

มิวสิควิดีโอ เรื่อง จูดยีน

นายณัฐพล แก้วโต
นายภาสกร กระแสโสม
นายณรรวิชญ์ ปั่นนาค

เพื่อความสมบูรณ์แห่งปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมีเดีย)
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาควิชาวิทยาศาสตร์ประยุกต์
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
พ.ศ. 2566
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
เรื่อง มิวสิควิดีโอ เรื่อง จุดยืน

นามผู้จัดทำโครงการ นายณัฐพล แก้วโต

นายภาสกร กระแสโสม

นายณรรวิชญ์ ปั่นนาค

ได้พิจารณาเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาโครงการงานเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
ตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีมัลติมีเดีย)
ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

ลงชื่อ.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม)

ลงชื่อ.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนาพร วัฒนชัยธรรม)

ลงชื่อ.....กรรมการ
(อาจารย์วรชนันท์ ชูทอง)

ลงชื่อ.....กรรมการ
(อาจารย์เอกวิทย์ สิทธิวะ)

ลงชื่อ.....
(อาจารย์คณินณัฐ โชติพรสีมา)

หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

กิตติกรรมประกาศ

มิวสิควิดีโอ เรื่อง จูดยีน สำเร็จลุล่วงไปด้วยความเรียบร้อยสมบูรณ์เนื่องจากได้รับความสนับสนุนจากอาจารย์ที่ปรึกษา และผู้ที่ให้การสนับสนุนในด้านต่าง ๆ

คณะผู้จัดทำขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนในความสำเร็จครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ผู้ให้คำแนะนำคำปรึกษาตลอดจนปรับปรุงข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุก ๆ ท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้หลักวิชาการต่าง ๆ เพื่อเป็นพื้นฐานในการดำเนินชีวิตและการทำงานเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ที่ให้การสนับสนุน ทั้งในด้านทุนทรัพย์ กำลังใจ และสนับสนุน เป็นอย่างดีในทุกสิ่งมาโดยตลอด ซึ่งทางคณะผู้จัดทำผ่านอุปสรรคต่าง ๆ ไปได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้คณะผู้จัดทำขอให้คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าฉบับนี้บูชา พระคุณบิดา มารดา อาจารย์ ตลอดจนผู้เขียนหนังสือ และบทความต่าง ๆ ที่ให้ความรู้แก่คณะผู้จัดทำ จนสามารถให้โครงการฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

นายณัฐพล แก้วโต

นายภาสกร กระแสโสม

นายณริชัญ ปั่นนาค

หัวข้อโครงการ	มิวสิควิดีโอ เรื่อง จูดยีน
ผู้จัดทำโครงการ	1. นายณัฐพล แก้วโต รหัสนักศึกษา 62113642007 2. นายภาสกร กระแสโสม รหัสนักศึกษา 62113642031 3. นายณรรวิชัย ปั่นนาค รหัสนักศึกษา 62113642042
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธนพัฒน์ วัฒนชัยธรรม
หลักสูตร	วิทยาศาสตร์บัณฑิต (เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย)
ปีพุทธศักราช	2566

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างมิวสิควิดีโอ เรื่อง จูดยีน โดยมีรูปแบบของการนำเสนอเรื่องโดยใช้การแต่งเพลงประกอบกับวิดีโอและฉากหลังเป็นโมเดล 3 มิติภายในเรื่องให้ความรู้เกี่ยวกับการยอมรับเพศสภาพของผู้อื่นโดยไม่ตัดสินว่าจะเป็นเพศอะไรทุก ๆ คนควรได้รับการยอมรับอิสระทางเพศในสังคม และจะนำเสนอเพศทางเลือก LGBTQ+ เพื่อให้ผู้ชมได้รับความรู้เพิ่มเติมถึงเพศต่าง ๆ ที่มีในปัจจุบัน

โดยการจัดทำมิวสิควิดีโอ ในครั้งนี้ ใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ในการตัดต่อวิดีโอ การปั่นฉากและอุปกรณ์ ใช้โปรแกรม Blender การตัดต่อภาพ ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop การสร้างเสียงเพลงและบันทึกเสียงร้องใช้ GarageBand และ Studio one 5

ในเนื้อหาของเพลงจะกล่าวถึงความรักความพยายามเพื่อให้ใครคนหนึ่งตอบรับความรู้สึกตนเอง รู้ว่าตนเองผิด ตนเองเจ็บ แต่ก็ยังคงเลือกที่จะพยายามต่อไปเรื่อย ๆ ถึงแม้จะผิดหวัง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการชมมิวสิควิดีโอ เรื่อง จูดยีน คือการที่ผู้รับชมจะได้รับความบันเทิง และรับรู้เรื่องความหลากหลายทางเพศจากมุมมองของสื่อที่เราได้นำเสนอ เช่น พระเอกเป็นเพศทางเลือก นางเอกมีสิทธิ์ที่จะเป็นเพศทางเลือก และตัวละครอื่น ๆ

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
ขอบเขตของโครงการ	2
ระยะเวลาการดำเนินงาน	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
คำนิยามศัพท์เฉพาะ	7
บทที่ 2 ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
LGBTQ+	8
โมเดล 3 มิติ	10
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	14
บทที่ 3 วิธีการออกแบบและดำเนินโครงการ	17
เรื่องย่อ (Synopsis)	17
โครงเรื่องขยาย (Treatment)	17
ออกแบบตัวละคร (Character Design)	18
ออกแบบฉากและอุปกรณ์ (Environment Design)	20
ออกแบบดนตรีและเสียงประกอบ (Music and Sound Effect Design)	23
บทภาพยนตร์ (Screen Play)	24
บทที่ 4 ผลการดำเนินการ	35
ตัวละคร (Character)	35
ฉากและอุปกรณ์ (Environment)	37

สารบัญ (ต่อ)

ภาพยนตร์ (movie)	40
เนื้อเพลง (lyrics)	61
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	62
สรุปผลการดำเนินโครงการ	62
ปัญหาอุปสรรคและแนวทางการแก้ไข	62
ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อไป	62
บรรณานุกรม	63
ประวัติผู้เขียน	64

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 คนตรีและเสียงประกอบ	23
3.2 บทภาพยนตร์	24
3.3 บทภาพ	26
4.1 เนื้อเพลงจุดยืน	61

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ธงสีรุ้งและความหมาย	7
2.2 ตัวอย่างวัตถุโครงสร้างแบบ NURBS	10
2.3 ตัวอย่างวัตถุโครงสร้างแบบ Polygonal	10
2.4 ตัวอย่างส่วนประกอบวัตถุ 3 มิติ Polygonal	11
2.5 ตัวอย่างลักษณะของพื้นผิวหรือ Shader แบบต่างๆ	11
2.6 ตัวอย่าง Texture ลายกำแพงหิน	12
2.7 ตัวอย่างภาพปานกลาง หรือ Medium Shot (MS)	12
2.8 ตัวอย่างภาพใกล้ หรือ Close Up (CU)	13
2.9 ตัวอย่างภาพไกล หรือ Long Shot (LS)	13
3.1 ออกแบบตัวละคร มิวสิค	18
3.2 ออกแบบตัวละคร ชาคริต	19
3.3 ออกแบบฉาก หน้าห้องประชุม	20
3.4 ออกแบบฉาก ทางเดินหน้าห้องประชุม	20
3.5 ออกแบบฉาก ห้องนอนมิวสิค	21
3.6 ออกแบบฉาก ลานเอนกประสงค์	21
3.7 ออกแบบฉาก ห้องสมุด	22
3.8 ออกแบบฉาก หน้าร้านค้า	22
4.1 สัดส่วนและขนาดของตัวละคร ชาคริตและมิวสิค	35
4.2 ตัวละคร ชาคริต	36
4.3 ตัวละคร มิวสิค	36
4.4 ฉากหน้าห้องประชุม	37
4.5 ฉากทางเดิน	37
4.6 ฉากลานเอนกประสงค์	38
4.7 ฉากห้องสมุด	38
4.8 ฉากหน้าร้านค้า	39
4.9 ฉากทางเดิน	39
4.10 มิวสิคต่อแถวรอรับน้ำดื่มจากรุ่นพี่	40
4.11 มิวสิคมองหาจุดรับน้ำดื่ม	40

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.12 ชาคริตที่กำลังแจกน้ำเปล่าให้น้องอยู่	41
4.13 มิวสิคมองชาคริตแล้วแอบยิ้มคนเดียว	41
4.14 มิวสิคกำลังเดินหาห้องเรียน	42
4.15 มิวสิคเดินชนชาคริต	42
4.16 มิวสิคถามทางชาคริต	43
4.17 ชาคริตกำลังหาห้องเรียนให้มิวสิค	43
4.18 มีเสียงเรียกมาจากด้านหลังของชาคริต	44
4.19 ผู้ชาย 2 คนกำลังเดินมาหาชาคริต	44
4.20 เพื่อน 2 คนกำลังทักทายชาคริต	45
4.21 เพื่อน 2 คนกำลังทักทายชาคริตแล้วก็ไป	45
4.22 มิวสิคกำลังถามชาคริตด้วยความสงสัย	46
4.23 ชาคริตกำลังตอบคำถามมิวสิค	46
4.24 มิวสิคกำลังคิดในใจอย่างมีความสุข	47
4.25 ชาคริตพูดตอบมิวสิค	47
4.26 มิวสิคกำลังตกใจ	48
4.27 มิวสิคกำลังใช้มือถือ	48
4.28 มิวสิคกำลังตื่นเต้น	49
4.29 มิวสิคเดินไปทักทายชาคริต	49
4.30 ชาคริตตอบรับคำทักทายของมิวสิค	50
4.31 มิวสิคกำลังอ่านหนังสืออยู่ที่ห้องสมุด	50
4.32 ชาคริตเดินผ่านโต๊ะของมิวสิค	51
4.33 ชาคริตกำลังอ่านหนังสือ	51
4.34 มิวสิคกำลังแอบมองชาคริตผ่านหนังสือ	52
4.35 เพื่อนกำลังนั่งบั้งชาคริต	52
4.36 มิวสิคไม่พอใจ	53
4.37 มิวสิคเดินไปยังกลุ่มชาคริต	53
4.38 มิวสิคกำลังขอร้องกับชาคริต	54
4.39 มิวสิคกำลังยื่นขนมให้ชาคริต	54

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.40 ชาคริตตอบแบบมิวสิกเกรงใจ	55
4.41 มิวสิกกำลังสารภาพกับชาคริต	55
4.42 ชาคริตตอบกลับมิวสิก	56
4.43 มิวสิกกำลังอธิบายให้ชาคริตฟัง	56
4.44 ชาคริตกำลังบอกเรื่องบางอย่างให้มิวสิกฟัง	57
4.45 มิวสิกกำลังดีใจกับสิ่งที่ชาคริตกำลังจะพูด	57
4.46 ผู้ชายคนหนึ่งกำลังเรียกชาคริต	58
4.47 ชาคริตกำลังโบกมือให้เสียงเรียกก่อนหน้านี้	58
4.48 ชาคริตกำลังเดินไป	59
4.49 มิวสิกดกใจ	59
4.50 ชาคริตอธิบายให้มิวสิกฟัง	60

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากปัจจุบันมีความหลากหลายเฉพาะบุคคล เฉกเช่นเดียวกับการชื่นชอบสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันทั่วไป เช่น รูป รส กลิ่น สี รสนิยมต่าง ๆ โดยไม่ได้เกิดจากความผิดปกติจากส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายแต่อย่างใดความรักอาจจะไม่ใช่คู่ชายกับหญิง เกย์กับเกย์ หรือทอมกับดี้เสมอไป มนุษย์เรามีเพศที่เกิดขึ้นใหม่อยู่มากมาย ซึ่งเกิดจากการเปิดเสรีมากกว่าเมื่อก่อนดังนั้นการสร้างสื่อมัลติมีเดียจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่สามารถนำความรู้ต่าง ๆ ของการเปิดเสรีทางเพศมาเผยแพร่บนโลกออนไลน์เพราะเข้าถึงง่ายและทำความเข้าใจได้ง่าย เรื่องเพศสภาพ และสิทธิประโยชน์ที่ตามมาจากการมีเพศสภาพเช่นใดก็ตาม ก็นับเป็นหนึ่งในความต้องการของคนในทุกสังคม โดยจะเห็นว่าปัจจุบันผู้มีความหลากหลายทางเพศสามารถเปิดเผยตัวได้เป็นการทั่วไป เราไม่ถือว่าพฤติกรรมการแสดงออกถึงความหลากหลายทางเพศนั้นเป็นสิ่งผิดกฎหมาย ในระยะหลังมานี้ เรื่องราวของผู้มีความหลากหลายทางเพศได้รับการนำเสนออย่างชัดเจนขึ้น ในแวดวงบันเทิง เรามีการผลิต เผยแพร่และส่งออกซีรีส์วาย (ชายรักชาย) อย่างต่อเนื่องถึงระดับอุตสาหกรรมส่งออกในยุคนี้ของไทย

แต่เพราะยังมีบางกลุ่มคนหรือบางประเทศที่ไม่ยอมรับการเปิดเสรีทางเพศ อาจจะเป็นความเชื่อทางศาสนาหรือความเชื่อทางขนบธรรมเนียมต่าง ๆ ทำให้ยังต่อต้านการเปิดเสรีทางเพศนี้อยู่

มิวสิกวิดีโอ (Music Video) เป็นภาพประกอบเพลงหรือภาพที่สื่อความหมายจากเนื้อหาของเพลงเพื่อสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความหมายและความเพลิดเพลินจากการได้รับชมมิวสิกวิดีโอเข้าถึงได้ง่ายมีความน่าสนใจร่วมด้วยทำให้ไม่น่าเบื่อ เหมาะกับผู้รับชมทุกเพศ ทุกวัย และเป็นที่ยอมรับในกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานที่อยากเรียนรู้สิ่งต่างๆในเวลาอันสั้น โมเดล 3 มิติ (3D Model) เป็นวัตถุที่สามารถแสดงผลได้จากทุกมุมมอง ไม่ว่าจะด้านหน้า ด้านบน หรือด้านเฉียง โมเดล 3 มิติ สามารถลดต้นทุนการผลิตและมีเครื่องมือช่วยเหลือหลากหลายรูปแบบในการสร้างโมเดล 3 มิติ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวเหมาะแก่การใช้ในการนำเสนอ

คณะผู้จัดทำจึงมีแนวความคิดที่จะสร้างมิวสิกวิดีโอเรื่องจุดยืนเพื่อให้ผู้ชมได้เกิดความเข้าใจความเท่าเทียมทางเพศผ่านโครงงานของคณะผู้จัดทำโดยจะสร้างเป็นมิวสิกวิดีโอที่มีเพลงอันไพเราะร่วมกับฉาก 3 มิติและ ความน่ารักของเนื้อเรื่องทำให้เข้าถึงง่ายรวมถึงทำให้กลุ่มคนเหล่านั้นอาจจะเปิดใจรับ LGBTQ+ ได้ง่ายขึ้น

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างมิวสิควิดีโอ เรื่อง จูดยีน
2. เพื่อสร้างเพลง จูดยีน

ขอบเขตของโครงการ

1. สร้างมิวสิควิดีโอผสมฉาก 3 มิติ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ การสนับสนุน LGBTQ+
2. มิวสิควิดีโอ มีความยาว 4 นาที
3. มิวสิควิดีโอ สำหรับ วัยรุ่น อายุ 15 ปีขึ้นไป
4. ความละเอียดของวิดีโอ 1920 x 1080 พิกเซล
5. ตัวละครหลัก จำนวน 2 ตัว ดังนี้
 - 5.1 รวิภา โชติธนโชติการ (มิวสิค) การแต่งกายชุดนักศึกษาหญิง รูปร่างผอมบาง สีผิวขาว ุปนิสัยกล้าแสดงออก มีความมั่นใจในตัวเอง
 - 5.2 ชาคริต ฉัตรโกคินกุล (ชาคริต) การแต่งกายชุดนักศึกษาชาย รูปร่างผอมสูง ผิวแทน แทน อุปนิสัยอัยยาศัยดี เป็นกันเอง
6. ฉากมิวสิควิดีโอ จำนวน 5 ฉาก ดังนี้
 - 6.1 ฉากหน้าห้องประชุม ประกอบด้วย อาคารสีขาว เสาอาคารขนาดใหญ่ ประตูห้องประชุม กระถางต้นไม้
 - 6.2 ฉากทางเดินระหว่างตึก ประกอบด้วย หลังคา และพื้นคอนกรีต
 - 6.3 ฉากห้องนอน ประกอบด้วย ห้องสีขาวลายดอกไม้ ประตูห้อง ตู้เสื้อผ้า โต๊ะ เก้าอี้ ชั้นวางหนังสือ โน้ตบุ๊กและเมาส์
 - 6.4 ฉากลานกีฬา ประกอบด้วย ลานโล่งกว้าง พื้นสีเขียว โดม และไฟสปอร์ตไลท์
 - 6.5 ฉากห้องสมุด ประกอบด้วย ชั้นวางหนังสือ หนังสือ โต๊ะไม้ และเก้าอี้
 - 6.6 ฉากหน้าร้านค้า ประกอบด้วย ร้านค้า โต๊ะไม้ เก้าอี้ม้านั่ง และช่องขนม
7. เนื้อเรื่อง

