

# อภิธาน์นทาการ



สำนักหอสมุด

การผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นสำหรับประชาสัมพันธ์  
มูลนิธิปวีณา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรี

อัสณินท์ ขอแสงรัตน์

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร

วันลงทะเบียน..... ๒ - มี.ค. ๒๕๕๕  
เลขทะเบียน..... ๑. ๖๗๒๔๖.๒๐  
เลขเรียกหนังสือ..... ๗. ๑๙๙๔

.A52  
0581ก  
2557

การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม  
พฤษภาคม 2557  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**PRODUCTION OF SHORT FILMS FOR PUBLIC RELATIONS  
FOR THE PAVENA FOUNDATION FOR CHILDREN AND WOMEN**



**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment  
Of the Requirements for the Bachelor of Fine and Applied Arts Degree  
in Innovative Media Design  
May 2013  
Copyright 2013 by Naresuan University**

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ได้พิจารณาการศึกษาอิสระ เรื่อง "การผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นสำหรับประชาสัมพันธ์ มูลนิธิปวีณา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรี" ของ นางสาว อัสณินท์ ยอแสงรัตน์ และเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนิเมชันของมหาวิทยาลัยรัตนนคร



(อาจารย์ วิสิฐ อรุณรัตน์)

อาจารย์ที่ปรึกษา



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุภรัถ สุวรรณวัจน์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

พฤษภาคม 2557

<b>หัวข้อการวิจัย</b>	การผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นสำหรับประชาสัมพันธ์ มูลนิธิปวีณา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรี
<b>ผู้ศึกษาค้นคว้า</b>	อัสถิรินทร์ ยอแสงรัตน์
<b>ที่ปรึกษา</b>	อาจารย์ วิไลฐ อรุณรัตน์นานนท์
<b>ประเภทสารนิพนธ์</b>	การศึกษาอิสระ ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ออกแบบสื่ออนิเมชัน) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2557
<b>คำสำคัญ</b>	ภาพยนตร์สั้น ความรุนแรงต่อเด็กและสตรี

### บทคัดย่อ

การศึกษาอิสระ เรื่องการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นสำหรับประชาสัมพันธ์ มูลนิธิปวีณา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรี มีจุดมุ่งหมายเพื่อประชาสัมพันธ์มูลนิธิปวีณา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรี เพราะมูลนิธิปวีณา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรีเป็นองค์กรที่ช่วยเหลือผู้ที่ต้องการความช่วยเหลืออย่างจริงจังโดยที่ไม่ได้ต้องการผลตอบแทน ซึ่ง ณ ขณะนี้ มูลนิธิปวีณา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรี ยังไม่มีสื่อประชาสัมพันธ์อย่างเป็นทางการ พร้อมกันนั้นยังสามารถเสนอช่องทางในการร้องขอความช่วยเหลือต่างๆ ให้มากยิ่งขึ้นอีกด้วย และสุดท้ายเพื่อช่วยส่งเสริมให้ทุกคนได้ตระหนักและมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้ที่กำลังเดือดร้อนอยู่

การศึกษาอิสระที่ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหวเกี่ยวกับเรื่องราวของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในรูปแบบต่างๆ ผู้วิจัยมีความคาดหวังอย่างยิ่งว่าทุกท่านจะเข้าใจถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้นในปัจจุบันว่ามีมากแค่ไหนและเป็นปัญหาอย่างมากเพียงใด พร้อมทั้งได้รับข้อคิดต่างๆ ภายในเรื่อง ผู้วิจัยผลิตภาพยนตร์สั้นออกมา 1 เรื่องแต่แบ่งออกเป็น 2 ตอน เพื่อให้เห็นความชัดเจนของปัญหาของตัวละครแต่ละตัว ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้มีชื่อเรื่องว่า "LOVER ความรัก...ที่ทำร้าย" มีความยาวรวม 2 ตอนเป็นเวลา 15 นาที เป็นเวลาที่กระชับและสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้โดยเร็ว

## กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาอิสระฉบับนี้สำเร็จลงด้วยดี เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์จากผู้มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ วิสิษฐ อรุณรัตนานนท์ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่คอยให้คำแนะนำ คำปรึกษา ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างยิ่ง และขอขอบพระคุณ สำหรับคำติชม ที่เป็นแนวทางในการดำเนินงานวิจัยให้สำเร็จด้วยดี ตลอดระยะเวลาในการศึกษา และทำการวิจัย

ขอขอบพระคุณอาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวรทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอน มอบความรู้ ให้คำแนะนำ จนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองสำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้ศึกษาขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อคุณแม่ และครอบครัวที่เคารพรัก ที่คอยให้กำลังใจและให้การสนับสนุนตลอดการศึกษาในครั้งนี้

ขอขอบคุณเพื่อนๆ และน้องๆ ทุกคนที่คอยร่วมทุกข์ร่วมสุข ให้กำลังใจ และให้ความช่วยเหลือกันเสมอมาในหลายๆ ด้าน จนงานสำเร็จลงด้วยดี

และบุคคลที่ผู้วิจัยไม่ได้กล่าวถึง ทุกๆ แรงแสนับสนุน ทุกๆ กำลังใจ ที่ผ่านมาทำให้ผู้วิจัยมีวันนี้ คุณค่าและคุณประโยชน์ต่างๆ อันพึงมีจากการศึกษาอิสระฉบับนี้ ขออุทิศแต่ผู้เคยให้ความอนุเคราะห์ทุกท่าน ขอให้อำนาจคุณความดีส่งผลกลับไปยังผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน

อัสนินท์ ยอแสงรัตน์

## สารบัญ

หน้า

หน้าอนุมัติการศึกษาอิสระ.....	ก
บทคัดย่อ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค

### บทที่

#### 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
1.3 ขอบเขตการศึกษา.....	2
1.4 ระยะเวลาการทำงาน.....	3
1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	3
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
1.7 คำจำกัดความ หรือ นิยามคำศัพท์.....	4

#### 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 การศึกษาด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงการศึกษา.....	5
- ภาพยนตร์.....	5
- มุลนิธิ.....	45
- ความรุนแรง.....	54
2.2 กรณีศึกษา.....	67
2.2.1 ภาพยนตร์โฆษณาของเมืองไทยประกันชีวิต.....	67
2.2.2 ภาพยนตร์โฆษณาของสำนักงานกองทุนสนับสนุน การสร้างเสริมสุขภาพ(สสส.) .....	67
2.2.3 ภาพยนตร์โฆษณาของกรมสุขภาพจิต เรื่อง หยุดความรุนแรงต่อเด็กและสตรี.....	67
2.2.4 ภาพยนตร์โฆษณาทรูมูฟ เรื่อง การให้คือการสื่อสารที่ดีที่สุด... ..	67
2.2.5 ภาพยนตร์เรื่อง the cell เขี่ยเงียบ อ้ามहित.....	67

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่

หน้า

2.2.6 ภาพยนตร์ที่ช่วยเรื่อง prison break แผนลับแหกคุกนรก ในบทของตัวละคร Theodore "T-Bag" Bagwell.....	67
--	----

### 3 วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....	71
3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	73
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	73
3.4 สรุปเป็นแนวทางในการออกแบบ.....	74

### 4 ผลงานการออกแบบ

4.1 แนวความคิดในการออกแบบ.....	76
4.2 แบบร่าง.....	77
4.3 พัฒนาแบบ.....	78
4.4 ผลงานขั้นสุดท้าย.....	86

### 5 สรุปผลการศึกษา

5.1 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	137
5.2 ขอบเขตการศึกษา.....	137
5.3 กลุ่มเป้าหมาย.....	138
5.4 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	138
5.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	139
5.6 ปัญหาในการวิจัย.....	139
5.7 ข้อเสนอแนะในการวิจัย.....	139

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บรรณานุกรม.....	140
ภาคผนวก.....	143
ปัจฉิมลิขิต.....	154
ประวัติผู้วิจัย.....	155



## สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 2.1 ภาพตัวอย่างสตอรี่บอร์ด.....	12
ภาพที่ 2.2 ภาพตัวอย่างระยะภาพ.....	14
ภาพที่ 2.3 ภาพตัวอย่างมุมกล้อง.....	15
ภาพที่ 2.4 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวของกล้อง.....	17
ภาพที่ 2.5 ภาพการเปรียบเทียบของเลนส์ 1.....	27
ภาพที่ 2.6 ภาพการเปรียบเทียบของเลนส์ 2.....	28
ภาพที่ 2.7 ภาพตัวอย่างในสตูดิโอ.....	30
ภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่างการตัดต่อ.....	44
ภาพที่ 2.9 ภาพมูลนิธิปัญหาหากลุเพื่อเด็กและสตรี.....	46
ภาพที่ 2.10 ภาพโฆษณาของเมืองไทยประกันชีวิต เรื่อง วันเกิด (2003).....	67
ภาพที่ 2.11 ภาพโฆษณาของเมืองไทยประกันชีวิต เรื่อง แม่ด้อย (2008).....	68
ภาพที่ 2.12 ภาพตัวอย่างโฆษณาของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ(สสส.) เรื่อง รัก = หยุดทำร้าย.....	68
ภาพที่ 2.13 ภาพตัวอย่างโฆษณาของกรมสุขภาพจิต เรื่อง หยุดความรุนแรงต่อเด็กและสตรี.....	69
ภาพที่ 2.14 ภาพตัวอย่างโฆษณาทรูมูฟ เรื่อง การให้คือการสื่อสารที่ดีที่สุด.....	69
ภาพที่ 2.15 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง the cell เขี้ยวเงียบ อ่ามहित.....	70
ภาพที่ 2.16 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ซีรีส์เรื่อง prison break แผนลับแหกคุกนรก ในบทของตัวละคร Theodore "T-Bag" Bagwell.....	70
ภาพที่ 4.1 ภาพโปสเตอร์เรื่องพ่อ.....	79
ภาพที่ 4.2 ภาพโปสเตอร์เรื่องแฟน.....	79
ภาพที่ 4.3 ภาพ Storyboard เรื่องพ่อในตอนแรก 1.....	80
ภาพที่ 4.4 ภาพ Storyboard เรื่องพ่อในตอนแรก 2.....	81
ภาพที่ 4.5 ภาพ Storyboard เรื่องพ่อในตอนแรก 3.....	82
ภาพที่ 4.6 ภาพ Storyboard เรื่องพ่อในตอนแรก 4.....	83
ภาพที่ 4.7 ภาพ Storyboard เรื่องพ่อในตอนแรก 5.....	84
ภาพที่ 4.8 ภาพ Storyboard เรื่องพ่อในตอนแรก 6.....	85
ภาพที่ 4.9 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 1.....	86

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 4.10 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 2.....	87
ภาพที่ 4.11 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 3.....	88
ภาพที่ 4.12 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 4.....	89
ภาพที่ 4.13 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 5.....	90
ภาพที่ 4.14 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 6.....	91
ภาพที่ 4.15 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 7.....	92
ภาพที่ 4.16 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 8.....	93
ภาพที่ 4.17 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 9.....	94
ภาพที่ 4.18 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 10.....	95
ภาพที่ 4.19 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 11.....	96
ภาพที่ 4.20 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 12.....	97
ภาพที่ 4.21 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 13.....	98
ภาพที่ 4.22 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 14.....	99
ภาพที่ 4.23 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 15.....	100
ภาพที่ 4.24 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 16.....	101
ภาพที่ 4.25 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 17.....	102
ภาพที่ 4.26 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 18.....	103
ภาพที่ 4.27 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 19.....	104
ภาพที่ 4.28 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 20.....	105
ภาพที่ 4.29 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 21.....	106
ภาพที่ 4.30 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 22.....	107
ภาพที่ 4.31 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 23.....	108
ภาพที่ 4.32 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 24.....	109
ภาพที่ 4.33 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 25.....	110
ภาพที่ 4.34 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 26.....	111
ภาพที่ 4.35 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 27.....	112
ภาพที่ 4.36 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 28.....	113

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 4.37 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 1.....	114
ภาพที่ 4.38 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 2.....	115
ภาพที่ 4.39 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 3.....	116
ภาพที่ 4.40 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 4.....	117
ภาพที่ 4.41 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 5.....	118
ภาพที่ 4.42 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 6.....	119
ภาพที่ 4.43 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 7.....	120
ภาพที่ 4.44 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 8.....	121
ภาพที่ 4.45 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 9.....	122
ภาพที่ 4.46 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 10.....	123
ภาพที่ 4.47 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 11.....	124
ภาพที่ 4.48 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 12.....	125
ภาพที่ 4.49 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 13.....	126
ภาพที่ 4.50 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 14.....	127
ภาพที่ 4.51 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 15.....	128
ภาพที่ 4.52 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 16.....	129
ภาพที่ 4.53 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 17.....	130
ภาพที่ 4.54 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 18.....	131
ภาพที่ 4.55 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 19.....	132
ภาพที่ 4.56 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 20.....	133
ภาพที่ 4.57 ภาพโปสเตอร์เสร็จสมบูรณ์.....	134
ภาพที่ 4.58 ภาพหน้าปกและหลังปกทีวีวีซีดีข้อมูลสำหรับเผยแพร่ผลงาน.....	135
ภาพที่ 4.59 ภาพบุชแสดงผลงาน.....	136
ภาพที่ 5.1 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนตร์สั้นชุด LOVER ความรัก...ที่ทำร้าย ตอนที่หนึ่ง 1.....	144
ภาพที่ 5.2 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนตร์สั้นชุด LOVER ความรัก...ที่ทำร้าย ตอนที่หนึ่ง 2.....	145
ภาพที่ 5.3 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนตร์สั้นชุด LOVER ความรัก...ที่ทำร้าย ตอนที่หนึ่ง 3.....	146
ภาพที่ 5.4 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนตร์สั้นชุด LOVER ความรัก...ที่ทำร้าย ตอนที่หนึ่ง 4.....	147

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 5.5 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนตร์สั้นชุด LOVER ความรัก...ที่ทำร้าย ตอนที่สอง 1.....	148
ภาพที่ 5.6 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนตร์สั้นชุด LOVER ความรัก...ที่ทำร้าย ตอนที่สอง 2.....	149
ภาพที่ 5.7 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนตร์สั้นชุด LOVER ความรัก...ที่ทำร้าย ตอนที่สอง 3.....	150
ภาพที่ 5.8 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนตร์สั้นชุด LOVER ความรัก...ที่ทำร้าย ตอนที่สอง 4.....	151



## สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 1.1 ตารางแสดงระยะเวลาการทำงาน.....	3
ตารางที่ 2.1 ตารางรูปแบบมุมมอง / เทียบเท่าระยะโฟกัสที่ 35mm.....	28



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญของการศึกษา

ปัจจุบันสังคมมีปัญหาด้านความรุนแรงต่อเด็กและสตรีมากขึ้นกว่าเดิม จากสถิติของศูนย์ช่วยเหลือสังคม (one stop crisis center) กระทรวงสาธารณสุข ปี 2553 พบว่าในประเทศไทยมีเด็กและสตรีถูกกระทำความรุนแรงเฉลี่ย 71 รายต่อวัน และสถานการณ์ของสังคมไทยในขณะนี้ นับว่าเป็นปัญหาสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อเด็กและสตรีในวงกว้าง และเกิดขึ้นในหลายรูปแบบ ทั้งความรุนแรงในครอบครัว ในสถานศึกษา สถานที่ทำงาน และสถานการณ์ในสังคมทั่วไป รวมถึงความรุนแรงที่กำลังเกิดขึ้นในกลุ่มวัยรุ่น นอกจากนี้ความรุนแรงต่อเด็กและสตรียังเกิดในลักษณะของการค้ามนุษย์ การข่มขืนกระทำชำเรา การคุกคามทางเพศ การบังคับการค้าประเวณี

จากข้อมูลขององค์การสหประชาชาติ ในปี พ.ศ.2555 ชี้ชัดว่าหญิงไทยยอมรับการถูกทำร้ายเป็นอันดับ 2 ของโลก รองจากประเทศแซมเบีย ในขณะที่ผลสำรวจจากมูลนิธิหญิงชายก้าวไกลระบุว่า 30% ของผู้หญิงเลือกที่จะอดทนต่อความรุนแรงในครอบครัวหรือความรุนแรงทางเพศที่เกิดขึ้นกับตนเอง โดยในจำนวนนี้ 25.3% ระบุว่าอายไม่กล้าแจ้งความ 23.7% ทนเพื่อคนในครอบครัว 19.7% กลัวถูกทำร้ายซ้ำ 17.3% ไม่ทราบช่องทางขอความช่วยเหลือ ทั้งนี้ต้องยอมรับว่าสาเหตุหลักมาจากความเชื่อที่ผิดๆ ของตัวผู้หญิงเองที่มองว่าเรื่องเหล่านี้เป็นเรื่องส่วนตัวและน่าอับอาย จนต้องยอมทนและยอมจำนน

จากการจัดอันดับข้างต้นที่ได้กล่าวมานั้น ดิฉันได้เห็นว่าการที่จะผลิตสื่อที่จะเป็นช่องทางในการขอความช่วยเหลือ จะมีประโยชน์ต่อผู้ที่กำลังเดือดร้อนและต้องการความช่วยเหลือ เพราะจากสถิติ 17.3% ของสตรีที่ถูกทำร้าย ไม่ทราบช่องทางขอความช่วยเหลือ นั่นถือว่าเป็นสัดส่วนต่อจำนวนประชากรของประเทศที่มีจำนวนไม่น้อย อย่างไรก็ตามยังมีองค์กรที่พร้อมให้ความช่วยเหลืออยู่ หนึ่งในนั้นคือ มูลนิธิ ปวีณา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรี เป็นมูลนิธิที่ช่วยเหลือเด็กและสตรีที่ถูกละเมิดสิทธิ และถูกทารุณกรรมในรูปแบบต่างๆ ตลอดจนการฟื้นฟูด้านร่างกายและจิตใจ ดังนั้นดิฉันจึงต้องการสนับสนุนมูลนิธิปวีณา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรี ในด้านลดการใช้ความรุนแรง เนื่องจากมูลนิธิปวีณา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรี นั้นได้ช่วยเหลือผู้ที่ต้องการความช่วยเหลืออย่างจริงจังโดยที่ไม่ได้ต้องการผลตอบแทนเพื่อองค์กรแต่ทำเพื่อผู้ที่เดือดร้อน และอาจทำให้เปอร์เซ็นต์ของความไม่ทราบถึงช่องทางขอความช่วยเหลือลดลงก็เป็นได้ ซึ่ง ณ ขณะนี้ มูลนิธิปวีณา

หงสกุล เพื่อเด็กและสตรียังไม่มีสื่อประชาสัมพันธ์อย่างเป็นทางการ ในอันที่จะสื่อให้เห็นว่า ผู้เด็กรุ่นยังมีที่พึ่ง ที่พร้อมจะช่วยเหลือและอยู่เคียงข้างเสมอ

ดังนั้นดิฉันจึงต้องการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ให้แก่มูลนิธิปวีณา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรี ในรูปแบบภาพยนตร์สั้น เพื่อผู้ที่เด็กรุ่นนั้นสามารถทราบถึงช่องทางขอความช่วยเหลือได้มากยิ่งขึ้น

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1.2.1 เพื่อผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นให้แก่มูลนิธิปวีณา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรี
- 1.2.2 เพื่อเสนอช่องทางในการร้องขอความช่วยเหลือสำหรับเด็กและสตรี
- 1.2.3 เพื่อช่วยส่งเสริมให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้ที่กำลังเด็กรุ่นอยู่

## 1.3 ขอบเขตการศึกษา

### ขอบเขตการออกแบบ

ภาพยนตร์สั้นที่ผลิตออกมาจะมี 2 ตอน ทั้ง 2 ตอนนี้จะรวบรวมปัญหาใหญ่ๆของสังคมไว้ และนอกจากภาพยนตร์สั้นแล้วจะมีการออกแบบรูปแบบการเสนอผลงาน ดังนี้

- ดีวีดีข้อมูลสำหรับเผยแพร่ผลงาน
- โปสเตอร์ประกอบงาน
- รายงานวิทยานิพนธ์
- บุษแสดงผลงาน

### ขอบเขตด้านเนื้อหา

ภาพยนตร์สั้นที่ผลิตออกมาเป็นเรื่องที่ผู้วิจัยแต่งขึ้นเอง โดยที่ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้จะเป็นสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อบอกถึงช่องทางขอความช่วยเหลือทางด้านความรุนแรง และช่วยส่งเสริมให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้ที่กำลังเด็กรุ่นในเรื่องตกเป็นเหยื่อของความรุนแรง

### ขอบเขตด้านเทคนิค

ภาพยนตร์สั้น

### ขอบเขตด้านระยะเวลา

วิจัยครั้งนี้ใช้ระยะเวลาในการศึกษาหาข้อมูลเพื่อการออกแบบและสร้างภาพยนตร์สั้น เป็นเวลาทั้งสิ้น 8 เดือน เริ่มตั้งแต่ ตุลาคม พ.ศ. 2556 ถึง พฤษภาคม พ.ศ. 2557

### กลุ่มเป้าหมาย

บุคคลทั่วไป และผู้ที่ประสบปัญหาทางด้านความรุนแรง

## 1.4 ระยะเวลาการทำงาน

รายการ	เดือน													
		ตุลาคม	พฤศจิกายน	ธันวาคม	มกราคม	กุมภาพันธ์	มีนาคม	เมษายน	พฤษภาคม	มิถุนายน	กรกฎาคม			
วางแผนงานและศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง														
สเก็ตงานและเตรียมงานก่อนผลิตสื่อ				←————→										
ผลิตภาพยนตร์														
ผลิตสื่ออื่นๆ									←————→					
นำเสนอผลงานและสรุปผล											←————→			
ทำรูปเล่มรายงานวิทยานิพนธ์จนสมบูรณ์													←————→	

ตารางที่ 1.1 ตารางแสดงระยะเวลาการทำงาน

## 1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น

1.5.1 เป็นสื่อภาพยนตร์สั้นที่บอกให้ทราบถึงช่องทางร้องขอความช่วยเหลือสำหรับมูลนิธิปวีณา หงสกุลเพื่อเด็กและสตรี

1.5.2 เป็นสื่อภาพยนตร์สั้นที่มีเวลาไม่เกิน 15 นาที รวมทั้ง 2 ตอนแล้ว

1.5.3 เป็นสื่อภาพยนตร์สั้นที่ผู้วิจัยตั้งขึ้นมาเอง

1.5.4 ในการนำเสนอผลงานชิ้นนี้ นอกจากภาพยนตร์สั้น จะมีชิ้นงานประกอบดังนี้

1.5.4.1 ซีดีข้อมูลสำหรับเผยแพร่

1.5.4.2 โปสเตอร์ประกอบงาน

1.5.4.3 รายงานวิทยานิพนธ์

1.5.4.4 บุษบนำเสนอ

1.5.5 เครื่องมือที่ใช้

1.5.5.1 โปรแกรม Photoshop

1.5.5.2 โปรแกรม Premiere Pro

1.5.5.3 โปรแกรม Lightroom

1.5.5.4 กล้อง DSLR

1.5.5.5 ไมค์บูม

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 การสร้างภาพยนตร์สั้นให้แก่ มูลนิธิปวีณา หงสกุลเพื่อเด็กและสตรี ที่เป็นสื่อประชาสัมพันธ์นั้น จะทำให้มูลนิธิปวีณาให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น และผู้ที่เดือดร้อนจะสามารถมีช่องทางในการขอความช่วยเหลือเพิ่มขึ้น

1.6.2 ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงจะได้รับแนวคิดที่ต่างไปจากเดิม ในทางที่มีกำลังใจดีขึ้นในการดำเนินชีวิต เพราะผู้ที่ได้รับเคราะห์นั้นสามารถพบทางออกของปัญหาที่ประสบอยู่ได้

1.6.3 ทุกคนมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้ที่กำลังเดือดร้อนเพิ่มมากขึ้น

## 1.7 คำจำกัดความ หรือ นิยามคำศัพท์

"ภาพยนตร์สั้น" ภาพยนตร์สั้น หรือ นั้งสั้น (อังกฤษ : Short film, หรือเรียกสั้น ๆ ว่า Short) เป็นประเภทของภาพยนตร์อย่างหนึ่งที่เหมือนกับภาพยนตร์ทั่วไป ที่เล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงแจก เช่นภาพยนตร์ความยาวปกติ เพียงแต่ว่าเป็นการเล่าเรื่องประเด็นสั้น ๆ หรือประเด็นเดียวให้ได้ใจความ มาตรฐานของภาพยนตร์สั้น คือ มีความยาวเต็มที่ไม่เกิน 40 นาที

"มูลนิธิ" มูลนิธิ (อังกฤษ : Foundation) หมายถึงองค์กรเอกชนที่ทำกิจกรรมใดก็ตามเพื่อวัตถุประสงค์ อันเป็นประโยชน์สาธารณะแก่ส่วนรวม เป็นองค์กรที่ไม่แสวงหากำไร หรือ หากำไรเพื่อพอยู่ได้ เพียงพอที่จะทำกิจกรรมอันเป็นประโยชน์แก่ส่วนรวม มูลนิธิได้แก่ ทรัพย์สินที่จัดสรรไว้โดยเฉพาะสำหรับวัตถุประสงค์ เพื่อการกุศล สาธารณะ การศาสนา ศิลปะ วิทยาศาสตร์ วรรณคดี การศึกษา หรือเพื่อสาธารณประโยชน์อื่น โดยมีได้มุ่งหาผลประโยชน์มาแบ่งปันกัน และได้จดทะเบียนตามบทบัญญัติแห่งประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ (บ.ป.พ.มาตรา 110)

"ปัญหาความรุนแรง" ความรุนแรง (อังกฤษ : Violence) เป็นพฤติกรรมหรือการกระทำใด ๆ ก็ตามที่จะเมิดสิทธิส่วนบุคคล ทั้งทางร่างกาย วาจา จิตใจ หรือทางเพศ และนำมาซึ่งอันตรายหรือความทุกข์ทรมานต่อผู้ถูกกระทำทั้งด้านร่างกายและจิตใจ ความรุนแรง นิยามโดยองค์การอนามัยโลกว่าเป็น การใช้กำลังหรือพลังทางกายโดยเจตนาต่อตนเอง ผู้อื่น หรือต่อกลุ่มหรือชุมชนอื่น โดยข่มขู่หรือแท้จริง เพื่อให้เกิดหรือมีความเป็นไปได้สูงว่าจะเกิดการบาดเจ็บ การเสียชีวิต การทำร้ายจิตใจ การพัฒนาไม่เพียงพอหรือการวิครอน นิยามนี้เกี่ยวข้องกับเจตนาของการก่อพฤติกรรมนั้น โดยไม่คำนึงถึงผลที่ตามมา

## บทที่ 2

# เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.1 การศึกษาด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงการศึกษา

ภาพยนตร์สั้น หรือ นั้งสั้น (Short film หรือเรียกสั้นๆว่า Short) เป็นประเภทของภาพยนตร์ อย่างหนึ่งที่เหมือนกับภาพยนตร์ทั่วไป ที่เล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงเฉกเช่นภาพยนตร์ความยาว ปกติ เพียงแต่ว่าเป็นการเล่าเรื่องประเด็นสั้น ๆ หรือประเด็นเดียวให้ได้ใจความ มาตรฐานของ ภาพยนตร์สั้นคือ มีความยาวเต็มที่ไม่เกิน 40 นาที

สำหรับในประเทศไทย ภาพยนตร์สั้นเรื่องแรกเกิดขึ้นในสมัยของรัชกาลที่ 5 เมื่อครั้งเสด็จ ประพาสยุโรป ความยาว 1 นาทีโดยช่างภาพของบริษัทลูมิแอร์ (Lumiere) ของฝรั่งเศส ผู้ผลิตและ พัฒนากล้องถ่ายภาพยนตร์สำคัญรายหนึ่งของโลก

ปัจจุบัน ภาพยนตร์สั้นได้รับความสนใจและตื่นตัวอย่างมาก มีผู้สร้าง ผู้ผลิตหลายรายมาก ขึ้น และในการแจกรางวัลออสการ์ ครั้งที่ 80 ในปี ค.ศ. 2012 ที่เป็นการแจกรางวัลให้แก่ภาพยนตร์ ในปี ค.ศ. 2011 ก็เป็นครั้งแรกด้วยที่มีการแจกรางวัลให้แก่ภาพยนตร์ประเภทนี้ด้วย โดยแบ่ง ออกเป็น 2 รางวัล คือ ภาพยนตร์สั้น (Live Action) และแอนิเมชันสั้น

#### ประเภทของแนวภาพยนตร์

แนวภาพยนตร์มักถูกแบ่งออกเป็นกลุ่ม ๆ ตามส่วนประกอบของภาพยนตร์หลักๆ สาม อย่าง ได้แก่ ฉาก, อารมณ์, และรูปแบบ ฉากหมายถึงสถานที่และสิ่งแวดล้อมที่เรื่องราวใน ภาพยนตร์ดำเนินไป อารมณ์หมายถึงความรู้สึกที่ผู้ชมได้รับตลอดการชมภาพยนตร์ และรูปแบบ หมายความว่าถึงอุปกรณ์ที่ใช้ถ่ายทำและวิธีการเล่าเรื่อง

#### แนวภาพยนตร์ที่แบ่งด้วยประเภทด้วยฉาก

##### 1. ภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime)

ในภาพยนตร์อาชญากรรมเรื่องที่น่าสนใจมักเกี่ยวกับการสืบหาฆาตกร เรื่องเกี่ยวกับ ฆาตกรที่ก่ออาชญากรรม เรื่องเกี่ยวกับแก๊งค์มาเฟีย หรือกลุ่มผู้ก่ออาชญากรรม เกี่ยวกับการสูญเสียหรือการแก้แค้น การต่อสู้กันในศาลทางกฎหมาย การเสนอข่าวอาชญากรรม เรื่องเกี่ยวกับสายลับ สืบสวนสอบสวน เรื่องเกี่ยวกับคนในคุก แนวการแก้ไข ต่อสู้กับคดี ต่างๆ ของตำรวจ

## 2. फिल्म noir ภาพยนตร์ที่เน้นการใช้ภาพเป็นตัวสื่อเนื้อหา (Film-Noir)

ฟิล์ม noir ชื่อเรียกประเภทของภาพยนตร์ประเภทหนึ่ง โดยที่คำว่า Noir เป็นภาษาฝรั่งเศส แปลว่า "ดำ" หากจะแปลกันตรง ๆ ตัว ฟิล์ม noir จึงแปลว่า "ฟิล์มดำ" หรือ "ภาพยนตร์ดำ" หรือ "ภาพยนตร์มืด" ภาพยนตร์ที่จะจัดให้อยู่ในประเภทฟิล์ม noir นั้น จะเป็นภาพยนตร์ที่ใช้แสงและสีมืดทึบ หรือขาวดำเป็นหลัก แสดงให้เห็นถึงด้านมืดในใจมนุษย์ แต่ที่สำคัญที่สุดคือ เรื่องราวที่เกิดในเรื่อง ก็ไม่ได้บ่งบอกว่าใครดี ใครเลวกว่ากัน ทุก ๆ คนมีปมกันไปทั้งดีและเลว เอกลักษณะอีกประการของฟิล์ม noir ก็คือ ผู้หญิงที่เป็นตัวเอกในเรื่อง จะเป็นผู้หญิงที่มีเสน่ห์ทางเพศอย่างร้ายกาจ และจะหลอกล่อผู้ชายให้ตกเป็นเหยื่อของเธอได้

## 3. ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ (History)

ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ เนื้อเรื่องจะดำเนินในอดีต โดยเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ที่ได้รับการบันทึกไว้ มากบ้าง น้อยบ้าง แต่จะไม่เกิดจากจินตนาการหรือความเพ้อฝันล้วนๆ

## 4. ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ (Sci-Fi Movies)

Sci-Fi ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาอ้างอิงวิทยาศาสตร์ แต่ทำออกมาให้น่าสนใจอาจจะผสมจินตนาการเข้าไปด้วย แต่หลายคนบอกว่าไม่ชอบเพราะดูไม่รู้เรื่อง ซึ่งก็เป็นความจริง เพราะบางเรื่องก็ต้องอาศัยความรู้พื้นฐานเป็นเดิมพันบ้าง แต่ถ้าหากชมบ่อยๆ ก็จะเริ่มรู้เรื่องและกลายเป็นคนชอบหนังประเภทนี้ก็ได้ หนังแนวนี้สามารถต่อจินตนาการให้เราได้เสมอๆ คนที่ดูอาจจะคิดอะไรดีๆ ออกมาสร้างประโยชน์ให้กับคนรอบข้างได้ และแนวคิดของหนังแนวนี้ก็เป็นแรงกระตุ้นให้นักวิทยาศาสตร์พยายามทำให้ได้แบบในหนัง

## 5. ภาพยนตร์กีฬา (Sport)

ภาพยนตร์กีฬา เป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาหรือสถานที่ที่ใช้แข่งขันกีฬา

## 6. ภาพยนตร์สงคราม (War)

War หนังสงคราม ที่มีการอ้างอิงเหตุการณ์สงครามที่เคยเกิดขึ้นในอดีต เน้นจุดๆ หนึ่งในสงครามนั้นๆ ก็อาจจะนำไปใช้สอนเด็กนักเรียนได้ แต่ก็อาจจะไม่เหมาะในบางเรื่อง เช่น ความรุนแรงหรือความป่าเถื่อนอะไรประมาณนี้ ผมสังเกตว่าถ้าคนที่ไม่ใช่คอหนังสงครามจริงๆ เขาอาจจะไม่อยากจะดูเลยด้วยซ้ำ แต่คนที่ชอบดูก็จัดได้ว่าคลังหนังสงครามไปเลย ส่วนที่เหลือก็เป็นการชอบดูเป็นช่วงๆ ระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง

## 7. ภาพยนตร์ตะวันตก (Western)

Western หนังคาวบอยตะวันตก ปัจจุบันอาจจะดูไม่ค่อยได้รับความนิยมเท่าไรเพราะความแปลกใหม่ในการนำเสนอหายากขึ้นและเสี่ยงมากที่จะทำออกมา

## แนวภาพยนตร์ที่แบ่งด้วยประเภทด้วยอารมณ์

### 1. ภาพยนตร์แอคชั่น (Action movie)

ภาพยนตร์แอคชั่นเป็นภาพยนตร์แบบบู๊ แอ็กชั่น ยิ่ง ต่อสู้ ระทึกใจ เหมาะสำหรับคนชอบความแข็งแรงและศิลปะการต่อสู้ ในภาพยนตร์แนวนี้จะมีฉากยิง ระเบิด เผาสิ่งต่างๆ ที่เราอาจจะหาดูได้ยาก ฉะนั้นคนที่ชอบหนังประเภทนี้ไม่ใช่เพราะชอบความรุนแรง แต่จะหมายถึงคนที่ชอบที่จะสัมผัสกับสิ่งที่หาดูไม่ได้ในชีวิตประจำวันและชอบความตื่นเต้นอยู่ด้วย ปัจจุบันภาพยนตร์ประเภทนี้ มีออกมาฉายกันมากไม่เคยขาดและได้รับการตอบกลับอย่างดี แต่ก็ต้องมีเนื้อหาสาระและมุมมองของการออกแบบฉากได้อย่างลงตัวและสมจริงด้วย อย่างองค์บากทั้งสองภาคก็ขายความแอ็กชั่นเป็นจุดสำคัญ และอื่นๆ อีกมากมาย

### 2. ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure)

เป็นภาพยนตร์ แนวผจญภัย เข้าป่าฝ่าดง เจอปัญหาอุปสรรคมากมาย และต้องมีการแก้ไข ปัญหาสถานการณ์ หนึ่งแบบนี้ก็เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่ชื่นชอบการผจญภัย เช่น เข้าไปในป่าที่ยังไม่รู้จักว่ามีอะไรบ้างที่รอการเข้าไปค้นหาจากเรา

### 3. ภาพยนตร์ตลก (Comedy)

ภาพยนตร์ตลก เบาสมอง เหมาะกับคนที่ต้องการดูเพื่อการพักผ่อน ไม่ต้องคิดอะไรมาก

### 4. ภาพยนตร์ดราม่า (Drama Movies)

Drama ภาพยนตร์ชีวิต ที่จะได้ความรู้สึกซึ่งเศร้า เคล้าน้ำตา ทำให้นึกถึงชีวิตคนจริงๆ บางเรื่องดูแล้วเครียด บางเรื่องก็เศร้ามากๆ แต่จะมีจุดพีคของหนังที่ทำให้ลืมกับการรับชม

### 5. ภาพยนตร์ผู้ใหญ่ (Erotic)

Erotic เป็นภาพยนตร์ที่ไม่เหมาะกับผู้มีอายุไม่ถึง 18 ปี เพราะเป็นเรื่องเกี่ยวกับเพศ ในประเทศไทยไม่มีเพราะทำออกมาก็ไม่ผ่านการเซ็นเซอร์

### 6. ภาพยนตร์ผสมจินตนาการ (Fantasy)

Fantasy ภาพยนตร์ที่มีการผสมจินตนาการแบบที่เราๆ ไม่ค่อยเห็นในชีวิต จะเรียกว่า เหนือจริงก็ได้ เด็กๆ หลายคนชอบจนถึงขั้นติดเลย

### 7. ภาพยนตร์ครอบครัว (Family)

Family เป็นภาพยนตร์ที่คนทุกคนในครอบครัวดูได้ ส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความผูกพัน ของคนในครอบครัว ส่วนใหญ่ก็จะแฝงแง่คิดเอาไว้และเดินเรื่องแบบเรียบง่าย เน้นความรักกันของคนในครอบครัว

### 8. ภาพยนตร์ที่ลึกลับ (Mystery)

เป็นภาพยนตร์ที่ลึกลับ ยังหาข้อพิสูจน์ไม่ได้ ดูไปแล้วแต่สุดท้ายก็อาจจะได้คำตอบเดิมก็คือ ไม่รู้ว่ามันเกิดขึ้นได้เพราะอะไร ings เป็นปริศนาให้เราต้องขบคิดต่อไป หรือบางเรื่องก็นำเสนอในมุมมองของผู้สร้างเพื่อให้ผู้ชมคล้อยตาม แต่จะเป็นจริงหรือไม่ก็อีกเรื่องหนึ่ง

### 9. ภาพยนตร์โรแมนติก (Romance)

Romance ภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก เหมาะกับคู่หนุ่มสาวและผู้ที่กำลังมีความรักทั้งหลายหรือคนที่กำลังอยากจะมีใคร ชมไว้เป็นแนวทางในการทำตนเมื่อมีคนรัก จะได้รับความรู้สึกมากขึ้นหากเราเคยมีประสบการณ์และความรู้สึกเหมือนในภาพยนตร์ จึงไม่แปลกใจที่หลายคนร้องไห้กับหนัง แต่อีกหลายคนอาจจะมองว่ามันซึ่งตรงไหน ไม่ผิด

### 10. ภาพยนตร์ระทึกขวัญ (Thriller Movies)

Thriller ภาพยนตร์แนวสืบสวนสอบสวน ที่มีการผูกเรื่องเพื่อให้ผู้ชมลุ้นไปด้วยว่าผลสุดท้ายจะออกมาในแนวใด เหมาะกับผู้ที่ชอบการสืบ นักสืบน้อยทั้งหลาย มันมีเสน่ห์ตรงทำให้ผู้ชมต้องติดตามตลอดทั้งเรื่อง ดังนั้นหากเรื่องไหนทำให้เกิดปมช้า ก็ทำให้หนังน่าเบื่อ และตอนจบและแนวเรื่องต้องมีความแปลกใหม่

## แนวภาพยนตร์ที่แบ่งด้วยประเภทด้วยรูปแบบ

### 1. ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation)

Animation หมายถึงภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งปัจจุบันกำลังมาแรง เช่น finding nemo เป็นต้น ปัจจุบันมีการผลิตออกมาได้น่าดูและแนบเนียนขึ้น ประเทศไทยเองก็มีออกมาหลายเรื่อง และได้รับการต้อนรับมากโดยเฉพาะเด็กๆ ที่ขาดกันไม่ได้

### 2. ภาพยนตร์ชีวประวัติ (Biographical picture)

ภาพยนตร์ชีวประวัติ (อังกฤษ : biographical picture หรือเรียกอย่างสั้นว่า biopic) เป็นภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่มีความนิยมสูง ที่เล่าเรื่องราวชีวิตของคน มักมีโครงสร้างที่ค่อนข้างตายตัว คือเล่าตั้งแต่เกิดจนตายโดยเน้นช่วงสำคัญในชีวิตคนแต่ละประเภทแตกต่างกัน หากเป็นศิลปิน อาจเล่าถึงแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน หากเป็นกีฬา หนังสักถ่ายทอดความกดดันในเกมแข่งขัน หรือหากเป็นนักรบ หนังสักอาจเล่าถึงช่วงเวลาที่ยึดเป็นความพ่ายแพ้ที่สุดในชีวิต

### 3. ภาพยนตร์บรรยาย (Describe)

ภาพยนตร์บรรยายนั้น เนื้อเรื่องจะดำเนินไปตามการเล่าเรื่องของผู้บรรยาย

#### 4. ภาพยนตร์สารคดี (Documentaries)

ภาพยนตร์สารคดี เป็น ภาพยนตร์นำเสนอสาระบนพื้นฐานของข้อเท็จจริง

#### 5. ภาพยนตร์เพลง (Musicals Movies)

Musical ภาพยนตร์เพลง เช่น ซิดาโก ประเทศไทยยังไม่มีให้เห็นเป็นเรื่องเป็นราวสักเรื่อง แต่ก็ยากที่จะทำให้มีรายได้เพราะความนิยมของคนแนวนี้ไม่มาก

#### 6. ภาพยนตร์สั้น (Short film)

ภาพยนตร์สั้น เป็นประเภทของภาพยนตร์อย่างหนึ่งที่เหมือนกับภาพยนตร์ทั่วไป ที่เล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงเฉกเช่นภาพยนตร์ความยาวปกติ เพียงแต่เป็นการเล่าเรื่องประเด็นสั้น ๆ หรือประเด็นเดียวให้ได้ใจความ มาตรฐานของภาพยนตร์สั้น คือ มีความยาวเต็มที่ไม่เกิน 40 นาที

#### 7. ภาพยนตร์ทดลอง (Trial)

ภาพยนตร์ทดลอง สร้างขึ้นเพื่อทดสอบการตอบรับของผู้ชมต่อเทคนิคการสร้างภาพยนตร์ หรือเนื้อเรื่องใหม่ๆ

### การผลิตภาพยนตร์

การผลิตภาพยนตร์สามารถแบ่งได้เป็น 3 ช่วงใหญ่ๆ คือ

1. Pre-Production
2. Production
3. Post-Production

### PRE PRODUCTION

Development เป็นขั้นตอนแรกในการเตรียมการ ถ่ายทำภาพยนตร์ โดยขั้นตอนนี้คือขั้นตอนในการ เตรียมบทภาพยนตร์ เพื่อถ่ายทำต่อไป

Preproduction เป็นขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์ เป็นขั้นตอนแรกที่มีส่วนสำคัญอย่างมากของภาพยนตร์ว่าภาพยนตร์ที่ทำนั้นจะออกมาดีหรือไม่ดี และเป็นขั้นตอนที่จะให้เราได้ว่าเราจะต้องทำอะไรบ้างในการสร้างภาพยนตร์ของเรา

## การเขียนบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์ คือ แบบร่างของการสร้างภาพยนตร์ บทภาพยนตร์จะมีการบอกเล่าเรื่องราวว่า ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร และต้องสื่อความหมายออกมาเป็นภาพ โดยใช้ภาพเป็นตัวสื่อความหมาย เป็นการเขียนอธิบายรายละเอียดเรื่องราว เมื่อได้โครงสร้างเรื่องที่ชัดเจนแล้วจึงนำเหตุการณ์มาแตกขยายเป็นฉากๆ ลงรายละเอียดย่อยๆ ใส่สถานการณ์ ช่วงเวลา สถานที่ ตัวละคร บทสนทนา บางครั้งอาจกำหนดมุมกล้องหรือ ขนาดภาพ ให้ชัดเจนเลยก็ได้

### องค์ประกอบของการเขียนบทภาพยนตร์

1. **แก่นเรื่อง (theme)** คือประเด็นเนื้อหาสำคัญหรือแกนหลัก (Main theme) ของเรื่องที่จะนำเสนอ ซึ่งอาจประกอบด้วยประเด็นรองๆ (sub theme) อีกรักก็ได้ แต่ต้องไม่ออกนอกแนวความคิดหลัก
2. **แนวความคิด (concept)** เรื่องที่จะนำเสนอมีแนวความคิด (Idea) อะไรที่จะสื่อให้ผู้ชมรับรู้
3. **เรื่องย่อ (Plot)** เป็นจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นมาใหม่ เรื่องที่นำมาจากเหตุการณ์จริง เรื่องที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรม หรือแม้แต่เรื่องที่ลอกเลียนแบบมาจากภาพยนตร์อื่น สิ่งแรกนั้นเรื่องต้องมีความน่าสนใจ มีใจความสำคัญชัดเจน ต้องมีการมีการตั้งคำถามว่า จะมีอะไรเกิดขึ้น (What...if...?) กับเรื่องที่เกิดขึ้นมา และสามารถพัฒนาขยายเป็นโครงเรื่องใหญ่ได้
4. **โครงเรื่อง (treatment)** เป็นการเล่าเรื่องลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล เหตุการณ์ทุกเหตุการณ์จะต้องส่งเสริมประเด็นหลักของเรื่องได้ชัดเจน ไม่ให้หลงประเด็น โครงเรื่องจะประกอบด้วยเหตุการณ์หลัก (main plot) และเหตุการณ์รอง (sub plot) ซึ่งเหตุการณ์รองที่ใส่เข้าไป ต้องผสมกลมกลืนเป็นเหตุเป็นผลกับเหตุการณ์หลัก

#### 4.1 โครงสร้างการเขียนบท

- 4.1.1 จุดเริ่มต้น (BEGINNING) ช่วงของการเปิดเรื่อง แนะนำเรื่องราว ปูเนื้อเรื่อง
- 4.1.2 การพัฒนาเรื่อง (DEVELOPING) การดำเนินเรื่อง ผ่านเหตุการณ์เดียวหรือหลายเหตุการณ์ เนื้อเรื่องจะมีความซับซ้อนมากขึ้น
- 4.1.3 จุดสิ้นสุด (ENDING) จุดจบของเรื่อง แบ่งออกเป็นแบบสมหวัง (Happy ending) ทำให้รู้สึกอิ่มเอมใจ และแบบผิดหวัง (Sad ending) ทำให้รู้สึกสะเทือนใจ

#### 4.2 ปัจจัยสำคัญในโครงสร้างบท

- 4.2.1 แนะนำ (INTRODUCTION) คือการแนะนำเหตุการณ์ สถานการณ์ สถานที่ ตัวละครสิ่งแวดล้อม และเวลา

4.2.2 สร้างเงื่อนงำ (SUSPENSE) คือการกระตุ้นให้เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างลึกลับ มีเงื่อนงำ มีปมผูกมัด ความขัดแย้ง ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและสนใจในเหตุการณ์

4.2.3 สร้างวิกฤตการณ์ (CRISIS) คือการเผชิญปัญหา วิเคราะห์ปัญหาของตัวละคร และหาทางแก้ไข หาทางออก แต่หากวนเวียนอยู่กับปัญหานั้นนานมากจะทำให้รู้สึกหนักและเบื่อบ้างได้ ควรที่จะมีการกระตุ้นจากเหตุการณ์อื่นมาแทรกด้วย

4.2.4 จุดวิกฤตสูงสุด (CLIMAX) เป็นช่วงเผชิญหน้ากับปัญหาครั้งสุดท้ายที่ถูกบีบกดดันสูงสุด ทำให้มีการตัดสินใจอย่างเด็ดขาด

4.2.5 ผลสรุป (CONCLUSION) คือทางออก ข้อสรุป ทำให้เกิดความกระจ่าง ภาพยนตร์บางเรื่องอาจไม่มีบทสรุป ก็เพื่อให้ผู้ชมนึกกลับไปคิดเอง

5. เรื่อง (story) หมายถึงเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยมีจุดเริ่มต้นและดำเนินไปสู่จุดสิ้นสุด เรื่องอาจจะสั้นเพียงไม่กี่นาที อาจยาวนานเป็นปี หรือไม่รู้จบ (infinity) ก็ได้ สิ่งสำคัญในการดำเนินเรื่อง คือปมความขัดแย้ง (conflict) ซึ่งก่อให้เกิดการกระทำ ส่งผลให้เกิดเป็นเรื่องราว

6. ตัวละคร (character) มีหน้าที่ดำเนินเหตุการณ์จากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดสิ้นสุดของเรื่อง ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือเป็นนามธรรมไม่มีตัวตนก็ได้ การสร้างตัวละครขึ้นมาต้องคำนึงถึงภูมิหลังพื้นฐาน ที่มาที่ไป บุคลิกนิสัย ความต้องการ อันก่อให้เกิดพฤติกรรมต่างๆของตัวละครนั้นๆ ตัวละครแบ่งออกเป็นตัวละครหลักหรือตัวแสดงนำ และตัวละครสมทบหรือตัวแสดงประกอบ ทุกตัวละครจะต้องมีส่งผลต่อเหตุการณ์นั้นๆ มากน้อยตามแต่บทบาทของตน ตัวเอกย่อมมีความสำคัญมากกว่าตัวรองเสมอ

7. บทสนทนา (dialogue) เป็นถ้อยคำที่กำหนดให้แต่ละตัวละครได้ใช้แสดงโต้ตอบกัน ใช้บอกถึงอารมณ์ ดำเนินเรื่อง และสื่อสารกับผู้ชม ภาพยนตร์ที่ดีจะสื่อความหมายด้วยภาพมากกว่าคำพูด การประหยัดถ้อยคำจึงเป็นสิ่งที่ดี ควรทำ ความหมายหรืออารมณ์บางครั้งอาจจำเป็นต้องใช้ถ้อยคำมาช่วยเสริมให้ดูดี ยิ่งขึ้นก็ได้

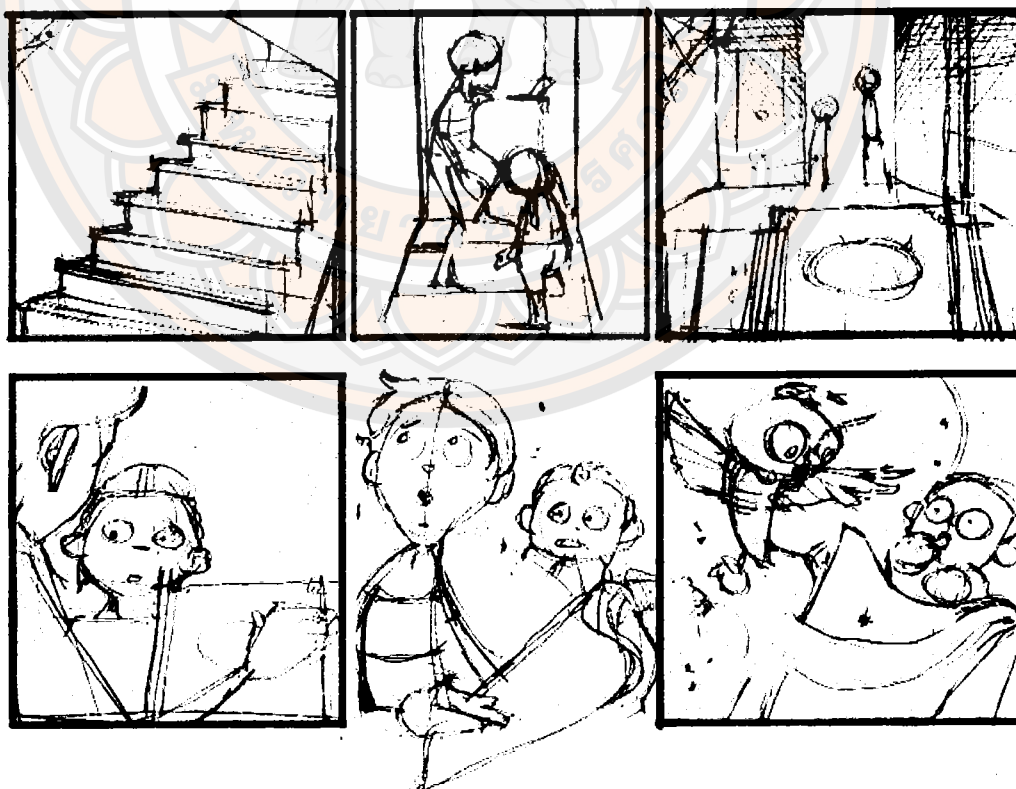
8. บทภาพ (story board) คือ บทภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่อธิบายด้วยภาพ คล้ายหนังสือการ์ตูน ให้ความต่อเนื่องของข้อต่อตลอดทั้งซีควีนส์หรือทั้งเรื่องมีคำอธิบายภาพประกอบ เสียงต่าง ๆ เช่น เสียงดนตรี เสียงประกอบฉาก และเสียงพูด เป็นต้น ใช้เป็นแนวทางสำหรับการถ่ายทำ หรือใช้เป็นวิธีการคาดคะเนภาพล่วงหน้า (pre-visualizing) ก่อนการถ่ายทำว่า เมื่อถ่ายทำสำเร็จแล้ว

หนังจะมีรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร ซึ่งบริษัทของ Walt Disney นำมาใช้ในการผลิตภาพยนตร์ การ์ตูนของบริษัทเป็นครั้งแรก โดยเขียนภาพ เหตุการณ์ของแอ็คชั่นเรียงติดต่อกันบนบอร์ด เพื่อให้ คนดูเข้าใจและมองเห็นเรื่องราวล่วงหน้าได้ก่อนลงมือเขียนภาพ ส่วนใหญ่บทบาทจะมีเลขที่ ลำดับข้อต่อกำกับไว้ คำบรรยายเหตุการณ์ มุมกล้อง และอาจมีเสียงประกอบด้วย โดยสตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วยรายละเอียดดังนี้

- 1) ตัวละครอะไรบ้างอยู่ในซีน ตัวละครหรือวัตถุเคลื่อนไหวอย่างไร
- 2) ตัวละครมีบทสนทนาอะไรกันบ้าง
- 3) ใช้เวลาเท่าไรระหว่างซีนที่แล้วถึงซีนปัจจุบัน
- 4) ใช้มุมกล้อง ใ้กกล้องอะไรบ้างในซีนนั้นๆ ใกล้เคียงไกล หรือใช้มุมอะไร

