคนพูดว่าฆ่ามัน ฆ่ามัน เป็นต้น เป็นอย่างนี้ เรียกว่าโรคจิต



### ลักษณะสถานที่ที่มักจะเลือกใช้ในการปฏิบัติการของฆาตกรในทางจิตวิทยา

ถ้าเป็นฆาตกรโดยนิสัย เขาก็จะเลือกชัยภูมิในการทำ เพราะว่า เขาคงไม่ประสงค์ที่จะฆ่าเหยื่อแต่อย่างเดียว คือการฆ่าคนนี่โดยปกติแล้ว มันต้องมีเหตุ เช่น คุณมาด่าว่าผม คุณมาทำร้ายผม ผมถึงไปฆ่าคุณ ส่วนคนที่จ้องไปฆ่าคนเพราะว่าฆ่าแล้วสนุก มันสนุกยังไง มันสนุกตอนที่กำลังจะฆ่า ฆ่าแล้วคนจะร้อง ร้องแล้วจะตายลงไปต่อหน้า เป็นความรู้สึกแบบโรคจิตพวกนี้จะต้องอยู่ในสถานที่ที่ทำงานประจำ เช่น หนังสือหนึ่งที่เอาผู้หญิงไปแช่น้ำตลอดเวลา เมื่อจับผู้หญิงมาเสร็จแล้วก็เอาไปเปลือยและก็ชิงไว้ในถังแก้วใหญ่ๆ แล้วก็เปิดน้ำให้ไหลลงมาแล้วก็ออกไปสัก 3 - 4 ชั่วโมง แต่จะตั้งถ่ายกล้องไว้ผู้หญิงคนนั้นก็จะมีกรรมแล้วเขาจะมาดูตอนที่ผู้หญิงจมแล้ว มาดูท่าท่าตอนที่คนมี reflex ก่อนตาย ตอนนั้นจะชอบมาก เพราะฉะนั้นถ้าคนๆ นั้นโดยสันดานแล้วมีความสุขกับการฆ่าคน เขาจะต้องเลือก จะต้องเตรียมการอย่างดี ไม่ได้เกี่ยวข้องกับคนที่ฆ่าคนแบบมือปืน เพราะมือปืนได้เงินก็ทำการยิงทำเพราะว่าอยากได้เงินไม่ได้ทำเพราะว่าเรื่องของจิตใจ ที่มีมีความสุขกับการฆ่าคน (นายแพทย์เกียรติภูมิ วงศ์รจิต สัมภาษณ์พิเศษ ผู้อำนวยการโรงพยาบาลนิติจิตเวช กรมสุขภาพจิต, บทความ ฆาตกรรม เหตุ อำพราง ไม่ธรรมดา หมอฆ่าหมอ)

พฤติกรรมเบี่ยงเบนของพวกอาชญากร คือบุคคลที่มีลักษณะใกล้เคียงกับมนุษย์ดึกดำบรรพ์ เช่น มีกรามใหญ่ยาว รูปร่างบึกบึน มีหนวดเคราบาง มีแนวโน้มจะเป็นพวกที่ก่ออาชญากรรมสูงกว่าคนปกติทั่วไป (Cesare Lombroso ,1911) ทั้งนี้เพราะพวกที่มีรูปร่างสูงใหญ่ บึกบึน และมีโครโมโซม Y เป็นพวกที่มีรูปร่างนากแล้ว ทำให้กลายเป็นผู้ต้องสงสัยมากกว่าคนรูปร่างหน้าตาปกติทั่ว ๆ ไป อีกทั้งพวกนี้มักจะมีสติปัญญาต่ำ จึงอาจทำให้ถูกจับได้ง่ายกว่าคนที่ฉลาดกว่า หรือ ในบางกรณีพวกเขาอาจเป็นแพะรับบาปเพราะไม่สามารถอธิบายเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ (Taylor,Waton & Young ,1973 )

- ปัญหาทางสังคม หมายถึง สภาพการณ์ที่มีผลกระทบต่อคนจำนวนมากพอที่จะมีความเห็นว่ามันอาจทนอยู่ในสภาพเช่นนั้นต่อไปได้ ต้องมีการแก้ไขสภาพดังกล่าวร่วมกันปัญหาสังคมอาจเกิดจากพฤติกรรมเบี่ยงเบน หรือเกิดจากปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีแนวคิด 3 แนวคิดต่อไปนี้ คือ

- 1.แนวคิดเกี่ยวกับความไม่เป็นระเบียบของสังคม
2. แนวคิดเกี่ยวกับการเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนของบุคคล
- 3.แนวคิดเกี่ยวกับความขัดแย้งในค่านิยม



## 2.2.2 กายภาพ

การฆาตกรรมบางคดี มีการฆาตกรรมโดยอาศัยความรู้เรื่องกายภาพในการฆ่าคน เช่นการวางยาพิษที่อาศัยจังหวะและเวลาในการส่งผลของยาต่อร่างกาย หรือการฆ่าโดยคำนวณดูสถานที่และเวลากาฆ่า กายภาพ คือ โครงสร้างและการจัดเรียงตัวของร่างกายมนุษย์ มีการฆาตกรรมทางกายภาพได้ทางชีววิทยาดังต่อไปนี้ เช่น

- สันฐาน คือ โครงสร้างและรูปร่างของสิ่งมีชีวิต
  - สรีระ คือ การทำงานของระบบต่างๆในสิ่งมีชีวิต ทั้งในด้านกลศาสตร์ ด้านกายภาพ และด้านชีวเคมี
  - อนุชีวะหรือ ชีววิทยา คือ โครงสร้างและการทำงานของยีน (gene) ซึ่งเป็นรหัสพันธุกรรมบนสายดีเอ็นเอ หรือ อาร์เอ็นเอ ตลอดจนการควบคุมการทำงานของยีน ในระดับต่างๆ
  - นิเวศ คือ ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตกับถิ่นที่อยู่และสิ่งแวดล้อม
  - มหพยาธิ คือ การตรวจเพื่อวินิจฉัยหาข้อมูลในชิ้นเนื้อตัวอย่าง หรือการชันสูตรพลิกศพ
- เป็นต้น

## 2.2.3 กระบวนการทางกฎหมาย

### 2.2.3.1 กระบวนการพิสูจน์หลักฐาน

อาชญากรรมที่เกิดขึ้นมีคดีที่เจ้าหน้าที่ตำรวจหลาย ๆ หน่วยร่วมกันดำเนินการแต่ไม่ประสบความสำเร็จ ไม่สามารถจับกุมผู้กระทำความผิดมาดำเนินคดีตามกฎหมายได้ เนื่องจากการดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้องกับสถานที่เกิดเหตุบกพร่อง เช่น ไม่มีการรักษาสถานที่เกิดเหตุตามหลักสากล ปล่อยให้ผู้ไม่มีอำนาจหน้าที่เข้าไปภายในสถานที่เกิดเหตุ ผลทำให้การตรวจสถานที่เกิดเหตุล้มเหลว เพราะวัตถุพยานหลักฐานสูญหาย หรือถูกทำลาย การตรวจพิสูจน์หลักฐานก็ไม่เกิดขึ้น เพราะไม่มีพยานหลักฐานให้ตรวจดังนั้น จะต้องทำให้เจ้าหน้าที่ตำรวจ เจ้าหน้าที่ทุกฝ่ายรวมทั้งประชาชนทั่วไปให้ตระหนักถึงความสำคัญของสถานที่เกิดเหตุและวัตถุพยานในสถานที่เกิดเหตุ ขอให้คิดเสมอว่า สถานที่เกิดเหตุคือจุดเริ่มต้นของคดี เป็นหัวใจของคดี และอาชญากรย่อมทิ้งร่องรอยหลักฐานไว้ในที่เกิดเหตุเสมอ ต้องให้ความสำคัญกับสถานที่เกิดเหตุ ทั้งนี้ กระบวนการพิสูจน์หลักฐานจึงสำคัญมาเมื่อมีเหตุฆาตกรรมเกิดขึ้น ( พันตำรวจเอก นพคุณ กิริติการกุล ,ศูนย์พิสูจน์หลักฐาน 5 ลำปาง )



### 2.2.3.2 กระบวนการยุติธรรม

เมื่อมีบุคคลถูกฆ่าตาย เช่น การถูกยิงตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา มาตรา 148 ถือว่า "เป็นการตายโดยผิดธรรมชาติ" (เช่นฆ่าตัวตายถูกผู้อื่นทำให้ตาย ตายโดยอุบัติเหตุ ฯลฯ) จำต้องมีการชันสูตรพลิกศพตามมาตรา 150 โดยพนักงานสอบสวนและแพทย์ทางนิติเวชศาสตร์ หากเป็นกรณีการตายโดยการกระทำของเจ้าพนักงาน ซึ่งอ้างว่าปฏิบัติราชการตามหน้าที่ หรือตายในระหว่างความควบคุมของเจ้าพนักงาน ก็ต้องมีพนักงานอัยการและฝ่ายปกครอง ตั้งแต่ระดับปลัดอำเภอขึ้นไปร่วมชันสูตรพลิกศพด้วย ซึ่งเป็นขั้นตอนการชันสูตรพลิกศพ เพื่อใช้เป็นพยานหลักฐานประกอบการสอบสวนคดีอาญาต่อไป (กุลพล พลวัน)

## 2.3 ข้อมูลการออกแบบภาพยนตร์สั้น

### 2.3.1 ประวัติภาพยนตร์สั้น

ภาพยนตร์สั้นโดยเปรียบเทียบกับเรื่องสั้นในความหมายของภาพยนตร์สั้นที่ยึดถือตามธรรมเนียมปฏิบัติคือ หนังสั้นที่มีความยาวไม่เกิน 30 นาที มีรูปแบบหรือสไตล์หลากหลาย ทั้งที่ใช้การแสดงสด หรือ แอนิเมชันก็ได้

หนังสั้น คือ หนังสั้นที่สั้น ก็คือการเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงที่มีประเด็นเดียวสั้นๆ แต่ได้ใจความคิดปะการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะนิทาน นิยาย ละคร หรือภาพยนตร์ ล้วนแล้วแต่มีรากฐานแบบเดียวกัน นั่นคือ การเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นของมนุษย์หรือสัตว์ หรือแม้แต่อะไรก็ตามที่เกิดขึ้นช่วงเวลาหนึ่งเวลาใด ณ สถานที่ใดที่หนึ่งเสมอ ฉะนั้น องค์ประกอบที่สำคัญที่ขาดไม่ได้คือ ตัวละคร สถานที่ และเวลา

พัฒนาการของภาพยนตร์สั้น ปัจจุบันหนังสั้นมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาให้กลายเป็นหนังบันเทิงเรื่องยาว หนังเรื่องแรกเท่าที่มีการค้นพบ เป็นหนังสั้นของ Edison มีความยาวประมาณ 50 ฟุต เป็นแอ็คชั่นของการจามเรื่อง Fred Ott's Sneeze (1894) ถ่ายด้วยกล้อง Kinetograph การสร้างหนังในช่วงแรก เป็นหนังสั้นทุกเรื่อง เนื้อเรื่องส่วนใหญ่เป็นเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน (หนังสือ นักสร้างสร้างหนังหนังสั้น , รัศกานต์ วิวัฒน์สินอุดม)

แนวภาพยนตร์ (Genre) คือการจัดแบ่งภาพยนตร์ออกเป็นประเภทตามองค์ประกอบของเรื่องราวที่คล้ายๆ กัน โดยอาศัยองค์ประกอบของฉาก, อารมณ์, และรูปแบบการนำเสนอเป็นเกณฑ์ ซึ่งสามารถแบ่งออกตามลักษณะขององค์ประกอบได้ดังนี้



### การแบ่งตามองค์ประกอบด้านฉาก

1. ภาพยนตร์อาชญากรรม เป็นภาพยนตร์ที่มีตัวละครมีความเกี่ยวข้องกับอาชญากรรม หรือเป็นอาชญากรเอง
2. ภาพยนตร์ฟิล์มัวร์ ภาพยนตร์ที่แสดงออกถึงความชั่วร้ายของมนุษย์
3. ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ เป็นภาพยนตร์ที่เนื้อเรื่องเกิดขึ้นในอดีต
4. ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ เป็นภาพยนตร์ที่เนื้อเรื่องดำเนินไปตามความเป็นจริงอื่น ส่วนมากคืออนาคตหรืออวกาศ เรื่องราวเกี่ยวกับจักรวาล
5. ภาพยนตร์กีฬา เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาหรือสถานที่ที่ใช้แข่งขันกีฬา
6. ภาพยนตร์สงคราม เป็นภาพยนตร์ที่เนื้อเรื่องที่เกิดขึ้นในสนามรบ หรือในช่วงเวลา ระหว่างสงคราม

### การแบ่งตามองค์ประกอบด้านอารมณ์

1. ภาพยนตร์แอ็คชั่น เป็นภาพยนตร์ที่สร้างความเร้าใจให้กับผู้ชมผ่านการใช้ความรุนแรง
2. ผจญภัย กีฬา เป็นภาพยนตร์ที่สร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมผ่านทางความเสี่ยงภัยของตัวละคร ความผาดโผนต่างๆ
3. ตลก เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งสร้างความสนุกสนานและเสียงหัวเราะ
4. ดราม่า เป็นภาพยนตร์ที่สร้างความตื้นใจ ความเศร้าสลดใจ ผ่านการแสดงและพัฒนาการของตัวละคร
5. แฟนตาซี เป็นภาพยนตร์แนวเพ้อฝัน สร้างความสนุกสนานและตระการตาตระการใจ ด้วยฉากและเนื้อเรื่องที่ไม่มีอยู่ในชีวิตจริง
6. สยองขวัญ เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งสร้างความกลัว ความน่าสยดสยอง ความหดหู่
7. ลึกลับ เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งสร้างความงงงวย และความรู้สึกรู้สึกทำทนายในการแก้ไขปริศนา เป็นเรื่องราวของการซ่อนเงื่อน
8. รักโรแมนติก เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักอันซู้สาว
9. ระทึกขวัญ เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งสร้างความตื่นเต้นและความตึงเครียด

### วัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture)

คำว่า " Popular Culture " มีการใช้ภาษาไทยในหลายคำ เช่น วัฒนธรรมสมัยนิยม วัฒนธรรมประชานิยม ไม่ว่าจะใช้คำใดก็ตาม หมายความว่า การพิจารณาว่าสิ่งๆ นั้นเป็นความนิยมของผู้คนในยุคสมัยหรือเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมนอกจากนี้ยังอาจพิจารณาได้จากเกณฑ์ทั้ง 4 ประการ ได้แก่

1. เป็นสิ่งที่ชื่นชอบหรือยอมรับโดยผู้คนจำนวนมาก
2. เป็นสิ่งที่ถูกมองว่าต่ำชั้นและไร้คุณค่าหรือรสนิยมทางศิลปะ
3. เป็นสิ่งที่ออกแบบมาเพื่อให้คนจำนวนมาก เพื่อประโยชน์ทางการค้าและบริโภคนิยม
4. เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นโดยผู้คน เพื่อตัวของพวกเขาเอง

#### 2.3.2 หลักการออกแบบภาพยนตร์สั้น

ไม่มีคำจำกัดความของคำว่า "ภาพยนตร์สั้น" (short narrative หรือ short film) ที่แน่ชัดว่าคืออะไร แต่อนุโลมกันว่าถ้าภาพยนตร์นั้นมีความยาวต่ำกว่าหนึ่งชั่วโมง ถือเป็นภาพยนตร์สั้นทั้งสิ้น

จุดเด่นของภาพยนตร์สั้นนั้นก็คือ จะมีอิสระในการแสดงออกทั้งเนื้อหาจะวิพากษ์วิจารณ์การเมือง ศาสนา วัฒนธรรม หรือสังคมอย่างรุนแรงก็ได้ เนื่องจากภาพยนตร์สั้นมักจะฉายชมกันเฉพาะกลุ่ม ส่วนรูปแบบจะวิจิตรพิสดารอย่างไรก็ได้ ดูเข้าใจยากก็ได้เข้าใจง่ายก็ได้ ซึ่งต่างจากภาพยนตร์เรื่องยาวที่จะต้องดูเข้าใจง่าย เป็นเรื่องราวที่น่าติดตามและใช้ดารามีชื่อเสียงสอดคล้องกับความต้องการของตลาดไม่มีฉากอันไม่เหมาะสมที่ทำให้ถูกเซนเซอร์ ภาพยนตร์สั้นที่มีอิสระในการแสดงออกนี้เอง จึงเป็นภาพยนตร์ที่เป็นที่นิยมของคนรักศิลปะโดยทั่วไป



สิ่งสำคัญหลักๆในการจัดทำภาพยนตร์สั้น คือ

- บุคลากรสำคัญสำหรับภาพยนตร์สั้น
- การหาสถานที่ถ่ายทำ (Location)
- การคัดเลือกนักแสดง (Casting)
- การกำกับภาพยนตร์ (Film Directing) เป็นต้น

( ผศ.ปกรณ พรมวิทักษ์, GERALD MILLER SON. Video Production Handbook. Great Britain: Focal Press. 1992. ,PETER W. REA AND DAVID K. IRVING. Producing and Directing the Short Film and Video. Focal Press. 1995. )

### 2.3.3 บทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์ที่ดีนั้น มีความหมายที่แตกต่างกันไปในกลุ่มหลายคน รวมไปถึงกระทั่งผู้คนที่อยู่ในสายของภาพยนตร์โดยตรงทั้งในกลุ่มของนักวิชาการเอง และกลุ่มของผู้ประกอบวิชาชีพทางด้านภาพยนตร์ ก็ยังมีความเห็นไม่ตรงกันต่อกรนิยามคำๆนี้ ทั้งหมดนี้ขึ้นอยู่กับใครชอบบทภาพยนตร์เรื่องไหนมากเป็นพิเศษ

บทภาพยนตร์ยังมีความหมายถึง แบบร่างหรือพิมพ์เขียวสำหรับผลิตภาพยนตร์ด้วย หากแต่ตัวอักษรที่ปรากฏอยู่ในหน้ากระดาษที่เป็นบทภาพยนตร์ทั้งหมด ก็ยังไม่สามารถใช้อธิบายถึงความหมายที่มีทั้งหมดของภาพยนตร์ได้ เนื่องจากในบทภาพยนตร์ก็ยังมีสิ่งต่างๆ อีกมากมาย ที่ผู้เขียนบทภาพยนตร์ไม่ได้เขียนถึงหรือบรรจุไว้ ดังนั้นมันจึงมีความหมายว่า ยังมีสิ่งอื่นๆ อีกมากมายที่ไม่ได้ปรากฏเป็นตัวอักษรในหน้ากระดาษของบทภาพยนตร์ และเป็นหน้าที่ของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ นักแสดง และทีมงานอื่นๆ ที่จะพยายามมองเห็นถึงสิ่งที่ไม่ได้ปรากฏอยู่ในหน้ากระดาษนั้นด้วย

การพิจารณาและวิเคราะห์บทภาพยนตร์เพื่อผลิตให้ออกมาเป็นภาพยนตร์ได้นั้น จึงเป็นกระบวนการที่ต้องการผู้มีความรู้ ความสามารถ และจินตนาการอย่างล้นเหลือ ในการสร้างสรรค์และถอดรหัส สิ่งที่ถูกแฝงเร้นมา นอกเหนือไปจากตัวอักษรที่ปรากฏอยู่ในหน้ากระดาษของบทภาพยนตร์ด้วย ( คิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์ , นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ หน้า 14,15)

## กรอบในการเขียนบทภาพยนตร์และทฤษฎี

ทฤษฎี ทุกๆ ทฤษฎี ล้วนแต่คิดโดยมนุษย์ทั้งสิ้น วิธีทางในการเกิดรวมทั้งวิวัฒนาการของทฤษฎีนั้นมีที่มาที่น่าสนใจ ดังนี้

### 1. ข้อมูล

ข้อมูล คือสิ่งที่มนุษย์เรารู้จักเก็บสะสมมาตั้งแต่เกิด เช่นเรารู้ว่าไฟให้ความร้อน น้ำแข็งให้ความเย็น ถ้ายื่นตากฝนก็จะทำให้เปียก เป็นต้น ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะถูกจดจำไว้ในบางส่วนของสมอง หลังจากนั้นจึงรวบรวมไว้เป็นประสบการณ์ ที่ได้มาจากการเก็บสะสม ข้อมูล ที่มากมายเพียงพอต่อการนำมาตั้งข้อสังเกตและเมื่อมนุษย์ได้ทำการสังเกต ข้อมูลที่ตื้นสนใจนั้นนานๆ เข้า ผ่านวันเวลาในการสังเกตเห็นข้อมูลนั้นหลายๆครั้ง และทุกครั้งที่ยังคงได้ผลใกล้เคียงกัน หรือเหมือนเดิมทุกประการ จึงจะเริ่มทำการพัฒนาข้อมูลนั้นให้เป็นสมมติฐาน

### 2. สมมติฐาน

สมมติฐานจึงเกิดจากการเก็บสะสมข้อมูลจำนวนมากมายและบ่อยครั้ง ซึ่งทำให้ผู้เก็บสะสมข้อมูลได้พบเห็นผลลัพธ์ที่เหมือนเดิมบ่อยๆครั้ง หรือเหมือนเดิมทุกครั้ง ก็จะทำให้ผู้ที่ทำการเก็บข้อมูลและตั้งข้อสังเกตในข้อมูลนั้น เริ่มจะต้องพัฒนาผลลัพธ์ของข้อมูลที่ได้สะสมมาสู่สถานะของการเป็น สมมติฐาน

### 3. ทฤษฎี

เมื่อสมมติฐานถูกพัฒนามาเป็นทฤษฎีแล้ว ปรากฏการณ์ขั้นต่อไปก็คือการถูกทำพิสูจน์ ซึ่งอยู่ในขั้นนี้ จะมีผู้คัดค้านทฤษฎีอื่นๆขึ้นมาโต้แย้งมากมายเต็มไปหมด คราวนี้ก็จะขึ้นอยู่กับ ใครมีความเชื่อและฝึกไต่ทางด้านไหนมากกว่ากัน ซึ่งจะทำให้กลุ่มคนเหล่านั้น แสดงผลการพิสูจน์ทฤษฎีของตน ออกมาตามความเชื่อนั้นๆ เช่น มีผู้กล่าวว่าภาพยนตร์เป็นศิลปะที่สะท้อนความเป็นไปของสังคม ในขณะที่เดียวกันก็มีผู้ตั้งทฤษฎีว่า ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือที่วิเศษที่สุดในบรรดาสื่อสารมวลชนทั้งหมดในการชี้นำสังคม เป็นต้น

#### 4. ความรู้

ความรู้จึงเป็นหลักการที่เป็นแก่นแท้อย่างแท้จริงซึ่งมีความหมายว่าเป็นสิ่งที่ไม่สามารถปฏิเสธได้ด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ใดๆ เนื่องจากไม่ว่าจะทำการทดสอบด้วยวิธีใดๆก็ตาม ก็ยังคงจะได้ผลลัพธ์เหมือนเดิมทุกครั้ง เช่นโลกกลม โลกหมุนรอบดวงอาทิตย์ พระจันทร์หมุนรอบโลก เป็นต้น ซึ่งครั้งหนึ่งเคยเป็นทฤษฎีมาก่อน และทำให้ผู้คิดค้นทฤษฎีที่ว่ามานี้ (กาลิเลโอ) ต้องถูกจำคุกจนตายเนื่องจากผิดหลักการหรือคำสอนของศาสนา ซึ่งสอนว่าโลกแบน และสามารถกล่าวได้ว่าเคยเป็นทฤษฎีหนึ่งในสมัยนั้นมาแล้ว

ในส่วนของโครงสร้างบทภาพยนตร์ลักษณะนี้จะมีลักษณะการแบ่งภาพยนตร์ออกเป็น 3 ช่วง คือ เริ่มต้น เนื้อเรื่อง และสรุป เหมือนกับการเขียนเรียงความนั่นเอง (คิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์, นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ หน้า 19 – 28 )

#### Plot

โครงสร้างของบทภาพยนตร์ หมายถึง สิ่งที่ผู้เขียนบทภาพยนตร์ใช้เป็นรูปแบบ หรือกรอบในการทำงานเขียนบทภาพยนตร์ ซึ่งเป็นแนวทางในการประกอบชิ้นส่วนต่างๆ ของบทภาพยนตร์ เข้าหากัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การประกอบเข้ากันของ องค์ประกอบ แห่งบทภาพยนตร์

Plot คือ เรื่องราวที่ผู้เขียนบทภาพยนตร์สร้างขึ้นมา โดยอาจจะเป็นเรื่องราวที่ได้มาจากเรื่องจริง คำบอกเล่า จินตนาการ นวนิยาย เรื่องสั้น ข่าวจากหนังสือพิมพ์ หรืออาจเป็นเรื่องราวที่สร้างขึ้นมาจากสิ่งที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ อย่างใดอย่างหนึ่ง

#### องค์ประกอบของบทภาพยนตร์

ตำราเขียนบทภาพยนตร์หลายเล่ม ได้ระบุองค์ประกอบบทภาพยนตร์ไว้หลายอย่างแตกต่างกันออกไป บ้างมีมากบ้างมีน้อย มีจำนวนที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับผู้เขียนทฤษฎีว่ามีความเชื่อเช่นไร มีลักษณะของการอธิบายถึงองค์ประกอบที่แตกต่างกันไปอย่างไรบ้าง เช่นมีบทสนทนา มีโครงเรื่องมี Plot และยังมี เรื่อง ด้วย ( คิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์, นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ )



### องค์ประกอบของบทภาพยนตร์ ประกอบด้วย

- 1) Theme แก่น หรือ ประเด็น ในการนำเสนอของภาพยนตร์
- 2) Story เรื่องที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ
- 3) Idea วิธีการนำเสนอ หรือลูกเล่นของบทภาพยนตร์
- 4) Character ตัวละคร

### บทพูด

บทพูดอาจจะเป็นการพูดคนเดียวในแบบที่เรียกว่า Monologue ซึ่งเป็นการพูดออกจากปากของตัวละครเพียงคนเดียว ใช้เวลาในการพูดค่อนข้างนาน หรือนานทีเดียว มักจะพบในบทพูดแบบ สุนทรพจน์ คำแถลงการณ์ พูดปลุกกระดม และบทเทศน์ของนักบวช หรือพระเป็นต้น แต่บทสนทนาจะเป็นการคุยกันของตัวละครตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปที่เรียกว่า Dialogue หากแต่คำพูดที่ถูกเขียนลงในบทภาพยนตร์ ซึ่ง Hollywood ใช้ นั้น ถูกเรียกว่า Line ( คิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์ , นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ หน้า 253 )

