

อภิธาน์ทนาการ

การออกแบบภาพยนตร์สั้นปลุกจิตสำนึกเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมกับวัดถุนิยมสำหรับเยาวชน
เรื่อง "บ้านนาแดนกรุง"



สำนักหอสมุด

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยธนเรศวร
วันลงทะเบียน..... 23 ส.ย. 2554
เลขทะเบียน..... 15525366
เลขเรียกหนังสือ..... 91 FN

ลิขิต กาบัว

1994

852

2413ก

2554

การศึกษาอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม

มีนาคม 2554

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยธนเรศวร

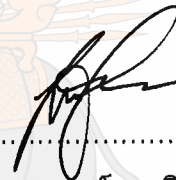
คณะกรรมการสอบได้พิจารณาภาคินิพนธ์ ของ นายลิขิต กาบัว เรื่อง "การออกแบบภาพยนตร์สั้นปลูกจิตสำนึกเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมกับวัดถุนิยมสำหรับเยาวชน เรื่อง บ้านนาแดนกรุง" แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบวิชาเอก การออกแบบสื่ออนิเมชัน ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(อาจารย์นรเศรษฐ์ ไวยกุล)

อาจารย์ที่ปรึกษา

มีนาคม 2553



(รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สูดสังข์)

หัวหน้าสาขาศิลปะและการออกแบบ

มีนาคม 2553



คำนำ

ในปัจจุบันสังคมเริ่มมีการพัฒนาไปอย่างมากทั้งเรื่องของวัตถุนิยมและสิ่งแวดล้อมที่นับวันจะโดย
คุกคาม ด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย อีกทั้งวัตถุนิยมก็มีส่วนอย่างมากที่ทำให้คนในสังคมปัจจุบัน ลืมความ
เป็นตัวตนที่แท้จริงของตน ลืมความเป็นรากเหง้าทางวัฒนธรรมของตนเอง ลืมสิ่งต่างๆ ที่เคยมี ที่เคย
สวยงาม รับเอาสิ่งจอมปลอมที่เข้ามาทดแทน จนทำให้ทุกๆ คนหลงไปกับสิ่งยั่วยุเหล่านั้น จนทำให้นิสัย
เปลี่ยนไป และกำลังจะเลวร้ายขึ้นเรื่อยๆ

ดังนั้น โครงการวิจัยครั้งนี้ข้าพเจ้าเสนอต่อ สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม ภาควิชาศิลปะและ
การออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร เป็นผลของการศึกษาวิเคราะห์ และพัฒนา
ผลงานวิจัยสร้างสรรค์ ที่นำเสนอความเป็นจริงในสังคม เพื่อปลูกจิตสำนึกเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและต่อต้าน
วัตถุนิยม



ชื่อเรื่อง การออกแบบภาพยนตร์สั้นปลุกจิตสำนึกเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมกับวัดถุนิยม
สำหรับเยาวชน เรื่อง "บ้านนาแดนกรุง"

ผู้ศึกษาค้นคว้า นายลิขิต กาบัว

ที่ปรึกษา อาจารย์นรเศรษฐ์ ไชยกุล

ประเภทภาคินิพนธ์ การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศศ.บ. (การออกแบบสื่อนวัตกรรม),2553

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันภาพยนตร์สั้นเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางมากในสังคม จึงทำให้มีช่องทางในการสื่อสารถึงประชากรได้ง่าย ภาพยนตร์สั้นจึงมีบทบาทในการดำเนินชีวิตของประชากรในสังคมปัจจุบัน การที่สื่อต่างๆ เทคโนโลยีต่างๆ ที่ทันสมัยขึ้นตามกาลเวลาและยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้ประชากรหลงลืมความเป็นรากเหง้าทางวัฒนธรรมของตนเอง กลับรับเอาสิ่งจอมปลอมเข้ามาทดแทน จนทำให้ทุกๆ คนหลงไปกับสิ่งชั่วร้ายเหล่านั้น ที่เรียกว่า "วัตถุนิยม" ทำให้เยาวชนในสังคมยึดติดเป็นกระแส เป็นแฟชั่น จนติดเป็นนิสัย ที่นับวันจะแย่งทุกที จึงควรหาวิธีปรับปรุง แก้ไขปัญหานี้ ด้วยการนำสื่อภาพยนตร์สั้นสร้างสรรค์ที่มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับเรื่องวัตถุนิยมที่คุกคามสังคมในปัจจุบัน รวมทั้งประเด็นของสิ่งแวดล้อมที่ถูกเทคโนโลยีสมัยใหม่คุกคามจนลดน้อยลงทุกที

ประกาศคุณูปการ

โครงการวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงด้วยดี เนื่องจากการอนุเคราะห์จากผู้มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และครอบครัว ที่สนับสนุนและมอบความรัก แนวทางที่ดีในการดำเนินชีวิต เป็นกำลังใจมาตลอด

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์นรเศรษฐ์ ไวศยกุล อาจารย์ที่ปรึกษาภาควิชาเคมี ที่ได้เสียสละเวลาให้คำแนะนำ ช่วยแก้ไขตรวจสอบข้อบกพร่องต่างๆ ตลอดระยะเวลาการทำภาควิชาเคมี

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ทุกๆ ท่าน ที่ได้สั่งสอน มอบความรู้ ให้คำแนะนำ เป็นที่ปรึกษาที่ดี ตลอดจนช่วยตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบคุณเพื่อนๆทุกคนในภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ที่คอยร่วมทุกข์ ร่วมสุขและช่วยเหลือกันเสมอมา

ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ในภาควิชาศิลปะและการออกแบบ และภาควิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ทุกๆ คน ที่ช่วยเหลือและเป็นกำลังใจ แก่ผู้วิจัยครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมี ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแก่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

ลิขิต กาบัว

สารบัญ

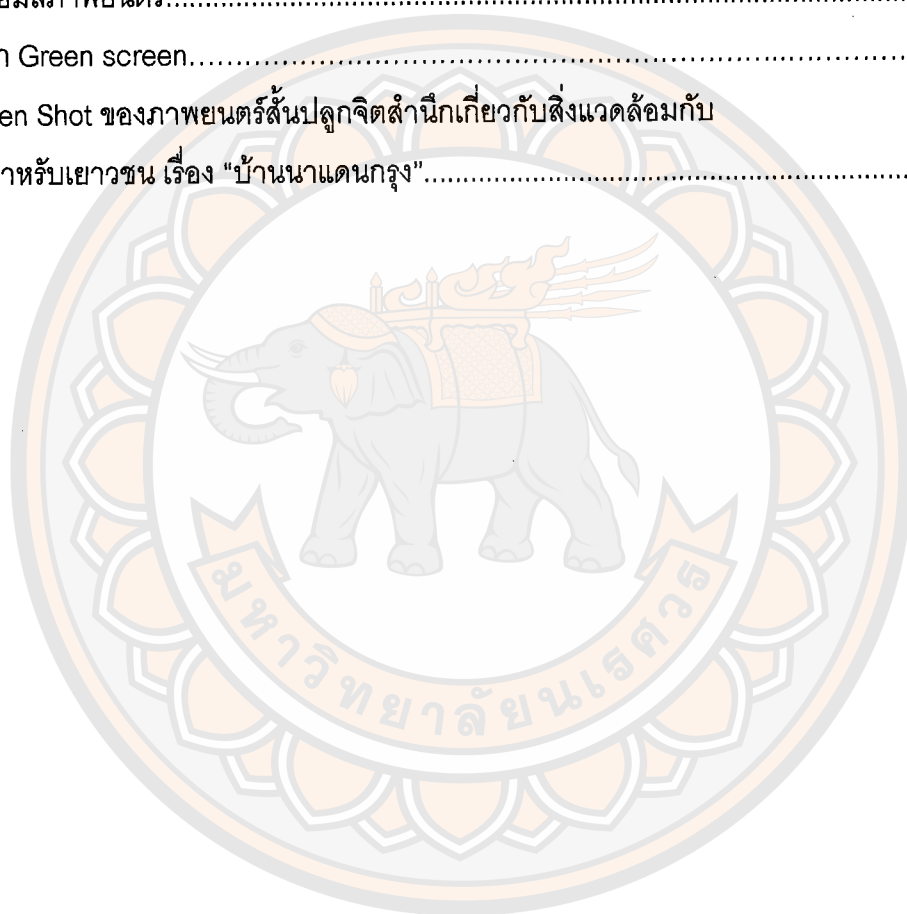
บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ปัญหาของเยาวชนในปัจจุบันที่พบได้บ่อย.....	1
สังคมไทย กับการบริโภควัตถุนิยม.....	3
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
สมมติฐานการวิจัย.....	5
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	5
ขอบเขตการวิจัย.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
การออกแบบคือ การสื่อสารทางศิลปะ.....	7
แนวคิดของ David Hume (เดวิด ฮูม).....	8
สิ่งแวดล้อม.....	11
สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ (Natural Environment).....	11
สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น (Man-Mode Environment).....	11
คำนิยามของ “หนังสั้น”.....	12
กระบวนการคิดให้เป็นเรื่อง.....	12
จากโครงเรื่องเดิมสู่การเป็นบท.....	13
การหาสถานที่ถ่ายทำ.....	15
สีของแสง.....	15
อุณหภูมิสี (Color Temperature).....	15
วิธีดูแสงในระยะเวลาต่างๆ.....	17
การตั้ง White Balance ของกล้อง.....	17
กรณีกล้องHandycam.....	20
ความสำคัญของการตั้งค่าWhite Balance.....	20
ประโยชน์ของฟิลเตอร์.....	20

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
แสงส่องฉาก (BACKGROUND LIGHT).....	21
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	22
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารและรวบรวมข้อมูล.....	23
ขั้นตอนที่ 2 กำหนดพื้นที่ขอบเขตในการวิจัย.....	23
ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล.....	23
ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์.....	23
ขั้นตอนที่ 5 นำวิธีเข้าสู่กระบวนการการติดต่อ.....	24
ขั้นตอนที่ 6 นำเสนอผลงาน.....	24
ขั้นตอนที่ 7 ประเมินผล.....	24
4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์.....	25
1. บทวิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขการออกแบบ (Design Analysis And Design).....	25
1.1 ชื่อโครงการ (Project Title).....	25
1.2 การสร้างสรรค์ภาพยนตร์.....	25
1.3 แนวทางการออกแบบ (Design concept).....	25
5 สรุปผลการวิจัย และอภิปราย.....	50
5.1 ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	50
5.2 ขอบเขตของการวิจัย.....	50
5.3 อภิปรายและสรุปผลการออกแบบ.....	50
บรรณานุกรม.....	52
ประวัติผู้วิจัย.....	53

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพตัวอย่างการทำ storyboard.....	22
ภาพขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์.....	26
ภาพการตัดต่อ.....	29
ภาพการย้อมสีภาพยนตร์.....	30
ภาพการทำ Green screen.....	31
ภาพ Screen Shot ของภาพยนตร์สั้นปลุกจิตสำนึกเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมกับ วัดอุทยานสำหรับเยาวชน เรื่อง "บ้านนาแดนกรุง".....	32



บทที่ 1 บทนำ

เนื่องจากในปัจจุบันสังคมทุนนิยมทุกวันนี้ปลูกฝังความเป็นวัตถุนิยม ความอยากจะมีอยากจะได้ ทั้งทรัพย์สินเงินทอง จนลืมนึกถึงสิ่งเรียบง่ายที่อยู่รอบๆตัว จากกระแสอันเชี่ยวกราดของลัทธิทุนนิยม ทั้งโฆษณาชวนเชื่อที่ถูกพัฒนา ให้หลอกล่อผู้คนมาบริโภค และแสวงหาความสุขทางโลกที่ไม่จีรัง แม้แต่ผู้คนที่เกิดในชนบทก็ยังคงต้องการความศิวิไลซ์ที่มีเทคโนโลยีอันทันสมัย จนลืมนึกถึงชนบทที่มีเอกลักษณ์ และในปัจจุบัน ความมีคุณธรรม และศีลธรรมเริ่มจางหาย เริ่มมีการแบ่งแยกชนชั้นจนลืมนึกถึงคุณค่าในอดีที่บรรพบุรุษได้ทิ้ง คือการ ตั้งสุภาสิตอยู่แบบพึ่งพาอาศัยกัน น้ำก็ต้องพึ่งเรือ เรือก็ต้องพึ่งป่า

ดังนั้น ข้าพเจ้าได้สังเกตเห็นปัญหานี้ ข้าพเจ้าจึงอยากถ่ายทอดความคิดความรู้สึกเหล่านี้ผ่านภาพยนตร์สั้นให้ผู้คนได้รับรู้ถึงปัญหา และช่วยปลูกจิตสำนึกในแง่บวกเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมอันงดงามรอบๆตัวของเรา

ปัญหาของเยาวชนในปัจจุบันที่พบได้บ่อย

คือ รักสบาย ซึ่เกียจ ขาดความกระตือรือร้น เชื้อยชา ฟุ้งเฟ้อ ใช้เงินเปลือง ไม่เห็นคุณค่าของเงิน คือ เอาแต่ใจตัวเอง เห็นแก่ตัว ไม่คำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น ไม่ฟังความคิดเห็น ของผู้อื่น ก้าวร้าว รุนแรง ทั้งกิริยา วาจา ขาดระเบียบ วินัย ไม่มีมารยาท ขาดการควบคุมตัวเองหรือควบคุมตัวเองได้น้อย ใจร้อน ตามใจตัวเองมากแต่ไปบังคับเรียกร้องจากคนอื่น คิดแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ไม่เป็นระบบ หรือทำได้บางส่วน ขาดการวางแผน ไม่รอบคอบ ขาดทักษะ ขาดประสบการณ์ ขาดไหวพริบ มีข้อขัดแย้งสูง ไม่มั่นใจตนเอง ว่าแห้ว เหงา เบื่อหน่ายง่าย ขาดจุดมุ่งหมาย ฯลฯ

จากปัญหาข้างต้น เป็นเหตุให้พ่อแม่ และผู้ที่เกี่ยวข้องยุคปัจจุบันจำเป็นต้อง กลับมาพิจารณาวิถีชีวิต วิธีการเลี้ยงดู และการช่วยเหลือครอบครัวเพื่อปรับเปลี่ยน ลดปัญหาต่าง ๆ ในเด็กให้มีน้อยที่สุด

ถ้ามองถึงปัญหาของเยาวชนไทยจะต้องยอมรับเสียก่อนว่าเยาวชนไทยส่วนใหญ่เป็นคน ดี เป็นพลเมืองดีของชาติ แต่ผู้ใหญ่คาดหวังจะให้เขาเป็นคนดียิ่งขึ้นไปอีกและมีเยาวชนอีกจำนวนหนึ่งมี ปัญหา ซึ่งคำว่าจำนวนหนึ่งนี้เมื่อเทียบกับเยาวชนทั่วประเทศ เยาวชนที่มีปัญหาก็นับจำนวนเป็นล้านทีเดียว จากลักษณะของเยาวชนไทยที่มี จำนวนมากเช่นนี้ หากจะทำความเข้าใจและให้ความสนใจเยาวชน ก็ควรเข้าใจว่าเยาวชนแยกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ซึ่งแบ่งแยกตามลักษณะสังคมอยู่แล้ว

ปัญหาของวัยรุ่นส่วนใหญ่มักไม่ได้เกิดจากรั้วรุ่นเสมอไป มักเกิดจากพ่อแม่ที่ไม่เข้าใจลูก เกิดจากปัญหาในครอบครัว จึงทำให้วัยรุ่นยุคใหม่นั้นมีความเครียดที่พ่อแม่ไม่นั้นไม่ให้ความสนใจกับลูก บางครั้ง สิ่งที่ถูกทำผิดพลาดไปน่าจะทำให้กำลังใจ แต่ พ่อแม่บางคนนั้นกลับซ้ำเติมลูกเลยเป็นปมที่ลูกคิดอยากทำสิ่งที่

หลายๆคนนั้นไม่ชอบจากการแต่งกาย จากการพูดจา นั้นและแต่ละคนจะมีปัญหามากน้อยก็อยู่ที่ความคิด และการกระทำของตัวเอง ถ้ามองไม่เห็นปัญหาที่แท้จริงต่อให้อยู่ในครอบครัวที่ตีอบอุ้มเพียงใด หรือสังคม สภาพแวดล้อมดีขนาดไหน ก็มีปัญหาและสร้างปัญหาได้อยู่ดี เป็นวัยรุ่นยุคใหม่ ต้องมีสมองแล้วใช้สมอง มองให้ทะลุถึงแก่นแท้ อย่ามองว่าสังคมทำให้ตัวเองเลย