### ประโยชน์ของสตอรี่บอร์ด

การสร้างสตอรี่บอร์ดจะช่วยให้การวางแผน การถ่ายทำจากต่อฉากง่ายตายมากขึ้น โดยสามารถเปลี่ยนแก้ไขสตอรี่บอร์ด ก่อนจะถ่ายทำจริงได้ อีกทั้งยังสามารถนำสตอรี่บอร์ดที่ได้ สร้างและวางแผนไว้ ไปทำการชี้แจง แลกเปลี่ยนกับฝ่ายผลิตหรือฝ่ายอื่นๆ โดยสามารถทำให้เกิด ความเข้าใจตรงกัน



ภาพที่ 2.1 ภาพตัวอย่างสตอรี่บอร์ด

## PRODUCTION

Production คือขั้นตอนการผลิตหรือถ่ายทำ เมื่อถึงขั้นตอนนี้คือการนำแผนที่คิดไว้มาปฏิบัติให้เกิดผลเป็นรูปธรรม

### ภาพยนตร์

เขาวินท์ เชกฐรัตน์ เขียนไว้ในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ว่า ภาพยนตร์ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Motion Picture หรือ Cinema หรือ Cinematograph หรือ CINE ตรงกับภาษาอังกฤษอเมริกันว่า Movie ภาพยนตร์เป็นสื่อที่มุ่งเสนอเนื้อหาสาระความรู้ ความบันเทิงแก่ผู้ชมจำนวนมากในเวลาเดียวกัน แม้ผู้ชมจะมีข้อจำกัดด้านทักษะการสื่อสารไม่สามารถอ่านออกเขียนได้ ก็สามารถดูได้รู้เรื่อง เมื่อมาผนวกกับเทคนิค ภาพ แสง สี เสียง ผู้ชมไม่จำเป็นต้องสร้างจินตนาการในการรับรู้ด้วยตนเอง จึงเชื่อกันว่าทั้งภาพยนตร์มีอิทธิพลครอบงำจิตใจหรือมีอำนาจชักจูงใจมวลชนอย่างมากและอย่างง่ายดาย หากใช้ถ้อยคำเป็นเกณฑ์พิจารณา สามารถแบ่งภาษาภาพยนตร์ได้เป็น 2 ประเภท คือ 1. อวัจนภาษา ได้แก่ ภาพ การเคลื่อนไหว แสง สี ดนตรี เสียงประกอบ และความเงียบ 2. วัจนภาษา ได้แก่ คำอ่าน คำบรรยาย และคำสนทนา

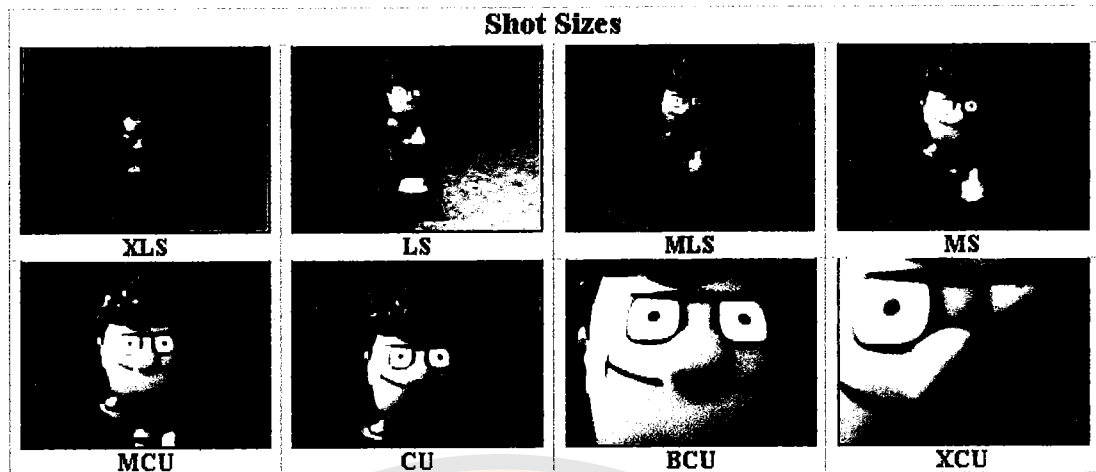
### อวัจนภาษาที่ใช้ในภาพยนตร์

#### 1. ภาพ (Image)

ภาษาภาพยนตร์ ประกอบด้วยภาพนิ่ง (frame) 1 ภาพ เมื่อนำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพซึ่งเป็นเหตุการณ์เดียวกันมาเรียงลำดับต่อเนื่องกันไปให้มีความหมายเป็นที่เข้าใจได้ก็กลายเป็นช็อต (shot) เมื่อนำช็อตที่มีเหตุการณ์สัมพันธ์กันมาเรียงต่อกันเข้าอย่างสมเหตุสมผลก็จะกลายเป็นฉาก (scene) และเมื่อนำฉากที่เกี่ยวข้องมาต่อรวมกันก็จะกลายเป็นตอน (sequence)

ภาพยนตร์จะประกอบด้วยภาพนับร้อย นับพัน นับหมื่น และเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมรับรู้ภาพที่เสนอตั้งแต่ต้นจนจบ ภาพยนตร์ จึงสื่อภาษาด้วยภาพที่ไม่ซ้ำกัน โดยปกตินับตั้งแต่เริ่มเรื่องผู้ชมจะเห็นภาพถ่ายไกล มองเห็นทัศนียภาพในมุมกว้าง เพื่อปูพื้นความเข้าใจเกี่ยวกับภาพที่จะปรากฏตามมา เรียกกันว่าภาพเริ่มเรื่อง ถัดมาจากภาพเริ่มเรื่อง ภาพที่ปรากฏต่อมามากเห็นได้ในระยะจากใกล้ไปจนไกลสลับกัน หากเรียงลำดับจะเป็น

ขนาดภาพและระยะภาพจัดว่าเป็นสิ่งที่สำคัญมากอย่างหนึ่งในการถ่ายภาพยนตร์ เพราะภาพสามารถถ่ายทอดความรู้สึกของนักแสดง บอกเล่าเรื่องราวต่างๆให้กับผู้ชมได้เข้าใจถึงเนื้อหาของภาพยนตร์ ขนาดภาพจึงเป็นตัวกำหนดสิ่งที่ต้องการนำเสนอ ว่าต้องการให้ผู้ชมเห็นหรือไม่เห็นสิ่งใดในฉากองค์ประกอบต่างๆเหล่านี้เกิดขึ้นจากผู้สร้างภาพยนตร์ ที่จะเลือกตั้งกล้องในมุมใดระยะห่างจากสิ่งที่ถ่ายเท่าใด และใช้ภาพขนาดใดเป็นตัวบอกเล่าเรื่อง ขนาดภาพจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นมากที่จะต้องเรียนรู้พ่วงๆกับเรื่องอื่น ในการสร้างภาพยนตร์



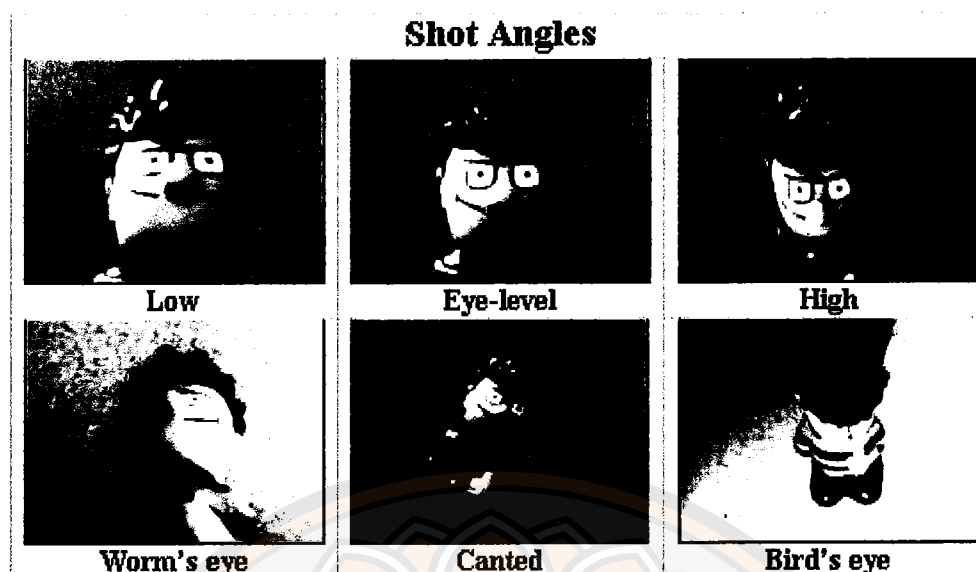
ภาพที่ 2.2 ภาพตัวอย่างระยะภาพ

ที่มา : <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/gramtv.html>

ระยะภาพ	คำเต็ม	คำย่อ
ใกล้มาก	Tight or Big Close-up	BCU
ใกล้	Close-up	CU
ใกล้ปานกลาง	Medium Close-up	MCU
ปานกลาง	Medium Shot	MS
ไกลปานกลาง	Medium Long Shot	MLS
ไกล	Long Shot	LS
ไกลมาก	Extreme Long Shot	EXLS or ELS

หากเมื่อใดกล้องเน้นให้เห็นร่างกายของบุคคลที่ถ่าย (บุคคลที่เห็นในจอ) เฉพาะส่วน ก็จะเรียกภาพนั้นตามส่วนของร่างกายตั้งแต่ศีรษะลงมา

มุมกล้อง (Camera Angle) จัดว่าเป็นสิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งของการจัดองค์ประกอบเพื่อการถ่ายภาพยนตร์ ซึ่งจะสัมพันธ์กับขนาดภาพด้วย หากสังเกตจากบทภาพยนตร์โดยทั่วไปนั้น จะเห็นว่ารายละเอียดเรื่องของขนาดภาพและมุมกล้องต้องถูกเขียนมาควบคู่กัน ซึ่งบางครั้งอาจจะรวมถึงลักษณะการเคลื่อนที่ของกล้องอีกด้วย



ภาพที่ 2.3 ภาพตัวอย่างมุมกล้อง

ที่มา : <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/gramtv.html>

มุมกล้องเกิดจากความสัมพันธ์กันระหว่างระดับการตั้งกล้องภาพยนตร์กับวัตถุที่ถ่าย การเลือกให้มุมกล้องในระดับต่างๆจะทำให้เกิดผลด้านภาพที่แตกต่างกันไป รวมถึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมที่จะแตกต่างกันออกไปด้วย หากจะแบ่งมุมกล้องในระดับต่างๆโดยเริ่มจากระดับสูงก่อนสามารถแบ่งได้ดังนี้

1. มุมกล้องระดับสายตานก (Bird's eye view) เป็นการตั้งกล้องในระดับเหนือศีรษะหรือเหนือวัตถุที่ถ่าย ภาพที่ดูบันทึกจะเหมือนกับภาพที่นกมองลงมาด้านล่าง เมื่อผู้ชมเห็นภาพแบบนี้จะทำให้ดูเหมือนกำลังเฝ้ามองเหตุการณ์จากด้านบน มุมกล้องในลักษณะนี้จะทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนตกอยู่ในสถานการณ์ที่ช่วยเหลือไม่ได้ เว้งว่าง ไร้อำนาจ ตกอยู่ในภาวะคับขันไม่มีทางรอด เพราะตามหลักความเป็นจริงแล้วมนุษย์เราจะเคยชินกับการยืน นั่ง นอน เดิน หรือใช้ชีวิตส่วนใหญ่บนพื้นโลกมากกว่าที่จะเดินเหินอยู่บนที่สูง และด้วยความที่มุมภาพในระดับนี้ไม่สามารถมองเห็นรายละเอียดในฉากได้ครบ เพราะเป็นภาพที่มองตรงลงมา จึงทำให้ภาพรู้สึกลึกลับ น่ากลัว เหมาะกับ เรื่องราวที่ยังไม่อยากเปิดเผยตัวละครหรือเป็นภาพยนตร์สยองขวัญ

2. มุมกล้องระดับสูง (Hight Angle) ตำแหน่งของกล้องมุมนี้ จะอยู่สูงกว่าสิ่งที่ถ่าย การบันทึกภาพในลักษณะนี้ จะทำให้เห็นรายละเอียดของเหตุการณ์ทั้งด้านหน้าและด้านหลังเท่ากัน โดยตลอด จึงทำให้ภาพในระดับนี้มีความสวยงามทางด้านศิลปะมากกว่าภาพในระดับอื่น นอกจากนี้สิ่งที่ถูกถ่ายด้วยกล้องระดับนี้มักจะทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าสิ่งที่ถ่ายมีความต่ำต้อย ไร้ค่า ไร้ความหมาย สิ้นหวัง ความพ่ายแพ้

3. มุมกล้องระดับสายตา (Eye Level) มุมกล้องในระดับนี้เป็นมุมกล้องในระดับสายตาคน ซึ่งเป็นการเลียนแบบมาจากการมองเห็นของคน ซึ่งโดยส่วนใหญ่คนเราจะมองออกมาในระดับสายตาตัวเองทำให้ภาพที่ผู้ชมเห็นรู้สึกมีความเป็นกันเอง เสมอภาค และเหมือนตัวเองได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นด้วยแต่รายละเอียดของภาพในระดับนี้จะสามารถมองเห็นได้แต่ด้านหน้าเท่านั้น

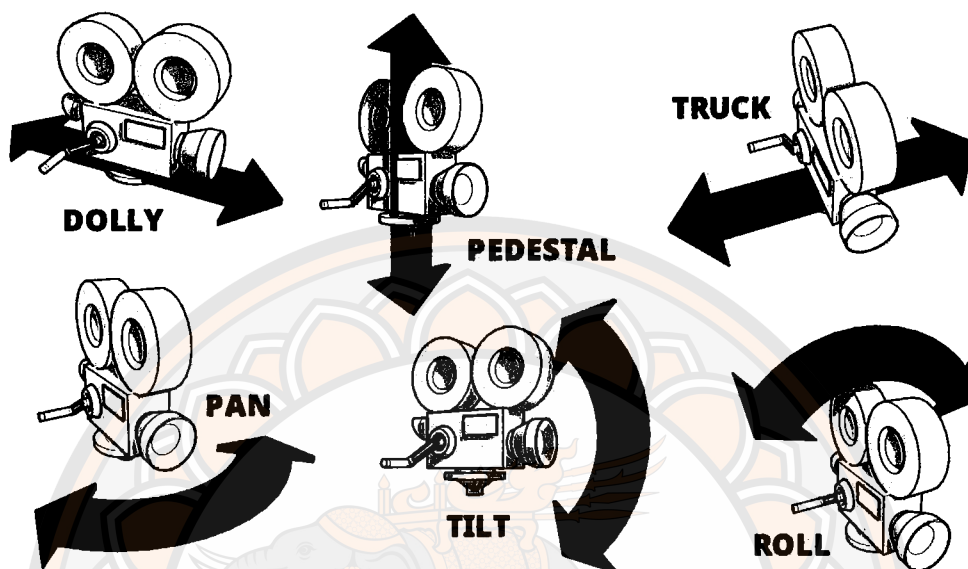
4. มุมกล้องระดับต่ำ (Low Angle) เป็นการตั้งกล้องในระดับที่ต่ำกว่าสิ่งที่ถ่าย เวลาบันทึกภาพต้องเงยกล้องขึ้นภาพมุมต่ำนี้ก็มีอิทธิพลต่อความรู้สึกของผู้ชมได้เช่นเดียวกัน ซึ่งจะทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าสิ่งที่ถ่ายนั้นมีอำนาจ มีค่า น่าเกรงขาม มีความยิ่งใหญ่ ซึ่งจะตรงข้ามกับภาพมุมสูง นิยมถ่ายภาพโบราณสถาน สถาปัตยกรรม แสดงถึงความสง่างาม ชัยชนะ และใช้เป็นการเน้นจุดสนใจของภาพได้ด้วย

นอกจากภาพที่มีระยะหรือขนาดต่าง ๆ กันแล้ว ผู้ชมยังมีโอกาสเห็นภาพที่มุมกล้องต่างกัน นอกจากมุมกล้องข้างต้นอีกด้วย เช่น ภาพระดับตา (Eye-level) เมื่อตั้งกล้องกับสิ่งที่ถ่ายระดับเดียวกัน ภาพมุมต่ำ (Low-angle Shot) เมื่อต้องเงยกล้องให้เห็นสิ่งที่ถ่ายภาพมุมสูง (High-angle Shot) เมื่อตั้งกล้องสูงกว่าสิ่งที่ถ่ายตลอดจนภาพมุมแปลกตา เช่น ภาพมุมเหนือศีรษะ (Overhead Shot) ภาพจากกระจก (Mirror Shot) เห็นผู้แสดงสนทนาหรือแสดงอาการปฏิกิริยาอยู่หน้ากระจกเงา ซึ่งจัดไว้ในฉาก ภาพมุมเอียง (Canted Shot) ซึ่งเน้นให้เห็นถึงความไม่มั่นคง ตื่นเต้นและตึงเครียด ภาพข้ามไหล่ผู้แสดงคนหนึ่งแล้วเห็นผู้แสดงอีกคนหนึ่งหันหน้าเข้าหากกล้อง (Over-the-shoulder Shot) แล้วตัดกลับมาให้เห็นใบหน้าผู้แสดงซึ่งเมื่อแรกกล้องจับภาพข้ามไหล่เห็นเพียงด้านหลัง (Reverse-angle Shot) ภาพที่เน้นให้ผู้ชมเห็นสีหน้าผู้แสดงหรือท่าทางผู้แสดงขณะมีอารมณ์โต้ตอบ (Reaction Shot)

## 2. การเคลื่อนไหว (Movement)

ภาพทุกภาพไม่ว่าจะเป็นภาพชนิดใด จะเกิดจากการแปลความคิดและถ้อยคำ ให้เกิดเป็นภาพโดยการประกอบภาพแล้วจึงลำดับภาพแต่ละภาพให้ต่อเนื่องและมีความหมาย แม้ว่าภาพเหล่านั้นจะเป็นภาพนิ่ง แต่ภาพทุกภาพก็ดูเหมือนภาพวิ่งหรือเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน เพราะประสาทตาของคนเรามีคุณสมบัติอาการค้าง กล่าวคือ ขณะดูภาพนิ่งอยู่แล้วนำภาพนั้นออกไปทันที ประสาทตาจะรู้สึกว่าภาพนั้นยังคงอยู่เดิมเป็นเวลา 1/16 วินาที เมื่อภาพเก่ายังติดตาอยู่แล้วภาพใหม่เข้ามาแทนที่ ภาพนิ่งจึงดูราวกับภาพเคลื่อนไหว ในที่นี้จะเน้นการเคลื่อนไหวที่เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสื่อความหมาย ได้แก่

1. การเคลื่อนไหวของกล้องซึ่งติดตั้งบนฐานกล้อง ได้แก่ แพน (pan) ทิลท์ (Tilt) พีเดสตาล (Pedestal) ทงค์ (Tongue) บুম (Boom) ซูม (Zoom) ดอลลี่ (Dolly) ทรัค (Truck) อาร์ค (Arc)



ภาพที่ 2.4 ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวของกล้อง

ที่มา : <http://sketchupdate.blogspot.com/2011/03/introducing-advanced-camera-tools.html>

**แพน (pan)** (ซ้าย/ขวา) คือ เคลื่อนกล้องในลักษณะแนวนอนจากขวามาซ้าย หรือซ้ายมาขวา เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพทางกว้างได้มากขึ้น

**ทิลท์ (Tilt)** (ขึ้น/ลง) คือ เหยหรือก้มกล้องในลักษณะแนวตั้ง เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพทางสูงได้มากขึ้น

**พีเดสตาล (Pedestal)** คือ เคลื่อนกล้องขึ้น-ลง บนฐานกล้อง

**ทงค์ (Tongue)** (ซ้าย/ขวา) คือ เคลื่อนฐานของปั้นจั่นซึ่งมีกล้องและผู้ควบคุมอยู่บนปั้นจั่น ไปทางซ้ายหรือทางขวา โดยระดับสูงต่ำของกล้องยังอยู่ในระดับเดิม เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพในทางกว้างมากขึ้น

**บুম (Boom)** (ขึ้น/ลง) คือ การเคลื่อนกล้องบนฐานกล้องแบบปั้นจั่นขึ้น-ลง ใช้เมื่อต้องการเปลี่ยนมุมกล้องให้สูงหรือต่ำ

**ซูม (Zoom) (เข้า/ออก)** คือ เปลี่ยนความยาวโฟกัสของเลนส์ซูมให้ยาวขึ้น เพื่อถ่ายภาพให้ได้ภาพโตขึ้นตามลำดับ (Zoom in) หรือเปลี่ยนความยาวโฟกัสของเลนส์ซูมให้สั้นเข้า เพื่อให้ได้ภาพเล็กลงตามลำดับ (Zoom out)

**ดอลลี (Dolly) (เข้า/ออก)** คือ เดินหน้าเข้าใกล้สิ่งที่ถ่ายซึ่งอยู่กับที่เพื่อให้ได้ภาพโตขึ้น หรือถอยหลังให้ห่างจากสิ่งที่ถ่ายเพื่อให้ได้ภาพเล็กลง

**ทรัค (Truck)** คือ เคลื่อนกล้องอย่างช้าลักษณะเดียวกับ Dolly แต่ไปทางซ้ายหรือขวา

**อาร์ค (Arc)** คือ เคลื่อนกล้องอย่างช้าลักษณะเดียวกับ Dolly แต่ไปในแนวโค้ง

2. การเคลื่อนไหวอันเกิดจากการตัดต่อลำดับภาพ สำหรับภาพยนตร์จะใช้เครื่องตัดต่อแล้วใช้เทคนิคพิเศษ พิมพ์ภาพให้พลิกแพลงไปจากภาพธรรมดา ต่อเนื่องเป็นเรื่องราวเดียวกัน

### 3. แสง (Light)

ภาพที่ผู้ชมมองเห็นมักมาจากแหล่งกำเนิดแสง 2 แหล่ง แหล่งแรกเป็นแสงจากธรรมชาติ คือ ดวงอาทิตย์ สำหรับเหตุการณ์นอกสถานที่ (Out Door) แหล่งที่ 2 เป็นแสงประดิษฐ์คือหลอดไฟ สำหรับถ่ายเหตุการณ์ภายในโรงถ่ายภาพยนตร์หรือห้องส่งในสถานีโทรทัศน์ (in door) ซึ่งแสงภายในโรงถ่ายจะมีความหมายแก่ภาพแต่ละภาพแตกต่างกันขึ้นอยู่กับ

3.1 ความเข้มของแสง ภาพยนตร์มีภาษาสำหรับเรียกความเข้มของแสง 2 ระดับ คือ High Key และ Low Key

High Key หมายถึง การให้แสงที่ให้ความสว่างแก่บุคคลและสิ่งที่อยู่ในฉากสว่างทั้งหมด ทำให้เกิดเงาน้อย มุ่งให้เกิดความรื่นเริง ตื่นเต้น สนุกสนาน

Low Key หมายถึง การให้แสงเฉพาะที่ เน้นบางส่วนของฉากให้มีความสว่างส่วนที่เหลือของฉากจะเป็นเงาเข้ม มุ่งให้เกิดความอ้างว้าง เศร้า น่ากลัว

ส่วนวิทยุโทรทัศน์เรียกความเข้มของแสง 2 ระดับเช่นกัน คือ Hard Light และ Soft Light

Hard Light หมายถึง แสงจ้าที่ส่องตรงไปยังบุคคลหรือสิ่งที่ถ่าย ทำให้เกิดเงาคมชัด เห็นรายละเอียดของความหยาบ-ละเอียดของสิ่งที่ถ่ายเด่นชัด

Soft Light หมายถึง แสงอ่อนที่ให้ความสว่างแก่บุคคลหรือสิ่งที่ถ่ายในลักษณะแผ่กระจาย ไม่ทำให้เกิดเงาคมชัด บุคคลหรือสิ่งที่ถ่ายมักดูแบนเรียบ

3.2 ทิศทางของแสง การให้แสงสามารถทำได้หลายลักษณะ ที่สำคัญได้แก่

**แสงพื้น (Base Light)** เป็นการให้แสงสว่างจากดวงไฟ และโคมไฟหลายดวงในห้องส่ง เพื่อให้กล้องสามารถทำงานได้ ปกติมักสว่างกว่าห้องธรรมดา

แสงหลัก (Key Light) เป็นการให้แสงครั้งแรกแก่ฉาก โดยให้แสงตรงเกิดเงาคมชัดที่ด้านหน้าของบุคคลหรือสิ่งที่ถ่ายห่างจากด้านข้างของกล้อง 30-40 องศา เน้นให้เห็นรูปร่าง มิติ ความลึกของบุคคล หรือสิ่งที่ถ่าย

แสงเติม (Fill Light) เป็นการให้แสงพว้าเพื่อลบเงาซึ่งเกิดจากการให้แสงหลักโดยใช้ดวงไฟหรือโคมไฟวางตำแหน่งด้านข้างกล้องตรงข้ามกับแสงหลัก

แสงพื้นหลังหรือแสงฉาก (Background or Set Light) เป็นการให้แสงสว่างที่เน้นฉากหรือพื้นหลัง

แสงข้าง (Side Light) เป็นการให้แสงด้านข้างวัตถุที่ถ่าย 90 องศา ทางด้านข้างของบุคคลหรือสิ่งที่ถ่ายเพื่อเติมแสงเน้นให้เห็นสิ่งที่ถ่ายเด่นขึ้นโดยเฉพาะร่างกาย (ยกเว้นใบหน้า)

แสงเติมด้านข้างและด้านหลัง (Kicker or Side Back Light) เป็นการให้แสงระหว่างด้านข้างและด้านหลังสิ่งที่ถ่าย โดยใช้ดวงไฟเน้นส่วนศีรษะและผมให้เด่นขึ้น ช่วยสร้างภาพให้น่าดูหรือน่าชมยิ่งขึ้น

แสงจากกล้อง (Camera Light or Inky-dinky Light) เป็นการให้แสงโดยใช้ดวงไฟซึ่งมีกำลังสว่าง 75-100 วัตต์ ติดบนกล้องเพื่อเติมแสงเมื่อจำเป็น เช่น จับภาพแผ่นอักษรนำเรื่อง หรือนำรายการเน้นให้เห็นประกายตา เสื้อผ้าของบุคคลที่ถ่าย ลบเงาคิ้วซึ่งตกบนเปลือกตา

3.3 คุณลักษณะของแสง หมายถึง คุณลักษณะของแสงที่เกิดจากดวงไฟหรือโคมไฟซึ่งให้แสงแตกต่างกัน คือ ดวงไฟ เป็นอุปกรณ์ที่ให้แสงเข้ม แสงตรง สร้างเงาเข้มแก่บุคคลหรือสิ่งที่ถ่ายส่วนโคมไฟ เป็นอุปกรณ์ที่ให้ลำแสงอ่อน พว้ากระจายทำให้บุคคลหรือสิ่งที่ถ่ายดูนุ่มนวล ไม่กระด้าง

#### 4. สี (Color)

สื่อภาพยนตร์ให้กำเนิดภาษาสีขาว-ดำก่อนภาษาสีที่เห็นในปัจจุบันภาพชีวิตในโลกสีเทาหรือภาพขาว-ดำ จึงเปลี่ยนฐานะเป็นสื่อภาษาในอดีต เงาเข้มอันเกิดจากสีดำจัดและขาวจางตัดกันส่งผลให้ภาพชีวิตนั้นดูจริงจัง ลึกลับ และน่าสะพรึงกลัว

เมื่อขาว-ดำ เป็นภาษาสีที่ให้อารมณ์จริงจังเรื่องราวของชีวิตในอดีต ผู้สร้างจึงมักเล็งมาใช้สีน้ำตาลอ่อน ที่เรียกเป็นภาษาเฉพาะว่า ซีเปีย (Sepia) เพื่อกระตุ้นความรู้สึกของผู้ชมให้นึกถึงภาพของความหลัง

โลกปัจจุบันเป็นโลกของสี ซึ่งนอกจากบอกสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเราแล้วยังมีอิทธิพลต่อจิตใจ ความรู้สึกของเราด้วย และสีก็สามารถเหนี่ยวนำให้ทุกสิ่งทุกอย่างได้ จึงไม่น่าแปลกใจว่าผู้สร้างภาพยนตร์ จึงเลือกใช้สีมากกว่าสีขาว-ดำ การเลือกใช้สีต้องอาศัยทั้งศาสตร์คือทฤษฎีของสีและศิลปะคือ อิทธิพลของสีประกอบกันเพื่อสื่อความหมายให้สมจริงสมจังทุกบททุกตอน ไม่ว่าจะสีจะอยู่ในวรรณะ สีร้อน (Hot Tone) หรือวรรณะสีเย็น (Cool Tone) เช่น

แดง เป็นสีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น เพิ่มพลัง กระตุ้นลมหายใจและแรงดันโลหิตมักใช้เป็นสี แห่งอันตราย ไฟ ความเร่าร้อน ความหยาบ ความตื่นเต้น และความแข็งแกร่ง

เหลือง เป็นสีสว่าง เปล่งปลั่งแทนแสงอาทิตย์ในทิศตะวันออก สัญลักษณ์ของมนุษย์ยุคป่าเถื่อน มักใช้ในมน้ำใจให้ผู้ชมมีความสุขและผจญภัย บางครั้งใช้เป็นสีแทนความฉลาดกลัว

น้ำเงิน เป็นสีบอกเวลากลางคืนซึ่งมนุษย์กลับคืนสู่เหย้าอย่างปลอดภัยลดความเครียดของร่างกาย เป็นสีแห่งความจริงรักภักดี เชื่อกันว่าเป็นสีที่แทนความรู้สึกนึกคิดได้ดีที่สุด

เขียว เป็นสีเย็นแทนใบไม้ผลิ ป่า แทนความคงทนต่อการเปลี่ยนแปลงใด ๆ ขณะเดียวกันก็เป็นสีแห่งความริษยา อมโรคไม่แข็งแรงและขาดประสบการณ์

ม่วง เป็นสีผสมระหว่างสีแดงอันเป็นสีร้อนและสีน้ำเงินอันเป็นสีเย็น จึงเป็นสีที่บ่งบอกถึงความมีเสน่ห์อย่างลึกซึ้ง

ดำ เป็นสีแห่งความตาย ความโศกเศร้า ความหมอดหวัง และการกระทำที่ซ่อนเงื่อน  
ขาว เป็นสีแทนความบอบบาง บริสุทธิ์ เยือกเย็น สงบ สะอาด สง่างาม

## 5. เสียง (Sound) ในที่นี้จะกล่าวถึงดนตรี เสียงประกอบ และความเงียบ

5.1 ดนตรี (Music) เป็นศาสตร์ชนิดหนึ่งที่คนทั่วโลกสามารถเรียนรู้กันได้ และเกือบเป็นสื่อสากลเพราะไม่ว่าจะเป็นชนชาติใด ภาษาใด เมื่อฟังเพลงแล้วมักเกิดความรู้สึก รู้ถึงความนึกคิด และจินตนาการไปถึงเครื่องแต่งการประจำชาติได้ จะเห็นได้ว่า ดนตรี เป็นอวัจนภาษาที่มีอิทธิพลต่ออารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการของผู้ฟังทั้งภาพยนตร์ซึ่งสามารถสื่อทั้งภาพและเสียงในเวลาเดียวกันจึงใช้ดนตรีเพิ่มความหมายแก่ภาพและเสียงพูดหรืออวัจนภาษาอื่น ๆ ได้แก่

- 5.1.1 ใช้ดนตรีให้สอดคล้องกับเนื้อหาหลักของเรื่องหรือรายการ
- 5.1.2 ใช้ดนตรีให้ความรู้สึกเกี่ยวกับสถานการณ์ของเรื่อง
- 5.1.3 ใช้ดนตรีสร้างหรือเสริมจังหวะและการเคลื่อนไหวของภาพ
- 5.1.4 ใช้ดนตรีบ่งบอกคุณลักษณะของผู้แสดงแต่ละคน
- 5.1.5 ใช้ดนตรีทำนายให้ผู้ชมทราบล่วงหน้าว่าอะไรกำลังจะเกิดขึ้น
- 5.1.6 ใช้ดนตรีส่งเสริมศิลปะการแสดง
- 5.1.7 ใช้ดนตรีสร้างอารมณ์ ตริงอารมณ์และเปลี่ยนอารมณ์ของผู้ชมขณะชม

5.2 เสียงประกอบ (Sound Effect) เป็นเสียงที่ไม่ใช่ถ้อยคำนำเอามาประกอบภาพเพื่อเพิ่มเติมรายละเอียดและความสมจริงสมจังของเรื่องราวแก่ผู้ชม ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์คล้อยตามและเชื่อถือภาพที่ได้เห็น การใช้เสียงประกอบเพื่อสร้างความสมจริงนั้นมีหลายลักษณะ เช่น

5.2.1 ใช้ระบุนหรือเสริมความสมจริงของฉากหรือสถานที่ เช่น ฉากทะเลกำลังมีพายุเสียงประกอบที่ได้ยิน ก็ควรเป็นเสียงลมพัดอื้ออึงและเสียงพายุคลื่นในท้องทะเล

5.2.2 ใช้ดำเนินเรื่องราวหรือเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง เช่น เสียงสตาร์ทเครื่องยนต์ รถแล่น รถจอด แม้ผู้ชมไม่เห็นภาพทั้งหมดก็จะสามารถเข้าใจได้ว่า ผู้แสดงกำลังขับรถอยู่

5.2.3 ใช้บอกเวลา เช่น เสียงไกชาน นาฬิกาตีบอกเวลา สุนัขหอน

5.2.4 ใช้เสริมอารมณ์ตามบท เป็นการให้เสียงกระตุ้นอารมณ์ผู้ชมให้คล้อยตามภาพที่เห็น เช่น ภาพผู้แสดงกำลังวิ่งหนีผู้ร้าย ก็จะได้ยินเสียงหอบ ภาพตำรวจกำลังหาวัตถุระเบิด ก็จะได้ยินเสียงเข็มนาฬิกา จะช่วยทำให้ตื่นเต้นขึ้น

5.2.5 ใช้ประกอบฉาก ในกรณีที่ไมประสงค์ให้เสียงประกอบเน้นความสมจริงของฉาก หรือสถานที่ดำเนินเรื่อง บอกเวลา หรือเสริมอารมณ์ตามบท ก็สามารถให้เสียงประกอบเพื่อต้องการประกอบฉากเท่านั้น เช่น เสียงโทรศัพท์ เสียงไขกุญแจประตู เป็นต้น เสียงประกอบก็จะได้ยินทั้งเสียงในฉากและนอกฉาก เสียงประกอบในฉาก หมายถึง เสียงประกอบซึ่งแหล่งเสียงปรากฏให้เห็นในภาพ เช่น ภาพคนพิมพ์ดีด ก็จะได้ยินเสียงการพิมพ์ปรากฏในฉากด้วย เสียงประกอบนอกฉาก หมายถึง เสียงประกอบซึ่งแหล่งเสียงมิได้ปรากฏให้เห็นในภาพ เช่น ภาพโบสถ์ระยະไกล เสียงประกอบก็จะเป็นเสียงระฆังตี เสียงสวดมนต์ หมู่สงฆ์สวดมนต์ที่มีได้ปรากฏบนภาพ เมื่อเทียบกับเสียงดนตรี เสียงประกอบก็ไม่ต่างกันในด้านสื่อความสมจริง แต่เสียงประกอบจะเป็นเสียงธรรมชาติมากกว่า เพราะดนตรีเป็นเพียงเสียงเลียนเสียงธรรมชาติเท่านั้น ถึงแม้ว่าเสียงประกอบจะเป็นเสียงธรรมชาติแต่ก็ใช่ว่าจะเป็นเสียงธรรมชาติทุกเสียง เนื่องจากมนุษย์มีวิวัฒนาการสามารถคิดค้นประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ ได้ตลอดเวลา ทำให้ผู้สร้างไม่จำเป็นต้องบันทึกเสียงจริงจากเหตุการณ์แต่อาจใช้เสียงประกอบซึ่งบันทึกไว้ล่วงหน้าในรูปแบบแผ่นเสียง เทป คลาสเซ็ท หรือทำเสียงประกอบขึ้นเฉพาะฉากนั้น เสียงประกอบจึงเป็นภาษาที่มนุษย์คิดสัญลักษณ์ไว้สื่อความหมายเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ

5.3 ความเงียบ (Silence) การนำความเงียบมาใช้ในส่วนมากใช้เฉพาะเมื่อต้องการสะกดอารมณ์ หรือปลุกเร้าใจผู้ชมให้จดจ่ออยู่กับภาพที่ปรากฏบนจอ และมักใช้เฉพาะกับภาพที่ให้อารมณ์ตึงเครียด น่าประหวั่นพรึง และตกอยู่ในภยันตราย เช่น ภาพผู้ก่อการร้ายนำตาตุ่ม ความเงียบจะช่วยสะกดอารมณ์ผู้ชมให้หยุดอยู่ชั่วขณะ และรอดูว่าเหตุการณ์จะเป็นอย่างไร เมื่อผู้ก่อการร้ายวางอาวุธความตึงเครียดก็หายไปและเสียงอื่นจะช่วยเปลี่ยนบรรยากาศต่อไป

## วิชาภาษาที่ใช้ในภาพยนตร์

### 1. คำสนทนา (Dialogue)

เป็นรูปแบบหนึ่งของวิชาภาษาซึ่งผู้ชมคุ้นหูมากที่สุดในบรรดาเสียงจากธรรมชาติสำหรับสื่อภาพยนตร์และวิทยุโทรทัศน์ส่วนใหญ่ มักสื่อความหมายโดยใช้คำสนทนาควบคู่หรือผสมไปกับภาพเสมอ แม้ว่าบางฉาก บางตอน จะสามารถใช้กิริยา ท่าทาง และสีหน้าผู้แสดงเพียงอย่างเดียวก็สื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจได้ แต่ก็ยังคงมีหลาย ๆ ฉาก หลาย ๆ ตอนที่ต้องอาศัยคำสนทนาเข้าช่วยเพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจ

คำสนทนาที่ได้ยินในภาพยนตร์นั้น ผู้สร้างหรือผู้ผลิตไม่ได้ใช้เพื่อให้มีเสียงควบคู่ไปกับภาพเพียงอย่างเดียว หากแต่ใช้เพื่อให้มีความหมายแก่ภาพในหลายลักษณะที่สำคัญ มี 4 ลักษณะ คือ

- 1.1 เพื่อให้ข้อมูลและรายละเอียด
- 1.2 เพื่อบอกบุคลิกลักษณะของผู้แสดง ว่าผู้แสดงเป็นเพศชายหรือหญิง มีอายุเท่าไร สถานะอย่างไร
- 1.3 เพื่อดำเนินเรื่องหรือเพื่อเชื่อมจากสองฉากเข้าด้วยกัน
- 1.4 เพื่อแสดงอารมณ์ให้สอดคล้องกับภาพ

### 2. คำบรรยาย (Narrative or Commentary)

ในการสื่อความหมายด้วยวิชาภาษาจะมีเสียงสนทนาเป็นภาษาหลัก คำบรรยายและคำอ่านเป็นภาษารองที่ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้ชมในเมื่อดูภาพอย่างเดียวแล้วไม่สามารถเข้าใจได้ ภาพยนตร์ใช้คำบรรยายในรูปลักษณะ 2 ลักษณะ คือ 1. ตัวอักษร และ 2. เสียงบรรยาย และเนื่องจากการใช้ตัวอักษรกับเสียงบรรยายมีข้อแตกต่างกัน จึงขึ้นอยู่กับผู้สร้างภาพยนตร์จะเลือกใช้ให้เหมาะสมกับเรื่องนั้น ๆ

การใช้ตัวอักษรบรรยายมักใช้ในกรณีที่มีภาพยนตร์หรือรายการนั้นดูเป็นจริงเป็นจัง น่าเชื่อถือ แม้การใช้ตัวอักษรอาจขัดจังหวะอารมณ์และอาจบังรายละเอียดของภาพที่ปรากฏไปบ้าง เนื่องจากการใช้ตัวอักษรมีข้อเสีย จึงอาจเลือกใช้เสียงบรรยายแทน ซึ่งการใช้เสียงบรรยายนี้มีข้อดีหลายประการ คือ เหมาะสำหรับกลุ่มผู้ชมซึ่งอ่านหนังสือไม่ออก ไม่อยากอ่าน สายตาไม่ดี อ่านหนังสือได้ช้า นอกจากนี้ยังสามารถเลือกเสียงบรรยายเป็นชาย หญิง และวิธีบรรยายให้ได้อารมณ์ต่าง ๆ การใช้เสียงบรรยายจึงบรรเทาความจริงจัง และความเครียดลงไปได้บ้าง

## จังหวะและลีลาการใช้ภาษาในภาพยนตร์

จังหวะและลีลานั้นสะท้อนให้เห็นโครงสร้างของภาษา ซึ่งเปรียบเทียบระหว่างภาษาหนังสือกับภาษาภาพยนตร์ ได้ดังนี้

**ภาษาหนังสือ** มีโครงสร้างประกอบด้วย

1. อักษรวิธี ได้แก่ วิธีกำหนดพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ให้เป็นตัวอักษรอันเป็นสัญลักษณ์แทนเสียง
2. วลีวิภาค ได้แก่ การรวมตัวอักษรให้เป็นคำแล้วจำแนกคำแต่ละคำให้มีความหมายในตัวเอง
3. วากยสัมพันธ์ ได้แก่ วิธีผสมคำให้เป็นวลี ประโยค แล้วผูกวลีและประโยคให้เป็นข้อความ

**ภาษาภาพยนตร์** มีโครงสร้างเช่นเดียวกับภาษาหนังสือ คือ มีอักษรวิธีเป็นภาพ มีวิภาคเป็นช็อต มีวากยสัมพันธ์เป็นช็อตต่อช็อต ฉากต่อฉาก ตอนต่อตอน และด้วยวิธีการตัดต่อ ทำให้เป็นภาพและเสียงทั้งเรื่องอย่างมีหลักเกณฑ์

ด้วยโครงสร้างดังกล่าวที่สร้างให้ภาพยนตร์มีจังหวะและลีลาเฉพาะตัวจนมีผู้กล่าวว่า ภาพยนตร์เป็นสื่อที่บิดเบือนนับตั้งแต่การถ่ายภาพจนถึงตัดต่อลำดับภาพให้เป็นเรื่องราวเดียวกัน

ภาษาภาพยนตร์เป็นภาษาที่มีจังหวะลีลาเฉพาะตัว ภายในกรอบมีขอบเขตจำกัดเวลา จังหวะและลีลาเฉพาะตัวได้จาก

1. คุณลักษณะเด่นของเนื้อหาที่น่าสนใจ
2. การใช้เทคนิคเฉพาะเรื่อง
3. ความผสมผสานกลมกลืนขององค์ประกอบด้านศิลปะทั้งหมด นับตั้งแต่ มุมกล้อง การให้แสงสี การประกอบภาพ การลำดับภาพด้วยเทคนิคและอุปกรณ์สร้างภาพตลอดจนเสียง

ความผสมผสานกลมกลืนขององค์ประกอบด้านศิลปะทั้งหมดนับตั้งแต่มุมกล้อง การให้แสง สี การประกอบภาพ การลำดับภาพ การลำดับภาพด้วยเทคนิคและอุปกรณ์สร้างภาพตลอดจนเสียงทำให้จังหวะและลีลาของภาษาภาพยนตร์เต็มไปด้วยเทคนิควิธีการต่าง ๆ เป็นภาษาหลากหลายที่จะตรึงสายตาของผู้ชมให้จ้องจับอยู่กับความเคลื่อนไหวบนจอภาพสี่เหลี่ยมตลอดเวลาโดยเฉพาะภาพยนตร์

## รูปแบบการใช้ภาษาของภาพยนตร์

สามารถแบ่งรูปแบบการใช้ภาษาได้เป็น 2 รูปแบบใหญ่ ๆ คือ

1. ภาพยนตร์บันเทิงคดี (Fiction or Non-Feature Film)
2. ภาพยนตร์สารคดี (Documentary or Feature Film)

## 1. ภาพยนตร์บันเทิงคดี

ภาพยนตร์บันเทิงคดี หมายถึง ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงแก่ผู้ชมมุ่งให้ความสนุก สามารถจินตนาการร่วมกับภาพที่เห็นและเสียงที่ได้ยิน ทั้งยังเกิดอารมณ์ต่าง ๆ สุดแล้วแต่ผู้แสดงหรือตัวละครไม่ว่าจะเป็นคนหรือสัญลักษณ์ที่รู้จักกันในนาม “ตัวการ์ตูน” จะพาไป ภาพยนตร์บันเทิงคดีจึงมีเนื้อหาที่สร้างขึ้นจากนวนิยายเป็นส่วนใหญ่ แม้ว่านวนิยายเรื่องนั้นอาจมีเค้าโครงหรือเกร็ดชีวิตจริงอยู่ก็ตาม ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์บันเทิงคดีเป็นภาษาสมมติ ซึ่งผู้สร้าง สร้างขึ้นโดยเลียนแบบชีวิตจริงโดยอาศัยศิลปะการถ่ายทำและวิทยาการทางอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบละคร

ภาพยนตร์บันเทิงคดีเป็นภาพยนตร์ประเภทแรกที่คนไทยรู้จัก คือ ภาพยนตร์ไทยเรื่องแรก สร้างขึ้นในปลายรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ราวพ.ศ. 2465 เรื่อง “นางสุวรรณ” สร้างโดยบุคคลตระกูลสุวัต แห่งบริษัทภาพยนตร์ศรีกรุงร่วมกับบริษัทยูนิเวอร์แซลของชาวอเมริกัน หลังจากนั้นอีก 5 ปี บริษัทภาพยนตร์ศรีกรุงก็สร้างภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกด้วยฝีมือคนไทยล้วนเรื่อง “โชคสองชั้น” จากนั้นภาพยนตร์ไทยประเภทบันเทิงคดีก็ทยอยกันออกมานับร้อย ๆ เรื่อง ต่างก็มีรูปแบบและเนื้อหาต่าง ๆ กัน ขึ้นอยู่กับสภาพเหตุการณ์ และค่านิยมของไทยแต่ละสมัย เป็นต้นว่า หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เนื้อหาหนักไปในเรื่องของชีวิตบุคคลสำคัญในอดีต จนกระทั่ง พ.ศ. 2500 จึงเริ่มเปลี่ยนเนื้อหามาอยู่ในแนวสืบสวนสอบสวน อาชญากรรม พ.ศ. 2506 เป็นยุคที่นิยมสร้างภาพยนตร์จากละครวิทยุ พ.ศ. 2513 เป็นยุคที่หันมานิยมเพลงลูกทุ่งบรรดากักร้องลูกทุ่งจึงถือกำเนิดเป็นดาราในภาพยนตร์เพลงลูกทุ่ง ในปี พ.ศ. 2513 นี้เองภาพยนตร์ประเภทน้ำเน่า ก็เริ่มหายไปด้วยฝีมือของคลื่นลูกใหม่ของผู้นสร้าง ภาพยนตร์เรื่อง “โทน”

ภาพยนตร์ไทยประเภทบันเทิงคดีได้มีวิวัฒนาการด้านการถ่ายทำจากภาพยนตร์ 35 มม. สีขาวดำเป็น 16 มม. สีธรรมชาติ และ 35 มม. สี-เสียงในฟิล์มตามลำดับ ถ้าจะพิจารณาในแง่ของเนื้อหาของสาระในภาพยนตร์ไทยประเภทบันเทิงคดีจะสังเกตได้ว่า เนื้อหาของเรื่องมักไม่ค่อยแตกต่างกันมากนักและผู้ชมก็จะวนเวียนชมกันอยู่ในแนวเช่นนี้อย่างมีรู้เบื่อหน่าย เนื้อหาวิธีนี้มักเกี่ยวกับ

- เรื่องราวของคนเจ้ารวยซึ่งใช้ชีวิตอย่างหรูหราแย่งชิงมรดกกันในบรรดาลูกหลาน
- เรื่องราวของวรรณกรรมหรือนิทานพื้นบ้านในลักษณะของจักร ๆ วงศ์ ๆ
- เรื่องราวของการต่อสู้ระหว่างความดีและความชั่วซึ่งมักจบลงด้วยความดีชนะความชั่ว
- เรื่องราวของความลึกลับมหัศจรรย์ โชคชะตา เคาระห์กรรม ความบังเอิญ
- เรื่องตลกขบขันหรือรักกระจุกกระจิม
- ปัญหาชีวิตในครอบครัว



สำนักหอสมุด

บ - มี.ค. ๒๕๕๘

ป.  
PN  
1994  
.A52  
๐๖๘1ก  
2๕๖7

- เรื่องของการใช้ชีวิตอยู่ในต่างแดนร่วมครึ่งก่อนเรื่อง 1.6724620
- เรื่องของการดำเนินชีวิตของพวกวัยรุ่นในสังคมเมืองหลวงในรูปของอิสระเสรีภาพ
- เรื่องของบุคคลที่ต้องต่อสู้กับความกดดันกับความอยุติธรรมของสังคม
- เรื่องที่แสดงถึงความรับผิดชอบต่อสังคมของบุคคล

## 2. ภาพยนตร์สารัตถคดี

ภาพยนตร์สารัตถคดี หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีสาระหรือเรื่องราวซึ่งมีพื้นฐานของความเป็นจริงทั้งหมดหรือเกือบทั้งหมด มักเกี่ยวข้องกับชีวิตความเป็นอยู่ในธรรมชาติ ความคิดเห็น ความรู้สึก ทศนคติของคน ภาพยนตร์สารัตถคดีจึงมีเนื้อหาที่สร้างขึ้นจากเรื่องจริง อันอาจได้ข้อมูลจากข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์ โดยอาศัยกล้อง การเคลื่อนไหวของภาพ คำบรรยาย ดนตรี และเสียงประกอบจากสถานที่จริง แม้รสชาติจะไม่สนุก และไม่ค่อยได้รับความนิยมเท่าภาพยนตร์ประเภทบันเทิงคดี แต่ก็ไม่น่าเบื่อเหมือนภาพยนตร์ที่ใช้ประกอบการสอนบางเรื่อง

แม้ว่าภาพยนตร์สารัตถคดีแต่ละเรื่องจะไม่แตกต่างกันมากนักในเรื่องขอบเขตของเนื้อหา และผู้ชมจะเป็นผู้ชมเฉพาะกลุ่มที่เลือกสรรแล้วซึ่งมักตั้งใจดู อยากรู้เนื้อหา แสวงหาความจริง ไม่สนใจวิพากษ์วิจารณ์ในแง่การสร้างเท่าใดนักก็ตาม แต่เนื้อหาก็คือเรื่องสำคัญที่ผู้สร้างต้องคำนึงถึงเพราะเหตุที่ภาพยนตร์ประเภทสารัตถคดีนี้มีทิศทางของเนื้อหาค่อนข้างแน่นอนกว่าภาพยนตร์ประเภทบันเทิงคดี ทั้งยังสามารถเสนอเรื่องราวที่ภาพยนตร์บันเทิงคดีไม่สามารถทำได้อีกด้วย

การจำแนกประเภทภาพยนตร์ประเภทสารัตถคดีนั้นสามารถจำแนกได้หลายอย่างขึ้นอยู่กับพิจารณาของผู้จำแนก เพราะสามารถพิจารณาได้โดยถือเกณฑ์วิธีการถ่ายทำ ประโยชน์ของการนำไปฉาย และเนื้อหาสาระที่น่าเสนอ

หากพิจารณาถึงวิธีการถ่ายทำ ก็จะสามารถแบ่งภาพยนตร์สารัตถคดีออกได้ถึง 10 ประเภท

1. ภาพยนตร์สารัตถคดีที่สร้างจากความเป็นจริงที่เกิดขึ้น (Documentary)
2. ภาพยนตร์กึ่งสารัตถคดีกึ่งบันเทิง (Semi-Documentary)
3. ภาพยนตร์สารัตถคดีที่สร้างขึ้นเลียนแบบความเป็นจริง (Pseudo-Documentary)
4. ภาพยนตร์สารัตถคดีเกี่ยวกับวิทยาการใหม่ (Feature with document technology)
5. ภาพยนตร์เล่าเรื่องราว (Feature)

6. ภาพยนตร์สารัตถคดีที่สร้างจากเรื่องเล่าเอามาเสริมความจริงใหม่ (Neo-realist Fiction)
7. ภาพยนตร์สารัตถคดีซึ่งตระเวนถ่ายทำลักษณะข่าว (Cinema Verite)
8. ภาพยนตร์สารัตถคดีเกี่ยวข้องกับปัญหาสังคม (Social Documentary)
9. ภาพยนตร์เล่าเรื่องราวในรูปสารัตถคดี (Feature Film Posing as Documentary)
10. ภาพยนตร์สารัตถคดีที่สร้างในรูปเล่าเรื่องราว (Documentary Posing as Feature)

**หากพิจารณาถึง ประโยชน์ของการนำไปฉาย สามารถแบ่งได้เพียง 5 ประเภท คือ**

1. ภาพยนตร์สารัตถคดีซึ่งมุ่งผูกพันจิตใจผู้ชมกับส่วนรวม (Committed Documentary)
2. ภาพยนตร์สารัตถคดีซึ่งมีผู้อุปถัมภ์ออกทุนให้โดยการจ้าง เช่น ภาพยนตร์โฆษณา (Sponsored Documentary)
3. ภาพยนตร์สารัตถคดีซึ่งสร้างขึ้นเฉพาะกิจหรือในโอกาสพิเศษ (Specialized Documentary)
4. ภาพยนตร์สารัตถคดีซึ่งสาธิตการกระทำต่าง ๆ (Demonstrated Documentary)
5. ภาพยนตร์สารัตถคดีเพื่อการโน้มน้าวใจ (Persuasive Documentary)

**หากพิจารณาเฉพาะเนื้อหาที่นำเสนอกันแล้ว ภาพยนตร์สารัตถคดีก็จะมีเนื้อหาแบ่งย่อยได้เป็น 6 รูปแบบ ได้แก่**

1. ภาพยนตร์ข่าว (Newsfilm)
2. ภาพยนตร์สารัตถคดีเชิงข่าว (Feature Newsfilm)
3. ภาพยนตร์ที่ใช้เป็นสื่อการสอน (The Informational-Instruction Film)
4. ภาพยนตร์ส่งเสริมการขายและโฆษณาชวนเชื่อ (Promotional and Propagandistic Film)
5. ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (The Intimate Documentary)
6. ภาพยนตร์เสนอสภาพความเป็นจริงที่ผู้ชมคุ้นเคย