### 2.3.4 มุมกล้องและแสง สี และการตัดต่อในการออกแบบภาพยนตร์สั้น

#### 2.3.4.1 ขนาดภาพและมุมกล้อง

การกำหนดภาพของแต่ละช็อตในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น มีลักษณะสำคัญเพราะเป็นการใช้กล้องโน้มน้าวชักจูงใจ ความสนใจของคนดูและเพื่อให้เกิดความหมายที่ต้องการสื่อสารกับผู้ดู ซึ่งต้องพิจารณาใช้องค์ประกอบหลายอย่างในการกำหนดภาพ เช่น ความยาวของช็อต แอ็คชั่นของผู้แสดง ระยะความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับผู้แสดง หรือ subject มุมมอง การเคลื่อนไหวของกล้องและผู้แสดง ตลอดจนบอกหน้าที่ของช็อตว่าทำหน้าที่อะไร เช่น แทนสายตาใคร เป็นต้น

### มุมกล้อง (Camera Angles)

ในภาพยนตร์บันเทิงโดยทั่วไปการตั้งกล้องมิได้วางไว้แค่เฉพาะด้านหน้าตรงของผู้แสดงเท่านั้น แต่จะทำมุมกับผู้แสดงหรือวัตถุตลอดทั้งเรื่อง ยิ่งกล้องทำมุมกับผู้แสดงมากเท่าไร ก็ยิ่งสะกดความสนใจมากขึ้นเท่านั้น และการใช้มุมกล้องต้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องด้วย

เหตุผลของการเปลี่ยนมุมกล้องให้หลากหลายเพื่อใช้ติดตามผู้แสดง เปิดเผย/ ปิดบังเนื้อเรื่อง หรือตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง บอกสถานที่ เน้นอารมณ์หรืออื่น ๆ อีกมากมายที่ต้องการสื่อความหมายบางอย่างของแอ็คชั่นที่เกิดขึ้นในฉากนั้นของผู้กำกับ

### การเคลื่อนไหวกล้อง มี 4 ลักษณะ คือ

- การแพน (Panning)
- การแทรค (Tracking)
- การเครน (Craning)
- การถือกล้องถ่าย (Handheld Camera)
- การแพน (Panning)

### 2.3.4.2 สี (Color)

เป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการออกแบบภาพยนตร์หรือภาพยนตร์สั้น เพราะสีจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดความลึก มีมิติ สร้างความสมจริง ให้อารมณ์ และสร้างจุดเด่นให้กับฉาก ดังนั้นควรเลือกใช้สีในฉากต่างๆควรมีการกำหนดและใช้อย่างถูกต้องเพื่อประสิทธิภาพของงาน

### 2.3.4.3 แสง (Light)

การจัดแสงเพื่อใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์หรือการถ่ายภาพ เป็นสิ่งจำเป็นที่สุดจะขาดเสียมิได้ ไม่ว่าจะเป็นการบันทึกภาพโดยอาศัยแสงธรรมชาติ (DAY LIGHT) เป็นหลักในการถ่ายภาพก็ตาม ทั้งนี้เพราะการจัดแสงเพื่อใช้ในการถ่ายภาพ ได้กำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการจัดแสง หลายประการ คือ

1. การจัดแสงในหลักการขั้นพื้นฐานเพื่อช่วยในการบันทึกภาพ

2.การจัดแสงเพื่อส่งเสริมให้สิ่งที่ต้องการบันทึกภาพ (สิ่งที่ถ่าย) มีมิติที่สามเกิดขึ้น ซึ่งสามารถมองเห็นส่วนลึกของวัตถุ

3.การจัดแสงสามารถที่จะสร้างให้ภาพสามารถถ่ายทอดอารมณ์ (MOOD) ของเหตุการณ์ต่างๆภายในเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอเป็นภาพได้ดียิ่งขึ้น

4.การจัดแสง สามารถที่จะนำมาใช้กำหนดบรรยากาศของภาพ (ATMOSPHERE)

5.การจัดแสง สามารถเสริมสร้างความงามให้เกิดขึ้น ในการประกอบภาพ (COMPOSITION) เช่น ช่วยแก้ปัญหาในการขาดสมดุลย์ (BALANCE) ช่วยเน้นจุดสนใจของภาพ (CENTER OF INTEREST) ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จากจุดมุ่งหมายทั้งห้าประการจะเห็นได้ว่า การจัดแสงเป็นองค์ประกอบหลักในการบันทึกภาพ จึงเป็นส่วนที่สำคัญมาก ทั้งนี้เพื่อที่จะช่วยเหลือให้การถ่ายทอดแนวความคิดต่าง ๆ ออกไปเป็นสื่อความหมายทางด้านภาพ ให้ผู้ชมได้เข้าใจตรงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ด้วยเหตุนี้เองการกำหนดรูปแบบของการจัดแสงที่ถูกต้อง และเหมาะสมในการถ่ายภาพแต่ละฉาก จะเป็นหนทางในการสร้างภาษาของภาพให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้นอีกด้วย (Digital Focus)

#### 2.3.4.4 เทคนิคการติดต่อภาพยนตร์สั้น

การติดต่อโดยทางกายภาพแล้วหมายถึงการนำภาพแต่ละช็อตมาเชื่อมต่อเข้าด้วยกัน ตามที่ได้กำหนดไว้ในส่วนของ Storyboard ให้เกิดเป็นผลงานแอนิเมชัน ที่เสร็จสมบูรณ์ ซึ่งทางเทคนิคเป็นการเลือกและเรียงช็อตเข้าไว้ด้วยกันตามลำดับการเล่าเรื่องเพื่อช่วยเชื้อในเรื่องอารมณ์ของแต่ละฉากในแอนิเมชันทั้งเรื่อง การติดต่อยังช่วยเสริมจังหวะของแอนิเมชัน ช่วยอธิบายสัญลักษณ์ต่างๆ หรืออย่างน้อยก็ช่วยให้คนทบทวนบรรลู่วัตถุประสงค์การเล่าเรื่อง ซึ่งสามารถเป็นอะไรก็ได้ที่อยากจะเล่าหรือแม้จะอยากเปลี่ยนแปลงโลก (Bernard F. Dick, 1978)

การติดต่อคือการนำองค์ประกอบต่างๆ ที่เตรียมไว้มาติดต่อเป็นงานวิดีโอ งานวิดีโอจะออกมาดีน่าสนใจเพียงใดขึ้นอยู่กับ การติดต่อเป็นสำคัญ ในขั้นตอนการติดต่อ เราจะต้องตกแต่งงานวิดีโอด้วยเทคนิคพิเศษต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นสี การใส่ข้อความ หรือเสียงดนตรี ซึ่งจะช่วยให้งานของเรามีสีสัน และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



## 2.4 ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย

### 2.4.1 ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการออกแบบภาพยนตร์เรื่อง "ชาวกับด่า" ครั้งนี้ได้เน้นความสำคัญไปที่การนำเอาหนึ่งในภาพยนตร์ประเภทหนึ่ง ที่คนส่วนใหญ่หรือผู้ที่ชื่นชอบการดูภาพยนตร์อายุตั้งแต่ 20 ปีขึ้นไป ต้องการดูมากที่สุด คือหนังหฤโหด สยองขวัญ ผ่ากันนั่นเอง กลุ่มเป้าหมายกลุ่มนี้ให้ความสนใจในการดูภาพยนตร์แนวฆาตกรรม การลึ้นระทึกและติดตามเรื่องราวไปจนจบแม้จะมีการหลอกผู้ชมในเรื่องของบทที่ซับซ้อนหรือไม่ซับซ้อนเลยก็ตาม สังเกตได้จากคอบหนังแนวฆาตกรรมลึกลับ เลือดสาด หรือแม่แต่นักอ่านนวนิยาย เช่น เซอร์ลોકโฮม คินดะอิจิ หรือกระทั่งผู้ที่ชื่นชอบในการดูการ์ตูนสืบสวนสอบสวน โคนัน เป็นต้น ถึงจะเป็นภาพยนตร์ที่ผู้ปกครองส่วนใหญ่ มักบอกอยู่เสมอว่าห้ามดู เพราะว่ามีแต่ฉากที่รุนแรงและโหดร้าย แต่สุดท้ายแล้วสิ่งเหล่านี้เป็นที่ชื่นชอบมากในกลุ่มนักดูภาพยนตร์แนวฆาตกรรมอยู่มาก เพราะด้วยเรื่องราวที่ซับซ้อนและให้แง่คิดในการใช้ชีวิตในสังคมที่ลึวนแต่เป็นอันตรายมนุษย์ต้องดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด และยังมีเทคนิคการถ่ายทำและการเขียนบทที่มีคนดูหรือนักวิจารณ์หรือการวิจารณ์มาก

กลุ่มผู้ที่ชื่นชอบการดูภาพยนตร์แนวฆาตกรรม ที่จริงส่วนมากไม่ได้มีพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การเป็นโรคจิตแต่อย่างใด กลุ่มคนเหล่านี้ชื่นชอบในงานเขียนบทที่พิเศษและซับซ้อนมากกว่าการฆ่ากันตาย เลือดสาดด้วยซ้ำ บางเรื่องยังมีการสอดแทรกความคิดไว้ในเรื่องแทบทุกฉากทุกตอน รวมไปถึงการใช้เทคนิคการถ่ายทำที่น่าสนใจไม่ซ้ำซากเบื่อหน่ายเหมือนหนังรักโรแมนติก บางทีภาพยนตร์แนวนี้กลับมีฉากที่มีความรักออกมาได้ซึ่งและน่าติดตามมากกว่าเสียอีก

### 2.4.2 ข้อมูลพฤติกรรมของวัยที่เสี่ยงต่อการก่อความรุนแรง

มีหลายสาเหตุต่อการเกิดปัญหาทางด้านความรุนแรงและทางด้านการต่อยอดไปสู่การฆาตกรรมและในยุคปัจจุบันข่าวการใช้ความรุนแรงภายในครอบครัวมักมีให้เห็นได้ทุกวัน ไม่ว่าจะเป็นทางสื่อโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ แม้กระทั่งสื่อออนไลน์ที่เข้าถึงได้ทุกผู้ทุกวัย อย่างกรณีข่าวล่าสุดการใช้ความรุนแรงภายในครอบครัว ลูกฆ่าพ่อแม่บังเกิดเกล้า หรือแม้กระทั่งพ่อแม่ฆ่าลูกที่เป็นสายเลือดของตนเอง เชื่อว่าเหตุการณ์เช่นนี้ไม่มีใครอยากให้เกิดขึ้นแน่นอน สภาวะของวัยรุ่นตอนปลายหรือบุคคลที่มีอายุ 20 ปีขึ้นไปต้องมีการเริ่มเข้าสู่การเป็นวัยกลางคน มีความรับผิดชอบมากขึ้นและมีสภาวะกดดันจากสังคมเพิ่มขึ้น ยิ่งถ้ามีปมหรือภูมิหลังที่เลวร้ายหรือหวาดกลัวมาอยู่

แล้วย่อมส่งผลกระทบต่อการกระตุ้นให้เกิดการต่อต้านในเรื่องของการยับยั้งสติ หรือว่าบางที่มีการเชื่อมต่อกับโรคทางจิตด้วยแล้วยิ่งทำให้เหตุการณ์รุนแรงอาจเพิ่มขึ้น

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- การวิจัยสุนทรียภาพเชิงนิเทศในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์สยามของขวัญ, วิสิฐ อรุณรัตน์ นานนท์
- บทความจากการสังเคราะห์งานวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยามของขวัญ ของนาย อนุรักษ์ วงษ์ชื่น



## 2.6 กรณีศึกษา

กรณีศึกษาคือ ผลงานภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ มีเทคนิคต่างที่ได้นำมาทดลองและทำตามกระบวนการไม่ว่าจะเป็นกระบวนการการคิด การถ่ายทำและการตัดต่อ

### 1.ภาพยนตร์เรื่อง TRIANGLE

Triangle ผลงานจาก ผู้กำกับ ไบรอัน ซิงเกิล, ดีน เดฟลิน ผู้กำกับและผู้สร้าง SUPERMAN RETURN, X MEN และ ID4 เป็นภาพยนตร์ แอ็คชั่น ไซไฟ กับความลึกลับจากเรื่องจริง ที่ปกปิดมานาน ของสามเหลี่ยมเบอร์มิวด้า การหายสาบสูญของเรือสินค้า The Triangle<sup>1</sup> และลูกเรือทั้งหมด บริเวณสามเหลี่ยมเบอร์มิวด้าทำให้ Eric Benirall มหาเศรษฐีเจ้าของธุรกิจเดินเรือต้องหาคำตอบ เขาได้รวบรวมทีมเฉพาะกิจขึ้นมาเพื่อค้นหาความลับ โดยมีเงินรางวัลก้อนโตเป็นการตอบแทน กับคำตอบของปริศนาที่รอคอยแต่แล้วสิ่งที่พวกเขาค้นหาก็ทำให้พวกเขาต้องตกลงไปในห้วงกาลเวลาที่ผกผันทุกอย่างที่เห็น แยกไม่ออกว่าจริงหรือเป็นภาพลวงตากันแน่ มหันตภัยเบอร์มิวด้า (MASTERMOVIE-HD,09,12,2014)



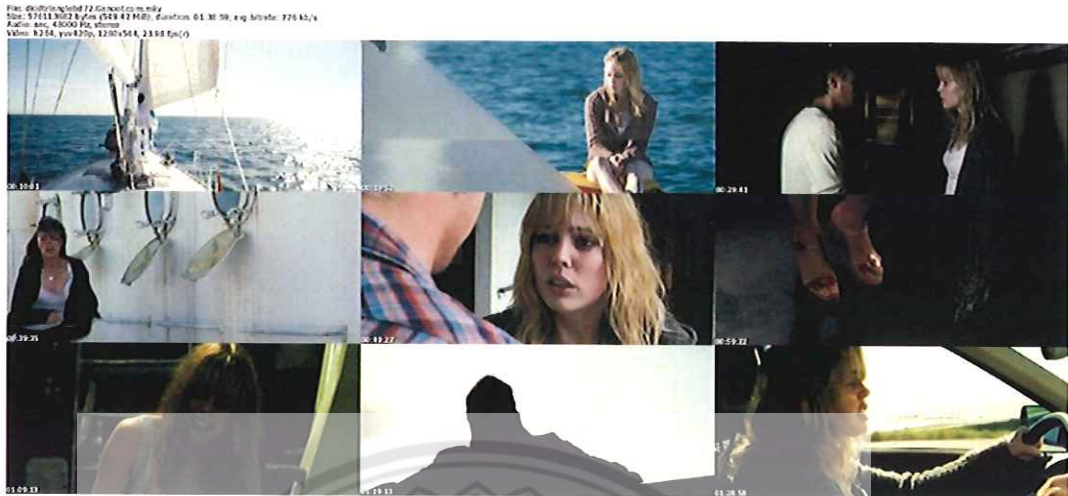
ภาพที่ 1 ภาพกรณีศึกษาจากภาพยนตร์ Triangle

ที่มา : [www.dvd-covers.org](http://www.dvd-covers.org) 06/27/2010

ภาพที่ 2 ภาพกรณีศึกษาจากภาพยนตร์ Triangle

ที่มา : munday ,Published 03/10/2014





ภาพที่ 3 ภาพมุกกล้องจากภาพยนตร์ Triangle

ที่มา : IMDbPro, 16/10/2009

TRIANGLE เป็นภาพยนตร์แนวฆาตกรรมซ้ำซ้อน เล่นกับความรู้สึกของคนดูและความคิด

ผู้วิจัยจึงหยิบยกมาเป็นแนวทางในเรื่องของการเขียนบทภาพยนตร์ เรื่องนี้มีทุนสร้างที่ไม่มากมาย แต่บทดีมากอีกเรื่องหนึ่ง คือ ตัวละครหลักได้พบกับเหตุการณ์ฆาตกรรมบนเรือที่เธอขึ้นไป และเธอพบว่าฆาตกรที่แท้จริงคือตัวเธอเอง แต่เหตุการณ์ถูกเขียนให้ซับซ้อนยิ่งกว่านั้นคือ ทุกคนที่มา กับเธอตายตั้งแต่ก่อนขึ้นเรือแล้ว ยกเว้นเธอที่ถูกพัดไปยังชายฝั่งและยิ่งกว่านั้นสาเหตุที่ตัวเองต้องฆ่าทุกคนบนเรืออีกรอบก็เพื่อต้องการกลับไปเปลี่ยนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับลูกชายตัวเองไม่ใช่เพื่อช่วยเหลือคนบนเรือ และเหตุการณ์ก็วนซ้ำอยู่อย่างนั้นเมื่อเธอวิ่งไปที่จุดที่เธอลงเรือครั้งแรก

และที่ในบทมีมากไปกว่านั้น คือบางฉากในเรือมีตัวละครคุยกันเรื่องเทพเจ้ากรีก ชื่อซิสซีฟัส ที่ โกงความตายและในเรื่องยังมีอีกหลายตำนานที่นำมาดัดแปลงเป็นฉากสนุกๆ น่าติดตาม เช่น ชื่อของ เรือในภาพยนตร์ ก้อนหินที่นางเอกหรือตัวละครของเรื่องเป็นตัวแทนของก้อนหิน แต่บางทีก็อาจ ตีความได้ว่าอาจเป็นเรื่องธรรมดาๆ เนื้อเรื่องวนลูปอยู่อย่างนั้น แต่สุดท้ายก็กลายเป็นภาพยนตร์ดีๆ อีก เรื่องหนึ่งที่ท้าทายความคิดคนดูได้

### ทฤษฎีในภาพยนตร์นี้ที่มี เช่น

- สัญลักษณ์ เป็นสัญลักษณ์ นั่นก็คือ นกนางแอ่น ที่ตามตัวนางเอกอยู่ตลอดทั้งเรื่องได้มีคนตีความไว้ว่า นก คือ สัญลักษณ์ของ อิศรภาพ
- การเล่าเรื่องทีวนลูปของตัวละคร แต่มีแง่คิดในทุกๆฉากไม่ซ้ำกันเลย ขยายรายละเอียดออกไปให้เห็นความเป็นมาของเรื่องทีละน้อย จนคนดูเริ่มเข้าใจ และสานต่อได้รู้เรื่องที่ละ sequence โดยไม่เฉยปมจนเกินไปและหลอกล่อให้คนดูลุ้นว่าตัวละครจะหาทางออกด้วยสติปัญญาได้หรือไม่
- เส้นเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ที่การนำเสนอความขบขันในการเขียนบทหลอกล่อกับคนดู โดย Theme ของเรื่องผูกไว้กับปรากฏการณ์ในแนว Bermuda Triangle
- ที่เด็ดของภาพยนตร์เรื่องนี้คือ ในขณะที่คนดูรู้สึกว่าจะคลี่คลายปมได้แล้ว กลับฉากเราเข้าไปติดกับได้อีกรอบหนึ่ง นั่นคือสามารถผูกแรงจูงใจให้ตัวละครต้องยอมรับสถานการณ์การถูกบีบบังคับให้กลับไปเผชิญหน้ากับผีร้ายนั้นใหม่อย่างเลี่ยงไม่ได้

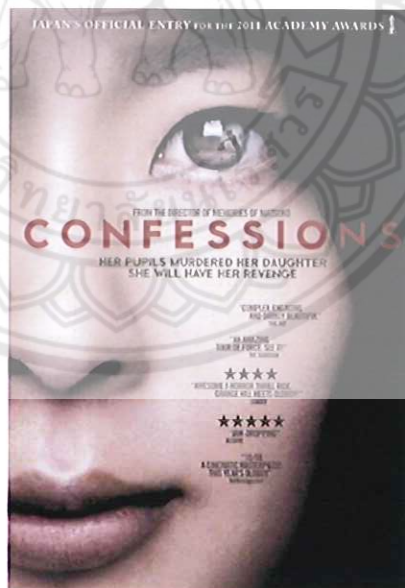


## กรณีศึกษา

### 2.ภาพยนตร์เรื่อง CONFESSIONS

Confessions หรือในชื่อภาษาญี่ปุ่นคือ Kokuhaku หนังสายประมาณ 106 นาที คือหนังเรทแรงแห่งปี 2010 ของผู้กำกับ Tetsuya Nakashima บทหนังโดย Kanoe Minato และ Tetsuya Nakashima

เรื่องราวของครูสาวคนหนึ่ง (อาจารย์ยูโกะ) ที่ลูกสาวของเธอถูกนักเรียนมัธยมต้นจากห้องของเธอฆ่าตาย ต่างจากหนังเรื่องอื่นๆ ที่ส่วนใหญ่เน้นการหาฆาตกร แต่ในเรื่องนี้ อาจารย์ยูโกะได้รู้ถึงตัวฆาตกรตั้งแต่เปิดเรื่องมาแล้ว เธอรู้ว่าใครทำแต่ก็ไม่สามารถดำเนินคดีตามกฎหมายได้ เนื่องจากกฎหมายญี่ปุ่นนั้นมีกฎหมายปกป้องเยาวชนอยู่ แต่นั่นกลับทำให้เธอใช้วิธีล้างแค้นที่เหนือชั้นกว่าที่ใครจะสามารถคิดได้ ซึ่งเป็นการล้างแค้นที่เล่นกับจิตใจของคน (Avest-Group.com, 2014 - 2015)



ภาพที่ 4 ภาพกรณีศึกษาจากภาพยนตร์ Confessions

ที่มา : Khim's Blog, 10/04/ 2014





ภาพที่ 5 ภาพกรณีศึกษาจากภาพยนตร์ Confessions

ที่มา : IMDbPro, 05/06/2010



ภาพที่ 6 ภาพสัญลักษณ์ที่มีใช้สื่อความหมายแฝงจากภาพยนตร์ Confessions

ที่มา : negima,blogging 02/07/2011



ภาพที่ 7 ภาพมุกกล้องกรณีศึกษาจากภาพยนตร์ Confessions

ที่มา : Hellbound Heart 16 /09/2013

## CONFESSIONS

ผู้วิจัยเลือกเรื่องนี้มาเป็นแนวทางในการเขียนบทภาพยนตร์และลำดับเรื่องราวในภาพยนตร์แนวฆาตกรรม ภาพยนตร์เรื่องนี้บิบบความรู้สึกของคนดูและตีแผ่ด้านมืดในจิตใจของมนุษย์ผู้ต้องสูญเสียบางอย่างในชีวิตได้ดี ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังได้รับรางวัลยอดเยี่ยมจากเวที Japan Academy Prize เป็นภาพยนตร์ที่สมบูรณ์แบบในด้านเนื้อหาและการถ่ายภาพ นัยยะแอบแฝงและการลำดับเรื่องราวได้ดี บทในเรื่องคือ เรื่องของครูสาวที่ถูกสาวกนักเรียน 2 คน ในห้องเรียนที่เธอสอนฆ่าตายและนั่นก็ตามมาซึ่งการล้างแค้นชนิดสุดเข้มข้น ที่ความแรงตีวงกว้างออกไปเรื่อยๆ ทั้งยังแสดงให้เห็นว่าการล้างแค้นที่สาสมอย่างที่สุด รอดตอนที่ตกตะกอน และยังรวมไปถึงปมของปัญหาและความสามารถของตัวละครที่เป็นฆาตกร

บรรยากาศในเรื่องถูกนำเสนอด้วยภาพแบบ Super Realistic เต็มไปด้วยสัญลักษณ์แทนอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องการจะสื่อออกมามากกว่าภาพที่สมจริง และยังพอมมาเล่นกับอารมณ์กดดันก็ยิ่งขับให้เครียดกว่าเดิมเข้าไปอีกทำให้เวลาดูจะจินตนาการเรื่องไปได้ไกลและน่ากลัว วิธีการนำเสนอภาพ ดนตรีประกอบ และอาร์ต ไดเรคชั่น ซึ่งตรงนี้ผู้กำกับเลือกจะใช้เทคนิคการเล่าเรื่องในลักษณะที่ Contrast กับเรื่องจนเกิดประสบการณ์ที่ตรึงใจสำหรับผู้ชม กล่าวคือเลือกจะใช้ภาพที่มีความงดงาม สวยงามด้วยสี แสง กับฉากที่มีความรุนแรงหรือสะเทือนใจอย่างเช่นฉากที่เด็กที่ก่อกันแก๊งกันและกัน หรือแม้แต่ฉากฆาตกรรม ซึ่งอาจจะเป็นเสียดสีกับความจริงที่ว่าวัยเด็กอันแสน



บริสุทธินี้แหละที่เต็มไปด้วยเมล็ดพันธุ์แห่งความรุนแรงอันน่าตกตะลึง ก็ยังมีความเป็นสากลในการพูดถึงความรุนแรงที่ซ่อนอยู่ในจิตใจมนุษย์ ความน่ากลัวของสังคมที่บ่มเพาะเมล็ดพันธุ์เหล่านั้น โดยไม่รู้ตัว รวมไปถึงประเด็นของ "การแก้แค้น" ที่เกิดจากความรุนแรงเหล่านั้นภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็น แนว Horror ที่มีพลังและความประณีตของการสร้างศิลปะบนความน่ากลัวนั้น มันเต็มไปด้วยความคิดและจิตวิทยาที่ทับซ้อนกันอย่างลึกซึ้งของมนุษย์ มีการออกแบบภาพและงานอาร์ตต่างๆ อย่างยอดเยี่ยม มันไม่ใช่แค่ภาพยนตร์ที่คนดูจบแล้วจะรู้สึกประทับใจหรืออิมเม็กับเรื่องประเภท ดี มากๆ แต่เราจะดูจบพร้อมกับความหนักอึ้งและขนลุกชูในความน่ากลัวที่ฉาบไว้ด้วยความสวยงาม (วิจารณ์บทภาพยนตร์, รางวัล Best Entertainment Blog, ณัฐพัชญ์ วงษ์เหรียญทอง 24 กรกฎาคม 2554)