มนุษย์มีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมอย่างแนบแน่นในอดีตปัญหาเรื่องความสมดุลของ ธรรมชาติตามระบบนิเวศยังไม่เกิดขึ้นมากนัก ทั้งนี้เนื่องจากผู้คนในยุคนั้น มีชีวิตอยู่ใต้อิทธิพลของ ธรรมชาติ ความเปลี่ยนแปลงทางด้านธรรมชาติและสภาวะแวดล้อมเป็นไปอย่างค่อยเป็นค่อยไป จึงอยู่ใน วิสัยที่ธรรมชาติสามารถปรับดุลยภาพของตัวเองได้

กาลเวลาผ่านไปจนกระทั่งถึงระยะเมื่อไม่นานมานี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในทศวรรษที่ผ่านมา (ระยะ สิบปี) ซึ่งเรียกกันว่า "ทศวรรษแห่งการพัฒนา" นั้น ปรากฏว่าได้เกิดมีปัญหารุนแรงด้านสิ่งแวดล้อมขึ้นใน ทุกภาคส่วนของโลกและปัญหาดังกล่าวนี้ ก็มีลักษณะคล้ายคลึงกันในทุกประเทศทั้งที่พัฒนาแล้วและ กำลังพัฒนา ดังเช่น

-ปัญหา ทรัพยากรธรรมชาติที่เสื่อมสลายและหมดสิ้นไปอย่างรวดเร็ว เช่น น้ำมัน แร่ธาตุ ป่าไม้ พืช สัตว์ ทั้งที่เป็นอาหารและที่ควรอนุรักษ์ไว้เพื่อการศึกษา

-ปัญหาที่เกี่ยวกับการตั้งถิ่นฐานและชุมชนของมนุษย์ เช่น การวางผังเมืองและชุมชนไม่ ถูกต้อง ทำให้เกิดการแออัดยัดเยียด ให้ทรัพยากรผิดประเภทและลักษณะ ตลอดจนปัญหาแหล่ง เสื่อมโทรมและปัญหาจากของเหลือทิ้งอันได้แก่มูลฝอย

จากผลการสำรวจพบปัญหาเยาวชนไทยในสังคมยุค "วัตถุนิยม" มีดังนี้ แนวโน้มการพยายามฆ่า ตัวตายสูงขึ้น พบว่าเยาวชนอายุต่ำกว่า 25 ปี พยายามฆ่าตัวตายเพิ่มขึ้นจากจำนวน 29.73 เป็น 33.98 คน ต่อแสนประชากรในกลุ่มอายุหรือเกือบ 20 คนต่อวันและที่ฆ่าตัวตายสำเร็จถึงราววันละ 2 คน จำนวนเด็ก ไม่ได้อยู่กับพ่อแม่เพิ่มขึ้น เด็กประถมนไม่ได้อยู่กับพ่อแม่เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 23.58 เป็น 25.36 ส่วนเด็ก มัธยม-อุดมศึกษาเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 30.13 เป็น 31.09 แนวโน้มเด็กเล็กติดขนมกรูบกรอบและน้ำอัดลม เพิ่มขึ้น พบว่าเด็กประถมทาน ขนมกรูบกรอบและดื่มน้ำอัดลมเป็นประจำเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 26.75 และ 20.28 เพิ่มเป็น 27.14 และ 22.81 เนื่อง จากสื่อโฆษณาชักจูงให้เด็กนิยมรับประทานมากขึ้น แนวโน้มวัยรุ่น มีเพศสัมพันธ์และมาทำคลอดสูงขึ้น เด็กวัยรุ่นระดับมัธยม-อุดม ยอมรับว่ามีเพศสัมพันธ์เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 16 เป็นร้อยละ 19 และมีวัยรุ่นต่ำกว่า 19 ปีมาทำคลอดเพิ่มขึ้นจาก 52,000 คนเป็น 71,000 คน เด็กถูก ละเมิดทางเพศเพิ่มสูงขึ้น อัตราเด็กอายุ 18 ปีและต่ำกว่าถูกละเมิดทางเพศ เพิ่มขึ้นจาก 6.42 เป็น 31.32 คนต่อแสนประชากรในกลุ่มอายุหรือคิดเป็นจำนวน 5,300 คนต่อปีหรือวันละถึง 15 คน ปัญหาความรุนแรง และการพนันในกลุ่มเยาวชน วัยรุ่นระดับมัธยมต้นขึ้นมาร้อยละ 15 เล่นพนันบอล ร้อยละ 10 ถูกรีดไถโดย เพื่อนนักเรียน จำนวนเด็กที่ถูกส่งเข้าสถานพินิจสูงถึงปีละ 30,000 คน (ที่มา: หนังสือพิมพ์บ้านเมือง)

ทั้งนี้ ดร.อมรวิชัย เปิดเผยต่อไปว่าปัญหาส่วนใหญ่เริ่มมาจากครอบครัว ซึ่งจากผล การวิจัยติดตาม สภากรรมการเด็กรายจังหวัดในโครงการ Child Watch พบ ว่าจังหวัดใดมีอัตราเด็กไม่ได้อยู่กับพ่อแม่สูง จำนวนคดีละเมิดทางเพศและคดียาเสพติดก็มีแนวโน้มสูงตาม นอกจากนี้ ยังพบอีกว่าในโรงเรียนต่างๆ โดยเฉลี่ยมีเด็กที่พ่อแม่แยกทางกันสูงถึงร้อยละ 15 และเด็กกลุ่มนี้จะเข้าสู่ปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ สูงกว่าเด็กปกติถึง 2-3 เท่า ทั้งเหล้าบุหรี่ การพนัน ความรุนแรง ตลอดจนพฤติกรรมติดเกมส์ต่างๆ

" ดังนั้น ปัญหาต่างๆ เหล่านี้ควรเริ่มต้นแก้ไขที่ครอบครัว ถ้าครอบครัวขาดความรักความอบอุ่น เด็ก ก็จะไม่เข้าหาอบายมุข ติดกระแสบริโภคนิยม ถูกยั่วยุให้ทำทุกอย่างแตกต่างกับชีวิตฟุ้งเฟ้อ แม้แต่ การ "สร้างร่างกาย" และนิสัยเสี่ยงชอบ "รอยดัดมัดดวง" ทำ ทุกอย่างแบบขาดสติ ขาดผู้ใหญ่เป็นแบบอย่างที่ดี ดังนั้นครอบครัวรากฐานอันมั่นคง ควรให้ความรัก ความอบอุ่น เอาใจใส่ รวมทั้งโรงเรียน ครู หรือคนใกล้ชิด ควรเป็นที่ปรึกษา คอยให้กำลังใจ หรือให้โอกาสสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้และค้นหาศักยภาพตนเอง ก็จะสามารถช่วยหล่อหลอม ปลูกฝังให้เยาวชน ที่จะเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า เป็นคนดี ของสังคมต่อไป "

สังคมไทย กับการบริโภควัตถุนิยม

พฤติกรรมกรรมการบริโภควัตถุนิยม (สินค้าฟุ่มเฟือย) ได้ฝังรากลึกลงในวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมไทย เสมือนหนึ่งเป็นปัจจัยที่ห้า ถ้าใครไม่ใช้ก็ถือว่าตกยุค ไม่ทันสมัย ซึ่งรูปแบบรูปทรงของสินค้าที่ประดิษฐ์ คิดค้นขึ้นมาได้สร้างความพึงพอใจอย่าง สูงสุด โดยสามารถแตะต้องสัมผัสได้ถึงควมมีตัวตน มีสีสัน โฉบเฉี่ยวดูทันสมัย บ่งบอกถึงรสนิยมที่หรูหรา ชีวิตที่ภูมิฐาน และสร้างความภาคภูมิใจแก่ผู้เป็นเจ้าของได้อย่างลงตัว จนไม่อาจจะปฏิเสธว่าไม่มีความต้องการจะบริโภคสินค้านั้น ทั้งกลุ่มคนที่มีอำนาจซื้อ และไม่มี ดังนั้น ระบบเศรษฐกิจทุนนิยมจึงเจริญเติบโตอยู่บนพื้นฐานความอ่อนแอทางจิตใจของคนไทย ผู้บริโภค

เมื่อความต้องการที่ไม่สิ้นสุดของคนไทย ซึ่งก็คืออุปสงค์ (ความต้องการซื้อ) ได้รับการตอบสนองจากอุปทาน (ความต้องการขาย) ที่ต้องการกำไรสูงสุด ก็ก่อให้เกิดดุลยภาพของตลาดคนไทย ผู้ซื้อก็กลายเป็นทศกัณฐ์ทำงานกันตัวเป็นเกลียวเพื่อหาเงินมาซื้อสินค้าตอบสนองความต้องการของตน

สำหรับชาวต่างชาติผู้ขายที่เป็นเจ้าของสินค้า ก็มีแต่รวยกับรวย ยิ่งซื้อมากเท่าไรก็ยิ่งรวยมากขึ้นเท่านั้น ในภาพรวมประเทศไทยก็มีแต่ยากจนลง

ที่กล่าวเช่นนี้ มิได้ห้ามไม่ให้ซื้อ แต่ควรใช้วิจารณญาณในการคิดและตัดสินใจ เพื่อความพอเหมาะพอดีกับฐานะของตน ครอบครัว และประเทศ พึงตระหนักว่าประเทศไทยไม่ใช่ประเทศมั่งคั่งร่ำรวยที่จะใช้จ่ายเงินได้ตามใจชอบ

เหตุผลสำคัญ คือ

- 1) ขาดแคลนเงินออมเพื่อการลงทุน
- 2) ภาระหนี้ต่างประเทศที่รัฐบาลและเอกชน ต้องชำระคืน และ
- 3) ความต้องการใช้เงินตราต่างประเทศ เพื่อการพัฒนาประเทศในด้านอื่นๆ

ถ้า อย่างนั้นการใช้จ่ายเงินเพื่อการบริโภคอย่างไรจึงจะส่งผลดีต่ออัตราการขยาย ตัวทางเศรษฐกิจ ทั้งในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งจำแนกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ

1. กลุ่ม ผู้บริโภคที่มีอำนาจซื้อสูง (กลุ่มมั่งคั่งร่ำรวย) ซึ่งผู้เขียนจะขอยกตัวอย่างดังนี้นาย ก. ประกอบธุรกิจส่งออกสินค้าชนิดหนึ่ง มีผลกำไร 5 ล้านดอลลาร์สหรัฐ แล้วนาย ก.ตัดสินใจสั่งนำเข้ารถยนต์คันละ 1 ล้านดอลลาร์สหรัฐ นาย ก.มีสิทธิโดยชอบธรรมที่จะซื้อรถยนต์คันนี้ได้ เพราะไม่กระทบต่อฐานะของตน

แต่ในทางเศรษฐศาสตร์ การใช้จ่ายเงินของนาย ก.กระทบต่อผลประโยชน์ส่วนรวม และทางเลือกที่ดีที่สุดก็คือ นาย ก.ควรชะลอการใช้จ่ายเงินไว้ก่อน โดยการนำเงินไปฝากไว้กับธนาคารที่มีคนไทยเป็นเจ้าของ ธนาคารจะได้นำเงินฝากของนาย ก.ไปปล่อยกู้ให้กับรัฐบาลและเอกชนเพื่อให้เงินเกิดการหมุนเวียนเปลี่ยนมือ ภายในประเทศ

หากนาย ก.ไม่ออมเงินไว้ภายในประเทศ รัฐบาลและเอกชนต้องไปกู้เงินจากต่างประเทศมาลงทุน ซึ่งเมื่อถึงเวลาต้องจ่ายชำระคืนเงินกู้ รัฐบาลและเอกชนจะต้องจ่ายคืนทั้งเงินต้นและดอกเบี้ย (เงินร่วไหลออกนอกประเทศ รวมทั้งเงิน 1 ล้านดอลลาร์สหรัฐของนาย ก.)

ที่ กล่าวมาในข้างต้นมีแค่คนเดียว แต่ถ้ามีผู้จับจ่ายใช้สอยเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะในช่วงเวลาเงินบาทแข็งค่า จะเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้บริโภคมีความต้องการซื้อสินค้าต่างประเทศมากกว่าภาวะ ที่ค่าเงินบาทมีเสถียรภาพ เงินตราต่างประเทศจึงถูกใช้จ่ายออกไปเป็นจำนวนมากมายมหาศาล

ยกเว้นในกรณี นาย ก.จะใช้จ่ายเงินไปในการขยายกิจการ และสร้างมูลค่าเพิ่มให้สินค้าก็ควรทำในลักษณะที่พอตัว

2.กลุ่ม ผู้บริโภคที่มีอำนาจซื้อปานกลางและต่ำ (กลุ่มชนชั้นกลางและรากหญ้า ซึ่งเป็นคนส่วนใหญ่ของประเทศ) เป็นกลุ่มที่มีปัญหาการใช้จ่ายเงินเกินตัว จากการผ่อนส่งสินค้า การใช้จ่ายเงินผ่านบัตรเครดิต และการกู้หนี้ยืมสิน เพราะความไม่พร้อมทั้งกำลังซื้อและความไม่เหมาะสมกับฐานะของตน พฤติกรรมเช่นนี้ได้แพร่กระจายไปแทบจะทั่วทุกหัวระแหง ซึ่งถ้ามีคนที่เพียงไม่กี่คน หรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งก็คงจะไม่มีผลกระทบใดกับระบบเศรษฐกิจ แต่มีเล่นแห่ขบวนพาเหรดกันไปซื้อ โดยไม่คิดหน้าคิดหลัง (ที่มา:โดย มติชน วัน อาทิตย์ ที่ 14 มกราคม พ.ศ. 2550 เขียนโดย สิทธิรินทร์ คงสง)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อให้คนดูประทับใจและเห็นคุณค่าในความเป็นธรรมชาติ
2. เพื่อให้เห็นถึงมิตรภาพของผู้คนที่เกิดในสิ่งแวดล้อมที่ต่างกัน
3. เพื่อให้เกิดจิตสำนึกในแง่บวก(Positive thinking) และตระหนักถึงปัญหาวัตถุนิยม

สมมติฐานการวิจัย

ถ้าได้นำสื่อภาพยนตร์สั้นออกอากาศในทุกๆทาง ก็อาจจะช่วยลดปัญหาของสังคมและสร้างทัศนคติเชิงบวกกับเยาวชนไม่มากนักน้อย

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ในปัจจุบันเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าเป็นอย่างมาก จนทำให้วิถีชีวิตของคนในสังคมเปลี่ยนแปลงไปจนลืมบางสิ่งบางอย่างที่มีคุณค่าในอดีตไป ข้าพเจ้าต้องการถ่ายทอดประเด็นต่างๆ ผ่านตัวละครของบุคคลสองคนที่มีวิถีชีวิตที่ต่างกัน และเติบโตมาในสิ่งแวดล้อมที่ต่างกัน คือชีวิตชนบท ชีวิตในเมือง

ขอบเขตการวิจัย

การนำเสนอในรูปแบบภาพยนตร์สั้น โดยมีการเล่าประเด็นสำคัญเกี่ยวกับหัวข้องานวิจัย โดยใช้โปรแกรม Adode photoshop , Adobe premiere pro, Adobe after effects ในการผลิต เรื่องราวของภาพยนตร์ จะมีความยาวอยู่ที่ 15-20 นาที

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อช่วยเตือนสติในการลุ่มหลงวัตถุของคนในสังคมปัจจุบัน
2. เพื่อให้เห็นถึงความสวยงามและน่าประทับใจของธรรมชาติ
3. เพื่อให้เห็นถึงคุณค่าของสิ่งแวดล้อมที่สวยงามที่อยู่รอบตัวเรา

นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

คำว่า "วัตถุนิยม" รู้จักกันแพร่หลายพร้อมๆ กับกระแสบริโภคนิยม คือการที่คนให้คุณค่ากับวัตถุสิ่งของซึ่งเป็นรูปธรรมมากกว่าคุณค่าความรู้ สึกทางจิตใจ (นามธรรม) และมีความอยากได้ อยากเป็น และอยากครอบครองมากขึ้น จนลืมย้อนมาใส่ใจและให้ความสำคัญกับสิ่งที่ตัวเองมีอยู่