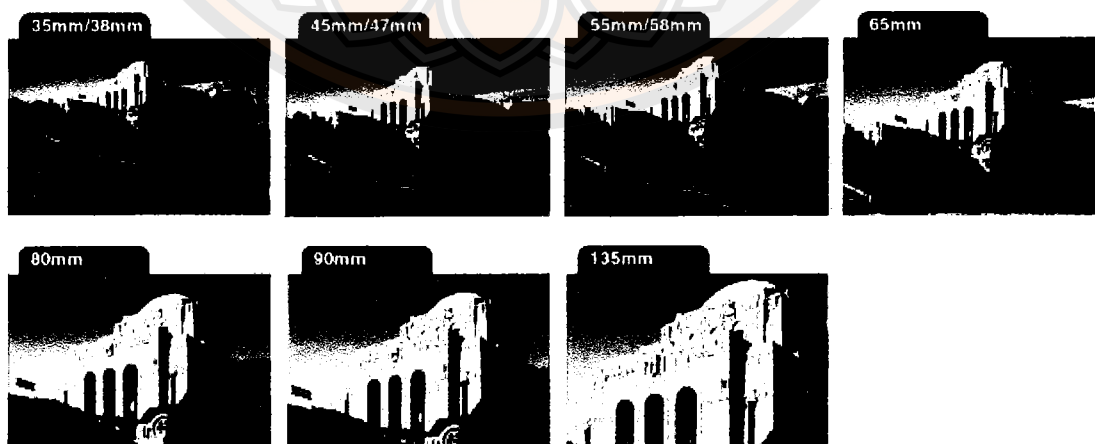
ภาพยนตร์สารัตถคดีนั้นยากแก่การให้คำจำกัดความและแบ่งประเภทที่แน่นอนได้เพราะ ภาพยนตร์ประเภทนี้มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับทุกอย่างของโลก

การใช้ภาษาของภาพยนตร์ประเภทสารัตถคตินี้มาจากประเทศตะวันตก ประเทศสหภาพ สาธารณรัฐโซเวียตสังคมนิยม ผู้สร้างภาพยนตร์ชื่อ เดนิส คอฟแมน หรือ ซิกา เวอร์ตอฟ ได้ถ่ายทำ ภาพยนตร์นอกสถานการณ์สมมติ ทว่าผู้ชมไม่ค่อยให้ความนิยม ต่อมาโรเบิร์ต แฟลเชอร์ตี ได้นำ แนวคิดริเริ่มนี้มาผนวกกับศิลปะการสร้างภาพยนตร์ สร้างชีวิตการล่าแมวน้ำของชาวเอสกิโมใน ชื่อ "Nanook of the north" ในปี ค.ศ. 1922 และเวลาไล่เลี่ยกัน ประเทศต่าง ๆ ก็ให้ความสำคัญ กับภาพยนตร์ประเภทนี้มากขึ้น

ในประเทศไทย การสร้างภาพยนตร์ประเภทสารัตถคติเพิ่งเกิดขึ้นเมื่อไม่กี่ปีมานี้ ปัจจุบัน ผู้ชมจะมีโอกาสชมภาพยนตร์สารัตถคติได้จากสื่อวิทยุโทรทัศน์เป็นส่วนใหญ่ ไม่ว่าจะ เป็นภาพยนตร์ซึ่งสร้างขึ้นเพื่อนำมาฉายในวันนักขัตฤกษ์สำคัญ หรือภาพยนตร์ที่มุ่งโน้มน้าวใจให้ผู้ชม รักชาติ มั่นใจในอนาคตของชาติ นิยมไทย ตลอดจนภาพยนตร์ในโครงการรณรงค์ของ คณะกรรมการส่งเสริมเอกลักษณ์ไทยเรื่องอื่น ๆ นอกจากนี้เราจะได้ชมภาพยนตร์สารัตถคติของ หน่วยงานหรือองค์กรต่าง ๆ ในลักษณะภาพยนตร์เพื่อการประชาสัมพันธ์

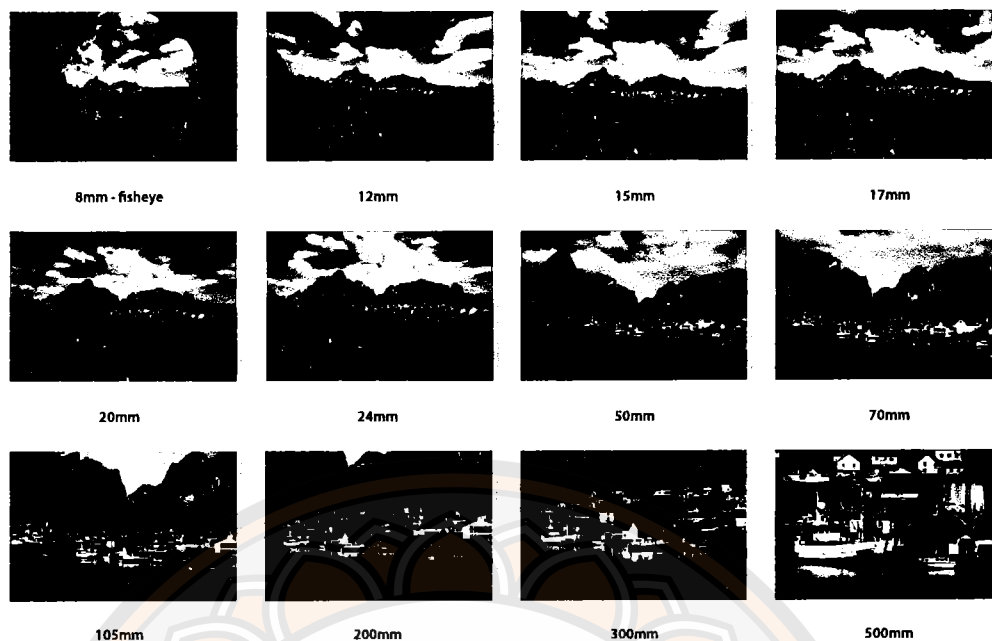
### เลนส์กล้อง

เลนส์กล้องนั้นสำคัญมาก ในการที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกต่างๆของภาพยนตร์ให้ได้ ตามอารมณ์ที่ต้องการ ดังนั้นคุณสามารถใช้ความรู้เรื่องเลนส์กล้อง ไปสร้างอารมณ์ให้กับ ภาพยนตร์เพื่อให้เกิดความสมจริง และถ่ายทอดได้อย่างตรงความต้องการ โดยในตัวอย่างของ บทเรียนนี้จะนำเสนอภาพถ่ายวัตถุพร้อมฉากหลัง จะทำให้คุณประหลาดใจในความสามารถที่รับรู้ ได้ทางความรู้สึก ของเพียงแค่การเปลี่ยนเลนส์กล้องเท่านั้น โดยจะเทียบเป็นจุดโฟกัส (Focal length)



ภาพที่ 2.5 ภาพการเปรียบเทียบของเลนส์ 1

ที่มา : [http://www.kenko-pi.co.jp/horseman/e/sw\\_lens.html](http://www.kenko-pi.co.jp/horseman/e/sw_lens.html)



ภาพที่ 2.6 ภาพการเปรียบเทียบของเลนส์ 2  
ที่มา : <http://www.sigmapnelux.com/service>

	35mm	38mm	45mm	47mm	55mm	58mm	65mm	80mm	90mm	135mm
6X7cm	Height (15mm)	76° (16mm)	73° (19mm)	63° (19mm)	62° (20mm)	53° (24mm)	52° (25mm)	47° (28mm)	39° (34mm)	23° (58mm)
	Width (19mm)	87° (19mm)	84° (20mm)	74° (24mm)	72° (25mm)	63° (28mm)	61° (31mm)	55° (34mm)	46° (42mm)	28° (71mm)
	Diagonal (18mm)	101° (18mm)	98° (19mm)	88° (22mm)	86° (23mm)	77° (27mm)	74° (28mm)	68° (32mm)	58° (39mm)	36° (66mm)
6X9cm	Height (15mm)	76° (16mm)	73° (17mm)	63° (19mm)	62° (20mm)	53° (24mm)	52° (25mm)	47° (28mm)	39° (34mm)	23° (58mm)
	Width (15mm)	97° (15mm)	94° (17mm)	84° (19mm)	82° (21mm)	73° (24mm)	71° (25mm)	64° (28mm)	54° (36mm)	34° (59mm)
	Diagonal (15mm)	108° (15mm)	105° (17mm)	96° (19mm)	93° (20mm)	84° (24mm)	81° (25mm)	75° (28mm)	64° (36mm)	41° (59mm)
6X12cm	Height (15mm)	76° (16mm)	73° (17mm)	63° (19mm)	62° (20mm)	53° (24mm)	52° (25mm)	47° (28mm)	39° (34mm)	23° (58mm)
	Width (11.5mm)	115° (11.5mm)	112° (12mm)	102° (14.5mm)	100° (15mm)	91° (18mm)	88° (19mm)	81° (21mm)	70° (26mm)	45° (43mm)
	Diagonal (12.5mm)	120° (12.5mm)	117° (13mm)	108° (16.5mm)	106° (16mm)	97° (19mm)	94° (20mm)	86° (22mm)	76° (28mm)	50° (47mm)

ตารางที่ 2.1 ตารางรูปแบบมุมมอง / เทียบเท่าระยะโฟกัสที่ 35mm

ที่มา : [http://www.kenko-pi.co.jp/horseman/e/sw\\_lens.html](http://www.kenko-pi.co.jp/horseman/e/sw_lens.html)

โดยสรุปให้สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้นดังนี้

1. รูปที่โฟกัส 24mm. เป็นมุมที่กว้างมาก
2. รูปที่โฟกัส 50mm. จัดว่าเป็นระยะที่สายตามนุษย์เห็นชัดเจน
3. รูปที่โฟกัส 80mm. ให้ความรู้สึกดูลึกละเอียด
4. รูปที่โฟกัส 135mm. เป็นลักษณะ Portrait เน้นที่วัตถุนั้นๆคืออรมากกว่าฉากหลัง
5. รูปที่โฟกัส 200mm. เป็นมุมที่ถ่ายได้ยากที่สุดต้องใช้ความชำนาญ โดยไม่ให้กล้องนั้นเคลื่อนไหว

### สถานที่ (Location)

สถานที่ในการถ่ายทำภาพยนตร์ หรือเรียกกันว่า โลเคชัน หรือฉากภาพยนตร์ (setting) จัดเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งในการก่อให้เกิดเป็นภาพยนตร์ ทั้งนี้เพราะภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะต้องมีฉาก ซึ่งเมื่อถ่ายทำแล้วเห็นเป็นทัศนียภาพแวดล้อมการแสดงโดยก่อให้เกิดบรรยากาศของภาพยนตร์จนเกิดเป็นเรื่องราวขึ้น

สถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์หรือโลเคชันนี้ หมายถึงบริเวณที่ได้เสาะหาและคัดเลือกแล้วว่า เหมาะแก่การใช้เป็นที่ถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องที่กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์ซึ่งสถานที่ดังกล่าว บางครั้งอาจมีการดัดแปลงเพิ่มเติมให้เหมาะสมยิ่งขึ้น โดยการตกแต่งเพียงเล็กน้อย น้อยๆ เช่น เมื่อเลือกได้ตึกแถวที่ต้องการแล้วก็ให้เพิ่มเติมราวตากผ้าเพื่อให้ได้บรรยากาศยิ่งขึ้น หรือบริเวณท้องนา ที่ดูแล้วโล่งเตียน อาจต้องเพิ่มหุ่นไล่กาเพื่อให้ดูสวยงามสมจริง แต่บางครั้งอาจต้องดัดแปลงและตกแต่งเพิ่มเติมมากจนผิดไปจากเดิม เช่น การก่อสร้างผนังหรือแนวรั้วเพิ่มจากเดิมพร้อมกับเปลี่ยนแปลงสีอาคาร และมีการตกแต่งอื่นๆ ตามบรรยากาศของเนื้อเรื่อง หรืออาจสร้างสะพาน บริเวณท่าน้ำ เป็นต้น ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นบริเวณของสถานที่จริงอยู่นอกโรงถ่ายภาพยนตร์

### สตูดิโอ (Studio)

สตูดิโอ (studio) สำหรับฉากภาพยนตร์นั้น หมายถึง บริเวณที่สร้างขึ้นมาโดยการแต่งเติม ต่อเติม ตกแต่ง ปรับปรุง หรือสร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้เป็นที่ถ่ายทำภาพยนตร์ให้ปรากฏเป็นภาพบนจอ เพื่อให้ได้บรรยากาศเหมือนจริงตามบทภาพยนตร์ ซึ่งฝ่ายศิลป์ จะเป็นผู้มีหน้าที่รับผิดชอบในการออกแบบและจัดสร้าง การสร้างฉากเพื่อการถ่ายทำภาพยนตร์นั้นความสำคัญอยู่ที่ทำให้ดูแล้วเหมือนของจริง ดังนั้นการผลิตภาพยนตร์ที่ดีจึงให้ความเอาใจใส่ หรือมีความพิถีพิถันต่อการออกแบบและสร้างฉาก ด้วยความเข้าใจในเรื่องศิลปะการสื่อความหมายตามบรรยากาศหรืออารมณ์ของเนื้อหา และความเข้าใจในเทคนิคการสร้างฉาก เพื่อให้ดูแล้วสมจริงและใช้ระยะเวลาไม่ยาวนานนัก ซึ่งการสร้างฉากนั้นไม่จำเป็นจะต้องเป็นของจริงทั้งหมด



ภาพที่ 2.7 ภาพตัวอย่างในสตูดิโอ

ที่มา : <http://images.businessweek.com>

### ความสำคัญของสถานที่และฉากภาพยนตร์

การดูภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องนั้นนอกจากผู้ดูจะได้รับรู้เรื่องราวตามเนื้อเรื่องแล้ว ผู้ดูยังเกิดการซึมซับรับเอาอารมณ์ของบรรยากาศที่เกิดจากภาพที่เห็นในภาพยนตร์อีกด้วย และสิ่งหนึ่งในภาพที่เห็นก็คือภาพสถานที่และฉากในภาพยนตร์ การใช้สถานที่และฉากในภาพยนตร์จึงเป็นเรื่องสำคัญที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต่างก็ให้ความสนใจในการถ่ายทำภาพยนตร์ เพราะสถานที่และฉากในภาพยนตร์จะช่วยเสริมบรรยากาศให้ผู้ดูรู้ว่าเรื่องที่อยู่นั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร เกิดในยุคใด เวลาใด มีลำดับเหตุการณ์อย่างไร เช่น ถ้าภาพยนตร์ปรากฏเป็นเพียงภาพที่เห็นผู้แสดงคุยกันบนโต๊ะอาหารเท่านั้นผู้ดูก็ไม่สามารถทราบได้ว่าเหตุการณ์ดังกล่าวนี้เกิดขึ้นที่ไหน สภาพแวดล้อมเป็นอย่างไร ผู้แสดงแต่ละคนอยู่ในบทบาทอะไร แต่ถ้าหากภาพดังกล่าว ถ่ายทำให้เห็นสถานที่แวดล้อม พร้อมทั้งเห็นภูมิหลังผู้แสดงแต่ละคน จะช่วยให้ผู้ดูเกิดความเข้าใจเรื่องราวดังกล่าวนี้ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ภาพยนตร์ที่เอาใจใส่ต่อการเลือกสถานที่และฉากภาพยนตร์ที่เหมาะสม โดยสอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่องราวจะส่งผลต่อความน่าเชื่อถือของผู้ดู ให้เกิดความรู้สึกคล้อยตามว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นมีความเป็นจริง เช่น ถ้าภาพยนตร์เป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตนักเขียน เมื่อถ่ายทำบริเวณที่อาศัยของเขาแล้ว กลับพบว่ามิได้มีสภาพบ้านอย่างชีวิตคนทั่วไปถึงแม้ผู้แสดงจะเล่นบทบาทเป็นนักเขียนได้แนบเนียนแต่ผู้ดูจะไม่มีความรู้สึกเห็นคล้อยในความสมจริงเท่าที่ควร หรือถ้าตัวเอกเป็นมหาเศรษฐีที่ใช้จ่ายอย่างร่ำรวยแต่สิ่งของที่ตกแต่งภายในฉาก ล้วนแล้วแต่ไม่มี

คุณค่าเป็นของราคาถูกหาได้ทั่วไป ผู้ดูก็จะไม่เชื่อว่าเป็นเศรษฐกิจจริง นอกจากฉากภาพยนตร์จะช่วยสร้างบรรยากาศแล้วในบางฉากภาพยนตร์ยังช่วยให้ความรู้สึกกลุ่มลึกของภาวะจิตใจของการแสดงด้วย เช่น ผู้แสดงที่มีอารมณ์วิอาเหวสับสน เดินอยู่ในตลาดที่มีผู้คนมากมายใส่เสื้อหลากสีหรือกำลังอยู่ในภาวะเสียดาย ล้อแหลม ยืนอยู่ในห้องที่มีกระจกแวววาว มีผนังเหล็กแสดนเลส ซึ่งจะมีความรู้สึกบาดคม กระทบแล้วแตกง่าย จะทำให้การแสดงนั้นมีบรรยากาศที่วิอาเหว หรือล้อแหลมตรงตามเรื่องราวมากยิ่งขึ้น และส่งผลให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกคล้อยตาม

### พื้นฐานทางสุนทรียภาพสำหรับงานออกแบบสถานที่และฉากภาพยนตร์

1. เส้น ทำให้เกิดความรู้สึกแก่คนดูแตกต่างกัน เช่น เส้นนอนจะทำให้เกิดความเบื่อหน่ายสงบนิ่ง เส้นเฉียงทำให้เกิดความคึกคัก ยกตัวอย่างเช่น แสงไฟที่อยู่ในผับ เส้นตั้งตรงทำให้เกิดความนิ่ง เช่น อนุสาวรีย์ เส้นโค้งทำให้เกิดความอ่อนหวานอ่อนไหว
2. รูปทรง เป็นสิ่งที่มองได้เป็น 3 มิติ ทำให้เกิดความรู้สึกต่างกัน
3. รูปร่าง เป็นรูปแบบ ๆ มี 2 มิติ มีความกว้างกับความยาว ไม่มีความหนาเกิดจากเส้นรอบนอกที่แสดงพื้นที่ขอบเขต
4. พื้นผิว เป็นการบอกให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกต่อสิ่งที่ปรากฏออกมา เช่น ผิวขรุขระ ผิวเรียบมัน เป็นต้น
5. น้ำหนักอ่อนแก่ ความรู้สึกที่มีต่อความอ่อนแก่ในน้ำหนักที่เป็นความเข้ม นับตั้งแต่น้ำหนักที่เข้มที่สุด คือ ดำไปจนถึงน้ำหนักเบาที่สุดคือขาว จะให้ความรู้สึกแก่ผู้ดูแตกต่างกัน เช่น ท้องฟ้าก่อนฝนตกจะให้อารมณ์ต่างกับท้องฟ้าที่แจ่มใส
6. พื้นที่ว่าง เป็นบริเวณอากาศรอบห้องรวมถึงบริเวณอากาศที่ต่อเนื่องกับภายนอกห้อง เพื่อแสดงถึงบรรยากาศแบบต่างๆ กัน โดยจะประสานสัมพันธ์กับผู้แสดงในฉาก เช่น คุกจะมีที่ว่างน้อย แสดงถึงความไม่มีอิสระภาพ
7. ความกลมกลืน เป็นความรู้สึกที่เกิดจากสิ่งต่างๆ ที่มาอยู่รวมกันแล้วกลมกลืนเข้าหากัน เช่น สีแดงอยู่กับสีชมพู ตะกั่วอยู่กับอลูมิเนียม
8. ความขัดแย้งกัน เป็นความรู้สึกที่ดูแล้วเกิดความแตกต่างกัน เช่น สีเหลืองกับทรงกลม สีแดงกับสีเขียว หนักกับบาง
9. ความสมดุล เกิดจากการวางตำแหน่งที่ทำให้แต่ละข้างไม่หนักไปทางใดทางหนึ่งแบ่งออกเป็นสมดุลแท้หรือแบบสมมาตร กับสมดุลไม่แท้หรือแบบอสมมาตร สมดุลแท้หมายถึง 2 ข้างเท่ากันและเหมือนกัน หาตัวอย่างสมดุลแท้ ส่วนสมดุลไม่แท้หมายถึงเมื่อมองภาพแล้วรู้สึกว่าเท่ากัน ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน ใช้อองค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกัน เช่น คนเดินมามือหนึ่งถือกระเป๋าหนังสือ อีกมือหนึ่งหอบหนังสือ

10. การซ้ำกัน เป็นการรวมเอาสิ่งเดียวกันมาอยู่ร่วมกัน เพื่อทำให้เกิดความรู้สึกไม่มี  
สิ้นสุด

11. ความเชื่อมกัน เป็นการเชื่อมสิ่ง 2 สิ่งเข้าด้วยกัน เช่น สีแดงอยู่กับสีขาว แต่มีสีชมพู  
คั่นกลาง ดอกไม้สีแดงปักแจกัน มีใบเล็กๆ เชื่อมความรู้สึกเป็นกลุ่มก้อนเข้าด้วยกันเป็นต้น

12. ความเป็นกลุ่มก้อน เป็นความรู้สึกที่รวมกลุ่มกันอย่างเป็นปึกแผ่น เช่น หมู่บ้าน  
ชานากับฟาง

13. ความเลื่อมพราย เป็นการใช้สีจัดๆ ในเนื้อที่เล็กๆ เช่น เพชรบนผ้ากำมะหยี่

### ลำดับงานออกแบบสถานที่ และฉากในภาพยนตร์

1. การอ่านและทำความเข้าใจบท จะต้องศึกษาและทำความเข้าใจบทภาพยนตร์ทั้ง  
เรื่อง เพื่อให้เห็นภาพรวมของฉากตามจินตนาการของตนว่ามีลักษณะใด มีฉากอะไรบ้าง แต่ละ  
ฉากควรให้บรรยากาศและอารมณ์อย่างไร จากนั้นจึงแยกว่ามีฉากที่จะต้องสร้างก็ฉาก เป็นการ  
ถ่ายทำนอกสถานที่หรือในสตูดิโอ

2. การปรึกษากับผู้กำกับภาพยนตร์ หลังจากแยกฉากที่ต้องออกแบบก่อสร้างที่  
ถือเป็นฉากหลัก และฉากที่ต้องถ่ายในโลเคชั่นอย่างคร่าวๆ โดยรับรู้ถึงสัดส่วนของงานในเรื่อง  
เกี่ยวกับฉากแล้ว จะต้องสร้างจินตนาการว่ามีฉากอะไรบ้าง และมีลักษณะอย่างไร โดยคิดร่วมกับ  
ผู้กำกับภาพยนตร์ โดยควรจะต้องพอใจทั้งสองฝ่าย

3. การหาข้อมูลเกี่ยวกับฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก เมื่อได้แนวทางของฉากแล้ว  
ผู้ออกแบบฉากจะต้องหาข้อมูลเกี่ยวกับฉากโดยละเอียด เช่น ถ้าเป็นเรื่องประวัติศาสตร์ ก็ควร  
ค้นคว้าหาข้อมูลว่าเป็นช่วงเวลาใดมีสภาพแวดล้อมอย่างไร การตกแต่งประดับประดาเป็น  
อย่างไร โดยอาจหาข้อมูลได้จากเอกสาร ผู้รู้ ภาพถ่าย ภาพวาด ของจริง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง  
มากที่สุด แล้วร่างความคิดขั้นต้นไว้ เพื่อไม่ให้ละเลยเมื่อลงมือออกแบบ โดยข้อมูลดังกล่าวควรมี  
การพิจารณาว่าจำเป็นมีอะไรบ้าง

4. การร่างการออกแบบ(อย่างหยาบ) นำข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้ามาออกแบบโดย  
การร่างแบบอย่างหยาบหลายๆ แบบ เพื่อให้เห็นว่า มีลักษณะอย่างไร และลงสีหยาบๆ พอให้เห็น  
เป็นเค้าโครง

5. การเสนอแบบให้ผู้กำกับภาพยนตร์เลือก เมื่อร่างแบบหยาบเรียบร้อยแล้ว ให้เสนอ  
ต่อผู้กำกับภาพยนตร์พิจารณาเพราะแบบร่างอย่างหยาบนี้ช่วยให้เห็นภาพชัดเจนกว่า  
จินตนาการ รวมทั้งได้เห็นโครงสีประกอบฉาก ทำให้ผู้กำกับภาพยนตร์สามารถสร้างจินตนาการ  
ของการเคลื่อนไหวของผู้แสดงได้ โดยสามารถเลือกได้ว่าฉากใดจึงจะเหมาะสม ที่จะนำมา  
ดำเนินการจัดสร้าง หรือปรับปรุงแบบในส่วนใด

6. การเขียนแบบ และการกำหนดรายละเอียด นำแบบร่างอย่างหยาบที่ได้รับการคัดเลือกและได้รับความเห็นชอบจากผู้กำกับแล้ว มาเขียนแบบโดยเขียนรายละเอียด รูปตัด รูปตั้ง และอาจสร้างรูปจำลองโดยใช้สเกล เพื่อให้ช่างฝีมือสามารถนำไปก่อสร้างได้

7. การกำหนดงบประมาณสร้างฉาก ให้แยกเป็นรายการต่างๆ ของการก่อสร้างในแต่ละฉากว่าเป็นค่าวัสดุและค่าแรงมากน้อยเพียงไร ค่าอุปกรณ์ และวัสดุประกอบฉากจะเช่า ซื้อ หรือ ยืมค่าขนส่ง เป็นต้น

8. การวางโครงสร้างและวัสดุ การวางโครงสร้างของฉากที่สร้างขึ้นมา ทำได้โดยการทดลองระบายดูว่าพื้นฉากควรเป็นสีอะไร และเข้ากับอุปกรณ์หรือวัสดุประกอบฉากหรือไม่ ถ้าเห็นเหมาะสมจึงค่อยซื้อ

9. การควบคุมการสร้าง การตกแต่งและการจัดสิ่งประกอบฉาก ต้องหมั่นตรวจสอบช่างฝีมือให้เป็นไปตามเป้าหมาย ทั้งในด้านความประณีตและระยะเวลาการดำเนินการ

10. การดูแลจัดฉากให้ได้ภาพงดงาม กลมกลืนกับผู้แสดงในวันถ่ายทำต้องหาสิ่งตกแต่งสำรองถ้าหากมีการเปลี่ยนแปลงเฉพาะหน้า และต้องดูแลเก็บรักษาสิ่งประกอบฉากไว้ถ่ายทำต่อเนื่องจนเสร็จฉากนั้น

## POST PRODUCTION

Post-Production เป็นขั้นตอนหลังจากขั้นตอน การเขียนบท, pre production และ production ตามลำดับ โดยขั้นตอน Post Production เป็นขั้นตอนหลังการผลิตภาพยนตร์ ที่ได้ถ่ายทำมาแล้ว ขั้นตอนนี้จะทำเกี่ยวกับการตัดต่อภาพยนตร์ (editing) การใส่เอฟเฟคต่างๆ ที่ต้องการ รวมไปถึงการแปลงไฟล์ต่างๆ เพื่อนำลงสื่อที่เหมาะสม

1. การตัดต่อเสียง การใช้โปรแกรมที่ใช้ในงานด้านการตัดต่อเสียง เช่น โปรแกรม Adobe Audition เป็นต้น ในการตัดต่อเสียงที่จะใช้ในการตัดต่อวิดีโอ
2. การตัดต่อวิดีโอ การใช้โปรแกรมที่ใช้ในงานด้านการตัดต่อวิดีโอ เช่น Sony Vegas, Adobe Premier Pro, Edius เป็นต้น
3. การใส่วิดีโอเอฟเฟค การใช้โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเอฟเฟคในงานวิดีโอ เช่น Adobe After Effect เป็นต้น

## การตัดต่อ

การตัดต่อ คือการนำไฟล์หลาย ๆ ไฟล์ที่จัดเก็บอยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์มาเรียงต่อกัน โดยทำการเลือกภาพและเสียงที่ต้องการ จากนั้นจึงทำการตกแต่งภาพ โดยการเพิ่มเติมข้อมูลต่าง ๆ เช่น สี สัน ความสวยงาม ข้อความ เพิ่มความเร็วหรือลดความเร็วในการแสดงภาพเคลื่อนไหว ลดเหลี่ยมของภาพ หรือจะทำการปรับเปลี่ยนความยาวของข้อมูลก็ได้ เช่นการตัดต่อวิดีโอด้วย Adobe Premiere ปัจจุบันการตัดต่อวิดีโอด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์จะทำงานที่มีคุณภาพดีกว่า เนื่องจากสามารถเพิ่มเทคนิคพิเศษ ปรับแต่งภาพให้สวยงามได้ จึงได้รับความนิยม แต่ผู้ที่ต้องการตัดต่ออย่างมืออาชีพต้องไม่ลืมวางงบประมาณในการเตรียมอุปกรณ์ตัดต่อนั้นมีราคาแพง หากจะทำการตัดต่อเพื่อเพิ่มความรู้ก็ควรใช้อุปกรณ์ที่มีราคาเหมาะกับงานที่จะทำเพื่อป้องกันความสิ้นเปลืองโดยเปล่าประโยชน์

เทคนิคซึ่งภาพยนตร์ใช้ติดต่อลำดับภาพให้ต่อเนื่องกันมีมากมายหลายแบบที่สำคัญ คือ คัท (Cut) คือ การตัดภาพจากกล้องหนึ่งไปยังอีกกล้องหนึ่ง เพื่อต้องการให้ผู้ชมเห็นในสิ่งที่ต้องการจะเห็น เป็นวิธีการลำดับภาพที่รวดเร็วที่สุด ง่ายที่สุด และใช้กันบ่อยที่สุด มักใช้เพื่อ

1. สร้างความตื่นเต้น โดยการตัดภาพจากระยะไกลมาใกล้ หรือจากภาพขนาดกลางไปยังใกล้มาก
2. สร้างความรวดเร็วของภาพโดยการตัดภาพเร็ว ๆ หลาย ๆ ครั้งต่อเนื่องกัน
3. สร้างความสอดคล้องกับดนตรี การแสดงเด่นรำ โดยการตัดภาพให้เข้ากับจังหวะดนตรี
4. สร้างความตื่นเต้น โดยการตัดภาพขณะผู้แสดงกำลังแสดงอาการปฏิกิริยา
5. เปิดเรื่อง โดยการตัดภาพจากจั่วเรื่องเป็นการเรียกร้องความสนใจจากผู้ชม

**เฟด (เข้าหรือออก) (Fade in or out)** หมายถึง การทำภาพจางซึ่งทำได้ 2 วิธีคือ

1. เฟดอิน (Fade in) เพิ่มระดับความชัดเจนของภาพทีละน้อยจากเลือนจนชัด มักใช้เมื่อเริ่มเรื่องหรือเปิดฉากการแสดง
2. เฟดเอาท์ (Fade out) ตรงกันข้ามกับ Fade in คือ ทำให้ภาพค่อย ๆ จางหายไปจากชัดเจนเลือนหายไปจากจอ มักใช้เสมอในการเปลี่ยนฉาก แสดงถึงสถานการณ์ เวลาที่แตกต่างกันไปจากภาพแรก

**ดิสโซลฟหรือมิกซ์ (Dissolve or Mix)** หมายถึง การทำภาพผสมให้เป็นภาพจางซ้อน โดย Fade out ภาพจากกล้องหนึ่งแล้ว Fade in ภาพจากอีกกล้องหนึ่งพร้อม ๆ กัน เช่น การแสดง ไขนเรื่องรามเกียรติ์ตอนนางเบญกายแปลงเป็นนางสีดา สามารถทำภาพจากซ้อนได้โดย Fade out ภาพผู้แสดงเป็นนางเบญกายจากกล้อง 1 แล้ว Fade in ผู้แสดงเป็นนางสีดา จากกล้อง 2 ขณะที่ ภาพนางเบญกายยังไม่เลือนหายไปจากกล้อง 1 จึงเห็นเป็นภาพผู้แสดง 2 คนซ้อนกันในภาพ เดียวกัน

**แมทซ์ดิสโซลฟ (Matched Dissolve)** เป็นการนำภาพจากซ้อนกันอย่างสมดุลง เช่นเดียวกับ Dissolve หรือ Mix แต่ผิดกันตรงที่ Matched Dissolve สิ่งที่ถ่ายจะมีความคล้ายคลึง กัน เช่น Fade out ภาพเครื่องบินจำลอง แล้ว Fade in ภาพเครื่องบินจริง การลำดับภาพแบบจาง ซ้อนอย่างสมดุลงนี้เป็นวิธีการลำดับภาพที่ดีที่สุดวิธีหนึ่งสำหรับการแสดง

**ดีโฟกัส ทู รีโฟกัส (Defocus to refocus)** เป็นการลำดับภาพจางซ้อนที่ใช้กันหลายกรณี เช่น แสดงความฝัน บุคคลที่กำลังจะหมดความรู้สึก สร้างบรรยากาศขมุกขมัว ทำได้โดยวิธีการตั้ง ระยะชัดที่เลนส์กล้องที่ 1 ให้ผิด เมื่อเกิดภาพพร่าหรือไม่ชัด (Defocus) และจะซ้อนภาพจากกล้อง ที่ 2 ซึ่งค่อย ๆ คมชัดขึ้น แล้วคงภาพคมชัดนี้ไว้เพื่อต่อกับภาพอื่นที่จะตามมาต่างกับภาพจากซ้อน ที่เรียกว่า Refocus หรือ Mix ตรงที่ Dissolve หรือ Mix บุคคลที่ถ่ายหรือสิ่งที่ถ่ายจะไม่เป็นบุคคล เดียวกันหรือสิ่งเดียวกัน แต่ Defocus to Refocus บุคคลที่ถ่ายหรือสิ่งที่ถ่ายจะเป็นบุคคลเดียวกัน หรือสิ่งเดียวกัน

**ซูเปอร์อิมโพสิชัน (Superimposition) หรือ Superimpose** คือ การใช้ภาพหนึ่งซ้อนกับ อีกภาพหนึ่งเพื่อแสดงอาการคิดคำนึง เช่น ภาพผู้แสดงคนหนึ่งนอนหลับฝันเห็นภาพผู้แสดงอีกคน หนึ่งลอยอยู่ในห้วงภวังค์หรือความฝันนั้น ภาพคู่สนทนาทางโทรศัพท์ หรือ การใช้ตัวอักษรรวมกัน เป็นข้อความซ้อนทับบนภาพอีกภาพหนึ่ง

**ไวพ์ (Wipe)** คือ การกวาดภาพเพื่อเปลี่ยนจากฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งแทนการตัดภาพ อย่างธรรมดา ซึ่งการกวาดภาพนี้จะใช้ภาพใหม่กวาดภาพเก่าออกไป จากซ้ายไปขวา หรือจากขวา มาซ้าย จากมุมล่างไปมุมบน หรือมุมบนลงมามุมล่าง หรือจากกึ่งกลางภาพแล้วขยายภาพใหม่ลบ ภาพเก่า ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้สร้างหรือผู้กำกับรายการ

**รีเวอร์สแอคชัน (Reverse Action)** เป็นเทคนิคฉายภาพย้อนหลังซึ่งนิยมใช้กันเพื่อแสดง ภาพอภินิหาร การทำภาพย้อนหลังนี้ ทำได้โดยให้ผู้แสดง แสดงกลับกันกับที่ปรากฏในภาพยนตร์ เช่น ผู้แสดงกระโดดจากหลังคามาที่พื้นดิน เมื่อพิมพ์ภาพย้อนหลังก็จะเป็นผู้แสดงยืนบนพื้นดิน แล้วกระโดดขึ้นบนหลังคา

**ฟาสต์โมชัน (Fast Motion)** เป็นเทคนิคภาพเร็ว ทำให้ภาพที่ปรากฏบนจอมีการเคลื่อนไหวที่เร็วกว่าที่เป็นจริงตามธรรมชาติ ทำได้โดยตั้งอัตราความเร็วของเครื่องฉายให้เร็วกว่าอัตราความเร็วของการบันทึกภาพ เร็วกว่าสายตาของมนุษย์ที่เห็นได้ปกติธรรมดา เทคนิคภาพเร็วนี้จึงมีชื่อ เฉพาะได้อีกชื่อหนึ่งว่า "Time Lapse" ตัวอย่างภาพเร็ว คือ ดอกไม้ตูมแล้วคลี่กลีบบานออก ซึ่งเห็นบ่อยในโฆษณาทางวิทยุโทรทัศน์

**สโลว์โมชัน (Slow Motion)** เป็นเทคนิคภาพช้าที่ตรงกันข้ามกับเทคนิคภาพเร็วที่ได้อธิบายมาแล้ว ทำได้โดยตั้งอัตราความเร็วของกล้องขณะบันทึกภาพให้เร็วกว่าอัตราความเร็วของเครื่องฉาย

**ฟรีซเฟรม (Freeze Frame)** เป็นเทคนิคหยุดภาพหรือแช่ภาพไว้ให้ผู้ชมจำติดตาไว้นานกว่าภาพอื่น ๆ และเพื่อให้ผู้ชมสามารถพิจารณารายละเอียดที่สำคัญของภาพนั้นได้ เช่น ภาพเหตุการณ์การแข่งขันฟุตบอล ผู้เล่นยิงบอลเข้าประตู ก็จะหยุดภาพเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถนัดถึงลักษณะที่ลูกบอลเข้าประตูไป

**สปลิตสกรีน (Split Screen)** คือ การแบ่งกรอบภาพ ออกเป็นส่วน ๆ เพื่อบันทึกภาพหลาย ๆ ภาพลงบนกรอบภาพเดียวกัน ไม่ว่าภาพนั้นจะเหมือนหรือต่างกัน การแบ่งกรอบภาพนี้จะแบ่งเป็นกี่ส่วนขึ้นอยู่กับผู้สร้างหรือผู้กำกับรายการต้องการ แต่มักนิยมแบ่งเป็นเลขคู่ เช่น 4 ส่วน 6 ส่วน

**โครมาคีย์ (Chroma Key)** เป็นเทคนิคการซ้อนภาพที่แตกต่างจากภาพจากซ้อน (Dissolve) ทำได้โดยใช้กล้อง 2 กล้องหนึ่งจับภาพบุคคลหรือวัตถุที่ถ่ายซึ่งอยู่หน้าฉากมีฉากหลังเป็นสีฟ้า อีกกล้องหนึ่งจับภาพฉากหลังอีกฉากหนึ่งแล้วใช้แสงตัดต่อลำดับภาพลบภาพฉากหลังสีฟ้าให้หมดและผสมภาพนั้นซ้อนกับฉากหลังอีกฉากหนึ่ง ภาพที่ได้จะมีความคมชัดของสิ่งที่ถ่าย 2 อย่าง

#### หลักการตัดต่อ

1. แรงจูงใจ (Motivation) ควรต้องมีเหตุผลในการผสม ภาพเสมอ
2. ข้อมูล (Information) ภาพใหม่ควรมีข้อมูลใหม่เสมอ
3. องค์ประกอบภาพ (Composition) ซ็อต 2 ซ็อตที่ผสม เข้าด้วยกัน ควรมีองค์ประกอบภาพที่เกยทับกันได้ง่าย และหลีกเลี่ยงภาพที่จะขัดกัน
4. เสียง (Sound) เสียงของทั้ง 2 ซ็อต ควรจะผสมเข้าด้วยกัน
5. มุมกล้อง (Camera angle) ซ็อตที่ผสมกันควรมีมุม กล้องที่ต่างกัน
6. เวลา (Time) การผสมภาพ ใช้เวลาอย่างน้อย 1 วินาทีและมากที่สุด 3 วินาที

## รายละเอียดหลักการตัดต่อ

1. **แรงจูงใจ (Motivation)** ในการตัดต่อไม่ว่าจะการ cut, mix หรือ fade ควรมีเหตุผลที่ดี หรือมีแรงจูงใจเสมอซึ่งแรงจูงใจนี้อาจเป็น ภาพ เสียง หรือทั้งสองอย่างผสมกันก็ได้ ในส่วนของภาพอาจเป็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง แม้นักแสดงจะแสดงเพียงเล็กน้อย เช่น การขยับร่างกายหรือขยับส่วนของหน้าตา สำหรับเสียงอาจเป็นเสียงใดเสียงหนึ่ง เช่น เสียงเคาะประตู หรือเสียงโทรศัพท์ดัง หรืออาจเป็นเสียงที่ไม่ปรากฏภาพในฉาก (off scene)

2. **ข้อมูล (Information)** ข้อมูลในที่นี้คือข้อมูลที่เป็นภาพช็อตใหม่ หมายถึงช็อตใหม่ คือถ้าไม่มีข้อมูลอะไรใหม่ในช็อตนั้น ๆ ก็ไม่จำเป็นต้องนำมาตัดต่อ ไม่ว่าภาพจะมีความงดงามเพียงไร ก็ควรที่จะเป็นข้อมูลภาพที่แตกต่างจากช็อตที่แล้ว ยังมีข้อมูลภาพที่คนดูเห็นและเข้าใจมากขึ้น ผู้ชมก็ยิ่งได้รับข้อมูลและมีอารมณ์ร่วมมากขึ้นเป็นหน้าที่ของคนตัดที่จะนำข้อมูลภาพมาร้อยให้มากที่สุดโดยไม่เป็นการยัดเยียดให้คนดู

3. **องค์ประกอบภาพในช็อต (Shot Composition)** ผู้ตัดไม่สามารถกำหนดองค์ประกอบภาพในช็อตได้ แต่งานของผู้ตัดคือควรให้มีองค์ประกอบภาพในช็อตที่สมเหตุสมผลและเป็นที่ยอมรับปรากฏอยู่ องค์ประกอบภาพในช็อตที่ไม่ดีมาจากการถ่ายทำที่แย ซึ่งทำให้การตัดต่อทำได้ลำบากมากขึ้น

4. **เสียง (Sound)** เสียงคือส่วนสำคัญในการตัดต่ออีกประการหนึ่ง เสียงรวดเร็ว และลึกล้ำกว่าภาพ เสียงสามารถใส่มาก่อนภาพหรือมาทีหลังภาพเพื่อสร้างบรรยากาศ สร้างความกดดันอันรุนแรง และอีกหลากหลายอารมณ์ เสียงเป็นการเตรียมให้ผู้ชมเตรียมพร้อมสำหรับการเปลี่ยนฉากสถานที่ หรือแม้แต่ประวัติศาสตร์

5. **มุมกล้อง (Camera Angle)** เมื่อผู้กำกับถ่ายทำฉาก จะทำโดยเริ่มจากตำแหน่งต่าง ๆ (มุมกล้อง) และจากตำแหน่งต่าง ๆ เหล่านี้ผู้กำกับจะให้ถ่ายช็อตหลาย ๆ ช็อต คำว่า "มุม" ถูกใช้เพื่ออธิบายตำแหน่งของกล้องเหล่านี้ซึ่งสัมพันธ์กับวัตถุหรือบุคคล

6. **ความต่อเนื่อง (Continuity)** ทุกครั้งที่ถ่ายทำในมุมกล้องใหม่ (ในซีเควนส์ เดียวกัน) นักแสดงหรือคนนำเสนอมจะต้องแสดงการเคลื่อนไหวหรือทำท่าเหมือนเดิมทุกประการกับช็อตที่แล้ว วิธีการนี้ยังปรับใช้กับ take ที่แปลกออกไปด้วย และควรมีความต่อเนื่องของเนื้อหา (Continuity of content) เช่น นักแสดงยกหูโทรศัพท์ด้วยมือขวาในช็อตแรก ดังนั้นก็คาดเดาได้ว่าหูโทรศัพท์ยังคงอยู่ในมือขวาในช็อตต่อมา งานของคนตัดคือทำให้แน่ใจว่าความต่อเนื่องยังคงมีอยู่

ทุกครั้งที่ทำการตัดต่อในซีควนส์ของช็อต ความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหว (Continuity of movement) ความต่อเนื่องยังเกี่ยวข้องกับทิศทางของการเคลื่อนไหว หากนักแสดงหรือบุคคลเคลื่อนที่จากขวาไปซ้ายในช็อตแรก ช็อตต่อมาที่คาดเดาว่านักแสดงหรือบุคคลจะเคลื่อนไหวไปในทิศทางเดียวกัน เว้นแต่ในช็อตจะให้เห็นการเปลี่ยนทิศทางจริง ๆ ความต่อเนื่องของตำแหน่ง (Continuity of position) ความต่อเนื่องยังคงความสำคัญในเรื่องของตำแหน่งนักแสดงหรือบุคคลในฉาก หากนักแสดงอยู่ทางขวามือของฉากในช็อตแรก ดังนั้นเขาจะต้องอยู่ขวามือในช็อตต่อมาด้วย เว้นแต่มีการเคลื่อนไหวไปมาให้เห็นในฉากถึงจะมีการเปลี่ยนไป ความต่อเนื่องของเสียง (Continuity of sound) ความต่อเนื่องของเสียงและสัดส่วนของเสียงเป็นส่วนที่สำคัญมากถ้าการกระทำกำลังเกิดขึ้นในที่เดียวกันและเวลาเดียวกัน เสียงจะต้องต่อเนื่องจากช็อตหนึ่งไปยังช็อตต่อไป

#### ชนิดของวิดีโอ The type of video

The type of video Analog Video เป็นวิดีโอที่ทำการบันทึกข้อมูลภาพและเสียงให้อยู่ในรูปของสัญญาณอนาล็อก (รูปของคลื่น) สำหรับวิดีโอประเภทนี้เช่น VHS (Video Home System) ซึ่งเป็นม้วนเทปวิดีโอที่ใช้ดูกันตามบ้าน เมื่อทำการตัดต่อข้อมูลของวิดีโอชนิดนี้ อาจจะทำให้คุณภาพลดน้อยลง Digital Video เป็นวิดีโอที่ทำการบันทึกข้อมูลภาพและเสียงที่ได้มาจากกล้องดิจิทัล ส่วนการตัดต่อข้อมูลของภาพและเสียงที่ได้มาจากวิดีโอดิจิทัลนั้นจะแตกต่างจากวิดีโออนาล็อก เพราะข้อมูลที่ได้อาจยังคงคุณภาพความคมชัดเหมือนกับข้อมูล ดั้งฉบับ ในการผลิตมัลติมีเดียบนคอมพิวเตอร์ สามารถเปลี่ยนรูปแบบของสัญญาณอนาล็อก เป็นสัญญาณดิจิทัลได้

ลักษณะการทำงานของวิดีโอ กล้องวิดีโอเป็นการนำเอาหลักการของแสงนำหลักการ "แสงตกกระทบกับวัตถุแล้วสะท้อนสู่เลนส์ใน ดวงตาของมนุษย์ทำให้เกิดการมองเห็น" มาใช้ในการสร้างภาพร่วมกับวงจรอิเล็กทรอนิกส์ โดยภาพที่ได้จะถูก บันทึกเป็นสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์ หรือที่เรียกว่า "สัญญาณอนาล็อก" ประกอบด้วยข้อมูลสี 3 ชนิด คือ แดง เขียว น้ำเงิน (Red, Green, Blue : สี RGB) และสัญญาณสำหรับเชื่อมความสัมพันธ์ของข้อมูล (Synchronization Plus : สัญญาณ SYNC) สัญญาณวิดีโอจะถูกส่งไปบันทึกยังตลับวิดีโอ (Video Cassette Recorder : VCR) โดยการแปลงสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์เป็นสัญญาณดิจิทัลและบันทึกลงบนอุปกรณ์บันทึกข้อมูลด้วยหลักการของสนามแม่เหล็ก การบันทึกจะต้องบันทึกผ่านอุปกรณ์ที่เรียกว่า "หัวเทปวิดีโอ" ที่สามารถบันทึกได้ทั้งภาพ เสียง และข้อมูลควบคุมการแสดงภาพ นอกจากบันทึกเป็นม้วน

เทปวีดีโอแล้วยัง สามารถบันทึกในรูปของสัญญาณวิทยุได้อีกด้วย โดยอาศัย NTSC, PAL หรือ SECAM เพื่อช่วยในการส่งสัญญาณให้สามารถแพร่ภาพทางโทรทัศน์ได้

มาตรฐานการแพร่ภาพวีดีโอมาตรฐานการแพร่แบ่งออกเป็นสามแบบ ได้แก่ NTSC, PAL และ SECAM เป็นมาตรฐานที่นิยมใช้กันในหลายพื้นที่ทั่วโลก และปัจจุบันได้มีการพัฒนา มาตรฐานใหม่ขึ้นมา เรียกว่า "HDTV (High-Definition Television)"

มาตรฐานการแพร่ภาพวีดีโอ National Television System Committee (NTSC) เป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบในการตั้งมาตรฐานที่เกี่ยวกับโทรทัศน์และวีดีโอในสหรัฐ มาตรฐานนี้ เป็นการเข้ารหัสข้อมูลแบบสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์ กำหนดให้สร้างภาพด้วยเส้นในแนวนอน 525 เส้น ต่อเฟรม ในอัตรา 30 เฟรมต่อวินาที มีสี 16 ล้านสีที่แตกต่างกันและอัตราเฟรมเป็น 60 Half-Frame (Interlace) ต่อวินาที แต่บนจอภาพคอมพิวเตอร์นั้นจะใช้วิธีการที่เรียกว่า "Progressive-Scan" ซึ่งมีความแตกต่างจากจอภาพโทรทัศน์ตรงที่สามารถสร้างภาพเป็นแบบเฟรมต่อเฟรม โดยไม่มีการ Interlacing Phase Alternate Line (PAL) เป็นมาตรฐานของโทรทัศน์และวีดีโอที่นิยมในแถบยุโรป รวมถึงไทยด้วย เป็นการสร้างภาพจากแนวนอน 625 เส้นต่อเฟรม ในอัตรา 25 เฟรมต่อวินาทีและทำการแสดงภาพด้วยวิธี Interlacing เช่นกันแต่จะแสดงภาพในอัตราเฟรมเป็น 50 Half-Frame ต่อวินาที

มาตรฐานการแพร่ภาพวีดีโอ Sequential Color and Memory (SECAM) เป็นมาตรฐานของการแพร่สัญญาณโทรทัศน์ และวีดีโอที่ใช้กันในฝรั่งเศส ยุโรปตะวันออก ตะวันออกกลาง และประเทศในพื้นที่ใกล้เคียง ทำการแพร่สัญญาณแบบอนาล็อก ส่วนการสร้างภาพจะเป็น 819 เส้น ด้วยอัตราเฟรม 25 เฟรมต่อวินาที ซึ่งจะแตกต่างจากมาตรฐาน NTCS และ PAL ในเรื่องการผลิตวิธีการแพร่ภาพออกอากาศ และจากสาเหตุที่ระบบนี้ไม่แตกต่างจากระบบ PAL มากนัก เครื่องรับโทรทัศน์ในยุโรปจึงทำการพัฒนาให้สามารถใช้งานได้ทั้งระบบ PAL และ SECAM High Definition Television (HDTV) เป็นเทคโนโลยีของการแพร่ภาพโทรทัศน์ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อแสดงภาพที่มีความละเอียดสูงคือ 1280x720 ซึ่งเป็นความละเอียดสำหรับ การแสดงภาพเช่นเดียวกับโรงภาพยนตร์ แต่ในขณะที่พัฒนานั้นได้มีการโต้เถียงกันระหว่างกลุ่มอุตสาหกรรมโทรทัศน์กับกลุ่มอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์ ว่าจะใช้ความละเอียดจอภาพเป็น 1920x1080 พิกเซล หลังจากนั้นสรุปได้ว่าความละเอียดนี้ไม่เหมาะสม ดังนั้นมาตรฐาน HDTV จึงได้กำหนดให้มีความละเอียดของจอภาพเป็น 1280x720

## การบีบอัดวิดีโอ Video compression

การบีบอัดวิดีโอเป็นการจัดเก็บข้อมูลภาพและเสียงของไฟล์ต้นฉบับให้มีขนาดลดน้อยลง แต่ยังคงมีปริมาณของข้อมูลเท่าเดิม แต่ก็เป็นที่ทราบกันดีแล้วว่าไฟล์ อาจจะมีคุณภาพลดน้อยลงไปตามขนาดที่บีบอัด แต่เนื่องจากการบีบอัดข้อมูลมีประโยชน์เป็นอย่างมากจึงทำให้มีการพัฒนาต่อมาเรื่อย ๆ

### ชนิดของการบีบอัดวิดีโอ

1. การบีบอัดวิดีโอ เป็นมาตรฐานการบีบอัดข้อมูลเนื่องจากมีความต้องการที่จะย่อภาพสี่ โดยให้คงรายละเอียดเดิมไว้ให้มากที่สุด ซึ่งคอมพิวเตอร์จะทำการสุ่มตัวอย่างของจุดภาพในส่วนต่าง ๆ ก่อนที่จะบีบอัดข้อมูล โดยตรวจสอบพื้นที่ว่าจะมีสีอะไรอยู่มากที่สุด จากนั้นจะยุบพื้นที่ที่เหลือเพียงสีที่ต้องการเพียงหนึ่งพิกเซล ซึ่ง JPEG จะถูกนำมาใช้กับภาพนิ่งที่อัตราส่วนการบีบประมาณ 25:1, 40:1 จนถึง 100:1 เป็นมาตรฐานการบีบอัดข้อมูลที่สามารถบีบอัด และขยายสัญญาณได้ตั้งแต่ 12:1, 5:1 และ 2:1 ทำให้ภาพที่ได้ออกมามีคุณภาพ และเป็นที่น่าสนใจสำหรับกลุ่มผู้ผลิตงานที่ไม่ต้องการความละเอียดมากนัก จึงเป็นระบบที่นิยมใช้ในการตัดต่อ และการ์ดแคปเจอร์ (Capture Card) แบบต่าง แต่ในปัจจุบันเริ่มความนิยมเนื่องจากระบบดิจิทัลของกล้องดิจิทัลวิดีโอเข้ามาแทนที่ เจเพ็ก (JPEG) Motion – JPEG หรือ M – JPEG