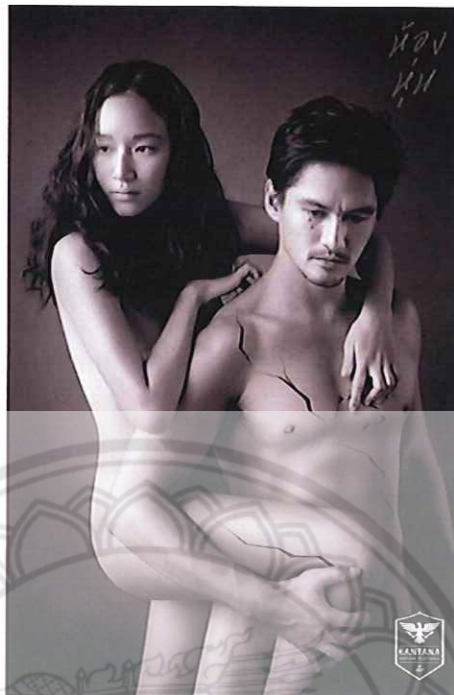
## กรณีศึกษา

### 3. ภาพยนตร์เรื่อง ห่องหูน

บทประพันธ์เรื่องดัง ห่องหูน เขียนขึ้นมาจากปลายปากกาของ ประดิษฐ์ กัลย์จาฤก แล้ว บริษัท กันตนา โมชั่น พิคเจอร์ส จำกัด ได้นำเอาบทประพันธ์เรื่องนี้มาปิดฝุ่นใหม่ แล้วนำมาเสนอในรูปแบบของภาพยนตร์ โดยมีมือกำกับของ กัลป์ กัลย์จาฤก ทายาทรุ่นหลานของค่ายกันตนา

ห่องหูน ในเวอร์ชันของภาพยนตร์ จะมีความแตกต่างจากละครโทรทัศน์ออกไป เพราะจะเป็นภาคต่อของตัวละครในรุ่นหลาน ที่มีชีวิตอยู่ในยุคปัจจุบัน แต่ยังคงมีความเกี่ยวพันไปถึงรุ่นพ่อ รุ่นแม่ และรุ่นบรรพบุรุษ นอกจากความน่ากลัวที่ยังมีเหมือนเดิมแล้ว ยังมีความลึกลับ และความตายที่เป็นปริศนา ให้ผู้ชมต้องติดตามค้นหาไปด้วยว่า เป็นเพราะเหตุใด ห่องหูน เวอร์ชันภาพยนตร์เป็นเรื่องราวของ นพ(อนันดา เอเวอร์ริ่งแฮม) ผู้สูญเสียน้องสาว ภายหลังที่หูนซี่ผึ้งรูปเหมือนของเธอปั้นเสร็จ หลังจากนั้นเขาได้พบเหตุการณ์บางอย่าง ซึ่งทำให้เขาเชื่อว่าหูนซี่ผึ้งเป็นสาเหตุของการตายของคนหลายๆคนเช่นกัน การสืบค้นข้อมูลทำให้เขาได้พบ พลอย(รัตนรัตน์ เอื้อทวิกุล) ที่เพิ่งสูญเสียพ่อของเธอไป เมื่อหูนซี่ผึ้งรูปเหมือนพ่อของเธอปั้นเสร็จ ตอนแรกเธอไม่เชื่อเรื่องการตายปริศนาจากหูนซี่ผึ้ง แต่หลังจากที่เธอได้รับรูปปั้นพ่อของเธอถูกส่งมาที่บ้าน เหตุการณ์หลายๆอย่างได้เกิดขึ้นกับเธอ ต่อมาทั้งสองคนมาพบกันอีกครั้งหนึ่งที่บ้านช่างปั้นหูนซี่ผึ้ง จนในที่สุดทั้งสองคนได้พบคำตอบของทุกอย่างจากบ้านหลังนี้ (GOOGLEADS, 29/10, 2014)





ภาพที่ 8 ภาพกรณีศึกษาดีและแสงจากภาพยนตร์ หีองหุ่น

ที่มา : [www.movie.sanook.com](http://www.movie.sanook.com) 23/06/2014



ภาพที่ 9 ภาพกรณีศึกษาบทและการวางโครงเรื่อง ปม ของตัวละคร จากภาพยนตร์ หีองหุ่น

ที่มา : [www.movie.sanook.com](http://www.movie.sanook.com) 23/06/2014



ภาพที่ 10 ภาพกรณีศึกษาบทและการวางโครงเรื่อง ปม ของตัวละคร จากภาพยนตร์ ห้องนุ่น  
ที่มา : [www.movie.sanook.com](http://www.movie.sanook.com) 23/06/2014



ภาพที่ 11 ภาพกรณีศึกษาบทและการวางโครงเรื่อง ปม ของตัวละคร จากภาพยนตร์ ห้องนุ่น  
ที่มา : [www.movie.sanook.com](http://www.movie.sanook.com) 23/06/2014



## ห้องหุ่น

ผู้วิจัยนำภาพยนตร์เรื่องนี้ที่มีเทคนิคการผูกปมเรื่องและเทคนิคการถ่ายภาพ สี มาใช้เป็นแนวทางในงานออกแบบ เพราะในด้านของตัวละครมีปมที่มีการจัดและวางบทได้ดี บทละครเล่าถึงตัวละครว่ามีปมเล็กๆอย่างไรบ้างโดยผ่านภาพในแต่ละฉากได้ค่อยข้างชัดเจนและเผื่อคนดูที่ยังไม่เคยได้ดู หรือลืมเรื่องราวในต้นฉบับอีกด้วย เรื่องราวเป็นเหมือนกับจิ๊กซอว์ ที่ต้องคอยปะติดปะต่อ และมีความสมบูรณ์ในตัวเองด้านภาพยนตร์เรื่องนี้ค่อนข้างใส่ใจในรายละเอียดขบยิบย่อย ในด้านของโปรดักชั่น พร็อพ เช่น ภาพถ่าย ใต้ และของจุกจิก เป็นต้น

มีการใช้เทคนิคในการดึงดูดคนดูด้วยเทคนิค ผู้ชมดูละครโทรทัศน์เพื่อหลบหนีไปจากชีวิตประจำวันที่น่าเบื่อหน่าย ถ้าลองเปรียบเทียบระหว่าง “ละครน้ำเน่า” ที่เนื้อเรื่องซ้ำซาก กับชีวิตประจำวันที่วนเวียนไม่ไปไหน อะไรจะดูเป็นวังวนมากกว่ากัน คำตอบที่ผู้ชมละครโทรทัศน์หลาย ๆ คนตอบออกมาก็คือ ชีวิตจริงของคนเราต่างหากที่น่าเบื่อมากกว่า ดังนั้นภายใต้การกำกับของโครงสร้างสังคม มนุษย์จำเป็นต้องแสวงหาพื้นที่ในการต้านทานหรือท้าทายกฎระเบียบแห่งสังคม (รายงานโครงการเฉพาะบุคคลมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547, หน้า. 5 - 6)

ห้องหุ่นยังเป็นภาพยนตร์ที่โดดเด่นด้วยฉากต่างๆ ซึ่งใช้เทคนิคใหม่ๆ ในการถ่ายทำ แม้จะยากแต่ก็ถือเป็นความท้าทายของตัวของผู้กำกับ นักแสดง รวมถึงทีมงาน ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้ก็ออกมาเป็นที่น่าพอใจเพราะภาพเหล่านั้นให้อารมณ์ที่ชวนให้ผู้ชมรู้สึกกระตือรือร้นและคล้อยตามตัวละครได้ตามจุดมุ่งหมายของหนัง คอนเซ็ปต์ของภาพยนตร์เรื่องนี้เกี่ยวกับความเป็นเพอร์เฟคชั่นนิสต์ ความสมบูรณ์แบบคือความไม่สมบูรณ์แบบ หุ่นเหมือนคนที่พยายามจะเพอร์เฟคท์ เป็นความเชื่อเก่าๆ ที่เขาบอกกันว่า ถ้ายังไม่ตาย ห้ามปั้นหุ่น แต่พอปั้นหุ่นแล้วจะประสบความสำเร็จในด้านใดด้านหนึ่งเหมือนมีปมอะไรก็ปั้นหุ่นแก้ปมตัวเอง ซึ่งน่าสนใจมากในเรื่องของการเขียนบทให้กับตัวละครและที่มาที่ไปของเนื้อเรื่อง การเล่าเรื่องแบบหลุดลอยจากความเป็นจริง มันเป็นการคาบเกี่ยวระหว่างความจริง และ ความฝัน โดยที่เด็ดของหนังนั่นคืองานการตัดต่อ ที่บรรจุเอาทั้ง 2 โลกมารวมเข้าไว้ด้วยกัน และยังมีเรื่องของเทคนิคการถ่ายภาพตั้งแต่ไปสเตอร์ไปจนถึงทุกฉากในภาพยนตร์โดยที่ธีมหลักของภาพจะเน้นความเป็นศิลปะของภาพนู้ด (Nude) ในโทนสีเทา-ม่วง ที่สะท้อนถึงความเร้นลับ สืบสวน และใช้แสงธรรมชาติถึง 90% เพื่อให้ได้ภาพที่สวยงามและสื่อถึงอารมณ์บางอย่างที่ซ่อนอยู่ แม้จะดูหวือหวาแต่ภาพที่ออกมาถือว่าเป็นงานศิลปะที่ ซึ่งสีเหล่านี้สามารถนำมาใช้ในงานออกแบบภาพยนตร์เรื่อง "ขาวกับดำ" ได้



## บทที่ 3

### วิธีดำเนินงานวิจัย

การออกแบบภาพยนตร์สั้นเรื่อง "ชาวกับด่า" ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบ โดยเสนอความคิดและวิธีการให้เพื่อความเข้าใจอย่างเป็นระบบ อันมีเนื้อหาและขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย
- 3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.4 สรุปแนวทางในการออกแบบ

#### 3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มบุคคลที่สนใจสื่อภาพยนตร์สั้นแนวฆาตกรรม ที่มีอายุตั้งแต่ 20 ปีขึ้นไป เป็นกลุ่มคนหรือช่วงวัยที่ชื่นชอบ ในภาพยนตร์แนวฆาตกรรมลึกซึ้งเน้นการใช้ความคิด ความรู้สึกของคนดูเป็นหลัก และภาพยนตร์ที่กลุ่มเป้าหมายกลุ่มนี้ต้องการดูมากที่สุด คือ ภาพยนตร์แนวฆาตกรรมหรือสยองขวัญก็ได้ กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจในการดูภาพยนตร์แนวฆาตกรรมที่มีการลุ้นระทึกและติดตามเรื่องราวไปจนจบแม้จะมีการหลอกผู้ชมในเรื่องของบทที่ซับซ้อนหรือไม่ซับซ้อนเลยก็ตาม สังเกตได้จากคอกหนังแนวฆาตกรรมลึกซึ้ง เลือดสาด หรือแม้แต่ผู้อ่านนวนิยายเช่น เซอร์ลีโอคโฮม คินดะอิจิ หรือกระทั่งผู้ที่ชื่นชอบในการดูการ์ตูนสืบสวน สอบสวน โคนัน เป็นต้น

### 3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาออกแบบภาพยนตร์สั้นเรื่อง "ชาวกับดำ" ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 วางแผน เริ่มต้นจากการกำหนดความสำคัญของการออกแบบภาพยนตร์สั้นเรื่อง ชาวกับดำ

3.2.2 กำหนดวัตถุประสงค์ของการออกแบบภาพยนตร์สั้นให้มีความน่าสนใจและสร้างการกระตุ้นความคิดของคนดูให้มีความเพลิดเพลินและมีจินตนาการตลอดการรับชม

3.2.3 การศึกษาข้อมูลจากหนังสือ เว็บไซต์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และดูตัวอย่างผลงานการออกแบบภาพยนตร์สั้นและภาพยนตร์แนวชาตกรรม แนวต่างๆ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งาน

### 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.3.1. วิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบ

##### 1) การออกแบบภาพยนตร์แนวชาตกรรม

- กำหนดกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานที่ได้คุณภาพและถูกต้อง
- กำหนดใจความสำคัญ
- เนื้อหาต้องมีความน่าสนใจ มีเนื้อหาที่มีการผูกปมเรื่องของตัวเองละครได้ดี
- สืบหาข้อมูลให้มีความถูกต้อง ชัดเจนในการสร้างภาพยนตร์สั้น
- ออกแบบภาพยนตร์สั้น ให้มีความน่าสนใจและน่าติดตาม ให้แง่คิดแก่ผู้ชมเป็นระยะ
- สรุปข้อมูลของเนื้อเรื่อง บทภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้รับชมสนุกตื่นเต้นและลุ้นระทึกในการรับชม

## 2) ด้านหลักการออกแบบภาพยนตร์สั้น

จุดเด่นของภาพยนตร์สั้นนั้นก็คือ จะมีอิสระในการแสดงออกทั้งเนื้อหาจะวิพากษ์วิจารณ์การเมือง ศาสนา วัฒนธรรม หรือสังคมอย่างรุนแรงก็ได้ เนื่องจากภาพยนตร์สั้นมักจะฉายชมกันเฉพาะกลุ่ม ส่วนรูปแบบจะวิจิตรพิสดารอย่างไรก็ได้ ดูเข้าใจยากก็ได้เข้าใจง่ายก็ได้ ซึ่งต่างจากภาพยนตร์เรื่องยาวที่จะต้องดูเข้าใจง่าย เป็นเรื่องราวที่น่าติดตามและใช้ดารามีชื่อเสียงแสดงนำ สอดคล้องกับความต้องการของตลาดไม่มีฉากอันไม่เหมาะสมที่ทำให้ถูกเซนเซอร์ ภาพยนตร์สั้นที่มีอิสระในการแสดงออกนี้เอง จึงเป็นภาพยนตร์ที่เป็นที่นิยมของคนรักศิลปะโดยทั่วไป

### บทภาพยนตร์ องค์ประกอบของบทภาพยนตร์

- 1) Theme แก่น หรือ ประเด็น ในการนำเสนอของภาพยนตร์
- 2) Story เรื่องที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ
- 3) Idea วิธีการนำเสนอ หรือลูกเล่นของบทภาพยนตร์
- 4) Character ตัวละคร

### หลักการ Pre - Production, Production จนถึง Post Production ของงานภาพยนตร์

- 1) ขั้นตอนการผลิต (Pre - Production) การเตรียมข้อมูลของภาพยนตร์ กำหนดเนื้อเรื่องและแนวทาง
- 2) ขั้นตอนการผลิต (Production) เป็นขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์
- 3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post Production) เป็นขั้นตอนการตัดต่อเรียบเรียงภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกันตามสคริปต์หรือเนื้อหาของเรื่อง ขั้นตอนนี้จะมีการใส่กราฟิกและเทคนิคพิเศษภาพการเชื่อมต่อ ภาพ/ฉาก อาจมีการบันทึกเสียงในห้องบันทึกเสียง เพิ่มเติม อีกก็ได้ อาจมีการนำดนตรีมาประกอบ เรื่องราวเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชมยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้ส่วนใหญ่จะดำเนินการอยู่ในห้องตัดต่อ มีเฉพาะ คนตัดต่อ (Editor) ผู้กำกับภาพยนตร์และช่างเทคนิคที่เกี่ยวข้องเท่านั้น (คิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์, วิศวกร, ศีร์สัมพันธ์)



### 3) วิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา



ภาพที่ 12 ภาพการวิเคราะห์ข้อมูลกรณีศึกษา จาก ภาพยนตร์ ห้องหุ่่น

ที่มา : [www.movie.sanook.com](http://www.movie.sanook.com) 23/06/2014

จากกรณีศึกษาเรื่อง ห้องหุ่่น ได้ข้อสรุปดังนี้

การใช้เทคนิคการย่อผลภาพที่สื่ออารมณ์ถึงบทภาพยนตร์ ที่นำมาใช้ในงาน ภาพยนตร์คือการใช้สีแบบฟิล์มหนัง ภาพยนตร์ที่แสดงออกถึงความชั่วร้ายหรือด้านมืดของมนุษย์ โดยใช้สีโทน เทา ดำ ม่วง



ภาพที่ 13 ภาพการวิเคราะห์ข้อมูลกรณีศึกษา จากภาพยนตร์ Triangle

ที่มา : [www.dvd-covers.org](http://www.dvd-covers.org) 06/27/2010

จากกรณีศึกษาเรื่อง Triangle ได้ข้อสรุปดังนี้

เทคนิคการเขียนบทให้ดูสับสน การเขียนบทและลำดับเนื้อเรื่องได้ตื่นเต้น



ภาพที่ 14 ภาพการวิเคราะห์ข้อมูลกรณีศึกษา จากภาพยนตร์ Confessions  
ที่มา : Hellbound Heart 16 /09/2013

จากกรณีศึกษาเรื่อง Confessions ได้ข้อสรุปดังนี้

การนำเสนอภาพ ดนตรีประกอบ และอาร์ตไดเรคชั่น ไปในทิศทางเดียวกันกับบท  
ที่ซับซ้อนลึกซึ้งของจิตใจมนุษย์จนเกิดปมของการฆาตกรรม



ตารางสรุปและเพิ่มเติมจากกรณีศึกษา

Case Study	บท	ภาพ	สี/แสง	มุม กล้อง	ตัดต่อ	ดนตรี ประกอบ
1. ห้องหุ่น						
2. Triangle						
3. Confessions						
4. Identities						
5. ฝากไว้ในกายเธอ						
6. หนังสั้น Present Perfect						
7. Mv เพลงหนังสือรุ่น (เพื่อนเขียนโรงเรียนหลอน)						

ตารางที่ 3 ตารางแสดงวิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา

### 3.4 สรุปแนวทางในการออกแบบ

สรุปผลแนวทางในการออกแบบภาพยนตร์สั้น เรื่อง "ชาวกับดำ" สำหรับนักออกแบบมีกระบวนการออกแบบดังนี้

1. วิเคราะห์และศึกษาข้อมูลต่างๆ ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลเทคนิคการทำภาพยนตร์สั้นแนวฆาตกรรม
2. นำผลที่ได้จากการวิเคราะห์มาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบภาพยนตร์สั้น ให้ตัวผลงานมีความน่าสนใจและน่าตื่นเต้นด้วยการฆาตกรรมที่แปลกโดยมีการฆาตกรรมแบบมีศิลปะ
3. กำหนดภาพรวมของการออกแบบตามแนวคิด โดยมี Concept "ตัวเรา และ เงาสะท้อน"

โลกนี้มีสองสิ่งที่ซ่อนอยู่ นั่นคือสีขาวที่สุดและสีดำที่สุด แต่เราไม่อาจแยกออกได้ในทีเดียว เพราะตามหลักความจริงแล้วมนุษย์ไม่มีใครที่ดีและเลวที่สุดร้อยเปอร์เซ็นต์นั่นเอง ความเป็นตัวตนที่ชัดเจนยังปิดบังอีกด้านไว้เสมอจะเห็นได้ก็ต่อเมื่อจะถูกปลดปล่อยออกมาด้วยความกลัวของเรา ทั้งนี้ การออกแบบภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้จึงเน้นไปที่การให้ความสำคัญในการตีแผ่ด้านมืดของจิตใจมนุษย์ ความหลากหลายบุคลิกในตัวตนของผู้คน

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

จากกระบวนการเก็บรวบรวมและศึกษาข้อมูลของการออกแบบภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ ผู้วิจัยได้นำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลและออกแบบสร้างสรรค์เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ และสร้างสรรค์การออกแบบให้มีประโยชน์อย่างมากที่สุด โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงานแบ่งเป็นส่วนๆ ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 แนวความคิดในการออกแบบ

ส่วนที่ 2 การดำเนินงานในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น

ส่วนที่ 3 การรวบรวม ตัดต่อ และสร้างสรรค์เทคนิคการย้อมสีภาพ

ส่วนที่ 4 การพัฒนาและสร้างสรรค์

ส่วนที่ 5 ผลงานที่สร้างสรรค์

#### ส่วนที่ 1 แนวความคิดในการออกแบบ

เพื่อศึกษาและการออกแบบภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ โดยสื่อที่นำเสนอเป็นภาพยนตร์สั้นเพื่อเป็นทางเลือกให้กับผู้ที่สนใจในภาพยนตร์สั้นแนวฆาตกรรมลึกลับ ทำให้การรับชมสื่อชิ้นนี้สามารถรับรู้ได้ถึงการเล่าเรื่องของตัวละคร มุมภาพหรือมุมกล้องใหม่ๆ การตัดต่อที่สลับนำเอาฉากในภาพยนตร์สั้นมาเรียงใหม่โดยในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ไม่ได้เล่าเรื่องจากฉากแรกแต่นำฉากสุดท้ายมาเปิดเรื่องแทนรวมทั้งเทคนิคการย้อมสีภาพในเรื่องที่แบ่งออกเป็น 4 โทนตามอารมณ์ของเนื้อเรื่องในภาพยนตร์สั้น และยังแฝงไปด้วยมิตรภาพและความสัมพันธ์ของตัวละครที่เป็นเพื่อนกันแต่กลับต้องมีเรื่องราวที่ทำให้ความสัมพันธ์เหล่านั้นต้องเปลี่ยนไป

#### การดำเนินเรื่อง

การตายของคนๆหนึ่งที่ทำให้ความสัมพันธ์ของเพื่อนแตกหักนำมาซึ่งเรื่องราวของการฆาตกรรมต่อเนื่องและการตามหาคนร้ายตัวจริง



### การวางโครงเรื่อง - ปมของเรื่อง

เนื้อเรื่องจะเป็นปมการฆาตกรรมที่ลึกลับ นำศิลปะมาเป็นการฆาตกรรม คนร้ายเป็นคนใดคนหนึ่งในนักแสดงของเรื่อง ตัวละครหลักมี 5 คน ทั้งหมดเป็นเพื่อนกัน มีหนึ่งคู่ในนั้นที่เป็นคู่รักกัน จนวันหนึ่งมีเหตุการณ์ที่ทุกคนไม่ยอมให้มันเกิดขึ้น คือ เกิดเหตุฆาตกรรมหญิงสาวหนึ่งในกลุ่มคนทั้ง 5 ขึ้นในหอพัก ภาพที่ทุกคนเห็นเหมือนกับมีการฆ่าตัวตาย แต่โบว์กลับไม่คิดว่าเป็นเช่นนั้น เพราะนิคซ์แฟนหนุ่มของมีนที่นำมีพิรุณที่สุดก็ได้หายตัวไปด้วย แต่เหตุการณ์กลับพลิกผันเรื่องราว กลับตาลปัตรกลายเป็นสิ่งที่ทุกคนในกลุ่มที่เหลือหวาดกลัว เมื่อต่อมากลับพบเจศพของนิคซ์ถูกทิ้งไว้ในตึกร้างแทน และก็ทำให้ทุกคนเริ่มไม่ไว้ใจในความเป็นเพื่อนอีกต่อไปเพราะคนร้ายที่แท้จริงก็คือเพื่อนของตนเอง เหตุการณ์จึงนำไปสู่การฆาตกรรมต่อเนื่องและน่าเศร้าในที่สุดของความรักและความเป็นเพื่อน

### เรื่องย่อ

มีน นิคซ์ จูน โบว์และเฟรนด์เป็นเพื่อนรักกัน ทั้งห้าคนเป็นนักศึกษาปีที่สี่ของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง เหมือนทุกอย่างจะปกติตามชีวิตวัยรุ่นทั่วไป แต่ว่าเรื่องราวกลับกลายเป็นโศกนาฏกรรมของความรักที่น่าเศร้า เมื่อวันหนึ่งจูนต้องกลายเป็นศพอยู่ในห้องนอนของเธอสภาพศพคือการฆ่าตัวตายแต่ก็มีคนไม่ปักใจเชื่อเพราะไม่คิดว่าคนแบบจูนจะทำแบบนั้นได้เพราะผลชันสูตรพบว่าเธอตั้งท้อง และแล้วจากความรักความไว้ใจที่มีก็กลายเป็นความหวาดระแวงคำว่าเพื่อนบั่นทอนลงสุดท้ายบทสรุปของเรื่องจะเป็นเช่นไรคนที่เหลืออยู่จะต้องทำอย่างไรกับสิ่งที่เผชิญ เมื่อต้องอยู่กับความหวาดระแวงสิ่งที่ปกปิดไว้จะเปิดเผยออกมาหรือไม่ใครกันแน่ คือ ฆาตกรตัวจริง

### กลุ่มเป้าหมาย

บุคคลที่สนใจสื่อภาพยนตร์สั้นแนวฆาตกรรม อายุตั้งแต่ 20 ขึ้นไป

ฝั่งตัวละคร/Charter



ตัวดำเนินเรื่อง

(ชอบถ่ายรูป, เล่นกล้องฟิล์ม, มีน้ำใจชอบช่วยเหลือเพื่อน)



เพื่อน 1

(เป็นคนโลเล ไม่แน่นอน ไม่ซื่อสัตย์)



เพื่อน 2

(ซื่อสัตย์ ชอบสังเกตคน ใจร้อนวู่วาม)



เพื่อน 3

(เป็นที่คนดูแรงจากภายนอก ชอบอยู่คนเดียว)



เพื่อน 4

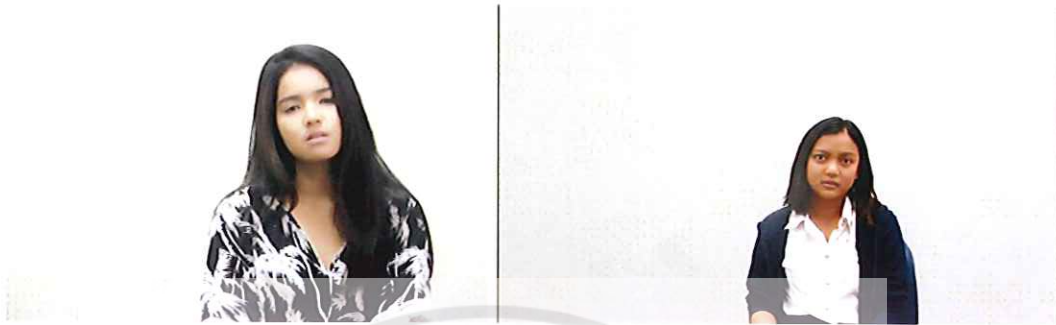
(ดูน่ารัก สดใส ดูเหมือนอ่อนต่อโลก)



ภาพที่ 15 ภาพกำหนดบุคลิกของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่องขาอยู่กับดำ