- สื่อต่างๆ อิทธิพลจากการโหมโฆษณาของสื่อ ทั้งทางทีวี นิตยสาร และสื่อพิมพ์ต่างๆ ล้วนเป็นโฆษณาชวนเชื่อที่ชักนำและชี้้นำให้ลูกค้าตัดสินใจซื้อสินค้ายี่ห้อใด ยี่ห้อหนึ่งได้
- สังคมและสิ่งแวดล้อม ความเจริญทางเทคโนโลยีและการแข่งขัน ทางเศรษฐกิจทำให้ชีวิตผู้คนทันสมัย และแสวงหาความเป็นส่วนตัว ความมีระดับ และความเป็นหนึ่งมากขึ้น หากถูกถูกปลูกฝังความคิดค่านิยมแบบนี้ตั้งแต่เล็ก เมื่อโตขึ้นเขาจะพยายามคิดหาวิธีให้ได้วัตถุต่างๆ มาครอบครอง ถ้าเขาหาเงินมาไม่ได้หรือไม่พอก็อาจจะนำไปสู่ปัญหา อาชญากรรม และปัญหาสังคมอื่นๆ ซึ่งข้อนี้ต้องใช้เวลานานกว่าจะเห็นผลกระทบ
- พ่อแม่ เป็น ผู้นำกระแสวัตถุนิยมสู่ตัวลูกทางอ้อม เพราะเด็กเปรียบเสมือนผ้าขาวที่คุณพ่อคุณแม่ต้องบรรจุแดงแต้มสี สันต่างๆ ถ้าอยากให้ลูกโตขึ้นมาเป็นคนที่มีบุคลิกลักษณะนิสัยอย่างไรก็ขึ้นอยู่กับ ต้นแบบ ทางที่ดีคุณพ่อคุณแม่ควรสำรวจตัวเองก่อนว่ามีนิสัยวัตถุนิยมอยู่ในตัวหรือไม่ เพราะความคิดนี้จะถูกส่งไปสู่ลูกผ่านการเลี้ยงดูของคุณ

“สิ่งแวดล้อม” หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและที่มนุษย์สร้างขึ้น สิ่งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม สิ่งที่ได้ด้วยตาและไม่สามารถเห็นได้ด้วยตา สิ่งที่เป็นประโยชน์และไม่เป็นประโยชน์ (เกษม, 2540)

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

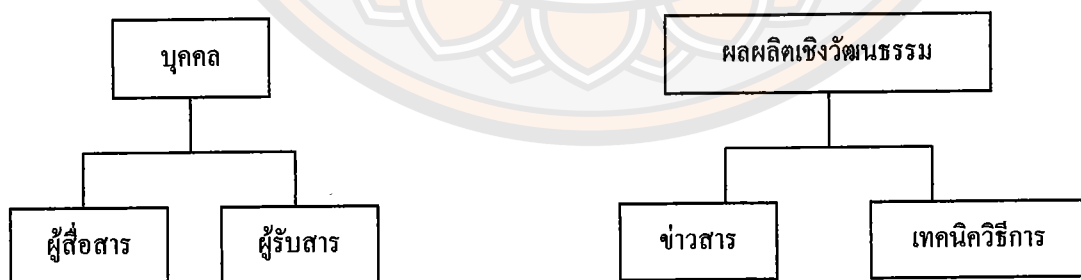
ในการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยควรจะต้องรู้วิธีในการผลิตหรือขั้นตอนการทำงาน และศึกษางานต่างๆที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับงานวิจัย เพื่อที่จะสามารถถ่ายทอด และผลิตออกมาได้อย่างถูกต้อง ประกอบด้วยข้อมูลดังนี้

การออกแบบคือ การสื่อสารทางศิลปะ

ความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบนั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาพร้อมกันเพราะการออกแบบ คือการจัดองค์ประกอบของหลายสิ่งหลายอย่างโดยการสร้างสรรค์ให้มีความสัมพันธ์กัน และมนุษย์เราจะรู้และเข้าใจถึงการสร้างสรรค์ได้ก็ต่อเมื่อมีการสร้างสิ่งของใหม่ๆให้เกิดขึ้น และสิ่งนี้เป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตของมนุษย์

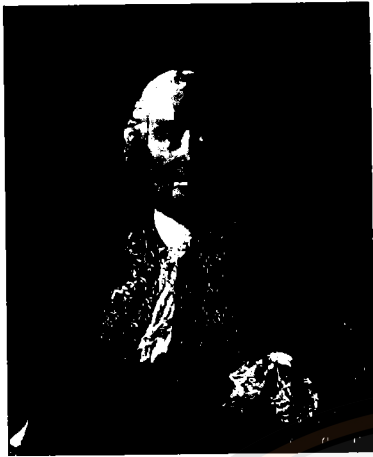
การสื่อสาร คือกระบวนการทางสังคม ซึ่งมีลักษณะสำคัญในการใช้วิธีการต่างๆ เพื่อนำข่าวสารเชิงสัญลักษณ์จากสถานที่หนึ่งไปยังอีกสถานที่หนึ่งด้วยจุดมุ่งหมายในการสื่อความหมาย หรือทำความเข้าใจของความหมายร่วมกันระหว่างบุคคลที่เกี่ยวข้อง องค์ประกอบพื้นฐานของการสื่อสารนั้นมี 2 ส่วนที่สำคัญได้แก่ องค์ประกอบที่เป็นบุคคลผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์นั้น และองค์ประกอบที่เป็นผลผลิตเชิงวัฒนธรรม ซึ่งถูกนำมาใช้ประโยชน์ในการสื่อความหมายร่วมกัน

แผนภูมิ : องค์ประกอบพื้นฐานของการสื่อสาร



กระบวนการสื่อสารจะดำเนินไปได้ราบรื่น และเกิดผลที่ดีจึงต้องเป็นกระบวนการที่ได้ผสมผสานองค์ประกอบเหล่านี้ทุกส่วนเข้าด้วยกันอย่างเหมาะสม ในการออกแบบก็เช่นเดียวกันที่จะต้องคำนึงถึงปัจจัยต่างๆ ดังกระบวนการสื่อสารนี้ เพื่อให้ผลงานที่สร้างสรรค์นั้นได้สื่อสารกับผู้รับตรงตามวัตถุประสงค์ที่สุด

แนวคิดของ David Hume (เดวิด ฮูม)



David Hume (เดวิด ฮูม) เป็นนักปรัชญา และนักประวัติศาสตร์ ชาวสกอตแลนด์ และเป็นบุคคลสำคัญที่สุดคนหนึ่งใน ยุคเรืองปัญญาแห่งสกอตแลนด์

ความคิดไม่ได้มาจากพระเจ้าเป็นเจ้าไม่ได้มาจากผัสสะ สิ่งที่มีมนุษย์เรียกว่าเป็นความคิดทั้งนั้น ความจริงคือความตราตรึงใจเท่านั้น

เขามองว่าทุกอย่างที่มาจากภายนอกนั้นเป็นเรื่องที่ขาดสาระ และคำว่าความรู้ นั้น ถ้าดูจริงๆ แล้วก็อาจจะไม่มี ถ้าความรู้มีจริง อะไรมาก่อนความรู้ หรืออะไรเป็นต้นธารแห่งความรู้ เขามองว่าเหตุผลหรือจิตวิญญาณนั้นกำลังทำสงครามกันอยู่ คือ เขาไม่ปักใจเชื่อทั้งเรื่องหลักการให้เหตุผลล้วนๆ ว่าเป็นสิ่งจะขั้นสุดท้าย แต่ในขณะเดียวกันก็ไม่แน่ใจว่าจิตวิญญาณคือสิ่งจะสุดท้าย และก็ไม่นั่นใจว่ามีจริงหรือไม่มี ความคิดของเดวิด ฮูมนั้นมีความสุดโต่งมาก ซึ่งถือว่าเขาเป็นนักต่อต้านวิจารณ์อย่างรุนแรงที่เคยปรากฏมีมาในเรื่องของจิตใจมนุษย์ในยุคหนึ่งที่เดียว ต้องถือว่าเขามีความคิดสร้างสรรค์มาก

เดวิด ฮูม ก็มีความเชื่อว่าความรู้ นั้น มาจากการเห็นหรือการรับรู้เท่านั้น คือจะต้องเห็นก่อน หรือจะต้องมีผัสสะเกิดขึ้นก่อน การรับรู้จึงเกิดขึ้น คือใจของมนุษย์เรานั้น คิดเองไม่ได้ ที่คิดเองได้ก็เพราะเราได้เห็นได้มีผัสสะต่อสิ่งที่เกิดขึ้นและใจของเรานั้นความจริงคิดไม่เป็น เพียงแต่เรารู้ไว้เฉยๆ คือเห็นแล้วก็รับรู้ไว้แบบตราตรึงเอาไว้ในใจ (sense impressions) หรือ ฮูม ได้แยกคุณสมบัติของการรับรู้ออกเป็นสองคุณลักษณะ คือ ความตราตรึงใจ (impressions) และความคิด (Ideas) ความตราตรึงใจนั้นคือความรู้พื้นฐานที่มนุษย์เรามีกัน และเป็นพลังที่ทำให้เรารู้ว่าสิ่งที่เราเห็นได้ตราตรึงใจนั้นมีเป็นเช่นไร เช่นสีเหลือง สีแดง สีฟ้า เพราะเราเห็นสีต่างๆกัน และแยกสีฟ้าออกจากสีเหลืองได้ และด้วยความตราตรึงใจนี้ จึงทำให้เราเกิดความคิด(Ideas) ขึ้นมาว่าสีต่างๆนั้นแตกต่างกันอย่างไร

ดังนั้น สุม มองว่าความคิดนั้นก็คือตัวสำเนาแบบจางๆ ที่มาจากความตราตรึงใจเท่านั้นเอง ถ้าไม่มี ความตราตรึงใจจากสิ่งที่เราได้เห็นได้เกิดผัสสะแล้วความจริงก็จะเกิดไม่ได้ เรานั่งอยู่ดีๆ แล้วเกิดความคิด ไม่ได้ เราต้องมีความตราตรึงใจจากสิ่งที่เราเห็น จากผัสสะที่เราได้สัมผัสก่อน ความคิดถึงจะเกิดขึ้นได้ และนี่เองจึงเป็นสาเหตุที่ว่า ทำไมหลักการโฆษณาจึงมักจะสร้างความตราตรึงใจให้เกิดขึ้นอย่างเข้มข้น โฆษณาที่ปรากฏทางสื่อมักจะเน้นถึงคุณสมบัติของตัวสินค้าและบริการ ช้ำแล้วช้ำเล่า จนความตราตรึงใจ นั้นกลายออกมาเป็นความคิดและจำได้ สุมจึงมีแนวคิดว่าการทำโฆษณาคือเน้นช้ำแล้วช้ำเล่าต่อตัว สินค้า การหาคำหุๆ หรือภาพสวยๆ ที่ตราตรึงใจมาเน้นอยู่บ่อยๆจนเกิดเป็นความคิดฝังหัวขึ้นมาต่อผู้เห็น หรือผู้บริโภค และสุมก็เห็นด้วยในเรื่องความรู้เกิดจากผัสสะ แต่ก็ไม่เห็นด้วยในเรื่องที่ว่าสรรพสิ่งและวัตถุที่ ปรากฏให้เห็นนั้นเป็นตัวแทนจากปัจจัยภายนอก(representation of matter) เช่นยกตัวอย่าง โทศัพทที่มีชื่อคือตัวแทนของปัจจัยภายนอกที่เรารับรู้ ข้อแย้งนี้ทำให้เขาเห็นด้วยที่ว่า ใจของเราเท่านั้นที่ รับรู้ปรากฏการณ์ภายนอก คือใจของเราเป็นคนบอกเราให้รู้จักโทศัพทที่มีชื่อ โทศัพทที่มีชื่อไม่ได้ทำให้ใจ เราคล้อยตาม แต่ใจเรารับรู้อยู่แต่ก่อนต่างหาก ในขณะที่เดียวกัน สุมก็ไม่เห็นด้วยที่ว่าใจที่รับรู้ นั้นมาจากใจ ของพระผู้เป็นเจ้า

สุมได้พยายามที่แยกคุณสมบัติของการรับรู้ออกเป็นสองส่วนด้วยกันคือ จากความตราตรึงใจและ จากสิ่งที่เรียกว่าความรู้ สำหรับสุมแล้ว ความตราตรึงใจ (sense impressions) ที่มาจากประสาทสัมผัสคือ ความรู้ขั้นพื้นฐานสำหรับทุกคน และความตราตรึงใจนั้นเป็นพลังอย่างหนึ่งที่มีชีวิตชีวาเป็นเอกลักษณ์ด้วย ตัวเอง ส่วนความคิดนั้นเป็นเพียงสำเนาเอกสารจางๆของความตราตรึงใจ มนุษย์เราสามารถรู้ถึง ประสบการณ์ของความตราตรึงใจอย่างเช่นสีที่เห็นอยู่นั้นเป็นสีฟ้า และประสาทสัมผัสนี้เองคือความรู้ พื้นฐานสำหรับทุกคนว่านี่คือสีฟ้า สีที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเองและเมื่อใดที่เราคิดถึงสีฟ้าความตราตรึงใจ จากสีฟ้าที่เราได้ประสบมาก่อนก็จะปรากฏออกมาเป็นความคิดให้เรา กล่าวคือเมื่อเราเห็นสีฟ้าแล้ว ความ ตราตรึงใจจากสีฟ้าก็จะอยู่ในใจของเรา พอเราคิดถึงสีฟ้าขึ้นมา เราก็จะรู้ว่ามันต่างจากสีอื่นๆ นี่คือนสิ่งที่สุม เรียกว่าความรู้ ที่มาจากความตราตรึงใจ

แต่คำถามต่อไปก็มีอยู่ว่า อะไรเป็นมูลเหตุที่ทำให้เกิดแรงตราตรึงใจ ถ้าความคิดมาจากแรงตรา ตรึงใจแล้ว คือสองสิ่งนี้มีความสัมพันธ์ให้กันและกันแล้ว ก็แสดงว่าทุกครั้งที่แรงตราตรึงใจเกิดขึ้นนั้น ความคิดจะต้องเกิดขึ้นตามมาเสมอหรือไม่ คือความตราตรึงใจและความคิดนั้นเป็นเหตุเป็นผลให้กันใช่ หรือไม่ คำตอบก็คือไม่ใช่ สุมมองว่า ความตราตรึงใจที่เกิดขึ้นให้เราเห็นช้ำแล้วช้ำเล่า ความจริงแล้วมาจาก ความรู้สึกสัมผัสจากทวารต่างๆที่กระทบโสตประสาทของเราอย่างไม่เป็นระเบียบต่างหาก และความรู้สึก สัมผัสทั้งหลาย (sensation) ที่มากระทบนั้น ใจของเราจะไปปรุงแต่งอีกที่ประสบการณ์ที่ใจได้สัมผัสและ รับรู้ นั้นมาจากใจถ่ายเดียว ไม่ได้มาจากประสบการณ์ เพราะใจของเราไม่สามารถรู้ถึงมูลเหตุว่าอะไรทำให้

เกิดความรู้สึกสัมผัส เพราะใจของเรานั้นไม่เคยมีประสบการณ์โดยตรงถึงต้นตอของความรู้สึกสัมผัส คือใจของเราไม่เคยไปสัมผัสกับสิ่งที่มากระทบ ใจของเรารู้แต่ของเราไม่เคยรู้ว่ามูลเหตุของสีฟ้ามาจากไหน

ดังนั้น ความสัมพันธ์ระหว่างเหตุและผลจึงไม่ใช่เรื่องที่ว่าความตรึงใจทำให้เกิดความคิด สองสิ่งนี้เรียกว่าเป็นเหตุเป็นผลที่ตามกันมาไม่ได้

หลักการตลาดที่อ้างสถิติ สำหรับฮูมแล้ว ย่อมไม่สามารถนำมาสรุปเป็นเหตุเป็นผลได้ เพราะเขาคิดว่า เหตุผลของมนุษย์ไม่มี มีแต่ความรู้ที่เกิดมาจากความตรึงใจ

ความตรึงใจนั้นเป็นเพียงมายา ความคิดจึงเป็นแค่เพียงมายาเช่นกัน และไม่สามารถคาดการณ์ได้ ไม่สามารถทำเป็นสูตรสำเร็จรูปได้ เช่นถ้าเราแทงลูกบิลเลียดสีขาวเพื่อให้ไปกระทบสีดำนั้น เรามักจะตอบเป็นสูตรสำเร็จไปว่า ถ้าลูกดำถูกลูกขาวชน ลูกดำก็จะเคลื่อนที่ด้วยด้วยแรงกระทบแต่ในความคิดของเดวิด ฮูม นั้นมันไม่จำเป็นเสมอไป เพราะลูกสีดำอาจจะไม่เคลื่อนที่ก็ได้ ฮูมอธิบายว่า สาเหตุที่เราคิดว่าลูกสีดำต้องเคลื่อนที่จากแรงกระทบนั้น เกิดจากความตรึงใจที่เราเคยเห็นมาก่อนว่าลูกบิลเลียดสีขาวจะทำให้ลูกบิลเลียดสีดำเคลื่อนที่ แล้วเราก็เกิดความคิดขึ้นมา ว่าถ้าคราวหน้าลูกบิลเลียดสีขาวกระทบลูกบิลเลียดสีดำ ลูกบิลเลียดสีดำก็จะเคลื่อนที่ สำหรับฮูม นี่เป็นเพียงความคิดที่มาจากความตรึงใจเท่านั้นซึ่งเขามองว่า ความคิดนั้นก็คือตัวสำเนาที่มาจากความตรึงใจเท่านั้นเองคือความคิดโดยนัยแล้วเป็นเพียงแผ่นกระดาษสำเนาซึ่ง (ค่อนข้างจางแล้ว) ที่มาจากความตรึงใจ