2. การบีบอัดวิดีโอ เป็นเทคโนโลยีการบีบอัดและการคลายข้อมูล ซึ่งสามารถนำไปใช้กับซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ หรืออย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้ โดยส่วนมาก CODEC จะนิยมใช้กันในบีบอัดแบบ MPEG, Indeo และ Cinepak เป็นมาตรฐานการบีบอัดสัญญาณภาพและเสียงโดยใช้ระบบ DCT ซึ่งเป็นระบบที่ใช้กับ ระบบวิดีโอคุณภาพสูงทั่วไป จะมีความคล้ายคลึงกับการบีบอัดข้อมูลแบบ JPEG แต่จะลดจำนวนข้อมูลที่ซ้ำกันของภาพต่อไปด้วยการบีบอัดข้อมูลแบบ MPEG นี้เป็นแบบไม่สมมาตร เนื่องจากขั้นตอนในการเข้ารหัสสัญญาณวิดีโอานานกว่าขั้นตอนการถอดรหัสข้อมูล โดย MPEG ได้ถูกพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องดังนี้ CODEC เอ็มเพ็ก (MPEG : Moving Picture Experts Group)

3. การบีบอัดวิดีโอ MPEG-1 ใช้กับวิดีโอที่ดูตามบ้านเป็นที่รู้จักกันดีในชื่อ VHS ซึ่งไฟล์ที่ได้จากการบีบอัดข้อมูลแบบนี้สามารถใช้เครื่องเล่น CD ทั่วไป อ่านหรือเขียนข้อมูลได้ แต่ยังให้ภาพที่ค่อนข้างหยาบ สัญญาณสีแต่ละจุดไม่สามารถกำหนดเป็นสีที่ถูกต้องได้ถ้าเป็นระบบที่ใช้อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ช่วยในการถอดรหัสจะแสดงภาพที่ชัดเจนได้เต็มจอภาพ แต่ถ้าใช้ซอฟต์แวร์อย่าง

เดียวจะ แสดงภาพที่ชัดเจนได้เพียงครั้งจภาพ MPEG-2 เพื่อใช้ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โดยเฉพาะการบีบอัดข้อมูลแบบนี้ก่อนที่คอมพิวเตอร์จะคำนวณผลเพื่อแทนค่าจุดสีต่าง ๆ ภาพจะถูกแบ่งออกเป็นส่วน ๆ และจะคำนวณทีละหลาย ๆ ภาพ เรียกว่า "GOP (Group of Picture) " ซึ่งเป็นการมองภาพครั้งละ 8 - 24 ภาพ โดยจะดูจากภาพที่หนึ่งของ GOP เป็นหลักจากนั้นจะทำการเข้ารหัสภาพแล้วมองภาพถัดไปว่ามีความแตกต่างจากภาพแรกที่สุดใด จากนั้นจะทำการเปรียบเทียบและเก็บเฉพาะที่แตกต่างของภาพไว้ในเฟรมนั้น ส่วนภาพต่อไปก็ทำการเปรียบเทียบกับภาพติดกัน แล้วเก็บส่วนต่างไว้เช่นกัน ทำให้สามารถลดจำนวนข้อมูลที่ต้องการเก็บ และเก็บบันทึกข้อมูลที่ต้องการถอดรหัสได้

4. การบีบอัดวีดีโอ MPEG-3 เพื่อใช้งานกับโทรทัศน์ที่มีความคมชัดสูงหรือเรียกว่า HDTV (High – Definition Television) เป็นโทรทัศน์ดิจิทัลชนิดใหม่ที่ใช้ในสหรัฐแต่ไม่ได้นำมาใช้งานเนื่องจากไม่ประสบความสำเร็จ MPEG-4 เป็นมาตรฐานที่ใกล้เคียงกับ Quick Time เพื่อใช้งานทางด้านมัลติมีเดียที่มีแบนด์วิดท์ (Bandwidth) ต่ำ ซึ่งสามารถรวมภาพ เสียง และ ส่วนประกอบอื่นที่คอมพิวเตอร์สร้างขึ้นได้ ที่สำคัญ MPEG-4 ได้ถูกออกแบบให้มีความสามารถในเชิงโต้ตอบกับวัตถุต่าง ๆ ในภาพได้ MPEG-7 เป็นตัวเชื่อมรายละเอียดเนื้อหา มัลติมีเดียเข้าด้วยกัน (Multimedia Content Description Interface) โดยมีจุดหมายที่จะสร้างมาตรฐานการอธิบายข้อมูลข่าวสารของมัลติมีเดีย เพื่อใช้ในการสนับสนุนความหมายของข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ บน สื่อ Microsoft Video : ทำงานในขั้นตอนการบีบอัดข้อมูลที่อัตราส่วนการบีบอัดต่ำได้อย่างรวดเร็วเหมาะสำหรับภาพที่มีความเคลื่อนไหวมาก ๆ แต่ความละเอียดต่ำ (240x180 พิกเซล) Microsoft RLE : ใช้อัตราส่วนในการบีบอัดต่ำเหมาะสำหรับภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่มีความชัดเจนแต่ไม่เหมาะกับงานวีดีโอ

5. การบีบอัดวีดีโอ DV Format มีการสร้างระบบการเข้ารหัสเพื่อบันทึกเป็นสัญญาณดิจิทัลโดยตรงเพื่อใช้กับกล้องถ่ายวีดีโอแบบดิจิทัล ซึ่งเรียกการเข้ารหัสแบบนี้ว่า "DV Format" โดยสัญญาณที่ถูกบันทึกจะผ่านการบีบอัดข้อมูลเรียบร้อยแล้ว สามารถส่งผ่านเข้าสู่คอมพิวเตอร์ได้โดยตรงไม่มีปัญหาการสูญเสียความคมชัดของภาพ แต่ข้อมูลภาพดิจิทัลวีดีโอค่อนข้างใหญ่ การส่งผ่านข้อมูลจะใช้เวลานาน จึงมีการพัฒนามาตรฐาน IEEE หรือที่เรียกว่า "Fire Wire" มารองรับการส่งข้อมูลแบบ DV จนกระทั่งได้กลายเป็นมาตรฐานการเชื่อมต่อสำหรับกล้องดิจิทัลวีดีโอในที่สุด DivX : กลุ่มโปรแกรมเมอร์ได้ค้นได้ร่วมกันพัฒนาระบบซอฟต์แวร์ที่สามารถลดข้อมูลเหลือเพียง 10-20 เปอร์เซ็นต์ของปริมาณข้อมูลเดิม และยังสามารถเปิดชมภาพยนตร์ด้วย

โปรแกรมธรรมดาได้อีกด้วย DVI : เป็นเทคโนโลยี CODEC ที่ถูกพัฒนาซึ่งมีมาตรฐาน NTST ในการแสดงภาพที่มีอัตรา 30 เฟรมต่อวินาที สามารถบันทึกและแสดงภาพวิดีโอที่มีการเคลื่อนไหวที่สมจริงเหมือนในโทรทัศน์ แต่บางครั้งมักจะเกิดปัญหาเพราะเนื้อที่ของฮาร์ดดิสก์ไม่เพียงพอเนื่องจากสามารถบันทึกข้อมูลได้ในปริมาณมาก ดังนั้น DVI จึงแก้ปัญหานี้โดยการบีบอัดข้อมูลและคลายข้อมูล DVI ด้วยอุปกรณ์ที่เป็นฮาร์ดแวร์ทั้งหมด

6. การบีบอัดวิดีโอ Cinepak เป็นเทคโนโลยีการบีบอัดและการคลายข้อมูล สามารถส่งข้อมูลวิดีโอขนาด 24 บิต บนพื้นที่ขนาด 1 ต่อ 4 ของจอภาพวินโดว ซึ่งนิยมใช้ในรูปแบบของไฟล์วิดีโอที่เป็น \*.avi โดยสามารถบีบอัดข้อมูลได้ดีแต่มีข้อเสียตรงที่ ใช้เวลานานในการบีบอัดข้อมูล

Indeo : มีพื้นฐานมาจาก DVI ที่เป็นฮาร์ดแวร์ ส่วนการเข้ารหัสและถอดรหัสของ Indeo จะเป็นซอฟต์แวร์ทั้งหมด โดยนิยมนำมาประยุกต์ใช้ในการประชุมด้วยภาพ

#### คุณภาพของวิดีโอ อัตราเฟรม (Frame Rate)

คืออัตราความถี่ในการแสดงภาพจาก Timeline ออกทางหน้าจออัตราที่เฟรมถูกแสดงในวิดีโอมีหน่วยเป็นเฟรมต่อวินาที (FPS ย่อมาจาก Frame Per Second เป็นหน่วยวัดปริมาณข้อมูลที่ใช้ในการเก็บบันทึกและแสดงวิดีโอ นอกจากนี้ยังสามารถแสดงเฟรมให้มีความต่อเนื่องในเวลาอันรวดเร็ว) โดยผู้จัดทำสามารถที่จะกำหนดอัตราเฟรมเองได้ เช่น อัตราเฟรมของภาพยนตร์เท่ากับ 24 fps อัตราเฟรมโทรทัศน์ระบบ PAL เท่ากับ 25 fps และอัตราเฟรมโทรทัศน์ ระบบ NTSC เท่ากับ 30 fps

คุณภาพของวิดีโอ ความละเอียด (Resolution) หมายถึง ความคมชัดของภาพที่แสดงผลออกทางจอภาพ ความละเอียดของจอภาพขึ้นอยู่กับจำนวนจุดทั้งหมดที่เกิดบนจอ จุดต่าง ๆ นี้เรียกว่า พิกเซล (Pixel) นอกจากนี้ภาพที่มีขนาดเท่ากัน บางครั้งก็อาจจะมี ความละเอียดที่ต่างกัน ได้ เนื่องจากจำนวนพิกเซลต่างกันจะส่งผลให้ขนาดของพิกเซลต่างกันด้วย ยิ่งความละเอียดของจอภาพสูงจะยิ่งทำให้มองเห็นพื้นที่ใช้งานบนจอกว้างมากขึ้นแต่จะทำให้มีขนาดเล็กลง

## รูปแบบของไฟล์วิดีโอออนไลน์

รูปแบบของไฟล์วิดีโอออนไลน์ - \*.rm/ \*.ra/ \*.ram เป็นฟอร์แมตที่พัฒนาโดยบริษัท RealNetwork นิยมให้นำเสนอข้อมูล ไฟล์ผ่านอินเทอร์เน็ตโดยใช้โปรแกรม Real Player - \*.MPEG2 / \*.MPEG4 เป็นฟอร์แมตที่สามารถเปิดได้ด้วยโปรแกรม Windows Media Player - \*.asf/ \*.wmv เป็นฟอร์แมตที่คล้ายคลึงกับ \*.MPEG2/ \*.MPEG4 สามารถเปิดไฟล์ทั้งสองได้ ด้วยโปรแกรม Windows Media Player เช่นกัน - \*.viv เป็นฟอร์แมตที่สามารถเปิดไฟล์ได้ด้วยโปรแกรม Vivo Active Player แต่ในปัจจุบันนี้ได้ เลิกใช้ไปแล้ว - \*.mov เป็นฟอร์แมตที่พัฒนาโดยบริษัท Apple นิยมให้นำเสนอข้อมูลไฟล์ผ่านอินเทอร์เน็ต โดยใช้โปรแกรม Quick Time - \*.avi (Audio / Video Interleave) เป็นฟอร์แมตที่พัฒนาโดยบริษัท ไมโครซอฟท์ เรียกว่า Video for Windows มีนามสกุลเป็น \*.avi ปัจจุบันมีโปรแกรมแสดงผลติดตั้งมาพร้อมกับชุด Microsoft Windows คือ Windows Media Player นั่นเอง

## โปรแกรมตัดต่อ

1. โปรแกรมตัดต่อ Adobe Premiere Pro เป็นโปรแกรมตัดต่อวิดีโอจากค่าย Adobe เป็นโปรแกรมตัดต่อวิดีโอที่ออกแบบเครื่องมือการใช้งานได้มาตรฐาน จนเป็นต้นแบบของโปรแกรมตัดต่อ ทั่วไป
2. โปรแกรมตัดต่อ Edius เป็นโปรแกรมตัดต่อที่มีจุดเด่นมาก เช่น ช้อน วาง เลเยอร์ได้มาก โดยไม่ต้อง Render ปัจจุบัน EDIUS มีการปรับปรุงอีกหลายส่วน เช่น การปรับแต่ง Effect การทำงานแบบมัลติฟอร์แมต ย่อภาพ ขยายภาพ ภาพวิ่ง ทำไตเติ้ล เป็นต้น
3. โปรแกรมตัดต่อ Sony Vegas โปรแกรมตัดต่อแบบไฮมยูล ที่เทียบชั้นระดับอาชีพมากับ Effect ที่น่าสนใจในตัวเอง ในการ Render นั้น มีการ Render น้อยมาก เหมาะสำหรับคนที่อยากจะทำตัดต่อเป็นงานอดิเรก หรือจะทำตัดต่อเป็นอาชีพ ก็แนะนำให้ใช้การ์ดตัดต่อของ Black Magic มาเป็นอุปกรณ์เสริม

### สรุปหลักการของการตัดต่อ

1. เสียงและภาพนั้นคือส่วนที่เสริมซึ่งกันและกัน
2. ภาพใหม่ควรให้ข้อมูลใหม่
3. ควรมีเหตุผลสำหรับทุกภาพที่ตัด
4. เลือกแบบการตัดที่เหมาะสมกับเรื่อง
5. ยิ่งตัดต่อดี ยิ่งดูสั้นไหล
6. การตัดคือการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่



ภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่างการตัดต่อ

ที่มา : [http://www.downloadcrew.com/article/27563-adobe\\_premiere\\_pro\\_cs6](http://www.downloadcrew.com/article/27563-adobe_premiere_pro_cs6)

## มูลนิธิ

มูลนิธิ หมายถึงองค์กรเอกชนที่ทำกิจกรรมใดก็ตามเพื่อวัตถุประสงค์ อันเป็นประโยชน์ สาธารณะแก่ส่วนรวม เป็นองค์กรที่ไม่แสวงหากำไร หรือ หากำไรเพื่อพอกอยู่ได้ เพียงพอที่จะทำ กิจกรรมอันเป็นประโยชน์แก่ส่วนรวม มูลนิธิได้แก่ ทรัพย์สินที่จัดสรรไว้โดยเฉพาะสำหรับ วัตถุประสงค์ เพื่อการกุศล สาธารณะ การศาสนา ศิลปะ วิทยาศาสตร์ วรรณคดี การศึกษา หรือเพื่อ สาธารณประโยชน์อื่น โดยมีได้มุ่งหาผลประโยชน์มาแบ่งปันกัน และได้จดทะเบียนตามบทบัญญัติ แห่งประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ (บ.ป.พ.มาตรา 110)

## มูลนิธิปวีณา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรี PAVENA FOUNDATION

คุณ ปวีณา หงสกุล เริ่มก่อตั้งมูลนิธิปวีณา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรี ขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2542 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ช่วยเหลือเด็กและสตรีที่ถูกละเมิดสิทธิ และถูกทารุณกรรมในรูปแบบต่างๆ ตลอดจนการฟื้นฟูด้านร่างกายและจิตใจ โดยไม่หวังผลกำไร "การละเมิดสิทธิของเด็กและสตรี เป็น ปัญหาที่สำคัญและหยั่งรากลึกในสังคมไทย ผู้ที่ด้อยโอกาสมักจะได้รับการกดขี่ข่มเหงจากผู้ที่มี อำนาจมากกว่าอยู่เสมอ ดังนั้น จึงเป็นหน้าที่ของเราทุกคน ในการช่วยกันสอดส่องดูแลเพื่อไม่ให้ เกิดการเอาเปรียบ การทำร้าย การทารุณกรรม เกิดขึ้นในหมู่ของสตรีและเด็ก ซึ่งถือได้ว่าเป็น กลุ่มคนที่อ่อนแอในสังคม" มูลนิธิปวีณา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรี ดำเนินการเรื่อยมา และได้ ประสบผลสำเร็จเป็นอย่างดี ได้รับความสนใจจากประชาชนและสื่อมวลชน ตลอดจนหน่วยงาน ที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชนให้ความร่วมมือด้วยดีตลอดมา เพราะประชาชนเป็นจำนวนมากที่ ถูกละเมิดสิทธิ และผู้พบเห็นได้มาร้องเรียน เพื่อขอความช่วยเหลือในกรณีถูกละเมิดสิทธิ เช่น ล้อลวงค้าประเวณี ข่มขืน ทารุณกรรม ฯลฯ และมูลนิธิปวีณา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรีได้ ปฏิบัติการช่วยเหลือเด็กและสตรีที่ถูกละเมิดสิทธิ ทันต่อเหตุการณ์ และสามารถนำผู้กระทำผิดมา ลงโทษได้

## วัตถุประสงค์ของมูลนิธิปวีณา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรี

1. เพื่อช่วยเหลือเด็กและสตรีที่ถูกละเมิดสิทธิ และถูกทารุณกรรมในรูปแบบต่างๆ ตลอดจนการ ฟื้นฟูด้านร่างกายและจิตใจ
2. เพื่อช่วยเหลือเด็กและสตรีที่ได้รับเคราะห์กรรมและไร้ที่พึ่ง ให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้ อย่างปกติสุข
3. เพื่อส่งเสริมและพัฒนารายได้ เสริมทักษะแก่เด็กที่ยากไร้และด้อยโอกาส
4. เพื่อส่งเสริมกิจกรรมด้านวัฒนธรรมไทย

### กิจกรรมมูลนิธิ

มูลนิธิปวีณา หงสกุลเพื่อเด็กและสตรี ได้เปิด "โครงการปวีณา 24 ชั่วโมง" ขึ้น เพื่อรับเรื่องราวร้องทุกข์ตลอดจนให้ความช่วยเหลือเด็กและสตรีที่ถูกละเมิดสิทธิ ถูกข่มขืน ทำร้ายร่างกาย ถูกหลอกลวงค้าประเวณี โดยรับแจ้งเหตุผ่านโทรศัพท์สายด่วน 24 ชั่วโมง หมายเลข 1134 หรือ 972-5489-90



ภาพที่ 2.9 ภาพมูลนิธิปวีณาหงสกุลเพื่อเด็กและสตรี

### แนวทางการจัดมูลนิธิ

ต้องมีบุคคล หรือคณะบุคคลตกลงยกทรัพย์สินของตนเองให้เป็นกองทุนมูลนิธิ โดยมีมูลค่าทรัพย์สินเป็นกองทุนในการขอจดทะเบียนจัดตั้งมูลนิธิไม่ต่ำกว่า 500,000 บาท (ห้าแสนบาทถ้วน) ถ้ามีทรัพย์สินอย่างอื่นจะต้องมีเงินสดไม่น้อยกว่า 250,000 บาท (สองแสนห้าหมื่นบาทถ้วน) และเมื่อรวมกับทรัพย์สินอย่างอื่นแล้วต้องมีมูลค่าไม่น้อยกว่า 500,000 บาท (ห้าแสนบาทถ้วน) แต่ถ้าหากมูลนิธิที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการสังคมสงเคราะห์ ส่งเสริมการศึกษา ส่งเสริมการกีฬา ศาสนา สาธารณภัย และเพื่อบำบัดรักษาคนคว่ำป้องกันผู้ป่วยจากยาเสพติด เฮดส์ หรือมูลนิธิที่ก่อตั้งโดยหน่วยงานของรัฐก็ได้รับการผ่อนผันให้มีทรัพย์สินเป็นกองทุนมูลค่าไม่ต่ำกว่า 200,000 บาท (สองแสนบาทถ้วน) ถ้ามีทรัพย์สินอย่างอื่นจะต้องมีเงินสดไม่น้อยกว่า 100,000 บาท (หนึ่งแสนบาทถ้วน) และเมื่อรวมกับทรัพย์สินอย่างอื่นแล้ว ต้องมีมูลค่าไม่น้อยกว่า 200,000 บาท (สองแสนบาทถ้วน)

## ขั้นตอนการจดทะเบียนมูลนิธิ

### กรณี กรุงเทพฯ

ขั้นที่ 1 ผู้ร้องยื่นเรื่องราว ณ สำนักงานเขตของกรุงเทพมหานครที่สำนักงานใหญ่ของมูลนิธิตั้งอยู่ เอกสารที่ใช้ยื่นอย่างละ 3 ชุด (เอกสารทุกอย่างต้องรับรองสำเนา) คือ

1. แบบคำร้อง (แบบ ม.น.1)
2. ใบอนุญาตจัดตั้งสมาคมหรือองค์การ (แบบ ว.ธ.3) กรณีที่มูลนิธิมีวัตถุประสงค์เกี่ยวข้องกับกบิลปะ วัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี
3. รายงานการประชุมจัดตั้งมูลนิธิ
4. ข้อบังคับของมูลนิธิ
5. หนังสือรับรองการเงิน
6. หนังสือค้ำประกันสัญญา
7. หนังสืออนุญาตให้ใช้สถานที่
8. หนังสืออนุญาตให้ใช้ชื่อตัวหรือชื่อสกุล เป็นชื่อของมูลนิธิ (ถ้ามีกรณีเกี่ยวข้อง)
9. แผนที่แสดงที่ตั้งสำนักงานมูลนิธิ
10. บันทึกคำให้การของผู้จะเป็นกรรมการของมูลนิธิ
11. หนังสือรับรองราคาประเมินที่ดินของเจ้าพนักงานที่ดิน (กรณีมีทรัพย์สินเป็นที่ดินอยู่ในกองทุนจัดตั้งมูลนิธิ)
12. บัญชีรายชื่อกรรมการมูลนิธิ
13. สำเนาทะเบียนของอาคารสถานที่ตั้งสำนักงานมูลนิธิ
14. สำเนาทะเบียนบ้านของผู้จะเป็นกรรมการมูลนิธิทุกคน
15. สำเนาบัตรประจำตัวประชาชนของผู้จะเป็นกรรมการมูลนิธิทุกคน
16. อื่น ๆ (ถ้ามี) เช่น สำเนาพินัยกรรมสำเนาโฉนดที่ดิน ฯลฯ

### ขั้นที่ 2 ส่วนของเจ้าหน้าที่

1. รับเรื่องราวตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของเอกสารหลักฐาน
2. ดำเนินการสอบสวนคุณสมบัติของกรรมการทุกคน (หากมีกรรมการเป็นชาวต่างชาติ ให้ดำเนินการตามแนวทางหนังสือกรมการปกครอง ที่ มท 0307.4/ว 4107 ลว. 3 มี.ค.2549)
3. ส่งเอกสารเรื่องราวการขออนุญาตจดทะเบียนจัดตั้งไปกรุงเทพมหานคร

### ขั้นที่ 3 การปฏิบัติของกรุงเทพมหานคร

1. รับเอกสารเรื่องราวขออนุญาตจัดตั้ง
2. ส่งเอกสารเรื่องราวขออนุญาตจัดตั้งไปกระทรวงมหาดไทยเพื่อขออนุญาต

#### ขั้นที่ 4 การปฏิบัติของกระทรวงมหาดไทย

1. เจ้าหน้าที่ตรวจสอบหลักฐานครบถ้วน ถูกต้อง
2. กรณีมูลนิธิมีวัตถุประสงค์เกี่ยวข้องกับหน่วยงานต่าง ๆ
  - 2.1 หากมีวัตถุประสงค์เกี่ยวข้องกับหน่วยงานใดแจ้งเรื่องให้หน่วยงานนั้น เสนอความเห็นประกอบการพิจารณาของนายทะเบียนด้วย
  - 2.2 หากมีวัตถุประสงค์เกี่ยวข้องกับงานวัฒนธรรมให้ส่งเรื่องไปที่สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ
3. เสนอปลัดกระทรวงมหาดไทยพิจารณาอนุญาตหรือไม่อนุญาต
  - 3.1 กรณีอนุญาตออกไปสำคัญแสดงการจดทะเบียนให้แก่มูลนิธิ (ม.น.3) เก็บใจความสำคัญส่งสำนักงานเลขาธิการคณะรัฐมนตรี เพื่อประกาศในราชกิจจานุเบกษา
  - 3.2 แจ้งกรุงเทพมหานคร เพื่อแจ้งผู้รองรับเอกสาร
  - 3.3 กรณีไม่อนุญาตให้พนักงานเจ้าหน้าที่แจ้งคำสั่งให้กรุงเทพมหานครทราบ และคืนเอกสารหลักฐานต่าง ๆ ให้ไปด้วย

#### ขั้นที่ 5

1. ทำหนังสือแจ้งผู้ขอจัดตั้งมารับหนังสือใบสำคัญการจดทะเบียนจัดตั้งมูลนิธิ (แบบ ม.น. 3) และหลักฐานที่ได้ยื่นไว้อย่างละ 1 ชุด พร้อมชำระค่าธรรมเนียม 200 บาท
2. กรณีไม่อนุญาตเสนอปลัดกรุงเทพมหานคร เพื่อแจ้งผู้ยื่นคำขอทราบพร้อมส่งเรื่องคืน

#### กรณีจังหวัดอื่น ที่ไม่ใช่กรุงเทพ

ขั้นที่ 1 ผู้ร้องยื่นเรื่องราว ณ ที่ทำการปกครองอำเภอ ที่สำนักงานใหญ่ของมูลนิธิตั้งอยู่ เอกสารที่ที่ยื่น อย่างละ 3 ชุด (เอกสารทุกอย่างต้องรับรองสำเนา) คือ

1. หนังสือคำมั่นในการดำเนินกิจการมูลนิธิ
2. แบบคำร้อง (แบบ ม.น.1)
3. รายงานการประชุมจัดตั้งมูลนิธิ
4. ข้อบังคับของมูลนิธิ
5. หนังสือรับรองการเงิน
6. หนังสือคำมั่นสัญญา
7. หนังสืออนุญาตให้ใช้ชื่อตัวหรือชื่อสกุลเป็นชื่อของมูลนิธิ (ถ้ามีกรณีเกี่ยวข้อง)
8. แผนที่แสดงที่ตั้งสำนักงานมูลนิธิ
9. หนังสืออนุญาตให้ใช้สถานที่
10. บันทึกคำให้การของผู้จะเป็นกรรมการของมูลนิธิ

11. บัญชีรายชื่อกรรมการมูลนิธิ
12. หนังสือรับรองราคาประเมินที่ดินของเจ้าพนักงานที่ดิน (กรณีมีทรัพย์สินเป็นที่ดินอยู่ในกองทุนจัดตั้งมูลนิธิ)
13. สำนักทะเบียนบ้านของอาคารสถานที่ตั้งสำนักงานมูลนิธิ
14. สำเนาทะเบียนบ้านของผู้จะเป็นกรรมการมูลนิธิทุกคน
15. อื่น ๆ (ถ้ามี) เช่น สำเนาพินัยกรรมสำเนาโฉนดที่ดิน ฯลฯ

### ขั้นที่ 2 การปฏิบัติงานของอำเภอ

1. รับเรื่องราวตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของเอกสารหลักฐาน
2. ดำเนินการสอบสวนคุณสมบัติของกรรมการทุกคน (หากมีกรรมการเป็นชาวต่างชาติให้ดำเนินการตามแนวทางหนังสือกรมการปกครอง ที่ มท 0307.4/ว 4102 ลว. 3 มีนาคม 2549
3. ส่งเรื่องราวให้จังหวัดเพื่อเสนอนายทะเบียนพิจารณาอนุญาต

### ขั้นที่ 3 การปฏิบัติงานของจังหวัด

1. ตรวจสอบความถูกต้อง ครบถ้วนของเอกสารที่ได้รับจากอำเภอ
2. กรณีมูลนิธิมีวัตถุประสงค์เกี่ยวข้องกับหน่วยงานต่าง ๆ
  - 2.1 หากมีวัตถุประสงค์เกี่ยวข้องกับหน่วยงานใดแจ้งเรื่องให้หน่วยงานนั้น เสนอความเห็นประกอบการพิจารณาของนายทะเบียนด้วย
  - 2.2 หากมีวัตถุประสงค์เกี่ยวข้องกับงานวัฒนธรรมให้ส่งเรื่องไปที่สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ
3. เมื่อนายทะเบียนอนุญาตและลงนามใน ม.น.3 ให้เก็บใจความสำคัญส่งสำนักงานเลขาธิการคณะรัฐมนตรี เพื่อประกาศในราชกิจจานุเบกษา
4. ส่งเรื่องราวคืนอำเภอเพื่อแจ้งผู้ขอจัดตั้งชำระค่าธรรมเนียม 20 บาท และรับแบบ ม.น.3
5. ส่งเรื่องราวการขออนุญาตจัดตั้งมูลนิธิที่ได้รับการอนุญาตจากนายทะเบียนแล้วรายงานกระทรวงมหาดไทย จำนวน 1 ชุด
6. กรณีไม่อนุญาต ให้พนักงานเจ้าหน้าที่แจ้งคำสั่งให้อำเภอทราบ และคืนเอกสารหลักฐานต่าง ๆ ให้ไปด้วย

### การจดทะเบียนเปลี่ยนแปลงกรรมการมูลนิธิ

ขั้นที่ 1 ประธานมูลนิธิหรือกรรมการมูลนิธิ ผู้ได้รับมอบหมายยื่นเรื่องราว (แบบ ม.น.2) ที่สำนักงานใหญ่ของมูลนิธิตั้งอยู่ (สำนักงานเขตในกรุงเทพมหานครและที่ทำการปกครองอำเภอ) พร้อมทั้งหลักฐานจำนวน 3 ชุด (เอกสารทุกอย่างต้องรับรองสำเนา) คือ

1. แบบ ม.น.2
2. บัญชีงบดุลซึ่งผู้สอบบัญชีรับอนุญาตได้ลงนามรับรองแล้ว
3. บันทึกการประชุมคณะกรรมการมูลนิธิ ซึ่งมีมติให้เปลี่ยนแปลง
4. ข้อบังคับมูลนิธิ
5. บัญชีรายชื่อกรรมการชุดเก่า-ใหม่
6. บันทึกการสอบสวนคุณสมบัติกรรมการ (เฉพาะบุคคลที่ไม่เคยเป็นกรรมการมูลนิธิใดมาก่อน)
7. กรณีกรรมการเป็นชาวต่างชาติ ให้ดำเนินการตามแนวทางหนังสือกรมการปกครอง ที่ มท 0307.4/ว 4107 ลว. 3 มีนาคม 2549

### ขั้นที่ 2

1. ตรวจสอบเอกสารและหลักฐานที่เกี่ยวข้อง
2. สอบสวนคุณสมบัติกรรมการมูลนิธิที่ขอเปลี่ยนแปลงกรรมการ
3. ส่งเอกสารเรื่องราวขออนุญาตการจดทะเบียนเปลี่ยนแปลงกรรมการในเขตกรุงเทพมหานคร ที่สำนักงานปกครองและทะเบียน ส่วนในต่างจังหวัดที่ทำการปกครองจังหวัด

### ขั้นที่ 3

1. กรณีในจังหวัดอื่น ตรวจสอบเอกสารและหลักฐานเรื่องราวขออนุญาตจดทะเบียนเปลี่ยนแปลงกรรมการเมื่อนายทะเบียน (ผู้ว่าราชการจังหวัด) พิจารณาแล้วเห็นว่าถูกต้อง และอนุญาตให้ออกใบสำคัญแสดงการจดทะเบียนเปลี่ยนแปลงให้แก่มูลนิธิ
2. กรณีในเขตกรุงเทพมหานครตรวจสอบเรื่องราวเสนอปลัดกระทรวงมหาดไทยพิจารณา
3. กรณีอนุญาตให้ส่งเรื่องคืนที่ทำการปกครองอำเภอหรือสำนักงานปกครองและทะเบียน กรุงเทพมหานคร เพื่อเสียค่าธรรมเนียม 50 บาท
4. กรณีไม่อนุญาต ให้พนักงานเจ้าหน้าที่แจ้งคำสั่งให้ที่ทำการปกครองอำเภอหรือสำนักงานปกครองและทะเบียนกรุงเทพมหานครทราบ เพื่อแจ้งผู้ยื่นเรื่องราวทราบ พร้อมทั้งคืนเอกสารและหลักฐานต่างๆ ไปให้ด้วย

### การจดทะเบียนเปลี่ยนแปลงข้อบังคับมูลนิธิ

ขั้นที่ 1 ประธานมูลนิธิหรือกรรมการมูลนิธิ ผู้ได้รับมอบหมายยื่นเรื่องราว (แบบ ม.น.2) ที่สำนักงานใหญ่ของมูลนิธิตั้งอยู่ (เขตในกรุงเทพมหานคร และอำเภอ) พร้อมทั้งหลักฐาน จำนวน 4 ชุด (เอกสารทุกอย่างต้องรับรองสำเนา) คือ

1. แบบ ม.น.2
2. บัญชีงบดุลซึ่งผู้สอบบัญชีรับอนุญาตได้ลงนามรับรองแล้ว
3. บันทึกการประชุมคณะกรรมการมูลนิธิ ซึ่งมีมติให้เปลี่ยนแปลง
4. บัญชีรายชื่อกรรมการชุดล่าสุด
5. ข้อบังคับ
6. หนังสืออนุญาตให้ใช้สถานที่ (กรณีแก้ไข)
7. หนังสืออนุญาตให้ใช้ชื่อตัว ชื่อสกุล (กรณีแก้ไข)

### ขั้นที่ 2

1. ตรวจสอบเอกสารและหลักฐานที่เกี่ยวข้อง
2. ส่งเอกสารเรื่องราวขออนุญาตเปลี่ยนแปลงข้อบังคับที่เขต สำนักงานกรุงเทพมหานคร ส่วนในต่างจังหวัดที่ทำการปกครองจังหวัด

### ขั้นที่ 3

1. ในกรณีจังหวัดอื่น ตรวจสอบเอกสารและหลักฐานเรื่องราวขออนุญาตจดทะเบียนเปลี่ยนแปลงข้อบังคับ เมื่อนายทะเบียน (ผู้ว่าราชการจังหวัด) พิจารณาแล้วเห็นว่าถูกต้อง และอนุญาตให้ออกใบสำคัญแสดงการจดทะเบียนเปลี่ยนแปลงข้อบังคับให้แก่มูลนิธิ
2. กรณีแก้ไขวัตถุประสงค์เกี่ยวข้องกับหน่วยงานใด แจ้งหน่วยงานนั้นพิจารณาให้ความเห็น
3. เก็บใจความสำคัญส่งสำนักงานเลขาธิการคณะรัฐมนตรี เพื่อประกาศในราชกิจจานุเบกษา
4. ในเขตกรุงเทพมหานคร ส่วนรักษาความสงบเรียบร้อย 2 พิจารณาเสนอกระทรวงมหาดไทย พิจารณาอนุญาตให้ออกใบสำคัญแสดงการจดทะเบียนเปลี่ยนแปลงข้อบังคับ
5. แจ้งสำนักงานปกครองและทะเบียนกรุงเทพมหานคร หรืออำเภอ เพื่อส่งเรื่องคืน เพื่อแจ้งเรื่องราวให้ผู้ร้องทราบ และเสียค่าธรรมเนียม 50 บาท

## การจดทะเบียนเลิกมูลนิธิ

**ขั้นที่ 1** ประธานหรือกรรมการมูลนิธิผู้ได้รับมอบหมาย ยื่นคำขอหลักฐานที่ต้องใช้ประกอบการพิจารณา ยื่นเรื่องราวขอเลิกมูลนิธิ 3 ชุด คือ

1. รายงานการประชุมให้เลิกมูลนิธิ
2. สำเนาคำสั่งศาล (กรณีมูลนิธิเลิกตามคำสั่งศาล)
3. บัญชีงบดุล ซึ่งผู้สอบบัญชีอนุญาตได้ลงนามรับรองแล้ว
4. หลักฐานการมอบทรัพย์สินที่เหลือให้นิติบุคคลตามที่ระบุไว้ในข้อบังคับ

## ขั้นที่ 2

ทำการปกครองอำเภอหรือสำนักงานเขตในกรุงเทพมหานคร รับเรื่องราวแล้วตรวจสอบเอกสารเรื่องราวว่าถูกต้องครบถ้วนหรือไม่ แล้วส่งไปที่ทำการปกครองจังหวัด หรือสำนักงานปกครองและทะเบียนกรุงเทพมหานคร

## ขั้นที่ 3

รับเรื่องราวและตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วน ถ้าไม่ถูกต้อง ครบถ้วน คืนให้อำเภอหรือกองปกครองและทะเบียนดำเนินการแก้ไข และเมื่อเอกสารครบถ้วนถูกต้อง เสนอนายทะเบียนมูลนิธิจังหวัดและหรือกระทรวงมหาดไทยพิจารณาอนุมัติให้จดทะเบียนเลิก และประกาศในราชกิจจานุเบกษา เสร็จแล้วมีหนังสือแจ้งจังหวัดหรือกองปกครองและทะเบียน เพื่อแจ้งให้ผู้ยื่นเรื่องราวทราบ

## การดำเนินงานของมูลนิธิ

1. ปฏิบัติให้เป็นไปตามข้อบังคับและข้อกำหนดของกระทรวงมหาดไทย
2. มูลนิธิต้องรายงานผลการดำเนินงานให้เขตหรืออำเภอท้องที่ที่มูลนิธิตั้งอยู่ คือ
  - 2.1 ส่งสำเนานับที่รายงานการประชุมให้เขตหรืออำเภอทราบทุกเดือน ถ้าเดือนใดไม่มีการประชุมให้รายงานด้วยว่าไม่มีการประชุม
  - 2.2 รายงานผลการดำเนินงานให้เขต หรืออำเภอทราบ อย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
  - 2.3 รายงานงบดุล รายรับรายจ่ายให้เขต หรืออำเภอทราบปีละ 1 ครั้ง
  - 2.4 อำนวยความสะดวกโดยการจัดเตรียมเอกสารหลักฐานต่าง ๆ ให้เจ้าหน้าที่เขตหรืออำเภอตรวจสอบ ขณะออกตรวจผลการดำเนินงานประจำปีของมูลนิธิ

### การปฏิบัติของพนักงานเจ้าหน้าที่ (ระดับอำเภอหรือเขต)

1. ให้คำปรึกษาในการดำเนินงานของมูลนิธิ
2. ควบคุม กำกับดูแล การดำเนินงานของมูลนิธิในเขตพื้นที่รับผิดชอบ
3. ออกตรวจตราการดำเนินงานกิจการของมูลนิธิในเขตพื้นที่รับผิดชอบ อย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
4. รายงานผลการตรวจตราการดำเนินงานกิจการของมูลนิธิในเขตพื้นที่รับผิดชอบให้จังหวัดทราบ ภายในเดือนธันวาคมของทุกปี (แบบหมายเลข 3 ตามหนังสือกระทรวงมหาดไทย ที่ มท 0402/ว 1595 ลงวันที่ 12 ธันวาคม 2529)
5. จัดทำตารางควบคุมการส่งรายงานการประชุมของมูลนิธิ (แบบหมายเลข 2 ตามหนังสือกระทรวงมหาดไทย ที่ มท 0402/ว 1595 ลงวันที่ 12 ธันวาคม 2529) หากเดือนใดมูลนิธิขาดส่งรายงานการประชุม ให้เตือนมูลนิธิดำเนินการให้ถูกต้อง

### การปฏิบัติของพนักงานเจ้าหน้าที่ (ระดับจังหวัดหรือกรุงเทพมหานคร)

1. เป็นที่ปรึกษาของมูลนิธิในเขตพื้นที่รับผิดชอบ
2. ควบคุม กำกับดูแลการดำเนินงานของมูลนิธิในเขตพื้นที่รับผิดชอบ
3. เฝ้าระวังให้อำเภอหรือเขตออกตรวจตราการดำเนินงานกิจการของมูลนิธิในเขตพื้นที่รับผิดชอบ อย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
4. รายงานผลการตรวจตราการดำเนินงานกิจการของมูลนิธิ ให้กระทรวงมหาดไทยทราบ ภายในเดือนกุมภาพันธ์ของทุกปี (แบบหมายเลข 3 ตามหนังสือกระทรวงมหาดไทย ที่ มท 0402/ว 1595 ลงวันที่ 12 ธันวาคม 2529)

### หน่วยงานที่รับผิดชอบ

- สำนักงานเขตในกรุงเทพมหานครที่มูลนิธิมีสำนักงานใหญ่ตั้งอยู่
- ส่วนรักษาความสงบเรียบร้อย 2 สำนักการสอบสวนและนิติการ
- สำนักงานปกครองและทะเบียนกรุงเทพฯ
- ศาลากลางจังหวัด
- สำนักงานเขตที่ทำกรปกครองอำเภอ
- สำนักงานเขตที่ทำกรปกครองจังหวัด

## ความรุนแรง

ความรุนแรง (violence) นิยามโดยองค์การอนามัยโลกว่าเป็นการใช้กำลังหรือพลังทางกายโดยเจตนาต่อตนเอง ผู้อื่น หรือต่อกลุ่มหรือชุมชนอื่น โดยข่มขู่หรือแท้จริง เพื่อให้เกิดหรือมีความเป็นไปได้สูงว่าจะเกิดการบาดเจ็บ การเสียชีวิต การทำร้ายจิตใจ การพัฒนาไม่เพียงพอหรือการรื้อถอน นิยามนี้เกี่ยวข้องกับเจตนาของการก่อพฤติกรรมนั้น โดยไม่คำนึงถึงผลที่ตามมา

ความรุนแรง เป็นพฤติกรรมหรือการกระทำใดๆ ก็ตามที่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ทั้งทางร่างกาย วาจา จิตใจ หรือทางเพศ และนำมาซึ่งอันตรายหรือความทุกข์ทรมานต่อผู้ถูกกระทำทั้งด้านร่างกายและจิตใจ

ความรุนแรงพรากชีวิตผู้คนทั่วโลกไปมากกว่า 1.5 ล้านคนทุกปี สูงกว่า 50% เป็นเพราะอุบัติเหตุกรรม อีก 35% มาจากฆาตกรรม และอีก 12% เป็นผลโดยตรงมาจากสงครามหรือความขัดแย้งรูปแบบอื่น สำหรับผู้เสียชีวิตหนึ่งคนจากเหตุความรุนแรง ต้องมีการเข้าโรงพยาบาลหลายสิบครั้ง การเยี่ยมแผนกฉุกเฉินหลายร้อยครั้ง และการนัดของแพทย์หลายพันครั้ง ยิ่งไปกว่านั้น ความรุนแรงมักมีผลตลอดชีวิตต่อสุขภาพกายและจิตของเหยื่อ ตลอดจนเจ้าหน้าที่ทางสังคมและชะลอการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคม

## ประเภทของความรุนแรง

1. ความรุนแรงทางด้านร่างกาย เช่น การทุบตีทำร้ายร่างกาย ตบ ต่อย เตะ การใช้อาวุธ เป็นต้น
2. ความรุนแรงทางด้านจิตใจ เช่น การใช้คำพูด กิรยา หรือการกระทำที่เป็นการดูถูกดูหมิ่น เหยียดหยาม ต่ำว่า ให้อับอาย การกลั่นแกล้ง ทรมานให้เจ็บช้ำน้ำใจ การบังคับ ข่มขู่ กักขัง ควบคุม ไม่ให้แสดงความคิดเห็น การหนีหวง การเลือกปฏิบัติ การเอาัดเอาเปรียบ การตัดดวงผลประโยชน์ การถูกทอดทิ้ง ไม่ได้รับการเอาใจใส่เลี้ยงดู เป็นต้น
3. ความรุนแรงทางเพศ เช่น การถูกละเมิดทางเพศ การพูดเรื่องลามกอนาจาร การแอบดู การจับต้องของสงวน การบังคับให้เปลื้องผ้า การบังคับให้มีเพศสัมพันธ์ เป็นต้น

สาเหตุของการใช้ความรุนแรง เมื่อพูดถึงสาเหตุ ต้องคิดถึงผู้กระทำความรุนแรง มิใช่ผู้ถูกกระทำ โดยทั่วไปความรุนแรงมักเกิดมาจาก

### 1. ลักษณะส่วนตัวของผู้กระทำความรุนแรง

- 1.1 เป็นกมลสันดาน ถูกปลูกฝังมาตั้งแต่เด็ก
- 1.2 เลียนแบบบิดา มารดา ที่ชอบใช้ความรุนแรง ได้แบบอย่างจากหนังสือ โทรทัศน์
- 1.3 ไม่ได้รับการอบรมสั่งสอนในเรื่องผิดชอบชั่วดี ครอบครัวยุติธรรม
- 1.4 เจ็บป่วยด้วยโรคบางอย่าง ทำให้ควบคุมตนเองไม่ได้ เช่น โรคจิต โรคประสาท เป็นต้น

2. ทักษะคติ ค่านิยม และความเชื่อผิด ๆ ของผู้กระทำความรุนแรง ตลอดจนความเชื่อดั้งเดิม ผิด ๆ ที่เรียกว่ามายาคติ (myths) ซึ่งมีอิทธิพลต่อวิถีคิดและพฤติกรรมทั้งของ ผู้กระทำ ผู้ถูกกระทำ และบุคคลอื่น ๆ

- 2.1 ความเชื่อบางอย่างส่งเสริมให้เกิดความรุนแรง เช่น ผู้ที่มีอำนาจมีสิทธิทำอะไรก็ได้ กับผู้ที่ด้อยกว่า ผู้ชายเป็นเพศที่แข็งแรงกว่าผู้หญิง ผู้ชายเป็นผู้นำผู้หญิงเป็นผู้ตาม ภรรยาเป็นสมบัติของสามี เป็นต้น
- 2.2 ความเชื่อบางอย่างส่งเสริมให้ผู้กระทำไม่ต้องรับผิดชอบต่อการใช้ความรุนแรง เช่น ความเมาทำให้ควบคุมตนเองไม่ได้ ไม่ได้ตั้งใจกระทำ เป็นต้น
- 2.3 ความเชื่อบางอย่างเป็นการยอมรับให้มีการใช้ความรุนแรง เช่น ความรุนแรงเป็นเรื่องส่วนตัว นำอับอาย คนทะเลาะกัน ผู้อื่นไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยว เป็นต้น
- 2.4 ความเชื่อบางอย่างส่งเสริมให้ผู้ถูกกระทำความรุนแรงเป็นฝ่ายรับผิดชอบ เช่น ผู้ถูกกระทำเป็นผู้ยั่วหรือยั่ววน ทำหน้าที่ปกพร่อง ประพฤติตัวไม่ดี เป็นต้น
- 2.5 ความเชื่อบางอย่างทำให้ขาดความระมัดระวังตัว เช่น คนที่เรารู้จักจะไม่กล้าล่วงเกิน ทางเพศเรา คนในครอบครัวหรือ บุคคลใกล้ชิดจะไม่ทำร้ายเรา เป็นต้น
- 2.6 ความเชื่อบางอย่างทำให้ขาดการเอาใจใส่คนบางกลุ่มไป เช่น ความรุนแรงเกิดขึ้น เฉพาะคนในกลุ่มที่มีฐานะยากจน เป็นต้น
- 2.7 นอกจากนั้นผู้ที่ถูกกระทำบางคนไม่ทราบว่าเป็นเรื่องถูกกระทำ เข้าใจผิดว่าเป็นเรื่องปกติ ทำให้ถูกกระทำซ้ำซาก
- 2.8 บางรายมีความเชื่อผิด ๆ ว่าการถูกกระทำเป็นเรื่องนำอับอาย เป็นความผิดของตนเอง เกรงว่าถ้าผู้ปกครองหรือ อาจารย์ทราบแล้วจะถูกลงโทษ ทำให้ปกปิดเรื่องไว้ และทนต่อการถูกกระทำซ้ำแล้วซ้ำอีกโดยไม่ได้รับความช่วยเหลือ

### 3. สังคมและสิ่งแวดล้อมที่เอื้ออำนวยให้เกิดความรุนแรง เช่น สื่อต่าง ๆ เป็นต้น

#### ผลกระทบของความรุนแรง

ความรุนแรงมีผลต่อผู้ถูกกระทำทั้งด้านร่างกายและจิตใจ

ด้านร่างกาย : ทำให้ร่างกายได้รับบาดเจ็บ พุพพลภาพ พิการ หรือเสียชีวิต

ด้านจิตใจ : เสียใจ ซึมเศร้า รู้สึกตนเองไร้คุณค่า โกรธ อับอาย เครียด วิตกกังวล ทำร้ายตัวเอง

หันมาใช้ความรุนแรง ในการตอบโต้ บางคนอาจไม่สนใจเรียนหนังสือ ประพฤติตัวประชดประชัน โดยการให้ยาเสพติด เทียวเตร่ หนีออกจาก บ้าน ทำให้เสียอนาคต และนำความเสียใจมาสู่บิดา มารดา

ดังนั้นการรณรงค์เพื่อลดปัญหาความรุนแรงส่วนหนึ่ง จึงต้องมุ่งที่การปรับเปลี่ยนมายาคติ หรือความเชื่อผิดๆ ที่มีมา แต่ดั้งเดิม เพื่อให้ทุกคนเกิดความตระหนักว่าความรุนแรงสามารถเกิดขึ้นได้และมีผลกระทบมาก ยอมรับว่าปัญหา ความรุนแรงไม่ใช่เรื่องส่วนตัวที่ต้องอับอายและปกปิด แต่ต้องแสวงหาวิธีการป้องกันไม่ให้เกิดขึ้น เมื่อเกิดขึ้นแล้วต้อง หาทางแก้ไข ตลอดจนแสวงหา ข้อมูลเรื่องวิธีการป้องกัน การแก้ไขปัญหา และแหล่งช่วยเหลือต่างๆ

#### สภาพปัญหาความรุนแรงในปัจจุบัน

##### 1. สภาพปัญหา

##### สภาพความรุนแรงทั่วไป

1. สภาพภาวะวิกฤติเศรษฐกิจตกต่ำในปัจจุบัน ส่งผลให้มีการเลิกจ้างงาน ค่าครองชีพสูง รายรับไม่เพียงพอกับรายจ่าย ทำให้เกิดความเครียดทั้งในครอบครัวและสังคม เป็นผลให้เกิดการใช้ความรุนแรงและมีอัตราการฆ่าตัวตายเพิ่มสูงขึ้น

2. สภาพแวดล้อมในสังคมปัจจุบันมีแหล่งอบายมุข การใช้สาร เสพติด ธุรกิจบริการทางเพศ แรงงานเด็ก เด็กเร่ร่อน เด็กถูกทอดทิ้ง สื่อลามกอนาจารและสื่อความรุนแรงต่าง ๆ มีอยู่ทั่วไป

3. ปัญหาอาชญากรรม การปล้น ฆ่า ช่มชู้ รวมทั้งการทำร้ายทารุณทางร่างกายและทางเพศมีมากขึ้น โดยผู้ถูกกระทำส่วนใหญ่จะเป็นเด็กและสตรี ซึ่งนับวันจะมีอายุน้อยลงและผู้กระทำส่วนใหญ่จะเป็นคนที่อยู่ในครอบครัวหรือเป็นคนที่รู้จักกับผู้ถูกกระทำ

4. ความเชื่อ วัฒนธรรม และค่านิยมทางสังคม ที่ให้อำนาจและสิทธิชายเหนือหญิง หรือให้ผู้ชายเป็นใหญ่ในสังคม ผู้ใหญ่เหนือเด็กจะทำร้ายทุบตี บังคับขู่เข็ญหรือทำอะไรร่วมกับผู้หญิงและเด็กก็ได้

5. เมื่อเกิดความรุนแรงขึ้นผู้ถูกระทำส่วนใหญ่ปฏิเสธที่จะใช้สิทธิทางกฎหมายในการป้องกันตนเองเนื่องจาก

5.1 กระบวนการในการสอบสวนในชั้นตำรวจ อัยการและการสืบพยานในชั้นศาลไม่เอื้อให้ผู้ถูกระทำต้องการดำเนินคดีเพราะ รู้สึกเหมือนถูกระทำซ้ำอีกครั้ง และในบางกรณีผู้กระทำไม่ได้รับโทษ ทำให้เกิดความขมขื่น มีการกระทำซ้ำอีกและจะทวีความรุนแรงขึ้น

5.2 ยังไม่มีกฎหมายที่ให้อำนาจเจ้าหน้าที่ทั้งภาครัฐและองค์กรเอกชนเข้าแทรกแซงและช่วยเหลือได้เมื่อเกิดปัญหา รวมทั้งกฎหมายยังไม่เอื้อต่อการแก้ไขปัญหา

5.3 ยังไม่มีหน่วยงานรับผิดชอบต่อปัญหาโดยตรง แต่เป็นการดำเนินการโดยหน่วยงานเล็ก ๆ หลายหน่วยงาน กระจัดกระจาย และไม่มีประสานงานกันอย่างเป็นระบบ

5.4 ผู้เสียหายไม่ต้องการดำเนินการทางกฎหมายเนื่องจากกลัวตกเป็นข่าวในสื่อมวลชนต่าง ๆ

6. เจ้าหน้าที่ในกระบวนการยุติธรรมขาดความเข้าใจถึงสภาพปัญหาความรุนแรงต่อเด็กและสตรี จึงมุ่งเน้นประสิทธิผลทางกฎหมายและการแสวงหาพยานหลักฐานทางคดี มากกว่าสภาพจิตใจของผู้เสียหายที่เป็นเด็กและสตรี

7. ช่วงเวลาระหว่างของการดำเนินคดีมักมีระยะเวลายาวนาน ทำให้ผู้หญิงที่เป็นโจทก์ต้องตกอยู่ในภาวะเครียด และรู้สึกอายที่ต้องตกเป็นเป้าสายตาของคนในที่ทำงาน ชุมชน สังคม

8. ในคดีที่จำเลยผู้กระทำความรุนแรงเป็นผู้มีตำแหน่ง อิทธิพล มักจะอาศัยอำนาจหน้าที่หรือพรรคพวกของตนบิดเบือนคดี หรือข่มขู่ โจทก์และผู้ช่วยเหลือโจทก์ เพื่อให้ประนีประนอมยอมความ หรือไม่ให้เปิดเผยเรื่องต่อสาธารณชน รวมทั้งอาจทำให้เจ้าหน้าที่ในกระบวนการยุติธรรมไม่เป็นกลาง

9. ผู้หญิงที่อยู่ในความดูแลของหน่วยงานของรัฐบางแห่ง เช่น สถานสงเคราะห์ ทัณฑสถาน สถานตำรวจ ถูกกระทำรุนแรง บังคับ ข่มขู่ ละเมิดสิทธิ จากเจ้าหน้าที่ที่ควบคุมดูแล หรือจากบุคคลอื่นในสถานะนั้น