ที่มา : www.google.com

การคัดเลือกนักแสดง  
ครั้งที่ 1



ภาพที่ 16 ภาพคัดเลือกนักแสดง บทมีน  
ที่มา : วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว,2558



ภาพที่ 17 ภาพคัดเลือกนักแสดง บทมีน  
ที่มา : วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว,2558

ภาพที่ 18 ภาพคัดเลือกนักแสดง บทจูน  
ที่มา : วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว,2558



ภาพที่ 19 ภาพคัดเลือกนักแสดง บทนิกรซ์  
ที่มา: facebook.com/zxe.ter /2558



## ครั้งที่ 2



ภาพที่ 20 ภาพคัดเลือกนักแสดง บทมีน      ภาพที่ 21 ภาพคัดเลือกนักแสดง บทเฟรนด์  
ที่มา : วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว,2558      ที่มา : วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว,2558



ภาพที่ 22 ภาพคัดเลือกนักแสดง บทโบว์      ภาพที่ 23 ภาพคัดเลือกนักแสดง บทจูน  
ที่มา : วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว,2558      ที่มา : วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว,2558



ภาพที่ 24 ภาพคัดเลือกนักแสดง บทนิกรซ์  
ที่มา: facebook.com/ nuii.khajonsak/2558

## บทภาพยนตร์สั้นเรื่อง ชาวกับดำ

S1 ในห้องล้างฟิล์มของหญิงสาวคนหนึ่งซึ่งชื่นชอบการถ่ายรูปเป็นชีวิตจิตใจ

มีน นั่นคือชื่อของเธอ เธอหยิบรูปถ่ายแต่ละใบขึ้นมาแขวนตากอย่างซ้ำๆ ด้วยใบหน้าที่เศร้าสร้อย ตาของเธอบวมเหมือนเพิ่งผ่านการร้องไห้อย่างหนักมาทั้งคืน เธอมองภาพแต่ละใบด้วยน้ำตาคลอๆ จนหยุดอยู่ที่รูปหนึ่งในนั้นมีภาพที่เธอกับเพื่อนๆ ถ่ายรูปด้วยกันเมื่อตอนไปเที่ยว โดยที่ไม่มีใครคาดคิดว่าจะเป็นรูปรวมกลุ่มครั้งสุดท้ายที่จะได้พบกันครบทุกคน

S2 กลุ่มเพื่อนทั้งหมดของเธอมือ 5 คน คือ ตัวเธอเองมีน นิกซ์ชายหนุ่มที่เป็นแฟนของเธอ โบว์สาวหล่อประจำกลุ่ม เฟรนด์หญิงสาวมาดมั่น และกัจจนสาวน่ารักและอ่อนโยนที่เป็นที่รักของเพื่อนๆ ทั้ง 5 ไปเที่ยวด้วยกันตามประสาเด็กวัยรุ่นที่มีชีวิตเป็นอิสระ

“จูนๆ มาถ่ายรูปกันเร็ว ยืนเหม่ออยู่ได้” มีน เรียกให้จูนมาถ่ายรูปด้วย “เฮ้อ พร้อมนะ 1 2 3 4 ชีสส”

S3 ณ หอพักข้างมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง โบว์ เดินมาด้วยท่าทางกระวนกระวาย พอมาถึงหน้าห้องๆหนึ่งก็เคาะประตูด้วยท่าทางโวยวายเสียงดัง

“จูน เปิดประตูเดี๋ยวนี้ละ จูน จูน เปิดดิวะะ” โบว์พยายามที่จะดันประตูเข้าไปเรียกเท่าไรก็ไร้วีแววคนตอบกลับมา สักพักหนึ่งก็มีคนหนึ่งเดินเข้ามาพร้อมของเต็มไม้เต็มมือ คนนั้นคือมีนนั่นเอง

“มีอะไรวะโบว์” มีนถามด้วยความสงสัย

“ กัจจนอะดิ ส่งไลน์มาบอกว่าลาก่อน ตั้งแต่เมื่อคืนละ แต่เราแบตหมด เพิ่งมาเห็นเมื่อกลางวันตอนหลังสอบ วันก่อนก็โทรมาร้องไห้กับเรา ว่าไม่เหลืออะไรแล้ว ถามอะไรก็ไม่ยอมบอก ก็เห็นว่าจูนกลับไปอยู่บ้านแม่เลยไม่ห่วง” โบว์เล่าไปด้วยสีหน้ากังวลใจ

“แล้วรู้ได้ไงว่า จูนอยู่นี่อะ กัจจนมันกลับบ้านนี่ไม่อยู่หรือมั้ง” มีนเลยถามกลับไปเพราะห้องมันเงียบผิดปกติ

“เห็นที่โลเคชั่นที่ส่งมาจากไลน์มันขึ้นว่าอยู่บริเวณมอ” โบว์ตอบ

“เฮ้อ สัมไป เรามีกุญแจห้องจูนนี่นา มันเคยปืมให้ไว้ตอนที่เราทะเลาะกับนิกซ์ เป๊ปนะ ไม้รู้คืนไปหรือยัง เจอแล้วๆ” ทั้งสองรีบไขกุญแจเข้าไปในห้องของจูนทันที

และแล้วก็ต้องตกใจกับภาพที่เห็น ร่างไร้ลมหายใจของจูนนั่งหลับตาพร้อมอยู่ตรงเก้าอี้มมยาวๆของเธอสยายไปตามเรือนร่าง ที่สำคัญกลับมีแต่ยาหลายชนิดตกกระจายไปทั่วศพของจูน มีนและโบว์เมื่อเห็นภาพนั้นแล้วก็อึ้งไปเลย ความรู้สึกและความเจ็บปวดเข้ามาแทนที่ แล้วก็มีเฟรนด์ที่เดินเข้ามาอย่างงงๆเธอก็ตกใจไม่แพ้กันเมื่อเห็นว่าสิ่งที่อยู่ตรงหน้าคืออะไร



หลังจากเหตุการณ์ผ่านไป เมื่อแจ้งตำรวจเสร็จแล้วและจัดการกับเรื่องศพจนเสร็จแล้วที่ห้องของจูน มิน โบว์และเฟรน กำลังเก็บของและรื้อค้นดูเพื่อหาเบาะแสเพิ่มเติมเพราะไม่เชื่อว่าคนอย่างจูนจะฆ่าตัวตายได้ ถึงแม้ว่าตอนพบศพจะมีจดหมายเขียนทิ้งไว้และมียานอนหลับหล่นเกลื่อนพื้นก็ตาม

“เราว่า มันไม่ใช่ที่เราเห็นกันแน่ๆ จูนมันไม่น่าทำแบบนี้ได้นะ หรือว่าเป็นไอ้никซ์ที่ฆ่าจูน ต้องมันแน่ๆไอ้เลวเอ๊ย” โบว์พูดเปิดประเด็นขึ้นมาท่ามกลางความเงิบ

“แต่..ในจดหมายมันก็เขียนไว้เนี่ยว่า มันไม่ยอมมีชีวิตอยู่ต่อแล้ว แล้ว...ไอ้เรื่อง..เอ่อ เด็กในห้องอีก” เฟรนด์พูดขึ้นมาบ้างแล้วหันไปไปมองทางด้านของมิน ที่เอาแต่นั่งดูรูปถ่ายจูนด้วยความเหม่อลอย

“แล้ว ไอ้никซ์หายไปไหนวะ ไม่เห็นตั้งแต่เกิดเรื่องละนะ” โบว์พูดขึ้นมา

“มันหนีไปละสิ ทำผิดแล้วกลัวขึ้นมาว่าเรื่องจะแดงเลยจัดฉากหลอกพวกเรา...มิน แฟนแหกหายไปไหน” โบว์หันไปหามินบ้าง “มิน!” มินตกใจเล็กน้อย “วะ ว่าไงนะ” “ถามว่าไอ้никซ์ มันหายไปไหน” โบว์พูดขึ้นมาด้วยอารมณ์หงุดหงิด

“นิกซ์บอกจะกลับบ้านตั้งแต่ที่เราเลิกกับนิกซ์แล้ว มันก็หายไปเลย ไม่เคยติดต่อกลับมา ..เรา เราไม่รู้” แล้วน้ำตามินก็ไหลออกมา มินร้องไห้หนักขึ้นจนโบว์ต้องเข้าไปขอโทษ “เฮ้ยเราลืมไป ว่าแกเลิกกับ นิกซ์นะมิน” (มินก็นึกถึงเหตุการณ์วันนั้นที่เลิกกับนิกซ์ทั้งสองทะเลาะกัน ปาข้าวของกันรุนแรง)

ตอนเย็นๆค่าๆโบว์ออกไปเดินคลายเครียดคนเดียวแถวหลังหอ ด้วยความเศร้าที่ยังไม่หายภายในใจแทบร้องตะโกนออกไปดังๆ โบว์คิดถึงจูนมากๆและก็เสียใจมากๆที่จูนต้องตายไป เขาหลงรักจูนตั้งแต่เจอกันครั้งแรก ระหว่างที่เดินอยู่นั้น เขานั่งลงข้างทางแล้วก็เหมือนไปโดนกับอะไรสักอย่างหนึ่ง พอมองดูๆก็คือ รองเท้า ที่น่าแปลกใจ มันคือรองเท้าของนิกซ์ที่ใส่บ่อยๆ ซ้ำยังมีคราบเหนียวๆคล้ายๆแดงๆติดอยู่ เลยลองเอามาดูปรากฏว่าเป็นเลือด ความสับสนจึงเกิดขึ้นมาเข้าหัว ว่าทำไมรองเท้าของนิกซ์จึงมาตกอยู่ตรงนี้ มันเริ่มจะแปลกๆแล้ว “หรือว่า...ไอ้никซ์ไม่ได้ทำ” โบว์พูดออกมากับตัวเองเบาๆ แล้วทันใดนั้นโทรศัพท์ก็ดังขึ้นมา

มีการพบศพของนิกซ์ที่ตีกร่าง สภาพศพโดนมีดแทงที่อกแต่ที่น่าแปลกคือ ที่ศพมีการละเลงสีและลวดลายแปลกๆด้วยสีดำและแดงเลือดบนใบหน้า ยิ่งทำให้ทุกคนเริ่มงงกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โบว์เลยพูดว่า “ตอนนี้เหตุการณ์กลับด้านไปหมด หรือนิกซ์โดนฆ่าก่อนแล้วโดยจูนวะ อย่างบอกว่าจะจูนมันท้องกับไอ้никซ์ อีกอย่างเรื่องของการวาดรูปแบบนี้มีแค่จูนคนเดียวที่ชอบการใช้ลายแบบนี้” ทุกคนสับสนไปหมดเพราะมันเป็นเรื่องที่ไม่น่าเกิดขึ้นกับคนที่เป็เพื่อนรักกันด้วยซ้ำ



S4 ภาพเฟรนด์กำลังนั่งหาข้อมูลบางอย่างจากคอมพิวเตอร์ด้วยความตื่นเต้น เธอค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับโรคทางจิตชนิดหนึ่ง ที่เรียกว่า โรคสองบุคลิก เพราะเริ่มเะใจกับอะโรบางอย่างตั้งแต่ตอนที่มีคนตายวันแรกแล้ว เฟรนด์เลยตัดสินใจไปหาคนๆหนึ่ง ที่คิดว่าเขามีอะโรปดบังทุกคนอยู่

"มีน ขอคุยด้วยหน่อย 'ไหวไหมตอนนี้' เฟรนด์พูดขึ้นมา

"มีน แก่จว่าวันที่แกเลิกกับไอ้ริกซ์ได้ไหม เราคิดว่าไอ้โบว์ต้องเข้าใจผิดว่าเรากับไอ้ริกซ์แอบคบกันแน่ วันนั้นที่เราไปกับไอ้ริกซ์เพราะมันขอร้องให้เราไปช่วยเรื่องมันกับจูนให้ เรื่องนี้แกก็รู้ว่าเกิดอะไรขึ้น"

"อืม..จำได้ขึ้นใจเลยแหละว่ามันแอบมีอะโรกันหลังจากวันนั้นริกซ์มาขอเลิกกับเรา" มีนตอบอย่างเจ็บใจ แล้วก็นึกถึงวันที่มีเรื่องวันนั้น

"ริกซ์ บอกหน่อยมันเกิดอะไรขึ้น" มีนพูดแล้วน้ำตาก็ไหลออกมา

"มีน ริกซ์ขอโทษ ริกซ์ไม่ได้อยากให้มันเป็นแบบนี้ แต่มีนป่วยมีนต้องรักษานะ" ริกซ์ตอบมีนอย่างเฉยชา แล้วโดนมีนตบหน้าไปหนึ่งที

"หรอ แล้วจูนละ ริกซ์จะทำยังไง" มีนโมโหแล้วก็สลับกับหัวเราะเหมือนกับเป็นคนละคนกับที่เคยเป็น

ภาพกลับมาที่ปัจจุบัน

"ที่เลิกกันมันก็ผิดทุกฝ่ายแหละ ไอ้ริกซ์ก็เกินไปแล้วเราก็รู้อะไรอีกเยอะเลยแหละ แกไม่ต้องกังวลไปหรอกคนที่ทำให้เรื่องนี้เป็นแบบนี้ไม่ใช่แกนี่ ไช้ไหม" เฟรนด์พูดขึ้นมาเบาๆ

S4.1 มีนหยิบเอารูปภาพที่ล้างจากกล้องฟิล์ม ขึ้นแขวนที่โต๊ะรูปเธอเหม่อมองภาพเหล่านั้น ภาพที่เอาแขวนชัดขึ้น ตั้งแต่รูปถ่ายที่ทั้ง 5 คนไปเที่ยวด้วยกัน รูปของจูนในท่าทางที่แปลกๆเพราะว่าเป็นภาพที่จูนตายไปแล้วแต่สภาพของจูนมีการจัดองค์ประกอบที่น่ากลัวแต่ก็สวยงามในฐานะรูปถ่าย และแต่ละภาพมีเรื่องราวที่เกิดขึ้นตั้งแต่ที่ทุกคนรู้จักกันปนอยู่ด้วย

ภาพมีนมองผ่านการสะท้อนจากกระจกเงาทำให้เฟรนด์ที่นั่งอยู่เห็นจากทางด้านหลังว่า ใบหน้าของมีนคนเดิมเปลี่ยนไปมีรอยยิ้มที่น่ากลัว บางทีก็ร้องไห้ออกมาราวกับมีอีกคนในตัวของเธอ และมีนก็พูดออกมาว่า

"ขอบใจนะที่มาดูรูปที่เราถ่ายสวยไหม รู้ไหมว่าเรารักกับจูนมานานแค่ไหน เราดีใจมากนะที่จูนก็รักเรามากเช่นกันเราต้องหลบซ่อนความรู้สึกที่มีเอาไว้ เพราะเราสองคนรักกัน...แต่..เราอยากหยุดจูนไว้แค่นี้ ก่อนที่จะอะไรมันจะหายไป ก่อนที่จูนจะต้องไปเป็นของคนอื่น "

แล้วภาพที่จูนโดนริกซ์ขึ้นใจก็เข้ามา จูนเสียใจกับเรื่องที่เกิดขึ้นจนไม่รู้จะทำยังไงเลยเก็บตัวเงียบจนสุดท้ายก็ถึงวันที่เกิดเรื่องจูนทะเลาะกับมีนในขณะที่มีนเป็นสภาวะวะจิตเมย์จูนมีน

ตัดสินใจฆ่าจูนเพราะไม่อยากให้จูนต้องแปดเปื้อนไปกว่านี้ มีนในสภาวะจิตเมย์อยากหยุดคนที่เค้ารักไว้เพียงแค่นี้ด้วยคำสัญญาที่เคยให้ไว้ว่าจะไม่ไปไหนจูนกับเค้าจะอยู่ด้วยกันตลอดไป

“ไม่สิ ไม่ทันแล้ว ที่จริง...ต้องโทษฝาแฝดเราอีกคนนะที่ดันไปหลงรักไอ้ณิกซ์นั่น จนทำให้จูนต้องแปดเปื้อน ช่วยไม่ได้ที่ณิกซ์มันมาเห็นตอนที่เรามาจูนพอดี เราไม่ได้ตั้งใจจะฆ่ามันซะหน่อย” ภาพที่ณิกซ์โดนฆ่าตอนที่ขอลูกกับมีนก็เข้ามา

“แต่ก็ดีมันดันมาทำอะไรไม่ดีกับจูนเองนี่ เราเลยต้องฆ่าจูนไป จูนจะได้มาอยู่กับเราในพื้นที่ไม่มีพวกเธออีกต่อไป เราไม่อยากตื่นขึ้นมาแล้วพบว่าตัวเองอยู่ในร่างมีนอีก อ้อ...อีกอย่างเราชื่อเมย์ ไม่ใช่มีนนะ” มีนพูดแล้วหันหลังกลับมา

“เฟรนด์ มีนซ์จะทำยังไงดี มีนต้องทำยังไง ฮือ....มีนคิดถึงณิกซ์” มีนโผล่เข้ากอดเฟรนด์แล้วกรี๊ดให้

(ในตอนจบจะมีเพลงคดีฆาตกรรมขึ้นมาแล้วก็ เป็นภาพของมีนแต่สภาวะจิตที่เป็นอยู่นั้นเป็นเมย์กับจูนที่แอบคบกันอย่างลับๆความรักของแต่ละคนที่มีให้กัน โดยที่มีนเป็นแฟนณิกซ์ เมย์ในร่างมีนอีกคนก็รักกันกับจูนแต่กลับเป็นว่าณิกซ์ขึ้นใจจูนจนท้องเรื่องราวจึงเกิดขึ้น ส่วนโบว์ก็แอบชอบจูนอีกที่เรื่องทั้งหมดนี้เกิดขึ้นมาเพียงเพราะความรักที่ไม่อยากสูญเสียไปนั่นเอง )

## Treatment

### ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ

**S1** ในห้องล้างฟิล์มของมินที่ชื่นชอบการถ่ายรูปเป็นชีวิตจิตใจ  
 ( แพนกล้องเก็บบรรยากาศของห้อง Pan / Medium Long Shot )  
 (Long Shot) มินหยิบรูปถ่ายแต่ละใบขึ้นมาเขยวนตากอย่างช้าๆ  
 (Zoom in / Close-Up) ด้วยใบหน้าที่เศร้าสร้อย ตาของเธอบวมเหมือนเพิ่งผ่านการร้องไห้  
 อย่างหนักมาทั้งคืน เธอมองภาพแต่ละใบด้วยน้ำตาคลอๆ จนหยุดอยู่ที่รูปหนึ่งในนั้นมีภาพที่เธอกับ  
 เพื่อนๆถ่ายรูปด้วยกันเมื่อตอนไปเที่ยว

**S2** ภาพความทรงจำแทรกเข้ามาเป็นภาพกลุ่มเพื่อน ทั้ง 5 คน ไปเที่ยวด้วยกันตามประสาเด็ก  
 วัยรุ่นที่มีชีวิตเป็นอิสระ

( บรรยากาศรวมๆของสถานที่ Pan / Long Shot / Medium Shot )

ทั้ง 5 คนถ่ายรูปด้วยกัน

โบว์แอบมองจูน เฟรนด์แอบมองนิคซ์ที่กำลังถ่ายรูปคู่กับมิน ส่วนจูนยืนเหม่อ มินเลยเรียก  
 ให้จูนมาถ่ายรูปด้วยกัน ( ตัด )

**S3** หอพักข้างมหาวิทยาลัย

( แพนกล้องเก็บบรรยากาศของหอพัก Pan / Long Shot ในหอพัก )

โบว์ เดินมาด้วยท่าทางกระวนกระวาย พอมาถึงหน้าห้องๆหนึ่งก็เคาะประตูด้วยท่าทาง  
 ไขว่คว้าเสียงดังเพราะไม่มีเสียงตอบรับจากคนที่อยู่ในห้อง (Extreme Close-Up)

พอดีกับที่มินเดินมาพอดีมินเลยเข้ามาถามโบว์ว่ามาทำอะไร

(Zoom in) โบว์บอกมินเรื่องข้อความที่ได้จากจูนและการหายตัวไปของจูน มินเลยนึกขึ้นได้  
 ว่ามีกุญแจสำรองเลยรีบพากันไขเข้าไปข้างใน

( แพนกล้องแทนสายตา Pan / Extreme Close-Up) แล้วทั้งสองก็ต้องตกใจกับภาพที่เห็น

(Zoom in) ร่างไร้ลมหายใจของจูนนั่งหลับตาพริ้มอยู่ตรงเก้าอี้ผุๆของเธอสายไป  
 ตามเรือนร่าง ที่สำคัญกลับมีเตยที่ตกกระจ่ายไปทั่วศพของจูน มีและโบว์เมื่อเห็นภาพนั้นแล้วก็อึ้ง  
 ไปเลยความรู้สึกและความเจ็บปวดเข้ามาแทนที่ แล้วก็มีเฟรนด์ที่เดินเข้ามาอย่างงงๆเธอก็ตกใจ  
 ไม่แพ้กันเมื่อเห็นว่าสิ่งที่อยู่ตรงหน้าคืออะไร (ตัด)



S4 (Long Shot) หลังจากเหตุการณ์ผ่านไป ที่ห้องของจูน มีน โบว์และเฟรน กำลังเก็บของ และรื้อค้นดูเพื่อหาเบาะแสเพิ่มเติม

(Medium Close-Up) โบว์เริ่มสงสัยความไม่ชอบมาพากล มีนก็เอาแต่เหม่อและร้องไห้เมื่อ โบว์ถามถึงนิคซ์

S5 (Long Shot) ภาพเหตุการณ์วันที่มีนเลิกกับนิคซ์ก็แทรกเข้ามาทั้งสองทะเลาะกัน ปาข้าว ของกันรุนแรง (ตัด)

S6 (บรรยากาศโดยรวมยามเย็น / Long Shot)

บรรยากาศตอนเย็นๆค่าๆโบว์ออกไปเดินคลายเครียดคนเดียวแถวหลังหอ โบว์คิดถึงจูนเขา หลงรักจูนมาตั้งนาน (ภาพที่เขาแอบมองจูนก็เข้ามา)

(Zoom in) ระหว่างที่เดินอยู่นั้นโบว์ก็พบเงารองเท้าของนิคซ์ตกอยู่ ที่สำคัญคือมีคราบ เหนียวๆคล้ำๆแดงๆนั่นคือคราบเลือด ความสับสนจึงเกิดขึ้นมาในหัวของโบว์ ว่าทำไมร่องเท้าของ นิคซ์จึงมาตกอยู่ตรงนี้ได้ (ตัด)

S7 (Medium Long Shot / Medium Shot) คนมุงดูเหตุฆาตกรรมข้างนอกตึกร้าง นิคซ์กลายเป็นศพ

มีนกับเฟรนดื่อยืนเครียดอยู่ โบว์วิ่งเข้ามาในเหตุการณ์

(Zoom in) สภาพศพนิคซ์โดนมีดแทงที่อก ที่ศพมีการละเลงสีและลวดลายแปลกๆด้วยสีดำ และสีแดงเลือดบนใบหน้า

(Medium Long Shot) ทุกคนสับสนกับเรื่องที่เกิดขึ้น (ตัด)

S8 (Medium Shot) ภาพเฟรนดื่กำลังนั่งหาข้อมูลบางอย่างจากคอมพิวเตอร์ด้วยความตื่นเต้น สักพักนึ่งเฟรนดื่เลยตัดสินใจลุกขึ้นและออกไปข้างนอก (ตัด)

S9 (Medium Shot) ที่ห้องล้างฟิล์ม เฟรนดื่มาหา มีนและถามเรื่องที่เคยเกิดขึ้นตอนที่ มีนกับ นิคซ์เลิกกัน

(Zoom in) ภาพวันที่มีนกับนิคซ์ก็แทรกเข้ามาค่อยๆชัดขึ้น (เป็นฉากเดียวกันกับ S5)

(Medium Shot) นิกซ์ขอเลิกกับมีน และพูดเรื่องที่มีนป่วย จึงทำให้นิกซ์แล้วโดนมีนตบหน้าไปหนึ่งที

(Medium Close-Up / Close-Up) แล้วมีนก็โมโหจนบุคลิกเปลี่ยนไป มีนหัวเราะไปร้องไห้ไป

(ภาพสลับกลับมาที่ปัจจุบัน) เฟรนด์พูดบางอย่างกับมีน (Close-Up)

S10 (Medium Shot / Zoom in) มีนหยิบเอารูปภาพที่ล้างจากกล้องฟิล์ม ขึ้นแขวนที่ละรูปเธอเหม่อมองภาพเหล่านั้น ภาพที่เอาแขวนชัดขึ้น ตั้งแต่รูปถ่ายที่ทั้ง 5 คนไปเที่ยวด้วยกัน รูปของจูนในท่าทางที่แปลกๆ เพราะว่าเป็นภาพที่จูนตายไปแล้วแต่ละภาพของจูนมีการจัดองค์ประกอบที่น่ากลัว แต่ก็สวยงามในฐานะรูปถ่าย และแต่ละภาพมีเรื่องราวที่เกิดขึ้นตั้งแต่ที่ทุกคนรู้จักกันปนอยู่ด้วย (ฉากต่อเนื่องจาก S1)

(Extreme Close-Up / Zoom Out) ภาพมีนมองผ่านการสะท้อนจากกระจกเงาทำให้เฟรนด์ที่นั่งอยู่เห็นจากทางด้านหลังว่าใบหน้าของมีนคนเดิมเปลี่ยนไปมีรอยยิ้มที่น่ากลัว บางทีก็ร้องไห้ออกมาราวกับมีอีกคนในตัวของเธอ

(Medium Shot / Close-Up) มีนบอกกับเฟรนด์เรื่องที่เกิดขึ้นแล้วภาพจากที่นิกซ์ขึ้นใจจูนก็เข้ามาจนหลังจากนั้นจูนก็เก็บตัวเงียบจนถึงวันที่ทะเลาะกับมีนในสภาวะที่เป็นเมย์และมีนก็มาจูนเพราะไม่อยากให้จูนต้องเจอเรื่องเลวร้ายไปกว่านี้ เพราะมีนรักจูนเกินที่จะยอมให้จูนไปเป็นของใครคนไหน (Medium Shot) และมีนยังพูดกับเฟรนด์ว่าตนไม่ใช่มีนแต่เป็นเมย์ ด้วยบุคลิกที่น่ากลัวผิดไปจากเดิมเผยให้เห็นถึงตัวตนที่แท้จริงของฆาตกร โรคสองบุคลิกที่เธอเป็น