ความคิดจึงไม่ใช่การสร้างสรรค์ เพราะความคิดคิดด้วยตัวเองไม่ได้ คือรับรู้อย่างเดียว แล้วก็ออกมาเป็นสำเนาจากความตรึงใจ (ที่มา:หนังสือผ่าความคิด "ฝรั่ง" HOW WESTERN IDEAS ARE FORMED เรียบเรียงโดย อาคเนย์)

สิ่งแวดล้อม

จากความหมายของสิ่งแวดล้อมดังกล่าวสามารถแบ่งสิ่งแวดล้อมได้เป็น 2 ประเภท คือสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ (Natural environment) และสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น (Man-Mode Environment)

1. สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ (Natural Environment)

แบ่งออกเป็น 2 ประเภทย่อย คือ สิ่งแวดล้อมทางกายภาพ (หรือสิ่งแวดล้อมที่ไม่มีชีวิต) และสิ่งแวดล้อมที่มีชีวิต

1.1 สิ่งแวดล้อมทางกายภาพ (Physical Environment) หรือสิ่งแวดล้อมที่ไม่มีชีวิต (Abiotic Environment) แบ่งได้ดังนี้

1.1.1 บรรยากาศ (Atmosphere) หมายถึงอากาศที่ห่อหุ้มโลก ประกอบด้วย ก๊าซชนิดต่างๆ เช่น ไออกซิเจน ไนโตรเจน ออกซิเจน อาร์กอน คาร์บอนไดออกไซด์ ฝุ่นละออง และไอน้ำ

1.1.2 อุทกภาค (Hydrosphere) หมายถึงส่วนที่เป็นน้ำทั้งหมดของพื้นผิวโลก ได้แก่ มหาสมุทร ทะเล แม่น้ำ ฯลฯ

1.1.3 ธรณีภาค หรือ เปลือกโลก(Lithosphere) หมายถึง ส่วนของโลกที่เป็นของแข็ง ห่อหุ้มอยู่รอบนอกสุด ของโลกประกอบด้วยหินและดิน

1.2 สิ่งแวดล้อมที่มีชีวิต (Biotic Environment) ได้แก่ พืช สัตว์ และมนุษย์

2 . สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น (Man-Mode Environment)

แบ่งได้ 2 ประเภทดังนี้

2.1 สิ่งแวดล้อมที่เป็นรูปธรรม (Concrete Environment) ได้แก่ บ้านเรือน ถนน สนามบิน เขื่อน โรงงาน วัด

2.2 สิ่งแวดล้อมที่เป็นนามธรรม (Abstract Environment) ได้แก่ ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม ศาสนา กฎหมายระบบเศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง เป็นต้น

คำนิยามของ “หนังสือสั้น”

หนังสือสั้นก็มีจุดกำเนิดพร้อมกันกับหนังโรงที่เราดูกันเป็นประจำทุกวันนี่ หนังสือเรื่องแรกของโลก เมื่อคนยุคสมัย 100 กว่าปีก่อนได้เข้าไปในสถานที่แห่งหนึ่ง และได้เห็นภาพที่ตัวเองไม่เคยเห็นมาก่อน นั่นคือรถไฟค่อยๆ จอดเทียบชานชาลา พวกเขาเชื่อว่าตนเองเกือบจะโดนรถไฟชนซะแล้ว! คือจุดเริ่มต้นของคำว่า “ภาพยนตร์” หนึ่งในมหรรศจรรย์ที่คนทุกผู้ทุกนามไม่อาจจะปฏิเสธได้ในวันนี้

✕ หนังสือสั้นก็คือหนังสือที่ไม่ยาว หนังสือเรื่องแรกของโลกกลับกลายเป็นหนังสือสั้น มันมีเหตุการณ์เกิดขึ้นดำเนินและจบลงอย่างรวดเร็ว หนังสือสั้นทั้งหมดมักจะมีเรื่องราวหลักเพียงเรื่องเดียว ถ้าเป็นไปในนิยามโดยคนยุคนี้ ก็มักจะกำหนดให้หนังสือสั้นยาวไม่เกิน 30 หรือ 40 นาที เพราะถือว่าเป็นความยาวที่พอเหมาะ แต่ถ้าหากสงสัยว่าแล้วหนังสือสั้นจะ “สั้น” ได้มากที่สุดเท่าไร เพราะบางคนเชื่อว่าหนังสือสั้นที่สุดอย่างน้อยก็ควรยาวกว่า 15 วินาที มีคนเคยกล่าวไว้ว่า เคยทำหนังที่มีความยาวเพียง 4 เฟรม คือแล้วจะดูรู้เรื่องไหมนั้น? ไม่มีกติกาดตายตัวว่าหนังสือสั้นจะต้องดูแล้วรู้เรื่องหรือเปล่า เพราะเล่าเรื่องในลักษณะใดก็ได้ ทำได้แม้กระทั่งเป็นเพียง Concept หรือบอกอะไรบางอย่างให้แก่คนดูโดยที่คนดูก็ไปตีความกันเอาเอง

ถ้าพูดถึงหนังสือสั้นในบ้านเรา แนวทางที่นิยมสร้างกันก็ไม่ได้มีหลากหลายอะไร เช่น โรแมนติค สยองขวัญ, ตลก, แอ็คชั่น และหนังทดลอง หนังสือเป็นการลองนำเสนอภาพและเสียงด้วยวิธีการใหม่ๆ เพื่อดูว่าผลลัพธ์จะเป็นอย่างไร แต่สำหรับหนังทดลองแล้ว ถ้าพึ่งแค่เอกกถองไปถ่ายเหวี่ยงๆ แปลกๆ ก็ไม่ได้หมายความว่าหนังสือทดลองแล้ว แต่คนทำจะต้องรู้ด้วยว่ากำลังพยายามทำอะไร หรือกำลังพยายามทดลองอะไรอยู่

กระบวนการคิดให้เป็นเรื่อง

เริ่มต้นด้วยการเขียนโครงเรื่องสักหนึ่งหน้ากระดาษก่อน เล่าว่าในหนังสือสั้นที่เรา กำลังจะทำนี้ มีเหตุการณ์อะไรบ้าง ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร เมื่อไหร่ แบ่งเป็นฉากๆ ก็ได้ครับ ฉากที่ 1 ไปจนกระทั่งก็ฉากก็ว่าไป แต่ละครฉากก็ให้มีการเดินเรื่องไปข้างหน้าตลอดไม่ย่ำตัวตัวเองอยู่กับที่ แต่ก่อนที่จะเริ่มคิดและเขียนเรื่องขึ้นมา ก็อยากจะทำให้ทุกคนทราบถึงหลักของการเล่าเรื่องเสียก่อน

หลักง่ายๆ ของการเริ่มต้นอยากจะทำเรื่องอะไรสักอย่างให้แก่คนทั่วๆ ไปได้รู้กันนั้น จริงๆ แล้วไม่ว่าหนัง, ละคร, นิทาน หรือนวนิยาย ต้นกำเนิดของเรื่องเล่ารูปแบบต่างๆ เหล่านี้มีไม่มากนัก

1. เล่าเพราะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเอง เช่น นาย ก. เดินทางไปในป่าเพื่อล่าสัตว์ และพบสิงโตตัวหนึ่งกำลังไล่ล่ากวาง ในระหว่างที่นาย ก. กำลังมองดูเหตุการณ์นี้ จู่ๆ สิงโตก็หันไปเห็นนาย ก. และวิ่งไล่ใส่ นาย ก. แทน ฝ่ายนาย ก. เมื่อเห็นดังนั้นก็เลยรีบวิ่งหนีไม่คิดชีวิต เมื่อเขารอดมาได้ ไม่ว่าเจอหน้าใครเขา

ก็อดไม่ได้ที่จะเล่าเรื่องนี้ให้แก่คนผู้หนึ่งฟัง เรื่องเล่าประเภทนี้ ผู้เล่ามักจะมีอารมณ์ร่วมกับเรื่องของตนเองเล่าไปด้วยเป็นอย่างมาก พุดง่าย ๆ ก็คือมี "ประสบการณ์ร่วม" หรือใกล้ชิดกับเรื่องราวหรือเหตุการณ์นั้นๆ อย่างแท้จริง

2. เล่าเพราะเห็นเจอมา แต่ไม่ได้เกิดขึ้นกับตัว เช่น นาย ข. ขึ้นรถเมล์ที่เบียดเสียด แล้วได้ไปเจอผู้ชายลูกให้เด็กนั่ง มันเป็นเรื่องที่อันตรายน่าประทับใจจนเขาต้องเล่าให้เพื่อนของเขาฟัง เรื่องนี้อาจจะไม่ใช่เรื่องที่กระทบความรู้สึกของคนเล่ามากเท่ากับเรื่องแบบ แรก แต่ก็เป็นเรื่องที่โดนใจเขาได้หากลึกๆ แล้วมันเป็นเรื่องที่เขาคอนไหว เช่น นาย ข. โดยปรกติแล้วชอบช่วยเหลือคนที่อ่อนแอ เหตุการณ์ดังกล่าวจึงสร้างความรู้สึกแก่เขา

3. เล่าเพราะจินตนาการ พุดง่าย ๆ ก็คือเรื่องแต่งแบบ 100 เปอร์เซ็นต์เต็ม อย่างพอที่เล่านิทานที่แต่งขึ้นมาเดี๋ยวนั้นให้ลูกฟังก่อนนอน เรื่องแบบนี้จะมีประสบการณ์ร่วมหรือรู้สึกไปกับเหตุการณ์น้อยกว่าเรื่องแบบ ที่สอง แต่ก็ไม่ได้แปลว่าด้อยค่าไปกว่ากันเลย เพราะว่าเรื่องเล่าแบบนี้สามารถสร้างความอยากรติดตามให้แก่ผู้ฟังได้ หากตัวคนเล่าเองเปิดใจเชื่อในสิ่งที่ตัวเองกำลังเล่าอยู่แบบหมดเปลือก

4. เล่าเพราะจำเป็นจะต้องเล่า แบบเด็กนักเรียนที่ต้องไปยื่นพูดหน้าชั้นเรียน แล้วเล่าเหตุการณ์อะไรสักอย่างที่เกิดขึ้นกับตัวเอง ก็จะเล่าแบบสะดุดเป็นห้วงๆ และไม่นำเสนอใจไม่น่าติดตาม เรื่องเล่าแบบนี้หมดสิ้นทั้งความเชื่อในสิ่งที่กำลังเล่าอยู่ของตัวเอง และความมีอารมณ์ร่วมหรือรู้สึกตามไปกับเรื่องเล่าเหล่านั้นๆ

จากโครงเรื่องเดิมสู่การเป็นบท

เมื่อสามารถคิดและเขียนเรื่องโดยรู้จักที่จะประนีประนอมกับตัวเองได้แล้ว ก็มาสู่ขั้นการเขียนบททุกอย่างในขั้นตอนนี้จะง่ายขึ้นเมื่อคุณมีโครงเรื่องที่เรียบร้อยดีอยู่แล้ว คุณก็แค่ยึดเอาโครงเรื่องนี้มาไว้กับตัว และจำหลักการง่าย ๆ ดังต่อไปนี้

1. จำไว้เสมอว่าตัวเองกำลังเล่าเรื่องเกี่ยวกับอะไร หมายความว่าพยายามยึดเรื่องให้อยู่กับประเด็นหลักเอาไว้ เพราะว่ามีคนทำหนังมากมายที่หลงทางไปกับประเด็นแยกย่อย หรือเพิ่มเติมเนื้อหาบางอย่างเข้าไปทั้งๆ ที่มันไม่ได้ส่งผลใดๆ กับเรื่องราวที่กำลังเล่าอยู่เลย ยิ่งเป็นหนังสือด้วยแล้ว การเดินเข้าสู่ประเด็นหลักอย่างมั่นคงยังเป็นเรื่องจำเป็น

ยกตัวอย่าง ถ้าคุณกำลังเล่าเรื่องของชายคนหนึ่งที่ถูกหลุมรักหญิงสาวคนหนึ่ง และจีบเธอโดยการส่งดอกไม้ทุกวัน คุณอาจจะขยายเรื่องราวว่า ชีวิตชายหนุ่มคนนี้เป็นอย่างไร เพื่ออธิบายว่าทำไมเขาถึงมาขอหญิงสาวคนนี้ และอาจจะอธิบายเกี่ยวกับตัวหญิงสาวได้ว่า ชีวิตของเธอเป็นอย่างไรและทำไมเธอถึงกลายมาเป็นคนที่ชายหนุ่มหลงรัก แต่เรื่องจะหลงทางทันทีหากคุณไปเล่าเรื่องของแม่พระเอก หรือ

พ่อของนางเอก โดยที่มันไม่ได้ส่งผลใดๆ ต่อการที่พระเอกตามจีบนางเอก เว้นแต่ว่าจะเป็นเรื่องความรักของรุ่นพ่อรุ่นแม่ ที่สามารถนำมาเปรียบเทียบกับความรักรุ่นลูกด้วยได้

การเล่าเรื่องที่ออกนอกประเด็นนั้นจะนำพามาถึงความสับสนแก่คนดูว่า ตกลงแล้วคนทำหน้าที่พยายามจะบอกอะไรกันแน่ ยังอาจจะทำให้เกิดความเบื่อหน่ายเล็กน้อยขึ้นมาอีกด้วย การแก้ปัญหาตรงนั้นนอกจากจะขึ้นอยู่กับการวางโครงเรื่องรัดกุมแล้ว ยังอยู่ที่การเขียนบทที่มีสมาธิ

2. เดินเรื่องไปข้างหน้าอยู่ตลอด อย่างที่เกริ่นไว้ในหัวข้อการคิดเรื่อง การที่ทำให้เรื่องเดินหน้าไปตลอดนั้นจำเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับหนังที่ต้องการให้คนดูได้รับความบันเทิง ยกตัวอย่างเช่น หากเราปูเรื่องไว้แล้วว่าพระเอกทำงานออฟฟิศที่น่าเบื่อหน่าย เพื่อนๆ ไม่ชอบหน้าเขา การบอกเล่าตรงนี้ควรจะเป็นแค่ครั้งหรือสองครั้งก็ได้ แต่หากมีบ่อยๆ ซ้ำๆ เกินควรอาจจะทำให้คนดูรู้สึกเบื่อหน่ายเรื่องที่กำลังดูอยู่ และพาลหมดความสนใจแก่ตัวหนังทั้งเรื่องไปได้

3. การยึดหลัก สามองค์ ประกติถ้าเป็นตำราเขียนบท เรื่องของ สามองค์มักจะมาเป็นลำดับแรก แต่สำหรับผม ผมมองว่าเรื่องของโครงสร้างการเขียนบทนั้น มันยังจำเป็นน้อยกว่า 2 หัวข้อก่อนหน้านี้ หลัก 3 องค์ คือ

3.1 องค์แรกก็คือการปูเรื่อง เปิดตัวละคร จนเกิดเหตุการณ์พลิกผันกับตัวละคร นำไปสู่องค์ที่ 2 เช่น พระเอกเป็นพนักงานออฟฟิศธรรมดา โดยเจ้านายกดขี่ แฟนแอบนอกใจไปเป็นคู่กับเพื่อน แล้วจู่ๆ ก็มีคนเดินมาบอกว่า เขาคือสุดยอดนักฆ่าที่มีพลังมหาศาล และอยากชวนเขาเข้าร่วมองค์กร และพระเอกได้เจอฝ่ายเหล่าร้ายตามไล่ล่า จนตัดสินใจว่าจะต้องเข้าร่วมกับองค์กรนี้

3.2 องค์ที่สองก็คือส่วนกลางเรื่อง เล่าเรื่องที่นำไปสู่จุดหักเหอีกครั้งก่อนจะเข้าสู่ climax (ช่วงจบ) ตัวอย่างเช่น พระเอกมาฝึกฝนการต่อสู้กับองค์กรที่ชวนเขามาเข้าพวกจนสำเร็จ สุดยอดวิชา แต่กลายเป็นว่าองค์กรนี้แท้จริงชั่วร้าย เลยต้องตัดสินใจว่าจะทำอย่างไรระหว่างหนีไปหรือทำลายองค์กรนี้