มิวสิคเป็นนิสิตใหม่ของมหาวิทยาลัย H.W. เหตุการณ์เริ่มจากวันปฐมนิเทศทำให้มิวสิคพบกับชาคริต ซึ่งเป็นรุ่นพี่ชั้นปีที่ 2 ที่มาต้อนรับและอำนวยความสะดวกให้เหล่าน้อง ๆ เฟรชชี และมิวสิคก็ตกหลุมรักพี่ชาคริตตั้งแต่ครั้งแรกที่เจอ เวลาผ่านไปวันนี้เป็นวันแรกของการเรียนการสอนด้วยความที่มิวสิคเป็นน้องปี1 จึงสับสนกับห้องเรียน ระหว่างที่ยืนงงก็มีรุ่นพี่เดินมาพอดี มิวสิคก็เลยวิ่งไปสอบถามทาง และตอนนั้นเองมิวสิคก็รู้ว่ารุ่นพี่คนนี้คือพี่ชาคริต มิวสิคเงินเป็นอย่างมากแต่ด้วยความกล้าแสดงออกจึงขอแลกไลน์เพื่อเอาไว้ใช้ติดต่อ ขณะที่กำลังแลกไลน์กันก็มีกลุ่มรุ่นพี่เดินมา มิวสิคทำหน้างง และได้รู้ว่าชาคริตเป็นพี่สาว เป็นฉากที่มิวสิคไม่ยอมแพ้และตามจีบชาคริตอยู่เสมอ

ถึงแม้ว่าจะไม่ได้ผลก็ตาม สุดท้ายแล้วชาคริตตามมิวสิกถึงเหตุที่ยังตามจีบอยู่ มิวสิกจึงตอบด้วยเหตุผลที่ยังตามจีบอยู่

8. เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างงานมิวสิกวิดีโอ

8.1 ซอฟต์แวร์

8.1.1 การสร้างมิวสิกวิดีโอใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro

8.1.2 การสร้างฉาก 3 มิติ ใช้โปรแกรม Blender

8.1.3 การส่งออกวิดีโอ ใช้โปรแกรม Adobe Media Encoder CC

8.1.4 การสร้างเสียงเพลงและอัดเสียงร้อง ใช้ GarageBand และ Studio One 5

8.1.5 การตัดต่อภาพ ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop

8.2 ฮาร์ดแวร์

8.2.1 คอมพิวเตอร์ 1

8.2.1.1 CPU: Intel(R) Core(TM) i5-12600

8.2.1.2 RAM: 32 GB

8.2.1.3 GPU: Nvidia GeForce RTX 3060TI

8.2.1.4 Storage: SSD 1 TB

8.2.2 คอมพิวเตอร์ 2

8.2.2.1 CPU: AMD Ryzen 5 4600H with Radeon Graphics

8.2.2.2 RAM: 16 GB

8.2.2.3 GPU: Nvidia GeForce GTX 1650 TI

8.2.2.4 Storage: SSD 1 TB

8.2.3 คอมพิวเตอร์ 3

8.2.3.1 CPU: Intel Core i5-12500H Processor

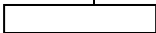
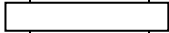
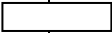
8.2.3.2 RAM: 16 GB

8.2.3.3 GPU: Nvidia GeForce RTX3050

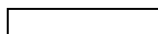
8.2.3.4 Storage: SSD 1 TB

ระยะเวลาการดำเนินงาน

ตารางที่ 1.1 ตารางการดำเนินงาน (Gantt Chart)

ขั้นตอนการทำงาน	พ.ศ. 2566								
	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.
1. ศึกษาเบื้องต้นและขออนุมัติโครงการ									
2. วางแผนการทำงานภายในทีม									
3. ออกแบบตัวละครและฉาก									
4. ถ่ายทำและปั้นฉาก 3 มิติตามแผนที่วางไว้									
5. ตัดต่อวิดีโอ									
6. จัดทำเอกสารประกอบโครงการ									

หมายเหตุ



แทนระยะเวลาตามที่วางแผน



แทนระยะเวลาที่ทำงานจริง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ชมได้รับความรู้และความเข้าใจในเรื่อง LGBTQ+ มากขึ้น
2. ผู้ชมได้รับความบันเทิงจากการชมมิวสิควิดีโอ

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

LGBTQ+ หมายถึง กลุ่มบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศ โดยตัวอักษรภาษาอังกฤษแต่ละตัว เป็นตัวแทนของความหลากหลายทางเพศแบบหนึ่ง โดยเพศวิถีใน LGBTQ+ (แอล-จี-บี-ที-คว-พลัส) มีดังนี้: L – Lesbian (เลสเบี้ยน) G – Gay (เกย์) B – Bisexual (ไบเซ็กชวล) T – Transgender (ทรานส์เจนเดอร์) Q – Queer (ควีร์)

บทที่ 2

ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำมีวสิควิธีโอเพื่อสนับสนุนสิทธิเสรีภาพทางเพศ ผู้จัดทำได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. LGBTQ+
2. โมเดล 3 มิติ
3. มุมมองของภาพ
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

LGBTQ+

ไม่เพียงแคในมนุษย์ แต่เรายังพบ ความหลากหลายทางเพศ ได้ในสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมหลายชนิด ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าเรื่องเพศนั้นเป็นสิ่งที่มีความหลากหลายโดยธรรมชาติที่มีมานาน เพียงแต่ในสมัยก่อน ความหลากหลายทางเพศ หรือที่เราเรียกบุคคลที่มีลักษณะจิตใจไม่ตรงกับเพศสภาพว่า ตุ๊ด เกย์ กะเทย ทอม ดี รวมถึงภาพจำที่ว่าชาย-หญิงต้องคู่กันหากแตกต่างกันจะถือว่าเป็นสิ่งแปลก และยังไม่ได้รับการยอมรับในสังคมอย่างกว้างขวาง ซ้ำยังอาจถูกรีดรอนสิทธิในรูปแบบต่าง ๆ ทำให้ผู้คนมักปกปิดตัวตนเพราะกลัวว่าจะโดนบูลลี่ (Bully) หรือคิดว่าสิ่งที่ตนเป็นคือความผิดปกติที่แปลกแยกออกจากสังคม โดยเฉพาะกับเด็ก ๆ ที่มักถูกล้อเลียนเพียงเพราะมีจิตใจที่ไม่ตรงกับเพศสภาพของตนเอง กระทั่งครอบครัวที่เป็นกลุ่มคนใกล้ชิดที่สุดยังไม่เข้าใจและไม่ให้การยอมรับ บางครอบครัวพยายามจะพาลูกไปพบแพทย์เพื่อทำการรักษาเลยทีเดียว จนกลายเป็นความกดดัน เป็นปมด้อยเมื่อเติบโตขึ้น และอาจร้ายแรงถึงขั้นกลายเป็นโรคซึมเศร้าที่อันตรายถึงชีวิต

1. ความหมายของคำว่า LGBTQ+

เพราะโลกนี้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงเพศชายและหญิง LGBTQ+ จึงกลายเป็นสิ่งที่ใช้เรียกตัวแทนของกลุ่มคนที่มีความหลากหลายทางเพศ โดยเริ่มใช้จากกลุ่มผู้มีความหลากหลายทางเพศและนักสิทธิมนุษยชนในสหรัฐ ตั้งแต่ช่วงกลางยุค 80 ในระยะแรกนั้นมีตัวย่อเพียง 4 ตัว คือ LGBT แต่เมื่อมี

เพศวิถีที่หลากหลายมากขึ้นจึงมีการเติมตัวอักษรต่าง ๆ และเครื่องหมายบวกเข้ามาภายหลัง เช่น LGBTQ+,LGBTQIA+ เป็นต้น

2. ความหมายของอักษรย่อ LGBTQ+

2.1 L (Lesbian) คือ ผู้หญิงที่มีรสนิยมชอบผู้หญิง

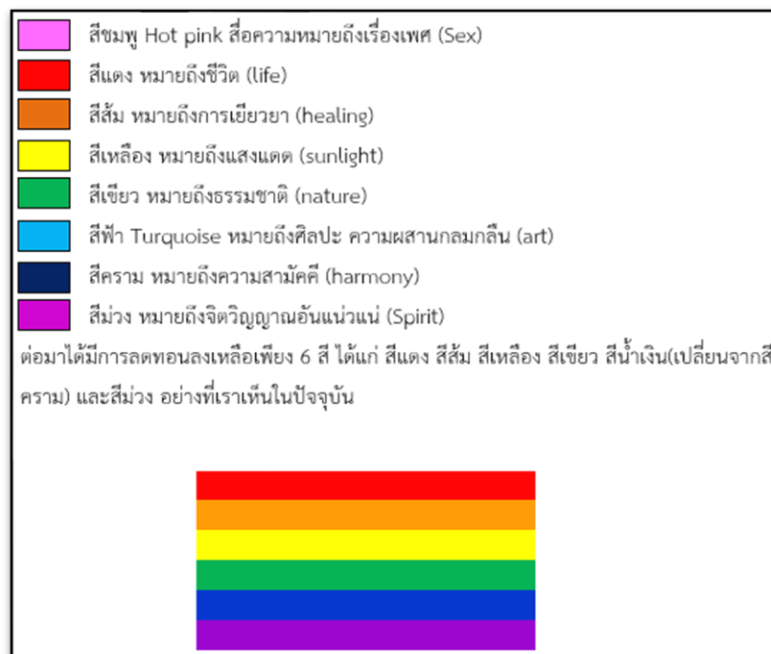
2.2 G (Gay) คือ ผู้ชายที่มีรสนิยมชอบผู้ชาย หรืออาจกล่าวรวมว่าเป็นคนที่ชอบเพศเดียวกัน (homosexual)

2.3 B (Bisexual) คือ คนที่มีรสนิยมสามารถชอบได้ทั้งผู้หญิงและผู้ชาย

2.4 T (Transgender) คือ บุคคลข้ามเพศ การเปลี่ยนแปลงเพศสภาพของตนไปเป็นเพศตรงข้าม อาจเป็นผู้หญิงที่ข้ามเพศมาจากผู้ชาย หรือผู้ชายที่ข้ามเพศมาจากผู้หญิง

2.5 Q (Queer/Questioning) คือ คนที่ไม่ได้จำกัดกรอบว่าจะต้องมีรสนิยมชอบเพศไหนหรือกำลังตามหาตัวตน

2.5.1 ธงสีรุ้ง สัญลักษณ์ของความหลากหลายและเท่าเทียม ธงสีรุ้ง (Rainbow Flag) อันเป็นสัญลักษณ์ของ LGBTQ ถูกคิดค้นขึ้นในปี 1977 โดย Gilbert Baker ศิลปินชาวอเมริกันและนักขับเคลื่อนสิทธิมนุษยชนผู้เป็นเกย์อย่างเปิดเผย โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากเพลงคลาสสิก Over the Rainbow จากภาพยนตร์เรื่อง The Wizard from Oz นำมาสู่ธง 8 สีที่มีความหมายต่าง ๆ ดังรูปที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 ธงสีรุ้งและความหมาย

3. ลูกเป็น LGBTQ+ ไม่ใช่เรื่องผิดปกติ

เรื่องเพศและรสนิยมความชอบ เป็นเรื่องทางธรรมชาติที่มีกรรมพันธุ์และสภาพแวดล้อมเป็นปัจจัยส่งเสริม เหมือนกับความชอบเรื่องสี อาหาร ฯลฯ ดังนั้นจึงไม่ใช่ความผิดปกติของร่างกาย หรือจิตใจ แต่เป็นเพียงความแตกต่างที่ไม่มีสูตรสำเร็จตายตัว ในทางการแพทย์จึงได้มีการถอดเรื่องรสนิยมทางเพศออกจากอาการผิดปกติ โดยไม่ถือว่าเป็นโรคที่ต้องได้รับการรักษาแต่อย่างใด ดังนั้นเมื่อลูกเป็น LGBTQ+ สิ่งที่เราควรทำ ไม่ใช่การพาไปหาหมอ แต่คือการทำความเข้าใจและยอมรับในสิ่งที่ลูกเป็น มองในตัวตนของเขา มากกว่าเพศสภาพหรือความชอบ

3.1 ปรับความคิดอย่างไรเมื่อลูกเป็น LGBTQ+

3.1.1 ศึกษาทำความเข้าใจหากคุณพ่อคุณแม่ไม่เข้าใจ ว่าสิ่งที่ลูกกำลังเป็นอยู่นั้นคืออะไร การศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้นเป็นสิ่งสำคัญ หรือการปรึกษากับนักจิตวิทยาเด็กเพื่อขอคำแนะนำในการเลี้ยงดูหรือปฏิบัติเป็นสิ่งที่หนึ่งที่สามารถช่วยได้ ซึ่งในทางการแพทย์ "ความหลากหลายทางเพศ ไม่ใช่โรค หรือความผิดปกติ" ไม่ใช่สิ่งที่ต้องพาลูกไปหาหมอเพื่อรักษา แต่เป็นการทำความเข้าใจเพื่อให้ลูกได้รู้จักกับสิ่งที่ตัวเองเป็น คอยสังเกตพฤติกรรม และช่วยรับฟังแก้ไขปัญหาลูกที่ต้องเผชิญทั้งด้านร่างกายและจิตใจ สอนให้ลูกปกป้องตนเองจากการโดนละเมิดหรือกลั่นแกล้ง

3.1.1.1 ในกรณีเด็กเล็ก ความเข้าใจของครอบครัวยังสำคัญมากที่จะช่วยนำพาให้เขาเติบโตได้อย่างเข้มแข็งและมั่นใจ กล้าเปิดใจพูดคุยสิ่งต่าง ๆ กับคุณพ่อคุณแม่มากกว่าเลือกที่จะปิดบังไว้

3.1.1.2 ในกรณีเด็กโต นอกจากการหาความรู้ด้วยตนเอง การพูดคุยทำความเข้าใจให้ลูกช่วยอธิบายในสิ่งที่เขาเป็นและสิ่งที่เขาต้องการ จะช่วยสร้างความเข้าใจให้กับคุณพ่อคุณแม่ได้มากขึ้น

3.1.2 พูดคุยกับลูกอย่างเปิดใจก่อนอื่นเลย การแสดงออกในชีวิตประจำวันเป็นส่วนสำคัญ ที่จะทำให้ลูกรู้สึกสบายใจและเปิดกล้าพูดคุยปรึกษากับคุณพ่อคุณแม่ การที่พ่อแม่แสดงออกถึงทัศนคติที่ดี พูดคุยเรื่องเพศ รวมถึงเรื่องทั่วไปกับลูกในชีวิตประจำวันอย่างเป็นปกติ จะส่งผลให้ลูกกล้าเปิดใจคุยได้มากขึ้น เช่น ไม่แสดงออกว่ารังเกียจเวลาเห็นข่าวเกี่ยวกับเพศที่ 3 หรือ LGBTQ+ เป็นต้น การพูดคุยกับลูกอย่างเปิดใจ และรับฟังสิ่งที่ลูกต้องการสื่อสารด้วยความตั้งใจจริง ใช้เหตุผลและผลในการพูดคุยทำความเข้าใจกัน จะนำไปสู่ความคิดเห็นที่สามารถยอมรับซึ่งกันและกันได้ ในกรณีที่เราสังเกตเห็นตั้งแต่ยังเด็กว่าลูกนั้นมีพฤติกรรมที่อาจเป็น LGBTQ+ คุณพ่อคุณแม่ยังต้องใส่ใจเพราะลูกอาจมีโอกาสดูถูกดูแคล์ หรือถูกละเมิดทางเพศได้

3.1.3 ยอมรับ ในสิ่งที่ลูกเป็นคุณพ่อคุณแม่ต้องยอมรับให้ได้ว่าลูกไม่ใช่สมบัติของพ่อแม่ ทุกคนต่างต้องเติบโตและมีชีวิตเป็นของตนเอง ให้ครอบครัวสามารถเป็น พื้นที่ปลอดภัย หรือ Safe Zone สำหรับลูก ไม่ทำให้พวกเขาารู้สึกว่าแปลกแยกหรือถูกกีดกันเพียงเพราะความแตกต่าง ไม่เปรียบเทียบลูก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเพศหรือเรื่องใดก็ตาม เพราะไม่มีใครดีกว่าหรือด้อยกว่า ทุกคนต่างมีสิทธิเท่าเทียมกัน และอย่าลืมนส่งเสริมให้ลูกมองเห็นคุณค่าในตนเอง สร้างความมั่นใจที่จะกล้าเผชิญหน้ากับสังคมได้ในอนาคต มีงานวิจัยรองรับว่าเด็กกลุ่มที่พ่อแม่ยอมรับ 90% เชื่อว่าจะโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่มีความสุข แต่เด็กที่พ่อแม่ไม่ยอมรับมีเพียงแค่ 10% ที่คิดว่าตัวเองจะโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่มีความสุข ดังนั้นการยอมรับจากครอบครัวจึงเป็นสิ่งที่สำคัญมาก