แล้วก็สลับกลับมาเป็นมีนอีกครั้ง แล้วเฝ้ามองเฟรนด์ด้วยท่าทางที่น่าสงสารของมีนคนเดิม (ตัด)

S11 (ในตอนจบจะมีเพลงคดีฆาตกรรมขึ้นมาแล้วก็ เป็นภาพของมีนแต่สภาวะจิตที่เป็นอยู่นั้นเป็นเมย์กับจูนที่แอบคบกันอย่างลับๆ ความรักของแต่ละคนที่มีให้กัน โดยที่มีนเป็นแฟนนิกซ์ เมย์ในร่างมีนอีกคนก็รักกันกับจูนแต่กลับเป็นว่านิกซ์ขึ้นใจจูนจนต้องเรื่องราวจึงเกิดขึ้น ส่วนโบว์ก็แอบชอบจูนอีกที เรื่องทั้งหมดนี้เกิดขึ้นมาเพียงเพราะความรักที่ไม่อยากสูญเสียไปนั่นเอง)

S11 (Medium Shot / Long Shot)

มีนในสภาวะจิตเมย์กับจูนคบกัน มีนกับจูนถ่ายรูปลงกันแล้วก็สบตากันอย่างหวานซึ่ง ทั้งสองคนรักกันมากกว่าเพื่อน ในห้องที่มีแต่รูปถ่ายและงานศิลปะที่จูนชอบวาด

S12 (Zoom Out)

นิกซ์กับเฟรนด์มาเห็นพอดี (ตัด)

S13 (Long Shot / Medium Long Shot)

นิกซ์ไปหาจูนด้วยอารมณ์เมา แล้วก็ทะเลาะกันขึ้นใจจูน แต่พอมาระยะหลังนิกซ์ก็กลับรักจูนขึ้นมาจริงๆเลยพยายามตีตัวออกห่างมีน จนขอเลิกกับมีนในที่สุด วันที่นิกซ์ไปขอเลิกกับมีน บังเอิญนิกซ์ไปเจอจูนที่กำลังถ่ายรูปลงที่เป็นศพไปแล้วพอดี มีนจึงตัดสินใจฆ่านิกซ์อีกคนด้วยการใช้มีดแทงที่ท้องของนิกซ์เพื่อปกปิดเรื่องที่เกิดขึ้นแล้วนำศพนิกซ์ไปทิ้งที่ตึกร้างแล้วอำพรางศพให้เหมือนเป็นฝีมือของจูนเพราะว่าคนที่ชอบการพันที่ร่างกายมีแค่จูนที่ชอบในศิลปะแบบนี้

S14 (Long Shot / Zoom Out)

ภาพความเป็นเพื่อน คนรัก และความตาย



Mood & Tone

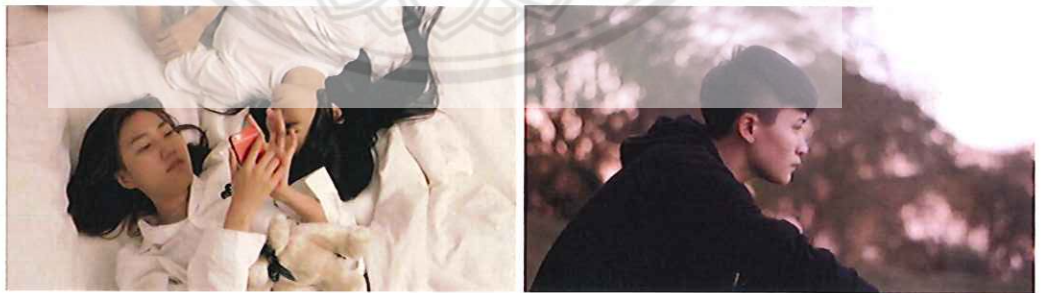
รูปแบบของโทนสีที่จะใช้ภายในภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ จะแบ่งเป็น 4 โทนสีเพื่อให้อารมณ์ของแต่ละฉากแตกต่างกันไป ดังนี้

1. ฉากแรกใช้โทนปกติ ให้อารมณ์สีภาพที่สงบและอบอุ่น



ภาพที่ 25 รูปแบบโทนสีของภาพยนตร์สารสั้น  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558

2. ฉากนี้ยกย่อนเรื่องราวและดำเนินเรื่อง ให้อารมณ์สีภาพที่ดูหม่นและเศร้า โทนที่ใช้โดยรวมเป็นโทนสีม่วง,เทา



ภาพที่ 26 รูปแบบโทนสีของภาพยนตร์สารสั้น  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558

3. จากสถานการณ์ตึงเครียดหรือจุดพีคของเรื่องในฉากห้องล้างฟิล์ม ให้อารมณ์สีภาพที่ดูตื่นเต้น และบีบอารมณ์ โทนที่ใช้โดยรวมเป็นโทนแดง



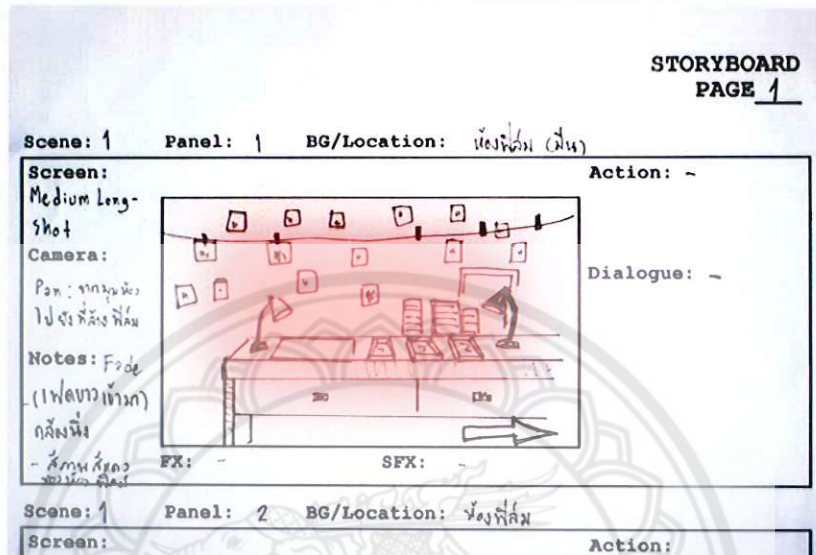
ภาพที่ 27 รูปแบบโทนสีของภาพยนตร์สารสั้น  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558

4. จากสถานการณ์คลี่คลายในตอนจบของเรื่องมีการคลายปมทั้งหมด ให้อารมณ์สีภาพที่คลี่คลาย โทนที่ใช้โดยรวมเป็นโทนเขียว

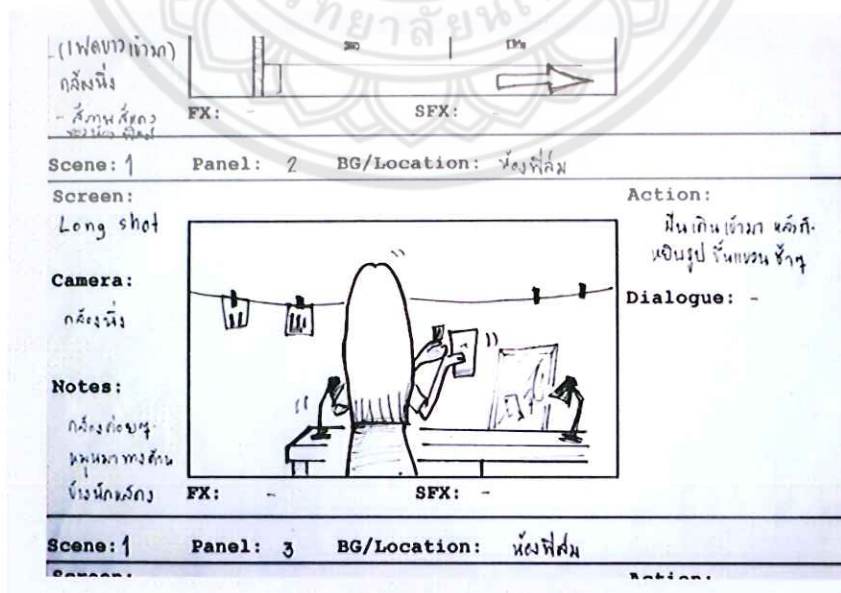


ภาพที่ 28 รูปแบบโทนสีของภาพยนตร์สารสั้น  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558

เรื่องราว ภาพ มุมกล้อง และบรรยากาศที่ต้องการ (storyboard)  
 การวางโครงร่างเรื่องราวออกมาเป็นภาพและมุมกล้อง

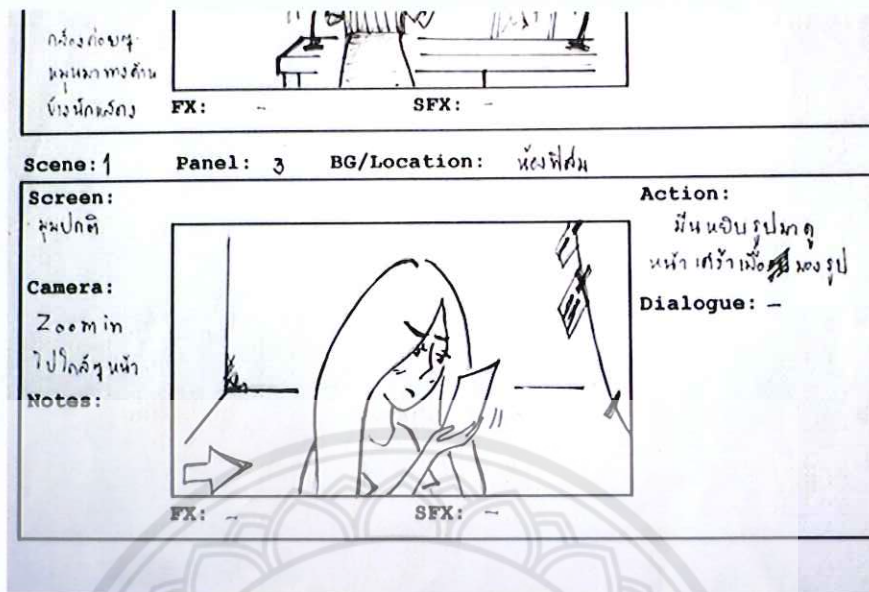


ภาพที่ 29 การวางโครงร่างเรื่องราวภาพยนตร์สั้นเรื่องชาวกบฏ (Storyboard)  
 ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



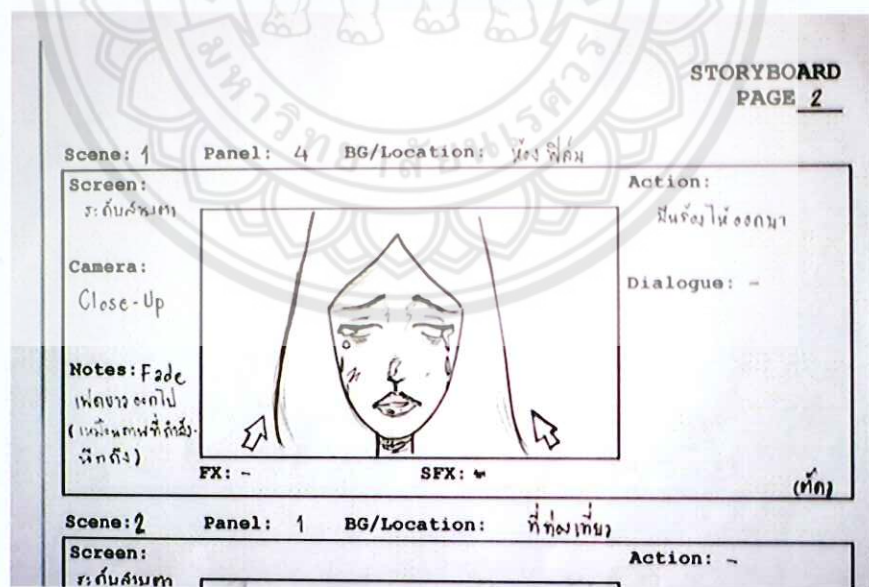
ภาพที่ 30 การวางโครงร่างเรื่องราวภาพยนตร์สั้นเรื่องชาวกบฏ (Storyboard)  
 ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558





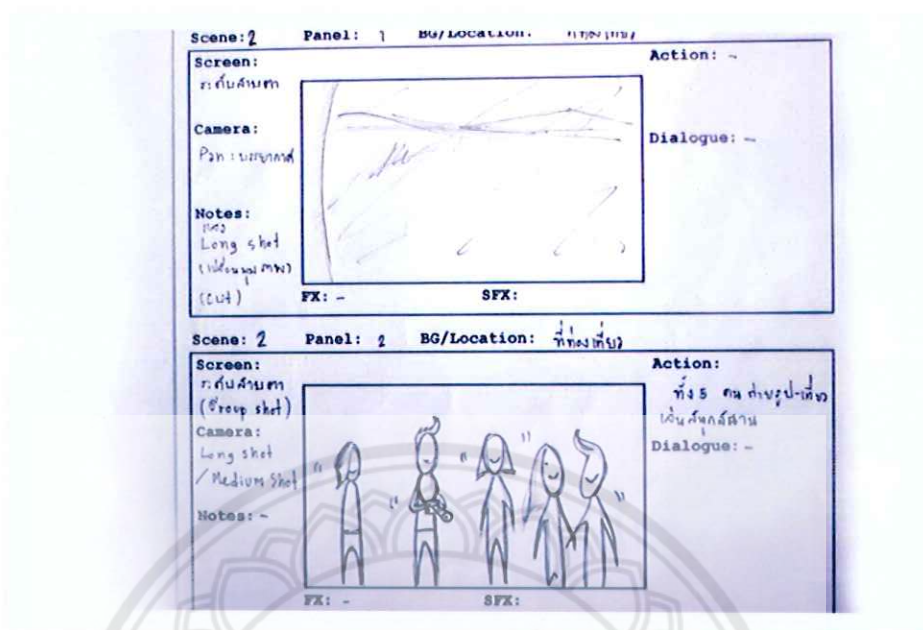
ภาพที่ 31 การวางโครงร่างเรื่องราวภาพยนตร์สั้นเรื่องชาวกับด้า (Storyboard)

ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558

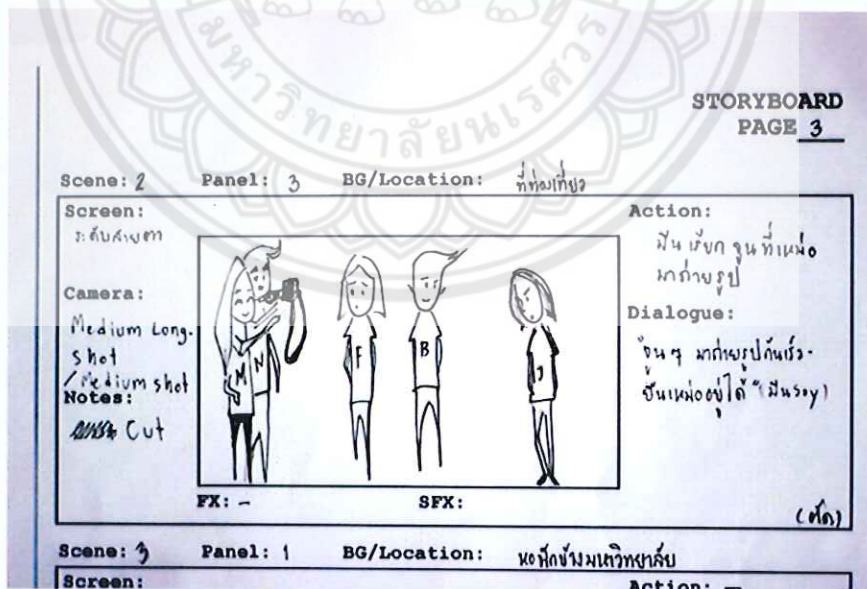


ภาพที่ 32 การวางโครงร่างเรื่องราวภาพยนตร์สั้นเรื่องชาวกับด้า (Storyboard)

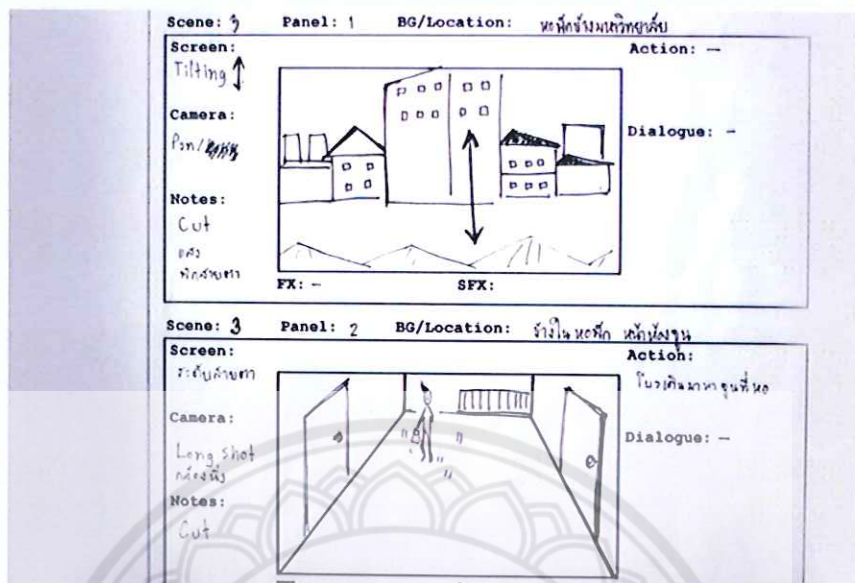
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



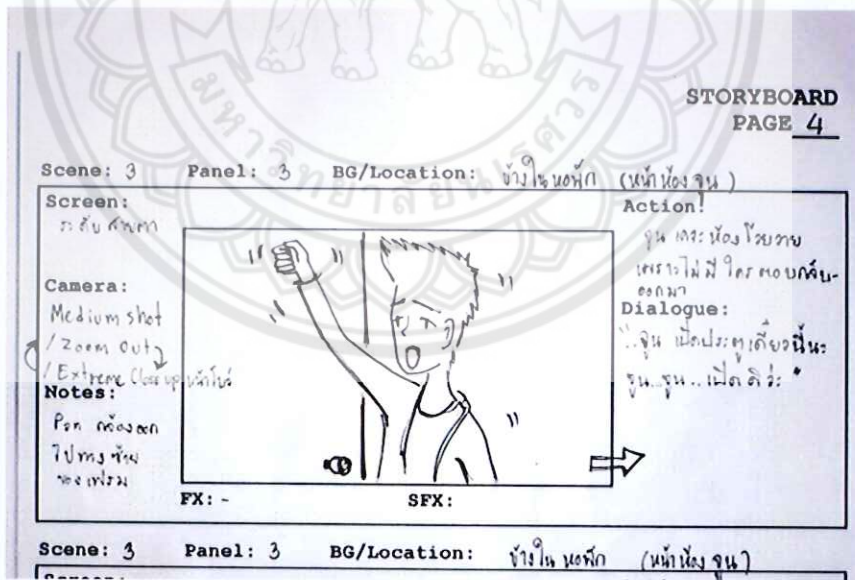
ภาพที่ 33 การวางโครงร่างเรื่องราวภาพยนตร์สั้นเรื่องชาวกบฏ (Storyboard)  
 ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 34 การวางโครงร่างเรื่องราวภาพยนตร์สั้นเรื่องชาวกบฏ (Storyboard)  
 ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558

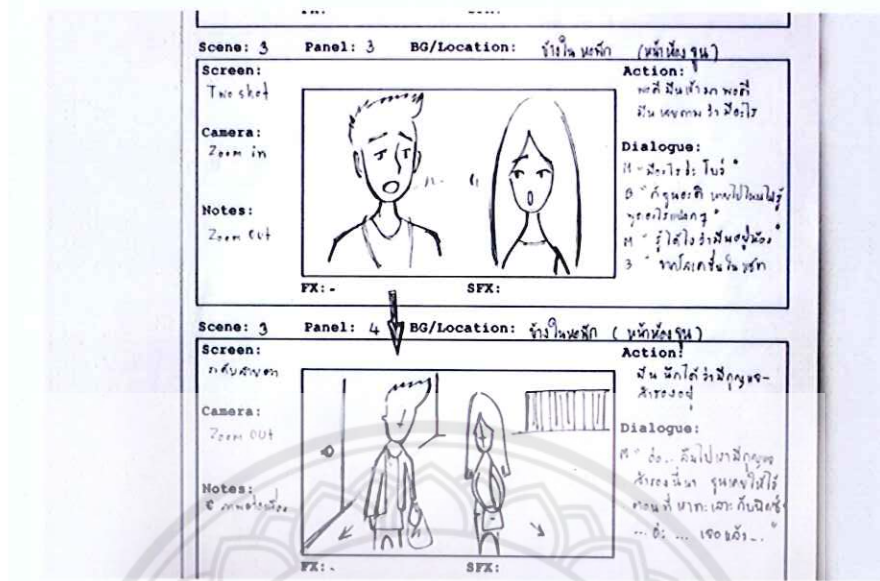


ภาพที่ 35 การวางโครงร่างเรื่องราวภาพยนตร์สั้นเรื่องชาวกบฏ (Storyboard)  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



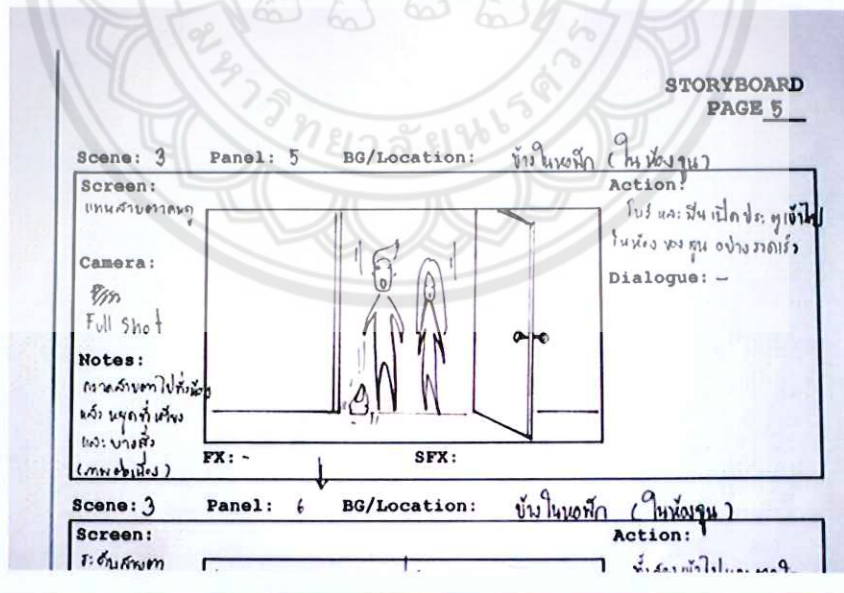
ภาพที่ 36 การวางโครงร่างเรื่องราวภาพยนตร์สั้นเรื่องชาวกบฏ (Storyboard)  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558





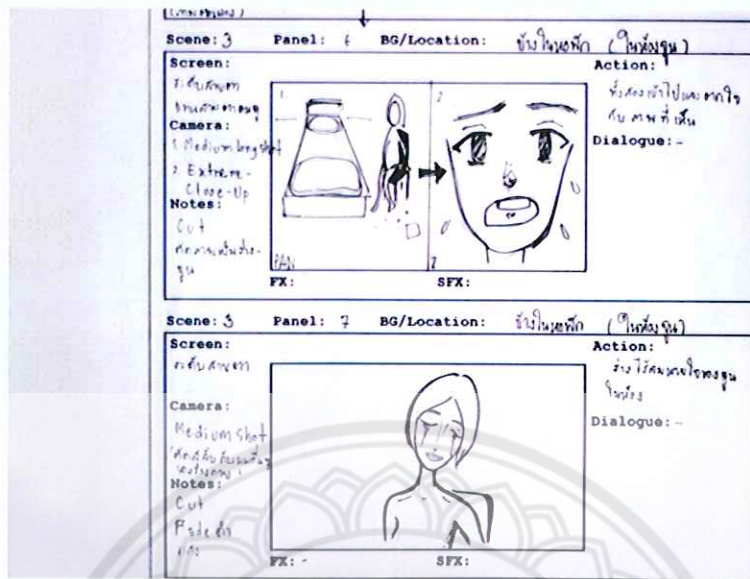
ภาพที่ 37 การวางโครงร่างเรื่องราวภาพยนตร์สั้นเรื่องชาวกับด้า (Storyboard)

ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



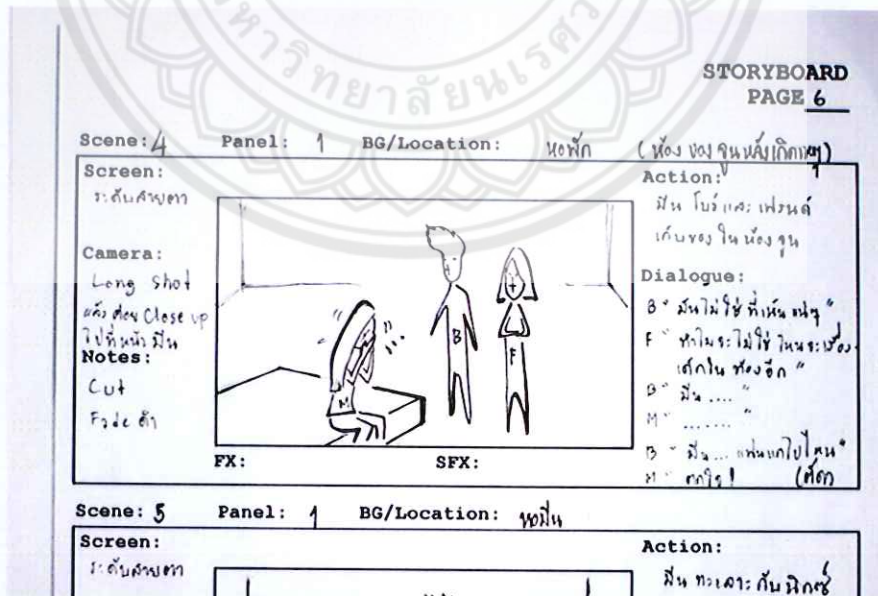
ภาพที่ 38 การวางโครงร่างเรื่องราวภาพยนตร์สั้นเรื่องชาวกับด้า (Storyboard)

ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



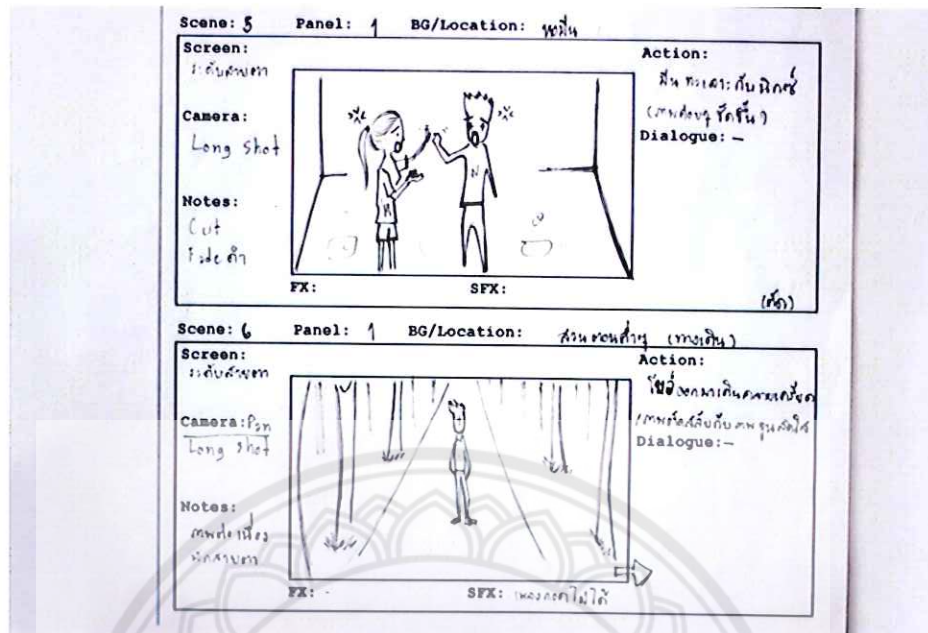
ภาพที่ 39 การวางโครงร่างเรื่องราวภาพยนตร์สั้นเรื่องชาวกับคำ (Storyboard)

ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



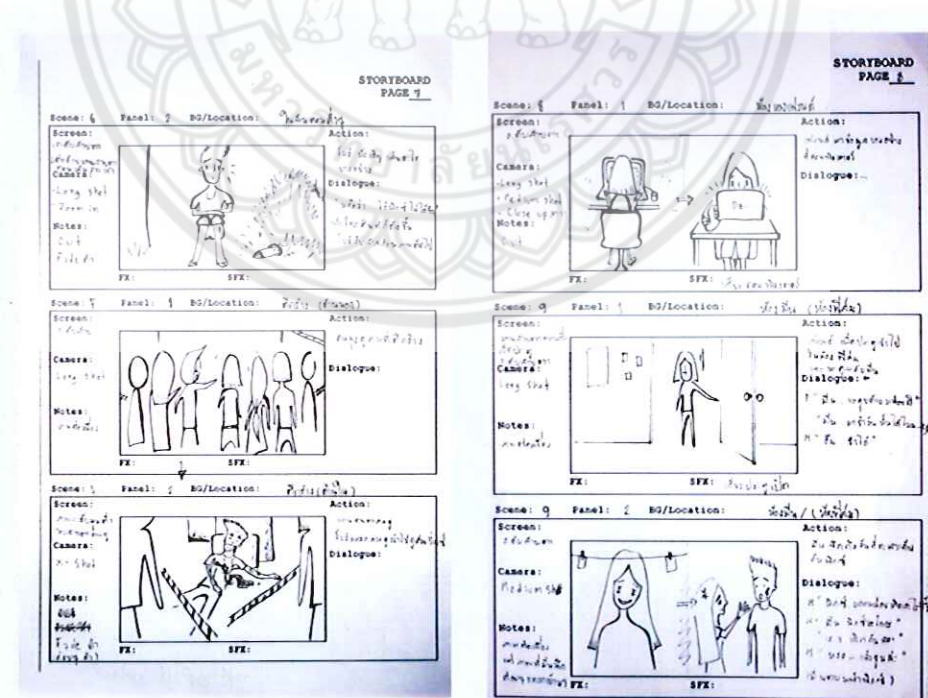
ภาพที่ 40 การวางโครงร่างเรื่องราวภาพยนตร์สั้นเรื่องชาวกับคำ (Storyboard)

ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 41 การวางโครงร่างเรื่องราวภาพยนตร์สั้นเรื่องชาวกบฏ (Storyboard)

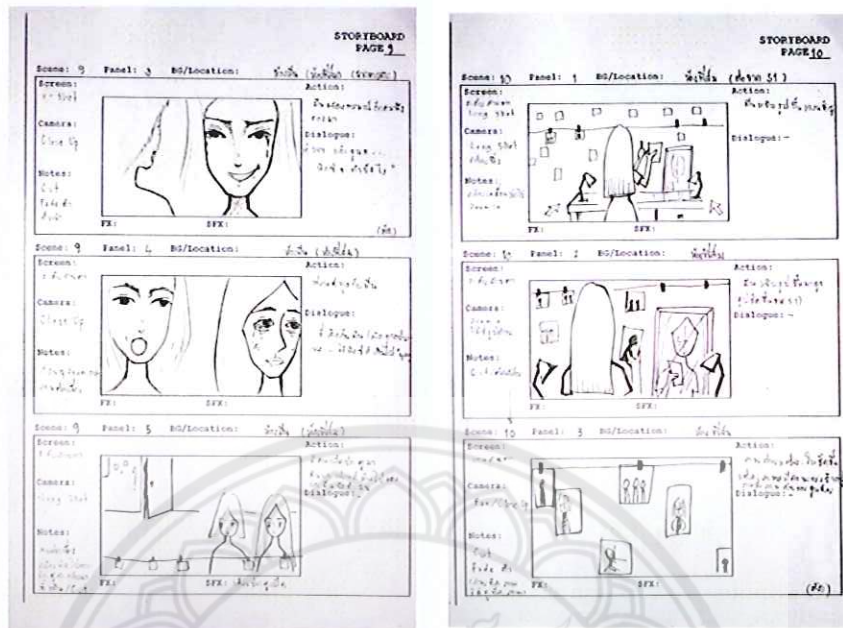
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 42 การวางโครงร่างเรื่องราวภาพยนตร์สั้นเรื่องชาวกบฏ (Storyboard)

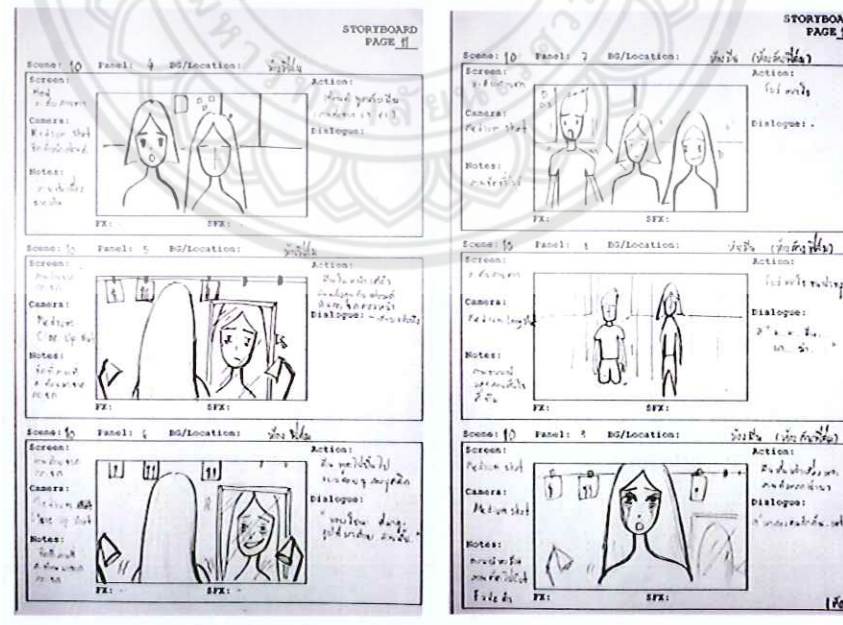
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558





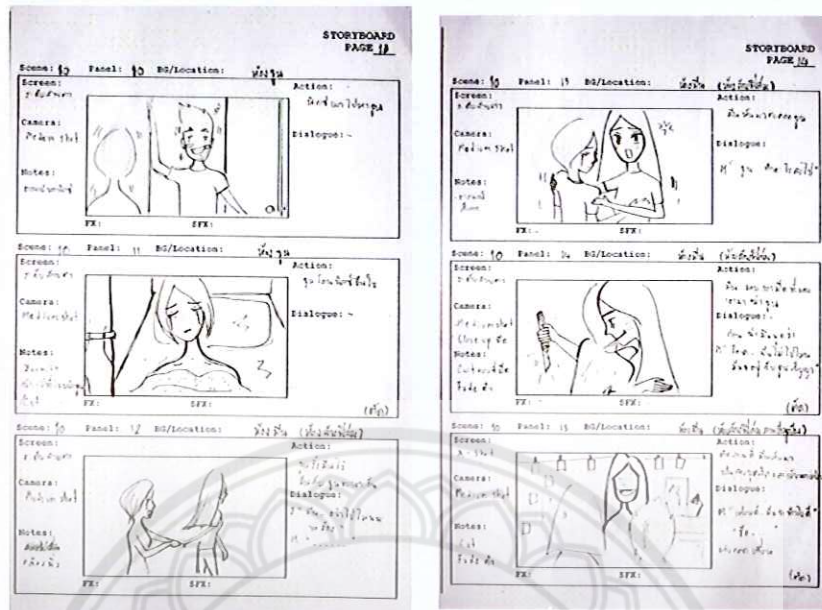
ภาพที่ 43 การวางโครงร่างเรื่องราวภาพยนตร์สั้นเรื่องชาวกบฏ (Storyboard)

ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558

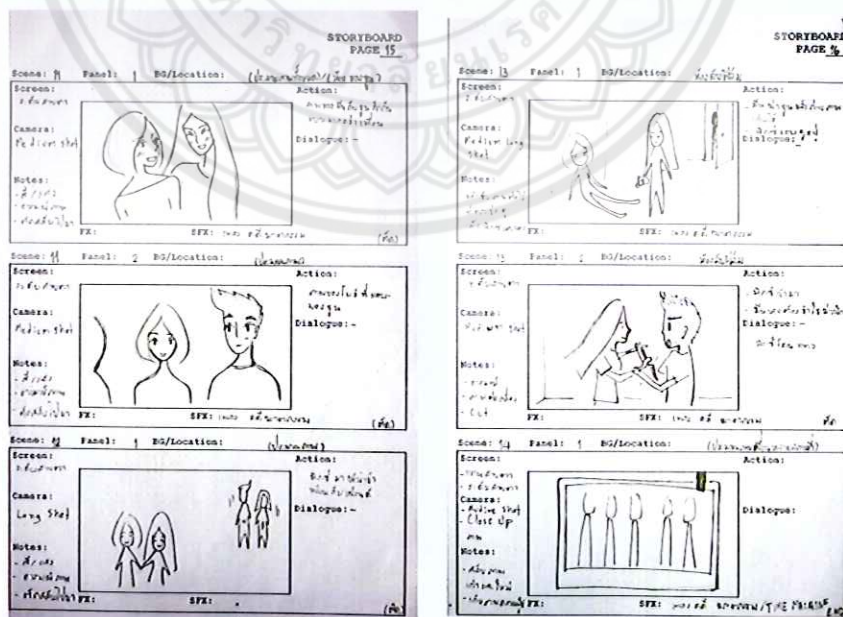


ภาพที่ 44 การวางโครงร่างเรื่องราวภาพยนตร์สั้นเรื่องชาวกบฏ (Storyboard)

ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 45 การวางโครงร่างเรื่องราวภาพยนตร์สั้นเรื่องชาวกับดำ (Storyboard)  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 46 การวางโครงร่างเรื่องราวภาพยนตร์สั้นเรื่องชาวกับดำ (Storyboard)  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558

## ส่วนที่ 2 การดำเนินงานในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวกับดำ

การดำเนินงานในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวกับดำ นั้น แบ่งเป็นการการถ่ายทำ ออกเป็น 13 ครั้ง และถ่ายแก้้อีก 2 ครั้ง แบ่งเป็นตารางเวลาในการถ่ายทำได้ ดังนี้

ตารางแสดง TIME LINE (ระยะเวลาการถ่ายทำ)

Date/TIME	Scene	Casting	Location	Costume
19-26 ม.ค. 58	แคสนักแสดง	เพิ่มเติม/ปรับบท	-	-
27-31ม.ค. 58	หาLo/ปรับบท	ส่งบทแก้	ให้นักแสดง	-
1 ก.พ.58	S2	มีน,จูน,โบว์, เฟรนด์,นิคซ์	บรรยากาศสยามเย็น	ชุดอารมณ์ปกติ/ เที่ยวถ่ายรูป
8 ก.พ. 58	นัดคุยจากเพิ่มเติม ซ่อมบท	มีน,จูน,โบว์,เฟรนด์, นิคซ์	หาโลเคชั่นเพิ่มเติม	-
9 ก.พ 58	S6	โบว์	อ่างเก็บน้ำ	ชุด S7
10 ก.พ 58	S2,S11,S14	มีน,จูน,โบว์, เฟรนด์,นิคซ์	บรรยากาศสยามเย็น	ชุดอารมณ์ปกติ/ เที่ยวถ่ายรูป
18 ก.พ 58	S8	เฟรนด์	หอเฟรนด์	ชุด S8,S9,S10
20 ก.พ 58	S3,S4	โบว์,มีน,จูน, เฟรนด์	หอจูน/ห้องจูน	B-M-Fชุดปกติ J โดนฆ่า/ดำ
22 ก.พ 58	S7	นิคซ์,มีน,เฟรนด์, โบว์	ตึกร้าง	BS6,Nโดนฆ่า,F- Mปกติ
27 ก.พ 58	S1,S2,S9,S10,	มีน,เฟรนด์,โบว์	ห้องล้างฟิล์ม	M2บุคลิก,FS8,B
3 มี.ค 58	S5, S9	มีน,นิคซ์	ห้องนิคซ์	ปกติ
5 มี.ค 58	S11,S12,S14	มีน,จูน,เฟรนด์, นิคซ์	ร้านกาแฟ/ห้อง/ ทั่วไป	ปกติ
10 มี.ค 58	S10	จูน	ห้องจูน	ปกติ
13 มี.ค 58	S13	จูน,นิคซ์	ห้องจูน	ปกติ
17 มี.ค 58	S10	มีน,จูน,นิคซ์	ห้องมีน	Mปกติ,จูนปกติ กับS3,NS7

ตารางที่ 4 ตารางการแสดง TIME LINE (ระยะเวลาการถ่ายทำ)



### สรุป จากในตารางการแสดง TIME LINE (ระยะเวลาการถ่ายทำ)

มีการถ่ายทำไปทั้งหมด 13 ครั้ง มีการถ่ายทำแก้ไขเพิ่มเติมอีก 2 ครั้ง และเลื่อนวันในการถ่ายทำมาจนถึงวันที่ 9 เมษายน 2558

#### ภาพบรรยากาศการถ่ายทำ

ครั้งที่ 1-13 ดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ

ฉากที่ 1 การถ่ายทำจากความเป็นเพื่อนและคนรัก ทั้ง 5 คนไปเที่ยวกันตามปกติ



ภาพที่ 47 ดำเนินการถ่ายทำฉากที่ 1 จากความเป็นเพื่อน ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 48 ดำเนินการถ่ายทำฉากที่ 1 จากความเป็นเพื่อน ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558

### ดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ

ฉากที่ 5 การถ่ายทำฉากเหตุการณ์ที่มีนิกย้อนขึ้นมาถึงเรื่องในอดีตที่มีนิกกับนิกซ์ทะเลาะกันและฉากที่ 6 จากที่โบว์คิดถึงจนและเสียใจกับเรื่องที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 49 ดำเนินการถ่ายทำฉากที่ 5 ภาพนิกย้อนของมีน ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 50 ดำเนินการถ่ายทำฉากที่ 6 จากโบว์เศร้านึกถึงเพื่อน ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558

ดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ

ฉากที่ 14 การถ่ายทำฉากที่ต้องเก็บภาพเพิ่มเติมในสภาวะที่มีฝนแสดงอีกตัวตนออกมา ภาพบนเป็นฉากที่มีฝนแอบคบบกับจูน และภาพล่างเป็นฉากที่ถ่ายทำตอนจบที่มีฝนเฉลยตัวตนออกมา



ภาพที่ 51 ดำเนินการถ่ายทำฉากที่ 14 มีฝนกับจูน ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 52 ดำเนินการถ่ายทำฉากที่ 14 จากมีฝนเฉลยตัวตนออกมา ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ (แก้ไขจากบางฉากที่ยังไม่สมบูรณ์ใหม่)

การถ่ายทำมีการแก้ไขบางฉากรอบที่ 2 เพื่อความสมบูรณ์ของเนื้อเรื่อง มีการเพิ่มการทำอารมณ์เศร้าของนักแสดงและฉากจุนต้องเป็นศพให้มากกว่าและการจัดมุมใหม่ๆเพิ่มเติม



ภาพที่ 53 ดำเนินการถ่ายทำจากที่ 6 รอบที่ 2 โบว์เศร้า ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



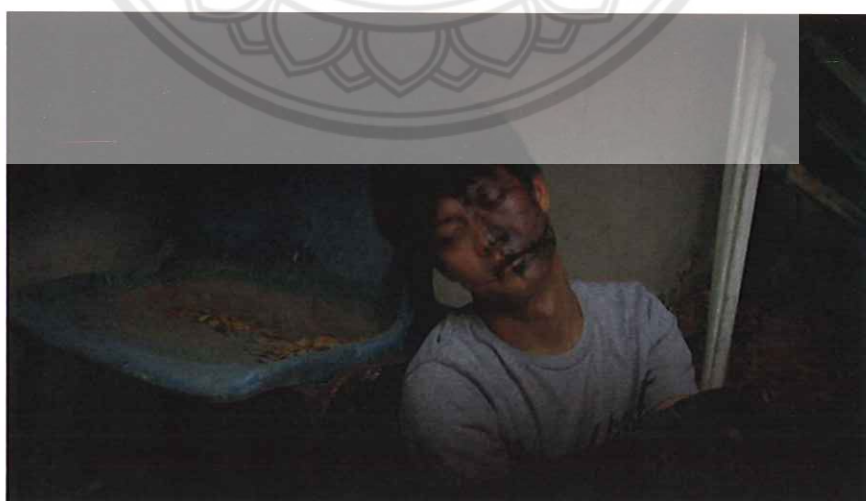
ภาพที่ 54 ดำเนินการถ่ายทำจากที่ 3 ครั้งที่ 2 จุนเป็นศพ ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558

**ดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ (แก้ไขและถ่ายทำจนครบทุกฉาก)**

การถ่ายทำมีการแก้ไขบางฉากรอบที่ 2 เพื่อความสมบูรณ์ของเนื้อเรื่อง มีการเพิ่มการทำอารมณ์รื่องให้ของนักแสดงให้เหมือนที่สุด รวมถึงฉากศพให้เหมือนมากกว่าและการจัดมุมใหม่ๆ เพิ่มเติม



ภาพที่ 55 ดำเนินการถ่ายทำฉากที่ 13 ครั้งที่ 2 จุนโดนข่มขืน ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 56 ดำเนินการถ่ายทำฉากที่ 7 นิกชโดนฆ่าในตึกร้าง ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558

ดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ (แก้ไขและถ่ายทำจนครบทุกฉาก)

การถ่ายทำมีการแก้ไขบางฉากรอบที่ 2 เพื่อความสมบูรณ์ของเนื้อเรื่อง มีการเพิ่มและปรับเปลี่ยนสถานที่ถ่ายทำใหม่ และมีการจัดมุมใหม่ๆเพิ่มเติม



ภาพที่ 57 ดำเนินการถ่ายทำฉากที่ 14 มีนกับจูน ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 58 ดำเนินการถ่ายทำฉากที่ 11 มีนหักหลังเพื่อนอีกครั้ง ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



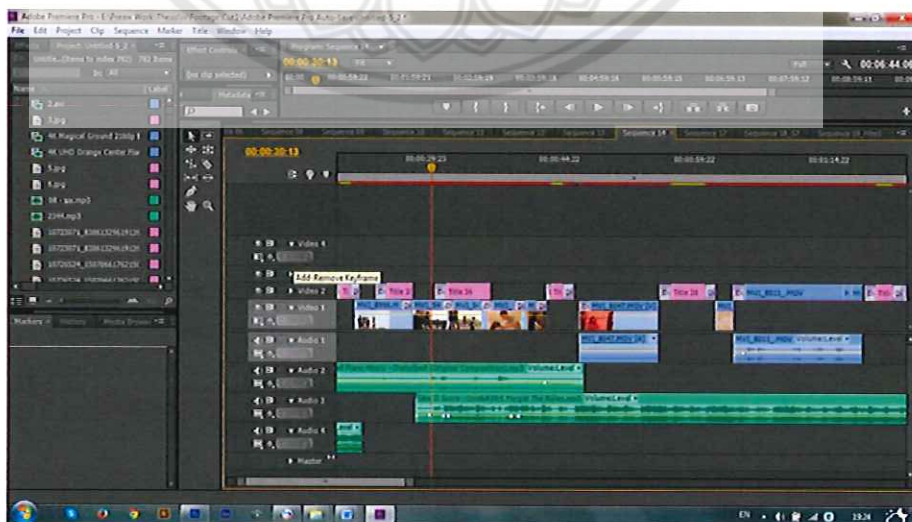
### ส่วนที่ 3 การรวบรวม ตัดต่อ และสร้างสรรค์เทคนิคการย่อมสีภาพ

#### การรวบรวมและตัดต่อ

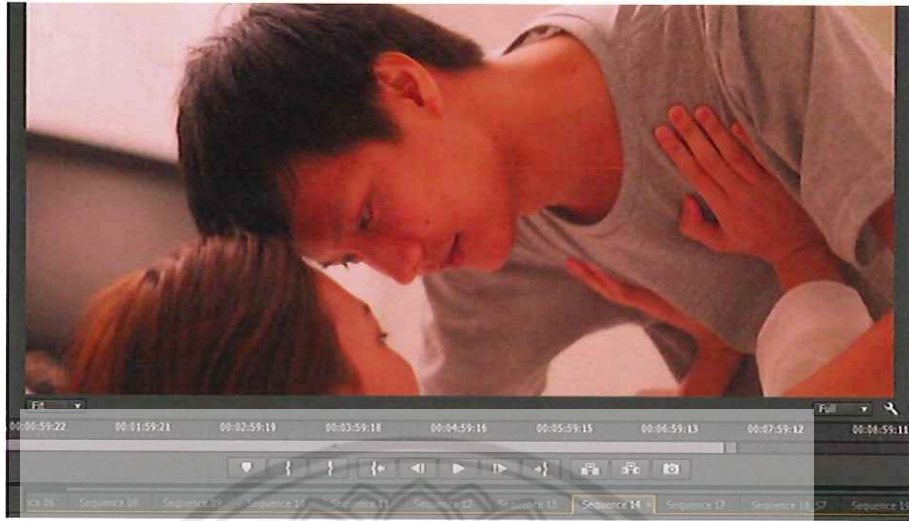
ขั้นตอนการรวบรวมและตัดต่อ เมื่อถ่ายทำครบทุกฉากแล้ว ผู้วิจัยได้นำผลงานมาตัดต่อในโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6  
เทคนิคที่ใช้คือ Effects/Video Effects หรือ Effects/Video Transitions/Dissolve



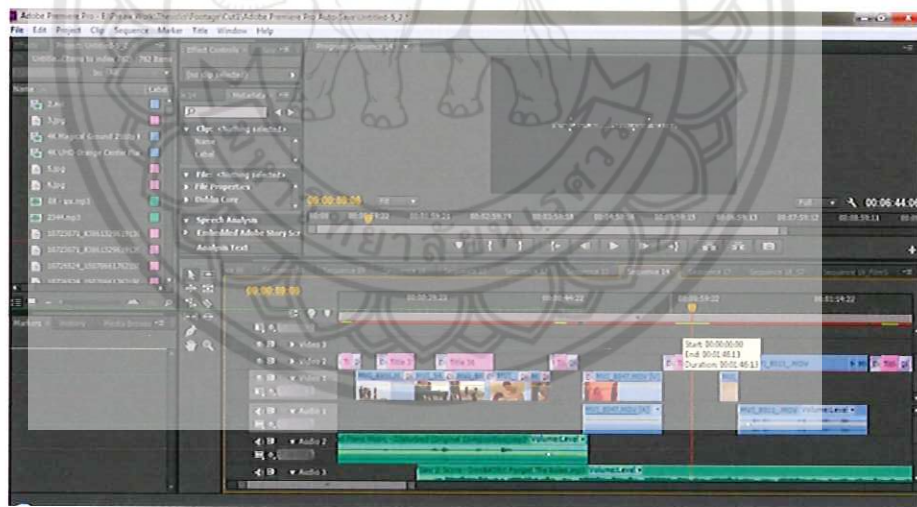
ภาพที่ 59 การตัดต่อด้วย Adobe Premiere Pro CS6 ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 60 การตัดต่อด้วย Adobe Premiere Pro CS6 ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