3.3 องค์ที่สามก็คือบทสรุปของเรื่อง ตัวอย่างก็เช่น พระเอกตัดสินใจจะไม่หนีและสู้กับองค์กรร้าย การต่อสู้เดือดเลือดพล่านแต่สุดท้ายพระเอกก็เป็นฝ่ายกุมชัยชนะ เรื่องจบลงโดยการที่พระเอกตัดสินใจใช้ความสามารถของตนผดุงคุณธรรม สามารถนำหลัก สามองค์ไปปรับใช้ได้กับการเล่าเรื่องทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะโรแมนติก สยองขวัญ หรือหนังแอ็คชั่นเลือดท่วม จนเมื่อแมนกับการทำหน้าที่ตามหลัก สามองค์แล้ว ก็สามารถจะ "แหกกฎ" โดยการไม่ทำตามนี้เลยก็ได้ เพราะมันอาจจะนำมาซึ่งสิ่งแปลกใหม่และสร้างสรรค์ แต่ก่อนหน้านั้น มันก็เหมือนกับที่เขาว่ากันว่า ก่อนจะวิ่งได้ต้องหัดเดินก่อน เพราะถ้าเกิดยังเดินไม่ได้แล้วมารีบเลย โอกาสที่จะสะดุดหกล้มก็เป็นไปได้สูง

4. เขียนให้คนอื่นๆ สามารถเห็นภาพตามไปด้วยได้ คนทำหนึ่งทุกคนไม่ควรทำหนึ่งคนเดียว เพราะว่ามันเป็นไปได้ยากเหลือเกินที่จะสามารถทำเช่นนั้นได้เพราะไหนจะต้องมี สมาธิกับการกำกับ มีสมาธิว่าต่อไปจะต้องถ่ายจากอะไรต่อ จะพักกินข้าวตอนไหน จะวางมุกกล้องยังไง ฯลฯ สารพัดครับ การเขียนบทที่สามารถทำให้เพื่อนร่วมงานเข้าใจได้ง่าย มองเห็นภาพในหนังได้ตรงกัน และทำให้การทำงานง่ายขึ้น

การหาสถานที่ถ่ายทำ

มีหลักง่ายๆ ควรจำดังนี้

1. ควรเป็นบ้านเรา บ้านญาติ หรือบ้านเพื่อนที่สามารถคุยกันได้ และสามารถทำงานได้ง่ายๆ
2. ถ้าเป็นบ้านคนอื่นอย่างบ้านเพื่อนของเพื่อน ก็ควรคุยกับเจ้าของบ้านให้ดีกว่า เราจะถ่ายหนังกันและอาจจะรบกวนการใช้ชีวิตปกติของคนในบ้าน ควรทำความเข้าใจกันก่อนไม่งั้นจะชวยได้ภายหลัง
3. ควรเป็นสถานที่ๆ มีความเงียบสงบพอจะถ่ายหนังได้ ไม่มีการก่อสร้างที่บ้านข้างๆ เพราะการที่เราจะไปขอให้เขาหยุดทำงานเพื่อให้เราทำงานได้เป็นเรื่องที่ยาก ยิ่ง 4. เป็นสถานที่ๆ ตรงกับในจินตนาการที่เราได้คิดไว้

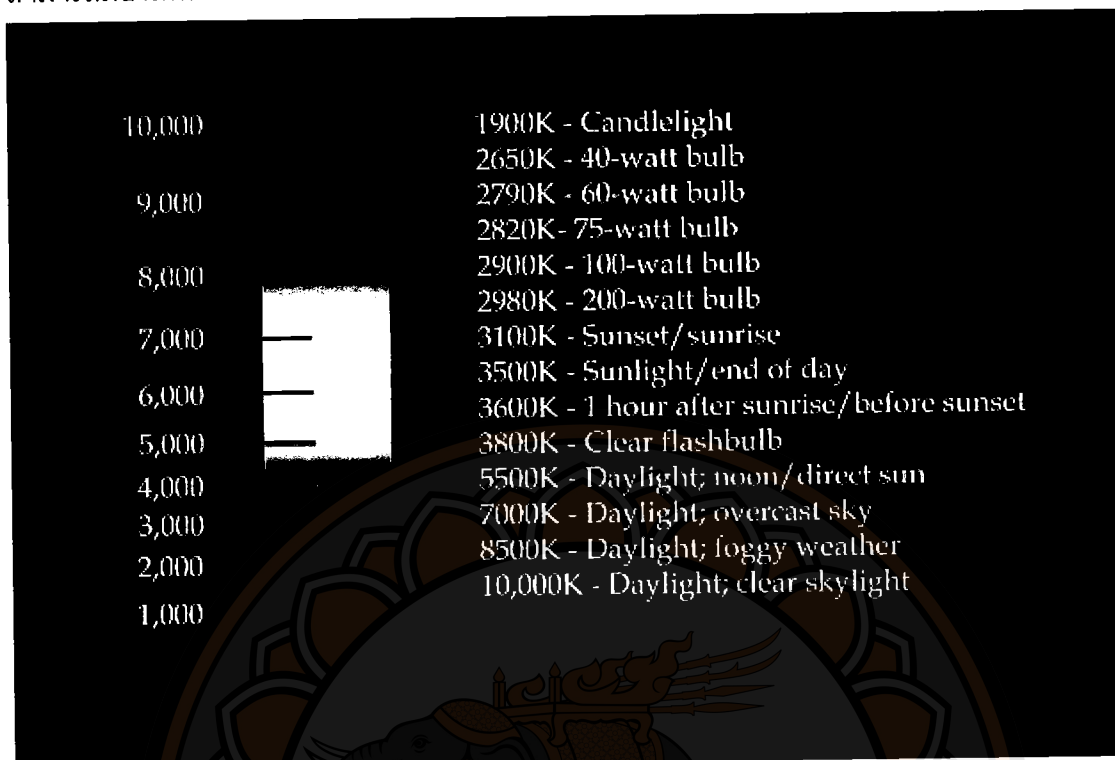
สีของแสง

ในแต่ละช่วงเวลาของวัน เราสังเกตได้ว่าแสงแดดมีสีต่างกัน เช่นช่วงเช้าจะออกเหลือง ช่วงเที่ยงจะขาว และช่วงเย็นจะออกสีส้ม หรือสีของแสงไฟจากหลอดฟลูออเรสเซนต์จะอมเขียวหน่อยๆ สีของแสงไฟจากหลอดไส้จะออกสีส้ม
นี่คือสีที่เราสังเกตได้ด้วยตาเปล่า

อุณหภูมิสี (Color Temperature)

แต่หน่วยวัดที่ใช้ระบุค่าสีของแสง เรียกเป็นอุณหภูมิสี มีหน่วยเป็นองศาเคลวิน(Kelvin) อุณหภูมิสีไม่เกี่ยวกับความร้อนของแสงหรือไฟนะครับ เป็นการวัดคลื่นความถี่ของแม่เหล็กไฟฟ้าในช่วงที่ตาคนเรา

สามารถมองเห็นได้



- เทียนไข 1900 องศาเคลวิน
- หลอดทั้งสแตน 2700 องศาเคลวิน
- พระอาทิตย์ขึ้น/ตก 3100 องศาเคลวิน
- 1 ชั่วโมงก่อนพระอาทิตย์ขึ้น/ก่อนพระอาทิตย์ตก 3600 องศาเคลวิน
- หลอดฟลูออเรสเซนต์ 4500 องศาเคลวิน
- แดดตอนเที่ยง 5500 องศาเคลวิน
- โพล์เพล้/เข้ามืด 7000 องศาเคลวิน

สรุปว่า

อุณหภูมิสี ต่ำ จะออกไปทางสีส้ม อุณหภูมิสี สูง จะออกไปทางสีฟ้า

การตั้งค่า White Balance หรือปรับสมดุลแสงสีขาว คือการตั้งค่าของกล้อง ให้เห็นแสงสีใดๆก็ตาม ให้เป็นสีขาว

วิธีดูแสงในระยะเวลาต่างๆ

วิธีที่จะรู้ คือมองวัตถุสีขาว เช่น กระดาษขาว เสื้อสีขาว ผืนผ้าขาว ตอนที่เราจะตั้งค่า White Balance ก็ให้หันกล้องไปหาวัตถุสีขาว เช่น กระดาษขาวให้เต็มเฟรม

การตั้ง White Balance ของกล้อง

การตั้ง White Balance ใหม่ จะทำให้กล้องเห็นภาพกระดาษนั้น เป็นสีขาว คือ กล้องถูกทำให้เชื่อว่าแสงนั้นเป็นสีขาว



เช่น

กรณีที่ 1 ถ่ายไว้เมื่อตอนเช้ามืด

ล่าสุดตั้ง White Balance ว่า แสงตอนเช้ามืด (ที่จริงเป็นสีอมฟ้า) ให้เป็นแสงสีขาว

ถ่ายกระดาษขาวเป็นสีขาว

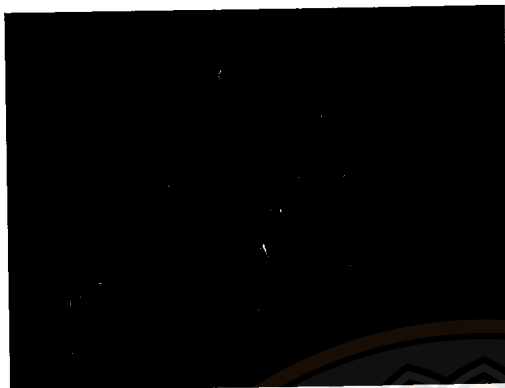
(คือจนไปทางอุณหภูมิต่ำกว่าความเป็นจริง)

-พอตอนเที่ยง ถ่ายกระดาษขาว ภายใต้แสงแดดตอนเที่ยง (โดยไม่ตั้ง White Balance ใหม่) ก็จะ

เห็นกระดาษขาว เป็นสีอมเหลือง



-แต่ถ้าไปถ่ายกระดาษขาว ภายใต้แสงไฟโคม (โดยไม่ตั้งWhite Balanceใหม่)ก็จะเห็นกระดาษขาว ถึงกับเป็นสีส้ม



กรณีที่ 2 ถ่ายไว้เมื่อตอนเที่ยง

ล่าสุด ตั้ง White Balance ว่า แดดตอนกลางวัน เป็นแสงสีขาว(ปกติ)

ถ่ายกระดาษขาวเป็นสีขาว

-พอตกเย็น หหมดแสงแดด ถ่ายกระดาษขาว (โดยไม่ตั้งWhite Balanceใหม่)ก็จะเห็นกระดาษขาวเป็นสีอมฟ้า



-แต่ถ้าไปถ่ายกระดาษขาว ภายใต้แสงหลอดทั้งสแตน(โดยไม่ตั้ง White Balanceใหม่) ก็จะเห็นกระดาษขาวเป็นสีอมส้ม



กรณีที่ 3 เมื่อคืนนี้ ถ่ายไว้ภายใต้แสงทั้งสแตน

ถ้าตอนนั้นตั้ง White Balance ว่า แสงจากหลอดทั้งสแตน(ที่จริงเป็นสีส้ม) เป็นแสงสีขาว

ถ่ายกระดาษขาวเป็นสีขาว

(คือจนไปทางอุณหภูมิสูงกว่าความเป็นจริง)

- พอตอนกลางวัน ถ่ายกระดาษขาวภายใต้แดดกลางวัน (โดยไม่ตั้งWhite Balanceใหม่) ก็จะได้เห็นกระดาษขาว เป็นสีฟ้า



- ถ้าไปถ่ายในบ้าน ภายใต้หลอดฟลูออเรสเซนต์ (โดยไม่ตั้งWhite Balanceใหม่) ก็จะได้เห็นกระดาษขาว เป็นสีฟ้าอมเขียว



กรณีกล้องHandycam

ปกติกล้องHandycam จะมีระบบAuto White Balance หลายคนคงเคยสังเกตได้ว่า ถ้าเมื่อคืนนี้ถ่ายภายใต้แสงทั้งสแตน เช่น ห้องน้ำ โคมไฟ จุดเทียน แล้วปิดกล้องไว้ พอตอนกลางวันเปิดกล้องใหม่จะเห็นว่าภาพจะติดอมฟ้าอยู่ครู่หนึ่ง แล้วจะค่อยๆปรับสมดุลสีปกติ ในทางกลับกัน ถ้าเมื่อตอนบ่าย ถ่ายภายใต้พระอาทิตย์กำลังจะตก แล้วปิดกล้องไว้ พอตอนกลางคืนเปิดกล้องใหม่ ถ่ายภายใต้แสงทั้งสแตน จะเห็นว่าภาพจะส้มเข้มอยู่ครู่หนึ่ง แล้วจะค่อยๆปรับสมดุลสีปกติ

ความสำคัญของการตั้งค่าWhite Balance

จะเป็นช่องทางให้เราควบคุมสีของแสง คือ การที่สามารถหลอกให้กล้องเชื่อว่าแสงสีใดเป็นสีขาว มีผลทำให้แสงอื่นๆถูกบิดเบือนไปด้วย ทำให้เส้นสีของแสงโดยปรับ White Balance หลอก เช่น

อยากได้ภาพที่ดูร้อน แห้งแล้ง ส้ม กว่าความเป็นจริง

ถ้าเราถ่ายตอนเที่ยง แล้วสีของแสงไม่ส้มอย่างที่ต้องการ

ก็ให้ปรับWhite Balance ที่กระดาศขาว ฉายด้วยไฟสีน้ำเงิน

เมื่อกล้องเชื่อว่า แสงสีฟ้าคือสีขาว ดังนั้น แสงสีขาวตอนเที่ยง ก็จะถูกบิดจนกลายเป็นสีส้ม

หรือ ถ่ายDay for Night จากกลางคืน

ภายใต้ไฟฟลูออเรสเซนต์สีขาว แต่ภาพมันไม่น้ำเงินเหมือนตอนกลางคืน อยากได้ภาพที่ดูเป็น

กลางคืน น้ำเงินกว่าความเป็นจริง

ก็ให้ปรับWhite Balance ที่กระดาศขาว ฉายด้วยไฟสีส้ม

เมื่อกล้องเชื่อว่า แสงสีส้มคือสีขาว ดังนั้น แสงสีขาวก็就会被บิดจนกลายเป็นสีน้ำเงิน นั่นเอง

ประโยชน์ของฟิลเตอร์


การทำงานของฟิลเตอร์คือตัดแสงสีต่างๆ เช่น

-ฟิลเตอร์น้ำเงิน ตัดแสงสีเหลือง

-ฟิลเตอร์ม่วง ตัดแสงสีเขียว

-ฟิลเตอร์เหลือง ตัดแสงสีน้ำเงิน

ดังนั้นสีของเสื้อผ้า ฉาก ฯ จะเพี้ยนไปหมดทั้งเฟรม เช่น ฉากกลางคืน มีแสงส่องเข้ามาจากหน้าต่าง มีไฟคอมหัวเตียง ฟิวเตอร์สีน้ำเงินก็จะตัดสีเหลือง ทำให้เสื้อสีส้มจืดลง สีผิวก็จะเพี้ยน ส่วนที่เป็นสีขาวก็จะกลายเป็นฟ้าอ่อน ส่วนที่เป็นสีแดงก็จะเข้ม แต่การ ปรับ White Balance หลอก จะมีผลที่สีของแสงเท่านั้น ส่วนที่ไม่โดนแสงก็就不用การตัดสีของวัตถุ

 แสงส่องฉาก (BACKGROUND LIGHT) คือไฟที่ส่องไปยังฉากให้มีความสว่าง เพื่อเล่าเรื่องราวของฉากนั้น บอกเวลากลางวันหรือกลางคืน ถ่ายทอดบรรยากาศและอารมณ์ สิ่งที่ต้องคำนึงอีกอย่างหนึ่งคือไฟส่องฉากต้องมีสัดส่วนพอเหมาะกับไฟหลัก ไม่มีดหรือสว่างมากเกินไป ดูมีมิติความลึก



ในการจัดแสง มีชื่อเรียกแสง ที่เป็นพื้นฐานหลักอยู่ 4 ประเภท คือ

1. แสงหลัก (KEY LIGHT OR MAIN LIGHT)
2. แสงเสริม (FILL LIGHT)
3. แสงส่องหลัง (BACK LIGHT)
4. แสงส่องฉาก (BACKGROUND LIGHT)

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ของงานวิจัย เพื่อศึกษาเรื่องการออกแบบภาพยนตร์สั้นปลุกจิตสำนึกเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมกับวัฒนธรรมสำหรับเยาวชน โดยมีระเบียบวิธีเชิงวิจัยเชิงคุณภาพ และวิจัยเชิงพัฒนา มาใช้ในการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยประกอบด้วยขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์สั้น และประเด็นที่จะนำเสนอในงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดพื้นที่ขอบเขตที่ทำการวิจัย ทางด้านการออกแบบภาพยนตร์สั้นเพื่อที่จะตอบโจทย์ของผู้วิจัยให้ได้

ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปหาแนวทางในการออกแบบของงานวิจัยให้เหมาะสมที่สุด

ขั้นตอนที่ 4 หาข้อมูลในการเขียนบทภาพยนตร์ และกระบวนการผลิตภาพยนตร์



ภาพที่ 1 ภาพตัวอย่างการทำ storyboard

ขั้นตอนที่ 5 นำวีดิโอที่ได้มาสู่กระบวนการการตัดต่อ และดำเนินการในขั้นตอนของ Post-production

ขั้นตอนที่ 6 การนำเสนอผลงานที่ได้รับการสร้างสรรค์สมบูรณ์แล้ว

ขั้นตอนที่ 7 การประเมินผลงานโครงการโดยใช้ระบบคณะกรรมการมีอาจารย์ในภาคและผู้เชี่ยวชาญภายนอก

วิธีการดำเนินงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารและรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา วิจัย ตลอดจนเว็บไซต์ที่บริการข้อมูลต่างๆ เพื่อเป็นกรอบแนวคิดของการวิจัยในข้างต้น ประเด็นที่นำมาสร้างประกอบงานวิจัยประกอบด้วย

- เอกสารเกี่ยวกับการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น
- ศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้น
- ศึกษาประเด็นที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับโครงการวิจัย เช่น ปัญหาของวัตถุนิยมในปัจจุบันที่มีต่อเยาวชนในสังคม

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดพื้นที่ขอบเขตในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและหาข้อมูลถึงถึงสื่อประเภทต่างๆ การออกแบบสื่อต่างๆ เลือกใช้สื่อที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่ผู้วิจัยตั้งขึ้น ภาพยนตร์สั้นจึงเป็นสิ่งที่ทำให้เข้าถึงได้เหมาะสมที่สุด

ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

แยกแยะข้อมูลเป็นประเด็นตามขอบเขตเนื้อหาของการศึกษาค้นคว้าตรวจสอบข้อมูล และนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ตามขอบเขตด้านเนื้อหา เพื่อสรุปหาที่เป็นประเด็นที่ผู้วิจัยจะนำเสนอมาออกแบบสร้างสรรค์ผลงานออกมาตามกระบวนการของภาพยนตร์ ซึ่งตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษา

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์

เขียนบทภาพยนตร์ออกมา ตามข้อมูลที่สรุปออกมา แล้วเขียน storyboard หลังจากนั้นก็กำหนดสถานที่ในการถ่ายทำ กำหนดเครื่องแต่งกายของนักแสดงพร้อมทั้งหานักแสดงให้ตรงกับบทภาพยนตร์ และวางแผนในการถ่ายทำโดยกำหนดวัน เวลา สถานที่ เพื่อจะได้วางแผนขั้นต่อไปได้อย่างสมบูรณ์ที่สุด

ขั้นตอนที่ 5 นำวีดิโอที่ได้มาสู่กระบวนการการตัดต่อ

เมื่อถ่ายเสร็จก็นำไฟล์วีดิโอ มาเข้าสู่กระบวนการตัดต่อโดยใช้โปรแกรมตัดต่อ คือAdobe premiere, Adobe after effects หลังจากตัดต่อด้วยโปรแกรมเหล่านี้แล้ว ก็นำไฟล์วีดิโอเข้าสู่กระบวนการย้อมสีของภาพยนตร์ สุดท้ายก็เข้าสู่กระบวนการใส่เสียงต่างๆ

ขั้นตอนที่ 6 หลังจากนั้นก็นำเสนอผลงานผ่านช่องทางต่างๆ

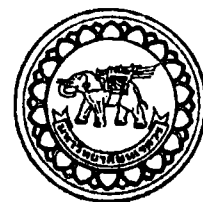
ขั้นตอนที่ 7 ประเมินผลงานโครงการโดยใช้ระบบคณะกรรมการมีอาจารย์ในภาคและผู้เชี่ยวชาญภายนอก



23 ต.ย. 2554

บทที่ 4

การพัฒนาและการสร้างสรรค์ 1.5525366



สำนักหอสมุด

จากกระบวนการเก็บรวบรวมและศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัย จึงทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลพื้นฐาน ในการวิเคราะห์ข้อมูลและการออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์และสร้างสรรค์งาน ออกแบบสื่อนวัตกรรมให้มีประโยชน์ให้มากที่สุด โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงานดังนี้

ส่วนที่ 1 บทวิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขการออกแบบ

ส่วนที่ 2 การดำเนินงานในการถ่ายทำภาพยนตร์

ส่วนที่ 3 การตัดต่อ (composite)

ส่วนที่ 4 ผลงานที่สร้างสรรค์ (New Media)

๗
PN
1994
.A52
Q4137
2554

ส่วนที่ 1 บทวิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขการออกแบบ (Design Analysis And Design)

1. ชื่อโครงการ (Project Title) : การออกแบบภาพยนตร์สั้นปลุกจิตสำนึกเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมกับ วัตถุประสงค์สำหรับเยาวชน เรื่อง "บ้านนาแดงกรุง"

2. การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ : จากการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลปัญหาของสังคมในปัจจุบัน และ ศึกษาขั้นตอนต่างๆเกี่ยวกับกระบวนการในการทำภาพยนตร์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สรุปประเด็นแนวคิดในการที่ จะนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์สั้น โดยหยิบเรื่องของวัตถุประสงค์ที่เข้ามาคุกคามสังคมในปัจจุบัน และยังเลวร้าย ลงไปเรื่อยๆ มา เพื่อที่จะเตือนสติคนในสังคมให้ตระหนักถึงปัญหา และไม่ละเลยหรือมองข้ามเรื่องของวัตถุประสงค์นั้นจนเกินไป โดยการที่ใช้ภาพยนตร์มาเป็นสื่อกลางในการที่จะเข้าไปถ่ายทอดประเด็นที่ผู้วิจัยจะนำเสนอ เพราะในปัจจุบัน สื่อต่างๆ เช่น สื่อโฆษณา ละคร หรือแม้แต่ภาพยนตร์ก็กลายเป็นสิ่งบันเทิงที่คนในสังคม สนใจ

3. แนวทางการออกแบบ (Design concept) : เรื่อง "บ้านนาแดงกรุง" เป็นภาพยนตร์สั้น ที่แฝงคติ ทั้งในเรื่องวัตถุประสงค์ที่ถูกยึดเยียดให้กับสังคม สิ่งสวยงามที่เกิดจากธรรมชาติที่นับวันจะถูกแทนที่ไปด้วยสิ่ง เหล่านี้ เทคโนโลยีที่คุกคามเข้ามา รวมทั้ง "บ้านนาแดงกรุง" ยังเป็นภาพยนตร์ที่สร้างทัศนคติที่ดีต่อสังคม ในปัจจุบัน เนื่องจากภาพยนตร์ในปัจจุบัน ดูเหมือนจะมีภาพที่รุนแรง ภาพที่ไม่เหมาะสมเยอะแยะมากมาย และนับวันจะมีมากขึ้นเรื่อยๆ

"บ้านนาแดงกรุง" จึงเป็นภาพยนตร์สั้นเรื่องหนึ่งที่จะสามารถถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ในสิ่งที่ดี เปรียบเสมือนสื่อการเรียนการสอนที่ดูทันสมัย ดูน่าสนใจ เหมาะกับคนทุกเพศทุกวัย

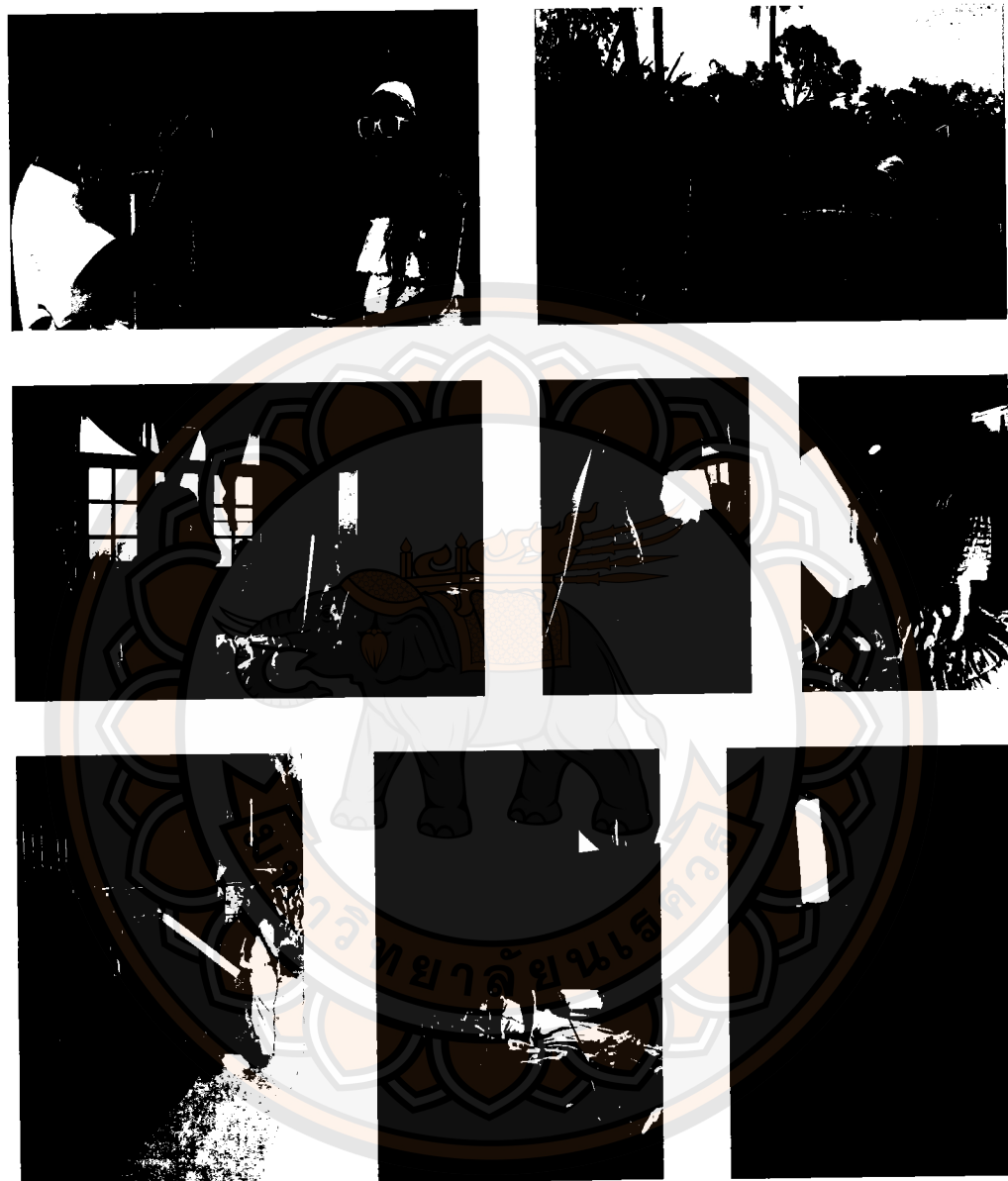
ส่วนที่ 2 การดำเนินงานในการถ่ายทำภาพยนตร์



ภาพที่ 2-9 ภาพขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์

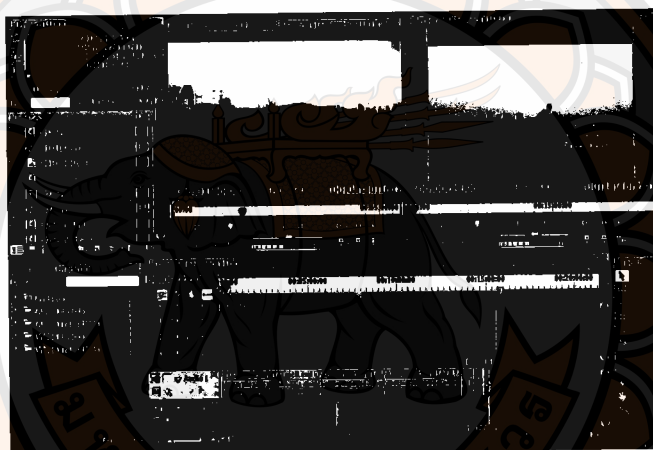


ภาพที่ 10-17 ภาพขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์

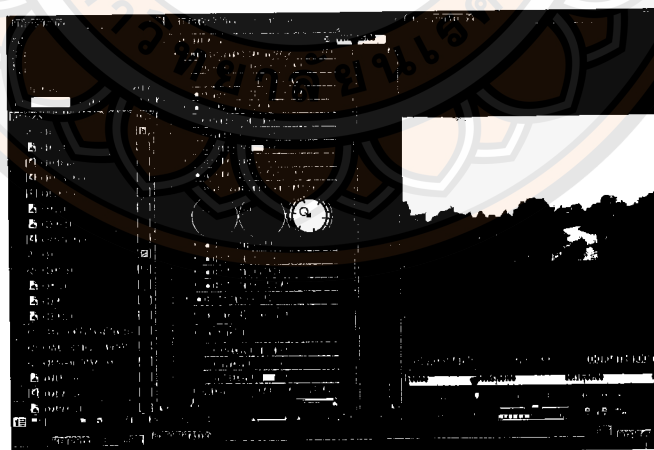
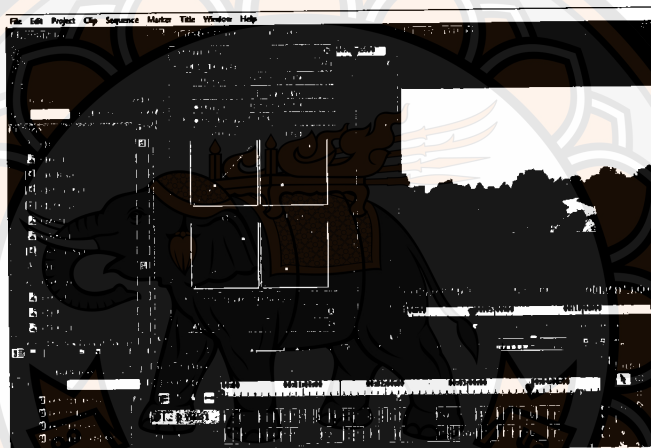
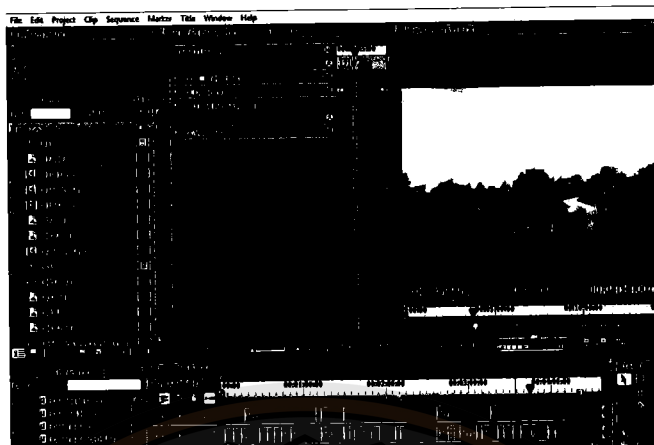


ภาพที่ 18-25 ภาพขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์

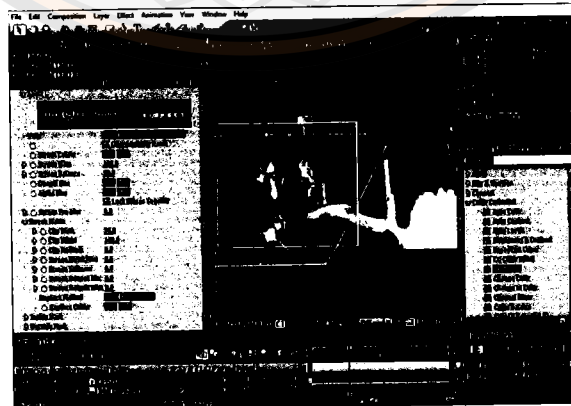
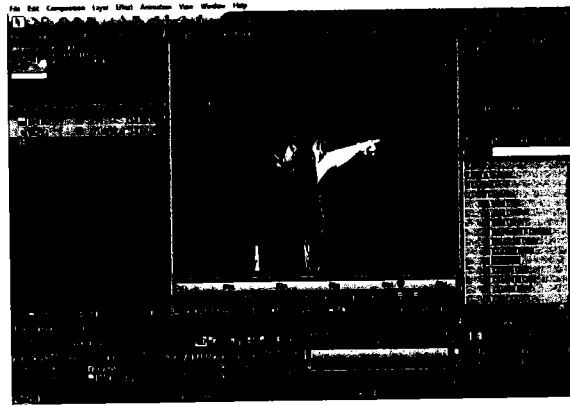
ส่วนที่ 3 การตัดต่อ (composite)