3.1.4 อยู่เคียงข้างเพื่อสนับสนุนครอบครัวควรสื่อสารพูดคุยในเชิงบวกกันเสมอ คอยอยู่เคียงข้างเพื่อสนับสนุนและให้กำลังใจลูก ให้โอกาสเขาได้เรียนรู้และตามหาตัวตนของตนเอง โดยมีคุณพ่อคุณแม่คอยห่วงใยและให้คำแนะนำ ชื่นชมเมื่อลูกทำในสิ่งที่ดีและอบรมสั่งสอนเมื่อเขาทำในสิ่งที่ผิด โดยไม่ใช้รูปแบบหรือธรรมเนียมทางเพศมาเป็นข้อติเตียน แต่สั่งสอนเขาในฐานะ "ลูก" คนหนึ่ง

4. สิทธิเด็ก กับ LGBTQ+

สิทธิเด็ก นั้นเป็นสิทธิของเด็กทุกคนที่มีติดตัวมาตั้งแต่เกิด ไม่จำกัดเพศ เชื้อชาติ ผิว ศาสนา ฯลฯ ดังนั้นไม่ว่าจะมีรสนิยมทางเพศแบบใด ทุกคนต่างมีสิทธิเท่าเทียมกัน ปัจจุบันสังคมเริ่มให้การยอมรับเรื่องความหลากหลายทางเพศ และรู้จักกับคำว่า LGBTQ+ มากขึ้น ผู้คนเริ่มกล้าที่จะยอมรับและเปิดเผยตัวตนกับสังคม โดยในประเทศไทยเองก็ได้มีการแสดงออกและเรียกร้องสิทธิของคู่รัก LGBTQ+ มากขึ้น แต่กระนั้นด้วยขนบธรรมเนียม วัฒนธรรมประเพณีที่สืบทอดมาอย่างยาวนาน จึงอาจไม่ใช่ทั้งหมดของสังคมที่จะเปิดใจยอมรับ แต่ก่อนที่เด็กจะเกิดความมั่นใจในตัวตนของตนเองและกล้าที่จะใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างประสบความสำเร็จและมีความสุขนั้น ครอบครัว คือพื้นที่สำคัญของพวกเขาที่ต้องเปิดใจยอมรับก่อน

มิวสิควิดีโอ เรื่อง จูดยีน นำเสนอเรื่อง LGBTQ+ เนื่องจาก ณ ปัจจุบันมีการยอมรับ LGBTQ+ มากขึ้นในสังคมแต่ยังมีกลุ่มที่ยังไม่เข้าใจความหมายของ LGBTQ+ ทำให้เกิดปัญหาของสังคมและครอบครัวจึงต้องให้ความสำคัญกับการศึกษาทำความเข้าใจ การพูดคุยในครอบครัว ว่าการเป็น LGBTQ+ ไม่ใช่ปัญหาทางสุขภาพจิต และไม่ใช่เรื่องแปลกในสังคม

โมเดล 3 มิติ

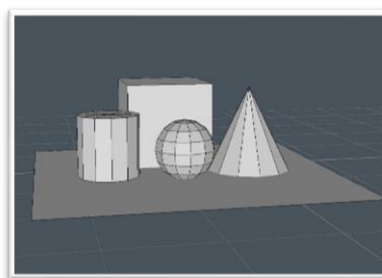
โมเดล 3 มิติหรือ 3D Model คือ โมเดลที่ถูกสร้างโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อแสดงผลให้เห็นบนพื้นผิว 3 มิติคือมีมิติในแนวนอน แนวตั้ง และแนวลึก ซึ่งแตกต่างจากภาพ 2 มิติที่แสดงผลเพียง 2 แนวเท่านั้น โมเดล 3 มิติจึงมีมุมมองที่มากกว่า คือสามารถมองเห็นได้รอบด้าน 360 องศา และสามารถปรับแต่ง แก้ไขรูปทรงในลักษณะเหมือนกับงานปั้นได้ซึ่งเรียกว่า 3D Modeling หรือการปั้นวัตถุ 3 มิติ วัตถุ 3 มิติแบ่งประเภทตามลักษณะโครงสร้าง ได้แก่

1. NURBS : วัตถุ NURBS มีโครงสร้างพื้นฐานเป็นเส้นโค้งที่ไม่ตายตัวสานต่อโยงกันทำให้เกิดพื้นผิวระหว่างเส้นโค้งเหล่านั้นเรียกว่า NURBS Surface ซึ่งมีคุณสมบัติเป็นพื้นผิวโค้งเรียบ วัตถุประเภทนี้เหมาะกับการสร้างโมเดลประเภทตัวละครที่เป็น คน สัตว์หรือสิ่งอื่นที่มีลักษณะโค้ง เช่น รถยนต์



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างวัตถุโครงสร้างแบบ NURBS

2. Polygonal : มีโครงสร้างเป็นรูปทรงเรขาคณิต คือรูปทรงเหลี่ยมต่าง ๆ ที่เป็นแผ่น (Mesh) ประกอบเรียงกันจนเป็นวัตถุที่ซับซ้อนขึ้น Polygonal มีการใช้งานที่แพร่หลายกว่า และเป็นมาตรฐานทั่วไป ของวัตถุ 3 มิติสามารถปรับแต่งได้ง่ายกว่าด้วย ซึ่งเราจะให้ความสนใจกับวัตถุPolygonal ในการทำงานหลัก



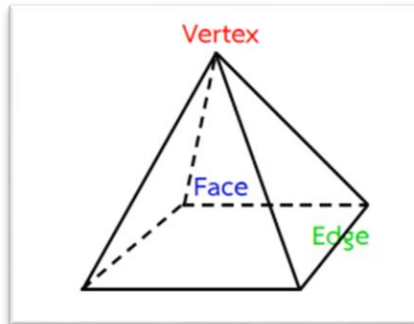
ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างวัตถุโครงสร้างแบบ Polygonal

2.1 ส่วนประกอบวัตถุ 3 มิติแบบ Polygon มีส่วนประกอบ ดังนี้

2.1.1 Face คือ พื้นผิวแต่ละด้านของวัตถุ

2.1.2 Edge คือ เส้นขอบแต่ละด้านของวัตถุ

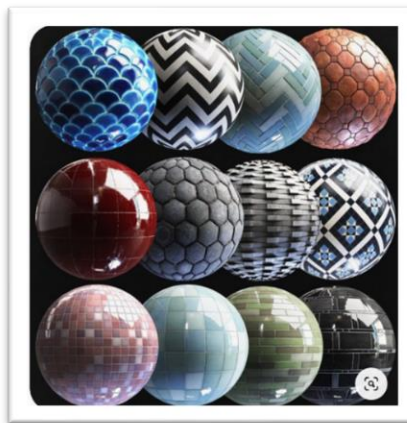
2.1.3 Vertex หรือ Vertex คือ จุดเชื่อมต่อของเส้นและพื้นผิว



ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างส่วนประกอบวัตถุ 3 มิติ Polygon
ที่มา <https://shorturl.asia/TrJQC>

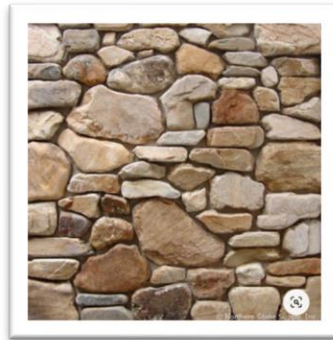
3. คุณสมบัติ 3D Model นอกจากโครงสร้างแล้ว วัตถุ 3 มิติ สามารถแสดงคุณสมบัติของตัวเองผ่านพื้นผิวภายนอก ได้แก่

3.1 Shader คือ ลักษณะของพื้นผิว เช่น ความมันวาว โปร่งใส สะท้อนแสง หยาบเรียบ เรืองแสง มีรอยบุ๋มหรือนูนขึ้นมา



ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างลักษณะของพื้นผิวหรือ Shader แบบต่าง ๆ

3.2 Texture คือ สีสวดลาย หรือภาพ ที่เรากำหนดลงไปให้พื้นผิว เช่น ลายไม้หิน พื้นกระเบื้อง โลหะ



ภาพที่ 2.6 ตัวอย่าง Texture ลายกำแพงหิน

ที่มา <https://shorturl.asia/2ViQN>

มิวสิควิดีโอ เรื่อง จูดยีน ใช้โมเดล 3 มิติเพื่อสร้างสรรค์สถานที่ต่าง ๆ ตามจินตนาการ เนื่องจากมีข้อจำกัดของสถานที่ถ่ายทำ โมเดล 3 มิติสามารถปรับแต่ง แก้ไขรูปทรงได้ตามที่ต้องการ ใส่ Texture ให้มีความเหมือนจริงมากยิ่งขึ้น และการจัดแสงให้เป็นธรรมชาติดูมีมิติ

มุมมองของภาพ

1. ภาพปานกลาง หรือ Medium Shot (MS) เป็นภาพขนาดกลางที่นิยมใช้ทั่วไปในภาพยนตร์ และงานวิดีโอ เพราะขณะดำเนิน เรื่องผู้แสดงจะอยู่ในระดับสายตา ทำให้ผู้ชมสามารถมองเห็นสีหน้า อากัปกิริยาและการเคลื่อนไหวของ ผู้แสดงได้เป็นอย่างดี รวมถึงยังใช้เป็นภาพเชื่อมต่อระหว่างภาพขนาด Long Shot กับ Close Up จุดเด่นของภาพเป็นขนาดภาพที่ใช้บ่อย เพราะสื่อสารกับผู้ชมได้ดี เห็นทั้งท่าทาง สีหน้า และอารมณ์ ดังภาพที่ 2.6



ภาพที่ 2.7 ตัวอย่างภาพปานกลาง หรือ Medium Shot (MS)

2. ภาพใกล้ หรือ Close Up (CU) มีลักษณะ ดังนี้ เป็นภาพขนาดใกล้ที่มีระยะตั้งแต่ปลายคางถึงบนสุดของศีรษะ ทำให้เห็นใบหน้า ของผู้แสดงชัดเจน และให้รายละเอียดได้มากกว่า มักใช้นั้นอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร เช่น โกรธ ดีใจ เสียใจ เป็นต้น จุดเด่นของภาพ แสดงอารมณ์ของตัวละครในขณะนั้นว่ารู้สึกอย่างไร ต่อเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้น ดังภาพที่ 2.7



ภาพที่ 2.8 ตัวอย่างภาพใกล้ หรือ Close Up (CU)

3. ภาพไกล หรือ Long Shot (LS) จะเป็นภาพที่ไกลกว่าภาพขนาดใกล้มาก แต่ยังมีมุมมองครอบคลุมบริเวณกว้าง เห็นผู้แสดงได้เต็มตัว ในภาพยนตร์มักใช้เป็นฉากเปิดเริ่มต้นและใช้ในการเล่าเรื่อง ไม่เน้นผู้แสดงจุดเด่นของภาพ ใช้ในการนำเสนอเรื่องโดยรวมแทนการบรรยาย เรียกว่า ภาพหนึ่งภาพแทนการกระทำได้มากกว่าคำบรรยาย ดังภาพที่ 2.8



ภาพที่ 2.9 ตัวอย่างภาพไกล หรือ Long Shot (LS)

มิวสิกวิดีโอ เรื่อง จูดยีน ใช้มุมกล้องในระดับสายตา และ ขนาดภาพใช้ภาพระยะไกล (Long-Shot) เพื่อให้เห็นภาพโดยรวม ระยะปานกลาง (Medium Shot) เพื่อให้เห็นการเคลื่อนไหวของตัวละคร และระยะใกล้ (Close-up) เพื่อสื่อถึงอารมณ์ของตัวละครได้มากยิ่งขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เสกสรร สายสีสด และศสพร เกิดทิม (2564) งานวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรม การดำรงชีวิต (Lifestyles) และความพึงพอใจในการดำรงชีวิต ของกลุ่ม LGBTQ+ ในจังหวัดอุดรธานี” มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการใช้ชีวิตของกลุ่ม LGBTQ+ ในจังหวัด อุดรธานี 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการดำรงชีวิตของกลุ่ม LGBTQ+ ในจังหวัดอุดรธานี 3) เพื่อศึกษาความต้องการของกลุ่ม LGBTQ+ ในจังหวัดอุดรธานี เครื่องมือในการวิจัยได้แก่แบบสอบถาม จากกลุ่มประชากรกลุ่มตัวอย่าง (เพศทางเลือก) ที่มีอายุระหว่าง 15-60 ปี ขึ้นไป จำนวน 100 คน การสุ่มตัวอย่างเลือกใช้วิธีแบบบอล หิมะ (Snowball sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือแบบสอบถาม จำนวน 4 ตอน ผลการวิจัยพบว่า 1. พฤติกรรมการใช้ชีวิตของกลุ่ม LGBTQ+ ในจังหวัดอุดรธานี พบว่าส่วนใหญ่ ผู้ตอบแบบสอบถาม ชื่นชอบการแต่งตัวลุคแมน คิดเป็นร้อยละ 29.0 ส่วนใหญ่จะเลือกซื้อเสื้อผ้า คิดเป็นร้อยละ 59.0 สถานที่เลือก ซื้อสินค้าที่ตลาด คิดเป็นร้อยละ 47.0 สิ่งที่น่ากังวลในการเลือกซื้อสินค้าคือความสวยงาม คิดเป็นร้อยละ 27.89 2. ด้านความพึงพอใจของกลุ่ม LGBTQ+ ในจังหวัดอุดรธานี พบว่าสามารถอยู่ในสังคมได้โดยไม่มี ปัญหา อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.42) ยอมรับกับสิ่งที่คุณกำลังเป็นอยู่ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.35) มีความสุขกับ การเป็นอยู่ในการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน ($\bar{X}$ = 3.81) พึงพอใจต่อนโยบายของรัฐที่มีต่อกลุ่มเพศทางเลือก อยู่ในเกณฑ์ปานกลาง ($\bar{X}$ = 3.10) และความลำบากมากกับการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมปัจจุบัน ($\bar{X}$ = 2.91) 3. ด้านความต้องการของกลุ่ม LGBTQ+ ในจังหวัดอุดรธานี พบว่ากลุ่ม LGBTQ+ มีความต้องการใช้ สิทธิมนุษยชนที่เป็นสากล อยู่ในเกณฑ์มาก ($\bar{X}$ = 4.42) ความเสมอภาค และการห้ามเลือกปฏิบัติ ($\bar{X}$ = 4.32) การรับรองทางกฎหมายในการคุ้มครอง ($\bar{X}$ = 4.32) ด้านความพึงพอใจเกี่ยวกับกลุ่ม LGBTQ+ พบว่ายอมรับกับ สิ่งที่คุณกำลังเป็นอยู่ ระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.35) บุคคลเพศที่ 3 อยู่ในสังคมได้โดยไม่มีปัญหา อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.42) ความพอใจกับการเบี่ยงเบนทางเพศของตนเอง อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.72) มีความสุขกับการเป็นอยู่ในการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.81)

อาทิตยา ทรัพย์สินวิวัฒน์ และ รัตนวดี เศรษฐจิตร (2559) งานวิจัยเรื่อง “รูปแบบการสื่อสารของมิวสิกวิดีโอ ทางยูทูปกับปรากฏการณ์ 100 ล้านวิว” มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษามิวสิกวิดีโอที่ได้รับความนิยม ช่วงปีพ.ศ.2552- พ.ศ.2561 โดยมีองค์ประกอบของรูปแบบศิลปิน แนวเพลง เนื้อหาของมิวสิกวิดีโอและค่ายเพลง โดยใช้ข้อมูลจากมิวสิก วิดีโอเพลงไทยที่เผยแพร่ผ่านยูทูปตั้งแต่ปี2552-2561 ที่ มียอดวิวมากกว่า 100 ล้านวิว รวมทั้งสิ้น 172 เพลง โดย ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) นับยอด วิวถึงวันที่ 31 ธันวาคม 2561 จากการศึกษาพบว่า ยอดวิวมิวสิกวิดีโอทางยูทูปมี ยอดสูงขึ้นทุกปีตั้งแต่ปีแรก คือ ปี2552 ที่ปรากฏกมิวสิก วิดีอยอดวิว 100 ล้านวิว สอดคล้องกับความก้าวหน้าทาง เทคโนโลยีที่ทำให้คนเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็ว สามารถรับชมย้อนหลังได้ดูซ้ำได้เท่าที่ต้องการ ไม่มีข้อจำกัด เรื่องของเวลาและสถานที่ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี โดยรูปแบบของศิลปินที่ได้รับความนิยมมีมิวสิกวิดีโอยอด วิวมากกว่า 100 ล้านวิว คือ รูปแบบศิลปินเดี่ยวจากค่าย อิสระหรือไม่สังกัดค่ายใด ๆ เนื่องจากสามารถออกแบบ แนวทางการทำงานได้อย่างอิสระ เมื่อศึกษาเจาะลงไปถึง ศิลปินที่ประสบความสำเร็จมีมิวสิกวิดีโอที่ยอดวิวมากกว่า 100 ล้านวิวสูงที่สุดคือ 6 เพลง ได้แก่ วง Cocktail และ วง Labanoon โดยศิลปินทั้งสองกลุ่มนี้เป็นศิลปินประเภท กลุ่ม และมีต้นสังกัด คือ Genie record จากบริษัทจีเอ็ม เอ็มแกรมมีจำกัด (มหาชน) ส่วนแนวเพลงที่ได้รับความนิยม สูงสุดคือ 1.แนวเพลงป๊อบ 2.แนวเพลงผสม เป็นแนวเพลงป๊อผสมร็อค 3.แนวเพลงลูกทุ่ง และที่น่าสนใจคือ ตั้งแต่ปี 2558 เป็นต้นมา มิวสิกวิดีโอเพลงลูกทุ่งมียอดวิว มากกว่า 100 ล้านวิว มีมากกว่าปีละ 10 เพลง ส่วนเนื้อหา มิวสิกวิดีโอที่ได้รับความนิยม ยอดวิวมากกว่า 100 ล้านวิว สูงสุด คือ ประเภทเรื่องราวสื่อความหมายเป็นหลัก (Narrative) เป็นมิวสิกวิดีโอที่มีโครงสร้างความสัมพันธ์เป็น เรื่องราว ส่วนค่ายเพลงที่ผลิตมิวสิกวิดีโอได้รับความนิยม สูงสุดคือ ค่ายอิสระ รองมาคือ ค่ายสังกัดบริษัทจีเอ็มเอ็ม แกรมมี จำกัด (มหาชน)

เอกพล เสงี่ยมพงษ์ (2560) งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาอารมณ์โดยดนตรี อารมณ์เป็นสิ่งสำคัญของมนุษย์ จะทุกข์หรือว่าสุข อยู่ที่อารมณ์ของบุคคลนั้น อารมณ์ของมนุษย์ มีทั้งดี และไม่ดี ถ้ามนุษย์อารมณ์ดีจะมีความสุข มีคนรักมีมิตรที่ดี ทำ อะไรประสบความสำเร็จ มีพลัง ในการทำความดีเพิ่มมากขึ้น ต่างจากคนที่อารมณ์ไม่ดี เขาคอนั้นจะมีความสุขมีแต่ความทุกข์ ใครอยู่ใกล้ ก็ไม่มีความสุข และอารมณ์ไม่ดีตามไปด้วย แต่สิ่งเหล่านี้ เราสามารถแก้ไขหรือพัฒนาให้ดีขึ้นได้ การพัฒนาอารมณ์ เราสามารถทำ ได้ง่ายเพียงเราารู้วิธี และรู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง การจะพัฒนาอารมณ์มีอยู่หลายวิธี แต่การพัฒนาอารมณ์โดยดนตรีนั้น เป็นวิธีที่เข้าใจง่าย และสามารถปฏิบัติได้ทุกคนถ้าเราเริ่มใช้ดนตรี

พัฒนา ตั้งแต่ยังเป็นเด็ก เพราะดนตรีเป็นสิ่งที่คู่กับมนุษย์มาตั้งแต่เกิด ทุกคนเกิดมาพร้อมกับเสียงดนตรี และมีเสียง ดนตรีในหัวใจ ดนตรีเป็นภาษาหนึ่งที่สามารถสื่อสารกับบุคคลทุกเพศทุกวัยทุกเชื้อชาติ ดนตรีเป็นสิ่งที่มีความค่าและมีประโยชน์มากมายมหาศาล ในโรงพยาบาลบางครั้งใช้เสียงดนตรีนั้นบำบัดผู้ป่วยทางจิต และบรรเทา ความเจ็บปวดของผู้ป่วยที่เข้ามารับการรักษา ดนตรีสามารถผ่อนคลายความเครียด สามารถช่วยให้มีสุขภาพ จิตที่ดี สามารถทำให้อารมณ์ดีเช่นกัน เมื่อเราฟังดนตรี เล่นดนตรี เราก็จะมีความสุข มีความเครียด มีสุขภาพจิตที่ดี และอารมณ์ดีนั่นเอง

กิตติวิทย์ เดชชนากร และ ดร.รังสิมา วิวัฒน์วงศ์วนา (2560) งานวิจัยเรื่อง เพศวิถีกับการสร้างอัตลักษณ์ในพื้นที่โรงเรียน “เพศวิถีไม่ใช่เรื่องหยุดนิ่งหรือตายตัว” แต่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ในแง่ปัจเจกบุคคลเพศวิถีจึงเป็น กระบวนการชีวิตที่ยาวนานของคนๆ หนึ่ง มีการเติบโตและเปลี่ยนแปลง เพื่อที่จะตอบโต้หรือยอมตามต่อกรอบกติกา เรื่องเพศที่ปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น และสัมพันธ์กับเหตุการณ์ต่างๆ ในช่วงเวลาหนึ่งๆ การเปลี่ยนแปลงเพศวิถีของคน บางอย่าง คนส่วนใหญ่ในสังคมให้การยอมรับเพราะเหมาะสมกับกรอบปฏิบัติ บรรทัดฐาน ความเชื่อ ค่านิยมและ วัฒนธรรมทางเพศของคนในสังคม แต่การเปลี่ยนแปลงทางเพศวิถีบางอย่างอาจจะไม่ตรงกับกรอบปฏิบัติ วัฒนธรรมทางเพศและค่านิยมทางเพศของคนในสังคม จึงเป็นเหตุให้ไม่เหมาะสมกับสังคมวัฒนธรรมไทยและก่อให้เกิดผลเสีย กับตัวผู้ปฏิบัติเองหรือกับสังคมในภาพรวม ซึ่งบทความนี้อธิบายถึงเพศวิถีทางเลือกที่เปลี่ยนไปท่ามกลางความหลากหลายทางเพศในโรงเรียนของนักเรียน LGBTQ + ที่ต้องเผชิญกับการแบ่งแยกกลุ่มนักเรียนเพศทางเลือกกว่าเป็นกลุ่ม คนที่ไม่ปกติ

มิวสิควิดีโอเรื่อง จุดยืน นำความรู้จากงานวิจัยของเอกพล เสี่ยงมพงษ์ เรื่องการใช้เพลงเป็นสื่อเพื่อให้เข้าถึงบุคคลทุกเพศทุกวัยทุกเชื้อชาติ นำความรู้จากงานวิจัยของ อาทิตยา ทรัพย์สินวิวัฒน์ และ รัตนาดี เศรษฐจิตร เรื่องการนำเสนอมิวสิควิดีโอเพื่อให้ได้รับความนิยมในปัจจุบันคือการดำเนินเรื่องราวคล้ายภาพยนตร์สั้น นำความรู้จากงานวิจัยของเสกสรร สายสีสอด และดสพร เกิดทิม เรื่องกลุ่ม LGBTQ+ อยู่ร่วมกับสังคมส่วนใหญ่ได้โดยไม่มีปัญหาการเลือกปฏิบัติ และได้้นำความรู้จากงานวิจัยของกิตติวิทย์ เดชชนากร และ ดร.รังสิมา วิวัฒน์วงศ์วนา เรื่องเพศวิถีทางเลือกที่เปลี่ยนไปท่ามกลางความหลากหลายทางเพศ

บทที่ 3

วิธีการออกแบบและดำเนินโครงการ

เรื่องย่อ (Synopsis)

เป็นเรื่องของนักศึกษาหญิงที่เป็นนักศึกษาใหม่ของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ได้เข้ามาเจอกับรุ่นพี่ชายในมหาวิทยาลัย และได้ตกหลุมรักรุ่นพี่คนนั้นตั้งแต่ครั้งแรกที่เจอ แต่สุดท้ายก็รู้ว่ารุ่นพี่คนนั้นไม่ใช่ผู้ชาย

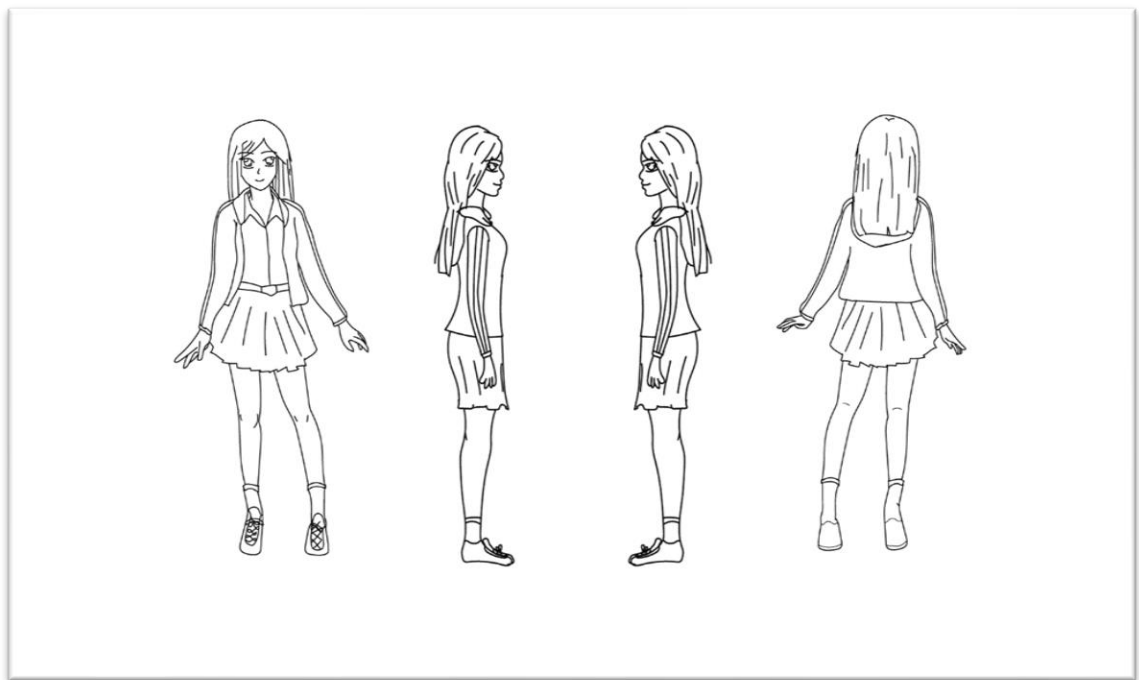
โครงเรื่องขยาย (Treatment)

เริ่มจากวันปฐมนิเทศของสาขา มิวสิคเป็นนิสิตใหม่ของมหาวิทยาลัย H.W. ขณะที่กำลังพักหลังทำกิจกรรมของนิสิตใหม่มิวสิคก็ได้เลิ่บไปเห็นรุ่นพี่ผู้ชายคนหนึ่งที่มาคอยดูแลนิสิตใหม่อยู่ เป็นรุ่นพี่ผู้ชายที่ค่อนข้างหน้าตาดี พูดจาเป็นกันเองและดูแลรุ่นน้องอย่างอบอุ่น จึงทำให้มิวสิครู้สึกชอบตั้งแต่ครั้งแรกที่เจอและมิวสิคก็ได้รู้จักชื่อของรุ่นพี่คนนั้นคือ “ชาคริต” หลายวันผ่านไป มหาวิทยาลัยเปิดการเรียนการสอนวันแรก จึงทำให้มิวสิคหาติ้กเรียนไม่เจอ ระหว่างที่สับสนกับแผนที่ติ้กเรียนนั้นก็มึรุ่นพี่เดินผ่านมาพอดี จึงทำให้เดินชนกัน มิวสิคก็สังเกตได้ว่ารุ่นพี่คนนี้คือพี่ชาคริต มิวสิคจึงทำตัวไม่ค่อยถูกพูดติด ๆ ขัด ๆ แต่ก็คิดในใจว่าเราต้องพูดกับพี่ชาคริตให้ได้จึงรวบรวมความกล้าแล้วถามพี่ชาคริตว่ากำลังหาห้องเรียนนี้ ชาคริตเป็นคน อัยยาศัยดี จึงบอกมิวสิคไปโดยไม่คิดอะไรมาก ในขณะที่ยบอกทางโดนใช้แผนที่บนมือถือ ก็มีกลุ่มรุ่นพี่เดินมาหาชาคริต พร้อมกับทักทายชาคริตด้วยท่าทางที่ไม่เหมือนกลุ่มผู้ชายปกติ ทำให้มิวสิครู้ได้ทันทีว่าชาคริตไม่ได้เป็นพี่ชายแต่เป็นพี่สาว หลังจากรู้ความจริงเกี่ยวกับชาคริต มันก็ไม่ได้ทำให้ความชอบของมิวสิคลดลง มิวสิคจึงตัดสินใจที่จะตามจีบโดยการพยายามที่จะอยู่ใกล้กับชาคริตให้ได้มากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นเวลามีกิจกรรมก็จะตามไปเข้ากิจกรรมเดียวกันกับชาคริต มิวสิคพยายามเข้าใกล้และแอบรักข้างเดียวอยู่นาน วันนีมิวสิคได้ตัดสินใจสารภาพรักกับชาคริตไปตรง ๆ โดยไม่ได้สนว่าชาคริตจะเป็นเพศอะไร ทำให้ชาคริตรู้สึกงุนงงและรู้สึกแปลกใจ ชาคริตจึงบอกไปอย่างตรง ๆ ว่าตนมีแฟนแล้ว ทำให้มิวสิคตกใจเป็นอย่างมาก

ออกแบบตัวละคร (Character Design)

1. นางสาววิภา โชติธนโชติการ (มิวสิค) อายุ 19 ปี ส่วนสูง 153 เซนติเมตร น้ำหนัก 46 กิโลกรัม ผมหาวสีดํา ใส่ชุดนักศึกษาหญิง รองเท้าผ้าใบสีขาว ผิวขาว อุปนิสัยกล้าแสดงออก มีความมั่นใจในตัวเอง

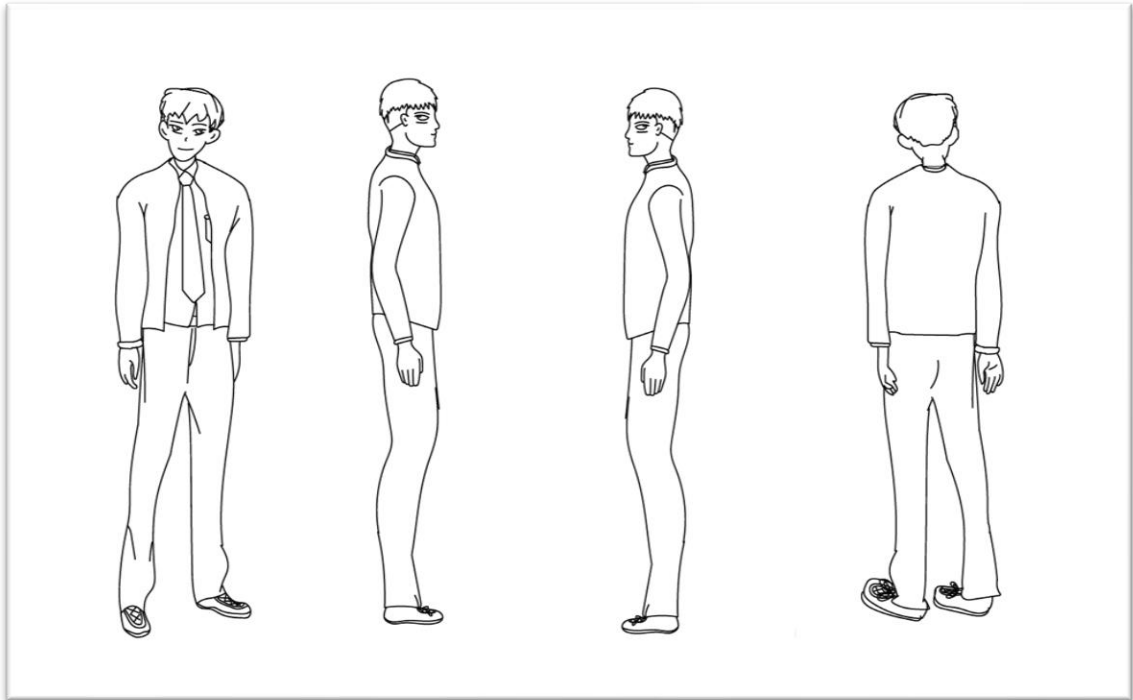
แนวคิดในการออกแบบตัวละคร มิวสิคมีต้นแบบตัวละครมาจากนักศึกษาหญิงใส่ชุดนักศึกษา เพื่อบ่งบอกถึงความเป็นนักศึกษา ใส่รองเท้าผ้าใบสีขาวสื่อถึงนักศึกษาหญิงปีที่ 1 มีไฟในการใช้ชีวิต พร้อมลุยทุกกิจกรรม และเป็นวัยที่กำลังมีความรักแบบ Puppy Love ดังภาพที่ 3.1



ภาพที่ 3.1 ออกแบบตัวละคร มิวสิค

2. นายชาคริต ฉัตรโกคินกุล (ชาคริต) อายุ 20 ปี สูง 160 เซนติเมตร น้ำหนัก 47 กิโลกรัม
 ชุดนักศึกษาชาย รองเท้าผ้าใบสีดำ รูปร่างผอมตัวเล็ก ผิวขาวเหลือง อุปนิสัย อหังการดี เป็นกันเอง

แนวคิดในการสร้างตัวละคร ชาคริต ต้องการตัวละครที่มีความเป็นผู้ชาย(เกย์)ยุคใหม่ที่มีนิสัย
 เป็นกันเองกับทุกคนไม่ว่าจะเป็นคนรู้จักกันหรือไม่ มีความเฮฮาและร่าเริงอยู่ในตัวทำให้คนรอบข้างมี
 ความสุขอยู่เสมอ ผมปิดตาหนึ่งข้างสื่อถึงความมีแฟชั่น ใส่ชุดนักศึกษาเพื่อบ่งบอกความเป็นนักศึกษา
 ดังภาพที่ 3.2

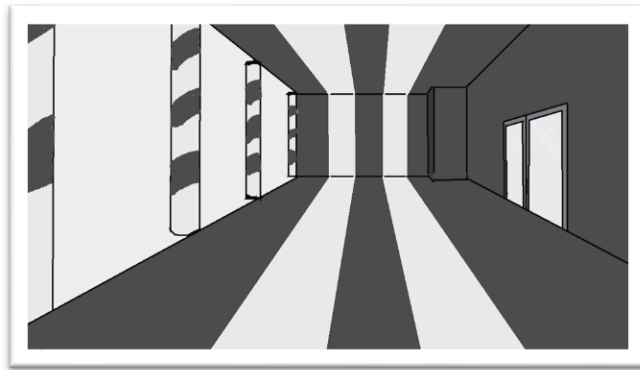


ภาพที่ 3.2 ออกแบบตัวละคร ชาคริต

ออกแบบฉากและอุปกรณ์ (Environment Design)

1. ฉากหน้าห้องประชุม ประกอบด้วย อาคารสีขาว เสาอาคารขนาดใหญ่ ประตูลูกห้องประชุม กระถางต้นไม้

แนวคิดในการออกแบบฉาก ต้องการพื้นที่หน้าห้องประชุมขนาดใหญ่ เพื่อรองรับนักศึกษาที่จะเข้าประชุมหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสะดวกต่อการเข้าแถวเข้าห้อง และยังสามารถพักผ่อนได้ตามอัธยาศัย ดังภาพที่ 3.3



ภาพที่ 3.3 ออกแบบฉาก หน้าห้องประชุม

2. ฉากทางเดินระหว่างอาคาร ประกอบด้วย หลังคากระเบื้อง เสาแบบคอรินเทียน หน้าต่างกระจก และพื้นคอนกรีต

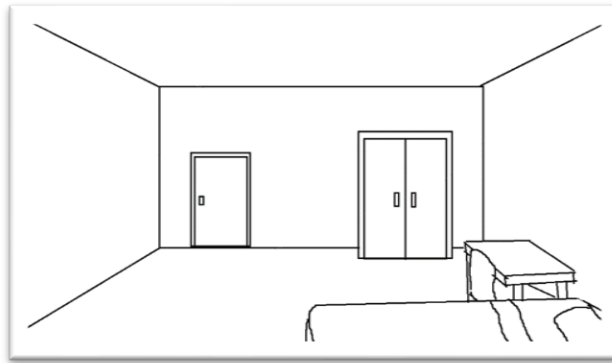
แนวคิดในการออกแบบฉาก ต้องการฉากที่เป็นทางเดินทั่วไป มีหลังคากันแดดตลอดทางเดิน ดังภาพที่ 3.4



ภาพที่ 3.4 ออกแบบฉาก ทางเดินหน้าห้องประชุม

3. ฉากห้องนอนมิวสิก ประกอบด้วย ห้องสีขาวลายดอกไม้ ประติรูปห้อง ตู้เสื้อผ้า โต๊ะ และเก้าอี้

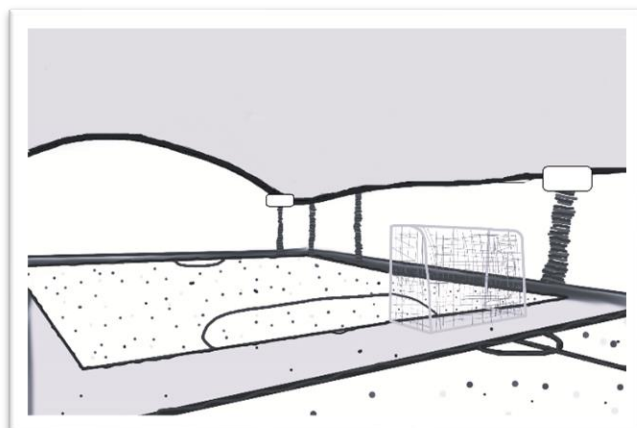
แนวคิดในการออกแบบฉาก ต้องการห้องที่เรียบง่าย ห้องสีขาวลายดอกไม้สื่อถึงความเป็นหอพักนักศึกษาหญิง มีโน้ตบุ๊กวางบนโต๊ะเพื่อแสดงถึงห้องของเด็กปัจจุบันที่อาศัยอยู่หอพัก ชั้นวางหนังสือสื่อถึงความรักในอ่านหนังสือ ดังภาพที่ 3.5



ภาพที่ 3.5 ออกแบบฉาก ห้องนอนมิวสิก

4. ฉากลานเอนกประสงค์ ประกอบด้วย ลานโล่งกว้าง พื้นสีเขียว ประติรูปฟุตบอล ไฟสปอร์ตไลท์ และโดม

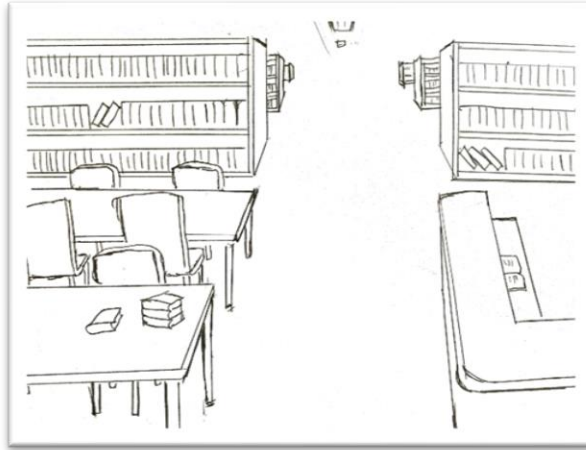
แนวคิดในการออกแบบฉากเป็นลานที่ใช้ทำกิจกรรมต่างๆ มีไฟสปอร์ตไลท์เพื่อให้แสงสว่างเวลากลางคืน มีหลังคาถักกันแดดกันฝน พื้นสีเขียวที่สามารถแปลงเป็นสนามแข่งกีฬาได้หลายชนิด ดังภาพที่ 3.6



ภาพที่ 3.6 ออกแบบฉาก ลานเอนกประสงค์

5. ฉากห้องสมุด ประกอบด้วย ชั้นวางหนังสือ หนังสือ โต๊ะไม้ เก้าอี้ โต๊ะทำงาน บรรณารักษ์

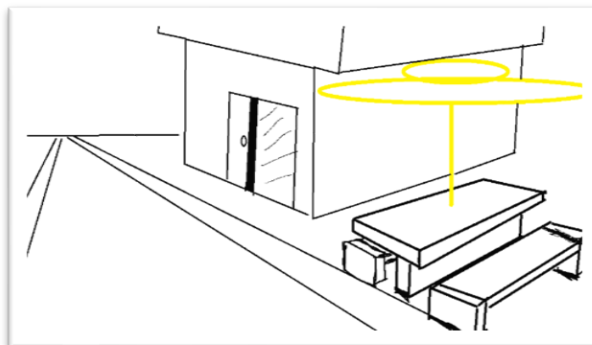
แนวคิดในการออกแบบฉาก ต้องการห้องสมุดที่มีขนาดกลาง ห้องสีน้ำตาลอ่อนทำให้รู้สึกถึงความอบอุ่นและผ่อนคลาย มีชั้นวางหนังสืออยู่ไม่มากเยอะเพื่อแสดงถึงความไม่ใหญ่เกินไปของห้องสมุด มีโต๊ะและเก้าอี้เพื่อให้นักศึกษาได้นั่งอ่านหนังสือและพักผ่อน ดังภาพที่ 3.7



ภาพที่ 3.7 ออกแบบฉาก ห้องสมุด

6. ฉากหน้าร้านค้า ประกอบด้วย ร้านค้าขนาดเล็ก โต๊ะไม้ เก้าอี้มานั่ง ทางเดิน คอนกรีต รั้ว

แนวคิดในการออกแบบฉาก ต้องการร้านค้าในมหาวิทยาลัย โต๊ะและเก้าอี้มานั่งวางอยู่ทั้งด้านหน้าและด้านข้างร้านค้าเพื่อความสะดวกต่อการนั่งรับประทานอาหารและขนม ดังภาพที่ 3.8



ภาพที่ 3.8 ออกแบบฉาก หน้าร้านค้า

ออกแบบดนตรีและเสียงประกอบ (Music and Sound Effect Design)

การเลือกดนตรีประกอบฉากในมิวสิกวิดีโอเพื่อสนับสนุนสิทธิเสรีภาพทางเพศนั้นอยากให้เข้ากับอารมณ์และเหตุการณ์ในเรื่อง คณะผู้จัดทำจึงได้ทำการเขียนเพลงและทำนองขึ้นมาโดยเฉพาะสำหรับมิวสิกวิดีโอนี้

ตารางที่ 3.1 ดนตรีและเสียงประกอบ

Scene	Music/Sound	Concept
1-6	เพลง จูดยีน – นรวิชญ์ ปิ่นนาค	แนวคิด เนื้อหาของเพลงได้ใช้เค้าโครงของเนื้อเรื่องมาเป็นต้นแบบในการแต่ง ซึ่งจะช่วยให้ถ่ายทอดสู่ผู้ชมได้ดีที่สุด

บทภาพยนตร์ (Screen Play)

บทภาพยนตร์แสดงบทสนทนาของตัวละครต่าง ๆ ในแต่ละฉาก ระบุสถานที่ และเวลาในการดำเนินเรื่อง

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์

Scene	Location	Time	Script
1	หน้าห้องประชุม	กลางวัน	มิวสิคอรับน้ำดื่มระหว่างพักจากการปฐมนิเทศระหว่างรอรับของว่างมิวสิคชะเง้อมองข้างหน้าว่าใกล้ถึงคิวหรือยัง มิวสิคหันไปเห็นรุ่นที่คนนั่งกำลังดูแลนนิ่ง ๆ มิวสิคยิ้มออกมาเพราะรู้สึกชอบรุ่นพี่คนนี้อย่างมากเพราะดูแลเอาใจใส่ดีและเป็นกันเอง
2	หน้าทางเดิน หน้าตึกประชุม	กลางวัน	มิวสิค ก้มหน้าก้มตามองดูแผนที่บนมือถือพร้อมเดินไปข้างหน้าโดยไม่สนใจสิ่งรอบข้าง เพราะยังไม่ค่อยชินกับมหาลัยจึงทำให้ชนเข้ากับนักศึกษาคนอื่น มิวสิครีบขอโทษอย่างรวดเร็ว นักศึกษาคนนั้นหันมาทำให้มิวสิคได้เห็นว่าคนที่ชนคือ พี่ชาคริต มิวสิคจึงใช้โอกาสนี้ถามทางกับพี่ชาคริตระหว่างนั้นก็กลุ่มรุ่นพี่เดินเข้ามา พร้อมทักทายชาคริตด้วยท่าทางที่ต่างจากเพื่อนชายทั่วไป พร้อมทักทายชาคริตด้วยท่าทางที่ต่างจากเพื่อนชายทั่วไป ทำให้มิวสิครู้ว่าชาคริตไม่ได้ชอบผู้หญิง
3	ห้องนอนมิวสิค	กลางคืน	มิวสิคเลื่อนดู Facebook และได้เห็นโปรไฟล์พี่ชาคริต แล้วมิวสิคก็ตัดสินใจกดติดตาม Facebook ของพี่ชาคริต
4	ลานเอนก ประสงค์	กลางวัน	ชาคริตกำลังยืดเส้นเตรียมวิ่งออกกำลังกายอยู่ตรงข้างหน้ามิวสิควิ่งเข้าไปยืดเส้นใกล้ ๆ พร้อมยิ้มให้
5	ห้องสมุด	กลางวัน	มิวสิคนั่งอ่านหนังสือบนโต๊ะกับเพื่อน ชาคริตถือหนังสือเดินไปนั่งโต๊ะด้านตรงข้าม ชาคริตกำลังเปิดหนังสือที่ถือมา มิวสิคกำลังแกล้งอ่านหนังสือเพื่อแอบมองอยู่ห่าง ๆ ชาคริตกำลังเปลี่ยนหน้าหนังสือ พร้อมกับสีหน้าเรียบเฉย และได้มีเพื่อนชาคริตเข้ามานั่งบัง ทำให้มิวสิคหงุดหงิดอย่างมาก

ตารางที่ 3.2 บทภาพยนตร์(ต่อ)

Scene	Location	Time	Script
5	ห้องสมุด	กลางวัน	มิวสิคนั่งอ่านหนังสือบนโต๊ะกับเพื่อน ชาคริตถือหนังสือเดินไปนั่งโต๊ะด้านตรงข้าม ชาคริตกำลังเปิดหนังสือที่ถือมา มิวสิคกำลังแก้มอ่านหนังสือเพื่อแอบมองอยู่ห่าง ๆ ชาคริตกำลังเปลี่ยนหน้าหนังสือ พร้อมกับสีหน้าเรียบเฉย และได้มีเพื่อนชาคริตเข้ามานั่งข้าง ทำให้มิวสิคหงุดหงิดอย่างมาก
6	หน้าร้านค้า	กลางวัน	ชาคริตนั่งอยู่ตรงม้าหินอ่อนบริเวณข้าง ๆ ร้านค้า มิวสิคเดินออกมาจากร้านค้า และเห็นชาคริตนั่งอยู่จึงขอร้องด้วย ชาคริตตอบตกลง ด้วยความอหังการดี มิวสิคนั่งนิ่งตัวเกร็งเพราะยังเขินชาคริตอยู่ มิวสิคจึงยื่นขนมให้ชาคริตเพื่อแก้เขิน มิวสิคคิดในใจว่ามันถึงเวลาที่เรต้องบอกความรู้สึกแล้วละ ผลจะเป็นยังไงก็ช่าง มิวสิคจึงบอกความในใจให้ชาคริตฟัง ชาคริตบอกว่ารู้ความจริงมาตลอด ระหว่างที่ชาคริตจะพูดประโยคสุดท้ายก็มีเสียงแทรกเข้ามา ซึ่งคือแฟนของชาคริตนั่นเอง

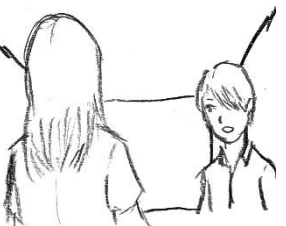
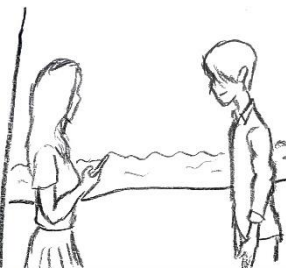
บทภาพ (Storyboard)

บทภาพแสดงรูปภาพการดำเนินเรื่องที่ออกแบบในแต่ละฉาก รายละเอียดของแต่ละฉากเวลาในการดำเนินเรื่อง มุมกล้อง เสียงบรรยาย และเสียงดนตรี

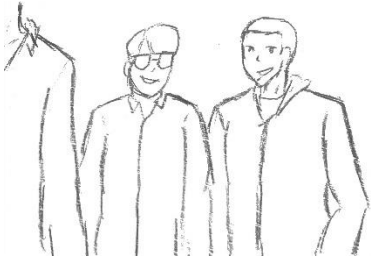
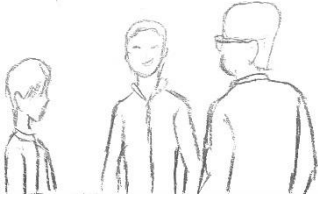
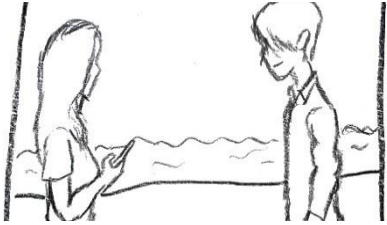
ตารางที่ 3.3 บทภาพ

Storyboard	Descriptions	Scene
	มิวสิคกำลังต่อแถว แล้วชะเง้อมองไปที่หัว แถว	Scene: 1 Shot: 1 Time: 00:00 – 00:04 Camera: MCU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	ชาคริตกำลังแจกน้ำให้ รุ่นน้องและพูดคุย อย่างเป็นกันเอง	Scene: 1 Shot: 2 Time: 00:05 – 00:11 Camera: MS Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	มิวสิคเห็นชาคริตแล้ว รู้สึกตกหลุมรักทันที จึงยิ้มออกมา	Scene: 1 Shot: 3 Time: 00:12 – 00:15 Camera: LS Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	มิวสิคดูแผนที่ในมือถือ ไปด้วย พร้อมกับมอง ไปรอบ ๆ	Scene: 2 Shot: 1 Time: 00:16 – 00:22 Camera: MCU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro

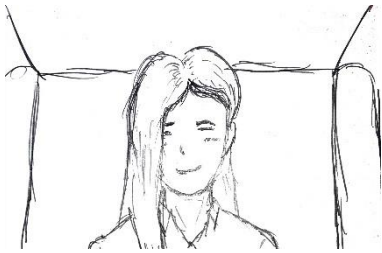
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	มิวสิคเดินมาจาก ทางซ้าย ชาคริตเดินมาจาก ด้านขวาโดยที่ไม่ได้ มองทางแล้วชนกัน	Scene: 2 Shot: 2 Time: 00:23 – 00:24 Camera: LS Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	มิวสิคก้มหัวขอโทษ	Scene: 2 Shot: 3 Time: 00:24 – 00:25 Camera: MCU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	ชาคริตถามมิวสิค ด้วยความเป็นห่วง	Scene: 2 Shot: 4 Time: 00:26 – 00:31 Camera: MCU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	มิวสิคบอกกับชาคริต ว่ากำลังหลงทาง	Scene: 2 Shot: 5 Time: 00:32 – 00:33 Camera: LS Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	ชาคริตถามถึงสถานที่ ที่มิวสิคต้องการจะไป	Scene: 2 Shot: 6 Time: 00:34 – 00:38 Camera: MCU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro

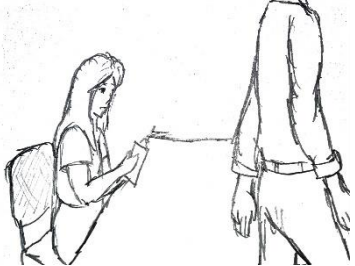
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	บอกสถานที่ที่จะไป กับชาคริต	Scene: 2 Shot: 7 Time: 00:39 – 00:44 Camera: MCU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	มิวสิคยื่นโทรศัพท์ให้ ชาคริตช่วยบอกทาง ชาคริตรับมา แล้วมี เสียงเรียกมาจากข้าง หลังชาคริตว่า “คิดดี้”	Scene: 2 Shot: 8 Time: 00:45 – 00:51 Camera: LS Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	กลุ่มเพื่อนชาคริตเดิน เข้ามาจากด้านหลัง	Scene: 2 Shot: 9 Time: 00:52 – 00:57 Camera: LS Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	ชาคริตคุยกับกลุ่ม เพื่อน จนกลุ่มเพื่อน เดินแยกตัวออกมา	Scene: 2 Shot: 10 Time: 00:58 – 01:02 Camera: MCU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	มิวสิคถามเรื่องที่ ชาคริตคุยกับกลุ่ม เพื่อน	Scene: 2 Shot: 11 Time: 01:03 – 01:07 Camera: MS Sound: ปกติอ้ายชาคิสบให้เบอญ สาวบ่.M4A

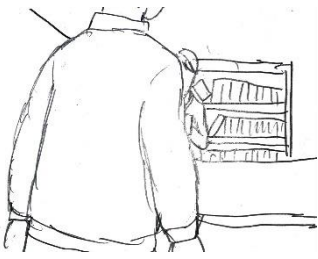
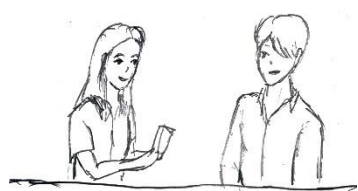
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	มิวสิคคิดเข้าข้าง ตัวเองในใจ	Scene: 2 Shot: 12 Time: 01:08 – 01:14 Camera: CU Sound: หรือว่า พี่เขาจะชอบเรา. m4a, เบอร์หนุ่ม.wav
	ชาคริตบอกความจริง กับมิวสิค	Scene: 2 Shot: 13 Time: 01:15 – 01:18 Camera: MCU Sound: เบอร์หนุ่ม.wav
	มิวสิคตกใจกับความ จริงของชาคริต	Scene: 2 Shot: 14 Time: 01:19 – 01:20 Camera: CU Sound: หึะ.wav
	มิวสิคนั่งเล่นโทรศัพท์ จนไปเจอ Account ของชาคริต	Scene: 3 Shot: 1 Time: 01:20 – 01:26 Camera: MS Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	มิวสิคคิดกับตัวเอง ว่าทำไมยังตัดใจจาก ชาคริตไม่ได้	Scene: 3 Shot: 2 Time: 01:27 – 01:32 Camera: MCU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro

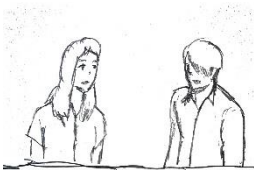
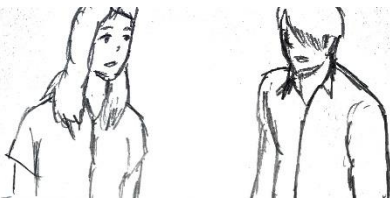
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	มิวสิกเข้ามาทักทาย ชาคริตที่ลาน เอนกประสงค์	Scene: 4 Shot: 1 Time: 01:33 – 01:41 Camera: MS Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	มิวสิกนั่งอ่านหนังสือ ในห้องสมุด ชาคริตเดินผ่านมานั่ง โต๊ะตรงข้าม	Scene: 5 Shot: 1 Time: 01:42 – 01:47 Camera: MS Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	ชาคริตนั่งอ่านหนังสือ	Scene: 5 Shot: 2 Time: 01:48 – 01:50 Camera: MCU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	ชาคริตอ่านหนังสือ	Scene: 5 Shot: 3 Time: 01:51 – 01:54 Camera: CU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	มิวสิกเอาหนังสือบัง หน้า แอบมองชาคริต แล้วยิ้มออกมา	Scene: 5 Shot: 4 Time: 01:54 – 01:59 Camera: MCU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro

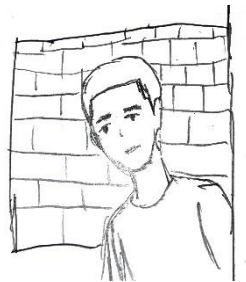
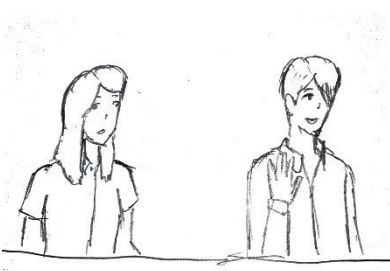
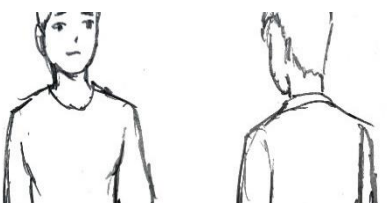
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	เพื่อนชาคริตเดินเข้ามา มานั่งข้างชาคริต	Scene: 5 Shot: 5 Time: 02:00 – 02:06 Camera: MCU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	มิวสิกแสดงอาการ หงุดหงิด	Scene: 5 Shot: 6 Time: 02:07 – 02:09 Camera: MCU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	ชาคริตและเพื่อนนั่ง อยู่ที่โต๊ะหน้าร้านค้า มิวสิกเดินไปที่โต๊ะ	Scene: 6 Shot: 1 Time: 02:10 – 02:16 Camera: MLS Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	มิวสิกเดินมาที่โต๊ะ แล้วxonั่งข้างชาคริต	Scene: 6 Shot: 2 Time: 02:17 – 02:20 Camera: MS Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	มิวสิกเดินมานั่งที่ข้าง ของชาคริต แล้วยื่นขนมให้ แต่ถูกชาคริตปฏิเสธ	Scene: 6 Shot: 3 Time: 02:21 – 02:30 Camera: MCU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro

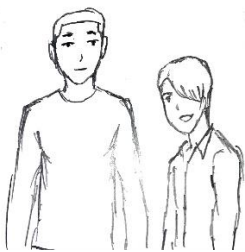
ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	มิวสิคคิดในใจ รวบรวมความกล้า ที่จะบอกความรู้สึก ของตัวเอง โดยไม่สน ว่าผลจะเป็นไ	Scene: 6 Shot: 4 Time: 02:31 – 02:32 Camera: CU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	มิวสิคสารภาพรักกับพี ชาคริต	Scene: 6 Shot: 5 Time: 02:33 – 02:43 Camera: MCU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	ชาคริตบอกกับ มิวสิคว่าตนรู้อยู่แล้ว	Scene: 6 Shot: 6 Time: 02:44 – 02:48 Camera: CU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	มิวสิคพูดตัดพ้อกับ ตัวเองเรื่องความรัก	Scene: 6 Shot: 7 Time: 02:49 – 03:00 Camera: CU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	ชาคริตมีเรื่องที่ต้อง บอกกับมิวสิค เหมือนกัน	Scene: 6 Shot: 8 Time: 03:01 – 03:04 Camera: MCU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

Storyboard	Descriptions	Scene
	มีวลิตแสดงท่าที่เขินอาย คิดในใจว่าอาจจะทำสำเร็จ	Scene: 6 Shot: 9 Time: 03:05 – 03:07 Camera: CU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	มีผู้ชายเดินมาเรียกชาคริตว่า “ตัวเอง”	Scene: 6 Shot: 10 Time: 03:08 – 03:09 Camera: MCU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	ชาคริตโบกมือทักทาย	Scene: 6 Shot: 11 Time: 03:10 – 03:12 Camera: MCU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	ผู้ชายกวักมือเรียกชาคริตและชวนกลับบ้าน	Scene: 6 Shot: 12 Time: 03:13 – 03:14 Camera: MCU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro
	ชาคริตเดินไปหาแฟนของตัวเอง	Scene: 6 Shot: 13 Time: 03:15 – 03:18 Camera: MCU Sound: เพลง จูดยีน - Shintaro

ตารางที่ 3.3 บทภาพ (ต่อ)

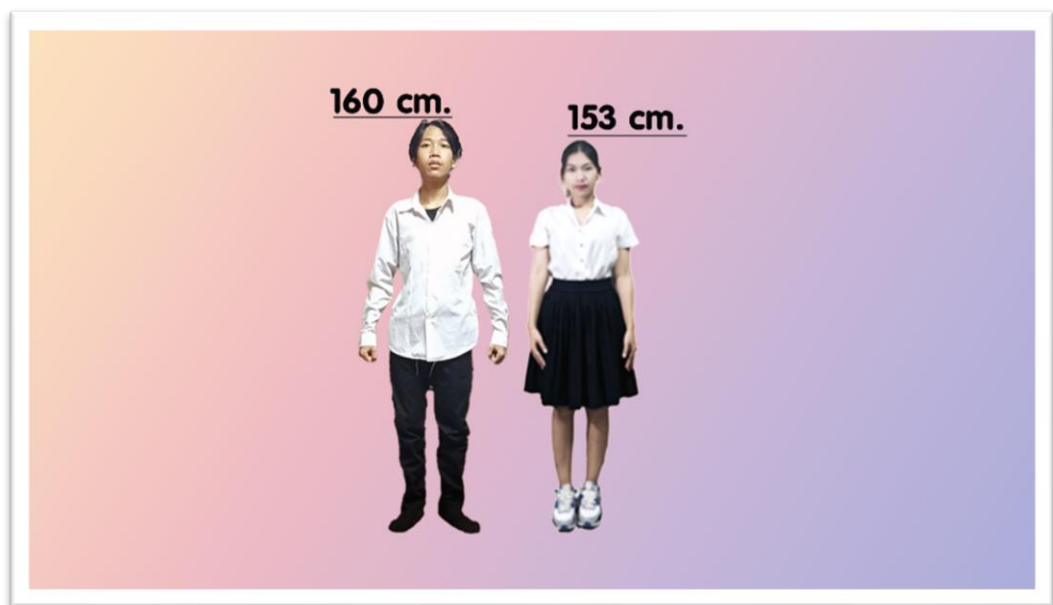
Storyboard	Descriptions	Scene
	มิวสิคแสดงสีหน้า ตกใจ	Scene: 6 Shot: 14 Time: 03:19 – 03:21 Camera: CU Sound: ห๊ะ อย่าบอกนะว่า.m4a
	ชาคริตบอกเรื่องแฟน ของตัวเองกับมิวสิค แล้วเดินออกไปพร้อม กันกับแฟน	Scene: 6 Shot: 15 Time: 03:22 – 03:29 Camera: MCU Sound: พากย์3.wav

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

ตัวละคร (Character)

มิวสิกวิดีโอเรื่อง จูดยีน มีตัวละครในเรื่องทั้งหมด 2 ตัวละคร คือตัวละครชาคริตและตัวละครมิวสิคพร้อมส่วนสูง ดังภาพที่ 4.1



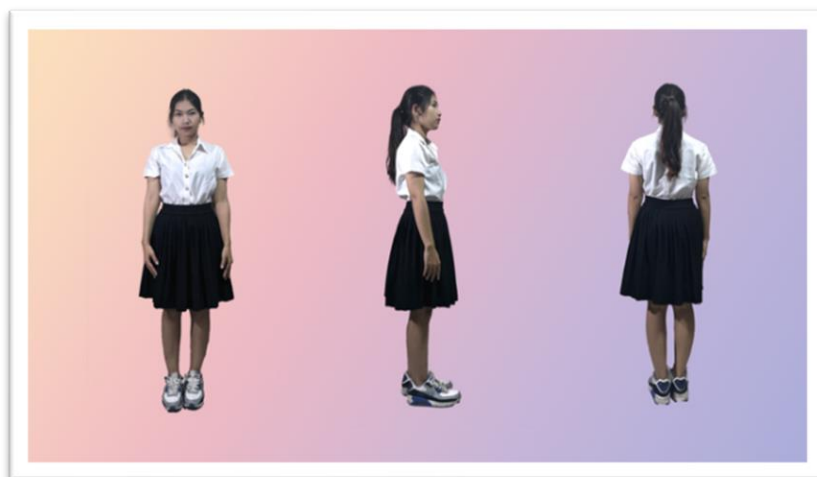
ภาพที่ 4.1 สัดส่วนและขนาดของตัวละคร ชาคริตและมิวสิค

1. ตัวละครที่ 1 นายชาคริต ฉัตรโกคินกุล (ชาคริต) อายุ 20 ปี สูง 160 เซนติเมตร น้ำหนัก 47 กิโลกรัม ชุตนักศึกษาชาย รองเท้าผ้าใบสีดำ รูปร่างผอมตัวเล็ก ผิวขาวเหลือง อุปนิสัย อึดอัดดี เป็นกันเอง ดังภาพที่ 4.2



ภาพที่ 4.2 ตัวละคร ชาคริต

2. ตัวละครที่ 2 นางสาววิภา โชติธนโชติการ (มิวสิค) อายุ 19 ปี ส่วนสูง 153 เซนติเมตร น้ำหนัก 46 กิโลกรัม ผอมยาวสีดำ ใส่ชุดนักศึกษาหญิง รองเท้าผ้าใบสีขาว ผิวขาว อุปนิสัยกล้า แสดงออก มีความมั่นใจในตัวเอง ดังภาพที่ 4.3



ภาพที่ 4.3 ตัวละคร มิวสิค

ฉากและอุปกรณ์ (Environment)

1. ฉากหน้าห้องประชุม ประกอบด้วย อาคารสีขาวที่สื่อถึงความสะดวกและความปลอดภัย เสืออาคารขนาดใหญ่ ประตูลูกเหล็ก ประตูห้องประชุม กระถางต้นไม้ โต๊ะไม้ ผ้าปูโต๊ะลายตารางสีแดงขาว ดังภาพที่ 4.4



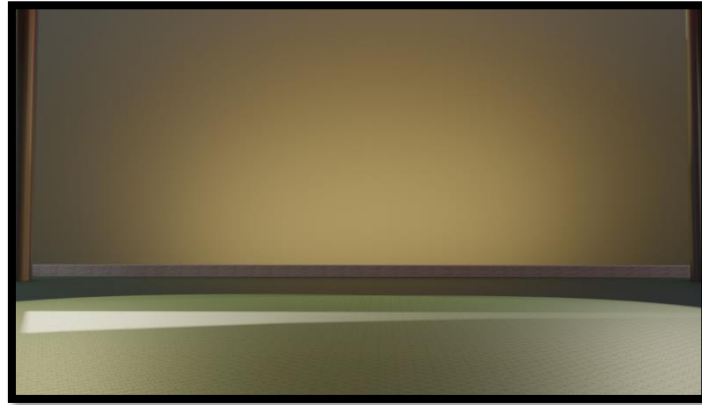
ภาพที่ 4.4 ฉากหน้าห้องประชุม

2. ฉากทางเดิน ประกอบด้วย เสือขนาดใหญ่ที่สื่อถึงความมั่นคง ทางเดินคอนกรีต ร้านค้าขนาดเล็กและโต๊ะเก้าอี้สำหรับนั่งรับประทานอาหารว่างหรือใช้สำหรับนั่งทำงานกับกลุ่มเพื่อน ดังภาพที่ 4.5



ภาพที่ 4.5 ฉากทางเดิน

3. ฉากลานเอนกประสงค์ ประกอบด้วย ลานโล่งกว้างเหมาะสำหรับการทำกิจกรรม ได้หลายประเภท พื้นสีเขียวที่สามารถแปลงเป็นสนามแข่งกีฬาได้หลายชนิด กำแพง และไฟสปอร์ตไลท์ ดังภาพที่ 4.6



ภาพที่ 4.6 ฉากลานเอนกประสงค์

4. ฉากห้องสมุด ประกอบด้วย ห้องสีน้ำตาลอ่อนทำให้รู้สึกถึงความอบอุ่นและผ่อนคลาย มีชั้นวางหนังสืออยู่ไม่มากเยอะเพื่อแสดงถึงความไม่ใหญ่เกินไปของห้องสมุดมีโต๊ะและเก้าอี้เพื่อให้นักศึกษาได้นั่งอ่านหนังสือและพักผ่อน ดังภาพที่ 4.7



ภาพที่ 4.7 ฉากห้องสมุด

5. ฉากหน้าร้านค้า ประกอบด้วย ร้านค้าโต๊ะและเก้าอี้มานั่งวางอยู่ทั้งด้านหน้าและด้านข้างร้านค้าเพื่อความสะดวกต่อการนั่งรับประทานอาหารและขนมของขนมมากมายวางอยู่บนโต๊ะบ่งบอกถึง ความเป็นเด็ก ดังภาพที่ 4.8



ภาพที่ 4.8 ฉากหน้าร้านค้า

6. ฉากห้องนอน ประกอบด้วย ห้องสีขาวลายดอกไม้สื่อถึงความเป็นหอพักนักศึกษาหญิง มีโน้ตบุ๊กวางบนโต๊ะเพื่อแสดงถึงห้องของเด็กปัจจุบันที่อาศัยอยู่หอพักชั้นวางหนังสือสื่อถึงความรักในอ่านหนังสือ ดังภาพที่ 4.9



ภาพที่ 4.9 ฉากห้องนอน

ภาพยนตร์ (Movie)

1. เปิดเรื่องที่ฉากหน้าห้องประชุม มิวสิคกำลังต่อแถวรอรับน้ำดื่มจากรุ่นพี่สีหน้าของมิวสิคแสดงอาการเหนื่อยล้าจากการทำกิจกรรมในยามเช้า และต้องการให้กิจกรรมนี้สิ้นสุด ดังภาพที่ 4.10



ภาพที่ 4.10 มิวสิคต่อแถวรอรับน้ำดื่มจากรุ่นพี่

2. ต่อจากนั้นมิวสิคมองหาจุดรับน้ำแล้วเห็นรุ่นพี่คนหนึ่งที่ยืนให้บริการและคำปรึกษากับรุ่นน้องคนอื่นอย่างสุภาพและสนิทสนมราวกับรู้จักกันมานาน ดังภาพที่ 4.11



ภาพที่ 4.11 มิวสิคมองหาจุดรับน้ำดื่ม

3. ชาคริตกำลังแจกน้ำให้นักศึกษาปีที่ 1 พร้อมกับยิ้มแย้มและพูดคุยกับรุ่นน้องทุกคนอย่างสุภาพและสนิทสนม ดังภาพที่ 4.12



ภาพที่ 4.12 ชาคริตที่กำลังแจกน้ำเปล่าให้นักองอยู่

4. มิวสิคเห็นชาคริตที่ยิ้มแย้มอยู่ตลอดเวลา รอยยิ้มของชาคริตช่วยให้ความเหนื่อยล้าทั้งหมดของมิวสิคหายไป แล้วก็รู้สึกชอบชาคริตตั้งแต่ครั้งแรกที่เห็น ดังภาพที่ 4.13



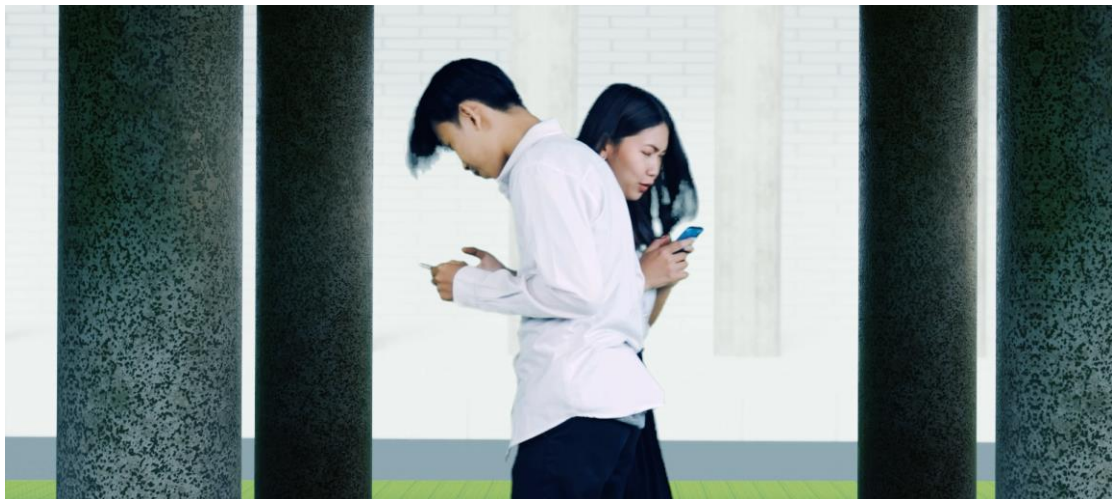
ภาพที่ 4.13 มิวสิคมองชาคริตแล้วแอบยิ้มคนเดียว

5. วันหนึ่งที่ทางเดินในมหาวิทยาลัย มิวสิกกำลังเดินหาห้องเรียน แต่ด้วยความที่เป็นนักศึกษาเข้าใหม่ จึงยังไม่คุ้นเคยกับเส้นทางในมหาวิทยาลัย ดังภาพที่ 4.14



ภาพที่ 4.14 มิวสิกกำลังเดินหาห้องเรียน

6. มิวสิกที่กำลังเดินหาห้องเรียนอยู่'โดยไม่ได้มองทางจึงทำให้เดินชนกับชาคริต เมื่อมิวสิกตั้งหลักได้เลยรีบทำการพนมมือ ก้มหัวขอโทษชาคริต ดังภาพที่ 4.15



ภาพที่ 4.15 มิวสิกเดินชนชาคริต

7. มิวสิคที่กำลังหาทางไปห้องเรียนไม่เจอเลยถือโอกาสถามทางไปห้องเรียนกับรุ่นพี่ที่คุ้นเคย
เส้นทางในมหาวิทยาลัยอย่างชาคริต ดังภาพที่ 4.16



ภาพที่ 4.16 มิวสิคถามทางชาคริต

8. ชาคริตยินดีช่วยเหลือมิวสิค และตอบตกลงที่จะช่วยหาทางไปห้องเรียนทันทีที่ทัน
มิวสิคจึงยื่นโทรศัพท์ให้ชาคริตเพื่อใช้ในการบอกตำแหน่งของแผนที่ ดังภาพที่ 4.17



ภาพที่ 4.17 ชาคริตกำลังหาห้องเรียนให้มิวสิค

9. ขณะที่ชาคริตกำลังก้มใช้โทรศัพท์หาแผนที่ไปห้องเรียนให้มิวสิค ก็มีเสียงของผู้ชายเรียกมาจากทางด้านหลังของชาคริต ทำให้ชาคริตหยุดสิ่งที่กำลังทำอยู่ ดังภาพที่ 4.18



ภาพที่ 4.18 มีเสียงเรียกมาจากด้านหลังของชาคริต

10. เสียงมาจากผู้ชาย 2 คนที่กำลังเดินมาหาชาคริตอย่างไม่รีบร้อน คนแรกมีรูปร่างอ้วนท้วม อยู่ในชุดเครื่องแบบนักศึกษาปกติและอีกหนึ่งคนใส่เสื้อคลุมชุดนักศึกษาไว้ ดังภาพที่ 4.19



ภาพที่ 4.19 ผู้ชาย 2 คนกำลังเดินมาหาชาคริต

11. ชาคริตหันไปมองนักศึกษาทั้ง 2 คนที่กำลังเดินเข้ามาทักทายชาคริตอย่างสนิทสนม พร้อมกับพูดแซวชาคริตที่กำลังยืนอยู่กับสาวสวยรุ่นน้อง ดังภาพที่ 4.20



ภาพที่ 4.20 เพื่อน 2 คนกำลังทักทายชาคริต

12. ชาคริตหันกลับไปพูดคุยเล็กน้อยกับเพื่อนทั้ง 2 คนที่แวะมาทักทายชาคริต ขณะที่กำลังจะเดินไปร้านค้าที่อยู่ปลายทาง ก่อนที่เพื่อนทั้ง 2 จะเดินออกไป ดังภาพที่ 4.21



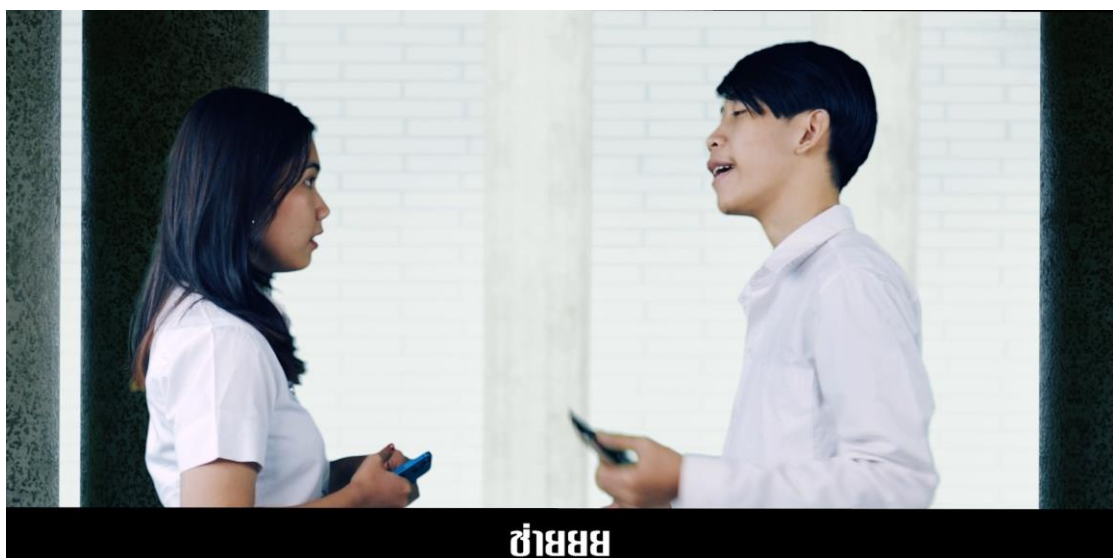
ภาพที่ 4.21 เพื่อน 2 คนกำลังทักทายชาคริตแล้วก็ไป

13. มิวสิคถามชาคริตด้วยความสงสัยว่าปกติชาคริตไม่ให้เบอร์โทรศัพท์กับผู้หญิงคนอื่นหรือ
ดังภาพที่ 4.22



ภาพที่ 4.22 มิวสิคกำลังถามชาคริตด้วยความสงสัย

14. ชาคริตตอบไขโดยพูดลากเสียงเพื่อความเป็นกันเองพร้อมเอียงหัวไปด้านขวาเล็กน้อย
ดังภาพที่ 4.23



ภาพที่ 4.23 ชาคริตกำลังตอบคำถามมิวสิค

15. มิวสิคแสดงท่าที่เขินอายคิดเพื่อในใจว่าชาคริตชอบตนเพราะชาคริตแสดงท่าที่สนิทสนมและพูดคุยอย่างเป็นกันเองกับมิวสิค โดยไม่ถือตัว ดังภาพที่ 4.24



ภาพที่ 4.24 มิวสิคกำลังคิดในใจอย่างมีความสุข

16. ชาคริตตอบกลับมิวสิคไปว่า ปกติตนให้เบอร์โทรศัพท์แต่กับผู้ชาย และนี่เป็นการเฉลยว่าชาคริตไม่ได้ชอบผู้หญิง แต่ชาคริตชอบผู้ชาย ดังภาพที่ 4.25



ภาพที่ 4.25 ชาคริตพูดตอบมิวสิค

17. มิวสิคแสดงอาการตกใจกับคำตอบของชาคริต ที่ไม่ได้เป็นไปตามที่ตนเองคิดในใจ
ดังภาพที่ 4.26



ภาพที่ 4.26 มิวสิคกำลังตกใจ

18. ในฉากห้องนอน มิวสิคกำลังใช้เวลาว่างหลังเลิกเรียนกับการนั่งเล่นโทรศัพท์มือถือ
นั่งดูโซเชียลต่าง ๆ เพื่อผ่อนคลายจากการเรียนและกิจกรรมที่ทำมาทั้งวัน ดังภาพที่ 4.27



ภาพที่ 4.27 มิวสิคกำลังใช้มือถือ

19. มิวสิคตื่นเต้นที่เจอบัญชีผู้ใช้งานของพี่ชาคริต พร้อมกับแสดงท่าทีดีใจเล็กน้อย แล้วคิดในใจกับตัวเองด้วยความสงสัยว่า ทำไมถึงลืมชาคริตไม่ได้ ดังภาพที่ 4.28



ภาพที่ 4.28 มิวสิคกำลังตื่นเต้น

20. ในฉากลานเอนกประสงค์ ขณะที่ชาคริตกำลังยืดกล้ามเนื้อเตรียมออกกำลังกาย มิวสิคได้เดินมาทักทายชาคริตอย่างไม่ทันตั้งตัว ทำให้ชาคริตตกใจอย่างมาก ดังภาพที่ 4.29



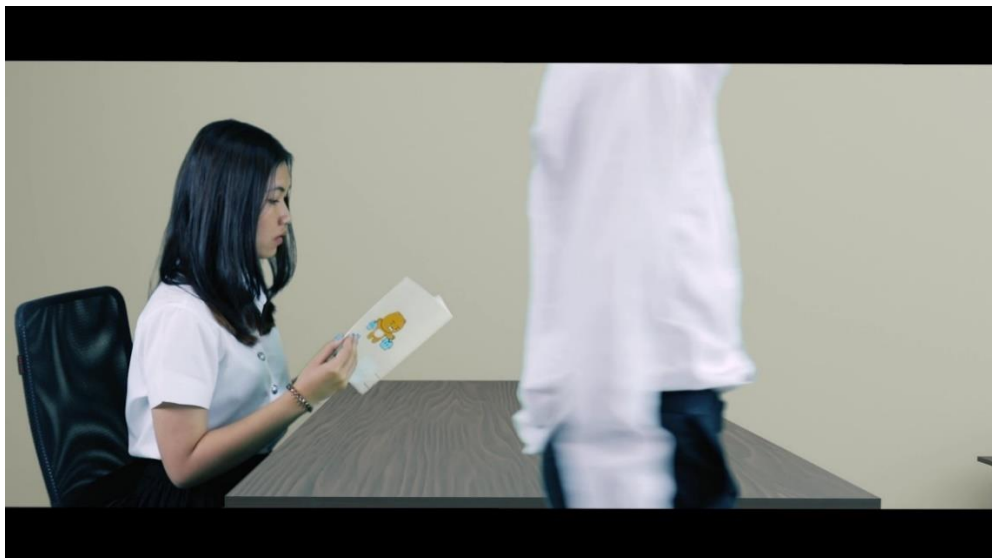
ภาพที่ 4.29 มิวสิคเดินไปทักทายชาคริต

21. ชาคริตตอบทักทายกลับด้วยความรวดเร็วเพราะตกใจอย่างมาก มิวสียิ้มให้อย่างตื่นเต้นที่ได้เจอชาคริต ดังภาพที่ 4.30



ภาพที่ 4.30 ชาคริตตอบรับคำทักทายของมิวสิค

22. ในฉากนี้คือห้องสมุด ในขณะที่มิวสิคนั่งอ่านหนังสือหาความรู้เพิ่มเติมอยู่ในห้องสมุดของมหาวิทยาลัย ชาคริตเดินผ่านไปโดยไม่ทันสังเกตว่าโต๊ะนี้มีมิวสิค กำลังนั่งอ่านหนังสือ ดังภาพที่ 4.31



ภาพที่ 4.31 มิวสิคกำลังอ่านหนังสืออยู่ที่ห้องสมุด

23. มิวสิคที่กำลังก้มอ่านหนังสืออยู่เงยหน้ามามองคนที่เดินมานั่งโต๊ะฝั่งตรงข้ามกับโต๊ะของตัวเอง ทำให้รู้ว่าชายคนนั้นคือชาคริต ดังภาพที่ 4.32



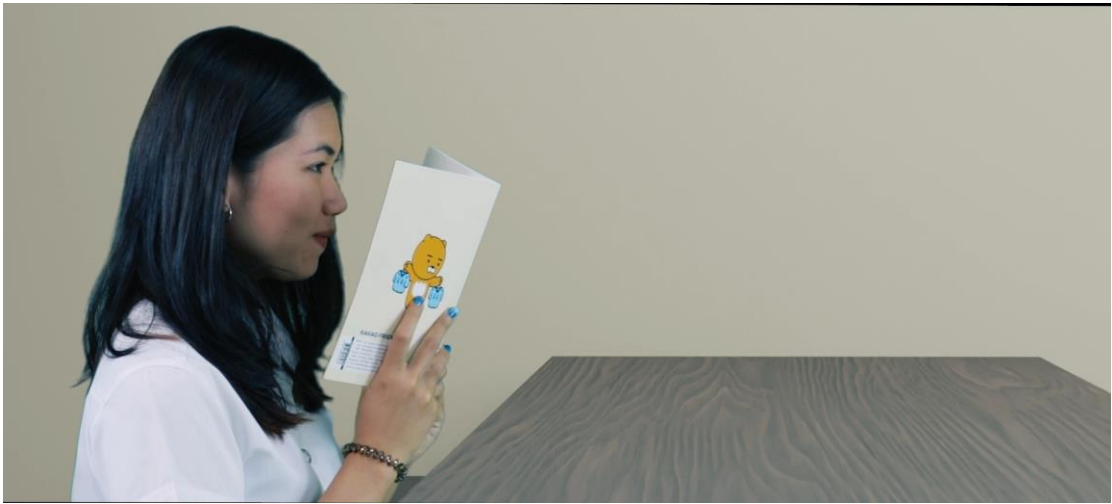
ภาพที่ 4.32 ชาคริตกำลังเปิดหนังสือ

24. ชาคริตใช้สมาธินั่งอ่านหนังสือการ์ตูนอย่างตั้งใจโดยไม่ทันได้สังเกตว่ามีมิวสิคนั่งอ่านหนังสืออยู่ที่โต๊ะตรงข้ามของตัวเอง ดังภาพที่ 4.33



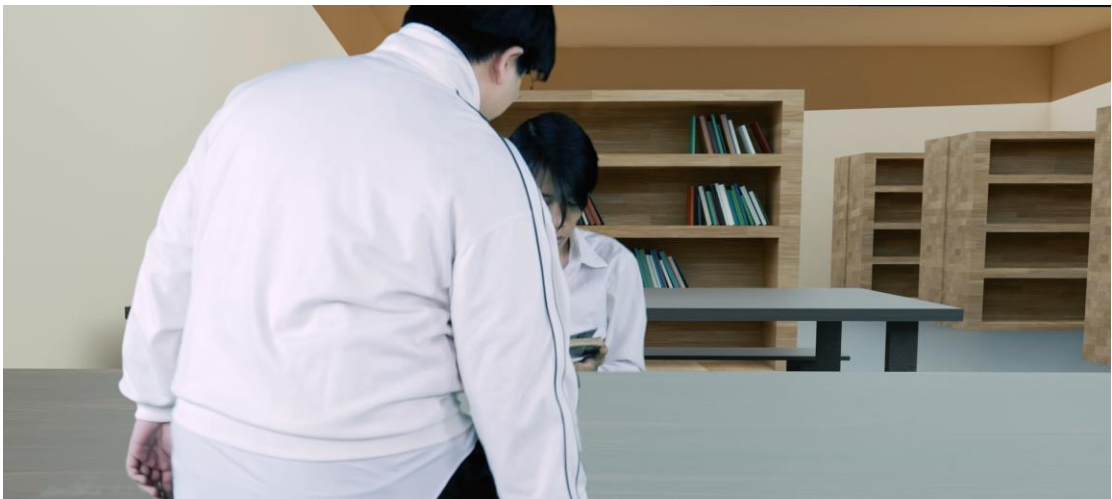
ภาพที่ 4.33 ชาคริตกำลังอ่านหนังสือ

25. มิวสิคที่เห็นดังนั้นเลยเอาหนังสือมาปิดบังใบหน้าตัวเองด้วยความเขินอาย พร้อมกับแอบมองชาคริตผ่านหนังสือเพื่อไม่ให้ชาคริตรู้ตัว ดังภาพที่ 4.34



ภาพที่ 4.34 มิวสิคกำลังแอบมองชาคริตผ่านหนังสือ

26. มีเพื่อนนักศึกษาร่างท้วมคนหนึ่งเดินมานั่งบังชาคริตจนทำให้มิวสิคมองไม่เห็นชาคริตที่กำลังอ่านหนังสืออยู่ ดังภาพที่ 4.35



ภาพที่ 4.35 เพื่อนกำลังนั่งบังชาคริต

27. มิวสิกแสดงสีหน้าและท่าที่ไม่พอใจที่เพื่อนร่างท้วมคนนั้นมานั่งข้างชาคริตพร้อมถอนหายใจและเบือนหน้าหนี ดังภาพที่ 4.36



ภาพที่ 4.36 มิวสิกไม่พอใจ

28. ในฉากร้านค้า ชาคริตและกลุ่มเพื่อนกำลังใช้เวลาว่างนั่งพูดคุยกันอยู่ที่โต๊ะบริเวณหน้าร้านค้ามิวสิกเดินตรงไปที่ที่ชาคริตนั่งอยู่ ดังภาพที่ 4.37



ภาพที่ 4.37 มิวสิกเดินไปยังกลุ่มชาคริต

29. มิวสิคขอชาคริตนั่งด้วย ชาคริตจึงตอบตกลง และให้มานั่งที่ด้านข้างของตนที่ยังว่างอยู่ ดังภาพที่ 4.38



ภาพที่ 4.38 มิวสิคกำลังขอนั่งกับชาคริต

30. มิวสิคที่นั่งลงที่ข้างของชาคริตแล้ว ก็ยื่นขนมช็อกโกแลตที่ซื้อจากร้านค้าให้ชาคริต ชาคริตแสดงอาการตกใจกับสิ่งที่มิวสิคให้เล็กน้อย ดังภาพที่ 4.39



ภาพที่ 4.39 มิวสิคกำลังยื่นขนมให้ชาคริต

31. ชาคริตบอกปฏิเสธขนมช็อกโกแลตที่ให้มิวสิคยื่นให้อย่างสุภาพพร้อมกับดันขนมกลับไปทางมิวสิคและบอกให้มิวสิคนำกลับไปกินเองเลย ดังภาพที่ 4.40



ภาพที่ 4.40 ชาคริตตอบแบบมิวสิคเกรงใจ

32. มิวสิคแสดงอาการเสียใจเล็กน้อย ก่อนที่สุดท้ายมิวสิคจะตั้งสติรวบรวมความกล้าและสารภาพกับชาคริตไปว่าตนชอบชาคริตมาตั้งแต่ครั้งแรกที่เจอ ดังภาพที่ 4.41



ภาพที่ 4.41 มิวสิคกำลังสารภาพกับชาคริต

33. ชาคริตบอกกับมิวสิกว่ารู้ตัวมานานแล้วว่ามิวสิกชอบ เพราะสังเกตได้จาก
สิ่งที่มิวสิกพยายามทำ ดังภาพที่ 4.42



ภาพที่ 4.42 ชาคริตตอบกลับมิวสิก

34. มิวสิกรู้สึกผิดหวังจึงตัดพ้อว่าเป็นไปไม่ได้เพราะชาคริตไม่ได้ชอบผู้หญิงและสิ่งที่ตนเองทำ
มาทั้งหมดอาจจะไร้ความหมาย ดังภาพที่ 4.43



ภาพที่ 4.43 มิวสิกกำลังอธิบายให้ชาคริตฟัง

35. ชาคริตที่นั่งฟังมิวสิกพูดถึงความรู้สึกของตัวเองจนหมดทำให้ชาคริตมีเรื่องบางอย่างที่ต้องบอกกับมิวสิกเหมือนกัน ดังภาพที่ 4.44



ภาพที่ 4.44 ชาคริตกำลังบอกเรื่องบางอย่างให้มิวสิกฟัง

36. มิวสิคคิดเข้าข้างตัวเองว่าอาจจะมีโอกาสที่ชาคริตอาจจะชอบตนและสิ่งที่พยายามทำมาก่อนหน้านี้จะสำเร็จ ดังภาพที่ 4.45



ภาพที่ 4.45 มิวสิคกำลังดีใจกับสิ่งที่ชาคริตกำลังจะพูด

37. จากนั้นก็มีผู้ชายคนหนึ่ง เดินมาเรียกชาคริต ซึ่งเป็นเพื่อนคนเดียวกันกับที่เรียก และเดินมาทักชาคริตที่ทางเดินก่อนหน้านี้ ดังภาพที่ 4.46



ภาพที่ 4.46 ผู้ชายคนหนึ่งกำลังเรียกชาคริต

38. ชาคริตโบกมือพร้อมกับยิ้มให้ให้เพื่อนคนนั้นอย่างดีใจและสีหน้าของมิวสิกก็เริ่มเปลี่ยนไป ดังภาพที่ 4.47



ภาพที่ 4.47 ชาคริตกำลังโบกมือให้เสียงเรียกก่อนหน้านี้

39. เพื่อนคนนั้นยืมให้ชาคริตและรออยู่ตรงข้างร้านค้าชาคริตจึงเดินไปหาอย่างรวดเร็ว
ดังภาพที่ 4.48



ภาพที่ 4.48 ชาคริตกำลังเดินไป

40. มิวสิคเห็นว่าชาคริตรีบลู่ไปหาชายคนนั้นทำให้ตกใจอย่างมากและได้อูทานออกมากับ
สิ่งที่เห็น ดังภาพที่ 4.49



อย่าบอกนะว่า

ภาพที่ 4.49 มิวสิคตกใจ

41. ชาคริตเฉลยสิ่งที่กำลังจะบอกมิวสิกก่อนหน้าว่าตนเองมีแฟนแล้วพร้อมชวนแฟนกลับบ้านด้วยกัน ดังภาพที่ 4.50



ภาพที่ 4.50 ชาคริตอธิบายให้มิวสิกฟัง

เนื้อเพลง (lyrics) เพลงจุดยืน

ตารางที่ 4.1 เนื้อเพลงจุดยืน

เปรียบดั่งมีเวทมนต์ได้หยุดไว้ เวลา หัวใจ ลมหายใจ
กับความจริงที่เธอควรเก็บไว้ แต่ทำไม ในหัวใจ ยังเรียกร้อง
ไม่เสียใจที่เธอเป็นแบบไหน มันผิด ที่ฉันเอง ดันคิดไกล
ต้องคอยฝืนตัวเองไม่ให้หวั่นไหว แต่ทำไม ทุกๆ สิ่ง ยังต้องการจะบอกออกไป

เอ่อล้นด้วยความจริงใจที่พร้อมจะบอก แต่ฉันคงต้องเก็บเอาไว้ก่อน

เพราะฉันไม่ควรจะฝืน เข้าใจในจุดยืน รู้ดีว่าถ้าชินปล่อยตัวปล่อยใจให้ไปรักเธอ
จะต้องเจอกับความผิดหวัง และฉันไม่ควรจะฝืน เข้าใจในจุดยืน
รู้ดีว่าความรักที่ฉันให้ไปไม่มีความหมาย กับเธอ

ต้องคอยถามตัวเองอีกแค่ไหน ที่จะหยุด ความรู้สึก ให้หายไป
หากให้ฝืนฉันเองคงไม่ไหว ต้องทำใจ กับทุกอย่าง ที่ต้องการจะบอกออกไป

เอ่อล้นด้วยความจริงใจที่พร้อมจะบอกและฉันจะไม่เก็บเอาไว้

ฉันไม่ควรจะฝืน เข้าใจในจุดยืน รู้ดีว่าถ้าชินปล่อยตัวปล่อยใจให้ไปรักเธอ
จะต้องเจอกับความผิดหวังและฉันก็ยังคงยืนยัน แม้ว่าเธอไม่มองกัน
ปลอบตัวเองว่ารักที่ฉันให้ไปจะมีความหมาย กับเธอ

เนื้อร้อง : นริชญ์ ปันนาค

ทำนอง : นริชญ์ ปันนาค

เรียบเรียง : นริชญ์ ปันนาค

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการดำเนินโครงการ

มิวสิควิดีโอเรื่องจุดยืน มีขนาด 1920 x 1080 พิกเซล ความยาว 4 นาที ซึ่งประกอบด้วยตัวละครหลักจำนวน 2 ตัวละคร และฉากจำนวน 6 ฉาก โดยมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับนางเอกได้เจอกับพระเอกที่มหาวิทยาลัยแล้วรู้สึกชอบ จึงเริ่มเข้าหาโดยที่ไม่รู้ว่าพระเอกไม่ใช่ผู้ชาย แต่สุดท้ายถึงรู้ความจริงนางเอกก็ยังชอบพระเอกต่อไปโดยไม่สนใจว่าพระเอกจะเป็นเพศไหน เป็นการจำลองเหตุการณ์ว่าปัจจุบันนี้เรื่องเพศในประเทศไทยหรือทั่วโลกเริ่มมีการพูดถึงและเปิดเผยกันมากขึ้น ทุกคนมีสิทธิ์ในการเลือกใช้ชีวิตมากขึ้น และเป็นที่ยอมรับ การที่นางเอกยังชอบในตัวพระเอกอยู่แสดงถึงการชอบโดยเข้าใจ และอาจจะสื่อถึงตัวนางเอกเองที่ยังไม่รู้ตัวว่าตัวเองก็อาจจะเป็น 1 ใน LGBTQ+ อยู่ คณะผู้จัดทำจึงนำเสนอเป็นมิวสิควิดีโอให้ดูเข้าใจง่าย ๆ เพลง จุดยืน มิวสิควิดีโอเพื่อสนับสนุนสิทธิเสรีภาพทางเพศที่จัดขึ้น เหมาะสำหรับบุคคลที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป

ปัญหาอุปสรรคและแนวทางการแก้ไข

ปัญหาอุปสรรคการใช้โปรแกรม Blender ในการปั้นฉาก 3 มิติ จัดแสง จัดเฟรม และจัดมุมกล้อง คณะผู้จัดทำยังไม่มี ความชำนาญในการใช้โปรแกรม รวมทั้งการจัดแสงในห้องสตูดิโอ การบันทึกวิดีโอ และการจัดการกับ Green Screen

แนวทางการแก้ไขคณะผู้จัดทำได้ใช้เวลาในการศึกษาวิธีการใช้งานโปรแกรมและฝึกฝนการถ่ายทำให้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อไป

มิวสิควิดีโอ เรื่อง จุดยืน สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดโดย การปรับแต่งเป็นการตูนแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้นจากตัวการ์ตูนที่น่าสนใจ สนุก และมีประโยชน์

บรรณานุกรม

- วรารัตน์ ประทานวธิปัญญา เพ็ญนภา กุลนภาดล และดลดาว ปุณณานนท์. (2563). การเสริมสร้าง
การยอมรับของพ่อแม่ที่มีบุตรข้ามเพศด้วยการบูรณาการปรึกษาครอบครัวโดยมีทฤษฎี
เป็นฐาน. จากวารสารพยาบาลทหารบก. ปีที่ 21 (1). หน้า 385.
- พัฒนา คำชาย. (2564). คู่กับ ‘เชือน ภทรदनัย’ ในวันที่ใช้ชีวิตอย่างไม่ต้องขออนุญาตใคร.
[ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 2 มีนาคม 2565 จาก <https://adaymagazine.com/koen-pattaradanai>
- Hello! Thailand. (2564). เปิดใจ “ครูลูกกอล์ฟ” กับการปลดล็อกสู่อิสรภาพเต็มที่กับตัวตนใน
ฐานะ LGBTQ+. นิตยสาร Hello ฉบับเดือนมิถุนายน 2564.
- undubzapp, (2561). “เพศไหนก็รัก” 4 พ่อแม่ดาราคณดังรับได้ หากลูกโตขึ้นขอเลือกเพศเอง.
[ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 5 มีนาคม 2565 จาก <https://undubzapp.com>
- Petcharavej Hospital. (2563). LGBTQ+ ความหลากหลายที่ต้องเข้าใจ. [ออนไลน์].
สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2565 จาก <https://shorturl.asia/rlHsJ>
- กรุงเทพธุรกิจ. (2565). เปิดตัวย่อ “LGBTQIA+” คืออะไร มาจากไหน. [ออนไลน์].
สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2565 จาก <https://shorturl.asia/tjkOR>

ประวัติผู้เขียน

รหัสนักศึกษา 62113642007
 ชื่อ-นามสกุล ณัฐพล แก้วโต
 สาขาวิชา เทคโนโลยีมีเดีย
 อีเมล nattapol.k@nsru.ac.th



ประวัติการศึกษา

1. สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนนวมินทราชูทิศ มัชฌิม พ.ศ. 2561
2. สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวิสุทธิศึกษา พ.ศ. 2558

อบรม/ศึกษาดูงาน

1. งานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ 2563 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
2. การอบรมเชิงปฏิบัติการ สร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยโปรแกรม AUTODESK MAYA
3. การอบรมเชิงปฏิบัติการ “Young Entrepreneur Support (Y.E.S.) IDEA CHALLENGE” 2020

รหัสนักศึกษา 621136420031

ชื่อ-นามสกุล ภาสกร กระแสโสม

สาขาวิชา เทคโนโลยีมีเดีย

อีเมล phatsakorn.k@nsru.ac.th



ประวัติการศึกษา

สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาจากโรงเรียนบรรพตพิสัยพิทยาคม พ.ศ. 2562

สำเร็จการศึกษาประถมศึกษาจากโรงเรียนอนุบาลบรรพตพิสัย พ.ศ. 2556

อบรม/ศึกษาดูงาน

1. งานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ 2563 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

2. การอบรมเชิงปฏิบัติการ สร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยโปรแกรม

AUTODESK MAYA

3. การอบรมเชิงปฏิบัติการ “Young Entrepreneur Support (Y.E.S.) IDEA CHALLENGE”

2020

รหัสนักศึกษา 62113642042
 ชื่อ-นามสกุล นรวิทย์ ปั่นนาค
 สาขาวิชา เทคโนโลยีมีเดีย
 อีเมล norawit.pa@nsru.ac.th



ประวัติการศึกษา

สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาจาก โรงเรียนสตรีนครสวรรค์ พ.ศ. 2561

สำเร็จการศึกษาประถมศึกษาจาก โรงเรียนอนุบาลนครสวรรค์ พ.ศ. 2555

อบรม/ศึกษาดูงาน

1. งานสัปดาห์วิทยาศาสตร์ 2563 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
2. การอบรมเชิงปฏิบัติการ สร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ด้วยโปรแกรม AUTODESK MAYA
3. การอบรมเชิงปฏิบัติการ “Young Entrepreneur Support (Y.E.S.) IDEA CHALLENGE” 2020