10. การถูกล่วงเกินทางเพศโดยทางวาจา และเนื้อตัวร่างกายในสถานที่ทำงาน จากเพื่อนร่วมงาน และนายจ้างหรือผู้บังคับบัญชา ทั้งในสถานที่ราชการ และเอกชน ตลอดจนสถานที่สาธารณะ กฎหมายยังไร้สภาพบังคับ เนื่องจากผู้เสียหายไม่กล้าดำเนินคดีด้วย กลัวเพื่อนร่วมงานจะขุบขิบนินทา ไม่เข้าใจ กลัวผู้บังคับบัญชาจะระดับสูงขึ้นไม่เข้าใจ หรือเพื่อฝ่ายผู้กระทำผิดซึ่งอยู่ในตำแหน่งที่สูงกว่าผู้ถูกระทำ รวมทั้งกลัวว่าจะตกงาน นอกจากนี้เจ้าหน้าที่ในกระบวนการยุติธรรมยังมุ่งแสวงหา ร่องรอยพยานหลักฐาน มากกว่าคำร้องทุกข์ของผู้เสียหาย ซึ่งคดีดังกล่าวมักปราศจากร่องรอย พยานหลักฐานตามเนื้อตัวร่างกาย

11. ศูนย์ข้อมูลและวิชาการ มูลนิธิเพื่อนหญิง ได้รวบรวมสถิติข้อมูลภัยทางเพศจากหนังสือพิมพ์ 5 ฉบับ ได้แก่ มติชน ไทยรัฐ เดลินิวส์ ข่าวสด และกรุงเทพธุรกิจ ปี 2541 ช่วงเดือน มกราคม - สิงหาคม มี

ภัยทางเพศเกิดขึ้นทั่วประเทศ 142 กรณี มีผู้ตกเป็นเหยื่อ 180 คน เมื่อเทียบกับ ปี 2540 ในช่วงเวลาเดียวกัน เฉพาะภัยข่มขืนมีปริมาณเพิ่มสูงขึ้นร้อยละ 67.6

12. จากการทำงานของศูนย์พิทักษ์สิทธิสตรี มูลนิธิเพื่อนหญิง ในช่วงเดือน มกราคม - ธันวาคม 2540 มีผู้มาขอความช่วยเหลือ 1,057 ราย และ ปี 2541 จำนวน 1,000 ราย ประมาณ ร้อยละ 80 คือปัญหาความรุนแรงในครอบครัว รองลงมาคือ ความรุนแรงทางเพศ

13. จากการทำงานของฝ่ายบริการสังคม มูลนิธิผู้หญิง ในช่วงเดือนมกราคม - ธันวาคม 2541 พบว่า สภาพปัญหาของผู้เดือดร้อนอันดับหนึ่งคือ ความรุนแรงทางเพศ 139 ราย รองลงมา คือ ความรุนแรงในครอบครัว 83 รายและการค้าหญิง จำนวน 41 ราย

14. จากสถิติผู้โทรศัพท์ปรึกษาปัญหาเกี่ยวกับมูลนิธิศูนย์ฮอทไลน์ เดือนมกราคม - กันยายน 2542 มีผู้ปรึกษาปัญหา ความรุนแรงในครอบครัว 480 ราย ปัญหาถูกข่มขืน 383 ราย

15. ศูนย์ข้อมูลข้อสนเทศ สำนักงานแผนงานและงบประมาณ สำนักงานตำรวจแห่งชาติ ปี 2541 มีสถิติเกี่ยวกับคดีความผิดทางเพศทุกเขตพื้นที่ทั่วราชอาณาจักร ดังนี้

15.1 คดีข่มขืนกระทำชำเรา รับแจ้ง 3,516 ราย จับได้ 2,174 ราย

15.2 คดีข่มขืนและชำ่า รับแจ้ง 24 ราย จับได้ 14 ราย

15.3 คดีอนาจาร รับแจ้ง 1,459 ราย จับได้ 1,016 ราย

16. ข้อมูลกรณีเด็กที่ถูกทำร้ายทารุณ ในช่วงปีงบประมาณ 2541 ซึ่งกองคุ้มครองสวัสดิภาพเด็ก กรมประชาสงเคราะห์ ได้ให้ความช่วยเหลือ พบว่า ใน กทม. มีจำนวน 52 ราย ต่างจังหวัดมี 108 ราย เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย 1 เท่า มีทั้งกรณีทำร้ายทางกาย ทางเพศ และถูกปล่อยปละละเลย โดยมีกรณี ทำร้ายทางเพศสูงที่สุด ผู้กระทำทารุณส่วนใหญ่คือ คนรู้จัก ได้แก่ พ่อ แม่ ผู้ปกครอง เพื่อนบ้าน รวมทั้ง ครู

17. สถิติการช่วยเหลือเด็ก ของมูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก ในช่วงเดือนมกราคม - พฤศจิกายน 2541 พบว่า เด็กถูกล่วงเกินทางเพศมีมากเป็นอันดับหนึ่ง 88 ราย รองลงมาคือ การทำร้ายทารุณ 33 ราย โสเภณีเด็ก 7 ราย แรงงานเด็ก 4 ราย เด็กสูญหายหรือถูกลักพา 5 ราย และอื่น ๆ เช่น เด็กเร่ร่อน เด็กถูกทอดทิ้ง 28 ราย รวมทั้งสิ้น 164 ราย และดำเนินการช่วยเหลือไว้ได้ 153 ราย

18. จากรายงานประจำปี 2542 ของศาลเยาวชนและครอบครัว สถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน กระทรวงยุติธรรม มีสถิติคดีเด็กและเยาวชน และคดีครอบครัวในรอบปี 2542 ดังนี้

18.1 คดีที่เด็กและเยาวชนกระทำผิดสูงสุดอันดับ 1 จาก 10 อันดับ ปี พ.ศ. 2542 คือ คดียาเสพติด 18,781 ราย จากทั้งหมด 37,388 ราย คิดเป็น 50.23 %

18.2 จำนวนเด็กและเยาวชนที่กระทำความผิดเกี่ยวกับ ยาเสพติด ปี 2542 พบว่าทำผิดเกี่ยวกับยาเสพติดประเภทแอมเฟตามีน(ยาบ้า)มากที่สุดถึง 17,961 ราย จากทั้งหมด 21,099 ราย คิดเป็น 85.13% ของเด็กที่กระทำผิดเกี่ยวกับยาเสพติด

18.3 เด็กและเยาวชนที่ถูกจับกุมมายังสถานพินิจฯ ปี 2537 – 2542 จำแนกตามสาเหตุแห่งการกระทำผิด อันดับหนึ่ง คือ คบเพื่อน 15,399 ราย รองลงมาคือ สภาพครอบครัว 11,561 ราย

18.4 สถิติเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดซ้ำ จำแนกตามฐานความผิด ปี พ.ศ. 2541 ดังนี้

- ความผิดเกี่ยวกับทรัพย์สิน จำนวน 8,325 ราย
- ความผิดเกี่ยวกับชีวิตและร่างกาย จำนวน 2,304 ราย
- ความผิดเกี่ยวกับเพศ จำนวน 1,004 ราย
- ความผิดอื่นๆ จำนวน 25,755 ราย

#### ความรุนแรงในครอบครัว

1. การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างครอบครัวจากครอบครัวขยายมาเป็นครอบครัวเดี่ยวมีมากขึ้น ดังนั้นการแก้ไขปัญหาต่างๆ ต้องเผชิญด้วยตนเอง ไม่มีผู้เข้ามาไกล่เกลี่ยปัญหา ขาดการควบคุมอารมณ์และทักษะในการแก้ไขความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์ ส่งผลให้เกิดความ รุนแรงในครอบครัวและการหย่าร้าง ซึ่งในปี 2540 ตามข้อมูลของกรมการปกครอง มีการจดทะเบียนหย่า 62,379 ราย เพิ่มขึ้นจากปี 2530 ซึ่งมีจำนวน 31,068 ราย ถึง 1 เท่า

2. ปัญหาความไม่รับผิดชอบต่อครอบครัวของสามี เช่น ขอบดื่มสุรา สิ่งเสพติดต่างๆ การเที่ยวเตร่ การเล่นเกมพนันจนไม่มีเงินทองเหลือใช้จ่ายในครอบครัว

3. ในสภาพสังคมปัจจุบันหลายครอบครัวเผชิญกับความเครียดจากงาน ปัญหาการเงิน ปัญหาระหว่างสามีภรรยา หรือพ่อแม่อยู่ในระหว่างอาการมินเมา เป็นสาเหตุหนึ่งที่ใช้ความรุนแรงหรือทำร้ายทารุณกับลูก

4. สังคมปัจจุบันกลายเป็นสังคม “บริโภคนิยม” “วัตถุนิยม” สร้างความเห่อเหิม และทำให้วิธีคิดของคนเปลี่ยนไป เช่น พ่อแม่ รุ่นก่อนๆ จะเห็นคุณค่าของลูก แต่ปัจจุบันพ่อแม่ได้ตีค่าลูกเป็นราคา เห็นลูกเป็นสมบัติชิ้นหนึ่งที่จะบังคับหรือจะทำอย่างไรกับลูกก็ได้

5. ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมที่นำมาใช้เพื่อพัฒนาประเทศ ทำให้มีการย้ายถิ่นเพื่อหา  
งานทำ เป็นผลให้ความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่แน่นแฟ้น เด็กและผู้สูงอายุไม่มีผู้ดูแล และในภาวะ  
ที่มีการเลิกจ้างงาน ผู้ตกงานต้องย้ายถิ่นกลับจะเกิดปัญหาในการปรับตัวเข้ากับครอบครัว

6. ความเชื่อที่ผิดๆ ว่าเรื่องครอบครัวเป็นเรื่องส่วนตัว ทำให้ ผู้หญิงที่ประสบปัญหา ซึ่งส่วน  
ใหญ่จะปกปิด หรืออาจจะอาย หรือคิดว่าคนอื่นไม่สามารถช่วยได้ ทำให้ปัญหายิ่งลุกลามรุนแรง  
ขึ้น และด้วย

ความเชื่อเช่นนี้ ทำให้คนรอบด้านไม่ต้องการเข้าไปเกี่ยวข้องหรือ ช่วยเหลือ

7. ผู้หญิงส่วนใหญ่ยังต้องพึ่งพาทางเศรษฐกิจจากผู้ชายทำให้ขาดอำนาจในการต่อรอง  
ต้องอยู่ในสภาพที่ยอมจำนน

8. สภาพความรุนแรงในครอบครัวอีกรูปแบบหนึ่งคือ การที่ ผู้หญิงในครอบครัวถูกข่มขืน  
โดยสามีของตนเอง พ่อข่มขืนลูก และรวมทั้งญาติพี่น้องผู้ชายอื่น ๆ ข่มขืนญาติผู้หญิงในครอบครัว  
ซึ่งปรากฏตามสื่อมวลชนมากขึ้น

9. กฎหมายบางเรื่องยังเปิดช่องว่างให้มีการกระทำรุนแรง เช่น กฎหมายอาญา มาตรา  
276 ใช้ถ้อยคำว่า "ผู้ใดข่มขืนหญิงซึ่งมิใช่ภริยาของตน มีผลให้สามีข่มขืนภรรยาได้โดยไม่มี  
ความผิด"

### **ความรุนแรงในโรงเรียนและสถาบันการศึกษา**

1. ครูอาจารย์ยังไม่มีความรู้และไม่เข้าใจเรื่อง สิทธิเด็ก และสิทธิมนุษยชน ทำให้มีการ  
ลงโทษที่ไม่เหมาะสม บางครั้งใช้ความรุนแรงกับเด็กโดยไม่สืบหาสาเหตุที่แท้จริงของเด็ก

2. ยังมีครูอาจารย์ที่กระทำล่วงเกินทางเพศและทำร้ายทารุณทางจิตใจกับเด็กเป็นจำนวน  
มาก

3. ค่านิยมของเด็กเกี่ยวกับสถาบันการศึกษาของตนเอง รวมทั้งประเพณีการต้อนรับน้อง  
เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดความรุนแรง

4. ปัญหาความเครียดความกดดันต่าง ๆ ที่ทั้งครูและพ่อแม่ ให้กับเด็ก เช่น การบังคับให้  
เรียนพิเศษตอนเย็น การไม่ให้เข้าร่วม กิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย เป็นต้น

5. ครูยังขาดทักษะในการแก้ไขปัญหิต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งครูยังใช้ความรุนแรง  
ต่อกันเองให้เด็กได้เห็น

6. การลงโทษครูที่กระทำรุนแรงต่อเด็ก ยังไม่มีประสิทธิภาพ เช่น การลงโทษโดยการ  
โยกย้ายครูไปอยู่ที่โรงเรียนอื่น ไม่ใช่การแก้ไขปัญหาที่เหมาะสม

7. ผู้บริหารโรงเรียนบางแห่งปกป้องครู หรือผู้ใต้บังคับบัญชา ที่กระทำผิด และไม่ต้องการ  
ให้ชุมชนหรือสังคมได้รู้ปัญหา เนื่องจากเกรงว่าจะเสียชื่อเสียงโรงเรียน

## ความรุนแรงในสังคม

1. ไม่มีความปลอดภัยในการเดินทางไปทำงานหรือในที่อื่นๆ มีการข่มขืน อนาคต การทำร้ายร่างกายและทางเพศมากขึ้น ทั้งในที่สาธารณะ ห้างสรรพสินค้า บนรถโดยสารประจำทาง สถานประกอบการ สถานที่ราชการ โรงเรียน และแม้แต่ในวัด หรือทัณฑสถาน ซึ่งควรจะเป็นสถานที่ที่ปลอดภัย

2. ผู้หญิงจำนวนมากถูกลวนลามทางเพศ ทั้งทางกาย และทางวาจา ในสถานที่ทำงาน สถานประกอบการ โรงงาน สถานที่สาธารณะ รวมทั้งผู้หญิงที่ทำงานบ้าน และมักไม่ได้รับความเป็นธรรมจากนายจ้าง รวมทั้งเจ้าหน้าที่ของรัฐ เมื่อมีการฟ้องร้อง

3. ปัญหาอาชญากรรม การล่อลวง ฆ่า การมอมเมาเด็กและเยาวชนด้วยสารเสพติด และแหล่งอบายมุขต่าง ๆ

4. สภาพแวดล้อมด้านอิทธิพลจากสื่อมวลชนที่ได้เสนอข้อมูลข่าวสารให้เกิดผลลบแก่ผู้รับสารอย่างกว้างขวางและต่อเนื่อง เช่น ค่านิยมฟุ้งเฟ้อ การใช้ความรุนแรง การผลิตสื่อโฆษณา สื่อลามกอนาจาร ที่ก่อให้เกิดการเลียนแบบในทางที่ไม่ถูกต้อง

5. มีการใช้วัตถุระเบิดรวมทั้งการขู่วางระเบิดตามสถานที่ราชการ ห้างสรรพสินค้า และในที่ต่าง ๆ อีกเป็นจำนวนมาก ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นอันตรายร้ายแรงต่อชีวิตของประชาชนและสังคมโดยรวม

6. มีการเอารัดเอาเปรียบ และแสวงประโยชน์จากเด็ก ทั้งด้านแรงงาน การค้าสารเสพติด และธุรกิจบริการทางเพศ

7. มีการเผยแพร่ภาพลามกทางสื่อต่าง ๆ ทั้งสิ่งพิมพ์ วิดีโอ อินเทอร์เน็ต และสื่ออื่น ๆ โดยเฉพาะทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งถูกใช้เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสาร เพื่อล่อลวงเหยื่อนำไปสู่การกระทำรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีการใช้สื่อโฆษณาหาเพื่อนคุยทางโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ต โดยที่เด็กขาดความรู้ ความเข้าใจ และรัฐ ขาดการควบคุมดูแล

## 2. ปัจจัยที่ทำให้เกิดความรุนแรง

### ค่านิยม เจตคติ

1. สังคมยังมีค่านิยมและเจตคติที่ไม่เหมาะสม เกี่ยวกับความไม่เท่าเทียมกันระหว่างหญิงกับชาย เช่น แนวคิดที่ว่าภรรยาเป็นสมบัติของสามี ลูกเป็นสมบัติของพ่อแม่ ผู้ชายมีอำนาจเหนือผู้หญิง ผู้หญิงเป็นวัตถุทางเพศ

2. เจตคติของสังคม ในเรื่องบทบาทหญิงชาย ให้ความสำคัญและคาดหวังเพศชายในฐานะผู้นำ ผู้ตัดสินใจ ผู้สืบทอดเชื้อสายทางครอบครัว เพราะเพศชายมีร่างกายที่แข็งแรงกว่าสามารถปกป้องผู้ อ่อนแอทางร่างกาย คือผู้หญิงและเด็กได้

3. เจตคติทางสังคมที่มีแนวโน้มจะประณามผู้หญิงและเด็กกว่าเป็นผู้สร้างเงื่อนไขให้เกิดความรุนแรง มากกว่าจะเข้าใจถึงสิทธิสตรี สิทธิเด็ก และเรียนรู้ที่จะแสดงความเคารพในสิทธิสตรี และสิทธิเด็กอย่างจริงจัง

4. ความเชื่อที่ผิด ๆ เกี่ยวกับปัญหาความรุนแรง เช่น ความรุนแรงในครอบครัวเป็นเรื่องส่วนตัว ความรุนแรงทางเพศเกิดขึ้นเพราะ ผู้หญิงเป็นฝ่ายผิด หรือสมยอมเอง ทำให้ผู้ประสบปัญหาพยายามปิดไว้เป็นความลับ และด้วยความเชื่อดังกล่าวทำให้คนในสังคมไม่ต้องการ เข้าไปยุ่งเกี่ยวและให้ความช่วยเหลือ ทำให้ปัญหาเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ

### ครอบครัว

1. ความไม่พร้อมที่จะมีครอบครัวตั้งแต่ร่างกาย จิตใจ อายุ สุขภาพอนามัย และฐานะทางเศรษฐกิจ ส่งผลให้เกิดความรุนแรง

2. พฤติกรรมของคู่สมรสได้ก่อให้เกิดความรุนแรงในครอบครัว เช่น การนอกใจคู่สมรส การดื่มสุรา การติดการพนัน การไม่ช่วยแบ่งเบาภาระในครอบครัว เช่น ด้านเศรษฐกิจ งานบ้าน การดูแลลูก เป็นต้น

3. การขาดการให้ความรู้เกี่ยวกับการเตรียมตัวเป็นพ่อแม่ที่ดี หน้าที่ของพ่อแม่ การเลี้ยงดู ให้ความอบอุ่นแก่ลูก

4. การอบรมเลี้ยงดูลูกชายหญิงไม่เท่าเทียมกัน ขณะที่ลูกผู้หญิงได้รับการอบรมให้เป็นกุลสตรีว่าอ่อนส่อนง่าย จะต้องฟังฟังผู้ชาย เชื่อฟัง เป็นผู้ตาม เก่งงานบ้านงานเรือน ไม่เป็นอิสระในการไปไหนมาไหน ในขณะที่อบรมลูกผู้ชายให้เข้มแข็ง มีความเป็นลูกผู้ชาย มีอิสระ มีเจตคติเรื่องเพศที่สามารถแสดงออกได้เต็มที่ รวมทั้งการอบรมเลี้ยงดูที่ขาด ศีลธรรม จริยธรรม ขาดการศึกษาที่ทำให้ไม่รู้บทบาทหน้าที่ของตน

5. การขาดความรู้ในเรื่องการวางแผนครอบครัว ขาดทักษะชีวิต ทักษะในการสื่อสารที่ดี ระหว่างสมาชิกในครอบครัวที่ไม่ใช่เอาชนะกันด้วยเหตุผลอย่างเดียว ได้แก่ การแสดงความรู้สึกนึกคิดของตน การถามและ รับฟังความเห็นผู้อื่น การยอมรับชื่นชมอีกฝ่ายหนึ่ง รวมถึงความไม่เข้าใจกันภายในครอบครัวระหว่างสามีภรรยา เช่น ความหึงหวง การไม่ปรับตัวเข้าหากันระหว่างบทบาทหญิงชาย เป็นต้น

6. ปัญหาทางเศรษฐกิจ เช่น ยากจน การไม่มีอาชีพการงานที่แน่นอนและการว่างงาน

7. การขาดความรู้เรื่องเพศสัมพันธ์ ปัญหาทางสุขภาพกายและสุขภาพจิต รวมทั้งการมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ

### สภาวะเศรษฐกิจ

1. ปัญหาเศรษฐกิจตกต่ำ การเลิกจ้างงาน ธุรกิจล้มละลาย ค่าครองชีพสูง ทำให้เกิดความเครียด เป็นสาเหตุที่ช่วยให้เกิดความรุนแรงทุกรูปแบบทั้งในครอบครัวและสังคม
2. ลักษณะนิสัยการใช้จ่ายเกินตัว บริโภคนิยม วัตถุนิยม ทำให้มีการกู้หนี้ยืมสิน และก่อให้เกิดความเครียด

### สื่อ

1. ภาพลามกอนาจารต่าง ๆ ที่เผยแพร่ทางสื่อต่าง ๆ เช่น วิดีโอ หนังสือ ภาพยนตร์ รูปภาพ แผ่นดิสต์ รวมทั้งการเสพยาของมีนเมาและการเที่ยวในสถานเริงรมย์ต่าง ๆ มีส่วนช่วยทำให้เกิดความรู้สึกทางเพศ
2. สื่อนำเสนอข้อมูลข่าวสารในทางลบและเพิ่มความรุนแรงให้แก่ผู้รับสารมากยิ่งขึ้น
3. สื่อขาดแนวคิดพื้นฐานและวิธีการนำเสนอทักษะในการสื่อสารที่ดีที่จะพัฒนาและส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างบทบาทหญิงชาย ได้แก่ ทักษะการสื่อสารระหว่างคู่สมรส พ่อแม่ลูก รวมถึงการสอนทักษะการ สื่อสาร ซึ่งรวมอยู่ในทักษะชีวิต
4. สื่อทางอินเทอร์เน็ต มีภาพลามก และข้อมูลต่าง ๆ รวมทั้งการสนทนาที่อาจชักจูงไปในทางที่ไม่เหมาะสม หรือก่อให้เกิดความรุนแรง

### การศึกษา

1. ระบบการศึกษายังไม่ให้ความสำคัญในการบรรจุหลักสูตรการเรียนการสอนเรื่องจริยธรรมทางเพศ การเป็นพ่อแม่ที่ดี สิทธิสตรี สิทธิเด็กและสิทธิมนุษยชน
2. การให้ความรู้เรื่องเพศศึกษายังไม่เป็นที่ยอมรับอย่างจริงจัง เนื่องจากเรื่องเพศเป็นเรื่องที่ปกปิดมีผลทำให้วัยรุ่นเกิดความอยากรู้อยากเห็น อยากลอง เมื่อมีอารมณ์ทางเพศเกิดขึ้น จึงไม่รู้ว่าจะจัดการกับตนเองอย่างไร จึงหาทางออกผิดๆ เช่น การข่มขืน ลวนลามทางเพศ
3. การศึกษาของไทยยังไม่สามารถสอนให้เด็กแก้ไขปัญหาความขัดแย้งด้วย เหตุผลและสันติวิธี ซึ่งหมายรวมถึงทักษะในการ สื่อสารที่ดี รวมทั้งไม่สอนให้เด็กรู้จักการควบคุมตนเอง และฝึกความ มีเมตตาต่อผู้อื่น รวมทั้งขจัดความรู้สึกถือตัวถือตน ซึ่งเป็นสาเหตุของความโกรธ และนำมาซึ่งการใช้ความรุนแรง

## อื่น ๆ

1. ปัญหาโรคเอดส์ ซึ่งเป็นโรคที่ยังไม่มียารักษาได้ ทำให้กลายเป็นความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อสมาชิกในครอบครัวทุกคน ทั้งทาง ร่างกาย สุขภาพจิต โดยเฉพาะแม่บ้านและเด็ก ซึ่งกลายเป็นเหยื่อทางเพศโดยไม่มีทางเลือก
2. ปัญหาความรุนแรงและการทอดทิ้ง ผู้สูงอายุ ผู้พิการ และ ผู้ด้อยโอกาสทั้งในครอบครัว และสังคม มีมากขึ้น

## 3. ผลกระทบของความรุนแรง

### ผลกระทบต่อผู้ถูกกระทำ

1. เด็กที่ถูกกระทำทารุณกรรมจะมีปัญหาสุขภาพจิตตามมา ซึ่งอาจทำให้เป็นอุปสรรคในการเจริญเติบโตไม่เหมาะสมกับวัย กลายเป็นผู้พิการ ขาดสารอาหาร และกลายเป็นปัญหาภาระของสังคมต่อไป
2. ประสบการณ์ของเด็กที่ตกเป็นเหยื่อความรุนแรงจะส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิต มีอาการหวาดผวา ไม่ไว้ใจใคร ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง เสียสุขภาพจิต มีพัฒนาการทางร่างกายช้า มีปัญหาทางการเรียนตามมา
3. เด็กที่เคยถูกทำร้ายหรือตกเป็นเหยื่อความรุนแรงจะมีพฤติกรรมก้าวร้าว เป็นอันธพาล หากไม่ได้รับการบำบัดเยียวยาอย่างถูกวิธี เมื่อโตขึ้นจะกลายเป็นอาชญากร หรือเป็นผู้ใช้ความรุนแรงกับผู้อื่นต่อไป
4. เด็กที่ถูกล่วงเกินทางเพศบางรายจะมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ และพยายามที่จะทำกับคนอื่นอย่างที่ท่านถูกกระทำ
5. เด็กที่เคยตกอยู่ในสถานการณ์ที่รุนแรง หรือเคยพบเห็น เหตุการณ์รุนแรง จะเกิดการเรียนรู้ต้นแบบการแก้ไขปัญหาด้วยความรุนแรง และเห็นว่าเป็นเรื่องปกติ
6. ผู้หญิงที่ถูกกระทำรุนแรงทางด้านร่างกายและทางเพศจะได้รับบาดเจ็บ บางรายพิการหรือถึงแก่ชีวิต และผู้หญิงที่ถูกล่วงเกินทางเพศ อาจตั้งครรภโดยไม่พึงประสงค์ นำไปสู่ปัญหาการทำแท้ง หรือมีบุตรโดยไม่พร้อม กลายเป็นปัญหาสังคม ติดเอดส์หรือเป็นโรคจากการ มีเพศสัมพันธ์
7. ผู้หญิงที่ถูกกระทำทารุณกรรมจะมีผลกระทบทางด้านจิตใจ คือ สูญเสียความมั่นใจ อับอาย กลัวสังคมไม่ยอมรับ มีความกดดัน เครียด หวาดผวา คิดว่าตนเองเป็นฝ่ายผิด ลงโทษตนเอง และที่สำคัญคิดว่าตนเองได้สูญเสียคุณค่าความเป็นมนุษย์ บางรายถึงกับมีอาการทางจิต เสียสติ ถ้าถูกกระทำซ้ำๆ

### ผลกระทบต่อครอบครัว

1. ครอบครัวไม่สามารถทำหน้าที่ครอบครัวได้ เพราะความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัวถูกทำลาย ครอบครัวไม่สงบสุข เกิดความห่างเหิน ขาดความรักความเข้าใจในครอบครัว กลายเป็นครอบครัวแตกร้าง

2. การหย่าร้างมีมากขึ้น ส่งผลกระทบต่อสถานภาพของลูก ไม่มีคนดูแล ขาดความรักความอบอุ่น กลายเป็นเด็กเก็บกด มีพฤติกรรมก้าวร้าว และหนีออกไปจากบ้านเข้ากลุ่มเพื่อนติดยาเสพติด

### ผลกระทบต่อชุมชนและสังคม

1. สังคมไทยกลายเป็นสังคมไม่ปลอดภัยโดยเฉพาะกับเด็กและสตรี
2. การทะเลาะเบาะแว้ง การด่าทอทุบตีทำร้ายกันในครอบครัว ส่งผลให้เกิดความรำคาญกับเพื่อนบ้านและชุมชน ทำให้ขาดความสันติสุข
3. ครอบครัวบางครอบครัวเป็นหน่วยผลิตทางเศรษฐกิจโดยตรง ดังนั้นเมื่อเกิดความรุนแรงขึ้น จึงส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจ สังคมการเมือง และสิ่งแวดล้อม
4. ปัญหาสังคมจะเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากสถาบันครอบครัวไม่สามารถรวมตัวเป็นพลังกลุ่มหรือชุมชนที่จะบำเพ็ญตนเป็นประโยชน์ ต่อสังคมได้
5. ปัญหาความรุนแรงต่อผู้หญิงเป็นอุปสรรคในการพัฒนาศักยภาพของสตรี พัฒนาความเจริญก้าวหน้าในการประกอบอาชีพ และเป็นการทำลายเสรีภาพขั้นพื้นฐานในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างเสมอภาคและสันติสุข

### 4. ยุทธศาสตร์การป้องกันและแก้ไขปัญหา

1. ให้มีนโยบายและแผนงานระดับชาติในเรื่อง การยุติความรุนแรงต่อเด็กและสตรี ที่สามารถใช้เป็นแนวทางการทำงานของหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชนให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน มีการประสานงานกันอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ
2. รัฐต้องมีมาตรการในการให้ความรู้แก่ประชาชนและสังคมเกี่ยวกับเรื่องความรุนแรงต่อเด็กและสตรี ความรุนแรงในครอบครัว สิทธิมนุษยชน สิทธิสตรีและสิทธิเด็ก
3. รัฐต้องสนับสนุนงบประมาณให้กับหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนในการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวกับการป้องกันและแก้ไขความรุนแรงต่อเด็กและสตรี
4. รัฐต้องส่งเสริมและสนับสนุนให้ประชาชนทั้งหญิงและชาย องค์กรชุมชน มีส่วนร่วมในการแก้ไข ป้องกัน และขจัดความรุนแรงในทุกระดับของความสัมพันธ์ ทั้งระหว่างสามีภรรยา หญิงกับชาย พ่อแม่ กับลูก พี่กับน้อง เพื่อนกับเพื่อน ครูอาจารย์กับนักเรียนนักศึกษา

5. รัฐและองค์กรวิชาชีพสื่อมวลชนต้องมีมาตรการในการป้องกันและควบคุมสื่อที่ส่งเสริมความรุนแรงในทุกรูปแบบ และผู้ผลิตสื่อต้องแสดงความรับผิดชอบในการนำเสนอสื่อทุกรูปแบบ รวมทั้งไม่ให้ สื่อกลายเป็นเครื่องมือวิธีการส่งเสริมความรุนแรง หรือแสดงถึงอคติที่มีต่อภาพลักษณ์โดยรวมของสตรี
6. พัฒนารูปแบบการติดต่อสื่อสารเป็นสองทางให้มากขึ้น และแสดงออกถึงการพัฒนาในทางที่สร้างสรรค์อย่างชัดเจน
7. ให้มีการแก้ไขปรับปรุงกฎหมาย กฎ ระเบียบ ที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว และมีการบังคับใช้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งเผยแพร่กฎหมายดังกล่าวให้ประชาชนทราบ และจัดให้มีบริการทางกฎหมายแก่ครอบครัวที่มีปัญหา ตลอดจนประชาชนทั่วไปต้องร่วมมือกันใช้กฎหมายที่มีอยู่แล้วให้เป็นเครื่องมือยุติความรุนแรง
8. พัฒนาองค์กรภาครัฐที่ทำหน้าที่ในการให้ความช่วยเหลือ ผู้ถูกกระทำรุนแรง รวมทั้งสนับสนุนองค์กรเอกชนที่ทำหน้าที่ดังกล่าว
9. พัฒนาศูนย์กลางรณการรณการยุติธรรมให้เข้าใจถึงธรรมชาติของปัญหาความรุนแรงต่อเด็กและสตรี รวมทั้งผลกระทบที่เกิดขึ้น และพัฒนาแนวทางปฏิบัติที่เหมาะสมในการดำเนินคดีทางอาญา โดยคำนึงถึงสภาพจิตใจ และความต้องการของผู้เสียหาย
10. รัฐต้องให้ความสำคัญต่อการศึกษาวิจัยสภาพปัญหา บั้จจัยกำหนดความรุนแรงต่อเด็กและสตรี ผลกระทบต่อผู้เสียหาย การประเมินการใช้นโยบายเกี่ยวกับการแก้ไขปัญหาคความรุนแรงต่อเด็กและสตรี

## 2.2 กรณีศึกษา

### 2.2.1 ภาพยนตร์โฆษณาของเมืองไทยประกันชีวิต

2.2.1.1 เรื่อง วันเกิด (2003)

2.2.1.2 เรื่อง ปู่ชิว (2004)

2.2.1.3 เรื่อง ลูกชาย (2005)

2.2.1.4 เรื่อง ลูกสาว (2006)

2.2.1.5 เรื่อง เปียโน (2006)

2.2.1.6 เรื่อง แสงดาว (2007)

2.2.1.7 เรื่อง แม่ตั๋ย (2008)

2.2.1.8 เรื่อง Que sera sera (2009)

2.2.1.9 เรื่อง Silence of love (2011)

### 2.2.2 ภาพยนตร์โฆษณาของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ(สสส.)

2.2.2.1 โฆษณาชุด ONE VOICE เรื่อง ตลาด

2.2.2.2 โฆษณาชุด ONE VOICE เรื่อง รถเมล์

2.2.2.3 โฆษณาของ UNIFEM โครงการกำลังใจ สปอตโฆษณา ยุติความรุนแรง  
ต่อผู้หญิง

2.2.2.4 เรื่อง รัก = หยุดทำร้าย

2.2.3 ภาพยนตร์โฆษณาของกรมสุขภาพจิต เรื่อง หยุดความรุนแรงต่อเด็กและสตรี

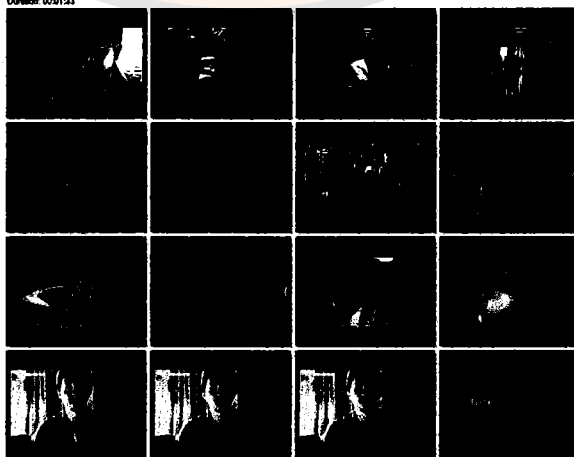
2.2.4 ภาพยนตร์โฆษณาทรูมูฟ เรื่อง การให้คือการสื่อสารที่ดีที่สุด

2.2.5 ภาพยนตร์เรื่อง the cell เขื่อเจียบ อ้ามฮิต

2.2.6 ภาพยนตร์ชวีย์เรื่อง prison break แผนลับแหกคุกนรก ในบทของตัวละคร

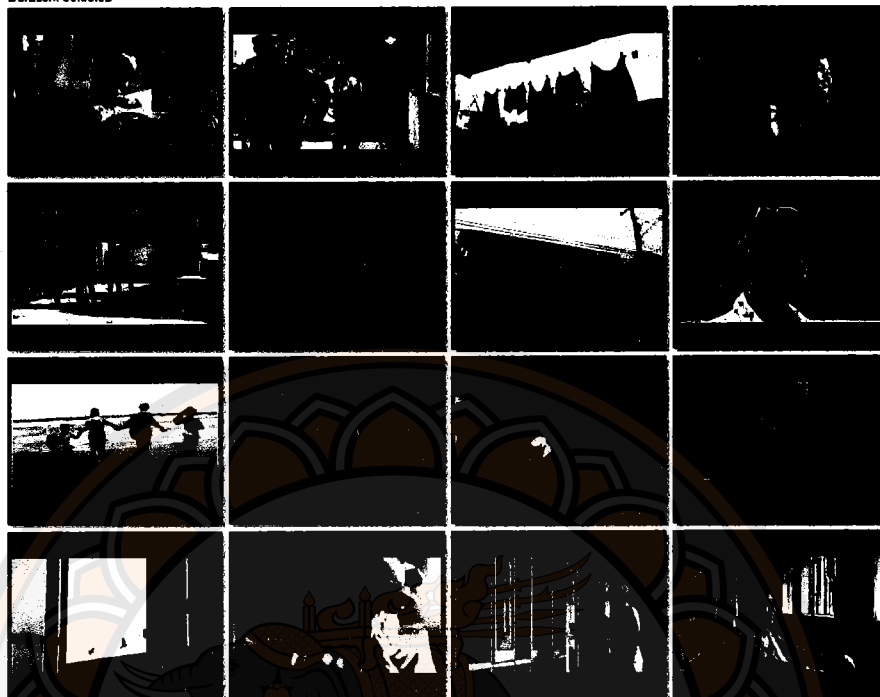
Theodore "T-Bag" Bagwell

File Name: Image\test\ch1\in 2003\ch10a.mpg  
File Size: 4.03 MB (4232200 bytes)  
Resolution: 640x360  
Duration: 00:01:43



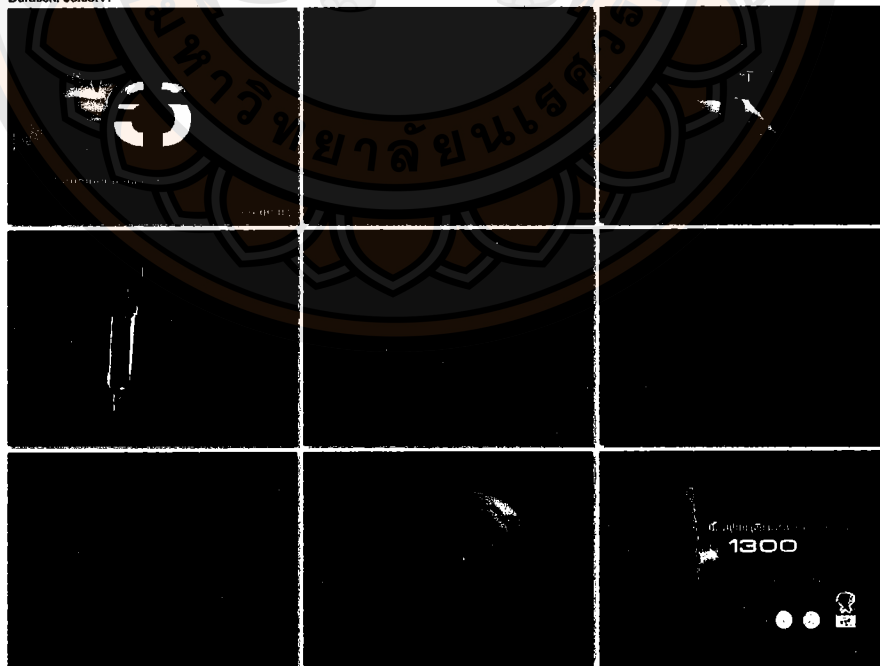
ภาพที่ 2.10 ภาพโฆษณาของเมืองไทยประกันชีวิต เรื่อง วันเกิด (2003)

File Name: โขนไทยประเพณี 2008 แม่ต๋อย.mp4  
 File Size: 8.96 MB (9401330 bytes)  
 Resolution: 480x360  
 Duration: 00:03:02



ภาพที่ 2.11 ภาพโฆษณาของเมืองไทยประกันชีวิต เรื่อง แม่ต๋อย (2008)

File Name: 30 นวัตกรรม.mp4  
 File Size: 2.87 MB (3013208 bytes)  
 Resolution: 480x360  
 Duration: 00:00:41



ภาพที่ 2.12 ภาพตัวอย่างโฆษณาของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ(สสส.)

เรื่อง รัก = หยุดทำร้าย

File Name: spot\_บุคลิกภาพแรงต่อเด็ก.mp4  
 File Size: 6.01 MB (6255948 bytes)  
 Resolution: 960x720  
 Duration: 00:00:31



ภาพที่ 2.13 ภาพตัวอย่างโฆษณาของกรมสุขภาพจิต เรื่อง หยุดความรุนแรงต่อเด็กและสตรี

File Name: ทรูฟอเซ การให้คือการสื่อสารที่ดีที่สุด TrueMove H - Giving.mp4  
 File Size: 7.91 MB (8303709 bytes)  
 Resolution: 480x360  
 Duration: 00:03:02



ภาพที่ 2.14 ภาพตัวอย่างโฆษณาทรูมูฟ เรื่อง การให้คือการสื่อสารที่ดีที่สุด



ภาพที่ 2.15 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง the cell เขี้ยวเจ็บบ อ๋ามหิต



ภาพที่ 2.16 ภาพตัวอย่างภาพยนตร์ซีรีส์เรื่อง prison break แผนลับแหกคุกนรก ในบทของตัวละคร Theodore "T-Bag" Bagwell

## บทที่ 3

# วิธีดำเนินงาน

### 3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้คือ บุคคลทั่วไป และเน้นเจาะจงกลุ่มไปที่ ผู้ที่ประสบปัญหาทางด้านความรุนแรง

3.1.1 บุคคลทั่วไป บุคคล หมายถึง สิ่งซึ่งสามารถมีสิทธิและหน้าที่ได้ตามกฎหมาย แบ่งเป็น

1) บุคคลธรรมดา หมายถึง คนซึ่งมีสิทธิและหน้าที่ตามกฎหมาย

2) นิติบุคคล หมายถึง กลุ่มบุคคลหรือองค์กรซึ่งกฎหมายบัญญัติให้เป็นบุคคลอีกประเภทหนึ่งที่ไม่ใช่บุคคลธรรมดา และมีสิทธิและหน้าที่ตามกฎหมาย

สภาพสังคมไทยในปัจจุบันเกิดความรุนแรงให้เห็นในหน้าหนังสือพิมพ์แทบทุกวัน จนบางคนเกิดความชินชาต่อความรุนแรงและคิดว่าเป็นเรื่องธรรมดา ไม่ใช่เรื่องของตนเอง ข้อมูลจากการศึกษาขององค์การสหประชาชาติ หรือ ยูเอ็น เรื่อง “ปี พ.ศ. 2554-2555 ความคับหน้าของผู้หญิงในโลกในการแสวงหาความยุติธรรม” ระบุว่า ประเทศไทยติดอันดับ 7 ที่มีการกระทำความรุนแรงทางเพศมากที่สุด โดยเจตคติทางสังคมไทยมองปัญหานี้ว่าเป็นเรื่องส่วนตัว พนักงานเจ้าหน้าที่ไม่ค่อยให้ความสำคัญกับคดีที่เกิดขึ้นกับผู้หญิง เพราะมองว่าเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นภายในครอบครัว ผัวเมียตีกัน ทำให้ผู้หญิงส่วนใหญ่เกิดความไม่มั่นใจ และรู้สึกไม่ปลอดภัยในการที่จะไปแจ้งความร้องทุกข์กับตำรวจ ส่งผลให้ปัญหาความรุนแรงต่อเด็กและสตรีที่ทวีความรุนแรงมากขึ้นทุกวันและกลายเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาประเทศ เด็กและสตรีจำนวนมากต้องทนทุกข์ทรมานจากการถูกทำร้ายร่างกาย ทางจิตใจและทางเพศเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ประเด็นสำคัญที่สังคมต้องทำความเข้าใจกับปัญหาความรุนแรงที่เกิดขึ้นว่าการใช้ความรุนแรงถือเป็นการกระทำที่ผู้กระทำได้ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้ถูกกระทำ

อีกหนึ่งความเข้าใจสำคัญ คือ การที่คนส่วนใหญ่คิดว่าความรุนแรงต่อเด็กและสตรี คือเหตุการณ์ในลักษณะการทำร้ายร่างกาย หรือการข่มขืน แต่ความจริงแล้วปัญหาความรุนแรงไม่ได้มีเฉพาะการทำร้ายร่างกายเท่านั้น ยังพบว่า มีการใช้ความรุนแรงอีกหลายรูปแบบ ได้แก่ ความรุนแรงทางด้านร่างกาย เช่น การทุบตีทำร้ายร่างกาย ตบ ตะบอย การใช้อาวุธ เป็นต้น

ความรุนแรงทางด้านจิตใจ เช่น การใช้คำพูด กิริยา หรือการกระทำที่เป็นการดูถูกดูหมิ่น เหยียดหยาม ต่ำว่าให้อับอาย การกลั่นแกล้ง ทรมานให้เจ็บช้ำน้ำใจ การบังคับข่มขู่ กักขัง ควบคุม ไม่ให้แสดงความคิดเห็น การหึงหวง การเลือกปฏิบัติ การเอาไรต์เอาเปรียบ การตัดดวงผลประโยชน์ การถูกทอดทิ้ง ไม่ได้รับการเอาใจใส่เลี้ยงดู เป็นต้น ความรุนแรงทางเพศ เช่น การถูกละเมิดทางเพศ การพูดเรื่องลามกอนาจาร การแอบดู การจับต้องของสงวน การบังคับให้เปลื้องผ้า รวมไปถึงการกักขัง หน่วงเหนี่ยว อิศรภาพ บังคับให้มีเพศสัมพันธ์ เป็นต้น

### 3.1.2 ผู้ที่ประสบปัญหาทางด้านความรุนแรง

สาเหตุของการใช้ความรุนแรงมักเกิดมาจากลักษณะส่วนตัวของผู้กระทำความรุนแรงที่ได้รับการหล่อหลอมมาจากครอบครัว เช่น นิสัยที่ถูกปลูกฝังมาตั้งแต่เด็ก เลียนแบบพ่อ แม่ที่ชอบใช้ความรุนแรง หรือได้แบบอย่างจากหนังสือ โทรทัศน์ ไม่ได้รับการอบรมสั่งสอนในเรื่องผิดชอบชั่วดี ครอบครัวขาดความอบอุ่น หรืออาจเจ็บป่วยด้วยโรคบางอย่าง ทำให้ควบคุมตนเองไม่ได้ เช่น โรคจิต โรคประสาท ฯลฯ

ปัญหาความรุนแรงส่วนใหญ่จะยึดโยงกับปัญหาครอบครัว เพราะครอบครัวเป็นสถาบันหลักของสังคม ขณะที่ปัญหาครอบครัวก็เกี่ยวพันกับปัญหาทางจิตด้วย ความรักในครอบครัว ช่วยตัดวงจรนิสัยใช้ความรุนแรง การป้องกันและแก้ไขปัญหาความรุนแรงต่อเด็กและสตรี จึงควรเริ่มต้นที่การเลี้ยงดูจากครอบครัว สมาชิกในครอบครัวต้องปฏิบัติต่อกันด้วยความรัก ความอบอุ่น ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ผูกพัน เข้าใจ เห็นใจ ไม่ควรทะเลาะกันรุนแรง สามีไม่ควรตีภรรยา ภรรยาไม่ควรทำอะไรสามี ไม่กระทบกระทั่ง ต่ำทอ เสียดี หรือตัดสินปัญหาด้วยการทุบตี ชกต่อย เพราะครอบครัวเป็นตัวช่วยหลักในการปลูกฝังรากฐานจิตใจ นิสัย และทัศนคติที่ดีให้กับทุกคน พร้อม ๆ กับสอนให้มีความเกื้อกูล เคารพ สิทธิความเสมอภาคระหว่างชายและหญิง เพื่อร่วมกันปลูกฝังค่านิยมที่ถูกต้องเหมาะสม ให้สังคมได้รับรู้ว่าปัญหาการกระทำรุนแรงต่อเด็กและสตรีไม่ใช่แค่เรื่องส่วนตัวอีกต่อไป แต่เป็นเรื่องที่ทุก ๆ คนในสังคมต้องช่วยกัน

กฎหมายคุ้มครองผู้ถูกกระทำด้วยความรุนแรงในครอบครัว นอกจากการกระทำ ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในครอบครัวจะไม่ใช่เรื่องส่วนตัวแล้ว เรื่องนี้ยังมีความผิดตามกฎหมายอีกด้วย

ประเทศไทยมีกฎหมายคุ้มครองผู้ถูกกระทำด้วยความรุนแรงในครอบครัว ซึ่งบังคับใช้มาแล้วตั้งแต่วันที่ 12 พฤศจิกายน 2550 เพื่อเป็นการสร้างมาตรการและกลไกคุ้มครองเด็ก สตรี และบุคคลในครอบครัว หากใครพบเห็นสามีภรรยา ทุบตีกัน หรือกรณี

บุตร หรือสาวใช้ ถูกคนในครอบครัวทำร้าย ช่มชืด หรือเกิดเหตุรุนแรงในครอบครัวทุกประเภท ควรแจ้งเจ้าพนักงานเพื่อสามารถเข้าไประงับเหตุภายในเคหสถานได้ทันที ภายใต้กฎหมายดังกล่าว หากสังคมไทยได้ร่วมกันสร้างกระแสความตื่นตัวต่อปัญหาความรุนแรง เมื่อพบเห็นก็ไม่เมินเฉย จะช่วยลดปัญหาการกระทำ ความรุนแรงที่เกิดขึ้นได้อย่างมาก

### 3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลทั้งหมดที่ผู้วิจัยรวบรวมมา ทั้งหมดมาจากงานวิจัยต่างๆ หนังสือที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยและจากอินเทอร์เน็ตในเว็บไซต์ต่างๆ ทั้งของภาครัฐและภาคเอกชน ที่สามารถเชื่อถือได้ ได้แก่

- ศูนย์ข้อมูลสำนักงานกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว (www.women-family.go.th)
- สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (www.royalthaipolice.go.th)
- สมาคมส่งเสริมสถานภาพสตรี (www.apsw-thailand.org)
- ศูนย์ช่วยเหลือสังคม (www.osccthailand.go.th)
- กระทรวงสาธารณสุข (http://www.moph.go.th)
- องค์การสหประชาชาติ (United Nations)
- วิกิพีเดีย (http://th.wikipedia.org)

### 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในช่วง 5 ปีที่ผ่านมาสถานการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับผู้หญิงมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง พบเหยื่อผู้หญิงถูกกระทำรุนแรงเข้ารับการรักษาที่ศูนย์ช่วยเหลือสังคม (OSCC) ของกระทรวงสาธารณสุขกว่า 2.7 หมื่นคน ระบุตั้งแต่เดือนมกราคม -13 พฤศจิกายน 2555 มีผู้หญิงที่ถูกกระทำรุนแรงขอเข้ารับบริการจำนวน 731 ราย แบ่งเป็น ความรุนแรงในครอบครัว 593 ราย, ความรุนแรงทางเพศ 85 ราย, ท้องไม่พร้อม 22 ราย, ค้ามนุษย์ 3 ราย, คลิปวิดีโอ 7 ราย, ต้องการงานทำเพราะสามีทอดทิ้ง 21 ราย

ศูนย์ข้อมูลสำนักงานกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว (สค.) ซึ่งร่วมกับ กทม. สำนักงานตำรวจแห่งชาติ และสมาคมส่งเสริมสถานภาพสตรี รายงานสถิติความรุนแรงต่อเด็กและผู้หญิง ตั้งแต่วันที่ 1 ม.ค.- 16 พ.ย. 2549 พบเด็กและผู้หญิงถูกกระทำรุนแรงถึง 2,929 ราย พฤติกรรมที่ถูกกระทำสูงสุด 4 อันดับคือ 1.ทำร้ายร่างกาย 1,499 ราย 2.ถูกช่มชืด 796 ราย โดยเด็กหญิงอายุต่ำกว่า 15 ปี ตกเป็นเหยื่อการช่มชืดมากที่สุด 412 ราย 3.ทำอนาจาร 411 ราย 4.พรากผู้เยาว์ 132 ราย บุคคลที่ทำร้ายเด็กและผู้หญิงเหล่านี้

กลายเป็นคนใกล้ชิดหรือเพื่อนมากที่สุด รองลงมาคือคนในครอบครัว อาทิ พ่อ แม่ ญาติ ซึ่งปีนี้เด็กและผู้หญิงที่ถูกกระทำรุนแรงสูงกว่าปี 2548 ที่มีจำนวน 2,456 ราย ทั้งๆที่ยังไม่ถึงสิ้นปี แต่สิ่งที่ไม่ต่างกันคือ รูปแบบการทำร้าย บุคคลที่เป็นผู้กระทำและถูกกระทำ ขณะที่รายงานของศูนย์ช่วยเหลือสังคม (OSCC) โดยความร่วมมือของกระทรวงสาธารณสุข ที่เก็บข้อมูลจากโรงพยาบาล 82 แห่ง พบเด็กและผู้หญิงถูกกระทำรุนแรง ตั้งแต่วันที่ 1 ม.ค.-17 พ.ย. 2549 สูงถึง 13,550 ราย ผู้ที่สร้างความเจ็บปวดทั้งร่างกายและจิตใจให้เด็กและผู้หญิงคือคนในครอบครัวมากที่สุด 6,122 ราย ในจำนวนนี้ครึ่งหนึ่งเป็นการกระทำของสามีต่อภรรยา สาเหตุของการกระทำรุนแรง อันดับหนึ่ง 28.3% คือการเมาสุราหรือติดสารเสพติด 24% หึงหวง ทะเลาะวิวาท และพบเรื่องสื่อลามกเป็นแรงจูงใจด้วย โดยสรุปคือ จะมุ่งเน้นไปที่เด็กและสตรีที่ถูกกระทำรุนแรงจากปัญหาต่างๆ

### 3.4 สรุปแนวทางในการออกแบบ

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจึงต้องการนำปัญหาใหญ่ของสังคมมานำเสนอผ่านสื่อกลาง ในรูปแบบภาพยนตร์สั้นที่ผู้วิจัยจะผลิต ภายในเรื่องจะรวมปัญหาความรุนแรงที่คนส่วนใหญ่พบเจอบ่อยที่สุด เช่น ความรุนแรงในครอบครัว การทำร้ายร่างกาย หึงหวง การกักขังหน่วงเหนี่ยว เป็นต้น โดยจะสอดแทรกลงไปอย่างละเล็กน้อย ซึ่งมีตัวหลักอยู่ 2 เรื่องคือ

1. เรื่องพ่อ : คุณพ่อที่หึงหวงและหวงลูกสาวมากเกินไปจนกักขังลูกของตัวเองไว้ในห้องไม่ยอมให้ออกไปไหน ปมปัญหาในเรื่องพ่อ มีดังนี้

1.1 ปัญหาครอบครัว : คนส่วนใหญ่มักคิดว่าปัญหาครอบครัวเป็นเรื่องส่วนตัว จึงไม่อยากจะเปิดเผยและ ไม่อยากที่จะทำให้เรื่องราวใหญ่โต ความเชื่อเหล่านี้เป็นความเชื่อที่ผิด เพราะหากเราปล่อยปละละเลยไป จากปัญหาเล็กๆที่มีทางแก้ อาจจะกลายเป็นปัญหาใหญ่ที่หาทางแก้ได้ยาก ไม่ว่าจะเป็นคนที่เกิดปัญหาเองหรืออาจเป็นบุคคลภายนอก ถ้าเราไปแจ้งว่ามีความรุนแรงเกิดขึ้น ถึงแม้ว่าคนที่เป็นเจ้าของปัญหาจะไม่ยอมรับการแจ้งความและหาว่าไปยุ่งกับเรื่องส่วนตัวของพวกเขา พวกเขาก็ไม่สามารถเอาผิดได้เพราะมีพรบ.คุ้มครองเรื่องเกี่ยวกับปัญหาความรุนแรงในครอบครัวอยู่ ซึ่งเราควรช่วยกันแก้ไขปัญหาเหล่านี้ให้หมดไป จากการสำรวจเกี่ยวกับปัญหาความรุนแรงต่างๆ ความรุนแรงในครอบครัวจะมีอันดับเป็นที่ 1 เสมอ

1.2 การกักขังหน่วงเหนี่ยวตามกฎหมาย ปอ. มาตรา 310 ผู้ใดหน่วงเหนี่ยวหรือ กักขังผู้อื่น หรือ กระทำด้วยประการใด ให้ผู้อื่นปราศจากเสรีภาพในร่างกาย ต้องระวางโทษ จำคุกไม่เกินสามปี หรือ ปรับไม่เกินหกพันบาท หรือ ทั้งจำทั้งปรับ

2. เรื่องแฟน : แฟนที่ซีี่หึงจนเกินกว่าเหตุ และชอบทำร้ายร่างกายคนรักหากมีอะไรที่ทำให้  
 ชัดช้องใจ

ปมปัญหาในเรื่องแฟน มีดังนี้

2.1 ผู้กระทำความรุนแรงส่วนใหญ่เป็นคนที่รู้จักและมีความใกล้ชิดกัน คิด  
 เป็นร้อยละ 50.19

2.2 สาเหตุของการกระทำความรุนแรงต่อสตรีและเด็กร้อยละ 28.79 เกิดจาก  
 สาเหตุการเมาสุรา และติดสารเสพติด

2.3 การนอกใจ หึงหวง และทะเลาะวิวาทร้อยละ 24.04

2.4 การอยู่กินด้วยกันก่อนแต่งงานในระหว่างศึกษาเล่าเรียนของนักศึกษา  
 ชายหญิงสามารถพบเห็นได้ทั่วไป พฤติกรรมเหล่านี้ เป็นการสร้างค่านิยมแบบใหม่ในกลุ่ม  
 เยาวชน คือ เห็นว่า เป็นเรื่องที่ยอมรับกันได้ในสังคม(เพื่อนๆ) โดยไม่ได้คำนึงถึงจารีต  
 ประเพณี ศีลธรรม หรือการยอมรับของผู้ใหญ่ เมื่อชายหญิงอยู่ด้วยกัน ย่อมเป็นเรื่องยากที่  
 จะ ไม่มีเพศสัมพันธ์กัน ปัญหาที่ตามมาคือการตั้งครรภ์ การทำแท้ง เรียนไม่จบ

ทั้งนี้ที่ทำเป็นตอนๆ ก็เพื่อที่จะได้เข้าถึงคนในหลายๆ กลุ่ม เป็นวงกว้าง  
 เพื่อที่จะให้คนส่วนมากได้รับรู้ถึงช่องทางขอความช่วยเหลือ รวมทั้งเพื่อให้ทุกคนสามารถ  
 มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อนอีกด้วย

## บทที่ 4

### ผลงานการออกแบบ

#### 4.1 แนวความคิดในการออกแบบ

ในเรื่องจะรวมปัญหาความรุนแรงที่คนส่วนใหญ่พบเจอบ่อยที่สุด เช่น ความรุนแรงในครอบครัว ความรุนแรงในสถาบันการศึกษา การทำร้ายร่างกาย หិងหวง การกักขังหน่วงเหนี่ยว เป็นต้น โดยจะสอดแทรกลงไปอย่างละเล็กน้อย โดยมีตัวหลักอยู่ 2 เรื่องคือ

1. **เรื่องพ่อ :** คุณพ่อที่หึงหวงและหวงลูกสาวมากเกินไปจนใช้กำลังในการแก้ปัญหาแล กักขังลูกของตัวเองไว้ในห้องไม่ยอมให้ออกไปไหน

**เนื้อเรื่อง :** เปรมพ่อของเด็กสาวที่ชื่อปราง ปรางสาวน่ารัก และเป็นมิตรกับทุกคน ในตอน เข้าก่อนไปเรียนเธอจะทักทายคุณป้าข้างบ้านเสมอ วันนี้ก็เช่นกัน เปรมเขาไปส่งเธอเรียนเป็นประจำทุกวัน รวมถึงวันนี้ด้วย แต่วันนี้เปรมรู้สึกหงุดหงิดในใจที่มีหนุ่มมารอรับลูกสาวของเขา เพราะเขาไม่อนุญาตให้ปรางมีเพื่อนหนุ่มคนพิเศษก่อนเรียนจบและมีงานทำ ในตอนเย็นวันนั้น เปรมมารับปรางเร็วกว่าปกติ เขาเห็นปรางและชายหนุ่มคนเมื่อเข้านั่งทำงานกันแค่สองคน เขาไม่พอใจอย่างมากจึงเข้าไปกระชากปรางมาและพากลับบ้าน โดยที่ไม่สนใจอะไรเลย พอถึงบ้านด้วยความโกรธที่ลูกไม่เชื่อฟัง และความหวงความหวงลูกสาวที่มากเกินไป เขาตบหน้าปรางอย่างแรงและขังเธอไว้ในห้อง เขามักจะลงมือกับปรางเป็นประจำหากเธอทำให้เขาไม่พอใจ ไม่เว้นแม้แต่เรื่องเล็กน้อยก็ตาม เย็นวันที่เขาได้ลงมือกับปราง ประจวบเหมาะที่ที่คุณป้าข้างบ้านออกมาคุย โทรศัพท์นอกบ้านพอดี หลอนรู้สึกตกใจแต่ไม่แปลกใจเพราะรู้อยู่แล้วว่า เปรมชอบลงไม้ลงมือกับลูกสาวของตัวเอง แต่วันนี้เธอรู้สึกว่ปรางไม่ควรที่จะโดนอะไรแบบนี้ เธอจึงเข้าแจ้งความ ในเวลาต่อมาเจ้าหน้าที่ตำรวจก็มาที่บ้านของเปรม

2. **แฟน :** แฟนที่ขี้นิ่งจนเกินกว่าเหตุ และชอบทำร้ายร่างกายคนรักหากมีอะไรที่ทำให้ ขัดข้องใจ

**เนื้อเรื่อง :** บนอัฒจันทร์ ขิงนั่งร้องไห้เสียใจ บนใบหน้าเต็มไปด้วยรอยแผล และเตี้ย กำลังนั่งปลอบขิงอยู่ เหตุการณ์ก่อนหน้านั้น มีกลุ่มนักศึกษา 5 คน มีสมาชิกดังต่อไปนี้ เตี้ย ขิง กาย บอยและเตอร์ พวกเขานัดทำงานกันที่ได้ตึกคณะ ขณะที่ทำงานกัน เตอร์ลุกออกไปสูบบุหรี่ ส่วนบอยนั่งเล่นกีตาร์ ขิงสนใจเพลงที่บอยเล่นจึงขอให้บอยสอน แต่ประจวบเหมาะที่เตอร์สูบบุหรี่เสร็จ และกลับมาที่โต๊ะพอดี เตอร์เดินเข้าไปปลกบอยความหึงที่มีผู้ชายมีโดนตัวแฟนของตัวเอง ถึงแม้จะเป็นเพื่อนกันก็ตาม เตอร์เป็นคนขี้นิ่งมาก หึงแบบไม่มีเหตุผล ด้วยเหตุนี้ ขิงจึงต้องกลับบ้านก่อนเพื่อนๆ ด้วยเหตุผลที่ว่าไม่อยากให้เพื่อนมีเรื่องกัน แต่ไม่ทันไร ขิงก็ต้องขอความ

ช่วยเหลือจากเตี้ย เธอส่งข้อความให้ไปช่วยเธอ เตี้ยไม่รีรอที่จะไป ตอนที่ซิงและเตอร์มาถึงห้องแล้ว เตอร์ยังไม่หายโมโหเรื่องบอย เขาจึงมีปากเสียงกับซิงและทางออกที่เขาเลือกคือการทำร้ายร่างกาย เขาเป็นเช่นนี้เสมอหากมีเรื่องให้ซิงข้องใจ แต่โชคดีที่วันนี้เตี้ยมาช่วยซิงได้ทันเวลา เวลาผ่านไป เตอร์สำนึกผิดและไปขอโทษซิงแต่ซิงก็ไม่มีคำตอบหรือคำพูดใดใดให้กับเตอร์

ที่ผู้วิจัยผลิตภาพยนตร์สั้นเป็นตอนๆ ก็เพื่อที่จะได้เข้าถึงคนในหลายๆ กลุ่ม เป็นวงกว้างเพื่อที่จะให้ คนส่วนมากได้รับรู้ถึงช่องทางขอความช่วยเหลือ

#### 4.2 แบบร่าง

ในตอนแรกผู้วิจัยคิดเนื้อเรื่อง มา 2 เรื่องและจะผลิตเรื่องเดียว นั่นคือ เรื่องที่ 1 “พ่อ” เรื่องของชายหญิงคู่หนึ่งที่รักกันมาก แต่วันหนึ่งฝ่ายชายคิดว่าฝ่ายหญิงปันใจไปให้คนอื่น จึงโมโหและเกิดการทำร้ายร่างกายขึ้น แต่จริงๆ แล้ว ทั้งคู่ ไม่ได้เป็นคนรักกัน แต่กลับเป็นพ่อ ลูกกัน ฝ่ายหญิงจึงต้องหาทางหนีจากคนที่ขึ้นชื่อว่าพ่อของตัวเองด้วยความหวาดกลัว (ที่พ่อเป็นแบบนี้เพราะเขาได้สูญเสียภรรยาของเขาไป เขาจึงเห็นลูกของตัวเองเป็นตัวแทน)

เรื่องที่ 2 “ไว้ใจ” เรื่องราวของหนุ่มสาวคู่หนึ่งที่เป็นแฟนกัน โดนที่ฝ่ายหญิงรู้สึกว่าเป็นแฟนหนุ่มของเธอ มีพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป ซึ่หึงมาก และชอบทำร้ายร่างกาย เมื่อแฟนสาวทนไม่ไหวจึงขอเลิก แต่แฟนหนุ่มก็ไม่ยอม ยังขู่ฝ่ายหญิงด้วยว่าถ้าเลิกจะเอารูปที่ฝ่ายหญิงหลับนอนกับตนไปประจาน

ต่อมาได้เข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาและมีการปรับแก้ในเรื่องของพ่อ ซึ่งผู้วิจัยได้คิดว่าจะทำเรื่องของพ่อเป็นตอนๆ ทั้งหมดมี 3 ตอน จะถ่ายทอดเป็นเรื่องราวของคนๆ เดียวให้เห็นถึงปัญหา และสาเหตุของปัญหาในการใช้ความรุนแรงของคนคนนี้ ในตอนแรกจะดำเนินเรื่องแบบเนื้อเรื่องที่กล่าวไปข้างต้น ตอนที่สองจะเป็นรายละเอียดในเรื่องของลูกสาวที่โดนพ่อทำร้ายแต่ไม่กล้าที่จะไปแจ้งความ และตอนที่สาม จะเล่าย้อนอดีตว่าเพราะเหตุใดคนที่เป็นพ่อถึงชอบใช้ความรุนแรงกับลูก

และถึงเวลานำเสนอก็ได้นำเสนอกับคณะกรรมการและมีการแนะนำถึงรายละเอียดของเนื้อเรื่องจึงปรับแก้อีกครั้ง โดยที่ แบ่งออกเป็น 2 ตอนเหมือนเดิมแต่เปลี่ยนเนื้อเรื่องพ่อให้เป็นตอนเดียวเพื่อให้เห็นถึงปัญหาหลักได้ง่ายมากยิ่งขึ้น และเพิ่มเนื้อเรื่องใหม่คือเรื่องแฟน เพราะมีคณะกรรมการแจ้งให้เห็นถึงปัญหาใกล้ตัวเกี่ยวกับนิสิตที่พักอาศัยร่วมกัน และพอแก้เสร็จแล้วก็ไปเข้าพบกับอาจารย์ที่ปรึกษา จึงมีการปรับแก้รายละเอียดในเรื่อง เกี่ยวกับเหตุและเนื้อเรื่องหรือปัญหาในเรื่องที่ยืดเยื้อจนเกินไป

### 4.3 พัฒนาแบบ

#### 4.3.1 ชื่อเรื่อง/เนื้อเรื่อง

ผู้วิจัยได้ผลิตภาพยนตร์สั้นออกมาเป็นภาพยนตร์สั้นชุด SAVE ONE'S LIFE ที่มีอยู่ 2 ตอน คือเรื่อง พ่อและเรื่องแฟน ภาพยนตร์ชุดนี้จะสื่อให้เห็นถึงปัญหาความรุนแรงในครอบครัว ความรุนแรงในสถาบันการศึกษา การทำร้ายร่างกาย หึงหวง การกักขังหนองเหนียว เป็นต้น โดยที่จะสื่อให้เห็นว่าทุกปัญหาความรุนแรงทุกคนสามารถช่วยกันหยุดได้ไม่ใช่เฉพาะผู้ที่ถูกกระทำเท่านั้นแต่ทุกคนสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อนได้ สุดท้ายมีคำทักท้วงจากกรรมการเรื่อง ชื่อเรื่องของภาพยนตร์สั้นในเรื่องพ่อ ว่าถ้าใช้คำว่าพ่อไปเลยมันจะสื่อตรงเกินไปหรือเปล่า เพราะในเนื้อเรื่องที่ผู้วิจัยได้เขียนไว้ นั้นในตอนแรกจะไม่บอกรายละเอียดในเรื่องว่าตัวหลักเป็นพ่อลูกกัน และจะมาเฉลยในตอนหลัง แต่ชื่อเรื่องมันระบุไว้ชัดเจนแล้ว ว่าพ่อ เพราะฉะนั้นอาจจะทำให้คนดูรู้ว่าตัวละครหลักในเรื่องเป็นพ่อลูกกัน ซึ่งอาจจะลดความประทับใจของภาพยนตร์ไป ผู้วิจัยจึงเปลี่ยนชื่อภาพยนตร์สั้นชุด SAVE ONE'S LIFE ที่มีเรื่องย่อย 2 เรื่องที่มีชื่อเรื่องว่าพ่อ(Father) และแฟน(Boyfriend) เป็นภาพยนตร์สั้นเรื่อง LOVER ความรัก...ที่ทำร้าย โดยคำว่า LOVER นั้นจะแปลได้ว่าคนรัก คู่รัก แฟน คู่นอน มิ่งมิตร เพื่อสื่อให้เห็นว่าคนใกล้ตัวของเรา คนที่เราไว้ใจเค้า หรือคนที่เรารักเค้ามากที่สุด อาจจะเป็นคนที่ทำร้ายเราให้เจ็บที่สุดก็เป็นได้ โดยใช้ความรักความห่วงใยจากเรา มาเป็นเครื่องมือทำร้ายเรา กักขังเราไว้ในความกลัวและความเจ็บปวด

#### 4.3.2 โปสเตอร์

แนวคิดของโปสเตอร์ เน้นไปที่ผู้ถูกกระทำโดยใช้สีเหลี่ยมครอบไปที่แปลเพื่อเน้นให้เห็นข้อเสียของความรุนแรง โดยที่จะใช้กรอบสีขาวแทนริบบิ้นสีขาวที่สื่อให้เห็นถึงการรณรงค์ยุติความรุนแรงต่อเด็กและสตรี ย้อนไปสู่จุดเริ่มต้น ที่ประเทศแคนาดา เมื่อปี ค.ศ.1991 (พ.ศ.2534) ภายหลังจากเกิดเหตุการณ์สังหารหมู่ นักศึกษาหญิงของมหาวิทยาลัยมอนทรีออล จำนวน 14 คน โดยกลุ่มที่ทำการรณรงค์ครั้งแรกเป็นกลุ่มนักศึกษาชายจำนวน 1 แสนคน ที่ตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาความรุนแรงต่อสตรี และต้องการยุติปัญหาดังกล่าว จึงได้เรียกร้องให้ผู้ชายทั่วโลกร่วมรับผิดชอบต่อปัญหาความรุนแรงต่อสตรี รวมทั้งแสดงตนว่าจะไม่ทำ ความรุนแรงต่อสตรี โดยการติดสัญลักษณ์ริบบิ้นสีขาวที่ปกเสื้อ ซึ่งหมายถึง การยอมรับว่าจะไม่ทำร้าย หรือ นิ่งเฉย ต่อการใช้ความรุนแรงต่อสตรีในทุกรูปแบบ



: เรื่อง พ่อ

ภาพที่ 4.1 ภาพโปสเตอร์เรื่องพ่อ




: เรื่อง แฟน

ภาพที่ 4.2 ภาพโปสเตอร์เรื่องแฟน

### 4.3.3 Storyboard เรื่องพ่อในตอนแรก

Episode 1

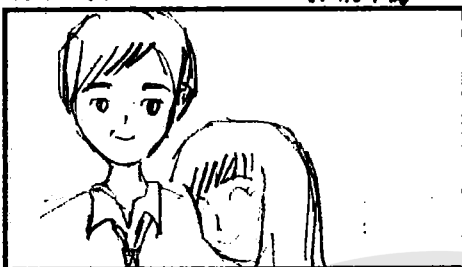
Page 1

<p>SCENE. ถ่ายหน้า BG. วิวทำงานนอก</p>  <p>"ผมชื่อตัน ผมมีเพื่อนรักที่ผมรักกันมาตลอด"</p>	<p>SCENE. ถ่ายหน้า BG. วิวทำงานนอก</p>  <p>"ชื่อของเธอคือเตย เคยเรียนอยู่ มัธยมต้น"</p>
<p>SCENE. ฉายคู่ BG. วิวทำงานนอก</p>  <p>"ฉันสมัครงานเป็นพนักงานบริษัท แอ่จันนี่"</p>	<p>SCENE. จับมือ BG. วิวทำงานนอก</p>  <p>"ถึงแม้เตยเราจะต่างกันมาก แต่ความต่างนั้นมันก็ไม่ได้ทำให้เรารักกันน้อยลง"</p>
<p>SCENE. ฟ้าๆตก BG. วิวทำงานนอก</p>  <p>"ผมรักเธอมาก ไหวว่าเธออยากได้สามี ผมก็ทำงานมาให้เธอทุกอย่าง"</p>	<p>SCENE. ฝนตก BG. วิวทำงานนอก</p>  <p>"ผมไม่เคยให้อาใจเธอ"</p>

ภาพที่ 4.3 ภาพ Storyboard เรื่องพ่อในตอนแรก 1

SCENE. ๑๐๑

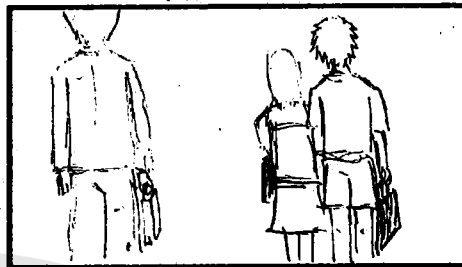
BG. "ฟ้าผ่า ๘"



"ผมก็ให้เธอได้"

SCENE. ๑๐๑ (จบ)

BG. วิหารร้าง



"แต่แต่วันนี้ชีวิตเธอก็เปลี่ยนไป เธอพบกับผมอันขลัง เวลาเธอก็ไม่ต้องง้อ เพราะเธอมีคนอื่น"

SCENE. ๑๐๒

BG. วิหารร้าง



"เธอเป็นเวลาของผมไปให้เขา เธอไปรักคนอื่นที่เธอไม่เคยใช้เวลาคิดเดียวกับเขา"

SCENE. ๑๐๓

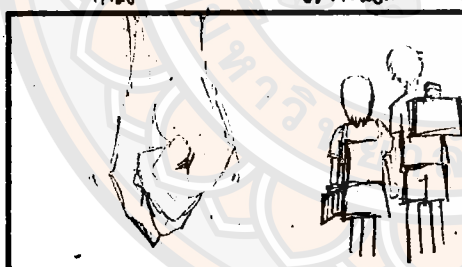
BG. วิหารร้าง



"เพราะที่สำคัญเธอให้ความสำคัญของเธออยู่กับเขา"

SCENE. ๑๐๔

BG. วิหารร้าง



"ข้อ ๓ ที่มันควรจะเงินของผม"

SCENE. ๑๐๕

BG. ฟ้าผ่า ๘



"ขอผมคนเดียว"

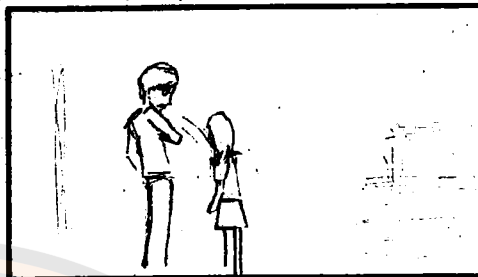
ภาพที่ 4.4 ภาพ Storyboard เรื่องพ่อในตอนแรก 2

SCENE. เขย่าตัว BG. " ← ไฟฟ้า → ไหม้อ "



" เพราะเขย่าเป็นของหนู "

SCENE. ตบหน้า BG. ในห้อง



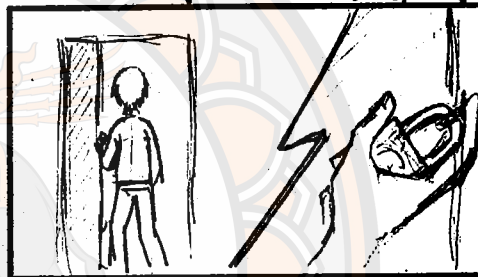
เสียง "ชาวด"

SCENE. มัดคอพัน BG. ในห้อง



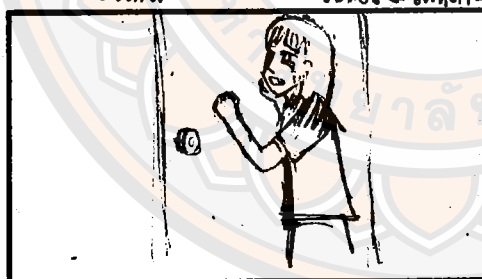
เสียง "ชาวด"

SCENE. จิกประตู BG. ในห้อง / ประตู




เสียง "ชาวด"

SCENE. ตะโกน BG. ในห้อง ← ไฟฟ้า →



" พ่อ! ปลอ่ยชน " ร้องไห้

SCENE. ถ้วนวิธื้อ BG. หน้าตู้



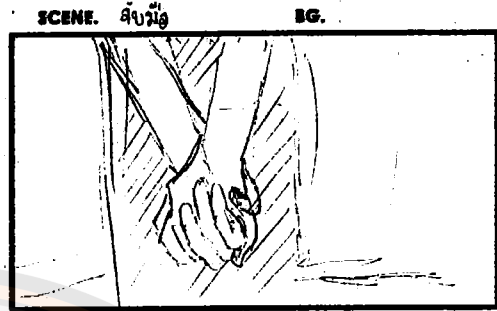
มูลนิธิส่งเสริมเยาวชนสังคมสงเคราะห์  
PAVENA FOUNDATION  
พบนันความรุนแรง ต่อองการความช่วยญนวิธื้อ  
ถายถ่น 24 ซ่งโงง 1134  
นริธื้อ 972- 5429-90

"พบนัน ความรุนแรง นริธื้อต่อองการความช่วยญนวิธื้อ  
ติดต่อมลนิธิส่งเสริม โทษ 1134 "

ภาพที่ 4.5 ภาพ Storyboard เรื่องพ่อในตอนแรก 3



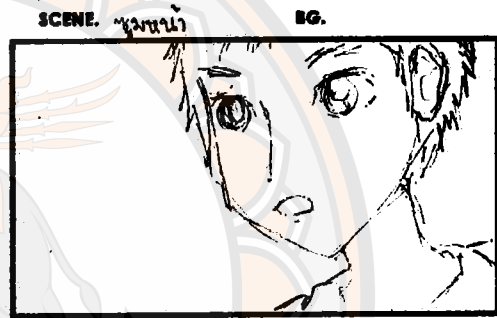
เสียง คอกัน  
เสียง ท้าวด



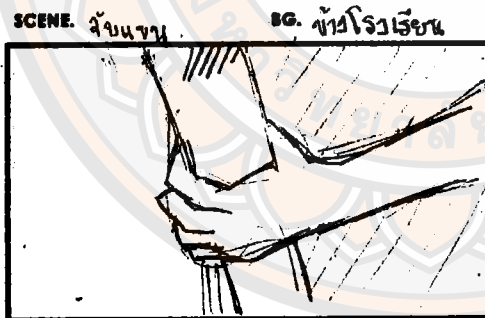
เสียง ท้าวด (เบา)



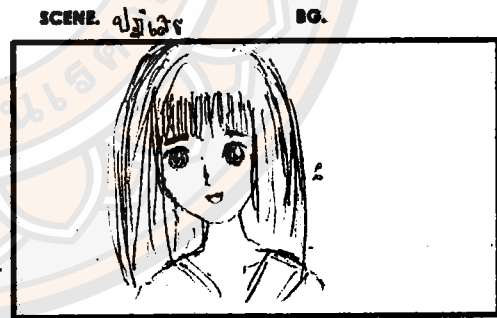
เสียง  
เสียง บรรจจากศ



"โดยแขนไปโดนอะไรวะ"



เสียง บรรจจากศ



"เอาอันรอด"

ภาพที่ 4.6 ภาพ Storyboard เรื่องพ่อในตอนแรก 4



SCENE. จับไหล่

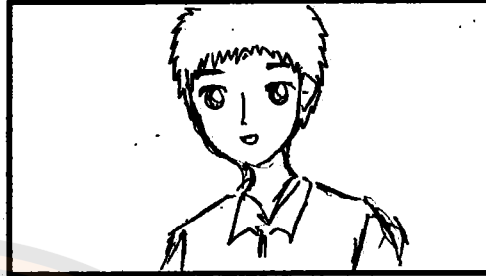
BG.



"ไม่เป็นไรนะเดี๋ยว"

SCENE. ปัดออก

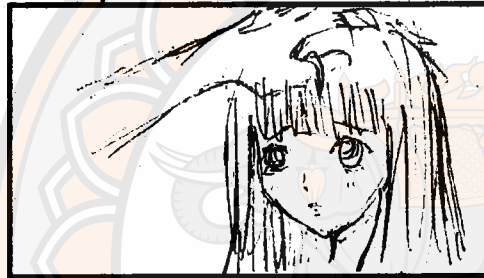
BG.



"มันต้องมีทางออก"

SCENE. ลูบหัว

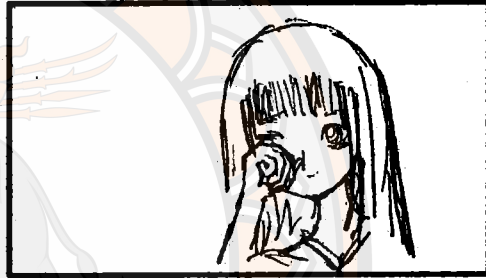
BG.



"อย่าร้องนะคะ"

SCENE. ใช้น้ำตา

BG.

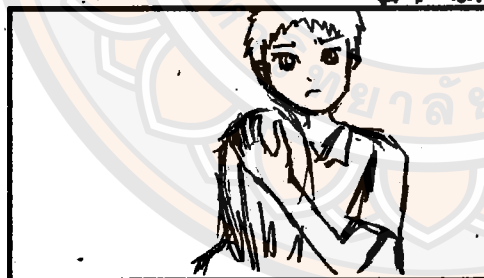


"อ๊ว"

SCENE. โกรธ

BG.


← ผทดำ →



"อย่าแก้ปัญหาอย่างผิดวิธี"

SCENE. ตัวหนังสือ

BG.



มูลนิธิพัฒนาบวรสุคนธ์ เพื่อเด็กทะเลสาบ  
PAVENA FOUNDATION  
มอบเน้นความสุนทร ต่อองค์การความช่วยเหลือ  
สาย ๑๖๔ 24 ชั่วโมง 1134  
นวิธ ๑๖๖ - 54๙๑ - ๑๐

พบเห็นความรุนแรง นวิธต้องการความช่วยเหลือติดต่อมูลนิธิป่อเต็กตึ๊ง โทร 1134"

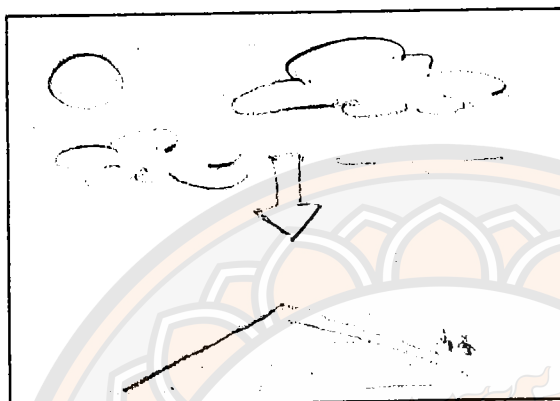
ภาพที่ 4.8 ภาพ Storyboard เรื่องพ่อในตอนแรก 6

## 4.4 ผลงานขั้นสุดท้าย

### 4.4.1 Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ

STORY : พ่อ (DAD)

PAGE 1



SCENE 1

SHOT 1

: Long Shot กล้องจับภาพไปบนท้องฟ้าในตอนเช้า  
แพนกล้องลงมาให้เห็นตัวบ้าน

TRANSITION : Fade in/Cut out

EVENT : ท้องฟ้าหน้าบ้าน

SOUND

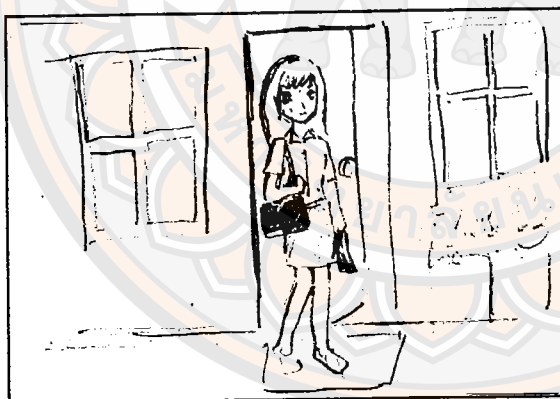
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่หน้า

บ้านเสียงกริ่ง

BGM : -

TIMING : 00:04



SCENE 1

SHOT 2

: Medium Long Shot ที่ประตูบ้าน ปรางเปิดประตู  
ออกมาในชุดนักศึกษา เธอสะพายกระเป๋าไว้ด้านขวาของ  
ลำตัว มือซ้ายถือรองเท้า พอปรางออกมาหันประตู เธอก็  
ปิดประตูด้วยมือด้านขวา ปรางวางรองเท้าลงกับพื้น และ  
ใส่หมวกกล้องค่อยๆ แพนให้เห็นหน้าปรางชัดเจนขึ้น

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : หน้าบ้าน

SOUND

DIALOGUE : -

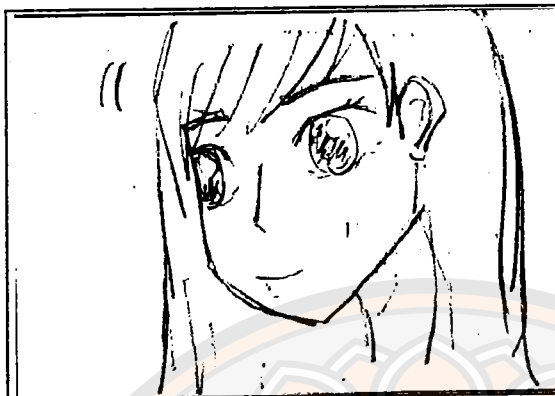
AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่หน้า

บ้านเสียงปิดประตู

BGM : -

TIMING : 00:06

ภาพที่ 4.9 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 1



SCENE 1

SHOT 3

: Medium Close-up เธอหันหน้าไปยิ้มให้คนข้าง  
บ้าน และผงกหัวให้

TRANSITION : Cut In/Cut out

EVENT : หน้าบ้าน

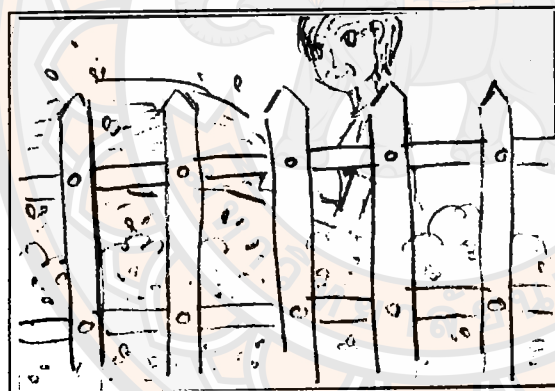
SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่หน้า  
บ้าน

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 1

SHOT 4

: Medium Long Shot คนข้างบ้าน ภาพมุมกว้าง  
คนข้างบ้านของปรางเป็นผู้หญิงอายุราวๆ 40 ปี กำลัง  
ยืนรดน้ำต้นไม้อยู่

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : รั้วข้างบ้าน

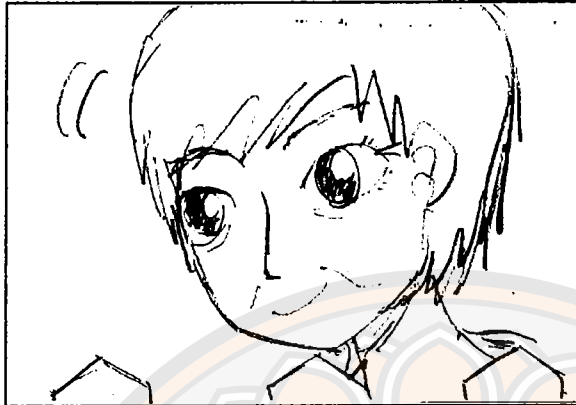
SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่หน้า  
บ้าน เสียงรดน้ำต้นไม้

BGM : -

TIMING : 00:01



SCENE 1

SHOT 5

: Close-up คนข้างบ้าน เธอยิ้มตอนปรางและผงกหัว  
ตอบเล็กน้อย

TRANSITION : Cut In/Cut out

EVENT : ร่ำข้างบ้าน

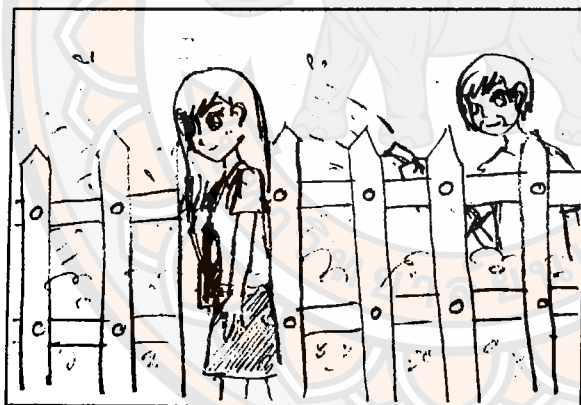
SOUND

DIALOGUE :-

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่หน้า  
บ้าน/เสียงรดน้ำต้นไม้

BGM :-

TIMING : 00:02



SCENE 1

SHOT 6

: Medium Shot ปรางเดินไปหน้าบ้าน ปรางเดินผ่าน  
กลองไป โดยที่มีคนข้างบ้านเป็นแบ็คกาวด์

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ร่ำข้างบ้าน

SOUND

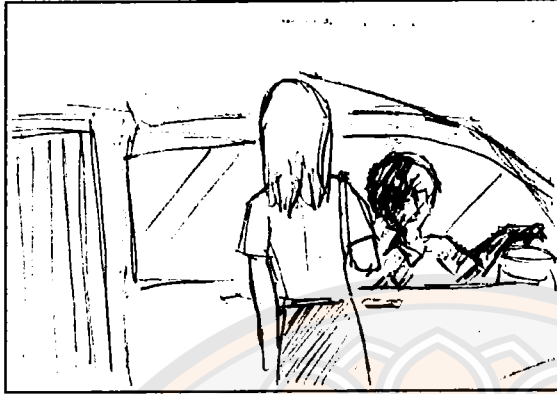
DIALOGUE :-

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่หน้า  
บ้าน/เสียงรดน้ำต้นไม้

BGM :-

TIMING : 00:04

ภาพที่ 4.11 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 3



SCENE 1

SHOT 7

: Medium Shot กล้องจับภาพของปรางจากด้านหลังที่กำลังเดินไปข้างหน้า ด้านหน้าของปรางมีรถจอดอยู่ เป็นรถกระบะสีประตู่ สีบรอนทอง รถติดเครื่องแล้ว มีผู้ชายอยู่ในรถนั่งอยู่ฝั่งคนขับ อายุประมาณ 30 ปี เขาชื้อเปรม ในตอนแรกภาพจะเบลอที่รถแล้วค่อยๆ ชัดขึ้น

TRANSITION : Cut In/Cut out

EVENT : รั้วหน้าบ้าน

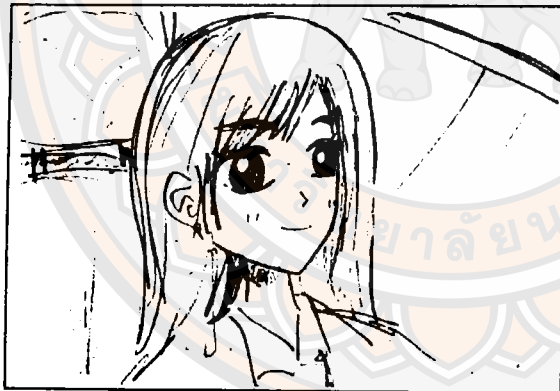
SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่หน้าบ้าน/เสียงรถน้ำคันไม้(เบา)/เสียงเครื่องรถยนต์

BGM : -

TIMING : 00:05



SCENE 1

SHOT 8

: Medium Close-up ปรางกำลังขึ้นรถ ปิดประตูรถ และหันมายิ้มให้เปรม

TRANSITION : Cut In/Cut out

EVENT : ในรถยนต์

SOUND

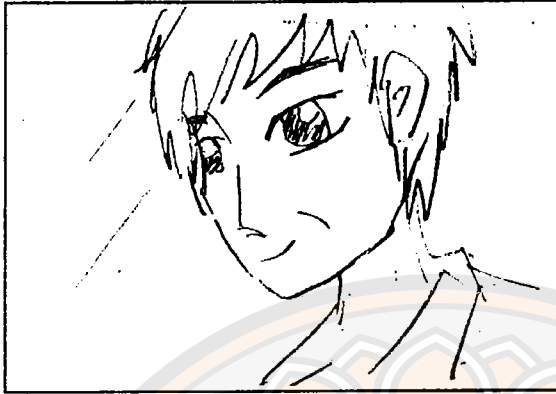
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวในรถ/เสียงเครื่องยนต์รถ/เสียงวิทยุ

BGM : วิทยุเพลงเขยคือหัวใจ-แก่น กุศกรณ์

พัทธ์

TIMING : 00:03



## SCENE 1

## SHOT 9

: Close-up เปรมยิ้มตอบ

TRANSITION : Cut in/Cut out

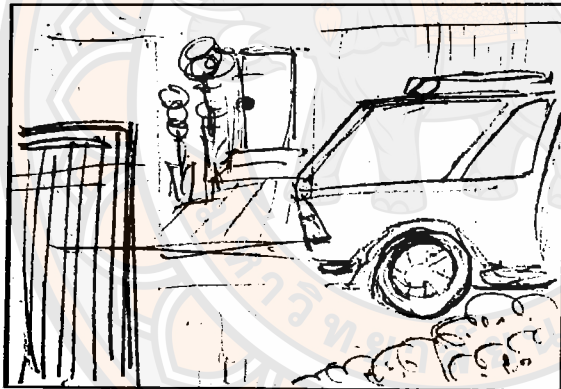
EVENT : ในรถยนต์

## SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวในรถ/  
เสียงเครื่องยนต์รถ/เสียงวิทยุBGM : วิทยุเพลงเธอคือหัวใจ-แก้มกุด  
กรณ์พัทธ์

TIMING : 00:01



## SCENE 1

## SHOT 10

: Medium Long Shot รถออกจากหน้าบ้าน ถ่ายให้เห็นต้นไม้ของบ้านปรางและข้างบ้าน ในตอนแรกรถจะ  
ชิดต้นไม้จะเบลอล และสลับกันในเวลาต่อมา ให้รถเบลอล  
ต้นไม้ชิดแทน ต้นไม้ของบ้านปรางจะเขียวเขามิดกับ  
ข้างบ้านที่เขียวขมูมสดใ

TRANSITION : Cut In/ Dissolve out

EVENT : รั้วหน้าบ้าน

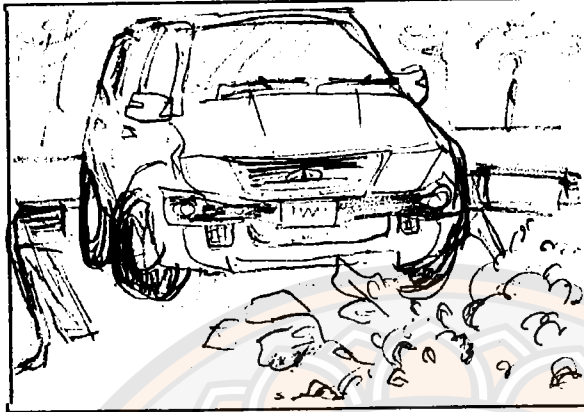
## SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวในรถ/  
เสียงเครื่องยนต์รถ/เสียงวิทยุBGM : วิทยุเพลงเธอคือหัวใจ-แก้มกุด  
กรณ์พัทธ์(เบา)

TIMING : 00:04

ภาพที่ 4.13 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 5



SCENE 2

SHOT 1

: Medium Long Shot กล้องจับภาพไปที่ต้นไม้หน้าตึกเรียน  
ของปราง แล้วค่อยๆ เบลอ ให้ด้านหลังชัดแทน ด้านหลัง  
ต้นไม้จะมีรถกระบะของปรางกำลังขับรดเข้าที่จอดรถอยู่

TRANSITION : Dissolve in/Cut out

EVENT : หน้าตึกเรียน

SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวในรถ/เสียง  
เครื่องยนต์รถ/เสียงวิทยุ

BGM : วิทยุเพลงเธอคือหัวใจ - น้ยม กุลกรรณินทร์

(เบา)

TIMING : 00:04

SCENE 2

SHOT 2

: Long Shot จับภาพที่ตัวรถ ปรางออกมาจากรถ ยิ้มและ  
โบกมือลาปราง แล้วปรางก็เดินไปทางตึกเรียน แพนกล้อง  
ตาม มีเพื่อนผู้ชายท่าทางเซ็กซี่ และเพื่อนผู้หญิงอีกหนึ่งคน  
มานั่งรอปรางอยู่ที่หน้าตึก

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : หน้าตึกเรียน

SOUND

DIALOGUE : -

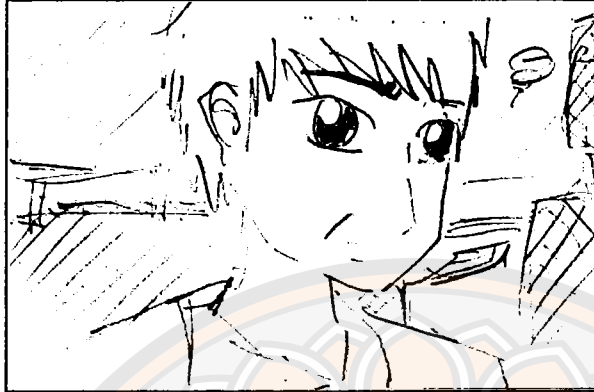
AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวในรถ/เสียง  
เครื่องยนต์รถ/เสียงวิทยุ

BGM : วิทยุเพลงเธอคือหัวใจ - น้ยม กุลกรรณินทร์

(เบา)

TIMING : 00:07





SCENE 2

SHOT 3

: Close-up เปรมมองปรางและเพื่อนผู้ชายของปราง  
คนนั้นอย่างไม่พอใจนัก

TRANSITION : Cut in/Cut out

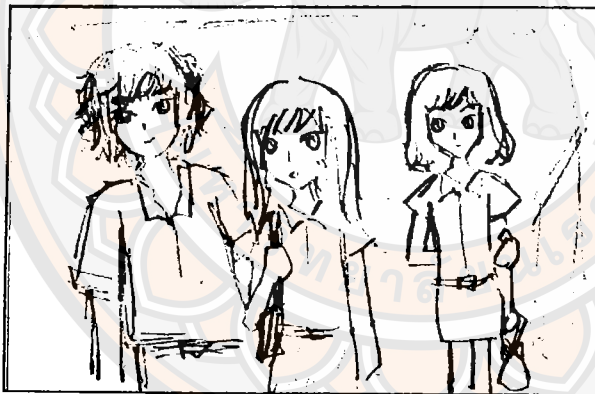
EVENT : โนกรยนต์

SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวในรถ/  
เสียงเครื่องยนต์รถ/เสียงวิทยุBGM : วิทยุเพลงเขาคือหัวใจ-แก้มกุลกรณ์  
พัชร

TIMING : 00:01



SCENE 2

SHOT 4

: Medium Shot ปรางและเพื่อนๆ ปรางหันมามอง  
เปรม

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : หน้าตึกเรียน

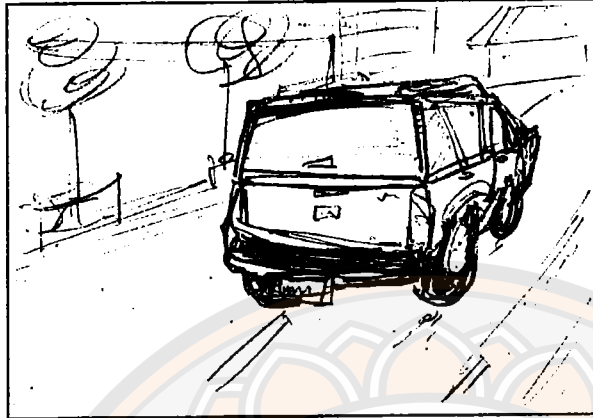
SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวหน้าตึก  
เรียน

BGM : เพลงเขาคือหัวใจ-แก้มกุลกรณ์พัชร

TIMING : 00:02



SCENE 2

SHOT 5

: Medium Shot เปรมขับรถ ออกจากที่จอดรถ

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : หน้าตึกเรียน

SOUND

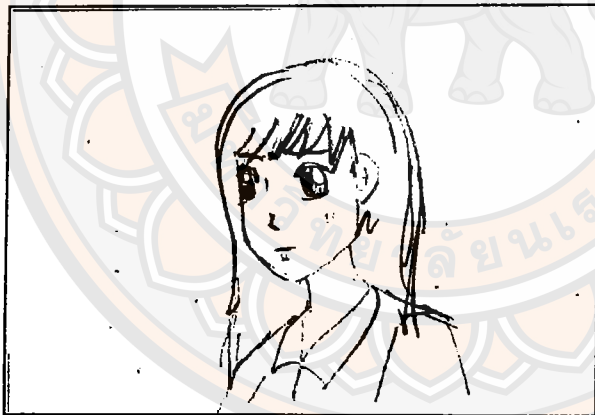
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัว/เสียง  
เครื่องยนต์รถ/เสียงวิทยุ

BGM : วิทยุเพลงเซอคือทั้งหัวใจ - แก้ม กุลกรณ

พัชร

TIMING : 00:02



SCENE 2

SHOT 6

: Close-up ปรางมองตามรถไป หน้าตาของปรางไม่  
ค่อยสบายใจนัก

TRANSITION : Cut In/Cut out

EVENT : หน้าตึกเรียน

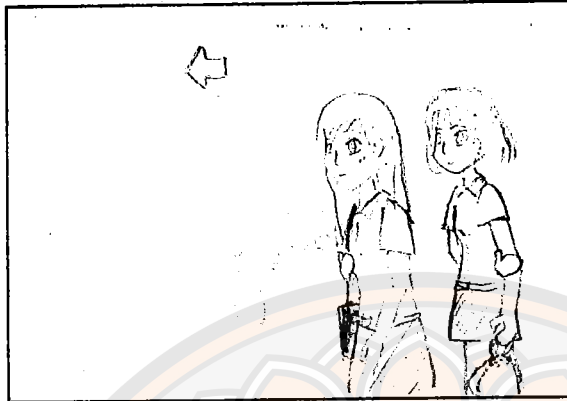
SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวหน้าตึก  
เรียน

BGM : เพลงเซอคือทั้งหัวใจ - แก้ม กุลกรณพัชร

TIMING : 00:04



SCENE 3

SHOT 1

: Medium Shot ปรากฏและเพื่อน ๆ เดินเข้าเฟรมมา

TRANSITION : Cut In/Cut out

EVENT : ได้ตึกเรียน

SOUND

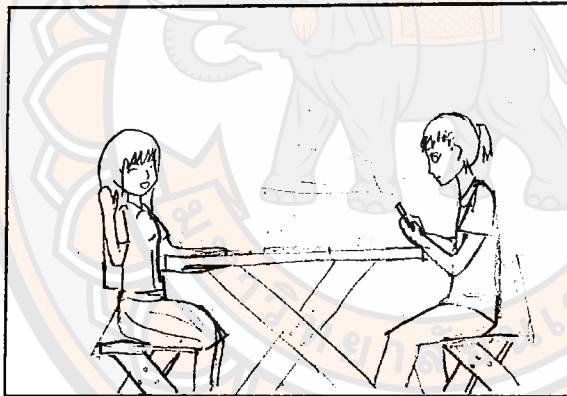
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศครอบครัวได้ตึก

เรียน

BGM : -

TIMING : 00:05



SCENE 3

SHOT 2

: Medium Long Shot มีเดียและบอยนั่งอยู่ที่โต๊ะไม้  
 เดียโยกมือเรียกปรากฏและเพื่อน ส่วนบอยกำลังนั่งแชท  
 กับเพื่อนในโทรศัพท์ บนหน้าจอโทรศัพท์บอกเวลา  
 10:09 น. ข้างๆบอยมีที่ตำรับวางอยู่ บนโต๊ะไม้มีหนังสือ  
 เรียนและสมุดรายงานอยู่ตามสี่เส้น พร้อมกับอุปกรณ์  
 การเขียนต่างๆ

TRANSITION : Cut In/Cut out

EVENT : ได้ตึกเรียน

SOUND

DIALOGUE : -

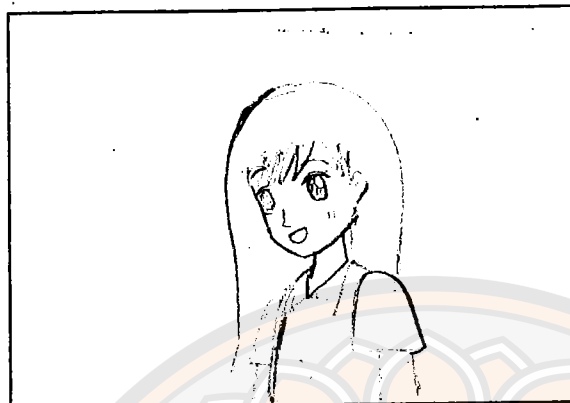
AMBIENT : เสียงบรรยากาศครอบครัวได้ตึก

เรียน

BGM : -

TIMING : 00:06

ภาพที่ 4.17 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 9



SCENE 3

SHOT 3

: Medium Close-up ปรากฏสังเกตเห็นเตี้ย และยิ้มให้  
พร้อมกับเดินไปหาที่โต๊ะและนั่งลง

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ได้ตึกเรียน

SOUND

DIALOGUE :-

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึก  
เรียน

BGM :-

TIMING : 00:05



SCENE 3

SHOT 4

: Dissolve ภาพกลุ่มเพื่อนนั่งทำงานกัน ค่อยๆ เล่นกัน  
กินขนม ไปเรื่อยๆ

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ได้ตึกเรียน

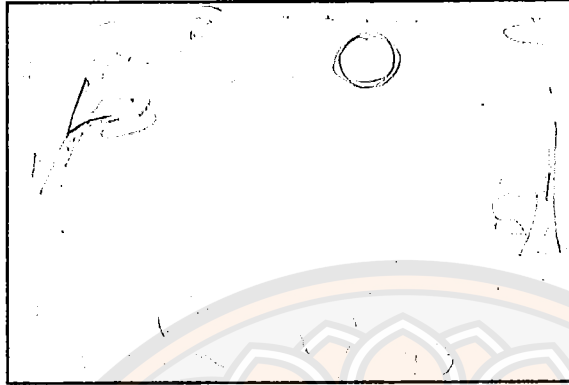
SOUND

DIALOGUE :-

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึก  
เรียน

BGM :-

TIMING : 00:06



SCENE 3

SHOT 5

: Medium Long Shot ภาพของกลุ่มเพื่อนค่อยๆ  
เบลอ และเบสิคกาวด์ด้านหลังค่อยๆจัดขึ้น เป็นภาพ  
ของท้องฟ้าที่ดวงอาทิตย์ค่อยๆลงแสดงให้เห็นถึงเวลา  
เย็น

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ได้ดึกเขียน

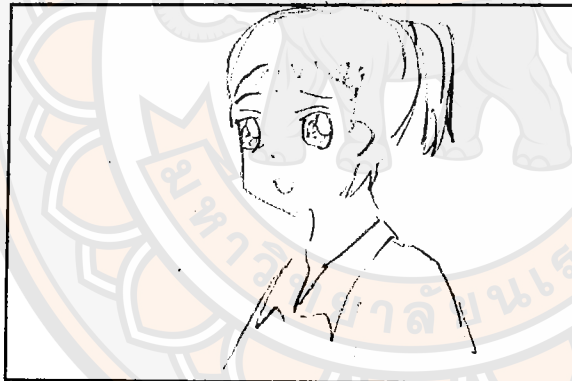
SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัว

BGM : -

TIMING : 00:04



SCENE 3

SHOT 6

: Medium Close-up บอยหยิบมือถือขึ้นมาดู บอก  
เวลา 16:52 น. แล้วเงยหน้ามองเพื่อนพร้อมกับพูดกับ  
เพื่อน

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ได้ดึกเขียน

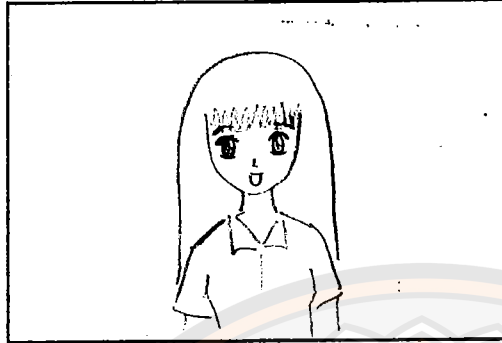
SOUND

DIALOGUE : บอย : ฤทธิแล้วห๊ะ

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ดึก  
เขียน

BGM : -

TIMING : 00:03



SCENE 3

SHOT 7

: Medium Close-up เพื่อนๆ มองหน้าบอยแล้วเธอลอยด้วย เด็กก็พูดขึ้นมา

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ได้ตึกเรียน

SOUND DIALOGUE : เดย์ : อะ กินไรกันเดย์ถูกกับบอยออกไปซื้อมาให้

บอย : ซ้าวว~ ทำไมเป็นตุละ

เดย์ทำท่าจะตบหัวบอยแล้วพูดขึ้นมาว่า

เดย์ : เหอ มีอะ ปณคนแรกเลขดูส่าจะไม่เป็นเพื่อน จะแตกได้ ซ้าวอะ

บอยยกมือบังหัว และตอบกลับมาว่า

บอย : เธอๆ รู้แล้ว โทคจัง... แม่บอกใจถึงไม่มีใครเขา บอยบ่นจบ

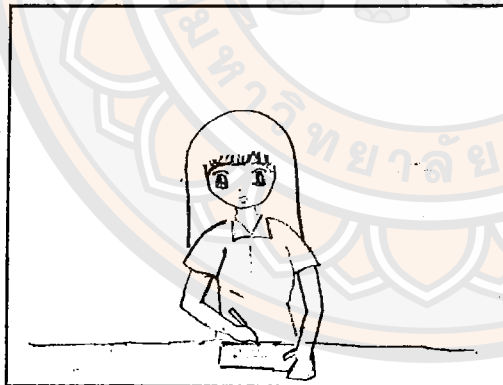
เดย์ได้ยิน จึงโมโหถึงจิ้งกิ้งเส้น แล้วพูดแบบตลกๆ ว่า

เดย์ : ไรบอยยย อะ พร้อมแตะะยิ้มให้

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึกเรียน

BGM : -

TIMING : 00:14



SCENE 3

SHOT 8

: Medium Shot เดย์นั่งดูรายการอาหาร จดเสิร์ฟก็ถูกออกจากโต๊ะ แล้วหันกลับมาเรียกบอย

บอยหันไม่มองเดย์แล้วยิ้มซำๆ พร้อมกับถูกเดินตามออกไป

TRANSITION : Cut In/Cut out

EVENT : ได้ตึกเรียน

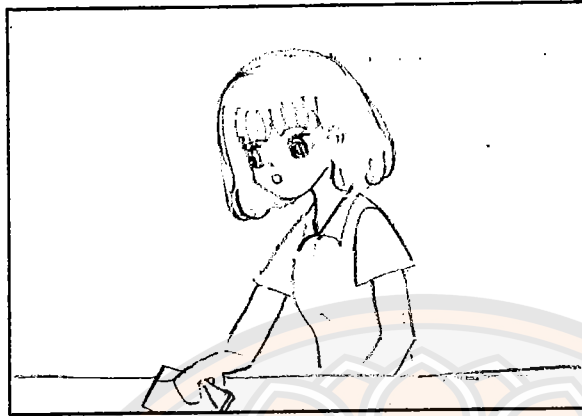
SOUND

DIALOGUE : เดย์ : เฮ้า คุณบอยอะ ไปสิคะ

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึกเรียน

BGM : -

TIMING : 00:07



## SCENE 3

## SHOT 9

: Medium Close-up จิงมองตามแล้วหันหน้ากลับไปที่โต๊ะ

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ใต้ตึกเรียน

SOUND

DIALOGUE : จิง : ช้าว เตี่ยสิมกระเป๋าสตางค์ เตี่ยว่า  
เขาไปใต้ตึกก่อนนะ

กายพูดแทรกขึ้นมาว่า

กาย : เขาเขาไปใต้ไม่มี

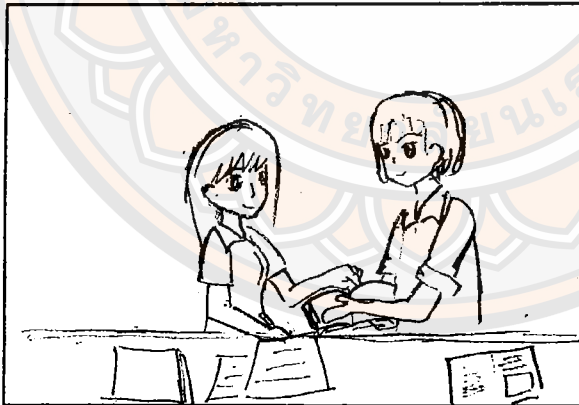
จิง : ไม่เป็นไร แต่นี่เอง เตี่ยมานะ

จิงยิ้มตอบ แล้วลุกตามเตี่ยไป

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวใต้ตึกเรียน

BGM : -

TIMING : 00:09



## SCENE 4

## SHOT 1

: Medium Close-up ปรางและกายนั่งทำงานต่อที่โต๊ะ  
แต่จู่ๆ ปรงก็เดินเข้ามาหาปราง

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ใต้ตึกเรียน

SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวใต้ตึกเรียน

BGM : -

TIMING : 00:05



SCENE 4

SHOT 2

: Medium Shot เปรมมองปรางกับกายอย่างไม่พอใจ ทั้งอารมณ์โกรธและโมโหแต่ยังเก็บอาการไว้

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ใต้ตึกเรียน

SOUND

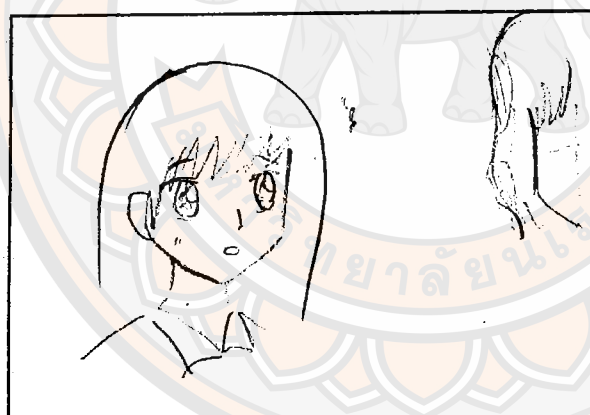
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวใต้ตึก

เรียน

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 4

SHOT 3

: Close-up ปรางมองหน้ากายอยู่ แล้วยกหันมาเจอเปรม ปรางมีอาการตื่นตกใจเล็กน้อย

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ใต้ตึกเรียน

SOUND

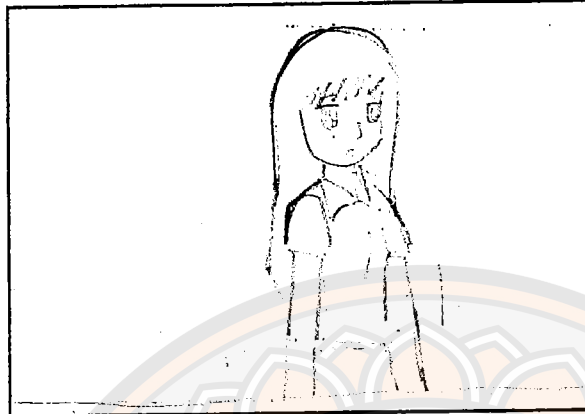
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวใต้ตึก

เรียน

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 4

SHOT 4

: Medium Close-up ปรางรับลูกขึ้นอย่างรวดเร็ว

TRANSITION : Cut In/Cut out

EVENT : ได้ตึกเรียน

SOUND

DIALOGUE :-

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึก

เรียน

BGM :-

TIMING : 00:02



SCENE 4

SHOT 5

: Medium Close-up เปรนมองปรางและตามด้วย  
กาย แล้วพูดกับปราง

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ได้ตึกเรียน

SOUND

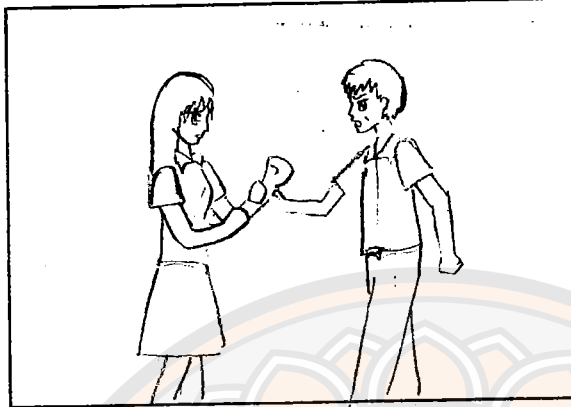
DIALOGUE : เปรน : กลับบ้าน!

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึก

เรียน

BGM :-

TIMING : 00:04



SCENE 4

SHOT 6

: Medium Shot แม่เดินเข้ามาหาพ่อและ  
กระซิบขอมือปรางให้ไปกับตน

TRANSITION : Cut In/Cut out

EVENT : ได้ตึกเขียน

SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึก

เขียน

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 4

SHOT 7

: Medium Shot ปรางรับคว่ำกระเป๋า และหันไปพูด  
กับกาย

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ได้ตึกเขียน

SOUND

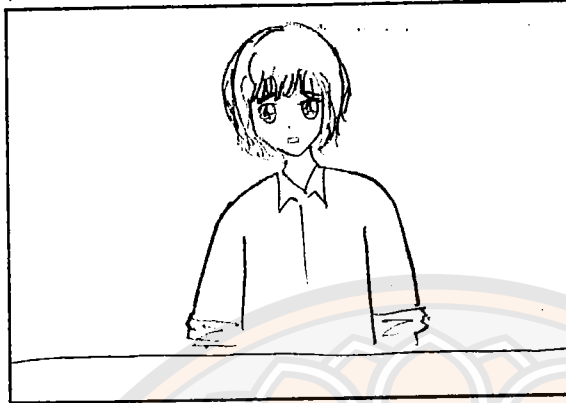
DIALOGUE : ปราง : เรากลับก่อนนะ

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึก

เขียน

BGM : -

TIMING : 00:03



SCENE 4

SHOT 8

: Medium Shot มายตักใจเล็กน้อย และมองตาม  
ปรางอย่างกังวล

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ได้ตักเรียน

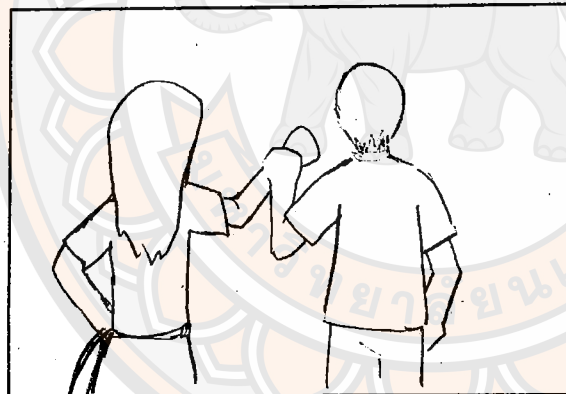
SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตัก  
เรียน

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 4

SHOT 9

: Medium Shot แม่หันกลับและลากตัวปราง  
ออกไป

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ได้ตักเรียน

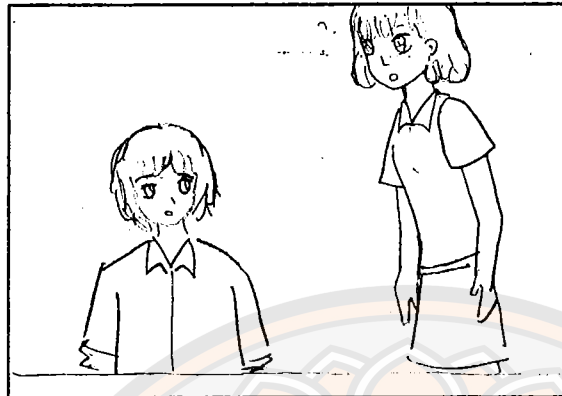
SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตัก  
เรียน

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 4

SHOT 10

: ภายมิมองไปอย่างซึมๆ แล้วจึงก็เดินกลับมาที่โต๊ะ พร้อมกับทาน  
หาประท

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ใต้ศึกเขียน

SOUND

DIALOGUE : จิง : ซ้าว แล้วประทจะ ไปไหน ไปเข้า  
ห้องน้าหรือ

ภานของหน้าจิงแล้วตอบเขาว่า

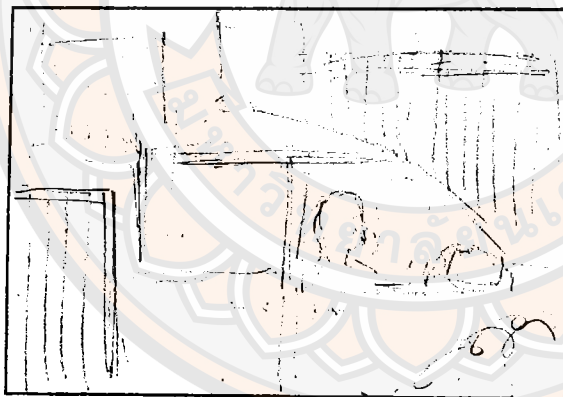
กาย : เปล่า

จิงทำหน้างงๆ แล้วนั่งทำงานต่อ

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวใต้ศึกเขียน

BGM : -

TIMING : 00:06



SCENE 5

SHOT 1

: Long Shot กล้องจับภาพไปที่หน้าบ้าน โดยที่กล้องอยู่ด้านใน  
ของรั้ว และเราก็เข้าเฟรมมาอยู่หน้าบ้าน ประทกับประทลงมา  
จากรถ เดินมายืนอยู่ตรงประตูหน้าบ้าน กล้องหันตามตอนที่  
ประทและประทเดินจากหัวไปประตู

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : หน้าบ้าน

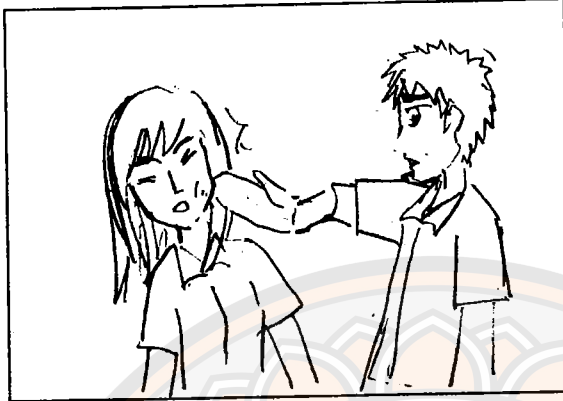
SOUND

DIALOGUE :-

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวหน้าบ้าน/เสียง  
เครื่องรถยนต์

BGM : -

TIMING : 00:08



SCENE 5

SHOT 2

: Close-up เปรมไช้ประตู่บ้าน พ่อไช้เสริงก็มองหน้า  
ปราง แล้วรู้ๆ ก็ตบหน้าปรางอย่างแรง "เพี้ยะ!!" แล้ว  
พูดกับปราง

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : หน้าบ้าน

SOUND

DIALOGUE : เปรม : ขึ้นห้องไป!

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่หน้า

บ้านเสียงไขกูดแจ

BGM : -

TIMING : 00:04



SCENE 5

SHOT 3

: Close-up ปรางก้มหน้า น้ำตาคลอ มือประคองแก้ม  
ข้างที่โดนตบ แล้วเปิดประตูวิ่งขึ้นห้องไป

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : หน้าบ้าน

SOUND

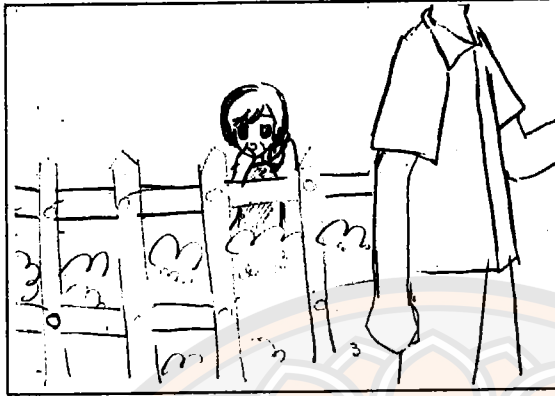
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่หน้า

บ้านเสียงวิ่งขึ้นบันได

BGM : -

TIMING : 00:04



SCENE 5

SHOT 4

: เปรมทำท่าหงุดหงิด แล้วเดินออกจากเฟรม กล้องจับอยู่ที่เดิม ถ่ายให้เห็นคนข้างบ้านคนเมื่อเช้า Medium Long Shot ตอนแรกเปรมยืนบึ้งอยู่ เธอกำลังยืนคุยโทรศัพท์แต่สายตาตามองตามเปรมไปอย่างอึ้งๆ

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : หน้าบ้าน

SOUND

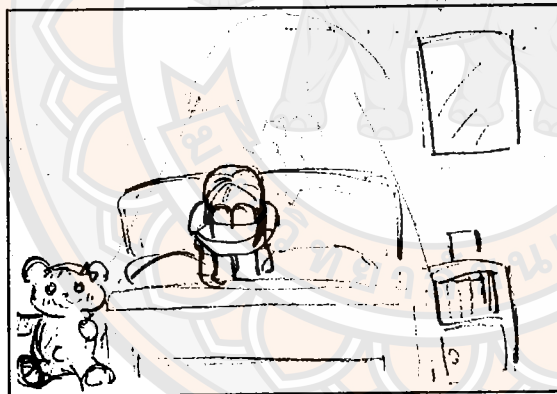
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่หน้า

บ้าน

BGM : -

TIMING : 00:04



SCENE 6

SHOT 1

: Long Shot ภาพมุมกว้างเห็นทั้งเตียงทั้งปราง ปรางนั่งกดรูปร้องไห้อยู่บนเตียง

TRANSITION : Cut In/Cut out

EVENT : ห้องนอน

SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวใน

ห้องนอน/เสียงร้องไห้

BGM : -

TIMING : 00:03

STORY : พ่อ (DAD)

PAGE 21



SCENE 6

SHOT 2

: Medium Shot จับภาพที่ประตูห้องนอน เปรมเดินเข้ามา แล้วพูดกับปราง ทอเปรมพูดจบ ก็เดินออกจากห้องไปและปิดประตูเสียงดัง "ปัง!" แล้วก็มีเสียง "คลิก"(เสียงล็อกกุญแจ)

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ห้องนอน

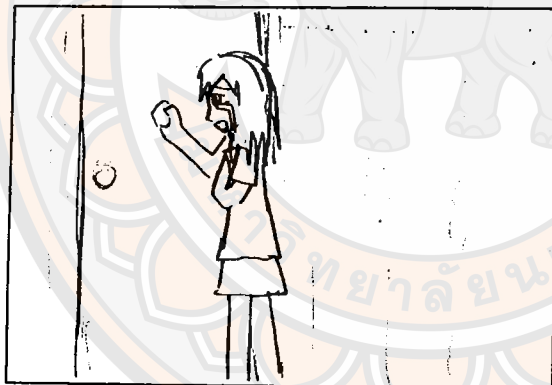
SOUND

DIALOGUE : เปรม : ไม่ต้องไปงงไปเวียนแล้ว อยู่ในห้องนี้แหละ!

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวในห้องนอน/เสียงร้องไห้/เสียงเปิดปิดประตู/เสียงล็อกกุญแจ

BGM : -

TIMING : 00:06



SCENE 6

SHOT 3

: Medium Long Shot ปรางลุกออกจากเตียง แล้วรีบเดินมาที่ประตู ก้มลงเห็นตามมา ปรางพยายามจะเปิดประตู ทั้งหมุนลูกบิดและเคาะประตู อีกมือก็ถือรูปภาพอยู่ ปรางเคาะประตูอยู่พักหนึ่งก็รู้ว่าถึงเคาะต่อไปก็คงไม่มีประโยชน์

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ห้องนอน

SOUND

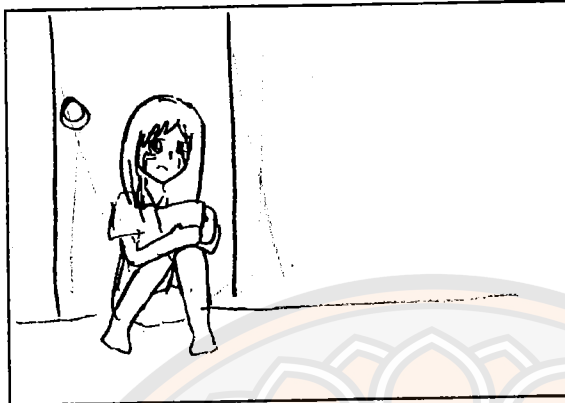
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัว/เสียงลูกบิดประตู/เสียงเคาะประตู/เสียงร้องไห้

BGM : -

TIMING : 00:06

ภาพที่ 4.29 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 21



SCENE 6

SHOT 4

: Medium Close-up ที่หน้าประตู ปรางค่อยๆ หวด  
ลงกับพื้น นั่งเอาหลังพิงประตู ในมือถือรูปอยู่ สายตาก็  
มองไปที่รูป น้ำตาก็ไหล

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ห้องนอน

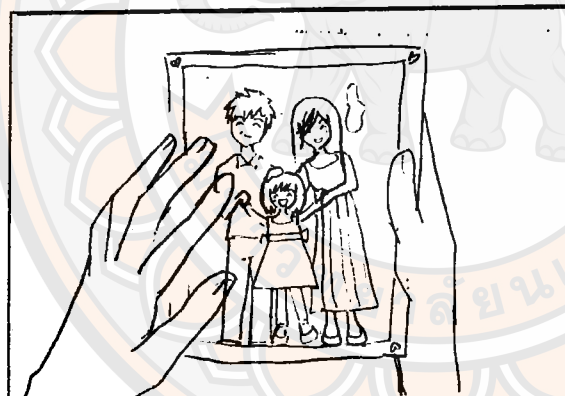
SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวใน  
ห้องนอน/เสียงตัวพิงประตู/เสียงร้องไห้แบบสะอื้น

BGM : -

TIMING : 00:05



SCENE 6

SHOT 5

: Close-up รูปภาพที่ปรางถืออยู่ ในภาพเป็นรูปปราง  
เปรมและผู้หญิงอีกคนหนึ่ง มีน้ำตาหยดลงมาที่รูป

TRANSITION : Cut in/Dissolve out

EVENT : ห้องนอน

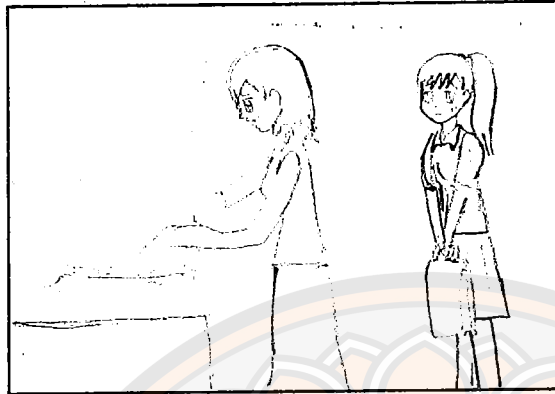
SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวใน  
ห้องนอน/เสียงสะอื้น

BGM : -

TIMING : 00:03



## SCENE 7

## SHOT 1

: Medium Shot ภาพเกือบขาวดำ (มีสีเหลืองเล็กน้อย) กานต์ผู้หญิงในภาพถ่าย หน้าและบนของเธอเต็มไปด้วยรอยริ้วรอย เธอกำลังยื่นของอย่างเร่งรีบ พ่อเก็บเงินจากถุงมือปรางจะพาออกจากห้องไป

TRANSITION : Dissolve in/Cut out

EVENT : ห้องนอน

SOUND

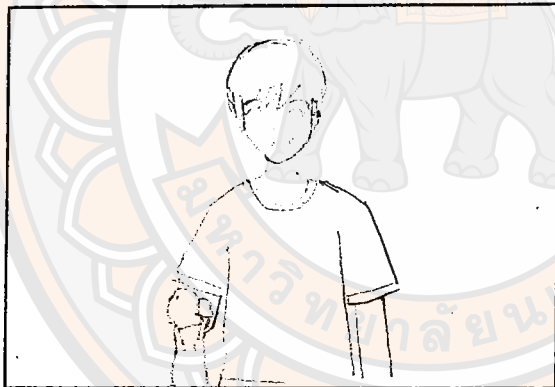
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศครุ่นตัวในห้องนอน

เสียงเก็บของ

BGM : -

TIMING : 00:05



## SCENE 7

## SHOT 2

: Medium Shot เปรมเดินเข้าห้องมาอย่างอารมณ์ดี พร้อมกับถุงน้ำแดง 2 ถุง แล้วพูดว่า

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ห้องนอน

SOUND

DIALOGUE : "เปรมซื้อน้ำมาฝาก" แต่เปรมก็ต้องชะงักไป เพราะภาพตรงหน้า เปรมมองกานต์และปราง แล้วพูดขึ้นมาว่า "ทำอะไรระแวกนี้" ด้วยเสียงทุ้มต่ำ เปรมยื่นถุงน้ำให้ปรางแล้วพูดกับปรางว่า "ปรางเอาน้ำไปแช่เย็นให้พ่อหน่อยลูก เดี่ยวพอกับแม่ตามลงไป"

AMBIENT : เสียงบรรยากาศครุ่นตัวในห้องนอน

BGM : -

TIMING : 00:08

STORY : พ่อ (DAD)

PAGE 24



SCENE 7

SHOT 3

: Medium Close-up ปรากฏหน้าแปมอย่าง  
เกรงๆ แล้วหันมามองกานต์ กานต์พยักหน้าให้ปรากฏ  
ปรากฏจึงรีบดึงน้ำมาจากแปมแล้วเดินออกนอกห้องไป

TRANSITION : Cut In/Cut out

EVENT : หีองนอน

SOUND

DIALOGUE :-

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวใน

หีองนอน

BGM :-

TIMING : 00:005



SCENE 7

SHOT 4

: Medium Close-up แปมมองรอดประตูปิดสนิท  
แล้วหันกลับมามองกานต์อย่างไร้โท และเดินเข้าไปหา  
พร้อมกับง้างมือออก

TRANSITION : Cut In/Cut out

EVENT : หีองนอน

SOUND

DIALOGUE :-

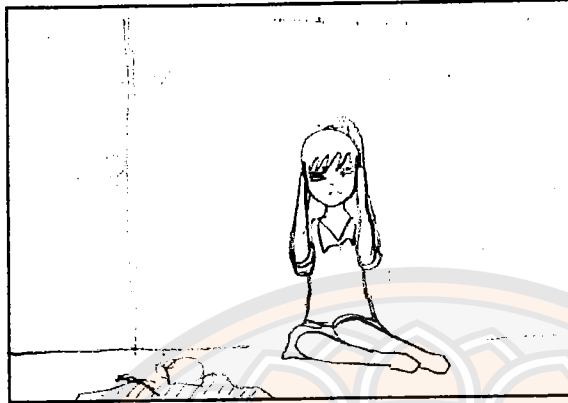
AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวใน

หีองนอน

BGM :-

TIMING : 00:04

ภาพที่ 4.32 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องพ่อ 24



## SCENE 7

## SHOT 5

: Medium Close-up เสียงตบหน้าดัง "เพ็ยะ" ดัง  
ตลอดออกมาจากห้องนอน ปรานงิ่งขีดมันง ร้องไห้ เขา  
มือปิดหู ดึงน้ำที่ถือมา ทกอยู่ข้างตัวเธอ น้ำเลอะเต็ม  
พื้น

TRANSITION : Cut In/Cut out

EVENT : ในบ้าน

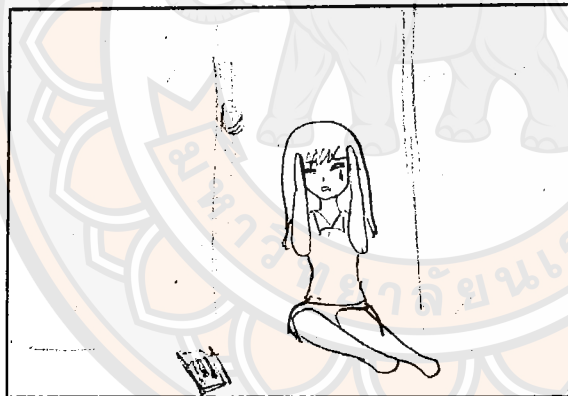
SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวภายใน  
บ้าน/เสียงตบหน้าดัง "เพ็ยะ"/เสียงปรนและกานต์  
ทะเลาะกัน

BGM : -

TIMING : 00:06



## SCENE 7

## SHOT 6

: Medium Close-up ตัดภาพเข้าสู่ปัจจุบัน ปรานงิ่ง  
ร้องไห้เท่าเดียวกับ SCENE 7 SHOT 5 รูปภาพวางอยู่  
ข้างๆ ที่เดียวกับดึงน้ำที่เดียวกับปรานงิ่งทำทก

TRANSITION : Cut In/Cut out

EVENT : ในห้องนอน

SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวใน  
ห้องนอน

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 7

SHOT 7

: Medium Shot เปรมนั่งกินเหล้าอย่างอารมณ์เสีย  
 อยู่ชั้นล่างของบ้าน แล้วก็มีเสียงก๊องดังขึ้น เปรมมองไป  
 ที่ประตู พักหนึ่งเสียงก๊องก็ดังขึ้นอีกครั้ง เปรมจึงลุกไป  
 เปิดประตู

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ในบ้าน

SOUND

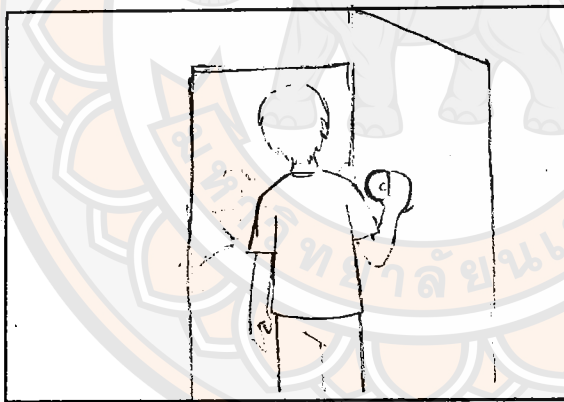
DIALOGUE :-

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวภายใน

บ้าน/เสียงก๊อง

BGM :-

TIMING : 00:05



SCENE 7

SHOT 8

: Medium Shot ถ่ายจากด้านหลังของเปรม เปรม  
 เปิดประตู ไปเจอตำรวจกับคนข้างบ้านยืนอยู่นำบ้าน  
 ทอติ

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ในบ้าน

SOUND

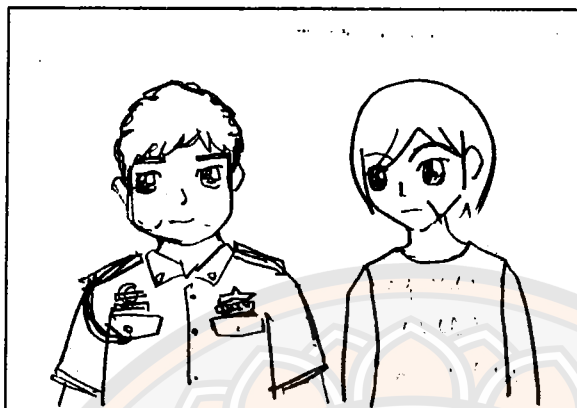
DIALOGUE :-

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวภายใน

บ้าน-ข้างนอกบ้าน/เสียงเปิดประตู

BGM :-

TIMING : 00:03



SCENE 7

SHOT 9

: Close-up กล้องถ่ายในมุมมองของเปรม เปรมมอง  
หน้าตำรวจและคนข้างบ้าน

TRANSITION : Cut In/Cut out

EVENT : หน้าบ้าน

SOUND

DIALOGUE : เสียงตำรวจ "ขอโทษนะครับ  
ขอสอบถาม....." เสียงค่อยๆ เงียบลง

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่หน้า  
บ้าน

BGM : -

TIMING : 00:03



SCENE 7

SHOT 10

: Close-up คนข้างบ้านมองขึ้นไปข้างบนบ้านที่ชั้น  
สอง

TRANSITION : Cut In/Cut out

EVENT : หน้าบ้าน

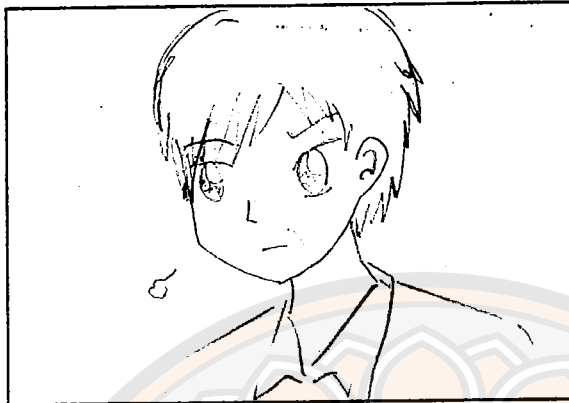
SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่หน้า  
บ้าน

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 7

SHOT 11

: Close-up เปรมมองหน้าคนข้างบ้านแล้วถอนหายใจออกมา

TRANSITION : Cut In/Fade out/Fade black

EVENT : หน้าบ้าน

SOUND

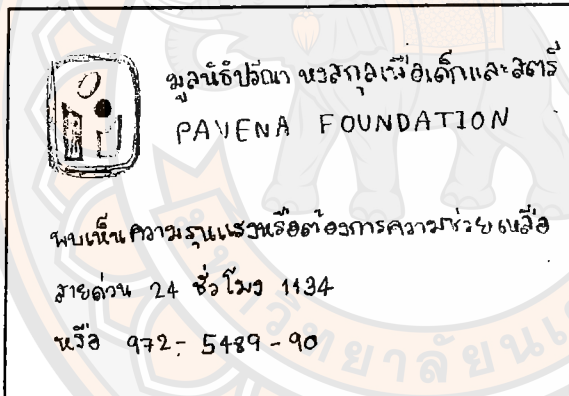
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศครอบครัวที่หน้า

บ้าน

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 7

SHOT 12

: ขึ้นข้อความ

โลโก้มูลนิธิ

มูลนิธิป่อเต็กตึ๊งฯ หงสกุลเพื่อเด็กและสตรี

PAVENA FOUNDATION

พบเห็นความรุนแรง หรือต้องการความช่วยเหลือ

สายด่วน 24 ชั่วโมง 1134

หรือ 972-5489-90

TRANSITION : Fade In/Fade black

EVENT : -

SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : -

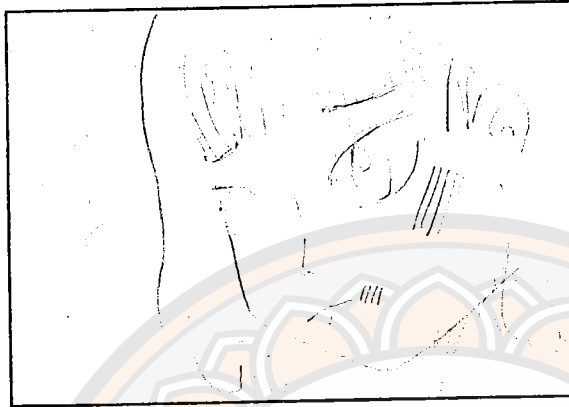
BGM : -

TIMING : 00:04

## 4.4.2 Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน

STORY : แฟน (Boyfriend)

PAGE 1



SCENE 1

SHOT 1

: Big Close-up อัฒจันทร์ มีเตี้ยและซิงนั่งอยู่ในเฟรม บนใบหน้าของซิงที่มุมปากข้างซ้ายของซิงมีรอยแผลอยู่ และตรงริมฝีปากยาวลงมาที่แก้มด้านซ้ายก็เป็นรอยขีด และรอยแดงอย่างเห็นได้ชัด

TRANSITION : Fade in/ Cut out

EVENT : อัฒจันทร์

SOUND

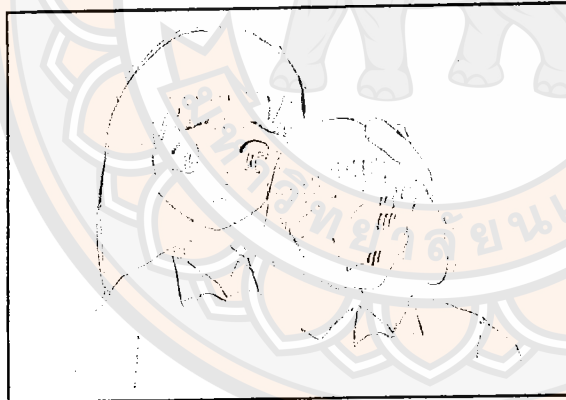
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่

อัฒจันทร์

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 1

SHOT 2

: Close-up ซิงนั่งร้องไห้อยู่บนอัฒจันทร์ เตี้ยนั่งปลอบ ซิง เตี้ยยกแขนขึ้นเอามือมาจับหัวซิงให้ซิงกับไหล่ตัวเอง แล้วลูบหัวซิงเบาๆ

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : : บนอัฒจันทร์

SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่

อัฒจันทร์

BGM : -

TIMING : 00:02

ภาพที่ 4.37 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 1



SCENE 1

SHOT 3

: Medium Shot ถ่ายจากมุมสูง เดย์และซิงนั่งอยู่  
ด้านข้างเฟรมและเตอร์เดินเข้ามาในเฟรมอีกด้านหนึ่ง  
โดยที่เห็นแต่เท้าก่อน

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : อัฒจันทร์

SOUND

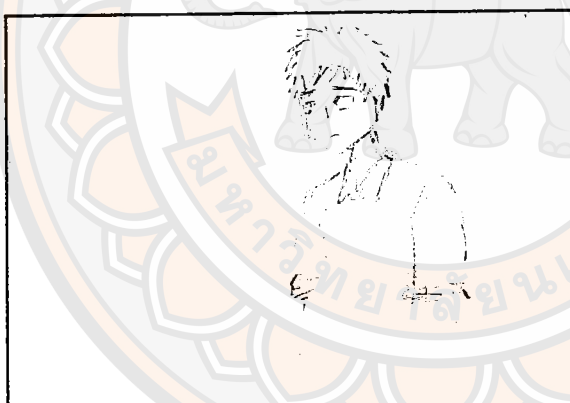
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่

อัฒจันทร์

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 1

SHOT 4

: Medium Shot ถ่ายหน้าเตอร์เตอร์ทำหน้าที่เสิร์ฟ

TRANSITION : Cut In/Fade out

EVENT : อัฒจันทร์

SOUND

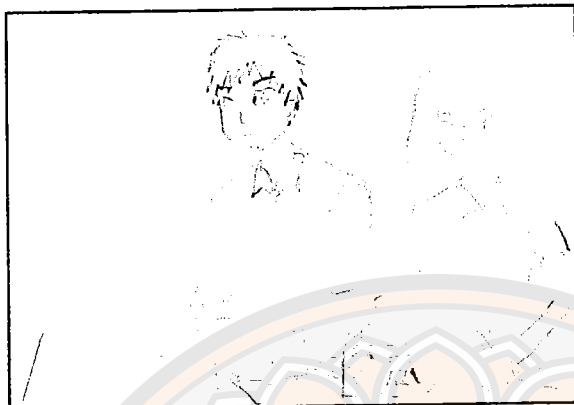
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่

อัฒจันทร์

BGM : -

TIMING : 00:01



SCENE 2

SHOT 1

: Medium Shot โฟกัสหน้าเตอร์ และมีจิ้งนั่งอยู่ข้างๆ

TRANSITION : Fade in/Cut out

EVENT : ได้ตึกเรียน

SOUND

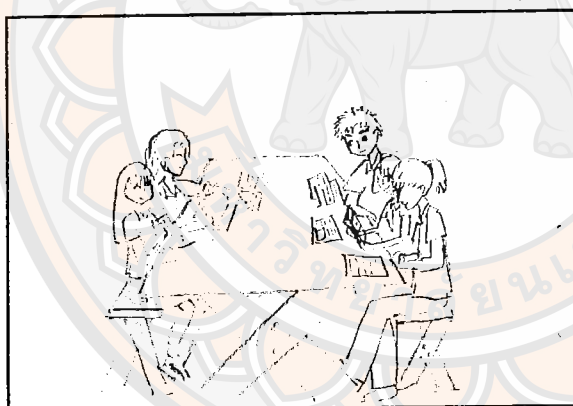
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึก

เรียน

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 2

SHOT 2

: Long Shot ที่โต๊ะนั่งได้ตึกเรียน มีกลุ่มนักศึกษา 5 คน นั่งทำงานกันอยู่ หญิง 2 ชาย 3 คือ เต๋ย จิง บอย กายและเตอร์

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : : ได้ตึกเรียน

SOUND

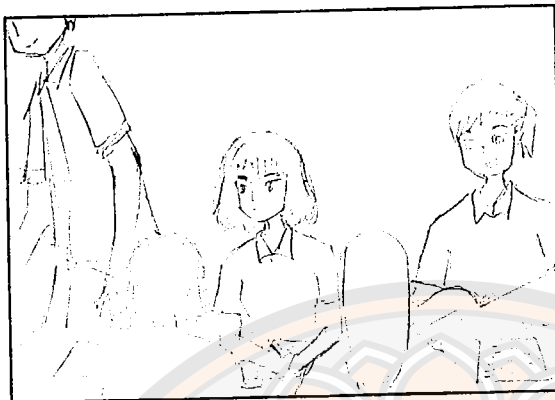
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึก

เรียน/เสียงกีตาร์

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 2

SHOT 3

: Medium Shot ทั้ง 5 คน เดี่ยว ภายและชิงนั่งทำงาน  
กัน บอยนั่งเล่นกีตาร์อยู่ ส่วนเดอรักไปสูบบุหรี่

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ได้ตึกเรียน

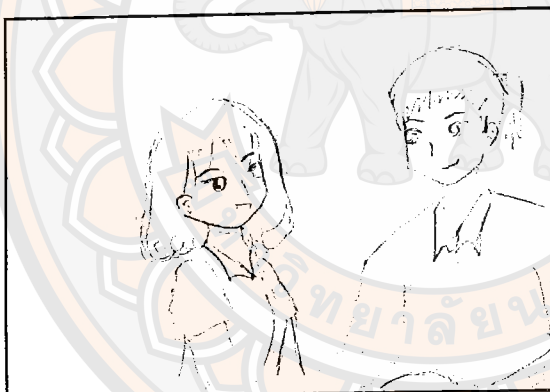
SOUND

DIALOGUE :-

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึก  
เรียน/เสียงกีตาร์

BGM :-

TIMING : 00:02



SCENE 2

SHOT 4

: Medium Close-up บอยเล่นกีตาร์อยู่ และเริ่มเล่น  
เพลงใหม่ จึงเกิดสนใจ จึงจึงบอกบอยให้สอนเล่นเพลง  
นั้น บอยยิ้มมุมปากและยกกีตาร์มาวางบนตึกจึง แล้ว  
สอนเล่น

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ได้ตึกเรียน

SOUND

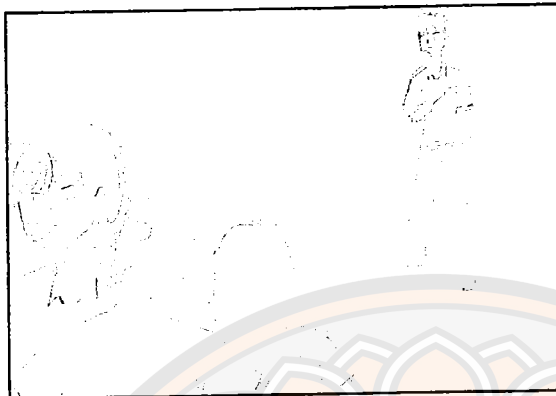
DIALOGUE : ชิง : บอยสอนเราเล่นเพลงนี้มั่งจ๊ะ

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึก  
เรียน/เสียงกีตาร์

BGM :-

TIMING : 00:04

ภาพที่ 4.40 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 4



## SCENE 2

## SHOT 5

: ถ่าย Medium Shot จากด้านหลังของบอยและชิง  
และให้เห็นเตอร์เป็น Long Shot ที่กำลังเดินเข้ามาที่โต๊ะ

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ได้ตึกเรียน

## SOUND

DIALOGUE :-

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึก

เรียน/เสียงกีตาร์

BGM :-

TIMING : 00:03



## SCENE 2

## SHOT 6

: Medium Long Shot เตอร์เดินจะมานั่งแต่ก็ต้อง  
เซ้งไป เพราะเห็นบอยกำลังถอนชิงเล่นกีตาร์ โดยที่มือ  
ของบอยจับมือของชิงตรงคอกีตาร์เพื่อที่จะสอนให้ชิงจับ  
คอร์ดเป็น เตอร์ขมวดคิ้วแล้วเดินเข้ามาใกล้บอยอย่างแรง  
และพูดเสียงดัง

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ได้ตึกเรียน

## SOUND

DIALOGUE : เตอร์ : ทำอะไรของมึงวะ!

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึกเรียน

BGM :-

TIMING : 00:04

ภาพที่ 4.41 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 5



SCENE 2

SHOT 7

: Medium Shot นอยเซเกือบตกน้ำอีแล้วพูดกลับว่า

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : : ได้ตึกเรียน

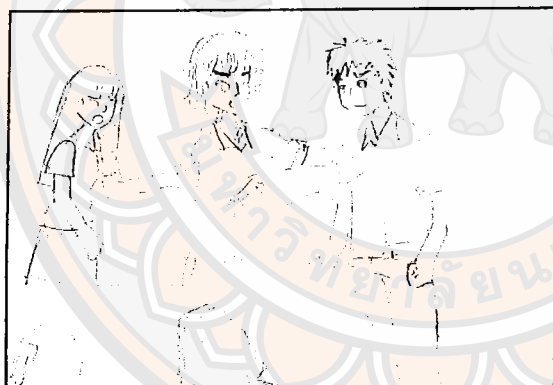
SOUND

DIALOGUE : นอย : เนี่ยโรของมึงเนียใช้เตอร์

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึกเรียน

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 2

SHOT 8

: Medium Shot จิงตกใจ รีบคว้ามือไปช่วยนอย เต๋ย

และภายก็พยายามจะห้ามเตอร์

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ได้ตึกเรียน

SOUND

DIALOGUE : เต๋ย : ใจเย็นดิวะเตอร์

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึกเรียน

BGM : -

TIMING : 00:02

ภาพที่ 4.42 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 6



SCENE 2

SHOT 9

: Medium Shot เทอร์สงบลง แต่ยังคงอารมณ์เสียอยู่ เขา  
 สบตอกออกมาเบาๆ พร้อมกับขอโทษบอย และเรียกจึงให้  
 กลับกับตน

TRANSITION : Cut In/Cut out

EVENT : ได้ตึกเรียน

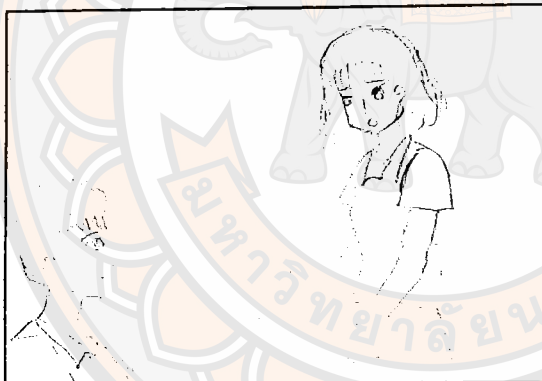
SOUND

DIALOGUE : เทอร์ : แม่เงี้ย!...เออ ขอโทษ ญ  
 กลับก่อนละ จึงกลับ

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึกเรียน

BGM : -

TIMING : 00:03



SCENE 2

SHOT 10

: Medium Shot จึงทำท่าไม่พอใจกับการกระทำของ  
 เทอร์ แต่ก็ตกลงกลับด้วยเพราะไม่อยากมีเรื่อง ก่อนกลับ  
 จึงบอกลาเพื่อนและบอกขอโทษบอยอีกครั้งแทนเทอร์  
 บอยพยักหน้าอย่างเข้าใจ

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ได้ตึกเรียน

SOUND

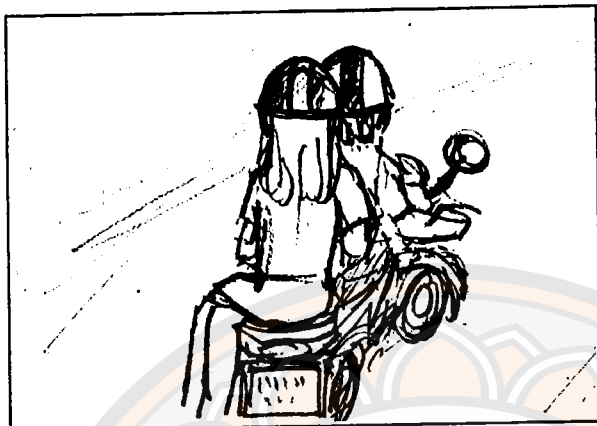
DIALOGUE : จึง : เรากลับก่อนนะ บอยขอโทษ  
 แทนเทอร์มันด้วยนะ

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึกเรียน

BGM : -

TIMING : 00:04

ภาพที่ 4.43 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 7



SCENE 2

SHOT 11

: เตอร์และซิงเดินไปที่รถ และขี่รถออกไป

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : : ได้ตึกเรียน

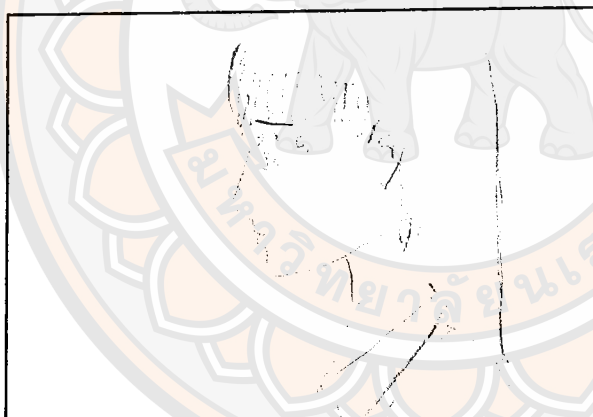
SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัว

BGM : -

TIMING : 00:03



SCENE 2

SHOT 12

: Medium Close-up เด็ชมองตามซิงและเตอร์ไปอย่างกังวล แต่ก็กลับมาทำงานต่อ

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ได้ตึกเรียน

SOUND

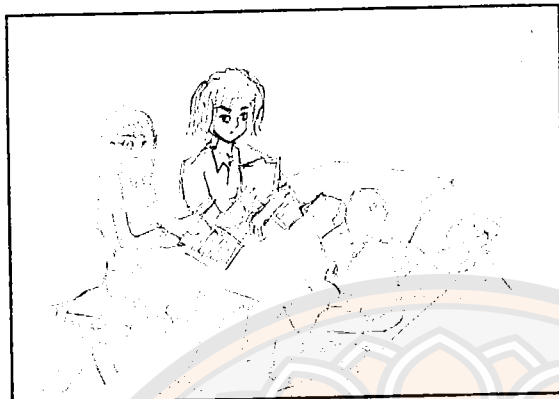
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึกเรียน/เสียงมอเตอร์ไซด์

BGM : -

TIMING : 00:03

ภาพที่ 4.44 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 8



SCENE 2

SHOT 13

: Medium Long Shot เตี้ย กาย และบอยนั่งทำงานกัน

Fade out/Fade Black 00:02/Fade in

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : : ได้ตึกเรียน

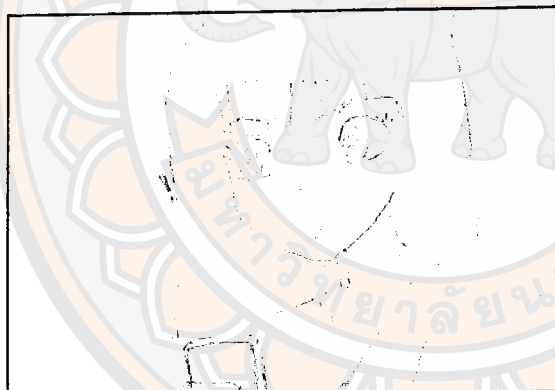
SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึกเรียน

BGM : -

TIMING : 00:03



SCENE 2

SHOT 14

: Close-up หน้าเตี้ย เสียงข้อความไลน์ดังขึ้น เตี้ย

หยิบมือถือขึ้นมาดู เตี้ยมีท่าทางตกใจเล็กน้อย

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ได้ตึกเรียน

SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ตึกเรียน/เสียงข้อความไลน์

BGM : -

TIMING : 00:03



## SCENE 2

## SHOT 15

: Big Close-up ที่หน้าจอโทรศัพท์ มีข้อความขึ้นว่า  
"ช่วยด้วย"

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : : ได้ศึกษาเรียน

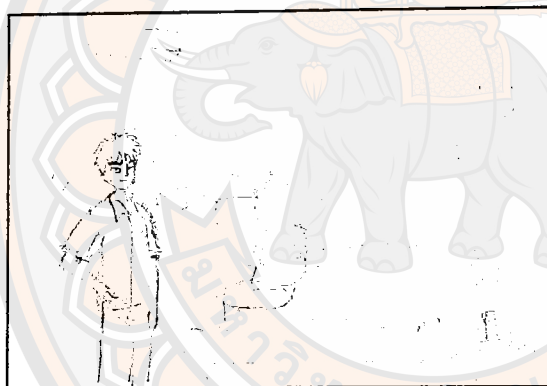
SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวได้ศึกษาเรียน

BGM : -

TIMING : 00:02



## SCENE 3

## SHOT 1

: Medium Long Shot มุมต่ำ ในห้องพักของชิงและเตอร์ มีเตียงขนาด 5 ฟุตอยู่ชิดผนัง ข้างเตียงมีขวดเหล้าวางอยู่ ชิงนั่งอยู่บนเตียง ในมือถือโทรศัพท์เตอร์ยื่นเท้าเขมวงหน้าชิง

TRANSITION : Cut in / Cut out

EVENT : ในห้องนอน

SOUND

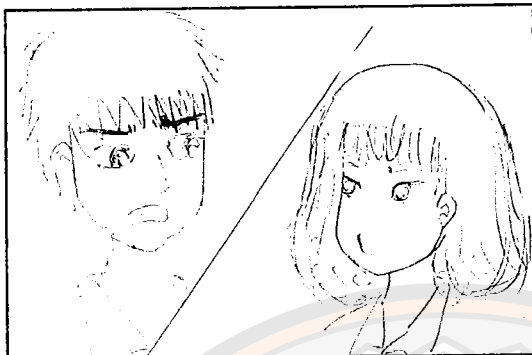
DIALOGUE : Cut in/Cut out

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวในห้องนอน

BGM : -

TIMING : 00:02

ภาพที่ 4.46 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 10



SCENE 3

SHOT 2

: Close-up เตอร์และจิงคุยกัน ถ่ายสลับใบหน้าเตอร์กับจิง

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ในห้องนอน

SOUND

DIALOGUE : เตอร์ : จิง ทำไมต้องให้ใช้บอยมันสอน  
เล่นกีตาร์ด้วย

จิง : บอยมันก็เพื่อนป่าววะเตอร์

เตอร์ : เพื่อนหรือ เพื่อนบ้านอะไรจับมือกันแบบนี้วะ

จิง : มีเหตุผลหน่อยดี จะอะไรนักหนาวะ ทำตัวเป็นหมาหวงก้างอยู่  
ได้

เตอร์ : ซ้ำๆ ทำไมทุกอย่างนี่วะ ห๊ะ

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวในห้องนอน

BGM : -

TIMING : 00:14

SCENE 3

SHOT 3

: Close-up เตอร์บีบคอจิงด้วยความหึงแค้นโมโห จิง  
พยายามจะเอามือเตอร์ออก

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ในห้องนอน

SOUND

DIALOGUE : -

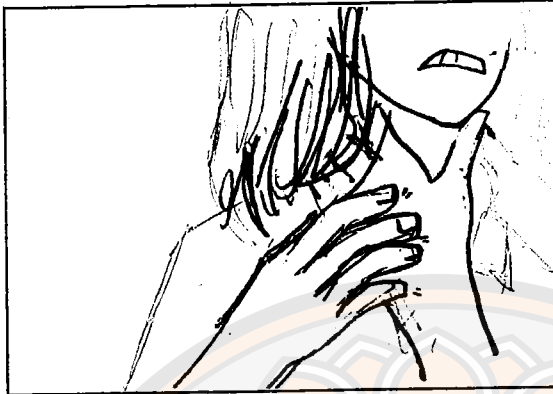
AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวในห้องนอน

BGM : -

TIMING : 00:02



ภาพที่ 4.47 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 11



SCENE 3

SHOT 4

: Close-up จิงใช้เล็บจิกไปที่มือของเตอร์จนเลือด  
เตอร์ตกใจจนคลายมือออก

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : : ในห้องนอน

SOUND

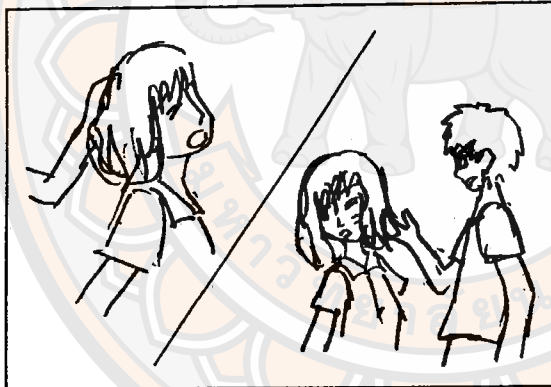
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวใน

ห้องนอน

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 3

SHOT 5

: Medium Close-up จิงพยายามที่จะหนี แต่เตอร์  
คว้าผมจิงไว้ได้ทัน เตอร์จิกผมจิงแล้วตบหน้าอย่างแรง

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ในห้องนอน

SOUND

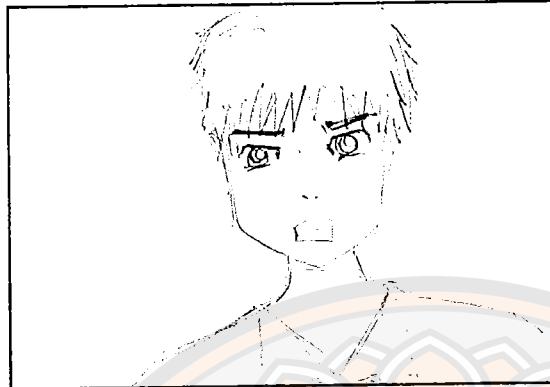
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวใน

ห้องนอน

BGM : -

TIMING : 00:03



SCENE 3

SHOT 6

: Close-up หน้าเตอร์ในมุมมองของชิง เตอร์พูดกับชิง  
คำทอชิงและกลับมาบีบคออีกครึ่ง

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : : ในห้องนอน

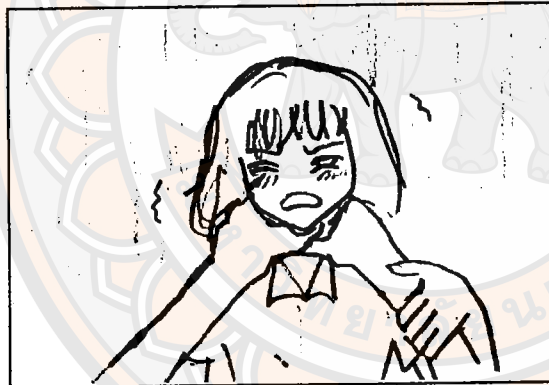
SOUND

DIALOGUE : เตอร์ : ทำกูเสียนะ ชอบนัก  
ไข่ม้อยอยู่กับผู้ชายเนี่ย ห๊ะ!