ภาพที่ 26-28 ภาพการตัดต่อ โปรแกรม Adobe premiere pro



ภาพที่ 29-31 ภาพการซ่อมสีภาพยนตร์ โปรแกรม Adobe premiere pro

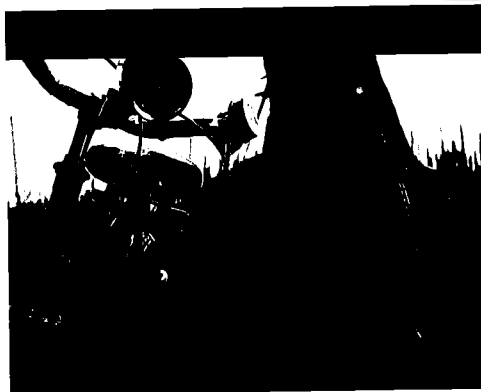


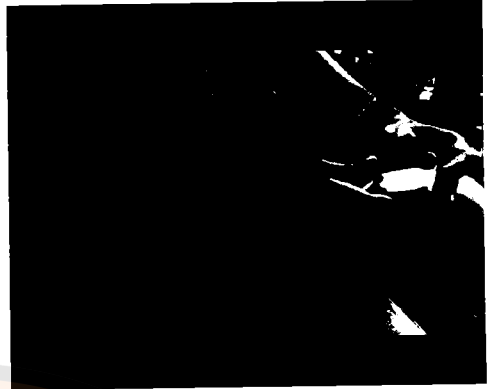
ภาพที่ 32-35 ภาพการ Green screen ด้วย Key light (1.2) โปรแกรม Adobe after effects

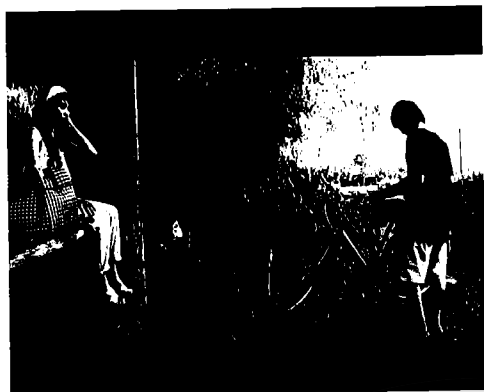
ส่วนที่ 4 ผลงานที่สร้างสรรค์ (New Media)

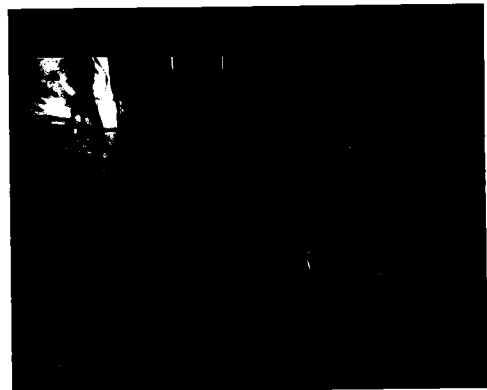
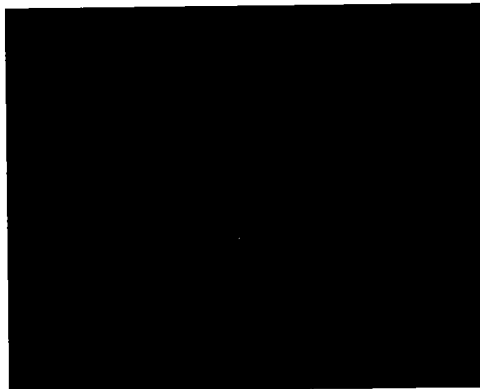
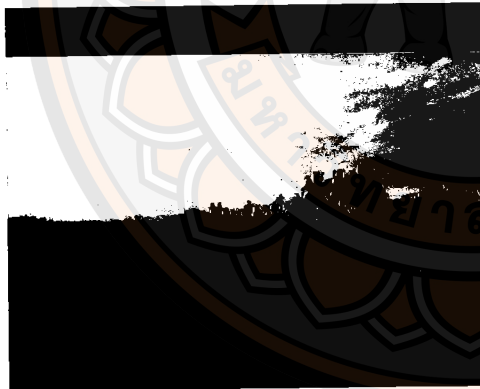
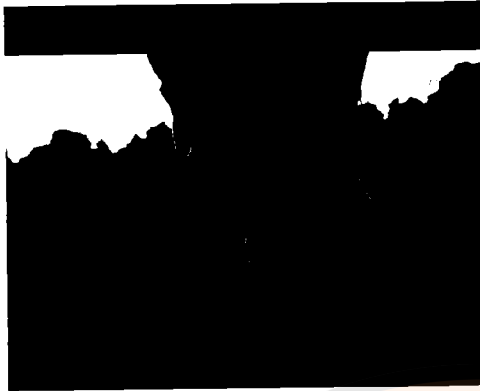


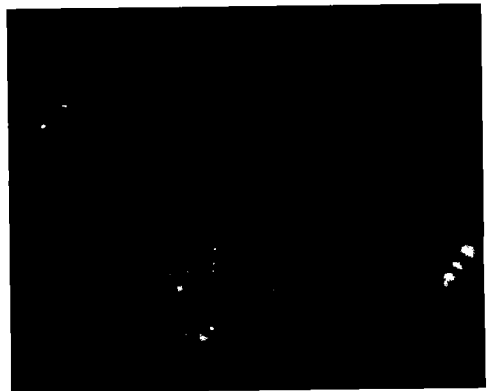
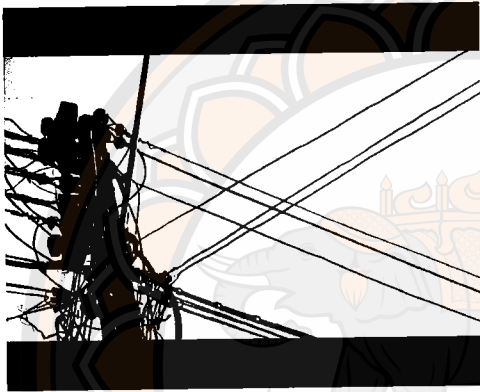
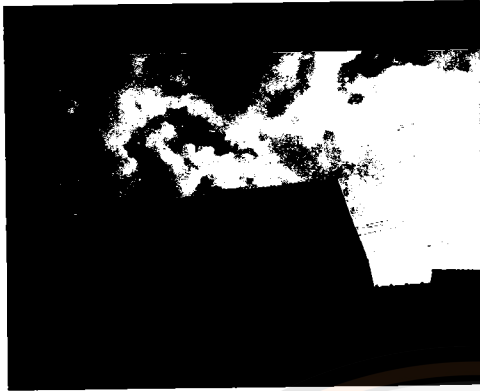


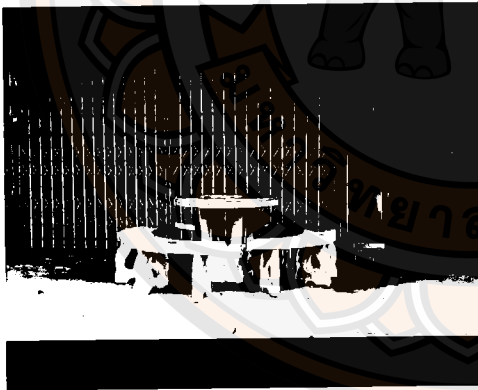
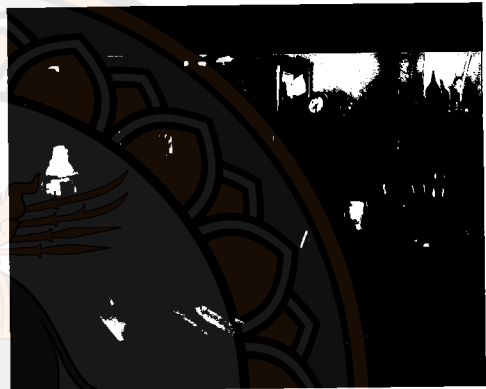
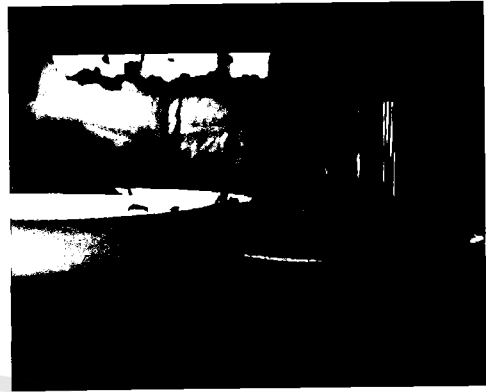
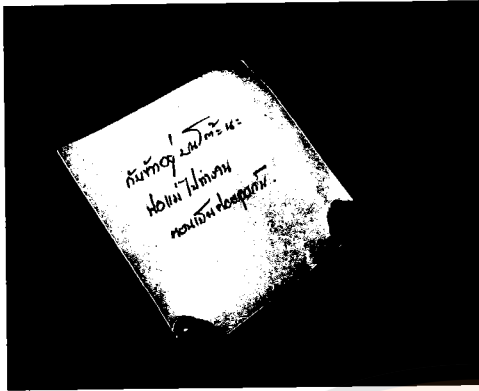


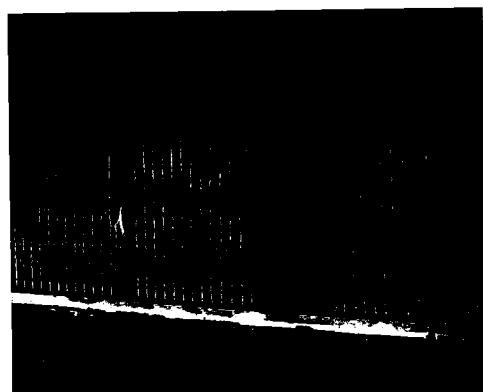


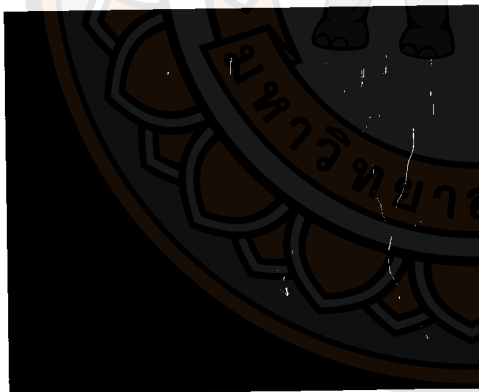


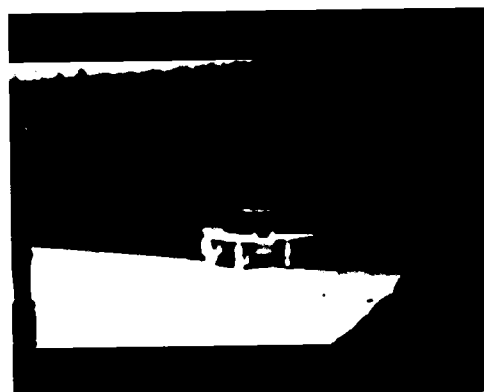
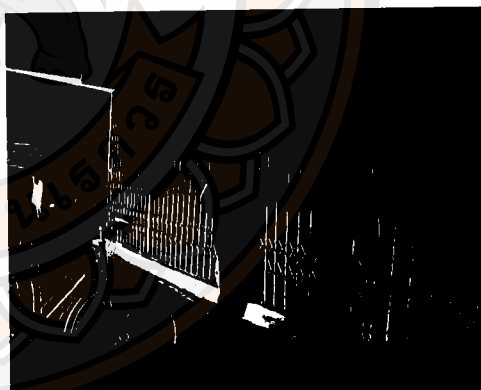


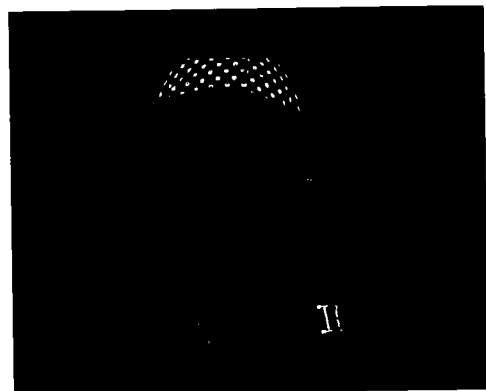
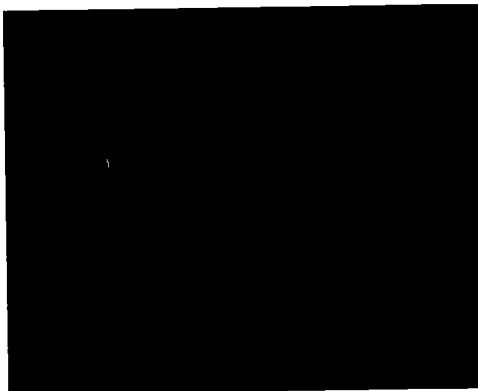
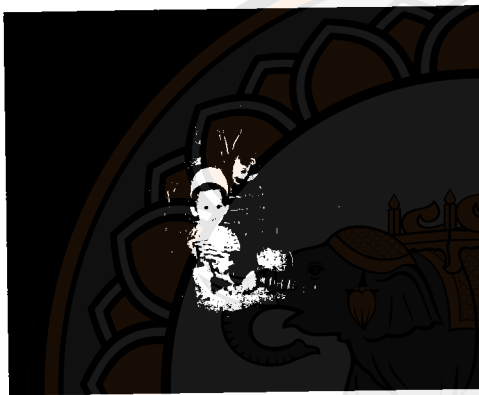
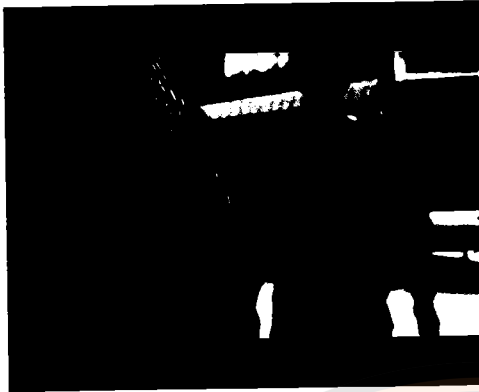


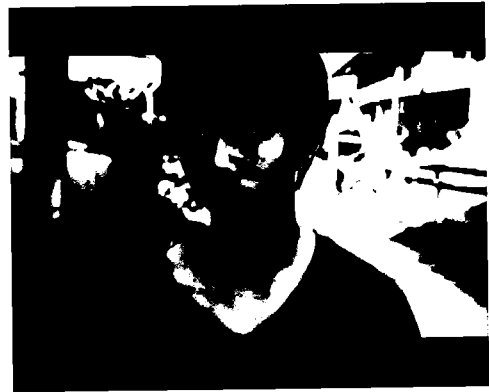
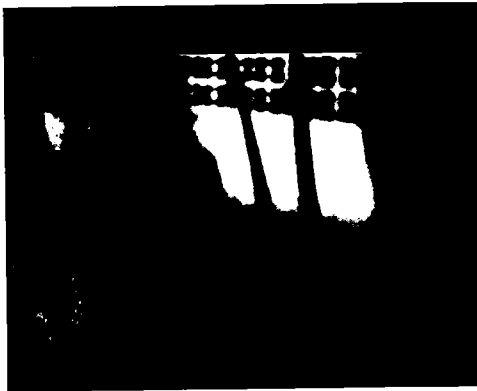
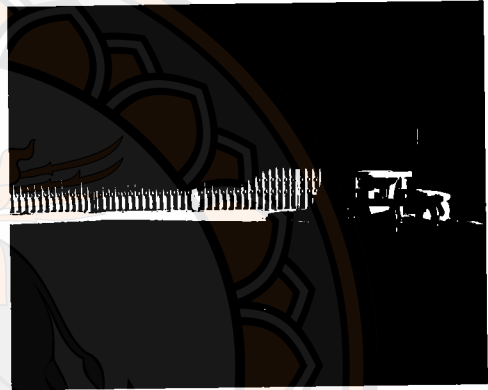
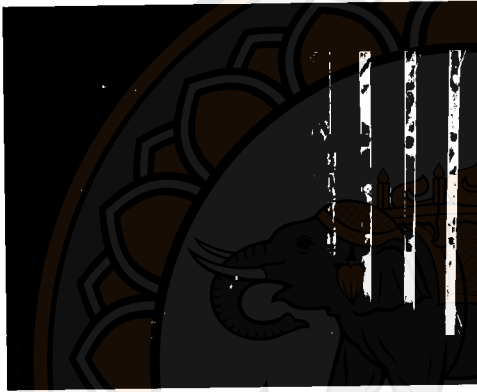
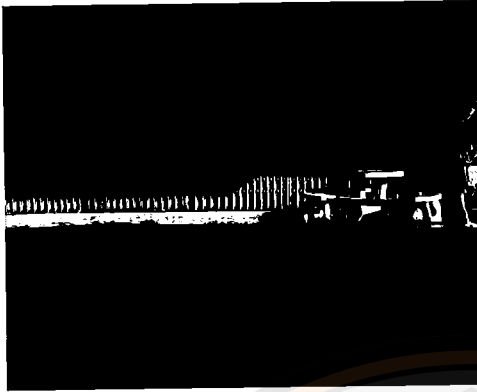