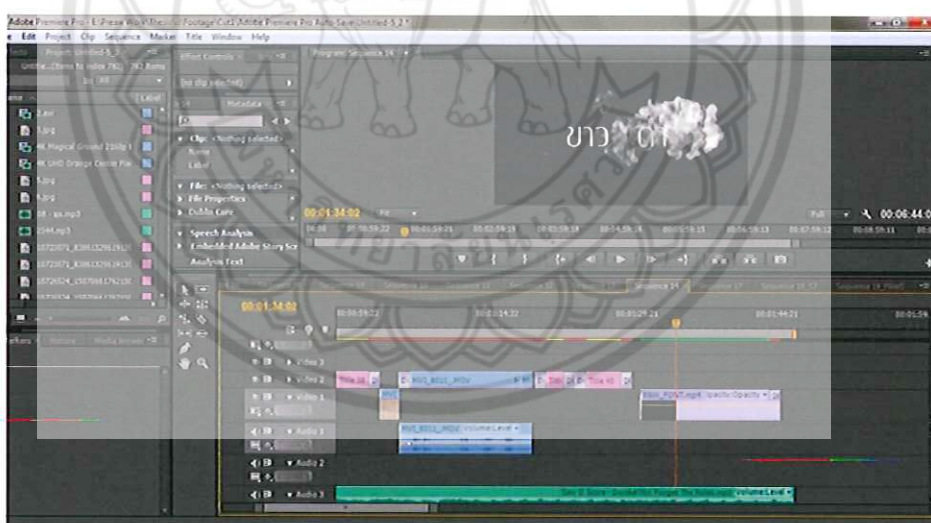
ภาพที่ 61 การตัดต่อด้วย Adobe Premiere Pro CS6 ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ชาวกับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 62 การตัดต่อด้วย Adobe Premiere Pro CS6 ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ชาวกับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 63 การตัดต่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ  
 ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 64 การตัดต่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ  
 ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558

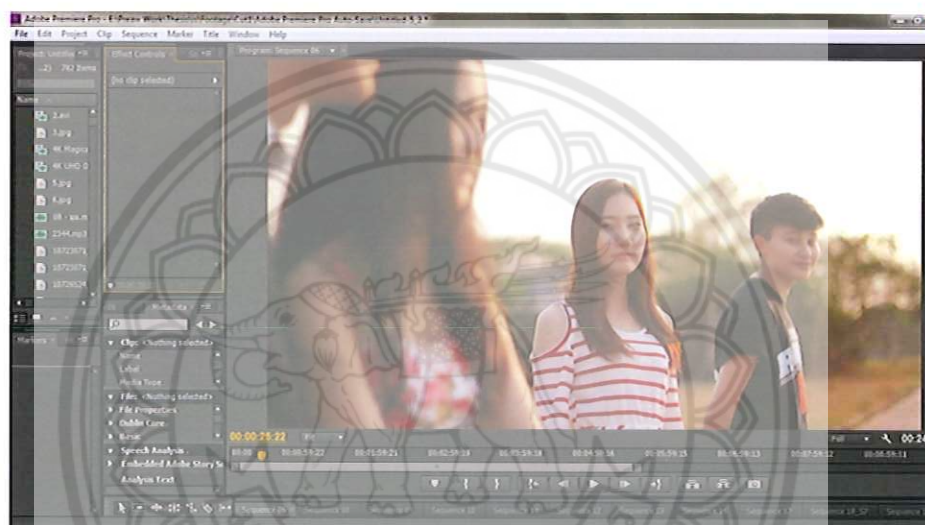


#### ส่วนที่ 4 การพัฒนาและสร้างสรรค์

การย่อมสีภาพ การย่อมสีภาพจากแบ่งออกเป็น 4 โทน คือโทนปกติ, โทนสีม่วง, โทนสีแดงและ โทนสีเขียว การย่อมสีมีการทดลองก่อนหน้านั้นหลายครั้งเพื่อให้สมบูรณ์ตรงตามที่กำหนดไว้

โทนที่ 1 คือสีปกติ ให้อารมณ์สีภาพที่สงบและอบอุ่น

เทคนิคที่ใช้ Effects/Video Effects/Color Correction/Brightness&Contrast/Color Balance



ภาพที่ 65 การตัดต่อย่อมสี ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ (ยังไม่ได้ย่อมสีภาพ)  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 66 การตัดต่อย่อมสี ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ (ย่อมสีภาพแล้ว)  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558

โทนที่ 2 คือสีม่วง,เทา ให้อารมณ์สีภาพที่ดูหม่นและเศร้า

มีการย้อมสีภาพให้ออกมาในโทนสีม่วงและสีเทา

เทคนิคที่ใช้ Effects/Video Effects/Color Correction/Brightness&Contrast/Color Balance/Tint



ภาพที่ 67 การตัดต่อย้อมสี ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ (ยังไม่ได้ย้อมสีภาพ)

ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 68 การตัดต่อย้อมสี ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ (ย้อมสีภาพแล้ว)

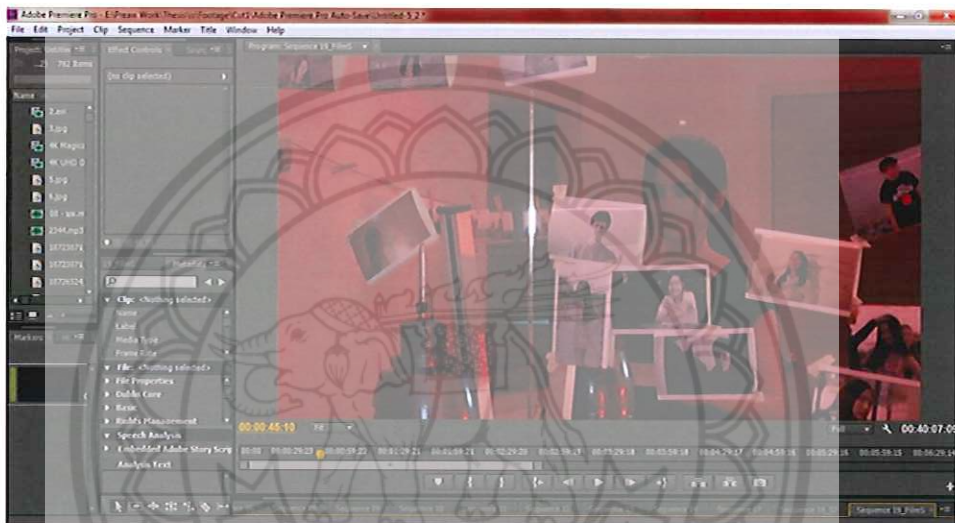
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



โทนที่ 3 คือสีแดง ให้อารมณ์สีภาพที่ดูตื่นเต้นและปีบอารมณ์

มีการย่อมสีภาพให้ออกมาในโทนสีแดงเล็กน้อยเพราะบางฉากค่าสีต่างกันเพราะใช้กล้องหลายตัว  
และมีการถ่ายทำหลายครั้ง

เทคนิคที่ใช้ Effects/Video Effects/Color Correction/Brightness&Contrast/Color Balance/Tint



ภาพที่ 69 การตัดต่อข้อมูลสี ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ชาวกับดำ (ยังไม่ได้ย่อมสีภาพ)

ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 70 การตัดต่อข้อมูลสี ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ชาวกับดำ (ย่อมสีภาพแล้ว)

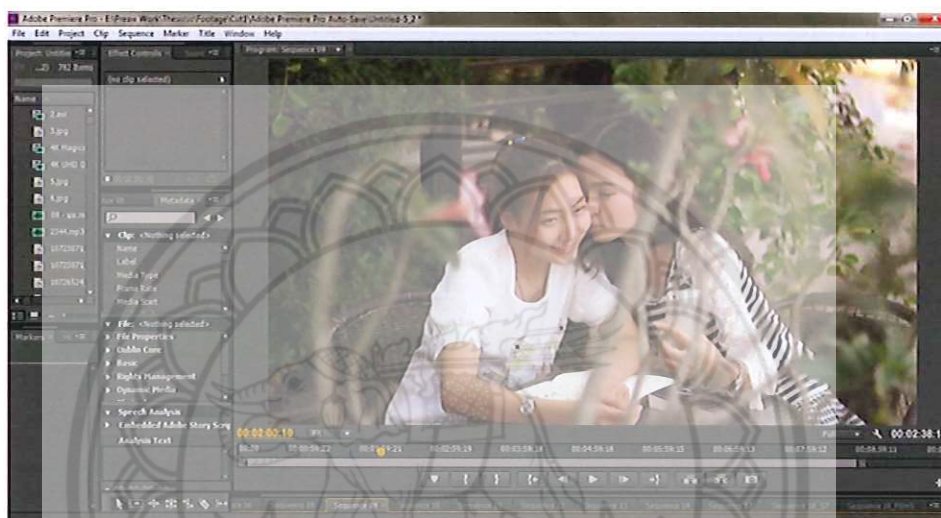
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



โทนที่ 4 คือสีเขียว ให้อารมณ์สีภาพที่คลี่คลายและการดำเนินเรื่องมาจนถึงตอนจบ

มีการย่อมนสีภาพให้ออกมาในโทนสีเขียว

เทคนิคที่ใช้ Effects/Video Effects/Color Correction/Brightness&Contrast/Color Balance/Tint



ภาพที่ 71 การตัดต่อย่อมนสี ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ (ยังไม่ได้ย่อมนสีภาพ)  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



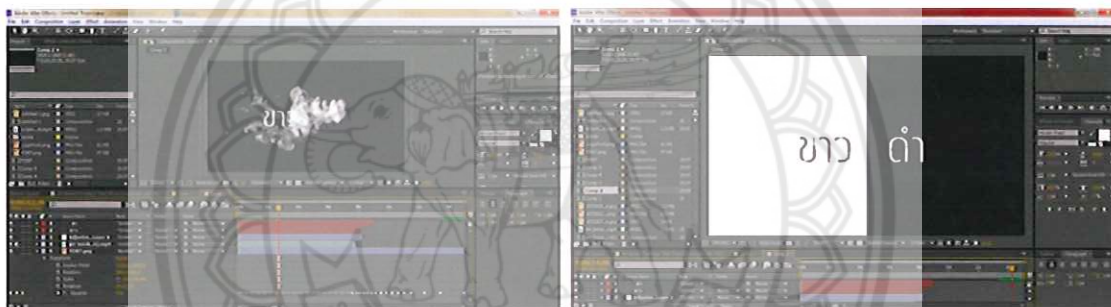
ภาพที่ 72 การตัดต่อย่อมนสี ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ (ย่อมนสีภาพแล้ว)  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558

#### ส่วนที่ 4 การพัฒนาและสร้างสรรค์ (การตัดต่อเพิ่มเติมกราฟฟิก)

ในส่วนของการพัฒนา นอกจากการพัฒนาในเรื่องมุกตลกและการข้อมสีกภาพให้ได้อารมณ์คล้ายกับฟิล์มขาว ที่มีสีโทนเทาแล้วผสมกับการใช้โทนสีแดง, ม่วงและเขียวเพิ่มเติมในอารมณ์ของแต่ละฉากให้ให้เด่นชัดขึ้นกับภาพยนตร์สั้นแล้ว ผู้วิจัยก็ได้มีการเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบลักษณะและเอฟเฟกการนำเข้าตัวอักษรที่จะใช้ในชื่อเรื่องอีกด้วย

#### ขั้นตอนการทำ

เริ่มจากการทำตัวอักษรเคลื่อนไหว ในโปรแกรม Adobe After Effects CS6  
แล้วมาตัดต่อเพิ่มเติมในโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6



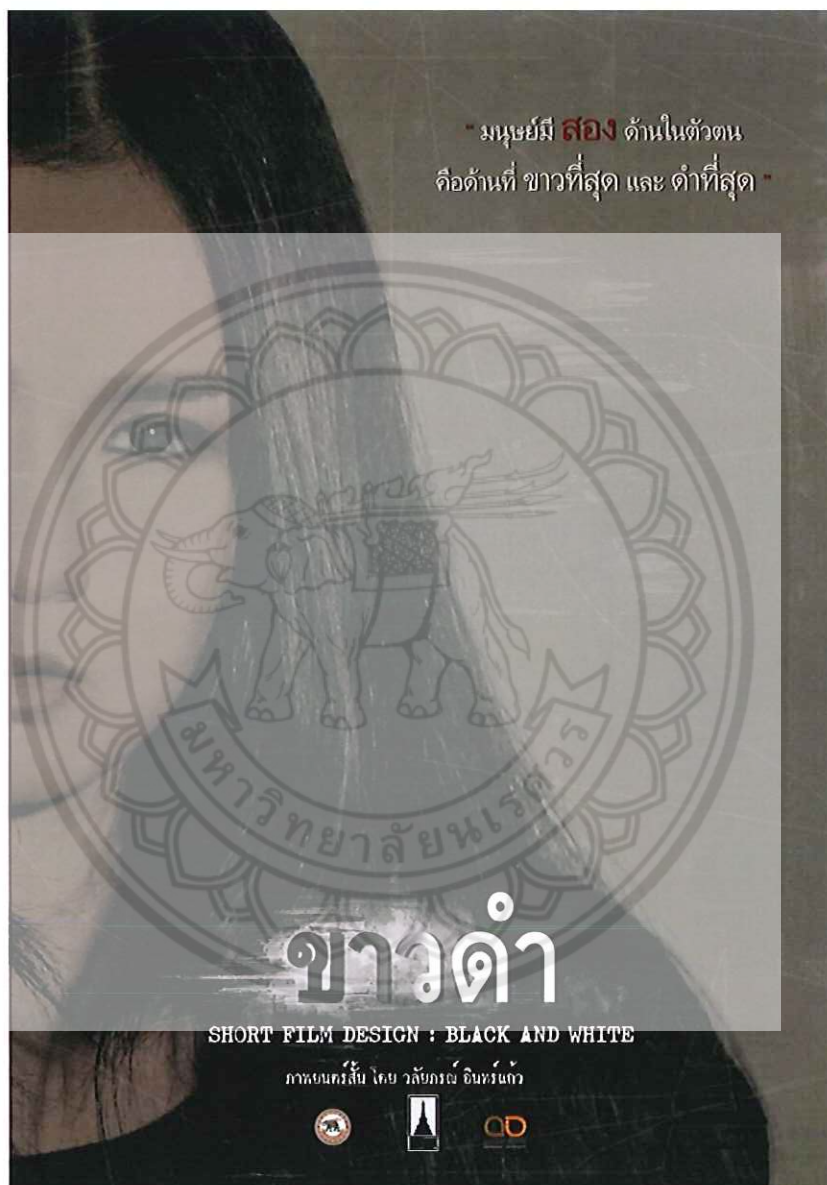
ภาพที่ 73 การพัฒนาและสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 74 การพัฒนาและสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558

การพัฒนาและสร้างสรรค์เพิ่มเติม

โปสเตอร์เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ



ภาพที่ 75 การพัฒนาและสร้างสรรค์โปสเตอร์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



## การออกแบบโปสเตอร์และแนวคิดในการออกแบบ

### แนวคิดและเทคนิค

- การออกแบบโปสเตอร์ ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในการตกแต่งภาพด้วยเทคนิคการ ย้อมภาพแบบฟิล์มนัวร์ ในโทนภาพออกแนวขาวดำ และเทคนิคการถ่ายภาพและแต่งภาพแบบMan Ray จะได้อารมณ์ภาพที่ดูน่าค้นหาเหมือนมีอะไรแฝงมากกว่าแค่ภาพถ่าย

### องค์ประกอบ

- รูปภาพที่เลือกเป็นรูปของนักแสดงหลักที่เป็นฆาตกร มีการใส่เงาการฆ่าที่สะท้อนในดวงตาที่ใช้แค่ภาพเพียงครึ่งใบหน้าเพราะว่า ต้องการสื่อให้เห็นว่า มีการบิดบังบางสิ่งซ่อนอยู่ในอีกด้านที่เราไม่เห็น แวดตาและท่าทางต้องการจะสื่อสารหรือพูดอะไรบางอย่าง เพราะในเนื้อเรื่อง ถึงฆาตกรจะทำผิด แต่เค้าก็มีเหตุผลว่าทำไมถึงต้องฆ่า และเลือกได้เค้าคงไม่ได้อยากให้เกิดเรื่องแบบนี้เพราะไม่สามารถบังคับตัวเองได้หรือ รู้ว่าสิ่งที่ทำอยู่ผิดหรือไม่

### อักษร ชื่อเรื่อง

- อักษร ขาวกับดำ เลือกใช้เทคนิคการไล่สีแบบ Guardian เพราะว่าการให้ตัวอักษรมีที่มาที่ไปของชื่อเรื่อง คือการผสมระหว่าง 2 สี คือสีขาวกับสีดำและมีขีดรอยคราบด้านหลังเพื่อสื่อถึงคราบเลือดและอารมณ์ที่แปรปรวนเหมือนงานศิลปะที่แสดงถึงอารมณ์รุนแรง

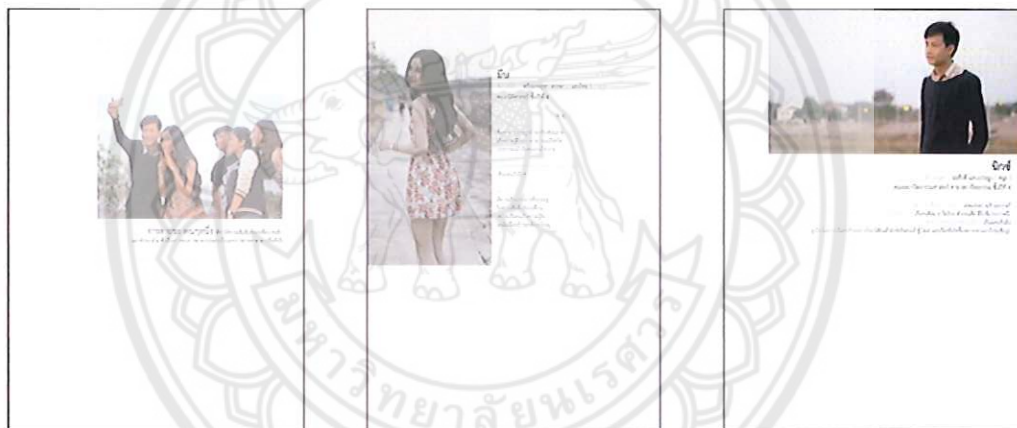
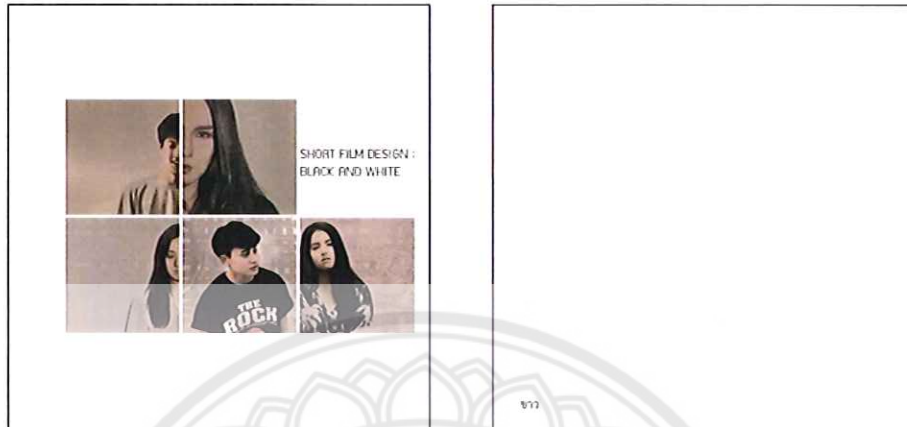
### คำโปรย

- มีการหยิบเอาคำในแนวคิดออกมาใช้เป็นคำโปรยในโปสเตอร์ คือคำว่า “มนุษย์ มีสองด้านในตัวตน คือด้านที่ขาวที่สุด และดำที่สุด” ในโปสเตอร์นี้หมายถึงการเปรียบเทียบจิตใจมนุษย์ในเรื่องความเป็นตัวตนและการควบคุมอารมณ์ การตัดสินใจหรือการตัดสินใจอื่นเพียงแค่ตาเราเห็นโดยไตร่ตรองหรือมิได้ไตร่ตรอง

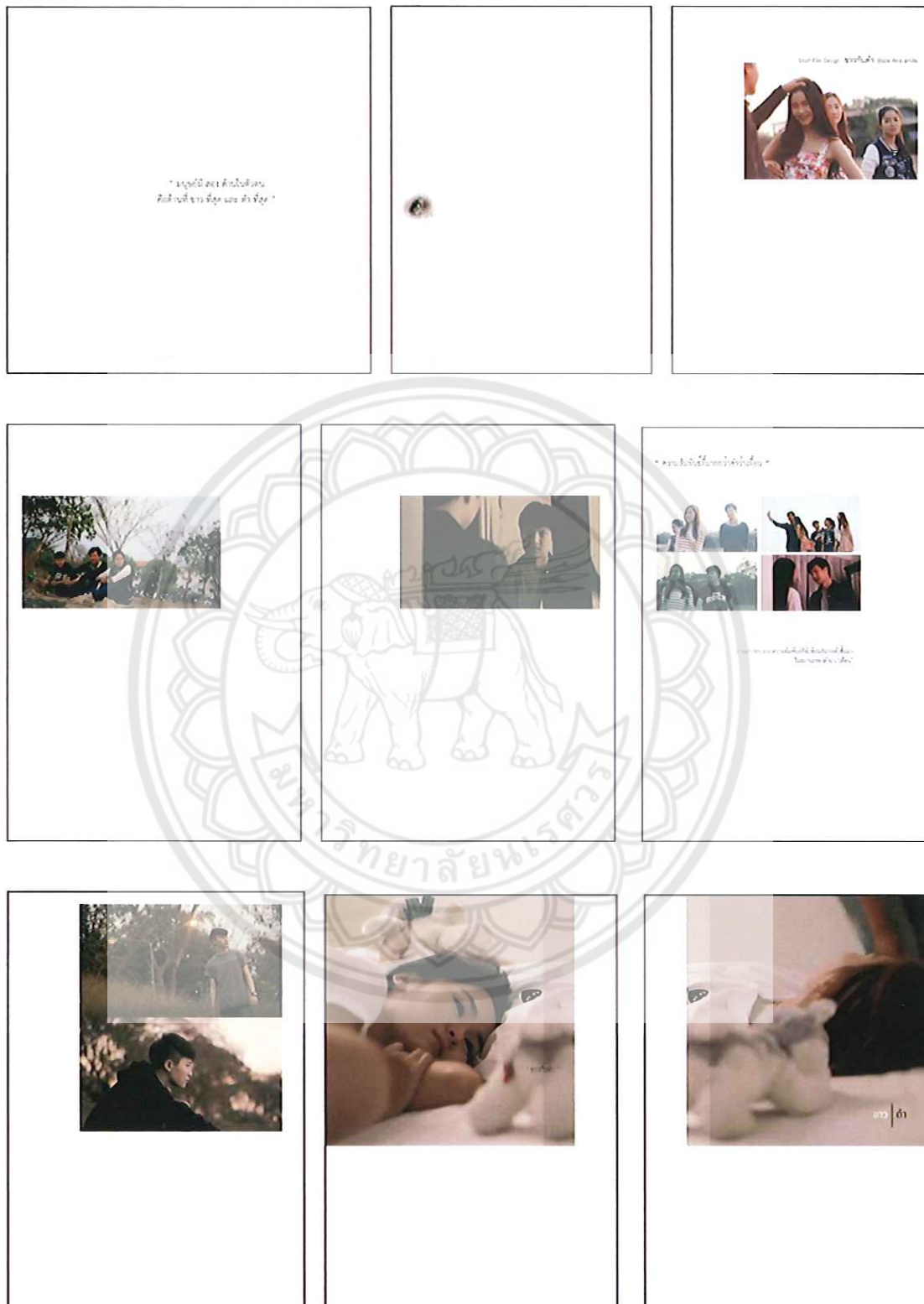
รอยขีดหรือเทคนิคการปาดลายสีน้ำด้วย Brush ใน Adobe Photoshop CS6

แนวคิดการขีดและปาดสีลายสีน้ำ เพื่อให้ภาพที่สื่อออกมาดูน่าสนใจ มีร่องรอยของความรุนแรงแฝงอยู่

# PHOTOBOOK เพื่ออธิบายแนวคิดผลงานเพิ่มเติมและรวบรวมรูปภาพของภาพยนตร์สั้น เรื่องชาวกับด้า



ภาพที่ 76 การพัฒนาและสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ชาวกับด้า PHOTOBOOK  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



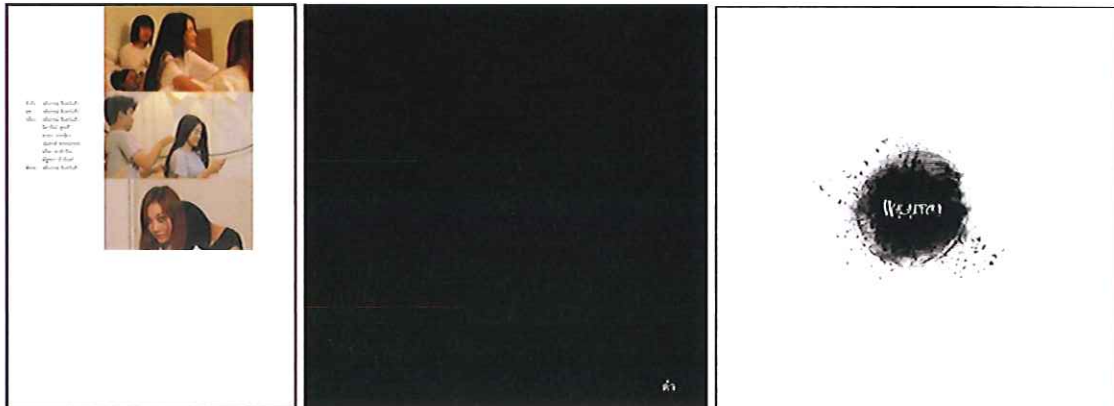
ภาพที่ 77 การพัฒนาและสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ PHOTOBOOK  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558





ภาพที่ 78 การพัฒนาและสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ PHOTOBOOK

ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 79 การพัฒนาและสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ PHOTOBOOK

ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558

## Photobook

### แนวคิดในการออกแบบและการจัดรูปแบบหน้า Ray Out

การพัฒนาและสร้างสรรค์ Photobook เป็นการต่อยอดจากภาพยนตร์สั้นมาเป็นการเล่าเรื่องคร่าวๆ ในสมุดภาพ มีการเล่าที่มาของตัวละครที่มาของชื่อตัวละคร ปมที่ตัวละครแต่ละคนมี และมีภาพเบื้องหลังในการถ่ายทำอยู่ท้ายเล่มด้วย

### การจัดรูปแบบหน้า Ray Out

ในการจัดทำ Photobook ในขั้นตอนแรกมีการจัดวางในชิ้นงานจำลอง (ดัมมี่) และการวางเส้นกริด (Grid) ออกแบบรูปแบบแต่ละหน้าและความสัมพันธ์กัน