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวใน  
ห้องนอน

BGM : -

TIMING : 00:03



SCENE 3

SHOT 7

: Close-up ชิงพูดกับเตอร์ด้วยความทรมาน และพยายาม  
จะเอามือเตอร์ออกจากคอของตน

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : : ในห้องนอน

SOUND

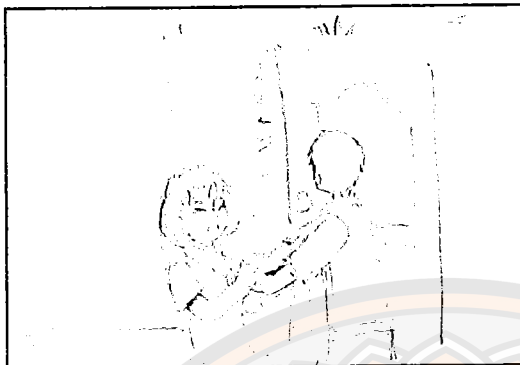
DIALOGUE : ชิง : เตอร์ปล่อย ชิงหายใจไม่...ออก

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวในห้องนอน

BGM : -

TIMING : 00:02

## SCENE 3



## SHOT 8

: Medium Long Shot ที่ประตูโดยถ่ายผ่านเคอร์และจึงไป เสียงเคาะประตูดังขึ้น บิ่ง! บิ่ง! บิ่ง! บิ่ง! บิ่ง! บิ่ง! บิ่ง! บิ่ง! บิ่ง! บิ่ง! พร้อมกับเสียงเคาะที่ดังตามมา "จิง! จิง! เปิดประตูหน่อยจิง!" เคอร์มองไปที่ประตูตามเสียงแล้วหันกลับมาองจิง และเหมือนเคอร์จะได้สติ จึงคลายมือออกจากคอของจิง จิงได้จิ้งหะจึงรีบลุกไปที่ประตู และเปิดอย่างไม่รอรี

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : ในห้องนอน

## SOUND

DIALOGUE : เสียงเคาะเรียกจิงจากด้านหลังประตู "จิง! จิง! เปิดประตูหน่อยจิง!"

AMBIENT : เสียงบรรยากาศครอบครัวในห้องนอน

/เสียงเคาะประตู

BGM : -

TIMING : 00:10

## SCENE 3



## SHOT 9

: Medium Shot จิงเปิดประตูไปเจอเคอร์ยืนอยู่หน้าห้อง จิงไม่เข้ากอดเคอร์ พร้อมกับโธและหายใจอย่างติดขัด เคอร์กอดปลอบจิง

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : หน้าห้องนอน

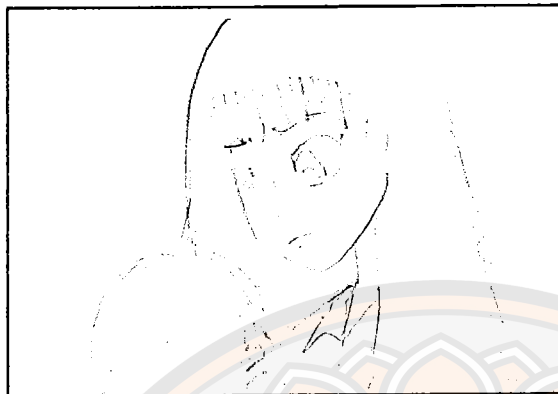
## SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศครอบครัวภายในห้องพัก

BGM : -

TIMING : 00:06



SCENE 3

SHOT 10

: Medium Close-up เดี่ยวมองหน้าซิง ชมวดคิ้วเล็กน้อย  
 เดี่ยวจับมือซิงแล้วพาเธอออกจากหอพักไป

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : : หน้าห้องนอน

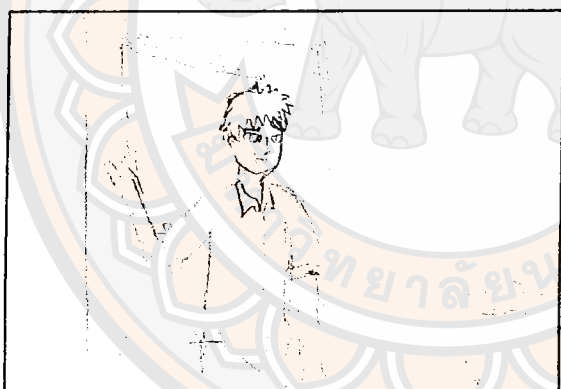
SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวภายใน  
 หอพัก

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 3

SHOT 11

: Medium Shot เตอริได้สติ รับวิ่งออกมาจากห้อง

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : หน้าห้องนอน

SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวภายใน  
 หอพัก

BGM : -

TIMING : 00:01

ภาพที่ 4.51 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 15



SCENE 3

SHOT 12

: Close-up หน้าเตอร์ เตอร์พูดเสียงเบา

TRANSITION : Cut in/Fade out

EVENT : : หน้าห้องนอน

SOUND

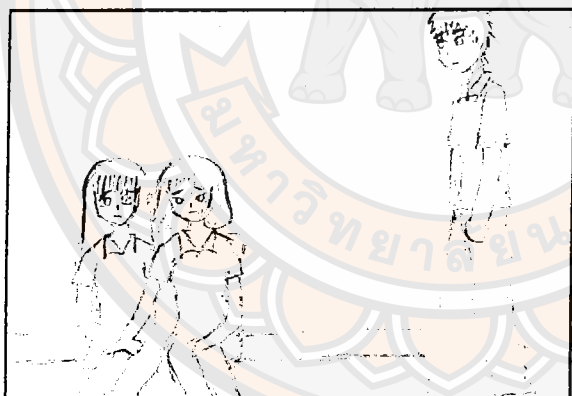
DIALOGUE : เตอร์ : ชิง...

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวภายใน

หอพัก

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 4

SHOT 1

: Medium Long Shot ชิงกับเต็ยนั่งอยู่ที่อัฒจันทร์

เตอร์เดินเข้าเฟรมมา

TRANSITION : Fade in/Cut out

EVENT : อัฒจันทร์

SOUND

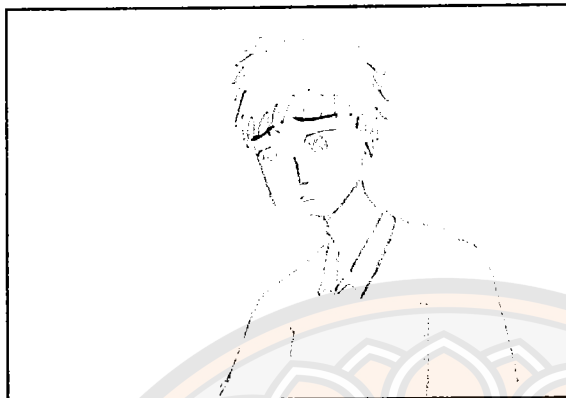
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่

อัฒจันทร์

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 4

SHOT 2

: Medium Close-up เดอร์บอกขอโทษซิง และมอง  
หน้าซิงด้วยสายตาอาวรร

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : : อัฒจันทร์

SOUND

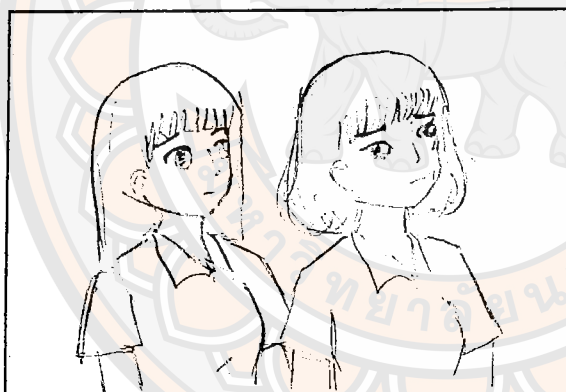
DIALOGUE : เดอร์ : ซิง เดอร์ขอโทษ

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่

อัฒจันทร์

BGM : -

TIMING : 00:03



SCENE 4

SHOT 3

: Medium Close-up เตี้ยและซิงมองหน้าเดอร์  
และเตี้ยเบนสายตามองที่ซิง Zoom Close-up ไป  
ที่ซิง ซิงมองหน้าเดอร์ด้วยสายตาที่เศร้าสร้อย แต่ไม่ได้  
ตอบอะไร

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : อัฒจันทร์

SOUND

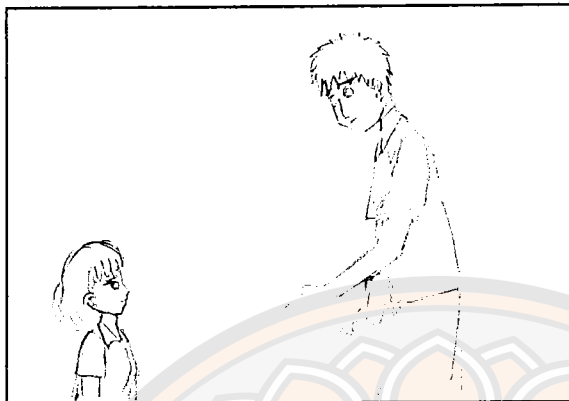
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่

อัฒจันทร์

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 4

SHOT 4

: Medium Close-up เดอร์มองหน้าซิงและยื่นมือไป  
จับมือซิง

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : อัฒจันทร์

SOUND

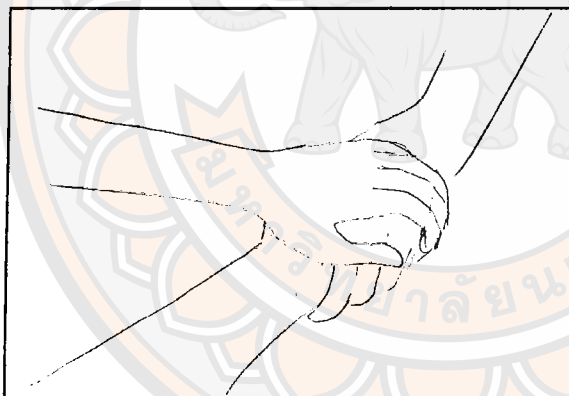
DIALOGUE : -

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่

อัฒจันทร์

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 4

SHOT 5

: Close-up มือ ซิงจับมือเดอร์ที่กุมมือซิงอยู่และค่อยๆ  
เลื่อนมือเดอร์ออก

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : อัฒจันทร์

SOUND

DIALOGUE : -

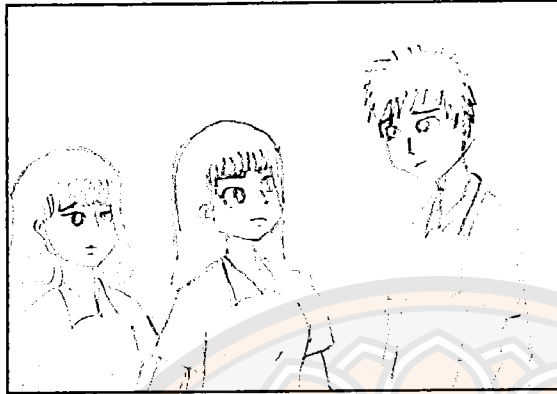
AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่

อัฒจันทร์

BGM : -

TIMING : 00:02

ภาพที่ 4.54 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 18



## SCENE 4

## SHOT 6

: Medium Close-up จิงลุกขึ้น สายตายังมองเตอร์อยู่ แต่ก็ละสายตาและเดินออกไป เทอร์พยายามจะขี้อิงไว้ แต่เด็ยก็ลุกขึ้นมาวางทางไว้แล้วมอหน้าเตอร์อย่างไมพอใจ

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT :: อัฒจันทร์

## SOUND

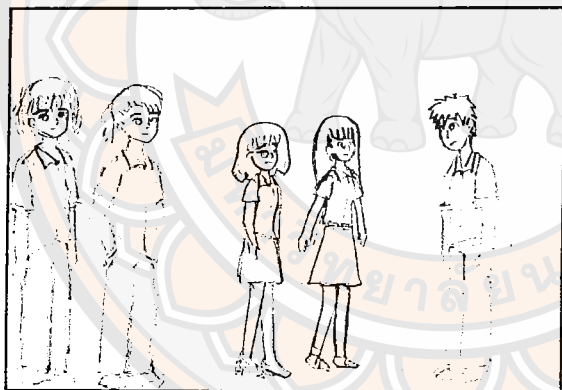
DIALOGUE :-

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่

อัฒจันทร์

BGM :-

TIMING : 00:07



## SCENE 4

## SHOT 7

: Medium Long Shot ทายและบอยเดินเข้าเฟรมมา ทั้งคู่ขมอหน้าเตอร์ รวมทั้งเด็ยและจิงด้วย

TRANSITION : Cut in/Cut out

EVENT : อัฒจันทร์

## SOUND

DIALOGUE :-

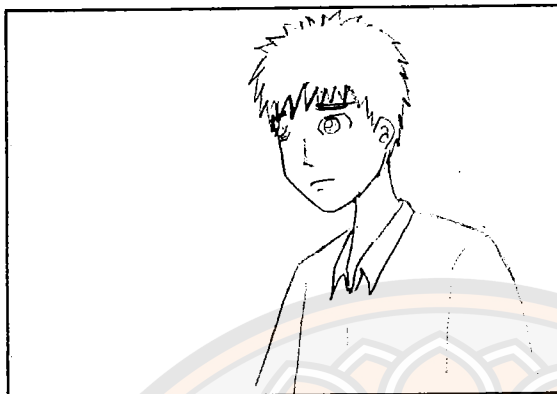
AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่

อัฒจันทร์

BGM :-

TIMING : 00:02

ภาพที่ 4.55 ภาพ Storyboard + Screenplay เรื่องแฟน 19



SCENE 4

SHOT 8

: Medium Long Shot เดอร์มองกลับด้วยสายตาที่  
บ่งบอกถึงความเสียใจ

TRANSITION : Cut in/Fade out/Fade Black

EVENT : ชัดจันทร์

SOUND

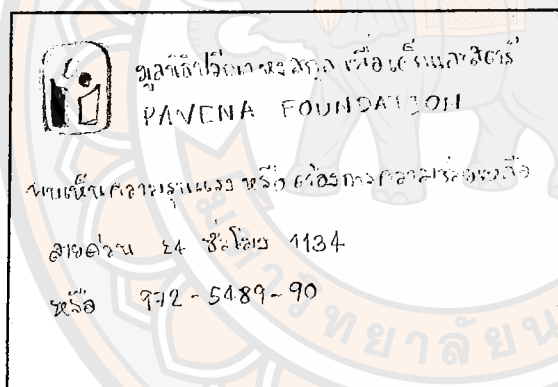
DIALOGUE : เตีย : ไม่เป็นไรแล้วนะ

AMBIENT : เสียงบรรยากาศรอบตัวที่

ชัดจันทร์

BGM : -

TIMING : 00:02



SCENE 4

SHOT 9

: ขึ้นข้อความ

"โตให้มูลนิธิ"

มูลนิธิป้องกัน และช่วยเหลือเด็กและสตรี

PAVENA FOUNDATION

พบเห็นความรุนแรง หรือต้องการความช่วยเหลือ

สายด่วน 24 ชั่วโมง 1134

หรือ 972-5489-90

TRANSITION : Fade in

EVENT : -

SOUND

DIALOGUE : -

AMBIENT : -

BGM : -

TIMING : 00:04

#### 4.4.3 โปสเตอร์

แนวคิดของโปสเตอร์ ยังเน้นไปที่ผู้ถูกกระทำโดยใช้สีเหลืองกรอบไปที่แปลเพื่อเน้นให้เห็น ข้อเสียของความรุนแรงอยู่ แต่มีการเปลี่ยนชื่อเรื่องจาก SAVE ONE'S LIFE เป็น LOVER ความรัก...ที่ทำร้าย และเพิ่มข้อความ"ความรักที่คุณได้รับ...มันมากเกินไปหรือเปล่า?" เพื่อบอกถึง เนื้อเรื่องอย่างคร่าวๆ และจะทำให้โปสเตอร์มีความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น และอย่างสุดท้ายคือเพิ่ม รายละเอียดของวันที่และสถานที่ในการฉายภาพยนตร์



ภาพที่ 4.57 ภาพโปสเตอร์เสร็จสมบูรณ์

4.4.4 ดีวีดีข้อมูลสำหรับเผยแพร่ผลงาน

1 กล่องจะมี 1 เรื่องแยกกัน ใช้ภาพภาพเดียวกับโปสเตอร์ ด้านหลังของกล่องจะมีเรื่องย่อ และภาพตัวอย่างบางฉาก บอกรายชื่อนักแสดง ผู้กำกับและบริษัทที่ถ่ายทำ



ภาพที่ 4.58 ภาพหน้าปกและหลังปกดีวีดีข้อมูลสำหรับเผยแพร่ผลงาน

#### 4.4.5 บูธแสดงผลงาน

บูธแสดงผลงานจัดแสดงภายในงานนิทรรศการ SAY PLAY ทำเป็นเล่นเห็นดีไซน์ที่เซ็นทรัลพลาซาพิกะณโลก ในบูธประกอบไปด้วยโปสเตอร์ บอร์ดข้อมูล ดีวีดีหนังของทั้งสองเรื่อง คอมพิวเตอร์สำหรับเปิดฉายผลงาน และดีวีดีแจกฟรีจำนวนจำกัดสำหรับผู้สนใจ



ภาพที่ 4.59 ภาพบูธแสดงผลงาน

## บทที่ 5

# สรุปผลการศึกษา

### 5.1 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

ผู้วิจัยได้ผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยที่กล่าวไว้ข้างต้นนั่นคือ การผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นให้แก่มูลนิธิปวีณา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรี เพื่อเสนอช่องทางในการร้องขอความช่วยเหลือสำหรับเด็กและสตรี และเพื่อช่วยส่งเสริมให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้ที่กำลังเดือดร้อนอยู่

### 5.2 ขอบเขตการศึกษา

#### 5.2.1 ขอบเขตการออกแบบ

ภาพยนตร์สั้นที่ผลิตออกมาจะมี 2 ตอน ทั้ง 2 ตอนจะใช้ชื่อเป็นภาพยนตร์สั้นเรื่อง "LOVER ความรัก...ที่ทำร้าย" เหมือนกันเพื่อที่จะสื่อให้เห็นว่า ความรักมีหลายรูปแบบและในรูปแบบต่าง ๆ นั้นมันก็สามารถทำร้ายเราได้ในรูปแบบที่ต่างกันออกไป โดยคำว่า LOVER นั้นจะแปลได้ว่าคนรัก คู่รัก แฟน คู่นอน มิ่งมิตร เพื่อสื่อให้เห็นว่าคนใกล้ตัวของเรา คนที่เราไว้วางใจ หรือคนที่เรารักเคามากที่สุด อาจจะเป็นคนที่ทำร้ายเราให้เจ็บที่สุดก็เป็นได้ โดยใช้ความรักความห่วงใยจากเรา มาเป็นเครื่องมือทำร้ายเรา กักขังเราไว้ในความกลัวและความเจ็บปวด ภาพยนตร์สั้น 2 ตอนนี้จะรวบรวมปัญหาใหญ่ๆ ของสังคมไว้ และนอกจากภาพยนตร์สั้นแล้วจะมีการออกแบบรูปแบบการเสนอผลงาน ดังนี้

- ดีวีดีข้อมูลสำหรับเผยแพร่ผลงาน
- โปสเตอร์ประกอบงาน
- รายงานวิทยานิพนธ์
- บุษบงแสดงผลงาน

#### 5.2.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ภาพยนตร์สั้นที่ผลิตออกมาเป็นเรื่องที่ผู้วิจัยแต่งขึ้นเอง โดยที่ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้จะเป็นสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อบอกถึงช่องทางขอความช่วยเหลือทางด้านความรุนแรง และช่วยส่งเสริมให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการช่วยเหลือผู้ที่กำลังเดือดร้อนในเรื่องตกเป็นเหยื่อของความรุนแรง

ผู้วิจัยได้สอดแทรกเนื้อหาข้างต้นลงในภาพยนตร์สั้นอย่างชัดเจนและทำให้เข้าใจได้ง่าย เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่บุคคลทุกฝ่ายที่จะได้รับประโยชน์จากงานวิจัยเรื่องนี้ ในกรณีนี้มันก็คือการเกิดประโยชน์กับทุกคน ไม่ว่าจะบุคคลทั่วไปหรือผู้ที่ตกเป็นเหยื่อจากความรุนแรง

เพราะในภาพยนตร์สั้นทั้ง 2 เรื่องนี้ บุคคลทั่วไปสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการยุติความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ และหากทุกคนร่วมมือกันในการหยุดความรุนแรง ก็จะไม่มีความรุนแรงเกิดขึ้น

### 5.2.3 ขอบเขตด้านเทคนิค

ภาพยนตร์สั้น

### 5.2.4 ขอบเขตด้านระยะเวลา

งานวิจัยครั้งนี้ใช้ระยะเวลาในการศึกษาหาข้อมูลเพื่อการออกแบบและสร้างภาพยนตร์สั้นเป็นเวลาทั้งสิ้น 7 เดือน เริ่มตั้งแต่ ตุลาคม พ.ศ. 2556 ถึง เมษายน พ.ศ. 2557

## 5.3 กลุ่มเป้าหมาย

คือบุคคลทั่วไปหรือผู้ที่ตกเป็นเหยื่อจากความรุนแรง โดยในวัตถุประสงค์ที่กล่าวมานั้น ผู้วิจัยได้สอดแทรกประเด็นลงในภาพยนตร์สั้นอย่างชัดเจนและทำให้เข้าใจได้ง่าย เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่บุคคลทุกฝ่ายที่จะได้รับประโยชน์จากงานวิจัยเรื่องนี้ เพราะในภาพยนตร์สั้นทั้ง 2 เรื่องนี้ บุคคลทั่วไปสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการยุติความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ และหากทุกคนร่วมมือกันในการหยุดความรุนแรง ก็จะไม่มีความรุนแรงเกิดขึ้น

## 5.4 ข้อตกลงเบื้องต้น

5.4.1 เป็นสื่อภาพยนตร์สั้นที่บอกให้ทราบถึงช่องทางร้องขอความช่วยเหลือสำหรับมูลนิธิปวีณา หงสกุลเพื่อเด็กและสตรี

5.4.2 เป็นสื่อภาพยนตร์สั้นที่มีเวลาไม่เกิน 15 นาที รวมทั้ง 2 ตอนแล้ว

5.4.3 เป็นสื่อภาพยนตร์สั้นที่ผู้วิจัยแต่งขึ้นมาเอง

5.4.4 ในการนำเสนอผลงานชิ้นนี้ นอกจากภาพยนตร์สั้น จะมีชิ้นงานประกอบดังนี้

5.4.4.1 ซีดีข้อมูลสำหรับเผยแพร่

5.4.4.2 โปสเตอร์ประกอบงาน

5.4.4.3 รายงานวิทยานิพนธ์

5.4.4.4 บูธนำเสนอ

5.4.5 เครื่องมือที่ใช้

5.4.5.1 โปรแกรม Photoshop

5.4.5.2 โปรแกรม Premiere Pro

5.4.5.3 โปรแกรม Lightroom

5.4.5.4 กล้อง DSLR

5.4.5.5 ไมค์บูม

## 5.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

5.5.1 การสร้างภาพยนตร์สั้นให้แก่ มูลนิธิปวีณา หงสกุลเพื่อเด็กและสตรี ที่เป็นสื่อประชาสัมพันธ์นั้น จะทำให้มูลนิธิปวีณาให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น และผู้ที่เดือดร้อนจะสามารถมีช่องทางในการขอความช่วยเหลือเพิ่มขึ้น

5.5.2 ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงจะได้รับแนวคิดที่ต่างไปจากเดิม ในทางที่มีกำลังใจดีขึ้น ในการดำเนินชีวิต เพราะผู้ที่ได้รับเคราะห์นั้นสามารถพบทางออกของปัญหาที่ประสบอยู่ได้

5.5.3 ทุกคนมีส่วนร่วม คือได้รับทราบ ได้ตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการช่วยเหลือผู้ที่กำลังเดือดร้อน

## 5.6 ปัญหาในการวิจัย

ปัญหาหลักคือขั้นตอนโปรดักชั่น และโพสต์โปรดักชั่น ในการจัดแบ่งเวลาของนักแสดงนั้น เป็นปัญหาใหญ่ เนื่องจากในเรื่องมีนักแสดงหลายคนจึงทำให้จัดเวลาการถ่ายทำที่ตรงกันค่อนข้างยาก รองลงมาเป็นการแสดงของนักแสดงแต่ละคน เหตุเพราะนักแสดงเกือบทุกคนเป็นนักแสดงที่ใหม่ ยังไม่เคยผ่านงานแสดงมาก่อน และการปรับตัวเพื่อให้เข้ากับเพื่อนนักแสดงที่ต้องมาแสดงด้วยกัน ทำให้มีอาการเกร็ง ประหม่า จึงทำให้การแสดงในบางฉากยังแข็งและดูไม่ค่อยเป็นธรรมชาติ ประกอบกับขั้นโพสต์โปรดักชั่น ในการตัดต่อภาพยนตร์ให้ภาพออกมารุนแรงสมจริง ต้องหาเสียงประกอบที่เหมาะสม และใช้เอฟเฟคแสงเข้ามาช่วย รวมทั้งต้องหามุกตลกที่ภาพออกมาดูแล้วไม่หลอกตาจนเกินไป ซึ่งเป็นเทคนิคการตัดต่อที่ไม่เคยทำมาก่อน

## 5.7 ข้อเสนอแนะในการวิจัย

5.7.1 ในขั้นตอนการถ่ายทำควรมีการนัดซ้อมและแนะนำหรือทำความเข้าใจระหว่างนักแสดงก่อนถ่ายทำจริงเพื่อเพิ่มความสนิทสนมและจะเอื้อประโยชน์ในการถ่ายทำ ทำให้นักแสดงกล้าเล่นในบทบาทที่ได้รับมากยิ่งขึ้น

5.7.2 ควรมีการเผื่อเวลาในการถ่ายทำของแต่ละวัน เราไม่สามารถกำหนดเวลาในการถ่ายทำจริงได้ เพราะเราไม่รู้ว่านักแสดงจะแสดงผ่านที่เทคโนโลยีไหน

5.7.3 ต้องเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉากทุกอย่างให้พร้อม หรือเตรียมไปมากกว่าที่ต้องใช้ เผื่อมีเหตุขัดข้องที่ต้องใช้มากกว่าในตอนแรกที่เราคาดไว้ และควรทดลองใช้ก่อนที่จะนำมาเข้าฉากจริง

### บรรณานุกรม

- โจเซ วาสคอนเซลอน. (2540). **ต้นส้มแสนรัก**. (แปลจากเรื่อง Meu Pé De Laranja Lima โดย สมบัติ เครือทอง) (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: บริษัทสำนักพิมพ์ประพันธ์สาส์น.
- การถ่ายทำภาพยนตร์**. (10 กรกฎาคม 2553). เข้าถึงได้จาก: <http://www.nangdee.com/webboard/viewtopic.php?t=75> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).
- จิราวรรณ ดีเหลือ. **ความรุนแรง**. เข้าถึงได้จาก: <http://www.nurse.cmu.ac.th/stop-d/knowledge/websara/violence.html> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).
- ไทยพีบีเอส. (14 พฤศจิกายน 2013). **มูลนิธิหญิงชายก้าวไกล รณรงค์ยุติความรุนแรงต่อผู้หญิง ชี้นำเอาต้นเหตุหลัก**. เข้าถึงได้จาก: <http://www.stopdrink.com/news-view-6861.htm> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).
- เนชั่นสุดสัปดาห์. (4 มกราคม 2556). **ไทยติดอันดับ 7 ให้ความรุนแรงในเด็กและสตรี**. เข้าถึงได้จาก: <http://www.teenrama.com/oldnews/Jan'56/jan5.html> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).
- รัชดากร กุลสุทธิ. (20 มกราคม 2553). **ปัญหาความรุนแรงในสังคมไทย**. เข้าถึงได้จาก: <http://www.l3nr.org/posts/339591> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (30 เมษายน 2557). **แนวภาพยนตร์**. เข้าถึงได้จาก: <http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%81%E0%B8%99%E0%B8%A7%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%9E%E0%B8%A2%E0%B8%99%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B9%8C> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).
- ศูนย์ช่วยเหลือสังคม**. (ม.ป.ป.). เข้าถึงได้จาก: <http://www.osccthailand.go.th/Front/> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).
- สตรีกับความรุนแรง**. (ม.ป.ป.). เข้าถึงได้จาก: <http://www.gender.go.th/report/report50/see.html> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).
- สำนักข่าวไทย TNA News. (15 พ.ย. 2555). **เปิดสถิติความรุนแรงในเด็ก-สตรี ปี 55 ในครอบครัวสูงขึ้น**. เข้าถึงได้จาก: [http://www.mcot.net/site/content?id=50a48623150ba0c90f000028#.U2WRTPI\\_uSp](http://www.mcot.net/site/content?id=50a48623150ba0c90f000028#.U2WRTPI_uSp) (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).
- A-Bellamy. (24 กรกฎาคม 2556). **เอาบทความ "บทบัญญัติ 10 ประการของการเขียนบทภาพยนตร์" มาฝากกันเผื่อห้องนี้มีคนทำหนังอยู่** เข้าถึงได้จาก: <http://pantip.com/topic/30755922> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).

- Aidan Chopra. (14 มีนาคม 2554). **Introducing the Advanced Camera Tools.** เข้าถึงได้จาก: <http://sketchupdate.blogspot.com/2011/03/introducing-advanced-camera-tools.html> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).
- Begins. (6 ธันวาคม 2550). **บุคคลตามกฎหมาย.** เข้าถึงได้จาก: <http://www.oknation.net/blog/knowledgelaw/2007/12/06/entry-7> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).
- Champgne Supernova. (20 พฤศจิกายน 2555). **สังคม สำคัญ เทป 44 ร่วมกันรณรงค์ยุติความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และ คนในครอบครัว.** เข้าถึงได้จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=5J5FXibUxMg> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).
- Daniel Chandler. **Camera Techniques: Distance and Angle.** เข้าถึงได้จาก: <http://www.aber.ac.uk/~mcswww/Documents/short/gramtv.html> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).
- deeja production. (3 กรกฎาคม 2555). **BonusLife TapE 20/2 Talk คุณปวีณา หงสกุล.** เข้าถึงได้จาก: <http://www.youtube.com/watch?v=WRkzCI7rtmg> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).
- Foundation. (ม.ป.ป.). เข้าถึงได้จาก: <http://www.educatepark.com/story/foundation.php> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).
- infinity\_frame. (กรกฎาคม 2550). **ขนาดภาพและมุมกล้อง.** เข้าถึงได้จาก: <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=66294> (วันที่ค้นข้อมูล: 27 พฤษภาคม 2557).
- Isranews. (26 ธันวาคม 2556). **เปิดสถิติปี 50-56 พบความรุนแรงในผู้หญิงสูง 40%-จี้รัฐใช้กม.คุ้มครองสิทธิจริงจัง.** เข้าถึงได้จาก: [www.isranews.org/isranews-short-news/item/26186-เปิดสถิติปี-50-56-พบความรุนแรงในผู้หญิงสูง-40-จี้รัฐใช้กม-คุ้มครองสิทธิจริงจัง.html](http://www.isranews.org/isranews-short-news/item/26186-เปิดสถิติปี-50-56-พบความรุนแรงในผู้หญิงสูง-40-จี้รัฐใช้กม-คุ้มครองสิทธิจริงจัง.html) (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).
- Jerry Driendl. **Comparison "Angle of view.** เข้าถึงได้จาก: [http://www.kenko-pi.co.jp/horseman/e/sw\\_lens.html](http://www.kenko-pi.co.jp/horseman/e/sw_lens.html) (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).
- Jerry Driendl. **SW612/SW612 Professional Angle of view/Equivalent Focal length to 35mm format.** เข้าถึงได้จาก: [http://www.kenko-pi.co.jp/horseman/e/sw\\_lens.html](http://www.kenko-pi.co.jp/horseman/e/sw_lens.html) (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).
- Lady Manager. (18 พฤศจิกายน 2556). **ป้ายลิปสติกใต้ตาแซร์โซเซี่ยลฯ ร่วมแสดงพลังต้านความรุนแรงต่อผู้หญิง.** เข้าถึงได้จาก: <http://www.manager.co.th/>

celebonline/viewnews.aspx?NewsID=9560000143190 (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).

MintMovie Chuangchoo. (24 พฤศจิกายน 2556). **โครงการกำลังใจ สปอตโฆษณา ยุติความรุนแรงต่อผู้หญิง**. เข้าถึงได้จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=ICVasegcloE> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).

Natana Longbangplee. (6 กันยายน 2555). **ยุติความรุนแรงต่อผู้หญิง**. เข้าถึงได้จาก: [https://www.youtube.com/watch?v=m3K8llqv\\_B8](https://www.youtube.com/watch?v=m3K8llqv_B8) (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).

Pisit Noiwangklang. (13 สิงหาคม 2556). **การตัดต่อวิดีโอเบื้องต้น**. เข้าถึงได้จาก: <http://www.slideshare.net/PisitNoiwangklang/editing-basic> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).

pong๗laruku. (11 พฤศจิกายน 2555). **วิชาถ่ายทำภาพยนตร์**. เข้าถึงได้จาก: <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=pongpongu&month=09-2009&date=13&group=2&gblog=39> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).

Porpeanglife. (21 ธันวาคม 2551). **ONE VOICE Teaser**. เข้าถึงได้จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=OGegplDmluM&list=PL3T8J6iBGU4Nry3g1zjAyadiwaEJRaA3c> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).

Porpeanglife. (29 มีนาคม 2552). **เหยื่อความรุนแรง Part 1/5**. เข้าถึงได้จาก: [https://www.youtube.com/watch?v=aswzX0Ss\\_Rw](https://www.youtube.com/watch?v=aswzX0Ss_Rw) (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).

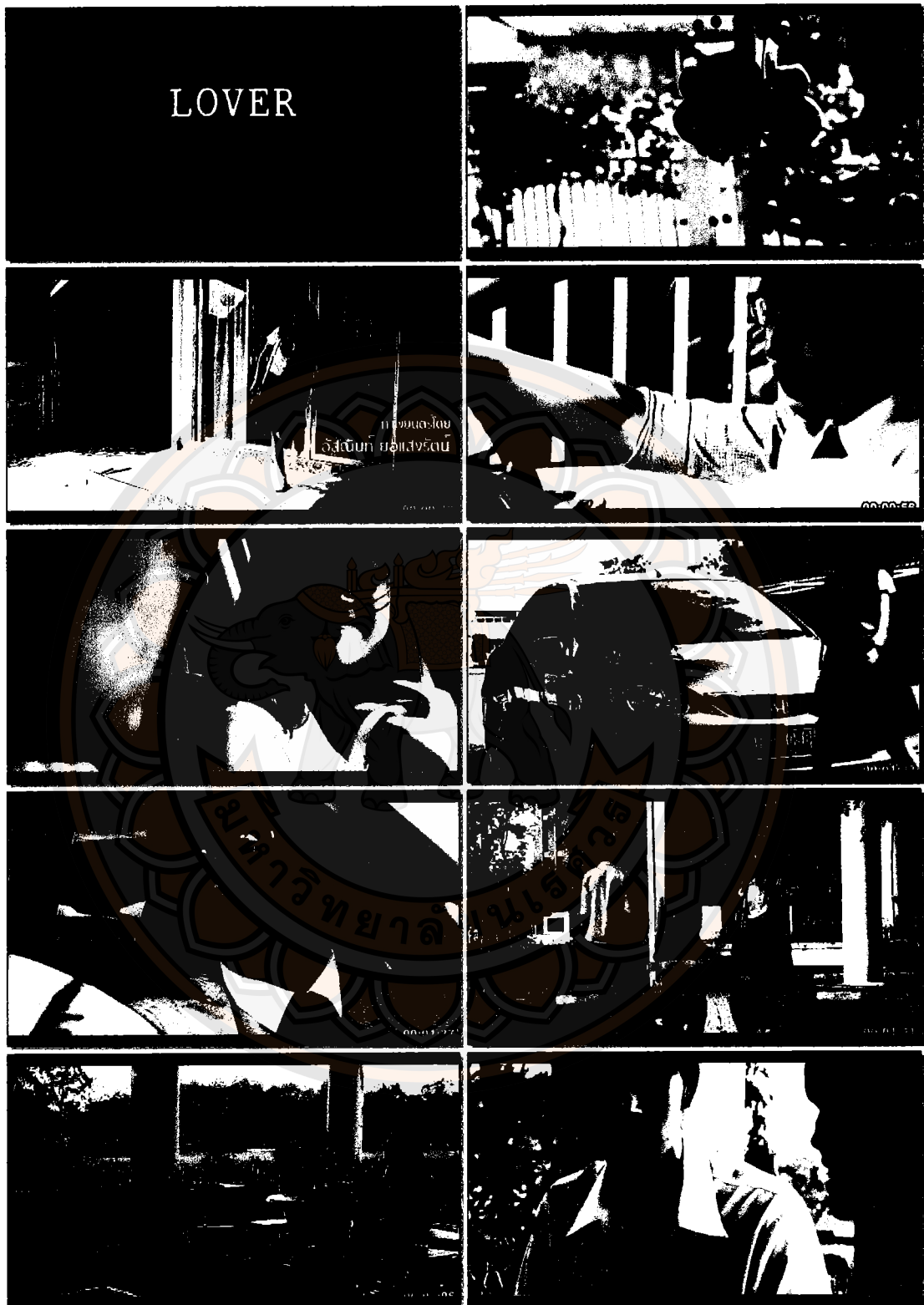
Scimovie. **ประเภทของภาพยนตร์**. เข้าถึงได้จาก: <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=free4u&month=01-2009&date=16&group=5&gblog=60> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).

ThaiTVC AD. (18 เมษายน 2553). **UNIFEM: หนึ่งเสียงหยุดความรุนแรงต่อผู้หญิง**. เข้าถึงได้จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=FclhHO4kAIY> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).

SUKSANGDAI. (8 พฤศจิกายน 2556). **spot\_หยุดความรุนแรงต่อเด็กและสตรี**. เข้าถึงได้จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=igDckKO9qFc> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).

WOODYTALK CH. (25 พฤศจิกายน 2556). **ตี้นมาคุย 25 พ.ย. ร่วมรณรงค์ ยุติความรุนแรงต่อผู้หญิง**. เข้าถึงได้จาก: <https://www.youtube.com/watch?v=ecFaqs9zGs> (วันที่ค้นข้อมูล: 4 พฤษภาคม 2557).





ภาพที่ 5.1 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนตร์สั้นชุด LOVER ความรัก...ที่ทำร้าย ตอนที่หนึ่ง 1



ภาพที่ 5.2 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนตร์สั้นชุด LOVER ความรัก...ที่ทำร้าย ตอนที่หนึ่ง 2

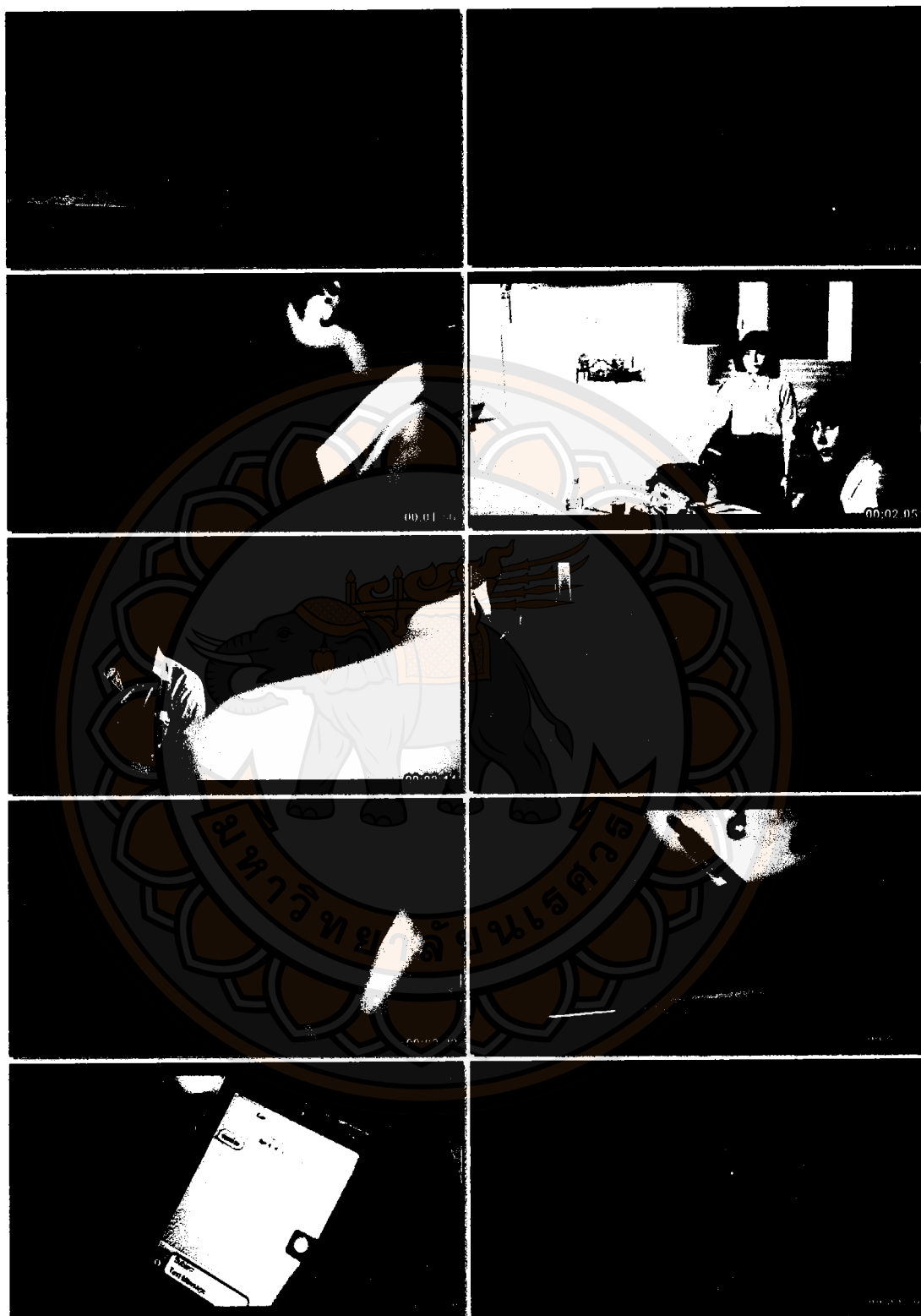


ภาพที่ 5.3 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนตร์สั้นชุด LOVER ความรัก...ที่ทำร้าย ตอนที่หนึ่ง 3





ภาพที่ 5.5 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนตร์สั้นชุด LOVER ความรัก...ที่ทำร้าย ตอนที่สอง 1



ภาพที่ 5.6 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนตร์สั้นชุด LOVER ความรัก...ที่ทำร้าย ตอนที่สอง 2



ภาพที่ 5.7 ภาพส่วนหนึ่งของภาพยนตร์สั้นชุด LOVER ความรัก...ที่ทำความร้าย ตอนที่สอง 3



## หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง



สำนักงานปลัดสำนักงานนายกรัฐมนตรี

ทำเนียบรัฐบาล ถนนพิษณุโลก ดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300

<http://www.opm.go.th/opmportal/>

โทร. 0-2281-2726



กระทรวงแรงงาน

อาคารกระทรวงแรงงานและสวัสดิการสังคม ชั้นที่ 1 ถนนมิตรไมตรี

แขวงดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพมหานคร 10400

<http://www.mol.go.th/>

สายด่วน 1506 โทร. 0-2232-1462-4, 1467



กระทรวงสาธารณสุข

ถนนติวานนท์ ตำบลตลาดขวัญ อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี 11000

<http://www.moph.go.th/moph2/index4.php>

โทร. 0-2590-1000



กระทรวงศึกษาธิการ

เลขที่ 319 รั้วจันทระเกษม ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต

กรุงเทพมหานคร 10300

<http://www.moe.go.th/moe/th/home/>

สายด่วน 1579



กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์

เลขที่ 1034 ถนนกรุงเกษม แขวงมหานาค เขตป้อมปราบ

กรุงเทพมหานคร 10100

<http://www.m-society.go.th/main.php?filename=index>

โทร. 0-2659-6399 (อัตโนมัติ)



กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร  
 เลขที่ 120 หมู่ 3 ชั้น 6-9 อาคารรัฐประศาสนภักดี  
 ศูนย์ราชการเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา 5 ธันวาคม 2550  
 ถนนแจ้งวัฒนะ แขวงทุ่งสองห้อง เขตหลักสี่ กรุงเทพมหานคร 10210  
<http://www.mict.go.th/view/1/home>  
 โทร. 0-2141-6747



กระทรวงการต่างประเทศ  
 ถนนศรีอยุธยา กรุงเทพมหานคร 10400  
<http://www.mfa.go.th/main/>  
 โทร. 0-2203-5000



สำนักงานตำรวจแห่งชาติ  
 ถนนพระราม 1 แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330  
<http://www.royalthaipolice.go.th/>

### ปัจฉิมลิขิต

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยอยากฝากถึงทุกคนที่ผ่านเข้ามาอ่านบทความนี้ จากที่ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมาศึกษางานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยมีความคิดเห็นที่ว่า "ความรุนแรงไม่ใช่เรื่องส่วนบุคคลจริงๆ แต่เป็นเรื่องของทุกๆคน ที่ทุกคนต้องช่วยกันดูแล"

แม้ว่าในทุกวันนี้อาจจะมีคนที่ไม่เคยได้รับผลกระทบในเรื่องนี้ แต่อนาคตเป็นสิ่งที่ไม่แน่นอน ความรุนแรงอาจจะเกิดขึ้นกับบุคคลเหล่านั้นได้ และรวมไปถึงบุคคลรอบข้างของพวกเขาด้วย แค่เพียงมีความช่างสังเกต ความเป็นห่วงเป็นใยกับเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน สิ่งเล็กๆ เหล่านี้ก็จะรวมเป็นพลังที่ยิ่งใหญ่ได้ ในส่วนของผู้ถูกระทำนั้น แค่เพียงมีความกล้าที่จะเผชิญหน้ากับปัญหาต่างๆ กับความจริงบางอย่างที่บางครั้งมันก็อาจจะยากเกินไปที่จะยอมรับมัน แต่หากเรามีความกล้าแล้ว ผู้วิจัยเชื่อว่าปัญหามันจะค่อยๆ เปิดทางออกมาให้เรามองเห็นคำตอบในที่สุด เพราะปัญหาทุกอย่างมีทางแก้เสมอ ถึงแม้บางครั้งเราจะแก้ผิดวิธีแต่หากเราพยายาม สักวันคำตอบที่ถูกนั้นจะมาปรากฏอยู่ตรงหน้าเราอย่างแน่นอน

คำตอบที่ถูกต้องของปัญหาแต่ละปัญหานั้น อาจจะมีคำตอบที่ถูกหลายคำตอบ เพียงเราเลือกตอบคำตอบที่เราคิดว่าถูกต้องที่สุด และเหมาะกับปัญหาของเรามากที่สุดนั้นมาตอบปัญหาท้ายที่สุดถ้ามันไม่ใช่คำตอบที่ถูกต้อง อย่างน้อยเราก็ได้พยายามแล้ว แล้วความพยายามนั้น จะไม่สูญเปล่าอย่างแน่นอน มันอาจจะส่งผลกระทบต่อถึงบางอย่าง และความเปลี่ยนแปลงใหม่ๆจะเกิดขึ้น

จากวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ จะเห็นได้ว่า ปัญหาความรุนแรงเป็นปัญหาของทุกคน และมีเพียงพลังของทุกคนเท่านั้นที่จะยุติปัญหาความรุนแรงให้หมดไปได้ และทุกวันนี้ยังมีความช่วยเหลือต่างๆ ทั้งจากภาครัฐและภาคเอกชนเอง ไม่ใช่มีแค่มูลนิธิปิวิธมา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรีเพียงเท่านั้น หน่วยงานทุกฝ่ายพร้อมที่จะเข้าไปช่วยเหลือเสมอ และภาพยนตร์สั้นชุดนี้ก็เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่จะขยายขอบเขตการช่วยเหลือให้กว้างมากขึ้น

ผู้วิจัยหวังว่า ทุกคนจะร่วมแรงร่วมใจกันช่วยสอดส่องดูแลคนรอบข้างให้พ้นจากอันตรายในรูปแบบต่างๆ และสักวันหนึ่งความรุนแรงจะต้องไม่ใช่ปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขได้อีกต่อไป