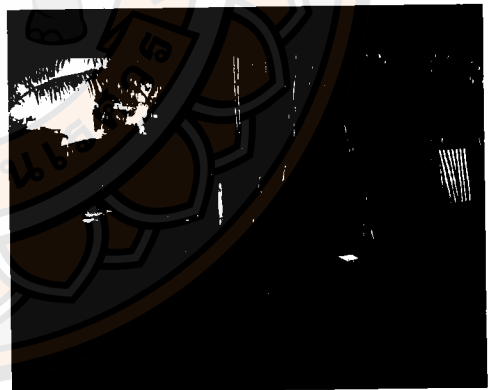
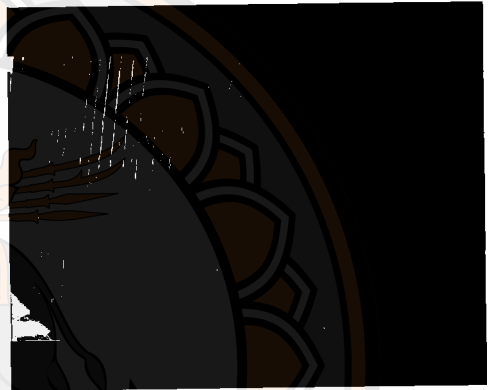
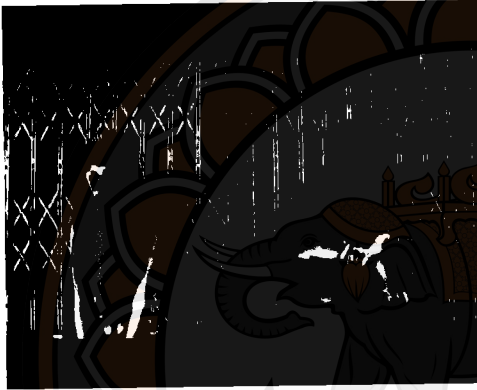
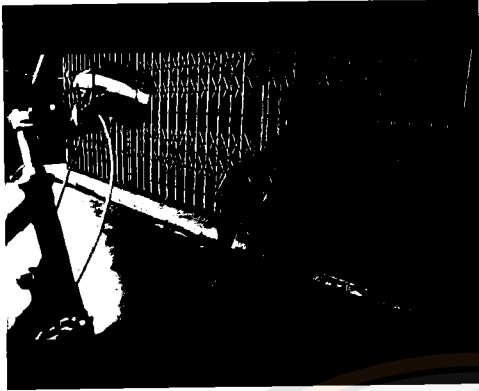




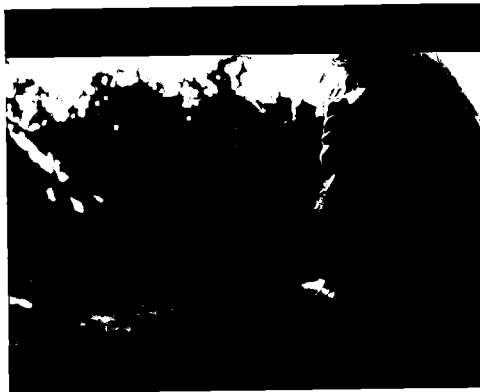
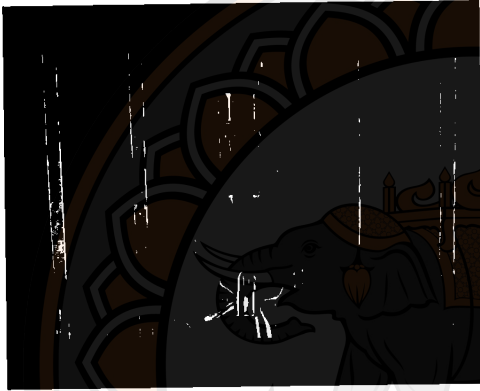
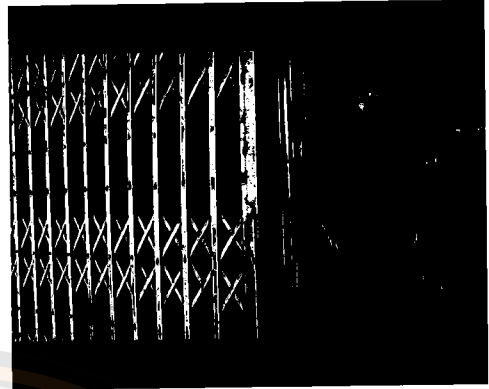
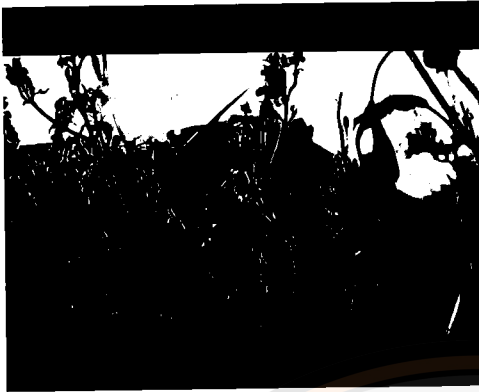


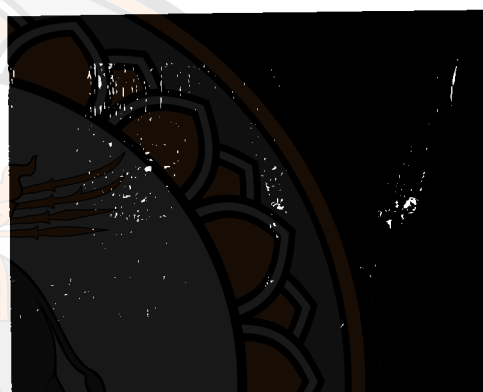
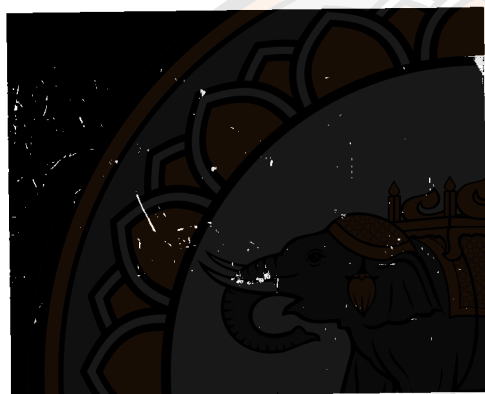
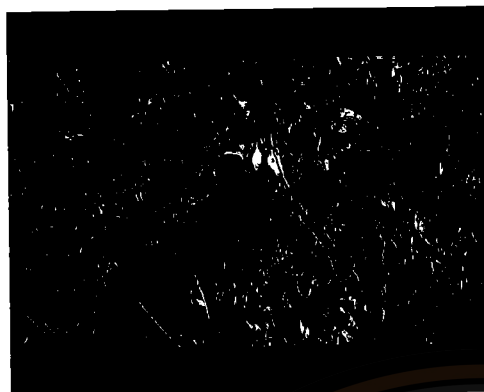


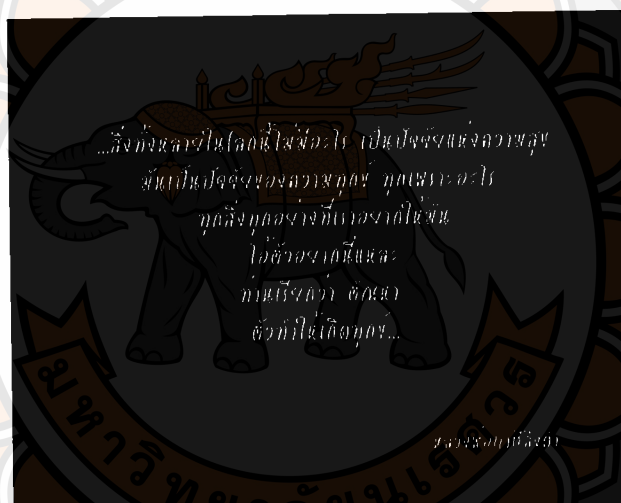












ภาพที่ 36-175 ภาพ Screen Shot ของภาพยนตร์สั้นปลูกจิตสำนึกเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมกับ
 วัฒนธรรมสำหรับเยาวชน เรื่อง "บ้านนาแดนกรุง"

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย และอภิปราย

จากการศึกษาการออกแบบภาพยนตร์สั้นปลุกจิตสำนึกเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมกับวัตุนิยมสำหรับเยาวชน เรื่อง “บ้านนาแดนกรุง” โดยผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการศึกษาค้นคว้า และวิธีการดำเนินการศึกษามีตามหัวข้อต่อไปนี้

5.1 ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งที่จะศึกษาและพัฒนาแนวทางการแก้ไขปัญหาวัตุนิยมและสิ่งแวดล้อมในสังคมที่นับวันจะโดยคุกคามด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย เพื่อสร้างสรรค์สังคมใหม่ให้รู้จักความพอดี ดังคำกล่าวที่ว่า “สิ่งทั้งหลายในโลกนี้ไม่มีอะไร เป็นปัจจัยแห่งความสุข มันเป็นปัจจัยของความทุกข์ ทุกข์เพราะอะไร ทุกสิ่งทุกอย่างที่เราอยากให้มีมัน ใจตัวอยากนี้แหละ ท่านเรียกว่า “ตัณหา” ตัวทำให้เกิดทุกข์” (ที่มา:หลวงพอลุณยสังข์ดำ)

5.2 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยโครงการการออกแบบภาพยนตร์สั้นปลุกจิตสำนึกเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมกับวัตุนิยมสำหรับเยาวชน เรื่อง “บ้านนาแดนกรุง” มีขอบเขตของการวิจัยดังนี้

- บอกเล่าประเด็นสำคัญเกี่ยวกับหัวข้องานวิจัย
- โปรแกรมที่ใช้ในการผลิต Adode photoshop , Adobe premiere pro, Adobe after effects
- เรื่องราวของภาพยนตร์จะมีความยาวอยู่ที่ 15-20 นาที

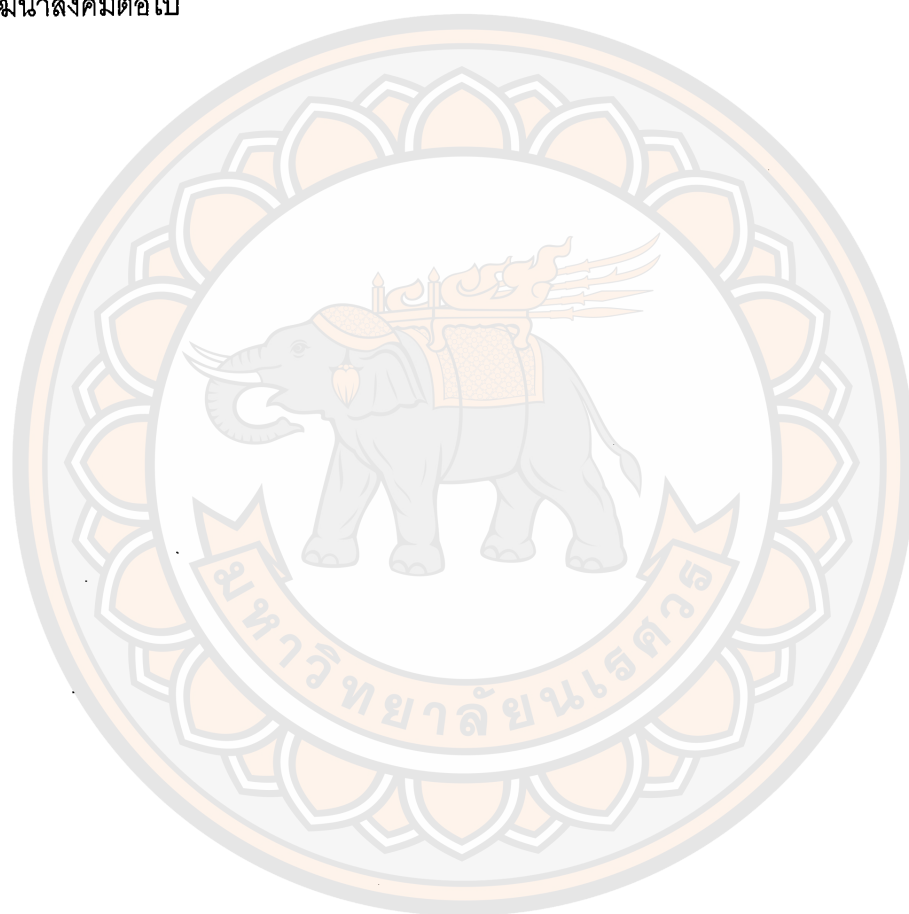
5.3 อภิปรายและสรุปผลการออกแบบ

การศึกษาและพัฒนาการออกแบบภาพยนตร์สั้นปลุกจิตสำนึกเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมกับวัตุนิยมสำหรับเยาวชน เรื่อง “บ้านนาแดนกรุง” สรุปผลได้ดังนี้

จากการศึกษาการวิจัยครั้งนี้ ทำให้เห็นว่าภาพยนตร์ในปัจจุบันมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคมเป็นอย่างมาก เพราะในปัจจุบันผู้คนเริ่มให้ความสำคัญกับภาพยนตร์มากกว่าสมัยก่อน และด้วยอุตสาหกรรมการผลิตที่แพร่หลาย สาขาที่เป็นสอนเกี่ยวกับภาพยนตร์ก็มีมากขึ้น และด้วยอิทธิพลจากชาติตะวันตกด้วยแล้ว ภาพยนตร์จึงเหมือนเป็นแฟชั่นที่เยาวชนสนใจ และอยากศึกษา ดังนั้นถ้ามีการผลิตภาพยนตร์ที่ให้แง่คิด สอดแทรกประเด็นต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ ก็จะสามารถเปลี่ยนแปลงสังคมได้เช่นกัน

จากงานวิจัยครั้งนี้จะเห็นได้ว่า ผู้วิจัยต้องการนำเสนอประเด็นของสังคมนิยมที่ปัจจุบันวัตถุนิยม เริ่มเข้ามามีบทบาทต่อสังคม ความอยากมีอยากได้ ทรัพย์สินเงินทอง กระแสอันเชี่ยวกราดของลัทธิทุนนิยม แสวงหาความสุขทางโลกที่ไม่จีรัง ความมีคุณธรรม ศีลธรรมเริ่มจางหายมีการแบ่งแยกชนชั้นจนสิ่งสำคัญที่เป็นรากเหง้าทางวัฒนธรรมของตนเอง

โครงการวิจัยครั้งนี้จึงเป็นโครงการวิจัยขั้นหนึ่งที่สามารถนำไปต่อยอด หรือนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อยอดให้กับผู้ที่สนใจผลิตภาพยนตร์ที่ดีมีสาระต่อสังคม และผลิตเยาวชนที่มีทัศนคติที่ดี ออกมาพัฒนาสังคมต่อไป



บรรณานุกรม

- ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. (2552). นิตยสาร Bioscope ฉบับที่ 86. กรุงเทพฯ : ไบโอสโคป พลัส จำกัด.
- ไพฑูรย์ ประมวลชัยกุล. (2551). Adobe Premiere Pro CS3 Classroom in a Book. กรุงเทพฯ : ฟิวเจอร์เกมเมอส์ จำกัด.
- นาทนิภา วารีเวช. (2549). Adobe After Effects 7.0 Classroom in a Book. กรุงเทพฯ : ฟิวเจอร์เกมเมอส์ จำกัด.
- สิขรินทร์ คงสง. (2550). มติชน ฉบับวันอาทิตย์ที่ 14 มกราคม 2550. กรุงเทพฯ
- ดร.ปิยากร หวังมหาพร. (2552). หนังสือพิมพ์บ้านเมือง วันที่ 8 ตุลาคม 2552. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- อากเนย์. (2548). ผ่าความคิด "ฝรั่ง" HOW WESTERN IDEAS ARE FORMED
กรุงเทพฯ: ประเวศน์ มหารัตน์สกุล.