- ส่วนของหน้าปกเป็นรูปของนักแสดงทั้ง 5 คน ใช้เทคนิคการแต่งภาพแบบเดียวกับโปสเตอร์
- รองปกหน้าและหลัง มีการออกแบบสีที่ใช้ ด้านรองปกหน้าสีขาว รองปกหลังสีดำ
- ด้านในเล่ม ส่วนแรก มีรูปภาพตัวละคร แนะนำชื่อนักแสดง บทที่ได้รับ และข้อมูลบทตัวละคร

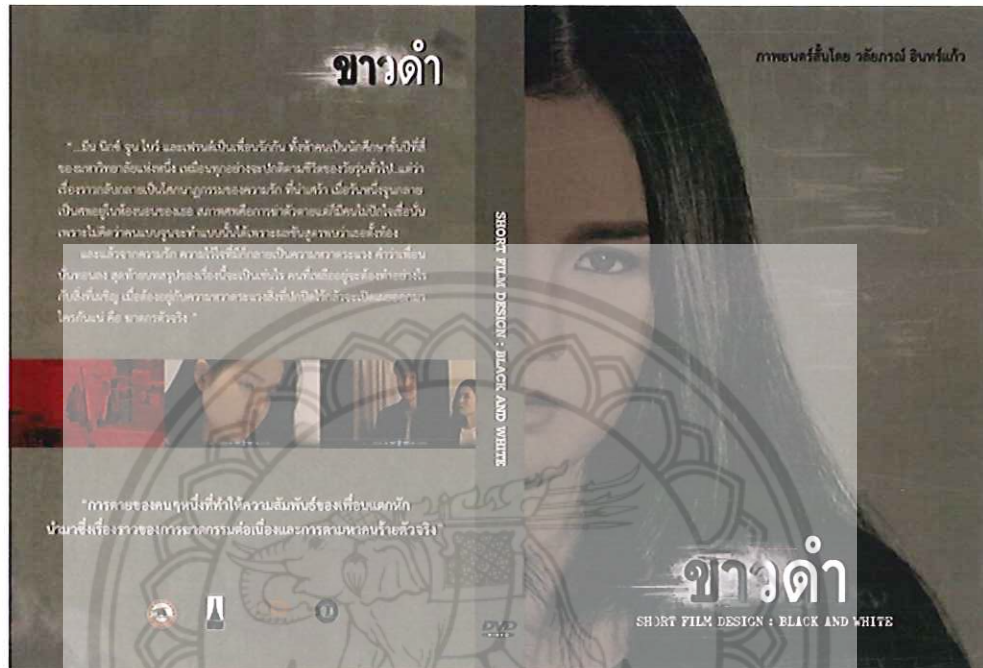
ในเรื่อง ความสัมพันธ์กับคนในกลุ่ม พร้อมกับปมในจิตใจของแต่ละตัวละคร

- ส่วนที่ 2 เป็นรูปภาพที่เรียงตั้งแต่ฉากแรกจนถึงฉากจบ มีคำเนื้อหาโปรยเล็กๆ อธิบายประกอบ

ในบางหน้า

- หน้ากลางเป็นภาพใหญ่ที่เชื่อมต่อเป็นหน้าคู่
- ส่วนที่สามหรือส่วนหลังเล่ม เป็นภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ ขอขอบคุณทีมงานและนักแสดง
- ปกหลังเป็นรูปคล้ายเลือดสดมีความแปรปรวนของลายเส้น และมีชื่อของผู้จัดทำ

## DVDพร้อมปกของภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ



ภาพที่ 80 การพัฒนาและสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ ปก DVD  
 ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558

### แนวคิดและการออกแบบ

ในทางด้านปก DVD ผู้วิจัยต้องการให้เป็นรูปแบบเดียวกันกับโปสเตอร์ ด้านหลังปกมี  
 การอธิบายเนื้อเรื่องย่อ และภาพในเนื้อเรื่องประกอบด้วย



## ส่วนที่ 5 ผลงานที่สร้างสรรค์

### 1) ตัวอย่างภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ จำนวน 1 เรื่อง ความยาว 1:46 นาที

ตัวอย่างภาพยนตร์สั้น มีการเรียบเรียงภาพให้ผู้ชมได้ตั้งคำถามว่า ตกลง ใครคือฆาตกร เริ่มจากเปิดด้วยฉากในห้องล้างฟิล์มที่ให้เห็นแค่มือของคนหนึ่งจับรูปมาดู จากรูปภาพก็ย้อนไปถึงเรื่องราวความเป็นเพื่อน และเริ่มเกิดเหตุการณ์บางอย่างขึ้นและการติดตามต่อไปว่าจะลงเอยเช่นไร



เปิดฉากแรกด้วยห้องล้างฟิล์ม

คำโปรยอธิบายเนื้อเรื่อง

ภาพที่ 81 ผลงานที่สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ ตัวอย่างภาพยนตร์

ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



เรื่องราวของความเป็นเพื่อนและความสัมพันธ์ที่มีให้มากกว่าคำว่าเพื่อน

ภาพที่ 82 ผลงานที่สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ ตัวอย่างภาพยนตร์

ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



คำโปรยเกี่ยวกับการตั้งคำถามต่อคนดู, พูดยถึงการนำไปสู่การฆาตกรรม

ภาพที่ 83 ผลงานที่สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ ตัวอย่างภาพยนตร์  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



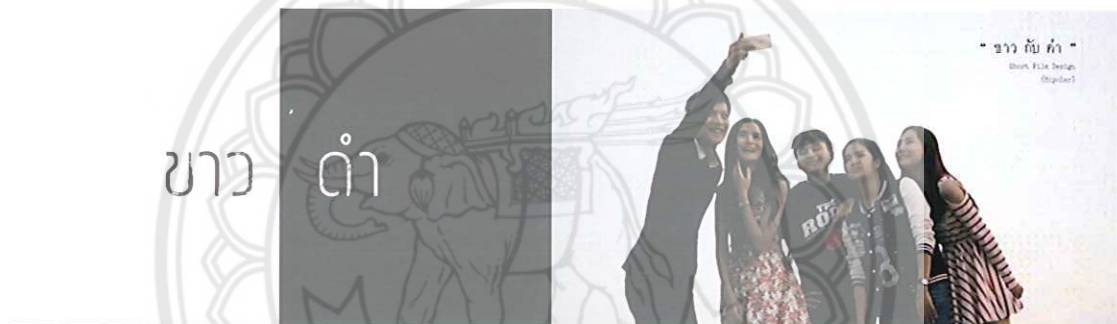
มีการฆาตกรรมเกิดขึ้น คนที่เหลือเริ่มสงสัยว่าไม่น่าใช่การฆ่าตัวตาย

ภาพที่ 84 ผลงานที่สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ ตัวอย่างภาพยนตร์  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558

## 2) ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ จำนวน 1 เรื่อง ความยาว 19:42 นาที

เมื่อทำการขั้นตอน Pre-Production ,Production ,และ Pos-Production ครบทุกขั้นตอนแล้ว จึงได้เป็น ผลงานที่สร้างสรรค์ มีความยาว 19:42 นาที รวม Title Logo มหาวิทยาลัยนเรศวร,คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์,ภาควิชาออกแบบและศิลปะ,โปรดักชั่น,ชื่อเรื่อง และเครดิตในตอนท้าย

ในแต่ละฉากจะมีการสลับการลำดับเนื้อเรื่อง คือในฉากแรกคือฉากในห้องล้างฟิล์มจะนำเอาฉากสุดท้ายมาเปิดเรื่องก่อนแล้วค่อยเล่าเรื่องย้อนกลับไป และในฉากที่ถึงจุดพีคของเรื่องก็คือฉากในห้องล้างฟิล์มเหมือนเดิมเพราะจริงๆแล้วเรื่องราวเกิดขึ้นแค่ในห้องล้างฟิล์ม เพียงแต่เหตุการณ์ทั้งหมดเป็นเพียงภาพในอดีตที่ตัวละครนึกถึงเท่านั้นเอง



Title เข้าเนื้อเรื่อง ชื่อเรื่อง

ภาพที่ 85 Title เข้าเนื้อเรื่อง ชื่อเรื่อง ผลงานที่สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ฉากที่ 1 เปิดภาพด้วยห้องล้างฟิล์ม ฉากต่อมาเกิดเหตุการณ์นำเศร้าเมื่อหนึ่งในกลุ่มถูกพบเป็นศพ

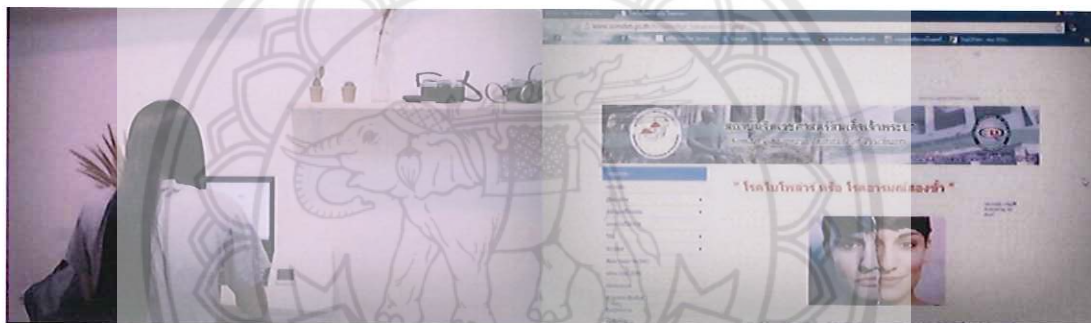
ภาพที่ 86 ผลงานที่สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขวากับดำ

ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558





ฉากที่ 6 ตัวละครอื่นเฉลยเรื่องราวความสัมพันธ์ที่มากกว่าเพื่อน และมีการฆาตกรรมเพิ่มขึ้น  
ภาพที่ 87 ผลงานที่สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ฉากที่ 8 เฟรนด์กำลังหาข้อมูลบางอย่าง เกี่ยวกับโรคไบโพล่า  
ภาพที่ 88 ผลงานที่สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ฉากที่ 8-9 เฟรนด์โทรหาใครบางคน และพอไปหาคนๆหนึ่งในกลุ่ม เขาคนนั้นก็เล่าเรื่องราวที่ -  
เกิดขึ้นให้เธอฟัง  
ภาพที่ 89 ผลงานที่สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ฉากที่ 9 เพื่อนไปหาหมิ่น ตามถึงวันที่หมิ่นเลิกกับนิกข์  
 ภาพที่ 90 ผลงานที่สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ  
 ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ฉากที่ 9-10 เรื่องราวมาถึงตอนเฉลยของตัวฆาตกร  
 ภาพที่ 91 ผลงานที่สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ  
 ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ฉากที่ 10-11 ฉาตกรคือมีน มีนเล่าเรื่องราวว่าทำไมถึงต้องจูนและนิกซ์

ภาพที่ 92 ผลงานที่สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ฉากที่ 11-14 เรื่องราวย้อนมาถึงห้องล้างฟิล์มในฉากแรก มีนแสดงตัวตนออกมา และมีเพลงประกอบ พร้อมทั้งภาพเหตุการณ์แรกๆ วนมาเฉลยเรื่องที่เกิดขึ้นอีกครั้ง

ภาพที่ 93 ผลงานที่สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



## บทที่ 5

### บทสรุป

#### 1.สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยการออกแบบภาพยนตร์สั้นเรื่อง ขาวกับดำ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบภาพยนตร์สั้น ทั้งยังออกแบบผลงานการเผยแพร่ภาพยนตร์สั้นที่ช่วยกระตุ้นความคิดของคนในทางจิตวิทยา ซึ่งวิทยาเกี่ยวกับอันตรายจากคนรอบข้างในแนวฆาตกรรมลึกลับที่สร้างสรรค์ในมุมมองที่แตกต่าง และเพื่อสะท้อนปัญหาสังคมในด้านการดำรงชีวิตและด้านสิ่งแวดล้อมรอบตัว ที่ส่งผลต่อการเกิดปัญหาความรุนแรง ปัญหาการฆาตกรรมและการก่อคดีในกลุ่มสังคมหากเป็น สตรีและเยาวชน รวมทั้งการนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา มาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ในงานสื่ออนิเมชันที่สามารถใช้เพื่อส่งเสริมการออกแบบภาพยนตร์สั้นได้อย่างแท้จริง และจากงานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยยังได้พัฒนาฝีมือในการเขียนบทการถ่ายทำสื่อภาพยนตร์รวมทั้งการติดต่อและย้อมสีภาพให้เกิดโทนสีใหม่ๆ มุมกล้องและกระบวนการสร้างสรรค์ใหม่ๆ เพื่อช่วยให้งานวิจัยในครั้งนี้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

#### 2.ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน

##### 2.1 การดำเนินเรื่อง

ด้วยบทที่ค่อนข้างยากและซับซ้อนที่จะคัดเลือกนักแสดงให้เล่นตามบทบาทตัวละครที่ตั้งไว้ จึงทำให้หานักแสดงมาแสดงให้ได้ตามบทบาท ผู้วิจัยเลยตัดสินใจให้มีการปรับเปลี่ยนบทเล็กน้อยถึงจะต้องใช้เวลาในการควบคุมอารมณ์ให้ออกมาตามบทนานและต้องมีการถ่ายทำแก้ฉากที่ยังไม่สมบูรณ์ก็ตาม แต่ด้วยความมีอาชีพของนักแสดงที่คัดเลือกมาจนถึงรอบสุดท้ายนั้นทุ่มเทและตั้งใจมาก จึงทำให้การถ่ายทำผ่านไปด้วยดี

##### 2.2 เวลาและสถานที่

ในขั้นตอนของการดำเนินงานการถ่ายทำนั้น เนื่องจากนักแสดงมีเวลาที่ค่อนข้างจำกัดและเวลาการทำงานของทุกฝ่ายค่อนข้างไม่ตรงกัน ดังนั้นการดำเนินการถ่ายทำจึงทำให้เวลาในการถ่ายทำ ถ่ายทำได้แค่เวลาตอนบ่ายสามโมงเย็นขึ้นไป ถ่ายทำจึงค่อนข้างล่าช้าและต้องเลื่อนวันถ่ายทำออกไป และในบางฉากที่ต้องแก้ไขใหม่ จะต้องไปติดต่อขอเช่าสถานที่หรือทำเรื่องติดต่อขอถ่ายทำ

และจัดอุปกรณ์ประกอบฉากใหม่ทั้งหมด แต่สุดท้ายก็ด้วยความตั้งใจของนักแสดง ผู้วิจัยและทีมงานทุกคน การถ่ายทำจึงสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

### 3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ในส่วนของบทตามแนวคิดและชื่อเรื่อง ด้วยความที่เป็นภาพยนตร์สั้นที่ค่อนข้างลึกลับและดูน่าสนใจน่าค้นหาคำตอบในปมการฆาตกรรมอำพรางที่กำหนดไว้ จึงทำให้การเขียนบทและการแสดงถึงอารมณ์ของตัวละครนั้นค่อนข้างยาก ไม่ค่อยเข้าถึงความเป็น ขวากับดำ ที่ดูลึกลับไม่ใช่การฆ่าแบบเลือดสาดตามภาพยนตร์แนวฆาตกรรมทั่วไป เน้นไปที่การใช้ความคิดในเชิงจิตวิทยาค่อนข้างมาก การถ่ายทำให้เข้าถึงตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ไม่ค่อยน่าพอใจเท่าที่ควร แต่ก็ถือว่าดีในระดับหนึ่ง สรุปตามคำวิจารณ์ผลงานคือ เค้าโครงเรื่องดี การดำเนินเรื่องดีมีการคิดมุขล่องใหม่และการย้อมสีภาพวิดีโอใหม่ๆ โดยรวมถือว่าดีในระดับภาพยนตร์สั้น หากมีการต่อยอดและพัฒนาเพิ่มขึ้นก็จะช่วยให้เนื้อเรื่องและผลงานออกมาดีมากยิ่งขึ้น

3.2 การดำเนินการถ่ายทำวิจัยการออกแบบภาพยนตร์สั้นเรื่องขาวกับดำ นั้นถือว่าประสบความสำเร็จในระดับหนึ่ง ในส่วนของการแสดงบทบาทที่นักแสดงถ่ายทอดออกมาค่อนข้างได้รับคำชื่นชมและวิจารณ์ว่าแสดงได้ดี น่าติดตาม แต่ก็มีข้อเสียในเรื่องของเสียงที่ค่อนข้างเบาเนื่องจากในการถ่ายทำมีปัญหาเรื่องการบันทึกเสียง ถึงแม้จะใช้ไมค์สำหรับอัดเสียงโดยเฉพาะก็ตามด้วยการจำกัดทางเวลาและงบประมาณจึงทำให้ได้เสียงที่ถ่ายทำค่อนข้างเบาและมีเสียงแทรกดังกว่า ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการทดลองและแก้ไขได้ในระดับหนึ่งแต่ก็ยังไม่ดีเท่าที่ควร

3.3 ในส่วนของขั้นตอนการตัดต่อนั้น เป็นส่วนที่ค่อนข้างละเอียดและต้องให้ความสำคัญมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการลำดับภาพ การย้อมสี การเลือกเพลงประกอบ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการทดลองและให้เวลามาตั้งแต่ต้นจึงทำให้การลำดับภาพออกมาค่อนข้างตรงตามเป้าหมาย แต่ด้วยผู้วิจัยยังต้องพัฒนาการตัดต่ออีกต่อไปเพื่อให้ได้ความแม่นยำในการตัดต่อ ส่วนในด้านการย้อมสีภาพอยู่ในขั้นตอนการทดลองจึงทำให้บางฉากดูขัดกันบ้างเล็กน้อยและไม่ค่อยได้ตา  
กรณีศึกษาที่กำหนดไว้ ส่วนเรื่องการออกแบบรูปแบบโปสเตอร์ ปกติวีดีและหนังสือภาพยนตร์สั้นเรื่องขาวกับดำ ค่อนข้างน่าพอใจและน่าติดตาม





## ภาคผนวก

ภาคผนวกแสดงการจัดนิทรรศการการแสดงผลงานของผู้วิจัยและผลงานของนิสิตชั้นปีสุดท้าย ชื่อนิทรรศการคือ Save Add : Art Thesis Exhibition ที่ เซ็นทรัลพลาซ่าพิษณุโลก มีการจัดแสดงผลงาน 5 วัน คือ วันที่ 9-13 พฤษภาคม 2558



ภาพที่ 94 บูธแสดงผลงาน ภายในบูธแสดงงานมีโปสเตอร์ขนาด A2 จำนวน 1 แผ่น อธิบายข้อมูล  
ชื่อผลงาน รูปภาพประกอบ แนวคิดที่มาของภาพยนตร์สั้น และเนื้อเรื่องย่อ จำนวน 1 แผ่น  
ภาพยนตร์สั้น "ชาวกับดำ" เต็มเรื่อง ความยาว 19:42 นาที 1 เรื่อง

ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 95 บูธแสดงผลงาน มีการเพิ่มเติมผลงานที่แสดงเป็น หนังสือภาพ Photobook และดีวีดี  
พร้อมปก อย่างละ 1 ชุด  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 96 ผู้เข้าชมงาน (นักแสดงบทโบว์ มীন และเฟรนด์)  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 97 ผู้เข้าชมงาน (นักแสดงบพนิทัศน์, โบว์และเฟรนด์)  
 ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 98 การแสดงผลงานบนเวทีนิทรรศการ Save Add :Art Thesis Exhibition  
 ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558





ภาพที่ 99 ผู้เข้าชมงาน  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 100 ผู้เข้าชมงาน  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 101 ผู้เข้าชมงาน  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 102 ผู้เข้าชมงาน  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 103 ผู้วิจัยและบุทแสดงผลงาน  
 ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



ภาพที่ 104 อาจารย์ประจำวิชาการออกแบบภาพและเสียง  
 ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558





ภาพที่ 105 อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปินพันธ์อาจารย์จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ และเพื่อนในทีมที่ปรึกษา  
ที่มา: วลัยภรณ์ อินทร์แก้ว, 2558



### บรรณานุกรม

- นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ. คิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์. หน้า 14 – 253  
สมาคมนักจิตวิทยาคลินิกไทย. (ปีที่ 19). จิตวิทยาคลินิก. กรกฎาคม-ธันวาคม 2531 (ฉบับที่ 2),  
85-94
- วารสาร Modernmom, (20 ตุลาคม 2551).
- วิสิฐ อรุณรัตน์นนท์. (2552). การวิจัยสุนทรียภาพเชิงนิเสธในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์  
สยอง-ขวัญ. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ),  
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2557,  
จาก <http://v1.midnightuniv.org/midnighttext/0009999788.html>
- วิสิฐ อรุณรัตน์นนท์. (2552). การวิเคราะห์แนวทางการนำเสนอภาพยนตร์แนวสยองขวัญ  
วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ), มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.  
สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2557,  
จาก <http://library.cmu.ac.th/rsc/?newsdetail.php&id=94>
- พันตำรวจเอกนพคุณ กীরติการกุล ศูนย์พิสูจน์หลักฐาน 5 ลำปาง. กระบวนการพิสูจน์หลักฐาน.  
สืบค้นเมื่อ 21 สิงหาคม 255,  
จาก <http://www.scdc5.forensic.police.go.th/article1.htm>.
- กุลพล พลวัน.(2554). กระบวนการยุติธรรม.สืบค้นเมื่อ 21 สิงหาคม 255,  
จาก [digi.library.tu.ac.th/thesis/sw/2322/15BIBLIOGRAPHY.pdf](http://digi.library.tu.ac.th/thesis/sw/2322/15BIBLIOGRAPHY.pdf)
- ณัฐพล วงษ์ชื่น. (2552). ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมภาพยนตร์ไทย ใน  
การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ /ณัฐพล วงษ์ชื่น. วิทยานิพนธ์  
(นศ.ม.), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ. สืบค้นเมื่อ 21 สิงหาคม 2557, จาก  
[http://dric.nrct.go.th/bookdetail.php?book\\_id=235703](http://dric.nrct.go.th/bookdetail.php?book_id=235703)
- ผศ.ปกรณ์ พรหมวิทักษ์. การออกแบบภาพยนตร์สั้น. วิทยานิพนธ์, สืบค้นเมื่อ 21 สิงหาคม  
2557, จาก <http://samforkner.org/source/dirshortfilm.html>
- กรมราชทัณฑ์. ข้อมูลอัตรากำลังข้าราชการในสังกัดกรมราชทัณฑ์. (2555). สืบค้นเมื่อ 21  
สิงหาคม 2557,  
จาก [http://www.correct.go.th/correct2009/index.php?action=showcontent&c\\_id=7](http://www.correct.go.th/correct2009/index.php?action=showcontent&c_id=7)



### บรรณานุกรม (ต่อ)

นพ.พนม เกตุมาน, รพ.รามมา.(21/05/2550). ความรู้เรื่องโรคทางจิตเวชและปัญหาพฤติกรรม.

บริษัทคลินิกจิต-ประสาท. สืบค้นเมื่อ 22 สิงหาคม 2557,

จาก<http://www.psyclin.co.th/serv05.htm>

นายแพทย์เกียรติภูมิ วงศ์รจิต. (23 กันยายน 2550). หมอฆ่าหมอ,สัมภาษณ์พิเศษ ผู้อำนวยการ-

โรงพยาบาลนิติจิตเวช กรมสุขภาพจิต. Sassy Girl, สืบค้นเมื่อ 22 สิงหาคม 2557,

จาก <http://www.diaryclub.com/users/film>

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2546). นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. สืบค้นเมื่อ 22 สิงหาคม 2557,

จาก [http://www.thaishortfilm.com/T013\\_screenplay.html](http://www.thaishortfilm.com/T013_screenplay.html)

ธันวัดน์ เพ็ชรล่อเหลียน, (9 พ.ย 2556).โรคหลายบุคลิก. สืบค้นเมื่อ 22 สิงหาคม 2557,

จาก <http://www.posttoday.com>

รายงานโครงการเฉพาะบุคคลมหาบัณฑิต. ห้องหุ่น, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ, 5-6

ณัฐพัชญ์ วงษ์เหรียญทอง, (24 กรกฎาคม 2554), วิจารณ์บทบาทยนตร์, รางวัล Best

Entertainment Blog, CONFESSION: กลัว อาฆาต งดงาม, สืบค้นเมื่อ 22 สิงหาคม 2557,

จาก <http://www.barkandbite.net/2011/04/confession/>

Posts (Atom), วันไบโพลาร์โลก(World Bipolar Day), สืบค้นเมื่อ 22 สิงหาคม 2557

จาก [www.muay-bipolarisorder.blogspot.com](http://www.muay-bipolarisorder.blogspot.com)

ศูนย์จิตร์ักษ์กรุงเทพ โรงพยาบาลกรุงเทพ, (2015), อาการไบโพล่า, ถึงเวลาช้ดตาวัน ไบโพลาร์

(Bipolar), สืบค้นเมื่อ 22 สิงหาคม 2557, จาก [www.bangkokhospital.com](http://www.bangkokhospital.com)

นพ.วรวิทย์ เจริญศิริ, ศ.นพ.สเปญ อุณนงค์, โรคไบโพลาร์ หรือ โรคอารมณ์สองขั้ว, สืบค้นเมื่อ

22 สิงหาคม 2557, จาก [http://www.somdet.go.th/Knowledge\\_\(saranarue\)/7.php](http://www.somdet.go.th/Knowledge_(saranarue)/7.php)

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล (ภาษาไทย) :	นางสาววัลย์ภรณ์ อินทร์แก้ว
(ภาษาอังกฤษ) :	MissWalaiporn Inkaew
วัน เดือน ปีเกิด :	3 มิถุนายน 2535
สถานที่เกิด :	อำเภอเมือง จังหวัดตาก
ที่อยู่ปัจจุบัน :	121 หมู่ 5 ตำบลตากตก อำเภอบ้านตาก จังหวัดตาก 63120
หน่วยงานที่รับผิดชอบ :	ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
E-mail:	Preiw03Walaiporn@gmail.com
ประวัติการศึกษา :	
พ.ศ. 2553	มัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนบ้านตาก "ประชาวิทยา- คาร" สายศิลป์ - ภาษา อำเภอบ้านตาก จังหวัดตาก
พ.ศ. 2558	ศป.บ.(ออกแบบสื่อนวัตกรรม) การออกแบบภาพและเสียง มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก