การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์ “วัยรุ่นหยุดสูบ”

ART DIRECTING IN ADVERTISING FILM CAMPAIGN “STOP SMOKING TEEN”

กัญญา ลีเจริญงาม

KANYA LEEJAROENNGAM

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์ “วัยรุ่นหยุดสูบ”
	ART DIRECTING IN ADVERTISING FILM CAMPAIGN “STOP SMOKING TEEN”
นักศึกษา	นางสาว กัญญา ลีเจริญงาม
รหัสประจำตัว	62020284
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	ผศ.ดร. แข มังกรวงษ์

(ผศ.ดร. แข มังกรวงษ์)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่...21....เดือน...พฤษภาคม...พ.ศ...2566...

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์ “วัยรุ่นหยุดสูบ”

ART DIRECTING IN ADVERTISING FILM CAMPAIGN “STOP SMOKING TEEN”

นักศึกษา นางสาว กัญญา ลีเจริญงาม

รหัสประจำตัว 62020284

ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา ภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ ผศ.ดร. แข มังกรวงษ์

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์ “วัยรุ่นหยุดสูบ” ได้แรงบันดาลใจจากการที่ตัวข้าพเจ้า ร่วมกับผู้กำกับ เป็นห่วงคนรอบข้าง ต้องการที่จะนำเสนอโทษของบุหรี่ไฟฟ้าให้คนเข้าใจถึงอันตรายของบุหรี่ไฟฟ้าอย่างเป็นมิตร ภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์เรื่องนี้มีจุดประสงค์ 1) เพื่อสร้างความเข้าใจถูกต้องต่อบุหรี่ไฟฟ้าผ่านงานกำกับศิลป์ 2) สามารถนำเสนอความอันตรายของบุหรี่ไฟฟ้าต่อคนรอบข้างให้มีความสนุกและไม่น่าเบื่อผ่านตัวเรื่องและการกำกับศิลป์ ภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์เรื่อง สำเร็จเป็นภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์ความยาวตอนละ 1 นาที บอกเล่าเรื่องราวเป็นโฆษณาแบบชุด 3 ตอน ผ่านมุมมองต่างๆเพื่อนำเสนอถึงการรณรงค์ให้วัยรุ่นเลิกสูบบุหรี่ไฟฟ้าและรับรู้ถึงอันตรายของบุหรี่ไฟฟ้าทั้งต่อตนเองและคนรอบข้าง โดยข้าพเจ้าสร้างสรรค์งานให้ผู้ชมจดจำผลงานผ่านงานกำกับศิลป์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบคุณ **มูลนิธิรณรงเพื่อการไม่สูบบุหรี่ ASH Thailand** ผู้ที่ให้พื้นที่สนับสนุน ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง คอยแนะนำ ส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะนิพนธ์ชิ้นนี้ขึ้นมาและพร้อมที่จะนำผลงานไปเผยแพร่สู่สังคมทั้งทางออนไลน์และตามหน่วยงานต่างๆ ทำให้จบงานได้อย่างราบรื่น

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ข้าพเจ้าขอขอบคุณคณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์ที่ให้คำแนะนำและแนวทางในการ ปรับปรุงศิลปนิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ขอขอบคุณคณะอาจารย์คณะสถาปัตยกรรมศิลปะและการออกแบบสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังทุกท่าน ที่สั่งสอนวิชาความรู้ถ่ายทอดประสบการณ์ต่างๆ และนำความรู้เหล่านั้นมาใช้ในการทำวิจัยนี้

ขอขอบคุณครอบครัว นางราศรี ลีเจริญงาม นางจำรัส ลีเจริญงาม ที่คอยสนับสนุนทุนทรัพย์ คอยให้กำลังใจในทุกๆด้าน เป็นที่ปรึกษาและอำนวยความสะดวกเสมอมา ทำให้ภาพยนตร์โฆษณาเรื่องนี้สำเร็จลุล่วง ไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณพี่อ้อย จากมูลนิธิรณรงค์เพื่อการไม่สูบบุหรี่ ที่คอยสนับสนุน ส่งเสริมให้ข้อมูลในส่วนของข้อมูลเชิงลึกและคอยแนะนำ ให้คำปรึกษาในการเผยแพร่ผลงานจนจบงานได้ด้วยดี

ขอขอบคุณพี่นันท์ จากสสส.ที่คอยสนับสนุนพวกเรามาตั้งแต่เริ่มงาน คอยให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำแก่องค์กรที่พร้อมจะสนับสนุนงานเราต่อไปได้ ให้ข้อมูลและข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่องาน จนทำให้งานสำเร็จเสร็จอย่างราบรื่น

ขอขอบคุณพี่กล้า วิกรม เจนพนัส ที่คอยให้คำปรึกษาและแนะนำ คอยสนับสนุนอย่างเต็มที่ตั้งแต่ช่วงเริ่มงาน จึงทำให้งานออกมาสำเร็จลุล่วง

ขอขอบคุณทีมงานทุกคนที่ร่วมมือกันจนงานออกมาสำเร็จและภาควิชานิเทศศิลป์เจ้าหน้าที่ทุกท่านที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลและข่าวสาร เป็นอย่างดี

กัญญา ลีเจริญงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	I
กิตติกรรมประกาศ	II
สารบัญ	III
สารบัญตาราง	VI
สารบัญรูปภาพ	VIII
บทที่ 1 บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
ขอบเขตโครงการ	1
ลักษณะโครงการ	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล	4
1.ศึกษาความสำคัญในการกำกับศิลป์	4
2.ศึกษาองค์ประกอบในการออกแบบ	5-7
3.ศึกษาแนวคิดสัจนิยมมหัศจรรย์ในภาพยนตร์ (Magical Realism)	8
4.ศึกษายุคสมัยเพื่อต่อยอดการออกแบบ	9
5.ศึกษาภาพยนตร์สื่อโฆษณาที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ	10-14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 3 การสร้างสรรค์บทภาพยนตร์	15
1.ปัญหา (Primary Problem)	15
2.ข้อมูลแบรนด์ (Brand Information)	15
3.เป้าหมายหลักของภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์ (Communication Objective)	15
4.ที่มาของความคิด (Background)	16
5.ข้อมูลเชิงจิตวิทยา (Insight)	16
6.ความคิดหลัก (Big Idea)	16
7.รูปแบบการนำเสนอ (Platform)	16
8.บทภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์ (Concept Idea)	17
9.วิธีการนำเสนอด้วยภาพ (Storyboard)	17-18
บทที่ 4 การสร้างงานภาพยนตร์	19
ขั้นตอนการเตรียมถ่ายทำภาพยนตร์โฆษณา (Pre-Production)	19
1.การวางแผนการทำงานในการเตรียมถ่ายภาพยนตร์โฆษณา	19
4.1 การวางแผนการเตรียมการทำงานในการเตรียมถ่ายภาพยนตร์โฆษณา	20
4.2 บทบาทของตัวละครที่ต้องการ	21
4.3 การลงพื้นที่หาสถานที่ถ่ายทำ	22
4.4 Concept Art / Key Visual / Props	23
1.ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน ก็เธอไม่แคร์	23-26
2.ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก	26-30
3.ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก	30-32
เครื่องแต่งกายนักแสดง	33-34

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
4.5 ตารางการถ่ายทำ (Breakdown)	35-37
4.6 งบประมาณในการถ่ายทำ (Budget Plan)	38
บทที่ 5 ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)	39
1.ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน ก็เธอไม่แคร์	39
2.ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก	40
3.ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก	41
บทที่ 6 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	42
1.กระบวนการเขียนภาพยนตร์	46
2.กระบวนการเตรียมถ่าย	43
3.กระบวนการถ่ายทำ	43
4.กระบวนการหลังถ่ายทำ	43
บรรณานุกรม	44
ภาคผนวก ก	45-52
ภาคผนวก ข	53
ประวัติผู้เขียน	54

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 ตารางอุปกรณ์ประกอบฉาก (Props List)	33
4.2 Breakdown Sheet Q1	35
4.3 Breakdown Sheet Q2	36-37
4.4 Budget Plan	38

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพประกอบของการจับคู่วงล้อสี	6
2.2 ภาพแสดงตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง Mean Girls	9
2.3 ภาพแสดงตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง Her	10
2.4 ภาพแสดงตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง Big Fish	11
2.5 ภาพแสดงตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง หมานคร	12
2.6 ภาพแสดงตัวอย่างจากซีรี่ย์เรื่อง The End Of The Fucking World	13
2.7 ภาพแสดงตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง Lalaland	14
3.1 แสดงบทภาพจากตอน ก็เธอไม่แคร์	17
3.2 ภาพแสดงบทจากตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก	17
3.3 ภาพแสดงบทจากตอน ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก	18
4.1 ภาพแสดงจากการทำ Screen Test	21
4.2 ภาพแสดงจากการทำ Screen Test	21
4.3 ภาพแสดงสถานที่ถ่ายทำ	22
4.4 ภาพแสดงสถานที่ถ่ายทำ	22
4.5 ภาพออกแบบฉากตอน ก็เธอไม่แคร์	24
4.6 ภาพการเตรียมงานตอน ก็เธอไม่แคร์	25
4.7 ภาพการเตรียมงานตอน ก็เธอไม่แคร์	25
4.8 ภาพการเตรียมงานตอน ก็เธอไม่แคร์	25
4.9 ภาพการเตรียมงานตอน ก็เธอไม่แคร์	26
4.10 ภาพออกแบบฉากตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก	27
4.11 ภาพการเตรียมงานตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก	28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
4.12 ภาพการเตรียมงานตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก	28
4.13 ภาพการเตรียมงานตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก	28
4.14 ภาพการเตรียมงานตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก	29
4.15 ภาพการเตรียมงานตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก	29
4.16 ภาพการเตรียมงานตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก	29
4.17 ภาพการเตรียมงานตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก	30
4.18 ภาพออกแบบฉากตอน ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก	31
4.19 ภาพการเตรียมงานตอน ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก	31
4.20 ภาพการเตรียมงานตอน ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก	32
4.21 ภาพการเตรียมงานตอน ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก	32
4.22 ภาพแสดงเครื่องแต่งกายนักแสดง ตอน ก็เธอไม่แคร์	34
4.23 ภาพแสดงเครื่องแต่งกายนักแสดง ตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก	34
4.24 ภาพแสดงเครื่องแต่งกายนักแสดง ตอน ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก	34
5.1 ภาพแสดงการถ่ายทำตอน ก็เธอไม่แคร์	39
5.2 ภาพแสดงการถ่ายทำตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก	40
5.3 ภาพแสดงการถ่ายทำตอน ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก	41

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจมามาจากความเป็นห่วงคนรอบตัวที่สูบบุหรี่ไฟฟ้าและข้าพเจ้าเห็นถึงความอันตรายของบุหรี่ไฟฟ้าที่ไม่ต่างจากบุหรี่มวนปกติเลยแม้จะไม่มีกลิ่นเหม็นและหลายคนมีความเข้าใจผิดที่บอกว่าบุหรี่ไฟฟ้าปลอดภัยไม่อันตราย

ข้าพเจ้าสนใจอยากจะทำสื่อโฆษณารณรงค์นี้ เพราะอยากจะนำเสนอถึงโทษของการใช้บุหรี่ไฟฟ้าให้คนได้เข้าใจถึงอันตรายของบุหรี่ไฟฟ้าและความเข้าใจที่ถูกต้องเพื่อที่จะเลิกสูบบุหรี่ไฟฟ้าและเป็นโฆษณาที่มีความเข้าถึงกลุ่มวัยรุ่น อายุ 18 – 24 ปี และมีความสำคัญที่จะสร้างการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนที่สูบบุหรี่ไฟฟ้าให้รู้เท่าทันมากขึ้นจากอันตรายของบุหรี่ไฟฟ้า

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์
2. เพื่อได้ออกแบบและศึกษาเทคนิคการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณาสื่อรณรงค์
3. เพื่อรณรงค์ให้วัยรุ่นหยุดสูบบุหรี่ไฟฟ้า

1.3 ขอบเขตโครงงาน

ภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์ ความยาวประมาณ 60 วินาที จำนวน 3 ตอน อัตราส่วน 16 : 9 ความละเอียด 1080p

1. ภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์ ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน ก็เธอไม่แคร์ ความยาว 60 วินาที
2. ภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์ ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก ความยาว 60 วินาที
3. ภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์ ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน ไม่แคร์ไม่พูดหรอก ความยาว 60 วินาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ลักษณะโครงการ

1. เป็นภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์ที่แสดงถึงโทษของบุหรี่ไฟฟ้าและแนวทางการเลิก
2. ดำเนินเรื่อง ผ่าน 3 ตอน ซึ่งมีลักษณะตามหัวข้อความอันตรายของบุหรี่ไฟฟ้าที่มีผลต่อร่างกายแต่ละส่วนคือ
    2.1. ภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์ ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน ก็เธอไม่แคร์ (วัยรุ่นแคร์ คนรัก)
    2.2 ภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์ ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก (วัยรุ่นแคร์ เพื่อน)
    2.3 ภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์ ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน ไม่แคร์ไม่พูดหรอก (วัยรุ่นแคร์ โซเชียล)

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. Preproduction
    1. ศึกษาข้อมูลเชิงลึก ลักษณะ จุดประสงค์ขององค์กรและตีความบท
    2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับบุหรี่ไฟฟ้าในสังคมไทยเพื่อนำมาคิดเพื่อออกแบบต่อ
    3. ศึกษาหลักการออกแบบทางศิลปกรรม
    4. วิเคราะห์และรวบรวมข้อมูล ความคิดเห็นของกลุ่มคนที่สูบบุหรี่ไฟฟ้าและไม่สูบ
    5. ค้นหา Reference จากสื่อต่างๆ ที่สามารถนำมาปรับใช้ต่อยอดให้เหมาะสมกับงาน
    6. ค้นหา Reference สถานที่,บรรยากาศโดยรวม (mood & tone), เพื่อหา art direction ที่เหมาะสมกับงาน
    7. ออกแบบ Concept art , Key visual เพื่อนำไปสู่ภาพรวมในการดำเนินเรื่อง
    8. เขียน Storyboard ตามบทภาพยนตร์เพื่อวางแผนการถ่าย
    9. Block shot
    10. หาสถานที่ จัดการออกแบบและอุปกรณ์ประกอบฉาก
    11. ทำ Test Scene เพื่อเช็คภาพรวมของงาน
2. Production
    1. เตรียมงานในส่วนของฉาก อุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ
    2. ควบคุมการกำกับศิลป์ตลอดการถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ดำเนินการถ่ายทำตามแผนงาน เตรียมตัวแก้ปัญหาหน้ากอง

3. Post-Production

1. วิเคราะผลลัพธ์สรุปผล ปรับปรุงแก้ไขและเสนอแนะ

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้พัฒนาและได้ประสบการณ์เพิ่มเติมทางด้านการกำกับศิลป์ในงานภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์

2. ได้เรียนรู้กระบวนการทำงาน วิธีคิดและวิธีแก้ไขปัญหาในการผลิตแต่ละขั้นตอน

3. ทำให้ผู้ชมมีความเข้าใจเรื่องบุหรี่ไฟฟ้ามากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและศึกษาข้อมูล

ข้าพเจ้ามีความสนใจในการกำกับศิลป์และการออกแบบฉากในสื่อโฆษณารณรงค์ เมื่อเป็นสื่อโฆษณารณรงค์จะมีเวลาค่อนข้างน้อยในการที่ทำให้ผู้ชมนั้นเข้าใจสิ่งที่จะสื่อในโฆษณา ข้าพเจ้าจึงศึกษาหาวิธีการที่จะทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจสารที่จะสื่อและจดจำงานเราได้มากขึ้น ข้าพเจ้าจึงค้นคว้าการใช้ศิลปะมาช่วยในการออกแบบและใช้หลักของแนวคิดสัจนิยมมหัศจรรย์มาเพิ่มเติมในงานให้ดูโดดเด่นขึ้น โดยแบ่งการค้นคว้าเป็น 5 ส่วนดังนี้

1.ศึกษาความสำคัญในการกำกับศิลป์

2.ศึกษาองค์ประกอบในการออกแบบ

3.ศึกษาแนวคิดสัจนิยมมหัศจรรย์ในภาพยนตร์ (Magical Realism)

4.ศึกษายุคสมัยเพื่อการออกแบบ

5.ศึกษาภาพยนตร์ สื่อโฆษณาที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ

1. ศึกษาความหมายและเทคนิคของการกำกับศิลป์

1.1 ความหมายของการกำกับศิลป์

การกำกับศิลป์[1] (Art direction) เป็นการใช้หลักการทางด้านศิลปะมาใช้ในการออกแบบการสร้าง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องฉากหรือเครื่องแต่งกายโดยมีเรื่องราว เพื่อที่จะให้งานออกมาสมจริงและสร้างความน่าสนใจ ความแปลกใหม่ เป็นเสมือนตัวกำหนดให้งานออกมาน่าสนใจเพื่อจะควบคุมและดึงดูดใจให้เกิดขึ้นกับผู้ชมโดยผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์

[1] เปิดโลกอาชีพ Art Director [ออนไลน์], 11 มีนาคม 2565 .เข้าถึงได้จาก https://adaddictth.com/interview/vivid-team-design-art-direction

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 หน้าที่ของผู้กำกับศิลป์

ผู้กำกับศิลป์ (Art director) เป็นคนที่รับผิดชอบเกี่ยวกับองค์ประกอบทางศิลปะ งานกำกับศิลป์ทั้งหมดไม่ได้เกี่ยวข้องกับงานสร้างอย่างเดียว แต่ต้องมองภาพรวมของงานทั้งเรื่องให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันและสนับสนุนผู้กำกับ โดยผ่านกระบวนการคิดและสร้างสรรค์โดยนำองค์ความรู้ในเชิงศิลปะมาปรับใช้ให้เหม าะสมกับงานเพื่อที่จะถ่ายทอดออกมาทำให้ผู้ชมเห็นภาพในหัวของผู้กำกับชัดเจนขึ้น

1.3 ความสำคัญของการกำกับศิลป์

เมื่อการกำกับศิลป์ คือ การดูภาพรวมของงานทั้งหมดให้เป็นไปในแนวทางเดียวกันและต้องสามารถถ่ายทอดสิ่งที่ผู้กำกับต้องการจะสื่อสารออกมาผ่านความคิดสร้างสรรค์เป็นภาพที่สามารถเข้าใจถึงเรื่องราวและวิถีชีวิตของตัวละครหรือสิ่งที่ต้องการจะสื่อออกมาได้ จึงมีความสำคัญต่อการดำเนินงานและช่วยให้สื่อสารกับผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. ศึกษาองค์ประกอบในการออกแบบ

เพื่อให้การกำกับศิลป์ในงานชิ้นนี้สามารถเล่าเรื่อง สื่อสารให้ผู้รับสารได้ตรงกับวัตถุประสงค์ ในการสร้างอารมณ์ ถ่ายทอดความรู้สึก การสื่อความหมายให้มีความน่าสนใจขึ้น จึงค้นคว้าหลักการในการจัดวางองค์ประกอบในงานศิลปะ เพื่อที่จะนำไปสู่การออกแบบงานให้เกิดความสมบูรณ์มากที่สุด

2.2 หลักการใช้ทัศนศิลป์ในการจัดองค์ประกอบของงานออกแบบ

องค์ประกอบในการออกแบบ เกี่ยวข้องกับการมองเห็น ซึ่งเกิดจากแสงสะท้อนไปยังวัตถุแล้วสะท้อนกลับเข้าที่ตา ส่งไปยังสมองแล้วจะแปลความหมายเป็นรหัสความรู้สึกที่ตาส่งให้เป็นภาพ ดังนั้นการรับรู้ของเราเท่ากับการประกอบกันของเส้น, สี, รูปร่าง,ความมืดสว่าง ล้วนเป็นพื้นฐานขององค์ประกอบศิลป์

2.2.1 หลักการใช้สี (Principle of Colour)

หลักการใช้สี[2] ตามทฤษฎีจะแบ่งออกเป็นสีของแสงกับสีที่มีเนื้อ (Pigment) มีคุณสมบัติต่างกัน จำแนกโดย

1. ชื่อสี (Hue) คือ ชื่อตามชนิดของสี แบ่งตามความถี่ของคลื่นแสงหรือก็คือสีที่ออกมาจากหลอดสี ขวดสี

2. ค่าของสี (Value) คือ ความสว่างกับความมืดหรือความจางกับความเข้มของสี

3. ความเข้ม (Intensity) คือ ความสดของสี ทำให้เห็นเป็นภาพอิ่มแสง ความสดใสหรือหม่น

---

[2] พื้นฐานและหลักการใช้สี [ออนไลน์], 11 มีนาคม 2565 .เข้าถึงได้จาก

http://elearning.psru.ac.th/courses/296/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งความอิ่มตัวของสี (Saturate) จะประกอบด้วย สีที่อิ่มตัว (Saturated color) จะมีความจัดจ้าน ความรุนแรง ความสดใส ส่วนสีที่ไม่อิ่มตัว (Desaturated color) จะเป็นสีที่ทำให้หม่นหรือซีดจาง ดูอ่อนแอหรือสิ้นหวังได้

เทคนิคการใช้สี[3]

Monochrome คือ การใช้สีเดียวกัน

Analogous คือ การจับคู่สีตรงข้างกันมาใช้ จะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

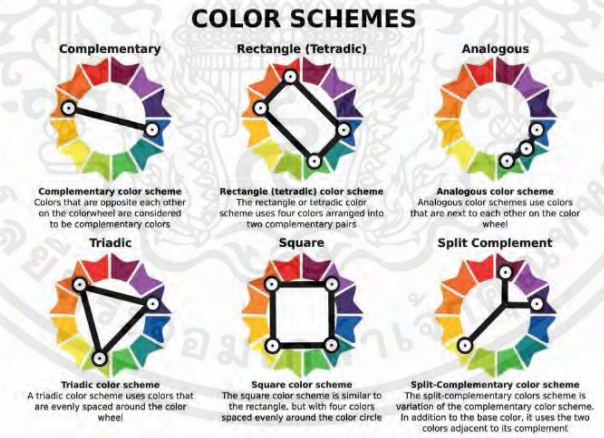
Complementary คือ การใช้สีคู่ตรงข้ามกัน ช่วยในการดึงตัวหลักออกจากพื้นหลัง ทำให้มีความโดดเด่นขึ้น

Triadic คือ การใช้สีแบบสมดุลเป็นรูปสามเหลี่ยม 3 สีในวงล้อสี

Spilt-Complementary คือ การใช้คู่สีตรงข้ามที่ขยับไปอีก 1 เฉด

Tetradic คือ การใช้ 4 สีที่เป็น 2 คู่ตรงข้ามกัน

Limit-Color คือ การใช้สีน้อยที่สุด เพื่อที่จะดึงเป็นจุดเด่น เช่นขาวดำแล้วแต้มแดง หรือไม่ใช้บางสีเลยยกเว้นจะใช้สีนี้ตอนเกิดเหตุการณ์ที่สำคัญ



2.4 ภาพประกอบของการจับคู่วงล้อสี

[3] เลือกสีอย่างไรให้ปัง ทำความรู้จักกับ Color Schemes [ออนไลน์], 22 มกราคม 2564 .เข้าถึงได้จาก

https://www.freelancebay.com/article/40mwims

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 จิตวิทยาของสี

การเลือกใช้สีมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกเป็นอย่างมาก ข้าพเจ้าได้จึงศึกษาในเรื่องจิตวิทยาของสี[3] เพื่อที่จะนำมาปรับใช้ในงาน

สีแดง มีพลังกระตุ้นอารมณ์ หลงใหล ร่าเริง กล้าหาญ ชั่วร้าย อันตราย ความเกลียดชัง

สีชมพู ความรัก หนุ่มสาว ความไร้เดียงสา ความอ่อนหวาน ความเอาแต่ใจ การเสแสร้ง

สีเหลือง วิกลจริต ทรยศคดโกง ความเขลา ความเจ็บป่วย ความไม่ปลอดภัย ความงดงาม ความสงบ

สีส้ม อบอุ่น เป็นมิตร ความสุข มีชีวิตชีวา

สีเขียว ธรรมชาติ ความสันติ ความหวัง สดชื่น อิจฉา น่ากลัว ไม่ซื่อสัตย์ ความชั่วร้าย

สีฟ้า สวรรค์ ความฉลาด ความสงบ ความเย็นชา สิ้นหวัง ความโดดเดี่ยว

สีม่วง ความเศร้า ความไม่แน่นอน ความผิดหวัง ความหลอกลวง ความลึกลับ เวทย์มนต์

สีดำ ความเศร้า ความกลัว ความมืด ความทุกข์ พลังด้านมืด

สีขาว แสงสว่าง ชัยชนะ ความบริสุทธิ์ ความจืดชืด ความว่างเปล่า ความดี ความสันโดษ ความตาย

---

[4] จิตวิทยาของ “สี” ในฉากหนัง มีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกคนดูอย่างไร [ออนไลน์], 22 มกราคม 2564 .เข้าถึงได้จาก

https://www.brandbuffet.in.th/2016/09/the-psychology-of-color-in-film/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ศึกษาแนวคิดสัจนิยมมหัศจรรย์ในภาพยนตร์ (Magical Realism)

Magical Realism[5] หรือ สัจนิยมมหัศจรรย์ เป็นรูปแบบการเล่าเรื่องที่แสดงภาพโลกแห่งความเป็นจริงแต่มีองค์ประกอบของสิ่งวิเศษณ์อยู่ในเรื่องหรือการที่มีสิ่งเหนือธรรมชาติปรากฏอยู่ในโลกสมจริงที่ดำเนินไปตาม ซึ่งจะแตกต่างกับ Fantasy หรือ จินตนิมิต ตรงที่เป็นเรื่องเหลือเชื่อที่อาจจะเป็นไปได้มาอยู่บนโลกแห่งความจริงที่ดำเนินด้วยเหตุผล แต่จินตนิมิตมักมีสิ่งวิเศษปรากฏในโลกที่ถูกสร้างขึ้นมา (ปริชาติหาญตรศิรากุล, 2559)

การสร้างภาพยนตร์จัดเป็นงานศิลปะแขนงหนึ่ง นำเอาการรับรู้ที่มีอยู่ในธรรมชาติมาแปรเปลี่ยนเพื่อถ่ายทอดออกมาเป็นความรู้สึกที่ประมวลเนื้อหา เรื่องราว จินตนาการและอารมณ์ออกมาให้ผู้ดูเกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วมในงานผ่านการใช้เทคนิคด้านภาพ ดนตรี แสง สี การแสดง ซึ่ง Magical Realism หรือสัจนิยมมหัศจรรย์ มาจากการรวมสองคำเข้าด้วยกันคือ Realism สัจนิยม เน้นสะท้อนภาพชีวิตและสังคมตามความจริง ส่วน Magic จะมีความแฟนตาซี มหัศจรรย์เหนือจริง ไม่สามารถอธิบายด้วยเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ได้ สัจนิยมมหัศจรรย์จึงเป็นการนำเรื่องเหลือเชื่อหรือเรื่องอาจจะเป็นไปได้มาอยู่โลกแห่งความเป็นจริง โดยภาพยนตร์ตัวอย่างแนวสัจนิยมมหัศจรรย์ที่มีชื่อเสียง อย่างเช่น Big Fish (ค.ศ.2000), หมานคร (พ.ศ.2547)

ซึ่งข้าพเจ้าได้นำแนวคิดสัจนิยมมหัศจรรย์มาประกอบใช้ในงาน ให้มีความเหนือจริงแต่เรื่องราวยังดำเนินอยู่ในโลกของความจริง เพื่อช่วยเสริมให้เรื่องนั้นมีความน่าสนใจและเป็นที่น่าจดจำมากขึ้น โดยในตอนก็เธอไม่แคร์ ได้นำเสนอโลกสมมติที่อยู่ในห้วงความคิดของพระเอกในช่วงที่สาวขอแต่งงานเพราะเลิกสูบบุหรี่ไฟฟ้า ในตอนกลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก ได้สร้างโลกที่เป็นสวนผลไม้ขึ้นในห้องน้ำ เป็นการแทนกลิ่นและรสชาติของบุหรี่ไฟฟ้า ส่วนตอนไม่แคร์ ไม่พูดหรอกจะเป็นการที่ดึงเอาคนจากโลกโซเชียลมาอยู่ในโลกของคงามเป็นจริง โดยทั้งสามตอนมีความเหนือจริงจากทั้งตัวเรื่องและการใช้ศิลปะเข้ามาประกอบฉาก

---

[5] Magical Realism ในความเหนือจริง มีความสมจริง [ออนไลน์], 23 สิงหาคม 2559 .เข้าถึงได้จาก https://waymagazine.org/magical-realism-vs-realism/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ศึกษายุคสมัยเพื่อต่อยอดการออกแบบ

4.1 ยุคต้น 2000s

เนื่องจากเราทำสื่อที่มีวัยรุ่นช่วงมหาวิทยาลัยเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก ซึ่งจะเป็นกลุ่มของเด็ก Gen Z ที่เติบโตมากับโทรศัพท์มือถือและการปรับตัวเข้ากับเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว เสพสื่อโซเชียลมีเดียผ่านจอด้วยความเร็ว และด้วยความเร็วนี้เองจึงทำให้เทรนเปลี่ยนไปเรื่อยๆ วงจรแฟชั่นจึงหมุนเร็วตามไปด้วยเช่นกัน ทำให้เด็ก Gen Z โหยหาอดีต คิดถึงชีวิตที่เรียบง่าย ไม่ได้รวดเร็วเหมือนสมัยนี้ ซึ่งอยู่ในช่วงยุคต้น 2000s หรือยุค Y2K นั้นเอง จึงเป็นแรงบันดาลใจที่หยิบยุค Y2K ที่เป็นช่วงยุคของการปรับเปลี่ยนจากอนาล็อคมาเป็นดิจิตอล นำมาพัฒนาและออกแบบเพิ่มเติม หยิบยกบางส่วนจากยุคนั้นมาใส่ในภาพยนตร์โฆษณาชิ้นนี้

จุดเริ่มต้นของ Y2K[6] เป็นเทรนด์แฟชั่นที่นิยมในช่วงปี 1997 – 2004s ซึ่งช่วงนั้นเป็นช่วงที่มือถือและอินเทอร์เน็ตเริ่มมา จึงทำให้เกิดสไตล์การแต่งตัวที่ไร้ขีดจำกัดอย่าง Y2K ขึ้นมานั่นเอง แฟชั่นนี้จะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวโดยจะเป็นการใส่เสื้อครอปท็อป หรือเสื้อยืดพอดีตัวที่สกรีนลายกราฟิก กางเกงเอวต่ำทรงหลวมๆ หรือกระโปรงยีนส์สั้น รวมถึงการเลือกใช้วัสดุที่ดูแวววาวลงบนเสื้อผ้า ให้ความรู้สึกเหมือนมาจากอนาคต แฟชั่นในยุคนี้มีอิทธิพลมาจาก icons แห่ง pop culture ไม่ว่าจะเป็น Britney Spears หรือ Christina Aguilera รวมไปถึงหนังและซีรีส์ต่างๆ เช่น Mean Girls, season change เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย และ Final Score 365 วัน ตามติดชีวิตเด็กเอ็นท์

2.5 ภาพประกอบจากภาพยนตร์ **Mean Girls** (2004)

[6] ไอเดียแฟชั่น Y2K สไตล์การแต่งตัวยุค 2000 ที่กลับมาฮิตอีกครั้ง [ออนไลน์], 23 สิงหาคม 2559 .เข้าถึงได้จาก https://women.kapook.com/view265450.html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ศึกษาภาพยนตร์ สื่อโฆษณาที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ

2.6 ภาพประกอบจากภาพยนตร์ Her (2013)

ภาพยนตร์เรื่อง “Her” เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจในการใช้สีสื่ออารมณ์ของตัวละครที่รู้สึกอยู่ โดยเฉพาะการใช้สีแดงที่ใช้ในความรู้สึกที่ต่างกันออกไป เช่น อยู่ในห้วงของความรัก ความปรารถนาและความโกรธ ผ่านตามเสื้อผ้า สิ่งของรอบตัว สภาพแวดล้อม ใช้แสงและบรรยากาศ บางฉากโดยรวมจะดูมีความเหงา โดยการเว้นพื้นที่ไว้รอบๆตัวละคร เห็นถึงความเหงาของตัวละครท่ามกลางความวุ่นวายและผู้คนในเมืองมากมาย ดรอปสีให้ดูไปในโทนเย็นและมีความหม่นขึ้น ทำให้เห็นได้ชัดเจนในอารมณ์ของตัวละครที่ต้องการจะสื่อสารออกมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7 ภาพประกอบจากภาพยนตร์ **Big Fish** (2000)

ภาพยนตร์เรื่อง “Big fish” เป็นภาพยนตร์แนว Magical Realism ที่ให้แรงบันดาลใจในเรื่องการใช้ศิลปะเข้ามาเล่าเรื่องผ่านจินตนาการ การใช้นัยยะแฝงในเรื่อง การจัดองค์ประกอบภาพและศิลป์ในเรื่องให้ดูน่าเหลือเชื่อ การสร้างฉากขึ้นมาใหม่จากสถานที่เดิม ทำให้ผู้ชมนั้นตื่นเต้นและสนุกไปกับการเล่าเรื่อง แต่ก็ยังอยู่ในโลกของความเป็นจริงอยู่ เช่นฉากที่เจอยักษ์ มนุษย์ตัวสูงที่มีความเหนือจริงในการที่จะเจอในชีวิตประจำวันของคนเรา แต่บรรยากาศ สภาพแวดล้อมโดยรวมก็ยังมีความปกติ ไม่ได้มีความแฟนตาซีหลุดไปอีกโลกมิติหนึ่งขนาดนั้น และมีการใช้สีที่น่าสนใจเช่นการใช้สีเหลืองในซีนทุ่งดอกไม้ ซึ่งให้ความรู้สึกสดชื่น สดใสเห็นถึงความน่ารักอ่อนโยนของชายหญิง แต่เมื่อเทียบกับอีกซีนที่โดยรวมใช้สีเหลืองเหมือนกันแต่ให้ความรู้สึกที่ต่างออกไป จะเป็นซีนที่กอดกันในอ่างที่ดูมีความเศร้าและดูมีความป่วย อ่อนแรงให้อารมณ์ที่ต่างกันออกไปอย่างสิ้นเชิง และได้เห็นการใช้สีคู่ตรงข้ามเช่นฉากในเมืองที่สีโดยรวมจะออกม่วงๆแดงๆ มาตัดกับสีเขียวของพื้นหญ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.8 ภาพประกอบจากภาพยนตร์ หมานคร (2004)

ภาพยนตร์เรื่อง “หมานคร” เป็นภาพยนตร์แนว Magical Realism ที่ได้เห็นความสร้างสรรค์ในหลายฉาก เช่นฉากที่ป๊อดเดินขึ้นไปบนภูเขาขยะ ยายของป๊อดที่ตายแล้วกลายไปเป็นจิ้งจก หรือตุ๊กตาหมีที่สามารถพูดและมีอารมณ์ความรู้สึกเหมือนคน ที่ให้แรงบันดาลใจในการคิด Art Direction ทั้งการใช้ความสร้างสรรค์ ความเหนือจริงมาใช้ในงาน การใช้สีและการจับคู่สี เลือกใช้สีที่อิ่มตัวเพื่อสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกที่มีชีวิตชีวา ดูสดใสหรือการจัดองค์ประกอบที่ทำให้ชวนดูเพ้อฝัน เหนือจริง แถมในเรื่องยังแฝงนัยยะต่างๆให้คนดูได้คิดตาม เห็นถึงสภาพแวดล้อมของตัวละครและสามารถสะท้อนเรื่องราว ทำให้คนดูเห็นภาพความต่างระหว่างสังคมได้อย่างชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.9 ภาพประกอบจากซีรีย์ The End Of The Fucking World (2017)

ซีรีย์เรื่อง “The End Of The Fucking World” เป็นซีรีย์ที่ให้แรงบันดาลใจในเรื่องคุมโทนสีภาพออกแนว Retro มีการใช้เทคนิคการจับคู่สีแบบ Triadic ที่มีความยากในการใช้คู่สีในช็อตเดียวได้ออกมาดูพอดีไม่ขัดตา เลือกใช้สีเสื้อผ้าโดยที่สื่อถึงการเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจของตัวละคร เช่นในช่วงแรกจะเห็นได้ว่าพระเอกชอบใส่เสื้อสีน้ำเงินในช่วงที่ยังไม่เจอนางเอก แต่พอมาเจอนางเอกก็เริ่มเปลี่ยนสีเสื้อเป็นโทนแดง ซึ่งตรงข้ามกับนางเอกที่ช่วงแรกจะใส่โทนแดงแต่เมื่อเจอพระเอกจะใส่โทนน้ำเงิน เสมือนกับว่าทั้งคู่นั้นมีอารมณ์ นิสัยกันคนละขั้วแต่ทั้งคู่ก็พยายามที่จะปรับตัวเข้าหากัน และในส่วนของเนื้อเรื่องมีการสะท้อนถึงปัญหาในวัยรุ่นและมุมมองของเด็กในช่วงนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.10 ภาพประกอบจากภาพยนตร์ **Lalaland (**2016)

ภาพยนตร์เรื่อง “Lalaland” เป็นภาพยนตร์ที่ให้แรงบันดาลใจในเรื่องการใช้สี แสงและเสียง เช่น ในฉากที่มีการเต้นของมีอาและเพื่อนจะเห็นได้ว่ามีการใช้สีตามหลัก Tetradic ที่ใช้สี น้ำเงิน, แดง, เหลือง, เขียว ที่ไม่ค่อยพบเห็นการใช้กันสักเท่าไหร่ เพราะเป็นการจับคู่สีที่ใช้ยาก หรือเมื่อเห็นการใช้สีม่วง/ชมพู ทั้งในบรรยากาศสิ่งแวดล้อม หรือหยอดไปบนเสื้อผ้า สิ่งของ จะปรากฏขึ้นเมื่อเซบและมีอาตกอยู่ในห้วงอารมณ์ของความรัก สีเหลืองจะเห็นเมืองตัวละครกำลังมีความสุข สีเขียวแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ที่ตัวละครได้เจอร่วมกัน ในส่วนของเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมนั้นอินตาม สะท้อนเรื่องราวและอารมณ์ของตัวละคร ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละช่วงชีวิตของตัวละคร สามารถใช้สภาพแวดล้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้ใช้แสงมาช่วยในการสื่ออารมณ์และสร้างความโดดเด่นให้กับหนัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การสร้างสรรค์บทภาพยนตร์

สรุปแนวความคิด

1. ปัญหา (Primary Problem)

ปัจจุบันวัยรุ่นจำนวนมากกำลังมีกระแสค่านิยมในการสูบบุหรี่ไฟฟ้า โดยส่วนใหญ่ เลือกสูบเพราะความเท่และเป็นที่นิยม ใครๆ ก็สามารถสูบได้ทุกที่ ทั้งที่จริงแล้วความอันตรายนั้นไม่น้อยไปกว่าบุหรี่มวนเลย เพียงแต่มาในรูปแบบใหม่ทั้งรสชาติ กลิ่น ความสะดวกใช้ และแพ็คเกจที่ดูดี ทำให้คนที่คิดจะสูบเลือกสูบโดยที่ไม่สนใจความอันตรายและไม่รู้ว่ามันมีอันตรายจริงๆ ดั้งนั้นโฆษณาตัวนี้จริงเริ่มต้นมาเพื่อเปลี่ยนแนวคิดใหม่ให้วัยรุ่น ว่ามันไม่เท่อีกต่อไปและสามารถช่วยลดอัตราการเริ่มสูบใหม่และลดคนสูบอยู่ให้น้อยลงได้

2. ข้อมูลแบรนด์ (Brand Information)

มูลินิธิรณรงค์เพื่อการไม่สูบบุหรี่ เป็นการร่วมมือของกลุ่มคนกลายเป็นองค์กรที่มีไว้เพื่อประสานงานให้กับหน่วยงานและประชาชนในเรื่องของการให้ความรู้ในการรณรงค์การงดสูบบุหรี่ไฟฟ้า

3. เป้าหมายหลักการของ Promotional film (Communication Objective)

มูลนิธิรณรงค์เพื่อการไม่สูบบุหรี่มีเป้าหมายหลักคือ การรณรงค์ให้คนงดสูบบุหรี่ สร้างค่านิยมแก่คนรุ่นใหม่ให้เห็นถึงความอันตรายของบุหรี่ไฟฟ้ามากขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ คือ

1. เพื่อสร้างค่านิยมที่ไม่สูบบุหรี่
2. เพื่อป้องกันเด็กและเยาวชนจากพิษร้ายของบุหรี่
3. เพื่อสร้างความตื่นตัวและแรงจูงใจแก่ผู้สูบบุหรี่ให้เลิกสูบบุหรี่
4. เพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างองค์กรต่างๆ ในการรณรงค์เพื่อการไม่สูบบุหรี่
5. เพื่อพัฒนามาตราการทางสังคมและทางกฎหมายในการควบคุมการสูบบุหรี่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ที่มาของความคิด (Background)

จากจุดเริ่มต้น ที่เราได้รู้ถึงอันตรายของบุหรี่ไฟฟ้าและเป็นห่วงเพื่อนๆ น้อง ๆ รอบตัวที่สูบบุหรี่ไฟฟ้า เพราะมีความเข้าใจว่ามันปลอดภัยและไม่อันตราย แต่ความจริงจากข้อมูลทางการแพทย์แล้วนั้นไม่จริง จนเกิดเป็นการศึกษาแนวทางในการทำโฆษณาเพื่อรณรงค์ให้ คนที่สูบอยู่ได้ลดลงและไม่เพิ่มคนที่คิดจะเริ่มสูบใหม่ และหวังว่างานนี้จะเป็นประโยชน์ต่อกลุ่มคนในวงกว้างต่อไป เพื่อให้คนตระหนักถึงอันตรายของบุหรี่ไฟฟ้า

5.ข้อมูลเชิงจิตวิทยา (insight)

ปัจจุบันวัยรุ่นเลือกใช้บุหรี่ไฟฟ้าเพราะอยากให้ตัวเองมีภาพลักษณ์ที่ดีกว่าการใช้บุหรี่มวนแบบเดิมเพราะจากข้อมูลต่างๆที่ได้รับมา บุหรี่ไฟฟ้าถูกทำให้เป็นตัวเลือกที่ดีต่อสุขภาพผลเสียน้อยกว่าทั้งคนสูบและคนรอบข้าง ทั้งที่ราคาและการหาซื้อยากกว่าแต่ก็เลือกที่จะใช้บุหรี่ไฟฟ้า จึงสรุปได้ว่า **" วัยรุ่นสูบบุหรี่ไฟฟ้าเพราะเขาแคร์ "**

6. ความคิดหลัก (Big Idea)

ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ

7. รูปแบบการนำเสนอ (Platform)

ภาพยนตร์โฆษณารณรงค์ รูปแบบชุด (Campaign) จำนวน 3 ตอน ที่มีเนื้อหานำเสนอถึงการรณรงค์ให้วัยรุ่นเลิกสูบบุหรี่ไฟฟ้าและรับรู้ถึงอันตรายของบุหรี่ไฟฟ้าทั้งต่อตนเองและคนรอบข้าง ความยาวตอนละ 60 วินาที นำเสนอผ่าน Youtube ได้แก่

1. โฆษณารณรงค์ ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน “ก็เธอไม่แคร์”
2. โฆษณารณรงค์ ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน “กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก”
3. โฆษณารณรงค์ ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน “ไม่แคร์ไม่พูดหรอก”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทภาพยนตร์โฆษณารณรงค์ (**Concept Idea)**

วิธีการนำเสนอด้วยบทภาพ (Story Board)

1. ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน “ก็เธอไม่แคร์”

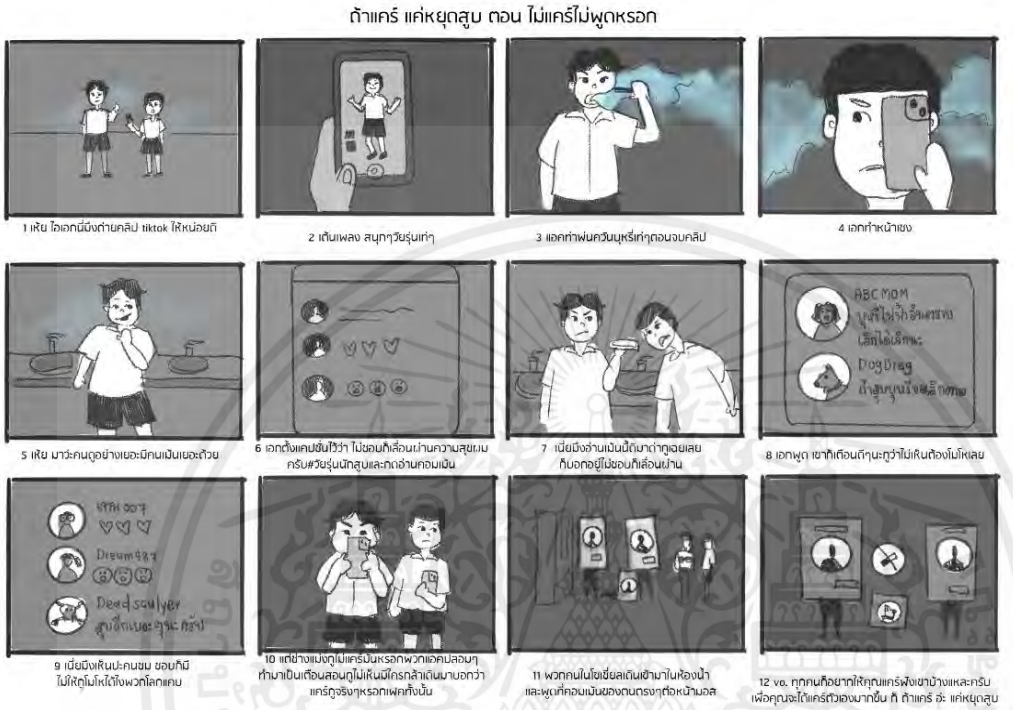
2.

3.1 **Storyboard** ถ้าแคร์แค่หยุดสูบ ตอน “ก็เธอไม่แคร์”

3.2 **Storyboard** ถ้าแคร์แค่หยุดสูบ ตอน “กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน “ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก”



3.3 Storyboard ถ้าแคร์แค่หยุดสูบ ตอน “ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การสร้างงานภาพยนตร์

ขั้นตอนการเตรียมถ่ายทำภาพยนตร์โฆษณา (Pre-Production)

1.การวางแผนการทำงานในการเตรียมถ่ายภาพยนตร์โฆษณา

ความพร้อมก่อนถ่ายทำถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญ เมื่อบทภาพยนตร์ถูกเขียนเสร็จต่อมาก็จะเป็นการเตรียมความพร้อมในการค้นหาสถานที่ในการถ่ายทำภาพยนตร์และการค้นหาทีมงาน นักแสดง ล้วนมีความสำคัญในทุกขั้นตอน ข้าพเจ้าในฐานะการกำกับศิลป์จะต้องมาตีบทออกมาให้เห็นเป็นภาพของหนังโดยรวมและสนับสนุนการทำงานของผู้กำกับ หาสถานที่ถ่ายทำ เตรียมฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก ซึ่งมีการเตรียมการถ่ายทำภาพยนตร์โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 การวางแผนการทำงานในการเตรียมถ่ายทำภาพยนตร์

4.2 บทนักแสดงที่ต้องการ

4.3. การลงพื้นที่ไปกับทีมงาน เพื่อหาสถานที่ถ่ายทำ

4.3.1 ห้องน้ำภายในอาคารยิมเนเซียม 2

4.3.2 ภายในอาคารบูรณาการ

4.4 Concept Art / Key Visual / Props / Costume

4.5 Blockshot + Storyboard

4.6 Call Sheet

4.7 Breakdown

4.8 Budget plan

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1 การวางแผนการเตรียมการทำงานในการเตรียมถ่ายทำภาพยนตร์โฆษณา

การวางแผนในการถ่ายทำภาพยนตร์โฆษณาในครั้งนี้ ซึ่งจะทำเป็น 3 ตอน ข้าพเจ้าได้วางแผนสำหรับการถ่ายทำใน 1 ตอนภายใน 1 วัน ตรงกับวันที่ 2 ธันวาคม 2565 เมื่อบทเสร็จ ก็นำมาคิด Art direction ว่าควรไปในทางไหนของในแต่ละตอน ซึ่งได้คิดไว้ว่าอยากใส่ความเป็น Magical Realism ในด้านของ Art direction เข้าไปในงาน จากนั้นก็ได้เสนอผู้กำกับและปรึกษากับคณะอาจารย์ จึงนำมาต่อยอดต่อ และนำไปเสนอมูลนิธิรณรงค์เพื่อการไม่สูบบุหรี่ เพื่อตรวจสอบข้อมูลที่ถูกต้องหรือข้อที่ควรระวังก่อนลงมือถ่ายทำ ผ่านการปรับบทในรอบแรกและนำไปเสนอใหม่ เมื่อผ่านแล้วก็มาหาสถานที่สำหรับถ่ายทำและบล็อคช็อต แล้วมาคิดวิชวลต่อจากที่ได้บล็อคช็อตและมีการปรับบทเพิ่มเติม เมื่อได้สถานที่ถ่ายทำเรียบร้อยแล้ว ก็ถึงขั้นตอนของการจัดหาและจัดทำอุปกรณ์ประกอบฉากขึ้นมาใหม่ เพื่อนำมาใช้สำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์โฆษณาในครั้งนี้

โดยได้มีการปรับปรุงในส่วนของตัวบทจากตอนทำ Screen Test เพราะว่าในส่วนของตัวเรื่องยังมีการเล่าเนื้อหาในหลายประเด็นเกินไป ทำให้ผู้ชมอาจจะยังสับสนกับเนื้อหาได้ จึงปรับมาเล่าให้อยู่ในประเด็นเดียว ในส่วนของ Art direction โดยรวมจะใช้สีแดงเป็นหลักในงานเพราะอยากจะสื่อถึงวันวาเลนไทน์ วันแห่งความรัก มีความสดใสอยู่ แทรกสีชมพูและสีเงินที่เล่นกับแสงวิบวับลงไปให้ดูมีความสนุกและดูเป็นงานที่เด็กมัธยมทำ ส่วนซุ้มคนโสดก็ใช้ชื่อว่า Share Love เหมือนเป็นที่นั่งของคนโสดที่อยากให้คนมารักจึงใส่สีเขียวตัดกับสีแดงลงไปเหมือนเป็นความหวังและมีความอิจฉาคนที่ได้ดอกไม้เยอะๆ มีบอร์ดที่ให้คนมาแปะหัวใจแล้วเขียนชื่อแสดงความรักต่อกันแต่พระเอกกลับไม่ได้ มีนกที่ตั้งไว้ข้างๆให้เห็นว่าเป็นที่รวมตัวของคนโสดที่นก จีบใครไม่ติด แต่ก็ยังไม่สามารถที่จะช่วยเสริมในการเล่าเรื่องได้มากพอและยังคุมกับการจัดการสถานที่ถ่ายทำได้ไม่ดีพอ เนื่องจากมีสเกลที่ใหญ่ จึงเป็นเหตุผลที่ข้าพเจ้าได้ปรับปรุงงานต่อจากการถ่าย Screen Test

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1 ภาพบางส่วนจากการทำ Screen Test

4.2 ภาพบางส่วนจากการทำ Screen Test

4.2 บทบาทของตัวละครที่ต้องการ

4.2.1 ตัวละคร มาร์ค เป็นคนมั่นใจในตัวเอง หน้าตาดี รูปร่างดี วัยรุ่นไทย ทั่วไป

4.2.2 ตัวละคร มิกซ์ เป็นเพื่อนสนิทกับมาร์ค ที่คอยรับฟังเสมอกับทุกเรื่องใจดีอดทน

4.2.3 ตัวละครประกอบ เจสซี่ แฟนของมาร์ค , คุณหมอ, สาวสวย, สุนัข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

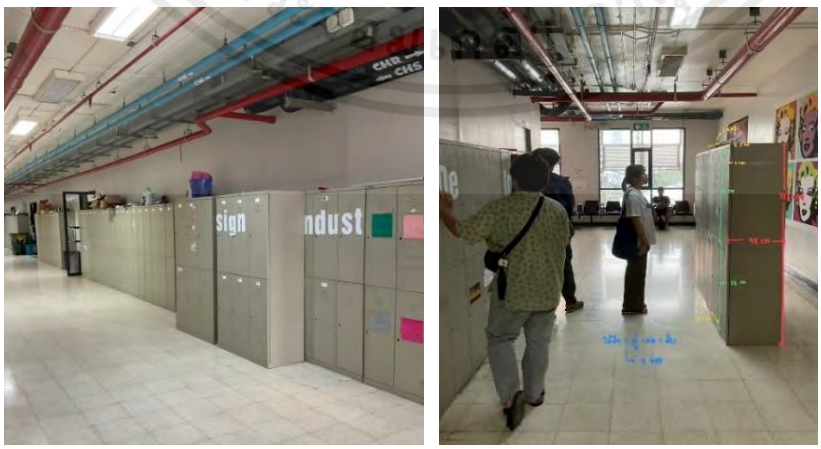
4.3 การลงพื้นที่ไปกับทีมงาน เพื่อหาสถานที่ถ่ายทำ

4.4.1 ห้องน้ำภายในอาคารยิมเนเซียม 2

4.3 Location ห้องน้ำภายในอาคารยิมเนเซียม 2 ตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก / ตอน ไม่แคร์ไม่พูดหรอก

เลือกใช้เป็นห้องน้ำเพราะ จากการที่ไปสัมภาษณ์จากคนที่สูบบุหรี่ไฟฟ้ามา ได้ Insight มาว่าส่วนใหญ่เด็กมักจะชอบเข้ามาคุยและสูบบุหรี่กันในห้องน้ำที่โรงเรียน และที่เลือกเป็นห้องน้ำนี้เพราะสีกระเบื้อง/สีพื้นที่มีสีน้ำเงินฟ้า ดูเป็นโรงเรียนจริงๆไม่ได้ดูโมเดิร์นทันสมัยขนาดนั้น

4.3.2 ภายในอาคารบูรณาการ



4.4 Location ภายในอาคารบูรณาการ ตอน ก็เธอไม่แคร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เลือกใช้เป็นทางเดินภายในตึกบูรณาการเพราะสามารถที่จะเซตเป็นโถงทางเดินที่มีล็อคเกอร์ทั้งสองฝั่งได้ มีตู้ล็อคเกอร์เก่าที่สามารถนำมาใช้ได้โดยที่ไม่ต้องลำบากในการขนย้ายมากและมีหน้าต่างที่ใหญ่ทำให้แสงธรรมชาติเข้ามาได้

4.4 Concept Art / Key Visual / Props

เรื่องที่ 1 ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน “ก็เธอไม่แคร์”

- Concept Art ข้าพเจ้าได้คิดต่อยอดจากผู้กำกับคือ จะเน้นบรรยากาศโดยรวมให้มีความโรแมนติก ที่มี Reference จากหนังรัก High School เพื่อเพิ่มภาพจำให้แก่ผู้ชมและทำให้แนวทางของ Art direction นั้นชัดและโดดเด่นขึ้น เพิ่มความสนุกในงานคือ จะมีตอนที่ตัดไปในห้วงความคิด เป็นฉากแต่งงานของทั้งคู่ เพิ่มความ Magical Realism ลงไปในงาน ที่พระเอกได้ง้อผู้หญิงสำเร็จโดยการเลิกบุหรี่

- Key Visual ข้าพเจ้าคิดว่าแนวทางของงานจะเน้นถึงช่วงเด็กมัธยม ใช้สีสันที่สื่อถึงความรักวัยใส จะเน้นไปทางสีชมพูพาสเทล ที่มีความสดใสและโรแมนติก ทั้งอุปกรณ์ประกอบฉาก/เครื่องแต่งกาย และช่วงที่ตัดไปในห้วงความคิดที่เป็นงานแต่งงานของทั้งคู่ก็จะเล่นกับการเปลี่ยน Lighting ให้ดูฟุ้งฝันเพื่อเพิ่มความสนุกให้กับงาน

- Location ข้าพเจ้าเลือกสถานที่ที่เด็กมัธยมหรือทุกกลุ่มคนสามารถเข้าถึงได้ง่าย คือเลือกใช้เป็นโถงทางเดินภายในอาคารบูรณาการ เพื่อเซตเป็นทางเดินในโรงเรียน ที่จะมีตู้ล็อคเกอร์ทั้งสองฝั่ง จะเป็นสถานที่ที่คุ้นชินทั้งในหนังและชีวิตประจำวัน

- Prop จะเน้นเป็นงานทำมือเพื่อสื่อถึงว่าเป็นงานของเด็กมัธยมจริงๆ เน้นสีสันเพื่อให้งานดูมีความสนุกสดใสของเด็กในช่วงวัยนั้น โดยที่ข้าพเจ้าได้ยืมตู้ล็อคเกอร์มาแล้วพ่นสีตู้ให้เป็นสีชมพูทั้งภายในและภายนอก ส่วนตู้ล็อคเกอร์ที่อยู่ในตึกบูรณาการเนื่องจากเราไม่สามารถที่จะพ่นสีได้ ข้าพเจ้าจึงใช้เป็นการแร็ปสติ๊กเกอร์สีชมพูแทนเพราะสามารถที่จะลอกออกได้ไม่เกิดความเสียหายกับตู้ เมื่อถ่ายมุมกว้างจะได้เห็นว่าตู้ล้อคเกอร์ทั้งหมดนั้นเป็นสีชมพู แต่งหน้าตู้ด้วยโพสอิท ภาพวาด สติ๊กเกอร์เพื่อที่จะได้เห็นว่ามีการใช้งานจริง และใช้ตุ๊กตาหมีสื่อแทนของที่เอกให้กับเจสซี่ พยายามง้อด้วยตุ๊กตาหมีเท่าไหร่ๆ แต่เจสซี่ก็ไม่รับ ในเรื่องจึงเห็นเป็นกองภูเขาหมีที่เรียงกันในตู้ ในช่วง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่งงานข้าพเจ้าก็ได้ทำหมวกดอกไม้ ช่อดอกไม้ และชุดหมีที่อยากจะสื่อว่าเป็นบาทหลวง จากที่เจสซี่โยนหมีทิ้งแต่พอเอกเลิกบุหรี่หมีก็เลยกลายมาเป็นความน่ารักให้กับเรื่องแทน

- ปัญหาที่เกิดขึ้นในการเตรียมการถ่ายทำคือ พอเราได้ขอยืมตู้ล็อคเกอร์มา ซึ่งจะค่อนข้างเก่าและมีสนิม เราจึงต้องหาวิธีการทำให้ตู้นั้นเนียนขึ้นโดยการขัดและพ่นสีไป 3-4 รอบ กว่าจะแห้งจึงค่อนข้างใช้เวลา แล้วเราก็เจอปัญหาตอนที่พ่นเสร็จว่าพอไม่เคลือบ สียังติดมือ แต่พอพ่นแล็คเกอร์เคลือบไปสีก็ดูไม่เนียนเป็นรอยด่าง เราจึงแก้ปัญหาโดยพอพ่นเสร็จอีกรอบก็มาเก็บงานด้วยพู่กันอีกที และอีกปัญหาสำหรับตู้ล็อคเกอร์คือเรื่องการขนย้าย เนื่องจากเราต้องบริหารงบให้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด เราจึงต้องขนย้าย ยกกันเองหลายรอบ เพราะเราคิดว่าใช้กระบะขนน่าจะประหยัดได้ แต่ก็ไม่เป็นไปตามนั้นเพราะไม่สามารถขนย้ายได้ภายใน 1-2 รอบ ทำให้ค่าขนส่งแพงกว่าที่คำนวนไว้

4.5 ภาพออกแบบฉากสำหรับ ตอน ก็เธอไม่แคร์

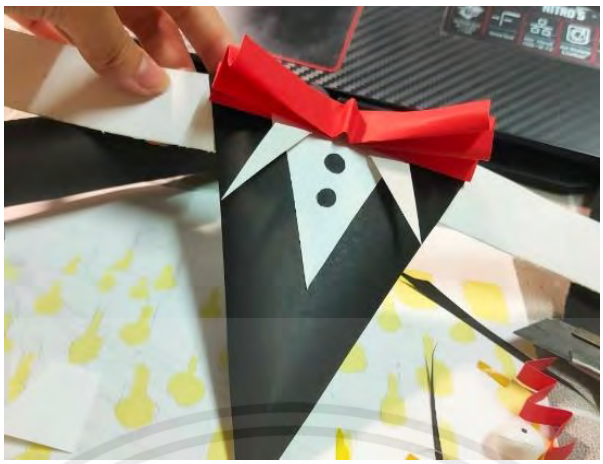
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.6 ลงมือพ่นสีตู้ล็อคเกอร์ทั้งภายในและภายนอก ตอน ก็เธอไม่แคร์

4.7 ลงมือแร็ปตู้ล็อคเกอร์ที่เหลือด้วยสติ๊กเกอร์และแต่งหน้าตู้/ภายในตู้ ตอน ก็เธอไม่แคร์

4.8 จัดหาและจัดทำอุปกรณ์ประกอบฉากสำหรับเซตแต่งงาน ตอน ก็เธอไม่แคร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.9 จัดทำเสื้อตุ๊กตาหมี ตอน ก็เธอไม่แคร์

เรื่องที่ 2 ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน “กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก”

- Concept Art ข้าพเจ้าได้คิดต่อยอดจากผู้กำกับ โดยในตอนนี้จะเป็นตอนที่สื่อถึงกลิ่นบุหรี่ไฟฟ้า ก็จะใช้วิชวลของควันในแต่ละสีแทนกลิ่นและรสชาติของบุหรี่ไฟฟ้า

- Key Visual ในตอนนี้จะเป็นตอนที่สื่อถึงกลิ่นของบุหรี่ไฟฟ้า โดยเอกจะเข้ามาสูบบุหรี่ไฟฟ้าในห้องน้ำ ได้ออกแบบให้เป็นห้องน้ำที่ไม่ธรรมดา เพิ่มความ Magical Realism ลงไปในงาน บรรยากาศโดยรวมจะไปทางโทนเขียวเพื่อตัดสลับกับโลกในสวนผลไม้ จึงนำเสนอโดยการใช้สีแทนกลิ่นและรสชาติผลไม้ของบุหรี่ไฟฟ้า จำลองสวนผลไม้ที่อยู่ในแต่ละห้อง เช่นกลิ่นส้ม กลิ่นเบอร์รี่ กลิ่นองุ่น และมีควันสีแทนกลิ่นผลไม้นั้น พุ่งออกมาจากห้องน้ำ สื่อถึงการที่คนสูบพ่นออกมา ทำให้คนรอบข้างได้รับอันตรายจากควันบุหรี่ไฟฟ้าไปด้วย

- Location ใช้เป็นห้องน้ำที่อาคารยิมเนเซียม2 เพราะจากการรวบรวมข้อมูลส่วนใหญ่คนจะชอบเข้าไปสูบบุหรี่ไฟฟ้าในห้องน้ำและด้วยความที่พื้นห้องน้ำเป็นสีน้ำเงินจึงทำให้สามารถเล่นกับสีในโทนตรงข้ามกันได้ จึงสามารถเน้นไปที่สีของผงสีได้ ทำให้เด่นขึ้น

- Prop ในตอนนี้จะเน้นในการ mock up ต้นไม้/ก้อนหิน/ผลไม้ ให้ดูสมจริง โดยการที่ได้ไป Scout หาร้านที่ทำต้นไม่ประดิษฐ์แล้วก็ได้นำผ้ามาตัดเป็นใบไม้ แปะไปที่กิ่งอีกที ทำก้อนหินจากกระดาษโดยการขยำกระดาษและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พ่นทำสีให้ดูเหมือนหินมาขึ้น ปั่นใบไม้มาทำเป็นมอสเพื่อความสมจริง หาซื้อผลไม้ปลอมและจริงเพื่อมาแขวนไว้ที่ต้นไม้และทดลองทำให้ผงสีที่พุ่งออกมาจากห้องน้ำ โดยการใช้แป้งข้าวโพดผสมสีผสมอาหารแล้วนำไปตากแห้ง แล้วนำมาบดให้ละเอียด ที่ต้องทำเองเพราะว่าผงสีนั้นต้องสามารถโดนตัวนักแสดงได้จริง ไม่มีสารอันตรายในผงสี

- ปัญหาที่เกิดขึ้นในการเตรียมการถ่ายทำคือ การทดลองทำผงสีในครั้งแรกนั้นไม่สำเร็จ เมื่อทดลองปาผงสียังไม่สามารถพุ่งกระจายตัวเป็นควันได้อย่างที่ต้องการ เลยต้องทดลองใหม่อยู่หลายครั้ง จนสามารถแบ่งสัดส่วนระหว่างน้ำกับแป้งได้

4.10 ภาพออกแบบฉากสำหรับ ตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.11 Scout ร้านทำต้นไม้ประดิษฐ์ ตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่อง

4.12 Scout ร้านต้นไม้ ตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก

4.13 ทำลองทำผงสีที่สามารถโดนตัวนักแสดงได้ ตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.14 ลงมือทำก้อนหินปลอม ตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก

4.15 ลงมือทำมอสปลอมแต่งหินโดยการปั่นใบไม้ ตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก

4.16 จัดทำและจัดหาผลไม้จริง/ปลอม ตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.17 เตรียมมัดผลไม้ใส่ต้นไม้ ตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก

เรื่องที่ 3 ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน “ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก”

- Concept Art ข้าพเจ้าได้คิดต่อยอดจากผู้กำกับคือจะเป็นตอนที่นำเสนอถึงการใช้สื่อโซเชียลในรูปแบบของ Tiktok ผ่านการที่คนมาคอมเมนต์ทั้งสนับสนุนและไม่สนับสนุน โดยที่ไม่ใช่แค่ในจอโทรศัพท์อย่างเดียว แต่ทำให้คนในโซเชียลมีตัวตนขึ้นจริง โดยการที่ให้คนที่เอาคนที่คอมเมนต์หลุดจากโลกโซเชียลมาพูดเตือนกันต่อหน้า ก็จะมีความ Magical Realism อยู่ในเรื่องนี้เช่นกัน

- Key Visual เป็นตอนที่นำเสนอถึงโซเชียลมีเดียในรูปแบบของ tiktok จึงได้คิดเป็นโลกที่คนในโซเชียลหลุดออกมาเตือนเอกในโลกของความจริง จะมีพร๊อพเป็นกรอบหน้าโปรไฟล์ใน Tiktok

- Location ใช้เป็นห้องน้ำที่อาคารยิมเนเซียม2 ซึ่งเป็นสถานที่ถ่ายทำเดียวกับเรื่องกลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก จึงอยากให้มีความแตกต่างกันจากเรื่องนั้น

- Prop จะ mock up เป็นกรอบโฟมบอร์ด ติดกับตัวนักแสดงเป็นในส่วนของหน้าโปรไฟล์ tiktok เมื่อเสร็จก็ได้นำไปทดลองติดตั้งกับนักแสดงและได้ทำเป็นควันบุหรี่ Mock up เพื่อใช้ถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ปัญหาที่เกิดขึ้นในการเตรียมการถ่ายทำคือ เนื่องจากมีสุนัขเข้ามาแสดงด้วย จึงเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยากในการจัดเตรียมเพราะต้องนำกรอบที่เตรียมมาติดกับสุนัข ตอนแรกจึงลองนำกรอบมาติดกับเสื้อสุนัข แต่ก็ยังควบคุมได้ยาก ได้ลองนำมาติดกับกระเป๋าได้ผูกไว้กับสุนัข ก็ยังพอดูเป็นไปได้แต่ไม่ได้แน่นหนามาก จึงเลือกเป็นวิธีนี้

4.18 ภาพออกแบบฉากสำหรับ ตอน ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก

4.19 ภาพออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากสำหรับ ตอน ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.20 จัดทำกรอบและทดลองนำมาติดตั้งกับนักแสดง ตอน ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก

4.21 Mock up ควันบุหรี่ปลอม ตอน ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

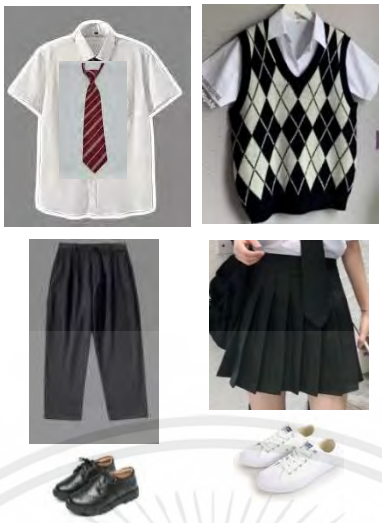
ตารางอุปกรณ์ประกอบฉาก (Props List)			
วันที่	เรื่อง	Shot	อุปกรณ์
ศุกร์ 3 มีนาคม 2565	Q1 - ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก	1	บุหรี่ไฟฟ้า, ควันบุหรี่mock
		2, 3, 4, 9	บุหรี่ไฟฟ้า, โทรศัพท์มือถือ
		5, 6, 7, 8	กรอบติ๊กต๊อก
เสาร์ 11 มีนาคม 2565	Q2 - ก็เธอไม่แคร์	1, 2	ตุ๊กตาหมี(main)
		3, 5	ตุ๊กตาหมี(main), ตุ๊กตาหมีอื่นๆ, บุหรี่ไฟฟ้า
		4, 6, 9	บุหรี่ไฟฟ้า
		7, 8, 10	หมวกแต่งงาน, ช่อดอกไม้, ดอกไม้โปรย
		11	หมวกแต่งงาน, ช่อดอกไม้, ดอกไม้โปรย, ตุ๊กตาหมี(main ใส่สูท)
	Q2 - กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก	1, 2, 3, 4, 5	บุหรี่ไฟฟ้า
		6	ผงสีส้ม *ต้นไม้ข้างหลังนิดเดียว*
		7	ผงสีม่วง *ขยับต้นไม้*
		8	ผงสีแดง *ขยับต้นไม้ให้เต็ม*
		9	ผงสีส้ม, ม่วง, แดง

ตารางที่ 4.1 แสดงอุปกรณ์ประกอบฉาก

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนักแสดง (Costume)

ส่วนใหญ่เครื่องแต่งกายของนักแสดงในทุกตอนจะเป็นชุดนักเรียนมัธยมปลาย ซึ่งมีความอินเตอร์หน่อยไม่ได้เป็นโรงเรียนรัฐบาลอย่างที่เคยเห็นกันทั่วไป เพื่อให้ผู้ชมสามารถจดจำในแนวทางของ Art direction ได้ง่ายขึ้นเพราะยังไม่ค่อยเคยเห็นโฆษณาในไทยที่เด็กใส่ชุดนานาชาติมากเท่าไหร่นัก และเพื่อเข้ากับกระแส Y2k ที่กำลังเป็นกระแสอยู่ในตอนนี้ เพราะเมื่อพูดถึง Y2k ก็จะมีภาพจำเป็นหนัง high school ทางฝั่งอเมริกา จึงอยากนำกลิ่นอายของตรงนี้มาใส่ให้กับงานในทั้ง 3 ตอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.22 Costume มาร์ค และ เจสซี่ ตอน ก็เธอไม่แคร์

4.23 Costume มาร์ค และ มิกซ์ ตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก

4.24 Costume มาร์ค, มิกซ์, Summer girl และ หมอ ตอน ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก

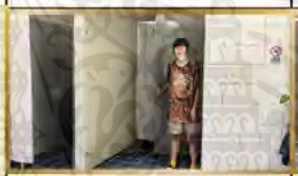
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 ตารางการถ่ายทำ (Breakdown)

BREAKDOWN DAY1
SHOOTING DATE : 03.03.2023

TITLE : วัยรุ่นหยุดสุบ
CALL TIME : 07.00 โรงถ่ายเก่า สถาปัต
SHOOT/WRAP : 09.00 / 15.00

LOCATION : สนามบาสโรงยิมเนเซียม 2 (สนามแบต)
DIRECTOR : F4 / DOP : Mean / Art di : kanya
Producer : BIGBEW (082-546-2765)

09:00 - 09:30	09:30 - 10:00	10:00 - 10:30	10:30 - 11:00
sh1 LS ถ่ายมาร์คเต้นติ๊กต็อก และโชว์สูบบุหรี่ CAST : มาร์ค PROP : บุหรี่ไฟฟ้า	**sh2 MS** Master CAST : มาร์ค มิกซ์ PROP : โทรศัพท์มือถือ , บุหรี่ไฟฟ้า	**sh3 MCU** รับหน้ามิกซ์ อ่านคอมเม้น CAST : มาร์ค มิกซ์ PROP : โทรศัพท์	**sh4 MCU** รับหน้ามาร์ค อ่านคอมเม้น CAST : มาร์ค มิกซ์ PROP : โทรศัพท์มือถือ , บุหรี่ไฟฟ้า
11:00 - 11:30	**11:30 - 12:30**	**12:30 - 13:00**	**13:00 - 13:20**
	พักกินข้าว แต่งหน้า แต่งตัวเอ็กซ์ตร้า		
sh9 MS จากจบ พูกสโลแกน CAST : มาร์ค มิกซ์ PROP :โทรศัพท์มือถือ , บุหรี่ไฟฟ้า		**sh5 LS** สาวเข็กซี่ Y2K เดินเข้ามา CAST : น้องอุ้ม PROP : ป้าย Tiktok	**sh6 MLS** หมอออกมาจากห้องน้ำ เดินมาข้างสาว CAST : น้องอุ้ม + หมอ PROP : ป้าย Tiktok
13:20 - 13:50	**13:50 - 14:20**		
		wrap !!!	
sh7 LS หมา หมาเดินเข้ามา CAST : เมเปิ้ล / แซนดี้ (+พี่การ์ด) PROP : ป้าย Tiktok	**sh8 MS** คนที่เดือนในติ๊กต็อกออกมาในโลกจริง CAST : น้องอุ้ม หมอ หมา (+พี่การ์ด) PROP : ป้าย Tiktok		

ตารางที่ 4.4 แสดงข้อมูลการถ่ายทำ Q1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BREAKDOWN DAY2

SHOOTING DATE : 01.03.2023

TITLE : ADS. วัยรุ่นหยุดสูบ
CALL TIME : 06.00 @โรงถ่ายเก่า สถาปัต
SHOOT/WRAP : 06.00 / 18.00

LOCATION : ตึกบูรชั้น3 / ห้องน้ำ ยิมเนเซียม2
DIRECTOR : F4 ART DIR : GUY
DOP : MEAN

06.00	08:00 - 08:30	08:30 - 08:50	08:50 - 09:10
รวมตัวกันที่โรงถ่าย กินข้าว เซ็ทของ เซ็ทกล้อง/ไฟ	 **sh2 MCU** เจนเปิดตู้ออกมา เจอหมี หยิบออกมา CAST : เจซซี่ PROP : หมี	 **sh1 MS** เจนเปิดตู้ออกมา เจอหมี หยิบออกมา CAST : เจซซี่ PROP : หมี	 **sh5 insert** เจนเปิดตู้ล็อคเกอร์อีกตู้ เจอตุ๊กตาเยอะๆ โยนตุ๊กตาเข้าไป CAST : เจซซี่ PROP : หมี หมีหลายตัว
09:10 - 09:40	**09:40 - 10:10**	**10:10 - 10:30**	**10:00 - 10:15**
 sh3 MS เจนปิดตู้ เจอมาร์คยืนอยู่ มาร์คพูด เจนเดินออก CAST : เจซซี่ มาร์ค PROP : หมี บุหรี่ไฟฟ้า	 **sh6 MCU** รับมาร์ค ง้อ ทำบุหรี่ตก งง เก็บบุหรี่ CAST : มาร์ค PROP : บุหรี่ไฟฟ้า	 **sh9 MS OTS** มาร์คเคว้งบุหรี่ CAST : มาร์ค เจซซี่ PROP : บุหรี่ไฟฟ้า	 **sh4 MS** บุหรี่ไฟฟ้าตก ก้มเก็บ CAST : มาร์ค PROP : บุหรี่ไฟฟ้า

10:15 - 10:45	10:45 - 11:00	11:00 - 11:40	12:00 - 13:00
 sh4,7 MCU เจนพูดว่า ไม่ เดินออก เจซซี่หน้าบึ้ง อึ้ม ใส่หมวกแต่งงาน CAST : เจซซี่ PROP : หมวกแต่งงาน	 **sh10 CU** เจนจับมือมาร์คขึ้นมา CAST : เจซซี่ มาร์ค PROP :	 **sh11 LS** สองคนจับมือ มองกล้อง CAST : เจซซี่ มาร์ค PROP : หมวกแต่งงาน ดอกไม้ ตุ๊กตาสูท	12.00 น. รวมตัว กินข้าว ขนของ
13:30 - 14:00	**14:00 - 14:30**	**14:30 - 14:50**	**14:50 - 15:20**
 sh3 MCU Mater CAST : มาร์ค มิก PROP : บุหรี่ไฟฟ้า	 **sh4 MCU** รับหน้ามาร์ค CAST : มาร์ค มิก PROP :	 **sh2 insert** รับหน้ามิกช่วงแรก CAST : มาร์ค มิก PROP :	 **sh5 MS** รับหน้ามิกช่วงหลัง โดนควัน CAST : มาร์ค มิก PROP :

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

15:20 - 15:30	15:30 - 16:00	16:00 - 16:15	16:15 - 16:30
sh1 insert ล้างมือ CAST : มิก PROP :	**sh6 Dolly out** โดนสาดสี 1 CAST : มิก PROP : ผงสี	**sh7 Dolly out** โดนสาดสี 2 CAST : มิก PROP : ผงสี	**sh8 Dolly out** โดนสาดสี 3 CAST : มิก PROP : ผงสี
16:30 - 16:50	16:50 - 17:20	17:20 - 17:40	17:40 - 18:00
sh9 MCU มิกเลอะสี ตาเหลือก ล้ม CAST : มาร์ค มิก PROP :	**sh10 LS** มิกแกล้งตาย มาร์คลงไปตบ สะดุ้งตื่นขึ้นมา CAST : มาร์ค มิก PROP :	**sh11 MCU** มาร์คทำเป็นจะจูบ CAST : มาร์ค มิก PROP :	**sc12 LS** 2 คน หันมามองกล้อง CAST : มาร์ค มิก PROP :

3

ตารางที่ 4.5 แสดงข้อมูลการถ่ายทำ Q2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.6 งบประมาณในการถ่ายทำ (Budget Plan)

BUDGET PLAN

PROJECT TITLE : ADS. วัยรุ่นหยุดสูบ 3 ตอน	
DIRECTOR : Puttipat T.	PRODUCER : Supakhan R. (082-5462765)

<u>รายละเอียดกองถ่าย</u>

จำนวนนักแสดงหลัก 4 คน / เอ็กซ์ตร้า 11 คน / จำนวนทีมงาน 19 คน

ระยะเวลาการถ่ายทำ 2 คิว / 2 วัน

งบประมาณ 40,000 บาท

ตารางคำนวณเงินทุน

รายการค่าใช้จ่าย	จำนวนเงิน (บาท)
1.สถานที่ - อาคารบูรณาการ - ห้องน้ำ สนามแบดมินตัน	0
2.นักแสดง - มาร์ค *(2 คิว)* - มิกซ์ *(2 คิว)* - เจสซี่ *(1 คิว)* - เอ็กตร้า 2 คน, หมา 1 ตัว *(1 คิว)*	0
3.อุปกรณ์ถ่ายทำ	7,000
4.การเดินทาง	5,000
5.อุปกรณ์ประกอบฉาก	9,500
6.ออกแบบเครื่องแต่งกาย	2,000
7.อุปกรณ์แต่งหน้า	1,000
8.อาหาร	9,500
9.สวัสดิการอื่นๆ	2,000
10.กรณีฉุกเฉิน	4,000
รวม	40,000

ตารางที่ 4.6 แสดงข้อมูลงบประมาณการถ่ายทำ

งบประมาณในการถ่ายทำจริง 40,000 บาท

กรณีฉุกเฉิน 4,000 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)

1. ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน ก็เธอไม่แคร์

5.1 ภาพการถ่ายทำ ตอน ก็เธอไม่แคร์

การถ่ายทำตอน ก็เธอไม่แคร์ วันที่ 11 มีนาคม 2566

ได้ทำการถ่ายทำเป็นคิวที่2 คิวเดียวกับตอนกลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก ช่วงเช้าจะเป็นการถ่ายทำตอน ก็เธอไม่แคร์ ในส่วนของอาร์ต ถือว่าเป็นตอนที่ถ่ายทำได้อย่างราบรื่น เพราะได้เซตแต่งตู้ เตรียมอุปกรณ์ประกอบฉากไว้เรียบร้อยหมดแล้ว แต่จะวุ่นๆในช่วงเช้าก่อนถ่าย เพราะว่าจะต้องขนตู้ล็อคเกอร์ขึ้นลิฟท์ไปที่ตึกบูรณาการ เนื่องจากเราไม่สามารถที่จะย้ายตู้มาไว้ที่ตึกได้ก่อนวันถ่ายจึงทำให้เสียเวลาไปเล็กน้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก

5.2 ภาพการถ่ายทำ ตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก

การถ่ายทำตอน กลิ่นบุหรี่ไม่ใช่เรื่องตลก วันที่ 11 มีนาคม 2566

ได้ทำการถ่ายทำเป็นคิวที่2 คิวเดียวกับตอนก็เธอไม่แคร์ ถ่ายทำกันในช่วงบ่าย โดยที่ข้าพเจ้าจะต้องออกมาเซตฉากที่ห้องน้ำก่อน ในตอนที่ทีมงานยังถ่ายพวก insert ของตอนก็เธอไม่แคร์อยู่ เนื่องจากว่าเราไม่สามารถที่จะเข้าไปเซตฉากข้ามคืนได้ จึงค่อนข้างรีบ แต่ก็เซตเสร็จทันเวลา ในตอนนี้จะมีปัญหาในเรื่องของการที่ต้องย้ายต้นไม้ไปมาเพราะพอดูในเฟรมมันแทบไม่เห็นอะไรที่เซตไว้ และอากาศที่ร้อน อบอ้าวในห้องน้ำ จึงทำให้ผลไม้จริงที่นำมาแขวนต้นไม้นั้นสุก น้ำของผลไม้เลยออกมา ทำให้ผลไม้นั้นตกอยู่บ่อยครั้ง และเสียเวลาตอนเคลียร์เซตที่ปาผงสีใส่นักแสดงแล้วแต่เทคนั้นไม่ผ่านก็เลยเสียเวลามาเช็ดตัวนักแสดงใหม่อยู่หลายเทค สำหรับกล้องเราได้มีการแร็ปป้องกันเอาไว้ไม่ให้ผงสีเข้าเลนส์ ใช้เวลาค่อนข้างนานกับการปาซ้ำแต่ก็สำเร็จไปได้ด้วยดีและเราก็เคลียเซตทำความสะอาดห้องน้ำให้กับป้าแม่บ้านตามที่ได้ตกลงไว้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ ตอน ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก

5.3 ภาพการถ่ายทำ ตอน ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก

การถ่ายทำตอน ไม่แคร์ ไม่พูดหรอก วันที่ 3 มีนาคม 2566

ได้ทำการถ่ายทำเป็นคิวแรก ที่เลือกมาเป็นคิวแรกเพราะตอนนี้ใช้เอ็กตร้าเยอะ และค่อนข้างเป็นเรื่องที่ยากสำหรับการใช้สัตว์มาเล่น ในส่วนของอาร์ต พวกอุปกรณ์ประกอบฉากได้เตรียมไว้เรียบร้อยแล้ว ในช่วงเช้าของการถ่ายทำถือว่าผ่านไปได้ด้วยดี ส่วนช่วงบ่ายที่มีสุนัขเข้ามาเล่นอาจจะเสียเวลาไปบ้างเพราะเราไม่สามารถที่จะ คุมน้องให้ใส่กรอบได้ ทำให้เสียเวลากับส่วนนี้ไป จึงแก้ปัญหาโดยนำกรอบของสุนัขมามัดกับไม้แล้วใช้คนยื่นเข้าไปในเฟรมแทน ถือว่าเป็นการใช้เวลาเยอะแต่ก็คุ้มค่ากับสิ่งที่ได้มา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุปของการทำศิลปนิพนธ์

ข้าพเจ้าในตำแหน่งกำกับศิลป์ภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์ “ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ” ข้าพเจ้ายังมีจุดที่บกพร่องอยู่หลายจุด ข้าพเจ้าควรลงลึกเรื่องรายละเอียดข้อมูลและชัดเจนกับงานตัวเองให้มากขึ้น จัดการเวลาในการทำงานให้ดีกว่านี้ ซึ่งข้อผิดพลาดที่ผ่านมาทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ในกระบวนการทำงานมากขึ้น ตั้งแต่ตอน Pre-Production, Production และ Post-production ได้สร้างประสบการณ์ที่สามารถเพิ่มศักยภาพให้แก่ข้าพเจ้าได้ทั้งการเรียนรู้ การรับมือกับปัญหาและการแก้ไขปัญหาบนเหตุและผล จึงทำให้ข้าพเจ้าสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ออกมาอย่างเต็มที่และนำมาซึ่งความพึงพอใจกับผลงานของตัวเอง

การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์นี้ สามารถช่วยให้ผู้ชมเข้าใจถึงโทษของการใช้บุหรี่ไฟฟ้าให้คนได้เข้าใจถึงอันตรายของบุหรี่ไฟฟ้าและความเข้าใจที่ถูกต้องเพื่อที่จะเลิกสูบบุหรี่ไฟฟ้าผ่านการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์ “ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ”

ภาพยนตร์สื่อโฆษณารณรงค์ “ถ้าแคร์ แค่หยุดสูบ” เป็นภาพยนตร์ที่ทำให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงโทษและอันตรายจากบุหรี่ไฟฟ้าทั้งต่อตนเองและคนรอบข้าง ซึ่งได้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ทุกประการ เนื่องจากองค์ประกอบภาพ การออกแบบ การกำกับและการแสดงนั้นเป็นไปตามที่ได้วางแผนไว้ ซึ่งทุกอย่างเกิดขึ้นมาได้จากทีมงานและนักแสดงที่ร่วมมือกันสร้างสรรค์ผลงานและพัฒนาออกมาจนเกิดเป็นผลงานที่สำเร็จสมบูรณ์ เพื่อความประทับใจของผู้รับชม และเพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการศึกษา รวมถึงเป็นผลงานศิลปะที่เปิดกว้างให้สังคมได้ชมกันอย่างทั่วถึงด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะของการทำศิลปะนิพนธ์

ข้อเสนอในขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์

ภาพยนตร์โฆษณารณรงค์มีความยากและค่อนข้างท้าทายในสิ่งที่จะต้องสื่อสารออกมาให้ผู้ชมเข้าใจ ซึ่งในช่วงแรกก็อาจจะยังจับไม่ตรงประเด็นหรือต้องการที่จะเล่าในหลายประเด็นเกินไป ในส่วนของอาร์ตในช่วงแรกก็ยังรู้สึกว่าอาจจะยังไม่เข้ากับตัวเรื่องแล้วก็ยังไม่เสริมกับตัวเรื่องมากพอ จึงมีการคุยกับผู้กำกับหลายรอบ ปรึกษาขอคำแนะนำจากอาจารณ์และพี่ที่มูลนิธิเพิ่มเติม และการได้ปรับปรุงในหลายครั้ง ซึ่งเป็นการที่แตกเรื่องไปในหลากหลายทางกว่าจะเข้าที่และลงตัวจึงค่อนข้างที่จะใช้เวลา จึงอาจทำให้ในส่วนของการเตรียมอาร์ตมีเวลาลดน้อยลงไป แต่เมื่อมีตัวเรื่องที่ชัดเจนขึ้นจึงทำให้การคิดและการเตรียมตัวของข้าพเจ้านั้นง่ายขึ้นไปด้วย

ข้อเสนอในกระบวนการเตรียมถ่าย

สิ่งที่สำคัญในการเตรียมถ่ายสำหรับข้าพเจ้าคือการที่ต้องสื่อสารให้ทีมเห็นภาพตรงกับในสิ่งที่เราต้องการนั้นสำคัญที่สุด ซึ่งการวางแผนและการมอบหมายงานหน้าที่ตามความถนัดของแต่ละคนจึงเป็นเรื่องที่สำคัญ ทีมจึงมีความสำคัญมากในการทำงานเพราะถ้าขาดใครไปงานก็อาจจะไม่ได้ราบรื่นแบบนี้ ได้เรียนรู้ว่าการมอบหมายงานควรที่จะรอบคอบและกระจายงานให้ชัดเจนกับทีมมากกว่านี้

ข้อเสนอในกระบวนการถ่ายทำ

เมื่อวางตำแหน่งหน้าที่ของทีมที่ระบุชัดว่าใครจะต้องทำอะไรบ้างจึงทำให้หน้ากองค่อนข้างราบรื่น แม้จะเกิดปัญหาตามมาบ้างแต่ข้าพเจ้าและทีมก็สามารถที่จะแก้ไขปัญหาเฉพาะต่อไปได้ ซึ่งปัญหาต่างๆที่พบจึงเป็นประสบการณ์ที่เพิ่มศักยภาพของข้าพเจ้าให้มีความรอบคอบ มีระบบระเบียบและรับมือกับปัญหาอุปสรรคที่พบให้ดียิ่งขึ้นไป สามารถพัฒนางานต่อทำให้งานออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น มีความสามัคคีกันในทีมงานจะช่วยทำให้งานผ่านไปได้ด้วยดี ถึงอย่างไรก็ตามการเตรียมแผนสำรองก็เป็นสิ่งที่ควรคำนึงไว้ด้วย

สุดท้ายนี้ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าศิลปะนิพนธ์นี้จะเกิดผลดีต่อสังคมและทำให้วัยรุ่นหยุดสูบกันมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ปริชาติ หาญตรศิรากุล Magical Realism ในความเหนือจริง มีความสมจริง [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : https://waymagazine.org/magical-realism-vs-realism/ .2559

บุญชัย กัลยาศิริ การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Boonchai_Kanlayasiri/fulltext.pdf/ .2557

วิธีใช้ Y2K Aesthetic เพื่อดึงดูดคน Generation Z [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : https://www.shutterstock.com/th/blog/y2k-aesthetic-generation-z/?amp=1/ .2565

Secondhand nicotine vaping at home and respiratory symptoms in young adults [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : https://thorax.bmj.com/content/77/7/663/ .2564

สุรีรัตน์ อุปพงศ์ การศึกษาการกำกับศิลป์แนวเซอร์เรียลิสม์ในภาพยนตร์ [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก : http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/874/ .2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ก

ภาพเบื้องหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

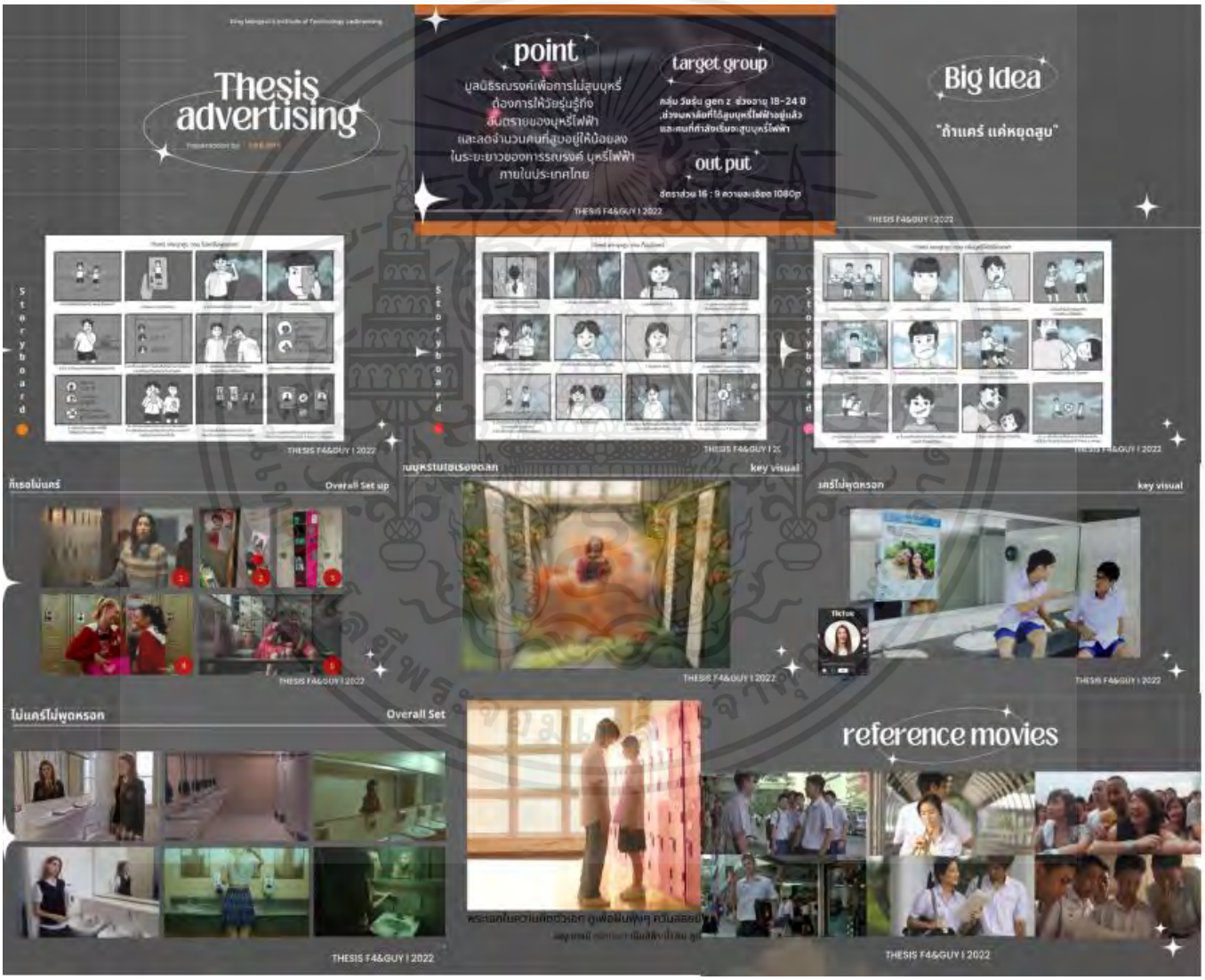
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ข

ภาพการนำเสนอ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล กัญญา ลีเจริญงาม

วัน/เดือน/ปีเกิด 2 มิถุนายน 2543 จังหวัดกรุงเทพมหานคร

ที่อยู่ 63/23 ซ.อินทามระ20 ถนนสุทธิสาร แขวงดินแดง เขตดินแดง กทม.10400

โทร 092-9619546 Email : kanya4869@gmail.com

ประวัติการศึกษา

2562 มัธยมปลาย โรงเรียนหอวัง

2566 ปริญญาตรีศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดียสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประสบการณ์ฝึกงาน

2565 ฝึกงานกับ Strawberry Sherbet The Department of Art & Design

ผลงาน

2565 Wink (Jaonaay Cover) – Beachy

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้